

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第6990379号

(P6990379)

(45)発行日 令和4年1月12日(2022.1.12)

(24)登録日 令和3年12月8日(2021.12.8)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全83頁)

(21)出願番号	特願2017-33326(P2017-33326)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成29年2月24日(2017.2.24)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2018-138091(P2018-138091 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(43)公開日	平成30年9月6日(2018.9.6)	(74)代理人	100150430
審査請求日	令和2年2月17日(2020.2.17)		弁理士 河野 元
		(72)発明者	市原 卓人
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	伊藤 潤
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	藤原 海
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

前記識別情報の変動表示中に所定の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記所定の演出として、予め定められた複数の系統のうちの何れかに従って、所定段階数を上限として当該所定段階数以下の何れかの段階まで段階演出画像の表示態様を段階的に変化させる段階演出を実行可能であり、

前記段階演出が前記所定段階数に至るまでの2段階目以降の途中の段階で、当該段階演出の前記系統が変化し得るものとなっており、

前記段階演出画像は、前記段階演出が実行されない場合には表示されず、前記段階演出が開始されると表示されるものであり、

前記段階演出の実行中、当該段階演出が次の段階に進行するに際し、前記複数の系統のうち何れに従って前記段階演出画像の表示態様が変化するかを示す画像であって前記段階演出画像と構成を異にする系統画像が表示され、その系統画像によって示された系統に従って前記段階演出画像の表示態様が変化する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【 0 0 0 1 】

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 】

【 0 0 0 2 】

従来、始動口に遊技球が入球すると識別情報（例えば特別図柄や演出図柄等）の変動表示を行い、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になると、遊技者に所定の利益が付与され得る特別遊技が実行可能となる遊技機が広く知られている。この種の遊技機では、識別情報の変動表示中に、遊技者の期待感を高めるための様々な演出を行うことにより、遊技興趣の向上が図られている。そのような演出として、１段階目から複数段階目までの演出を段階的に行うステップアップ予告演出が知られている。ステップアップ予告演出は、主として、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となる期待度（信頼度）を事前に示唆する演出であり、段階が進むほど、その期待度が高くなるのが一般的である（例えば特許文献１を参照）。

10

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 3 】

【 文献 】特開 2 0 1 4 - 1 4 5 6 4 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 4 】

前述したステップアップ予告演出（以下、「段階演出」ともいう。）は、既に多くの機種に採用されており、在り来りな演出になっている。そこで、従前の機種との差別化を図る必要が出てきた。

20

【 0 0 0 5 】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、新規な段階演出を備えた遊技機を提供することにある。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 6 】

前述の課題を解決するために、本発明は以下の構成を採用した。

すなわち、本発明の遊技機は、

30

識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

前記識別情報の変動表示中に所定の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記所定の演出として、予め定められた複数の系統のうちの何れかに従って、所定段階数を上限として当該所定段階数以下の何れかの段階まで段階演出画像の表示態様を段階的に変化させる段階演出を実行可能であり、

前記段階演出が前記所定段階数に至るまでの２段階目以降の途中の段階で、当該段階演出の前記系統が変化し得るものとなっており、

前記段階演出画像は、前記段階演出が実行されない場合には表示されず、前記段階演出が開始されると表示されるものであり、

40

前記段階演出の実行中、当該段階演出が次の段階に進行するに際し、前記複数の系統のうち何れに従って前記段階演出画像の表示態様が変化するかを示す画像であって前記段階演出画像と構成を異にする系統画像が表示され、その系統画像によって示された系統に従って前記段階演出画像の表示態様が変化することを要旨とする。

【 発明の効果 】

【 0 0 0 7 】

以上の本発明によれば、新規な段階演出を備えた遊技機の提供が可能となる。

【 図面の簡単な説明 】

50

【 0 0 0 8 】

【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。

10

【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】普通図動作処理のフローチャートである。

【図 15】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図 16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図 17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

20

【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 26】特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 27】特図 1 当否判定処理のフローチャートである。

30

【図 28】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 29】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 30】特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 31】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 32】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 33】特別電動役物処理 1 (大当り遊技) のフローチャートである。

【図 34】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 35】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。

【図 36】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。

【図 37】保留球数処理のフローチャートである。

40

【図 38】電源断監視処理のフローチャートである。

【図 39】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 40】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図 41】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 42】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 43】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 44】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 45】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図 46】ステップアップ予告の態様を示す説明図である。

【図 47】予告画像を示す説明図である。

50

【図４８】（ａ）は当り用ＳＵ予告決定テーブルであり、（ｂ）外れ用ＳＵ予告決定テーブルである。

【図４９】（ａ）はＳＵ２系統決定テーブルであり、（ｂ）はＳＵ３系統決定テーブルであり、（ｃ）はＳＵ４系統決定テーブルであり、（ｄ）はＳＵ５系統決定テーブルである。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

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

10

【００１０】

尚、以下の説明において、単に前側（前方）とは、遊技機を正面視した場合の手前側（遊技時に遊技者が位置する側）のことであり、単に後側（後方）とは、遊技機を正面視した場合の背面側のことである。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。

【００１１】

20

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

【００１２】

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

30

【００１３】

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

40

【００１４】

遊技盤２には、発射ハンドル６０の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域３が、レール部材４で囲まれて形成されている。遊技領域３には、遊技球を誘導する複数の遊技釘１６が突設されており、レール部材４の先端には、球戻り防止片６が設けられている

50

。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。

【 0 0 1 5 】

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 7 a には、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R（単に「演出図柄 8」ともいう）が表示される演出図柄表示領域 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

【 0 0 1 6 】

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。また、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第 1 特別図柄を「特図 1」「第 1 特図」、第 2 特別図柄を「特図 2」「第 2 特図」ということがある。

20

【 0 0 1 7 】

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、「7 7 7」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「1 3 5」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「6 3 7」や「3 7 3」などの 3 つの図柄のうち少なくとも 1 つの図柄が異なるバラケ目図柄（「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

40

【 0 0 1 8 】

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「特定態様」、「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「非特定態様」、「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「小当り態様」や「所定態様」、「所定表示結果」等ということがある。

【 0 0 1 9 】

50

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。

【 0 0 2 0 】

また、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、後述の第 1 特図保留の記憶数に応じて第 1 演出保留 9 a を表示する第 1 演出保留表示領域 9 c（第 1 演出保留表示部）と、後述の第 2 特図保留の記憶数に応じて第 2 演出保留 9 b を表示する第 2 演出保留表示領域 9 d（第 2 演出保留表示部）とが設けられている。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。

10

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

可変入賞装置 2 2 は、可動部材 2 3 を備え、可動部材 2 3 の動作によって第 2 始動口 2 1 を開閉するものである。この開閉動作によって、第 2 始動口 2 1 は、第 1 の態様（閉状態）から当該第 1 の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第 2 の態様（開状態）へと変化可能である。つまり、可動部材 2 3 は、所定の動作（開閉動作）を行うことで、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球可能性を変化させるものである。この可動部材 2 3 は、第 2 始動口ソレノイド 2 4（図 5 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

50

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

【0026】

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

10

【0027】

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

20

【0028】

第2大入賞装置36には、第2大入賞口35に入球した遊技球が通過可能な特定領域39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35に入球した遊技球の少なくとも1個が特定領域39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39は、確変作動口となっている。このような特定領域39は、第1大入賞装置31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39（V領域）を備える第2大入賞口35（第2大入賞装置36）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。

【0029】

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

30

40

【0030】

このように複数の入球口（第1始動口20、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、一般入賞口27及びゲート28）等が配されている遊技領域3を、左右方向の中央より左側の左遊技領域3A（第1領域）と、右側の右遊技領域3B（第2領域）と、に分けることができる。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射することを「左打ち」といい、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射すること

50

を「右打ち」という。ここで、複数の入球口のうち、第1始動口20および3個の左一般入賞口27は、遊技領域3のうち左遊技領域3Aを流下する遊技球が入球可能となるように設けてあり、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、右一般入賞口27およびゲート28は、遊技領域3のうち右遊技領域3Bを流下する遊技球が入球可能となるように設けてある。本パチンコ遊技機1では、遊技開始の際には、原則、左打ちにて第1始動口20への入球を狙う。一方、第1始動口20への入球に基づく当否判定において当たりとなり遊技状態が変化した際には、原則、右打ちにてゲート28、第2始動口21、第1大入賞口30および第2大入賞口35への入球を狙うこととなる。

【0031】

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40が配置されている。主表示器40には、第1特別図柄を変動表示および停止表示する第1特別図柄表示器41a（第1特別図柄表示部）と、第2特別図柄を変動表示および停止表示する第2特別図柄表示器41b（第2特別図柄表示部）と、普通図柄を変動表示および停止表示する普通図柄表示器42（普通図柄表示部）と、が含まれている。また主表示器40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43aと、第2特別図柄に係る当否判定情報（第2特図保留）の記憶数を表示する第2特図保留表示器43bと、普通図柄表示器42の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器44と、が含まれている。さらに主表示器40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たりになったことを示す当り表示器48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た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45と、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器46と、遊技球の発射方向、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47と、が含まれている。主表示器40に含まれるこれらの各種表示器は後述の主制御部によって表示制御される。

【0032】

第1特別図柄の変動表示は、第1始動口20への遊技球の入球に基づいて行われる。第2特別図柄の変動表示は、第2始動口21への遊技球の入球に基づいて行われる。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41aおよび第2特別図柄表示器41bを総称して「特別図柄表示部41」ということがある。また、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bを総称して「特図保留表示部43」ということがある。

【0033】

特別図柄表示部41では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後に停止表示し、停止表示された特別図柄（停止図柄）によって第1始動口20または第2始動口21への入球に基づく抽選（特別図柄当否判定、大当たり抽選）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30または第2大入賞口35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30及び第2大入賞口35）の開放パターンについては後述する。

【0034】

図4に示すとおり、第1特別図柄表示器41aは、「i~p」で示す8個のLEDで構成されており、第1特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第1特別図柄当否判定の結果として「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、それら大当たり及び小当た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大当たり（15R大当たり）となった場合には、「ijn」の3個のLED

10

20

30

40

50

を点灯して残りを消灯する（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）。

【００３５】

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種類の大当りとは設けられており（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）。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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

10

20

30

40

50

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。

【００４０】

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。

10

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

50

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

【0045】

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

10

【0046】

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

20

【0047】

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

30

【0048】

主制御基板80には、中継基板88を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板80には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板80から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、ゲートセンサ28a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、特定領域センサ39a、非特定領域センサ49aおよび一般入賞口センサ27aが接続されている。これら各種センサを「遊技球検知手段」ともいう。

【0049】

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

40

50

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。

【0050】

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。

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

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。

【0055】

また、図 5 に示すように、サブ制御基板 90 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 91（「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 91 には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶され

10

20

30

40

50

たプログラムを実行するCPUが含まれている。演出制御用マイコン91は、入出力回路95を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路95は、演出制御用マイコン91に内蔵されていてもよい。また、ROMは外付けであってもよい。また、サブ制御基板90（演出制御用マイコン91）のRAM（演出制御RAM）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。

【0056】

サブ制御基板90には、画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107が接続されている。尚、サブ制御基板90（サブ制御部）や画像制御基板100（画像制御部）、音声制御基板106（音声制御部）、ランプ制御基板107（ランプ制御部）は、遊技の状況に応じて表示演出や音演出、ランプ演出（光演出）等の各種演出を、対応する演出用の装置や部材等（演出手段）に実行させる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。

10

【0057】

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

20

【0058】

演出表示器102は、2個のLEDからなり、演出図柄8の変動表示および停止表示にあわせて変動表示および停止表示を行い、2個のLEDの点灯・消灯または色の組合せにより、演出図柄8の表示結果（特別図柄当否判定の結果）を示す表示態様で停止表示する。また、演出第1特図保留表示器103aおよび演出第2保留表示器103bも同様に2個のLEDからなる。そして、2個のLEDの点灯・消灯または色の組合せにより、演出第1特図保留表示器103aは第1演出保留表示領域9cに表示される保留個数および第1特図保留表示器43a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103bは第2演出保留表示領域9dに表示される保留個数および第2特図保留表示器43b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7a（演出図柄表示部）の略全体に表示したり、可動装飾部材14を動作させて表示画面7aの演出図柄表示領域7b（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100の画像制御用ワンチップマイコン101に換えて、または加えてVDP（Video Display Processor）を設けてもよい。

30

【0059】

また、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板106を介してスピーカ67から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ67から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板90のROMに格納されている。尚、音声制御基板106にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板106にROMを実装してもよく、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。

40

【0060】

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、

50

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

【0061】

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

10

【0062】

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

20

【0063】

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、「大当たり」、「小当たり」、「外れ」がある。特別図柄当否判定の結果が「大当たり」のときには、特別図柄表示部 4 1 に「大当たり図柄」が停止表示され、「小当たり」のときには、特別図柄表示部 4 1 に「小当たり図柄」が停止表示され、「外れ」のときには、特別図柄表示部 4 1 に「外れ図柄」が停止表示される。大当たり又は小当たりと判定されると、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 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5 を開放する「特別遊技」が実行される。大当たりとなって実行される特別遊技を「大当たり遊技」といい、小当たりとなって実行される特別遊技を「小当たり遊技」という。

30

【0064】

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、「1 5 R（ラウンド）第 1 大当たり」、「1 5 R 第 2 大当たり」、「1 5 R 第 3 大当たり」、「2 R 第 4 大当たり」、「1 5 R 第 5 大当たり」および「1 5 R 第 6 大当たり」がある。「1 5 R 第 1 大当たり」および「1 5 R 第 5 大当たり」は、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5）の開放回数（ラウンド数）が 1 5 回であり、1 ラウンド目と 2 ラウンド目に、特定領域 3 9 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 3 5 を開放させる大当たりである。この特定領域 3 9 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。

40

【0065】

「1 5 R 第 2 大当たり」、「1 5 R 第 3 大当たり」および「1 5 R 第 6 大当たり」は、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5）の開放回数（ラウンド数）が 1 5 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 3 9 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 3 9 への遊技球の通過が可能（容易）な態様で第 2 大入賞口 3 5 を開放させることのない大当たりであるといえる。

50

【 0 0 6 6 】

「 2 R 第 4 大 当 り 」 は、大 入 賞 口 (第 1 大 入 賞 口 3 0 ま た は 第 2 大 入 賞 口 3 5) 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 3 9 へ の 遊 技 球 の 通 過 が 可 能 な 態 様 で 第 2 大 入 賞 口 3 5 を 開 放 さ せ る 大 当 り で あ る。但 し、第 2 大 入 賞 口 3 5 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、 1 5 R 第 1 大 当 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。

【 0 0 6 7 】

本 実 施 例 の パ チ ン コ 遊 技 機 1 で は、大 当 り 遊 技 中 の 特 定 領 域 3 9 へ の 遊 技 球 の 通 過 に 基 づ い て、そ の 大 当 り 遊 技 の 終 了 後 の 遊 技 状 態 を、後 述 の 高 確 率 状 態 に 移 行 さ せ る。従 っ て、特 別 図 柄 当 否 判 定 の 結 果 が 1 5 R 第 1 大 当 り ま た は 1 5 R 第 5 大 当 り と な っ た 場 合 に は、特 定 領 域 3 9 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 り 遊 技 の 実 行 中 に 特 定 領 域 3 9 へ 遊 技 球 を 通 過 さ せ る こ と で、大 当 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 2 R 第 4 大 当 り と な っ た 場 合 に は、 1 5 R 第 1 大 当 り や 1 5 R 第 5 大 当 り ほ ど で は な い も の の 特 定 領 域 3 9 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 り 遊 技 の 実 行 中 に 特 定 領 域 3 9 へ 遊 技 球 を 通 過 さ せ る こ と が で き れ ば、大 当 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。

【 0 0 6 8 】

こ れ に 対 し て、特 別 図 柄 当 否 判 定 の 結 果 が 1 5 R 第 2 大 当 り、 1 5 R 第 3 大 当 り 又 は 1 5 R 第 6 大 当 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 り 遊 技 の 実 行 中 に お け る 特 定 領 域 3 9 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 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)。

【 0 0 6 9 】

一 方、小 当 り (第 1 小 当 り、第 2 小 当 り) は、見 か け 上 2 R 第 4 大 当 り と 同 じ 開 放 パ タ ー ン で 大 入 賞 口 (第 2 大 入 賞 口 3 5) を 開 放 さ せ る 当 り で あ る。す な わ ち 小 当 り で は、特 定 領 域 3 9 へ の 遊 技 球 の 通 過 が 可 能 な 態 様 で 第 2 大 入 賞 口 3 5 を 開 放 さ せ る。し か し な が ら、小 当 り 遊 技 の 実 行 中 に 特 定 領 域 3 9 へ の 遊 技 球 の 通 過 が あ っ た と し て も、小 当 り 遊 技 の 実 行 後 の 遊 技 状 態 は 小 当 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 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 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 2 R 第 4 大 当 り と 小 当 り と は 大 入 賞 口 (第 2 大 入 賞 口 3 5) 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 「 2 R 第 4 大 当 り 」 に な っ た の か 「 小 当 り 」 に な っ た の か を 認 識 す る の が 困 難 で あ る。そ の た め、 2 R 第 4 大 当 り と し て の 特 別 遊 技 中 (大 当 り 遊 技 中) に 遊 技 球 が 特 定 領 域 3 9 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 り と し て の 特 別 遊 技 中 (小 当 り 遊 技 中) に 遊 技 球 が 特 定 領 域 3 9 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 り と な っ た 場 合 お よ び 2 R 第 4 大 当 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 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。

【 0 0 7 0 】

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35を最大28秒開放させ、3 R ~ 15 Rでは第1大入賞口30を最大28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35の開放時間が夫々28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39を通過する可能性は極めて高いものとなっている。

【0071】

また、15 R第2大当りとなった場合(第1特別図柄表示器41aに15 R第2大当り図柄が停止表示された場合)と、15 R第3大当りとなった場合(第1特別図柄表示器41aに15 R第3大当り図柄が停止表示された場合)と、15 R第6大当りとなった場合(第2特別図柄表示器41bに15 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35を最大0.1秒開放させ、3 R ~ 15 Rでは第1大入賞口30を最大28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35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39を通過することはほぼ不可能となっている。

10

【0072】

このように、本実施例では、15 R第2, 第3, 第6大当り用の開放パターンと、15 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、15 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35が28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35に入球して、高い確率で特定領域39を通過することとなる。これに対して、15 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35が0.1秒しか開放しない。そのため、第2大入賞口35に遊技球が入球することは非常に困難である。従って、15 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39を通過する可能性は、15 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。

20

【0073】

尚、特定領域39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。

【0074】

30

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41a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35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35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。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35の開放時間が1.8秒あれば、第2大入賞口35へ遊技球を入球させて特定領域39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15 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。

40

【0075】

また、第1小当りとなった場合(第1特別図柄表示器41a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41b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35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

50

大当た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。

【 0 0 7 6 】

本実施例では、第 2 大入賞口 3 5 の開放パターンとして、遊技球が特定領域 3 9 を通過可能（通過容易）な第 1 の開放パターンと（ 1 5 第 1 大当たり、 1 5 R 第 5 大当たり）、遊技球が特定領域 3 9 を通過困難（通過不能）な第 2 の開放パターンと（ 1 5 R 第 2 大当たり、 1 5 R 第 3 大当たり、 1 5 R 第 6 大当たり）、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 大当たり）、を有するものとする。また、小当たり用の開放パターンとして、遊技球が特定領域 3 9 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。この第 4 の開放パターンは、他の態様として特定領域 3 9 を通過不能な開放パターンとしてもよい。

10

【 0 0 7 7 】

尚、第 1 特別図柄（特図 1）の当否判定における各大当たりへの振分確率は、 1 5 R 第 1 大当たりが 4 0 %、 1 5 R 第 2 大当たりが 2 0 %、 1 5 R 第 3 大当たりが 3 0 %、 2 R 第 4 大当たりが 1 0 %となっている（図 6 の大当た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、 1 5 R 第 5 大当たりが 8 0 %、 1 5 R 第 6 大当たりが 2 0 %となっている（図 6 の大当たり種別決定用乱数の欄を参照）。この振分確率は、大当たり遊技中に遊技球が特定領域 3 9 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。

20

【 0 0 7 8 】

すなわち、高確率状態となる確率については、第 1 始動口 2 0 への入球に基づく当否判定（第 1 特別図柄当否判定）で大当たりとなった場合、その確率は少なくとも 4 0 %となっており、 2 R 第 4 大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過する場合を含めると、その確率は 5 0 %となっている。一方、第 2 始動口 2 1 への入球に基づく当否判定（第 2 特別図柄当否判定）で大当たりとなった場合、その確率は 8 0 %となっている。

【 0 0 7 9 】

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たりとなった場合、その確率は 6 0 %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たりとなった場合の 2 R 第 4 大当たりを含めると、その確率は 7 0 %となっている。一方、第 2 特別図柄当否判定で大当たりとなった場合、その確率は 1 0 0 %となっている。そして、第 2 特別図柄当否判定で大当たりとなった場合には、第 1 特別図柄当否判定で大当たりとなった場合に発生し得る 2 R 大当たりが発生することはなく、必ず 1 5 R 大当たりとなる。

30

【 0 0 8 0 】

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 2 0 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 特別図柄の大当たり抽選）において大当たりとなるよりも、第 2 始動口 2 1 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 特別図柄の大当たり抽選）において大当たりとなる方が、第 1 特別図柄当否判定で大当た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 1 5 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たりとなる場合の方が、第 1 特別図柄当否判定で大当た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 2 1 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 2 1 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。

40

50

【 0 0 8 1 】

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 2 1 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。

10

【 0 0 8 2 】

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「特定態様」や「特定表示結果」ともいい、小当たり図柄のことを「所定態様」や「所定表示結果」ともいい、外れ図柄のことを「非特定態様」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（ 1 5 R 第 3 大当たり図柄、低ベース状態での 2 R 第 4 大当たり図柄）のことを「第 1 特定態様」や「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（ 1 5 R 第 1 , 第 2 , 第 5 , 第 6 大当たり図柄、高ベース状態での 2 R 第 4 大当たり図柄）のことを「第 2 特定態様」や「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。

20

【 0 0 8 3 】

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 ~ 6 2 9 」までの範囲で値をとり、大当たり種別決定用乱数は「 0 ~ 9 9 」までの範囲で値をとる。また、第 1 始動口 2 0 や第 2 始動口 2 1 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 ~ 1 9 8 」までの範囲で値をとる。また、ゲート 2 8 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 2 1 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 ~ 2 4 0 」までの範囲で値をとる。

30

【 0 0 8 4 】

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たりとなる（停止図柄が大当たり図柄となる）確率が高くなる。

40

【 0 0 8 5 】

50

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たりを狙うことができる。

【 0 0 8 6 】

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。

【 0 0 8 7 】

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。

【 0 0 8 8 】

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たりを狙うことができる。

【 0 0 8 9 】

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）なっていればよい。また、高ペース状態は、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。この様な高ペース状態を発生する機能を「高ペース発生機能」ということもできる。

【 0 0 9 0 】

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

10

20

30

40

50

了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 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 1 0 0 回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当りとなって大当り遊技が実行されることにより終了する。

【 0 0 9 1 】

また、1 5 R 第 2 , 第 6 大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 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 1 0 0 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 1 0 0 回）の特別図柄の変動表示が実行されるまでに大当りに当選して当該大当りに係る特別遊技（大当り遊技）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が、仮に、1 5 R 第 2 , 第 6 大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過した場合には、その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。また、可能性は限りなく低いが、仮に、1 5 R 第 1 , 第 5 大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過しなかった場合には、その大当り遊技終了後の遊技状態は「低確高ベース状態」となる。

10

【 0 0 9 2 】

また、1 5 R 第 3 大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 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が、仮に、1 5 R 第 3 大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過した場合には、その大当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。

20

【 0 0 9 3 】

また、低確低ベース状態において、2 R 第 4 大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 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 1 0 0 回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当りとなって大当り遊技が実行されることにより終了する。

30

【 0 0 9 4 】

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。

【 0 0 9 5 】

また、高ベース状態において、2 R 第 4 大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 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、大当り遊技の実行前の状態と同じ状態とされる。

40

【 0 0 9 6 】

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

50

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47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。

【0097】

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3Aへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。低ベース状態では、高ベース状態と比べて第2始動口21が開放されにくくなっており、第2始動口21への入球よりも第1始動口20への入球の方が容易となっているからである。そのため、低ベース状態では、第1始動口20へ遊技球を入球させるべく左打ちを行うことで、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47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。

10

【0098】

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

20

【0099】

以上のように、本実施例のパチンコ遊技機1においては、小当り遊技や大当り遊技が行われていない低確低ベース状態を基準とすると、この低確低ベース状態を「通常遊技状態」もしくは「通常状態」として捉えることができ、当該状態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。

【0100】

そして、大当り遊技は、特別図柄を変動表示させて大当り図柄が停止表示されることで実行され得る遊技であって、遊技者にとっては、大入賞口（第1大入賞口32、第2大入賞口35）への遊技球の入球により多量の賞球を得ることが可能な有利な遊技であることから、大当り遊技を「特別遊技」として捉えることができ、当該大当り遊技が行われる遊技状態を「特別遊技状態」として捉えることができる。

30

【0101】

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。

【0102】

〔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

40

50

れない。

【 0 1 0 3 】

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

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

[割り込み処理]

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

【 0 1 0 6 】

出力処理 (S201) に次いで行われる入力処理 (S202) では、主にパチンコ遊技機 1 に取り付けられている各種センサ (第 1 始動口センサ 20 a、第 2 始動口センサ 21 a、第 1 大入賞口センサ 30 a、第 2 大入賞口センサ 35 a、一般入賞口センサ 27 a 等 (図 5 を参照)) が検知した検知信号を読み込み、賞球情報として R A M の出力バッファに記憶する。また、第 1 始動口センサ 20 a や第 2 始動口センサ 21 a 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 R A M 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 R A M の出力バッファに記憶する。

【 0 1 0 7 】

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。

【 0 1 0 8 】

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 C P U 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 4 m s e c 後)、再び割り込み処理 (S105)

10

20

30

40

50

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。

【0109】

[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（普通図柄保留の数、具体的にはRAMに設けた普通図柄保留の数をカウントするカウンタの値）が4未

10

【0110】

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に設けられた普通図柄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。

【0111】

20

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）。

【0112】

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、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - A）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - AS）及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル - TRND - T1）を取得し（つまり図7（A）に示す乱数の値を取得し）、それら取得乱数値（取得情報）を第2特図保留記憶部85b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。

30

【0113】

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

40

【0114】

続いて特図1関係乱数取得処理（S312）を行う。特図1関係乱数取得処理（S312）では、特図2関係乱数取得処理（S308）と同様に、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値（ラベル - TRND - A）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - AS）および変動パターン乱数カウンタの値（ラベル - TRND - T1）を取得し（つまり図7（A）に示す乱数値を取得し）、それ

50

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。

【0115】

[始動入球時処理]

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

10

【0116】

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)に応じて大当たりか外れかを判定し、当該判定の結果が大当たりである場合には、さらに大当た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。

20

【0117】

尚、大当たりか否かの事前判定は、大当たり判定テーブル(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たり判定テーブル、通常状態(低確率状態)であれば通常状態用の大当たり判定テーブルに基づいて、大当た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ことが可能である。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。

30

【0118】

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。

40

【0119】

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

50

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。

【 0 1 2 0 】

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。

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

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。

【 0 1 2 3 】

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。

【 0 1 2 4 】

ここで、高ベース状態では、第 2 始動口 2 1 への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図 2 の当否判定（図 8（B）を参照）が行われやすい状態となっている。また、本実施例では、後述するように特図 2 保留の消化（第 2 特別図柄の変動表示）を特図 1 保留の消化（第 1 特別図柄の変動表示）に優先して実行するものとしている。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、大当たり遊技中は低確低ベース状態に制御されるが、大当たり遊技中に遊技球が第 1 始動口 2 0 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。

【 0 1 2 5 】

[普図動作処理]

遊技制御用マイコン 8 1 は、始動入球遊技処理（S206）に次いで、図 1 4 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 4 2 および可変入賞装置 2 2 に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス 1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「 1 」である場合には（S401でYES）、普通図柄待機処理（S402）を行い、「普図動作ステータス」が「 2 」である場合には（S401でNO、S403でYES）、普通図柄変動中処理（S404）を行い、

10

20

30

40

50

「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。

【0126】

[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。

【0127】

[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、当りが否かを判定し(S604)、S605の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-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非時短状態用のテーブル(当り判定値が「0」、「1」)に基づく低確率普図当否判定により、当りが否かを判定し(S603)、S605の処理に移行する。そして、S605で、普図当否判定(S603,S604)の結果が、当り(普図当り)か否かを判定し(S605)、外れと判定された場合(S605でNO)、停止表示する外れ普通図柄(普図外れ図柄)を決定し(S606)、処理を終える。一方、S605で当り(普図当り)と判定された場合(S605でYES)、停止表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。

【0128】

[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。

【0129】

[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。

【0130】

〔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。

10

【0131】

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。

20

【0132】

〔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。

【0133】

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

30

【0134】

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。

40

【0135】

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（

50

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。

【0136】

[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。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)、至っていないならば(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)、至っていないならば(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)。

10

【0137】

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。

20

【0138】

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。

30

【0139】

[特図動作処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理(S206)に次いで特図動作処理(S207)を行う。図21に示すように、特図動作処理(S207)では、特別図柄表示器41および大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)に関する処理を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。

40

【0140】

[特別図柄待機処理]

図22に示すように、特別図柄待機処理(S1102)では、まず、第2始動口21の保留球

50

数（即ち特図 2 保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1201）。特図 2 保留球数が「0」である場合（S1201でYES）、即ち、第 2 始動口 21 への入球に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 20 の保留球数（即ち特図 1 保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1206）。そして、特図 1 保留球数も「0」である場合（S1206でYES）、即ち、第 1 始動口 20 への入球に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 7a を待機画面とする処理中（客待ち用のデモ画面の実行中）であるか否かを判定し（S1211）、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）。

【0141】

S1201において特図 2 保留球数が「0」でない場合（S1201でNO）、即ち、第 2 始動口 21 への入球に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 21 に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第 1 始動口 20 への入球に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たりになりやすくなっている（図 8（B）を参照）。

【0142】

[特図 2 当否判定処理]

図 23 に示すように、特図 2 当否判定処理（S1202）では、まず、判定値として、RAM の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当り判定テーブル（大当たり判定値が「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た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たり判定テーブルでは、大当たり判定値が「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

【0143】

当否判定（S1303,S1309）の結果が「大当たり」であると判定した場合（S1304でYES）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - AS）を読み出して、図 8（B）に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定し（S1310）、当該大当たり種別決定用乱数の値に基づいて大当たり図柄を決定し（S1311）、大当たりフラグを 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 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定し、第 2 特別図柄に係る当否判定の場合は、第 2 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定する。そして、第 1 特別図柄（特図 1）の当否判定にて大当たりと判定した場合は、15R 第 1 大当たり、15R 第 2 大当たり、15R 第 3 大当たり及び 2R 第 4 大当た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たりと判定した場合は、15R 第 5 大当たりまたは

10

20

30

40

50

15R第6大当りとされる(図8(B)を参照)。

【0144】

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。

10

【0145】

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。

【0146】

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」であると判定した場合(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。

20

【0147】

[特図2変動パターン選択処理]

特別図柄待機処理(図22を参照)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。

30

40

【0148】

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

50

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。

【0149】

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。

10

【0150】

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。

20

【0151】

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が選択される。

30

【0152】

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。

40

【0153】

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」であると判定した場合（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、

50

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。

【0154】

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。

10

【0155】

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。

20

【0156】

[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。

【0157】

30

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の出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。

【0158】

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。

【0159】

40

[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。

【0160】

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 - TRND - 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

50

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。

【0161】

[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。

10

【0162】

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 - TRND - T1）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。

20

【0163】

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。

【0164】

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（S1714）。具体的には、変動パターン P13 または P14 が選択される。

30

【0165】

一方、S1713において 15R 大当りでないと判定した場合（S1713で NO）、即ち 2R 第 4 大当り（短当り）である場合には、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 P15 が選択される。

40

【0166】

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 28）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 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。

【0167】

[特図 1 乱数シフト処理]

図 30 に示すように、特図 1 乱数シフト処理（S1209）ではまず、特図 1 保留球数を 1 デ

50

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RAM領域を0クリアして（S1803）、この処理を終える。

【0168】

特図1乱数シフト処理（S1209）を実行した後は、図22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RAMの出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。

【0169】

[特別図柄変動中処理]

図31に示すように、特別図柄変動中処理（S1104）では、まず、特別図柄の変動時間（図22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。

【0170】

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。

【0171】

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。

【0172】

[特別図柄確定処理]

図32に示すように、特別図柄確定処理（S1106）ではまず、大当りフラグがONであるか否かを判定する（S2001）。大当りフラグがONであれば（S2001でYES）、続いて大当りの種別が15R大当り（15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り及び15R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、15R大当りであれば（すなわち長当りフラグがON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「15」にセットするとともに、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放パターンとして（図6を参照）、15R第1大当りであれば15R第1大当り用の開放パターン、15R第2大当りであれば15R第2大当り用の開放パターン、15R第3大当りであれば15R第3大当り用の開放パターン、15R第5大当りであれば15R第5大当り用の開放パターン、15R第6大当りであれば15R第6大当り用の開放パターンを、それぞれセットする（S2003）。

【0173】

一方、S2002において15R大当りでないと判定した場合（すなわち短当りフラグがON

10

20

30

40

50

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30又は第2大入賞口35)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)。

【0174】

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)。

【0175】

また、S2001において大当りフラグがONでないと判定した場合(S2001でNO)、小当りフラグがONであるか否かを判定する(S2008)。その結果、小当りフラグがON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35)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35)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ON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。

【0176】

[特別電動役物処理1(大当り遊技)]

図33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ONか否かを判定し(S2101)、ONと判定した場合(S2101でYES)、確変フラグをOFFする(S2102)。また、時短フラグがONか否かを判定し(S2103)、ONと判定した場合(S2103でYES)、時短フラグをOFF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。

【0177】

次に、大当り終了フラグがONであるか否かを判定する(S2105)。大当り終了フラグは、大当り遊技において大入賞口(第1大入賞口30及び第2大入賞口35)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ONでなければ(S2105でNO)、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)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、すなわち大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。

【0178】

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

10

20

30

40

50

第 1 大入賞口 3 0 を開放させるべく、第 1 大入賞装置 3 1 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 (S 2 1 0 8 で YES) 、 V 有効期間設定処理 (S 2 1 0 9) を行ってから S 2 1 1 0 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 3 5 を開放させるべく、第 2 大入賞装置 3 6 を作動させる。また、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「1 R 開始コマンド」、2 ラウンド目の開始であれば「2 R 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、S 2 0 1 の出力処理により、サブ制御部 9 0 に送信される。

10

【 0 1 7 9 】

V 有効期間設定処理 (S 2 1 0 9) 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 3 5 の開放中及び第 2 大入賞口 3 5 の閉鎖後の数秒間を、特定領域センサ 3 9 a 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 3 9 a 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 3 9 a 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 3 9 a 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 S 2 4 0 1 ~ S 2 4 0 3 を参照) ということであり、特定領域センサ 3 9 a 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 3 9 a 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。

20

【 0 1 8 0 】

ここで、特定領域センサ 3 9 a 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 4 6 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 4 6 は「a 1 a 2 a 3」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、「a 1 a 2 a 3」 (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 3 9 a 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、「a 1 a 2 a 3」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「a 1 a 2 a 3」の表示態様とされる。また、遊技状態表示器 4 6 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「a 1 a 2 a 3」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「a 1 a 2 a 3」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「a 1 a 2 a 3」の表示態様としてもよい。

30

【 0 1 8 1 】

すなわち、後述の特定領域センサ検知処理 (S 2 0 8) では、V 有効期間中の V 通過 (特定領域 3 9 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。

40

【 0 1 8 2 】

また、大当り遊技の V ラウンド (1 R 目または 2 R 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。

50

【 0 1 8 3 】

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、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。

10

【 0 1 8 4 】

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ラウンド当たり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。

20

【 0 1 8 5 】

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、実行する大当り遊技のラウンド数が15R大当り遊技であれば、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。

30

【 0 1 8 6 】

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）、大当り遊技を終了させる大当り終了処理として、大当りのエンディングコマンドをセットするとともに（S2116）、大当りのエンディング演出を開始する（S2117）。そして、大当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、長当り（15R大当り）であれば大入賞口の開放が15回実行されると「0」になり、短当り（2R大当り）であれば大入賞口の開放が2回実行されると「0」になる。

40

【 0 1 8 7 】

また、S2105において大当り終了フラグがONであると判定した場合（S2105でYES）、最終ラウンドが終了しているので、大当りのエンディング演出の実行時間（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（

50

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。

【0188】

[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。

【0189】

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。

【0190】

一方、S2205で、終了した大当たり遊技(今回実行した大当たり遊技)が15R大当たりでない、すなわち、2R第4大当たりであると判定した場合(S2205でNO)、今回の大当たり遊技開始前の遊技状態、すなわち2R第4大当た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、今回の大当たり遊技でVフラグがONにならなかった場合(S2201でNO)、大当たり遊技終了後の遊技状態は低確低ベース状態となり、今回の大当たり遊技でVフラグがONになった場合(S2201でYES)、大当たり遊技終了後の遊技状態は高確低ベース状態となる。

【0191】

一方、S2209で、2R第4大当た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、今回の大当たり遊技でVフラグがONにならなかった場合(S2201でNO)、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り、今回の大当たり遊技でVフラグがONになった場合(S2201でYES)、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。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 2 】

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、次の大当たりが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。

【 0 1 9 3 】

また、2R第4大当りに係る大当た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、当該大当た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、小当た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大当たりと小当た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。

【 0 1 9 4 】

[特別電動役物処理2(小当たり遊技)]

図35に示すように、特別電動役物処理2(S1109)ではまず、小当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2301)。小当たり終了フラグは、小当たり遊技において第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。小当たり終了フラグが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。

【 0 1 9 5 】

V無効期間設定処理(S2304)では、小当たり遊技における第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、小当たり遊技中にV通過があっても、小当たり遊技開始前の遊技状態が通常状態であれば、その小当た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。

【 0 1 9 6 】

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

10

20

30

40

50

放時間が経過していなければ（S2307でNO）、処理を終える。

【0197】

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。

【0198】

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。

【0199】

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。

【0200】

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。

【0201】

[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。

【0202】

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2R大当り（2R第4大当り）であるか否かを判定する（S2404）。そして、2R大当りでないと判定した場合（S2404でNO）、すなわち15R大当りであれば、第1V通過コマンドをセットし（S2405）、処理を終える。一方、2R大当りであると判定した場合（S2404でYES）、第2V通過コマンドをセットし（S2406）、処理を終える。主制御基板80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90に送信し、サブ制御基板90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。

【0203】

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

10

20

30

40

50

することなく、第3V通過コマンドをセットし(S2407)、処理を終える。尚、第1V通過コマンドは、サブ制御基板90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2V通過コマンド及び第3V通過コマンドは、サブ制御基板90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81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39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。

【0204】

[保留球数処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特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37に示すように、保留球数処理(S209)では、まず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す(S2501)。次いで、その保留球数のデータ(その保留球数情報をサブ制御基板90等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。

【0205】

この保留球数コマンドを受信したサブ制御部90は、受信した保留球数コマンドに基づいて特図保留球数に増減が生じたと判断した場合、これに応じて、画像表示装置7の表示画面7aにおける演出保留表示領域(第1演出保留表示領域9c、第2演出保留表示領域9d)の表示内容を更新する。具体的には、例えば、特図1保留球数が「3」から「4」に1増加した場合、その増加した分の特図1保留球数「4」に対応する第1演出保留9aを第1演出保留表示領域9cに追加表示する。また、特図1保留球数が「2」から「1」に1減少した場合(つまり、第1特図保留が消化された場合)、第1演出保留表示領域9cの左端(特図1保留球数「1」に対応する箇所、図3を参照)に表示されている第1演出保留9aを消去するか、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9cに表示されている第1演出保留9aを左側に1つ移動(シフト)する。一方、第2演出保留9b(第2特図保留)についても、第1演出保留9a(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。

【0206】

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

【0207】

[電源断監視処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、保留球数処理(S209)に次いで電源断監視処理(S210)を行う。図38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)、入力が無ければ(S2601でNO)、処理を終了する。一方、電源断信号の入力があれば(S2601でYES)、現在の遊技機の状態(確変かどうか、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RAMに記憶するとともに(S2602)、電源断フラグをONし(S2603)、その後は割り込み処理(図11)に戻ることなくループ処理をする。

【0208】

10

20

30

40

50

[サブ制御メイン処理]

次に、図 3 9 ~ 図 4 5 に基づいて演出制御用マイコン 9 1 の動作について説明する。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 (S 4 0 0 1) 。 C P U 初期化処理 (S 4 0 0 1) 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。

10

【 0 2 0 9 】

続いて、 S 4 0 0 2 で、電源断信号が O N でかつサブ制御基板 9 0 の R A M の内容が正常であるか否かを判定する (S 4 0 0 2) 。この判定結果が N O であれば (S 4 0 0 2 で N O) 、サブ制御基板 9 0 の R A M を初期化し (S 4 0 0 3) 、 S 4 0 0 4 に進む。一方、判定結果が Y E S であれば (S 4 0 0 2 で Y E S) 、サブ制御基板 9 0 の R A M を初期化することなく S 4 0 0 4 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 (S 4 0 0 2 で N O) 、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 (S 4 0 0 2 で Y E S) 、 R A M を初期化しない。 R A M を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、この S 4 0 0 1 ~ S 4 0 0 3 の処理は、電源投入後に (電源投入に際して) 一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例では、演出制御用マイコン 9 1 においても、図 1 1 に示す遊技制御用マイコン 8 1 による電源断監視処理 (S 2 1 0) 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 (電源復帰時) に、サブ制御基板 9 0 の R A M の初期化 (S 4 0 0 3) が行われないう限り、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。

20

【 0 2 1 0 】

S 4 0 0 4 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 (S 4 0 0 5) 。乱数シード更新処理 (S 4 0 0 5) 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 (図示せず) に逐次記憶される。尚、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 8 0 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。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 8 0 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 8 0 から変動開始を通知する制御信号 (変動開始コマンド) が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとしてすることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板 9 0 の R A M の所定の乱数カウンタ値記憶領域 (図示せず) である。

30

40

【 0 2 1 1 】

乱数シード更新処理 (S 4 0 0 5) が終了すると、コマンド送信処理を実行する (S 4 0 0 6) 。コマンド送信処理では、サブ制御基板 9 0 の R A M 内の出力バッファ (「サブ出力バッファ」ともいう) に格納されている各種のコマンド (制御信号) を、画像制御基板 1 0 0 、音声制御基板 1 0 6 、及びランプ制御基板 1 0 7 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 6 7 、盤面ランプ 5 、枠ランプ 6 6 及び可動装飾部材 1 4 等) を用いて各種の演出 (演

50

出図柄遊技演出や、大当り遊技及び小当り遊技に伴う特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン 91 は続いて、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～S4007 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、2 m s タイマ割り込み処理（S4009）、及び 10 m s タイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置 7 の表示画面 7 a（演出図柄表示領域 7 b）上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

【0212】

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

【0213】

[2 m s タイマ割り込み処理]

2 m s タイマ割り込み処理（S4009）は、サブ制御基板 90 に 2 m s e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 41 に示すように、2 m s タイマ割り込み処理（S4009）ではまず、演出ボタン検知スイッチ 63 c、63 d からの検知信号に基づいてスイッチデータ（エッジデータ及びレベルデータ）を作成する入力処理を行う（S4201）。続いて、後述の 10 m s タイマ割り込み処理で作成したランプデータを出力するランプデータ出力処理を行う（S4202）。次いで、可動装飾部材 14（電氣的駆動源）を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理を行う（S4203）。この駆動データも、後述の 10 m s タイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う（S4204）。

【0214】

[10 m s タイマ割り込み処理]

10 m s タイマ割り込み処理（S4010）は、サブ制御基板 90 に 10 m s e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 42 に示すように、10 m s タイマ割り込み処理（S4010）では、まず、後述する受信コマンド解析処理（S4302）を行う。次いで、2 m s タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10 m s 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 66 の点灯を制御するデータ）を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する（S4305）。

【0215】

[受信コマンド解析処理]

図 43 に示すように、受信コマンド解析処理（S4302）ではまず、主制御基板 80 から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し（S4395）、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合（S4395 で NO）、S4401 の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合（S4395 で YES）、演出保留情報記憶処理（S4400）を行って、S4401 の処理に移行する。演出保留情報記憶処理（S4400）は、S4395 で受信した始動入球コマンド（特図 1 始動入球コマンド又は特図 2 始動入球コマンド）に含まれる各種情報（事前判定結果、大当り種別決定用乱数値、変動パターン乱数値等の遊技情報）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 90 の RAM の所定の演

10

20

30

40

50

出保留情報記憶領域に記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図 1 の保留球数「4」に対応する特図 1 始動入球コマンドである場合、その特図 1 始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当り種別等の情報を、特図 1 演出保留情報記憶領域のうち保留数 4 に対応する領域に、特図 1 演出保留情報として記憶する。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いることが可能である。サブ制御基板 90 における演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）は、前述の主制御基板（主制御部）80 における特図保留記憶部（第 1 特図保留記憶部、第 2 特図保留記憶部）の記憶内容（取得情報）と一致するものである。このことから、サブ制御基板 90 の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。

【0216】

次に、S4401では、主制御基板 80 から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4401）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4401でYES）、後述する変動演出開始処理（S4402）を行って、S4406の処理に移行し、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4401でNO）、変動演出開始処理を行うことなく、S4406の処理に移行する。S4406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（S4406）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4406でYES）、演出図柄 8 を停止表示して変動演出を終了させる変動演出終了処理を行う（S4407）。変動演出終了処理（S4407）では、演出図柄 8 を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 100 に送信されると、画像制御用マイコン 101 は、画像表示装置 7 の表示画面 7a 上で変動表示していた演出図柄 8 を停止表示して、変動演出（演出図柄遊技演出）を終了させる。一方、S4406で、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4406でNO）、変動演出終了処理を行うことなく、S4408の処理に移行する。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。

【0217】

続いて、S4408では、主制御基板 80 から大当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する（S4408）。ここで、大当り遊技関連コマンドとは、大当り遊技の実行にあたり主制御基板 80 から送信されるコマンドのことであり、本実施例では、大当り遊技の開始（大当りの発生）に際して送信されるオープニングコマンド、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が該当する。S4408では、これらの大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していれば（S4408でYES）、大当り遊技関連演出処理（S4409）を行って、S4412の処理に移行し、受信していなければ（S4408でNO）、大当り遊技関連演出処理（S4409）を行うことなくS4412の処理に移行する。

【0218】

大当り遊技関連演出処理（S4409）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りの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした大当りに係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 100 に送信されると、画像制御用マイコン 101 は、受信したコマンドに基づいて、大当り遊技の進行状況に即したオープニング演出やラウンド演出等の大当り遊技に関連する演出を画像表示装置 7 の表示画面 7a 上で実行する。

【0219】

続いて、図 44 に示すように、S4412では、主制御基板 80 から第 1 V 通過コマンドを受

10

20

30

40

50

信したか否かを判定し（S4412）、第1V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4412でYES）、V通過報知コマンドをサブ出力バッファにセットし（4413）、S4414の処理に移行する。尚、第1V通過コマンドは、15R第1、第5大当りにおいてV有効期間中に特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。V通過報知コマンドがコマンド送信処理（S4006）にて画像制御基板100（画像制御部）等に送信されると、画像制御用マイコン101は、所定の画像情報を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aにて「V通過！」等の文字を表示する。これにより、遊技球が特定領域39を通過し、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態になることが遊技者に報知される。一方、S4412で、第1V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4412でNO）、

10

【0220】

尚、「V通過！」の文字を表示することは、V通過報知態様の一つであり、他の表示内容（例えば「V」の文字を模したオブジェクト画像を表示したり、「確変GET」の文字を表示したりする等）で、V通過を報知してもよい。これにより、実行中の大当り遊技（特別遊技）後の遊技状態が、高確率状態となることを遊技者に対して報知することが可能となる。

【0221】

続いてS4414では、演出制御用マイコン91で、主制御基板80から第2V通過コマンド（S2406でセット）を受信したか否かを判定し（S4413）、第2V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4414でNO）、S4415の処理に移行して第3V通過コマンドを受信したか否かを判定する（S4415）。そして、S4414で第2V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4414でYES）と、S4415で第3V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4415でYES）との何れの場合もV通過非報知コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4416）、S4417の処理に移行する。一方、S4415で、第3V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4415でNO）、V通過非報知コマンドをセットすることなく、S4417の処理に移行する。

20

【0222】

ここで、第2V通過コマンドは、2R第4大当りにおいてV有効期間中に特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。また第3V通過コマンドは、小当り中などのV無効期間中に特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。

30

【0223】

V通過非報知コマンドがコマンド送信処理（S4006）にて画像制御基板100等に送信されると、画像制御用マイコン101は、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、「V通過！」等のVを通過したことを示す文字の表示がない画面（すなわちV通過の報知が何もない画面）に、表示制御する。換言すれば、V通過非報知態様とするのである。従って、本実施例のパチンコ遊技機1では、2R第4大当りや小当りにおいて遊技球が特定領域39を通過しても、そのことは遊技者に報知されないものとされる。

40

【0224】

尚、前述の特定領域センサ検知処理（図36）にてセットするコマンドを第1V通過コマンドのみとし、第2V通過コマンドや第3V通過コマンドをセットしないこととしてもよい。この場合、受信コマンド解析処理（S4302）では、前述のS4414～S4416を実行しないこととする。このように構成しても、15R第1、第5大当りにおけるV有効期間中にV通過があったときのみ、その旨が遊技者に報知されるパチンコ遊技機とすることができ。すなわち、V通過の報知のための演出をしない場合にはあえてコマンド（V通過非報知コマンド）をセットしなくてもよい。但し、本実施例のようにコマンドをセットしてそれに基づいて画像制御基板100を制御した方が、画像制御の安定性を増すことが可能となる。

50

【 0 2 2 5 】

最後にS4417の処理を行い、本処理を終える。S4417では、その他の処理として、前述した各種コマンドを除いた他の受信コマンド（例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド）に基づく処理を行う（S4417）。

【 0 2 2 6 】

〔 変動演出開始処理 〕

次に、受信コマンド解析処理（S4302）にて実行される変動演出開始処理（S4402）について説明する。図45に示すように、変動演出開始処理（S4402）ではまず、S4501で、演出制御用マイコン91が変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理（S4501）を行う。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングで、S4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（取得情報）を取得する。この取得した値に基づいて、実行する演出図柄遊技演出の態様や予告演出、停止表示する演出図柄等を決定する。

【 0 2 2 7 】

続いてS4502では、演出制御用マイコン91が変動開始コマンドを解析する（S4502）。変動開始コマンドには、第1特別図柄または第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定する情報）が含まれている。そして、変動パターンを指定する情報には、図9に示す変動パターン情報（P1乃至P24）や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定又は第2特別図柄当否判定の判定結果や、当り種別を指定する図柄情報等が含まれている（図8を参照）。また、変動パターン指定コマンドには、第1特別図柄に対応するものと第2特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出（演出図柄の変動表示）が特図1に係るものなのか特図2に係るものなのかが判別可能となる。尚、これらの変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

【 0 2 2 8 】

続いてS4503で、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する（S4503）。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」～「5」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA～Eに対して割り当てられている。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、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なる等、画像表示装置7に表示される画像が異なり、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとして行うことができる。また、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。

【 0 2 2 9 】

本実施例では、演出モードA（モードステータス1）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（モードステータス2）は低確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードC（モードステータス3）は高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～Cのいずれであるかを確認することで、遊技者は現在の遊技状態を把握することができる。また、演出モードD（モードステータス4）および演出モードE（モードステータス5）は、高確低ベース状態または低確低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DまたはEであるときには、遊技者は演出モードを確認しても、特別図柄当否判定の確率状態が、高確率状態にあるのか低確率状態（通常状態）にあるのかを把握することは困難である。その意味において演出モードD、Eは、確率非報知モードといえる。

【 0 2 3 0 】

尚、本実施例では、15R第1大当りおよび15R第5大当りに係る大当り遊技の終了後は演出モードCとなり、15R第2大当りおよび15R第6大当りに係る大当り遊技の終

10

20

30

40

50

了後は演出モードBとなり、15R第3大当りに係る大当り遊技の終了後は演出モードAとなり、2R第4大当りに係る大当り遊技の終了後と、第1小当りおよび第2小当りに係る小当り遊技の終了後には演出モードDまたはEとなる。

【0231】

続いてS4504では、演出制御用マイコン91が制御する画像表示装置7、盤面ランプ5、可動装飾部材14等の変動演出パターン(「演出パターン」ともいう)を決めるための図示しない変動演出パターン決定テーブルをセットする(S4504)。具体的には、S4503で参照したモードステータス(現在の演出モード)と主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブルをセットする。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1(変動パターンP1)」(図9を参照)であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した当り時変動演出パターン決定テーブルがセットされる。本実施例では、演出モード(モードステータス)に対応した複数の変動演出パターン決定テーブルがサブ制御基板90のROMに予め格納されているので、S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス(現在の演出モード)に対応するテーブルが選択されてセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄の変動態様(演出図柄遊技演出の態様)を決定するためのもので、複数の変動演出パターン決定テーブルがサブ制御基板90のROMに予め格納されている。S4504では、それら複数の変動演出パターン決定テーブルのうちの何れかをセットする。

10

【0232】

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

20

30

【0233】

また、S4505では、S4501において取得した演出図柄決定用乱数及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(「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は、特別図柄当否判定の結果が15R第1, 第5大当り(つまり、V通過予定大当り)のときは「777」等の奇数図柄のゾロ目とされ、15R第2, 第3, 第6大当り(つまり、V非通過予定大当り)のときは「666」等の偶数図柄のゾロ目とされる。また、リーチ有り外れのときは「787」等の3個の演出図柄のうち1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目、リーチ無し外れのときは「635」等の3個の演出図柄のうち少なくとも1個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目が選択されるようになっている。さらに、2R第4大当りや小当りのときは「135」等の予め定めたチャンス目や「3 3」等の専用図柄を停止表示してもよい。すなわち、2R第4大当りのときと小当りのときとで、同じ演出図柄を停止表示するようになっている。このため、遊技者は、停止表示された演出図柄を確認しただけでは、2R第4大当りとなったのか、小当りとなったのかを判別することはできない。尚、前述の演出図柄8の停止表示態様(変動表示の表示結果)は一例であり、特別図柄当否判定の結果に応じた停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可

40

50

能である。

【 0 2 3 4 】

また、本実施例のパチンコ遊技機 1 には、演出図柄 8 の変動態様として、リーチ A、リーチ B、リーチ C、スーパーリーチ（「 S P リーチ」ともいう）A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C、キャラクタ演出が設定されており、S4505で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない（これを「ノーマル変動」ともいう）かが決定される。そして、リーチ有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

10

【 0 2 3 5 】

本実施例のパチンコ遊技機 1 には、演出図柄 8 の変動態様（変動演出パターン）として、リーチ A、リーチ B、リーチ C、スーパーリーチ（「 S P リーチ」ともいう）A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C、キャラクタ演出等が設定されており、S4505で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない（これを「ノーマル変動」ともいう）かが決定される。そして、リーチ有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、本実施例では、リーチ演出を、主として、変動時間が 3 0 0 0 m s 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）するものとしている。つまり、主制御部 8 0（遊技制御用マイコン 8 1）において行われる特別図柄の変動パターンの選択により、リーチ演出の有無が決まるものとなっており、特別図柄の変動パターンには、「リーチ有変動パターン」と「リーチ無変動パターン」とが存在することとなる。

20

30

【 0 2 3 6 】

次いで、S4506では、予告演出の設定に係る予告演出設定処理を行う（S4506）。本実施例では、事前判定結果に基づく予告演出（保留先読み予告）や、現在の特図変動表示（変動演出）に係る予告演出（当該変動予告）など、種々の予告演出が実行可能となっていることから、S4506では、各予告演出について、実行するか否か（実行有無）を含めた予告演出の実行パターン（予告演出パターン）を設定する。具体的には、S4501において取得した予告演出決定用乱数等の予告演出に係る乱数、サブ制御基板 9 0 の R O M に記憶された予告決定テーブル、演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）等に基づいて、予告演出パターンを、予告演出の実行有無を含めて決定して設定する。

【 0 2 3 7 】

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

40

【 0 2 3 8 】

50

次いで、S4507では、S4505で設定した変動演出パターンおよびS4506で設定した予告演出パターンに基づいて演出図柄遊技演出（演出図柄8の変動表示、リーチ演出、予告演出等）を開始するための変動演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4507）、変動演出開始処理を終える。S4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4505で設定された変動演出パターンに対応する所定の変動演出用画像データと、変動演出開始コマンドに基づき特定される予告演出パターン、すなわちS4506で設定された予告演出パターンに対応する所定の予告演出用画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出表示や予告演出等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。また、演出表示器102での2個のLEDによる変動表示（点滅表示）も実行する。

10

【0239】

ここで、本実施例では、特別図柄の変動表示に関連する予告演出（当該変動予告演出）として、画像表示装置7の表示画面7aに所定の予告画像を表示して当該予告画像の表示態様を段階的に変化させるステップアップ予告（段階演出の一態様）を設けている。このステップアップ予告は、遊技状態が低ベース状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態）にあるとき、換言すると、演出モードがA、D、Eの何れかにあるときに、実行され得る（出現し得る）ものとなっている。以下では、本実施例のステップアップ予告について詳しく説明する。

20

【0240】

[ステップアップ予告]

本実施例のステップアップ予告（段階演出）には、複数の実行パターン（実行態様、進行態様）が存在しており、主として、予告画像の表示態様の段階的な変化を行う場合の段階数（ステップ数）と、予告画像の表示態様の段階的な変化を行う場合の当該変化の系統（ステップアップの系統）により、その実行パターンが定められている（図48、図49を参照）。具体的に、本実施例のステップアップ予告は、1段階目から5段階目までの演出（予告画像の表示態様変化）によって構成されるものとしており、ステップ5（5段階目）が最終段階となっている。また、予告画像の表示態様の段階的な変化を行う場合の当該変化の系統（ステップアップ予告の進行態様）として4つの系統を設けている。

30

【0241】

ここで、系統とは、1段階目の演出から所定の複数段階目の演出までの複数の演出を段階的に行うことで、演出態様が段階的に変化し得るステップアップ予告において、演出が次の段階に進む際、その演出がどのような変化をたどるのかを示すものである。つまり、段階の進行（ステップアップ）に伴う演出（演出態様）の変化に係る経路（ルート）を定めただけのものである。したがって、系統が複数存在する場合、それらの系統ごとに、その経路（ルート）、すなわち、演出（演出態様）の変化の仕方が異なるものとなる。そして、本実施例では、2段階目以降の各段階の演出態様について、その経路（ルート）を複数設けてあり、そのうちの何れかに従って、ステップアップ予告（段階）が進行するものとなっている。尚、以下では、ステップアップ予告における各段階（ステップ）のことを「SU」と表記する。例えば、「SU1」は1段階目を意味し、「SU3」は3段階目を意味し、「SU5」は5段階目を意味する。

40

【0242】

本実施例では、前述の予告演出設定処理（S4506）にてステップアップ予告を実行することが決定され、その実行パターンが設定されると、特別図柄（演出図柄8）の変動表示の開始に伴って、画像表示装置7の表示画面7a上でステップアップ予告が展開される。具体的には、特別図柄（演出図柄8）の変動表示の開始後、約0.5秒が経過したタイミングで開始される。前述のように、本実施例のステップアップ予告は、SU1（1段階目）からSU5（5段階目）まで1段階ずつ順に進んでいくものとなっており、予告演出設定処理（S4506）で設定されるステップアップ予告の実行パターンに基づいて、何段階目ま

50

で進むかが決まる。予告演出設定処理（S4506）での実行パターンの設定については後述する。

【0243】

そして、本実施例では、変動表示の開始後、停止順序が最初とされる左演出図柄8Lの停止（第1停止）までに要する時間を目安に、ステップアップ予告の実行時間（実行期間）を定めている。具体的には、演出図柄8の変動表示の開始から第1停止までにかかる時間を8秒程度としており、その8秒以内に、ステップアップ予告の段階がSU5（最終段階）まで到達し得るように定めてある。このため、本実施例のステップアップ予告の実行期間は、SU5まで到達するパターンが最長（本例では約8秒）となり、SU1で終了するパターンが最短（本例では約3秒）となる。尚、本実施例では、ステップアップ予告がSU5に至った場合、そこから更に、SU5の実行に伴って発展し得る予告演出画像（動画画像）を表示画面7a（表示領域）の略全体（全域）に表示（再生）するものとなっている。また、SU2以上のステップアップ予告の終了後は、当該変動表示に係る変動パターン（変動演出パターン）に即したリーチやSPリーチ等の変動演出が実行され得る。

10

【0244】

本実施例のステップアップ予告は、図46に示すように、表示画面7aの中央やや下部に表示される予告画像Yと、その左右上方2ヶ所に表示される2つの球体画像K1、K2とにより構成される。予告画像Yは、ステップアップ予告での段階（ステップ）が進むにつれて表示態様が変化する演出画像（段階演出画像の一態様）である。また、球体画像K1、K2は、予告画像Yの表示態様が変化する際の当該変化が、前述した4つの系統のうち何れに従って行われるのかを示す演出画像（所定演出画像の一態様）である。

20

【0245】

ステップアップ予告が開始されると、まず、図46(a)に示すように、予告画像Yと球体画像K1、K2が表示画面7a上に出現する。この予告画像Yおよび球体画像K1、K2の出現（表示開始）がSU1に該当する。SU1は、いわばステップアップ予告の開始を示すものであり、この後、ステップが進む毎に、予告画像Yの表示態様が変化していく。したがって、SU1では、未だ予告画像Yの表示態様が変化することは無い。尚、本実施例では、SU1の表示態様を、ステップアップの系統（進行態様）にかかわらず、全系統で共通としている。

【0246】

次に、本実施例のステップアップ予告を構成する予告画像Yおよび球体画像K1、K2（系統）について、詳しく説明する。まず、本実施例の予告画像Yは、図47に示すように、六面体の画像により構成されており、表示画面7a上では、図47に示す六面体（予告画像Y）の6つの面のうち1つを正面視した状態で表示される（図46を参照）。この六面体からなる予告画像Yは、SU1 SU2 SU3・・・とステップ（段階）が進む毎に、表示画面7a上で手前側（正面視）を基準として、右方向、左方向、上方向、下方向、の何れかの方向へ段階的に（1面ずつ）回転するものとなっており、この回転毎（1ステップアップ毎）に、予告画像Yの表示サイズが大きくなる（拡大する）とともに、表示画面7a上で正面視される面の表示態様（表示内容）が変化するものとなっている。そして、予告画像Y（六面体画像）の各面の表示態様は、予告画像Yの回転方向（つまり、系統）によって異なるものとなっている。

30

40

【0247】

本実施例のステップアップ予告には、前述したように4つの系統（進行態様）が存在するものとなっているが、この4つの系統（進行態様）の各々に対応して、予告画像Yの回転方向および表示態様が定められている。具体的には、ステップアップの系統として「青系統」、「赤系統」、「青+赤系統」および「直接系統」の4つの系統が設けられている。そして、予告画像Yは、表示画面7aの手前側（正面視）を基準として、ステップアップ予告でのステップアップが「青系統」に従って行われる場合、図46(b)に示すように左側面が正面に移る方向（右方向）に回転（以下、「右回転」ともいう。）し、「赤系統」に従って行われる場合、図46(c)に示すように右側面が正面に移る方向（左方向）

50

に回転（以下、「左回転」ともいう。）し、「青＋赤系統」に従って行われる場合、図４６（ｄ）に示すように底面が正面に移る方向（上方向）に回転（以下、「上回転」ともいう。）し、「直接系統」に従って行われる場合、図４６（ｅ）に示すように天面が正面に移る方向（下方向）に回転（以下、「下回転」ともいう。）する。

【０２４８】

また、図４７に示す予告画像Ｙを基準として、予告画像Ｙが「青系統」に従って右回転する場合（図４６（ｂ）を参照）、表示画面７ａ上で正面視される面（画面手前側に位置する面）は、ＳＵ１が正面、ＳＵ２が左側面、ＳＵ３が背面、ＳＵ４が右側面となる。さらに、予告画像Ｙが「赤系統」に従って左回転する場合（図４６（ｃ）を参照）、表示画面７ａ上で正面視される面は、ＳＵ１が正面、ＳＵ２が右側面、ＳＵ３が背面、ＳＵ４が左側面となる。また、予告画像Ｙが「青＋赤系統」に従って上回転する場合（図４６（ｄ）を参照）、表示画面７ａ上で正面視される面は、ＳＵ１が正面、ＳＵ２が底面、ＳＵ３が背面、ＳＵ４が天面となる。さらに、予告画像Ｙが「直接系統」に従って下回転する場合（図４６（ｅ）を参照）、表示画面７ａ上で正面視される面は、ＳＵ１が正面、ＳＵ２が天面、ＳＵ３が背面、ＳＵ４が底面となる。そして、各系統のＳＵ５では、ＳＵ４で正面側に位置した表示内容が動画に切り換わってその再生が開始される。

【０２４９】

また、ステップアップが「青系統」に従って行われる場合、予告画像Ｙの各面には女性キャラクタＡが表示され、「赤系統」に従って行われる場合、予告画像Ｙの各面には男性キャラクタＡが表示され、「青＋赤系統」に従って行われる場合、予告画像Ｙの各面には女性キャラクタＢが表示され、「直接系統」に従って行われる場合、予告画像Ｙの各面には男性キャラクタＢが表示される。そして、各系統、ステップ毎に、それらのキャラクタの顔の表情やポーズ（体勢）等（つまり、表示態様）が異なるものとなっている。

【０２５０】

このように、予告画像Ｙの回転方向および表示態様が、「青系統」、「青系統」、「青＋赤系」および「直接系統」のそれぞれに応じて予め定められている。そして、当該ステップアップ予告でのステップアップに伴って予告画像Ｙの表示態様が変化する際（つまり、次の段階に進む際）には、球体画像Ｋ１，Ｋ２によって、その変化（つまり、ステップアップ）が何れの系統に従って行われるのかが、遊技者に認識可能となるように示される。すなわち、ステップアップが「青系統」に従って行われる場合、図４６（ｂ）に示すように、表示画面７ａでは、青色の球体画像Ｋ１から予告画像Ｙに対して青色の稲妻が放たれる演出表示が行われるとともに、これに伴って予告画像Ｙが右回転する演出表示が行われる。これら青色の球体画像Ｋ１と予告画像Ｙとの連携した演出表示（連携演出）により、遊技者にしてみれば、今回のステップアップが「青系統」に従って行われること（つまり、ステップアップ予告の進行態様）を容易に認識することが可能となる。

【０２５１】

同様に、ステップアップが「赤系統」に従って行われる場合、図４６（ｃ）に示すように、表示画面７ａでは、赤色の球体画像Ｋ２から予告画像Ｙに対して赤色の稲妻が放たれる演出表示が行われるとともに、これに伴って予告画像Ｙが左回転する演出表示が行われる。また、ステップアップが「青＋赤系統」に従って行われる場合、図４６（ｄ）に示すように、表示画面７ａでは、青色の球体画像Ｋ１と赤色の球体画像Ｋ２の双方から予告画像Ｙに対して青色の稲妻と赤色の稲妻が放たれる演出表示が行われるとともに、これに伴って予告画像Ｙが上回転する演出表示が行われる。さらに、ステップアップが「直接系統」に従って行われる場合、図４６（ｅ）に示すように、表示画面７ａでは、青色の球体画像Ｋ１と赤色の球体画像Ｋ２が予告画像Ｙに衝突する演出表示が行われるとともに、これに伴って予告画像Ｙが下回転する演出表示が行われる。尚、このように青色の球体画像Ｋ１と赤色の球体画像Ｋ２が予告画像Ｙに直接衝突するのが「直接系統」の所以である。これらの球体画像Ｋ１と予告画像Ｙとの連携演出によっても、遊技者にしてみれば、今回のステップアップが「赤系統」、「青＋赤系統」および「直接系統」の何れに従って行われるのか（つまり、ステップアップ予告の進行態様）を容易に認識することが可能となる。

【 0 2 5 2 】

以上までが、本実施例のステップアップ予告の基本的な流れ（演出構成）であり、以上のような流れで行うステップアップ予告の実行（進行）パターンとして、本実施例では、「ＳＵ１で終了するパターン」、「ＳＵ２まで進むパターン」、「ＳＵ３まで進むパターン」、「ＳＵ４まで進むパターン」および「ＳＵ５まで進むパターン」の５つが設けられている（図４８を参照）。そして、ＳＵ１で終了するパターンは、段階が進まず結果的にステップアップをなさないことから所謂「ガセ」の位置付けとなり、ＳＵ２以上のパターンに関しては、さらに、ステップアップの系統（進行態様）が設けられている（図４９を参照）。

【 0 2 5 3 】

ＳＵ２まで進むステップアップの系統には、「ＳＵ２が青系統（図４６（ｂ）を参照）に従って行われるパターン」と「ＳＵ２が赤系統（図４６（ｃ）を参照）に従って行われるパターン」とが存在する（図４９（ａ）を参照）。

【 0 2 5 4 】

また、ＳＵ３まで進むステップアップの系統には、「ＳＵ２およびＳＵ３が青系統に従って行われるパターン」と「ＳＵ２およびＳＵ３が赤系統に従って行われるパターン」とが存在する（図４９（ｂ）を参照）。

【 0 2 5 5 】

さらに、ＳＵ４まで進むステップアップの系統には、「ＳＵ２～ＳＵ４がすべて青系統に従って行われるパターン」と「ＳＵ２～ＳＵ４がすべて赤系統に従って行われるパターン」と「ＳＵ２が青系統、ＳＵ３が赤系統、ＳＵ４が青＋赤系統（図４６（ｄ）を参照）に従って行われるパターン」とが存在する（図４９（ｃ）を参照）。

【 0 2 5 6 】

また、ＳＵ５まで進むステップアップの系統には、「ＳＵ２が青系統、ＳＵ３が赤系統、ＳＵ４およびＳＵ５が青＋赤系統に従って行われるパターン」と「ＳＵ２が青系統、ＳＵ３が赤系統、ＳＵ４が青＋赤系統、ＳＵ５が直接系統（図４６（ｅ）を参照）に従って行われるパターン」とが存在する（図４９（ｄ）を参照）。

【 0 2 5 7 】

ここで、ＳＵ４以上のステップアップ予告では、ＳＵ１から上限段階（ＳＵ４またはＳＵ５）に至るまでの途中の段階で、ステップアップの系統（進行態様）が変化し得るものとなっている。すなわち、ＳＵ４まで進むステップアップ予告では、「ＳＵ１　ＳＵ２（青系統）　ＳＵ３（赤系統）　ＳＵ４（青＋赤系統）」の系統変化パターン（ステップアップパターン、進行態様）が存在する（図４９（ｃ）を参照）。また、ＳＵ５まで進むステップアップ予告では、「ＳＵ１　ＳＵ２（青系統）　ＳＵ３（赤系統）　ＳＵ４（青＋赤系統）　ＳＵ５（青＋赤系統）」および「ＳＵ１　ＳＵ２（青系統）　ＳＵ３（赤系統）　ＳＵ４（青＋赤系統）　ＳＵ５（直接系統）」の系統変化パターン（ステップアップパターン、進行態様）が存在する（図４９（ｄ）を参照）。このため、ＳＵ４以上のステップアップ予告では、ステップアップ予告の進行過程において系統変化が生ずることにより、予告画像Ｙの回転方向やキャラクタの種類等の表示態様が多様に変化するものとなり、これに準じて、球体画像Ｋ１，Ｋ２の表示態様（稲妻の方向、衝突等）も多様なものとなる。

【 0 2 5 8 】

さらに、本実施例では、ステップアップ予告における段階（ステップ）の進行途中（途中段階）で系統が変化する場合は予告画像Ｙの回転態様は、次のようになっている。すなわち、前述したように、画像表示装置７の表示画面７ａには、六面体を構成する６つの面のうち１つを正面視した状態で予告画像Ｙが表示されるものとなっており、ステップアップ予告の実行中にステップ（段階）が進む際（ステップアップする際）には、そのステップアップの系統に応じた方向へ予告画像Ｙが回転表示されるものとなっている。この回転表示に関し、例えば、ＳＵ１からＳＵ２に進む（ステップアップする）場合と、ＳＵ２からＳＵ３に進む（ステップアップする）場合とにおいて、ＳＵ２へのステップアップの系統

10

20

30

40

50

が青系統、SU3へのステップアップの系統が赤系統であるとする。この場合、予告画像Yは、SU1からSU2にステップアップする際には右回転して（図46（b）を参照）、SU2からSU3にステップアップする際には左回転する（図46（c）を参照）。

【0259】

ここで、前述したように、青系統のSU2では、図47に示す予告画像Yの左側面が表示画面7a上で正面側に表示され、赤系統のSU3では、図47に示す予告画像Yの背面が表示画面7a上で正面側に表示される。このため、SU1からSU2が青系統であり、かつ、SU2からSU3が赤系統である場合における、SU2からSU3へのステップアップは、表示画面7a上の正面側に、図47に示す予告画像Yの左側面が表示された状態（SU2）から背面が表示される状態（SU3）に変化（移行）することとなるが、この際、予告画像Yを赤系統に従って左回転させて、SU1の正面および赤系統によるSU2の右側面を経由して、赤系統によるSU3の背面を表示するものとなっている。つまり、SU1およびSU2（先の段階）を青系統で行った後、SU3（後の段階）を、それまでの青系統とは異なる赤系統で行う場合、SU3（後の段階）に係る赤系統によるSU1およびSU2（先の段階）を経由して、赤系統によるSU3（後の段階）を行うものとなっている。

10

【0260】

これは、SU1からSU2に青系統（右回転）で進んだ左側面からそのまま更に1面分回転すれば、予告画像Yの背面が表示画面7a上で正面側に位置することとなるが、それでは、系統に基づく回転方向の法則に反することとなり、また、青系統と赤系統とでは表示するキャラクタも異なるものとなっていることから、突然のキャラクタの切り換わり（表示態様変化）は遊技者に違和感を与える虞がある。これに鑑み、本実施例では、ステップアップ予告の途中の段階でステップアップの系統が変化する場合、予告画像Yの回転量（回転回数）が増えるとしても、敢えて、変化後の系統に基づく先の段階分を経由して後の段階に進むこととしている。これにより、遊技者に違和感を与えることなくステップアップさせることが可能となり、また、途中段階での系統変化が生じない場合に比して予告画像Yの回転量（回転回数）が増えることで、ステップアップ予告の派手さを演出することも可能となり、これにより演出効果のアップも期待できるものとなる。

20

【0261】

尚、ここでは、SU1からSU2へのステップアップが青系統による右回転で、SU2からSU3へのステップアップが赤系統による左回転を例に説明したが、例えば、SU2からSU3へのステップアップが赤系統による左回転で、SU3からSU4のステップアップが青+赤系統による上回転である場合も同様である。すなわち、表示画面7a上の正面側に表示される予告画像Yの面を、赤系統で進んだSU3の背面から、予告画像YをSU4に係る青+赤系統に従って上回転させて、SU1の正面を経由した後、青+赤系統によるSU2の底面およびSU3の背面も経由して、青+赤系統によるSU4の天面を表示する。この場合、赤系統によるSU3（先の段階）から青+赤系統によるSU4（後の段階）の実行に際し、予告画像Yを5面分回転させることとなり、この場合においても、途中段階での系統変化が生じない場合に比して、予告画像Yの回転量（回転回数）が増えることとなる。

30

【0262】

以上のようなステップ数および系統の関係によって定まるステップアップ予告の実行パターンが、前述した予告演出設定処理（S4506）で決定される。具体的には、前述のS4501で取得する予告演出決定用乱数予告には、ステップアップ予告に係る乱数である「ステップアップ予告決定用乱数」（以下、「SU予告決定用乱数」ともいう。）と「系統決定用乱数」が含まれている。これらの乱数を用いて、予告演出設定処理（S4506）では、まず、SU予告決定用乱数および図48に示すステップアップ予告決定テーブル（以下、「SU予告決定テーブル」ともいう。）に基づいて、ステップアップ予告で実行するステップ数（上限段階）を、ステップアップ予告を実行するか否かを含めて決定する。そして、ステップアップ予告を実行する場合（決定結果が「なし」以外の場合）には、さらに、系統

40

50

決定用乱数および図 4 9 に示す系統決定テーブルに基づいて、実行することとなったステップアップ予告のステップ数に応じたステップアップの系統を決定する。こうして決定したステップ数および系統に基づくステップアップ予告パターンが予告演出設定処理 (S4506) で設定され、当該ステップアップ予告パターンの指定情報を含む変動演出開始コマンドが前述の S4507 によって画像制御基板 100 に送信されると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上でステップアップ予告が実行される。

【0263】

ここで、本実施例の S U 予告決定テーブルおよび系統決定テーブルについて、S U 予告決定テーブルから説明する。本実施例の S U 予告決定テーブルには、図 4 8 (a) に示す当り用のテーブルと、図 4 8 (b) に示す外れ用のテーブルとが存在する。この S U 予告決定テーブルは、前述の S4502 での変動開始コマンドの解析結果に基づいて特定される、今回の特図変動表示に係る当否判定の結果 (当り又は外れ) に応じて、当り用と外れ用の何れかが用いられる (参照される) 。

10

【0264】

本実施例の S U 予告決定テーブルは、図 4 8 (a) , (b) に示すように、特別図柄の変動パターン毎に、「なし (実行しない) 」、「S U 1 」、「S U 2 」、「S U 3 」、「S U 4 」および「S U 5 」の何れかに決定することが可能なデータ構造となっている。具体的には、ステップアップ予告の実行対象となる特別図柄の変動表示に係る変動パターン毎に、S U 予告決定用乱数値を、当該テーブルでの判定種別である「なし (実行しない) 」、「S U 1 」、「S U 2 」、「S U 3 」、「S U 4 」および「S U 5 」の夫々について割り当てたものとなっている。これらの判定種別は、夫々「S U 1 で終了するパターン」、「S U 2 まで進むパターン」、「S U 3 まで進むパターン」、「S U 4 まで進むパターン」および「S U 5 まで進むパターン」に対応する。

20

【0265】

本実施例では、S U 予告決定用乱数の乱数範囲を「0 ~ 99」としていることから、「0 ~ 99」の範囲内で乱数値 (判定用データ) を割り当てている。また、本実施例では、前述したように、ステップアップ予告を低ベース状態で出現し得る予告演出としていることから、S U 予告決定テーブルで定める特別図柄の変動パターンは、非時短状態用の変動パターン P 1 ~ P 12 (図 9 を参照) を対象としている。尚、図 4 8 に示すテーブルの中で「 - 」としているのは、S U 予告決定用乱数値を割り当てていないことを示しているもので、この部分は選択対象とならない (選択されない) 。

30

【0266】

この S U 予告決定テーブルによるステップアップ予告の実行有無およびステップ数の決定態様は次のようになる。まず、図 4 8 (a) に示すように、特別図柄当否判定の結果が当り (大当り又は小当り) の場合、変動パターン P 1 ~ P 4 の何れについても、「なし (実行しない) 」に決定されると、ステップアップ予告は実行されない。具体的には、変動パターン P 1 では、取得した S U 予告決定用乱数の値が「0 ~ 29」 (選択確率 : 30%) 、変動パターン P 2 では、取得した S U 予告決定用乱数の値が「0 ~ 39」 (選択確率 : 40%) 、変動パターン P 3 および P 4 では、取得した S U 予告決定用乱数の値が「0 ~ 49」 (選択確率 : 50%) であると、それぞれ「なし (実行しない) 」に決定される。つまり、当り変動でのステップアップ予告の実行可能性については、変動パターンが「P 1」である場合 (長当り : 変動時間 75000ms の場合) に最も高くなり、以下、「P 2」、「P 3」、「P 4」の順で低くなる。

40

【0267】

そして、変動パターン P 1 では、取得した S U 予告決定用乱数の値が「30 ~ 44」であると「S U 3」に決定され (選択確率 : 15%) 、「45 ~ 69」であると「S U 4」に決定され (選択確率 : 25%) 、「70 ~ 99」であると「S U 5」に決定される (選択確率 : 30%) 。つまり、変動パターン P 1 では、ステップアップ予告が行われる場合、S U 2 以下 (S U 1 又は S U 2 まで) のステップアップ予告が行われることはなく、S U 3 以上のステップアップ予告が行われる。この場合、S U 5 まで進むステップアップ予告

50

の実行可能性（選択可能性）が最も高く、以下、S U 4、S U 3の順で、その実行可能性（選択可能性）が低くなる。

【0268】

また、変動パターンP 2では、S U予告決定用乱数値の範囲が多少異なるものの、変動パターンP 1の場合と同じ要領で「S U 3」～「S U 5」についてS U予告決定用乱数値を割り当てている。そして、変動パターンP 2についても、S U 5まで進むステップアップ予告の実行可能性（選択可能性）が最も高く、以下、S U 4、S U 3の順で、その実行可能性（選択可能性）が低くなる。

【0269】

また、変動パターンP 3，P 4では、取得した予告演出決定用乱数の値が「50～54」であると「S U 2」に決定され（選択確率：5%）、「55～64」であると「S U 3」に決定され（選択確率：10%）、「65～79」であると「S U 4」に決定され（選択確率：15%）、「80～99」であると「S U 5」に決定される（選択確率：20%）。つまり、変動パターンP 3，P 4では、ステップアップ予告が行われる場合、S U 1で終了するステップアップ予告（ガセ）が行われることはなく、S U 2以上のステップアップ予告が行われる。この場合、S U 5まで進むステップアップ予告の実行可能性（選択可能性）が最も高く、以下、S U 4、S U 3、S U 2の順で、その実行可能性（選択可能性）が低くなる。

【0270】

一方、図48（b）に示すように、特別図柄当否判定の結果が外れの場合、変動パターンP 5～P 12の何れについても、「なし（実行しない）」に決定されると、ステップアップ予告は実行されない。具体的には、変動パターンP 5，P 9では、取得した予告演出決定用乱数の値が「0～49」（選択確率：50%）、変動パターンP 6，P 10では、取得した予告演出決定用乱数の値が「0～59」（選択確率：60%）、変動パターンP 7，P 11では、取得した予告演出決定用乱数の値が「0～69」（選択確率：70%）、変動パターンP 8では、取得した予告演出決定用乱数の値が「0～79」（選択確率：80%）、変動パターンP 12では、取得した予告演出決定用乱数の値が「0～89」であると（選択確率：90%）、それぞれ「なし（実行しない）」に決定される。つまり、外れ変動でのステップアップ予告の実行可能性については、変動パターンが「P 5，P 9」である場合（変動時間75000msの場合）に最も高くなり、以下、「P 6，P 10」、「P 7，P 11」、「P 8」、「P 12」の順で低くなる。

【0271】

そして、変動パターンP 5，P 9では、取得した予告演出決定用乱数の値が「50～69」であると「S U 3」に決定され（選択確率：20%）、「70～86」であると「S U 4」に決定され（選択確率：17%）、「87～99」であると「S U 5」に決定される（選択確率：13%）。つまり、変動パターンP 5，P 9では、ステップアップ予告が行われる場合、S U 2以下（S U 1又はS U 2まで）のステップアップ予告が行われることはなく、S U 3以上のステップアップ予告が行われる。この場合、S U 3まで進むステップアップ予告の実行可能性（選択可能性）が最も高く、以下、S U 4、S U 5の順で、その実行可能性（選択可能性）が低くなる。

【0272】

また、変動パターンP 6，P 10では、S U予告決定用乱数値の範囲が多少異なるものの、変動パターンP 5，P 9の場合と同じ要領で、「S U 3」～「S U 5」についてS U予告決定用乱数値を割り当てている。そして、変動パターンP 6，P 10についても、S U 3まで進むステップアップ予告の実行可能性（選択可能性）が最も高く、以下、S U 4、S U 5の順で、その実行可能性（選択可能性）が低くなる。

【0273】

また、変動パターンP 7，P 11では、取得した予告演出決定用乱数の値が「70～84」であると「S U 2」に決定され（選択確率：15%）、「85～92」であると「S U 3」に決定され（選択確率：8%）、「93～97」であると「S U 4」に決定され（選

10

20

30

40

50

択確率：５％）、「９８，９９」であると「ＳＵ５」に決定される（選択確率：２％）。つまり、変動パターンＰ７，Ｐ１１では、ステップアップ予告が行われる場合、ＳＵ１で終了するステップアップ予告（ガセ）が行われることはなく、ＳＵ２以上のステップアップ予告が行われる。この場合、ＳＵ２まで進むステップアップ予告の実行可能性（選択可能性）が最も高く、以下、ＳＵ３、ＳＵ４、ＳＵ５の順で、その実行可能性（選択可能性）が低くなる。

【０２７４】

また、変動パターンＰ８では、取得した予告演出決定用乱数の値が「８０～９４」であると「ＳＵ１」に決定され（選択確率：１５％）、「９５～９９」であると「ＳＵ２」に決定される（選択確率：５％）。つまり、変動パターンＰ８では、ステップアップ予告が行われる場合、ＳＵ３以上のステップアップ予告が行われることはなく、ＳＵ２以下のステップアップ予告が行われる。この場合、ＳＵ１で終了するステップアップ予告（ガセ）の方が、ＳＵ２まで進むステップアップ予告よりも実行可能性（選択可能性）が高い。

【０２７５】

また、変動パターンＰ１２では、取得した予告演出決定用乱数の値が「９０～９９」であると「ＳＵ１」に決定される（選択確率：１０％）。つまり、変動パターンＰ１２では、ステップアップ予告が行われる場合、ＳＵ２以上のステップアップ予告が行われることはなく、ＳＵ１で終了するステップアップ予告（ガセ）のみが行われる。これは、変動パターンＰ１２の変動時間は４０００ｍｓしかなく、ＳＵ２以上のステップアップ予告を行い難いからである。

【０２７６】

このように、本実施例では、外れ変動に比べ当り変動の方が、ステップアップ予告の実行可能性が高いものとなっている。そして、当り変動においてステップアップ予告が行われる場合、変動パターンＰ１～Ｐ４の何れにおいても、ＳＵ１のステップアップ予告（ガセ）が実行されることはなく、変動パターンＰ１，Ｐ２ではＳＵ３以上のステップアップ予告が実行され得るものとなっており、変動パターンＰ３，Ｐ４ではＳＵ２以上のステップアップ予告が実行され得るものとなっている。また、変動パターンＰ１～Ｐ４の何れにおいても、ＳＵ５（最終段階）まで進むステップアップ予告の実行可能性（選択可能性）が最も高くなっており、当りの場合には、段階の多いステップアップ予告ほど実行（選択）され易いものとなっている。

【０２７７】

これに対し、外れ変動においてステップアップ予告が行われる場合、変動パターンＰ５，Ｐ９（変動時間７５０００ｍｓ）、Ｐ６，Ｐ１０（変動時間４５０００ｍｓ）およびＰ７，Ｐ１１（変動時間３００００ｍｓ）では、ＳＵ１のステップアップ予告（ガセ）が実行されることはなく、変動パターンＰ５，Ｐ９およびＰ６，Ｐ１０ではＳＵ３以上のステップアップ予告が実行され得るものとなっており、変動パターンＰ７，Ｐ１１ではＳＵ２以上のステップアップ予告が実行され得るものとなっている。また、変動パターンＰ８ではＳＵ３以上のステップアップ予告が実行されることはなく、変動パターンＰ１２ではＳＵ２以上のステップアップ予告が実行されることはないものとなっている。そして、変動パターンＰ５～Ｐ１２の何れにおいても、段階が少ないステップアップ予告ほど実行（選択）され易いものとなっており、換言すると、段階が多いステップアップ予告ほど実行（選択）され難いものとなっている。

【０２７８】

次に、本実施例の系統決定テーブルは、図４９（ａ）～（ｄ）に示すように、ステップアップ予告のＳＵ２以上のステップ数分、すなわち、ＳＵ２、ＳＵ３、ＳＵ４およびＳＵ５の各々について設けられている。そして、各系統決定テーブルは、特別図柄の当否判定結果（当り又は外れ）に応じて、ステップアップの系統を、複数ある系統のうちの何れかに決定することが可能なデータ構造となっている。具体的には、ステップアップ予告の実行対象（実行契機）となった特別図柄の変動表示に係る当否判定結果（当り又は外れ）毎に、系統決定用乱数値を複数の系統種の各々に割り当てたものとなっている。本実施例では

10

20

30

40

50

、系統決定用乱数の乱数範囲を「0～99」としていることから、「0～99」の範囲内で乱数値（判定用データ）を割り当てている。

【0279】

系統決定テーブルによるステップアップの系統の決定態様は次のようになる。まず、実行するステップアップ予告がSU2である場合、図49（a）に示すSU2系統決定テーブルを参照してステップアップの系統を決定する。SU2まで進むステップアップ予告では、前述したように「SU2が青系統に従って行われるパターン（SU1 青系統）」と、「SU2が赤系統に従って行われるパターン（SU1 赤系統）」と、の2種類が存在することから、これらのうちの何れかに決定される。具体的には、特別図柄当否判定の結果が当たり（大当たり又は小当たり）の場合、取得した系統決定用乱数の値が「0～39」であると「SU1 青系統」に決定され（選択確率：40%）、「40～99」であると「SU1 赤系統」に決定される（選択確率：60%）。一方、特別図柄当否判定の結果が外れの場合には、各系統種別の選択確率の高低関係が当たりの場合と逆になる（図49（b）の外れ欄を参照）。つまり、SU2まで進むステップアップ予告では、当たり変動の場合、SU2が青系統に従って行われるパターンよりも、SU2が赤系統に従って行われるパターンの方が、実行可能性が高くなる。一方、外れ変動の場合には、それとは逆に、SU2が赤系統に従って行われるパターンよりも、SU2が青系統に従って行われるパターンの方が、実行可能性が高くなる。

10

【0280】

また、実行するステップアップ予告がSU3である場合、図49（b）に示すSU3系統決定テーブルを参照する。SU3まで進むステップアップ予告では、前述したように、「SU2およびSU3が青系統に従って行われるパターン（SU1 青系統 青系統）」と、「SU2およびSU3が赤系統に従って行われるパターン（SU1 赤系統 赤系統）」と、の2種類が存在することから、これらのうちの何れかに決定される。SU3系統決定テーブルでは、SU2系統決定テーブル（図49（a）を参照）と同様に、これら2つの系統種別に対して系統決定用乱数値を割り当てている。したがって、SU3まで進むステップアップ予告においても、当たり変動の場合には、SU2およびSU3が青系統に従って行われるパターンよりも、SU2およびSU3が赤系統に従って行われるパターンの方が、実行可能性が高くなる。一方、外れ変動の場合には、それとは逆に、SU2およびSU3が赤系統に従って行われるパターンよりも、SU2およびSU3が青系統に従って行われるパターンの方が、実行可能性が高くなる。

20

30

【0281】

また、実行するステップアップ予告がSU4である場合、図49（c）に示すSU4系統決定テーブルを参照する。SU4まで進むステップアップ予告では、前述したように、「SU2～SU4がすべて青系統に従って行われるパターン（SU1 青系統 青系統 青系統）」と、「SU2～SU4がすべて赤系統に従って行われるパターン（SU1 赤系統 赤系統 赤系統）」と、「SU2が青系統、SU3が赤系統、SU4が青+赤系統に従って行われるパターン（SU1 青系統 赤系統 青+赤系統）」と、の3種類が存在することから、これらのうちの何れかに決定される。

【0282】

具体的には、特別図柄当否判定の結果が当たり（大当たり又は小当たり）の場合、取得した系統決定用乱数の値が「0～19」であると「SU1 青系統 青系統 青系統」に決定され（選択確率：20%）、「20～54」であると「SU1 赤系統 赤系統 赤系統」に決定され（選択確率：35%）、「55～99」であると「SU1 青系統 赤系統 青+赤系統」に決定される（選択確率：45%）。一方、特別図柄当否判定の結果が外れの場合には、各系統種別の選択確率の高低関係が当たりの場合と逆になる（図49（c）の外れ欄を参照）。つまり、SU4まで進むステップアップ予告では、当たり変動の場合、SU4が青+赤系統に従って行われるパターン（SU1 青系統 赤系統 青+赤系統）の実行可能性が最も高くなり、以下、SU2～SU4がすべて赤系統に従って行われるパターン（SU1 赤系統 赤系統 赤系統）、SU2～SU4がすべて青系統に従って行われ

40

50

るパターン（ＳＵ１ 青系統 青系統 青系統）の順で、その実行可能性が低くなる。一方、外れの場合には、ＳＵ４が青＋赤系統に従って行われるパターンの実行可能性が最も低くなり、以下、ＳＵ２～ＳＵ４がすべて赤系統に従って行われるパターン、ＳＵ２～ＳＵ４がすべて青系統に従って行われるパターンの順で、その実行可能性が高くなる。

【０２８３】

また、実行するステップアップ予告がＳＵ５である場合、図４９（ｄ）に示すＳＵ５系統決定テーブルを参照する。ＳＵ５まで進むステップアップ予告では、前述したように、「ＳＵ２が青系統、ＳＵ３が赤系統、ＳＵ４およびＳＵ５が青＋赤系統に従って行われるパターン（ＳＵ１ 青系統 赤系統 青＋赤系統 青＋赤系統）」と、「ＳＵ２が青系統、ＳＵ３が赤系統、ＳＵ４が青＋赤系統、ＳＵ５が直接系統に従って行われるパターン（Ｓ

（ＳＵ１ 青系統 赤系統 青＋赤系統 直接系統）」と、の２種類が存在することから、これらのうちの何れかに決定される。具体的には、特別図柄当否判定の結果が当り（大当り又は小当り）の場合、取得した系統決定用乱数の値が「０～３９」であると「ＳＵ１ 青系統 赤系統 青＋赤系統 青＋赤系統」に決定され（選択確率：４０％）、「４０～９９」であると「ＳＵ１ 青系統 赤系統 青＋赤系統 直接系統」に決定される（選択確率：６０％）。一方、特別図柄当否判定の結果が外れの場合には、各系統種別の選択確率の高低関係が当りの場合と逆になる（図４９（ｄ）の外れ欄を参照）。つまり、ＳＵ５まで進むステップアップ予告では、当り変動の場合、ＳＵ５が青＋赤系統に従って行われるパターン（ＳＵ１ 青系統 赤系統 青＋赤系統 青＋赤系統）よりも、ＳＵ５が直接系統に従って行われるパターン（ＳＵ１ 青系統 赤系統 青＋赤系統 直接系統）の方が、

実行可能性が高くなる。一方、外れの場合には、それとは逆に、ＳＵ５が直接系統に従って行われるパターンよりも、ＳＵ５が青＋赤系統に従って行われるパターンの方が、実行可能性が高くなる。

【０２８４】

このように、ステップアップの系統に関しては、当り変動の場合、ＳＵ２のステップアップ予告およびＳＵ３のステップアップ予告では、青系統よりも赤系統の方が、実行可能性（選択可能性）が高くなっている。また、ＳＵ４のステップアップ予告では、青＋赤系統を含む系統の実行可能性（選択可能性）が最も高くなっており、ＳＵ５のステップアップ予告では、直接系統を含まない系統よりもそれを含む系統の方が、実行可能性（選択可能性）が高くなっている。一方、外れ変動の場合、ＳＵ２のステップアップ予告およびＳＵ

３のステップアップ予告では、赤系統よりも青系統の方が、実行可能性（選択可能性）が高くなっている。また、ＳＵ４のステップアップ予告では、すべて青系統の実行可能性（選択可能性）が最も高くなっており、ＳＵ５のステップアップ予告では、直接系統を含む系統よりもそれを含む系統の方が、実行可能性（選択可能性）が高くなっている。

【０２８５】

以上のようにして「ステップ数」および「系統」が決定（設定）され、これに従って行われる本実施例のステップアップ予告は、その段階（ステップ）が進むほど（多いほど）、大当りの期待度（大当り信頼度）が高まるものとなっている。また、ＳＵ２以上のステップアップ予告では、段階が進む際の系統（ステップアップの系統）の種類によっても、大当り信頼度が異なるものとなっており、系統による大当りの期待度（大当り信頼度）は、

直接系統が最も高くなっており、以下、青＋赤系統、赤系統、青系統の順で低くなる（図４９（ａ）～（ｄ）を参照）。このように、本実施例のステップアップ予告は、段階の進み具合とその系統の組み合わせにより大当り信頼度を分かり易く示すことで、遊技者の大当りに対する期待感を高めることが可能な演出（煽り演出）となっている。

【０２８６】

[実施例の効果]

以上のような本実施例のパチンコ遊技機１によれば、予告画像Ｙの表示態様（演出態様）の段階的な変化が、複数ある系統のうちの何れによるものなのかを遊技者に分かり易く示しながら進行していく新規なステップアップ予告を実現することが可能となる。すなわち、本実施例では、ステップアップ予告での予告画像Ｙの表示態様の变化に係る系統（ステ

ップアップの系統、進行態様)が複数設けられており(本例では4つの系統)、ステップアップ予告の実行に際して、画像表示装置7(表示画面7a)に予告画像Yとともに2つの球体画像K1, K2を表示するものとなっている。そして、ステップアップ(段階の進行)に伴う予告画像Yの表示態様の段階的な変化に際して、当該変化に係る系統を、球体画像K1, K2の表示態様によって示すものとなっており、球体画像K1, K2による演出表示(稲妻放出、衝突等)に合わせて、予告画像Yの表示態様が変化することで、ステップアップ予告が進行していくものとなっている。このように、球体画像K1, K2と予告画像Yとの連携した演出表示(連携演出)によってステップアップ予告を構成することで、複数ある系統(進行態様)のうちの何れに従って演出態様の段階的な変化が行われるのかを遊技者に分かり易く示しながら進行していく新規なステップアップ予告を得ることが可能となる。

10

【0287】

また、本実施例のパチンコ遊技機1によれば、ステップアップ予告中のステップアップ(段階の進行)に伴い、当該ステップアップの系統を球体画像K1, K2によって示しながら、その系統に従って予告画像Yの表示態様を変化させるものとなっているので、その進行状況や演出内容等が難解なステップアップ予告になることを回避しつつ、ステップアップ予告の演出態様を多様にすることが可能となる。

【0288】

また、本実施例のパチンコ遊技機1によれば、ステップアップの系統の種類(本例では「青系統」、「赤系統」、「青+赤系統」、「直接系統」の4種類)に応じて、予告画像Y(六面体画像)にて表示するキャラクタの種類を異ならせ、その各キャラクタの表示態様が、ステップアップに伴い変化するものとなっており、そのステップアップに伴う予告画像Y(六面体画像)の回転表示の態様(回転方向)も系統によって異なるものとなっている。これにより、ステップアップ予告の演出態様がより一層多様なものとなり、予告画像Yだけでなく球体画像K1, K2の表示態様にも遊技者の興味を惹きつけて、興味を高めることが可能となる。

20

【0289】

また、本実施例のパチンコ遊技機1によれば、ステップアップ予告において実行が予定されているステップ(段階)の上限に至るまでの途中の段階で、ステップアップの系統(進行態様)が変化し得るものとなっている。このような途中段階での系統変化が生ずると、ステップアップ予告が進行する過程で、予告画像Yの回転方向やキャラクタの種類等の表示態様が多様に変化するものとなり、また、系統を示す球体画像K1, K2の表示態様(稲妻の方向、衝突等)も多様なものとなる。これにより、ステップアップ予告の演出効果をより高めることが可能となる。特に、本実施例では、ステップアップ予告の途中の段階でステップアップの系統が変化する場合、予告画像Yの回転量(回転回数)が増えるとしても、敢えて、変化後の系統に基づく先の段階分を経由して、後の段階に進むこととしている。これにより、途中段階での系統変化が生じる場合であっても、遊技者に違和感を与えることなくステップアップ予告を進行させることが可能となり、また、予告画像Yの表示態様の变化に係る演出動作を大きく見せて、演出効果を高めることも可能となる。

30

【0290】

また、本実施例のパチンコ遊技機1によれば、特別図柄(演出図柄8)の変動表示中にステップアップ予告を行う場合、そのステップアップの回数(段階数)だけでなく、ステップアップする際(段階が進む際)の系統も、当該変動の大当たり信頼度に影響するものとなっている。つまり、ステップアップ予告が行われた際のステップアップの回数(段階の進み具合)とその系統の組み合わせによって、大当たり信頼度が変化し得るものとなっている。これにより、ステップアップの回数(ステップ数)と系統の組み合わせにより大当たり信頼度を示唆するという新規なステップアップ予告を実現することが可能となる。

40

【0291】

尚、ステップアップ予告の実行態様は本実施例に限定されるものではなく、本実施例以外にも様々な態様を採り得る。以下、前述した実施例のステップアップ予告をベースに、そ

50

の他の態様について幾つか例示する。

【 0 2 9 2 】

[他の態様 1]

前述した実施例では、ステップアップ予告の実行に際し、予告画像（六面体画像）およびステップアップの系統を示す所定画像（球体画像）として、それぞれ1種類（1パターン）の画像を設けていたが、予告画像や所定画像を、それぞれ複数種設けてもよい。この場合、例えば、ステップアップ予告の種類を、第1ステップアップ予告、第2ステップアップ予告・・・、といったように複数設け、そのステップアップ予告の種類に応じた予告画像および所定画像を設けてもよい。こうすれば、ステップアップ予告で出現し得る予告画像および所定画像の種類が複数種となり、より変化に富んだステップアップ予告を実現することが可能となる。尚、ステップアップ予告が複数種存在する場合のステップアップ予告の実行にあたっては、例えば、主制御部により制御される遊技状態（遊技モード）やサブ制御部により制御される演出モードによって、出現し得るステップアップ予告の種類を予め決めておいたり、予告演出設定処理（S4506）で乱数抽選により決定したりする構成を採ることが可能である。

10

【 0 2 9 3 】

[他の態様 2]

前述した実施例では、ステップアップ予告にて、段階の進行に伴い予告画像Yの表示態様が変化する際（つまり、ステップアップする際）、その変化に係る系統（ステップアップの系統）を球体画像K1，K2によって示すものとしていた。これに代えて、もしくは、これに加えて、ステップアップの系統を、光演出や音演出等によって示すようにしてもよい。例えば、盤面ランプ5や枠ランプ66の発光色によってステップアップの系統を示したり、スピーカからの音声や効果音によってステップアップの系統を示したりすることが可能である。これにより、ステップアップ予告においてステップアップする際の系統を示す演出（所定演出）の態様を多様にすることが可能となる。

20

【 0 2 9 4 】

[他の態様 3]

前述した実施例では、所謂「当該変動」に関する予告演出としてステップアップ予告を行うものとしていた。これに代えて、もしくは、これに加えて、所謂「保留先読み予告」として、前述のステップアップ予告を行うものとしてもよい。具体的に、例えば、始動口への入球に基づき取得される取得情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、識別情報の変動表示の開始前に、始動口への入球に基づき取得される取得情報の判定を行う判定手段と、を備え、取得情報記憶手段に記憶されている取得情報に、判定手段による判定の結果として所定結果を導出することとなる所定取得情報が含まれている場合、当該所定取得情報（所定保留）を対象として、ステップアップ予告を行うこととしてもよい。この場合、その所定取得情報に基づく識別情報の変動表示の開始前に複数の取得情報が記憶されていれば、その複数の取得情報に基づく複数回の識別情報の変動表示の各々で、ステップアップ予告を構成する各ステップを行えばよい。つまり、複数回の変動表示に跨って一のステップアップ予告を行うものとし、その変動表示毎にステップアップしていく（つまり、予告画像Yの表示態様が段階的に変化していく）ものとするればよい。これにより、複数回の識別情報の変動表示に亘って、予告画像Yと球体画像K1，K2を表示するステップアップ予告を実行することとなり、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

30

40

【 0 2 9 5 】

[他の態様 4]

前述した実施例では、遊技状態が低ベース状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態）にあるときに、ステップアップ予告が実行され得る（出現し得る）ものとしていた。これに代えて、もしくは、これに加えて、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）にあるときに、ステップアップ予告が実行され得る（出現し得る）ものとしてもよい。これにより、低ベース状態に限らず、高ベース状態においても、前述した実施例に係る作用効果を奏することが可能となる。

50

【 0 2 9 6 】

ここで、高ベース状態は時短状態でもあり、低ベース状態は非時短状態でもあることから、高ベース状態は低ベース状態に比して、変動時間の短い特別図柄の変動パターンが選択され易い（図 9 を参照）。このため、ステップアップ予告における演出態様の段階的な変化を行う回数や時間等、ステップアップ予告の実行期間を確保し難い場合がある。これに鑑み、高ベース状態でのステップアップ予告の実行パターンに関し、ステップアップの上限（最終段階）を、低ベース状態でのステップアップ予告よりも減した（少なくした）パターン（高ベース用 S U 予告パターン）を設けてもよい。

【 0 2 9 7 】

例えば、前述した実施例に係る低ベース状態でのステップアップ予告では最終段階を S U 5 としていたが、高ベース状態でのステップアップ予告（高ベース用 S U 予告パターン）では、最終段階を S U 3 としたパターンや S U 4 としたパターンを設けることができる。こうすれば、変動時間の短い特別図柄の変動表示においてもステップアップ予告を効果的に行うことが可能となる。また、高ベース状態は、低ベース状態に比して特別図柄の変動表示を短時間で円滑に進める遊技性となるが、ステップアップ予告での最終段階を少ない段階数とすることで、円滑な遊技を妨げることなく、ステップアップ予告を行うことが可能となる。

【 0 2 9 8 】

尚、ステップアップ予告の最終段階を減らす（少なくする）場合、ステップアップに伴う予告画像の表示態様の变化回数が少なくなるので、その分、演出態様の变化に乏しいものとなる虞がある。そこで、ステップアップ予告の最終段階を少なくする場合の実行パターンとして、低ベース状態よりも系統数（系統の種類）の多いパターン（高ベース用系統パターン）を設けてもよい。例えば、前述した実施例に係る低ベース状態でのステップアップ予告では、ステップアップの系統を 4 つとしていたが（「青系統」、「赤系統」、「青 + 赤系統」および「直接系統」）、高ベース状態でのステップアップ予告（高ベース用系統パターン）では、ステップアップの系統を 5 種類以上とすることが可能である。こうすれば、最終段階に係るステップ数の減少分をステップアップの系統数で補うことが可能となり、ステップアップ予告の最終段階を減らしたとしても、演出態様を多様にすることが可能となる。また、系統数の増加に伴い、例えば、前述した実施例の球体画像 K 1 , K 2 の表示態様を増やしたり（稲妻放出パターンの追加、衝突パターンの追加等）、系統を示す画像（系統画像）を増やしたりすることで、前述した実施例と同様に、系統を示す画像と予告画像との連携によるステップアップ予告を実現することが可能である。

【 0 2 9 9 】

また、高ベース状態でステップアップ予告を行う場合と、低ベース状態でステップアップ予告を行う場合とで、ステップアップ予告の実行可能性を同じとしたり異ならせたりしてもよい。さらに、低確率状態でステップアップ予告を行う場合と、高確率状態でステップアップ予告を行う場合とで、ステップアップ予告の実行可能性を同じとしたり異ならせたりしてもよい。例えば、図 4 8 に示した S U 予告決定テーブルを、低ベース状態用と高ベース状態用とに分けて設けたり、低確率状態用と高確率状態用とに分けて設けたりする。そして、各テーブルにおける「なし」の選択率を調整することで、遊技状態に応じてステップアップ予告の実行可能性を同じとしたり異ならせたりすることが可能である。

【 0 3 0 0 】

この場合、例えば、高ベース状態では低ベース状態に比してステップアップ予告の実行可能性を低くすれば、高ベース状態において、特別図柄の変動表示を短時間で円滑に進める遊技性（特図保留の高速消化の遊技性）が損なわれないようにしつつステップアップ予告が適度に出現し得る構成とすることが可能となる。また、例えば、高確率状態では低確率状態に比してステップアップ予告の実行可能性を高くすれば、特別図柄当否判定結果が当たりの場合を契機とするステップアップ予告（つまり、当たり変動に伴うステップアップ予告）の出現機会を増やすことが可能となり、その結果、高確率状態における演出効果や興趣を高めることが可能となる。

10

20

30

40

50

【0301】

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。

【0302】

例えば、前述した実施例等では、ステップアップ予告の際に画像表示装置7（表示画面7a）に表示する予告画像として六面体の予告画像Yを表示するものとしていたが、例えば、四面体や八面体、十二面体等の多面体からなる画像を予告画像として表示するものとしてもよい。この場合、ステップアップの系統数や当該系統に応じた多面体の表示態様（回転表示、各面の表示内容等）を考慮して、予告画像の態様を定めたり、ステップアップの系統を示す所定演出（所定画像）の態様を定めたりすることが可能である。

10

【0303】

また、本発明に係るステップアップ予告の予告画像は、六面体等の多面体画像に限定されるものではなく、例えば、複数のウィンドウ画像や複数のキャラクタ画像等とすることも可能である。さらに、ステップアップ（段階の進行）に伴い予告画像の表示態様が変化する際の演出態様（表示態様）についても、前述した実施例等の回転表示に限定されるものではなく、例えば、上下左右や斜め等の各方向に予告画像がスライドするスライド表示や、所定の表示位置に表示される予告画像が先の段階と後の段階とで切り換わる切替表示等とすることも可能である。また、ステップアップ予告の際に予告画像を複数表示するものであってもよい。つまり、複数の系統（進行態様）に従って表示態様が段階的に変化し得る画像であれば、その種類や数は問わない。

20

【0304】

また、前述した実施例等では、ステップアップ予告の際に画像表示装置7（表示画面7a）に表示する所定画像（系統を示す画像）として、青色の球体画像K1および赤色の球体画像K2を表示するものとしていたが、例えば、表示色や形状、キャラクタ等が変化し得る1つの画像や、ステップアップの系統数に応じた数の互いに態様が異なる複数の画像を、ステップアップの系統を示す所定画像（系統を示す画像）としてもよい。つまり、ステップアップの系統を認識可能な画像であれば、その種類や数は問わない。

【0305】

また、前述した実施例等では、始動入球に基づく事前判定（保留先読み）に関し、特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出して、当該読み出した取得乱数値（取得情報）を判定（事前判定）するものとしていたが（始動入球時処理（S205）、図11、図13等を参照）、事前判定の手法はこれに限定されるものではない。例えば、特図保留記憶部に加え、事前判定の対象となる取得情報（つまり、始動入球に基づいて取得された取得情報）を記憶する領域（取得情報記憶手段）を主制御部やサブ制御部のRAMに設け、当該記憶領域（事前判定用記憶部）に記憶した取得情報を判定（事前判定）するものとしてもよい。この場合、事前判定の結果を主制御部やサブ制御部のRAMに記憶することで、事前判定に用いた取得情報（別の記憶領域に記憶した取得情報）を消去することも可能である。

30

40

【0306】

また、前述した実施例等では、大当た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。

【0307】

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

50

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。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たり、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たりを「V非通過予定大当たり」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たり、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たりを「V通過予定大当たり」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。

【0308】

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

【0309】

また、前述した実施例等では、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たり図柄の種類)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たりとなることで入球可能となる大入賞口内に特定領域(V領域)を備え、小当たり遊技の際にその大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過(V通過)すると大当たりとなり、当該V通過に基づき大当たり遊技が実行される1種2種タイプのパチンコ遊技機にも本発明を適用することも可能である。

【0310】

また、前述した実施例等では、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。

【 0 3 1 1 】

[その他]

以下、本明細書で開示した実施形態（実施例）に基づいて導き出される、前述した課題を解決するための参考発明を開示しておく。

【 0 3 1 2 】

1 - 1 . 識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

前記識別情報の変動表示中に、予め定められた複数の系統のうちの何れかに従って演出態様が段階的に変化する段階演出を実行可能な段階演出実行手段と、

前記段階演出にて演出態様が変化するに際し、前記複数の系統のうちの何れに従って演出態様が変化するのかを示す所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 3 1 3 】

上記 1 - 1 . の遊技機では、識別情報の変動表示中に、予め定められた複数の系統のうちの何れかに従って演出態様が段階的に変化する段階演出とともに、当該段階演出にて演出態様が変化するに際し、当該変化が複数の系統のうちの何れに従うものなのか示す所定演出が実行可能となっている。これにより、演出態様の段階的な変化が複数ある系統のうちの何れによるものなのかを遊技者に分かり易く示しながら進行していく新規な段階演出を実現することが可能となる。

【 0 3 1 4 】

1 - 2 . 上記 1 - 1 . の遊技機において、

前記段階演出実行手段は、段階演出画像を表示して前記段階演出を実行するものであって、前記段階演出の進行に伴って前記段階演出画像の表示態様を段階的に変化させるものであり、

前記系統によって前記段階演出画像の表示態様が異なることを特徴とする遊技機。

【 0 3 1 5 】

上記 1 - 2 . の遊技機では、段階演出の進行に伴って段階演出画像の表示態様が段階的に変化するものとなっており、その段階演出画像の表示態様は、複数ある系統によって異なるものとなっている。これにより、段階演出の演出態様（段階演出画像の表示態様）を多様にすることが可能となる。特に、前述したように、段階演出における演出態様の段階的な変化が、複数ある系統のうちの何れによるものなのかを所定演出によって示すものとなっているため、難解な段階演出になることを回避しつつ、段階演出の演出態様（段階演出画像の表示態様）を多様にすることが可能となる。

【 0 3 1 6 】

1 - 3 . 上記 1 - 1 . または上記 1 - 2 . の遊技機において、

前記所定演出実行手段は、所定演出画像を表示して前記所定演出を実行するものであり、前記段階演出実行手段は、前記所定演出による前記所定演出画像の表示に合わせて、前記段階演出にて演出態様を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 1 7 】

上記 1 - 3 . の遊技機では、前述の所定演出を、所定演出画像を表示して実行するものとなっており、この所定演出画像の表示に合わせて、段階演出における演出態様が変化するものとなっている。これにより、所定演出による所定演出画像の表示と連携した新規な段階演出を実現することが可能となる。

【 0 3 1 8 】

1 - 4 . 上記 1 - 1 . ないし上記 1 - 3 . の何れか一つの遊技機において、

前記段階演出は、1 段階から所定の複数段階まで進行し得るものであり、

前記段階演出における先の段階と後の段階とで前記系統が異なる場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【0319】

上記1 - 4 . の遊技機では、1 段階から所定の複数段階まで進行し得る段階演出において、先の段階と後の段階とで、演出態様の変化に係る系統が異なる場合があるものとなっている。これにより、段階演出の進行態様を多様にすることが可能となる。

【0320】

1 - 5 . 上記1 - 4 . の遊技機において、

前記段階演出実行手段は、前記段階演出の実行中であって後の段階の実行に際し、後の段階に係る系統が先の段階に係る系統と異なる場合、後の段階に係る系統による先の段階を経由して、後の段階を実行する

10

ことを特徴とする遊技機。

【0321】

上記1 - 5 . の遊技機では、段階演出の実行中であって後の段階の実行に際し、後の段階に係る系統が先の段階に係る系統と異なる場合、当該後の段階より前の段階分（つまり、先の段階）についての、当該後の段階に係る系統による演出態様の変化を経て、後の段階を実行するものとなっている。これにより、段階演出における先の段階と後の段階とで系統が異なる場合の演出効果を高めることが可能となる。

【0322】

1 - 6 . 上記1 - 1 . ないし上記1 - 5 . の何れか一つの遊技機において、

前記段階演出は、前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果になる可能性を示唆する演出であり、

20

前記複数の系統として、少なくとも、第1系統と第2系統とを有し、

前記段階演出実行手段は、前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果になる場合、前記第1系統に従って進行する段階演出より、前記第2系統に従って進行する段階演出を実行する可能性が高い

ことを特徴とする遊技機。

【0323】

上記1 - 6 . の遊技機では、段階演出が、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になる可能性を示唆する演出となっており、段階演出での演出態様の変化に係る系統として、少なくとも第1系統および第2系統を有するものとなっている。そして、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になる場合、第1系統に従って進行する段階演出よりも、第2系統に従って進行する段階演出の方が、実行可能性が高くなっている。これにより、段階演出での演出態様の段階的な変化はもちろんのこと、その変化に係る系統や、その系統を示す所定演出にも遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、延いては、段階演出の興味を高めることが可能となる。

30

【0324】

尚、複数の系統として3以上の系統が存在する場合、当該3以上の系統のうちの2つの系統に係る段階演出について、上述の実行可能性の関係が成立するものであればよい。例えば、第1系統～第3系統の3つの系統が存在する場合、そのうちの第1系統に係る段階演出と第2系統に係る段階演出の実行可能性や、第1系統に係る段階演出と第3系統に係る段階演出の実行可能性、あるいは第2系統に係る段階演出と第3系統に係る段階演出の実行可能性について、上述の関係が成立するものであればよい。系統が4つの場合や5つの場合等も同様である。

40

【0325】

2 - 1 . 識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

前記識別情報の変動表示中に、予め定められた複数の進行態様のうちの何れかに基づいて段階的に進行する段階演出を実行可能な段階演出実行手段と、

前記段階演出が次の段階に進行するに際し、前記複数の進行態様のうちの何れに基づいて

50

進行するのかを示す所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 3 2 6 】

上記 2 - 1 . の遊技機では、識別情報の変動表示中に、予め定められた複数の進行態様のうちの何れかに基づいて進行する段階演出とともに、当該段階演出が次の段階に進行するに際し、複数の進行態様のうちの何れに基づいて進行するのかを示す所定演出が実行可能となっている。これにより、複数ある進行態様のうちの何れに基づいて進行するのなかを遊技者に分かり易く示しながら進行していく新規な段階演出を実現することが可能となる。

【 0 3 2 7 】

2 - 2 . 上記 2 - 1 . の遊技機において、
前記段階演出実行手段は、段階演出画像を表示して前記段階演出を実行するものであって、前記段階演出の進行に伴って前記段階演出画像の表示態様を変化させるものであり、前記進行態様によって前記段階演出画像の表示態様が異なることを特徴とする遊技機。

【 0 3 2 8 】

上記 2 - 2 . の遊技機では、段階演出の進行に伴って段階演出画像の表示態様が変化するものとなっており、その段階演出画像の表示態様は、複数ある進行態様によって異なるものとなっている。これにより、段階演出の演出態様（段階演出画像の表示態様）を多様にすることが可能となる。特に、前述したように、段階演出が進行する際の進行態様が、複数ある進行態様のうちの何れによるものなかを所定演出によって示すものとなっているため、難解な段階演出になることを回避しつつ、段階演出の演出態様（段階演出画像の表示態様）を多様にすることが可能となる。

【 0 3 2 9 】

2 - 3 . 上記 2 - 1 . または上記 2 - 2 . の遊技機において、
前記所定演出実行手段は、所定演出画像を表示して前記所定演出を実行するものであり、前記段階演出実行手段は、前記所定演出による前記所定演出画像の表示に合わせて、前記段階演出を進行させることを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 0 】

上記 2 - 3 . の遊技機では、前述の所定演出を、所定演出画像を表示して実行するものとなっており、この所定演出画像の表示に合わせて、段階演出が進行するものとなっている。これにより、所定演出による所定演出画像の表示と連携した新規な段階演出を実現することが可能となる。

【 0 3 3 1 】

2 - 4 . 上記 2 - 1 . ないし上記 2 - 3 . の何れか一つの遊技機において、
前記段階演出は、1 段階から所定の複数段階まで進行し得るものであり、前記段階演出における先の段階と後の段階とで前記進行態様が変わり得ることを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 2 】

上記 2 - 4 . の遊技機では、1 段階から所定の複数段階まで進行し得る段階演出において、先の段階と後の段階とで、段階の進行態様が異なる場合があるものとなっている。これにより、段階演出の進行態様を多様にすることが可能となる。

【 0 3 3 3 】

2 - 5 . 上記 2 - 4 . の遊技機において、
前記段階演出実行手段は、前記段階演出の実行中であって後の段階の実行に際し、後の段階に係る進行態様が先の段階に係る進行態様と異なる場合、後の段階に係る進行態様による先の段階を経由して、後の段階を実行することを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 4 】

上記 2 - 5 . の遊技機では、段階演出の実行中であって後の段階の実行に際し、後の段階に係る進行態様が先の段階に係る進行態様と異なる場合、当該後の段階より前の段階分（つまり、先の段階）についての、当該後の段階に係る進行態様に基づく段階の進行を経て、後の段階を実行するものとなっている。これにより、段階演出における先の段階と後の段階とで段階の進行態様が異なる場合の演出効果を高めることが可能となる。

【 0 3 3 5 】

2 - 6 . 上記 2 - 1 . ないし上記 2 - 5 . の何れか一つの遊技機において、前記段階演出は、前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果になる可能性を示唆する演出であり、

前記複数の進行態様として、少なくとも、第 1 進行態様と第 2 進行態様とを有し、前記段階演出実行手段は、前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果になる場合、前記第 1 進行態様に基づいて進行する段階演出より、前記第 2 進行態様に基づいて進行する段階演出を実行する可能性が高い

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 6 】

上記 2 - 6 . の遊技機では、段階演出が、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になる可能性を示唆する演出となっており、段階演出の進行態様として、少なくとも第 1 進行態様および第 2 進行態様を有するものとなっている。そして、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になる場合、第 1 進行態様に基づいて進行する段階演出よりも、第 2 進行態様に基づいて進行する段階演出の方が、実行可能性が高くなっている。これにより、段階演出の段階的な進行はもちろんのこと、その進行態様や当該進行態様を示す所定演出にも遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、延いては、段階演出の興味を高めることが可能となる。

【 0 3 3 7 】

尚、複数の進行態様として 3 以上の進行態様が存在する場合、当該 3 以上の進行態様のうちの 2 つの進行態様に基づく段階演出について、上述の実行可能性の関係が成立するものであればよい。例えば、第 1 進行態様～第 3 進行態様の 3 つの進行態様が存在する場合、そのうちの第 1 進行態様に基づく段階演出と第 2 進行態様に基づく段階演出の実行可能性や、第 1 進行態様に基づく段階演出と第 3 進行態様に基づく段階演出の実行可能性、あるいは第 2 進行態様に基づく段階演出と第 3 進行態様に基づく段階演出の実行可能性について、上述の関係が成立するものであればよい。進行態様が 4 つの場合や 5 つの場合等も同様である。

【 0 3 3 8 】

3 - 1 . 識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

前記識別情報の変動表示中に所定の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記所定の演出として、少なくとも、所定の予告画像を表示して該表示態様を段階的に変化させる段階演出を有し、

前記段階演出の進行態様として、少なくとも、所定の第 1 系統に従って前記予告画像の表示態様を段階的に変化させる第 1 進行態様と、前記第 1 系統とは別の第 2 系統に従って前記予告画像の表示態様を段階的に変化させる第 2 進行態様と、を有し、

前記段階演出が前記第 1 進行態様で進行した場合の前記予告画像の表示態様と、前記段階演出が前記第 2 進行態様で進行した場合の前記予告画像の表示態様とが異なる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 9 】

上記 3 - 1 . の遊技機では、識別情報の変動表示中に、所定の予告画像を表示して該表示態様を段階的に変化させる段階演出が実行可能となっており、段階演出の進行態様として、少なくとも、所定の第 1 系統に従って予告画像の表示態様を段階的に変化させる第 1 進行態様と、第 1 系統とは別の第 2 系統に従って予告画像の表示態様を段階的に変化させる

第2進行態様と、を有するものとなっている。そして、段階演出が第1進行態様で進行した場合の予告画像の表示態様と、段階演出が第2進行態様で進行した場合の予告画像の表示態様とが異なるものとなっている。これにより、段階演出の態様を多様にして、段階演出の興趣を高めることが可能となる。

【0340】

3-2. 上記3-1.の遊技機において、
前記段階演出の進行態様として、前記第1系統および前記第2系統とは別の第3系統に従って前記予告画像の表示態様を段階的に変化させる第3進行態様を有し、
前記段階演出が前記第3進行態様で進行した場合の前記予告画像の表示態様は、前記段階演出が前記第1進行態様で進行した場合の前記予告画像の表示態様および前記段階演出が前記第2進行態様で進行した場合の前記予告画像の表示態様と異なる
ことを特徴とする遊技機。

10

【0341】

上記3-2.の遊技機では、段階演出の進行態様として、前述の第1進行態様および第2進行態様に加え、第1系統および第2系統とは別の第3系統に従って予告画像の表示態様を段階的に変化させる第3進行態様を有するものとなっている。そして、段階演出が第3進行態様で進行した場合の予告画像の表示態様は、段階演出が第1進行態様や第2進行態様で進行した場合の予告画像の表示態様と異なるものとなっている。これにより、段階演出の態様をより多様なものとして、段階演出の興趣をより高めることが可能となる。

20

【0342】

3-3. 上記3-1.または上記3-2.の遊技機において、
前記段階演出は、1段階から所定の複数段階まで進行し得るものであり、
前記段階演出における先の段階と後の段階とで前記進行態様が変わり得る
ことを特徴とする遊技機。

【0343】

上記3-3.の遊技機では、1段階から所定の複数段階まで進行し得る段階演出において、先の段階と後の段階とで、段階の進行態様が異なる場合があるものとなっている。これにより、段階演出の態様をさらに多様にすることが可能となる。

【0344】

3-4. 上記3-3.の遊技機において、
前記段階演出における先の段階と後の段階とで前記進行態様が異なる場合、後の段階に係る進行態様による先の段階を経由して、後の段階が進行する
ことを特徴とする遊技機。

30

【0345】

上記3-4.の遊技機では、段階演出での後の段階に係る進行態様が先の段階に係る進行態様と異なる場合、当該後の段階より前の段階分（つまり、先の段階）についての、当該後の段階に係る進行態様に基づく段階の進行を経て、後の段階が進行するものとなっている。これにより、段階演出における先の段階と後の段階とで段階の進行態様が異なる場合の演出効果を高めることが可能となる。

【0346】

3-5. 上記3-1.ないし上記3-4.の何れか一つの遊技機において、
前記段階演出での前記予告画像の表示態様の变化に際し、当該变化に係る系統を示す所定画像を表示する
ことを特徴とする遊技機。

40

【0347】

上記3-5.の遊技機では、段階演出の実行中、予告画像の表示態様の变化に際して、該变化に係る系統を示す所定画像を表示するものとなっている。このため、段階演出での予告画像の表示態様の段階的な変化が何れの系統に従って行われるのかを遊技者に分かり易く示すことが可能となる。これにより、段階演出の態様を多様にしつつ、遊技者にとって分かり易い新規な段階演出を実現することが可能となる。

50

【 0 3 4 8 】

尚、所定画像としては、存在する複数の系統の各々に応じて系統数と同数の画像を設けたり、存在する系統数よりも少ない数の画像を設けたりすることが可能である。また、予告画像の表示態様の变化に際して当該变化の系統を所定画像により示す場合の態様は、例えば、所定画像の表示態様を系統に応じて変化させたり、表示する所定画像の種類を系統に応じて異ならせたり、予告画像の表示態様の变化に際して当該变化の系統に対応する所定画像を表示してその他のときは非表示とする等、種々の態様を採ることが可能である。

【 符号の説明 】

【 0 3 4 9 】

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

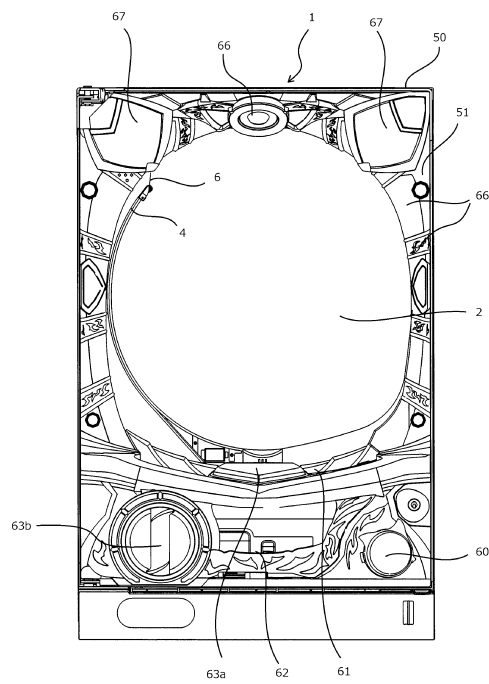
30

40

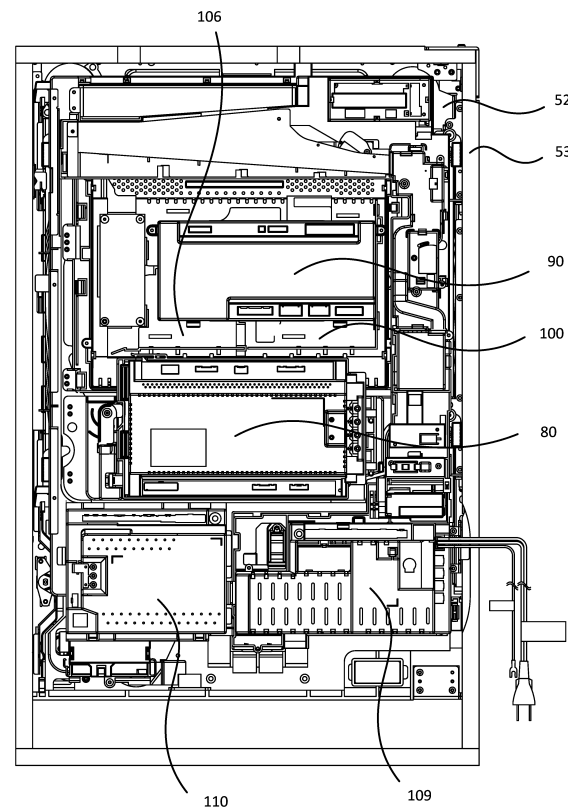
50

【図面】

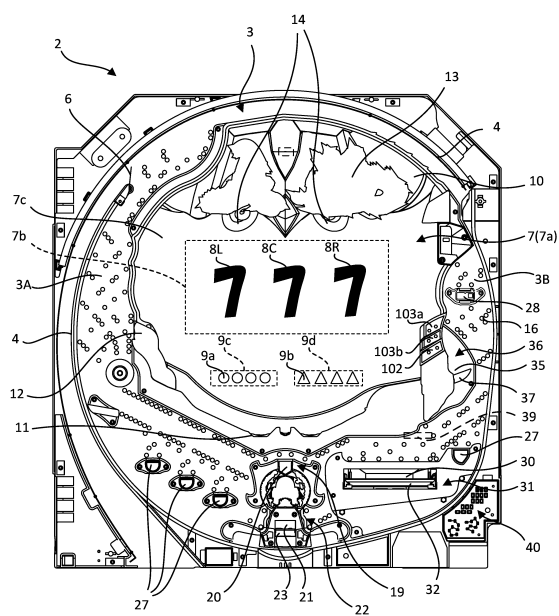
【 図 1 】



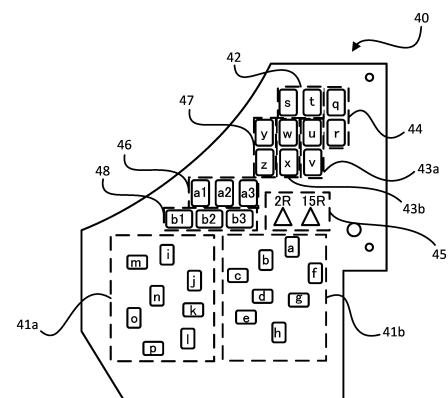
【 図 2 】



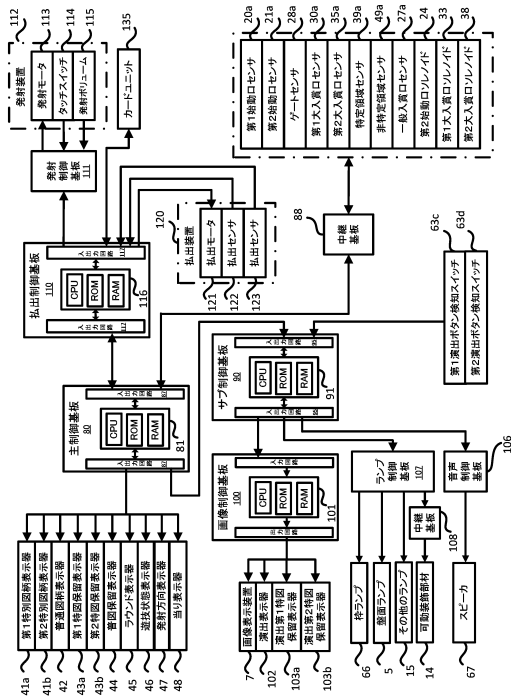
【 図 3 】



【 図 4 】



【図 5】



【図 7】

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

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

【図 6】

図柄	当りの確率	停止図柄	ラウンド数 or 図柄回数	大入賞口の開放/ターン		大当り確別 決定用乱数	特定領域 通過可能性	時延機能	高ベース発生機能
				大入賞口の開放	大入賞口の開放				
第1特別図柄	15R第1大当り	15R第1大当り図柄	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口の開放	28秒/R	0~39	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第2大当り	15R第2大当り図柄	15ラウンド	3~15ラウンド目 第1大入賞口の開放	28秒/R	40~59	低	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第3大当り	15R第3大当り図柄	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口の開放	0.1秒/R	60~69	低	非作動	非作動
	25R第4大当り	25R第4大当り図柄	25ラウンド	3~15ラウンド目 第1大入賞口の開放	28秒/R	70~79	中	特別図柄の 実行確率と同じ	特別図柄の 実行確率と同じ
	第1小当り	第1小当り図柄	2回	1~2ラウンド目 第2大入賞口の開放	0.5秒/R	80~89	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第5大当り	15R第5大当り図柄	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口の開放	28秒/R	90~99	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第6大当り	15R第6大当り図柄	15ラウンド	3~15ラウンド目 第1大入賞口の開放	0.1秒/R	0~79	低	作動 (100回)	作動 (100回)
	第2小当り	第2小当り図柄	2回	1~2ラウンド目 第2大入賞口の開放	0.5秒/R	80~89	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第7大当り	15R第7大当り図柄	15ラウンド	3~15ラウンド目 第1大入賞口の開放	28秒/R	90~99	中	特別図柄の 実行確率と同じ	特別図柄の 実行確率と同じ
	第3小当り	第3小当り図柄	2回	1~2ラウンド目 第2大入賞口の開放	0.5秒/R	0~79	低	作動 (100回)	作動 (100回)

【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	大当り種別決定用乱数値	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

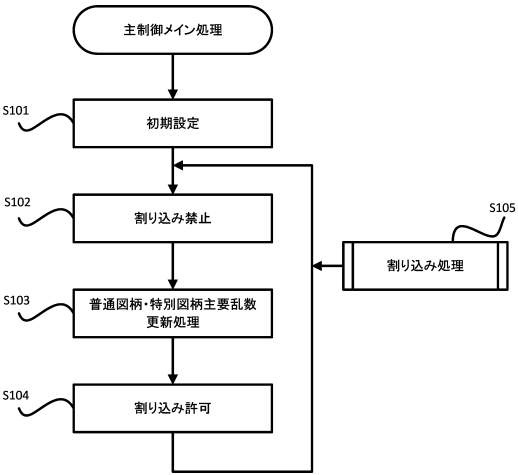
(C) 普通図柄当り判定テーブル		
状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0, 1	当り
	0~240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0~239	当り
	240	外れ

(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	

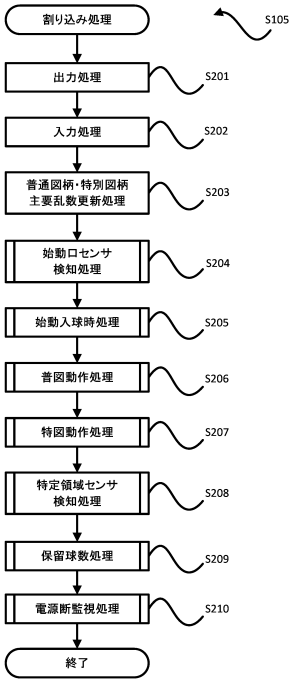
【図 9】

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	長当たり	0~179	P1	7500ms	180/199
		短当たり	180~198	P2	4500ms	19/199
	小当り	短当たり	0~198	P3	4500ms	199/199
		小当り	0~198	P4	4500ms	199/199
	外れ	1, 2	0~4	P5	7500ms	5/199
			5~18	P6	4500ms	14/199
		3, 4	19~38	P7	3000ms	20/199
			39~198	P8	1200ms	160/199
		5/199	0~4	P9	7500ms	5/199
			5~9	P10	4500ms	5/199
時短状態	大当り	長当たり	10~19	P11	3000ms	10/199
		短当たり	20~198	P12	400ms	179/199
	小当り	1	0~49	P13	7500ms	50/199
			50~198	P14	4500ms	149/199
	外れ	2~4	0~198	P15	3000ms	199/199
			0~198	P16	3000ms	199/199
		2/199	0~1	P17	7500ms	2/199
			2~4	P18	4500ms	3/199
		5/199	5~9	P19	3000ms	5/199
			10~198	P20	1200ms	189/199
	外れ	2~4	0~1	P21	7500ms	2/199
			2~4	P22	4500ms	3/199
			5~9	P23	3000ms	5/199
			10~198	P24	200ms	189/199

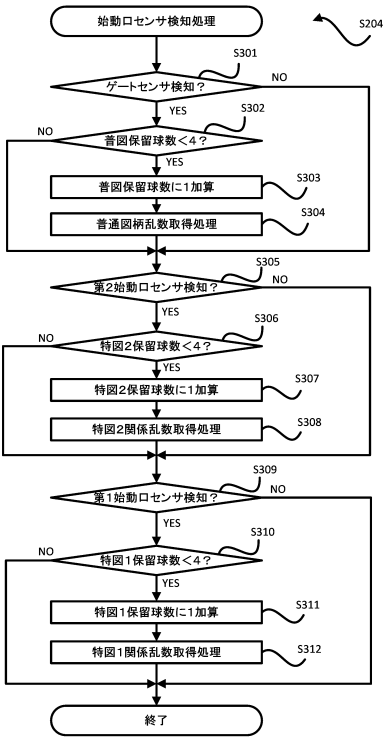
【図 10】



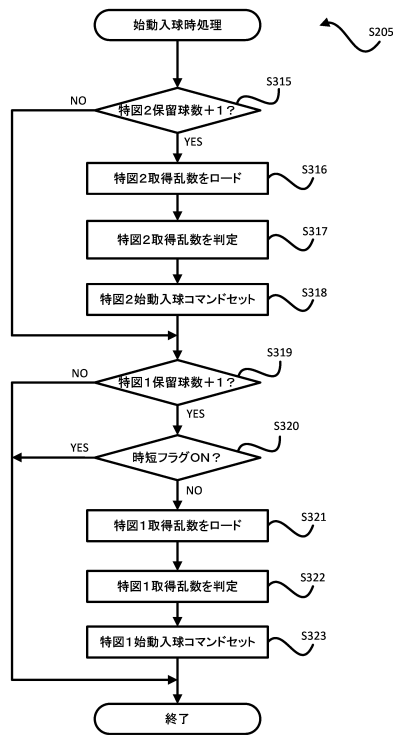
【図 11】



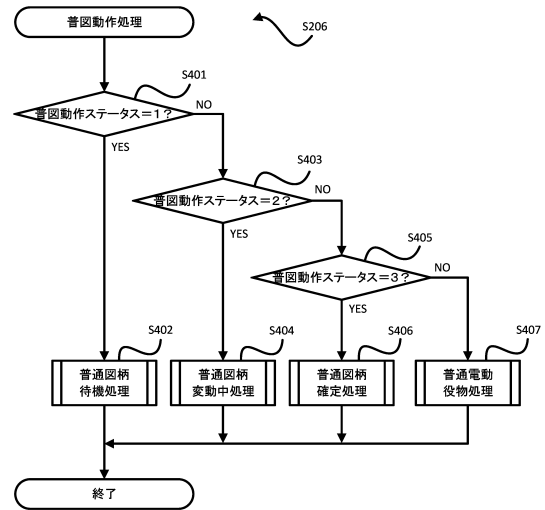
【図 12】



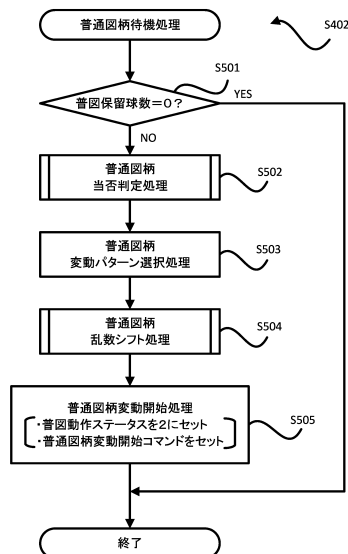
【図 13】



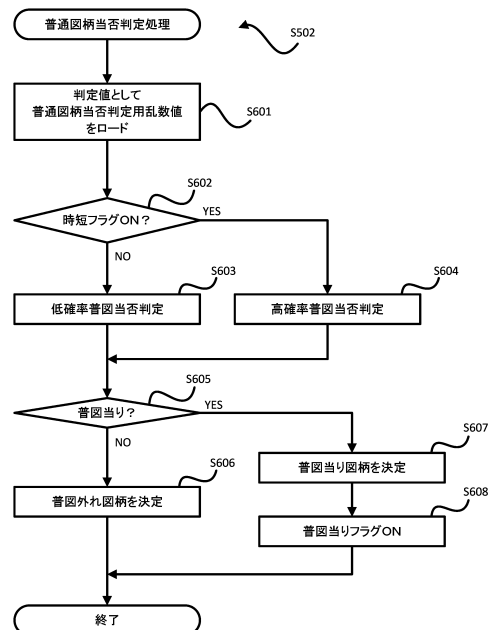
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

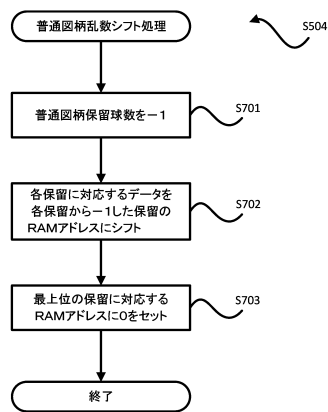
20

30

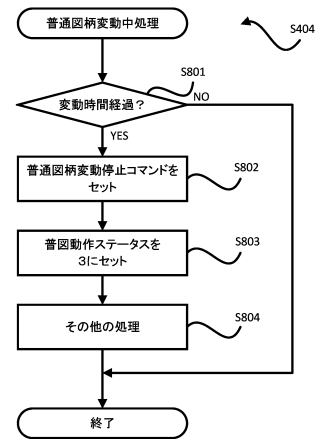
40

50

【図 17】



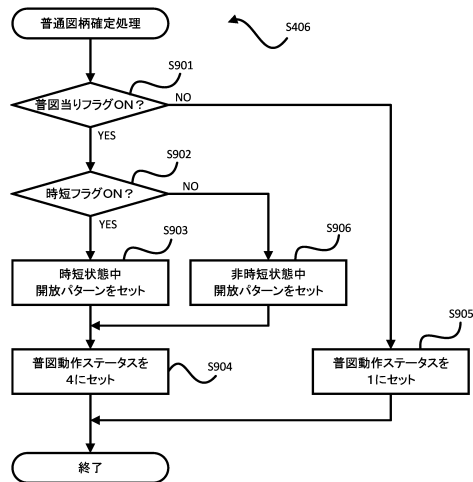
【図 18】



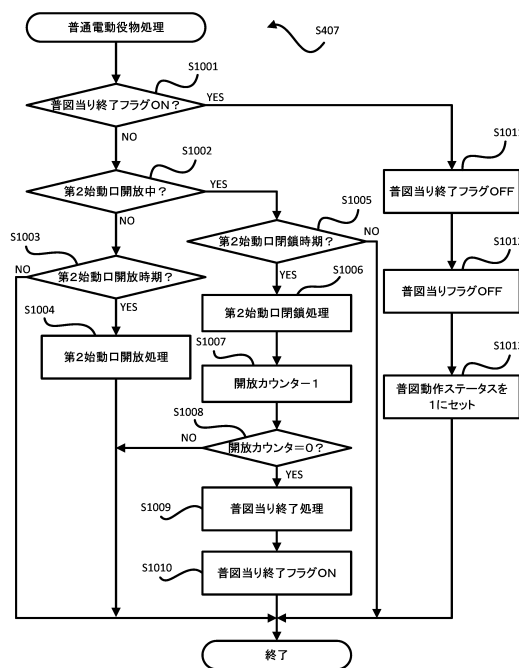
10

20

【図 19】



【図 20】

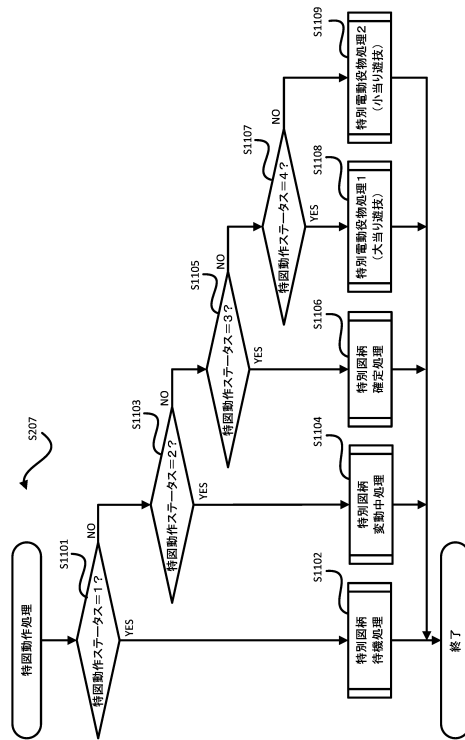


30

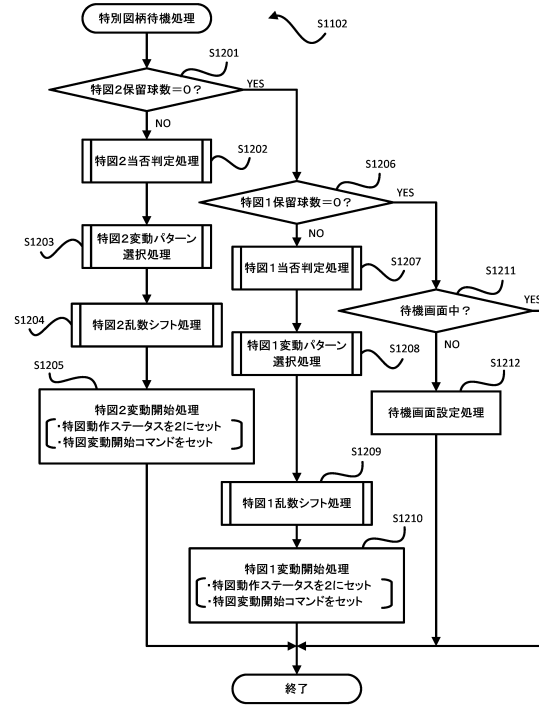
40

50

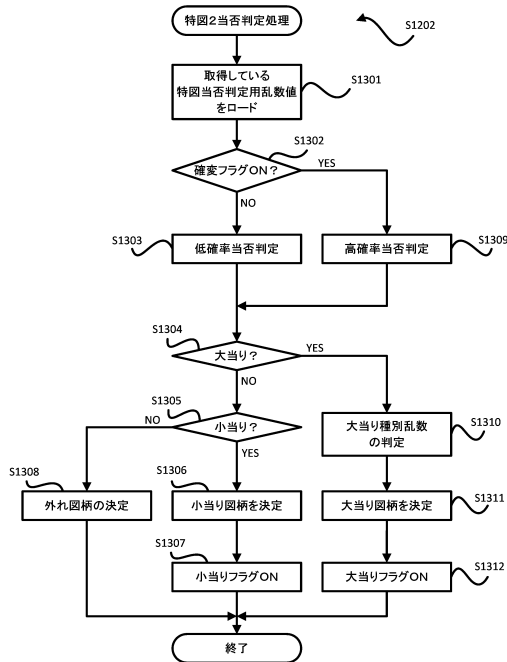
【図 2 1】



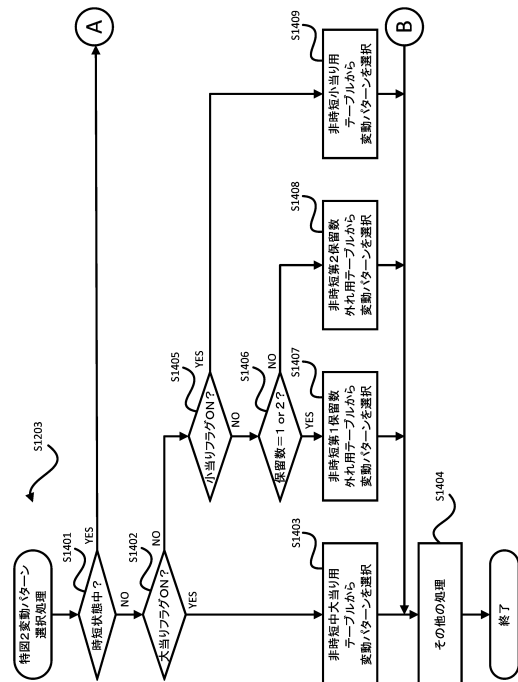
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

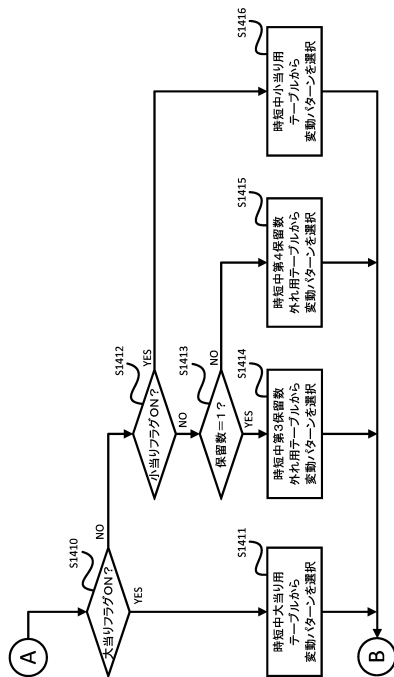
20

30

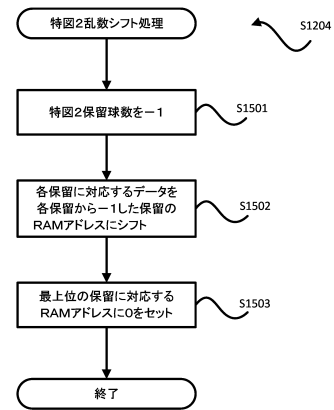
40

50

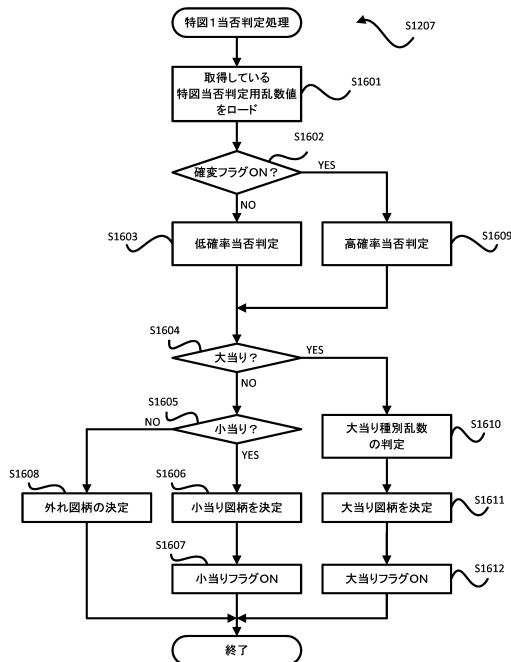
【図 25】



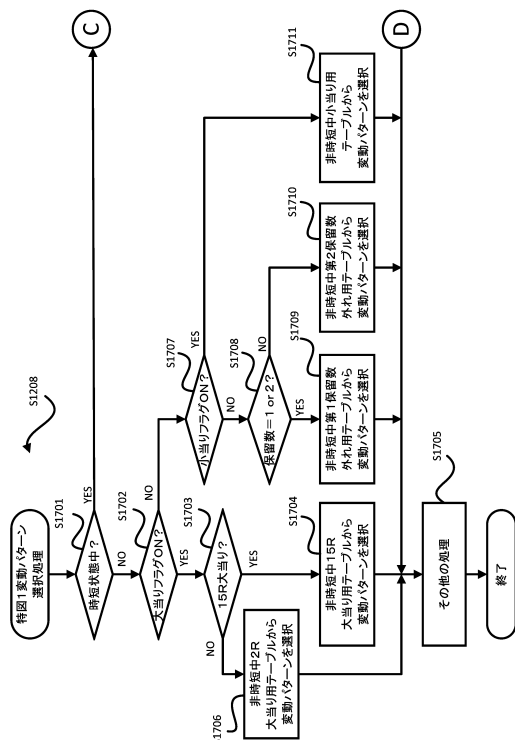
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

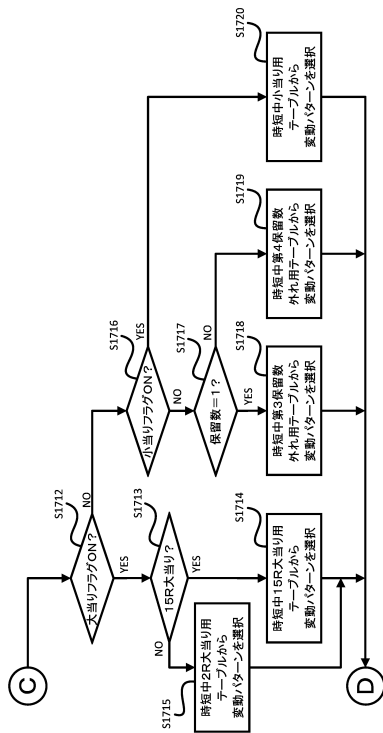
20

30

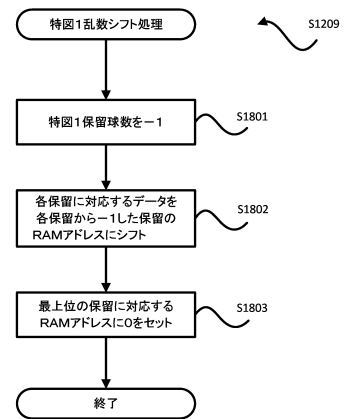
40

50

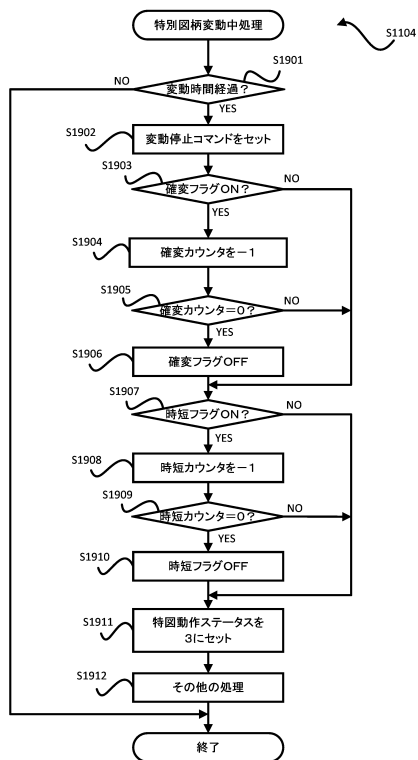
【図 29】



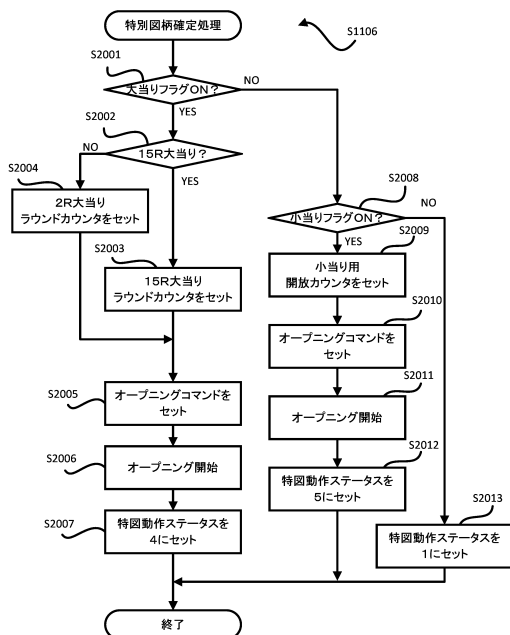
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

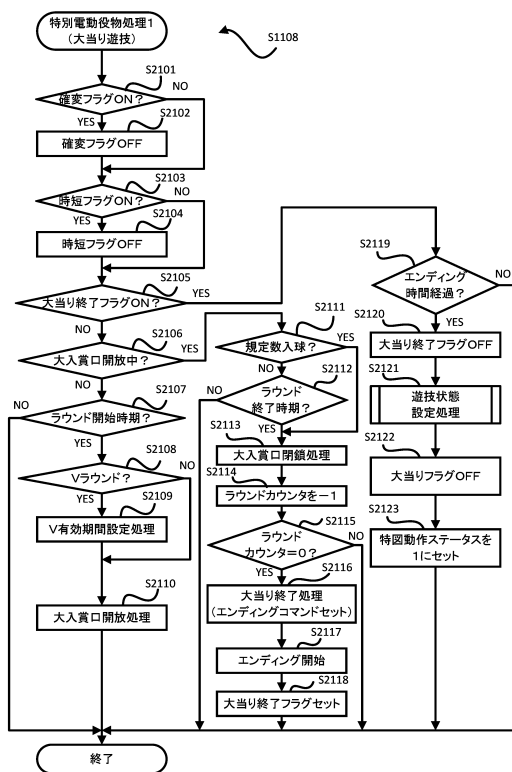
20

30

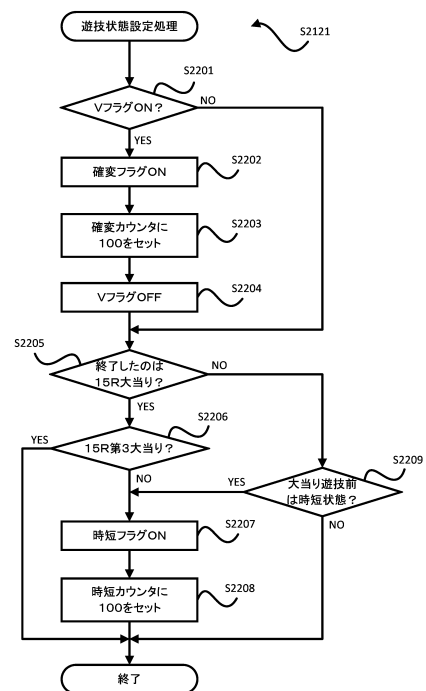
40

50

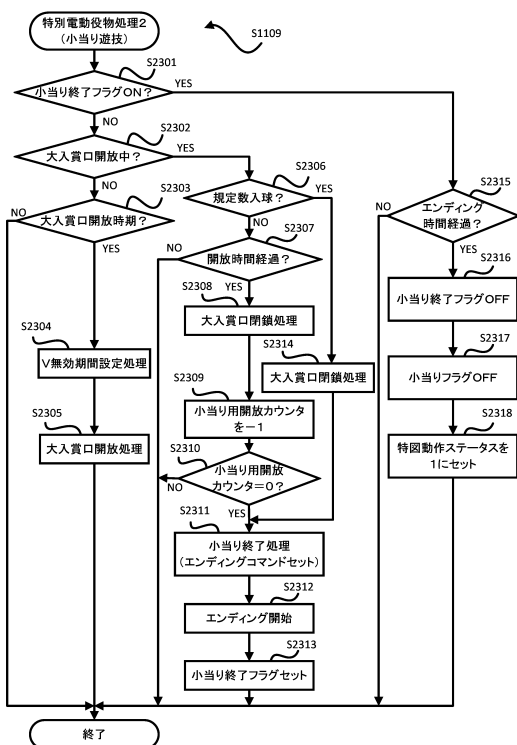
【図 3 3】



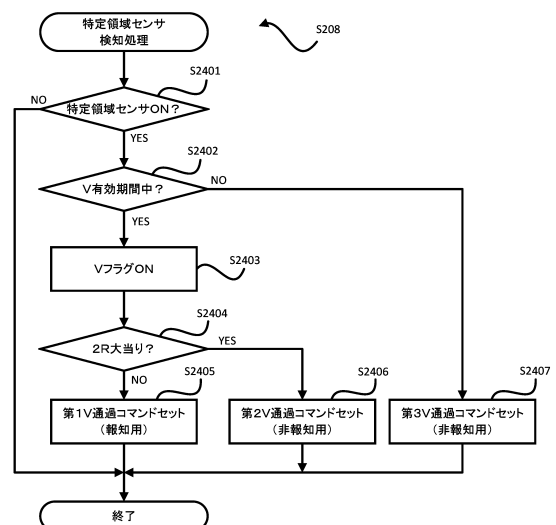
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

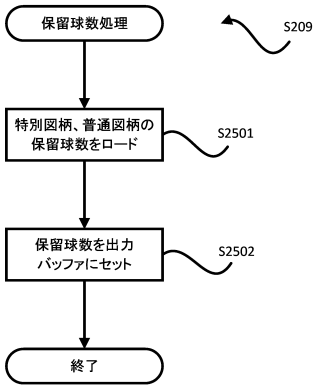
20

30

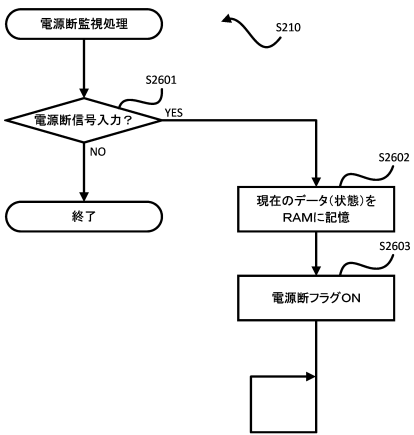
40

50

【図 3 7】



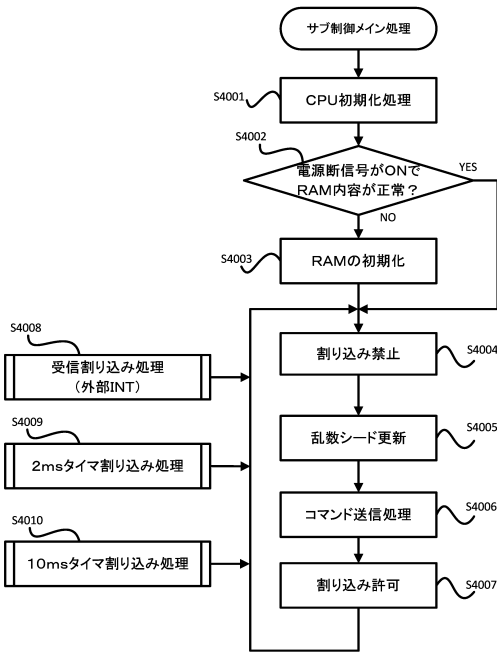
【図 3 8】



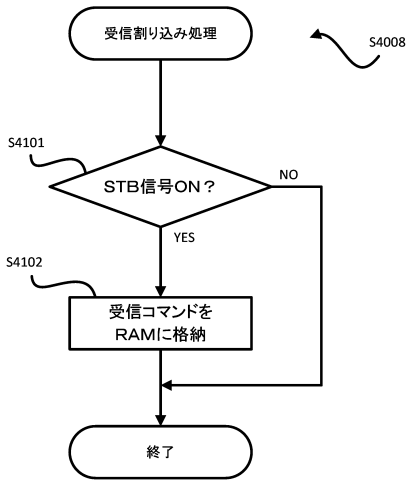
10

20

【図 3 9】



【図 4 0】

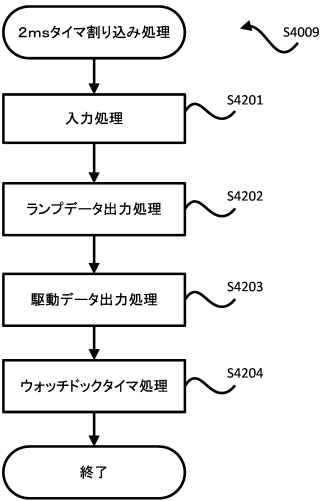


30

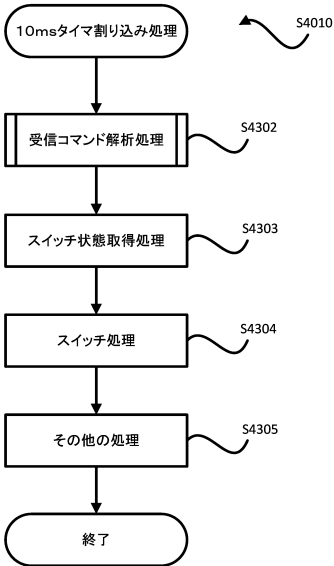
40

50

【図 4 1】



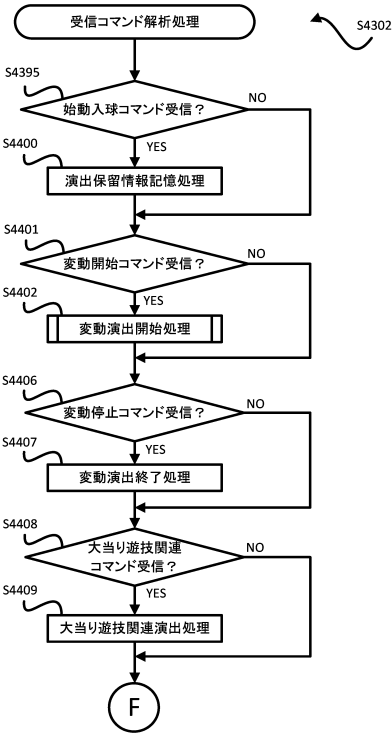
【図 4 2】



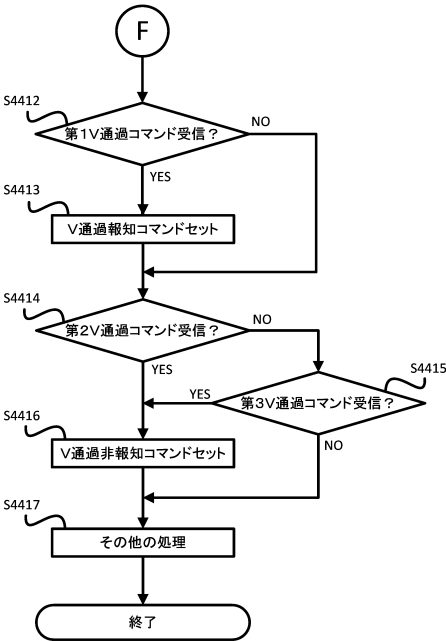
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

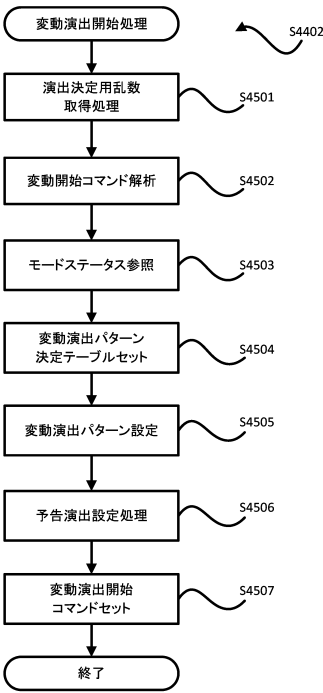


30

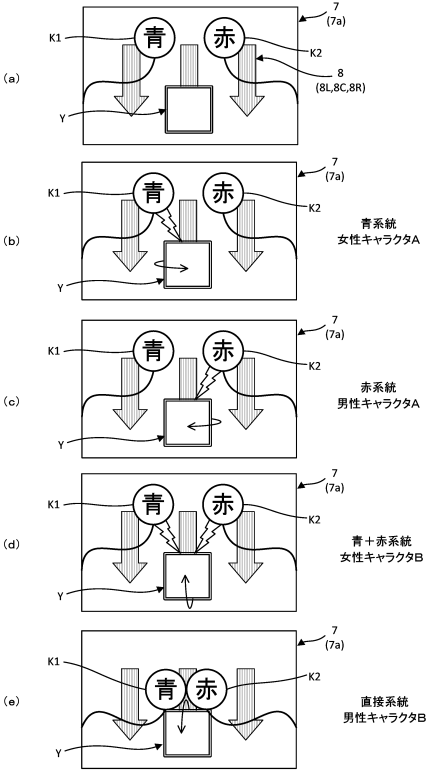
40

50

【 図 4 5 】



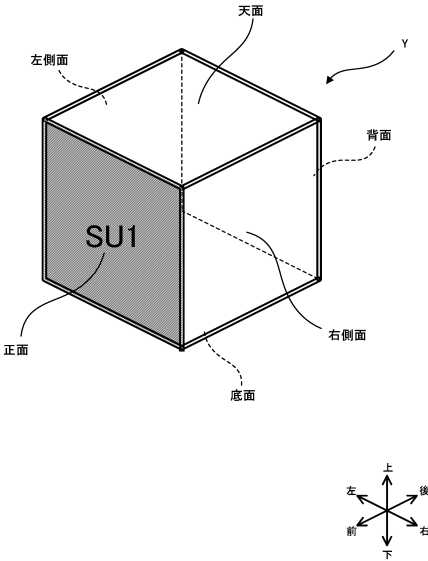
【 図 4 6 】



10

20

【 図 4 7 】



【 図 4 8 】

(a) 当り時、SU予告決定テーブル

SU予告	SU予告決定用乱数値			
	P1 (長当り: 75000ms)	P2 (長当り: 45000ms)	P3 (短当り: 45000ms)	P4 (小当り: 45000ms)
なし	0~29	0~29	0~49	0~49
SU1	—	—	—	—
SU2	—	—	50~54	50~54
SU3	30~44	40~54	55~64	55~64
SU4	45~69	55~74	65~79	65~79
SU5	70~99	75~99	80~99	80~99

30

(b) 外れ時、SU予告決定テーブル

SU予告	SU予告決定用乱数値				
	P5, P9 (75000ms)	P6, P10 (45000ms)	P7, P11 (30000ms)	P8 (12000ms)	P12 (4000ms)
なし	0~49	0~29	0~69	0~79	0~89
SU1	—	—	—	80~94	90~99
SU2	—	—	70~84	95~99	—
SU3	50~69	60~79	85~92	—	—
SU4	70~86	80~92	93~97	—	—
SU5	87~99	93~99	98, 99	—	—

40

50

【 図 4 9 】

(a)SU2系統決定テーブル		
系統	系統決定用乱数値	
	当り	外れ
SU1→青系統	0～39	0～69
SU1→赤系統	40～99	70～99

(b)SU3系統決定テーブル		
系統	系統決定用乱数値	
	当り	外れ
SU1→青系統→青系統	0～39	0～69
SU1→赤系統→赤系統	40～99	70～99

(c)SU4系統決定テーブル		
系統	系統決定用乱数値	
	当り	外れ
SU1→青系統→青系統→青系統	0～19	0～69
SU1→赤系統→赤系統→赤系統	20～54	70～89
SU1→青系統→赤系統→青+赤系統	55～99	90～99

(d)SU5系統決定テーブル		
系統	系統決定用乱数値	
	当り	外れ
SU1→青系統→赤系統→青+赤系統→青+赤系統	0～39	0～89
SU1→青系統→赤系統→青+赤系統→直接系統	40～99	90～99

10

20

30

40

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 河邊 法広
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
審査官 阿部 知
(56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 1 3 9 4 7 3 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 2 4 7 7 8 7 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 1 1 7 4 5 4 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2