

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-146820

(P2019-146820A)

(43) 公開日 令和1年9月5日(2019.9.5)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 74 頁)

(21) 出願番号	特願2018-34073 (P2018-34073)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成30年2月28日 (2018.2.28)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	100150430
			弁理士 河野 元
		(72) 発明者	荒井 孝太
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	相坂 昌範
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

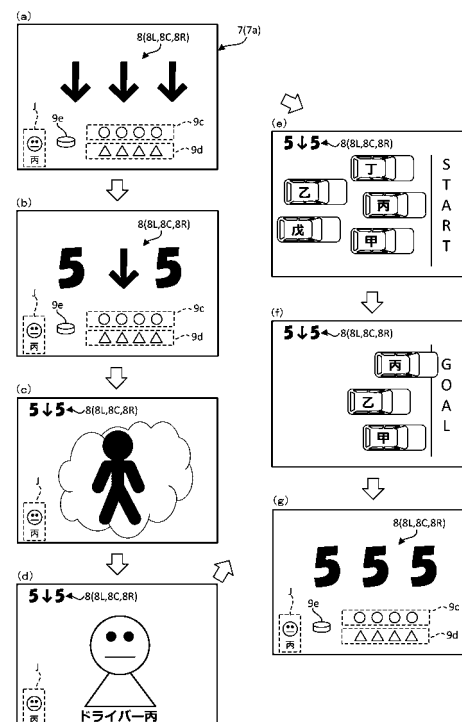
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者の興味を惹きつけることが可能な演出を実現し、遊技興趣の向上を図る。

【解決手段】遊技者が選択可能な複数のドライバー情報には、それぞれ、大当り期待度や確変期待度を示唆するためのランク（期待度）が予め定められている。そして、遊技者が選択したドライバー情報に対応するドライバー画像（所定表示）がレース演出パターンとともに設定されて当該レース演出で主役として表示された場合、そのドライバーにより示唆される当該レース演出の結果（期待度）が、最高位となるように構成する。これにより、遊技者によるドライバー選択の結果を、レース演出での期待度示唆に反映させることが可能となる。その結果、レース演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、遊技者によるドライバー選択の促進を図ることが可能となる。

【選択図】図4 6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

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

遊技者による入力が可能で入力手段と、

演出を表示可能な演出表示手段と、

演出表示手段に表示する演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記演出として、予め定められた複数の演出情報の何れかを前記入力手段による入力に基づいて選択させる選択演出と、前記特別遊技の実行可否に関する特定の演出と、を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】**【0002】**

従来、識別情報の変動表示を行い、当該変動表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機が広く知られている。この種の遊技機では、識別情報の変動表示に伴ってリーチや予告等の演出を行うことにより、遊技興趣の向上が図られている（例えば特許文献1を参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2009-95470号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、従来の遊技機では、機種によって演出内容（例えば、モチーフや登場するキャラクタ等）は異なるものの、演出手法（例えば、演出の展開やパターン等）は然程変わらないため、演出が遊技者に飽きられやすいという問題があった。

【0005】

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

【課題を解決するための手段】**【0006】**

前述の課題を解決するために、本発明は以下の構成を採用した。

すなわち、本発明の遊技機は、

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

遊技者による入力が可能で入力手段と、

演出を表示可能な演出表示手段と、

演出表示手段に表示する演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記演出として、予め定められた複数の演出情報の何れかを前記入力手段による入力に基づいて選択させる選択演出と、前記特別遊技の実行可否に関する特定の演出と、を実行可能である

ことを要旨とする。

【発明の効果】**【0007】**

以上の本発明によれば、遊技者の興味を惹きつけることが可能な演出を実現して、遊技

10

20

30

40

50

興趣の向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図3】本発明の実施例に係る遊技盤の構成を示す正面図である。

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

【図5】同遊技機の電気的な構成を示すブロック図である。

【図6】大当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

10

【図7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

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

【図9】変動パターンテーブルである。

【図10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図11】メイン割り込み処理のフローチャートである。

【図12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図13】始動入球時処理のフローチャートである。

【図14】普図動作処理のフローチャートである。

20

【図15】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図19】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図20】普通電動役物処理のフローチャートである。

【図21】特図動作処理のフローチャートである。

【図22】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図23】特図2当否判定処理のフローチャートである。

【図24】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

30

【図25】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図26】特図2乱数シフト処理のフローチャートである。

【図27】特図1当否判定処理のフローチャートである。

【図28】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図29】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図30】特図1乱数シフト処理のフローチャートである。

【図31】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図32】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図33】特別電動役物処理(大当り遊技)のフローチャートである。

【図34】遊技状態設定処理のフローチャートである。

40

【図35】保留球数処理のフローチャートである。

【図36】電源断監視処理のフローチャートである。

【図37】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図38】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図39】2msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図40】10msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図41】演出設定処理のフローチャートである。

【図42】演出設定処理のフローチャートである。

【図43】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図44】変動演出開始処理のフローチャートである。

50

【図４５】（ａ）は演出設定画面の一例を示す説明図であり、（ｂ）はドライバー選択画面の一例を示す説明図である。

【図４６】レース演出の流れを示す説明図である。

【図４７】ランク情報の記憶内容の概要を示す説明図である。

【図４８】実施例２の車両選択演出の流れを示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

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

【００１０】

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

【実施例１】

【００１１】

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

【００１２】

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

【００１３】

演出ボタン６３は、遊技者による入力可能な入力手段として機能するもので、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンや十字キーを使い分けすることができる。例えば、遊技演出の実行中に第１演出ボタン６３ａまたは第２演出ボタン６３ｂを操作すると、当該操作に基づいて所定の操作対応演出が行われる。尚、演出ボタン６３の構成は本実施例の態様に限らず、遊技者が入力を行うことができるものであれば足り、例えば、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力手段（例えば、出沒式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力手段（光電式等）であってもよい。また、演出ボタンが、上方や手前側に突出したり振動したりする等の演出動作を行うもの（可動式の演出操作手段）であってもよい。

【００１４】

また、前面枠５１には、遊技者による入力可能な入力手段として図示しない十字キー

が設けられている。十字キーは、第1演出ボタン63aと同様に、上皿61の上面に設けられるもので、上下左右の4方向の入力が可能なプッシュ式の入力手段として構成されるものである。

【0015】

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

10

【0016】

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

20

【0017】

本実施例の演出図柄8L、8C、8Rは、それぞれ「1」～「9」までの数字を表した複数の図柄（演出識別情報）からなる。本実施例では、「1」～「9」の図柄（演出図柄）のうち、奇数図柄である「3」と「7」を赤色の図柄（以下、「赤図柄」ともいう）としており、これ以外の奇数図柄である「1」、「5」、「9」を緑色の図柄（以下、「緑図柄」ともいう）としている。また、偶数図柄である「2」、「4」、「6」、「8」を青色の図柄（以下、「青図柄」ともいう）としている。つまり、本実施例では、演出図柄8の種類（図柄種）として、赤図柄、緑図柄、青図柄の3つの図柄種が存在する。尚、この図柄種は一例であり、これ以外の態様で演出図柄の図柄種を定めることも可能である。例えば、演出図柄が「数字」と人物・動物等を模した「キャラクタ」により構成される場合、そのキャラクタの種類（例えば男性キャラクタ、女性キャラクタ、味方キャラクタ、敵キャラクタ等）によって演出図柄の図柄種を定めることが可能である。

30

【0018】

演出図柄表示領域7bに停止表示される左、中、右の演出図柄の組合せ（停止表示態様）によって、後述の第1特別図柄表示器41a（「第1特別図柄表示部」ともいう）に表示される第1特別図柄の変動表示の結果や、第2特別図柄表示器41b（「第2特別図柄表示部」ともいう）に表示される第2特別図柄の変動表示の結果、つまり、特別図柄当否判定（単に「当否判定」ともいう）の結果を、遊技者が認識し易いように表示する。本実施例では、変動表示している3つの演出図柄8L、8C、8Rが停止表示する順序（停止順序）を、原則「左 右 中」としている。すなわち、停止順が1番目の停止図柄を左演出図柄8Lとし、停止順が2番目の停止図柄を右演出図柄8Rとし、停止順が3番目（最後）の停止図柄を中演出図柄8Cとしている。このうち、停止順が1番目の停止図柄のことを「第1停止図柄」ともいい、停止順が2番目の停止図柄のことを「第2停止図柄」ともいい、停止順が3番目の停止図柄のことを「第3停止図柄」や「最終停止図柄」ともいう。また、第1特別図柄、第2特別図柄、演出図柄のいずれかを指して単に「図柄」や「識別情報」ともいう。さらに、普通図柄のことを「普図」や「普通識別情報」、特別図柄のことを「特図」、第1特別図柄のことを「特図1」や「第1特図」、第2特別図柄のことを「特図2」や「第2特図」ともいう。また、演出図柄8を表示する画像表示装置7や

40

50

第1特別図柄を表示する後述の第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄を表示する第2特別図柄表示器41bのことを「識別情報表示手段」ともいう。

【0019】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たり（特定結果）となり、その大当たりの種別が16R大当たりや6R大当たり等になった場合には、「222」や「777」などの3桁同一のゾロ目（特定態様）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、特別図柄当否判定の結果が大当たり（特定結果）となり、その大当たりの種別が2R大当たりになった場合には、「123」や「135」等のチャンス目（特別態様）で演出図柄を停止表示することが可能である。さらに、特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合には「637」や「373」などの3つの図柄のうち少なくとも1つの図柄が異なるバラケ目（非特定態様）で演出図柄を停止表示することが可能である。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域7bに表示される演出図柄を見て把握する。尚、大当たりのうち2R大当たりについては、外れの場合と同じ態様（バラケ目）で演出図柄を停止表示することも可能である。

10

【0020】

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

20

【0021】

画像表示装置7の表示画面7a上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、大当たり遊技に伴って実行される大当たり遊技演出（特別遊技演出）や、客待ち用のデモ演出などが表示される。演出図柄遊技演出や大当たり遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。尚、演出図柄遊技演出のことを「変動演出」ともいう。

【0022】

また、画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて第1演出保留9aを表示する第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）と、後述の第2特図保留の記憶数に応じて第2演出保留9bを表示する第2演出保留表示領域9d（第2演出保留表示部）とが設けられている（図3を参照）。第1演出保留や第2演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第1特図保留表示器43aにて表示される第1特図保留の記憶数や第2特図保留表示器43bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。さらに、本実施例の画像表示装置7の表示画面7aには、現在変動している特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）に対応する演出保留、すなわち、消化された特図保留に対応する演出保留（第1演出保留9aまたは第2演出保留9b）を表示する当該変動保留表示領域9eが設けられている（図3を参照）。

30

【0023】

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

40

50

【 0 0 2 4 】

また、センター装飾体 1 0 の上部であって、装飾部材 1 3 の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材 1 4 (可動役物) が設けられている。図 3 では、可動装飾部材 1 4 の一部分のみが視認可能となっているが、例えば、大当りの可能性が比較的高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材 1 4 が下方に落下し、当該可動装飾部材 1 4 が表示画面 7 a の前面を覆い、その大部分が視認可能となる。これにより、遊技者は大当りへの期待感を高めることとなる。尚、可動装飾部材 1 4 の動作パターンには、落下以外にも、例えば、上下への微動(振動)を繰り返す動作や、下方へ段階的に移動する動作など、種々のパターンが設けられている。

【 0 0 2 5 】

ここで、特図保留に応じた演出保留 9 a , 9 b を表示することが可能な演出保留表示領域 9 c , 9 d のことを「演出保留表示手段」ともいい、遊技状況に応じた種々の演出画像を表示することで演出表示(表示演出)を行うことが可能な画像表示装置 7 のことを「演出表示手段」または「表示演出手段」ともいい、遊技演出に伴って動作することで可動演出を行うことが可能な可動装飾部材 1 4 のことを「可動演出手段」ともいう。尚、可動装飾部材 1 4 以外にも、例えば、演出ボタン 6 3 が遊技演出に伴って上下動や振動等する場合、演出ボタン 6 3 も「可動演出手段」といえる。また、遊技の状況に応じて様々な音(効果音)を発することで音演出を行うことが可能なスピーカ 6 7 のことを「音演出手段」ともいい、遊技の状況に応じて様々な光を発することで光演出を行うことが可能な盤面ランプ 5、枠ランプ 6 6 および装飾部材 1 3 のことを「光演出手段」ともいう。尚、これら盤面ランプ 5 等以外にも、例えば、演出ボタン 6 3 や発射ハンドル 6 0 が、装飾部材 1 3 と同様に LED 等の電飾部材を内蔵しており、電飾部材の作用により遊技の状況に応じて点灯・点滅等する場合、これら演出ボタン 6 3 や発射ハンドル 6 0 も「光演出手段」といえる。さらに、これら「演出保留表示手段」、「演出表示手段」(表示演出手段)、「可動演出手段」、「音演出手段」および「光演出手段」を総じて「演出手段」ともいう。

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

尚、特別図柄当否判定の結果が「大当り」であることに基づいて行われる特別図柄の変動表示や演出図柄の変動表示のことを「大当り変動」や「特定変動」ともいい、特別図柄当否判定の結果が「外れ」であることに基づいて行われる特別図柄の変動表示や演出図柄の変動表示のことを「外れ変動」や「非特定変動」ともいう。

【 0 0 2 9 】

可変入賞装置 2 2 は、可動部材 2 3 を備え、可動部材 2 3 の動作によって第 2 始動口 2 1 を開閉するものである。この開閉動作によって、第 2 始動口 2 1 は、第 1 の態様(閉状態)から当該第 1 の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第 2 の態様(開状態)へと変化可能である。つまり、可動部材 2 3 は、所定の動作(開閉動作)を行うことで、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球可能性を変化させるものである。この可動部材 2 3 は、第 2 始動口ソレノイド 2 4 (図 5 参照)により駆動される。本実施例では、第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材 2 3 が閉状態にあ

10

20

30

40

50

るときには遊技球が入球不能となっている。尚、第2始動口21は、可動部材23が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材23が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくてもよい。

【0030】

遊技領域3における第1始動口20の右方には、第1大入賞口30（「第1可変入球口」ともいう）を備えた第1大入賞装置31が設けられている。第1大入賞装置31は、開閉部材32を備え、開閉部材32の作動により第1大入賞口30を開閉するものである。開閉部材32は、第1大入賞口ソレノイド33（図5参照）により駆動される。第1大入賞口30は、開閉部材32が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第1大入賞装置31は、開閉部材32の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

10

【0031】

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

20

【0032】

遊技領域3におけるセンター装飾体10の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート28（遊技球通過口）が設けられている。ゲート28への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第2始動口21を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると、第2始動口21は開状態となる。さらに、遊技領域3の下部には、複数の一般入賞口27が設けられている。本実施例では、一般入賞口27を4個設けてあり、そのうちの3個を第1始動口20の左方に設けられた左一般入賞口とし、1個を第1大入賞口30の右方に設けられた右一般入賞口としている。第1始動口20、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35および一般入賞口27は、それぞれ賞球の払い出し契機となる入球口であり、各入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（賞球）が払い出される。具体的には、第1始動口20の賞球数は「5」、第2始動口21の賞球数は「3」、第1大入賞口20および第2大入賞口35の賞球数は「15」、一般入賞口27の賞球数は「10」としている。

30

【0033】

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

40

【0034】

50

また、図 3 および図 4 に示すように、遊技盤 2 の右下部には主表示器 4 0 が配置されている。主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄を変動表示および停止表示する第 1 特別図柄表示器 4 1 a (第 1 特別図柄表示部) と、第 2 特別図柄を変動表示および停止表示する第 2 特別図柄表示器 4 1 b (第 2 特別図柄表示部) と、普通図柄を変動表示および停止表示する普通図柄表示器 4 2 (普通図柄表示部) と、が含まれている。また、主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄に係る当否判定情報 (第 1 特図保留) の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 4 3 a と、第 2 特別図柄に係る当否判定情報 (第 2 特図保留) の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 4 3 b と、普通図柄表示器 4 2 の作動保留 (普図保留) の記憶数を表示する普図保留表示器 4 4 と、が含まれている。さらに、主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄当否判定または第 2 特別図柄当否判定の結果が当りになったことを示す当り表示器 4 8 と、第 1 特別図柄当否判定または第 2 特別図柄当否判定の結果が大当りになった場合に実行される大当り遊技のラウンド数を示すラウンド表示器 4 5 と、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器 4 6 と、遊技球の発射方向、すなわち右打ちを行うべき状態か左打ちを行うべき状態かを示す発射方向表示器 4 7 と、が含まれている。主表示器 4 0 に含まれるこれらの各種表示器は、後述の主制御部によって表示制御される。

10

【0035】

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

20

【0036】

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

30

【0037】

図 4 に示すとおり、第 1 特別図柄表示器 4 1 a は、「i ~ p」で示す 8 個の LED で構成されており、第 1 特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第 1 特別図柄当否判定の結果として「16R 第 1 大当り」、「6R 第 2 大当り」、「6R 第 3 大当り」、「6R 第 4 大当り」および「6R 第 5 大当り」の 5 種類の大当りが設けられており (図 8 を参照)、第 1 特別図柄表示器 4 1 a の LED は、それら 5 種類の大当りの各々に応じた表示態様 (特定態様、特定表示結果) を採ることが可能となっている。具体的には、第 1 特別図柄当否判定の結果が 16R 第 1 大当りとなった場合には「ijn」の 3 個の LED を点灯させて残りを消灯させ (16R 第 1 大当り図柄)、6R 第 2 大当りとなった場合には「ino」の 3 個の LED を点灯させて残りを消灯させ (6R 第 2 大当り図柄)、6R 第 3 大当りとなった場合には「inp」の 3 個の LED を点灯させて残りを消灯させ (6R 第 3 大当り図柄)、6R 第 4 大当りとなった場合には「ijo」の 3 個の LED を点灯させて残りを消灯させ (6R 第 4 大当り図柄)、6R 第 5 大当りとなった場合には「jno」の 3 個の LED を点灯させて残りを消灯させる (6R 第 5 大当り図柄)。また、外れとなった場合には、「lo」の 2 個の LED を点灯させて残りを消灯させる (外れ図柄)。

40

【0038】

50

また、第2特別図柄表示器41bは、「a~h」で示す8個のLEDで構成されており、第2特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第2特別図柄当否判定の結果として「16R第6大当り」、「16第7大当り」、「12R第8大当り」、「6R第9大当り」、「2R第10大当り」、「16R第11大当り」および「2R第12大当り」の7種類の大当りが設けられており(図8を参照)、第2特別図柄表示器41bのLEDは、それら2種類の大当りの各々に応じた表示態様(特定態様、特定表示結果)を採ることが可能となっている。具体的には、第2特別図柄当否判定の結果が16R第6大当りとなった場合には「abd」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(16R第6大当り図柄)、16R第7大当りとなった場合には「abg」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(16R第7大当り図柄)、12R第8大当りとなった場合には「abc」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(12R第8大当り図柄)、6R第9大当りとなった場合には「afg」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(6R第9大当り図柄)、2R第10大当りとなった場合には「abde」の4個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(2R第10大当り図柄)、16R第11大当りとなった場合には「abe」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(16R第11大当り図柄)、2R第12大当りとなった場合には「abd h」の4個のLEDを点灯させて残りを消灯させる(2R第12大当り図柄)。また、外れとなった場合には、「eh」の2個のLEDを点灯させて残りを消灯させる(外れ図柄)。

10

【0039】

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

20

【0040】

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報(「取得情報」ともいう)を取得し、取得した各種情報は、主制御部のRAMに形成される特図保留記憶部(図示せず)に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入球であれば第1特図保留として第1特図保留記憶部(図示せず)に記憶され、第2始動口21への入球であれば第2特図保留として第2特図保留記憶部(図示せず)に記憶される。各々の特図保留記憶部に記憶可能な特図保留(取得情報)の数は所定数までとされており、本実施例におけるその上限値はそれぞれ「4」となっている。これら第1特図保留記憶部および第2特図保留記憶部を、夫々「第1取得情報記憶手段」および「第2取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。

30

【0041】

特図保留記憶部に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の変動表示の実行中や特別遊技の実行中である場合であっても、所定数(本実施例では4)を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保することが可能となっている。

40

【0042】

特図保留記憶部に記憶された特図保留の数は、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bに表示される。具体的には、第1特図保留表示器43aは「uv」の2個のLEDで構成されており、第1特図保留の数に応じてLEDを表示制御することにより、第1特図保留の数を表示するものとなっている。例えば、保留数が「0」の場合は「u v」(例えば、 : 消灯、 : 赤点灯、 : 緑点灯とする)というように両LED

50

Dを消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「u v」というように「u」のLEDを消灯し「v」のLEDを赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「2」の場合は「u v」というように「u」のLEDを赤色で点灯させ「v」のLEDを消灯する表示態様とし、保留数が「3」の場合は「u v」というように両方のLEDを赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「4（上限数）」の場合は「u v」というように両方のLEDを緑色で点灯させ表示態様とすることができる。

【0043】

また、第2特図保留表示器43bは「wx」の2個のLEDで構成されており、第2特図保留の数に応じてLEDを表示制御することにより、第2特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「w x」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数「1」～「4」についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

10

【0044】

普通図柄の変動表示は、ゲート28への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器42では、普通図柄を所定時間変動表示した後、停止表示し、停止表示された普通図柄（停止図柄）によって、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄当否判定の結果を報知する。停止表示される普通図柄は、普通図柄当否判定によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（当り普通図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第2始動口21を開放させる補助遊技が行われる。尚、第2始動口21の開放パターンについては後述する。

20

【0045】

具体的には、図4に示す通り、普通図柄表示器42は「st」の2個のLEDから構成されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、判定結果が当りである場合には、「s t」（例えば、：点灯、：消灯とする）というように両LEDが点灯した当り普通図柄を停止表示する。また判定結果が外れである場合には、「s t」というように「t」のLEDのみが点灯した態様の外れ普通図柄を表示する。尚、外れ普通図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には予め定められた所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示が実行されるが、その変動表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

30

【0046】

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

40

【0047】

普図保留記憶部に記憶された普図保留の数は、普図保留表示器44に表示される。具体的には、普図保留表示器44は「qr」の2個のLEDで構成されており、普図保留の数に応じてLEDを点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「q r」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「q r」

50

というように「q」のLEDを消灯し「r」のLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数「2」～「4」についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

【0048】

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

10

【0049】

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

20

【0050】

主制御基板80には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）81が実装されている。遊技制御用マイコン81には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。遊技制御用マイコン81は、入出力回路87（I/Oポート部）を介して他の基板等とデータ（情報）の送受信を行う。入出力回路87は、遊技制御用マイコン81に内蔵されていてもよい。また、ROMは外付けであってもよい。遊技制御用マイコン81のRAMには、前述した特図保留記憶部（第1特図保留記憶部及び第2特図保留記憶部）と普図保留記憶部とが設けられている。また、主制御基板80（遊技制御用マイコン81）のRAM（主制御RAM）の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

30

【0051】

主制御基板80には、中継基板88を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板80には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板80から信号が出力される。具体的には、センサ類として、第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、ゲートセンサ28a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35aおよび一般入賞口センサ27aが接続されている。これら各種センサを「遊技球検知手段」ともいう。

【0052】

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

40

【0053】

50

また、ソレノイド類としては、第2始動口ソレノイド24、第1大入賞口ソレノイド33および第2大入賞口ソレノイド38が接続されている。これら各種ソレノイドを「駆動手段」ともいう。第2始動口ソレノイド24は、可変入賞装置22の可動部材23を駆動するためのものである。第1大入賞口ソレノイド33は、第1大入賞装置31の開閉部材32を駆動するためのものである。第2大入賞口ソレノイド38は、第2大入賞装置36の開閉部材37を駆動するためのものである。

【0054】

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

10

【0055】

また、主制御基板80は、払出制御基板110に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板110から信号を受信する。払出制御基板110には、賞球や貸球を払い出す払出装置120、及びカードユニット135（パチンコ遊技機1に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード（遊技価値記憶媒体）等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御基板111（「発射制御部」ともいう）を介して発射装置112が接続されている。発射装置112には、発射ハンドル60（図1を参照）が含まれる。

20

【0056】

払出制御基板110は、所定のプログラムに従って遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン116（「払出制御用マイコン」ともいう）が実装されている。払出制御用マイコン116には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。払出制御用マイコン116は、入出力回路117を介し、遊技制御用マイコン81からの信号やパチンコ遊技機1に接続されたカードユニット135からの信号に基づいて、払出装置120の払出モータ121を駆動して賞球の払い出しを行ったり貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ122、123により検知される。遊技者による発射装置112の発射ハンドル60の操作があった場合には、タッチスイッチ114が発射ハンドル60への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム115が発射ハンドル60の回転量を検知する。そして、発射ボリューム115の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ113が駆動制御されることとなる。尚、本実施例では、発射モータ113の駆動により発射装置112が連続して発射可能な遊技球の数は1分間で約100個となっている。

30

【0057】

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

40

【0058】

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

50

）の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

【 0 0 5 9 】

サブ制御基板 9 0 には、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7 が接続されている。尚、サブ制御基板 9 0（サブ制御部）や画像制御基板 1 0 0（画像制御部）、音声制御基板 1 0 6（音声制御部）、ランプ制御基板 1 0 7（ランプ制御部）は、遊技の状況に応じて表示演出や音演出、ランプ演出（光演出）等の各種演出を、対応する演出用の装置や部材等（演出手段）に実行させる演出実行手段として機能するものである。また、識別情報の変動表示に関する情報を示唆する種々の予告演出（示唆演出）を、対応する演出用の装置や部材等（演出手段）に実行させる予告演出実行手段としても機能する。

10

【 0 0 6 0 】

サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1（「画像制御用マイコン」ともいう）の CPU に、画像表示装置 7、演出表示器 1 0 2、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a および演出第 2 保留表示器 1 0 3 b の表示制御を行わせる。画像制御基板 1 0 0 の RAM は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 1 0 0 の ROM には、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄、保留図柄等を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御用マイコン 1 0 1 は、演出制御用マイコン 9 1 からの指令に基づいて ROM から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

20

【 0 0 6 1 】

演出表示器 1 0 2 は、2 個の LED からなり、演出図柄 8 の変動表示および停止表示に合わせて変動表示および停止表示を行い、2 個の LED の点灯・消灯または色の組合せにより、演出図柄 8 の表示結果（特別図柄当否判定の結果）を示す表示態様で停止表示する。また、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a および演出第 2 保留表示器 1 0 3 b も同様に 2 個の LED からなる。そして、2 個の LED の点灯・消灯または色の組合せにより、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a は第 1 演出保留表示領域 9 c に表示される保留個数および第 1 特図保留表示器 4 3 a で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、演出第 2 特図保留表示器 1 0 3 b は第 2 演出保留表示領域 9 d に表示される保留個数および第 2 特図保留表示器 4 3 b で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。これは、キャラクタ図柄を表示画面 7 a（演出図柄表示部）の略全体に表示したり、可動装飾部材 1 4 を動作させて表示画面 7 a の演出図柄表示領域 7 b（演出図柄表示部）の略全体を被覆したりすることで、演出図柄 8 や第 1 演出保留 9 a、第 2 演出保留 9 b 等、表示画面 7 a に表示される各種画像の一部または全部が視認できない状態になることがあるため、このような表示器が設けられている。尚、画像制御基板 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1 に換えて、または加えて、VDP（Video Display Processor）を設けてもよい。

30

【 0 0 6 2 】

また、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 6 7 から出力する音声等の音データは、サブ制御基板 9 0 の ROM に格納されている。尚、音声制御基板 1 0 6 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板 1 0 6 に ROM を実装してもよく、その ROM に音データを格納してもよい。また、スピーカ 6 7 を画像制御基板 1 0 0 に接続し、画像制御用マイコン 1 0 1 に音声制御を実行させてもよい。この場合、画像制御基板 1 0 0 の ROM に音データを格納してもよい。

40

【 0 0 6 3 】

また、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、

50

枠ランプ 6 6 や盤面ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯 / 消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を、ROM に格納されているデータから決定し、ランプ制御基板 1 0 7 を介して枠ランプ 6 6 や盤面ランプ 5 等のランプ（LED）の点灯制御を行う。

【0064】

さらに、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 1 0 7 に中継基板 1 0 8 を介して接続された可動装飾部材 1 4 を動作させる。前述したように、可動装飾部材 1 4 は、センター装飾体 1 0（装飾部材 1 3 の後方）に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン 9 1 は、可動装飾部材 1 4 を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ（「駆動データ」ともいう）を、サブ制御基板 9 0 の ROM に格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材 1 4 の動作を制御する。尚、ランプ制御基板 1 0 7 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU にランプの点灯制御や可動装飾部材 1 4 の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板 1 0 7 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

10

【0065】

また、サブ制御基板 9 0 には、第 1 演出ボタン 6 3 a または第 2 演出ボタン 6 3 b（図 1 を参照）が操作（押す、回転、引く等）されたことを検知する第 1 演出ボタン検知スイッチ 6 3 c および第 2 演出ボタン検知スイッチ 6 3 d が接続されている。従って、第 1 演出ボタン 6 3 a または第 2 演出ボタン 6 3 b に対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチからの信号がサブ制御基板 9 0 に入力される。尚、第 1 演出ボタン検知スイッチ 6 3 c および第 2 演出ボタン検知スイッチ 6 3 d を総称して単に「演出ボタン検知スイッチ」ともいう。

20

【0066】

さらに、サブ制御基板 9 0 には、第 1 演出ボタン検知スイッチ 6 3 c および第 2 演出ボタン検知スイッチ 6 3 d（図 5 を参照）に加え、上皿 6 1 の上面に設けられた十字キー（図示せず）が操作されたことを検知する十字キー検知スイッチ（図示せず）が接続されている。十字キー検知スイッチは、上下左右の各方向の入力を区別して検知することが可能とされている。従って、遊技者が十字キーに対して上下左右いずれかの入力操作を行うと、これに対応する十字キー検知スイッチからの信号（上検知信号、下検知信号、左検知信号または右検知信号）がサブ制御基板 9 0 に入力される。

30

【0067】

次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 における当否判定に係る制御（取得情報判定手段）について説明する。本実施例では、特別図柄当否判定の結果として「大当たり」と「外れ」がある。「大当たり」のときには特別図柄表示部 4 1 に「大当たり図柄」が停止表示され、「外れ」のときには特別図柄表示部 4 1 に「外れ図柄」が停止表示される。特別図柄当否判定で大当たりと判定されると、停止表示された特別図柄の種類（大当たり種別）に応じた開放パターンにて大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5）を開放する「特別遊技」が実行される。大当たりとなって実行される特別遊技を「大当たり遊技」という。

40

【0068】

本実施例の大当たりには複数の種別がある。具体的には、図 6 に示すように、大当たりとして「16R（ラウンド）第 1 大当たり」、「6R 第 2 ～ 第 5 大当たり」、「16R 第 6 大当たり」、「16R 第 7 大当たり」、「12R 第 8 大当たり」、「6R 第 9 大当たり」、「2R 第 10 大当たり」、「16R 第 11 大当たり」および「2R 第 12 大当たり」の計 12 種類を設けている。これらの大当たりのうち、第 1 特別図柄に係る大当たりである「16R 第 1 大当たり」および「6R 第 2 ～ 第 5 大当たり」と、第 2 特別図柄に係る大当たりである「16R 第 6 大当たり」および「16R 第 11 大当たり」は、何れも、第 1 大入賞口 3 0（下アタッカー）を用いた大当たり遊技に係る大当たりである。具体的には、「16R 第 1 大当たり」および「16R 第 6 大当たり」は、第 1 大入賞口 3 0 の開放回数（ラウンド数）が 16 回で、開放時間が 1 回の

50

開放（１ラウンド）につき２５秒の大当たりである。また、「１６Ｒ第１１大当たり」は、第１大入賞口３０の開放回数（ラウンド数）が１６回で、そのうち１回目（１Ｒ）～１０回目（１０Ｒ）の開放に係る開放時間が１回の開放（１ラウンド）につき２５秒、１１回目（１１Ｒ）～１６回目（１６Ｒ）の開放に係る開放時間が１回の開放（１ラウンド）につき０．１秒の大当たりである。つまり、「１６Ｒ第１１大当たり」は、第１大入賞口３０の１６回の開放のうち、１回目（１Ｒ）～１０回目（１０Ｒ）の１０回の開放（１０ラウンド）は第１大入賞口３０への遊技球の入球が容易（可能）となり、残りの１１回目（１１Ｒ）～１６回目（１６Ｒ）の６回の開放（６ラウンド）は第１大入賞口３０への遊技球の入球が困難（不可能）となる大当たりである。このことから、「１６Ｒ第１１大当たり」は実質的に「１０Ｒ大当たり」ともいえる。さらに、「６Ｒ第２～第５大当たり」は、何れも、第１大入賞口３０の開放回数（ラウンド数）が６回で、開放時間が１回の開放（１ラウンド）につき２５秒の大当たりである。尚、ラウンドを、単に「Ｒ」ともいい、「ラウンド遊技」ともいう。

10

【００６９】

一方、第２特別図柄に係る大当たりである「１６Ｒ第７大当たり」、「１２Ｒ第８大当たり」、「６Ｒ第９大当たり」、「２Ｒ第１０大当たり」および「２Ｒ第１２大当たり」は、第２大入賞口３５（上アタッカー）を用いた大当たり遊技に係る大当たりである。具体的には、「１６Ｒ第７大当たり」、「１２Ｒ第８大当たり」および「６Ｒ第９大当たり」は、第２大入賞口３５の開放回数（ラウンド数）が夫々１６回、１２回、６回で、開放時間が何れも１回の開放（１ラウンド）につき２５秒の大当たりである。また、「２Ｒ第１０大当たり」および「２Ｒ第１２大当たり」は、何れも、第２大入賞口３５の開放回数（ラウンド数）が２回、開放時間が何れも１回の開放（１ラウンド）につき０．１秒の大当たりである。特別図柄表示部４１は、これらの大当たり種別に応じた大当たり図柄が停止表示される。

20

【００７０】

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

30

【００７１】

本実施例のパチンコ遊技機１では、発生（当選）した大当たりの種別に応じて、その大当たり遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態や時短状態、高ベース状態等に移行させる。すなわち、特別図柄当否判定の結果が大当たりで、その大当たりの種別が前述の１６Ｒ第１大当たり、６Ｒ第２大当たり、１６Ｒ第６大当たり、１６Ｒ第７大当たり、１２Ｒ第８大当たり、６Ｒ第９大当たり及び２Ｒ第１０大当たりの何れかとなった場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を後述の「高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」とする。これに対して、特別図柄当否判定の結果が大当たりで、その大当たりの種別が前述の６Ｒ第３～第５大当たり、１６Ｒ第１１大当たり（実質１０Ｒ大当たり）及び２Ｒ第１２大当たりの何れかとなった場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を後述の「低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」とする。このことから、１６Ｒ第１大当たり、６Ｒ第２大当たり、１６Ｒ第６大当たり、１６Ｒ第７大当たり、１２Ｒ第８大当たり、６Ｒ第９大当たりおよび２Ｒ第１０大当たりは「確変大当たり」として捉えることができ、６Ｒ第３～第５大当たり、１６Ｒ第１１大当たり（実質１０Ｒ大当たり）および２Ｒ第１２大当たりは「非確変大当たり」（通常大当たり、時短大当たり）として捉えることができる。また、２Ｒ大当たり（２Ｒ第１０大当たり、２Ｒ第１２大当たり）は、前述したように第２大入賞口３５を１ラウンドにつき０．１秒で開放（一瞬開閉）させる大当たりであり、このように極短時間で開放する第２大入賞口３５に遊技球が入球する可能性は低く、したがって、第２大入賞口３５への入球に基づく賞球を獲得できる可能性も低い。このような２Ｒ大当たりは、所謂「出球なし大当たり」ともいい、そのうち２Ｒ第１０大当たりのことを「出球なし確変大当たり」ともいい、２Ｒ第１２大当たりのことを「出球なし通常（時短）大当たり」ともいう。尚、０．１秒の開放（一瞬開閉）は、１６Ｒ第１１大当たり（実質

40

50

10 R 大当り) の 11 ラウンド ~ 16 ラウンドにおける第 1 大入賞口 30 の開放についても同様である。

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数であり、「0 ~ 198」までの範囲で値をとる。また、ゲート 28 の通過に基づいて取得される乱数には、図 7 (B) に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第 2 始動口 21 を開放させる補助遊技を行うか否かの判定 (普通図柄抽選) のための乱数であり、「0 ~ 240」までの範囲で値をとる。

【0076】

次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機 1 は、特別図柄および普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能および開放延長機能の各機能が作動状態または非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している

。特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」や「確変状態」といい、作動していない状態を「低確率状態」や「通常状態」という。高確率状態では、特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の大当たり判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当たりと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当たり判定テーブルを用いて、当否判定を行う（図8（A）を参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の表示結果が特定表示結果（特定態様）となる（停止図柄が大当たり図柄となる）確率が高くなる。

【0077】

10

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

【0078】

20

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

【0079】

30

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

40

【0080】

普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能および開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、第2始動口21が頻繁に開放され、第2始動口21へ遊技球の入球頻度が高くなる（「高頻度状態」ともいう）。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球（持ち球）を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。

【0081】

高ベース状態（高頻度状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。す

50

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

【0082】

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

【0083】

また、6R 第 3 ～ 第 5 大当り、16R 第 11 大当り（実質 10R 大当り）および 2R 第 12 大当りの何れかになった場合の大当り遊技後（特別遊技後）の遊技状態は、特別図柄の通常状態（低確率状態）になるとともに、特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図 6 を参照）。この遊技状態を特に「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（例えば 100 回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当りに当選してその大当り遊技が実行されることにより終了する。

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

これに対して、低ベース状態（例えば低確低ベース状態）では、左打ちにより左遊技領域 3A へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。低ベース状態では、高ベース状態と比べて第 2 始動口 21 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 21 への入球よりも第 1 始動口 20 への入球の方が容易となっているからである。そのため、第 1 始動口 20 へ遊技球を入球させるべく左打ちを行う。これにより、右打ちを行う場合に比べ、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器 47 が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域 3A を狙って遊技球を発射すべきことを報知する（左打ち指示報知）。

【0087】

発射方向表示器 47 は「yz」の 2 個の LED で構成されており、遊技状態に応じて LED を点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「y z」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両 LED を消灯する表示

態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「y z」（例えば、消灯、点灯とする）というように両LEDを点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

【0088】

ここで、本実施例のパチンコ遊技機1においては、大当り遊技が行われていない低確低ベース状態を基準とすると、この低確低ベース状態を「通常遊技状態」もしくは「通常状態」として捉えることができ、当該状態で行う遊技を「通常遊技」として捉えることができる。これに対し、高確高ベース状態や低確高ベース状態は、低確低ベース状態に比べ遊技者にとって有利な状態であることから、これら高確高ベース状態や低確高ベース状態を「特別遊技状態」もしくは「特別状態」として捉えることができ、当該状態にて行う遊技を「特別遊技」として捉えることができる。

10

【0089】

また、特別図柄当否判定の結果が大当りとなる確率（大当り確率）の点からみると、確率変動機能が作動する高確率状態（確変状態）は、確率変動機能が作動しない低確率状態（通常状態、非確変状態）に比べ遊技者にとって有利な状態であることから、高確率状態を「特別遊技状態」もしくは「特別状態」として捉えることができ、当該状態にて行う遊技（高確率遊技）を「特別遊技」として捉えることができる。

【0090】

さらに、第2始動口21への入球頻度の点からみると、高ベース発生機能が作動する高ベース状態は、高ベース発生機能が作動しない低ベース状態に比べ遊技者にとって有利な状態であることから、高ベース状態を「特別遊技状態」もしくは「特別状態」として捉えることができ、当該状態にて行う遊技（高ベース遊技）を「特別遊技」として捉えることができる。

20

【0091】

また、大当り遊技は、特別図柄を変動表示させて大当り図柄が停止表示されることで実行され得る遊技であって、遊技者にとっては、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入球により多量の賞球を得ることが可能な有利な遊技であることから、大当り遊技を「特別遊技」として捉えることができ、当該大当り遊技が行われる遊技状態を「特別遊技状態」として捉えることができる。

【0092】

さらに、低ベース状態は、前述のように左打ちによって遊技球を左遊技領域3Aに進入させて遊技を進行させる状態であることから「左打ち状態」ともいえる。一方、高ベース状態および大当り遊技が行われる状態は、前述のように右打ちによって遊技球を右遊技領域3Bに進入させて遊技を進行させる状態であることから「右打ち状態」ともいえる。そして、前述のように、高ベース状態（右打ち状態）では、低ベース状態（左打ち状態）に比べ第2始動口21が開放されやすく、第1始動口20よりも第2始動口21の方が遊技球の入球が容易となり、また、第1始動口20への入球に基づく第1特別図柄の当否判定で大当りとなるよりも、第2始動口21への入球に基づく第2特別図柄の当否判定で大当りとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなっている。このことから、左打ち状態を「通常遊技状態」もしくは「通常状態」として捉えることができ、当該状態にて行う遊技を「通常遊技」として捉えることができる。また、右打ち状態を「特別遊技状態」もしくは「特別状態」として捉えることができ、当該状態にて行う遊技を「特別遊技」として捉えることができる。

30

40

【0093】

また、高確低ベース状態を備える場合、高確低ベース状態と低確低ベース状態との比較において、何れも低ベース状態である点で一致するものの、高確率状態では特別図柄の確率変動機能が作動して特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる確率が低確率状態よりも高くなることから、高確低ベース状態を「特別遊技状態」もしくは「特別状態」として捉えることができ、当該状態にて行う遊技を「特別遊技」として捉えることができる。

【0094】

50

以上のように、本パチンコ遊技機 1 にて実行可能な種々の遊技や遊技状態のうち、相対的に遊技者にとって有利となる遊技や遊技状態のことを「特別遊技」や「特別遊技状態」という。

【0095】

[主制御メイン処理]

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

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

[割り込み処理]

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

【0099】

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

【 0 1 0 0 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）は、図 1 0 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）と同じである。即ち、図 7 に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、タイマ割り込み処理（S105）の実行期間と、それ以外の期間（割り込み処理（S105）の終了後、次の割り込み処理（S105）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

【 0 1 0 1 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処理（S204）、始動入球時処理（S205）、普図動作処理（S206）、特図動作処理（S207）、保留球数処理（S208）および電源断監視処理（S209）を実行する。その後、本発明に深く
10
関連しないその他の処理（S210）を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板 8 0 の C P U に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理の S102～S104 の処理が繰り返し実行され（図 1 0 を参照）、割り込みパルスが入力されると（約 4 m s 後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にて R A M の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【 0 1 0 2 】

〔 始動口センサ検知処理 〕

図 1 2 に示すように、始動口センサ検知処理（S204）では、まず、遊技球がゲート 2 8 を通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 2 8 a によって遊技球が検知されたか否かを判定
20
する（S301）。遊技球がゲート 2 8 を通過していなければ（S301でNO）、S305の処理に移行し、ゲート 2 8 を遊技球が通過していれば（S301でYES）、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的には R A M に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が 4 未満であるか否かを判定する（S302）。

【 0 1 0 3 】

普通図柄保留球数が 4 未満でなければ（S302でNO）、S305の処理に移行する。一方、普通図柄保留球数が 4 未満であれば（S302でYES）、普通図柄保留球数に「1」を加算し（S303）、普通図柄乱数取得処理（S304）を行う。普通図柄乱数取得処理（S304）では、R A M の更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - H、図 7（B））を取得し、その取得乱数値（取得情報）を、主
30
制御基板 8 0 の R A M に設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【 0 1 0 4 】

S305では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 2 1 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球していない場合（S305でNO）には、S309の処理に移行し、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球した場合には（S305でYES）、特図 2 保留球数（第 2 特図保留の数、具体的には主制御部
8 0 の R A M に設けた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が 4（上限数）未満であるか否かを判定する（S306）。そして、特図 2 保留球数が 4 未満でない場合（S306
40
でNO）には、S309の処理に移行し、特図 2 保留球数が 4 未満である場合には（S306でYES）、特図 2 保留球数に 1 を加算する（S307）。

【 0 1 0 5 】

続いて特図 2 関係乱数取得処理（S308）を行う。特図 2 関係乱数取得処理（S308）では、R A M の更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - A）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - A S）及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - T 1）を取得し（つまり図 7（A）に示す乱数の値を取得し）、それら取得乱数値（取得情報）を第 2 特図保留記憶部 8 5 b のうち現在の特図 2 保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【 0 1 0 6 】

続いて第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 2 0 a によ
50

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

【0107】

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

【0108】

〔始動入球時処理〕

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

【0109】

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

【0110】

尚、大当りか否かの事前判定は、大当り判定テーブル（図8（A）を参照）、すなわち、高確率状態であれば高確率状態用の大当り判定テーブル、通常状態（低確率状態）であれば通常状態用の大当り判定テーブルに基づいて、大当り判定値と一致するか否かを判定することが可能である。また、他の事前判定態様として、変動パターン情報を判定可能な変動パターン情報判定テーブルとして、通常状態用（低確率状態用）の変動パターン情報判定テーブルと、高確率状態用（高確率状態用）の変動パターン情報判定テーブルと、を有するものとする。そして、事前判定においては、取得乱数値（特別図柄当否判定用乱数カウンタの値等）と、遊技状態に応じた変動パターン情報判定テーブルと、に基づいて、所定の変動パターン情報を選択するものとする。そして、この選択した変動パターン情報から、大当りかどうかや大当り種別、大当り信頼度の高い遊技演出が実行されるかどうか等を識別可能とすることができる。

【0111】

次いでS318では、S317による事前判定の結果に係る遊技情報（事前判定情報）、具体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当り判定値と一致するか否かを示す情報（当否情報）や、大当り種別決定用乱数カウンタの値（大当り種別決定用乱数値）を示す情報、変動

パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報等を含むコマンドデータを、特図 2 始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドを R A M の出力バッファにセットする（S318）。尚、特図 2 始動入球コマンドとして、S316で読み出した特図 2 取得乱数の値の一部または全部を、そのままサブ制御基板に送信するようにしてもよいし、特図 2 取得乱数の値はそのまま送信せず、特図 2 取得乱数の値に基づいて取得した遊技情報（例えば、前述の変動パターン情報等）を送信するようにしてもよい。

【 0 1 1 2 】

また、主制御部 8 0 から送信した特図 2 始動入球コマンドをサブ制御部 9 0 で解析することで、大当りに係る情報であるかどうか、大当り種別は何れであるか、変動パターンは何れであるか等を、サブ制御部 9 0 が識別できるものとされている。また、本実施例では、これに加えて、特図 2 始動入球コマンドを解析することで、取得した特図 2 取得乱数が高確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、及び低確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、を特定可能とされている。これにより、サブ制御部 9 0 は、受信した特図 2 始動入球コマンドを保留（演出保留情報）として記憶し、特定のタイミングで当該演出保留情報を事前判定し、低確率状態で当否判定した場合に大当りと判定される演出保留情報が記憶されているかどうかを判定することが可能となる。

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

S321～S323の処理は、前述したS316～S318と同様の処理を特図 1 について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理(S204)における特図 1 関係乱数取得処理（S312）で

取得して第 1 特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出し（S321）、読み出した取得乱数値について事前判定を行う（S322）。そして、この事前判定に係る遊技情報を含むコマンドデータを特図 1 始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドを R A M の出力バッファにセットする（S323）。尚、S322 の事前判定（保留先読み）は、後述の特図 1 当否判定処理（S1207）における当否判定（S1603, S1604）に先立って行うものである。

【 0 1 1 7 】

〔 普図動作処理 〕

遊技制御用マイコン 8 1 は、始動入球時処理（S205）に次いで、図 1 4 に示す普図動作処理（S206）を行う。普図動作処理（S206）では、普通図柄表示器 4 2 及び可変入賞装置 2 2 に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス 1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合には（S401 で YES）、普通図柄待機処理（S402）を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には（S401 で NO、S403 で YES）、普通図柄変動中処理（S404）を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には（S401、S403 で共に NO、S405 で YES）、普通図柄確定処理（S406）を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には（S401、S403、S405 の全てが NO）、普通電動役物処理（S407）を行う。尚、普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

10

【 0 1 1 8 】

〔 普通図柄待機処理 〕

図 1 5 に示すように、普通図柄待機処理（S402）では、まず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し（S501）、「0」であれば（S501 で YES）、この処理を終える。一方「0」でなければ（S501 で NO）、後述の普通図柄当否判定処理を行い（S502）、次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う（S503）。普通図柄変動パターン選択処理では、図 8（D）に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 1 秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 3 0 秒の普通図柄変動パターンを選択する。普通図柄変動パターン選択処理（S503）を終えたら、後述の普通図柄乱数シフト処理（S504）を行い、次いで、普通図柄変動開始処理（S505）を行い、処理を終える。普通図柄変動開始処理では、S503 で選択した普通図柄変動パターンに基づいて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「2」にセットする。また、普通図柄変動開始処理では、サブ制御基板 9 0 に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

20

30

【 0 1 1 9 】

〔 普通図柄当否判定処理 〕

図 1 6 に示すように、普通図柄当否判定処理（S502）では、まず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - H）を読み出す（S601）。次いで、時短フラグが ON であるか否か（すなわち遊技状態が時短状態であるか否か）を判定する（S602）。S602 で、時短フラグが ON である、すなわち時短状態であると判定した場合（S602 で YES）、図 8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」～「2 3 9」）に基づく高確率普図当否判定により、当りが否かを判定し（S604）、S605 の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - H）が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。一方、S602 で、時短フラグが ON でない、すなわち、非時短状態であると判定した場合（S602 で NO）、図 8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」、「1」）に基づく低確率普図当否判定により、当りが否かを判定し（S603）、S605 の処理に移行する。そして、S605 で、普図当否判定（S603、S604）の結果が、当り（普図当り）か否かを判定し（S605）、外れと判定された場合（S605 で NO）、停止表示する外れ普通図柄（普図外れ図柄）を決定し（S606）、処理を終える。一方、S605 で当り（普図当り）と判定された場合（S605 で YES）、停止表

40

50

示する当り普通図柄（普図当り図柄）を決定し（S607）、普図当りフラグをONにして（S608）、処理を終える。

【0120】

〔普通図柄乱数シフト処理〕

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

10

【0121】

〔普通図柄変動中処理〕

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

【0122】

〔普通図柄確定処理〕

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

20

【0123】

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

30

【0124】

〔普通電動役物処理〕

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

40

【0125】

普図当り終了フラグがONでなければ（S1001でNO）、第2始動口21の開放中か否かを判定する（S1002）。開放中でなければ（S1002でNO）、第2始動口21を開放させる時期（タイミング）に至ったか否かを判定し（S1003）、至っていなければ（S1003でNO）、処理を終え、至っていれば（S1003でYES）、第2始動口21を開放させ（S1004）、処理を終える。一方、第2始動口21の開放中であれば（S1002でYES）、第2始動口21を閉鎖させる時期（タイミング）に至ったか否か（すなわち第2始動口21を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か）を判定し（S1005）、至っていなければ（S1005でNO）処理を終え、至っていれば（S1005でYES）、第2始動口21を閉状態（閉鎖）とす

50

る (S1006)。

【 0 1 2 6 】

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

10

【 0 1 2 7 】

これに対して、S1001において普図当り終了フラグがONであれば (S1001でYES)、S903またはS906にてセットされた回数の第 2 始動口 2 1 の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFにするとともに (S1011)、普図当りフラグをOFFにし (S1012)、普図動作ステータスを「 1 」にセットして (S1013) 処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、図 1 3 に示す普図動作処理 (S206) として再び普通図柄待機処理 (S402) が実行されることになる。

【 0 1 2 8 】

[特図動作処理]

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、普図動作処理 (S206) に次いで特図動作処理 (S207) を行う。特図動作処理 (S207) では、図 2 1 に示すように、特別図柄表示器 4 1 および大入賞装置 (第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6) に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス 1、2、3、4」を割り当てている。そして、「特図動作ステータス」が「 1 」である場合には (S1101でYES)、特別図柄待機処理 (S1102) を行い、「特図動作ステータス」が「 2 」である場合には (S1101でNO、S1103でYES)、特別図柄変動中処理 (S1104) を行い、「特図動作ステータス」が「 3 」である場合には (S1101、S1103で共にNO、S1105でYES)、特別図柄確定処理 (S1106) を行い、「特図動作ステータス」が「 4 」である場合には (S1101、S1103、S1105の全てがNO)、大当り遊技としての特別電動役物処理 (S1107) を行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「 1 」である。

20

30

【 0 1 2 9 】

[特別図柄待機処理]

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

40

【 0 1 3 0 】

待機画面設定処理 (S1212) では、特別図柄が変動表示していないことを条件に、待機画面 (デモ画面、客待ち画面) の表示開始 (客待ち開始) を指示する客待ち開始コマンドをRAMの出力バッファにセットするとともに、客待ち開始コマンドをセット済 (送信済み) であることを示す不図示の客待ち開始フラグをONにする。客待ち開始コマンドが出力処理 (S201) によってサブ制御基板 9 0 に出力 (送信) されると、サブ制御基板 9 0 (演出制御用マイコン 9 1) が所定のタイミング (例えば、客待ち開始コマンドの受信から所定時間経過) で画像制御基板 1 0 0 (画像制御用マイコン 1 0 1) に対して待機画面の

50

表示を指示し、これにより画像表示装置 7 の表示画面 7 a に待機画面（図示せず）が表示される。ここで、前述の S1211 の処理では、この客待ち開始フラグを参照して待機画面とする処理中であるか否かを判定するものとなっており、客待ち開始フラグが ON であれば、待機画面とする処理中であると判定する（S1211 で YES）。また、待機画面設定処理（S1212）の実行に際し、特図 2 保留球数および特図 1 保留球数がともに「0」であっても（S1201 で YES、S1206 で YES）、未だ特別図柄が変動表示している場合、待機画面設定処理（S1212）では客待ち開始コマンドのセットや客待ちフラグの ON 設定を行うことなく、そのまま処理を終える。

【0131】

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

【0132】

[特図 2 当否判定処理]

図 2 3 に示すように、特図 2 当否判定処理（S1202）では、まず、判定値として、RAM の第 2 特図保留記憶部 8 5 b の最下位の領域（即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する RAM 領域）に記憶されている（最も古い記憶の）特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - A）を読み出す（S1301）。次いで、確変フラグが ON であるか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する（S1302）。そして、高確率状態でなければ（S1302 で NO）、すなわち通常状態であれば、大当たり判定テーブル（図 8（A））のうち通常状態用の大当たり判定テーブル（大当たり判定値が「3」及び「397」）に基づいて当否判定を行う（S1303）。一方、高確率状態であれば（S1302 で YES）、大当たり判定テーブル（図 8（A））のうち高確率状態用の大当たり判定テーブルに基づいて当否判定を行う（S1304）。高確率状態用の大当たり判定テーブルでは、大当たり判定値は、「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

【0133】

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

【 0 1 3 4 】

ここで、ラウンド表示器 4 5 は、2 R 用ランプ、6 R 用ランプ、1 2 R 用ランプ及び 1 6 R 用ランプの 4 個の L E D で構成されている（図 4 を参照）。そして、例えば 2 R 大当りになると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、2 R 用ランプが点灯表示される。具体的には、「2 R 6 1 2 1 6 R」（例えば、点灯、消灯とする）の様な表示態様となる。また、6 R 大当りになると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、6 R 用ランプが点灯表示される。具体的には、「2 R 6 1 2 1 6 R」の様な表示態様となる。また、1 2 R 大当りになると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、1 2 R 用ランプが点灯表示される。具体的には、「2 R 6 1 2 1 6 R」の様な表示態様となる。また、1 6 R 大当りになると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、1 6 R 用ランプが点灯表示される。具体的には、「2 R 6 1 2 1 6 R」の様な表示態様となる。

10

【 0 1 3 5 】

〔 特図 2 変動パターン選択処理 〕

図 2 2 に示すように、特別図柄待機処理（S1102）では、特図 2 当否判定処理（S1202）に次いで、特図 2 変動パターン選択処理を行う（S1203）。図 2 4 及び図 2 5 に示すように、特図 2 変動パターン選択処理（S1203）では、まず、遊技状態が時短状態であるか否か（時短フラグが ON であるか否か）を判定する（S1401）。S1401 で、時短状態でないと判定した場合（S1401 で NO）、すなわち非時短状態であれば、次いで、大当りフラグが ON であるか否かを判定する（S1402）。S1402 で、大当りフラグが ON であると判定した場合（S1402 で YES）、非時短状態大当り用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1403）。本実施例では、変動パターン P 1 ~ P 3 の何れかが選択される。尚、本実施例では、変動パターンが決まれば変動時間も決まるものとされている。次いで、S1404 の処理に移行する。

20

【 0 1 3 6 】

一方、S1402 で、大当りフラグが ON でないと判定した場合（S1402 で NO）、次いで第 2 特別図柄の保留数が「1」又は「2」であるか否かを判定する（S1405）。ここでいう保留数とは、本処理により変動パターンを決定している情報も含めた記憶数であるので、保留記憶の数は「1」~「4」の何れかの値とされる。そして、S1405 で、保留数が「1」又は「2」であると判定した場合（S1405 で YES）、第 1 保留数外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「1, 2」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1406）。本実施例では、変動パターン P 4 ~ P 7 の何れかが選択される。一方、S1405 で、保留数が「1」又は「2」でない、すなわち「3」又は「4」であると判定した場合（S1405 で NO）、第 2 保留数外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「3, 4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1407）。本実施例では、変動パターン P 8 ~ P 1 1 の何れかが選択される。また、第 1 保留数外れ用テーブルは、第 2 保留数外れ用テーブルよりも、比較的長時間の変動時間の変動パターンを選択する可能性が高く設定されている。また、選択可能な最も短時間の変動時間（1 2 0 0 0 m s）も、第 2 保留数外れ用テーブルのもの（4 0 0 0 m s）よりも長い時間とされている。

30

40

【 0 1 3 7 】

また、S1401 で、時短状態であると判定した場合（S1401 で YES）、大当りフラグが ON であるか否かを判定する（S1408）。S1408 で、大当りフラグが ON であると判定した場合（S1408 で YES）、時短状態大当り用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1409）。本実施例では、変動パターン P 1 2 ~ P 1 4 の何れかが選択される。

50

【 0 1 3 8 】

一方、S1408で、大当たりフラグがONでないと判定した場合（S1408でNO）、次いで保留数が「1」であるか否かを判定する（S1410）。ここでいう保留数も前述と同様であり、保留数は「1」～「4」の何れかの値とされている。S1410で、保留数が「1」であると判定した場合（S1410でYES）、第3保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「1」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。本実施例では、変動パターンP15～P18の何れかが選択される。また、S1410で、保留数が「1」でない、すなわち、保留数が「2」～「4」の何れかであると判定した場合（S1410でNO）、第4保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「2～4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。本実施例では、変動パターンP19～P22の何れかが選択される。ここで、時短状態かつ外れの場合に選択される変動パターンは、非時短状態かつ外れの場合に選択される変動パターンと比較して、短い変動パターンが選択される可能性が高くされている。これは、時短状態において変動時間の短い変動パターンがより多く選択されようようにすることで、特図保留の消化スピードを早める（時短中の遊技を迅速に進行させる）ためである。

【 0 1 3 9 】

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

【 0 1 4 0 】

〔 特図2 乱数シフト処理 〕

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

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

〔 特図1 当否判定処理 〕

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

を読み出して処理を行う。

【 0 1 4 4 】

〔 特図 1 変動パターン選択処理 〕

図 2 8 及び図 2 9 に示すように、特図 1 変動パターン選択処理 (S1208) では、図 2 4 及び図 2 5 に示した特図 2 変動パターン選択処理 (S1403) と同様の流れで処理 (S1701 ~ S1712) を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

【 0 1 4 5 】

〔 特図 1 乱数シフト処理 〕

図 3 0 に示すように、特図 1 乱数シフト処理 (S1209) では、まず、特図 1 保留球数を 1 ディクリメントする (S1801)。次いで、第 1 特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1 つ下位側にシフトする (S2002)。そして、第 1 特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合) 第 1 特図保留の 4 個目に対応する R A M 領域を 0 クリアして (S1803)、この処理を終える。

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

〔 特別図柄変動中処理 〕

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

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

〔 特別図柄確定処理 〕

図 3 2 に示すように、特別図柄確定処理 (S1106) では、まず、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する (S2001)。大当たりフラグが ON であれば (S2001 で YES)、次いで確定した大当たりの種別が 1 6 R 大当たりであるか否かを判定し、1 6 R 大当たりであると判定した場合 (S2002 で YES)、大当たり遊技中に実行するラウンドの回数をカウントするラウン

10

20

30

40

50

ドカウンタの値に「16」をセットし(S2003)、S2009の処理に移行する。一方、S2002で、大当りの種別が16R大当りでないと判定した場合(S2002でNO)、確定した大当りの種別が12R大当りであるか否かを判定し(S2004)、12R大当りであると判定した場合(S2004でYES)、ラウンドカウンタの値に「12」をセットし(S2005)、S2009の処理に移行する。一方、S2004で、大当り種別が12R大当りでないと判定した場合(S2004でNO)、確定した大当りの種別が6R大当りであるか否かを判定し(S2006)、6R大当りであると判定した場合(S2006でYES)、ラウンドカウンタの値に「6」をセットし(S2007)、S2009の処理に移行する。一方、S2006で、大当りの種別が6R大当りでないと判定した場合(S2006でNO)、確定した大当りの種別は2R大当りであるため、ラウンドカウンタの値に「2」をセットし(S2008)、S2009の処理に移行する。

10

【0152】

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

【0153】

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

20

30

【0154】

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

40

【0155】

[特別電動役物処理(大当り遊技)]

図33に示すように、特別電動役物処理(S1107)ではまず、確変フラグがONであるか否かを判定し(S2101)、確変フラグがONであると判定した場合(S2101でYES)、確変フラグをOFFにし(S2102)、次いで、時短フラグがONであるか否かを判定する(S2103)。S2103で、時短フラグがONであると判定した場合(S2103でYES)、時短フラグ

50

をOFFにし(S2104)、S2105の処理に移行する。尚、S2101で確変フラグがONでないと判定した場合(S2101でNO)、S2102の処理を行うことなくS2103の処理に進み、S2103で時短フラグがONでないと判定した場合(S2103でNO)、S2104の処理を行うことなくS2105の処理に進む。つまり、大当り遊技の実行中は、低確率状態かつ非時短状態に制御される。本実施例では、非時短状態中は常に低ベース状態であるので、大当り遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。

【0156】

次に、大当り終了フラグがONであるか否かを判定する(S2105)。大当り終了フラグは、大当り遊技において大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)の開放処理が全て終了(大当り遊技が終了)したことを示すフラグである。大当り終了フラグがONでなければ(S2105でNO)、次いでラウンドの開始時期であるか否かを判定する(S2106)。これは、前述した大当り種別毎に設定した大入賞口開放パターンに基づいて判定する。例えば、1ラウンド目の開始前であれば、オープニング期間が終了して1ラウンド目の最初の開放処理を実行するタイミングであるか否かによって判定する。また、既に1ラウンド目を開始した後であれば、前のラウンドが終了し、かつ、所定のインターバル期間が終了している否かによって判定する。

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

一方、S2113で、ラウンド終了条件が成立したと判定した場合(S2113でYES)、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットし(S2114)、S2115の処理に移行する。S211

4では、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドがセットされる。セットされたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。

【0162】

S2115では、大入賞口閉鎖処理を行い（S2115）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開閉部材を動作（閉動作）させて、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖状態とする。また、大入賞口閉鎖処理では、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖状態に保つ閉鎖時間、すなわちインターバル時間をセットする。次いで、S2116でインターバル時間が経過したか否かを判定し（S2116）、経過していない（インターバル期間中である）と判定した場合（S2116でNO）、処理を終える。一方、S2116でインターバル時間が経過したと判定した場合（S2116でYES）、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2117）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2118）。S2118で、ラウンドカウンタの値が「0」でないと判定した場合（S2118でNO）、処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」であると判定した場合（S2118でYES）、大当り遊技を終了させる大当り終了処理として、大当りのエンディングコマンドをセットすると共に（S2119）、大当りのエンディング期間を開始し（S2120）、大当り終了フラグをONにし（S2121）、処理を終える。尚、ラウンドカウンタの値は、実行する大当り遊技における全てのラウンド遊技を終了すると「0」になる。

【0163】

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

【0164】

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

【0165】

また、S2105において、大当り終了フラグがONであると判定した場合（S2105でYES）、大当り遊技における最終ラウンドが終了しているので、大当りのエンディング時間が経過したか否か、すなわち、前述のS2120の処理で開始したエンディング期間の終了タイミングか否かを判定し（S2122）、エンディング時間が経過していないと判定した場合（S2122でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過したと判定した場合（S2122でYES）、大当り終了フラグをOFFにし（S2123）、後述する遊技状態設定処理（S2124）を行う。次いで、大当りフラグをOFFにし（S2125）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2126）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、図21に示す特図動作処理（S207）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。尚、以上の特別電動役物処理（S1108）を実行する遊技制御用マイコン81は、「特別遊技実行手段」として機能するものといえる。

【0166】

[遊技状態設定処理]

図34に示すように、遊技状態設定処理（S2124）ではまず、今回終了した大当り遊技

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

【0167】

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

【0168】

一方、S2201で、確変大当りでないと判定した場合（S2201でNO）、すなわち、今回終了したのが非確変大当り（通常大当り）に係る大当り遊技である場合、確変フラグをONにすることなく、時短フラグをONにするとともに（S2206）、時短カウンタに「100」をセットして（S2207）、処理を終える。本実施例では、前述したように、6R第3～第5大当り、16R第11大当り（実質10R大当り）および2R第12大当りの5種類を非確変大当りとしているので、これら5種類のうちの何れかに係る大当り遊技が終了すると、遊技状態が、低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態（すなわち低確高ベース状態）となる。この低確高ベース状態は、特別図柄の変動表示が100回行われること（特別図柄当否判定が100回行われること）、及び次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。尚、時短カウンタおよび確変カウンタは、第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数とを合算した回数を計数するものである。

【0169】

[保留球数処理]

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

「 2 」から「 1 」に 1 減少した場合（つまり、第 1 特図保留が消化された場合）、第 1 演出保留表示領域 9 c の左端（特図 1 保留球数「 1 」に対応する箇所、図 3 を参照）に表示されている第 1 演出保留 9 a を当該変動保留表示領域 9 e（図 3 を参照）に移動するとともに、これに伴って第 1 演出保留表示領域 9 c に表示されている第 1 演出保留 9 a を左側に 1 つ移動（シフト）する。

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

[電源断監視処理]

図 1 1 に示すように、遊技制御用マイコン 8 1 は、保留球数処理（S208）に次いで電源断監視処理（S209）を行う。図 3 6 に示すように、電源断監視処理（S209）では、まず、電源断信号の入力の有無を判定し（S2601）、入力がなければ（S2601でNO）、処理を終了する。一方、電源断信号の入力があれば（S2601でYES）、現在の遊技機の状態（確変か否か、当り遊技中か否か、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等）に関するデータをRAMに記憶するとともに（S2602）、電源断フラグをONにし（S2603）、その後は割り込み処理（S105）に戻ることなくループ処理をする。

【 0 1 7 2 】

[サブ制御メイン処理]

次に、図 3 7 ~ 図 4 4 に基づいて、演出制御用マイコン 9 1 の動作（サブ制御部 9 0 による制御処理）について説明する。尚、演出制御用マイコン 9 1 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、サブ制御基板 9 0（サブ制御部）のRAMに設けられている。サブ制御基板 9 0 に備えられた演出制御用マイコン 9 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、サブ制御基板 9 0 のROMから図 3 7 に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、CPU初期化処理を行う（S4001）。CPU初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、CPU 9 2 の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

【 0 1 7 3 】

続いて、S4002で、電源断信号がONでかつサブ制御基板 9 0 のRAMの内容が正常であるか否かを判定する（S4002）。そして、この判定結果がNOであれば（S4002でNO）、サブ制御基板 9 0 のRAMの初期化をし（S4003）、S4004に進む。一方、判定結果がYESであれば（S4002でYES）、サブ制御基板 9 0 のRAMを初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであってもRAMの内容が正常でない場合には（S4002でNO）、サブ制御基板 9 0 のRAMを初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったがRAMの内容が正常に保たれている場合には（S4002でYES）、RAMを初期化しない。RAMを初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001~S4003は、電源投入後に（電源投入に際して）一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例では、演出制御用マイコン 9 1 においても、図 1 1 に示す遊技制御用マイコン 8 1 による電源断監視処理（S209）と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号がONになると、そのときの演出制御に係るデータがサブ制御基板 9 0 のRAMに記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされ

るものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時（電断復帰時）に、サブ制御基板 90 の R A M の初期化（S4003）が行われたい限り、演出制御用マイコン 91 による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

【0174】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する（S4005）。乱数シード更新処理（S4005）では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、サブ制御基板 90 の R A M の所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出の態様（変動演出パターン）を決定する変動演出決定用乱数や、予告演出を決定する予告演出決定用乱数、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 80 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。尚、乱数の更新に際して、乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 80 から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板 80 から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとするることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板 90 の R A M の所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

10

【0175】

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

20

30

【0176】

[受信割り込み処理]

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

40

【0177】

[2 m s タイマ割り込み処理]

2 m s タイマ割り込み処理（S4009）は、サブ制御基板 90 に 2 m s e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 39 に示すように、2 m s タイマ割り込み処理（S4009）では、まず、演出ボタン検知スイッチ 63 c、63 d からの検知信号に基づいてスイッチデータ（エッジデータ及びレベルデータ）を作成する入力処理を行う（S4201）。次いで、枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプを発光させるためのランプデ

50

ータを出力するランプデータ出力処理 (S4202) と、可動装飾部材 14 (電気的駆動源) を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理 (S4203) とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の 10ms タイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う (S4204)。

【0178】

[10ms タイマ割り込み処理]

10ms タイマ割り込み処理 (S4010) は、サブ制御基板 90 に 10ms 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 40 に示すように、10ms タイマ割り込み処理 (S4010) では、まず、後述する演出設定処理 (S4301) および受信コマンド解析処理 (S4302) を行う。次いで、2ms タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10ms タイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板 90 の RAM に格納するスイッチ状態取得処理を行い (S4303)、当該スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面 7a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う (S4304)。その後、ランプデータ (盤面ランプ 5 や枠ランプ 66 の点灯を制御するデータ) を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する (S4305)。

【0179】

[演出設定処理]

図 41 に示すように、演出設定処理 (S4301) では、まず、演出設定フラグが OFF であるか否かを判定し (S6001)、OFF でない場合 (S6001でNO)、すなわち、ON になっているのであれば、後述する S6006 の処理に移行し、OFF である場合には (S6001でYES)、S6002 の処理に進み、客待ちフラグが ON であるか否かを判定する (S6002)。ここで、演出設定フラグとは、遊技演出の実行に係る種々の条件の設定 (「演出に関する設定」ともいう) を行うための演出設定画面 160 (図 45 (a) を参照) を画像表示装置 7 (表示画面 7a) に表示中であること、すなわち、演出設定期間中であることを示すフラグであり、後述の S6004 で ON となる。したがって、演出設定フラグが OFF であれば (S6001でYES)、演出設定画面 160 が表示されておらず演出設定期間中でないこととなるので、この場合には S6002 の処理を行う。一方、演出設定フラグが ON であれば (S6001でNO)、演出設定画面 160 が表示されており演出設定期間中であるということになるので、この場合には演出設定に係る処理を進めるべく、後述する S6006 以降の処理を行う。

【0180】

また、客待ちフラグとは、パチンコ遊技機 1 が待機状態 (客待ち状態) にあること、すなわち、画像表示装置 7 の表示画面 7a に待機画面 (デモ画面) が表示可能な状態であることを示すフラグである。客待ちフラグは、演出制御用マイコン 91 により ON / OFF の設定がなされるもので、主制御基板 80 からの客待ち開始コマンドをサブ制御基板 90 が受信することに基づいて ON となり、待機状態にて主制御基板 80 から特別図柄に係る変動開始コマンドをサブ制御基板 90 が受信したことに基づいて OFF となる。

【0181】

S6002にて、客待ちフラグが ON でない (OFF である) と判定した場合 (S6002でNO)、S6003 以降の処理を行うことなく本処理を終え、ON であると判定した場合 (S6002でYES)、第 1 演出ボタン 63a が操作されたか否か、すなわち、第 1 演出ボタン検知スイッチ 63c からの検知信号 (ON 信号) を入力したか否かを判定する (S6003)。その結果、第 1 演出ボタン 63a が操作されていないと判定した場合 (S6003でNO)、S6004 以降の処理を行うことなく本処理を終え、操作されたと判定した場合 (S6003でYES)、演出設定フラグを ON にして (S6004)、演出設定画面 160 の表示処理を行う (S6005)。

【0182】

S6005では、演出設定画面 160 の表示を指示する設定画面表示コマンドをサブ出力バッファにセットする。S6005でセットされた設定画面表示コマンドが、コマンド送信処理 (S4006) により画像制御基板 100 に送信されると、画像制御用マイコン 101 は、演

出設定画面用の画像データを画像制御基板 100 の ROM から読み出して、該読み出した画像データによる演出設定画面 160 の表示を画像表示装置 7 の表示画面 7a 上で実行する。

【0183】

ここで、本実施例の演出設定画面 160 について、図 45 に基づいて説明する。本実施例では、「スピーカ 67 の出力音量」および「表示画面 7a の輝度（明るさ）」を遊技者の好みに合わせて任意に設定することが可能となっている。このことに対応して、図 45（a）に示すように、演出設定画面 160 には「音量」および「明るさ」の設定項目とその設定内容（設定段階）が表示される。これらの「音量」および「明るさ」は、それぞれ基準設定（本パチンコ遊技機 1 に予め定められた初期設定）を中心に上下（音量であれば 10 大小、明るさ（輝度）であれば明暗）に 2 段階ずつ、計 5 段階に設定することが可能となっている。本実施例では、「音量」および「明るさ」の基準設定（基準設定値）を、それぞれ「レベル 3」としている。つまり、「音量」および「明るさ」は、それぞれ「レベル 1」～「レベル 5」まで段階的に設定することが可能となっている。

【0184】

また、本実施例では、後述のリーチ演出の実行に際して表示可能な複数のキャラクタ（所定表示）のうち、遊技者の好みのキャラクタ（本実施例ではレーシングドライバー。以下、単に「ドライバー」という。）を予め選択しておくことで、その選択したキャラクタを演出に反映させることが可能となっている。このことに対応して、演出設定画面 160 には、キャラクタの選択の実行を指示するための「ドライバー選択」（キャラクタ選択） 20 の項目が表示される。詳細には後述するが、本実施例では、リーチ演出の演出パターンとして、自動車レースをモチーフにしたレース演出が設けられおり、このレース演出で登場するドライバーをキャラクタ選択の対象としている。この「ドライバー選択」の項目を選択することで、図 45（b）に示すドライバー選択画面 170 を表示画面 7a に表示することが可能となっている。

【0185】

図 41 に戻り、S6005にて演出設定画面 160 の表示処理を行ったら、次いで、十字キー操作による項目選択入力が行われたか否かを判定する（S6006）。項目選択入力は、十字キーの「上」または「下」の押圧操作により行われるもので、S6006では、十字キー検知スイッチからの上検知信号または下検知信号を入力したか否かを判定する。その結果、 30 項目選択入力が行われていないと判定した場合（S6006でNO）、S6007の処理を行うことなくS6008の処理に進み、項目選択入力が行われたと判定した場合（S6006でYES）、図 45（a）に示す演出設定画面 160 上の項目カーソル 161 を、十字キーの操作に応じた方向、すなわち、上検知信号に応じた上方向または下検知信号に応じた下方向に移動させる処理を行う（S6007）。

【0186】

S6007では、項目カーソル 161 の上への移動を指示する上移動コマンドまたは下への移動を指示する下移動コマンドをサブ出力バッファにセットする。S6007でセットされた移動コマンド（上移動コマンドまたは下移動コマンド）が、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 100 に送信されると、画像制御用マイコン 101 は、演出設定画面 160 に表示している項目カーソル 161 を、現在の表示位置を基準に上方向または下方向に 1 段階移動させる。 40

【0187】

ここで、項目カーソル 161 は、演出設定画面 160 の表示開始当初、「音量」の項目を指し示す位置に表示されており、この状態から、例えば、下移動コマンドを受信する毎に、項目カーソル 161 が「明るさ」、「ドライバー選択」、「終了」の順で移動していき、「終了」の位置で下移動コマンドを受信すると、項目カーソル 161 が「明るさ」の位置に戻るものとなっている。一方、上移動コマンドを受信した場合には、項目カーソル 161 が下移動コマンドを受信した場合と逆の動きをする。遊技者は、このようにして演出設定画面 160 上に表示される項目カーソル 161 を確認しながら十字キーを操作する 50

ことで、希望の項目を選択することが可能となる。

【0188】

次いで、S6008では、十字キー操作による設定変更入力が行われたか否かを判定する（S6008）。設定変更入力は、項目カーソル161が「音量」または「明るさ」を指し示す位置に表示されている状態、すなわち、「音量」または「明るさ」の項目を選択した状態において、十字キーの「左」または「右」の押圧操作により行われる。S6008では、その十字キーの「左」または「右」の押圧操作に基づく十字キー検知スイッチからの左検知信号または右検知信号を入力したか否かを判定する。その結果、設定変更入力が行われたと判定した場合（S6008でYES）、図45（a）に示す演出設定画面160上の設定カーソル162、163のうち、項目カーソル161が位置している項目に対応する設定内容を指し示す設定カーソルを、十字キーの操作に応じた方向、すなわち、左検知信号に応じた左方向または右検知信号に応じた右方向に移動させる処理を行う（S6009）。

10

【0189】

S6009では、設定カーソル162、163のうち、移動対象の設定カーソルの左への移動を指示する左移動コマンドまたは右への移動を指示する右移動コマンドをサブ出力バッファにセットする。S6009でセットされた移動コマンド（左移動コマンドまたは右移動コマンド）が、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、演出設定画面160に表示している設定カーソル162、163のうち、移動対象の設定カーソルを、現在の表示位置を基準に左方向または右方向に1段階（「-1レベル」または「+1レベル」）移動させる。例えば、図45（a）に示すように、項目カーソル161が「音量」の項目を指し示す位置に表示されている場合、移動対象の設定カーソルは設定カーソル162となるので、当該設定カーソル162を、現在の表示位置から左方向または右方向に1段階（「-1レベル」または「+1レベル」）移動させる。

20

【0190】

ここで、設定カーソル162、163は、演出設定画面160の表示開始当初、図45（a）に示すように「レベル3」を指し示す位置に表示されており、この状態から、例えば、設定カーソル162を移動対象とした場合（つまり、音量の設定を行う場合）、右移動コマンドを受信する毎に、設定カーソル162の表示位置が「レベル4」、「レベル5」の順に移動していき、以後、「レベル5」の位置で右移動コマンドを受信しても、設定カーソル162は移動しないものとなっている。一方、左移動コマンドを受信した場合には、設定カーソル162が右移動コマンドを受信した場合と逆の動き、すなわち、「レベル2」、「レベル1」の順に移動していき、以後、「レベル1」の位置で左移動コマンドを受信しても、設定カーソル162は移動しないものとなっている。このことは、設定カーソル163の移動表示についても同様である。遊技者は、このようにして演出設定画面160上に表示される設定カーソル162またはカーソル163を確認しながら十字キーを操作することで、「音量」または「明るさ」についての設定を行うことが可能となる。

30

【0191】

一方、前述のS6008にて、設定変更入力が行われていないと判定した場合（S6008でNO）、図42に示すS6015の処理に進み、選択フラグがOFFであるか否かを判定する（S6015）。前述したように、本実施例では、リーチ演出の一つとしてレース演出が設けられおり、このレース演出で登場する複数のドライバー（本例では5人のドライバー）の中から、遊技者が好みのドライバーを選択することが可能となっている。選択フラグは、そのような遊技者によるドライバー選択（キャラクタ選択）を行うためのドライバー選択画面170（図45（b）を参照）を画像表示装置7（表示画面7a）に表示中であること、すなわち、ドライバー選択期間中（キャラクタ選択期間中）であることを示すフラグであり、後述のS6017でONとなる。したがって、選択フラグがOFFであれば（S6015でYES）、ドライバー選択画面170が表示されておらずドライバー選択期間中でないこととなるので、この場合にはS6016の処理を行う。一方、選択フラグがONであれば（S6015でNO）、ドライバー選択画面170が表示されておりドライバー選択期間中であることとなるので、こ

40

50

の場合にはドライバー選択に係る処理を進めるべく、後述するS6019以降の処理を行う。

【0192】

S6015にて、選択フラグがOFFであると判定した場合（S6015でYES）、ドライバー選択実行入力が行われたか否かを判定する（S6016）。ドライバー選択実行入力は、図45（a）に示すように、演出設定画面160上の項目カーソル161が「ドライバー選択」を指し示す位置に表示された状態で、第1演出ボタン63aの押圧操作により行われる。S6016にてドライバー選択実行入力が行われていないと判定した場合（S6016でNO）、ドライバー選択に係る処理を行ことなくS6010の処理（図41）に移行し、ドライバー選択実行入力が行われたと判定した場合（S6016でYES）、選択フラグをONにして（S6017）、ドライバー選択画面170の表示処理を行う（S6018）。

10

【0193】

S6018では、ドライバー選択画面170の表示を指示する選択画面表示コマンドをサブ出力バッファにセットする。S6018でセットされた選択画面表示コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、ドライバー選択画面用の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによるドライバー選択画面170の表示を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

【0194】

図45（b）に示すように、ドライバー選択画面170には、選択対象となる（選択可能な）複数のドライバー（キャラクタ）の各々に対応する情報（演出情報）が表示される。具体的には、5人のドライバーの名前、顔写真、ランク等の情報を示した画像（演出情報画像）が、ドライバー選択画面170の上下方向に並んで表示される。本実施例では、5人のドライバーを「甲」、「乙」、「丙」、「丁」、「戊」で表し、ドライバーのランクを上から「S」、「A」、「B」、「C」の4段階で表すものとする。尚、選択可能なキャラクタ（ドライバー）の数やランクの段階数はこれに限定されるものではなく、本実施例よりも少なくしたり多くしたりするなど、その数は演出態様（演出内容）等を考慮して任意に定めることが可能である。

20

【0195】

ここで、レース演出で登場し得る（表示され得る）甲～戊（所定表示）の演出上の性質に関し、最も高いランクSのドライバーを「甲」としており、以下、ランクAのドライバーを「乙」、ランクBのドライバーを「丙」および「丁」、ランクCのドライバーを「戊」としている。つまり、ランクが最高位のドライバーは「甲」とされ、「甲」より1ランク低いドライバーが「乙」とされ、「乙」より1ランク低いドライバーが「丙」および「丁」とされ、ランクの最も低いドライバーが「戊」とされている。詳細には後述するが、レース演出が行われる場合の当該レース演出で主役となるドライバー（所定表示）が変動演出パターンに基づいて選択（設定）され、その選択されたドライバーのランクにより、当該レース演出の期待度、すなわち、大当たりや確変大当たり等の遊技者にとって有利な結果となる可能性（期待度）を示唆するものとなっている。つまり、甲～戊（所定表示）は、大当たり遊技や高確率遊技の実行に対する期待度を示唆するキャラクタとなっており、それぞれのキャラクタ（甲～戊）について、デフォルト（初期設定）のランク（期待度）が予め定められている。

30

40

【0196】

そして、本実施例では、後述のように遊技者がドライバー選択画面170を通じて好みのドライバーを選択した場合、その選択した好みのドライバーがレース演出で選択される（主役となる）ことで、当該レース演出の結果（特別遊技の実行）に対する期待度が高まるように構成されている。つまり、ドライバー（所定表示）により示唆する期待度の設定が変更されるものとなっている。このため、例えば、遊技者がドライバー選択画面170を通じて、元々のランク（期待度）が最も低いドライバーである「戊」（ランクC）を選択しており、その後、レース演出の実行に際して主役のドライバーとして当該「戊」が選択された場合、その期待度がランクSの「甲」と同等になる。これにより、ドライバー選

50

択画面 170 を通じたドライバー選択（キャラクタ選択）の選択結果を、後にリーチ演出（レース演出）が行われる場合の当該演出に反映させることが可能となり、その結果、リーチ演出（レース演出）に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。また、遊技者による選択の結果がリーチ演出（レース演出）に反映されるといった遊技性により、ドライバー選択画面 170 を通じたドライバー選択の促進を図ることが可能となる。

【0197】

次いで、S6019では、十字キー操作によるドライバー選択入力が行われたか否かを判定する（S6019）。ドライバー選択入力（キャラクタ選択入力）は、十字キーの「上」または「下」の押圧操作により行われるもので、S6019では、十字キー検知スイッチからの上検知信号または下検知信号を入力したか否かを判定する。その結果、ドライバー選択入力が行われていないと判定した場合（S6019でNO）、S6020の処理を行うことなくS6021の処理に進み、ドライバー選択入力が行われたと判定した場合（S6019でYES）、図45（b）に示すドライバー選択画面170上の選択カーソル171を、十字キーの操作に応じた方向、すなわち、上検知信号に応じた上方向または下検知信号に応じた下方向に移動させる処理を行う（S6020）。

10

【0198】

S6020では、選択カーソル171の上への移動を指示する上移動コマンドまたは下への移動を指示する下移動コマンドをサブ出力バッファにセットする。S6020でセットされた移動コマンド（上移動コマンドまたは下移動コマンド）が、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、ドライバー選択画面170に表示している選択カーソル171の位置を、現在の表示位置を基準に上方向または下方向に1段階移動させる。

20

【0199】

ここで、選択カーソル171は、ドライバー選択画面170に表示されるドライバーA～Eのうち、現在選択中のドライバー（図45（b）では「甲」）を指し示す位置に表示されている。例えば、図45（b）に示すように選択カーソル171が「甲」を指し示す位置に表示されている状態から、下移動コマンドを受信する毎に、選択カーソル171が「乙」、「丙」、「丁」、「戊」の順で下方に移動していき、「戊」の位置で下移動コマンドを受信すると、選択カーソル171が「甲」の位置に戻るものとなっている。一方、上移動コマンドを受信した場合には、選択カーソル171が下移動コマンドを受信した場合と逆の動きをする。遊技者は、このようにしてドライバー選択画面170上に表示される選択カーソル171を確認しながら十字キーを操作することで、希望のドライバー（演出情報）を選択することが可能となる。

30

【0200】

次いで、S6021では、選択完了入力が行われたか否かを判定する（S6021）。選択完了入力は、ドライバー選択画面170上の選択カーソル171がドライバー甲～戊の何れかを指し示す位置に表示された状態で、第1演出ボタン63aの押圧操作により行われるものであり、S6021では、第1演出ボタン検知スイッチ63cからの検知信号が入力したか否かを判定する。その結果、選択完了入力が行われていないと判定した場合（S6021でNO）、S6022～S6024の処理を行うことなく、また、図41に示すS6010以降の処理を行うことなく、本処理（演出設定処理）を終える。

40

【0201】

一方、S6021にて選択完了入力が行われたと判定した場合（S6021でYES）、ドライバー選択画面170に表示中のドライバーの選択状況（選択カーソル171の位置）に基づいて特定される選択済のドライバーを示す情報を、サブ制御基板90のRAM等に設けられた所定の記憶部（演出情報記憶部）に最新のドライバー情報として記憶（保存）して、ドライバー情報の設定（更新）を行う（S6022）。本実施例では、ドライバー情報として、甲～戊の夫々に対応するキャラクタフラグA～Eを備えており、これらフラグのうち選択済のドライバー（選択カーソル171が指し示すドライバー）に対応するフラグをON（例えば「1」）とし、他のフラグをOFF（例えば「0」）とする。例えば、選択カーソ

50

ル 1 7 1 がドライバー甲を指し示す位置にあれば、キャラクタフラグ A を O N とし、それ以外のキャラクタフラグ B ~ E をすべて O F F とする。

【 0 2 0 2 】

また、S6022では、ドライバーのランクに関する情報（「ランク情報」ともいう）の設定（更新）も行う。前述したように、ドライバー選択画面 1 7 0 に選択対象として表示される 5 人のドライバー甲～戊には、それぞれ特別遊技の実行に対する期待度の示唆となるランク（「S」、「A」、「B」、「C」の 4 段階）が予め設定されており、この予め設定されたランクが、デフォルト（初期設定）のランク情報として、サブ制御基板 9 0 の R A M 等に設けられた所定の記憶部（ランク情報記憶部）に記憶されている。このランク情報に関し、ドライバー選択画面 1 7 0 を通じて遊技者が選択したドライバーを選択した場合、その選択結果（選択済ドライバー）に基づいて、記憶されているランク情報を更新する。

10

【 0 2 0 3 】

例えば、ドライバー選択画面 1 7 0 を通じて遊技者の選択したドライバーが「甲」であれば、当該甲のランク（期待度）は最高位の「S」でありデフォルトのランクと一致するため、この場合は、デフォルトのランク情報を変更する（書き換える）ことなく、そのまま最新のランク情報として記憶（保存）する（図 4 7（a）を参照）。これに対し、選択したドライバーがランク最高位の「甲」以外である場合、例えば「丙」である場合、デフォルトのランク情報のうち「丙」のランク（B）が、甲のランク（S）と同等のランクとなるように変更して（書き換えて）、これを最新のランク情報として記憶（保存）する（図 4 7（b）を参照）。また、例えば、選択したドライバーが「戊」である場合、デフォルトのランク情報のうち「戊」のランク（C）が、甲のランク（S）と同等のランクとなるように変更して（書き換えて）、これを最新のランク情報として記憶（保存）する（図 4 7（c）を参照）。こうしてS6022で記憶（保存）したドライバー情報やランク情報に従って、この後の変動演出や予告演出等の遊技演出に係る演出制御が実行される。尚、選択したドライバーが「乙」または「丁」である場合も、前述の「丙」や「戊」を選択した場合と同じ要領で、ランク情報の変更（書き換え）がなされる。また、ランク情報は内部的な記憶情報であるため、当該ランク情報（更新後含む）が表示画面 7 a に表示されることはなく、例えば、図 4 5（b）に示すように、各ドライバーについて予め定められた元々（デフォルト）のランク（S, A, B, C）が表示されるだけである。

20

30

【 0 2 0 4 】

次いで、S6023にて選択フラグを O F F にした後、S6024にて演出設定画面表示処理を行う。S6024の処理は、表示画面 7 a の表示内容（画面表示）を、これまでのドライバー選択画面 1 7 0 から演出設定画面 1 6 0 に戻すための処理であり、ドライバー選択画面 1 7 0 の消去を指示する選択画面消去コマンドと、演出設定画面 1 6 0 の表示を指示する設定画面表示コマンドを、サブ出力バッファにセットする。選択画面消去コマンドおよび設定画面表示コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御用マイコン 1 0 1 は、ドライバー選択画面 1 7 0 を表示画面 7 a 上から消去するとともに演出設定画面用の画像データを画像制御基板 1 0 0 の R O M から読み出して、該読み出した画像データによる演出設定画面 1 6 0 の表示を画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上で実行する。これにより、表示画面 7 a がドライバー選択画面 1 7 0 から演出設定画面 1 6 0 に戻る。

40

【 0 2 0 5 】

以上のS6015～S6024の処理により、表示画面 7 a にドライバー選択画面 1 7 0 を表示し、当該画面を通じて、複数のドライバーの何れかを、十字キーの操作や第 1 演出ボタン 6 3 a の操作に基づいて遊技者に選択させる演出が実現される。このような演出のことを「選択演出」ともいう。また、ドライバー選択画面 1 7 0 に表示されるドライバー（キャラクタ）に関する情報のことを「演出情報」や「キャラクタ情報」ともいう。尚、ドライバー選択画面 1 7 0 に表示されるドライバー甲～戊に関する情報（複数の演出情報）の何れかを選択することは、ドライバー甲～戊に対応するキャラクタフラグ A ~ E のうち何れの

50

フラグをONにするかを選択するとはいえるので、キャラクタフラグA～Eを「複数の演出情報」として捉えることも可能である。

【0206】

次いで、図41に戻り、S6010では、演出設定の終了指示入力が行われたか否かを判定する(S6010)。終了指示入力は、演出設定画面160上の項目カーソル161が「終了」の位置に表示されている状態での第1演出ボタン63aの押圧操作により行われるもので、S6010では、項目カーソル161を「終了」の位置に表示中であり、かつ、第1演出ボタン検知スイッチ63cからの検知信号を入力したか否かを判定する。その結果、終了指示入力が行われていないと判定した場合(S6010でNO)、S6011～S6013の処理を行うことなく本処理を終了し、終了指示入力が行われたと判定した場合(S6010でYES)、設定保存処理を行う(S6011)。

10

【0207】

設定保存処理(S6011)では、演出設定画面160に表示中の各項目の設定内容(設定カーソル162, 163の位置)に基づいて特定される音量および明るさ(「演出環境」ともいう)を示す設定値(それぞれ「1」～「5」の何れか)を、サブ制御基板90のRAM等に設けられた所定の記憶部(演出環境設定記憶部)に最新の演出環境として記憶(保存)して、演出環境の設定(更新)を行う。当該記憶(保存)した演出環境の設定内容(更新後の演出環境)に従って、この後の表示演出や音演出に係る演出制御が実行可能となる。これにより、演出設定画面160を通じて遊技者が設定した演出環境(効果音の音量、表示画面7aの輝度)が、以後の演出(遊技)に反映されることとなる。

20

【0208】

次いで、S6012にて演出設定フラグをOFFにした後、S6013にて待機画面表示処理を行う。S6013では、演出設定画面160の消去を指示する設定画面消去コマンドと、待機画面(デモ画面)の表示を指示する待機画面表示コマンドを、サブ出力バッファにセットする。設定画面消去コマンドおよび待機画面表示コマンドがコマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、演出設定画面160を表示画面7a上から消去するとともに、待機画面用の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる待機画面の表示(図示せず)を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。このような演出設定処理(S6000)を実行する演出制御用マイコン91は、演出に関する設定を行うことが可能な「設定手段」として機能するものである。

30

【0209】

以上の演出設定処理(S6000)により、遊技者は演出設定画面160を通じて「音量」および「明るさ」について、すなわち、「効果音の音量」および「表示画面7aの輝度」の2つ演出環境について、任意に設定を行うことが可能となっている。また、演出設定処理(S6000)のうち、S6015～S6024の処理(図42を参照)により、遊技者はドライバー選択画面170を通じて、複数のドライバーのうち希望のドライバーの選択を行うことが可能となっている。そして、演出制御用マイコン91は、基準設定に対して演出環境の更新(変更)がなされたり、ドライバー情報の更新(変更)がなされたりした場合には、その更新後の演出環境やドライバー情報に基づいて演出制御を実行することが可能となっている。尚、遊技者がドライバー選択画面170を通じて選択したドライバーの情報(ドライバー情報画像)は、例えば、図46(a)に示すように、表示画面7a上の左下部に設けられた情報表示領域Jに表示される。遊技者は、その情報表示領域Jを見ることで、現在選択されているドライバー(演出情報)を確認することが可能となっている。本実施例では、この情報表示領域Jを、変動演出やデモ演出の実行中に表示可能としており、オープニング演出やラウンド演出等の大当り遊技関連演出の実行中は表示しないこととしている。

40

【0210】

[受信コマンド解析処理]

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

50

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

10

20

【0211】

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

30

【0212】

続いて、S4405では、主制御基板80から大当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する（S4408）。ここで、大当り遊技関連コマンドとは、大当り遊技の実行にあたり主制御基板80から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当り遊技の開始（大当りの発生）に際して送信されるオープニングコマンド（S2010を参照）、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド（S2107を参照）、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド（S2114を参照）、大当り遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド（S2119を参照）等が該当する。S4405では、これらの大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していなければ（S4405でNO）、S4407の処理に移行し、受信していれば（S4405でYES）、当該受信したコマンドの種類に応じた演出の実行に係る処理を行う（S4406）。例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド

40

50

開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした大当りに係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、大当り遊技の進行状況に合わせて、オープニング演出やラウンド演出等の大当り遊技に関連する演出（「大当り遊技関連演出」ともいう）を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

【0213】

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

【0214】

[変動演出開始処理]

次に、受信コマンド解析処理（S4302）にて実行される変動演出開始処理（S4402）について説明する。図44に示すように、変動演出開始処理（S4402）では、まず、変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理（S4501）を行う。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングでS4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（取得情報）を取得する。この取得した値（取得情報）に基づいて、実行する演出図柄遊技演出（変動演出）の態様や予告演出の態様、停止表示する演出図柄等を決定する。

【0215】

次いで、S4502では、受信した変動開始コマンドを解析する（S4502）。変動開始コマンドには、第1特別図柄または第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定する情報）が含まれている。そして、変動パターンを指定する情報には、図9に示す変動パターン情報（P1～P22）や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の判定結果や、大当り種別を指定する図柄情報等が含まれている（図8を参照）。また、変動パターン指定コマンドには、第1特別図柄に対応するものと第2特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析すること

【0216】

次いで、S4503では、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する（S4503）。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」～「5」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA～Eに対して割り当てられている。具体的には、モードステータス「1」が演出モードAに対応し、モードステータス「2」が演出モードBに対応し、モードステータス「3」が演出モードCに対応し、モードステータス「4」が演出モードDに対応し、モードステータス「5」が演出モードEに対応する。現在のモードステータスを参照することで、現在の演出モードを特定することが可能である。

【0217】

ここで演出モードとは、画像表示装置7における演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、演出図柄8の表示態様（例えば、図柄デザイン、数字デザインなど）が異なったり、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なったりする等、画像表示装置7に表示される画像が演出モードによって異なるものとされる。また、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとすることができ、複数の遊技演出（予告演

出やリーチ演出等)を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能とすることができる。

【0218】

本実施例では、演出モードAは低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードBは低確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードCは高確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードD、Eは低確高ベース状態および高確高ベース状態の何れかに制御されているときに実行される。従って、演出モードがA～Cの何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか高確高ベース状態(確変遊技状態)であるのかを把握することができる。一方、演出モードがDまたはEである場合、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態(時短状態)であるのか高確高ベース状態(確変遊技状態)であるのかを把握することは困難である。その意味において演出モードD、Eは、確率非報知モードといえる。尚、本実施例では、16R第1大当り、16R第6大当りおよびRUBの何れかに係る大当り遊技の終了後は演出モードCとなり、6R第2～第5大当りの何れかに係る大当り遊技の終了後は演出モードDとなり、16R第11大当り(実質10R大当り)に係る大当り遊技の終了後は演出モードBとなり、2R大当りに係る大当り遊技の終了後は演出モードEとなる。

10

【0219】

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

20

30

【0220】

次いで、S4505では、S4501において取得した変動演出決定用乱数およびS4504においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する(S4505)。変動演出パターンとしては、演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄8の変動態様(演出図柄遊技演出の実行態様)が設定される。これにより、演出図柄遊技演出(変動演出)において、リーチ演出を実行する場合(リーチ有り変動演出)や、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合(キャラクタ変動演出)、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合(リーチ無し変動演出)等が決定される。尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当りであることを示す場合の演出図柄8の表示態様として、3個の演出図柄8L, 8C, 8Rがすべて同一(ゾロ目)となる態様(大当り態様、特定態様)を設けている場合において、3個の演出図柄8L, 8C, 8Rのうちの2個が大当り態様を構成する図柄で停止表示(仮停止)され、残り1個が変動表示を続けている状態で、残り1個の演出図柄が大当り態様を完成させる図柄で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。このようなリーチ演出のことを「特定演出」や「特定の演出」ともいう。

40

【0221】

また、S4505では、S4501において取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄8(「停止演出図柄」ともいう)を決定し、これを設定する。演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄8は、特

50

別図柄当否判定の結果が外れであって、リーチ有り外れの場合は「7 8 7」等の3個の演出図柄 8 L, 8 C, 8 Rのうち中演出図柄 8 C (最終停止図柄)が他の演出図柄 (第1停止図柄、第2停止図柄)と異なるバラケ目とされ、リーチ無し外れのときは「6 3 5」等の3個の演出図柄 8 L, 8 C, 8 Rのうち少なくとも1個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目とされる。

【0222】

一方、特別図柄当否判定の結果が大当たりである場合の停止演出図柄は、演出モードによって設定が異なるものとなっている。演出モードA (低確率時短なし)、演出モードB (低確率時短あり)及び演出モードD又はE (低確率時短あり又は高確率時短あり。すなわち確率非報知モード。)の場合、大当たりの種別が16R第1大当たり及び16R第6大当たりの何れかであれば「7」のゾロ目 (7 7 7)とされ、6R第2～第5大当たり及び16R第11大当たり (実質10R大当たり)の何れかであれば、「7」以外の奇数図柄のゾロ目 (1 1 1、3 3 3等)または偶数図柄 (青図柄)のゾロ目 (2 2 2、4 4 4等)とされ、RUBに相当する大当たりであれば「3 3」や「4 4」等の専用図柄「」を含むRUB専用出目とされ、2R大当たりであれば「1 3 5」等の予め定めた出目 (チャンス目)とされる。尚、RUB専用出目を構成する停止演出図柄のうち、専用図柄「」とされる中演出図柄 8 C以外の左右演出図柄 8 L, 8 R (第1停止図柄、第2停止図柄)については「7」以外の数字図柄とされる。また、「7」のゾロ目 (7 7 7)は、16R第1大当たり又は16R第6大当たりでしか出現しない16R確変大当たり (RUB除く)専用の停止演出図柄 (停止表示態様)となっている。

【0223】

これに対し、演出モードC (高確率時短あり)の場合、大当たりの種別が16R第1大当たり、6R第2～第5大当たり、16R第6大当たり及び16R第11大当たり (実質10R大当たり)の何れかであれば「7」以外の数字図柄 (「1」～「6」、「8」及び「9」)のゾロ目 (1 1 1、3 3 3、9 9 9等)とされ、RUBに相当する大当たりであれば前述のRUB専用出目 (左右演出図柄「7」を除く)とされ、2R大当たりであれば外れと同じ態様 (バラケ目)とされる。演出モードCにおいて「7」のゾロ目を停止演出図柄として設定しないのは、後述する演出モードCの遊技性を考慮したことによるものである。尚、本実施例で示す演出図柄 8の停止表示態様 (停止演出図柄)は一例であり、外れの場合や大当たりの場合に停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

【0224】

ここで、演出モードA (低確率時短なし)は低ベース状態であり、低ベース状態では主として第1特別図柄の変動表示が行われる。このため、低ベース状態における特別図柄当否判定の結果として、16R第6大当たり、RUB、16R第11大当たり (実質10R大当たり)等の第2特別図柄に対応する大当たりが得られるのは稀である。また、演出モードB (低確率時短あり)、演出モードC (高確率時短あり)、演出モードD、E (低確率時短あり又は高確率時短あり)は何れも高ベース状態であり、高ベース状態では主として第2特別図柄の変動表示が行われる、このため、高ベース状態における特別図柄当否判定の結果として、16R第1大当たりや6R第2～第5大当たり等の第1特別図柄に対応する当たりが得られるのは稀である。

【0225】

本実施例のパチンコ遊技機1には、演出図柄 8の変動態様 (変動演出パターン)として、リーチA、リーチB、リーチC、スーパーリーチ (「SPリーチ」ともいう)A、スーパーリーチB、スーパーリーチC、キャラクタ演出等が設定されており、S4505で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない (これを「ノーマル変動」ともいう)かが決定される。そして、リーチ有り変動演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び変動演出パターン決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。ここで、演出図柄遊技演出としてSPリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当たりとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、SPリーチ演出は

リーチ（ノーマルリーチ）演出と比較して大当り信頼度（大当りとなる可能性）の高い遊技演出であるといえる。尚、リーチ演出は、主として、変動時間が3000ms以上の変動パターン（図9を参照）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定（実行）され得る。

【0226】

また、本実施例のパチンコ遊技機1には、SPリーチ演出の演出パターンとしてレース演出パターン（特定の演出パターン）が設定されており、S4505でSPリーチ演出を行うことが決定された場合、さらに、SPリーチ演出としてレース演出（「特定の演出」の一態様）を行うか否かが、SPリーチ用の変動演出パターン決定テーブルに基づいて決定される。ここで、本実施例では、レース演出が実行されるときに演出モードによって、レース演出の演出内容（演出態様）は同様であるものの、その機能（演出効果）を異なるものとしている。具体的に、演出モードC以外の演出モード（演出モードA、B、D、E）でレース演出を実行する場合、当該レース演出を、大当りになるか否か（大当り遊技の実行が確定するか否か）を示す演出としている。つまり、演出モードC以外の演出モードでのレース演出は、大当り発生の期待感を煽る一般的なSPリーチ演出となっている。これに対し、演出モードCでレース演出を実行する場合、当該レース演出を、大当り遊技後の遊技状態が確変遊技状態になるか否か（高確率遊技の実行が確定するか否か）を示す演出としている。これは、本実施例では、演出モードCを確変遊技（高確率遊技）専用の「レースモード」としており、レースモード中に実行されるレース演出を、確変発生（確変継続）の期待感を煽る演出としているからである。

【0227】

すなわち、レースモードでは、採り得る演出図柄8の変動態様（変動演出パターン）を「リーチ無し変動演出」と「レース演出」の2種類としており、レースモードでのレース演出を、2R大当り（出球なし大当り）以外の大当りに係る大当り変動に対応する変動演出としている。つまり、レースモード中のレース演出は、16R大当りやRUB、実質10R大当り等、大入賞口への入球に基づく多量の賞球を獲得できる可能性が高い「出球あり大当り」に対応する変動演出（出球あり大当り変動演出）となっている。このため、レースモードでは、特別図柄当否判定の結果が外れの場合と出球なし大当り（2R大当り）の場合、これに基づく特別図柄の変動パターンが変動時間3000ms以上の変動パターンであるか否かに関係なく、これらの変動パターン（図9を参照）に対応する変動演出パターンとして、外れ変動演出に該当する「リーチ無し変動演出」が設定される。一方、特別図柄当否判定の結果が出球あり大当り（2R大当り以外の大当り）の場合、これに基づく特別図柄の変動パターンは変動時間3000ms以上の大当り変動パターンとなり（図9を参照）、当該大当り変動パターンに対応する変動演出パターンとして「レース演出」が設定される。大当り変動パターンは変動時間が3000ms、4500ms及び7500msの3種類が存在することから（図9を参照）、これら変動時間に応じたレース演出が設けられている。したがって、レースモードは、レース演出が開始されるか否により「出球あり大当り」になるか否かを示す遊技性となっている。このような遊技性に鑑み、レースモードでは、表示画面7aの背景画像として自動車のレースシーンを表した専用の背景画像が表示される。尚、レース演出についての詳細は後述する。

【0228】

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

【0229】

10

20

30

40

50

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

【0230】

最後に、S4507では、S4505で設定した変動演出パターンおよびS4506で設定した予告演出パターンに基づいて演出図柄遊技演出（変動演出表示、予告演出等）を開始するための変動演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4507）、変動演出開始処理を終える。S4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4505で設定された変動演出パターンに対応する所定の変動演出用画像データと、変動演出開始コマンドに基づき特定される予告演出パターン、すなわちS4506で設定された予告演出パターンに対応する所定の予告演出用画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出表示や予告演出等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。また、演出表示器102での2個のLEDによる変動表示（点滅表示）も実行する。

【0231】

〔レース演出〕

次に、本実施例のパチンコ遊技機1で実行可能なSPリーチ演出の1つであるレース演出について説明する。前述のように、レース演出は、その実行時の演出モード（演出モードC以外または演出モードC）によって機能（演出効果）が異なるものとなっているが、演出内容（演出の流れ）は同様となっている。よって、以下では、演出モードC以外の場合と演出モードCの場合とで共通する内容については特に区別することなく説明し、異なる内容については、それぞれ区別して説明する。

【0232】

前述のS4505にて、変動演出パターンとして「レース演出パターン」（特定の演出パターン）が設定され、これに基づく変動演出（レース演出あり変動演出）が開始されると、表示画面7aでは、まず、図46（a）に示すように演出図柄8の変動表示が行われる。変動演出開始時の表示内容は、基本的には、どの変動演出パターンであっても同様である。尚、図46では、前述のドライバー選択画面170（図45（b）を参照）を通じて遊技者がドライバー「丙」（ランクB）を選択した場合を例示している。

【0233】

変動表示の開始後、所定時間（例えば8秒）が経過したところで、左演出図柄8L（第1停止図柄）、右演出図柄8R（第2停止図柄）の順で演出図柄の停止表示（ここでは仮停止）が行われる。このとき、図46（b）に示すように、左演出図柄8L（第1停止図柄）と右演出図柄8R（第2停止図柄）が同じ数字の図柄（リーチ図柄）であればリーチ成立となり、これにより遊技者はリーチ演出の開始（発生）を認識することとなる。ここまでの流れは、ノーマルリーチやSPリーチ等のリーチ有り変動演出の種類（リーチ種別）を問わず同様である。尚、左演出図柄8L（第1停止図柄）と右演出図柄8R（第2停止図柄）が同じ数字の図柄で停止（仮停止）し、中演出図柄8C（最終停止図柄）が変動表示している状態のことを「リーチ状態」ともいう。

【0234】

ここで、本実施例では、演出図柄8の図柄種として赤図柄、緑図柄、青図柄の3つの図柄種を設けているが、リーチ成立時の図柄種によって、今回のリーチ演出における期待度を示唆するものとなっている。前述のように、演出モードC以外の演出モード（「ノーマ

ルモード」ともいう)でのレース演出は、大当りになるか否かを演出するもの(大当り発生の期待感を煽る演出)となっている。このため、演出制御用マイコン91は、ノーマルモード中、前述のS4505にてレース演出パターンを設定するとともに停止演出図柄を設定する場合、特別図柄当否判定の結果に基づいてリーチ図柄(および停止演出図柄)を決定(設定)するものとされている。

【0235】

具体的に、特別図柄当否判定の結果が大当りである場合、その大当り種別が16R第1大当り及び16R第6大当りの何れか(確変大当り)であれば、リーチ図柄として赤図柄「7」が必ず選択されるように定められた停止図柄決定テーブルを用いてリーチ図柄を決定し、6R第2大当り及びRUBの何れか(確変大当り)であれば、リーチ図柄として赤図柄「3」の選択率が最も高く、以下、緑図柄(1, 5, 9)、青図柄(2, 4, 6, 8)の順で選択率が低くなり、かつ、赤図柄「7」は選択されないように定められた停止図柄決定テーブルを用いてリーチ図柄を決定し、6R第3～第5大当り及び16R第11大当り(実質10R大当り)の何れか(通常大当り)であれば、青図柄の選択率が最も高く、以下、緑図柄、赤図柄「3」の順で選択率が低くなり、かつ、赤図柄「7」は選択されないように定められた停止図柄決定テーブルを用いてリーチ図柄を決定する。一方、特別図柄当否判定の結果が外れである場合、青図柄(2, 4, 6, 8)の選択率が最も高く、以下、緑図柄(1, 5, 9)、赤図柄(3, 7)の順で選択率が低くなり、かつ、赤図柄「7」の選択率が最も低くなるように定められた停止図柄決定テーブルを用いてリーチ図柄を決定する。

【0236】

したがって、ノーマルモードにおいてリーチ成立となった際(図46(b)を参照)、リーチ図柄が赤図柄「7」であれば、16R確変大当り(RUB除く)の期待度が高くなり、赤図柄「3」であれば、RUBまたは確変大当り(16R大当り除く)の期待度が高くなり、緑図柄(1, 5, 9)や青図柄(2, 4, 6, 8)であれば、確変大当りの期待度が低くなるとともに大当りの期待度も低くなる。つまり、ノーマルモードでは、赤図柄の大当り(特に確変大当り)の期待度が高く、以下、緑図柄、青図柄の順で大当りの期待度が低くなる。このように、ノーマルモードでは、リーチ成立時のリーチ図柄の色(図柄種)によって大当り期待度を示唆することが可能となっている。

【0237】

尚、リーチ図柄が赤図柄「7」になったとしても外れとなる可能性はあり、リーチ図柄が赤図柄「3」になったとしても外れや通常大当りとなる可能性はあり、逆にリーチ図柄が青図柄や緑図柄になったとしても、確変大当り(16R第1、第6大当りを除く)となる可能性はある。また、ノーマルモードでの2R大当りについては、停止演出図柄を「135」等のチャンス目としているため、変動演出の過程でリーチ図柄が表示されることはない(リーチ演出は実行されない)。

【0238】

これに対し、演出モードC(レースモード)でのレース演出は、前述のように、出球あり大当り変動演出となっており、大当り遊技後の遊技状態が確変遊技状態になるか否かを演出するもの(確変発生(継続)の期待感を煽る演出)となっている。このため、演出制御用マイコン91は、レースモード中、特別図柄当否判定の結果が大当りとなって、前述のS4505にてレース演出パターンを設定するとともに停止演出図柄を設定する場合、その大当り種別に基づいてリーチ図柄(および停止演出図柄)を決定(設定)するものとされている。

【0239】

具体的に、大当り種別が16R第1大当り、6R第2大当り、16R第6大当り及びRUBの何れか(確変大当り)であれば、リーチ図柄として赤図柄「3」の選択率が最も高く、以下、緑図柄(1, 5, 9)、青図柄(2, 4, 6, 8)の順で選択率が低くなり、かつ、赤図柄「7」は選択されないように定められた停止図柄決定テーブルを用いてリーチ図柄を決定し、6R第3～第5大当り及び16R第11大当り(実質10R大当り)の

何れか（通常大当り）であれば、青図柄の選択率が最も高く、以下、緑図柄、赤図柄「3」の順で選択率が低くなり、かつ、赤図柄「7」は選択されないように定められた停止図柄決定テーブルを用いてリーチ図柄を決定する。

【0240】

したがって、レースモードにおいてリーチ成立となった際（図46（b）を参照）、リーチ図柄が赤図柄（3）であれば、高確率遊技の期待度が高くなり、緑図柄（1, 5, 9）や青図柄（2, 4, 6, 8）であれば、高確率遊技の期待度が低くなるとともに大当りの期待度も低くなる。つまり、レースモードでは、赤図柄の高確率遊技の期待度（確変期待度）が高く、以下、緑図柄、青図柄の順で高確率遊技の期待度（確変期待度）が低くなる。このように、レースモードでは、リーチ成立時のリーチ図柄の色（図柄種）によって確変期待度を示唆することが可能となっている。

10

【0241】

尚、リーチ図柄が赤図柄「3」になったとしても通常大当りとなる可能性はあり、逆にリーチ図柄が青図柄や緑図柄になったとしても確変大当りとなる可能性はある。また、レースモード中にリーチ成立となった際にリーチ図柄として赤図柄「7」が停止（仮停止）することはない。これは、（1）ノーマルモードでの赤図柄「7」のゾロ目が16R確変大当り（RUB除く）の確定を意味すること、（2）レースモードはリーチ成立で大当り確定となり、これに続くレース演出で高確率遊技の実行可否（確変発生（継続）の有無）を示す遊技性となっていること、等を考慮したことによる。尚、レースモードでの2R大当りについては、停止演出図柄を外れと同様のバラケ目としているため、変動演出の過程でリーチ図柄が表示されること（リーチ演出が実行されること）はない。

20

【0242】

次に、レース演出あり変動演出において前述したようにリーチ成立となると、続いて、図46（c）に示すように、リーチ状態の演出図柄8が表示画面7aの左上に縮小表示されるとともに、画面中央に当該レース演出（今回のレース演出）の主役となるドライバーのシルエット表示が開始される。シルエット表示は、主役となるドライバーが誰であるのかを特定できないようにドライバーのシルエット（影絵）を表した画像（シルエット画像）を表示するものである。シルエット表示の開始により、遊技者はレース演出（SPリーチ）の開始を認識することとなる。

【0243】

30

尚、本実施例では、シルエット表示が行われる際、表示画面7aの背景色（シルエット表示におけるドライバーの影絵周囲の色）を、リーチ図柄と同様の色としている。このため、シルエット表示（表示画面7a）の背景色により、大当り期待度の高低（ノーマルモードの場合）や確変期待度の高低（レースモードの場合）を示唆することが可能となっている。これにより、リーチ状態で縮小表示されている図柄色（図柄種）だけでなく、表示画面7a全体の色によっても期待度を示唆することが可能となり、期待度示唆（期待度報知）の認識性を高めることが可能となる。

【0244】

シルエット表示が開始された後、表示画面7aでは、図46（d）に示すように、今回のレース演出で主役となるドライバーを示す画像（ドライバー画像、所定表示）が画面中央に表示される演出（「ドライバー登場演出」ともいう）が行われる。尚、図46（d）では、ドライバー「丙」が表示された例を示している。ここで、レース演出で表示可能なドライバーは、前述のドライバー選択画面170（図45（b）を参照）を通じて選択可能な5人のドライバー（本例では「甲」、「乙」、「丙」、「丁」、「戊」）であるが、演出制御用マイコン91は、シルエット表示を経て明示的に表示するドライバー（所定表示）、すなわち、今回のレース演出で主役となるドライバーを、その5人のドライバーの中から、前述のS4505にて変動演出パターンとともに設定する。この際、演出制御用マイコン91は、前述のランク情報を参照して、当該レース演出で主役として表示する1人のドライバーを決定（選択）し、これを設定するものとされている。

40

【0245】

50

具体的に、特別図柄当否判定の結果が大当りである場合（ノーマルモード）や大当り種別判定の結果が確変大当りである場合（レースモード）等、遊技者にとって相対的に有利な結果となる場合には、ランク情報に基づき特定されるランクが相対的に高いドライバー（キャラクタ）の選択率が高くなり、ランクが相対的に低いドライバー（キャラクタ）の選択率が低くなる。一方、特別図柄当否判定の結果が外れである場合（ノーマルモード）や大当り種別判定の結果が通常大当りである場合（レースモード）等、遊技者にとって相対的に不利な結果となる場合には、ランク情報に基づき特定されるランクが相対的に高いドライバー（キャラクタ）の選択率が低くなり、ランクが相対的に低いドライバー（キャラクタ）の選択率が高くなる。このようなランク情報に基づくドライバー（キャラクタ）の選択条件（選択率）に従って、表示するドライバーを決定（選択）し、これを設定するものとされている。

10

【0246】

このため、遊技者にとって相対的に有利となる結果を受けてレース演出が行われる場合、当該レース演出の主役となるドライバーとしてランクの高いドライバーが選ばれやすくなり、ランクの低いドライバーは選ばれにくいものとなる。つまり、ドライバー（初期設定ランク）と選択率の関係が「甲（Sランク）＞乙（Aランク）＞丙・丁（Bランク）＞戊（Cランク）」となる。これに対して、遊技者にとって相対的に不利となる結果を受けてレース演出が行われる場合、レース演出で主役となるドライバーとしてランクの低いドライバーが選ばれやすくなり、ランクの高いドライバーは選ばれにくいものとなる。つまり、ドライバー（初期設定ランク）と選択率の関係が「甲（Sランク）＜乙（Aランク）＜丙・丁（Bランク）＜戊（Cランク）」となる。

20

【0247】

このような条件の下、ノーマルモードにおいてリーチ成立となってリーチ演出に発展し、ドライバー登場演出が行われる場合、当該ドライバー登場演出にて表示されるドライバー（所定表示）によって大当り期待度を示唆することが可能となっている。また、レースモードにおいてリーチ成立となってリーチ演出に発展し、ドライバー登場演出が行われる場合、当該ドライバー登場演出にて表示されるドライバー（所定表示）によって確変期待度を示唆することが可能となっている。そして、本実施例では、リーチ成立時のリーチ図柄の色（図柄種）に続いて、ドライバー登場演出においても大当り期待度や確変期待度を示唆することが可能となっている。

30

【0248】

したがって、遊技者は、シルエット表示を経てドライバー登場演出で表示される（登場する）ドライバーが誰になるのかに注目し、表示された（登場した）ドライバーによって今回のレース演出の期待度がどの程度なのかを把握することが可能となる。このとき、前述のドライバー選択画面170を通じて選択したドライバーがドライバー登場演出で表示されれば、そのドライバーのデフォルトのランクにかかわらず、そのドライバー（所定表示）により示唆される当該レース演出の期待度は、最高位のランクSに相当するものとなる。このため、遊技者は自らが選択したドライバーの表示（登場）に期待を寄せて、ドライバー登場演出を楽しむことが可能となる。特に、先のリーチ成立時のリーチ図柄の図柄種（色）により示唆される期待度が相対的に低かったとしても、ドライバー登場演出で表示される（登場する）ドライバーが相対的に期待度の高いドライバーとなる場合もあり得るので、ドライバー登場演出に興味を惹きつけることが可能となる。

40

【0249】

尚、ノーマルモードでレース演出が行われる場合、その中のドライバー登場演出で相対的にランクの高いドライバーが表示されたとしても外れとなる可能性はあり、逆に相対的にランクの低いドライバーが表示されたとしても大当りとなる可能性はある。また、レースモードでレース演出が行われる場合、その中のドライバー登場演出で相対的にランクの高いドライバーが表示されたとしても通常大当りとなる可能性はあり、逆に相対的にランクの低いドライバーが表示されたとしても確変大当りとなる可能性はある。

【0250】

50

このようにシルエット表示を経てドライバー登場演出にてドライバー（所定表示）の表示が行われると（図46（c）、図46（d）を参照）、表示画面7aでは、図46（e）に示すように、複数のドライバー（本例では5人のドライバー）による自動車レースのスタートシーンが表示される。このとき、スタートラインに並ぶ車両にはドライバー名も併せて表示されるが、スタートラインの最前列中央（ポールポジション）に表示される車両が、ドライバー登場演出で表示されたドライバー（今回のレース演出における主役のドライバー）の車両となる。図46（e）では、ドライバー登場演出で表示されたドライバー（主役のドライバー）が「丙」であった場合を例示している。

【0251】

スタートシーンに続いて、表示画面7aでは、レース中のシーンが表示され、その後、図46（f）に示すようにゴールシーンが表示される。このとき、主役のドライバーの車両がゴールした順位（着順）によって今回のレース演出の結果が示される。すなわち、今回のレース演出がノーマルモードで実行されたものである場合、主役のドライバーの順位が1位であれば大当たりとなり、2位以下であれば外れとなる。また、今回のレース演出がレースモードで実行されたものである場合、主役のドライバーの順位が1位であれば16R第1大当たり及び16R第6大当たりの何れか（確変大当たり）となり、2位であれば6R第2大当たり及びRUBの何れか（確変大当たり）となり、3位であれば6R第3～第5大当たり及び16R第11大当たり（実質10R大当たり）の何れか（通常大当たり）となる。尚、レース演出の結果が表示された後（レース演出の終了後）は、図46（g）に示すように、レース演出の結果（特別図柄当否判定の結果、大当たり種別判定の結果）に応じた態様で演出図柄8（8L, 8C, 8R）が停止表示（確定表示）される（図46（g）は大当たり態様）。

【0252】

このように、レース演出が実行されるとき演出モードがノーマルモード（演出モードC以外の演出モード）であるのかレースモード（演出モードC）であるのかによって、レース演出の基本的な演出内容（演出の流れ）は同様であっても、レース演出で示される結果（変動演出の結果）が異なるものとなっている。つまり、本実施例のレース演出は、演出モードによって性質の異なるものとなっている。このため、同様の演出であっても違った演出効果を得ることが可能となる。

【0253】

〔実施例1の作用効果〕

以上に説明した本実施例のパチンコ遊技機1では、遊技者がドライバー選択画面170（選択演出）を通じて、複数のドライバー（甲、乙、丙、丁、戊）の各々に対応する情報（演出情報）の何れかを選択することで、その選択した情報に対応するドライバー画像（所定表示）が、後にレース演出（特定の演出）が行われた場合の当該レース演出（本例ではレース演出中のドライバー登場演出）で表示され得るものとなる。このため、遊技者自らが選択したドライバー情報に対応するドライバー（所定表示）が主役として表示される可能性のあるレース演出に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。これにより、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0254】

特に、本実施例では、遊技者がドライバー選択画面170を通じて選択可能な複数のドライバー、すなわち、レース演出で表示可能な複数のドライバー（所定表示）には、それぞれ、大当たり期待度や確変期待度を示唆するためのランク（期待度）が予め定められている。そして、遊技者がドライバー選択画面170を通じてドライバーを選択し、その選択したドライバーがレース演出パターンとともに設定されて当該レース演出で主役として表示された場合（ドライバー登場演出で登場した場合）、そのドライバー（所定表示）により示唆される当該レース演出の結果（大当たり遊技や高確率遊技等の特別遊技の実行）に対する期待度が、最高位となるように構成されている。このため、ドライバー選択画面170を通じた遊技者によるドライバー選択（キャラクタ選択）の結果を、レース演出での期待度示唆に反映させることが可能となる。これにより、レース演出に遊技者の興味を惹き

つけることが可能となり、また、ドライバー選択画面 170（選択演出）を通じた遊技者によるドライバー選択の促進を図ることが可能となる。

【0255】

さらに、本実施例では、リーチ成立時の演出図柄（リーチ図柄）の色（図柄種）によっても大当り期待度や確変期待度を示唆することが可能となっている。すなわち、レース演出（SPリーチ）にて主役として表示される（ドライバー登場演出で登場する）ドライバーのランクだけでなく、それより前に表示されるリーチ図柄の図柄色によっても期待度の示唆が行われるものとなっている。このため、リーチ成立からリーチ演出中（レース演出中）にかけて大当り期待度や確変期待度の示唆を様々な態様（リーチ図柄の色、ドライバーのランク、これらの組合せ（関係）など）で行うことが可能となる。これにより、期待度の示唆を多様にして遊技者の興味をより惹きつけることが可能となる。

10

【実施例 2】

【0256】

次に、本発明の実施例 2 のパチンコ遊技機 1 について説明する。本実施例は、レース演出の態様（レース演出パターン）が、前述した実施例 1 と一部異なるものとなっている。以下では、実施例 1 と異なる点（構成、作用効果等）を中心に説明し、実施例 1 と共通する点（構成、作用効果等）についての説明は省略する。

【0257】

前述の実施例 1 では、図 46 に示した流れでレース演出が展開していくものとなっており、なかでも、ドライバー登場演出により今回のレース演出の主役となるドライバー（所定表示）の表示が行われた後（図 46（d）を参照）、これに続いて自動車レースのスタートシーンが表示されるものとなっていた（図 46（e）を参照）。これに対し、本実施例では、ドライバー登場演出によるドライバー（所定表示）の表示が行われた後、スタートシーンに進む前（図 46（d）と図 46（e）との間）において、ドライバー登場演出にて表示されたドライバー（今回のレース演出の主役となるドライバー）が乗車する車両を、予め定められた複数の車両の中から選択する車両選択演出（特定選択演出）が行われるものとなっている。

20

【0258】

具体的に、ドライバー登場演出（図 46（d）を参照）に続いて車両選択演出が開始されると、まず、図 48（a）に示すように、1 号車～4 号車までの各々に対応する 4 つの車両画像（特定表示）が表示画面 7a の略中央に円周状に並べて表示される。次いで、図 48（b）に示すように、円周状に並べて表示された 4 つの車両（1 号車～4 号車）のうちの 1 つを囲む表示枠 W が出現し、この表示枠 W が周方向に移動する演出表示（ルーレット表示）が開始される。その後、表示枠が停止（表示枠 W の移動表示が終了）することでその停止した表示枠 W により囲まれた車両が、今回のレース演出で主役ドライバーが乗車する車両として確定表示される。そして、その確定した車両の画像（特定表示）が、図 48（c）に示すように画面中央に大きく表示される（車両選択結果表示）。このような車両選択演出（本実施例ではルーレット演出）により、1 号車～4 号車のうちの何れか 1 つの車両（特定表示）が、ドライバー登場演出にて表示されたドライバーが乗車する車両として選択される。尚、図 48（c）では、車両選択演出の結果として 1 号車（車両ランク S）が選択された場合を例示している。また、本実施例では、車両選択結果表示が行われるとき、表示画面 7a の右下部には、先のドライバー登場演出で表示されたドライバー（今回のレース演出で主役のドライバー。ここでは「丙」。）も併せて表示される（ドライバー選択結果表示）。

30

40

【0259】

このような車両選択演出において何れの車両が選択されるかは、前述の S4505 にて変動演出パターン（レース演出パターン）とともに設定される。すなわち、演出制御用マイコン 91 は、S4505 にて変動演出パターンとしてレース演出パターンを設定する場合、これとともに、1 号車～4 号車（4 つの車両画像）の中から 1 台の車両を選択し、これを設定する。ここで、1 号車～4 号車の 4 台の車両には、前述した 5 人のドライバー（甲～戊）

50

のそれぞれにデフォルトのランク（期待度）が定められているのと同様に、「S」、「A」、「B」、「C」の4段階の車両ランクが予め定められている。具体的には、ランクSの車両が「1号車」とされ、以下、ランクAの車両が「2号車」、ランクBの車両が「3号車」、ランクCの車両が「4号車」とされている。つまり、1号車～4号車の各車両画像（特定表示）は、特別遊技（大当り遊技、高確率遊技）の実行に対する期待度を示唆する画像となっている。

【0260】

そして、レース演出の実行にあたり、特別図柄当否判定や大当り種別判定において遊技者にとって相対的に有利となる結果を受けてレース演出が行われる場合、当該レース演出で主役のドライバー（ドライバー登場演出で表示されたドライバー）が乗車する車両として、相対的にランクの高い車両が選ばれやすくなっており、ランクの低い車両は選ばれにくいものとなっている。つまり、車両（初期設定の車両ランク）と選択率の関係が「1号車（Sランク）＞2号車（Aランク）＞3号車（Bランク）＞4号車（Cランク）」となっている。これに対し、遊技者にとって相対的に不利となる結果を受けてレース演出が行われる場合、当該レース演出で主役のドライバー（ドライバー登場演出で表示されたドライバー）が乗車する車両として、相対的にランクの低い車両が選ばれやすくなっており、ランクの高い車両は選ばれにくいものとなっている。つまり、車両（初期設定の車両ランク）と選択率の関係が「1号車（Sランク）＜2号車（Aランク）＜3号車（Bランク）＜4号車（Cランク）」となっている。

【0261】

S4505では、このような選択条件（選択率）に従って、車両選択演出の結果として表示する車両（特定表示）を決定（選択）し、これをレース演出パターンとともに（レース演出パターンに含めて）設定する。この設定されたレース演出パターンに基づくレース演出が開始され、車両選択演出の実行タイミングが到来すると、表示画面7aでは、図48（a）～（c）に示す流れで車両選択演出（ルーレット演出）が行われる。

【0262】

〔実施例2の作用効果〕

以上に説明した本実施例のパチンコ遊技機1では、車両選択演出の結果として表示（選択）された車両（車両ランク）により、今回のレース演出の期待度（大当り期待度、確変期待度）が示唆されることとなる。したがって、遊技者は、車両選択演出で表示される（選択される）車両が、1号車～4号車の何れになるのかに注目し、表示された（選択された）車両によって今回のレース演出の期待度がどの程度なのかを把握することが可能となる。尚、車両選択演出の態様は本実施例のようなルーレット演出に限定されるものではなく、複数の選択対象のうち何れかが選択される様子を表現した演出であれば、その態様は特に問わない。

【0263】

また、本実施例では、先のリーチ成立時のリーチ図柄の色（図柄種）や、先のドライバー登場演出で表示されたドライバーのランクによっても、今回のレース演出の期待度を示唆するものとなっている。このため、遊技者は、先のリーチ図柄の色およびドライバーのランクと、車両選択演出で選択された車両のランクとを総合的に勘案して、今回のレース演出の期待度がどの程度なのかを把握することが可能となる。さらに、例えば、先のリーチ成立時のリーチ図柄の色とドライバー登場演出で表示された（登場した）ドライバーのランクの少なくとも一方が相対的に期待度の低いものであっても、車両選択演出で表示（選択）される車両が相対的に期待度の高い車両となる場合もあり得る。これにより、リーチ図柄やドライバー登場演出だけでなく車両選択演出にも遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、その結果、レース演出全般の興趣や演出効果を高めることが可能となる。

【0264】

また、本実施例においても、リーチ成立からリーチ演出中（レース演出中）にかけて大当り期待度や確変期待度の示唆を様々な態様（リーチ図柄の色、ドライバーのランク、車

両のランク、これらの組合せ（関係）など）で行うことが可能となる。これにより、期待度の示唆を多様にして遊技者の興味をより惹きつけることが可能となる。

【0265】

尚、本実施例の車両選択に関し、前述の実施例1のドライバー選択画面170（図45（b）を参照）通じた遊技者によるドライバー選択と同様に、1号車～4号車のうちの何れかを遊技者が任意に選択できるように構成してもよい。例えば、1号車～4号車の各車両に対応する情報（車種、車両ランク、性能等）が表示される車両選択画面（図示せず）を設け、この車両選択画面を、ドライバー選択画面170と同じ要領で、客待ち状態での演出設定画面（図45（a）を参照）を経由して表示画面7aに表示可能とする。この表示画面7aに表示された車両選択画面を通じて、遊技者が演出ボタンや十字キー等を操作することにより、好みの車両を選択するようにしてもよい。この場合、前述の実施例1と同様に、車両選択画面を通じて遊技者の選択した車両が、レース演出パターンの設定に際して選択されて当該レース演出でのドライバーが乗車する車両（特定表示）として表示された場合（車両選択演出にて選択された場合）に、その車両により示唆される当該レース演出の結果（大当り遊技や高確率遊技等の特別遊技の実行）に対する期待度が最高位となるようにすることも可能である。これにより、車両選択画面を通じた遊技者による車両選択の促進を図ることが可能となり、また、選択後のレース演出（車両選択演出）に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

10

【0266】

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

20

【0267】

例えば、前述の実施例では、レース演出で表示可能な複数のドライバーのうち一のドライバーを、客待ち状態（客待ち中）での選択画面を通じて遊技者が選択できるものとしていたが、その選択対象は、人物や動物等のキャラクタに限定されるものではなく、例えば、武器や品物等のアイテムやアイコンであってもよく、リーチ演出や予告演出等の各種演出で表示され得る対象であれば、その種類は特に問わない。

【0268】

また、前述の実施例では、客待ち状態（客待ち中）においてドライバー選択画面170を表示画面7aに表示可能とし、当該画面を通じて複数のドライバーのうち何れかを遊技者に選択させること（つまり、選択演出の実行）が可能となっていたが、このような遊技者による選択が可能となる時期は客待ち状態（客待ち中）に限定されるものではない。例えば、前述したレース演出を含む変動演出の実行中であってリーチ成立（図46（b）を参照）からシルエット表示（図46（c）を参照）が開始されるまでの間にドライバー選択期間（選択演出実行期間）を設け、その期間中に選択画面を表示して、複数のドライバーのうち何れかを遊技者に選択させるように構成してもよい。

30

【0269】

また、前述の実施例では、遊技者によるキャラクタ選択（ドライバー選択）の結果を、変動演出であるレース演出（リーチ演出）に反映させて、特別遊技の実行に対する期待度の示唆を実行可能に構成していたが、反映させる対象は変動演出に限定されるものではない。例えば、複数のキャラクタのうちの何れかがコメントを発する様子を表示するコメント予告や、多数のキャラクタが一斉に表示画面上を移動表示する群予告、所定のキャラクタを画面の全体や一部に一時的に表示するカットイン予告等の予告演出を対象にした遊技者によるキャラクタ選択を可能とし、その結果を予告演出に反映させて、特別遊技の実行に対する期待度の示唆を実行可能に構成してもよい。

40

【0270】

また、前述の実施例では、遊技者によるキャラクタ選択（ドライバー選択）の結果が反映されるリーチ演出の種類が1種類（実施例ではレース演出）であったが、他のリーチ演

50

出や予告演出等の複数種の演出に遊技者による選択結果を反映させて、期待度の示唆を行えるように構成とすることも可能である。さらに、例えば、リーチ演出 A に対応するキャラクタ選択画面 A、リーチ演出 B に対応するキャラクタ選択画面 B、予告演出 A に対応するアイテム選択画面 A、予告演出 B に対応するアイテム選択画面 B など、複数のリーチ演出や予告演出の夫々に対応した選択を行えるようにして、複数の演出のそれぞれについて対応する選択結果を反映させて、期待度の示唆を行えるように構成とすることも可能である。

【0271】

また、前述の実施例では、演出表示手段として一の画像表示装置 7 を備えるものとしていたが、例えば、遊技盤（遊技領域）の中央を占める一の表示装置（主表示装置）に加え、センター装飾体や前面枠等に設けられる他の表示装置（副表示装置）を備えた遊技機にも、本発明を適用することが可能である。この場合、遊技者が演出ボタン等を操作して演出環境設定やキャラクタ選択等を行う場合の設定画面や選択画面の表示を、副表示装置（第 2 の演出表示手段、副演出表示手段）で行うようにすることも可能である。こうすれば、遊技者による選択を客待ち状態以外（例えば変動演出中や大当り遊技中等）でも行えるようにすることが可能となり、これにより利便性が向上する。

10

【0272】

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

20

30

【0273】

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

40

【0274】

また、前述の実施例では、大当り図柄の種類に基づいて確率変動機能を作動させるか否かを決定する 1 種タイプのパチンコ遊技機に本発明を適用したものを例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、大入賞口（V アタッカー）に確変作動口としての特定領域（V 領域）を備え、大当り遊技中に遊技球が特定領域を通過（V 通過）したか否かに基づいて確率変動機能を作動させるか否かを決定する 1 種タイプのパチンコ遊技機（所謂「V 確機」）にも本発明を適用することが可能である。あるいは、特別図柄当否判定の結果が小当りとなることで入球可能となる大入賞口に特定領域（V 領域）を備え、小当り遊技の際にその大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過（V 通過）すると大当りとなり、当該 V 通過に基づき大当り遊技が実行される 1 種 2 種タイプのパチンコ遊技機にも本発明を適用することも可能である。

50

【 0 2 7 5 】

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

【 0 2 7 6 】

[その他]

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

【 0 2 7 7 】

（参考発明）

参考発明1 - 1の遊技機は、

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

遊技者による入力が可能な入力手段と、

演出を表示可能な演出表示手段と、

演出表示手段に表示する演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記演出として、予め定められた複数の演出情報の何れかを前記入力手段による入力に基づいて選択させる選択演出と、前記特別遊技の実行可否に関する特定の演出と、を実行可能であり、

前記複数の演出情報の各々に対応して設けられた所定表示を有しており、

前記特定の演出では、前記選択演出にて選択された演出情報に対応する所定表示を表示することが可能である

ことを特徴とするものである。

【 0 2 7 8 】

このような遊技機では、演出表示手段に表示する演出として、予め定められた複数の演出情報の何れかを入力手段による入力に基づいて選択させる選択演出と、特別遊技の実行可否（特別遊技が実行されるか否か）に関する特定の演出と、を実行することが可能となっている。複数の演出情報にはそれぞれ所定表示が対応付けられており、選択演出にて選択された演出情報に対応する所定表示を、特定の演出で表示することが可能となっている。このため、遊技者が選択演出（入力手段による入力）を通じて演出情報を選択することで、その選択した演出情報に対応する所定表示が、後に特定の演出が行われた場合の当該特定の演出で表示され得るものとなる。これにより、遊技者自らが選択した演出情報に対応する所定表示が表示される可能性のある特定の演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、延いては遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 0 2 7 9 】

参考発明1 - 2の遊技機は、前述した参考発明1 - 1の遊技機において、

前記複数の演出情報の各々に対応して設けられた所定表示は、前記特別遊技の実行に対する期待度を示唆するものであって、所定表示毎に示唆する期待度が異なるものであり、

前記選択演出にて選択された演出情報に対応する所定表示が前記特定の演出で表示される場合には、前記選択演出にて選択されていない演出情報に対応する所定表示が前記特定の演出で表示される場合に比べ、前記期待度が高くなる

ことを特徴とするものである。

【 0 2 8 0 】

このような遊技機では、複数の演出情報の各々に対応して設けられた所定表示は、特別遊技の実行に対する期待度を示唆するものであって、所定表示毎（演出情報毎）に示唆す

10

20

30

40

50

る信頼度が異なるものとなっている。そして、選択演出にて選択された演出情報に対応する所定表示が特定の演出で表示される場合には、選択演出にて選択されていない演出情報に対応する所定表示が特定の演出にて表示される場合に比べて、特別遊技の実行に対する期待度が高くなるものとなっている。このため、特定の演出が実行される場合、遊技者自ら選択した演出情報に対応する所定表示が当該特定の演出で表示されるか否に、遊技者を注目させることが可能となる。これにより、遊技者が選択演出を通じて演出情報（対応する所定表示）を選択することの促進を図り、特定の演出の興趣を高めることが可能となる。

【0281】

参考発明1-3の遊技機は、前述した参考発明1-1または参考発明1-2の遊技機において、

前記特定の演出では、予め定められた複数の特定表示のうち何れかを表示することが可能であり、

前記特定の演出にて表示される前記特定表示により、前記特別遊技の実行に対する期待度を示唆することが可能である

ことを特徴とするものである。

【0282】

参考発明1-3の遊技機では、特定の演出において、予め定められた複数の特定表示のうち何れかを表示することが可能となっており、その表示される特定表示により、特別遊技の実行に対する期待度を示唆することが可能となっている。このため、特定の演出では、所定表示に加え特定表示によっても特別遊技の実行に対する期待度を示唆することとなるため、表示される所定表示の内容だけでなく特定表示の内容にも遊技者を注目させることが可能となる。これにより、特定の演出の興趣をより高めることが可能となる。

【0283】

また、参考発明1-3の遊技機において、特定の演出にて表示される所定表示と特定表示との関係により、特別遊技の実行に対する期待度を示唆することも可能である。この場合においても、表示される所定表示の内容だけでなく特定表示の内容にも遊技者を注目させることが可能となり、その結果、特定の演出の興趣をより高めることが可能となる。

【0284】

参考発明1-4の遊技機は、前述した参考発明1-1から参考発明1-3の何れか一つの遊技機において、

前記演出制御手段は、前記演出として、前記識別情報の変動表示に伴って複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行可能であり、

前記変動演出では、前記識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となる場合、前記複数の演出図柄を変動表示した後に特定態様で停止表示することが可能であり、

前記特定の演出は、前記複数の演出図柄のうちの演出図柄を除いた他の演出図柄が前記特定態様を構成する態様で停止して前記一の演出図柄が変動表示するリーチ演出であることを特徴とするものである。

【0285】

参考発明1-4の遊技機では、識別情報の変動表示に伴って複数の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行することが可能となっており、変動演出では、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となる場合、複数の演出図柄を変動表示した後に特定態様で停止表示することが可能となっている。そして、前述した特定の演出を、変動演出中に実行され得る演出であって、複数の演出図柄のうちの演出図柄を除いた他の演出図柄が特定態様を構成する態様で停止して一の演出図柄が変動表示するリーチ演出としている。このため、選択演出での遊技者による演出情報の選択結果を、リーチ演出に反映させることが可能となる。これにより、リーチ演出の興趣を高めることが可能となる。

【0286】

参考発明1-5の遊技機は、前述した参考発明1-4の遊技機において、前記演出図柄には複数の図柄種があり、

前記リーチ演出にて、前記特定態様を構成する態様で停止する前記他の演出図柄の図柄種により、前記特別遊技の実行に対する期待度を示唆することが可能である
ことを特徴とするものである。

【0287】

参考発明1-5の遊技機では、演出図柄には複数の図柄種が存在するものとなっており、リーチ演出にて、複数の演出図柄のうちの演出図柄を除いた他の演出図柄が特定態様を構成する態様で停止する場合の当該演出図柄の図柄種により、特別遊技の実行に対する期待度を示唆することが可能となっている。このため、リーチ演出（特定の演出）が行われる場合、当該リーチ演出（特定の演出）で表示される所定表示や特定表示に加え、停止図柄の図柄種によっても、特別遊技の実行に対する期待度の示唆を行うことが可能となる。これにより、特別遊技の実行に対する期待度の示唆を多様にすることが可能となる。

10

【0288】

参考発明1-6の遊技機は、前述した参考発明1-1から参考発明1-5の何れか一つの遊技機において、

前記特別遊技は、前記識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となる確率が所定の確率よりも高くなる高確率遊技である

ことを特徴とするものである。

【0289】

参考発明1-6の遊技機では、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となることに基づいて実行可能となる特別遊技が、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となる確率が所定の確率よりも高くなる高確率遊技となっている。このため、特定の演出において所定表示等により示唆される期待度は、高確率遊技の実行に対する期待度となる。これにより、高確率遊技の実行に対する遊技者の期待感を特定の演出によって高めることが可能となる。

20

【0290】

以上の参考発明によれば、遊技者の興味を惹きつけることが可能な演出を実現して、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【符号の説明】

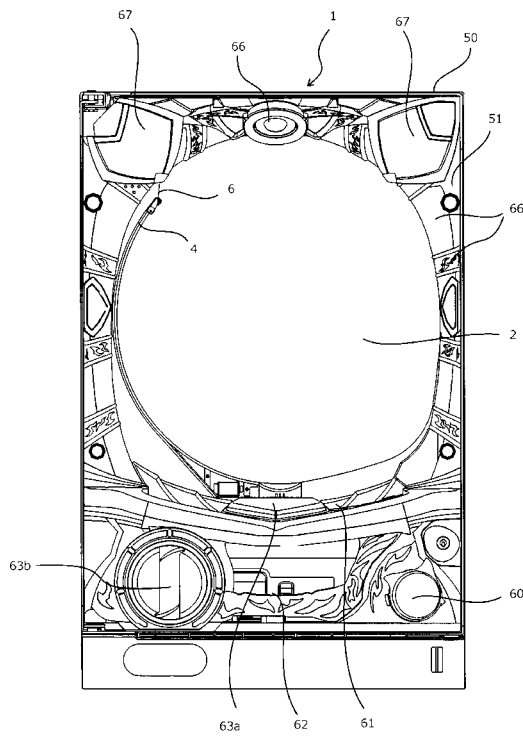
【0291】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、5 盤面ランプ、7 画像表示装置（演出表示手段）、7a 表示画面（演出表示手段）、8 演出図柄、9a 第1演出保留、9b 第2演出保留、9c 第1演出保留表示領域（第1演出保留表示部）、9d 第2演出保留表示領域（第2演出保留表示部）、13 装飾部材、14 可動装飾部材、20 第1始動口、21 第2始動口、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、41a 第1特別図柄表示器（第1特別図柄表示部）、41b 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示部）、63a 第1演出ボタン、63b 第2演出ボタン、66 枠ランプ、67 スピーカ、80 主制御基板（主制御部）、81 遊技制御用マイコン（遊技制御手段）、90 サブ制御基板（サブ制御部）、91 演出制御用マイコン（演出制御手段）、100 画像制御基板（画像制御部）、101 画像制御用マイコン、106 音声制御基板、107 ランプ制御基板。

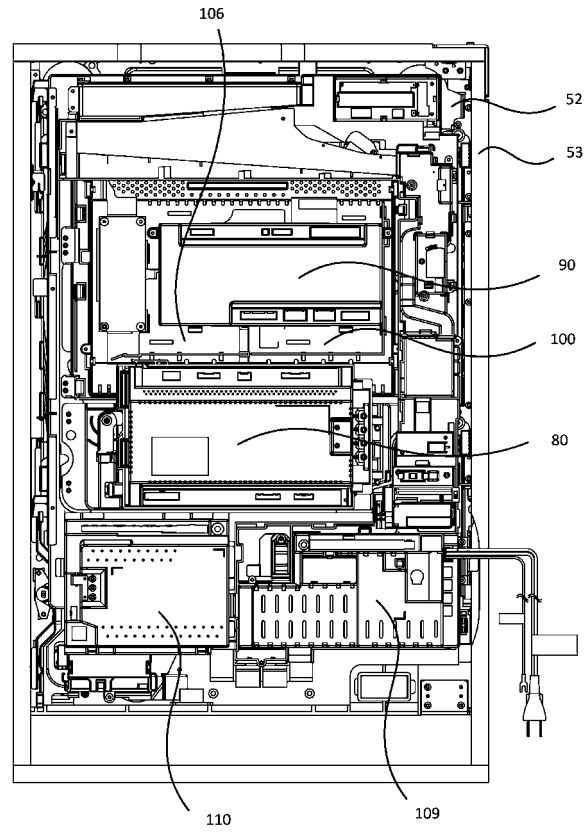
30

40

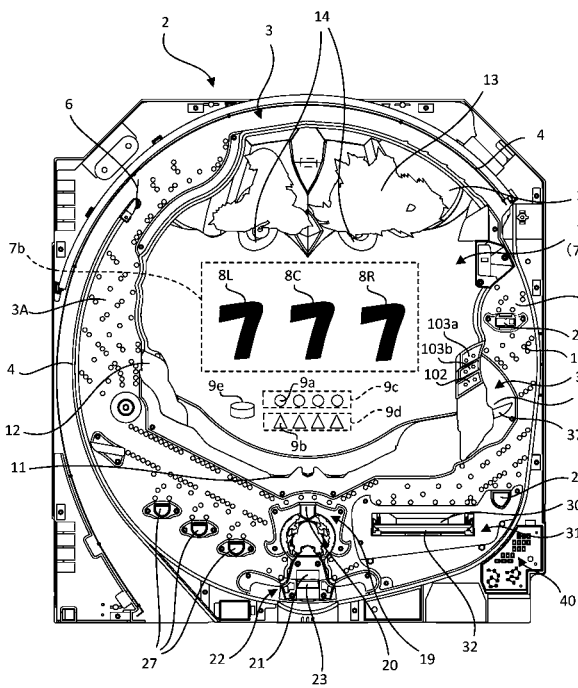
【図 1】



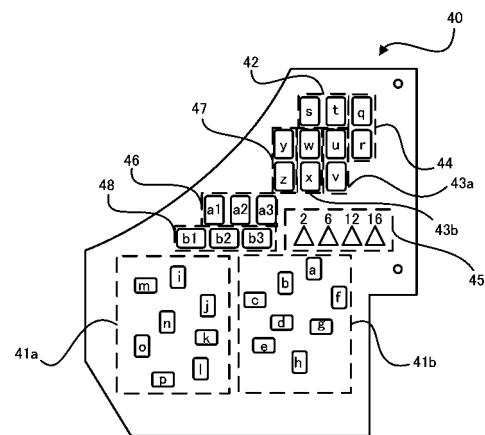
【図 2】



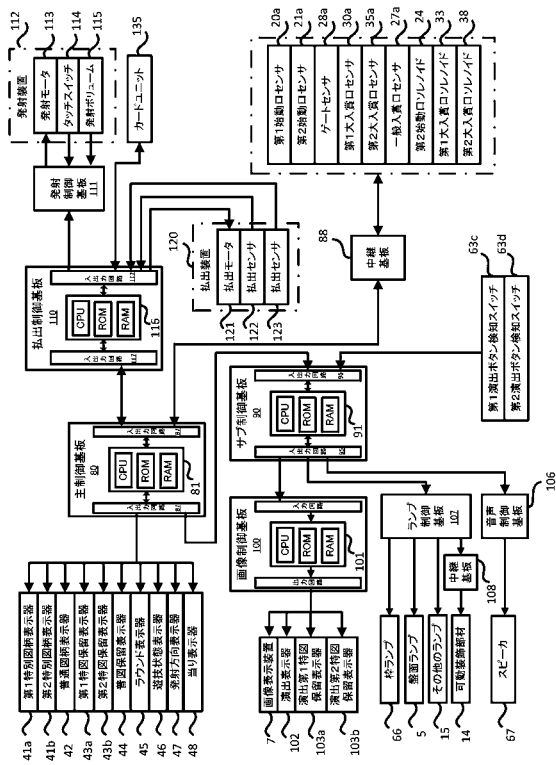
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 7】

(A)		
乱数カウンタ名	乱数名	用途
ラベル-TRND-A	特別図柄当否判定用乱数	特別図柄の当否判定用
ラベル-TRND-AS	大当り種別決定用乱数	大当りの種別決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	変動パターン決定用

(B)		
乱数カウンタ名	乱数名	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄当否判定用乱数	普通図柄の当否判定用

【図 6】

図柄	当り種別	停止図柄	ラウンド数	最大入賞回数(ラウンド)		最大入賞回数	最大入賞回数
				最大入賞回数	最大入賞回数		
第1特別図柄	16R第1大当り	16R第1大当り図柄	16ラウンド	第1大入賞口(7アタッカー)	20秒	0~4	特別 (10000)
	6R第2大当り	6R第2大当り図柄	6ラウンド	第1大入賞口(7アタッカー)	20秒	5~9	特別 (10000)
	6R第3大当り	6R第3大当り図柄	6ラウンド	第1大入賞口(7アタッカー)	20秒	60~64	特別 (10000)
	6R第4大当り	6R第4大当り図柄	6ラウンド	第1大入賞口(7アタッカー)	20秒	65~79	特別 (10000)
	6R第5大当り	6R第5大当り図柄	6ラウンド	第1大入賞口(7アタッカー)	20秒	80~99	特別 (10000)
	16R第6大当り	16R第6大当り図柄	16ラウンド	第1大入賞口(7アタッカー)	20秒	0~34	特別 (10000)
	16R第7大当り	16R第7大当り図柄	16ラウンド	第1大入賞口(7アタッカー)	20秒	35~42	特別 (10000)
	12R第8大当り	12R第8大当り図柄	12ラウンド	第1大入賞口(7アタッカー)	20秒	43~50	特別 (10000)
	6R第9大当り	6R第9大当り図柄	6ラウンド	第1大入賞口(7アタッカー)	20秒	51~58	特別 (10000)
	2R第10大当り	2R第10大当り図柄	2ラウンド	第1大入賞口(7アタッカー)	0.1秒	59	特別 (10000)
第2特別図柄	16R第11大当り	16R第11大当り図柄	16ラウンド	第1大入賞口(7アタッカー)	180~199.99秒	60~79	特別 (10000)
	2R第12大当り	2R第12大当り図柄	2ラウンド	第1大入賞口(7アタッカー)	0.1秒	80~99	特別 (10000)

【図 8】

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

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

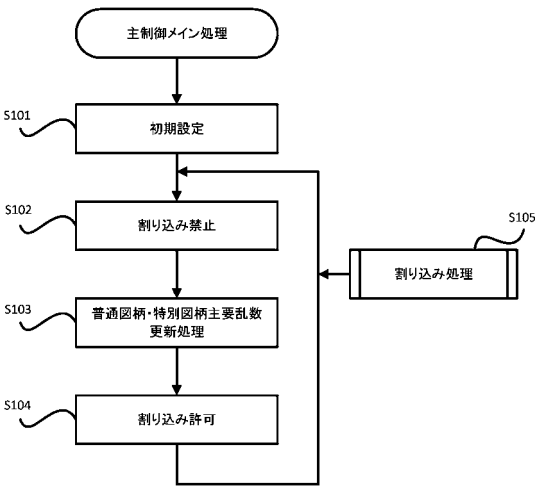
(C) 普通図柄当り判定テーブル		
状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0、1	当り
	0～240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0～239	当り
	240	外れ

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

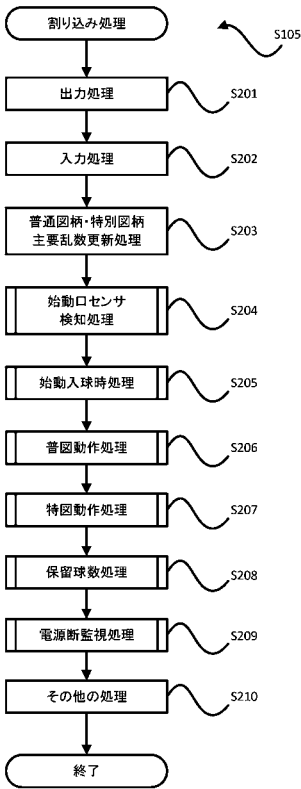
【図 9】

状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間	テーブル内での出現率
非時短状態	大当り	-	0~74	P1	75000ms	75/199
			75~144	P2	45000ms	70/199
			145~198	P3	30000ms	54/199
			0~4	P4	75000ms	5/199
			5~18	P5	45000ms	14/199
非時短状態	外れ	1, 2	19~38	P6	30000ms	20/199
			39~198	P7	12000ms	160/199
			0~4	P8	75000ms	5/199
			5~9	P9	45000ms	5/199
			10~19	P10	30000ms	10/199
時短状態	大当り	-	20~198	P11	4000ms	179/199
			0~24	P12	75000ms	25/199
			25~153	P13	45000ms	129/199
			154~198	P14	30000ms	45/199
			0~1	P15	75000ms	2/199
時短状態	外れ	1	2~4	P16	45000ms	3/199
			5~9	P17	30000ms	5/199
			10~198	P18	12000ms	188/199
			0~1	P19	75000ms	2/199
			2~4	P20	45000ms	3/199
時短状態	外れ	2~4	5~9	P21	30000ms	5/199
			10~198	P22	2000ms	188/199

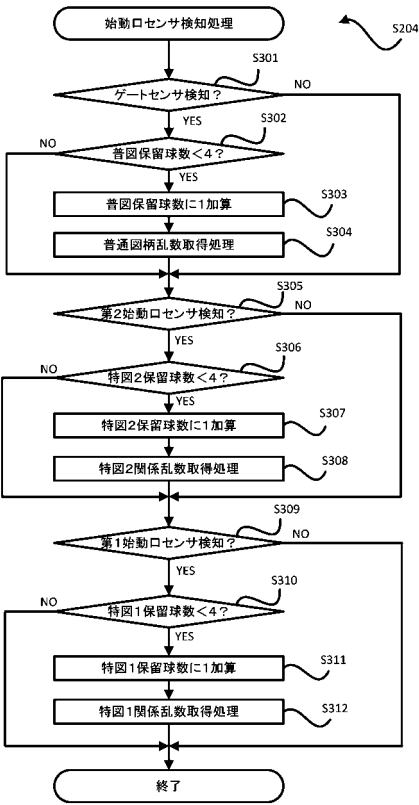
【図 10】



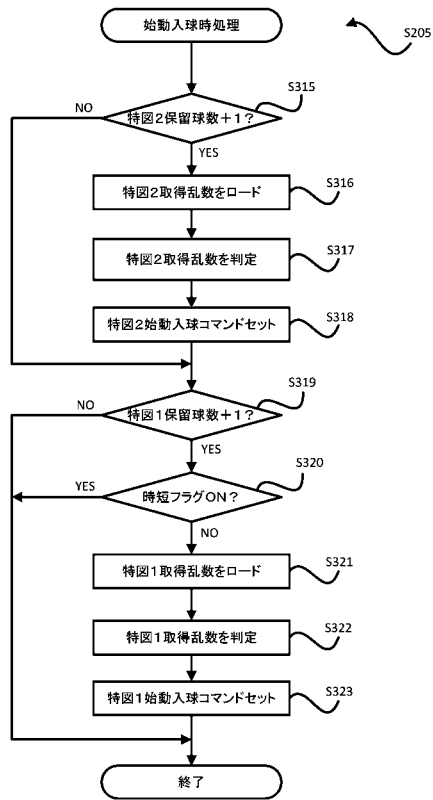
【図 11】



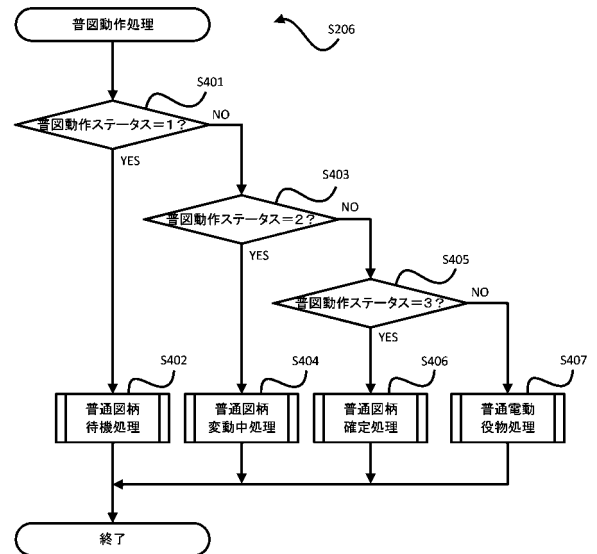
【図 12】



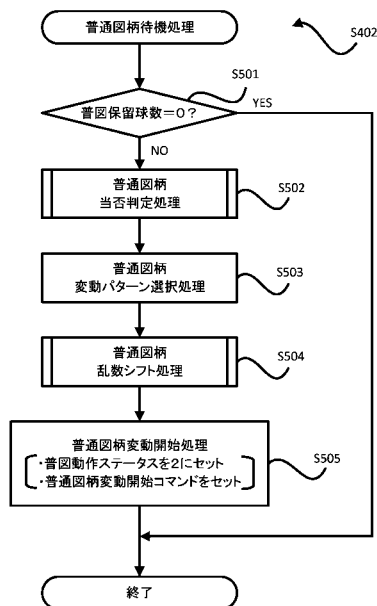
【図 13】



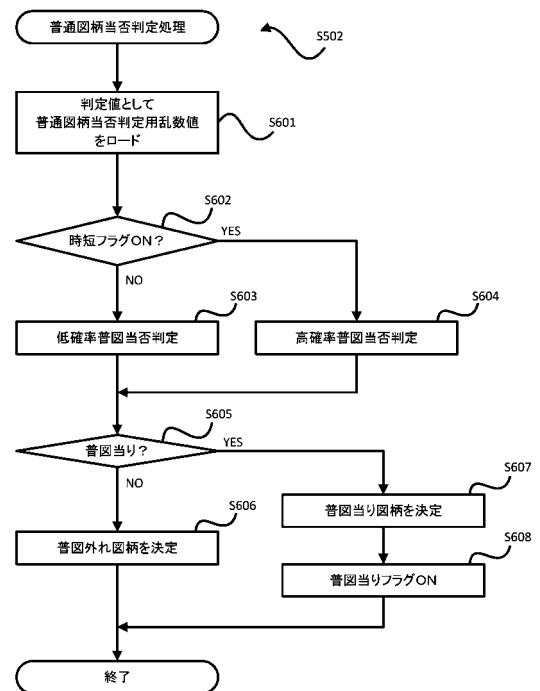
【図 14】



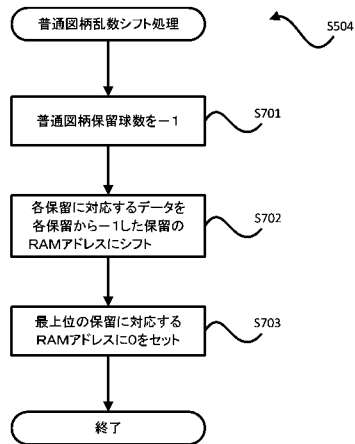
【図 15】



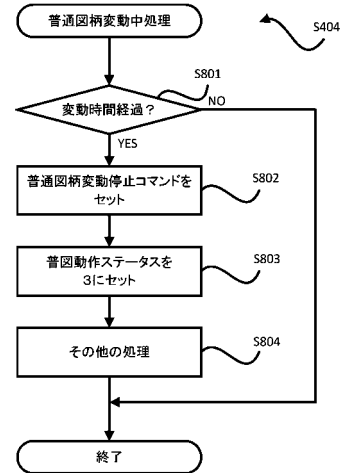
【図 16】



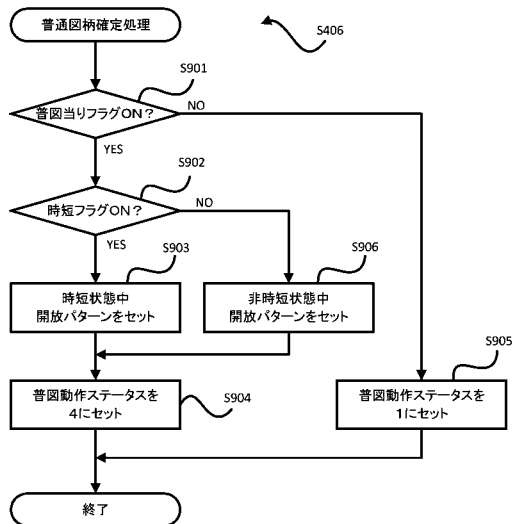
【図 17】



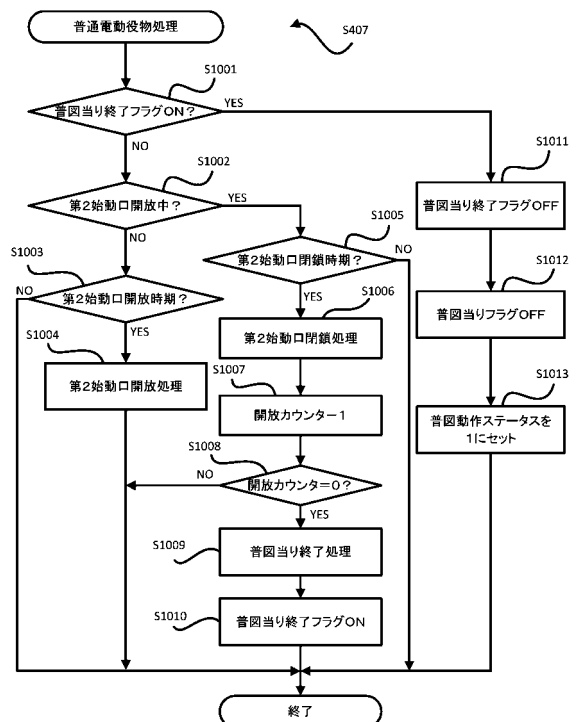
【図 18】



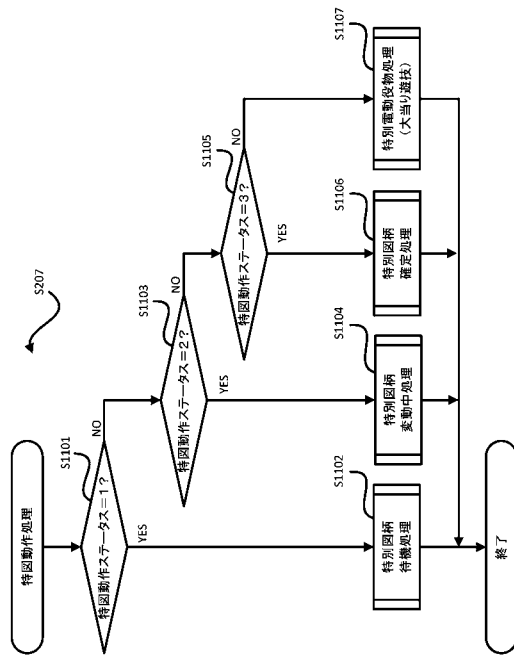
【図 19】



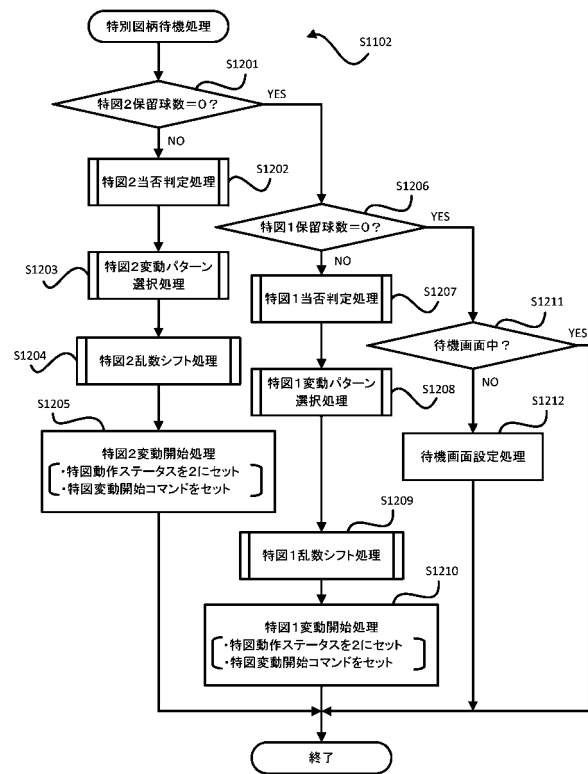
【図 20】



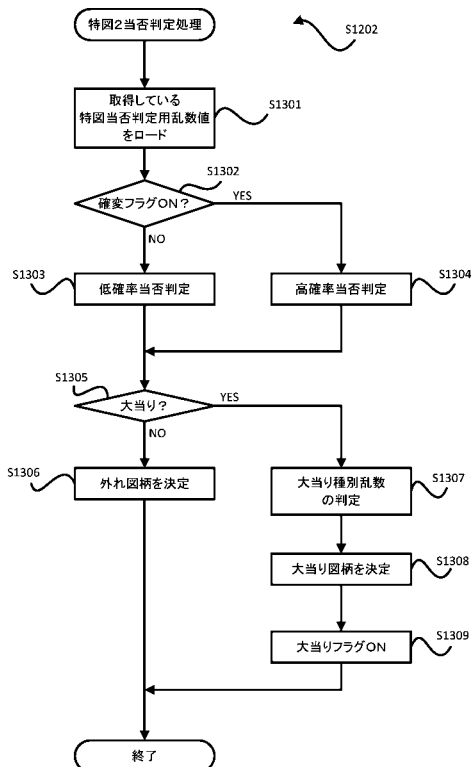
【図 2 1】



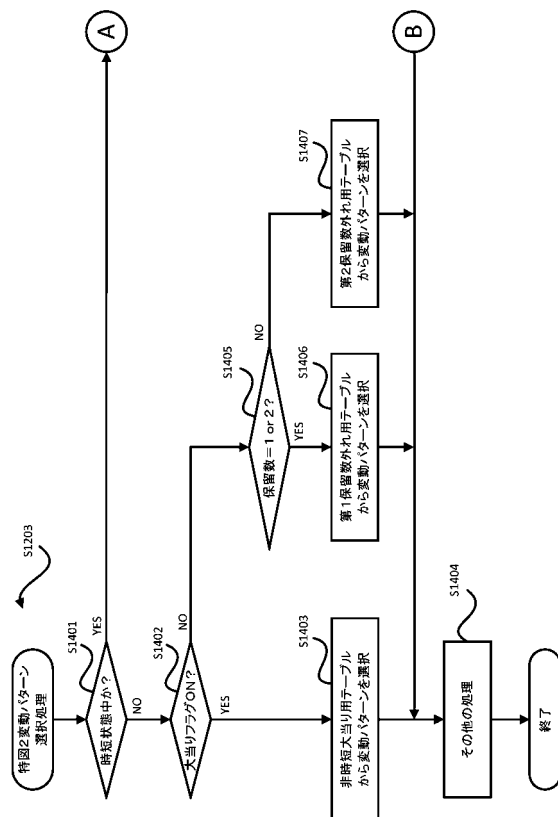
【図 2 2】



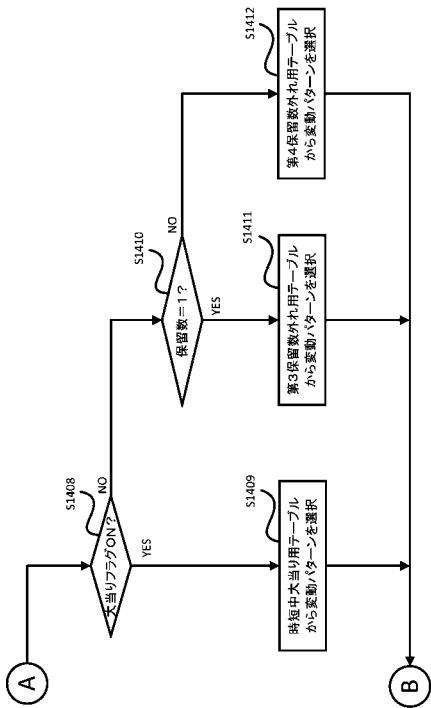
【図 2 3】



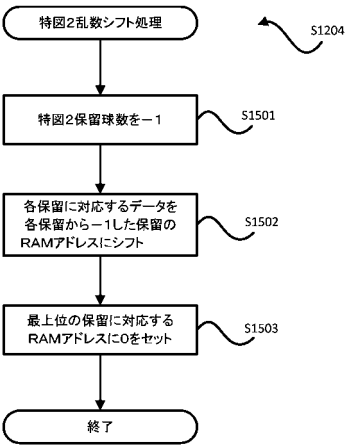
【図 2 4】



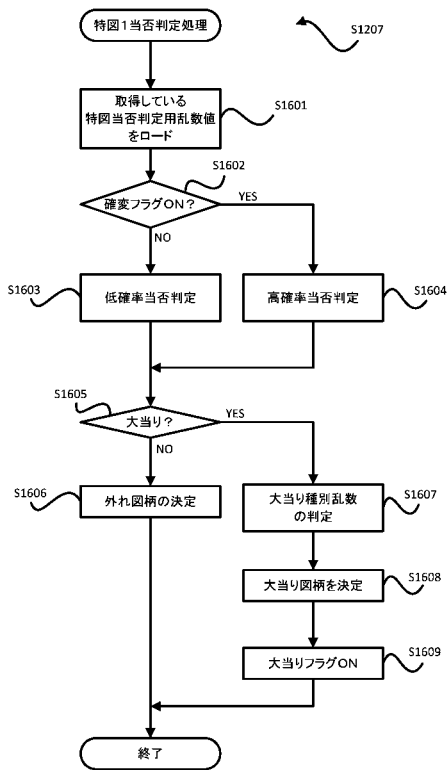
【図 25】



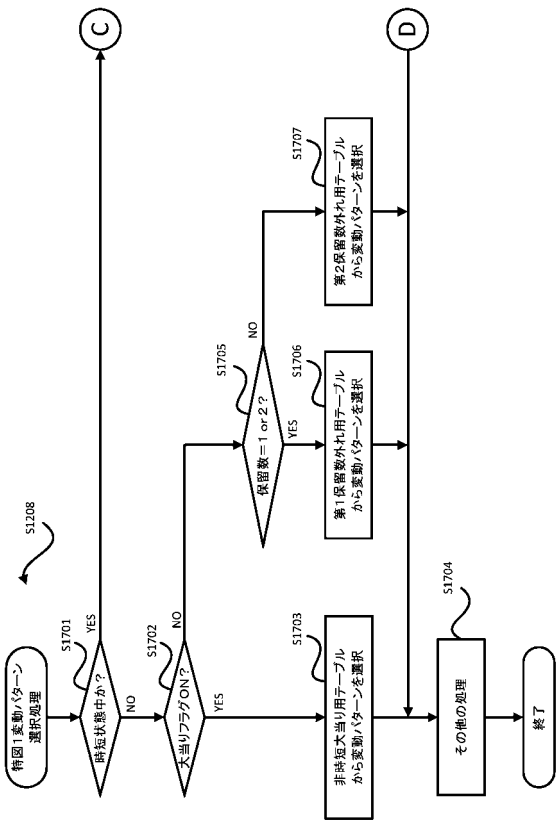
【図 26】



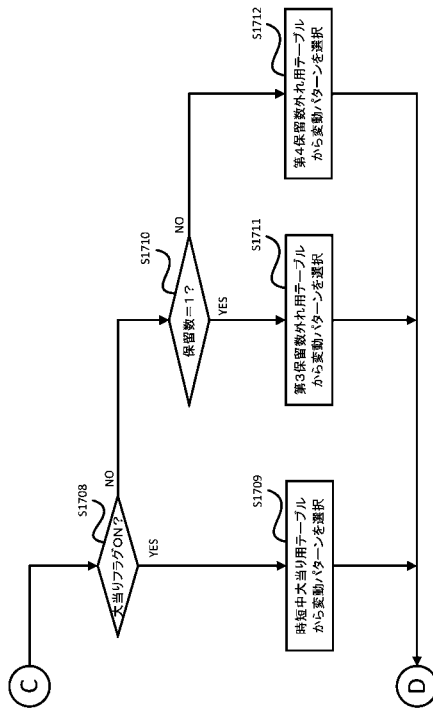
【図 27】



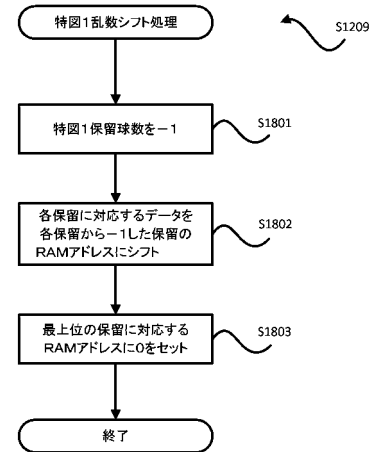
【図 28】



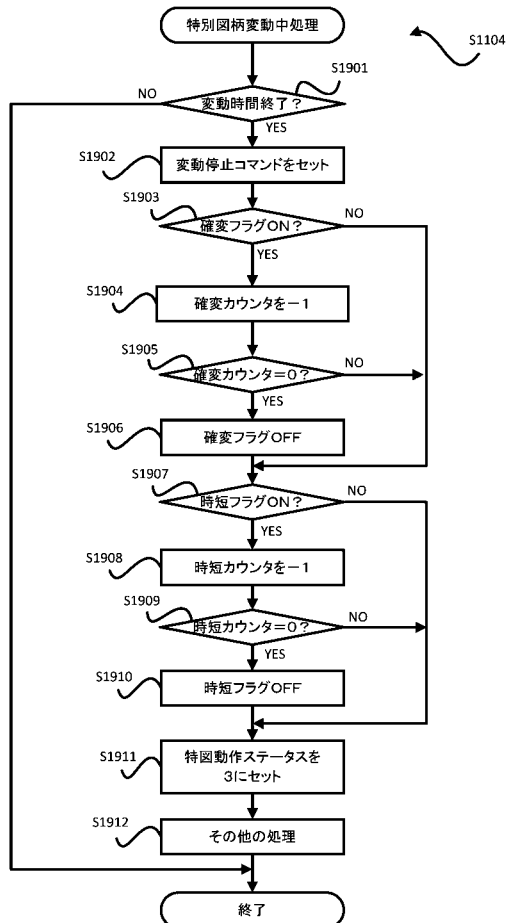
【図 29】



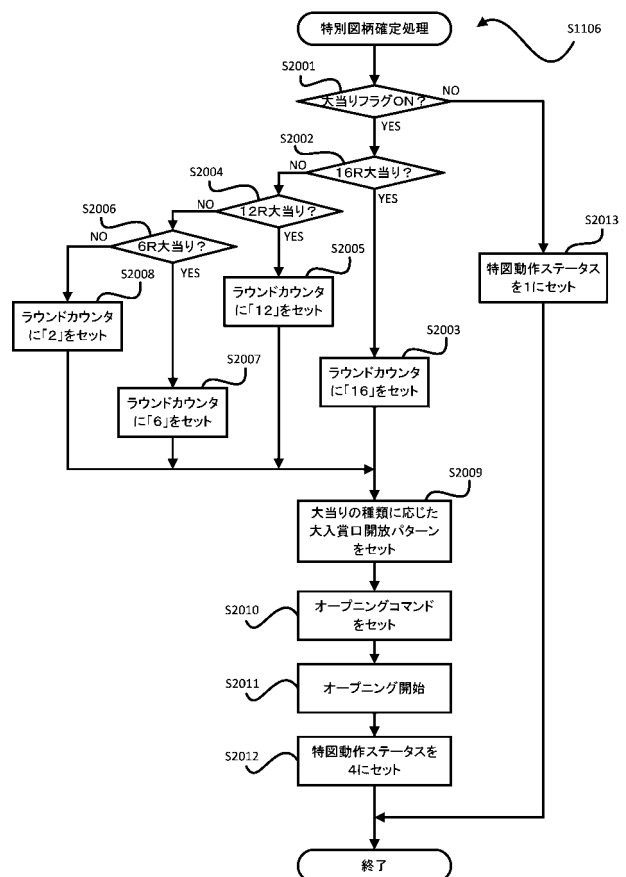
【図 30】



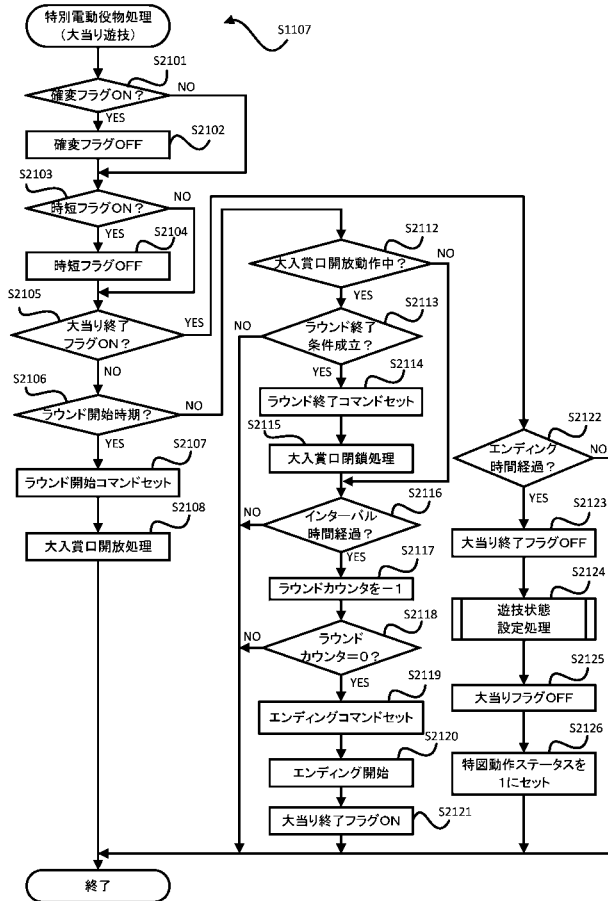
【図 31】



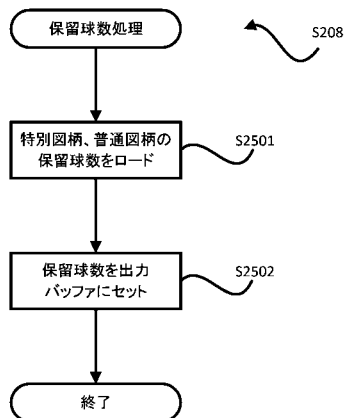
【図 32】



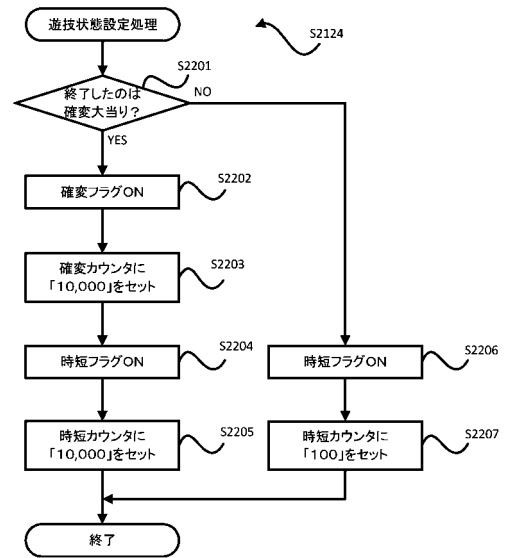
【図 3 3】



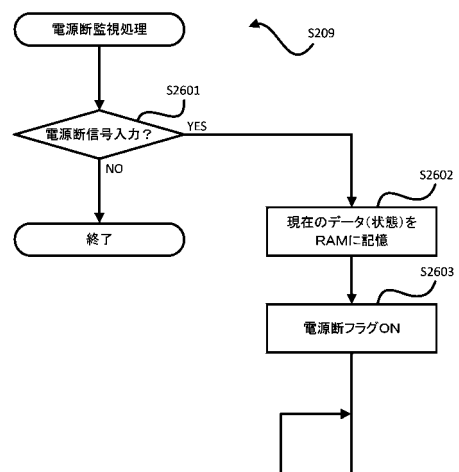
【図 3 5】



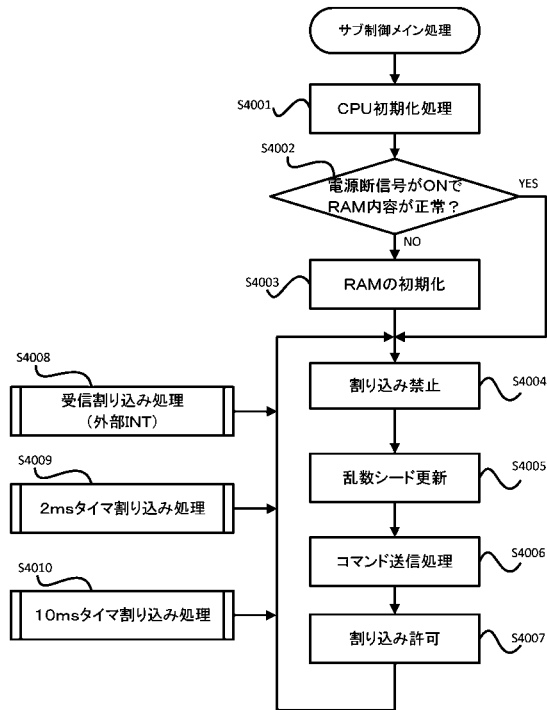
【図 3 4】



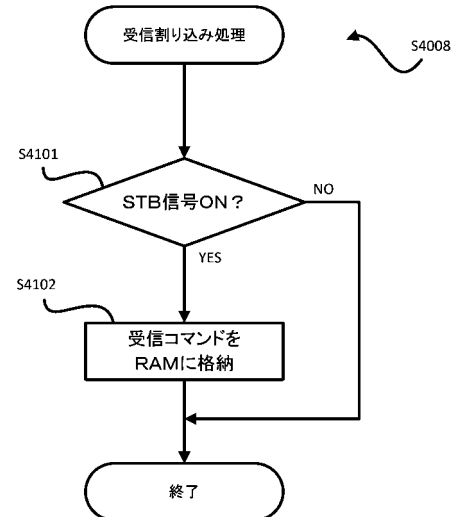
【図 3 6】



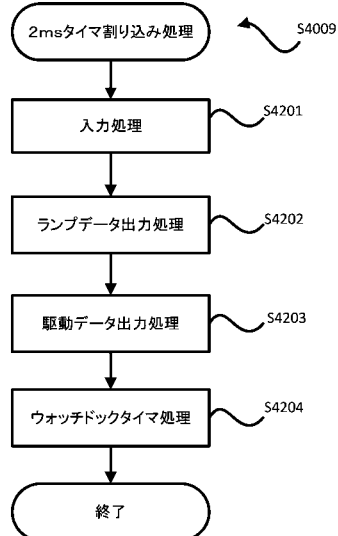
【図 37】



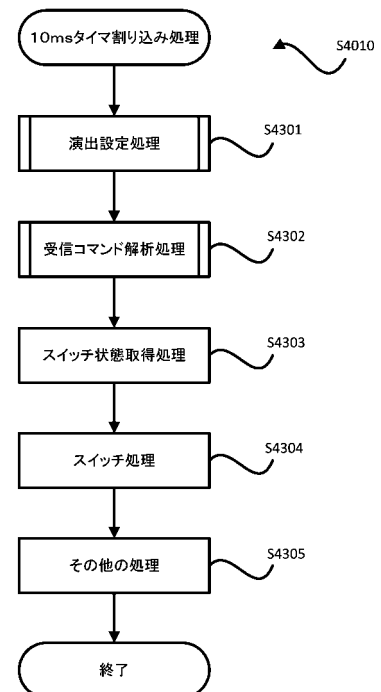
【図 38】



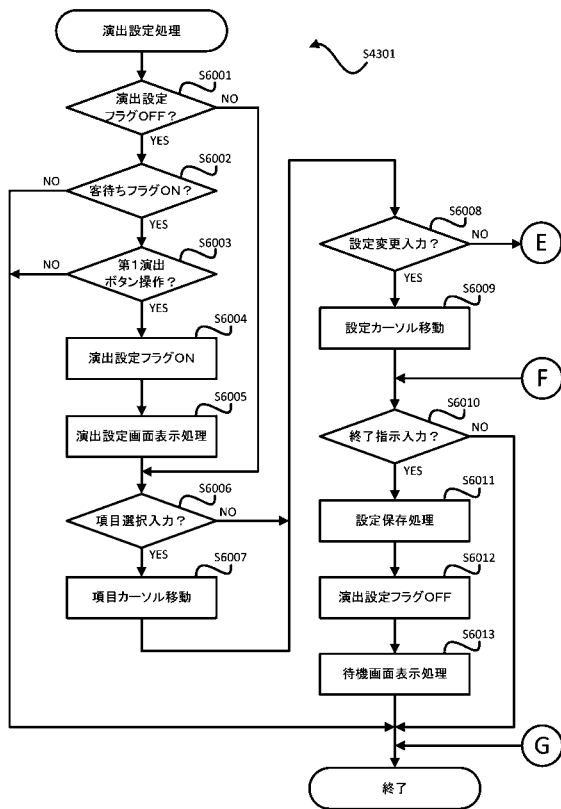
【図 39】



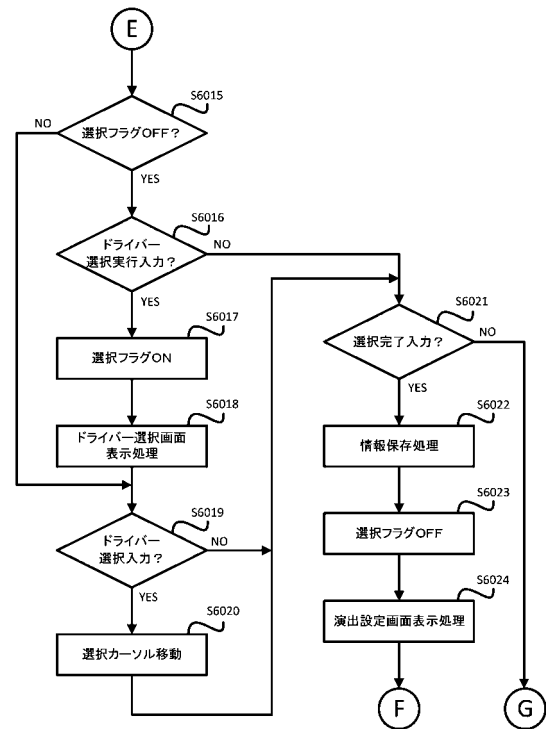
【図 40】



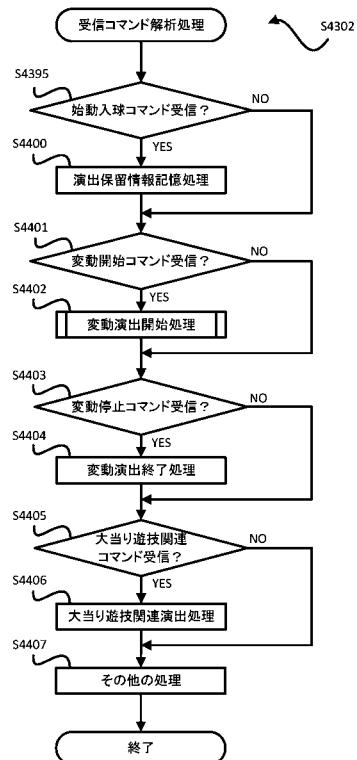
【図 4 1】



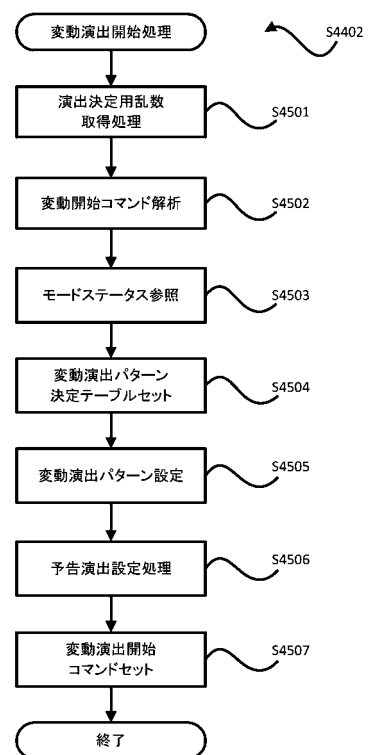
【図 4 2】



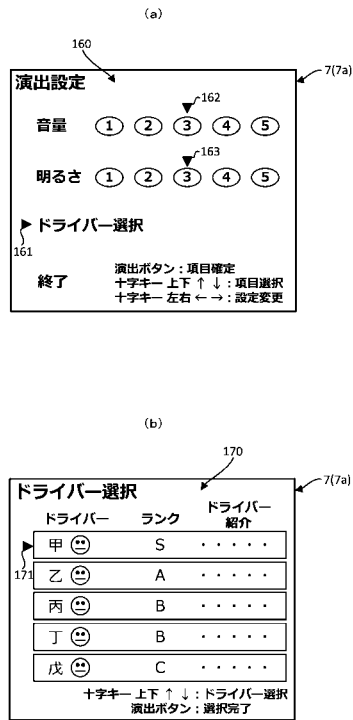
【図 4 3】



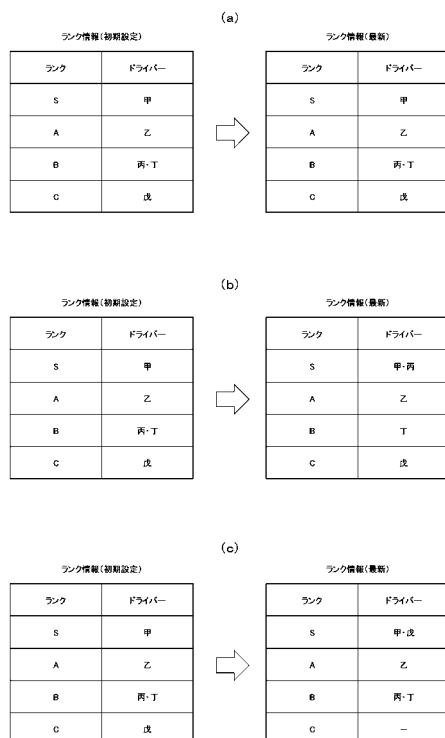
【図 4 4】



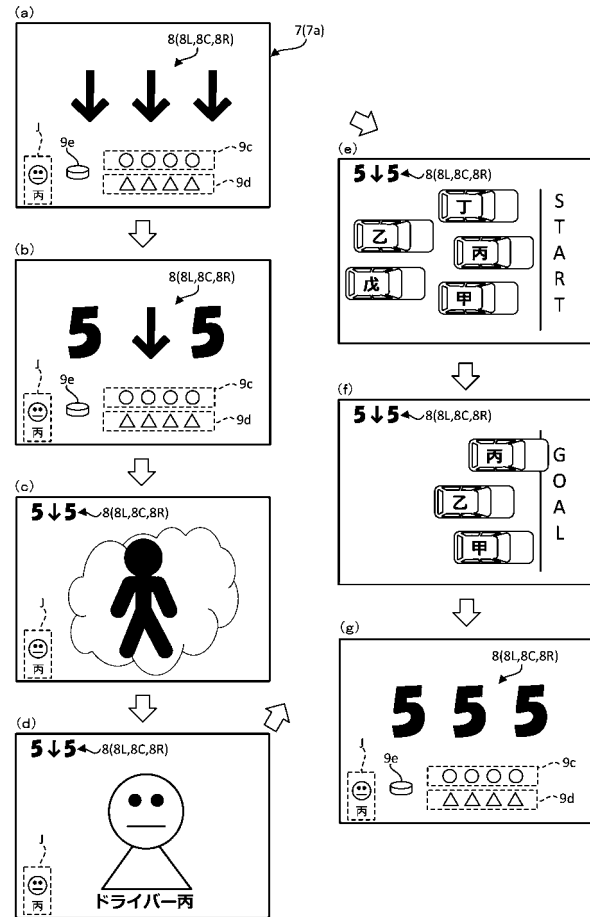
【図 45】



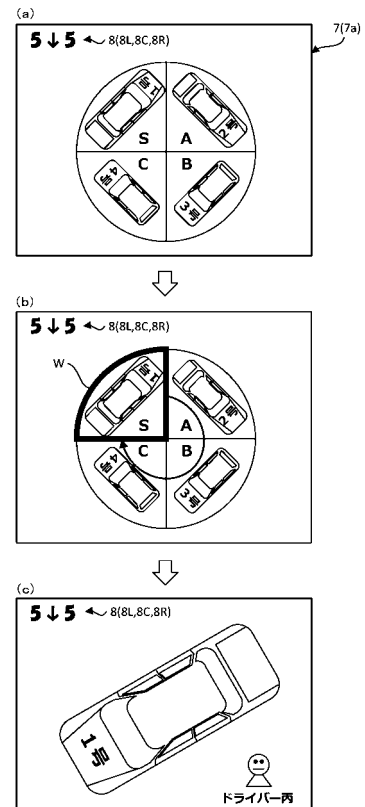
【図 47】



【図 46】



【図 48】



フロントページの続き

(72)発明者 山本 健弘

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

(72)発明者 野原 修平

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

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA53 CA76 FA05 FA08 FA19