

(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2020-142030

(P2020-142030A)

(43) 公開日 令和2年9月10日(2020.9.10)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 79 頁)

(21) 出願番号	特願2019-43215 (P2019-43215)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成31年3月8日 (2019.3.8)		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	安藤 康晃
			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	上野 雅博
			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

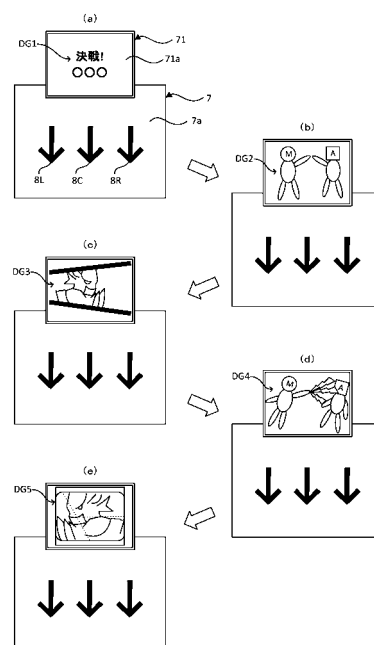
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】遊技者の興味を惹きつけることが可能な新規な演出を実現して、遊技興趣を高める。

【解決手段】第1画像表示装置7(表示画面7a)にて変動演出が実行されるなか、演出図柄8L, 8R, 8Cの変動表示の開始から第1停止図柄停止までの間に、その後実行され得る演出の一部を第2画像表示装置71(表示画面71a)に表示する事前演出を実行可能な事前演出実行手段を備える。遊技者は、変動演出の実行中に表示画面71a上の事前演出の表示内容を見ることで、後に実行される可能性のある演出の内容を前もって知ることが可能となる。これにより、変動演出が進行するなか、事前演出の実行により、その後の変動演出の展開をイメージし易くして、変動表示中の興趣を高めることが可能となる。

【選択図】図49



**【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の変動表示が実行され、該変動表示の表示結果が特定表示結果となることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

前記識別情報の変動表示中に所定の変動演出を実行可能な変動演出実行手段と、  
前記変動演出の一部を事前に表示する事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、  
を備えることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】**

10

**【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、始動口に遊技球が入球する等の所定条件の成立に基づいて識別情報（例えば特別図柄や演出図柄等）の変動表示が実行され、該変動表示の表示結果が特定表示結果になると、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機が広く知られている。この種の遊技機では、例えば、識別情報の変動表示中に、該変動表示の表示結果が特定表示結果となるか否かを示すリーチ演出や、変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性（信頼度）を示唆する予告演出など、様々な演出が実行される（例えば特許文献1を参照）。

20

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2009-95470号公報

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

識別情報の変動表示中に実行される演出は、機種によって演出内容（例えば、モチーフや登場するキャラクタ等）が異なるものの、演出の手法（例えば、演出展開や演出パターン等）は然程変わらないことから画一的になりやすく、遊技興趣の向上に繋がり難いという問題があった。

30

**【0005】**

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技者の興味を惹きつけることが可能な新規な演出を実現して、遊技興趣を高めることにある。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

前述の課題を解決するために、本発明は以下の構成を採用した。

**【0007】**

すなわち、本発明の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報の変動表示が実行され、該変動表示の表示結果が特定表示結果となることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

40

前記識別情報の変動表示中に所定の変動演出を実行可能な変動演出実行手段と、  
前記変動演出の一部を事前に表示する事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、  
を備えることを要旨とする。

**【発明の効果】****【0008】**

以上の本発明によれば、遊技者の興味を惹きつけることが可能な新規な演出を実現して、遊技興趣を高めることが可能となる。

**【図面の簡単な説明】**

50

【 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】同遊技機の電気的な構成を示すブロック図である。

【図 6】当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図 7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図 8】( A ) は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 10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 11】割り込み処理のフローチャートである。

【図 12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図 13】始動入球時処理のフローチャートである。

【図 14】普図動作処理のフローチャートである。

【図 15】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図 16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図 17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 19】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図 20】普通電動役物処理のフローチャートである。

【図 21】特図動作処理のフローチャートである。

【図 22】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 23】特図 2 当否判定処理のフローチャートである。

【図 24】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 25】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 26】特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 27】特図 1 当否判定処理のフローチャートである。

【図 28】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 29】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 30】特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 31】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 32】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 33】特別電動役物処理 1 (大当り遊技) のフローチャートである。

【図 34】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 35】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 36】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。

【図 37】保留球数処理のフローチャートである。

【図 38】電源断監視処理のフローチャートである。

【図 39】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 40】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図 41】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 42】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 43】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 44】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 45】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図 46】事前演出設定処理のフローチャートである。

【図４７】（ａ）は第２可動装飾部材の非動作状態（待機位置）を示す説明図であり、（ｂ）は第２可動装飾部材の動作状態（動作位置）を示す説明図である。

【図４８】（ａ）は変動演出の開始から終了までの流れを示すタイミングチャートであり、（ｂ）は事前演出Ａの実行期間を示すタイミングチャートであり、（ｃ）は事前演出Ｂの実行期間を示すタイミングチャートである。

【図４９】事前演出Ａの一表示例を示す説明図である。

【図５０】事前演出Ｂの一表示例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

次に、本発明の一実施の形態について実施例を用いて説明する。以下では、遊技に用いる遊技媒体が遊技球とされ、当該遊技球を遊技盤面に向けて発射することで遊技を進行させることが可能なパチンコ遊技機（弾球遊技機）に本発明を適用した例を説明する。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。

【００１１】

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】

【００１２】

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

【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演出（以下「遊技演出」ともいう。）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

【００１４】

演出ボタン６３は、遊技者による入力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

10

20

30

40

50

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、第1画像表示装置7が設けられている。第1画像表示装置7は、その表示画面7aが遊技盤2（遊技領域3）の略中央に設けられた開口を臨むようにして、遊技盤2の裏面側に固着されるものである。第1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、上から下へ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（「左図柄」ともいう。）が表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄8C（「中図柄」ともいう。）が表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄8R（「右図柄」ともいう。）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。また、演出図柄表示領域7bを表示画面7aの略全体としてもよく、この場合、演出図柄表示領域7bに背景表示領域7cや後述する演出保留表示領域を含めることとしてもよい。

【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）からなり、原則、「1」「2」・・・「8」「9」の順（昇順）で変動表示（スクロール表示）され、「9」まで到達すると「1」に戻り、停止表示まで変動表示が続けられる。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。このことから、左演出図柄8L（左図柄）のことを「第1停止図柄」ともいい、右演出図柄8R（右図柄）のことを「第2停止図柄」ともいい、中演出図柄8C（中図柄）のことを「第3停止図柄」又は「最終停止図柄」ともいう。また、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」ともいう。さらに、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第1特別図柄を「特図1」や「第1特図」、第2特別図柄を「特図2」や「第2特図」ともいう。

【0018】

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。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。

#### 【0019】

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。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様や、上下方向や左右方向に回転表示する態様等がある。さらに、本実施例では、左・中・右の演出図柄8を表示するものとしているが、例えば、表示画面上に3行3列のマトリックス状の図柄表示エリアを設けて9つの演出図柄を表示し、各図柄が変動表示を経て停止表示したときの縦一列、横一列、斜め一列の各列の並び（図柄組合せ）により演出図柄の停止態様（停止図柄）を表示したり、図柄表示エリア（演出図柄表示領域）を複数（例えば4つ）の領域に分割して各領域で3つの演出図柄の変動表示及び停止表示を行ったりする等、演出図柄の数や図柄表示エリアの態様は特に問わない。

#### 【0020】

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「大当り態様」や「特定態様」、「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「非特定態様」、「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りの場合に対応する停止表示態様のことを「小当り態様」や「所定態様」、「所定表示結果」等ということがある。

#### 【0021】

第1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8による演出を表示するほか、当り遊技に伴って実行される演出や、客待ち用のデモ演出などが表示される。尚、これらの演出では、数字等の演出図柄（演出画像の一種）の他にも、背景画像やキャラクター画像などの様々な演出画像が表示される。

#### 【0022】

また、第1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。

#### 【0023】

遊技領域3の中央付近であって第1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。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。

#### 【0024】

センター装飾体10の上部には、第2画像表示装置71が設けられている。第2画像表示装置71は、第1画像表示装置7よりも小型の液晶表示装置からなるもので、その表示画面71aを手前側に向けた状態でセンター装飾体10の上部前面側（手前側）に固着さ

れている。このため、第2画像表示装置71(表示画面71a)は、遊技盤2の裏面側に設けられる第1画像表示装置7(表示画面7a)よりも手前側(前方)に位置している。

【0025】

本実施例では、表示画面7aの上側一部を表示画面71aが覆うように、第1画像表示装置7(表示画面7a)と第2画像表示装置71(表示画面71a)が前後に重なっている。このため、表示画面7a及び表示画面71aは、ともに常時手前側(遊技者側)から視認可能となっており、遊技者にとっては、各画面の表示内容を一目で把握(理解)することが容易となっている。尚、本実施例では、表示画面7aの一部を表示画面71aが覆うように構成しているが、両者を重なり合わないようにして、それぞれの画面全体を視認できるようにしてもよい。

10

【0026】

第2画像表示装置71の表示画面71a(演出表示部)には、遊技の状況に応じて種々の演出画像を表示することが可能となっている。本実施例では、演出図柄8の変動表示等の主たる演出表示を第1画像表示装置7で実行し、演出表示の種類(演出パターン)によっては、第1画像表示装置7での演出表示に関連する追加的又は補助的な演出表示を第2画像表示装置71で実行することが可能となっている。第1画像表示装置7及び第2画像表示装置71の表示内容についての詳細は後述する。尚、相対的に画面サイズの大きい第1画像表示装置7のことを「メイン液晶」ということがあり、相対的に画面サイズの小さい第2画像表示装置71のことを「サブ液晶」ということがある。また、第1画像表示装置7及び第2画像表示装置71のことを総じて単に「画像表示装置」ということがある。

20

【0027】

また、図3には示していないが、センター装飾体10の後方(裏側)には、遊技演出の実行中に動作可能な可動装飾部材14が設けられている。可動装飾部材14は、普段(非動作時)は、センター装飾体10を構成する枠(センターフレーム)に隠れており、全体を視認することができない状態となっている。本実施例の可動装飾部材14は、主として、3つの板状(プレート状)の可動体(可動部材)14a, 14b, 14cから構成されており、これら3つの可動体14a~14cが、普段(非動作時)は、第1画像表示装置7の表示画面7aに被らないよう、その外周側に位置している(図47(a)を参照)。具体的には、可動装飾部材14(可動体14a~14c)は、遊技盤2とその後方(裏側)に配置される第1画像表示装置7との間に形成される空間に設けられるもので、普段(非動作時)は、図47(a)に示すように、第1画像表示装置7(表示画面7a)の上方に可動体14a、第1画像表示装置7(表示画面7a)の右下に可動体14b、第1画像表示装置7(表示画面7a)の左下に可動体14cが、それぞれ位置(待機)している。図47(a)では、待機位置にある(視認不可能な)可動体14a, 14b, 14cを破線で示している。

30

【0028】

これに対し、可動装飾部材14を動作させる演出(「可動演出」ともいう。)の実行条件が成立すると、可動装飾部材14が動作を開始して、3つの可動体14a, 14b, 14cが、それぞれ待機位置から所定の動作位置に向かって移動する。本実施例では、可動演出の実行により、可動体14a, 14b, 14cが、それぞれ表示画面7aの中央側に向かって一斉に移動し、すべてが画面手前側で近接した状態となる位置(動作位置)で停止するものとなっている。可動体14a, 14b, 14cが、それぞれ待機位置から動作位置まで移動すると、図47(b)に示すように、各可動体(可動装飾部材14)が表示画面7aの手前側で合体(一体化)して、表示画面7aの大半(略全域)を覆う状態となる。また、可動装飾部材14(可動体14a~14c)の表面(手前側)には、一のモチーフ(形状、模様等。本例では所定のキャラクタ。)を表す造形処理が施されており、可動体14a, 14b, 14cが表示画面7aの手前側に出現して動作位置まで移動し、各々が近接した状態となることで、そのモチーフが完成するものとなっている(図47(b)を参照)。本実施例では、このような可動演出を、演出図柄8の変動表示中の予告演出として行ったり、リーチ演出の一部として行ったりすることが可能となっている。このた

40

50

め、遊技者は、可動演出の実行により、大当りへの期待感を高めることとなる。そして、可動演出の実行時間（演出時間）の経過等により可動演出の終了条件が成立すると、可動装飾部材 1 4（可動体 1 4 a ~ 1 4 c）はもとの待機位置（図 4 7（a）を参照）に一斉に移動する（戻る）動作を行う。

#### 【0029】

ここで、演出画像を表示する演出（「表示演出」ともいう。）を実行可能な第 1 画像表示装置 7 及び第 2 画像表示装置 7 1 のことを、それぞれ「第 1 表示演出手段」及び「第 2 表示演出手段」ともいう。また、可動演出に用いる可動装飾部材 1 4 のことを「可動役物」や「可動演出手段」ともいう。尚、可動装飾部材 1 4 以外にも、例えば、演出ボタン 6 3 が遊技演出の一環として上下動や振動等する場合、演出ボタン 6 3 も「可動演出手段」といえる。さらに、遊技の状況に応じて様々な音（効果音）を発する演出（「音演出」ともいう。）に用いるスピーカ 6 7 のことを「音演出手段」ともいい、遊技の状況に応じて様々な光を発する演出（「光演出」ともいう。）に用いる盤面ランプ 5 や枠ランプ 6 6（「電飾部材」ともいう。）のことを「光演出手段」ともいう。尚、これら盤面ランプ 5 等以外にも、例えば、演出ボタン 6 3 や発射ハンドル 6 0 が、装飾部材 1 3 と同様に LED 等の電飾部材を内蔵しており、この内蔵された電飾部材が遊技演出の一環として点灯・点滅等する場合、演出ボタン 6 3 や発射ハンドル 6 0 も「光演出手段」といえる。

#### 【0030】

本実施例では、これらの各演出手段を用いて遊技演出が実行可能とされている。したがって、本実施例の遊技演出は、表示演出（表示演出手段）、可動演出（可動演出手段）、音演出（音演出手段）及び光演出（光演出手段）のうち何れか 1 つ又は複数の組み合わせにより構成される。なかでも、表示演出は遊技演出の中心となる演出であり、基本的には表示演出をベースとして、これに付随した音演出や光演出や可動演出が実行される。遊技演出には、大別すると、特別図柄の変動表示に伴って実行されるものと、小当り遊技や大当り遊技等の特別遊技に伴って実行されるものとがあり、前者を「図柄変動遊技演出」ともいい、後者を「特別遊技演出」ともいう。尚、図柄変動遊技とは、始動口に遊技球を入球させて特別図柄（及び演出図柄）を変動表示させる遊技を意味するもので、基本的には、大当り図柄が停止表示されること（変動表示の結果が特定表示結果となること）を目的に行われる遊技である。また、遊技演出を構成する表示演出、可動演出、光演出及び音演出のうち、音演出以外は遊技者が視認可能な演出であって遊技者の視覚に訴える演出であり、音演出は遊技者が視認不能な遊技者の聴覚に訴える演出である。

#### 【0031】

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

#### 【0032】

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

#### 【0033】

可変入賞装置 2 2 は、可動部材 2 3 を備え、可動部材 2 3 の動作によって第 2 始動口 2 1 を開閉するものである。この開閉動作によって、第 2 始動口 2 1 は、第 1 の態様（閉状態）から当該第 1 の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第 2 の態様（開状態）へと変化可能である。つまり、可動部材 2 3 は、所定の動作（開閉動作）を行うことで、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球可能性を変化させるものである。この可動部材 2 3 は、第 2 始動



口ソレノイド 2 4 ( 図 5 を参照 ) により駆動される。本実施例では、第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材 2 3 が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材 2 3 が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくともよい。

#### 【 0 0 3 4 】

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

#### 【 0 0 3 5 】

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

#### 【 0 0 3 6 】

第 2 大入賞装置 3 6 には、第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球が通過可能な特定領域 3 9 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 3 5 に入球した遊技球の少なくとも 1 個が特定領域 3 9 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 3 9 は、確変作動口となっている。このような特定領域 3 9 は、第 1 大入賞装置 3 1 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 3 9 ( V 領域 ) を備える第 2 大入賞口 3 5 ( 第 2 大入賞装置 3 6 ) のことを「 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種である。

#### 【 0 0 3 7 】

遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート 2 8 ( 遊技球通過口 ) が設けられている。ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づいて、普通図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 2 1 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 2 1 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 2 7 が設けられている。本実施例では、一般入賞口 2 7 を 4 個設けてあり、そのうちの 3 個を第 1 始動口 2 0 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 3 0 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 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、及び一般入賞口 2 7 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 2 0 の賞球数は「 4」、第 2 始動口 2 1 の賞球数は「 2」、第 1 大入賞口 2 0 および第 2 大入賞口 3 5 の賞球数は「 1 5」、一般入賞口 2 7 の賞球数は「 1 0」としている。

#### 【 0 0 3 8 】

このように複数の入球口 ( 第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、一般入賞口 2 7 及びゲート 2 8 ) 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 3 A ( 第 1 領域 ) と、右側の右遊技領域 3 B ( 第 2 領域 )

と、に分けることができる。左遊技領域 3 A 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 3 B 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 2 0 および 3 個の左一般入賞口 2 7 は、遊技領域 3 のうち左遊技領域 3 A 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 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、右一般入賞口 2 7 およびゲート 2 8 は、遊技領域 3 のうち右遊技領域 3 B 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 2 0 への入球を狙う。一方、第 1 始動口 2 0 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 2 8、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5 への入球を狙うこととなる。

10

#### 【0039】

また、図 3 及び図 4 に示すように、遊技盤 2 の右下部には主表示器 4 0 が配置されている。主表示器 4 0 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 4 1 a (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 4 1 b (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 4 2 (普通図柄表示部) と、が含まれている。また主表示器 4 0 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 4 3 a 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 4 3 b と、普通図柄表示器 4 2 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 4 4 と、が含まれている。さらに主表示器 4 0 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 4 8 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 4 5 と、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器 4 6 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 4 7 と、が含まれている。主表示器 4 0 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。

20

#### 【0040】

第 1 特別図柄の変動表示は、第 1 始動口 2 0 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 2 1 への遊技球の入球に基づいて行われる。尚、以下の説明では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して「特別図柄」ということがある。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して「特別図柄表示部 4 1」ということがある。また、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 を総称して「特図保留表示部 4 3」ということがある。

30

#### 【0041】

特別図柄表示部 4 1 では、特別図柄 (識別情報) を所定時間変動表示した後に停止表示し、停止表示された特別図柄 (停止図柄) によって第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への入球に基づく抽選 (特別図柄当否判定、大当り抽選) 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) が大当り図柄や小当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 3 0 または第 2 大入賞口 3 5 を開放させる特別遊技 (大当り遊技、小当り遊技) が行われる。尚、特別遊技における大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 及び第 2 大入賞口 3 5) の開放パターンについては後述する。

40

#### 【0042】

図 4 に示すとおり、第 1 特別図柄表示器 4 1 a は、「i ~ p」で示す 8 個の 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 大当り」、「15R 第 2 大当り」、「5R 第 3 大当り」および「2R 第 4 大当り」の 4 種類の大当りと、第 1 小当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 4 1 a の LED は、それら大当り及び

50

小当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大当り(15R大当り)となった場合には、「i j n」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する(15R第1大当り図柄)。また、第2大当り(15R大当り)となった場合には、「i j k」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する(15R第2大当り図柄)。また、第3大当り(15R大当り)となった場合には、「i j l」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する(15R第3大当り図柄)。また、第4大当り(2R大当り)となった場合には、「j n o p」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する(2R第4大当り図柄)。また、第1小当りとなった場合には、「m n o p」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する(小当り図柄)。また、外れとなった場合には、「l o」の2個のLEDを点灯し残りを消灯する(外れ図柄)。

10

#### 【0043】

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大当り」および「15R第6大当り」の2種類の大当りと、第2小当りが設けられており(図8を参照)、第2特別図柄表示器41bのLEDは、それら大当り及び小当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大当り(15R大当り)となった場合には、「a b d」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する(15R第5大当り図柄)。また、第6大当り(15R大当り)となった場合には、「a b c」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する(15R第6大当り図柄)。また、第2小当りとなった場合には、「c d e h」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する(第2小当り図柄)。また、外れとなった場合には、「e h」の2個のLEDを点灯し残りを消灯する(外れ図柄)。

20

#### 【0044】

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

#### 【0045】

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報(「取得情報」ともいう。)を取得し、取得した各種情報は、主制御部のRAMに形成される特図保留記憶部(図示せず)に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入球であれば第1特図保留(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21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。

30

#### 【0046】

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20または第2始動口21への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の変動表示の実行中や特別遊技の実行中である場合であっても、所定数を上限として、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。

40

#### 【0047】

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43aおよび第2特

50

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 LED で構成されており、第 1 特図保留の数に応じて LED を表示制御することにより、第 1 特図保留の数を表示するものとなっている。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 LED を消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「u v」というように「u」の LED を消灯し「v」の LED 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 LED を赤色で点灯させ「v」の LED 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 LED 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 LED を緑色で点灯させ表示態様とすることができる。

10

#### 【0048】

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

#### 【0049】

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。

20

#### 【0050】

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

30

#### 【0051】

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

40

#### 【0052】

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

50

的には普図保留表示器 4 4 は、「q r」の 2 個の LED で構成されており、普図保留の数に応じて LED を点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「q r」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「q r」というように「q」の LED を消灯し「r」の LED を赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数「2」～「4」についても第 1 特図保留表示器 4 3 a と同様に定められている。

#### 【0053】

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」又は「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副制御基板 9 0（「副制御部」、「サブ制御部」又は「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」ともいう。）等を備えている。

10

#### 【0054】

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副制御基板 9 0 を収納した副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。

20

#### 【0055】

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 ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。遊技制御用マイコン 8 1 は、入出力回路 8 7（I/O ポート部）を介して他の基板等とデータ（情報）の送受信を行う。入出力回路 8 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。遊技制御用マイコン 8 1 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 8 0（遊技制御用マイコン 8 1）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。

30

#### 【0056】

主制御基板 8 0 には、中継基板 8 8 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 8 0 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 8 0 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、ゲートセンサ 2 8 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、特定領域センサ 3 9 a、非特定領域センサ 4 9 a および一般入賞口センサ 2 7 a が接続されている。これら各種センサを「遊技球検知手段」ともいう。

40

#### 【0057】

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

50

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。

#### 【0058】

またソレノイド類（電氣的駆動源）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。

#### 【0059】

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。

#### 【0060】

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。

#### 【0061】

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。

#### 【0062】

また、主制御基板80は、副制御基板90に対し各種コマンドを送信する。主制御基板80と副制御基板90との接続は、主制御基板80から副制御基板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と副制御基板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

10

20

30

40

50

た回路)が介在している。

#### 【0063】

また、図5に示すように、副制御基板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、副制御基板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。

10

#### 【0064】

副制御基板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。副制御基板90(サブ制御部)、画像制御基板100(画像制御部)、音声制御基板106(音声制御部)及びランプ制御基板107(ランプ制御部)は、表示演出や可動演出、音演出、ランプ演出(光演出)等によって構成される遊技演出を実行するにあたり、対応する演出用の装置や部材等(遊技演出手段)の動作(つまり、遊技演出の実行)を制御する演出制御手段(遊技演出実行手段)として機能するものである。

#### 【0065】

副制御基板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(第1画像表示装置7、第2画像表示装置71)、演出表示器102、演出第1特図保留表示器103a、及び演出第2保留表示器103bの表示制御を行わせる。画像制御基板100のRAMは、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板100のROMには、画像表示装置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)や背景画像等の各種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し、その読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。画像制御用マイコン101のことを「表示制御手段」ともいう。

20

30

#### 【0066】

演出表示器102は、2個のLEDからなり、特別図柄の変動表示および停止表示に同期し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、特別図柄当否判定の結果(識別情報の変動表示の表示結果)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、例えば、キャラクタが登場する演出シーンを含むリーチ演出(リーチ演出画像)を表示画面7a(演出表示部)の略全体に表示したり、可動装飾部材14(可動役物)を動作させて表示画面7a(演出表示部)の略全体を覆い隠したりすることで、演出図柄8や第1演出保留9a、第2演出保留9b等、表示画面7aに表示される各種画像の一部または全部を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。

40

#### 【0067】

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、

50

音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 から音声、楽曲、効果音等を入力する。スピーカ 67 から入力する音声等の音響データは、副制御基板 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。

#### 【0068】

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のことであって「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。

#### 【0069】

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（ステージ部 11 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（可動体 14a ~ 14c）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、副制御基板 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（可動体 14a ~ 14c）の動作を制御する。可動装飾部材 14 の動作は、ステッピングモータ等の電氣的駆動源を含む駆動機構（図示せず）により行われる。したがって、前述の動作パターンデータ（駆動データ）は、電氣的駆動源を駆動させるための駆動パターンともいえる。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。

#### 【0070】

また、副制御基板 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副制御基板 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。

#### 【0071】

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 41 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 41 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 41 に「外れ図柄」が停止表示される。大当り又は小当りと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第 1 大入賞口 30 又は第 2 大入賞口 35 を開放する「特別遊技」が実行される。大当りとなって実行される特別遊技を「大当り遊技」といい、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。

#### 【0072】

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

10

20

30

40

50



よび「15R第5大当り」は、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放回数（ラウンド数）が15回であり、1ラウンド目と2ラウンド目に、特定領域39への遊技球の通過（V通過）が可能（容易）な態様で第2大入賞口35を開放させる大当りである。この特定領域39への遊技球の通過を狙うラウンドを「Vラウンド」や「チャンスラウンド」ともいう。

【0073】

「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30又は第2大入賞口35）の開放回数（ラウンド数）が15回であるものの、前述の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39への遊技球の通過が困難（不可能としてもよい）な大当りである。すなわち、これらの大当りは、特定領域39への遊技球の通過が可能（容易）な態様で第2大入賞口35を開放させることのない大当りであるといえる。

10

【0074】

「2R第4大当り」は、大入賞口（第1大入賞口30または第2大入賞口35）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を開放させる大当りである。但し、第2大入賞口35の開放時間が1ラウンド目と2ラウンド目を合わせても1.8秒であるので、15R第1大当りより特定領域への遊技球の通過可能性が低いものとなっている。

【0075】

20

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39への遊技球の通過に基づいて、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従って、特別図柄当否判定の結果が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39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39へ遊技球を通過させることで、大当り遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させることができる。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39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39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。

30

【0076】

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39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）。

【0077】

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

40

50

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、小当たりとしての特別遊技中（小当たり遊技中）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、小当たりとなった場合および 2 R 第 4 大当た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、小当たりにおいては大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。

#### 【0078】

本実施例のパチンコ遊技機 1 における各大当たり及び小当たりとなったときの大入賞口の開放パターンは、図 6 に示すようになっている。すなわち、1 5 R 第 1 大当たりとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 1 5 R 第 1 大当たり図柄が停止表示された場合）および 1 5 R 第 5 大当たりとなった場合（第 2 特別図柄表示器 4 1 b に 1 5 R 第 5 大当たり図柄が停止表示された場合）には、1 R ~ 2 R では第 2 大入賞口 3 5 を最大 2.8 秒開放させ、3 R ~ 1 5 R では第 1 大入賞口 3 0 を最大 2.8 秒開放させる。この当りでは、1 R 目と 2 R 目における第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が夫々 2.8 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。

#### 【0079】

また、1 5 R 第 2 大当たりとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 1 5 R 第 2 大当たり図柄が停止表示された場合）と、1 5 R 第 3 大当たりとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 1 5 R 第 3 大当たり図柄が停止表示された場合）と、1 5 R 第 6 大当たりとなった場合（第 2 特別図柄表示器 4 1 b に 1 5 R 第 6 大当たり図柄が停止表示された場合）には、1 R ~ 2 R では第 2 大入賞口 3 5 を最大 0.1 秒開放させ、3 R ~ 1 5 R では第 1 大入賞口 3 0 を最大 2.8 秒開放させる。この当りでは、1 R 目と 2 R 目における第 2 大入賞口 3 5 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 を通過することは略不可能である。

#### 【0080】

このように本実施例では、1 5 R 第 2, 第 3, 第 6 大当たり用の開放パターンと、1 5 R 第 1, 第 5 大当たり用の開放パターンとで、第 1 ラウンドおよび第 2 ラウンド（V ラウンド）の開放態様が異なっている。そして、1 5 R 第 1, 第 5 大当たりでは、1 ラウンド目と 2 ラウンド目に第 2 大入賞口 3 5 が 2.8 秒開放するため、当該 V ラウンドでは、遊技球の発射に係るトラブルや球詰まり等が発生しない限り、遊技球が第 2 大入賞口 3 5 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、1 5 R 第 2, 第 3, 第 6 大当たりでは、1 ラウンド目と 2 ラウンド目に第 2 大入賞口 3 5 が 0.1 秒しか開放しないため、第 2 大入賞口 3 5 に遊技球が入球する可能性は極めて低い（実質的に不可能）。従って、1 5 R 第 2, 第 3, 第 6 大当たりに係る大当た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、1 5 R 第 1, 第 5 大当た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。

#### 【0081】

尚、特定領域 39 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たりのことを「V 通過予定大当たり」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たりのことを「V 非通過予定大当たり」ともいう。

#### 【0082】

また、図 6 に示すように、2 R 第 4 大当たりとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 2 R 第 4 大当た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 39 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 39 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 大当たりは、第 2 大

入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、他の15R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。

#### 【0083】

また、第1小当りとなった場合（第1特別図柄表示器41aに第1小当り図柄が停止表示された場合）と、第2小当りとなった場合（第2特別図柄表示器41bに第2小当り図柄が停止表示された場合）には、第2大入賞口35の最大0.9秒間の開放を2回行う。すなわち、2R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35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35に入球させて特定領域39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39への通過があっても、小当り遊技の前後で遊技状態の変化はない。また、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、2R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。

#### 【0084】

このように本実施例では、第2大入賞口35の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能（通過容易）な第1の開放パターンと（15第1大当り、15R第5大当り）、遊技球が特定領域39を通過困難（通過不能）な第2の開放パターンと（15R第2大当り、15R第3大当り、15R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（2R第4大当り）、を有するものとなっている。また、小当り用の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能であるが通過した場合であっても特典を付与しない（高確率状態を発生しない）第4の開放パターンを有するものとなっている。

#### 【0085】

第1特別図柄（特図1）の当否判定結果が大当りである場合の大当り振分率は、15R第1大当りが40%、15R第2大当りが20%、15R第3大当りが30%、2R第4大当りが10%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）の当否判定結果が大当りである場合の大当り振分率は、15R第5大当りが80%、15R第6大当りが20%となっている（図6の大当り種別決定用乱数の欄を参照）。

#### 【0086】

この大当り振分率（振分確率）は、大当り遊技中に遊技球が特定領域39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。すなわち、高確率状態となる確率については、第1始動口20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40%となっており、2R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。

#### 【0087】

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2R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2R大当りが発生することはなく、必ず15R大当りとなる。

#### 【0088】

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特別図柄の大当たり抽選)において大当たりとなるよりも、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特別図柄の大当たり抽選)において大当たりとなる方が、第1特別図柄当否判定で大当た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15R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たりとなる場合の方が、第1特別図柄当否判定で大当た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。

10

#### 【0089】

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。

20

#### 【0090】

ここで、特別図柄の停止表示の態様として、大当たり図柄のことを「特定態様」や「特定表示結果」ともいい、小当たり図柄のことを「所定態様」や「所定表示結果」ともいい、外れ図柄のことを「非特定態様」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たり図柄(15R第3大当たり図柄、低ベース状態での2R第4大当たり図柄)のことを「第1特定態様」や「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たり図柄(15R第1,第2,第5,第6大当たり図柄、高ベース状態での2R第4大当たり図柄)のことを「第2特定態様」や「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。

30

#### 【0091】

本パチンコ遊技機1では、大当たりか、小当たりか、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、大当たりとなった場合の大当たりの種別の判定は「大当たり種別決定用乱数」(「図柄決定用乱数」や「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、大当た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た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。

40

#### 【0092】

50

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。

10

#### 【0093】

また、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。

20

#### 【0094】

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。また、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。

30

#### 【0095】

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

40

#### 【0096】

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。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるペースが高

50

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。また、第2始動口21への遊技球の入球頻度が高くなる遊技状態（すなわち「高ベース状態」）のことを「高頻度状態」ともいう。

#### 【0097】

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1つの機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも第2始動口21が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。この様な高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」ということもできる。

#### 【0098】

本実施例のパチンコ遊技機1では、15R第1，第5大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当た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）。この遊技状態のことを「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、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

#### 【0099】

また、15R第2，第6大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当た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）。この遊技状態のことを「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たり当選して当該大当たりに係る特別遊技（大当たり遊技）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、仮に、15R第2，第6大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過した場合には、その大当た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、仮に、15R第1，第5大当たりに係る大当た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、その大当たり遊技終了後の遊技状態は「低確高ベース状態」となる。

#### 【0100】

また、15R第3大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当た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）。この遊技状態のことを「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、仮に、15R第3大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過した場合は、その大当た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。

#### 【0101】

また、低確低ベース状態において、2R第4大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当た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）。この遊技状態のことを「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、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

#### 【0102】

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。

#### 【0103】

また、高ベース状態において、2R第4大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当た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、大当たり遊技の実行前の状態と同じ状態とされる。

#### 【0104】

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、右打ちを行って遊技球を右遊技領域3Bに進入させた方が、遊技を有利に進行させることができる。高ベース状態では、低ベース状態に比べて第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。

#### 【0105】

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、左打ちを行って遊技球を左遊技領域3Aに進入させた方が、遊技を有利に進行させることができる。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。

#### 【0106】

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。

#### 【0107】

以上のように、本実施例のパチンコ遊技機1においては、小当たり遊技や大当た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。

#### 【0108】

一方、大当たり遊技は、特別図柄を変動表示させて大当た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、大当たり遊技を「特別遊技」として捉えることができ、当該大当た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。

#### 【0109】

また、小当たり遊技は、大当た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、小当たり遊技も「特別遊技」として捉え

10

20

30

40

50

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。

#### 【0110】

また、高確高ベース状態や低確高ベース状態は、低確低ベース状態（通常遊技状態）に比べ遊技者にとって有利な状態であることから、これら高確高ベース状態や低確高ベース状態を「特別遊技状態」又は「特別状態」として捉えることもでき、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技を「特別遊技」として捉えることもできる。

#### 【0111】

また、高確低ベース状態は、低確低ベース状態と比較すると、ともに低ベース状態である点では一致するものの、高確率状態では特別図柄の確率変動機能が作動して特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる確率が低確率状態よりも高くなることから、高確低ベース状態も「特別遊技状態」又は「特別状態」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も「特別遊技」として捉えることができる。

#### 【0112】

また、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は、前述のように左打ちによって遊技球を左遊技領域3Aに進入させて遊技を進行させる状態であることから、低ベース状態を「左打ち状態」として捉えることができる。一方、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および第1大入賞口30や第2大入賞口35への遊技球の入球を狙う当り遊技（大当り遊技、小当り遊技）が行われる状態（当り遊技状態、前述のように右打ちによって遊技球を右遊技領域3Bに進入させて遊技を進行させる状態であることから、高ベース状態や当り遊技状態（大当り遊技状態、小当り遊技状態）を「右打ち状態」として捉えることができる。そして、高ベース状態（右打ち状態）では、低ベース状態（左打ち状態）に比べ第2始動口21が開放されやすく、第1始動口20よりも第2始動口21の方が遊技球の入球が容易となり、また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特別図柄の当否判定で大当りとなるよりも、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特別図柄の当否判定で大当りとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されている。このことから、低ベース状態（左打ち状態）を「通常遊技状態」又は「通常状態」として捉えることもでき、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」として捉えることもできる。また、高ベース状態（右打ち状態）を「特別遊技状態」又は「特別状態」として捉えることもでき、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技を「特別遊技」として捉えることもできる。

#### 【0113】

以上のように、特別遊技や特別遊技状態として捉えることのできる遊技、すなわち、通常遊技や通常遊技状態に比して遊技者にとって有利な遊技（大当り遊技、小当り遊技、高確率状態での遊技、高ベース状態での遊技など）は、いずれも、所定の付与条件の成立に基づいて遊技者に付与される遊技上の特典として捉えることができる。この場合、特別図柄当否判定の結果が大当り又は小当りになることや、大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過すること等を、特典付与の前提となる「付与条件」として捉えることができる。

#### 【0114】

##### 〔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

10

20

30

40

50



」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。

#### 【0115】

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。

10

#### 【0116】

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。

20

#### 【0117】

##### [ 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、副制御基板90や払出制御基板110等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当たり種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚、コマンドは、例えば2バイトの情報からなる。上位1バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位1バイトはコマンドの内容に関する情報である。

#### 【0118】

出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ（第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、一般入賞口センサ27a等（図5を参照））が検知した検知信号を読み込み、賞球情報としてRAMの出力バッファに記憶する。また、第1始動口センサ20aや第2始動口センサ21a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RAMの出力バッファに記憶する。さらに、下皿62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RAMの出力バッファに記憶する。

30

#### 【0119】

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

40

#### 【0120】

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80のCPUに割り込みパルスが入

50

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10を参照）、割り込みパルスが入力されると（約4 msec後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にてRAMの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【0121】

〔始動口センサ検知処理〕

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

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

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 - TRND - A）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - AS）及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル - TRND - T1）を取得し（つまり図7（A）に示す乱数の値を取得し）、それら取得乱数値（取得情報）を第2特図保留記憶部85bのうち現在の特図2保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【0125】

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）。

【0126】

続いて特図1関係乱数取得処理（S312）を行う。特図1関係乱数取得処理（S312）では、特図2関係乱数取得処理（S308）と同様に、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値（ラベル - TRND - A）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - AS）および変動パターン乱数カウンタの値

(ラベル - 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)、それから取得乱数値を第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。

【0127】

[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。

【0128】

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

【0129】

尚、大当たりか否かの事前判定は、大当たり判定テーブル(図8(A)を参照)、すなわち、高確率状態であれば高確率状態用の大当たり判定テーブル、通常状態(低確率状態)であれば通常状態用の大当たり判定テーブルに基づいて、大当たり判定値と一致するか否かを判定することが可能である。また、他の事前判定態様として、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。そして、この選択した変動パターン情報から、大当たりであるか否かや大当たり種別、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行されるか否か等を識別可能とすることができる。

【0130】

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、そのまま副制御基板90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。

【0131】

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 3 2 】

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 3 3 】

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づいて、始動口センサ検知処理(S204)におけるS311で特図 1 保留球数に「 1 」を加算した場合が該当する。一方、S319で、特図 1 保留球数が増加していないと判定した場合（S319でNO）、そのまま処理を終える。

#### 【 0 1 3 4 】

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 3 5 】

S321～S323の処理は、前述したS316～S318と同様の処理の特図 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。

#### 【 0 1 3 6 】

ここで、高ベース状態では、第 2 始動口 2 1 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）の特図 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、大当たり遊技中は低確低ベース状態に制御されるが、大当たり遊技中に遊技球が第 1 始動口 2 0 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。

#### 【 0 1 3 7 】

##### [ 普図動作処理 ]

遊技制御用マイコン 8 1 は、始動入球遊技処理（S206）に次いで、図 1 4 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 4 2 および可変入賞装置 2 2 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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0138】

##### [ 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、副制御基板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。

#### 【0139】

##### [ 普通図柄当否判定処理 ]

図16に示すように、普通図柄当否判定処理（S502）では、まず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - H）を読み出す（S601）。次いで、時短フラグがONであるか否か（すなわち遊技状態が時短状態であるか否か）を判定する（S602）。S602で、時短フラグがONである、すなわち時短状態であると判定した場合（S602でYES）、図8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」～「239」）に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S604）、S605の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - 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、当りか否かを判定し（S603）、S605の処理に移行する。そして、S605で、普図当否判定（S603,S604）の結果が、当り（普図当り）であるか否かを判定し（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。

#### 【0140】

##### [ 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1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。

#### 【0141】

##### [ 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。

【0142】

〔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。

10

【0143】

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

20

【0144】

〔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。

【0145】

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）。

30

【0146】

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

40

【0147】

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（S10

50

12)、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。

[ 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。

【 0 1 4 8 】

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 4 9 】

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 5 0 】

これに対してS1001において普図当り終了フラグがONであれば(S1001でYES)、S903又はS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグを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。

【 0 1 5 1 】

[ 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。

【 0 1 5 2 】

[ 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、第1画像表示装置7の表示画面7a（及び第2画像表示装置71の表示画面71a）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）。

#### 【0153】

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）。

#### 【0154】

##### [ 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 - TRND - 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。

#### 【0155】

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 - TRND - AS）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）。



## 【 0 1 5 6 】

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 1 5 R 第 1 大当り、1 5 R 第 2 大当り、1 5 R 第 5 大当り又は 1 5 R 第 6 大当りであった場合に ON にする長当りフラグと、2 R 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、2 R 第 4 大当りとなって短当りフラグが ON にされると、2 R 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 4 5 の 2 R 用ランプ（図 4 を参照）の方が点灯表示される。具体的には、「2 R 1 5 R」（例えば、：点灯、：消灯とする）の様な表示態様となる。また、1 5 R 第 1 大当り、1 5 R 第 2 大当り、1 5 R 第 5 大当り及び 1 5 R 第 5 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、1 5 R 用ランプ（図 4 を参照）の方が点灯表示される。具体的には、「2 R 1 5 R」の様な表示態様となる。

10

## 【 0 1 5 7 】

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。

## 【 0 1 5 8 】

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「1 0 1」～「1 0 5」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」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。

20

## 【 0 1 5 9 】

## 〔 特図 2 変動パターン選択処理 〕

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 - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1403）。尚、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また、本実施例では、非時短状態中大当り用テーブルは、大当りが長当り（1 5 R 大当り）か短当り（2 R 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 1 5 R 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。

30

40

## 【 0 1 6 0 】

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。

50

## 【 0 1 6 1 】

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 - T1）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P5～P8の何れかが選択される。

10

## 【 0 1 6 2 】

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 - T1）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P9～P12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。

20

## 【 0 1 6 3 】

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25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、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）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15R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P13またはP14が選択される。

30

## 【 0 1 6 4 】

一方、S1410で大当りフラグがONでないと判定した場合（S1410でNO）、小当りフラグがONであるか否かを判定する（S1412）。そして、小当りフラグがONであれば（S1412でYES）、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P16が選択される。

40

## 【 0 1 6 5 】

また、S1412で小当りフラグがONでないと判定した場合（S1412でNO）、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YES）、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 - TRND - T1）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P17～P20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NO）、時短状態中第4保留数

50

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～P 2 4 の何れかが選択される。

【0166】

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。

【0167】

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）により副制御基板 9 0 に送られる。

【0168】

〔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「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側）にシフトする（S1502）。そして、第 2 特図保留記憶部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。

【0169】

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。

【0170】

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。

【0171】

〔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。

【0172】

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

40%、15R第2大当りが20%、15R第3大当りが30%、2R第4大当りが10%となっている。この大当りの種別判定で15R第1大当り、15R第2大当り及び15R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ONする。一方、2R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ONする。

#### 【0173】

[ 特図1 変動パターン選択処理 ]

図28及び図29に示すように、特図1 変動パターン選択処理(S1208)では、図24及び図25に示した特図2 変動パターン選択処理(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。

10

#### 【0174】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1702(図28)でYESの場合(すなわち大当りフラグがONの場合)には、さらに大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り、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(S1703)。そして、15R大当り(長当り)である場合には(S1703でYES)、非時短状態中15R大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態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P1またはP2が選択される。

#### 【0175】

20

一方、S1703において15R大当りでないと判定した場合(S1703でNO)、即ち2R第4大当り(短当り)である場合には、非時短状態中2R大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態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P3が選択される。

#### 【0176】

また、この特図1 変動パターン選択処理では、S1712(図29)でYESの場合(すなわち大当りフラグがONの場合)にも、さらに大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り、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。

30

#### 【0177】

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。

#### 【0178】

40

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29)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)により副制御基板90に送られる。

#### 【0179】

[ 特図1 乱数シフト処理 ]

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

50

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。

#### 【0180】

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。

#### 【0181】

##### [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。

#### 【0182】

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」とであると判定した場合、確変フラグをOFFし、S1907の処理に移行する。一方、確変フラグがONでないと判定した場合(S1903でNO)、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。

#### 【0183】

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たり種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い(S1912)、この処理を終える。

#### 【0184】

##### [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、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S2001)。大当たりフラグがONであれば(S2001でYES)、続いて大当たりの種別が15R大当たり(15R第1大当たり、15R第2大当たり、15R第3大当たり及び15R第5大当たりのいずれか)であるか否かを判定する(S2002)。そして、15R大当たりであれば(すなわち長当たりフラグがONであれば)、大当たり遊技中に実行するラウンド(1ラウンド1回開放の態様では、1回のラウンドは大入賞口の開放から閉鎖まで)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大当たりであれば15R第1大当たり用の開放パターン、15R第2大当たりであれば15R第2大当たり用の開放パターン、15R第3大当たりであれば15R第3大当たり用の開放パターン、15R第5大当たりであれば15R第5大当たり用の開放パターン、15R第6大当たりであれば15R第6大当たり用の開放パターンを、それぞれセットする(S2003)。

#### 【0185】

一方、S2002において15R大当たりでないと判定した場合(すなわち短当たりフラグがONである場合)、大当たり種別は2R第4大当た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

10

20

30

40

50

）の開放パターンとして、2 R 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）。

【 0 1 8 6 】

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）。

【 0 1 8 7 】

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 3 5）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 3 5）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。

【 0 1 8 8 】

〔 特別電動役物処理 1（大当り遊技） 〕

図 3 3 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。

【 0 1 8 9 】

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 3 0 及び第 2 大入賞口 3 5）の開放が全て終了（大当り遊技が終了）したことを示すフラグである。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 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5）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 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5）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。

【 0 1 9 0 】

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 ～ 1 5 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 3 0 を開放させるべく、第 1 大入賞装置 3 1 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。

#### 【0191】

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(無効期間)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。

#### 【0192】

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」の表示態様とされる。また、遊技状態表示器46の点灯制御タイミングはこのようなタイミングに限定されず、大当り遊技中は、遊技球が特定領域を通過しても「a1 a2 a3」の表示態様のままとし、大当り遊技終了後の高確率状態へ移行するタイミングで「a1 a2 a3」とし、高確率状態から低確率状態に移行するタイミングで「a1 a2 a3」の表示態様としてもよい。

#### 【0193】

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39への遊技球の通過)の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外(V無効期間中)のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。尚、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、すなわち大当り遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される(後述の遊技状態設定処理を参照)。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。

#### 【0194】

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。

#### 【0195】

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

10

20

30

40

50

である場合にも特定領域センサ 39 a による遊技球の検知を有効と判定する期間（有効期間）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ラウンドにおいて有効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ラウンドを無効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35の開放時間を0.1秒と極短時間に設定しているため遊技球が第2大入賞口35へ入球する可能性は限りなく低いが、無効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 39 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。

10

#### 【0196】

S2106において大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中であれば（S2106でYES）、そのラウンドにおける大入賞口への入球個数が規定の最大入球個数（本実施例では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。

20

#### 【0197】

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30又は第2大入賞口35）を閉鎖する（S2113）。そして、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2114）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2115）。「0」でないと判定した場合（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30又は第2大入賞口35）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「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドをセットする。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。

30

#### 【0198】

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。

40

#### 【0199】

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

50



。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。

#### 【0200】

##### [ 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。

#### 【0201】

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。

#### 【0202】

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。

#### 【0203】

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。

#### 【0204】

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。

【 0 2 0 5 】

また、2 R 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 2 R 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、2 R 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。

10

【 0 2 0 6 】

[ 特別電動役物処理 2 (小当り遊技) ]

図 3 5 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 3 5 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 3 5 の開放中か否かを判定する (S2302)。開放中では (S2302 で NO)、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) 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 3 5 を開放させるべく第 2 大入賞装置 3 6 を作動させる。

20

【 0 2 0 7 】

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 3 5 の開放中および第 2 大入賞口 3 5 の閉鎖後の数秒間を、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を無効と判定する期間に設定する。また、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 8 0 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」である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。

30

【 0 2 0 8 】

S2302 において第 2 大入賞口 3 5 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 3 5 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 1 0 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 3 5 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 3 5 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 3 5 の開放時間が経過していなければ (S2307 で NO)、処理を終える。

40

【 0 2 0 9 】

これに対して、2 回の開放中における第 2 大入賞口 3 5 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 3 5 を閉鎖し (S2314)、S2311 の小当り終

50

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。

#### 【0210】

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。

10

#### 【0211】

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。

#### 【0212】

20

尚、小当り遊技の開始に際して確変フラグや時短フラグをONからOFFに切り変えることはしない。また、小当り遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理（S2121、図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。

#### 【0213】

##### 〔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。

30

#### 【0214】

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通過コマンドを副制御基板90に送信し、副制御基板90は受信したV通過コマンドの種類によって、表示演出や音演出等によるV通過演出を実行する。

40

#### 【0215】

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、副制御基板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、副制御基板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

50

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。

#### 【0216】

##### [ 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副制御基板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

10

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。

#### 【0217】

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、第1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。

20

#### 【0218】

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。

30

#### 【0219】

##### [ 電源断監視処理 ]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、保留球数処理（S209）に次いで電源断監視処理（S210）を行う。図38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）、入力があれば（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RAMに記憶するとともに（S2602）、電源断フラグをONし（S2603）、その後は割り込み処理（図11）に戻ることなくループ処理をする。

40

#### 【0220】

##### [ サブ制御メイン処理 ]

次に、図39～図45に基づいて演出制御用マイコン91の動作について説明する。尚、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、副制御基板90（サブ制御部）のRAMに設けられている。副制御基板90に

50

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、副制御基板 9 0 の R O M から図 3 9 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 2 1 】

続いて、S4002で、電源断信号が O N であつ副制御基板 9 0 の R A M の内容が正常であるか否かを判定する (S4002)。この判定結果が N O であれば (S4002でN O)、副制御基板 9 0 の R A M を初期化し (S4003)、S4004に進む。一方、判定結果が Y E S であれば (S4002でYES)、副制御基板 9 0 の R A M を初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号が O N でない場合、又は電源断信号が O N であっても R A M の内容が正常でない場合には (S4002でN O)、副制御基板 9 0 の R A M を初期化するが、停電などで電源断信号が O N となったが R A M の内容が正常に保たれている場合には (S4002でYES)、R A M を初期化しない。R A M を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001~S4003の処理は、電源投入後に (電源投入に際して) 一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例では、演出制御用マイコン 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 (S210) 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副制御基板 9 0 の R A M に記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時 (電断復帰時) に、副制御基板 9 0 の R A M の初期化 (S4003) が行われないう限り、演出制御用マイコン 9 1 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。

#### 【 0 2 2 2 】

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副制御基板 9 0 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。尚、演出決定用乱数には、実行する変動演出の態様 (変動演出パターン) を決定する変動演出決定用乱数や予告演出を決定する予告演出決定用乱数、停止表示する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 8 0 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 8 0 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 8 0 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、副制御基板 9 0 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。

#### 【 0 2 2 3 】

ここで、変動演出とは、前述の図柄変動遊技演出のことである。変動演出には、特別図柄の変動表示の開始から終了までの全般に亘って実行され得る種々の演出 (変動表示中の演出) が含まれる。例えば、特別図柄の変動表示中に画像表示装置の表示画面上で実行される演出図柄 8 の変動表示やリーチ表示 (リーチ演出)、演出図柄 8 の変動表示に関連する予告表示 (予告演出) 等の表示演出が、変動演出 (図柄変動遊技演出) に該当する。また、演出図柄 8 の変動表示中に、リーチ演出や予告演出等の一環として可動装飾部材 1 4 が動作する可動演出や所定の効果音が出力される音演出、所定の電飾部材が発光する光演出等が実行される場合、これら可動演出等の各演出も変動演出 (図柄変動遊技演出) に含まれる。

#### 【 0 2 2 4 】

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、副制御基板 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、及びランプ制御基板 107 に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置 7、71、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）を用いて各種の遊技演出（図柄変動遊技演出、大当り遊技及び小当り遊技に伴う特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン 91 は続いて、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～S4007 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、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、第 1 画像表示装置 7 や第 2 画像表示装置 71 の各表示画面（演出表示部）における演出図柄等の各種演出画像の表示制御（演出表示制御）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が可能となる。

10

#### 【0225】

##### [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 ON であるか否か、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 ON でないと判定した場合（S4101 で NO）、処理を終える。一方、S4101 で、ストローク信号が ON であると判定した場合（S4101 で YES）、主制御基板 80 から送信されてきた各種のコマンドを副制御基板 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。

20

#### 【0226】

##### [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、副制御基板 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）。続いて、後述の 10 m s タイマ割り込み処理で作成したランプデータを出力するランプデータ出力処理を行う（S4202）。次いで、可動装飾部材 14（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を行う（S4203）。この駆動データも、後述の 10 m s 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）。

30

#### 【0227】

##### [10 m s タイマ割り込み処理]

10 m s タイマ割り込み処理（S4010）は、副制御基板 90 に 10 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 42 に示すように、10 m s タイマ割り込み処理（S4010）では、まず、後述する受信コマンド解析処理（S4302）を行う。次いで、2 m s タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして副制御基板 90 の R A M 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 7 a 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、駆動データ（可動装飾部材 14 の動作を制御するデータ）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）。

40

#### 【0228】

##### [受信コマンド解析処理]

図 43 に示すように、受信コマンド解析処理（S4302）ではまず、主制御基板 80 から

50

始動入球コマンドを受信したか否かを判定し（S4395）、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合（S4395でNO）、S4401の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合（S4395でYES）、演出保留情報記憶処理（S4400）を行って、S4401の処理に移行する。演出保留情報記憶処理（S4400）は、S4395で受信した始動入球コマンド（特図1始動入球コマンド又は特図2始動入球コマンド）に含まれる各種情報（事前判定結果、大当り種別決定用乱数値、変動パターン乱数値等の遊技情報）を、特別図柄の種類（第1特別図柄、第2特別図柄）及び始動入球コマンドの送受信時（コマンド生成時）の特図保留球数に応じて、シフトメモリ形式で副制御基板90のRAMの所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。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、図柄変動遊技演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いることが可能である。副制御基板90における演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）は、前述の主制御基板（主制御部）80における特図保留記憶部（第1特図保留記憶部、第2特図保留記憶部）の記憶内容（取得情報）と一致するものである。このことから、副制御基板90の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。

10

#### 【0229】

次に、S4401では、主制御基板80から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4401）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4401でYES）、後述する変動演出開始処理（S4402）を行って、S4406の処理に移行し、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4401でNO）、変動演出開始処理を行うことなく、S4406の処理に移行する。S4406では、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し（S4406）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4406でYES）、演出図柄8を停止表示して変動演出を終了させる変動演出終了処理を行う（S4407）。変動演出終了処理（S4407）では、演出図柄8を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、第1画像表示装置7の表示画面7a上で変動表示していた演出図柄8を停止表示して、変動演出（図柄変動遊技演出）を終了させる。一方、S4406で、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4406でNO）、変動演出終了処理を行うことなく、S4408の処理に移行する。

20

30

#### 【0230】

続いて、S4408では、主制御基板80から大当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する（S4408）。ここで、大当り遊技関連コマンドとは、大当り遊技の実行にあたり主制御基板80から送信されるコマンドのことであり、本実施例では、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、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、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、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が該当する。S4408では、これらの大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していれば（S4408でYES）、大当り遊技関連演出処理（S4409）を行って、S4412の処理に移行し、受信していなければ（S4408でNO）、大当り遊技関連演出処理（S4409）を行うことなくS4412の処理に移行する。

40

#### 【0231】

大当り遊技関連演出処理（S4409）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

50

エンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした大当りに係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板１００に送信されると、画像制御用マイコン１０１は、受信したコマンドに基づいて、大当り遊技の進行状況に即した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第１画像表示装置７の表示画面７ａ上で実行する。

#### 【０２３２】

続いて、図４４に示すように、S4412では、主制御基板８０から第１Ｖ通過コマンドを受信したか否かを判定し（S4412）、第１Ｖ通過コマンドを受信したと判定した場合（S4412でYES）、Ｖ通過報知コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4413）、S4414の処理に移行する。尚、第１Ｖ通過コマンドは、１５Ｒ第１、第５大当りにおいてＶ有効期間中に特定領域センサ３９ａによる遊技球の検知があったことを主制御基板８０から副制御基板９０に通知するコマンドである。Ｖ通過報知コマンドがコマンド送信処理（S4006）にて画像制御基板１００（画像制御部）等に送信されると、画像制御用マイコン１０１は、所定の画像情報を画像制御基板１００のＲＯＭから読み出して、第１画像表示装置７の表示画面７ａにて「Ｖ通過！」等の文字を表示する。これにより、遊技球が特定領域３９を通過し、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態になることが遊技者に報知される。一方、S4412で、第１Ｖ通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4412でNO）、Ｖ通過報知コマンドをセットすることなく、S4414の処理に移行する。

#### 【０２３３】

尚、「Ｖ通過！」の文字の表示は、Ｖ通過報知態様の一種であり、他の表示内容（例えば「Ｖ」の文字を模したオブジェクト画像を表示したり、「確変GET」の文字を表示したりする等）で、Ｖ通過を報知してもよい。これにより、実行中の大当り遊技（特別遊技）後の遊技状態が、高確率状態となることを遊技者に対して報知することが可能となる。また、第２画像表示装置７１の表示画面７１ａに「Ｖ通過！」等の文字を表示することによりＶ通過報知を行うように構成してもよい。

#### 【０２３４】

続いてS4414では、演出制御用マイコン９１で、主制御基板８０から第２Ｖ通過コマンド（S2406でセット）を受信したか否かを判定し（S4413）、第２Ｖ通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4414でNO）、S4415の処理に移行して第３Ｖ通過コマンドを受信したか否かを判定する（S4415）。そして、S4414で第２Ｖ通過コマンドを受信したと判定した場合（S4414でYES）と、S4415で第３Ｖ通過コマンドを受信したと判定した場合（S4415でYES）との何れの場合もＶ通過非報知コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4416）、S4417の処理に移行する。一方、S4415で、第３Ｖ通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4415でNO）、Ｖ通過非報知コマンドをセットすることなく、S4417の処理に移行する。

#### 【０２３５】

ここで、第２Ｖ通過コマンドは、２Ｒ第４大当りにおいてＶ有効期間中に特定領域センサ３９ａによる遊技球の検知があったことを主制御基板８０から副制御基板９０に通知するコマンドである。また第３Ｖ通過コマンドは、小当り中などのＶ無効期間中に特定領域センサ３９ａによる遊技球の検知があったことを主制御基板８０から副制御基板９０に通知するコマンドである。

#### 【０２３６】

Ｖ通過非報知コマンドがコマンド送信処理（S4006）にて画像制御基板１００等に送信されると、画像制御用マイコン１０１は、第１画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、「Ｖ通過！」等のＶを通過したことを示す文字の表示がない画面（すなわちＶ通過の報知が何もない画面）に、表示制御する。換言すれば、Ｖ通過非報知態様とするのである。従って、本実施例のパチンコ遊技機１では、２Ｒ第４大当りや小当りにおいて遊技球が特定領域３９を通過しても、そのことは遊技者に報知されないものとされる。

#### 【０２３７】

尚、前述の特定領域センサ検知処理（図３６）にてセットするコマンドを第１Ｖ通過コ



マンドのみとし、第2V通過コマンドや第3V通過コマンドをセットしないこととしてもよい。この場合、受信コマンド解析処理(S4302)では、前述のS4414~S4416を実行しないこととする。このように構成しても、15R第1,第5大当りにおけるV有効期間中にV通過があったときのみ、その旨が遊技者に報知されるパチンコ遊技機とすることができる。すなわち、V通過の報知のための演出をしない場合にはあえてコマンド(V通過非報知コマンド)をセットしなくてもよい。但し、本実施例のようにコマンドをセットしてそれに基づいて画像制御基板100を制御した方が、画像制御の安定性を増すことが可能となる。

#### 【0238】

最後にS4417の処理を行い、本処理を終える。S4417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(S4417)。

#### 【0239】

##### [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45に示すように、変動演出開始処理(S4402)ではまず、S4501で、演出制御用マイコン91が変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理(S4501)を行う。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングで、S4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値(取得情報)を取得する。この取得した値に基づいて、実行する変動演出(図柄変動遊技演出)の態様や予告演出、停止表示する演出図柄等を決定する。

#### 【0240】

続いてS4502では、演出制御用マイコン91が変動開始コマンドを解析する(S4502)。変動開始コマンドには、第1特別図柄または第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド(変動パターンを指定する情報)が含まれている。そして、変動パターンを指定する情報には、図9に示す変動パターン情報(P1~P24)や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定又は第2特別図柄当否判定の判定結果や、当り種別を指定する図柄情報等が含まれている(図8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、今回開始する変動演出(演出図柄の変動表示)が特図1に係るものなのか特図2に係るものなのかが判別可能となる。尚、これらの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。

#### 【0241】

続いてS4503で、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する(S4503)。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」~「5」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA~Eに対して割り当てられている。ここで、演出モードとは、変動演出(図柄変動遊技演出)の態様(形式、仕様等)を定めるものであり、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、変動演出(図柄変動遊技演出)に登場するキャラクタやアイテム、背景、演出図柄等、画像表示装置に表示される演出画像を演出モードによって異ならせることで、変動演出を構成する表示演出が、演出モードに応じた態様で実行されるものとする。また、変動演出を構成する音演出や可動演出、光演出等についても同様に、効果音の種類や可動装飾部材14の動作態様、電飾部材の発光態様等を演出モードによって異ならせることで、演出モードに応じた態様で実行されるものとする。また、変動演出を構成する音演出や可動演出、光演出等についても同様に、効果音の種類や可動装飾部材14の動作態様、電飾部材の発光態様等を演出モードによって異ならせることで、演出モードに応じた態様で実行されるものとする。また、変動演出を構成する音演出や可動演出、光演出等についても同様に、効果音の種類や可動装飾部材14の動作態様、電飾部材の発光態様等を演出モードによって異ならせることで、演出モードに応じた態様で実行されるものとする。

#### 【0242】

本実施例では、演出モードA(モードステータス1)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(モードステータス2)は低確高ベース状態に制御さ

れているときに実行され、演出モードC（モードステータス3）は高確高ベース状態に制御されているときに実行される。従って、演出モードがA～Cのいずれであることを確認することで、遊技者は現在の遊技状態を把握することができる。また、演出モードD（モードステータス4）および演出モードE（モードステータス5）は、高確低ベース状態または低確低ベース状態に制御されているときに実行される。従って、演出モードがDまたはEであるときには、遊技者は演出モードを確認しても、特別図柄当否判定の確率状態が、高確率状態にあるのか低確率状態（通常状態）にあるのかを把握することは困難である。その意味において演出モードD、Eは、確率非報知モードといえる。

#### 【0243】

尚、本実施例では、15R第1大当りおよび15R第5大当りに係る大当り遊技の終了後は演出モードCとなり、15R第2大当りおよび15R第6大当りに係る大当り遊技の終了後は演出モードBとなり、15R第3大当りに係る大当り遊技の終了後は演出モードAとなり、2R第4大当りに係る大当り遊技の終了後と、第1小当りおよび第2小当りに係る小当り遊技の終了後には演出モードD又はEとなる。

#### 【0244】

続いてS4504では、演出制御用マイコン91が制御する画像表示装置7、71、盤面ランプ5、可動装飾部材14等を用いて実行される変動演出（図柄変動遊技演出）の態様（変動演出パターン）を決めるための図示しない変動演出パターン決定テーブルをセットする（S4504）。具体的には、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）と主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブルをセットする。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1（変動パターンP1）」（図9を参照）であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した当り時変動演出パターン決定テーブルがセットされる。本実施例では、演出モード（モードステータス）に対応した複数の変動演出パターン決定テーブルが副制御基板90のROMに予め格納されているので、S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄の変動態様（変動演出の態様）を決定するためのもので、複数の変動演出パターン決定テーブルが副制御基板90のROMに予め格納されている。S4504では、それら複数の変動演出パターン決定テーブルのうちの何れかを

#### 【0245】

続いてS4505では、S4501において取得した変動演出決定用乱数およびS4504においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する（S4505）。変動演出パターンとしては、演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄8の変動態様（変動演出の実行態様）が設定される。これにより、変動演出（図柄変動遊技演出）において、リーチ演出を実行する場合（リーチ有り変動演出）やリーチ演出を実行しない場合（リーチ無し変動演出）等が決定される。尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当りであることを示す場合の演出図柄8の表示態様として、3個の演出図柄8L、8C、8Rがすべて同一（ゾロ目）となる態様（大当り態様、特定態様）を設けている場合において、3個の演出図柄8L、8C、8Rのうちの2個（例えば停止順序が1番目と2番目の図柄）が大当り態様を構成する図柄で停止表示（仮停止）され、残り1個（例えば停止順序が最後（3番目）の図柄）が変動表示を続けている状態で、その残り1個の演出図柄が大当り態様を完成させる図柄で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。尚、変動表示の開始後、3個の演出図柄8L、8C、8Rのうち、停止順序が1番目と2番目である左演出図柄8Lと右演出図柄8Cが大当り態様を構成する図柄（本実施例では同じ数字の図柄）で停止（仮停止）することを「リーチ成立」ともいう。

#### 【0246】

また、S4505では、S4501において取得した演出図柄決定用乱数及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（「停止演出図柄」ともいう。）を決定し、これを設定する。変動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 1 5 R 第 1 , 第 5 大当り（つまり、V 通過予定大当り）のときは「7 7 7」等の奇数図柄のゾロ目とされ、1 5 R 第 2 , 第 3 , 第 6 大当り（つまり、V 非通過予定大当り）のときは「6 6 6」等の偶数図柄のゾロ目とされる。また、リーチ有り外れのときは「7 8 7」等の 3 個の演出図柄のうち 1 個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目、リーチ無し外れのときは「6 3 5」等の 3 個の演出図柄のうち少なくとも 1 個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目が選択されるようになっている。さらに、2 R 第 4 大当りや小当りのときは「1 3 5」等の予め定めたチャンス目や「3 3」等の専用図柄を停止表示してもよい。すなわち、2 R 第 4 大当りのときと小当りのときとで、同じ演出図柄を停止表示するようになっている。このため、遊技者は、停止表示された演出図柄を確認しただけでは、2 R 第 4 大当りとなったのか、小当りとなったのかを判別することはできない。尚、前述の演出図柄 8 の停止表示態様（変動表示の表示結果）は一例であり、特別図柄当否判定の結果に応じた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。

10

#### 【0 2 4 7】

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）のうち、リーチ有り変動演出に含まれるリーチ演出の態様（リーチパターン）として、リーチ A、リーチ B、リーチ C、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C 等が設定されており、S4505では、変動演出パターン決定テーブル（図示せず）に基づいて、これらのうち何れのリーチ演出を実行するか、又はこれらのリーチ演出を実行しないかが決定される。以下では、スーパーリーチを「S P リーチ」と表記することがある。また、リーチ演出を実行しない変動演出のことを「ノーマル変動」や「ノーマル変動演出」ともいう。尚、本実施例では、リーチ演出として、リーチ A、リーチ B、リーチ C、S P リーチ A、S P リーチ B および S P リーチ C の 6 種類を備えるものとしているが、本実施例より多くのリーチ演出を設けることも可能であり、あるいは、リーチ演出の種類（数）を本実施例より減らす（少なくする）ことも可能である。

20

#### 【0 2 4 8】

そして、リーチ有り変動演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び変動演出パターン決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。ここで、変動演出として、スーパーリーチ演出（S P リーチ A ~ C の何れか）が実行される場合には、ノーマルリーチ演出（リーチ A ~ C の何れか）が実行される場合と比較して、大当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、ノーマルリーチ演出と比較して大当り信頼度（大当りとなる可能性）の高い遊技演出であるといえる。また、スーパーリーチ演出は、リーチ成立後、ノーマルリーチ演出を経由して行われる発展演出でもある。尚、ノーマルリーチ演出（本実施例ではリーチ A ~ C）のことを「第 1 変動演出」ともいい、スーパーリーチ演出（本実施例では S P リーチ A ~ C）のことを「第 2 変動演出」ともいう。

30

#### 【0 2 4 9】

本実施例では、リーチ演出を、主として、変動時間が 3 0 0 0 0 m s 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）するものとしており、変動時間が 4 5 0 0 0 0 m s 以上の場合には S P リーチを設定（実行）するものとしている。そして、S P リーチ A ~ C には、それぞれ、変動時間が 4 5 0 0 0 0 m s の場合に対応する「ショート S P リーチ」と、変動時間が 7 5 0 0 0 0 m s の場合に対応する「ロング S P リーチ」とが設けられており、ロング S P リーチは、ショート S P リーチと比較して大当り信頼度が高くなるように設定されている。このように、リーチ演出の実行有無や実行する場合のリーチ演出の種類は、主制御部 8 0（遊技制御用マイコン 8 1）において行われる特別図柄の変動パターン（変動時間）の選択に基づいて決まるものとなっている。このため、特別図柄の変動パターンには、「リーチ有り変動パターン」と「リーチ無し変動パターン」とが存在することとなる。

40

50

## 【0250】

ここで、演出図柄8の変動表示は、基本的に次のようにして行われる。すなわち、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが変動表示を開始した後、全演出図柄の変動速度が高速で略一定となり、その後、所定時間が経過したタイミングで、第1停止図柄（本例では左演出図柄8L）の変動速度が低下して第1停止図柄が停止（仮停止）する。これに次いで第2停止図柄（本例では右演出図柄8R）の変動速度が低下して第2停止図柄が停止（仮停止）し、最後に第3停止図柄（本例では中演出図柄8C）の変動速度が低下して第3停止図柄が停止（仮停止）する。この後、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが確定停止することで、変動表示の表示結果が導出表示され、これをもって1回の変動表示が終了する。このような変動表示の開始から終了までの流れをベースとして、ノーマル変動演出（リーチ無し変動演出）やリーチ演出等が行われる。

10

## 【0251】

具体的に、例えば、特図保留球数や遊技状態に応じた特別図柄の変動時間短縮機能が作動していない場合（変動時間短縮機能非作動時）において、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが変動表示を開始した場合、当該変動開始から所定時間（例えば9秒）が経過したタイミングで左演出図柄8L（第1停止図柄）が停止（仮停止）し、これに続いて右演出図柄8R（第2停止図柄）が停止（仮停止）する。このとき、左右の演出図柄8L, 8Rが同じ数字の図柄で停止してリーチが成立すればリーチ演出に発展し、リーチが成立しなければ（つまり「ノーマル変動」であれば）、右演出図柄8R（第2停止図柄）の停止（仮停止）に続いて中演出図柄8C（第3停止図柄）が停止（仮停止）する。

20

## 【0252】

また、本実施例においては、特別図柄の変動時間短縮機能が作動していない場合（低ベース状態）のノーマル変動では、演出図柄8の変動開始から第3停止図柄（本例では中演出図柄8C）が停止（仮停止）するまでにかかる時間が11秒となっている。これに対し、特別図柄の変動時間短縮機能が作動している場合（つまり高ベース状態）のノーマル変動では、変動表示の開始から左演出図柄8L（第1停止図柄）が停止（仮停止）するまでにかかる時間が通常（変動時間短縮機能非作動時）よりも短くなり、これに伴って、右演出図柄8R（第2停止図柄）および中演出図柄8C（第3停止図柄）が停止（仮停止）するまでにかかる時間も短くなる。また、リーチ変動において、リーチ成立後、中演出図柄8C（第3停止図柄）が変動表示を終了して演出図柄8が確定停止するまでにかかる時間は、前述のノーマルリーチやSPリーチ等のリーチ種別によって異なるものとなっており、その時間は、ノーマルリーチに比べSPリーチの方が長いものとなっている。このようなリーチ成立から確定停止までの時間は、演出図柄8の総変動時間、すなわち、特別図柄の変動パターンにより特定される変動時間（図9を参照）に依存するものとなる。

30

## 【0253】

本実施例のSPリーチA～C（ショート、ロングの双方）は、何れも敵キャラクタ（「敵キャラ」ともいう。）と味方キャラクタ（「味方キャラ」ともいう。）との対決シーンをストーリー仕立てで描いた物語性のあるバトルリーチ演出とされており、味方キャラが敵キャラに勝利することで大当たりとなる演出仕様とされている。つまり、SPリーチ演出パターンには、味方キャラが勝利する大当たりパターンと、味方キャラが敗北する外れパターンとが設定されている。このようなSPリーチA～Cによるバトルリーチ演出では、それぞれ、味方キャラが同一（1種類）とされており、敵キャラがSPリーチの種類によって異なるものとされている。すなわち、SPリーチAでは味方キャラMと敵キャラAが登場し、SPリーチBでは味方キャラMと敵キャラBが登場し、SPリーチCでは味方キャラMと敵キャラCが登場するものとなっている。そして、敵キャラA～Cのうち、味方キャラMが勝利する可能性の高いキャラクタは敵キャラAとされており、以下、敵キャラB、敵キャラCの順でその可能性が低くなるように設定されている。つまり、味方キャラMの対決相手として敵キャラAが登場するSPリーチA、敵キャラBが登場するSPリーチB及び敵キャラCが登場するSPリーチCのうち、SPリーチAが最も大当たり信頼度の高いSPリーチ（バトルリーチ演出）とされており、以下、SPリーチB、SPリーチCの

40

50

順で大当り信頼度が低くなるように設定されている。

#### 【0254】

次いで、S4506では、予告演出の設定に係る予告演出設定処理を行う（S4506）。本実施例では、事前判定結果に基づく予告演出（保留先読み予告）や、現在の特図変動表示（変動演出）に係る予告演出（当該変動予告）など、種々の予告演出が実行可能となっていることから、S4506では、各予告演出について、実行するか否か（実行有無）を判定したり、実行する予告演出の実行パターン（「予告演出パターン」ともいう。）を設定したりする。具体的には、S4505で設定した変動演出パターンの種類（内容）や、S4501において取得した予告演出決定用乱数及びサブ制御基板90のROMに記憶された予告演出決定テーブル（図示せず）による予告判定の結果に基づいて、予告演出の実行有無や実行する場合の予告演出パターンを決定（設定）する。S4506にて予告演出パターンを設定した場合、当該予告演出パターンに基づく予告演出が、変動演出（図柄変動遊技演出）を構成する一演出として実行される。尚、S4400で記憶される演出保留情報の記憶内容（演出保留情報記憶領域の記憶内容）や、S4502での変動開始コマンドの解析結果により特定される特別図柄当否判定の結果（今回の特図変動表示に係る当否判定の結果）、同じく変動開始コマンドの解析結果により特定される特別図柄の変動パターン情報（今回の特図変動表示に係る変動パターン）や変動演出パターン等によって、S4506で設定する予告演出パターン、すなわち、実行する予告演出の種類（予告種）や態様、予告演出の有無等は、異なるものとなる。

10

#### 【0255】

20

本実施例では、演出図柄8の変動表示中に実行可能な予告演出として、変動表示の開始から第1停止図柄が停止（仮停止）するまでに実行可能な変動序盤予告（「第1予告演出」ともいう。）と、リーチ成立時に実行可能なリーチ成立時予告（「第2予告演出」ともいう。）と、SPリーチ演出に発展する際に実行可能なSP発展時予告（「第3予告演出」ともいう。）と、SPリーチ演出に発展してから変動表示が終了（第3停止図柄が停止）するまでに実行可能なSP発展後予告（「第4予告演出」ともいう。）とが設けられている。これらの予告演出は、当該変動表示の結果が大当りとなる可能性（大当り信頼度）を示唆するものとして行われる。

#### 【0256】

30

具体的に、本実施例では、変動序盤予告として、1段階目から所定段階目（例えば1段階目～5段階目）までの各段階に対応する予告画像が表示画面7aに段階的に表示されるステップアップ予告が設けられており、リーチ成立時予告として、多数の予告画像（群画像）が一斉に表示画面7aの一方（例えば右側）から他方側（例えば左側）へ移動表示される群予告が設けられている。また、SP発展時予告として、バトルリーチ演出での対決相手（敵キャラ）に応じて定められたSPリーチのタイトル（種類）が表示画面7aに表示されるタイトル予告が設けられており、SP発展後予告として、所定のカットイン画像が表示画面7aに表示されるカットイン予告及び可動装飾部材14が動作する可動役物予告が設けられている。さらに、演出図柄8の変動表示中の所定期間（例えば変動開始時、リーチ成立時、SP発展時等）に大当り確定を示唆する効果音（大当り確定音）が出力される音予告や、演出図柄8の変動表示中の所定期間（例えば変動開始時、リーチ成立時、SP発展時等）に盤面ランプ5や枠ランプ66等の電飾部材が大当り信頼度に応じた所定の色（例えば赤色、緑色、青色等）で発光する光予告等も設けられている。このように予告演出は、表示演出、可動演出、音演出及び光演出のうちの一又は二以上の組み合わせによって実現される。S4506では、これらの予告演出の実行有無及び実行する場合の予告演出パターンが設定される。

40

#### 【0257】

ここで、上記予告演出のうち、群予告と可動役物予告については、他の予告（大当り確定音が出力される音予告を除く。）に比べ、大当り信頼度が高くなるように設定されている。また、カットイン予告については、SPリーチである前述のバトルリーチ演出で登場する「敵キャラA～C」及び「味方キャラ」の各々についてカットイン画像が設けられて

50

おり、味方キャラカットイン画像が表示された場合（味方カットイン予告）は、敵キャラカットイン画像が表示された場合（敵カットイン予告）と比較して、大当り信頼度が高くなるように設定されている。さらに、光予告については、電飾部材が赤色、緑色及び青色の何れかの色で発光するものとされており、青色、緑色、赤色の順で、大当り信頼度が高くなるように設定されている。本実施例では、予告演出を実行する場合、前述のステップアップ予告や群予告や可動役物予告等の各種予告演出のうち、一の予告演出（一種類の予告演出）を行うこともあれば、二以上の予告演出（二種類以上の予告演出）を複合して行うこともある。すなわち、一の変動表示中（変動演出中）に複数種の予告演出を各々の実行タイミングで実行可能に構成されている。こうした予告演出の実行パターンは、前述のS4506で設定される予告演出パターンに依存する。

10

#### 【0258】

尚、本実施例で示す予告演出はあくまでも一例であり、本実施例と異なる態様（種類）の予告演出を実行可能としたり、本実施例よりも多くの予告演出を設けたりすることが可能である。また、予告演出の種類（数）を本実施例より減らす（少なくする）ことも可能である。

#### 【0259】

次いで、S4507では、事前演出の設定に係る事前演出設定処理を行う（S4507）。ここで、事前演出とは、特別図柄の変動表示に伴って実行される変動演出全体の中の所定部分（一部）を、その部分に係る演出の実行タイミングよりも前のタイミングで遊技者に見せる（知らせる）ための演出であり、後の演出内容を事前に知らせる（報知する）演出である。具体的に、変動演出（図柄変動遊技演出）は、前述のS4505で設定される変動演出パターンに基づいて実行されるが、さらに前述のS4506で予告演出パターンが設定されて予告演出も併せて実行される場合、その予告演出も変動演出（図柄変動遊技演出）の一環として実行される。つまり、予告演出も変動演出として実行される。また、前述したように、遊技演出は、表示演出（表示演手段）をベースとして、これに音演出（音演出手段）、光演出（光演出手段）及び可動演出（可動演出手段）のうち1又は複数を組み合わせて構成されるものであり、こうした遊技演出の構成は、変動演出（予告演出を含む場合もある）についても同様である。事前演出は、そうした変動演出が実行されるなか、当該変動演出全体のうち、遊技者が視認可能な演出（表示演出、可動演出、光演出等）として後に実行される可能性のある所定部分（一部）の演出（バトルリーチ演出の対決シーン、群予告の発生、可動役物予告の発生等）を、実際の実行タイミングよりも前のタイミングでサブ液晶（第2画像表示装置71）の表示画面71aに表示するのである。このことから、事前演出は予告演出の一種であるともいえる。尚、変動演出全体の中の所定部分（一部）は、変動演出全体の中の一部又は複数部分とすることができる。事前演出の設定に係る事前演出設定処理（S4507）及び事前演出の詳細については後述する。

20

30

#### 【0260】

S4507の処理に次いで、S4508では、S4505で設定した変動演出パターン、予告演出が実行される場合のS4506で設定した予告演出パターン及び事前演出が実行される場合のS4507で設定した事前演出パターンに基づいて変動演出（演出図柄8の変動表示、リーチ演出、予告演出、事前演出等）を開始するための変動演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4507）、変動演出開始処理を終える。S4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン（S4505で設定された変動演出パターン）に対応する所定の変動演出用画像データと、変動演出開始コマンドに基づき特定される予告演出パターン（S4506で設定された予告演出パターン）に対応する所定の予告演出用画像データと、変動演出開始コマンドに基づき特定される事前演出パターン（S4507で設定された事前演出パターン）に対応する所定の事前演出用画像データとを、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演出表示（変動演出、事前演出等）を画像表示装置の表示画面上で実行する。また、演出表示器102での2個のLEDによる変動表示（点滅表示）も実行する。さらに

40

50

、当該変動演出の実行に合わせて、音声制御基板 106 及びランプ制御基板 107 を介して、音演出や光演出、可動演出等の各演出が実行される。

#### 【0261】

##### 〔事前演出設定処理〕

次に、変動演出開始処理 (S4402) にて実行される事前演出設定処理 (S4507) について説明する。図 46 に示すように、事前演出設定処理 (S4507) ではまず、事前演出を実行するか否かを判定する (S4601)。本実施例では、(1) 今回実行される変動演出の演出パターン (S4505 で設定した変動演出パターン) が S P リーチ演出であること、(2) 事前演出の実行抽選に当選すること、の 2 つの条件が満たされた場合に、事前演出が実行される。このため、S4601 では、その (1) 及び (2) の 2 つの条件を満たすか否かを判定することにより、事前演出の実行有無が判定 (決定) される。今回の変動演出パターンが S P リーチ演出であるか否かの判定は、前述の S4505 で設定した変動演出パターンを参照して実行される。また、事前演出の実行抽選は、S4501 において取得した予告演出決定用乱数及びサブ制御基板 90 の ROM に記憶された事前演出決定テーブル (図示せず) に基づいて実行される。本実施例では、S4505 で設定した今回の変動演出に係る変動演出パターンが大当りの変動演出パターン (大当り変動) である場合には、外れの変動演出パターン (外れ変動) である場合に比べ、事前演出の実行抽選の当選確率が高くなるように設定されている。このため、事前演出が実行された場合には、実行されない場合に比べて大当り信頼度が高くなる。尚、事前演出が実行されることとなる条件 (実行条件) は、前述の (1) 及び (2) の 2 つの条件に限られず、例えば、S P リーチ演出だけでなく、特定のノーマルリーチ演出やリーチ無し変動演出の場合においても実行可能とする等、他の条件を設定することも可能である。

#### 【0262】

S4601 の処理の結果、事前演出を実行しないこととなった場合 (S4602 で NO)、S4603 及び S4604 の処理を行うことなく、本処理を終える。一方、事前演出を実行することとなった場合 (S4602 で YES)、前述の S4505 及び S4506 の設定内容を参照し (S4603)、事前演出の実行パターン (「事前演出パターン」ともいう。) を設定する (S4604)。S4603 では、前述の S4505 で設定した変動演出パターンを参照して、今回の S P リーチ演出パターンを特定する。前述のように、本実施例の S P リーチ演出は、味方キャラが敵キャラ A ~ C の何れかと対決するバトルリーチ演出 (S P リーチ A ~ C) であるため、このうちの何れのバトルリーチ演出であるかを特定する。また、前述の S4506 で予告演出パターンが設定されている場合 (予告演出ありの場合)、その設定した予告演出パターンを参照して、今回の予告演出パターンを特定する。S4604 では、その特定した変動演出パターン及び予告演出パターンに基づいて事前演出の内容や実行時期等を決定し、これを事前演出パターンとして設定する。事前演出パターンについては後述する。

#### 【0263】

こうして S4604 で設定 (決定) される事前演出パターンを指定する制御信号 (コマンド) は、前述の S4507 でセットされる変動演出開始コマンドに含まれるものであり、当該変動演出開始コマンドが画像制御基板 100 に送信されることにより、S4604 で設定した事前演出パターンに基づく事前演出が第 2 画像表示装置 71 (表示画面 71a) にて実行される。

#### 【0264】

##### 〔事前演出パターン〕

次に図 48 に基づいて、本実施例の事前演出パターンを説明する。尚、以下では、前述の S4505 で設定された変動演出パターンに基づく S P リーチ演出が「S P リーチ A」であり、前述の S4506 で設定された予告演出パターンに基づく予告演出が「タイトル予告」、「味方カットイン予告」及び「可動役物予告」である場合の変動演出 (以下「当該変動演出」という。) を例に説明する。図 48 (a) は、当該変動演出の開始から終了までの流れを示すタイミングチャートである。

#### 【0265】

当該変動演出では、図48(a)に示すように、時間sのタイミングで演出図柄8の変動表示が第1画像表示装置7の表示画面7aにて開始され、時間t1のタイミングになると、変動表示している3つの演出図柄8L, 8C, 8Rのうち第1停止図柄である左演出図柄8Lが表示画面7aに停止(仮停止)される。その後、時間t2のタイミングになると、第2停止図柄である右演出図柄8Rが表示画面7aに停止(仮停止)され、リーチ成立となる。図48(a)中、リーチ成立を(R)と表記している。

#### 【0266】

リーチ成立後、左演出図柄8Lと右演出図柄8Rが同じ数字図柄(「リーチ図柄」ともいう。)で停止(仮停止)して中演出図柄8Cが変動表示している状態(「リーチ状態」ともいう。)で時間t3のタイミングになると、SPリーチ演出に発展する。図48(a)中、SPリーチ発展を(SP)と表記している。時間t3のタイミングでは、SP発展時予告としてタイトル予告が実行される。ここではSPリーチAであるため、敵キャラAが登場するバトルリーチ演出に対応するタイトル予告が表示画面7aに表示される。タイトル予告は、当該変動演出の実行期間のうち時間t3から時間t4までの期間Y1(例えば3秒間)に亘って実行される。

10

#### 【0267】

タイトル予告(SP発展時予告)の終了後、味方キャラと敵キャラAの対決によるバトルリーチ演出が開始され、当該演出が進行していくなか、時間t5及び時間t6を経て、時間t7のタイミングになると、SP発展後予告として味方カットイン予告が実行される。味方カットイン予告では、味方キャラのカットイン画像が表示画面7aに表示される。カットイン予告(味方カットイン予告、敵カットイン予告)は、当該変動演出の実行期間のうち時間t7から時間t8までの期間Y2(例えば2秒間)に亘って実行される。尚、当該変動演出の実行期間のうち、時間t5から時間t6までの期間R1は、味方キャラと敵キャラAの対決シーンのうち前半の一部(一期間)である。

20

#### 【0268】

味方カットイン予告(SP発展後予告)の終了後、味方キャラと敵キャラAの対決によるバトルリーチ演出が進行していくなか、時間t9及び時間t10を経て、時間t11のタイミングになると、SP発展後予告として可動役物予告が実行される。可動役物予告では可動装飾部材14が動作して、3つの可動体14a, 14b, 14cが表示画面7aの手前側に出現する(図47(b)を参照。)。可動役物予告は、当該変動演出の実行期間のうち時間t11から時間t12までの期間Y3(例えば4秒間)に亘って実行されるものであり、時間t12のタイミングになると、3つの可動体14a, 14b, 14cは待機位置に一斉に戻る(図47(a)を参照。)。尚、当該変動演出の実行期間のうち、時間t9から時間t10までの期間R2は、味方キャラと敵キャラAの対決シーンのうち後半の一部(一期間)である。

30

#### 【0269】

可動役物予告(SP発展後予告)の終了後、時間t13のタイミングになると、当該バトルリーチ演出(SPリーチ演出)の結果を示す味方キャラの勝利シーン又は敗北シーンが表示画面7aに表示された後、第3停止図柄である中演出図柄8Rが表示画面7aに停止(仮停止)される。そして、時間Eのタイミングで、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが停止表示(確定表示)されて、当該変動演出(図柄変動遊技演出)が終了する。

40

#### 【0270】

ここで、当該変動演出を含め、SPリーチ演出パターンに基づく変動演出では、図48(a)に示すタイミングチャートのうち、演出図柄8の変動表示開始から第1停止図柄停止までの期間A(「第1期間」ともいう。)と、リーチ成立からSPリーチ演出開始(SPリーチ発展)までの期間B(「第2期間」ともいう。)が、事前演出を実行可能な期間(「事前演出可能期間」ともいう。)とされている。期間Aで実行される事前演出(以下「事前演出A」ともいう。)は、変動演出全体のうち期間Aより後に実行される演出の幾つかを部分的に抜き出して(抽出して)、事前に第2画像表示装置71(表示画面71a)に表示する演出である。また、期間Bで実行される事前演出(以下「事前演出B」とも

50



いう。)は、変動演出全体のうち期間Bより後に実行される演出の幾つかを部分的に抜き出して(抽出して)、事前に第2画像表示装置71(表示画面71a)に表示する演出である。例えば、図48(a)の場合、期間Bより後の(1)期間Y1で実行されるタイトル予告、(2)期間R1で実行される対決シーンの前半、(3)期間Y2で実行される味方カットイン予告、(4)期間R2で実行される対決シーンの後半、及び(5)期間Y3で実行される可動役物予告の5つ(5箇所)の演出を、事前演出Aの対象とすることができ、事前演出Bの対象とすることもできる。これに対し、例えば、図48(a)に示す時間t2のタイミング(リーチ成立時)において群予告(リーチ成立時予告)が実行される場合、当該群予告は期間Bの中で実行されるため、事前演出Aの対象とすることができるが、事前演出Bの対象とすることはできない。

10

#### 【0271】

事前演出Aと事前演出Bとは、演出の態様が異なるものとされている。具体的に、事前演出Aは、期間Aより後の変動期間における変動演出のうち複数箇所の演出を部分的に抜き出し、その抜き出した箇所の演出内容を繋げて(連続させて)順次表示していく演出画像DGを表示画面71aに表示(再生表示)する態様とされている(図49を参照)。つまり、期間Aより後に実行される演出の概要を示す演出画像を表示する態様とされている。このような事前演出Aのことを「ダイジェスト演出」ともいい、事前演出Aを構成する演出画像のことを「ダイジェスト演出画像」ともいう。本実施例の事前演出Aは、図48(b)に示すように、演出図柄8の変動表示開始(変動演出開始)から、第1停止図柄の停止(時間t1)より前の時間t1-aまでの期間A1(例えば7.5秒)に亘って実行される。

20

#### 【0272】

一方、事前演出Bは、期間Bより後の変動期間における変動演出のうち複数箇所の演出を部分的に抜き出し、その抜き出した箇所の演出内容を1つずつ並べて一覧で表示する演出画像IGを表示画面71aに表示する態様とされている(図50を参照)。つまり、期間Bより後に実行される演出を列挙した演出画像を表示する態様とされている。このような事前演出Bのことを「一覧演出」ともいい、事前演出Bを構成する演出画像のことを「一覧演出画像」ともいう。本実施例の事前演出Bは、図48(c)に示すように、リーチ成立(時間t2)から、SPリーチ演出開始(時間t3)より前の時間t3-bまでの期間B1(例えば4秒)に亘って実行される。本実施例では、事前演出Aの実行時間(期間A1)の方が、事前演出Bの実行時間(期間A2)よりも長いものとされている。

30

#### 【0273】

尚、本実施例では、事前演出可能期間を、演出図柄8の変動表示開始から第1停止図柄停止までの第1期間(期間A)と、リーチ成立からSPリーチ演出開始(SPリーチ発展)までの第2期間(期間B)としているが、第1期間と第2期間の何れか一方のみを事前演出可能期間とすることも可能である。また、第1期間及び第2期間以外の期間を事前演出可能期間とすることも可能である。例えば、前述の第1期間や第2期間に加え、SPリーチ演出開始からの所定時間(例えば3秒)を事前演出可能期間(第3期間)としたり、事前演出可能期間として前述の第1期間を設定せず第2期間と第3期間を設定したりすることができる。第3期間を設定する場合、第3期間での事前演出の態様は、第1期間又は第2期間での事前演出と同じ態様であってもよく、何れの事前演出とも異なる態様であってもよい。何れの事前演出とも異なる態様とする場合、例えば、第3期間より後の変動期間における変動演出の一部のみを抜き出し、その抜き出した一部のみを示す演出画像を表示画面71aに表示する態様とすることができる。

40

#### 【0274】

前述のS4603にて、当該変動演出に係る変動演出パターン(SPリーチA)及び予告演出パターン(タイトル予告、味方カットイン予告、可動役物予告)が特定されると、続くS4604では、実行する事前演出の種類(事前演出A又はB)が決定される。この決定は、例えば、実行する事前演出の態様を決定するための乱数を用いた演出制御用マイコン91による事前演出態様の抽選(判定)により行うことができる。この決定された事前演出(

50

事前演出 A 又は B ) が、今回実行する事前演出として設定される (S4604)。また、S4603 にて特定された当該変動演出を構成する前述の期間 Y 1、期間 R 1、期間 Y 2、期間 R 2 及び期間 Y 3 で実行される各演出が、その事前演出の対象として設定される (S4604)。これにより、事前演出の内容及び実行時期 (事前演出の態様)、すなわち、事前演出パターンが設定される (S4604)。こうして設定された事前演出パターンを指定する制御信号 (本例では変動演出開始コマンド) が画像制御基板 100 に送信されると、画像制御用マイコン 101 は、受信したコマンドに基づき特定される事前演出パターンに基づいて事前演出用の演出画像データを作成し、当該演出画像データに基づく事前演出が第 2 画像表示装置 71 (表示画面 71a) で実行される。

#### 【0275】

事前演出 A (ダイジェスト演出) の演出画像 DG (ダイジェスト演出画像) は、事前演出パターンに基づき特定される事前演出の対象である各演出の主要な演出シーンや演出動作等 (主要部分) を示す画像を、事前演出 A の実行期間内に収まるように連続させる (並べる) ことにより作成される。具体的に、図 48 (a) 及び (b) に示すように、期間 Y 1 で実行されるタイトル予告の一場面に対応する画像 DG 1 と、期間 R 1 で実行される対決シーン (バトルリーチ演出) 前半の一場面に対応する画像 DG 2 と、期間 Y 2 で実行される味方カットイン予告の一場面に対応する画像 DG 3 と、期間 R 2 で実行される対決シーン (バトルリーチ演出) 後半の一場面に対応する画像 DG 4 と、期間 Y 3 で実行される可動役物予告の一場面に対応する画像 DG 5 とを、事前演出 A の実行時間内 (期間 A 1 内) に収まるように順に連続配置することにより、演出画像 DG (事前演出 A 用の演出画像データ) が作成される。

#### 【0276】

本実施例では、演出画像 DG を構成する画像データとして、事前演出 A の対象となり得る演出の画像データ (例えば、画像 DG 1 ~ DG 5) が、本遊技機 1 が備える変動演出パターンや予告演出パターンに応じて予め用意されており、画像制御基板 100 の ROM (画像 ROM) に記憶されている。また、可動役物予告の一場面に対応する画像 DG 5 に関し、可動役物予告は可動演出であって表示演出ではないため、可動役物予告による演出動作 (3 つの可動体 14a, 14b, 14c が表示画面 7a の手前側に出現する動作) を忠実に表現した画像データ (「可動役物画像データ」ともいう。) が、画像制御基板 100 の ROM (画像 ROM) に記憶されている。画像 DG 5 は、その可動役物画像データに基づくものである。尚、本実施例では、事前演出 A の演出画像 DG を構成する画像 DG 1 ~ DG 5 の各画像 (「構成画像」ともいう。) を、後に実行される各演出の実行順に従って連続させている (並べている) が、実行順に関係なく連続させてもよい。

#### 【0277】

このような演出画像 DG による事前演出 A (ダイジェスト演出) の表示例を図 49 に示す。図 49 (a) ~ (e) は、図 48 (b) に示す期間 A 1 (時間 S から時間 t1 - a まで) に亘って実行される事前演出 A の変遷を示している。図 49 (a) ~ (e) に示すように、第 2 画像表示装置 71 の表示画面 71a には、第 1 画像表示装置 7 の表示画面 7a にて変動表示中の演出図柄 8 (8L, 8C, 8R) がリーチ状態となって SP リーチ演出に発展した後に順次実行される演出 (ここでは表示演出と可動演出) の一場面 (内容) が事前に表示される。本実施例では、図 49 (a) ~ (e) に示す表示画面 71a 上の各場面の表示 (DG 1 ~ DG 5) が、表示画面 7a での演出図柄 8 の変動表示 (変動演出) の進行に伴って、所定時間毎 (例えば 1.5 秒毎) に順次切り換わるものとされている。遊技者は、表示画面 7a にて演出図柄 8 の変動表示が開始された際、これに伴って表示画面 71a に表示される事前演出 A の内容 (演出画像 DG) を見ることで、その後に実行される変動演出の概要 (展開) を予測することができる。

#### 【0278】

一方、事前演出 B (一覧演出) の演出画像 IG (一覧演出画像) は、事前演出パターンに基づき特定される事前演出の対象である各演出の主要な演出シーンや演出動作等 (主要部分) を一覧で示すものとして作成される。具体的に、図 48 (a) に示すタイミングチ

ャートにしたがって実行される変動演出の場合、期間 B より後の期間 Y 1、期間 R 1、期間 Y 2、期間 R 2 及び期間 Y 3 の 5 つの期間で実行される演出（予告、対決シーン）について、それぞれの演出の種類（演出名）と主要部分とを対応付けて上下に列挙した演出画像 I G（事前演出 B 用の演出画像データ）が作成される。本実施例では、演出画像 I G を構成する画像データとして、事前演出 B の対象となり得る演出の種類（演出名）と主要部分とを対応付けた画像データが、本遊技機 1 が備える変動演出パターンや予告演出パターンに応じて予め用意されており、画像制御基板 100 の ROM（画像 ROM）に記憶されている。

#### 【0279】

このような演出画像 I G による事前演出 B（一覧演出）の表示例を図 50 に示す。事前演出 B（一覧演出）は、図 48（b）に示す期間 B 1（時間 t 2 から時間 t 3 - b まで）に亘って実行されるもので、その間、演出画像 I G が表示画面 71a に表示される。本実施例の事前演出 B では、事前演出の対象とされる演出の中に同種の演出が二以上（複数）存在する場合、そのうちの 1 つを演出画像 I G に含めるものとされている。例えば、図 48（a）に示すタイミングチャートによる当該変動演出では、期間 R 1 で実行される演出と、期間 R 2 で実行される演出とが、ともに S P リーチ A の対決シーンであるため、当該変動演出に係るに事前演出 B では、それら 2 つの期間 R 1、R 2 のうち一方で実行される演出が演出画像 I G に含まれる。図 50 に示す例では、期間 R 2 で実行される演出（対決シーン後半の一場面）が演出画像 I G に含まれるものとなっている。遊技者は、表示画面 7a でのリーチ成立に伴って表示画面 71a に表示される事前演出 B の内容（演出画像 I G）を見ることで、その後実行される変動演出の概要（展開）を予測することができる。

#### 【0280】

##### 〔実施例の作用効果〕

以上説明した本実施例のパチンコ遊技機 1 によれば、特別図柄（演出図柄）の変動表示に伴って変動演出が実行されるなか、変動表示開始から第 1 停止図柄停止までの間（第 1 期間）や、リーチ成立から S P リーチ発展までの間（第 2 期間）において、後に実行され得る演出の一部を第 2 画像表示装置 71（表示画面 71a）に表示する事前演出（事前演出 A、B）が実行可能とされている。このため、遊技者は、表示画面 71a に表示される事前演出を見ることで、後に実行される可能性のある演出の内容を前もって知ることが可能となる。これにより、特別図柄（演出図柄）の変動表示が進行するなか、事前演出の実行により、その後の変動演出の展開をイメージしやすくして、変動表示中の興趣を高めることが可能となる。

#### 【0281】

特に、第 1 期間において実行される事前演出（事前演出 A）は、その後の変動期間で実行される変動演出のうち複数箇所の演出を部分的に抜き出し、その抜き出した箇所の演出内容を繋げて（一連にして）順次表示していくダイジェスト演出とされており、後に実行される可能性のある演出の概要を表示する態様とされている（図 48（b）、図 49 を参照）。このダイジェスト演出（事前演出 A）によれば、変動演出の全体像を分かりやすく遊技者に伝えることができ、後の変動演出の内容について短期間での理解を容易にすることができる。さらに、本実施例のダイジェスト演出（事前演出 A）は、事前演出の対象となる各演出を実際の実行順で表示するので、後の変動演出の展開をよりイメージしやすくすることができる。

#### 【0282】

また、第 1 期間よりも短い期間である第 2 期間において実行される事前演出（事前演出 B）は、その後の変動期間で実行される変動演出のうち複数箇所の演出を部分的に抜き出し、その抜き出した演出の内容の幾つかを（本実施例では 4 つ）を 1 つずつ並べて一覧で表示する一覧演出とされており、後に実行される可能性のある演出を列挙して表示する態様とされている（図 48（c）、図 50 を参照）。この一覧演出（事前演出 B）によれば、後に実行される可能性のある演出を一まとめ（一覧）にして示すことが可能となり、変

動演出の内容を一目で理解できるようにすることが可能となる。

【0283】

このように本実施例では、第1期間に実行される事前演出(事前演出A)と、第2期間に実行される事前演出(事前演出B)とで態様を異ならせているため、事前演出のバリエーションを増やすことができ、その結果、事前演出の興趣を高めることが可能となる。

【0284】

また本実施例では、SPリーチ演出パターンに基づく変動演出が実行される場合、すなわち、SPリーチ演出が実行される場合に、事前演出が実行可能とされている。このため、変動開始時やリーチ成立時に事前演出の実行が開始された場合には、その時点で、後にSPリーチ演出が実行されることが確定することとなる。SPリーチ演出は、ノーマルリーチ演出やリーチ無し変動演出に比べて大当り信頼度が高い演出であることから、変動表示中に事前演出が実行された場合には、当該変動表示の大当り信頼度が高いことを意味することにもなる。これにより、事前演出が実行されるか否かに遊技者を注目させて、変動表示中の興趣を高めることが可能となる。

【0285】

また本実施例では、演出図柄8の変動表示等の変動演出を構成する主要な演出表示を第1画像表示装置7(表示画面7a)で実行し、事前演出を第2画像表示装置71(表示画面71a)で実行するように構成されている。このため、変動演出の実行中に事前演出が実行されたとしても、その事前演出が第1画像表示装置7(表示画面7a)における演出表示の妨げになることはない。これにより、変動演出に係る演出表示の良好な視認性を確保しつつ、事前演出に係る演出表示が実行可能となり、変動演出と事前演出の同時進行(並行実施)が可能となる。

【0286】

以上、本発明の一実施の形態として実施例を説明したが、前述の実施例と異なる構成を採ることも可能である。以下、前述の実施例と一部構成が異なる他の構成例1,2について、実施例と異なる部分を中心に説明する。

【0287】

[他の構成例1]

前述の実施例では、図48(a)及び(b)に示す期間Aで実行可能な事前演出として事前演出A(ダイジェスト演出)を例示し、図48(a)に示す期間Y1、期間R1、期間Y2、期間R2及び期間Y3で実行される各演出が事前演出Aの対象とされ、それら各演出に対応する画像DG1~DG5により演出画像DG(ダイジェスト演出画像)が構成されるものとしていた。この事前演出Aの他に、それよりも実行期間が短い他のダイジェスト演出を設けることも可能である。例えば、図48(b)に示す期間A内において、期間A1(例えば7.5秒)よりも短い期間A2(例えば5秒)が実行期間とされる事前演出A2(ダイジェスト演出A2)と、期間A2よりも短い期間A3(例えば3秒)が実行期間とされる事前演出A3(ダイジェスト演出A3)とを設ける。そして、例えば、図48(a)に示す期間Y1、期間R1、期間Y2、期間R2及び期間Y3で実行される各演出のうち、事前演出A2では4つの期間の演出が対象となり、事前演出A3では3つの期間の演出が対象となるように構成し、事前演出パターンを設定する際に(S4604)、事前演出A、事前演出A2及び事前演出A3の中から一の事前演出が選択されるように構成する。こうすれば、事前演出(ダイジェスト演出)のバリエーションを更に増やすことが可能となり、演出の多様化が図れるようになる。

【0288】

[他の構成例2]

前述の実施例では、S4603にて特定された変動演出パターンや予告演出パターンに基づく演出(リーチ演出、予告演出等)が、S4604にて事前演出の対象として設定されるものとしていた。これに対し、S4603にて特定された変動演出パターンや予告演出パターンに基づかない演出、すなわち、今回の変動演出に含まれない演出を事前演出の対象とすることも可能である。具体的に、例えば、前述の実施例と同様に、前述のS4603にて、当該変

動演出に係る S P リーチ演出として「S P リーチ A」、予告演出として「タイトル予告」、「味方カットイン予告」及び「可動役物予告」が特定され、これを基に事前演出パターンを設定する場合において、その特定された各演出のうち「味方カットイン予告」を事前演出の対象とせず、代わりに「敵カットイン予告」を事前演出の対象として設定可能に構成する。つまり、当該変動演出で実行されない演出が事前演出の対象とされる場合があるように構成する。このように当該変動演出で実行されない演出を事前演出の対象とするか否かの判定（決定）は、例えば、演出制御用マイコン 91 の制御下で実行可能な乱数抽選により行うことができる。

#### 【0289】

そして、「味方カットイン予告」に替えて「敵カットイン予告」を事前演出の対象とした事前演出パターンが設定されると（S4604）、当該事前演出パターンに基づいて事前演出用の演出画像データが作成され、当該演出画像データに基づく事前演出が第2画像表示装置71（表示画面71a）で実行される。ここで、前述のように、敵カットイン予告は、味方カットイン予告に比べて大当り信頼度が低くされた予告演出である。一方、可動役物予告は他の予告に比べ大当り信頼度が高くされた予告演出であり、S P リーチ A は、他の S P リーチ B, C に比べ大当り信頼度が高くされた S P リーチ演出である。このため、相対的に大当り信頼度の低い敵カットイン予告が、相対的に大当り信頼度の低い他の予告演出やリーチ演出とともに事前演出の内容に含まれるのは、演出効果の観点から適当でない。そこで、この場合には、事前演出用の演出画像データの作成に際し、例えば、図48（a）に示す期間 R2 で実行される「バトルリーチ演出の対決シーンの後半」と、期間 Y3 で実行される「可動役物予告」を、事前演出に含まないものとする（事前演出の対象から除外する）。こうすれば、事前演出の内容が示唆する大当り信頼度のバランスが崩れるのを抑制できるからである。

#### 【0290】

このようにして作成された事前演出用の演出画像データに基づいて事前演出が実行される場合、当該事前演出では、期間 Y1 の「タイトル予告」に対応する画像、期間 R1 の「バトルリーチ演出の対決シーンの前半」に対応する画像、及び期間 Y2 の味方カットイン予告に替わる「敵カットイン予告」に対応する画像が、表示画面71aに表示される。例えば、当該事前演出がダイジェスト演出である場合、図49（a）～（e）のうち（d）及び（e）は実行されず、（c）に示す味方キャラのカットイン画像の代わりに敵キャラ A のカットイン画像が表示される。当該事前演出の後、表示画面7a上では変動演出が進行していくが、当該変動演出では、先の事前演出で示された「敵カットイン予告」は実行されず「味方カットイン予告」が実行される。つまり、事前演出の内容と異なるかたちで変動演出が実行される。このような構成例2では、事前演出後の変動演出が、事前演出の内容通りに実行されるとは限らない遊技性が得られるものとなる。これにより、事前演出及び事前演出後の変動演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0291】

特に、本構成例2のように、事前演出で「敵カットイン予告」に対応する画像が表示されたにもかかわらず、事前演出後の変動演出では「敵カットイン予告」ではなく「味方カットイン予告」が実行される場合、事前演出の内容通りに「敵カットイン予告」が変動演出で実行されるよりも、当該変動演出の大当り信頼度は高いこととなる。つまり、事前演出により表示された演出が当該事前演出後に実行される場合と実行されない場合とで、変動演出に係る見かけ上の大当り信頼度が異なるということになる。このことは、例えば、事前演出で「味方カットイン予告」に対応する画像が表示されたにもかかわらず、事前演出後の変動演出で「敵カットイン予告」が実行され、事前演出の内容通りに「味方カットイン予告」が実行されるよりも当該変動演出の大当り信頼度が低くなる場合も同じである。このように、事前演出により表示された演出が当該事前演出後に実行されるか否かによって、見かけ上の大当り信頼度が異なる場合があるようにすることで、事前演出が実行されたときと、その後に変動演出が実行されたときの興味を高めることが可能となる。

#### 【0292】

10

20

30

40

50

尚、実際の変動演出に含まれない演出を事前演出の対象とする場合、その対象は本構成例2のようなカットイン予告に限られるものではなく、タイトル予告やSPリーチ（バトルリーチ演出）の対決シーン等、他の演出であってもよい。また、S4603にて特定された変動演出パターンや予告演出パターンに基づく演出のうち二以上の演出を、実際の変動演出では実行されない他の演出に置き換えて、当該他の演出を事前演出の対象としてその内容を事前演出で表示することも可能である。さらに、S4603にて特定された変動演出パターンや予告演出パターンに含まれない演出を事前演出の対象として、その内容を事前演出で表示することも可能である。

【0293】

以上、本発明の実施形態として実施例および他の構成例1, 2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。

【0294】

例えば、前述した実施例等では、相対的に画面サイズの大きい第1画像表示装置7（メイン液晶）の上方に、相対的に画面サイズの小さい第2画像表示装置71（サブ液晶）を設けていたが、第1画像表示装置（メイン液晶）の下方、左方又は右方に第2画像表示装置（サブ液晶）を設けてもよい。この場合、前述した実施例等と同様に1つのメイン液晶と1つのサブ液晶を備える構成とすることは勿論のこと、1つのメイン液晶と二以上（例えば2つ）のサブ液晶を備える構成としたり、二以上（例えば2つ）のメイン液晶と1つのサブ液晶を備える構成（図示せず）としたり、二以上（例えば2つ）のメイン液晶と二以上（例えば2つ）のサブ液晶を備える構成（図示せず）としたりすることが可能である。これらの複数の画像表示装置（表示画面）を備える構成においても、本発明を適用することが可能である。尚、サブ液晶を2つ備える構成とする場合、例えば、そのうちの一方のサブ液晶で事前演出A（ダイジェスト演出）を実行し、他方のサブ液晶で事前演出B（一覧演出）を実行するといったように、事前演出の種類（態様）に応じてサブ液晶を異ならせてもよい。こうすれば、事前演出の実行態様をより多様にして、興趣の向上を図ることが可能となる。

【0295】

また、前述した実施例等では、遊技盤2と一体的に設けられる画像表示装置（第1画像表示装置7、第2画像表示装置71）を備えるものとしていたが、遊技盤側の画像表示装置に加え、例えば、前面枠51に設けられる枠側の画像表示装置を備えるものであってもよい。この場合、前述した実施例等における事前演出を、枠側の画像表示装置で実行する構成を採ることも可能である。こうすれば、枠側の画像表示装置で実行される演出表示として従来にはない斬新な演出の提供が可能となる。

【0296】

また、前述した実施例等では、第2画像表示装置71（サブ液晶）で事前演出を実行する構成としていたが、第1画像表示装置7（メイン液晶）で事前演出を実行する構成とすることもできる。この場合、例えば、事前演出の実行開始にあたり、表示画面7a上の演出図柄表示領域7bの表示サイズを小さくして、これにより生じた余りの領域で事前演出を表示したり、表示画面7aで変動表示される演出図柄8を一時的に画面の隅（例えば画面右下）に縮小表示するとともに背景画像（背景表示）を一時的に非表示として、表示画面7aの全域で事前演出を表示したりする構成と採ることで、変動演出の実行中に事前演出が実行可能となる。

【0297】

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

10

20

30

40

50

態様を採ることが可能である。

【0298】

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。

10

20

【0299】

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。

30

【0300】

また、前述した実施例等では、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たり図柄の種類）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たりとなることで入球可能となる大入賞口に特定領域（V領域）を備え、小当たり遊技の際にその大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過（V通過）すると大当たりとなり、当該V通過に基づき大当たり遊技が実行される1種2種タイプのパチンコ遊技機にも本発明を適用することも可能である。

40

【0301】

また、前述した実施例等では、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

50

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。

#### 【0302】

また、前述した実施例等では、確率変動機能の非作動・作動により、大当たり確率を低確率（第 1 確率）または高確率（第 2 確率）に設定可能としていたが、大当たり確率の種類（数）はこれに限定されるものではなく、例えば、低確率（第 1 確率）よりも高く高確率（第 2 確率）よりも低い中確率（第 3 確率）等、3 種類以上の確率を設定可能としてもよい。さらに、第 1 低確率と第 1 高確率（第 1 確率条件）、第 2 低確率と第 2 高確率（第 2 確率条件）、第 3 低確率と第 3 高確率（第 3 確率条件）など、低確率と高確率との関係を定めた複数種の確率条件を設け、当該複数種の確率条件のうちの何れかを、例えば、遊技機の電源投入時に任意に設定可能（選択可能）としてもよい。

#### 【0303】

〔その他〕

以下、本明細書で開示した実施形態（実施例）に関連する発明を参考発明として開示しておく。

#### 【0304】

（参考発明 1 - 1）

所定条件の成立に基づいて識別情報の変動表示が実行され、該変動表示の表示結果が特定表示結果となることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

前記変動表示に伴って所定の変動演出を実行可能な変動演出実行手段と、

前記変動演出の実行中の所定期間に、該所定期間より後に実行され得る演出の一部を表示する事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

#### 【0305】

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所定の変動演出が実行可能に構成されるとともに、変動演出の実行中の所定期間に、その後に実行され得る演出の一部を表示する事前演出が実行可能に構成される。このため、後に実行される可能性のある演出の一部が前もって視認可能となる。これにより、識別情報の変動表示（変動演出）が進行するなか、事前演出の実行により、その後の変動演出の展開をイメージし易くして、変動表示中の興趣を高めることが可能となる。

#### 【0306】

（参考発明 1 - 2）

前述の参考発明 1 - 1 の遊技機において、

前記変動演出として、第 1 変動演出と第 2 変動演出とを有し、

前記第 1 変動演出が実行される場合に比べ前記第 2 変動演出が実行される場合の方が、前記変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性が高いものとされており、

前記事前演出実行手段は、前記変動表示に伴って前記第 2 変動演出が実行される場合に、前記事前演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0307】

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実行される変動演出が第 2 変動演出である場合に特定表示結果の導出可能性が高くなり、その第 2 変動演出が実行される場合に、事前演出が実行可能に構成される。このため、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性の高い状況下で事前演出が実行されることとなる。これにより、事前演出が実行されるか否かに遊技者を注目させて、変動表示中の興趣を高めることが可能となる。

#### 【0308】



( 参考発明 1 - 3 )

前述の参考発明 1 - 1 又は参考発明 1 - 2 の遊技機において、  
前記変動演出の開始から終了までの間に、前記事前演出の実行可能な時期が複数設けられており、  
前記事前演出が実行される時期によって事前演出の態様が異なる  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 0 9 】

このような遊技機によれば、変動演出の実行期間内に事前演出の実行可能な時期が複数設けられ、その時期によって事前演出の態様が異なるものとされる。このため、事前演出のバリエーションを増やすことが可能となる。これにより、事前演出の興趣を高めることが可能となる。

10

【 0 3 1 0 】

( 参考発明 1 - 4 )

前述の参考発明 1 - 1 から参考発明 1 - 3 の何れか一つの遊技機において、  
前記事前演出実行手段は、前記所定期期より後に実行されない演出を前記事前演出に含めて表示する場合がある  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 1 1 】

このような遊技機によれば、変動演出の実行中の所定期期に実行される事前演出において、該所定期期より後に実行されない演出が表示される場合がある。このため、事前演出後の変動演出が、事前演出の内容通りに実行されるとは限らない遊技性としてすることが可能となる。これにより、事前演出及び事前演出後の変動演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

20

【 0 3 1 2 】

( 参考発明 1 - 5 )

前述の参考発明 1 - 1 から参考発明 1 - 4 の何れか一つの遊技機において、  
前記事前演出実行手段は、前記変動演出の実行期間を第 1 期間と該第 1 期間より後の第 2 期間とに分けた場合、前記第 1 期間において前記事前演出を実行可能である  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 1 3 】

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実行される変動演出の実行期間を第 1 期間と該第 1 期間より後の第 2 期間とに分けた場合、第 1 期間において事前演出が実行可能とされる。このため、事前演出が実行される場合には、変動演出の実行期間のうち早い方の段階で事前演出が実行されることとなる。これにより、変動演出の実行開始後の早い段階から事前演出に遊技者の興味を惹きつけて、変動表示中の興趣を高めることが可能となる。

30

( 参考発明 1 - 6 )

前述の参考発明 1 - 1 から参考発明 1 - 5 の何れか一つの遊技機において、  
前記事前演出では、後に実行され得る演出の概要を示す演出画像が表示される  
ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 3 1 4 】

このような遊技機によれば、変動演出の実行中の所定期期に事前演出が実行されると、その事前演出では、後に実行され得る演出の概要を示す演出画像が表示される。このため、後の変動演出の内容を短期間で理解できるように示すことが可能となる。これにより、後の変動演出の展開をイメージし易くすることが可能となる。

【 0 3 1 5 】

( 参考発明 1 - 7 )

前述の参考発明 1 - 1 から参考発明 1 - 5 の何れか一つの遊技機において、  
前記事前演出では、後に実行され得る演出を列挙した演出画像が表示される  
ことを特徴とする遊技機。

50

## 【 0 3 1 6 】

このような遊技機によれば、変動演出の実行中の所定期間に事前演出が実行されると、その事前演出では、後に実行され得る演出を列挙した演出画像が表示される。このため、後に実行される可能性のある演出を一まとめにして示すことが可能となる。これにより、後の変動演出の展開をイメージし易くすることが可能となる。

## 【 0 3 1 7 】

以上の参考発明によれば、遊技者の興味を惹きつけることが可能な新規な演出を実現して、遊技興趣を高めることが可能となる。

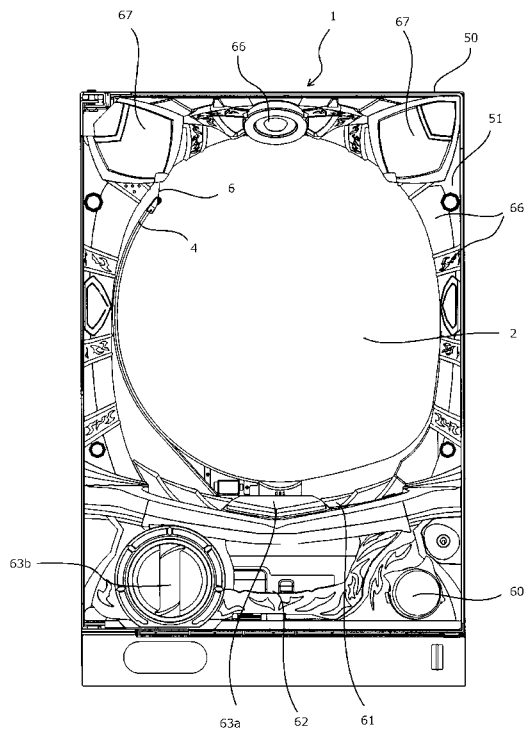
## 【 符号の説明 】

## 【 0 3 1 8 】

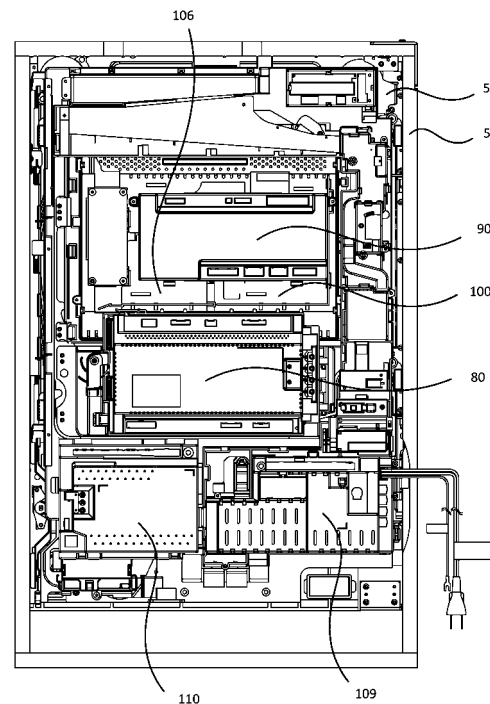
1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技領域、7 第1画像表示装置、7 a 表示画面、7 b、演出図柄表示領域、7 c 背景表示領域、8 演出図柄、9 a 第1演出保留、9 b 第2演出保留、9 c 第1演出保留表示領域（第1演出保留表示部）、9 d 第2演出保留表示領域（第2演出保留表示部）、20 第1始動口、21 第2始動口、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、41 a 第1特別図柄表示器（第1特別図柄表示部）、41 b 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示部）、71 第2画像表示装置、71 a 表示画面、80 主制御基板、81 遊技制御用マイコン（主制御部）、90 副制御基板（副制御部）、91 演出制御用マイコン（副制御部）、100 画像制御基板（画像制御部）、101 画像制御用マイコン（画像制御部）。

10

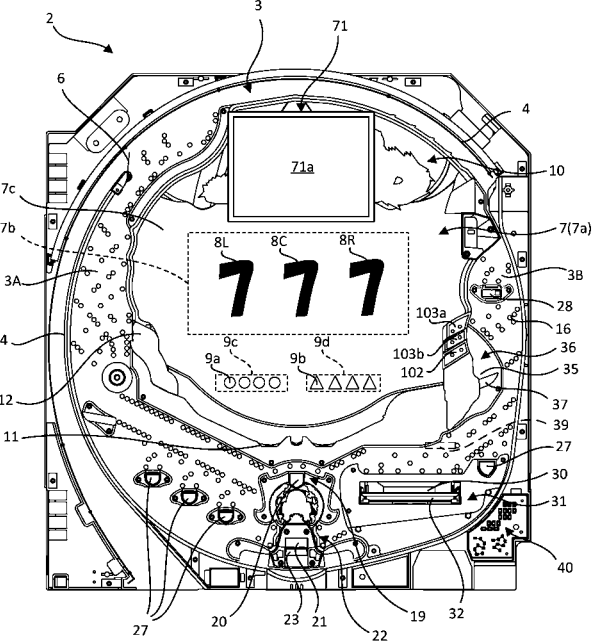
【 図 1 】



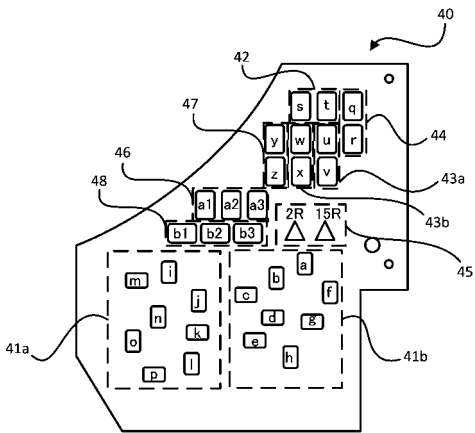
【 図 2 】



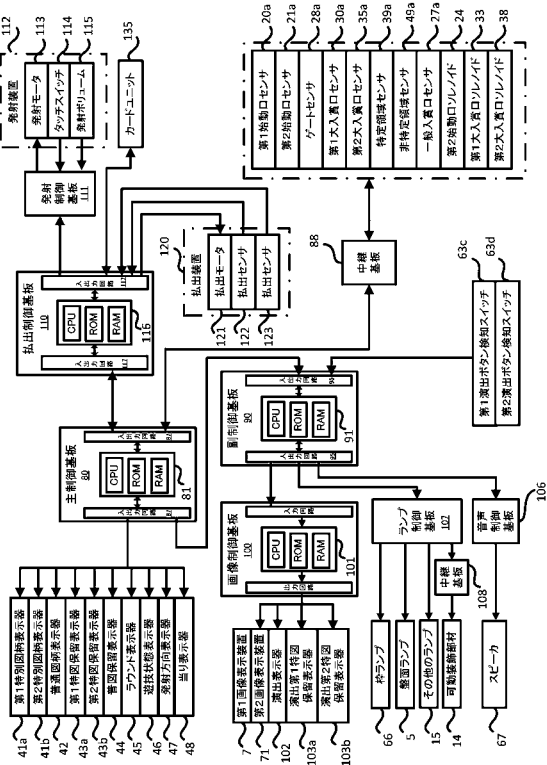
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

図柄	当りの確率	停止図柄	入入口の図柄パターン		大当たり確率 決定用図数	特定領域 通過可能性	時間機能	高ベース発生機能
			ランダム or 固定図数	入入口の図柄パターン				
第1特別図柄	15R第1大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大当り図柄 3~15ラウンド目 第1大当り図柄	28秒/R 28秒/R	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第2大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大当り図柄 3~15ラウンド目 第1大当り図柄	0.1秒/R 28秒/R	低 (高)	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第3大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大当り図柄 3~15ラウンド目 第1大当り図柄	0.1秒/R 28秒/R	低 (高)	非作動	非作動
	2R第4大当り	2ラウンド	2ラウンド	1~2ラウンド目 第2大当り図柄 3~15ラウンド目 第1大当り図柄	0.9秒/R 28秒/R	中	特別図柄の 実行前に同じ 特別図柄の 実行前に同じ	特別図柄の 実行前に同じ 特別図柄の 実行前に同じ
	第1小当り	2回	2回	1~2ラウンド目 第2大当り図柄 3~15ラウンド目 第1大当り図柄	0.9秒/R 28秒/R	無	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第5大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大当り図柄 3~15ラウンド目 第1大当り図柄	28秒/R 28秒/R	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第6大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大当り図柄 3~15ラウンド目 第1大当り図柄	0.1秒/R 28秒/R	低 (高)	作動 (100回)	作動 (100回)
	第2小当り	2回	2回	1~2ラウンド目 第2大当り図柄 3~15ラウンド目 第1大当り図柄	0.9秒/R 28秒/R	無	特別図柄の 実行前に同じ 特別図柄の 実行前に同じ	特別図柄の 実行前に同じ 特別図柄の 実行前に同じ
	第2大当り	2回	2回	1~2ラウンド目 第2大当り図柄 3~15ラウンド目 第1大当り図柄	0.9秒/R 28秒/R	無	特別図柄の 実行前に同じ 特別図柄の 実行前に同じ	特別図柄の 実行前に同じ 特別図柄の 実行前に同じ
	第2大当り	2回	2回	1~2ラウンド目 第2大当り図柄 3~15ラウンド目 第1大当り図柄	0.9秒/R 28秒/R	無	特別図柄の 実行前に同じ 特別図柄の 実行前に同じ	特別図柄の 実行前に同じ 特別図柄の 実行前に同じ

【図 7】

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

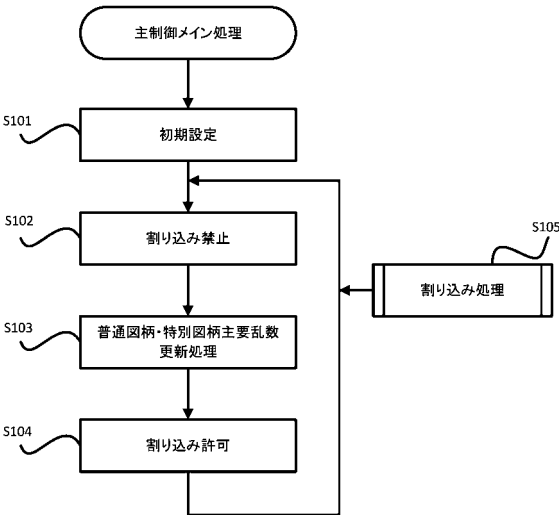
【図 8】

(A) 当り判定テーブル		
状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常状態 (低確率状態)	3、397	大当り
	101～105	小当り
	0～629のうち上記以外の数値	外れ
高確率状態	3、53、113、173、227、281、337、397、449、503	大当り
	101～105	小当り
	0～629のうち上記以外の数値	外れ
(B) 大当り種別判定テーブル		
特別図柄	大当り種別決定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0～39	15R第1大当り
	40～59	15R第2大当り
	60～89	15R第3大当り
	90～99	2R第4大当り
第2特別図柄	0～79	15R第5大当り
	80～99	15R第6大当り
(C) 普通図柄当り判定テーブル		
状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0、1	当り
	0～240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0～239	当り
	240	外れ
(D) 普通図柄変動パターン選択テーブル		
状態	普通図柄の変動時間	
非時短状態	30秒	

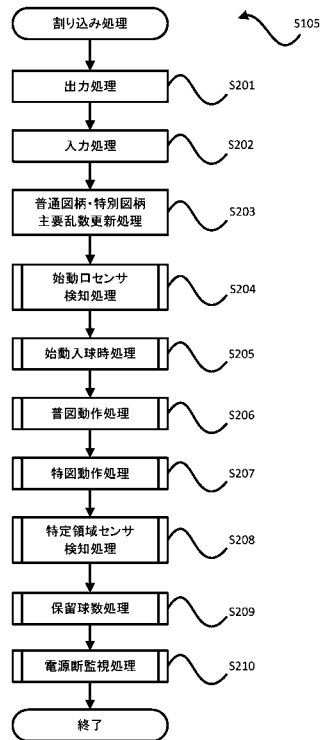
【図 9】

状態	判定結果	役数/役数	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	180/199
			180～198	P2	4500ms	19/199
	短当り	短当り	0～198	P3	4500ms	199/199
			0～198	P4	4500ms	199/199
	外れ	外れ	0～4	P5	7500ms	5/199
			5～18	P6	4500ms	14/199
			19～38	P7	3000ms	20/199
			39～198	P8	1200ms	160/199
		外れ	0～4	P9	7500ms	5/199
			5～9	P10	4500ms	5/199
時短状態	大当り	長当り	10～19	P11	3000ms	10/199
			20～198	P12	400ms	179/199
	短当り	短当り	0～49	P13	7500ms	50/199
			50～198	P14	4500ms	149/199
	外れ	外れ	0～198	P15	3000ms	199/199
			0～198	P16	3000ms	199/199
			0～1	P17	7500ms	2/199
			2～4	P18	4500ms	3/199
		外れ	5～9	P19	3000ms	5/199
			10～198	P20	1200ms	189/199
	大当り	長当り	0～1	P21	7500ms	2/199
			2～4	P22	4500ms	3/199
	短当り	短当り	5～9	P23	3000ms	5/199
			10～198	P24	2000ms	189/199

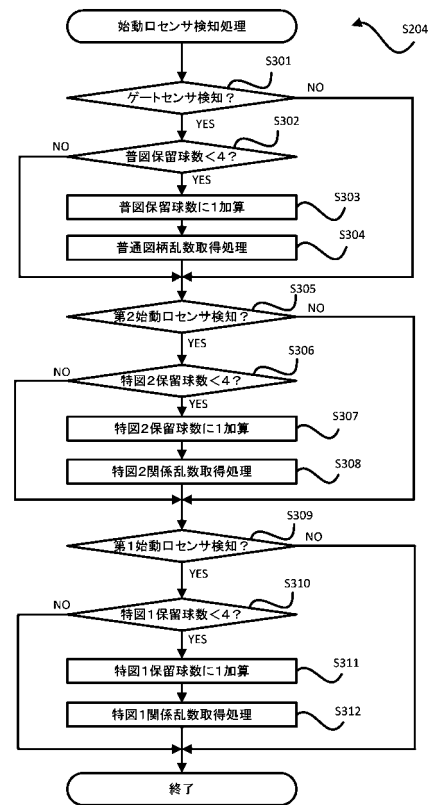
【図 10】



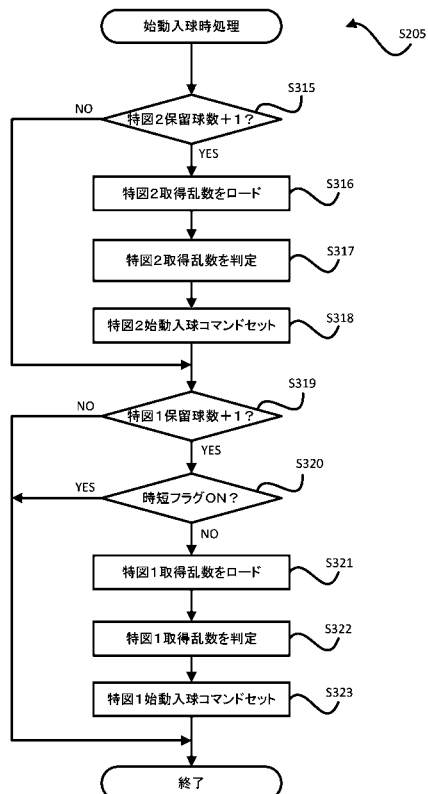
【図 1 1】



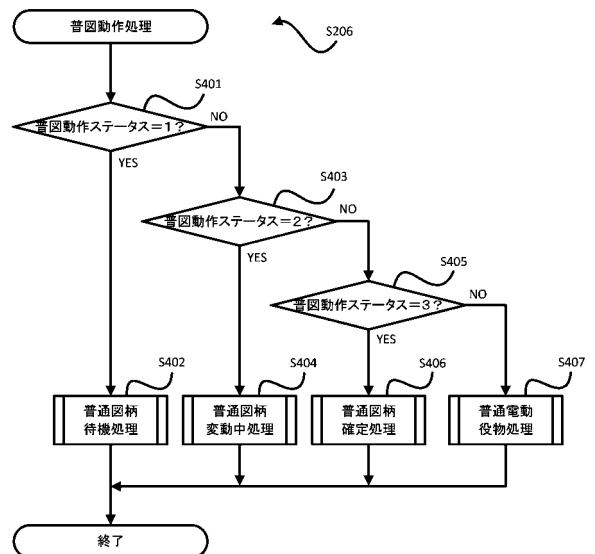
【図 1 2】



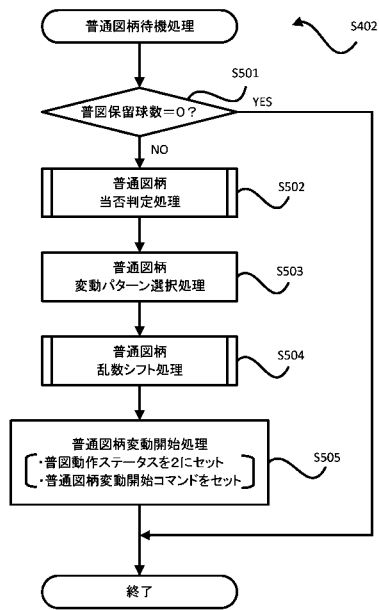
【図 1 3】



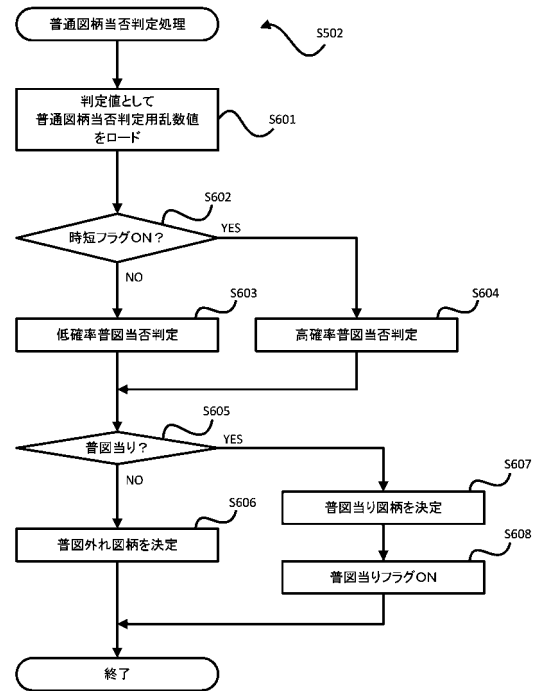
【図 1 4】



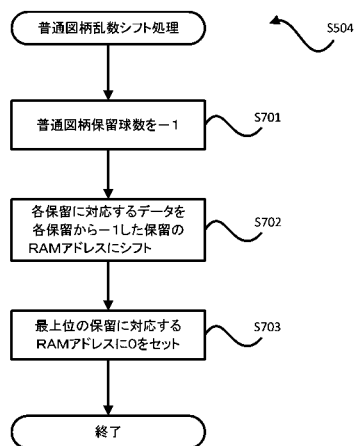
【図 15】



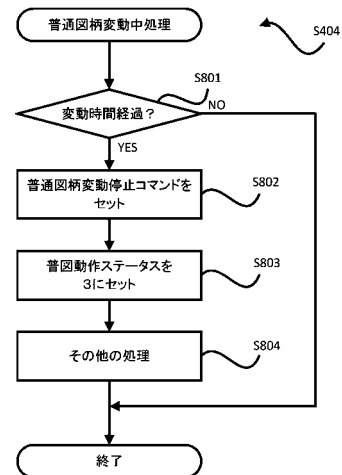
【図 16】



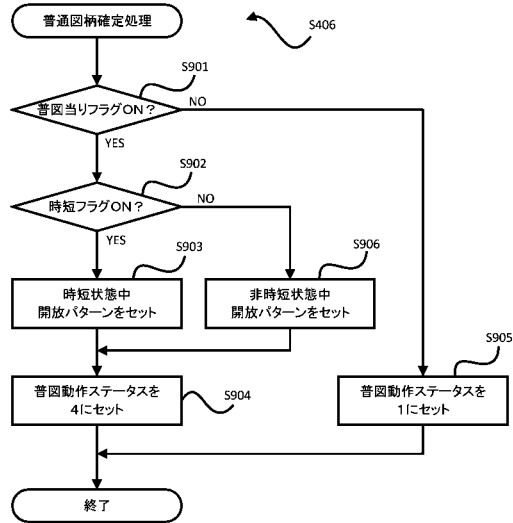
【図 17】



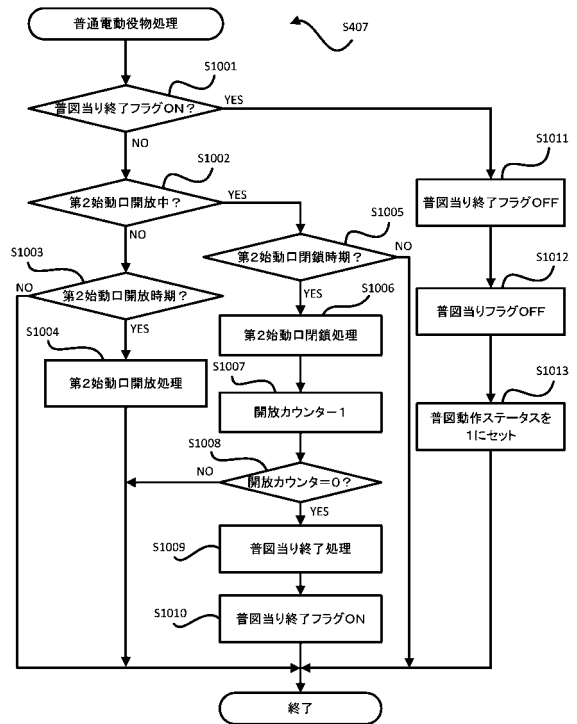
【図 18】



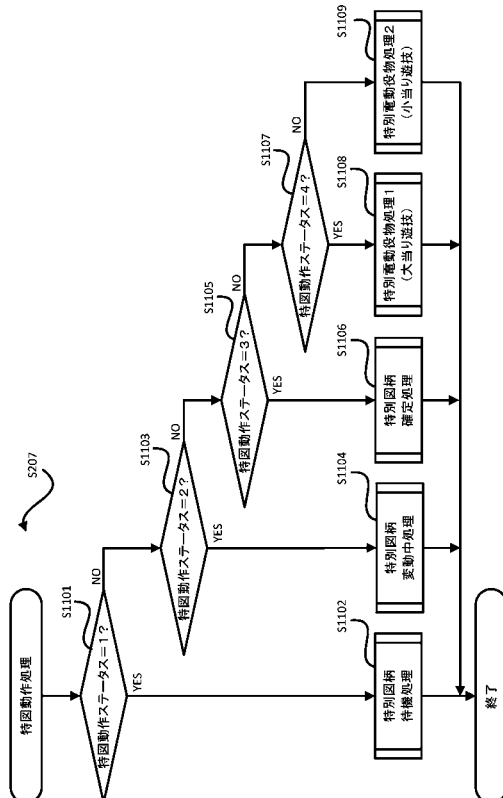
【図 19】



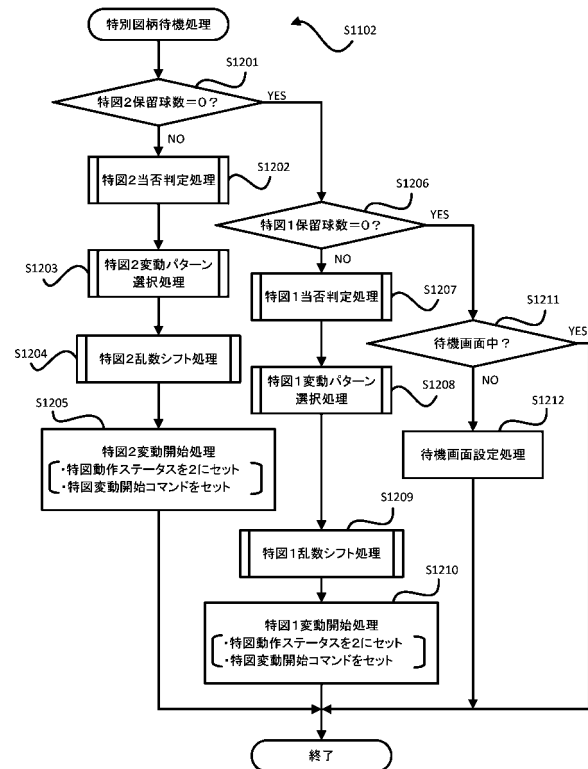
【図 20】



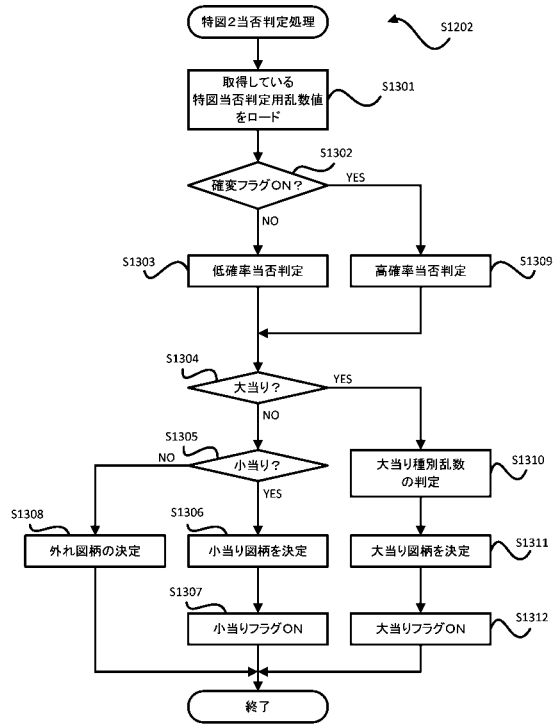
【図 21】



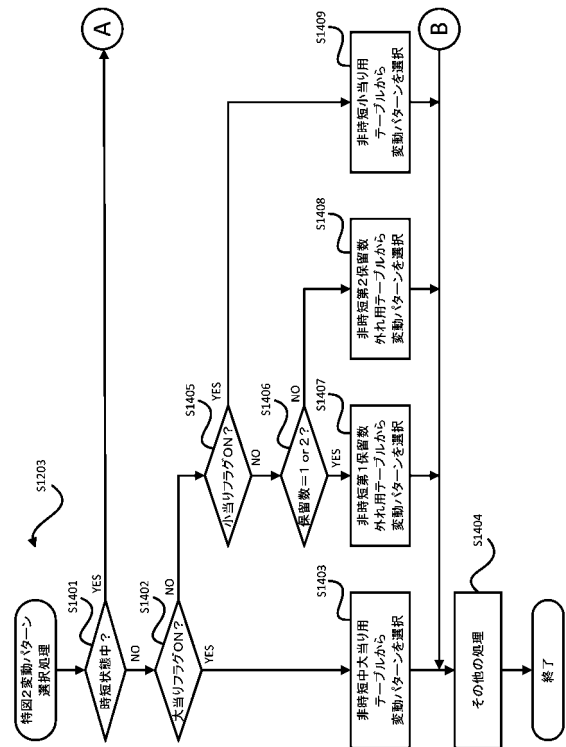
【図 22】



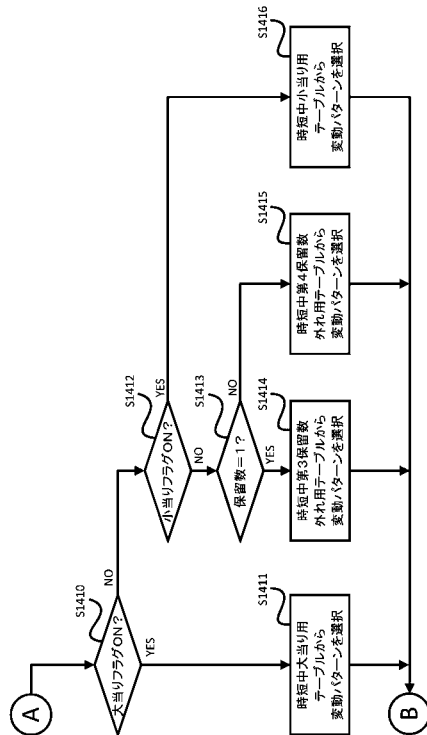
【図 23】



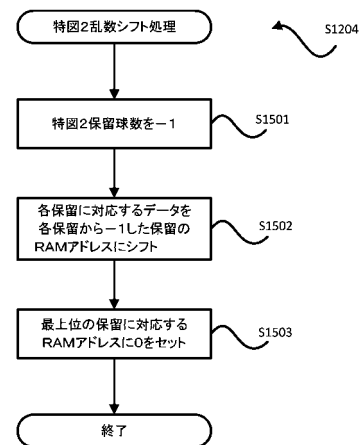
【図 24】



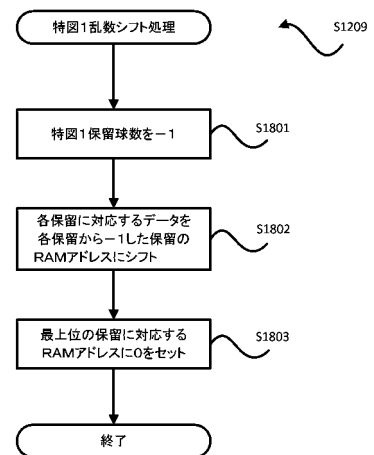
【図 25】



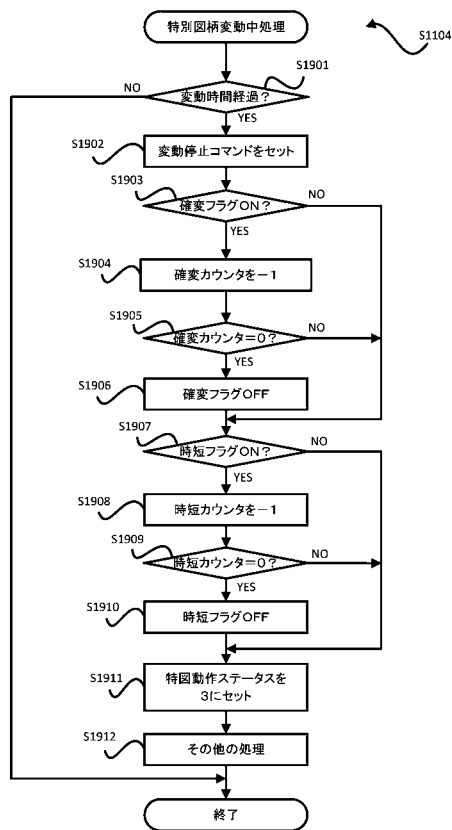
【図 26】



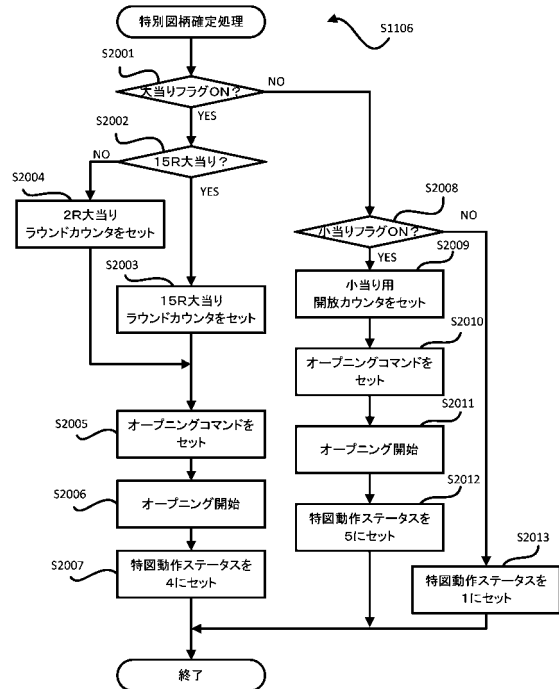




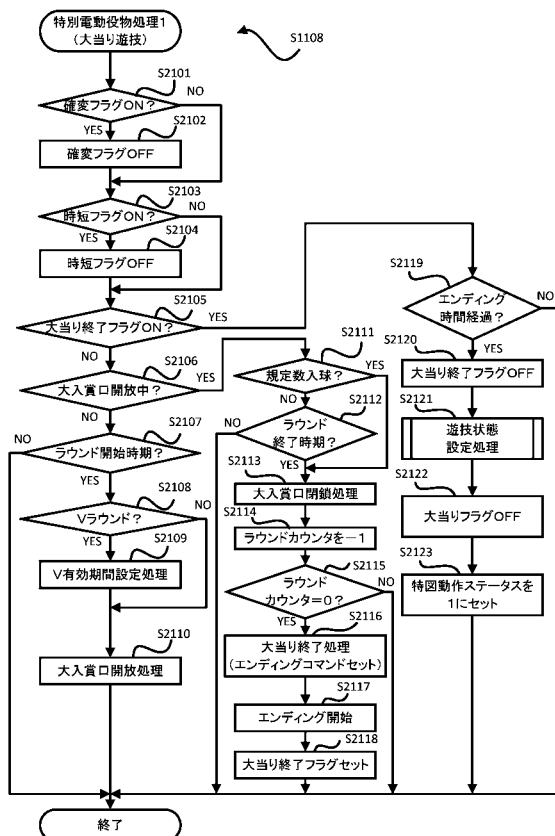
【図 3 1】



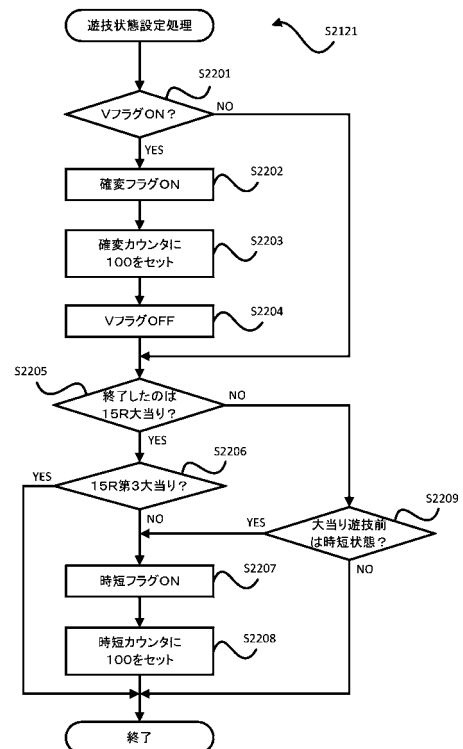
【図 3 2】



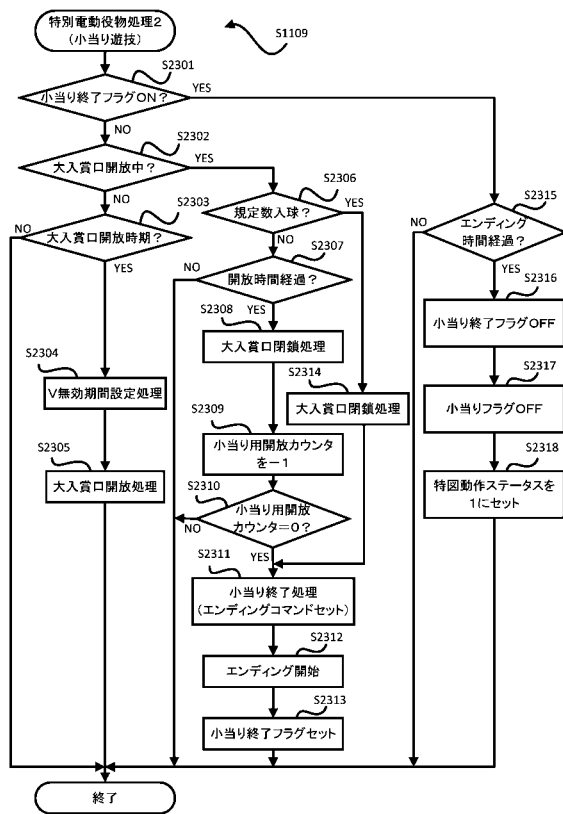
【図 3 3】



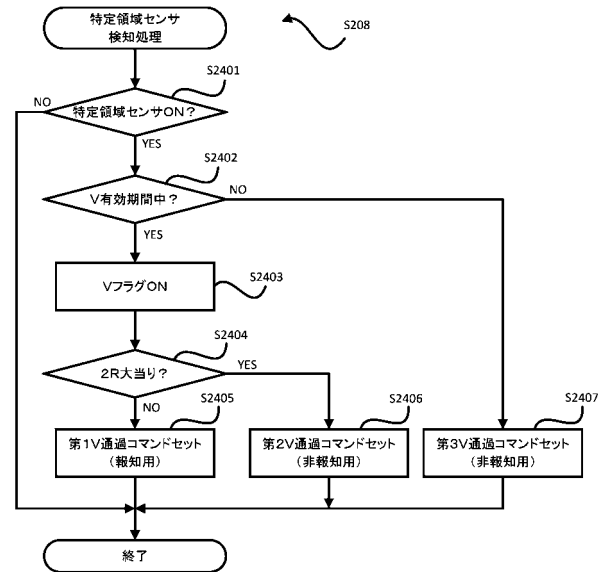
【図 3 4】



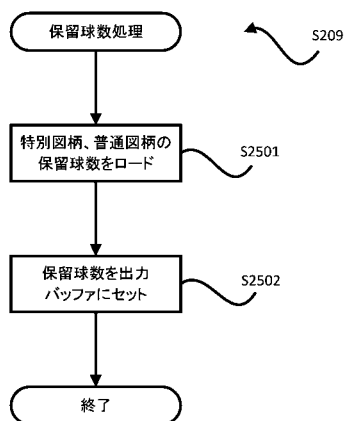
【図 35】



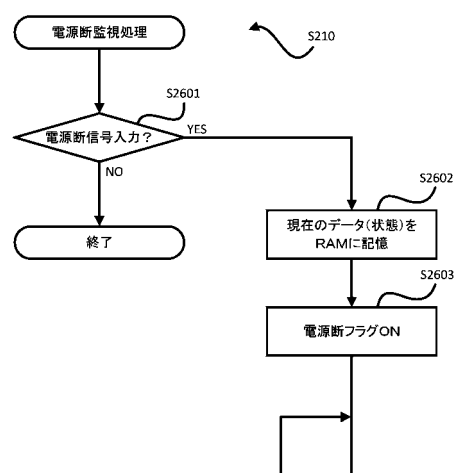
【図 36】



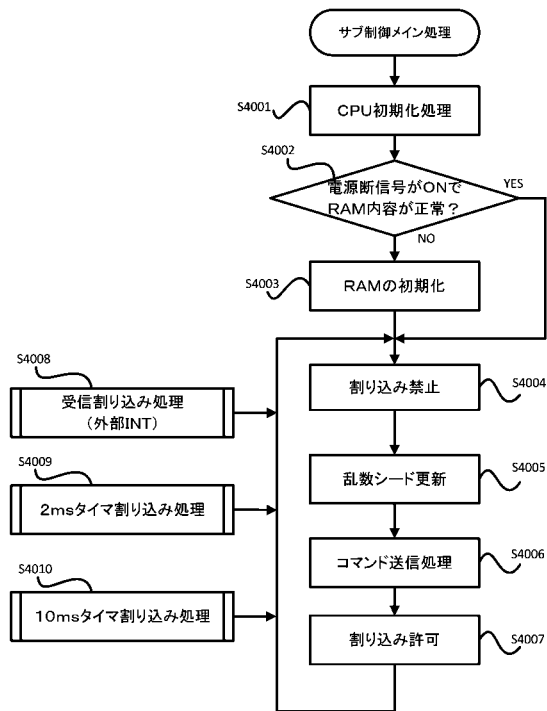
【図 37】



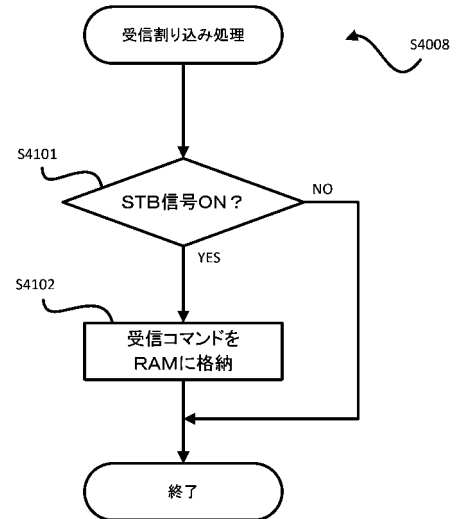
【図 38】



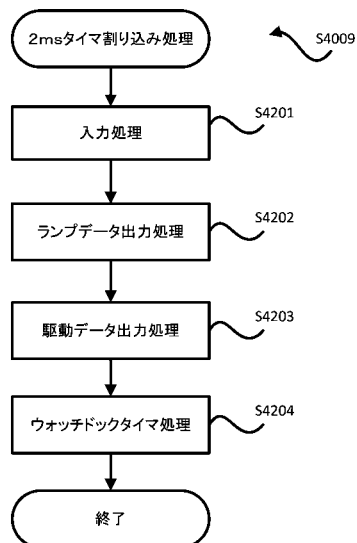
【図 39】



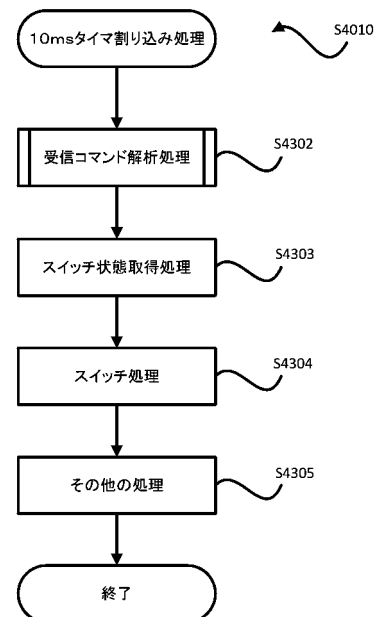
【図 40】



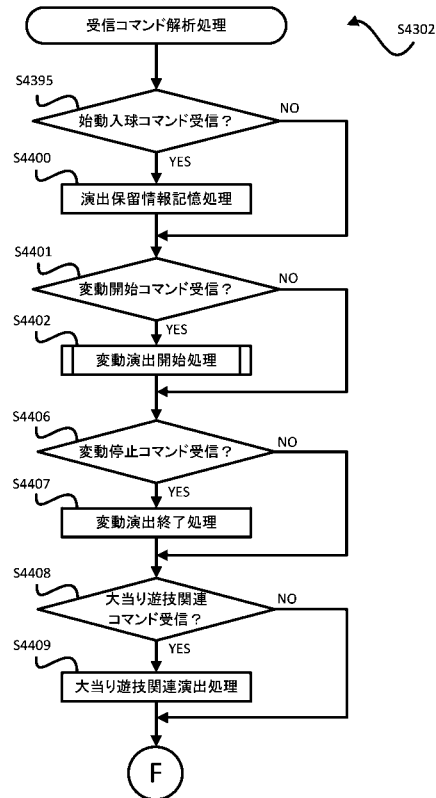
【図 41】



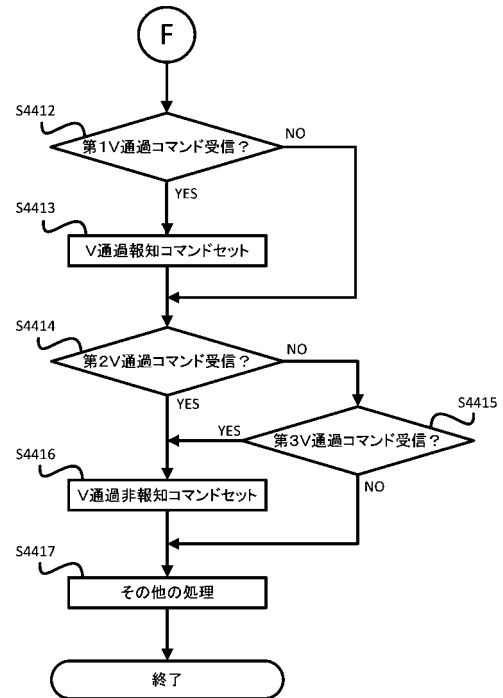
【図 42】



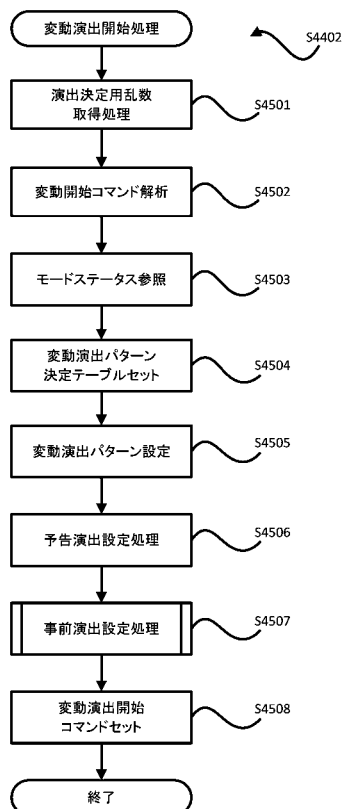
【図 4 3】



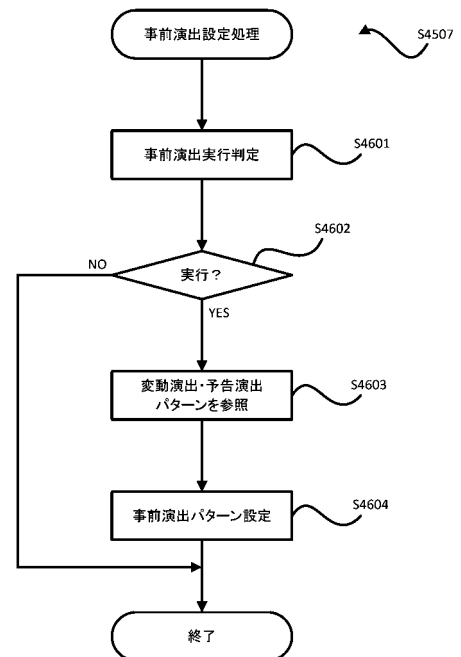
【図 4 4】



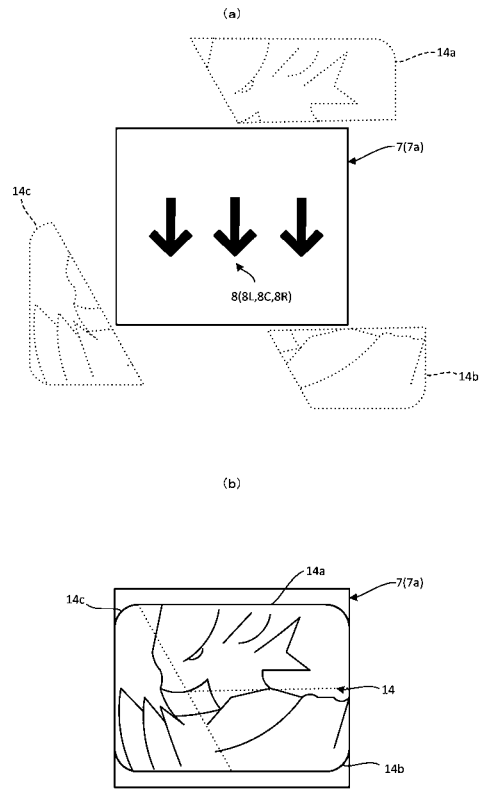
【図 4 5】



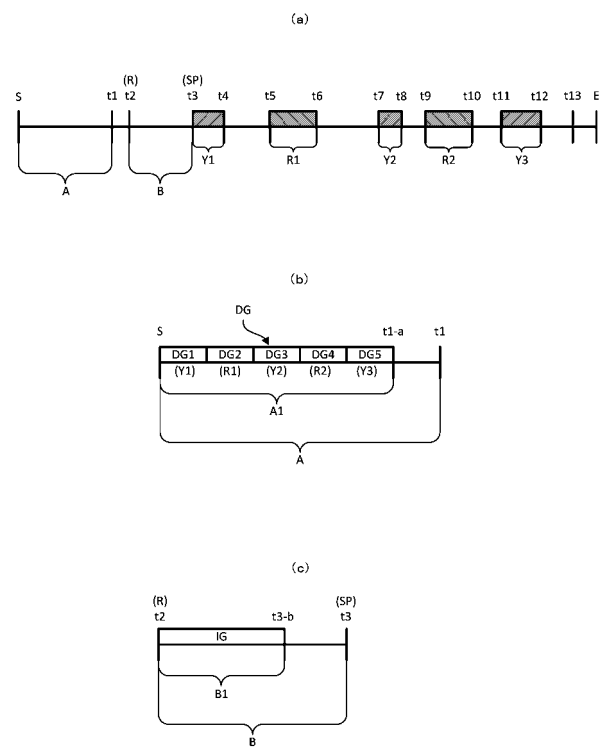
【図 4 6】



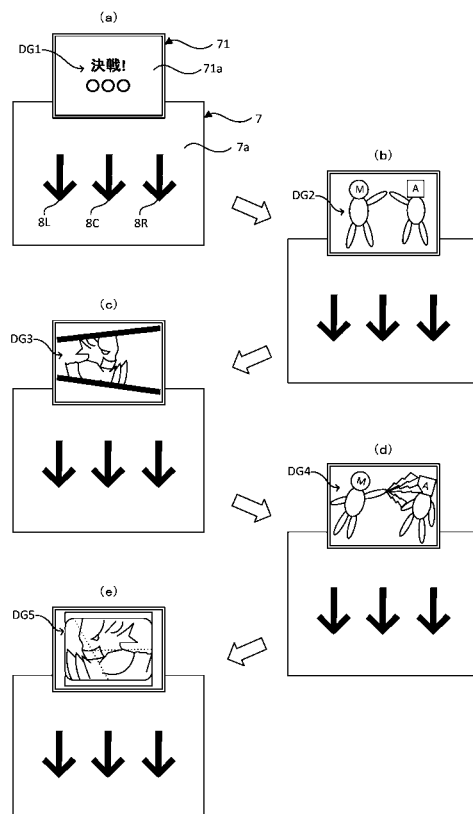
【図 47】



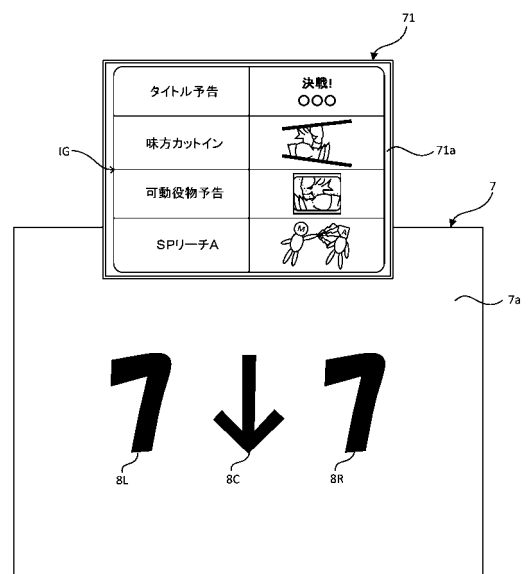
【図 48】



【図 49】



【図 50】



---

フロントページの続き

(72)発明者 浅賀 崇雅

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 AA15 CA28 CA50 CA72