

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5688048号  
(P5688048)

(45) 発行日 平成27年3月25日(2015.3.25)

(24) 登録日 平成27年1月30日(2015.1.30)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 52 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2012-114063 (P2012-114063)                  (22) 出願日 平成24年5月18日 (2012.5.18)                  (65) 公開番号 特開2013-240383 (P2013-240383A)                  (43) 公開日 平成25年12月5日 (2013.12.5)                  審査請求日 平成24年5月18日 (2012.5.18)</p>	<p>(73) 特許権者 000161806                  京楽産業. 株式会社                  愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号                  (74) 代理人 100158780                  弁理士 寺本 亮                  (74) 代理人 100121359                  弁理士 小沢 昌弘                  (72) 発明者 伊藤 合                  愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号                  京楽産業. 株式会社内                    審査官 辻野 安人</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動条件の成立に応じて、特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、

前記始動条件の成立に応じて、前記特別遊技判定の権利を所定数を上限として保留する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利を消化させるとともに、所定の図柄を図柄表示手段に変動表示させてから停止表示させることにより、当該特別遊技判定の結果を表示する図柄表示制御手段と、

前記保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利に対して事前判定を行う事前判定手段と、

前記特別遊技判定の結果に基づいて、当該特別遊技判定の結果を報知するための複数の演出図柄を、前記所定の図柄の変動表示が開始されると変動開始させ、前記所定の図柄が停止表示されると、当該複数の演出図柄を停止表示させる演出図柄制御手段と、を備え、

前記演出図柄制御手段は、

前記特別遊技判定によって前記特別遊技を行わないと判定された場合において、前記事前判定の結果に基づいて、前記複数の演出図柄を停止表示させる際に所定の停止パターンで停止表示させることが可能であり、

前記特別遊技判定によって特別遊技を行わないと判定された場合、前記複数の演出図柄を停止表示させる際に、前記特別遊技が行なわれる信頼度が高い前記特別遊技判定の権

10

20

利が保留されていることを示唆しない通常停止パターンで停止表示させることが可能な第1演出図柄制御手段と、

前記事前判定の対象となった前記特別遊技判定の権利に係る前記所定の図柄の変動の少なくとも2回前の変動において、前記特別遊技判定によって特別遊技を行わないと判定された場合、前記複数の演出図柄を停止表示させる際に、前記特別遊技が行なわれる信頼度が高い前記特別遊技判定の権利が保留されていることを示唆する停止パターンであって前記通常停止パターンとは異なる第1の特定停止パターンで、前記複数の演出図柄を停止表示させることが可能な第2演出図柄制御手段と、

前記第1の特定停止パターンで停止表示された変動の次以降の前記保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利に係る前記所定の図柄の変動において、前記特別遊技判定によって特別遊技を行わないと判定された場合、前記複数の演出図柄を停止表示させる際に、前記特別遊技が行なわれる信頼度が高い前記特別遊技判定の権利が保留されていることを示唆する停止パターンであって前記第1の特定停止パターンとは異なる第2の特定停止パターンで、前記複数の演出図柄を停止表示させることが可能な第3演出図柄制御手段と、を含み、

前記第2の特定停止パターンで停止表示されたときは、前記事前判定の対象となった前記特別遊技判定の権利が消化された場合に前記特別遊技が行われる信頼度が前記第1の特定停止パターンで停止されたときよりも高い、遊技機。

#### 【請求項2】

前記演出図柄制御手段は、前記事前判定の結果に基づいて、3つの図柄表示領域のうち少なくとも1つの領域に特定の演出図柄を停止させることにより、前記演出図柄を第3の特定停止パターンで停止表示させ、

前記第3の特定停止パターンで停止表示されたときは、前記第2の特定停止パターンで停止されたときよりも信頼度が高い、請求項1に記載の遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本発明は、遊技媒体が始動領域を通過したことに応じて、当たり判定の権利を保留することができる遊技機に関する。

#### 【背景技術】

#### 【0002】

従来より、遊技球が始動口に入賞したことに応じて当たり判定の権利を保留し、当該保留された権利に対して事前判定を行う遊技機が存在する。例えば、特許文献1に記載の遊技機では、遊技球が始動口に入賞したことに応じて各乱数を取得し、取得した乱数を用いて先読みを行い、大当たりか否か等を判定する。そして、先読み判定の結果に基づいて、先読み予告演出を行う。

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0003】

【特許文献1】特開2012-75527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、上記特許文献1では、図柄の変動中に所定の演出画像を表示して予告演出を行う遊技機が記載されており、予告演出の多様化、遊技者の期待感の向上という点においては改善の余地があった。

#### 【0005】

本発明は、かかる問題に鑑みてなされたものであり、始動入賞に基づく変動が行われる前に予告演出を行う場合において、遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

10

20

30

40

50

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。

## 【0007】

本発明に係る遊技機は、始動条件の成立に応じて、特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、前記始動条件の成立に応じて、前記特別遊技判定の権利を所定数を上限として保留する保留記憶手段と、前記保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利を消化させるとともに、所定の図柄を図柄表示手段に変動表示させてから停止表示させることにより、当該特別遊技判定の結果を表示する図柄表示制御手段と、前記保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利に対して事前判定を行う事前判定手段と、前記特別遊技判定の結果に基づいて、当該特別遊技判定の結果を報知するための複数の演出図柄を、前記所定の図柄の変動表示が開始されると変動開始させ、前記所定の図柄が停止表示されると、当該複数の演出図柄を停止表示させる演出図柄制御手段と、を備え、前記演出図柄制御手段は、前記特別遊技判定によって前記特別遊技を行わないと判定された場合において、前記事前判定の結果に基づいて、前記複数の演出図柄を停止表示させる際に所定の停止パターンで停止表示させることが可能であり、前記特別遊技判定によって特別遊技を行わないと判定された場合、前記複数の演出図柄を停止表示させる際に、前記特別遊技が行なわれる信頼度が高い前記特別遊技判定の権利が保留されていることを示唆しない通常停止パターンで停止表示させることが可能な第1演出図柄制御手段と、前記事前判定の対象となった前記特別遊技判定の権利に係る前記所定の図柄の変動の少なくとも2回前の変動において、前記特別遊技判定によって特別遊技を行わないと判定された場合、前記複数の演出図柄を停止表示させる際に、前記特別遊技が行なわれる信頼度が高い前記特別遊技判定の権利が保留されていることを示唆する停止パターンであって前記通常停止パターンとは異なる第1の特定停止パターンで、前記複数の演出図柄を停止表示させることが可能な第2演出図柄制御手段と、前記第1の特定停止パターンで停止表示された変動の次以降の前記保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利に係る前記所定の図柄の変動において、前記特別遊技判定によって特別遊技を行わないと判定された場合、前記複数の演出図柄を停止表示させる際に、前記特別遊技が行なわれる信頼度が高い前記特別遊技判定の権利が保留されていることを示唆する停止パターンであって前記第1の特定停止パターンとは異なる第2の特定停止パターンで、前記複数の演出図柄を停止表示させることが可能な第3演出図柄制御手段と、を含み、前記第2の特定停止パターンで停止表示されたときは、前記事前判定の対象となった前記特別遊技判定の権利が消化された場合に前記特別遊技が行われる信頼度が前記第1の特定停止パターンで停止されたときよりも高い。

## 【0008】

また、他の構成では、前記演出図柄制御手段は、前記所定の図柄が停止された場合、前記事前判定の結果に基づいて、3つの図柄表示領域のうちの少なくとも1つの領域に特定の演出図柄を停止させることにより、前記演出図柄を停止表示させ、前記特定の演出図柄は、前記事前判定の対象となった前記当たり判定の権利が消化されて当たりとなる信頼度が最も高くてもよい。

## 【発明の効果】

## 【0009】

この発明によれば、遊技者の期待感をより高める先読み予告演出を行うことができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0010】

【図1】パチンコ遊技機1の概略正面図

【図2】図1における表示器4の拡大図

【図3】特定領域9の内部構造を示す概略斜視図

【図4】大当たりと遊技状態について説明するための説明図

【図5】パチンコ遊技機1の構成を示すブロック図

10

20

30

40

50

- 【図6】本実施形態に係るパチンコ遊技機1の動作概要を示す図
- 【図7】本実施形態の遊技機1において用いられる装飾図柄の種類を示す図
- 【図8】特別図柄の変動中に遊技球が第1始動口11に入賞したことによって保留された特別図柄判定の権利に対して先読みが行われ、先読み予告演出が行われる場合のメイン液晶表示装置5に表示される画像の一例を示す図
- 【図9】先読み予告演出が行われる場合において、1回目の特別図柄の変動が開始して終了する場合のメイン液晶表示装置5に表示される画像の一例を示す図
- 【図10】先読み予告演出が行われる場合において、2回目の特別図柄の変動が開始して終了する場合のメイン液晶表示装置5に表示される画像の一例を示す図
- 【図11】先読み予告演出が行われる場合において、3回目の特別図柄の変動が開始して終了する場合のメイン液晶表示装置5に表示される画像の一例を示す図
- 【図12】先読み予告演出が行われる場合において、先読み対象の特別図柄の変動が開始して終了する場合のメイン液晶表示装置5に表示される画像の一例を示す図
- 【図13】各図柄に応じた信頼度を示す図
- 【図14】先読み予告演出が行われる場合において、複数変動にわたる装飾図柄の停止パターンの一例を示す図
- 【図15】先読み予告演出が行われる場合において、複数変動にわたる装飾図柄の停止パターンの一例を示す図
- 【図16】図15に示す演出が行われた場合のメイン液晶表示装置5に表示される画像の一例を示す図
- 【図17】保留0の変動中において、当該変動を含めた先読み予告演出が行われる場合の装飾図柄の停止パターンの一例を示す図
- 【図18】遊技制御基板100において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート
- 【図19】図18のステップS2におけるスイッチ処理の詳細フローチャート
- 【図20】図19のステップS21における第1始動口スイッチ処理の詳細フローチャート
- 【図21】図19のステップS22における第2始動口スイッチ処理の詳細フローチャート
- 【図22】図19のステップS23におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャート
- 【図23】図18のステップS3における特別図柄処理の詳細フローチャート
- 【図24】図23のステップS307における大当たり判定処理の詳細フローチャート
- 【図25】図23のステップS319における停止中処理の詳細フローチャート
- 【図26】図18のステップS4における普通図柄処理の詳細フローチャート
- 【図27】図18のステップS5における電動チューリップ処理の詳細フローチャート
- 【図28】図18のステップS6における特定領域開放制御処理の詳細フローチャート
- 【図29】図18のステップS6における特定領域開放制御処理の詳細フローチャート
- 【図30】図18のステップS7における大入賞口開放制御処理の詳細フローチャート
- 【図31】図30のステップS72における長当たり遊技制御処理の詳細フローチャート
- 【図32】図31のステップS745における遊技状態設定処理の詳細フローチャート
- 【図33】演出制御基板130において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート
- 【図34】図33のステップS10におけるコマンド処理の詳細フローチャート
- 【図35】図34のステップS1304の先読み予告演出判定処理の詳細フローチャート
- 【図36】図34のステップS1309の変動演出決定処理の詳細フローチャート
- 【図37】先読み予告演出の装飾図柄の停止態様を決定するために用いられるテーブルの一例であり、2回の変動において先読み予告演出が行われる際に用いられるテーブル
- 【図38】先読み予告演出の装飾図柄の停止態様を決定するために用いられるテーブルの一例であり、3回の変動において先読み予告演出が行われる際に用いられるテーブル
- 【発明を実施するための形態】

10

20

30

40

50

## 【0011】

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

## 【0012】

## 〔パチンコ遊技機1の概略構成例〕

まず、図1を参照しつつ、パチンコ遊技機1の概略構成について説明する。ここで、図1は、パチンコ遊技機1の概略正面図である。パチンコ遊技機1は、本実施形態では、1種2種混合タイプと呼ばれるパチンコ遊技機である。図1に示されるように、パチンコ遊技機1は、入賞や判定に関する役物等が設けられた遊技盤2と、遊技盤2を囲む枠部材3とを備えている。枠部材3は、遊技盤2と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持しており、このガラス板と遊技盤2とによって、遊技球が流下可能な遊技領域10が形成されている。

10

## 【0013】

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

20

## 【0014】

また、皿28と近接配置された取り出しボタン23を遊技者が操作すると、皿28の下面の一部が開口されて、皿28に溜まった遊技球が皿28の下方に配置された不図示の箱に落下する。なお、皿28は、発射装置へ供給される遊技球及び賞球を溜める上皿と、賞球を溜める下皿との2つの皿によって構成されてもよい。

## 【0015】

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

30

## 【0016】

左打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第1始動口11、第2始動口12、2つの普通入賞口14、及び電動チューリップ17が設けられている。また、右打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、上記第2始動口12、大入賞口13、2つの普通入賞口14、ゲート16、上記電動チューリップ17、特定入賞口19、及び羽根部材90が設けられている。

## 【0017】

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

40

## 【0018】

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

50

## 【 0 0 1 9 】

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

## 【 0 0 2 0 】

大入賞口 1 3 は、特別図柄判定の結果に応じて開放される。この大入賞口 1 3 の開口部には、大入賞口 1 3 を開閉するプレートが設けられている。大入賞口 1 3 は、通常はこのプレートによって閉塞されている。これに対して、特別図柄判定の結果が大当たりであることを示す所定の大当たり図柄が表示器 4 に停止表示された場合、すなわち 1 種大当たりが発生した場合、上記プレートを作動させて大入賞口 1 3 を開放する特別遊技が実行される。このため、遊技者は、特別遊技中に右打ちを行うことで、特別遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。なお、第 2 特別図柄判定の結果が小当たりであることを示す所定の小当たり図柄が表示器 4 に停止表示されると、後述する羽根部材 9 0 を作動させて特定入賞口 1 9 を開放する小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技中には、V 入賞口 9 2（図 3 参照）が一時的に開放され、この間に V 入賞口 9 2 に遊技球が入賞することで 2 種大当たりが発生する。大入賞口 1 3 は、このように 2 種大当たりが発生した場合にも開放される。

## 【 0 0 2 1 】

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

## 【 0 0 2 2 】

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

## 【 0 0 2 3 】

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

## 【 0 0 2 4 】

後述するメイン液晶表示装置 5 の前面側には、特別図柄判定の結果に応じて一時的に開放される特定領域 9 が設けられている。この特定領域 9 については、図 3 に基づいて後に詳述する。

## 【 0 0 2 5 】

## [ 表示器 4 の構成例 ]

図 2 は、図 1 における表示器 4 の拡大図である。表示器 4 は、主に特別図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示するものであり、図 2 に示されるように、第 1 特別図柄表示器 4 1、第 2 特別図柄表示器 4 2、第 1 特別図柄保留表示器 4 3、普通図柄表示器 4 5、普通図柄保留表示器 4 6、及び遊技状態表示器 4 7 を有して構成されている。

## 【 0 0 2 6 】

第 1 特別図柄表示器 4 1 は、第 1 特別図柄判定が行われると、図柄（第 1 特別図柄）を変動表示してから第 1 特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによ

10

20

30

40

50

て第1特別図柄判定の判定結果を報知する。この第1特別図柄表示器41には、第1特別図柄判定の結果が大当たり(1種大当たり)であることを示す大当たり図柄、又は第1特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【0027】

第2特別図柄表示器42は、第2特別図柄判定が行われると、図柄(第2特別図柄)を変動表示してから第2特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって第2特別図柄判定の判定結果を報知する。この第2特別図柄表示器42には、第2特別図柄判定の結果が大当たり(1種大当たり)であることを示す大当たり図柄、第2特別図柄判定の結果が小当たりであることを示す小当たり図柄、又は第2特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

10

【0028】

ところで、特別図柄判定に係る図柄の変動表示中や特別遊技中に第1始動口11に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第1特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行することができない。そこで、本実施形態におけるパチンコ遊技機1は、第1始動口11に遊技球が入賞しても即座に第1特別図柄判定を実行できない場合に、第1特別図柄判定の権利が保留されるように構成されている。第1特別図柄保留表示器43は、このようにして保留された第1特別図柄判定の保留数を表示する。

【0029】

なお、パチンコ遊技機1では、第2始動口12に遊技球が入賞しても第2特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行できない場合、すなわち特別図柄判定に係る図柄の変動表示中や特別遊技中に第2始動口12に新たに遊技球が入賞した場合には、第2特別図柄判定は実行されず、また、第2特別図柄判定の権利が保留されることもない。このため、表示器4には、第2特別図柄判定の保留数を表示する表示器は設けられていない。

20

【0030】

普通図柄表示器45は、普通図柄判定が行われると、図柄(普通図柄)を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。なお、例えば普通図柄表示器45における図柄の変動表示中など、遊技球がゲート16を通過しても普通図柄判定及び普通図柄判定に係る図柄の変動表示を即座に実行できない場合には、普通図柄判定の権利が保留される。普通図柄保留表示器46は、このようにして保留された普通図柄判定の保留数を表示する。遊技状態表示器47は、パチンコ遊技機1の電源投入時点における遊技状態を表示する。パチンコ遊技機1の遊技状態については、図4に基づいて後に詳述する。

30

【0031】

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

【0032】

[特定領域9の構成例]

図3は、特定領域9の内部構造を示す模式図である。図3における鉛直方向34及び幅方向35は、図1における鉛直方向34及び幅方向35と対応しており、それぞれ、パチンコ遊技機1の鉛直方向と幅方向を示している。特定領域9は、小当たりが発生することによって遊技球が進入可能に開放される領域であり、その入口である特定入賞口19には、特定入賞口19を開閉する羽根部材90が設けられている。

40

【0033】

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特別図柄判定の結果が「大当たり」であることを示す大当たり図柄が判定図柄として停止表示されると、1種大当たりとなって第1特別遊技が実行される。

【0034】

なお、本実施形態では、第1特別遊技として、長当たり遊技と短当たり遊技の2種類の特別遊技が設けられている。ここで、長当たり遊技は、所定条件(例えば大入賞口13へ

50

の9個の遊技球の入賞、又は大入賞口13が開放されてから29秒が経過)を満たすまで大入賞口13を開放した状態を維持した後に大入賞口13を閉塞する長開放ラウンド遊技を規定回数実行するものである。本実施形態では、1種大当たりに対する長当たり遊技として、長開放ラウンド遊技が4回実行される4R長当たり遊技と、長開放ラウンド遊技が7回実行される7R長当たり遊技との2種類の長当たり遊技が設けられている。一方の短当たり遊技は、大入賞口13を開放してから所定時間(例えば0.2秒)が経過するまで大入賞口13を開放した状態を維持した後に大入賞口13を閉塞する短開放ラウンド遊技を規定回数(例えば15回)実行する15R短当たり遊技である。

**【0035】**

これに対して、第2特別図柄表示器42に第2特別図柄判定の結果が「小当たり」であることを示す小当たり図柄が判定図柄として停止表示されると、羽根部材90を作動させて特定領域9を開放する小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技では、特定領域9を開放してから所定時間(例えば3.2秒)が経過するまで特定領域9を開放した状態を維持した後に特定領域9を閉塞する羽根部材90の動作が規定回数(例えば1回)実行される。このように、小当たりが発生することで、特定領域9への遊技球の進入が可能になる。

10

**【0036】**

図3に示されるように、特定領域9には、案内部材91、V入賞口92、ハズレ入賞口93、及びスライド部材94が設けられている。案内部材91は、特定入賞口19から特定領域9に進入した遊技球をV入賞口92又はハズレ入賞口93へと案内するものである。V入賞口92又はハズレ入賞口93に遊技球が入賞した場合、所定数の賞球が払い出される。ハズレ入賞口93が常時開放されているのに対して、V入賞口92は、通常はスライド部材94によって閉塞されており、特定入賞口19が開放された後の所定期間だけ開放される。具体的には、本実施形態では、特定入賞口19が開放されてから例えば0.5秒後にスライド部材94がスライドしてV入賞口92が開放され、V入賞口92の開放から0.2秒が経過するとスライド部材94が図3に示される元の位置に戻ってV入賞口92が閉塞される。

20

**【0037】**

そして、このV入賞口92の開放期間にV入賞口92に遊技球が入賞(V入賞)することで、2種大当たりが発生し、既に行われた小当たり遊技を含む第2特別遊技が実行される。すなわち、2種大当たりが発生した場合、小当たり遊技に続いて長当たり遊技が実行される。具体的には、特定領域9を3.2秒間だけ開放する小当たり遊技に続いて、大入賞口13を長開放する3回の長開放ラウンド遊技からなる長当たり遊技、又は大入賞口13を長開放する14回の長開放ラウンド遊技からなる長当たり遊技が実行される。すなわち、1回の小当たり遊技と3回の長開放ラウンド遊技とを含む計4Rの特別遊技、又は1回の小当たり遊技と14回の長開放ラウンド遊技とを含む計15Rの特別遊技が実行される。

30

**【0038】**

このように、1種大当たりによる特別遊技では大入賞口13のみを開放するラウンド遊技から構成される第1特別遊技が実行されるのに対して、2種大当たりによる特別遊技では特定領域9を開放する小当たり遊技と大入賞口13を開放するラウンド遊技とから構成される第2特別遊技が実行される。なお、V入賞口92の開放期間中に遊技球がV入賞口92に入賞しなかった場合、小当たり遊技に続いて大入賞口13が開放されることはないため、第2特別遊技は小当たり遊技のみの1Rで終了することになる。

40

**【0039】**

なお、本実施形態では、V入賞口92がスライド部材94によって開閉される場合について説明するが、パチンコ遊技機1の奥行方向を軸方向として回転する羽根部材によってV入賞口92を開閉するようにしてもよい。また、1回の小当たり遊技中の羽根部材90の動作パターン(特定入賞口19を開放する時間及び回数)等も適宜変更可能である。

**【0040】**

50



[ 遊技状態の変化の説明 ]

次に、図4を参照しつつ、パチンコ遊技機1の遊技状態について説明する。ここで、図4は、大当たりと遊技状態について説明するための説明図である。図4に示されるように、本実施形態におけるパチンコ遊技機1は、「通常遊技状態」又は「時短遊技状態」にて遊技が制御される。

【0041】

「通常遊技状態」は、いわゆる電チューサポート機能（「電サポ」ということがある）が付与されない通常の遊技状態である。「通常遊技状態」は、具体的には、普通図柄判定において第2始動口12を開放すると判定される割合が相対的に低い割合（例えば1/12）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に長い時間（例えば25秒）に設定され、且つ第2始動口12を開放すると判定された場合の第2始動口12の開放時間が相対的に短い時間（例えば0.1秒×1回）に設定される遊技状態である。このため、通常遊技状態では、第2始動口12が開放されても、第2始動口12に遊技球が入賞する確率は極めて低くなる。

10

【0042】

「時短遊技状態」は、電チューサポート機能が付与される遊技状態である。「時短遊技状態」は、具体的には、普通図柄判定において第2始動口12を開放すると判定される割合が相対的に高い割合（例えば12/12）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に短い時間（例えば2秒）に設定され、且つ第2始動口12を開放すると判定された場合の第2始動口12の開放時間が相対的に長い時間（例えば0.3秒×5回）に設定される遊技状態である。すなわち、「時短遊技状態」は、通常遊技状態に比べて、第2始動口12が開放状態に制御され易い遊技状態であり、第2始動口12に遊技球が入賞し易い状態である。

20

【0043】

遊技盤2の盤面構成上、遊技領域10の左側領域に打ち出された遊技球は第1始動口11に入賞可能であるのに対して、遊技領域10の右側領域に打ち出された遊技球が第1始動口11に入賞することはない。また、「通常遊技状態」のときには第2始動口12は開放状態になり難い。このため、「通常遊技状態」のときに右打ちを行うメリットはない。このように、「通常遊技状態」は、遊技球を遊技領域10の左側領域に打ち出した方が右側領域に打ち出すよりも大当たりを引き当てやすい左側有利状態であるため、遊技者は、メイン液晶表示装置5に表示されるメッセージやスピーカ24から出力される音声ガイダンスに従って左打ちを行うことになる。

30

【0044】

「通常遊技状態」のときに遊技者が左打ちを行って遊技領域10の左側領域に打ち出された遊技球が第1始動口11に入賞すると、第1特別図柄判定が行われ、第1特別図柄表示器41に特別図柄が変動表示された後にその第1特別図柄判定の結果を示す判定図柄が停止表示される。ここで、第1特別図柄判定によって1種大当たりと判定された場合には第1特別図柄表示器41にその旨を示す大当たり図柄が停止表示され、大入賞口13を開放する第1特別遊技が実行される。そして、この第1特別遊技開始時に第1特別図柄表示器41に停止表示されていた大当たり図柄の種類に応じて、第1特別遊技が終了した後に、遊技状態が設定される。本実施形態では、図4に例示されるように、第1特別遊技終了後に50%の割合で「通常遊技状態」が継続される一方で、残りの50%については「通常遊技状態」から「時短遊技状態」へと遊技状態が変化する。

40

【0045】

本実施形態では、第1特別遊技終了後に通常遊技状態にて遊技が制御されることになる時短無し当たりとして、図4に例示されるように、7回の長開放ラウンド遊技が行われた後に通常遊技状態となる時短無し7R当たりが設けられており、1種大当たりの50%がこの時短無し7R当たりとなる。また、第1特別遊技終了後に時短遊技状態にて遊技が制御されることになる時短付き当たりとして、4回の長開放ラウンド遊技が行われた後に時短遊技状態となる時短付き4R当たり、15回の短開放ラウンド遊技が行われた後に時短

50

遊技状態となる突然時短当たりの2種類が設けられており、1種当たりの50%がこれら2種類の時短付き当たりのいずれかとなる。

【0046】

遊技状態が「時短遊技状態」に移行すると、「通常遊技状態」のときに比べて第2始動口12が開放状態になり易くなる。その上、第2始動口12に遊技球が入賞することを条件として実行される第2特別図柄判定の結果の大半が小当たりとなるため、2種大当たりが発生し易い。このように、「時短遊技状態」は、遊技球を遊技領域10の右側領域に打ち出した方が左側領域に打ち出すよりも大当たりを引き当てやすい右側有利状態であるため、遊技者は、メイン液晶表示装置5に表示されるメッセージやスピーカ24から出力される音声ガイダンスに従って右打ちを行うことになる。

10

【0047】

「時短遊技状態」のときに遊技者が右打ちを行って遊技領域10の右側領域に打ち出された遊技球がゲート16を通過すると、普通図柄判定が行われる。「時短遊技状態」のときに普通図柄判定が行われて第2始動口12を開放すると判定された場合、第2始動口12の開放時間が「通常遊技状態」のときに比べて長いので、遊技領域10の右側領域に打ち出された遊技球は、第2始動口12に容易に入賞する。

【0048】

「時短遊技状態」において、特別図柄が変動表示されておらず、且つ特別遊技中でないときに第2始動口12に遊技球が入賞すると、第2特別図柄判定が行われ、第2特別図柄表示器42に特別図柄が変動表示された後にその第2特別図柄判定の結果を示す判定図柄が停止表示される。ここで、第2特別図柄判定によって小当たりと判定された場合には第2特別図柄表示器42にその旨を示す小当たり図柄が停止表示され、特定領域9及びV入賞口92を一時的に開放する小当たり遊技が実行され、この小当たり遊技中に遊技球がV入賞口92に入賞することで2種大当たりとなって、当該小当たり遊技を含む第2特別遊技が実行される。そして、この小当たり遊技のときに第2特別図柄表示器42に停止表示されていた小当たり図柄の種類に応じて、第2特別遊技が終了した後に、遊技状態が設定される。本実施形態では、図4に例示されるように、第2特別遊技終了後に70%の割合で「時短遊技状態」が継続される一方で、残りの30%については「時短遊技状態」から「通常遊技状態」に戻されることになる。

20

【0049】

本実施形態では、第2特別遊技終了後に通常遊技状態にて遊技が制御されることになる時短無し当たりとして、図4に例示されるように、1回の小当たり遊技と3回の長開放ラウンド遊技とが行われた後に通常遊技状態となる時短無し4R当たりが設けられており、2種大当たりの30%がこの時短無し4R当たりとなる。また、第2特別遊技終了後に時短遊技状態にて遊技が制御されることになる時短付き当たりとして、1回の小当たり遊技と14回の長開放ラウンド遊技とが行われた後に時短遊技状態となる時短付き15R当たり、1回の小当たり遊技と3回の長開放ラウンド遊技とが行われた後に時短遊技状態となる時短付き4R当たりの2種類が設けられており、2種大当たりの70%がこれら2種類の時短付き当たりのいずれかとなる。

30

【0050】

なお、詳細な説明は省略するが、「時短遊技状態」において100回の第2特別図柄判定（又は第1特別図柄判定）が行われても大当たりが発生しなかった場合にも、遊技状態が「時短遊技状態」から「通常遊技状態」に戻されることになる。

40

【0051】

[パチンコ遊技機1の演出手段の構成例]

図1に示されるように、遊技盤2又は枠部材3には、各種の演出を行うものとして、メイン液晶表示装置5、サブ液晶表示装置6、ロゴ役物7、スピーカ24、及び枠ランプ25が設けられている。

【0052】

メイン液晶表示装置5は、演出画像を表示する画像表示装置であり、遊技者によって視

50

認され易い位置に設けられている。メイン液晶表示装置 5 には、例えば、特別図柄判定の結果を報知する装飾図柄、予告演出などを行うキャラクタやアイテム、第 1 特別図柄判定が保留されていることを示す保留表示画像（保留アイコン）等の各種表示オブジェクトを含む演出画像が表示される。

【 0 0 5 3 】

サブ液晶表示装置 6 は、演出画像を表示する画像表示装置であり、メイン液晶表示装置 5 の上方に設けられている。サブ液晶表示装置 6 は、遊技盤 2 に対して可動に構成されており、例えば、鉛直方向に動作可能である。サブ液晶表示装置 6 としては、メイン液晶表示装置 5 に比べて表示画面が小さいものが用いられ、主に、メイン液晶表示装置 5 で行われる演出に対する予告演出に使用される。

10

【 0 0 5 4 】

なお、本実施形態では、メイン液晶表示装置 5 及びサブ液晶表示装置 6 が共に液晶表示装置によって構成されている場合について説明するが、これらの両方又はどちらか一方が例えば EL 表示装置等の他の画像表示装置によって構成されてもよい。

【 0 0 5 5 】

ロゴ役物 7 は、サブ液晶表示装置 6 に対して可動に構成されており、所定の演出を行うことが可能である。

【 0 0 5 6 】

スピーカ 2 4 は、メイン液晶表示装置 5 又はサブ液晶表示装置 6 で行われる表示演出と同期するように楽曲や音声、効果音等を出力して音による演出を行う。枠ランプ 2 5 は、発光色や発光パターン、光の放射方向を変化させることによって光による演出を行う。

20

【 0 0 5 7 】

[ パチンコ遊技機 1 の操作手段の構成例 ]

枠部材 3 には、遊技者が操作する操作手段として、演出ボタン 2 6 及び演出キー 2 7 が設けられている。演出ボタン 2 6 は、遊技者が押下することによって操作情報を入力するための押ボタンである。演出キー 2 7 は、上下左右のいずれかの方向を指示するためのいわゆる十字キーである。パチンコ遊技機 1 では、演出ボタン 2 6 又は演出キー 2 7 から入力された操作情報に応じた演出が行われる場合がある。

【 0 0 5 8 】

[ パチンコ遊技機 1 の制御装置の構成 ]

遊技盤 2 の裏面側には、賞球として払い出される遊技球を溜めておく球タンクの他に、パチンコ遊技機 1 の動作を制御する制御装置が設けられている。図 5 は、パチンコ遊技機 1 の構成を示すブロック図である。図 5 に示されるように、パチンコ遊技機 1 の制御装置は、上記特別図柄判定や特別遊技の制御、演出制御基板 1 3 0 へのコマンド送信処理等を制御する遊技制御基板 1 0 0、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて演出を統括的に制御する演出制御基板 1 3 0、画像や音による演出を制御する画像音響制御基板 1 4 0、各種のランプやロゴ役物 7 による演出を制御するランプ制御基板 1 5 0 等から構成されている。本実施形態では、遊技制御基板 1 0 0 が遊技の進行を制御する遊技制御部として機能し、演出制御基板 1 3 0、画像音響制御基板 1 4 0、及びランプ制御基板 1 5 0 が演出を制御する演出制御部として機能する。

30

40

【 0 0 5 9 】

[ 遊技制御基板 1 0 0 の構成 ]

遊技制御基板 1 0 0 は、メイン CPU 1 0 1、メイン ROM 1 0 2、及びメイン RAM 1 0 3 を備えている。メイン CPU 1 0 1 は、メイン ROM 1 0 2 に記憶されたプログラム等に基づいて、上記特別図柄判定や払い出し賞球数に関連する各種の演算処理を行う。メイン RAM 1 0 3 は、メイン CPU 1 0 1 が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。

【 0 0 6 0 】

遊技制御基板 1 0 0 には、第 1 始動口スイッチ 1 1 1、第 2 始動口スイッチ 1 1 2、電動チューリップ開閉部 1 1 3、ゲートスイッチ 1 1 4、大入賞口スイッチ 1 1 5、大入賞

50

口制御部 116、普通入賞口スイッチ 117、特定入賞口スイッチ 118、特定領域開閉部 119、V入賞口スイッチ 120、ハズレ入賞口スイッチ 121、V入賞口開閉部 122、及び表示器 4 を構成する各表示器 41 ~ 43, 45 ~ 47 が接続されている。

【0061】

第1始動口スイッチ 111 は、第1始動口 11 に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板 100 に出力する。第2始動口スイッチ 112 は、第2始動口 12 に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板 100 に出力する。電動チューリップ開閉部 113 は、遊技制御基板 100 からの制御信号に応じて、電動チューリップ 17 の一対の羽根部材に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、第2始動口 12 を開閉する。ゲートスイッチ 114 は、遊技球がゲート 16 を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板 100 に出力する。大入賞口スイッチ 115 は、大入賞口 13 に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板 100 に出力する。大入賞口制御部 116 は、遊技制御基板 100 からの制御信号に応じて、大入賞口 13 を閉塞するプレートに駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、大入賞口 13 を開閉する。普通入賞口スイッチ 117 は、遊技球が普通入賞口 14 に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板 100 に出力する。

10

【0062】

特定入賞口スイッチ 118 は、遊技球が特定入賞口 19 に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板 100 に出力する。特定領域開閉部 119 は、遊技制御基板 100 からの制御信号に応じて、羽根部材 90 に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、特定入賞口 19 を開閉する。V入賞口スイッチ 120 は、遊技球がV入賞口 92 に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板 100 に出力する。ハズレ入賞口スイッチ 121 は、遊技球がハズレ入賞口 93 に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板 100 に出力する。V入賞口開閉部 122 は、スライド部材 94 に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、V入賞口 92 を開閉する。

20

【0063】

遊技制御基板 100 のメインCPU 101 は、第1始動口スイッチ 111、第2始動口スイッチ 112、大入賞口スイッチ 115、普通入賞口スイッチ 117、V入賞口スイッチ 120、又はハズレ入賞口スイッチ 121 からの検知信号が入力されると、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球の払い出しを払出制御基板（不図示）に指示し、払出制御基板からの情報に基づいて、払い出す賞球の個数を管理する。

30

【0064】

この払出制御基板は、遊技盤 2 の裏面側に設けられている球タンクから皿 28 へ賞球を送り出す駆動モータ等を有して構成されている。

【0065】

メインCPU 101 は、第1始動口スイッチ 111 からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第1特別図柄判定を実行する。また、メインCPU 101 は、第2始動口スイッチ 112 からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第2特別図柄判定を実行する。そして、大当たりであると判定した場合には、大入賞口制御部 116 を介して大入賞口 13 を開閉する。

40

【0066】

また、メインCPU 101 は、第2特別図柄判定の結果が小当たりであると判定した場合には、特定領域開閉部 119 を介して羽根部材 90 を作動させることで特定入賞口 19 を開閉すると共に、V入賞口開閉部 122 を介してスライド部材 94 を作動させることでV入賞口 92 を開閉する。そして、スライド部材 94 の作動中にV入賞口 92 に遊技球が入賞した場合、大当たりであると判定した場合と同様に、大入賞口制御部 116 を介して大入賞口 13 を開閉する。

50

## 【 0 0 6 7 】

また、メインCPU101は、ゲートスイッチ114からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて普通図柄判定を実行する。そして、第2始動口12を開放すると判定した場合、電動チューリップ開閉部113を介して電動チューリップ17を作動させることによって、第2始動口12を一時的に開放する。

## 【 0 0 6 8 】

また、メインCPU101は、表示器4を構成する各表示器41～43, 45～47に対して、図2に基づいて上述した処理を実行させる。

## 【 0 0 6 9 】

## [ 演出制御基板130の構成 ]

演出制御基板130は、サブCPU131、サブROM132、サブRAM133、及び現時点の日時を計時するRTC(リアルタイムクロック)134を備えている。サブCPU131は、サブROM132に記憶されたプログラムに基づいて、演出を制御する際の演算処理を行う。サブRAM133は、サブCPU131が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。

10

## 【 0 0 7 0 】

演出制御基板130のサブCPU131は、遊技制御基板100から送信される特別図柄判定や普通図柄判定、特別遊技等に関する遊技情報に基づいて、演出内容を設定する。その際、演出ボタン26又は演出キー27からの操作情報の入力を受け付けて、その操作情報に応じた演出内容を設定する場合もある。また、サブCPU131は、設定した演出内容の演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に送信する。

20

## 【 0 0 7 1 】

## [ ランプ制御基板150の構成 ]

ランプ制御基板150は、図には示されていないが、CPU、ROM、及びRAMを備えている。ランプ制御基板150のCPUは、ROMに記憶されたプログラムに基づいて、枠ランプ25やロゴ役物7の動作を制御する際の演算処理を行う。ランプ制御基板150のRAMは、CPUが上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。

30

## 【 0 0 7 2 】

ランプ制御基板150のROMには、発光パターンデータ及び動作パターンデータが記憶されている。ここで、発光パターンデータは、枠ランプ25やロゴ役物7が備える発光素子のそれぞれの発光パターンを示すデータである。動作パターンデータは、ロゴ役物7の動作パターンを示すデータである。

## 【 0 0 7 3 】

ランプ制御基板150のCPUは、ROMに記憶された発光パターンデータの中から、演出制御基板130から受信したコマンドに対応する発光パターンデータをRAMに読み出して、枠ランプ25やロゴ役物7の発光素子の発光を制御する。また、ランプ制御基板150のCPUは、ROMに記憶された動作パターンデータの中から、演出制御基板130から受信したコマンドに対応する動作パターンデータをRAMに読み出して、ロゴ役物7を動作させるモータの駆動を制御する。

40

## 【 0 0 7 4 】

## [ 画像音響制御基板140の構成 ]

画像音響制御基板140は、メイン液晶表示装置5及びサブ液晶表示装置6の画像表示制御と、スピーカ24からの音声出力制御とを行うものである。この画像音響制御基板140は、図示は省略するが、CPU、VDP(Video Display Processor)、音響DSP(Digital Signal Processor)、ROM、RAM及びVRAM等を備えている。

## 【 0 0 7 5 】

50

画像音響制御基板 140 の CPU は、演出制御基板 130 から受信したコマンドに基づいて、VDP に対して、ROM に記憶されている画像データを用いてメイン液晶表示装置 5 又はサブ液晶表示装置 6 に演出画像を表示させる指示を行う。また、CPU は、音響 DSP 143 に対しても、ROM に記憶されている音響データをスピーカ 24 から出力させる指示を行う。

【0076】

画像音響制御基板 140 によって、後述する装飾図柄の変動表示制御や画像による演出が行われる。

【0077】

[本実施形態のパチンコ遊技機 1 の動作概要]

次に、本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の動作概要について説明する。図 6 は、本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の動作概要を示す図である。図 6 に示すように、遊技球が第 1 始動口 11 に入賞した場合、第 1 始動口スイッチ 111 が当該遊技球の入賞を検知し、当該検知情報に基づいて第 1 特別図柄判定の権利が、保留球として遊技制御部（遊技制御基板 100）において保留される。保留された第 1 特別図柄判定の権利（保留球）が消化されて当たり判定が行われるとともに、当該第 1 特別図柄判定の権利に基づく第 1 特別図柄の変動制御が開始される。この第 1 特別図柄の変動に応じて、遊技制御部から演出制御部に変動開始コマンドが送信され、変動開始コマンドに応じて特別図柄に対応する装飾図柄が変動を開始する。

【0078】

ここで、第 1 特別図柄判定の権利が保留される際に、当該権利に対して事前判定処理が行われ、事前判定情報が演出制御部に送信される。事前判定情報は、保留された権利に対する当たり判定の結果や、大当たりの種類、当該権利に基づく特別図柄の変動が開始されたときの特別図柄の変動パターン（変動時間）等を判別するための情報である。

【0079】

演出制御部では、送信された事前判定情報に基づいて、先読み予告判定を行う。先読み予告判定では、先読み予告演出を実行するか否かを判定する。先読み予告判定がされた場合、演出制御部は、先読み対象の保留に対する変動よりも前の変動における装飾図柄の停止時の図柄配列を決定する。例えば、先読み対象の保留よりも 2 回以上前の変動における停止図柄（図柄配列）を決定するとともに、さらにその次の変動における停止図柄を決定する。そして、演出制御部は、遊技制御部からの変動停止コマンドを受信した場合、決定した停止図柄で装飾図柄を停止表示させる。このようにして、演出制御部は、装飾図柄の停止時の図柄配列によって、先読み予告演出を行う。

【0080】

図 7 は、本実施形態の遊技機 1 において用いられる装飾図柄の種類を示す図である。図 7 に示すように、特別図柄に対応する装飾図柄は、青図柄、緑図柄、赤図柄、および金図柄に分類される。これらは装飾図柄の色を示している。青図柄には「2、4、6、8」の図柄があり、緑図柄には「1、5、9」の図柄があり、赤図柄には「3、7」の図柄があり、金図柄には「S」の図柄がある。例えば、青図柄のうちの 1 つの装飾図柄が 3 つ揃うと（例えば、「222」）、通常遊技状態への移行を伴う大当たり（時短無し 7 R 当たり）となり、赤図柄のうちの 1 つの装飾図柄が 3 つ揃うと（例えば、「777」）、時短遊技状態への移行を伴う大当たり（時短付き 4 R 当たり、または突然時短当たり）となる。金図柄である S 図柄が 3 つ揃うと、例えば時短遊技状態への移行を伴う大当たり（時短付き 4 R 当たり）となる。

【0081】

次に、図 8 ~ 図 12 を参照して、装飾図柄を用いた先読み予告演出について説明する。図 8 は、特別図柄の変動中に遊技球が第 1 始動口 11 に入賞したことによって保留された特別図柄判定の権利に対して先読みが行われ、先読み予告演出が行われる場合のメイン液晶表示装置 5 に表示される画像の一例を示す図である。図 9 は、先読み予告演出が行われる場合において、1 回目の特別図柄の変動が開始して終了する場合のメイン液晶表示装置

10

20

30

40

50

5 に表示される画像の一例を示す図である。図 10 は、先読み予告演出が行われる場合において、2 回目の特別図柄の変動が開始して終了する場合のメイン液晶表示装置 5 に表示される画像の一例を示す図である。図 11 は、先読み予告演出が行われる場合において、3 回目の特別図柄の変動が開始して終了する場合のメイン液晶表示装置 5 に表示される画像の一例を示す図である。図 12 は、先読み予告演出が行われる場合において、先読み対象の特別図柄の変動が開始して終了する場合のメイン液晶表示装置 5 に表示される画像の一例を示す図である。

**【 0 0 8 2 】**

図 8 に示すように、メイン液晶表示装置 5 には、装飾図柄 5 1 と、複数の保留アイコン 5 2 とが表示される。装飾図柄 5 1 は、特別図柄と連動する演出用の図柄であり、特別図柄の変動開始に応じて変動し、特別図柄が停止すると、停止する。保留アイコン 5 2 は、特別図柄判定の権利を示す。保留は右から順に消化される。すなわち、現在の変動（保留 0）が終了すると、保留 1、保留 2、保留 3、保留 4 の順に消化される。

10

**【 0 0 8 3 】**

図 8 に示すように、特別図柄の変動中に第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞したことに応じて、保留 4 の保留アイコン 5 2 が、保留 3 の左側に追加される（図 8（B））。また、保留 4 の追加の際に、当該保留 4 に対して先読みが行われる。ここで、先読みは、当該保留 4 に係る遊技球の入賞時に取得された遊技データ（後述する各乱数）に基づいて行われる事前判定処理である。すなわち、保留 4 の変動開始前に、保留 4 に係る特別図柄の変動が開始された場合の特別図柄判定の結果、特別図柄の変動パターン（変動時間）、およびリーチの有無等が判定される。ここでは、保留 4 に係る特別図柄判定の結果が大当たりであると仮定する。その後、図 8（C）に示すように、例えば、当該変動が終了してハズレを示す図柄配列で装飾図柄 5 1 が停止表示される。

20

**【 0 0 8 4 】**

その後、図 9（A）に示すように、保留 1 の変動が開始し、当該変動において特別図柄判定の結果がハズレの場合は、所定の図柄配列で装飾図柄 5 1 が停止されることでハズレであることが報知される（図 9（C））。ここで、図 9（C）に示すように、装飾図柄 5 1 は、全て青図柄で停止される。また、装飾図柄 5 1 を構成する各図柄は、その外縁が通常（図 8（C））とは異なる態様で表示される（エフェクトが加えられる）。この青図柄で装飾図柄 5 1 が停止することは、先読み予告演出を意味し、その後の特別図柄判定の結果が大当たりになることを遊技者に期待させる演出である。なお、装飾図柄 5 1 にエフェクトが加えられるとともに、青図柄で停止したことを示す効果音が出力されたり、光による演出が行われてもよい。

30

**【 0 0 8 5 】**

さらにその後、図 10（A）に示すように、保留 2 の変動が開始し、当該変動において特別図柄判定の結果がハズレの場合は、全てが緑図柄となって装飾図柄 5 1 が停止する（図 10（C））。これにより、ハズレであることが報知される。この緑図柄で装飾図柄 5 1 が停止することは、青図柄と同様に、先読み予告演出を意味する。図 10（C）に示すように、緑図柄で装飾図柄 5 1 が停止する場合も、各図柄にエフェクトが加えられる。

40

**【 0 0 8 6 】**

さらにその後、図 11（A）に示すように、保留 3 の変動が開始し、当該変動において特別図柄判定の結果がハズレの場合は、全てが赤図柄となって装飾図柄 5 1 が停止する（図 11（C））。これにより、ハズレであることが報知される。この赤図柄で装飾図柄 5 1 が停止することは、先読み予告演出を意味する。図 11（C）に示すように、赤図柄で装飾図柄 5 1 が停止する場合も、各図柄にエフェクトが加えられる。

**【 0 0 8 7 】**

そして、図 12 に示すように、図 8 において先読みが行われた先読み対象である保留 4 の変動が開始すると、例えば所定のリーチ演出が行われた後、特別図柄判定の結果が大当たりであることを示す図柄配列で装飾図柄 5 1 が停止して、大当たりであることが報知される。

50

## 【 0 0 8 8 】

図 9 ~ 図 1 1 で示すように、青図柄で装飾図柄 5 1 が停止すること、緑図柄で装飾図柄 5 1 が停止すること、および赤図柄で装飾図柄 5 1 が停止することは、先読み予告演出を意味する。すなわち、これら特定の図柄配列で装飾図柄 5 1 を停止させる演出は、その後の特別図柄の変動（先読み対象の保留の変動）において大当たりとなることを遊技者に期待させる演出である。また、各図柄（青図柄、緑図柄等）は、その後に大当たりとなる信頼度がそれぞれ異なる。

## 【 0 0 8 9 】

図 1 3 は、各図柄に応じた信頼度を示す図である。図 1 3 に示すように、全て青図柄で装飾図柄 5 1 が停止する場合、信頼度は最も低く、緑図柄、赤図柄の順で信頼度が高くなる。また、金図柄は最も信頼度が高い。

10

## 【 0 0 9 0 】

図 9 ~ 図 1 1 に示したように、本実施形態の遊技機 1 では、複数の連続する変動にわたって段階的に予告演出が行われる。先読み対象の保留 4 が入賞して 1 回目の変動においては、青図柄で停止されることで先読み予告演出が行われていることが遊技者に認識される（図 9）。これにより、次以降の変動に対する期待感が高まる。青図柄で停止した後の次の変動においては、さらに信頼度の高い緑図柄で停止することがある（図 1 0）。これにより、次以降の変動に対する期待感がさらに高まる。さらに、緑図柄で停止した後の次の変動においては、さらに信頼度の高い赤図柄で停止することがある（図 1 1）。これにより、次以降の変動に対する期待感がさらに高まる。

20

## 【 0 0 9 1 】

このように、信頼度の異なる特定の図柄配列が複数用意され、段階的に特定の図柄配列で装飾図柄 5 1 を停止することにより、以降の変動において大当たりとなることに対する期待感を高めることができる。

## 【 0 0 9 2 】

なお、必ずしも信頼度が上昇する順に段階的に先読み予告演出が行われなくてもよい。図 1 4 および図 1 5 は、先読み予告演出が行われる場合において、複数変動にわたる装飾図柄の停止パターンの一例を示す図である。図 1 4 に示すように、保留 0 の変動中（特別図柄の変動中）に 3 つの保留（保留 1 ~ 保留 3）がある場合において、遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞して 4 つ目の保留（保留 4）が追加された際に、当該保留 4 を契機として先読み予告演出（連続予告演出）が行われる場合がある。この場合において、保留 1 の変動では青図柄で装飾図柄 5 1 が停止し、保留 2 の変動では青図柄で装飾図柄 5 1 が停止し、保留 3 の変動では赤図柄で装飾図柄 5 1 が停止することがある。

30

## 【 0 0 9 3 】

また、図 1 5 に示すように、保留 4 の入賞によって、先読み予告演出が行われた場合、保留 1 の変動では青図柄で装飾図柄 5 1 が停止し、保留 2 の変動では金図柄で装飾図柄 5 1 が停止し、保留 3 の変動では金図柄で装飾図柄 5 1 が停止することがある。

## 【 0 0 9 4 】

図 1 6 は、図 1 5 に示す演出が行われた場合のメイン液晶表示装置 5 に表示される画像の一例を示す図である。図 1 6 ( A ) に示すように、保留 1 の変動において青図柄で装飾図柄 5 1 が停止する。その後の保留 2 の変動においては、図 1 6 ( B ) に示すように、1 つの金図柄が 3 つの領域の中領域に停止するとともに、左領域および右領域には緑図柄が停止することがある。この場合、3 つの図柄が全て緑図柄ではないが、金図柄が中領域に停止した場合は、先読み予告演出の実行中を意味する。このように、同じ種別の図柄が 3 つ揃うことなく、2 つの同種の図柄と、1 つの金図柄とが停止した場合に、先読み予告演出であることを意味する。すなわち、3 つの領域のうち少なくとも 1 つの領域に金図柄が停止すると、先読み予告演出の実行中であることを意味する。さらにその後、図 1 6 ( C ) に示すように、保留 3 の変動において、中領域に金図柄が停止して先読み予告演出が行われる。上述のように、金図柄は最も信頼度が高いため、図 1 6 ( B ) や図 1 6 ( C ) のように金図柄が停止することで、次以降の変動に対する期待感が高まる。

40

50



## 【 0 0 9 5 】

なお、先読み対象の保留入賞時に変動中の図柄が停止する際、上記先読み予告演出を示す図柄配列で装飾図柄 5 1 を停止させてもよい。

## 【 0 0 9 6 】

図 1 7 は、保留 0 の変動中において、当該変動を含めた先読み予告演出が行われる場合の装飾図柄の停止パターンの一例を示す図である。図 1 7 に示すように、3 つの保留がある状態で保留 0 の変動中に、4 つ目の保留 4 に係る入賞があった場合、この入賞を契機として先読み予告演出が開始される。先読み予告演出が開始されると、保留 0 に係る特別図柄の停止の際に、青図柄で装飾図柄 5 1 が停止される。次に、保留 1 に係る特別図柄の停止に応じて緑図柄で装飾図柄 5 1 が停止され、さらにその次に、保留 2 に係る特別図柄の停止に応じて赤図柄で装飾図柄 5 1 が停止される。そして、保留 3 に係る特別図柄の停止に応じて金図柄で装飾図柄 5 1 が停止される。その後、先読み対象の保留 4 に係る特別図柄の変動が開始され、特別図柄判定の結果が報知される。この場合は、比較的高い確率（例えば、60%）で大当たりとなる。

## 【 0 0 9 7 】

このようにして、先読み対象の保留入賞時において変動中の特別図柄が停止する際に、特定の図柄配列で装飾図柄 5 1 を停止させることによって、先読み予告演出を行ってもよい。すなわち、当該変動を含めて先読み予告演出を行ってもよいし、当該変動を含めずに先読み予告演出を行ってもよい。

## 【 0 0 9 8 】

以上のように、本実施形態の遊技機 1 では、先読み予告演出を行う場合、特定の態様で装飾図柄 5 1 を停止させ、さらに、その次の変動においてより信頼度の高い別の態様で装飾図柄 5 1 を停止させる。これにより、段階的に信頼度を上昇させて、遊技者の期待感を高めることができる。例えば、装飾図柄 5 1 が、青図柄で停止し、次に青図柄で停止する場合（青図柄 - 青図柄の停止パターン）は、比較的信頼度が低く、次の変動においてはハズレとなる可能性が高い。また、青図柄で停止後に緑図柄で停止した場合（青図柄 - 緑図柄の停止パターン）は、比較的信頼度が低いが、青図柄 - 青図柄の停止パターンよりは信頼度は高い。一方で、青図柄、緑図柄、赤図柄の順に停止する場合は、比較的信頼度が高く、以降の変動において大当たりとなる可能性が高くなる。また、青図柄 - 青図柄の次にさらに赤図柄で停止することもあり、この場合は、信頼度は比較的高くなる。

## 【 0 0 9 9 】

[本実施形態のパチンコ遊技機 1 の処理の詳細]

次に、パチンコ遊技機 1 の各制御部において実行される処理の詳細について、フローチャートを用いて説明する。

## 【 0 1 0 0 】

[遊技制御基板 1 0 0 によるタイマ割込み処理]

まず、図 1 8 を参照しつつ、遊技制御基板 1 0 0 において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図 1 8 は、遊技制御基板 1 0 0 において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御基板 1 0 0 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 1 8 に例示されている一連の処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図 1 8 以降のフローチャートに基づいて説明する遊技制御基板 1 0 0 の処理は、メイン ROM 1 0 2 に記憶されているプログラムに基づいてメイン CPU 1 0 1 が発行する命令に従って行われる。

## 【 0 1 0 1 】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、小当たり用図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数の各種乱数を更新する乱数更新処理を実行する（ステップ S 1）。

## 【 0 1 0 2 】

ここで、大当たり乱数は、大当たり、小当たり、又はハズレを決定するための乱数である。大当たり用図柄乱数は、大当たりであると判定された場合に、大当たりの種類を決定

10

20

30

40

50

するための乱数である。小当たり用図柄乱数は、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞した場合に発生する2種大当たりの種類を決定するための乱数である。リーチ乱数は、ハズレであると判定された場合に、リーチ有りの演出を行うか或いはリーチ無しの演出を行うかを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄が変動表示される際の変動パターンを決定するための乱数である。普通図柄乱数は、第2始動口12を開放するか否かを決定するための乱数である。大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、小当たり用図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数は、このステップS1の処理が行われる毎に「1」ずつ加算される。なお、このステップS1の処理を行うカウンタとしてはループカウンタが使用されており、各乱数は、予め設定された最大値に達した後は「0」に戻る。

10

**【0103】**

ステップS1の処理に続いて、メインCPU101は、各スイッチからの検知信号が入力された場合に、スイッチ処理を実行する(ステップS2)。このスイッチ処理については、図19~図22に基づいて後に詳述する。

**【0104】**

ステップS2の処理に続いて、メインCPU101は、特別図柄判定を実行し、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の結果を示す判定図柄を停止表示させる処理等を含む特別図柄処理を実行する(ステップS3)。この特別図柄処理については、図23に基づいて後に詳述する。

**【0105】**

20

ステップS3の処理に続いて、メインCPU101は、普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器45に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる処理等を含む普通図柄処理を実行する(ステップS4)。この普通図柄処理については、図26に基づいて後に詳述する。

**【0106】**

ステップS4の処理に続いて、メインCPU101は、普通図柄判定を行った結果、第2始動口12を開放すると判定した場合に、電動チューリップ開閉部113を介して電動チューリップ17を作動させる電動チューリップ処理を実行する(ステップS5)。この電動チューリップ処理については、図27に基づいて後に詳述する。

**【0107】**

30

ステップS5の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS3の特別図柄処理において小当たりであると判定した場合に、特定領域開閉部119を介して羽根部材90を作動させると共に、V入賞口開閉部122を介してスライド部材94を作動させる特定領域開放制御処理を実行する(ステップS6)。この特定領域開放制御処理については、図28及び図29に基づいて後に詳述する。

**【0108】**

ステップS6の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS3において大当たりであると判定した場合、又は小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞した場合に、大入賞口制御部116を制御して大入賞口13を開放する大入賞口開放制御処理を実行する(ステップS7)。この大入賞口開放制御処理については、図30~図32に基づいて後に詳述する。

40

**【0109】**

ステップS7の処理に続いて、メインCPU101は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行する(ステップS8)。

**【0110】**

ステップS8の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS8よりも前の処理ステップにおいてメインRAM103にセット(格納)された各種コマンドや演出内容を決めるために必要な情報を演出制御基板130に送信する送信処理を実行する(ステップS9)。このステップS9の処理が実行されることにより、特別図柄判定や特別遊技に関する遊技情報が演出制御基板130に送信されることになる。この遊技情報は、具体的に

50

は、後述する保留コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド開始コマンド、エンディングコマンド等に含まれる情報である。

【 0 1 1 1 】

[ 遊技制御基板 1 0 0 によるスイッチ処理 ]

図 1 9 は、図 1 8 のステップ S 2 におけるスイッチ処理の詳細フローチャートである。ステップ S 1 の処理に続いて、メイン CPU 1 0 1 は、図 1 9 に例示されるように、第 1 始動口スイッチ 1 1 1 からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップ S 1 の処理によって適宜更新される各種乱数（大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）について、第 1 始動口スイッチ 1 1 1 からの検知信号が入力された時点の値を取得する第 1 始動口スイッチ処理を実行する（ステップ S 2 1）。この第 1 始動口

10

【 0 1 1 2 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 始動口スイッチ 1 1 2 からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップ S 1 の処理によって適宜更新される各種乱数（大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、小当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）について、第 2 始動口スイッチ 1 1 2 からの検知信号が入力された時点の値を取得する第 2 始動口スイッチ処理を実行する（ステップ S 2 2）。この第 2 始動口スイッチ処理については、図 2 1 に基づいて後に詳述する。

【 0 1 1 3 】

そして、メイン CPU 1 0 1 は、ゲートスイッチ 1 1 4 からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップ S 1 の処理によって適宜更新される普通図柄乱数について、ゲートスイッチ 1 1 4 からの検知信号が入力された時点の値を取得するゲートスイッチ処理を実行する（ステップ S 2 3）。このゲートスイッチ処理については、図 2 2 に基づいて後に詳述する。

20

【 0 1 1 4 】

[ 遊技制御基板 1 0 0 による第 1 始動口スイッチ処理 ]

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

30

【 0 1 1 5 】

メイン CPU 1 0 1 は、保留数 U 1 が最大保留数 U m a x 1 未満であると判定した場合（ステップ S 2 1 2 : Y E S）、保留数 U 1 の値を「1」加算した値に更新する（ステップ S 2 1 3）。そして、第 1 特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得し、これらの乱数を対応付

40

【 0 1 1 6 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、取得した各乱数に基づく事前判定情報を含む保留コマンドをセットする（ステップ S 2 1 8）。ステップ S 2 1 8 においては、取得した各乱数に基づいて事前判定処理が行われ、当該事前判定処理の結果としての事前判定情報が保留コマンドに含まれてセットされてもよいし、取得した各乱数を事前判定情報として、各乱数がそのまま保留コマンドに含まれてセットされてもよい。

【 0 1 1 7 】

なお、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 は、第 1 特別図柄判定の結果が大当たり又はハズレのいずれかとなり、第 1 特別図柄判定においては、小当たり遊技を発生させる小

50

当たりと判定されないように構成されている。このため、第1始動口スイッチ処理には、2種大当たりの種類を決定するための小当たり用図柄乱数を取得するステップが含まれていない。

【0118】

[遊技制御基板100による第2始動口スイッチ処理]

図21は、図19のステップS22における第2始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。図21に示されるように、メインCPU101は、ステップS21の第1始動口スイッチ処理に続いて、第2始動口スイッチ112からの検知信号(第2始動口スイッチ112が「ON」になったことを示すON信号)が入力されたか否かに基づいて、第2始動口スイッチ112が「ON」になったか否かを判定する(ステップS221)。

10

【0119】

メインCPU101は、第2始動口スイッチ112が「ON」になったと判定した場合(ステップS221: YES)、例えば、メインRAM103に記憶されている長当たり遊技フラグ、短当たり遊技フラグ、又は小当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、特別遊技中であるか否かを判定する(ステップS222)。

【0120】

ここで、長当たり遊技フラグは、大入賞口13を長開放する複数の長開放ラウンド遊技からなる長当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、長当たり遊技の開始時に「ON」に設定され、長当たり遊技の終了時に「OFF」に設定される。短当たり遊技フラグは、大入賞口13を短開放する複数の短開放ラウンド遊技からなる短当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、短当たり遊技の開始時に「ON」に設定され、短当たり遊技の終了時に「OFF」に設定される。小当たり遊技フラグは、特定入賞口19を開放する小当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、小当たり遊技の開始時に「ON」に設定され、小当たり遊技の終了時に「OFF」に設定される。

20

【0121】

メインCPU101は、特別遊技中ではないと判定した場合(ステップS222: NO)、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42における特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する(ステップS223)。ここで、特別図柄の変動表示中ではないと判定した場合(ステップS223: NO)、第2特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、小当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得し、これらの乱数を対応付けてメインRAM103の所定領域に格納する(ステップS224~S228)。

30

【0122】

このように、特別遊技中ではなく特別図柄の変動表示中でもないときに第2始動口12に遊技球が入賞した場合には、メインCPU101は、第2特別図柄判定に使用する各種乱数を、メインRAM103の判定用記憶領域に直接格納する。この判定用記憶領域は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種乱数が記憶される記憶領域である。なお、第1始動口11に遊技球が入賞した場合には、メインCPU101は、第1特別図柄判定に使用する各種乱数をメインRAM103の保留記憶領域に格納し、実際に第1特別図柄判定を行って特別図柄の変動表示を開始させるときに、保留記憶領域に記憶されている各種乱数を判定用記憶領域にシフトさせる。

40

【0123】

以上説明したように、本実施形態では、特別図柄の変動表示中や特別遊技中に第2始動口12に遊技球が入賞したためにその入賞に対応する第2特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示を直ちに開始できない場合には、第2始動口12への遊技球の入賞に基づく第2特別図柄判定は行われ(すなわち、第2特別図柄判定の権利は保留されない)。一方、第1始動口11に遊技球が入賞したときにその入賞に対応する第1特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示を直ちに開始できない場合であっても、第1特別図柄判定の権利は、4つを上限として保留される。

【0124】

50

[ 遊技制御基板 100 によるゲートスイッチ処理 ]

図 22 は、図 19 のステップ S 23 におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャートである。図 22 に示されるように、メイン CPU 101 は、ステップ S 22 の第 2 始動口スイッチ処理に続いて、ゲートスイッチ 114 からの検知信号（ゲートスイッチ 114 が「ON」になったことを示す ON 信号）が入力されたか否かに基づいて、ゲートスイッチ 114 が「ON」になったか否かを判定する（ステップ S 231）。

【 0125 】

メイン CPU 101 は、ゲートスイッチ 114 が「ON」になったと判定した場合（ステップ S 231：YES）、メイン RAM 103 に記憶されている普通図柄判定の保留数 T が、メイン ROM 102 に予め記憶されている普通図柄判定の最大保留数 T max（例えば「4」）未満であるか否かを判定する（ステップ S 232）。

10

【 0126 】

メイン CPU 101 は、保留数 T が最大保留数 T max 未満であると判定した場合（ステップ S 232：YES）、保留数 T を「1」加算した値に更新し（ステップ S 233）、この処理によって保留された普通図柄判定に使用される普通図柄乱数を取得して、メイン RAM 103 に格納する（ステップ S 234）。

【 0127 】

[ 遊技制御基板 100 による特別図柄処理 ]

次に、図 23 を参照しつつ、遊技制御基板 100 によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図 23 は、図 18 のステップ S 3 における特別図柄処理の詳細フローチャートである。図 23 に示されるように、遊技制御基板 100 のメイン CPU 101 は、メイン RAM 103 に記憶されている長当たり遊技フラグ、短当たり遊技フラグ、又は小当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、特別遊技中であるか否かを判定する（ステップ S 301）。ここで、特別遊技中であると判定された場合（ステップ S 301：YES）、ステップ S 4 の普通図柄処理に処理が進められる。

20

【 0128 】

メイン CPU 101 は、特別遊技中ではないと判定した場合（ステップ S 301：NO）、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（ステップ S 302）。ここで、特別図柄の変動表示中であると判定された場合（ステップ S 302：YES）、後述するステップ S 315 に処理が進められる。

30

【 0129 】

メイン CPU 101 は、特別図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップ S 302：NO）、第 2 始動口入賞に係る各種乱数がメイン RAM 103 の判定用記憶領域に記憶されているか否かを判定する（ステップ S 303）。具体的には、遊技球が第 2 始動口 12 に入賞したことに応じて取得された各種乱数が判定用記憶領域に直接記憶されると共に、第 2 始動口入賞に係る各種乱数が記憶されたことを示すフラグが判定用記憶領域に記憶されるので、このフラグが記憶されているか否かに基づいて、判定用記憶領域に第 2 始動口入賞に係る各種乱数が記憶されているかを判別する。ここで、第 2 始動口入賞に係る乱数が記憶されていると判定された場合（ステップ S 303：YES）、後述するステップ S 307 に処理が進められる。

40

【 0130 】

メイン CPU 101 は、第 2 始動口入賞に係る乱数が判定用記憶領域に記憶されていないと判定した場合（ステップ S 303：NO）、メイン RAM 103 に記憶されている第 1 特別図柄判定の保留数 U 1 が「1」以上であるか否かを判定する（ステップ S 304）。ここで、保留数 U 1 が「1」以上ではないと判定された場合（ステップ S 304：NO）、すなわち、第 1 特別図柄判定の権利が保留されていない場合、客待ちフラグが「ON」か否かを判定する（ステップ S 321）。客待ちフラグが「ON」でなければ、客待ちコマンドをメイン RAM 103 にセットして（ステップ S 322）、客待ちフラグを「ON」にする（ステップ S 323）。

50

## 【 0 1 3 1 】

メインCPU101は、保留数U1が「1」以上であると判定した場合（ステップS304：YES）、保留数U1を「1」減算した値に更新する（ステップS305）。そして、メインRAM103の記憶領域に対するシフト処理を実行する（ステップS306）。具体的には、メインRAM103の保留記憶領域に記憶されている第1特別図柄判定に係る大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数について、保留記憶領域に最初に格納されたもの（最も古いもの）を判定用記憶領域にシフトさせ、残りのものを判定用記憶領域側にシフトさせる。

## 【 0 1 3 2 】

メインCPU101は、ステップS306の処理を実行した場合、又は第2始動口入賞に係る乱数が判定用記憶領域に記憶されていると判定した場合（ステップS303：YES）、判定用記憶領域に記憶されている乱数に基づいて、大当たり判定処理を実行する（ステップS307）。この大当たり判定処理が実行されることによって、大当たり、小当たり、及びハズレのいずれであるかが判定され、その判定結果を示す判定図柄の設定情報がメインRAM103にセットされる。そして、大当たり（1種大当たり）であると判定された場合には大当たりの種類が決定され、小当たりであると判定された場合には小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞したことを契機として発生する2種大当たりの種類が決定される。この大当たり判定処理については、図24に基づいて後に詳述する。

## 【 0 1 3 3 】

ステップS307の処理に続いて、メインCPU101は、変動パターン選択処理を実行する（ステップS308）。具体的には、メインROM102に予め記憶されている変動パターンテーブルを参照して、ステップS307における大当たり判定処理の結果、メインRAM103にセットされた判定図柄の種類、現在の遊技状態、第1特別図柄判定の保留数U1、上記ステップS307の処理で使用した大当たり乱数と一緒に判定用記憶領域に記憶されているリーチ乱数及び変動パターン乱数に基づいて、特別図柄の変動パターンを選択する。このステップS308の処理が行われることによって、リーチ有り演出を行うか、或いはリーチ無し演出を行うかも併せて決定される。

## 【 0 1 3 4 】

ステップS308の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS307の処理で設定した図柄の設定情報、この図柄の設定情報が第1特別図柄判定に係るものであるか或いは第2特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、ステップS308の処理で設定した変動パターンの設定情報、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらの演出を行うかを示す情報、パチンコ遊技機1の遊技状態に関する情報等を含む変動開始コマンドをメインRAM103にセットする（ステップS309）。この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の開始を指示するコマンドであって、ステップS9の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

## 【 0 1 3 5 】

これに対して、演出制御基板130は、遊技制御基板100から受信した変動開始コマンドを解析することによって、特別図柄判定の結果を特定し、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判定し、特別図柄が変動表示される変動時間を取得し、パチンコ遊技機1の遊技状態を特定する。そして、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42における特別図柄の変動表示に伴って、メイン液晶表示装置5にどのような演出画像を表示するか、スピーカ24からどのような音を出力するか、枠ランプ25をどのような発光パターンで発光させるか、ロゴ役物7を作動させるか否か等を決定し、決定した内容の演出を画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に実行させる。

## 【 0 1 3 6 】

ステップS309の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS309の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始する（ステップS310）。

10

20

30

40

50

## 【0137】

なお、ステップS310における特別図柄の変動表示は、判定用記憶領域に第1特別図柄判定に係る乱数が記憶されている状態でステップS307～ステップS309の処理が行われた場合には第1特別図柄表示器41を用いて行われ、第2特別図柄判定に係る乱数が記憶されている状態でステップS307～ステップS309の処理が行われた場合には第2特別図柄表示器42を用いて行われる。

## 【0138】

ステップS310に続いて、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている客待ちフラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS311)。ここで、客待ちフラグは、パチンコ遊技機1が客待ち状態であるか否かを示すフラグであり、第1特別図柄判定の権利が保留されておらず且つ第1特別図柄判定又は第2特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示が行われなくなったタイミングで「ON」に設定され、特別図柄の変動表示が再び開始されることで「OFF」に設定される。

10

## 【0139】

メインCPU101は、客待ちフラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS311: YES)、客待ちフラグを「OFF」に設定する(ステップS312)。一方、客待ちフラグが「ON」に設定されていないと判定された場合(ステップS311: NO)、ステップS313に処理が進められる。

## 【0140】

メインCPU101は、ステップS312の処理を実行した場合、又は客待ちフラグが「ON」に設定されていないと判定した場合(ステップS311: NO)、変動時間の計測を開始する(ステップS313)。

20

## 【0141】

メインCPU101は、ステップS313の処理を実行した場合、又は特別図柄の変動表示中であると判定した場合(ステップS302: YES)、ステップS313における変動時間の計測開始から、ステップS308の処理によって選択された変動パターンに対応する変動時間が経過したか否かを判定する(ステップS315)。ここで、変動時間が経過していないと判定された場合(ステップS315: NO)、一連の特別図柄処理が終了してステップS4の普通図柄処理に処理が進められる。

## 【0142】

メインCPU101は、変動時間が経過したと判定した場合(ステップS315: YES)、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄が停止表示されることを通知する変動停止コマンドをメインRAM103にセットする(ステップS316)。この変動停止コマンドは、ステップS9における送信処理によって演出制御基板130に送信される。これにより、メイン液晶表示装置5に変動表示されていた装飾図柄を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等が行われることになる。

30

## 【0143】

ステップS316の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS310の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了する(ステップS317)。その際、ステップS307の処理で設定した判定図柄(大当たり図柄、小当たり図柄、又はハズレ図柄)を、特別図柄を変動表示していた特別図柄表示器に停止表示させる。すなわち、第1特別図柄表示器41に大当たり図柄又はハズレ図柄を停止表示させ、第2特別図柄表示器42に大当たり図柄、小当たり図柄、又はハズレ図柄を停止表示させる。

40

## 【0144】

ステップS317の処理に続いて、メインCPU101は、上記ステップS313の処理で計測を開始した変動時間をリセットし(ステップS318)、大当たりである場合に第1特別遊技を開始させ、小当たりである場合に小当たり遊技を開始させる処理等を含む停止中処理を実行する(ステップS319)。この停止中処理については、図25に基づいて後に詳述する。

50

## 【 0 1 4 5 】

[ 遊技制御基板 1 0 0 による大当たり判定処理 ]

図 2 4 は、図 2 3 のステップ S 3 0 7 における大当たり判定処理の詳細フローチャートである。メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の判定用記憶領域に第 2 特別図柄判定に係る乱数が記憶されていると判定した場合（ステップ S 3 0 3 : Y E S ）、又はステップ S 3 0 6 の処理を実行した場合、図 2 4 に示されるように、大当たり判定を実行する（ステップ S 3 0 7 1 ）。ここで、第 2 始動口入賞に係る大当たり判定を実行する場合にはメイン ROM 1 0 2 に予め記憶されている第 2 始動口入賞用大当たり判定テーブルを参照し、第 1 始動口入賞に係る大当たり判定を実行する場合にはメイン ROM 1 0 2 に予め記憶されている第 1 始動口入賞用大当たり判定テーブルを参照する。

10

## 【 0 1 4 6 】

第 2 始動口入賞用大当たり判定テーブルには、判定結果と乱数値とが対応付けられて記憶されている。具体的には、大当たりに対する乱数値と、小当たりに対する乱数値と、ハズレに対する乱数値とが記憶されている。メイン CPU 1 0 1 は、第 2 始動口入賞に係る大当たり判定を実行する場合、判定用記憶領域に記憶されている大当たり乱数が、第 2 始動口入賞用大当たり判定テーブルに規定されているどの乱数値と一致するかに基づいて、大当たり（1 種大当たり）であるか、小当たりであるか、又はハズレであるかを判定する。

## 【 0 1 4 7 】

第 1 始動口入賞用大当たり判定テーブルには、判定結果と乱数値とが対応付けられて記憶されている。具体的には、大当たりに対する乱数値とハズレに対する乱数値とが記憶されている。メイン CPU 1 0 1 は、第 1 始動口入賞に係る大当たり判定を実行する場合、判定用記憶領域に記憶されている大当たり乱数が、第 1 始動口入賞用大当たり判定テーブルに規定されているどの乱数値と一致するかに基づいて、大当たり（1 種大当たり）であるか、又はハズレであるかを判定する。

20

## 【 0 1 4 8 】

このように、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 特別図柄判定又は第 2 特別図柄判定に係る各種乱数が判定用記憶領域に記憶されるといった始動条件が成立すると、判定用記憶領域に記憶されている各種乱数に基づいて、第 1 特別遊技を行うか否かを判定する。

## 【 0 1 4 9 】

メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 3 0 7 1 の判定結果に基づいて、1 種大当たりであるか否かを判定する（ステップ S 3 0 7 2 ）。ここで、1 種大当たりであると判定した場合（ステップ S 3 0 7 2 : Y E S ）、すなわち、判定用記憶領域に記憶されている大当たり乱数が第 2 始動口入賞用大当たり判定テーブル又は第 1 始動口入賞用大当たり判定テーブルに規定されている大当たりの乱数値と一致した場合、メイン ROM 1 0 2 に予め記憶されている大当たり時の図柄決定テーブルを参照して大当たりの種類を決定する（ステップ S 3 0 7 3 ）。

30

## 【 0 1 5 0 】

大当たり時の図柄決定テーブルには、当たりの種類と乱数値とが対応付けられて記憶されている。メイン CPU 1 0 1 は、大当たり乱数と一緒に判定用記憶領域に記憶されている大当たり用図柄乱数が、大当たり時の図柄決定テーブルに規定されているどの乱数値と一致するかに基づいて、1 種大当たりの種類を決定する。第 1 特別図柄判定における 1 種大当たりの種類としては、「時短無し 7 R 当たり」、「時短付き 4 R 当たり」、「突然時短当たり」が例として挙げられ、第 2 特別図柄判定における 1 種大当たりの種類としては、「時短無し 4 R 当たり」、「時短付き 1 5 R 当たり」、「時短付き 4 R 当たり」が例として挙げられる（図 4 参照）。

40

## 【 0 1 5 1 】

そして、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 3 0 7 3 で決定した大当たりの種類に応じた大当たり図柄を設定情報としてメイン RAM 1 0 3 にセットする（ステップ S 3 0 7 4 ）。これにより、上記ステップ S 3 1 7 の処理の際にここでセットされた大当たり図柄が

50



第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に判定図柄として停止表示されて、特別遊技が実行されることになる。

【0152】

一方、メインCPU101は、特別図柄判定の結果が1種大当たりではないと判定した場合(ステップS3072:NO)、判定用記憶領域に第2特別図柄判定に係るフラグが記憶されているか否かに基づいて、この特別図柄判定が第1始動口入賞に係る第1特別図柄判定であるか否かを判断する(ステップS3075)。ここで、第1特別図柄判定であると判断した場合(ステップS3075:YES)、第1特別図柄判定の判定結果が大当たりでない場合にはハズレであるので、ハズレ図柄を設定情報としてメインRAM103にセットする(ステップS3076)。これにより、上記ステップS317の処理の際にここでセットされたハズレ図柄が第1特別図柄表示器41に判定図柄として停止表示されることになる。

10

【0153】

ところで、第2特別図柄判定の判定結果が大当たりではない場合、その判定結果は、小当たり又はハズレとなる。これに対して、メインCPU101は、第1特別図柄判定ではないと判定した場合(ステップS3075:NO)、すなわち今回の特別図柄判定が第2特別図柄判定である場合、ステップS3071における大当たり判定の結果が小当たりであるか否かを判定する(ステップS3077)。具体的には、判定用記憶領域に記憶されている大当たり乱数が、第2始動口入賞用大当たり判定テーブルに規定されている小当たりに対応する乱数値と一致するか否かに基づいて、第2特別図柄判定の判定結果が小当たりであるかハズレであるかを判定する。

20

【0154】

メインCPU101は、第2特別図柄判定の結果が小当たりではないと判定した場合(ステップS3077:NO)、上記ステップS3076に処理が進められる。この場合、上記ステップS317の処理の際にここでセットされたハズレ図柄が第2特別図柄表示器42に判定図柄として停止表示されることになる。

【0155】

一方、メインCPU101は、第2特別図柄判定の結果が小当たりであると判定した場合(ステップS3077:YES)、メインROM102に予め記憶されている小当たり時の図柄決定テーブルを参照して小当たりの種類を決定する(ステップS3078)。具体的には、判定用記憶領域に記憶されている小当たり用図柄乱数が、小当たり時の図柄決定テーブルに規定されているどの乱数値と一致するかに基づいて、小当たりの種類を決定する。そして、決定した小当たり図柄を設定情報としてメインRAM103にセットする(ステップS3079)。これにより、上記ステップS317の処理の際にここでセットされた小当たり図柄が第2特別図柄表示器42に判定図柄として停止表示されることになる。

30

【0156】

このようにして小当たり図柄が第2特別図柄表示器42に停止表示されると、上述した小当たり遊技が開始される。そして、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞すると2種大当たりとなり、小当たり遊技を1ラウンド目とする第2特別遊技が行われることになる。なお、2種大当たりの種類は、第2特別図柄表示器42に停止表示された小当たり図柄に基づいて決定される。このため、小当たりの種類を決定する処理は、2種大当たりの種類を決定する処理と捉えることができる。2種大当たりの種類としては、「時短付き15R当たり」、「時短付き4R当たり」、「時短無し4R当たり」が例として挙げられる(図4参照)。

40

【0157】

[遊技制御基板100による停止中処理]

図25は、図23のステップS319における停止中処理の詳細フローチャートである。ここで、「停止中処理」は、特別図柄判定の結果を示す特別図柄が第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に停止表示される毎に、その特別図柄判定の結果に応じ

50

た処理を実行するものである。

【0158】

メインCPU101は、上記ステップS318の処理によって変動時間をリセットした後、図25に示されるように、上記ステップS3071の大当たり判定の結果に基づいて、1種大当たりであるか否かを判定する(ステップS3191)。ここで、1種大当たりであると判定した場合(ステップS3191: YES)、1種大当たりに対して実行される第1特別遊技が、長当たり遊技であるか短当たり遊技であるかを判定する(ステップS3192)。具体的には、上記ステップS3074の処理でメインRAM103にセットされた大当たり図柄を設定情報に基づいて、長当たり遊技が行われるか短当たり遊技が行われるかを判定する。なお、本実施形態では、「突然時短当たり」のときのみ短当たり遊技が行われ、これ以外の1種大当たりに対しては長当たり遊技が行われる。

10

【0159】

メインCPU101は、長当たり遊技であると判定した場合には(ステップS3192: YES)、長当たり遊技フラグを「ON」に設定し(ステップS3193)、長当たり遊技ではないと判定した場合には(ステップS3192: NO)、短当たり遊技フラグを「ON」に設定する(ステップS3194)。

【0160】

ステップS3193の処理又はステップS3194の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS3195)。この時短遊技フラグは、パチンコ遊技機1の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを示すフラグであり、通常遊技状態から時短遊技状態に移行する際に「ON」に設定され、時短遊技状態から通常遊技状態に戻される際に「OFF」に設定される。ここで、時短遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS3195: YES)、時短遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS3196)。逆に、時短遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合(ステップS3195: NO)、後述するステップS3203に処理が進められる。

20

【0161】

一方、メインCPU101は、1種大当たりではないと判定した場合(ステップS3191: NO)、時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS3197)。ここで、時短遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合(ステップS3197: NO)、後述するステップS3201に処理が進められる。

30

【0162】

メインCPU101は、時短遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS3197: YES)、メインRAM103に記憶されている時短遊技残余回数Wを「1」減算した値に更新する(ステップS3198)。この時短遊技残余回数Wは、時短遊技状態で第2特別図柄判定(又は第1特別図柄判定)が実行される残り回数を示すものであり、時短遊技残余回数Wが「0」になると、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に戻されることになる。

【0163】

ステップS3198に続いて、メインCPU101は、時短遊技残余回数Wが「0」であるか否かを判定する(ステップS3199)。ここで、時短遊技残余回数Wが「0」ではないと判定された場合(ステップS3199: NO)、後述するステップS3201に処理が進められる。

40

【0164】

メインCPU101は、時短遊技残余回数Wが「0」であると判定した場合(ステップS3199: YES)、時短遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS3200)。これにより、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に戻されることになる。

【0165】

メインCPU101は、ステップS3200の処理を実行した場合、時短遊技フラグが「ON」ではないと判定した場合(ステップS3197: NO)、又は時短遊技残余回数

50

Wが「0」ではないと判定した場合（ステップS3199：NO）、上記ステップS3077の処理と同様に、小当たりであるか否かを判定する（ステップS3201）。ここで、小当たりではないと判定された場合（ステップS3201：NO）、ステップS4の普通図柄処理に処理が進められる。

【0166】

メインCPU101は、小当たりであると判定した場合（ステップS3201：YES）、小当たり遊技フラグを「ON」に設定する（ステップS3202）。

【0167】

メインCPU101は、ステップS3196の処理を実行した場合、時短遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップS3195：NO）、又はステップS3202の処理を実行した場合、メインRAM103にオープニングコマンドをセットする（ステップS3203）。ここで、オープニングとは、長当たり遊技又は短当たり遊技が開始されてから最初に大入賞口13が開放され始めるまでの期間、又は小当たり遊技が開始されてから最初に特定入賞口19が開放され始めるまでの期間のことをいう。これに対して、オープニングコマンドは、これらのオープニングが開始されることを通知するためのコマンドであり、ステップS9の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

【0168】

[遊技制御基板100による普通図柄処理]

図26は、図18のステップS4における普通図柄処理の詳細フローチャートである。メインCPU101は、ステップS3の特別図柄処理に続いて、メインRAM103に記憶されている補助遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS401）。この補助遊技フラグは、電動チューリップ17が規定時間だけ開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作を規定回数行う補助遊技中であるか否かを示すフラグであり、補助遊技中は「ON」に設定され、補助遊技中でないときは「OFF」に設定される。

【0169】

ステップS401において、補助遊技フラグが「ON」に設定されていると判定された場合（ステップS401：YES）、ステップS5の電動チューリップ処理に処理が進められる。

【0170】

メインCPU101は、補助遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップS401：NO）、普通図柄表示器45における普通図柄の変動表示中であるか否かを判定し（ステップS402）、普通図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップS402：NO）、普通図柄判定の保留数Tが「1」以上であるか否かを判定する（ステップS403）。ここで、保留数Tが「1」以上ではないと判定された場合（ステップS403：NO）、ステップS5の電動チューリップ処理に処理が進められる。

【0171】

メインCPU101は、保留数Tが「1」以上であると判定した場合（ステップS403：YES）、保留数Tを「1」減算した値に更新し（ステップS404）、当たり乱数判定処理を実行する（ステップS405）。具体的には、上記ステップS234（図20参照）に処理によってメインRAM103に記憶された普通図柄乱数の中で最も古い普通図柄乱数が、予めメインROM102に記憶されている普通図柄判定に係る当選値のいずれかと一致するか否かに基づいて、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判定する。

【0172】

ステップS405の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS405の判定結果に基づいて、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判断し（ステップS406）、当たりであると判断した場合（ステップS406：YES）、普通図柄表示器45に判定図柄として停止表示させる当たり図柄をメインRAM103にセットする（ステップS407）。逆に、普通図柄判定の判定結果が当たりではないと判断した場合（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 4 0 6 : N O )、ハズレ図柄をメイン R A M 1 0 3 にセットする (ステップ S 4 0 8 )。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 4 0 7 又はステップ S 4 0 8 の処理に続いて、メイン C P U 1 0 1 は、時短遊技フラグが「 O N 」に設定されているか否かに基づいて、パチンコ遊技機 1 の現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する (ステップ S 4 0 9 )。

【 0 1 7 4 】

メイン C P U 1 0 1 は、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合 (ステップ S 4 0 9 : Y E S )、普通図柄表示器 4 5 に普通図柄を変動表示させる普通図柄変動時間を例えば 2 5 秒にセットする (ステップ S 4 1 0 )。

10

【 0 1 7 5 】

一方、メイン C P U 1 0 1 は、現在の遊技状態が通常遊技状態ではないと判定した場合 (ステップ S 4 0 9 : N O )、普通図柄変動時間を例えば 2 秒にセットする (ステップ S 4 1 1 )。

【 0 1 7 6 】

このようにしてステップ S 4 1 0 又はステップ S 4 1 1 の処理によってセットされた普通図柄変動時間は、メイン R A M 1 0 3 に一時的に記憶される。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 4 1 0 又はステップ S 4 1 1 の処理に続いて、メイン C P U 1 0 1 は、普通図柄表示器 4 5 による普通図柄の変動表示を開始させ (ステップ S 4 1 2 )、その変動表示開始からの経過時間の計測を開始する (ステップ S 4 1 3 )。

20

【 0 1 7 8 】

一方、メイン C P U 1 0 1 は、普通図柄表示器 4 5 による普通図柄の変動表示中であると判定した場合 (ステップ S 4 0 2 : Y E S )、普通図柄の変動表示を終了させるか否かを判定する (ステップ S 4 1 5 )。具体的には、ステップ S 4 1 3 の処理によって計測を開始した経過時間が、ステップ S 4 1 0 又はステップ S 4 1 1 でセットした普通図柄変動時間に達したか否かに基づいて、普通図柄の変動表示を終了させるか否かを判定する。ここで、普通図柄の変動表示を終了させないと判定された場合 (ステップ S 4 1 5 : N O )、ステップ S 5 の電動チューリップ処理に処理が進められる。

【 0 1 7 9 】

30

メイン C P U 1 0 1 は、普通図柄の変動表示を終了させると判定した場合 (ステップ S 4 1 5 : Y E S )、普通図柄表示器 4 5 における普通図柄の変動表示を終了させてステップ S 4 0 7 の処理でメイン R A M 1 0 3 にセットされた当たり図柄又はステップ S 4 0 8 の処理でメイン R A M 1 0 3 にセットされたハズレ図柄を停止表示させる (ステップ S 4 1 6 )。そして、ステップ S 4 1 3 の処理で計測を開始した経過時間をリセットする (ステップ S 4 1 7 )。そして、上記ステップ S 4 0 6 の処理と同様に、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判定する (ステップ S 4 1 8 )。ここで、普通図柄判定の判定結果が当たりであると判定した場合 (ステップ S 4 1 8 : Y E S )、補助遊技フラグを「 O N 」に設定する (ステップ S 4 1 9 )。このようにして補助遊技フラグが「 O N 」に設定されることにより、電動チューリップ 1 7 を作動させる補助遊技が開始されることになる。

40

【 0 1 8 0 】

[ 遊技制御基板 1 0 0 による電動チューリップ処理 ]

図 2 7 は、図 1 8 のステップ S 5 における電動チューリップ処理の詳細フローチャートである。ステップ S 4 の普通図柄処理に続いて、メイン C P U 1 0 1 は、補助遊技フラグが「 O N 」に設定されているか否かを判定する (ステップ S 5 0 1 )。ここで、補助遊技フラグが「 O N 」に設定されていないと判定された場合 (ステップ S 5 0 1 : N O )、ステップ S 6 の特定領域開放制御処理に処理が進められる。

【 0 1 8 1 】

メイン C P U 1 0 1 は、補助遊技フラグが「 O N 」に設定されていると判定した場合 (

50

ステップS501: YES)、電動チューリップ17が動作中であるか否かを判定する(ステップS502)。ここで、電動チューリップ17が動作中であると判定された場合(ステップS502: YES)、後述するステップS507に処理が進められる。

【0182】

メインCPU101は、電動チューリップ17が動作中ではないと判定した場合(ステップS502: NO)、時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する(ステップS503)。ここで、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合(ステップS503: YES)、電動チューリップ17の動作パターンとして、第2始動口12を0.1秒間開放する動作を1回行う動作パターンをメインRAM103にセットする(ステップS504)。

10

【0183】

一方、メインCPU101は、現在の遊技状態が通常遊技状態ではないと判定した場合(ステップS503: NO)、すなわち時短遊技状態である場合、電動チューリップ17の動作パターンとして、第2始動口12を0.3秒間開放する動作を5回行う動作パターンをメインRAM103にセットする(ステップS505)。

【0184】

メインCPU101は、ステップS504又はステップS505で動作パターンをセットした後、セットした動作パターンでの電動チューリップ17の動作を電動チューリップ開閉部113に開始させる(ステップS506)。

【0185】

メインCPU101は、ステップS506の処理を実行した場合、又は電動チューリップ17の動作中であると判定した場合(ステップS502: YES)、ステップS506の処理で開始された電動チューリップ17の動作が完了したか否かを判定する(ステップS507)。ここで、電動チューリップ17の動作が完了したと判定した場合(ステップS507: YES)、メインRAM103に記憶されている補助遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS508)。これにより、補助遊技が終了される。

20

【0186】

[遊技制御基板100による特定領域開閉制御処理]

第2特別図柄判定の結果が小当たりである場合、ステップS6の特定領域開放制御処理によって小当たり遊技が実行される。以下、図28及び図29を参照しつつ、遊技制御基板100によって実行される特定領域開放制御処理について説明する。ここで、図28及び図29は、図18のステップS6における特定領域開放制御処理の詳細フローチャートである。

30

【0187】

ステップS5の電動チューリップ処理に続いて、メインCPU101は、図28に例示されるように、小当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS601)。ここで、小当たり遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合(ステップS601: NO)、ステップS7の大入賞口開放制御処理に処理が進められる。

【0188】

メインCPU101は、小当たり遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS601: YES)、例えば上記ステップS3199の処理において小当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間に基づいて、小当たり遊技のオープニング中であるか否かを判定する(ステップS602)。ここで、オープニング中であると判定した場合(ステップS602: YES)、予め定められたオープニング時間が経過したか否かを判定する(ステップS603)。ここで、オープニング時間が経過していないと判定された場合(ステップS603: NO)、ステップS7の大入賞口開放制御処理に処理が進められる。

40

【0189】

メインCPU101は、オープニング時間が経過したと判定した場合(ステップS60

50

3 : YES)、メインRAM103に記憶されている特定入賞口19への遊技球の入賞数Xをリセットし(ステップS604)、特定領域開閉部119による特定入賞口19の開放制御を開始し(ステップS605)、この開放制御が開始されてからの経過時間の計測を開始する(ステップS606)。

【0190】

このステップS605の処理が行われることによって、羽根部材90が特定入賞口19を3.2秒間開放してから閉塞する動作が1回行われることになる。

【0191】

一方、メインCPU101は、小当たり遊技におけるオープニング中ではないと判定した場合(ステップS602:NO)、例えば小当たり遊技開始からの経過時間に基づいて、小当たり遊技のエンディング中であるか否かを判定する(ステップS608)。ここで、エンディング中であると判定された場合(ステップS608:YES)、後述するステップS625(図29参照)に処理が進められる。

10

【0192】

メインCPU101は、小当たり遊技におけるエンディング中ではないと判定した場合(ステップS608:NO)、特定入賞口スイッチ118からの検知信号の入力の有無に基づいて、特定入賞口スイッチ118が「ON」になったか否かを判定する(ステップS609)。ここで、特定入賞口スイッチ118が「ON」になったと判定した場合(ステップS609:YES)、特定入賞口19に1個の遊技球が入賞したと判断して、遊技球の入賞数Xを「1」加算した値に更新する(ステップS610)。

20

【0193】

メインCPU101は、ステップS610の処理を実行した場合、特定入賞口スイッチ118が「ON」ではないと判定した場合(ステップS609:NO)、又はステップS606の処理を実行した場合、ステップS606の処理で計測を開始した経過時間が予め設定された設定時間(例えば0.5秒)に達したか否かを判定する(ステップS611)。ここで、設定時間に達したと判定した場合(ステップS611:YES)、V入賞口開閉部122にスライド部材94を作動させてV入賞口92を開放する処理を開始させる(ステップS612)。これにより、上述した2種大当たりが発生可能となる。

【0194】

メインCPU101は、ステップS612の処理を実行した場合、又は経過時間が設定時間に達していないと判定した場合(ステップS611:NO)、V入賞口スイッチ120からの検知信号の入力の有無に基づいて、V入賞口スイッチ120が「ON」になったか否かを判定する(ステップS613)。ここで、V入賞口スイッチ120が「ON」になったと判定した場合(ステップS613:YES)、メインRAM103に記憶されているV入賞フラグを「ON」に設定する(ステップS614)。このV入賞フラグは、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞して2種大当たりが発生したか否かを示すフラグであり、V入賞口92に遊技球が入賞していない状態では「OFF」に設定されており、V入賞口92に遊技球が入賞すると「ON」に設定される。

30

【0195】

メインCPU101は、ステップS614の処理を実行した場合、又はV入賞口スイッチ120が「ON」になっていないと判定した場合(ステップS613:NO)、V入賞口92の閉塞タイミングであるか否かを判定する(ステップS615)。具体的には、V入賞口92が開放されてから所定の時間(本実施形態では0.2秒)が経過したか否かを判定する。ここで、閉塞タイミングであると判定した場合(ステップS615:YES)、V入賞口開閉部122にV入賞口92を閉塞させる(ステップS616)。このようにして、特定入賞口19の開放から0.5秒後に0.2秒間だけV入賞口92が開放される。

40

【0196】

メインCPU101は、ステップS616の処理を実行した場合、又はV入賞口92の閉塞タイミングではないと判定した場合(ステップS615:NO)、ステップS606

50

の処理によって計測を開始した経過時間に基づいて、羽根部材 90 の規定開放動作（本実施形態では、特定入賞口 19 を 3 . 2 秒間開放する 1 回の動作）が終了したか否かを判定する（ステップ S 6 1 8）。ここで、規定開放動作が終了したと判定された場合（ステップ S 6 1 8 : Y E S）、後述するステップ S 6 2 0 に処理が進められる。

【 0 1 9 7 】

メイン CPU 1 0 1 は、規定開放動作が終了していないと判定した場合（ステップ S 6 1 8 : N O）、今回の小当たり遊技における特定入賞口 19 への遊技球の入賞数 X が、予めメイン ROM 1 0 2 に記憶されている特定入賞口 19 の閉塞タイミングを規定する遊技球数 X m a x（例えば「 6 」）と一致するか否かを判定する（ステップ S 6 1 9）。ここで、入賞数 X が遊技球数 X m a x と一致しないと判定された場合（ステップ S 6 1 9 : N O）、ステップ S 7 の大入賞口開放制御処理に処理が進められる。

10

【 0 1 9 8 】

一方、メイン CPU 1 0 1 は、入賞数 X が遊技球数 X m a x と一致すると判定した場合（ステップ S 6 1 9 : Y E S）、又は規定開放動作が終了したと判定した場合（ステップ S 6 1 8 : Y E S）、ステップ S 6 0 5 の処理で開始した特定入賞口 19 の開放制御を終了させ（ステップ S 6 2 0）、ステップ S 6 0 6 の処理で計測を開始した経過時間をリセットし（ステップ S 6 2 1）、エンディング時間の計測を開始する（ステップ S 6 2 2）。このステップ S 6 2 2 の処理が行われた場合、ステップ S 7 の大入賞口開放制御処理に処理が進められる。ここで、エンディングは、特定入賞口 19 の開放が終了してから小当たり遊技が終了するまでの期間をいう。

20

【 0 1 9 9 】

このようにして計測が開始されたエンディング時間が所定のエンディング時間に達するまでの間、メイン液晶表示装置 5 等を用いたエンディング演出が行われる。

【 0 2 0 0 】

これに対して、メイン CPU 1 0 1 は、上記ステップ S 6 0 8 においてエンディング中であると判定した場合（ステップ S 6 0 8 : Y E S）、図 2 9 に示されるように、ステップ S 6 2 2 の処理で計測を開始したエンディング時間が予め設定されたエンディング時間に達したか否かに基づいて、エンディング時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 6 2 5）。ここで、エンディング時間が経過していないと判定された場合（ステップ S 6 2 5 : N O）、ステップ S 7 の大入賞口開放制御処理に処理が進められる。

30

【 0 2 0 1 】

メイン CPU 1 0 1 は、エンディング時間が経過したと判定した場合（ステップ S 6 2 5 : Y E S）、小当たり遊技を終了させるために、メイン RAM 1 0 3 に記憶されている小当たり遊技フラグを「 O F F 」に設定する（ステップ S 6 2 6）。そして、メイン RAM 1 0 3 に記憶されている V 入賞フラグが「 O N 」に設定されているか否かを判定する（ステップ S 6 2 7）。ここで、V 入賞フラグが「 O N 」に設定されていないと判定された場合（ステップ S 6 2 7 : N O）、小当たり遊技中に V 入賞口 9 2 に遊技球が入賞しなかったと判断されて、ステップ S 7 の大入賞口開放制御処理に処理が進められる。これにより、特別遊技が小当たり遊技のみで終了することになる。

【 0 2 0 2 】

40

一方、メイン CPU 1 0 1 は、V 入賞フラグが「 O N 」に設定されていると判定した場合（ステップ S 6 2 7 : Y E S）、V 入賞フラグを「 O F F 」に設定し（ステップ S 6 2 8）、小当たり遊技に続いて長開放ラウンド遊技を開始させるために、長当たり遊技フラグを「 O N 」に設定する（ステップ S 6 2 9）。そして、メイン CPU 1 0 1 は、時短遊技フラグを「 O F F 」に設定する（ステップ S 6 3 0）。

【 0 2 0 3 】

[ 遊技制御基板 1 0 0 による大入賞口開放制御処理 ]

以下、図 3 0 を参照しつつ、遊技制御基板 1 0 0 によって実行される大入賞口開放制御処理について説明する。ここで、図 3 0 は、図 1 8 のステップ S 7 における大入賞口開放制御処理の詳細フローチャートである。

50

## 【 0 2 0 4 】

メインCPU101は、ステップS6の特定領域開放制御処理に続いて、図30に示されるように、長当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS71）。ここで、長当たり遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS71：YES）、長当たり遊技制御処理を実行する（ステップS72）。この長当たり遊技制御処理については、図31に基づいて後に詳述する。

## 【 0 2 0 5 】

メインCPU101は、長当たり遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップS71：NO）、短当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS75）。ここで、短当たり遊技フラグが「ON」であると判定した場合（ステップS75：YES）、短当たり遊技制御処理を実行する（ステップS76）。なお、この短当たり遊技制御処理の詳細については省略する。短当たり遊技制御処理では、後に詳述する長当たり遊技処理と同様に大入賞口13を開閉するための処理が行われるが、大入賞口13の開放パターンが長当たり遊技とは異なり、1ラウンドにおける大入賞口13の開放時間が短い（例えば、0.2秒）。このため、遊技者は、長当たりでは大量の賞球が得られるのに対して、短当たりでは殆ど賞球を得られないか、少量の賞球しか得ることができない。

10

## 【 0 2 0 6 】

このステップS76の処理が実行された場合、ステップS72の処理が実行された場合、又は短当たり遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップS75：NO）、一連の大入賞口開放制御処理が終了してステップS8の賞球処理に処理が進められる。

20

## 【 0 2 0 7 】

## [ 遊技制御基板100による長当たり遊技制御処理 ]

図31は、図30のステップS72における長当たり遊技制御処理の詳細フローチャートである。この長当たり遊技制御処理は、上述した長開放ラウンド遊技からなる長当たり遊技を実現するための処理である。

## 【 0 2 0 8 】

メインCPU101は、長当たり遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS71：YES）、図31に示されるように、例えばステップS3203の処理によってオープニングコマンドをセットしてからの経過時間に基づいて、長当たり遊技のオープニング中であるか否かを判定する（ステップS721）。ここで、オープニング中であると判定した場合（ステップS721：YES）、上記経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップS722）。ここで、オープニング時間が経過していないと判定された場合（ステップS722：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

30

## 【 0 2 0 9 】

メインCPU101は、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップS722：YES）、停止表示した大当たり図柄（あるいは小当たり図柄）に応じて、特別遊技のラウンド数Rmax、大入賞口制御部116の動作パターン等の情報をメインRAM103に格納する（ステップS723）。このステップS723の処理が実行されることによって、ラウンドと次のラウンドとの間のインターバル時間、最終ラウンド終了後のエンディング時間等の長当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

40

## 【 0 2 1 0 】

ステップS723の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている大入賞口13への遊技球の入賞数Yをリセットし（ステップS724）、同じくメインRAM103に記憶されている長当たり遊技中のラウンド数Rを「1」加算した値に更新する（ステップS725）。このラウンド数Rは、長当たり遊技開始前は「0」に設定されており、ステップS725の処理が行われる毎に「1」ずつ加算される。

## 【 0 2 1 1 】

50



ステップS725の処理に続いて、メインCPU101は、大入賞口制御部116による大入賞口13の開放制御を開始し(ステップS726)、この開放制御が開始されてからの経過時間である開放時間の計測を開始する(ステップS727)。そして、長開放ラウンド遊技が開始されたことを通知するラウンド開始コマンドをメインRAM103にセットする(ステップS728)。このステップS728の処理が行われると、後述するステップS735に処理が進められる。

#### 【0212】

メインCPU101は、長当たり遊技におけるオープニング中ではないと判定した場合(ステップS721:NO)、例えばメインRAM103に記憶されている現在の状態が長当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、最終ラウンド終了直後のエンディング中であるか否かを判定する(ステップS729)。ここで、エンディング中であると判定された場合(ステップS729:YES)、後述するステップS744に処理が進められる。

10

#### 【0213】

メインCPU101は、長当たり遊技におけるエンディング中ではないと判定した場合(ステップS729:NO)、例えばメインRAM103に記憶されている現在の状態が長当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、インターバル中(ラウンドと次のラウンドとの間)であるか否かを判定する(ステップS730)。ここで、インターバル中であると判定した場合(ステップS730:YES)、前回のラウンド終了時に大入賞口13が閉塞してから、ステップS723の処理によって設定されたインターバル時間が経過したか否かを判定する(ステップS731)。ここで、インターバル時間が経過したと判定された場合(ステップS731:YES)、次のラウンドを開始するタイミングになっているため、上記ステップS724に処理が進められる。逆に、インターバル時間が経過していないと判定された場合(ステップS731:NO)、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

20

#### 【0214】

一方、メインCPU101は、インターバル中ではないと判定した場合(ステップS730:NO)、ラウンド中であると判断して、大入賞口スイッチ115からの検知信号の入力の有無に基づいて、大入賞口スイッチ115が「ON」になったか否かを判定する(ステップS733)。ここで、大入賞口スイッチ115が「ON」になったと判定した場合(ステップS733:YES)、大入賞口13に1個の遊技球が入賞したと判断して、メインRAM103に記憶されている遊技球の入賞数Yを「1」加算した値に更新する(ステップS734)。

30

#### 【0215】

メインCPU101は、ステップS728の処理を実行した場合、ステップS734の処理を実行した場合、又は大入賞口スイッチ115が「ON」ではないと判定した場合(ステップS733:NO)、大入賞口13の開放開始から規定開放時間が経過したか否かを判定する(ステップS735)。具体的には、上記ステップS727の処理によって計測が開始された開放時間が、予めメインROM102に記憶されている規定開放時間(本実施形態では29秒)に達したか否かを判定する。なお、短当たり遊技においては、当該規定開放時間が、例えば0.2秒に設定される。

40

#### 【0216】

メインCPU101は、規定開放時間が経過していないと判定した場合(ステップS735:NO)、メインRAM103に記憶されている今回のラウンドにおける遊技球の入賞数Yが、予めメインROM102に記憶されている大入賞口13の閉塞タイミングを規定する遊技球数Ymax(例えば「9」と一致するか否かを判定する(ステップS736)。ここで、入賞数Yが遊技球数Ymaxと一致しないと判定された場合(ステップS736:NO)、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

#### 【0217】

一方、メインCPU101は、入賞数Yが遊技球数Ymaxと一致すると判定した場合

50

(ステップS736: YES)、又は規定開放時間が経過したと判定した場合(ステップS735: YES)、大入賞口制御部116に大入賞口13の開放制御を終了させる(ステップS737)。

【0218】

ステップS737の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている長当たり遊技の現在のラウンド数Rが、上記ステップS723の処理によって設定されたラウンド数Rmaxと一致するか否かを判定する(ステップS738)。ここで、ラウンド数Rがラウンド数Rmaxと一致しないと判定した場合(ステップS738: NO)、次のラウンドの開始タイミングを制御するために、大入賞口13が閉塞されてからの経過時間であるインターバル時間の計測を開始する(ステップS739)。このステップS739の処理によって計測が開始されたインターバル時間は、上記ステップS731の処理に使用される。なお、このステップS739の処理が実行された場合、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

10

【0219】

一方、メインCPU101は、ラウンド数Rがラウンド数Rmaxと一致すると判定した場合(ステップS738: YES)、エンディング時間の計測を開始し(ステップS740)、メインRAM103に記憶されているラウンド数Rをリセットし(ステップS741)、エンディングコマンドをメインRAM103にセットする(ステップS742)。このエンディングコマンドは、大入賞口13の最後の開放が終了したことを通知するコマンドであり、ステップS9の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

20

【0220】

メインCPU101は、ステップS742の処理を実行した場合、又はエンディング中であると判定した場合(ステップS729: YES)、エンディング時間が経過したか否かを判定する(ステップS744)。具体的には、上記ステップS740の処理によって計測を開始したエンディング時間が、上記ステップS723の処理によって設定された設定エンディング時間に達したか否かを判定する。ここで、エンディング時間が経過していないと判定された場合(ステップS744: NO)、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

【0221】

メインCPU101は、エンディング時間が経過したと判定した場合(ステップS744: YES)、長当たり遊技終了後のパチンコ遊技機1の遊技状態を設定する遊技状態設定処理を実行する(ステップS745)。そして、長当たり遊技を終了させるために、長当たり遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS746)。

30

【0222】

[遊技制御基板100による遊技状態設定処理]

図32は、図31のステップS745における遊技状態設定処理の詳細フローチャートである。この遊技状態設定処理は、長当たり遊技又は短当たり遊技が終了した後のパチンコ遊技機1の遊技状態を通常遊技状態又は時短遊技状態に設定するための処理である。

【0223】

まず、メインCPU101は、例えば長当たり遊技フラグ及び短当たり遊技フラグのいずれが「ON」に設定されているかに基づいて、今回行われた特別遊技が長当たり遊技であるか否かを判定する(ステップS7451)。ここで、長当たり遊技ではないと判定した場合(ステップS7451: NO)、すなわち、短当たり遊技フラグが「ON」に設定されている場合、ステップS7452に処理が進められる。

40

【0224】

本実施形態では、第1特別図柄判定の結果が突然時短当たりとなった場合にのみ短当たり遊技が行われるので、短当たり遊技が行われた後に、必ず時短が付与される。このため、メインCPU101は、ステップS7452において、時短遊技フラグを「ON」に設定する。そして、メインCPU101は、時短遊技残余回数Wを「100」に設定する(ステップS7453)。

50

## 【 0 2 2 5 】

一方、メインCPU101は、長当たり遊技であると判定した場合（ステップS7451：YES）、今回の長当たり遊技が小当たり遊技に続く長当たり遊技であるか否かを判定する（ステップS7454）。本実施形態では、小当たり遊技に続いて長当たり遊技が行われる場合、すなわち2種大当たりの場合、ステップS629（図29参照）の処理によって長当たり遊技フラグが「ON」に設定される。これに対して、小当たり遊技が行われずに長当たり遊技のみが行われる場合、すなわち1種大当たりの場合、ステップS3193（図25参照）によって長当たり遊技フラグが「ON」に設定される。このため、どちらの処理ステップによって長当たり遊技フラグが「ON」に設定されたかに基づいて、今回の長当たり遊技が小当たり遊技に続く長当たり遊技であるか否かを判定することができる。

10

## 【 0 2 2 6 】

メインCPU101は、小当たり遊技に続く長当たり遊技ではないと判定した場合（ステップS7454：NO）、長当たり遊技開始時に第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に停止表示された大当たり図柄に基づいて、長当たり遊技終了後の時短の有無を判定する（ステップS7455）。逆に、小当たり遊技に続く長当たり遊技であると判定した場合（ステップS7454：YES）、小当たり遊技開始時に第2特別図柄表示器42に停止表示された小当たり図柄に基づいて、長当たり遊技終了後の時短の有無を判定する（ステップS7456）。

## 【 0 2 2 7 】

そして、メインCPU101は、ステップS7455又はステップS7456の判定結果が時短ありであるか否かを判定し（ステップS7457）、時短ありと判定した場合には（ステップS7457：YES）、上記ステップS7452及びステップS7453の処理を実行する。これにより、長当たり遊技が終了してから100回の特別図柄判定が実行されるまでの間、第2始動口12が開放され易い時短遊技状態で遊技が制御されることになる。これに対して、時短なしと判定された場合（ステップS7457：NO）、ステップS7452及びステップS7453の処理が行われないので、長当たり遊技が終了した後は、第2始動口12が開放され難い通常遊技状態で遊技が制御されることになる。以上で図32に示す遊技状態設定処理が終了する。

20

## 【 0 2 2 8 】

[ 演出制御基板130によるタイマ割込み処理 ]

次に、演出制御部による演出制御について説明する。パチンコ遊技機1の電源が投入されると、演出制御基板130のサブCPU131は、後述するタイマ割込み処理を行う周期であるCTC周期を設定する。そして、サブCPU131は、演出内容を決定するために用いられる演出乱数等の各種乱数を更新する乱数更新処理をCTC周期よりも短い所定周期で繰り返す。すなわち、サブCPU131は、パチンコ遊技機1が起動している間、所定周期で乱数更新処理を繰り返しつつ、CTC周期でタイマ割込み処理を繰り返す。

30

## 【 0 2 2 9 】

以下、図33を参照しつつ、演出制御基板130において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図33は、演出制御基板130において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。サブCPU131は、遊技制御基板100で行われるタイマ割込み処理と同様に、図33に例示されている一連の処理を一定時間（例えば4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図33のフローチャートに基づいて説明する演出制御基板130で行われる処理は、サブROM132に記憶されているプログラムに基づいてサブCPU131が発行する命令に従って行われる。

40

## 【 0 2 3 0 】

サブCPU131は、まず、コマンド処理を実行する（ステップS10）。コマンド処理は、遊技制御基板100からのコマンドを受信したことに応じて、演出を実行する処理である。具体的には、サブCPU131は、遊技制御基板100から遊技情報としてのコマンドを受信し、受信したコマンドに応じて、演出の実行を指示するコマンドを画像音響

50

制御基板 140 及びランプ制御基板 150 に送信する。これによって演出が実行される。このコマンド処理の詳細については、図 34 に基づいて後に詳述する。

#### 【0231】

ステップ S10 の処理に続いて、サブ CPU 131 は、演出ボタン 26 又は演出キー 27 からの操作情報の入力の有無に基づいて、演出ボタン 26 又は演出キー 27 が操作されたか否かを判定する（ステップ S11）。ここで、演出ボタン 26 又は演出キー 27 が操作されたと判定した場合（ステップ S11：YES）、その旨を通知するための操作コマンドをサブ RAM 133 にセットする（ステップ S12）。この操作コマンドが、ステップ S10 のコマンド処理が実行されることによって、画像音響制御基板 140 及びランプ制御基板 150 へ送信される。これにより、演出ボタン 26 又は演出キー 27 の操作に応じた演出上の効果を実現するための処理が行われる。

10

#### 【0232】

##### 〔演出制御部によるコマンド処理〕

以下、図 34 ~ 図 36 を参照しつつ、演出制御部によって実行されるコマンド処理（演出実行処理）について説明する。上述のように演出制御基板 130 が遊技制御基板 100 からのコマンドを受信し、受信したコマンドに応じて、演出制御基板 130 は、画像音響制御基板 140 及びランプ制御基板 150 に演出の実行を指示するコマンドを送信する（ステップ S10）。このように、演出制御基板 130、画像音響制御基板 140 及びランプ制御基板 150 による協働によって、演出が実行される。以下では、演出制御基板 130、画像音響制御基板 140 及びランプ制御基板 150 を総称した演出制御部が、コマンド処理を実行するものとして説明する。ここで、図 34 は、図 33 のステップ S10 におけるコマンド処理の詳細フローチャートである。

20

#### 【0233】

まず、演出制御部は、遊技制御基板 100 から送信された保留コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S1301）。ここで、保留コマンドを受信していないと判定された場合（ステップ S1301：NO）、後述するステップ S1306 に処理が進められる。

#### 【0234】

演出制御部は、保留コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S1301：YES）、当該受信した保留コマンドを解析する（ステップ S1302）。保留コマンドには、特別図柄判定の結果に関する情報や特別図柄の変動パターン（変動時間）等の事前判定情報が含まれる。ここでは、保留コマンドに含まれる事前判定情報を取得して解析することにより、この保留に係る特別図柄判定の結果や変動パターンを判定し、当該判定結果を記憶する。

30

#### 【0235】

ステップ S1302 に続いて、演出制御部は、保留数を加算する（ステップ S1303）。保留数を加算した後、演出制御部は、先読み予告演出判定処理を行う（ステップ S1304）。先読み予告演出判定処理は、上述した装飾図柄の停止態様による先読み予告演出を実行するか否かを判定し、先読み予告演出を実行すると判定した場合に装飾図柄の停止態様を決定する処理である。

40

#### 【0236】

以下、図 35 を参照してステップ S1304 の先読み予告演出判定処理について説明する。図 35 は、図 34 のステップ S1304 の先読み予告演出判定処理の詳細フローチャートである。

#### 【0237】

図 35 に示すように、演出制御部は、まず、先読みフラグが ON か否かを判定する（ステップ S1321）。先読みフラグは、先読み予告演出（連続予告演出）が実行中か否かを判定するためのフラグであり、先読み予告演出を実行すると判定された場合に ON に設定されるフラグである。先読みフラグが ON である場合（ステップ S1321：YES）、既に先読み予告演出が行われているため、演出制御部は図 35 の処理を終了する。

50

## 【 0 2 3 8 】

一方、先読みフラグがONでない場合（ステップS 1 3 2 1：NO）、演出制御部は、先読み判定を行う（ステップS 1 3 2 2）。ここでは、先読み予告演出を実行するか否かを判定する。

## 【 0 2 3 9 】

具体的には、ステップS 1 3 2 2において、演出制御部は、保留数、ステップS 1 3 0 2の保留コマンドの解析結果、および、この処理が行われるまでに既に保留されていた特別図柄判定の結果に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かを判定する。より具体的には、演出制御部は、ステップS 1 3 0 2の保留コマンドの解析結果に基づいて、今回増加した保留に係る特別図柄判定の結果が大当たりか否か、大当たりの種類、変動パターン（変動時間）、リーチの有無を判別する。また、演出制御部は、既に保留されている特別図柄判定において大当たりが存在するか否かを判別する。そして、演出制御部は、これらの判別結果に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かの判定を行う。例えば、演出制御部は、既に保留されている特別図柄判定において大当たりが存在する場合、先読み予告演出を実行しないと判定する。また、演出制御部は、既に保留されている特別図柄判定において大当たりが存在しない場合、今回増加した保留に係る特別図柄判定の結果および変動パターンに基づく抽選を行うことにより、先読み予告演出を実行するか否かを判定する。このようにして、今回増加した保留に係る特別図柄判定が大当たりである場合は、先読み予告演出を行うと判定される確率が高くなり、ハズレである場合は先読み予告演出を行うと判定される確率が低くなる。

10

20

## 【 0 2 4 0 】

ステップS 1 3 2 2の処理の結果、先読み予告演出を実行しないと判定した場合（ステップS 1 3 2 3：NO）、演出制御部は、図35の先読み予告演出判定処理を終了する。

## 【 0 2 4 1 】

一方、先読み予告演出を実行すると判定した場合（ステップS 1 3 2 3：YES）、演出制御部は、停止パターンを決定する（ステップS 1 3 2 4）。ここでは、演出制御部は、今回増加した保留より前に消化される保留に対して、装飾図柄51をどのようなパターンで停止させるかを決定する。

## 【 0 2 4 2 】

具体的には、演出制御部は、保留数、今回増加した保留に係る特別図柄判定の結果および変動パターン等に基づいて、装飾図柄の停止パターンを決定する。すなわち、演出制御部は、各変動において、どのような停止態様で装飾図柄51を停止させるかを決定する。より具体的には、演出制御部はまず、保留数に基づいて、装飾図柄51の停止態様による先読み予告演出を行う期間（変動回数）を算出する。ここでは、現在の変動を除いて、上記ステップS 1 3 0 3で加算した保留数から1を減算した値を、先読み予告演出を行う期間として算出する。

30

## 【 0 2 4 3 】

なお、演出制御部は、保留数と現在変動中の特別図柄が停止するまでの時間とに基づいて、現在の変動も含めて先読み予告演出を行う期間として算出してもよい。現在変動中の特別図柄が停止するまでの時間は、当該変動が開始された時点の変動パターンと変動開始からの経過時間とに基づいて算出することができる。現在変動中の特別図柄が停止するまでの時間が所定以上である場合、演出制御部は、現在の変動を含めて先読み予告演出を行ってもよい。現在の変動を含めて先読み予告演出を行う場合は、現在変動中の特別図柄が停止する際の装飾図柄51の停止態様を、後述する図36のステップS 1 3 3 6で既に決定した態様から、このステップS 1 3 2 4の処理で決定した態様に変更する。

40

## 【 0 2 4 4 】

ステップS 1 3 2 4においては、演出制御部は、今回増加した保留（先読み対象）に係る特別図柄判定の結果および変動パターンに基づいて、この保留が消化される1つ前の特別図柄の変動（先読み対象の1つ前の変動：図8の保留3）までの各変動における装飾図柄の停止態様を決定する。例えば、演出制御部には、先読み予告演出を行う際に、各変動

50

における停止態様を決定するためのテーブルが複数用意されている。演出制御部は、先読み予告演出を行う期間に応じたテーブルを選択肢、当該テーブルを用いて、先読み対象の特別図柄判定の結果に基づいて抽選を行うことにより、先読み予告演出を開始する変動から先読み対象の1つ前の変動までの各変動における装飾図柄の停止態様を決定する。

【0245】

図37は、先読み予告演出の装飾図柄の停止態様を決定するために用いられるテーブルの一例であり、2回の変動において先読み予告演出が行われる際に用いられるテーブルである。演出制御部は、先読み予告演出を行う期間として2回の変動を決定した場合、図37に示すテーブルを選択する。図37に示すように、2回の変動において先読み予告演出が行われる場合、先読み対象の2つ前の変動(1変動目)において青図柄で停止し、1つ前の変動(2変動目)において青図柄で停止する停止パターンがある。また、例えば、2つ前の変動において緑図柄で停止し、1つ前の変動において赤図柄で停止する停止パターンがある。演出制御部は、これらの停止パターンの中から何れかのパターンを選択する。

10

【0246】

図38は、先読み予告演出の装飾図柄の停止態様を決定するために用いられるテーブルの一例であり、3回の変動において先読み予告演出が行われる際に用いられるテーブルである。演出制御部は、先読み予告演出を行う期間として3回の変動を決定した場合、図38に示すテーブルを選択する。図38に示すように、3回の変動において先読み予告演出が行われる場合、先読み対象の3つ前の変動(1変動目)において青図柄で停止し、2つ前の変動(2変動目)において青図柄で停止し、1つ前の変動(3変動目)において青図柄で停止する停止パターンがある。また、例えば、3つ前の変動において緑図柄で停止し、2つ前の変動において赤図柄で停止し、1つ前の変動において金図柄で停止する停止パターンがある。

20

【0247】

なお、図37および図38に示すテーブルの他に、演出制御部は、1回の変動において先読み予告演出を行う際に用いられるテーブルを記憶している。

【0248】

上述のように、これらの停止図柄(図柄の種別)は、先読み対象の変動における大当たりに対する信頼度を表している。例えば、先読み対象の1つ前の変動において金図柄で停止した場合は、先読み対象の変動において信頼度が60%(大当たりとなる確率が60%)のリーチ演出が行われる。また、例えば、赤図柄の場合は、信頼度が40%のリーチ演出が行われる。すなわち、装飾図柄51の停止態様は、その後に行われる特別図柄判定において大当たりとなる可能性を示唆するものであり、その後に行われる変動演出を示唆するものである。なお、これらの停止図柄によって、大当たりの種類も示唆される。例えば、特別図柄判定の結果が時短遊技状態への移行を伴う大当たりである場合、先読み対象の1つ前の変動における停止態様として、金図柄を含む態様が高い確率で決定される。

30

【0249】

このようにして、現在の変動の次の変動(保留1)から先読み対象の1つ前の変動(保留3)までの期間における各変動の装飾図柄51の停止態様が、先読み対象の変動(保留4)に近づくにつれてその信頼度が高くなるように決定される。

40

【0250】

ステップS1324に続いて、演出制御部は、先読みフラグをONに設定する(ステップS1325)。先読みフラグをONに設定した後、演出制御部は、図35の処理を終了して図34に処理を戻す。

【0251】

図34に戻り、演出制御部は、受信した保留コマンドに対応する保留アイコン52をメイン液晶表示装置5に表示させる(ステップS1305)。ここでは、演出制御部は、既に保留アイコン52がメイン液晶表示装置5に表示されている場合は、その表示されている保留アイコン52の左側に新たに保留アイコン52を表示させる。この場合において、演出制御部は、新たに増加させた保留アイコン52の表示態様を、他の保留アイコン52

50

と異なるようにしてもよい。

【0252】

ステップS1305に続いて、演出制御部は、遊技制御基板100から変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS1306)。ここで、変動開始コマンドを受信していないと判定された場合(ステップS1306:NO)、後述するステップS1311の処理が実行される。

【0253】

演出制御部は、変動開始コマンドを受信したと判定した場合(ステップS1306:YES)、その変動開始コマンドを解析する(ステップS1307)。

【0254】

この変動開始コマンドには、上述したように、大当たり判定処理の判定結果を示す判定図柄の設定情報、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらの演出を行うかを示す設定情報、変動パターンの設定情報、パチンコ遊技機1の遊技状態を示す情報等が含まれている。したがって、変動開始コマンドを解析することによって、特別図柄判定の結果を特定し、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判断し、特別図柄の変動パターン(変動時間)を特定し、パチンコ遊技機1の遊技状態を特定することが可能である。

【0255】

ステップS1307に続いて、演出制御部は、保留数を減算し(ステップS1308)、変動演出決定処理を実行する(ステップS1309)。変動演出決定処理では、演出制御部は、ステップS1307の解析結果に基づいて、当該変動における演出の内容および装飾図柄51の停止態様を決定する。

【0256】

以下、図36を参照してステップS1309の変動演出決定処理について説明する。図36は、図34のステップS1309の変動演出決定処理の詳細フローチャートである。

【0257】

図36に示すように、演出制御部は、まず、演出内容を決定する(ステップS1331)。ここでは、変動開始コマンドの解析結果に基づいて、装飾図柄51の変動表示に伴って行われる演出を決定する。すなわち、演出制御部は、複数の演出の中から変動パターン(変動時間)に対応する演出を選択する。

【0258】

ステップS1331に続いて、演出制御部は、先読みフラグがONか否かを判定する(ステップS1332)。先読みフラグがONでない場合(ステップS1332:NO)、演出制御部は、次にステップS1336の処理を実行する。

【0259】

一方、先読みフラグがONである場合(ステップS1332:YES)、演出制御部は、今回の変動が先読み対象の変動か否かを判定する(ステップS1333)。すなわち、演出制御部は、受信した変動開始コマンドに対応する変動が、上記ステップS1325において先読みフラグをONにさせた保留に対応する変動であるか否かを判定する。先読み対象の変動である場合(ステップS1333:YES)、演出制御部は、先読みフラグをOFFにして(ステップS1335)、ステップS1336の処理を実行する。

【0260】

先読み対象の変動でない場合(ステップS1333:NO)、演出制御部は、上記ステップS1324で決定された停止パターンに基づいて、この変動が停止する場合の装飾図柄51の停止態様を決定する(ステップS1334)。ここでは、演出制御部は、今回の変動における装飾図柄51の停止態様を、既にステップS1324で決定されていた停止態様に設定する。例えば、ステップS1324において先読み対象の1回前の変動における装飾図柄51の停止態様が赤図柄と決定されており、かつ、今回の変動が先読み対象の1回前の変動である場合、演出制御部は、今回の変動における装飾図柄51の停止態様を赤図柄に設定する。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 6 1 】

一方、ステップ S 1 3 3 2 で NO と判定された場合、または、ステップ S 1 3 3 5 の処理が行われた場合、演出制御部は、ステップ S 1 3 3 6 の処理を実行する。ステップ S 1 3 3 6 では、演出制御部は、受信した変動開始コマンドに基づいて今回の変動における装飾図柄 5 1 の停止態様を決定する。ここでは、先読み予告演出が行われていないか、または、先読み対象の変動であるため、受信した変動開始コマンド（大当たりか否かの情報、大当たりの種類の情報、変動パターン等）に基づいて、今回の変動における装飾図柄 5 1 の停止態様を決定する。

## 【 0 2 6 2 】

ステップ S 1 3 3 4 の処理またはステップ S 1 3 3 6 の処理の後、演出制御部は、図 3 6 に示す変動演出決定処理を終了し、処理を図 3 4 に戻す。

10

## 【 0 2 6 3 】

図 3 4 に戻り、演出制御部は、ステップ S 1 3 0 9 で決定した変動演出を開始する（ステップ S 1 3 1 0）。これにより、装飾図柄 5 1 がメイン液晶表示装置 5 において変動表示されるとともに、所定の演出（キャラクタ等による演出）が行われる。

## 【 0 2 6 4 】

一方、変動開始コマンドを受信しなかった場合（ステップ S 1 3 0 6 : NO）、演出制御部は、変動停止コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 3 1 1）。変動停止コマンドを受信した場合（ステップ S 1 3 1 1 : YES）、演出制御部は、装飾図柄の停止処理を行う（ステップ S 1 3 1 2）。

20

## 【 0 2 6 5 】

このステップ S 1 3 1 2 の処理によって、メイン液晶表示装置 5 において、装飾図柄 5 1 が停止表示される。具体的には、先読み予告演出を実行中である場合、上記ステップ S 1 3 0 4 の先読み予告演出判定処理（具体的には上記ステップ S 1 3 2 4）において決定された態様で装飾図柄 5 1 が停止表示される。また、先読み予告演出を実行中でない場合、または、先読み対象の変動である場合は、上記ステップ S 1 3 3 6 で決定された態様で装飾図柄 5 1 が停止表示される。

## 【 0 2 6 6 】

ステップ S 1 3 1 0 の処理が行われた場合、ステップ S 1 3 1 1 で NO と判定された場合、またはステップ S 1 3 1 2 の処理が行われた場合、演出制御部は、図 3 4 に示す処理を終了する。

30

## 【 0 2 6 7 】

なお、演出制御部は、上述した処理に加えて、遊技制御基板 1 0 0 からオープニングコマンド、ラウンド開始コマンド、エンディングコマンド、客待ちコマンド等を受信し、受信したコマンドに応じた処理を実行する。これらの処理の詳細については説明を省略する。

## 【 0 2 6 8 】

以上のように、演出制御部は、遊技制御基板 1 0 0 からの保留コマンドを受信したことに応じて、先読み判定を行い、先読み判定の対象となった保留が消化される前の変動における装飾図柄の停止態様を、先読み判定の結果に基づいて決定する。

40

## 【 0 2 6 9 】

## [ 本実施形態の作用効果 ]

以上説明したように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、特別図柄の変動中に第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞した場合、先読み予告演出を行うか否かが判定され、先読み予告演出を行うと判定された場合、当該先読み対象の前の変動において、特定の図柄配列で装飾図柄 5 1 を停止表示させる。このため、装飾図柄 5 1 の停止態様によって、次以降の変動において大当たりとなることへの期待感を遊技者に抱かせることができる。

## 【 0 2 7 0 】

また、本実施形態では、特定の図柄配列として、青図柄、緑図柄、赤図柄等、複数の態様があり、これらは先読み対象の変動において大当たりとなる信頼度が異なるように構成

50



された。そして、複数の連続する変動において、先読み予告演出の開始から先読み対象の変動までの間、段階的に信頼度が上昇するように装飾図柄51を停止させた。これにより、先読み対象の変動において大当たりとなることに対する期待感を高めることができる。すなわち、信頼度が異なる停止態様が複数あり、段階的に信頼度が上昇するように装飾図柄が順次停止されることによって、最初に信頼度の低い態様で停止した場合であっても、それ以降にどのような態様で停止するかについての期待が持てる。また、順次信頼度の高い態様で装飾図柄を停止させることにより、期待感を段階的に高めていくことができる。本実施形態では、例えば、装飾図柄51がハズレの態様で停止した場合(1変動目)であっても、その次の変動(2変動目)において大当たりとなることへの期待感を持たせつつ、その変動においてハズレになってもその停止態様によっては、さらにその次の変動(3変動目)に対する期待感をより高めることができる。さらに、3変動目でハズレであっても、その停止態様によっては4変動目に対する期待感をさらに高めることができる。このように、本実施形態では、各変動において期待を持たせつつ、次以降の変動における高い期待を持たせることができる。

#### 【0271】

また、本実施形態では、特定のハズレ図柄で装飾図柄を停止させることによって先読み予告演出を行うため、ハズレとなった場合でも、遊技者の期待感を高めることができる。すなわち、ハズレ図柄が停止されても、そのハズレ図柄の態様によっては以降の変動において大当たりとなることに対する期待感を高めることができる。

#### 【0272】

##### [変形例]

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

#### 【0273】

例えば、上記実施形態では、同種の図柄が停止された場合に先読みであることを報知した。他の実施形態では、先読み予告演出を示す図柄配列(停止態様)はどのようなものでもよい。例えば、それぞれ信頼度が異なる先読みを示す特別な装飾図柄が複数用意され、特別な図柄が所定の領域に少なくとも1つ停止された場合に、先読みであることを示してもよい。そして、これらが段階的に停止されて、先読み予告演出が行われてもよい。

#### 【0274】

また、上記実施形態では、特定の図柄配列(例えば、青図柄)が停止した場合は、先読み予告演出であることを意味したが、先読み予告演出でない場合であっても同じ図柄配列で停止させてもよい。この場合、先読み予告演出のときと、先読み予告演出でないときとは、同じ図柄配列であっても異なる態様で表示させたり、効果音による演出を伴わせることで、これらを区別してもよい。

#### 【0275】

また、上記実施形態では、特定の図柄配列(例えば、青図柄)で装飾図柄51を停止させ、その次の変動においてこれよりも信頼度の高い図柄配列(例えば、赤図柄)で装飾図柄51を停止させた。すなわち、先読み予告演出を行う間、信頼度が段階的に上昇するように、装飾図柄51の停止態様を決定した。他の実施形態では、先読み予告演出を行う間、段階的に信頼度が下がるように装飾図柄51の停止態様が決定されてもよい。

#### 【0276】

また、上記実施形態では、先読み対象の保留が消化されるまでの連続する変動において予告演出(連続予告演出)を行った。他の実施形態では、必ずしも連続して予告演出が行われる必要はなく、間欠的に予告演出が行われてもよい。例えば、保留4が先読み対象である場合、保留1の変動において予告演出を行い、保留2の変動では行わずに、保留3の変動において予告演出を行ってもよい。

#### 【0277】

また、上記実施形態では、液晶表示装置を用いて装飾図柄を変動表示させたが、他の実施形態では、ドラムを機械的に回転させることで装飾図柄を変動表示させてもよい。

10

20

30

40

50

## 【0278】

また、上記実施形態では1種2種混合タイプのパチンコ遊技機を想定したが、このタイプに限らず、他の任意のタイプのパチンコ遊技機にも本発明は適用可能である。

## 【0279】

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

## 【0280】

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

## 【0281】

以上のように、本発明では、以下に示す構成の遊技機であってもよい。

## 【0282】

本発明の遊技機は、所定の始動領域への遊技球の入賞に応じて、当たりか否かの当たり判定を行う当たり判定手段と、前記始動領域への遊技球の入賞に応じて、当該入賞した遊技球に対する前記当たり判定の権利を複数保留する保留記憶手段と、前記保留記憶手段に保留された前記当たり判定の権利を消化させるとともに、所定の図柄（特別図柄）を図柄表示手段に変動表示させてから停止表示させることにより、当該当たり判定の権利に対する当たり判定の結果を表示する図柄表示制御手段と、前記保留記憶手段に保留された前記当たり判定の権利に対して事前判定を行う事前判定手段と、前記所定の図柄に対応する演出図柄（装飾図柄51）を、前記所定の図柄の変動表示が開始されたことに応じて変動させ、前記所定の図柄が停止表示されたことに応じて停止表示させる演出図柄制御手段と、を備え、前記演出図柄制御手段は、前記事前判定の対象となった前記当たり判定の権利に係る前記所定の図柄の変動の少なくとも2回前の変動において、前記所定の図柄が停止された場合に、前記事前判定の結果に基づいて決定された第1の態様（青図柄）で前記演出図柄を停止表示させることが可能であり、かつ、前記第1の態様で停止表示された変動の次以降の前記保留記憶手段に保留された前記当たり判定の権利に係る前記所定の図柄の変動が開始されて停止された場合に、前記事前判定の結果に基づいて決定された第2の態様（赤図柄）で前記演出図柄を停止表示させることが可能であり、前記第2の態様は、前記事前判定の対象となった前記当たり判定の権利が消化されて当たりとなる信頼度が前記第1の態様よりも高い。

## 【0283】

上記によれば、事前判定の対象となった保留（例えば、保留4）の2つ以上前の変動（保留2）において、当該事前判定の結果に基づいて決定された第1の態様（青図柄）で演出図柄を停止させ、次以降の変動（保留3）において、当該事前判定の結果に基づいて決定された第2の態様（赤図柄）で演出図柄を停止させることができる。これにより、演出図柄の停止態様によって先読み予告演出を行うことができ、先読み予告演出によって段階的に信頼度を上げることで遊技者の期待感を高めることができる。

## 【0284】

また、他の構成では、前記演出図柄制御手段は、前記所定の図柄が停止された場合、前記事前判定の結果に基づいて、3つの図柄表示領域のうちの少なくとも1つの領域に特定の演出図柄（S図柄）を停止させることにより、前記演出図柄を停止表示させ、前記特定の演出図柄は、前記事前判定の対象となった前記当たり判定の権利が消化されて当たりとなる信頼度が最も高い。

## 【0285】

上記によれば、特定の演出図柄を停止させることで先読み予告演出を行うことができる。

## 【符号の説明】

10

20

30

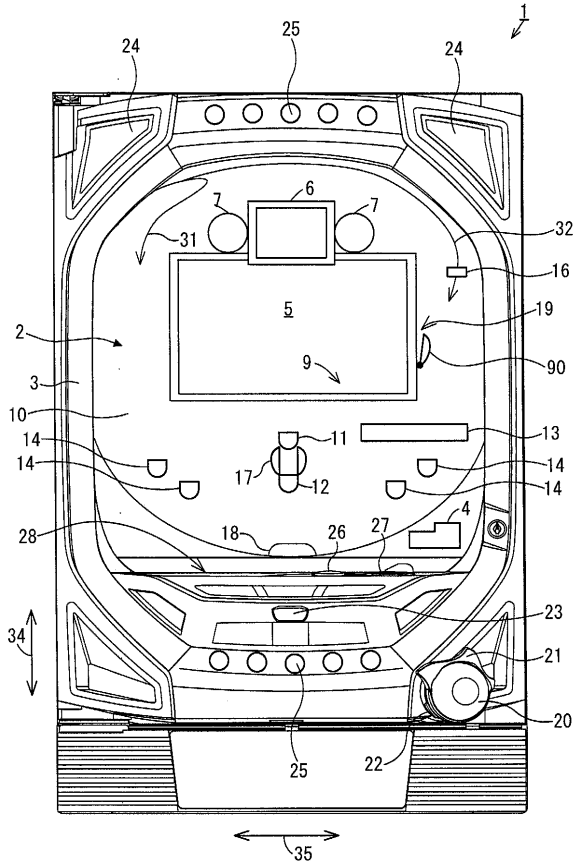
40

50

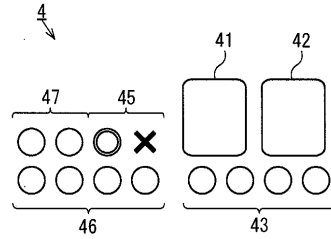
## 【 0 2 8 6 】

1	パチンコ遊技機（遊技機の一例）	
4	表示器	
5	メイン液晶表示装置	
6	サブ液晶表示装置	
1 0	遊技領域	
1 1	第 1 始動口	
1 2	第 2 始動口	
1 3	大入賞口	
1 6	ゲート	10
1 7	電動チューリップ	
1 9	特定入賞口	
2 4	スピーカ	
4 1	第 1 特別図柄表示器	
4 2	第 2 特別図柄表示器	
5 1	装飾図柄	
5 2	保留アイコン	
9 0	羽根部材	
9 1	案内部材	
9 2	V 入賞口	20
9 3	ハズレ入賞口	
9 4	スライド部材	
1 0 0	遊技制御基板	
1 0 1	メイン C P U	
1 0 2	メイン R O M	
1 0 3	メイン R A M	
1 3 0	演出制御基板	
1 3 1	サブ C P U	
1 3 2	サブ R O M	
1 3 3	サブ R A M	30
1 3 4	R T C	
1 4 0	画像音響制御基板	
1 5 0	ランプ制御基板	

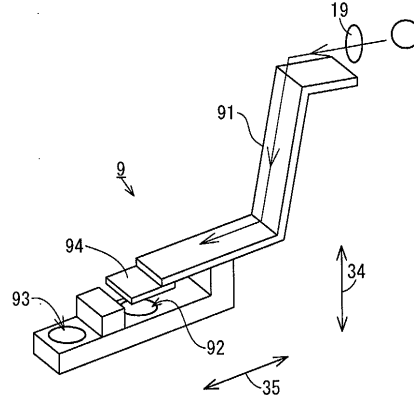
【図1】



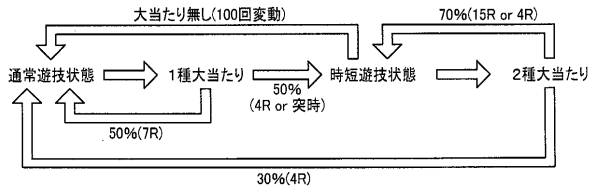
【図2】



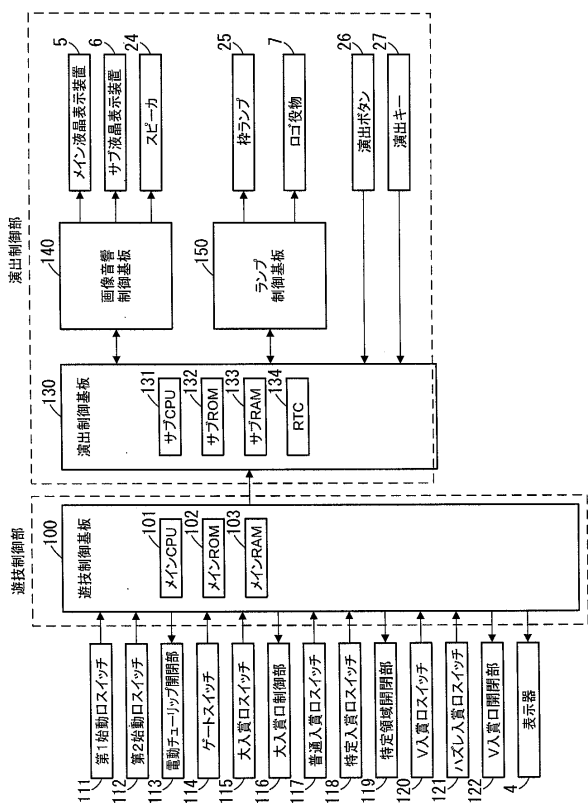
【図3】



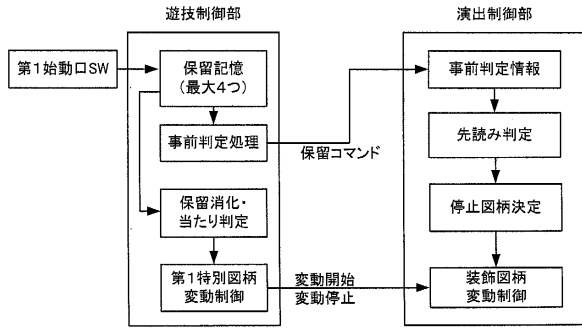
【図4】



【図5】



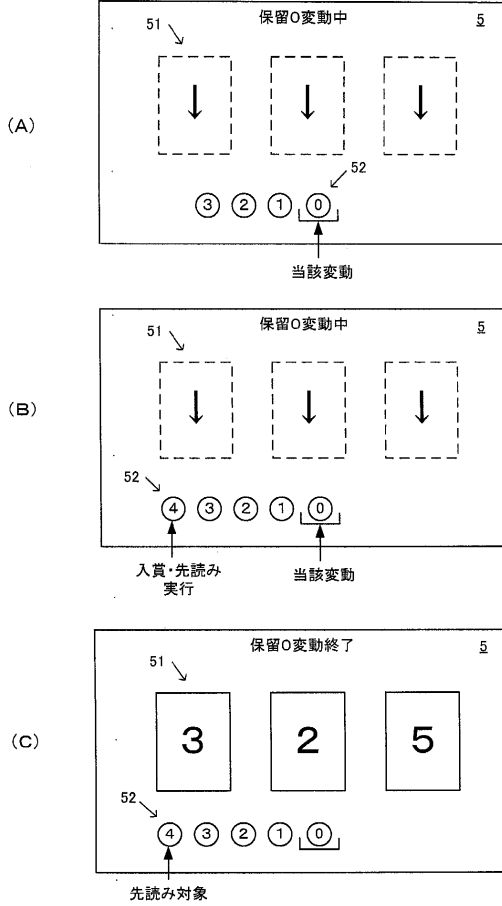
【図6】



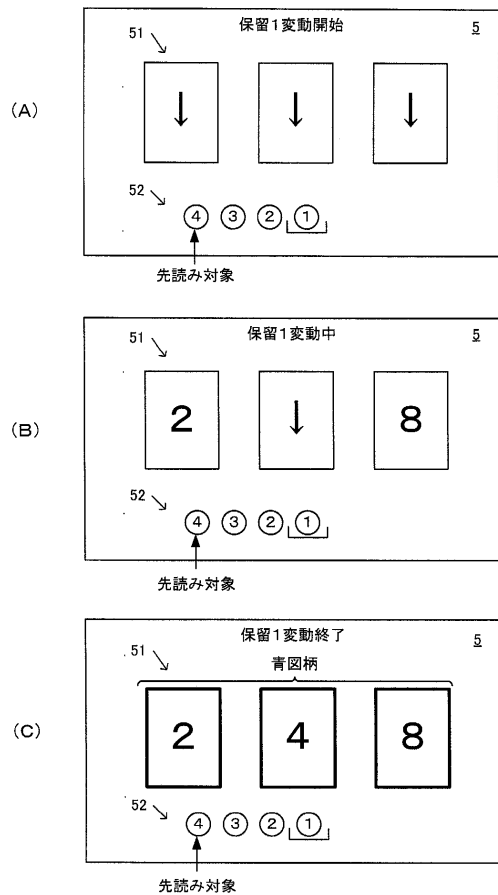
【図7】

分類	装飾図柄
青図柄	2、4、6、8
緑図柄	1、5、9
赤図柄	3、7
金図柄	S

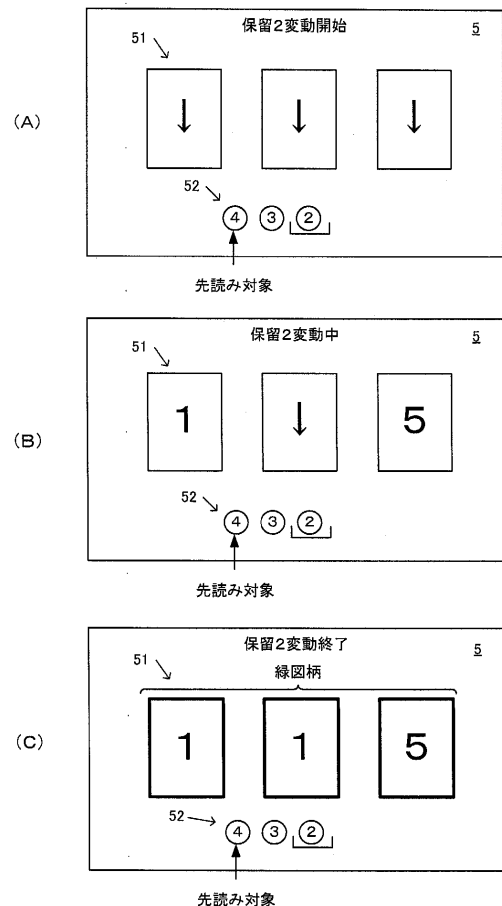
【図8】



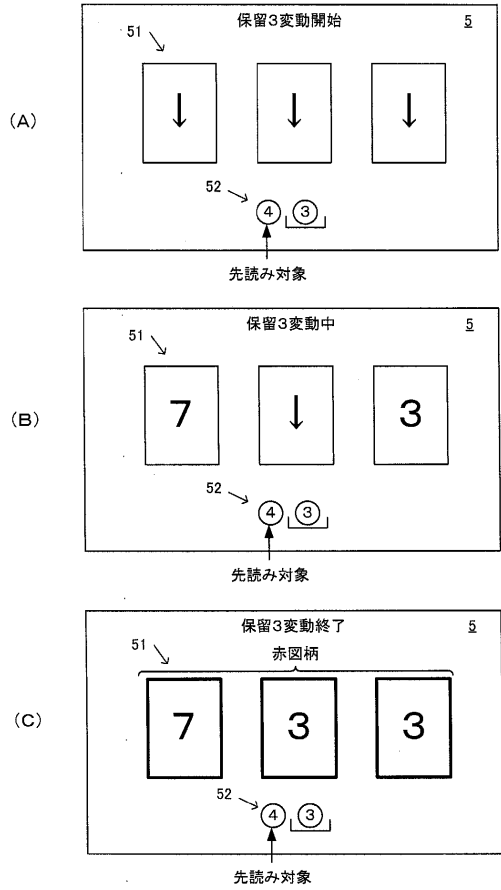
【図9】



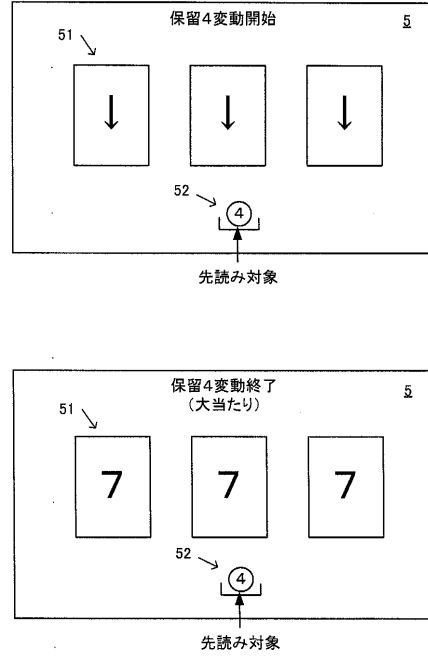
【図10】



【図11】



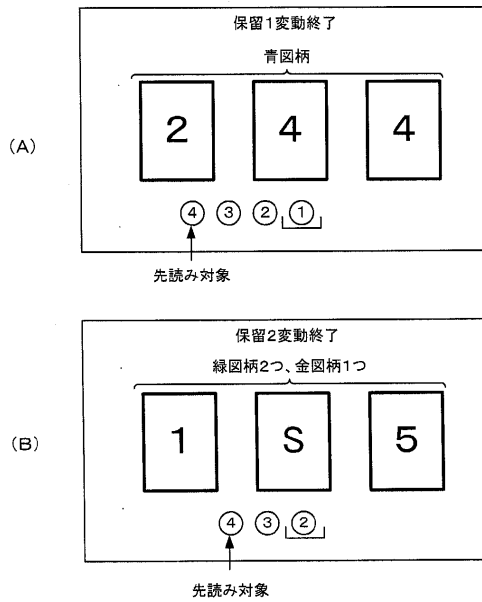
【図12】



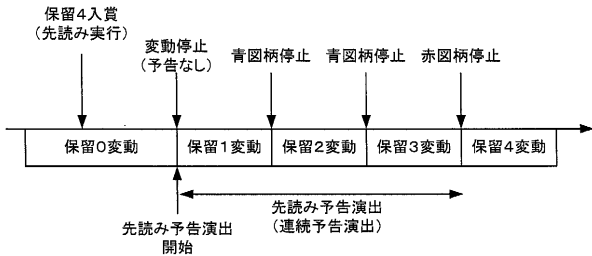
【図13】

分類	信頼度
青図柄	低い ↑↓ 高い
緑図柄	
赤図柄	
金図柄	

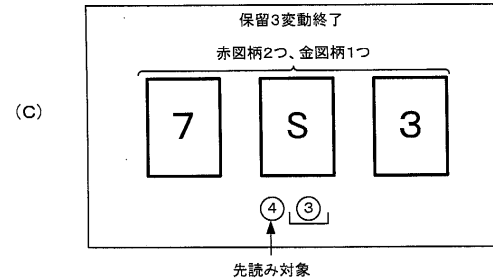
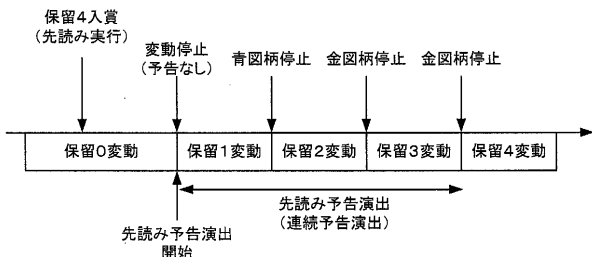
【図16】



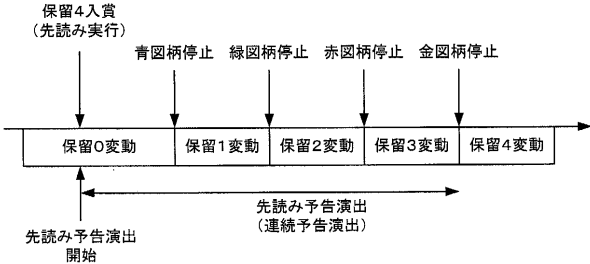
【図14】



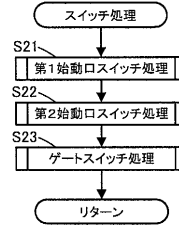
【図15】



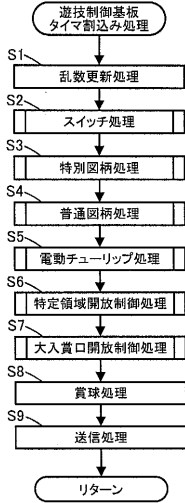
【図17】



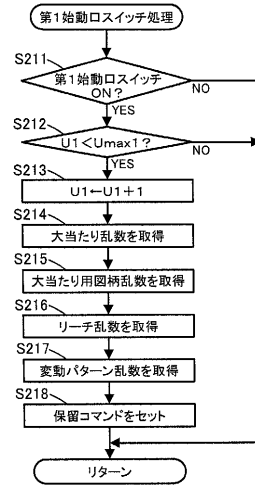
【図19】



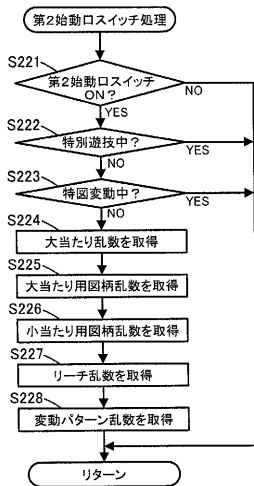
【図18】



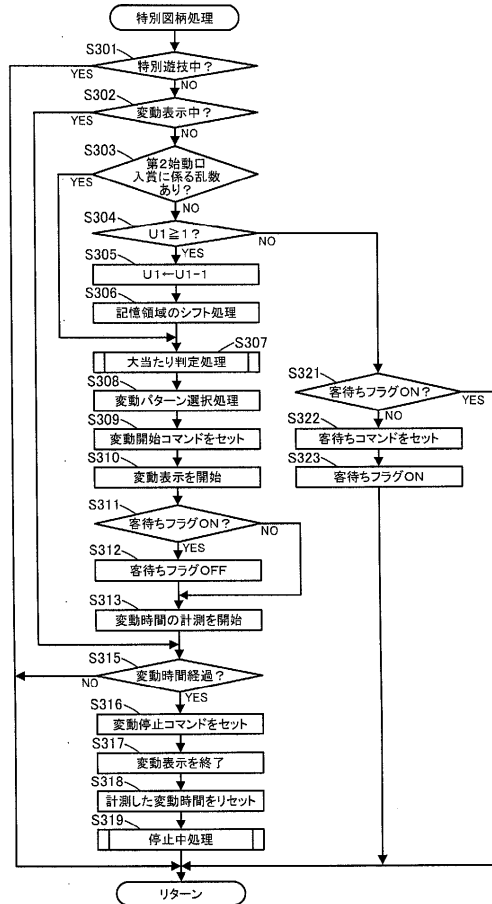
【図20】



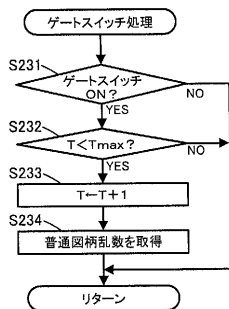
【図21】



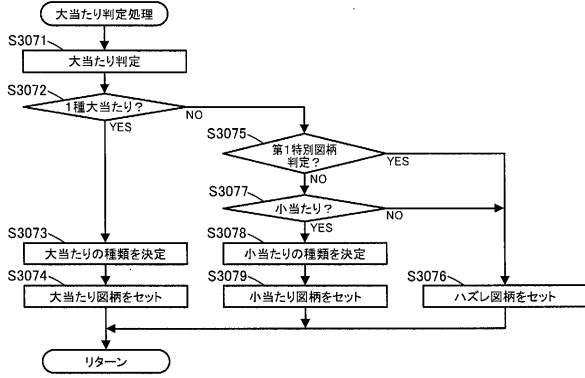
【図23】



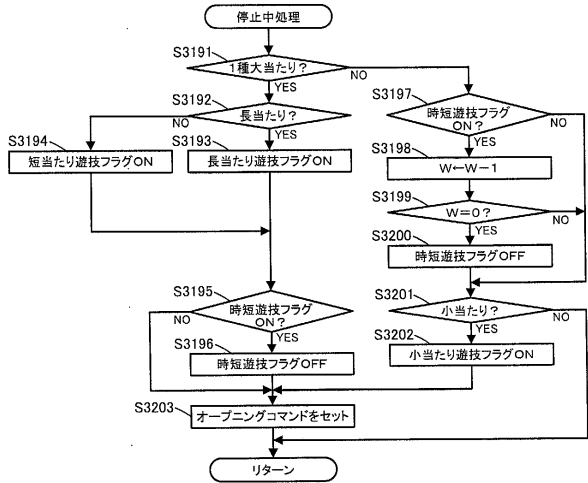
【図22】



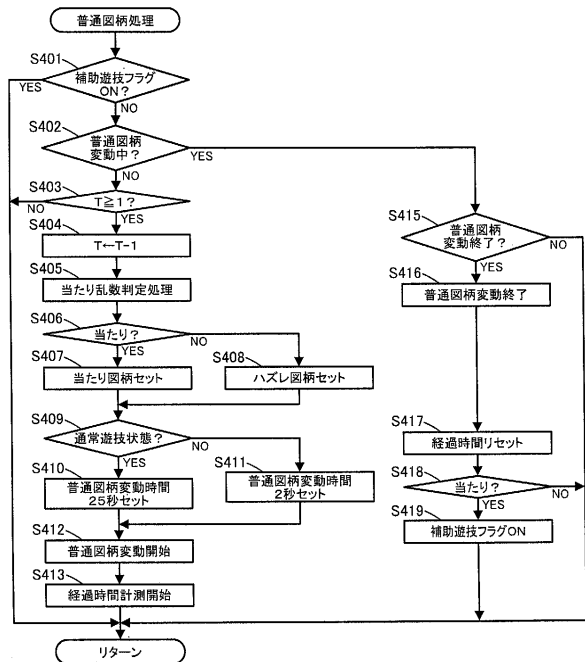
【図24】



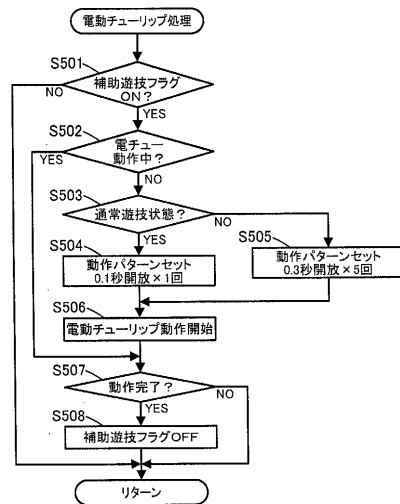
【図25】



【図26】

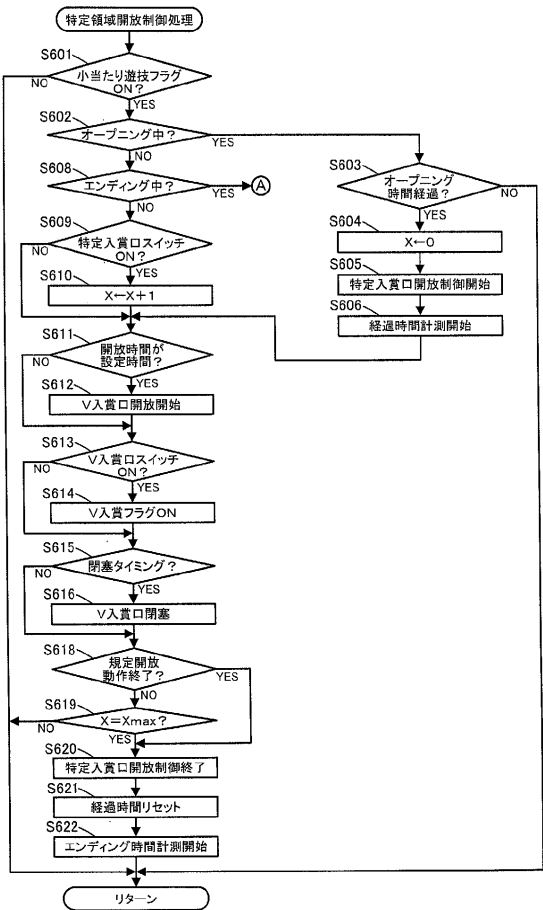


【図27】

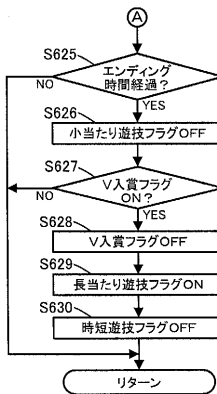




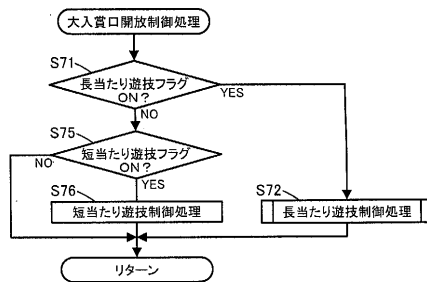
【図28】



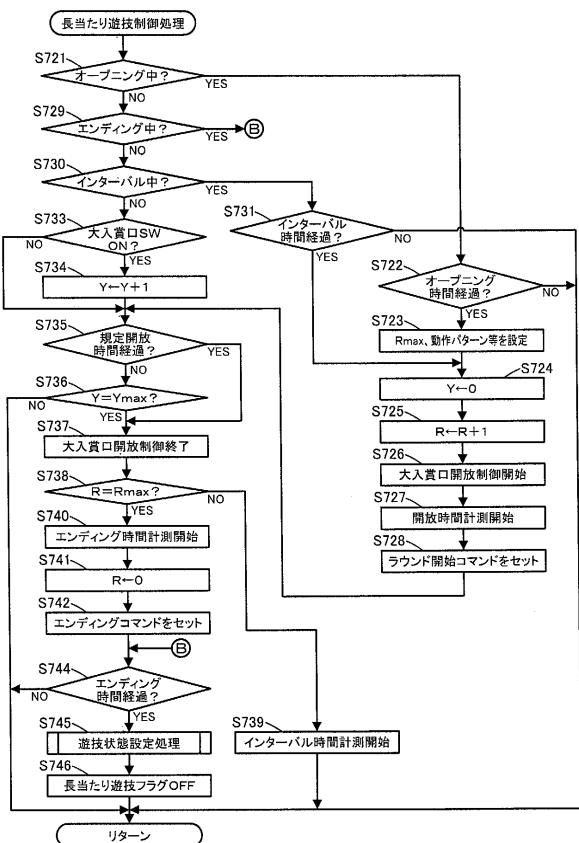
【図29】



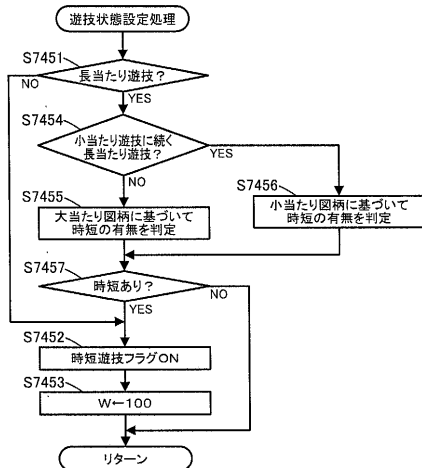
【図30】



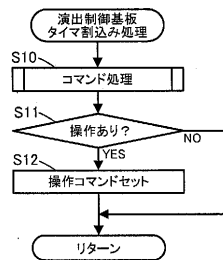
【図31】



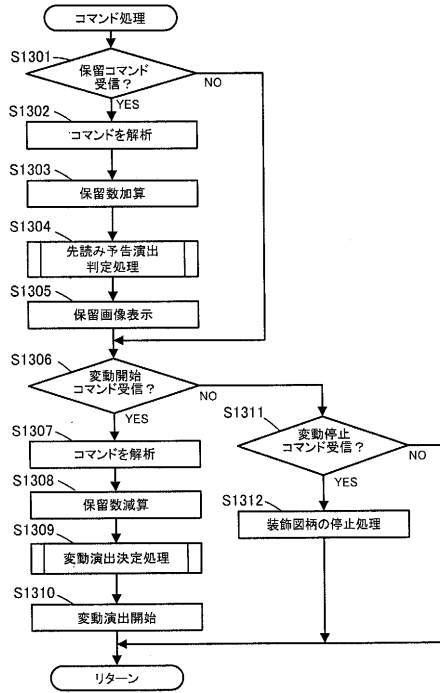
【図32】



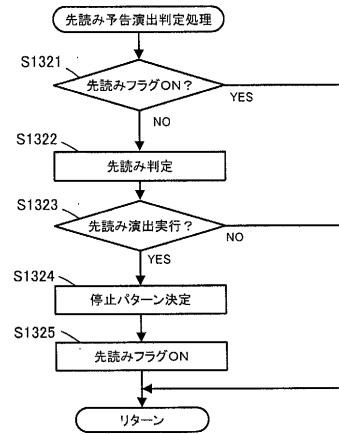
【図33】



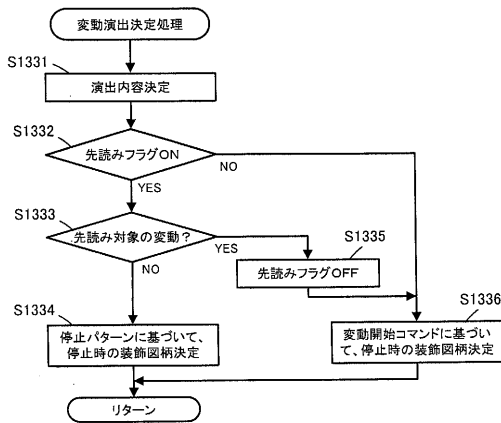
【図34】



【図35】



【図36】



【図37】

	1変動目 (2つ前の変動)	2変動目 (1つ前の変動)
1	青図柄	青図柄
2		緑図柄
3		赤図柄
4		金図柄
5	緑図柄	緑図柄
6		赤図柄
7		金図柄
8	赤図柄	赤図柄
9		金図柄
10	金図柄	金図柄

【図38】

	1変動目 (3つ前の変動)	2変動目 (2つ前の変動)	3変動目 (1つ前の変動)
1	青図柄	青図柄	青図柄
2			緑図柄
3			赤図柄
4			金図柄
5		緑図柄	緑図柄
6			赤図柄
7			金図柄
8		赤図柄	赤図柄
9			金図柄
10		金図柄	金図柄
11	緑図柄	緑図柄	緑図柄
12			赤図柄
13			金図柄
14		赤図柄	赤図柄
15			金図柄
16		金図柄	金図柄
17	赤図柄	赤図柄	赤図柄
18			金図柄
19		金図柄	金図柄
20	金図柄	金図柄	金図柄

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2011-218208(JP,A)  
特開2005-237859(JP,A)  
特開2004-344402(JP,A)  
特開2010-104429(JP,A)  
特開2012-029726(JP,A)  
特開2003-225384(JP,A)  
特開2011-206306(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02