

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6341894号  
(P6341894)

(45) 発行日 平成30年6月13日 (2018. 6. 13)

(24) 登録日 平成30年5月25日 (2018. 5. 25)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 60 頁)

(21) 出願番号 特願2015-146513 (P2015-146513)  
 (22) 出願日 平成27年7月24日 (2015. 7. 24)  
 (62) 分割の表示 特願2013-165888 (P2013-165888)  
                   の分割  
           原出願日 平成25年8月9日 (2013. 8. 9)  
 (65) 公開番号 特開2015-180474 (P2015-180474A)  
 (43) 公開日 平成27年10月15日 (2015. 10. 15)  
           審査請求日 平成28年8月3日 (2016. 8. 3)

(73) 特許権者 000161806  
                   京楽産業、株式会社  
                   愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 (74) 代理人 100158780  
                   弁理士 寺本 亮  
 (74) 代理人 100121359  
                   弁理士 小沢 昌弘  
 (72) 発明者 丸子 将平  
                   愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
                   京楽産業、株式会社内

審査官 中村 祐一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第1始動口または第2始動口にて遊技球が検出されたことに基づいて、取得情報を取得する取得手段と、

前記取得情報に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、

図柄を変動表示させ、所定の変動時間が経過した後に前記特別遊技判定手段の判定結果を報知する態様で前記図柄を停止表示させ、所定の確定時間が経過するまで前記図柄を継続して停止表示する図柄表示制御手段と、

前記取得情報に基づいて、前記変動時間を決定する変動時間決定手段と、

前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定された場合、前記図柄が停止表示された後に、前記特別遊技を行う特別遊技実行手段と、

通常確率にて前記特別遊技を行うと判定する通常状態と、前記通常確率よりも高い確率にて前記特別遊技を行うと判定する高確率状態と、を含む複数の状態のうちの何れかの状態で遊技を制御する遊技状態制御手段と、

前記取得手段により取得された取得情報を所定数まで記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記特別遊技判定手段による判定よりも前に、前記取得情報に基づいて、前記特別遊技を行うか否かを事前判定するとともに、前記変動時間決定手段により決定可能な変動時間を事前判定する事前判定手段と、

所定の演出手段において、遊技演出を行う演出制御手段とを備え、

10

20



前記変動時間決定手段は、

通常状態で制御されているときに、特定の変動時間を有さない通常状態変動時間決定テーブルを用いて前記変動時間を決定する通常状態時決定手段と、

前記高確率状態で遊技が制御されているときに、前記第1始動口にて前記遊技球が検出されたことによって取得された前記取得情報に基づいて前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定された場合、前記特定の変動時間を有さない高確率状態変動時間決定テーブルを用いて前記変動時間を決定する高確率状態時決定手段と、

前記高確率状態で遊技が制御されてから前記図柄表示制御手段により所定回数の図柄の変動表示が行われるまでの所定期間において、前記第2始動口にて前記遊技球が検出されたことによって取得された前記取得情報に基づいて前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定された場合、前記特定の変動時間を有する第1高確率状態変動時間決定テーブルを用いて前記変動時間を決定する第1高確率状態時決定手段と、

10

前記高確率状態で遊技が制御されてから前記図柄表示制御手段により前記所定回数の図柄の変動表示が行われた後に、前記第2始動口にて前記遊技球が検出されたことによって取得された前記取得情報に基づいて前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定された場合、前記特定の変動時間を有さない第2高確率状態変動時間決定テーブルを用いて前記変動時間を決定する第2高確率状態時決定手段と、を含み、

前記事前判定手段は、

前記取得情報に基づく図柄の変動時間が前記第1高確率状態変動時間決定テーブルを用いて決定されるときに、前記特定の変動時間を含む変動時間を事前判定する第1高確率状態事前判定手段と、

20

前記取得情報に基づく図柄の変動時間が前記第2高確率状態変動時間決定テーブルを用いて決定されるときに、前記特定の変動時間を含まない変動時間を事前判定する第2高確率状態事前判定手段と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記第1高確率状態事前判定手段によって前記特定の変動時間が事前判定された場合、前記特別遊技が行われているときに、特定演出が行われることを示唆する特定示唆演出を実行可能であり、

前記特定の変動時間に基づく図柄の変動まで、複数の図柄の変動に跨って前記特定演出を継続して実行可能であり、前記特定の変動時間に基づく図柄の変動よりも前の図柄の変動に係る前記所定の確定時間においても前記特定演出を実行可能である、遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、特別遊技を実行するか否かの判定結果に基づいて特別遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、始動条件の成立に基づいて特別遊技を行うか否かの判定を行い、図柄を変動させてから停止させることにより当該判定結果を報知するとともに、図柄の変動の前に事前判定を行う遊技機が存在する（例えば、特許文献1）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2013-059469号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特別遊技後に通常とは異なる状態に移行させる場合においては従来行われなかった事前判定を行う必要がある。

50



## 【 0 0 0 5 】

それ故、本発明の目的は、特別遊技を行うか否かの事前判定についての新規な方法を提供することである。

## 【課題を解決するための手段】

## 【 0 0 0 6 】

本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。

## 【 0 0 0 7 】

本発明に係る遊技機は、第 1 始動口または第 2 始動口にて遊技球が検出されたことに基づいて、取得情報を取得する取得手段と、前記取得情報に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、図柄を変動表示させ、所定の変動時間が経過した後に前記特別遊技判定手段の判定結果を報知する態様で前記図柄を停止表示させ、所定の確定時間が経過するまで前記図柄を継続して停止表示する図柄表示制御手段と、前記取得情報に基づいて、前記変動時間を決定する変動時間決定手段と、前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定された場合、前記図柄が停止表示された後に、前記特別遊技を行う特別遊技実行手段と、通常確率にて前記特別遊技を行うと判定する通常状態と、前記通常確率よりも高い確率にて前記特別遊技を行うと判定する高確率状態と、を含む複数の状態のうちの何れかの状態で遊技を制御する遊技状態制御手段と、前記取得手段により取得された取得情報を所定数まで記憶可能な取得情報記憶手段と、前記特別遊技判定手段による判定よりも前に、前記取得情報に基づいて、前記特別遊技を行うか否かを事前判定するとともに、前記変動時間決定手段により決定可能な変動時間を事前判定する事前判定手段と、所定の演出手段において、遊技演出を行う演出制御手段とを備え、前記変動時間決定手段は、通常状態で制御されているときに、特定の変動時間を有さない通常状態変動時間決定テーブルを用いて前記変動時間を決定する通常状態時決定手段と、前記高確率状態で遊技が制御されているときに、前記第 1 始動口にて前記遊技球が検出されたことによって取得された前記取得情報に基づいて前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定された場合、前記特定の変動時間を有さない高確率状態変動時間決定テーブルを用いて前記変動時間を決定する高確率状態時決定手段と、前記高確率状態で遊技が制御されてから前記図柄表示制御手段により所定回数の図柄の変動表示が行われるまでの所定期間において、前記第 2 始動口にて前記遊技球が検出されたことによって取得された前記取得情報に基づいて前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定された場合、前記特定の変動時間を有する第 1 高確率状態変動時間決定テーブルを用いて前記変動時間を決定する第 1 高確率状態時決定手段と、前記高確率状態で遊技が制御されてから前記図柄表示制御手段により前記所定回数の図柄の変動表示が行われた後に、前記第 2 始動口にて前記遊技球が検出されたことによって取得された前記取得情報に基づいて前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定された場合、前記特定の変動時間を有さない第 2 高確率状態変動時間決定テーブルを用いて前記変動時間を決定する第 2 高確率状態時決定手段と、を含み、前記事前判定手段は、前記取得情報に基づく図柄の変動時間が前記第 1 高確率状態変動時間決定テーブルを用いて決定されるときに、前記特定の変動時間を含む変動時間を事前判定する第 1 高確率状態事前判定手段と、前記取得情報に基づく図柄の変動時間が前記第 2 高確率状態変動時間決定テーブルを用いて決定されるときに、前記特定の変動時間を含まない変動時間を事前判定する第 2 高確率状態事前判定手段と、を含み、前記演出制御手段は、前記第 1 高確率状態事前判定手段によって前記特定の変動時間が事前判定された場合、前記特別遊技が行われているときに、特定演出が行われることを示唆する特定示唆演出を実行可能であり、前記特定の変動時間に基づく図柄の変動まで、複数の図柄の変動に跨って前記特定演出を継続して実行可能であり、前記特定の変動時間に基づく図柄の変動よりも前の図柄の変動に係る前記所定の確定時間においても前記特定演出を実行可能である。

## 【 0 0 0 8 】

また、他の構成では、前記特別遊技判定手段による判定結果を示す特別遊技判定結果情報および前記変動時間決定手段により決定された前記変動時間を示す変動時間情報を出力

10

20

30

40

50



する第2出力手段と、前記第1出力手段により出力された前記判定結果情報、および、前記第2出力手段により出力された前記特別遊技判定結果情報および前記変動時間情報を入力する入力手段と、所定の演出手段において、前記入力手段により入力された情報に基づいて、遊技演出を行わせる演出制御手段と、を更に備え、前記第1高確率時決定手段は、前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定された場合、特定の変動時間を決定可能であり、前記演出制御手段は、前記特別遊技実行手段により前記特別遊技が行われているときに、前記入力手段により入力された前記第1判定結果情報に応じた第1の遊技演出を行わせる第1演出制御手段と、前記高確率遊技状態設定手段により前記高確率遊技状態が設定されているときであって前記図柄表示制御手段により図柄が変動表示させられているときに、前記入力手段により入力された前記特別遊技判定結果情報および前記変動時間情報に応じた第2の遊技演出を行わせる第2演出制御手段と、を含み、前記第1演出制御手段は、前記入力手段により前記特定の変動時間を示す前記第1判定結果情報が入力されると、前記第1の遊技演出として特定の遊技演出を行わせてもよい。

10

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、事前判定において第2の決定条件で変動時間が決定されるか、または、第3の決定条件で変動時間が決定されるかを判定することができ、判定結果を出力することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

20

【図1】パチンコ遊技機1の概略正面図

【図2】第2大入賞口19の構成例について説明するための概略図

【図3】パチンコ遊技機1の一部を示す平面図

【図4】図1における表示器4の拡大図

【図5】大当たり判定処理に使用される各種乱数を例示した説明図

【図6】第1始動口11および第2始動口12に係る大当たりの内訳を示した説明図

【図7】大当たり遊技について説明するためのタイムチャート

【図8】第1始動口11への遊技球の入賞に基づく大当たり遊技が行われた後の変動パターンテーブルの切り替えを示す図

【図9】第2始動口12への遊技球の入賞に基づく大当たり遊技が行われた後の変動パターンテーブルの切り替えを示す図

30

【図10】第2特別図柄の変動に基づく大当たり遊技中の保留連予告演出および大当たり遊技後の保留連演出を説明するための図

【図11】保留連予告演出およびその後の保留連演出の流れの一例を示す図

【図12】パチンコ遊技機1の制御装置の構成例を示すブロック図

【図13】遊技制御部100において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート

【図14】図13のステップS2におけるスイッチ処理の詳細フローチャート

【図15】図14のステップS21における第1始動口スイッチ処理の詳細フローチャート

40

【図16】図14のステップS22における第2始動口スイッチ処理の詳細フローチャート

【図17】ステップS217及びステップS227の事前判定処理の詳細フローチャート

【図18】図17のステップS2215における特殊先読みフラグ設定処理の詳細フローチャート

【図19】図14のステップS23におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャート

【図20】図13のステップS3における特別図柄処理の詳細フローチャート

【図21】図20のステップS309における大当たり判定処理の詳細フローチャート

【図22】図20のステップS310における変動パターン選択処理の詳細フローチャート

50



【図 23】図 20 のステップ S 3 2 1 における停止中処理の詳細フローチャート  
 【図 24】図 13 のステップ S 4 における普通図柄処理の詳細フローチャート  
 【図 25】図 13 のステップ S 5 における電動チューリップ処理の詳細フローチャート  
 【図 26】図 13 のステップ S 6 における大入賞口開放制御処理の詳細フローチャート  
 【図 27】図 13 のステップ S 6 における大入賞口開放制御処理の詳細フローチャート  
 【図 28】図 13 のステップ S 6 における大入賞口開放制御処理の詳細フローチャート  
 【図 29】図 28 のステップ S 6 4 4 における遊技状態設定処理の詳細フローチャート  
 【図 30】低確率当たり先読みコマンドおよび高確率当たり先読みコマンドの一例を示す図

【図 31】高確率遊技状態において第 2 特別図柄判定の保留に当たりが含まれる場合の変動パターンの先読みを示す図 10

【図 32】高確率遊技状態において第 2 特別図柄判定の保留に当たりが含まれない場合の変動パターンの先読みを示す図

【図 33】当たり用変動パターンテーブルの一例を示す図

【図 34】リーチ用変動パターンテーブルの一例を示す図

【図 35】ハズレ用変動パターンテーブルの一例を示す図

【図 36】当たり図柄に応じて切り替えられる変動パターンテーブルを示す図

【図 37】演出制御部 130 において行われる処理の詳細を示すフローチャート

【図 38】図 37 のステップ S 1001 におけるコマンド制御処理の詳細フローチャート

【図 39】図 38 のステップ S 1302 の事前判定演出処理の詳細を示すフローチャート 20

【図 40】図 38 のステップ S 1304 の変動開始処理の詳細を示すフローチャート

【図 41】図 38 のステップ S 1310 の当たり中処理の詳細を示すフローチャート

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機 1 について説明する。

【0012】

〔パチンコ遊技機 1 の概略構成例〕

まず、図 1 ~ 図 3 を参照しつつ、パチンコ遊技機 1 の概略構成について説明する。ここで、図 1 は、パチンコ遊技機 1 の概略正面図である。図 2 は、第 2 大入賞口 19 の構成例について説明するための概略図である。図 3 は、パチンコ遊技機 1 の一部を示す平面図である。図 1 に例示されるように、パチンコ遊技機 1 は、入賞や判定に関する役物等が設けられた遊技盤 2 と、遊技盤 2 を囲む枠部材 3 とを備えている。枠部材 3 は、遊技盤 2 と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持しており、このガラス板と遊技盤 2 とによって、遊技球が流下可能な遊技領域 10 が形成されている。

【0013】

遊技者がハンドル 20 を握ってレバー 21 を時計方向に回転させると、上皿 28 に溜められた遊技球が発射装置（不図示）へと案内され、ハンドル 20 の回転角度に応じた打球力で遊技領域 10 へと発射される。この遊技領域 10 には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は、遊技領域 10 における上部位置へと案内され、遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤 2 に沿って落下する。なお、遊技球の発射は、遊技者が停止ボタン 22 を操作することによって一時的に停止される。

【0014】

上皿 28 は、発射装置へ供給される遊技球及び賞球を溜めるものである。この上皿 28 の下方には、賞球を溜める下皿 29 が設けられている。この下皿 29 と近接配置された取り出しボタン 23 を遊技者が操作すると、下皿 29 の下面の一部が開口されて、下皿 29 に溜まった遊技球が下皿 29 の下方に配置された不図示の箱に落下する。なお、他の実施形態では、上皿 28 及び下皿 29 が 1 つの皿で構成されてもよい。

【0015】



遊技者がハンドル 20 を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 31 に例示されるように遊技領域 10 における左側領域を流下する。一方、遊技者がハンドル 20 を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 32 に例示されるように遊技領域 10 における右側領域を流下する。

#### 【0016】

左打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、2 つの普通入賞口 14、及び電動チューリップ 17 が設けられている。また、右打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、上記第 2 始動口 12、第 1 大入賞口 13、2 つの普通入賞口 14、ゲート 16、上記電動チューリップ 17、及び第 2 大入賞口 19 が設けられている。

10

#### 【0017】

遊技領域 10 に打ち出された遊技球は、遊技盤 2 に沿って流下する過程で、第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、第 1 大入賞口 13、普通入賞口 14、及び第 2 大入賞口 19 のいずれかに入球して入賞する。これにより、入賞した箇所に応じた所定数の賞球が上皿 28 又は下皿 29 に払い出される。なお、入賞しなかった遊技球は、排出口 18 を介して遊技領域 10 から排出される。

#### 【0018】

第 1 始動領域としての第 1 始動口 11 は、常時開放されている始動口であり、第 2 始動領域としての第 2 始動口 12 は、普通電動役物としての電動チューリップ 17 が作動しているときだけ開放される始動口である。パチンコ遊技機 1 では、遊技球が第 1 始動口 11 を通過して入賞した場合、又は遊技球が第 2 始動口 12 を通過して入賞した場合、遊技者にとって有利な大当たり遊技（特別遊技）を実行するか否かが判定され、その判定結果が後述する表示器 4 に表示される。

20

#### 【0019】

なお、以下の説明では、第 1 始動口 11 への遊技球の入賞を条件として実行される判定（抽選）を「第 1 特別図柄判定（抽選）」と呼び、第 2 始動口 12 への遊技球の入賞を条件として実行される判定（抽選）を「第 2 特別図柄判定（抽選）」と呼び、これらの判定（抽選）を総称して「特別図柄判定（抽選）」と呼ぶものとする。

30

#### 【0020】

第 1 大入賞口 13（第 1 入賞領域の一例）は、特別図柄判定の結果に応じて開放される。この第 1 大入賞口 13 の開口部には、第 1 大入賞口 13 を開閉するプレートが設けられている。第 1 大入賞口 13 は、通常はこのプレートによって閉塞されている。これに対して、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す所定の大当たり図柄が表示器 4 に停止表示された場合、上記プレートを作動させて第 1 大入賞口 13 を開放する大当たり遊技が実行される。大当たり遊技中は、所定条件（本実施形態では、第 1 大入賞口 13 への 9 個の遊技球の入賞、又は第 1 大入賞口 13 が開放されてから 29.5 秒の経過）を満たすまで第 1 大入賞口 13 が開放状態に維持されてから閉塞されるラウンド遊技が所定回数実行される。このため、遊技者は、大当たり遊技中に右打ちを行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。

40

#### 【0021】

第 2 大入賞口 19（第 2 入賞領域の一例）は、特別図柄判定の結果に応じて開放される。この第 2 大入賞口 19 の開口部には、図 1 及び図 2 に例示されるように、第 2 大入賞口 19 を開閉する第 1 羽根部材 191 が設けられている。後に詳述するが、大当たり遊技中は、上述した第 1 大入賞口 13 を開放する 4 回目のラウンド遊技に続く 5 回目のラウンド遊技において、所定条件（本実施形態では、第 2 大入賞口 19 が開放されてから 0.1 秒の経過）を満たすまで第 2 大入賞口 19 が開放状態に維持されてから閉塞されるラウンド遊技が所定回数（本実施形態では 1 回）実行される（短開放）。あるいは、5 回目のラウンド遊技において、別の所定条件（例えば、第 2 大入賞口 19 への 9 個の遊技球の入賞、

50



又は、第2大入賞口19が開放されてから29.5秒の経過)を満たすまで第2大入賞口19が開放状態に維持されてから閉塞されるラウンド遊技が所定回数(本実施形態では1回)実行される(長開放)。

【0022】

この第2大入賞口19の内部(特別入賞領域)には、図2に例示されるように、第2大入賞口19に入賞した遊技球を検知する第2大入賞口スイッチ116と、この第2大入賞口スイッチ116を通過した遊技球を当たり領域としてのV領域195、又は排出領域196へと案内する第2羽根部材192と、V領域195への遊技球の進入を検知するV入賞口スイッチ117と、排出領域196への遊技球の進入を検知する排出スイッチ118とが設けられている。

10

【0023】

大当たり遊技が行われていないときには、第2大入賞口19が第1羽根部材191によって閉塞されると共に、遊技球がV領域195に進入しないように第2羽根部材192によってV領域195が閉塞されている(図2(A)参照)。これに対して、大当たり遊技が開始されて第1大入賞口13を開放する4回目のラウンド遊技が終了して所定のインターバル期間が経過すると、5回目のラウンド遊技として、第1羽根部材191が回転して第2大入賞口19が開放される(図2(B)参照)。しかしながら、5回目のラウンド遊技における第2大入賞口19の開放時間が短い場合(上述の短開放:0.1秒開放)、遊技球は第2大入賞口19内に進入し難い。また、第2大入賞口19が開放されると同時に、第2羽根部材192がV領域195を開放する開姿勢(図2(B)の破線)に変化するが、第2羽根部材192は、第2大入賞口19が閉塞するタイミングで閉姿勢(図2(B)の実線)に戻る。すなわち、第2羽根部材192は、第2大入賞口19が開放するタイミングで開姿勢に変化し、第2大入賞口19が閉塞するタイミングで閉姿勢に変化するため、第2羽根部材192が開姿勢を維持する期間は0.1秒である。遊技球が第2大入賞口19を通過してから第2羽根部材192の位置に到達するまでに平均的に0.1秒より長い時間(例えば、0.3秒)がかかるため、仮に第2大入賞口19の短開放中に低い確率で遊技球が第2大入賞口19内に進入しても、当該短開放中に第2大入賞口19内に進入した遊技球が第2羽根部材192の位置に到達するまでに第2羽根部材192は閉姿勢に戻る。このため、短開放中に第2大入賞口19内に進入した遊技球がV領域195へ進入する可能性は極めて低い。

20

30

【0024】

これに対して、第2大入賞口19が長開放(最大29.5秒開放)される場合、短開放時と同様に、第2大入賞口19の開放と同時に第2羽根部材192が開姿勢となり、第2大入賞口19が閉塞するタイミングで第2羽根部材192は閉姿勢(図2(C)の実線)に戻る。すなわち、第2大入賞口19が長開放する場合は、第2羽根部材192も同様に長開放する。第2大入賞口19の長開放中は、複数の遊技球が第2大入賞口19内に進入容易となり、第2大入賞口19内に進入した遊技球は、容易にV領域195へ進入する(以下「V入賞」ともいう)。

【0025】

このように、本実施形態では、V領域195は、第1羽根部材191及び第2羽根部材192の両方が同時期に動作することによって、V領域195に対して遊技球が通過し難い通過困難状態から通過し易い通過容易状態へと一時的に変化する。

40

【0026】

図2に例示されるように、V領域195に進入する遊技球は、V入賞口スイッチ117によって検知される。このV入賞口スイッチ117を通過した遊技球は、必ずV領域195を通過する。このため、V入賞口スイッチ117は、V領域195に対する遊技球の通過を検知する検知手段として機能することになる。また、このV入賞口スイッチ117は、確変スイッチとしての機能も併せ持つ。このため、第2大入賞口19に入賞した遊技球がこのV入賞口スイッチ117によって検知されると、大当たり遊技が終了した後に、大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い低確率遊技状態からその確率が相

50



対的に高い高確率遊技状態へと移行する。また、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、この高確率遊技状態への移行に伴い、第 2 始動口 1 2 が開放され易くなるいわゆる電チューサポート機能が付与される（電チューサポート機能が付与された状態を時短状態と言う）。後に詳述するが、本実施形態では、このように電チューサポート機能が付与される高確率遊技状態は、大当たり遊技の終了後、第 2 特別図柄判定（又は第 1 特別図柄判定）が 1 0 4 回実行されるまで継続する。

#### 【 0 0 2 7 】

なお、後に詳述するが、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、V 領域 1 9 5 への遊技球の進入が困難な動作態様（上記短開放）で第 1 羽根部材 1 9 1 及び第 2 羽根部材 1 9 2 を動作させる「通常大当たり」と、逆に V 領域 1 9 5 への遊技球の進入が容易な動作態様（上記長開放）で第 1 羽根部材 1 9 1 及び第 2 羽根部材 1 9 2 を動作させる「確変大当たり」との 2 種類の大当たりが用意されており、基本的には、後者の大当たりに当選した場合にのみ、上述した高確率遊技状態への移行が可能となる。

#### 【 0 0 2 8 】

また、排出領域 1 9 6 に進入する遊技球は、排出スイッチ 1 1 8 によって検知される。この排出スイッチ 1 1 8 を通過した遊技球は、必ず排出領域 1 9 6 を通過する。

#### 【 0 0 2 9 】

なお、他の実施形態では、V 入賞口スイッチ 1 1 7 が V 領域 1 9 5 の下流或いは V 領域 1 9 5 内に設けられていてもよいし、排出スイッチ 1 1 8 が排出領域 1 9 6 の下流或いは排出領域 1 9 6 内に設けられていてもよい。

#### 【 0 0 3 0 】

電動チューリップ 1 7 は、第 2 始動口 1 2 に近接配置されており、一对の羽根部材を有している。この電動チューリップ 1 7 は、一对の羽根部材が第 2 始動口 1 2 を閉塞する閉姿勢（図 1 参照）と、第 2 始動口 1 2 を開放する開姿勢（不図示）とに姿勢変化可能に構成されている。

#### 【 0 0 3 1 】

第 2 始動口 1 2 は、図 1 に例示されるように、通常は電動チューリップ 1 7 によって閉塞されている。これに対して、遊技球がゲート 1 6 を通過すると、賞球の払い出しは行われないものの、第 2 始動口 1 2 を開放するか否かが判定される。ここで、第 2 始動口 1 2 を開放すると判定された場合、電動チューリップ 1 7 の一对の羽根部材が規定時間開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数行われる。このように、第 2 始動口 1 2 は、電動チューリップ 1 7 が作動していないときには遊技球が通過し難い状態であるのに対して、電動チューリップ 1 7 が作動することによって遊技球が通過し易い状態となる。なお、以下の説明では、ゲート 1 6 に対する遊技球の通過を条件として実行される判定を「普通図柄判定」と呼ぶものとする。

#### 【 0 0 3 2 】

普通入賞口 1 4 は、第 1 始動口 1 1 と同様に常時開放されており、遊技球の入賞によって所定個数の賞球が払い出される入賞口である。なお、第 1 始動口 1 1 等とは異なり、普通入賞口 1 4 に遊技球が入賞しても判定が行われることはない。

#### 【 0 0 3 3 】

##### 〔パチンコ遊技機 1 の演出手段の構成例〕

図 1 に例示されるように、遊技盤 2 又は枠部材 3 には、各種の演出を行うものとして、液晶表示装置 5、スピーカ 2 4、可動役物 7、盤ランプ 2 5、センターランプ 3 0 等が設けられている。また、枠部材 3 には、図 1 には示されていない枠ランプ 3 7 が内蔵されている。

#### 【 0 0 3 4 】

液晶表示装置 5 は、演出画像を表示する画像表示装置であり、液晶表示装置 5 の表示画面は、遊技者によって視認され易い位置に設けられている。この表示画面には、例えば、特別図柄判定の判定結果を報知する装飾図柄、予告演出などを行うキャラクタやアイテム、特別図柄判定が保留されている数だけ表示される保留表示画像等の各種表示オブジェク

10

20

30

40

50



トを含む演出画像が表示される。なお、画像表示装置は、ＥＬ表示装置等の他の画像表示装置によって構成されてもよい。

【００３５】

スピーカ２４は、液晶表示装置５で行われる表示演出と同期するように、或いは非同期に、楽曲や音声、効果音等を出力して音による演出を行う。

【００３６】

可動役物７は、遊技盤２に対して可動に構成されており、可動役物７自体の動きと光との両方或いは一方によって各種の演出を行う。

【００３７】

盤ランプ２５及び枠ランプ３７は、点灯又は点滅のパターンの変更、発光色の変更等の光による各種の演出を行う。センターランプ３０は、例えばカラーＬＥＤを有して構成されており、発光色や発光パターンの変更等によって、各種の演出を行う。

【００３８】

[パチンコ遊技機１の操作手段の構成例]

図３に例示されるように、枠部材３には、遊技者が操作する操作手段として、演出ボタン２６及び十字キー２７が設けられている。演出ボタン２６は、遊技者が押下することによって操作情報を入力するための押ボタンである。十字キー２７は、遊技者が選択操作を行うためのいわゆる十字キーである。パチンコ遊技機１では、演出ボタン２６又は十字キー２７の操作に応じた演出が行われる場合がある。

【００３９】

[表示器４の構成例]

図４は、図１における表示器４の拡大図である。表示器４は、主に特別図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示するものであり、図４に例示されるように、第１特別図柄表示器４１、第２特別図柄表示器４２、第１特別図柄保留表示器４３、第２特別図柄保留表示器４４、普通図柄表示器４５、普通図柄保留表示器４６、遊技状態表示器４７、ラウンド表示器４８等を有して構成されている。

【００４０】

第１特別図柄表示器４１は、第１特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第１特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって第１特別図柄判定の判定結果を報知する。第２特別図柄表示器４２は、第２特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第２特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって第２特別図柄判定の判定結果を報知する。第１特別図柄表示器４１及び第２特別図柄表示器４２には、判定図柄として、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」（本実施形態では「確変大当たり」又は「通常大当たり」）であることを示す大当たり図柄、又は特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【００４１】

第１特別図柄保留表示器４３は、第１特別図柄判定の保留数を表示する。第２特別図柄保留表示器４４は、第２特別図柄判定の保留数を表示する。

【００４２】

普通図柄表示器４５は、普通図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。普通図柄保留表示器４６は、普通図柄判定の保留数を表示する。遊技状態表示器４７は、パチンコ遊技機１の電源投入時点における遊技状態を表示する。ラウンド表示器４８は、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に大当たり図柄が停止表示されると、大当たり遊技中における第１大入賞口１３及び第２大入賞口１９の開放パターンを表示する。

【００４３】

なお、以下の説明では、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に表示される図柄を「特別図柄」と呼び、普通図柄表示器４５に表示される図柄を「普通図柄」と呼ぶものとする。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 4 4 】

[ 各種乱数を用いた判定方法と各種大当たりの説明 ]

次に、図 5 を参照しつつ、各種乱数を用いた判定方法について説明する。ここで、図 5 は、大当たり判定処理に使用される各種乱数を例示した説明図である。

## 【 0 0 4 5 】

図 5 ( A ) に例示される大当たり乱数は、大当たり遊技を実行するか否かを決定するための判定に使用される乱数であり、大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い低確率遊技状態における乱数値を格納したテーブル ( 低確用大当たり判定テーブル ) である。

## 【 0 0 4 6 】

具体的には、本実施形態では、低確率遊技状態に関して、「 0 」～「 2 4 」の 2 5 個の当選値が予め設定されている。低確率遊技状態で遊技が制御されているときに、遊技球が第 1 始動口 1 1 ( 又は第 2 始動口 1 2 ) に入賞したタイミングで取得された大当たり乱数がこの当選値と一致した場合に、大当たり遊技を実行する ( 大当たりである ) と判定される。

## 【 0 0 4 7 】

また、図 5 ( B ) に例示される大当たり乱数は、大当たり遊技を実行するか否かを決定するための判定に使用される乱数であり、大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に高い高確率遊技状態における乱数値を格納したテーブル ( 高確用大当たり判定テーブル ) である。図 5 ( B ) に示すように、高確率遊技状態に関して、「 0 」～「 1 2 4 」の 1 2 5 個の当選値が予め設定されている。高確率遊技状態で遊技が制御されているときに、遊技球が第 2 始動口 1 2 ( 又は第 1 始動口 1 1 ) に入賞したタイミングで取得された大当たり乱数在这らの当選値のいずれかと一致した場合に、大当たり遊技を実行すると判定される。

## 【 0 0 4 8 】

ここで、大当たり乱数の取り得る範囲は、低確率遊技状態と高確率遊技状態とのいずれの場合も「 0 」～「 9 9 9 9 」である。このため、低確率遊技状態での大当たり当選確率は  $25 / 10000 (= 1 / 400)$  であり、高確率遊技状態での大当たり当選確率は  $125 / 10000 (= 1 / 80)$  である。このため、本実施形態では、高確率遊技状態のときには、低確率遊技状態のときに比べて 5 倍大当たりとなり易い。

## 【 0 0 4 9 】

大当たり乱数に基づいて大当たりである ( 大当たり遊技を実行する ) と判定された場合、始動口入賞時にその大当たり乱数と一緒に取得された図柄乱数が、大当たりの種類毎に予め設定された図柄乱数の乱数値のうちのどの乱数値と一致するかに基づいて、大当たりの種類を決定する処理が行われる。図柄乱数は、大当たりの種類を決定するための乱数であり、特別図柄が停止される際に表示される大当たり図柄の種類を決定するための乱数である。

## 【 0 0 5 0 】

図 5 ( C ) に例示されるように、本実施形態では、第 1 始動口入賞による大当たりの種類として、4 R 通常当たり ( 大当たり図柄 A )、5 R 確変当たり ( 大当たり図柄 B )、1 6 R 確変当たり ( 大当たり図柄 C ) の 3 種類が用意されている。ここで、4 R 通常当たりは、所定条件を満たすまで第 1 大入賞口 1 3 を長開放する 4 回の長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技が行われると共に、大当たり遊技が終了した後に、時短遊技状態で遊技が制御されることになる大当たりである。

## 【 0 0 5 1 】

5 R 確変当たりは、所定条件を満たすまで第 1 大入賞口 1 3 を長開放する 4 回の長開放ラウンド遊技と、所定条件を満たすまで第 2 大入賞口 1 9 を長開放する 1 回の長開放ラウンド遊技とを含む大当たり遊技が行われると共に、第 2 大入賞口 1 9 に係る長開放ラウンド遊技中に遊技球が V 領域 1 9 5 を通過したことを条件として、大当たり遊技が終了した後に、確変遊技状態で遊技が制御されることになる大当たりである。



## 【 0 0 5 2 】

1 6 R 確変当たりは、所定条件を満たすまで第 1 大入賞口 1 3 を長開放する 4 回の長開放ラウンド遊技と、所定条件を満たすまで第 2 大入賞口 1 9 を長開放する 1 回の長開放ラウンド遊技と、所定条件を満たすまで第 1 大入賞口 1 3 を長開放する 1 1 回の長開放ラウンド遊技とを含む大当たり遊技が行われると共に、第 2 大入賞口 1 9 に係る長開放ラウンド遊技中に遊技球が V 領域 1 9 5 を通過したことを条件として、大当たり遊技が終了した後に、確変遊技状態で遊技が制御されることになる大当たりである。

## 【 0 0 5 3 】

ここで、パチンコ遊技機 1 における遊技状態について説明する。本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 は、「通常遊技状態」、「確変遊技状態」、「時短遊技状態」、及び「潜伏遊技状態」の 4 つの遊技状態のいずれかで遊技が制御される。

10

## 【 0 0 5 4 】

「通常遊技状態」は、上述した低確率遊技状態で特別図柄判定（大当たり判定）が行われると共に、いわゆる電チューサポート機能が付与されない通常の遊技状態である。すなわち、通常遊技状態では、特別図柄判定によって大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い確率（本実施形態では 1 / 4 0 0 : 図 5 ( A ) 参照）に設定される。また、普通図柄判定によって第 2 始動口 1 2 を開放すると判定される確率が相対的に低い確率（例えば 1 / 1 2 ）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に長い時間（例えば 2 5 秒）に設定され、且つ第 2 始動口 1 2 を開放すると判定された場合の第 2 始動口 1 2 の開放時間が相対的に短い時間（例えば 0 . 1 秒 × 1 回）に設定される。

20

## 【 0 0 5 5 】

「確変遊技状態」は、上述した高確率遊技状態で特別図柄判定が行われると共に、電チューサポート機能が付与される遊技状態（時短状態）である。すなわち、確変遊技状態では、特別図柄判定によって大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に高い確率（本実施形態では 1 / 8 0 : 図 5 ( B ) 参照）に設定される。また、普通図柄判定によって第 2 始動口 1 2 を開放すると判定される確率が相対的に高い確率（例えば 1 2 / 1 2 ）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に短い時間（例えば 2 秒）に設定され、且つ第 2 始動口 1 2 を開放すると判定された場合の第 2 始動口 1 2 の開放時間が相対的に長い時間（例えば 1 . 6 秒 × 3 回）に設定される。

30

## 【 0 0 5 6 】

「時短遊技状態」は、上述した低確率遊技状態で特別図柄判定が行われると共に、電チューサポート機能が付与される遊技状態（時短状態）である。すなわち、時短遊技状態では、特別図柄判定によって大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い確率（本実施形態では 1 / 4 0 0 ）に設定される。また、普通図柄判定によって第 2 始動口 1 2 を開放すると判定される確率が相対的に高い確率（例えば 1 2 / 1 2 ）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に短い時間（例えば 2 秒）に設定され、且つ第 2 始動口 1 2 を開放すると判定された場合の第 2 始動口 1 2 の開放時間が相対的に長い時間（例えば 1 . 6 秒 × 3 回）に設定される。

## 【 0 0 5 7 】

「潜伏遊技状態」は、上述した高確率遊技状態で特別図柄判定が行われると共に、電チューサポート機能が付与されない遊技状態である。すなわち、潜伏遊技状態では、特別図柄判定によって大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に高い確率（本実施形態では 1 / 8 0 ）に設定される。また、普通図柄判定によって第 2 始動口 1 2 を開放すると判定される確率が相対的に低い確率（例えば 1 / 1 2 ）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に長い時間（例えば 2 5 秒）に設定され、且つ第 2 始動口 1 2 を開放すると判定された場合の第 2 始動口 1 2 の開放時間が相対的に短い時間（例えば 0 . 1 秒 × 1 回）に設定される。

40

## 【 0 0 5 8 】

なお、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、遊技状態を確変遊技状態に移行させる大当たり（本実施形態では、5 R 確変当たり又は 1 6 R 確変当たり）に当選して大当た

50



り遊技が終了してから特別図柄判定が100回行われるまで確変遊技状態で遊技が制御される。そして、この100回の特別図柄判定が行われるまでに大当たりとならなかった場合は、100回目の特別図柄判定が行われた後に、遊技状態が確変遊技状態から潜伏遊技状態に移行される。潜伏遊技状態は、大当たり遊技が終了してからの特別図柄判定の実行回数が101回～104回になるまで行われ、104回目の判定後に通常遊技状態に戻る。すなわち、5R確変当たり又は16R確変当たりに当選して大当たり遊技が終了してからの特別図柄判定の回数が1回～100回の間は、確変遊技状態となり、101回～104回の間は潜伏遊技状態となる。そして、104回目の特別図柄判定が行われて特別図柄の変動が終了すると、通常遊技状態に戻る。確変遊技状態の最後の特別図柄の変動中(100回目の変動中)は、第2特別図柄判定は大抵4つ保留されることになるため、潜伏遊技状態では、大抵、第2特別図柄判定が4回行われる。

10

#### 【0059】

また、本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、遊技状態を時短遊技状態に移行させる大当たり(本実施形態では4R通常当たり)に当選して大当たり遊技が終了してから特別図柄判定が100回行われるまで時短遊技状態で遊技が制御される。そして、この100回の特別図柄判定が行われるまでに大当たりとならなかった場合は、100回目の特別図柄判定が行われた後に、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に戻される。

#### 【0060】

図5(C)に例示されるように、第1始動口11に遊技球が入賞した際に取得される図柄乱数の取り得る範囲は、本実施形態では「0」～「99」である。これに対して、4R通常当たりに関して「0」～「49」の50個の乱数値が割り当てられているので、50/100の割合で4R通常当たりとなる。また、5R確変当たりに関して「50」～「89」の40個の乱数値が割り当てられているので、40/100の割合で5R確変当たりとなる。また、16R確変当たりに関して「90」～「99」の10個の乱数値が割り当てられているので、10/100の割合で16R確変当たりとなる。

20

#### 【0061】

図6(A)は、第1始動口11に係る大当たりの内訳を示した説明図である。図5(C)に基づいて上述したように、第1始動口入賞に係る各種大当たりに対して乱数値が予め設定されているので、遊技球が第1始動口11に入賞して大当たりとなった場合には、大当たり遊技が終了した後に、基本的には、50%の割合で確変遊技状態に移行することになり、残りの50%については、時短遊技状態に移行することになる。

30

#### 【0062】

一方、図5(D)に例示されるように、第2始動口入賞による大当たりの種類としては、上述した5R確変当たり及び16R確変当たりの2種類が用意されている。第2始動口12に遊技球が入賞した際に取得される図柄乱数の取り得る範囲も、「0」～「99」である。これに対して、5R確変当たりに関して「0」～「34」の35個の乱数値が割り当てられているので、35/100の割合で5R確変当たりとなる。また、16R確変当たりに関して「35」～「99」の65個の乱数値が割り当てられているので、65/100の割合で16R確変当たりとなる。

40

#### 【0063】

図6(B)は、第2始動口12に係る大当たりの内訳を示した説明図である。図5(D)に基づいて上述したように、第2始動口入賞に係る各種大当たりに対して乱数値が予め設定されているので、遊技球が第2始動口12に入賞して大当たりとなった場合には、大当たり遊技が終了した後に、100%の割合で確変遊技状態に移行することになる。このため、遊技者は、確変遊技状態で遊技が制御されているときに、大当たり遊技が終了してから104回転以内に大当たりを引き当てること、有利な状態を継続させることができる。

#### 【0064】

#### [大当たり遊技の説明]

次に、図7を参照しつつ、大当たり遊技中の第1大入賞口13、第2大入賞口19、及

50



びV領域195のそれぞれの状態変化について説明する。ここで、図7は、大当たり遊技について説明するためのタイムチャートである。

【0065】

図7(A)には、4R通常当たりとなって大当たり遊技が行われる場合の大当たり遊技中の第1大入賞口13、第2大入賞口19、及びV領域195の状態変化が例示されている。4R通常当たりとなった場合、図7(A)に例示されるように、まず、所定条件が成立するまで第1大入賞口13を開放状態に維持した後に閉塞状態に戻す長開放ラウンド遊技が4回繰り返される。第1大入賞口13を開放するラウンド遊技に関する所定条件は、大当たりの種類に関わらず、第1大入賞口13への9個の遊技球の入賞、又は第1大入賞口13の開放開始から29.5秒の経過である。

10

【0066】

第1大入賞口13に係る4ラウンド目の長開放ラウンド遊技が終了すると、5ラウンド目のラウンド遊技として、第1羽根部材191を動作させて第2大入賞口19を0.1秒間だけ開放する短開放ラウンド遊技が行われる(図7(A)参照)。そして、この第2大入賞口19の開放タイミングと同じタイミングでV領域195が開放され、第2大入賞口19の閉塞タイミングと同じタイミングでV領域195が閉塞される。

【0067】

このように、4R通常当たりとなって大当たり遊技が行われる場合には、第2大入賞口19が0.1秒間という極めて短い時間しか開放されないため、第2大入賞口19に遊技球が入賞する可能性は極めて低い。また、遊技球が第2大入賞口19を通過してからV領域195に到達するまでにV領域195が閉塞されるため、仮に第2大入賞口19の開放時に第2大入賞口19内に遊技球が進入したとしても、その遊技球がV領域195に進入することはない。このように、4R通常当たりに係る大当たり遊技は、V領域195に対する遊技球の通過が容易である通過容易状態への移行を伴わない大当たり遊技である。

20

【0068】

図7(B)には、5R確変当たりとなって大当たり遊技が行われる場合の大当たり遊技中の第1大入賞口13、第2大入賞口19、及びV領域195の状態変化が例示されている。5R確変当たりとなった場合、図7(B)に例示されるように、まず、4R通常当たりの場合と同様に、所定条件が成立するまで第1大入賞口13を開放状態に維持した後に閉塞状態に戻す長開放ラウンド遊技が4回繰り返される。

30

【0069】

第1大入賞口13に係る4回目の長開放ラウンド遊技が終了すると、5ラウンド目のラウンド遊技として、第2大入賞口19に9個の遊技球が入賞するか、又は第2大入賞口19の開放開始から29.5秒が経過するまで第1羽根部材191を動作させて第2大入賞口19を開放する長開放ラウンド遊技が行われる。そして、この第2大入賞口19の開放タイミングと同じタイミングでV領域195が開放され、第2大入賞口19の閉塞タイミングと同じタイミングでV領域195が閉塞される。

【0070】

このように、5R確変当たりとなって大当たり遊技が行われる場合には、第2大入賞口19及びV領域195がいずれも長開放される。このため、遊技者は、普通に右打ちさえ行っていれば、5ラウンド目の長開放ラウンド遊技中に遊技球を容易にV入賞させることができる。そして、遊技球がV領域195を通過すると、大当たり遊技が終了した後に、確変遊技状態に移行することになる。このように、5R確変当たりに係る大当たり遊技は、V領域195の通過容易状態への移行を伴う大当たり遊技である。

40

【0071】

図7(C)には、16R確変当たりとなって大当たり遊技が行われる場合の大当たり遊技中の第1大入賞口13、第2大入賞口19、及びV領域195の状態変化が例示されている。16R確変当たりとなった場合、図7(C)に例示されるように、5R確変当たりの場合と同様に、所定条件が成立するまで第1大入賞口13を開放状態に維持した後に閉塞状態に戻す4回の長開放ラウンド遊技と、所定条件が成立するまで第2大入賞口19を

50



開放状態に維持した後に閉塞状態に戻す1回の長開放ラウンド遊技とが行われる。そして、第2大入賞口19に係る長開放ラウンド遊技が終了すると、所定条件が成立するまで第1大入賞口13を開放状態に維持した後に閉塞状態に戻す11回の長開放ラウンド遊技が行われる。

【0072】

この16R確変当たりとなって大当たり遊技が行われる場合についても、第2大入賞口19に係る5ラウンド目の長開放ラウンド遊技に伴ってV領域195が長開放されるので、遊技球がV領域195を通過したことを条件として、大当たり遊技が終了した後に、確変遊技状態に移行する。

【0073】

このように、4R通常当たりの場合には大当たり遊技終了後に時短遊技状態に移行し、5R確変当たり又は16R確変当たりの場合には大当たり遊技終了後に確変遊技状態に移行する。なお、5R確変当たり又は16R確変当たりとなって大当たり遊技中に第2大入賞口19が長開放された場合であっても、遊技球が少なくとも1つはV領域195を通過したことがV入賞口スイッチ117によって検知されていなければ、確変遊技状態には移行しない。このように、第2大入賞口19及びV領域195の開放中に遊技球が1つもV入賞しなかった場合には、4R通常当たりに対する大当たり遊技終了後と同様に、時短遊技状態に移行することになる。

【0074】

[本実施形態の遊技機の特徴的な動作の概要]

次に、本実施形態のパチンコ遊技機1の特徴的な動作の概要について説明する。本実施形態では、大当たり遊技の終了後の所定期間において、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターンテーブルが、通常遊技状態とは異なるテーブルに変更される。

【0075】

ここで、変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターン(変動時間)を決定するための条件を既定したテーブルであり、複数の変動パターンを含む。特別図柄の変動開始時に行われる特別図柄判定において、大当たりか否かの判定が行われるとともに、特別図柄の変動パターンが変動パターンテーブルに基づいて決定される。そして、決定された変動パターン(変動時間)で特別図柄が特別図柄表示器(第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42)において変動し、当該変動時間の経過後に特別図柄判定の結果を示す図柄が停止される。

【0076】

図8は、第1始動口11への遊技球の入賞に基づく大当たり遊技が行われた後の変動パターンテーブルの切り替えを示す図である。図9は、第2始動口12への遊技球の入賞に基づく大当たり遊技が行われた後の変動パターンテーブルの切り替えを示す図である。

【0077】

図8に示すように、第1始動口11への遊技球の入賞に基づいて大当たり遊技(確変当たり遊技)が行われた場合、すなわち、第1特別図柄の変動に基づく大当たり遊技(「特1大当たり遊技」と表記する)が行われた場合、当該大当たり遊技後に高確時変動パターンテーブルに切り替えられる。この高確時変動パターンテーブルは、確変遊技状態で特別図柄判定が行われるときに特別図柄の変動パターンを決定するために用いられるテーブルである。高確時変動パターンテーブルには、複数の変動パターンが含まれる。

【0078】

すなわち、特1大当たり遊技後の1回目～100回目の特別図柄の変動においては、高確時変動パターンテーブルを用いて、特別図柄の変動パターンが決定される。特1大当たり遊技後の100回目の特別図柄の変動が終了すると、通常時変動パターンテーブルに戻る。通常時変動パターンテーブルは、通常遊技状態において変動パターンを決定するために用いられるテーブルである。

【0079】

一方、図9に示すように、第2始動口12への遊技球の入賞に基づいて大当たり遊技が

10

20

30

40

50



行われた場合、すなわち、第2特別図柄の変動に基づく大当たり遊技(「特2大当たり遊技」と表記する)が行われた場合、当該大当たり遊技後に特殊変動パターンテーブルに切り替えられる。特殊変動パターンテーブルが用いられる期間(特殊変動期間)は、当該大当たり遊技終了後の1回目～4回目の特別図柄の変動期間である。この特殊変動パターンテーブルには、特殊変動期間のみに選択される複数の特殊変動パターンが含まれる。特殊変動期間が経過した後は、上記高確時変動パターンテーブルに切り替えられる。その後、100回目の特別図柄の変動が終了すると、通常時変動パターンテーブルに戻される。

#### 【0080】

通常遊技状態では第2始動口12に遊技球が入賞することは殆どないため、特2大当たり遊技は、上述した確変遊技状態(あるいは大当たり後の101～104回転目の潜伏遊技状態)又は時短遊技状態中に発生する大当たり遊技である。すなわち、上記特殊変動期間は、通常遊技状態以外で大当たりとなった場合の大当たり遊技後の所定期間であり、2連目以降の大当たり遊技後の所定期間である。ここで、通常遊技状態に戻らずに大当たりが連続しているときのN回目の大当たりを「N連目」の大当たりということがある。

#### 【0081】

以上のように、本実施形態では、第2特別図柄の変動に基づく大当たり遊技後は、特殊変動パターンテーブルを用いて変動パターンが決定される特殊変動期間に移行し、特殊変動期間後は、高確時変動パターンテーブルを用いて変動パターンが決定される期間(以下、「確変変動期間」)に移行する。

#### 【0082】

なお、複数の高確時変動パターンテーブルが用意され、上記確変変動期間においても、特別図柄の変動回数に応じて高確時変動パターンテーブルが順次切り替えられてもよい。例えば、高確時変動パターンテーブルAおよび高確時変動パターンテーブルBがあり、特1大当たり遊技後の1～50回目の特別図柄の変動においては高確時変動パターンテーブルAが用いられ、特1大当たり遊技後の51～100回目の特別図柄の変動においては高確時変動パターンテーブルBが用いられてもよい。この場合において、特2大当たり遊技後の1～4回目の特別図柄の変動においては特殊変動パターンテーブルが用いられ、特2大当たり遊技後の5～50回目の特別図柄の変動においては高確時変動パターンテーブルAが用いられ、特2大当たり遊技後の51～100回目の特別図柄の変動においては高確時変動パターンテーブルBが用いられてもよい。

#### 【0083】

次に、第2特別図柄の変動に基づく大当たり遊技中の演出、および、上記特殊変動期間における演出について説明する。上述したように、第2始動口12への遊技球の入賞に基づいて大当たり遊技が行われると、すなわち、第2特別図柄の変動に基づいて大当たり遊技が行われると、遊技者が普通に右打ちをしている限りは、当該大当たり遊技中にV領域195に遊技球が進入して、当該大当たり遊技後に確変遊技状態に移行する。確変遊技状態では大当たりが発生し易いため、上記特殊変動期間においても大当たりとなる可能性が比較的高く、大当たり遊技後にすぐに大当たりとなることがある。

#### 【0084】

上記特殊変動期間中に大当たりとなるか否かは、第2特別図柄判定の保留に対する事前判定を行うことにより判定することができる。本実施形態では、大当たり遊技中に行われる大当たり演出において、第2特別図柄判定の保留に対する事前判定の結果に基づく演出を行う。

#### 【0085】

図10は、第2特別図柄の変動に基づく大当たり遊技中の保留連予告演出および大当たり遊技後の保留連演出を説明するための図である。

#### 【0086】

図10に示すように、第2特別図柄が変動してから停止することにより、第2特別図柄判定の結果が報知される。大当たりを示す大当たり図柄が停止されると、大入賞口(第1大入賞口13又は第2大入賞口19)を開閉する大当たり遊技が行われる。この大当たり

10

20

30

40

50



遊技中は、演出を制御する演出制御部（後述する）によって大当たり演出が実行される。大当たり演出では、例えば、大当たり遊技中であることを示す画像や現在何ラウンド目のラウンド遊技中かを示す画像が液晶表示器 5 に表示される。

【 0 0 8 7 】

ここで、当該大当たり遊技を発生させる契機となった第 2 特別図柄の変動中やそれ以前において、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄判定の権利が最大 4 つまで保留される。例えば、第 2 特別図柄の変動に基づく大当たり遊技が開始される前にいて、第 2 特別図柄判定の権利が 4 つ保留されていたとする。この 4 つの保留（特 2 保留）に対する事前判定の結果に基づいて、大当たり演出中に保留連予告演出が行われる。

【 0 0 8 8 】

具体的には、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞に応じて取得された大当たり乱数に基づいて、保留された第 2 特別図柄判定が大当たりか否かを判定する。例えば 2 つ目の保留が大当たりと判定された場合、大当たり演出中に保留連予告演出が行われる。そして、大当たり遊技が終了して、保留 1 に係る第 2 特別図柄の変動中および保留 2 に係る第 2 特別図柄の変動中に、保留連演出が行われる。

【 0 0 8 9 】

ここで、保留連予告演出は、大当たり遊技後に保留連演出が行われることを示唆する演出であり、第 2 特別図柄判定の保留に大当たりがあることを示唆する演出である。

【 0 0 9 0 】

また、保留連演出は、大当たり遊技の直後にさらに大当たりとなることを示唆する演出である。具体的には、保留連演出は、第 2 特別図柄の変動に基づく大当たり遊技後の 1 ～ 4 回目の第 2 特別図柄の変動中に行われる演出である。保留連演出は、複数の第 2 特別図柄の変動にわたって行われる。保留連演出は、第 2 特別図柄の変動に基づく大当たり遊技中に第 2 特別図柄判定の保留が少なくとも 1 つある場合において、例えば、これらの保留の中に大当たりがある場合に行われる。図 1 0 に示すように、保留 2 が大当たりである場合、保留連演出が行われ、当該保留連演出中に大当たりが報知され、大当たり遊技が行われる。

【 0 0 9 1 】

図 1 1 は、保留連予告演出およびその後の保留連演出の流れの一例を示す図である。図 1 1 に示すように、大当たり遊技中に行われる保留連予告演出として、所定の演出が行われる。例えば、液晶表示器 5 に所定の画像を表示するとともに、遊技者に演出ボタン 2 6 を操作させる演出が行われ、演出ボタン 2 6 に対する操作の結果として、成功または失敗が報知される。演出ボタン 2 6 に対する操作の結果として失敗が報知されると、保留連予告演出は終了し、大当たり遊技の終了後に通常の変動遊技状態の演出が行われる。

【 0 0 9 2 】

一方、演出ボタン 2 6 に対する操作の結果として成功が報知されると、大当たり遊技の終了後に保留連演出が行われる。当該保留連演出は、複数の特別図柄の変動にわたって行われる連続演出であり、大当たりに対する期待度が高い演出である。そして、保留連演出の結果、大当たり又はハズレが報知される。例えば、保留連演出が行われた場合、90% の確率で大当たりとなり、10% の確率でハズレとなるように設定されてもよい。なお、保留連予告演出において成功が報知されると、その後の大当たりが確定であってもよい。

【 0 0 9 3 】

上述のように、第 2 特別図柄の変動に基づく大当たり遊技後の特殊変動期間では、特殊変動パターンテーブルに基づいて変動パターンが決定される。図 1 0 に示した保留連演出は、当該特殊変動期間に行われ、特殊変動パターンテーブルに含まれる特殊変動パターンに基づいて行われる。このため、保留連演出に先だって行われる保留連予告演出は、大当たり遊技後に特殊変動期間に移行するか否か、および、特殊変動期間における変動パターンを事前に判定する事前判定処理の結果に基づいて行われる。事前判定処理の詳細については後述する。

【 0 0 9 4 】



以下、図１２～図２９に基づいて上述した演出制御を実現するためのパチンコ遊技機１の内部構成やパチンコ遊技機１で行われる処理の一例について、詳細に説明する。

【００９５】

[パチンコ遊技機１の制御装置の構成]

図１２は、パチンコ遊技機１の制御装置の構成例を示すブロック図である。図１２に例示されるように、パチンコ遊技機１の制御装置は、各種判定やコマンドの送信といった遊技の進行を制御する遊技制御部１００、遊技制御部１００から受信したコマンドに基づいて演出を統括的に制御する演出制御部１３０、画像や音による演出を制御する画像音響制御部１４０、各種のランプや可動体による演出を制御するランプ制御部１５０等から構成されている。なお、制御装置の構成はこれに限定されるものではなく、例えば演出制御部１３０、画像音響制御部１４０、及びランプ制御部１５０が１つの基板で構成されてい

10

【００９６】

[遊技制御部１００の構成例]

遊技制御部１００は、メインＣＰＵ１０１、メインＲＯＭ１０２、及びメインＲＡＭ１０３を備えている。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＯＭ１０２に記憶されたプログラム等に基づいて、判定や払い出し賞球数に関連する各種の演算処理を行う。メインＲＡＭ１０３は、メインＣＰＵ１０１が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。

【００９７】

遊技制御部１００には、第１始動口スイッチ１１１、第２始動口スイッチ１１２、電動チューリップ制御部１１３、ゲートスイッチ１１４、第１大入賞口スイッチ１１５、第２大入賞口スイッチ１１６、Ｖ入賞口スイッチ１１７、排出スイッチ１１８、第１大入賞口制御部１１９、第２大入賞口制御部１２０、Ｖ入賞口制御部１２１、普通入賞口スイッチ１２２、及び表示器４を構成する各表示器４１～４８が接続されている。

20

【００９８】

第１始動口スイッチ１１１は、第１始動口１１に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部１００に出力する。第２始動口スイッチ１１２は、第２始動口１２に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部１００に出力する。電動チューリップ制御部１１３は、遊技制御部１００からの制御信号に応じて、電動チューリップ１７の一对の羽根部材に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、第２始動口１２を開閉する。ゲートスイッチ１１４は、遊技球がゲート１６を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御部１００に出力する。

30

【００９９】

第１大入賞口スイッチ１１５は、第１大入賞口１３に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部１００に出力する。第２大入賞口スイッチ１１６は、第２大入賞口１９に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部１００に出力する。Ｖ入賞口スイッチ１１７は、Ｖ領域１９５に進入する遊技球を検知して、その検知信号を遊技制御部１００に出力する。排出スイッチ１１８は、排出領域１９６に進入する遊技球を検知して、その検知信号を遊技制御部１００に出力する。

40

【０１００】

第１大入賞口制御部１１９は、遊技制御部１００からの制御信号に基づいて、第１大入賞口１３を閉塞するプレートに駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、第１大入賞口１３を開閉する。第２大入賞口制御部１２０は、遊技制御部１００からの制御信号に基づいて、第２大入賞口１９を閉塞する第１羽根部材１９１（図２参照）に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、第２大入賞口１９を開閉する。Ｖ入賞口制御部１２１は、遊技制御部１００からの制御信号に基づいて、Ｖ領域１９５を開閉する第２羽根部材１９２（図２参照）に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、Ｖ領域１９５を開閉する。普通入賞口スイッチ１２２は、遊技球が普通入賞口１４に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部１００

50



に出力する。

【 0 1 0 1 】

遊技制御部 1 0 0 のメイン CPU 1 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 1 1 1、第 2 始動口スイッチ 1 1 2、第 1 大入賞口スイッチ 1 1 5、第 2 大入賞口スイッチ 1 1 6、又は普通入賞口スイッチ 1 2 2 からの検知信号が入力されると、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球の払い出しを払出制御基板（不図示）に指示し、払出制御基板からの情報に基づいて、払い出す賞球の個数を管理する。詳細な説明は省略するが、払出制御基板は、球タンクから遊技球を送り出す駆動モータを制御することによって、上皿 2 8 又は下皿 2 9 に遊技球を供給する。なお、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 は 4 つの普通入賞口 1 4 を有しているため、4 つの普通入賞口スイッチ 1 2 2 を備えているが、図 1 2 においては、普通入賞口スイッチ 1 2 2 を 1 つだけ表記している。

10

【 0 1 0 2 】

メイン CPU 1 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 1 1 1 からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第 1 特別図柄判定を実行する。また、第 2 始動口スイッチ 1 1 2 からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第 2 特別図柄判定を実行する。そして、大当たりであると判定した場合には、第 1 大入賞口制御部 1 1 9 及び第 2 大入賞口制御部 1 2 0 を介して第 1 大入賞口 1 3 及び第 2 大入賞口 1 9 を開閉して大当たり遊技を実行する。また、第 2 大入賞口 1 9 に係るラウンド遊技に伴って、V 入賞口制御部 1 2 1 を介して V 領域 1 9 5 を開閉する。そして、V 入賞口スイッチ 1 1 7 からの検知信号が入力された場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を確変遊技状態に設定し、V 入賞口スイッチ 1 1 7 からの検知信号が入力されなかった場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を時短遊技状態に設定する。

20

【 0 1 0 3 】

また、メイン CPU 1 0 1 は、ゲートスイッチ 1 1 4 からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて普通図柄判定を実行する。そして、第 2 始動口 1 2 を開放すると判定した場合、電動チューリップ制御部 1 1 3 を介して電動チューリップ 1 7 を作動させることにより、第 2 始動口 1 2 を一時的に開放する。

【 0 1 0 4 】

また、メイン CPU 1 0 1 は、表示器 4 を構成する各表示器 4 1 ~ 4 8 に図 4 に基づいて上述した処理を実行させる。

30

【 0 1 0 5 】

[ 演出制御部 1 3 0 の構成例 ]

演出制御部 1 3 0 は、サブ CPU 1 3 1、サブ ROM 1 3 2、サブ RAM 1 3 3、及び RTC（リアルタイムクロック）1 3 4 を備えている。サブ CPU 1 3 1 は、サブ ROM 1 3 2 に記憶されたプログラムに基づいて、演出を制御する際の演算処理を行う。サブ RAM 1 3 3 は、サブ CPU 1 3 1 が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。RTC 1 3 4 は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。

【 0 1 0 6 】

40

サブ CPU 1 3 1 は、遊技制御部 1 0 0 から送信される特別図柄判定や普通図柄判定、大当たり遊技等に関する遊技情報に基づいて演出内容を設定する。その際、演出ボタン 2 6 又は十字キー 2 7 からの操作情報の入力を受け付けて、その操作情報に応じた演出内容を設定する場合もある。サブ CPU 1 3 1 は、設定した演出内容の演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 に送信する。

【 0 1 0 7 】

[ 画像音響制御部 1 4 0 の構成例 ]

画像音響制御部 1 4 0 は、図には示されていないが、統括 CPU、制御用 ROM、制御用 RAM、VDP（Video Display Processor）、音響 DSP（Digital Signal Processor）等を有して構成されている。統括 CPU は、制御用 ROM に記憶され

50



たプログラムに基づいて、演出制御部 130 において演出内容が設定された演出を表現する画像や音を制御する際の演算処理を行う。制御用 RAM は、統括 CPU が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。

#### 【0108】

統括 CPU は、演出制御部 130 からのコマンド及び制御用 ROM に記憶されているプログラムに基づいて制御信号を生成して VDP 及び音響 DSP に出力することにより、VDP 及び音響 DSP の動作を制御する。

#### 【0109】

図には示されていないが、VDP は、演出画像の生成に必要な素材データを記憶する画像用 ROM、演出画像の描画処理を実行する描画エンジン、及び描画エンジンによって描画された演出画像を液晶表示装置 5 に出力する出力回路を有している。描画エンジンは、統括 CPU からの制御信号に基づいて、画像用 ROM に記憶されている素材データを用いて、フレームバッファに演出画像を描画する。出力回路は、このフレームバッファに描画された演出画像を所定のタイミングで液晶表示装置 5 に出力する。

10

#### 【0110】

図には示されていないが、音響 DSP には、楽曲や音声、効果音等に関する各種音響データを記憶する音響用 ROM と、音響 DSP によるデータ処理等の作業領域として使用される SDRAM が接続されている。音響 DSP は、統括 CPU からの制御信号に対応する音響データを音響用 ROM から SDRAM に読み出してデータ処理を実行し、データ処理後の音響データをスピーカ 24 へ出力する。

20

#### 【0111】

##### [ ランプ制御部 150 の構成例 ]

ランプ制御部 150 は、図には示されていないが、ランプ CPU、ランプ ROM、及びランプ RAM を備えている。ランプ CPU は、ランプ ROM に記憶されたプログラムに基づいて、可動役物 7、遊技盤 2 に設けられた盤ランプ 25、及び枠部材 3 に内蔵された枠ランプ 37 の動作を制御する際の演算処理を行う。ランプ RAM は、ランプ CPU が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。

#### 【0112】

ランプ ROM には、発光パターンデータ及び動作パターンデータが記憶されている。ここで、発光パターンデータは、可動役物 7、盤ランプ 25、及び枠ランプ 37 のそれぞれの発光パターンを示すデータである。動作パターンデータは、可動役物 7 の動作パターンを示すデータである。

30

#### 【0113】

ランプ CPU は、ランプ ROM に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部 130 から受信したコマンドに対応する発光パターンデータをランプ RAM に読み出して、可動役物 7 の発光素子、盤ランプ 25、及び枠ランプ 37 の各発光素子の発光を制御する。

#### 【0114】

また、ランプ CPU は、ランプ ROM に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御部 130 から受信したコマンドに対応する動作パターンデータをランプ RAM に読み出して、可動役物 7 を動作させるステッピングモータの駆動を制御する。

40

#### 【0115】

##### [ 遊技制御部 100 によるタイマ割込み処理 ]

次に、図 13 を参照しつつ、遊技制御部 100 において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図 13 は、遊技制御部 100 において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御部 100 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 13 に例示されている一連の処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図 13 以降のフローチャートに基づ

50



いて説明する遊技制御部 100 の処理は、メイン ROM 102 に記憶されているプログラムに基づいてメイン CPU 101 が発行する命令に従って行われる。

【0116】

まず、メイン CPU 101 は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数の各種乱数を更新する乱数更新処理を実行する（ステップ S1）。

【0117】

ここで、大当たり乱数は、大当たり又はハズレを決定するための乱数である。図柄乱数は、大当たりであると判定された場合に、大当たりの種類を決定するための乱数である。リーチ乱数は、ハズレであると判定された場合に、リーチ有りの演出を行うか或いはリーチ無しの演出を行うかを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄が変動表示される際の変動パターンを決定するための乱数である。普通図柄乱数は、第2始動口12を開放するか否かを決定するための乱数である。大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数は、このステップ S1 の処理が行われる毎に「1」加算される。なお、このステップ S1 の処理を行うカウンタとしてはループカウンタが使用されており、各乱数は、予め設定された最大値に達した後は「0」に戻る。

【0118】

ステップ S1 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、各スイッチからの検知信号が入力された場合に、スイッチ処理を実行する（ステップ S2）。このスイッチ処理については、図14に基づいて後に詳述する。

【0119】

ステップ S2 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、特別図柄判定を実行し、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示させる処理等を含む特別図柄処理を実行する（ステップ S3）。この特別図柄処理については、図20に基づいて後に詳述する。

【0120】

ステップ S3 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器45に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる処理等を含む普通図柄処理を実行する（ステップ S4）。この普通図柄処理については、図24に基づいて後に詳述する。

【0121】

ステップ S4 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、普通図柄判定を行った結果、第2始動口12を開放すると判定した場合に、電動チューリップ制御部113を介して電動チューリップ17を作動させる電動チューリップ処理を実行する（ステップ S5）。この電動チューリップ処理については、図25に基づいて後に詳述する。

【0122】

ステップ S5 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、ステップ S3 の処理で大当たりであると判定した場合に、第1大入賞口制御部119、第2大入賞口制御部120、及びV入賞口制御部121を制御して第1大入賞口13、第2大入賞口19、及びV領域195を開放する大入賞口開放制御処理を実行する（ステップ S6）。この大入賞口開放制御処理については、図26～図28に基づいて後に詳述する。

【0123】

ステップ S6 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行する（ステップ S7）。例えば、第1始動口11または第2始動口12に1個の遊技球が入賞すると、3個の遊技球が払い出される。また、普通入賞口14に1個の遊技球が入賞すると、10個の遊技球が払い出される。また、第1大入賞口13または第2大入賞口19に1個の遊技球が入賞すると、10個の遊技球が払い出される。

【0124】

ステップ S7 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、ステップ S7 以前の処理ステップにおいてメイン RAM 103 にセット（格納）された各種コマンドや演出内容を決定す

10

20

30

40

50



るために必要な情報を演出制御部 130 に送信する送信処理を実行する (ステップ S8)。  
。

【0125】

[遊技制御部 100 によるスイッチ処理]

図 14 は、図 13 のステップ S2 におけるスイッチ処理の詳細フローチャートである。ステップ S1 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、図 14 に例示されるように、第 1 始動口スイッチ 111 からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップ S1 の処理によって適宜更新される各種乱数 (大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数) について、第 1 始動口スイッチ 111 からの検知信号が入力された時点の値を取得する処理等を含む第 1 始動口スイッチ処理を実行する (ステップ S21)。この第 1 始動口スイッチ処理については、図 15 に基づいて後に詳述する。

10

【0126】

次に、メイン CPU 101 は、第 2 始動口スイッチ 112 からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップ S1 の処理によって適宜更新される各種乱数について、第 2 始動口スイッチ 112 からの検知信号が入力された時点の値を取得する処理等を含む第 2 始動口スイッチ処理を実行する (ステップ S22)。この第 2 始動口スイッチ処理については、図 16 に基づいて後に詳述する。

【0127】

そして、メイン CPU 101 は、ゲートスイッチ 114 からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップ S1 の処理によって適宜更新される普通図柄乱数について、ゲートスイッチ 114 からの検知信号が入力された時点の値を取得するゲートスイッチ処理を実行する (ステップ S23)。このゲートスイッチ処理については、図 19 に基づいて後に詳述する。

20

【0128】

[遊技制御部 100 による第 1 始動口スイッチ処理]

図 15 は、図 14 のステップ S21 における第 1 始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。図 15 に例示されるように、メイン CPU 101 は、ステップ S1 の乱数更新処理に続いて、第 1 始動口スイッチ 111 からの検知信号 (具体的には第 1 始動口スイッチ 111 が「ON」になったことを示す ON 信号) が入力されたか否かに基づいて、第 1 始動口スイッチ 111 が「ON」になったか否かを判定する (ステップ S210)。ここで、第 1 始動口スイッチ 111 が「ON」になったと判定した場合 (ステップ S210: YES)、メイン RAM 103 に記憶されている第 1 特別図柄判定の保留数 U1 が、メイン ROM 102 に記憶されている第 1 特別図柄判定の最大保留数 Umax1 (本実施形態では「4」) 未満であるか否かを判定する (ステップ S211)。

30

【0129】

メイン CPU 101 は、保留数 U1 が最大保留数 Umax1 未満であると判定した場合 (ステップ S211: YES)、保留数 U1 の値を「1」加算した値に更新し (ステップ S212)、第 1 特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得して、これらの乱数を対応付けてメイン RAM 103 に格納する (ステップ S213 ~ ステップ S216)。

40

【0130】

ステップ S216 に続いて、メイン CPU 101 は、取得した各乱数に基づいて、事前判定処理を行う (ステップ S217)。当該事前判定処理の結果に基づいて、上述した保留連予告演出等が行われる。事前判定処理の詳細については後述する。

【0131】

ステップ S217 に続いて、メイン CPU 101 は、ステップ S217 の事前判定処理の結果を含む先読みコマンドを RAM 103 にセットする (ステップ S218)。具体的には、ステップ S216 の事前判定処理において大当たりか否か、大当たりである場合の大当たり図柄、及び、変動パターンが事前判定され、当該大当たりか否かの情報、大当たり図柄、変動パターン、および、現在の遊技状態を示す情報を含む先読みコマンドがセッ

50



トされる。ここでセットされた先読みコマンドは、ステップS 8の送信処理で演出制御部130に送信される。ステップS 218の処理の後、メインCPU101は、図15に示す第1始動口スイッチ処理を終了する。

【0132】

[遊技制御部100による第2始動口スイッチ処理]

図16は、図14のステップS 22における第2始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。図16に例示されるように、メインCPU101は、ステップS 21の第1始動口スイッチ処理に続いて、第2始動口スイッチ112からの検知信号(具体的には第2始動口スイッチ112が「ON」になったことを示すON信号)が入力されたか否かに基づいて、第2始動口スイッチ112が「ON」になったか否かを判定する(ステップS 220)。

10

【0133】

メインCPU101は、第2始動口スイッチ112が「ON」になったと判定した場合(ステップS 220: YES)、メインRAM103に記憶されている第2特別図柄判定の保留数U2が、メインROM102に記憶されている第2特別図柄判定の最大保留数Umax2(本実施形態では「4」)未満であるか否かを判定する(ステップS 221)。

【0134】

メインCPU101は、保留数U2が最大保留数Umax2未満であると判定した場合(ステップS 221: YES)、保留数U2の値を「1」加算した値に更新し(ステップS 222)、第2特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得して、これらの乱数を対応付けてメインRAM103に格納する(ステップS 223～ステップS 226)。

20

【0135】

ステップS 226に続いて、メインCPU101は、取得した各乱数に基づいて、事前判定処理を行う(ステップS 227)。ステップS 227の事前判定処理は、ステップS 217の事前判定処理と同じ処理である。事前判定処理の詳細については後述する。

【0136】

ステップS 227に続いて、メインCPU101は、ステップS 227の事前判定処理の結果を含む先読みコマンドをRAM103にセットする(ステップS 228)。具体的には、ステップS 226の事前判定処理において大当たりか否か、大当たりである場合の大当たり図柄、及び、変動パターンが事前判定され、当該大当たりか否かの情報、大当たり図柄、変動パターン、および、現在の遊技状態を示す情報を含む先読みコマンドがセットされる。ここでセットされた先読みコマンドは、ステップS 8の送信処理で演出制御部130に送信される。ステップS 228の処理の後、メインCPU101は、図16に示す第2始動口スイッチ処理を終了する。

30

【0137】

(事前判定処理)

以下、ステップS 217及びステップS 227の事前判定処理の詳細について説明する。図17は、ステップS 217及びステップS 227の事前判定処理の詳細フローチャートである。

40

【0138】

図17に示すように、メインCPU101は、まず、低確率当たり判定を行う(ステップS 2201)。具体的には、メインCPU101は、ステップS 213又はステップS 223で取得した大当たり乱数と、図5(A)の低確率遊技状態における大当たりの乱数値を記憶した低確用大当たり判定テーブルとに基づいて、低確率当たり判定を行う。また、メインCPU101は、ステップS 2201において、大当たりと判定した場合、大当たり図柄を判定する。より具体的には、メインCPU101は、ステップS 214又はステップS 224で取得した図柄乱数が、図5(C)又は図5(D)に示すテーブルに格納された乱数値の何れと等しいかを判定することで、大当たり図柄を判定する。

【0139】

50



ステップS 2 2 0 1の低確率当たり判定の結果が大当たりである場合（ステップS 2 2 0 2：YES）、メインCPU 1 0 1は、次にステップS 2 2 0 9の処理を行う。このステップS 2 2 0 2でYESと判定された場合は、遊技機1の遊技状態が高確率遊技状態および低確率遊技状態の何れでも大当たりとなる。

【0140】

一方、ステップS 2 2 0 1の低確率当たり判定の結果が大当たりでない場合（ステップS 2 2 0 2：NO）、メインCPU 1 0 1は、高確率当たり判定を行う（ステップS 2 2 0 3）。具体的には、メインCPU 1 0 1は、取得した大当たり乱数と、図5（B）の高確率遊技状態における大当たりの乱数値を記憶した高確用大当たり判定テーブルとに基づいて、高確率当たり判定を行う。また、メインCPU 1 0 1は、ステップS 2 2 0 3において、大当たりと判定した場合、大当たり図柄を判定する。より具体的には、メインCPU 1 0 1は、ステップS 2 1 4又はステップS 2 2 4で取得した図柄乱数が、図5（C）又は図5（D）に示すテーブルに格納された乱数値の何れと等しいかを判定することで、大当たり図柄を判定する。

10

【0141】

ステップS 2 2 0 3の高確率当たり判定の結果が大当たりである場合（ステップS 2 2 0 4：YES）、メインCPU 1 0 1は、次にステップS 2 2 1 0の処理を行う。

【0142】

一方、ステップS 2 2 0 3の高確率当たり判定の結果が大当たりでない場合（ステップS 2 2 0 4：NO）、メインCPU 1 0 1は、特殊先読みフラグがONか否かを判定する（ステップS 2 2 0 5）。ここで、特殊先読みフラグは、今回取得した各乱数に係る特別図柄判定が、上記特殊変動期間において行われる判定であることを示すフラグである。特殊先読みフラグは、後述する特殊先読みフラグ設定処理において設定される。

20

【0143】

特殊先読みフラグがONである場合（ステップS 2 2 0 5：YES）、メインCPU 1 0 1は、次にステップS 2 2 1 8の処理を実行する。

【0144】

一方、特殊先読みフラグがONでない場合（ステップS 2 2 0 5：NO）、メインCPU 1 0 1は、現在の遊技状態でリーチ判定を行う（ステップS 2 2 0 6）。具体的には、メインCPU 1 0 1は、ステップS 2 1 5又はステップS 2 2 5で取得したリーチ乱数と現在の遊技状態とに基づいて、リーチか否かを判定する。

30

【0145】

ステップS 2 2 0 6に続いて、メインCPU 1 0 1は、現在の遊技状態に応じて変動パターンテーブルを選択する（ステップS 2 2 0 7）。パチンコ遊技機1（のメインROM 1 0 2）には、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための条件を既定した変動パターンテーブルが複数記憶されている。具体的には、大別して、特別図柄判定の結果がハズレであってリーチ無しの場合に用いられるハズレ用変動パターンテーブル、特別図柄判定の結果がハズレであってリーチ有りの場合に用いられるリーチ用変動パターンテーブル、および、特別図柄判定の結果が大当たりである場合に用いられる大当たり用変動パターンテーブルが記憶されている。さらにこれらのテーブルには、遊技状態に応じて複数のテーブルが含まれる。

40

【0146】

より具体的には、通常遊技状態における変動パターンの決定に用いられるハズレ用通常時変動パターンテーブル、リーチ用通常時変動パターンテーブル、大当たり用通常時変動パターンテーブルが含まれる。また、高確率遊技状態（特殊変動期間を除く）における変動パターンの決定に用いられるハズレ用高確時変動パターンテーブル、リーチ用高確時変動パターンテーブル、大当たり用高確時変動パターンテーブルが含まれる。また、特殊変動期間における変動パターンの決定に用いられるハズレ用特殊変動パターンテーブル、リーチ用特殊変動パターンテーブル、大当たり用特殊変動パターンテーブルが含まれる。なお、変動パターンテーブルの一例については、後述する。

50



## 【 0 1 4 7 】

ステップ S 2 2 0 7 においては、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 2 2 0 6 のリーチ判定の結果と、現在の遊技状態とに基づいて、上記変動パターンテーブルの中から何れかを選択する。より具体的には、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 2 2 0 7 が実行される場合はハズレであるため、ステップ S 2 2 0 6 のリーチ判定の結果に基づいて、現在の遊技状態に応じたハズレ用変動パターンテーブル又はリーチ用変動パターンテーブルを選択する。

## 【 0 1 4 8 】

ステップ S 2 2 0 7 に続いて、メイン CPU 1 0 1 は、変動パターンを判定する（ステップ S 2 2 0 8 ）。具体的には、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 2 2 0 7 において選択した変動パターンテーブルと取得した変動パターン乱数とに基づいて、当該変動パターンテーブルに含まれる何れか 1 の変動パターン（ハズレ変動パターン、又は、リーチ変動パターン）を判定する。

10

## 【 0 1 4 9 】

ステップ S 2 2 0 8 の処理の後、メイン CPU 1 0 1 は、事前判定処理を終了する。

## 【 0 1 5 0 】

一方、ステップ S 2 2 0 2 において YES と判定した場合、メイン CPU 1 0 1 は、低確率当たり先読みコマンドを RAM 1 0 3 に格納する（ステップ S 2 2 0 9 ）。ここでは、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 2 2 0 1 の低確率当たり判定の結果が大当たりであるため、低確率当たり先読みコマンドを格納する。低確率当たり先読みコマンドは、演出制御部 1 3 0 に出力される事前判定演出のためのコマンドであり、低確用大当たり判定テーブルを用いて大当たり判定を行った結果、大当たりと判定されたことを示すコマンドである。すなわち、低確率当たり先読みコマンドは、遊技状態が低確率遊技状態であっても高確率遊技状態であっても保留が大当たりであることを示すコマンドである。

20

## 【 0 1 5 1 】

ステップ S 2 2 0 9 の処理の後、メイン CPU 1 0 1 は、次にステップ S 2 2 1 2 の処理を実行する。

## 【 0 1 5 2 】

一方、ステップ S 2 2 0 4 において YES と判定した場合、メイン CPU 1 0 1 は、高確率当たり先読みコマンドを RAM 1 0 3 に格納する（ステップ S 2 2 1 0 ）。高確率当たり先読みコマンドは、演出制御部 1 3 0 に出力される事前判定演出のためのコマンドであり、高確用大当たり判定テーブルを用いて大当たり判定を行った結果、大当たりと判定されたことを示すコマンドである。すなわち、高確率当たり先読みコマンドは、高確率遊技状態の場合に大当たりとなることを示すコマンドである。

30

## 【 0 1 5 3 】

ステップ S 2 2 0 9 において格納される低確率当たり先読みコマンド、および、ステップ S 2 2 1 0 において格納される高確率当たり先読みコマンドについては、後述する。

## 【 0 1 5 4 】

ステップ S 2 2 1 0 に続いて、メイン CPU 1 0 1 は、現在の遊技状態が高確率遊技状態か否かを判定する（ステップ S 2 2 1 1 ）。現在の遊技状態が低確率遊技状態である場合（ステップ S 2 2 1 1 : NO ）、保留された特別図柄判定はハズレであるため、メイン CPU 1 0 1 は、次にステップ S 2 2 0 5 の処理を実行する。

40

## 【 0 1 5 5 】

現在の遊技状態が高確率遊技状態である場合（ステップ S 2 2 1 1 : YES ）、メイン CPU 1 0 1 は、次にステップ S 2 2 1 2 の処理を実行する。

## 【 0 1 5 6 】

ステップ S 2 2 1 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、特殊先読みフラグが ON か否かを判定する。特殊先読みフラグが ON でない場合（ステップ S 2 2 1 2 : NO ）、メイン CPU 1 0 1 は、現在の遊技状態に応じた変動パターンテーブル（大当たり）を選択する（ステップ S 2 2 1 3 ）。具体的には、メイン CPU 1 0 1 は、現在の遊技状態が通常遊

50



技状態である場合、大当たり用通常時変動パターンテーブルを選択し、現在の遊技状態が高確率遊技状態である場合、大当たり用高確時変動パターンテーブルを選択する。

【0157】

ステップS2213に続いて、メインCPU101は、変動パターンを判定する(ステップS2214)。具体的には、メインCPU101は、取得した変動パターン乱数と、ステップS2213で選択した変動パターンテーブルとに基づいて、大当たりを示す変動パターンを判定する。

【0158】

ステップS2214に続いて、メインCPU101は、特殊先読みフラグ設定処理を行う(ステップS2215)。以下、特殊先読みフラグ設定処理の詳細について説明する。

10

【0159】

(特殊先読みフラグ設定処理)

図18は、図17のステップS2215における特殊先読みフラグ設定処理の詳細フローチャートである。図18に示すように、メインCPU101は、第1特別図柄判定に基づく大当たり遊技中(特1大当たり中)か否かを判定する(ステップS2231)。特1大当たり中である場合(ステップS2231: YES)、メインCPU101は、図18に示す特殊先読みフラグ設定処理を終了する。

【0160】

一方、特1大当たり中でない場合(ステップS2231: NO)、メインCPU101は、現在の遊技状態が通常遊技状態か否かを判定する(ステップS2232)。現在の遊技状態が通常遊技状態である場合(ステップS2232: YES)、メインCPU101は、図18に示す特殊先読みフラグ設定処理を終了する。

20

【0161】

一方、現在の遊技状態が通常遊技状態でない場合(ステップS2233: NO)、メインCPU101は、特殊先読みフラグをONに設定する(ステップS2233)。

【0162】

ステップS2233の処理の後、メインCPU101は、図18に示す特殊先読みフラグ設定処理を終了して、処理を図17に戻す。

【0163】

このように、通常遊技状態以外、すなわち、確変遊技状態あるいは潜伏遊技状態(確変大当たりの大当たり遊技後の1~104回転目の期間)、または時短遊技状態(通常大当たりの大当たり遊技後の1~100回転目の期間)において大当たりとなった場合、特殊先読みフラグがONに設定される。また、特1大当たり中である場合は、特殊先読みフラグはONに設定されない。これは、特1大当たり中では、第2特別図柄判定の保留が無い可能性が高いため、大当たり遊技後に上述の特殊変動期間に移行させないからである。すなわち、通常遊技状態以外の遊技状態では、第2始動口12に遊技球が入賞し易い状態であり、第2特別図柄判定が複数保留されている場合が多いため、大当たり遊技後に上記特殊変動期間に移行させて保留連演出を行う。一方で、通常遊技状態又は特1大当たり中は、第2特別図柄判定の保留が無い可能性が高いため、大当たり遊技後に上記特殊変動期間に移行させず、保留連演出も行わない。

30

40

【0164】

図17に戻り、ステップS2212でYESと判定した場合、すなわち、今回の図17の処理が行われる前にステップS2215において特殊先読みフラグがONに設定されていた場合、メインCPU101は、大当たり用の特殊変動パターンテーブルを選択する(ステップS2216)。

【0165】

ステップS2216に続いて、メインCPU101は、特殊変動パターンを判定する(ステップS2217)。具体的には、メインCPU101は、取得した変動パターン乱数と、ステップS2216で選択した特殊変動パターンテーブルとに基づいて、大当たりを示す特殊変動パターンを判定する。

50



## 【 0 1 6 6 】

ステップ S 2 2 1 7 の処理の後、メイン C P U 1 0 1 は、図 1 7 に示す事前判定処理を終了する。

## 【 0 1 6 7 】

一方、ステップ S 2 2 0 5 において Y E S と判定した場合、すなわち、高確率遊技状態でも低確率遊技状態でもハズレであり、かつ、特殊先読みフラグが O N である場合、メイン C P U 1 0 1 は、特殊期間でのリーチ判定を行う（ステップ S 2 2 1 8）。ここでは、メイン C P U 1 0 1 は、取得したリーチ乱数に基づいて、リーチの有無を判定する。なお、特殊期間におけるリーチ判定（ステップ S 2 2 1 8）と、特殊期間を除く高確率遊技状態におけるリーチ判定（ステップ S 2 2 0 6）とで、リーチ有りとは判定される確率が同じであってもよいし、異なってもよい。また、特殊期間におけるリーチ判定（ステップ S 2 2 1 8）と、通常遊技状態におけるリーチ判定（ステップ S 2 2 0 6）とで、リーチ有りとは判定される確率が同じであってもよいし、異なってもよい。

10

## 【 0 1 6 8 】

ステップ S 2 2 1 8 に続いて、メイン C P U 1 0 1 は、ステップ S 2 2 1 8 のリーチ判定の結果に基づいて、特殊変動パターンテーブルを選択する（ステップ S 2 2 1 9）。具体的には、メイン C P U 1 0 1 は、ステップ S 2 2 1 8 でリーチ有りとは判定した場合、リーチ用特殊変動パターンテーブルを選択し、ステップ S 2 2 1 8 でリーチ無しとは判定した場合、ハズレ用特殊変動パターンテーブルを選択する。

20

## 【 0 1 6 9 】

ステップ S 2 2 1 9 に続いて、メイン C P U 1 0 1 は、特殊変動パターンを判定する（ステップ S 2 2 2 0）。具体的には、メイン C P U 1 0 1 は、取得した変動パターン乱数と、ステップ S 2 2 1 9 で選択した特殊変動パターンテーブルとに基づいて、ハズレの特殊変動パターン、又は、リーチの特殊変動パターンを判定する。

30

## 【 0 1 7 0 】

ステップ S 2 2 2 0 の処理の後、メイン C P U 1 0 1 は、図 1 7 に示す事前判定処理を終了する。

## 【 0 1 7 1 】

以上のように、本実施形態では、第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞に応じて、当該入賞に係る特別図柄判定に対する事前判定処理が行われ、大当たりか否かや変動パターンが判定される。

## 【 0 1 7 2 】

具体的には、事前判定処理においては、高確率遊技状態か低確率遊技状態にかかわらず、まず、低確用大当たり判定テーブルを用いて大当たりか否かの判定が行われる（ステップ S 2 2 0 1）。この結果が大当たりである場合は（ステップ S 2 2 0 2 : Y E S）、低確率当たり先読みコマンドが格納される（ステップ S 2 2 0 9）。低確用大当たり判定テーブルを用いて大当たりと判定される場合は、低確率遊技状態でも高確率遊技状態でも大当たりと判定されるため、以降のステップでは大当たりとして変動パターンが判定される。例えば、特殊先読みフラグが O N であれば、大当たり用の特殊変動パターンが判定される。判定された変動パターンは、低確率当たり先読みコマンドに含まれて、演出制御部 1 3 0 に出力される。

40

## 【 0 1 7 3 】

一方、低確用大当たり判定テーブルを用いた判定の結果が大当たりでない場合（ステップ S 2 2 0 2 : N O）、高確用大当たり判定テーブルを用いて大当たりか否かの判定が行われる（ステップ S 2 2 0 3）。この結果が大当たりである場合は（ステップ S 2 2 0 4 : Y E S）、高確率当たり先読みコマンドが格納される（ステップ S 2 2 1 0）。高確用大当たり判定テーブルを用いて大当たりと判定される場合は、高確率遊技状態の場合のみ大当たりと判定されるため、ステップ S 2 2 1 1 において高確率遊技状態か否かが判定される。高確率遊技状態であれば（ステップ S 2 2 1 1 : Y E S）、以降、大当たりとして変動パターンが判定される。判定された変動パターンは、高確率当たり先読みコマンド

50



に含まれて、演出制御部 130 に出力される。

【0174】

このように、本実施形態では、確率遊技状態か低確率遊技状態かにかかわらず、まず、低確用大当たり判定テーブルを用いて大当たりか否かが判定され、ハズレと判定された場合は、高確用大当たり判定テーブルを用いて大当たりか否かが判定される。これにより、大当たりか否かの判定を効率的に行うことができる。

【0175】

すなわち、高確用大当たり判定テーブルには、低確用大当たり判定テーブルに含まれる大当たりを示す乱数値の全てが含まれる。このため、低確用大当たり判定テーブルで大当たりと判定される場合は、低確率遊技状態でも高確率遊技状態でも大当たりと判定されるため、遊技状態を判定する必要はない。

10

【0176】

また、本実施形態では、低確用大当たり判定テーブルを用いて大当たりと判定された場合と、高確用大当たり判定テーブルを用いて大当たりと判定された場合とで、区別可能な先読みコマンドがセットされる。

【0177】

図30は、低確率当たり先読みコマンドおよび高確率当たり先読みコマンドの一例を示す図である。

【0178】

図30に示すように、低確率当たり先読みコマンドと高確率当たり先読みコマンドとは、同じ大当たり図柄であっても識別情報によって識別される。例えば、事前判定処理において、メインCPU101が低確用大当たり判定テーブルを用いて大当たりと判定し、かつ、大当たり図柄Aと判定した場合、識別情報「001」を含む低確率当たり先読みコマンドが演出制御部130に出力される。また、メインCPU101が高確用大当たり判定テーブルを用いて大当たりと判定し、かつ、大当たり図柄Aと判定した場合、識別情報「011」を含む高確率当たり先読みコマンドが演出制御部130に出力される。

20

【0179】

演出制御部130は、低確率当たり先読みコマンドを受信した場合、遊技機1の遊技状態が低確率遊技状態であっても高確率遊技状態であっても大当たりと判定することができる。また、演出制御部130は、高確率当たり先読みコマンドを受信した場合、遊技機1の遊技状態が高確率遊技状態の場合のみ大当たりと判定する。このような事前判定処理の結果に応じた低確率当たり先読みコマンド、又は高確率当たり先読みコマンドに基づいて、演出制御部130は、事前判定演出（上述の保留連予告演出や保留連演出を含む事前判定の結果に基づく演出）を行うことができる。

30

【0180】

図31および図32を用いて、図15の事前判定処理が行われた場合の変動パターンの先読みについて説明する。

【0181】

図31は、高確率遊技状態において第2特別図柄判定の保留に大当たりが含まれる場合の変動パターンの先読みを示す図である。図32は、高確率遊技状態において第2特別図柄判定の保留に大当たりが含まれない場合の変動パターンの先読みを示す図である。

40

【0182】

図31に示すように、高確率遊技状態で遊技が制御されている場合において、現在特別図柄が変動中であるとする。ここで、複数の遊技球が第2始動口12に入賞して、4つの第2特別図柄判定が保留されたとする。第2始動口12に遊技球が入賞する毎に図17に示す事前判定処理が行われる。1つ目の保留1が大当たりであると事前判定された場合、上記ステップS2215において特殊先読みフラグがONに設定されるため、以降の保留2～保留4に対しては、特殊変動パターンテーブルに基づいて変動パターンが先読みされる。

【0183】

50



一方、図 3 2 に示すように、高確率遊技状態で遊技が制御されている場合において、特別図柄が変動中に複数の遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞して、4 つの第 2 特別図柄判定が保留されたとする。これら 4 つの保留および現在の変動の中に大当たりが含まれない場合、特殊先読みフラグは ON に設定されない。したがって、保留 1 ~ 保留 4 に対しては、高確時変動パターンテーブルに基づいて変動パターンが先読みされる。

【 0 1 8 4 】

[ 遊技制御部 1 0 0 によるゲートスイッチ処理 ]

図 1 9 は、図 1 4 のステップ S 2 3 におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャートである。図 1 9 に例示されるように、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 2 2 の第 2 始動口スイッチ処理に続いて、ゲートスイッチ 1 1 4 からの検知信号（ゲートスイッチ 1 1 4 が「ON」になったことを示す ON 信号）が入力されたか否かに基づいて、ゲートスイッチ 1 1 4 が「ON」になったか否かを判定する（ステップ S 2 3 0 ）。

10

【 0 1 8 5 】

メイン CPU 1 0 1 は、ゲートスイッチ 1 1 4 が「ON」になったと判定した場合（ステップ S 2 3 0 : YES）、メイン RAM 1 0 3 に記憶されている普通図柄判定の保留数 T が、メイン ROM 1 0 2 に記憶されている普通図柄判定の最大保留数 T max（例えば「4」）未満であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1 ）。

【 0 1 8 6 】

メイン CPU 1 0 1 は、保留数 T が最大保留数 T max 未満であると判定した場合（ステップ S 2 3 1 : YES）、保留数 T を「1」加算した値に更新し（ステップ S 2 3 2 ）、この処理によって保留された普通図柄判定に使用される普通図柄乱数を取得してメイン RAM 1 0 3 に格納する（ステップ S 2 3 3 ）。

20

【 0 1 8 7 】

[ 遊技制御部 1 0 0 による特別図柄処理 ]

次に、図 2 0 を参照しつつ、遊技制御部 1 0 0 によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図 2 0 は、図 1 3 のステップ S 3 における特別図柄処理の詳細フローチャートである。図 2 0 に例示されるように、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 に記憶されている大当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、大当たり遊技中であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 1 ）。この大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、大当たり遊技の開始時に「ON」に設定され、大当たり遊技の終了時に「OFF」に設定される。すなわち、大当たり遊技フラグは、いわゆる条件装置及び役物連続作動装置が作動している間、「ON」に設定される。ここで、大当たり遊技中であると判定された場合（ステップ S 3 0 1 : YES）、ステップ S 4 の普通図柄処理に処理が進められる。

30

【 0 1 8 8 】

メイン CPU 1 0 1 は、大当たり遊技中ではないと判定した場合（ステップ S 3 0 1 : NO）、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 2 ）。ここで、特別図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップ S 3 0 2 : NO）、メイン RAM 1 0 3 に記憶されている第 2 特別図柄判定の保留数 U 2 が「1」以上であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 3 ）。ここで、保留数 U 2 が「1」以上であると判定した場合（ステップ S 3 0 3 : YES）、保留数 U 2 を「1」減算した値に更新する（ステップ S 3 0 4 ）。

40

【 0 1 8 9 】

メイン CPU 1 0 1 は、保留数 U 2 が「1」以上ではないと判定した場合（ステップ S 3 0 3 : NO）、メイン RAM 1 0 3 に記憶されている第 1 特別図柄判定の保留数 U 1 が「1」以上であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 5 ）。ここで、保留数 U 1 が「1」以上であると判定した場合（ステップ S 3 0 5 : YES）、メイン CPU 1 0 1 は、保留数 U 1 を「1」減算した値に更新する（ステップ S 3 0 6 ）。

【 0 1 9 0 】

ステップ S 3 0 4 の処理又はステップ S 3 0 6 の処理に続いて、メイン CPU 1 0 1 は

50



、メインＲＡＭ１０３の保留記憶領域に対するシフト処理を実行する（ステップＳ３０８）。メインＲＡＭ１０３には、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される取得情報が記憶される判定用記憶領域と、保留されている特別図柄判定に関する取得情報を記憶する保留記憶領域とが設けられている。メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３０４の処理に続いてシフト処理を実行する場合には、第２特別図柄判定用の保留記憶領域に記憶されている最古の取得情報を判定用記憶領域にシフトさせると共に、残りの取得情報を判定用記憶領域側にシフトさせる。また、ステップＳ３０６の処理に続いてシフト処理を実行する場合には、第１特別図柄判定用の保留記憶領域に記憶されている最古の取得情報を判定用記憶領域にシフトさせると共に、残りの取得情報を判定用記憶領域側にシフトさせる。

10

#### 【０１９１】

ステップＳ３０８の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、判定用記憶領域に記憶されている乱数に基づいて、大当たり判定処理を実行する（ステップＳ３０９）。この大当たり判定処理が実行されることによって、大当たりか否かが判定されると共に、大当たりであると判定された場合には大当たりの種類が決定される。そして、これらの処理の結果を示す判定図柄の設定情報がメインＲＡＭ１０３にセットされる。この大当たり判定処理については、図２１に基づいて後に詳述する。

#### 【０１９２】

ステップＳ３０９の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動パターンを選択する変動パターン選択処理を実行する（ステップＳ３１０）。この変動パターン選択処理については、図２２に基づいて後に詳述する。

20

#### 【０１９３】

ステップＳ３１０の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３０９の処理で設定した図柄の設定情報、この図柄の設定情報が第１特別図柄判定に係るものであるか或いは第２特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、ステップＳ３１０の処理で設定した変動パターンの設定情報、パチンコ遊技機１の遊技状態に関する情報等を含む変動開始コマンドをメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ３１１）。この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の開始を指示するコマンドであって、ステップＳ３の送信処理によって演出制御部１３０に送信される。

#### 【０１９４】

30

ステップＳ３１１の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３１１の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている変動パターンの設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始する（ステップＳ３１２）。その際、判定用記憶領域に第１特別図柄判定に係る取得情報（乱数）が記憶された状態でステップＳ３０９～ステップＳ３１１の処理が行われた場合には第１特別図柄表示器４１において特別図柄の変動表示が開始され、第２特別図柄判定に係る取得情報（乱数）が記憶された状態でステップＳ３０９～ステップＳ３１１の処理が行われた場合には第２特別図柄表示器４２において特別図柄の変動表示が開始される。

#### 【０１９５】

ステップＳ３１２の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に記憶されている客待ちフラグが「ＯＮ」に設定されているか否かを判定する（ステップＳ３１３）。この客待ちフラグは、パチンコ遊技機１が客待ち状態であるか否かを示すフラグであり、第１特別図柄判定の権利及び第２特別図柄判定の権利がいずれも保留されておらず、且つ特別図柄の変動表示が行われなくなったタイミングで「ＯＮ」に設定され、特別図柄の変動表示が再び開始されるときに「ＯＦＦ」に設定される。

40

#### 【０１９６】

メインＣＰＵ１０１は、客待ちフラグが「ＯＮ」に設定されていると判定した場合（ステップＳ３１３：ＹＥＳ）、客待ちフラグを「ＯＦＦ」に設定する（ステップＳ３１４）。そして、このステップＳ３１４の処理を実行した場合、又は客待ちフラグが「ＯＮ」に設定されていないと判定した場合（ステップＳ３１３：ＮＯ）、ステップＳ３１２におけ

50



る変動表示を開始してからの経過時間である変動時間の計測を開始する（ステップS 3 1 5）。

【0197】

メインCPU 101は、ステップS 3 1 5の処理を実行した場合、又は特別図柄の変動表示中であると判定した場合（ステップS 3 0 2：YES）、ステップS 3 1 5における変動時間の計測開始から、ステップS 3 1 0の処理によって選択された変動パターンに対応する変動時間が経過したか否かを判定する（ステップS 3 1 7）。ここで、変動時間が経過していないと判定された場合（ステップS 3 1 7：NO）、ステップS 4の普通図柄処理に処理が進められる。

【0198】

メインCPU 101は、変動時間が経過したと判定した場合（ステップS 3 1 7：YES）、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄が停止表示されることを通知する変動停止コマンドをメインRAM 103にセットする（ステップS 3 1 8）。この変動停止コマンドは、ステップS 9における送信処理によって演出制御部130に送信される。これにより、液晶表示装置5に変動表示されていた装飾図柄を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等が行われることになる。

【0199】

ステップS 3 1 8の処理に続いて、メインCPU 101は、ステップS 3 1 2の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了させる（ステップS 3 1 9）。具体的には、ステップS 3 0 9の処理で設定した判定図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）を、特別図柄を変動表示していた特別図柄表示器に停止表示させる。なお、この判定図柄の停止表示は、少なくとも所定の図柄確定時間（例えば1秒）が経過するまで継続される。

【0200】

このように、メインCPU 101は、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特別図柄を変動表示させてから大当たり判定処理の判定結果を示す判定図柄を第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に停止表示させる。

【0201】

ステップS 3 1 9の処理に続いて、メインCPU 101は、上記ステップS 3 1 5の処理で計測を開始した変動時間をリセットし（ステップS 3 2 0）、大当たりである場合に大当たり遊技を開始させる処理等を含む停止中処理を実行する（ステップS 3 2 1）。この停止中処理については、図23に基づいて後に詳述する。

【0202】

メインCPU 101は、保留数U1が「1」以上ではないと判定した場合（ステップS 3 0 5：NO）、客待ちフラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS 3 2 3）。ここで、客待ちフラグが「ON」に設定されていると判定された場合（ステップS 3 2 3：YES）、ステップS 4の普通図柄処理に処理が進められる。

【0203】

メインCPU 101は、客待ちフラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップS 3 2 3：NO）、パチンコ遊技機1が客待ち状態になったことを通知する客待ちコマンドをメインRAM 103にセットし（ステップS 3 2 4）、客待ちフラグを「ON」に設定する（ステップS 3 2 5）。この客待ちコマンドは、ステップS 9の送信処理によって演出制御部130に送信される。

【0204】

[遊技制御部100による大当たり判定処理]

図21は、図20のステップS 3 0 9における大当たり判定処理の詳細フローチャートである。メインCPU 101は、判定用記憶領域に記憶された大当たり乱数に基づいて大当たり判定を実行する（ステップS 3 0 9 1）。具体的には、判定用記憶領域に記憶されている大当たり乱数が、予め設定された当選値と一致するか否かに基づいて、大当たりであるか否かを判定する。

10

20

30

40

50



## 【 0 2 0 5 】

ここでの当選値は、高確用大当たり判定テーブル又は低確用大当たり判定テーブルに規定されている大当たりの当選値である。高確率遊技状態のときに大当たり判定が実行される場合には高確用大当たり判定テーブルに格納されている当選値（図 5（B）に示される例では「0」～「124」）が使用され、低確率遊技状態のときに大当たり判定が実行される場合には低確用大当たり判定テーブルに格納されている当選値（図 5（A）に示される例では「0」～「24」）が使用される。

## 【 0 2 0 6 】

このように、メイン CPU 101 は、第 1 始動口 11 又は第 2 始動口 12 に遊技球が入賞したことを契機として取得された大当たり乱数等の取得情報が判定用記憶領域に記憶されるといった始動条件が成立すると、その大当たり乱数に基づいて、遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定する。

10

## 【 0 2 0 7 】

ステップ S 3091 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、大当たり判定の判定結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3092）。ここで、大当たりであると判断した場合（ステップ S 3092：YES）、メイン ROM 102 に記憶されている大当たり時の図柄決定テーブルを参照して大当たり図柄（大当たりの種類）を決定する（ステップ S 3093）。

## 【 0 2 0 8 】

具体的には、ステップ S 3091 の大当たり判定に使用された大当たり乱数と一緒に判定用記憶領域に記憶されている図柄乱数が第 1 特別図柄判定に係るものである場合には、その図柄乱数が、第 1 始動口入賞用の図柄決定テーブル（図 5（C）参照）に規定されているどの乱数値と一致するかに基づいて、大当たり図柄を決定する。一方、第 2 特別図柄判定に係るものである場合には、その図柄乱数が、第 2 始動口入賞用の図柄決定テーブル（図 5（D）参照）に規定されているどの乱数値と一致するかに基づいて、大当たり図柄を決定する。

20

## 【 0 2 0 9 】

そして、メイン CPU 101 は、決定した大当たり図柄を設定情報としてメイン RAM 103 にセットする（ステップ S 3094）。これにより、上記ステップ S 319 の処理の際にここでセットされた大当たり図柄が第 1 特別図柄表示器 41 又は第 2 特別図柄表示器 42 に判定図柄として停止表示されて、その図柄に応じた大当たり遊技が行われることになる。

30

## 【 0 2 1 0 】

一方、メイン CPU 101 は、大当たりではないと判断した場合（ステップ S 3092：NO）、ハズレ図柄を設定情報としてメイン RAM 103 にセットする（ステップ S 3095）。これにより、上記ステップ S 319 の処理の際にここでセットされたハズレ図柄が第 1 特別図柄表示器 41 又は第 2 特別図柄表示器 42 に判定図柄として停止表示される。この場合、大当たり遊技は行われない。

## 【 0 2 1 1 】

[ 遊技制御部 100 による変動パターン選択処理 ]

40

図 22 は、図 20 のステップ S 310 における変動パターン選択処理の詳細フローチャートである。メイン CPU 101 は、図 20 のステップ S 309 における大当たり判定処理を実行した後、ステップ S 3091 の判定結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3101）。ここで、大当たりであると判断した場合（ステップ S 3101：YES）、大当たり用変動パターンテーブルをメイン ROM 102 から読み出してメイン RAM 103 にセットする（ステップ S 3102）。

## 【 0 2 1 2 】

ステップ S 3102 では、メイン CPU 101 は、大当たり用変動パターンテーブルとして、上述のように大当たり用通常時変動パターンテーブル、大当たり用高確時変動パターンテーブル、および、大当たり用特殊変動パターンテーブルのうちの何れかをセットす

50



る。具体的には、メインCPU101は、通常遊技状態では、大当たり用通常時変動パターンテーブルをセットする。また、特殊変動期間を除く確変遊技状態または時短遊技状態では、メインCPU101は、大当たり用高確時変動パターンテーブルをセットする。また、メインCPU101は、特殊変動期間では、大当たり用特殊変動パターンテーブルをセットする。これら大当たり用変動パターンテーブルの一例については後述する。

#### 【0213】

通常時変動パターンテーブルから高確時変動パターンテーブル、又は、特殊変動パターンテーブルへの切り替えは、後述するように大当たり遊技の終了時に行われる。特殊変動パターンテーブルは、第2特別図柄判定に基づく大当たり遊技後の1～4回目の特別図柄の変動においてのみ用いられ、4回目の特別図柄の変動が終了すると、高確時変動パターンテーブルに切り替えられる。また、大当たり遊技後の100回目の特別図柄の変動が終了すると、通常時変動パターンテーブルに切り替えられる。

10

#### 【0214】

一方、メインCPU101は、大当たりではないと判断した場合（ステップS3101：NO）、判定用記憶領域に記憶されているリーチ乱数がメインROM102に記憶されているリーチ乱数の当選値と一致するか否かに基づいて、遊技者に対して大当たりを期待させるリーチ演出を行うか否かを判定する（ステップS3103）。ここで、リーチ演出を行うと判定した場合（ステップS3103：YES）、リーチ用変動パターンテーブルをメインROM102から読み出してメインRAM103にセットする（ステップS3104）。

20

#### 【0215】

ステップS3104において、メインCPU101は、リーチ用変動パターンテーブルとして、上述のようにリーチ用通常時変動パターンテーブル、リーチ用高確時変動パターンテーブル、および、リーチ用特殊変動パターンテーブルのうちの何れかをセットする。具体的には、メインCPU101は、通常遊技状態では、リーチ用通常時変動パターンテーブルをセットする。また、特殊変動期間を除く確変遊技状態または時短遊技状態では、メインCPU101は、リーチ用高確時変動パターンテーブルをセットする。また、メインCPU101は、特殊変動期間では、リーチ用特殊変動パターンテーブルをセットする。これらリーチ用変動パターンテーブルの一例については後述する。

30

#### 【0216】

一方、リーチ演出を行わないと判定した場合（ステップS3103：NO）、ハズレ用変動パターンテーブルをメインROM102から読み出してメインRAM103にセットする（ステップS3105）。

#### 【0217】

ステップS3105において、メインCPU101は、ハズレ用変動パターンテーブルとして、上述のようにハズレ用通常時変動パターンテーブル、ハズレ用高確時変動パターンテーブル、および、ハズレ用特殊変動パターンテーブルのうちの何れかをセットする。具体的には、メインCPU101は、通常遊技状態では、ハズレ用通常時変動パターンテーブルをセットする。また、特殊変動期間を除く確変遊技状態または時短遊技状態では、メインCPU101は、ハズレ用高確時変動パターンテーブルをセットする。また、メインCPU101は、特殊変動期間では、ハズレ用特殊変動パターンテーブルをセットする。これらハズレ用変動パターンテーブルの一例については後述する。

40

#### 【0218】

続いて、メインCPU101は、ステップS3102の処理、ステップS3104の処理、又はステップS3105の処理によってメインRAM103にセットされた変動パターンテーブルを参照して変動パターン乱数判定処理を実行する（ステップS3106）。

#### 【0219】

このようにして特別図柄の変動パターンが選択されることによって、特別図柄の変動時間が決定されることになる。

#### 【0220】

50



メインCPU101は、変動パターンを選択すると、選択した変動パターンの設定情報をメインRAM103にセットする(ステップS3107)。この変動パターンの設定情報は、上述したステップS309の大当たり判定処理によってメインRAM103にセットされた図柄の設定情報と共に変動開始コマンドに含まれて演出制御部130に送信される。

#### 【0221】

(変動パターンテーブルの一例)

図33は、大当たり用変動パターンテーブルの一例を示す図である。図34は、リーチ用変動パターンテーブルの一例を示す図である。図35は、ハズレ用変動パターンテーブルの一例を示す図である。

10

#### 【0222】

図33(A)に示すように、大当たり用通常時変動パターンテーブルには、変動パターンPA100(変動時間30秒)と、変動パターンPA101(変動時間60秒)と、変動パターンPA102(変動時間90秒)とが含まれる。変動パターン乱数が取り得る値は0~99の範囲であるため、通常遊技状態で大当たりと判定された場合、10/100の確率で変動パターンPA100が選択され、30/100の確率で変動パターンPA101が選択され、60/100の確率で変動パターンPA102が選択される。

#### 【0223】

また、図33(B)に示すように、大当たり用高確時変動パターンテーブルには、変動パターンPA100と、変動パターンPA101と、変動パターンPA102とが含まれる。

20

#### 【0224】

なお、大当たり用通常時変動パターンテーブルには、図33(A)に示す他に複数の変動パターンが含まれてもよい。また、大当たり用高確時変動パターンテーブルには、大当たり用通常時変動パターンテーブルに含まれない変動パターンが記憶されてもよい。

#### 【0225】

大当たり用通常時変動パターンテーブルまたは大当たり用高確時変動パターンテーブルに含まれる1の変動パターンが選択された場合、当該変動パターンに基づいて特別図柄の変動に伴う変動演出が行われる。具体的には、液晶表示器5の左、中、右の3つの領域において装飾図柄を変動させる演出が行われ、所定時間経過後にリーチ演出に発展する。リーチ演出では、例えば、左右の領域に同種の装飾図柄が停止して中領域において装飾図柄が変動する演出が行われる。そして、中領域において左右領域と同種の装飾図柄が停止して、大当たりが報知される。リーチ演出等の変動演出には複数の種類があり、変動パターンに応じて変動演出が決定される。例えば、60秒の変動パターンが選択されれば、その変動時間に応じた長さの演出が選択されて実行される。

30

#### 【0226】

また、図33(C)に示すように、大当たり用特殊変動パターンテーブルには、第1始動口11への入賞に係る特別図柄判定の場合において選択される変動パターンPA130と、変動パターンPA131と、変動パターンPA132とが含まれる。変動パターンPA130~PA132は、上記変動パターンPA100~PA102と同じであってもよい。また、大当たり用特殊変動パターンテーブルには、第2始動口12への入賞に係る特別図柄判定において選択される特殊変動パターンPA132と、特殊変動パターンPA133とが含まれる。

40

#### 【0227】

特殊変動パターンPA132または特殊変動パターンPA133が選択されると、上述の保留連演出が行われる。保留連演出では、直前に行われた大当たり遊技が継続するかどうかのような演出が行われ、大当たり遊技が継続することを報知する演出が行われる。変動パターンPA130、変動パターンPA131、または変動パターンPA132が選択されても上述の保留連演出は行われない。すなわち、上記特殊変動期間(第2特別図柄の変動に基づく大当たり遊技後の1~4回目の特別図柄の変動期間)において、第2特別図柄が変

50



動する場合に、上記保留連演出が行われる。

【0228】

また、図34(A)に示すように、リーチ用通常時変動パターンテーブルには、変動パターンPA200(変動時間30秒)と、変動パターンPA201(変動時間60秒)と、変動パターンPA202(変動時間90秒)とが含まれる。通常遊技状態でハズレかつリーチ有りと判定された場合、60/100の確率で変動パターンPA200が選択され、30/100の確率で変動パターンPA201が選択され、10/100の確率で変動パターンPA202が選択される。このように特別図柄判定の結果がハズレの場合には変動時間の短い変動パターンが選択されやすく、特別図柄判定の結果が大当たりの場合には変動時間の長い変動パターンが選択されやすくなることで(図33参照)、変動時間の長い変動パターンが選択された場合、すなわち、変動時間の長い変動演出が行われた場合は大当たりが報知される可能性が高くなる。逆に、変動時間の短い変動パターンが選択された場合には、ハズレが報知される可能性が高くなる。

10

【0229】

また、図34(B)に示すように、リーチ用高確時変動パターンテーブルには、変動パターンPA200と、変動パターンPA201と、変動パターンPA202とが含まれる。

【0230】

なお、リーチ用通常時変動パターンテーブルには、図34(A)に示す他に複数の変動パターンが含まれてもよい。また、リーチ用高確時変動パターンテーブルには、リーチ用通常時変動パターンテーブルに含まれない変動パターンが記憶されてもよい。

20

【0231】

また、図34(C)に示すように、リーチ用特殊変動パターンテーブルには、第1始動口11への入賞に係る特別図柄判定の場合において選択される変動パターンPA230と、変動パターンPA231と、変動パターンPA232とが含まれる。変動パターンPA230~PA232は、上記変動パターンPA200~PA202と同じであってもよい。また、リーチ用特殊変動パターンテーブルには、第2始動口12への入賞に係る特別図柄判定において選択される特殊変動パターンPA232と、特殊変動パターンPA233とが含まれる。

【0232】

30

特殊変動パターンPA232または特殊変動パターンPA233が選択されると、上述の保留連演出が行われる。保留連演出では、直前に行われた大当たり遊技が継続するかどうかのような演出が行われ、大当たり遊技が継続しないことを報知する演出が行われる。変動パターンPA230、変動パターンPA231、または変動パターンPA232が選択されても上述の保留連演出は行われない。

【0233】

また、図35(A)に示すように、ハズレ用通常時変動パターンテーブルには、第1特別図柄判定および第2特別図柄判定の合計の保留数(上記ステップS304又はステップS306で減算される前の保留数)が3以下の場合に選択される変動パターンPA300(変動時間8秒)が記憶される。また、ハズレ用通常時変動パターンテーブルには、合計の保留数が4以上の場合に選択される変動パターンPA301(変動時間2秒)が記憶される。

40

【0234】

また、図35(B)に示すように、ハズレ用高確時変動パターンテーブルには、第1始動口11への入賞に係る特別図柄判定の場合において選択される変動パターンPA310(変動時間14.5秒)が含まれる。また、ハズレ用高確時変動パターンテーブルには、第2始動口12への入賞に係る特別図柄判定の場合において、第2特別図柄判定の保留数(ステップS304で減算前の保留数U2)が1の場合に選択される変動パターンPA310と、当該保留数が2以上の場合に選択される変動パターンPA311(変動時間2秒)とが記憶される。

50



## 【 0 2 3 5 】

また、図 3 5 ( C ) に示すように、ハズレ用特殊変動パターンテーブルには、第 1 始動口 1 1 への入賞に係る特別図柄判定の場合において選択される変動パターン P A 3 1 0 が含まれる。また、ハズレ用特殊変動パターンテーブルには、第 2 始動口 1 2 への入賞に係る特別図柄判定の場合において、第 2 特別図柄判定の保留数 ( ステップ S 3 0 4 で減算前の保留数 U 2 ) が 1 の場合に選択される変動パターン P A 3 1 0 と、当該保留数が 2 以上の場合に選択される特殊変動パターン P A 3 2 0 とが記憶される。

## 【 0 2 3 6 】

なお、上述した変動パターン ( 変動時間 ) は単なる一例であり、各変動パターンテーブルには他の変動パターンが含まれてもよい。

10

## 【 0 2 3 7 】

[ 遊技制御部 1 0 0 による停止中処理 ]

図 2 3 は、図 2 0 のステップ S 3 2 1 における停止中処理の詳細フローチャートである。メイン C P U 1 0 1 は、上記ステップ S 3 2 0 の処理によって変動時間をリセットした後、図 2 3 に例示されるように、ステップ S 3 0 9 2 の処理と同様に、大当たりであるか否かを判断する ( ステップ S 3 2 1 1 )。ここで、大当たりであると判断した場合 ( ステップ S 3 2 1 1 : Y E S )、メイン R A M 1 0 3 に記憶されている大当たり遊技フラグを「 O N 」に設定する ( ステップ S 3 2 1 2 )。

## 【 0 2 3 8 】

次に、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 に記憶されている時短遊技フラグ及び確変遊技フラグを「 O F F 」に設定する ( ステップ S 3 2 1 3 )。ここで、時短遊技フラグは、電チューサポート機能が付与される時短状態であるか否かを示すフラグであり、確変遊技フラグは、特別図柄判定において大当たりであると判定される確率が相対的に高い高確率遊技状態であるか否かを示すフラグである。

20

## 【 0 2 3 9 】

本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、時短遊技フラグ及び確変遊技フラグの設定により遊技状態が制御される。すなわち、遊技状態を確変遊技状態に制御する場合には確変遊技フラグ及び時短遊技フラグの両方が「 O N 」に設定され、遊技状態を時短遊技状態に制御する場合には確変遊技フラグが「 O F F 」に設定されると共に時短遊技フラグが「 O N 」に設定され、遊技状態を通常遊技状態に制御する場合には確変遊技フラグ及び時短遊技フラグの両方が「 O F F 」に設定される。

30

## 【 0 2 4 0 】

ステップ S 3 2 1 3 の処理に続いて、メイン C P U 1 0 1 は、大当たり遊技が開始されることを通知するためのオープニングコマンドをメイン R A M 1 0 3 にセットする ( ステップ S 3 2 1 4 )。このオープニングコマンドは、大当たりの種類、大当たり遊技中の第 1 大入賞口 1 3 と第 2 大入賞口 1 9 と V 領域 1 9 5 との開放パターン等を含むものであり、ステップ S 9 の送信処理によって演出制御部 1 3 0 に送信される。

## 【 0 2 4 1 】

一方、メイン C P U 1 0 1 は、大当たりではないと判断した場合 ( ステップ S 3 2 1 1 : N O )、時短遊技フラグが「 O N 」に設定されているか否かを判定する ( ステップ S 3 2 1 6 )。ここで、時短遊技フラグが「 O N 」に設定されていると判定した場合 ( ステップ S 3 2 1 6 : Y E S )、メイン R A M 1 0 3 に記憶されている時短遊技残余回数 J を「 1 」減算した値に更新する ( ステップ S 3 2 1 7 )。この時短遊技残余回数 J は、時短状態で特別図柄判定が実行される残り回数を示すものである。

40

## 【 0 2 4 2 】

ステップ S 3 2 1 7 に続いて、メイン C P U 1 0 1 は、変動パターンテーブル切替処理を行う ( ステップ S 3 2 1 8 )。具体的には、メイン C P U 1 0 1 は、現在、特殊変動パターンテーブルに切り替えられている場合であって、かつ、時短遊技残余回数 J が「 9 7 」である場合 ( すなわち、今回の特別図柄の変動が大当たり遊技後の 4 回目の変動である場合 )、高確時変動パターンテーブルに切り替える。

50



## 【 0 2 4 3 】

ステップ S 3 2 1 8 の処理に続いて、メイン CPU 1 0 1 は、時短遊技残余回数 J が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 3 2 1 9）。ここで、時短遊技残余回数 J が「 0 」であると判定した場合（ステップ S 3 2 1 9：YES）、時短遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップ S 3 2 2 0）。これにより、電チューサポート機能が付与されなくなる。

## 【 0 2 4 4 】

ステップ S 3 2 2 0 に続いて、メイン CPU 1 0 1 は、通常時変動パターンテーブルに切り替える（ステップ S 3 2 2 1）。

## 【 0 2 4 5 】

メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 3 2 2 1 の処理を実行した場合、時短遊技フラグが「ON」ではないと判定した場合（ステップ S 3 2 1 6：NO）、又は時短遊技残余回数 J が「 0 」ではないと判定した場合（ステップ S 3 2 1 9：NO）、確変遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップ S 3 2 2 2）。

## 【 0 2 4 6 】

メイン CPU 1 0 1 は、確変遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップ S 3 2 2 2：YES）、メイン RAM 1 0 3 に記憶されている高確率遊技残余回数 K を「 1 」減算した値に更新する（ステップ S 3 2 2 3）。この高確率遊技残余回数 K は、高確率遊技状態で特別図柄判定が実行される残り回数を示すものである。

## 【 0 2 4 7 】

ステップ S 3 2 2 3 の処理に続いて、メイン CPU 1 0 1 は、高確率遊技残余回数 K が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 3 2 2 4）。ここで、高確率遊技残余回数 K が「 0 」であると判定した場合（ステップ S 3 2 2 4：YES）、確変遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップ S 3 2 2 5）。これにより、特別図柄判定が低確率遊技状態で行われるようになる。

## 【 0 2 4 8 】

このステップ S 3 2 2 5 の処理が行われた場合、確変遊技フラグが「ON」ではないと判定された場合（ステップ S 3 2 2 2：NO）、高確率遊技残余回数 K が「 0 」ではないと判定された場合（ステップ S 3 2 2 4：NO）、又はステップ S 3 2 1 4 の処理が行われた場合、ステップ S 4 の普通図柄処理に処理が進められる。

## 【 0 2 4 9 】

[ 遊技制御部 1 0 0 による普通図柄処理 ]

図 2 4 は、図 1 3 のステップ S 4 における普通図柄処理の詳細フローチャートである。図 2 4 に例示されるように、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 3 の特別図柄処理に続いて、メイン RAM 1 0 3 に記憶されている補助遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップ S 4 0 1）。この補助遊技フラグは、電動チューリップ 1 7 が規定時間だけ開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作を規定回数行う補助遊技中であるか否かを示すフラグであり、補助遊技中は「ON」に設定され、補助遊技中でないときは「OFF」に設定される。ここで、補助遊技フラグが「ON」に設定されていると判定された場合（ステップ S 4 0 1：YES）、ステップ S 5 の電動チューリップ処理に処理が進められる。

## 【 0 2 5 0 】

メイン CPU 1 0 1 は、補助遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップ S 4 0 1：NO）、普通図柄表示器 4 5 における普通図柄の変動表示中であるか否かを判定し（ステップ S 4 0 2）、普通図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップ S 4 0 2：NO）、普通図柄判定の保留数 T が「 1 」以上であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 3）。ここで、保留数 T が「 1 」以上ではないと判定された場合（ステップ S 4 0 3：NO）、ステップ S 5 の電動チューリップ処理に処理が進められる。

## 【 0 2 5 1 】

メイン CPU 1 0 1 は、保留数 T が「 1 」以上であると判定した場合（ステップ S 4 0

10

20

30

40

50



3: YES)、保留数Tを「1」減算した値に更新し(ステップS404)、当たり乱数判定処理を実行する(ステップS405)。具体的には、上記ステップS233(図19参照)の処理によってメインRAM103に記憶された普通図柄乱数の中で最初に取得された普通図柄乱数が、予めメインROM102に記憶されている普通図柄乱数の当選値のいずれかと一致するか否かに基づいて、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判定する。

#### 【0252】

なお、メインROM102には時短状態用の当選値と非時短状態用の当選値とが記憶されており、時短状態の有無に応じた当選値を使用して普通図柄判定が行われる。そして、時短状態用の当選値の数が非時短状態用の当選値の数よりも多くなるように当選値が予め設定されているため、時短状態のときには、非時短状態のときに比べて普通図柄判定の判定結果が当たりになり易くなっている。

#### 【0253】

ステップS405の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS405の判定結果に基づいて、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判断し(ステップS406)、当たりであると判断した場合(ステップS406: YES)、普通図柄表示器45に判定図柄として停止表示させる当たり図柄の設定情報をメインRAM103にセットする(ステップS407)。逆に、普通図柄判定の判定結果が当たりではないと判断した場合(ステップS406: NO)、ハズレ図柄の設定情報をメインRAM103にセットする(ステップS408)。

#### 【0254】

なお、普通図柄判定の結果に、第2始動口12を長開放(例えば、5.6秒開放)する長開放当たりと、第2始動口11を短開放(例えば、0.1秒開放)する短開放当たりとがあってもよい。この場合において、左打ちされた場合に遊技球が通過可能なゲートが遊技盤2に設けられてもよい。

#### 【0255】

ステップS407又はステップS408の処理に続いて、メインCPU101は、時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、時短状態であるか否かを判断する(ステップS409)。ここで、時短状態ではないと判断した場合(ステップS409: NO)、普通図柄表示器45に普通図柄を変動表示させる普通図柄変動時間を例えば2.5秒にセットする(ステップS410)。逆に、時短状態であると判断した場合(ステップS409: YES)、普通図柄変動時間を例えば2秒にセットする(ステップS411)。このようにしてステップS410又はステップS411の処理によってセットされた普通図柄変動時間は、メインRAM103に一時的に記憶される。

#### 【0256】

ステップS410又はステップS411の処理に続いて、メインCPU101は、普通図柄表示器45による普通図柄の変動表示を開始させ(ステップS412)、その変動表示開始からの経過時間の計測を開始する(ステップS413)。

#### 【0257】

一方、メインCPU101は、普通図柄表示器45による普通図柄の変動表示中であると判定した場合(ステップS402: YES)、普通図柄の変動表示の開始から普通図柄変動時間が経過したか否かを判定する(ステップS415)。具体的には、ステップS413の処理によって計測を開始した経過時間が、ステップS410又はステップS411でセットした普通図柄変動時間に達したか否かに基づいて、普通図柄変動時間が経過したか否かを判定する。ここで、普通図柄変動時間が経過していないと判定された場合(ステップS415: NO)、ステップS5の電動チューリップ処理に処理が進められる。

#### 【0258】

メインCPU101は、普通図柄変動時間が経過したと判定した場合(ステップS415: YES)、普通図柄表示器45における普通図柄の変動表示を終了させて、メインRAM103にセットされている設定情報が示す当たり図柄又はハズレ図柄を停止表示させ

10

20

30

40

50



る（ステップS 4 1 6）。そして、ステップS 4 1 3の処理で計測を開始した経過時間をリセットする（ステップS 4 1 7）。次に、上記ステップS 4 0 6の処理と同様に、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判断する（ステップS 4 1 8）。ここで、普通図柄判定の判定結果が当たりであると判断した場合（ステップS 4 1 8：YES）、補助遊技フラグを「ON」に設定する（ステップS 4 1 9）。このようにして補助遊技フラグが「ON」に設定されることにより、電動チューリップ17を動作させる補助遊技が開始されることになる。

【0259】

[遊技制御部100による電動チューリップ処理]

図25は、図13のステップS5における電動チューリップ処理の詳細フローチャートである。ステップS4の普通図柄処理に続いて、メインCPU101は、図25に例示されるように、補助遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS501）。ここで、補助遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップS501：NO）、ステップS6の大入賞口開放制御処理に処理が進められる。

【0260】

メインCPU101は、補助遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS501：YES）、電動チューリップ17が動作中であるか否かを判定する（ステップS502）。ここで、電動チューリップ17が動作中ではないと判定した場合（ステップS502：NO）、ステップS409の処理と同様に、時短状態であるか否かを判断する（ステップS503）。ここで、時短状態ではないと判断した場合（ステップS503：NO）、電動チューリップ17の動作パターンとして、第2始動口12を例えば0.1秒間開放する動作を1回行う動作パターンの設定情報をメインRAM103にセットする（ステップS504）。逆に、時短状態であると判断した場合（ステップS503：YES）、電動チューリップ17の動作パターンとして、第2始動口12を1.6秒間開放する動作を3回行う動作パターンの設定情報をメインRAM103にセットする（ステップS505）。

【0261】

メインCPU101は、ステップS504又はステップS505で動作パターンの設定情報をセットした後、セットした動作パターンでの電動チューリップ17の動作を電動チューリップ制御部113に開始させる（ステップS506）。

【0262】

メインCPU101は、このステップS506の処理を実行することにより、第2始動口12を遊技球が通過し難い状態から通過し易い状態に制御する。

【0263】

メインCPU101は、ステップS506の処理を実行した場合、又は電動チューリップ17の動作中であると判定した場合（ステップS502：YES）、ステップS506の処理で開始された電動チューリップ17の動作が完了したか否かを判定する（ステップS507）。ここで、電動チューリップ17の動作が完了したと判定した場合（ステップS507：YES）、補助遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS508）。これにより、補助遊技が終了される。

【0264】

[遊技制御部100による大入賞口開放制御処理]

以下、図26～図28を参照しつつ、遊技制御部100によって実行される大入賞口開放制御処理について説明する。ここで、図26～図28は、図13のステップS6における大入賞口開放制御処理の詳細フローチャートである。メインCPU101は、ステップS5の電動チューリップ処理に続いて、図26に例示されるように、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS601）。ここで、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップS601：NO）、ステップS7の賞球処理に処理が進められる。

【0265】



メインCPU101は、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS601：YES）、例えばステップS3214（図23参照）の処理によって大当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、大当たり遊技におけるオープニング中であるか否かを判定する（ステップS602）。

【0266】

メインCPU101は、オープニング中ではないと判定した場合（ステップS602：NO）、大当たり遊技におけるエンディング中であるか否かを判定する（ステップS603）。具体的には、大当たり遊技における最終ラウンドのラウンド遊技が終了してからの経過時間が所定のエンディング時間に達したか否かに基づいて、エンディング中であるか否かを判定する。ここで、エンディング中であると判定された場合（ステップS603：YES）、後述するステップS643（図28参照）に処理が進められる。

10

【0267】

メインCPU101は、大当たり遊技におけるエンディング中ではないと判定した場合（ステップS603：NO）、インターバル中（ラウンドと次のラウンドとの間）であるか否かを判定する（ステップS604）。ここで、インターバル中であると判定した場合（ステップS604：YES）、前回のラウンド遊技終了時に第1大入賞口13（又は第2大入賞口19）が閉塞してから、後述するステップS608の処理で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判定する（ステップS605）。ここで、インターバル時間が経過したと判定された場合（ステップS605：YES）、次のラウンド遊技を開始するタイミングになっているため、後述するステップS609に処理が進められる。逆に、インターバル時間が経過していないと判定された場合（ステップS605：NO）、ステップS7の賞球処理に処理が進められる。

20

【0268】

メインCPU101は、オープニング中であると判定した場合（ステップS602：YES）、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップS606）。ここで、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップS606：YES）、大当たり遊技のラウンド数Rmax、第1大入賞口13のプレート、第1羽根部材191、及び第2羽根部材192の動作パターン等を設定して、その設定情報をメインRAM103に格納する（ステップS608）。このステップS608の処理が実行されることによって、ラウンドと次のラウンドとの間のインターバル時間、最終ラウンド終了後のエンディング時間等の大当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

30

【0269】

メインCPU101は、ステップS608の処理を実行した場合、又はインターバル時間が経過したと判定した場合（ステップS605：YES）、メインRAM103に記憶されている第1大入賞口13（又は第2大入賞口19）への遊技球の入賞数Yをリセットする（ステップS609）。このステップS609において、第1大入賞口13を開放するラウンド遊技の開始に際しては第1大入賞口13への遊技球の入賞数Yが「0」にリセットされ、第2大入賞口19を開放するラウンド遊技の開始に際しては第2大入賞口19への遊技球の入賞数Yが「0」にリセットされる。

40

【0270】

ステップS609の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている大当たり遊技中のラウンド数Rを「1」加算した値に更新する（ステップS610）。このラウンド数Rは、大当たり遊技開始前は「0」に設定されており、ステップS610の処理が行われる毎に「1」加算される。

【0271】

ステップS610の処理に続いて、メインCPU101は、ラウンド数Rが「5」であるか否かを判定する（ステップS611）。すなわち、第2大入賞口19に係るラウンド遊技を開始するか否かを判定する。ここで、ラウンド数Rが「5」ではないと判定した場合（ステップS611：NO）、第1大入賞口制御部119による第1大入賞口13の開

50



放制御を開始する（ステップS 6 1 2）。これにより、メインCPU 1 0 1は、第1大入賞口1 3を遊技球が入賞し難い状態から入賞し易い状態へと変化させる。逆に、ラウンド数Rが「5」とであると判定した場合（ステップS 6 1 1：YES）、第2大入賞口制御部1 2 0による第2大入賞口1 9の開放制御（長開放制御又は短開放制御）を開始する（ステップS 6 1 3）。メインCPU 1 0 1は、第2大入賞口1 9の長開放制御を実行することによって第2大入賞口1 9を遊技球が入賞し難い状態から入賞し易い状態へと変化させ、第2大入賞口1 9の短開放制御を実行することによって第2大入賞口1 9を遊技球が入賞し難い状態を維持させる。

【0 2 7 2】

メインCPU 1 0 1は、ステップS 6 1 2の処理を実行した場合、又はステップS 6 1 3の処理を実行した場合、いずれかの開放制御が開始されてからの経過時間である開放時間の計測を開始する（ステップS 6 1 4）。具体的には、ステップS 6 1 2の処理に続いてこのステップS 6 1 4の処理を実行する場合は第1大入賞口1 3の開放制御の開始からの経過時間の計測を開始し、ステップS 6 1 3の処理に続いてこのステップS 6 1 4の処理を実行する場合は第2大入賞口1 9の開放制御の開始からの経過時間の計測を開始する。

10

【0 2 7 3】

メインCPU 1 0 1は、ステップS 6 1 1の処理に続いてステップS 6 1 2の処理を実行したか否かに基づいて、第1大入賞口1 3の開放制御が開始されるか否かを判定する（ステップS 6 1 5）。ここで、第1大入賞口1 3の開放制御が開始されると判定した場合（ステップS 6 1 5：YES）、第1大入賞口1 3を長開放する長開放ラウンド遊技が開始されることを演出制御部1 3 0に通知する通常ラウンド開始コマンドをメインRAM 1 0 3にセットする（ステップS 6 1 6）。

20

【0 2 7 4】

一方、メインCPU 1 0 1は、第1大入賞口1 3の開放制御が開始されないと判定した場合（ステップS 6 1 5：NO）、すなわちステップS 6 1 3の処理によって第2大入賞口1 9の開放制御が開始される場合、第2大入賞口1 9が長開放されるか否かを判断する（ステップS 6 1 7）。具体的には、ステップS 6 0 8の処理によって設定した第1羽根部材1 9 1の動作パターンが、長開放パターンであるか短開放パターンであるかに基づいて、第2大入賞口1 9が長開放されるか否かを判断する。なお、今回の大当たり遊技が通常大当たりによるものである場合には第1羽根部材1 9 1の動作パターンが短開放パターンに設定され、確変大当たりによるものである場合には第1羽根部材1 9 1の動作パターンが長開放パターンに設定される。

30

【0 2 7 5】

メインCPU 1 0 1は、第2大入賞口1 9が長開放されると判断した場合（ステップS 6 1 7：YES）、第2大入賞口1 9に係る長開放ラウンド遊技が開始されること（すなわち、V領域1 9 5が通過容易状態に移行すること）を演出制御部1 3 0に通知する長開放ラウンド開始コマンドをメインRAM 1 0 3にセットする（ステップS 6 1 8）。逆に、第2大入賞口1 9が長開放されないと判断した場合（ステップS 6 1 7：NO）、すなわち第2大入賞口1 9が短開放される場合、第2大入賞口1 9に係る短開放ラウンド遊技が開始されること（すなわち、V領域1 9 5が通過容易状態に移行しないこと）を演出制御部1 3 0に通知する短開放ラウンド開始コマンドをメインRAM 1 0 3にセットする（ステップS 6 1 9）。

40

【0 2 7 6】

このようにしてメインRAM 1 0 3にセットされた通常ラウンド開始コマンド、長開放ラウンド開始コマンド、又は短開放ラウンド開始コマンドは、ステップS 9の送信処理によって演出制御部1 3 0に送信される。このため、演出制御部1 3 0のサブCPU 1 3 1は、ラウンド遊技の開始時に遊技制御部1 0 0から受信するコマンドがこれら3種類のコマンドのいずれであるかに基づいて、今回のラウンド遊技が、第1大入賞口1 3を長開放する長開放ラウンド遊技であるのか、第2大入賞口1 9を長開放する長開放ラウンド遊技

50



であるのか、又は第2大入賞口19を短開放する短開放ラウンド遊技であるのかを容易に判別することができる。

【0277】

メインCPU101は、ステップS616の処理を実行した場合、ステップS618の処理を実行した場合、又はステップS619の処理を実行した場合、図27に例示されるように、ステップS611の処理と同様に、ラウンド数Rが「5」であるか否かを判定する(ステップS621)。

【0278】

メインCPU101は、ラウンド数Rが「5」とであると判定した場合(ステップS621: YES)、V領域195の開放制御に関する以下の処理を実行する。すなわち、メインCPU101は、上述したステップS613の処理による第2大入賞口19の開放開始からの経過時間が、予め設定された設定時間(本実施形態では0秒: 図7参照)と一致するか否かを判定する(ステップS622)。ここで、経過時間が設定時間と一致しないと判定された場合(ステップS622: NO)、後述するステップS624に処理が進められる。

10

【0279】

メインCPU101は、経過時間が設定時間と一致すると判定した場合(ステップS622: YES)、V入賞口制御部121によるV領域195の開放制御を開始する(ステップS623)。具体的には、第2羽根部材192を排出領域196側に回動させる(図2(C)、図7(B)、及び図7(C)参照)。

20

【0280】

メインCPU101は、ステップS623の処理を実行した場合、又は第2大入賞口19の開放開始からの経過時間が設定時間と一致しないと判定した場合(ステップS622: NO)、V入賞口スイッチ117(図2及び図12参照)が「ON」になったか否かを判定する(ステップS624)。ここで、V入賞口スイッチ117が「ON」になったと判定した場合(ステップS624: YES)、メインRAM103に記憶されているV入賞フラグを「ON」に設定する(ステップS625)。このV入賞フラグは、遊技球がV領域195を通過したか否か(V入賞したか否か)を示すフラグであり、通常は「OFF」に設定されているものの、V入賞口スイッチ117によって遊技球が検知されると「ON」に設定される。

30

【0281】

メインCPU101は、このステップS625の処理に続いて、遊技球がV領域195を通過したことを演出制御部130に通知するV入賞通知コマンドをメインRAM103にセットする(ステップS626)。

【0282】

メインCPU101は、ステップS626の処理を実行した場合、V入賞口スイッチ117が「ON」ではないと判定した場合(ステップS624: NO)、又はラウンド数Rが「5」ではないと判定した場合(ステップS621: NO)、大入賞口スイッチからの検知信号の入力の有無に基づいて、大入賞口スイッチが「ON」になったか否かを判定する(ステップS627)。具体的には、第1大入賞口13に係るラウンド遊技中である場合には第1大入賞口スイッチ115からの検知信号の入力の有無に基づいて第1大入賞口スイッチ115が「ON」になったか否かを判定し、第2大入賞口19に係るラウンド遊技中である場合には第2大入賞口スイッチ116からの検知信号の入力の有無に基づいて第2大入賞口スイッチ116が「ON」になったか否かを判定する。

40

【0283】

メインCPU101は、大入賞口スイッチが「ON」になったと判定した場合(ステップS627: YES)、遊技球の入賞数Yを「1」加算した値に更新する(ステップS628)。具体的には、第1大入賞口13に係るラウンド遊技中において、第1大入賞口スイッチ115が「ON」になったと判定した場合には第1大入賞口13への遊技球の入賞数Yを「1」加算した値に更新する。一方、第2大入賞口19に係るラウンド遊技中にお

50



いて、第2大入賞口スイッチ116が「ON」になったと判定した場合には第2大入賞口19への遊技球の入賞数Yを「1」加算した値に更新する。

【0284】

メインCPU101は、ステップS628の処理を実行した場合、又は大入賞口スイッチが「ON」ではないと判定した場合（ステップS627：NO）、図28に例示されるように、大入賞口の開放開始からの経過時間が規定開放時間と一致するか否かを判定する（ステップS630）。具体的には、第1大入賞口13を長開放する長開放ラウンド遊技中である場合には、第1大入賞口13の開放開始からの経過時間が29.5秒と一致するか否かを判定する。また、第2大入賞口19を長開放する長開放ラウンド遊技中である場合には、第2大入賞口19の開放開始からの経過時間が29.5秒と一致するか否かを判定する。また、第2大入賞口19を短開放する短開放ラウンド遊技中である場合には、第2大入賞口19の開放開始からの経過時間が0.1秒と一致するか否かを判定する。

10

【0285】

メインCPU101は、第1大入賞口13（又は第2大入賞口19）の開放開始からの経過時間が規定開放時間と一致しないと判定した場合（ステップS630：NO）、メインRAM103に記憶されている今回のラウンド遊技における遊技球の入賞数Yが、メインROM102に記憶されている第1大入賞口13（又は第2大入賞口19）の閉塞タイミングを規定する遊技球数Ymax（例えば「9」）と一致するか否かを判定する（ステップS631）。ここで、入賞数Yが遊技球数Ymaxと一致しないと判定された場合（ステップS631：NO）、ステップS7の賞球処理に処理が進められる。

20

【0286】

メインCPU101は、入賞数Yが遊技球数Ymaxと一致すると判定した場合（ステップS631：YES）、又は大入賞口の開放開始からの経過時間が規定開放時間と一致すると判定した場合（ステップS630：YES）、V領域195が開放中か否かを判定する（ステップS632）。

【0287】

メインCPU101は、V領域195が開放中であると判定した場合（ステップS632：YES）、ステップS623の処理で開始したV入賞口制御部121によるV領域195の開放制御を終了する（ステップS633）。これにより、第2羽根部材192によってV領域195の入口であるV入賞口が閉塞される。

30

【0288】

V領域195が開放中でないと判定した場合（ステップS632：NO）、又は、ステップS633でV領域195の開放制御を終了した場合、メインCPU101は、大入賞口の開放制御を終了する（ステップS634）。具体的には、第1大入賞口13の開放制御中である場合には第1大入賞口制御部119に第1大入賞口13の開放制御を終了させ、第2大入賞口19の開放制御中である場合には第2大入賞口制御部120に第2大入賞口19の開放制御を終了させる。

【0289】

ステップS634の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている大当たり遊技の現在のラウンド数Rが、上記ステップS608の処理によって設定されたラウンド数Rmax（本実施形態では「5」又は「16」）と一致するか否かを判定する（ステップS635）。ここで、ラウンド数Rがラウンド数Rmaxと一致しないと判定した場合（ステップS635：NO）、次のラウンド遊技の開始タイミングを制御するために、第1大入賞口13（又は第2大入賞口19）が閉塞されてからの経過時間であるインターバル時間の計測を開始する（ステップS636）。このステップS636の処理によって計測が開始されたインターバル時間は、上記ステップS604の処理やステップS605の処理に使用される。

40

【0290】

一方、メインCPU101は、ラウンド数Rがラウンド数Rmaxと一致すると判定した場合（ステップS635：YES）、エンディング時間の計測を開始し（ステップS6

50



37)、メインRAM103に記憶されているラウンド数Rをリセットする(ステップS638)。そして、メインRAM103に記憶されているV入賞フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS639)。

【0291】

メインCPU101は、V入賞フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合(ステップS639:NO)、すなわちV入賞フラグが「OFF」に設定されている場合、今回の大当たり遊技が終了した後に時短遊技状態で遊技が制御されることになるため、演出制御部130にその旨を通知する時短移行通知エンディングコマンドをメインRAM103にセットする(ステップS640)。

【0292】

一方、メインCPU101は、V入賞フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS639:YES)、今回の大当たり遊技が終了した後に確変遊技状態で遊技が制御されることになるため、演出制御部130にその旨を通知する確変移行通知エンディングコマンドをメインRAM103にセットする(ステップS641)。

【0293】

メインCPU101は、ステップS640の処理を実行した場合、ステップS641の処理を実行した場合、又はエンディング中であると判定した場合(ステップS603:YES)、設定エンディング時間が経過したか否かを判定する(ステップS643)。具体的には、上記ステップS637の処理によって計測を開始したエンディング時間が、上記ステップS608の処理によって設定された設定エンディング時間と一致するか否かを判定する。ここで、エンディング時間が設定エンディング時間と一致しないと判定された場合(ステップS643:NO)、ステップS7の賞球処理に処理が進められる。

【0294】

メインCPU101は、設定エンディング時間が経過したと判定した場合(ステップS643:YES)、大当たり遊技終了後のパチンコ遊技機1の遊技状態を設定する遊技状態設定処理を実行する(ステップS644)。続いて、大当たり遊技を終了させるために、大当たり遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS645)。

【0295】

ステップS645に続いて、メインCPU101は、特殊先読みフラグがONか否かを判定し(ステップS646)、特殊先読みフラグがONであれば(ステップS646:YES)、当該特殊先読みフラグをOFFに設定して(ステップS647)、大入賞口開放処理を終了する。特殊先読みフラグがONでなければ(ステップS646:NO)、メインCPU101は、大入賞口開放制御処理を終了する。

【0296】

[遊技制御部100による遊技状態設定処理]

図29は、図28のステップS644における遊技状態設定処理の詳細フローチャートである。メインCPU101は、設定エンディング時間が経過したと判定した場合(ステップS643:YES)、図29に例示されるように、メインRAM103に記憶されているV入賞フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS6441)。

【0297】

メインCPU101は、V入賞フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS6441:YES)、メインRAM103に記憶されている確変遊技フラグを「ON」に設定し(ステップS6442)、メインRAM103に記憶されている高確率遊技残余回数Kを「104」に設定する(ステップS6443)。そして、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている時短遊技フラグを「ON」に設定し(ステップS6444)、メインRAM103に記憶されている時短遊技残余回数Jを「100」に設定する(ステップS6445)。

【0298】

このステップS6442～ステップS6445の処理が行われることにより、大当たり

10

20

30

40

50



遊技が終了してから途中で大当たりが発生しなければ104回の特別図柄判定が行われるまで高確率遊技状態(1~100回までは確変遊技状態、101~104回は潜伏遊技状態)で遊技が制御されることになる。

【0299】

メインCPU101は、ステップS6445の処理を実行した場合、メインRAM103に記憶されているV入賞フラグを「OFF」に設定する(ステップS6446)。

【0300】

一方、メインCPU101は、V入賞フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合(ステップS6441:NO)、時短遊技フラグを「ON」に設定し(ステップS6447)、時短遊技残余回数Jを「100」に設定する(ステップS6448)。

10

【0301】

このステップS6447及びステップS6448の処理が行われることにより、大当たり遊技が終了してから途中で大当たりが発生しなければ100回の特別図柄判定が行われるまで時短遊技状態で遊技が制御されることになる。

【0302】

ステップS6446の処理、又は、ステップS6448の処理を行った後、メインCPU101は、大当たり図柄に応じて変動パターンテーブルを切り替える(ステップS6449)。

【0303】

図36は、大当たり図柄に応じて切り替えられる変動パターンテーブルを示す図である。

20

【0304】

図36に示すように、大当たり図柄A、大当たり図柄B、又は大当たり図柄Cで大当たり遊技が行われた場合、ステップS6449において高確時変動パターンテーブルに切り替えられる。大当たり図柄A、大当たり図柄B、及び大当たり図柄Cは、第1始動口11への入賞に基づいて大当たりとなった場合に選択される図柄である(図5(C)参照)。また、図36に示すように、大当たり図柄D、又は大当たり図柄Eで大当たり遊技が行われた場合、ステップS6449において特殊変動パターンテーブルに切り替えられる。大当たり図柄D、及び大当たり図柄Eは、第2始動口12への入賞に基づいて大当たりとなった場合に選択される図柄である(図5(D)参照)。

30

【0305】

変動パターンテーブルが切り替えられると、予め定められた回数の特別図柄判定が行われるまではその変動パターンテーブルに基づいて変動パターンが決定され、予め定められた回数の特別図柄判定が行われると、別の変動パターンテーブルに切り替えられる。具体的には、高確時変動パターンテーブルに切り替えられると、途中で大当たりが発生しないと仮定して特別図柄判定が100回行われるまで高確時変動パターンテーブルが用いられ、100回目の特別図柄判定が行われて特別図柄が停止すると、通常時変動パターンテーブルに戻される。また、特殊変動パターンテーブルに切り替えられると、途中で大当たりが発生しないと仮定して特別図柄判定が4回行われるまで特殊変動パターンテーブルが用いられ、4回目の特別図柄判定が行われて特別図柄が停止すると、高確時変動パターンテ

40

【0306】

なお、確変遊技状態と時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルが用いられてもよい。この場合、ステップS6449においては、大当たり図柄Aで大当たり遊技が行われた場合と、大当たり図柄B又は大当たり図柄Cで大当たり遊技が行われた場合とで、異なる変動パターンテーブルに切り替えられる。

【0307】

ステップS6449の処理の後、メインCPU101は、遊技状態設定処理を終了する。

50



## 【 0 3 0 8 】

[ 演出制御部 1 3 0 による演出制御処理 ]

次に、上述した遊技制御部 1 0 0 からの各種コマンドに基づいた演出制御の詳細について図 3 7 ~ 図 4 1 を参照して説明する。

## 【 0 3 0 9 】

図 3 7 は、演出制御部 1 3 0 において行われる処理の詳細を示すフローチャートである。以下では、図 3 7 ~ 図 4 1 に示す処理を演出制御部 1 3 0 が行うものとして説明するが、これらの処理の一部または全部は、演出制御部 1 3 0、画像音響制御部 1 4 0、およびランプ制御部 1 5 0 の何れにおいて実行されてもよい。また、パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、演出制御部 1 3 0 の C P U 1 3 1 は、図 3 7 に示す一連の処理を割り込みにより一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。

10

## 【 0 3 1 0 】

演出制御部 1 3 0 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 1 0 0 1）。コマンド制御処理は、遊技制御部 1 0 0 からの各種コマンドを受信したことに応じて、演出を制御する処理である。具体的には、演出制御部 1 3 0 は、遊技制御部 1 0 0 から遊技情報としてのコマンドを受信し、受信したコマンドに応じて、演出の内容を決定し、当該決定した演出を画像音響制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 に実行させるためのコマンドを生成する。そして生成したコマンドを画像音響制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 に送信する。また、演出制御部 1 3 0 は、演出ボタン 2 6 や演出キー 2 7 に対する操作に応じたコマンド（次のステップ S 1 0 0 2）を送信する。このコマンドに応じて画像音響制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 は、所定の演出を実行する。このコマンド制御処理の詳細については、図 3 8 に基づいて後に詳述する。

20

## 【 0 3 1 1 】

ステップ S 1 0 0 1 の処理に続いて、演出制御部 1 3 0 は、操作受付処理を実行する（ステップ S 1 0 0 2）。具体的には、C P U 1 3 1 は、演出ボタン 2 6 や演出キー 2 7 が操作された場合にその操作に応じた操作コマンドを生成して R A M 1 3 3 に設定する。以上で演出制御部 1 3 0 は、図 3 7 に示す処理を終了する。

## 【 0 3 1 2 】

[ 演出制御部 1 3 0 によるコマンド制御処理 ]

以下、図 3 8 を参照しつつ、演出制御部 1 3 0 において実行されるコマンド制御処理について説明する。ここで、図 3 8 は、図 3 7 のステップ S 1 0 0 1 におけるコマンド制御処理の詳細フローチャートである。

30

## 【 0 3 1 3 】

まず、演出制御部 1 3 0 は、遊技制御部 1 0 0 から送信された先読みコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 1）。先読みコマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 1 3 0 1：Y E S）、演出制御部 1 3 0 は、事前判定演出処理を実行する（ステップ S 1 3 0 2）。事前判定演出処理の詳細については後述する。

## 【 0 3 1 4 】

ステップ S 1 3 0 2 の処理を実行した場合、又は、先読みコマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 1 3 0 1：N O）、演出制御部 1 3 0 は、変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 3）。

40

## 【 0 3 1 5 】

変動開始コマンドを受信した場合（ステップ S 1 3 0 3：Y E S）、演出制御部 1 3 0 は、変動開始処理を実行する（ステップ S 1 3 0 4）。ここでは、演出制御部 1 3 0 は、特別図柄の変動に伴って行われる変動演出を決定して実行する。変動開始処理の詳細については、後述する。

## 【 0 3 1 6 】

ステップ S 1 3 0 4 の処理を実行した場合、又は、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 1 3 0 3：N O）、演出制御部 1 3 0 は、変動停止コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 5）。

50



## 【 0 3 1 7 】

変動停止コマンドを受信した場合（ステップ S 1 3 0 5 : Y E S ）、演出制御部 1 3 0 は、変動終了処理を実行する（ステップ S 1 3 0 6 ）。変動終了処理では、ステップ S 1 3 0 4 で開始された変動演出を終了する処理が行われる。具体的には、演出制御部 1 3 0 は、変動している装飾図柄を停止させて、変動演出を終了させる。

## 【 0 3 1 8 】

ステップ S 1 3 0 6 の処理を実行した場合、又は、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 1 3 0 5 : N O ）、演出制御部 1 3 0 は、オープニングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 7 ）。10

## 【 0 3 1 9 】

オープニングコマンドを受信した場合（ステップ S 1 3 0 7 : Y E S ）、演出制御部 1 3 0 は、オープニング処理を実行する（ステップ S 1 3 0 8 ）。オープニング処理は、大当たり遊技が開始される際に行われるオープニング演出を実行するとともに、大当たり遊技中に行われる大当たり演出を決定する処理である。

## 【 0 3 2 0 】

ステップ S 1 3 0 8 の処理を実行した場合、又は、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 1 3 0 7 : N O ）、演出制御部 1 3 0 は、ラウンド開始コマンド（上記 S 6 1 6、S 6 1 8 又は S 6 1 9 ）を受信したか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 9 ）。20

## 【 0 3 2 1 】

ラウンド開始コマンドを受信した場合（ステップ S 1 3 0 9 : Y E S ）、演出制御部 1 3 0 は、大当たり中処理を実行する（ステップ S 1 3 1 0 ）。大当たり中処理は、大当たり遊技中に行われる演出の進行を制御する処理である。大当たり中処理の詳細については後述する。

## 【 0 3 2 2 】

ステップ S 1 3 1 0 の処理を実行した場合、又は、ラウンド開始コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 1 3 0 9 : N O ）、演出制御部 1 3 0 は、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 3 1 1 ）。30

## 【 0 3 2 3 】

エンディングコマンドを受信した場合（ステップ S 1 3 1 1 : Y E S ）、演出制御部 1 3 0 は、エンディング処理を実行する（ステップ S 1 3 1 2 ）。エンディング処理は、大当たり遊技が終了する際に行われるエンディング演出を決定して実行する処理である。

## 【 0 3 2 4 】

ステップ S 1 3 1 2 の処理を実行した場合、又は、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 1 3 1 1 : N O ）、演出制御部 1 3 0 は、図 3 8 に示す処理を終了する。

## 【 0 3 2 5 】

なお、演出制御部 1 3 0 は、図 3 8 に示す処理の他、遊技制御部 1 0 0 からの客待ちコマンド等を受信し、当該受信したコマンドに応じた処理を行う。

## 【 0 3 2 6 】

[ 演出制御部 1 3 0 による事前判定演出処理 ]

以下、図 3 8 のステップ S 1 3 0 2 の事前判定演出処理の詳細について説明する。図 3 9 は、図 3 8 のステップ S 1 3 0 2 の事前判定演出処理の詳細を示すフローチャートである。

## 【 0 3 2 7 】

演出制御部 1 3 0 は、まず、受信した先読みコマンドを解析する（ステップ S 1 3 2 1 ）。ここでは、演出制御部 1 3 0 は、受信した先読みコマンドに基づいて、大当たりか否か、図柄情報、変動パターン等を判別する。例えば、低確率当たり先読みコマンドを受信した場合は、演出制御部 1 3 0 は、遊技状態にかかわらず大当たりと判別する。

## 【 0 3 2 8 】

10

20

30

40

50



続いて、演出制御部 130 は、先読みコマンドに含まれる変動パターンが特殊変動パターンか否かを判定する（ステップ S 1322）。

【0329】

特殊変動パターンであると判定した場合（ステップ S 1322：YES）、演出制御部 130 は、特殊変動パターンに基づいて、保留連予告演出を行うか否かを判定する（ステップ S 1323）。具体的には、演出制御部 130 は、大当たりを示す特殊変動パターン（特殊変動パターン PA132 又は特殊変動パターン PA133）、又は、リーチを示す特殊変動パターン（特殊変動パターン PA232 又は特殊変動パターン PA233）である場合、保留連予告演出を行うと判定する。また、演出制御部 130 は、ハズレを示す特殊変動パターン（特殊変動パターン PA320）である場合でも、所定の演出乱数を用いた抽選により保留連予告演出を行うと判定する。

10

【0330】

保留連予告演出を行うと判定した場合（ステップ S 1323：YES）、演出制御部 130 は、保留連予告フラグを ON に設定する（ステップ S 1324）。保留連予告フラグは、大当たり遊技中に行われる保留連予告演出を実行するか否かを示すフラグである。

【0331】

次に、演出制御部 130 は、特殊変動パターンに基づいて、保留連演出を行うか否かを判定する（ステップ S 1325）。具体的には、所定の特殊変動パターン（大当たりを示す特殊変動パターン、又は、リーチを示す特殊変動パターン）である場合には、演出制御部 130 は、保留連演出を行うと判定する。

20

【0332】

保留連演出を行うと判定した場合（ステップ S 1325：YES）、演出制御部 130 は、保留連フラグを ON に設定する（ステップ S 1326）。保留連フラグは、大当たり遊技後の特殊変動期間において保留連演出を行うか否かを示すフラグである。

【0333】

ステップ S 1322 で NO と判定した場合、ステップ S 1323 で NO と判定した場合、ステップ S 1325 で NO と判定した場合、又は、ステップ S 1326 の処理を行った場合、演出制御部 130 は、事前判定演出処理を終了する。

【0334】

なお、事前判定演出処理においては、図 39 に示す処理の他、種々の処理が行われる。例えば、演出制御部 130 は、受信した先読みコマンドに対応する保留画像の表示態様を決定し、当該決定した表示態様で保留画像を表示する。保留画像の表示態様は、大当たりか否かや変動パターンに基づいて決定される。

30

【0335】

[演出制御部 130 による変動開始処理]

以下、図 38 のステップ S 1304 の変動開始処理の詳細について説明する。図 40 は、図 38 のステップ S 1304 の変動開始処理の詳細を示すフローチャートである。

【0336】

図 40 に示すように、演出制御部 130 は、受信した変動開始コマンドを解析する（ステップ S 1331）。ここでは、演出制御部 130 は、受信した変動開始コマンドに基づいて、大当たりか否か、図柄情報、変動パターン、遊技状態等を判別する。

40

【0337】

次に、演出制御部 130 は、保留連フラグが ON か否かを判定する（ステップ S 1332）。保留連フラグが ON である場合（ステップ S 1332：YES）、受信した変動開始コマンドに含まれる変動パターンが所定の特殊変動パターンか否かを判定する（ステップ S 1333）。具体的には、演出制御部 130 は上記ステップ S 1325 と同様の所定の特殊変動パターンか否かを判定する。

【0338】

所定の特殊変動パターンでない場合（ステップ S 1333：NO）、演出制御部 130 は、最終変動以外の保留連演出を実行する（ステップ S 1334）。具体的には、演出制

50



御部 1 3 0 は、保留連演出が開始されていない場合は、保留連演出を開始する。保留連演出が既に開始されている場合は、演出制御部 1 3 0 は、当該保留連演出を継続して行う。保留連演出としては、大当たりか否かを遊技者に期待させる演出が行われる。

【 0 3 3 9 】

一方、所定の特殊変動パターンである場合（ステップ S 1 3 3 3 : Y E S ）、演出制御部 1 3 0 は、最終の保留連演出を実行する（ステップ S 1 3 3 5 ）。保留連演出は、上記特殊変動期間において複数の特別図柄の変動にわたって行われる場合がある。ここでは、保留連演出が行われる期間の最終変動であるため、大当たりか否かを報知する当落報知のための演出が行われる。具体的には、ステップ S 1 3 3 5 で最終の保留連演出が開始されてから所定時間経過後に、大当たりか否かが報知される。

10

【 0 3 4 0 】

ステップ S 1 3 3 5 に続いて、演出制御部 1 3 0 は、保留連フラグを O F F に設定する（ステップ S 1 3 3 6 ）。

【 0 3 4 1 】

ステップ S 1 3 3 2 で N O と判定した場合、ステップ S 1 3 3 4 の処理を実行した場合、又は、ステップ S 1 3 3 6 の処理を実行した場合、演出制御部 1 3 0 は、変動開始処理を終了する。

【 0 3 4 2 】

なお、図 4 0 では、上記特殊変動期間における保留連演出の制御についてのみ説明したが、特殊変動期間以外の期間（通常遊技状態や特殊変動期間を除く確変遊技状態又は時短遊技状態）においても、受信した変動開始コマンドに含まれる変動パターンに基づいて、変動演出が決定されて実行される。

20

【 0 3 4 3 】

また、演出制御部 1 3 0 は、特殊変動期間であっても保留連フラグが O F F である場合には、受信した特殊変動パターンに基づいて変動演出を選択して実行する。この場合は、保留連演出は行われず、確変遊技状態における変動演出と同様の演出が行われる。

【 0 3 4 4 】

[ 演出制御部 1 3 0 による大当たり中処理 ]

以下、図 3 8 のステップ S 1 3 1 0 の大当たり中処理の詳細について説明する。図 4 1 は、図 3 8 のステップ S 1 3 1 0 の大当たり中処理の詳細を示すフローチャートである。

30

【 0 3 4 5 】

図 4 1 に示すように、演出制御部 1 3 0 は、保留連予告フラグが O N か否かを判定する（ステップ S 1 3 4 1 ）。保留連予告フラグが O N である場合（ステップ S 1 3 4 1 : Y E S ）、演出制御部 1 3 0 は、今回のラウンドが所定のラウンド（保留連予告演出の実行が可能なラウンド。例えば、最終ラウンドを除くラウンド）か否かを判定する（ステップ S 1 3 4 2 ）。

【 0 3 4 6 】

今回のラウンドが所定のラウンドである場合（ステップ S 1 3 4 2 : Y E S ）、演出制御部 1 3 0 は、保留連予告演出を実行する（ステップ S 1 3 4 3 ）。演出制御部 1 3 0 は、保留連フラグが O N か否かに基づいて、複数の保留連予告演出（成功演出又は失敗演出）のうちの何れかを実行する。例えば、演出制御部 1 3 0 は、保留連フラグが O N である場合、すなわち、第 2 特別図柄判定の保留に所定の特殊変動パターンの変動がある場合は、保留連予告演出として、最終的に成功を報知する演出（大当たり遊技後に保留連演出が行われることを示す演出）を実行する。また、演出制御部 1 3 0 は、保留連フラグが O F F である場合、すなわち、第 2 特別図柄判定の保留に所定の特殊変動パターンの変動がない場合、保留連予告演出として、最終的に失敗を報知する演出（大当たり遊技後に保留連演出が行われないことを示す演出）を実行する。

40

【 0 3 4 7 】

ステップ S 1 3 4 3 に続いて、演出制御部 1 3 0 は、保留連予告フラグを O F F に設定する（ステップ S 1 3 4 4 ）。

50



## 【 0 3 4 8 】

ステップ S 1 3 4 1 において N O と判定した場合、ステップ S 1 3 4 2 で N O と判定した場合、又は、ステップ S 1 3 4 4 を実行した場合、演出制御部 1 3 0 は、図 4 1 に示す大当たり中処理を終了する。

## 【 0 3 4 9 】

以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、事前判定の結果に基づいて、大当たり遊技中に保留連予告演出が行われ、上記特殊変動期間において保留連演出が行われる。

## 【 0 3 5 0 】

## [ 変形例 ]

なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、以下の形態であってもよい。

## 【 0 3 5 1 】

例えば、上記実施形態では、V入賞を条件として高確率遊技状態に移行させるようにしたが、他の実施形態では、大当たり遊技が行われると高確率遊技状態に移行させ、所定回数の特別図柄判定が行われると通常遊技状態に戻るよう構成されてもよい。また、他の実施形態では、大当たり図柄によって高確率遊技状態か低確率遊技状態かに移行させ、高確率遊技状態は次の大当たりがとなるまで継続するように構成されてもよい。

## 【 0 3 5 2 】

また、上記実施形態では、大当たり遊技後の 1 ~ 4 回の期間では特殊変動パターンテーブルが用いられ、5 ~ 1 0 0 回の期間では高確時変動パターンテーブルが用いられた。他の実施形態では、大当たり遊技後、第 1 期間では特殊変動パターンテーブルが用いられ、第 2 期間では高確時変動パターンテーブルが用いられてもよい。

## 【 0 3 5 3 】

また、上述した変動パターンテーブルに含まれる変動パターンの数や変動時間、変動パターンテーブルの数や種類等は単なる一例であり、上述したものに限らない。

## 【 0 3 5 4 】

また、上記実施形態において説明したパチンコ遊技機 1 の構成は単なる一例に過ぎず、他の構成であっても本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述したフローチャートにおける処理の順序、設定値、判定に用いられる閾値等は単なる一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しなければ他の順序や値であっても、本発明を実現できることは言うま

## 【 0 3 5 5 】

また、上記実施形態では、本発明がパチンコ遊技機に適用された場合を例に説明したが、本発明は、例えばスロットマシン等の他の遊技機にも適用可能である。

## 【 0 3 5 6 】

## [ 本発明に係る遊技機の構成とその作用効果 ]

以上説明したように、本発明に係る遊技機は以下のような構成であってもよい。なお、括弧書きは単なる例示にすぎない。

## 【 0 3 5 7 】

本発明に係る遊技機は、始動条件が成立すると、取得情報を取得する取得手段 ( 1 0 1 、 S 2 1 、 S 2 2 ) と、前記取得手段により取得された取得情報に基づいて、前記特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段 ( S 3 0 9 ) と、前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、当該判定結果を報知するための図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段 ( S 3 1 0 ) と、所定の図柄表示手段において、図柄を変動表示させてから、前記変動時間決定手段により決定された変動時間の経過後に図柄を停止表示させる図柄表示制御手段 ( S 3 1 5 、 S 3 1 9 ) と、前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定された場合、前記図柄表示制御手段により図柄が停止表示させられた後に、前記特別遊技を行う特別遊技実行手段 ( S 6 ) と、前記特別遊技実行手段により前記特別遊技が行われた後、前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定される確率が通常よりも高い高確率遊技状態に設定する高確率遊技状態設定手段 ( S 6 4 4 ) と、前記取得手

10

20

30

40

50



段により取得された取得情報を所定数まで記憶可能な取得情報記憶手段（Ｓ２１、Ｓ２２）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている取得情報に基づいて、前記特別遊技を行うか否かを事前に判定するとともに、当該判定結果に基づいて、前記変動時間決定手段により決定される前記変動時間を事前に判定する事前判定手段（Ｓ２１７、Ｓ２２７）と、前記事前判定手段による判定結果を示す判定結果情報を出力する第１出力手段（Ｓ８）と、を備え、前記図柄変動時間決定手段は、通常において、第１の決定条件（通常時変動パターンテーブル）で前記変動時間を決定する低確率時決定手段と、前記高確率遊技状態制御手段により前記高確率遊技状態で遊技が制御されてから前記図柄表示制御手段により所定回数の図柄が変動表示されるまでの特殊期間において、前記第１の決定条件とは異なる第２の決定条件（特殊変動パターンテーブル）で前記変動時間を決定する第１高確率時決定手段と、前記高確率遊技状態制御手段により前記高確率遊技状態で遊技が制御されているときであって前記図柄表示制御手段により前記所定回数の図柄が変動表示された後の高確期間において、前記第２の決定条件とは異なる第３の決定条件（高確時変動パターンテーブル）で前記変動時間を決定する第２高確率時決定手段と、を含み、前記事前判定手段は、前記高確率遊技状態制御手段により前記高確率遊技状態で遊技が制御されているときにおいて、判定する判定情報が、前記第１高確率時決定手段によって前記第２の決定条件で前記変動時間が決定されるか、または、前記第２高確率時決定手段によって前記第３の決定条件で前記変動時間が決定されるか、を判定する決定条件判定手段（Ｓ２２０５、Ｓ２２１２）と、前記決定条件判定手段により前記第１高確率時決定手段によって前記第２の決定条件で前記変動時間が決定されると判定された場合、前記第２の決定条件で前記変動時間を事前に判定する第１事前判定手段（Ｓ２２１７、Ｓ２２２０）と、前記決定条件判定手段により前記第２高確率時決定手段によって前記第３の決定条件で前記変動時間が決定されると判定された場合、前記第３の決定条件で前記変動時間を事前に判定する第２事前判定手段（Ｓ２２０８、Ｓ２２１４）と、を含み、前記第１出力手段は、前記第１事前判定手段により判定された前記変動時間を示す第１判定結果情報、および、前記第２事前判定手段により判定された前記変動時間を示す第２判定結果情報、のうち何れかの判定結果情報を出力する。

#### 【０３５８】

上記構成によれば、高確率遊技状態における特殊期間では第２の決定条件で変動時間が決定され、高確期間では第３の決定条件で変動時間が決定される。事前判定手段によって第２の決定条件で決定されるか、第３の決定条件で決定されるかを事前に判定することができる。そして、その判定結果を出力することができ、例えば、当該判定結果に基づく演出を実行することができる。

#### 【０３５９】

また、他の構成では、前記特別遊技判定手段による判定結果を示す特別遊技判定結果情報および前記変動時間決定手段により決定された前記変動時間を示す変動時間情報を出力する第２出力手段と、前記第１出力手段により出力された前記判定結果情報、および、前記第２出力手段により出力された前記特別遊技判定結果情報および前記変動時間情報を入力する入力手段と、所定の演出手段において、前記入力手段により入力された情報に基づいて、遊技演出を行わせる演出制御手段と、を更に備え、前記第１高確率時決定手段は、前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定された場合、特定の変動時間を決定可能であり、前記演出制御手段は、前記特別遊技実行手段により前記特別遊技が行われているときに、前記入力手段により入力された前記第１判定結果情報に応じた第１の遊技演出を行わせる第１演出制御手段と、前記高確率遊技状態設定手段により前記高確率遊技状態が設定されているときであって前記図柄表示制御手段により図柄が変動表示させられているときに、前記入力手段により入力された前記特別遊技判定結果情報および前記変動時間情報に応じた第２の遊技演出を行わせる第２演出制御手段と、を含み、前記第１演出制御手段は、前記入力手段により前記特定の変動時間を示す前記第１判定結果情報が入力されると、前記第１の遊技演出として特定の遊技演出を行わせてもよい。

#### 【０３６０】



上記構成によれば、事前判定手段による判定結果に基づいて演出を行うことができる。具体的には、第1事前判定手段による第1判定結果情報が特定の変動時間である場合に特別遊技中に特定の遊技演出を実行することができる。

【符号の説明】

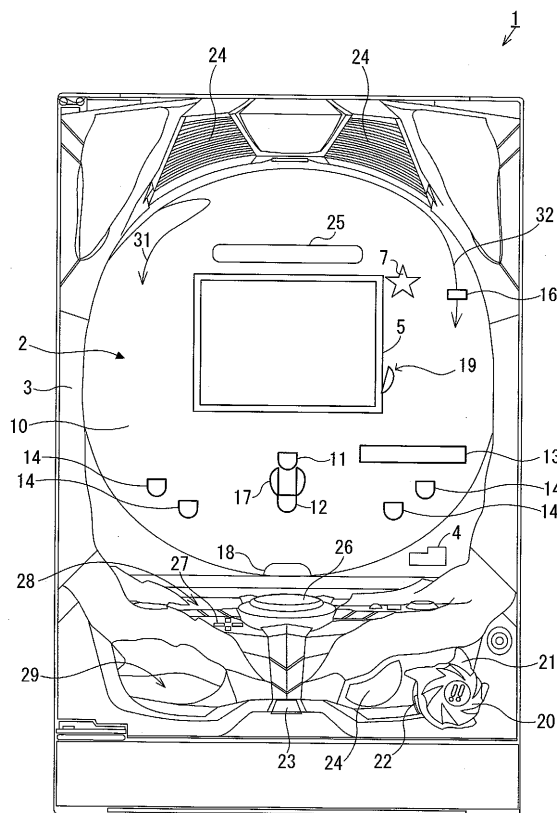
【0361】

- 1      パチンコ遊技機
- 5      液晶表示器
- 7      可動役物
- 11    第1始動口
- 12    第2始動口
- 13    第1大入賞口
- 14    普通入賞口
- 16    ゲート
- 19    第2大入賞口
- 41    第1特別図柄表示器
- 42    第2特別図柄表示器
- 100   遊技制御部
- 101   メインCPU
- 130   演出制御部
- 131   サブCPU
- 150   ランプ制御部
- 191   第1羽根部材
- 192   第2羽根部材
- 195   V領域

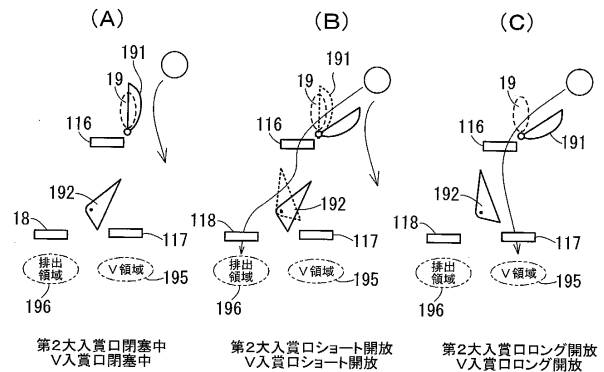
10

20

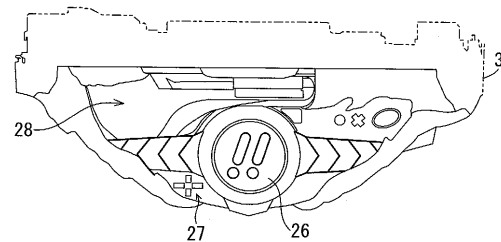
【図1】



【図2】

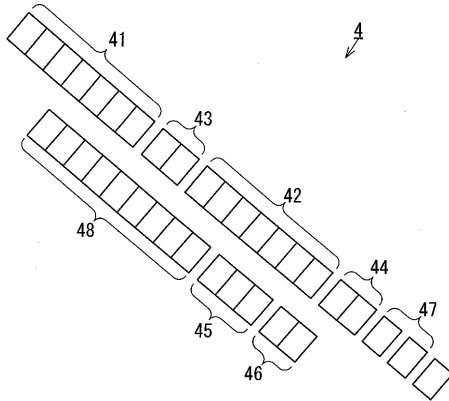


【図3】





【図 4】



【図 5】

(A) 大当たり乱数(低確用大当たり判定テーブル)

	種類	範囲	乱数値	割合
低確率遊技状態	大当たり	0~9999	0~24	25/10000 (=1/400)

(B) 大当たり乱数(高確用大当たり判定テーブル)

	種類	範囲	乱数値	割合
高確率遊技状態	大当たり	0~9999	0~124	125/10000 (=1/80)

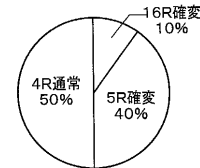
(C) 第1始動口入賞による大当たり時の図柄乱数

大当たりの種類	範囲	乱数値	割合
4R通常当たり(大当たり図柄A)	0~99	0~49	50/100
5R確変当たり(大当たり図柄B)		50~89	40/100
16R確変当たり(大当たり図柄C)		90~99	10/100

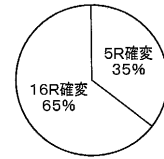
(D) 第2始動口入賞による大当たり時の図柄乱数

大当たりの種類	範囲	乱数値	割合
5R確変当たり(大当たり図柄D)	0~99	0~34	35/100
16R確変当たり(大当たり図柄E)		35~99	65/100

【図 6】

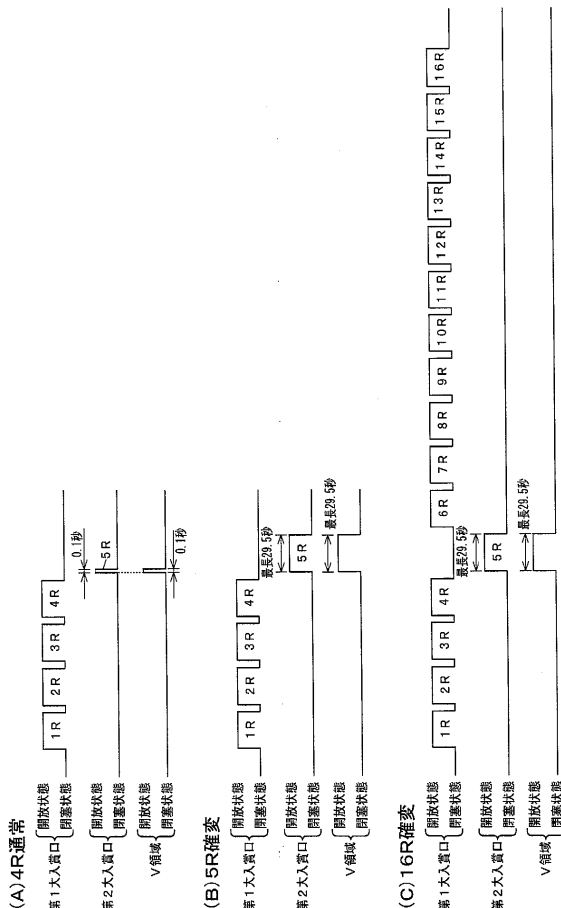


(A) 第1始動口に係る大当たり内訳

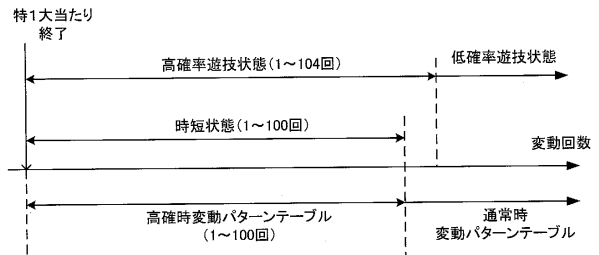


(B) 第2始動口に係る大当たり内訳

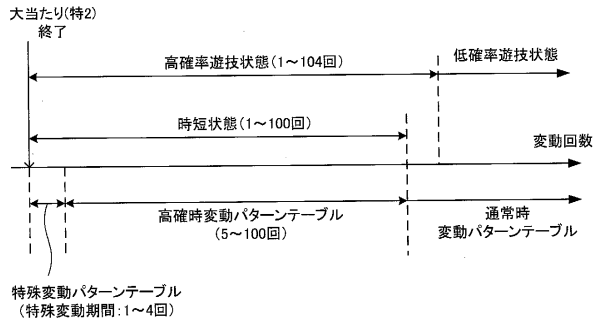
【図 7】



【図 8】

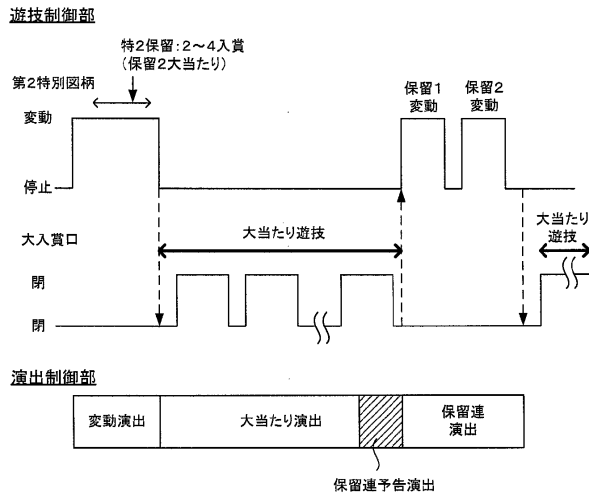


【図 9】

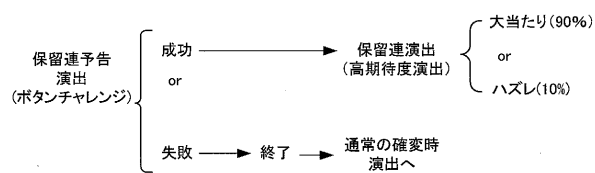




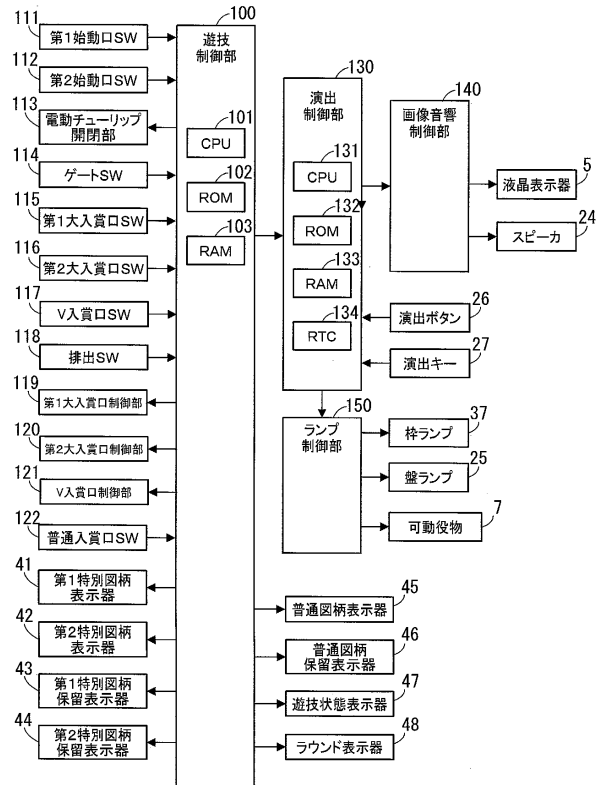
【図10】



【図11】



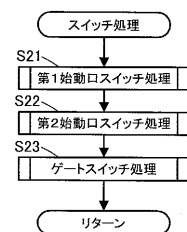
【図12】



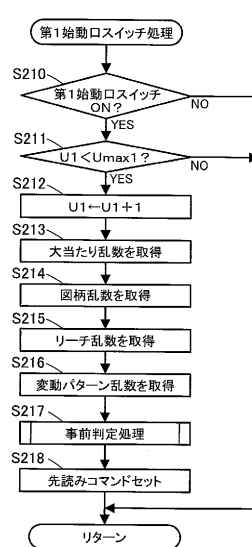
【図13】



【図14】

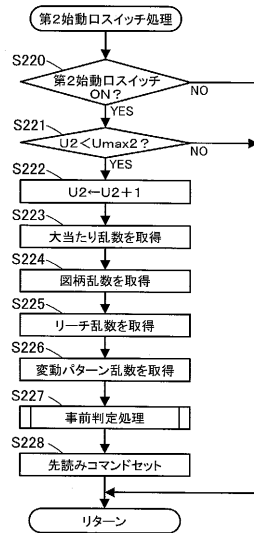


【図15】

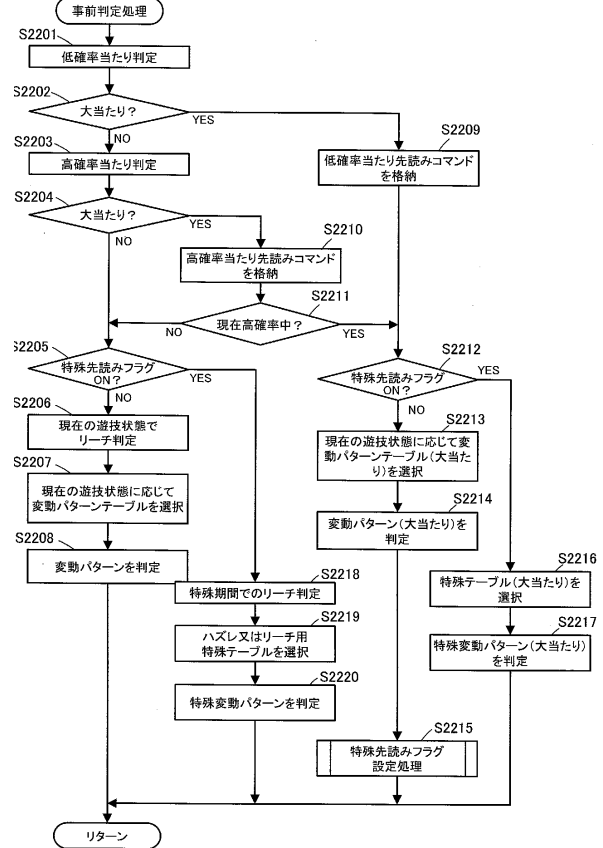




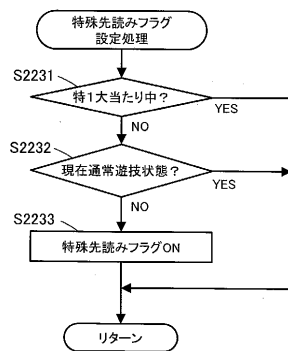
【図 16】



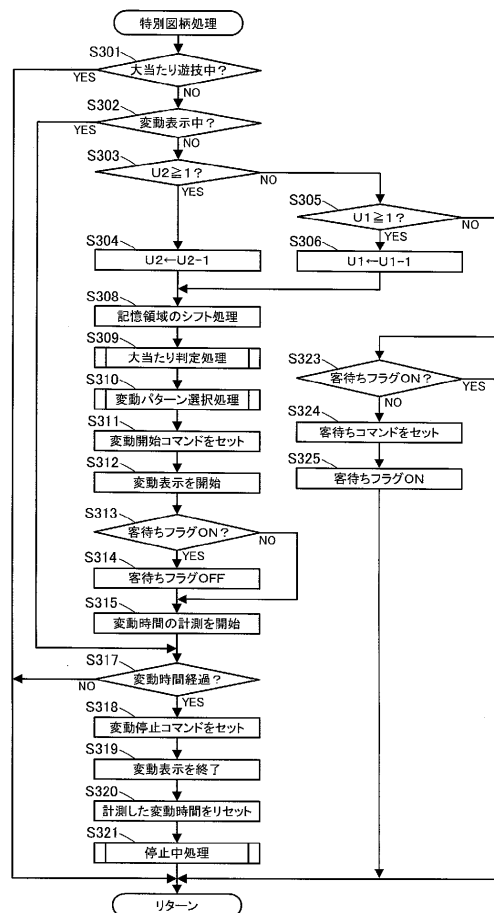
【図 17】



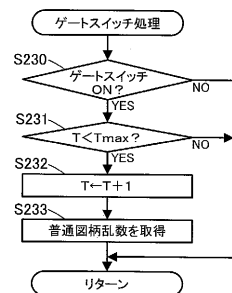
【図 18】



【図 20】

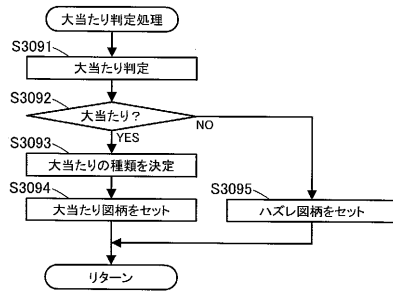


【図 19】

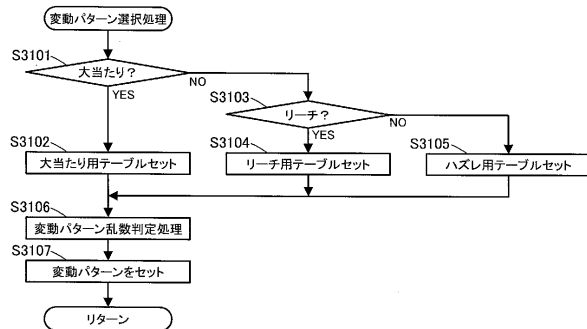




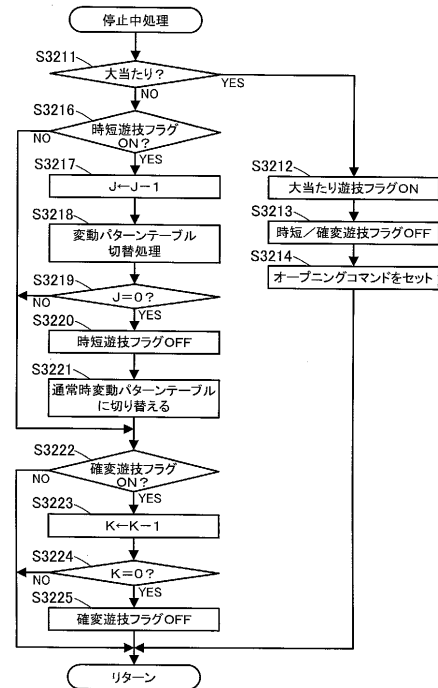
【図 2 1】



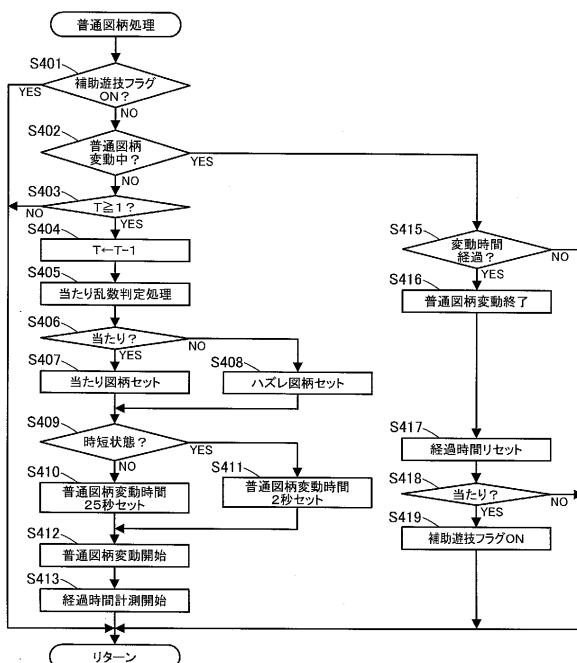
【図 2 2】



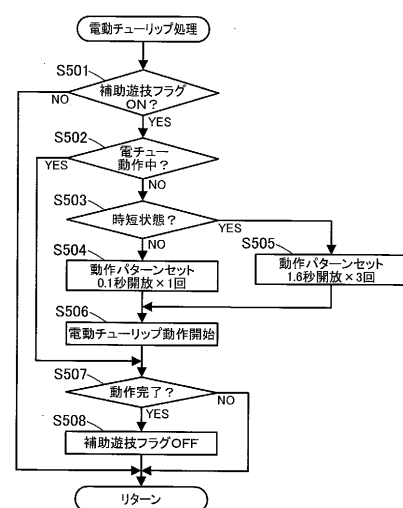
【図 2 3】



【図 2 4】

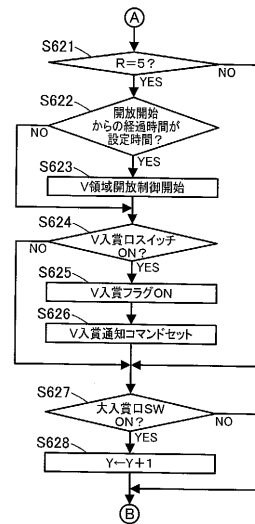


【図 2 5】

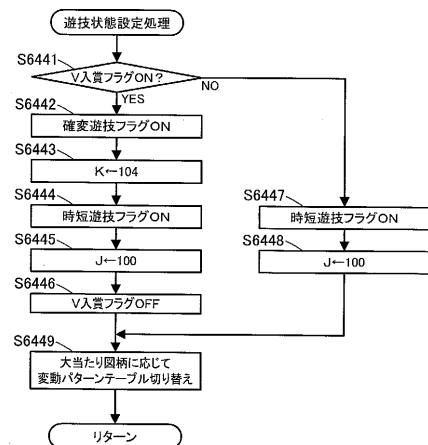




【圖 27】



【 図 2 9 】



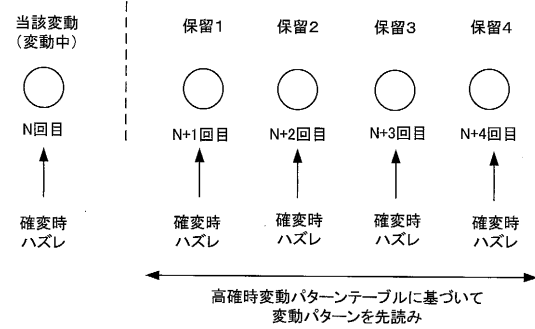


【図 30】

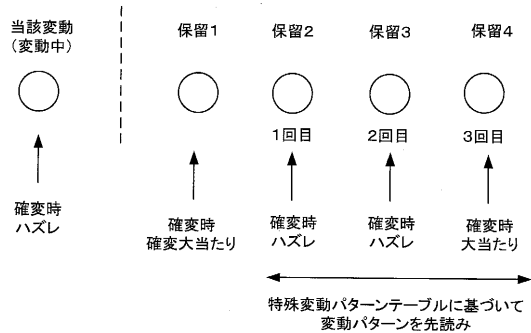
先読みコマンドの種別

判定結果	種別	識別情報	説明
大当たり図柄A(低確率)	低確率当たり先読みコマンド	001	低確率時及び高確率時で大当たり
大当たり図柄B(低確率)		002	低確率時及び高確率時で大当たり
大当たり図柄C(低確率)		003	低確率時及び高確率時で大当たり
大当たり図柄D(低確率)		004	低確率時及び高確率時で大当たり
大当たり図柄E(低確率)		005	低確率時及び高確率時で大当たり
大当たり図柄A(高確率)	高確率当たり先読みコマンド	011	高確率時のみ大当たり
大当たり図柄B(高確率)		012	高確率時のみ大当たり
大当たり図柄C(高確率)		013	高確率時のみ大当たり
大当たり図柄D(高確率)		014	高確率時のみ大当たり
大当たり図柄E(高確率)		015	高確率時のみ大当たり

【図 32】



【図 31】



【図 33】

大当たり用通常時変動パターンテーブル

(A)	始動口	保留数	変動パターン	変動パターン乱数値	変動時間
—	—	—	変動パターンPA100	0-9	30秒
			変動パターンPA101	10-39	60秒
			変動パターンPA102	40-99	90秒

大当たり用高確率時変動パターンテーブル

(B)	始動口	保留数	変動パターン	変動パターン乱数値	変動時間
—	—	—	変動パターンPA100	0-9	30秒
			変動パターンPA101	10-39	60秒
			変動パターンPA102	40-99	90秒

大当たり用特殊変動パターンテーブル

(C)	始動口	保留数	変動パターン	変動パターン乱数値	変動時間
第1始動口	—	—	変動パターンPA130	0-9	30秒
			変動パターンPA131	10-39	60秒
			変動パターンPA132	40-99	90秒
第2始動口	—	—	特殊変動パターンPA132	0-49	20秒
			特殊変動パターンPA133	50-99	30秒

【図 34】

リーチ用通常時変動パターンテーブル

(A)	始動口	保留数	変動パターン	変動パターン乱数値	変動時間
—	—	—	変動パターンPA200	0-59	30秒
			変動パターンPA201	60-89	60秒
			変動パターンPA202	90-99	90秒

リーチ用高確率時変動パターンテーブル

(B)	始動口	保留数	変動パターン	変動パターン乱数値	変動時間
—	—	—	変動パターンPA200	0-59	30秒
			変動パターンPA201	60-89	60秒
			変動パターンPA202	90-99	90秒

リーチ用特殊変動パターンテーブル

(C)	始動口	保留数	変動パターン	変動パターン乱数値	変動時間
第1始動口	—	—	変動パターンPA230	0-59	30秒
			変動パターンPA231	60-89	60秒
			変動パターンPA232	90-99	90秒
第2始動口	—	—	特殊変動パターンPA232	0-49	20秒
			特殊変動パターンPA233	50-99	30秒



【図 35】

ハズレ用通常時変動パターンテーブル

始動口	保留数	変動パターン	変動パターン乱数値	変動時間
(A) —	3以下	変動パターンPA300	0-99	8秒
	4以上	変動パターンPA301	0-99	2秒

ハズレ用高確時変動パターンテーブル

始動口	保留数	変動パターン	変動パターン乱数値	変動時間
第1始動口	—	変動パターンPA310	0-99	14.5秒
第2始動口	1	変動パターンPA310	0-99	14.5秒
	2以上	変動パターンPA311	0-99	2秒

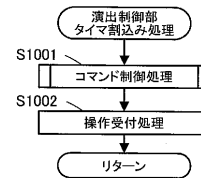
ハズレ用特殊変動パターンテーブル

始動口	保留数	変動パターン	変動パターン乱数値	変動時間
第1始動口	—	変動パターンPA310	0-99	14.5秒
第2始動口	1	変動パターンPA310	0-99	14.5秒
	2以上	特殊変動パターンPA320	0-99	6秒

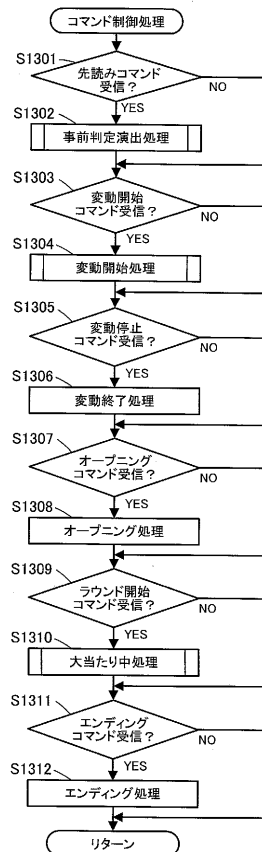
【図 36】

大当たり図柄	切替後変動パターンテーブル
大当たり図柄A	高確時変動パターンテーブル
大当たり図柄B	高確時変動パターンテーブル
大当たり図柄C	高確時変動パターンテーブル
大当たり図柄D	特殊変動パターンテーブル
大当たり図柄E	特殊変動パターンテーブル

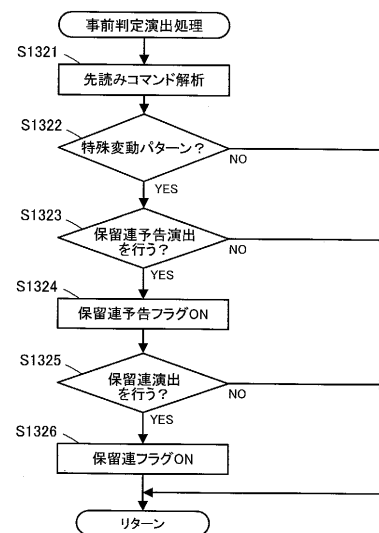
【図 37】



【図 38】

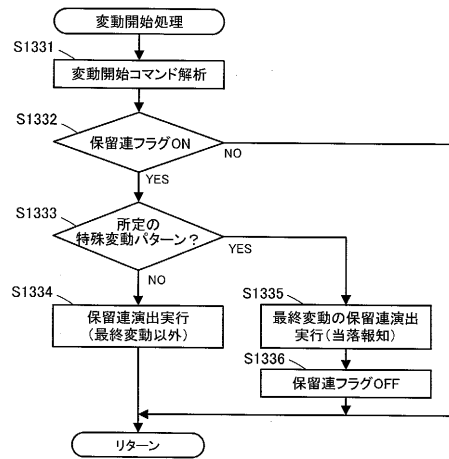


【図 39】

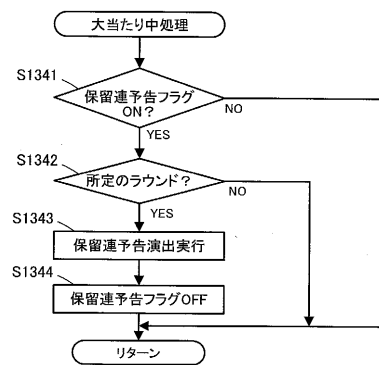




【図 40】



【図 41】





---

フロントページの続き

(56)参考文献 特許第6054828(JP, B2)  
特開2012-147887(JP, A)  
特開2010-082118(JP, A)  
特開2011-072571(JP, A)  
特開2011-167536(JP, A)  
特開2010-115361(JP, A)  
特開2012-249863(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02