

(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2019-146841

(P2019-146841A)

(43) 公開日 令和1年9月5日(2019.9.5)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 120 頁)

(21) 出願番号 特願2018-34161 (P2018-34161)
 (22) 出願日 平成30年2月28日 (2018.2.28)

(71) 出願人 599104196
 株式会社サンセイアールアンドディ
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
 (74) 代理人 100150430
 弁理士 河野 元
 (72) 発明者 荒井 孝太
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ 内
 (72) 発明者 相坂 昌範
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ 内

最終頁に続く

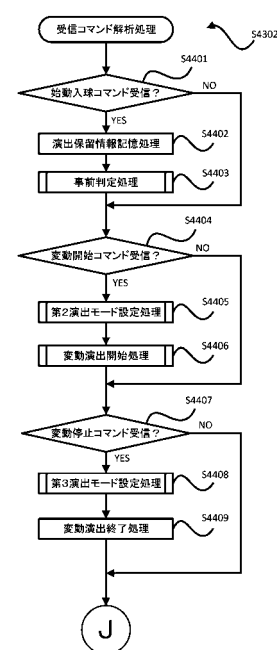
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】従来の遊技機において予告演出や事前予告演出を備える場合、図柄の変動表示の結果を、その変動表示中やそれ以前の変動表示中に実行される遊技演出によって認識することが可能となり、長期間に亘って大当りへの期待感を高めたり、予期しないタイミングで大当りへの期待感を高めたりすることが可能となる。しかしながら、大当り信頼度の低い予告演出や事前予告演出が出現した場合、遊技者はその後の図柄の変動表示の結果（当否判定の結果）に対して期待感を低下させ、遊技興趣を低下させる虞もある。

【解決手段】告演出や事前予告演出等の演出によって遊技者の遊技興趣を長期間維持し、且つ、遊技興趣を高める遊技機を提供する。

【選択図】図45



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行される事前演出と、

前記特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示に伴って実行される特定演出と、を有し、

前記事前演出として第 1 演出を有し、前記特定演出として第 2 演出を有することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機において、始動口への入球に基づいて、所定の大当り確率で当否判定を行うと共に図柄を変動表示し、当該図柄の変動表示に伴って当否判定の結果を示す遊技演出を行い、大当りになると大入賞口を開放する大当り遊技を実行するものがあった。また、図柄の変動表示の結果（当否判定の結果）を、当該図柄の変動表示に伴って実行することで遊技者に報知する予告演出を備えたり、当該図柄の変動表示より前に実行される図柄の変動表示に伴って実行することで遊技者に報知する事前予告演出を備えたりする遊技機があった（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2004 - 236974

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

前述したような予告演出や事前予告演出を備える場合、図柄の変動表示の結果（当否判定の結果）を、その変動表示中や、それ以前の変動表示中に実行される遊技演出によって認識することが可能となり、長期間に亘って大当りへの期待感を高めたり、予期しないタイミングで大当りへの期待感を高めたりすることが可能となる。しかしながら、大当り信頼度の低い予告演出や事前予告演出が出現した場合には、遊技者は、その後に示される図柄の変動表示の結果（当否判定の結果）に対して期待感を高めることが困難となる。またこれによって、遊技興趣を低下させる虞もある。

【0005】

本発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、予告演出や事前予告演出等の演出によって遊技者の遊技興趣を長期間維持し、且つ、遊技興趣を高める遊技機を提供するものである。

【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の第 1 発明の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

10

20

30

40

50

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行される事前演出と、

前記特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示に伴って実行される特定演出と、を有し、

前記事前演出として第１演出を有し、前記特定演出として第２演出を有することを特徴とするものである。

【０００７】

このような遊技機によれば、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行される事前演出と、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示に伴って実行される特定演出と、を有している。これにより、第２演出の実行パターンを多様化し、事前演出が発生した場合も、事前演出が発生しなかった場合も、遊技興趣を高めることが可能となる。

【発明の効果】

【０００８】

本発明の遊技機によれば、多様な遊技演出を有する遊技機において、予告演出や事前予告演出等の遊技演出によって遊技者の遊技興趣を長期間維持し、且つ、遊技興趣を高める遊技機の提供を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【図２】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図３】本発明の実施例の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】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。

【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】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。

【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。

【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 2 6】特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】特図 1 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 9】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 3 0】特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 3 1】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 3 3】特別電動役物処理 1 (大当り遊技) のフローチャートである。
- 【図 3 4】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】特別電動役物処理 2 (小当り遊技) のフローチャートである。 10
- 【図 3 6】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 3】第 1 演出モード設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】事前演出切替処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】受信コマンド解析処理のフローチャートである。 20
- 【図 4 6】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 7】事前判定処理のフローチャートである。
- 【図 4 8】第 2 演出モード設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 9】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 5 0】予告演出設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 1】第 3 演出モード設定処理のフローチャートである。。
- 【図 5 2】事前演出の一例を示す図である。
- 【図 5 3】事前演出の一例を示す図である。
- 【図 5 4】事前演出の一例を示す図である。
- 【図 5 5】事前演出の一例を示す図である。 30
- 【図 5 6】予告演出の一例を示す図である。
- 【図 5 7】予告演出の種類を示す表である。
- 【図 5 8】予告演出の他の態様の一例を示す図である。
- 【図 5 9】予告演出の他の態様の一例を示す図である。
- 【図 6 0】実施例 2 の特定モードを示す図である。
- 【図 6 1】実施例 2 の予告演出を示す図である。
- 【図 6 2】実施例 3 のカウント予告演出の第 1 実行パターンを示す図である。
- 【図 6 3】実施例 3 のカウント予告演出の第 2 実行パターンを示す図である。
- 【図 6 4】実施例 3 の事前演出及び特定演出の第 1 実行パターンを示す図である。
- 【図 6 5】実施例 3 の事前演出及び特定演出の第 1 実行パターンを示す図である。 40
- 【図 6 6】実施例 3 の事前演出及び特定演出の第 1 実行パターンを示す図である。
- 【図 6 7】実施例 3 の特定演出の第 2 実行パターンを示す図である。
- 【図 6 8】実施例 3 の事前演出の第 2 実行パターン、並びに、実施例 3 の事前演出及び特定演出の第 3 実行パターンを示す図である。
- 【図 6 9】実施例 3 の事前演出及び特定演出の第 3 実行パターンを示す図である。
- 【図 7 0】実施例 3 の特定演出の第 4 実行パターンを示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 0】

次に、本発明の実施の形態を、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 50

させることが可能なパチンコ遊技機（弾球遊技機）に、本発明を適用したものについて説明する。具体的には、始動口への遊技球の入球に基づいて特別図柄の変動表示を行い、当該特別図柄の変動表示の終了に伴い大当り図柄が停止表示されると、遊技者に所定量の遊技利益（例えば、賞球）が付与され得る大当り遊技（特別遊技）が実行可能となる所謂「１種タイプ」のパチンコ遊技機を例に説明する。

【００１１】

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】

【００１２】

図１乃至図３に示すように、本実施例１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。

【００１３】

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。

【００１４】

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

【００１５】

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

【００１６】

遊技領域３の中央付近には、演出表示手段の一態様である画像表示装置７が設けられている。本実施例の画像表示装置７は液晶表示装置からなるもので、その表示画面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

10

20

30

40

50

領域 7 b (「演出図柄表示部」ともいう)と、表示画面 7 a の背景を構成する背景画像が表示される背景表示領域 7 c とが設けられている。演出図柄 8 L , 8 C , 8 R 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り、本実施例では、原則、上下方向にスクロール表示する。演出図柄表示領域 7 b 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 8 L が表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄 8 C が表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄 8 R 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 7 b) の全体としてもよい。

10

【0017】

本実施例の演出図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ「1」～「9」までの数字を表した複数の図柄 (識別情報) からなる。演出図柄表示領域 7 b に停止表示される左、中、右の演出図柄の組み合わせ (停止表示態様) によって、後述の第 1 特別図柄表示器 4 1 a (「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表示結果や、第 2 特別図柄表示器 4 1 b (「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表示結果、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、変動表示している演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の停止順序を、原則、「左 右 中」としている。尚、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」ということがある。

20

【0018】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合には、「777」などの 3 桁同一のゾロ目 (「当り演出図柄」ともいう) で演出図柄を停止表示することが可能である。また、小当たりとなった場合には「135」などの予め設定したチャンス図柄や「3 3」などの専用図柄 (「小当り演出図柄」ともいう) で演出図柄を停止表示することが可能である。また、外れとなった場合には「637」や「373」などの 3 つの図柄のうち少なくとも 1 つの図柄が異なるバラケ目図柄 (「外れ演出図柄」ともいう) 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。

30

【0019】

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の場合に対応する停止表示態様 (本実施例ではゾロ目) のことを「大当たり態様」や「特定表示結果」等ということがあり、特別図柄当否判定の結果が外れの場合に対応する停止表示態様 (本実施例ではバラケ目) のことを「外れ態様」や「非特定表示結果」等ということがある。また、特別図柄当否判定の結果が小当たりの場合に対応する停止表示態様のことを「小当たり態様」や「所定表示結果」等ということがある。

40

【0020】

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、当り遊技に伴って実行される当り遊技演出や、客待ち用のデモ演出などが表示される。尚、演出図柄遊技演出や当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様々な演出画像も表示される。

【0021】

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

50

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。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 (図 4 を参照) にて表示される第 1 特図保留の記憶数及び第 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。

【0022】

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) を表示する変動保留表示領域 9 e が設けられている (図 3 を参照)。

10

【0023】

また、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、遊技状態に応じて、後述の左打ち指示画像 7 0 を表示する左打ち表示領域 7 0 c (左打ち指示画像表示部)、および、後述の右打ち指示画像 7 1 を表示する右打ち表示領域 7 1 c (右打ち指示画像表示部) が設けられている。尚、左打ち指示画像 7 0 と右打ち指示画像 7 1 を総じて「発射指示画像」ともいう。

【0024】

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。

20

【0025】

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 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、比較的当りの可能性の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、遊技者は当りへの期待感を高めることとなる。

30

【0026】

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。

【0027】

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。

40

【0028】

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

50

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 を参照) 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 2 1 は、可動部材 2 3 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 2 3 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。

【 0 0 2 9 】

遊技領域 3 における第 1 始動口 2 0 の右方には、第 1 大入賞口 3 0 (「第 1 可変入球口」ともいう) を備えた第 1 大入賞装置 3 1 が設けられている。第 1 大入賞装置 3 1 は、開閉部材 3 2 を備え、開閉部材 3 2 の作動により第 1 大入賞口 3 0 を開閉するものである。開閉部材 3 2 は、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 (図 5 を参照) により駆動される。第 1 大入賞口 3 0 は、開閉部材 3 2 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 3 1 は、開閉部材 3 2 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。

【 0 0 3 0 】

また、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 3 0 の上方であってセンター装飾体 1 0 の右下部には、第 2 大入賞口 3 5 (「第 2 可変入球口」ともいう) を備えた第 2 大入賞装置 3 6 が設けられている。第 2 大入賞装置 3 6 は、開閉部材 (羽根部材) 3 7 を備え、開閉部材 3 7 の作動により第 2 大入賞口 3 5 を開閉するものである。開閉部材 3 7 は、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 (図 5 を参照) により駆動される。第 2 大入賞口 3 5 は、開閉部材 3 7 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 3 6 は、開閉部材 3 7 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。

【 0 0 3 1 】

第 2 大入賞装置 3 6 には、第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球が通過可能な特定領域 3 9 が形成されている。本パチンコ遊技機 1 では、第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球の少なくとも 1 個が特定領域 3 9 を通過したことが検知されることに基づいて、後述の高確率状態を発生させている。つまり特定領域 3 9 は、確変作動口となっている。このような特定領域 3 9 は、第 1 大入賞装置 3 1 には設けられていない。このような確変作動口としての特定領域 3 9 (V 領域) を備える第 2 大入賞口 3 5 (第 2 大入賞装置 3 6) のことを「V アタッカー」ともいう。尚、高確率状態は、特別遊技とは別に遊技者に付与される遊技上の特典の一つである。

【 0 0 3 2 】

遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート 2 8 (遊技球通過口) が設けられている。ゲート 2 8 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 2 1 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 2 1 を開状態となる。さらに、遊技領域 3 の下部には、複数の一般入賞口 2 7 が設けられている。本実施例では、一般入賞口 2 7 を 4 個設けてあり、そのうちの 3 個を第 1 始動口 2 0 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 3 0 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 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、及び一般入賞口 2 7 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 2 0 の賞球数は「 4」、第 2 始動口 2 1 の賞球数は「 2」、第 1 大入賞口 2 0 および第 2 大入賞口 3 5 の賞球数は「 1 5」、一般入賞口 2 7 の賞球数は「 1 0」としている。

【 0 0 3 3 】

このように複数の入球口 (第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、一般入賞口 2 7 及びゲート 2 8) 等が配されている遊技領域 3 を、左右方

10

20

30

40

50

向の中央より左側の左遊技領域 3 A (第 1 領域) と、右側の右遊技領域 3 B (第 2 領域) と、に分けることができる。左遊技領域 3 A を遊技球が流下するように遊技球を発射することを「左打ち」といい、右遊技領域 3 B を遊技球が流下するように遊技球を発射することを「右打ち」という。ここで、複数の入球口のうち、第 1 始動口 2 0 および 3 個の左一般入賞口 2 7 は、遊技領域 3 のうち左遊技領域 3 A 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 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、右一般入賞口 2 7 およびゲート 2 8 は、遊技領域 3 のうち右遊技領域 3 B を流下する遊技球が入球可能となるように設けてある。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 2 0 への入球を狙う。一方、第 1 始動口 2 0 への入球に基づく当否判定において当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 2 8、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5 への入球を狙うこととなる。

10

【0034】

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当りになった場合に実行される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。

20

【0035】

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

30

【0036】

特別図柄表示部 4 1 では、特別図柄 (識別情報) を所定時間変動表示した後に停止表示し、停止表示された特別図柄 (停止図柄) によって第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への入球に基づく抽選 (特別図柄当否判定、大当たり抽選) 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) が大当たり図柄や小当たり図柄等の当り態様である場合には、停止表示された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 を開放させる特別遊技 (大当たり遊技、小当たり遊技) が行われる。尚、特別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。

40

【0037】

図 4 に示すとおり、第 1 特別図柄表示器 4 1 a は、「i ~ p」で示す 8 個の LED で構成されており、第 1 特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第 1 特別図柄当否判定の結果として「15R 第 1 大当たり」、「15R 第 2 大当たり」、「5R 第 3 大当たり」および「2R 第 4 大当たり」の 4 種類の大当たりと、第 1 小当たりが設けられ

50

ており（図6、図8を参照）、第1特別図柄表示器41aのLEDは、それら大当り及び小当りの各々に応じた表示態様を採ることが可能となっている。例えば、第1特別図柄当否判定の結果が第1大当り（15R大当り）となった場合には、「ijn」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第1大当り図柄）。また、第2大当り（15R大当り）となった場合には、「ijk」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第2大当り図柄）。また、第3大当り（15R大当り）となった場合には、「ijl」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第3大当り図柄）。また、第4大当り（2R大当り）となった場合には、「jnop」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する（2R第4大当り図柄）。また、第1小当りとなった場合には、「mnop」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する（小当り図柄）。また、外れとなった場合には、「lo」の2個のLEDを点灯し残りを消灯する（外れ図柄）。

10

【0038】

一方、第2特別図柄表示器41bは、「a～h」で示す8個のLEDで構成されており、第2特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第2特別図柄当否判定の結果として「15R第5大当り」と「15R第6大当り」の2種類の大当りとが設けられており（図8を参照）、第2特別図柄表示器41bのLEDは、それら大当りの各々に応じた表示態様を採ることが可能となっている。例えば、第2特別図柄当否判定の結果が、第5大当り（15R大当り）となった場合には、「abd」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第5大当り図柄）。また、第6大当り（15R大当り）となった場合には、「abc」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第6大当り図柄）。また、第2小当りとなった場合には、「cdeh」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する（第2小当り図柄）。また、外れとなった場合には、「eh」の2個のLEDを点灯し残りを消灯する（外れ図柄）。

20

【0039】

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

【0040】

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は、主制御部のRAMに形成される特図保留記憶部（図示せず）に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入球であれば第1特図保留（第1取得情報）として第1特図保留記憶部（図示せず）に記憶され、第2始動口21への入球であれば第2特図保留（第2取得情報）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

40

【0041】

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

【0042】

50

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「u v」の2個のLEDで構成されており、第1特図保留の数に応じてLEDを表示制御することにより、第1特図保留の数を表示するものとなっている。例えば、保留数が「0」の場合は「u v」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両LED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。

10

【0043】

また、第2特図保留表示器43bは「w x」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。

【0044】

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

20

【0045】

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

30

【0046】

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

40

【0047】

50

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 4 4 に表示される。具体的には普図保留表示器 4 4 は、「q r」の 2 個の LED で構成されており、普図保留の数に応じて LED を点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「q r」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「q r」というように「q」の LED を消灯し「r」の LED を赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数「2」～「4」についても第 1 特図保留表示器 4 3 a と同様に定められている。

【0048】

次に図 2 及び図 5 に基づいて、本パチンコ遊技機 1 における電氣的な構成を説明する。本実施例のパチンコ遊技機 1 は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行など、遊技進行や遊技利益に関する制御を行う主制御基板 8 0（「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 9 0（「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 1 1 0（「払出制御部」ともいう）、画像表示装置 7 や演出表示器 1 0 2、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a および演出第 2 特図保留表示器 1 0 3 b 等の表示制御を行う画像制御基板 1 0 0（画像制御部）等を備えている。

【0049】

また、図 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 の後面側（裏面側）の略中央部には主制御基板 8 0 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 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7 及び画像制御基板 1 0 0 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 9 0 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 1 0 9 を収納する電源基板ケースが設けられている。

【0050】

主制御基板 8 0 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」）8 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 8 1 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 8 1 は、入出力回路 8 7（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 8 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 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 8 1 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 8 0（遊技制御用マイコン 8 1）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。

【0051】

主制御基板 8 0 には、中継基板 8 8 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 8 0 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 8 0 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、ゲートセンサ 2 8 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、特定領域センサ 3 9 a、非特定領域センサ 4 9 a および一般入賞口センサ 2 7 a が接続されている。これら各種センサを「遊技球検知手段」ともいう。

【0052】

第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 内に設けられて第 1 始動口 2 0 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 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 内に設けられて第 2 始動口 2 1 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 2 8 a は、ゲート 2 8 内に設けられてゲート 2 8 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 3 0 a は、第 1 大入賞口 3 0 内に設けられて第 1 大入賞口 3 0 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。特定領域センサ39aは、第2大入賞口35内の特定領域39に設けられており、特定領域39を通過した遊技球を検知するものである。非特定領域センサ49aは、第2大入賞口35内の非特定領域（図示せず）に設けられており、第2大入賞口35に入球した遊技球のうち非特定領域を通過した遊技球（つまり、特定領域39を通過しなかった遊技球）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。

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 5 8 】

また、図 5 に示すように、サブ制御基板 9 0 には、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」) が実装されている。演出制御用マイコン 9 1 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 R O M、ワークメモリとして使用される R A M、R O M に記憶されたプログラムを実行する C P U 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。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い。また、R O M は外付けであってもよい。また、サブ制御基板 9 0 (演出制御用マイコン 9 1) 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。

10

【 0 0 5 9 】

サブ制御基板 9 0 には、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7 が接続されている。尚、サブ制御基板 9 0 (サブ制御部) や画像制御基板 1 0 0 (画像制御部)、音声制御基板 1 0 6 (音声制御部)、ランプ制御基板 1 0 7 (ランプ制御部) は、遊技の状況に応じて表示演出や音演出、ランプ演出 (光演出) 等の各種演出を、対応する演出用の装置や部材等 (演出手段) に実行させる制御を行う演出制御手段 (演出実行手段) として機能するものである。

【 0 0 6 0 】

サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1 (「画像制御用マイコン」) の C P U に、画像表示装置 7、演出表示器 1 0 2、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a、及び演出第 2 保留表示器 1 0 3 b の表示制御を行わせる。画像制御基板 1 0 0 の 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 1 0 0 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 1 0 1 は、演出制御用マイコン 9 1 からの指令に基づいて 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

【 0 0 6 1 】

演出表示器 1 0 2 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あ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 1 0 3 a および演出第 2 保留表示器 1 0 3 b も同様に 2 個の 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 1 0 3 a は第 1 演出保留表示領域 9 c に表示される保留個数および第 1 特図保留表示器 4 3 a で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、演出第 2 特図保留表示器 1 0 3 b は第 2 演出保留表示領域 9 d に表示される保留個数および第 2 特図保留表示器 4 3 b で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。これは、キャラクタ図柄を表示画面 7 a (演出図柄表示部) の略全体に表示したり、可動装飾部材 1 4 を動作させて表示画面 7 a の演出図柄表示領域 7 b (演出図柄表示部) を被覆したりすることで、演出図柄、第 1 演出保留表示部、又は第 2 演出保留表示部の一部または全部が視認できない状態になることがあり得るため、このような表示器が設けられている。尚、画像制御基板 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1 に換えて、または加えて V D P (Video Display Processor) を設けてもよい。

30

40

【 0 0 6 2 】

また、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 6 7 から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板 9 0 の R O M に格納されている。尚、音声制御基板 1 0 6 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 1 0 6 に R O M を実装してもよく、

50

そのROMに音響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。さらにこの場合、画像制御基板100のROMに音響データを格納してもよい。

【0063】

さらに、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ66や盤面ランプ5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107を介して枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプ（LED）の点灯制御を行う。

【0064】

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、ランプ制御基板107に中継基板108を介して接続された可動装飾部材14を動作させる。前述したように、可動装飾部材14は、センター装飾体10（装飾部材13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91は、可動装飾部材14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90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14の動作を制御する。尚、ランプ制御基板107にCPUを実装してもよく、この場合、そのCPUにランプの点灯制御や可動装飾部材14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107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。

【0065】

また、サブ制御基板90には、第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63b（図1参照）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63cおよび第2演出ボタン検知スイッチ63dが接続されている。従って、第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63b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サブ制御基板90に対して信号が出力される。尚、第1演出ボタン検知スイッチ63cおよび第2演出ボタン検知スイッチ63dを総称して単に「演出ボタン検知スイッチ」ともいう。

【0066】

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（判定手段）について説明する。特別図柄当否判定の結果として、「大当り」、「小当り」、「外れ」がある。特別図柄当否判定の結果が「大当り」のときには、特別図柄表示部41に「大当り図柄」が停止表示され、「小当り」のときには、特別図柄表示部41に「小当り図柄」が停止表示され、「外れ」のときには、特別図柄表示部41に「外れ図柄」が停止表示される。大当り又は小当りと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放する「特別遊技」が実行される。大当りとなって実行される特別遊技を「大当り遊技」といい、小当りとなって実行される特別遊技を「小当り遊技」という。

【0067】

当りには複数の種別がある。図6に示すように大当りの種別としては、「15R（ラウンド）第1大当り」、「15R第2大当り」、「15R第3大当り」、「2R第4大当り」、「15R第5大当り」および「15R第6大当り」がある。「15R第1大当り」および「15R第5大当り」は、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放回数（ラウンド数）が15回であり、1ラウンド目と2ラウンド目に、特定領域39への遊技球の通過（V通過）が可能（容易）な態様で第2大入賞口35を開放させる大当りである。この特定領域39への遊技球の通過を狙うラウンドを「Vラウンド」や「チャンスラウンド」ともいう。

【0068】

「15R第2大当り」、「15R第3大当り」および「15R第6大当り」は、大入賞

10

20

30

40

50

口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放回数（ラウンド数）が15回であるものの、前述のVラウンドである1ラウンド目と2ラウンド目の開放時間が極短時間（一瞬開閉）で、特定領域39への遊技球の通過が困難（不可能としてもよい）な大当たりである。すなわち、これらの大当りは、特定領域39への遊技球の通過が可能（容易）な態様で第2大入賞口35を開放させることのない大当たりであるといえる。

【0069】

「2R第4大当たり」は、大入賞口（第1大入賞口30または第2大入賞口35）の開放回数（ラウンド数）が2回であり、Vラウンドである1ラウンド目と2ラウンド目に特定領域39への遊技球の通過が可能な態様で第2大入賞口35を開放させる大当たりである。但し、第2大入賞口35の開放時間が1ラウンド目と2ラウンド目を合わせても1.8秒であるので、15R第1大当たりより特定領域への遊技球の通過可能性が低いものとなっている。

10

【0070】

本実施例のパチンコ遊技機1では、大当たり遊技中の特定領域39への遊技球の通過に基づいて、その大当たり遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従って、特別図柄当否判定の結果が15R第1大当たりまたは15R第5大当たりとなった場合には、特定領域39への遊技球の通過可能性が極めて高い態様で1ラウンド目と2ラウンド目のVラウンドが実行されるため、当該大当たり遊技の実行中に特定領域39へ遊技球を通過させることで、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させることができる。また、特別図柄当否判定の結果が2R第4大当たりとなった場合には、15R第1大当たりや15R第5大当たりほどではないものの特定領域39への遊技球の通過可能性がある態様で1ラウンド目と2ラウンド目のVラウンドが実行されるため、当該大当たり遊技の実行中に特定領域39へ遊技球を通過させることができれば、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させることができる。

20

【0071】

これに対して、特別図柄当否判定の結果が15R第2大当たり、15R第3大当たり又は15R第6大当たりとなった場合には、1ラウンド目と2ラウンド目のVラウンドの開放時間が各0.1秒であるので、第2大入賞口へ遊技球を入球させるのが非常に困難であるので、当該大当たり遊技の実行中における特定領域39への遊技球の通過可能性は極めて低くなり（実質的に不可能となり）、その大当たり遊技後の遊技状態は、後述の通常状態（低確率状態）となる可能性が非常に高い（低確率状態になるといってもよい）。

30

【0072】

一方、小当たり（第1小当たり、第2小当たり）は、見かけ上2R第4大当たりと同じ開放パターンで大入賞口（第2大入賞口35）を開放させる当りである。すなわち小当たりでは、特定領域39への遊技球の通過が可能な態様で第2大入賞口35を開放させる。しかしながら、小当たり遊技の実行中に特定領域39への遊技球の通過があったとしても、小当たり遊技の実行後の遊技状態は小当たり遊技の実行前から変化しないものとなっている。そのため、小当たり遊技の実行前の遊技状態が通常状態（低確率状態）であれば、小当たり遊技の実行後の遊技状態も通常状態となる。そして遊技者から見れば、上記の2R第4大当たりと小当たりとは大入賞口（第2大入賞口35）の開放パターンを見ても区別することができない。すなわち遊技者は特別図柄当否判定の結果が「2R第4大当たり」になったのか「小当たり」になったのかを認識するのが困難である。そのため、2R第4大当たりとしての特別遊技中（大当たり遊技中）に遊技球が特定領域39を通過したとしても、それだけでは、その後の遊技状態が高確率状態に移行したかどうかを認識するのは困難である。また、小当たりとしての特別遊技中（小当たり遊技中）に遊技球が特定領域39を通過したとしても、それだけでは、その後の遊技状態が通常状態のままか、高確率状態に移行したかを認識するのは困難である。その結果、小当たりとなった場合および2R第4大当たりになった場合には、高確率状態であるかもしれないという期待感を持ちつつ遊技を進行することができ、遊技興趣を高めることができる。尚、小当たりにおいては大入賞口の開放回数をラウンド数とはいわず、単に開放回数という。

40

50

【 0 0 7 3 】

本実施例のパチンコ遊技機 1 における各大当り及び小当りとなったときの大入賞口の開放パターンは、図 6 のようになっている。すなわち、1 5 R 第 1 大当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 1 5 R 第 1 大当り図柄が停止表示された場合）および 1 5 R 第 5 大当りとなった場合（第 2 特別図柄表示器 4 1 b に 1 5 R 第 5 大当り図柄が停止表示された場合）には、1 R ~ 2 R では第 2 大入賞口 3 5 を最大 2 8 秒開放させ、3 R ~ 1 5 R では第 1 大入賞口 3 0 を最大 2 8 秒開放させる。この当りでは、1 R 目と 2 R 目における第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が夫々 2 8 秒あるため、そのラウンド中（V ラウンド中）に遊技球が特定領域 3 9 を通過する可能性は極めて高いものとなっている。

【 0 0 7 4 】

また、1 5 R 第 2 大当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 1 5 R 第 2 大当り図柄が停止表示された場合）と、1 5 R 第 3 大当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 1 5 R 第 3 大当り図柄が停止表示された場合）と、1 5 R 第 6 大当りとなった場合（第 2 特別図柄表示器 4 1 b に 1 5 R 第 6 大当り図柄が停止表示された場合）には、1 R ~ 2 R では第 2 大入賞口 3 5 を最大 0 . 1 秒開放させ、3 R ~ 1 5 R では第 1 大入賞口 3 0 を最大 2 8 秒開放させる。この当りでは、1 R 目と 2 R 目における第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が夫々最大 0 . 1 秒と極短時間とされている（一瞬開閉）ため、そのラウンド中（V ラウンド中）に遊技球が特定領域 3 9 を通過することはほぼ不可能となっている。

【 0 0 7 5 】

このように、本実施例では、1 5 R 第 2 , 第 3 , 第 6 大当り用の開放パターンと、1 5 R 第 1 , 第 5 大当り用の開放パターンと比べて第 1 ラウンドおよび第 2 ラウンド（V ラウンド）とでは、開放態様が異なっている。そして、1 5 R 第 1 , 第 5 大当りでは、1 ラウンド目と 2 ラウンド目に第 2 大入賞口 3 5 が 2 8 秒開放するため、当該 V ラウンドでは、球詰まりや遊技球発射系のトラブル等が発生しない限り、略確実に遊技球が第 2 大入賞口 3 5 に入球して、高い確率で特定領域 3 9 を通過することとなる。これに対して、1 5 R 第 2 , 第 3 , 第 6 大当りでは、1 ラウンド目と 2 ラウンド目に第 2 大入賞口 3 5 が 0 . 1 秒しか開放しない。そのため、第 2 大入賞口 3 5 に遊技球が入球することは非常に困難である。従って、1 5 R 第 2 , 第 3 , 第 6 大当りに係る大当り遊技の実行中に遊技球が特定領域 3 9 を通過する可能性は、1 5 R 第 1 , 第 5 大当りと比してかなり低くなっており、実質的には通過不可能といってもよい。

【 0 0 7 6 】

尚、特定領域 3 9 への遊技球の通過可能性（V 通過可能性）が極めて高い態様で V ラウンドが実行される大当りのことを「V 通過予定大当り」ともいい、V 通過可能性が極めて低い態様で V ラウンドが実行される大当りのことを「V 非通過予定大当り」ともいう。

【 0 0 7 7 】

また、図 6 に示すように、2 R 第 4 大当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 2 R 第 4 大当り図柄が停止表示された場合）には、1 R ~ 2 R まで第 2 大入賞口 3 5 を最大 0 . 9 秒開放させる。この当りでは、1 R 目と 2 R 目の第 2 大入賞口 3 5 の開放時間の合計が最大で 1 . 8 秒となるため、そのラウンド中に遊技球を第 2 大入賞口 3 5 に入球させて特定領域 3 9 を通過させることが可能となっている。本実施例の本パチンコ遊技機 1 においては、0 . 6 秒程度で 1 個の遊技球が発射されるようになっているので、第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が 1 . 8 秒あれば、第 2 大入賞口 3 5 へ遊技球を入球させて特定領域 3 9 への遊技球の通過を狙うことは十分に可能である。但し、2 R 第 4 大当りは、第 2 大入賞口の総開放時間が 1 . 8 秒と短いため、他の 1 5 R 大当りのように多くの賞球（遊技利益）を望めるものではない。すなわち他の大当りに比してほとんど賞球の獲得できない大当りである。

【 0 0 7 8 】

また、第 1 小当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に第 1 小当り図柄が停止表示された場合）と、第 2 小当りとなった場合（第 2 特別図柄表示器 4 1 b に第 2 小当り図柄が停止表示された場合）には、第 2 大入賞口 3 5 の最大 0 . 9 秒間の開放を 2 回行う。

すなわち、2 R 第4大当りと同じ開放パターンにて大入賞口を開放させる。この小当りにおいても、第2大入賞口35の開放時間が合計1.8秒あるため、遊技球を第2大入賞口35に入球させて特定領域39を通過させることが可能となっている。しかし、前述の通り、小当り遊技にて特定領域39への通過があっても、小当り遊技の前後で遊技状態の変化はない。また、小当り遊技では、大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、2 R 第4大当りと同様に多くの賞球を望めるものではない。すなわち小当りは、遊技状態の移行という点についても、賞球という点についても、遊技者にとっての特典がほぼ無いもの（入球による賞球のみ）となっている。

【0079】

本実施例では、第2大入賞口35の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能（通過容易）な第1の開放パターンと（15第1大当り、15 R 第5大当り）、遊技球が特定領域39を通過困難（通過不能）な第2の開放パターンと（15 R 第2大当り、15 R 第3大当り、15 R 第6大当り）、遊技球が特定領域を通過可能であって第1の開放パターンより通過可能性が低い第3の開放パターンと（2 R 第4大当り）、を有するものとするができる。また、小当り用の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能であるが通過した場合であっても特典を付与しない（高確率状態を発生しない）第4の開放パターンを有するものとするができる。この第4の開放パターンは、他の態様として特定領域39を通過不能な開放パターンとしてもよい。

【0080】

尚、第1特別図柄（特図1）の当否判定における各大当りへの振分確率は、15 R 第1大当りが40%、15 R 第2大当りが20%、15 R 第3大当りが30%、2 R 第4大当りが10%となっている（図6の大当り種別決定用乱数の欄を参照）。これに対して、第2特別図柄（特図2）の当否判定における大当りは、15 R 第5大当りが80%、15 R 第6大当りが20%となっている（図6の大当り種別決定用乱数の欄を参照）。この振分確率は、大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過する可能性、すなわち高確率状態となる確率を表しているものといえ、また、後述の開放延長機能が作動する高ベース状態となる確率を表しているものといえる。

【0081】

すなわち、高確率状態となる確率については、第1始動口20への入球に基づく当否判定（第1特別図柄当否判定）で大当りとなった場合、その確率は少なくとも40%となっており、2 R 第4大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過する場合を含めると、その確率は50%となっている。一方、第2始動口21への入球に基づく当否判定（第2特別図柄当否判定）で大当りとなった場合、その確率は80%となっている。

【0082】

また、高ベース状態となる確率については、開放延長機能が作動していない遊技状態（低ベース状態）において第1特別図柄当否判定で大当りとなった場合、その確率は60%となっており、高ベース状態において第1特別図柄当否判定で大当りとなった場合の2 R 第4大当りを含めると、その確率は70%となっている。一方、第2特別図柄当否判定で大当りとなった場合、その確率は100%となっている。そして、第2特別図柄当否判定で大当りとなった場合には、第1特別図柄当否判定で大当りとなった場合に発生し得る2 R 大当りが発生することはなく、必ず15 R 大当りとなる。

【0083】

このように本実施例のパチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる第1特別図柄当否判定（第1特別図柄の大当り抽選）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第2特別図柄当否判定（第2特別図柄の大当り抽選）において大当りとなる方が、第1特別図柄当否判定で大当りとなる場合に比べ、高確率状態になる確率や高ベース状態になる確率、さらには15 R 分の賞球を獲得できる可能性が高くなっている。つまり、第2特別図柄当否判定で大当りとなる場合の方が、第1特別図柄当否判定で大当りとなる場合に比べ、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おり、第2特別図柄を変動表示させた方が、第1特別図柄を変動表

10

20

30

40

50

示させるよりも遊技者にとって有利に働く可能性が高いものとなっている。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こととなる。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（高ベース状態）においては顕著である。尚、前述の振分確率は一例であり、遊技性やスペック等を考慮して任意に設定することができる。

【0084】

また、本実施例では、第2特別図柄を第1特別図柄に比して優位にしていることから、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示が共に実行可能な場合、すなわち、第1特図保留と第2特図保留が共に「1」以上存在する場合には、第2特別図柄の変動表示（第2特図保留の消化）を第1特別図柄の変動表示（第1特図保留の消化）に優先して行うものとしている。これにより、第2始動口21への入球頻度が高まる高ベース状態は、第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高まるので、遊技者にとって有利に遊技を進めることが可能な状態といえる。にもかかわらず、高ベース状態で第1特別図柄の変動表示が行われることは、遊技者にとっては、せっかくの有利な状態（高ベース状態）での遊技に水を差されることとなり、第1特別図柄の変動表示は第2特別図柄の変動表示に比べ不利に働く可能性もあることから、高ベース状態での第1特別図柄の変動表示は、遊技者にとって望ましいことではないといえる。

【0085】

ここで、特別図柄の停止表示の態様として、大当たり図柄のことを「特定表示結果」ともいい、小当たり図柄のことを「所定表示結果」ともいい、外れ図柄のことを「所定態様」や「非特定表示結果」ともいう。また、高ベース状態の設定契機とならない大当たり図柄（15R第3大当たり図柄、低ベース状態での2R第4大当たり図柄）のことを「第1特定表示結果」ともいい、高ベース状態の設定契機となる大当たり図柄（15R第1，第2，第5，第6大当たり図柄、高ベース状態での2R第4大当たり図柄）のことを「第2特定表示結果」ともいう。また、特別図柄が変動表示する際の遊技状態として、開放延長機能が作動しない遊技状態（低ベース状態）のことを「第1遊技状態」ともいい、開放延長機能が作動する遊技状態（高ベース状態）のことを「第2遊技状態」ともいう。

【0086】

本パチンコ遊技機1では、大当たりか、小当たりか、外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当たりとなった場合の大当たりの種別の判定は「大当たり種別決定用乱数（「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、大当た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た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。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。

【0087】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1の遊技状態について説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄に対する確率変動機能、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特別図柄および第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」といい、作動していない状態を「通常状態（「低確率状態」ともいう）」という。高確率状態では、特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の当り判定テーブルを用いて当否判定を行い、高確率状態では、大当たりと判定される特別図柄当

否判定用乱数の値が通常状態よりも多い高確率状態用の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大当りとなる（停止図柄が大当り図柄となる）確率が高くなる。

【0088】

また、特別図柄（第1特別図柄及び第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、特図保留の消化ペースが速くなり、始動口への有効な入球（特図保留として記憶され得る入球）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当りを狙うことができる。

【0089】

特別図柄（第1特別図柄及び第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。よって、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っている。すなわち、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）。つまり、普通図柄について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、普通図柄の変動表示の表示結果が当りとなる（停止図柄が普通当り図柄となる）確率が高くなる。

【0090】

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。

【0091】

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

【0092】

高ペース状態（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) になっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。この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。

【0093】

本実施例のパチンコ遊技機1では、15R第1, 第5大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過していれば、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、所定回数(本例では100回)の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

10

【0094】

また、15R第2, 第6大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過することは極めて困難であることから特別図柄の通常状態となり、これに加えて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(本例では100回)の特別図柄の変動表示が実行されるか、所定回数(本例では100回)の特別図柄の変動表示が実行されるまでに大当たり当選して当該大当たりに係る特別遊技(大当たり遊技)が実行されることにより終了する。尚、可能性は限りなく低い、仮に、15R第2, 第6大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過した場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態は「高確高ベース状態」となる。また、可能性は限りなく低い、仮に、15R第1, 第5大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過しなかった場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態は「低確高ベース状態」となる。

20

【0095】

また、15R第3大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過する可能性は極めて低いことから、特別図柄の通常状態となり、これに加えて特別図柄の非時短状態かつ低ベース状態となる(図6を参照)。この遊技状態を特に「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態は、本パチンコ遊技機1において基本となる遊技状態、すなわち初期の遊技状態である。尚、可能性は限りなく低い、仮に、15R第3大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過した場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態は、後述の「高確低ベース状態」となる。

30

【0096】

また、低確低ベース状態において、2R第4大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過していれば、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となる(図6を参照)。この遊技状態を特に「高確低ベース状態」という。高確低ベース状態は、所定回数(本例では100回)の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【0097】

この高確低ベース状態は、高確率状態であることが潜伏している状態、すなわち高確率状態であることが遊技者にとって認識困難な状態である。つまり高確低ベース状態は、いわゆる「潜伏確変状態(「確率非報知状態」ともいう)」である。これに対して、上記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る。つまり高確高ベース状態は、いわゆる「確変遊技状態」である。

40

【0098】

また、高ベース状態において、2R第4大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過していれば「高確高ベース状態」となる(図6を参照)。すなわち、特別図柄の時短機能およびベース状態については、大当たり遊技の実行前の状態と同じ状態とされる。

【0099】

50

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 3 B 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 2 1 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 2 0 への入球よりも第 2 始動口 2 1 への入球の方が容易となっているからである。そのため、高ベース状態では、普通図柄当否判定の契機となるゲート 2 8 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 へ遊技球を入球させるべく右打ちを行うことで、左打ちを行うよりも、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 4 7 が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域へ発射すべきことを報知する。

【0100】

これに対して、高確低ベース状態や低確低ベース状態といった低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域 3 A 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 2 1 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 2 1 への入球よりも第 1 始動口 2 0 への入球の方が容易となっているからである。そのため、低ベース状態では、第 1 始動口 2 0 へ遊技球を入球させるべく左打ちを行うことで、右打ちを行うよりも、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 4 7 が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域へ発射すべきことを報知する。

【0101】

具体的には発射方向表示器 4 7 は、「y z」の 2 個の LED で構成されており、遊技状態に応じて LED を点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「y z」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「y z」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両 LED を点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

【0102】

また、本実施例では、遊技領域 3 のうち左遊技領域 3 A と右遊技領域 3 B の何れに向けて遊技球を発射するかを指示する発射指示報知を、発射方向表示器 4 7 における LED の表示態様だけでなく、画像表示装置 7（表示画面 7 a）における発射指示画像（左打ち指示画像 7 0、右打ち指示画像 7 1）の表示によっても行うこととしている。一般に、遊技者にしてみれば、発射方向表示器 4 7 に比べ画像表示装置 7（表示画面 7 a）の方が、表示内容を視認しやすく把握（理解）しやすいといえる。したがって、遊技者は、一般的には、画像表示装置 7（表示画面 7 a）に表示される発射指示画像を見て、「左打ち」と「右打ち」の何れを行うべきなのか、つまり、現在の遊技状態が左打ちを行う「左打ち遊技状態」なのか、右打ちを行う「右打ち遊技状態」なのかを把握する。

【0103】

尚、本実施例では、前述のように、遊技状態が特別遊技状態（大当たり遊技状態）や高ベース状態（高確高ベース状態、低確低ベース状態）にあるときに「右打ち」を行うことから、「右打ち遊技状態」は特別遊技状態や高ベース状態を指す。この「右打ち遊技状態」のことを「所定遊技状態」ともいい、「特別遊技状態」のことを「第 1 所定遊技状態」ともいい、「高ベース状態」のことを「第 2 所定遊技状態」ともいう。

【0104】

以上のように、本実施例のパチンコ遊技機 1 においては、小当たり遊技や大当たり遊技が行われていない低確低ベース状態を基準とすると、この低確低ベース状態を「通常遊技状態」もしくは「通常状態」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技を「通常遊技」として捉えることができる。

【0105】

そして、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 3 2、第 2 大入賞口 3 5）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

10

20

30

40

50

技状態を「特別遊技状態」として捉えることができる。

【0106】

また、小当り遊技は、大当り遊技ほどではないものの、大入賞口（第1大入賞口32、第2大入賞口35）への遊技球の入球により賞球を得ることは可能なので、一応は、通常遊技に比べ遊技者に有利な遊技といえる。よって、小当り遊技も「特別遊技」として捉えることができ、当該小当り遊技が行われる遊技状態も「特別遊技状態」として捉えることができる。尚、大当り遊技としての特別遊技と、小当り遊技としての特別遊技を区別するため、小当り遊技としての特別遊技を「小利益特別遊技」として捉えることもできる。

【0107】

〔主制御メイン処理〕

次に、図10～図38に基づいて、遊技制御用マイコン81の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、主制御基板80のROMから図10に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（S101）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板80のCPUの設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。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。尚、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。

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

〔割り込み処理〕

次に、割り込み処理（S105）について説明する。図11に示すように、割り込み処理（S105）では、まず出力処理（S201）を実行する。出力処理（S201）では、以下に説明する各処理において主制御基板80のRAMに設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、サブ制御基板90や払出制御基板110等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当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。

【0111】

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

10

20

30

40

50

り付けられている各種センサ（第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、一般入賞口センサ27a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RAMの出力バッファに記憶する。また、第1始動口センサ20aや第2始動口センサ21aが遊技球を検知した場合、後述の始動入球時処理（S205）により、各始動口に対応する始動入球コマンドをRAMの出力バッファに記憶する。さらに、下皿62の満杯を検知する下皿満杯スイッチからの検知信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAMの出力バッファに記憶する。

【0112】

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

【0113】

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）、特定領域センサ検知処理（S208）、保留球数処理（S209）および電源断監視処理（S210）を実行する。この他、遊技を進行させる上で必要な「その他の処理」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4msec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RAM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。

【0114】

〔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28a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RAM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）。

【0115】

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、RAM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 - TRND - 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RAM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。

【0116】

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21a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RAM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）。

【0117】

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

10

20

30

40

50

、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 8 5 b のうち現在の特図 2 保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【 0 1 1 8 】

続いて第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 2 0 a によ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 2 0 に遊技球が入球していない場合（S309でNO）には処理を終え、第 1 始動口 2 0 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 8 0 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、特図 1 保留球数が 4 未満である場合には（S310でYES）、特図 1 保留球数に「 1 」を加算する（S311）。

【 0 1 1 9 】

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、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 ）およ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。

【 0 1 2 0 】

[始動入球時処理]

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 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 1 3 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。

【 0 1 2 1 】

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の処理は、後述の特図 2 当否判定処理（S1202）における当否判定（S1303,S1309）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。

【 0 1 2 2 】

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、大当たりかどうかや大当たり種別、大当た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。

【0123】

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たり判定値と一致するか否かを示す情報（当否情報）や、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（大当た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

【0124】

また、主制御部80から送信した特図2始動入球コマンドをサブ制御部90で解析することで、大当たりに係る情報であるかどうか、大当たり種別は何れであるか、変動パターンは何れであるか等を、サブ制御部90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たりとなるかどうか、及び低確率状態で判定した場合に大当たりとなるかどうか、を特定可能とされている。これにより、サブ制御部90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た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。

20

【0125】

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、その他の大当たり種別決定用乱数カウンタの値（大当た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。

【0126】

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

30

【0127】

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。

40

【0128】

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,S1609）に先立って行うものである。

【0129】

50

ここで、高ベース状態では、第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図2の当否判定(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としている。このことから、本実施例では、特図1保留に係る事前判定(特図1事前判定)を、第1特別図柄の変動表示が主として行われる低ベース状態にて行うこととし、特図2保留に係る事前判定(特図2事前判定)については、低ベース状態であるか高ベース状態であるかを問わず行うこととしている。また、本実施例のパチンコ遊技機1では、後述するように、大当り遊技中は低確低ベース状態に制御されるが、大当り遊技中に遊技球が第1始動口20に入球して特図1保留球数が「1」増加したとしても、S321~S323の処理(特図1事前判定処理)は行わないものとなっている。

10

【0130】

[普図動作処理]

遊技制御用マイコン81は、始動入球遊技処理(S206)に次いで、図14に示す普図動作処理(S207)を行う。普図動作処理(S207)では、普通図柄表示器42および可変入賞装置22に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス1、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。

20

【0131】

[普通図柄待機処理]

図15に示すように、普通図柄待機処理(S402)では、まず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し(S501)、「0」であれば(S501でYES)、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30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90に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

30

【0132】

[普通図柄当否判定処理]

図16に示すように、普通図柄当否判定処理(S502)では、まず、普図保留記憶部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-TRND-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」~「239」)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-TRND-H)が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。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

40

50

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）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。

【0133】

[普通図柄乱数シフト処理]

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

【0134】

[普通図柄変動中処理]

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

【0135】

[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。

【0136】

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。

【0137】

[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。

【0138】

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）、

10

20

30

40

50

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）。

【0139】

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」であるか否かを判定する（S1008）。「0」でなければ（S1008でNO）、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「0」であれば（S1008でYES）、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行う（S1009）とともに、普図当り終了フラグをセットして（S1010）処理を終える。尚、第2始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第2始動口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。

【0140】

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、次回の割り込み処理において、普図動作処理（図13）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。

〔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。

【0141】

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）。

【0142】

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」であるか否かを判定する（S1008）。「0」でなければ（S1008でNO）、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「0」であれば（S1008でYES）、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行う（S1009）とともに、普図当り終了フラグをセットして（S1010）処理を終える。尚、第2始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第2始動口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。

【0143】

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又は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するとともに（S1011）、普図当りフラグをOFF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、次回の割り込み処理において、普図動作処理（図13）として再び普通図柄待機処理（S402）が実

行されることになる。

【 0 1 4 4 】

[特図動作処理]

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、普図動作処理 (S206) に次いで特図動作処理 (S207) を行う。図 2 1 に示すように、特図動作処理 (S207) では、特別図柄表示器 4 1 および大入賞装置 (第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6) に関する処理を 5 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、5」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 (S1101でYES) には特別図柄待機処理 (S1102)、特図動作ステータスが「2」である場合 (S1101でNO、S1103でYES) には特別図柄変動中処理 (S1104)、特図動作ステータスが「3」である場合 (S1101, S1103で共にNO、S1105でYES) には特別図柄確定処理 (S1106)、特図動作ステータスが「4」である場合 (S1101, S1103, S1105で共にNO、S1107でYES) には大当り遊技としての特別電動役物処理 1 (S1108)、特図動作ステータスが「5」である場合 (S1101, S1103, S1105, S1107の全てがNO) には小当り遊技としての特別電動役物処理 2 (S1109)、をそれぞれ行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

10

【 0 1 4 5 】

[特別図柄待機処理]

図 2 2 に示すように、特別図柄待機処理 (S1102) では、まず、第 2 始動口 2 1 の保留球数 (即ち特図 2 保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S1201)。特図 2 保留球数が「0」である場合 (S1201でYES)、即ち、第 2 始動口 2 1 への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第 1 始動口 2 0 の保留球数 (即ち特図 1 保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S1206)。そして、特図 1 保留球数も「0」である場合 (S1206でYES)、即ち、第 1 始動口 2 0 への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置 7 の表示画面 7 a を待機画面とする処理中 (客待ち用のデモ画面の実行中) であるか否かを判定し (S1211)、処理中であれば (S1211でYES)、処理を終え、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)。

20

【 0 1 4 6 】

S1201において特図 2 保留球数が「0」でない場合 (S1201でNO)、即ち、第 2 始動口 2 1 への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 2 当否判定処理 (S1202)、特図 2 変動パターン選択処理 (S1203)、特図 2 乱数シフト処理 (S1204)、特図 2 変動開始処理 (S1205) をこの順に行う。また、特図 2 保留球数が「0」であるが特図 1 保留球数が「0」でない場合 (S1201でYES、S1206でNO)、即ち、第 2 始動口 2 1 に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第 1 始動口 2 0 への入球に基づいて取得される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、特図 2 保留球数が「0」の場合 (S1201でYESの場合) 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) を参照)。

30

40

【 0 1 4 7 】

[特図 2 当否判定処理]

図 2 3 に示すように、特図 2 当否判定処理 (S1202) では、まず、判定値として、RAM の特図保留記憶部の最下位の領域 (即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する RAM 領域) に記憶されている (最も古い記憶の) 特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - A) を読み出す (S1301)。次いで、確変フラグが ON 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、当り判定テーブル (図 8 (A) を参照) のうち通常状態用の

50

当り判定テーブル（大当り判定値が「3」、「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）、当り判定テーブル（図8（A）を参照）のうち高確率状態用の大当り判定テーブルに基づいて当否判定を行う（S1309）。高確率状態用の大当り判定テーブルでは、大当り判定値が「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

【0148】

当否判定（S1303,S1309）の結果が「大当り」と判定した場合（S1304でYES）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - AS）を読み出して、図8（B）に示す大当り種別判定テーブルに基づいて大当り種別を判定し（S1310）、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（S1311）、大当りフラグをONにして（S1312）、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。そして、第1特別図柄（特図1）の当否判定にて大当りと判定した場合は、15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り及び2R第4大当りのうち何れかとされ、第2特別図柄（特図2）の当否判定にて大当りと判定した場合は、15R第5大当りまたは15R第6大当りとされる（図8（B）を参照）。

【0149】

このことに対応して、本実施例では、大当りフラグとして、大当りの種別が15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り、15R第5大当り又は15R第6大当りであった場合にONにする長当りフラグと、2R第4大当りであった場合にONにする短当りフラグと設けている。そして、2R第4大当りとなって短当りフラグがONにされると、2R第4大当り図柄が確定表示するタイミングで、ラウンド表示器45の2R用ランプ（図4を参照）の方が点灯表示される。具体的には、「2R 15R」（例えば、：点灯、：消灯とする）の様な表示態様となる。また、15R第1～第3大当り、15R第5大当り及び15R第6大当りの何れかとなって長当りフラグがONにされると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、15R用ランプ（図4を参照）の方が点灯表示される。具体的には、「2R 15R」の様な表示態様となる。

【0150】

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。

【0151】

一方、当否判定（S1303,S1309）の結果が「大当り」でないと判定した場合（S1304でNO）、小当りであるか否かを判定する（S1305）。すなわち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - A）が、小当り判定値である「101」～「105」の何れかと一致するか否かを判定する（図8（A）を参照）。そして、「小当り」でないと判定した場合（S1305でNO）、外れ図柄を決定し（S1308）、処理を終える。つまり、当否判定（S1303,S1309）の結果が「大当り」でもなく「小当り」でもない場合は、その結果は「外れ」となる。一方、小当り判定（S1305）の結果が「小当り」と判定した場合（S1305でYES）、小当り図柄を決定し（S1306）、小当りフラグをONにして（S1307）、処理を終える。尚、小当りか否かを決める乱数を、特別図柄当否判定用乱数とは別に設けてもよい。

【0152】

[特図2 変動パターン選択処理]

特別図柄待機処理（図22）では、特図2当否判定処理（S1202）に次いで、特図2変動パターン選択処理を行う（S1203）。図24及び図25に示すように、特図2変動パターン選択処理（S1203）では、まず、遊技状態が時短状態であるか否か（時短フラグがONであるか否か）を判定する（S1401）。そして、時短状態でなければ（S1401でNO）、す

なわち非時短状態であれば、大当りフラグがONであるか否かを判定し（S1402）、ONであれば（S1402でYES）、非時短状態中大当り用テーブル（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 - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1403）。尚、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また、本実施例では、非時短状態中大当り用テーブルは、大当りが長当り（15R大当り）か短当り（2R大当り）かによっても分かれている（図9を参照）。しかし、本処理は、特図2についての変動パターン選択処理であり、特図2の抽選にて当選する大当りには15R第5大当り（長当り）しか存在しない（図6を参照）。したがって、本処理にて参照される箇所は、常に長当りの箇所となり、変動パターンP1またはP2が選択される。尚、非時短状態中大当り用テーブルは、長当り用と短当り用とに分かれていなくてもよい。これは後述の時短状態中大当り用テーブルについても同様である。

10

【0153】

一方、大当りフラグがONでなければ（S1402でNO）、小当りフラグがONであるか否かを判定する（S1405）。そして、小当りフラグがONであれば（S1405でYES）、非時短状態中小当り用テーブル（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小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に基づいて変動パターンを選択する（S1409）。具体的には、本実施例では必ず変動パターンP4が選択される。

【0154】

また、小当りフラグがONでなければ（S1405でNO）、大当りでもなく小当りでもない外れということになり、この場合、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（S1406）。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、S1406で、保留数が「1」又は「2」であると判定した場合（S1406でYES）、非時短状態中第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 - TRND - T1）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P5乃至P8の何れかが選択される。

20

【0155】

一方、S1406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（S1406でNO）、非時短状態中第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 - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1408）。本実施例では、変動パターンP9乃至P12の何れかが選択される。ここで、非時短状態中の第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、選択可能な最短の変動時間（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。つまり、外れ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっており、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「1」又は「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。

30

40

【0156】

また、前述のS1401において、遊技状態が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（図25のS1410）。そして、大当りフラグがONであると判定した場合（S1410でYES）、時短状態中大当り用テーブル（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 - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。前述したように、本処理は、特図2についての変動パターン選択処理であり、特図2の抽選にて当選する大当りには15R第5大当り（長当り）しか存在しないことから（図6を参照）、S1411では、長当りに対応する変動パターンP13またはP14が

50

選択される。

【 0 1 5 7 】

一方、S1410で大当りフラグがONでないと判定した場合（S1410でNO）、小当りフラグがONであるか否かを判定する（S1412）。そして、小当りフラグがONであれば（S1412でYES）、時短状態中小当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ小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に基づいて変動パターンを選択する（S1416）。具体的には、本実施例では必ず変動パターンP16が選択される。

【 0 1 5 8 】

また、S1412で小当りフラグがONでないと判定した場合（S1412でNO）、すなわち外れの場合、第2特別図柄の保留数が「1」であるか否かを判定する（S1413）。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。そして、保留数が「1」と判定した場合（S1413でYES）、時短状態中第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非時短状態かつ外れかつ保留球数「1」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1414）。本実施例では、変動パターンP17乃至P20の何れかが選択される。一方、S1413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（S1413でNO）、時短状態中第4保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「2～4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1415）。本実施例では、変動パターンP21乃至P24の何れかが選択される。

【 0 1 5 9 】

このように、時短状態中の変動パターンテーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態に該当する部分）では、外れ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が、保留球数「2」～「4」のときに働く。また、大当りのうち長当りに当選した場合に、非時短状態中よりも変動時間の短い変動パターンが選択され易くなっている。つまり、時短状態中の変動パターンテーブルは、非時短状態中の変動パターンテーブルよりも特別図柄の変動時間の平均値が短くなるようなテーブルとなっている。これにより、時短状態においては、非時短状態（通常状態）に比して、特図保留の消化スピードが早まる（時短中の遊技が迅速に進行していく）ものとなっている。

【 0 1 6 0 】

以上のようにして変動パターンの選択を行った後は、図24に示すその他の処理（S1404）を行って、本処理を終える。尚、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（特図2対応の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。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）によりサブ制御基板90に送られる。

【 0 1 6 1 】

[特図2乱数シフト処理]

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

【 0 1 6 2 】

特図2乱数シフト処理（S1204）を実行した後は、図22に示す特別図柄待機処理（S1102）の中の特図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

ツファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。

【0163】

また、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。

【0164】

[特図1当否判定処理]

図27に示すように、特図1当否判定処理(S1207)では、図23に示した特図2当否判定処理(S1202)と同様の流れで処理(S1601~S1612)を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

【0165】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1601では、RAMの第1特図保留記憶部の最下位の領域(即ち第1特図保留の1個目に対応するRAM領域)に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A)を読み出す。またS1610における大当りの種別判定では、15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り及び2R第4大当りのいずれとも判定される可能性がある(図8(B))。図8(B)の第1特別図柄(特図1)の欄に示すように、各大当りの振分率は、15R第1大当りが40%、15R第2大当りが20%、15R第3大当りが30%、2R第4大当りが10%となっている。この大当りの種別判定で15R第1大当り、15R第2大当り及び15R第3大当りの何れかと判定した場合には、S1612において大当りフラグとして長当りフラグをONする。一方、2R第4大当りと判定した場合には、S1612において大当りフラグとして短当りフラグをONする。

【0166】

[特図1変動パターン選択処理]

図28及び図29に示すように、特図1変動パターン選択処理(S1208)では、図24及び図25に示した特図2変動パターン選択処理(S1203)と同様の流れで処理(S1701~S1720)を行う。従って本処理の詳細な説明は割愛する。

【0167】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1702(図28)でYESの場合(すなわち大当りフラグがONの場合)には、さらに大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当りのいずれか)であるか否かを判定する(S1703)。そして、15R大当り(長当り)である場合には(S1703でYES)、非時短状態中15R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長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(S1704)。具体的には、変動パターンP1またはP2が選択される。

【0168】

一方、S1703において15R大当りでないと判定した場合(S1703でNO)、即ち2R第4大当り(短当り)である場合には、非時短状態中2R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短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に基づいて変動パターンを選択する(S1706)。具体的には、変動パターンP3が選択される。

【0169】

また、この特図1変動パターン選択処理では、S1712(図29)でYESの場合(すなわち大当りフラグがONの場合)にも、さらに大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当りのいずれか)であるか否かを判定する(S1713)。そして15R大当り(長当り)である場合には(S1713でYES)、時短状態中15R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長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に基づいて変動パターンを選択する(S1

714)。具体的には、変動パターン P 1 3 または P 1 4 が選択される。

【 0 1 7 0 】

一方、S1713において 1 5 R 大当りでないと判定した場合 (S1713でNO)、即ち 2 R 第 4 大当り (短当り) である場合には、時短状態中 2 R 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短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に基づいて変動パターンを選択する (S1715)。具体的には、変動パターン P 1 5 が選択される。

【 0 1 7 1 】

この特図 1 変動パターン選択処理において、変動パターンの選択を行った後は、その他の処理 (S1705、図 2 8) を行って、この処理を終える。その他の処理 (S1705) 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 (特図 1 対応の変動パターン指定コマンド) を R A M の出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理 (S201) によりサブ制御基板 9 0 に送られる。

【 0 1 7 2 】

[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 (S1802)。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 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

[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)。そして、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 7 5 】

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 (S1903でNO)、または確変カウンタが「0」でないと判定した場合 (S1905でNO)、S1907の処理に移行する。

【 0 1 7 6 】

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 (S1907でNO)、または時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合 (S1909でNO)、S1911の処理に進む。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 7 7 】

〔 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、大当りフラグが O N であるか否かを判定する (S2001)。大当りフラグが O N であれば (S2001 で YES)、続いて大当りの種別が 1 5 R 大当り (1 5 R 第 1 大当り、1 5 R 第 2 大当り、1 5 R 第 3 大当り及び 1 5 R 第 5 大当りのいずれか) であるか否かを判定する (S2002)。そして、1 5 R 大当りであれば (すなわち長当りフラグが O N であれば)、大当り遊技中に実行するラウンド (1 ラウンド 1 回開放の態様では、1 回のラウンドは大入賞口の開放から閉鎖まで) の回数をカウントするラウンドカウンタの値を「 1 5 」にセットするとともに、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) の開放パターンとして (図 6 を参照)、1 5 R 第 1 大当りであれば 1 5 R 第 1 大当り用の開放パターン、1 5 R 第 2 大当りであれば 1 5 R 第 2 大当り用の開放パターン、1 5 R 第 3 大当りであれば 1 5 R 第 3 大当り用の開放パターン、1 5 R 第 5 大当りであれば 1 5 R 第 5 大当り用の開放パターン、1 5 R 第 6 大当りであれば 1 5 R 第 6 大当り用の開放パターンを、それぞれセットする (S2003)。

10

【 0 1 7 8 】

一方、S2002 において 1 5 R 大当りでないと判定した場合 (すなわち短当りフラグが O N である場合)、大当り種別は 2 R 第 4 大当りということになるため、ラウンドカウンタの値を「 2 」にセットするとともに、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) の開放パターンとして、2 R 第 4 大当り用の開放パターン (図 6 を参照) をセットする (S2004)。

20

【 0 1 7 9 】

S2003 又は S2004 の処理を終えたら、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とともに (S2005)、大当り遊技のオープニング演出を開始し (S2006)、特図動作ステータスを「 4 」にセットする (S2007)。

【 0 1 8 0 】

また、S2001 において大当りフラグが O N でないと判定した場合 (S2001 で NO)、小当りフラグが O N であるか否かを判定する (S2008)。その結果、小当りフラグが O N であれば (S2008 で YES)、小当り遊技中における大入賞口 (第 2 大入賞口 3 5) の開放回数をカウントする小当り用開放カウンタの値を「 2 」にセットするとともに、大入賞口 (第 2 大入賞口 3 5) の開放パターンとして、小当り用の開放パターン (図 6 を参照) をセットする (S2009)。そして、小当り遊技を開始するべく、小当りのオープニングコマンドをセットするとともに (S2010)、小当り遊技のオープニング演出を開始し (S2011)、特図動作ステータスを「 5 」にセットする (S2012)。尚、S2008 において小当りフラグが O N でなければ (S2008 で NO)、大当り遊技も小当り遊技も開始しないため、特図動作ステータスを「 1 」にセットし、処理を終える。

30

【 0 1 8 1 】

〔 特別電動役物処理 1 (大当り遊技) 〕

図 3 3 に示すように、特別電動役物処理 1 (S1108) ではまず、確変フラグが O N か否かを判定し (S2101)、O N と判定した場合 (S2101 で YES)、確変フラグを O F F する (S2102)。また、時短フラグが O N か否かを判定し (S2103)、O N と判定した場合 (S2103 で YES)、時短フラグを O F F する (S2104)。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時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確低ベース状態に制御されることにもなる。

40

【 0 1 8 2 】

次に、大当り終了フラグが O N 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口 (第 1 大入賞口 3 0 及び第 2 大入賞口 3 5) の開放が全て終了 (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 O N でなければ (S2105 で NO)、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) の開放中か否かを判定する (S2106)。開放中でなければ (S2106 で NO)、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) を開放させる時期 (タイミング) に至ったか否か、すなわち大

50

当りのオープニングの時間が経過して１ラウンド目を開始する時期に至ったか、又は、ラウンド間のインターバルの時間が経過して次ラウンド（次の開放）を開始する時期に至ったか否かを判定する（S2107）。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。尚、ラウンドを、単に「R」ともいい、「ラウンド遊技」ともいう。

【０１８３】

S2107の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、S2107の判定結果がYESであれば、実行されるラウンドが１ラウンド目及び２ラウンド目の何れかのラウンドに該当するか否か、すなわち、Vラウンドであるか否かを判定する（S2108）。これは、大当り種別毎に、ラウンドカウンタの値を用いて判定してもよいし、別途実行するラウンドが何ラウンド目かをカウントするラウンドカウンタを設けて判定してもよい。実行されるラウンドがVラウンドでない場合（S2108でNO）、すなわち、３～１５ラウンドの何れかである場合、S2110に進んで、大当りの種類に応じた開放パターン（図６参照）に従って第１大入賞口３０を開放させるべく、第１大入賞装置３１を作動させる。一方、実行されるラウンドがVラウンド（１ラウンド目又は２ラウンド目）であると判定した場合（S2108でYES）、V有効期間設定処理（S2109）を行ってからS2110に進んで、大当りの種類に応じた開放パターン（図６を参照）に従って第２大入賞口３５を開放させるべく、第２大入賞装置３６を作動させる。また、大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）を開放する際、すなわちラウンドを開始する際には、対応するラウンドのラウンド開始コマンドをセットする。例えば、１ラウンド目の開始であれば「１R開始コマンド」、２ラウンド目の開始であれば「２R開始コマンド」のように、開始するラウンドを特定可能なラウンド開始コマンドをセットする。セットし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。

【０１８４】

V有効期間設定処理（S2109）では、Vラウンド（本実施例では１ラウンド又は２ラウンド）における第２大入賞口３５の開放中及び第２大入賞口３５の閉鎖後の数秒間を、特定領域センサ３９aによる遊技球の検知を有効と判定する期間（第１期間に相当）に設定する。尚、本実施例ではこれ以外の期間（小当り中や特別遊技を実行していないときも含む）は、特定領域センサ３９aによる遊技球の検知を無効と判定する期間（第２期間に相当）に設定している。ここで、特定領域センサ３９aによる遊技球の検知を有効と判定するというのは、特定領域センサ３９aによる遊技球の検知に基づいてVフラグをONする（後述の特定領域センサ検知処理のS2401～S2403を参照）ということであり、特定領域センサ３９aによる遊技球の検知を無効と判定するというのは、特定領域センサ３９aによる遊技球の検知があってもVフラグをONにしないということである。

【０１８５】

ここで、特定領域センサ３９aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、遊技状態表示器４６を所定の表示態様とし、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態となることを報知する。具体的には、遊技状態表示器４６は「a1 a2 a3」の３個のLEDで構成されている。そして、本実施例では、通常状態（低確率状態）においては、「a1 a2 a3」（例えば、：消灯、：点灯）の表示態様とされる。また、大当り遊技中の特定領域センサ３９aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、「a1 a2 a3」の表示態様とされる。そして、大当り遊技が終了し、遊技状態が高確率状態に設定されると「a1 a2 a3」の表示態様とされる。また、遊技状態表示器４６の点灯制御タイミングはこのようなタイミングに限定されず、大当り遊技中は、遊技球が特定領域を通過しても「a1 a2 a3」の表示態様のままとし、大当り遊技終了後の高確率状態へ移行するタイミングで「a1 a2 a3」とし、高確率状態から低確率状態に移行するタイミングで「a1 a2 a3

」の表示態様としてもよい。

【0186】

すなわち、後述の特定領域センサ検知処理（S208）では、V有効期間中のV通過（特定領域39への遊技球の通過）の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外（V無効期間中）のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。尚、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、すなわち大当り遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理を参照）。このようにすることで、不正行為によるV通過に基づいてVフラグがONされることのないように、すなわち不正に高確率状態に設定されることのないようにしている。

【0187】

また、大当り遊技のVラウンド（1R目または2R目）でV通過があれば、当該大当り遊技終了後の遊技状態を高確率状態に設定する一方、小当り遊技中にV通過があっても、小当り遊技前の遊技状態が通常状態であれば、その小当り遊技終了後の遊技状態も通常状態とし、小当り遊技前の遊技状態が高確率状態であれば、その小当り遊技終了後の遊技状態も高確率状態とする。つまり、小当り遊技の前後で当否判定確率を変化させないようにしている。

【0188】

尚、本実施例では、V有効期間設定処理（S2109）において、15R第2、第3大当りである場合にも特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定する期間（第1期間）に設定するが、他の態様として、15R第2、第3大当りの場合は、Vラウンドにおいて第1期間を設定しないものとしてもよい。すなわち、15R第2、第3大当りの場合はVラウンドを第2期間に設定するようにしてもよい。15R第2、第3大当りに係る大当り遊技では、第2大入賞口35の開放時間を0.1秒と極短時間に設定しているため遊技球が第2大入賞口35へ入球する可能性は限りなく低いが、第2期間に設定しておけば、万が一入球した場合でもVフラグがONになることはない。これにより、不正にVフラグをONにしたり、まれな入球によりVフラグがONになったりしてしまうのを防止することができる。尚、本実施例では1ラウンドと2ラウンドをVラウンドとし、当該Vラウンドにおいて特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効としているが、Vラウンドの場所はこれに限らなくてもよい。

【0189】

S2106において大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中であれば（S2106でYES）、そのラウンドにおける大入賞口への入球個数が規定の最大入球個数（本実施例では1ラウンド当り10個）に達しているか否かを判定する（S2111）。規定入球個数に達していなければ（S2111でNO）、大入賞口を閉鎖させる時期（タイミング）に至ったか否か、すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図6を参照）が経過したか否かを判定する（S2112）。そして、大入賞口の開放時間が経過していなければ（S2112でNO）、処理を終える。

【0190】

これに対して、規定入球個数に達している場合（S2111でYES）、又は大入賞口の開放時間が経過した場合（S2112でYES）、すなわち2つのラウンド終了条件のうちのいずれかが成立した場合には、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖する（S2113）。そして、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2114）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2115）。「0」でないと判定した場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。また、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖する際、すなわちラウンドを終了する際には、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットする。例えば、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドをセットする。このセットし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。尚、ラウンド終了コマンドは、大当り遊技の最終ラウンドを除くラウンドの終了の際、すなわち、S2115で

10

20

30

40

50

ラウンドカウンタの値が「0」でないと判定した場合に送信される。例えば、実行する大当たり遊技のラウンド数が15R大当たり遊技であれば、14Rの終了まではラウンド終了コマンドが送信されるが、15Rの終了に際しては送信されない。最終ラウンドの終了に際しては、後述するS2116の処理でセットするエンディングコマンドが送信されるからである。

【0191】

一方、ラウンドカウンタの値が「0」であると判定した場合（S2115でYES）、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（S2116）、大当たりのエンディング演出を開始する（S2117）。そして、大当たり終了フラグをセットし（S2118）、処理を終える。尚、ラウンドカウンタは、長当たり（15R大当たり）であれば大入賞口の開放が15回実行されると「0」になり、短当たり（2R大当たり）であれば大入賞口の開放が2回実行されると「0」になる。

10

【0192】

また、S2105において大当たり終了フラグがONであると判定した場合（S2105でYES）、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング演出の実行時間（エンディング時間）が経過したか否かを判定し（S2119）、エンディング時間が経過していなければ（S2119でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば（S2119でYES）、大当たり終了フラグをOFFにした後（S2120）、後述の遊技状態設定処理（S2121）を行う。そして、大当たりフラグをOFFにし（S2122）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2123）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理（S207）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。以上の特別電動役物処理1（S1108）を実行する遊技制御用マイコン81は「特別遊技実行手段」として機能するものといえる。

20

【0193】

[遊技状態設定処理]

図34に示すように、遊技状態設定処理（S2121）ではまず、VフラグがONであるかどうかを判定する（S2201）。Vフラグは後述の特定領域センサ検知処理（図36）にてONされるフラグである。そして、VフラグがONであれば（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「100」をセットし（S2203）、VフラグをOFFにし（S2204）、S2205の処理に進む。一方、VフラグがOFFであれば（S2201でNO）、確変フラグをONにすることなく、S2205の処理に進む。すなわち、本パチンコ遊技機1では、この遊技状態設定処理においてVフラグがONになっているか否かに基づいて、大当たり遊技終了後の遊技状態を高確率状態に設定するか否かを決めている。

30

【0194】

S2205では、終了した大当たり遊技（今回実行した大当たり遊技）が15R大当たりであるかどうかを判定する。そして、15R大当たりであると判定した場合（S2205でYES）、その15R大当たりが15R第3大当たりであるかどうかを判定し（S2206）、15R第3大当たりであれば（S2206でYES）、そのまま処理を終え、15R第3大当たりでない、すなわち、15R第1、第2、第5大当たりの何れかであれば（S2206でNO）、時短フラグをONにするとともに（S2207）、時短カウンタに「100」をセットし（S2208）、処理を終える。ここで、今回の大当たり遊技が15R第1大当たり又は15R第5大当たりに係るものであれば、当該大当たり遊技中に遊技球が特定領域39（V通過）を通過してVフラグがONになっている筈なので（S2201でYES）、この場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は高確高ベース状態になる。また、今回の大当たり遊技が15R第2大当たりに係るものであれば、当該大当たり遊技中にV通過せずVフラグがONになっていない筈なので（S2201でNO）、この場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は低確高ベース状態になる。また、今回の大当たり遊技が15R第3大当たりに係るものであれば、当該大当たり遊技中にV通過せずVフラグがONになっていない筈なので（S2201でNO）、この場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は低確低ベース状態になる。

40

【0195】

50

一方、S2205で、終了した大当り遊技（今回実行した大当り遊技）が15R大当りでない、すなわち、2R第4大当りであると判定した場合（S2205でNO）、今回の大当り遊技開始前の遊技状態、すなわち2R第4大当りとなった際の遊技状態が時短状態であったか否かを判定し（S2209）、時短状態でなかったと判定した場合（S2209でNO）、時短フラグをONにすることなく、そのまま処理を終える。これにより、今回の大当り遊技でVフラグがONにならなかった場合（S2201でNO）、大当り遊技終了後の遊技状態は低確低ベース状態となり、今回の大当り遊技でVフラグがONになった場合（S2201でYES）、大当り遊技終了後の遊技状態は高確低ベース状態となる。

【0196】

一方、S2209で、2R第4大当りとなった際の遊技状態が時短状態であったと判定した場合（S2209でYES）、時短フラグをONにするとともに（S2207）、時短カウンタに「100」をセットし（S2208）、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技でVフラグがONにならなかった場合（S2201でNO）、大当り遊技終了後の遊技状態は低確高ベース状態となり、今回の大当り遊技でVフラグがONになった場合（S2201でYES）、大当り遊技終了後の遊技状態は高確高ベース状態となる。

【0197】

尚、高確高ベース状態、低確高ベース状態および高確低ベース状態は、いずれも、特別図柄が100回変動表示すること、及び、次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。

【0198】

また、2R第4大当りに係る大当り遊技開始前の遊技状態が時短状態かどうかを判定する処理（S2209）を行うのは、当該大当り遊技前後の時短機能および高ベース機能の作動状態を、小当りが発生した場合の状態（条件）と同じにするためである。これらの作動状態が2R第4大当りの場合と小当りの場合とで異なっていると、大入賞口の開放パターンで何れの当りかを認識し難くしたとしても、その後の遊技状態（時短機能および高ベース機能の作動状態）によって、何れの当りかが容易に判別可能となってしまうからである。これにより、2R第4大当りと小当りとを大入賞口の開放パターンによって判別し難くすると共に、その後の時短機能や高ベース発生機能の作動状態によっても判別し難くするものとしている。

【0199】

[特別電動役物処理2（小当り遊技）]

図35に示すように、特別電動役物処理2（S1109）ではまず、小当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S2301）。小当り終了フラグは、小当り遊技において第2大入賞口35の開放が全て終了したことを示すフラグである。小当り終了フラグがONでなければ（S2301でNO）、第2大入賞口35の開放中か否かを判定する（S2302）。開放中でなければ（S2302でNO）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放させる時期（タイミング）に至ったか否か、すなわち小当りのオープニングの時間が経過して1回目の開放を開始する時期に至ったか、又は、複数回にわたる開放の間のインターバルの時間が経過して次の開放を開始する時期に至ったか否かを判定する（S2303）。S2303の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、S2303の判定結果がYESであれば、V無効期間設定処理（S2304）を行ってから、S2305に進み、小当りの開放パターン（図6参照）に従って第2大入賞口35を開放させるべく第2大入賞装置36を作動させる。

【0200】

V無効期間設定処理（S2304）では、小当り遊技における第2大入賞口35の開放中および第2大入賞口35の閉鎖後の数秒間を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定する期間（第2期間）に設定する。また、本実施例では、前述のV有効期間設定処理（S2109）で有効期間に定める期間以外の期間は無効期間（第2期間）とされている。従って、このV無効期間設定処理では、有効期間となっていないか、すなわち無効期間に設定されているかを確認する。具体的には、V有効期間の経過をカウントダウンにて計測するVタイマ（主制御基板80のRAMに設けられている）が「0」（すなわち有効

期間無しの状態)に設定されているかを確認する。Vタイマが「0」でなければVタイマに「0」をセットする。尚、Vタイマが「0」か否かを確認することなく、Vタイマに「0」をセットする即ち有効期間無しの状態に設定するようにしてもよい。これにより、小当り遊技中にV通過があっても、小当り遊技開始前の遊技状態が通常状態であれば、その小当り遊技終了後の遊技状態は高確率状態に移行しないようになる。尚、本実施例では、前述のV有効期間設定処理(S2109)で有効期間に定める期間以外の期間は無効期間であるため、S2304の処理を省略してもよい。

【0201】

S2302において第2大入賞口35の開放中であれば、(S2302でYES)、2回の開放中における第2大入賞口35への入球個数、すなわち2回の開放において入球した遊技球を全て足した数が、規定の最大入球個数(本実施例では10個)に達しているか否かを判定する(S2306)。規定入球個数に達していなければ(S2306でNO)、第2大入賞口35を閉鎖させる時期に至ったか否か、すなわち第2大入賞口35を開放してから所定の開放時間(図6参照)が経過したか否かを判定する(S2307)。そして、第2大入賞口35の開放時間が経過していなければ(S2307でNO)、処理を終える。

10

【0202】

これに対して、2回の開放中における第2大入賞口35への入球個数が規定入球個数に達している場合(S2306でYES)、第2大入賞口35を閉鎖し(S2314)、S2311の小当り終了処理に移行する。一方、S2307で、第2大入賞口35の開放時間が経過したと判定した場合(S2307でYES)には、第2大入賞口35を閉鎖する(S2308)。そして、小当り用開放カウンタの値を1デクリメントし(S2309)、小当り用開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S2310)。S2310で「0」でないと判定した場合(S2310でNO)、次の開放を開始するため、そのまま処理を終える。

20

【0203】

一方、S2310で「0」であると判定した場合(S2310でYES)、S2311の小当り終了処理に移行する。S2311では、小当り遊技を終了させる小当り終了処理として、小当りのエンディングコマンドをセットするとともに(S2311)、小当りのエンディング演出を開始する(S2312)。そして、小当り終了フラグをセットし(S2313)、処理を終える。尚、小当り用開放カウンタは、第2大入賞口35の開放が2回なされると「0」になる。

【0204】

S2301において、小当り終了フラグがONであれば(S2301でYES)、2回の開放が終了しているので、小当りのエンディングの時間が経過したか否かを判定し(S2315)、エンディング時間が経過していなければ(S2315でNO)、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2315でYES)、小当り終了フラグをOFFにするとともに(S2316)、小当りフラグをOFFにし(S2317)、さらに、特図動作ステータスを「1」にセットし(S2318)、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理(S207)として再び特別図柄待機処理(S1102)が実行されることになる。

30

【0205】

尚、小当り遊技の開始に際して確変フラグや時短フラグをONからOFFに切り換えることはしない。また、小当り遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理(S2121、図36)を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機1では、小当り遊技の実行前と実行後において遊技状態を変化させない。以上の特別電動役物処理2(S1109)を実行する遊技制御用マイコン81は「小利益特別遊技実行手段」として機能するといえる。

40

【0206】

[特定領域センサ検知処理]

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)に次いで特定領域センサ検知処理(S208)を行う。図36に示すように、特定領域センサ検知処理(S208)では、まず、特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否かを判定し(S2401)、検知がないと判定した場合(S2401でNO)、処理を終了する。一方、S2401で検知があると判定した場合(S2401でYES)、V有効期間中か否かを判定する(S2402)。V有効

50

期間は、前述の特別電動役物処理 1 (S1108) における V 有効期間設定処理 (S2109) にて設定される期間である。本実施例では、V 有効期間は、大当り遊技における 1 ラウンド目と 2 ラウンド目に設定される。

【0207】

また、S2402でV有効期間中であると判定した場合 (S2402でYES)、VフラグをONにすると共に (S2403)、現在実行中の大当り遊技が 2 R 大当り (2 R 第 4 大当り) であるか否かを判定する (S2404)。そして、2 R 大当りでないと判定した場合 (S2404でNO)、すなわち 1 5 R 大当りであれば、第 1 V 通過コマンドをセットし (S2405)、処理を終える。一方、2 R 大当りであると判定した場合 (S2404でYES)、第 2 V 通過コマンドをセットし (S2406)、処理を終える。主制御基板 8 0 の CPU は、所定のタイミングでこの V 通過コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信し、サブ制御基板 9 0 は受信した V 通過コマンドの種別によって、演出図柄表示領域等で遊技演出を実行する。

10

【0208】

また、S2402でV有効期間中でないと判定した場合 (S2402でNO)、VフラグをONにすることなく、第 3 V 通過コマンドをセットし (S2407)、処理を終える。尚、第 1 V 通過コマンドは、サブ制御基板 9 0 に V 通過の報知制御を行わせるためのコマンドである。これに対して、第 2 V 通過コマンド及び第 3 V 通過コマンドは、サブ制御基板 9 0 に V 通過の報知制御を原則行わせないためのコマンドである。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、このような特定領域センサ検知処理 (S208) や V 有効期間設定処理 (S2109) を実行することにより、特定領域 3 9 への遊技球の通過の有効無効を切り替える手段 (特定領域状態切替手段) として機能する。

20

【0209】

[保留球数処理]

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、特定領域センサ検知処理 (S208) に次いで保留球数処理 (S209) を行う。図 3 7 に示すように、保留球数処理 (S209) では、まず、主制御基板 8 0 の RAM に記憶されている特図 1 保留球数、特図 2 保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す (S2501)。次いで、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 9 0 等に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。

30

【0210】

この保留球数コマンドを受信したサブ制御部 9 0 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 7 a における演出保留表示領域 (第 1 演出保留表示領域 9 c、第 2 演出保留表示領域 9 d) の表示内容を更新する。具体的には、例えば、特図 1 保留球数が「3」から「4」に 1 増加した場合、その増加した分の特図 1 保留球数「4」に対応する第 1 演出保留 9 a を第 1 演出保留表示領域 9 c に追加表示する。また、特図 1 保留球数が「2」から「1」に 1 減少した場合 (つまり、第 1 特図保留が消化された場合)、第 1 演出保留表示領域 9 c の左端 (特図 1 保留球数「1」に対応する箇所、図 3 を参照) に表示されている第 1 演出保留 9 a を消去するか、または、図示しない当該変動保留表示領域に移動して表示し、これに伴って、第 1 演出保留表示領域 9 c に表示されている第 1 演出保留 9 a を左側に 1 つ移動 (シフト) する。一方、第 2 演出保留 9 b (第 2 特図保留) についても、第 1 演出保留 9 a (第 1 特図保留) と同様に表示内容を更新することができる。

40

【0211】

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

50

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 2 1 2 】

〔 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（S209）に次いで電源断監視処理（S210）を行う。図 3 8 に示すように、電源断監視処理（S210）では、まず、電源断信号の入力の有無を判定し（S2601）、入力があれば（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（確変かどうか、当り遊技中かどうか、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 し（S2603）、その後は割り込み処理（図 1 1）に戻ることなくループ処理をする。

10

【 0 2 1 3 】

〔 サブ制御メイン処理 〕

次に、図 3 9 ~ 図 5 1 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 9 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。

20

【 0 2 1 4 】

続いて、S4002で、電源断信号が O N にかつサブ制御基板 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 を初期化せず、R A M にバックアップしたデータに基づいて情報を復元する。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。

30

【 0 2 1 5 】

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 1 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）が行われない限り、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。

40

【 0 2 1 6 】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する（S4005）。乱数シード更新処理（S4005）では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、サブ制御基板 9 0 の R A M の所定の更新値記憶領域（図示せ

50

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

10

【0217】

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RAM内の出力バッファ(「サブ出力バッファ」ともいう)に格納されている各種のコマンド(制御信号)を、画像制御基板100、音声制御基板106およびランプ制御基板107のうち、対応するコマンド送信先となる制御基板に送信する。コマンドを受信した各制御基板(各制御部)は、受信したコマンドに従い各種の演出装置(画像表示装置7、スピーカ67、盤面ランプ5、枠ランプ66及び可動装飾部材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)、2msタイマ割り込み処理(S4009)、及び10msタイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置7の表示画面7a(演出図柄表示領域7b)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

【0218】

[受信割り込み処理]

受信割り込み処理(S4008)では、図40に示すように、ストロブ信号(STB信号)がONか否か、すなわち主制御基板80から送られたストロブ信号が演出制御用マイコン91の外部INT入力部に入力されたか否かを判定する(S4101)。そして、S4101で、ストロブ信号がONでないと判定した場合(S4101でNO)、処理を終える。一方、S4101で、ストロブ信号がONであると判定した場合(S4101でYES)、主制御基板80から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板90のRAM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

【0219】

[2msタイマ割り込み処理]

2msタイマ割り込み処理(S4009)は、サブ制御基板90に2ms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41に示すように、2msタイマ割り込み処理(S4009)では、まず、演出ボタン検知スイッチ63c、63dからの検知信号に基づいてスイッチデータ(エッジデータ及びレベルデータ)を作成する入力処理を行う(S4201)。次いで、枠ランプ66や盤面ランプ5等の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(電気的駆動源)を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理(S4203)とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の10msタイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う(S4204)。

40

【0220】

[10msタイマ割り込み処理]

50

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 4 2 に示すように、10ms タイマ割り込み処理 (S4010) では、まず、後述する第 1 演出モード設定処理 (S4301) を行う。第 1 演出モード設定処理 (S4301) では、所定の契機に基づいて複数の演出モード (「遊技モード」ともいう) から所定の演出モードを選択し、当該選択した演出モードを設定する。詳しくは後述するが、これら複数の演出モードは、表示画面に表示される遊技演出の表示態様の一部又は全部が異なったり、LED 等の表示パターン的一部又は全部が異なったり、スピーカから出力する音声パターン的一部又は全部が異なったりしている。次いで、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)、当該スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面 7 a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う (S4304)。その後、ランプデータ (盤面ランプ 5 や枠ランプ 6 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)。

10

【0221】

[第 1 演出モード設定処理]

次に、図 4 3 を用いて、第 1 演出モード設定処理 (S4301) について説明する。本実施例において演出モード設定処理は、この他に、後述する第 2 演出モード設定処理及び第 3 演出モード設定処理を有しており、様々なタイミングで (様々な条件を満たすタイミングで)、演出モードを変更可能 (設定可能) としている。これにより、多様な遊技演出 (遊技態様) を実行し、遊技興趣を高めている。

20

【0222】

ここで、本実施例のパチンコ遊技機 1 のサブ制御基板 90 には、RTC (Real Time Clock) 回路 (以下、単に「RTC」ともいう) が設けられている (図示せず)。RTC は、現在の年月日および時分秒等の時刻を計時可能な計時手段 (カウント手段) である。また、RTC は、電波時計を用いて計時値を定期的に日本標準時刻に自動調整する機能を有する。また、RTC は、パチンコ遊技機 1 への電力の供給が断たれている場合には、バックアップ電源回路 (図示せず) から電力の供給を受けて動作する。さらに、サブ制御基板 90 の CPU は、年月日や時刻を計時する RTC からの計時情報に基づいて、RTC を用いた演出を実行する (例えば、特定期間演出)。なお、RTC は、主基板基板 80 に設けられていてもよい。

30

【0223】

本実施例では、このような RTC を用いて、1 時間毎という特定の実行条件が成立したときに、10 分間の特定の演出モード (特定期間演出) を実行する。より具体的には、遊技機の電源が ON にされている状態において、RTC からの計時情報が 8 時 00 分、9 時 00 分、10 時 00 分、・・・ (以後も同様に 1 時間毎、8 時 00 分より前も同様) を示すときに、特定期間演出が開始され、特定期間演出を開始した場合には当該開始から 10 分が経過すると (8 時 10 分、9 時 10 分、10 時 10 分、・・・を検知して終了してもよい)、特定期間演出を終了する。また、この「特定期間演出」は、左右に隣接する複数のパチンコ遊技機 1 間で一斉に実行されるので、複数台で連携した演出が実行できる。従って、この「特定期間演出」を、「一斉演出」や「RTC 演出」や「特定モード」ともいう。

40

【0224】

また、特定期間演出は、通常状態 (非特定期間) とは異なる表示態様 (背景表示等) とされる。図 5 2 (a) に示すように、通常状態は、山や木や道等を示すキャラクタが表示される背景とされ、特定期間演出が実行されると、図 5 3 (a) に示すように、岩、人間、道等を示すキャラクタが表示される背景に変化する。すなわち、演出モードが切替わることで、表示画面 (演出図柄表示部) に表示される背景表示の表示態様が変化し、遊技者に、特定期間となったことが示される (報知される)。また、特定期間演出においては

50

、表示画面に、実行中の演出モードを示すモード表示部 206 を表示し、「特定モード」の表示を行う。これによっても、遊技者に特定期間演出の実行中であること（特定モードであること）を明確に示している。

【0225】

第1演出モード設定処理（S4301）ではまず、RTCからの計時情報に基づいて、予め定めた開始時刻かどうかを判定し（S4351）、予め定めた特定期間演出（一斉演出）の開始時刻であると判定した場合（S4352でYES）、特定期間フラグをONし（S4352）、特定期間演出実行コマンドをセットし（S4353）、S4354の帆処理に移行する。一方、S4351で、予め定めた開始時刻でないと判定した場合（S4351でNO）、S4354の処理に移行する。S4353でセットされた特定期間演出実行コマンドが、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、所定の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる遊技演出（背景演出）等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。これにより、演出モードが特定モードに設定され、特定期間演出が開始される。

【0226】

S4354では、特定期間フラグがONかどうか、すなわち、演出モードが特定モードに設定されているかどうかを判定し（S4354）、特定期間フラグがONである、すなわち、特定モード（特定期間演出）の実行中であると判定すると（S4354でYES）、次いで、RTCからの計時情報に基づいて、予め定めた終了時刻かどうかを判定する（S4355）。S4355で、特定期間演出の実行中であって、当該特定期間演出の終了時刻であると判定すると（S4355でYES）、特定期間フラグをOFFにし（S4356）、特定期間演出終了コマンドをセットし（S4358）、後述する事前演出切替処理を行い（S4358）、処理を終える。

【0227】

後述する事前演出切替処理では、遊技状況（事前判定結果等）に基づいて、特定期間の終了に伴って、実行中の特定期間用事前演出を終了したり、継続したりする処理を行う。一方、S4354で、特定期間フラグがONでない、すなわち、演出モードが特定モードでないと判定した場合（S4354でNO）、特定モード終了処理をすることなく、処理を終える。また、S4355で、予め定めた終了時刻でない、すなわち、演出モードは特定モードであるが終了時期でないと判定した場合も（S4355でNO）、特定モード終了処理をすることなく、処理を終える。

【0228】

S4357でセットされた特定期間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、所定の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる遊技演出（背景演出）等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。これにより、演出モードが特定モード（特定期間用演出モード）から非特定期間用演出モード（非特定期間用通常モード、非特定期間用時短モード、非特定期間用確変モードを含む）に設定され、特定期間演出が終了する。このように、第1演出モード設定処理では、RTCからの計時情報に基づいて、特別図柄（演出図柄）の変動表示の実行とは無関係に、演出モードを設定する。

【0229】

[事前演出切替処理]

次に、図44を用いて事前演出切替処理（S4358）について説明する。事前演出切替処理は、前述した第1演出モード設定処理において実行される処理であり、特定モードの実行中に当該特定モードの終了時期が到来した際に実行される処理である。事前演出切替処理（S4358）ではまず、特定期間用事前演出の実行中かどうかを判定し（S4361）、特定期間用事前演出の実行中でないと判定した場合（S4361でNO）、処理を終える。すなわち、特定モードの終了時に、特定期間用の事前演出を実行していない場合には、そのまま処理を終える。

【0230】

一方、S4361で、特定期間用の事前演出を実行中であると判定した場合（S4361でYES）

、次いで、事前演出に係る対象変動が特定条件を具備しているかどうかを判定する（S4362）。特定期間演出は、特別図柄（演出図柄）の変動表示の実行（開始及び／又は終了）とは無関係に、RTCからの計時情報に基づいて設定される（開始、終了する）。また、本事前演出は、特定の変動表示の事前判定の結果を、当該特定の変動表示より前の変動表示を含む、連続する複数回の特別図柄（演出図柄）の変動表示にまたがって実行される遊技演出である（図53に示す）。尚、本実施例では、特定期間において事前演出を開始する場合は、特定期間用の演出態様（表示態様）の事前演出を実行し、非特定期間において事前演出を開始する場合は、非特定期間用（通常用）の演出態様（表示態様）の事前演出を実行するものとしている（図52及び図53を参照）。

【0231】

10

そのため、特定期間演出の実行中に特定期間用の事前演出を開始したとしても、当該特定期間用の事前演出の実行途中で、特定期間（特定期間演出、特定モード）が終了してしまう場合がある。このような場合に、一律に、特定期間用の事前演出を終了して、非特定期間用の事前演出に切替えるか、又は、単に事前演出を終了してもよいが、趣向性の高い特定期間用の事前演出が中断され、大当りへの期待感、及び、趣向性を低下させ、最悪の場合は遊技への不信感を与える虞もある。

【0232】

これを解決するため、又は更に趣向性の高い遊技演出を実行するため、本実施例では、特定期間が終了するタイミングで特定期間用の事前演出を実行中である場合には、特定条件を具備しているかどうかによって、特定期間が終了した後も所定期間、特定期間用の事前演出を継続可能としている（特定条件を具備する場合）。一方、特定条件を具備していない場合は、特定期間用の事前演出を終了するものとしている。すなわち、S4362で、事前演出に係る対象変動（の内容）が特定条件を具備すると判定した場合（S4362でYES）、特定期間用の事前演出を終了することなく、処理を終える（図54を参照）。一方、S4362で、事前演出に係る対象変動（の内容）が特定条件を具備しないと判定した場合（S4362でNO）、通常期間用（非特定期間用）事前演出切替コマンドをセットし（S4363）、処理を終える。これにより、特定期間（特定期間演出）の終了に伴って、実行中の特定期間用の事前演出が終了して非特定期間用の事前演出に切替えられる（図55を参照）。尚、特定期間演出（RTC演出）が設定される特定期間を「第1遊技モード」といい、特定期間演出（RTC演出）が設定されない非特定期間を「第2遊技モード」という。

20

30

【0233】

ここで、本実施例では、対象変動が比較的大当りの実行可能性の高い変動演出であることを「特定条件」としている。より具体的には、事前演出に係る対象変動において、45000ms以上（45000ms及び75000ms）の時間の変動表示が実行されること（変動パターンが選択されていること）を特定条件としている。これにより、演出モードが切り替わった後も、演出モードが切り替わる前の表示態様の予告演出（事前演出）が継続して実行される場合には、遊技者の大当りへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。また、その他の特定条件として、リーチ演出が実行されることや、スーパーリーチ演出が実行されることや、大当り可能性が特定確率（例えば30%）以上であることを示す遊技演出（リーチや予告）が実行されることや、事前演出が特定回数（例えば3回）以上の連続する複数回の変動表示に亘って実行されることや、対象変動において特定のキャラクタが表示されること等を条件としてもよい。好適には、特定条件が成立する場合の方が、特定条件が成立しない場合よりも、大当りとなる可能性（大当り遊技の実行可能性）を高くすることが望ましい。これにより、遊技興趣を高めることができる。尚、サブ制御部90のCPU等の遊技演出を実行する手段を「遊技演出実行手段」という。

40

【0234】

次に、図52乃至図55の演出態様について説明する。図52は、非特定期間であって低確率低ベース状態のときに設定される通常期間用通常モード（非特定期間用通常モード）における表示態様（背景及び予告演出）を示す図である。図52（a）は通常期間用通常モード（単に「通常モード」ともいう）における通常背景を表示する一場面を示してい

50

る。また、図 5 2 (b) 乃至 (e) は、通常モードにおいて事前演出が実行された場面を示している。図 5 2 (b) 乃至 (e) は、連続する複数回 (4 回) の変動表示にまたがって実行される遊技演出 (事前演出) で、図 5 2 (e) に示す 4 回目の特別図柄の変動表示の結果 (判定結果) を示す遊技演出 (事前演出) である。この遊技演出 (事前演出) によって特別図柄の変動表示の結果 (判定結果) が示される 4 回目の (対象の) 変動表示を、「対象変動」ともいう。すなわち、この遊技演出 (事前演出) は、対象変動よりも前に実行される特別図柄の変動表示に伴って、対象変動の判定結果を遊技者に報知するものであり、対象変動の変動表示を開始する前に遊技演出 (報知演出) を実行することから、「事前演出」や「先読み演出」や「連続演出 (連続予告演出) 」ともいう。また、事前演出を行うために対象変動の変動表示を開始する前に、当否判定結果や対象変動で実行される遊技演出 (リーチや変動パターンの種類等) を判定する手段を「事前判定手段」という。事前判定手段はサブ制御部の CPU で構成される。

10

【 0 2 3 5 】

図 5 2 (b) は、通常モードにおける事前演出の表示態様で、1 回目の特別図柄の変動表示の実行に伴って表示される表示態様である。表示画面 7 a の右上に背景ランク (事前演出の実行回数) を示すランク表示部 2 1 3 が設けられており、このランク表示部 2 1 3 には背景ランク 1 (1 回目の変動表示) であることを示す「春」の文字が表示されている。また、事前演出の 1 回目の変動表示における特定背景絵柄 2 1 0 (予告演出絵柄) として、桜を模した通常モード用特定背景 2 1 1 (特定キャラクタ絵柄) が表示されている。

【 0 2 3 6 】

20

また、図 5 2 (c) は、図 5 2 (b) で示す特別図柄の変動表示が終了し、次の特別図柄の変動表示が実行された場面を示す (第 1 演出保留 9 a の減少により示す) 。また、通常モードにおける事前演出の表示態様で、事前演出が少なくとも連続する 2 回の変動表示にまたがって実行される場合の 2 回目の特別図柄の変動表示の実行に伴って表示される表示態様であり、通常モードにおける背景ランク 2 の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク 2 の特定背景では、ランク表示部 2 1 3 には背景ランク 2 (連続する 2 回目の変動表示) であることを示す「夏」の文字が表示されている。また、特定背景における特定背景絵柄 2 1 0 として、生い茂った木を模した通常モード用特定背景 2 1 1 が表示されている。

【 0 2 3 7 】

30

また、図 5 2 (d) は、図 5 2 (c) で示す特別図柄の変動表示が終了し、次の特別図柄の変動表示が実行された場面を示す (第 1 演出保留 9 a の減少により示す) 。また、通常モードにおける事前演出の表示態様で、事前演出が少なくとも連続する 3 回の変動表示にまたがって実行される場合の 3 回目の特別図柄の変動表示の実行に伴って表示される表示態様であり、通常モードにおける背景ランク 3 の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク 3 の特定背景では、ランク表示部 2 1 3 には背景ランク 3 であることを示す「秋」の文字が表示されている。また、特定背景における特定背景絵柄 2 1 0 として、紅葉を模した通常モード用特定背景 2 1 1 が表示されている。

【 0 2 3 8 】

40

また、図 5 2 (e) は、図 5 2 (d) で示す特別図柄の変動表示が終了し、次の特別図柄の変動表示が実行された場面を示す (第 1 演出保留 9 a の減少により示す) 。また、通常モードにおける事前演出の表示態様で、事前演出が少なくとも連続する 4 回の変動表示にまたがって実行される場合の 4 回目の特別図柄の変動表示の実行に伴って表示される表示態様であり、通常モードにおける背景ランク 4 の特定背景を表示する一場面を示している。また、図 5 2 (e) に示す特別図柄 (演出図柄) の変動表示が、図 5 2 (b) 乃至 (e) で示した事前演出の対象変動となる。すなわち、図 5 2 (b) 乃至 (e) で実行した事前演出によって、図 5 2 (e) に示す特別図柄 (演出図柄) の変動表示の結果を遊技者に報知していたのである。

【 0 2 3 9 】

この背景ランク 4 の特定背景では、ランク表示部 2 1 3 には背景ランク 4 であることを

50

示す「冬」の文字が表示されている。また、特定背景における特定背景絵柄 2 1 0 として、雪だるまを模した通常モード用特定背景 2 1 1 が表示されている。このように、通常モードにおける特定背景として、背景ランクの異なる 4 種類の特定背景を有しており、実行中の背景ランクを確認することで（事前演出に係る表示態様（特定背景）によって）、連続する何回目の変動表示で実行中であるのかを把握することが可能となる。また、事前演出が複数回の変動表示に跨って実行される場合において、次の変動表示に移行する毎に、背景ランク 1 2 3 4 の順に背景がステップアップして変化する。これにより、遊技者は、大当たりが近づいているのではないかと考え、大当たりへの期待感を高めることが可能となる。また、遊技者は、特定背景が、春 夏 秋 冬といった所定の順序を示す演出態様で変化するため、直感的に何段階変化したかを認識することが可能となる。以上説明した春夏秋冬に係る特定背景（予告演出）が、非特定期間（通常期間）用の事前演出の表示態様（実行態様）である。

10

【0240】

図 5 3 は、特定期間であって低確率低ベース状態のときに設定される特定期間用通常モードにおける表示態様（背景及び予告演出）を示す図である。図 5 3（a）は特定期間用通常モード（単に「特定モード」ともいう）における通常背景を表示する一場面を示している。表示画面 7 a の中央上部には、現在の演出モード（遊技モード）を示すモード表示部 2 0 6 が設けられており、特定期間であることを示す「特定モード」の表示がなされている。また、通常期間用通常モード（通常モード）と異なり、表示画面 7 a の略中央部には、背景絵柄として、人間を模したキャラクタが岩を模したキャラクタに向かって走る絵柄が表示されている。遊技者は、モード表示部や背景絵柄をみることで、現在が特定期間であることを把握することができる。

20

【0241】

また、表示画面 7 a の右上部には、特定期間の残時間を表示する残時間表示部 2 0 8 が設けられており、遊技者は、この残時間表示部に表示される時間を見て、特定期間があとどれくらい継続するかを把握する。尚、本実施例では、特定期間の実行時間は 1 0 分間とされている。図 5 3（a）は残り時間が 1 0 分であることを示しており、特定期間（特定モード）の開始時を示す場面であることがわかる。また、図 5 3（b）乃至（e）は、特定モードにおいて事前演出が実行された場面を示している。図 5 3（b）乃至（e）は、連続する複数回（4 回）の変動表示にまたがって実行される特定期間用の遊技演出（事前演出）で、図 5 3（e）に示す 4 回目の特別図柄の変動表示の結果（判定結果、内容）を示す遊技演出（事前演出）である。すなわち、図 5 3（e）に示す 4 回目の変動表示が、「対象変動」である。

30

【0242】

図 5 3（b）は、図 5 3（a）の場面から 3 0 秒経過した場面を示すものであり、特定モードにおける事前演出の表示態様であって、1 回目の特別図柄の変動表示の実行に伴って表示される表示態様である。この背景ランク 1 の特定背景では、特定背景における特定背景絵柄 2 1 0 として、鳥を模した特定モード用特定背景 2 1 2（特定キャラクタ絵柄）が表示される。また、図 5 3（c）は、図 5 3（b）で示す特別図柄の変動表示が終了し、次の特別図柄の変動表示が実行された場面を示すものであって、特定モードにおける背景ランク 2 の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク 2 の特定背景では、特定背景における特定背景絵柄 2 1 0 として、背景ランク 1 よりも多い数の鳥を模した特定モード用特定背景 2 1 2（特定キャラクタ絵柄）が表示されている。

40

【0243】

また、図 5 3（d）は、図 5 3（c）で示す特別図柄の変動表示が終了し、次の特別図柄の変動表示が実行された場面を示すものであって、特定モードにおける背景ランク 3 の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク 3 の特定背景では、特定背景における特定背景絵柄 2 1 0 として、背景ランク 2 よりも更に多い数の鳥を模した特定モード用特定背景 2 1 2（特定キャラクタ絵柄）が表示されている。また、図 5 9（e）は、図 5 3（d）で示す特別図柄の変動表示が終了し、次の特別図柄の変動表示が実行された

50

場面を示すものであって、特定モードにおける背景ランク4の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク4の特定背景では、特定背景における特定背景絵柄210として、背景ランク3よりも更に多い（最も多い）数の鳥を模した特定モード用特定背景212（特定キャラクタ絵柄）が表示されている。また、遊技者は、特定背景において特定キャラクタ絵柄の数が段階的に増加する演出態様で変化するため、直感的に、何段階変化したかを認識することが可能となる。

【0244】

また、図53(e)に示す特別図柄（演出図柄）の変動表示が、図53(b)乃至(e)で示した事前演出の対象変動となる。すなわち、図53(b)乃至(e)で実行した事前演出によって、図53(e)に示す特別図柄（演出図柄）の変動表示の結果（内容）を遊技者に報知しているのである。

10

【0245】

このように、特定モードにおいても、通常モードと同様に、特定背景として、背景ランクの異なる4種類の特定背景を有しており、特定期間用の事前演出においてこれらの遊技演出（特定背景）を実行する。また、実行中の背景ランクを確認することで、連続する何回目の変動表示で実行中であるのかを把握することが可能となる。以上説明した鳥キャラクタの表示数が異なる特定背景（予告演出）が、特定期間（特定モード）用の事前演出の表示態様（実行態様）である。また、本実施例では、事前演出の開始時に実行中の演出モードが特定モードである場合には、当該事前演出を特定モード用（特定期間用）の事前演出を実行し、事前演出の開始時に実行中の演出モードが通常モードである場合には、当該事前演出を通常モード用（非特定期間用）の事前演出を実行するものとしている。

20

【0246】

また、図54及び図55には、事前演出の開始時に実行中の演出モードに対応する種類（表示態様）の事前演出を実行したものの、当該事前演出の実行途中で、特定期間から非特定期間（特定モードから通常モード）に切替わった（演出モードが変更された）場合の事前演出等の実行態様を示している。図54には、実行中の特定期間用の事前演出が、演出モードが特定モードから通常モードに切り替わった後も、継続して実行する態様を示している。また、図55には、実行中の特定期間用の事前演出が、演出モードが特定モードから通常モードに切り替わったのに伴って、非特定期間用（通常モード用）の事前演出に切り替わって実行する態様を示している。これらの制御処理については前述した図44についての説明の通りである。

30

【0247】

図54(a)及び(b)は、特定モードの実行中に、特定モード用の事前演出を開始した場面を示している。図54(c)は、特定モードが終了して、演出モードが通常モードに切り替わった場面を示している。図54に示す例では、図44で説明した特定条件を具備しているので、実行中の事前演出は特定期間用の事前演出のまま継続される。図54(d)及び(e)は、通常モードの背景（山と道を模した）絵柄を背景に、特定モード用の事前演出（鳥を模した絵柄）が実行される場面を示している。図54(f)は、図54(e)の変動表示の結果、大当りを示す演出図柄（「333」）が確定停止表示した場面を示す。尚、特定期間用の事前演出が継続して実行された対象変動においては、比較的大当り可能性の高い遊技演出が実行される。すなわち、対象変動が大当りとなる可能性が、事前演出の表示態様が通常モード用に切り替わる場合よりも高いといえる。尚、本実施例では、残時間表示部208に残時間がないことを示す「0:00」を表示し、演出モードが通常モードに切り替わった直後も所定時間表示する。

40

【0248】

図55(a)及び(b)は、特定モードの実行中に、特定モード用の事前演出を開始した場面を示している。図55(c)は、特定モードが終了して、演出モードが通常モードに切替わると共に、実行中の事前演出も通常モード用の事前演出に切替わった場面を示している。図55に示す例では、図44で説明した特定条件を具備していないので、実行中の事前演出は特定期間用の事前演出から非特定期間用（通常モード用）の事前演出に切替

50

えて実行される。図 5 5 (d) 及び (e) は、通常モードの背景 (山と道を模した) 絵柄を背景に、通常モード用の事前演出が実行される場面を示している。図 5 5 (f) は、図 5 5 (e) の変動表示の結果、外れを示す演出図柄 (「 3 5 3 」) が確定停止表示した場面を示す。

【 0 2 4 9 】

尚、本実施例では、特定条件を具備していない場合、実行中の特定モード用の事前演出を非特定期間用 (通常モード用) の事前演出に切替えて実行することとした。これに代えて、演出モードが特定モードから通常モードに切替わる際に、実行中の特定モード用の事前演出を非特定期間用 (通常モード用) の事前演出に切替えるのではなく、実行中の特定モード用の事前演出を演出モードの切り替わりに伴って、終了する (通常モード用の事前演出を実行しない) ものとしてもよい。これは、特定条件を満たしていない場合の、対象変動が大当たり可能性を特定条件を満たす場合と比較して低く設定している。そのため、いたずらに遊技者の大当たりへの期待感を高めないように、事前演出を終了してもよい。これにより、演出モードが切替わる際に、事前演出が実行されている場合には、当該実行中の事前演出が継続するか終了するかに注目させ、継続した場合の遊技興趣を顕著に高めることが可能となる。

【 0 2 5 0 】

また、図示は省略するが、本実施例の遊技状態として、高確率高ベース状態、高確率高ベース状態を有している。そして、これら高確率高ベース状態と高確率高ベース状態とは、非特定期間 (非特定モード) と特定期間 (特定モード) とで、異なる表示態様とされる。例えば、非特定期間における高確率高ベース状態では、表示画面 7 a に設けられるモード表示部 2 0 6 に「確変モード」の表示を行う。また、特定期間における高確率高ベース状態では、表示画面 7 a に設けられるモード表示部 2 0 6 に「確変特定モード」の表示を行う。その他、確変モードと確変特定モードとで、背景の一部又は全部を異なる表示態様としてもよい。また、非特定期間における低確率高ベース状態では、表示画面 7 a に設けられるモード表示部 2 0 6 に「時短モード」の表示を行う。また、特定期間における低確率高ベース状態では、表示画面 7 a に設けられるモード表示部 2 0 6 に「時短特定モード」の表示を行う。その他、時短モードと時短特定モードとで、背景の一部又は全部を異なる表示態様としてもよい。これにより、遊技者は、確変モードや時短モードにおいても、特定期間の発生を認識することが可能となる。

【 0 2 5 1 】

[受信コマンド解析処理]

次に、図 4 5 及び図 4 6 を用いて、受信コマンド解析処理 (S4302) について説明する。受信コマンド解析処理 (S4302) ではまず、主制御基板 8 0 から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し (S4401)、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合 (S4401 で NO)、S4404 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 (S4401 で YES)、演出保留情報記憶処理 (S4402) を行い、後述する事前判定処理を行い (S4403)、S4404 の処理に移行する。演出保留情報記憶処理 (S4402) は、S4401 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 (事前判定結果、大当たり種別決定用乱数値、変動パターン乱数値、変動パターン情報等の遊技情報) 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 9 0 の R A M の所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。

【 0 2 5 2 】

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 9 0 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) 8 0 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。このサブ制御基板（サブ制御部）において取得情報に基づく判定を行う手段を「判定実行手段」ともいう。また、事前判定処理（S4403）では、演出保留情報記憶処理で記憶した各種情報を事前判定し、当該事前判定の結果に基づく遊技演出（事前演出）を、当該各種情報に係る変動表示よりも前の変動表示に伴って実行するための処理である。このサブ制御基板（サブ制御部）において各種情報（取得情報）に基づく事前判定を行う手段を「事前判定手段」ともいう。

【0253】

次に、S4404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（S4404）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4404でYES）、後述する第2演出モード設定処理を行い（S4405）、次いで、後述する変動演出開始処理（S4406）を行って、S4407の処理に移行する。一方、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4404でNO）、第2演出モード設定処理及び変動演出開始処理を行うことなく、S4407の処理に移行する。S4407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（S4407）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4407でYES）、後述する第3演出モード設定処理を行い（S4408）、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い（S4409）、S4410の処理に移行する。一方、S4407で、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4407でNO）、第3演出モード設定処理、変動演出終了処理を行うことなく、S4410の処理に移行する。

【0254】

ここで、変動演出終了処理（S4409）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。尚、変動演出とは、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。

【0255】

続いて、S4410では、主制御基板80から大当たり遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する（S4410）。ここで、大当たり遊技関連コマンドとは、大当たり遊技の実行にあたり主制御基板80から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当たり遊技の開始（大当たりの発生）に際して送信されるオープニングコマンド、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、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、大当た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等が該当する。S4410では、これら的大当た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（S4405）、大当たり遊技関連コマンドを受信したと判定した場合（S4410でYES）、当該受信したコマンドの種類に応じて大当たり遊技関連演出処理を行い（S4411）、S4412の処理に移行する。

【0256】

大当たり遊技関連演出処理では、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た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た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たりに係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、大当た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たり遊技に関連する演出を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

【0257】

ここで、本実施例では、遊技状態が低確低ベース状態（通常遊技状態）にあるとき、すなわち「左打ち遊技状態」にあるときに、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなって（所謂「初当たり」）、当該大当たり（初当たり）に係るオープニングコマンドをサブ制御基板 90 が受信すると、これに対応する初当たりオープニング演出コマンドが画像制御基板 100 に送信される。これを受けて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、大入賞口 30 に遊技球を入球させるべく右打ちを行うことを遊技者に指示する右打ち指示報知を含むオープニング演出（「初当たりオープニング演出」ともいう）が実行される。本実施例の初当たりオープニング演出（図示せず）では、初当たりに係る大当たり遊技開始時の右打ち指示報知（「初当たり用右打ち指示報知」ともいう）が実行される。本実施例の初当たり用右打ち指示報知は、右遊技領域 3 B の下部に位置する大入賞口 30 に遊技球が入球する様子を描いた動画像を表示画面 7 a の略中央に表示することにより行うものとしている。これにより、低ベース状態で左打ちを行って遊技（図柄変動遊技）を進めていた遊技者に対し、特別遊技状態（大当たり遊技）では右打ちを行うこと（右遊技領域 3 B に向けて遊技球を発射すること）を、積極的に促すことが可能となる。

10

20

30

40

50

【0258】

また、初当たりに係る大当たり遊技の 1 ラウンド目の開始に際して、当該 1 ラウンド目のラウンド開始コマンド（1 R 開始コマンド）をサブ制御基板 90 が受信すると、これに対応する 1 R 開始演出コマンドが画像制御基板 100 に送信される。これを受けて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、ラウンド数表示を含むラウンド演出表示が開始（実行）されるとともに、大当たり遊技中（特別遊技状態中）の右打ち指示報知として右打ち指示画像 7 1 の表示が開始（実行）される。右打ち指示画像 7 1 は、初当たりに係る大当たり遊技が終了した後の高確高ベース状態や低確高ベース状態（つまり、右打ち遊技状態）においても継続して表示される。右打ち指示画像 7 1 の表示を開始する処理（右打ち指示画像表示処理）については後述する。尚、右打ち指示画像 7 1 の表示による右打ち指示報知のことを「所定指示報知」ともいう。

【0259】

さらに、初当たりに係る大当たり遊技が終了した後の高確高ベース状態や低確高ベース状態（つまり、右打ち遊技状態）にて大当たりが発生し（所謂「連チャン」）、当該大当たり（連チャン）に係るオープニングコマンドをサブ制御基板 90 が受信すると、これに対応する連チャンオープニング演出コマンドが画像制御基板 100 に送信される。これを受けて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、前述の初当たりオープニング演出とは異なる内容のオープニング演出（「連チャンオープニング演出」ともいう）が実行される。連チャンオープニング演出（図示せず）では、前述した初当たりオープニング演出のような初当たり用右打ち指示報知、すなわち、大入賞口 30 に遊技球が入球する様子を描いた動画像の表示が実行されず、高ベース状態での遊技中に表示する右打ち指示画像 7 1 が、そのまま継続して表示される。高ベース状態は「右打ち遊技状態」であり、連チャンに係る大当たり遊技の実行に際して遊技球の発射方向を変更する必要はないからである。

【0260】

また、S4411は、前述した大当たり遊技関連コマンドのいずれかを受信した場合（例えば、オープニングコマンドを受信した場合）に実行される処理（大当たりとなった場合に実行される処理）である。S4412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）に基づく処理を行う（S4407）。

【0261】

〔事前判定処理〕

次に、図 47 を用いて、事前判定処理（S4403）について説明する。事前判定処理では、受信した始動入球コマンドに基づいて（始動口への入球時に）、事前演出を行うかどうかを、どの種の事前演出を行うかを決定する事前判定を行う。事前判定処理（S4403）ではまず、事前演出の実行中かどうかを判定する（S5001）。S5001で、事前演出の実行中であると判定した場合（S5001でYES）、新たな事前演出を実行するかどうかの判定を行う

ことなく、処理を終える。一方、S5001で、事前演出の実行中でないと判定した場合（S5001でNO）、次いで、事前判定用乱数値を取得し（S5002）、S5003の処理に移行する。ここで、取得した事前判定用乱数の値に基づいて、前述した複数回の変動表示に跨って予告演出を実行する態様の事前演出を実行するかどうかの事前判定を行う。また、その他の事前演出に係る事前判定（例えば、連続予告やキャラクタ出現予告等）がある場合には、それらの判定を行うための事前判定用乱数の値もここで取得する。

【0262】

S5003では、現在の遊技状態が高ベース状態（確変モード又は時短モード）であるかどうかを判定し（S5002）、高ベース状態でない、すなわち、第1特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う状態であると判定した場合（S5003でNO）、次いで、主制御部80から受信した始動入球コマンドが、特図1始動入球コマンドであるかどうかを判定する（S5004）。S5004で、特図1始動入球コマンドでない、すなわち、特図2始動入球コマンドであると判定した場合（S5004でNO）、処理を終える。つまり、第1特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う遊技状態では、第2特別図柄当否判定に係る事前判定を行わないものとしている。

【0263】

一方、S5004で、主制御部80から受信した始動入球コマンドが、特図1始動入球コマンドであると判定した場合（S5004でYES）、当該特図1始動入球コマンドに含まれる判定情報について、事前演出を行うかどうかの事前判定を行う（S5005）。この事前判定では、S5002で取得した事前演出用の事前判定用乱数値と、図示しない所定の事前判定用テーブルと、に基づいて事前演出を実行するかどうか及び事前演出を実行する場合には、何れの実行態様の事前演出にするかを決定する。本実施例では、「事前用乱数」として、演出図柄の変動表示に伴って、当該演出図柄の変動表示の結果を示す予告演出（特定演出）の実行の有無、及び、実行する場合にはその種類を決定するための乱数を有している。具体的には、後述する背景変化事前演出（図52乃至図55）を決定するための背景変化事前演出決定用乱数（背景変化連続演出決定用乱数）や、後述する的中当て事前演出を決定するための的中当て事前演出決定用乱数等を有している。

【0264】

次いで、S5006では、S5005の事前判定の結果が事前演出を実行するかどうかを判定し（S5006）、事前演出を実行しないと判定した場合（S5006でNO）、処理を終える。一方、S5006で、事前演出を実行すると判定した場合（S5006でYES）、事前演出カウンタに第1特別図柄保留数をセットし（S5007）、S5008の処理に移行する。ここで、事前判定の結果に基づいて実行される事前演出（図52（b）乃至（e）等を参照）は、事前演出を開始するタイミングから、事前判定に係る演出図柄の変動表示が実行されるまで（開始、実行途中、又は終了まで）の期間において、少なくとも実行される。そして、「事前演出カウンタ」は、この事前演出の実行期間を判定する（制御する）ためのカウンタである。

【0265】

尚、本実施例では、事前演出を開始するタイミングを、始動入球コマンドを受信し（且つ、事前演出を実行すると判定し）た後であって、最初に演出図柄の変動表示を開始する際としている。然しながら、このようなタイミングに限らず、演出図柄の変動表示中に始動入球コマンドを受信し、事前演出を実行すると判定した場合には、次の変動表示の開始を待つことなく、当該演出図柄の変動表示中の所定タイミングにおいて事前演出を実行してもよい。

【0266】

また、S5003で、遊技状態が高ベース状態（確変モード又は時短モード）である、すなわち、第2特別図柄を主体として変動表示する遊技状態であると判定した場合（S5003でYES）、次いで、受信した始動入球コマンドが特図2始動入球コマンドであるかどうかを判定する（S5009）。S5009で、受信した始動入球コマンドが特図2始動入球コマンドでないと判定した場合（S5009でNO）、処理を終える。つまり、第2特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う遊技状態では、第1特別図柄当否判定に係る事前判定を行わないものと

している。

【 0 2 6 7 】

一方、S5009で、主制御部 8 0 から受信した始動入球コマンドが、特図 2 始動入球コマンドであると判定した場合（S5009でYES）、当該特図 2 始動入球コマンドに含まれる判定情報について、事前判定を行う（S5010）。S5010についても、S5005と同様に、S5001で取得した事前演出用の事前判定用乱数値と、図示しない所定の事前判定用テーブルと、に基づいて事前演出を実行するかどうか及び事前演出を実行する場合には、何れの実行態様の事前演出にするかを決定する。S5011で、S5010の事前判定の結果、事前演出を実行するかどうかを判定し（S5011）、事前演出を実行しないと判定した場合（S5011でNO）、処理を終える。一方、S5011で、事前演出を実行すると判定した場合（S5011でYES）、事前演出カウンタに第 2 特別図柄保留数をセットし（S5012）、S5008の処理に移行する

10

【 0 2 6 8 】

S5008では、特定期間フラグがONであるかどうかを判定し（S5008）、特定期間フラグがONである、すなわち、現在が特定期間（特定モード中）であると判定した場合（S5008でYES）、特定期間用の事前演出を選択して設定し（S5013）、特定期間用の事前演出を実行中であることを示す特定期間用事前演出フラグをONにし（S5014）、S5017の処理に移行する。尚、特定期間用事前演出フラグを特定期間用の事前演出の実行が決定されていることを示すフラグとしてもよい。一方、S5008で、特定期間フラグがONでない、すなわち、現在が非特定期間であると判定した場合（S5008でNO）、通常期間用（非特定期間用）の事前演出を選択して設定し（S5015）、通常期間用（非特定期間用）の事前演出を実行中であることを示す通常期間用事前演出フラグをONにし（S5016）、S5017の処理に移行する。尚、通常期間用事前演出フラグを通常期間用の事前演出の実行が決定されていることを示すフラグとしてもよい。次いで、その他の事前判定処理（他の事前演出に係る判定等）を実行し（S5017）、処理を終える。

20

【 0 2 6 9 】

[第 2 演出モード設定処理]

次に、図 4 8 を用いて、第 2 演出モード設定処理（S4405）について説明する。第 2 演出モード設定処理は、主制御部 8 0 から変動開始コマンドを受信することに基づいて実行する処理であり、主に表示画面 7 a（演出図柄表示部 7 b）上の表示態様を、複数の演出モードのうちから選択した所定の演出モードに設定する処理である。ここで、本実施例では、第 2 演出モード設定処理で設定する（変動開始に基づいて設定する）演出モードとして、低確低ベース状態で設定される通常モード、高確高ベース状態で設定される確変モード（「STモード」ともいう）、低確高ベース状態で設定される時短モードを有している。その他、高確低ベース状態で設定される非報知モードを設定してもよい。

30

【 0 2 7 0 】

また、これら通常モード、確変モード、時短モードは、表示態様が互いに異なっている。また、これら通常モード、確変モード、時短モードは、それぞれ特定期間用の表示態様と非特定期間用の表示態様とを有している。遊技者はこの表示態様を見ることで遊技状態がどの遊技状態であるかをおよそ把握可能となっている。次に、これらの演出モードを設定する演出モード設定処理について詳細に説明する。

40

【 0 2 7 1 】

第 2 演出モード設定処理（S4405）ではまず、遊技状態が高確率状態であるかどうか（確変フラグがONかどうか）を判定し（S5201）、高確率状態であると判定した場合（S5201でYES）、次いで、特定期間フラグがONかどうかを判定する（S5202）。S5202で、特定期間フラグがONである、すなわち、現在が特定期間中であると判定した場合（S5202でYES）、演出モードとして特定期間用の確変モードである「確変特定モード」を設定するための特定期間用確変モード設定コマンドをセットし（S5203）、処理を終える。一方、S5202で、特定期間フラグがONでない、すなわち、現在が特定期間中でないと判定した場合（S5202でNO）、演出モードとして非特定期間用の確変モードである「確変モード」を設定するための通常期間用確変モード設定コマンドをセットし（S5204）、処理を終

50

える。

【 0 2 7 2 】

S5201で、遊技状態が高確率状態でないと判定した場合（S5201でNO）、次いで、遊技状態が時短中、すなわち高ベース状態であるかどうか（時短フラグがONかどうか）を判定する（S5205）。S5205で、遊技状態が時短状態（高ベース状態）であると判定した場合（S5205でYES）、次いで、特定期間フラグがONかどうかを判定する（S5206）。S5206で、特定期間フラグがONである、すなわち、現在が特定期間中であると判定した場合（S5206でYES）、演出モードとして特定期間用の時短モードである「時短特定モード」を設定するための特定期間用時短モード設定コマンドをセットし（S5207）、処理を終える。一方、S5206で、特定期間フラグがONでない、すなわち、現在が特定期間中でないと判定した場合（S5206でNO）、演出モードとして非特定期間用の時短モードである「時短モード」を設定するための通常期間用時短モード設定コマンドをセットし（S5208）、処理を終える。

10

【 0 2 7 3 】

S5205で、遊技状態が時短状態でないと判定した場合（S5205でNO）、すなわち、遊技状態が低確率低ベース状態であると判定した場合、次いで、特定期間フラグがONかどうかを判定する（S5209）。S5209で、特定期間フラグがONであると判定した場合（S5209でYES）、演出モードとして特定期間用の通常モードである「特定モード」を設定するための特定期間用通常モード設定コマンドをセットし（S5210）、処理を終える。一方、S5209で、特定期間フラグがONでないと判定した場合（S5209でNO）、演出モードとして非特定期間用の通常モードである「通常モード」を設定するための通常期間用通常モード設定コマンドをセットし（S5208）、処理を終える。

20

【 0 2 7 4 】

[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（S4406）について説明する。図49に示すように、変動演出開始処理（S4406）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（S4551）を行う。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングでS4551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（予告演出の有無を含む）、停止表示する演出図柄等を決定する。尚、本実施例では、「予告演出決定用乱数」として、演出図柄の変動表示に伴って、当該演出図柄の変動表示の結果を示す予告演出（特定演出）の実行の有無、及び、実行する場合にはその種類を決定するための乱数を有している。例えば、カットイン予告決定用乱数や疑似連予告決定用乱数やステップアップ予告決定用乱数や後述するカウント予告決定用乱数等を有している。

30

【 0 2 7 5 】

次いで、S4552では、受信した変動開始コマンドを解析する（S4552）。変動開始コマンドには、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定する情報）が含まれている。そして、変動パターン指定コマンドには、図9に示す変動パターン情報（P1乃至P22）や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の判定結果や、大当た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）が第1特別図柄に係るものなのか第2特別図柄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。

40

【 0 2 7 6 】

50

また、受信した変動開始コマンドに前述の「状態変化コマンド」が含まれている場合、遊技状態が低ベース状態に移行（変化）したことを示す情報（遊技状態変化情報）が含まれていることとなる。ここで、状態変化コマンドは、前述したように、遊技状態が高ベース状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）から低ベース状態（本例では低確低ベース状態）に移行（変化）することを示すコマンドであり、高ベース状態の終了契機となる特別図柄の変動表示（例えば時短遊技状態での100回目の変動表示）に続く次の変動表示が開始されるタイミングで、主制御部80から送信されるものである。したがって、S4502による変動開始コマンドの解析の結果、当該変動開始コマンドに遊技状態変化情報が含まれているか否かによって、今回開始する特別図柄の変動表示（演出図柄の変動表示）が、高ベース状態から低ベース状態に移行した後の最初の変動表示に該当するか否かを判断することが可能となる。この結果、低ベース状態に移行後の最初の変動表示に該当する場合には、左打ち指示画像の表示を指定するコマンド（左打ち指示画像表示コマンド）を変動演出開始コマンドに含めてサブ出力バッファにセットすべく、不図示の左打ち指示フラグをONにする。

10

【0277】

次いで、S4553では、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する（S4553）。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」～「6」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA～Fに対して割り当てられている。具体的には、モードステータス「1」が演出モードA（通常モード）に対応し、モードステータス「2」が演出モードB（確変モード）に対応し、モードステータス「3」が演出モードC（時短モード）に対応し、モードステータス「4」が演出モードD（特定モード）に対応し、モードステータス「5」が演出モードE（確変特定モード）に対応し、モードステータス「6」が演出モードF（時短特定モード）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。

20

【0278】

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、これら各演出モード毎に、異なる背景絵柄を有していてもよい。例えば、通常モードにおいて、背景絵柄A、背景絵柄B、背景絵柄C、背景絵柄Dを有しており、抽選や遊技期間（変動回数等）によって、所定の背景絵柄を表示するものとしてもよい。また特定モードにおいては、背景絵柄E、背景絵柄F、背景絵柄G、背景絵柄Hを有し、同様に所定の背景絵柄を表示するものとしてもよい。

30

【0279】

また、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとすることができ、複数の遊技演出（予告演出やリーチ演出等）を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能としてもよい。本実施例では、演出モードA、D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、E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C、Fは低確高ベース状態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～F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。その他、演出モードがGを設け、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ように設定してもよい。その意味において演出モードGは、確率非報知モードといえる。

40

【0280】

次いで、S4554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

50

うものであって、サブ制御部 90 が主体となって制御する変動演出のパターン（変動演出パターン、演出図柄遊技演出）を決定するための変動演出パターン決定テーブル（図示を省略）及び予告演出決定テーブル（図示を省略）をセットする（S4554）。具体的には、S4553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、及び、予告演出決定テーブルをセットする。すなわち、複数の変動演出パターン決定テーブル、及び、複数の予告演出決定テーブルを備えており、それらから遊技状態（演出モード）等に基づいて、所定の変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルをセットする。

【0281】

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たり時変動演出パターン決定テーブル及び予告演出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。S4554では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4553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。

【0282】

次いで、S4555では、S4551において取得した変動演出決定用乱数およびS4554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（S4555）。変動演出パターンとしては、演出図柄表示領域 7b で表示される演出図柄 8 の変動態様（演出図柄遊技演出の実行態様）が設定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合（リーチ有演出図柄遊技演出）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（キャラクタ演出図柄遊技演出）、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合（リーチ無演出図柄遊技演出）等が決定される。

【0283】

尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりであることを示す場合の演出図柄 8 の表示態様として、3 個の演出図柄 8L、8C、8R がすべて同一（ゾロ目）となる態様（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 8L、8C、8R のうちの 2 個が大当たり態様を構成する図柄（同じ演出図柄）で停止表示（仮停止表示）され、残り 1 個が変動表示（スクロール表示）を続けている状態で、当該残り 1 個の演出図柄が大当たり態様を完成させる図柄（3 個の同じ演出図柄）で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。この際、演出図柄の変動表示に伴って所定のキャラクタを用いて遊技演出を実行し、演出図柄が大当たり態様で停止表示されるかどうかを、当該所定のキャラクタが所定の目的を達成するかどうかの演出で示すことも可能である。このような遊技演出（後述するリーチ演出やキャラクタ演出）を、ストーリー演出（特定遊技演出）や目的演出（特定遊技演出）ということもできる。これにより、遊技者の大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0284】

また、S4555では、S4551において取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄 8（「停止演出図柄」ともいう）を決定し、これを設定する。演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄 8 は、特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 個の演出図柄 8L、8C、8R のうち 1 個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされる（リーチ外れ図柄）。また、リーチ無し外れのときは「635」や「559」等のように、3 個の演出図柄 8L、8C、8R のうち少なくとも 1 個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目とされたり、3 個の演出図柄 8L、8C、8R の全てが他の演出図柄と異なるバラケ目とされたりする。

10

20

30

40

50

【0285】

一方、特別図柄当否判定の結果が大当たりであって、16R第1大当たり及び16R第6大当たりの何れかの場合は「777」のゾロ目とされ、6R第2～第5大当たり及び16R第1大当たりの何れかの場合は「777」以外の奇数図柄のゾロ目または「666」等の偶数図柄のゾロ目とされ、RUBに相当する大当たりの場合は「3 3」等のRUB専用出目（専用図柄）とされる。また、2R大当たりの場合は、外れのときと同じ態様（バラケ目）で3個の演出図柄8L、8C、8Rを停止表示するものとしている。但し、2R大当たりについては、「135」等の予め定めたチャンス目を停止表示してもよい。尚、前述の演出図柄8の停止表示態様は一例であり、大当たりとなったときに停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

10

【0286】

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、演出図柄遊技演出）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、S4555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、リーチ有演出図柄遊技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、スーパーリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当たりとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、スーパーリーチ演出はリーチ（ノーマルリーチ）演出と比較して大当たり信頼度（大当たりとなる可能性）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。また、変動時間が30000ms未満の変動パターンは、リーチ演出やキャラクタ演出やストーリー演出を行わないノーマル変動（ノーマル演出）という。このノーマル演出はリーチ演出等と比較して、大当たりとなる可能性が低い遊技演出とされる。

20

【0287】

また、S4556では、変動演出パターン（演出図柄遊技演出）に伴って実行される予告演出（事前演出を含む）を決定する。また、この実行される予告演出を含めて演出図柄遊技演出ともいう。この予告演出（事前演出を含む）は、実行中の演出図柄遊技演出の結果が大当たり態様で停止表示する可能性を、演出図柄の変動表示の開始後であって、演出図柄が停止表示（確定停止表示）する前（演出図柄の変動表示中）に示す演出（事前報知演出）である。S4556では、S4551において取得した予告演出決定用乱数およびS4554においてセットした予告演出決定テーブルに基づいて、指定された変動パターン及び決定された変動演出パターンに適合した予告演出を選択し、これを設定する（S4556）。

30

【0288】

本実施例1では、表示態様（実行態様）が異なる複数の予告演出を有しており、これらに対応する予告演出決定用乱数として、複数の予告演出決定用乱数を有している。具体的に、カウント予告決定用乱数、キャラクタ予告決定用乱数、会話予告決定用乱数、ステップアップ予告決定用乱数等を有しており、これらの予告演出決定用乱数の取得値と各予告演出決定テーブルとを用いて、実行する予告演出を決定する。また、各予告演出決定用乱数は、変動演出開始処理（S4402）における演出決定用乱数取得処理（S4551）により所定の値が取得される。

40

【0289】

S4557では、S4555及びS4556において設定した変動演出パターン及び予告演出（事前演出を含む）に基づいて、演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドをサブ制御基板90のRAM内の出力バッファにセットし（S4557）、変動演出開始処理を終了する。S4557でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、変動演出開始コマ

50

ンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4555で設定された変動演出パターンに対応する所定の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動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。

【0290】

また、S4557では、左打ち指示フラグがONであるか否かを判定し、ONであれば、左打ち指示画像表示コマンドを変動演出開始コマンドに含めてサブ出力バッファにセットする。ここで、左打ち指示フラグは、前述の変動開始コマンドを解析した結果、当該変動開始コマンドに遊技状態変化情報が含まれている場合、すなわち、遊技状態が高ベース状態(右打ち遊技状態)から低ベース状態(左打ち遊技状態)に移行(変化)する場合に、ONとなるフラグである。変動演出開始コマンドとともに左打ち指示画像表示コマンドがコマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、前述の変動演出用画像データや予告演出用画像データに加え、左打ち指示報知用画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出や予告演出、左打ち指示報知等を、画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。また、左打ち指示報知の実行(開始)に伴い、それまでの高ベース状態で表示していた右打ち指示画像71を、表示画面7a上から消去する。

【0291】

尚、前述の変動開始コマンドの解析結果に基づきONとなった左打ち指示フラグは、左打ち指示画像表示コマンド(変動開始コマンド)をサブ出力バッファにセットすること、または、左打ち指示画像表示コマンド(変動開始コマンド)を画像制御基板100に送信することに基づいて、OFFとなる。また、これに伴い、演出制御用マイコン91は、後述する右打ち表示フラグをOFFにする。

【0292】

ここで、本実施例の画像表示装置7(表示画面7a)で行われる左打ち指示報知は、表示画面7aに設けられる左打ち表示領域70cに、左遊技領域3Aに向けて遊技球を発射することを指示する左打ち指示画像70を表示することにより行われる。左打ち指示画像70は、「左打ちに戻してください」の文字を表す左打ち文字画像70aと、左打ち文字画像70aの上方に位置する3つの左矢印画像70bとからなる。本実施例では、この左打ち指示画像70を、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に移行して最初の演出図柄8の変動開始に伴って、表示画面7aの中央近傍(左打ち表示領域70c)に表示する。これにより、それまで高ベース状態にて右打ちを行って遊技(図柄変動遊技)を進めていた遊技者に対し、低ベース状態への移行に伴い左打ちを行う(左打ちに戻す)ことを積極的に促すものとなっている。尚、左打ち指示画像70は、表示画面7a(左打ち表示領域70c)に表示した後、所定時間(例えば5秒)が経過することで消去される(左打ち指示報知が終了する)。

【0293】

[予告演出設定処理]

次に、図50を用いて、事前演出等の予告演出の設定を行う予告演出設定処理について説明する。予告演出設定処理(S4556)ではまず、事前演出の実行回数を制御するための事前演出カウンタの値が0より大きいかどうかを判定する(S4556)。S4556で、事前演出カウンタの値が0であると判定した場合(S4556)、事前演出の実行を設定することなく、S4609の処理に移行する。一方、事前演出カウンタの値が0より大きい、すなわち、事前演出を実行すると判定した場合(S4601でYES)、次いで、特定期間用事前演出フラグがONかどうかを判定する(S4602)。S4602で、特定期間用事前演出フラグがONである、すなわち、これから実行する事前演出又は既に実行中の事前演出は特定期間用の事前演出であると判定した場合(S4602でYES)、事前演出カウンタの値に対応する特定期間用事前演出実行コマンドをセットし(S4603)、S4605の処理に移行する。

【0294】

一方、S4602で、特定期間用事前演出フラグがONでない、すなわち、これから実行す

る事前演出又は既に実行中の事前演出は非特定期間用の事前演出であると判定した場合（S4602でNO）、事前演出カウンタの値に対応する通常期間用事前演出実行コマンドをセットし（S4602）、S4605の処理に移行する。ここで、「事前演出カウンタの値に対応する事前演出実行コマンド」とは、事前演出の実行回数（何回の変動表示に跨って実行するか）と、事前演出カウンタの値、すなわち、残り何回の手前演出を実行すべきかを判定して対応する事前演出を実行するためのコマンドをいう。具体的に、図52の例では、4回の手前演出の実行が確定している場合において、事前演出カウンタの値が4の場合には、残り4回の手前演出を実行する必要があるため、図52（b）に示す背景ランク1の手前演出を実行するためのコマンドをセットする。また、事前演出カウンタの値が1の場合には、残り1回の手前演出を実行すればよいため、図52（d）に示す背景ランク4の手前演出を実行するためのコマンドをセットする。

10

【0295】

S4605では、事前演出カウンタの値を1減算し（S4605）、次いで、事前演出カウンタの値が0より大きいかどうかを判定する（S4606）。S4606で、事前演出カウンタの値が0より大きい、すなわち、まだ実行すべき事前演出（連続予告演出）が残っており、次回の変動表示においても継続して事前演出を実行すると判定した場合（S4606でYES）、S4609の処理に移行する。一方、S4606で、事前演出カウンタの値が0である、すなわち、今回実行した事前演出が最後（最終回）であると判定した場合（S4606でNO）、特定期間用事前演出フラグをOFFにし（S4607）、通常期間用事前演出フラグをOFFにし（S4608）、S4609の処理に移行する。S4609では、後述するカウント予告演出や、カットイン予告演出や、ステップアップ予告演出や、擬似連予告演出等の実行有無の決定、実行種別の決定、その他予告演出の設定処理を行い（S4609）、処理を終える。これにより、演出図柄の変動表示に伴って、特定期間用又は非特定期間用の事前演出が実行される。

20

【0296】

[第3演出モード設定処理]

次に、図51を用いて、変動停止コマンドの受信に基づいて演出モードを設定する第3演出モード設定処理（S4408）について説明する。第3演出モード設定処理では、実行中の演出モードが、予め定められた回数の変動表示を実行したことによって、他の演出モードに変更される場合に、当該他の演出モードに設定を変更するための処理である。第3演出モード設定処理（S4408）ではまず、高確率状態を終了する時期であるかどうかを判定する（S5301）。大当たり遊技終了後に遊技状態が高確率状態に設定された場合、当該高確率状態において大当たりとなることなく、予め定められた回数（100回）の変動表示が実行されると、高確率状態が終了し、低確率状態となる。従って、このような確率状態（演出モード）が切替えられる時期かどうかを判定する。

30

【0297】

S5301で、高確率状態を終了する時期である、すなわち、100回目の変動表示に係る変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S5301でYES）、次いで、特定期間フラグがONかどうかを判定する（S5302）。S5302で、特定期間フラグがONであると判定した場合（S5302でYES）、特定期間用（特定モード用）の通常モードを設定するための、特定期間用通常モード設定コマンドをセットし（S5303）、処理を終える。これにより、演出モードが、「確変特定モード」から「特定モード」に変更される。一方、S5302で、特定期間フラグがONでないと判定した場合（S5302でNO）、非特定期間用（通常期間用）の通常モードを設定するための、通常期間用通常モード設定コマンドをセットし（S5304）、処理を終える。これにより、演出モードが、「確変モード」から「通常モード」に変更される。

40

【0298】

S5301で、高確率状態（高確率高ベース状態）を終了する時期でないと判定した場合（S5301でNO）、次いで、時短状態（低確率高ベース状態）を終了する時期かどうかを判定する（S5305）。大当たり遊技終了後に遊技状態が高ベース状態（時短状態）に設定された場合、当該高ベース状態において大当たりとなることなく、予め定められた回数（100回）

50

の変動表示が実行されると、高ベース状態が終了し、低ベース状態となる。従って、このようなベース状態（演出モード）が切替えられる時期かどうかを判定する。S5305で、時短状態を終了する時期である、すなわち、100回目の変動表示に係る変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S5305でYES）、次いで、特定期間フラグがONかどうかを判定する（S5306）。

【0299】

S5306で、特定期間フラグがONであると判定した場合（S5306でYES）、特定期間用（特定モード用）の通常モードを設定するための、特定期間用通常モード設定コマンドをセットし（S5307）、処理を終える。これにより、演出モードが、「時短特定モード」から「特定モード」に変更される。一方、S5306で、特定期間フラグがONでないと判定した場合（S5306でNO）、非特定期間用（通常期間用）の通常モードを設定するための、通常期間用通常モード設定コマンドをセットし（S5308）、処理を終える。これにより、演出モードが、「時短モード」から「通常モード」に変更される。

10

【0300】

〔カウント予告演出〕

次に、図56及び図57を用いて、前述したその他の予告演出設定処理で設定されるカウント予告演出（「カウント演出」ともいう）について説明する。ここで、本実施例のパチンコ遊技機1のサブ制御基板90には、RTC回路（「第1タイマ回路」や「第1タイマ手段」や「第1カウント手段」ともいう）の他に、予め定められた周期でカウントすることで、時間計測（計時）可能な図示しないカウンタ回路（「第2タイマ回路」や「第2タイマ手段」や「第2カウント手段」ともいう）を備えている。本カウンタ回路は、RTC回路と異なり、パチンコ遊技機1の電源がONにされているときのみ時間計測を行い、電源がOFFにされると時間計測を行わない。本カウント予告演出は、タイマ回路からの計時情報（カウント値）に基づいて演出が実行される。

20

【0301】

また、カウント予告演出（単位「カウント予告」ともいう）は、前述した予告演出設定処理（S4556）において、所定の演出図柄の変動表示に伴って実行するかどうか、及び、実行する場合には何れの種類（図57参照）の演出を実行するか等が決定される。この決定手段を「カウント予告実行判定手段」という。カウント予告実行判定手段は、取得したカウント予告決定用乱数の値と図示しないカウント予告決定テーブルとに基づいて、これらを決定する。また、サブ制御部90のCPU等のカウント予告演出を実行する手段を、カウント予告演出実行手段（「カウント演出実行手段」ともいう）という。

30

【0302】

具体的に、カウント予告演出の実行態様（表示態様）は、図56に示される通りである。図56（a）は、所定の演出図柄8の変動表示の実行中に、カウント予告演出が実行された場面を示す。表示画面7aの左上には、カウント表示部221が設けられ、同右上には演出報知部223が設けられている。カウント表示部221には、所定の値（時間）が表示され、本例では、3.0秒の時間が表示されている。そして、カウント予告演出におけるカウント開始に伴って、カウント表示部221に表示される値（カウント値）が減算表示（カウントダウン表示）を開始する。

40

【0303】

本実施例では、前述したカウンタ回路からの計時情報に基づいて実行されるため、図56（a）に表示される「3.0」の表示が減算表示（変化して）して「0.0」になるまで、3秒の時間を要する。また、カウント表示部に表示される値が減算表示される間も、演出図柄は変動表示を行い、他の演出図柄表示部においても背景絵柄やキャラクタ絵柄が所定の表示態様で演出を実行している。また、演出報知部223には、これから実行される遊技演出（予告演出やリーチ演出等）が表示される。図56（a）では、実行される対象演出224として「疑似連」の表示がされている。ここで、「疑似連」とは「疑似連予告演出」を指す。「疑似連予告演出」とは、1回の特別図柄の変動表示の実行中に、演出図柄の変動表示を、疑似的に複数回行う遊技演出である。

50

【 0 3 0 4 】

具体的に、1回の特別図柄の変動表示の間に（ 5 5 5 ）、演出図柄を変動開始し、その後仮停止し、その後再変動し、その後確定停止するといった演出を行う（

5 3 5 5 5 ）。これにより、1回の変動表示であるにも関わらず、複数回の変動表示が行われているように見せたり、仮停止及び再変動を複数回実行可能とし、その回数によって大当りの実行可能性を見せたり（回数が多ほど大当りの実行可能性が高い）することが可能である。

【 0 3 0 5 】

また、本カウント予告演出では、カウント表示部 2 2 1 に表示されるカウント値（本例では、「 3 . 0 」）が減算表示を開始した結果、「 0 （特定値）」になると、演出報知部 2 2 3 に表示される対象演出 2 2 4 が実行されることになる。一方、カウント予告演出が実行されたものの、カウント表示部 2 2 1 のカウント値が「 0 」まで減算せず、途中で停止した場合には、実行中の演出図柄の変動表示に伴って、演出報知部 2 2 3 に表示される対象演出 2 2 4 が実行されることはない。

【 0 3 0 6 】

図 5 6 （ b ）は、図 5 6 （ a ）と同じ変動表示において、図 5 6 （ a ）に示す場面から 1 . 5 秒が経過した場面を示す。カウント表示部 2 2 1 に表示されるカウント値が「 1 . 5 」秒まで減算している。また、演出図柄の変動表示が進行し（遊技の進行に伴って）、左演出図柄及び右演出図柄がリーチ態様で停止表示している。また、図 5 6 （ c ）は、図 5 6 （ b ）の場面から更に所定時間が経過した場面を示すものである。図 5 6 （ c ）は、カウント表示部 2 2 1 に表示されるカウント値が「 0 （特定値）」に到達することなく、「 0 . 5 」で停止し、演出報知部 2 2 3 に表示される対象演出 2 2 4 （疑似連）の非実行が確定した場面を示している。疑似連の非実行が確定したことを、遊技者に報知するため、対象演出 2 2 4 （疑似連）上に「 x 」の表示をする。

【 0 3 0 7 】

また、カウント表示部（カウント予告演出）の減算演出が終了した（確定した）ことを報知するため、カウント表示部 2 2 1 の背景をそれまでと異なる色や模様に変化する。図 5 6 （ d ）は、図 5 6 （ c ）から所定時間が経過し（遊技が進行し）、演出図柄が外れ図柄（ 3 4 3 ）で確定停止した場面を示している。尚、図 5 6 （ a ）乃至（ c ）が、カウント予告演出における失敗演出（特定値が表示されない場合）の一実行態様である。

【 0 3 0 8 】

次に、図 5 6 （ e ）乃至（ h ）を用いて、カウント予告演出における成功演出（特定値が表示される場合）の一実行態様を説明する。図 5 6 （ e ）は、所定の演出図柄の変動表示中にカウント予告演出が開始した場面を示す。図 5 6 （ f ）は、図 5 6 （ e ）から所定時間が経過し、カウント表示部 2 2 1 に表示されたカウント値が減算表示した結果、「 0 （特定値）」が表示され、且つ、演出報知部 2 2 3 に表示される対象演出 2 2 4 の実行が確定した場面を示す。また、カウント表示部（カウント予告演出）の減算演出が終了し、特定値の表示が確定した（成功した）ことを報知するため、カウント表示部 2 2 1 の背景をそれまでと（失敗パターンとも）異なる色や模様に変化する。また、疑似連の実行が確定したことを、遊技者に報知するため、対象演出 2 2 4 （疑似連）を特定形状（太陽を模したキャラクタ）で囲み、表示をする。

【 0 3 0 9 】

図 5 6 （ g ）は、図 5 6 （ f ）と同じ変動表示で、所定時間が経過し（遊技が進行し）、演出図柄が疑似連の発生を示す特定図柄（「 3 3 」）で仮停止表示した場面を示す。また、図 5 6 （ h ）は、図 5 6 （ g ）と同じ変動表示で、所定時間が経過し、演出図柄が再変動表示した場面を示す。このように、カウント予告演出において「 0 （特定値）」が表示された場合、その際に表示されていた対象演出（疑似連）の実行が確定し、その後当該対象演出が必ず実行される。これにより、対象変動に大当り信頼度（期待度）の高い遊技演出が表示されていた場合には、カウント予告演出に対する遊技興趣を高めると共に、特定値が表示された後の、大当りへの期待感を顕著に高めることが可能となる。

【0310】

また、図57に示すように、本実施例では、カウント予告演出の実行態様として、複数の種類（予告種1乃至17）を記憶しており、カウント予告演出を実行する場合には、変動パターン等に応じて、これらから選択した1のカウント予告演出を実行することとなる。尚、図56に示した実行態様は、予告種1及び予告種2を示している。予告種1乃至4にある通り、対象演出として「疑似連」を表示する場合、カウント表示部に表示するカウント値（初期カウント値）として、表示時間の短い第1パターン（3.0秒）と、第1パターンより長い第2パターン（5.0秒）とを備えている。また、これらパターンの何れにも成功パターンと失敗パターンとを備えている。

【0311】

そして、カウント予告演出において、同じ初期カウント値が表示される場合には、特定値が表示される場合（成功パターン）の方が、特定値が表示されない場合（失敗パターン）よりも、大当たりとなる可能性を高く設定している。また、特定値が表示される場合において、初期カウント値が大きい（例えば、5.0）方が、初期カウント値が小さい（例えば3.0）場合よりも、大当たりとなる可能性を高く設定している。これは、対象演出として他の遊技演出（例えば、カットイン、スーパーリーチ、ボタン演出）が表示される場合も同様である。

【0312】

また、予告種11に示すように、カウント予告演出において、特定値が表示されない場合（失敗パターン）においても、大当たりとなる場合があってもよい。また、予告17に示すように、演出報知部223に表示される対象演出が特定演出（「15R」）である場合に、その時点で大当たりを確定するパターンがあってもよい。特定演出（「15R」）が表示された場合には、必ず、特定値が表示される成功パターンとされている。また、本実施例にはないが、演出報知部223に特定の演出（第2特定演出）が表示された時点では、大当たりは確定しないが、第2特定演出が表示され、且つ、特定値が表示されると、大当たりが確定するようなパターンがあってもよい。この場合、特定値が表示されない失敗パターンの場合には外れ確定としてもよい。

【0313】

[カウント予告演出の他の態様]

前述したカウント予告演出の他の演出態様として、図58及び図59に示す演出態様を採用してもよい。前述したカウント予告演出では、カウント予告演出が実行されると、カウント表示部221に特定値（「0」）が表示された場合に実行が予定される対象演出224（遊技演出）が、特定値が表示される前に、無条件に演出報知部223に表示されていた（図56を参照）。これに変えて、図58（a）に示すように、カウント予告演出の実行に伴って、演出報知部223に、対象演出224に替えて、演出ボタン63（第1演出ボタン63a）の操作を指示する指示演出225及び対象演出が不明であることを示すクエスチョンマークを表示する。すなわち、この段階では遊技者にカウント予告演出で成功パターンが実行された場合に実行されうる対象演出が報知されない。

【0314】

本態様のカウント予告演出では、遊技者が所定の演出ボタン63を操作することで、成功パターンが実行された場合に実行される対象演出224を報知する態様としている。これにより、遊技者が演出ボタン63を操作した任意のタイミングで、演出報知部223にその後実行され得る対象演出224が表示される。図58は、失敗パターンのカウント予告演出が実行される場合において、カウント表示部221に表示されるカウント値222が停止する前に、演出ボタン63を操作した場面（図53（b）、（c））と、操作しなかった場面（図53（d）、（e））とを示している。

【0315】

図58（a）に示すカウント予告演出が実行された後に、任意のタイミングで遊技者が演出ボタン63を操作すると、図58（b）に示す表示態様となる。図58（b）では、演出ボタン63の操作（入力手段への入力）に伴って、演出報知部223に、対象演出2

10

20

30

40

50

24である「疑似連」の表示がなされる。この「疑似連」が、本カウント予告演出で特定値が表示された場合に実行される予定の遊技演出であることが報知された。しかしながら、図58(c)に示すように、カウント表示部221に表示されるカウント値222は特定値(「0.0」)に到達することなく、「0.5」で停止し、カウント予告演出を終了する。これにより、演出報知部223に表示された対象演出である「疑似連」は、本変動表示においては実行されないことが示される。またこれにより、遊技者は、失敗パターンであったために実行されなかったものの、実行され得る遊技演出が「疑似連」だと確認でき、スッキリして遊技を続行することが可能となる。

【0316】

一方、図58(a)に示すカウント予告演出が実行された後に、遊技者が演出ボタン63を操作しない場合、図58(d)に示すように、演出報知部223には指示演出が225が表示されたまま(対象演出224が表示されないまま)、カウント予告演出の減算表示が進行する。そして、図58(e)に示すように、カウント表示部221に表示されるカウント値222は特定値(「0.0」)に到達することなく、「0.5」で停止し、カウント予告演出を終了する。これにより、図58(e)に示すように、演出報知部223には対象演出が報知されないまま(クエスチョンマークが表示されたまま)、本変動表示のカウント予告演出を終了する。またこれにより、遊技者は、失敗パターンであったためにどのみち実行されない対象演出を見ないことで、いたずらに期待感だけを高めることなく、遊技を続行することが可能となる。

【0317】

このように、遊技者の嗜好により、演出ボタン63を操作するか操作しないか、すなわち、演出報知部223にその後に実行され得る(実行されないかもしれない)遊技演出を、表示するかどうかを選択し、遊技を行うことが可能となる。これにより、多様な遊技者に応じた遊技性を提供し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0318】

次に、図59(a)乃至(d)を用いて、成功パターンのカウント予告演出が実行される場合において、演出ボタン63を操作した場合と、操作しなかった場合の実行パターンを説明する。図59(a)は、所定の演出図柄の変動表示中にカウント予告演出が実行された場面である。図58(a)と同様に、演出報知部223には演出ボタン63(第1演出ボタン63a)の操作を指示する指示演出225及び対象演出が不明であることを示すクエスチョンマークが表示される。

【0319】

図59(a)に示すカウント予告演出が実行された後に、任意のタイミングで遊技者が演出ボタン63を操作すると、図59(b)に示す表示態様となる。図59(b)では、演出ボタン63の操作(入力手段への入力)に伴って、演出報知部223に、対象演出224である「疑似連」の表示がなされる。図59(c)は、図59(b)と同じ変動表示で、カウント予告演出が進行し、カウント表示部221に表示されるカウント値222は特定値(「0.0」)に到達し、「0.0」で停止した場面を示す。演出ボタンの操作によって、演出報知部223に予め表示されていた対象演出224(「疑似連」)が、太陽を模したキャラクタで囲われ、当該対象演出224の実行が確定したことを示している。これにより、カウント予告演出を終了し、その後、疑似連予告演出が実行される。またこれにより、遊技者は、カウント予告演出の実行中(カウント表示部に表示されるカウント値の減算表示中)に、報知された対象演出(疑似連)の実行に期待し、実際に特定値が表示されることで、疑似連が実行され、顕著に遊技興趣を高めることが可能となる。

【0320】

一方、図59(a)に示すカウント予告演出が実行された後に、遊技者が演出ボタン63を操作しない場合、図59(c)に示すように、演出報知部223には指示演出が225が表示されたまま(対象演出224が表示されないまま)、カウント予告演出の減算表示が進行する。そして、図59(d)に示すように、カウント表示部221に表示されるカウント値222が特定値(「0.0」)に到達したタイミングで(特定値が表示される

ことに基づいて)、演出ボタンの操作がなされなくとも、演出報知部 2 2 3 にこれから実行される対象演出が表示される。すなわち、本態様では、成功パターンが実行される場合には、必ず対象演出を表示することとしている。

【0321】

またこれにより、失敗パターンであれば対象演出は報知されるため、実行されることが確定した対象演出だけを確認したい遊技者は、カウント予告演出において、演出ボタンを操作しないといった選択をする場合もある。このように、遊技者の嗜好により、演出ボタン 6 3 を操作するか操作しないか、すなわち、演出報知部 2 2 3 にその後実行され得る(実行されないかもしれない)遊技演出を、表示するかどうかを選択し、遊技を行うことが可能となる。これにより、多様な遊技者に応じた遊技性を提供し、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0322】

また、このような態様に変えて、遊技者が演出ボタンを操作しない場合には、実行が確定した対象演出を報知することなく、カウント予告演出を終えてもよい。遊技者は、その後実行される遊技演出のうち、何れが対象演出であったのかを把握するのは困難となる。しかしながら、全てを把握しないまま遊技を行うことを望む遊技者は、その後、より大当り期待度の高い遊技演出が実行される可能性に期待し、かえって大当りへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【実施例 2】

【0323】

前述した実施例 1 では、RTC (第 1 タイマ回路) を用いた特定期間演出や、第 2 タイマ回路を用いたカウンタ予告演出について説明した。これらの遊技演出(特定期間演出、カウンタ予告演出)では、何れも、タイマ回路からの計時情報に基づいてカウント値を表示し、当該遊技演出の実行期間を表示している。例えば、特定期間演出の残時間表示部における残時間表示演出や、カウンタ予告演出のカウント表示部における減算表示演出が該当する。また、これらの遊技演出(特定期間演出、カウンタ予告演出)は、特定条件を成立した場合にのみ実行される趣向性の高い遊技演出とされており、その実行期間が長いほど、遊技興趣を高めたり、カウンタ予告演出においては、実行期間が長いほど成功パターンの際の大当り可能性が高く設定されている。

20

【0324】

すなわち、遊技者にとっては、これらの遊技演出(特定期間演出、カウンタ予告演出)の実行期間が長いほど(特定期間演出の残時間表示部における残時間が長いほど、又は、カウンタ予告演出のカウント表示部に表示されるカウント値が大きいほど)、大当りへの期待感を高めたり、長時間遊技興趣を高く維持したりすることが可能となる。それゆえ、特定期間演出の残時間が短かったり、カウンタ予告演出の初期カウント値が小さかったりする場合には、遊技興趣を低下させたり、大当りへの期待感を十分に高められなかったりする虞がある。

30

【0325】

そこで、実施例 2 の特定期間演出、及び、カウンタ予告演出では、進行中(減算表示中)のカウント値を停止させ、更にその後進行を再開するカウント再開演出の実行を可能とするものである。これにより、遊技者は、特定期間演出の残時間が短い場合であっても、残時間の減少表示が停止するカウント停止演出(及び、カウント再開演出)の発生に期待し、遊技興趣を維持することが可能となる。また、遊技者は、カウンタ予告演出の初期カウント値が小さい場合であっても、カウント値が減算表示中に停止するカウント停止演出及びその後カウント値の減算表示を再開するカウント再開演出の発生に期待し、遊技興趣を維持することが可能となる。

40

【0326】

[実施例 2 の特定期間演出]

具体的に、図 6 0 を用いて、実施例 2 の特定期間演出の実行態様について説明する。図 6 0 (a) は、演出モードが特定モードに設定され、表示画面 7 a 上では特定期間演出が

50

実行されている。そして、残時間表示部 208 には、特定モード（特定期間演出）が残り 16 秒で終了することを示唆する時間表示がなされている場面を示す。図 60（b）は、図 60（a）と同じ変動表示で、進行中の特定モードの残時間表示部 208 が 2 重枠で囲まれ（所定の停止態様とされ）、減算表示（カウント表示）が「0：15」（残り 15 秒）の時点で停止（一時停止）した場面を示す。

【0327】

また、図 60（c）乃至（e）は、残時間表示部の残時間表示が「0：15」（残り 15 秒）で停止したまま、演出図柄の変動表示や、表示画面 7a（演出図柄表示部）に表示されるキャラクタ演出（背景絵柄）は継続して（停止することなく）、実行される場面を示す（カウント停止演出）。また、図 60（e）は、図 60（d）の次の演出図柄の変動表示を示すものであり、残時間表示部の残時間表示の停止中に、複数回の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行可能であることを示している。また、図 60（f）は、図 60（e）の場面から複数回の変動表示を実行した後に、残時間表示部の残時間表示がカウント（減算表示）を再開した場面を示す（カウント再開演出）。

【0328】

このように、残時間表示部の表示時間により、特定モード（特定期間演出）の残時間が少なくなった場合であっても、カウント停止演出が発生することで、その間に、複数回の演出図柄の変動表示を実行可能とし、趣向性の高い特定期間用の遊技演出を実行可能とすることができる。これにより、特定モード（特定期間演出）に対する遊技興趣を、残時間表示部の表示時間が短くなったときでも、長期間維持することが可能となる。

【0329】

〔実施例 2 のカウント予告演出〕

次に、図 61 を用いて、実施例 2 のカウント予告演出について説明する。図 61（a）は、所定の演出図柄の変動表示中にカウント予告演出が発生し、カウント表示部 221 のカウント値が「3.0」秒まで減算表示された場面を示す。演出報知部 223 には、対象演出 224 として「カットイン」が表示されており、カウント表示部 221 に特定値（「0.0」）が表示されることで、その後に「カットイン予告演出」が実行されることが確定する。図 61（b）は、図 61（a）と同じ変動表示で、進行中のカウント予告演出のカウント表示部 221 が 2 重枠で囲まれ（所定の停止態様とされ）、減算表示（カウント表示）が「1.5」（残り 1.5 秒）の時点で停止（一時停止）した場面を示す。

【0330】

また、図 61（b）乃至（c）は、図 61（a）と同じ変動表示で、カウント表示部の残時間表示が「0.5」（残り 0.5 秒）で停止したまま、演出図柄の変動表示や、表示画面 7a（演出図柄表示部）に表示されるキャラクタ演出（背景絵柄、バトル演出）は継続して（停止することなく）、実行される場面を示す（カウント停止演出）。また、図 61（d）は、図 61（a）と同じ変動表示で、カウント表示部 221 の減算表示（カウント演出）が再開し、カウント表示部 221 に特定値（「0.0」）が表示された場面を示す。また、図 61（d）には、演出報知部 223 に表示される対象演出（カットイン予告演出）の実行が確定したことを示す。

【0331】

また、図 61（e）乃至（g）は、図 61（a）と同じ変動表示で、図 61（d）の場面から所定時間経過後に、カウント予告演出で実行が確定した、雪だるまキャラクタが表示画面上に突然表示されるカットイン予告演出が実行される（図 61（e）参照）。そして、図 61（e）から所定時間経過後に、バトル演出において、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す演出（バトルに勝利した演出）が実行され（図 61（f）参照）、演出図柄が当り図柄（「333」）で確定停止表示し、大当たりとなる。

【0332】

実施例 2 のカウント予告演出では、初期カウント値（初期値）及び対象演出が同じで且つ何れも成功パターン（何れも失敗パターン）の場合には、カウント表示部における減算表示が停止する（一時停止する）カウント停止演出及びカウント停止演出の後にカウント

を再開するカウント再開演出を発生した場合の方が、カウント停止演出及びカウント再開演出を行わない場合よりも、大当りの可能性が高いものとされている。また、カウント値の減算演出が一時的に停止する停止期間中も、カウント演出の実行期間として含め、カウント演出の実行期間が長いほど、大当りの実行可能性を高いものとしてもよい。また、カウント演出と並行して実行される遊技演出（特定遊技演出）、すなわち、バトル演出の実行期間が長いほど、大当りの実行可能性を高いものとしてもよい。

【0333】

また、初期カウント値（初期値）から減算表示を開始して、カウント値が特定値（「0.0」）となるまでに、カウントを停止した場合において、当該停止したまま特定値を表示することなくカウント予告演出を終了する場合と、当該停止の後にカウントを再開して、特定値を表示する場合とを備えている。これにより、遊技者は、カウント表示部に表示されるカウント値の減算表示が特定値に到達するまでに、停止した場合であっても、再度のカウント開始に期待し、遊技興趣を維持することが可能となる。また、初期カウント値が小さいカウント予告演出であっても、カウント値の減算表示中にカウント停止演出及びカウント再開演出が実行されることで、大当りの期待感が向上するため、大当りへの期待感を維持することが可能となる。

【実施例3】

【0334】

〔実施例3の第1カウント予告演出〕

次に、図62を用いて、実施例3の第1カウント予告演出の第1実行パターン（第1実行態様）について説明する。図62（a）は、演出図柄8（特別図柄）の変動表示に伴って、カウント予告演出240が実行される場面を示す。表示画面7a右上には、カウント予告演出における残り時間を示す残時間表示部208が設けられ、残り時間が10秒であることが示されている。そして、残時間表示部208に表示される残り時間が「0（特定値）」秒になるまでの期間、後述する特訓演出242を実行可能とし、後述する体力ゲージ241にパワーを貯めることを可能としている。従って、カウント予告演出240の実行時間が長い方が、長い期間特訓演出242が実行可能となり、体力ゲージ241に多くのパワーを貯める可能性が高くなる（多くのパワーを貯める演出が実行される可能性が高い）。

【0335】

表示画面7aの略中央部には、演出図柄8（特別図柄）の変動表示及びカウント予告演出240と並行して実行される（に伴って実行される）特訓演出242が表示されている。また、表示画面7aの略中央上部には、体力ゲージ241（「パワーゲージ」、「ゲージ」ともいう）が表示され、特訓演出242によって獲得したパワー（「パワー量」、「体力量」ともいう）が表示される。

【0336】

ここで、図62（a）乃至（e）に示すように、特訓演出240として、演出態様の異なる複数の特訓演出が設けられている。具体的には、図62（a）乃至（c）に示す特訓演出242は、ランニングマシン上でランニングを行って体力を貯める第1特訓演出242aである。また、図62（d）に示す特訓演出242は、腹筋を行って体力を貯める第2特訓演出242bである。また、図62（e）に示す特訓演出242は、Y字バランスを行って体力を貯める第3特訓演出242cである。すなわち、特訓演出240は、所定の特訓演出を行うことで、体力ゲージ241にパワーを貯める演出である。

【0337】

また、残時間表示部208に表示される残り時間が「0（特定値）」秒になると（カウント予告演出を終了すると）、特訓演出242を終了し、特訓演出242によって貯めた体力ゲージに基づいて、図62（f）に示すレース演出246（「勝負演出」、「目的演出」ともいう）を実行する。レース演出246では、予め定められたキャラクタ（背番号3の鉢巻きを締めたキャラクタ）がレースに勝利すれば、大当りとなる。また、この特訓演出240及びレース演出246を、演出図柄8（特別図柄）の変動表示に伴って実行可

能なキャラクタ演出（「ストーリー演出」や「リーチ演出」ともいう）という。

【0338】

また、図62に示す第1カウント予告演出の第1実行パターンでは、カウント予告演出240において残時間表示部208に表示される残時間が、減算途中で増加する（カウントアップ）する態様を示している。前述した通り、第1カウント予告演出において残時間表示部208に表示される時間（「初期値」や「初期時間」や「初期カウント値」ともいう）は、カウント予告演出240の実行時間（実行期間）を示すものであるため、当該初期値が多い時間であるほど、体力ゲージに体力を貯める可能性が高い演出となり、遊技者の期待感を高め、遊技興趣を高めることとなる。一方で、カウント予告演出240の開始時に表示される初期値が少ない時間（例えば、10秒）である場合、体力ゲージに多くの

10

【0339】

このような場合（初期値が低い場合の期待感の喪失）を防止するため、本実施例では、カウント予告演出240において表示されたカウント値（残時間）が、減算されて「0（特定値）」秒になる前に、カウント値（残時間）が増加するカウントアップ演出（特別演出）を実行可能としている。もちろん、カウント予告演出240において、カウントアップ演出243が実行される場合と、実行されずそのまま「0（特定値）」秒となる場合とがある。これにより、初期値によって示されたカウント予告演出240の実行期間、すなわち、特訓演出242の実行期間が、所定タイミングで増加し、大当りへの期待感を高めることが可能となる。また、初期値として小さい値（カウント値）が表示された場合でも、大当りへの期待感を喪失することなく、大当りへの期待感を高く維持することが可能となる。

20

【0340】

尚、カウントアップ演出243の発生タイミングは、残時間が「0（0：00）」秒になる直前（例えば「1（0：01）」秒）のときでもよいし、初期値から「0（特定値）」までの中間値であってもよいし、中間値よりも初期値よりのときであってもよいし、中間値より「0」よりのときであってもよいし、初期値が減算（カウント、変化）を開始する前のときであってもよい。また、特定値は「0」でなくとも、例えば10や30等の所定の値とし、初期値を「0」として、カウントアップしていく方式としてもよい。すなわち、カウント方式は、カウントダウン方式でもカウントアップ方式でも構わない。

30

【0341】

また、本実施例のようにカウントダウン方式の場合には、カウントアップ演出によって値を増加するものとするが、カウントアップ方式の場合には、カウントダウン演出によって値を減少することで、カウント予告演出の実行期間を延長する演出を実行するものとする。すなわち、「表示された値（初期値、中間値）を特定値から離れる方向の値に変化させる」ものとする。また、本実施例では、特訓演出240によって獲得したパワー量が多いほど（多い方が）、少ない場合よりも、大当りとなる可能性が高い（レース演出246で勝利する可能性が高い）ものとされる。

【0342】

図62（a）は、所定の演出図柄8の変動表示中に、カウント予告演出240が発生し、当該カウント予告演出240の初期値として、「10（0：10）」秒が表示され、それに伴って特訓演出242として第1特訓演出242aが表示された場面を示す。また、カウント予告演出240の開始直後であるため、未だ体力ゲージ241の体力は6段階中の「0」である。ここで、本実施例では、カウント予告演出240の初期値として、5秒、10秒、20秒、30秒、37秒（カウントアップ演出有）、40秒、40秒（カウント停止演出有）、60秒、99秒、99秒（カウントアップ演出有）等の複数の値を有しており、これらは、取得したカウント予告演出決定用乱数の値及び図示しないカウント予告演出決定用テーブルを用いて決定される。図62（b）は、図62（a）の変動表示と同じ変動表示であって、図62（a）に示す場面から所定時間（5秒）経過した場面を示す。図62（b）に示す通り、第1特訓演出242aを所定時間実行したことにより、体

40

50

力ゲージを 6 段階中の「1」まで貯めている。

【0343】

図 6 2 (c) は、図 6 2 (a) 及び (b) の変動表示と同じ変動表示であって、図 6 2 (b) に示す場面から所定時間 (2 秒) 経過した場面を示す。図 6 2 (c) に示す通り、第 1 特訓演出 2 4 2 a を更に所定時間実行したことにより、体力ゲージを 6 段階中の「2」まで貯めている。また、残時間表示部 2 0 8 では、表示されていた値 (減算中の値、「3 秒」) が「3 0 (0 : 3 0) 」秒まで増加するカウントアップ演出 2 4 3 (特別演出) が実行された場面を示している。すなわち、カウント予告演出が 7 秒経過した時点 (残り 3 秒となった時点) で、残時間が 3 0 秒に増加する。これにより、特訓演出 2 4 2 の実行期間 (実行可能期間) も増加し、遊技者の大当りへの期待感を高める。尚、残時間表示部 2 0 8 に示す初期値 (又は、最大値) によって、大当り確定値を有してもよい。本実施例では、初期値として、9 9 秒が選択された場合には、大当り確定としている。

10

【0344】

また、図 6 2 (d) は、図 6 2 (a) 乃至 (c) の変動表示と同じ変動表示であって、図 6 2 (c) に示す場面から所定時間 (1 2 秒) 経過した場面を示す。図 6 2 (d) に示す通り、第 1 特訓演出に続いて第 2 特訓演出 2 4 2 b を所定時間実行したことにより、体力ゲージを 6 段階中の「3」まで貯めている。また、図 6 2 (e) は、図 6 2 (a) 乃至 (d) の変動表示と同じ変動表示であって、図 6 2 (d) に示す場面から所定時間 (1 8 秒) 経過した場面を示す。図 6 2 (e) に示す通り、第 2 特訓演出 2 4 2 b に続いて第 3 特訓演出 2 4 2 c を所定時間実行したことにより、体力ゲージを 6 段階中の「4」まで貯めると共に、カウント予告演出 2 4 0 の残時間が「0 (特定値) 」となり、これにより、カウント予告演出 2 4 0 及び特訓演出 2 4 2 を終了する場面を示す。

20

【0345】

また、図 6 2 (f) は、図 6 2 (a) 乃至 (e) の変動表示と同じ変動表示であって、図 6 2 (e) に示す場面から所定時間経過した場面を示す。図 6 2 (f) に示す通り、表示画面 7 a の略中央部に表示されていた特訓演出 2 4 2 がレース演出 2 4 6 に切り替わっている。レース演出 2 4 6 は、図 6 2 (a) 乃至 (e) の特訓演出 2 4 2 で貯めた体力ゲージ 2 4 1 で示すパワー (6 段階中の「4」) に基づいて、複数人のキャラクタでレースを行う。そして、リーチ配列を示す演出図柄 (「3 3」) と同じ演出図柄 (「3」) に対応するキャラクタ (特定キャラクタ) が 1 位でゴールすると、大当りとなることを示す演出である。特定キャラクタ以外のキャラクタ (非特定キャラクタ) が 1 位でゴールした場合には、外れとなることを示す演出である。

30

【0346】

以上説明した通り、本実施例のカウント予告演出 2 4 0 では、遊技者は、長い期間のカウント予告演出 2 4 0 が実行されることに期待し、長期間のカウント予告演出 2 4 0 が実行された場合には、大当りへの期待感を高め、遊技興趣を高める。

【0347】

[実施例 3 の第 1 カウント予告演出]

次に、図 6 3 を用いて、実施例 3 の第 1 カウント予告演出の第 2 実行パターン (第 2 実行態様) について説明する。前述した第 1 実行パターンでは、残時間表示部 2 0 8 に表示される値 (カウント値) をカウントアップするカウントアップ演出を実行することで、カウント予告演出 2 4 0 の初期値として、期待度の低い初期値 (少ない初期値、例えば 1 0 秒) が表示された場合であっても、残時間が「0 (特定値) 」になる前に、表示値よりも大きい値にカウントアップすることで、カウントアップ演出 2 4 0 の残時間、すなわち、特訓演出の実行可能期間が延長されたように見せ、遊技興趣を高めることを可能とした。

40

【0348】

これに対して、第 1 カウント予告演出の第 2 実行パターン (第 2 実行態様) では、表示される値 (カウント値) をカウントアップするのではなく、カウント (特定値への減算) を一時的に停止することで、カウントアップ演出 2 4 0 の残時間、すなわち、特訓演出の実行可能期間が延長されたように見せ、遊技興趣を高めることを可能とした。また、カウ

50

ント予告演出 2 4 0 のカウントの停止中も、特訓演出 2 4 2 は演出を停止することなく継続（実行）するものとする。またこれにより、カウント予告演出 2 4 0 の初期値として、期待度の低い初期値（少ない初期値、例えば 1 0 秒）が表示された場合であっても、遊技興趣の低下を防止し、大当りへの期待感を維持することが可能となる。

【 0 3 4 9 】

図 6 3（a）は、図 6 2（a）と同様、所定の演出図柄 8 の変動表示中に、カウント予告演出 2 4 0 が発生し、当該カウント予告演出 2 4 0 の初期値として、「1 0（0：1 0）」秒が表示され、それに伴って特訓演出 2 4 2 として第 1 特訓演出 2 4 2 a が表示された場面を示す。また、カウント予告演出 2 4 0 の開始直後であるため、未だ体力ゲージ 2 4 1 の体力は 6 段階中の「0」である。図 6 3（b）は、図 6 3（a）の変動表示と同じ変動表示であって、図 6 3（a）に示す場面から所定時間（5 秒）経過した場面を示す。図 6 3（b）に示す通り、第 1 特訓演出 2 4 2 a を所定時間実行したことにより、体力ゲージを 6 段階中の「1」まで貯めている。また、残時間表示部 2 0 8 では、表示されている値（0：0 5「5」秒）が、減算を停止し、当該値（0：0 5「5」秒）のまま停止するカウント停止演出 2 4 7 が実行された場面を示している。このとき、特訓演出 2 4 2 や演出図柄 8（特別図柄）の変動表示は停止することなく、継続して行われている。

10

【 0 3 5 0 】

図 6 3（c）は、図 6 3（a）及び（b）の変動表示と同じ変動表示であって、図 6 3（b）に示す場面から所定時間（1 0 秒）経過した場面（カウント予告演出の実行時間：1 5 秒）を示す。図 6 3（c）に示す通り、第 1 特訓演出 2 4 2 a を更に所定時間実行したことにより、体力ゲージを 6 段階中の「2」まで貯めている。また、残時間表示部 2 0 8 では、表示されている値（「5 秒」）が停止状態を継続している。これにより、特訓演出 2 4 2 の実行期間（実行可能期間）が合計 1 5 秒となり、初期値によって示したカウント予告演出の実行期間を超えている。

20

【 0 3 5 1 】

また、図 6 3（d）は、図 6 3（a）乃至（c）の変動表示と同じ変動表示であって、図 6 3（c）に示す場面から所定時間（2 0 秒）経過した場面を示す。図 6 3（d）に示す通り、第 1 特訓演出に続いて第 2 特訓演出 2 4 2 b を所定時間実行したことにより、体力ゲージを 6 段階中の「3」まで貯めている。また、残時間表示部 2 0 8 では、表示されている値（「5 秒」）が停止状態を継続しており、特訓演出 2 4 2 の実行期間（実行可能期間）が合計 3 5 秒となっている。また、図 6 3（d）の場面をもって残時間表示部 2 0 8 のカウントが再開される（開始される）。

30

【 0 3 5 2 】

また、図 6 3（e）は、図 6 3（a）乃至（d）の変動表示と同じ変動表示であって、図 6 3（d）に示す場面から所定時間（5 秒）経過した場面を示す。すなわち、残時間が 5 秒の状態からカウントを再開し、5 秒が経過したことにより、カウント予告演出 2 4 0 の残時間が「0（特定値）」となり、これにより、カウント予告演出 2 4 0 及び特訓演出 2 4 2 を終了する場面を示す。また、図 6 3（e）に示す通り、第 2 特訓演出 2 4 2 b に続いて第 3 特訓演出 2 4 2 c を所定時間実行したことにより、体力ゲージを 6 段階中の「4」まで貯めている。図 6 3（f）については、前述した図 6 2（f）と同様であるので説明を省略する

40

【 0 3 5 3 】

また、本実施例では、カウント予告演出 2 4 0（特訓演出 2 4 2）の実行期間が同じである場合には、カウントアップ演出やカウント停止演出を経た場合の方が、大当りの期待度（大当り可能性）として高い期待度を示す演出とされる。

【 0 3 5 4 】

〔実施例 3 の事前演出及び特定演出〕

次に、図 6 4 乃至図 6 6 を用いて、実施例 3 の事前演出（「的当て事前演出」や「第 1 演出」ともいう）及び特定演出（「矢演出」や「第 2 演出」ともいう）の実行パターン（実行態様）について説明する。ここで、特定の演出図柄 8 の変動表示の結果（当否判定の

50

結果や演出内容)を、当該特定の演出図柄8の変動表示よりも前に実行される演出図柄の変動表示に伴って報知する予告演出(遊技演出)を、「事前演出」や「先読み演出」という。また、特定の演出図柄8の変動表示の結果を、当該特定の演出図柄8の変動表示に伴って報知する予告演出(遊技演出)を、「特定演出」や「当該演出」という。

【0355】

図64では、特定の演出図柄の変動表示において、矢を用いた特定演出を実行するかどうか、すなわち、特定の演出図柄の変動表示の内容を、当該特定の演出図柄の変動表示よりも前の演出図柄の変動表示に伴って示す「的当て事前演出252」の実行態様について説明するものである。図64(a)は、第1演出保留表示部9cに表示される保留4の第1演出保留9aに係る変動表示において、矢演出257(特定演出)を実行するかどうかを示す事前演出を実行する場面である。ここで、「第1演出保留表示部9cに表示される保留4の第1演出保留9a」とは、第1特図保留記憶部85aに記憶される未消化(特別図柄の変動表示を未実行)の第1特図保留(第1取得情報)に対応するものである。

10

【0356】

また、第1特図保留記憶部85aには未消化の保留情報(第1取得情報)を最大4個記憶可能とされており、特別図柄の変動表示は、未消化の保留情報のうち、古いものから順に(保留1から順に)実行される。すなわち、「保留4の第1演出保留9a」は、この時点で記憶される未消化の第1演出保留のうち、最後に(最も後で)開始する変動表示に係る保留である。

20

【0357】

図64(a)の表示画面7a右部では演出図柄8を変動表示しており、表示画面7a左部では、何れの演出保留(第1演出保留)に対応する事前演出(遊技演出)かを示す態様で、的当て事前演出表示部251(事前演出表示部、第1演出表示部)を設けている。的当て事前演出表示部251では、上部に、弓矢で的を射る演出である的当て事前演出252(事前演出、第1演出)が表示され、下部に、的当て演出に成功したことを示す獲得ゲージ253が表示されている。図64(a)は、変動情報254に係る演出図柄の変動表示の開始後の所定タイミングで、保留4に対応する的当て事前演出252が開始した場面を示している。本実施例の的当て事前演出252は、複数回の演出図柄の変動表示(特定の演出図柄8の変動表示よりも前に実行される複数回の演出図柄の変動表示)に亘って(跨って)実行可能な事前演出とされている。

30

【0358】

また、獲得ゲージ253には、複数(2個)のメモリが設けられており、的当て演出に成功する毎に、1メモリ獲得し、2回成功することで、獲得ゲージ253を満たし、特定演出である矢演出257の実行が確定する。また、表示画面7aの中央下部には、現在変動表示を実行中の取得情報に対応する変動情報254(当該変動情報)が表示されている。この変動情報254の表示態様を変化させる(色、形状、模様、絵柄等)ことで、実行中の演出図柄の変動表示の結果(大当り、小当り、大当り種別等)や、実行中の演出図柄の変動表示の内容(発生しうる演出の報知等)を報知する。すなわち、変動情報254を用いて特定演出を実行しうる。

40

【0359】

また、演出図柄の変動表示が終了し、次の演出図柄の変動表示が開始する毎に、保留情報(第1演出保留9a、第2演出保留9b)及び変動情報254がシフト表示される。具体的には、保留4に表示されていた第1演出保留が保留3に移行表示され、保留3に表示されていた第1演出保留が保留2に移行表示され、保留2に表示されていた第1演出保留が保留1に移行表示され、保留1に表示されていた第1演出保留が変動情報254に移行表示され変動表示を開始する。また、新たに遊技球が第1始動口20に入球した場合には、第1演出保留が保留4に表示される。

【0360】

また、図64(b)は、図64(a)の変動表示と同じ変動表示が外れ演出図柄(「375」)が停止表示することで終了した場面を示すものである。的当て事前演出表示部2

50

5 1では、的当て事前演出2 5 2が実行され、矢が的に刺さった場面、すなわち、的当てに成功して獲得ゲージ2 5 3を1メモリ獲得した場面が表示されている。続いて図6 4 (c)は、図6 4 (b)の変動表示の次の変動表示を開始した場面を示す。図6 4 (c)では、図6 4 (a)及び(b)に示す事前演出対象の第1演出保留9 aが、保留4から保留3にシフト(移動)したため、的当て事前演出表示部2 5 1の下部矢印によって、実行中の事前演出の対象となる第1演出保留9 aが、保留3に係る第1演出保留9 aであることを示している。また、的当て事前演出表示部2 5 1では、2回目の的当て事前演出2 5 2が実行される場面を示している。

【0 3 6 1】

また、図6 4 (d)は、図6 4 (c)の変動表示と同じ変動表示が外れ演出図柄(「4 5 6」)が停止表示することで終了した場面を示すものである。的当て事前演出表示部2 5 1では、的当て事前演出2 5 2が実行され、矢が的に刺さらなかった場面、すなわち、的当てに失敗して獲得ゲージ2 5 3を獲得することができなかった(増加させることができなかった)場面が表示されている。続いて、図6 4 (e)は、図6 4 (d)の変動表示の次の変動表示を開始した場面を示す。図6 4 (e)では、図6 4 (c)及び(d)に示す事前演出対象の第1演出保留9 aが、保留3から保留2にシフト(移動)したため、的当て事前演出表示部2 5 1の下部矢印によって、実行中の事前演出の対象となる第1演出保留9 aが、保留2に係る第1演出保留9 aであることを示している。また、的当て事前演出表示部2 5 1では、3回目の的当て事前演出2 5 2が実行される場面を示している。

【0 3 6 2】

また、図6 4 (f)は、図6 4 (e)の変動表示と同じ変動表示が外れ演出図柄(「5 5 7」)が停止表示することで終了した場面を示すものである。的当て事前演出表示部2 5 1では、的当て事前演出2 5 2が実行され、矢が的に刺さった場面、すなわち、的当てに成功して獲得ゲージ2 5 3を2メモリ獲得し、獲得ゲージを満タンにした場面が表示されている。これにより、的当て事前演出2 5 2によって、当該事前演出の対象となる第1演出保留に係る変動表示、すなわち、的当て事前演出の対象となる特定の演出図柄の変動表示において、矢演出2 5 7(特定演出)が実行されることが示される。これは、矢演出2 5 7を実行することとなる第1演出保留9 aに矢の絵柄を付加し、矢獲得保留2 5 5(特別保留、特別情報)とする。このような、第1演出保留9 aの表示態様の変化を「保留変化」ともいう。また、遊技者は、当該矢獲得保留2 5 5に係る変動表示において、矢演出2 5 7(特定演出)が実行されることを認識し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0 3 6 3】

前述したように、的当て事前演出2 5 2は、複数回(少なくとも2回以上)の事前変動(特定の演出図柄の変動表示よりも前に実行される演出図柄の変動表示)に亘って実行されることで、当該特定演出が実行されるかどうかを示す遊技演出とされる。これにより、的当て事前演出2 5 2は未消化の保留(第1演出保留)の数が2個以上あるときにだけ、当該的当て事前演出を実行するかどうか、及び、実行する場合には何れの種類の的当て事前演出を実行するかを決定する。ここで、的当て事前演出の種類には、図6 4に示すような成功、失敗、成功のパターンで2メモリの獲得ゲージを満タンにするパターンの他に、成功、成功のパターンで2メモリの獲得ゲージを満タンにするパターンや、失敗、失敗のパターンで獲得ゲージを満タンにできない(矢演出が実行されない)パターンや、成功、失敗のパターンで獲得ゲージを満タンにできない(矢演出が実行されない)パターン等を有している。

【0 3 6 4】

そして、受信コマンド解析処理において始動入球コマンドを受信した場合、事前判定処理において、保留数が2個以上かどうかを判定する。そして、保留数が2個以上である場合には、取得した的当て事前演出決定用乱数の値と的当て事前演出決定用テーブルと保留数とに基づいて、的当て事前演出を実行するかどうか、及び、実行する場合には何れの種類の的当て事前演出を実行するかを決定する。尚、本実施例では、1回の演出図柄の変動

10

20

30

40

50

表示の実行中に、1回の的当て演出を実行することで、獲得ゲージ253を1メモリだけ獲得可能なパターンを説明した。このような態様に限らず、1回の演出図柄の変動表示の実行中に、的当て演出を複数回実行して獲得ゲージを複数メモリ獲得可能としたり、1回の的当て演出の実行で獲得ゲージ253を2メモリ獲得可能としたりしてもよい。これにより、的当て演出の失敗パターン又は成功パターンのバリエーションを増やし、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0365】

図65(g)は、図64(f)の変動表示の次の変動表示を開始した場面を示す。図65(g)では、図64(f)に示す事前演出対象の第1演出保留9aが、保留2から保留1にシフト(移動)したため、矢獲得保留255を保留1に係る位置に移動表示(シフト)している。また、新たに第1始動口20に遊技球が入球したため、保留2の位置に新たな第1演出保留9aを表示している。図65(h)は、図65(g)の変動表示と同じ変動表示が外れ演出図柄(「324」)が停止表示することで終了した場面を示すものである。

【0366】

図65(i)は、図65(h)の変動表示の次の変動表示を開始した場面を示す。本変動表示は、図65(h)の保留1(第1演出保留)に示す矢獲得保留255に係る変動表示であるため、図65(i)では、当該矢獲得保留255が、矢獲得変動情報256(特別変動情報、特別情報)として移動表示している。表示画面7a中央下部の変動情報表示部(当該変動表示部)に表示される変動情報に、矢獲得保留255と同様に、矢の絵柄を表示することで、実行中の変動表示中に、何らかの遊技演出(予告演出)が発生することが示唆されている。本実施例では、変動情報に付加される矢を用いた矢演出257が実行可能とされる。

【0367】

図65(j)は、図65(i)の変動表示と同じ変動表示で、図65(j)に示す場面から所定時間が経過し、演出図柄8のうち左右図柄が「3」で停止し、中図柄が変動表示を継続するリーチ配列(3 3)となった場面を示している。この時点では実行予定の矢演出257は実行されていない。続いて、図65(k)は、図65(j)の変動表示と同じ変動表示で、図65(j)に示す場面から所定時間が経過し、変動表示を継続していた中図柄が左右図柄(「3」)と異なる「4」で仮停止表示し、揺れ変動を継続する場面を示している。このまま、揺れ変動が終了して演出図柄が「343」で確定停止表示すると、外れが確定し、何らかの契機で演出図柄が再変動表示すると、再度の大当りのチャンスとなる。

【0368】

ここで、図65(k)に示す通り、変動情報254は矢獲得変動情報256のまま(矢演出を行わないまま)維持されており、遊技者は、このまま揺れ変動が終了して外れが確定するのはなく、何らかの契機で演出図柄が再変動表示することに期待することが可能となる。すなわち、遊技者は、矢獲得変動情報256に係る変動表示においては、必ず矢演出257が発生することを把握しているため、矢演出257が発生していない状態では、このような外れ演出図柄が仮停止している状態であっても、長期間期待感を低下させることなく、高い遊技興趣を維持する。

【0369】

図65(l)は、図65(k)の変動表示と同じ変動表示で、図65(k)に示す場面から所定時間が経過し、表示画面7a左部に、矢演出257の発生を示す弓絵柄が表示された場面を示す。図66(m)は、図65(l)の変動表示と同じ変動表示で、図65(l)に示す場面から所定時間が経過し、変動情報表示部に表示される矢獲得変動情報256から矢絵柄が弓に向かって飛んでいく場面を示す。図66(n)は、図66(m)の変動表示と同じ変動表示で、図66(m)に示す場面から所定時間が経過し、矢絵柄が弓と合わさり、演出図柄8(仮停止中の「4」図柄)を狙う場面を示す。尚、これにより変動情報表示部に表示される矢獲得変動情報256に表示されていた矢絵柄が消去される。ま

たこれにより、遊技者は、実行予定の矢演出 2 5 7 が発生したことを認識する。

【 0 3 7 0 】

図 6 6 (o) は、図 6 6 (n) の変動表示と同じ変動表示で、図 6 6 (n) に示す場面から所定時間が経過し、表示画面 7 a 左部の弓絵柄から発射された矢絵柄が、仮停止表示中であった演出図柄「 4 」に刺さった場面を示す。本実施例では、演出図柄が、外れ図柄で仮停止中に矢演出 2 5 7 が発生し、矢が刺さった場合には、当該矢が刺さった演出図柄が再変動表示するものとしている。図 6 6 (p) は、図 6 6 (o) の変動表示と同じ変動表示で、図 6 6 (o) に示す場面から所定時間が経過し、矢演出 2 5 7 において仮停止表示中であった演出図柄「 4 」に矢が刺さったことに基づいて、当該演出図柄「 4 」が再変動表示を開始した場面を示す。図 6 6 (q) は、図 6 6 (p) の変動表示と同じ変動表示で、図 6 6 (p) に示す場面から所定時間が経過し、図 6 6 (p) の再変動表示の結果、演出図柄 8 が大当り図柄「 3 3 3 」で停止表示（確定停止表示）した場面を示す。これにより、大当り遊技が実行され、遊技者は多様の賞球を獲得することが可能となる。尚、矢演出が発生し、図 6 6 (p) のように再変動表示が発生した場合にも、外れになる場合もあれば、大当りとなる場合もある。

10

【 0 3 7 1 】

以上説明したように、複数回の事前変動を用いた的当て事前演出によって、特定演出としての矢演出が発生するかどうかを示す。これにより、的当て事前演出によっては、大当りの期待度を示すのではなく、特定の遊技演出が発生するかどうかを遊技者に示し、事前演出において、矢演出を獲得できなかった場合の、大当りへの期待感を低下させることを極力防止することが可能となる。また、特定演出としての矢演出の実行を確定（獲得）した場合には、当該変動において、矢演出が実行されるまでは外れが確定しないため（変動終了までに必ず矢演出が実行されるため）、大当りへの期待感を長期間維持することが可能となる。

20

【 0 3 7 2 】

〔 実施例 3 の特定演出の第 2 実行パターン 〕

次に、図 6 7 を用いて、特定演出（「矢演出」や「第 2 演出」ともいう）の第 2 実行パターン（実行態様）について説明する。前述した特定演出の実行パターンでは、的当て事前演出 2 5 2 を実行し、当該的当て事前演出で獲得ゲージ 2 5 3 を満タンにできた（所定条件を満たした）場合に、当該変動において特定演出である矢演出を実行可能とした。更に、的当て事前演出は、複数回（ 2 回以上）の事前変動に亘って実行されるため、的当て事前演出を実行するかどうかの判定は、当該事前判定時の際に、第 1 演出保留（第 1 特図保留）の数が 2 個以上あることを条件として、且つ、当該判定において的当て事前演出を実行すると判定した場合（「第 1 実行条件」ともいう）に実行される。そのため、このような条件を達成しないと特定演出としての矢演出を実行できないものとする、釘調整等によっては、矢演出の実行頻度が非常に低くなる虞があり、遊技興趣を高めるに至らない可能性がある。

30

【 0 3 7 3 】

そこで、本特定演出の第 2 実行パターンでは、前述した第 1 実行条件を満たしていない場合であっても、第 2 実行条件を満たせば、特定演出としての矢演出 2 5 7 の実行を可能とする。具体的に、特定演出の第 2 実行パターンは、事前演出（的当て事前演出）を経ることなく、特定演出としての矢演出を実行可能な当該変動の開始時に、所定の判定（変動開始時判定）を行い、当該判定において特定演出としての矢演出を実行すると判定した場合には、当該矢演出を実行するものとしている。これにより、複数の第 1 演出保留が記憶されない状況が続いたとしても、特定演出としての矢演出を実行可能とし、矢演出の実行頻度を向上し、遊技興趣を高めることが可能となる。また、第 2 実行パターンにおいては、事前演出（的当て事前演出）を経由するのではなく、後述する矢を模した可動部材 2 5 9 を所定の動作態様で動作することを経由して矢演出を実行するものとしている。

40

【 0 3 7 4 】

図 6 7 (g) の表示画面 7 a 中央部では演出図柄 8 を変動表示しており、第 1 演出保留

50

表示部 9 c には 2 個の第 1 演出保留 9 a (保留 1 及び保留 2) が表示され、変動情報表示部には実行中の演出図柄の変動表示に係る変動情報が表示されている。また、表示画面 7 a の右下部には、前方のセンター役物で少なくとも一部を被覆された状態 (被覆状態) で、矢の形状を模した可動部材 2 5 9 (可動役物) が設けられている。可動部材 2 5 9 は、動作前の通常の状態は図 6 7 (a) に示す被覆状態 (第 1 状態) とされている。そして、可動部材 2 5 9 を動作する場合は、回動軸 2 6 0 を軸として、時計回りに回動することで、図 6 7 (b) に示す露出状態 (第 2 状態) とされる。このような可動部材 2 5 9 の動作を可動演出 2 5 8 (第 3 演出) ともいう。露出状態から被覆状態に戻す場合は、回動軸 2 6 0 を軸として、反時計回りに回動することで、図 6 7 (d) に示す被覆状態とする。尚、便宜上、被覆状態の可動部材 2 5 9 を破線で、露出状態の可動部材 2 5 9 を実線で示したが、本実施例では、露出状態において露出する (遊技者が視認可能となる) のは、表示画面 7 a の前面側に重畳する部分 (及び、その周辺) とされる。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 5 】

図 6 7 (b) は、図 6 7 (a) の変動表示と同じ変動表示で、図 6 7 (a) に示す場面から所定時間が経過し、可動部材 2 5 9 が被覆状態 (第 1 位置) から露出状態 (第 2 位置) に動作した場面を示す。図 6 7 (c) は、図 6 7 (b) の変動表示と同じ変動表示で、可動部材 2 5 9 が動作したことに基づいて変動情報表示部に表示される変動情報に、矢の絵柄が表示された場面を示す。すなわち、変動情報が、的当て事前演出を経ることなく矢獲得変動情報 2 5 6 (特別変動情報、特別情報) に変化 (変動情報変化演出) した場面を示す。尚、可動部材 2 5 9 が動作した場合に、必ずしも変動情報を矢獲得変動情報に変化しなくともよい (可動部材 2 5 9 のガセ動作を含んでもよい) 。また、的当て事前演出を経ることなく、当該変動中に、変動情報を矢獲得変動情報に変化する場合、必ず、可動部材 2 5 9 の特定動作を経由して変化するものとする。これにより、遊技者は、可動部材 2 5 9 の動作に期待し、動作した場合には遊技興趣を高める。

【 0 3 7 6 】

また、図 6 7 (d) は、図 6 7 (c) の変動表示と同じ変動表示で、可動部材 2 5 9 が動作状態から被覆状態に動作した (戻った) 場面を示している。また、変動情報表示部には図 6 7 (c) で獲得した矢獲得変動情報 2 5 6 が表示されており、本変動表示中に実行される予定の矢演出が未だ実行されていないことを示している。また、図 6 7 (e) は、図 6 7 (c) の変動表示と同じ変動表示で、演出図柄 8 が、左右図柄を「 3 」で停止表示し中図柄の変動表示を継続する、所謂リーチとなった場面を示している。

【 0 3 7 7 】

また、図 6 7 (f) は、図 6 7 (e) の変動表示と同じ変動表示で、可動部材 2 5 9 が再度動作したことに基づいて変動情報表示部に表示される変動情報に、二本目の矢の絵柄が表示された (矢獲得変動情報の更なる変化) 場面を示す。このような複数本の矢の絵柄が表示された矢獲得変動情報の変動表示中には、複数回の矢演出 2 5 7 が実行されたり、一本の矢の絵柄が表示された矢獲得変動情報の変動表示よりも、大当たり期待度の高い矢演出が実行されたりする。また、複数本の矢の絵柄が表示された矢獲得変動情報として、本例では、当該変動において、何れも第 2 実行パターンから変動情報に表示される矢を獲得した。このような態様に限らず、的当て事前演出で予め矢を獲得して表示された矢獲得変動情報に係る変動表示中に、第 2 実行パターンを実行して矢を獲得することにより、複数本の矢の絵柄が表示された矢獲得変動情報としてもよい。

【 0 3 7 8 】

また、矢獲得変動情報に表示される矢を使用、すなわち、矢演出を実行した後に、再度同じ変動表示において第 2 実行パターンを実行して矢を獲得する態様としてもよい (矢獲得変動情報 矢演出実行 (矢喪失) 再度の矢獲得変動情報への変化) 。また、可動部材 2 5 8 の可動演出 2 5 8 の実行タイミングとしては、変動開始直後や、リーチ発生後等があげられる。また、図 6 7 (b) 乃至 (f) で説明した遊技演出は、全て特定の演出図柄の変動表示の内容 (判定結果や実行される演出) を、当該特定の演出図柄の変動表示中に報知する特定演出である。

【 0 3 7 9 】

〔 実施例 3 の的当て事前演出の第 2 実行パターン 〕

次に、図 6 8 (a) 乃至 (c) を用いて、実施例 3 の事前演出 (「 的当て事前演出 」 や 「 第 1 演出 」 と同じ) の第 2 実行パターンについて説明する。前述した事前演出の実行パターンでは、第 1 演出保留表示部に表示される第 1 演出保留の何れかに対応しての的当て事前演出表示部が表示され、的当て事前演出を実行する例を示した。第 2 実行パターンでは、第 1 演出保留表示部に表示される複数の第 1 演出保留に対応して事前演出 (的当て事前演出) が発生する例を示している。

【 0 3 8 0 】

図 6 8 (a) は、第 1 演出保留表示部 9 c に表示される第 1 演出保留のうち、保留 2 及び保留 4 の第 1 演出保留 9 a に係る変動表示において、矢演出 2 5 7 (特定演出) を実行するかどうかを示す事前演出 (的当て事前演出) を実行する場面である。保留 2 に対応するの的当て事前演出は、保留 4 に対応するの的当て事前演出よりも先に演出を開始している。また、保留 2 に対応するの的当て事前演出 2 5 2 では、既に 1 回目の的当て演出に成功して獲得ゲージ 2 5 3 の 1 メモリを獲得し、2 回目の的当て演出を開始した場面を示す。また、保留 4 に対応するの的当て事前演出 2 5 2 は、1 回目の的当て演出を開始した場面を示す。

【 0 3 8 1 】

図 6 8 (b) は、図 6 8 (a) の変動表示と同じ変動表示が外れ演出図柄 (「 4 3 5 」) が停止表示することで終了した場面を示すものである。また、保留 2 に対応するの的当て事前演出 2 5 2 では、矢が的に刺さった場面、すなわち、的当てに成功して獲得ゲージ 2 5 3 を 2 メモリ獲得し、獲得ゲージを満タンにした場面が表示されている。これに伴って保留 2 に係る第 1 演出保留 9 a が保留変化して、矢獲得保留 2 5 5 となっている。一方、保留 4 に対応する事前演出 2 5 2 では、矢が的に刺さった場面、すなわち、的当てに成功して獲得ゲージ 2 5 3 を 1 メモリ獲得した場面が表示されている。

【 0 3 8 2 】

続いて図 6 8 (c) は、図 6 8 (b) の変動表示の次の変動表示を開始した場面を示す。図 6 8 (c) では、図 6 8 (b) に示す矢獲得保留 2 5 5 の保留 2 が保留 1 にシフト (移動) し、事前演出対象の第 1 演出保留 9 a である保留 4 が保留 3 にシフト (移動) している。また、第 1 演出保留 9 a の保留 3 に対応するの的当て事前演出表示部 2 5 1 では、2 回目の的当て事前演出 2 5 2 が実行される場面を示している。このように、複数の演出保留に対応して複数の的当て事前演出を並行して実行可能であり、複数の第 1 演出保留に対応するの的当て演出に成功し、複数の第 1 演出保留を同時に矢獲得保留とすることも可能である。

【 0 3 8 3 】

〔 実施例 3 の的当て事前演出及び特定演出の第 3 実行パターン 〕

次に、図 6 8 (d) 乃至 (f) 、及び、図 6 9 を用いて、実施例 3 の事前演出 (「 的当て事前演出 」 や 「 第 1 演出 」 と同じ) 及び特定演出 (「 矢演出 」 や 「 第 2 演出 」 と同じ) の第 3 実行パターン (実行態様) について説明する。前述した的当て事前演出の実行パターンでは的当て演出に成功した場合に、第 1 演出保留の表示態様が、1 本の矢を表示する矢獲得保留に変化する例を示した。以下では、第 1 演出保留の表示態様が、複数本 (2 本) の矢を表示する矢獲得保留に変化し、当該複数本の矢を用いた特定演出の実行態様について説明する。

【 0 3 8 4 】

図 6 8 (d) は、第 1 演出保留表示部 9 c に表示される第 1 演出保留のうち、保留 2 が既に矢獲得保留 2 5 5 に変化 (保留変化) しており、当該保留 2 の矢獲得保留 2 5 5 に対して、再度の的当て事前演出 2 5 2 を実行中の場面を示す。尚、実行中の的当て事前演出 2 5 2 では既に 1 回目の的当て演出に成功し、獲得ゲージ 2 5 3 を 1 メモリ獲得し、2 回目の的当て演出を実行している。図 6 8 (e) は、図 6 8 (d) の変動表示と同じ変動表示が外れ演出図柄 (「 5 5 7 」) が停止表示することで終了した場面を示すものである。

また、保留 2 に対応する的中当て事前演出 2 5 2 では、矢が的中に刺さった場面、すなわち、的中当てに成功して獲得ゲージ 2 5 3 を 2 メモリ獲得し、獲得ゲージを満タンにした場面が表示されている。これに伴って保留 2 に係る矢獲得保留 2 5 5 (第 1 演出保留 9 a) が更に保留変化して、複数本 (2 本) の矢を表示する矢獲得保留 2 5 5 に変化した場面を示す。

【0385】

図 6 8 (f) は、図 6 8 (e) の変動表示の次の変動表示を開始した場面を示す。また、複数本 (2 本) の矢を表示する矢獲得保留 2 5 5 が保留 2 から保留 1 にシフト (移動) している。図 6 9 (g) は、図 6 8 (f) の変動表示の次の変動表示を開始して所定時間が経過し、演出図柄 8 がリーチ態様 (3 3) となった場面を示す。すなわち、図 6 8 (f) の保留 1 に係る矢獲得保留 2 5 5 の変動表示を開始した場面を示している。変動情報表示部には、複数本 (2 本) の矢を表示する矢獲得変動情報 2 5 6 が、保留 1 に表示されていた矢獲得保留 2 5 5 をシフトして表示している。すなわち、遊技者は、実行中の演出図柄の変動表示 (当該変動) において、複数本 (2 本) の矢を利用した矢演出 2 5 7 が実行されることを認識している。尚、この時点では実行予定の矢演出 2 5 7 は実行されていない。

10

【0386】

図 6 9 (h) は、図 6 9 (g) の変動表示と同じ変動表示で、図 6 5 (g) に示す場面から所定時間が経過し、変動表示を継続していた中図柄が左右図柄 (「3」) と異なる「4」で仮停止表示し、揺れ変動を継続する場面を示している。このまま、揺れ変動が終了して演出図柄が「3 4 3」で確定停止表示すると、外れが確定し、何らかの契機で演出図柄が再変動表示すると、再度の大当りのチャンスとなる。

20

【0387】

ここで、図 6 9 (h) に示す通り、変動情報 2 5 4 は矢獲得変動情報 2 5 6 のまま (矢演出を行わないまま) 維持されており、遊技者は、このまま揺れ変動が終了して外れが確定するのはなく、何らかの契機で演出図柄が再変動表示することに期待することが可能となる。すなわち、遊技者は、矢獲得変動情報 2 5 6 に係る変動表示においては、必ず矢演出 2 5 7 が発生することを把握しているため、矢演出 2 5 7 が発生していない状態では、このような外れ演出図柄が仮停止している状態であっても、長期間期待感を低下させることなく、高い遊技興趣を維持する。

30

【0388】

また、図 6 9 (i) は、図 6 9 (h) の変動表示と同じ変動表示で、図 6 9 (h) に示す場面から所定時間が経過し、表示画面 7 a 左部に、矢演出 2 5 7 の発生を示す弓絵柄が表示され、矢獲得変動情報 2 5 6 に表示される 2 本の矢のうち一本を仮停止中の演出図柄 (「4」) に向けて発射し、当該演出図柄 (「4」) に刺さった場面を示す。これにより、演出図柄 (「4」) が再変動して再度のチャンスが付与されることが確定すると共に、変動情報表示部に表示される矢獲得変動情報 2 5 6 に表示されていた矢絵柄が 1 本消去される (残り 1 本となる)。

【0389】

図 6 9 (j) は、図 6 9 (i) の変動表示と同じ変動表示で、図 6 9 (i) に示す場面から所定時間が経過し、仮停止表示中であつた演出図柄「4」に矢が刺さったこと (矢演出) に基づいて、当該演出図柄「4」が再変動表示を開始した場面を示す。尚、この時点では実行予定の矢演出 2 5 7 は後 1 回残存している。図 6 9 (k) は、図 6 9 (j) の変動表示と同じ変動表示で、図 6 9 (j) に示す場面から所定時間が経過し、表示画面 7 a 左部に、本変動表示で 2 回目の矢演出 2 5 7 の発生を示す弓絵柄が表示され、矢獲得変動情報 2 5 6 に表示される残り 1 本の矢を変動中の中図柄に向けて発射した場面を示す。尚、これにより変動情報表示部に表示される矢獲得変動情報 2 5 6 に表示されていた矢絵柄が全て (2 本とも) 消去される。またこれにより、遊技者は、実行予定の矢演出 2 5 7 が全て発生したことを認識する。

40

【0390】

50

図 6 9 (1) は、図 6 9 (k) の変動表示と同じ変動表示で、図 6 9 (k) に示す矢演出 2 5 7 で発射された矢がリーチ (リーチ態様) を構成する左右図柄と同じ図柄 (「 3 」) 、すなわち、大当たりとなる演出図柄に刺さり、変動中の中図柄を左右図柄と同じ図柄 (「 3 」) で停止表示し大当たり図柄 (「 3 3 3 」) を表示した場面を示す。これにより、大当たり遊技が実行され、遊技者は多様の賞球を獲得することが可能となる。尚、同一変動で複数回の矢演出が発生した場合であっても、外れになる場合もあれば、大当たりとなる場合もある。

【 0 3 9 1 】

以上説明した通り、矢獲得保留又は矢獲得変動情報に複数本の矢が表示される場合には、当該変動において当該複数本の矢に応じた特定演出 (矢演出) が実行される。そのため、遊技者は大当たりへの期待感を長期間維持し、長期間に亘って高い遊技興趣を維持することが可能となる。

【 0 3 9 2 】

[実施例 3 の特定演出の第 4 実行パターン]

次に、図 7 0 を用いて、実施例 3 の特定演出 (矢演出) の第 4 実行パターンについて説明する。前述した特定演出 (矢演出) の実行パターンでは、演出図柄 8 が仮停止した状態や演出図柄 8 がリーチ態様で変動表示している状態で、演出図柄に向けて矢を発射して演出図柄を再変動表示したり、停止表示させたりする演出について説明した。矢獲得変動情報に係る変動表示における矢演出は、このような態様に限らず、他の事項パターンも有している。すなわち、特定演出 (矢演出) として、少なくとも第 1 特定演出 (図 6 5 及び図 6 6 等) と第 2 特定演出 (図 7 0) との複数の実行態様を有している。そして、矢獲得変動情報が発生した場合には、当該変動において、大当たり期待度の高い特定演出が発生することに期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、第 1 特定演出と第 2 特定演出とで、大当たり期待度が異なるものとする。本実施例では、第 2 特定演出の方が、第 1 特定演出よりも大当たり発生可能性として高い可能性を示す演出である。

【 0 3 9 3 】

図 7 0 (a) は、変動情報表示部に矢獲得変動情報 2 5 6 が表示され、特定演出としての矢演出 2 5 7 の実行が予定された矢獲得変動情報に係る演出図柄の変動情報が実行されている場面を示す。また、第 1 演出保留表示部 9 c に 1 個の第 1 演出保留 9 a (保留 1) が表示されている。図 7 0 (b) は、図 7 0 (a) の変動表示と同じ変動表示で、図 7 0 (a) に示す場面から所定時間が経過した場面を示す。本場面では、変動表示中の演出図柄 8 がリーチ態様となって表示画面 7 a 右上部に縮小して移動表示され、表示画面 7 a 中央部では味方キャラクタ 2 6 2 と敵キャラクタ 2 6 3 が戦うバトル演出 2 6 1 (「 リーチ演出」、「ストーリー演出」、「キャラクタ演出」等ともいう) が実行されている。

【 0 3 9 4 】

バトル演出 2 6 1 は、味方キャラクタ 2 6 2 と敵キャラクタ 2 6 3 が戦い、味方キャラクタ 2 6 2 が勝利した場合には大当たりとなって演出図柄が大当たり図柄 (「 3 3 3 」) で停止表示し、敵キャラクタ 2 6 3 が勝利した (味方キャラクタが敗北した) 場合には演出図柄が外れ図柄 (「 3 4 3 」) で停止表示する演出である。図 7 0 (c) は、図 7 0 (b) の変動表示と同じ変動表示で、図 7 0 (b) に示す場面から所定時間が経過した場面を示す。本場面では、味方キャラクタ 2 6 2 が敵キャラクタ 2 6 3 に攻撃されて負傷し、味方キャラクタ 2 6 2 が不利な場面に陥っている (敗北が近いと認識させる) 場面を示している。

【 0 3 9 5 】

しかしながら、この時点では、矢獲得変動情報 2 5 6 に示されている矢演出 2 5 7 は実行されておらず (矢獲得変動情報 2 5 6 に矢の絵柄が表示されており) 、遊技者は、このまま敗北が確定することはない (このまま反撃を加えることなく味方キャラクタが敗北することはない) ことを認識しており、このような劣勢状態を示す演出が実行されても、大当たりへの期待感を喪失することはない。また、本バトル演出 2 6 1 において矢演出 2 5 7 が実行される態様 (第 2 特定演出) は、前述した第 1 特定演出 (図 6 5 及び図 6 6 等) と

比較して、大当たり期待度の高い遊技演出であるため、遊技者の大当たりへの期待感を更に高めるものとなる。

【0396】

図70(d)及び(e)は、図70(c)の変動表示と同じ変動表示で、図70(c)に示す場面から所定時間が経過した場面を示す。本場面では、攻守交替し、味方キャラクタ262が敵キャラクタ263を攻撃する場面を示している。また、攻撃手段として、味方キャラクタが弓を持ち、矢獲得変動情報256に表示される矢を、敵キャラクタ263に向けて射る(発射する)矢演出257(第2特定演出、特定演出)が実行される場面を示している。第2特定演出としての矢演出257では、味方キャラクタ262が発射した矢が敵キャラクタ263に刺さって(当たって)敵キャラクタ263を倒した場合、大当たり図柄(「333」)を停止表示し、大当たりが確定する。味方キャラクタ262が発射した矢が敵キャラクタ263に刺さらず敵キャラクタ263を倒すことができない場合、外れ図柄(「343」)を停止表示し、外れが確定する。尚、これにより変動情報表示部に表示される矢獲得変動情報256に表示されていた矢絵柄が消去され、遊技者は、実行予定の矢演出257が発生したことを認識する。

10

【0397】

図70(f)は、図70(e)の変動表示と同じ変動表示で、矢演出257において味方キャラクタ262が発射した矢が、敵キャラクタ263に刺さって(当たって)敵キャラクタ263を倒し、演出図柄8が大当たり図柄(「333」)で停止表示した場面を示す。また、表示画面7a上部には、バトル演出261に勝利したことを示す表示(「WIN」)がなされる。これにより、大当たり遊技が実行され、遊技者は多様の賞球を獲得することが可能となる。

20

【0398】

以上説明した通り、特定演出としての矢演出257として、複数の実行態様を有しており、また、何れの実行態様の矢演出257が実行されるかによって、大当たりの実行可能性として異なる可能性を示す。具体的には、図70に示す矢演出の実行態様(第2特定演出)の方が、図65及び図66に示す矢演出の実行態様(第1特定演出)よりも、大当たりの実行可能性として高い可能性を示す。これにより、遊技者は、的当て事前演出においては、矢獲得保留255の発生に期待すると共に、的当て事前演出自体は大当たりの信頼度(期待度)を示す演出ではないため(特定の予告演出が発生するかどうかを示す演出であるため)、たとえ、矢獲得保留が発生しなかった場合にも、遊技興趣の低下を極力抑制することが可能となる。また、矢獲得保留が発生した場合には、矢獲得変動情報に係る変動表示の実行中においてどのような演出状況となっても、矢演出が未実行の状態では大当たりの期待感を喪失せず、期待感を長期間維持することが可能となる。また、矢演出として大当たり期待度の異なる複数の実行態様を備えたので、より大当たり期待度の高い矢演出(特定演出)が発生することに期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0399】

以上、本発明の実施形態として実施例および他の態様を説明したが、本発明はこれら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。

40

【0400】

[他の態様]

前述した実施例1において、RTCの計時情報に基づいて設定される特定モードと、非特定モードにおいて、特定モードで開始した事前演出を、特定条件下で非特定モードに移行した後も継続して実行可能とした。このような態様に限らず、確変モードから通常モードに移行する場合や、時短モードから通常モードに移行する場合や、単に演出態様の異なる(遊技状態は変わらない)第1遊技モードから第2遊技モード移行する場合にも、移行前のモード(遊技モード)で開始した当該モード用の遊技演出(事前演出、予告演出等)を、モード移行後も継続して実行してもよい。もちろん、不利な遊技モードから有利な遊

50

技モードに移行する場合にも、移行前のモード（遊技モード）で開始した当該モード用の遊技演出（事前演出、予告演出等）を、モード移行後も継続して実行してもよい。

【0401】

前述した実施例2では、特定モード（特定期間演出）やカウント予告演出の実行時間を長く見せる演出態様として、減算表示中の残時間表示を一時的に停止し、その後再開する演出を採用した。このような態様に変えて、又は、加えて、所定タイミングで残時間を増加したり、所定期間残時間を初期値のまま変化させない（減算を開始しない）といった演出態様によっても、同様の効果を奏する。また、一時停止の期間を計測する一時停止期間計測手段や、一時停止期間を表示する一時停止期間表示部や、一時停止期間及び減算期間を加算した値を表示する総演出時間表示部等を設けてもよい。

10

【0402】

また、事前演出（連続事前演出）は、連続する複数の変動表示を用いて実行可能とされており、1回の変動表示（対象変動）においてのみ実行される場合もある。これらを含めて事前演出（連続事前演出）という。また、1回の変動表示（対象変動）においてのみ実行される場合の事前演出も連続事前演出に含むものとする。また、この「事前演出」を実行するサブ制御部を「事前演出実行手段」ともいう。

【0403】

また、前述した実施例等では、大当り遊技のラウンド数として「2R」と「15R」の2種類を有するものとしていたが、ラウンド数はこれに限定されるものではなく、ラウンド数の種類を3種類以上としてもよく、あるいは1種類だけでもよい。さらに、第1大入賞口30および第2大入賞口35（Vアタッカー）の開放パターンも前述の実施例に限定されるものではなく、例えば、1ラウンドあたりの開放時間や開放回数等は、種々の態様を採ることが可能である。

20

【0404】

また、前述した実施例等では、Vラウンドにおける第2大入賞口35（Vアタッカー）の開放時間の長短によって、V通過可能性が高くなる（容易となる）場合と、低くなる（実質的に不可能となる）場合とを設定していた。すなわち、Vラウンドにおける第2大入賞口35の開放時間が相対的に長い場合には、当該第2大入賞口35への遊技球の入球が容易となって、第2大入賞口35に入球した遊技球の少なくとも1個がほぼ確実に特定領域39を通過するものとし、一方、Vラウンドにおける第2大入賞口35の開放時間が相対的に短い場合には、当該第2大入賞口35への遊技球の入球が困難（実質的に不可能）となり、これにより遊技球が特定領域39を通過しないものとしていた。これに代えて、特定領域を開閉する可動片を設け、Vラウンドでの第2大入賞口35への入球数（入球数計数手段による計数値）に基づいて可動片を動作させることとし、その動作態様によってV通過可能性が異なるようにしてもよい。

30

【0405】

例えば、Vラウンドでの第2大入賞口35への第1所定数（例えば1個目）の入球に基づいて可動片を動作させる場合には、その可動片の動作態様をV通過可能性が低くなる（実質的に不可能となる）態様とし、第2所定数（例えば2個目～規定数の何れか）の入球に基づいて可動片を動作させる場合には、その可動片の動作態様をV通過可能性が高くなる態様とする。そして、Vラウンドにて可動片がV通過可能性の低い態様でしか動作しない大当り、すなわち、第2大入賞口35への第1所定数の入球に基づいてのみ可動片が動作する大当りを「V非通過予定大当り」とし、V通過可能性の低い態様で動作する場合とV通過可能性の高い態様で動作する場合とがある大当り、すなわち、第2大入賞口35への第1所定数の入球と第2所定数の入球とに基づいて可動片が動作する大当りを「V通過予定大当り」とすればよい。このような構成によっても、前述した実施例等と同様に、特定領域への遊技球の通過有無に基づき確率変動機能の作動有無（高確率状態の発生有無）を決定することが可能となる。

40

【0406】

また、前述した実施例等では、大当り遊技中（特別遊技中）のVラウンドで遊技球が特

50

定領域 39 を通過したことに基づいて高確率状態を発生させるという遊技上の特典を遊技者に付与するものを例示したが、本発明でいう特典は高確率状態の発生に限られるものではない。例えば、始動口への遊技球の入球頻度を高くする高ベース状態や、識別情報の変動時間を通常より短くする変動時間短縮状態（時短状態）等、遊技者に何らかの利益を付与するものであれば、その特典の内容（種類）は問わない。また、遊技球が特定領域を通過したことに基づいて、一の特典を付与するものであっても複数の特典を付与するものであってもよい。

【0407】

また、前述した実施例では、確変作動口としての特定領域 39 を有するパチンコ（所謂「V 確機」）に本発明を適用したものを例示したが、これに限らず、大入賞口内に特定領域 39 を有することなく、特別図柄当否判定の結果（停止表示される大当り図柄の種類）に基づいて高確率状態を付与するか否かを決定するタイプの遊技機（所謂「図柄確変機」）においても、本発明は適用可能である。あるいは、確率変動機能を備えていないタイプの遊技機にも本発明は適用可能である。また、特別図柄当否判定の結果が小当りとなることで入球可能となる大入賞口に特定領域（V 領域）を備え、小当り遊技の際にその大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過（V 通過）すると大当りとなり、当該 V 通過に基づき大当り遊技が実行される 1 種 2 種タイプのパチンコ遊技機にも本発明を適用することも可能である。

【0408】

また、前述した実施例では、第 2 特図保留（第 2 特別図柄の変動表示）を第 1 特図保留（第 1 特別図柄の変動表示）に優先して消化する制御処理（いわゆる特図 2 優先変動）を採用していたが、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（いわゆる特図 1 優先変動）としてもよい。あるいは、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 特図保留および第 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（いわゆる入球順（記憶順）変動）の制御処理としてもよい。また、前述の実施例における特図 2 優先変動に代えて、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示（第 1 特図保留の消化と第 2 特図保留の消化）とを並行して実行する制御処理（いわゆる特図 1，2 同時変動）を採用してもよい。

【0409】

〔その他〕

また前述した遊技機の参考発明として、以下のようにしてもよい。

（参考発明 1）

参考発明 1 - 1 の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

遊技モードを移行可能な遊技モード移行手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って、実行中の前記遊技モードに対応する遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技モードとして、少なくとも、第 1 遊技モードと、第 2 遊技モードと、を有し、

前記遊技演出として、少なくとも、第 1 遊技演出と、前記第 1 遊技演出と演出態様が異なる第 2 遊技演出と、を有し、

前記第 1 遊技演出は、前記第 1 遊技モードにおいて実行可能であると共に、第 2 遊技モードにおいて実行不能であり、

前記第 2 遊技演出は、前記第 2 遊技モード及び前記特定条件が成立する場合の前記第 1 遊技モードにおいて実行可能である

ことを特徴とするものである。

【0410】

このような遊技機によれば、遊技モードを移行可能な遊技モード移行手段と、実行中の遊技モードに対応する遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、を備えている。また、遊技モードとして、少なくとも第1遊技モードと第2遊技モードとを有し、遊技演出として、少なくとも第1遊技演出と当該第1遊技演出と演出態様が異なる第2遊技演出とを有している。そして、第1遊技演出は第1遊技モードにおいて実行可能であるが第2遊技モードでは実行不能とし、第2遊技演出は第2遊技モード及び特定条件が成立した際の第1遊技モードにおいて実行可能とされる。

【0411】

これにより、第1遊技モードにおいては第1遊技演出を実行し、第2遊技モードにおいては第2遊技演出を実行するものとしつつ、特定条件が成立する場合には第1遊技モードにおいても第2遊技演出を実行可能とすることで、意外性のある遊技演出を提供し、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、第1遊技モード及び第2遊技モードとして、例えば、表示部の背景演出を異ならせてもよいし、遊技モードを知らせる遊技モード表示部を設け遊技モード名を異ならせてもよいし、遊技モードによって異なるキャラクタを表示する等して、遊技者が実行中の遊技モードを認識可能としてもよい。

【0412】

また、参考発明1-2の遊技機は、参考発明1-1の遊技機において、

前記第2遊技演出は、連続する複数回の識別情報の変動表示に亘って実行可能な遊技演出であり、

前記遊技モード移行手段は、前記遊技モードを、前記第2遊技モードから前記第1遊技モードに移行可能であり、

前記特定条件は、少なくとも、前記第2遊技モードにおいて開始した前記第2遊技演出が、前記第2遊技モードから前記第1遊技モードに移行後も継続して実行される場合に成立することを特徴とするものである。

【0413】

このような遊技機によれば、第2遊技演出は複数回の識別情報の変動表示に亘って実行可能な遊技演出とされる。そして、第2遊技演出を第1遊技モードで実行可能とする特定条件を、第2遊技モードから第1遊技モードに移行する場合において、第2遊技モードにおいて開始した第2遊技演出を、第1遊技モードへの移行後も継続して実行する場合に成立するものとする。これにより、第1遊技モードにおいても第2遊技演出を実行可能として意外性のある遊技演出の実行によって遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、複数回の識別情報の変動表示に亘って実行することが決定している遊技演出(第2遊技演出)を遊技モードの移行によって中断することなく、継続して実行することが可能となり、違和感なく遊技演出を進行することが可能となる。

【0414】

また、参考発明1-3の遊技機は、参考発明1-2の遊技機において、

前記第2遊技モードから第1遊技モードに亘って継続して実行される前記第2遊技演出に限って、前記第1遊技モードにおいて実行可能とすることを特徴とするものである。

【0415】

このような遊技機によれば、遊技モードが第2遊技モードから第1遊技モードに移行する場合であって、第2遊技演出が第2遊技モードから開始して第1遊技モードまで継続して実行される場合に限り、当該第1遊技モードにおいて第2遊技演出の実行を可能とする。従って、第1遊技モードにおいて実行される第2遊技演出が終了すると、当該第1遊技モードにおいて第2遊技演出は実行されないこととなる。またこれにより、数回の識別情報の変動表示に亘って実行中の遊技演出(第2遊技演出)を途中で中断して、遊技興趣が低下するのを極力防止することが可能となる。

【0416】

また、参考発明1-4の遊技機は、参考発明1-2又は参考発明1-3の遊技機において、

特定の識別情報の変動表示の結果が特定結果となるかどうかを、当該特定の識別情報の

変動表示の開始より前に事前判定する事前判定手段を備え、

前記第2遊技演出は、少なくとも、前記特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行することで、前記特定の識別情報の変動表示に係る前記事前判定の結果を報知する遊技演出であり、

前記特定条件は、前記第2遊技モードにおいて開始した前記第2遊技演出が、前記第2遊技モードから前記第1遊技モードに移行する際に終了していない場合であって、前記特定の識別情報の変動表示に係る前記事前判定の結果が第2特定条件を満たす場合に成立することを特徴とするものである。

【0417】

このような遊技機によれば、特定の識別情報の変動表示の結果を事前判定する事前判定手段を備え、第2遊技演出は事前判定の結果を報知可能な遊技演出とされ、特定条件は事前判定の結果が第2特定条件を満たす場合に成立するものとする。これにより、事前判定の結果によって（第2特定条件を満たすかどうかによって）、第2遊技モードにおいて実行中の第2遊技演出を、第1遊技モードへの移行後も継続するかどうかを決定することが可能となる。またこれにより、第1遊技モードにおいて第2遊技演出が実行される場合の遊技者の期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0418】

また、参考発明1-5の遊技機は、参考発明1-4の遊技機において、

前記第2遊技モードにおいて開始した前記第2遊技演出が、前記第2遊技モードから前記第1遊技モードに移行する際に終了していない場合であって、前記特定の識別情報の変動表示に係る前記事前判定の結果が前記第2特定条件を満たす場合、当該第2遊技演出を前記第1遊技モードにおいて継続して実行し、

前記第2遊技モードにおいて開始した前記第2遊技演出が、前記第2遊技モードから前記第1遊技モードに移行する際に終了していない場合であって、前記特定の識別情報の変動表示に係る前記事前判定の結果が前記第2特定条件を満たさない場合、当該第2遊技演出を前記第1遊技モードへの移行に伴って終了することを特徴とするものである。

【0419】

このような遊技機によれば、第2遊技モードから第1遊技モードに移行する際に終了していない第2遊技演出を、特定の識別情報の変動表示に係る事前判定の結果が第2特定条件を満たす場合には第1遊技モードにおいて継続して実行し、事前判定の結果が第2特定条件を満たしていない場合には第1遊技モードへの移行に伴って終了するものとする。これにより、第1遊技モードにおいて第2遊技演出が実行される場合の遊技者の期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0420】

また、参考発明1-6の遊技機は、参考発明1-4の遊技機において、

前記第2遊技モードにおいて開始した前記第2遊技演出が、前記第2遊技モードから前記第1遊技モードに移行する際に終了していない場合であって、前記特定の識別情報の変動表示に係る前記事前判定の結果が前記第2特定条件を満たす場合、当該第2遊技演出を前記第1遊技モードにおいて継続して実行し、

前記第2遊技モードにおいて開始した前記第2遊技演出が、前記第2遊技モードから前記第1遊技モードに移行する際に終了していない場合であって、前記特定の識別情報の変動表示に係る前記事前判定の結果が前記第2特定条件を満たさない場合、当該第2遊技演出を前記第1遊技モードへの移行に伴って前記第1遊技演出に切替えて実行することを特徴とするものである。

【0421】

このような遊技機によれば、第2遊技モードから第1遊技モードに移行する際に終了していない第2遊技演出を、特定の識別情報の変動表示に係る事前判定の結果が第2特定条件を満たす場合には第1遊技モードにおいて継続して実行しする。そして、事前判定の結果が第2特定条件を満たしていない場合には第1遊技モードへの移行に伴って、第2遊技演出を第1遊技演出に切替えて実行するものとする。これにより、第1遊技モードにおい

10

20

30

40

50

て第2遊技演出が実行される場合の遊技者の期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0422】

(参考発明2)

また、参考発明2-1の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、
所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、
所定のカウンタ値を表示するカウンタ表示部と、
前記カウンタ表示部に表示されるカウンタ値を、遊技の進行に伴って変化させるカウンタ演出を実行可能なカウンタ演出実行手段と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記遊技演出として、少なくとも第1遊技演出を有し、
前記カウンタ演出が実行された場合において、前記カウンタ表示部に特定のカウンタ値が表示されると前記第1遊技演出が実行され、前記カウンタ表示部に前記特定のカウンタ値が表示されないと前記第1遊技演出が実行されない
ことを特徴とするものである。

10

【0423】

このような遊技機によれば、所定のカウンタ値を表示するカウンタ表示部と、カウンタ表示部に表示されるカウンタ値を、遊技の進行に伴って変化させる(進行させる)カウンタ演出を実行可能なカウンタ演出実行手段と、を備えており、カウンタ演出を実行して特定のカウンタ値を表示した場合には第1遊技演出を実行し、特定のカウンタ値を表示しない場合には第1遊技演出を実行しないものとする。これにより、カウンタ演出の進行に基づいて特定のカウンタ値が表示されるかどうかによって第1遊技演出を実行するかどうかを示されるため、遊技者は、カウンタ演出の進行に注視し、特定のカウンタ値が表示されることに期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0424】

ここで、「遊技の進行に伴って変化」とは、遊技演出の経過に伴って表示されるカウンタ値が変化する場合や、時間経過に伴ってカウンタ値が変化する場合等が含まれる。また「カウンタ値が変化する」とは、表示されるカウンタ値がカウンタアップするカウンタアップ方式であっても、カウンタダウンするカウンタダウン方式であっても、ランダムに変化するランダム方式であってもよい。また、遊技演出実行手段、カウンタ演出実行手段は何れもサブ制御部のCPUで構成される。また、遊技演出には、予告演出や、リーチ演出や、大当り等の判定結果を示す演出(図柄変動演出)等を含む。

30

【0425】

また、参考発明2-2の遊技機は、参考発明2-1の遊技機において、
所定の遊技演出を示す遊技演出情報を表示する遊技演出情報表示部を備え、
前記遊技演出として、少なくとも第2遊技演出を有し、
前記遊技演出情報として、少なくとも、前記第1遊技演出を示す第1遊技演出情報と、前記第2遊技演出を示す第2遊技演出情報と、を有し、
前記遊技演出情報表示部に前記第1遊技演出情報が表示され、前記カウンタ演出が実行された場合において、前記カウンタ表示部に前記特定のカウンタ値が表示されると前記第1遊技演出が実行され、前記カウンタ表示部に前記特定のカウンタ値が表示されないと前記第1遊技演出が実行されず、
前記遊技演出情報表示部に前記第2遊技演出情報が表示され、前記カウンタ演出が実行された場合において、前記カウンタ表示部に前記特定のカウンタ値が表示されると前記第2遊技演出が実行され、前記カウンタ表示部に前記特定のカウンタ値が表示されないと前記第2遊技演出が実行されないことを特徴とするものである。

40

50

【0426】

このような遊技機によれば、遊技演出として、第1遊技演出と第2遊技演出とを少なくとも有し、遊技演出情報表示部に表示される遊技演出情報として、第1遊技演出を示す第1遊技演出情報と、第2遊技演出を示す第2遊技演出情報とを少なくとも有している。そして、遊技演出情報表示部に第1遊技演出情報が表示され、カウント表示部に特定のカウン
ト値が表示されると第1遊技演出が実行され、特定のカウン
ト値が表示されないと第1
遊技演出が実行されない。また、遊技演出情報表示部に第2遊技演出情報が表示され、カ
ウント表示部に特定のカウン
ト値が表示されると第2遊技演出が実行され、特定のカウン
ト値が表示されないと第2遊技演出が実行されないものとされている。

【0427】

10

これによると、遊技演出情報表示部への表示によって示される遊技演出は、カウント演出によって特定のカウン
ト値が表示されるかどうかによって、実行されるかどうかを示される。これにより遊技者は、遊技演出情報表示部に表示される遊技演出が趣向性の高いものであったり、特別遊技等の期待感を高めるものである場合には、カウント演出の進行に
注視し、カウント演出において特定のカウン
ト値が表示されることに期待し、遊技興趣を
高めることが可能となる。

【0428】

カウント演出が実行された結果、カウント表示部に特定のカウン
ト値が表示されると遊
技演出情報表示部に表示される遊技演出が実行され、カウント演出が実行された結果、特
定のカウン
ト値が表示されない場合には、当該遊技演出は実行されない。また、「カ
ウント演出」とは、カ
ウント表示部に所定のカウン
ト値を表示し、そのカウン
ト値を減算表示
したり、加算表示したり、停止表示したりして変化（停止含む）させる演出をいう。

20

【0429】

また、参考発明2-3の遊技機は、参考発明2-1又は参考発明2-2の遊技機において、

遊技者が所定の入力を行う入力手段を備え、

前記カウント演出において、前記入力手段への入力を伴って前記カウント表示部に前記
特定のカウン
ト値を表示する第1入力演出を有することを特徴とするものである。

【0430】

30

このような遊技機によれば、遊技者が所定の入力を行う入力手段を備えており、入力手
段への入力を伴うカウント演出において、入力手段への入力に基づいて特定のカウン
ト値
を表示する演出を有している。これにより、遊技者は、入力手段への入力によって自らが
特定のカウン
ト値を表示するかどうかに関係するため、入力行為へのモチベーションを高
め、第1入力演出の発生に遊技興趣を高めることが可能となる。また、カウント演出にお
いて、単に時間経過を待って特定のカウン
ト値が表示されるかどうかを待つのではなく、
自らの入力行為によって、特定のカウン
ト値を表示させることが可能となるため、顕著に
遊技興趣を高めることが可能となる。

【0431】

また、参考発明2-4の遊技機は、参考発明2-2又は参考発明2-3の遊技機において、

40

遊技者が所定の入力を行う入力手段を備え、

前記入力手段への入力に基づいて、前記遊技演出情報表示部に遊技演出情報を表示する
第2入力演出を有することを特徴とするものである。

【0432】

このような遊技機によれば、遊技者が所定の入力を行う入力手段を備えており、入力手
段への入力に基づいて遊技演出情報表示部に遊技演出情報を表示する第2入力演出を有す
る。これにより、入力手段への入力に基づいて、特定のカウン
ト値が表示された場合に実
行される遊技演出を表示する演出を有している。これにより、遊技者は、入力手段への入
力によって自らが実行されうる遊技演出を報知するため、入力行為へのモチベーションを
高め、第1入力演出の発生に遊技興趣を高めることが可能となる。また、入力手段への入

50

力を行うかどうかによって、遊技演出情報表示部に遊技演出情報を表示させるかどうかを選択することも可能となり、遊技演出を多様化することが可能となる。

【0433】

また、参考発明2-5の遊技機は、参考発明2-4の遊技機において、

前記第2入力演出において、前記入力手段への入力が検知されない場合には少なくともカウント演出において前記特定のカウント値が表示されるまで前記遊技演出情報表示部に遊技演出情報を表示されず、前記入力手段への入力が検知されると、前記カウント演出において前記特定のカウント値が表示される前に、前記遊技演出情報表示部に前記遊技演出情報が表示されることを特徴とするものである。

【0434】

このような遊技機によれば、実行されうる遊技演出情報を表示する第2入力演出において、入力手段への入力を行わない場合には、少なくとも特定のカウント値が表示されるまでは遊技演出情報を表示しない。すなわち、カウント演出において特定のカウント値が表示されない場合は遊技演出情報は表示されないままとなる。また、入力手段への入力が行われると、特定のカウント値が表示される前に、特定のカウント値が表示された場合に実行されうる遊技演出を示す遊技演出情報が表示される。これにより、カウント演出において特定のカウント値が表示されるかどうかの演出が実行されている間に、特定のカウント値が表示されるかどうかの判断する前の段階で、実行されうる遊技演出を知りたい遊技者は入力手段への入力を行い、特定のカウント値が表示されるまで（若しくは、表示されたとしても）実行される（実行されうる）遊技演出を知りたくない遊技者は入力手段への入力を行わないといった遊技上の選択を行うことが可能となる。これにより、遊技が多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0435】

（参考発明3）

また、参考発明3-1発明の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不可能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

所定のカウント値を表示するカウント表示部と、

前記カウント表示部に表示されるカウント値を、遊技の進行に伴って変化させるカウント演出を実行可能なカウント演出実行手段と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、前記カウント演出に伴って実行可能な特定遊技演出を有し、

前記カウント演出として、

前記カウント演出におけるカウント値の変化を停止するカウント停止演出と、当該停止から所定期間経過後にカウント値の変化を再開するカウント再開演出と、を有する演出を有し、

前記特定遊技演出は前記カウント停止演出実行中も継続して実行可能とされる

ことを特徴とするものである。

【0436】

このような遊技機によれば、所定のカウント値を表示するカウント表示部と、カウント表示部に表示されるカウント値を、遊技の進行に伴って変化させる（進行させる）カウント演出を実行可能なカウント演出実行手段と、を備えている。また、カウント演出として、表示するカウント値の変化（進行）を停止するカウント停止演出と、当該停止後に再度カウント値の変化（進行）を開始するカウント再開演出と、を含む演出を有している。そして、カウント演出に伴って実行可能な特定遊技演出は、カウント値を変化（進行）させる期間もカウント停止演出の実行期間も、何れも継続して実行可能とされる。

【0437】

これにより、カウント演出中にカウント停止演出が実行された場合には、特定遊技演出の実行期間が長くなり、趣向性の高い遊技演出を実行可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。また、カウント停止演出及びカウント再開演出を有することで、カウント演出として、当該カウント演出の実行期間が比較的短い期間であることを示す表示がなされた場合でも、遊技興趣の低下を防止することが可能となる。尚、「特定遊技演出」として、例えば、予告演出やリーチ演出やキャラクタ演出や演出図柄変動演出等をあげることができる。

【0438】

また、参考発明3-2の遊技機は、参考発明3-1の遊技機において、
前記カウント演出として、

10

前記カウント演出におけるカウント値の変化を停止するカウント停止演出を行い、当該停止後に前記カウント再開演出を実行しない演出を有し、

前記カウント停止演出の後に、前記カウント再開演出を実行する場合の方が、前記カウント再開演出を実行しない場合よりも、前記特別遊技を実行する可能性が高いことを特徴とするものである。

【0439】

このような遊技機によれば、カウント演出として、カウント値の変化を停止するカウント停止演出を行い、当該停止後にカウント再開演出を実行しない（カウント値の変化を再開しない）演出を有している。そして、カウント停止演出の後に、カウント再開演出を実行する場合の方が、カウント再開演出を実行しない場合よりも特別遊技の実行可能性を高いものとする。これにより、カウント演出の発生、カウント停止演出の発生、及び、カウント再開演出の発生の夫々によって、遊技者の期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0440】

また、参考発明3-3の遊技機は、参考発明3-1又は参考発明3-2の遊技機において、

前記カウント演出の実行期間が所定期間の第1カウント演出と、前記第1カウント演出より実行期間が長い第2カウント演出と、を有し、

前記第2カウント演出を実行する場合の方が、前記第1カウント演出を実行する場合よりも、前記特別遊技を実行する可能性が高いことを特徴とするものである。

30

【0441】

このような遊技機によれば、カウント演出として、第1カウント演出と、第1カウント演出よりも実行期間が長い第2カウント演出と、を有し、第2カウント演出を実行する場合の方が第1カウント演出を実行する場合よりも特別遊技の実行可能性を高いものとする。これにより、遊技者は、より実行期間の長いカウント演出の発生に期待すると共に、カウント停止演出及びカウント再開演出によって、カウント演出の実行期間が比較的短い期間であることを示す表示がなされた場合でも、遊技興趣の低下を防止することが可能となる。

【0442】

また、参考発明3-4の遊技機は、参考発明3-2の遊技機において、

40

前記カウント演出の実行期間が所定期間の第1カウント演出と、前記第1カウント演出より実行期間が長い第2カウント演出と、を有し、

前記第2カウント演出を実行する場合の方が、前記第1カウント演出を実行する場合よりも、前記特別遊技を実行する可能性が高いものであって、

前記第2カウント演出の実行期間には、前記カウント停止演出の実行期間を含むことを特徴とするものである。

【0443】

このような遊技機によれば、カウント演出として、第1カウント演出と、第1カウント演出よりも実行期間が長い第2カウント演出と、を有し、第2カウント演出を実行する場合の方が第1カウント演出を実行する場合よりも特別遊技の実行可能性を高いものとする

50

。また、比較的実行期間が長く、且つ、比較的特別遊技実行可能性が高い、第2カウント演出には、少なくとも、カウント停止演出を含むため、遊技者は、より実行期間の長いカウント演出の発生に期待すると共に、カウント停止演出の発生に期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、カウント演出の実行期間が比較的短い期間であることを示す表示がなされた場合でも、遊技興趣の低下を防止することが可能となる。

【0444】

(参考発明4)

従来の予告演出や事前予告演出を備える遊技機の場合、図柄の変動表示の結果(当否判定の結果)を、その変動表示中や、それ以前の変動表示中に実行される遊技演出によって認識することが可能となり、長期間に亘って大当りへの期待感を高めたり、予期しないタイミングで大当りへの期待感を高めたりすることが可能となる。しかしながら、大当り信頼度の低い予告演出や事前予告演出が出現した場合には、遊技者は、その後に示される図柄の変動表示の結果(当否判定の結果)に対して期待感を高めることが困難となる。またこれによって、遊技興趣を低下させる虞もある。

【0445】

本参考発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、予告演出や事前予告演出等の演出によって遊技者の遊技興趣を長期間維持し、且つ、遊技興趣を高める遊技機を提供するものである。

【0446】

参考発明4-1の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、
特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行される事前演出と、
前記特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示に伴って実行される特定演出と、を有し、
前記事前演出として第1演出を有し、
前記特定演出として第2演出を有し、
前記第2演出は、前記第1演出を経て実行される場合と、前記第1演出を経ることなく実行される場合とがある
ことを特徴とするものである。

【0447】

このような遊技機によれば、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行される事前演出と、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示に伴って実行される特定演出と、を有している。また、特定演出としての第2演出は、事前演出としての第1演出を経由して実行される場合と、第1演出を経由することなく実行される場合とを有している。これにより、第2演出の実行パターンを多様化し、事前演出が発生した場合も、事前演出が発生しなかった場合も、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0448】

また、参考発明4-2の遊技機は、参考発明4-1の遊技機において、
前記特定演出として第3演出を有し、
前記第2演出が前記第1演出を経ることなく実行される場合、当該第2演出は前記第3演出を経て実行されることを特徴とするものである。

【0449】

このような遊技機によれば、特定演出としての第2演出は、事前演出としての第1演出

を經由して実行される場合と、特定演出としての第3演出を經由して実行される場合とを有している。これにより、遊技者は、事前演出が実行可能な状況では第1演出の発生に期待し、特定演出が実行可能な状況では第3演出の発生に期待し、遊技を行うことが可能となり、多様な遊技状況において遊技興趣を高めることが可能となる。

【0450】

また、所定の可動部を動作可能な駆動源を有し、第3演出は、可動部を所定の動作態様で動作させる可動演出としてもよい。これにより、遊技者の期待感を高めることが可能となる。また、第1演出は、表示部において所定の表示態様で表示される表示演出としてもよい。これにより、第2演出の実行の契機となる事前演出としての第1演出と特定演出（当該演出）としての第3演出ととの演出対象を異ならせ、遊技者に何れの演出（事前演出又は特定演出）を起因として発生したかを認識させることが可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0451】

また、参考発明4-3の遊技機は、参考発明4-1又は参考発明4-2の遊技機において、

前記第1演出が実行される場合の方が、第1演出が実行されない場合よりも、前記第2演出の実行可能性が高いことを特徴とするものである。

【0452】

このような遊技機によれば、第1演出を実行した場合の方が第1演出を実行しない場合よりも第2演出の実行可能性を高いものとする。これにより遊技者は事前演出としての第1演出の発生に期待し、第1演出が発生した場合には第2演出の発生に期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0453】

また、参考発明4-4の遊技機は、参考発明4-1乃至参考発明4-3の遊技機において、

前記第1演出は、複数回の識別情報の変動表示に亘って実行可能であることを特徴とするものである。

【0454】

このような遊技機によれば、第1演出は複数回の変動表示に跨って実行される演出とする。これにより、第1演出を複数回の変動表示を用いて実行することで趣向性の高い演出を実行可能とすると共に、遊技興趣を長期間に亘って高め、維持することが可能となる。

30

【0455】

また、参考発明4-5の遊技機は、参考発明4-1乃至参考発明4-4の遊技機において、

所定条件の成立に基づいて取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記特定の識別情報の変動表示の開始前に、前記第1演出を実行するかどうかを事前判定する事前判定手段と、を備え、

前記事前判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶される（未消化の）取得情報（保留情報）の数が2個以上の所定個数のときに、前記第1演出を実行するかどうかを事前判定することを特徴とするものである。

40

【0456】

このような遊技機によれば、事前判定手段は取得情報記憶手段に記憶される取得情報の数が2個以上の所定個数（複数個）のときに、事前演出としての第1演出を実行するかどうかの事前判定を行うものとする。これにより、遊技者は、取得情報記憶手段に取得情報が多く記憶され、多く記憶された状態が維持されるように遊技を行うこととなる。これにより、遊技者による遊技の停止（例えば、止め打ち等）を抑制し、遊技機の稼働率を向上させることが可能となる。また、取得情報が複数のときにだけ、第1演出を実行するかどうかの事前判定を行うことで、複数回の変動表示を利用した事前演出を行うことを可能とし、第1演出を趣向性の高い遊技演出とすることが可能となる。

【0457】

50

また、取得情報を記憶する取得情報記憶手段は、識別情報（特別図柄）の変動表示を開始していない未消化の取得情報（所謂保留情報）を記憶する取得情報記憶手段（保留情報記憶手段）としてもよい。また、未消化の取得情報（所謂保留情報）を記憶する第1取得情報記憶手段（保留情報記憶手段）と、現在実行中の識別情報（特別図柄）の変動表示に係る取得情報を記憶する第2取得情報記憶手段と、を合わせて、取得情報記憶手段としてもよい。

【0458】

本参考発明の遊技機によれば、多様な遊技演出を有する遊技機において、予告演出や事前予告演出等の遊技演出によって遊技者の遊技興趣を長期間維持し、且つ、遊技興趣を高める遊技機の提供を図ることが可能となる。

10

【0459】

（参考発明5）

また、参考発明5-1の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
特定の識別情報の変動表示の開始前に、事前演出を実行するかどうかを事前判定する事前判定手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
を備えた遊技機であって、

20

前記事前演出は、前記特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行される演出であり、

前記事前演出として第1演出を有し、

前記事前判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶される取得情報の数が所定個数以上のときに、前記第1演出を実行するかどうかの事前判定を実行し、前記取得情報記憶手段に記憶される取得情報の数が所定個数未満のときに、前記第1演出を実行するかどうかの事前判定を実行しない

ことを特徴とするものである。

30

【0460】

このような遊技機によれば、取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、所定の事前演出を実行するかどうかの事前判定を行う事前判定手段と、を有している。また、事前演出は、前記特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行される演出とされる。そして、事前判定手段は取得情報記憶手段に記憶される取得情報の数が所定個数以上のときに、事前演出としての第1演出を実行するかどうかの事前判定を行い、所定個数未満のときは第1演出を実行するかどうかの事前判定を行わないものとする。

【0461】

これにより、遊技者は、取得情報記憶手段に取得情報が多く記憶され、多く記憶された状態が維持されるように遊技を行うこととなる。これにより、遊技者による遊技の停止（例えば、止め打ち等）を抑制し、遊技機の稼働率を向上させることが可能となる。また、取得情報が複数のときにだけ、第1演出を実行するかどうかの事前判定を行うことで、複数回の変動表示を利用した事前演出を行うことを可能とし、第1演出を趣向性の高い遊技演出とすることが可能となる。また、取得情報の記憶数によって事前演出の発生状況が多様化し、遊技の飽きを防止し、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0462】

また、取得情報記憶手段に記憶される取得情報（の判定結果）に基づいて識別情報を変動表示するものとする。また、事前判定手段は、所定条件の成立に基づいて取得した情報（取得データ）に基づいて事前判定するものとされ、取得情報記憶手段（保留情報記憶手

50

段)に記憶される取得情報(保留情報)に基づいて事前判定を行ってもよいし、当該取得情報(保留情報)とは異なる事前判定用の情報(取得データ)に基づいて事前判定を行ってもよい。

【0463】

また、参考発明5-2の遊技機は、参考発明5-1発明の遊技機において、

前記第1演出は、複数回の識別情報の変動表示に亘って実行可能であることを特徴とするものである。

【0464】

このような遊技機によれば、第1演出は複数回の変動表示に跨って実行される演出とする。これにより、第1演出を複数回の変動表示を用いて実行することで趣向性の高い演出を実行可能とすると共に、遊技興趣を長期間に亘って高め、維持することが可能となる。

10

【0465】

また、参考発明5-3の遊技機は、参考発明5-1又は参考発明5-2の遊技機において、

前記特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示に伴って実行される特定演出を備え、

前記特定演出として第2演出を有し、

前記第2演出は、前記第1演出を経て実行される場合と、前記第1演出を経ることなく実行される場合とがあることを特徴とするものである。

20

【0466】

このような遊技機によれば、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行される事前演出と、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示に伴って実行される特定演出と、を有している。また、特定演出としての第2演出は、事前演出としての第1演出を経由して実行される場合と、第1演出を経由することなく実行される場合とを有している。これにより、第2演出の実行パターンを多様化し、事前演出が発生した場合も、事前演出が発生しなかった場合も、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0467】

また、参考発明5-4の遊技機は、参考発明5-3の遊技機において、

30

前記特定演出として第3演出を有し、

前記第2演出が前記第1演出を経ることなく実行される場合、当該第2演出は前記第3演出を経て実行されることを特徴とするものである。

【0468】

このような遊技機によれば、特定演出としての第2演出は、事前演出としての第1演出を経由して実行される場合と、特定演出としての第3演出を経由して実行される場合とを有している。これにより、遊技者は、事前演出が実行可能な状況では第1演出の発生に期待し、特定演出が実行可能な状況では第3演出の発生に期待し、遊技を行うことが可能となり、多様な遊技状況において遊技興趣を高めることが可能となる。

【0469】

40

また、他の参考発明の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

特定の識別情報の変動表示の開始前に、事前演出を実行するかどうかを事前判定する事前判定手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

を備えた遊技機であって、

50

前記事前演出は、前記特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行される演出であり、

前記事前演出として第 1 演出を有し、

前記事前判定手段が前記第 1 演出を実行するかどうかの事前判定を実行する判定条件を、少なくとも、前記取得情報記憶手段に記憶される（未消化の）取得情報（保留情報）の数が 2 個以上の所定個数であることとする

ことを特徴としてもよい。

【0470】

（参考発明 6）

また、参考発明 6 - 1 発明の遊技機は、

10

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不可能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行される事前演出と、

前記特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示に伴って実行される特定演出と、を有し、

20

前記事前演出として第 1 演出を有し、

前記特定演出として第 2 演出を有し、

前記第 1 演出は、前記第 2 演出が実行されるかどうかを示す演出である

ことを特徴とするものである。

【0471】

このような遊技機によれば、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行される事前演出と、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示に伴って実行される特定演出と、を有している。また、事前演出としての第 1 演出は、特定演出としての第 1 演出が、特定の識別情報の変動表示中に実行されるかどうかを示す演出とされる。これにより、遊技者は、事前演出において、その後の識別情報の変動表示において実行される遊技演出を認識することが可能となり、長期間に亘って高い遊技興趣を維持することが可能となる。また、事前演出において、その後の識別情報の変動表示において第 2 演出が実行されないことが示された場合であっても、第 2 演出以外のその他の遊技演出は実行されうるため、遊技興趣を低下させることもない。

30

【0472】

また、参考発明 6 - 2 の遊技機は、参考発明 6 - 1 の遊技機において、

前記第 1 演出は、複数回の識別情報の変動表示に亘って実行可能であることを特徴とするものである。

【0473】

このような遊技機によれば、第 1 演出は複数回の変動表示に跨って実行される演出とする。これにより、第 1 演出を複数回の変動表示を用いて実行することで趣向性の高い演出を実行可能とすると共に、遊技興趣を長期間に亘って高め、維持することが可能となる。

40

【0474】

また、参考発明 6 - 3 の遊技機は、参考発明 6 - 1 又は参考発明 6 - 2 の遊技機において、

前記第 1 演出は、前記特別遊技の実行可能性を示すものではなく、且つ、前記第 2 演出が実行されるかどうかを示す演出であることを特徴とするものである。

【0475】

このような遊技機によれば、事前演出としての第 1 演出は、特定演出としての第 1 演出が特定の識別情報の変動表示中に実行されるかどうかを示す演出であって、特別遊技の実

50

行可能性を示さない演出とされる。これにより、遊技者は、事前演出において、その後の識別情報の変動表示において第2演出が実行されないことが示された場合や第2演出が実行されることが示された場合であっても、当該第2演出は、特別遊技の実行可能性を示すものではないため、その後の識別情報の変動表示に対する期待感が低下することを極力防止することが可能となる。

【0476】

また、例えば、低信頼度を示す事前演出（例えば、保留変化等）が実行された場合には、事前演出が実行されたものの、これによりかえって当該事前演出に対応する識別情報の変動表示の結果（当否判定結果）に対して期待感を高めることができず、遊技興趣を低下させうる。また、事前演出によって高信頼度の演出（予告演出）が実行されないことが示された場合には、同様に、当該事前演出に対応する識別情報の変動表示の結果（当否判定結果）に対して期待感を高めることができず、遊技興趣を低下させうる。また、第2演出（特定演出）には、特別遊技の実行可能性として所定の可能性を示す演出（第1予告演出）と、当該演出（第1予告演出）より高い可能性を示す演出（第2予告演出）と、を少なくとも有し、第2演出が実行されるかどうかを特定の識別情報の変動表示の開始より前に示し、第1予告演出が実行されるか第2予告演出が実行されるかを特定の識別情報の変動表示中（当該変動中）に示すものとする。これにより、事前演出（第1演出）によって、特定の識別情報の変動表示の開始前に遊技興趣が低下するのを防止することが可能となる。

10

【0477】

20

また、参考発明6-4の遊技機は、参考発明6-3の遊技機において、前記第2演出は、前記特別遊技の実行可能性を示す演出であることを特徴とするものである。

【0478】

このような遊技機によれば、第2演出は特別遊技の実行可能性を示すものとする。これにより、事前演出である第1演出では特別遊技の実行可能性を示すことなく第2演出が実行されるかどうかを示し、特定演出である第2演出によって、特定の識別情報の変動表示中（当該変動中）に、特別遊技の実行可能性を示すことが可能となる。またこれにより、これにより、事前演出（第1演出）によって、特定の識別情報の変動表示の開始前に遊技興趣が低下するのを防止し、高い遊技興趣を長期間維持することが可能となる。また、第2演出（特定演出）として、特別遊技の実行可能性として所定の可能性を示す演出（第1予告演出）と、当該演出（第1予告演出）より高い可能性を示す演出（第2予告演出）と、を少なくとも有するものとしてもよい。

30

【0479】

また、参考発明6-5の遊技機は、参考発明6-1乃至参考発明6-4の遊技機において、

所定条件の成立に基づいて取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶される取得情報の夫々に対応して記憶絵柄を表示可能な記憶絵柄表示部と、

前記第1演出を表示可能な第1演出表示部と、を備え、

40

前記第1演出表示部は、前記特定の識別情報の変動表示に対応する特定の記憶絵柄と関連付けて設けられ、

前記第1演出表示部に前記第2演出を実行することが示された場合、当該特定の記憶絵柄に係る前記識別情報の変動表示において、前記第2演出を実行することを特徴とするものである。

【0480】

このような遊技機によれば、取得情報記憶手段に記憶される夫々の取得情報に対応して記憶絵柄を表示可能な記憶絵柄表示部と、第1演出表示部と、を備える。また、第1演出表示部は、第2演出を実行するかどうかを示される特定の識別情報の変動表示に対応して設けられる記憶絵柄と関連付けて設けられる。そして第1演出表示部に（第1演出によっ

50

て)第2演出を実行することを示す場合には、当該第1演出表示部と関連付けられた特定の識別情報の変動表示中に第2演出を実行するものとする。これにより、遊技者は第1演出を見ることで、何れの識別情報の変動表示に対する予告演出を実行しているかを把握することが可能となり、第2演出の実行時期(第2演出が実行される特定の識別情報の変動表示)を把握することが可能となる。

【0481】

また、参考発明6-6の遊技機は、参考発明6-1乃至参考発明6-5の遊技機において、

前記第2演出は、前記第1演出を経て実行される場合と、前記第1演出を経ることなく実行される場合とがあることを特徴とするものである。

10

【0482】

このような遊技機によれば、特定演出としての第2演出は、事前演出としての第1演出を経由して実行される場合と、第1演出を経由することなく実行される場合とを有している。これにより、第2演出の実行パターンを多様化し、事前演出が発生した場合も、事前演出が発生しなかった場合も、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0483】

また、参考発明6-7の遊技機は、参考発明6-6の遊技機において、

前記特定演出として第3演出を有し、

前記第2演出が前記第1演出を経ることなく実行される場合、当該第2演出は前記第3演出を経て実行されることを特徴とするものである。

20

【0484】

このような遊技機によれば、特定演出としての第2演出は、事前演出としての第1演出を経由して実行される場合と、特定演出としての第3演出を経由して実行される場合とを有している。これにより、遊技者は、事前演出が実行可能な状況では第1演出の発生に期待し、特定演出が実行可能な状況では第3演出の発生に期待し、遊技を行うことが可能となり、多様な遊技状況において遊技興趣を高めることが可能となる。

【0485】

(参考発明7)

また、参考発明7-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

30

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行される事前演出と、

前記特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示に伴って実行される特定演出と、を有し、

前記事前演出として第1演出を有し、

前記特定演出として第2演出を有し、

40

前記第1演出は、前記第2演出を実行するかどうかを示す演出であり、

前記第1演出によって前記第2演出を実行することが示された場合、当該第1演出に対応する前記特定の識別情報の変動表示において、前記第2演出を実行する

ことを特徴とするものである。

【0486】

このような遊技機によれば、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行される事前演出と、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示に伴って実行される特定演出と、を有している。また、事前演出としての第1演出は、特定演出としての第1演出が、特定の識別情報の変動表示中に実行されるかどうかを示す演

50

出とされ、第2演出を実行することが示された場合、当該事前演出(第1演出)に係る特定の識別情報の変動表示中に当該第2演出を実行するものとする。

【0487】

これにより、遊技者は、事前演出において、その後の識別情報の変動表示において実行される遊技演出を認識することが可能となり、長期間に亘って高い遊技興趣を維持することが可能となる。また、事前演出において、その後の識別情報の変動表示において第2演出が実行されないことが示された場合であっても、第2演出以外のその他の遊技演出は実行されうするため、遊技興趣を低下させることもない。またこれにより、遊技者は第1演出を見ることで、何れの識別情報の変動表示に対する予告演出を実行しているかを把握することが可能となり、第2演出の実行時期(第2演出が実行される特定の識別情報の変動表示)を把握することが可能となる。

10

【0488】

また、参考発明7-2の遊技機は、参考発明7-1の遊技機において、前記第1演出は、複数回の識別情報の変動表示に亘って実行可能であることを特徴とするものである。

【0489】

このような遊技機によれば、第1演出は複数回の変動表示に跨って実行される演出とする。これにより、第1演出を複数回の変動表示を用いて実行することで趣向性の高い演出を実行可能とすると共に、遊技興趣を長期間に亘って高め、維持することが可能となる。

【0490】

また、参考発明7-3の遊技機は、参考発明7-1又は参考発明7-2の遊技機において、

20

所定条件の成立に基づいて取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶される取得情報の夫々に対応して記憶絵柄を表示可能な記憶絵柄表示部と、

前記第1演出を表示可能な第1演出表示部と、を備え、

前記第1演出表示部は、前記特定の識別情報の変動表示に対応する特定の記憶絵柄と関連付けて設けられ、

前記第1演出表示部に前記第2演出を実行することが示された場合、当該特定の記憶絵柄に係る前記識別情報の変動表示において、前記第2演出を実行することを特徴とするものである。

30

【0491】

このような遊技機によれば、取得情報記憶手段に記憶される夫々の取得情報に対応して記憶絵柄を表示可能な記憶絵柄表示部と、第1演出表示部と、を備える。また、第1演出表示部は、第2演出を実行するかどうかを示される特定の識別情報の変動表示に対応して設けられる記憶絵柄と関連付けて設けられる。そして第1演出表示部に(第1演出によって)第2演出を実行することを示す場合には、当該第1演出表示部と関連付けられた特定の識別情報の変動表示中に第2演出を実行するものとする。これにより、遊技者は第1演出を見ることで、何れの識別情報の変動表示に対する予告演出を実行しているかを把握することが可能となり、第2演出の実行時期(第2演出が実行される特定の識別情報の変動表示)を把握することが可能となる。

40

【0492】

また、参考発明7-4の遊技機は、参考発明7-1乃至参考発明7-3の遊技機において、

前記第2演出は、前記第1演出を経て実行される場合と、前記第1演出を経ることなく実行される場合とがあることを特徴とするものである。

【0493】

このような遊技機によれば、特定演出としての第2演出は、事前演出としての第1演出を経由して実行される場合と、第1演出を経由することなく実行される場合とを有している。これにより、第2演出の実行パターンを多様化し、事前演出が発生した場合も、事前

50

演出が発生しなかった場合も、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0494】

また、参考発明7-5の遊技機は、参考発明7-4の遊技機において、
前記特定演出として第3演出を有し、

前記第2演出が前記第1演出を経ることなく実行される場合、当該第2演出は前記第3演出を経て実行されることを特徴とするものである。

【0495】

このような遊技機によれば、特定演出としての第2演出は、事前演出としての第1演出を経由して実行される場合と、特定演出としての第3演出を経由して実行される場合とを有している。これにより、遊技者は、事前演出が実行可能な状況では第1演出の発生に期待し、特定演出が実行可能な状況では第3演出の発生に期待し、遊技を行うことが可能となり、多様な遊技状況において遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0496】

(参考発明8)

また、従来の遊技機では、図柄の変動表示に伴って実行する遊技演出として、タイマーを用いた遊技演出を備えている。このようなタイマーを用いた遊技演出によれば、判定結果にかかわらず、タイマー演出によって予め定めた時期になると、遊技演出の表示態様が変化する。これにより、タイマー演出による遊技時間の経過とともに、実行される遊技演出が多様化し(変化し)、同じ遊技機を長時間遊技した場合であっても、遊技に飽きてしまうのを極力防止することができる。しかしながら、タイマー演出によって実行される遊技演出やタイマー演出によって設定されたタイム(時間)によって、遊技興趣を高めたり、逆に遊技興趣を低下させたりする場合がある。例えば、タイマー演出によって設定された時間が長い場合又は短い場合に、遊技興趣を低下させる虞を有している。

20

【0497】

参考本発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、多様な遊技演出を有する遊技機において、意外性のある遊技演出を実行し、遊技興趣を高める遊技機を提供するものである。

【0498】

参考発明8-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

30

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、所定の初期値を表示し、当該初期値を変化させて特定値までカウントするカウント演出を有し、

前記カウント演出において、表示された値を特定値から離れる方向の値に変化させ、カウントを行う特別演出を実行可能とする。

ことを特徴とするものである。

40

【0499】

このような遊技機によれば、遊技演出として、所定の初期値を表示した後、当該初期値を変化させて特定値までカウントするカウント演出を有する。そして、カウント演出において表示される値を、特定値から離れる方向(離れる方)の値に変化させ、その後カウントを行う特別演出を実行可能とする。これにより、単に表示された初期値を特定値に向けてカウントするだけでなく、値が特定値から離れる(遠ざかる)方向に変化する演出を有するものとする。そして、カウント演出の実行期間を、初期値によって示される期間から変化を与え、遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、カウント演出において表示される初期値が期待感の低い値であったとしても、その後に値が変化する可能性があるため、遊技者の期待感を長期間高く維持することが可能となる。

50

【0500】

ここで、「特定値（初期値、中間値）から離れる方向の値」とは、カウントダウン式の場合には値を増加するものとされ、カウントアップ式の場合には値を減少するものとする。例えば、特定値が「0」で初期値が「10」とされ、「10」から「0」に向けてカウントダウンする場合、カウント演出において表示される値が「10」～「1」のいずれかの値のときに、当該表示されている値（例えば「5」のとき）が当該値（「5」）よりも大きい値（例えば「9」や「20」等）に変化し、当該変化後の値（例えば「9」や「20」）から特定値に向けて再度カウントを行う演出を特別演出という。

【0501】

また、変化後の値（例えば「99」や「77」等）によっては、大当たりが確定する演出や、大当たりとなる可能性が非常に高い（30パーセント以上、又は、50パーセント以上）演出としてもよい。

【0502】

また、参考発明8-2の遊技機は、参考発明8-1の遊技機において、

前記カウント演出において、前記特別演出を実行することで、前記初期値によって示された期間より長い期間の演出を実行可能とすることを特徴とするものである。

【0503】

このような遊技機によれば、カウント演出において特別演出（表示された値を特定値から離れる方向の値に変化させる演出）を実行することで、当該カウント演出を、初期値によって示された期間よりも長い期間、実行することを可能とする。これにより、カウント演出において初期値で示される期間が短期間で期待感の低いものであったとしても、その後、値（初期値又は中間値）を変化することで、カウント演出の残り期間（残り表示期間）を延長し、長期間で期待感の高いものに変化することが可能となる。またこれにより、カウント演出において表示される初期値が期待感の低い値であったとしても、その後、値を変化させる演出の存在により、遊技者の期待感を長期間高く維持することが可能となる。

【0504】

また、参考発明8-3の遊技機は、参考発明8-1又は参考発明8-2の遊技機において、

前記カウント演出の実行期間が所定期間の第1カウント演出と、前記第1カウント演出より実行期間が長い第2カウント演出と、を少なくとも有し、

前記第2カウント演出を実行する場合の方が、前記第1カウント演出を実行する場合よりも、前記特別遊技を実行する可能性が高いことを特徴とするものである。

【0505】

このような遊技機によれば、カウント演出として第1カウント演出と、第1カウント演出よりも実行期間が長い第2カウント演出と、を有している。そして、第2カウント演出を、第1カウント演出よりも特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す演出とする。これにより、遊技者は、カウント演出において特別演出（表示された値を特定値から離れる方向の値に変化させる演出）が発生することに期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0506】

また、参考発明8-4の遊技機は、参考発明8-1乃至参考発明8-3の遊技機において、

前記遊技演出として、特定遊技演出を有し、

前記カウント演出と前記特定遊技演出とを並行して実行可能とすることを特徴とするものである。

【0507】

このような遊技機によれば、遊技演出として特定遊技演出を有し、当該特定遊技演出とカウント演出とを並行して実行可能とする。これにより、カウント演出と特定遊技演出とにより遊技演出を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。また、特定遊技演出と

10

20

30

40

50

カウント演出とを並行して実行する場合には、カウント演出の実行期間が長ければ、特定遊技演出の実行期間も長くなり、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、「特定遊技演出」には、予告演出やリーチ演出やキャラクタ演出やストーリー演出や演出図柄変動演出等の遊技演出が含まれる。

【0508】

また、参考発明8-5の遊技機は、参考発明8-4の遊技機において、

前記特定遊技演出の実行期間が所定期間の第1特定遊技演出と、前記第1特定遊技演出よりも実行期間が長い第2特定遊技演出と、を少なくとも有し、

前記第2特定遊技演出を実行する場合の方が、前記第1特定遊技演出を実行する場合よりも、前記特別遊技を実行する可能性が高いことを特徴とするものである。

10

【0509】

このような遊技機によれば、特定遊技演出として、第1特定遊技演出と、第1特定遊技演出よりも実行期間が長い第2特定遊技演出と、を少なくとも有している。そして、実行期間の長い第2特定遊技演出の方が、実行期間の短い第1特定遊技演出よりも特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す演出とする。これにより、遊技者は、特定遊技演出と並行して実行されるカウント演出として長期間の演出が実行されること、すなわち、初期値として長期間を示す値が表示されたり、特別演出の発生により長期間となったりすることを期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。これにより、カウント演出により、当初は第1特定遊技演出の実行期間を示す初期値が表示された場合であっても、第2特定遊技演出の実行（への変化）に期待し、長期間に亘り高い遊技興趣を維持することが可能となる。

20

【0510】

本参考発明の遊技機によれば、多様な遊技演出を有する遊技機において、意外性のある遊技演出を実行し、遊技興趣を高める遊技機の提供を図ることが可能となる。

【0511】

（参考発明9）

また、参考発明9-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

30

所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、所定の初期値を表示し、当該初期値を変化させて特定値までカウントするカウント演出を有し、

前記カウント演出において、カウントを停止し、所定時間経過後に開始する一時停止演出を実行可能とする

ことを特徴とするものである。

【0512】

このような遊技機によれば、遊技演出として、所定の初期値を表示した後、当該初期値を変化させて特定値までカウントするカウント演出を有する。そして、カウント演出においてカウントを停止し、当該停止から所定期間経過後にカウントを開始する一時停止演出を実行可能とする。これにより、単に表示された初期値を特定値に向けてカウントするだけでなく、カウントが一時的に停止する演出を有するものとする。そして、カウント演出の実行期間（停止期間を含む）を、初期値によって示される期間から変化を与え、遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、カウント演出において表示される初期値が期待感の低い値であったとしても、その後に実行期間（停止期間を含む）が変化することがあるため、遊技者の期待感を長期間高く維持することが可能となる。

40

【0513】

また、参考発明9-2の遊技機は、参考発明9-1の遊技機において、

50

前記カウント演出の実行期間が所定期間の第1カウント演出と、前記第1カウント演出より実行期間が長い第2カウント演出と、を少なくとも有し、

前記第2カウント演出を実行する場合の方が、前記第1カウント演出を実行する場合よりも、前記特別遊技を実行する可能性が高いことを特徴とするものである。

【0514】

このような遊技機によれば、カウント演出として第1カウント演出と、第1カウント演出よりも実行期間が長い第2カウント演出と、を有している。そして、第2カウント演出を、第1カウント演出よりも特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す演出とする。これにより、遊技者は、カウント演出において特別演出（表示された値を特定値から離れる方向の値に変化させる演出）が発生することに期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0515】

また、参考発明9-3の遊技機は、参考発明9-1又は参考発明9-2の遊技機において、

前記遊技演出として、特定遊技演出を有し、

前記カウント演出及び前記特定遊技演出が並行して実行される場合であって、前記カウント演出において前記一時停止演出が実行される場合において、当該一時停止演出の実行中に前記特定遊技演出を進行することを特徴とするものである。

【0516】

このような遊技機によれば、遊技演出として特定遊技演出を有し、当該特定遊技演出とカウント演出とを並行して実行可能とする。また、カウント演出において一時停止演出が実行される場合において、当該一時停止演出中も特定遊技演出を進行するものとする。これにより、カウント演出と特定遊技演出とにより遊技演出を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。また、特定遊技演出とカウント演出とを並行して実行する場合には、カウント演出の実行期間が長ければ（すなわち、一時停止演出によってカウント演出が長期間化すれば）、特定遊技演出の実行期間も長くなり、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、「特定遊技演出」には、予告演出やリーチ演出やキャラクタ演出やストーリー演出や演出図柄変動演出等の遊技演出が含まれる。

20

【0517】

また、参考発明9-4の遊技機は、参考発明9-3の遊技機において、

前記特定遊技演出の実行期間が所定期間の第1特定遊技演出と、前記第1特定遊技演出よりも実行期間が長い第2特定遊技演出と、を少なくとも有し、

前記第2特定遊技演出を実行する場合の方が、前記第1特定遊技演出を実行する場合よりも、前記特別遊技を実行する可能性が高いことを特徴とするものである。

30

【0518】

このような遊技機によれば、特定遊技演出として、第1特定遊技演出と、第1特定遊技演出よりも実行期間が長い第2特定遊技演出と、を少なくとも有している。そして、実行期間の長い第2特定遊技演出の方が、実行期間の短い第1特定遊技演出よりも特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す演出とする。これにより、遊技者は、特定遊技演出と並行して実行されるカウント演出として長期間の演出が実行されること、すなわち、初期値として長期間を示す値が表示されたり、特別演出の発生により長期間となったりすることを期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。これにより、カウント演出により、当初は第1特定遊技演出の実行期間を示す初期値が表示された場合であっても、第2特定遊技演出の実行（への変化）に期待し、長期間に亘り高い遊技興趣を維持することが可能となる。

40

【0519】

また、他の参考発明の遊技機として、

所定の値（カウント値）を表示するカウント値表示部と、カウント値表示部に表示される値（カウント値）を、遊技の進行に伴って変化させるカウント演出を実行可能なカウント演出実行手段と、を備えるものとしてもよい。また、カウント演出全体の実行期間が長

50

いほど大当り信頼度が高いものとしてもよいし、カウント停止演出の期間（停止期間）が長いほど大当り信頼度が高いものとしてもよい。

【0520】

また、カウント演出として、カウント演出におけるカウントを停止するカウント停止演出を行い、当該停止後にカウントを再開しない（カウント値の変化を再開しない）演出を有し、

カウント停止演出の後にカウントを再開する場合の方が、カウントを再開しない場合よりも、特別遊技を実行する可能性が高いものとしてもよい。

【0521】

また、カウント演出の実行期間が所定期間の第1カウント演出と、第1カウント演出より実行期間が長い第2カウント演出と、を有し、

第2カウント演出を実行する場合の方が、第1カウント演出を実行する場合よりも、特別遊技を実行する可能性が高いものであって、

第2カウント演出の実行期間には、カウント停止演出の実行期間を含むものとしてもよい。

【0522】

また、カウント演出において、一定間隔でカウントする（計時する）第1カウント態様と、第1カウント態様とカウント間隔（カウントタイミング：早い・遅い）が異なる第2カウント態様とを有するものとしてもよい。また、カウント速度（カウント態様）が変化するものとしてもよい。

【0523】

また、カウント演出において値が特定値になるまで実行される第1特定遊技演出（調教演出）と、特定値になった後（カウント演出終了後）に実行される第2特定遊技演出（レース演出）と、を有し、第1特定遊技演出の実行期間が長い方が、短い場合よりも特別遊技の実行可能性として高い可能性を示すものとしてもよい。また、特定遊技演出を表示する特定遊技演出表示部と、カウント演出を表示するカウント演出表示部と、を有するものとしてもよい。

【符号の説明】

【0524】

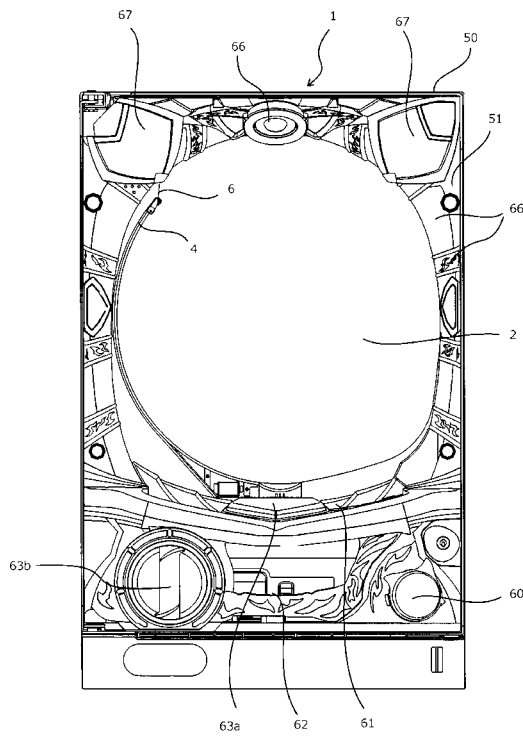
1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技領域、7 画像表示装置、7 a 表示画面、7 b、演出図柄表示領域、7 c 背景表示領域、8 演出図柄、9 a 第1演出保留、9 b 第2演出保留、9 c 第1演出保留表示領域（第1演出保留表示部）、9 d 第2演出保留表示領域（第2演出保留表示部）、20 第1始動口、21 第2始動口、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、41 a 第1特別図柄表示器（第1特別図柄表示部）、41 b 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示部）、80 主制御基板（主制御部、遊技制御手段）、81 遊技制御用マイコン（主制御部、遊技制御手段）、90 サブ制御基板（サブ制御部、演出制御手段）、91 演出制御用マイコン（サブ制御部、演出制御手段）、100 画像制御基板（画像制御部、演出制御手段）、101 画像制御用マイコン（画像制御部、演出制御手段）。

10

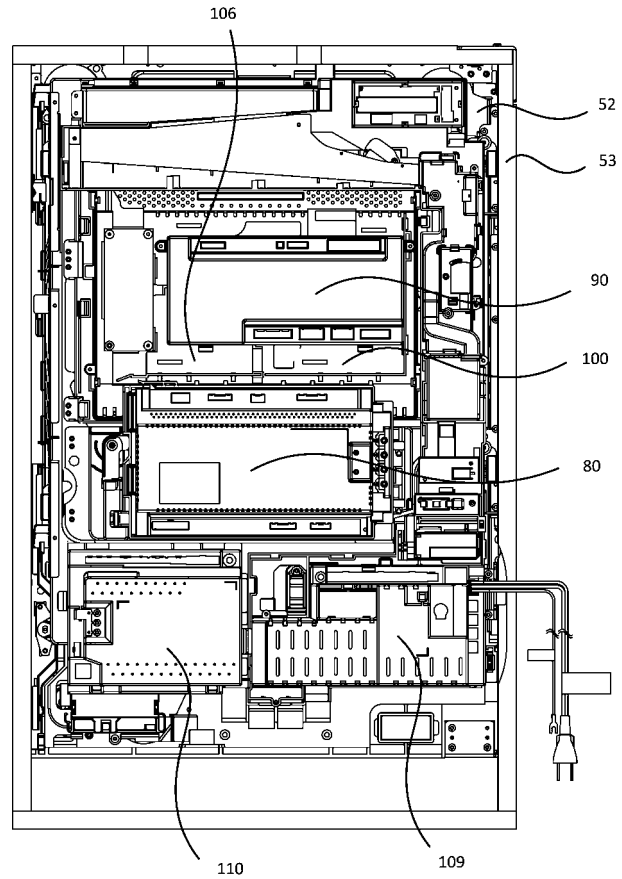
20

30

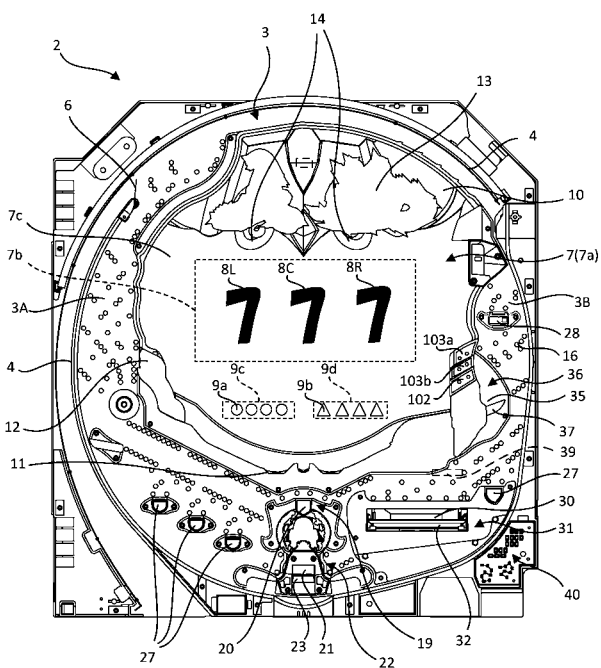
【 図 1 】



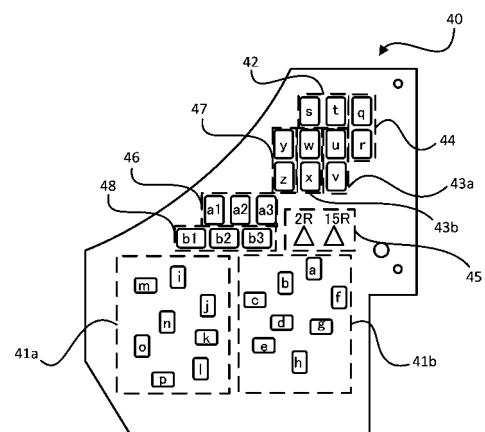
【 図 2 】



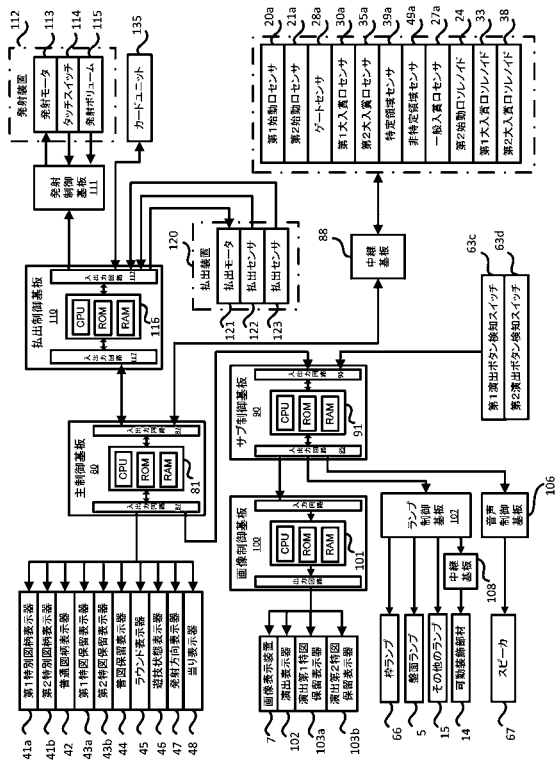
【 図 3 】



【 図 4 】



【図 5】



【図 7】

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

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

【図 6】

| 図柄 | 当りの種別 | 停止図柄 | テンパノ数 or 開放図数 | 大当り種別 決定用乱数 | | 特別図柄 通過可確性 | 時短機能 | 高ペース発生機能 |
|--------|----------|------------|------------------|-------------------------|----------------|---------------|-----------------|-----------------|
| | | | | 大当り種別 決定用乱数 | 大当り種別 決定用乱数 | | | |
| 第1特別図柄 | 15R第1大当り | 15R第1大当り図柄 | 15テンパノ | 1~2テンパノ目 第2大当り種別を開放 | 28秒/R | 高 | 作動 (100%) | 作動 (100%) |
| | 15R第2大当り | 15R第2大当り図柄 | 15テンパノ | 3~15テンパノ目 第1大当り種別を開放 | 28秒/R | 高 | 作動 (100%) | 作動 (100%) |
| | 15R第3大当り | 15R第3大当り図柄 | 15テンパノ | 1~2テンパノ目 第2大当り種別を開放 | 0.1秒/R | 低 (無) | 作動 (100%) | 作動 (100%) |
| | 25R第4大当り | 25R第4大当り図柄 | 2テンパノ | 3~15テンパノ目 第1大当り種別を開放 | 28秒/R | 低 (無) | 非作動 | 非作動 |
| | 第1小当り | 第1小当り図柄 | 2回 | 1~2テンパノ目 第2大当り種別を開放 | 0.1秒/R | 中 | 特別図柄の 実行時に止し | 特別図柄の 実行時に止し |
| | 15R第5大当り | 15R第5大当り図柄 | 15テンパノ | 3~15テンパノ目 第1大当り種別を開放 | 0.9秒/R | 無 | 特別図柄の 実行時に止し | 特別図柄の 実行時に止し |
| | 15R第6大当り | 15R第6大当り図柄 | 15テンパノ | 1~2テンパノ目 第2大当り種別を開放 | 28秒/R | 高 | 作動 (100%) | 作動 (100%) |
| | 第2小当り | 第2小当り図柄 | 2回 | 3~15テンパノ目 第1大当り種別を開放 | 0.1秒/R | 低 (無) | 作動 (100%) | 作動 (100%) |
| | 第3小当り | 第3小当り図柄 | 2回 | 1~2テンパノ目 第2大当り種別を開放 | 0.9秒/R | 無 | 特別図柄の 実行時に止し | 特別図柄の 実行時に止し |
| | 第4小当り | 第4小当り図柄 | 2回 | 3~15テンパノ目 第1大当り種別を開放 | 0.1秒/R | 低 (無) | 作動 (100%) | 作動 (100%) |

【図 8】

(A) 当り判定テーブル

| 状態 | 特別図柄当否判定用乱数値 | 判定結果 |
|-----------------|---|------|
| 通常状態 (低確率状態) | 3, 397 | 大当り |
| | 101~105 | 小当り |
| | 0~629のうち上記以外の数値 | 外れ |
| 高確率状態 | 3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503 | 大当り |
| | 101~105 | 小当り |
| | 0~629のうち上記以外の数値 | 外れ |

(B) 大当り種別判定テーブル

| 特別図柄 | 大当り種別判定用乱数値 | 判定結果 |
|--------|-------------|----------|
| 第1特別図柄 | 0~39 | 15R第1大当り |
| | 40~59 | 15R第2大当り |
| | 60~89 | 15R第3大当り |
| | 90~99 | 25R第4大当り |
| 第2特別図柄 | 0~79 | 15R第5大当り |
| | 80~99 | 15R第6大当り |

(C) 普通図柄当り判定テーブル

| 状態 | 普通図柄当否判定用乱数値 | 判定結果 |
|-------|-----------------|------|
| 非時短状態 | 0, 1 | 当り |
| | 0~240のうち上記以外の数値 | 外れ |
| 時短状態 | 0~239 | 当り |
| | 240 | 外れ |

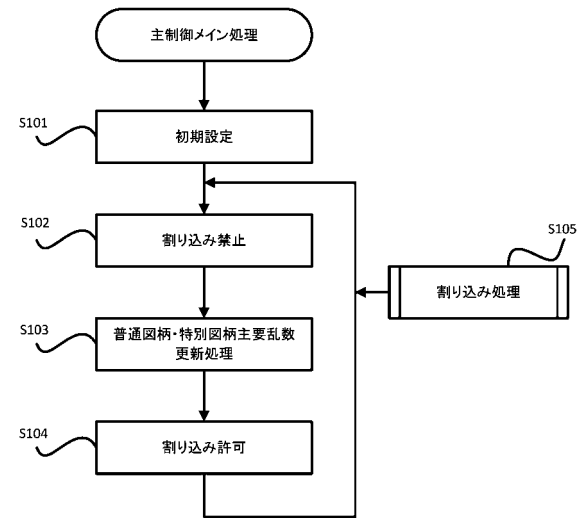
(D) 普通図柄変動パターン選択テーブル

| 状態 | 普通図柄の変動時間 |
|-------|-----------|
| 非時短状態 | 30秒 |

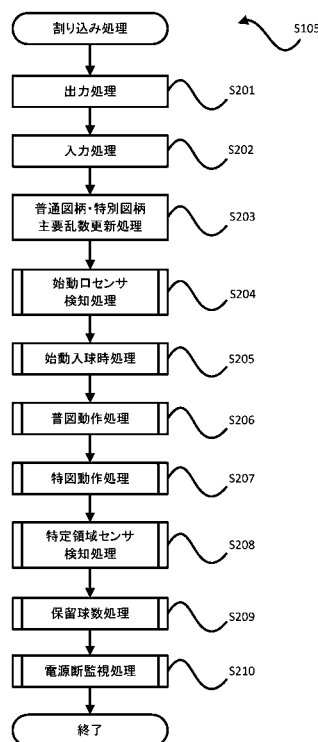
【図 9】

| 状態 | 判定結果 | 保留球数 | 変動パターン乱数値 | 変動パターン | 変動時間 | テーブル内での出現率 |
|-------|------|------|-----------|--------|--------|------------|
| 非時短状態 | 大当り | 長当り | 0~179 | P1 | 7500ms | 180/189 |
| | | | 180~198 | P2 | 4500ms | 19/189 |
| | | | 0~188 | P3 | 4500ms | 199/189 |
| | 小当り | 短当り | 0~188 | P4 | 4500ms | 199/189 |
| | | | 0~4 | P5 | 7500ms | 5/189 |
| | | | 5~18 | P6 | 4500ms | 14/189 |
| | 外れ | 1, 2 | 19~88 | P7 | 3000ms | 20/189 |
| | | | 39~188 | P8 | 1200ms | 160/189 |
| | | | 0~4 | P9 | 7500ms | 5/189 |
| | | | 5~9 | P10 | 4500ms | 5/189 |
| 時短状態 | 大当り | 長当り | 10~19 | P11 | 3000ms | 10/189 |
| | | | 20~188 | P12 | 400ms | 179/189 |
| | | | 0~49 | P13 | 7500ms | 50/189 |
| | 短当り | 短当り | 50~188 | P14 | 4500ms | 149/189 |
| | | | 0~188 | P15 | 3000ms | 189/189 |
| | | | 0~188 | P16 | 3000ms | 189/189 |
| | 外れ | 1 | 0~1 | P17 | 7500ms | 2/189 |
| | | | 2~4 | P18 | 4500ms | 3/189 |
| | | | 5~9 | P19 | 3000ms | 5/189 |
| | | | 10~188 | P20 | 1200ms | 188/189 |
| | | 2~4 | 0~1 | P21 | 7500ms | 2/189 |
| | | | 2~4 | P22 | 4500ms | 3/189 |
| | | | 5~9 | P23 | 3000ms | 5/189 |
| | | | 10~188 | P24 | 2000ms | 188/189 |

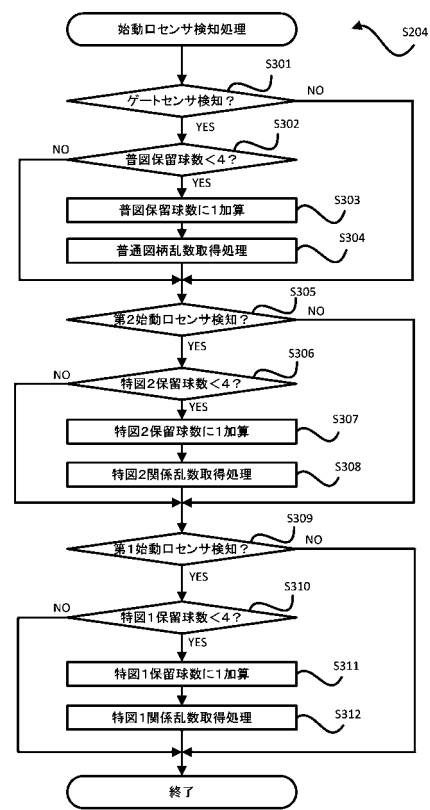
【図 10】



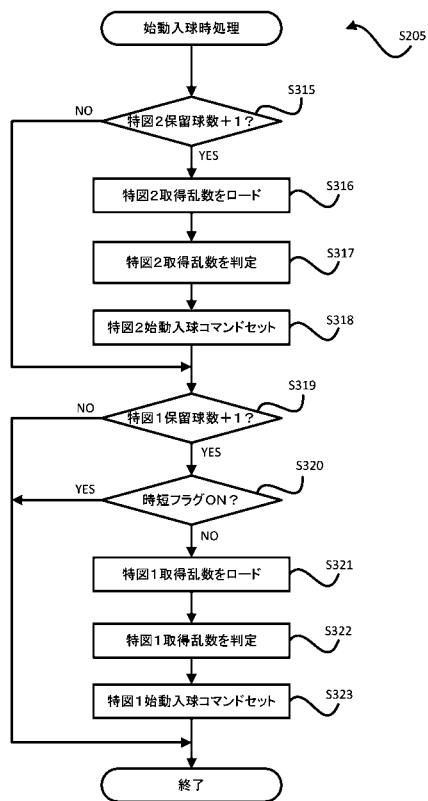
【図 11】



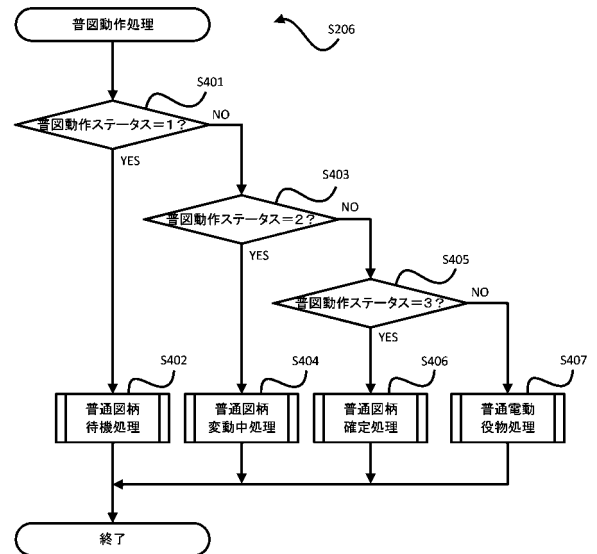
【図 12】



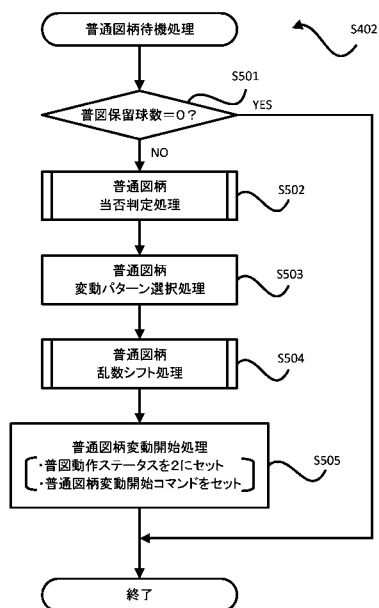
【図 13】



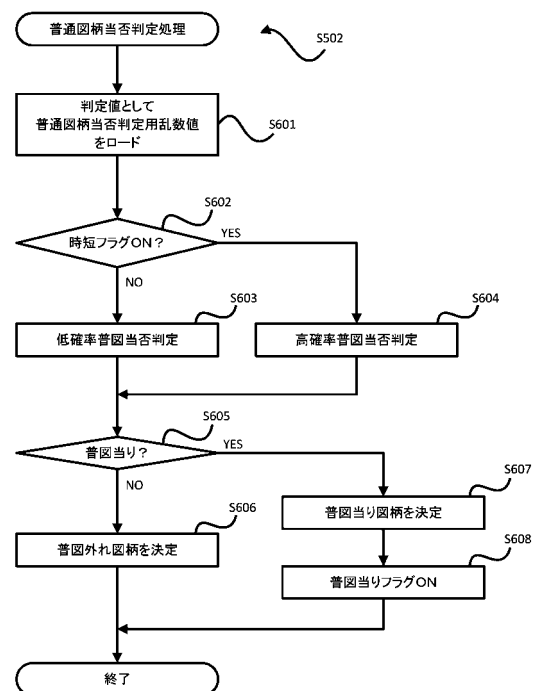
【図 14】



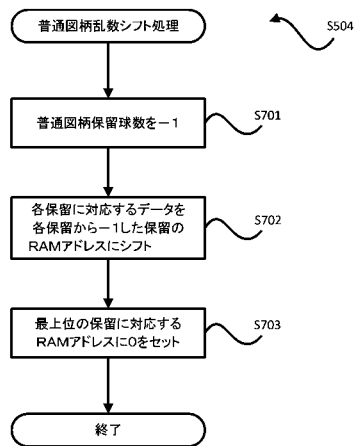
【図 15】



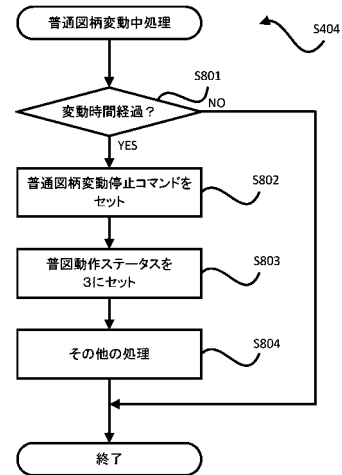
【図 16】



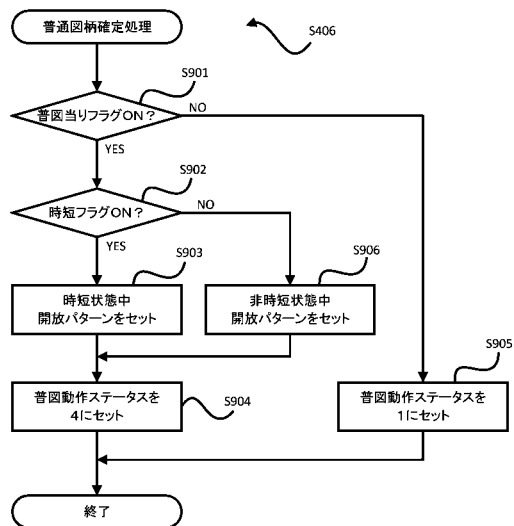
【図 17】



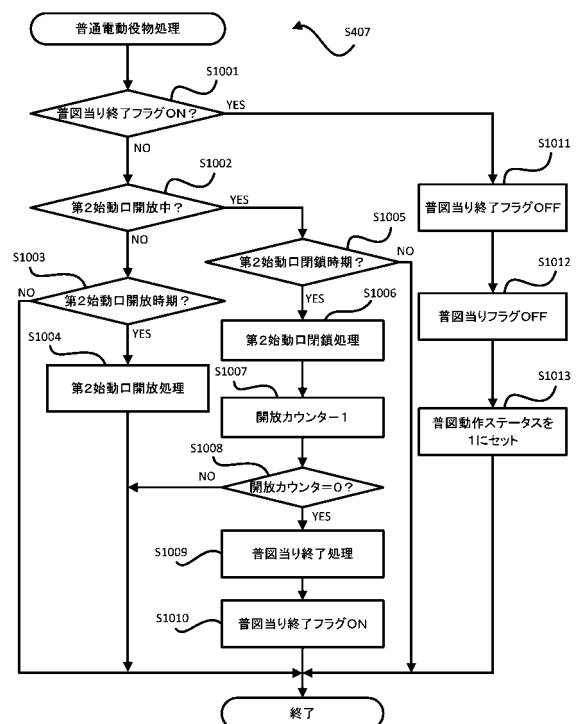
【図 18】



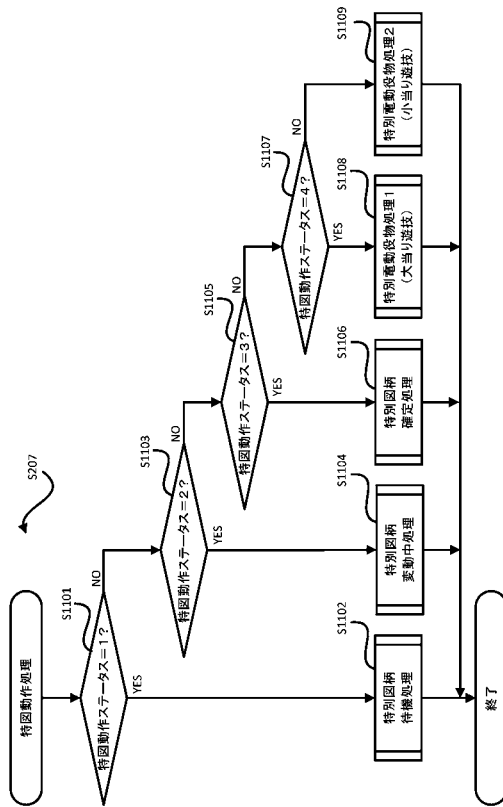
【図 19】



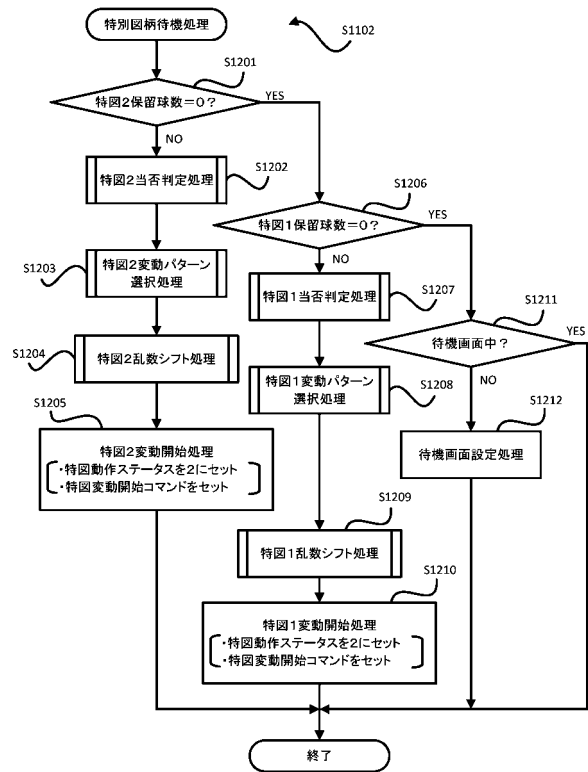
【図 20】



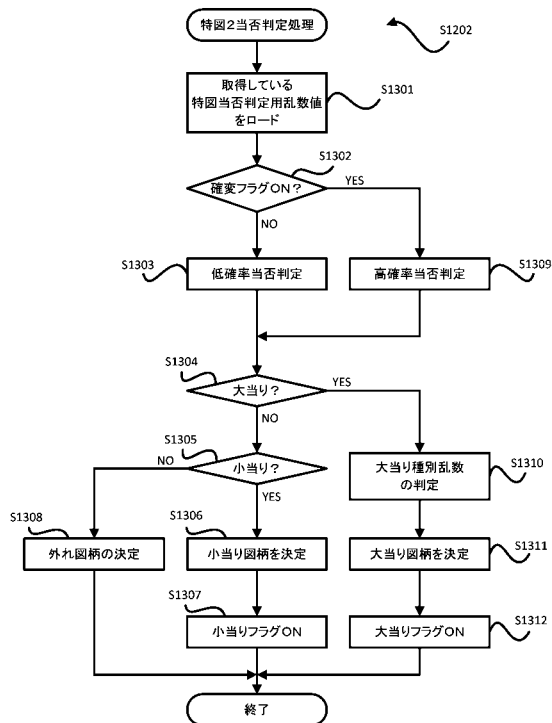
【図 2 1】



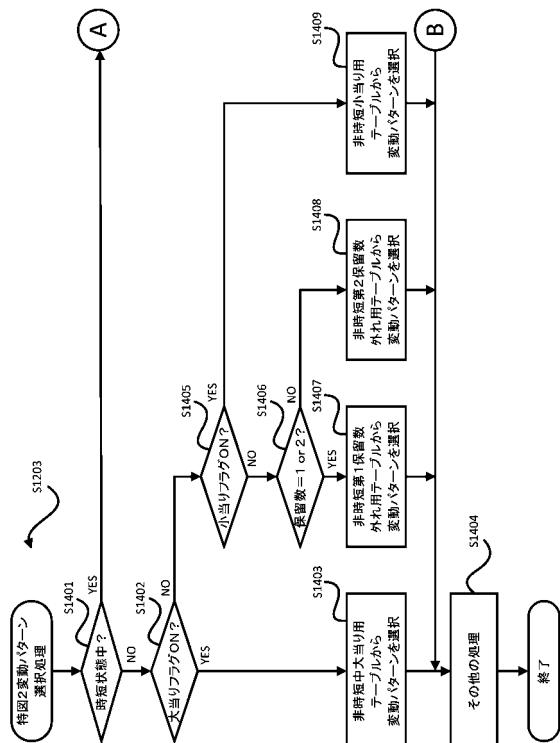
【図 2 2】



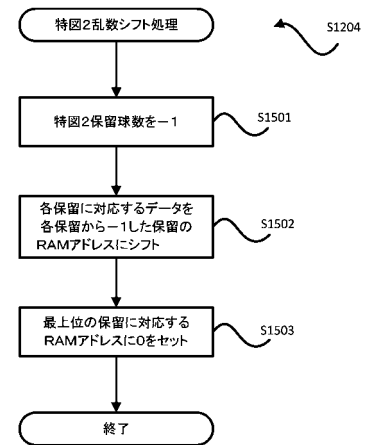
【図 2 3】



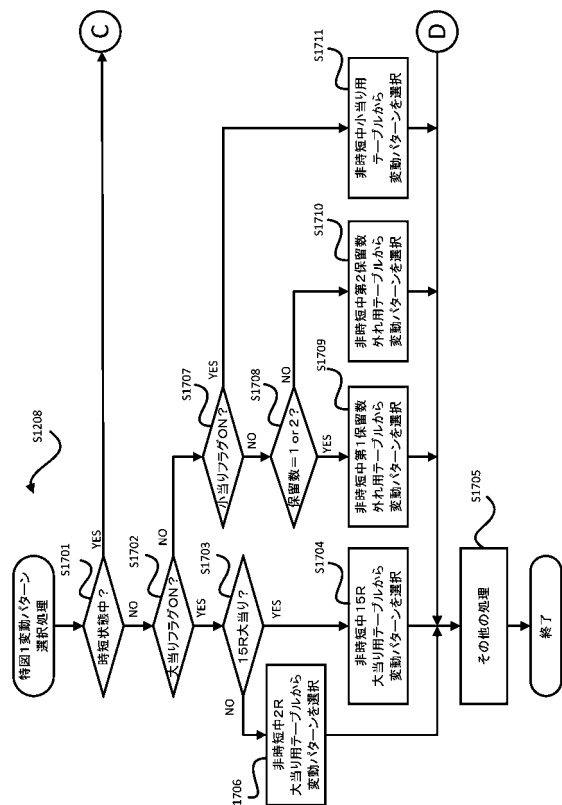
【図 2 4】



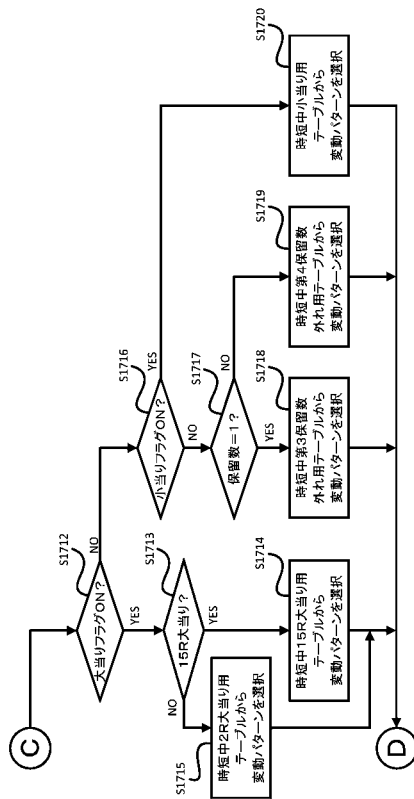
【 図 2 6 】



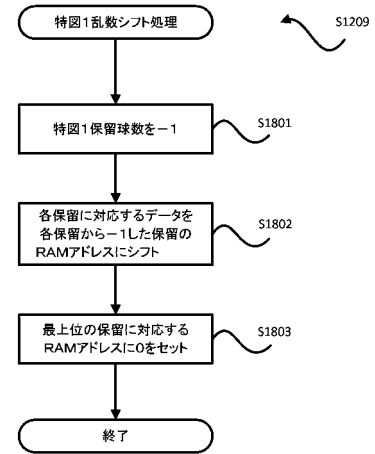
【 図 2 8 】



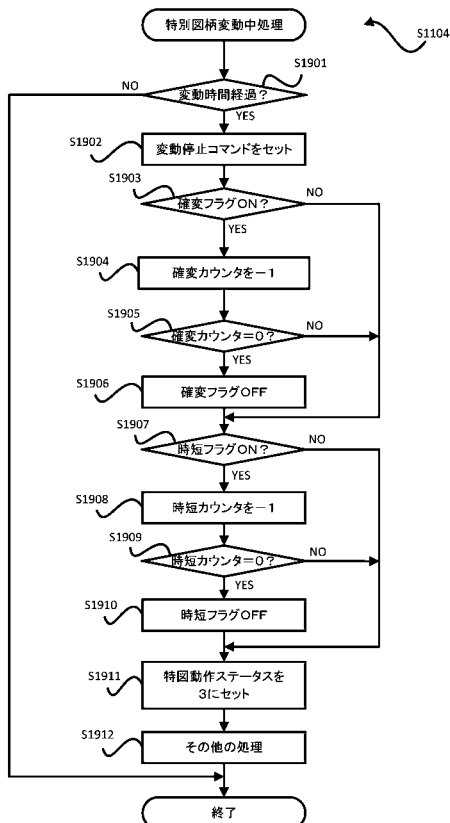
【図 29】



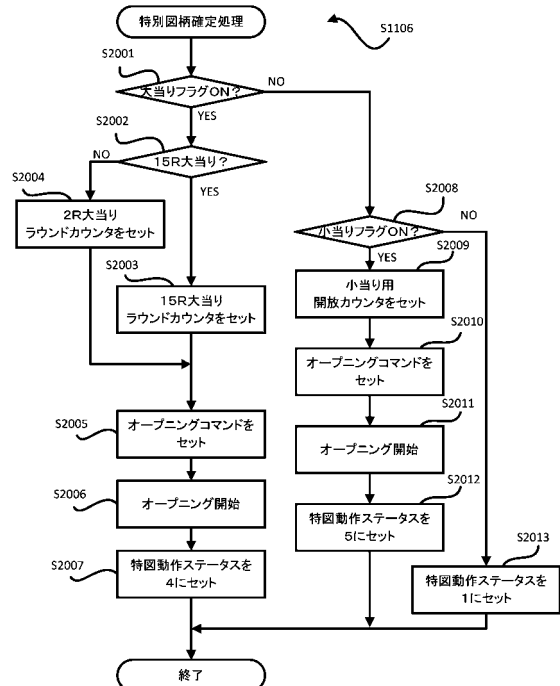
【図 30】



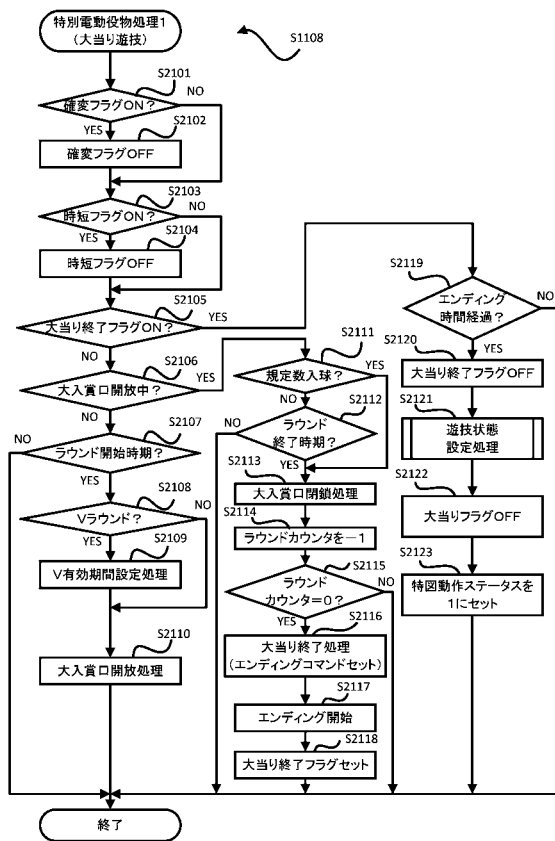
【図 31】



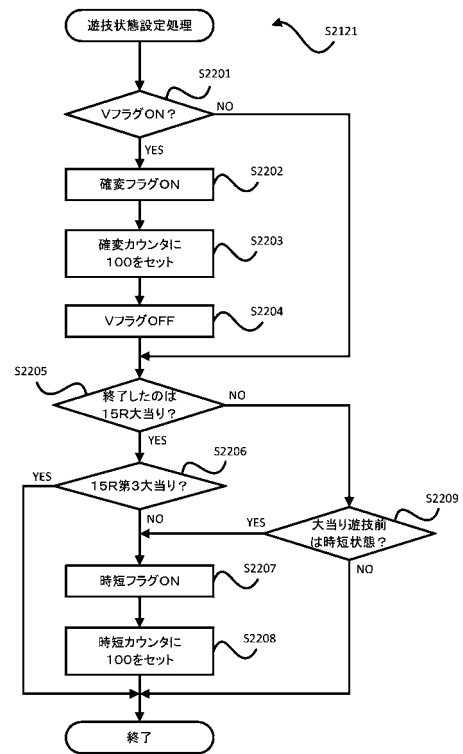
【図 32】



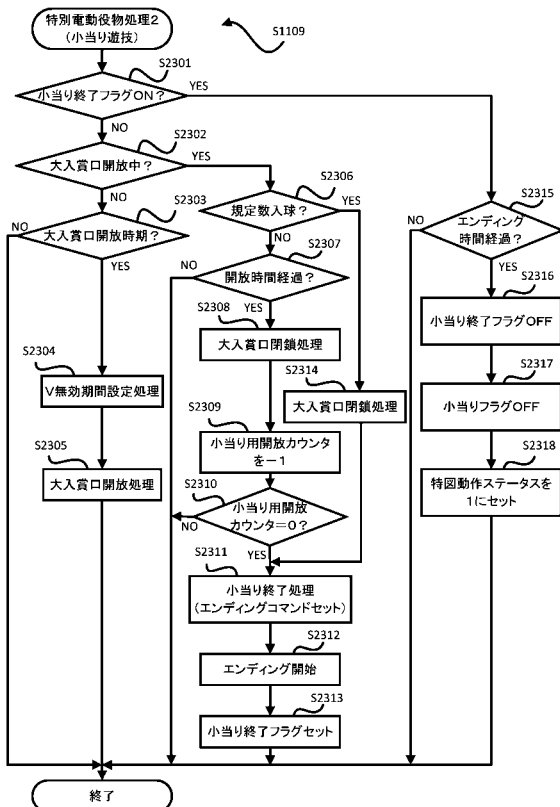
【図 3 3】



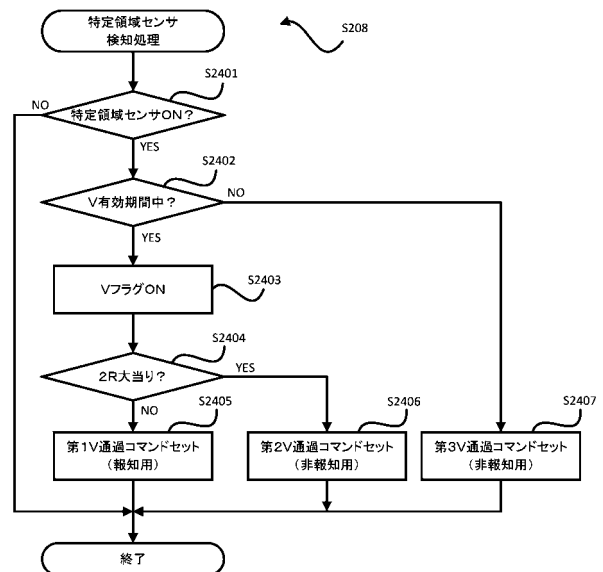
【図 3 4】



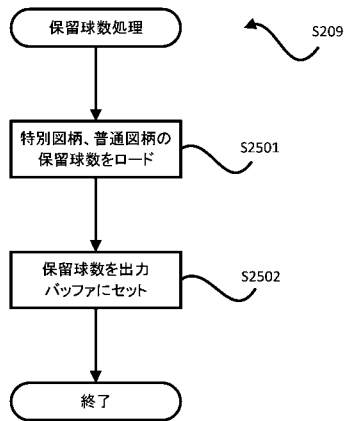
【図 3 5】



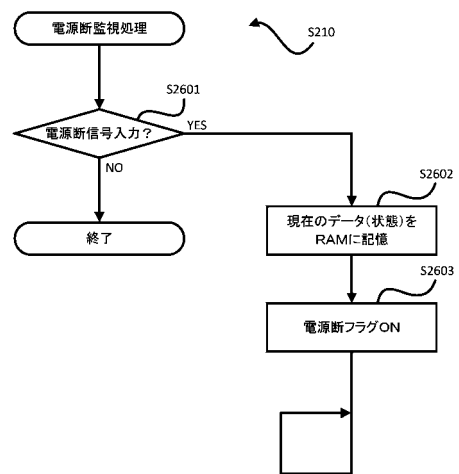
【図 3 6】



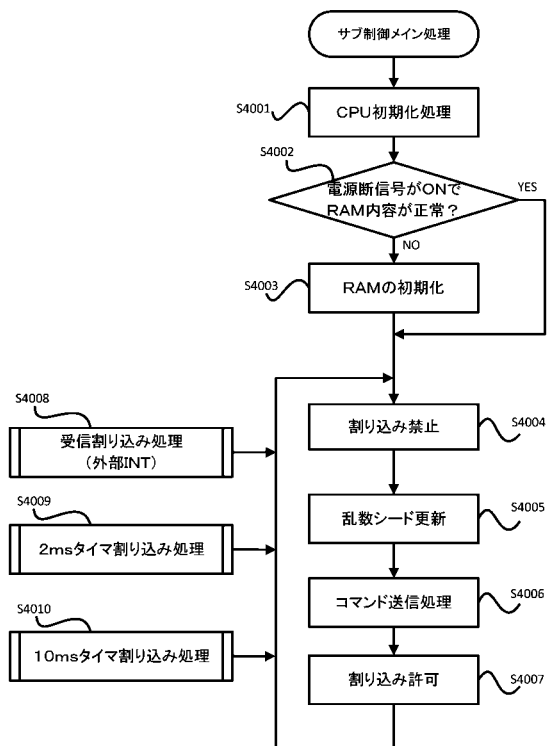
【図 37】



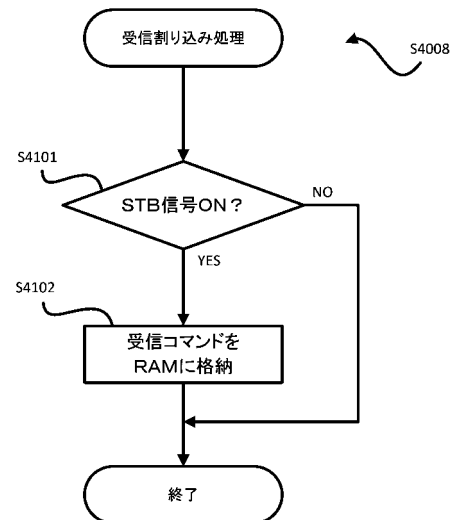
【図 38】



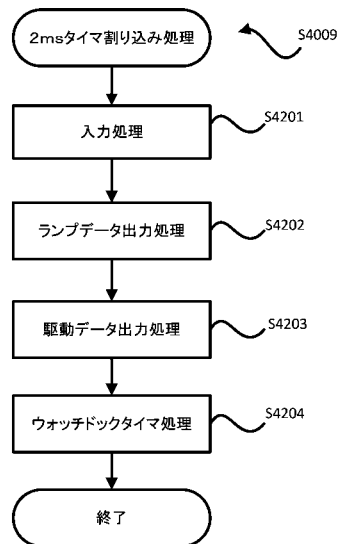
【図 39】



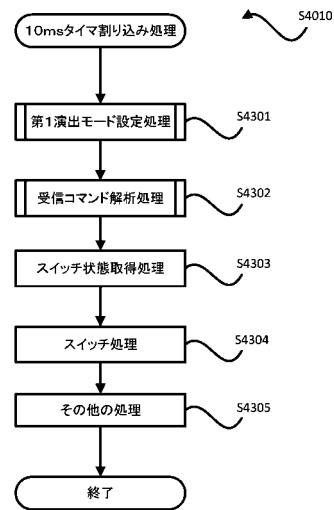
【図 40】



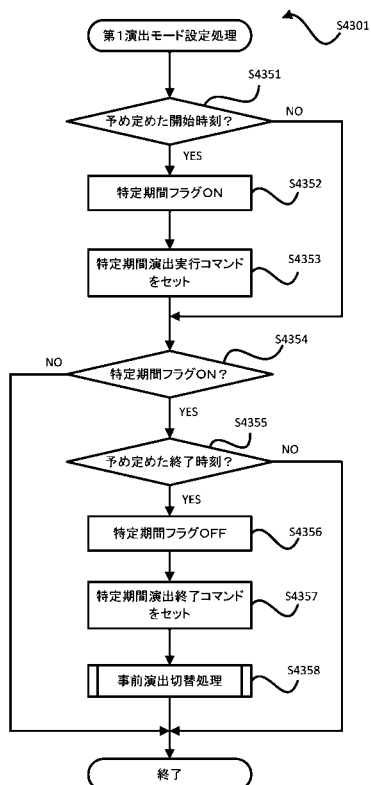
【図 4 1】



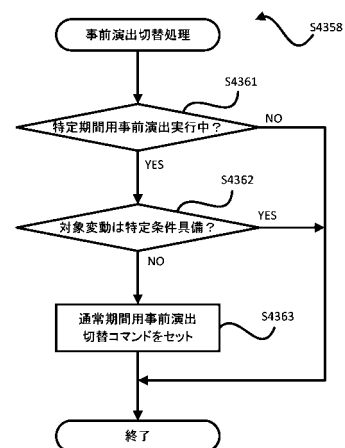
【図 4 2】



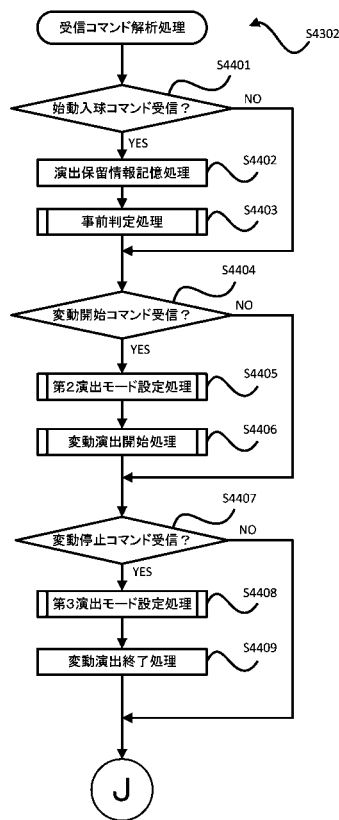
【図 4 3】



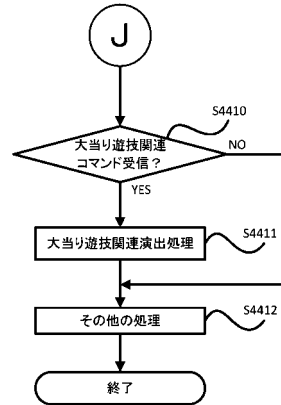
【図 4 4】



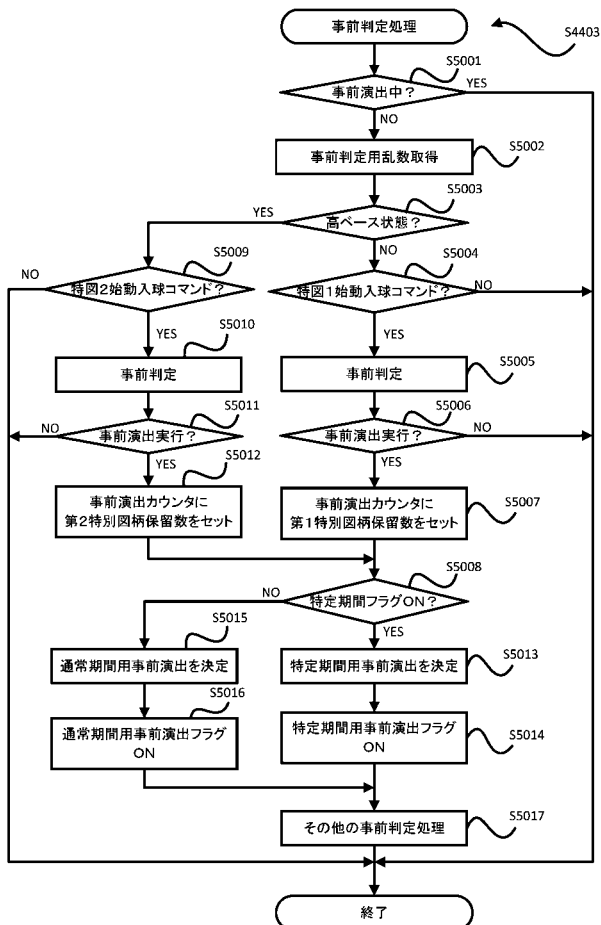
【図 45】



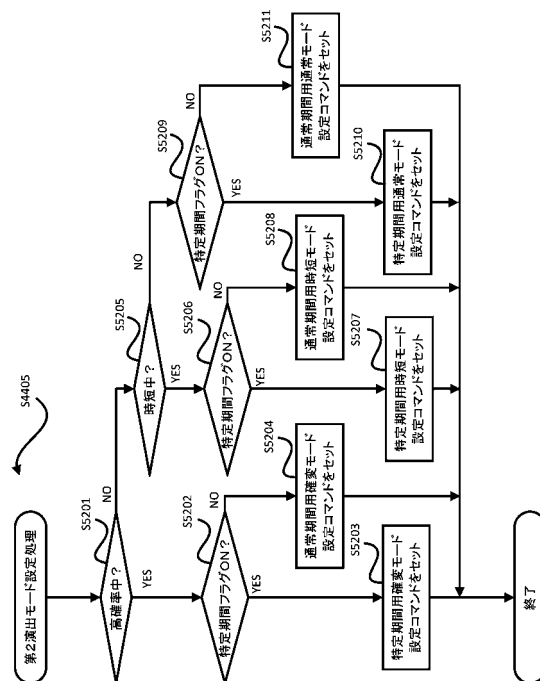
【図 46】



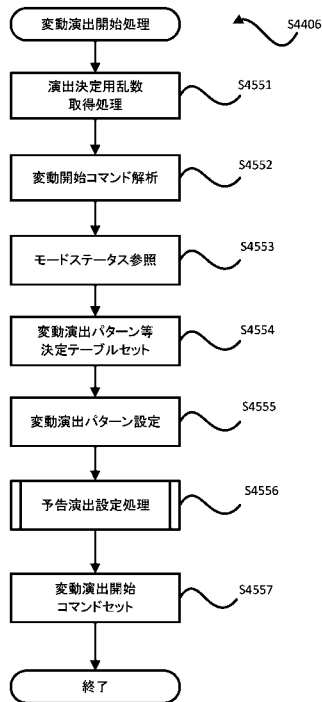
【図 47】



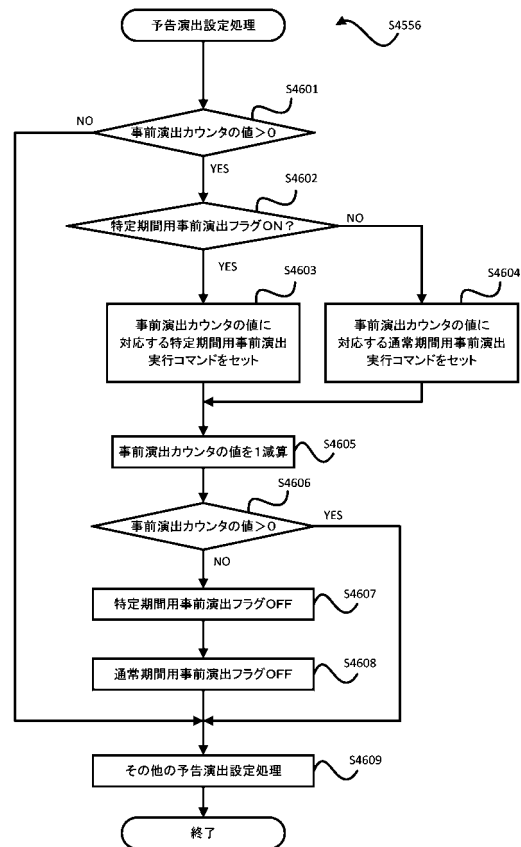
【図 48】



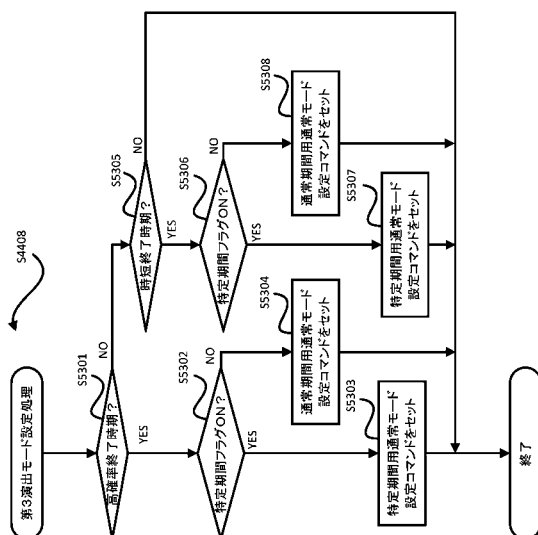
【図 49】



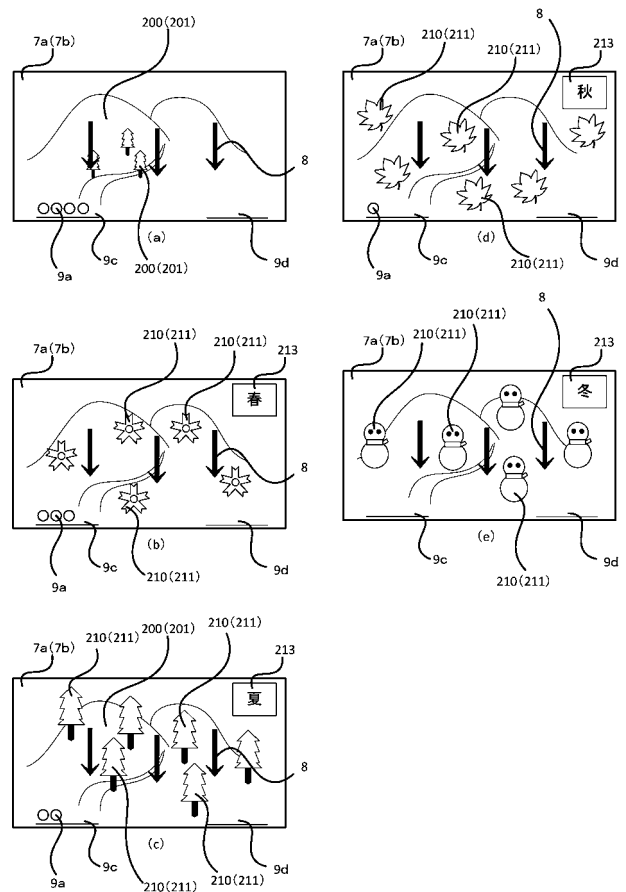
【図 50】



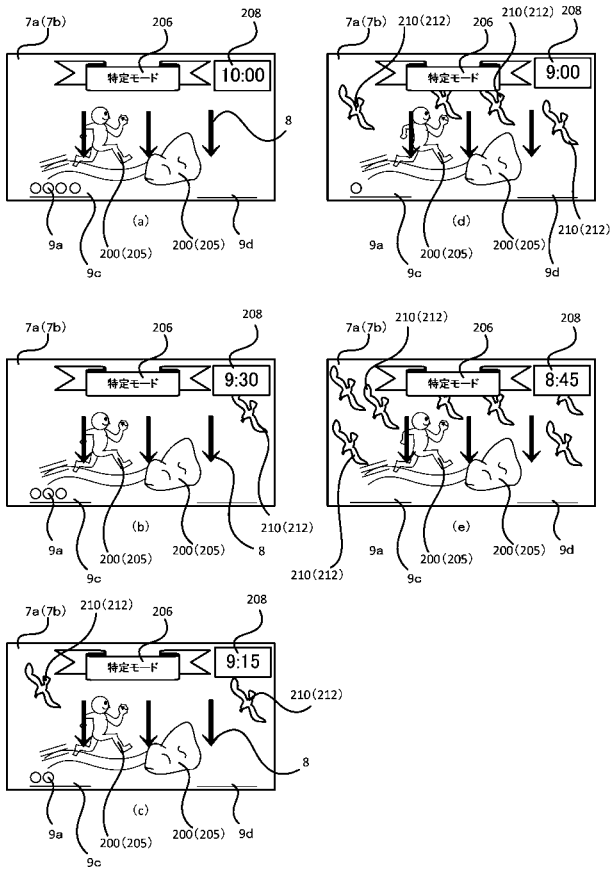
【図 51】



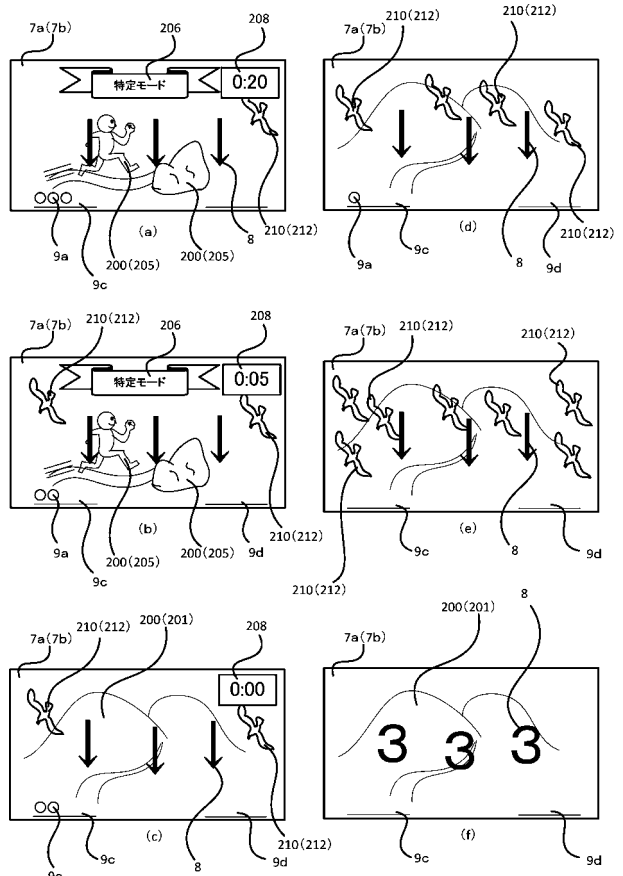
【図 52】



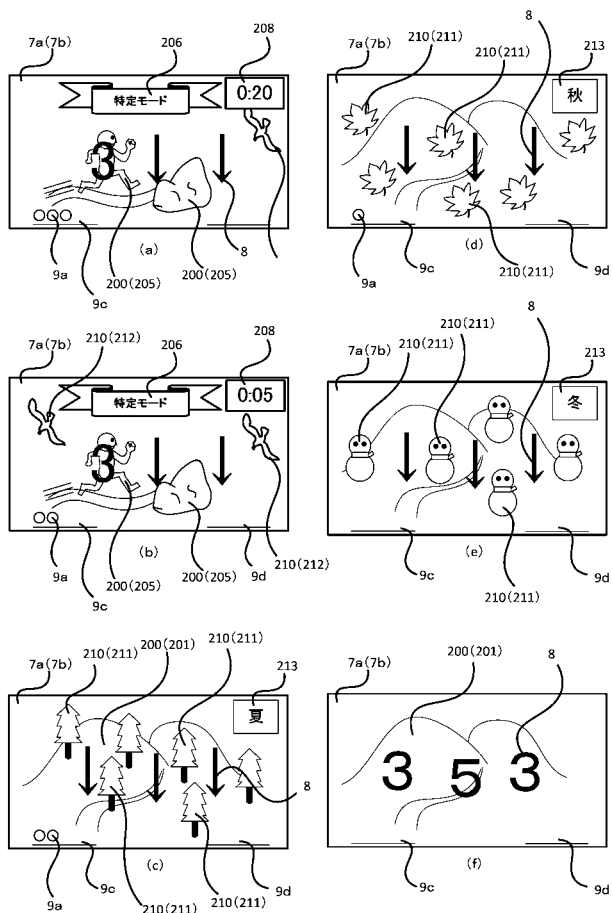
【図 5 3】



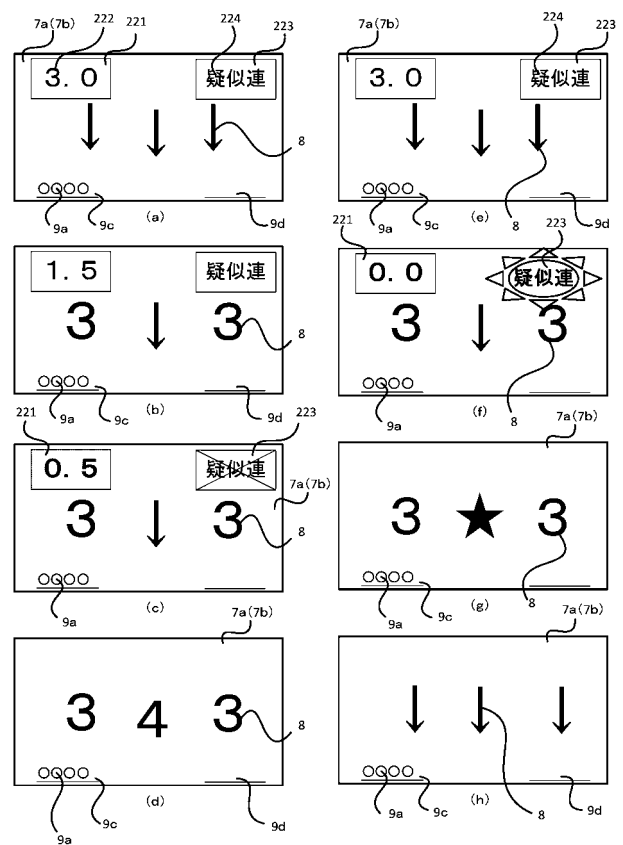
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】

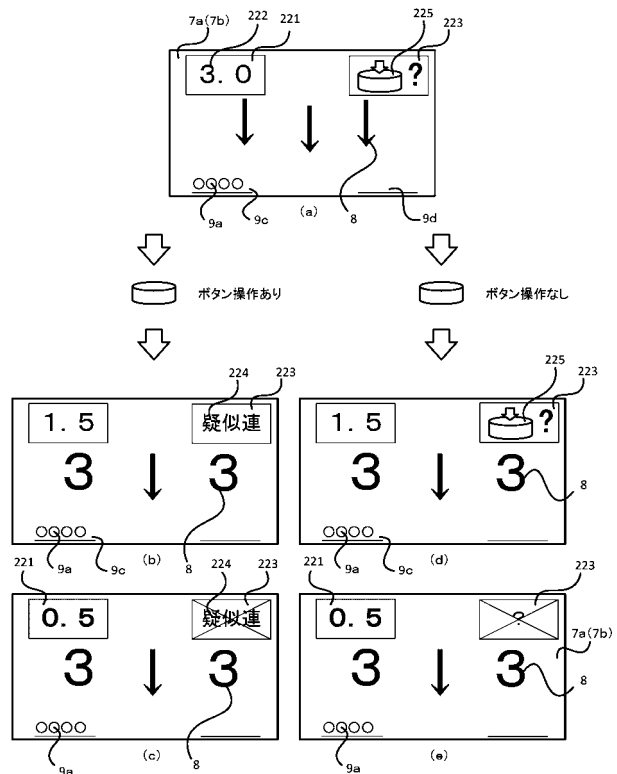


【図 57】

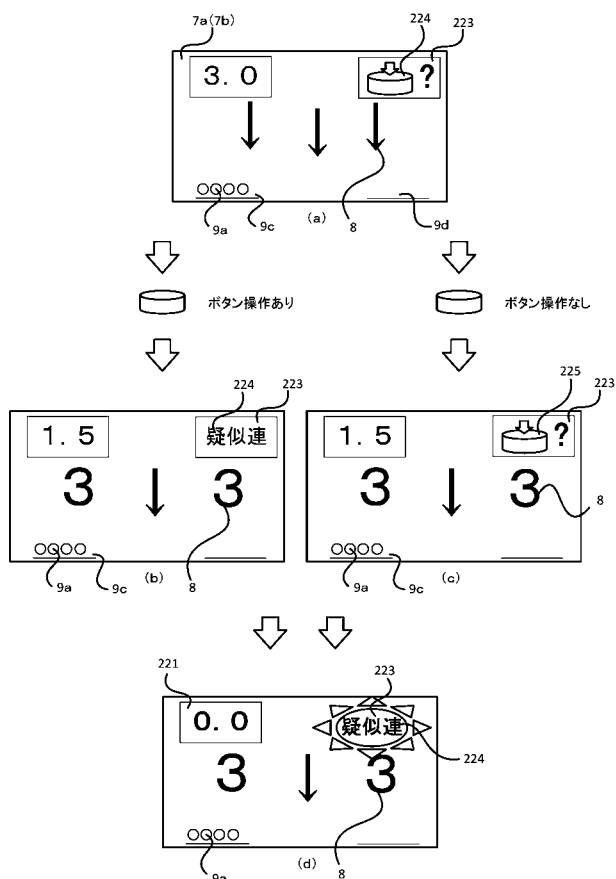
カウント予告演出種

| 予告種No. | 表示態様 | 初期表示値 (秒) | 大当たり信頼度 |
|--------|--------------|-----------|---------|
| 1 | 疑似連 (失敗) | 3.0 | 0% |
| 2 | 疑似連 (成功) | 3.0 | 1% |
| 3 | 疑似連 (失敗) | 5.0 | 0% |
| 4 | 疑似連 (成功) | 5.0 | 3% |
| 5 | カットイン (失敗) | 40.0 | 0% |
| 6 | カットイン (成功) | 40.0 | 10% |
| 7 | カットイン (失敗) | 70.0 | 1% |
| 8 | カットイン (成功) | 70.0 | 50% |
| 9 | スーパーリーチ (失敗) | 30.0 | 0% |
| 10 | スーパーリーチ (成功) | 30.0 | 7% |
| 11 | スーパーリーチ (失敗) | 60.0 | 1% |
| 12 | スーパーリーチ (成功) | 60.0 | 15% |
| 13 | ボタン演出 (失敗) | 15.0 | 0% |
| 14 | ボタン演出 (成功) | 15.0 | 5% |
| 15 | ボタン演出 (失敗) | 60.0 | 1% |
| 16 | ボタン演出 (成功) | 60.0 | 33% |
| 17 | 15R (成功) | 65.0 | 100% |

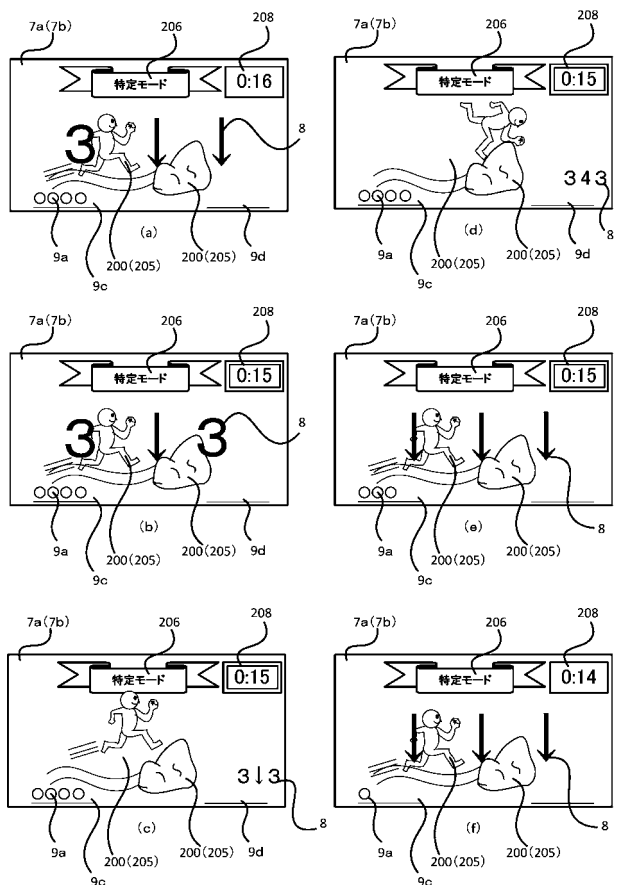
【図 58】



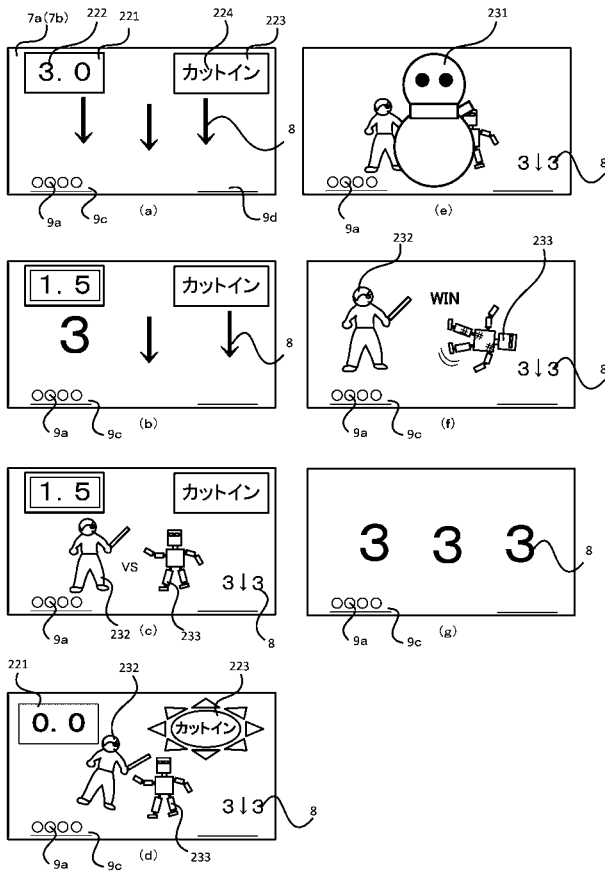
【図 59】



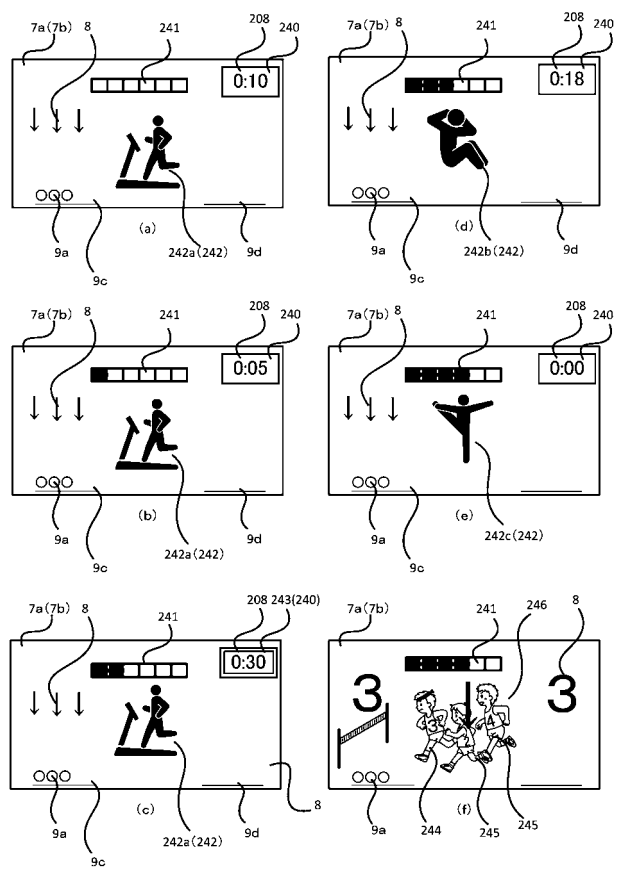
【図 60】



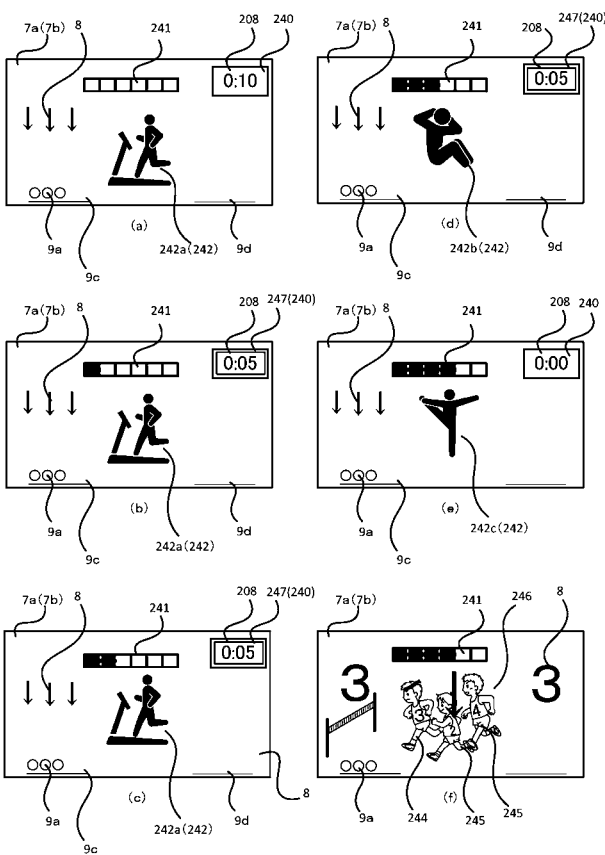
【図 6 1】



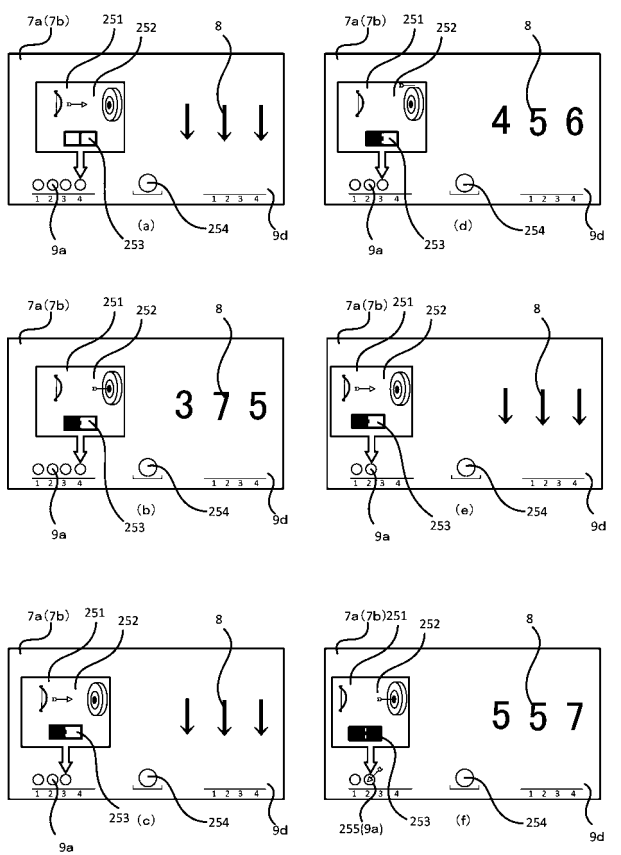
【図 6 2】



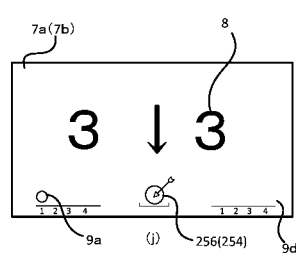
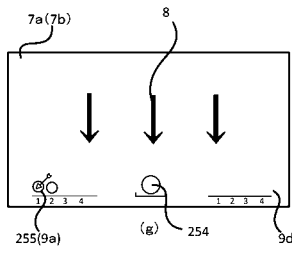
【図 6 3】



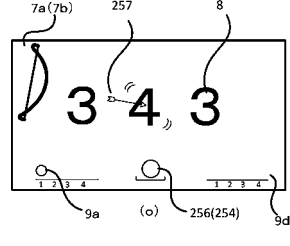
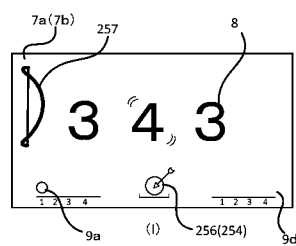
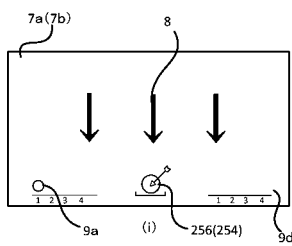
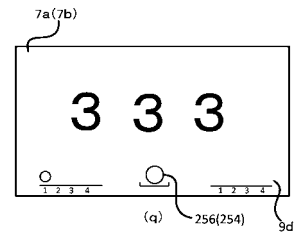
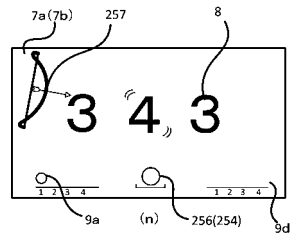
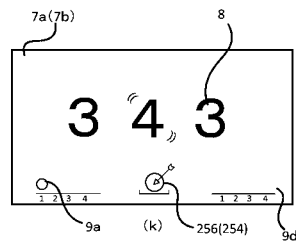
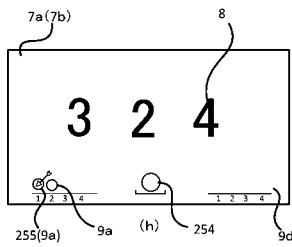
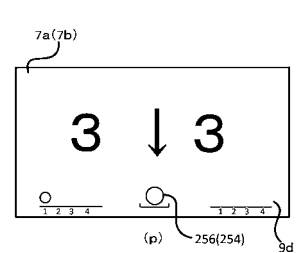
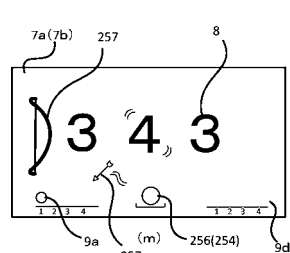
【図 6 4】



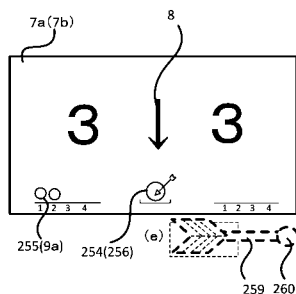
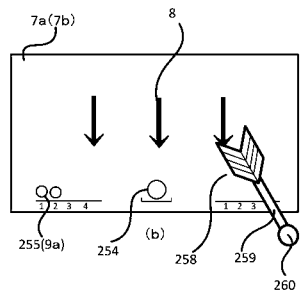
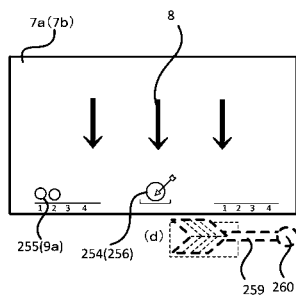
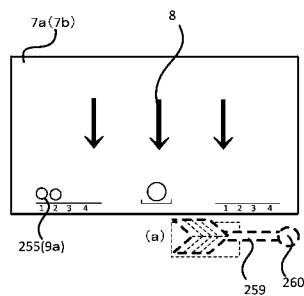
【図 6 5】



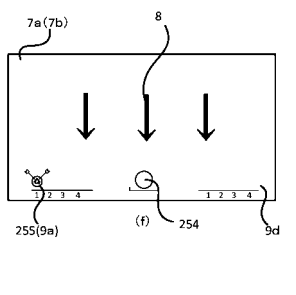
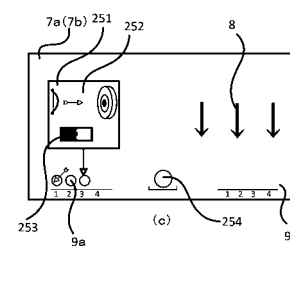
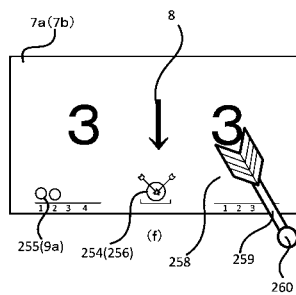
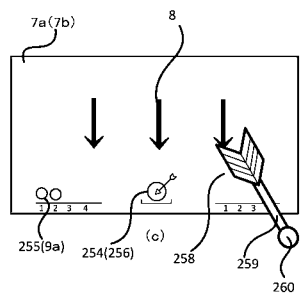
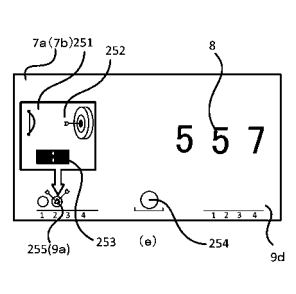
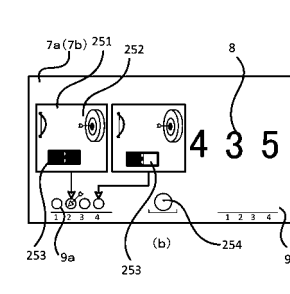
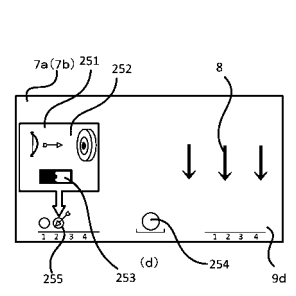
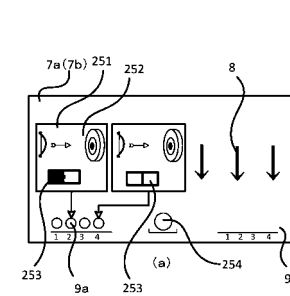
【図 6 6】



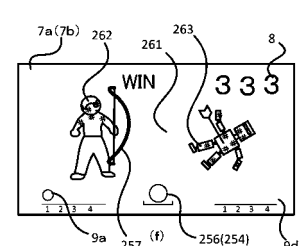
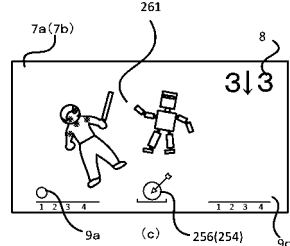
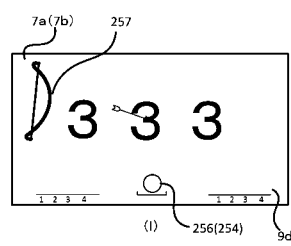
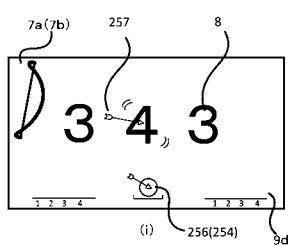
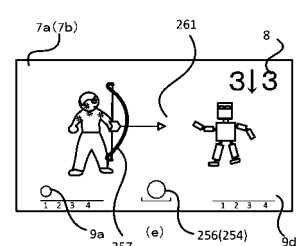
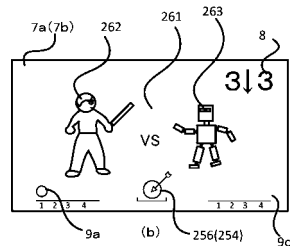
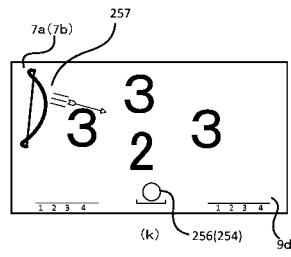
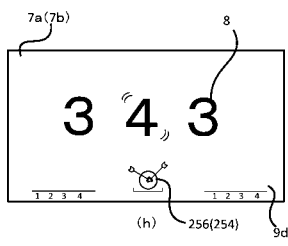
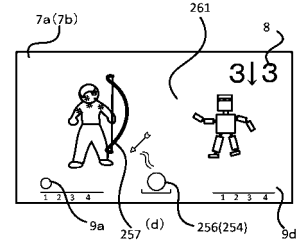
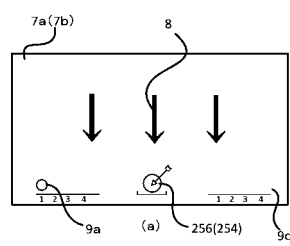
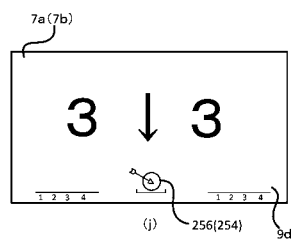
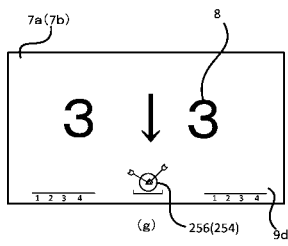
【図 6 7】



【図 6 8】



【図 69】



【図 70】

フロントページの続き

(72)発明者 山本 健弘

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

(72)発明者 野原 修平

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

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA47 CA50 CA56 CA76 CA77 EA04 EA10