

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-170767

(P2019-170767A)

(43) 公開日 令和1年10月10日(2019.10.10)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 75 頁)

(21) 出願番号	特願2018-63695 (P2018-63695)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成30年3月29日 (2018. 3. 29)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	100150430
			弁理士 河野 元
		(72) 発明者	續木 清貴
			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	成實 伸一郎
			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
		最終頁に続く	

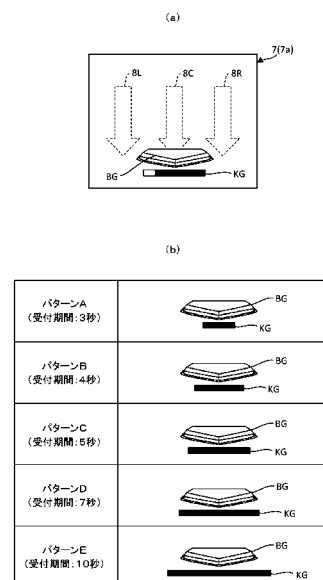
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出ボタン等の入力手段を備えた遊技機の遊技興趣を向上させる。

【解決手段】操作受付期間内での演出ボタンの連打回数に応じた態様で操作演出（発展煽り予告）を実行可能とする。当該操作演出の実行にあたっての操作受付期間は、変動演出の開始に際して設定される操作演出パターンの種類によって変動し得るものとなっている。このため、遊技者にしてみれば、操作受付期間画像K Gによって示される操作受付期間の長さによっては、時間的余裕を持って所定回数の連打を行える場合もあれば、そうでない場合もある。つまり、所定回数の連打を操作受付期間内に終わらせるのが容易となる場合もあれば、難しくなったり不可能となったりする場合もある。これにより、操作受付期間画像K Gによって示される操作受付期間に遊技者を注目させて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【選択図】 図47



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の遊技媒体を用いて遊技を行う遊技機であって、
遊技者が入力可能な入力手段と、
前記入力手段による入力を受け付ける受付期間を報知可能な報知手段と、
前記報知手段により報知される受付期間内での前記入力手段による入力に基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、
前記報知手段は、予め定められた複数の受付期間の中から選択された受付期間を報知可能である
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】**【0002】**

従来、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機が広く知られている。この種の遊技機において、遊技者が操作可能な演出ボタンを備え、所定の操作時期に演出ボタンが操作されることに基づいて、これに応じた演出を実行するように構成されたものが存在する（例えば

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2005 - 143819 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

演出ボタンを備えた遊技機は、演出ボタンの操作を通じて遊技（演出）に参加する機会を遊技者に与えることにより興趣の向上を図れるという利点がある。しかしながら、今では演出ボタンを搭載することは当然となっており、演出ボタンを用いた演出も画一的になりがちであることから、遊技興趣を向上させることが難しくなっている。

30

【0005】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、演出ボタン等の入力手段を備えた遊技機の遊技興趣を向上させることにある。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

前述の課題を解決するために、本発明は以下の構成を採用した。

すなわち、本発明の遊技機は、

所定の遊技媒体を用いて遊技を行う遊技機であって、
遊技者が入力可能な入力手段と、
前記入力手段による入力を受け付ける受付期間を報知可能な報知手段と、
前記報知手段により報知される受付期間内での前記入力手段による入力に基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、
前記報知手段は、予め定められた複数の受付期間の中から選択された受付期間を報知可能である
ことを要旨とする。

40

【発明の効果】**【0007】**

以上の本発明によれば、演出ボタン等の入力手段を備えた遊技機の遊技興趣を向上させ

50

ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図3】本発明の実施例に係る遊技盤の構成を示す正面図である。

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

【図5】同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図6】大当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

10

【図7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

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

【図9】変動パターンテーブルである。

【図10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図11】メイン割り込み処理のフローチャートである。

【図12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図13】始動入球時処理のフローチャートである。

【図14】普図動作処理のフローチャートである。

20

【図15】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図19】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図20】普通電動役物処理のフローチャートである。

【図21】特図動作処理のフローチャートである。

【図22】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図23】特図2当否判定処理のフローチャートである。

【図24】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

30

【図25】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図26】特図2乱数シフト処理のフローチャートである。

【図27】特図1当否判定処理のフローチャートである。

【図28】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図29】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図30】特図1乱数シフト処理のフローチャートである。

【図31】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図32】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図33】特別電動役物処理(大当り遊技)のフローチャートである。

【図34】遊技状態設定処理のフローチャートである。

40

【図35】保留球数処理のフローチャートである。

【図36】電源断監視処理のフローチャートである。

【図37】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図38】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図39】2msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図40】10msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図41】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図42】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図43】操作演出パターン決定処理のフローチャートである。

【図44】操作演出関連処理のフローチャートである。

50

【図４５】操作演出関連処理のフローチャートである。

【図４６】第２操作演出パターン決定テーブルである。

【図４７】（ａ）促進演出の表示画面の一例を示す説明図であり、（ｂ）は促進画像（操作受付期間画像）の種類を示す表である。

【図４８】（ａ）発展煽り予告（第２操作演出）に至るまでの変動演出の流れを示す説明図である。

【図４９】実施例２の連打タイム獲得演出の流れを示す説明図である。

【図５０】実施例２の発展煽り予告（第２操作演出）に至るまでの変動演出の流れを示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

10

【０００９】

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

【００１０】

20

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

【実施例１】

【００１１】

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

30

【００１２】

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

40

【００１３】

演出ボタン６３は、遊技者が入力可能な入力手段として機能するもので、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。例えば、遊技演出の実行中に第１演出ボタン６３ａまたは第２演出ボタン６３ｂを操作すると、当該操作に基づいて所定の演出が行われる。尚、演出ボタン６３の構成は本実施例の態様に限らず、遊技者が入力を行うことができるものであれば足り、例えば、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力手段（例えば、出沒式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体

50

の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力手段（光電式等）であってもよい。また、演出ボタンが、上方や手前側に突出したり振動したりする等の演出動作を行うもの（可動式の演出操作手段）であってもよい。

【0014】

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

10

【0015】

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

20

【0016】

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

30

【0017】

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

40

50

置 7 や第 1 特別図柄を表示する後述の第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄を表示する第 2 特別図柄表示器 4 1 b のことを「識別情報表示手段」ともいう。

【 0 0 1 8 】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たり（特定結果）となり、その大当たりの種別が 1 6 R 大当たりや 6 R 大当たり等になった場合には、「 2 2 2 」や「 7 7 7 」などの 3 桁同一のゾロ目（特定態様）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、特別図柄当否判定の結果が大当たり（特定結果）となり、その大当たりの種別が 2 R 大当たりになった場合には、「 1 2 3 」や「 1 3 5 」等のチャンス目（特別態様）で演出図柄を停止表示することが可能である。さらに、特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合には「 6 3 7 」や「 3 7 3 」などの 3 つの図柄のうち少なくとも 1 つの図柄が異なるバラケ目（非特定態様）で演出図柄を停止表示することが可能である。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第 1 特別図柄表示器 4 1 a や第 2 特別図柄表示器 4 1 b に表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域 7 b に表示される演出図柄を見て把握する。尚、大当たりのうち 2 R 大当たりについては、外れの場合と同じ態様（バラケ目）で演出図柄を停止表示することも可能である。

10

【 0 0 1 9 】

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

20

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

また、画像表示装置 7 の表示画面 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（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 4 3 a 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 4 3 b にて表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。さらに、本実施例の画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、現在変動している特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）に対応する演出保留、すなわち、消化された特図保留に対応する演出保留（第 1 演出保留 9 a または第 2 演出保留 9 b）を表示する当該変動保留表示領域 9 e が設けられている（図 3 を参照）。

30

【 0 0 2 2 】

遊技領域 3 の中央付近であって画像表示装置 7 の前方には、演出図柄表示領域 7 b を取り囲むように、センター装飾体 1 0 が設けられている。センター装飾体 1 0 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 1 1 が設けられている。また、センター装飾体 1 0 の左部には、中空状のワープ部 1 2 が設けられている。ワープ部 1 2 にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域 3 を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部 1 1 へと誘導する。ステージ部 1 1 の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部 1 1 に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第 1 始動口 2 0 に入球可能とされている。さらに、センター装飾体 1 0 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 1 3 が配されている。

40

50

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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

10

20

30

40

50

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

【0029】

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

10

【0030】

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

20

【0031】

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

30

【0032】

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

40

【0033】

50

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

10

【0034】

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

20

【0035】

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

30

【0036】

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

40

【0037】

50

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

10

【0038】

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

20

【0039】

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

30

【0040】

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

40

【0041】

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

50

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

【0042】

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

10

【0043】

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

20

【0044】

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

30

【0045】

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

40

【0046】

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

50

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

【0047】

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

10

【0048】

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

20

【0049】

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

30

【0050】

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

40

【0051】

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

50

【 0 0 5 2 】

また、ソレノイド類としては、第 2 始動口ソレノイド 2 4、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 および第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 が接続されている。これら各種ソレノイドを「駆動手段」ともいう。第 2 始動口ソレノイド 2 4 は、可変入賞装置 2 2 の可動部材 2 3 を駆動するためのものである。第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 は、第 1 大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 を駆動するためのものである。第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 は、第 2 大入賞装置 3 6 の開閉部材 3 7 を駆動するためのものである。

【 0 0 5 3 】

さらに、主制御基板 8 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b、普通図柄表示器 4 2、第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特図保留表示器 4 3 b、普通保留表示器 4 4、ラウンド表示器 4 5、遊技状態表示器 4 6、発射方向表示器 4 7 および当り表示器 4 8 が接続されている。すなわち、これらの主表示器 4 0 の表示制御は、遊技制御用マイコン 8 1 によりなされる。

【 0 0 5 4 】

また、主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 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 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球や貸球を払い出す払出装置 1 2 0、及びカードユニット 1 3 5（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 1 1 1（「発射制御部」ともいう。）を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。発射装置 1 1 2 には、発射ハンドル 6 0（図 1 を参照）が含まれる。

【 0 0 5 5 】

払出制御基板 1 1 0 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 1 1 6（「払出制御用マイコン」ともいう。）が実装されている。払出制御用マイコン 1 1 6 には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。払出制御用マイコン 1 1 6 は、入出力回路 1 1 7 を介し、遊技制御用マイコン 8 1 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 1 3 5 からの信号に基づいて、払出装置 1 2 0 の払出モータ 1 2 1 を駆動して賞球の払い出しを行ったり貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ 1 2 2、1 2 3 により検知される。遊技者による発射装置 1 1 2 の発射ハンドル 6 0 の操作があった場合には、タッチスイッチ 1 1 4 が発射ハンドル 6 0 への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 が発射ハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 1 1 3 が駆動制御されることとなる。尚、本実施例では、発射モータ 1 1 3 の駆動により発射装置 1 1 2 が連続して発射可能な遊技球の数は 1 分間で約 1 0 0 個となっている。

【 0 0 5 6 】

また、主制御基板 8 0 は、サブ制御基板 9 0 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との接続は、主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【 0 0 5 7 】

図 5 に示すように、サブ制御基板 9 0 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 9 1（「演出制御用マイコン」ともいう。）が実装されている。演出制御用マイコン 9 1（演出制御手段）には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。演出制御用マイコン 9 1 は、入出力回路 9 5 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。尚、入出力回路 9 5 は演出制御用マイコン 9 1 に内蔵されていてもよく、ROM は外付けであっ

てもよい。また、サブ制御基板 90 (演出制御用マイコン 91) の R A M (演出制御 R A M) 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。

【0058】

サブ制御基板 90 には、画像制御基板 100、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107 が接続されている。尚、サブ制御基板 90 (サブ制御部) や画像制御基板 100 (画像制御部)、音声制御基板 106 (音声制御部)、ランプ制御基板 107 (ランプ制御部) は、遊技の状況に応じて表示演出や音演出、ランプ演出 (光演出) 等の各種演出を、対応する演出用の装置や部材等 (演出手段) に実行させる演出実行手段として機能するものである。また、識別情報の変動表示に関する情報を示唆する種々の予告演出 (示唆演出) を、対応する演出用の装置や部材等 (演出手段) に実行させる予告演出実行手段としても機能する。

10

【0059】

サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 100 の画像制御用ワンチップマイコン 101 (「画像制御用マイコン」ともいう。) の C P U に、画像表示装置 7、演出表示器 102、演出第 1 特図保留表示器 103 a および演出第 2 保留表示器 103 b の表示制御を行わせる。画像制御基板 100 の R A M 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 R O M には、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等 (演出図柄、保留図柄等を含む) や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御用マイコン 101 は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいて R O M から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

20

【0060】

演出表示器 102 は、2 個の L E D からなり、演出図柄 8 の変動表示および停止表示に合わせて変動表示および停止表示を行い、2 個の L E D の点灯・消灯または色の組合せにより、演出図柄 8 の表示結果 (特別図柄当否判定の結果) を示す表示態様で停止表示する。また、演出第 1 特図保留表示器 103 a および演出第 2 保留表示器 103 b も同様に 2 個の L E D からなる。そして、2 個の L E D の点灯・消灯または色の組合せにより、演出第 1 特図保留表示器 103 a は第 1 演出保留表示領域 9 c に表示される保留個数および第 1 特図保留表示器 43 a で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、演出第 2 特図保留表示器 103 b は第 2 演出保留表示領域 9 d に表示される保留個数および第 2 特図保留表示器 43 b で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。これは、キャラクタ図柄を表示画面 7 a (演出図柄表示部) の略全体に表示したり、可動装飾部材 14 を動作させて表示画面 7 a の演出図柄表示領域 7 b (演出図柄表示部) の略全体を被覆したりすることで、演出図柄 8 や第 1 演出保留 9 a、第 2 演出保留 9 b 等、表示画面 7 a に表示される各種画像の一部または全部が視認できない状態になることがあるため、このような表示器が設けられている。尚、画像制御基板 100 の画像制御用ワンチップマイコン 101 に換えて、または加えて、V D P (Video Display Processor) を設けてもよい。

30

40

【0061】

また、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 67 から出力する音声等の音データは、サブ制御基板 90 の R O M に格納されている。尚、音声制御基板 106 に C P U を実装してもよく、その場合、その C P U 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 R O M を実装してもよく、その R O M 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 R O M に音データを格納してもよい。

【0062】

50

また、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ 6 6 や盤面ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯 / 消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう。）を、ROM に格納されているデータから決定し、ランプ制御基板 1 0 7 を介して枠ランプ 6 6 や盤面ランプ 5 等のランプ（LED）の点灯制御を行う。

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

本実施例の大当たりには複数の種別がある。具体的には、図 6 に示すように、大当たりとして「16R（ラウンド）第 1 大当たり」、「6R 第 2 ～ 第 5 大当たり」、「16R 第 6 大当たり」、「16R 第 7 大当たり」、「12R 第 8 大当たり」、「6R 第 9 大当たり」、「2R 第 10 大当たり」、「16R 第 11 大当たり」及び「2R 第 12 大当たり」の計 12 種類を設けている。これらの大当たりのうち、第 1 特別図柄に係る大当たりである「16R 第 1 大当たり」及び「6R 第 2 ～ 第 5 大当たり」と、第 2 特別図柄に係る大当たりである「16R 第 6 大当たり」及び「16R 第 11 大当たり」は、何れも、第 1 大入賞口 3 0（下アタッカー）を用いた大当たり遊技に係る大当たりである。具体的には、「16R 第 1 大当たり」及び「16R 第 6 大当たり」は、第 1 大入賞口 3 0 の開放回数（ラウンド数）が 16 回で、開放時間が 1 回の開放（1 ラウンド）につき 2.5 秒の大当たりである。また、「16R 第 11 大当たり」は、第 1 大入賞口 3 0 の開放回数（ラウンド数）が 16 回で、そのうち 1 回目（1R）～ 10 回目（10R）の開放に係る開放時間が 1 回の開放（1 ラウンド）につき 2.5 秒、11 回目（11R）～ 16 回目（16R）の開放に係る開放時間が 1 回の開放（1 ラウンド）につき 0.1 秒の大当たりである。つまり、「16R 第 11 大当たり」は、第 1 大入賞口 3 0 の 16 回の開放のうち、1 回目（1R）～ 10 回目（10R）の 10 回の開放（10 ラウンド）は第 1 大入賞口 3 0 への遊技球の入球が容易（可能）となり、残りの 11 回目（11R）～ 16

回目（１６Ｒ）の６回の開放（６ラウンド）は第１大入賞口３０への遊技球の入球が困難（不可能）となる大当りである。このことから、「１６Ｒ第１１大当り」は実質的に「１０Ｒ大当り」ともいえる。さらに、「６Ｒ第２～第５大当り」は、何れも、第１大入賞口３０の開放回数（ラウンド数）が６回で、開放時間が１回の開放（１ラウンド）につき２５秒の大当りである。尚、ラウンドを、単に「Ｒ」ともいい、「ラウンド遊技」ともいう。

【００６７】

一方、第２特別図柄に係る大当りである「１６Ｒ第７大当り」、「１２Ｒ第８大当り」、「６Ｒ第９大当り」、「２Ｒ第１０大当り」及び「２Ｒ第１２大当り」は、第２大入賞口３５（上アタッカー）を用いた大当り遊技に係る大当りである。具体的には、「１６Ｒ第７大当り」、「１２Ｒ第８大当り」及び「６Ｒ第９大当り」は、第２大入賞口３５の開放回数（ラウンド数）が夫々１６回、１２回、６回で、開放時間が何れも１回の開放（１ラウンド）につき２５秒の大当りである。また、「２Ｒ第１０大当り」及び「２Ｒ第１２大当り」は、何れも、第２大入賞口３５の開放回数（ラウンド数）が２回、開放時間が何れも１回の開放（１ラウンド）につき０．１秒の大当りである。特別図柄表示部４１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。

10

【００６８】

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

20

【００６９】

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、その大当りの種別が前述の１６Ｒ第１大当り、６Ｒ第２大当り、１６Ｒ第６大当り、１６Ｒ第７大当り、１２Ｒ第８大当り、６Ｒ第９大当り及び２Ｒ第１０大当りの何れかとなった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態を後述の「高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」とする。これに対して、特別図柄当否判定の結果が大当りで、その大当りの種別が前述の６Ｒ第３～第５大当り、１６Ｒ第１１大当り（実質１０Ｒ大当り）及び２Ｒ第１２大当りの何れかとなった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態を後述の「低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」とする。このことから、１６Ｒ第１大当り、６Ｒ第２大当り、１６Ｒ第６大当り、１６Ｒ第７大当り、１２Ｒ第８大当り、６Ｒ第９大当り及び２Ｒ第１０大当りは「確変大当り」として捉えることができ、６Ｒ第３～第５大当り、１６Ｒ第１１大当り（実質１０Ｒ大当り）及び２Ｒ第１２大当りは「非確変大当り」（通常大当り、時短大当り）として捉えることができる。また、２Ｒ大当り（２Ｒ第１０大当り、２Ｒ第１２大当り）は、前述したように第２大入賞口３５を１ラウンドにつき０．１秒で開放（一瞬開閉）させる大当りであり、このように極短時間で開放する第２大入賞口３５に遊技球が入球する可能性は低く、したがって、第２大入賞口３５への入球に基づく賞球を獲得できる可能性も低い。このような２Ｒ大当りは、所謂「出球なし大当り」ともいい、そのうち２Ｒ第１０大当りのことを「出球なし確変大当り」ともいい、２Ｒ第１２大当りのことを「出球なし通常（時短）大当り」ともいう。尚、０．１秒の開放（一瞬開閉）は、１６Ｒ第１１大当り（実質１０Ｒ大当り）の１１ラウンド～１６ラウンドにおける第１大入賞口３０の開放についても同様である。

30

40

【００７０】

また、本実施例では、第２大入賞口３５（上アタッカー）を開放させる大当りのうち、１６Ｒ第７大当り、１２Ｒ第８大当り及び６Ｒ第９大当りについては、大当りの発生や大当り遊技の開始の際、何れのラウンド数の大当り遊技が行われるのかを、遊技者にとって分かり難いものとしている。すなわち、これらの大当りについては、画像表示装置７（表

50

示画面 7 a) に表示される演出図柄 8 の停止表示態様やその他の演出を通じて、これから行われる大当り遊技の正確なラウンド数を把握(判別)し難くしている。このため、これらの大当りは、ラウンドがどこまで続く分からない状況下でラウンドを消化しつつ、6 ラウンドや 12 ラウンドの終了を迎えるタイミング(ラウンド分岐)で、ラウンドがさらに続くか否かに注目するといった遊技性となっている。このような大当りは、所謂「ランクアップボーナス」と呼ばれるもので、以下、この大当りのことを「RUB」と表記することもある。

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機 1 は、特別図柄および普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能および開放延長機能の各機能が作動状態または非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄(第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄)について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」や「確変状態」といい、作動していない状態を「低確率状態」や「通常状態」という。高確率状態では、特別図柄当否判定において大当りと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の大当り判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当りと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当り判定テーブルを用いて、当否判定を行う(図 8(

A)を参照)。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の表示結果が特定表示結果(特定態様)となる(停止図柄が大当たり図柄となる)確率が高くなる。

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

10

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

【0082】

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

20

【0083】

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

30

【0084】

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

40

【0085】

発射方向表示器47は「yz」の2個のLEDで構成されており、遊技状態に応じてLEDを点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「yz」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「yz」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両LEDを点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

【0086】

ここで、本実施例のパチンコ遊技機1においては、大当り遊技が行われていない低確低ベース状態を基準とすると、この低確低ベース状態を「通常遊技状態」もしくは「通常状

50

態」として捉えることができ、当該状態で行う遊技を「通常遊技」として捉えることができる。これに対し、高確高ベース状態や低確高ベース状態は、低確低ベース状態に比べ遊技者にとって有利な状態であることから、これら高確高ベース状態や低確高ベース状態を「特別遊技状態」もしくは「特別状態」として捉えることができ、当該状態にて行う遊技を「特別遊技」として捉えることができる。

【0087】

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

10

【0088】

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

【0089】

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

20

【0090】

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

30

【0091】

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

40

【0092】

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

【0093】

[主制御メイン処理]

次に、図10～図36に基づいて遊技制御用マイコン81の動作（主制御部80による

50

制御処理)について説明する。尚、遊技制御用マイコン 8 1 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板 8 0 の R A M に設けられている。主制御基板 8 0 に備えられた遊技制御用マイコン 8 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、主制御基板 8 0 の R O M から図 1 0 に示す主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、初期設定を行う (S101)。初期設定では、例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板 8 0 の C P U の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間用コントローラ) の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。初期設定 (S101) は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

10

【0094】

初期設定 (S101) に次いで、割り込みを禁止し (S102)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S103) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S103) では、図 7 に示した種々の乱数カウンタの値を 1 加算する更新を行う。各乱数カウンタの値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。尚、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。更新された乱数カウンタ値は主制御基板 8 0 の R A M の所定の更新値記憶領域 (図示せず) に逐次記憶される。

【0095】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S103) が終了すると、割り込みを許可する (S104)。割り込み許可中は、割り込み処理 (S105) の実行が可能となる。この割り込み処理 (S105) は、例えば 4 m s 周期で主制御基板 8 0 の C P U に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。そして、割り込み処理 (S105) が終了してから、次に割り込み処理 (S105) が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S103) による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。尚、割り込み禁止状態のときに C P U に割り込みパルスが入力された場合は、割り込み処理 (S105) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S104) がされてから開始される。

20

【0096】

[割り込み処理]

次に、割り込み処理 (S105) について説明する。図 1 1 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 8 0 の R A M に設けられた出力バッファにセットされたコマンド (制御信号) 等を、サブ制御基板 9 0 や払出制御基板 1 1 0 等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当たり種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚、コマンドは、例えば 2 バイトの情報からなる。上位 1 バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位 1 バイトはコマンドの内容に関する情報である。

30

【0097】

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 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a 等 (図 5 を参照)) が検知した検知信号を読み込み、賞球情報として R A M の出力バッファに記憶する。また、下皿 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。

40

【0098】

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

50

【 0 0 9 9 】

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 CPU 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。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にて R A M の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

10

【 0 1 0 0 】

〔 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 NO ）、S305 の処理に移行し、ゲート 28 を遊技球が通過していれば（S301 で YES ）、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的には R A M に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が 4 未満であるか否かを判定する（S302）。

【 0 1 0 1 】

普通図柄保留球数が 4 未満でなければ（S302 で NO ）、S305 の処理に移行する。一方、普通図柄保留球数が 4 未満であれば（S302 で YES ）、普通図柄保留球数に「 1 」を加算し（S303）、普通図柄乱数取得処理（S304）を行う。普通図柄乱数取得処理（S304）では、R A M の更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - H、図 7（B））を取得し、その取得乱数値（取得情報）を、主制御基板 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。

20

【 0 1 0 2 】

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 によって遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。第 2 始動口 21 に遊技球が入球していない場合（S305 で NO ）には、S309 の処理に移行し、第 2 始動口 21 に遊技球が入球した場合には（S305 で YES ）、特図 2 保留球数（第 2 特図保留の数、具体的には主制御部 80 の 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 NO ）には、S309 の処理に移行し、特図 2 保留球数が 4 未満である場合には（S306 で YES ）、特図 2 保留球数に 1 を加算する（S307）。

30

【 0 1 0 3 】

続いて特図 2 関係乱数取得処理（S308）を行う。特図 2 関係乱数取得処理（S308）では、R A M の更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - A ）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - A S ）及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - T 1 ）を取得し（つまり図 7（A）に示す乱数の値を取得し）、それら取得乱数値（取得情報）を第 2 特図保留記憶部 85 b のうち現在の特図 2 保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

40

【 0 1 0 4 】

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

50

球数に「1」を加算する(S311)。

【0105】

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

【0106】

[始動入球時処理]

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

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

次いでS318では、S317による事前判定の結果に係る遊技情報(事前判定情報)、具体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当り判定値と一致するか否かを示す情報(当否情報)や、大当り種別決定用乱数カウンタの値(大当り種別決定用乱数値)を示す情報、変動パターン乱数カウンタの値(変動パターン乱数値)を示す情報等を含むコマンドデータを、特図2始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする(S318)。尚、特図2始動入球コマンドとして、S316で読み出した特図2取得乱数の値の一部または全部を、そのままサブ制御基板に送信するようにしてもよいし、特図2取得乱数の値はそのまま送信せず、特図2取得乱数の値に基づいて取得した遊技情報(例えば、前述の変動パターン情報等)を送信するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 0 】

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

10

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

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

20

【 0 1 1 3 】

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

30

40

【 0 1 1 4 】

S321～S323の処理は、前述したS316～S318と同様の処理を特図 1 について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理(S204)における特図 1 関係乱数取得処理（S312）で取得して第 1 特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出し（S321）、読み出した取得乱数値について事前判定を行う（S322）。そして、この事前判定に係る遊技情報を含むコマンドデータを特図 1 始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする（S323）。尚、S322の事前判定（保留先読み）は、後述の特図 1 当否判定処理（S1207）における当否判定（S1603,S1604）に先立って行うものである。

50

【 0 1 1 5 】

[普図動作処理]

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

10

【 0 1 1 6 】

[普通図柄待機処理]

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

20

【 0 1 1 7 】

[普通図柄当否判定処理]

図 1 6 に示すように、普通図柄当否判定処理 (S502) では、まず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - T R N D - H) を読み出す (S601)。次いで、時短フラグが ON であるか否か (すなわち遊技状態が時短状態であるか否か) を判定する (S602)。S602で、時短フラグが ON である、すなわち時短状態であると判定した場合 (S602でYES)、図 8 (C) に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル (当り判定値が「0」~「2 3 9」) に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し (S604)、S605の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - T R N D - H) が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。一方、S602で、時短フラグが ON でない、すなわち、非時短状態であると判定した場合 (S602でNO)、図 8 (C) に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル (当り判定値が「0」、「1」) に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し (S603)、S605の処理に移行する。そして、S605で、普図当否判定 (S603、S604) の結果が、当り (普図当り) であるか否かを判定し (S605)、外れと判定された場合 (S605でNO)、停止表示する外れ普通図柄 (普図外れ図柄) を決定し (S606)、処理を終える。一方、S605で当り (普図当り) と判定された場合 (S605でYES)、停止表示する当り普通図柄 (普図当り図柄) を決定し (S607)、普図当りフラグを ON にして (S608)、処理を終える。

30

40

【 0 1 1 8 】

[普通図柄乱数シフト処理]

図 1 7 に示すように、普通図柄乱数シフト処理 (S504) では、まず、普通図柄保留球数を 1 ディクリメントする (S701)。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場

50

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。

【0119】

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

10

【0120】

〔普通図柄確定処理〕

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

20

【0121】

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

30

【0122】

〔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。

【0123】

普図当り終了フラグがONでなければ（S1001でNO）、第2始動口21の開放中か否かを判定する（S1002）。開放中でなければ（S1002でNO）、第2始動口21を開放させる時期（タイミング）に至ったか否かを判定し（S1003）、至っていなければ（S1003でNO）、処理を終え、至っていれば（S1003でYES）、第2始動口21を開放させ（S1004）、処理を終える。一方、第2始動口21の開放中であれば（S1002でYES）、第2始動口21を閉鎖させる時期（タイミング）に至ったか否か（すなわち第2始動口21を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か）を判定し（S1005）、至っていなければ（S1005でNO）処理を終え、至っていれば（S1005でYES）、第2始動口21を閉状態（閉鎖）とする（S1006）。

40

【0124】

そして、第2始動口21の閉鎖処理（S1006）に次いで、第2始動口開放カウンタの値を1デクリメントし（S1007）、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否かが判定する（S1008）。「0」でなければ（S1008でNO）、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「0」であれば（S1008でYES）、補助遊技を終了させる

50

普図当り終了処理を行う（S1009）とともに、普図当り終了フラグをセットして（S1010）処理を終える。尚、第2始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第2始動口21の開放（可動部材23の開放動作）が3回なされると「0」になり、非時短状態中であれば第2始動口21の開放が1回なされると「0」になる。

【0125】

これに対して、S1001において普図当り終了フラグがONであれば（S1001でYES）、S903またはS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFにするとともに（S1011）、普図当りフラグをOFFにし（S1012）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S1013）処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、図13に示す普図動作処理（S206）として再び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。

10

【0126】

〔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。特図動作処理（S207）では、図21に示すように、特別図柄表示器41および大入賞装置（第1大入賞装置31および第2大入賞装置36）に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス1、2、3、4」を割り当てている。そして、「特図動作ステータス」が「1」である場合には（S1101でYES）、特別図柄待機処理（S1102）を行い、「特図動作ステータス」が「2」である場合には（S1101でNO、S1103でYES）、特別図柄変動中処理（S1104）を行い、「特図動作ステータス」が「3」である場合には（S1101、S1103で共にNO、S1105でYES）、特別図柄確定処理（S1106）を行い、「特図動作ステータス」が「4」である場合には（S1101、S1103、S1105の全てがNO）、大当り遊技としての特別電動役物処理（S1107）を行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

20

【0127】

〔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し（S1211）、待機画面とする処理中であれば（S1211でYES）、処理を終え、待機画面とする処理中でなければ（S1211でNO）、待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する（S1212）。

30

【0128】

待機画面設定処理（S1212）では、特別図柄が変動表示していないことを条件に、待機画面（デモ画面、客待ち画面）の表示開始（客待ち開始）を指示する客待ち開始コマンドをRAMの出力バッファにセットするとともに、客待ち開始コマンドをセット済（送信済み）であることを示す不図示の客待ち開始フラグをONにする。客待ち開始コマンドが出力処理（S201）によってサブ制御基板90に出力（送信）されると、サブ制御基板90（演出制御用マイコン91）が所定のタイミング（例えば、客待ち開始コマンドの受信から所定時間経過）で画像制御基板100（画像制御用マイコン101）に対して待機画面の表示を指示し、これにより画像表示装置7の表示画面7aに待機画面（図示せず）が表示される。ここで、前述のS1211の処理では、この客待ち開始フラグを参照して待機画面とする処理中であるか否かを判定するものとなっており、客待ち開始フラグがONであれば、待機画面とする処理中であると判定する（S1211でYES）。また、待機画面設定処理（S1212）の実行に際し、特図2保留球数および特図1保留球数がともに「0」であっても（S1201でYES、S1206でYES）、未だ特別図柄が変動表示している場合、待機画面設定処理（S

40

50

1212)では客待ち開始コマンドのセットや客待ちフラグのON設定を行うことなく、そのまま処理を終える。

【0129】

S1201において特図2保留球数が「0」でない場合(S1201でNO)、即ち、第2始動口21への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図2当否判定処理(S1202)、特図2変動パターン選択処理(S1203)、特図2乱数シフト処理(S1204)、特図2変動開始処理(S1205)をこの順に行う。また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合(S1201でYES、S1206でNO)、即ち、第2始動口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の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図1当否判定処理(S1207)、特図1変動パターン選択処理(S1208)、特図1乱数シフト処理(S1209)、特図1変動開始処理(S1210)をこの順に行う。このように本実施例では、第1特図保留に基づく第1特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合(S1201でYES)に限って行われる。すなわち第2特図保留の消化(第2特別図柄の変動表示)は、第1特図保留の消化(第1特別図柄の変動表示)に優先して実行される。そして本実施例では、第2特図保留に基づく当否判定の方が、第1特図保留に基づく当否判定よりも、遊技者にとって利益の大きい大当りになりやすくなっている(図8(B))。

【0130】

[特図2当否判定処理]

図23に示すように、特図2当否判定処理(S1202)では、まず、判定値として、RAMの第2特図保留記憶部85bの最下位の領域(即ち第2特図保留の1個目に対応するRAM領域)に記憶されている(最も古い記憶の)特別図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - 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、大当り判定テーブル(図8(A))のうち通常状態用の大当り判定テーブル(大当り判定値が「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)、大当り判定テーブル(図8(A))のうち高確率状態用の大当り判定テーブルに基づいて当否判定を行う(S1304)。高確率状態用の大当り判定テーブルでは、大当り判定値は、「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

【0131】

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

【0132】

ここで、ラウンド表示器45は、2R用ランプ、6R用ランプ、12R用ランプ及び16R用ランプの4個のLEDで構成されている(図4を参照)。そして、例えば2R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、2R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2R 6 12 16R」(例えば、:点灯、:消灯とする)の様な表示態様となる。また、6R大当りになると、対応する大当り図柄が確定表示

するタイミングで、6 R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2 R 6 1 2 1 6 R」の様な表示態様となる。また、1 2 R大当りになると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、1 2 R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2 R 6 1 2 1 6 R」の様な表示態様となる。また、1 6 R大当りになると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、1 6 R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2 R 6 1 2 1 6 R」の様な表示態様となる。

【0133】

〔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)。S1401で、時短状態でないと判定した場合(S1401でNO)、すなわち非時短状態であれば、次いで、大当りフラグがONであるか否かを判定する(S1402)。S1402で、大当りフラグがONであると判定した場合(S1402でYES)、非時短状態大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ大当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1403)。本実施例では、変動パターンP1~P3の何れかが選択される。尚、本実施例では、変動パターンが決まれば変動時間も決まるものとされている。次いで、S1404の処理に移行する。

【0134】

一方、S1402で、大当りフラグがONでないと判定した場合(S1402でNO)、次いで第2特別図柄の保留数が「1」又は「2」であるか否かを判定する(S1405)。ここでいう保留数とは、本処理により変動パターンを決定している情報も含めた記憶数であるので、保留記憶の数は「1」~「4」の何れかの値とされる。そして、S1405で、保留数が「1」又は「2」であると判定した場合(S1405でYES)、第1保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「1, 2」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1406)。本実施例では、変動パターンP4~P7の何れかが選択される。一方、S1405で、保留数が「1」又は「2」でない、すなわち「3」又は「4」であると判定した場合(S1405でNO)、第2保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「3, 4」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1407)。本実施例では、変動パターンP8~P11の何れかが選択される。また、第1保留数外れ用テーブルは、第2保留数外れ用テーブルよりも、比較的長時間の変動時間の変動パターンを選択する可能性が高く設定されている。また、選択可能な最も短時間の変動時間(12000ms)も、第2保留数外れ用テーブルのもの(4000ms)よりも長い時間とされている。

【0135】

また、S1401で、時短状態であると判定した場合(S1401でYES)、大当りフラグがONであるか否かを判定する(S1408)。S1408で、大当りフラグがONであると判定した場合(S1408でYES)、時短状態大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ大当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1409)。本実施例では、変動パターンP12~P14の何れかが選択される。

【0136】

一方、S1408で、大当りフラグがONでないと判定した場合(S1408でNO)、次いで保留数が「1」であるか否かを判定する(S1410)。ここでいう保留数も前述と同様であり、保留数は「1」~「4」の何れかの値とされている。S1410で、保留数が「1」であると判定した場合(S1410でYES)、第3保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「1」に該当する部分)を参照して、変動パタ

ーン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。本実施例では、変動パターン P 1 5 ~ P 1 8 の何れかが選択される。また、S1410で、保留数が「1」でない、すなわち、保留数が「2」~「4」の何れかであると判定した場合（S1410でNO）、第4保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「2~4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。本実施例では、変動パターン P 1 9 ~ P 2 2 の何れかが選択される。ここで、時短状態でかつ外れの場合に選択される変動パターンは、非時短状態でかつ外れの場合に選択される変動パターンと比較して、短い変動パターンが選択される可能性が高くされている。これは、時短状態において変動時間の短い変動パターンがより多く選択されようにする

10

【0137】

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

【0138】

〔特図2乱数シフト処理〕

20

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

【0139】

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

30

【0140】

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

【0141】

〔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85aの最下位の領域（即ち第1特図保留の1個目に対応するRAM領域）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - A）を読み出して処理を行う。

【0142】

〔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（S1403）と同様の流れで処理（S1701~S1712）を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

50

【 0 1 4 3 】

[特図 1 乱数シフト処理]

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

【 0 1 4 4 】

特図 1 乱数シフト処理 (S1209) を実行した後は、図 2 2 に示す特図 1 変動開始処理 (S1210) を実行する。特図 1 変動開始処理 (S1210) では、特図動作ステータスを「2」に
10
セットすると共に、変動開始コマンドを R A M の出力バッファにセットして、第 1 特別図柄の変動表示を開始する。

【 0 1 4 5 】

[特別図柄変動中処理]

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

【 0 1 4 6 】

一方、変動時間が経過したと判定した場合 (S1901 で YES)、変動停止コマンドをセットする (S1902)。そして、確変フラグが ON であるか否かを判定し (S1903)、ON であれば (S1903 で YES)、確変カウンタを 1 減算し (S1904)、確変カウンタの値が「0」であるか否かを判定する (S1905)。S1905 で確変カウンタが「0」であると判定した場合、確変フラグを OFF し、S1907 の処理に移行する。一方、確変フラグが ON でないと判定した場合と (S1903 で NO)、確変カウンタが「0」でないと判定した場合には (S1905 で NO)、S1907 の処理に移行する。
20

【 0 1 4 7 】

そして S1907 では、時短フラグが ON であるか否かを判定し (S1907)、時短フラグが ON であると判定した場合 (S1907 で YES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を 1 減算し (S1908)、時短カウンタの値が「0」であるか否かを判定し (S1909)、「0」であれば (S1909 で YES)、時短フラグを OFF にし (S1910)、S1911 の処理に進む。また、時短フラグが ON でないと判定した場合と (S1907 で NO) 時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合には (S1909 で NO)、S1911 の処理に移行する。
30

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

[特別図柄確定処理]

図 3 2 に示すように、特別図柄確定処理 (S1106) では、まず、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する (S2001)。大当たりフラグが ON であれば (S2001 で YES)、次いで確定した大当たりの種別が 1 6 R 大当たりであるか否かを判定し、1 6 R 大当たりであると判定した場合 (S2002 で YES)、大当たり遊技中に実行するラウンドの回数をカウントするラウンドカウンタの値に「1 6」をセットし (S2003)、S2009 の処理に移行する。一方、S2002 で、大当たりの種別が 1 6 R 大当たりでないと判定した場合 (S2002 で NO)、確定した大当たりの種別が 1 2 R 大当たりであるか否かを判定し (S2004)、1 2 R 大当たりであると判定した場合 (S2004 で YES)、ラウンドカウンタの値に「1 2」をセットし (S2005)、S2009 の処理に移行する。一方、S2004 で、大当たり種別が 1 2 R 大当たりでないと判定した場合 (S2004 で NO)、確定した大当たりの種別が 6 R 大当たりであるか否かを判定し (S2006)、6 R 大当
40
50

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

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

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

【0153】

[特別電動役物処理（大当り遊技処理）]

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

【 0 1 5 4 】

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

10

【 0 1 5 5 】

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

20

【 0 1 5 6 】

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

【 0 1 5 7 】

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）。

30

【 0 1 5 8 】

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

40

【 0 1 5 9 】

一方、S2113で、ラウンド終了条件が成立したと判定した場合（S2113でYES）、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットし（S2114）、S2115の処理に移行する。S2114では、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドがセットされる。セットされたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。

【 0 1 6 0 】

S2115では、大入賞口閉鎖処理を行い（S2115）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2

50

大入賞口 3 5) の開閉部材を動作 (閉動作) させて、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) を閉鎖状態とする。また、大入賞口閉鎖処理では、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) を閉鎖状態に保つ閉鎖時間、すなわちインターバル時間をセットする。次いで、S2116でインターバル時間が経過したか否かを判定し (S2116) 、経過していない (インターバル期間中である) と判定した場合 (S2116でNO) 、処理を終える。一方、S2116でインターバル時間が経過したと判定した場合 (S2116でYES) 、ラウンドカウンタの値を 1 ディクリメントし (S2117) 、ラウンドカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する (S2118) 。S2118で、ラウンドカウンタの値が「 0 」でないと判定した場合 (S2118でNO) 、処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「 0 」であると判定した場合 (S2118でYES) 、大当り遊技を終了させる大当り終了処理として、大当りのエンディングコマンドをセットすると共に (S2119) 、大当りのエンディング期間を開始し (S2120) 、大当り終了フラグを ON にし (S2121) 、処理を終える。尚、ラウンドカウンタの値は、実行する大当り遊技における全てのラウンド遊技を終了すると「 0 」になる。

【 0 1 6 1 】

S2119では、予め定められた複数のエンディングコマンドの中から、今回の大当り発生時の遊技状態や今回の大当りの種別、大当り遊技後の遊技状態等に応じたエンディングコマンドが選択され、当該選択されたコマンドがセットされる。こうしてセットされるエンディングコマンドの種類によって、実行される (設定される) エンディング期間 (エンディング時間) が決まるものとなっている。エンディング期間は、大当り遊技における大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5) の全ての開放動作を終了した後であって、特別図柄 (演出図柄) の変動表示を実行可能とする前に設定される期間であり、「終了期間」ともいう。エンディング期間 (終了期間) では、第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5 は閉鎖状態とされている。この「終了期間」に実行する演出を「終了演出 (エンディング演出) 」ともいう。

【 0 1 6 2 】

そして、主制御部 8 0 (遊技制御用マイコン 8 1) 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 9 0 に対して送信し、当該エンディングコマンドを受信したサブ制御部 9 0 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。

【 0 1 6 3 】

また、S2105において、大当り終了フラグが ON であると判定した場合 (S2105でYES) 、大当り遊技における最終ラウンドが終了しているので、大当りのエンディング時間が経過したか否か、すなわち、前述のS2120の処理で開始したエンディング期間の終了タイミングか否かを判定し (S2122) 、エンディング時間が経過していないと判定した場合 (S2122でNO) 、処理を終える。一方、エンディング時間が経過したと判定した場合 (S2122でYES) 、大当り終了フラグを OFF にし (S2123) 、後述する遊技状態設定処理 (S2124) を行う。次いで、大当りフラグを OFF にし (S2125) 、特図動作ステータスを「 1 」にセットし (S2126) 、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、図 2 1 に示す特図動作処理 (S207) として再び特別図柄待機処理 (S1102) が実行されることになる。尚、以上の特別電動役物処理 (S1108) を実行する遊技制御用マイコン 8 1 は、「特別遊技実行手段」として機能するものといえる。

【 0 1 6 4 】

[遊技状態設定処理]

図 3 4 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、1 6 R 第 1 大当り、6 R 第 2 大当り、1 6 R 第 6 大当り、1 6 R 第 7 大当り、1 2 R 第 8 大当り、6 R 第 9 大当りおよび 2 R 第 1 0 大当りの 7 種類を確変大当りとしていることから、S2201では、それら 7 種類のうちの何れかに該当するか否かを判定する。そして、今回終了したのが確変大当りであると判定した場合 (S2201でYES) 、確変フラグを ON にするとともに (S2202) 、確変カウンタに「 1 0 , 0 0 0 」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。

【0165】

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

【0166】

一方、S2201で、確変大当た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たり(通常大当たり)に係る大当たり遊技である場合、確変フラグをONにすることなく、時短フラグをONにするとともに(S2206)、時短カウンタに「100」をセットして(S2207)、処理を終える。本実施例では、前述したように、6R第3~第5大当たり、16R第11大当たり(実質10R大当たり)および2R第12大当たりの5種類を非確変大当たりとしているので、これら5種類のうちの何れかに係る大当たり遊技が終了すると、遊技状態が、低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態(すなわち低確高ベース状態)となる。この低確高ベース状態は、特別図柄の変動表示が100回行われること(特別図柄当否判定が100回行われること)、及び次の大当たりが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。尚、時短カウンタおよび確変カウンタは、第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数とを合算した回数を計数するものである。

【0167】

[保留球数処理]

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

【0168】

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

【 0 1 6 9 】

[電源断監視処理]

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

【 0 1 7 0 】

[サブ制御メイン処理]

次に、図 3 7 ~ 図 4 5 に基づいて、演出制御用マイコン 9 1 の動作（サブ制御部 9 0 による制御処理）について説明する。尚、演出制御用マイコン 9 1 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、サブ制御基板 9 0（サブ制御部）の R A M に設けられている。サブ制御基板 9 0 に備えられた演出制御用マイコン 9 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、サブ制御基板 9 0 の R O M から図 3 7 に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、C P U 初期化処理を行う（S4001）。C P U 初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、C P U 9 2 の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間用コントローラ）等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

【 0 1 7 1 】

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

【 0 1 7 2 】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する（S4005）。乱数シード更新処理（S4005）では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更

10

20

30

40

50

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

10

【0173】

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

20

【0174】

[受信割り込み処理]

受信割り込み処理（S4008）では、図 38 に示すように、ストローク信号（S T B 信号）が O N か否か、すなわち主制御基板 80 から送られたストローク信号が演出制御用マイコン 91 の外部 I N T 入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101で、ストローク信号が O N でないと判定した場合（S4101で N O）、処理を終える。一方、S4101で、ストローク信号が O N であると判定した場合（S4101で Y E S）、主制御基板 80 から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板 90 の R A M に格納し（S4102）、処理を終える。この受信割り込み処理（S4008）は、他の割り込み処理（S4009、S4010）に優先して実行される処理である。

30

【0175】

[2 m s タイマ割り込み処理]

2 m s タイマ割り込み処理（S4009）は、サブ制御基板 90 に 2 m s e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 39 に示すように、2 m s タイマ割り込み処理（S4009）では、まず、演出ボタン検知スイッチ 63 c、63 d からの検知信号（入力検知信号）に基づいてスイッチデータ（エッジデータ及びレベルデータ）を作成する入力処理を行う（S4201）。次いで、枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプを発光させるためのランプデータを出力するランプデータ出力処理（S4202）と、可動装飾部材 14（電氣的駆動源）を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理（S4203）とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の 10 m s タイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う（S4204）。

40

【0176】

50

[10ms タイマ割り込み処理]

10ms タイマ割り込み処理 (S4010) は、サブ制御基板 90 に 10ms 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 40 に示すように、10ms タイマ割り込み処理 (S4010) では、まず、後述する受信コマンド解析処理 (S4302) を行う。次いで、2ms タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10ms タイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板 90 の RAM に格納するスイッチ状態取得処理を行い (S4303)、後述する操作演出関連処理を行う (S4304)。その後、ランプデータ (盤面ランプ 5 や枠ランプ 6 の点灯を制御するデータ) を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する (S4305)。

【 0177 】

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

【 0178 】

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

【 0179 】

続いて、S4405では、主制御基板 8 0 から大当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する (S4408)。ここで、大当り遊技関連コマンドとは、大当り遊技の実行にあたり主制御基板 8 0 から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当り遊技の開始 (大当りの発生) に際して送信されるオープニングコマンド (S2010を参照)、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド (S2107を参照)、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド (S2114を参照)、大当り遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド (S2119を参照) 等が該当する。S4405では、これらの大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していなければ (S4405でNO)、S4407の処理に移行し、受信していれば (S4405でYES)、当該受信したコマンドの種類に応じた演出の実行に係る処理を行う (S4406)。例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした大当りに係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理 (S4006) により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御用マイコン 1 0 1 は、大当り遊技の進行状況に合わせて、オープニング演出やラウンド演出等の大当り遊技に関連する演出 (「大当り遊技関連演出」ともいう。) を画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上で実行する。

10

20

【 0 1 8 0 】

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

【 0 1 8 1 】

[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 4 2 に示すように、変動演出開始処理 (S4402) では、まず、変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理 (S4501) を行う。本実施例では、主制御部 8 0 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。

30

40

【 0 1 8 2 】

次いで、S4502では、受信した変動開始コマンドを解析する (S4502)。変動開始コマンドには、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド (変動パターンを指定する情報) が含まれている。そして、変動パターンを指定する情報には、図 9 に示す変動パターン情報 (P 1 ~ P 2 2) や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第 1 特別図柄当否判定または第 2 特別図柄当否判定の判定結果や、大当り種別を指定する図柄情報等が含まれている (図 8 を参照)。また、変動パターン指定コマンドには、第 1 特別図柄に対応するものと第 2 特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、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。尚、変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

【 0 1 8 3 】

次いで、S4503では、演出制御用マイコン 9 1 が現在のモードステータスを参照する (S4503)。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「 1 」 ~ 「 5 」 までの何れかの値とされ、各値は演出モード A ~ E に対して割

50

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。

【0184】

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

【0185】

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

【0186】

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

【0187】

次いで、S4505では、S4501において取得した変動演出決定用乱数およびS4504においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する（S4505）。変動演出パターンとしては、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場合（リーチ有り変動演出）や、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ

演出を実行する場合（キャラクタ変動演出）、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合（リーチ無し変動演出）等が決定される。

【0188】

ここで、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 8 L, 8 C, 8 R がすべて同一（ゾロ目）となる態様（大当たり態様、特定態様）を設けている場合において、3 個の演出図柄 8 L, 8 C, 8 R のうちの 2 個が大当たり態様を構成する図柄で停止表示（仮停止）され、残り 1 個が変動表示を続けている状態（このような状態のことを「リーチ状態」ともいう。）で、残り 1 個の演出図柄が大当たり態様を完成させる図柄で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。このようなリーチ演出のことを「特定演出」や「特定演出表示」ともいう。本実施例では、演出図柄 8 の変動表示（変動演出）の開始後、所定時間（例えば 9 秒）が経過したところで、左演出図柄 8 L（第 1 停止図柄）、右演出図柄 8 R（第 2 停止図柄）の順で演出図柄の停止表示（ここでは仮停止）が行われる。このとき、左演出図柄 8 L（第 1 停止図柄）と右演出図柄 8 R（第 2 停止図柄）が同じ数字の図柄（リーチ図柄）であればリーチ成立となり、これにより遊技者はリーチ演出の開始（発生）を認識することとなる。このリーチ成立までの流れは、ノーマルリーチや S P リーチ等のリーチ有り変動演出の種類（リーチ種別）を問わず、基本的に同様である。

【0189】

また、S4505では、S4501において取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄 8（「停止演出図柄」ともいう。）を決定し、これを設定する。ここで、停止表示の種類には、仮停止表示（仮停止）と確定停止表示（確定停止）とがある。仮停止とは、演出図柄のスクロール表示（変動表示）が一旦停止（一時停止）され、演出図柄が表示画面上の所定の停止位置（例えば演出図柄表示領域 7 b）にて、その数字やキャラクタ等を認識できる程度に僅かに動いた状態に表示されることを意味する。僅かに動いた状態のことを「揺れ変動」ともいう。一方、確定停止とは、演出図柄のスクロール表示（変動表示）が終了して、演出図柄が表示画面上の所定の停止位置（例えば演出図柄表示領域 7 b）にて、その数字やキャラクタ等を認識できる状態で完全に停止して表示されることを意味する。演出図柄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）されること（導出表示されること）となる。したがって、演出図柄の仮停止は、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。

【0190】

S4505において決定（選択）する停止演出図柄は、仮停止する図柄（以下「仮停止図柄」ともいう。）と、確定停止する図柄（以下「確定停止図柄」ともいう。）である。具体的に、演出図柄遊技演出（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ってリーチ有り外れの場合は、「787」等の 3 つの演出図柄 8 L, 8 C, 8 R のうち 1 つの演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目（リーチ外れ目、外れ態様）とされ、リーチ無し外れの場合は、「635」等の 3 つの演出図柄 8 L, 8 C, 8 R のうち少なくとも 1 つの演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目（完全外れ目、外れ態様）とされる。

【0191】

一方、特別図柄当否判定の結果が大当たりである場合の停止演出図柄（確定停止図柄）は、大当たりの種別が 16 R 第 1 大当たり及び 16 R 第 6 大当たりの何れかであれば「7」のゾロ目（777）とされ、6 R 第 2 ～ 第 5 大当たり及び 16 R 第 11 大当たり（実質 10 R 大当たり）の何れかであれば、「7」以外の奇数図柄のゾロ目（111、333等）または偶数図柄（青図柄）のゾロ目（222、444等）とされ、RUBに相当する大当たりであれば「3 3」や「4 4」等の専用図柄「」を含む RUB 専用出目とされ、2 R 大当たりであれば「135」等の予め定めた出目（チャンス目）とされる。尚、RUB 専用出目を構成する停止演出図柄（確定停止図柄）のうち、専用図柄「」とされる中演出図柄 8 C 以外の左右演出図柄 8 L, 8 R（第 1 停止図柄、第 2 停止図柄）については「7」以外の数字

図柄とされる。また、「7」のゾロ目(777)は、16R第1大当り又は16R第6大当りでしか出現しない16R確変大当り(RUB除く)専用の停止演出図柄(停止表示態様)となっている。

【0192】

また、確定停止に至る前の変動表示の途中で一旦仮停止される演出図柄8、すなわち仮停止図柄は、基本的には、前述のゾロ目(大当り態様)以外の出目(リーチ外れ目、完全外れ目等)とされる。但し、例えば、演出図柄8をゾロ目で停止した後に再度変動表示させる所謂「再抽選」を実行する変動演出パターンの場合には、仮停止図柄がゾロ目(大当り態様)とされる。この場合、仮停止図柄は、相対的に有利度合の低い大当り(例えば確変大当りよりも有利度合の低い通常大当り)に対応する出目とされる。さらに、演出図柄8は、変動表示が終了して確定停止する直前(間際)にも仮停止されることから、確定停止直前に仮停止する演出図柄8も仮停止図柄であるが、この場合の仮停止図柄は確定停止図柄と同じとなる。

【0193】

ここで、演出モードA(低確率時短なし)は低ベース状態であり、低ベース状態では主として第1特別図柄の変動表示が行われる。このため、低ベース状態における特別図柄当否判定の結果として、16R第6大当り、RUB、16R第11大当り(実質10R大当り)等の第2特別図柄に対応する大当りが得られるのは稀である。また、演出モードB(低確率時短あり)、演出モードC(高確率時短あり)、演出モードD、E(低確率時短あり又は高確率時短あり)は何れも高ベース状態であり、高ベース状態では主として第2特別図柄の変動表示が行われる、このため、高ベース状態における特別図柄当否判定の結果として、16R第1大当りや6R第2~第5大当り等の第1特別図柄に対応する当りが得られるのは稀である。さらに、本実施例で示す演出図柄8の停止表示態様(出目、図柄組合せ)はあくまでも一例であり、停止演出図柄(仮停止図柄、確定停止図柄)として何を停止表示するかは適宜設定可能である。

【0194】

本実施例のパチンコ遊技機1には、演出図柄8の変動態様(変動演出パターン)として、リーチA、リーチB、リーチC、スーパーリーチ(「SPリーチ」ともいう。)A、スーパーリーチB、スーパーリーチC、キャラクタ演出等が設定されており、S4505で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない(これを「ノーマル変動」ともいう。)かが決定される。そして、リーチ有り変動演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び変動演出パターン決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。ここで、演出図柄遊技演出としてSPリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当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、ノーマルリーチ演出と比較して大当り信頼度(大当りとなる可能性)の高い遊技演出であるといえる。尚、リーチ演出は、主として、変動時間が30000ms以上の変動パターン(図9を参照)を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定(実行)され得る。そのうち、変動時間が45000ms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。

【0195】

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

われる。

【 0 1 9 6 】

具体的に、例えば、特図保留球数や遊技状態に応じた特別図柄の変動時間短縮機能が作動していない場合（変動時間短縮機能非作動時）において、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが変動表示を開始した場合、当該変動開始から所定時間（例えば9秒）が経過したタイミングで左演出図柄8L（第1停止図柄）が停止（仮停止）し、これに続いて右演出図柄8R（第2停止図柄）が停止（仮停止）する。このとき、左右の演出図柄8L, 8Rが同じ数字の図柄で停止してリーチが成立すればリーチ演出に発展し、リーチが成立しなければ（つまり、ノーマル変動であれば）、右演出図柄8R（第2停止図柄）の停止（仮停止）に続いて中演出図柄8C（第3停止図柄）が停止（仮停止）する。本実施例では、ノーマル変動にて、演出図柄8の変動開始から第3停止図柄（本例では中演出図柄8C）が停止（仮停止）するまでにかかる時間は11秒となっている。尚、特別図柄の変動時間短縮機能が作動している場合のノーマル変動では、変動表示の開始から左演出図柄8L（第1停止図柄）が停止（仮停止）するまでにかかる時間が通常（変動時間短縮機能非作動時）よりも短くなり、これに伴って、右演出図柄8R（第2停止図柄）および中演出図柄8C（第3停止図柄）が停止（仮停止）するまでにかかる時間も短くなる。

10

【 0 1 9 7 】

また、本実施例のパチンコ遊技機1は、S4505で決定（設定）可能な演出図柄8の変動演出パターンとして、演出図柄8の変動表示を複数回行うように見せる複数変動態様を備えている。複数変動態様のことを「再変動態様」や「疑似連態様」ともいう。再変動態様（「再変動パターン」ともいう）に基づく演出図柄8の変動表示（「再変動演出」や「疑似連演出」ともいう）では、演出図柄8を変動表示した後に一旦仮停止させるとともに該仮停止後に演出図柄8を再び変動させる再変動表示（単に「再変動」ともいう）が行われる。例えば、演出図柄8の変動表示を開始して当該変動表示の速度（変動速度）が高速で略一定となった後、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rのうち最終停止図柄（第3停止図柄）である中演出図柄8Cを前述の再変動図柄として、演出図柄8の仮停止表示を行った後、演出図柄8を再び高速で変動表示（再変動）させる。こうした演出図柄8の再変動（および仮停止）の実行回数が、再変動パターンによって定められる。尚、再変動演出にて仮停止させる演出図柄の数は少なくとも1つであればよい。したがって、本実施例のように3つの演出図柄をすべて仮停止させた後に再変動させるだけでなく、2つの演出図柄（例えば左演出図柄8Lと右演出図柄8R）を仮停止させた後に3つの演出図柄をすべて再変動させたり、1つの演出図柄（例えば左演出図柄8L）を仮停止させた後に3つの演出図柄をすべて再変動させたりすることも可能である。

20

30

【 0 1 9 8 】

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

40

【 0 1 9 9 】

尚、前述のS4502での変動開始コマンドの解析結果により特定可能な特別図柄当否判定の結果、すなわち今回の特図変動表示に係る当否判定（大当たり判定）の結果（大当たり又は外れ）や、同じく変動開始コマンドの解析結果により特定可能な特別図柄の変動パターン情報、すなわち今回の特図変動表示に係る変動パターン、さらには前述のS4400で記憶される演出保留情報により特定可能な事前判定結果、すなわち現在記憶されている特図保留の先読み結果等によって、S4506で設定する予告演出パターン、すなわち実行する予告演出の種類（予告種）や態様、予告演出の有無等は異なるものとなる。また、予告演出を実

50

行する場合、複数の予告演出のうち、一の予告演出（一種類の予告演出）を行うこともあれば、二以上の予告演出（複数種の予告演出）を複合して行うこと、すなわち、一の変動表示中（変動演出中）に複数種の予告演出を各々の実行タイミングで行うこともある。

【0200】

ここで、本実施例では、変動演出（演出図柄8の変動表示）の実行期間（変動開始から終了までの期間）を、（1）演出図柄8（演出図柄8L, 8C, 8R）が変動表示を開始してから、第1停止図柄（左演出図柄8L）または第2停止図柄（右演出図柄8R）が停止表示（仮停止）するまでの期間（以下「第1期間」ともいう。）と、（2）リーチ成立から3つ演出図柄8L, 8C, 8Rが停止表示（仮停止または確定停止）するまでの期間（以下「第2期間」ともいう。）と、（3）3つ演出図柄8L, 8C, 8Rが仮停止した後に変動表示を再開してから確定停止（確定停止表示）するまでの期間（以下「第3期間」ともいう。）との、3つの期間に分けて考えることとし、第1期間から第3期間のうち少なくとも1つの期間で、予告演出を実行することが可能となっている。また、第2期間および第3期間は、変動時間が30000ms以上の変動パターン（図9を参照）に対応する変動演出に設定される期間であり、そのうち第3期間は、変動時間が45000ms以上の変動パターン（図9を参照）に対応する変動演出に設定される期間である。つまり、第2期間にはノーマルリーチ演出の実行期間が含まれ、第3期間には、ノーマルリーチ演出（第2期間）から発展したSPリーチ演出（「発展演出」ともいう。）の実行期間が含まれる。

10

【0201】

尚、第1期間にて実行する予告演出のことを「第1期間予告」や「変動序盤予告」ともいい、第2期間にて実行する予告演出のことを「第2期間予告」や「変動中盤予告」ともいい、第3期間にて実行する予告演出のことを「第3期間予告」や「変動終盤予告」ともいう。

20

【0202】

また、本実施例では、予告演出の一種として、演出ボタン63を用いた演出（以下「操作演出」ともいう。）を備えており、S4506では、その操作演出の実行パターン（以下「操作演出パターン」ともいう。）を、操作演出の実行有無を含めて設定（決定）する。操作演出は、前述した第1期間～第3期間のうち少なくとも1つの期間で実行することが可能となっており、各期間で実行可能な操作演出に係る複数の操作演出パターンを備えている（記憶している）。このため、S4506では、操作演出を実行する場合、当該操作演出を、どのタイミングで（いつ）、どのパターンで（どのように）実行するのかが決定される。すなわち、S4506では、先のS4505で決定（選択）した変動演出パターンに即した操作演出パターンが、操作演出決定用乱数（予告演出決定用乱数の一種）と、操作演出決定テーブル（図示せず）とに基づいて決定（選択）される。操作演出には、「保留先読み予告」として実行されるものや「当該変動予告」として実行されるものが含まれるが、本実施例で説明する操作演出は「当該変動予告」として実行されるものとする。尚、操作演出のことを「入力演出」ともいう。また、第1期間で実行可能な操作演出のことを「第1操作演出」や「第1入力演出」ともいい、第2期間で実行可能な操作演出のことを「第2操作演出」や「第2入力演出」ともいい、第3期間で実行可能な操作演出のことを「第3操作演出」や「第3入力演出」ともいう。

30

40

【0203】

次いで、S4507では、S4505で設定した変動演出パターンおよびS4506で設定した予告演出パターン（操作演出パターンを含む）に基づいて演出図柄8の変動表示（変動演出）や予告演出等を開始するための変動演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4507）、変動演出開始処理を終える。S4507でセットした変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4505で設定された変動演出パターンに対応する所定の変動演出用画像データと、変動演出開始コマンドに基づき特定される予告演出パターン、すなわちS4506で設定された予告演出パター

50

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演出表示（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、演出表示器 102 での 2 個の LED による変動表示（点滅表示）も実行する。

【0204】

〔操作演出パターン決定処理〕

次に、前述の予告演出設定処理（S4506）にて操作演出（第 1 ～ 第 3 操作演出のうちの少なくとも 1 つ）を実行することを決定した場合に、当該実行する操作演出の実行パターン（操作演出パターン）を決定する操作演出パターン決定処理（S4600）について、図 4 3 に基づいて説明する。操作演出パターン決定処理（S4600）は、前述の変動演出開始処理（S4402）によって開始される演出図柄 8 の変動表示（変動演出）が操作演出を含むものである場合に、予告演出設定処理（S4506）の中で実行される処理である。

10

【0205】

前述したように、本実施例では、演出図柄 8 の変動表示の開始から終了までの期間、すなわち変動演出の実行期間を、大別して、変動序盤の「第 1 期間」、変動中盤の「第 2 期間」および変動終盤の「第 3 期間」の 3 つの期間としており、第 1 期間では第 1 操作演出、第 2 期間では第 2 操作演出、第 3 期間では第 3 操作演出をそれぞれ実行することが可能となっている。このことに対応して、図 4 3 に示すように、操作演出パターン決定処理（S4600）では、まず、実行する操作演出が第 1 操作演出であるか否かを判定し（S4601）、第 1 操作演出でないと判定した場合（S4601でNO）、S4602の処理を行うことなくS4603の処理に移行し、第 1 操作演出であると判定した場合（S4601でYES）、その実行パターンである第 1 操作演出パターンを決定する（S4602）。

20

【0206】

本実施例では、第 1 期間中に発生する所定の操作受付期間内に第 1 演出ボタン 63a が操作されることに基いて第 1 操作演出を実行する。第 1 操作演出として、今回の変動表示（当該変動）においてリーチ演出（ノーマルリーチ、SPリーチ等）や大当り態様の停止表示等の実行可能性（期待度）を示唆する演出（以下「ボタン予告」ともいう。）を備えている。また、ボタン予告（第 1 操作演出）として、所定のキャラクタが期待度の示唆となるコメントを発する様子を表したコメント画像が画像表示装置 7（表示画面 7a）に表示される「コメント予告」（図示せず）と、期待度の示唆となるアイテムが出現する様子を表したアイテム画像が画像表示装置 7（表示画面 7a）に表示される「アイテム予告」（図示せず）と、を備えている。これらコメント予告とアイテム予告の夫々について、コメントやアイテムの内容、種類等が期待度に応じて異なる複数の実行パターンを備えており、S4602では、その複数の実行パターンのうちの何れかを、今回実行するボタン予告（第 1 操作演出）の実行パターン（第 1 操作演出パターン）として決定する。この決定は、前述のS4501にて取得される操作演出決定用乱数（図示せず）と、サブ制御基板 90 の ROM に記憶された第 1 操作演出パターン決定テーブル（図示せず）とに基づいて行われ、今回の変動表示に係る特別図柄当否判定（大当り判定）の結果や特別図柄の変動パターンに応じて、複数の実行パターンのうちの何れかが選択（決定）される。尚、本実施例では、ボタン予告（第 1 操作演出）の実行契機となる第 1 演出ボタン 63a の操作態様を、操作受付期間内に第 1 演出ボタン 63a を 1 回だけ押下（ワンブッシュ）する「短押し」としている。また、操作受付期間とは、演出ボタン 63 の操作（入力手段による入力）を有効なものとして受け付ける期間（受付期間）のことであり、本実施例では、ボタン予告の実行に際しての操作受付期間を「5 秒」としている。

30

40

【0207】

次いで、S4603では、実行する操作演出が第 2 操作演出であるか否かを判定し（S4603）、第 2 操作演出でないと判定した場合（S4603でNO）、S4604の処理を行うことなくS4605の処理に移行し、第 2 操作演出であると判定した場合（S4603でYES）、その実行パターンである第 2 操作演出パターンを決定する（S4604）。この決定は、前述のS4501にて取得される操作演出決定用乱数と、サブ制御基板 90 の ROM に記憶された第 2 操作演出パター

50

ン決定テーブル（図４６を参照）とに基づいて行われるもので、基本的には、前述した第１操作演出パターンの決定（S4602）と同様にして行われる。但し、第２操作演出の実行パターンは第１操作演出（ボタン予告）と異なっている。

【０２０８】

本実施例では、第２期間中に発生する所定の操作受付期間内に第１演出ボタン６３ａが操作されることに基づいて第２操作演出を実行する。第２操作演出として、当該変動にてＳＰリーチ演出に発展することへの期待感を煽る演出（以下「発展煽り予告」ともいう。）を備えている。また、発展煽り予告（第２操作演出）の実行契機となる第１演出ボタン６３ａの操作態様を、操作受付期間内に第１演出ボタン６３ａを繰り返し押下する「連打」としており、操作受付期間内での繰り返し押下回数（以下「連打回数」ともいう。）に応じた態様で発展煽り予告（第２操作演出）が実行される。具体的に、操作受付期間内での連打回数が所定回数に達した場合には、ＳＰリーチ演出への発展の期待度がより高まる旨を示唆する態様（以下「第１発展煽り態様」ともいう。）で発展煽り予告が実行され、所定回数に達しなかった場合には、ＳＰリーチ演出への発展の期待度が然程高くない旨を示唆する態様（以下「第２発展煽り態様」ともいう。）で発展煽り予告が実行される。

【０２０９】

本実施例では、一般に遊技者が出現（実行）を期待する「第１発展煽り態様」の発展煽り予告が実行されることとなる連打回数（以下「目標連打回数」ともいう。）を「４０回」の固定回数としている。また、発展煽り予告（第２操作演出）の実行に際しての操作受付期間として、長さが異なる複数の操作受付期間を設けている。この操作受付期間の長さの違いによって発展煽り予告（第２操作演出）の実行パターン（第２操作演出パターン）が定められている。具体的に、図４６に示すように、第２操作演出パターンとして「パターンＡ～Ｅ」の５つのパターンを備えており、そのうちのパターンＣの操作受付期間を基準として、当該基準よりも操作受付期間が短い２つのパターンＡ，Ｂと、当該基準よりも操作受付期間が長い２つのパターンＤ，Ｅとを備えている。各パターンの操作受付期間は、パターンＡが「３秒」、パターンＢが「４秒」、パターンＣが「５秒」、パターンＤが「７秒」、パターンＥが「１０秒」となっている。これら各パターンの操作受付期間と、発展煽り予告が第１発展煽り態様で実行されることとなる連打回数（本例では４０回）との関係により、操作受付期間内での所定回数（本例では「４０回」）の連打を達成できる可能性の高低（難易度）が定められる。本実施例の場合、１秒あたり「８回」のペースで第１演出ボタン６３ａを連打すると、５秒で「４０回」の連打を行うことが可能であり、これを基準として第２操作演出パターン（パターンＡ～Ｅ）を定めている。つまり、パターンＣが基準のパターンとなっている。このため、４０回の連打を達成できる可能性は、パターンＡ（３秒）が最も低く（略不可能）、パターンＢ（４秒）、パターンＣ（５秒）、パターンＤ（７秒）、パターンＥ（１０秒）の順で高くなる。したがって、遊技者にとっては、基準よりも操作受付期間が長くなるほど、時間的な余裕を持って４０回（目標連打回数）の連打を達成することが可能となる。尚、目標連打回数（所定回数）は「４０回」である必要はなく、演出ボタンの操作性や仕様、操作（入力）の検知間隔（検知幅）、操作受付期間の長さ等に応じて、任意に定めることが可能である。

【０２１０】

また、本実施例の第２操作演出パターン決定テーブルは、パターンＡ～Ｅのうちの何れかを、特別図柄当否判定の結果（大当たり、外れ）に応じて決定（選択）することが可能なデータ構造となっている。すなわち、特別図柄当否判定の結果（大当たり、外れ）に応じて、「０」～「９９」までの範囲からなる操作演出決定用乱数値をパターンＡ～Ｅに割り当ててあり、大当たりの場合には操作受付期間が相対的に長いパターンの選択率が高くなり、外れの場合には操作受付期間が相対的に短いパターンの選択率が高くなるデータ構造となっている。このため、第２期間における発展煽り予告では、ＳＰリーチ演出への発展や大当たりに対する期待度は、操作受付期間が最長の１０秒となるパターンＥが最も高く、以下、パターンＤ（７秒）、パターンＣ（５秒）、パターンＢ（４秒）、パターンＡ（３秒）の順で低くなる。S4604では、このような第２操作演出パターン決定テーブルを用いて、

発展煽り予告の実行パターン（第2操作演出パターン）を決定（選択）する。尚、発展煽り予告の内容についての詳細は後述する。

【0211】

次いで、S4605では、実行する操作演出が第3操作演出であるか否かを判定し（S4605）、第3操作演出でないと判定した場合（S4605でNO）、S4606の処理を行うことなく本処理を終え、第3操作演出であると判定した場合（S4605でYES）、その実行パターンである第3操作演出パターンを決定して（S4606）、本処理を終える。本実施例では、第3期間中に発生する所定の操作受付期間内に第2演出ボタン63bが操作されることに基づいて、第3操作演出を実行するものとしている。第3操作演出として、当該変動にて大当り態様が確定停止されることへの期待感を煽る演出（以下「確定煽り予告」ともいう。）を備えている。また、確定煽り予告（第3操作演出）として、大当り態様が確定停止される可能性が極めて高いことを示唆する「高期待度煽り予告」（第1確定煽り予告）と、大当り態様が確定停止される可能性がそれよりも低いことを示唆する「低期待度煽り予告」（第2確定煽り予告）とを備えている。図示は省略するが、高期待度煽り予告では、可動装飾部材14が表示画面7aの手前側に落下（出現）し、低期待度煽り予告では、可動装飾部材14が落下（出現）することなく表示画面7aに所定のカットイン画像が表示される。S4606では、それら2つの実行パターン（高期待度煽り予告、低期待度煽り予告）のうちの何れかを、今回実行する確定煽り予告の実行パターン（第3操作演出パターン）として決定する。この決定は、前述のS4501にて取得される操作演出決定用乱数（図示せず）と、サブ制御基板90のROMに記憶された第3操作演出パターン決定テーブル（図示せず）とに基づいて行われるもので、基本的には、前述した第1操作演出パターンの決定（S4602）や第2操作演出パターンの決定（S4604）と同様にして行われる。第3操作演出に関しては、当該変動に係る特別図柄当否判定の結果が大当りの場合には、「低期待度煽り予告」よりも「高期待度煽り予告」の方が実行（選択）される可能性が高くなっており、外れの場合には、「高期待度煽り予告」よりも「低期待度煽り予告」の方が実行（選択）される可能性が高くなっている。

【0212】

また、確定煽り予告（第3操作演出）の実行契機となる第2演出ボタン63bの操作態様として、操作受付期間内に第2演出ボタン63bを1回押圧（ワンブッシュ）する「1回押し」と、操作受付期間内に第2演出ボタン63bを1回引っ張る「引っ張り」と、操作受付期間内に第2演出ボタン63bを左右何れかの方向（一方向）に回転させる「回転」と、を設けている。確定煽り予告の実行パターン（第3操作演出パターン）には、それらの第2演出ボタン63bの操作態様も含まれており、S4606では、確定煽り予告の実行パターンとともに、第2演出ボタン63bの操作態様（「1回押し」、「引っ張り」又は「回転」）も決定される。尚、確定煽り予告の実行に際しての操作受付期間は「5秒」としている。

【0213】

以上のS4601～S4606からなる操作演出パターン決定処理（S4600）により操作演出パターン（第1～第3操作演出パターンの少なくとも1つ）を決定すると、当該決定した操作演出パターンが前述のS4506の処理により設定される。尚、第1操作演出パターンは、変動時間が12000ms以上の変動パターン（図9を参照）に対応する変動演出にて設定され得る操作演出パターンである。また、第2操作演出パターンは、変動時間が3000ms以上の変動パターン（図9を参照）に対応する変動演出、すなわち、リーチ演出（第2期間）を含む変動演出にて設定され得る操作演出パターンであり、第3操作演出パターンは、変動時間が45000ms以上の変動パターン（図9を参照）に対応する変動演出、すなわち、SPリーチ演出（第3期間）を含む変動演出にて設定され得る操作演出パターンである。

【0214】

[操作演出関連処理]

次に、10msタイマ割り込み処理（S4010）にて実行される操作演出関連処理（S4304

）について説明する。操作演出関連処理（S4304）は、演出ボタン63（第1演出ボタン63a、第2演出ボタン63b）による演出（操作演出）の実行に係る処理である。図44に示すように、操作演出関連処理（S4304）では、まず、操作受付期間フラグがOFFであるか否かを判定し（S4701）、OFFでない（ONである）と判定した場合（S4701でNO）、後述するS4706の処理に移行する。一方、操作受付期間フラグがOFFであると判定した場合（S4701でYES）、操作受付期間の開始タイミングであるか否かを判定し（S4702）、開始タイミングでない場合（S4702でNO）、S4703以降の処理を行うことなく本処理（操作演出関連処理）を終え、開始タイミングである場合（S4702でYES）、操作受付期間フラグをONにする（S4703）。

【0215】

10

ここで、操作受付期間とは、前述したように、演出ボタン63の操作（入力手段による入力）を有効なものとして受け付ける期間（受付期間）のことである。前述のS4506にて操作演出パターンが設定された場合、これを受けて開始される変動演出は、その操作演出パターンに基づく演出を伴うもの（操作演出あり変動演出）となるが、当該変動演出の実行中に操作演出の実行タイミングが到来すると（S4702でYES）、これに伴って操作受付期間フラグをONにして（S4703）、操作受付期間を開始（発生）させるのである。したがって、操作受付期間フラグの設定状況（ON/OFF）に基づいて操作受付期間中であるか否かを特定することが可能であり（S4701）、このことから操作受付期間フラグは、操作受付期間中であるか否かを示すフラグであるといえる。このように操作受付期間フラグをONにする処理（S4703）を行う演出制御用マイコン91（サブ制御部）は「受付期間発生手段」として機能するものといえる。尚、変動演出中（演出図柄8の変動表示中）の操作演出の実行タイミングは、前述のS4505で設定される変動演出パターン及びS4506で設定される操作演出パターン（予告演出パターン）に基づくものであり、前述した「第1期間」、「第2期間」および「第3期間」の3つの期間のうち1又は複数の期間において発生し得るものである。

20

【0216】

次いで、S4704では、操作受付期間タイマをセットする（S4704）。操作受付期間タイマは、操作受付期間の開始から終了までの時間、すなわち、操作受付期間の長さを規定するためのタイマである。本実施例では、操作受付期間タイマを減算式のタイマとしている。また、第1操作演出パターンに基づくボタン予告の実行に際しての操作受付期間と、第3操作演出パターンに基づく確定煽り予告の実行に際しての操作受付期間については、何れも一律「5秒」（固定時間）としている。さらに、第2操作演出パターンに基づく発展煽り予告の実行に際しての操作受付期間については、第2操作演出パターンのパターン種（パターンA～E）によって異なるものとなっており、「3秒」～「5秒」、「7秒」及び「10秒」の何れか（可変時間）となる（図46を参照）。このため、S4704でセットする操作受付期間タイマの値（設定値）は、今回実行することとなる操作演出（実行対象の操作演出）に係る操作演出パターンに応じて決まることとなる。例えば、操作演出パターンが「第1操作演出パターン」である場合と「第3操作演出パターン」である場合には、操作受付期間タイマに「5000ms」をセットする。また、操作演出パターンが「第2操作演出パターン」である場合には、そのパターン種が「パターンA」であれば「3000ms」、「パターンB」であれば「4000ms」、「パターンC」であれば「5000ms」、「パターンD」であれば「7000ms」、「パターンE」であれば「10000ms」を、それぞれ操作受付期間タイマにセットする。こうしてS4704でセットされる操作受付期間タイマは、後述の操作促進演出の開始に伴って作動（時間計測）を開始する。尚、操作受付期間は本実施例で示すものに限定されるものではなく、変動演出パターンや操作演出パターンに応じて適宜定めることが可能であり、操作受付期間タイマは加算式のタイマであってもよい。また、S4704の処理を実行する演出制御用マイコン91（サブ制御部）は、操作受付期間として所定時間を設定可能な設定手段として機能するといえる。

30

40

【0217】

50

次いで、S4705では、演出ボタン63の操作を遊技者に促すための操作促進演出（以下単に「促進演出」ともいう。）を開始するための促進演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットする（S4705）。前述したように、本パチンコ遊技機1には、第1演出ボタン63aと第2演出ボタン63bの2種類の演出ボタンが設けられており（図1、図5等を参照）、操作演出で使用する演出ボタン（操作対象の演出ボタン）の種類、操作態様、操作受付期間の長さ等が、操作演出パターンによって定められている。このことに対応して、S4705でセットされる促進演出開始コマンドは、前述のS4506で設定された操作演出パターンに基づく操作演出、すなわち、今回の操作演出に係る操作対象の演出ボタン（第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63b）、その操作態様及び操作受付期間を特定可能な情報を含んでいる。この促進演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により
10 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、受信した促進演出開始コマンドに基づき特定される演出ボタンの種類、その操作態様及び操作受付期間に対応する促進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促進演出を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

【0218】

ここで、促進演出は、例えば、図47（a）に示すように、演出ボタン（図示のものは第1演出ボタン63a）の外観を模した演出ボタン画像BGと、操作受付期間を示す操作受付期間画像KGを、変動演出を表示中の表示画面7aに表示することにより行われる。前述したように、本実施例では、演出ボタンとして第1演出ボタン63aと第2演出ボタン63bの2種類が存在し、各演出ボタンの操作態様として「短押し」、「連打」等の複
20 数の態様が存在するものとなっている。このことに対応して、促進演出では、今回の操作演出の実行に係る操作対象の演出ボタンが、その操作態様に応じた態様で動く様子を表した画像（動画像）を、演出ボタン画像BGとして表示する。例えば、操作対象の演出ボタンが第1演出ボタン63aであり、その操作態様が「短押し」である場合、第1演出ボタン63aが上方に突出した状態から下降し、その後元の状態に戻る（上昇する）様子を表した画像（動画像）を表示する。また、図47（a）に示すように、演出ボタン画像BGの下方には、操作受付期間の残り時間をレベルゲージで表した画像（動画像）を、操作受付期間画像KGとして表示する。このような促進演出を通じて、遊技者は、操作すべき演出ボタン（操作対象の演出ボタン）やその操作態様、操作受付期間の長さ（残り時間）等を認識することが可能となる。
30

【0219】

尚、図47（a）に示す操作受付期間画像KGは、第1操作演出パターン（ボタン予告に対応するもの、すなわち、第1期間中に「5秒」の操作受付期間が発生した場合に対応するものであり、図中、操作受付期間画像KG（レベルゲージ）の黒色部分が残り時間を示すものとなっている。図47（a）では、操作受付期間が開始されてからの当該期間の進行中を示しており、操作受付期間の経過（進行）に伴って操作受付期間画像KG（レベルゲージ）の黒色部分が左から右へ減少していく態様で、操作受付期間の残り時間が表示される。また、第2操作演出パターン（発展煽り予告）に対応する操作受付期間画像KGについては、図47（b）に示すように、第2操作演出パターンのパターン種（パターンA～E）に応じて操作受付期間の長さ（時間）が異なる5種類の操作受付期間画像を備え
40 ており、実行する第2操作演出パターンのパターン種に応じて、それら5種類のうちの何れかが表示される。さらに、図47（a）、（b）では第1演出ボタン63aの外観を模した演出ボタン画像BGを示しているが、操作対象の演出ボタンが第2演出ボタン63bである場合（第3操作演出パターンの場合）には、第2演出ボタン63bの外観を模した演出ボタン画像BGが、その操作態様（1回押し、引っ張り、回転等）に応じた動きを伴って表示される。第3操作演出パターンでは、第1操作演出パターンや第2操作演出パターンのパターンCと同様に、「5秒」の操作受付期間に対応する操作受付期間画像KGが表示される。

【0220】

ここで、促進演出を構成する演出ボタン画像BGと操作受付期間画像KGの何れか一方
50

または両方のことを「促進画像」や「操作促進画像」ともいう。また、こうした促進演出を実行するにあたり、促進演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットして画像制御基板100に送信する処理を行う演出制御用マイコン91と、当該コマンドに基づいて促進画像（操作促進画像）を画像表示装置7（表示画面7a）に表示する処理を行う画像制御用マイコン101は、「促進画像表示手段」として機能するものといえる。さらに、操作受付期間画像KGを表示する画像表示装置7（表示画面7a）や、操作受付期間画像KGの表示（促進演出の実行）に係る処理を行う演出制御用マイコン91及び画像制御用マイコン101は、「報知手段」として機能するものといえる。

【0221】

次いで、S4706では、演出ボタン63（第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63b）が操作されたか否かを判定する（S4706）。このS4706の判定は、前述の2msタイマ割り込み処理（S4009）にて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作成されるスイッチデータ、すなわち、前述のスイッチ状態取得処理（S4303）にてRAMに格納されたスイッチデータを参照して行われる。その結果、演出ボタン63が操作されたと判定した場合（S4706でYES）、図45に示す後述のS4710以降の処理を行い、演出ボタン63が操作されていないと判定した場合（S4706でNO）、S4704でセットされた操作受付期間タイマが「0」（ゼロ）であるか否かを判定する（S4707）。前述したようにS4704では、操作演出パターンに応じた操作受付期間を定める時間がセットされ、該操作受付期間タイマが減算式とされていることから、S4707で操作受付期間タイマが「0」でないと判定されれば（S4707でNO）、操作受付期間は未だ残っていることとなり、「0」であると判定されれば（S4707でYES）、操作受付期間が経過（終了）したこととなる。そこで、操作受付期間タイマが「0」でないと判定した場合（S4707でNO）、S4708以降の処理を行うことなく本処理を終え、操作受付期間タイマが「0」であると判定した場合（S4707でYES）、促進演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットするとともに（S4708）、操作受付期間フラグをOFFして（S4709）、本処理を終える。S4708でセットした促進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上で実行していた促進演出を終了する。これにより、それまで表示画面7aに表示されていたボタン画像BGおよび操作受付期間画像KGが画面上から消去される。

【0222】

これに対し、S4706にて演出ボタン63が操作されたと判定した場合（S4706でYES）、すなわち、操作有効期間内（促進演出の実行中）に操作対象の演出ボタンが所定の操作態様で操作された場合、図45に示すS4710にて、実行対象の操作演出が第2操作演出（発展煽り予告）であるか否かを判定する（S4710）。前述したように、本実施例では、変動演出の実行中における操作演出の実行可能なタイミングとして、「第1期間」、「第2期間」及び「第3期間」の3つの期間を定めており、第1期間で実行可能な操作演出を「第1操作演出」とし、第2期間で実行可能な操作演出を「第2操作演出」とし、第3期間で実行可能な操作演出を「第3操作演出」としている。そして、第1～第3操作演出のうち、第2操作演出については、第1演出ボタン63aの複数回の操作（押下）を要する操作態様（連打）となっており、第1操作演出および第3操作演出については、第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63bの1回の操作で足る操作態様（押下、押圧、引っ張り、回転等）となっている。このことに対応して、S4710では、実行対象の操作演出（操作演出パターン）が第2操作演出（第2操作演出パターン）であるか否かを判定するのである。

【0223】

S4710にて、実行対象の操作演出が第2操作演出（発展煽り予告）でないと判定した場合（S4710でNO）、すなわち、今回の実行対象の操作演出が第1操作演出（ボタン予告）又は第3操作演出（確定煽り予告）である場合、その第1操作演出または第3操作演出の実行を指示する操作演出コマンド（第1操作演出コマンド又は第3操作演出コマンド）をサブ出力バッファにセットするとともに（S4713）、操作受付期間フラグをOFFにして

(図44のS4709)、本処理を終える。一方、今回の実行対象の操作演出が第2操作演出(発展煽り予告)であると判定した場合(S4710でYES)、連打回数カウンタのカウント値が「40」であるか否かを判定する(S4711)。ここで、連打回数カウンタとは、第1演出ボタン63aの連打回数を計数するカウンタ(計数手段)であり、実行対象の操作演出(操作演出パターン)が第2操作演出(第2操作演出パターン)である場合、第1演出ボタン63aが操作される毎、すなわち、第1演出ボタン検知スイッチ63cが第1演出ボタン63aの押下を検知する毎に、1加算されるものである。S4711にて連打回数カウンタのカウント値が「40」であると判定した場合(S4711でYES)、連打回数カウンタを初期化(リセット)して(S4712)、第2操作演出(ここでは「第1発展煽り態様の発展煽り予告」)の実行を指示する操作演出コマンド(第2操作演出コマンド)をサブ出力バッファにセットするとともに(S4713)、操作受付期間フラグをOFFにして(図44のS4709)、本処理を終える。尚、「第1発展煽り態様の発展煽り予告」は、前述のように、操作受付期間内での連打回数が目標連打回数(本例では「40回」)に達した場合の第2操作演出である。

10

20

30

40

50

【0224】

S4713でセットされた操作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、操作演出コマンドの受信に基づいて、今回実行する操作演出に対応する操作演出用画像データを画像制御基板100のROMから読み出し、これまで実行していた促進演出を終了(ボタン画像等を消去)して、読み出した画像データによる操作演出、すなわち「ボタン予告」、「第1発展煽り態様の発展煽り予告」または「確定煽り予告」を、画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。こうして実行される操作演出の態様(実行態様)は、前述のS4506で設定された操作演出パターンに基づくものであり、ここでの操作演出は何れも「当該変動予告」として実行されるものとしている。したがって、遊技者は、画像表示装置7の表示画面7aに表示される操作演出を通じて、現在実行中の演出図柄8の変動表示(変動演出)に係るSPリーチ発展や大当りの期待度(信頼度)を予測することが可能となる。

【0225】

これに対し、S4711にて連打回数カウンタのカウント値が「40」でないと判定した場合(S4711でNO)、連打回数カウンタを1加算し(S4714)、連打演出の実行を指示する連打演出コマンドをサブ出力バッファにセットする(S4715)。このセットされた連打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、連打演出コマンドの受信に基づいて、後述する連打回数カウンタ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、読み出した画像データによる連打回数カウンタ演出を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。連打回数カウンタ演出は、第2操作演出パターンに基づく第2操作演出(発展煽り予告)の実行に先立ち、遊技者により第1演出ボタン63aが押下される毎に、その押下回数(連打回数)をリアルタイムで表示画面7aに表示する演出である。遊技者は、画像表示装置7の表示画面7aに表示される連打回数カウンタ演出を通じて、現在の連打回数(連打の進捗状況)を確認することが可能となる。

【0226】

次いで、S4716にて、操作受付期間タイマが「0」(ゼロ)であるか否かを判定する(S4716)。この判定処理は、前述のS4707と同様の処理であり、S4704でセットされた操作受付期間タイマを対象とするものである。操作受付期間タイマが「0」でないと判定した場合(S4716でNO)、S4717,S4718,S4709の処理を行うことなく本処理を終え(図44を参照)、操作受付期間タイマが「0」であると判定した場合(S4716でYES)、連打回数カウンタを初期化(リセット)して(S4717)、連打未達演出コマンド(第2操作演出コマンド)をサブ出力バッファにセットするとともに(S4718)、操作受付期間フラグをOFFして(図44のS4709)、本処理を終える。S4718でセットされた連打未達演出コマンド(第2操作演出コマンド)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、連打未達演出コマンドの受信に基づいて、連打

回数未達時の操作演出（ここでは「第2発展煽り態様の発展煽り予告」）に対応する操作演出用画像データを画像制御基板100のROMから読み出し、これまで実行していた促進演出を終了（ボタン画像等を消去）して、読み出した画像データによる操作演出（第2発展煽り態様の発展煽り予告）を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。尚、「第2発展煽り態様の発展煽り予告」は、前述のように、操作受付期間内での連打回数が目標連打回数（本例では「40回」）に達しなかった場合の第2操作演出である。こうして実行される「第2発展煽り態様の発展煽り予告」（第2操作演出）も、前述のS4506で設定された操作演出パターンに基づくものであり、「当該変動予告」として実行されるものである。

【0227】

以上のような各種の操作演出（第1～第3操作演出）を実行するにあたり、各種の演出コマンド（操作演出コマンド、連打未達演出コマンド等）をサブ出力バッファにセットして画像制御基板100に送信する処理を行う演出制御用マイコン91と、当該コマンドに基づいて操作演出用の画像を画像表示装置7（表示画面7a）に表示する処理を行う画像制御用マイコン101は、「所定演出実行手段」として機能するものといえる。

【0228】

〔発展煽り予告〕

次に、演出図柄8の変動表示中（変動演出の実行中）であって第2期間（リーチ成立後）に実行可能な「発展煽り予告」（第2操作演出）について説明する。前述のように、演出図柄8の変動表示の開始から終了までの期間（変動演出の実行期間）は、大別して「第1期間」、「第2期間」及び「第3期間」の3つの期間に分けることができるところ、このうち第2期間は、リーチ成立から演出図柄8停止（仮停止）するまでの期間、すなわち「リーチ成立後、SPリーチ演出に発展する前までの期間」となる。このような第2期間中に、第2操作演出パターンに基づく操作受付期間（図46を参照）を発生させ、当該受付期間中での第1演出ボタン63aの連打を遊技者に促すことで、SPリーチ演出発展に対する遊技者の期待感を煽ることが可能となっている。

【0229】

具体的には、予告演出設定処理（S4506）による第2操作演出パターンの設定を受けて画像表示装置7の表示画面7a上で演出図柄8の変動表示（変動演出）が開始されると、当該変動中の第1期間が経過するタイミングでリーチ成立となり、これに続く第2期間にてリーチ演出（ノーマルリーチ）が行われる。その後、第2期間中（リーチ中）の所定時期に、リーチ状態にある演出図柄8が表示画面7aの左上に縮小表示されるとともに、制限時間内（操作受付期間内）での目標連打回数（所定回数）の連打を遊技者に指示する演出（以下「指示演出」ともいう。）が表示画面7aにて実行される（図48（a）を参照）。当該指示演出は、前述のS4506で設定された第2操作演出パターン、すなわち、前述の操作演出パターン決定処理（S4600）で決定された第2操作演出パターン（図46を参照）に準じた内容で、操作受付期間の開始前に実行されるものであり、例えば、図48（a）に示すように「 秒以内に40回以上連打しろ！」といった文字を表示することにより行われる。この場合、指示演出の内容は、例えば、第2操作演出パターンが「パターンA」であれば「3秒以内に40回以上連打しろ！」となり、「パターンC」であれば「5秒以内に40回以上連打しろ！」となり、「パターンE」であれば「10秒以内に40回以上連打しろ！」となる。

【0230】

その後、図48（b）に示すように、表示画面7aでは、前述の指示演出に続いて、操作受付期間の開始タイミング（連打開始タイミング）の到来に合わせて、操作受付期間が間もなく開始される旨を示す演出（以下「開始報知演出」ともいう。）が実行され、次いで、操作受付期間の開始に伴って、図48（c）に示すように促進演出が実行（開始）される。前述したように、促進演出は、演出ボタン画像BG及び操作受付期間画像KGを表示することにより行われるものであり、そのうちの操作受付期間画像KGについては、S4506で設定された第2操作演出パターン（S4600で決定された第2操作演出パターン）に準

10

20

30

40

50

じた態様の画像（図４７（ｂ）を参照）が表示される。また、表示画面７ａでは、促進演出の実行中、すなわち操作受付期間中、第１演出ボタン６３ａが連打されることに基づいて、その連打の実行回数をリアルタイムで示す連打回数カウント演出が行われる（図４８（ｃ）を参照）。この連打回数カウント演出は、前述したサブ制御基板９０から画像制御基板１００へ送信される連打演出コマンドに基づいて行われるもので、連打回数を更新（加算）して示すことが可能な連打回数画像ＲＧを表示画面７ａに表示することにより行われる。連打回数カウント演出により示される連打回数は、連打回数カウンタ（図４５を参照）のカウント値に等しく、当該カウント値を示すともいえる。

【０２３１】

そして、操作受付期間画像ＫＧによって示される操作受付期間内での第１演出ボタン６３ａの連打回数が所定の目標連打回数（本例では「４０回」）に達した場合、表示画面７ａでは、図４８（ｄ１）に示すように、ＳＰリーチ演出発展の期待度が高まる旨を示唆する「第１発展煽り態様」で発展煽り予告が実行される。本実施例では、第１発展煽り態様の発展煽り予告として、ＳＰリーチ演出で登場する所定の味方キャラクタのカットイン画像ＣＧを表示するものとしている。一方、操作受付期間画像ＫＧによって示される操作受付期間内での第１演出ボタン６３ａの連打回数が目標連打回数（本例では「４０回」）に達しなかった場合、表示画面７ａでは、図４８（ｄ２）に示すように、ＳＰリーチ演出発展の期待度が然程高くない旨を示唆する「第２発展煽り態様」で発展煽り予告が実行される。本実施例では、第２発展煽り態様の発展煽り予告として、所定の敵キャラクタと「・・」の文字を表した背景画像ＨＧを表示するものとしている。

【０２３２】

以上の「指示演出」から「発展煽り予告」まで（図４８（ａ）～（ｄ１）又は（ｄ２）まで）の演出表示が、リーチ成立後、ＳＰリーチ演出に発展する前までの間に行われる。そして、発展煽り予告（第１発展煽り態様又は第２発展煽り態様）は、第３期間に移行するか否かの分岐タイミングに合わせて実行されるものとなっており、発展煽り予告の後、実行中の変動演出が第３期間に進んでＳＰリーチ演出（発展演出）に発展するか、第３期間に進むことなく（ＳＰリーチ演出に発展することなく）変動演出が終了することとなる。尚、「指示演出」から「発展煽り予告」までの一連の演出を総じて「発展煽り演出」として捉えることも可能である。

【０２３３】

〔実施例１の作用効果〕

以上に説明した本実施例のパチンコ遊技機１では、演出図柄８の変動表示の開始から終了までのうち、大別すると、（１）左演出図柄８Ｌ（第１停止図柄）が停止（仮停止）するまでの第１期間と、（２）右演出図柄８Ｒ（第２停止図柄）が停止（仮停止）してリーチ成立となってから３つ演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止（仮停止または確定停止）するまでの第２期間と、（３）３つ演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが仮停止した後に再変動を開始してから確定停止するまでの第３期間と、の３つの期間において、演出ボタン６３（入力手段）による操作演出（入力演出）が実行可能となっている。そして、それら３つの期間のうち、第２期間にて実行可能な操作演出（第２操作演出）として、操作受付期間内での第１演出ボタン６３ａの連打回数に応じた発展煽り予告（第１発展煽り態様、第２発展煽り態様）を実行することが可能となっており、当該発展煽り予告の実行にあたっての操作受付期間は、変動演出の開始に際して設定される第２操作演出パターンの種類によって変動し得るものとなっている（図４６を参照）。このため、遊技者にしてみれば、操作受付期間画像ＫＧによって示される操作受付期間の長さ（図４７（ｂ）を参照）によっては、時間的余裕を持って所定回数（本例では「４０回」）の連打を行える場合もあれば、そうでない場合もある。つまり、所定回数（目標連打回数）の連打を操作受付期間内に終わらせるのが容易となる場合もあれば、難しくなったり不可能となったりする場合もある。これにより、促進演出として画像表示装置７（表示画面７ａ）に表示される操作受付期間画像ＫＧによって示される（報知される）操作受付期間（残り時間）に遊技者を注目させて、遊技興趣を向上させることが可能となる。特に、本実施例では、第１発展煽り態様での

発展煽り予告の実行に必要な目標連打回数（所定回数）を固定の回数としているので、発展煽り予告が第１発展煽り態様と第２発展煽り態様の何れで実行されるかは、操作受付期間の長短により左右されることとなる。したがって、操作受付期間画像ＫＧによって示される（報知される）操作受付期間に遊技者の関心を集めやすいものとなる。

【０２３４】

また、本実施例のパチンコ遊技機１では、第２操作演出を実行するにあたっての操作受付期間（受付時間）を、第２操作演出パターンの種類に応じて複数設けており（図４６を参照）、変動演出の開始に際して設定される第２操作演出パターンに基づいて操作受付期間タイマをセットし（図４４のＳ４７０４を参照）、これに応じた操作受付期間画像ＫＧを表示するものとなっている。このように、操作受付期間を操作演出パターンの種類に応じて時間により管理可能とすることで、操作受付期間の多様化を図るのが容易となる。これにより、操作受付期間のバリエーションを増やして、遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

【０２３５】

また、本実施例のパチンコ遊技機１では、操作受付期間の長さが互いに異なる複数の第２操作演出パターンのうちの何れかを、特別図柄当否判定の結果に基づいて選択（決定）することが可能となっており、特別図柄当否判定結果の結果が大当りの場合には操作受付期間が相対的に長いパターンの選択率が高くなっており、外れの場合には操作受付期間が相対的に短いパターンの選択率が高くなっている（図４６を参照）。このような選択条件にしたがって選択（決定）される第２操作演出パターンに基づいて、第２操作演出（発展煽り予告）の実行に際しての操作受付期間が設定され、これに応じた操作受付期間画像ＫＧが表示されるものとなっている。このため、画像表示装置７（表示画面７ａ）に表示される操作受付期間画像ＫＧによって示される（報知される）操作受付期間の長さ（長短）によって、変動演出の結果（変動表示の表示結果）が大当り（特定表示結果）となる可能性（大当り信頼度）を示唆することが可能となる。これにより、操作受付期間画像ＫＧによって示される（報知される）操作受付期間に遊技者を注目させて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

20

【実施例２】

【０２３６】

次に、本発明の実施例２のパチンコ遊技機１について説明する。本実施例は、主として、第２操作演出（発展煽り予告）を含む変動演出の態様と、第２操作演出の実行に際しての促進演出の態様が、前述した実施例１と異なるものとなっている。以下では、実施例１と異なる点（構成、作用効果等）を中心に説明し、実施例１と共通する点（構成、作用効果等）についての説明は省略する。

30

【０２３７】

前述の実施例１では、第２操作演出パターンの設定（Ｓ４５０６、Ｓ４６００）を受けて実行される変動演出において、第２期間に入ってから「指示演出」を起点として発展煽り予告（第２操作演出）の実行に繋がるものとなっていた（図４８を参照）。これに対し、本実施例では、発展煽り予告（第２操作演出）の実行に繋がる演出を第１期間中（リーチ成立前）から実行（開始）するものとしている。

40

【０２３８】

すなわち、予告演出設定処理（Ｓ４５０６）での第２操作演出パターンの設定を受けて画像表示装置７の表示画面７ａ上で演出図柄８の変動表示（変動演出）が開始されて間もなくすると、図４９（ａ）に示すように、変動表示中の演出図柄８が表示画面７ａの左上に縮小表示されるとともに、連打タイム獲得演出が開始される。連打タイム獲得演出は、当該変動演出において後に第１演出ボタン６３ａを連打する際の当該連打が可能となる時間をどれだけ（何秒）獲得できるかを示す演出であり、Ｓ４５０６で設定された第２操作演出パターン（Ｓ４６００で決定された第２操作演出パターン）に基づいて行われる。具体的に、連打タイム獲得演出は、主として、表示画面７ａに、連打タイム獲得演出中であることを示す「連打タイム獲得中」の文字を表示するとともに、今回の変動演出で第１演出ボタン６３

50

aを連打することが可能となる時間を段階的に示すレベルメーター画像MG及びレベルメーター画像MGへの注目を促す矢印画像を表示することにより行われる(図49(a)を参照)。その後、変動時間(演出時間)の経過に伴ってレベルメーター画像MGのメーター表示が徐々に(段階的に)上昇していき、これにより連打可能な時間がどれだけ(何秒)になるのかを示すものとなっている。このレベルメーター画像MGによって示される(報知される)連打可能な時間は、S4506で設定された第2操作演出パターン(S4600で決定された第2操作演出パターン)に対応する操作受付期間に準じたものとなる(図46を参照)。したがって、例えば、設定(決定)された第2操作演出パターンが「パターンA」であれば、レベルメーター画像MGのメーター表示は「3」の目盛りまで上昇し、「パターンC」であれば、レベルメーター画像MGのメーター表示は「5」の目盛りまで上昇し、「パターンE」であれば、レベルメーター画像MGのメーター表示は「MAX」まで上昇することとなる。尚、連打が可能となる時間(つまり、操作受付期間の長さ)をレベルメーター画像MGの表示によって段階的に示していく連打タイム獲得演出のことを「段階演出」ともいう。また、連打タイム獲得演出の実行に係る処理を行う演出制御用マイコン91や画像制御用マイコン101は「段階演出実行手段」として機能するものといえる。

10

20

30

40

50

【0239】

本実施例では、このような連打タイム獲得演出を、変動演出の開始早々、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが変動表示している第1期間中から開始し(図49(a)を参照)、その後、リーチ成立を経て第2期間中の指示演出(制限時間内での所定回数の連打を遊技者に指示する演出)が開始されるまで実行することが可能となっている。図49(a)~(c)は、第1期間での連打タイム獲得演出の開始から、第2期間での連打タイム獲得演出の終了までを示している。また、ここでは、S4506で設定された第2操作演出パターン(S4600で決定された第2操作演出パターン)が「パターンE」である場合の連打タイム獲得演出、すなわち、この後に発生する操作受付期間が「10秒」であることに対応してレベルメーター画像MGのメーター表示が「MAX」まで到達した場合を例示している。

【0240】

連打タイム獲得演出の後、表示画面7aでは、図50(a)に示すように、連打タイム獲得演出でのレベルメーター画像MGを表示したまま指示演出が実行される。本実施例の指示演出の内容は、レベルメーター画像MGが表示される点を除いて前述の実施例1と基本的に同様であり、S4506で設定された第2操作演出パターン(S4600で決定された第2操作演出パターン)に準じた内容となる。先の連打タイム獲得演出の説明では第2操作演出パターンが「パターンE」である場合を例示したので(図49(a)~(c)を参照)、ここでの指示演出の内容は「10秒以内に40回以上連打しろ!」となっている。この後、表示画面7aでは、図50(b)に示すように、操作受付期間の開始タイミング(連打開始タイミング)の到来に合わせて開始報知演出が実行される。この開始報知演出が実行される際にもレベルメーター画像MGは表示したままである。そして、操作受付期間の開始に伴って、図50(c)に示すように促進演出が実行(開始)される。

【0241】

本実施例の促進演出では、前述の実施例1と同様に演出ボタン画像BGを表示するものの、操作受付期間を示す(報知する)画像については、実施例1の操作受付期間画像KGに換えて、レベルメーター画像MGを用いるものとなっている。つまり、連打タイム獲得演出で表示したレベルメーター画像MGを、そのまま継続して促進演出でも表示し、促進演出では、先の連打タイム獲得演出で上昇したレベルメーター画像MGのメーター表示が、操作受付期間の経過に伴って下降していくものとなっている。このレベルメーター画像MGのメーター表示の下降により、操作受付期間の残り時間が示される(報知される)ものとなっている(図50(c)を参照)。そして、レベルメーター画像MGによって示される操作受付期間内での第1演出ボタン63aの連打回数が所定回数(本例では「40回」)に達したか否かによって、「第1発展煽り態様の発展煽り予告」または「第2発展煽り態様の発展煽り予告」が実行される(図48(d1)、(d2)を参照。)

【0242】

〔実施例２の作用効果〕

以上に説明した本実施例（実施例２）のパチンコ遊技機１では、第２操作演出（発展煽り予告）を含む変動演出が実行される場合、当該変動演出中の第２期間にて実行される発展煽り予告に繋がる演出である「連打タイム獲得演出」（段階演出）を、第１期間から開始することが可能となっている。連打タイム獲得演出ではレベルメーター画像ＭＧを表示するものとなっており、後に発生することとなる操作受付期間が何秒になるのかを、レベルメーター画像ＭＧの表示態様の变化（メーター表示の上昇）によって段階的に示すものとなっている。そして、連打タイム獲得演出の後、これに続く促進演出では、遊技者に連打を促す演出ボタン画像ＢＧを表示するとともに、先の連打タイム獲得演出で表示したレベルメーター画像ＭＧをそのまま継続して表示し、当該レベルメーター画像ＭＧにより今回の操作受付期間を示す（報知する）ものとなっている。つまり、先の連打タイム獲得演出においてレベルメーター画像ＭＧにより示した連打可能な時間（獲得した連打可能時間）を、その後の促進演出において操作受付期間としてそのままレベルメーター画像ＭＧにより表示し、当該レベルメーター画像ＭＧの表示態様の变化（メーター表示の下降）により、操作受付期間の残り時間を示す（報知する）ものとなっている。このため、遊技者が演出ボタンの連打を開始するよりも前、すなわち、促進演出が開始されるよりも前に、今回の操作受付期間（連打可能な時間）の長さを段階的に示すことが可能となる。これにより、促進演出よりも前に実行される連打タイム獲得演出にも遊技者を注目させて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

20

30

50

【０２４３】

特に、本実施例では、変動演出の実行中、第１期間から第２期間中の所定期間（操作受付期間の開始前）にかけて連打タイム獲得演出を行うこととし、当該連打タイム獲得演出では、変動表示中の演出図柄８を縮小表示しつつ、当該演出図柄８の表示サイズよりも大きいサイズでレベルメーター画像ＭＧを表示するものとしている（図４９を参照）。そして、そのレベルメーター画像ＭＧを、連打タイム獲得演出後の促進演出においても、操作受付期間を示す画像（操作受付期間画像）として表示するものとしている（図５０を参照）。このため、変動演出の開始当初（第１期間）から、演出ボタンの連打に基づく発展煽り予告（第２操作演出）の実行タイミング（第２期間の終盤）にかけて表示されるレベルメーター画像ＭＧに遊技者の関心を集めることが可能となる。これにより、レベルメーター画像ＭＧの表示を主としたインパクトのある演出（連打タイム獲得演出～促進演出）を実現することが可能となり、変動演出の開始当初から興趣を高めることが可能となる。

【０２４４】

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

【０２４５】

例えば、前述の実施例では、変動演出の開始から終了までの期間（実行期間）を第１期間、第２期間及び第３期間の３つに区別して、第１期間で実行可能な第１操作演出および第３期間で実行可能な第３操作演出については操作受付期間を一律（固定）とし、第２期間で実行可能な第２操作演出については、操作受付期間が異なる複数の第２操作演出パターンを設け、変動演出の開始に際して設定される第２操作演出パターンの種類によって操作受付期間が変動し得るものとしていた。これに対し、第１操作演出や第３操作演出についても、操作受付期間が異なる複数の操作演出パターンを設け、変動演出の開始に際して設定される操作演出パターンの種類によって操作受付期間が変動し得るものとしてもよい。例えば、第１演出ボタン６３ａの「短押し」により実行される第１操作演出（ボタン予告）に係る操作受付期間として、極端に短い時間（例えば「０．１秒」等）を含めた複数の操作受付期間を第１操作演出パターンによって定めることが可能である。この場合、操作受付期間が極端に短ければ、第１演出ボタン６３ａの一瞬の操作（短押し）がボタン予告の実行に繋がることとなり、これとは逆に、操作受付期間が長ければ、時間的余裕を持

って演出ボタンを操作（短押し）してボタン予告を出現させることが可能となる。これにより、演出ボタンを用いた演出のパリエーションを増やすことが可能となる。

【0246】

また、前述の実施例では、第1演出ボタン63aの操作態様として「短押し」及び「連打」を設定し、第2演出ボタン63bの操作態様として「1回押し」、「引っ張り」及び「回転」を設定したものを例示したが、この他にも、例えば、操作受付期間中の所定時間が経過するまで演出ボタンを押し続ける「長押し」等、他の操作態様を設定することが可能である。さらに、例えば、複数のボタン（操作スイッチ）を互いに近傍に並べて配置したものを演出用の操作手段（入力手段）として用いたり、十字キーを演出用の操作手段（入力手段）として用いたりすることも可能である。この場合、複数のボタンや十字キー等の複数の操作手段の操作順序（押し順）を複数パターン設けて、それら複数の操作順序と複数の操作受付期間との関係により、操作演出パターンを定めることが可能である。この場合、例えば、促進演出（操作受付期間画像）によって示された操作受付期間内（制限時間内）に、当該促進演出によって示された操作順序（操作態様）での操作を完了させることができれば、これに対応する成功演出（操作演出）が実行され、完了させることができないければ、これに対応する失敗演出（操作演出）が実行されるといった操作演出を得ることが可能である。これにより、操作受付期間の変動を利用した興味のある操作演出を実現することが可能となる。

10

【0247】

また、前述の実施例では、第2操作演出パターンのパターン種（パターンA～E）に応じて操作受付期間の長さ（時間）が異なる5種類の操作受付期間画像KGを備えるものとし、促進演出の際に何れかの操作受付期間画像KGを表示することで、遊技者に操作受付期間を示す（報知）するものとしていた（図47を参照）。つまり、促進演出の実行に際して表示画面に表示される操作受付期間画像KGの長さによって、今回の操作受付期間が何秒であるのかを遊技者に知らせることが可能となっていた。これに対し、操作受付期間画像KGを1種類とし、促進演出の実行中、操作受付期間の経過（進行）に伴って操作受付期間画像KGのレベルゲージ（図47に示す黒色部分）が減少していく際の減少の速さ（減少速度）によって、操作受付期間の長さ（残り時間）を示す（報知する）ことも可能である。この場合、遊技者にとっては、促進演出の開始に際して操作受付期間画像KGが表示された当初、今回の操作受付期間が何秒であるのかが一見して分からないものとなるため、操作受付期間画像KGによって示される（報知される）操作受付期間をより注視するようになる。これにより、演出ボタンを用いた演出の演出効果を高めて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

20

30

【0248】

また、前述の実施例では、第2操作演出パターンのパターン種（パターンA～E）によって操作受付期間の長さが変動し得る一方、操作受付期間内での目標連打回数（所定回数）は固定の回数（実施例では「40回」となっていたが、目標連打回数（所定回数）も変動し得るように構成することが可能である。こうすれば、操作受付期間の長さと連打回数との関係についてより細かい条件設定が可能となるため、演出ボタンの連打に基づいて実行される操作演出を多様化することが可能となる。これにより遊技興趣を向上させることが可能となる。

40

【0249】

また、前述の実施例2では、連打タイム獲得演出から促進演出にかけてレベルメーター画像MGを表示し、連打タイム獲得演出にてメーター表示を段階的に上昇させて連打可能な時間（操作受付期間）を示すとともに、操作受付期間の開始に伴い促進演出にてメーター表示を下降させて操作受付期間の残り時間を示すものとしていた。このようなレベルメーター画像MGによる連打タイム獲得演出での連打可能な時間の表示や促進演出での操作受付期間の表示に関し、実施例以外の態様で表示することも可能である。例えば、連打タイム獲得演出においてレベルメーター画像MGにより示す連打可能な時間を、S4506で設定された第2操作演出パターン（S4600で決定された第2操作演出パターン）に基づく操

50

作受付期間よりも短い時間（実際よりも短い時間）としておき、その後の促進演出でレベルメーター画像 M G により示す操作受付期間を、当該促進演出の途中で（連打中に）上乘せする態様を設けることが可能である。こうすれば、先の連打タイム獲得演出で確定的に示された連打可能な時間、すなわち操作受付期間が、遊技者が演出ボタンを連打している最中に上乘せ（延長）されるといった遊技性を得ることが可能となる。これにより、演出ボタンを用いた演出の演出効果を高めて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0250】

また、前述の実施例 2 では、連打タイム獲得演出で表示を開始したレベルメーター画像 M G を、その後の促進演出において操作受付期間を示す画像として兼用するものとしていたが、連打タイム獲得演出でのレベルメーター画像 M G を兼用することなく、促進演出ではレベルメーター画像 M G とは別の画像を用いて操作受付期間を示す（報知する）ことも可能である。例えば、連打タイム獲得演出後の促進演出において、実施例 1 で例示した操作受付期間画像 K G（図 47（b）を参照）を用いることとしてもよい。この場合、連打タイム獲得演出でのレベルメーター画像 M G によって示された連打可能な時間に対応する操作受付期間画像 K G を、その後の促進演出で表示すればよく、例えば、連打タイム獲得演出でレベルメーター画像 M G により示された連打可能な時間が「5 秒」（パターン C）である場合、その後の促進演出では操作受付期間「5 秒」に対応する操作受付期間画像 K G を演出ボタン画像 B G とともに表示すればよい。（図 47（b）のパターン C の欄を参照）。

10

【0251】

また、前述の実施例では、促進演出の実行中、画像表示装置（表示画面）に表示される操作受付期間画像 K G（ゲージ表示）やレベルメーター画像 M G（メーター表示）によって操作受付期間を示す（報知する）ものとしていたが、操作受付期間の報知態様は実施例に限定されるものではなく、例えば、操作受付期間の残り時間を示すタイマ画像（タイマ表示）を画像表示装置に表示したり、画像表示装置とは別に 7 セグメント表示器やドットマトリクス表示器等を設け当該表示器に操作受付期間を表示したりしてもよい。

20

【0252】

また、前述の実施例では、変動演出中（識別情報の変動表示中）の演出ボタンの操作に基づく操作演出について本発明を適用したものを例示したが、この他にも、例えば大当たり遊技演出（ラウンド演出等）の実行中に演出ボタンの操作に基づく演出（例えば確変昇格報知演出、ラウンド昇格報知演出等）を実行することが可能である場合、大当たり遊技演出中の演出ボタンの操作に基づく演出について、本発明を適用することも可能である。

30

【0253】

また、前述の実施例で示した操作演出の内容、操作演出パターンの種類、数等はいくまでも一例であり、実施例と異なる操作演出を採用したり、実施例に比して多くの種類や数の操作演出パターンを設けたりすることが可能である。

【0254】

また、前述の実施例では、各種演出画像を表示する表示手段として、液晶表示装置からなる 1 つの画像表示装置 7 を備えるものとしていたが、演出画像を表示する表示手段を複数備えるものであってもよい。例えば、前述の実施例で示した画像表示装置（液晶表示装置）の他に、これよりも表示画面のサイズが小さい画像表示装置（液晶表示装置）を 1 又は複数備え、画面サイズの大きい画像表示装置を主表示装置（主表示手段）とし、画面サイズの小さい画像表示装置を副表示装置（副表示手段）とした構成に、本発明を適用することも可能である。この場合、例えば、促進演出を副表示装置で実行し、演出ボタンの操作に基づく操作演出（入力演出）を主表示装置で実行するように構成することが可能である。

40

【0255】

また、前述の実施例では、始動入球に基づく事前判定について、特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出して、当該読み出した取得乱数値（取得情報）を判定（事前判定）するものとしていたが（始動入球時処理（S205）を参照）、事前判定

50

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

10

【0256】

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

【0257】

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

30

【0258】

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

40

【0259】

〔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。

【0260】

参考発明1-1の遊技機は、

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

遊技者が入力可能な入力手段と、

前記入力手段による入力を受け付ける受付期間を報知可能な報知手段と、

前記報知手段により報知される受付期間内での前記入力手段による入力に基づいて所定

50

演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、
前記報知手段により報知可能な受付期間が変動し得る
ことを特徴とするものである。

【0261】

参考発明1-1の遊技機では、報知手段により報知される受付期間内での入力手段による入力に基づいて所定演出を実行することが可能となっており、報知手段により報知可能な受付期間は変動し得るものとなっている。このため、遊技者にしてみれば、報知手段により報知される受付期間によっては、時間的余裕を持って入力手段による入力を行える場合もあれば、そうでない場合もある。これにより、報知手段により報知される受付期間に遊技者を注目させて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

【0262】

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、
前記所定演出実行手段は、前記報知手段により報知される受付期間内での前記入力手段による入力の回数が所定回数になることに基づいて所定演出を実行可能であることを特徴とするものである。

【0263】

参考発明1-2の遊技機では、報知手段により報知される受付期間内での入力手段による入力の回数が所定回数になることに基づいて所定演出を実行することが可能となっている。このため、遊技者にしてみれば、報知手段により報知される受付期間によっては、所定回数の入力を受付期間内に行う（終わらせる）のが容易となる場合もあれば、難しくなったり不可能となったりする場合もある。これにより、報知手段により報知される受付期間に遊技者を注目させて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

20

【0264】

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

前記受付期間として所定時間を設定可能な設定手段を備え、

前記報知手段は、前記設定手段により設定された所定時間に基づいて受付期間を報知する

ことを特徴とするものである。

【0265】

参考発明1-3の遊技機では、受付期間として所定時間を設定する設定手段を備えており、当該設定手段により設定された所定時間に基づいて、報知手段による受付期間の報知が実行されるものとなっている。このため、受付期間を時間（所定時間）により管理することが可能となるので、受付期間の多様化を図るのが容易となる。これにより、受付期間のバリエーションを増やして、遊技興趣を向上させることが可能となる。

30

【0266】

参考発明1-4の遊技機は、前述した参考発明1-3の遊技機において、

前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する判定手段を備え、

前記報知手段は、前記識別情報の変動表示中に前記受付期間を報知可能であり、

40

前記設定手段は、前記判定の結果に基づいて所定時間を設定可能であり、前記判定の結果として前記特定表示結果となる旨の結果が得られた場合には、前記特定表示結果とならない旨の結果が得られた場合に比べ、長い所定時間を設定する可能性が高い

ことを特徴とするものである。

【0267】

参考発明1-4の遊技機では、報知手段は、識別情報の変動表示中に受付期間を報知することが可能となっている。また、設定手段は、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となるか否かの判定の結果に基づいて所定時間を設定することが可能となっており、判定の結果として、特定表示結果となる旨の結果（特定結果）が得られた場合には、特定表示結果とならない旨の結果（非特定結果）が得られた場合に比べ、長い所定時間を設

50

定する可能性が高いものとなっている。このため、報知手段により報知される受付期間の長さ（長短）によって、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性を示唆することが可能となる。これにより、報知手段により報知される受付期間に遊技者を注目させて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0268】

参考発明1 - 5の遊技機は、前述した参考発明1 - 3または参考発明1 - 4の遊技機において、

前記設定手段により設定された所定時間に基づいて受付期間の長さを段階的に示していく段階演出を実行可能な段階演出実行手段を備え、

前記段階演出実行手段は、前記段階演出を、前記報知手段による報知よりも前に実行可能であり、

前記報知手段は、実行された前記段階演出の内容に応じた受付期間を報知可能であることを特徴とするものである。

【0269】

参考発明1 - 5の遊技機では、受付期間の長さを段階的に示していく段階演出を実行可能な段階演出実行手段を備えており、当該段階演出を、報知手段による報知よりも前に実行することが可能となっている。そして、報知手段は、実行された段階演出の内容に応じた受付期間を報知することが可能となっている。このため、報知手段による受付期間の報知に先立って、当該報知される受付期間の長さを段階的に示すことが可能となる。これにより、報知手段により報知される受付期間に加え、当該報知よりも前に実行される段階演出にも遊技者を注目させて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0270】

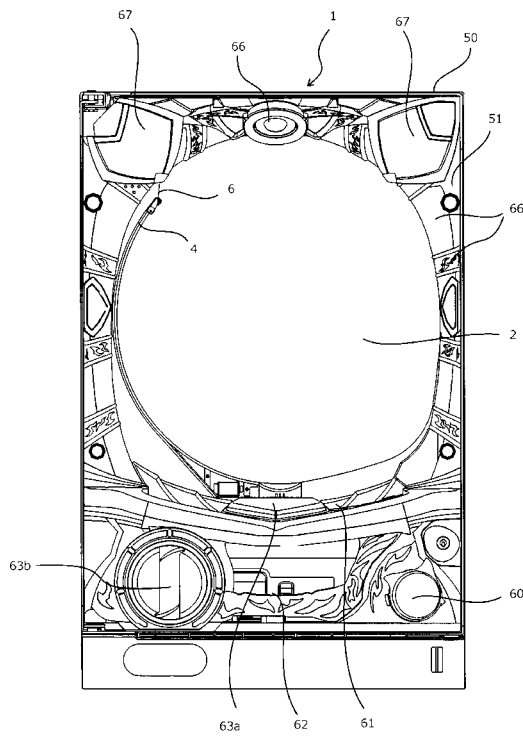
以上の参考発明1によれば、演出ボタン等の入力手段を備えた遊技機の遊技興趣を向上させることが可能となる。

【符号の説明】

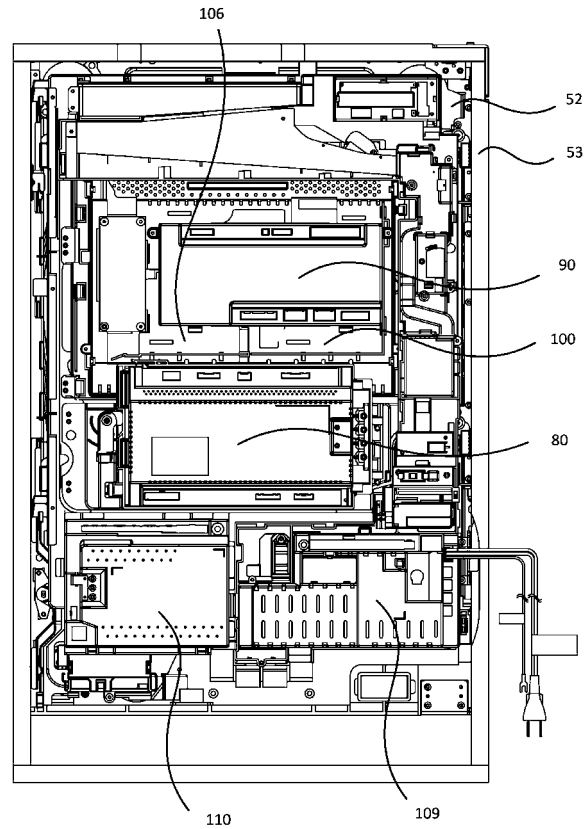
【0271】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、5 盤面ランプ、7 画像表示装置（演出表示手段）、7a 表示画面（演出表示手段）、8 演出図柄、9a 第1演出保留、9b 第2演出保留、9c 第1演出保留表示領域（第1演出保留表示部）、9d 第2演出保留表示領域（第2演出保留表示部）、13 装飾部材、14 可動装飾部材、20 第1始動口、21 第2始動口、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、41a 第1特別図柄表示器（第1特別図柄表示部）、41b 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示部）、63a 第1演出ボタン、63b 第2演出ボタン、66 枠ランプ、67 スピーカ、80 主制御基板（主制御部）、81 遊技制御用マイコン（遊技制御手段）、90 サブ制御基板（サブ制御部）、91 演出制御用マイコン（演出制御手段）、100 画像制御基板（画像制御部）、101 画像制御用マイコン、106 音声制御基板、107 ランプ制御基板、BG 演出ボタン画像、KG 操作受付期間画像、RG 連打回数画像、CG カットイン画像、HG 背景画像 MG レベルメーター画像。

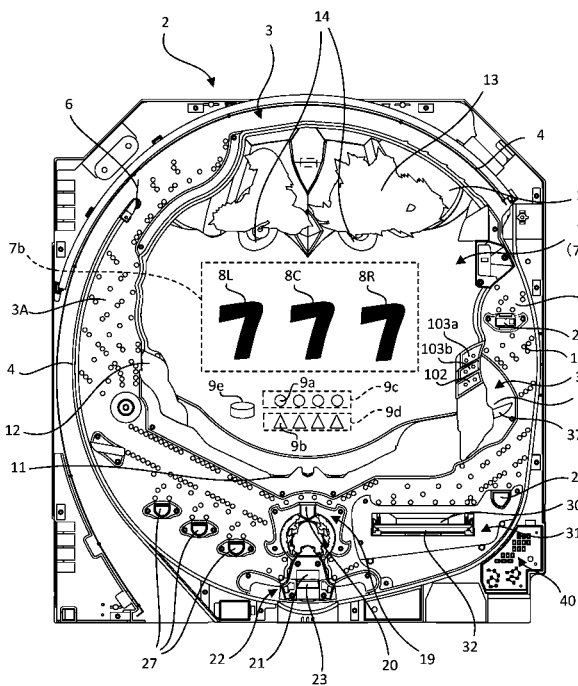
【圖 1】



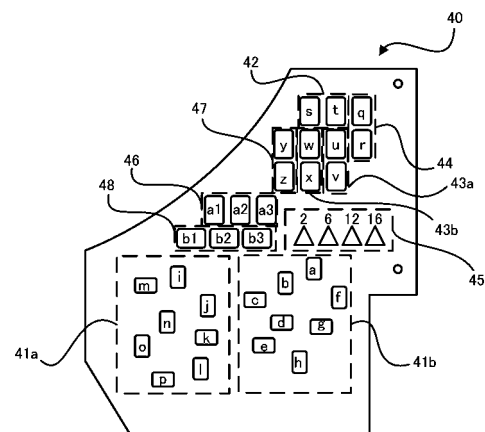
【 図 2 】



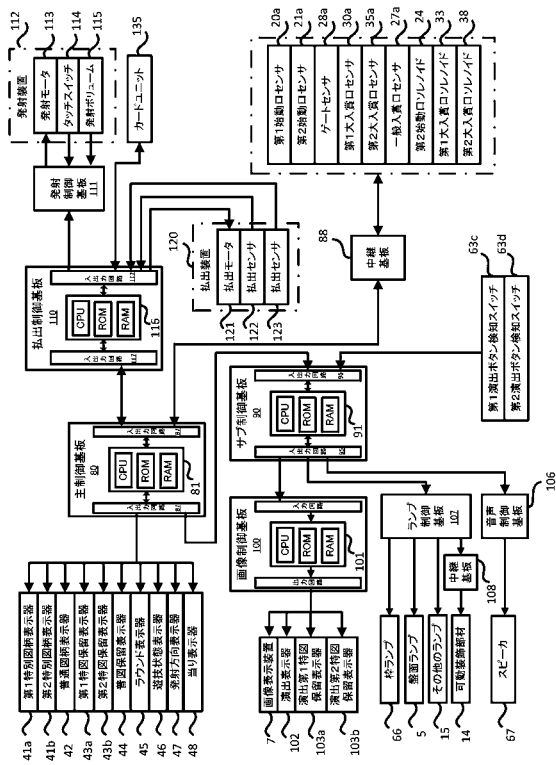
【 図 3 】



【 図 4 】



【図 5】



【図 7】

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

【図 6】

図柄	当り確率	図柄種類	停止図柄	当り確率	当り図柄	当り図柄数	当り図柄数	図柄種類	当り確率
第1特別図柄	1/160	大当り	160個の大当り図柄	1/160	第1大当り図柄(777777)	1	1	特別図柄	1/160
	6/160	大当り	6個の大当り図柄	6/160	第1大当り図柄(777777)	6	6	特別図柄	6/160
	6/160	大当り	6個の大当り図柄	6/160	第1大当り図柄(777777)	6	6	特別図柄	6/160
	6/160	大当り	6個の大当り図柄	6/160	第1大当り図柄(777777)	6	6	特別図柄	6/160
	6/160	大当り	6個の大当り図柄	6/160	第1大当り図柄(777777)	6	6	特別図柄	6/160
	6/160	大当り	6個の大当り図柄	6/160	第1大当り図柄(777777)	6	6	特別図柄	6/160
	6/160	大当り	6個の大当り図柄	6/160	第1大当り図柄(777777)	6	6	特別図柄	6/160
	6/160	大当り	6個の大当り図柄	6/160	第1大当り図柄(777777)	6	6	特別図柄	6/160
	6/160	大当り	6個の大当り図柄	6/160	第1大当り図柄(777777)	6	6	特別図柄	6/160
	6/160	大当り	6個の大当り図柄	6/160	第1大当り図柄(777777)	6	6	特別図柄	6/160
第2特別図柄	2/160	大当り	2個の大当り図柄	2/160	第2大当り図柄(777777)	2	2	特別図柄	2/160
	2/160	大当り	2個の大当り図柄	2/160	第2大当り図柄(777777)	2	2	特別図柄	2/160
	2/160	大当り	2個の大当り図柄	2/160	第2大当り図柄(777777)	2	2	特別図柄	2/160
	2/160	大当り	2個の大当り図柄	2/160	第2大当り図柄(777777)	2	2	特別図柄	2/160
	2/160	大当り	2個の大当り図柄	2/160	第2大当り図柄(777777)	2	2	特別図柄	2/160
	2/160	大当り	2個の大当り図柄	2/160	第2大当り図柄(777777)	2	2	特別図柄	2/160
	2/160	大当り	2個の大当り図柄	2/160	第2大当り図柄(777777)	2	2	特別図柄	2/160
	2/160	大当り	2個の大当り図柄	2/160	第2大当り図柄(777777)	2	2	特別図柄	2/160
	2/160	大当り	2個の大当り図柄	2/160	第2大当り図柄(777777)	2	2	特別図柄	2/160
	2/160	大当り	2個の大当り図柄	2/160	第2大当り図柄(777777)	2	2	特別図柄	2/160

【図 8】

(A)大当たり判定テーブル		
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	大当たり
	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	大当たり
	0～629のうち上記以外の数値	外れ

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

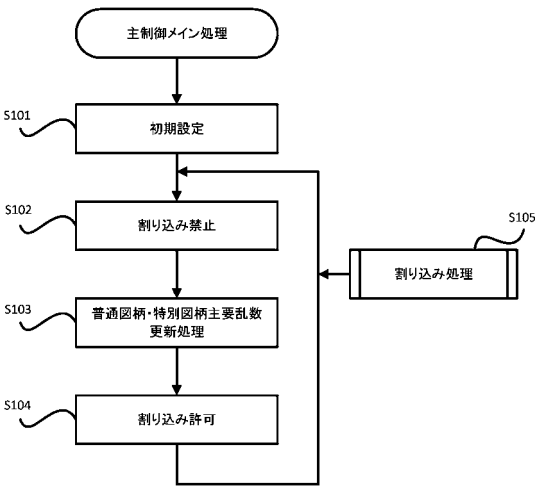
(C)普通図柄当り判定テーブル		
状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0, 1	当り
	0～240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0～239	当り
	240	外れ

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

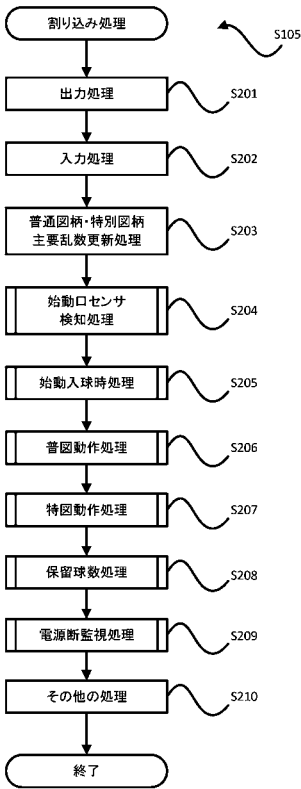
【図 9】

状態	判定結果	保留球数	変動/ターン乱数値	変動/ターン	変動時間	テーブル内での出現率
非時短状態	大当り	-	0~74	P1	75000ms	75/199
			75~144	P2	45000ms	70/199
			145~198	P3	30000ms	54/199
			0~4	P4	75000ms	5/199
			5~18	P5	45000ms	14/199
非時短状態	外れ	1, 2	19~38	P6	30000ms	20/199
			39~198	P7	12000ms	160/199
			0~4	P8	75000ms	5/199
			5~9	P9	45000ms	5/199
			10~19	P10	30000ms	10/199
時短状態	大当り	-	20~198	P11	4000ms	179/199
			0~24	P12	75000ms	25/199
			25~153	P13	45000ms	129/199
			154~198	P14	30000ms	45/199
			0~1	P15	75000ms	2/199
時短状態	外れ	1	2~4	P16	45000ms	3/199
			5~9	P17	30000ms	5/199
			10~198	P18	12000ms	189/199
			0~1	P19	75000ms	2/199
			2~4	P20	45000ms	3/199
時短状態	外れ	2~4	5~9	P21	30000ms	5/199
			10~198	P22	2000ms	189/199

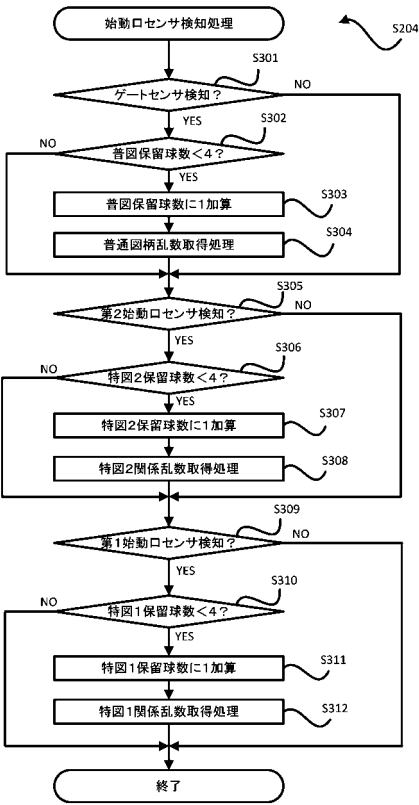
【図 10】



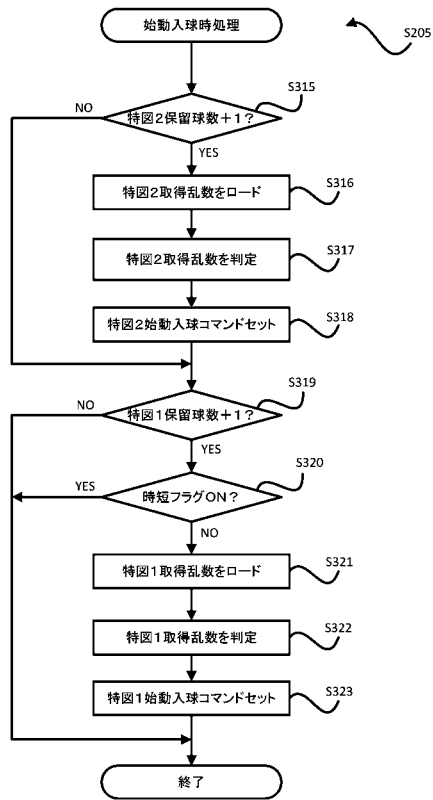
【図 11】



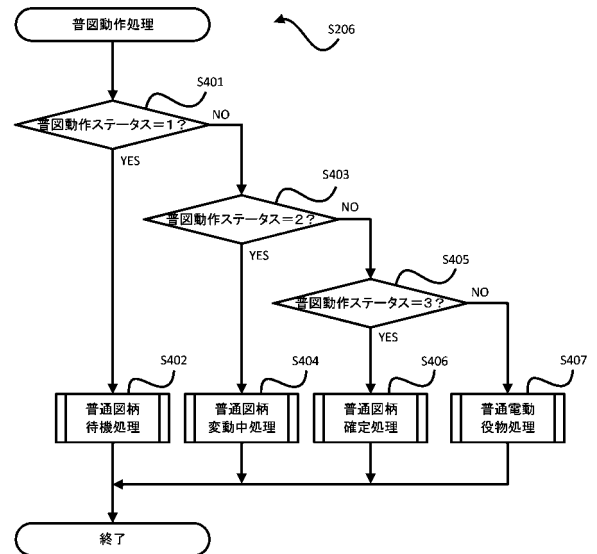
【図 12】



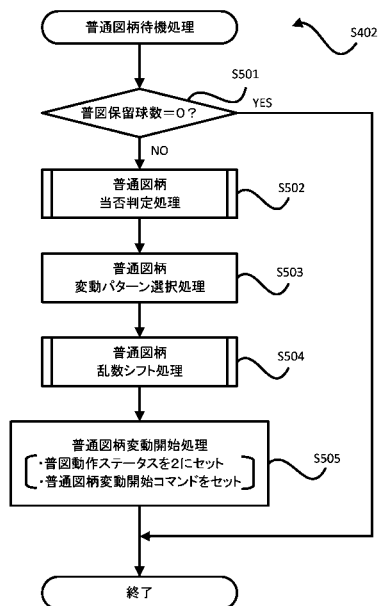
【図 13】



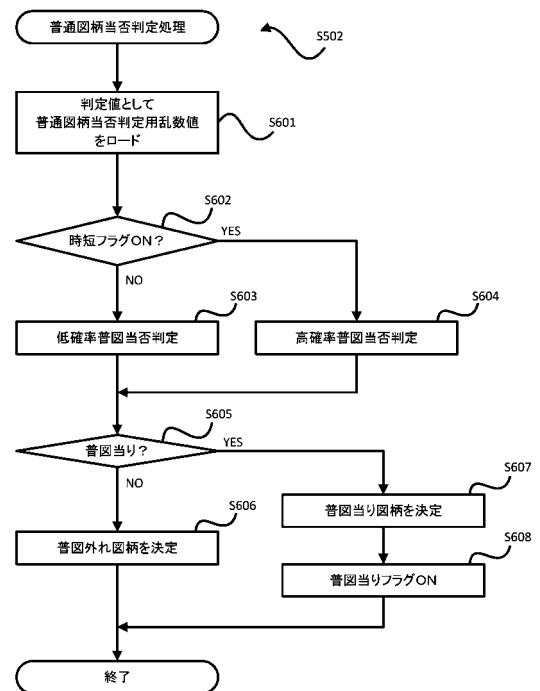
【図 14】



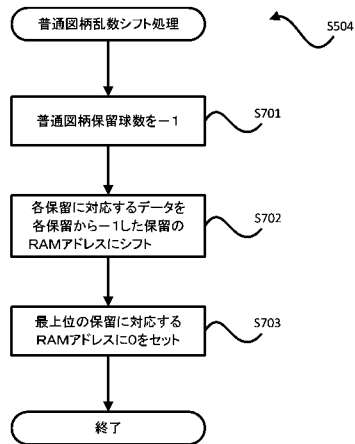
【図 15】



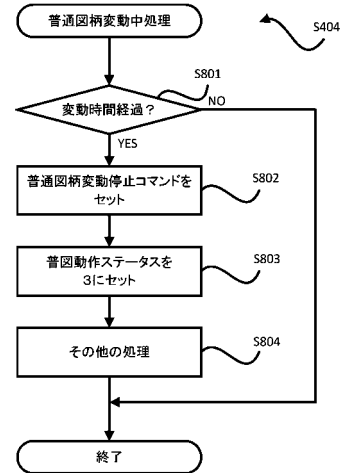
【図 16】



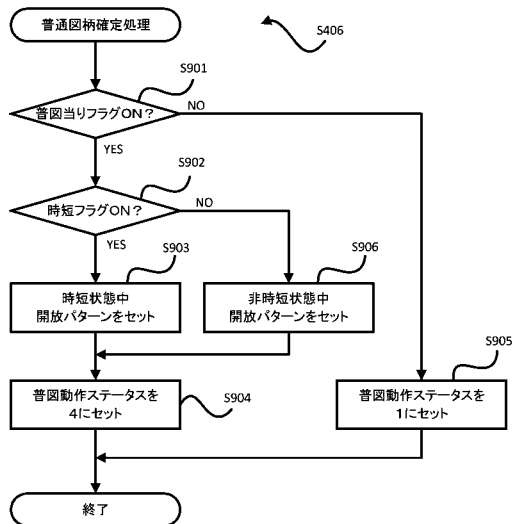
【図 17】



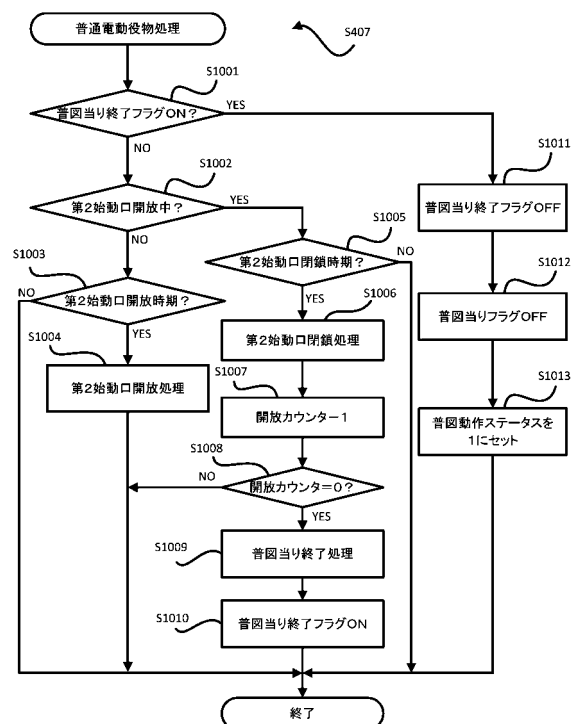
【図 18】



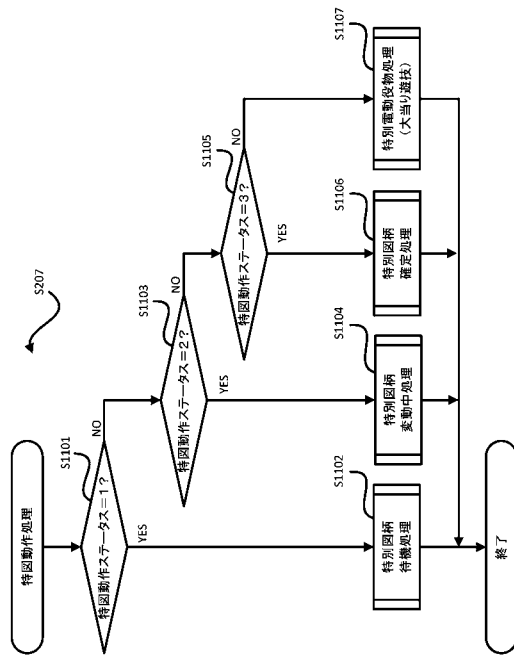
【図 19】



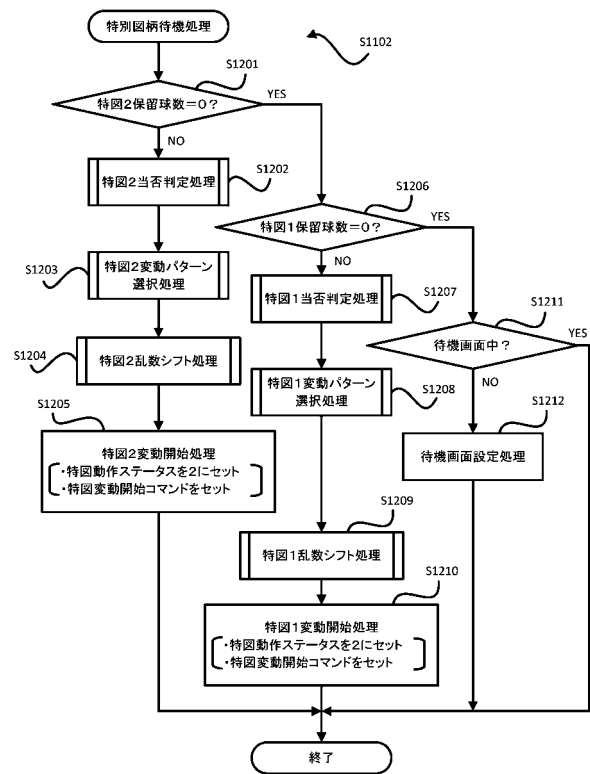
【図 20】



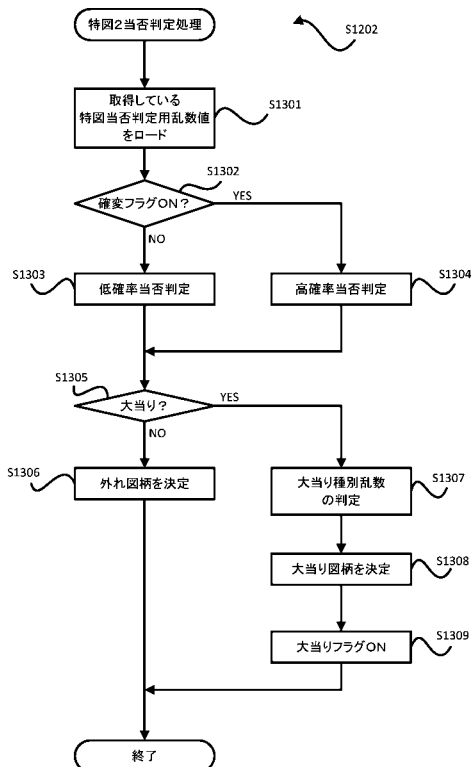
【図 2 1】



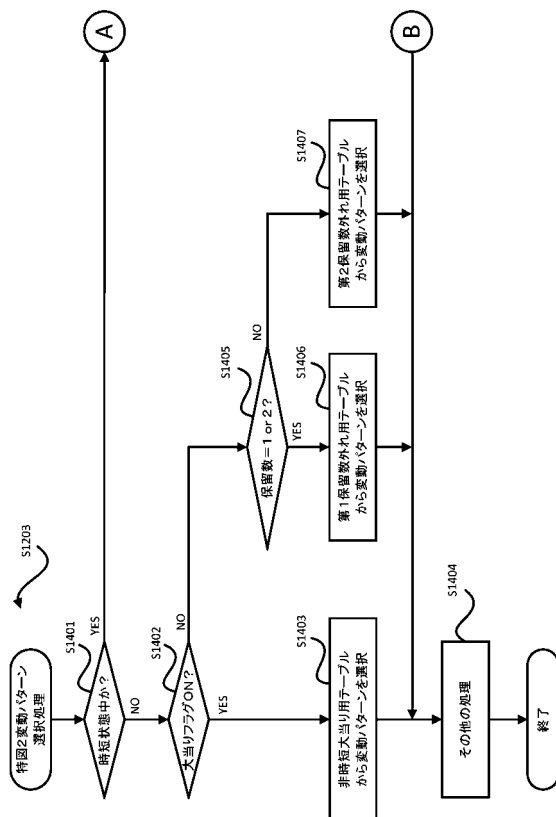
【図 2 2】



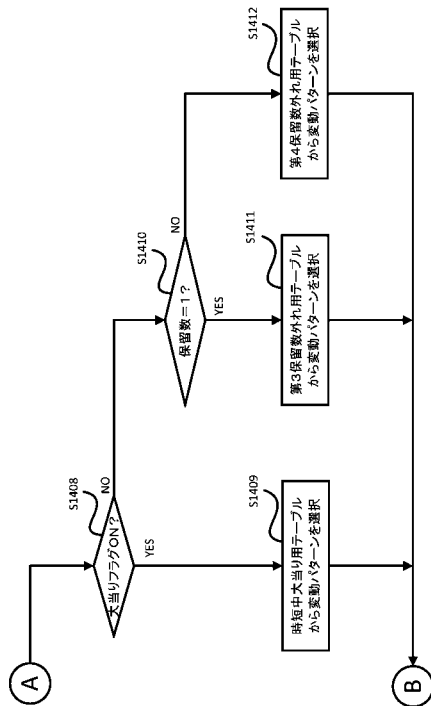
【図 2 3】



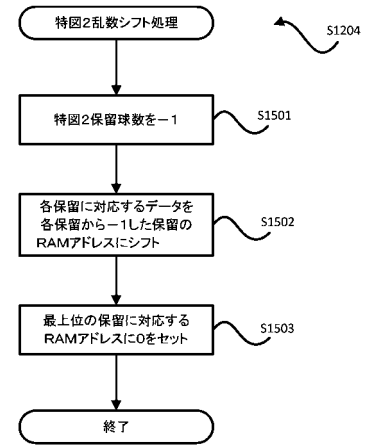
【図 2 4】



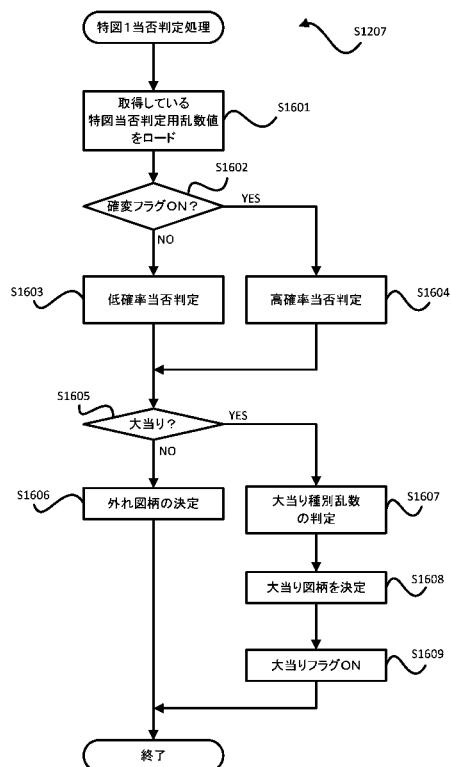
【図 25】



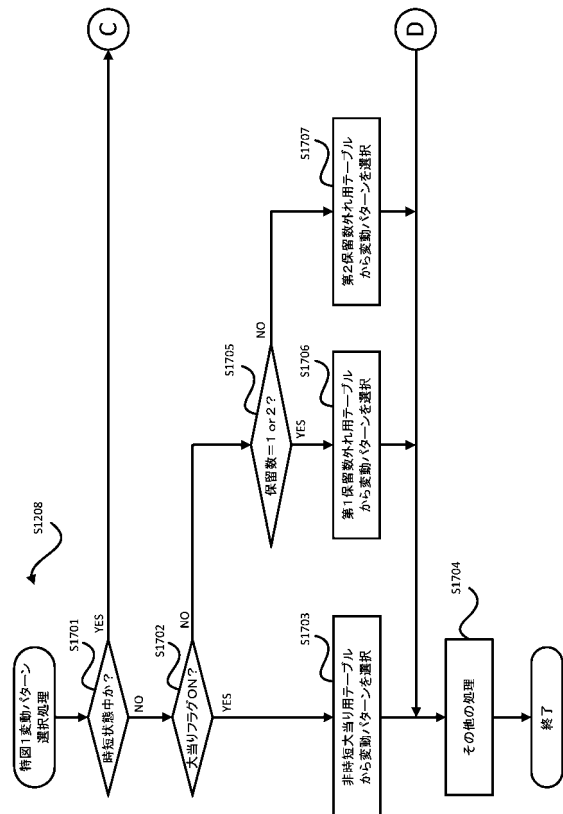
【図 26】



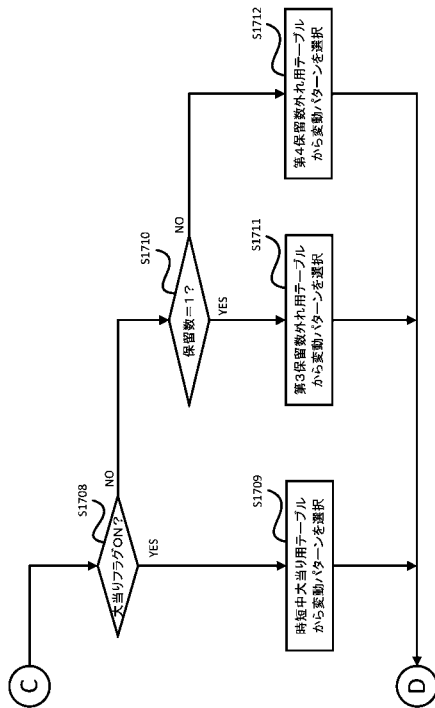
【図 27】



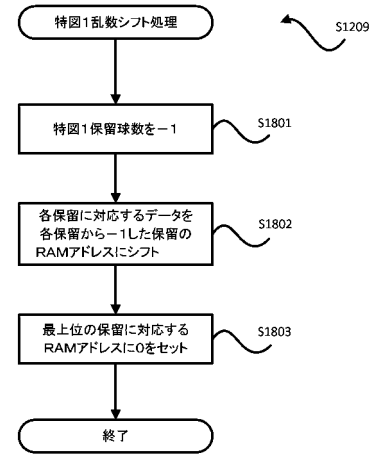
【図 28】



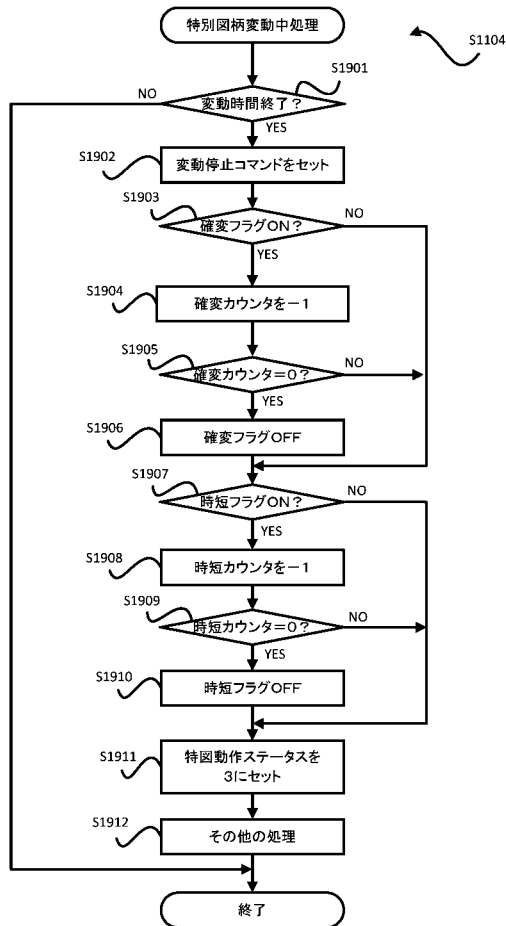
【図 29】



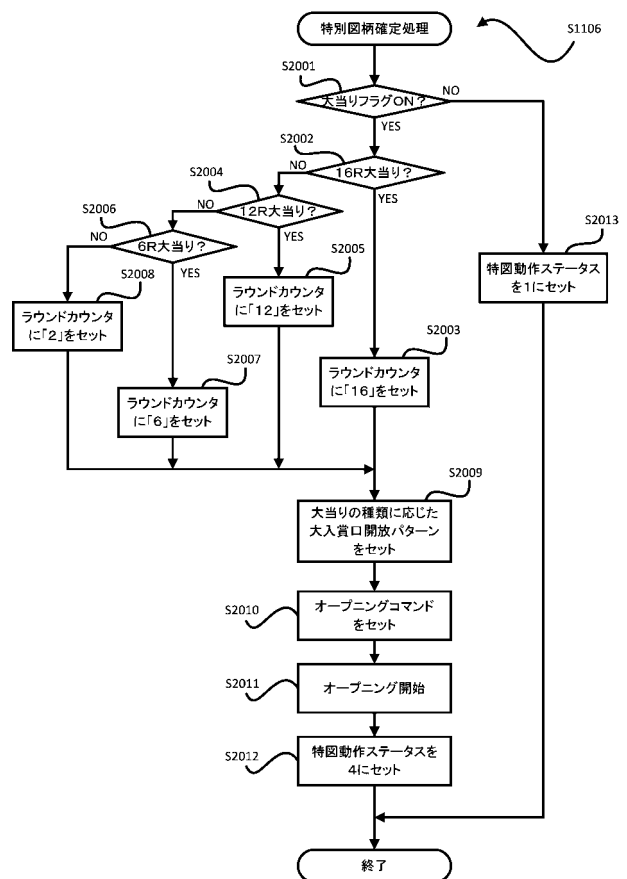
【図 30】



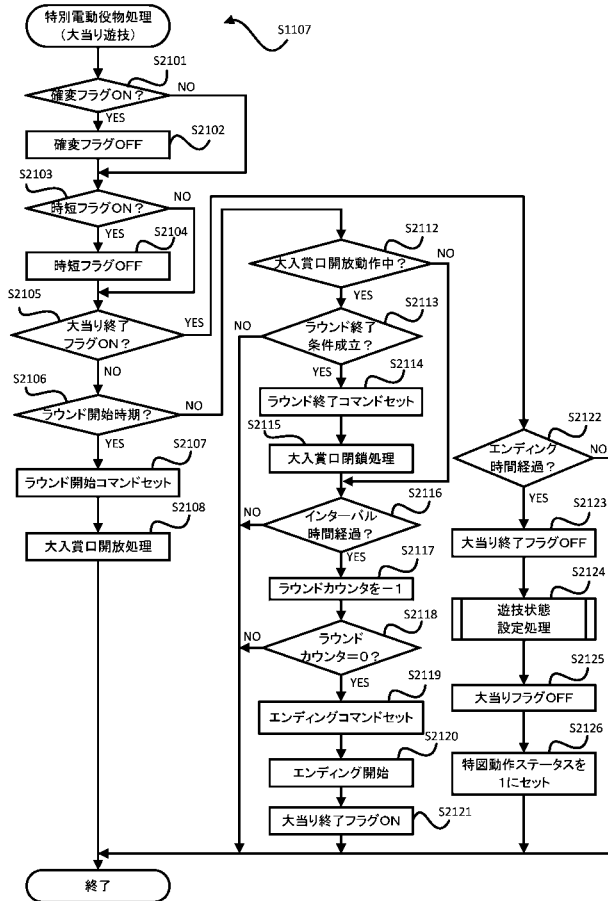
【図 31】



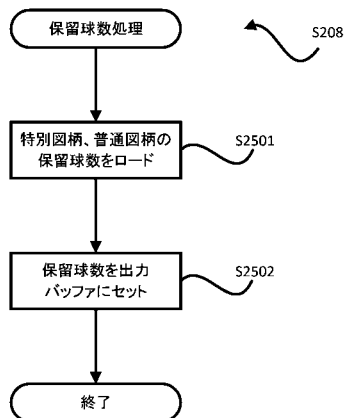
【図 32】



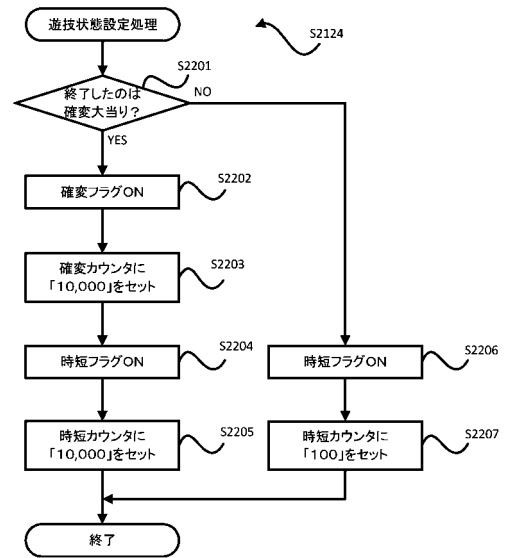
【図 3 3】



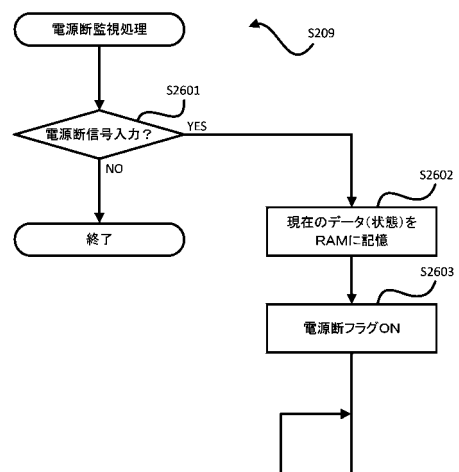
【図 3 5】



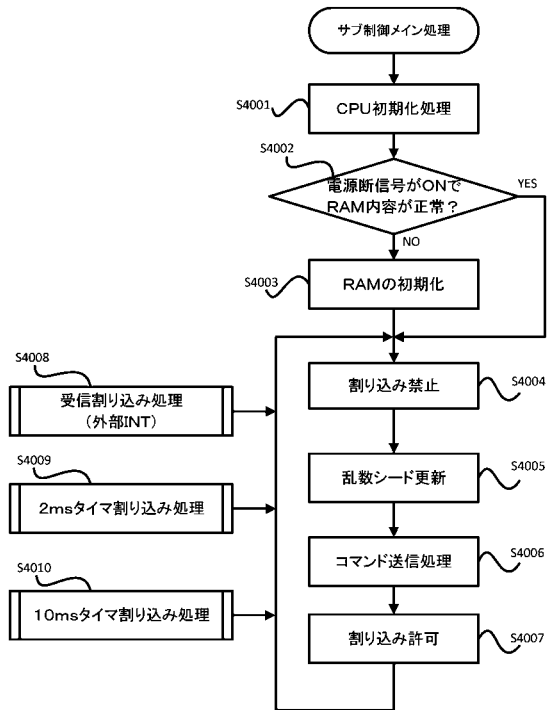
【図 3 4】



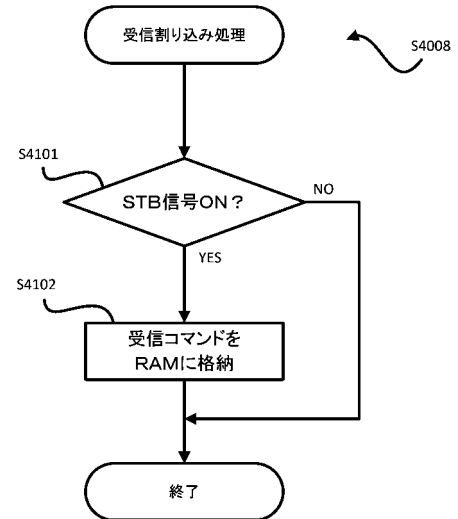
【図 3 6】



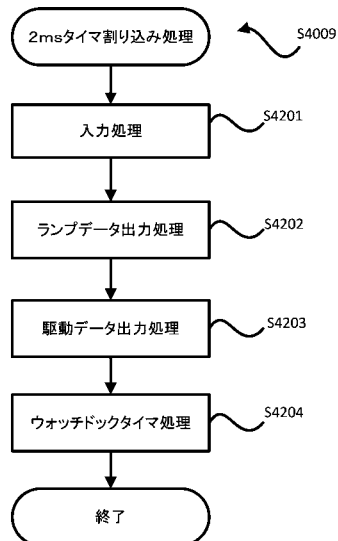
【図 37】



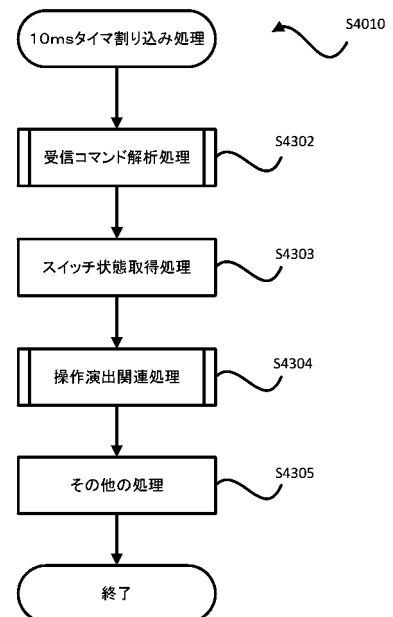
【図 38】



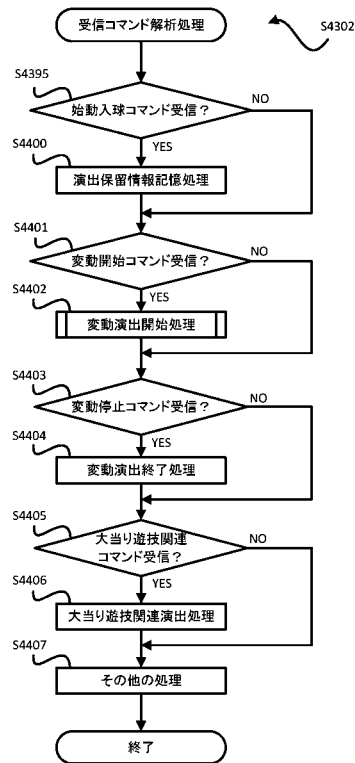
【図 39】



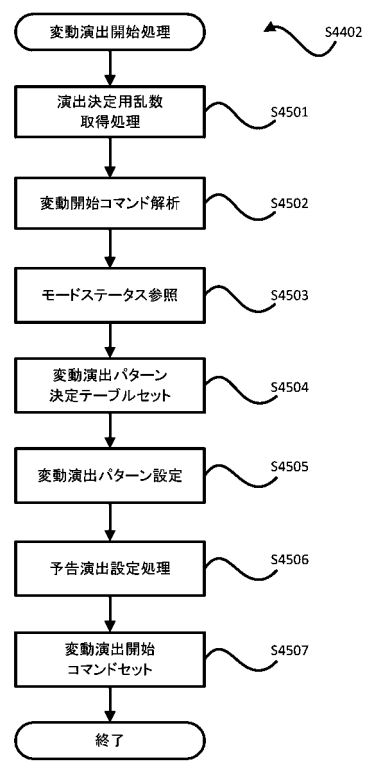
【図 40】



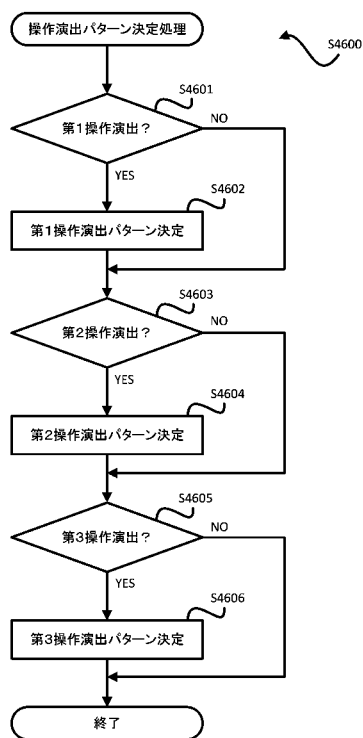
【図 4 1】



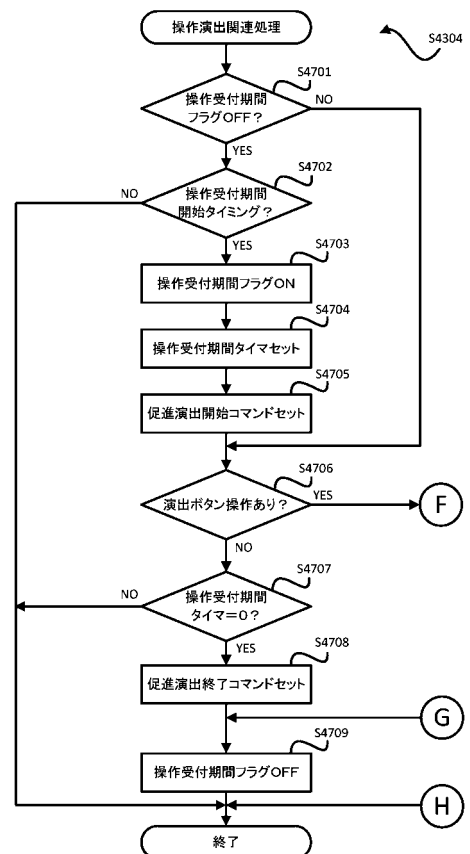
【図 4 2】



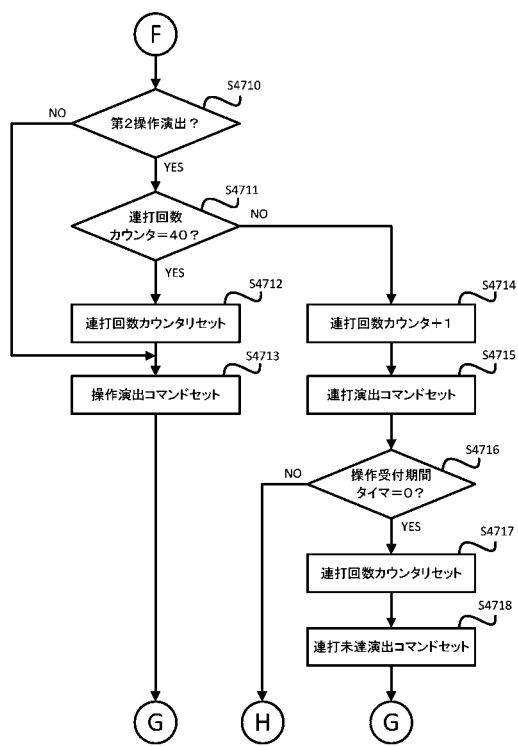
【図 4 3】



【図 4 4】



【 図 4 5 】

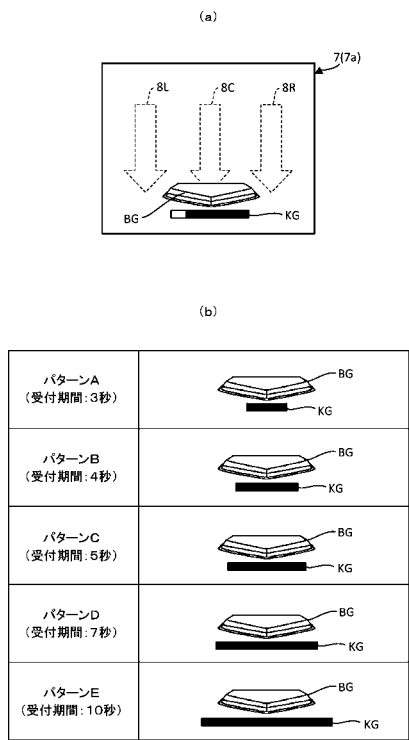


【 図 4 6 】

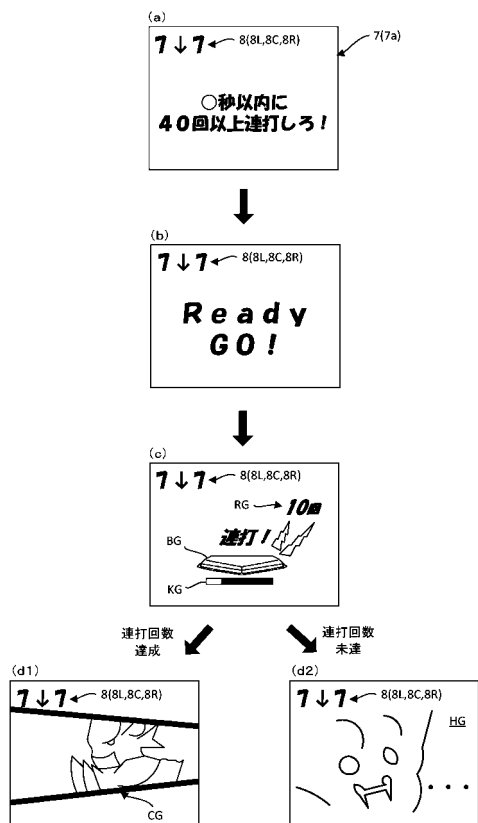
第2操作演出パターン決定テーブル

第2操作演出パターン	操作演出決定用乱数値	
	当否判定結果: 外れ	当否判定結果: 大当り
パターンA (操作受付期間: 3秒)	0~34 (35/100)	0~4 (5/100)
パターンB (操作受付期間: 4秒)	35~69 (35/100)	5~14 (10/100)
パターンC (操作受付期間: 5秒)	70~84 (15/100)	15~29 (15/100)
パターンD (操作受付期間: 7秒)	85~94 (10/100)	30~59 (30/100)
パターンE (操作受付期間: 10秒)	95~99 (5/100)	60~99 (40/100)

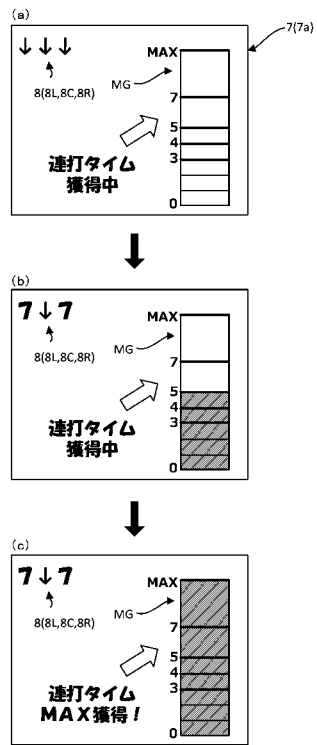
【 図 4 7 】



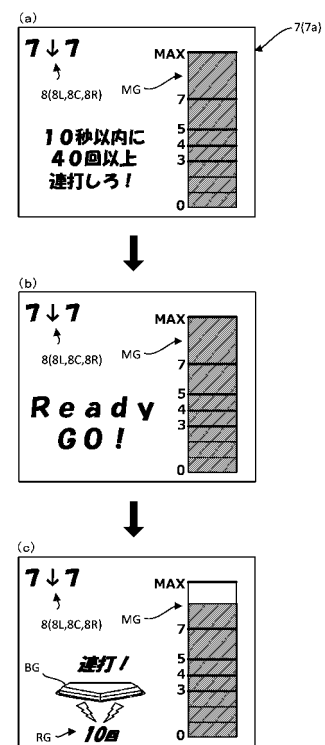
【 図 4 8 】



【図 49】



【図 50】



フロントページの続き

(72)発明者 伊東 秀城

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

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA53 CA61 FA05 FA17