

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-117633
(P2024-117633A)

(43)公開日 令和6年8月29日(2024.8.29)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全113頁)

(21)出願番号	特願2023-23837(P2023-23837)	(71)出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和5年2月17日(2023.2.17)	(74)代理人	100150430 弁理士 河野 元
		(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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	中山 覚 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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	牧 智宣

最終頁に続く

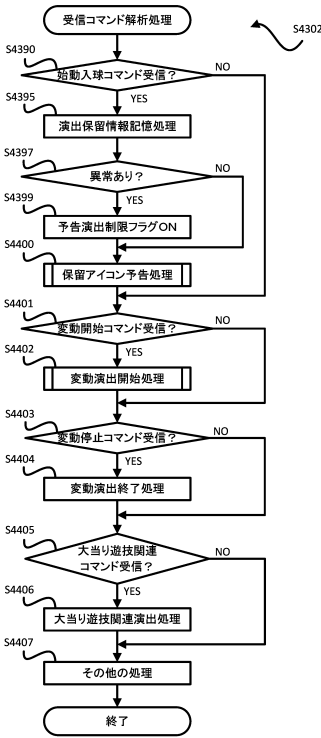
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】演出保留情報記憶処理（S4395）による演出保留情報の記憶（記憶内容）に異常があることを確認した場合（S4397でYES）、すなわち、始動入球コマンド（事前判定結果情報）及び当該始動入球コマンドとともに受信した特図保留球数コマンド（記憶情報）の少なくとも一方に異常がある場合、予告演出制限フラグをONにして（S4399）、事前判定結果情報に基づく演出（所定演出）の実行を制限する。これにより、演出の信頼性が損なわれるのを回避して、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

【選択図】図41



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

識別情報の変動表示を実行可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信される情報に基づいて演出の実行を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

所定の取得条件の成立に基づいて変動パターン決定情報を取得可能な取得手段と、

前記取得手段により取得された変動パターン決定情報を保留情報として記憶可能な記憶手段と、

前記取得手段により取得された変動パターン決定情報に基づいて、前記変動表示の変動パターンを複数の変動パターンのうちの何れかに決定可能な変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段による決定の前に、前記変動表示の変動パターンが前記複数の変動パターンのうちの何れとなるのかを判定可能な判定手段と、

前記保留情報が記憶されたことに基づいて、前記判定手段による判定の結果に関する判定結果情報を送信可能な情報送信手段と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記判定結果情報に基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

前記判定結果情報に異常がある場合、前記所定演出の実行を制限可能な所定演出制限手段と、を含む

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、パチンコ遊技機（弾球遊技機）やスロットマシン（回胴式遊技機）等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、識別情報の変動表示を行い、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状態に制御される遊技機が知られている。この種の遊技機において、識別情報の変動表示に係る変動パターンや表示結果等に関する事前判定を行い、当該事前判定の結果に基づいて演出を行うものがある。事前判定の結果に基づく演出は、変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性や特別遊技状態に移行する可能性等、後の遊技展開を予告（示唆）する演出として実行されるのが一般的である（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2015-62623号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

事前判定の結果に基づく演出は、今では殆どの遊技機に採用されており、遊技興趣を上させるうえで重要な役割を担っている。このため、事前判定の結果に基づく演出の信頼性が損なわれると、遊技興趣を低下させてしまう虞がある。

【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、遊技興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

【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、本発明は以下の手段を採用した。

【0007】

手段1の遊技機は、

識別情報の変動表示を実行可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信される情報に基づいて演出の実行を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

所定の取得条件の成立に基づいて変動パターン決定情報を取得可能な取得手段と、

前記取得手段により取得された変動パターン決定情報を保留情報として記憶可能な記憶手段と、

前記取得手段により取得された変動パターン決定情報に基づいて、前記変動表示の変動パターンを複数の変動パターンのうちの何れかに決定可能な変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段による決定の前に、前記変動表示の変動パターンが前記複数の変動パターンのうちの何れとなるのかを判定可能な判定手段と、

前記保留情報が記憶されたことに基づいて、前記判定手段による判定の結果に関する判定結果情報を送信可能な情報送信手段と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記判定結果情報に基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

前記判定結果情報に異常がある場合、前記所定演出の実行を制限可能な所定演出制限手段と、を含む

ことを要旨とする。

【発明の効果】

【0008】

以上の本発明によれば、遊技興趣の低下を抑制することが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【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】同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図6】大当たり種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図8】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)は大当たり種別判定テーブルであり、(C)は普通図柄当た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9A】非時短状態用の変動パターンテーブルの一例である。

【図9B】時短状態用の変動パターンテーブルの一例である。

【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】普通図動作処理のフローチャートである。

【図15】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図19】普通図柄確定処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 2 0】普通電動役物処理のフローチャートである。
- 【図 2 1】特図動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 2】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 2 3】特図 2 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 4】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 5】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 6】特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】特図 1 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 9】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。 10
- 【図 3 0】特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 3 1】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 3 3】特別電動役物処理（大当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 3 4】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 6】電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。 20
- 【図 4 0】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 4 3】保留アイコン予告処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】（A）は可動演出部材の非作動状態（待機状態）を示す図であり、（B）は可動演出部材の作動状態を示す図である。
- 【図 4 5】演出保留情報記憶領域の構成を示す図である。
- 【図 4 6】特殊ゾーン演出処理のフローチャートである。
- 【図 4 7】特殊ゾーン演出の一例を示す図である。
- 【図 4 8】特殊ゾーン煽り演出の一例を示す図である。 30
- 【図 4 9】スタンバイ演出処理のフローチャートである。
- 【図 5 0】スタンバイ演出の一例を示す図である。
- 【図 5 1】当落分岐フラグ監視処理のフローチャートである。
- 【図 5 2】当落分岐演出の一例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 0】
- 次に、本発明の実施の形態について実施例を用いて説明する。以下では、遊技に用いる遊技媒体が遊技球とされ、遊技盤（遊技領域）に向けて遊技球を発射することで遊技を進行させることが可能なパチンコ遊技機（弾球遊技機）に本発明を適用した例を説明する。
- 【0 0 1 1】 40
- なお、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表面側（手前側）であって、遊技時に遊技者が位置する側のことである。また、単に後側（後方）とは、遊技機を正面視した場合の裏面側（背面側）のことである。さらに、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】
- 【0 0 1 2】
- 本実施例のパチンコ遊技機 1 は、始動口への遊技球の入球（「始動入球」ともいう。）に基づいて特別図柄が変動表示する図柄変動遊技（単に「変動遊技」ともいう。）を行い 50

、変動遊技の結果として大当り図柄が表示（停止表示）されると、遊技者に所定の遊技価値（例えば賞球）を付与する大当り遊技（特別遊技）が実行可能となる所謂「デジパチタイプ」のパチンコ遊技機である。

【0013】

〔パチンコ遊技機1の基本構成〕

図1～図3に示すように、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とを備えている。遊技盤2は遊技機枠50に対して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を示す。

【0014】

遊技機枠50は、装飾面を有する前面枠51と、遊技盤2等が取り付けられる本体枠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いる。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。

【0015】

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、遊技球を貯留可能であり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可能な余剰球受皿（下皿）62が設けられている。

【0016】

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及び第2演出ボタン63b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を出力（出音）することが可能なスピーカ67等も設けられている。第1演出ボタン63a及び第2演出ボタン63bの何れか一方又は両方を指して「演出ボタン63」ともいう。

【0017】

パチンコ遊技機1は、スピーカ67として、前面枠51の左上部に設けられる左上スピーカ67Lと、前面枠51の右上部に設けられる右上スピーカ67Rとを備えている。左右一対のスピーカ67L、67Rによりステレオ音を出力することが可能となっている。なお、ステレオ音だけでなくモノラル音を出力することも勿論可能である。

【0018】

演出ボタン63は、遊技者が入力を行う際に用いる入力手段として機能するものであり、遊技者が操作可能な操作手段として機能するものでもある。遊技者等は、遊技の状況や実行される遊技演出の種類等に応じて、使用（操作）する演出ボタン（第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63b）を使い分けることができる。例えば、遊技演出の実行中に第1演出ボタン63a又は第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。本実施例では、前面枠51のうち上皿61の上面（天面）に第1演出ボタン63a（「第1入力手段」又は「第1操作手段」ともいう。）が設けられており、下皿62の左側前面に第2演出ボタン63b（「第2入力手段」又は「第2操作手段」ともいう。）が設けられている。

【0019】

第1演出ボタン63aは、所定の作動態様で作動可能な可動式の操作手段として構成されている。本実施例では、その作動態様を振動としている。第1演出ボタン63aの振動は、例えば、第1演出ボタン63aを、偏心モータ（振動モータ）を含む演出ボタンユニット（演出ボタン装置）として構成し、偏心モータを駆動させることにより実現することができる。このように作動（振動）可能に構成される第1演出ボタン63aは、パチンコ遊技機1の前面側（前面構成部材）に作動可能に設けられた演出用の可動部（「演出可動部」ともいう。）として機能する。

【0020】

なお、第1演出ボタン63aの作動態様は振動に限られず、例えば、上方への突出や回転等としてもよく、振動、突出、回転等の複数種の作動態様の中から演出パターンに基づ

10

20

30

40

50

いて選択された作動態様で作動可能となるようにしてもよい。また、第2演出ボタン63bも所定の作動態様で作動可能に構成してもよい。

【0021】

また、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、レバータイプの入力手段（操作手段）であってもよいし、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う接触式の入力手段（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。

【0022】

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。遊技盤2（遊技領域3）は、前面枠51に設けられる窓部（視認窓）を介してパチンコ遊技機1の手前側（遊技者側）から視認可能とされる（図1を参照）。

【0023】

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。

【0024】

遊技盤2の中央付近（遊技領域内）には、種々の画像（表示物）を表示可能な表示画面7a（表示部）を有する画像表示装置7が設けられている。画像表示装置7は液晶表示器（液晶ディスプレイ）を備えてなるもので、その表示画面7a（表示部）が遊技盤2（遊技領域3）の略中央に設けられた開口を介して前方から視認可能となるように、遊技盤2の裏面側に設けられる。

【0025】

画像表示装置7の表示画面7aには、演出図柄8（表示物の一態様）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。）が設けられている。演出図柄8は、左演出図柄8L、中演出図柄8C及び右演出図柄8Rの3つの図柄により構成され、後述の特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行い、特別図柄の停止表示に同期して停止表示を行う。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8L、8C、8Rの何れか又は全部を指して単に「演出図柄8」ともいう。

【0026】

演出図柄表示領域7bは、「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。なお、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。

【0027】

本実施例の演出図柄8L、8C、8Rは、それぞれ「1」～「9」までの数字図柄（識別情報種、図柄種）からなるもので、これらの数字図柄が順に表示されるものとなっている。具体的に、当該演出図柄8の変動表示は、「1」→「2」・・・「8」→「9」の順（昇順）で演出図柄をスクロール表示させることによって行われるものとなっており、「9」まで到達したら「1」に戻って、スクロール表示を変動終了（停止表示）まで繰り返すものとなっている。

【0028】

本実施例では、演出図柄8を構成する「1」～「9」の図柄のそれぞれに色の情報を含ませており、各図柄を色によって分類できるものとしている。具体的には、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

10

20

30

40

50

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。

【0029】

演出図柄表示領域7bに表示（停止表示）される左、中、右の演出図柄の組み合わせ（停止表示態様）によって、後述の第1特別図柄表示器41a（「第1特別図柄表示部」ともいう。）に表示される第1特別図柄の変動表示の結果や、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）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。なお、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。

10

【0030】

ここで、特別図柄のことを「特図」又は「特別識別情報」ともいい、演出図柄のことを「演出識別情報」ともいい、特別図柄及び演出図柄の何れか一方又は両方を指して「図柄」又は「識別情報」ともいい、第1特別図柄のことを「特図1」、「第1特図」、「第1特別識別情報」又は「第1識別情報」ともいい、第2特別図柄のことを「特図2」、「第2特図」、「第2特別識別情報」又は「第2識別情報」ともいい、普通図柄のことを「普図」又は「普通識別情報」ともいう。

20

【0031】

また、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後述の第2特別図柄表示器41b及び特別図柄の表示に係る制御を行う後述の主制御部80（遊技制御用マイコン81）の少なくとも一つを指して「特別識別情報表示手段」ともいい、演出図柄8を表示する画像表示装置7（表示画面7a）、演出図柄8の表示に係る制御を行う後述のサブ制御部90（演出制御用マイコン91）及び画像制御部100（画像制御用マイコン101）の少なくとも一つを指して「演出識別情報表示手段」ともいう。さらに、画像表示装置7、第1特別図柄表示器41a及び第2特別図柄表示器41bの少なくとも一つを指して「識別情報表示手段」又は「図柄表示手段」ともいい、単に「表示手段」ともいう。

30

【0032】

演出図柄8の停止表示態様は次のように定めることができる。例えば、特別図柄当否判定の結果が大当りの場合、「222」や「777」などの三桁同一の図柄配列（所謂「ゾロ目」）で演出図柄8を停止表示することができ、特別図柄当否判定の結果が外れの場合、「637」や「373」などの3つの図柄のうち少なくとも1つの図柄が他の図柄と異なる図柄配列（所謂「バラケ目」）で演出図柄8を停止表示することができる。三桁同一の図柄配列（ゾロ目）のことを「当り図柄配列」ともいい、少なくとも1つの図柄が他の図柄と異なる図柄配列（バラケ目）のことを「外れ図柄配列」ともいう。当り図柄配列及び外れ図柄配列には、それぞれ複数種の図柄配列（停止表示態様）が存在する。また、特別図柄当否判定の結果が大当りの場合、その大当りの種類によってゾロ目又はゾロ目以外の停止表示態様で演出図柄8を停止表示することもできる。

40

【0033】

遊技者は、画像表示装置7の表示画面7aに表示される演出図柄8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、表示画面7a（演出図柄表示領域7b）に表示される演出図柄8を見て把握する。こうした演出図柄8を用いた遊技演出は、特別図柄当

50

否判定の結果を遊技者に報知する演出（「報知演出」ともいう。）であるといえる。演出図柄 8 を用いた遊技演出（報知演出）のことを「演出図柄遊技演出」ともいい、演出図柄 8 を変動表示させて停止表示（確定表示）させる演出（つまり、演出図柄遊技演出）のことを「変動演出」ともいう。

【0034】

ここで、特別図柄当否判定の結果のうち「大当たり」のことを「特定結果」又は「第 1 結果」ともいい、「外れ」のことを「非特定結果」又は「第 2 結果」ともいう。また、特別図柄当否判定の結果が「大当たり」の場合に対応する特別図柄の表示態様（停止表示態様）のことや、特別図柄当否判定の結果が「大当たり」の場合に対応する演出図柄 8 の表示態様（停止表示態様、当り図柄配列）のことを「特定表示態様」、「特定表示結果」又は「第 1 表示結果」ともいい、特別図柄当否判定の結果が「外れ」の場合に対応する特別図柄の表示態様（停止表示態様）のことや、特別図柄当否判定の結果が「外れ」の場合に対応する演出図柄 8 の表示態様（停止表示態様、外れ図柄配列）のことを「非特定表示態様」、「非特定表示結果」又は「第 2 表示結果」ともいう。さらに、特別図柄当否判定の結果が大当たりであることに基づいて実行される特別図柄及び／又は演出図柄の変動表示のことを「大当たり変動」又は「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実行される特別図柄及び／又は演出図柄の変動表示のことを「外れ変動」又は「非特定変動」ともいう。

【0035】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、前述のような演出図柄 8 を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出、報知演出、変動演出）が表示されるほか、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の各種演出表示が表示される。演出図柄遊技演出（変動演出）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等、演出図柄以外の種々の画像も表示される。

【0036】

またデモ演出では、不図示の演出設定画面（表示物の一態様）が表示可能となっている。演出設定画面は、例えば、スピーカ 6 7 から出力される音の音量（ボリューム）や、表示画面 7 a の明るさ（輝度）、盤面ランプ 5 や枠ランプ 6 6、可動体ランプ 1 5 等の電飾部材の明るさ（光量）、背景表示、予告演出の実行条件等、当該遊技機の演出に関する設定を遊技者が行うための画面である。遊技者は、デモ演出が実行される客待ち中（待機中）に演出ボタンや他の操作手段（例えば、操作レバー、十字キー、回転つまみ等）を操作して表示画面 7 a に演出設定画面を表示させ、演出設定画面の内容にしたがって演出ボタン等を操作することで、演出に関する様々な設定を任意に行うこと（所謂「カスタマイズ」）が可能となる。なお、変動遊技中や特別遊技中（つまり、遊技中）にも演出のカスタマイズを可能としてもよい。この場合、現在進行中の遊技（演出）の妨げにならないよう演出設定画面を表示画面 7 a の一部に表示することで、遊技中のカスタマイズが可能となる。

【0037】

表示画面 7 a には、演出図柄 8 とは別に、特別図柄当否判定の結果を示す（報知する）判定図柄 8 s が表示される判定図柄表示領域 7 c（「判定図柄表示部」ともいう。）が設けられている（図 3 を参照）。本実施例では、演出図柄表示領域 7 b の右上方（表示画面 7 a の右上部）に判定図柄表示領域 7 c が設けられている（図 3 を参照）。判定図柄表示領域 7 c の大きさは、演出図柄表示領域 7 b よりも小さく、これに伴って、判定図柄 8 s の大きさも演出図柄 8 よりも小さくなっている。判定図柄 8 s のことを「小図柄」又は「小識別情報」ともいう。

【0038】

判定図柄 8 s は、演出図柄 8 と同様に、左判定図柄 8 s L、中判定図柄 8 s C 及び右判定図柄 8 s R の 3 つの図柄により構成され、後述の特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行い、特別図柄の停止表示に同期して停止表示を行う。判定図柄 8 s の変動表示の態様としては、例えば上下又は左右方向にスクロール表示する態様や、上下又は左右方向に

回転表示する態様等がある。左判定図柄 8 s L、中判定図柄 8 s C 及び右判定図柄 8 s R の何れか又は全部を指して単に「判定図柄 8 s」ともいう。

【0039】

判定図柄表示領域 7 c においても、左、中、右の判定図柄 8 s の組み合わせ（停止表示態様）によって、特別図柄当否判定の結果が表示される。つまり、特別図柄当否判定の結果に基づいて判定図柄 8 s が変動表示されて停止表示される。本実施例では、演出図柄表示領域 7 b に表示される演出図柄 8 の停止表示態様（図柄配列、確定停止図柄）と同じ停止表示態様（図柄配列）で判定図柄 8 s が表示されるようになっている。但し、演出図柄 8 のような停止順は定められておらず、3つの判定図柄 8 s L、8 s C、8 s R は、特別図柄の変動表示の開始に伴って一斉に変動表示を開始し、特別図柄の停止表示に伴って一

10

【0040】

なお、演出図柄 8 と判定図柄 8 s とで停止表示態様を異ならせてもよい。また、特別図柄当否判定の結果が大当りの場合の停止表示態様（当り図柄配列）を演出図柄 8 と判定図柄 8 s とで同じとし、外れの場合の停止表示態様（外れ図柄配列）を演出図柄 8 と判定図柄 8 s とで異ならせてもよい。外れの場合の停止表示態様（外れ図柄配列）を演出図柄 8 と判定図柄 8 s とで異ならせる場合、判定図柄 8 s の外れ図柄配列は 1 種類のみ（例えば「246」等）とすることができる。遊技者は主に演出図柄 8 を見て当否判定の結果（当り外れ）を把握することから、判定図柄 8 s の外れ図柄配列を演出図柄 8 と同様に複数種類設ける必要性は低いからである。また、遊技進行過程で行われる特別図柄当否判定の結果（変動遊技の結果）は、大当り確率を鑑みると外れになることが殆どであり、判定図柄 8 s の外れ図柄配列を 1 種類とすることで、図柄表示制御の効率化や簡素化等を図ることが可能となる。

20

【0041】

判定図柄 8 s を表示する（判定図柄表示領域 7 c を設ける）のは、例えば、変動演出の実行中において、後述の予告演出やスーパーリーチ演出など遊技者の大当りに対する期待感を煽る演出画像が表示画面 7 a の略全体に表示される際、その演出画像により演出図柄 8 が隠されたり、演出図柄 8 が非表示となったり（消去されたり）する等、演出図柄 8 が視認できない状態になることがあるからである。つまり、演出図柄 8 が視認できない（表示されない）状態になったとしても、特別図柄が変動表示中であることや停止表示（確定停止）したことを、判定図柄 8 s を通じて把握することが可能となっている。このため、変動遊技が実行可能とされる遊技状態（「変動遊技状態」ともいう。）において判定図柄 8 s は常に表示される。

30

【0042】

なお、本実施例の判定図柄 8 s は、演出図柄 8 のように色による区別はなく、数字（図柄種）に関係なく同じ色で表示されるものとしている。本実施例では、判定図柄 8 s の色（表示色）を白と黒の中間色である「灰色（グレー）」の一色としている。判定図柄 8 s を比較的目立たない灰色（中間色）とするのは、判定図柄 8 s は、特別図柄当否判定の結果を把握するために遊技者が主として見る図柄（すなわち、特別図柄当否判定の結果を遊技者に報知する図柄）として機能するものではなく、主に特別図柄の変動状況を示す図柄として機能するものであり、演出図柄 8 のように目立たせる必要はないからである。また、判定図柄 8 s の色（表示色）を一色とすることで、図柄表示制御の効率化や簡素化等を図ることが可能となるからである。但し、判定図柄 8 s についても演出図柄 8 と同様に色の情報を含ませてもよく、演出図柄 8 と同様の色分けとしたり異なる色分けとしたりすることができる。

40

【0043】

表示画面 7 a 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 9 a を表示する第 1 演出保留表示領域 9 c（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 9 b を表示する第 2 演出保留表示領域 9 d（第 2 演出保留表示部）とが設けられている。本実施例では、演出図柄表示領域 7 b の下方（表示画面 7 a の下部）に

50

第1演出保留表示領域9c及び第2演出保留表示領域9d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。

【0044】

ここで、第1演出保留表示領域9cに表示される第1演出保留9aのことを「第1保留アイコン」又は「第1記憶表示」ともいい、第2演出保留表示領域9dに表示される第2演出保留9bのことを「第2保留アイコン」又は「第2記憶表示」ともいい、第1演出保留9a及び第2演出保留9bの何れか一方又は両方を指して「保留アイコン」又は「記憶表示」ともいう。また、第1演出保留表示領域9cのことを「第1保留アイコン表示部」、

10

【0045】

また図3に示すように、表示画面7aには、現在変動表示している特別図柄(第1特別図柄又は第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又は第2演出保留9b)を表示する変動保留表示領域9eが設けられている(図3を参照)。本実施例では、第1演出保留表示領域9c及び第2演出保留表示領域9dの左側に変動保留表示領域9eが設けられている。

20

【0046】

第1演出保留表示領域9cに表示される第1演出保留9aは、当該表示領域9cの左端から右端に向かって順に特図1保留球数「1」、「2」、「3」、「4」に対応するものとなっており、第2演出保留表示領域9dに表示される第2演出保留9bは、当該表示領域9dの左端から右端に向かって順に特図2保留球数「1」、「2」、「3」、「4」に対応するものとなっている。このため、特図1保留球数「1」に対応する第1特別図柄の変動表示の開始(第1特図保留の消化)に伴って、当該保留に対応する第1演出保留9a(第1演出保留表示領域9cの左端に表示される第1演出保留9a)が第1演出保留表示領域9cから変動保留表示領域9eへ移動する(移動表示される)。また、特図2保留球数「1」に対応する第2特別図柄の変動表示の開始(第2特図保留の消化)に伴って、当

30

【0047】

ここで、変動保留表示領域9eも「保留アイコン表示部」、「記憶表示部」又は「記憶表示手段」ということができ、変動保留表示領域9eに表示される演出保留も「保留アイコン」又は「記憶表示」ということができる。また、変動保留表示領域9eに表示される演出保留のことを「変動記憶表示」、「変動保留アイコン」又は「アクティブ保留アイコン」ともいい、演出保留表示領域9c、9dに表示される演出保留(保留アイコン)及び変動保留表示領域9eに表示される演出保留(アクティブ保留アイコン)のことを総じて「記憶表示」又は「保留アイコン」ともいう。また、演出保留9a、9bを表示することが可能な演出保留表示領域9c、9d及び変動保留表示領域9eの何れか一方又は両方を指して「演出保留表示部」又は「演出保留表示手段」ともいう。

40

【0048】

以上のように、種々の演出表示や演出画像(これらを「表示物」ともいう。)を表示可能な表示画面7a(画像表示装置7)のことを「演出表示部」又は「演出表示手段」とも

50

いい、単に「表示部」ともいう。また、演出図柄 8 を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出、報知演出、変動演出）や大当り遊技演出、デモ演出、後述の予告演出など、表示画面 7 a に表示されることにより行われる演出（表示画面上で行われる演出）のことを「表示演出」ともいう。

【0049】

遊技盤 2（遊技領域 3）の中央付近であって画像表示装置 7（表示手段）の前方には、表示画面 7 a を取り囲むようにしてセンター装飾体 10（所謂「センター役物」）が設けられている。センター装飾体 10 は、プラスチック製（樹脂製）の成型物によって構成されるもので、中央が開口した枠状の部品（盤部品）として、遊技盤 2 の表面（前面）に取り付けられるものである。当該センター装飾体 10 の中央開口を介して画像表示装置 7 の表示画面 7 a が視認可能とされる。

10

【0050】

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 が設けられており、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（左遊技領域 3 A）を流下する遊技球をワープ入口から受け入れてワープ出口から排出することで、当該遊技球をステージ部 11 へ誘導する。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よりも高い可能性で後述の第 1 始動口 20 に入球可能とされる。また、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 が設けられている。

20

【0051】

センター装飾体 10 の上部であって装飾部材 13 の左方には、所定の作動態様で作動可能な可動演出部材 14（「可動体」ともいう。）が設けられている。本実施例の可動演出部材 14（可動体）は、図 3 に示すように外周が鋸歯状の円形の可動体とされており、遊技者から常時視認可能となるように設けられている。可動演出部材 14 は、普段（非作動時）は、センター装飾体 10 の上部左側（左上）の待機位置（初期位置）にあり、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に被らないようになっている（図 4 4（A）を参照）。

【0052】

可動演出部材 14 を待機位置から作動位置へ移動させる条件（「作動条件」ともいう。）が成立すると、可動演出部材 14 が作動を開始して、待機位置から所定の作動位置に向かって移動する。具体的には、可動演出部材 14 が待機位置から右斜め下方に向かって移動し、表示画面 7 a の略中央部分を覆う位置（作動位置）で停止するものとなっている（図 4 4（B）を参照）。可動演出部材 14 が作動位置にあるとき、可動演出部材 14 は表示画面 7 a の手前側に位置して、表示画面 7 a の一部（本実施例では、演出図柄表示領域 7 b の一部）を覆う状態となる。この状態から、可動演出部材 14 を作動位置から待機位置へ移動させる条件（「復帰条件」ともいう。）が成立すると、可動演出部材 14 が作動を開始して、作動位置から待機位置に向かって移動する。具体的には、可動演出部材 14 が作動位置から左斜め上方に向かって移動し、表示画面 7 a の左上方の待機位置で停止するものとなっている（図 4 4（A）を参照）。このように可動演出部材 14 は、待機位置と作動位置との間で移動（作動）することが可能（変位可能）となっている。

30

40

【0053】

可動演出部材 14（可動体）には複数の LED からなる可動体ランプ 15（「可動体電飾」ともいう。）が設けられており、可動演出と一緒に又は別々に可動体ランプ 15 が発光可能となっている。すなわち、本実施例の可動演出部材 14 は、可動体ランプ 15 を含んで構成される。また、可動演出部材 14 は、作動位置に移動した状態（表示画面 7 a の手前側）で、表示画面 7 a に垂直な軸（図示せず）を回転軸として回転可能となっている（図 4 4（B）を参照）。

【0054】

本実施例では、可動演出部材 14 を作動させる演出（「可動演出」ともいう。）を、演

50

出図柄 8 の変動表示中の予告演出として行ったりリーチ演出の一部として行ったりすることが可能となっている。このような可動演出の実行により、遊技者の大当りに対する期待感を高める（煽る）ことが可能となる。なお、可動演出の終了条件が成立すると、可動演出部材 14 は元の待機位置へ移動（復帰）する。

【0055】

ここで、可動演出部材 14 は所謂「ギミック」に相当するものであり、可動演出部材 14 を作動させる演出（可動演出）は「ギミック演出」に相当するものである。可動演出部材 14（可動体）のことを「可動部」又は「可動演出手段」ともいう。すなわち、可動演出部材 14 は演出用の可動部（演出可動部）として機能する。

【0056】

本実施例では、センター装飾体 10 の上部に一の可動演出部材 14 を設けているが、可動演出部材を設ける位置や可動演出部材の個数はこれに限定されるものではない。例えば、センター装飾体 10 の中央開口（表示画面 7 a）の左右の何れか一方又は両方に可動演出部材を設けたり、センター装飾体 10 の中央開口（表示画面 7 a）の下方（ステージ部 11 側）に可動演出部材を設けたりしてもよい。また、前面枠 51 に可動演出部材を設けてもよい。この場合、遊技盤側の可動演出部材を作動させる可動演出（「盤側可動演出」又は「第 1 可動演出」ともいう。）が実行されるパターンと、枠側の可動演出部材を作動させる可動演出（「枠側可動演出」又は「第 2 可動演出」ともいう。）が実行されるパターンとを設けることができる。遊技盤側の可動演出部材のことを「盤側可動演出部材」や「盤側可動体」ともいい、枠側の可動演出部材のことを「枠側可動演出部材」や「枠側可動体」ともいう。このように、可動演出のバリエーションを増やすことで遊技興趣を高めることが可能となる。また可動演出部材 14 以外にも、例えば、演出ボタン 63 が振動等する場合、演出ボタン 63 を作動させる演出（ギミック演出）のことも「可動演出」ということができ、演出ボタン 63 のことも「可動部」又は「可動演出手段」ということができる。

【0057】

また、種々の音（効果音）をスピーカ 67 から発生（出力）させる演出のことを音演出ともいい、スピーカ 67 のことを「音演出手段」ともいう。また、遊盤面ランプ 5 や枠ランプ 66、装飾部材 13、可動体ランプ 15 等を発光させる演出のことを「発光演出」又は「光演出」ともいい、遊盤面ランプ 5 や枠ランプ 66、装飾部材 13、可動体ランプ 15 等のことを「発光部」又は「発光演出手段」ともいう。盤面ランプ 5 等以外にも、例えば、演出ボタン 63 や発射ハンドル 60 が LED 等の電飾部材を内蔵しており、当該電飾部材が点灯・点滅等する場合、演出ボタン 63 や発射ハンドル 60 を発光させる演出のことを「発光演出」ということができ、演出ボタン 63 や発射ハンドル 60 に内蔵された電飾部材のことを「発光部」又は「発光演出手段」ということができる。「表示演出手段」、「可動演出手段」、「音演出手段」及び「発光演出手段」を総じて「演出手段」ともいう。

【0058】

遊技領域 3 における画像表示装置 7 の下方（ステージ部 11 の下方）には、遊技球の入球し易さ（入球可能性）が変化しない非可変式の第 1 始動口 20（「非可変始動口」又は「固定始動口」ともいう。）を備える固定入賞装置 19 が設けられている。第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第 1 特別図柄に係る当否判定（第 1 特別図柄当否判定）が実行され、当該当否判定の結果に基づいて第 1 特別図柄の変動表示及び停止表示が実行される。

【0059】

第 1 始動口 20 の下方には、遊技球の入球し易さ（入球可能性）が変化する可変式の第 2 始動口 21（「可変始動口」ともいう。）を備える可変入賞装置 22 が設けられている。可変入賞装置 22（第 2 始動口 21）は、普通電動役物として設けられるものである。

【0060】

第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予

10

20

30

40

50

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、当該当否判定の結果に基づいて第2特別図柄の変動表示及びが実行示される。

【0061】

可変入賞装置22は可動部材23を備え、可動部材23の動作によって第2始動口21を開閉するものである。この開閉動作によって、第2始動口21は、第1の態様（閉状態）と、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）とに変化可能である。つまり、可動部材23は、所定の動作（開閉動作）を行うことで、第2始動口21への遊技球の入球可能性を変化させるものである。この可動部材23は、第2始動口ソレノイド24（図5参照）により駆動される。本実施例では、第2始動口21は、可動部材23が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材23が閉状態にあるときは遊技球が入球不能となっている。なお、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。

10

【0062】

遊技領域3における第1始動口20の右方には、大入賞口30（「特別入球口」又は「可変入球口」ともいう。）を備える大入賞装置31が設けられている。この大入賞装置31（大入賞口30）は、特別電動役物として設けられるものである。

【0063】

大入賞装置31は、開閉部材32を備え、開閉部材32の作動により大入賞口30を開閉するものである。開閉部材32は、大入賞口ソレノイド33（図5参照）により駆動される。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、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。

20

【0064】

遊技領域3のうち右側領域には、遊技球が通過可能なゲート28（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。

30

【0065】

遊技領域3のうち下側領域には、複数の一般入賞口27が設けられている。第1始動口20、第2始動口21、大入賞口30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すると、夫々の入球口に対して予め定められた数の遊技球（賞球）が払い出される。例えば、第1始動口20の賞球数は「3」、第2始動口21の賞球数は「1」、大入賞口30の賞球数は「15」、一般入賞口27の賞球数は「10」とされる。

【0066】

このように複数の入球口（第1始動口20、第2始動口21、大入賞口30、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は、左右方向の中央より左側の左遊技領域3A（第1領域）と右側の右遊技領域3B（第2領域）とに分けることができる。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射することを「左打ち」ともいい、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射することを「右打ち」ともいう。

40

【0067】

複数の入球口のうち、第1始動口20および左一般入賞口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られ、第2始動口21、大入賞口30、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られる。このため、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特別遊技状態等に変化した

50

際には、原則、右打ちにてゲート 28、第 2 始動口 21、大入賞口 30 への入球を狙うこととなる。なお、始動口、大入賞口、一般入賞口及ゲートの数は本実施例に限定されるものではなく、例えば、始動口を 3 個としたり、大入賞口を 2 個としたり、一般入賞口を 4 個としたり、ゲートを 2 個としたりする等、それぞれの設置個数は任意である。

【0068】

図 3 及び図 4 に示すように、遊技領域 3 の外側（遊技領域外）であって遊技盤 2 の右下部には主表示器 40 が設けられている。主表示器 40 には、第 1 特別図柄を変動表示および停止表示する第 1 特別図柄表示器 41a（第 1 特別図柄表示部）と、第 2 特別図柄を変動表示および停止表示する第 2 特別図柄表示器 41b（第 2 特別図柄表示部）と、普通図柄を変動表示および停止表示する普通図柄表示器 42（普通図柄表示部）と、第 1 特別図柄に係る当否判定情報（第 1 特図保留）の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 43a と、第 2 特別図柄に係る当否判定情報（第 2 特図保留）の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 43b と、普通図柄表示器 42 の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器 44 と、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の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 45（ラウンド表示部）と、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器 46 と、遊技球の発射方向（左打ちすべき状態か右打ちすべき状態か）を示す発射方向表示器 47（発射方向表示部）と、第 1 特別図柄当否判定又は第 2 特別図柄当否判定の結果が当りになったことを示す当り表示器 48（当り表示部）と、が含まれている（図 4 を参照）。主表示器 40 に含まれるこれらの各種表示器は、後述の主制御部 80 によって表示制御される。

【0069】

なお、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄を総称して特別図柄ということがあり、第 1 特別図柄表示器 41a 及び第 2 特別図柄表示器 41b を総称して「特別図柄表示器」又は「特別図柄表示部」ということがあり、第 1 特図保留表示器 43a 及び第 2 特図保留表示器 43b を総称して「特図保留表示器」又は「特図保留表示部」ということがある。

【0070】

特別図柄表示部では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後に停止表示し、停止表示された特別図柄（停止図柄）によって第 1 始動口 20 または第 2 始動口 21 への入球に基づく抽選（特別図柄当否判定、大当り抽選）の結果を報知する。つまり、第 1 特別図柄の変動表示は第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づいて行われ、第 2 特別図柄の変動表示は第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づいて行われる。停止表示される特別図柄（停止図柄）は、複数種の停止図柄の中から特別図柄当否判定の結果に応じて選択される一つの停止図柄である。停止図柄が予め定めた大当り図柄（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表示態様（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で大入賞口 30 を開放させる大当り遊技（特別遊技）が実行される大当り遊技状態（特別遊技状態）に移行する。大当り遊技における大入賞口の開放パターンについては後述する。

【0071】

特別図柄の停止表示は、所定の停止表示時間（確定表示時間）が経過するまで行われる。そして、停止表示された特別図柄が外れ図柄（外れ態様、非特定態様）であって、当該停止表示の際に特図保留が記憶されている場合には、停止表示時間が経過すると、記憶順の最も古い（最先の）特図保留が消化され、これにより次の特別図柄の変動表示が開始される。また、停止表示された特別図柄が外れ図柄であって、当該停止表示の際に特図保留が記憶されていない場合には、停止表示時間が経過した後も、特別図柄の停止表示状態が維持される。一方、停止表示された特別図柄が大当り図柄である場合には、停止表示時間が経過すると、後述する大当り遊技のオープニング期間に移行し、当該オープニング期間を経て大当り遊技の 1 ラウンド目が開始される。

【0072】

特別図柄の停止表示時間は「0.5 秒～1.0 秒」とされるのが一般的で、本実施例で

は「0.6秒」としている。なお、停止表示された特別図柄が外れ図柄の場合の停止表示時間（外れ停止表示時間）と、停止表示された特別図柄が大当たり図柄の場合の停止表示時間（大当たり停止表示時間）とを異ならせてもよく、この場合、大当たり停止表示時間を外れ停止表示時間よりも長くしたり、外れ停止表示時間を大当たり停止表示時間よりも長くしたりすることができる。また、後述の低ベース状態や高ベース状態等の遊技状態により停止表示時間を異ならせてもよい。

【0073】

図4に示すように、第1特別図柄表示器41aは、「i~p」で示す8個のLEDで構成されており、第1特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第1特別図柄当否判定の結果として「10R第1大当たり」、「10R第2大当たり」、「10R第3大当たり」、「10R第4大当たり」、「10R第5大当たり」、「5R第6大当たり」及び「5R第7大当たり」の7種類の大当たりが設けられており（図6、図8を参照）、第1特別図柄表示器41aのLEDは、それら7種類の大当たりの各々に応じた表示態様（特定表示態様、特定表示結果）を表示することが可能となっている。例えば、第1特別図柄当否判定の結果が10R第1大当たりの場合は「ij」の2個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（10R第1大当たり図柄）、10R第2大当たりの場合は「in」の2個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（10R第2大当たり図柄）、10R第3大当たりの場合は「im」の2個のLEDを点灯させて残りを消灯させる（10R第3大当たり図柄）等、第1特別図柄表示器41aを構成する複数のLEDの点灯と消灯の組み合わせにより、各種大当たり図柄（特定表示態様、特定表示結果）を表示する。また、第1特別図柄当否判定の結果が外れの場合は「p」の1個のLEDを点灯させて残りを消灯させる（外れ図柄）。

【0074】

一方、第2特別図柄表示器41bは、「a~h」で示す8個のLEDで構成されており、第2特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第2特別図柄当否判定の結果として「10R第8大当たり」及び「10R第9大当たり」の2種類の大当たりが設けられており（図6、図8を参照）、第2特別図柄表示器41bのLEDは、それら2種類の大当た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。例えば、第2特別図柄当否判定の結果が10R第8大当たりの場合は「abd」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（10R第8大当たり図柄）、10R第9大当たりの場合は「abg」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させる（10R第9大当たり図柄）等、第2特別図柄表示器41bを構成する複数のLEDの点灯と消灯の組み合わせにより、各種大当たり図柄（特定表示態様、特定表示結果）を表示する。また、外れの場合は「h」の1個のLEDを点灯させて残りを消灯させる（外れ図柄）。

【0075】

なお、特別図柄の停止表示態様（停止図柄）や大当たりの種類（ラウンド数の種類、大当たりの数など）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。

【0076】

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行われる。特別図柄の変動表示の態様は、例えば、時計回り方向や反時計回り方向など、予め定められた順序で光が繰り返し流れるように各LEDが点灯する態様とすることができる。また、第1特別図柄表示器41aに停止表示された第1特別図柄は、前述の停止表示時間が経過するまでその停止表示態様が維持され、停止表示時間が経過すると次の変動表示が開始される。同様に、第2特別図柄表示器41bに停止表示された第2特別図柄は、前述の停止表示時間が経過するまでその停止表示態様が維持され、停止表示時間が経過すると次の変動表示が開始される。次の変動表示が開始されない場合には、停止表示時間が経過しても停止表示態様は維持される。

【0077】

パチンコ遊技機1では、第1始動口20又は第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。）が取得され（取得手段）、取得された各種情報が特図保留（「保留情報」ともいう。）と

して、主制御部 80 の R A M に形成される特図保留記憶部（図示せず）に記憶可能となっている（保留記憶手段）。具体的には、第 1 始動口 20 への入球であれば第 1 特図保留（「第 1 保留情報」ともいう。）として第 1 特図保留記憶部（図示せず）に記憶され、第 2 始動口 21 への入球であれば第 2 特図保留（「第 2 保留情報」ともいう。）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）の数には上限が設定されており、本実施例における上限値はそれぞれ「4」となっている。

【0078】

ここで、「特図保留記憶部」のことを「取得情報記憶手段」又は「保留記憶手段」ともいい、第 1 特図保留記憶部のことを「第 1 取得情報記憶手段」又は「第 1 保留記憶手段」ともいい、第 2 特図保留記憶部のことを「第 2 取得情報記憶手段」又は「第 2 保留記憶手段」ともいう。また、第 1 特図保留記憶部及び第 2 特図保留記憶部の何れか一方又は両方を指して「特図保留記憶部」、「取得情報記憶手段」又は「保留記憶手段」ともいい、単に「記憶手段」ともいう。

【0079】

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の開始（実行）に伴って消化される。すなわち、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、パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 20 又は第 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、所定個数（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。

【0080】

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 43 a や第 2 特図保留表示器 43 b に表示される。具体的には、第 1 特図保留表示器 43 a は「u v」の 2 個の L E D で構成されており、第 1 特図保留の数に応じて L E D を表示制御することにより、第 1 特図保留の数を表示するものとなっている。例えば、保留数が「0」の場合は「u □ v □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両 L E D を消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「u □ v ●」というように「u」の L E D を消灯し「v」の L E D を赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「2」の場合は「u ● v □」というように「u」の L E D を赤色で点灯させ「v」の L E D を消灯する表示態様とし、保留数が「3」の場合は「u ● v ●」というように両方の L E D を赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「4（上限数）」の場合は「u ▲ v ▲」というように両方の L E D を緑色で点灯させ表示態様とすることができる。

【0081】

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

【0082】

なお、前述の第 1 演出保留表示領域 9 c 及び第 2 演出保留表示領域 9 d と同様に、第 1 特図保留表示器 43 a のことを「第 1 記憶表示部」又は「第 1 記憶表示手段」ということができ、第 2 特図保留表示器 43 b のことを「第 2 記憶表示部」又は「第 2 記憶表示手段」ということができ、第 1 特図保留表示器 43 a 及び第 2 特図保留表示器 43 b の何れか一方又は両方を指して「記憶表示部」又は「記憶表示手段」ということができる。

【0083】

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に停止表示し、停止表示された普通

10

20

30

40

50

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で第 2 始動口 21 を開放させる補助遊技が行われる。第 2 始動口 21 の開放パターンについては後述する。

【0084】

図 4 に示すように、普通図柄表示器 42 は「s t」の 2 個の LED から構成されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示することが可能となっている。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（非特定普通図柄）を表示する。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。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。また、普通図柄表示器 42 に停止表示された普通図柄は、停止表示時間が経過するまでその停止表示態様が維持され、停止表示時間が経過すると次の変動表示が開始される。次の変動表示が開始されない場合には、停止表示時間が経過しても停止表示態様は維持される。

【0085】

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。）が取得され、取得された各種情報が普図保留（保留情報）として、主制御部 80 の RAM に形成される普図保留記憶部（図示せず）に記憶可能となっている。普図保留記憶部に記憶可能な普図保留の数には上限が設定されており、本実施例における上限値は「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、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できるようになっている。

【0086】

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「q r」の 2 個の LED で構成されており、普図保留の数に応じて LED を点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「q □ r □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「q □ r ●」というように「q」の LED を消灯し「r」の LED を赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数「2」～「4」についても第 1 特図保留表示器 43 a と同様に定められている。

【0087】

図 4 に示すように、ラウンド表示器 45 は、5 R 用ランプ及び 10 R 用ランプの 2 個の LED で構成されている。ラウンド表示器 45 では、例えば 5 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、5 R 用ランプが点灯表示される。具体的には、「5 ▲ 10 R △」の様な表示態様（例えば、△：消灯、▲：点灯）となる。また、10 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、10 R 用ランプが点灯表示される。具体的には、「5 △ 10 R ▲」の様な表示態様（例えば、△：消灯、▲：点灯）となる。

【0088】

〔パチンコ遊技機 1 の電氣的構成〕

次に図 2 及び図 5 に基づいて、パチンコ遊技機 1 の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、遊技の進行や遊技利益に関する制御を行う主制御基板（「主制御部」又は「遊技制御部」ともいう。）80、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行う副制御基板（「サブ制御部」又は「演出制御部」ともいう。）90、画像表示装置 7 の表示制御を行う画像制御基板（「画像制御部」ともいう。）100、スピーカ 67 による効果音の出力制御を行う音声制御基板（「音制御部」ともいう。）106、盤面ランプ 5 や枠ランプ 66 等の駆動制御を行うランプ制御基板（「ランプ制御部」ともいう。）107、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板（「払出制御部」ともいう。）110、等を備えている。

10

【0089】

図 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側（裏面側）には、その略中央部に主制御基板 80 を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、主制御基板ケースの上方に、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、画像制御基板等収納ケース上に副制御基板 90 を収納した副制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側に、払出制御基板 110 を収納した払出制御基板ケースが設けられ、払出制御基板ケースの右側に、電源基板 109 を収納した電源基板ケースが設けられている。電源基板 109 は、パチンコ遊技機 1 が備える各種基板や基板に接続される各種電気部品等に対して駆動（作動）に必要な電力を供給する（電力供給手段）。

20

【0090】

図 5 に示すように、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（「遊技制御用マイコン」ともいう。）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。主制御基板 80（遊技制御用マイコン 81）は、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段として機能する。

【0091】

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。主制御基板 80（遊技制御用マイコン 81）の ROM には、遊技進行に係る各種の判定や決定（選択）に用いるテーブルや、特別図柄や普通図柄の変動パターン、第 2 始動口 21 や大入賞口 30 の開放パターンなど、遊技の進行を制御するのに必要な各種のデータが記憶されている。なお、変動パターンは、変動表示の開始から終了までに要する時間（変動時間）や、変動時間に合わせて実行する演出（変動演出）の内容等を規定するものである。

30

【0092】

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）や普図保留記憶部等が設けられている。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。

40

【0093】

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、遊技球を検知可能なセンサ類として、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、大入賞口センサ 30a および一般入賞口センサ 27a が接続されている。

【0094】

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

50

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。大入賞口センサ30aは、大入賞口30内に設けられて大入賞口30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。これらの遊技球を検知可能なセンサのことを「球検知センサ」又は「遊技球検知手段」ともいう。

【0095】

ソレノイド類としては、第2始動口ソレノイド24および大入賞口ソレノイド33が接続されている。第2始動口ソレノイド24は、可変入賞装置22の可動部材23を駆動するためのものである。大入賞口ソレノイド33は、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。

10

【0096】

中継基板88を介して主制御基板80に接続されるセンサ類として、球検知センサの他に、電波出力機器から出力される電波を検知可能な電波センサ71と、磁石から発せられる磁気を検知可能な磁気センサ72とを備えている。

【0097】

電波センサ71は、例えば、遊技盤2の前面側において電波出力機器から電波が出力された場合に、その電波を検知するものである。この電波センサ71は、主に、球検知センサを電波（不正電波）により誤検知させる不正行為（所謂「電波ゴト」）を検知するために設けられるもので、電波ゴト対策の対象となる入球口（球検知センサ）の個数や位置、電波の検知範囲（検知性能）等に応じて1又は複数設けられる。具体的には、例えば、特別図柄当否判定の実行契機となる第1始動口20（第1始動口センサ20a）や第2始動口21（第2始動口センサ21a）を対象として電波センサ71を設けることができる。

20

【0098】

主制御基板80に入力される電波センサ71の検知信号（「電波検知信号」又は「電波センサ信号」ともいう。）は、例えば、電波センサ71が電波（不正電波）を検知していない場合にOFF（非検知状態）となり、電波センサ71が電波（不正電波）を検知した場合にON（検知状態）となる。

【0099】

磁気センサ72は、例えば、前面枠51の窓部（視認窓）の表面に磁石を近づけた場合に、その磁石の磁気を検知するものである。この磁気センサ72は、主に、磁石を使って遊技球を始動口や一般入賞口、特定領域（V領域）等へ強制的に誘導する不正行為（所謂「磁石ゴト」）を検知するために設けられるもので、磁石ゴト対策の対象となる入球口（球検知センサ）の個数や位置、磁気の検知範囲（検知性能）等に応じて1又は複数設けられる。具体的には、例えば、特別図柄当否判定の実行契機となる第1始動口20や賞球払出の契機となる一般入賞口27を対象として磁気センサ72を設けることができる。

30

【0100】

主制御基板80に入力される磁気センサ72の検知信号（「磁気検知信号」又は「磁気センサ信号」ともいう。）は、例えば、磁気センサ72が磁気を検知していない場合にOFF（非検知状態）となり、磁気センサ72が磁気を検知した場合にON（検知状態）となる。

40

【0101】

電波ゴトや磁石ゴトといった不正行為を検知可能な電波センサ71や磁気センサ72のことを「不正検知センサ」又は「不正検知手段」ともいう。なお、不正検知センサ（不正検知手段）として、遊技機に与えられる振動を検知可能な振動センサを設けることも可能である。振動センサは、主に、遊技上の特典を付与する契機となる特定領域（V領域）や、遊技上の特典付与に係る抽選が実行される契機となる抽選領域（例えば始動口）の近傍を遊技球が流下する際に、遊技機を叩いて遊技盤（遊技領域）に振動（衝撃）を加えて、遊技球をそれらの領域へ向かわせる不正行為（所謂「どつき」）を検知するために設けられるものである。遊技上の特典としては、大当たり遊技状態や確変遊技状態等の遊技者にと

50

って有利な遊技状態への移行を例示できる。

【0102】

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。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。

【0103】

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（「発射制御部」ともいう。）111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。

10

【0104】

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（「払出制御用マイコン」ともいう。）116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。

20

【0105】

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を駆動して賞球や貸球の払い出しを行う。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。発射装置112の発射ハンドル60の操作があった場合には、その操作者（遊技者）による発射ハンドル60への接触をタッチスイッチ114が検知し、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（発射強度）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。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が1分間で約100個となっている。

30

【0106】

払出制御基板110には、前面枠51が開放されていることを検知可能な枠開放検知スイッチ70が接続されている。枠開放検知スイッチ70のことを「開放検知手段」ともいう。枠開放検知スイッチ70は、例えば、前面枠51又は本体枠52に設けられるもので、前面枠51が閉じた状態（閉状態）から開いた状態（開状態）に変化したり開状態から閉状態に変化したりした場合に、その状態変化に応じてオンオフが切り替わるように構成される。つまり、枠開放検知スイッチ70は、前面枠51の開閉を検知する開閉検知スイッチでもある。開閉検知スイッチのことを「開閉検知手段」ともいう。前面枠51は、例えば、遊技盤2のメンテナンス作業や遊技領域3内の球詰まり（所謂「ブドウ」）の解消作業などを行う際に、遊技ホールの店員等の操作（外部からの操作）により開閉される。

40

【0107】

払出制御基板110に入力される枠開放検知スイッチ70の検知信号（「枠開放検知信号」ともいう。）は、例えば、前面枠51が閉状態にある場合にOFFとなり（非検知状態）、前面枠51が開状態にある場合にONとなる（検知状態）。すなわち、枠開放検知スイッチ70が前面枠51の開放（前面枠51の閉状態から開状態への変化）を検知すると、枠開放検知スイッチ70の検知信号はONとなる。また、枠開放検知スイッチ70が前面枠51の閉鎖（前面枠51の開状態から閉状態への変化）を検知すると、枠開放検知スイッチ70の検知信号はOFFとなる。

50

【0108】

払出制御基板110に入力される枠開放検知信号は、主制御基板80に入力される。つまり、枠開放検知スイッチ70の検知信号は、払出制御基板110を介して主制御基板80に入力される。遊技制御用マイコン81は、入力される枠開放検知信号の状態に基づいて、前面枠51の状態（開閉）を検知することが可能となっている。また、遊技制御用マイコン81は、主制御基板80に入力される前述の電波検知信号や磁気検知信号の状態に基づいて、電波ゴトや磁石ゴトの不正行為を検知することが可能となっている。

【0109】

前面枠51が開放したり不正行為が発生したりすると、遊技を正常に行うことは困難（不可能）となり、パチンコ遊技機1の状態は遊技に適さない状態となる。このような遊技に適さない状態（本実施例では、前面枠51が開放した状態や不正行為が発生した状態）が発生したことを、枠開放検知信号や電波検知信号、磁気検知信号の状態に基づいて検知することが可能である。

【0110】

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

【0111】

図5に示すように、副制御基板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（「演出制御用マイコン」ともいう。）91が実装されている。演出制御用マイコン91には、遊技の進行に伴って行われる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。

【0112】

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。なお、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。副制御基板90（演出制御用マイコン91）のROMには、遊技演出に係る各種の判定や決定（選択）に用いるテーブルや、変動演出や予告演出等の演出パターンなど、演出を制御するのに必要な各種のデータが記憶されている。また、副制御基板90（演出制御用マイコン91）のRAM（演出制御RAM）の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

【0113】

副制御基板90には、画像制御基板100、音声制御基板106及びランプ制御基板107等が接続されている。副制御基板90（演出制御用マイコン91）は、遊技の状況に応じて画像制御基板100、音声制御基板106及びランプ制御基板107と協働して、表示演出や音演出、ランプ演出（発光演出）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。この副制御基板90（演出制御用マイコン91）は、遊技の状況に応じて種々の演出を実行させることが可能な演出実行手段（「演出制御手段」ともいう。）として機能する。なお、画像制御基板100、音声制御基板106及びランプ制御基板107のうち少なくとも一つを、副制御基板90とともに演出実行手段（演出制御手段）として機能するものと捉えることもできる。また演出には、後述のように変動演出や予告演出が含まれることから、演出実行手段（演出制御手段）は、変動演出実行手段として機能したり予告演出実行手段として機能したりすることが可能である。

【0114】

副制御基板90（演出制御用マイコン91）は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板100の画像制御用ワンチップマイコン（「画像制御用マイコン」ともいう。）101のCPUに画像表示装置7の表示制御を行わせる。

【0115】

画像制御基板１００のＲＡＭは、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板１００のＲＯＭには、画像表示装置７に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄、保留図柄等を含む）や背景画像等の各種画像データが格納されている。画像制御用マイコン１０１は、演出制御用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭから画像データを読み出す。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。なお、画像制御基板１００の画像制御用ワンチップマイコン１０１に換えて又は加えて、ＶＤＰ（Video Display Processor）を設けてもよい。

【０１１６】

副制御基板９０（演出制御用マイコン９１）は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７から種々の音を出力する。スピーカ６７から出力される音は、楽曲（ＢＧＭ）、音声、電子音等により構成することができ、当該音のデータ（音データ）は副制御基板９０のＲＯＭに格納されている。本実施例では、パチンコ遊技機１が出力可能な音（スピーカ６７から出力可能な音）として、演出音（効果音）、報知音及び確認音が設けられている。

【０１１７】

演出音は、例えば、演出図柄８の変動表示（変動演出）に伴って出力される通常変動ＢＧＭ（通常変動音）、リーチ演出に伴って出力されるリーチＢＧＭ（リーチ演出音）、演出図柄８の停止表示（仮停止及び／又は確定停止）に伴って出力される図柄停止音、予告演出に伴って出力される予告音、始動口や一般入賞口、大入賞口等の特定の入賞口への遊技球の入球に伴って出力される入賞音、大当り遊技演出に伴って出力される大当りＢＧＭ（大当り演出音）等である。

【０１１８】

報知音は、例えば、枠開放検知スイッチ７０が前面枠５１の開放を検知したこと（つまり、前面枠５１が開放中であること）を報知する枠開放音、電波センサ７１が電波を検知したことを報知する電波検知音、磁気センサ７２が磁気を検知したことを報知する磁気検知音、遊技者に左打ちを行うよう指示する左打ち指示音、下皿６２が満杯であることを報知する下皿満杯音等である。

【０１１９】

確認音は、例えば、所定の音量調整操作により音量の設定（調整）が行われた場合の当該設定（調整）後の音量（音量設定内容）を遊技者に示す（報知する）音量確認音や、所定の光量調整操作に基づいて光量の設定（調整）が行われた場合の当該設定（調整）後の光量（光量設定内容）を遊技者に示す（報知する）光量確認音等である。

【０１２０】

なお、音声制御基板１０６にＣＰＵを実装してもよく、この場合、そのＣＰＵに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板１０６にＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに音データを格納してもよい。また、スピーカ６７を画像制御基板１００に接続し、画像制御用マイコン１０１に音声制御を実行させてもよい。この場合、画像制御基板１００のＲＯＭに音データを格納してもよい。

【０１２１】

副制御基板９０（演出制御用マイコン９１）は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ６６や盤面ランプ５、可動体ランプ１５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であり、「ランプデータ」ともいう。）を、ＲＯＭに格納されているデータから決定し、ランプ制御基板１０７を介して枠ランプ６６や盤面ランプ５、可動体ランプ１５等のランプ（ＬＥＤ）の点灯制御を行う。

【０１２２】

副制御基板９０（演出制御用マイコン９１）は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７に中継基板１０８を介して接続された可動演出部材１４（可動体）を作動させる。可動演出部材１４の作動は、不図示のモータ等の電氣的駆動

10

20

30

40

50

源（「駆動手段」ともいう。）により行われる。演出制御用マイコン 91 は、可動演出部材 14 を所定の作動態様で作動させるためのデータ（「駆動データ」ともいう。）を、副制御基板 90 の ROM に予め格納（記憶）されている複数の作動パターンデータの中から決定（選択）し、その決定した作動パターンデータに基づいて可動演出部材 14 の作動（可動演出）を制御する。可動演出部材 14 及びこれを作動させる駆動手段を含んで可動演出装置が構成される。

【0123】

なお、ランプ制御基板 107 に CPU を実装してもよく、この場合、その CPU にランプの点灯制御や可動演出部材 14 の作動制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板 107 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンや作動パターンに関するデータを格納してもよい。

10

【0124】

副制御基板 90 には、可動演出部材 14 の位置を検知可能な位置検知センサ 17 が接続されている。本実施例では、位置検知センサ 17 として、可動演出部材 14 が待機位置（初期位置）にある場合に検知状態（例えば「ON」）となり、待機位置にない場合に非検知状態（例えば「OFF」）となる待機位置検知センサ 17a（「第1位置検知センサ」又は「第1位置検知手段」ともいう。）と、可動演出部材 14 が作動位置にある場合に検知状態（例えば「ON」）となり、作動位置にない場合に非検知状態（例えば「OFF」）となる作動位置検知センサ 17b（「第2位置検知センサ」又は「第2位置検知手段」ともいう。）と、が設けられている。位置検知センサ 17（待機位置検知センサ 17a、作動位置検知センサ 17b）は、例えば、発光部と受光部とを備えたフォトインタラプタにより構成される。

20

【0125】

待機位置検知センサ 17a の検知の状態を示す信号（「待機位置検知信号」ともいう。）及び作動位置検知センサ 17b の検知の状態を示す信号（「作動位置検知信号」ともいう。）は、それぞれ副制御基板 90 に入力される。演出制御用マイコン 91 は、その入力された信号に基づいて、可動演出部材 14 が待機位置にあるのか作動位置にあるのか、すなわち、可動演出部材 14 の位置（状態）を判別したり、可動演出部材 14 の異常を検知したりすることが可能に構成されている。

【0126】

例えば、パチンコ遊技機 1 の稼働中（電源 ON 時）において、可動演出部材 14 が作動する前の非作動時（可動演出の非実行時）や作動開始時（可動演出の開始時）等に待機位置検知信号が OFF（待機位置検知センサ 17a が非検知状態）になっていたり、可動演出部材 14 を待機位置から作動位置へ移動させる条件（可動演出部材 14 の作動条件）が成立してから所定時間（例えば、可動演出部材 14 が待機位置から作動位置へ移動するのに要する時間）が経過したにもかかわらず作動位置信号が ON（作動位置検知センサ 17b が検知状態）にならなかったり待機位置検知信号が ON（待機位置検知センサ 17a が検知状態）のままであったり、可動演出部材 14 を作動位置から待機位置へ移動させる条件（可動演出部材 14 の復帰条件）が成立してから所定時間（例えば、可動演出部材 14 が作動位置から待機位置へ移動するのに要する時間）が経過したにもかかわらず待機位置検知信号が ON（待機位置検知センサ 17a が検知状態）にならなかったり作動位置検知信号が ON（作動位置検知センサ 17b が検知状態）のままであったりする等、可動演出部材 14 の作動状況と位置検知信号（位置検知センサ 17 の検知状態）とが整合しない場合に、可動演出部材 14 の異常（可動部の異常）が発生したと判断することができる。

30

40

【0127】

位置検知センサ 17（待機位置検知センサ 17a 及び作動位置検知センサ 17b の何れか一方又は両方）のことを「位置検知手段」ともいい、可動演出部材 14 の異常を検知可能な演出制御用マイコン 91 のことを「異常検知手段」ともいい、待機位置検知信号及び作動位置検知信号の何れか一方又は両方を指して「位置検知信号」ともいう。

【0128】

50

副制御基板 90 には、第 1 演出ボタン 63 a や第 2 演出ボタン 63 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 63 c および第 2 演出ボタン検知スイッチ 63 d が接続されている。第 1 演出ボタン 63 a または第 2 演出ボタン 63 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副制御基板 90 に入力される。第 1 演出ボタン検知スイッチ 63 c および第 2 演出ボタン検知スイッチ 63 d の何れか一方又は両方を指して「演出ボタン検知スイッチ」ともいう。

【0129】

〔当りの概要〕

次に、パチンコ遊技機 1 の当りの概要について説明する。本実施例では、特別図柄当否判定の結果として「大当り」と「外れ」がある。前述したように、「大当り」のときには特別図柄表示部に「大当り図柄」が停止表示され、「外れ」のときには特別図柄表示部に「外れ図柄」が停止表示される。特別図柄当否判定で大当りと判定されると、停止表示された特別図柄 (大当り図柄) の種類 (大当り種別) に応じた開放パターンで大入賞口 30 を開放する「特別遊技」が実行される。大当りとなって実行される特別遊技のことを「大当り遊技」ともいう。

【0130】

本実施例のパチンコ遊技機 1 には複数の大当りが設けられている。具体的には、図 6 に示すように、大当りとして「10R (ラウンド) 第 1 大当り」、「10R 第 2 大当り」、「10R 第 3 大当り」、「10R 第 4 大当り」、「10R 第 5 大当り」、「5R 第 6 大当り」、「5R 第 7 大当り」、「10R 第 8 大当り」及び「10R 第 9 大当り」の計 9 種類が設けられている。これらの大当りのうち、「10R 第 1 大当り」、「10R 第 2 大当り」、「10R 第 3 大当り」、「10R 第 4 大当り」、「10R 第 5 大当り」、「5R 第 6 大当り」及び「5R 第 7 大当り」は第 1 特別図柄に係る大当りであり、「10R 第 8 大当り」及び「10R 第 9 大当り」は第 2 特別図柄に係る大当りである。特別図柄表示部には、これらの大当り種別に応じた大当り図柄が停止表示される。なお、本明細書ではラウンドを「R」と表記することがある。

【0131】

10R 第 1 大当り、10R 第 8 大当り及び 10R 第 9 大当りは、何れもラウンド数が「10」、大入賞口 30 の開放回数が 1R ~ 10R の各ラウンドにつき「1 回」、大入賞口 30 の開放時間が 1R ~ 10R の各ラウンドにつき「25 秒」の大当りである。開放時間「25 秒」の開放のことを「ロング開放」ともいう。

【0132】

5R 第 6 大当り及び 5R 第 7 大当りは、何れもラウンド数が「5」、大入賞口 30 の開放回数が 1R ~ 5R の各ラウンドにつき「1 回」、大入賞口 30 の開放時間が 1R ~ 5R の各ラウンドにつき「25 秒」の大当りである。

【0133】

10R 第 2 大当りは、ラウンド数が「10」、大入賞口 30 の開放回数が 1R ~ 10R の各ラウンドにつき「1 回」、大入賞口 30 の開放時間が 1R ~ 10R の各ラウンドにつき「25 秒」の大当りである。

【0134】

10R 第 3 大当りは、ラウンド数が「10」、大入賞口 30 の開放回数が 1R ~ 10R の各ラウンドにつき「1 回」、大入賞口 30 の開放時間が、1R ~ 7R の各ラウンドにつき「25 秒」、8R ~ 10R の各ラウンドにつき「0.1 秒」の大当りである。開放時間「0.1 秒」の開放のことを「ショート開放」ともいう。10R 第 3 大当りに係る大当り遊技 (「10R 第 3 大当り遊技」ともいう。) のうち、8R ~ 10R は大入賞口 30 の 1 ラウンドあたりの開放時間が「0.1 秒」という極短時間であり、大入賞口 30 に遊技球が入球する可能性は極めて低いもの (実質的にゼロ) となる。このため、10R 第 3 大当り遊技では、1 ラウンドあたりの開放時間が「25 秒」とされる 1R ~ 7R において大入賞口 30 への遊技球の入球可能性が高くなり、遊技球を容易に大入賞口 30 に入球させる

ことが可能となる。したがって、10R第3大当りは実質的に「7R大当り」であり、10R第3大当り遊技は実質的に「7R大当り遊技」である。

【0135】

10R第4大当りは、ラウンド数が「10」、大入賞口30の開放回数が1R～10Rの各ラウンドにつき「1回」、大入賞口30の開放時間が、1R～5Rの各ラウンドにつき「25秒」、6R～10Rの各ラウンドにつき「0.1秒」の大当りである。10R第4大当りに係る大当り遊技（「10R第4大当り遊技」ともいう。）のうち、6R～10Rは大入賞口30の1ラウンドあたりの開放時間が「0.1秒」という極短時間であり、大入賞口30に遊技球が入球する可能性は極めて低いもの（実質的にゼロ）となる。このため、10R第4大当り遊技では、1ラウンドあたりの開放時間が「25秒」とされる1R～5Rにおいて大入賞口30への遊技球の入球可能性が高くなり、遊技球を容易に大入賞口30に入球させることが可能となる。したがって、10R第4大当りは実質的に「5R大当り」であり、10R第4大当り遊技は実質的に「5R大当り遊技」である。

10

【0136】

10R第5大当りは、ラウンド数が「10」、大入賞口30の開放回数が1R～10Rの各ラウンドにつき「1回」、大入賞口30の開放時間が、1R～3Rの各ラウンドにつき「25秒」、4R～10Rの各ラウンドにつき「0.1秒」の大当りである。10R第5大当りに係る大当り遊技（「10R第5大当り遊技」ともいう。）のうち、4R～10Rは、大入賞口30の1ラウンドあたりの開放時間が「0.1秒」という極短時間であり、大入賞口30に遊技球が入球する可能性は極めて低いもの（実質的にゼロ）となる。このため、10R第4大当り遊技では、1ラウンドあたりの開放時間が「25秒」とされる1R～3Rにおいて大入賞口30への遊技球の入球可能性が高くなり、遊技球を容易に大入賞口30に入球させることが可能となる。したがって、10R第5大当りは実質的に「3R大当り」であり、10R第5大当り遊技は実質的に「3R大当り遊技」である。

20

【0137】

これら9種類の大当りのうち、10R第1大当り、5R第6大当り、5R第7大当り、10R第8大当り及び10R第9大当りは、各ラウンドの間（ラウンド間）に一定のインターバル時間（例えば、約0.5秒～1秒）が設定され、1ラウンドから最終ラウンドまでの各ラウンドが同じ（一定の）インターバル時間を挟んで消化される。このようにラウンドが消化される10R第1大当り、5R第6大当り、5R第7大当り、10R第8大当り及び10R第9大当りは、一般的な大当りであるといえる。

30

【0138】

これに対し、10R第2大当り及び10R第3大当り（実質7R大当り）は、3ラウンド、5ラウンド及び7ラウンドが終了したときのラウンド間と、それ以外のラウンド（1R、2R、4R、6R、8R、9R）が終了したときのラウンド間とで、インターバル時間を異ならせており、前者の方が後者よりもインターバル時間が長くなっている。例えば、3ラウンド、5ラウンド及び7ラウンドが終了したときのラウンド間のインターバル時間は「約3秒～5秒」とされ、それ以外のラウンド（1R、2R、4R、6R、8R、9R）が終了したときのラウンド間のインターバル時間は「約0.5秒～1秒」とされる。

【0139】

10R第4大当り（実質5R大当り）は、3ラウンド及び5ラウンドが終了したときのラウンド間と、それ以外のラウンド（1R、2R、4R、6R、7R、8R、9R）が終了したときのラウンド間とで、インターバル時間を異ならせており、前者の方が後者よりもインターバル時間が長くなっている。例えば、3ラウンド及び5ラウンドが終了したときのラウンド間のインターバル時間は「約3秒～5秒」とされ、それ以外のラウンド（1R、2R、4R、6R、8R、9R）が終了したときのラウンド間のインターバル時間（「第2インターバル時間」ともいう。）は「約0.5秒～1秒」とされる。

40

【0140】

10R第5大当り（実質3R大当り）は、3ラウンドが終了したときのラウンド間と、それ以外のラウンド（1R、2R、4R、5R、6R、7R、8R、9R）が終了したと

50

きのラウンド間とで、インターバル時間を異ならせており、前者の方が後者よりもインターバル時間が長くなっている。例えば、3ラウンドが終了したときのラウンド間のインターバル時間は「約3秒～5秒」とされ、それ以外のラウンド（1R、2R、4R、5R、6R、7R、8R、9R）が終了したときのラウンド間のインターバル時間は「約0.5秒～1秒」とされる。

【0141】

10R第2～第5大当りにおいて、相対的に長いインターバル時間（例えば、約3秒～5秒）のことを「第1インターバル時間」ともいい、相対的に短いインターバル時間（例えば、約0.5秒～1秒）のことを「第2インターバル時間」ともいう。

【0142】

第1インターバル時間が設定されるラウンド間（「インターバル期間」ともいう。）では、次のラウンドも大入賞口30がロング開放されるか否か、すなわち、ロング開放のラウンドが実行（継続）されるか否かを示唆する演出が、画像表示装置7（表示画面7a）等を用いて実行される。第1インターバル時間が設定されるラウンド間のことを「ラウンド分岐タイミング」ともいい、ラウンド分岐タイミングにおいて実行される演出のことを「ラウンド分岐演出」ともいう。

【0143】

例えば、10R第5大当り遊技の3ラウンド目が終了したときのラウンド間（ラウンド分岐タイミング）では、ラウンド分岐演出として、次ラウンド以降、ロング開放のラウンドが実行（継続）されない旨を示唆する演出（例えば、ロング開放ラウンド終了演出や大当り終了演出）が実行され、10R第2～第4大当り遊技の3ラウンド目が終了したときのラウンド間（ラウンド分岐タイミング）では、ラウンド分岐演出として、次ラウンド以降もロング開放のラウンドが実行（継続）される旨を示唆する演出（例えば、ロング開放ラウンド継続演出）が実行される。

【0144】

また、10R第4大当り遊技の5ラウンド目が終了したときのラウンド間（ラウンド分岐タイミング）では、ラウンド分岐演出として、次ラウンド以降、ロング開放のラウンドが実行（継続）されない旨を示唆する演出（例えば、ロング開放ラウンド終了演出や大当り終了演出）が実行され、10R第2・第3大当り遊技の5ラウンド目が終了したときのラウンド間（ラウンド分岐タイミング）では、ラウンド分岐演出として、次ラウンド以降もロング開放のラウンドが実行（継続）される旨を示唆する演出（例えば、ロング開放ラウンド継続演出）が実行される。

【0145】

また、10R第3大当り遊技の7ラウンド目が終了したときのラウンド間（ラウンド分岐タイミング）では、ラウンド分岐演出として、次ラウンド以降、ロング開放のラウンドが実行（継続）されない旨を示唆する演出（例えば、ロング開放ラウンド終了演出や大当り終了演出）が実行され、10R第2大当り遊技の7ラウンド目が終了したときのラウンド間（ラウンド分岐タイミング）では、ラウンド分岐演出として、次ラウンド以降もロング開放のラウンドが実行（継続）される旨を示唆する演出（例えば、ロング開放ラウンド継続演出）が実行される。

【0146】

このように10R第2～第5大当りは、ロング開放のラウンドが継続するか否かの分岐点（ラウンド分岐タイミング）となるラウンド間において、それ以外のラウンド間に比して長時間のインターバル時間（第1インターバル時間）が設定され、当該インターバル時間を利用してラウンド分岐演出が実行されるものとなっている。このように、ラウンド分岐タイミングにおいてラウンド分岐演出が実行される10R第2～第5大当りに係る大当り遊技は所謂「ランクアップボーナス」と呼ばれるもので、10R第1大当り等の一般的な大当りとは遊技性が異なる特殊な大当りである。以下、ランクアップボーナスのことを「RUB」と表記することがある。

【0147】

ここで、ラウンドのことを「ラウンド遊技」ともいい、ラウンド遊技のことを「大入賞口開閉遊技」、「可変入球遊技」又は「特別入球遊技」ともいう。また、5 R 第6大当り及び5 R 第7大当りのことを総じて「5 R 大当り」ともいい、10 R 第1～第5大当り及び10 R 第8・第9大当りのことを総じて「10 R 大当り」ともいう。さらに、10 R 第2～第5大当りのことを「特殊大当り」ともいい、10 R 第2～第5大当り以外の大当り（10 R 第1・第8・第9大当り、5 R 第6・第7大当り）のことを「一般大当り」ともいい、特殊大当りに係る大当り遊技（ランクアップボーナス（RUB））のことを「第1特別遊技」ともいい、一般大当りに係る大当り遊技（5 R 大当り遊技又は10 R 大当り遊技）のことを「第2特別遊技」ともいう。

【0148】

また、大当り遊技の実行契機となる特別図柄の大当り図柄（特定表示態様、特定表示結果）のうち、特殊大当りに係る大当り図柄（10 R 第2大当り図柄、10 R 第3大当り図柄、10 R 第4大当り図柄、10 R 第5大当り図柄）のことを「第1特定表示態様」又は「第1特定表示結果」ともいい、一般大当りに係る大当り図柄（10 R 第1大当り図柄、5 R 第6大当り図柄、5 R 第7大当り図柄、10 R 第8大当り図柄、10 R 第9大当り図柄）のことを「第2特定表示態様」又は「第2特定表示結果」ともいう。

【0149】

なお、本実施例では、ラウンド数の違いによる大当り種別を、5 R 大当り及び10 R 大当りの2種類としているが、例えば、3 R 大当りと6 R 大当りと10 R 大当りの3種類としたり、7 R 大当りの1種類としたりする等、種々の大当り種別を設けることが可能である。また本実施例では、大当り遊技の最大ラウンド数を10 R（10 R 大当り）としているが、最大ラウンド数はこれに限られず、例えば、10 R よりも多いラウンド（例えば15 R）を最大ラウンド数としたり、10 R よりも少ないラウンド（例えば9 R）を最大ラウンド数としたりすることも可能である。

【0150】

本実施例のパチンコ遊技機1では、発生（当選）した大当りの種類（大当り種別）に応じて、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態や時短状態、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りで、その大当りが前述の10 R 第1～第5大当り、5 R 第6大当り及び10 R 第8大当りの何れかである場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が後述の「高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」に制御される（図6を参照）。これに対して、特別図柄当否判定の結果が大当りで、その大当りが前述の5 R 第7大当り及び10 R 第9大当りの何れかである場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が後述の「低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」に制御される（図6を参照）。このことから、10 R 第1～第5大当り、5 R 第6大当り及び10 R 第8大当りは「確変大当り」として捉えることができ、5 R 第7大当り及び10 R 第9大当りは「非確変大当り」（「通常大当り」又は「時短大当り」ともいう。）として捉えることができる。

【0151】

図6及び図8（B）に示すように、第1特別図柄（特図1）の当否判定で大当りとなった場合の各大当りの振分確率は、10 R 第1大当りが5%、10 R 第2大当りが5%、10 R 第3大当りが7%、10 R 第4大当りが10%、10 R 第5大当りが13%、5 R 第6大当りが15%、5 R 第7大当りが45%となっている。これに対して、第2特別図柄（特図2）の当否判定で大当りとなった場合の各大当りの振分確率は、10 R 第8大当りが55%、10 R 第9大当りが45%となっている。すなわち、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）で大当りとなった場合には、10 R 大当りの出現率（振分確率）が100%となっており、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）で大当りとなった場合に比べ、10 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）で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）で大当りとなる方が、獲得可能な賞球量（賞球数

10

20

30

40

50

）の観点で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後述の開放延長機能の作動中（高ベース状態の発生中）においては顕著である。

【0152】

大当りか外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定情報」ともいう。）」に基づいて行われ、当否判定の結果が大当りである場合の大当り種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「大当り種別決定情報」ともいう。）」に基づいて行われる。本実施例では、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。特別図柄当否判定用乱数および大当り種別決定用乱数は、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）である。なお、前述したように、大当り種別は大当り図柄の種類に対応している（図6を参照）。このことから、大当り種別決定用乱数のことを「図柄決定用乱数」又は「図柄決定情報」ともいう。

10

【0153】

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、図7（A）に示すように「変動パターン決定用乱数（「変動パターン決定情報」ともいう。）」がある。変動パターン決定用乱数は、変動時間を含む変動パターンを決定するための乱数であり、本実施例では「0～198」までの範囲で値をとる。

20

【0154】

また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数（取得情報）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、本実施例では「0～240」までの範囲で値をとる。

【0155】

〔遊技状態〕

次に、パチンコ遊技機1の遊技状態について説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能、普通図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能並びに普通電動役物の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」又は「確変状態」ともいい、作動していない状態を「低確率状態」、「通常状態」又は「非確変状態」ともいう。

30

【0156】

高確率状態では、特別図柄当否判定において大当りと判定される確率が通常状態（低確率状態）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り判定テーブルを用いて当否判定を行い、高確率状態では、大当りと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が通常状態よりも多い高確率状態用の大当り判定テーブルを用いて当否判定を行う（図8（A）を参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる（停止図柄が大当り図柄となる）確率が高くなる。

40

【0157】

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」又は「短縮変動状態」ともいい、作動していない状態を「非時短状態」又は「通常変動状態」ともいう。時短状態では、特別図柄の変動時間（特別図柄の変動表示の開始から終了（確定表示）までの時間、「特図変動時間」ともいう。）の平均値が、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなる。すなわち、時短状態においては、特別図柄の変動時間の短い変動パターン（「短縮変動パターン」ともいう。）が非時短状態よりも選択されやす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9A、図9Bを参照）。その結果、時短状態

50

では、特図保留の消化ペースが速くなり、始動口への有効な入球（特図保留として記憶され得る入球）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当りを狙うことができる。

【0158】

特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）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、普通図柄当否判定の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）。 10

【0159】

時短状態では、普通図柄の変動時間（普通図柄の変動表示の開始から終了（確定表示）までの時間、「普図変動時間」ともいう。）が非時短状態よりも短くなる。本実施例において、非時短状態の普図変動時間は30秒であり、時短状態の普図変動時間は1秒である（図8（D）を参照）。また時短状態では、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（普図当り遊技）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。 20

【0160】

普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能および開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、第2始動口21が頻繁に開放され、第2始動口21への遊技球の入球頻度が高くなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。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」又は「高頻度状態」ともいい、作動していない状態を「低ベース状態」ともいう。高ベース状態では、手持ちの遊技球（持ち球）を大きく減らすことなく大当りを狙うことができる。 30

【0161】

なお、高ベース状態（高頻度状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能および開放回数増加機能のうち少なくとも一つの機能の作動によって、その機能が作動していないときに比べ第2始動口21が開放され易く（入球頻度が高く）なるものであればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。この様な高ベース状態を発生させる機能のことを「高ベース発生機能」ともいう。 40

【0162】

本実施例のパチンコ遊技機1では、前述したように、10R第1～5大当り、5R第6大当り及び10R第8大当りの何れかが発生し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「高確高ベース状態」ともいう。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、遊技者にとっては所謂「確変状態」となる。

【0163】

また、5R第7大当り及び10R第9大当りの何れかが発生し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）となるとともに、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「低確高ベース状態」ともいう。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。

【0164】

なお、「低確高ベース状態」のことを「第1遊技状態」ともいい、「高確高ベース状態」のことを「第2遊技状態」ともいう。また、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。

10

【0165】

低確高ベース状態や高確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより遊技球を右遊技領域3Bへ進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。高ベース状態では、低ベース状態と比べて第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（第1始動口よりも第2始動口の方が遊技球の入球可能性が高くなる）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）。

20

【0166】

これに対し、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させることができる。低ベース状態では、高ベース状態と比べて第2始動口21が開放されにくくなっており、第2始動口21への入球よりも第1始動口20への入球の方が容易となっている（第2始動口よりも第1始動口の方が遊技球の入球可能性が高くなる）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）。

30

【0167】

発射方向表示器47は「yz」の2個のLEDを有しており、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ことが可能とされている。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。

【0168】

40

以上のように本実施例のパチンコ遊技機1では、大当り遊技が行われていない低確低ベース状態を基準にすると、この低確低ベース状態を「通常遊技状態」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技（変動遊技）を「通常遊技」として捉えることができる。一方、高確高ベース状態や低確高ベース状態は、低確低ベース状態に比べ遊技者にとって有利な遊技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」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技を「特別遊技」として捉えることができる。

【0169】

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30への遊技球の入球により多量

50

の賞球を獲得できることから、大当り遊技が行われる遊技状態は、大当り遊技が行われていない遊技状態に比べ遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。このため、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、当該状態にて行われる大当り遊技を「特別遊技」として捉えることができる。

【0170】

また、低確低ベース状態や高確低ベース状態といった低ベース状態は、前述のように左打ちによって遊技球を左遊技領域3Aに進入させて遊技を進行させる遊技状態であることから、低ベース状態を「左打ち状態」として捉えることができる。一方、低確高ベース状態や高確高ベース状態といった高ベース状態および大入賞口への遊技球の入球を狙う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遊技状態であることから、高ベース状態や大当り遊技状態を「右打ち状態」として捉えることができる。そして、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への遊技球の入球に基づく第1特別図柄の当否判定で大当りとなるよりも、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特別図柄の当否判定で大当りとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されている。このため、左打ち状態を「通常遊技状態」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技（変動遊技）を「通常遊技」として捉えることができる。また、左打ち状態に比べ遊技者にとって有利な遊技状態である右打ち状態を「特別遊技状態」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技（変動遊技）を「特別遊技」として捉えることができる。

10

20

【0171】

また、高確低ベース状態は、低確低ベース状態と比較した場合、ともに低ベース状態である点では一致するものの、高確率状態では特別図柄の確率変動機能が作動して特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる確率が低確率状態よりも高くなることから、低確低ベース状態に比べ遊技者にとって有利な遊技状態である高確低ベース状態を「特別遊技状態」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技（変動遊技）を「特別遊技」として捉えることができる。

【0172】

以上の各種遊技状態の設定、移行等に係る制御は、主制御基板80（遊技制御用マイコン81）によって行われる。そして、確率変動機能の作動・非作動に係る制御を行う主制御基板80（遊技制御用マイコン81）は、特別図柄当否判定の当選確率（大当り確率）を低確率（第1確率）または高確率（第2確率）に設定可能な確率設定手段として機能する。また、変動時間短縮機能の作動・非作動に係る制御を行う主制御基板80（遊技制御用マイコン81）は、特別図柄の変動時間が通常よりも短くなる短縮変動状態（時短状態）を設定可能な短縮変動状態設定手段（時短状態設定手段）として機能する。

30

【0173】

〔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（遊技制御手段）の動作（主制御部80による制御処理）について説明する。なお、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。また、本明細書においてS101等の「S」（フローチャート中の「S」）はステップを意味する。

40

【0174】

遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源が投入（オン）されて本パチンコ遊技機1への電力供給が開始されると、図10に示す主制御メイン処理のプログラムを主制御基板80のROMから読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、初期設定を行う（S101）。初期設定では、例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板80のCPUの設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセッ

50

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（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。

【0175】

また、パチンコ遊技機1の電源投入に際してRAMクリアスイッチ（図示せず）が押下された場合、すなわち、RAMクリアスイッチを押下した状態で電源投入がなされた場合、主制御基板80のRAM（「所定記憶領域」ともいう。）の初期化を行い、副制御基板90に向けてRAMクリアコマンドを送信する。RAMの初期化のことを「RAMクリア」ともいう。電源投入用のスイッチ（電源スイッチ）は電源基板109（図2を参照）に設けられ、RAMクリアスイッチは電源スイッチの近傍に設けられる。このような主制御基板80のRAMの初期化（RAMクリア）は「所定記憶領域の記憶内容を初期化する初期化处理」の一態様に相当し、主制御基板80のRAMの初期化（初期化处理）を実行する遊技制御用マイコン81は「初期化处理実行手段」の一態様に相当する。

【0176】

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。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。なお、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の値（乱数値）は主制御基板80のRAMの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。

【0177】

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

【0178】

〔割り込み処理〕

次に、割り込み処理（S105）について説明する。図11に示すように、割り込み処理（S105）では、まず、出力処理（S201）を実行する。出力処理（S201）では、以下に説明する各処理において主制御基板80のRAMに設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、副制御基板90や払出制御基板110等に出力（送信）する。コマンドは、例えば2バイトの情報からなり、この場合、上位1バイトはコマンドの種類に関する情報とされ、下位1バイトはコマンドの内容に関する情報とされる。主制御基板80から出力（送信）可能なコマンドに含まれる情報としては、例えば、遊技状態に関する情報（「遊技状態情報」ともいう。）、特別図柄当否判定の結果に関する情報（「当否判定結果情報」ともいう。）、大当たり種別（大当たり図柄の種類）に関する情報（「大当たり種別情報」又は「大当たり図柄情報」ともいう。）、特図保留の記憶数（保留数）に関する情報（「記憶情報」又は「保留数情報」ともいう。）、特別図柄の変動パターンに関する情報（「変動パターン情報」ともいう。）、後述の事前判定の結果に関する情報（「事前判定結果情報」ともいう。）等がある。出力処理（S201）を実行する遊技制御用マイコン81は「情報送信手段」として機能するものである。

【0179】

出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ（第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、大入賞口センサ30a等）が検知した検知信号を読み込み、賞球情報としてRAMの出力

バッファに記憶する。また、下皿 6 2 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。

【0180】

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

【0181】

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 80 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 10 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。再び実行される割り込み処理（S105）の出力処理（S201）では、前回の割り込み処理（S105）で 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。

【0182】

〔始動口センサ検知処理〕

図 12 に示すように、始動口センサ検知処理（S204）では、まず、遊技球がゲート 28 を通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 28 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する（S301）。遊技球がゲート 28 を通過していなければ（S301 で N O ）、S305 の処理に移行し、ゲート 28 を遊技球が通過していれば（S301 で Y E S ）、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）。

【0183】

普通図柄保留球数が 4 未満でなければ（S302 で N O ）、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 Y E S ）、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）を参照）を取得し、その取得乱数値（取得情報）を、主制御基板 80 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。

【0184】

S305 では、第 2 始動口 21 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 21 a により遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。第 2 始動口 21 に遊技球が入球していない場合（S305 で N O ）には、S309 の処理に移行し、第 2 始動口 21 に遊技球が入球した場合には（S305 で Y E S ）、特図 2 保留球数（第 2 特図保留の数、具体的には主制御部 80 の 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 で N O ）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 Y E S ）、特図 2 保留球数に 1 を加算する（S307）。

【0185】

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（ラベル—T R N D —A）の値（「特別図柄当否判定用乱数値」ともいう。）、大当たり種別決定用乱数カウンタ（ラベル—T R N D —A S）の値（「大当たり種別決定用乱数値」ともいう。）及び変動パターン決定用乱数カウンタ（ラベル—T R N D —T 1）の値（「変動パターン決定用乱数値」ともいう。）を取得し（つまり、図 7（A）に示す各乱

10

20

30

40

50

数の値を取得し)、それらの取得乱数値(取得情報)を第2特図保留記憶部のうち現在の特図2保留球数に応じたアドレス空間に格納する。つまり、特図2保留球数が4未満のときに遊技球が第2始動口21に入球すると、特図2関係乱数を取得する条件(取得条件)が成立し、これを契機に特図2関係乱数の値(特別図柄当否判定用乱数値、大当り種別決定用乱数値、変動パターン決定用乱数値)が取得されて第2特図保留(保留情報)として記憶されるのである。

【0186】

続いて第1始動口20に遊技球が入球したか否か、即ち、第1始動口センサ20aにより遊技球が検知されたか否かを判定する(S309)。第1始動口20に遊技球が入球していない場合(S309でNO)には処理を終え、第1始動口20に遊技球が入球した場合には(S309でYES)、特図1保留球数(第1特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの値)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)。

【0187】

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(ラベル-TRND-A)の値(特別図柄当否判定用乱数値)、大当り種別決定用乱数カウンタ(ラベル-TRND-AS)の値(大当り種別決定用乱数値)及び変動パターン決定用乱数カウンタ(ラベル-TRND-T1)の値(変動パターン決定用乱数値)を取得し(つまり、図7(A)に示す各乱数の値を取得し)、それらの取得乱数値を第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。つまり、特図1保留球数が4未満のときに遊技球が第1始動口20に入球すると、特図1関係乱数を取得する条件(取得条件)が成立し、これを契機に特図1関係乱数の値(特別図柄当否判定用乱数値、大当り種別決定用乱数値、変動パターン決定用乱数値)が取得されて第1特図保留(保留情報)として記憶されるのである。

【0188】

以上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)及び特図1関係乱数取得処理(S312)を実行する主制御部80(遊技制御用マイコン81)は、「取得手段」として機能するものである。

【0189】

[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)の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。

【0190】

S316では、直前の始動口センサ検知処理(S204)の特図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(第2特図保留の乱数値)を判定する(S317)。

【0191】

S317では、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もとに当否(大当り又は外れ)を判定し、当該判定の結果が大当りである場合には、大当り種別決定用乱数値をもとに大当り種別を判定する。

【0192】

S317による当否の判定は、当該判定の対象とされる第2特図保留についての当否判定を、後述の特図2当否判定処理（S1202）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。すなわち、第2特図保留が消化されるときに行われる当否判定の結果（大当たり又は外れ）を、後述の特図2当否判定処理（S1202）に先立って判定（先読み）するものである。

【0193】

S317による大当たり種別の判定は、当該判定の対象とされる第2特図保留が大当たりとなる保留（「大当たり保留」ともいう。）である場合の当該保留についての大当たり種別の判定を、後述の特図2当否判定処理（S1202）に先立って行う事前判定（保留先読み）に相当するものである。すなわち、第2特図保留が消化されるときに行われる当否判定の結果が大当たりである場合の当該大当たりの種別を、後述の特図2当否判定処理（S1202）に先立って判定（先読み）するものである。なお、S317による大当たり種別の判定は、大当たり図柄の判定でもある。すなわち、大当たりとなる第2特図保留（大当たり保留）が消化されるときに決定される大当たり図柄を、後述の特図2当否判定処理（S1202）に先立って判定（先読み）するものでもある。

【0194】

またS317では、S316で読み出した取得乱数値のうち、変動パターン決定用乱数値をもとに変動パターンを判定する。S317による変動パターンの判定は、当該判定の対象とされる第2特図保留についての変動パターンの選択を、後述の特図2変動パターン選択処理（S1203）に先立って行う事前判定（保留先読み）に相当するものである。すなわち、第2特図保留が消化されるときに選択（決定）される変動パターンを、後述の特図2変動パターン選択処理（S1203）に先立って判定（先読み）するものである。

【0195】

当否の事前判定（S317）は、例えば、図8（A）に示す大当たり判定テーブル、すなわち、保留消化時の遊技状態が高確率状態であれば高確率状態用の大当たり判定テーブル、通常状態（低確率状態）であれば通常状態用の大当たり判定テーブルに基づいて、S316で読み出した特別図柄当否判定用乱数値と、大当たり判定テーブル内の特別図柄当否判定用乱数値（当否判定値）とを比較することにより行うことができる。この場合、S316で読み出した特別図柄当否判定用乱数値が、大当たり判定テーブル内の当否判定値のうち大当たりの判定値（大当たり判定値）と一致すれば、当否の事前判定結果は大当たりとなり、一致しなければ、当否の事前判定結果は外れとなる。

【0196】

大当たり種別の事前判定（S317）は、例えば、図8（B）に示す大当たり種別判定テーブル、すなわち、判定対象の特図保留が第1特図保留であれば第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブル、第2特図保留であれば第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルに基づいて、S316で読み出した大当たり種別決定用乱数値と、大当たり種別判定テーブル内の大当たり種別決定用乱数値（大当たり種別判定値）とを比較することにより行うことができる。この場合、S316で読み出した大当たり種別決定用乱数値は、大当たり種別判定テーブル内の大当たり種別判定値の何れかと一致し、当該一致した大当たり種別判定値に対応する大当たり種別が、大当たり種別の事前判定結果となる。

【0197】

変動パターンの事前判定（S317）は、例えば、図9A及び図9Bに示す変動パターンテーブル、すなわち、保留消化時の遊技状態が非時短状態であれば図9Aに示す非時短状態用の変動パターンテーブル、時短状態であれば図9Bに示す時短状態用の変動パターンテーブルに基づいて行うことができ、当否の事前判定結果（大当たり又は外れ）に応じて、S316で読み出した変動パターン決定用乱数値と、変動パターンテーブル内の変動パターン決定用乱数値（変動パターン判定値）とを比較することにより行うことができる。この場合、S316で読み出した変動パターン決定用乱数値は、当否の事前判定結果（大当たり又は外れ）に応じて、変動パターンテーブル内の変動パターン判定値の何れかと一致する。

当該一致した変動パターン判定値に対応する変動パターンが、変動パターンの事前判定結果となる。

【0198】

次いでS318では、S317による事前判定（第2特図保留の事前判定）の結果に関する情報（事前判定結果情報）、具体的には、当否の事前判定結果を特定可能な情報（「当否事前判定結果情報」ともいう。）、大当り種別の事前判定結果を特定可能な情報（「大当り種別事前判定結果情報」ともいう。）、及び、変動パターンの事前判定結果を特定可能な情報（「変動パターン事前判定結果情報」ともいう。）を含むコマンドデータを、特図2始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする（S318）。なお、特図2始動入球コマンドには、S316で読み出した特図2取得乱数値の一部又は全部を示す情報を事前判定結果情報として含めてもよい。

10

【0199】

主制御部80から送信（出力処理（S201）により出力）された特図2始動入球コマンドをサブ制御部90で解析することで、大当りに係る情報であるか、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90側で特定することが可能となる。つまり、サブ制御部90（演出制御用マイコン91）は、受信した特図2始動入球コマンドにより特定される事前判定結果情報に基づいて所定の演出（「所定演出」ともいう。）を実行することが可能となり、「所定演出実行手段」として機能することとなる。このことは、後述の特図1始動入球コマンドをサブ制御部90が受信した場合についても同様である。特図1始動入球コマンド及び特図2始動入球コマンドの何れか一方又は両方を指して「始動入球コマンド」ともいう。始動入球コマンドにより特定される事前判定結果情報に基づく演出（所定演出）としては、例えば、大当りの可能性（期待度）や変動パターン等を示唆する演出（予告演出）が実行可能である。

20

【0200】

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。

30

【0201】

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

【0202】

ここで、時短フラグがON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21への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図2の当否判定（第2特別図柄当否判定）が行われやすい状態となっている。また本実施例では、後述するように第2特図保留の消化（第2特別図柄の変動表示）を第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、第2特図保留の優先消化（第2特別図柄の優先変動）を利用して、任意のタイミングで第2特図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。

40

50

【0203】

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)、読み出した第1特別図柄に係る取得乱数値(第1特図保留の乱数値)について事前判定を行う(S322)。

【0204】

S322による事前判定(第1特図保留の事前判定)では、S317による事前判定(第2特図保留の事前判定)と同様に、当否の事前判定、大当たり種別の事前判定、変動パターンの事前判定を行う。S322による事前判定のうち、当否の事前判定及び大当たり種別の事前判定は、後述の特図1当否判定処理(S1207)に先立って行うものであり、変動パターンの事前判定は、後述の特図1変動パターン選択処理(S1208)に先立って行うものである。

10

【0205】

S322による当否の事前判定、大当たり種別の事前判定及び変動パターンの事前判定は、それぞれ大当たり判定テーブル(図8(A)を参照)、大当たり種別判定テーブル(図8(B)を参照)及び変動パターンテーブル(図9A、図9Bを参照)に基づいて、前述したS317による当否の事前判定、大当たり種別の事前判定及び変動パターンの事前判定と同じ要領で行うことができる。従って、S322による当否の事前判定、大当たり種別の事前判定及び変動パターンの事前判定についての詳細な説明は省略する。

20

【0206】

そして、S322による事前判定(第1特図保留の事前判定)の結果に関する情報(事前判定結果情報)を含むコマンドデータを特図1始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする(S323)。特図1始動入球コマンドについては、前述の特図2始動入球コマンドと同様である。従って、特図1始動入球コマンドについての詳細な説明は省略する。

【0207】

以上の始動入球時処理(S205)におけるS317及びS322の処理を実行する主制御部80(遊技制御用マイコン81)は「判定手段」として機能するものである。また、第1始動口20への入球に基づいて取得された特図1取得乱数値(取得情報)の事前判定(S322)を実行する主制御部80(遊技制御用マイコン81)は「第1判定手段」として機能するものであり、第2始動口21への入球に基づいて取得された特図2取得乱数値(取得情報)の事前判定(S317)を実行する主制御部80(遊技制御用マイコン81)は「第2判定手段」として機能するものである。

30

【0208】

ここで、変動パターンの事前判定(S317、S322)及び後述の変動パターン選択処理(S1203、S1208)で用いる変動パターンテーブルについて、図9A、図9Bを参照しながら説明する。本実施例では、変動パターンテーブルとして、変動遊技(特別図柄の変動表示)が実行されるときの変動遊技状態が非時短状態である場合に用いる非時短状態用の変動パターンテーブル(「第1変動パターンテーブル」ともいう。)と、変動遊技が実行されるときの変動遊技状態が時短状態である場合に用いる時短状態用の変動パターンテーブル(「第2変動パターンテーブル」ともいう。)とを備えている。図9Aは非時短状態用の変動パターンテーブル(第1変動パターンテーブル)の一例を示し、図9Bは時短状態用の変動パターンテーブル(第2変動パターンテーブル)の一例を示す。なお、変動パターンテーブルのデータ構造や、変動パターンテーブルで規定される変動パターンの種類(内容)や数等は本実施例で示すものに限定されるものではなく、パチンコ遊技機の遊技性やスペック等に応じて適宜変更可能である。

40

【0209】

本実施例のパチンコ遊技機1は、変動遊技が実行可能とされる遊技状態として、低確低ベース状態、低確高ベース状態及び高確高ベース状態の3つの遊技状態を備えており、変

50

動遊技状態では何れかの遊技状態に制御されるようになっている。低ベース状態（低確低ベース状態）は、第1始動口20への入球を狙って左打ちにより遊技を進める状態（左打ち状態）であって、第1特別図柄を変動表示させる遊技（「第1変動遊技」ともいう。）が主となる遊技状態であり、変動時間短縮機能が作動しない非時短状態でもある。このため、図9Aに示す非時短状態用の変動パターンテーブル（第1変動パターンテーブル）は、低ベース状態において、主に第1特別図柄の変動表示の変動パターンを決定（判定）する際に用いられる。但し、可能性は低いものの、低ベース状態において第2始動口21への遊技球の入球に起因する第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、当該第2特別図柄の変動表示に対して第1変動パターンテーブルが用いられる。

【0210】

10

一方、高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）は、第2始動口21への入球を狙って右打ちにより遊技を進める状態（右打ち状態）であり、第2特別図柄を変動表示させる遊技（「第2変動遊技」ともいう。）が主となる。高ベース状態は、変動時間短縮機能が作動する時短状態でもあるため、図9Bに示す時短状態用の変動パターンテーブル（第2変動パターンテーブル）は、高ベース状態において、主に第2特別図柄の変動表示の変動パターンを決定（判定）する際に用いられる。但し、可能性は低いものの、高ベース状態において第1始動口20への遊技球の入球に起因する第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、当該第1特別図柄の変動表示に対して第2変動パターンテーブルが用いられる。

【0211】

20

図9Aに示すように、第1変動パターンテーブルは、変動パターンP1～P10を対象とするものである。第1変動パターンテーブルでは、特別図柄の変動表示の変動パターンを決定するための判定値（「変動パターン判定値」ともいう。）として、変動パターン決定用乱数値（乱数範囲）が、変動パターンP1～P10の各々に対して設定されている。変動パターンP1～P10のうち、変動パターンP1～P3は、当否判定の結果が大当りの場合に選択可能とされる大当り変動パターンであり、変動パターンP4～P10は、当否判定の結果が外れの場合に選択可能とされる外れ変動パターンである。変動パターン判定値のことを「判定情報」ともいう。

【0212】

30

変動パターンP1, P2, P4, P5は変動時間が75000msの変動パターンであり、変動パターンP3, P6は変動時間が45000msの変動パターンであり、変動パターンP7は変動時間が30000msの変動パターンであり、変動パターンP8は変動時間が12000msの変動パターンであり、変動パターンP9は変動時間が4000msの変動パターンであり、変動パターンP10は変動時間が2000msの変動パターンである。これら各変動パターンの内容（各変動パターンに基づき実行される変動演出の内容）は図9Aに示すとおりであるが、その詳細については後述する。

【0213】

40

変動パターンP1～P3（大当り変動パターン）の各々に対応する変動パターン判定値は、何れも、変動表示を開始するときの特図保留球数（1～4の何れか）にかかわらず同一とされる。具体的には、変動パターンP1に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数にかかわらず「0～74」とされ、変動パターンP2に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数にかかわらず「75～149」とされ、変動パターンP3に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数にかかわらず「150～198」とされる。

【0214】

変動パターンP4～P7（外れ変動パターン）の各々に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数（1～4の何れか）にかかわらず同一とされる場合と、変動表示を開始するときの特図保留球数（1～4の何れか）に応じて異なる場合とがある。

【0215】

50

具体的には、変動パターンP4に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数にかかわらず「0～3」とされ、変動パターンP5に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数にかかわらず「4～7」とされる。つまり、変動パターンP4に対応する変動パターン判定値及び変動パターンP5に対応する変動パターン判定値は、何れも、変動表示を開始するときの特図保留球数にかかわらず同一とされる。

【0216】

変動パターンP6に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数が「1又は2」の場合に「8～20」とされ、変動表示を開始するときの特図保留球数が「3」の場合と「4」の場合に「8～17」とされる。つまり、変動パターンP6

10

【0217】

変動パターンP7に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数が「1又は2」の場合に「21～38」とされ、変動表示を開始するときの特図保留球数が「3」の場合に「18～38」とされ、変動表示を開始するときの特図保留球数が「4」の場合に「18～33」とされる。つまり、変動パターンP7に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数に応じて異なるものとされる。

【0218】

変動パターンP8～P10（外れ変動パターン）の各々に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数（1～4の何れか）に応じて設定される場合と設定されない場合とがある。

20

【0219】

具体的には、変動パターンP8に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数が「1又は2」の場合に「39～198」とされ、変動表示を開始するときの特図保留球数が「3」の場合と「4」の場合については設定されない。つまり、変動パターンP8に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数が「1又は2」の場合について設定されており、変動表示を開始するときの特図保留球数が「3」の場合と「4」の場合については設定されない。このため例えば、非時短状態において、第1特別図柄当否判定の結果が外れであって第1特別図柄の変動表示を開始するときの特図1保留球数が「3」又は「4」である場合、変動パターンP8は出現しない。

30

【0220】

変動パターンP9に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数が「3」の場合に「39～198」とされ、変動表示を開始するときの特図保留球数が「1又は2」の場合と「4」の場合については設定されない。つまり、変動パターンP9に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数が「3」の場合について設定されており、変動表示を開始するときの特図保留球数が「1又は2」の場合と「4」の場合については設定されない。このため例えば、非時短状態において、第1特別図柄当否判定の結果が外れであって第1特別図柄の変動表示を開始するときの特図1保留球数が「1」、「2」又は「4」である場合、変動パターンP9は出現しない。

40

【0221】

変動パターンP10に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数が「4」の場合に「34～198」とされ、変動表示を開始するときの特図保留球数が「1又は2」の場合と「3」の場合については設定されない。つまり、変動パターンP10に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数が「4」の場合について設定されており、変動表示を開始するときの特図保留球数が「1又は2」の場合と「3」の場合については設定されない。このため例えば、非時短状態において、第1特別図柄当否判定の結果が外れであって第1特別図柄の変動表示を開始するときの特図1保留球数が「1」、「2」又は「3」である場合、変動パターンP9は出現しない。

50

い。

【0222】

このような第1変動パターンテーブルよれば、例えば、非時短状態（低確低ベース状態）において第1始動口20への遊技球の入球（「第1始動入球」ともいう。）が発生し、当該第1始動入球に係る変動パターンの事前判定（S322）を行うときの特図1保留球数と、当該第1始動入球に係る特図1変動パターン選択処理（S1208）を行うとき（変動表示を開始するとき）の特図1保留球数とが異なるとしても、変動パターンP1～P3（大当り変動パターン）や、変動パターンP4，P5（外れ変動パターン）については、当該第1始動入球に係る事前判定の結果（特図1始動入球コマンド）に基づく演出と、変動開始時に決定される変動パターンとの間で不整合が生じないようにする。

10

【0223】

すなわち、例えば、非時短状態（低確低ベース状態）において、変動遊技の非実行時に第1始動入球が発生すると、当該第1始動入球の発生により特図1保留球数が「0」から「1」になり、当該第1始動入球直後の特図1保留球数は「1」である。始動入球直後の特図保留球数のことを「始動入球時の保留数」ともいう。その後、当該第1始動入球（変動遊技非実行時の始動入球）に基づく変動表示がすぐに開始されるため、当該変動表示の開始時の特図1保留球数は「1」である。変動表示の開始時の特図保留球数のことを「変動開始時の保留数」ともいう。この場合、始動入球時の保留数と変動開始時の保留数とは共に「1」であり、始動入球時とで変動開始時とで保留数は同じである。

【0224】

一方、例えば、非時短状態（低確低ベース状態）において第1始動入球が発生し、当該第1始動入球の発生により特図1保留数が「1」から「2」になったとする。この場合、当該始動入球時の保留数は「2」である。当該第1始動入球に対応する第1特図保留を「対象保留」という。その後、対象保留の消化までに第1始動入球が発生することなく対象保留が消化される場合、特図1保留球数は「2」、「1」、「0」の順で減っていく。この特図1保留球数が「1」から「0」になるとき、すなわち、対象保留に基づく変動開始時の保留数は「1」である（当該変動表示が開始されると保留数は「0」になる）。また、対象保留の消化までに第1始動入球が発生することで、対象保留に基づく変動開始時の保留数は「1」～「4」の間で変動し得る。

20

【0225】

このように、始動入球時とで変動開始時とで、保留数が同じになる場合もあれば異なる場合もある。この点、第1変動パターンテーブルによれば、変動パターンP1～P3（大当り変動パターン）や、変動パターンP4，P5（外れ変動パターン）については、変動パターン判定値が、変動表示を開始するときの特図保留球数にかかわらず同一とされているので（図9Aを参照）、第1始動入球に係る事前判定の結果（特図1始動入球コマンド）に基づく演出と、変動開始時に決定される変動パターンとの間で、不整合が生じないのである。

30

【0226】

以上が第1変動パターンテーブル（非時短状態用の変動パターンテーブル）についての説明であるが、第2変動パターンテーブル（時短状態用の変動パターンテーブル）についても、第1変動パターンテーブルと同様のことがいえる。すなわち、図9Bに示すように、第2変動パターンテーブルは、変動パターンP11～P18を対象とするものである。第2変動パターンテーブルでは、変動パターン判定値として、変動パターン決定用乱数値（乱数範囲）が、変動パターンP11～P18の各々に対して設定されている。変動パターンP11～P18のうち、変動パターンP11～P13は、当否判定の結果が大当りの場合に選択可能とされる大当り変動パターンであり、変動パターンP14～P18は、当否判定の結果が外れの場合に選択可能とされる外れ変動パターンである。

40

【0227】

変動パターンP11，P14は変動時間が75000msの変動パターンであり、変動パターンP12，P15は変動時間が45000msの変動パターンであり、変動パター

50

ン P 1 3 , 1 6 は変動時間が 3 0 0 0 0 m s の変動パターンであり、変動パターン P 1 7 は変動時間が 1 2 0 0 0 m s の変動パターンであり、変動パターン P 1 8 は変動時間が 1 0 0 0 m s の変動パターンである。これら各変動パターンの内容（各変動パターンに基づき実行される変動演出の内容）は図 9 B に示すとおりであるが、その詳細については後述する。

【 0 2 2 8 】

変動パターン P 1 1 ~ P 1 3 （大当り変動パターン）の各々に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数（1 ~ 4 の何れか）にかかわらず同一とされる。具体的には、変動パターン P 1 1 に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数にかかわらず「0 ~ 6 9」とされ、変動パターン P 1 2 に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数にかかわらず「7 0 ~ 1 3 9」とされ、変動パターン P 1 3 に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数にかかわらず「1 4 0 ~ 1 9 8」とされる。

10

【 0 2 2 9 】

変動パターン P 1 4 ~ P 1 6 （外れ変動パターン）の各々に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数（1 ~ 4 の何れか）にかかわらず同一とされる場合と、変動表示を開始するときの特図保留球数（1 ~ 4 の何れか）に応じて異なる場合とがある。

【 0 2 3 0 】

具体的には、変動パターン P 1 4 に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数にかかわらず「0 ~ 1」とされる。つまり、変動パターン P 1 4 に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数にかかわらず同一とされる。

20

【 0 2 3 1 】

変動パターン P 1 5 に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数が「1」の場合に「2 ~ 5」とされ、変動表示を開始するときの特図保留球数が「2 又は 3 又は 4」の場合に「2 ~ 3」とされる。つまり、変動パターン P 1 5 に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数に応じて異なるものとされる。

【 0 2 3 2 】

変動パターン P 1 6 に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数が「1」の場合に「6 ~ 1 1」とされ、変動表示を開始するときの特図保留球数が「2 又は 3 又は 4」の場合に「4 ~ 9」とされる。つまり、変動パターン P 1 6 に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数に応じて異なるものとされる。

30

【 0 2 3 3 】

変動パターン P 1 7 , P 1 8 （外れ変動パターン）の各々に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数（1 ~ 4 の何れか）に応じて設定される場合と設定されない場合とがある。

【 0 2 3 4 】

具体的には、変動パターン P 1 7 に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数が「1」の場合に「1 2 ~ 1 9 8」とされ、変動表示を開始するときの特図保留球数が「2 ~ 4」の場合については設定されない。つまり、変動パターン P 1 7 に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数が「1」の場合について設定されており、変動表示を開始するときの特図保留球数が「2 ~ 4」の場合については設定されない。このため例えば、時短状態において、第 2 特別図柄当否判定の結果が外れであって第 2 特別図柄の変動表示を開始するときの特図 2 保留球数が「2」、「3」又は「4」である場合、変動パターン P 1 7 は出現しない。

40

【 0 2 3 5 】

変動パターン P 1 8 に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図

50

保留球数が「2～4」の場合に「10～198」とされ、変動表示を開始するときの特図保留球数が「1」の場合については設定されない。つまり、変動パターンP18に対応する変動パターン判定値は、変動表示を開始するときの特図保留球数が「2～4」の場合について設定されており、変動表示を開始するときの特図保留球数が「1」の場合については設定されない。このため例えば、時短状態において、第2特別図柄当否判定の結果が外れであって第2特別図柄の変動表示を開始するときの特図2保留球数が「1」である場合、変動パターンP18は出現しない。

【0236】

このような第2変動パターンテーブルによれば、例えば、時短状態（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）において第2始動口21への遊技球の入球（「第2始動入球」ともいう。）が発生し、当該第2始動入球に係る変動パターンの事前判定（S317）を行うときの特図2保留球数と、当該第2始動入球に係る特図2変動パターン選択処理（S1203）を行うとき（変動表示を開始するとき）の特図2保留球数とが異なるとしても、変動パターンP11～P13（大当り変動パターン）や、変動パターンP14（外れ変動パターン）については、当該第2始動入球に係る事前判定の結果（特図2始動入球コマンド）に基づく演出と、変動開始時に決定される変動パターンとの間で不整合が生じないようになる。この理由については、前述の第1変動パターンテーブルの場合と同様であるため、説明を省略する。

【0237】

ここで、変動パターンテーブルにおいて、複数の変動パターンの各々に対して設定される変動パターン判定値（判定情報）のうち、変動パターンP1～P3（大当り変動パターン）、変動パターンP4，P5（外れ変動パターン）、変動パターンP11～P13（大当り変動パターン）及び変動パターンP14の各々に対して設定される判定値（変動表示を開始するときの特図保留球数にかかわらず同一とされる判定値）のことを「特定判定情報」ともいい、特定判定情報と対応付けられる変動パターンP1～P3（大当り変動パターン）や変動パターンP4，P5（外れ変動パターン）のうちの何れか又は全部のことを「特定変動パターン」ともいい、それ以外の変動パターンP6～P10及びP15～P18（特定変動パターンと異なる変動パターン）のうちの何れか又は全部のことを「非特定変動パターン」ともいう。

【0238】

第1変動パターンテーブルに基づいて変動パターンの事前判定を行う場合、判定対象の特図保留に基づく変動表示の変動パターンが、変動パターンP1～P10（複数の変動パターン）のうちの何れとなるのかを判定したり、変動パターンP1～P10（複数の変動パターン）のうち変動パターンP1，P2，P3，P4又はP5（特定変動パターン）となるか否かを判定したりすることが可能であり、それらの判定の結果に基づいて演出（事前演出）を実行することが可能となる。

【0239】

第1変動パターンテーブルに基づく変動パターンの事前判定で、判定対象の特図保留に基づく変動表示の変動パターンが特定変動パターンとなるか否かの判定は、始動入球に基づいて取得された変動パターン決定用乱数値（変動パターン決定情報）が、第1変動パターンテーブル内の変動パターン判定値（判定情報）のうち、特図保留球数にかかわらず同一とされる判定値（当否の事前判定の結果が大当りであれば「0～74」、「75～149」又は「150～198」、外れであれば「0～3」又は「4～7」）と一致するか否かを判定することにより行うことができる。

【0240】

また、第2変動パターンテーブルに基づいて変動パターンの事前判定を行う場合、判定対象の特図保留に基づく変動表示の変動パターンが、変動パターンP11～P18（複数の変動パターン）のうちの何れとなるのかを判定したり、変動パターンP11～P18（複数の変動パターン）のうち変動パターンP11，P12，P13又はP14（特定変動パターン）となるか否かを判定したりすることが可能であり、それらの判定の結果に基づ

10

20

30

40

50

いて演出（事前演出）を実行することが可能となる。

【0241】

第2変動パターンテーブルに基づく変動パターンの事前判定で、判定対象の特図保留に基づく変動表示の変動パターンが特定変動パターンとなるか否かの判定は、始動入球に基づいて取得された変動パターン決定用乱数値（変動パターン決定情報）が、第2変動パターンテーブル内の変動パターン判定値（判定情報）のうち、特図保留球数にかかわらず同一とされる判定値（当否の事前判定の結果が大当たりであれば「0～69」、「70～139」又は「140～198」、外れであれば「0～1」）と一致するか否かを判定することにより行うことができる。

【0242】

〔普図動作処理〕

遊技制御用マイコン81は、始動入球時処理（S205）に次いで、図14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42及び可変入賞装置22に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に普図動作ステータス「1」～「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、「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、「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、「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。なお、普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0243】

〔普通図柄待機処理〕

図15に示すように、普通図柄待機処理（S402）では、まず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し（S501）、「0」であれば（S501でYES）、S502以降の処理を行うことなく本処理を終える。一方「0」でなければ（S501でNO）、後述の普通図柄当否判定処理を行い（S502）、次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う（S503）。普通図柄変動パターン選択処理では、図8（D）に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が30秒の普通図柄変動パターンを選択する。

【0244】

次いで、後述の普通図柄乱数シフト処理（S504）を行った後、普通図柄変動開始処理（S505）を行い、本処理を終える。普通図柄変動開始処理（S505）では、S503で選択した普通図柄変動パターンに基づいて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「2」にセットする。また普通図柄変動開始処理では、副制御基板90に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【0245】

〔普通図柄当否判定処理〕

図16に示すように、普通図柄当否判定処理（S502）では、まず、普図保留記憶部の最下位の領域（即ち普図保留の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）普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—H）を読み出す（S601）。次いで、時短フラグがONであるか否か（遊技状態が時短状態であるか否か）を判定する（S602）。時短フラグがONである、すなわち時短状態であると判定した場合（S602でYES）、図8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」～「239」）に基づいて高確率普図当否判定を行い（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—TRND—H）が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。

【0246】

これに対し、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

10

20

30

40

50

用のテーブル（当り判定値が「0」、「1」）に基づいて低確率普図当否判定を行い（S603）、S605の処理に移行する。

【0247】

S605では、普図当否判定（S603、S604）の結果が当り（普図当り）であるか否かを判定し（S605）、当りでない（外れである）と判定した場合（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、当り（普図当り）であると判定した場合（S605でYES）、停止表示する当り普通図柄（普図当り図柄）を決定し（S607）、普図当りフラグをONにして（S608）、処理を終える。

【0248】

〔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減算する（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。

【0249】

〔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）、S802以降の処理を行うことなく本処理を終える。一方、普通図柄の変動時間が経過していれば（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）で普通図柄を停止表示させる（普通図柄の変動表示を終了する）等のその他の処理を行い（S804）、本処理を終える。

【0250】

〔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）、本処理を終える。一方、普図当りフラグがONであれば（S901でYES）、時短フラグがONであるか否か、すなわち時短状態中であるか否かを判定する（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。このことに対応して、S903では、第2始動口21の時短状態中の開放パターンをセットするとともに、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。

【0251】

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。このことに対応して、S906では、第2始動口21の非時短状態中の開放パターンをセットするとともに、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「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）、本処理を終える。

【0252】

〔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。

【0253】

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の開放中であるか否かを判定する（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）、本処理を終え、至っていれば（S1003でYES）、第2始動口21を開放させ（S1004）、本処理を終える。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）、本処理を終え、至っていれば（S1005でYES）、第2始動口21を閉状態（閉鎖）とする（S1006）。

10

【0254】

第2始動口21の閉鎖処理（S1006）に次いで、第2始動口開放カウンタの値を1減算し（S1007）、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S1008）。「0」でなければ（S1008でNO）、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま本処理を終える。一方、第2始動口開放カウンタの値が「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）、本処理を終える。なお、第2始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第2始動口21の開放（可動部材23の開放動作）が3回行われると「0」になり、非時短状態中であれば第2始動口21の開放が1回行われると「0」になる。

20

【0255】

これに対して、S1001にて普図当り終了フラグがONであると判定した場合（S1001でYES）、S903又はS906でセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFにするとともに（S1011）、普図当りフラグをOFFにし（S1012）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S1013）、本処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、普図動作処理（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。

【0256】

[特図動作処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理（S206）に次いで特図動作処理（S207）を行う。図21に示すように、特図動作処理（S207）では、特別図柄表示器41および大入賞装置31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」～「4」の何れかを割り当てている。

30

【0257】

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、「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、「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、「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。なお、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

40

【0258】

[特別図柄待機処理]

図22に示すように、特別図柄待機処理（S1102）では、まず、第2始動口21の保留球数（即ち特図2保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1201）。特図2保留球数が「0」である場合（S1201でYES）、即ち、第2始動口21への入球に起因して取得した乱数カウンタ値（取得乱数値、取得情報）の記憶がない場合には、第1始動口20の保留球数（即ち特図1保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1206）。そして、特図1保留球数も「0」である場合（S1206でYES）、即ち、第1始動口20への入球に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7aを待機画面とする処理中（客待ち用のデモ画面の実行中）であるか否かを判定

50

し（S1211）、そうであれば（S1211でYES）、S1212の処理を行うことなく本処理を終え、そうでなければ（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）。待機画面には、前述の演出設定画面（図示せず）が含まれる。

【0259】

待機画面設定処理（S1212）では、特図保留球数（特図1保留球数及び特図2保留球数）が「0」であり且つ変動遊技が実行されない状態で所定時間（例えば60秒）が経過すると、表示画面7aに待機画面を表示するようになっている。待機画面が表示された状態、すなわち、特図保留球数が「0」であり且つ変動遊技が実行されない状態が所定時間（例えば60秒）継続した場合に発生（移行）するパチンコ遊技機1の状態のことを「待機状態」又は「客待ち状態」ともいう。

【0260】

S1201で特図2保留球数が「0」でないと判定した場合（S1201でNO）、即ち、第2始動口21への入球に起因して取得した乱数カウンタ値（取得乱数値、取得情報）の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図2当否判定処理（S1202）、特図2変動パターン選択処理（S1203）、特図2乱数シフト処理（S1204）、特図2変動開始処理（S1205）をこの順に行う。また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合（S1201でYES、S1206でNO）、即ち、第2始動口21に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第1始動口20への入球に起因して取得した乱数カウンタ値（取得乱数値、取得情報）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。

【0261】

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易いものとなっている（図8（B）を参照）。

【0262】

〔特図2当否判定処理〕

図23に示すように、特図2当否判定処理（S1202）では、まず、RAMの第2特図保留記憶部の最下位の領域（即ち第2特図保留の1個目に対応するRAM領域）に記憶されている（最も古い記憶の）特別図柄当否判定用乱数値（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）を参照）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）を参照）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。

【0263】

当否判定（S1303、S1304）の結果が「大当たり」である場合（S1305でYES）、S1301で読み出した特別図柄当否判定用乱数値とともに取得（記憶）された大当たり種別決定用乱数値（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）、本処理を終える。一方、当否判定（S1303、S1304）の結果が「大当たり」でない（「外れ」である）場合（S1305でNO）、外れ図柄を決定して（S1306）、本処理を終える。

【0264】

ここで、大当り種別を判定するにあたり、第1特別図柄に係る当否判定（「特図1当否判定」ともいう。）の場合は、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定し、第2特別図柄に係る当否判定（「特図2当否判定」ともいう。）の場合は、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定する。なお、特別図柄当否判定や大当り種別判定を、夫々「判定」といってもよいし、大当り判定を行い何れの大当り図柄となるかを含めて「判定」といってもよい。また、これらの結果を「判定結果」ということもある。

【0265】

第2特別図柄に係る当否判定（S1303、S1304）を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン81）は「特図2当否判定実行手段」として機能するものである。また、第2特別図柄に係る当否判定（S1303、S1304）は、パチンコ遊技機1の遊技状態を大当り遊技状態（特別遊技状態）に制御するか否かを決定する処理に相当する。したがって、第2特別図柄に係る当否判定（S1303、S1304）を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン81）は「特別遊技決定手段」として機能するものでもある。

【0266】

〔特図2変動パターン選択処理〕

図22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24及び図25に示すように、特図2変動パターン選択処理（S1203）では、まず、遊技状態が時短状態であるか否か（時短フラグがONであるか否か）を判定する（S1401）。その結果、時短状態でないとは判定した場合（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）。

【0267】

S1402で大当りフラグがONであると判定した場合（S1402でYES）、前述のS1301で読み出した特別図柄当否判定用乱数値とともにS308で取得（記憶）された変動パターン決定用乱数値（ラベル—TRND—T1）を読み出して、非時短状態大当り用テーブル（図9Aに示す非時短状態用の変動パターンテーブルのうち大当りに該当する部分）に基づいて変動パターンを選択する（S1403）。S1403では、変動パターンP1～P3の何れかが選択される。つまり、非時短状態で大当り変動が実行される場合、当該大当り変動の変動パターンはP1～P3の何れかに決定される。変動パターンが決まれば変動時間も決まる。

【0268】

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）。本処理でいう保留数とは、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。

【0269】

S1405で保留数が「1」又は「2」であると判定した場合（S1405でYES）、前述のS1301で読み出した特別図柄当否判定用乱数値とともに取得（記憶）された変動パターン決定用乱数値（ラベル—TRND—T1）を読み出して、第1保留数外れ用テーブル（図9Aに示す非時短状態用の変動パターンテーブルのうち外れかつ保留球数「1，2」に該当する部分）に基づいて変動パターンを選択する（S1406）。S1406では、変動パターンP4～P8の何れかが選択される。つまり、非時短状態で外れ変動が実行される場合であって当該変動開始時の保留数が「1」又は「2」である場合、当該外れ変動の変動パターンはP4～P8の何れかに決定される。

【0270】

S1405で保留数が「1」又は「2」でないと判定した場合（S1405でNO）、第2特別図柄の保留数が「3」であるか否かを判定する（S1407）。そして、保留数が「3」であると判定した場合（S1407でYES）、前述のS1301で読み出した特別図柄当否判定

用乱数値とともに取得（記憶）された変動パターン決定用乱数値（ラベル－TRND－T1）を読み出して、第2保留数外れ用テーブル（図9Aに示す非時短状態用の変動パターンテーブルのうち外れかつ保留球数「3」に該当する部分）に基づいて変動パターンを選択する（S1408）。S1408では、変動パターンP4～P7、P9の何れかが選択される。つまり、非時短状態で外れ変動が実行される場合であって当該変動開始時の保留数が「3」である場合、当該外れ変動の変動パターンはP4～P7、P9の何れかに決定される。

【0271】

S1407で保留数が「3」でないと判定した場合（S1407でNO）、すなわち、保留数が「4」である場合、前述のS1301で読み出した特別図柄当否判定用乱数値とともに取得（記憶）された変動パターン決定用乱数値（ラベル－TRND－T1）を読み出して、第3保留数外れ用テーブル（図9Aに示す非時短状態用の変動パターンテーブルのうち外れかつ保留球数「4」に該当する部分）に基づいて変動パターンを選択する（S1409）。S1409では、変動パターンP4～P7、P10の何れかが選択される。つまり、非時短状態で外れ変動が実行される場合であって当該変動開始時の保留数が「4」である場合、当該外れ変動の変動パターンはP4～P7、P10の何れかに決定される。

【0272】

ここで、第1保留数外れ用テーブルで選択可能な変動時間が最も短い変動パターン（12000ms）は、第2保留数外れ用テーブルのもの（4000ms）や第3保留数外れ用テーブルのもの（2000ms）に比して変動時間が長時間とされている。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及び第3保留数外れ用テーブルに比して、変動時間が相対的に長くなるように変動パターンの選択可能性（出現率）が設定されている。このため、非時短状態において外れ変動が実行される場合、変動開始時の保留数が「3」未満のときは変動時間が相対的に長くなる一方、保留数が「3」以上のときは変動時間が相対的に短くなり、保留数が「4」のときはより短くなる。これにより、変動表示（変動遊技）が途切れ難くなるようにしつつ外れ変動を効率よく消化できるようにすることが可能となり、その結果、変動表示の効率を向上させることが可能となる。

【0273】

次に、時短状態での特図2変動パターンの選択（決定）に係る処理について説明する。すなわち、S1401で時短状態であると判定した場合（S1401でYES）、大当たりフラグがONであるか否かを判定する（S1410）。その結果、大当たりフラグがONであると判定した場合（S1410でYES）、前述のS1301で読み出した特別図柄当否判定用乱数値とともに取得（記憶）された変動パターン決定用乱数値（ラベル－TRND－T1）を読み出して、時短状態大当たり用テーブル（図9Bに示す時短状態用の変動パターンテーブルのうち大当たり該当部分）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。S1411では、変動パターンP11～P13の何れかが選択される。つまり、時短状態で大当たり変動が実行される場合、当該大当たり変動の変動パターンはP11～P13の何れかに決定される。

【0274】

一方、S1410で大当たりフラグがONでないと判定した場合（S1410でNO）、保留数が「1」であるか否かを判定する（S1412）。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。S1412で保留数が「1」であると判定した場合（S1412でYES）、前述のS1301で読み出した特別図柄当否判定用乱数値とともに取得（記憶）された変動パターン決定用乱数値（ラベル－TRND－T1）を読み出して、第4保留数外れ用テーブル（図9Bに示す時短状態用の変動パターンテーブルのうち外れかつ保留球数「1」に該当する部分）に基づいて変動パターンを選択する（S1413）。S1413では、変動パターンP14～P17の何れかが選択される。つまり、時短状態で外れ変動が実行される場合であって当該変動開始時の保留数が「1」である場合、当該外れ変動の変動パターンはP14～P17の何れかに決定される。

【0275】

S1412で保留数が「1」でないと判定した場合（S1412でNO）、すなわち、保留数が「2」～「4」の何れかである場合、前述のS1301で読み出した特別図柄当否判定用乱数値とともに取得（記憶）された変動パターン決定用乱数値（ラベル—TRND—T1）を読み出して、第5保留数外れ用テーブル（図9Bに示す時短状態用の変動パターンテーブルのうち外れかつ保留球数「2～4」に該当する部分）に基づいて変動パターンを選択する（S1414）。S1414では、変動パターンP14～P16、P18の何れかが選択される。つまり、時短状態で外れ変動が実行される場合であって当該変動開始時の保留数が「2」～「4」の何れかである場合、当該外れ変動の変動パターンはP14～P16、P18の何れかに決定される。

【0276】

10

ここで、時短状態で外れの場合に選択される変動パターンは、非時短状態で外れの場合に選択される変動パターンと比較して、より変動時間の短い変動パターン（1000ms）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、特図保留（外れ変動）の消化スピードを早めるためである。これにより、時短中の変動遊技を迅速に進行させて、効率よく大当りを狙うことが可能となる。

【0277】

以上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）、本処理を終える。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。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）によりサブ制御部90に送信される。

20

【0278】

なお、特別図柄の変動パターン（「特図変動パターン」ともいう。）の種類や数は本実施例に示すもの（図9A、図9Bを参照）に限定されるものではなく、本実施例に比して変動パターンを増やしたり減らしたりする等、その種類や数は任意である。

【0279】

〔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減算する（S1501）。次いで、第2特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側（例えば第2特図保留記憶部がアドレス「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側）にシフトする（S1502）。そして、第2特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして（S1503）、本処理を終える。

30

【0280】

特図2乱数シフト処理（S1204）を実行した後は、図22に示すように特図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」にセットするとともに、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。

【0281】

〔特図1当否判定処理〕

40

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値を読み出して処理を行う。第1特別図柄に係る当否判定（S1603、S1604）を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン81）は「特図1当否判定実行手段」として機能するものである。また、第1特別図柄に係る当否判定（S1603、S1604）は、パチンコ遊技機1の遊技状態を大当り遊技状態（特別遊技状態）に制御するか否かを決定する処理に相当する。したがって、第1特別図柄に係る当否判定（S1603、S1604）を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン

50

81)は「特別遊技決定手段」として機能するものである。

【0282】

〔特図1変動パターン選択処理〕

図28及び図29に示すように、特図1変動パターン選択処理(S1208)では、図24及び図25に示した特図2変動パターン選択処理(S1203)と同様の流れで処理(S1701～S1714)を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

【0283】

ここで、変動パターン選択処理(S1203、S1208)では、当否判定の結果(特別遊技決定手段による決定の結果)と、変動開始時の保留数(変動表示を開始するときの保留情報の記憶数)と、始動入球に基づいて取得された変動パターン決定用乱数値(取得手段により取得された変動パターン決定情報)と、変動パターンテーブルの変動パターン判定値(所定の判定情報)とに基づいて、特別図柄の変動表示の変動パターンが決定される。変動パターン選択処理(S1203、S1208)を実行する主制御部80(遊技制御用マイコン81)は「変動パターン決定手段」として機能するものである。

10

【0284】

そして、非時短状態用の変動パターンテーブルに基づく大当り変動パターンの決定に際し、始動入球に基づき取得された変動パターン決定用乱数値が「0～74」である場合、特図保留球数にかかわらず変動パターンはP1に決定され、変動パターン決定用乱数値が「75～149」である場合、特図保留球数にかかわらず変動パターンはP2に決定され、変動パターン決定用乱数値が「150～198」である場合、特図保留球数にかかわらず変動パターンはP3に決定される(図9Aを参照)。このため、非時短状態では、変動パターンP1～P3の何れかによる大当り変動を、変動開始時の保留数に左右されることがなく出現させることが可能となる。つまり、変動パターンP1～P3については出現態様を固定化(安定化)することが可能となる。

20

【0285】

また、非時短状態用の変動パターンテーブルに基づく外れ変動パターンの選択(決定)に際し、始動入球に基づき取得された変動パターン決定用乱数値が「0～3」である場合、特図保留球数にかかわらず変動パターンはP4に決定され、変動パターン決定用乱数値が「4～7」である場合、特図保留球数にかかわらず変動パターンはP5に決定され、変動パターン決定用乱数値が「0～7」以外の値(「8～198」)である場合、特図保留球数に応じて変動パターンはP6～P10の何れかに決定される(図9Aを参照)。このため、非時短状態では、変動パターンP4又はP5による外れ変動を、変動開始時の保留数に左右されることがなく出現させることが可能となる一方、変動パターンP6～P10の何れかによる外れ変動を、変動開始時の保留数に応じて出現させることが可能となる。つまり、変動パターンP4、P5については出現態様を固定化(安定化)することが可能となり、変動パターンP6～P10については変動開始時の保留数に応じて出現態様を調整することが可能となる。

30

【0286】

また、時短状態用の変動パターンテーブルに基づく大当り変動パターンの決定に際し、始動入球に基づき取得された変動パターン決定用乱数値が「0～69」である場合、特図保留球数にかかわらず変動パターンはP11に決定され、変動パターン決定用乱数値が「70～139」である場合、特図保留球数にかかわらず変動パターンはP12に決定され、変動パターン決定用乱数値が「140～198」である場合、特図保留球数にかかわらず変動パターンはP13に決定される(図9Bを参照)。このため、時短状態では、変動パターンP11～P13の何れかによる大当り変動を、変動開始時の保留数に左右されることがなく出現させることが可能となる。つまり、変動パターンP11～P13については出現態様を固定化(安定化)することが可能となる。

40

【0287】

また、時短状態用の変動パターンテーブルに基づく外れ変動パターンの選択(決定)に際し、始動入球に基づき取得された変動パターン決定用乱数値が「0～1」である場合、

50

特図保留球数にかかわらず変動パターンはP 1 4に決定され、変動パターン決定用乱数値が「0～1」以外の値（「2～198」）である場合、特図保留球数に応じて変動パターンはP 1 5～P 1 8の何れかに決定される（図9Bを参照）。このため、時短状態では、変動パターンP 1 4による外れ変動を、変動開始時の保留数に左右されることなく出現させることが可能となる一方、変動パターンP 1 5～P 1 8の何れかによる外れ変動を、変動開始時の保留数に応じて出現させることが可能となる。つまり、変動パターンP 1 4については出現態様を固定化（安定化）することが可能となり、変動パターンP 1 5～P 1 8については変動開始時の保留数に応じて出現態様を調整することが可能となる。

【0288】

〔特図1乱数シフト処理〕

図30に示すように、特図1乱数シフト処理（S1209）では、まず、特図1保留球数を1減算する（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（S1803）、本処理を終える。

【0289】

特図1乱数シフト処理（S1209）を実行した後は、図22に示すように特図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」にセットするとともに、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。

【0290】

〔特別図柄変動中処理〕

図31に示すように、特別図柄変動中処理（S1104）では、まず、特別図柄の変動時間、すなわち、前述の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9A、図9B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）、S1902以降の処理を行うことなく本処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【0291】

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）。確変カウンタが「0」とであると判定した場合（S1905でYES）、確変フラグをOFFし、S1907の処理に移行する。S1906の処理により高確率状態（確変状態）が終了する。一方、S1903で確変フラグがONでないと判定した場合（S1903でNO）、又は、S1905で確変カウンタが「0」でないと判定した場合（S1905でNO）、S1907の処理に移行する。

【0292】

S1907では、時短フラグがONであるか否かを判定し（S1907）、時短フラグがONであると判定した場合（S1907でYES）、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を1減算し（S1908）、時短カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S1909）。時短カウンタの値が「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。S1910の処理により時短状態（及び高ベース状態）が終了する。一方、S1907で時短フラグがONでないと判定した場合（S1907でNO）、又は、S1909で時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合（S1909でNO）、S1911の処理に移行する。

【0293】

S1911では、特図動作ステータスを「3」にセットする（S1911）。そして、特別図柄当否判定乱数及び大当り種別決定用乱数の判定結果に応じた表示結果で特別図柄を停止表示させる（特別図柄の変動表示を終了する）等のその他の処理を行い（S1912）、本処理を終える。遊技制御用マイコン81は、特別図柄の変動表示を停止（終了）する際、特別図柄（停止図柄）の停止表示時間（停止表示期間）を設定する。そして、その設定し

10

20

30

40

50

た停止表示時間（停止表示期間）が経過すると、特別図柄確定処理（S1106）を行う。

【0294】

なお、確変カウンタの値が「0」になることに基づいて確変フラグをOFFにしたり、時短カウンタの値が「0」になることに基づいて時短フラグをOFFにしたりする処理（S1906、S1910）を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン81）は「遊技状態制御手段」として機能するものである。

【0295】

〔特別図柄確定処理〕

図32に示すように、特別図柄確定処理（S1106）では、まず、大当たりフラグがONであるか否かを判定する（S2001）。大当たりフラグがONであれば（S2001でYES）、次いで確定した大当たり（今回の大当たり）が10R大当たりであるか否かを判定する（S2002）。その結果、10R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ドカウンタの値に「10」をセットし（S2003）、S2009の処理に移行する。一方、S2002で大当たりが10R大当たりでないと判定した場合（S2002でNO）、確定した大当たり（今回の大当たり）は5R大当たりであるため、ラウンドカウンタの値に「5」をセットし（S2004）、S2009の処理に移行する。

【0296】

S2009では、確定した大当たりの種類（大当たり種別）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たり種別に応じて定められているので（図6を参照）、S2009では、今回確定した大当たりに対応する大入賞口開放パターン（ロング開放、ショート開放、開放回数等）をセットする。そして、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30の開放動作が大当たり遊技（特別遊技）で実行される。

【0297】

S2010では、大当たり遊技を開始するべく、大当た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、10R第1大当たりに対応する第1オープニングコマンド、10R第2大当たり～第5大当たりに対応する第2オープニングコマンド、5R第6大当たりに対応する第3オープニングコマンド、5R第7大当たりに対応する第4オープニングコマンド、10R第8大当たりに対応する第5オープニングコマンドおよび10R第9大当たりに対応する第6オープニングコマンドの計6種類が設けられている。

【0298】

S2010では、今回確定した大当たり（開始する大当たり）の種別に応じたオープニングコマンドをセットする。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に対して送信する。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オープニング演出の実行処理を行う。本実施例では、10R第2大当たり～第5大当たりに対応するオープニングコマンドを共通のコマンド（第2オープニングコマンド）としており、10R第2大当たり～第5大当たりでオープニング演出を共通（同様の演出態様）としている。これは、RUBの遊技性、すなわち、ロング開放のラウンドがいつまで継続するかに遊技者を注目させる遊技性に鑑み、オープニング演出等の大当たり（特殊大当たり）に係る演出を通じて遊技者が大当たりの種類を判別することを困難にするためである。

【0299】

次いで、大当た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において大当たりフラグが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。

【0300】

オープニング期間は、大当た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、大当り図柄で停止表示した特別図柄（演出図柄）の停止表示時間（「停止表示期間」又は「確定停止期間」ともいう。）の経過後に設定される期間であり、特別図柄（演出図柄）の変動表示が実行不能とされる期間である。オープニング期間のことを「開始期間」ともいい、オープニング期間（開始期間）において実行する演出（オープニング演出）のことを「開始演出」ともいう。本実施例では、オープニング期間は特別遊技状態に含まれるものとしている。なお、オープニング期間は、特別遊技状態に含まれないものとしてもよい。

【0301】

本実施例では、確定した大当りの種類と、その大当りが確定したとき（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。オープニング期間の長さ（オープニング時間）は、大当り遊技が開始されることを遊技者に認識させることができる程度の長さとするのが一般的であり、例えば、大当り停止表示時間よりも長い時間とすることができる。また、大当りが発生したときの遊技状態や大当りの種類に応じてオープニング期間の長さ（オープニング時間）を異ならせてもよい。

【0302】

以上の特別図柄待機処理（S1102）、特別図柄変動中処理（S1104）及び特別図柄確定処理（S1106）を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン81）は「変動遊技実行手段」として機能するものである。変動遊技実行手段のことを「変動表示実行手段」ともいう。

【0303】

〔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）、時短フラグをOFFにし（S2104）、S2105の処理に移行する。なお、S2101で確変フラグがONでないと判定した場合（S2101でNO）、確変フラグはOFFであるため、S2102の処理を行うことなくS2103の処理に移行する。また、S2103で時短フラグがONでないと判定した場合（S2103でNO）、時短フラグはOFFであるため、S2104の処理を行うことなくS2105の処理に移行する。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。

【0304】

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31の動作処理（大入賞口30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時間が経過（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。

【0305】

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30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。S

10

20

30

40

50

2107では、例えば、1ラウンド目の開始であれば「1R開始コマンド」、2ラウンド目の開始であれば「2R開始コマンド」のように、開始するラウンドを特定可能なラウンド開始コマンドがセットされる。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。また、S2108の大入賞口開放処理では、実行される大当りの種類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30を開放させるべく、開閉部材32を動作（開動作）させる。

【0306】

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。

10

【0307】

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）。

【0308】

20

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25秒）、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個）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先に成立すると、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。

【0309】

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。S2114では、例えば、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドがセットされる。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。

30

【0310】

S2115では大入賞口閉鎖処理を行い、大入賞口30の開閉部材32を動作（閉動作）させて、大入賞口30を閉鎖状態とする（S2115）。また、大入賞口閉鎖処理（S2115）では、大入賞口30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。前述のように、本実施例ではインターバル時間として第1インターバル時間（例えば、約3秒～5秒）と第2インターバル時間（例えば、約0.5秒～1秒）とが設けられているので、実行中の大当り遊技の種類及び終了したラウンド遊技のラウンド数に応じて、第1インターバル時間又は第2インターバル時間がセットされる（S2115）。

40

【0311】

次いでS2116では、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）、そのまま本処理を終える。一方、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減算し（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）。そして、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）、そのまま本処理を終える。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

50

、大当りのエンディングコマンドをセットするとともに（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）、本処理を終える。なお、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が終了すると「0」になる。

【0312】

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30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る。エンディング期間のことを「終了期間」ともいう。エンディング期間（終了期間）では、大入賞口30は閉鎖状態とされている。エンディング期間（終了期間）において実行する演出のことを「エンディング演出」又は「終了演出」ともいう。本実施例では、エンディング期間は特別遊技状態に含まれるものとしている。なお、エンディング期間は、特別遊技状態に含まれないものとしてもよい。

10

【0313】

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に対して送信する。そして、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。

20

【0314】

S2105で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が到来したか否かを判定する（S2122）。その結果、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）、そのまま本処理を終える。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）、本処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理（S207）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。

30

【0315】

以上の特別電動役物処理（S1107）を実行する主制御部80（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である。

【0316】

〔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、10R第1大当り、5R第2大当り及び10R第4大当りの3種類を確変大当りとしていることから、S2201では、それら3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。

40

【0317】

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（換言すると、特別図柄の変動表示）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

50

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。つまり、確変大当りに係る大当り遊技が終了すると、遊技状態が「高確高ベース状態」（第2遊技状態）となる。なお、本実施例のように、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ような制御を採用してもよい。

10

【0318】

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、5R第3大当り及び10R第5大当りの2種類を非確変大当り（通常大当り）としているので、これら2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「低確高ベース状態」（第1遊技状態）となる。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。

20

【0319】

時短カウンタ及び確変カウンタは、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。なお、時短カウンタ及び確変カウンタにセット（設定）する値は本実施例に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1の遊技性や出球性能、スペック等を考慮して任意に定めることができる。また、それぞれのカウンタに異なる値をセットするようにしてもよい。

【0320】

以上の遊技状態設定処理（S2124）を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン81）は「遊技状態制御手段」として機能するものである。

30

【0321】

〔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保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す（S2501）。次いで、読み出した保留球数を示す情報（記憶情報）を含むコマンドデータを保留球数コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする（S2502）。保留球数コマンドは、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のそれぞれについて設けられるもので、特図1保留球数コマンド、特図2保留球数コマンド及び普通図柄保留球数コマンドがある。特図1保留球数コマンド及び特図2保留球数コマンドの何れか一方又は両方を指して「特図保留球数コマンド」ともいう。S2502でセットした保留球数コマンド（記憶情報）は、次回の割り込み処理（S105）での出力処理（S201）によって出力される（サブ制御部90へ送信される）。

40

【0322】

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を解析することで、現在の特図1保留球数、特図2保留球数及び普通図柄保留球数をそれぞれ特定することができる。そして、受信した特図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すると、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、変動保留表示領域9

50

e) 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 9 a を第 1 演出保留表示領域 9 c 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 を変動保留表示領域 9 e 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（保留数減少方向）に 1 つ移動（シフト）する。

【0323】

前述の S307 又は S311 により特図保留球数が加算された際の特図保留球数コマンド、すなわち始動入球の発生に伴う特図保留球数コマンドは、その特図保留球数コマンドが特図 1 保留球数コマンド（S311 に起因するコマンド）であれば、前述の S323 でセットした特図 1 始動入球コマンドとともに（同一割り込みで）、出力処理（S201）により出力（サブ制御部 90 へ送信）され、特図 2 保留球数コマンド（S307 に起因するコマンド）であれば、前述の S318 でセットした特図 2 始動入球コマンドとともに（同一割り込みで）、出力処理（S201）により出力（サブ制御部 90 へ送信）される。これによりサブ制御部 90 は、始動入球コマンドとともに特図保留球数コマンドを受信して、特図保留球数コマンドに含まれる特図保留球数（記憶情報）と、始動入球コマンドに含まれる事前判定の結果（事前判定結果情報）とをリンクさせてサブ制御部 90 側で処理することが可能である。

【0324】

なお、特図保留球数が加算されたときの当該特図保留球数を示す情報、すなわち、始動入球に伴う特図保留球数を示す情報を、始動入球コマンドに含めるようにしてもよい。この場合、始動入球に伴う特図保留球数コマンドを設けなくてもよいので、主制御部 80 からサブ制御部 90 へ送信するコマンド数の削減が可能となる。また、特図保留球数が減算されたときの当該特図保留球数を示す情報、すなわち、特別図柄の変動開始（特図保留消化）に伴う特図保留球数を示す情報を、変動開始コマンドに含めるようにしてもよい。この場合、変動開始に伴う特図保留球数コマンドを設けなくてもよいので、主制御部 80 からサブ制御部 90 へ送信するコマンド数の削減が可能となる。これらのことは普通図柄についても同様である。

【0325】

〔電源断監視処理〕

図 11 に示すように遊技制御用マイコン 81 は、保留球数処理（S208）に次いで電源断監視処理（S209）を行う。図 36 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）、入力が無ければ（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。

【0326】

〔サブ制御メイン処理〕

次に、図 37 ～ 図 43 に基づいて、演出制御用マイコン 91（演出制御手段）の動作（サブ制御部 90 による制御処理）について説明する。なお、演出制御用マイコン 91 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、副制御基板 90（サブ制御部）の RAM に設けられている。

【0327】

演出制御用マイコン 91 は、パチンコ遊技機 1 の電源が投入されて本パチンコ遊技機 1 への電力供給が開始されると、図 37 に示すサブ制御メイン処理のプログラムを副制御基板 90 の ROM から読み出して実行する。電源投入に伴い、主制御基板 80 から副制御基

板 90 に対して電源投入コマンドが送信されるので、演出制御用マイコン 91 は、電源投入コマンドの受信に基づいて、サブ制御メイン処理のプログラムを副制御基板 90 の ROM から読み出す。

【0328】

図 37 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 92 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。

【0329】

次いで S4002 では、電源断信号が ON でかつ副制御基板 90 の RAM の内容が正常であるか否かを判定する (S4002)。この判定結果が NO であれば (S4002 で NO)、副制御基板 90 の RAM (所定記憶領域) の初期化を行い (S4003)、S4004 に進む。一方、判定結果が YES であれば (S4002 で YES)、副制御基板 90 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)、副制御基板 90 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。

【0330】

また、副制御基板 90 の RAM (所定記憶領域) を初期化は、パチンコ遊技機 1 の電源投入に際して RAM クリアスイッチ (図示せず) が押下された場合、すなわち、RAM クリアスイッチを押下した状態で電源投入がなされた場合 (RAM クリアコマンドを受信した場合) にも行われる。このような副制御基板 90 の RAM の初期化 (RAM クリア) は「所定記憶領域の記憶内容を初期化する初期化処理」の一態様に相当し、副制御基板 90 の RAM の初期化 (RAM クリア) を実行する演出制御用マイコン 91 は「初期化処理実行手段」の一態様に相当する。

【0331】

なお、S4001～S4003 の処理は、電源投入後に (電源投入に際して) 一度だけ実行され、それ以降は実行されない。すなわち、前述のように、電源投入に伴って主制御基板 80 から副制御基板 90 に対して電源投入コマンドが送信される (RAM クリアスイッチが押下された場合は RAM クリアコマンドも送信される) ので、演出制御用マイコン 91 は、電源投入コマンド (及び RAM クリアコマンド) の受信に基づいて S4001～S4003 の処理を実行する。また本実施例では、演出制御用マイコン 91 においても、図 11 に示す遊技制御用マイコン 81 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副制御基板 90 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、副制御基板 90 の RAM の初期化 (S4003) が行われない限り、演出制御用マイコン 91 による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

【0332】

S4004 では割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する (S4005)。乱数シード更新処理 (S4005) では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、副制御基板 90 の RAM の所定の更新値記憶領域 (図示せず) に逐次記憶される。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。なお、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。

【0333】

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して、取得した演出決定用乱数の格納場所は、副制御基板 90 の RAM の所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

【0334】

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、副制御基板 90 の RAM 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 及び可動演出部材 14 等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や特別遊技演出等）を実行する。

【0335】

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）、2ms タイマ割り込み処理（S4009）、及び 10ms 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（表示画面 7a）による画像（表示物）の表示制御（表示演出制御）や、各種ランプの発光制御（発光演出制御）、可動演出部材 14 の作動制御（可動演出制御）、スピーカ 67 からの音出力制御（音演出制御）等を、遊技の進行に伴って行うことが可能となる。

【0336】

〔受信割り込み処理〕

図 38 に示すように、受信割り込み処理（S4008）では、ストローブ信号（STB 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ブ信号が演出制御用マイコン 91 の外部 INT 入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101 で、ストローブ信号が ON でないとは判定した場合（S4101 で NO）、処理を終える。

【0337】

一方、ストローブ信号が ON であると判定した場合（S4101 で YES）、主制御基板 80 から送信されてきた各種のコマンドを副制御基板 90 の RAM に格納し（S4102）、本処理を終える。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。

【0338】

〔2ms タイマ割り込み処理〕

2ms タイマ割り込み処理（S4009）は、副制御基板 90 に 2msec 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、2ms 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 63c、63d 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 等の各種ランプ（電飾部材）を発光させるためのランプデータを出力するランプデータ出力処理（S4202）と、可動演出部材 14 を作動させる（駆動手段を駆動する）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。なお、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）。

【0339】

〔10ms タイマ割り込み処理〕

10ms タイマ割り込み処理（S4010）は、副制御基板 90 に 10msec 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副制御基板90のRAMに格納するスイッチ状態取得処理を行い（S4303）、その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）。そして、電飾部材を発光させるためのランプデータを作成したり、可動演出部材14を作動させる（駆動手段を駆動する）ための駆動データを作成したり、演出決定用乱数を更新したりする等のその他の処理を行い（S4305）、本処理を終える。

【0340】

可動演出部材14の駆動データは、後述のS4505で設定される変動演出パターンや、後述のS4506で設定される予告演出パターンが可動演出部材14の作動（可動演出）を含む場合の当該予告演出パターンに含まれる可動演出部材14の作動パターン（可動演出パターン）に基づいて作成される。また、電飾部材のうち可動体ランプ15のランプデータは、後述のS4505で設定される変動演出パターンや可動演出部材14の作動パターン（可動演出パターン）等に基づいて作成される。

【0341】

〔受信コマンド解析処理〕

図41に示すように、受信コマンド解析処理（S4302）では、まず、主制御基板80から始動入球コマンドを受信したか否かを判定する（S4390）。始動入球コマンドを受信したと判定した場合（S4390でYES）、S4395～S4400の処理を行ってS4401の処理に移行する一方、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合（S4390でNO）、S4395～S4400の処理を行うことなくS4401の処理に移行する。

【0342】

S4395の演出保留情報記憶処理は、S4390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）に基づく情報を演出保留情報として、副制御基板90のRAMに設けられた所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。演出保留情報記憶領域に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。

【0343】

図45に示すように、演出保留情報記憶領域は、第1特別図柄に対応する第1記憶領域1～4と、第2特別図柄に対応する第2記憶領域1～4とを有しており、各記憶領域には、始動入球コマンドに基づいて特定可能な事前判定結果情報（当否事前判定結果情報、大当たり種別事前判定結果情報、変動パターン事前判定結果情報）を対応付けて記憶する領域が設けられている。

【0344】

第1記憶領域1～4は、特図1保留球数の上限数（本実施例では「4」）に応じて設けられるもので、特図1始動入球コマンドを受信すると、第1記憶領域1から順に、受信した特図1始動入球コマンドに基づく情報（コマンドデータ）が記憶される。そして、第1特別図柄の変動表示が開始される（第1特図保留の消化）ごとに、第1記憶領域1内の情報が削除され、このとき、第1記憶領域2に情報が記憶されていれば、その情報が第1記憶領域1にシフトされ、第1記憶領域3に情報が記憶されていれば、その情報が第1記憶領域2にシフトされ、第1記憶領域4に情報が記憶されていれば、その情報が第1記憶領域3にシフトされる。

【0345】

第2記憶領域1～4は、特図2保留球数の上限数（本実施例では「4」）に応じて設けられるもので、特図2始動入球コマンドを受信すると、第2記憶領域1から順に、受信した特図2始動入球コマンドに基づく情報（コマンドデータ）が記憶される。そして、第2特別図柄の変動表示が開始される（第2特図保留の消化）ごとに、第2記憶領域1内の情報が削除され、このとき、第2記憶領域2に情報が記憶されていれば、その情報が第2記憶領域1にシフトされ、第2記憶領域3に情報が記憶されていれば、その情報が第2記憶

10

20

30

40

50

領域 2 にシフトされ、第 2 記憶領域 4 に情報が記憶されていれば、その情報が第 2 記憶領域 3 にシフトされる。

【0346】

演出制御用マイコン 91 は、演出保留情報記憶処理 (S4395) を行くと、当該処理による演出保留情報の記憶 (記憶内容) に関し異常があるか否か (異常有無) を確認する。具体的には、受信した始動入球コマンドに基づく情報の記憶漏れ (コマンド取りこぼし) の有無や、始動入球コマンドとともに受信した特図保留球数コマンドに基づいて特定可能な特図保留球数と事前判定結果情報の記憶 (記憶箇所、記憶数) との不整合の有無、特図保留球数コマンドの取りこぼしの有無等を確認する。

【0347】

例えば、受信した始動入球コマンドに基づく新たな事前判定結果情報を記憶した領域が「第 1 記憶領域 3」であり、始動入球コマンドとともに受信した特図 1 保留球数コマンドに基づき特定される特図 1 保留球数が「3」であれば、当該事前判定結果情報の記憶と特図 1 保留球数とが整合するので、今回の演出保留情報記憶処理 (S4395) による演出保留情報の記憶は正常に行われたと判断することができる。つまり、始動入球コマンド (事前判定結果情報) と保留球数コマンド (記憶情報) との双方に異常がない場合、演出保留情報の記憶は正常に行われたと判断することができる。

【0348】

これに対し、例えば、特図 1 保留球数コマンドに基づき特定される特図 1 保留球数が「3」であるのに、第 1 記憶領域 3 に事前判定結果情報が一切記憶されていない (第 1 記憶領域 3 が空である) 場合や、第 1 記憶領域 3 に当否事前判定結果情報が記憶されており変動パターン事前判定結果情報が記憶されていない又は変動パターン事前判定結果情報が記憶されており当否事前判定結果情報が記憶されていない場合など、始動入球コマンドに基づく事前判定結果情報の一部又は全部が対応する記憶領域に記憶されていない場合には、始動入球コマンドの取りこぼしやコマンド化け等が考えられ、今回の演出保留情報記憶処理 (S4395) による演出保留情報の記憶は正常に行われなかったと判断することができる。つまり、始動入球コマンド (事前判定結果情報) に異常がある場合、演出保留情報の記憶は正常に行われなかったと判断することができる。

【0349】

また例えば、受信した始動入球コマンドに基づく新たな事前判定結果情報を記憶したものの、当該記憶時の特図 1 保留球数を特定することができない場合や、新たな事前判定結果情報を記憶した領域と、受信した特図 1 保留球数コマンドに基づき特定される特図 1 保留球数とが整合しない場合 (例えば、新たな事前判定結果情報を記憶した領域が「第 1 記憶領域 3」、特定される特図 1 保留球数が「2」である場合) には、保留球数コマンドの取りこぼしやコマンド化け等が考えられ、今回の演出保留情報記憶処理 (S4395) による演出保留情報の記憶は正常に行われなかったと判断することができる。つまり、保留球数コマンド (記憶情報) に異常がある場合、演出保留情報の記憶は正常に行われなかったと判断することができる。

【0350】

また、演出保留情報記憶処理 (S4395) を行った (始動入球コマンドを受信した) にもかかわらず、始動入球コマンドに基づく新たな事前判定結果情報の一部又は全部が対応する記憶領域に記憶されず、特図保留球数を特定することもできない場合には、始動入球コマンド及び保留球数コマンドの両方の取りこぼしやコマンド化け等が考えられ、今回の演出保留情報記憶処理 (S4395) による演出保留情報の記憶は正常に行われなかったと判断することができる。つまり、始動入球コマンド (事前判定結果情報) と保留球数コマンド (記憶情報) との双方に異常がある場合、演出保留情報の記憶は正常に行われなかったと判断することができる。

【0351】

演出保留情報記憶処理 (S4395) を行い、当該処理による演出保留情報の記憶 (記憶内容) に異常があることを確認した場合 (S4397 で YES)、すなわち、S4390 で受信し

10

20

30

40

50

た始動入球コマンド（事前判定結果情報）及び当該始動入球コマンドとともに受信した特図保留球数コマンド（記憶情報）の少なくとも一方に異常がある場合、予告演出制限フラグをONにして（S4399）、S4400の処理に移行する。これに対し、演出保留情報記憶処理（S4395）による情報記憶に異常がないことを確認した場合（S4397でNO）、S4399の処理を行うことなくS4400の処理に移行する。

【0352】

ここで、予告演出制限フラグは、演出保留情報記憶領域に記憶される演出保留情報、すなわち事前判定結果情報に基づく演出（所定演出、予告演出）の実行を制限するためのフラグである。予告演出制限フラグがOFFのときには、事前判定結果情報に基づく演出の実行が許容され（事前判定結果情報に基づく演出が実行可能となり）、ONのときには、事前判定結果情報に基づく演出（所定演出、予告演出）の実行が制限（禁止）される（事前判定結果情報に基づく演出が実行不能となる）。

【0353】

演出保留情報記憶処理（S4395）による情報記憶（演出保留情報記憶領域の記憶内容）に異常が認められた状況下で事前判定結果情報に基づく演出が行われると、演出内容に誤り（誤情報）が生じて遊技者に誤解を与えてしまう虞がある。この点、本実施例では、演出保留情報記憶処理（S4395）による情報記憶に異常があることが認められた場合には、事前判定結果情報に基づく演出の実行が制限されるため、遊技者に誤解を与えるような演出（誤情報に基づく演出）が行われるのを防ぐことが可能となる。これにより、演出の信頼性が損なわれるのを回避して、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0354】

本実施例では、予告演出制限フラグがONになった後、所定の制限解除条件が成立するまでその状態（予告演出制限状態）は維持され、制限解除条件が成立すると、予告演出制限フラグがOFFとなり、事前判定結果情報に基づく演出の実行が許容される（可能となる）ようになっている。具体的には、予告演出制限フラグがONになった後、始動入球コマンドの受信に基づく演出保留情報の記憶に異常が認められない（演出保留情報の記憶が正常に行われる）状況が、始動入球コマンドを所定回数（例えば10回）受信するまで（つまり、新たな始動入球に基づく特別図柄の変動表示が所定回数行われるまで）継続するか、パチンコ遊技機1の電源を再投入すると、制限解除条件が成立して予告演出制限フラグがOFFとなる。つまり、始動入球コマンドを所定回数（例えば10回）受信するまでに一度も演出保留情報の記憶に異常が認められないこと、又は、パチンコ遊技機1の電源再投入を、制限解除条件としている。なお、制限解除条件はこれに限定されず、例えば、演出保留情報の記憶に異常が認められたとき（予告演出制限フラグがONになったとき）に記憶されている特図保留がすべて消化されることや、演出保留情報の記憶に異常が認められたときに記憶されている特図保留の数（特図保留球数）+ α （ $\alpha = 1$ 以上）に相当する回数の特別図柄の変動表示が実行されること等を、制限解除条件としてもよい。

【0355】

なお、予告演出制限フラグや予告演出制限フラグのON／OFFを制御する演出制御用マイコン91のことを「所定演出制限手段」又は「第1制限手段」ともいう。

【0356】

ここで、S4399で予告演出制限フラグをONにする場合、すなわち、S4390で受信した始動入球コマンド（事前判定結果情報）及び当該始動入球コマンドとともに受信した特図保留球数コマンド（記憶情報）の少なくとも一方に異常があることが認められた場合、演出保留情報記憶領域の記憶内容を初期化するように構成することもできる。こうすれば、少なくとも、演出保留情報記憶領域の記憶内容に異常が認められたときに存在していた演出保留情報（事前判定結果情報）に基づく演出は実行されないようになるので、これによっても、遊技者に誤解を与えるような演出が行われるのを防ぐことが可能となる。また、事前判定結果情報に基づく演出（例えば、後述の保留アイコン予告や特殊ゾーン演出、スタンバイ演出など）を実行することが決定された場合に、演出保留情報記憶領域の記憶内容を初期化するように構成することもできる。こうすれば、同じ事前判定結果情報に対

して事前判定結果情報に基づく演出が幾つも実行されること、すなわち、事前判定結果情報に基づく演出が重複して実行されることを防ぐことが可能となる。このように、所定条件の成立により演出保留情報記憶領域の記憶内容が初期化されるように構成することで、事前判定結果情報に基づく演出を好適に行うことが可能となる。

【0357】

演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）は、主制御基板80の特図保留記憶部（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、保留情報）と矛盾しないものであり、両者の意味するところは同様である。このことから、副制御基板90の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」又は「保留記憶手段」といえ、演出保留情報記憶領域のことを単に「記憶手段」ともいう。

10

【0358】

演出保留情報のことを「先読み情報」ともいい、特図1演出保留情報のことを「第1先読み情報」ともいい、特図2演出保留情報のことを「第2先読み情報」ともいう。また、演出保留情報記憶領域のことを「先読み情報記憶手段」ともいい、特図1演出保留情報記憶領域のことを「第1先読み情報記憶手段」ともいい、特図2演出保留情報記憶領域のことを「第2先読み情報記憶手段」ともいう。

【0359】

S4400の保留アイコン予告処理は、S4395で記憶した演出保留情報（事前判定結果情報）に基づく予告演出の一種である保留アイコン予告に関する処理である。保留アイコン予告とは、表示画面7aに表示される演出保留（保留アイコン）の表示態様を通常と異なる表示態様（「予告表示態様」ともいう。）で表示して当該予告表示態様により大当りの可能性（期待度）を示唆する演出のことである。保留アイコン予告のことを「保留変化予告」ともいう。

20

【0360】

保留アイコン予告は、表示画面7a上で行われる表示演出の一種であり、当否の事前判定結果に基づいて実行したり、大当り種別の事前判定結果に基づいて実行したり（当否の事前判定結果が大当りの場合）、変動パターンの事前判定結果に基づいて実行したりすることができる。保留アイコン予告処理（S4400）については後述する。

【0361】

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する（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）、S4402の処理を行うことなくS4403の処理に移行する。

30

【0362】

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する（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（確定停止）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）、S4404の処理を行うことなくS4405の処理に移行する。

40

【0363】

変動演出開始処理（S4402）及び変動演出終了処理（S4404）を実行するサブ制御部90（演出制御用マイコン91）も「変動遊技実行手段（変動表示実行手段）」として機能するものである。なお、変動演出とは、演出図柄8の変動表示や停止表示、後述のリーチ演出など、特別図柄が変動表示を開始してから終了（停止表示）するまでの変動遊技に

50

合わせて行われる種々の演出を指す。表示画面 7 a 上で行われる変動演出は表示演出の一種である。

【0364】

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(S4405)。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大当り遊技関連演出処理を行う(S4406)。

10

【0365】

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類に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種類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、エンディング演出等の大当り遊技に関連する演出(「大当り遊技演出」又は「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。表示画面7a上で行われる大当り遊技演出(大当り遊技関連演出)は、表示演出の一種である。

20

【0366】

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、例えば、前述した各種コマンドを除いた他の受信コマンド(例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド)に基づく処理を行う。

30

【0367】

[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42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を行う(S4501)。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。

【0368】

次いでS4502では、前述のS4401で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特別図柄又は第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。変動パターンを指定する情報には、変動パターンの種類(P1~P18)を示す情報(図9A、図9Bを参照)や現在の遊技状態を指定する遊技状態情報、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、大当り種別を指定する図柄情報等が含まれる(図8を参照)。また変動パターン指定コマンドには、第1特別図柄に対応するものと第2特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出(演出図柄の変動表示)が特図1に係るものなのか特図2に係るものなのかを判別することが可能となる。なお、変動

40

50

パターン情報や遊技状態情報、図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の処理においても利用可能である。

【0369】

次いでS4503では、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。

10

【0370】

ここで、演出モードとは、変動遊技が実行されるとき（変動遊技状態）の演出形式（演出環境）のことであり、演出モードが異なると、表示画面7aの背景や変動演出、リーチ演出、予告演出等の各種表示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に表示される演出画像（演出表示）の一部又は全部が演出モードによって異なるものとされる。また、演出図柄遊技演出や大当り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、ラウンド演出等）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。演出モードのことを「変動モード」ともいい、演出モード（モードステータス）の設定に係る制御を実行する演出制御用マイコン91のことを「変動モード設定手段」ともいう。

20

【0371】

本実施例では、演出モードAおよび演出モードBを遊技状態が低確低ベース状態である場合に実行可能な演出モードとし、演出モードCを遊技状態が低確高ベース状態である場合に実行可能な演出モードとし、演出モードDを遊技状態が高確高ベース状態である場合に実行可能な演出モードとし、演出モードEを遊技状態が低確高ベース状態と高確高ベース状態の何れの場合においても実行可能な演出モードとしている。従って、演出モードが「A」～「D」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ができる。一方、演出モードが「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（判別）することは困難（不可能）である。その意味において演出モードEは「遊技状態非報知モード」といえる。

30

【0372】

次いでS4504では、特別図柄当否判定の結果に基づき演出図柄等を用いて行う変動演出の実行パターン（「変動演出パターン」ともいう。）を決めるための不図示の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。

40

【0373】

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9Aを参照）である場合、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。本実施例では、演出モード（モードステータス）に対応した複数の変動演出パターン決定テーブルが副制御基板90のROMに予め格納されているので、S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。

50

【0374】

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が副制御基板90のROMに予め格納されている。S4504では、それら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。

【0375】

次いでS4505では、S4501で取得した変動演出決定用乱数およびS4504で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（特図変動パターン）に適合した変動演出パターンを決定（選択）し、これを設定する（S4505）。特図変動パターンは、特別図柄の変動時間、すなわち、変動遊技の実行時間を規定するものであるから（図9A、図9Bを参照）、S4505で設定される変動演出パターンに基づく変動演出の実行時間（実行期間）は、特図変動パターンに準じたものとなる。また特図変動パターンは、変動演出の内容を規定するものでもあることから（図9A、図9Bを参照）、S4505で設定される変動演出パターンに基づく変動演出の内容（実行態様）は、特図変動パターンに準じたものとなる。

【0376】

変動演出パターンとしては、主に、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・しない等の演出の詳細な実行態様が決定される。リーチ演出を実行する（含む）変動演出のことを「リーチあり変動演出」ともいい、リーチ演出を実行しない（含まない）変動演出のことを「リーチなし変動演出」ともいう。

【0377】

リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりであることを示す場合の演出図柄8の表示態様として、3個の演出図柄8L、8C、8Rがすべて同一（ゾロ目）となる態様（当り図柄配列、特別表示態様）を設けている場合において、3個の演出図柄8L、8C、8Rのうちの2個（例えば左演出図柄8L及び右演出図柄8R）が当り図柄配列（特別表示態様）を構成する図柄（「リーチ図柄」又は「リーチ態様」ともいう。）で停止表示（仮停止）され、残り1個（例えば中演出図柄8C）が変動表示を続けている状態（「リーチ状態」ともいう。）で、その残り1個の演出図柄が当り図柄配列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。このリーチ演出によれば、大当たりを狙う遊技者の期待感を効果的に煽ることが可能となる。表示画面7a上で行われるリーチ演出は、表示演出の一種である。

【0378】

変動演出パターンには、演出図柄8の変動態様の他、演出図柄8の変動表示に付随して実行される表示演出や音演出、発光演出、可動演出等の実行態様（演出パターン）も含まれ、これら演出の実行有無等についても決定される（S4505）。このため、変動演出に付随して実行される表示演出や音演出、発光演出、可動演出等を含めて変動演出ということができる。つまり、S4505では、特別図柄当否判定の結果に基づいて、演出図柄8の変動態様をはじめとする変動演出に係る種々の演出態様が決定される（演出態様決定手段）。

【0379】

またS4505では、S4501で取得した演出図柄決定用乱数および不図示の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。停止演出図柄は、演出図柄8のリーチ図柄や当り図柄配列、外れ図柄配列等を構成するものである。停止表示の種類には、演出図柄8を確定的に停止表示する確定停止表示（単に「確定停止」ともいう。）と、演出図柄8を確定的に停止表示する前の仮停止表示（単に「仮停止」ともいう。）とがある。

【0380】

仮停止とは、演出図柄 8 の変動表示（例えばスクロール表示）が一旦停止（一時停止）され、演出図柄 8 が表示画面 7 a 上の所定の停止位置に一時的に停止表示されることを意味する。仮停止した演出図柄は、僅かに動いた状態で表示したり静止した状態で表示したりすることができる。変動表示の終了前に 3 つの演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が第 1 停止図柄、第 2 停止図柄、第 3 停止図柄の順で停止表示されるとき各図柄の停止表示も仮停止に該当する。一方、確定停止とは、演出図柄 8 の変動表示が終了して、演出図柄 8 が表示画面 7 a 上の所定の停止位置（例えば演出図柄表示領域 7 b）にて完全に静止した状態で表示されることを意味する。演出図柄 8 が変動表示を経て確定停止されると、その変動表示の表示結果（変動演出の結果）が確定的に表示（確定表示）される（導出表示される）こととなる。つまり、特別図柄の変動表示の終了（つまり、特別図柄の停止表示）に伴って、演出図柄 8 が確定停止される。したがって、演出図柄 8 の仮停止は、確定停止に至るまで 1 回または複数回行うことが可能である。

10

【0381】

S4505 で決定（選択）する停止演出図柄は、仮停止する図柄（「仮停止図柄」ともいう。）と、確定停止する図柄（「確定停止図柄」ともいう。）である。例えば、変動演出の結果として停止表示（確定停止）される演出図柄 8、すなわち確定停止図柄は、特別図柄当否判定の結果が外れであり、その外れがリーチあり外れである場合、「787」等のバラケ目（「リーチ外れ目」又は「リーチ図柄配列」ともいう。）とされ、リーチなし外れである場合、「635」や「655」等のバラケ目（「完全バラケ目」又は「非リーチ図柄配列」ともいう。）とされる。

20

【0382】

また、低確低ベース状態において特別図柄当否判定（第 1 特別図柄当否判定）の結果が大当たりであり、その大当たりが 5 R 大当たり（一般大当たり）である場合、演出図柄 8 の確定停止図柄は「777」以外の数字図柄のゾロ目とされ、10 R 第 1 大当たり（一般大当たり）である場合、演出図柄 8 の確定停止図柄は「777」のゾロ目とされる。一方、低確高ベース状態又は高確高ベース状態において特別図柄当否判定（第 2 特別図柄当否判定）の結果が大当たりであり、その大当たりが 10 R 第 9 大当たり（一般大当たり）である場合、演出図柄 8 の確定停止図柄は「777」以外の数字図柄のゾロ目（当り図柄配列）とされ、10 R 第 8 大当たり（一般大当たり）である場合、演出図柄 8 の確定停止図柄は「777」のゾロ目とされる。このように「777」のゾロ目は、遊技者にとって最も有利な大当たりといえる 10 R 確変大当たりの確定出目である。

30

【0383】

また、低確低ベース状態において特別図柄当否判定（第 1 特別図柄当否判定）の結果が大当たりであり、その大当たりが 10 R 第 2 ～ 第 5 大当たりの何れか（特殊大当たり）である場合、演出図柄 8 の確定停止図柄は、バラケ目のうち特定のバラケ目とされる。この特定のバラケ目は、外れ図柄配列と同様の図柄配列によって特殊大当たりの当選（発生）を報知するものであり、当り図柄配列（特別表示態様）の一種である。特定のバラケ目のことを「特殊図柄配列」ともいう。

【0384】

特定のバラケ目（特殊図柄配列）は、例えば、「123」や「567」等の順目で構成されるバラケ目や、「373」や「773」等の三桁非同一の赤図柄（3, 7）で構成されるバラケ目など、何らかの法則性のある図柄配列により構成することができる。また、3 つの演出図柄 8 L, 8 C, 8 R のうち少なくとも 1 つ（例えば中演出図柄 8 C）が普段表示されることない図柄とされる図柄配列により構成することができる。

40

【0385】

なお、前述した演出図柄 8 の停止表示態様（図柄配列）は一例であり、停止演出図柄として何を表示するかは適宜変更可能である。また、S4505 で決定する仮停止図柄及び確定停止図柄は、互いに同じ停止表示態様を構成するものであっても異なる停止表示態様を構成するものであってもどちらでもよい。仮停止図柄が確定停止図柄と異なる場合、仮停止後の演出図柄の再度の変動表示（再変動表示、再変動演出）等を経て最終的に確定停止

50

図柄が停止表示されるように構成することができる。特別図柄の1回の変動表示（変動開始から確定停止）において、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rを変動表示した後に一旦仮停止し、その後に変動表示を再開することで、演出図柄の変動表示（変動演出）が複数回行われるように見せる演出のことを「疑似連演出」ともいい、疑似連演出のことを単に「疑似連」ともいう。

【0386】

またS4505では、判定図柄表示領域7cにおいて停止表示する判定図柄8s（「停止判定図柄」ともいう。）を決定し、これを設定する。判定図柄8sの停止表示の種類は確定停止表示（確定停止）のみである。判定図柄8sは前述のように、特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行い、特別図柄の停止表示に同期して停止表示を行うものであって、主に特別図柄の変動状況を示す図柄として機能するからである。このため、S4505で設定する停止判定図柄は確定停止する図柄（確定停止図柄）である。本実施例では、判定図柄8sの確定停止図柄として、演出図柄8の確定停止図柄と同じ図柄（数字図柄）配列の確定停止図柄が設定される。なお、判定図柄8sの確定停止図柄のうち少なくとも外れ図柄配列（外れ確定停止図柄）については、演出図柄8の外れ図柄配列（外れ確定停止図柄）にかかわらず共通（1種類）の図柄配列としてもよい。

【0387】

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、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等の複数の態様（変動演出パターン）が設けられている。S4505では、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「通常変動」ともいう。）かが決定される。以下では、ノーマルリーチを「NMリーチ」と表記することがあり、スーパーリーチを「SPリーチ」と表記することがある。

【0388】

そして、例えば、リーチあ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、SPリーチ演出が実行される場合には、NM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NMリーチ演出と比較して大当たりとなる可能性（大当たり期待度）の高い遊技演出であるといえる。

【0389】

本実施例では、主制御基板80からの変動パターン指定コマンドとして、変動時間が30000ms（30秒）以上の変動パターン（図9A、図9Bを参照）を指定する変動パターン指定コマンドを副制御基板90が受信した場合に、当該コマンドに基づいてリーチ演出（リーチあり変動演出）が設定（実行）され得る。そのうち、変動時間が30000ms（30秒）の場合には、リーチ演出としてNMリーチ演出が設定（実行）され、変動時間が45000ms（45秒）以上の場合には、リーチ演出としてSPリーチ演出が設定（実行）される。SPリーチ演出が実行されずNMリーチ演出が実行される（SPリーチ演出を含まない）変動演出のことを「NMリーチ変動演出」ともいい、SPリーチ演出が実行される（SPリーチ演出を含む）変動演出のことを「SPリーチ変動演出」ともいい、NMリーチ変動演出及びSPリーチ変動演出のことを総じて「リーチ変動演出」ともいう。

【0390】

ここで、演出図柄8の変動表示（変動演出）は、基本的に次のようにして行われる。まず、特別図柄当否判定が実行されて特別図柄の変動表示が開始されると、これに伴って3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが変動表示を開始する。そして、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rの変動速度が高速で略一定となり、変動開始から所定時間が経過すると、第1停止図柄（本実施例では左演出図柄8L）の変動速度が低下して第1停止図柄が停止（仮停止）する。これに次いで第2停止図柄（本実施例では右演出図柄8R）の変動速度が低下して第2停止図柄が停止（仮停止）し、最後に第3停止図柄（本実施例では中演出図柄8

C)の変動速度が低下して第3停止図柄が停止(仮停止)する。この後、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが確定停止して外れ図柄配列又は当り図柄配列で表示されることで、変動表示の表示結果が導出表示され、これをもって1回の変動表示が終了する。このような変動表示の開始から終了までの流れをベースとして通常変動やリーチ演出等が行われる。

【0391】

具体的に、例えば、特図保留球数や遊技状態に応じた特別図柄の変動時間短縮機能が作動していない場合(変動時間短縮機能非作動時)において、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが変動表示を開始した場合、当該変動開始から所定時間(例えば9秒)が経過したタイミングで左演出図柄8L(第1停止図柄)が停止(仮停止)し、続いて右演出図柄8R(第2停止図柄)が停止(仮停止)する。このとき、左右の演出図柄8L, 8Rが同じ数字の図柄(リーチ態様)で停止(仮停止)すればリーチ成立となり、その後、リーチ演出(NMリーチ演出又はSPリーチ演出)が実行される(例えば、変動パターンP1~P7)。SPリーチ演出(例えば、変動パターンP1~P6)の場合は、NMリーチ演出を経てSPリーチ演出が実行される(NMリーチ演出からSPリーチ演出に発展する)。リーチ演出が実行される場合には、リーチ演出を経て3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが外れ図柄配列又は当り図柄配列で表示される。

10

【0392】

一方、左右の演出図柄8L, 8Rが停止(仮停止)したときにリーチ成立とならなければ(例えば、変動パターンP8)、当該変動は通常変動ということとなり、右演出図柄8R(第2停止図柄)の停止(仮停止)に続いて中演出図柄8C(第3停止図柄)が停止(仮停止)する。本実施例では、通常変動にて、演出図柄8の変動開始から第3停止図柄(本実施例では中演出図柄8C)が停止(仮停止)するまでにかかる時間は約11秒となっている。但し、特別図柄の変動時間短縮機能が作動している場合の通常変動(例えば、変動パターンP9, P10, P18)では、変動開始から左演出図柄8L(第1停止図柄)が停止(仮停止)するまでにかかる時間が通常(変動時間短縮機能非作動時)よりも短くなり、これに伴って、右演出図柄8R(第2停止図柄)および中演出図柄8C(第3停止図柄)が停止(仮停止)するまでにかかる時間も短くなる。

20

【0393】

なお、S4505で設定される変動演出パターンや、後述のS4506で設定される予告演出パターンによっては、例えば、演出図柄8の変動表示の開始後、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが同時期に一齐に停止(仮停止)したり、第1停止図柄が停止するまでの所定時間(例えば9秒)を越えても全図柄が変動し続けたりする等、演出図柄の停止表示の順序やタイミング等が前述した態様と異なる場合がある。

30

【0394】

本実施例において、S4505で設定可能な変動演出パターンは、特図変動パターンに対応するものとなっている。例えば、実行される特図変動パターンが変動パターンP1である場合、SPリーチAを含む大当り用の変動演出パターンが設定される(図9Aを参照)。

【0395】

本実施例では、複数のリーチ演出(リーチ演出パターン)が設けられており、リーチ演出が実行可能とされる変動時間(3000ms以上の変動パターン)に応じて何れかのリーチ演出パターンが設定される(S4505)。非時短状態で実行可能なリーチ演出としてノーマルリーチ、SPリーチA、SPリーチBが設けられており、そのうちノーマルリーチは当否判定の結果が外れの場合(変動パターンP7)に対応するものであり、SPリーチA, Bは当否判定の結果が大当りの場合(変動パターンP1, P2, P3)に対応するものと外れの場合(変動パターンP4, P5, P6)に対応するものとがある(図9Aを参照)。一方、時短状態で実行可能なリーチ演出としてノーマルリーチ、SPリーチC、SPリーチDが設けられており、何れも当否判定の結果が大当りの場合(変動パターンP11, 12, 13)に対応するものと外れの場合(変動パターンP14, 15, 16)に対応するものとがある(図9Bを参照)。時短状態において大当りのノーマルリーチ(

40

50

ノーマルリーチ大当り)を設けているのは、外れ変動だけでなく大当り変動も効率的に消化できるようにするためである。

【0396】

SPリーチA～Dは、それぞれ、SPリーチ演出(発展演出)の内容が異なる複数の演出パターン(SPリーチ演出の実行態様)が設けられている。例えば、SPリーチAとして、SPリーチ演出で登場するキャラクタがキャラクタA1(第1キャラクタ)、SPリーチ演出のストーリー(筋書き)がストーリーA1(第1ストーリー)とされる第1SPリーチAと、SPリーチ演出で登場するキャラクタがキャラクタA2(第2キャラクタ)、SPリーチ演出のストーリー(筋書き)がストーリーA2(第2ストーリー)とされる第2SPリーチAと、SPリーチ演出で登場するキャラクタがキャラクタA3(第3キャラクタ)、SPリーチ演出のストーリー(筋書き)がストーリーA3(第3ストーリー)とされる第3SPリーチAとの3種類が設けられる。

10

【0397】

このため、主制御基板80からの変動パターン指定コマンドとして変動パターンP1を指定するコマンドを受信した場合、S4505では、SPリーチAとして第1SPリーチA(第1実行態様)、第2SPリーチA(第2実行態様)及び第3SPリーチA(第3実行態様)のうちの何れかが変動演出パターン決定テーブル(図示せず)に基づいて選択されて設定される。つまり、変動パターンP1に基づく特別図柄の変動表示に伴う変動演出(リーチ変動演出)は、第1SPリーチAを経て大当りとなる態様で実行される場合と、第2SPリーチAを経て大当りとなる態様で実行される場合と、第3SPリーチAを経て大当りとなる態様で実行される場合とがある。また、主制御基板80からの変動パターン指定コマンドとして変動パターンP4を指定するコマンドを受信した場合、S4505では、SPリーチAとして第1SPリーチA(第1実行態様)、第2SPリーチA(第2実行態様)及び第3SPリーチA(第3実行態様)のうちの何れかが変動演出パターン決定テーブル(図示せず)に基づいて選択されて設定される。つまり、変動パターンP4に基づく特別図柄の変動表示に伴う変動演出(リーチ変動演出)は、第1SPリーチAを経て外れとなる態様で実行される場合と、第2SPリーチAを経て外れとなる態様で実行される場合と、第3SPリーチAを経て外れとなる態様で実行される場合とがある。これらのことは、他のSPリーチや変動パターンについても同様である。

20

【0398】

このように本実施例では、変動時間が45000ms以上の特図変動パターン(所定変動パターン)に関し、一の特図変動パターンに対して実行可能なSPリーチの演出パターン(実行態様)が複数設けられる。これにより、SPリーチ演出を含む変動演出の多様化を図り、変動演出の演出効果を高めることが可能となる。

30

【0399】

また本実施例では、SPリーチBに関し、疑似連を経てSPリーチBが実行される場合(変動パターンP2, P5)と、疑似連なしでSPリーチBが実行される場合(変動パターンP3, P6)とがある(図9Aを参照)。つまり、疑似連を経由するSPリーチB(「疑似連SPリーチB」ともいう。)の演出パターンと、疑似連を経由しないSPリーチB(「非疑似連SPリーチB」ともいう。)の演出パターンとが設けられている。これにより、演出展開が画一的にならないようにして、演出効果を高めることが可能となる。疑似連演出とリーチ演出との組み合わせは、SPリーチB以外の演出パターンにも適用可能である。

40

【0400】

なお、変動演出パターン決定テーブルにより定められるSPリーチAの演出パターンの選択率を、例えば、変動パターンP1(大当り変動)であれば、第3SPリーチA、第2SPリーチA、第1SPリーチAの順で選択率が高くなり、変動パターンP4(外れ変動)であれば、第1SPリーチA、第2SPリーチA、第3SPリーチAの順で選択率が高くなるようにすることで、SPリーチAのうち第1SPリーチAが実行されたときの大当り期待度が最も高くなり、以下、第2SPリーチA、第3SPリーチAの順で大当り期待

50

度が低くなるように構成することができる。こうしたSPリーチの種類や選択率に係る構成は、SPリーチB～Dについても同様である。SPリーチの種類（SPリーチ種）や演出数は本実施例で示すものに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1の遊技性やスペック等に応じて適宜変更可能である。

【0401】

次いでS4506では、予告演出の設定に係る処理（予告演出設定処理）を行う（S4506）。予告演出とは、現在実行中の変動表示に関する示唆や、記憶されている保留（後に実行される変動表示）に関する示唆を行う演出のことであり、例えば、現在実行中の変動表示の表示結果が特定表示結果（又は特別表示結果）となる可能性（大当たり期待度）を示唆したり、後に実行される変動表示の表示結果が特定表示結果（又は特別表示結果）となる可能性（大当たり期待度）を示唆したりする演出である。

10

【0402】

本実施例では、S4395で記憶した演出保留情報（事前判定結果）に基づく予告演出（「保留先読み予告」ともいう。）や、現在（今回）の変動表示（「当該変動」ともいう。）に係る予告演出（「当該変動予告」ともいう。）など、種々の予告演出が実行可能となっており、このことに対応して複数の予告演出パターンが設けられている。予告演出は、例えば、大当たり期待度を示唆する画像（「予告画像」又は「予告情報」ともいう。）を表示画面7aに表示すること（「予告表示」ともいう。）により行われる。また、表示演出（予告表示）の他、音演出や光演出、可動演出によっても予告演出を行うことが可能であり、これら各演出の組み合わせにより行うことも可能である。つまり、予告演出パターンには、表示演出や音演出、発光演出、可動演出等の実行態様が含まれる。予告演出を実行する場合、一の特図保留や一の変動表示に対し、複数の予告演出のうち一の予告演出を実行することもあれば、二以上の予告演出を実行することもある。すなわち、複数の予告演出のうち少なくとも一部の予告演出を実行することが可能である。

20

【0403】

S4506では、各予告演出について実行するか否か（実行有無）を判定したり、実行する予告演出の演出態様（予告演出パターン）を設定したりする。具体的には、S4501で取得した予告演出決定用乱数と、副制御基板90のROMに記憶された予告演出決定テーブル（図示せず）とに基づいて、予告演出の実行有無や予告演出パターンを決定し、この決定結果に基づいて予告演出パターンを設定する。

30

【0404】

予告演出決定テーブルは複数設けられており、S4395で記憶される演出保留情報の記憶内容（事前判定結果）や、S4502での変動開始コマンドの解析結果により特定される特別図柄当否判定の結果（今回の特図変動表示に係る当否判定結果）、同じく変動開始コマンドの解析結果により特定される特別図柄の変動パターン情報（今回の特図変動表示に係る変動パターンや停止図柄）に応じて、S4506で使用（参照）するテーブルが決まるように構成されている。つまり、S4506では、事前判定結果（保留先読み結果）や今回の特図変動表示に係る当否判定結果、変動パターン等に基づいて、予告演出パターン（予告演出の演出態様）が乱数抽選により決定される（演出態様決定手段）。

【0405】

予告演出設定処理（S4506）は、演出図柄8の変動表示（変動演出）の開始を契機として当該変動表示中（当該変動演出中）を含めた所定期限に実行可能な予告演出（保留先読み予告、当該変動予告）に関する処理を行うものであり、ここでの処理に係る予告演出には、始動入球の発生に伴う保留アイコン予告（保留先読み予告の一種）は含まれないものとなっている。すなわち、始動入球の発生に伴う保留アイコン予告の設定に係る処理は、予告演出設定処理（S4506）でなく、後述の保留アイコン予告処理（S4400）で行うものとしている。

40

【0406】

ここで、演出保留情報（先読み情報）に基づいて実行される予告演出（保留先読み予告）のことを「先読み演出」又は「事前演出」ともいい、特図1演出保留情報（第1先読み

50

情報)に基づいて実行される予告演出のことを「第1先読み演出」又は「第1事前演出」ともいい、特図2演出保留情報(第2先読み情報)に基づいて実行される予告演出のことを「第2先読み演出」又は「第2事前演出」ともいう。

【0407】

予告演出設定処理(S4506)では、保留先読み予告(先読み演出)について、実行有無の判定及び予告演出パターンを設定を、前述の予告演出制限フラグがOFFの場合に行い、予告演出制限フラグがONの場合には行わないものとしている。すなわち、前述のように演出保留情報の記憶に異常がある場合、保留先読み予告の実行が制限(禁止)される。一方、当該変動予告については、予告演出制限フラグの設定状況に関係なく、実行有無の判定及び予告演出パターンを設定を行うものとしている。このため、保留先読み予告についてはその実行が制限(禁止)されることがある一方、当該変動予告についてはその実行が制限(禁止)されることはない。これにより、保留先読み予告の実行が制限されたとしても当該変動予告は実行可能であるため、演出効果の低下を抑制することが可能である。

10

【0408】

次いでS4507では、S4505で設定した変動演出パターン及びS4506で設定した予告演出パターンに基づいて変動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(演出図柄8の変動開始、変動中、変動停止等を示す画像データ)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、判定図柄表示領域7cに表示される判定図柄8sの変動表示も実行する。さらに、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や予告演出パターンに基づいて、音演出や光演出、可動演出(ギミック演出)等の各種演出が、対応する演出装置(スピーカ67、盤面ランプ5、枠ランプ66、可動演出部材14等)により実行される。

20

30

【0409】

[保留アイコン予告処理]

次に、主制御基板80から始動入球コマンドを受信したこと(S4390でYES)に基づいて実行される保留アイコン予告処理(S4400)について説明する。図43に示すように、保留アイコン予告処理(S4400)では、まず、予告演出制限フラグがOFFであるか否かを判定する(S4600)。前述したように予告演出制限フラグは、S4395による演出保留情報の記憶(記憶内容)に異常がある場合、S4399でONされるフラグであり、予告演出制限フラグがONの場合には、演出保留情報(始動入球コマンドにより特定される事前判定結果情報)に基づく演出の実行が制限される。保留アイコン予告は、演出保留情報(事前判定結果情報)に基づく演出の一種であるので、予告演出制限フラグの設定状況を判定(確認)するのである。

40

【0410】

S4600で予告演出制限フラグがOFFでないと判定した場合(S4600でNO)、すなわち、予告演出制限フラグがONである場合、S4601以降の処理を行うことなく本処理を終える。これにより、予告演出制限フラグがONとなっている間は、新たに保留アイコン予告(一部の新たな予告演出)が実行(開始)されることはない(新たな保留アイコン予告の実行が制限される)。これに対し、S4600で予告演出制限フラグがOFFであると判定した場合(S4600でYES)、保留アイコン予告フラグがOFFであるか否かを判定する(S4601)。

【0411】

50

保留アイコン予告フラグは、保留アイコン予告を実行中であるか否かを示すフラグであり、保留アイコン予告を実行する場合に後述のS4605でONされ、保留アイコン予告の実行契機となった特図保留（「予告対象保留」ともいう。）に対応する変動表示（変動遊技）の終了に基づいてOFFされる。このため、演出保留表示領域（第1演出保留表示領域9c又は第2演出保留表示領域9d）に予告表示態様で表示された演出保留が変動保留表示領域9eに移動した場合、当該演出保留（予告対象保留）に対応する変動表示（変動遊技）が終了するまでは、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）に新たに演出保留が表示（追加表示）されたとしても、新たな演出保留が予告表示態様で表示されることはない。これにより、現在実行中の変動遊技（予告対象保留に対応する変動遊技）について大当りへの期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。

10

【0412】

なお、保留アイコン予告の実行契機となった特図保留に対応する変動表示（変動遊技）の開始（特図保留の消化）に伴って保留アイコン予告がOFFされるようにしてもよい。この場合、変動保留表示領域9eに演出保留が予告表示態様で表示された状態で、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）に新たに表示（追加表示）される演出保留が予告表示態様で表示可能となるため、現在実行中の変動遊技に加え、後続の特図保留（予告対象保留）に対応する変動遊技についても遊技者に期待感を抱かせることが可能となる。

【0413】

S4601で保留アイコン予告フラグがOFFでない（ONである）と判定した場合（S4601でNO）、現在、保留アイコン予告を実行中であるため、S4602以降の処理を行うことなく本処理を終える。このため、本実施例では保留アイコン予告の実行中、新たに記憶（追加記憶）された特図保留（後の特図保留）を対象とする保留アイコン予告が実行されることはない。すなわち、保留アイコン予告の実行中において、新たな保留アイコン予告（一部の新たな予告演出）の実行が制限される。このため、演出保留表示領域に予告表示態様の演出保留が2以上表示されることはない。これにより、保留アイコン予告の重複を防止して、実行中の保留アイコン予告（予告対象保留）に対応する変動遊技に遊技者の興味を惹きつけて、当該変動遊技に対する期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。保留アイコン予告フラグや保留アイコン予告フラグのON／OFFを制御する演出制御用マイコン91のことを「予告演出制限手段」又は「第2制限手段」ともいう。

20

30

【0414】

なお、保留アイコン予告フラグを設けず、保留アイコン予告の実行中に後の特図保留を対象とする保留アイコン予告が実行可能となるようにしてもよい。すなわち、演出保留表示領域に予告表示態様の演出保留が2以上表示され得る構成としてもよい。

【0415】

一方、S4601で保留アイコン予告フラグがOFFであると判定した場合（S4601でYES）、保留アイコン予告を実行するか否かの判定（抽選）を行う（S4602）。本実施例では、遊技状態が低確低ベース状態（演出モードA又はB）である場合、すなわち、第1特別図柄の変動表示（第1変動遊技）が主として実行される低ベース状態である場合、第1演出保留9aによる保留アイコン予告（「第1保留アイコン予告」ともいう。）が実行可能となるように構成されている。また、遊技状態が低確高ベース状態（演出モードC）である場合と高確高ベース状態（演出モードD）である場合、すなわち、第2特別図柄の変動表示（第2変動遊技）が主として実行される高ベース状態である場合、第2演出保留9bによる保留アイコン予告（「第2保留アイコン予告」ともいう。）が実行可能となるように構成されている。このことに対応して、S4602では、現在の遊技状態が低ベース状態である場合には第1保留アイコン予告を実行するか否かの判定を行い、高ベース状態である場合には第2保留アイコン予告を実行するか否かの判定を行う。

40

【0416】

保留アイコン予告を実行するか否かの判定（「保留アイコン予告実行判定」ともいう。

50

）は、例えば、不図示の保留アイコン予告実行判定テーブルに基づいて行うことができる。具体的には、例えば、演出決定用乱数として保留アイコン予告実行判定用乱数（例えば「0～99」）を設け、当該乱数から1つの値をランダムに取得してその取得した値（保留アイコン予告実行判定用乱数値）を保留アイコン予告実行判定テーブルに基づいて判定することにより行うことができる。保留アイコン予告実行判定用乱数値は、例えば、始動入球コマンドを受信したタイミング（S4390）や、保留アイコン予告実行判定を行うタイミング（S4602）で取得可能である。

【0417】

S4602の判定の結果、保留アイコン予告を実行しない場合（S4603でNO）、S4604以降の処理を行うことなく本処理を終え、保留アイコン予告を実行する場合（S4603でYES）、保留アイコン予告の実行パターン（「保留アイコン予告パターン」ともいう。）を設定する（S4604）。

【0418】

保留アイコン予告パターンは、保留アイコンを予告表示態様で表示する場合の表示タイミングや予告表示態様の種類、変化回数（保留変化回数）など、保留アイコン予告を実行するための種々の条件を定めるものである。予告表示態様の表示タイミング（保留アイコン予告の実行タイミング）は、例えば、始動入球の発生時（始動入球に伴う新たな保留アイコンの表示時）や、予告対象保留より前に記憶された特図保留（「先行保留」ともいう。）の消化に伴い予告対象保留に対応する保留アイコンの演出保留表示領域上の表示位置が保留数減少方向に移動（シフト）したとき、予告対象保留に対応する保留アイコンが演出保留表示領域から変動保留表示領域に移動したとき（アクティブ保留アイコンに変化したとき）等とすることができる。

【0419】

S4604では、保留アイコン予告実行判定（S4602）で第1保留アイコン予告を実行することが決定された場合には、第1保留アイコン予告の実行パターン（「第1保留アイコン予告パターン」ともいう。）を設定し、第2保留アイコン予告を実行することが決定された場合には、第2保留アイコン予告の実行パターン（「第2保留アイコン予告パターン」ともいう。）を設定する。第1保留アイコン予告パターン及び第2保留アイコン予告パターンのことを総じて「保留アイコン予告パターン」ともいう。

【0420】

S4604で設定する保留アイコン予告パターンは、例えば、不図示の保留アイコン予告パターン決定テーブルに基づいて決定（選択）することができる。具体的には、例えば、演出決定用乱数として保留アイコン予告パターン決定用乱数（例えば「0～99」）を設け、当該乱数から1つの値をランダムに取得してその取得した値（保留アイコン予告パターン決定用乱数値）を保留アイコン予告パターン決定テーブルに基づいて判定することにより、予め定められた複数の保留アイコン予告パターンの中から実行するパターンを決定（選択）する。保留アイコン予告パターン決定用乱数値は、例えば、始動入球コマンドを受信したタイミング（S4390）や、保留アイコン予告パターンを決定するタイミング（S4604）等で取得可能である。

【0421】

S4064で保留アイコン予告パターンを設定したら、保留アイコン予告フラグをONにする（S4605）。そして、S4604で設定した保留アイコン予告パターンに基づく保留アイコン予告の実行を指示する保留アイコン予告コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4606）、本処理を終える。

【0422】

S4606でセットした保留アイコン予告コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、受信した保留アイコン予告コマンドに基づき特定される保留アイコン予告パターン、すなわちS4604で設定された保留アイコン予告パターンに対応する保留アイコン予告用の画像データ（演出保留画像データ等）を画像制御基板100のROMから読み出し、該読み出した画像データに

10

20

30

40

50

よる保留アイコン予告を画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上（演出保留表示領域、変動保留表示領域）で実行する。

【0423】

〔演出について〕

本実施例のパチンコ遊技機 1 は、前述のようにリーチ演出や疑似連演出、保留アイコン予告等を実行可能であるが、この他にも実行可能な演出を備えている。以下では、その演出を幾つか例示する。

【0424】

（演出例 1）

本演出例は、パチンコ遊技機 1 が備える複数の予告演出のうちの一部の予告演出であって、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が低確低ベース状態、すなわち、演出モード A 又は B（「所定変動モード」又は「所定モード」ともいう。）に設定（制御）されているときに、所定回数の変動遊技（所定期間）に亘って実行可能とされる予告演出の一例である。本演出例に係る予告演出のことを「特殊ゾーン演出」ともいい、特殊ゾーン演出のこと「特定の予告演出」又は「特定演出」ともいう。また、特殊ゾーン演出は主に演出制御用マイコン 9 1（副制御基板 9 0）の制御下で実行される。したがって、演出制御用マイコン 9 1 は「特定演出実行手段」として機能とするものである。

【0425】

なお、低確低ベース状態（演出モード A 又は B）において変動表示される特別図柄は主に第 1 特別図柄であることから、以下では、予告対象の特別図柄（特図保留）が第 1 特別図柄（第 1 特図保留）であることを前提に説明する。

【0426】

特殊ゾーン演出は、当該ゾーン演出の実行期間（「ゾーン期間」ともいう。）において行われる特別図柄の変動表示に伴う変動演出（演出図柄 8 の変動表示）でリーチ成立となれば、その成立時点で S P リーチ A 又は疑似連 S P リーチ B が確定することを予告する演出（予告演出の一種）である。

【0427】

特殊ゾーン演出は、第 1 変動パターンテーブル（図 9 A を参照）に基づく変動パターンの事前判定で、当該判定の対象となる特図保留（特別図柄の変動表示）の変動パターンが変動パターン P 1，P 2，P 4 又は P 5（変動時間 7 5 0 0 0 m s の特定変動パターン）となると判定された場合、当該特図保留に基づく変動表示（判定の対象とされた変動表示）の開始前に実行され得るものである。

【0428】

特殊ゾーン演出は、前述の予告演出設定処理（S4506）のサブルーチンとして実行される図 4 6 に示す特殊ゾーン演出処理（S5000）により制御される。同図に示すように、特殊ゾーン演出処理（S5000）では、まず、予告演出制限フラグ及び保留アイコン予告フラグが OFF であるか否かを判定する（S5001）。

【0429】

予告演出制限フラグは、前述のように、S4395 による演出保留情報の記憶（記憶内容）に異常がある場合、S4399 で ON されるフラグであり、予告演出制限フラグが ON の場合には、演出保留情報（始動入球コマンドにより特定される事前判定結果情報）に基づく演出の実行が制限される。特殊ゾーン演出は、演出保留情報（変動パターン事前判定結果情報）に基づく演出の一種であるので、予告演出制限フラグの設定状況を判定（確認）するのである。

【0430】

保留アイコン予告フラグは、前述のように、保留アイコン予告を実行する場合（S4603 で YES）、S4605 で ON されるフラグであり、保留アイコン予告の実行中は ON となっている。そこで、保留アイコン予告の実行中に特殊ゾーン演出を実行（開始）しないようにするために、保留アイコン予告フラグの設定状況を判定（確認）するのである。つまり、保留アイコン予告の実行中において、特殊ゾーン演出（一部の新たな予告演出）の実

10

20

30

40

50

行が制限される（予告演出制限手段、第2制限手段）。このため、保留アイコン予告の実行中に特殊ゾーン演出が重複して実行されることはない。これにより、保留アイコン予告の興趣が特殊ゾーン演出によって妨げられたり、特殊ゾーン演出の興趣が保留アイコン予告によって妨げられたりすることのないようにして、保留アイコン予告及び特殊ゾーン演出のそれぞれの演出効果を好適に発揮することが可能となる。

【0431】

S5001で予告演出制限フラグ及び保留アイコン予告フラグがOFFでないと判定した場合（S5001でNO）、すなわち、予告演出制限フラグ及び保留アイコン予告フラグの少なくとも一方がONである場合、S5002以降の処理を行うことなく本処理を終える。これにより、予告演出制限フラグ及び保留アイコン予告フラグの少なくとも一方がONとな

10

【0432】

これに対し、S5001で予告演出制限フラグ及び保留アイコン予告フラグがOFFであると判定した場合（S5001でYES）、特殊ゾーン演出フラグがOFFであるか否かを判定する（S5002）。特殊ゾーン演出フラグは、特殊ゾーン演出を実行中（ゾーン期間中）であるか否かを示すフラグであり、特殊ゾーン演出を実行する場合に後述のS5006でONされ、特殊ゾーン演出の実行契機となった特図保留（後述の特定変動保留）に基づく

20

【0433】

S5002で特殊ゾーン演出フラグがOFFでない（ONである）と判定した場合（S5002でNO）、現在、特殊ゾーン演出を実行中（ゾーン期間中）であるため、S5003以降の処理を行うことなく本処理を終える。このため、特殊ゾーン演出の実行中、新たに記憶（追加記憶）された特図保留（後の特図保留）を対象とする特殊ゾーン演出が実行されることはない。すなわち、特殊ゾーン演出の実行中において、新たな特殊ゾーン演出（一部の新たな予告演出）の実行が制限されるこのため、特殊ゾーン演出が重複して実行されたり特殊ゾーン演出の実行期間が延長されたりすることはない。これにより、特殊ゾーン演出の演出効果を好適に発揮することが可能となる。なお、特殊ゾーン演出の実行中は、新たな保留アイコン予告（一部の新たな予告演出）の実行も制限されるようにしてもよい。こうすれば、特殊ゾーン演出と保留アイコン予告とが重複して実行されることがないので、演出効果を好適に発揮することが可能となる。

30

【0434】

一方、S5002で特殊ゾーン演出フラグがOFFであると判定した場合（S5002でYES）、特殊ゾーン演出を実行（開始）するか否かの判定（「特殊ゾーン演出実行判定」ともいう。）を行う（S5003）。本実施例では、特殊ゾーン演出実行判定（S5003）において特殊ゾーン演出を実行する旨の判定結果が得られることとなる条件（「特殊ゾーン演出実行条件」ともいう。）として、少なくとも、（1）第1特図保留の記憶数（特図1保留球数）が2以上であること、（2）特図1保留球数「2」、「3」又は「4」に対応する第1特図保留として、特図変動パターンが変動パターンP1、P2、P4又はP5（特定変動パターン）となる第1特図保留（「特定変動保留」ともいう。）が記憶されていること、（3）特定変動保留より前（先）に、特図変動パターンが変動パターンP3、P6又はP7（非特定変動パターン）となる第1特図保留（「非特定変動保留」ともいう。）が記憶されていないこと、の3つの条件を設けている。

40

【0435】

上記（1）～（3）の条件を満たすか否かの判定は、演出保留情報記憶領域の第1記憶領域1～4（図45を参照）の記憶内容に基づいて行うことができる。具体的には、第1記憶領域1～4のうち第1記憶領域2～4の何れかに、特定変動保留に対応する演出保留

50

情報（「特定演出保留情報」ともいう。）、すなわち、変動パターン事前判定結果情報として変動パターンP1，P2，P4又はP5を示す情報が記憶されている場合、上記（1），（2）の条件を満たすこととなる。そして、例えば、第1記憶領域4に特定演出保留情報が記憶されている場合、第1記憶領域1～3の何れにも、非特定変動保留に対応する演出保留情報（「非特定演出保留情報」ともいう。）、すなわち、変動パターン事前判定結果情報として変動パターンP3，P6又はP7を示す情報が記憶されていなければ、上記（3）の条件も満たすこととなる。このように、第1記憶領域4に特定演出保留情報が記憶されており、かつ、第1記憶領域1～3に非特定演出保留情報が記憶されていなければ、当該特定演出保留情報（特定変動保留）に基づいて特殊ゾーン演出が実行（開始）可能となる。したがって、例えば、第1記憶領域4に特定演出保留情報が記憶されていたとしても、第1記憶領域1～3の何れかに非特定演出保留情報が記憶されていると、上記（3）の条件を満たさず、特殊ゾーン演出は実行不能となる。つまり、非特定演出保留情報の存在（記憶）によって特殊ゾーン演出の実行が制限（禁止）されることとなる。

10

【0436】

非特定演出保留情報（非特定変動保留）の記憶により特殊ゾーン演出の実行が制限された場合、非特定変動保留に基づく変動表示が実行（非特定変動保留が消化）されて非特定演出保留情報（非特定変動保留）の記憶がなくなること、特殊ゾーン演出の実行の制限が解除される。つまり、非特定演出保留情報（非特定変動保留）の記憶がなくなること、特殊ゾーン演出の制限解除条件が成立する。

【0437】

さらに本実施例では、上記（1）～（3）の条件に加え、（4）特殊ゾーン演出実行抽選に当選することを、特殊ゾーン演出実行条件の一つとして設けている。したがって、上記（1）～（3）の条件を満たすとしても、特殊ゾーン演出実行抽選に当選しなければ、特殊ゾーン演出は実行されないこととなる。

20

【0438】

特殊ゾーン演出実行抽選は、例えば、不図示の特殊ゾーン演出実行判定テーブルに基づいて行うことができる。具体的には、演出決定用乱数として特殊ゾーン演出実行判定用乱数（例えば「0～99」）を設け、当該乱数から1つの値をランダムに取得してその取得した値（特殊ゾーン演出実行判定用乱数値）を特殊ゾーン演出実行判定テーブルに基づいて判定することにより行うことができる。特殊ゾーン演出実行判定用乱数値は、例えば、始動入球コマンドを受信したタイミング（S4390）や、特殊ゾーン演出実行判定を行うタイミング（S5003）等で取得可能である。なお、特殊ゾーン演出実行抽選を行わないようにして、上記（1）～（3）の条件を満たせば特殊ゾーン演出が実行可能となるように構成してもよい。また、特殊ゾーン演出実行条件は本実施例で示すものに限定されるものではなく、適宜変更可能である。

30

【0439】

特殊ゾーン演出実行判定（S5003）により特殊ゾーン演出の実行を制限したり（上記（3）の条件を参照）、その制限を解除したりする処理を実行する演出制御用マイコン91は「特定演出制限手段」として機能するものである。

【0440】

特殊ゾーン演出実行判定（S5003）の結果、特殊ゾーン演出を実行しない場合（S5004でNO）、S5005以降の処理を行うことなく本処理を終え、特殊ゾーン演出を実行する場合（S5004でYES）、特殊ゾーン演出の実行パターン（「特殊ゾーン演出パターン」ともいう。）を設定する（S5005）。

40

【0441】

特殊ゾーン演出パターンは特殊ゾーン演出の実行態様を定めるものであり、本実施例では複数の特殊ゾーン演出パターンを備えている。具体的には、SPリーチA（変動パターンP1，P4）に対応する特殊ゾーン演出パターン（「第1特殊ゾーン演出パターン」ともいう。）と、疑似連SPリーチB（変動パターンP2，P5）に対応する特殊ゾーン演出パターン（「第2特殊ゾーン演出パターン」ともいう。）と、SPリーチA及び疑似連

50

S PリーチBの両方（P 1，P 2，P 4，P 5）に対応する特殊ゾーン演出パターン（「第3特殊ゾーン演出パターン」ともいう。）と、を備えている。

【0442】

第1特殊ゾーン演出パターンは、特殊ゾーン演出の実行契機となる特定演出保留情報が変動パターンP 1又はP 4の変動パターン事前判定結果情報を含み、当該特定演出保留情報（特定変動保留）に基づいて特殊ゾーン演出を実行する場合に設定可能とされるものである。

【0443】

第2特殊ゾーン演出パターンは、特殊ゾーン演出の実行契機となる特定演出保留情報が変動パターンP 2又はP 5の変動パターン事前判定結果情報を含み、当該特定演出保留情報（特定変動保留）に基づいて特殊ゾーン演出を実行する場合に設定可能とされるものである。

【0444】

第3特殊ゾーン演出パターンは、特殊ゾーン演出の実行契機となる特定演出保留情報が変動パターンP 1，P 2，P 4又はP 5の変動パターン事前判定結果情報を含み、当該特定演出保留情報（特定変動保留）に基づいて特殊ゾーン演出を実行する場合に設定可能とされるものである。

【0445】

S5005で設定する特殊ゾーン演出パターンは、今回の特殊ゾーン演出の実行契機となる特定演出保留情報（特定変動保留）に対応する特図変動パターンの種類、すなわち、演出保留情報記憶領域（例えば、第1記憶領域2～4の何れか）に記憶されている特定演出保留情報に含まれる変動パターン事前判定結果情報（つまり、変動パターンの事前判定結果）に応じて決定（選択）することができる。例えば、特殊ゾーン演出の実行契機となる特定演出保留情報が変動パターンP 1又はP 4の変動パターン事前判定結果情報を含む場合、第1特殊ゾーン演出パターン又は第3特殊ゾーン演出パターンを選択して設定し、変動パターンP 2又はP 5の変動パターン事前判定結果情報を含む場合、第2特殊ゾーン演出パターン又は第3特殊ゾーン演出パターンを選択して設定することができる。当該選択は、前述の変動演出パターンや予告演出パターン等と同様に、例えば、所定の演出パターン決定用乱数と演出パターン決定テーブルとに基づいて（乱数抽選により）行うことができる。

【0446】

S5005で特殊ゾーン演出パターンを設定したら、特殊ゾーン演出フラグをONにする（S5006）。そして、S5005で設定した特殊ゾーン演出パターンに基づく特殊ゾーン演出の実行（開始）を指示する特殊ゾーン演出コマンドをサブ出力バッファにセットし（S5007）、本処理を終える。

【0447】

S5007でセットした特殊ゾーン演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、受信した特殊ゾーン演出コマンドに基づき特定される特殊ゾーン演出パターン、すなわちS5005で設定された特殊ゾーン演出パターンに対応する特殊ゾーン演出用の画像データを画像制御基板100のROMから読み出し、該読み出した画像データによる特殊ゾーン演出を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

【0448】

特殊ゾーン演出は、例えば図47に示すようにして行うことができる。すなわち、第1特殊ゾーン演出パターンに基づく特殊ゾーン演出（「第1特殊ゾーン演出」ともいう。）は、例えば図47（A）に示すように、表示画面7aに「リーチ成立でS PリーチA!」といった文字（メッセージ）を含むテロップ画像701を、所定方向（例えば画面左から画面右）へ移動するように（文字が流れるように）表示する等、リーチ成立でS PリーチAが確定する旨を示唆（予告）する態様で行うことができる。

【0449】

第2特殊ゾーン演出パターンに基づく特殊ゾーン演出（「第2特殊ゾーン演出」ともいう。）は、例えば図47（B）に示すように、表示画面7aに「リーチ成立で疑似連SPリーチB!」といった文字（メッセージ）を含むテロップ画像702を、所定方向（例えば画面左から画面右）へ移動するように（文字が流れるように）表示する等、リーチ成立で疑似連SPリーチBが確定する旨を示唆（予告）する態様で行うことができる。

【0450】

第3特殊ゾーン演出パターンに基づく特殊ゾーン演出（「第3特殊ゾーン演出」ともいう。）は、例えば図47（C）に示すように、表示画面7aに「リーチ成立でSPリーチA or 疑似連SPリーチB!」といった文字（メッセージ）を含むテロップ画像703を、所定方向（例えば画面左から画面右）へ移動するように（文字が流れるように）表示する等、リーチ成立でSPリーチA又は疑似連SPリーチBが確定する旨を示唆（予告）する態様で行うことができる。

【0451】

本実施例のパチンコ遊技機1では、このような特殊ゾーン演出が、特定変動保留に基づく変動表示の開始前に実行（開始）され、その後、特定変動保留に基づく変動表示でリーチが成立するまで行われる。そして、特定変動保留に基づく変動表示の変動パターンが変動パターンP1又はP2（つまり、大当たり変動）であれば、特殊ゾーン演出を経て大当たり遊技（特別遊技状態）に移行することとなる。一方、特定変動保留に基づく変動表示の変動パターンが変動パターンP4又はP5（つまり、外れ変動）であれば、当該変動表示をもって通常の演出モードに戻り、次回以降の変動遊技に移行することとなる。このような特殊ゾーン演出により、高期待度のリーチ演出や大当たりに対する遊技者の期待感を効果的に煽ることが可能となる。また、大当たり変動に対する演出や外れ変動に対する演出を好適に行うことが可能となる。

【0452】

なお、本演出例では、特殊ゾーン演出実行条件として上記（1）～（4）の条件を設けていたが、そのうちの（2）の条件（特定変動保留が記憶されていること）をなくしてもよい。この場合、上記（1）、（2）及び（4）の条件を満たせば、特殊ゾーン演出が実行（開始）されることとなるが、特定変動保留が記憶されていない状況下で特殊ゾーン演出が実行されるので、特殊ゾーン演出の開始時点（特殊ゾーン演出実行条件の成立時点）で記憶されている特図保留に基づく変動表示でリーチが成立してSPリーチA又は疑似連SPリーチBが実行されることはない。つまり、上記（1）、（2）及び（4）の条件を満たすことで実行（開始）される特殊ゾーン演出は、ガセの特殊ゾーン演出となる。

【0453】

ガセの特殊ゾーン演出は、例えば、変動パターンP3、P6又はP7（非特定変動パターン）となる第1特図保留（非特定変動保留）が記憶されたことを契機に終了するものとしたり、非特定変動保留に基づく変動表示が開始されたことを契機に終了するものとしたりすることができる。つまり、非特定変動保留に基づく変動表示が開始される前に特殊ゾーン演出が終了するように構成することができる。このような場合も、非特定変動保留の存在（記憶）によって特殊ゾーン演出の実行が制限されることとなる。非特定変動保留の存在により特殊ゾーン演出（ガセ）が強制終了されるからである。

【0454】

非特定変動保留に基づく変動表示が開始される前に特殊ゾーン演出（ガセ）が終了するように構成することで、特殊ゾーン演出の遊技性、すなわち、リーチ成立でSPリーチA又は疑似連SPリーチBが確定するといった遊技性を損なわないようにして、特殊ゾーン演出が実行されたときの当該演出に対する期待感や信頼感を醸成することが可能となる。また、ガセを含めて特殊ゾーン演出の実行機会を増やすことが可能となる。

【0455】

なお、ガセの特殊ゾーン演出の終了条件は本演出例で示したものに限られず、例えば、非特定変動保留が新たに記憶される前に所定回数の変動遊技（外れ変動）が実行されたことを契機に終了するようにしてもよい。

【0456】

(演出例2)

本演出例は、前述の演出例1で説明した特殊ゾーン演出に関連して実行可能な予告演出の一例である。具体的には、特殊ゾーン演出の実行（開始）前に、特殊ゾーン演出が実行される（ゾーン期間に突入する）ことを予告する演出（これを「予告前演出」ともいう。）である。予告前演出は、主に演出制御用マイコン91（副制御基板90）の制御下で実行される。したがって、演出制御用マイコン91は「予告前演出実行手段」として機能とするものである。

【0457】

前述のように特殊ゾーン演出には、第1特殊ゾーン演出（図47（A）を参照）と、第2特殊ゾーン演出（図47（B）を参照）と、第3特殊ゾーン演出（図47（C）を参照）とがある。このことに対応して、本演出例では、第1特殊ゾーン演出の実行前に実行される第1特殊ゾーン煽り演出と、第2特殊ゾーン演出の実行前に実行される第2特殊ゾーン煽り演出と、第3特殊ゾーン演出の実行前に実行される第3特殊ゾーン煽り演出と、が設けられている。

【0458】

第1特殊ゾーン煽り演出は、S5005（図46を参照）で第1特殊ゾーン演出パターンが設定された場合に実行される。すなわち、S5005で第1特殊ゾーン演出パターンが設定されたのを受けてS5007でセットされた特殊ゾーン演出コマンドが、副制御基板90（演出制御用マイコン91）から画像制御基板100へ送信されると、画像制御用マイコン101は、第1特殊ゾーン煽り演出用の画像データと、第1特殊ゾーン演出用の画像データとを画像制御基板100のROMから読み出し、該読み出した画像データによる第1特殊ゾーン煽り演出及び第1特殊ゾーン演出を、第1特殊ゾーン煽り演出から順に表示画面7a上で実行する。

【0459】

第1特殊ゾーン煽り演出は、例えば図48（A）に示すように、画面全体が襖で閉ざれる様子をあらわした演出画像（襖画像）710を表示画面7aに表示することにより行うことができる。この場合、図48（A）に示す第1特殊ゾーン煽り演出の実行後に、図47（A）に示す第1特殊ゾーン演出が実行される。

【0460】

第2特殊ゾーン煽り演出は、前述のS5005で第2特殊ゾーン演出パターンが設定された場合に実行される。すなわち、S5005で第2特殊ゾーン演出パターンが設定されたのを受けてS5007でセットされた特殊ゾーン演出コマンドが、副制御基板90（演出制御用マイコン91）から画像制御基板100へ送信されると、画像制御用マイコン101は、第2特殊ゾーン煽り演出用の画像データと、第2特殊ゾーン演出用の画像データとを画像制御基板100のROMから読み出し、該読み出した画像データによる第2特殊ゾーン煽り演出及び第2特殊ゾーン演出を、第2特殊ゾーン煽り演出から順に表示画面7a上で実行する。

【0461】

第2特殊ゾーン煽り演出は、例えば図48（B）に示すように、画面全体がシャッターで閉ざれる様子をあらわした演出画像（シャッター画像）711を表示画面7aに表示することにより行うことができる。この場合、図48（B）に示す第2特殊ゾーン煽り演出の実行後に、図47（B）に示す第2特殊ゾーン演出が実行される。

【0462】

第3特殊ゾーン煽り演出は、前述のS5005で第3特殊ゾーン演出パターンが設定された場合に実行される。すなわち、S5005で第3特殊ゾーン演出パターンが設定されたのを受けてS5007でセットされた特殊ゾーン演出コマンドが、副制御基板90（演出制御用マイコン91）から画像制御基板100へ送信されると、画像制御用マイコン101は、第3特殊ゾーン煽り演出用の画像データと、第3特殊ゾーン演出用の画像データとを画像制御基板100のROMから読み出し、該読み出した画像データによる第3特殊ゾーン

10

20

30

40

50

煽り演出及び第3特殊ゾーン演出を、第3特殊ゾーン煽り演出から順に表示画面7a上で実行する。

【0463】

第3特殊ゾーン煽り演出は、例えば図48(C)に示すように、画面全体が暗転する様子をあらわした演出画像(暗転画像)712を表示画面7aに表示することにより行うことができる。この場合、図48(C)に示す第3特殊ゾーン煽り演出の実行後に、図47(C)に示す第3特殊ゾーン演出が実行される。

【0464】

本実施例のパチンコ遊技機1では、このような特殊ゾーン煽り演出が特殊ゾーン演出の実行(開始)前に実行され、特殊ゾーン煽り演出の実行後に、特殊ゾーン演出が実行(開始)される。すなわち、第1特殊ゾーン煽り演出、第2特殊ゾーン煽り演出及び第3特殊ゾーン煽り演出(複数の予告前演出)のうち、第1特殊ゾーン煽り演出(第1予告前演出)が実行された場合には、第1特殊ゾーン煽り演出の実行後に第1特殊ゾーン演出(第1予告演出)が実行され、第2特殊ゾーン煽り演出(第2予告前演出)が実行された場合には、第2特殊ゾーン煽り演出の実行後に第2特殊ゾーン演出(第2予告演出)が実行され、第3特殊ゾーン煽り演出(第3予告前演出)が実行された場合には、第3特殊ゾーン煽り演出の実行後に第3特殊ゾーン演出(第3予告演出)が実行される。このため、特殊ゾーン煽り演出(予告前演出)は、特殊ゾーン演出(予告演出)の実行を前もって示唆する演出となり、その特殊ゾーン煽り演出を通じて、これから実行される特殊ゾーン演出の種類を示唆することが可能となる。これにより、特殊ゾーン演出に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。

【0465】

(演出例3)

本演出例は、前述の演出例1に係る特殊ゾーン演出と同様に、パチンコ遊技機1の遊技状態が低確低ベース状態、すなわち、演出モードA又はB(所定変動モード)に設定(制御)されているときに特定演出保留情報(特定変動保留)に基づいて実行可能とされる予告演出(先読み演出)の一例である。なお、以下では、前述の演出例1に係る説明と共通する点については説明を省略する。

【0466】

本演出例の予告演出は、SPリーチAが実行される特図保留の記憶及び消化を示唆(報知)したり、疑似連SPリーチBが実行される特図保留の記憶及び消化を示唆(報知)したりする演出である。当該演出(演出例3の予告演出)のことを「スタンバイ演出」又は「待機演出」ともいい、スタンバイ演出(待機演出)のことを「特定の予告演出」又は「特定演出」ともいう。すなわち、スタンバイ演出も、前述の演出例1に係る特殊ゾーン演出と同様に「特定の予告演出」又は「特定演出」の一態様である。

【0467】

スタンバイ演出は、前述の特殊ゾーン演出(演出例1)と同様、第1変動パターンテーブル(図9Aを参照)に基づく変動パターンの事前判定で、当該判定の対象となる特図保留(特別図柄の変動表示)の変動パターンが変動パターンP1, P2, P4又はP5(変動時間75000msの特定変動パターン)となると判定された場合に実行され得るもので、当該特図保留に基づく変動表示(判定の対象とされた変動表示)の開始前から開始後の所定期間(変動表示中の所定期間)にかけて実行され得るものである。またスタンバイ演出は、前述の特殊ゾーン演出が実行されていないときに実行され得るものである。すなわち、特殊ゾーン演出が実行されているとき(ゾーン期間中)は、スタンバイ演出(一部の新たな予告演出)の実行が制限される(スタンバイ演出は実行不能となる)。

【0468】

なお、前述の特殊ゾーン演出は、スタンバイ演出が実行されていないときに実行され得るものであり、スタンバイ演出が実行されているときは、特殊ゾーン演出(一部の新たな予告演出)の実行が制限される(特殊ゾーン演出は実行不能となる)。

【0469】

スタンバイ演出は、前述の予告演出設定処理（S4506）のサブルーチンとして実行される図49に示すスタンバイ演出処理（S5500）により制御される。なお、スタンバイ演出処理（S5500）は、前述の特殊ゾーン演出が実行されていないとき（前述の特殊ゾーン演出フラグがOFFのとき）に行われる処理であり、前述の特殊ゾーン演出処理（S5000）は、スタンバイ演出が実行されていないとき（後述のスタンバイ演出がOFFのとき）に行われる処理である。

【0470】

図49に示すように、スタンバイ演出処理（S5500）の処理内容は、前述の特殊ゾーン演出処理（S5000）の処理内容（図46を参照）と基本的に同様である。すなわち、スタンバイ演出処理（S5500）では、まず、予告演出制限フラグ及び保留アイコン予告フラグがOFFであるか否かを判定する（S5501）。予告演出制限フラグ及び保留アイコン予告フラグについては前述したとおりである。

【0471】

S5501で予告演出制限フラグ及び保留アイコン予告フラグがOFFでない（ON）と判定した場合（S5501でNO）、すなわち、予告演出制限フラグ及び保留アイコン予告フラグの少なくとも一方がONである場合、S5502以降の処理を行うことなく本処理を終える。これにより、予告演出制限フラグ及び保留アイコン予告フラグの少なくとも一方がONとなっている間は、スタンバイ演出が実行（開始）されることはない。このため、例えば、保留アイコン予告の実行中は、スタンバイ演出（一部の新たな予告演出）の実行が制限される（予告演出制限手段、第2制限手段）。

【0472】

これに対し、S5501で予告演出制限フラグ及び保留アイコン予告フラグがOFFであると判定した場合（S5501でYES）、スタンバイ演出フラグがOFFであるか否かを判定する（S5502）。スタンバイ演出フラグは、スタンバイ演出を実行中であるか否かを示すフラグであり、スタンバイ演出を実行する場合に後述のS5506でONされ、スタンバイ演出の実行契機となった特図保留（特定変動保留）に基づく変動表示、すなわち、変動パターンP1、P2、P4又はP5に基づく変動表示（変動演出）の終了に基づいてOFFされる。

【0473】

S5502でスタンバイ演出フラグがOFFでない（ONである）と判定した場合（S5502でNO）、現在、スタンバイ演出を実行中であるため、S5503以降の処理を行うことなく本処理を終える。このため、スタンバイ演出の実行中、新たに記憶（追加記憶）された特図保留（後の特図保留）を対象とするスタンバイ演出が実行されることはない。すなわち、スタンバイ演出の実行中において、新たなスタンバイ演出（一部の新たな予告演出）の実行が制限される。このため、スタンバイ演出が重複して実行されたりスタンバイ演出の実行期間が延長されたりすることはない。これにより、スタンバイ演出の演出効果を好適に発揮することが可能となる。なお、スタンバイ演出の実行中は、新たな保留アイコン予告（一部の新たな予告演出）の実行も制限されるようにしてもよい。こうすれば、スタンバイ演出と保留アイコン予告とが重複して実行されることがないので、演出効果を好適に発揮することが可能となる。

【0474】

一方、S5502でスタンバイ演出フラグがOFFであると判定した場合（S5502でYES）、スタンバイ演出を実行（開始）するか否かの判定（「スタンバイ演出実行判定」ともいう。）を行う（S5503）。本実施例では、スタンバイ演出実行判定（S5503）においてスタンバイ演出を実行する旨の判定結果が得られることとなる条件（「スタンバイ演出実行条件」ともいう。）として、少なくとも、（1）第1特図保留の記憶数（特図1保留球数）が2以上であること、（2）特図1保留球数「1」、「2」、「3」又は「4」に対応する第1特図保留として、特図変動パターンが変動パターンP1、P2、P4又はP5（特定変動パターン）となる第1特図保留（特定変動保留）が記憶されていること、（3）特定変動保留より前（先）に、特図変動パターンが変動パターンP3、P6又はP7

(非特定変動パターン)となる第1特図保留(非特定変動保留)が記憶されていないこと、(4)スタンバイ演出実行抽選に当選すること、の4つの条件を設けている。なお、スタンバイ演出実行抽選を行わないようにして、上記(1)～(3)の条件を満たせばスタンバイ演出が実行可能となるように構成してもよい。また、スタンバイ演出実行条件は本実施例で示すものに限定されるものではなく、適宜変更可能である。

【0475】

スタンバイ演出実行判定(S5503)の結果、スタンバイ演出を実行しない場合(S5504でNO)、S5505以降の処理を行うことなく本処理を終え、スタンバイ演出を実行する場合(S5504でYES)、スタンバイ演出の実行パターン(「スタンバイ演出パターン」ともいう。)を設定する(S5505)。

10

【0476】

スタンバイ演出パターンはスタンバイ演出の実行態様を定めるものであり、本実施例では複数のスタンバイ演出パターンを備えている。具体的には、SPリーチA(変動パターンP1, P4)に対応するスタンバイ演出パターン(「第1スタンバイ演出パターン」ともいう。)と、疑似連SPリーチB(変動パターンP2, P5)に対応するスタンバイ演出パターン(「第2スタンバイ演出パターン」ともいう。)と、を備えている。

【0477】

第1スタンバイ演出パターンは、スタンバイ演出の実行契機となる特定演出保留情報が変動パターンP1又はP4の変動パターン事前判定結果情報を含み、当該特定演出保留情報(特定変動保留)に基づいてスタンバイ演出を実行する場合に設定可能とされるものである。

20

【0478】

第2スタンバイ演出パターンは、スタンバイ演出の実行契機となる特定演出保留情報が変動パターンP2又はP5の変動パターン事前判定結果情報を含み、当該特定演出保留情報(特定変動保留)に基づいてスタンバイ演出を実行する場合に設定可能とされるものである。

【0479】

S5505で設定するスタンバイ演出パターンは、今回のスタンバイ演出の実行契機となる特定演出保留情報(特定変動保留)に対応する特図変動パターンの種類、すなわち、演出保留情報記憶領域(例えば、第1記憶領域1～4の何れか)に記憶されている特定演出保留情報に含まれる変動パターン事前判定結果情報(つまり、変動パターンの事前判定結果)に応じて決定(選択)することができる。例えば、スタンバイ演出の実行契機となる特定演出保留情報が変動パターンP1又はP4の変動パターン事前判定結果情報を含む場合、第1スタンバイ演出パターンを選択して設定し、変動パターンP2又はP5の変動パターン事前判定結果情報を含む場合、第2スタンバイ演出パターンを選択して設定することができる。当該選択は、前述の変動演出パターンや予告演出パターン等と同様に、例えば、所定の演出パターン決定用乱数と演出パターン決定テーブルとに基づいて(乱数抽選により)行うことができる。

30

【0480】

S5505でスタンバイ演出パターンを設定したら、スタンバイ演出フラグをONにする(S5506)。そして、S5505で設定したスタンバイ演出パターンに基づくスタンバイ演出の実行(開始)を指示するスタンバイ演出コマンドをサブ出力バッファにセットし(S5507)、本処理を終える。

40

【0481】

S5507でセットしたスタンバイ演出コマンドがコマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、受信したスタンバイ演出コマンドに基づき特定されるスタンバイ演出パターン、すなわちS5505で設定されたスタンバイ演出パターンに対応するスタンバイ演出用の画像データを画像制御基板100のROMから読み出し、該読み出した画像データによるスタンバイ演出を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

50

【0482】

スタンバイ演出は、例えば図50に示すようにして行うことができる。すなわち、第1スタンバイ演出パターンに基づくスタンバイ演出（「第1スタンバイ演出」ともいう。）は、例えば図50（A1）に示すように、「SPA」の文字を含むスタンバイ画像721を表示画面7a上の演出保留表示領域（第1演出保留表示領域9c）近くの所定位置（「スタンバイ位置」ともいう。）に表示し、その後、当該スタンバイ演出の実行契機となった特図保留（特定変動保留）に基づく変動表示の開始に伴い、当該特図保留（特定変動保留）に対応する演出保留（保留アイコン）が変動保留表示領域9eに移動してアクティブ保留アイコンとして表示されるタイミングで、図50（A2）に示すように、スタンバイ画像721をスタンバイ位置からアクティブ保留アイコン（変動保留表示領域9e）の上方へ移動させる（移動表示する）態様で行うことができる。スタンバイ画像721がスタンバイ位置に表示されることで、その時点で記憶されている（存在する）特図保留の何れかに基づく変動表示でSPリーチAが実行される（発生する）ことが確定する。

10

【0483】

第2スタンバイ演出パターンに基づくスタンバイ演出（「第2スタンバイ演出」ともいう。）は、例えば図50（B1）に示すように、「疑」の文字を含むスタンバイ画像722を表示画面7a上の所定のスタンバイ位置に表示し、その後、当該スタンバイ演出の実行契機となった特図保留（特定変動保留）に基づく変動表示の開始に伴い、当該特図保留に対応する演出保留（保留アイコン）が変動保留表示領域9eに移動してアクティブ保留アイコンとして表示されるタイミングで、図50（B2）に示すように、スタンバイ画像722をスタンバイ位置からアクティブ保留アイコン（変動保留表示領域9e）の上方へ移動させる（移動表示する）態様で行うことができる。スタンバイ画像722がスタンバイ位置に表示されることで、その時点で記憶されている（存在する）特図保留の何れかに基づく変動表示で疑似連SPリーチBが実行される（発生する）ことが確定する。

20

【0484】

なお、図50では、説明の便宜上、特定変動保留に対応する第1演出保留9cを黒色で示しているが、実際には、少なくとも特定変動保留に基づく変動表示が開始（特定変動保留が消化）されるまでは、特定変動保留に対応する演出保留とそれ以外の演出保留とは同様の表示態様で表示されるようになっており、遊技者にとっては見かけ上、演出保留表示領域に表示されている演出保留のうち何れが特定変動保留に該当するのかを識別することはできないようになっている。これにより、どの特図保留（演出保留）がスタンバイ演出の対象（契機）となっているのか等について、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

30

【0485】

また図50に示すように、本演出例では、スタンバイ位置に表示されるスタンバイ画像721、722に含まれる「待機」の文字が、アクティブ保留アイコン（変動保留表示領域9e）の上方に表示されるスタンバイ画像721、722では「発動」に変化するようになっているが、この表示態様については適宜変更可能である。さらに、本演出例では、演出保留表示領域の上方にスタンバイ位置を設けているが、例えば、スタンバイ演出の実行契機となる特図保留（特定変動保留）に対応する演出保留と関連付けてスタンバイ位置を設けてもよく、スタンバイ位置を設ける箇所は適宜変更可能である。

40

【0486】

本実施例のパチンコ遊技機1では、このようなスタンバイ演出（先読み演出）が、特定変動保留に基づく変動表示の開始前に実行（開始）され、その後、特定変動保留に基づく変動表示でSPリーチA又は疑似連SPリーチBが発生するまで行われる。そして、特定変動保留に基づく変動表示の変動パターンが変動パターンP1又はP2（つまり、大当たり変動）であれば、スタンバイ演出を経て大当たり遊技（特別遊技状態）に移行することとなる。一方、特定変動保留に基づく変動表示の変動パターンが変動パターンP4又はP5（つまり、外れ変動）であれば、スタンバイ演出を経て当該変動表示が終了し、次回以降の変動遊技に移行することとなる。このようなスタンバイ演出により、SPリーチA又は疑

50

似連演出の実行契機となる特図保留の記憶や消化に遊技者を注目させて、高期待度の演出（ＳＰリーチＡ又は疑似連ＳＰリーチＢ）や大当りに対する遊技者の期待感を効果的に煽ることが可能となる。また、大当り変動に対する演出や外れ変動に対する演出を好適に行うことが可能となる。

【０４８７】

なお、スタンバイ演出については、いわゆる「ガセ」となる演出を設けていない。これは、保留先読みの対象となった変動パターンに対応する演出の実行を確定的に示唆（報知）するといったスタンバイ演出の性質（遊技性）を損なわないようにするためである。

【０４８８】

（演出例４）

本演出例は、パチンコ遊技機１の遊技状態が低確低ベース状態（演出モードＡ又はＢ）に設定（制御）されているときに、演出図柄８の変動表示中に実行可能とされる演出（「変動中演出」ともいう。）の一例である。変動中演出は、例えば、リーチ演出や疑似連演出、演出ボタン６３（操作手段）を用いた演出（「ボタン演出」又は「操作演出」ともいう。）等、変動表示（変動遊技）の開始から終了までの間に実行され得る種々の演出のことであり、前述のＳ４５０５で設定される変動演出パターンにしたがって、１回の変動表示中に１又は複数の変動中演出が所定の実行時期に実行される。すなわち、１回の変動表示中に変動中演出を実行する場合、複数の変動中演出のうち少なくとも一部の変動中演出を実行することが可能である。

【０４８９】

変動中演出は、主に演出制御用マイコン９１（副制御基板９０）の制御下で実行される。したがって、演出制御用マイコン９１は「変動中演出実行手段」として機能とするものである。なお、変動中演出は、前述のＳ４５０６で設定される予告演出パターンに基づいて実行される演出（予告演出）を含んでもよい。

【０４９０】

前述したように、演出制御用マイコン９１（副制御基板９０）が、遊技制御用マイコン８１（主制御基板８０）からの変動パターン指定コマンドとして変動パターンＰ１又はＰ４（所定変動パターン）を指定するコマンドを受信すると、Ｓ４５０５にてＳＰリーチＡ（第１～第３ＳＰリーチＡの何れか）を含む変動演出パターン（「ＳＰリーチＡ変動演出パターン」ともいう。）が設定され、当該変動演出パターンに基づいて演出図柄８の変動表示（変動演出）が開始されると、当該変動表示中にＳＰリーチＡ（変動中演出）が実行される。なお、第１～第３ＳＰリーチＡのことを総じてＳＰリーチＡともいう。ＳＰリーチＡでは、演出が終盤に差し掛かると、当該変動表示（変動演出）の結果が大当りである可能性が高いのか低いのか（又は大当りなのか外れなのか）を示唆する演出（「当落分岐演出」ともいう。）が実行されるものとなっており、本演出例は、その当落分岐演出の例示である。すなわち、当落分岐演出は変動中演出の一種である。

【０４９１】

本実施例のパチンコ遊技機１では、当落分岐演出の演出パターン（「当落分岐演出パターン」ともいう。）が複数設けられており、実行可能な当落分岐演出の種類（当落分岐演出パターン）が所定の変更条件の成立に基づいて変更される（変化する）ようになっている。具体的には、当落分岐演出パターンとして、演出ボタン６３の操作を伴わない操作無しパターンと、演出ボタン６３の操作を伴う操作有りパターンとの２種類が設けられており、Ｓ４５０５にてＳＰリーチＡ変動演出パターンが設定される場合、当落分岐演出パターンとして操作無しパターン又は操作有りパターンが設定されるようになっている。そして、デフォルト（初期設定）では操作無しパターンが設定可能（実行可能）となっており、変動遊技の実行回数（変動回数）に応じて、設定可能（実行可能）な当落分岐演出パターンが操作有りパターンに変更されたり操作無しパターンに変更されたりする。つまり、変動遊技が実行可能とされる遊技状態（変動遊技状態）において所定の変更条件が成立すると、変動表示中に実行可能な当落分岐演出が変更される。当該変更は、演出制御用マイコン９１（副制御基板９０）の制御下で実行される。したがって、演出制御用マイコン９１

10

20

30

40

50

は「変動中演出変更手段」として機能とするものである。

【0492】

変動回数は、例えば、副制御基板90のRAMに変動回数カウンタ（変動回数計数手段）を設け、主制御基板80からの変動開始コマンドや変動停止コマンドの受信に基づいて変動回数カウンタのカウント値を更新することにより、計数することができる。また、計数の対象は、パチンコ遊技機1の電源を投入してから落とすまでの期間（1日の営業時間）における変動回数としたり、パチンコ遊技機1を遊技ホールに設置してからの通算の変動回数としたり、前の大当たりと次の大当たりとの間（当り間）における変動回数としたりすることができる。

【0493】

なお、本実施例では、変動表示中に実行可能な演出（本例では当落分岐演出）の変更条件を変動回数としているが、例えば、変動遊技の進行過程で遊技者向けに付与される演出上のポイントの数（獲得ポイント数）が所定数になることや、変動遊技の進行過程で遊技者向けに付与されるアイテムの数（種類）が所定数になること等、変動回数以外の条件を変更条件としてもよい。

【0494】

演出制御用マイコン91は、主制御基板80からの変動開始コマンドを受信すると（S4401でYES）、前述の変動演出開始処理（S4402）に先立って、図51に示す当落分岐フラグ監視処理（S6000）を行う。同図に示すように、当落分岐フラグ監視処理（S6000）では、まず、変動回数カウンタのカウント値をチェックする（S6001）。すなわち、変動開始時の変動回数をチェックする。

【0495】

本演出例では、当り間の変動回数が「0～299」のときは操作無しパターンが設定可能となり、「300～599」のときは操作有りパターンが設定可能となり、「600～999」のときは操作無しパターンが設定可能となり、「1000以上（1000～）」のときは操作有りパターンが設定可能となるように構成されている。このことからS6001では、変動開始時の変動回数カウンタのカウント値が、操作無しパターンから操作有りパターンへの変更タイミングとなる変動回数に相当する第1所定値（例えば、「300」又は「1000」）であるか、操作有りパターンから操作無しパターンへの変更タイミングとなる変動回数に相当する第2所定値（例えば、「600」）であるかをチェックする。

【0496】

その結果、変動回数カウンタのカウント値が第1所定値である場合（S6002でYES）、当落分岐操作フラグをONにして（S6003）、本処理を終える。当落分岐操作フラグは、設定可能な当落分岐演出パターンを操作無しパターンとするのか操作有りパターンとするのかを規定するためのフラグであり、S4505にてSPリーチA変動演出パターンを設定する場合に参照される。当落分岐操作フラグがOFFの場合には、当落分岐演出パターンは操作無しパターンとなり、当落分岐操作フラグがONの場合には、当落分岐演出パターンは操作有りパターンとなる。

【0497】

これに対し、変動回数カウンタのカウント値が第1所定値でなく第2所定値である場合（S6002でNO、S6004でYES）、当落分岐操作フラグをOFFにして（S6005）、本処理を終える。また、変動回数カウンタのカウント値が第1所定値でなく第2所定値でもない場合（S6002でNO、S6004でNO）、S6003及びS6005の処理を行うことなく本処理を終える。

【0498】

S4505では、SPリーチA変動演出パターンが設定される場合、当落分岐フラグ監視処理（S6000）によりON／OFFが制御される当落分岐操作フラグの設定状況に応じて、SPリーチAの当落分岐演出パターンが操作無しパターン又は操作有りパターンに設定される。

10

20

30

40

50

【0499】

また本演出例では、操作有りパターンとして、第1演出ボタン63aを操作する第1操作パターンと、第2演出ボタン63bを操作する第2操作パターンとが設けられており、操作有りパターンが設定される場合には、第1操作パターンと第2操作パターンの何れかが選択されて設定される。

【0500】

第1操作パターンによる当落分岐演出は、当落分岐演出の実行タイミングが到来すると、図52(A)に示すように、第1演出ボタン63aの操作を促す演出画像(第1操作促進画像)730が表示画面7aに表示され、演出画像730が表示されている間(操作受付期間)に第1演出ボタン63aが操作される(例えば1回押される)と、当該変動表示(変動演出)の結果が大当りである可能性が高いのか低いのか(又は大当りなのか外れなのか)を示唆する演出画像(図示せず)が表示画面7aに表示される(つまり、当落分岐演出が実行される)ように構成される。

10

【0501】

第2操作パターンによる当落分岐演出は、当落分岐演出の実行タイミングが到来すると、図52(B)に示すように、第2演出ボタン63bの操作を促す演出画像(第2操作促進画像)731が表示画面7aに表示され、演出画像731が表示されている間(操作受付期間)に第2演出ボタン63bが操作される(例えば引っ張られる)と、当該変動表示(変動演出)の結果が大当りである可能性が高いのか低いのか(又は大当りなのか外れなのか)を示唆する演出画像(図示せず)が表示画面7aに表示される(つまり、当落分岐演出が実行される)ように構成される。

20

【0502】

当落分岐演出パターンが操作有りパターンに設定される場合、操作有りパターンとして第1操作パターンと第2操作パターンの何れを設定するのかは、例えば、不図示の操作パターン選択テーブルに基づいて決定(選択)することができる。具体的には、例えば、演出決定用乱数として操作パターン決定用乱数(例えば「0~99」)を設け、当該乱数から1つの値をランダムに取得してその取得した値(操作パターン決定用乱数値)を操作パターン選択テーブルに基づいて判定することにより、操作有りパターンとして設定する操作パターンを決定(選択)する。

【0503】

操作パターン選択テーブルは、SPリーチAを含む変動演出に対応する特図変動パターンが大当り変動パターンであるのか外れ変動パターンであるのか、すなわち、特別図柄当否判定の結果が大当りであるのか外れであるのかによって、第1操作パターンと第2操作パターンの選択率(実行割合)が異なるように構成することができる。例えば、大当りの場合は第2操作パターンの方が第1操作パターンよりも選択されやすくなり、外れの場合は第1操作パターンの方が第1操作パターンよりも選択されやすくなるように構成することができる。この場合遊技者にとっては、当落分岐演出のタイミングで演出画像731(図52(B)を参照)が表示される方が、演出画像730(図52(A)を参照)が表示されるのに比して、大当りへの期待感が高まるものとなる。

30

【0504】

なお、当落分岐演出パターンが操作無しパターンの場合には、当落分岐演出のタイミングになると、演出画像730や演出画像731が表示されることなく、当落分岐演出が実行される。

40

【0505】

本実施例のパチンコ遊技機1では、SPリーチA変動演出パターンに基づく変動演出の終盤(SPリーチ演出の終盤)に、以上のような当落分岐演出が実行される。そして、変動遊技の実行回数(変動回数)に基づく所定の変更条件が成立すると、変動表示中に実行可能な当落分岐演出(当落分岐演出パターン)が変更される。このため、変動表示中に実行される演出(変動演出等)に変化をつけることが可能となる。これにより、当落分岐演出の多様化を図ることが可能となり、遊技者を飽きさせ難くすることが可能となる。

50

【0506】

以上に説明した本実施例のパチンコ遊技機1によれば、特殊ゾーン演出、特殊ゾーン煽り演出、スタンバイ演出及び当落分岐演出を少なくとも備え、それらの各演出が好適に行われるように構成される。これにより、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0507】

なお、前述の実施例では、事前判定の結果（事前判定結果情報）に基づく演出として、保留アイコン予告や特殊ゾーン演出やスタンバイ演出等、変動遊技状態において実行可能な演出を例示したが、変動遊技状態だけでなく特別遊技状態においても、事前判定の結果に基づく演出を実行することは可能である。

【0508】

ここで、前述の実施例において、変動遊技状態で実行される事前判定の結果に基づく演出は、始動入球に基づく事前判定（S317、S322）の結果に基づいて実行され、始動入球に基づく事前判定では、当否の事前判定と、大当り種別の事前判定と、変動パターンの事前判定とが実行される。このため、変動遊技状態において事前判定の結果に基づく演出を実行する場合、当否の事前判定結果、大当り種別の事前判定結果及び変動パターンの事前判定結果のうち少なくとも1つの事前判定結果に基づいて、事前判定の結果に基づく演出を実行することが可能である。なお、前述の特殊ゾーン演出（演出例1）やスタンバイ演出（演出例3）は、変動パターンの事前判定結果に基づいて実行される。

【0509】

これに対し、特別遊技状態において事前判定の結果に基づく演出を実行する場合、当否の事前判定結果に基づいて実行するようにして、大当り種別の事前判定結果や、変動パターンの事前判定結果に基づいては、実行するようにしてもいいし、実行しないようにしてもよい。これは、特別遊技状態の前後で（大当り遊技の開始前と終了後とで）、変動遊技が実行可能とされる遊技状態の種類（確変状態、時短状態、高頻度状態等）が変化し得るからである。特に、変動パターンについては、その種類や数、内容等を遊技状態に応じて異ならせるのが一般的なので、変動パターンの事前判定結果に基づく演出を特別遊技状態（オープニング期間、ラウンド遊技、エンディング期間等）において実行した場合、特別遊技状態後の変動遊技状態で実際に選択（決定）される変動パターンとの間で不整合が生じる可能性がある。このことから、特別遊技状態において事前判定の結果に基づく演出を実行する場合には、少なくとも当否の事前判定結果に基づいて実行するように構成するのである。こうすれば、演出の不整合が生じる懸念を極力払拭することができる。つまり、変動遊技状態では、事前判定の結果に基づく演出を変動パターンの事前判定結果に基づいて実行し（例えば演出例1、3）、特別遊技状態では、事前判定の結果に基づく演出を当否の事前判定結果に基づいて実行するように構成することで、事前判定の結果に基づく演出を好適に行うことが可能となる。

【0510】

また、特別遊技状態開始前の変動遊技状態と、特別遊技状態終了後の変動遊技状態とで、遊技状態が同じである（変化しない）場合には（例えば、高確高ベース状態が継続する連荘期間中）、変動遊技状態と特別遊技状態とで事前判定の種類（内容）を異ならせることなく、当否の事前判定結果、大当り種別の事前判定結果及び変動パターンの事前判定結果のうち少なくとも1つの事前判定結果に基づいて、事前判定の結果に基づく演出を実行することが可能である。すなわち、例えば、変動遊技状態と特別遊技状態との双方で、事前判定の結果に基づく演出を変動パターンの事前判定結果に基づいて実行することが可能である。これによっても、事前判定の結果に基づく演出を好適に行うことが可能となる。

【0511】

また前述の実施例では、所定の変更条件の成立に基づいて当落分岐演出（当落分岐演出パターン）が変更されるものとしていたが、変更の対象とされる変動中演出は当落分岐演出に限られず、当落分岐演出以外の変動中演出とすることが可能である。例えば、リーチ演出（リーチ演出パターン）や疑似連演出（疑似連演出パターン）、背景演出（背景演出パターン）、予告演出（予告演出パターン）等、変動表示中に実行可能な演出であって複

10

20

30

40

50

数種（複数パターン）設けられるものであれば、変更の対象とされる変動中演出の種類（内容）は特に問わない。

【0512】

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、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80やサブ制御部90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80やサブ制御部90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。

10

【0513】

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。

20

【0514】

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タイプのパチンコ遊技機（所謂「1種2種混合機」）にも本発明を適用することが可能である。さらに、遊技機内部で遊技球を循環させるタイプのパチンコ遊技機（所謂「封入式遊技機」）にも本発明を適用することが可能である。

30

【0515】

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。

40

【0516】

〔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。

【0517】

（参考発明1）

従来、識別情報の変動表示を行い、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状態に制御される遊技機が知られている。この種の遊技

50

機において、識別情報の変動表示に係る変動パターンや表示結果等に関する事前判定を行い、当該事前判定の結果に基づいて演出を行うものがある。事前判定の結果に基づく演出は、変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性や特別遊技状態に移行する可能性等、後の遊技展開を予告（示唆）する演出として実行されるのが一般的である（例えば、特開 2015-62623 号公報を参照）。

【0518】

近年では、一機種あたりに搭載される演出の種類や数が増加傾向にある。しかしながら、演出の種類や数が増えると、演出が複雑化して遊技者にとって分かり難くなることがあり、演出を好適に行わないと、遊技興趣を低下させてしまう虞がある。

【0519】

本参考発明 1 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、遊技興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

【0520】

前述の課題を解決するために、本参考発明 1 は以下の構成を採用した。

【0521】

参考発明 1-1 の遊技機は、
遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能な遊技機であって、
前記特別遊技状態に制御するか否かを決定可能な特別遊技決定手段と、
識別情報の変動表示を実行可能な変動表示実行手段と、
所定の取得条件の成立に基づいて変動パターン決定情報を取得可能な取得手段と、
前記取得手段により取得された変動パターン決定情報を保留情報として記憶可能な記憶手段と、

前記変動表示を開始するときに、前記特別遊技決定手段による決定の結果と、前記変動表示を開始するときの前記保留情報の記憶数と、前記取得手段により取得された変動パターン決定情報と、所定の判定情報とに基づいて、前記変動表示の変動パターンを決定可能な変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段による決定の前に、前記変動表示の変動パターンを判定可能な判定手段と、

前記判定手段による判定の結果に基づいて、複数の予告演出のうち少なくとも一部の予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、

前記変動表示が実行されるときの変動モードとして所定変動モードを設定可能な変動モード設定手段と、を備え、

前記所定の判定情報は、前記特定変動パターンに対応する判定情報と、前記特定変動パターンと異なる非特定変動パターンに対応する判定情報とを含み、

前記特定変動パターンに対応する判定情報は、前記変動表示を開始するときの前記保留情報の記憶数にかかわらず同一とされる特定判定情報であり、

前記非特定変動パターンに対応する判定情報は、前記変動表示を開始するときの前記保留情報の記憶数に応じて異なる判定情報であり、

前記判定手段は、前記取得手段により取得された変動パターン決定情報が前記特定判定情報と一致するか否かを判定することにより、前記変動表示の変動パターンが前記特定変動パターンとなるか否かを判定可能であり、

前記予告演出実行手段は、前記所定変動モードが設定されている場合において、前記判定手段により前記特定変動パターンとなると判定された場合、当該判定の対象とされた変動表示の開始前に特定の予告演出を実行可能であり、

前記所定変動モードが設定されている場合において、前記変動表示の変動パターンが前記非特定変動パターンとなる前記保留情報の記憶によって、前記特定の予告演出の実行が制限され、

前記予告演出の実行中において、少なくとも一部の新たな前記予告演出の実行が制限される

ことを要旨とする。

10

20

30

40

50

【0522】

このような遊技機によれば、所定変動モードにおいて、変動パターン決定手段による変動パターンの決定（変動表示が開始されるときの変動パターンの決定）よりも前に行われる判定手段による判定で、変動表示の変動パターンが特定変動パターンとなると判定された場合に、その判定の対象とされた変動表示の開始前に特定の予告演出が実行可能に構成される。変動表示が開始されるときに決定される変動パターンは、特別遊技決定手段による決定の結果と、変動表示を開始するときの保留情報の記憶数（所謂「保留数」）と、取得手段により取得された変動パターン決定情報と、所定の判定情報とに基づいて決定される。当該決定で用いる判定情報は、特定変動パターンに対応する判定情報と、特定変動パターンと異なる非特定変動パターンに対応する判定情報とを含むものとされる。特定変動パターンに対応する判定情報は、変動表示を開始するときの保留数にかかわらず同一とされる特定判定情報であり、非特定変動パターンに対応する判定情報は、前記変動表示を開始するときの保留数に応じて異なる判定情報である。このため、所定変動モードにおいて、特定変動パターンに対して実行される特定の予告演出と、変動開始時に決定される変動パターン（特定変動パターン）との不整合を防止することが可能となる。また、非特定変動パターンについては保留数に応じた調整が可能となる。

10

【0523】

一方、所定変動モードにおいて、変動パターン決定手段により決定される変動表示の変動パターンが非特定変動パターンとなる保留情報（つまり、変動パターン決定情報）の記憶によって、特定の予告演出の実行が制限されるので、特定の予告演出が実行されたときの当該演出（特定の予告演出）に対する期待感や信頼感を醸成することが可能となる。また、予告演出の実行中は少なくとも一部の新たな予告演出の実行が制限されるので、演出の重複を防止することが可能となる。

20

【0524】

以上のことから、参考発明1-1の遊技機によれば、識別情報の変動表示に関する予告演出を好適に行えるようにして、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0525】

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、

前記特別遊技決定手段による決定の結果には、前記特別遊技状態に制御する第1結果と、前記特別遊技状態に制御しない第2結果とがあり、

30

前記特定変動パターン及び前記非特定変動パターンは、前記特別遊技決定手段による決定の結果が前記第2結果である場合に決定される変動パターンであることを要旨とする。

【0526】

このような遊技機によれば、特定変動パターン及び非特定変動パターンは、特別遊技状態に制御されない場合に決定される変動パターンとなる。このため、特別遊技状態に制御される契機とならない変動表示に対する予告演出を好適に行うことが可能となる。これにより、特別遊技状態に制御されない場合の演出効果を高めることが可能となる。

【0527】

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

40

前記変動表示の変動パターンが所定変動パターンである場合、該所定変動パターンによる変動表示で実行される演出の実行態様が第1実行態様とされる場合と、前記第1実行態様と異なる第2実行態様とされる場合とがある

ことを要旨とする。

【0528】

このような遊技機によれば、所定変動パターンによる識別情報の変動表示で実行される演出は、第1実行態様で実行される場合と第2実行態様で実行される場合とがある。このため、所定変動パターンによる変動表示で実行される演出の多様化を図ることが可能となる。これにより、変動表示の演出効果を高めることが可能となる。

【0529】

50

以上の本参考発明 1 によれば、遊技興趣の低下を抑制することが可能である。

【0530】

(参考発明 2)

従来、識別情報の変動表示を行い、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状態に制御される遊技機が知られている。この種の遊技機において、識別情報の変動表示に係る変動パターンや表示結果等に関する事前判定を行い、当該事前判定の結果に基づいて演出を行うものがある。事前判定の結果に基づく演出は、変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性や特別遊技状態に移行する可能性等、後の遊技展開を予告（示唆）する演出として実行されるのが一般的である（例えば、特開 2015-62623 号公報を参照）。

10

【0531】

近年では、一機種あたりに搭載される演出の種類や数が増加傾向にある。しかしながら、演出の種類や数が増えると、演出が複雑化して遊技者にとって分かり難くなることもあり、演出を好適に行わないと、遊技興趣を低下させてしまう虞がある。

【0532】

本参考発明 2 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、遊技興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

【0533】

前述の課題を解決するために、本参考発明 2 は以下の構成を採用した。

【0534】

20

参考発明 2-1 の遊技機は、
遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能な遊技機であって、
前記特別遊技状態に制御するか否かを決定可能な特別遊技決定手段と、
識別情報の変動表示を実行可能な変動表示実行手段と、
所定の取得条件の成立に基づいて変動パターン決定情報を取得可能な取得手段と、
前記取得手段により取得された変動パターン決定情報を保留情報として記憶可能な記憶手段と、

前記変動表示を開始するときに、前記特別遊技決定手段による決定の結果と、前記変動表示を開始するときの前記保留情報の記憶数と、前記取得手段により取得された変動パターン決定情報と、所定の判定情報とに基づいて、前記変動表示の変動パターンを決定可能な変動パターン決定手段と、

30

前記変動パターン決定手段による決定の前に、前記変動表示の変動パターンを判定可能な判定手段と、

前記判定手段による判定の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、

前記変動表示が実行されるときの変動モードとして所定変動モードを設定可能な変動モード設定手段と、を備え、

前記所定の判定情報は、前記特定変動パターンに対応する判定情報と、前記特定変動パターンと異なる非特定変動パターンに対応する判定情報とを含み、

前記特定変動パターンに対応する判定情報は、前記変動表示を開始するときの前記保留情報の記憶数にかかわらず同一とされる特定判定情報であり、

40

前記非特定変動パターンに対応する判定情報は、前記変動表示を開始するときの前記保留情報の記憶数に応じて異なる判定情報であり、

前記判定手段は、前記取得手段により取得された変動パターン決定情報が前記特定判定情報と一致するか否かを判定することにより、前記変動表示の変動パターンが前記特定変動パターンとなるか否かを判定可能であり、

前記非特定変動パターンは、変動表示の開始から終了までの変動時間が前記特定変動パターンに比して短い変動パターンを含み、

前記演出実行手段は、前記所定変動モードが設定されている場合において、前記判定手段により前記特定変動パターンとなると判定された場合、当該判定の対象とされた変動表示の開始前に、前記所定の演出として特定演出を実行可能である

50

ことを要旨とする。

【0535】

このような遊技機によれば、所定変動モードにおいて、変動パターン決定手段による変動パターンの決定（変動表示が開始されるときの変動パターンの決定）よりも前に行われる判定手段による判定で、変動表示の変動パターンが特定変動パターンとなると判定された場合に、その判定の対象とされた変動表示の開始前に特定演出が実行可能に構成される。変動表示が開始されるときに決定される変動パターンは、特別遊技決定手段による決定の結果と、変動表示を開始するときの保留情報の記憶数（所謂「保留数」）と、取得手段により取得された変動パターン決定情報と、所定の判定情報とに基づいて決定される。当該決定で用いる判定情報は、特定変動パターンに対応する判定情報と、特定変動パターンと異なる非特定変動パターンに対応する判定情報とを含むものとされる。特定変動パターンに対応する判定情報は、変動表示を開始するときの保留数にかかわらず同一とされる特定判定情報であり、非特定変動パターンに対応する判定情報は、前記変動表示を開始するときの保留数に応じて異なる判定情報である。このため、所定変動モードにおいて、特定変動パターンに対して実行される特定演出と、変動開始時に決定される変動パターン（特定変動パターン）との不整合を防止することが可能となる。また、非特定変動パターンについては保留数に応じた調整が可能となる。

10

【0536】

さらに、非特定変動パターンは、変動表示の開始から終了までの変動時間が特定変動パターンに比して短い変動パターンを含むものとされる。このため、変動表示の効率を向上させることが可能となる。

20

【0537】

以上のことから、参考発明2-1の遊技機によれば、識別情報の変動表示に関する演出を好適に行えるようにして、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0538】

参考発明2-2の遊技機は、前述した参考発明2-1の遊技機において、前記所定変動モードが設定されている場合において、前記変動表示の変動パターンが前記非特定変動パターンとなる前記保留情報の記憶によって、前記特定演出の実行が制限される

30

ことを要旨とする。

【0539】

このような遊技機によれば、変動パターン決定手段により決定される変動表示の変動パターンが非特定変動パターンとなる保留情報（つまり、変動パターン決定情報）の記憶によって、特定演出の実行が制限される。このため、特定演出が実行されたときの当該演出（特定演出）に対する期待感や信頼感を醸成することが可能となる。これにより、演出効果をより一層高めることが可能となる。

【0540】

参考発明2-3の遊技機は、前述した参考発明2-1又は2-2の遊技機において、前記特別遊技決定手段による決定の結果には、前記特別遊技状態に制御する第1結果と、前記特別遊技状態に制御しない第2結果とがあり、

40

前記特定変動パターン及び前記非特定変動パターンは、前記特別遊技決定手段による決定の結果が前記第2結果である場合に決定される変動パターンである

ことを要旨とする。

【0541】

このような遊技機によれば、特定変動パターン及び非特定変動パターンは、特別遊技状態に制御されない場合に決定される変動パターンとなる。このため、特別遊技状態に制御される契機とならない変動表示に対する演出を好適に行うことが可能となる。これにより、特別遊技状態に制御されない場合の演出効果を高めることが可能となる。

【0542】

以上の本参考発明2によれば、遊技興趣の低下を抑制することが可能である。

50

【0543】

(参考発明3)

従来、識別情報の変動表示を行い、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状態に制御される遊技機が知られている。この種の遊技機において、識別情報の変動表示に係る変動パターンや表示結果等に関する事前判定を行い、当該事前判定の結果に基づいて演出を行うものがある。事前判定の結果に基づく演出は、変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性や特別遊技状態に移行する可能性等、後の遊技展開を予告（示唆）する演出として実行されるのが一般的である（例えば、特開2015-62623号公報を参照）。

【0544】

事前判定の結果に基づく演出は、今では殆どの遊技機に採用されており、遊技興趣を向上させるうえで重要な役割を担っている。このため、事前判定の結果に基づく演出の信頼性が損なわれると、遊技興趣を低下させてしまう虞がある。

【0545】

本参考発明3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、遊技興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

【0546】

前述の課題を解決するために、本参考発明3は以下の手段を採用した。

【0547】

参考発明3-1の遊技機は、
識別情報の変動表示を実行可能な遊技機であって、
遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、
前記遊技制御手段から送信される情報に基づいて演出の実行を制御可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
所定の取得条件の成立に基づいて変動パターン決定情報を取得可能な取得手段と、
前記取得手段により取得された変動パターン決定情報を保留情報として記憶可能な記憶手段と、
前記取得手段により取得された変動パターン決定情報に基づいて、前記変動表示の変動パターンを複数の変動パターンのうちの何れかに決定可能な変動パターン決定手段と、
前記変動パターン決定手段による決定の前に、前記変動表示の変動パターンが前記複数の変動パターンのうちの何れとなるのかを判定可能な判定手段と、
前記保留情報が記憶されたことに基づいて、前記保留情報の記憶数に関する記憶情報及び前記判定手段による判定の結果に関する判定結果情報を送信可能な情報送信手段と、を含み、
前記演出制御手段は、
前記判定結果情報に基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、
前記記憶情報及び前記判定結果情報の少なくとも一方に異常がある場合、所定の制限解除条件が成立するまで前記所定演出の実行を制限可能な所定演出制限手段と、を含むことを要旨とする。

【0548】

このような遊技機によれば、所定の取得条件の成立に基づいて取得された変動パターン決定情報に基づいて、識別情報の変動表示の変動パターンが複数の変動パターンのうちの何れかに決定される（変動パターン決定手段）。変動パターン決定情報が保留情報として記憶されると、保留情報の記憶数（所謂「保留数」）に関する記憶情報と、判定手段による判定の結果に関する判定結果情報とが遊技制御手段から演出制御手段へ送信され、その判定結果情報に基づいて所定演出が実行可能となる。ここで、変動パターン決定手段による変動パターンの決定よりも前に、変動表示の変動パターンが複数の変動パターンのうちの何れとなるのか判定される（判定手段）。このため、判定結果情報に基づく所定演出は、変動パターン決定手段により決定される変動パターンについて事前に行われる演出と

10

20

30

40

50

なる。

【0549】

このような構成のもと、遊技制御手段から演出制御手段へ送信された（演出制御手段が受信した）記憶情報及び判定結果情報の少なくとも一方に異常がある場合、所定の制限解除条件が成立するまで所定演出の実行が制限される。このため、遊技者に誤解を与えるような演出が行われるのを未然に防ぐことが可能となる。これにより、所定演出の信頼性が損なわれるのを回避して、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0550】

参考発明3-2の遊技機は、前述した参考発明3-1の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記変動表示が実行されるときモードとして所定モードが設定されている場合において、前記判定結果情報に基づき特定される前記変動表示の変動パターンが特定変動パターンである場合、当該特定変動パターンに基づく変動表示の開始前に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記所定モードが設定されている場合において、前記判定結果情報に基づき特定される前記変動表示の変動パターンが前記特定変動パターンと異なる非特定変動パターンである場合、所定の制限解除条件が成立するまで前記特定演出の実行を制限可能な特定演出制限手段と、を含む

ことを要旨とする。

【0551】

このような遊技機によれば、所定モードにおいて、判定結果情報に基づき特定される変動表示の変動パターンが特定変動パターンである場合、すなわち、特定変動パターンに基づく変動表示の実行契機となる保留情報が記憶された場合、その特定変動パターンに基づく変動表示の開始前に特定演出が実行可能に構成される。一方で、所定モードにおいて、判定結果情報に基づき特定される変動表示の変動パターンが特定変動パターンでなく非特定変動パターンである場合、すなわち、非特定変動パターンに基づく変動表示の実行契機となる保留情報が記憶された場合、所定の制限解除条件が成立するまで特定演出の実行が制限される。このため、所定モードにおいて、特定演出が実行されたときの当該演出（特定演出）に対する期待感や信頼感を醸成することが可能となる。これにより、特定演出の演出効果を高めることが可能となる。

【0552】

参考発明3-3の遊技機は、前述した参考発明3-2の遊技機において、

前記変動パターン決定手段は、前記変動表示を開始するときに、前記変動表示を開始するときの前記保留情報の記憶数と、前記取得手段により取得された変動パターン決定情報と、所定の判定情報とに基づいて、前記変動表示の変動パターンを決定可能であり、

前記所定の判定情報は、前記特定変動パターンに対応する判定情報を含み、

前記特定変動パターンに対応する判定情報は、前記変動表示を開始するときの前記保留情報の記憶数にかかわらず同一とされる特定判定情報であり、

前記判定手段は、前記取得手段により取得された変動パターン決定情報が前記特定判定情報と一致するか否かを判定することにより、前記変動表示の変動パターンが前記特定変動パターンとなるか否かを判定可能である

ことを要旨とする。

【0553】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示が開始されるときに決定される変動パターンは、変動表示を開始するときの保留情報の記憶数（保留数）と、取得手段により取得された変動パターン決定情報と、所定の判定情報とに基づいて決定される。当該決定で用いる判定情報は、特定変動パターンに対応する判定情報を含むものとされる。特定変動パターンに対応する判定情報は、変動表示を開始するときの保留数にかかわらず同一とされる特定判定情報である。そして、変動パターン決定手段による変動パターンの決定（変動表示が開始されるときの変動パターンの決定）よりも前に行われる判定手段による判定

では、取得された変動パターン決定情報が特定判定情報と一致するか否かを判定することにより、変動表示の変動パターンが特定変動パターンとなるか否が判定される。このため、所定モードにおいて、特定変動パターンに対して実行される特定演出と、変動開始時に決定される変動パターン（特定変動パターン）との不整合を防止することが可能となる。これにより、特定演出の信頼性が損なわれるのを回避することが可能となる。

【0554】

参考発明3-4の遊技機は、前述した参考発明3-2又は3の遊技機において、前記遊技制御手段は、前記変動表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段を含み、前記特定変動パターン及び前記非特定変動パターンは、前記変動表示の表示結果として前記特定表示結果が導出表示されない場合に決定される変動パターンであることを要旨とする。

10

【0555】

このような遊技機によれば、特定変動パターン及び非特定変動パターンは、識別情報の変動表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されない場合、すなわち、特別遊技状態に制御されない場合に決定される変動パターンとなる。このため、特定表示結果が導出表示されない変動表示（特別遊技状態に制御される契機とならない変動表示）に対する演出を好適に行うことが可能となる。これにより、特定表示結果が導出表示されない場合の演出効果を高めることが可能となる。

【0556】

20

以上の本参考発明3によれば、遊技興趣の低下を抑制することが可能である。

【0557】

（参考発明4）

従来、識別情報の変動表示を行い、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状態に制御される遊技機が知られている。この種の遊技機において、識別情報の変動表示に係る変動パターンや表示結果等に関する事前判定を行い、当該事前判定の結果に基づいて演出を行うものがある。事前判定の結果に基づく演出は、変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性や特別遊技状態に移行する可能性等、後の遊技展開を予告（示唆）する演出として実行されるのが一般的である（例えば、特開2015-62623号公報を参照）。

30

【0558】

事前判定の結果に基づく演出は、今では殆どの遊技機に採用されており、一機種あたりに搭載される演出の種類や数は増加傾向にある。しかしながら、演出の種類や数が増えると、演出が複雑化して遊技者にとって分かり難くなることがあり、却って遊技興趣を低下させてしまう虞がある。また、事前判定の結果に基づく演出は、遊技興趣を向上させるうえで重要な役割を担っており、その種の演出の信頼性が損なわれると、遊技興趣を低下させてしまう虞がある。

【0559】

本参考発明4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、遊技興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

40

【0560】

前述の課題を解決するために、本参考発明4は以下の手段を採用した。

【0561】

参考発明4-1の遊技機は、識別情報の変動表示を実行可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、前記遊技制御手段から送信される情報に基づいて演出の実行を制御可能な演出制御手段と、を備え、前記遊技制御手段は、所定の取得条件の成立に基づいて変動パターン決定情報を取得可能な取得手段と、

50

前記取得手段により取得された変動パターン決定情報を保留情報として記憶可能な記憶手段と、

前記変動表示を開始するときに、前記変動表示を開始するときの前記保留情報の記憶数と、前記取得手段により取得された変動パターン決定情報と、複数の変動パターンに対応する判定情報とに基づいて、前記変動表示の変動パターンを前記複数の変動パターンのうちの何れかに決定可能な変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段による決定の前に、前記変動表示の変動パターンが前記複数の変動パターンのうち特定変動パターンとなるか否かを判定可能な判定手段と、

前記保留情報が記憶されたことに基づいて、前記保留情報の記憶数に関する記憶情報及び前記判定手段による判定の結果に関する判定結果情報を送信可能な情報送信手段と、
を含み、

10

前記複数の変動パターンに対応する判定情報は、前記特定変動パターンに対応する判定情報を含み、

前記特定変動パターンに対応する判定情報は、前記変動表示を開始するときの前記保留情報の記憶数にかかわらず同一とされる特定判定情報であり、

前記判定手段は、前記取得手段により取得された変動パターン決定情報が前記特定判定情報と一致するか否かを判定することにより、前記変動表示の変動パターンが前記特定変動パターンとなるか否かを判定可能であり、

前記演出制御手段は、

前記判定結果情報に基づき特定される前記変動表示の変動パターンが前記特定変動パターンである場合、複数の予告演出のうち少なくとも一部の予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、

20

前記記憶情報及び前記判定結果情報の少なくとも一方に異常がある場合、所定の制限解除条件が成立するまで前記予告演出の実行を制限可能な第1制限手段と、

前記予告演出の実行中において、少なくとも一部の新たな前記予告演出の実行を制限可能な第2制限手段と、を含む

ことを要旨とする。

【0562】

このような遊技機によれば、所定の取得条件の成立に基づいて取得された変動パターン決定情報が保留情報として記憶可能されており、変動表示を開始するときの保留情報の記憶数（所謂「保留数」）と、取得された変動パターン決定情報と、複数の変動パターンに対応する判定情報とに基づいて、識別情報の変動表示の変動パターンが複数の変動パターンのうちの何れかに決定される（変動パターン決定手段）。保留情報（変動パターン決定情報）が記憶されると、保留情報の記憶数（保留数）に関する記憶情報と、判定手段による判定の結果に関する判定結果情報とが遊技制御手段から演出制御手段へ送信され、その判定結果情報に基づき特定される変動表示の変動パターンが特定変動パターンである場合、複数の予告演出のうち少なくとも一部の予告演出が実行可能となる。

30

【0563】

ここで、変動パターン決定手段による変動パターンの決定よりも前に、変動表示の変動パターンが特定変動パターンとなるか否が判定される（判定手段）。このため、判定結果情報に基づき特定される変動表示の変動パターンが特定変動パターンである場合に実行される予告演出は、変動パターン決定手段により決定される変動パターンが特定変動パターンとなることについて事前に行われる演出となる。また、変動パターン決定手段による変動パターンの決定で用いる判定情報は、特定変動パターンに対応する判定情報を含むものとされる。特定変動パターンに対応する判定情報は、変動表示を開始するときの保留数にかかわらず同一とされる特定判定情報である。そして、変動パターン決定手段による変動パターンの決定（変動表示が開始されるときの変動パターンの決定）よりも前に行われる判定手段による判定では、取得された変動パターン決定情報が特定判定情報と一致するか否かを判定することにより、変動表示の変動パターンが特定変動パターンとなるか否が判定される。このため、判定結果情報に基づき特定される変動パターンが特定変動パターン

40

50

である場合、その特定変動パターンに対して実行される予告演出と、変動開始時に決定される変動パターン（特定変動パターン）との不整合を防止して、予告演出の信頼性が損なわれるのを回避することが可能となる。

【0564】

また、遊技制御手段から演出制御手段へ送信された（演出制御手段が受信した）記憶情報及び判定結果情報の少なくとも一方に異常がある場合、所定の制限解除条件が成立するまで所定演出の実行が制限される（第1制限手段）。このため、遊技者に誤解を与えるような演出が行われるのを未然に防いで、予告演出の信頼性が損なわれるのを回避することが可能となる。さらに、予告演出の実行中は少なくとも一部の新たな予告演出の実行が制限される（第2制限手段）。このため、演出の重複を防止することが可能となる。

10

【0565】

以上のことから、参考発明4-1の遊技機によれば、識別情報の変動表示に関する予告演出を好適に行えるようにして、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0566】

参考発明4-2の遊技機は、前述した参考発明4-1の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記予告演出の実行前に、複数の予告前演出のうち少なくとも一部の予告前演出を実行可能な予告前演出実行手段を含み、

前記予告前演出実行手段は、前記複数の予告前演出のうち第1予告前演出を実行する場合と第2予告前演出を実行する場合とがあり、

前記予告演出実行手段は、

20

前記第1予告前演出が実行された場合、前記複数の予告演出のうち第1予告演出を前記第1予告前演出の後に実行可能であり、

前記第2予告前演出が実行された場合、前記複数の予告演出のうち第2予告演出を前記第2予告前演出の後に実行可能である

ことを要旨とする。

【0567】

このような遊技機によれば、特定変動パターンに対して予告演出が実行される前に、第1予告前演出が実行される場合と第2予告前演出が実行される場合とがある。第1予告前演出が実行された場合には、特定変動パターンに対して実行される予告演出は第1予告演出となり、第2予告前演出が実行された場合には、特定変動パターンに対して実行される予告演出は第2予告演出となる。このため、予告前演出は、予告演出の実行を前もって示唆する演出となり、その予告前演出を通じて、これから実行される予告演出の種類を示唆することが可能となる。これにより、予告演出に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。

30

【0568】

参考発明4-3の遊技機は、前述した参考発明4-1又は4-2の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記変動表示の実行中に、複数の変動中演出のうち少なくとも一部の変動中演出を実行可能な変動中演出実行手段と、

所定の変更条件が成立したことに基づいて、前記変動中演出実行手段が実行可能な前記変動中演出を変更可能な変動中演出変更手段と、を含む

40

ことを要旨とする。

【0569】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示中に、複数の変動中演出のうち少なくとも一部の変動中演出が実行可能となる。そして、所定の変更条件が成立すると、実行可能な変動中演出が変更される。このため、変動表示中に実行される演出に変化をつけることが可能となる。これにより、遊技者を飽きさせ難くすることが可能となる。

【0570】

以上の本参考発明4によれば、遊技興趣の低下を抑制することが可能である。

【符号の説明】

50

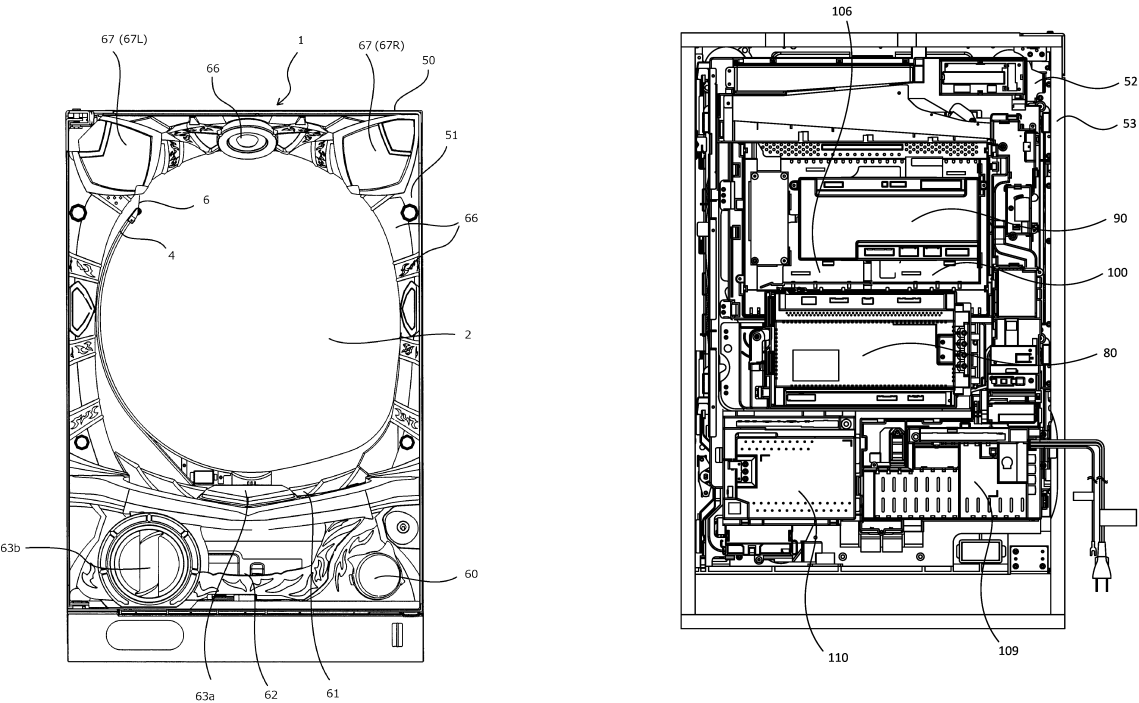
【0571】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技領域、4 レール部材、7 画像表示装置、7 a 表示画面、7 b 演出図柄表示領域、7 c 判定図柄表示領域、8 演出図柄、8 s 判定図柄、9 a 第1演出保留、9 b 第2演出保留、9 c 第1演出保留表示領域、9 d 第2演出保留表示領域、9 e 変動保留表示領域、10 センター装飾体、13 装飾部材、14 可動演出部材、15 可動体ランプ、16 遊技釘、19 固定入賞装置、20 第1始動口、21 第2始動口、22 可変入賞装置、28 ゲート、30 大入賞口、31 大入賞装置、40 主表示器、41 a 第1特別図柄表示器、41 b 第2特別図柄表示器、50 遊技機枠、51 前面枠、52 本体枠、53 外枠、60 発射ハンドル、63 a 第1演出ボタン、63 b 第2演出ボタン、66 枠ランプ、67 スピーカ、80 主制御基板、81 遊技制御用マイコン、90 副制御基板、91 演出制御用マイコン、100 画像制御基板、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、701 テロップ画像、702 テロップ画像、703 テロップ画像、710 演出画像（襖画像）、711 演出画像（シャッター画像） 712 演出画像（暗転画像）、721 スタンバイ画像、722 スタンバイ画像、730 演出画像（第1操作促進画像）、731 演出画像（第2操作促進画像）。

【図面】

【図1】

【図2】



10

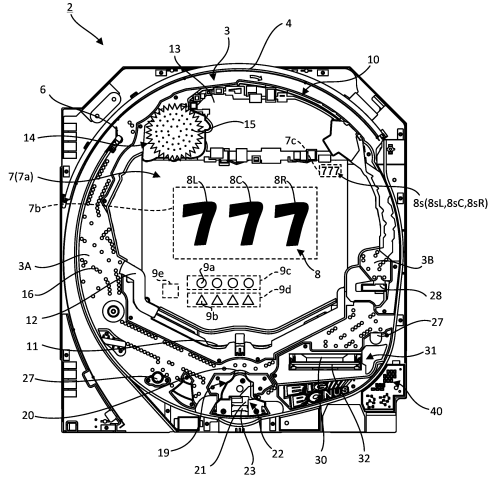
20

30

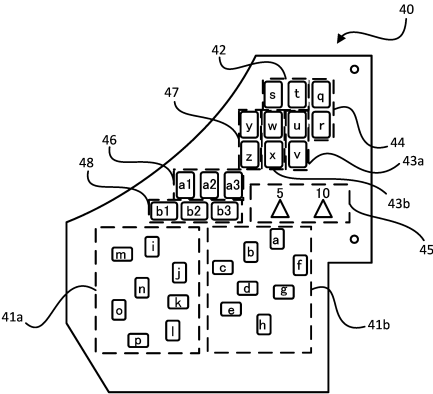
40

50

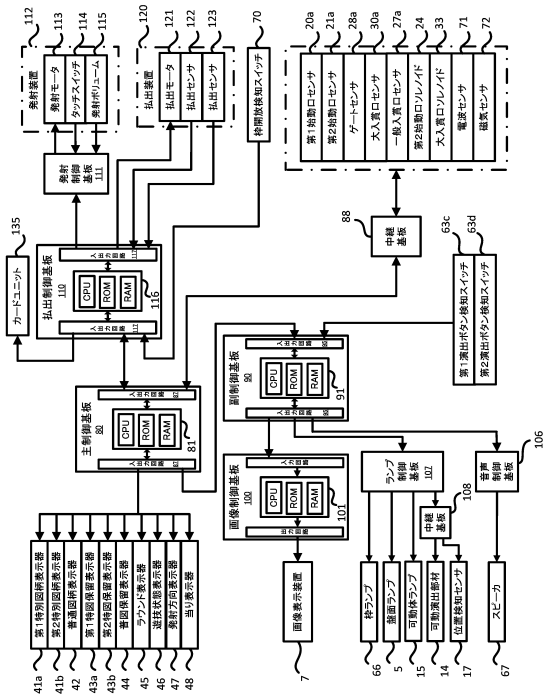
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

図柄	大当り確率	停止図柄	大入賞口開放/ターン		大当り特別 発生確率	遊技機能	時間機能	遊ベース 発生機能
			ラウンド数	大入賞口開放時間				
第1特別図柄	10R第1大当り	10R第1大当り図柄	10R	25秒/R	0~4	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第2大当り	10R第2大当り図柄	10R (重複10R)	25秒/R	5~9	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第3大当り	10R第3大当り図柄	10R (重複10R)	1R~7R:25秒/R 8R~10R:0.1秒/R	10~16	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第4大当り	10R第4大当り図柄	10R (重複10R)	1R~8R:25秒/R 9R~10R:0.1秒/R	17~26	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第5大当り	10R第5大当り図柄	10R (重複10R)	1R~9R:25秒/R 10R:0.1秒/R	27~39	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	5R第6大当り	5R第6大当り図柄	5R	25秒/R	40~54	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	5R第7大当り	5R第7大当り図柄	5R	25秒/R	55~99	非作動	作動 (100)	作動 (100)
	10R第8大当り	10R第8大当り図柄	10R	25秒/R	0~54	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第9大当り	10R第9大当り図柄	10R	25秒/R	55~99	非作動	作動 (100)	作動 (10000)
	10R第10大当り	10R第10大当り図柄	10R	25秒/R	55~99	非作動	作動 (100)	作動 (10000)
第2特別図柄	10R第1大当り	10R第1大当り図柄	10R	25秒/R	0~4	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第2大当り	10R第2大当り図柄	10R (重複10R)	25秒/R	5~9	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第3大当り	10R第3大当り図柄	10R (重複10R)	1R~7R:25秒/R 8R~10R:0.1秒/R	10~16	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第4大当り	10R第4大当り図柄	10R (重複10R)	1R~8R:25秒/R 9R~10R:0.1秒/R	17~26	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第5大当り	10R第5大当り図柄	10R (重複10R)	1R~9R:25秒/R 10R:0.1秒/R	27~39	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	5R第6大当り	5R第6大当り図柄	5R	25秒/R	40~54	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	5R第7大当り	5R第7大当り図柄	5R	25秒/R	55~99	非作動	作動 (100)	作動 (100)
	10R第8大当り	10R第8大当り図柄	10R	25秒/R	0~54	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第9大当り	10R第9大当り図柄	10R	25秒/R	55~99	非作動	作動 (100)	作動 (10000)
	10R第10大当り	10R第10大当り図柄	10R	25秒/R	55~99	非作動	作動 (100)	作動 (10000)

10

20

30

40

50

【図 7】

(A)

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

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄当否判定用乱数	0～240	普通図柄の当否判定用

【図 8】

(A)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	10R第1大当り
	5～9	10R第2大当り
	10～16	10R第3大当り
	17～26	10R第4大当り
	27～39	10R第5大当り
	40～54	5R第6大当り
第2特別図柄	55～99	5R第7大当り
	0～54	10R第8大当り
	55～99	10R第9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 A】

状態	判定結果	保留球数	変動パターン決定用乱数値 (変動パターン判定用)	変動パターン	変動時間	内容	テーブル内での出現率
非時短状態	大当り	—	0～74	P1	7500ms	SPリーチA大当り	75/199
			75～149	P2	7500ms	疑似連+SPリーチB大当り	75/199
	外れ	1、2	150～198	P3	45000ms	SPリーチB大当り	44/199
			0～3	P4	7500ms	SPリーチA外れ	4/199
			4～7	P5	7500ms	疑似連+SPリーチB外れ	4/199
			8～20	P6	45000ms	SPリーチB外れ	13/199
			21～38	P7	30000ms	ノーマルリーチ外れ	18/199
			39～198	P8	12000ms	リーチ無し外れ	160/199
			0～3	P4	7500ms	SPリーチA外れ	4/199
			4～7	P5	7500ms	疑似連+SPリーチB外れ	4/199
		3	8～17	P6	45000ms	SPリーチB外れ	10/199
			18～38	P7	30000ms	ノーマルリーチ外れ	21/199
		4	39～198	P9	4000ms	リーチ無し外れ短縮A	160/199
			0～3	P4	7500ms	SPリーチA外れ	4/199
			4～7	P5	7500ms	疑似連+SPリーチB外れ	4/199
			8～17	P6	45000ms	SPリーチB外れ	10/199
			18～33	P7	30000ms	ノーマルリーチ外れ	16/199
			34～198	P10	2000ms	リーチ無し外れ短縮B	165/199

【図 9 B】

状態	判定結果	保留球数	変動パターン決定用乱数値 (変動パターン判定用)	変動パターン	変動時間	内容	テーブル内での出現率
時短状態	大当り	—	0～89	P11	7500ms	SPリーチC大当り	70/199
			70～139	P12	45000ms	SPリーチD大当り	70/199
	外れ	1	140～198	P13	30000ms	ノーマルリーチ大当り	59/199
			0～1	P14	7500ms	SPリーチC外れ	2/199
			2～5	P15	45000ms	SPリーチD外れ	4/199
			6～11	P16	30000ms	ノーマルリーチ外れ	6/199
			12～198	P17	12000ms	リーチ無し外れ	187/199
			0～1	P14	7500ms	SPリーチC外れ	2/199
		2～4	2～3	P15	45000ms	SPリーチD外れ	2/199
			4～9	P16	30000ms	ノーマルリーチ外れ	6/199
			10～198	P18	1000ms	リーチ無し外れ短縮C	189/199

10

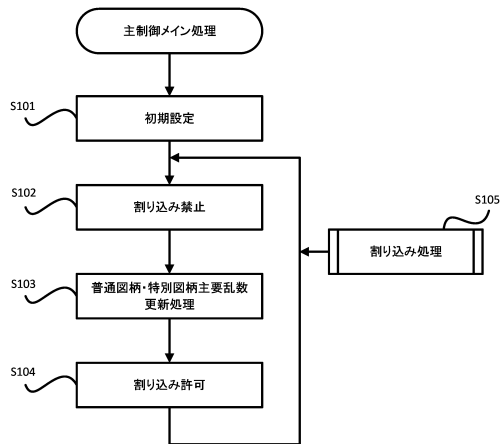
20

30

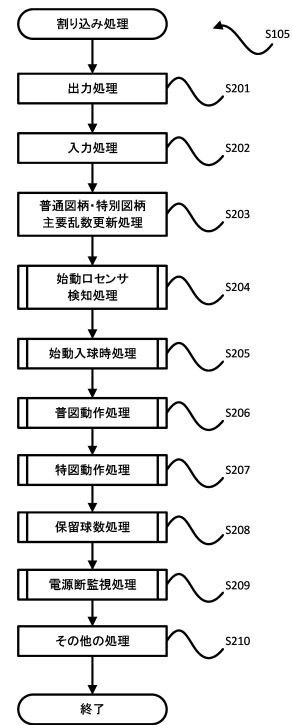
40

50

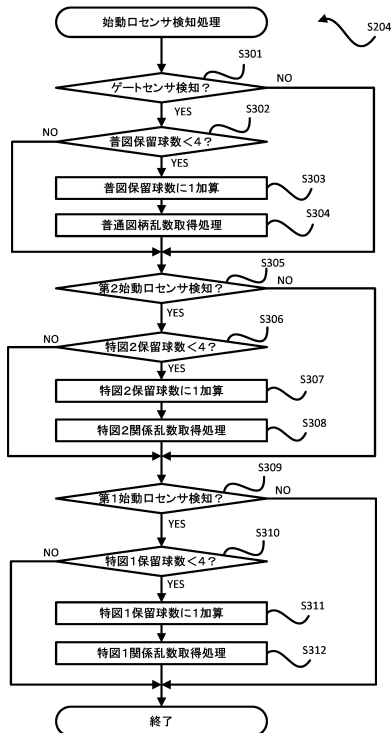
【図 10】



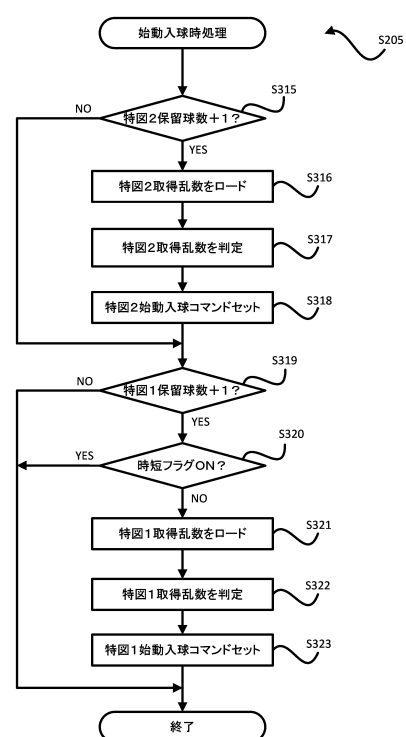
【図 11】



【図 12】



【図 13】



10

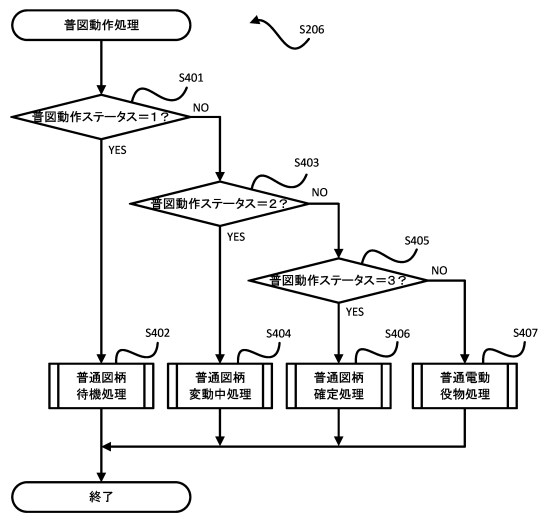
20

30

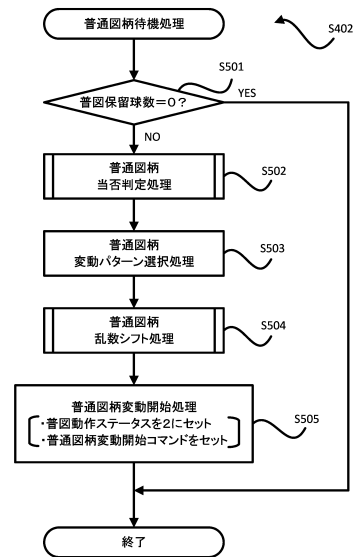
40

50

【図 14】



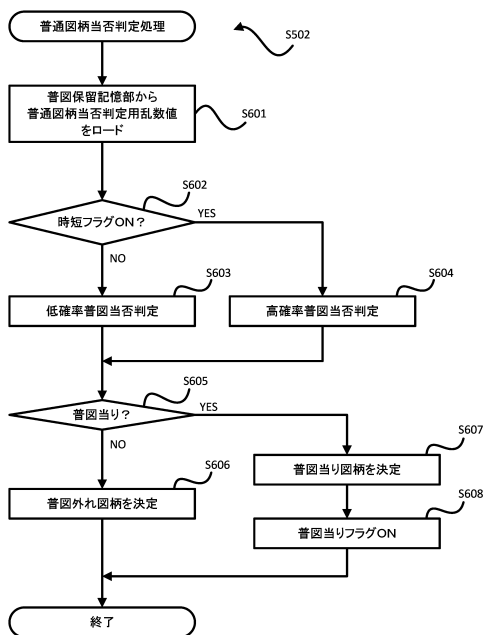
【図 15】



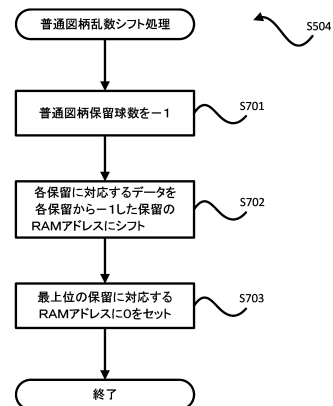
10

20

【図 16】



【図 17】

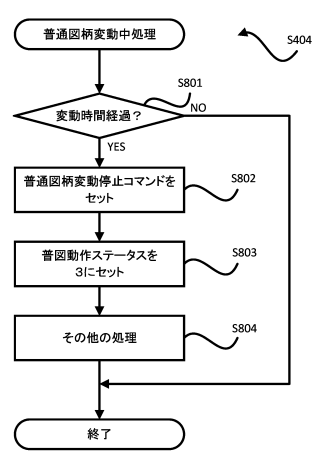


30

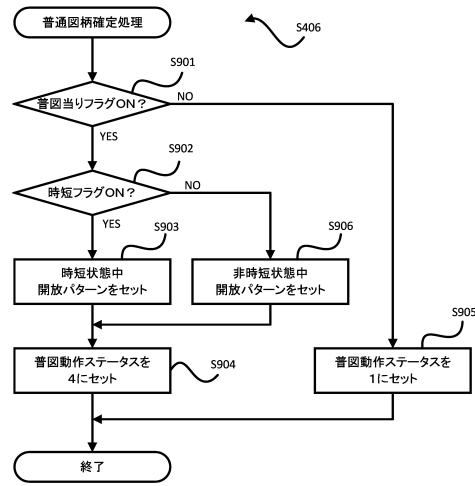
40

50

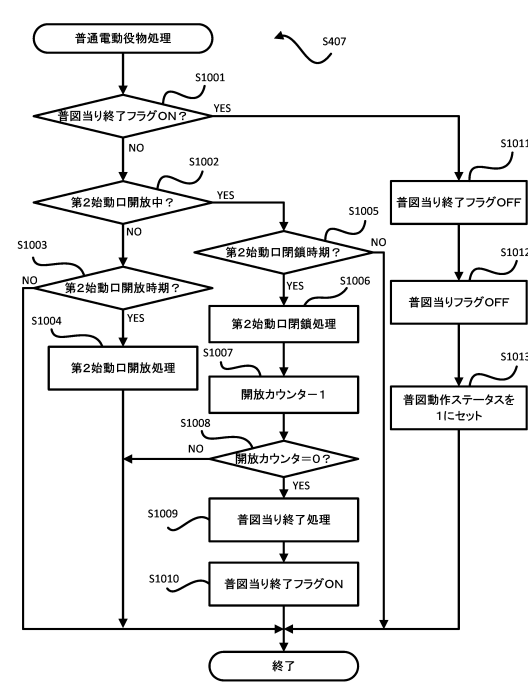
【図 18】



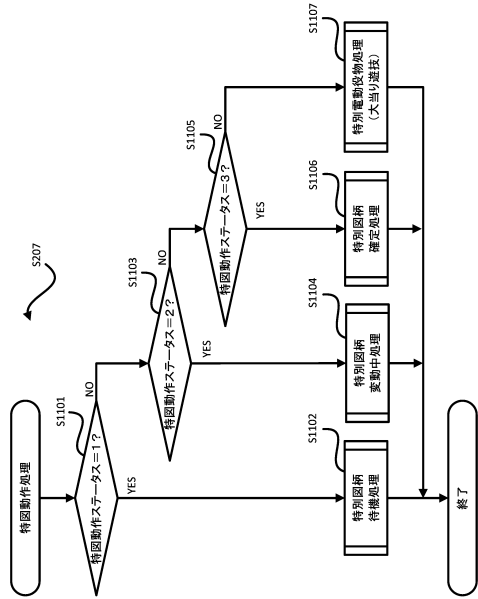
【図 19】



【図 20】



【図 21】



10

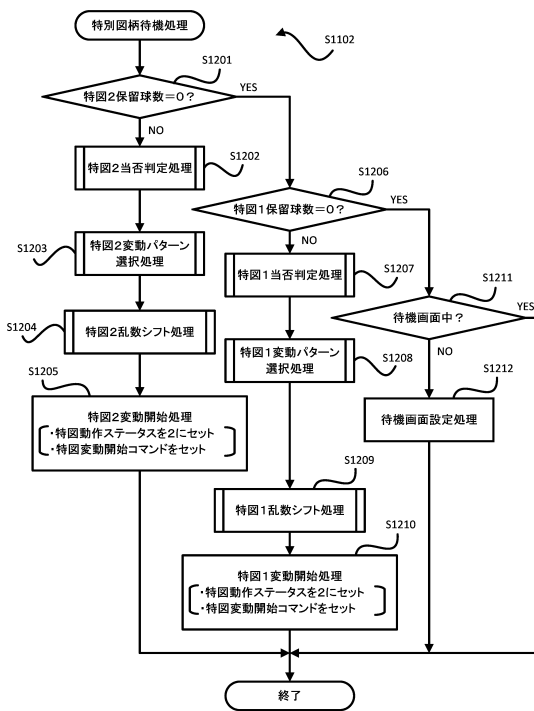
20

30

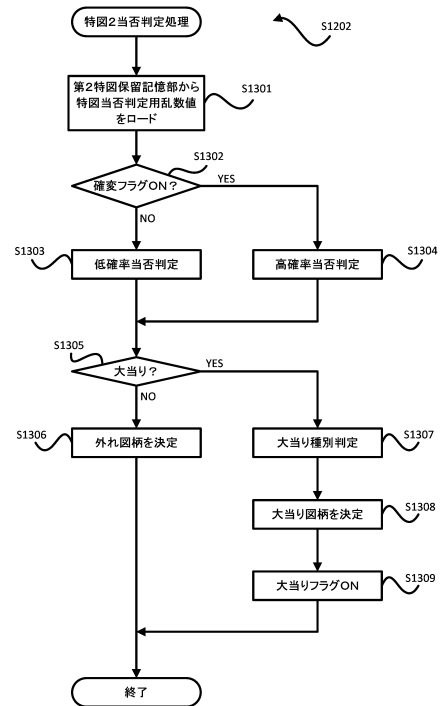
40

50

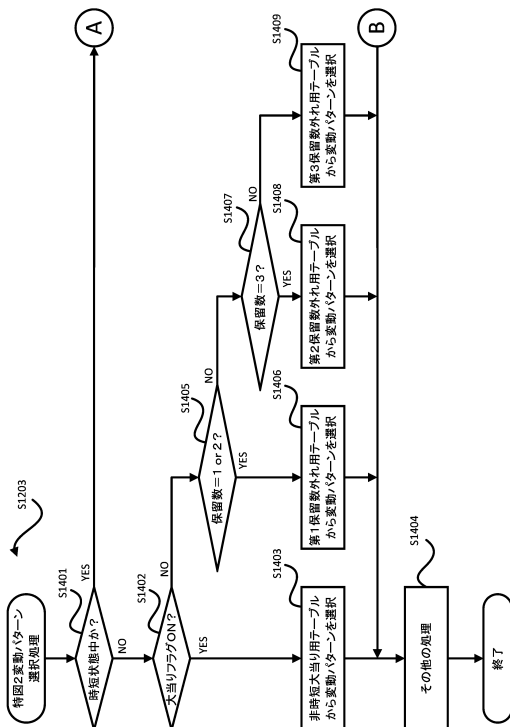
【図 2 2】



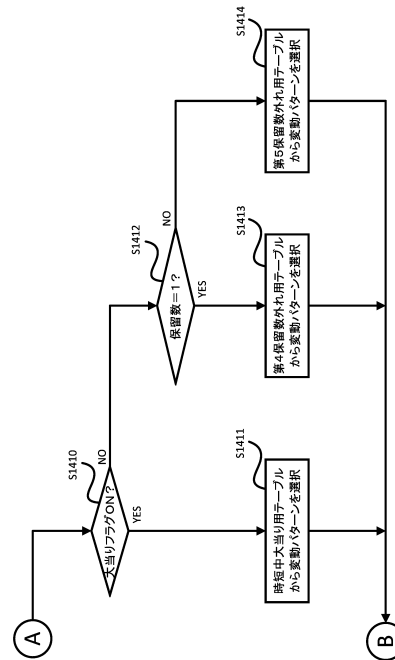
【図 2 3】



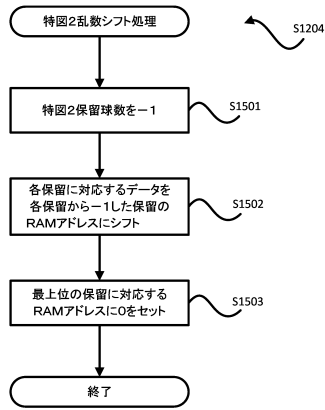
【図 2 4】



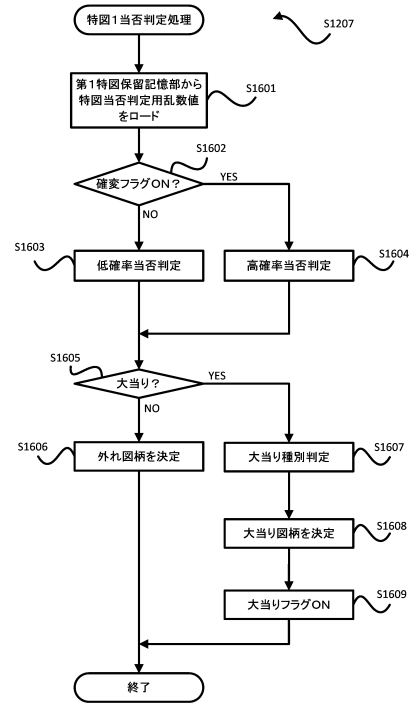
【図 2 5】



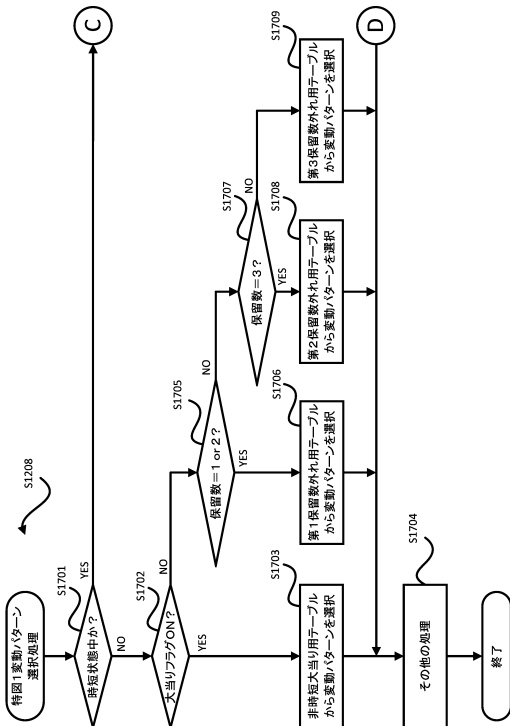
【図 26】



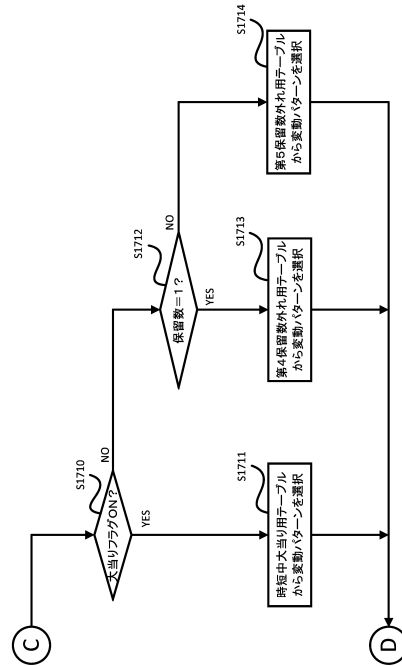
【図 27】



【図 28】



【図 29】



10

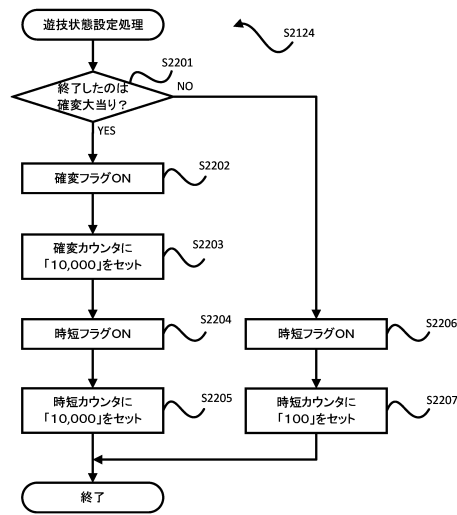
20

30

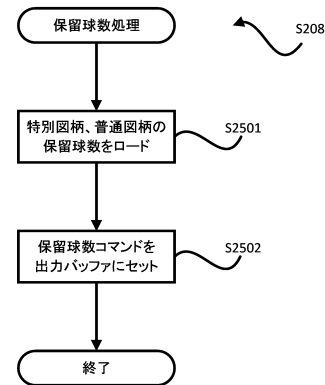
40

50

【図 3 4】



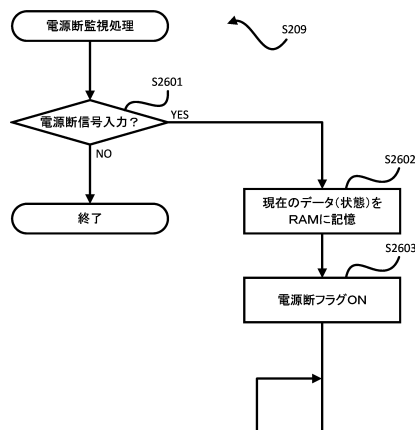
【図 3 5】



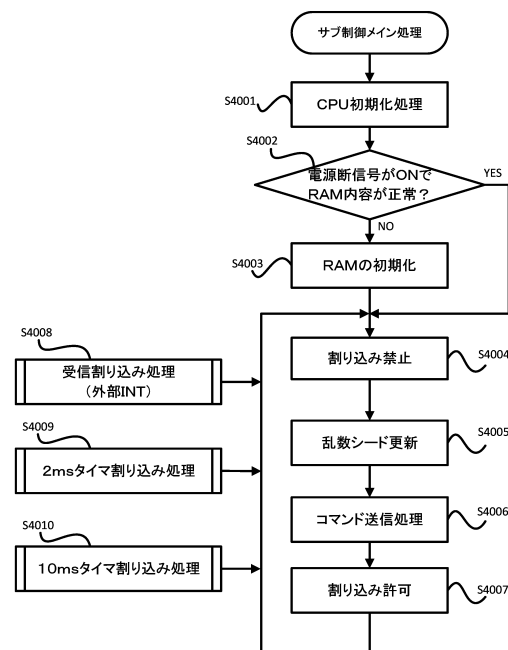
10

20

【図 3 6】



【図 3 7】

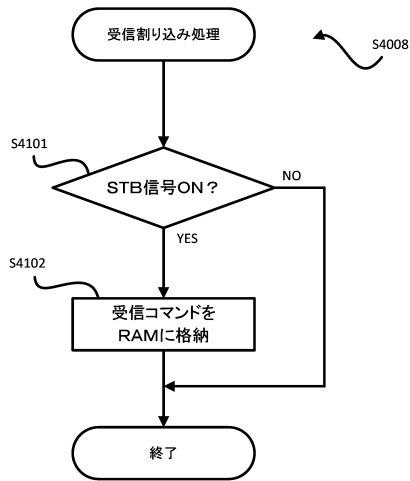


30

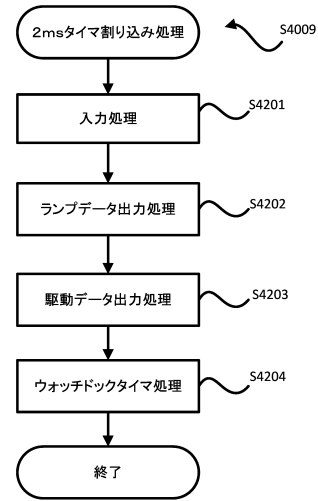
40

50

【図 38】



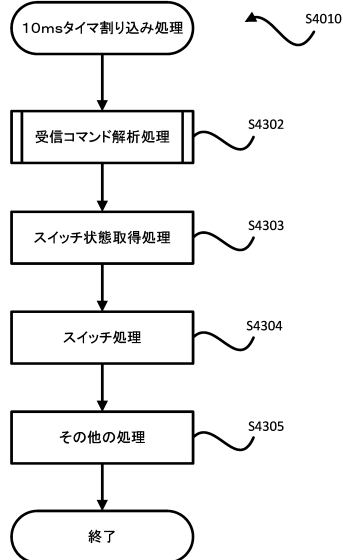
【図 39】



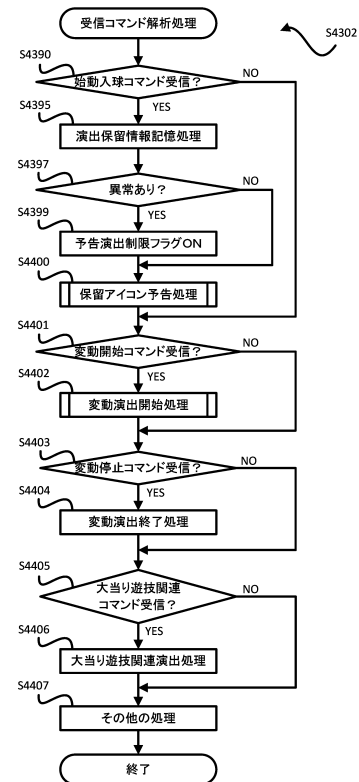
10

20

【図 40】



【図 41】

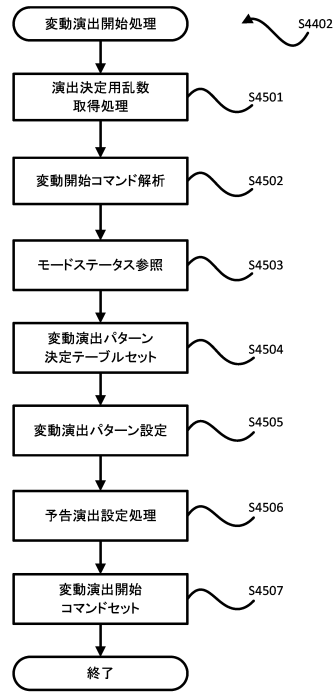


30

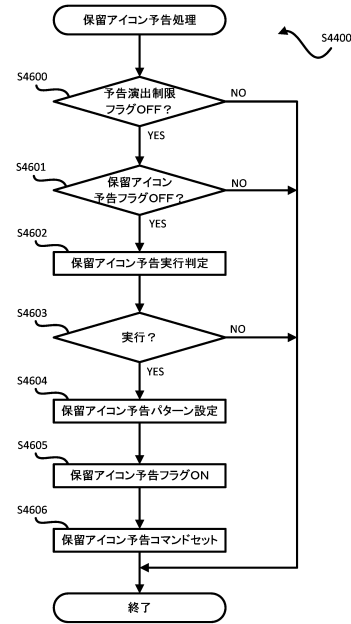
40

50

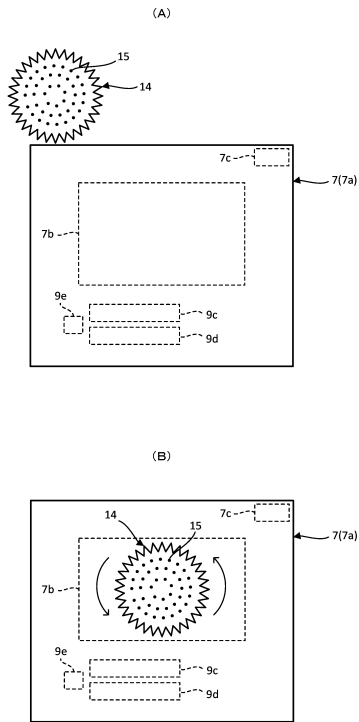
【図 4 2】



【図 4 3】



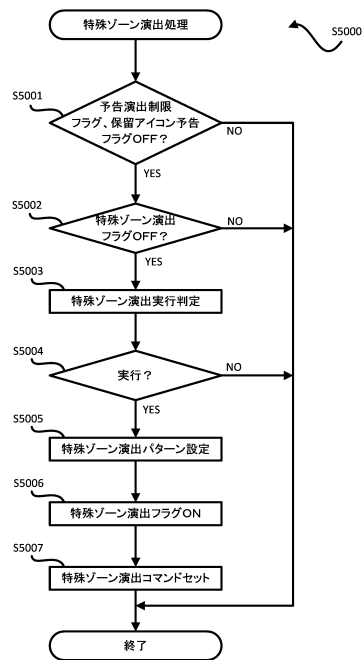
【図 4 4】



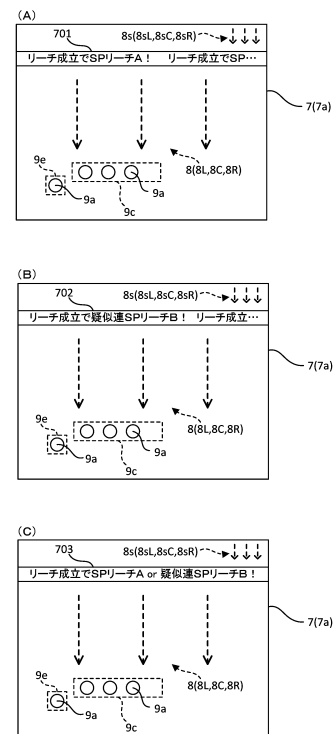
【図 4 5】

演出効果情報記憶領域			
特図1 始動入建コマンド		特図2 始動入建コマンド	
出否事前判定結果情報	変動パターン事前判定結果情報	出否事前判定結果	変動パターン事前判定結果
第1 記憶領域1		第1 記憶領域1	
第1 記憶領域2		第2 記憶領域2	
第1 記憶領域3		第2 記憶領域3	
第1 記憶領域4		第2 記憶領域4	

【図 4 6】



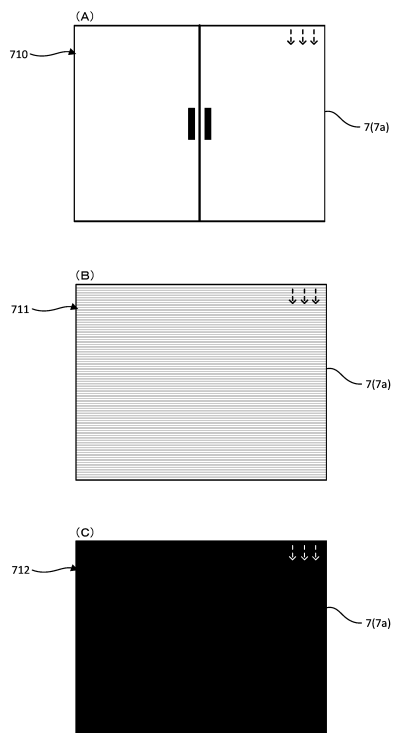
【図 4 7】



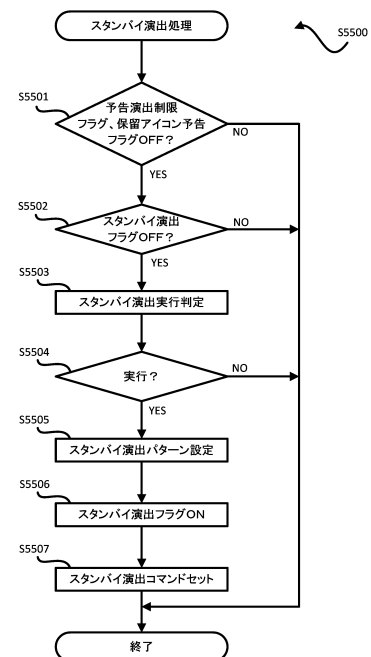
10

20

【図 4 8】



【図 4 9】

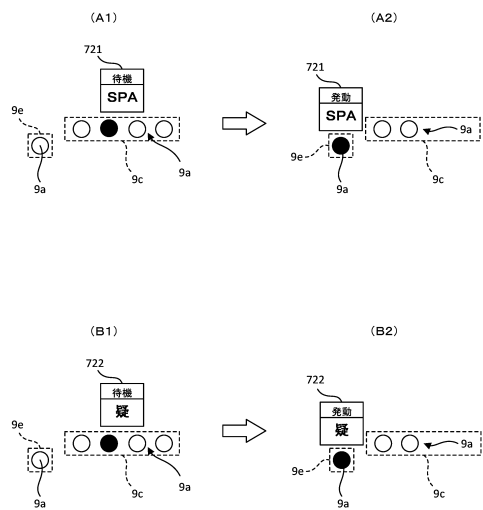


30

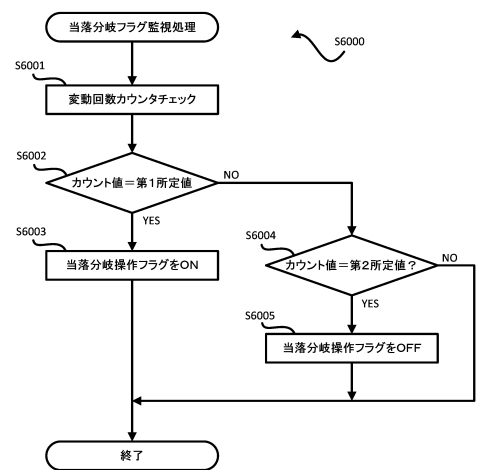
40

50

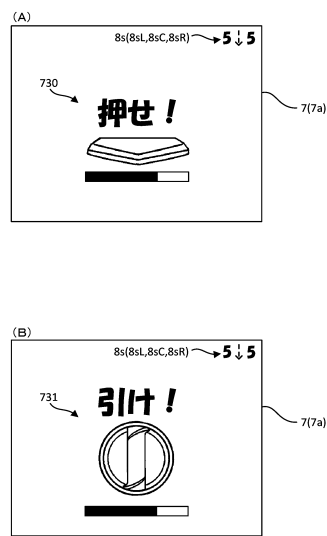
【図 5 0】



【図 5 1】



【図 5 2】



フロントページの続き

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 柏木 浩志
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 梶野 浩司
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 下田 諒
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) 2C088 CA13 EA10