

(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2018-140035

(P2018-140035A)

(43) 公開日 平成30年9月13日 (2018.9.13)

(51) Int.Cl.  
A63F 7/02 (2006.01)F I  
A63F 7/02 320テーマコード (参考)  
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 90 頁)

(21) 出願番号 特願2017-37003 (P2017-37003)  
(22) 出願日 平成29年2月28日 (2017.2.28)(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13号  
(74) 代理人 100150430  
弁理士 河野 元  
(72) 発明者 市原 卓人  
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ 内  
(72) 発明者 藤原 海  
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ 内

最終頁に続く

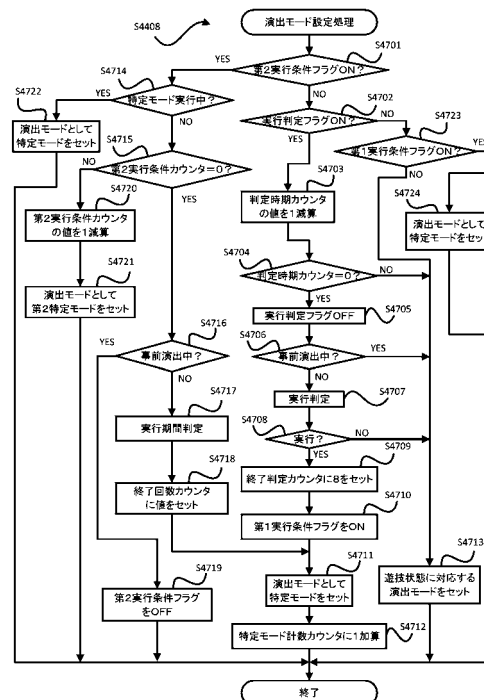
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】従来の遊技機は、表示態様の異なる表示モードとして、確変モード、時短モード、潜伏モードを備えており、これらのモードを遊技状態や大当りの種類によって設定することが記載されている。しかしながら、これらの遊技モードの移行タイミングや終了タイミングは、遊技者が容易に予測できるタイミングで実行されるため、遊技モードの移行が発生したとしても、遊技興趣を高めることが困難である。またこのような状況では、所定の時期に、特定の表示モード（例えば、確変モード）が実行されないことで、遊技意欲を減退させる虞もある。

【解決手段】遊技演出の表示態様の移行タイミングを多様化し、遊技興趣を向上させる。

【選択図】図46



**【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情報を変動表示する識別情報表示手段と、  
前記識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、  
前記識別情報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、

前記遊技演出の演出態様として、特定演出態様を含む複数の演出態様を有すると共に、前記複数の演出態様は表示態様が異なる演出態様とされ、

前記特定演出態様の実行条件として複数の実行条件を有することを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

10

**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関し、特に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、パチンコ遊技機等の遊技機において、始動口への遊技球の入球に基づいて図柄を変動表示し、その図柄が特定態様で停止表示すると、遊技者に所定の利益を付与可能な特別遊技を行うものが知られている。この種の遊技機には、図柄の変動表示に伴って、背景画像の表示態様を変化させたり、所定のキャラクタ画像を表示したり、といった遊技演出を実行するものが存在する。また、このような背景画像やキャラクタ画像として、表示態様の異なる複数種類の背景画像やキャラクタ画像を有し、これらを所定の順序で又はランダムに表示することで、遊技演出の表示態様を変化させるものが知られている（例えば特許文献1）。

20

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2009-82215号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

30

特許文献1では、表示態様の異なる表示モードとして、確変モード、時短モード、潜伏モードを備えており、これらのモードを遊技状態や大当りの種類によって設定することが記載されている。しかしながら、これらの遊技モードの移行タイミングや終了タイミングは、遊技者が容易に予測できるタイミングで実行されるため、遊技モードの移行が発生したとしても、遊技興趣を高めることが困難である。またこのような状況では、所定の時期に、特定の表示モード（例えば、確変モード）が実行されないことで、遊技意欲を減退させる虞もある。

**【0005】**

本発明は、前述した事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技演出の表示態様の移行タイミングを多様化し、遊技興趣を向上させることにある。

40

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

上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情報を変動表示する識別情報表示手段と、  
前記識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、  
前記識別情報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、

前記遊技演出の演出態様として、特定演出態様を含む複数の演出態様を有すると共に、前記複数の演出態様は表示態様が異なる演出態様とされ、

前記特定演出態様の実行条件として複数の実行条件を有することを特徴とするものであ

50

る。

【 0 0 0 7 】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行する遊技演出実行手段を備え、遊技演出の演出態様として、特定演出態様を含む、表示態様の異なる複数の演出態様を有している。また、特定演出態様を実行する実行条件として、複数の実行条件を有している。これにより、特定演出態様への移行パターンが多様化し、特定演出態様の実行可能性を高めると共に、特定演出態様の実行時期を遊技者が予測困難とすることが可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 発明の効果 】

【 0 0 0 8 】

本発明の遊技機によれば、遊技演出の表示態様の移行タイミングを多様化し、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 0 9 】

【 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 】 同遊技機の電氣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 ) は当り判定テーブルであり、( B ) は大当り種別判定テーブルであり、( C ) は普通図柄当り判定テーブルであり、( D ) は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【 図 9 】 変動パターンテーブルである。

【 図 1 0 】 主制御メイン処理のフローチャートである。

【 図 1 1 】 割り込み処理のフローチャートである。

【 図 1 2 】 始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【 図 1 3 】 始動入球時処理のフローチャートである。

【 図 1 4 】 普通図動作処理のフローチャートである。

【 図 1 5 】 普通図柄待機処理のフローチャートである。

【 図 1 6 】 普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【 図 1 7 】 普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【 図 1 8 】 普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【 図 1 9 】 普通図柄確定処理のフローチャートである。

【 図 2 0 】 普通電動役物処理のフローチャートである。

【 図 2 1 】 特図動作処理のフローチャートである。

【 図 2 2 】 特別図柄待機処理のフローチャートである。

【 図 2 3 】 特図 2 当否判定処理のフローチャートである。

【 図 2 4 】 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 2 5 】 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 2 6 】 特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。

【 図 2 7 】 特図 1 当否判定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 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【 図 3 0 】 特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。

【 図 3 1 】 特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【 図 3 2 】 特別図柄確定処理のフローチャートである。

【 図 3 3 】 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 4】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】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 6】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】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 2】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 3】時期判定処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】演出モード設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 7】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 4 8】特定モード終了処理のフローチャートである。
- 【図 4 9】第 2 実行条件設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 0】判定時期決定テーブルを示す図である。
- 【図 5 1】実行期間判定テーブルを示す図である。
- 【図 5 2】演出モードの一例を示す図である。
- 【図 5 3】実施例 2 の受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 5 4】実施例 2 の受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 5 5】実施例 2 の事前判定処理のフローチャートである。
- 【図 5 6】実施例 2 の背景設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 7】実施例 2 の特定背景終了処理のフローチャートである。
- 【図 5 8】実施例 2 の通常モードの背景を示す図である。
- 【図 5 9】実施例 2 の特定モードの背景を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】

#### 【 0 0 1 0 】

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

#### 【 0 0 1 1 】

尚、以下の説明において、単に前側（前方）とは、遊技機を正面視した場合の手前側（遊技時に遊技者が位置する側）のことであり、単に後側（後方）とは、遊技機を正面視した場合の背面側のことである。また、単に上側（上方）、下側（下方）、左側（左方）、右側（右方）とは、遊技機を正面視した場合の上・下・左・右の各方向のことであり、例えば、図 1 や図 3 における上側、下側、左側、右側を指す。

#### 【実施例 1】

#### 【 0 0 1 2 】

図 1 乃至図 3 に示すように、本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。

10

20

30

40

50

## 【0013】

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

## 【0014】

演出ボタン63は、遊技者による入力が可能な入力手段として機能するもので、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。例えば、遊技演出の実行中に第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63bを操作すると、当該操作に基づいて所定の操作対応演出が行われる。尚、演出ボタン63の構成は本実施例の態様に限らず、遊技者が入力を行うことができるものであれば足り、例えば、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力手段（例えば、出沒式、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手段（光電式等）であってもよい。また、演出ボタンが、上方や手前側に突出したり振動したりする等の演出動作を行うもの（可動式の演出操作手段）であってもよい。

## 【0015】

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

## 【0016】

遊技領域3の中央付近には、演出表示手段の一態様である画像表示装置7が設けられている。本実施例の画像表示装置7は液晶表示装置からなるもので、その表示画面7aには、演出図柄8L、8C、8R（単に「演出図柄8」ともいう）が表示される演出図柄表示領域7b（「演出図柄表示部」ともいう）と、表示画面7aの背景を構成する背景画像が表示される背景表示領域7cとが設けられている。演出図柄8L、8C、8Rは、後述の第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行う。変動表示の態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様があり、本実施例では、原則、上下方向にスクロール表示する。演出図柄表示領域7bは、例えば「左」「中」「右」の3つの図柄表示エリアからなり、左の図柄表示エリアには左演出図柄8Lが表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄8Cが表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄8Rが表示される。尚、左・中・右の図柄表示エリアの位置は夫々区別して設ける必要はなく、左・中・右の演出図柄の表示エリアをそれぞれ図柄表示エリア（演出図柄表示領域7b）の全体としてもよい。

## 【0017】

本実施例の演出図柄8L、8C、8Rは、それぞれ「1」～「9」までの数字を表した複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域7bに停止表示される左、中、右の演出図柄の組み合わせ（停止表示態様）によって、後述の第1特別図柄表示器41a（「第1特別図柄表示部」ともいう）に表示される第1特別図柄の変動表示の表示結果や、第2特別図柄表示器41b（「第2特別図柄表示部」ともいう）に表示される第2特別図柄の変動表示の表示結果、つまり、特別図柄当否判定（単に「当否判定」ともいう）の結果を、遊技者が認識し易いように表示する。本実施例では、変動表示している演出図柄8L、8C、8Rの停止順序を、原則、「左 右 中」としている。尚、第1特別図柄、第2特別図柄、演出図柄のいずれかを指して単に「図柄」や「識別情報」ということがある。

また、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第1特別図柄を「特図1」「第1特図」、第2特別図柄を「特図2」「第2特図」ということがある。

【0018】

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。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41aや第2特別図柄表示器41bに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域7bに表示される演出図柄を見て把握する。

10

【0019】

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

20

【0020】

画像表示装置7の表示画面7a上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、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様々な演出画像も表示される。

【0021】

また、画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて第1演出保留9aを表示する第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）と、後述の第2特図保留の記憶数に応じて第2演出保留9bを表示する第2演出保留表示領域9d（第2演出保留表示部）とが設けられている。第1演出保留や第2演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第1特図保留表示器43a（図4を参照）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43bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

30

【0022】

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

40

【0023】

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

50

って、可動装飾部材 14 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。

#### 【0024】

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。

#### 【0025】

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。

#### 【0026】

可変入賞装置 22 は、可動部材 23 を備え、可動部材 23 の動作によって第 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。つまり、可動部材 23 は、所定の動作（開閉動作）を行うことで、第 2 始動口 21 への遊技球の入球可能性を変化させるものである。この可動部材 23 は、第 2 始動口ソレノイド 24（図 5 を参照）により駆動される。本実施例では、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てもよい。

#### 【0027】

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（「第 1 可変入球口」ともいう）を備えた第 1 大入賞装置 31 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 を参照）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 大入賞装置 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。

#### 【0028】

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（「第 2 可変入球口」ともいう）を備えた第 2 大入賞装置 36 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 を参照）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。すなわち、第 2 大入賞装置 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。

#### 【0029】

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 に入球した遊技球の少なくとも 1 個が特定領域 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。このような確変作動口としての特定領域 39（V 領域）を備える第 2 大入賞口 35（第 2 大入賞装置 36）のことを「

10

20

30

40

50

Vアタッカー」ともいう。尚、高確率状態は、特別遊技とは別に遊技者に付与される遊技上の特典の一つである。

#### 【0030】

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28（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、複数の一般入賞口27が設けられている。本実施例では、一般入賞口27を4個設けてあり、そのうちの3個を第1始動口20の左方に設けられた左一般入賞口とし、1個を第1大入賞口30の右方に設けられた右一般入賞口としている。第1始動口20、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、及び一般入賞口27は、それぞれ賞球の払い出し契機となる入球口であり、各入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（賞球）が払い出される。具体的には、第1始動口20の賞球数は「4」、第2始動口21の賞球数は「2」、第1大入賞口20および第2大入賞口35の賞球数は「15」、一般入賞口27の賞球数は「10」としている。

10

#### 【0031】

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

20

30

#### 【0032】

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

40

#### 【0033】

第1特別図柄の変動表示は、第1始動口20への遊技球の入球に基づいて行われる。第2特別図柄の変動表示は、第2始動口21への遊技球の入球に基づいて行われる。尚、以

50

下の説明では、第1特別図柄および第2特別図柄を総称して「特別図柄」ということがある。また、第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄表示器41bを総称して「特別図柄表示部41」ということがある。また、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bを総称して「特図保留表示部43」ということがある。

#### 【0034】

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に停止表示し、停止表示された特別図柄（停止図柄）によって第1始動口20または第2始動口21への入球に基づく抽選（特別図柄当否判定、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定識別情報）である場合、すなわち、特別図柄の停止表示の態様（特別図柄の変動表示の表示結果）が大当たり図柄や小当たり図柄等の当り態様である場合には、停止表示された当り図柄の種類に応じた開放パターンにて第1大入賞口30または第2大入賞口35を開放させる特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）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。

#### 【0035】

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。本実施例では、第1特別図柄当否判定の結果として「15R第1大当たり」、「15R第2大当たり」、「5R第3大当たり」および「2R第4大当たり」の4種類の大当たりと、第1小当たりが設けられており（図6、図8を参照）、第1特別図柄表示器41aのLEDは、それら大当たり及び小当たりの各々に応じた表示態様を採ることが可能となっている。例えば、第1特別図柄当否判定の結果が第1大当たり（15R大当たり）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（15R第1大当たり図柄）。また、第2大当たり（15R大当たり）となった場合には、「ijk」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第2大当たり図柄）。また、第3大当たり（15R大当たり）となった場合には、「ijl」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第3大当たり図柄）。また、第4大当たり（2R大当たり）となった場合には、「jnop」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する（2R第4大当たり図柄）。また、第1小当た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（小当たり図柄）。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（外れ図柄）。

#### 【0036】

一方、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。本実施例では、第2特別図柄当否判定の結果として「15R第5大当たり」と「15R第6大当たり」の2種類の大当たりとが設けられており（図8を参照）、第2特別図柄表示器41bのLEDは、それら大当たりの各々に応じた表示態様を採ることが可能となっている。例えば、第2特別図柄当否判定の結果が、第5大当たり（15R大当たり）となった場合には、「abd」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第5大当たり図柄）。また、第6大当たり（15R大当たり）となった場合には、「abc」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第6大当たり図柄）。また、第2小当たりとなった場合には、「cdeh」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する（第2小当たり図柄）。また、外れとなった場合には、「eh」の2個のLEDを点灯し残りを消灯する（外れ図柄）。

#### 【0037】

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

#### 【0038】

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0039】

特図保留記憶部に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに行えない場合、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可能となっている。

#### 【0040】

20

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

30

#### 【0041】

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

#### 【0042】

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

40

#### 【0043】

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

50

、 : 消灯とする) というように両 L E D 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 L E D 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 L E D が交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

#### 【 0 0 4 4 】

本パチンコ遊技機 1 では、ゲート 2 8 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 R A M に形成される普図保留記憶部(図示せず)に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部に記憶可能な普図保留の数は所定数までとされており、本実施例におけるその上限値は「 4 」となっている。普図保留記憶部に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機 1 では、ゲート 2 8 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になっている。

#### 【 0 0 4 5 】

普図保留記憶部に記憶された普図保留の数は、普図保留表示器 4 4 に表示される。具体的には普図保留表示器 4 4 は、「 q r 」の 2 個の L E D で構成されており、普図保留の数に応じて L E D 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 L E D 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 L E D を消灯し「 r 」の L E D 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 4 3 a と同様に定められている。

#### 【 0 0 4 6 】

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。本実施例のパチンコ遊技機 1 は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行など、遊技進行や遊技利益に関する制御を行う主制御基板 8 0 (「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 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 1 1 0 (「払出制御部」ともいう)、画像表示装置 7 や演出表示器 1 0 2、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a および演出第 2 特図保留表示器 1 0 3 b 等の表示制御を行う画像制御基板 1 0 0 (画像制御部)等を備えている。

#### 【 0 0 4 7 】

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 8 0 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 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7 及び画像制御基板 1 0 0 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 9 0 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 1 0 9 を収納する電源基板ケースが設けられている。

#### 【 0 0 4 8 】

主制御基板 8 0 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」) 8 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 8 1 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した R O M、ワークメモリとして使用される R A M、R O M に記憶されたプログラムを実行する C P

Uが含まれている。遊技制御用マイコン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、前述した特図保留記憶部（第1特図保留記憶部及び第2特図保留記憶部）と普図保留記憶部とが設けられている。また、主制御基板80（遊技制御用マイコン81）のRAM（主制御RAM）の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

#### 【0049】

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20a、第2始動口センサ21a、ゲートセンサ28a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、特定領域センサ39a、非特定領域センサ49aおよび一般入賞口センサ27aが接続されている。これら各種センサを「遊技球検知手段」ともいう。

#### 【0050】

第1始動口センサ20a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21a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28a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30a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35a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39a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。非特定領域センサ49aは、第2大入賞口35内の非特定領域（図示せず）に設けられており、第2大入賞口35に入球した遊技球のうち非特定領域を通過した遊技球（つまり、特定領域39を通過しなかった遊技球）を検知するものである。一般入賞口センサ27aは、各一般入賞口27内にそれぞれ設けられて一般入賞口27に入球した遊技球を検知するものである。

#### 【0051】

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および第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。

#### 【0052】

さらに主制御基板80には、第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄表示器41b、普通図柄表示器42、第1特図保留表示器43a、第2特図保留表示器43b、普図保留表示器44、ラウンド表示器45、遊技状態表示器46、発射方向表示器47および当り表示器48が接続されている。すなわち、これらの主表示器40の表示制御は、遊技制御用マイコン81によりなされる。

#### 【0053】

また主制御基板80は、払出制御基板110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110から信号を受信する。払出制御基板110には、賞球や貸球を払い出す払出装置120、及びカードユニット135（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111（「発射制御部」ともいう）を介して発射装置112が接続されている。発射装置112には、発射ハンドル60（図1を参照）が含まれる。

#### 【0054】

払出制御基板110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

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0055】

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

20

#### 【0056】

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

30

#### 【0057】

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

#### 【0058】

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

40

#### 【0059】

演出表示器 102 は、2 個の LED からなり、演出図柄 8 の変動表示および停止表示に

50

あわせて変動表示および停止表示を行い、2個のLEDの点灯・消灯または色の組合せにより、演出図柄8の表示結果（特別図柄当否判定の結果）を示す表示態様で停止表示する。また、演出第1特図保留表示器103aおよび演出第2保留表示器103bも同様に2個のLEDからなる。そして、2個のLEDの点灯・消灯または色の組合せにより、演出第1特図保留表示器103aは第1演出保留表示領域9cに表示される保留個数および第1特図保留表示器43aで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、演出第2特図保留表示器103bは第2演出保留表示領域9dに表示される保留個数および第2特図保留表示器43bで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。これは、キャラクタ図柄を表示画面7a（演出図柄表示部）の略全体に表示したり、可動装飾部材14を動作させて表示画面7aの演出図柄表示領域7b（演出図柄表示部）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または全部が視認できない状態になることがあり得るため、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、または加えてVDP（Video Display Processor）を設けてもよい。

10

20

30

40

50

#### 【0060】

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、画像制御用マイコン101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。

#### 【0061】

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、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。

#### 【0062】

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、ランプ制御基板107に中継基板108を介して接続された可動装飾部材14を動作させる。前述したように、可動装飾部材14は、センター装飾体10（装飾部材13の後方）に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン91は、可動装飾部材14を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ（「駆動データ」ともいう）を、サブ制御基板90のROMに格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材14の動作を制御する。尚、ランプ制御基板107にCPUを実装してもよく、この場合、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。

#### 【0063】

また、サブ制御基板90には、第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63b（図1参照）が操作（押す、回転、引く等）されたことを検知する第1演出ボタン検知スイッチ63cおよび第2演出ボタン検知スイッチ63dが接続されている。従って、第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63bに対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチからサブ制御基板90に対して信号が出力される。尚、第1演出ボタン検知スイッチ63cおよび第2演出ボタン検知スイッチ63dを総称して単に「演出ボタン検知スイッチ」ともいう。

#### 【0064】

次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 における当否判定に係る制御（判定手段）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。特別図柄当否判定の結果が「大当り」のときには、特別図柄表示部 4 1 に「大当り図柄」が停止表示され、「小当り」のときには、特別図柄表示部 4 1 に「小当り図柄」が停止表示され、「外れ」のときには、特別図柄表示部 4 1 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 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5 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」といい、小当りとなって実行される特別遊技を「小当り遊技」という。

#### 【0065】

10

当りには複数の種別がある。図 6 に示すように大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」、「15R 第 3 大当り」、「2R 第 4 大当り」、「15R 第 5 大当り」および「15R 第 6 大当り」がある。「15R 第 1 大当り」および「15R 第 5 大当り」は、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5）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 3 9 への遊技球の通過（V 通過）が可能（容易）な態様で第 2 大入賞口 3 5 を開放させる大当りである。この特定領域 3 9 への遊技球の通過を狙うラウンドを「V ラウンド」や「チャンスラウンド」ともいう。

#### 【0066】

20

「15R 第 2 大当り」、「15R 第 3 大当り」および「15R 第 6 大当り」は、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5）の開放回数（ラウンド数）が 15 回であるものの、前述の V 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 3 9 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、これら的大当りは、特定領域 3 9 への遊技球の通過が可能（容易）な態様で第 2 大入賞口 3 5 を開放させることのない大当りであるといえる。

#### 【0067】

30

「2R 第 4 大当り」は、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5）の開放回数（ラウンド数）が 2 回であり、V 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 3 9 への遊技球の通過が可能な態様で第 2 大入賞口 3 5 を開放させる大当りである。但し、第 2 大入賞口 3 5 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。

#### 【0068】

40

本実施例のパチンコ遊技機 1 では、大当り遊技中の特定領域 3 9 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 15R 第 1 大当りまたは 15R 第 5 大当りとなった場合には、特定領域 3 9 への遊技球の通過可能性が極めて高い態様で 1 ラウンド目と 2 ラウンド目の V 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 3 9 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。また、特別図柄当否判定の結果が 2R 第 4 大当りとなった場合には、15R 第 1 大当りや 15R 第 5 大当りほどではないものの特定領域 3 9 への遊技球の通過可能性がある態様で 1 ラウンド目と 2 ラウンド目の V 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 3 9 へ遊技球を通過させることができれば、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。

#### 【0069】

50

これに対して、特別図柄当否判定の結果が 15R 第 2 大当り、15R 第 3 大当り又は 15R 第 6 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 V 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おける特定領域 3 9 への遊技球の通過可能性は極めて低くなり（実質的に不可能となり）、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)。

【0070】

一方、小当り(第1小当り、第2小当り)は、見かけ上2R第4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大入賞口35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たとしても、小当り遊技の実行後の遊技状態は小当り遊技の実行前から変化し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4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定の結果が「2R第4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、2R第4大当りとしての特別遊技中(大当り遊技中)に遊技球が特定領域39を通過したとしても、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(小当り遊技中)に遊技球が特定領域39を通過したとしても、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および2R第4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、小当りにおいては入賞口の開放回数をラウンド数とはいわず、単に開放回数という。

10

20

【0071】

本実施例のパチンコ遊技機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、15R第1大当りとなった場合(第1特別図柄表示器41aに15R第1大当り図柄が停止表示された場合)および15R第5大当りとなった場合(第2特別図柄表示器41bに15R第5大当り図柄が停止表示された場合)には、1R~2Rでは第2大入賞口35を最大28秒開放させ、3R~15R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、1R目と2R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(Vラウンド中)に遊技球が特定領域39を通過する可能性は極めて高いものとなっている。

【0072】

また、15R第2大当りとなった場合(第1特別図柄表示器41aに15R第2大当り図柄が停止表示された場合)と、15R第3大当りとなった場合(第1特別図柄表示器41aに15R第3大当り図柄が停止表示された場合)と、15R第6大当りとなった場合(第2特別図柄表示器41bに15R第6大当り図柄が停止表示された場合)には、1R~2Rでは第2大入賞口35を最大0.1秒開放させ、3R~15R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、1R目と2R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(Vラウンド中)に遊技球が特定領域39を通過することはほぼ不可能となっている。

30

【0073】

このように、本実施例では、15R第2,第3,第6大当り用の開放パターンと、15R第1,第5大当り用の開放パターンと比べて第1ラウンドおよび第2ラウンド(Vラウンド)とでは、開放態様が異なっている。そして、15R第1,第5大当りでは、1ラウンド目と2ラウンド目に第2大入賞口35が28秒開放するため、当該Vラウンドでは、球詰まりや遊技球発射系のトラブル等が発生しない限り、略確実に遊技球が第2大入賞口35に入球して、高い確率で特定領域39を通過することとなる。これに対して、15R第2,第3,第6大当りでは、1ラウンド目と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に遊技球が入球することは非常に困難である。従って、15R第2,第3,第6大当りに係る大当り遊技の実行中に遊技球が特定領域39を通過する可能性は、15R第1,第5大当りと比してかなり低くなっており、実質的には通過不可能といってもよい。

40

50

## 【 0 0 7 4 】

尚、特定領域 3 9 への遊技球の通過可能性（V 通過可能性）が極めて高い態様で V ラウンドが実行される大当りのことを「V 通過予定大当り」ともいい、V 通過可能性が極めて低い態様で V ラウンドが実行される大当りのことを「V 非通過予定大当り」ともいう。

## 【 0 0 7 5 】

また、図 6 に示すように、2 R 第 4 大当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 2 R 第 4 大当り図柄が停止表示された場合）には、1 R ~ 2 R まで第 2 大入賞口 3 5 を最大 0 . 9 秒開放させる。この当りでは、1 R 目と 2 R 目の第 2 大入賞口 3 5 の開放時間の合計が最大で 1 . 8 秒となるため、そのラウンド中に遊技球を第 2 大入賞口 3 5 に入球させて特定領域 3 9 を通過させることが可能となっている。本実施例の本パチンコ遊技機 1 においては、0 . 6 秒程度で 1 個の遊技球が発射されるようになっているので、第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が 1 . 8 秒あれば、第 2 大入賞口 3 5 へ遊技球を入球させて特定領域 3 9 への遊技球の通過を狙うことは十分に可能である。但し、2 R 第 4 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 1 5 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。

## 【 0 0 7 6 】

また、第 1 小当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に第 1 小当り図柄が停止表示された場合）と、第 2 小当りとなった場合（第 2 特別図柄表示器 4 1 b に第 2 小当り図柄が停止表示された場合）には、第 2 大入賞口 3 5 の最大 0 . 9 秒間の開放を 2 回行う。すなわち、2 R 第 4 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 3 5 の開放時間が合計 1 . 8 秒あるため、遊技球を第 2 大入賞口 3 5 に入球させて特定領域 3 9 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、小当り遊技にて特定領域 3 9 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、小当り遊技では、大入賞口の総開放時間が 1 . 8 秒と短いため、2 R 第 4 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ぼ無いもの（入球による賞球のみ）となっている。

## 【 0 0 7 7 】

本実施例では、第 2 大入賞口 3 5 の開放パターンとして、遊技球が特定領域 3 9 を通過可能（通過容易）な第 1 の開放パターンと（1 5 第 1 大当り、1 5 R 第 5 大当り）、遊技球が特定領域 3 9 を通過困難（通過不能）な第 2 の開放パターンと（1 5 R 第 2 大当り、1 5 R 第 3 大当り、1 5 R 第 6 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（2 R 第 4 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 3 9 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 3 9 を通過不能な開放パターンとしてもよい。

## 【 0 0 7 8 】

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、1 5 R 第 1 大当りが 4 0 %、1 5 R 第 2 大当りが 2 0 %、1 5 R 第 3 大当りが 3 0 %、2 R 第 4 大当りが 1 0 %となっている（図 6 の大当り種別決定用乱数の欄を参照）。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、1 5 R 第 5 大当りが 8 0 %、1 5 R 第 6 大当りが 2 0 %となっている（図 6 の大当り種別決定用乱数の欄を参照）。この振分確率は、大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過する可能性、すなわち高確率状態となる確率を表しているものといえ、また、後述の開放延長機能が作動する高ベース状態となる確率を表しているものといえる。

## 【 0 0 7 9 】

すなわち、高確率状態となる確率については、第 1 始動口 2 0 への入球に基づく当否判定（第 1 特別図柄当否判定）で大当りとなった場合、その確率は少なくとも 4 0 %となっ

ており、2 R 第4大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過する場合を含めると、その確率は50%となっている。一方、第2始動口21への入球に基づく当否判定(第2特別図柄当否判定)で大当りとなった場合、その確率は80%となっている。

【0080】

また、高ベース状態となる確率については、開放延長機能が作動していない遊技状態(低ベース状態)において第1特別図柄当否判定で大当りとなった場合、その確率は60%となっており、高ベース状態において第1特別図柄当否判定で大当りとなった場合の2 R 第4大当りを含めると、その確率は70%となっている。一方、第2特別図柄当否判定で大当りとなった場合、その確率は100%となっている。そして、第2特別図柄当否判定で大当りとなった場合には、第1特別図柄当否判定で大当りとなった場合に発生し得る2 R 大当りが発生することはなく、必ず15 R 大当りとなる。

10

【0081】

このように本実施例のパチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる第1特別図柄当否判定(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第2特別図柄当否判定(第2特別図柄の大当り抽選)において大当りとなる方が、第1特別図柄当否判定で大当りとなる場合に比べ、高確率状態になる確率や高ベース状態になる確率、さらには15 R 分の賞球を獲得できる可能性が高くなっている。つまり、第2特別図柄当否判定で大当りとなる場合の方が、第1特別図柄当否判定で大当りとなる場合に比べ、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おり、第2特別図柄を変動表示させた方が、第1特別図柄を変動表示させるよりも遊技者にとって有利に働く可能性が高いものとなっている。このため、遊技者は、第2始動口21への入球を期待して遊技を行うこととなる。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(高ベース状態)においては顕著である。尚、前述の振分確率は一例であり、遊技性やスペック等を考慮して任意に設定することができる。

20

【0082】

また、本実施例では、第2特別図柄を第1特別図柄に比して優位にしていることから、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示が共に実行可能な場合、すなわち、第1特図保留と第2特図保留が共に「1」以上存在する場合には、第2特別図柄の変動表示(第2特図保留の消化)を第1特別図柄の変動表示(第1特図保留の消化)に優先して行うものとしている。これにより、第2始動口21への入球頻度が高まる高ベース状態は、第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高まるので、遊技者にとって有利に遊技を進めることが可能な状態といえる。にもかかわらず、高ベース状態で第1特別図柄の変動表示が行われることは、遊技者にとっては、せっかくの有利な状態(高ベース状態)での遊技に水を差されることとなり、第1特別図柄の変動表示は第2特別図柄の変動表示に比べ不利に働く可能性もあることから、高ベース状態での第1特別図柄の変動表示は、遊技者にとって望ましいことではないといえる。

30

【0083】

ここで、特別図柄の停止表示の態様として、大当り図柄のことを「特定表示結果」ともいい、小当り図柄のことを「所定表示結果」ともいい、外れ図柄のことを「所定態様」や「非特定表示結果」ともいう。また、高ベース状態の設定契機とならない大当り図柄(15 R 第3大当り図柄、低ベース状態での2 R 第4大当り図柄)のことを「第1特定表示結果」ともいい、高ベース状態の設定契機となる大当り図柄(15 R 第1, 第2, 第5, 第6大当り図柄、高ベース状態での2 R 第4大当り図柄)のことを「第2特定表示結果」ともいう。また、特別図柄が変動表示する際の遊技状態として、開放延長機能が作動しない遊技状態(低ベース状態)のことを「第1遊技状態」ともいい、開放延長機能が作動する遊技状態(高ベース状態)のことを「第2遊技状態」ともいう。

40

【0084】

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

50

の種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図7（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は「0～629」までの範囲で値をとり、大当り種別決定用乱数は「0～99」までの範囲で値をとる。また、第1始動口20や第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数および大当り種別決定用乱数の他に「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数であり、「0～198」までの範囲で値をとる。また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数には、図7（B）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第2始動口21を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄抽選）のための乱数であり、「0～240」までの範囲で値をとる。

10

#### 【0085】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1の遊技状態について説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄に対する確率変動機能、普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能および開放延長機能の各機能が作動状態または非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第1特別図柄および第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当り判定テーブルを用いて当否判定を行い、高確率状態では、大当りと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が通常状態よりも多い高確率状態用の当り判定テーブルを用いて当否判定を行う（図8（A）を参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の表示結果が大当りとなる（停止図柄が大当り図柄となる）確率が高くなる。

20

#### 【0086】

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る。すなわち、時短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図9を参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化ペースが速くなり、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りを狙うことができる。

30

#### 【0087】

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は同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。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（C）を参照）。つまり、普通図柄について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表示結果が当りとなる（停止図柄が普通当り図柄となる）確率が高くなる。

40

#### 【0088】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本実施例では、普通図柄の変動時間は非時短状態では30秒であるが、時短状態では1秒である（図8（D）を参照）。さらに時短状態では、可変入賞装置22（第2始動口21）の開放

50

時間延長機能が作動し、補助遊技における第2始動口21の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。加えて時短状態では、可変入賞装置22の開放回数増加機能が作動し、補助遊技における第2始動口21の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。具体的には、非時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22（第2始動口21）の可動部材23が0.2秒の開放動作を1回行い、時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22（第2始動口21）の可動部材23が2.0秒の開放動作を3回行うものとなっている。

#### 【0089】

普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能および開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、第2始動口21が頻繁に開放され、第2始動口21への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」ともいい、作動していない状態を「低ベース状態」ともいう。高ベース状態では、手持ちの遊技球（持ち球）を大きく減らすことなく大当りを狙うことができる。

#### 【0090】

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

#### 【0091】

本実施例のパチンコ遊技機1では、15R第1、第5大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過していれば、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態を特に「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本例では100回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当りとなって大当り遊技が実行されることにより終了する。

#### 【0092】

また、15R第2、第6大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過することは極めて困難であることから特別図柄の通常状態となり、これに加えて特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態を特に「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本例では100回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、所定回数（本例では100回）の特別図柄の変動表示が実行されるまでに大当りに当選して当該大当りに係る特別遊技（大当り遊技）が実行されることにより終了する。尚、可能性は限りなく低いが、仮に、15R第2、第6大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過した場合には、その大当り遊技終了後の遊技状態は「高確高ベース状態」となる。また、可能性は限りなく低いが、仮に、15R第1、第5大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過しなかった場合には、その大当り遊技終了後の遊技状態は「低確高ベース状態」となる。

#### 【0093】

また、15R第3大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過する可能性は極めて低いことから、特別図柄の通常状態となり、これに加えて特別図柄の非時短状態かつ低ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態を特に「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態は、本パチンコ遊技機1において基本となる遊技状態、すなわち初期の遊技状態である。尚、可能性は限りなく低いが、仮に、15R第3大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過し

た場合には、その大当り遊技終了後の遊技状態は、後述の「高確低ベース状態」となる。

【0094】

また、低確低ベース状態において、2R第4大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過していれば、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の非時短状態かつ低ベース状態となる(図6を参照)。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、所定回数(本例では100回)の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当りとなって大当り遊技が実行されることにより終了する。

【0095】

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。

【0096】

また、高ベース状態において、2R第4大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過していれば「高確高ベース状態」となる(図6を参照)。すなわち、特別図柄の時短機能およびベース状態については、大当り遊技の実行前の状態と同じ状態とされる。

【0097】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域3Bへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。高ベース状態では、低ベース状態と比べて第2始動口21が開放されやすくなっており、第1始動口20への入球よりも第2始動口21への入球の方が容易となっているからである。そのため、高ベース状態では、普通図柄当否判定の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入球させるべく右打ちを行うことで、左打ちを行うよりも、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47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。

【0098】

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3Aへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。低ベース状態では、高ベース状態と比べて第2始動口21が開放されにくくなっており、第2始動口21への入球よりも第1始動口20への入球の方が容易となっているからである。そのため、低ベース状態では、第1始動口20へ遊技球を入球させるべく左打ちを行うことで、右打ちを行うよりも、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47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。

【0099】

具体的には発射方向表示器47は、「yz」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、「yz」(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、「yz」(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。

【0100】

以上のように、本実施例のパチンコ遊技機1においては、小当り遊技や大当り遊技が行われていない低確低ベース状態を基準とすると、この低確低ベース状態を「通常遊技状態」もしくは「通常状態」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技を「通常遊技」として捉えることができる。

【0101】

10

20

30

40

50

そして、大当り遊技は、特別図柄を変動表示させて大当り図柄が停止表示されることで実行され得る遊技であって、遊技者にとっては、大入賞口（第1大入賞口32、第2大入賞口35）への遊技球の入球により多量の賞球を得ることが可能な有利な遊技であることから、大当り遊技を「特別遊技」として捉えることができ、当該大当り遊技が行われる遊技状態を「特別遊技状態」として捉えることができる。

#### 【0102】

また、小当り遊技は、大当り遊技ほどではないものの、大入賞口（第1大入賞口32、第2大入賞口35）への遊技球の入球により賞球を得ることは可能なので、一応は、通常遊技に比べ遊技者に有利な遊技といえる。よって、小当り遊技も「特別遊技」として捉えることができ、当該小当り遊技が行われる遊技状態も「特別遊技状態」として捉えることができる。尚、大当り遊技としての特別遊技と、小当り遊技としての特別遊技を区別するため、小当り遊技としての特別遊技を「小利益特別遊技」として捉えることもできる。

#### 【0103】

##### [主制御メイン処理]

次に、図10～図38に基づいて、遊技制御用マイコン81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81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、主制御基板80のROMから図10に示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80のCPUの設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。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。

#### 【0104】

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

#### 【0105】

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

#### 【0106】

##### [割り込み処理]

次に、割り込み処理（S105）について説明する。図11に示すように、割り込み処理（S105）では、まず出力処理（S201）を実行する。出力処理（S201）では、以下に説明する各処理において主制御基板80のRAMに設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、サブ制御基板90や払出制御基板110等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当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。

【 0 1 0 7 】

出力処理 (S201) に次いで行われる入力処理 (S202) では、主にパチンコ遊技機 1 に取り付けられている各種センサ (第 1 始動口センサ 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、一般入賞口センサ 2 7 a 等 (図 5 を参照)) が検知した検知信号を読み込み、賞球情報として R A M の出力バッファに記憶する。また、第 1 始動口センサ 2 0 a や第 2 始動口センサ 2 1 a が遊技球を検知した場合、後述の始動入球時処理 (S205) により、各始動口に対応する始動入球コマンドを R A M の出力バッファに記憶する。さらに、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 の出力バッファに記憶する。

10

【 0 1 0 8 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S203) は、図 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。

【 0 1 0 9 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S203) に次いで、後述する始動口センサ検知処理 (S204)、始動入球時処理 (S205)、普図動作処理 (S206)、特図動作処理 (S207)、特定領域センサ検知処理 (S208)、保留球数処理 (S209) および電源断監視処理 (S210) を実行する。この他、遊技を進行させる上で必要な「その他の処理」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 8 0 の C P U に割り込みパルスが入力されるまで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 を参照)、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。

20

【 0 1 1 0 】

[ 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、遊技球がゲート 2 8 を通過したか否か、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)。遊技球がゲート 2 8 を通過していなければ (S301 で NO)、S305 の処理に移行し、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 未満であるか否かを判定する (S302)。

30

【 0 1 1 1 】

普通図柄保留球数が 4 未満でなければ (S302 で NO)、S305 の処理に移行する。一方、普通図柄保留球数が 4 未満であれば (S302 で YES)、普通図柄保留球数に「1」を加算し (S303)、普通図柄乱数取得処理 (S304) を行う。普通図柄乱数取得処理 (S304) では、R A M 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 8 0 の R A M に設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

40

【 0 1 1 2 】

S305 では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 2 1 a 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 2 1 に遊技球が入球していない場合 (S305 で NO) には、S309 の処理に移行し、第 2 始動口 2 1 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 8 0 の R A M に設けた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの数値) が 4 (上限数) 未満であるか否かを判定する (S306)。そして、特図 2 保留球数が 4 未満でない場合 (S306

50

でNO)には、S309の処理に移行し、特図2保留球数が4未満である場合には(S306でYES)、特図2保留球数に1を加算する(S307)。

【0113】

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)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。

【0114】

10

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

【0115】

20

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)およ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。

【0116】

[始動入球時処理]

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

30

【0117】

S316では、直前の始動口センサ検知処理(S204)における特図2関係乱数取得処理(S308)で取得して第2特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値(取得情報)を読み出す(S316)。次いで、読み出した第2特別図柄に係る取得乱数値を判定する(S317)。S317では、読み出した取得乱数値のうち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値(特別図柄当否判定用乱数値)については、現在の遊技状態(低確率状態か高確率状態か)に応じて大当りか外れかを判定し、当該判定の結果が大当りである場合には、さらに大当りの種別を判定する。このS317の処理は、後述の特図2当否判定処理(S1202)における当否判定(S1303、S1309)に先立って行う事前判定(所謂「保留先読み」)に相当するものである。

40

【0118】

尚、大当りか否かの事前判定は、大当り判定テーブル(図8(A)を参照)、すなわち、高確率状態であれば高確率状態用の大当り判定テーブル、通常状態(低確率状態)であれば通常状態用の大当り判定テーブルに基づいて、大当り判定値と一致するか否かを判定することが可能である。また、他の事前判定態様として、変動パターン情報を判定可能な変動パターン情報判定テーブルとして、通常状態用(低確率状態用)の変動パターン情報

50

判定テーブルと、高確率状態用（高確率状態用）の変動パターン情報判定テーブルと、を有するものとする。そして、事前判定においては、取得乱数値（特別図柄当否判定用乱数カウンタの値等）と、遊技状態に応じた変動パターン情報判定テーブルと、に基づいて、所定の変動パターン情報を選択するものとするのが可能である。そして、この選択した変動パターン情報から、大当たりかどうかや大当たり種別、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行されるかどうか等を識別可能とすることができる。

#### 【 0 1 1 9 】

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

#### 【 0 1 2 0 】

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

#### 【 0 1 2 1 】

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

#### 【 0 1 2 2 】

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

#### 【 0 1 2 3 】

S320では、時短フラグがONであるか否かを判定し（S320）、時短フラグがONである、すなわち高ベース状態であると判定した場合（S320でYES）、そのまま処理を終える。一方、S320で時短フラグがOFFである、すなわち低ベース状態であると判定した場合（S320でNO）、S321以降の事前判定に係る処理に進む。

#### 【 0 1 2 4 】

S321～S323の処理は、前述したS316～S318と同様の処理を特図1について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理（S204）における特図1関係乱数取得処理（S312）で取得して第1特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出し（S321）、読み出した取得乱数値について事前判定を行う（S322）。そして、この事前判定に係る遊技情報を含むコマンドデータを特図1始動入球コマンドとして生成し、当該コマンド

をRAMの出力バッファにセットする(S323)。尚、S322の事前判定(保留先読み)は、後述の特図1当否判定処理(S1207)における当否判定(S1603,S1609)に先立って行うものである。

#### 【0125】

ここで、高ベース状態では、第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図2の当否判定(図8(B)を参照)が行われやすい状態となっている。また、本実施例では、後述するように特図2保留の消化(第2特別図柄の変動表示)を特図1保留の消化(第1特別図柄の変動表示)に優先して実行するものとしている。このことから、本実施例では、特図1保留に係る事前判定(特図1事前判定)を、第1特別図柄の変動表示が主として行われる低ベース状態にて行うこととし、特図2保留に係る事前判定(特図2事前判定)については、低ベース状態であるか高ベース状態であるかを問わず行うこととしている。また、本実施例のパチンコ遊技機1では、後述するように、大当り遊技中は低確低ベース状態に制御されるが、大当り遊技中に遊技球が第1始動口20に入球して特図1保留球数が「1」増加したとしても、S321~S323の処理(特図1事前判定処理)は行わないものとなっている。

#### 【0126】

##### [普図動作処理]

遊技制御用マイコン81は、始動入球遊技処理(S206)に次いで、図14に示す普図動作処理(S207)を行う。普図動作処理(S207)では、普通図柄表示器42および可変入賞装置22に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合には(S401でYES)、普通図柄待機処理(S402)を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には(S401でNO、S403でYES)、普通図柄変動中処理(S404)を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には(S401,S403で共にNO、S405でYES)、普通図柄確定処理(S406)を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には(S401、S403、S405の全てがNO)、普通電動役物処理(S407)を行う。尚普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

#### 【0127】

##### [普通図柄待機処理]

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

#### 【0128】

##### [普通図柄当否判定処理]

図16に示すように、普通図柄当否判定処理(S502)では、まず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-H)を読み出す(S601)。次いで、時短フラグがONであるか否か(すなわち遊技状態が時短状態であるか否か)を判定する(S602)。S602で、時短フラグがONである、すなわち時短状態であると判定した場合(S602でYES)、図8(C)に示す普通図柄当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、当りが否かを判定し（S604）、S605の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - H）が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。一方、S602で、時短フラグがONでない、すなわち、非時短状態であると判定した場合（S602でNO）、図8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」、「1」）に基づく低確率普図当否判定により、当りが否かを判定し（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。

10

## 【0129】

## [ 普通図柄乱数シフト処理 ]

図17に示すように、普通図柄乱数シフト処理（S504）では、まず、普通図柄保留球数を1デクリメントする（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。

20

## 【0130】

## [ 普通図柄変動中処理 ]

図18に示すように、普通図柄変動中処理（S404）では、まず、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し（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（S804）、この処理を終える。

## 【0131】

## [ 普通図柄確定処理 ]

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

30

## 【0132】

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

40

## 【0133】

## [ 普通電動役物処理 ]

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

50

## 【 0 1 3 4 】

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

10

## 【 0 1 3 5 】

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」であるか否かを判定する（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。

## 【 0 1 3 6 】

20

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またはS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFにするとともに（S1011）、普図当りフラグをOFFにし（S1012）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S1013）処理を終える。これにより、次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。

## 〔 普通電動役物処理 〕

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

30

## 【 0 1 3 7 】

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

## 【 0 1 3 8 】

40

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」であるか否かを判定する（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。

## 【 0 1 3 9 】

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

50

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、次回の割り込み処理において、普図動作処理(図13)として再び普通図柄待機処理(S402)が実行されることになる。

#### 【0140】

##### [特図動作処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理(S206)に次いで特図動作処理(S207)を行う。図21に示すように、特図動作処理(S207)では、特別図柄表示器41および大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)に関する処理を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(S1101でYES)には特別図柄待機処理(S1102)、特図動作ステータスが「2」である場合(S1101でNO、S1103でYES)には特別図柄変動中処理(S1104)、特図動作ステータスが「3」である場合(S1101、S1103で共にNO、S1105でYES)には特別図柄確定処理(S1106)、特図動作ステータスが「4」である場合(S1101、S1103、S1105で共にNO、S1107でYES)には大当り遊技としての特別電動役物処理1(S1108)、特図動作ステータスが「5」である場合(S1101、S1103、S1105、S1107の全てがNO)には小当り遊技としての特別電動役物処理2(S1109)、をそれぞれ行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

#### 【0141】

##### [特別図柄待機処理]

図22に示すように、特別図柄待機処理(S1102)では、まず、第2始動口21の保留球数(即ち特図2保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1201)。特図2保留球数が「0」である場合(S1201でYES)、即ち、第2始動口21への入球に基づいて取得される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への入球に基づいて取得される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)、処理中であれば(S1211でYES)、処理を終え、処理中でなければ(S1211でNO)、待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する(S1212)。

#### 【0142】

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への入球に基づいて取得される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への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図1当否判定処理(S1207)、特図1変動パターン選択処理(S1208)、特図1乱数シフト処理(S1209)、特図1変動開始処理(S1210)をこの順に行う。このように本実施例では、第1特図保留に基づく第1特別図柄の変動表示は、特図2保留球数が「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)を参照)。

#### 【0143】

##### [特図2当否判定処理]

図23に示すように、特図2当否判定処理(S1202)では、まず、判定値として、RAMの特図保留記憶部の最下位の領域(即ち第2特図保留の1個目に対応するRAM領域)

に記憶されている（最も古い記憶の）特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - 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、当り判定テーブル（図8（A）を参照）のうち通常状態用の当り判定テーブル（大当り判定値が「3」、「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）、当り判定テーブル（図8（A）を参照）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（S1309）。高確率状態用の大当り判定テーブルでは、大当り判定値が「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

10

#### 【0144】

当否判定（S1303,S1309）の結果が「大当り」とであると判定した場合（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。そして、第1特別図柄（特図1）の当否判定にて大当りと判定した場合は、15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り及び2R第4大当りのうち何れかとされ、第2特別図柄（特図2）の当否判定にて大当りと判定した場合は、15R第5大当りまたは15R第6大当りとされる（図8（B）を参照）。

20

#### 【0145】

このことに対応して、本実施例では、大当りフラグとして、大当りの種別が15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り、15R第5大当り又は15R第6大当りであった場合にONにする長当りフラグと、2R第4大当りであった場合にONにする短当りフラグと設けている。そして、2R第4大当りとなって短当りフラグがONにされると、2R第4大当り図柄が確定表示するタイミングで、ラウンド表示器45の2R用ランプ（図4を参照）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～第3大当り、15R第5大当り及び15R第6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（図4を参照）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

#### 【0146】

ここで、大当り判定（特別図柄当否判定）や大当り種別決定判定を、夫々「判定」といってもよいし、大当り判定を行い何れの大当り図柄となるかを含めて「判定」といってもよい。また、これらの結果を「判定結果」ということもある。

#### 【0147】

一方、当否判定（S1303,S1309）の結果が「大当り」でないと判定した場合（S1304でNO）、小当りであるか否かを判定する（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）を参照）。そして、「小当り」でないと判定した場合（S1305でNO）、外れ図柄を決定し（S1308）、処理を終える。つまり、当否判定（S1303,S1309）の結果が「大当り」でもなく「小当り」でもない場合は、その結果は「外れ」となる。一方、小当り判定（S1305）の結果が「小当り」とであると判定した場合（S1305でYES）、小当り図柄を決定し（S1306）、小当りフラグをONにして（S1307）、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

#### 【0148】

[ 特図2 変動パターン選択処理 ]

50

特別図柄待機処理（図 2 2）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 2 4 及び図 2 5 に示すように、特図 2 変動パターン選択処理（S1203）では、まず、遊技状態が時短状態であるか否か（時短フラグが ON であるか否か）を判定する（S1401）。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 であるか否かを判定し（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かつ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - 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（図 9 を参照）。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であり、特図 2 の抽選にて当選する大当りには 15R 第 5 大当り（長当り）しか存在しない（図 6 を参照）。したがって、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 P 1 または P 2 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。

10

#### 【0149】

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 であるか否かを判定する（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か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、本実施例では必ず変動パターン P 4 が選択される。

20

#### 【0150】

また、小当りフラグが ON でなければ（S1405でNO）、大当りでもなく小当りでもない外れということになり、この場合、第 2 特別図柄の保留数が「1」又は「2」であるか否かを判定する（S1406）。ここでいう保留数とは、本処理により変動パターンを決定している情報も含めた記憶数であるので、保留記憶の数は「1」～「4」の何れかの値とされる。そして、S1406で、保留数が「1」又は「2」であると判定した場合（S1406でYES）、非時短状態中第 1 保留数外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「1, 2」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1407）。本実施例では、変動パターン P 5 乃至 P 8 の何れかが選択される。

30

#### 【0151】

一方、S1406で、保留数が「1」又は「2」でない、すなわち「3」又は「4」であると判定した場合（S1406でNO）、非時短状態中第 2 保留数外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「3, 4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1408）。本実施例では、変動パターン P 9 乃至 P 12 の何れかが選択される。ここで、非時短状態中の第 1 保留数外れ用テーブルは、第 2 保留数外れ用テーブルよりも、比較的長時間の変動時間の変動パターンを選択する可能性が高く設定されている。また、選択可能な最短の変動時間（12000ms）も、第 2 保留数外れ用テーブルのもの（4000ms）よりも長い時間とされている。つまり、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おり、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「1」又は「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。

40

#### 【0152】

また、前述の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）、大当りフラグが ON であるか否かを判定する（図 2 5 のS1410）。そして、大当りフラグが ON であると判定した場合（S1410でYES）、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時短状態かつ大当りに該当する部分）を参照して、変動

50

パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。前述したように、本処理は、特図 2 についての変動パターン選択処理であり、特図 2 の抽選にて当選する大当りには 1 5 R 第 5 大当り（長当り）しか存在しないことから（図 6 を参照）、S1411では、長当りに対応する変動パターン P 1 3 または P 1 4 が選択される。

【 0 1 5 3 】

一方、S1410で大当りフラグが O N でないと判定した場合（S1410で N O ）、小当りフラグが O N であるか否かを判定する（S1412）。そして、小当りフラグが O N であれば（S1412で Y E S ）、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時短状態か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（S1416）。具体的には、本実施例では必ず変動パターン P 1 6 が選択される。

10

【 0 1 5 4 】

また、S1412で小当りフラグが O N でないと判定した場合（S1412で N O ）、すなわち外れの場合、第 2 特別図柄の保留数が「 1 」であるか否かを判定する（S1413）。ここでいう保留数も前述と同様であり、保留数は「 1 」～「 4 」の何れかの値とされている。そして、保留数が「 1 」であると判定した場合（S1413で Y E S ）、時短状態中第 3 保留数外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「 1 」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1414）。本実施例では、変動パターン P 1 7 乃至 P 2 0 の何れかが選択される。一方、S1413で、保留数が「 1 」でない、すなわち、保留数が「 2 」～「 4 」の何れかであると判定した場合（S1413で N O ）、時短状態中第 4 保留数外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「 2 ～ 4 」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1415）。本実施例では、変動パターン P 2 1 乃至 P 2 4 の何れかが選択される。

20

【 0 1 5 5 】

このように、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、外れ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が、保留球数「 2 」～「 4 」のときに働く。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。これにより、時短状態においては、非時短状態（通常状態）に比して、特図保留の消化スピードが早まる（時短中の遊技が迅速に進行していく）ものとなっている。

30

【 0 1 5 6 】

以上のようにして変動パターンの選択を行った後は、図 2 4 に示すその他の処理（S1404）を行って、本処理を終える。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（特図 2 対応の変動パターン指定コマンド）を R A M 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 9 0 に送られる。

40

【 0 1 5 7 】

[ 特図 2 乱数シフト処理 ]

図 2 6 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 特図保留記憶部がアドレス「 0 0 0 0 」～「 0 0 0 3 」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「 0 0 0 0 」側）にシフトする（S1502）。そして、第 2 特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「 0 」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第 2 特図保留の 4 個目に対応する R A M 領域を 0 クリアして（S1503）、この処理を終える。

50

## 【 0 1 5 8 】

特図 2 乱数シフト処理 (S1204) を実行した後は、図 2 2 に示す特別図柄待機処理 (S1102) の中の特図 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 R A M 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。

## 【 0 1 5 9 】

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

10

## 【 0 1 6 0 】

## [ 特図 1 当否判定処理 ]

図 2 7 に示すように、特図 1 当否判定処理 (S1207) では、図 2 3 に示した特図 2 当否判定処理 (S1202) と同様の流れで処理 (S1601 ~ S1612) を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

## 【 0 1 6 1 】

但し、本処理は特図 1 に関する処理であるので、S1601では、R A M の第 1 特図保留記憶部の最下位の領域 (即ち第 1 特図保留の 1 個目に対応する R A M 領域) に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - A) を読み出す。また S1610 における大当りの種別判定では、1 5 R 第 1 大当り、1 5 R 第 2 大当り、1 5 R 第 3 大当り及び 2 R 第 4 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、1 5 R 第 1 大当りが 4 0 %、1 5 R 第 2 大当りが 2 0 %、1 5 R 第 3 大当りが 3 0 %、2 R 第 4 大当りが 1 0 % となっている。この大当りの種別判定で 1 5 R 第 1 大当り、1 5 R 第 2 大当り及び 1 5 R 第 3 大当りの何れかと判定した場合には、S1612において大当りフラグとして長当りフラグを O N する。一方、2 R 第 4 大当りと判定した場合には、S1612において大当りフラグとして短当りフラグを O N する。

20

## 【 0 1 6 2 】

## [ 特図 1 変動パターン選択処理 ]

図 2 8 及び図 2 9 に示すように、特図 1 変動パターン選択処理 (S1208) では、図 2 4 及び図 2 5 に示した特図 2 変動パターン選択処理 (S1203) と同様の流れで処理 (S1701 ~ S1720) を行う。従って本処理の詳細な説明は割愛する。

30

## 【 0 1 6 3 】

但し、本処理は特図 1 に関する処理であるので、S1702 (図 2 8) で YES の場合 (すなわち大当りフラグが O N の場合) には、さらに大当りの種別が 1 5 R 大当り (1 5 R 第 1 大当り、1 5 R 第 2 大当り、1 5 R 第 3 大当りのいずれか) であるか否かを判定する (S1703)。そして、1 5 R 大当り (長当り) である場合には (S1703でYES)、非時短状態中 1 5 R 大当り用テーブル (図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ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 P 1 または P 2 が選択される。

40

## 【 0 1 6 4 】

一方、S1703において 1 5 R 大当りでないと判定した場合 (S1703でNO)、即ち 2 R 第 4 大当り (短当り) である場合には、非時短状態中 2 R 大当り用テーブル (図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ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 P 3 が選択される。

## 【 0 1 6 5 】

また、この特図 1 変動パターン選択処理では、S1712 (図 2 9) で YES の場合 (すなわち大当りフラグが O N の場合) にも、さらに大当りの種別が 1 5 R 大当り (1 5 R 第 1 大当

50

り、15R第2大当り、15R第3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(長当り)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か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P13またはP14が選択される。

【0166】

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4大当り(短当り)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か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P15が選択される。

10

【0167】

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を行った後は、その他の処理(S1705、図28)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(特図1対応の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。

【0168】

[特図1乱数シフト処理]

20

図30に示すように、特図1乱数シフト処理(S1209)ではまず、特図1保留球数を1デクリメントする(S1801)。次いで、第1特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側にシフトする(S1802)。そして、第1特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合)第1特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S1803)、この処理を終える。

【0169】

特図1乱数シフト処理(S1209)を実行した後は、図22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。

30

【0170】

[特別図柄変動中処理]

図31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22のS1203又はS1208で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図9を参照)が経過したか否かを判定する(S1901)。そして、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。

【0171】

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

40

【0172】

そしてS1907では、時短フラグがONであるか否かを判定し(S1907)、時短フラグがONであると判定した場合(S1907でYES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を1減算し(S1908)、時短カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(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

50

でNO)、または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。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。

【0173】

[特別図柄確定処理]

図32に示すように、特別図柄確定処理(S1106)ではまず、大当りフラグがONであるか否かを判定する(S2001)。大当りフラグがONであれば(S2001でYES)、続いて大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り及び15R第5大当りのいずれか)であるか否かを判定する(S2002)。そして、15R大当りであれば(すなわち長当りフラグがONであれば)、大当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鎖まで)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、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開放パターンとして(図6を参照)、15R第1大当りであれば15R第1大当り用の開放パターン、15R第2大当りであれば15R第2大当り用の開放パターン、15R第3大当りであれば15R第3大当り用の開放パターン、15R第5大当りであれば15R第5大当り用の開放パターン、15R第6大当りであれば15R第6大当り用の開放パターンを、それぞれセットする(S2003)。

【0174】

一方、S2002において15R大当りでないと判定した場合(すなわち短当りフラグがONである場合)、大当り種別は2R第4大当りということになるため、ラウンドカウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開放パターンとして、2R第4大当り用の開放パターン(図6を参照)をセットする(S2004)。

【0175】

S2003又はS2004の処理を終えたら、大当り遊技を開始するべく、大当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)。

【0176】

また、S2001において大当りフラグがONでないと判定した場合(S2001でNO)、小当りフラグがONであるか否かを判定する(S2008)。その結果、小当りフラグがONであれば(S2008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、大入賞口(第2大入賞口35)の開放パターンとして、小当り用の開放パターン(図6を参照)をセットする(S2009)。そして、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。

【0177】

[特別電動役物処理1(大当り遊技)]

図33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と判定した場合(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と判定した場合(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、低確率状態かつ非時短状態に制御される。本実施例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確低ベース状態に制御されることにもなる。

【0178】

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口(第1大入賞口30及び第2大入賞口35)の開放が全

10

20

30

40

50

て終了（大当り遊技が終了）したことを示すフラグである。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）を開放させる時期（タイミング）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期に至ったか、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）を開始する時期に至ったか否かを判定する（S2107）。これは、前述した大当り種別毎に設定した大入賞口開放パターンに基づいて判定する。例えば、1ラウンド目の開始前であれば、オープニング期間が終了して1ラウンド目の最初の開放処理を実行するタイミングであるか否かによって判定する。また、既に1ラウンド目を開始した後であれば、前のラウンドが終了し、かつ、所定のインターバル期間が終了している否かによって判定する。尚、ラウンドを、単に「R」ともいい、「ラウンド遊技」ともいう。

10

#### 【0179】

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、すなわち、Vラウンドであ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。実行されるラウンドがVラウンドでない場合（S2108でNO）、すなわち、3～15ラウンドの何れかである場合、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を開放させるべく、第1大入賞装置31を作動させる。一方、実行されるラウンドがVラウンド（1ラウンド目又は2ラウンド目）であると判定した場合（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を参照）に従って第2大入賞口35を開放させるべく、第2大入賞装置36を作動させる。また、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放する際、すなわちラウンドを開始する際には、対応するラウンドのラウンド開始コマンドをセットする。例えば、1ラウンド目の開始であれば「1R開始コマンド」、2ラウンド目の開始であれば「2R開始コマンド」のように、開始するラウンドを特定可能なラウンド開始コマンドをセットする。セットしたラウンド開始コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。

20

30

#### 【0180】

V有効期間設定処理（S2109）では、Vラウンド（本実施例では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のS2401～S2403を参照）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による遊技球の検知があってもVフラグをONにしないということである。

40

#### 【0181】

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「a1a2a3」の3個のLEDで構成されている。そして、本実施例では、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

50

される。また、遊技状態表示器 4 6 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「a 1 a 2 a 3」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「a 1 a 2 a 3」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「a 1 a 2 a 3」の表示態様としてもよい。

#### 【0182】

すなわち、後述の特定領域センサ検知処理（S208）では、V有効期間中のV通過（特定領域 3 9 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を参照）。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。

#### 【0183】

また、大当り遊技のVラウンド（1R目または2R目）で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、小当り遊技中に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、その小当り遊技終了後の遊技状態も通常状態とし、小当り遊技前の遊技状態が高確率状態であれば、その小当り遊技終了後の遊技状態も高確率状態とする。つまり、小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。

#### 【0184】

尚、本実施例では、V有効期間設定処理（S2109）において、15R第2，第3大当りである場合にも特定領域センサ 3 9 a 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，第3大当りの場合は、Vラウンドにおいて第1期間を設定しないものとしてもよい。すなわち、15R第2，第3大当りの場合はVラウンドを第2期間に設定するようにしてもよい。15R第2，第3大当りに係る大当り遊技では、第2大入賞口 3 5 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 3 5 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フラグがONになることはない。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ラウンドと2ラウンドをVラウンドとし、当該Vラウンドにおいて特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を有効としているが、Vラウンドの場所はこれに限らなくてもよい。

#### 【0185】

S2106において大入賞口（第1大入賞口 3 0 又は第2大入賞口 3 5）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期（タイミング）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を参照）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。

#### 【0186】

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 3 0 又は第2大入賞口 3 5）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」でないと判定した場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。また、大入賞口（第1大入賞口 3 0 又は第2大入賞口 3 5）を閉鎖する際、すなわちラウンドを終了する際には、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットする。例えば、1ラウンド目の終了であれば「1

R 終了コマンド」、2 ラウンド目の終了であれば「2 R 終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドをセットする。このセットしたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部 90 に送信される。尚、ラウンド終了コマンドは、大当り遊技の最終ラウンドを除くラウンドの終了の際、すなわち、S2115でラウンドカウンタの値が「0」でないと判定した場合に送信される。例えば、実行する大当り遊技のラウンド数が15R大当り遊技であれば、14Rの終了まではラウンド終了コマンドが送信されるが、15Rの終了に際しては送信されない。最終ラウンドの終了に際しては、後述するS2116の処理でセットするエンディングコマンドが送信されるからである。

#### 【0187】

10

一方、ラウンドカウンタの値が「0」であると判定した場合（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。

#### 【0188】

また、S2105において大当り終了フラグがONであると判定した場合（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（エンディング時間）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（S207）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。以上の特別電動役物処理1（S1108）を実行する遊技制御用マイコン81は「特別遊技実行手段」として機能するものといえる。

20

#### 【0189】

##### [ 遊技状態設定処理 ]

図34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36）にてONされるフラグである。そして、VフラグがONであれば（S2201でYES）、確変フラグをONにするとともに（S2202）、確変カウンタに「100」をセットし（S2203）、VフラグをOFFにし（S2204）、S2205の処理に進む。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、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、大当り遊技終了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。

30

#### 【0190】

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大当りであるかどうかを判定する。そして、15R大当りであると判定した場合（S2205でYES）、その15R大当りが15R第3大当りであるか否かを判定し（S2206）、15R第3大当りであれば（S2206でYES）、そのまま処理を終え、15R第3大当りでない、すなわち、15R第1、第2、第5大当りの何れかであれば（S2206でNO）、時短フラグをONにするとともに（S2207）、時短カウンタに「100」をセットし（S2208）、処理を終える。ここで、今回の大当り遊技が15R第1大当り又は15R第5大当りに係るものであれば、当該大当り遊技中に遊技球が特定領域39（V通過）を通過してVフラグがONになっている筈なので（S2201でYES）、この場合の大当り遊技終了後の遊技状態は高確高ベース状態になる。また、今回の大当り遊技が15R第2大当りに係るものであれば、当該大当り遊技中にV通過せずVフラグがONになっていない筈なので（S2201でNO）、この場合の大当り遊技終了後の遊技状態は低確高ベース状態になる。また、今回の大当り遊技が15R第3

40

50

大当りに係るものであれば、当該大当り遊技中にV通過せずVフラグがONになっていない筈なので(S2201でNO)、この場合の大当り遊技終了後の遊技状態は低確低ベース状態になる。

【0191】

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大当りでない、すなわち、2R第4大当りであると判定した場合(S2205でNO)、今回の大当り遊技開始前の遊技状態、すなわち2R第4大当りとなった際の遊技状態が時短状態であったか否かを判定し(S2209)、時短状態でなかったと判定した場合(S2209でNO)、時短フラグをONにすることなく、そのまま処理を終える。これにより、今回の大当り遊技でVフラグがONにならなかった場合(S2201でNO)、大当り遊技終了後の遊技状態は低確低ベース状態となり、今回の大当り遊技でVフラグがONになった場合(S2201でYES)、大当り遊技終了後の遊技状態は高確低ベース状態となる。

10

【0192】

一方、S2209で、2R第4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(S2209でYES)、時短フラグをONにするとともに(S2207)、時短カウンタに「100」をセットし(S2208)、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技でVフラグがONにならなかった場合(S2201でNO)、大当り遊技終了後の遊技状態は低確高ベース状態となり、今回の大当り遊技でVフラグがONになった場合(S2201でYES)、大当り遊技終了後の遊技状態は高確高ベース状態となる。

20

【0193】

尚、高確高ベース状態、低確高ベース状態および高確低ベース状態は、いずれも、特別図柄が100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。

【0194】

また、2R第4大当りに係る大当り遊技開始前の遊技状態が時短状態かどうかを判定する処理(S2209)を行うのは、当該大当り遊技前後の時短機能および高ベース機能の作動状態を、小当りが発生した場合の状態(条件)と同じにするためである。これらの作動状態が2R第4大当りの場合と小当りの場合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し難くしたとしても、その後の遊技状態(時短機能および高ベース機能の作動状態)によって、何れの当りかが容易に判別可能となってしまうからである。これにより、2R第4大当りと小当りとを大入賞口の開放パターンによって判別し難くすると共に、その後の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し難くするものとしている。

30

【0195】

[特別電動役物処理2(小当り遊技)]

図35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第2大入賞口35の開放が全て終了したことを示すフラグである。小当り終了フラグがONでなければ(S2301でNO)、第2大入賞口35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)を開放させる時期(タイミング)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期に至ったか、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期に至ったか否かを判定する(S2303)。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を開放させるべく第2大入賞装置36を作動させる。

40

【0196】

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の開放中および第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、本実施例では、前述のV有効期間設

50

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、小当り遊技中にV通過があっても、小当り遊技開始前の遊技状態が通常状態であれば、その小当り遊技終了後の遊技状態は高確率状態に移行しないようになる。尚、本実施例では、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

#### 【0197】

S2302において第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第２大入賞口35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）、第２大入賞口35を閉鎖させる時期に至ったか否か、すなわち第２大入賞口35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、第２大入賞口35の開放時間が経過していなければ（S2307でNO）、処理を終える。

20

#### 【0198】

これに対して、２回の開放中における第２大入賞口35への入球個数が規定入球個数に達している場合（S2306でYES）、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、第２大入賞口35の開放時間が経過したと判定した場合（S2307でYES）には、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」でないと判定した場合（S2310でNO）、次の開放を開始するため、そのまま処理を終える。

#### 【0199】

一方、S2310で「0」であると判定した場合（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、第２大入賞口35の開放が２回なされると「0」になる。

30

#### 【0200】

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（S207）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。

40

#### 【0201】

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に切り換えることはしない。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36）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。以上の特別電動役物処理2（S1109）を実行する遊技制御用マイコン81は「小利益特別遊技実行手段」として機能するといえる。

#### 【0202】

〔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（S207）に次いで特定領

50

域センサ検知処理（S208）を行う。図36に示すように、特定領域センサ検知処理（S208）では、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し（S2401）、検知がないと判定した場合（S2401でNO）、処理を終了する。一方、S2401で検知があると判定した場合（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（S1108）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。本実施例では、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。

#### 【0203】

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4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した場合（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、2R大当りであると判定した場合（S2404でYES）、第2V通過コマンドをセットし（S2406）、処理を終える。主制御基板80のCPU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90に送信し、サブ制御基板90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。

#### 【0204】

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ONにすることなく、第3V通過コマンドをセットし（S2407）、処理を終える。尚、第1V通過コマンドは、サブ制御基板90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2V通過コマンド及び第3V通過コマンドは、サブ制御基板90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81は、このような特定領域センサ検知処理（S208）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39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。

#### 【0205】

##### 〔保留球数処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特定領域センサ検知処理（S208）に次いで保留球数処理（S209）を行う。図37に示すように、保留球数処理（S209）では、まず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数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90等へ送信するための保留球数コマンド）を、RAMの出力バッファにセットする（S2502）。この保留球数に係るデータ（保留球数コマンド）は、次の割り込み処理（S105）での出力処理（S201）によって出力され、割り込み処理毎に、保留球数に係るデータ（保留球数コマンド）の出力バッファへのセット（S2502）と、出力処理（S201）とが順次行われる。

#### 【0206】

この保留球数コマンドを受信したサブ制御部90は、受信した保留球数コマンドに基づいて特図保留球数に増減が生じたと判断した場合、これに応じて、画像表示装置7の表示画面7aにおける演出保留表示領域（第1演出保留表示領域9c、第2演出保留表示領域9d）の表示内容を更新する。具体的には、例えば、特図1保留球数が「3」から「4」に1増加した場合、その増加した分の特図1保留球数「4」に対応する第1演出保留9aを第1演出保留表示領域9cに追加表示する。また、特図1保留球数が「2」から「1」に1減少した場合（つまり、第1特図保留が消化された場合）、第1演出保留表示領域9cの左端（特図1保留球数「1」に対応する箇所、図3を参照）に表示されている第1演出保留9aを消去するか、または、図示しない当該変動保留表示領域に移動して表示し、これに伴って、第1演出保留表示領域9cに表示されている第1演出保留9aを左側に1つ移動（シフト）する。一方、第2演出保留9b（第2特図保留）についても、第1演出保留9a（第1特図保留）と同様に表示内容を更新することができる。

#### 【0207】

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

#### 【 0 2 0 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（S209）に次いで電源断監視処理（S210）を行う。図 3 8 に示すように、電源断監視処理（S210）では、まず、電源断信号の入力の有無を判定し（S2601）、入力がなければ（S2601でNO）、処理を終了する。一方、電源断信号の入力があれば（S2601でYES）、現在の遊技機の状態（確変かどうか、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 2 0 9 】

##### [ サブ制御メイン処理 ]

次に、図 3 7 ~ 図 4 9 に基づいて、演出制御用マイコン 9 1 の動作（サブ制御部 9 0 による制御処理）について説明する。尚、演出制御用マイコン 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、タイマ等は、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 7 に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、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 2 1 0 】

続いて、S4002で、電源断信号が O N でかつサブ制御基板 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）、S4011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S4011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 を初期化せず、R A M にバックアップしたデータに基づいて情報を復元する。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。

#### 【 0 2 1 1 】

また、S4011では、詳しくは後述するが、実行判定を行う時期を決定するための時期判定処理を行い（S4011）、S4004の処理に移行する。この「実行判定」では、後述する特定演出態様を実行するかどうかを決定するための判定である。また、尚、このS4001~S4003、及びS4011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。従って、時期判定処理（S4011）は、電源投入時や、停電等により電断された後に複電（電力復帰）される時に実行されることとなる。また、本実施例 1 では、演出制御用マイコン 9 1 においても、図 1 1 に示す遊技制御用マイコン 8 1 による電源断監視処理（S209）と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号が O N になると、そのときの演出制御に係るデータがサブ制御基板 9 0 の R A M に記憶されるものとなって

10

20

30

40

50

いる。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時（電断復帰時）に、サブ制御基板 90 の R A M の初期化（S4003）が行われない限り、演出制御用マイコン 91 による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

#### 【0212】

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

#### 【0213】

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 R A M 内の出力バッファ（「サブ出力バッファ」ともいう）に格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板 100、音声制御基板 106 およびランプ制御基板 107 のうち、対応するコマンド送信先となる制御基板に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置 7、スピーカ 67、盤面ランプ 5、枠ランプ 66 及び可動装飾部材 14 等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や、大当り遊技に係る特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン 91 は続いて、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）、2 m s タイマ割り込み処理（S4009）、及び 10 m s タイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置 7 の表示画面 7 a（演出図柄表示領域 7 b）上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

#### 【0214】

##### [受信割り込み処理]

受信割り込み処理（S4008）では、図 40 に示すように、ストローク信号（S T B 信号）が O N か否か、すなわち主制御基板 80 から送られたストローク信号が演出制御用マイコン 91 の外部 I N T 入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101で、ストローク信号が O N でないと判定した場合（S4101で N O）、処理を終える。一方、S4101で、ストローク信号が O N であると判定した場合（S4101で Y E S）、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 R A M 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。

#### 【0215】

##### [2 m s タイマ割り込み処理]

2 m s タイマ割り込み処理（S4009）は、サブ制御基板 90 に 2 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 41 に示すように、2 m s 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 63 c、63 d 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)。次いで、枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプを発光させるためのランプデータを出力するランプデータ出力処理(S4202)と、可動装飾部材14(電氣的駆動源)を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理(S4203)とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の10msタイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う(S4204)。

#### 【0216】

##### [10msタイマ割り込み処理]

10msタイマ割り込み処理(S4010)は、サブ制御基板90に10ms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42に示すように、10ms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(S4302)を行う。次いで、2msタイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを10ms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90のRAMに格納するスイッチ状態取得処理を行い(S4303)、当該スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面7aの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4304)。その後、ランプデータ(盤面ランプ5や枠ランプ66の点灯を制御するデータ)を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する(S4305)。

#### 【0217】

##### [時期判定処理]

時期判定処理(S4011)は、電源投入の際、及び、後述する他のタイミングで実行される処理で、特定演出態様(後述する特定モード)を実行するための実行判定を実行する時期を決定するための処理である。図43に示すように、時期判定処理(S4011)ではまず、実行判定フラグをOFFにする(S4601)。「実行判定フラグ」とは、時期判定が実行されて、所定の時期を、実行判定を行う時期と決定した際に、当該実行判定を行う時期が到来されるまでの期間においてONにされるフラグである。つまり、実行判定を行う時期が確定しており、且つ、実行判定を行う時期が未到来の期間に設定される(ONにされる)フラグである。

#### 【0218】

本実施例では、このような実行判定フラグがONである期間に(実行判定時期が到来する前の期間に)、電源が遮断されその後電源復帰(複電)した場合には、一旦、実行判定フラグをOFFにし、改めて、実行判定を行う時期を決定する時期判定を行う。尚、時期判定処理を行う際に既に実行判定フラグがOFFである場合には、OFFのままとして、処理を進める。

#### 【0219】

次いで、特定モード計数カウンタの値が「0」かどうかを判定し(S4602)、特定モード計数カウンタの値が「0」とであると判定した場合(S4602でYES)、図50に示す初期値用の判定時期決定テーブルをセットし(S4603)、S4605の処理に移行する。一方、S4602で、特定モード計数カウンタの値が「0」でない、すなわち、1以上であると判定した場合(S4602でNO)、図50に示す2回目以降用の判定時期決定テーブルをセットし(S4604)、S4605の処理に移行する。

#### 【0220】

ここで、特定モード計数カウンタとは、遊技機に設定されている演出モードのうち、特定モード(特定演出態様)の実行回数を計数するカウンタである。また、演出モードが、他の演出モード(例えば、通常モード)から特定モードに移行する毎に「特定モード計数カウンタ」のカウント値を「1」加算するものとしている。尚、本実施例では、所定のタイミング(ラムクリア、大当り発生)で、「特定モード計数カウンタ」のカウント値がリセットされ、初期値(「0」)に戻される。また、図50に示す通り、本実施例では、「特定モード計数カウンタ」のカウント値が初期値(「0」)であるときの方が、カウント値が「1」以上(すなわち、少なくとも1回の特定モードが実行され、且つ、その後大当りも電断リセットも発生していない状況)であるときよりも、判定時期となる規定回数と

10

20

30

40

50

して、多い回数を選択する可能性を高くしている。

#### 【 0 2 2 1 】

従って、カウント値が特定回数以上（「 1 」以上）のときの方が、特定回数未満のときよりも、少ない規定回数を、判定時期として選択する可能性が高い。尚、少ない規定回数を選択するほど、判定時期が到来するまでの期間が短くなる可能性が高く、多い規定回数を選択するほど、判定時期が到来するまでの期間が長くなる可能性が高い。もっとも、判定時期が到来されるまでの期間（実行判定フラグが ON）において、途中で大当たりが発生した場合には、判定時期は再度設定されるものとしている。

#### 【 0 2 2 2 】

次いで、S4605では、S4603又はS4604でセットした判定時期決定テーブルに基づいて、実行判定を行う時期を決定する時期判定を行い（S4605）、次いで、当該時期判定により決定した判定時期（実行判定を行う時期）、すなわち、「規定回数」を判定時期カウンタにセットし（S4606）、次いで、実行判定フラグを ON にし（S4607）、処理を終える。ここで、時期判定によって決定する規定回数は、特別図柄（演出図柄）の変動表示の回数であり、例えば、時期判定により、300回が規定回数として選択（決定）された場合には、その後、300回の特別図柄（演出図柄）の変動表示が実行されると、実行判定が行われる。尚、この間に大当たりの発生等の実行判定フラグが OFF にされる場合があると、実行判定は行われない（他の時期に行われる）。

#### 【 0 2 2 3 】

また、「判定時期カウンタ」は、特別図柄（演出図柄）の変動表示の回数が規定回数行われたかどうかを判定するために用いるものであり、判定時期カウンタに設定された値（規定回数）は、特別図柄（演出図柄）の変動表示が実行される毎に「 1 」減算され、判定時期カウンタの値が「 0 」になると（所定の場合を除いて）、実行判定がなされる。尚、この実行判定において、特定モード（特定演出態様）を実行すると判定した場合、演出モードが特定モードに設定される。また、実行判定において特定モードを実行すると判定する確率は、所定の確率とされる。

#### 【 0 2 2 4 】

##### [ 受信コマンド解析処理 ]

次に図 4 4 及び図 4 5 を用いて、受信コマンド解析処理（S4302）について説明する。受信コマンド解析処理（S4302）ではまず、主制御基板 8 0 から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し（S4395）、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合（S4395でNO）、S4401の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合（S4395でYES）、演出保留情報記憶処理（S4400）を行い、S4401の処理に移行する。演出保留情報記憶処理（S4400）は、S4395で受信した始動入球コマンド（特図 1 始動入球コマンド又は特図 2 始動入球コマンド）に含まれる各種情報（事前判定結果、大当たり種別決定用乱数値、変動パターン乱数値、変動パターン情報等の遊技情報）を、特別図柄の種類（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）及び始動入球コマンドの送受信時（コマンド生成時）の特図保留球数に応じて、シフトメモリ形式でサブ制御基板 9 0 の RAM の所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。

#### 【 0 2 2 5 】

例えば、受信した始動入球コマンドが特図 1 の保留球数「 4 」に対応する特図 1 始動入球コマンドである場合、その特図 1 始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当り種別等の情報を、特図 1 演出保留情報記憶領域のうち保留数 4 に対応する領域に、特図 1 演出保留情報として記憶する。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。サブ制御基板 9 0 における演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）は、前述の主制御基板（主制御部）80における特図保留記憶部（第 1 特図保留記憶部、第 2 特図保留記憶部）の記憶内容（取得情報）と一致するものである。このことから、サブ制御基板 9 0 の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。このサブ制御基板（サブ制御部）において取得情報に基づく判定を行う手段を「判定実行手段」ともいう。

## 【 0 2 2 6 】

次に、S4401では、主制御基板 8 0 から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4401）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4401でYES）、後述する演出モード設定処理を行い（S4408）、次いで、後述する変動演出開始処理（S4402）を行って、S4403の処理に移行する。一方、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4401でNO）、演出モード設定処理及び変動演出開始処理を行うことなく、S4406の処理に移行する。S4403では、主制御基板 8 0 から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し（S4403）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4403でYES）、後述する特定モード終了処理を行い（S4409）、演出図柄を停止表示して変動演出を終了させる変動演出終了処理を行い（S4404）、後述する第 2 実行条件設定処理を行い（S4410）、S4405の処理に移行する。一方、S4403で、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4403でNO）、特定モード終了処理、変動演出終了処理、及び、第 2 実行条件設定処理を行うことなく、S4405の処理に移行する。

10

## 【 0 2 2 7 】

ここで、変動演出終了処理（S4404）では、演出図柄 8 を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御用マイコン 1 0 1 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上で変動表示していた演出図柄 8 を停止表示して、変動演出（演出図柄遊技演出）を終了させる。尚、変動演出とは、特別図柄の変動表示に合わせて行われる種々の演出を指す。

20

## 【 0 2 2 8 】

続いて、S4405では、主制御基板 8 0 から大当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する（S4408）。ここで、大当り遊技関連コマンドとは、大当り遊技の実行にあたり主制御基板 8 0 から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当り遊技の開始（大当りの発生）に際して送信されるオープニングコマンド（S2010を参照）、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド（S2107を参照）、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド（S2114を参照）、大当り遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド（S2119を参照）等が該当する。S4405では、これらの大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し（S4405）、大当り遊技関連コマンドを受信したと判定した場合（S4405でYES）、当該受信したコマンドの種類に応じて大当り遊技関連演出処理を行い（S4406）、S4411の処理に移行する。

30

## 【 0 2 2 9 】

大当り遊技関連演出処理では、例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした大当りに係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御用マイコン 1 0 1 は、大当り遊技の進行状況に合わせて、オープニング演出やラウンド演出等の大当り遊技に関連する演出を画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上で実行する。

40

## 【 0 2 3 0 】

また、S4411乃至S4414の処理は、前述した大当り遊技関連コマンドのいずれかを受信した場合（例えば、オープニングコマンドを受信した場合）に実行される処理（大当りとなった場合に実行される処理）である。S4411では、特定モード計数カウンタの値をリセットし（S4411）、次いで、実行判定フラグをOFFし（S4412）、次いで、第 1 実行条件フラグをOFFし（S4413）、次いで、第 2 実行条件フラグをOFFし（S4414）、S4407の処理に移行する。これにより、大当りが発生すると、判定時期に到来前の規定回転数計数

50

中であっても、当該状況はリセットされる（実行判定フラグOFFによる）。また、後述するSTモード又は時短モード終了後の第2特定モード実行中であっても、すなわち、あと所定回転数変動表示させることで特定モードが実行されるような状態であっても、大当りが発生すると、当該状況はリセットされる（第2実行条件フラグOFFによる）。S4407では、その他の処理として、前述した各種コマンドを除いた他の受信コマンド（例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド）に基づく処理を行う（S4407）。

#### 【0231】

次に、図46を用いて、演出モード設定処理（S4408）について説明する。演出モード設定処理は、主制御部80から変動開始コマンドを受信することに基づいて実行する処理であり、主に表示画面7a（演出図柄表示部7b）上の表示態様を、複数の演出モードのうちから選択した所定の演出モードに設定する処理である。ここで、本実施例では、演出モードとして、低確低ベース状態で設定される通常モード、高確高ベース状態で設定されるSTモード、低確高ベース状態で設定される時短モード、高確低ベース状態で設定される非報知モード、低確低ベース状態で設定される特定モード（特定演出態様）及び第2特定モードを有している。

#### 【0232】

また、図52に示すように、これら通常モード、STモード、時短モード、特定モード、及び、第2特定モードは、表示態様が互いに異なり、遊技者はこの表示態様を見ることで遊技状態がどの遊技状態であるかを把握可能としている。図52（a）は、通常モードが設定されている際の一場面を示す図である。表示画面7a（演出図柄表示部）の背景絵柄200として通常モード用背景201（山や木のキャラクタ絵柄）が表示されている。また、図52（b）は、時短モードが設定されている際の一場面を示す図である。表示画面7a（演出図柄表示部）の背景絵柄200として時短モード用背景202（少数の人型のキャラクタ絵柄）が表示されている。また、時短モードの残り期間を示すモード期間表示部207が表示されており、この場面では、残り期間が後50回の特別図柄（演出図柄）の変動表示を実行するまでとされている。また表示画面7a上部には、遊技モードを報知するモード表示部206を有しており、現在の演出モード（遊技モード）を示す「時短モード」の表示がなされている。

#### 【0233】

また、図52（c）は、STモードが設定されている際の一場面を示す図である。表示画面7a（演出図柄表示部）の背景絵柄200としてSTモード用背景203（多数の人型のキャラクタ絵柄）が表示されている。また、STモードの残り期間を示すモード期間表示部207には、残り期間が後89回の特別図柄（演出図柄）の変動表示を実行するまでとされている。また表示画面7a上部のモード表示部206には、現在の演出モード（遊技モード）を示す「STモード」の表示がなされている。尚、時短モード及びSTモードは、大当り遊技終了後の遊技状態に応じて、大当り終了直後に設定される。設定期間はどれも最大で特別図柄（演出図柄）の変動表示を100回実行するまでとされる。この間に再度大当たりとなると、大当り遊技終了後に再度時短モード又はSTモードが設定される。

#### 【0234】

また、図52（d）は、第2特定モードが設定されている際の一場面を示す図である。表示画面7a（演出図柄表示部）の背景絵柄200として第2特定モード用背景204（道の途中に岩が置かれたキャラクタ絵柄）が表示されている。この第2特定モード用背景204は、後述する特定モード用背景205に関連するキャラクタ絵柄とされており、遊技者は、この第2特定モード用背景204を見て、特定モード用背景205が表示されること、すなわち、特定モードの発生が近いことを直感的に感じる事が可能となっている。また、本モードにおいてはモード期間表示部を設けておらず、特定モードの発生タイミングをわかり難くし、特定モードへの移行に対する遊技興趣を高めることが可能となる。また、表示画面7a上部のモード表示部206には、現在の演出モード（遊技モード）を

示す「第2特定モード」の表示がなされている。

【0235】

また、図52(e)は、特定モード(特定演出態様)が設定されている際の一場面を示す図である。表示画面7a(演出図柄表示部)の背景絵柄200として特定モード用背景205(道の途中に岩が置かれ、その道を人型キャラクタが走るキャラクタ絵柄)が表示されている。すなわち、特定モード用背景205は、第2特定モード用背景204と共通のキャラクタ絵柄を有し、一部のキャラクタ(人型キャラクタ)を加算した背景絵柄とされている。また、本モードにおいても、モード期間表示部を設けておらず、特定モードの終了タイミングをわかり難くし、特定モードの継続への期待感を高めるとともに、終了タイミングを多様化することで、遊技興趣を高めるものとしている。尚、この特定モードは、STモード又は時短モード終了後に設定される第2特定モードの終了後に設定される演出モードとされている。また、第2特定モードは、5回の特別図柄(演出図柄)の変動表示を実行すると終了するものとされている。

10

【0236】

次に、これらの演出モードを設定する演出モード設定処理について詳細に説明する。演出モード設定処理(S4408)ではまず、第2実行条件フラグがONかどうかを判定する(S4701)。ここで、第2実行条件フラグは、STモード(高確高ベース状態)終了後又は時短モード(低確高ベース状態)終了を契機として、すなわち、第2特定モードの設定を契機として、ONに設定される。そして、第2実行条件フラグは、大当たり(又は電断)とならない限り、第2特定モード後に特定モードが設定されるまでON状態で維持され、所定回数の特定モードが終了すると、OFF状態とされる。

20

【0237】

S4701で、第2実行条件フラグがONでないと判定した場合(S4701)、次いで、実行判定フラグがONかどうかを判定する(S4702)。実行判定フラグがONである、すなわち、実行判定までの経過途中であると判定した場合(S4702でYES)、実行判定を行う判定時期を判定するための判定時期カウンタの値を1減算し(S4703)、S4704の処理に移行する。S4704では、判定時期カウンタの値が「0」かどうかを判定し(S4704)、判定カウンタの値が「0」でない、すなわち、まだ実行判定を行う時期でないと判定した場合(S4704でNO)、S4713の処理に移行する。一方、判定カウンタの値が「0」であると判定した場合(S4704でYES)、実行判定の時期が到来したため、実行判定フラグをOFFにし(S4705)、S4706の処理に移行する。

30

【0238】

S4706では、事前判定に基づく事前演出(先読み演出)の実行中かどうかを判定し(S4706)、事前演出の実行中であると判定した場合(S4706でYES)、実行判定の実行時期が到来したにも拘らず、実行判定を行うことなく、S4713の処理に移行する。これは、当否判定の結果が大当たりとなる可能性(大当たりが発生するかどうか)を、複数回の演出図柄の変動表示を用いて実行する事前演出の実行途中において、特定モードが発生させると、事前演出の演出態様を阻害し、事前演出の報知する大当たり信頼度等を分かり難くしてしまう可能性があるためである。従って、本実施例では、事前演出の実行途中に、時期判定により決定した実行判定の実行時期が到来した場合には、実行判定を行うことなく、終了するものとしている。すなわち、実行判定を行って、特定モードを実行しないと判定したのと同様の扱いとしている。

40

【0239】

一方、S4706で、事前演出の実行中でないと判定した場合(S4706でNO)、特定モード(特定演出態様)を実行するかどうかの実行判定を行う(S4707)。この実行判定では、所定タイミング(例えば、変動開始コマンド受信時)で取得した乱数(取得値)を用いて判定するものとされ、50%の確率で特定モードを実行すると判定し、同じく50%の確率で特定モードを実行しないと判定するものとしている。尚、特定モードの実行確率はこのような確率に限らず、実行確率を更に低くしてもよいし、更に高くしてもよい。

【0240】

50

次いで、S4708では、実行判定の結果が特定モードを実行するかどうかを判定し（S4708）、特定モードを実行しないと判定した場合（S4708でNO）、S4713の処理に移行する。一方、実行判定において特定モードを実行すると判定した場合（S4708でYES）、終了判定カウンタに「8」をセットし（S4709）、次いで、第1実行条件フラグをONにし（S4710）、S4711の処理に移行する。ここで、判定時期が到来して、実行判定で特定モードを実行すると判定して特定モードを実行する場合、すなわち、「第1実行条件」を成立させて特定モードを実行する場合、特定期間（本実施例では、8回の変動表示を実行するまで）特定モードの実行を確定し、特定期間終了後に特定モードを他の演出モード（通常モード）に移行するかどうかを判定する終了判定を行うものとしている。そして、この終了判定で特定モードを終了する（通常モードに移行する）と判定した場合、特定モードを終了するものとしている。「終了判定カウンタ」は、この特定期間が経過したかどうかを判定するもので、変動表示を終了するごとに、カウンタの値を「1」減算するものとしている。

10

#### 【0241】

S4702で、実行判定フラグがONでない、すなわち、時期判定による規定回転数が設定されていないと判定した場合（S4702でNO）、次いで、第1実行条件フラグがONかどうかを判定する（S4723）。S4723で、第1実行条件フラグがONである、すなわち、第1実行条件を成立させ特定モードの実行中であると判定した場合（S4724）、演出モードとして特定モードを実行するための特定モード実行コマンドをセットし（S4724）、処理を終える。これにより、特定モードを継続することが可能となる。一方、S4723で、第1実行条件フラグがONでないと判定した場合（S4723でNO）、S4713の処理に移行する。

20

#### 【0242】

S4713では、遊技状態に対応する演出モードを実行するためのコマンド、例えば、低確低ベース状態（通常状態）であれば通常モード実行コマンド、低確高ベース状態（時短状態）であれば時短モード実行コマンド、高確高ベース状態（確変状態）であればSTモード実行コマンド、高確低ベース状態（潜伏状態）であれば非報知モード実行コマンドをセットし（S4713）、処理を終える。

#### 【0243】

次に、S4701で、第2実行条件フラグがONであると判定した場合（S4701）、次いで、特定モードの実行中かどうかを判定する（S4714）。S4714で、特定モードの実行中であると判定した場合（S4714でYES）、特定モードを継続すべく演出モードとして特定モードを実行するための特定モード実行コマンドをセットし（S4722）、処理を終える。尚、ここでの特定モードは、大当り遊技を実行させ、高ベース状態（STモード又は時短モード）を終了後に第2特定モードが設定され、その後に設定された特定モードである。すなわち、第2実行条件を成立させて実行された特定モードである。

30

#### 【0244】

何れの条件を成立させて特定モードを実行したかは、特定モードを実行中において、第1実行条件フラグ及び第2実行条件フラグの何れがONにされているかによって判定することが可能である。尚、これら何れの実行条件を成立して特定モードを実行したかによって、特定モードの終了条件が異なるものとされている。これにより、特定モードの突入時期や終了時期を遊技者に認識困難とし、遊技興趣を高めることを可能としている。

40

#### 【0245】

一方、S4714で特定モードの実行中でないと判定した場合（S4714でNO）、次いで、第2実行条件カウンタの値が「0」かどうかを判定する（S4715）。S4715で、第2実行条件カウンタの値が「0」でない、すなわち、第2特定モードの実行中である（高ベース状態終了後5回転が経過していない）と判定した場合（S4715でNO）、次いで、高ベース状態終了後の5回転を計数する第2実行条件カウンタの値を「1」減算し（S4720）、演出モードとして第2特定モードを実行するための第2特定モード実行コマンドをセットし（S4721）、処理を終える。

#### 【0246】

S4715で、第2実行条件カウンタの値が「0」であると判定した場合（S4715でYES）、

50

次いで、事前演出の実行中であるかどうかを判定する（S4716）。ここでは、第1実行条件が成立したときと同様に、特定モードの実行タイミングが、事前演出の実行途中である場合、特定モードを実行することなく、処理を終える（第2特定モードの後に特定モードを実行しない）ものとしている。S4716で、事前演出の実行中であると判定した場合（S4716でYES）、特定モードを実行することなく、第2実行条件フラグをOFFにし（S4719）、処理を終える。

#### 【0247】

一方、S4716で、事前判定を実行中でないと判定した場合（S4716でNO）、図51に示す実行期間判定テーブルに基づいて実行期間の判定を行い（S4717）、実行期間判定により決定した特定モード実行期間（回数）を、特定モードの実行期間を判定するための終了回数カウンタにセットし（S4718）、S4711の処理に移行する。ここで、第2実行条件を成立させて特定モードを実行した場合、当該特定モードの実行期間は、実行期間判定で決定した期間とされ、特定モードを継続するか終了するかを判定する終了判定は行われない。この点、第1実行条件を成立させて実行する特定モードとは異なるものとされている。

#### 【0248】

尚、第2実行条件を成立させて特定モードを実行した場合の特定モードの実行期間は、図51に示す実行期間判定テーブルと、所定タイミング（例えば、変動開始コマンドを受信した時）に取得した乱数（取得値）と、に基づいて決定される。実行期間として「0」回、すなわち、特定モードを実行しない確率は、50 / 1000とされ、「5」回（5回の変動表示を実行するまで）を選択する確率は200 / 1000とされる。また、「10」回を選択する確率は300 / 1000とされ、「20」回を選択する確率は300 / 1000とされ、「30」回を選択する確率は100 / 1000とされ、最長の「50」回を選択する確率は50 / 1000とされている。

#### 【0249】

S4711では、演出モードとして特定モードを実行するための特定モード実行コマンドをセットし（S4711）、特定モード計数カウンタに「1」を加算し（S4712）、処理を終える。このように、第1実行条件又は第2実行条件を成立して特定モードを実行する場合、すなわち、特定モードの開始条件が成立した場合には、特定モードの実行回数を計数する特定モード計数カウンタの値を加算するものとする。これにより、時期判定に使用する際のテーブルを変化させることが可能となる。

#### 【0250】

以上説明した通り、特定モード（特定演出態様）の実行条件（実行パターン）として複数の条件（パターン）を設定しており、遊技者は特定モードの開始タイミングを予測するのが困難である。また、何れの実行条件の成立に基づいて特定モードを実行したかによって、特定モードの終了条件（終了パターン）を異ならせている。これにより、特定モードの開始タイミング及び終了タイミングを多様化し、演出モードの移行タイミングを予測困難として、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【0251】

##### [ 変動演出開始処理 ]

次に、受信コマンド解析処理（S4302）にて実行される変動演出開始処理（S4402）について説明する。図47に示すように、変動演出開始処理（S4402）ではまず、変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理（S4551）を行う。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングでS4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（取得情報）を取得する。この取得した値（取得情報）に基づいて、実行する演出図柄遊技演出（変動演出）の態様や予告演出の態様（予告演出の有無を含む）、停止表示する演出図柄等を決定する。

#### 【0252】

次いで、S4552では、受信した変動開始コマンドを解析する（S4552）。変動開始コマンドには、第1特別図柄または第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パタ

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

10

#### 【0253】

次いで、S4553では、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する（S4553）。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」～「6」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA～Fに対して割り当てられている。具体的には、モードステータス「1」が演出モードA（通常モード）に対応し、モードステータス「2」が演出モードB（STモード）に対応し、モードステータス「3」が演出モードC（時短モード）に対応し、モードステータス「4」が演出モードD（第2特定モード）に対応し、モードステータス「5」が演出モードE（特定モード）に対応し、モードステータス「6」が演出モードF（非報知モード）に対応する。現在のモードステータスを参照することで、現在の演出モードを特定することが可能である。

20

#### 【0254】

ここで演出モードとは、画像表示装置7における演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、演出図柄8の表示態様（例えば、図柄デザイン、数字デザインなど）が異なったり、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なったりする等、画像表示装置7に表示される画像が演出モードによって異なるものとされる。また、これら各演出モード毎に、異なる背景絵柄を有していてもよい。例えば、通常モードにおいて、背景絵柄A、背景絵柄B、背景絵柄C、背景絵柄Dを有しており、抽選や遊技期間（変動回数等）によって、所定の背景絵柄を表示するものとしてもよい。また特定モードにおいては、背景絵柄E、背景絵柄F、背景絵柄G、背景絵柄Hを有し、同様に所定の背景絵柄を表示するものとしてもよい。

30

#### 【0255】

また、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとすることができ、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、D、E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は高確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードC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Fは高確低ベース状態および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A～Cの何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握することができる。一方、演出モードがFである場合、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態（時短状態）であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握することは困難である。その意味において演出モードFは、確率非報知モードといえる。

40

#### 【0256】

尚、演出モードD及びE（第2特定モード及び特定モード）を、高確低ベース状態及び低確低ベース状態に制御されているときに実行されるものとしてもよい。これにより、演出モードD及びEが実行された際の遊技状態を認識困難とし、遊技者の期待感を高め、遊技興趣を高めることを可能とする。

50

## 【 0 2 5 7 】

次いで、S4554では、画像表示装置 7、盤面ランプ 5、可動装飾部材 1 4 等を用いて行うものであって、サブ制御部 9 0 が主体となって制御する変動演出のパターン（変動演出パターン、演出図柄遊技演出）を決定するための変動演出パターン決定テーブル（図示を省略）及び予告演出決定テーブル（図示を省略）をセットする（S4554）。具体的には、S4553で参照したモードステータス（現在の演出モード）と主制御部 8 0 から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブル、及び、予告演出決定テーブルをセットする。すなわち、複数の変動演出パターン決定テーブル、及び、複数の予告演出決定テーブルを備えており、それらから遊技状態（演出モード）等に基づいて、所定の変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルをセットする。

10

## 【 0 2 5 8 】

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「P 1（変動パターン P 1）」（図 9 を参照）であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した大当たり時変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルがセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄遊技演出の実行態様（演出図柄の変動態様等）を決定するためのもので、演出モード（モードステータス）に対応する複数の変動演出パターン決定テーブル（図示せず）がサブ制御基板 9 0 の R O M に予め格納されている。S4554では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4553で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。

20

## 【 0 2 5 9 】

次いで、S4555では、S4551において取得した変動演出決定用乱数およびS4554においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する（S4555）。変動演出パターンとしては、演出図柄表示領域 7 b で表示される演出図柄 8 の変動態様（演出図柄遊技演出の実行態様）が設定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合（リーチ有演出図柄遊技演出）や、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合（キャラクタ演出図柄遊技演出）、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）等が決定される。

## 【 0 2 6 0 】

尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりであることを示す場合の演出図柄 8 の表示態様として、3 個の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて同一（ゾロ目）となる態様（大当たり態様、特定態様）を設けている場合において、3 個の演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 個が大当たり態様を構成する図柄（同じ演出図柄）で停止表示（仮停止表示）され、残り 1 個が変動表示（スクロール表示）を続けている状態で、当該残り 1 個の演出図柄が大当たり態様を完成させる図柄（3 個の同じ演出図柄）で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。この際、演出図柄の変動表示に伴って所定のキャラクタを用いて遊技演出を実行し、演出図柄が大当たり態様で停止表示されるかどうかを、当該所定のキャラクタが所定の目的を達成するかどうかの演出で示すことも可能である。このような遊技演出（後述するリーチ演出やキャラクタ演出）を、ストーリー演出（特定遊技演出）や目的演出（特定遊技演出）ということもできる。これにより、遊技者の大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

40

## 【 0 2 6 1 】

また、S4555では、S4551において取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄 8（「停止演出図柄」ともいう）を決定し、これを設定する。演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄 8 は、特別図柄当否判定の結果が外れであって、リーチ有り外れの場合は「7 8 7」等の 3 個の演出図柄 8 L、8 C、8 R のうち 1 個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされる（リーチ外れ図柄）。また、リーチ無し外れのときは「6 3 5」や「5 5 9」等のように、3 個の演出図柄 8 L、8 C、8 R のうち少なくとも 1 個の演出図柄が他の演出図柄が異

50

なるバラケ目とされたり、3個の演出図柄8L、8C、8Rの全てが他の演出図柄と異なるバラケ目とされたりする。

#### 【0262】

一方、特別図柄当否判定の結果が大当たりであって、16R第1大当たり及び16R第6大当たりの何れかの場合は「777」のゾロ目とされ、6R第2～第5大当たり及び16R第1大当たりの何れかの場合は「777」以外の奇数図柄のゾロ目または「666」等の偶数図柄のゾロ目とされ、RUBに相当する大当たりの場合は「3 3」等のRUB専用出目（専用図柄）とされる。また、2R大当たりの場合は、外れのときと同じ態様（バラケ目）で3個の演出図柄8L、8C、8Rを停止表示するものとしている。但し、2R大当たりについては、「135」等の予め定めたチャンス目を停止表示してもよい。尚、前述の演出図柄8の停止表示態様は一例であり、大当たりとなったときに停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

#### 【0263】

本実施例のパチンコ遊技機1には、演出図柄8の変動態様（変動演出パターン、演出図柄遊技演出）として、リーチA、リーチB、リーチC、スーパーリーチ（「SPリーチ」ともいう）A、スーパーリーチB、スーパーリーチC、キャラクタ演出等が設定されており、S4555で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない（これを「ノーマル変動」ともいう）かが決定される。そして、リーチ有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変動演出パターン決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。ここで、演出図柄遊技演出として、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。すなわち、スーパーリーチ演出はリーチ（ノーマルリーチ）演出と比較して大当たり信頼度（大当たりとなる可能性）の高い遊技演出であるといえる。尚、リーチ演出は、主として、変動時間が30000ms以上の変動パターン（図9を参照）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定（実行）され得る。また、変動時間が30000ms未満の変動パターンは、リーチ演出やキャラクタ演出やストーリー演出を行わないノーマル変動（ノーマル演出）という。このノーマル演出はリーチ演出等と比較して、大当たりとなる可能性が低い遊技演出とされる。

#### 【0264】

また、S4556では、変動演出パターン（演出図柄遊技演出）に伴って実行される予告演出を決定する。また、この実行される予告演出（及び連続予告演出）を含めて演出図柄遊技演出ともいう。この予告演出は、実行中の演出図柄遊技演出の結果が大当たり態様で停止表示する可能性を、演出図柄の変動表示の開始後であって、演出図柄が停止表示（確定停止表示）する前（演出図柄の変動表示中）に示す演出（事前報知演出）である。S4556では、S4551において取得した予告演出決定用乱数およびS4554においてセットした予告演出決定テーブルに基づいて、指定された変動パターン及び決定された変動演出パターンに適合した予告演出を選択し、これを設定する（S4556）。

#### 【0265】

本実施例1では、表示態様（実行態様）が異なる複数の予告演出を有しており、これらに対応する予告演出決定用乱数として、複数の予告演出決定用乱数を有している。具体的に、キャラクタ予告決定用乱数、会話予告決定用乱数、ステップアップ予告決定用乱数等を有しており、これらの予告演出決定用乱数の取得値と各予告演出決定テーブルとを用いて、実行する予告演出を決定する。また各予告演出決定用乱数は、変動演出開始処理（S4402）における演出決定用乱数取得処理（S4551）により所定の値が取得される。

#### 【0266】

S4558では、S4555及びS4556において設定した変動演出パターン及び予告演出に基づいて、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サブ制御基板90のRAM内の出力バッファにセットし（S4558）、変動演出開始処理を終了する。S4558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10

0 に送信されると、画像制御用マイコン 101 は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわち S4555 で設定された変動演出パターンに対応する所定の画像データを画像制御基板 100 の ROM から読み出して、該読み出した画像データによる変動演出等を画像表示装置 7 の表示画面 7a 上で実行する。また、演出表示器 102 の 2 個の LED による変動表示（点滅表示）も実行する。

【0267】

次に、図 48 を用いて、実行中の特定モードを終了させる特定モード終了処理（S4409）について説明する。特定モード終了処理（S4409）ではまず、特定モードの実行中であるかどうか（演出モードが特定モードに設定されているかどうか）を判定する（S4801）。S4801 で、特定モードの実行中でないと判定した場合（S4801 で NO）、処理を終える。一方、S4801 で、特定モードの実行中であると判定した場合（S4801 で YES）、次いで、第 1 実行条件フラグが ON であるかどうかを判定する（S4802）。

10

【0268】

S4802 で、第 1 実行条件フラグが ON である、すなわち、第 1 実行条件が成立して特定モードが実行されていると判定した場合（S4802 で YES）、次いで、終了判定カウンタが「0」かどうかを判定する（S4808）。「終了判定カウンタ」には、第 1 実行条件が成立した際に、特定値（本実施例では、「8」）がセットされ、特定回数の変動表示を実行するまでは、特定モードが終了することなく継続する（特定モード確定期間）。そして、特定回数経過後に後述する終了判定を実行する（特定モード移行判定期間）。

【0269】

20

S4808 で、終了判定カウンタの値が「0」でないと判定した場合（S4808 で NO）、終了判定カウンタの値を「1」減算し（S4813）、処理を終える。一方、S4808 で、終了判定カウンタの値が「0」である、すなわち、特定モードが設定されてから特定回数の変動表示を実行したと判定した場合（S4808 で YES）、特定モードを終了するかどうかの終了判定を行い（S4809）、S48010 の処理に移行する。尚、この終了判定は、所定期間（例えば、変動停止コマンド受信時）に取得した乱数（取得値）と所定のテーブルに基づいて判定するものとされ、50% の確率で特定モードを終了しない（継続する）と判定し、50% の確率で特定モードを終了すると判定するものとしている。

【0270】

もちろん、継続（終了）の確率は更に高くしてもよいし、低くしてもよい。また、終了判定の実行回数を計数する終了判定回数計数カウンタ（終了判定計数手段）を設け、終了判定の実行回数が所定の上限回数（例えば、15 回）に到達した場合には、必ず特定モードを終了すると判定するものとしてもよい。若しくは、上限回数に到達した場合には、終了判定を行うことなく、特定モードを終了させることとしてもよい。これにより、特定モードの継続期間が冗長になることを防止することができる。

30

【0271】

S4810 では、終了判定の結果、特定モードを終了するかどうかを判定し（S48010）、特定モードを終了しないと判定した場合（S4810 で NO）、第 1 実行条件フラグを ON に維持したまま、処理を終える。これにより、特定モードを継続することが可能となる。一方、特定モードを終了すると判定した場合（S4810 で YES）、第 1 実行条件フラグを OFF し（S4811）、S4011 の処理に移行する。尚、第 1 実行条件フラグを OFF にしたこと、特定モードを終了し、他の演出モードに移行することとなる。

40

【0272】

また、S4802 で、第 1 実行条件フラグが ON でない、すなわち、第 2 実行条件フラグが ON である（第 2 実行条件を成立して特定モードを実行している）と判定した場合（S4802 で NO）、次いで、終了回数カウンタの値を「1」減算し（S4803）、S4804 の処理に移行する。次いで、S4804 で、終了回数カウンタの値が「0」かどうかを判定し（S4804）、終了回数カウンタの値が「0」でないと判定した場合（S4804 で NO）、処理を終える。これにより、特定モードを終了することなく、継続する。一方、S4804 で、終了回数カウンタの値が「0」であると判定した場合（S4804 で YES）、第 2 実行条件フラグを OFF し（S4

50

806)、S4011の処理に移行する。尚、第2実行条件フラグをOFFにしたことで、特定モードを終了し、他の演出モードに移行することとなる。

【0273】

S4011では、実行判定を行う時期を決定するための時期判定処理(S4011)を行う。すなわち、実行判定を行う時期を決定する時期判定処理は、電源投入時(複電時)及び特定モードの終了時(第1実行条件フラグをOFFにしたとき、第2実行条件フラグをOFFにしたとき)の何れのときにも実行される。S4011の時期判定処理を実行し、処理を終える。

【0274】

次に、図49を用いて、第2実行条件設定処理(S4410)について説明する。第2実行条件設定処理(S4410)ではまず、高ベース状態の終了時期、すなわち高確高ベース状態(STモード)の終了タイミング及び低確高ベース状態(時短モード)の終了タイミングの何れかに該当するかどうかを判定する(S4901)。S4901で、高ベース状態の終了時期であると判定した場合(S4901でYES)、第2実行条件フラグをONにし(S4902)、第2実行条件カウンタに「5」をセットし(S4903)、処理を終える。これにより、特定期間(5回の変動表示を実行するまで)の第2特定モードを実行することとなる。S4901で、高ベース状態の終了時期でないと判定した場合(S4901でNO)、処理を終える。

【0275】

前述した通り、特別なキャラクタ絵柄や背景絵柄が表示される等、他の演出モードと比較して趣向性の高い特定モードを、所定の実行条件を成立することを契機に実行するものとしている。またこの実行条件を複数設けたことで、特定モードの実行機会を増加すると共に、特定モードの実行パターン(実行時期)を遊技者が認識し難い。これにより、遊技者は、意図しないタイミングで実行される特定モードに驚き、趣向性を高める。また、特定モードの終了条件を複数設定すると共に、特定モードが複数の実行条件のうち、何れの実行条件を成立したかによって異なる終了条件を採用しているため、特定モードの終了時期を判別しづらくし、遊技興趣を高めることが可能となる。

【実施例2】

【0276】

前述した実施例1では、特定演出態様(特定モード)を実行する(開始する)契機として、[1]大当り終了後に設定されるSTモード又は時短モード終了後の特定変動回数(5回転)を経過した場合、及び、[2]所定の契機で行う時期判定により決定した時期に実行判定を行い、この実行判定で特定演出態様を(特定モード)を実行すると判定した場合、を挙げた。実施例2では、このような契機と異なり、事前判定手段による事前判定によって特定演出態様を実行すると判定した場合を、特定演出態様を実行する契機としている。

【0277】

また、実施例1では、表示画面7a上に表示される特定演出態様を、遊技モードの一種(特定モード)として説明したが、実施例2では、背景絵柄やキャラクタ絵柄等からなる背景演出(特定背景)として説明する。また、実施例1で説明した各演出モード(通常モード、特定モード等)において、夫々複数の背景演出を備えるものとする。尚、遊技モード及び背景演出の何れも、特定演出態様に含まれる。以下、実施例2の説明は、実施例1との相違点を中心に説明し、共通する部分については説明を省略する。

【0278】

[受信コマンド解析処理]

図53及び図54を用いて、実施例2の受信コマンド解析処理(S4302)について説明する。実施例2の受信コマンド解析処理(S4302)は、図44及び図45に示す実施例1の受信コマンド解析処理(S4302)に対して、一部処理を追加している。この追加した処理を中心に説明し、その他の処理については実施例1と同様であるため、説明を省略する。実施例2の受信コマンド解析処理(S4302)では、S4395で、始動入球コマンドを受信したと判定した場合(S4395)、演出保留情報記憶処理を行い(S4400)、次いで後述する事

前判定処理を実行している（S4415）。

【 0 2 7 9 】

また、S4401で、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4401でYES）、演出モード設定処理を行い（S4408）、次いで後述する背景設定処理を実行している（S4416）。また、S4403で、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4403でYES）、特定モード終了処理を行い（S4409）、次いで後述する特定背景終了処理を実行している（S4417）。また、S4405で、大当たり遊技関連コマンドを受信したと判定した場合（S4405でYES）、S4406、S4411乃至S4414の処理を行い、次いで、特定背景フラグをOFFにし（S4418）、背景ランクフラグをOFFし（S4419）、非移行期間フラグをOFFにし（S4420）、移行期間フラグをOFFにし（S4421）、滞在カウンタをリセットし（S4422）、S4407の処理に移行する。これにより、特定背景の実行中に大当たりとなった場合には、大当たり遊技の実行に伴って特定背景を終了することとなる。

10

【 0 2 8 0 】

〔 事前判定処理 〕

次に、図55を用いて、実施例2の事前判定処理（S4415）について説明する。実施例2の事前判定処理（S4415）ではまず、事前演出の実行中かどうかを判定する（S5014）。S5014で、事前演出の実行中であると判定した場合（S5014でYES）、新たな事前演出の実行を判定することなく、処理を終える。一方、S5014で、事前演出の実行中でないと判定した場合（S5014でNO）、次いで、事前判定用乱数を取得し（S5001）、S5002の処理に移行する。ここで、取得した事前判定用乱数の値に基づいて、実施例2の背景変化事前判定を行う。また、背景変化事前判定の他に、他の事前判定（例えば、連続予告やキャラクタ出現予告等）がある場合には、それらの判定を行うための事前判定用乱数の値もここで取得する。

20

【 0 2 8 1 】

S5002では、現在の遊技状態が高ベース状態（STモード又は時短モード）であるかどうかを判定し（S5002）、高ベース状態でない、すなわち、第1特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う状態であると判定した場合（S5002でNO）、次いで、主制御部80から受信した始動入球コマンドが、特図1始動入球コマンドであるかどうかを判定する（S5003）。S5003で、特図1始動入球コマンドでない、すなわち、特図2始動入球コマンドであると判定した場合（S5003でNO）、処理を終える。つまり、第1特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う遊技状態では、第2特別図柄当否判定に係る事前判定を行わないものとしている。

30

【 0 2 8 2 】

一方、S5003で、主制御部80から受信した始動入球コマンドが、特図1始動入球コマンドであると判定した場合（S5004でYES）、当該特図1始動入球コマンドに含まれる判定情報について、背景変化事前判定を行う（S5004）。この背景変化事前判定では、S5001で取得した背景変化用の事前判定用乱数値と、図示しない所定の事前判定用テーブルと、に基づいて背景変化予告を実行するかどうか及び背景変化予告を実行する場合には、何れの背景にするかを決定する。ここで、本実施例2では、特定背景（特定演出態様）を実行した場合の方が、特定背景を実行しなかった場合よりも、当該事前判定に係る当否判定の結果（特別図柄の変動表示の結果）が大当たりとなる可能性が高くなるように設定している。従って、遊技者は、特定背景（特定演出態様）が実行されると、大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【 0 2 8 3 】

次いで、S5005では、S5004の背景変化事前判定の結果、背景変化（事前演出）を実行するかどうかを判定し（S5005）、背景変化を実行しないと判定した場合（S5005でNO）、処理を終える。一方、S5005で、背景変化を実行すると判定した場合（S5005でYES）、滞在カウンタに第1特別図柄保留数をセットし（S5006）、S5011の処理に移行する。ここで、事前判定の結果に基づいて実行される特定背景（図58（b）乃至（e）を参照）は、事前演出を開始するタイミングから、事前判定に係る演出図柄の変動表示が実行されるまで

50

(開始、実行途中、又は終了まで)の期間において、少なくとも実行される。そして、「滞在カウンタ」は、この事前演出の実行期間を判定するためのカウンタである。

【0284】

尚、本実施例では、事前演出(背景変化)を開始するタイミングを、始動入球コマンドを受信した後であって、最初に演出図柄の変動表示を開始する際としている。然しながら、このようなタイミングに限らず、演出図柄の変動表示中に始動入球コマンドを受信し、特定背景を実行すると判定した場合には、次の変動表示の開始を待つことなく、当該演出図柄の変動表示中の所定タイミングにおいて特定背景を実行してもよい。

【0285】

また、S5002で、遊技状態が高ベース状態(STモード又は時短モード)である、すなわち、第2特別図柄を主体として変動表示する遊技状態であると判定した場合(S5002でYES)、次いで、受信した始動入球コマンドが特図2始動入球コマンドであるかどうかを判定する(S5007)。S5007で、受信した始動入球コマンドが特図2始動入球コマンドでないと判定した場合(S5007でNO)、処理を終える。つまり、第2特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う遊技状態では、第1特別図柄当否判定に係る事前判定を行わないものとしている。

【0286】

一方、S5007で、主制御部80から受信した始動入球コマンドが、特図2始動入球コマンドであると判定した場合(S5007でYES)、当該特図2始動入球コマンドに含まれる判定情報について、背景変化事前判定を行う(S5008)。S5008についても、S5004と同様に、S5001で取得した背景変化用の事前判定用乱数値と、図示しない所定の事前判定用テーブルと、に基づいて背景変化予告を実行するかどうか及び背景変化予告を実行する場合には、何れの背景にするかを決定する。

【0287】

S5009で、S5007の背景変化事前判定の結果、背景変化(事前演出)を実行するかどうかを判定し(S5009)、背景変化を実行しない(背景変化事前演出を実行しない)と判定した場合(S5009でNO)、処理を終える。一方、S5009で、背景変化を実行すると判定した場合(S5009でYES)、滞在カウンタに第2特別図柄保留数をセットし(S5010)、S5011の処理に移行する

【0288】

S5011では、非移行期間フラグをONにし(S5011)、次いで、特定背景フラグをONにし(S5012)、次いで、その他の事前判定処理(他の事前演出に係る判定等)を実行し(S5013)、処理を終える。ここで、「非移行期間フラグ」は、特定背景の実行中に他の背景に移行しない期間であることを示すフラグであり、この非移行期間フラグは、特定背景の実行に伴ってONに設定され、事前演出の終了、すなわち、滞在カウンタの値が「0」になることに基づいてOFFに設定される。そして、特定背景の実行中であって、非移行期間フラグがOFFにされている状態においては、後述する特定背景を終了(移行)するための背景移行判定を実行する。

【0289】

これにより、特定背景の実行中であって、非移行期間フラグがONの状態を、特定背景が移行しない非移行期間とされ、特定背景の実行中であって、非移行期間フラグがOFFの状態を特定背景の移行判定を行う移行期間とされる。またこれにより、特定背景を実行(開始した)事前判定に係る演出図柄の変動表示が終了した後も、所定期間特定背景が継続する可能性があるため、この期間、遊技者の大当りへの期待感を維持することが可能となる。また、特定背景フラグは、ONに設定することで、少なくとも事前演出の実行期間中に特定背景を実行することを示すフラグである。

【0290】

[背景設定処理]

次に、図56を用いて、演出図柄の変動表示を開始する際に行う実施例2の背景設定処理(S4416)について説明する。実施例2の背景設定処理(S4416)ではまず、特定背景フ

10

20

30

40

50

ラグがONかどうかを判定し(S5101)、特定背景フラグがONでないと判定した場合(S5101でNO)、特定背景を実行することなく、遊技モードに応じた背景(背景演出)を実行するための背景コマンドをセットし(S5109)、処理を終える。

#### 【0291】

一方、S5101で、特定背景フラグがONであると判定した場合(S5101でYES)、次いで、非移行期間フラグがONかどうかを判定する(S5102)。S5102で、非移行期間フラグがONである、すなわち、特定背景の実行が確定された期間であると判定した場合(S5102でYES)、滞在カウンタの値を「1」減算し(S5103)、次いで、滞在カウンタの値が「0」かどうかを判定する(S5104)。S5104で、滞在カウンタの値が「0」でないと判定した場合(S5104でNO)、特定背景を移行するための処理を行うことなく、S5108の処理に移行する。

10

#### 【0292】

一方、S5104で、滞在カウンタの値が「0」である、すなわち、特定背景を移行しない非移行期間を終了すると判定した場合(S5104でYES)、非移行期間フラグをOFFにし(S5105)、後述する背景移行判定を行う移行期間であることを示す移行期間フラグをONにし(S5106)、特定背景の背景ランクが「ランク1」であることを示す「背景ランクフラグ1」をONにし(S5107)、S5108の処理に移行する。S5108では、遊技モードに応じた特定背景を実行するための特定背景実行コマンドをセットし(S5108)、処理を終える。一方、S5102で、非移行期間フラグがONでない、すなわち、背景移行判定を実行中の移行期間であると判定した場合(S5102でNO)、遊技モード及び設定されている背景ランクフラグに応じた特定背景を実行するための特定背景実行コマンドをセットし(S5110)、処理を終える。

20

#### 【0293】

ここで、特定背景の背景ランクとは、特定背景の変化の順序を示すものであり、具体的には、図58及び図59の表示態様とされている。図58は、通常モードにおける背景を示す図であり、図58(a)は通常モードにおける通常背景を表示する一場面を示している。また、図58(b)は、通常モードにおける背景ランク1の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク1の特定背景では、表示画面7aの右上に背景ランクを示すランク表示部213が設けられており、このランク表示部213には背景ランク1であることを示す「春」の文字が表示されている。また、特定背景における特定背景絵柄210として、桜を模した通常モード用特定背景211(特定キャラクタ絵柄)が表示されている。

30

#### 【0294】

また、図58(c)は、通常モードにおける背景ランク2の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク2の特定背景では、ランク表示部213には背景ランク2であることを示す「夏」の文字が表示されている。また、特定背景における特定背景絵柄210として、生い茂った木を模した通常モード用特定背景211が表示されている。また、図58(d)は、通常モードにおける背景ランク3の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク3の特定背景では、ランク表示部213には背景ランク3であることを示す「秋」の文字が表示されている。また、特定背景における特定背景絵柄210として、紅葉を模した通常モード用特定背景211が表示されている。

40

#### 【0295】

また、図58(e)は、通常モードにおける背景ランク4の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク4の特定背景では、ランク表示部213には背景ランク4であることを示す「冬」の文字が表示されている。また、特定背景における特定背景絵柄210として、雪だるまを模した通常モード用特定背景211が表示されている。このように、通常モードにおける特定背景として、背景ランクの異なる4種類の特定背景を有しており、後述する移行判定で特定背景間で移行すると判定した場合には、移行すると判定する毎に、背景ランク1 2 3 4の順に背景がステップアップして変化する。これにより、遊技者は、大当たりが近づいているのではないかと考え、大当たりへの期待感を高める

50

ことが可能となる。また、遊技者は、特定背景が、春 夏 秋 冬といった所定の順序を示す演出態様で変化するため、直感的に何段階変化したかを認識することが可能となる。

【0296】

また、図59は、特定モードにおける背景を示す図であり、図59(a)は特定モードにおける通常背景を表示する一場面を示している。また、図59(b)は、特定モードにおける背景ランク1の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク1の特定背景では、特定背景における特定背景絵柄210として、鳥を模した特定モード用特定背景212(特定キャラクタ絵柄)が表示されている。また、図59(c)は、特定モードにおける背景ランク2の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク2の特定背景では、特定背景における特定背景絵柄210として、背景ランク1よりも多い数の鳥を模した特定モード用特定背景212(特定キャラクタ絵柄)が表示されている。

10

【0297】

また、図59(d)は、特定モードにおける背景ランク3の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク3の特定背景では、特定背景における特定背景絵柄210として、背景ランク2よりも更に多い数の鳥を模した特定モード用特定背景212(特定キャラクタ絵柄)が表示されている。また、図59(e)は、特定モードにおける背景ランク4の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク4の特定背景では、特定背景における特定背景絵柄210として、背景ランク3よりも更に多い(最も多い)数の鳥を模した特定モード用特定背景212(特定キャラクタ絵柄)が表示されている。また、遊技者は、特定背景において特定キャラクタ絵柄の数が段階的に増加する演出態様で変化するため、直感的に、何段階変化したかを認識することが可能となる。

20

【0298】

[特定背景終了処理]

次に、図57を用いて、変動停止コマンドを受信する際に実行する実施例2の特定背景終了処理(S4417)について説明する(S4417)。実施例2の特定背景終了処理(S4417)ではまず、特定背景フラグがONかどうかを判定する(S5201)。S5201で、特定背景フラグがONでない、すなわち、特定背景を実行していないと判定した場合(S5201でNO)、処理を終える。一方、S5201で、特定背景フラグがONであると判定した場合(S5201でYES)、次いで、非移行期間フラグがONかどうかを判定し(S5202)、非移行期間フラグがONである、すなわち、特定背景を終了しない期間であると判定した場合(S5202でYES)、背景移行判定を実行することなく、処理を終える。

30

【0299】

一方、S5202で、非移行期間フラグがONでない、すなわち、特定背景を終了可能な移行期間であると判定した場合(S5202でNO)、次いで、背景移行判定を行い(S5203)、S5204の処理に移行する。ここで、背景移行判定は、所定タイミング(例えば、変動開始コマンドを受信した時)で取得した乱数値(取得情報)と、図示しない背景移行判定テーブルと、に基づいて実行される。本実施例では、現在の特定背景(背景ランク)を維持する確率を30%、特定背景の背景ランクを1段階アップさせる確率を30%、特定背景を終了して通常背景に移行する確率を40%に設定している。尚、これらの確率はこのような振分確率に限らず、適宜設定可能である。

40

【0300】

S5204では、背景移行判定の結果、通常背景に移行するかどうかを判定し(S5204)、通常背景に移行する、すなわち、特定背景を終了すると判定した場合(S5204でYES)、次いで、特定背景フラグをOFFにし(S5208)、次いで、背景ランクフラグをOFFにし(S5209)、移行期間フラグをOFFにし(S5210)、処理を終える。これにより、特定背景を終了し、通常背景(例えば、図58(a)や図59(a)に示す態様)に移行する。

【0301】

一方、S5204で、通常背景に移行しないと判定した場合(S5204でNO)、次いで、他の特定背景に移行するかどうかを判定する(S5205)。S5205で、他の特定背景に移行しない、すなわち、現在の背景ランクの特定背景を継続して表示すると判定した場合(S5205でNO

50

）、処理を終える。S5205で、他の特定背景に移行する、すなわち、現在の背景ランクよりも高いランクの特定背景に移行すると判定した場合（S5205でYES）、背景ランクを1段階アップして記憶し（S5206）、現在設定されている背景ランクフラグをOFFにすると共に、次の背景ランクに対応する背景ランクフラグをONにし（S5207）、処理を終える。

#### 【0302】

以上説明したように、事前判定に係る事前演出の実行中を、特定背景（特定演出態様）を確定的に実行する非移行期間とすると共に、事前判定（特定背景）に係る演出図柄の変動表示を終了した後も、当該特定背景をすぐに終了させるのではなく、特定背景を継続し、更には特定背景をステップアップして変化可能とした。これにより、特定背景を実行した場合の遊技者の大当りへの期待感を長期間維持することが可能となる。またこれにより、特定背景（特定演出態様）の移行タイミング（開始タイミング及び終了タイミング）を遊技者に認識困難とし、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【0303】

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

#### 【0304】

〔他の態様〕

また、実施例1で説明した高確低ベース状態において、特定モードや第2特定モードを設定してもよい。また、低確低ベース状態と高確低ベース状態との両方の遊技状態で、通常モードと特定モード（第2特定モード）とを実行可能とし、特定モード（第2特定モード）の実行に対する遊技興趣を高めるようにしてもよい。

#### 【0305】

また、実施例1では、時期判定において、特定モード計数カウンタの値が多いほど（多い方が）、実行判定を行う時期として、速い時期を選択する可能性を高くしている。このような態様に変えて、特定モード計数カウンタの値が少ないほど（少ない方が）、実行判定を行う時期として、速い時期を選択する可能性を高くしてもよい。

#### 【0306】

また、実施例2における「事前演出（連続事前演出）」とは、特定の特別図柄（演出図柄）の変動表示（対象変動）の結果を、当該特定の特別図柄（演出図柄）の変動表示よりも前の変動表示、及び、当該特定の特別図柄（演出図柄）の複数の変動表示を用いて（これらの期間、背景を特定背景とすることで）、遊技者に示すことが可能な遊技演出である。この事前演出には、事前演出の対象となる特定の特別図柄（演出図柄）の変動表示（対象変動）を開始する前に、演出を行う場合があることから、「先読み演出」や「事前演出」や「連続事前演出」ともいう。尚、連続予告演出は、連続する複数の変動表示を用いて実行可能とされており、1回の変動表示（対象変動）においてのみ実行される場合もある。これらを含めて事前演出（連続事前演出）という。また、1回の変動表示（対象変動）においてのみ実行される場合の事前演出も連続事前演出に含むものとする。また、この「事前演出」を実行するサブ制御部を「事前演出実行手段」ともいう。

#### 【0307】

また、実施例2では、特定背景を実行する際に、その時の第1特別図柄保留数又は第2特別図柄保留数を滞在カウンタにセットすることで、保留数に対応する変動表示回数、すなわち、事前演出に係る変動表示が実行されるまでを、特定背景を終了しない非移行期間とした。これに変えて、又は加えて、特定背景を複数有し、実行される特定背景によって（事前判定結果によって）、非移行期間となる期間を異ならせてもよい。例えば、特定背景を実行する際の保留数（実施例2の態様）よりも長い期間（例えば、10回の変動表示を実行するまで等）を非移行期間として設定し、その後を移行期間に設定してもよい。また、逆に、特定背景を実行する際の保留数（実施例2の態様）よりも短い期間（例えば、

10回の変動表示を実行するまで等)を非移行期間として設定し、その後を移行期間に設定してもよい。この場合は、事前判定に係る変動表示を実行する前に、特定背景が終了する可能性もあるため、大当たり可能性が低い場合に設定するのが望ましい。もちろん、実行される特定背景によって(事前判定結果によって)、保留数に対応する変動表示回数を非移行期間とする場合と、保留数に対応する変動表示回数よりも短い期間(少ない変動表示回数)を非移行期間とする場合と、保留数に対応する変動表示回数よりも長い期間(多い変動表示回数)を非移行期間とする場合と、を備えていてもよい。

#### 【0308】

また、実施例2では、特定背景の実行中に背景移行判定の結果に基づいて、更に他の特定背景に移行することを可能とし、背景ランク1 2 3 4の順に変化していくものとした。これに変えて、特定背景の実行中において、複数の特定背景をランダムに移行してもよいし、順に移行する場合において、背景ランク4の後に背景ランク1に移行し、再度順に変化していくものとしてもよい。

#### 【0309】

また、前述した実施例等では、大当たり遊技のラウンド数として「2R」と「15R」の2種類を有するものとしていたが、ラウンド数はこれに限定されるものではなく、ラウンド数の種類を3種類以上としてもよく、あるいは1種類だけとしてもよい。さらに、第1大入賞口30および第2大入賞口35(Vアタッカー)の開放パターンも前述の実施例に限定されるものではなく、例えば、1ラウンドあたりの開放時間や開放回数等は、種々の態様を採ることが可能である。

#### 【0310】

また、前述した実施例等では、Vラウンドにおける第2大入賞口35(Vアタッカー)の開放時間の長短によって、V通過可能性が高くなる(容易となる)場合と、低くなる(実質的に不可能となる)場合とを設定していた。すなわち、Vラウンドにおける第2大入賞口35の開放時間が相対的に長い場合には、当該第2大入賞口35への遊技球の入球が容易となって、第2大入賞口35に入球した遊技球の少なくとも1個がほぼ確実に特定領域39を通過するものとし、一方、Vラウンドにおける第2大入賞口35の開放時間が相対的に短い場合には、当該第2大入賞口35への遊技球の入球が困難(実質的に不可能)となり、これにより遊技球が特定領域39を通過しないものとしていた。これに代えて、特定領域を開閉する可動片を設け、Vラウンドでの第2大入賞口35への入球数(入球数計数手段による計数値)に基づいて可動片を動作させることとし、その動作態様によってV通過可能性が異なるようにしてもよい。例えば、Vラウンドでの第2大入賞口35への第1所定数(例えば1個目)の入球に基づいて可動片を動作させる場合には、その可動片の動作態様をV通過可能性が低くなる(実質的に不可能となる)態様とし、第2所定数(例えば2個目~規定数の何れか)の入球に基づいて可動片を動作させる場合には、その可動片の動作態様をV通過可能性が高くなる態様とする。そして、Vラウンドにて可動片がV通過可能性の低い態様でしか動作しない大当たり、すなわち、第2大入賞口35への第1所定数の入球に基づいてのみ可動片が動作する大当たりを「V非通過予定大当たり」とし、V通過可能性の低い態様で動作する場合とV通過可能性の高い態様で動作する場合とがある大当たり、すなわち、第2大入賞口35への第1所定数の入球と第2所定数の入球とに基づいて可動片が動作する大当たりを「V通過予定大当たり」とすればよい。このような構成によっても、前述した実施例等と同様に、特定領域への遊技球の通過有無に基づき確率変動機能の作動有無(高確率状態の発生有無)を決定することが可能となる。

#### 【0311】

また、前述した実施例等では、大当たり遊技中(特別遊技中)のVラウンドで遊技球が特定領域39を通過したことに基づいて高確率状態を発生させるという遊技上の特典を遊技者に付与するものを例示したが、本発明でいう特典は高確率状態の発生に限られるものではない。例えば、始動口への遊技球の入球頻度を高くする高ベース状態や、識別情報の変動時間を通常より短くする変動時間短縮状態(時短状態)等、遊技者に何らかの利益を付与するものであれば、その特典の内容(種類)は問わない。また、遊技球が特定領域を通

10

20

30

40

50

過したことに基づいて、一の特典を付与するものであっても複数の特典を付与するものであってもよい。

【0312】

また、前述した実施例では、確変作動口としての特定領域39を有するパチンコ（所謂「V確機」）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39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）に基づいて高確率状態を付与するか否かを決定するタイプの遊技機（所謂「図柄確変機」）においても、本発明は適用可能である。あるいは、確率変動機能を備えていないタイプの遊技機にも本発明は適用可能である。また、特別図柄当否判定の結果が小当りとなることで入球可能となる大入賞口に特定領域（V領域）を備え、小当り遊技の際にその大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過（V通過）すると大当りとなり、当該V通過に基づき大当り遊技が実行される1種2種タイプのパチンコ遊技機にも本発明を適用することも可能である。

10

【0313】

また、前述した実施例では、第2特図保留（第2特別図柄の変動表示）を第1特図保留（第1特別図柄の変動表示）に優先して消化する制御処理（いわゆる特図2優先変動）を採用していたが、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（いわゆる特図1優先変動）としてもよい。あるいは、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特図保留および第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（いわゆる入球順（記憶順）変動）の制御処理としてもよい。また、前述の実施例における特図2優先変動に代えて、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示（第1特図保留の消化と第2特図保留の消化）とを並行して実行する制御処理（いわゆる特図1，2同時変動）を採用してもよい。

20

【0314】

〔その他〕

また前述した遊技機の参考発明として、以下のようにしてもよい。

（参考発明1）

主に実施例1に関連する参考発明1-1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手段と、  
前記識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、  
前記識別情報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、  
前記遊技演出の演出態様として、特定演出態様を含む複数の演出態様を有すると共に、前記複数の演出態様は表示態様が異なる演出態様とされ、  
前記特定演出態様を実行するかどうかを決定する実行判定を行う特定演出態様判定手段と、  
前記特定演出態様判定手段が前記実行判定を行う時期を決定する時期判定を行う時期判定手段と、  
を備えることを特徴とするものである。

30

【0315】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行する遊技演出実行手段を備え、遊技演出の演出態様として、特定演出態様を含む、表示態様の異なる複数の演出態様を有している。また、特定演出態様を実行するかどうかを決定する実行判定を行う特定演出態様判定手段と、実行判定を行う時期を決定する時期判定を行う時期判定手段と、を備えている。これにより、特定演出態様を実行するかどうかの実行判定と、実行判定を行う時期を決定する時期判定とを設け、特定演出態様の実行時期を遊技者が予測困難とすることが可能となる。尚、「表示態様が異なる演出態様」として、例えば、表示画面（表示部）の背景絵柄が異なる演出態様や、表示画面（表示部）の色が異なる演出態様や、表示画面（表示部）に表示されるキャラクタ絵柄の色・模様・形状・種類が異なる演出態様を挙げることができる。従って、「特定演出態様」を実行する期間には、特定の

40

50

絵柄の背景を表示する期間や、特定のキャラクタを表示する期間等が含まれる。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、特別遊技において可変入球口を入球可能状態としてもよい。

【0316】

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、  
前記識別情報の変動表示の回数を計数する変動回数計数手段を備え、  
前記時期判定手段は、前記識別情報の変動表示回数によって定められた複数の時期から、実行判定を行う時期を決定するものとされ、  
前記特定演出態様判定手段は、前記変動回数計数手段の計数値が、前記時期判定手段によって決定された時期になることに基づいて前記実行判定を行う  
ことを特徴とするものである。

10

【0317】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示の回数を計数する変動回数計数手段を備え、時期判定手段は、異なる変動表示回数によって定められた複数の時期から実行判定の時期を決定し、特定演出態様判定手段は、変動回数計数手段の計数値に基づいて時期判定手段が決定した時期に実行判定を行うものとしている。これにより、遊技者が識別情報を変動表示させることによって、遊技中の何れかの時期に特定演出態様が実行され、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0318】

また、遊技者の予測していないタイミングで特定演出態様が実行されることで、遊技者は、何らかの遊技上の特典が付与されたのではと感じ、遊技興趣を高めると共に、遊技を続行する（継続する）要因ともなる。これにより、遊技機の稼働率を向上させることも可能となる。

20

【0319】

また、参考発明1-3の遊技機は、参考発明1-2の遊技機において、  
前記特定演出態様判定手段の実行判定の回数を計数する判定回数計数手段を備え、  
前記時期判定手段は、  
前記判定回数計数手段の計数値が第1回数のときに時期判定を行う方が、前記判定回数計数手段の計数値が第2回数のときに時期判定を行うよりも、前記識別情報の変動表示回数が少ない時期を、実行判定を行う時期として決定する可能性が高いことを特徴とするものである。

30

【0320】

このような遊技機によれば、実行判定の回数を計数する判定回数計数手段を備え、時期判定手段は、判定回数計数手段の計数値が第1回数のときに時期判定する方が、第2回数のときに時期判定するよりも、早い時期（変動表示回数の少ない時期）を、実行判定を行う時期として決定する可能性が高いものとする。すなわち、時期判定を行う際の判定回数計数手段の計数値によって、実行判定時期の決定内容（時期や時期の振分等）が異なるものとされている。これにより、特定演出態様の実行タイミングが更に予測困難となり、特定演出態様の実行に対して遊技興趣を高めることが可能となる。

【0321】

尚、本参考発明では、実行判定の回数を計数する判定回数計数手段を備え、実行判定の回数によって実行判定時期の決定内容（時期や時期の振分等）を異なる（異なる時期決定テーブルを用いて実行判定時期を決定する）ものとした。このような態様に変えて、実行判定で特定演出態様を実行すると判定した回数を計数する実行回数計数手段を備え、実行回数によって実行判定時期の決定内容を異なるものとしてもよい。また、実行判定で特定演出態様を実行しないと判定した回数を計数する非実行回数計数手段を備え、実行判定で実行しないと判定した回数によって、次の実行判定時期の決定内容を異なるものとしてもよい。また、判定回数計数手段や実行回数計数手段や非実行回数計数手段の計数値は、電源ON又はOFFや大当り発生や特定乱数取得や予め定めた遊技期間等の所定のタイミングでリセット（初期化）してもよい。

40

50

## 【 0 3 2 2 】

また、参考発明 1 - 4 の遊技機は、参考発明 1 - 3 の遊技機において、  
前記第 1 回数は、前記第 2 回数よりも多い値であることを特徴とするものである。

## 【 0 3 2 3 】

このような遊技機によれば、時期判定手段は、判定回数計数手段の計数値が第 2 回数よりも多い第 1 回数のときに時期判定する方が、第 2 回数のときに時期判定するよりも、早い時期（変動表示回数の少ない時期）を、実行判定を行う時期として決定する可能性が高いものとする。これにより、判定回数計数手段の計数値が多いときに時期判定を行った方が、少ない変動表示回数（短い遊技期間）で、特定演出態様を実行可能となる。またこれにより、長い期間遊技を行った場合に、より多くの特定演出態様の実行を可能とし、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

## 【 0 3 2 4 】

例えば、第 2 回数を判定回数計数手段の計数値が初期値（例えば 1）の場合とし、第 1 回数を判定回数計数手段の計数値が 2 回目以降を示す値（例えば 2 以上）の場合としてもよい。また、第 1 回数よりも多い値である第 3 回数や第 4 回数を設け、実行判定を行う時期の振分を異なるものとしてもよい。

## 【 0 3 2 5 】

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 - 4 の遊技機において、

前記遊技演出実行手段が前記特定演出態様を実行した場合に前記特定演出態様を終了する特定演出態様終了手段を備え、

20

前記特定演出態様終了手段は、前記特定演出態様が行われてから、前記識別情報の変動表示の回数が特定回数となった後に、前記特定演出態様を終了するかどうかの判定を行い、前記特定演出態様を終了すると判定しない場合は前記特定演出態様を継続し、前記特定演出態様を終了すると判定した場合は前記特定演出態様を終了することを特徴とするものである。

## 【 0 3 2 6 】

このような遊技機によれば、実行中の特定演出態様を終了する特定演出態様終了手段を備えるものとする。そして、特定演出態様終了手段は、特定演出態様実行後の識別情報の変動表示回数が特定回数となった後であって、特定演出態様終了判定を行い、当該判定において終了すると判定した場合に特定演出態様を終了するものとしている。これにより、特定演出態様が行われた場合には、一定期間の実行を確保しつつ、特定演出態様を終了するタイミングを遊技者に予測困難とし、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

## 【 0 3 2 7 】

（参考発明 2）

また、主に実施例 1 に関連する参考発明 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手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

前記識別情報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、

40

前記遊技演出の演出態様として、特定演出態様を含む複数の演出態様を有すると共に、前記複数の演出態様は表示態様が異なる演出態様とされ、

前記特定演出態様の実行条件として複数の実行条件を有し、

前記遊技演出実行手段は、何れの実行条件が成立した場合にも前記特定演出態様を実行することを特徴とするものである。

## 【 0 3 2 8 】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行する遊技演出実行手段を備え、遊技演出の演出態様として、特定演出態様を含む、表示態様の異なる複数の演出態様を有している。また、特定演出態様を実行する実行条件として、複数の実行条件を有しており、何れの実行条件が成立した場合にも特定演出態様を実行するものとし

50

ている。これにより、特定演出態様への移行パターンが多様化し、特定演出態様の実行可能性を高めると共に、特定演出態様の実行時期を遊技者が予測困難とすることが可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0329】

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、

前記特定演出態様を実行するかどうかを決定する実行判定を行う特定演出態様判定手段と、

前記特定演出態様判定手段が前記実行判定を行う時期を決定する時期判定を行う時期判定手段と、を備え、

前記実行条件として、第1実行条件を有し、

前記第1実行条件は、前記時期判定手段が決定した時期に行われる実行判定において、前記特定演出態様を実行すると判定することによって成立することを特徴とするものである。

【0330】

このような遊技機によれば、特定演出態様を実行するかどうかを決定する実行判定を行う特定演出態様判定手段と、実行判定を行う時期を決定する時期判定を行う時期判定手段と、を備えている。また、特定演出態様を実行するかどうかの実行判定と、実行判定を行う時期を決定する時期判定とを設け、特定演出態様を実行する（開始する）契機となる第1実行条件を、時期判定で決定した時期に行われる実行判定で特定演出態様を実行すると判定することとする。これにより、特定演出態様の実行時期を遊技者が予測困難とすることが可能となる。

【0331】

また、参考発明2-3の遊技機は、参考発明2-2の遊技機において

前記実行条件として、第2実行条件を有し、

前記第2実行条件は、所定期間から、特定回数の前記識別情報の変動表示を実行することによって成立することを特徴とするものである。

【0332】

このような遊技機によれば、特定演出態様を実行する契機となる第2実行条件を、所定期間から特定回数の識別情報の変動表示を実行することとする。すなわち、所定期間から予め定められた回数の変動表示を実行すれば、実行判定で実行すると判定することがなくとも、特定演出態様を実行させることが可能となる。これにより、特定演出態様の実行可能性を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、識別情報の変動表示の回数の計数を開始する所定期間として、例えば、特別遊技を実行したときや特定乱数を取得したときや電源投入をしたとき等を挙げることができる。

【0333】

（参考発明3）

また、主に実施例1に関連する参考発明3-1の遊技機は、

所定期間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手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

前記識別情報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、

前記遊技演出の演出態様として、特定演出態様を含む複数の演出態様を有すると共に、前記複数の演出態様は表示態様が異なる演出態様とされ、

前記特定演出態様の終了条件として複数の終了条件を有し、

前記遊技演出実行手段は、何れの終了条件が成立した場合にも前記特定演出態様を終了して他の演出態様を実行することの特徴とするものである。

【0334】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行する遊技演出実行手段を備え、遊技演出の演出態様として、特定演出態様を含む、表示態様の異なる複数の演出態様を有している。また、実行中の特定演出態様を終了する終了条件（他の演出

態様に移行する移行条件)として、複数の終了条件を有しており、何れの終了条件が成立した場合にも特定演出態様を終了して、他の演出態様に移行するものとしている。これにより、特定演出態様の終了パターン(他の演出態様への移行パターン)が多様化し、特定演出態様の終了時期を遊技者が予測困難とすることが可能となる。またこれにより、特定演出態様の継続への期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0335】

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、  
前記特定演出態様の実行条件として複数の実行条件を有し、  
前期遊技演出実行手段は、何れの実行条件が成立した場合にも前記特定演出態様を実行することを特徴とするものである。

10

【0336】

このような遊技機によれば、特定演出態様を実行する実行条件として、複数の実行条件を有しており、何れの実行条件が成立した場合にも特定演出態様を実行するものとしている。これにより、特定演出態様への移行パターンが多様化し、特定演出態様の実行可能性を高めると共に、特定演出態様の実行時期を遊技者が予測困難とすることが可能となる。

【0337】

また、参考発明3-3の遊技機は、参考発明3-2の遊技機において、  
異なる前記実行条件を成立して実行された前記特定表示態様は、前記終了条件として、異なる終了条件を有することを特徴とするものである。

20

【0338】

このような遊技機によれば、特定表示態様の実行条件及び終了条件を何れも複数有しており、実行中の特定表示態様が何れの実行条件を成立して実行されているかによって、異なる終了条件を、特定表示態様を終了させる条件とする。これにより、実行される演出態様が同様であっても、成立した実行条件によって特定表示態様の終了パターンを異ならせることが可能となり、特定表示態様の移行パターン(開始パターン及び終了パターン)を多様化することが可能となる。またこれにより、特定演出態様の開始時期及び終了時期を遊技者が予測困難とすることが可能となる。

【0339】

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、

30

前記終了条件として、第1終了条件を有し、

前記第1終了条件は、終了判定によって終了すると判定した場合に終了条件を成立することを特徴とするものである。

【0340】

このような遊技機によれば、終了判定によって終了すると判定した場合に終了条件を成立させ、終了判定によって終了すると判定しない場合には終了条件を成立しない(特定演出態様を継続する)ものとする。これにより、特定演出態様の終了時期を遊技者が予測困難とすることが可能となる。

【0341】

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、

40

前記終了条件として、第2終了条件を有し、

前記第2終了条件は、前記特定表示態様を実行してから特定回数の前記識別情報の変動表示を実行することによって成立することを特徴とするものである。

【0342】

このような遊技機によれば、特定表示態様の実行中に、予め定めた特定回数の変動表示を実行することで終了条件を成立させ、特定表示態様を終了するものとする。これにより、特定演出態様の終了時期を遊技者が予測困難とすることが可能となる。

【0343】

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

50

て、

前記特定演出態様を実行するかどうかを決定する実行判定を行う特定演出態様判定手段と、

前記特定演出態様判定手段が前記実行判定を行う時期を決定する時期判定を行う時期判定手段と、を備え、

前記実行条件として、第1実行条件と第2実行条件とを有し、

前記第1実行条件は、前記時期判定手段が決定した時期に行われる実行判定において、前記特定演出態様を実行すると判定することによって成立するものとし、

前記第2実行条件は、所定期間から、特定回数の前記識別情報の変動表示を実行することによって成立するものとする特徴とするものである。

10

#### 【0344】

このような遊技機によれば、特定演出態様を実行するかどうかを決定する実行判定を行う特定演出態様判定手段と、実行判定を行う時期を決定する時期判定を行う時期判定手段と、を備えている。また、特定演出態様を実行するかどうかの実行判定と、実行判定を行う時期を決定する時期判定とを設け、特定演出態様を実行する（開始する）契機となる第1実行条件を、時期判定で決定した時期に行われる実行判定で特定演出態様を実行すると判定することとする。また、特定演出態様を実行する契機となる第2実行条件を、所定期間から特定回数の識別情報の変動表示を実行することとする。すなわち、所定期間から予め定められた回数の変動表示を実行すれば、実行判定で実行すると判定することがなくとも、特定演出態様を実行させることが可能となる。これにより、特定演出態様の実行可能性を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、識別情報の変動表示の回数の計数を開始する所定期間として、例えば、特別遊技を実行したときや特定乱数を取得したときや電源投入をしたとき等を挙げることができる。

20

#### 【0345】

また、参考発明3-7の遊技機は、参考発明3-6の遊技機において、

前記終了条件として、第1終了条件と第2終了条件とを有し、

前記第1終了条件は、終了判定によって終了すると判定した場合に終了条件を成立するものとし、

前記第2終了条件は、前記特定表示態様を実行してから特定回数の前記識別情報の変動表示を実行することによって成立するものとし、

30

前記第1実行条件が成立して前記特定表示態様が行われる場合には前記第1終了条件によって終了させ、

前記第2実行条件が成立して前記特定表示態様が行われる場合には前記第2終了条件によって終了させることを特徴とするものである。

#### 【0346】

このような遊技機によれば、特定演出態様の実行条件として、時期判定及び実行判定によって実行すると判定した場合に成立する第1実行条件と、所定期間から特定回数の変動表示を実行することによって成立する第2実行条件と、を有している。また、特定演出態様の終了条件として、終了判定によって終了すると判定した場合に成立する第1終了条件と、特定表示態様を実行してから特定回数の変動表示を実行することによって成立する第2終了条件と、を有している。そして、第1実行条件の成立で特定演出態様を実行した場合には、第1終了条件の成立を終了条件とし、第2実行条件の成立で特定演出態様を実行した場合には、第2終了条件の成立を終了条件としている。これにより、同様の演出態様である特定演出態様が行われる場合にも、異なる終了条件で特定演出態様を終了させることが可能となり、特定演出態様の終了時期を遊技者が予測困難とすることが可能となる。

40

#### 【0347】

（他の参考発明）

また、他の参考発明の遊技機は、時期判定手段が行う時期判定を、特定演出態様の終了に基づいて行ってもよい（特定演出態様終了時や特定演出態様終了後の次変動開始時等）

50

。また、電源投入コマンド受信時（バックアップ無電源投入）に時期判定を行ってもよい。また、電断後の電源復帰コマンド受信時（バックアップ有電源投入）に時期判定を行ってもよい。また、特別遊技の終了に基づいて時期判定を行ってもよい。また、実行判定で特定演出態様を実行しないと判定した場合や、特定演出態様を実行すると判定した場合に時期判定を行ってもよい。

【0348】

また、判定回数計数手段の計数値は、特別遊技の実行等の所定タイミングで初期化（リセット）してもよい。事前判定に基づく遊技演出（事前判定演出）の実行途中に、第2実行条件に係る変動表示回数が到来した場合には、特定演出態様を実行しないものとしてもよい。また、同様に、事前判定に基づく遊技演出（事前判定演出）の実行途中に、第1実行条件に係る実行判定の実行時期が到来した場合には、当該実行判定を実行しないものとしてもよい。これにより、実行中の遊技演出（事前判定演出）が、当否判定結果と無関係の演出態様の变化により阻害されて、遊技興趣が低下するのを防止することが可能となる。また、事前判定演出の実行によって、特定演出態様を実行しなかった場合には、事前判定演出の終了後に時期判定を行い、再度の特定演出態様の実行機会を付与してもよい。

【0349】

（参考発明4）

また、主に実施例2に関連する参考発明4-1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手段と、  
前記識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、  
前記識別情報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、  
遊技演出の演出態様として、特定演出態様（特殊背景）を含む複数の演出態様を有すると共に、前記複数の演出態様は表示態様が異なる演出態様とされ、  
前記特定演出態様を実行するかどうかを決定する実行判定を行う特定演出態様判定手段と、  
前記特定演出態様が行われた場合に、前記特定演出態様を他の演出態様に移行するかを決定する移行判定を行う移行判定手段と、を備え、  
前記特定演出態様を実行後の所定期間は、移行判定を行わない非移行期間とされ、  
前記非移行期間の経過後は、移行判定を行う移行期間とされ、  
前記移行期間において、前記移行判定手段が前記特定演出態様を他の演出態様に移行すると判定した場合、前記遊技演出実行手段は他の演出態様を実行し、前記移行判定手段が前記特定演出態様を他の演出態様に移行すると判定しなかった場合、前記遊技演出実行手段は前記特定演出態様を実行することを特徴とするものである。

【0350】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行する遊技演出実行手段を備え、遊技演出の演出態様として、特定演出態様を含む、表示態様の異なる複数の演出態様を有している。また、特定演出態様を実行するかどうかを決定する実行判定を行う特定演出態様判定手段と、特定演出態様が行われた場合に特定演出態様と異なる他の演出態様に移行するかどうかを判定する移行判定手段と、を備えている。また、特定演出態様実行後の所定期間は移行判定を行わない非移行期間とされ、非移行期間経過後は移行判定を行う移行期間とされ、移行期間においては移行判定で移行すると判定した場合は他の演出態様に移行し、移行判定で移行すると判定しない場合は特定演出態様を継続するものとしている。

【0351】

これにより、特定演出態様が行われる場合には、非移行期間を設定して所定の実行期間を確実に確保することを可能とすると共に、非移行期間後の移行期間も移行判定によって特定演出態様を継続又は移行とすることで、特定演出態様の移行タイミングを多様化することを可能とする。またこれにより、特定演出態様の実行時期を遊技者が予測困難とな

り、特定演出態様の継続による期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0352】

尚、「表示態様が異なる演出態様」として、例えば、表示画面（表示部）の背景絵柄が異なる演出態様や、表示画面（表示部）の色が異なる演出態様や、表示画面（表示部）に表示されるキャラクタ絵柄の色・模様・形状・種類が異なる演出態様を挙げることができる。従って、「特定演出態様」を実行する期間には、特定の絵柄の背景を表示する期間や、特定のキャラクタを表示する期間等が含まれる。

【0353】

尚、移行期間の長さは移行判定の結果によるものであるが、非移行期間についても、特定演出態様を実行する際の状況に応じて異なる長さの期間としてもよい。もちろん、予め定められた同一期間としてもよい。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、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手段と、を備えるものとしてもよい。

【0354】

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、前記非移行期間は、前記識別情報の変動表示の回数に基づいて定められ、前記移行判定手段が行う移行判定は、前記識別情報の変動表示に伴って行われることを特徴とするものである。

【0355】

このような遊技機によれば、特定演出態様を継続する非移行期間を、識別情報の変動表示の回数に基づいて定めると共に、移行判定を、識別情報の変動表示に伴って行うものとしている。すなわち、識別情報が変動表示することに基づいて非移行期間が進捗して経過し、非移行期間経過後の移行期間における移行判定も識別情報が変動表示することに基づいて行われる。これにより、遊技中の所定のタイミングで特定演出態様移行することとなり、識別情報の変動表示を行うごとに特定演出態様が継続することへの期待感を持たせ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0356】

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

所定条件の成立に基づいて取得した取得情報を、保留として記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記所定条件の成立に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、

前記所定条件の成立に基づいて事前判定を行う事前判定手段と、備え、

前記特別遊技実行手段は、前記当否判定手段による当否判定の結果が当たりであると前記特別遊技を実行するものであって、

前記当否判定手段は、前記識別情報の変動表示を行う際に前記取得情報についての当否判定を行うものとされ、

前記事前判定手段は、前記所定条件が成立した際であって前記当否判定手段が当否判定を行う前に、当該当否判定の内容を事前判定するものとされ、

前記特定演出態様判定手段は、前記事前判定手段による事前判定を行う際に実行判定を行うものとされ、

前記特定演出態様を実行した場合において、前記事前判定手段による事前判定の対象となる前記識別情報の変動表示が実行されるまでを前記非移行期間とすることを特徴とするものである。

【0357】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示を行う際に当否判定を行う当否判定手段と、始動口に入球した際であって当否判定を行う前に当該当否判定の内容を事前判定する事前判定手段と、を備えている。そして、特定演出態様の実行判定は、事前判定を行う際に行われ、実行判定によって特定演出態様が行われた場合には、当該事前判定の対象と

なる識別情報の変動表示が実行されるまでを非移行期間としている。これにより、特定演出態様の実行タイミングを事前判定の実行タイミングとし、特定演出態様の実行によって事前判定の結果、すなわち、当否判定の内容を示すことが可能となる。またこれにより、特定演出態様が実行された際の期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。また、少なくとも、事前判定の対象となる識別情報の変動表示が実行されるまでは、特定演出態様が実行されるため、この期間遊技興趣を高い状態で維持することが可能となる。

【0358】

また、遊技球が入球可能な始動口を備え、始動口への遊技球の入球を所定条件の成立としてもよい。また「所定条件の成立（始動口への入球）に基づいて」とは、例えば、始動口への入球を起因として処理されればたり、処理の時期は異なってもよい。

10

【0359】

また、参考発明4-4の遊技機は、参考発明4-3の遊技機において、

前記特定演出態様を実行した場合において、前記事前判定手段による事前判定の対象となる前記識別情報の変動表示が終了した後を、前記移行期間とすることを特徴とするものである。

【0360】

このような遊技機によれば、事前判定の対象となる識別情報の変動表示が終了した後を移行期間としている。これにより、事前判定の対象となる識別情報の変動表示が終了するまでは、特定演出態様を確実に実行すると共に、事前判定の対象となる識別情報の変動表示が終了した後も、移行判定によって特定演出態様を移行すると判定するまでは、当該特定演出態様を継続することを可能とする。これにより、特定演出態様の実行の契機となった事前判定の対象となる識別情報の変動表示が終了した後も、遊技者の期待感を維持し、長期間遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、特定演出態様の移行タイミングを予測困難とし、遊技興趣を高めることが可能となる。また、変動表示が途切れた場合は特定演出態様を終了するものとしてもよい。

20

【0361】

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

遊技演出の演出態様として、第1演出態様を有し、

前記移行期間において、前記移行判定手段が演出態様を前記第1演出態様に移行すると判定した場合に、前記移行期間を終了することを特徴とするものである。

30

【0362】

このような遊技機によれば、遊技演出の演出態様として、特定演出態様の他に第1演出態様を有し、特定演出態様を実行中の移行期間において、第1演出態様に移行すると判定した場合に移行期間を終了するものとする。そして、特定演出態様を終了し、第1演出態様を実行することとなる。これにより、特定演出態様から第1演出態様への移行タイミングを予測困難とし、遊技興趣を高めることが可能となる。また、第1演出態様を通常演出態様ともいう。

【0363】

（参考発明5）

40

また、主に実施例2に関連する参考発明5-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

前記識別情報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、

遊技演出の演出態様として、特定演出態様（特殊背景）を含む複数の演出態様を有すると共に、前記複数の演出態様は表示態様が異なる演出態様とされ、

前記特定演出態様を実行するかどうかを決定する実行判定を行う特定演出態様判定手段と、

前記特定演出態様が行われた場合に、前記特定演出態様を他の演出態様に移行するか

50

を決定する移行判定を行う移行判定手段と、を備え、

前記特定演出態様を実行中の期間において、移行判定を行わない非移行期間と、移行判定を行う移行期間と、を有する

ことを特徴とするものである。

【0364】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行する遊技演出実行手段を備え、遊技演出の演出態様として、特定演出態様を含む、表示態様の異なる複数の演出態様を有している。また、特定演出態様を実行するかどうかを決定する実行判定を行う特定演出態様判定手段と、特定演出態様が行われた場合に特定演出態様と異なる他の演出態様に移行するかどうかを判定する移行判定手段と、を備えている。また、特定演出態様の実行中の期間において、移行判定を行わない（すなわち、特定演出態様が継続する）非移行期間と、移行判定を行う（すなわち、特定演出態様が終了しうる）移行期間とを有している。

【0365】

これにより、特定演出態様の実行中において、非移行期間は特定演出態様の実行を確実に確保することを可能とすると共に、移行期間は移行判定によって特定演出態様を継続又は移行とすることで、特定演出態様の移行タイミングを多様化することを可能とする。またこれにより、特定演出態様の実行時期を遊技者が予測困難となり、特定演出態様の継続による期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0366】

また、特定演出態様の実行期間において、非移行期間を先に設定し、移行期間を後に設定してもよい。非移行期間には制限期間を設けてもよい。例えば、識別情報の変動表示回数（20回等）で制限してもよいし、時間の経過（5分等）で制限してもよい。制限期間が到来すると、特定演出態様を100%終了させるものとする。また、移行期間の制限期間は、非移行期間よりも短くしてもよい。これにより、特定演出態様の実行期間が冗長となることを防止できる。また、移行期間の制限期間を、非移行期間よりも長くしてもよい。これにより、移行判定で移行すると判定されなければ、できるだけ長い期間特定演出態様の実行を可能とし、遊技興趣を高めることができる。

【0367】

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、前記特定演出態様を実行後の所定期間は、移行判定を行わない非移行期間とされ、前記非移行期間の経過後は、移行判定を行う移行期間とされることを特徴とするものである。

【0368】

このような遊技機によれば、特定演出態様実行後の所定期間は移行判定を行わない非移行期間とされ、非移行期間経過後は移行判定を行う移行期間とされ、移行期間においては移行判定で移行すると判定した場合は他の演出態様に移行し、移行判定で移行すると判定しない場合は特定演出態様を継続するものとしている。これにより、特定演出態様の実行時期を遊技者が予測困難となり、特定演出態様の継続による期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0369】

また、前記移行期間において、前記移行判定手段が前記特定演出態様を他の演出態様に移行すると判定した場合、前記遊技演出実行手段は他の演出態様を実行し、前記移行判定手段が前記特定演出態様を他の演出態様に移行すると判定しなかった場合、前記遊技演出実行手段は前記特定演出態様を実行するものとしてもよい。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、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手段と、を備えるものとしてもよい。また、前記特定演出態様を実行するかどうかを決定する実行判定を行う特定演出態様判定手段を備えてもよい。

【0370】

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、

所定条件の成立に基づいて取得した取得情報を、保留として記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記所定条件の成立に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、

前記所定条件の成立に基づいて事前判定を行う事前判定手段と、備え、

前記特別遊技実行手段は、前記当否判定手段による当否判定の結果が当たりであると前記特別遊技を実行するものであって、

前記当否判定手段は、前記識別情報の変動表示を行う際に前記取得情報についての当否判定を行うものとされ、

前記事前判定手段は、前記所定条件が成立した際であって前記当否判定手段が当否判定を行う前に、当該当否判定の内容を事前判定するものとされ、

前記特定演出態様判定手段は、前記事前判定手段による事前判定に基づいて前記特定演出態様を実行するかどうかを決定することを特徴とするものである。

#### 【0371】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示を行う際に当否判定を行う当否判定手段と、始動口に入球した際であって当否判定を行う前に当該当否判定の内容を事前判定する事前判定手段と、を備えている。そして、特定演出態様判定手段は、事前判定手段による事前判定に基づいて特定演出態様を実行するかどうかを決定するものとしている。これにより、特定演出態様の実行によって当否判定の内容を事前に報知することが可能となる。またこれにより、特定演出態様の実行に対する期待感を高め、遊技興趣を高めることを可能とする。

#### 【0372】

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、

前記特定演出態様を実行した場合において、前記事前判定手段による事前判定の対象となる前記識別情報の変動表示が実行されるまでを前記非移行期間とすることを特徴とするものである。

#### 【0373】

このような遊技機によれば、特定演出態様の実行判定は、事前判定を行う際に行われ、実行判定によって特定演出態様が実行された場合には、当該事前判定の対象となる識別情報の変動表示が実行されるまでを非移行期間としている。これにより、特定演出態様の実行タイミングを事前判定の実行タイミングとし、特定演出態様の実行によって事前判定の結果、すなわち、当否判定の内容を示すことが可能となる。またこれにより、特定演出態様が実行された際の期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。また、少なくとも、事前判定の対象となる識別情報の変動表示が実行されるまでは、特定演出態様が実行されるため、この期間遊技興趣を高い状態で維持することが可能となる。

#### 【0374】

また、参考発明 5 - 5 の遊技機は、参考発明 5 - 3 又は参考発明 5 - 4 の遊技機において、

前記特定演出態様を実行した場合において、前記事前判定手段による事前判定の対象となる前記識別情報の変動表示が終了した後を、前記移行期間とすることを特徴とするものである。

#### 【0375】

このような遊技機によれば、事前判定の対象となる識別情報の変動表示が終了した後を移行期間としている。これにより、事前判定の対象となる識別情報の変動表示が終了するまでは、特定演出態様を確実に実行すると共に、事前判定の対象となる識別情報の変動表示が終了した後も、移行判定によって特定演出態様を移行すると判定するまでは、当該特定演出態様を継続することを可能とする。これにより、特定演出態様の実行の契機となった事前判定の対象となる識別情報の変動表示が終了した後も、遊技者の期待感を維持し、長期間遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、特定演出態様の移行タイミ

10

20

30

40

50

ングを予測困難とし、遊技興趣を高めることが可能となる。また、変動表示が途切れた場合は特定演出態様を終了するものとしてもよい。

【0376】

また、参考発明5 - 6の遊技機は、参考発明5 - 1乃至犯行発明5 - 5の遊技機において、

遊技演出の演出態様として、第1演出態様と第2特定演出態様とを有し、

前記移行期間において、前記移行判定手段が演出態様を前記第1演出態様に移行すると判定した場合、前記第1演出態様を実行して前記移行期間を終了し、

前記移行期間において、前記移行判定手段が演出態様を前記第2特定演出態様に移行すると判定した場合、前記第2特定演出態様を実行して前記移行期間を継続することを特徴とするものである。

10

【0377】

このような遊技機によれば、遊技演出の演出態様として、特定演出態様の他に第1演出態様と第2特定演出態様を有し、特定演出態様を実行中の移行期間において、第1演出態様に移行すると判定した場合に移行期間を終了するものとする。そして、特定演出態様を終了し、第1演出態様を実行することとなる。一方、特定演出態様を実行中の移行期間において、第2特定演出態様に移行すると判定した場合、特定演出態様を第2特定演出態様に移行して移行期間を継続するものとする。これにより、特定演出態様において演出態様を他の特定演出態様（第2特定演出態様）に移行可能とする。これによって遊技者は、期待感が向上したと感じ、遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、特定演出態様又は第2特定演出態様から第1演出態様への移行タイミングを予測困難とし、遊技興趣を高めることが可能となる。また、第1演出態様を通常演出態様ともいう。

20

【0378】

（他の参考発明）

また、移行期間を終了させない（継続する）第3特定演出態様、第4特定演出態様を有していてもよい。また、第2特定演出態様への移行は、特定演出態様の実行中からのみ移行するものとしてもよいし（これに変えて、他の演出態様実行中よりも可能性が高いものとしてもよい）、第3特定演出態様への移行は、第2特定演出態様の実行中からのみ移行するものとしてもよいし、第4特定演出態様への移行は、第3特定演出態様の実行中からのみ移行するものとしてもよい。また、移行期間においては、特定演出態様（例えば、第1乃至第4特定演出態様）と第1演出態様（通常演出態様）とを含む、複数の演出態様を対象として移行判定を行うものとする。

30

【0379】

これにより、移行期間が終了しない限り、演出態様が段階的に（ステップアップして）切り替わり、大当りへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。また、移行期間を終了させる第2演出態様や第3演出態様を設けてもよい。また、移行判定手段は、移行期間においては移行判定を行うが、移行期間終了後は移行判定を行わないものとしてもよい。また、移行期間終了後も移行判定を行って演出態様を移行する第2移行判定手段を設けてもよい。この際の移行する演出態様には、特定演出態様（第2特定演出態様、第3特定演出態様等）を含まないものとしてもよい。

40

【0380】

また、特別な特定演出態様を有し、特別な特定演出態様の実行中に大当り（識別情報が特定態様で停止表示すると）となると（識別情報が特定態様で停止表示すると）、遊技者にとって有利な大当りとなる（確変大当り）こととしてもよい。これにより、遊技者は、特定演出態様のうち、特別な特定演出態様が実行されることに期待し、特別な特定演出態様が実行された場合には、特別な特定演出態様が実行期間中の大当りの発生に期待して遊技興趣を高めることが可能となる。

【0381】

また、移行判定を行わない非移行期間を、遊技の状況によって期間が変化する可変式（例えば、1から4変動から選択される）の第1非移行期間と、遊技の状況によって期間が

50

変化しない固定式（例えば、5変動）の第2非移行期間と、で構成してもよい。この場合、特定演出態様の実行期間を、第1非移行期間と、第2非移行期間と、移行期間と、で構成することができる。これにより、確実に、ある程度の長さの特定演出態様実行期間を確保することが可能となる。

【0382】

また、第1非移行期間を、特定演出態様の開始から事前判定手段による事前判定の対象となる識別情報の変動表示が実行されるまでとし、第2非移行期間を事前判定の対象となる識別情報の変動表示が終了した後の特定変動回数とし、移行期間を第2非移行期間終了後の期間とすることができる。この第1非移行期間は、事前判定を行った保留の記憶位置（すなわち、保留総数）によって期間の長さが異なるため、第2非移行期間がない場合には、結果として、特定演出態様が極短期間で終了してしまう場合がある。これに対して、保留総数に拘らず、確実に特定回数の変動表示を行うまで特定演出態様を実行する第2非移行期間を設けることで、確実に特定期間以上の長さの特定演出態様実行期間を確保することが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【符号の説明】

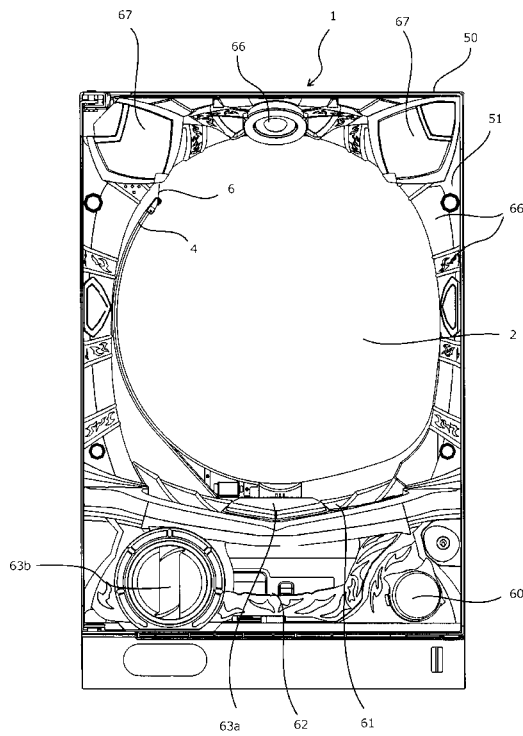
【0383】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技領域、7 画像表示装置、7a 表示画面、7b、演出図柄表示領域、7c 背景表示領域、8 演出図柄、9a 第1演出保留、9b 第2演出保留、9c 第1演出保留表示領域（第1演出保留表示部）、9d 第2演出保留表示領域（第2演出保留表示部）、20 第1始動口、21 第2始動口、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、41a 第1特別図柄表示器（第1特別図柄表示部）、41b 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示部）、80 主制御基板（主制御部、遊技制御手段）、81 遊技制御用マイコン（主制御部、遊技制御手段）、90 サブ制御基板（サブ制御部、演出制御手段）、91 演出制御用マイコン（サブ制御部、演出制御手段）、100 画像制御基板（画像制御部、演出制御手段）、101 画像制御用マイコン（画像制御部、演出制御手段）。

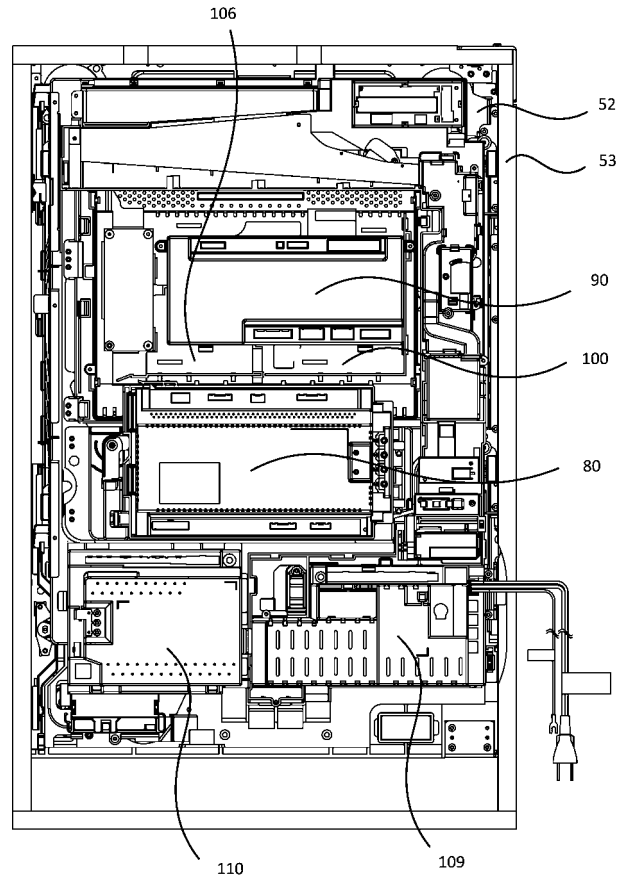
10

20

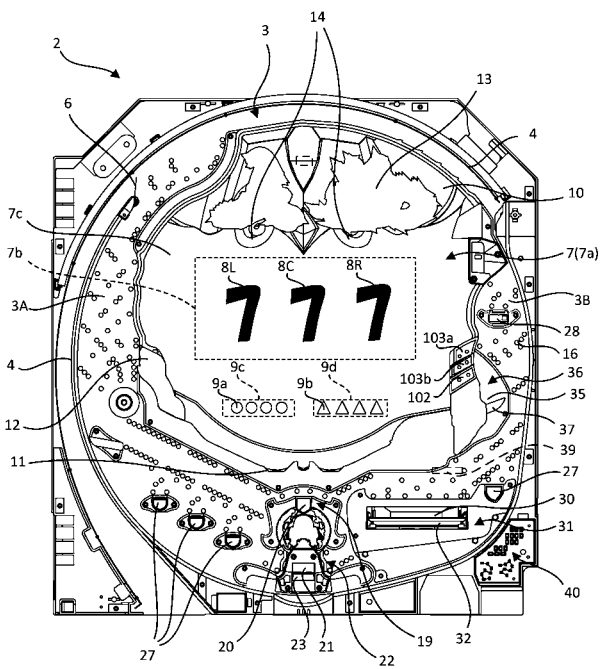
【図 1】



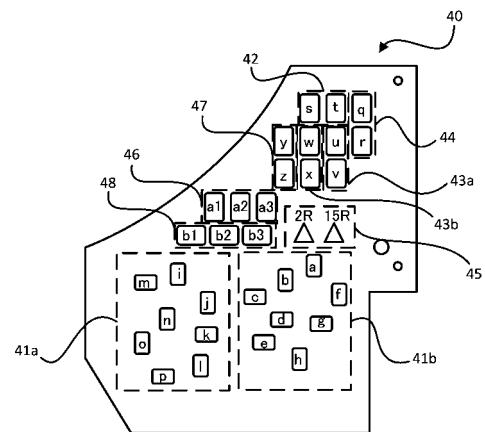
【図 2】



【図 3】



【図 4】

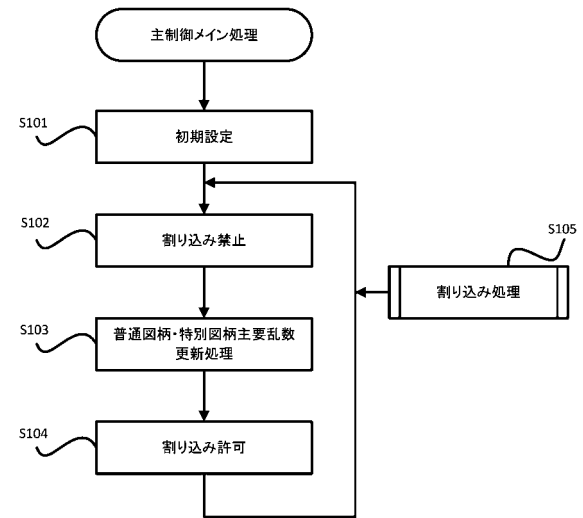




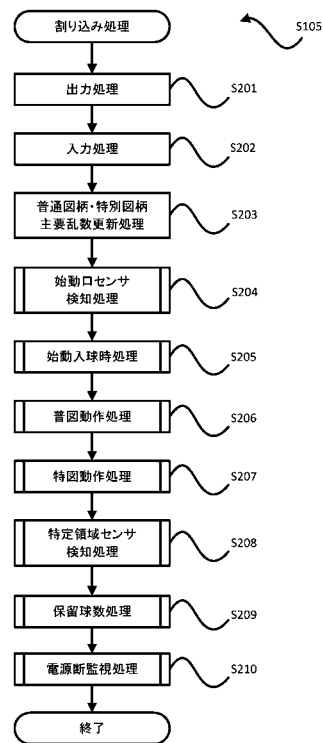
【図 9】

| 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  | 0~179     | P1     | 7500ms | 180/189    |
|       |      |      | 180~198   | P2     | 4500ms | 19/189     |
|       |      |      | 0~188     | P3     | 4500ms | 199/189    |
|       | 小当り  | 短当り  | 0~188     | P4     | 4500ms | 199/189    |
|       |      |      | 0~4       | P5     | 7500ms | 5/189      |
|       |      |      | 5~18      | P6     | 4500ms | 14/189     |
|       | 外れ   | 1, 2 | 19~88     | P7     | 3000ms | 20/189     |
|       |      |      | 39~188    | P8     | 1200ms | 160/189    |
|       |      |      | 0~4       | P9     | 7500ms | 5/189      |
|       |      |      | 5~9       | P10    | 4500ms | 5/189      |
| 時短状態  | 大当り  | 長当り  | 10~19     | P11    | 3000ms | 10/189     |
|       |      |      | 20~188    | P12    | 400ms  | 179/189    |
|       |      |      | 0~49      | P13    | 7500ms | 50/189     |
|       | 短当り  | 短当り  | 50~188    | P14    | 4500ms | 149/189    |
|       |      |      | 0~188     | P15    | 3000ms | 189/189    |
|       |      |      | 0~188     | P16    | 3000ms | 189/189    |
|       | 外れ   | 1    | 0~1       | P17    | 7500ms | 2/189      |
|       |      |      | 2~4       | P18    | 4500ms | 3/189      |
|       |      |      | 5~9       | P19    | 3000ms | 5/189      |
|       |      |      | 10~188    | P20    | 1200ms | 188/189    |
|       |      | 2~4  | 0~1       | P21    | 7500ms | 2/189      |
|       |      |      | 2~4       | P22    | 4500ms | 3/189      |
|       |      |      | 5~9       | P23    | 3000ms | 5/189      |
|       |      |      | 10~188    | P24    | 2000ms | 188/189    |

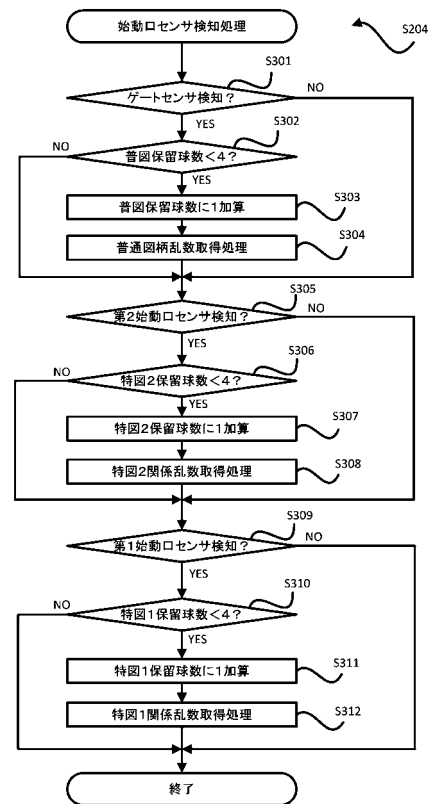
【図 1 0】



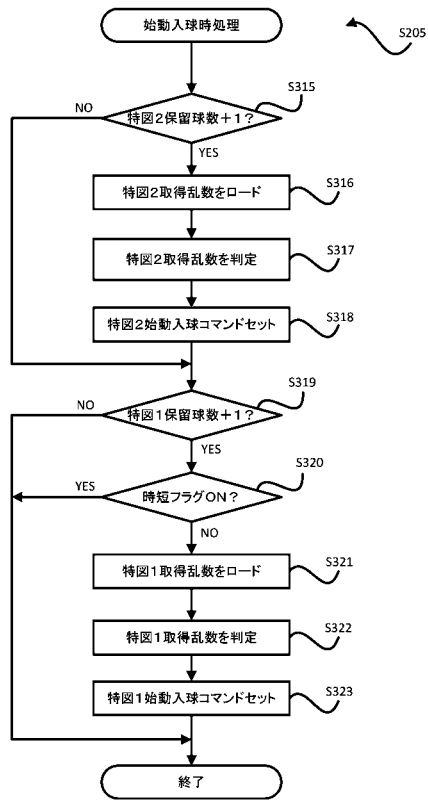
【図 1 1】



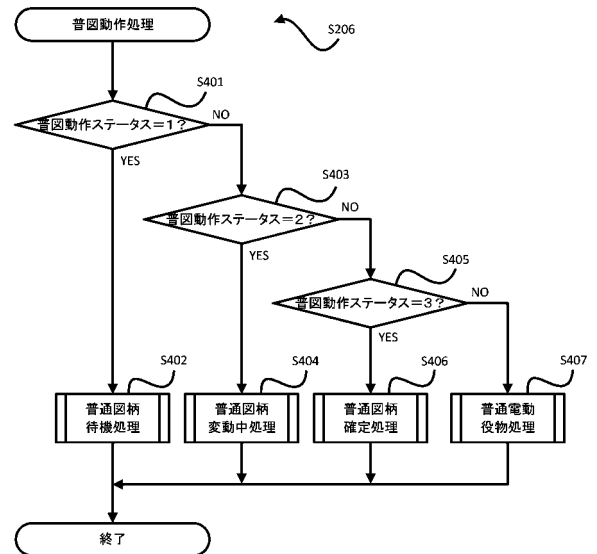
【図 1 2】



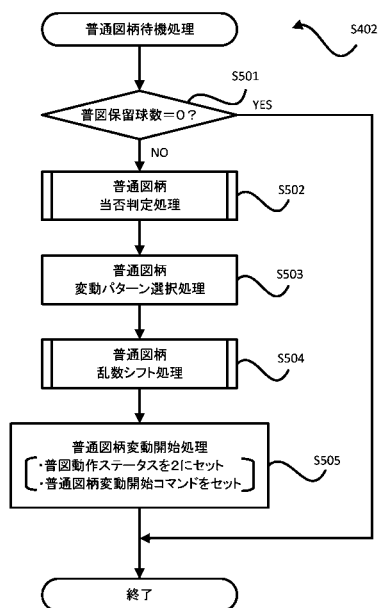
【図 13】



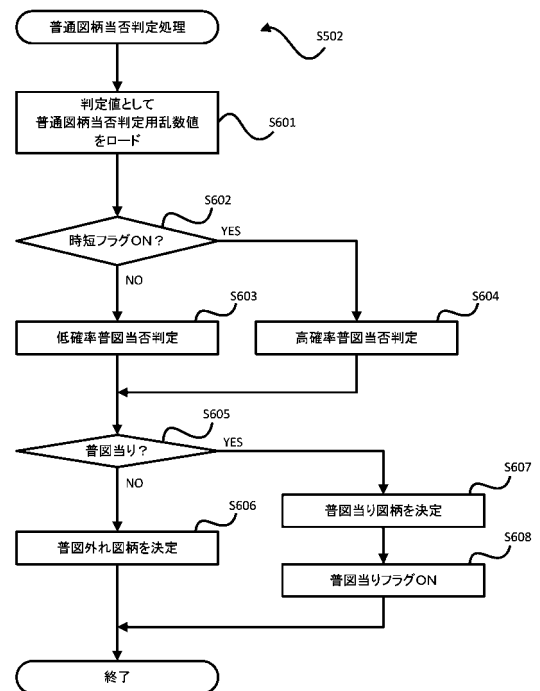
【図 14】



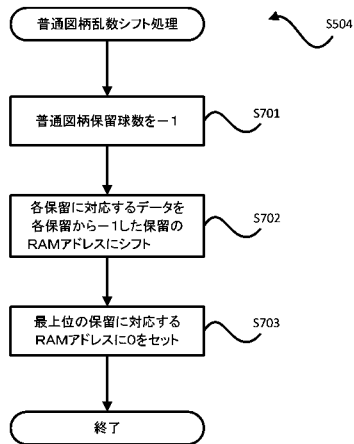
【図 15】



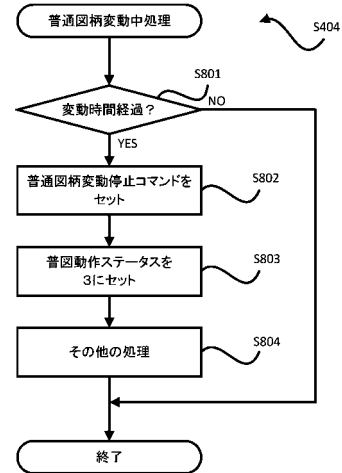
【図 16】



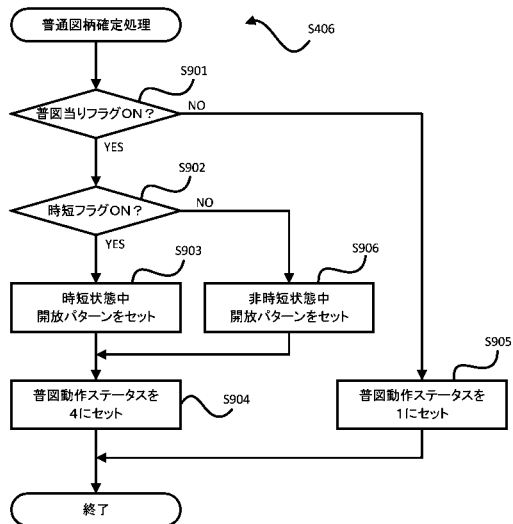
【図 17】



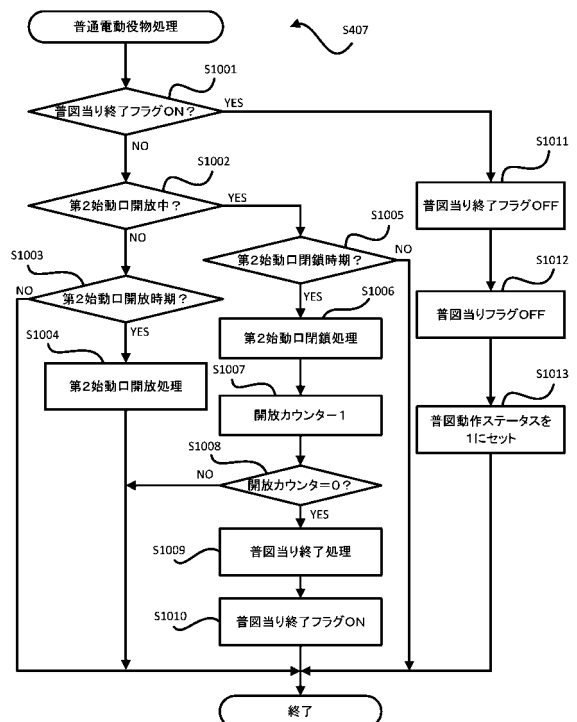
【図 18】



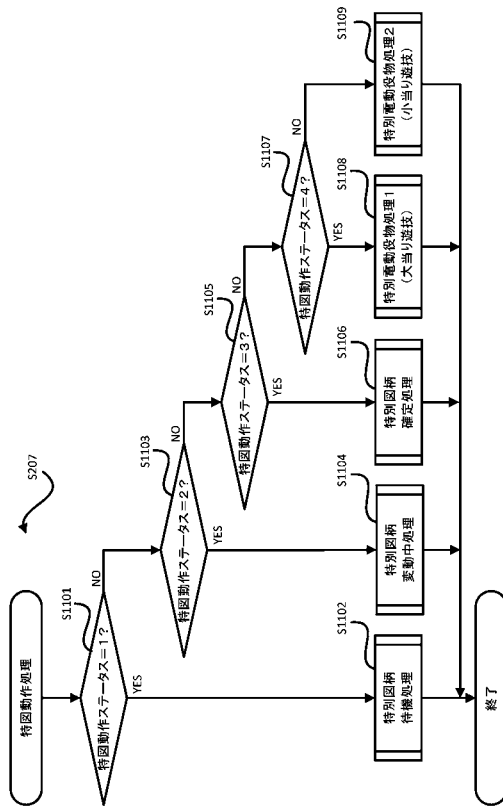
【図 19】



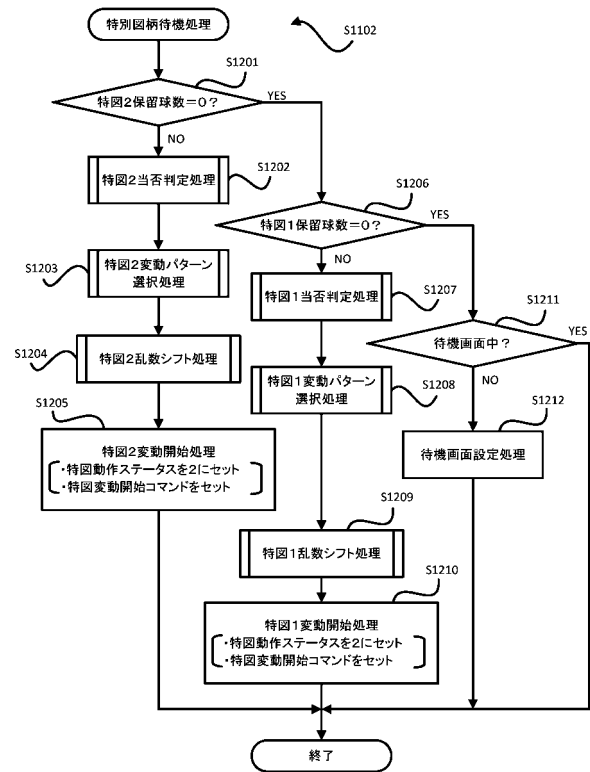
【図 20】



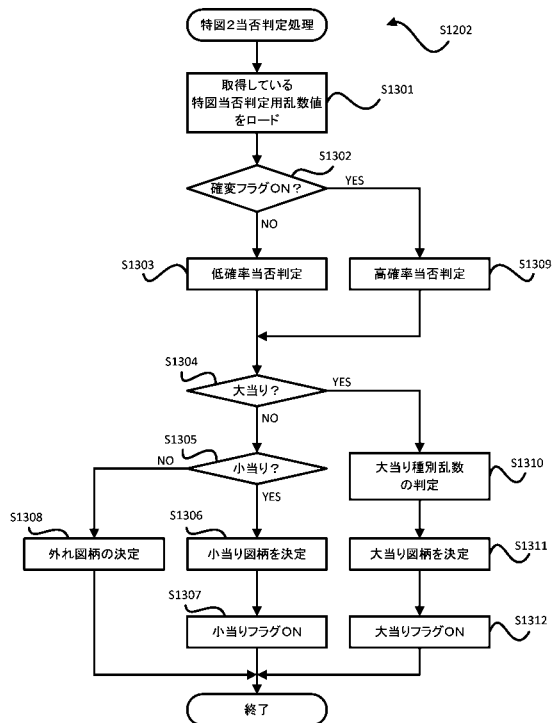
【図 2 1】



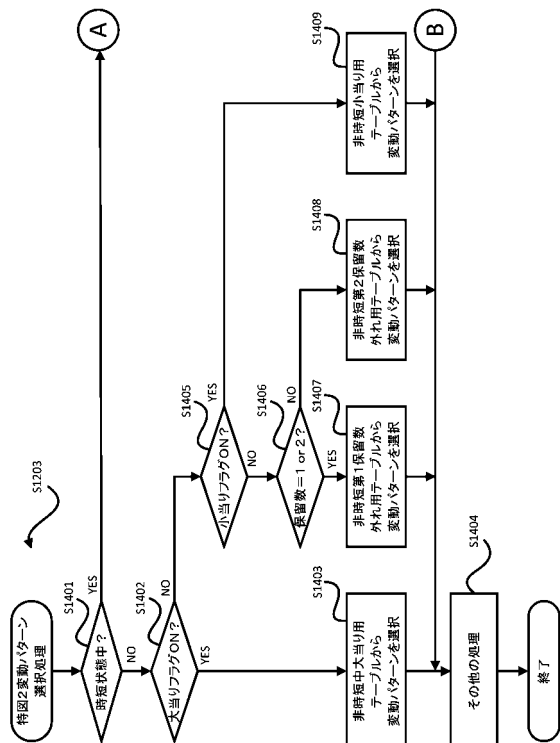
【図 2 2】



【図 2 3】



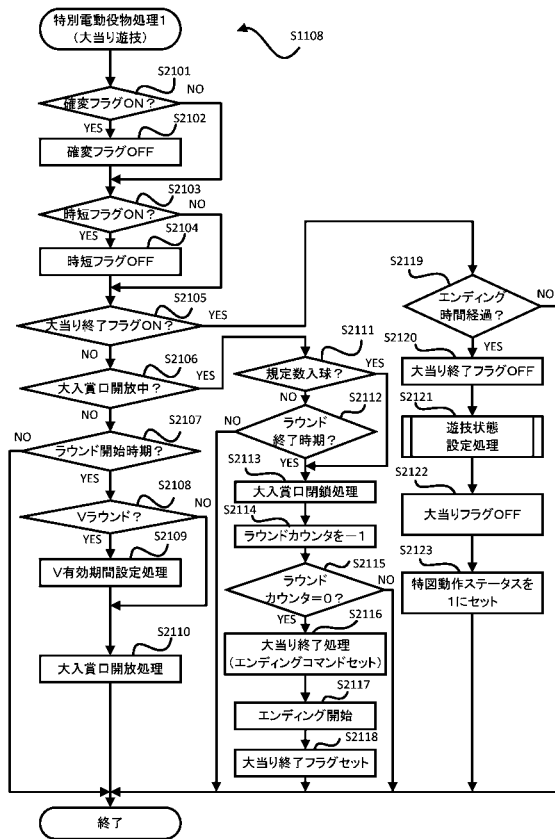
【図 2 4】



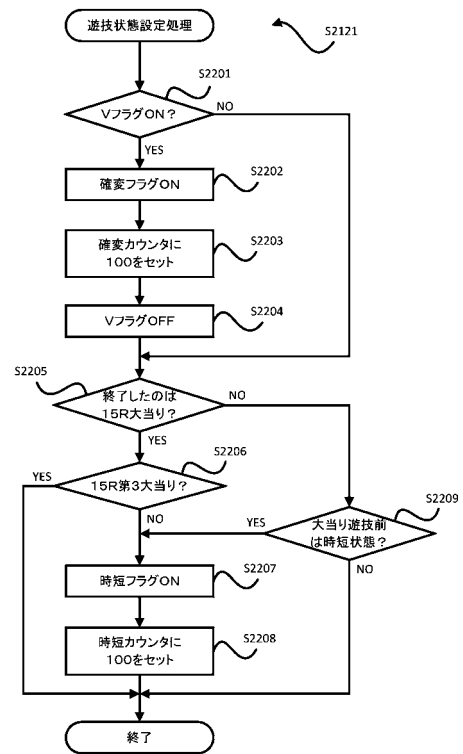




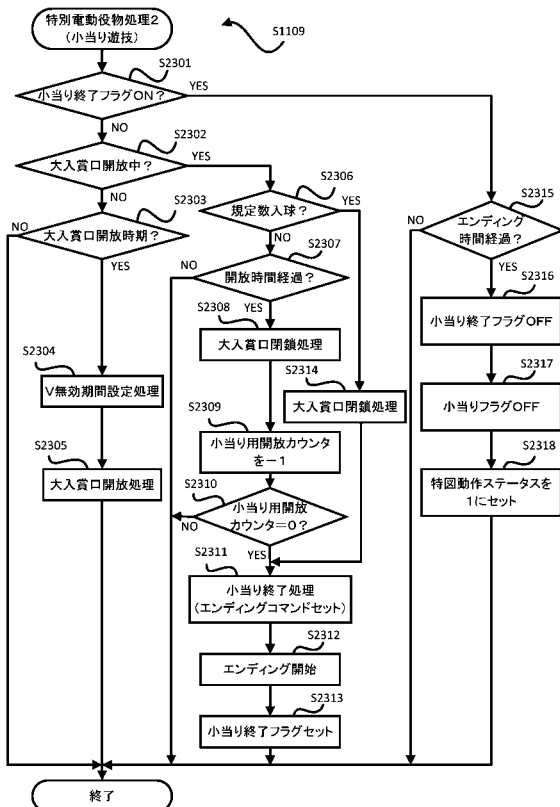
【図 3 3】



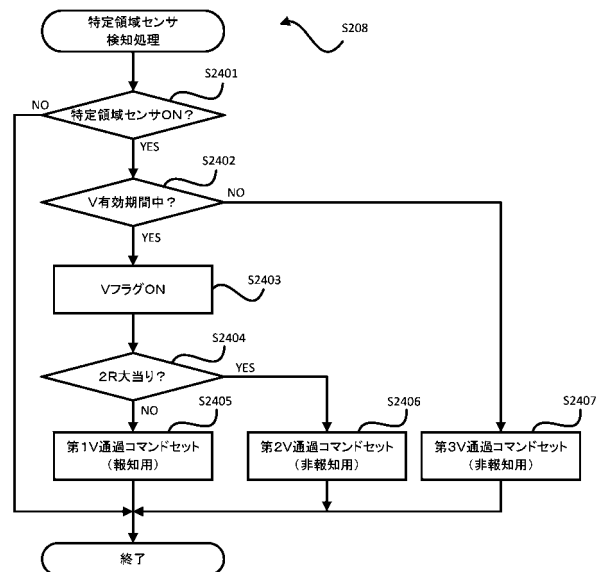
【図 3 4】



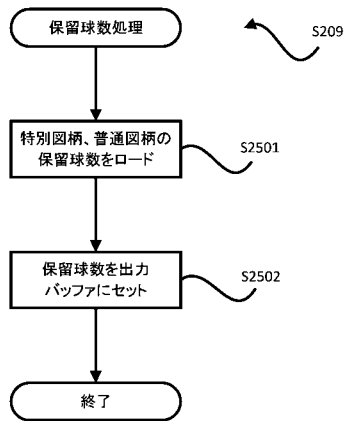
【図 3 5】



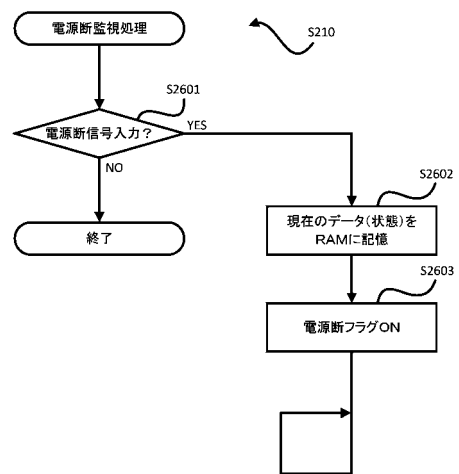
【図 3 6】



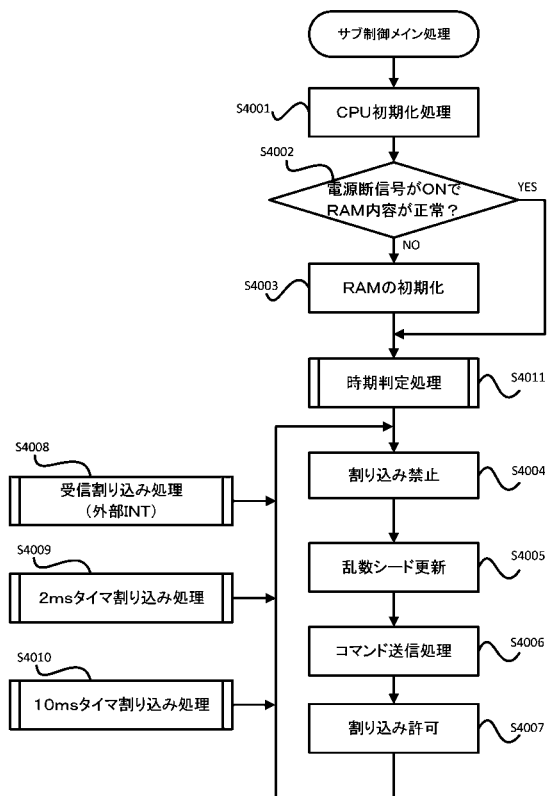
【図 37】



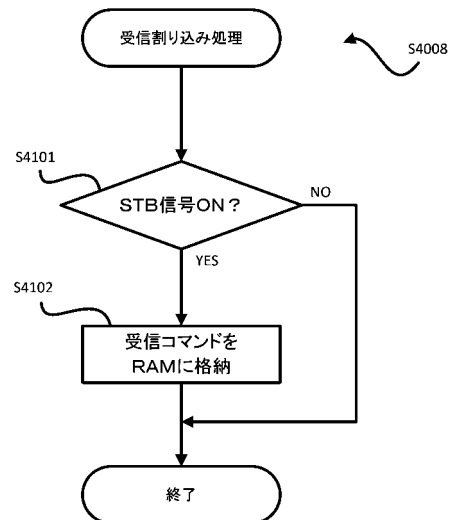
【図 38】



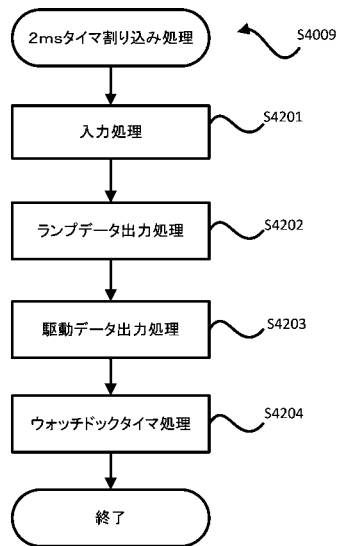
【図 39】



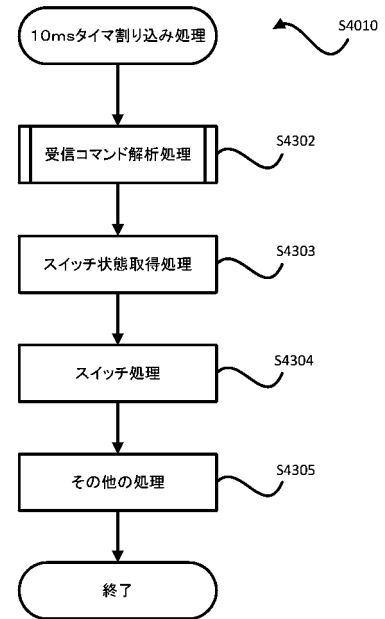
【図 40】



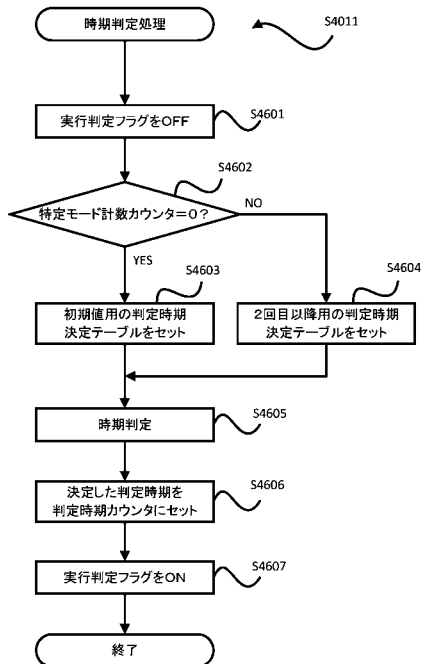
【図 4 1】



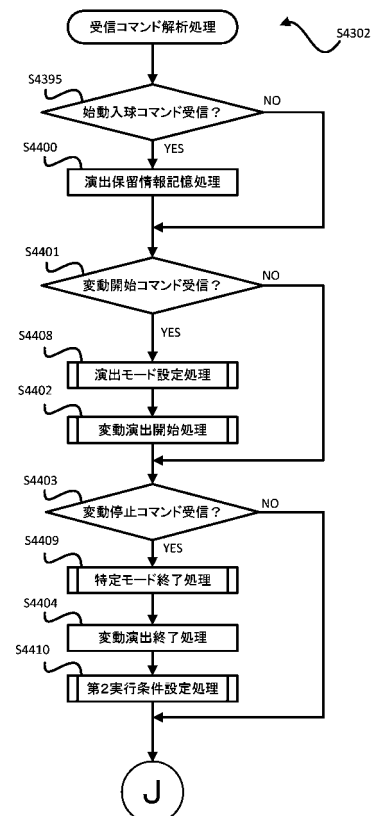
【図 4 2】



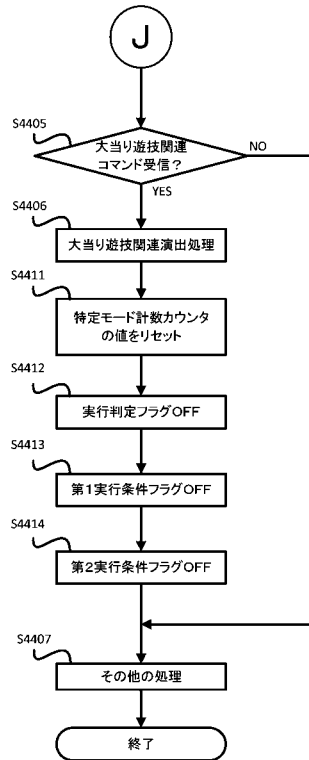
【図 4 3】



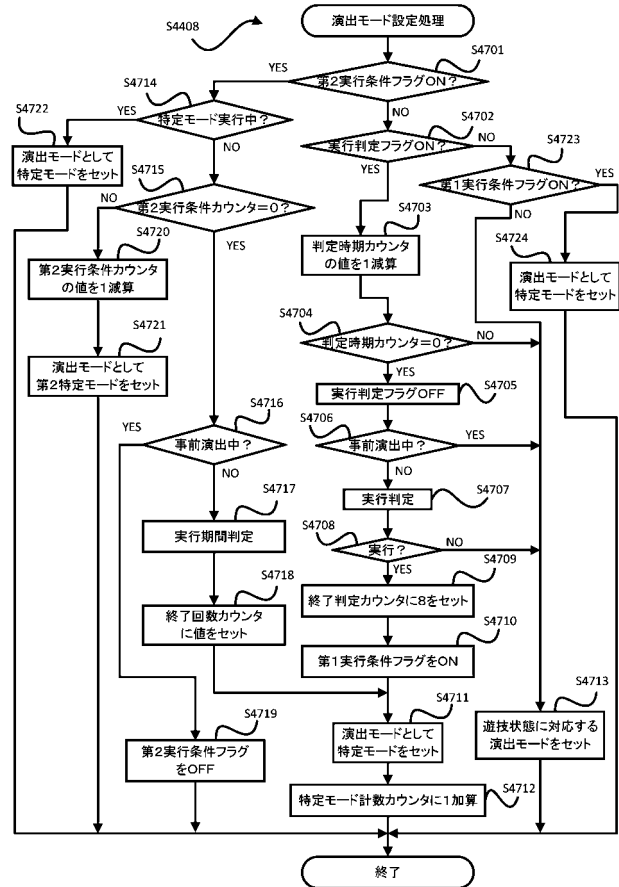
【図 4 4】



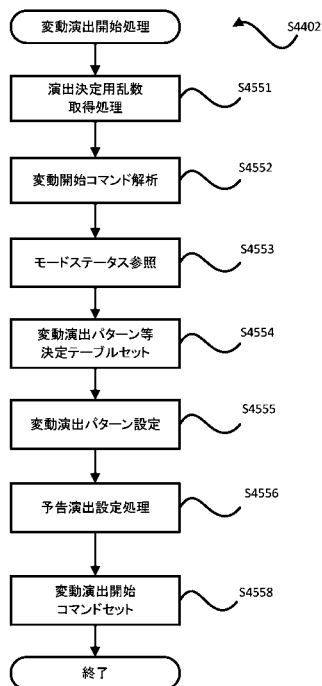
【図 45】



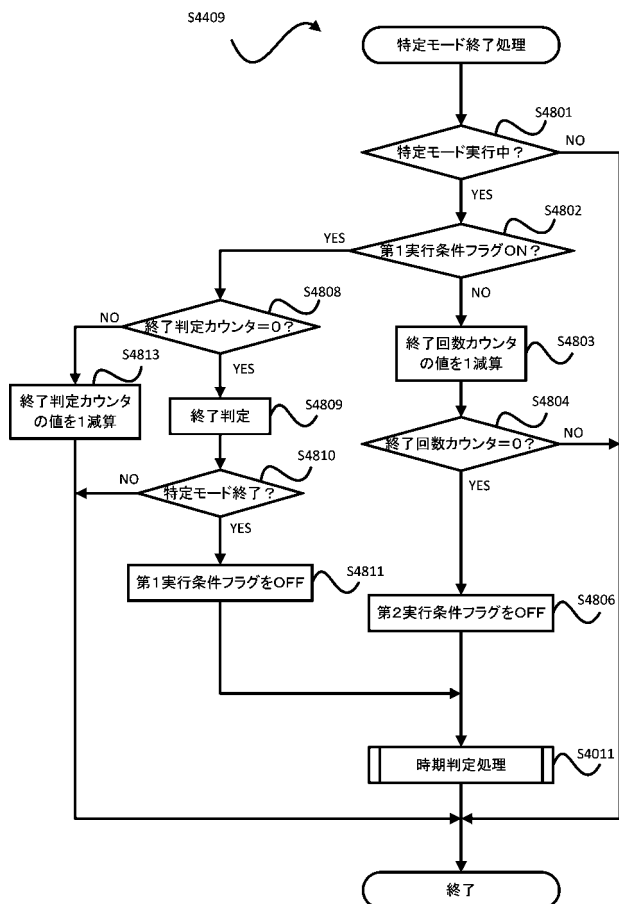
【図 46】



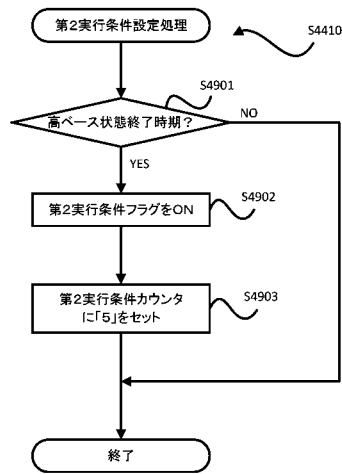
【図 47】



【図 48】



【図 49】



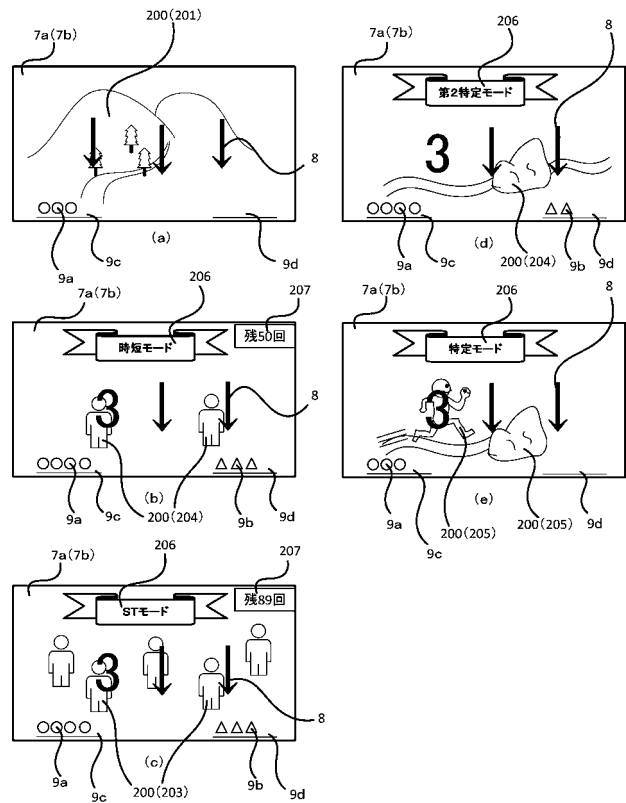
【図 51】

| 実行期間判定テーブル（第2実行条件成立時） |         |          |          |
|-----------------------|---------|----------|----------|
| 実行期間                  | 0回      | 5回       | 10回      |
| 選択割合                  | 50/1000 | 200/1000 | 300/1000 |
|                       | 50回     | 30回      | 50回      |

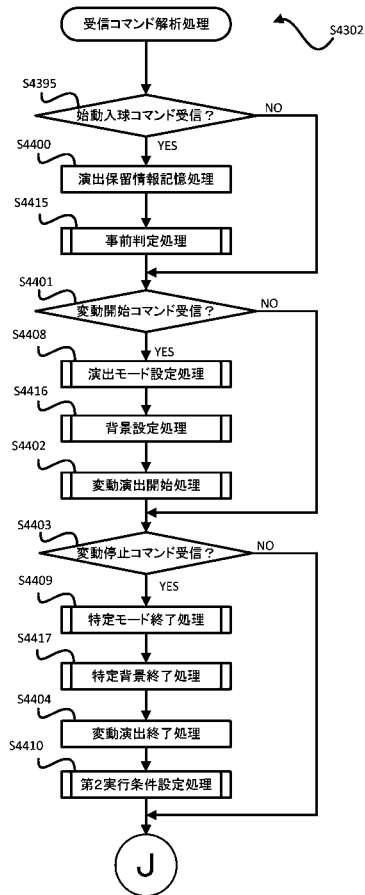
【図 50】

| 特定モード対象<br>カウンタの値 | 規定回数   |         |          |          |          |          |          |          |          |         |
|-------------------|--------|---------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|---------|
|                   | 100回   | 200回    | 300回     | 400回     | 500回     | 600回     | 700回     | 800回     | 900回     | 1000回   |
| 0（初期値）            | 0/1000 | 50/1000 | 50/1000  | 100/1000 | 150/1000 | 200/1000 | 200/1000 | 100/1000 | 100/1000 | 50/1000 |
| 1以上               | 0/1000 | 50/1000 | 100/1000 | 200/1000 | 200/1000 | 200/1000 | 100/1000 | 50/1000  | 50/1000  | 50/1000 |

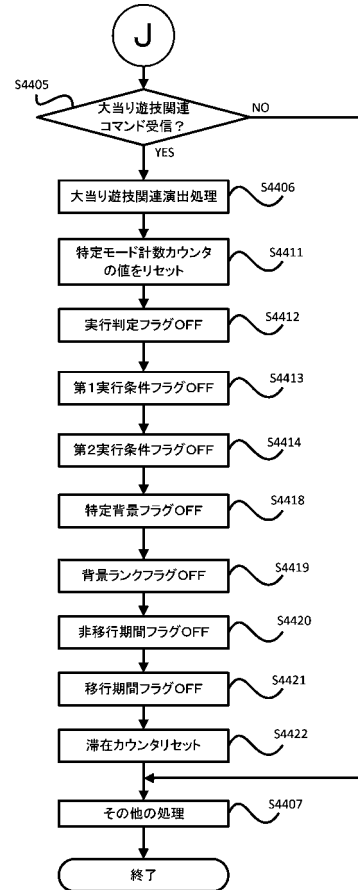
【図 52】



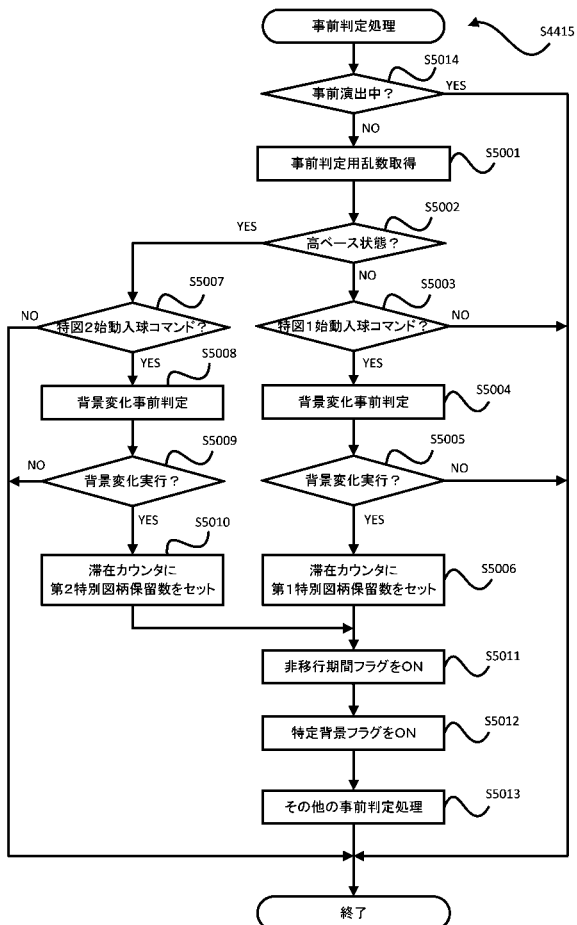
【図 5 3】



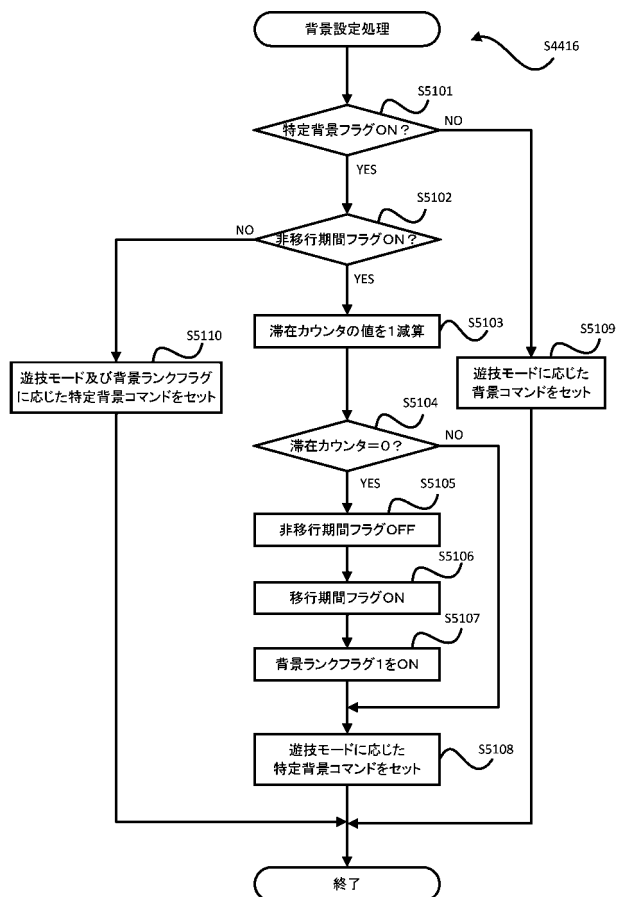
【図 5 4】



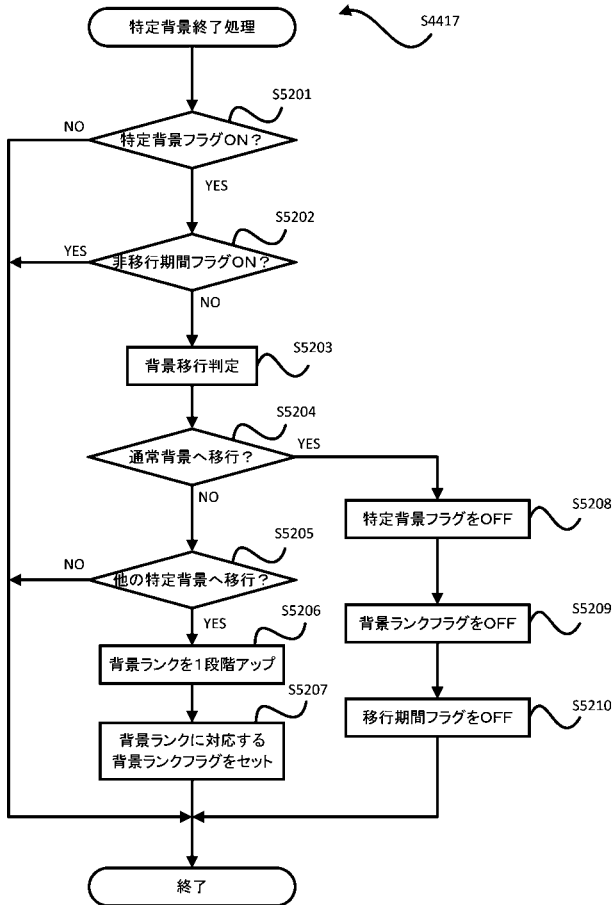
【図 5 5】



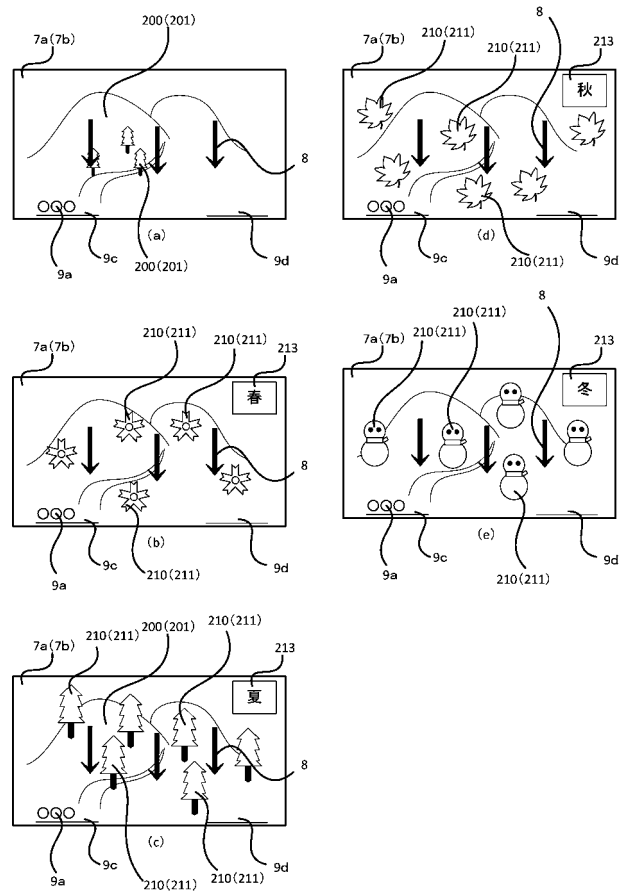
【図 5 6】



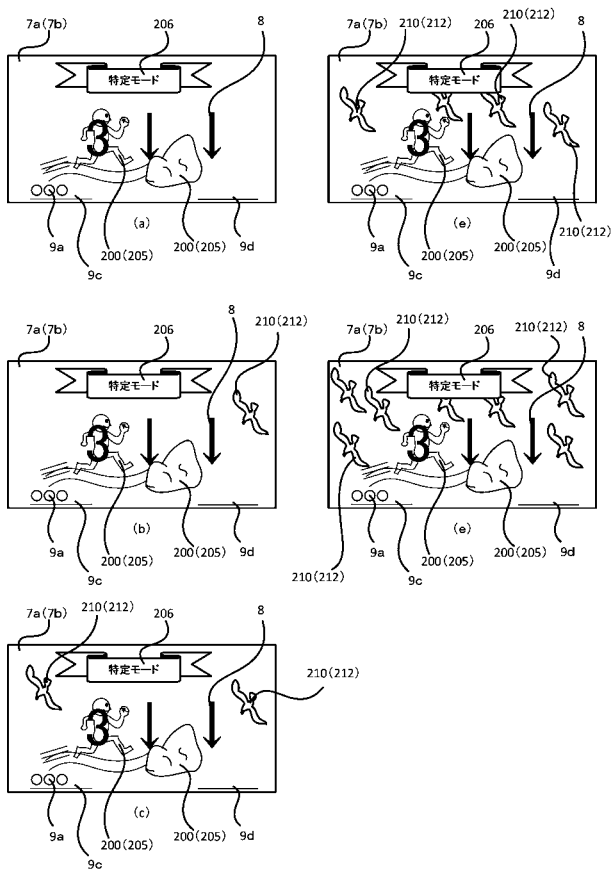
【図 57】



【図 58】



【図 59】



---

フロントページの続き

(72)発明者 河邊 法広

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 山田 輝彦

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 CA27 CA51 CA56 CA74 CA79 EA10