

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5598521号
(P5598521)

(45) 発行日 平成26年10月1日(2014.10.1)

(24) 登録日 平成26年8月22日(2014.8.22)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 36 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2012-229664 (P2012-229664) (22) 出願日 平成24年10月17日(2012.10.17) (62) 分割の表示 特願2008-247761 (P2008-247761) の分割 原出願日 平成20年9月26日(2008.9.26) (65) 公開番号 特開2013-10030 (P2013-10030A) (43) 公開日 平成25年1月17日(2013.1.17) 審査請求日 平成24年10月24日(2012.10.24)</p>	<p>(73) 特許権者 000204262 タイヨーエレクトリック株式会社 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 (72) 発明者 林 信吾 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトリック株式会社内 (72) 発明者 後藤 聡 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトリック株式会社内 審査官 澤田 真治</p>
---	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が入球可能な第1始動口と、
 遊技球が入球不能な閉鎖状態と、遊技球が入球可能な開放状態とに切り替え可能な第2始動口と、

前記第1始動口への遊技球の入球に基づいて第1特別図柄変動情報を取得して記憶する第1記憶手段と、

前記第2始動口への遊技球の入球に基づいて第2特別図柄変動情報を取得して記憶する第2記憶手段と、

前記第1記憶手段に記憶されている前記第1特別図柄変動情報に基づいて第1特別図柄変動開始時判定を実行し、該第1特別図柄変動開始時判定の結果に基づいて第1特別図柄表示部で第1特別図柄を変動表示させて停止表示させる第1特別図柄表示制御手段と、

前記第2記憶手段に記憶されている前記第2特別図柄変動情報に基づいて第2特別図柄変動開始時判定を実行し、該第2特別図柄変動開始時判定の結果に基づいて第2特別図柄表示部で第2特別図柄を変動表示させて停止表示させる第2特別図柄表示制御手段と、

前記第1記憶手段に前記第1特別図柄変動情報が記憶されており、かつ、前記第2記憶手段に前記第2特別図柄変動情報が記憶されている場合に、前記第1特別図柄の変動表示に優先して前記第2特別図柄の変動表示を行わせる第2特別図柄優先変動手段と、

前記第1特別図柄または前記第2特別図柄が所定の大当たり図柄で停止表示することに基づいて、遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

10

20

前記第1特別図柄変動開始時判定の実行に先立ち、前記第1記憶手段に記憶されている前記第1特別図柄変動情報が特定変動情報であるか否かを判定する第1特別図柄事前判定手段と、

前記第1特別図柄事前判定手段により前記第1特別図柄変動情報が前記特定変動情報であると事前判定されることに基づいて、当該第1特別図柄変動情報に基づく予告演出を実行する予告演出実行手段と、

所定条件が成立すると、普通図柄表示部で普通図柄を変動表示させて停止表示させる普通図柄表示制御手段と、

前記普通図柄が当り図柄で停止表示することに基づいて、閉鎖状態にある前記第2始動口を開放状態にする第2始動口開閉処理を行う第2始動口開閉手段と、を備え、

前記当り図柄が停止表示することとなる前記普通図柄の変動表示中に前記第1特別図柄事前判定手段により前記第1特別図柄変動情報が前記特定変動情報であると事前判定された場合には、少なくとも当該普通図柄の変動表示に続く第2始動口開閉処理が終了するまで前記予告演出実行手段による前記予告演出の実行を不能にし、前記第2始動口開閉処理が終了した後に前記予告演出実行手段による前記予告演出の実行を可能にする

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特に、いわゆるセブン機、羽根物、権利物といったパチンコ遊技機や組合せ式遊技機（アレンジボール遊技機）等の遊技機（弾球遊技機）に関する。

【背景技術】

【0002】

いわゆるセブン機と呼ばれるパチンコ遊技機では、始動口への遊技球入球数を保留数として記憶しておき、保留数が1以上の場合に当否判定を行うと同時に特別図柄を変動表示開始させて保留数を減少（消化）させる。そして、当否判定結果が大当りの場合には特別図柄を大当り図柄で停止表示させ、大当り状態を発生させるように構成されている。このようなパチンコ遊技機において、2種類の特別図柄が設けられた遊技機が提案されている（特許文献1参照）。この遊技機では、第2特別図柄の保留が存在する場合には、第1特別図柄の保留数に関係なく、第2特別図柄を第1特別図柄より優先的に変動表示させるように構成されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2007-268126号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献1の構成に加え、第1特別図柄の変動表示に先立って第1特別図柄の保留に基づいて当否判定する保留事前判定（保留内当り判定、いわゆる保留先読み）を実行し、保留内に当り保留が存在することを示唆する保留予告を実行する構成を採用することが考えられる。ところが、第2特別図柄を優先変動させる構成では、次のような問題が発生する。

例えば、優先順位が低い第1特別図柄に当り保留が発生し、保留事前判定の結果が大当りであることを示唆する保留予告を行った後に、優先順位が高い第2特別図柄にも当り保留が発生したとする。この場合、優先順位が高い第2特別図柄の当り保留が優先して消化され、先に行った保留予告よりも早いタイミングで大当りが発生してしまう。その結果、遊技者に違和感を与えてしまい、保留予告の効果が薄れてしまう。また、保留予告の対象となった第1特別図柄の保留より後に第2特別図柄の保留が連続して発生した場合には保留予告の対象となっている図柄変動が遅延されてしまい、このことから、保留予告の効

10

20

30

40

50

果が薄れてしまう虞がある。

【0005】

そこで、本発明は上記点に鑑み、2つの図柄のうち一方の図柄を優先変動させる遊技機において、保留事前判定結果に基づく保留予告を適切に実行させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、

遊技球が入球可能な第1始動口と、

遊技球が入球不能な閉鎖状態と、遊技球が入球可能な開放状態とに切り替え可能な第2始動口と、

前記第1始動口への遊技球の入球に基づいて第1特別図柄変動情報を取得して記憶する第1記憶手段と、

前記第2始動口への遊技球の入球に基づいて第2特別図柄変動情報を取得して記憶する第2記憶手段と、

前記第1記憶手段に記憶されている前記第1特別図柄変動情報に基づいて第1特別図柄変動開始時判定を実行し、該第1特別図柄変動開始時判定の結果に基づいて第1特別図柄表示部で第1特別図柄を変動表示させて停止表示させる第1特別図柄表示制御手段と、

前記第2記憶手段に記憶されている前記第2特別図柄変動情報に基づいて第2特別図柄変動開始時判定を実行し、該第2特別図柄変動開始時判定の結果に基づいて第2特別図柄表示部で第2特別図柄を変動表示させて停止表示させる第2特別図柄表示制御手段と、

前記第1記憶手段に前記第1特別図柄変動情報が記憶されており、かつ、前記第2記憶手段に前記第2特別図柄変動情報が記憶されている場合に、前記第1特別図柄の変動表示に優先して前記第2特別図柄の変動表示を行わせる第2特別図柄優先変動手段と、

前記第1特別図柄または前記第2特別図柄が所定の大当たり図柄で停止表示することに基づいて、遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

前記第1特別図柄変動開始時判定の実行に先立ち、前記第1記憶手段に記憶されている前記第1特別図柄変動情報が特定変動情報であるか否かを判定する第1特別図柄事前判定手段と、

前記第1特別図柄事前判定手段により前記第1特別図柄変動情報が前記特定変動情報であると事前判定されることに基づいて、当該第1特別図柄変動情報に基づく予告演出を実行する予告演出実行手段と、

所定条件が成立すると、普通図柄表示部で普通図柄を変動表示させて停止表示させる普通図柄表示制御手段と、

前記普通図柄が当り図柄で停止表示することに基づいて、閉鎖状態にある前記第2始動口を開放状態にする第2始動口開閉処理を行う第2始動口開閉手段と、を備え、

前記当り図柄が停止表示することとなる前記普通図柄の変動表示中に前記第1特別図柄事前判定手段により前記第1特別図柄変動情報が前記特定変動情報であると事前判定された場合には、少なくとも当該普通図柄の変動表示に続く第2始動口開閉処理が終了するまで前記予告演出実行手段による前記予告演出の実行を不能にし、前記第2始動口開閉処理が終了した後に前記予告演出実行手段による前記予告演出の実行を可能にする

ことを特徴としている。

【0007】

上記目的を達成するため、本明細書において参考的に開示される発明(以下、「参考発明」という)の遊技機は、

遊技球の入球可能性が一定とされる第1始動口と、遊技球の入球が不可能な閉鎖状態と遊技球の入球が可能な開放状態とに切り替え可能な第2始動口と、前記第1始動口への遊技球の入球に基づいて第1特別図柄変動情報を取得して記憶する第1保留記憶手段と、前記第2始動口への遊技球の入球に基づいて第2特別図柄変動情報を取得して記憶する第2保留記憶手段と、前記第1保留記憶手段により前記第1特別図柄変動情報が記憶されている場合に、該第1特別図柄変動情報を用いた第1特別図柄変動開始時判定を実行し、該第

10

20

30

40

50

1 特別図柄変動開始時判定の結果に応じて第1特別図柄表示部で第1特別図柄を変動表示および停止表示させる第1特別図柄表示制御手段と、前記第2保留記憶手段により前記第2特別図柄変動情報が記憶されている場合に、該第2特別図柄変動情報を用いた第2特別図柄変動開始時判定を実行し、該第2特別図柄変動開始時判定の結果に応じて第2特別図柄表示部で第2特別図柄を変動表示および停止表示させる第2特別図柄表示制御手段と、前記第1保留記憶手段により前記第1特別図柄変動情報が記憶されており、かつ、前記第2保留記憶手段により前記第2特別図柄変動情報が記憶されている場合に、前記第1特別図柄の変動表示に優先して前記第2特別図柄の変動表示を行わせる第2特別図柄優先変動手段と、前記第1特別図柄または前記第2特別図柄が所定の大当たり図柄で停止表示した場合に、遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、前記第1特別図柄変動開始時判定の実行に先立ち、前記第1保留記憶手段に記憶されている前記第1特別図柄変動情報が特定変動情報であるか否かを判定する第1特別図柄事前判定手段と、前記第1特別図柄事前判定手段により前記第1特別図柄変動情報が前記特定変動情報であると事前判定された場合に、当該第1特別図柄変動情報に基づく保留予告を行う保留予告実行手段と、盤面上に設けられた普通図柄作動ゲートへの遊技球の通過に基づいて普通図柄当否判定情報を取得して記憶する普通図柄保留記憶手段と、前記普通図柄保留記憶手段により普通図柄当否判定情報が記憶されている場合に、該普通図柄当否判定情報を用いた普通図柄当否判定の実行を伴って普通図柄表示部で普通図柄の変動表示を開始させ、前記普通図柄当否判定の結果が当たりである場合に、前記普通図柄を所定の当り図柄で停止表示させる普通図柄表示制御手段と、前記普通図柄が前記当り図柄で停止表示した場合に、前記第2始動口を前記開放状態にする第2始動口開放手段と、前記第1特別図柄事前判定手段により前記第1特別図柄変動情報が前記特定変動情報であると事前判定された場合、前記保留予告の開始に先立って、前記保留予告が実行される期間中に前記第2始動口が前記開放状態となる可能性があるか否かを判定する第2始動口開放判定手段とを備え、

前記保留予告実行手段は、前記第2始動口開放判定手段により前記第2始動口が前記開放状態となる可能性があるとして判定された後、前記開放状態となった前記第2始動口が前記閉鎖状態となるまで、前記保留予告の実行開始を遅延させることを特徴としている。なお、「第1特別図柄変動情報」および「第2特別図柄変動情報」とは、対応する図柄の変動結果や変動内容を特定するための情報であり、例えば、大当たりか否かを特定する「当否判定用乱数」や、大当たりの種類を特定する「大当たり図柄決定乱数」、図柄変動中にリーチ変動させるか否かを特定する「リーチ乱数」、図柄変動表示時間を特定する「変動時間(変動パターン)決定乱数」等が挙げられる。また、「第1特別図柄変動開始時判定」は、例えば第1特別図柄の変動開始時に第1特別図柄変動情報に基づいて行われる当否判定処理や図柄決定処理等であり、「第2特別図柄変動開始時判定」は、例えば第2特別図柄の変動開始時に第2特別図柄変動情報に基づいて行われる当否判定処理や図柄決定処理等である。また、「特定変動情報」とは、第1特別図柄変動情報が大当たり(或いは特定の大当たり)を示す情報であったり、第1特別図柄変動情報が特定の外れを示す情報であること等が挙げられる。なお、「特定の外れ」には、例えば当否判定乱数が特定の外れ値と一致している場合や、リーチ乱数が特定の外れリーチに対応する値と一致している場合、変動時間決定乱数が特定の外れ変動時間に対応する値と一致している場合、等が挙げられる。

【0008】

このような構成によると、保留予告演出の実行に先立って、保留予告中に優先順位の高い第2始動口に遊技球の入球する可能性があるとして特定した場合には、保留予告演出の実行を直ちに行わず、第2始動口の開放状態終了まで待つこととしたので、前述した各問題(保留予告開始後に第2特別図柄の保留が発生することに伴う問題)が発生を抑制し、第1特別図柄の事前判定結果に基づく保留予告を適切に実行することができる。

【0009】

また、参考発明の遊技機は、前記第2始動口開放判定手段は、前記普通図柄当否判定の当り結果を伴って前記普通図柄が変動表示している場合に、前記保留予告が実行される期間中に前記第2始動口が前記開放状態となる可能性があるとして判定することを特徴としてい

10

20

30

40

50

る。

【0010】

このように、保留予告中に優先順位の高い第2始動口への遊技球の入球可能性があることを、直近の普通図柄の変動態様から特定することで、第2始動口が開放状態となる可能性がある」と適切に判定することができる。

【0011】

また、参考発明の遊技機は、前記普通図柄当否判定の実行に先立ち、前記普通図柄保留記憶手段に記憶されている前記普通図柄当否判定情報が前記普通図柄当否判定の結果として前記当りを導出する当り情報であるか否かを判定する普通図柄事前判定手段を備え、

前記第2始動口開放判定手段は、前記第1特別図柄事前判定手段により前記第1特別図柄変動情報が前記特定変動情報であると事前判定された時点で、前記普通図柄事前判定手段により前記当り情報であると判定された前記普通図柄当否判定情報が存在する場合に、前記保留予告が実行される期間中に前記第2始動口が前記開放状態となる可能性がある」と判定することを特徴としている。

このように、保留予告中に優先順位の高い第2始動口への遊技球の入球可能性があることを、保留されている普通図柄当否判定用乱数に当り保留が含まれているか否かの判定を用いて特定することで、連続予告中に第2始動口が開放状態となる可能性がある」とより一層適切に判定することができる。

また、参考発明の遊技機は、前記保留予告実行手段により、前記保留予告の実行開始を遅延させている間に、前記第2始動口への遊技球入球があったか否かを判断する第2始動口入球判断手段を備え、前記保留予告実行手段は、前記第2始動口入球判断手段により前記第2始動口への遊技球入球があったと判断された場合に、前記保留予告の実行を制限することを特徴としている。

これにより、保留予告の実行開始を遅延させている間に、優先順位の高い第2始動口に遊技球が入球した場合は、保留予告演出の実行を制限する（実行しない）ので、前述した各問題（保留予告開始後に第2特別図柄の保留が発生することに伴う問題）が発生せず、第1特別図柄の事前判定結果に基づく保留予告を最適な状況下で適切に実行することができる。

【発明の効果】

【0012】

2つの図柄のうち一方の図柄を優先変動させる遊技機において、保留事前判定結果に基づく保留予告を適切に実行させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本発明を適用した実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】演出表示装置の画面表示例を示す説明図である。

【図4】電子制御装置の概略構成を示すブロック図である。

【図5】メインジョブの流れを示すフローチャートである。

【図6】普通図柄遊技処理を示すフローチャートである。

【図7】普通図柄作動ゲート処理を示すフローチャートである。

【図8】普通電動役物遊技処理を示すフローチャートである。

【図9(a)】特別図柄遊技処理を示すフローチャートである。

【図9(b)】特別図柄遊技処理を示すフローチャートである。

【図10】始動口入賞処理を示すフローチャートである。

【図11】第1特別図柄変動表示処理を示すフローチャートである。

【図12】第2特別図柄変動表示処理を示すフローチャートである。

【図13】特別電動役物遊技処理を示すフローチャートである。

【図14】普通図柄フラグ設定処理を示すフローチャートである。

【図15】第1特別図柄保留関連処理を示すフローチャートである。

【図16】第2特別図柄保留関連処理を示すフローチャートである。

【図17】図柄変動演出処理を示すフローチャートである。

【図18】第2実施例の第1特別図柄保留関連処理を示すフローチャートである。

【図19】第2実施例の特別図柄遊技処理の一部を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0014】

(第1実施例)

以下、本発明の実施例について図面を用いて説明する。本発明の遊技機をパチンコ遊技機(以下、単に遊技機という)に適用した実施例を図面に示す。

【0015】

図1は、本実施例の遊技機1の正面図である。図1に示すように、遊技機1の前面部は、本体枠2、中枠3、前面枠4、上皿部5、下皿部6、施錠装置9、遊技盤20等を備えている。なお、図1では遊技盤20の詳細な図示を省略している。また、中枠3は前面枠4等が前面側に配置されているため、図1においては明示されていない。

【0016】

本体枠2は木製の板状体を略長方形の枠状に組立てたものであり、遊技機1の外枠を構成している。中枠3はプラスチック製であり、本体枠2の内側にはめ込まれて設置されており、外枠2に対して開閉可能に左端で軸支されている。中枠3は、上側2/3程度を占める枠体部と下側1/3程度を占める下板部とから構成されている。枠体部の前面側には遊技盤20と前面枠4とが重なるように設けられており、下板部の前面側には上皿部5と下皿部6が設けられている。下板部には、遊技球を遊技盤20に発射する発射手段を構成する発射装置ユニット(図示略)、遊技球を発射装置ユニットに供給する球送り装置(図示略)が設けられている。

【0017】

前面枠4は、中枠3の前面側に配置され、中枠3の左端で開閉可能に支持されている。前面枠4はプラスチック製であり、奥側に配置される遊技盤20の盤面を視認可能にするために、円形状の開口部4aが形成されている。前面枠4の裏面には、開口部4aに対応したガラス板等の透明板を備える略長形状の透明板枠(図示略)が装着されている。前面枠4における遊技盤20の周囲には、LED等のランプ類(図示略)が設けられている。これらのランプ類は、遊技効果を高めるためにゲーム進行に応じて点灯・消灯あるいは点滅する。

【0018】

上皿部5は、前面枠4の下側に設けられ、中枠3の左端に開閉可能に支持されている。上皿部5は、皿外縁部5aと、遊技機1の内部から遊技球を排出するための排出口5bと、上皿部5の遊技球を下皿部6に排出する球抜きボタン5cとを備えている。皿外縁部5aの上面には、演出ボタン5d(操作手段)や球貸ボタン5e等が設けられている。演出ボタン5dは、皿外縁部5aの上面に突出して設けられており、遊技者が押圧操作することで下方に移動するとともに、押圧を解くことで図示しない弾性手段(例えばバネ部材)により上方に移動する出沒式の押しボタンとして構成されている。

【0019】

下皿部6は、上皿部5の下方に設けられている。下皿部6の略中央には、遊技機1の内部から下皿部6に遊技球を排出するための排出口6aが設けられている。下皿部6の左端には灰皿7が設けられている。下皿部6の右端には、遊技者が発射装置ユニット(図示略)を操作するための発射ハンドル8が設けられている。発射ハンドル8には、遊技者が触れていることを検出する接触検知手段としてのタッチスイッチ8aが設けられている。発射ハンドル8の左側面には、遊技者が操作して遊技球の発射を一時的に停止する発射停止スイッチ8bが配置されている。

【0020】

施錠装置9は、中枠3の右端中央に設けられており、前面枠4を閉じた場合にこれを施錠するためのものである。

10

20

30

40

50

【0021】

また、遊技機1には、遊技状態に応じた効果音等を発生させるためのスピーカ10a～10dが設けられている。スピーカ10a～10dは、遊技機1の上部に設けられた上部スピーカ10a、10bと遊技機1の下部に設けられた下部スピーカ10c、10dとからなる。さらに、遊技機1の左側には、プリペイドカードユニット13(CRユニット)が装着されている。

【0022】

次に、本実施例の遊技盤20の表面構造について説明する。図2は遊技盤20の正面図である。遊技盤20は、略長方形の木製の板状体であって中枠3に着脱可能に取り付けられているとともに、裏機構盤(図示略)によりその背面側が覆われている。

10

【0023】

図2に示すように、遊技盤20には、遊技盤20の表面(盤面)に設けられた外レール22と内レール23とにより、略円形状の遊技領域21が形成されている。遊技領域21内には、中央装置24、普通図柄作動ゲート27、大入賞装置(特別電動役物)33、始動口28、左入賞口34,35、右入賞口36,37、第1装飾部材50、第2装飾部材60等の遊技装置が配設されている。また、遊技領域21には各遊技装置との位置バランスを考慮して多数の障害釘が配設されている。

【0024】

中央装置(センター役物)24は遊技領域21の略中央部に配置され、演出表示装置25を備えている。本実施例では、演出表示装置25として大型の液晶表示装置を用いており、演出表示装置25の表示領域では各種演出表示が行われる。

20

【0025】

大入賞装置33は遊技領域21における中央装置24の下方に配置されている。第1装飾装置50は遊技領域21における大入賞装置33の左側に配置され、第2装飾装置60は遊技領域21における大入賞装置33の右側に配置されており、装飾装置50,60はいわゆるサイド飾りを構成している。また、第1装飾装置50には左入賞口34,35が一体化されており、第2装飾装置60には右入賞口36,37が一体化されている。

【0026】

普通図柄作動ゲート27は、中央装置24の左側に設けられている。普通図柄作動ゲート27の内部には、遊技球の通過を検知する普通図柄作動ゲート検知スイッチ27s(図4参照)が設けられている。遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過することで、普通図柄が変動開始する。

30

【0027】

始動口28は、中央装置24の中央位置の下方に設けられている。始動口28は、遊技盤20の盤面上を流下する遊技球を受け入れる遊技球受入口が形成された2つの入球口を上下方向に並べて配置したもので、上側に設けられた第1始動口28aと下側に設けられた第2始動口28bとから構成されている。

【0028】

第1始動口28aは、遊技球受入口の大きさが変化せず遊技球の入球可能性が一定とされる固定式の始動口として構成されており、遊技球の入球が常時可能となっている。一方、第2始動口28bはいわゆるチューリップ式で左右に一对の翼片部を備えており、この一对の翼片部の上端間隙が遊技球受入口となっている。この一对の翼片部は、各々左右方向に傾動することで開閉動作を行うものとされており、この開閉動作により、第2始動口28b是一对の翼片部の遊技球受入口の大きさが変化する可変式の始動口として構成されている。第2始動口28bは、一对の翼片部が開動作することで入球可能性が高い状態となり、一对の翼片部が閉動作することで入球可能性が低い状態(入球不能な状態を含む)となる。普通図柄が当り図柄の組合せで停止表示された場合には、一对の翼片部が開動作して第2始動口28bの遊技球受入口が拡大され、第2始動口28bは普通電動役物として機能する。第2始動口28bの開閉制御は主制御基板200のCPU200aによって行われ、主制御基板200のCPU200aが本発明の第2始動口開放手段に相当してい

40

50

る。

【0029】

始動口28の内部には、遊技球の入球を検知する始動口入球検知スイッチ28s(図4参照)と、一对の翼片部を作動させるための始動口ソレノイド28c(図4参照)とが備えられている。この一对の翼片部が左右に開動作した場合には、第2始動口28bの遊技球受入口の大きさが通常時より拡大され、第2始動口28bは遊技球の入球可能性が大きくなる開放状態となる。一方、一对の翼片部が立設された場合には、第2始動口28bの遊技球受入口の大きさが遊技球の直径より僅かに大きい(遊技球1個が通過可能な)通常の大きさとされ、第2始動口28bは遊技球の入球可能性が小さくなる(または入球不能となる)通常状態(閉鎖状態)となる。遊技球が始動口28a、28bに入球することで、後述の特別図柄が変動開始する。本実施例の遊技機1は2種類の特別図柄を有しており、遊技球が第1始動口28aに入球することで、第1特別図柄が変動開始し、遊技球が第2始動口28bに入球することで、第2特別図柄が変動開始する。

10

【0030】

大入賞装置33は、始動口28の下方に配設されている。ここで、大入賞装置33は、帯状に開口された大入賞口33aと、この大入賞口33aを開放・閉鎖する開閉板33bと、この開閉板33bを作動させるための大入賞口ソレノイド33c(図4参照)と、遊技球の入球を検知する入球検知スイッチ33s(図4参照)とから主に構成されている。なお、大入賞口33aが本発明の可変入球口に相当している。

【0031】

大入賞装置33の左斜め上方と右斜め上方には、左入賞口34、35と右入賞口36、37が設けられている。これら入賞口の内部には、それぞれ入賞口入球検知スイッチ(図示せず)が設けられている。

20

【0032】

第1装飾部材50には、複数のLEDが設けられており、これらのLEDの組合せにより、普通図柄表示部51、普図保留表示部52、第1特別図柄保留表示部53、第2特別図柄保留表示部54が構成されている。同様に第2装飾部材60には、複数のLEDが設けられており、これらのLEDの組合せにより、第1特別図柄表示部61、第2特別図柄表示部62が構成されている。

【0033】

普通図柄表示部51は、1個のLEDから構成されており、このLEDにより普通図柄の表示が行われる。普通図柄表示部51では、普通図柄の変動表示及び停止表示が行われる。普通図柄表示部51では、普通図柄作動ゲート27を遊技球が通過することにより普通図柄が変動開始し、所定時間経過後に普通図柄が当り普通図柄の表示態様あるいは外れ普通図柄の表示態様で停止表示される。そして、普通図柄が予め設定された当り普通図柄の表示態様で停止表示すると、第2始動口28bが所定時間(例えば0.1秒)だけ開放される。

30

【0034】

本実施例では、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過した際に取得され、第2始動口28bを作動させるか否かの普通図柄当否判定に用いられる普通図柄当否用乱数が設けられている。普通図柄作動ゲート27の遊技球通過に伴って、普通図柄当否判定用乱数が取得され、この取得された普通図柄当否判定用乱数は、主制御基板200のRAMの所定領域に記憶される。なお、普通図柄当否判定用乱数が本発明の普通図柄当否判定情報に相当している。

40

【0035】

ここで、普通図柄の保留について説明する。普図保留表示部52は2つのLEDからなり、2個のLEDの消灯、点灯、および点滅を組み合わせることで、4個を上限として保留数を表示することができる。

【0036】

普通図柄作動ゲート27を通過した遊技球数は、普通図柄保留数として最大保留数(本

50

実施例では4個)まで保留可能となっている。普通図柄保留数は、普通図柄作動ゲート27への遊技球通過が発生する度に取得されて主制御基板200のRAMの所定領域に記憶される普通図柄当否判定用乱数の個数(記憶数)に相当する。そして、次の普通図柄当否判定が行われ普通図柄の変動表示が開始する毎に、未始動回数(保留数)が消化され、普通図柄保留数が1個ずつ減少する。

【0037】

普通図柄当否判定用乱数には、予め当り値が設定されており、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過したタイミングで取得された普通図柄当否判定用乱数が当り値と一致する場合に当りと判定される。そして、当りと判定された場合には、普通図柄表示部51で停止表示される普通図柄は、当り普通図柄の表示態様に決定される。一方、外れと判定された場合(取得された普通図柄当否判定用乱数が当り値と一致しない場合)には、普通図柄表示部51で停止表示される普通図柄は外れ普通図柄の表示態様に決定される。

10

【0038】

本実施例の遊技機1では、普通図柄作動ゲート27に遊技球が通過して保留が発生した場合、換言すると、普通図柄作動ゲート27への遊技球の通過に伴い取得される普通図柄当否判定用乱数が、主制御基板200のRAMの所定領域(普通図柄保留記憶領域)に記憶された場合には、普通図柄当否判定に先立ち、保留された普通図柄当否判定用乱数が当否判定用の当り値と一致しているか否か(当り保留であるか否か)を、その保留発生時に判定する普通図柄事前判定処理が行われる。そして、普通図柄事前判定処理で普通図柄当否判定用乱数が当否判定用の当り値と一致していると判定された場合には、後述する特別図柄の保留予告演出の実行が遅延される。

20

【0039】

なお、普通図柄当否判定および普通図柄の停止図柄の決定、普通図柄事前判定処理、普通図柄の保留および保留消化は、後述の主制御基板200のCPU200aによって行われる。主制御基板200のCPU200aが本発明の普通図柄表示制御手段、普通図柄保留記憶手段、普通図柄事前判定手段に相当している。

【0040】

次に、特別図柄について説明する。第1特別図柄表示部61と第2特別図柄表示部62は、それぞれ7個のLEDから構成されており、これらのLEDにより第1特別図柄と第2特別図柄が表示される。これらの特別図柄表示部61、62を構成する各LEDは、点灯および消灯が可能となっており、これら各LEDの点灯および消灯の組合せにより特別図柄の複数の表示態様を表示できる。そして、7個のLEDで表示される特別図柄の組合せのうち、特定の組合せが当り特別図柄(大当り図柄)として設定されており、当り特別図柄以外が外れ特別図柄(外れ図柄)と設定されている。本実施例では、特別図柄の変動表示を各LEDが点灯と消灯を繰り返す点滅表示で行うものとしている。なお、本実施例では、大当り図柄が複数設定されており、具体的には、後述のように「確変大当り図柄」と「通常大当り図柄」とが設定されている。

30

【0041】

第1特別図柄表示部61では、第1始動口28aに遊技球が入球することにより第1特別図柄が変動開始し、所定時間経過後に第1特別図柄が大当り図柄あるいは外れ図柄で停止表示される。第2特別図柄表示部62では、第2始動口28bに遊技球が入球することにより第2特別図柄が変動開始し、所定時間経過後に第2特別図柄が大当り図柄あるいは外れ図柄で停止表示される。第1特別図柄表示部61の第1特別図柄と第2特別図柄表示部62の第2特別図柄は、同時に変動表示しないように構成されている。つまり、始動口28a、28bのうち一方に遊技球が入球し、この入球に対応して特別図柄表示部61、62のうち一方で特別図柄が変動表示している際に、他方の始動口に遊技球が入球した場合には、他方の特別図柄表示部での特別図柄の変動は保留される。

40

【0042】

本実施例では、遊技球が第1始動口28aに入球した際に取得され、大当り遊技(特別遊技)を実行するか否かの第1特別図柄当否判定に用いられる第1特別図柄当否判定用乱

50

数と、遊技球が第2始動口28bに入球した際に取得され、大当たり遊技(特別遊技)を実行するか否かの第2特別図柄当否判定に用いられる第2特別図柄当否判定用乱数が設けられている。さらに、第1特別図柄の停止図柄を決定するための第1特別図柄決定用乱数と第2特別図柄の停止図柄を決定するための第2特別図柄決定用乱数とが設けられている。

【0043】

第1始動口28aの遊技球入球に伴って、第1特別図柄当否判定用乱数と第1特別図柄決定用乱数が取得され、この取得された第1特別図柄当否判定用乱数と第1特別図柄決定用乱数は、主制御基板200のRAMの所定領域(第1保留記憶領域)に記憶される。また、第2始動口28bの遊技球入球に伴って、第2特別図柄当否判定用乱数と第2特別図柄決定用乱数が取得され、主制御基板200のRAMの所定領域(第2保留記憶領域)に記憶される。なお、第1特別図柄当否判定用乱数および第1特別図柄決定用乱数が本発明の第1特別図柄変動情報に相当し、第2特別図柄当否判定用乱数および第2特別図柄決定用乱数が本発明の第2特別図柄変動情報に相当している。

10

【0044】

ここで、特別図柄の保留について説明する。第1特別図柄保留表示部53と第2特別図柄保留表示部54はそれぞれ2つのLEDからなり、2個のLEDの消灯、点灯、および点滅を組み合わせることで、それぞれ4個を上限として保留数を表示することができる。

【0045】

第1始動口28aに入球した遊技球数は、第1特別図柄保留数として最大保留数(本実施例では4個)に達するまで保留可能となっている。第1特別図柄保留数は、第1始動口28aへの遊技球の入球が発生する度に取得されて主制御基板200のRAMの所定領域(第1保留記憶領域)に記憶される第1特別図柄当否判定用乱数の個数(記憶数)に相当する。本実施例では、第1始動口28aへの遊技球の入球に伴い、第1特別図柄当否判定用乱数とともに第1特別図柄決定用乱数も取得されるので、第1特別図柄保留数は、第1特別図柄決定用乱数の記憶個数にも相当する。そして、第1特別図柄保留数は、第1特別図柄当否判定が行われ第1特別図柄の変動表示が開始される毎に消化され、1個ずつ減少する。

20

【0046】

第2始動口28bに入球した遊技球数は、第2特別図柄保留数として最大保留数(本実施例では4個)に達するまで保留可能となっている。第2特別図柄保留数は、第2始動口28bへの遊技球の入球が発生する度に取得されて主制御基板200のRAMの所定領域(第2保留記憶領域)に記憶される第2特別図柄当否判定用乱数の個数(記憶数)に相当する。本実施例では、第2始動口28bへの遊技球の入球に伴い、第2特別図柄当否判定用乱数とともに第2特別図柄決定用乱数も取得されるので、第2特別図柄保留数は、第2特別図柄決定用乱数の記憶個数にも相当する。そして、第2特別図柄保留数は、第2特別図柄当否判定が行われ第2特別図柄の変動表示が開始される毎に消化され、1個ずつ減少する。

30

【0047】

なお、第1、第2特別図柄の保留および保留消化は、後述の主制御基板200のCPU200aによって行われるもので、この主制御基板200のCPU200aおよび主制御基板200のRAMが、本発明の第1保留記憶手段および第2保留記憶手段に相当している。

40

【0048】

特別図柄当否判定用乱数には、当否判定用の当り値が設定されており、遊技球が第1始動口28aまたは第2始動口28bに入球したタイミングで取得された特別図柄当否判定用乱数が当り値と一致する場合に大当たりと判定される。第1特別図柄当否判定は、第1特別図柄が変動表示を開始する際に行われ、第2特別図柄当否判定は、第2特別図柄が変動表示を開始する際に行われる。そして、第1特別図柄当否判定の結果が大当たりの場合には、第1特別図柄表示部61で停止表示される第1特別図柄は大当たり図柄(確変大当たり図柄または通常大当たり図柄)に決定され、第2特別図柄当否判定の結果が大当たりの場合には、

50

第2特別図柄表示部62で停止表示される第2特別図柄は大当り図柄(確変大当り図柄または通常大当り図柄)に決定される。なお、第1特別図柄の大当り図柄の種類は第1特別図柄決定用乱数に基づき決定され、第2特別図柄の大当り図柄の種類は第2特別図柄決定用乱数に基づき決定される。

【0049】

一方、第1特別図柄当否判定が外れの場合には、第1特別図柄表示部61で停止表示される第1特別図柄が外れ図柄に決定され、第2特別図柄当否判定が外れの場合には第2特別図柄表示部62で停止表示される第2特別図柄が外れ図柄に決定される。

【0050】

第1特別図柄および第2特別図柄は、所定の変動パターンにしたがって変動表示するように構成されている。この変動パターンは、特別図柄の変動時間や、その変動におけるリーチ演出の有無(演出内容)を規定するものである。第1特別図柄および第2特別図柄の変動パターンは、第1特別図柄当否判定および第2特別図柄当否判定が実行される際に、複数の変動パターンが格納された変動パターンテーブル(変動パターン記憶手段)から抽選により選択される。

10

【0051】

第1特別図柄および第2特別図柄の変動パターンテーブルは、それぞれ複数用意されており、遊技状態に応じて選択されて用いられる。これらの複数の変動パターンテーブルには、当否判定結果が大当りの場合に選択される当り変動パターンテーブルと、当否判定結果が外れの場合に選択される外れ変動パターンテーブルとが含まれている。

20

【0052】

本実施例の遊技機1では、第1始動口28aに遊技球が入球して保留が発生した場合、換言すると、第1始動口28aへの遊技球の入球に伴い取得される第1特別図柄当否判定用乱数および第1特別図柄決定用乱数が、主制御基板200のRAMの所定領域(第1保留記憶領域)に記憶された場合には、第1特別図柄当否判定に先立ち、保留された第1特別図柄当否判定用乱数が当否判定用の当り値と一致しているか否か(当り保留であるか否か)を、その保留発生時に判定する特別図柄事前判定処理が行われる。そして、特別図柄事前判定処理で第1特別図柄当否判定用乱数が当否判定用の当り値と一致していると判定された場合には、保留されている第1特別図柄当否判定用乱数が当り値と一致していることを示唆する保留予告演出が行われる。保留予告演出については後述する。

30

【0053】

また、本実施例の遊技機1では、第2特別図柄の変動表示を第1特別図柄より優先的に実行する第2特別図柄優先変動処理が行われるように構成されている。つまり、第1特別図柄保留数と第2特別図柄保留数の双方が1以上である場合には、第1特別図柄より第2特別図柄が優先的に変動開始し、第2特別図柄の保留が優先的に消化される。そして、第1特別図柄保留数が1以上で、かつ、第2特別図柄保留数がゼロとなった場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される。

【0054】

また、特別図柄当否判定、特別図柄の変動態様の決定、特別図柄の停止図柄の決定、特別図柄事前判定処理、第2特別図柄の優先変動は、後述の主制御基板200のCPU200aによって行われるように構成されている。主制御基板200のCPU200aが本発明の第1図柄表示制御手段、第2図柄表示制御手段、第1図柄事前判定手段、第2図柄優先変動手段に相当している。

40

【0055】

次に、大当り遊技(特別遊技)について説明する。第1特別図柄表示部61で停止表示された第1特別図柄が当り特別図柄であった場合(第1特別図柄当否判定の結果が大当りだった場合)、あるいは第2特別図柄表示部62で停止表示された第2特別図柄が当り特別図柄であった場合(第2特別図柄当否判定の結果が大当りだった場合)に、主制御基板200のCPU200aは遊技者に相対的に有利な大当り遊技(特別遊技)を開始させる。大当り遊技は、大当り遊技フラグをONに設定することで開始する。大当り遊技は、大

50

入賞装置 33 を作動させる、換言すると大入賞口 33 a を複数回開閉させることで、大入賞口 33 a への遊技球の入球に関して遊技者に利益（賞球）を付与するものであり、主制御基板 200 の CPU 200 a が本発明の大当り遊技実行手段に相当している。大当り遊技は、後述の特別電動役物遊技処理が繰り返し実行されることによって実現される。

【 0056 】

大当り遊技中（特別遊技中）は、大入賞装置 33 が作動し、大入賞口 33 a への遊技球の入球に応じて、所定数の賞球（例えば、1 個の入球に対して 15 個の賞球）が払い出される。具体的には、大当り遊技の開始により、大入賞装置（特別電動役物）33 を連続して作動させ、大入賞口 33 a を開放状態と閉鎖状態とに切り替える大入賞口開閉動作が複数回連続して行われる。大入賞装置 33 の作動開始により、大入賞口 33 a が開放状態となる。この開放状態は、所定の終了条件成立により終了し、開放していた大入賞口 33 a が閉鎖状態となる。所定の終了条件として、大入賞口 33 a の開放時間が所定時間（本実施例では 30 秒）に達したとき、もしくは開放状態の大入賞口 33 a に入球した遊技球数が所定数（本実施例では 10 個）に達したときとすることができる。

10

【 0057 】

この大入賞口 33 a の開放状態の開始から終了までを 1 ラウンドとした場合、大当り遊技は、所定数のラウンドが行われることで終了する。大入賞装置 33 では、大入賞口 33 a の開放が終了、すなわち大入賞口 33 a が閉鎖状態となってから所定時間（例えば 2 秒）が経過した後に、大入賞口 33 a は再び開放状態となり、次のラウンドが開始する。このような大入賞口 33 a の開放開始から終了までを 1 ラウンドとする大入賞口 33 a の開閉動作は、所定の最高継続ラウンド数（本実施例では 15 ラウンド）が終了するまで繰り返し継続される。

20

【 0058 】

本実施例の遊技機では、大当り遊技の終了後、変動時間短縮機能や開放時間延長機能、確率変動機能が作動する特定遊技（いわゆる時短遊技および確変遊技）が開始される。特別図柄当否判定（第 1 特別図柄当否判定および第 2 特別図柄当否判定）には、複数種類の大当りが設定されており、特別図柄当否判定の結果が通常大当り（特別図柄の停止図柄が通常大当り図柄）の場合には、大当り遊技終了後、時短遊技が開始され、特別図柄当否判定の結果が確変大当り（特別図柄の停止図柄が確変大当り図柄）の場合には、大当り遊技終了後、確変遊技が開始される。なお、変動時間短縮機能、開放時間延長機能、確率変動機能の各機能は、それぞれ変動短縮フラグ、開放延長フラグ、確変フラグを ON に設定することで作動する。

30

【 0059 】

特別図柄当否判定の結果が通常大当り（特別図柄の停止図柄が通常大当り図柄）の場合には、大当り遊技の終了後、変動時間短縮機能および第 2 始動口 28 b の開放時間を延長させる開放時間延長機能が作動開始し、時短遊技が開始される。変動時間短縮機能および開放時間延長機能は、主制御基板 200 の CPU 200 a の制御により作動または停止されるものであり、変動時間短縮機能には、普通図柄変動時間を短縮させる普通図柄変動時間短縮機能と、特別図柄変動時間を短縮させる特別図柄変動時間短縮機能とが含まれている。変動時間短縮機能および開放時間延長機能は、大当り遊技終了後、次回の大当り遊技が開始されるまでの間、または特別図柄の変動回数が所定回数（本例では 100 回）に到達するまで作動する。開放時間延長機能の作動により、第 2 始動口 28 b の開放時間が、例えば、通常時「0.1 秒」であったのが「4.5 秒（1.5 秒 × 3 回開放あるいは 4.5 秒 × 1 回開放など）」に延長される。これにより、第 2 始動口 28 b への遊技球入球頻度が、通常時（開放時間延長機能未作動時）に比べて高くなる。

40

【 0060 】

特別図柄当否判定の結果が確変大当り（特別図柄の停止図柄が確変大当り図柄）の場合には、大当り遊技の終了後、確率変動機能が作動開始し、確変遊技が開始される。確変遊技は、主制御基板 200 の CPU 200 a の制御により実現されるものであり、この確変遊技では、上記変動時間短縮機能および開放時間延長機能に加え、特別図柄当否判定の確

50

率、すなわち特別図柄が大当り図柄で停止表示する確率を変更（向上）させる確率変動機能が作動する。確率変動機能作動中は、当否判定用の当り値が増加することで、特別図柄当否判定の確率が向上する。確率変動機能は、大当り遊技終了後、次回の大当り遊技が開始されるまで作動する。

【 0 0 6 1 】

次に、演出表示装置 2 5 で表示される演出図柄について説明する。図 3 は、演出表示装置 2 5 の画面表示例を示している。図 3 に示すように、演出表示装置 2 5 の表示領域には、演出図柄を表示する演出図柄表示部 2 5 a ~ 2 5 c が設けられている。演出図柄表示部 2 5 a ~ 2 5 c の演出図柄は第 1 特別図柄表示部 6 1 の第 1 特別図柄または第 2 特別図柄表示部 6 2 の第 2 特別図柄の変動表示および停止表示に連動して表示される。

10

【 0 0 6 2 】

演出図柄表示部 2 5 a ~ 2 5 c は、左図柄が表示される左図柄表示領域 2 5 a、中図柄が表示される中図柄表示領域 2 5 b、右図柄が表示される右図柄表示領域 2 5 c からなる 3 つの図柄表示領域から構成されている。各図柄表示領域 2 5 a ~ 2 5 c は、これらの表示領域の配置方向と略直交する向き、この場合、上下方向（縦方向）に図柄変動方向が設定されている。各図柄表示領域 2 5 a ~ 2 5 c は、「 1 」 ~ 「 9 」 からなる図柄をそれぞれ表示可能となっている。

【 0 0 6 3 】

演出図柄は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示開始により変動表示を開始し、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄が何れかの図柄で停止表示されると、演出図柄は第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の停止図柄に応じた図柄で停止表示される。演出図柄では、3 桁同一の偶数図柄の組合せが特別図柄の通常大当り図柄に対応し、3 桁同一の奇数図柄の組合せが特別図柄の確変大当り図柄に対応し、それら以外の図柄の組合せが特別図柄の外れ図柄に対応している。




20

【 0 0 6 4 】

演出図柄の変動態様（変動パターン）および停止図柄の決定は、主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 0 a から送信される変動パターン指定コマンドに基づいてサブ制御基板 2 6 0 の CPU 2 6 0 a によって行われるように構成されている。ここで、主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 0 a から送信される変動パターン指定コマンドは、特別図柄の変動パターンを示すもので、具体的には、特別図柄の変動時間や、リーチ演出の有無等の演出内容を示している。主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 0 a は、特別図柄の当否判定結果に応じて特別図柄の変動パターンをランダムに（乱数抽選により）決定する。そして、主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 0 a により決定された特別図柄の変動パターンに基づき、サブ制御基板 2 6 0 の CPU 2 6 0 a が、演出図柄表示部 2 5 a で表示される演出図柄の演出パターンを決定する。

30

【 0 0 6 5 】

演出表示装置 2 5 には、第 1 保留表示部 2 5 d と第 2 保留表示部 2 5 e が設けられている。第 1 保留表示部 2 5 d は、第 1 特別図柄保留表示部 5 3 と連動して表示され、第 1 特別図柄保留数に対応する数の丸図形「」が表示される。第 2 保留表示部 2 5 e は、第 2 特別図柄保留表示部 5 4 と連動して表示され、第 2 特別図柄保留数に対応する数の丸図形「」が表示される。本実施例の保留表示部 2 5 d、2 5 e では、一番左側の丸図形「」が最初に記憶された保留を示し、右側に向かって順番に新しく記憶された保留を示している。

40

【 0 0 6 6 】

上述のように、本実施例の遊技機 1 では、第 1 特別図柄当否判定に先立ち、第 1 特別図柄当否判定用乱数が当否判定用当り値と一致しているか否か（大当り情報であるか否か）を判定する特別図柄事前判定処理が行われる。そして、特別図柄事前判定処理の結果、第 1 特別図柄当否判定用乱数が当否判定用当り値と一致している場合には、演出表示装置 2 5 の表示領域を用いて大当り発生の可能性を遊技者に予告する保留予告演出（当り予告）が行われる。

50

【0067】

本実施例の保留予告演出は連続予告演出として実行され、第1特別図柄当否判定用乱数が当否判定用当り値と一致していることを示唆する保留予告演出（同一態様の演出）が第1特別図柄または第2特別図柄の複数回の変動表示に亘って連続的に行われる。具体的には、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示時に、演出表示装置25の表示領域にキャラクタ画像を出現させることを複数回繰り返したり、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示開始時に演出表示装置25の表示領域に雷の画像を出現させることを複数回繰り返したりすること等で、連続予告演出を行うことができる。本実施例では、事前判定で当り保留と判定された第1特別図柄の保留に基づく第1特別図柄の変動表示と、当該第1特別図柄の変動表示より前の第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示において、連続予告演出が行われる。さらに本実施例では、連続予告演出を開始するための連続予告開始条件は、第1特別図柄事前判定結果が当りである場合（当り保留）に加え、第1特別図柄事前判定コマンドで特定される第1特別図柄事前判定結果が特定の外れである場合（特定の外れ保留）に成立するように構成され、これらの条件のいずれかが成立した場合に連続予告演出が開始される。

10

【0068】

連続予告演出は、主制御基板200のCPU200aから送信される第1特別図柄事前判定結果コマンドに基づいてサブ制御基板260のCPU260aによる演出として行われるもので、主制御基板200のCPU200aとサブ制御基板260のCPU260aが、本発明の連続予告実行手段に相当する。サブ制御基板260のCPU260aは、第1特別図柄事前判定結果コマンドに基づいて連続予告フラグをONにセットし、連続予告演出を実行する回数を連続予告カウンタにセットする。連続予告カウンタは、連続予告演出を実行する第1特別図柄または第2特別図柄の変動回数であり、連続予告カウンタは特別図柄が変動表示する毎に減算される。連続予告カウンタがゼロになった時に連続予告フラグがOFFにセットされる。連続予告演出を実行する回数を連続予告カウンタにセットする処理の詳細については後述する。

20

【0069】

本実施例では、連続予告演出実行中に第2始動口28bが開放する可能性がある場合（第2特別図柄の保留が発生する可能性がある場合）には、連続予告演出の実行開始を遅延させるように構成されている。具体的には、連続予告演出の開始条件が成立した場合（第1特別図柄事前判定結果が当りである場合、または第1特別図柄事前判定コマンドで特定される第1特別図柄事前判定結果が特定の外れである場合）に、連続予告演出の開始に先だって、第2始動口28bが開放する可能性について判定し、第2始動口28bが開放する可能性がある場合と判定された場合には、開放状態となった第2始動口28bが閉鎖状態となるまで、連続予告演出の開始を遅延するように構成されている。本実施例では、「第2始動口28bが開放する可能性がある場合」を、上述の普通図柄事前判定結果が当りである場合（保留されている普通図柄当否判定用乱数に当り値と一致しているものが含まれている場合）、または、普通図柄当否判定の当り結果を伴って普通図柄が変動表示している場合のいずれかとしている。なお、第2始動口28bが開放する可能性があるか否かの判定、連続予告演出の遅延処理はサブ制御基板260のCPU260aによって行われ、サブ制御基板260のCPU260aが本発明の第2始動口開放判定手段に相当している。

30

40

【0070】

次に、本実施例の遊技機1の電子制御装置について、図4に基づいて説明する。図4は、電子制御装置の概略構成を示すブロック図である。

【0071】

図4に示すように、電子制御装置は、主制御基板200と、その主制御基板200に接続された副制御基板230、260、280とを含んで構成されている。副制御基板は、払出制御基板（賞球制御基板）230、サブ制御基板260及び演出表示制御基板280から構成される。

【0072】

50

各制御基板200、230、260、280には、図示しない主電源から電源が供給されている。また、電源立上げ時には、システムリセット信号が各制御基板200、230、260、280に送信される。なお、本実施例の遊技機1は、電源断時に主制御基板200及び払出制御基板230に作動電圧を供給する図示しないバックアップ電源部(図省略)を備えており、電源断時にも主制御基板200及び払出制御基板230のRAMデータが保持される。

【0073】

主制御基板200は、遊技の進行を司る主制御手段を構成するものであり、各副制御基板230、260に処理内容を指示する指令信号(コマンドデータ)を送信し、各副制御基板230、260、280は指令信号に基づいて各種制御を行うように構成されている。

10

【0074】

主制御基板200のCPU200aは、CPUコア、内蔵RAM(以下、単にRAMともいう)、内蔵ROM(以下、単にROMともいう)等を備えており、ROMに格納された制御プログラムにより、RAMをワークエリアとして遊技機1全体の作動制御(遊技の基本進行制御)を司る。また、主制御基板200は、CPU200aが主体となって、ROMに格納された当否判定プログラムにより特別図柄の当否判定を行う当否判定手段(第1特別図柄当否判定手段、第2特別図柄当否判定手段)を構成している。また、主制御基板200のCPU200aは、特別図柄当否判定を実行する際に、ROMに格納された特別図柄の変動パターンテーブルから特定の変動パターンを決定する。なお、本実施例の主制御基板200のCPU200aの制御周期は4msに設定されている。

20

【0075】

主制御基板200には、盤面入力中継基板201と盤面出力中継基板202とが接続されている。盤面入力中継基板201には、普通図柄作動ゲート検知スイッチ27s、始動口入球検知スイッチ28s、大入賞口入球検知スイッチ33sが接続されており、これらの信号が主制御基板200に入力するように構成されている。盤面出力中継基板202には、図柄表示装置(普通図柄表示部54、第1特別図柄表示部61、第2特別図柄表示部62)、始動口ソレノイド28c、大入賞口ソレノイド33cが接続されており、主制御基板200からの制御信号が出力される。

【0076】

払出制御基板230は、主制御基板200のCPU200aと同様の構成を有するCPUを備えている。払出制御基板230には、発射制御基板250、CRユニット13等が接続されている。主制御基板200から払出制御基板230には、賞球払出を指示する賞球指示信号、遊技開始許可を指示する遊技開始許可信号、各種発射制御コマンド等のコマンドが送信される。各種発射制御コマンドには、球送り許可・禁止、発射許可・禁止、遊技開始許可等が含まれている。

30

【0077】

サブ制御基板260には、CPU260aや図示しないROM、RAM、入出力ポート等を有する演算回路構成要素とサウンドジェネレータが設けられており、入出力ポートにおいて主制御基板200に接続されている。サブ制御基板260は、各種ランプ類による装飾表示、スピーカ10a~10dから出力される効果音、演出表示装置25による図柄表示等を用いた演出制御を司るように構成されている。

40

【0078】

主制御基板200からサブ制御基板260には、各種ランプ制御コマンド及び各種音声制御コマンドが送信される。主制御基板200から演出表示制御基板280には、サブ制御基板260を介して、演出図柄の表示制御を指示する各種図柄制御コマンドが送信される。サブ制御基板260から演出表示制御基板280には、演出表示制御を指示する各種演出表示制御コマンドが同時に送信される。

【0079】

サブ制御基板260には、演出表示制御基板280が接続されている。演出表示制御基

50

板 280 には、CPU、RAM、ROM、入出力ポート、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）等を有する演算回路構成要素（図示略）が設けられ、入出力ポートにおいてサブ制御基板 260 に接続されている。演出表示制御基板 280 には演出表示装置 25 が接続されている。演出表示制御基板 280 は、CPU が ROM に格納された制御プログラムに従って RAM をワークエリアとして演出表示装置 25 の表示制御を行うように構成されている。演出表示制御基板 280 の ROM には、演出表示装置 25 で表示される演出用図柄の画像データが格納されている。

【0080】

サブ制御基板 260 には、装飾駆動基板 261 を介して各種 LED・ランプ 262 が接続されている。各種 LED・ランプ 262 は、遊技効果を高めるためのものであり、これらのランプ類はゲームの進行に対応して点灯・消灯又は点滅し、遊技効果を高めている。また、サブ制御基板 260 にはアンプ基板 263 が接続されている。アンプ基板 263 にはスピーカ 10a ~ 10d が接続されている。スピーカ 10a ~ 10d からは、遊技の進行に対応して各種サウンド、音声等が出力される。さらに、サブ制御基板 260 には、演出ボタン基板 264 を介して演出ボタン 5d が接続されている。サブ制御基板 260 の CPU は、主制御基板 200 や演出ボタン 5d からの各種指令（演出パターン指定コマンドの受信）に基づいて、各種 LED・ランプの点灯・点滅パターンの選択・実行処理や、スピーカ 10a ~ 10d から出力される効果音データの選択・出力処理や、演出表示装置 25 での演出表示のパターンの選択・実行処理等を行う。

【0081】

次に、本実施例の遊技機 1 の作動をフローチャートに基づいて説明する。図 5 は、主制御基板 200 の CPU 200a が ROM に格納されたプログラムに基づいて実行するメインジョブの一例を示している。図 5 に示すメインジョブは、電源投入処理 S100 を実行した後、遊技開始処理 S200、普通図柄遊技処理 S300、普通電動役物遊技処理 S400、特別図柄遊技処理 S500、特別電動役物遊技処理 S600 の各ステップが、タイマリセットされる毎に繰り返し実行される。電源断発生処理 S50 は、停電等によって電源断が発生した場合に、使用レジスタやスタックポイントの保存、払出モータの停止等が行われ、システムリセットが発生した場合に電源投入処理 S100 に移るようになっている。

【0082】

電源投入処理 S100 は、電源投入時と電源断発生後の復電時に行われるものであり、電源投入時には RAM 初期化処理等が行われ、電源断復帰時には電源断時の遊技状態に復帰させるための復帰設定等が行われ、遊技開始処理 S200 では、各種スイッチ状態の検出、各種乱数の更新、賞球制御等が行われる。

【0083】

次に、普通図柄遊技処理 S300 を図 6 のフローチャートに基づいて説明する。まず、普通図柄作動ゲート処理を行う（S301）。ここで、普通図柄作動ゲート処理について図 7 のフローチャートに基づいて説明する。

【0084】

まず、普通図柄作動ゲート検知スイッチ 27s により、遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過したか否かを判定する（S301a）。この結果、遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過していないと判定された場合には（S301a：NO）、普通図柄作動ゲート処理を終了する。一方、遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過したと判定された場合には（S301a：YES）、普通図柄保留数が 4 未満であるか否かを判定する（S301b）。この結果、普通図柄保留数が 4 以上である場合には（S301b：NO）、普通図柄作動ゲート処理を終了する。一方、普通図柄保留数が 4 未満の場合には（S301b：YES）、普通図柄当否判定用乱数を取得して記憶する（S301c）。これにより、普通図柄保留数が 1 増加する。そして、普通図柄保留数コマンドをサブ制御基板 260 に送信する（S301d）。サブ制御基板 260 の CPU 260a は、普通図柄保留数コマンドで指定される普通図柄保留数に基づいて、後述の普通図柄当り保留フラグの設定処理を

10

20

30

40

50

行う（図14参照）。

【0085】

次に、普通図柄事前判定処理を行う（S301e）。普通図柄事前判定処理では、S301cで記憶した普通図柄当否判定用乱数が当り値と一致しているか否か（当り情報であるか否か）を判定する。そして、普通図柄事前判定結果コマンドをサブ制御基板260に送信する（S301f）。普通図柄事前判定結果コマンドは、普通図柄事前判定の結果を示しており、普通図柄当否判定用乱数が当り値と一致しているか否かを示す当否情報などを含んでいる。

【0086】

次に、図6に戻り、第2始動口28bが作動中か否かを判定し（S302）、第2始動口28bが作動中であると判定された場合には（S302：YES）、普通図柄遊技処理を終了し、第2始動口28bが作動中でないと判定された場合には（S302：NO）、普通図柄が変動中か否かを判定する（S303）。この結果、普通図柄が変動中でないと判定された場合には（S303：NO）、普通図柄の停止表示時間中か否かを判定し（S304）、普通図柄表示時間中であると判定された場合には（S304：NO）、後述のS314の処理に移行し、普通図柄表示時間中でないと判定された場合には（S304：YES）、普通図柄保留数がゼロか否かを判定する（S305）。

【0087】

この結果、普通図柄保留数がゼロであると判定された場合は（S305：YES）、普通図柄遊技処理を終了する。一方、普通図柄保留数がゼロでないと判定された場合は（S305：NO）、普通図柄当否判定を行い（S306）、普通図柄の変動時間を設定する（S307）。変動短縮フラグがONにセットされている場合（図柄変動時間短縮機能が作動中の場合）は、図柄変動時間短縮機能作動時の普通図柄変動時間を設定し、変動短縮フラグがONにセットされていない場合（図柄変動時間短縮機能が作動中でない場合）は、図柄変動時間短縮機能未作動時の普通図柄変動時間を設定する。

【0088】

次に、普通図柄の変動を開始し（S308）、サブ制御基板260に普通図柄が変動表示開始したことを示す普通図柄変動開始信号を送信する（S309）。普通図柄変動開始信号には、普通図柄当否判定の当り結果を伴って普通図柄が変動表示開始した場合に送信される普通図柄当り変動開始信号と、普通図柄当否判定の外れ結果を伴って普通図柄が変動表示開始した場合に送信される普通図柄外れ変動開始信号とが含まれている。そして、普通図柄保留数を1減算する（S310）。サブ制御基板260のCPU260aは、S309で送信される普通図柄変動開始信号を受信する毎に（普通図柄が変動表示する毎に）、普通図柄保留数を1減算する。

【0089】

上記S303で普通図柄が変動中であると判定された場合には（S303：YES）、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し（S311）、普通図柄の変動時間が経過していないと判定された場合には（S311：NO）、普通図柄遊技処理を終了する。一方、普通図柄の変動時間が経過していると判定された場合には（S311：YES）、普通図柄の変動を停止し（S312）、普通図柄の停止表示時間を設定する（S313）。

【0090】

次に、普通図柄の停止表示間が経過したか否かを判定し（S314）、普通図柄の停止表示間が経過していないと判定された場合には（S314：NO）、普通図柄遊技処理を終了する。一方、普通図柄の停止表示間が経過していると判定された場合には（S314：YES）、普通図柄の停止図柄が第2始動口28bを作動（開放作動）させることとなる当り図柄の組合せか否かを判定する（S315）。この結果、普通図柄の停止図柄が当り図柄の組合せでないと判定された場合には（S315：NO）、普通図柄遊技処理を終了する。

【0091】

一方、普通図柄の停止図柄が当り図柄の組合せであると判定された場合には（S315

10

20

30

40

50

: YES)、第2始動口28bの開放時間(作動時間)を設定する(S316)。開放延長フラグがONの場合(開放時間延長機能が作動している場合)には、第2始動口28bを開放させる作動時間を4.5秒に設定し、開放延長フラグがOFFの場合(開放時間延長機能が作動していない場合)には、第2始動口28bを開放させる作動時間を0.1秒に設定する。そして、第2始動口28bの作動を開始させる(S317)。第2始動口28bが作動すると、一对の翼片部が左右に開動作して、第2始動口28bが開放状態となる。

【0092】

次に、普通電動役物遊技処理S400を図8のフローチャートに基づいて説明する。まず、第2始動口28bが作動中であるか否かを判定する(S401)。この結果、第2始動口28bが作動中でないと判定された場合には(S401:NO)、普通電動役物遊技処理を終了する。一方、第2始動口28bが作動中であると判定された場合には(S401:YES)、第2始動口28bの作動時間が経過したか否かを判定し(S402)、第2始動口28bの作動時間が経過していないと判定された場合には(S402:NO)、第2始動口28bに規定入賞数の入賞があったか否か(規定数の遊技球が入球したか否か)を判定する(S403)。

【0093】

この結果、第2始動口28bに規定入賞数の入賞がないと判定された場合は(S403:NO)、普通電動役物遊技処理を終了する。一方、第2始動口28bに規定入賞数の入賞があったと判定された場合と(S403:YES)、第2始動口28bの作動時間が経過していると判定された場合には(S402:YES)、第2始動口28bの作動を停止する(S404)。第2始動口28bが作動停止すると、一对の翼片部が閉動作して、第2始動口28bは閉鎖状態(通常状態)となる。そして、サブ制御基板260に第2始動口28bの作動が停止したことを示す開放終了信号を送信する(S405)。

【0094】

次に、特別図柄遊技処理S500を図9~図12のフローチャートに基づいて説明する。図9(a)に示すように、まず、始動口入賞処理を行う(S501)。ここで、始動口入賞処理について図10のフローチャートに基づいて説明する。

【0095】

まず、第1始動口28aに入賞したか否かを判定し(S501a)、第1始動口28aに入賞していないと判定された場合には(S501a:NO)。S501gの処理に移行する。一方、第1始動口28aに入賞したと判定された場合には(S501a:YES)、第1特別図柄保留数が4未満であるか否かを判定する(S501b)。この結果、第1特別図柄保留数が4未満であると判定された場合には(S501b:YES)、第1特別図柄用乱数(第1図柄当否判定情報)を取得して記憶する(S501c)。第1特別図柄用乱数は、第1特別図柄当否判定用乱数、第1特別図柄の当り図柄決定用乱数、リーチ乱数などからなる。これにより、第1特別図柄保留数が1増加する。

【0096】

次に、第1特別図柄保留数コマンドをサブ制御基板260に送信する(S501d)。第1特別図柄保留数コマンドは、第1特別図柄保留数を演出表示装置25の第1保留表示部25dに表示させるためのコマンドである。

【0097】

次に、第1特別図柄事前判定処理を行う(S501e)。第1特別図柄事前判定処理では、S501cで記憶した第1特別図柄当否判定用乱数が当り値と一致しているか否か(大当り情報であるか否か)を判定する。そして、第1特別図柄事前判定結果コマンドをサブ制御基板260に送信する(S501f)。第1特別図柄事前判定結果コマンドは、第1特別図柄事前判定の結果を示しており、第1特別図柄当否判定用乱数が当り値と一致しているか否かを示す当否情報、大当りの場合(第1特別図柄当否判定用乱数が当り値と一致している場合)には大当りの種類を示す大当り種別情報、リーチ演出を行うか否かを示すリーチ有無情報、リーチ演出を行う場合にはリーチ演出の種類を示すリーチ種別情報な

10

20

30

40

50

どを含んでいる。

【0098】

次に、第2始動口28bに入賞したか否かを判定し(S501g)、第2始動口28bに入賞していないと判定された場合には(S501g:NO)。始動口入賞処理を終了する。一方、第2始動口28bに入賞したと判定された場合には(S501g:YES)、第2特別図柄表示数が4未満であるか否かを判定する(S501h)。この結果、第2特別図柄保留数が4未満でないとして判定された場合には(S501h:NO)、始動口入賞処理を終了し、第2特別図柄保留数が4未満であると判定された場合には(S501h:YES)、第2特別図柄用乱数(第2図柄当否判定情報)を取得して記憶する(S501i)。第2特別図柄用乱数は、第2特別図柄当否判定用乱数、第2特別図柄決定用乱数、リーチ乱数などからなる。これにより、第2特別図柄保留数が1増加する。そして、第2始動口入球信号と第2特別図柄保留数コマンドをサブ制御基板260のCPU260aに送信する(S501j)。第2特別図柄保留数コマンドは、第2特別図柄保留数を演出表示装置25の第2保留表示部25eに表示させるためのコマンドである。

10

【0099】

図9(a)に戻り、始動口入賞処理(S501)から復帰すると、大当たり遊技中であるか否かを判定する(S502)。この結果、大当たり遊技中であると判定された場合には(S502:YES)、特別図柄遊技処理を終了し、大当たり遊技中でないと判定された場合には(S502:NO)、第1特別図柄または第2特別図柄が変動中であるか否かを判定する(S503)。この結果、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれかが変動中であると判定された場合には(S503:YES)、後述のS510の処理に移行し、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれもが変動中でないと判定された場合には(S503:NO)、第1特別図柄または第2特別図柄の停止表示時間中であるか否かを判定する(S504)。第1特別図柄または第2特別図柄の停止表示時間中であると判定された場合には(S504:YES)、後述のS513の処理に移行し、第1特別図柄または第2特別図柄の停止表示時間中でないと判定された場合には(S504:NO)、第2特別図柄保留数がゼロであるか否かを判定する(S506)。この結果、第2特別図柄保留数がゼロであると判定された場合(S506:YES)には、第1特別図柄保留数がゼロであるか否かを判定する(S507)。

20

【0100】

そして、第1特別図柄保留数がゼロであると判定された場合には(S507:YES)、特別図柄遊技処理を終了する。一方、第1特別図柄保留数がゼロでないと判定された場合には(S507:NO)、第1特別図柄変動表示処理を行う(S508)。ここで、第1特別図柄変動表示処理を図11のフローチャートに基づいて説明する。まず、主制御基板200のRAMの所定領域(第1保留記憶領域)に記憶されている第1特別図柄当否判定用乱数(第1始動口28aへの遊技球入球時に取得された当否判定用乱数)を読み出し(S508a)、第1特別図柄当否判定を行う(S508b)。第1特別図柄当否判定では、確率変動機能が作動中(確変遊技中)の場合には、確率変動時の当否判定、すなわち判定結果が大当たりとなる確率を高くした状態(高確率状態)で当否判定を行い、確率変動機能が作動中でない(通常遊技中)と判定された場合には、非確率変動時の当否判定、すなわち判定結果が大当たりとなる確率を低くした状態(低確率状態)で当否判定を行う。

30

40

【0101】

次に、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する(S508c)。この結果、大当たりであると判定された場合には(S508c:YES)、大当たり変動パターンテーブルをセットし(S508d)、変動パターン決定乱数を取得し、主制御基板200のRAMの所定領域に記憶されている当り図柄決定用乱数(第1始動口28aへの遊技球入球時に取得された第1特別図柄決定用乱数)を読み出す(S508e)。

【0102】

一方、外れであると判定された場合には(S508c:NO)、リーチ演出を伴う外れであるか否かを判定する(S508f)。この結果、リーチ演出を伴う外れである場合には

50

(S 5 0 8 f : Y E S)、リーチあり外れ変動パターンテーブルをセットし (S 5 0 8 g)、リーチ演出を伴わないリーチ外れである場合には (S 5 0 8 f : N O)、リーチなし外れ変動パターンテーブルをセットする (S 5 0 8 h)。そして、変動パターン決定乱数と外れ図柄決定乱数を取得する (S 5 0 8 i)。

【 0 1 0 3 】

次に、第 1 特別図柄の変動パターンと停止図柄を決定する (S 5 0 8 j)。第 1 特別図柄の変動パターンは、S 5 0 8 e または S 5 0 8 i で取得した第 1 特別図柄変動パターン決定用乱数を用いて、S 5 0 8 d、S 5 0 8 g、S 5 0 8 h の何れかの処理でセットした変動パターンテーブルから特定の変動パターンを選択する。第 1 特別図柄の停止図柄は、S 5 0 8 e で読み出した当り図柄決定乱数または S 5 0 8 i で取得した外れ図柄決定乱数を用いて第 1 特別図柄の停止図柄を確変大当り図柄、通常大当り図柄、外れ図柄の何れかに決定する。

10

【 0 1 0 4 】

次に、S 5 0 8 j で決定された停止図柄および変動パターンに従って、第 1 特別図柄表示部 6 1 で第 1 特別図柄の変動表示を開始し (S 5 0 8 k)、サブ制御基板 2 6 0 に第 1 特別図柄の変動パターン指定コマンドと停止情報指定コマンドを送信する (S 5 0 8 l)。変動パターン指定コマンドは、S 5 0 8 j で設定された変動パターンを指定するコマンドであり、第 1 特別図柄情報指定コマンドは、第 1 特別図柄の停止図柄を指定するコマンドである。

【 0 1 0 5 】

次に、第 1 特別図柄保留数を 1 減算し (S 5 0 8 m)、第 1 特別図柄保留数コマンドをサブ制御基板 2 6 0 に送信する (S 5 0 8 n)。

20

【 0 1 0 6 】

次に、図 9 (a) に戻り、S 5 0 6 の判定処理で第 2 特別図柄保留数がゼロでないと判定された場合には (S 5 0 6 : N O)、第 2 特別図柄変動表示処理を行う (S 5 0 9)。なお、S 5 0 6 の判定処理で第 2 特別図柄保留数がゼロでないと判定された場合には (S 5 0 6 : N O)、第 1 特別図柄保留数がゼロでなくても (1 以上であっても) 第 2 特別図柄の変動表示処理が実行される。これにより、第 2 特別図柄が第 1 特別図柄よりも優先して変動表示が行われることとなり、S 5 0 6 の判定処理によって第 2 特別図柄の優先変動機能が実現される。

30

【 0 1 0 7 】

ここで、第 2 特別図柄変動表示処理を図 1 2 のフローチャートに基づいて説明する。まず、主制御基板 2 0 0 の R A M の所定領域 (第 2 保留記憶領域) に記憶されている第 2 特別図柄当否判定用乱数 (第 2 始動口 2 8 b への遊技球入球時に取得された当否判定用乱数) を読み出し (S 5 0 9 a)、第 2 特別図柄当否判定を行う (S 5 0 9 b)。確率変動機能が作動中 (確変遊技中) の場合には、確率変動時の当否判定 (高確率状態の当否判定) を行い、確率変動機能が作動中でない (通常遊技中) と判定された場合には、非確率変動時の当否判定 (低確率状態の当否判定) を行う。

【 0 1 0 8 】

次に、当否判定の結果が大当りであるか否かを判定する (S 5 0 9 c)。この結果、当否判定の結果が大当りであると判定された場合には (S 5 0 9 c : Y E S)、大当り変動パターンテーブルをセットし (S 5 0 9 d)、変動パターン決定乱数を取得し、主制御基板 2 0 0 の R A M の所定領域 (第 2 保留記憶領域) に記憶されている当り図柄決定用乱数 (第 2 始動口 2 8 b への遊技球入球時に取得された第 2 特別図柄決定用乱数) を読み出す (S 5 0 9 e)。

40

【 0 1 0 9 】

一方、外れであると判定された場合には (S 5 0 9 c : N O)、リーチ演出を伴う外れである否かを判定する (S 5 0 9 f)。この結果、リーチ演出を伴う外れである場合には (S 5 0 9 f : Y E S)、リーチあり外れ変動パターンテーブルをセットし (S 5 0 9 g)、リーチ演出を伴わないリーチ外れである場合には (S 5 0 9 f : N O)、リーチなし

50

外れ変動パターンテーブルをセットする (S 5 0 9 h)。そして、変動パターン決定乱数と外れ図柄決定乱数を取得する (S 5 0 9 i)。

【 0 1 1 0 】

次に、第 2 特別図柄の変動パターンと停止図柄を決定する (S 5 0 9 j)。第 2 特別図柄の変動パターンは、 S 5 0 9 e または S 5 0 9 i で取得した第 2 特別図柄変動パターン決定用乱数を用いて、 S 5 0 9 d、 S 5 0 9 g、 S 5 0 9 h の何れかの処理でセットした変動パターンテーブルから特定の変動パターンを選択する。第 2 特別図柄の停止図柄は、 S 5 0 9 e で読み出した当り図柄決定乱数 (第 2 始動口 2 8 b への遊技球入球時に取得された第 2 特別図柄決定用乱数) または S 5 0 9 i で取得した外れ図柄決定乱数を用いて第 2 特別図柄の停止図柄を確変大当り図柄、通常大当り図柄、外れ図柄の何れかに決定する。

10

【 0 1 1 1 】

次に、 S 5 0 9 j で決定された停止図柄および変動パターンに従って、第 2 特別図柄表示部 6 1 で第 2 特別図柄の変動表示を開始し (S 5 0 9 k)、サブ制御基板 2 6 0 に第 2 特別図柄の変動パターン指定コマンドと停止情報指定コマンドを送信する (S 5 0 9 l)。変動パターン指定コマンドは、 S 5 0 9 j で設定された変動パターンを指定するコマンドであり、第 2 特別図柄情報指定コマンドは、第 2 特別図柄の停止図柄を指定するコマンドである。

【 0 1 1 2 】

次に、第 2 特別図柄保留数を 1 減算し (S 5 0 9 m)、第 2 特別図柄保留数コマンドをサブ制御基板 2 6 0 に送信する (S 5 0 9 n)。

20

【 0 1 1 3 】

次に、図 9 (a) に戻り、上記 S 5 0 3 で第 1 特別図柄または第 2 特別図柄が変動中であると判定された場合には (S 5 0 3 : Y E S)、変動中の特別図柄の変動表示時間が経過しているか否かを判定する (図 9 (b) の S 5 1 0)。この結果、特別図柄の変動表示時間が経過していないと判定された場合には (S 5 1 0 : N O)、特別図柄遊技処理を終了し、特別図柄の変動表示時間が経過していると判定された場合には (S 5 1 0 : Y E S)、特別図柄の変動を停止し (S 5 1 1)、特別図柄の停止表示時間を設定する (S 5 1 2)。

【 0 1 1 4 】

30

次に、特別図柄の停止図柄表示時間が経過したか否かを判定する (S 5 1 3)。この結果、特別図柄の停止図柄表示時間が経過していないと判定された場合には (S 5 1 3 : N O)、特別図柄遊技処理を終了し、特別図柄の停止図柄表示時間が経過していると判定された場合には (S 5 1 3 : Y E S)、特別図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する (S 5 1 4)。この結果、特別図柄の停止図柄が大当り図柄であると判定された場合には (S 5 1 4 : Y E S)、大当り遊技フラグを O N にセットする (S 5 1 5)。これにより、大当り遊技が開始される。

【 0 1 1 5 】

次に、確変フラグが O N であるか否かを判定し (S 5 1 6)、確変フラグが O N であると判定された場合は (S 5 1 6 : Y E S)、確変フラグを O F F にセットし (S 5 1 7)、時短フラグを O F F にセットし (S 5 1 8)、開放延長フラグを O F F にセットする (S 5 1 9)。これにより、大当り遊技の開始に伴い、確率変動機能、変動時間短縮機能、開放時間延長機能が作動停止する。

40

【 0 1 1 6 】

一方、確変フラグが O N でないと判定された場合には (S 5 1 6 : N O)、時短フラグが O N であるか否かを判定する (S 5 2 0)。この結果、時短フラグが O N でないと判定された場合には (S 5 2 0 : N O)、特別図柄遊技処理を終了し、時短フラグが O N であると判定された場合には (S 5 2 0 : Y E S)、時短フラグを O F F にセットし (S 5 1 8)、開放延長フラグを O F F にセットする (S 5 1 9)。これにより、大当り遊技の開始に伴い、変動時間短縮機能、開放時間延長機能が作動停止する。

50

【 0 1 1 7 】

上記 S 5 1 4 の判定処理で、特別図柄の停止図柄が大当たり図柄でないと判定された場合には (S 5 1 4 : N O)、時短フラグが O N であるか否かを判定する (S 5 2 1)。この結果、時短フラグが O N でないと判定された場合には (S 5 2 1 : N O)、特別図柄遊技処理を終了し、時短フラグが O N であると判定された場合には (S 5 2 1 : Y E S)、特別図柄の変動回数を計数し (S 5 2 2)、変動回数が予め設定された変動回数 (本例では 1 0 0 回) に到達したか否かを判定する (S 5 2 3)。

【 0 1 1 8 】

この結果、変動回数が予め設定された変動回数 (1 0 0 回) に到達していないと判定された場合には (S 5 2 3 : N O)、特別図柄遊技処理を終了し、変動回数が予め設定された変動回数 (1 0 0 回) に到達したと判定された場合には (S 5 2 3 : Y E S)、時短フラグを O F F にセットし (S 5 2 4)、開放延長フラグを O F F にセットする (S 5 2 5)。これにより、変動時間短縮機能、開放時間延長機能が作動停止する。

10

【 0 1 1 9 】

次に、特別電動役物遊技処理 S 6 0 0 について図 1 3 のフローチャートに基づいて説明する。まず、大当たり遊技中であるか否かを判定し (S 6 0 1)、大当たり遊技中でないと判定された場合には (S 6 0 1 : N O)、特別図柄遊技処理を終了し、大当たり遊技中であると判定された場合には (S 6 0 1 : Y E S)、大入賞口 3 3 a が開放中であるか否かを判定する (S 6 0 2)。ここで、大当たり遊技中であるか否かの判定は、図 9 (b) に示した S 5 1 5 の処理にて O N にセットされる「大当たり遊技フラグ」を参照することによって (「大当たり遊技フラグ」が O N にセットされているか否かを判定することによって) 行うことができる。

20

【 0 1 2 0 】

そして、S 6 0 2 にて大入賞口 3 3 a が開放中であると判定された場合には (S 6 0 2 : Y E S)、大入賞口 3 3 a の開放時間が経過したか否かを判定し (S 6 0 3)、大入賞口 3 3 a の開放時間が経過していないと判定された場合には (S 6 0 3 : N O)、大入賞口 3 3 a に最大入賞数が入賞したか否かを判定する (S 6 0 4)。

【 0 1 2 1 】

この結果、大入賞口 3 3 a に最大入賞数が入賞していないと判定された場合には (S 6 0 4 : N O)、特別電動役物遊技処理を終了し、大入賞口 3 3 a に最大入賞数が入賞していると判定された場合 (S 6 0 4 : Y E S) または大入賞口 3 3 a の開放時間が経過していると判定された場合には (S 6 0 3 : Y E S)、大入賞口 3 3 a を閉鎖する (S 6 0 5)。

30

【 0 1 2 2 】

上記 S 6 0 2 で、大入賞口 3 3 a が開放中でないと判定された場合には (S 6 0 2 : N O)、大当たり遊技のラウンド数が所定回数に達したか否かを判定する (S 6 0 6)。この結果、大当たり遊技のラウンド数が所定回数に達していないと判定された場合には (S 6 0 6 : N O)、大入賞口 3 3 a の閉鎖時間 (インターバル時間) が経過しているか否かを判定し (S 6 0 7)、大入賞口 3 3 a の閉鎖時間が経過していないと判定された場合には (S 6 0 7 : N O)、特別電動役物遊技処理を終了し、大入賞口 3 3 a の閉鎖時間が経過していると判定された場合には (S 6 0 7 : Y E S)、大入賞口 3 3 a を開放させる (S 6 0 8)。

40

【 0 1 2 3 】

上記 S 6 0 6 で、大当たり遊技のラウンド数が所定回数に達していると判定された場合には (S 6 0 6 : Y E S)、大当たり遊技フラグを O F F にセットする (S 6 0 9)。これにより、大当たり遊技が終了する。そして、大当たり遊技の開始契機となった特別図柄当否判定の結果 (停止表示された大当たり図柄の種類) が確変大当たりか否かを判定する (S 6 1 0)。この結果、特別図柄当否判定の結果が確変大当たりであると判定された場合には (S 6 1 0 : Y E S)、確変フラグを O N にセットし (S 6 1 1)、変動短縮フラグを O N にセットし (S 6 1 2)、開放延長フラグを O N にセットする (S 6 1 3)。これにより、確率

50

変動機能、変動時間短縮機能、開放時間延長機能が作動開始する。

【0124】

一方、S610の判定処理で特別図柄当否判定が確変大当りでない(通常大当りである)と判定された場合には(S610:NO)、変動短縮フラグをONにセットし(S612)、開放延長フラグをONにセットする(S613)。これにより、変動時間短縮機能、開放時間延長機能が作動開始する。

【0125】

次に、サブ制御基板260のCPU260aが主体となって行う普通図柄フラグ設定処理について説明する。図14は、サブ制御基板260のCPU260aがROMに格納されたプログラムに基づいて実行する普通図柄フラグ設定処理の流れを示すフローチャートであり、この処理はサブ制御基板260のCPU260aが実行する図示しないメインルーチンのサブルーチンとして実行される。

10

【0126】

まず、主制御基板200から送信される普通図柄事前判定結果コマンドを受信したか否かを判定する(S701)。この結果、普通図柄事前判定結果コマンドを受信していないと判定された場合には(S701:NO)、S705の処理に移行する。一方、普通図柄事前判定結果コマンドを受信していると判定された場合には(S701:YES)、普通図柄事前判定結果コマンドに基づいて普通図柄事前判定の結果が当りであるか否かを判定する(S702)。この結果、普通図柄事前判定の結果が当りでないと判定された場合には(S702:NO)、S704の処理に移行する、一方、普通図柄事前判定の結果が当りであると判定された場合には(S702:YES)、普通図柄当り保留フラグをONにセットし(S703)、普通図柄当り保留数を1増加させる(S704)。普通図柄当り保留数は、保留されている普通図柄当否判定用乱数の中で当り値と一致している乱数の数であり、初期値はゼロになっている。

20

【0127】

次に、主制御基板200から普通図柄変動開始信号を受信したか否かを判定する(S705)。この結果、普通図柄変動開始信号を受信したと判定された場合には(S705:YES)、当り変動であるか否か、つまり普通図柄変動開始信号が普通図柄当否判定結果の当り結果に基づくものであるか否かを判定する(S706)。この結果、当り変動でない、つまり普通図柄変動開始信号が普通図柄当否判定結果の外れ結果に基づくものである場合には(S706:NO)、普通図柄フラグ設定処理を終了する。

30

【0128】

一方、当り変動であると判定された場合には(S706:YES)、普通図柄当り変動中フラグをONに設定し(S707)、普通図柄当り保留数を1減少させる(S708)。

【0129】

次に、普通図柄当り保留数がゼロであるか否か、つまり保留されている普通図柄当否判定用乱数のうち当り値と一致している乱数の数がゼロであるか否かを判定する(S709)。この結果、普通図柄当り保留数がゼロであると判定された場合には(S709:YES)、普通図柄当り保留フラグをOFFにセットする(S710)。一方、普通図柄当り保留数がゼロでないと判定された場合には(S709:NO)、普通図柄フラグ設定処理を終了する。

40

【0130】

S705の判定処理で普通図柄当り変動開始信号を受信していないと判定された場合には(S705:NO)、主制御基板200から開放終了信号を受信したか否かを判定する(S711)。なお、開放終了信号は、図8のS405の処理にて主制御基板200から送信される信号である。この結果、開放終了信号を受信していないと判定された場合には(S711:NO)、普通図柄フラグ設定処理を終了する。一方、開放終了信号を受信したと判定された場合には(S711:YES)、普通図柄当り変動中フラグをOFFに設定し(S713)、普通図柄フラグ設定処理を終了する。

50

【 0 1 3 1 】

次に、サブ制御基板 260 の CPU 260 a が主体となって行う第 1 特別図柄保留関連処理について説明する。図 15 は、サブ制御基板 260 の CPU 260 a が ROM に格納されたプログラムに基づいて実行する第 1 特別図柄保留関連処理の流れを示すフローチャートであり、この処理はサブ制御基板 260 の CPU 260 a が実行する図示しないメインルーチンのサブルーチンとして実行される。

【 0 1 3 2 】

まず、主制御基板 200 から第 1 特別図柄保留数コマンドを受信したか否かを判定する (S800)。この結果、第 1 特別図柄保留数コマンドを受信していない場合には (S800: NO)、S802 の処理に移行し、第 1 特別図柄保留数コマンドを受信している場合には (S800: YES)、第 1 特別図柄の保留表示を更新する (S801)。具体的には、サブ制御基板 260 の CPU 260 a から演出表示制御基板 280 の CPU に第 1 特別図柄保留表示コマンドを送信し、演出表示制御基板 280 の CPU が第 1 特別図柄保留表示コマンドに基づいて演出表示装置 25 の第 1 保留表示部 25 d の保留表示を最新の情報に更新する。

10

【 0 1 3 3 】

次に、主制御基板 200 から第 1 特別図柄事前判定コマンドを受信したか否かを判定する (S802)。この結果、第 1 特別図柄事前判定コマンドを受信していない場合には (S802: NO)、第 1 特別図柄保留関連処理を終了し、第 1 特別図柄事前判定コマンドを受信している場合には (S802: YES)、連続予告フラグが OFF であるか否か (連続予告演出実行中でないか否か) を判定する (S803)。連続予告フラグは連続予告演出を実行中であることを示すフラグである。

20

【 0 1 3 4 】

この結果、連続予告フラグが OFF でない (連続予告演出実行中である) と判定された場合には (S803: NO)、第 1 特別図柄保留関連処理を終了し、連続予告フラグが OFF である (連続予告演出実行中でない) と判定された場合には (S803: YES)、受信した第 1 特別図柄事前判定コマンドが連続予告の実行契機となる事前判定結果を有する情報 (連続予告の実行契機となる保留情報) であるか否かを判定する (S804)。「連続予告の実行契機となる事前判定結果を有する情報」とは、第 1 特別図柄事前判定コマンドで特定される第 1 特別図柄事前判定結果が当りを示すコマンドである場合 (当り保留情報)、または第 1 特別図柄事前判定コマンドで特定される第 1 特別図柄事前判定結果が特定の外れを示すコマンドである場合 (特定の外れ保留情報) である。なお、「特定の外れ保留情報」は、例えば第 1 特別図柄当否判定用乱数が特定の外れ値と一致している場合や特定の外れリーチが行われる場合とすることができる。

30

【 0 1 3 5 】

S804 の判定処理の結果、連続予告の実行契機となる保留情報でない場合には (S804: NO)、第 1 特別図柄保留関連処理を終了する。一方、連続予告の実行契機となる保留情報である場合には (S804: YES)、普通図柄当り変動中フラグおよび普通図柄当り保留フラグが OFF にセットされているか否か、つまり普通図柄当否判定結果の当り結果に基づく普通図柄の変動表示が開始しておらず、かつ、普通図柄事前判定の結果が当りでないか否かを判定する (S805)。

40

【 0 1 3 6 】

この結果、普通図柄当り変動中フラグが OFF にセットされていない、または、普通図柄当り保留フラグが OFF にセットされていない (普通図柄当否判定結果の当り結果に基づく普通図柄の変動表示が開始している、または、普通図柄事前判定の結果が当りである) と判定された場合には (S805: NO)、第 2 始動口 28 b が開始状態となる可能性があるかと判断できるので、連続予告の実行契機となる保留の前に保留が存在するか否か、つまり次の特別図柄の変動表示が連続予告の対象となる当り保留に基づくものであるか否かを判定する (S806)。この判定処理では、特別図柄の複数回の変動表示に跨って行われる連続予告演出を実行可能な数の特別図柄の保留が存在しているか否かが判断され

50

る。

【 0 1 3 7 】

この結果、連続予告の実行契機となる保留の前に保留が存在すると判定された場合には (S 8 0 6 : N O)、連続予告演出を実行可能な数の特別図柄の保留が存在していると判断できるので、主制御基板 2 0 0 から第 2 始動口入球信号を受信したか否かを判定する (S 8 0 7)。この結果、第 2 始動口入球信号を受信していないと判定された場合には (S 8 0 7 : N O)、S 8 0 5 の判定処理に戻る。そして、S 8 0 5、S 8 0 6、S 8 0 7 の判定処理を繰り返すことにより、連続予告演出の遅延処理が行われる。

【 0 1 3 8 】

連続予告演出の遅延処理中に、上述の S 8 0 6 の判定処理で連続予告の実行契機となる保留の前に保留が存在しないと判定された場合には (S 8 0 6 : Y E S)、連続予告演出の遅延処理を行っている間に特別図柄の保留が消化され、もはや連続予告演出を実行することができなくなったと判断できるので、第 1 特別図柄保留関連処理を終了する。

10

【 0 1 3 9 】

また、連続予告演出の遅延処理実行中に、上述の S 8 0 7 の判定処理で第 2 始動口入球信号を受信したと判定された場合には (S 8 0 7 : Y E S)、この第 2 始動口 2 8 b への遊技球入球により発生する第 2 特別図柄の保留に起因して大当たりが発生する可能性があるので、連続予告演出の実行を避け、第 1 特別図柄保留関連処理を終了する。

【 0 1 4 0 】

S 8 0 5 の判定処理で、普通図柄当り変動中フラグおよび普通図柄当り保留フラグが O F F にセットされている (普通図柄当り判定結果の当り結果に基づく普通図柄の変動表示が開始しておらず、かつ、普通図柄事前判定の結果が当りでない) と判定された場合には (S 8 0 5 : Y E S)、第 2 始動口 2 8 b が開始状態となる可能性がないと判断できる。連続予告演出の遅延処理実行中に普通図柄当り変動中フラグおよび普通図柄当り保留フラグが O N になった場合には、開放状態となった第 2 始動口 2 8 b が閉鎖状態となったと判断することができる。このため、連続予告フラグを O N にセットし (S 8 0 8)、連続予告カウンタに連続予告実行回数をセットする (S 8 0 9)。

20

【 0 1 4 1 】

連続予告実行回数は、連続予告の実行契機となった第 1 特別図柄の保留を消化するまで (例えば、事前判定で当り判定された第 1 特別図柄当り判定用乱数を用いた当り判定が実行されるまで) の特別図柄の残り変動回数 (第 1 特別図柄の残り変動回数および第 2 特別図柄の残り変動回数の合計) であり、現在の特別図柄保留数 (第 1 特別図柄保留数および第 2 特別図柄保留数の合計) をセットする。例えば、第 1 特別図柄保留数が「 3」、第 2 特別図柄保留数が「 0」のときに遊技球が第 1 始動口 2 8 a に入球することで第 1 特別図柄保留数が「 4」となり、その 4 番目に保留された第 1 特別図柄の保留が事前判定により当り保留であると判定された場合には、第 1 特別図柄保留数が「 4」であり、その当り保留を含めた保留数である「 4」が連続予告実行回数となる。

30

【 0 1 4 2 】

次に、サブ制御基板 2 6 0 の C P U 2 6 0 a が主体となって行う第 2 特別図柄保留関連処理について説明する。図 1 6 は、サブ制御基板 2 6 0 の C P U 2 6 0 a が実行する第 2 特別図柄保留関連処理を示すフローチャートである。第 2 特別図柄保留関連処理は、サブ制御基板 2 6 0 の C P U 2 6 0 a が実行する図示しないメインルーチンのサブルーチンとして実行される。

40

【 0 1 4 3 】

まず、主制御基板 2 0 0 から第 2 特別図柄保留数コマンドを受信したか否かを判定する (S 8 5 0)。この結果、第 2 特別図柄保留数コマンドを受信していない場合には (S 8 5 0 : N O)、第 2 特別図柄保留関連処理を終了する。一方、第 2 特別図柄保留数コマンドを受信している場合には (S 8 5 0 : Y E S)、第 2 特別図柄の保留表示を更新する (S 8 5 1)。具体的には、サブ制御基板 2 6 0 の C P U 2 6 0 a から演出表示制御基板 2 8 0 の C P U に第 2 特別図柄保留表示コマンドを送信し、演出表示制御基板 2 8 0 の C P

50

Uが第2特別図柄保留表示コマンドに基づいて演出表示装置25の第2保留表示部25eの保留表示を最新の情報に更新する。

【0144】

次に、サブ制御基板260のCPU260aが主体となっていく図柄変動演出処理について説明する。図17は、サブ制御基板260のCPU260aが実行する図柄変動演出処理を示すフローチャートである。図柄変動演出処理は、サブ制御基板260のCPU260aが実行する図示しないメインルーチンのサブルーチンとして実行される。

【0145】

まず、主制御基板200から変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する(S900)。この結果、変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には(S900:NO)、変動パターン指定コマンドを受信するまで待機状態となる。一方、変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には(S900:YES)、主制御基板200から特別図柄停止情報指定コマンドを受信したか否かを判定する(S901)。

10

【0146】

この結果、主制御基板200から特別図柄停止情報指定コマンドを受信していないと判定された場合には(S901:NO)、特別図柄停止情報指定コマンドを受信するまで待機状態となる。一方、特別図柄停止情報指定コマンドを受信したと判定された場合には(S901:YES)、特別図柄当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する(S902)。大当たりか否かは、特別図柄停止情報指定コマンドにより指定される特別図柄の停止図柄に基づいて判定することができる。

20

【0147】

この結果、特別図柄当否判定の結果が大当たりであると判定された場合には(S902:YES)、演出図柄の当り演出パターンと当り停止図柄を決定する(S903)。一方、特別図柄当否判定の結果が外れであると判定された場合には(S902:NO)、演出図柄の外れ演出パターンと外れ停止図柄を決定する(S904)。

【0148】

次に、連続予告フラグがONであるか否かを判定する(S905)。この結果、連続予告フラグがONでないと判定された場合には(S905:NO)、通常の図柄変動演出を開始する(S906)。S906の処理では、S903またはS904で決定された演出図柄の演出パターンおよび停止図柄を指定する演出パターン指定コマンドおよび停止図柄指定コマンドを演出表示制御基板280に送信し、これらのコマンドを受信した演出表示制御基板280が、その受信したコマンドに従って演出表示装置25の表示領域で通常の図柄変動演出を開始する。その後、S911の処理に移行する。

30

【0149】

一方、連続予告フラグがONであると判定された場合には(S905:YES)、連続予告演出を伴う図柄変動演出を開始する(S907)。S907の処理では、S903またはS904で決定された演出図柄の演出パターンおよび停止図柄を指定する演出パターン指定コマンドおよび停止図柄指定コマンドに加え、連続予告演出の実行パターンを指定する連続予告指定コマンドを演出表示制御基板280に送信し、これらのコマンドを受信した演出表示制御基板280が、その受信したコマンドに従って演出表示装置25の表示領域で連続予告演出を伴う図柄変動演出を開始する。連続予告演出は、例えば第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示開始時に、演出表示装置25の表示領域にキャラクタ画像を出現させたり、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示時に演出表示装置25の表示領域に雷の画像を出現させたりすること等で行うことができる。そして、特別図柄の変動開始に伴って連続予告カウンタを1減算する(S908)。

40

【0150】

次に、連続予告カウンタがゼロであるか否かを判定する(S909)。この結果、連続予告カウンタがゼロでないと判定された場合には(S909:NO)、S911の処理に移行し、連続予告カウンタがゼロであると判定された場合には(S909:YES)、連

50

続予告フラグをOFFにセットする(S910)。

【0151】

次に、主制御基板200から図柄停止コマンドを受信したか否かを判定する(S911)。この結果、図柄停止コマンドを受信していないと判定された場合には(S911:NO)、図柄停止コマンドを受信するまで待機状態となる。一方、図柄停止コマンドを受信したと判定された場合には(S911:YES)、図柄変動演出を終了する(S912)。

【0152】

ここで、図6～図17のフローチャートに示した処理と本発明との対応について説明しておく、S301cの処理が普通図柄保留記憶手段の一態様で、S301eの処理が本発明の普通図柄事前判定手段の一態様で、S317の処理が第2始動口開放手段の一態様で、S501cの処理が本発明の第1保留記憶手段の一態様で、S501iの処理が本発明の第2保留記憶手段の一態様で、S508の処理が本発明の第1図柄表示制御手段の一態様で、S509の処理が本発明の第2図柄表示制御手段の一態様で、S506の処理が本発明の第2図柄優先変動手段の一態様で、S501eの処理が本発明の第1図柄事前判定手段の一態様である。また、サブ制御基板260のCPU260aによるS804、S805、S907の処理が本発明の連続予告実行手段の一態様であり、S805の処理が本発明の第2始動口開放判定手段の一態様である。

【0153】

以上説明した本実施例では、連続予告演出の開始後に第2特別図柄の保留が発生して連続予告演出の実行に不具合が生じることを防止できる。すなわち、連続予告演出は、保留事前判定の結果が大当たりとなった際に存在している(保留事前判定で大当たりと判定された第1特別図柄の保留より前に発生した)第1特別図柄の保留数と第2特別図柄の保留数により定められる「連続演出回数」に従って行われるため、保留予告の対象となった第1特別図柄の保留より後に第2特別図柄の保留が発生した場合には、連続演出回数が足りなくなり、連続予告が途切れるという問題がある。さらに、保留予告の対象となった第1特別図柄の保留より後に発生した第2特別図柄の保留数を連続予告回数に上乘せし、連続予告が途切れないようにすることが考えられるが、連続予告の対象となった第1特別図柄の保留より後に第2特別図柄の保留が連続して発生した場合には無制限に連続予告が継続される可能性があり、遊技者に違和感を与えるおそれがある。このため、適切に連続予告を行うことができず、遊技興趣が低下するという問題がある。

【0154】

しかしながら、本実施例では、連続予告開始条件が成立した時点において、第2始動口28bが開放状態となる可能性がある場合に、第2始動口28bの開放状態が終了するまで連続予告演出の実行開始を遅延させることで、連続予告演出中に第2特別図柄の保留が発生することがない。これにより、連続予告演出の開始後に第2特別図柄の保留が発生して連続予告演出が途切れることを防止できる。さらに、連続予告演出の開始後に第2特別図柄の保留が発生して、連続予告演出が無制限に継続されることを防止できる。この結果、第1特別図柄の事前判定結果に基づく連続予告演出を適切に実行することができる。

【0155】

また、連続予告の実行開始時に設定される当り導出タイミング(連続予告回数)と異なるタイミングで大当たりが発生してしまうことを防止でき、適切な態様で連続予告を実行することができる。

【0156】

また、本実施例では、普通図柄の当り変動状況や普通図柄事前判定結果に基づいて第2始動口28bが開放する可能性があるか否かを判定するように構成されている。具体的には、普通図柄当り判定が当り結果となって普通図柄が変動表示している場合には、普通図柄の変動表示停止後に第2始動口28bが開放状態となるので、保留予告中に第2始動口28bが開放状態となる可能性があるとして適切に判定することができる。さらに、普通図柄事前判定が当り結果となった場合、つまり保留されている普通図柄当り判定用乱数に当り

10

20

30

40

50

保留が含まれている場合には、当り保留に基づく普通図柄当否判定の結果が当りとなり、普通図柄の変動表示停止後に第2始動口28bが開放状態となるので、保留予告中に第2始動口28bが開放状態となる可能性があるとして適切に判定することができる。

【0157】

(第2実施例)

次に、本発明の第2実施例について説明する。上記第1実施例では、連続予告の遅延処理実行中に特別図柄当否判定処理を実行して特別図柄の保留消化を行ったが、本第2実施例では、連続予告の遅延処理実行中に特別図柄当否判定処理を中止して特別図柄の保留消化を行わない点が異なっている。以下、上記第1実施例と異なる部分についてのみ説明する。

10

【0158】

図18は本実施例のサブ制御基板260のCPU260aが実行する第1特別図柄保留関連処理を示すフローチャートであり、上記第1実施例の図15に対応している。図18に示すように、S805の判定処理で、普通図柄当り変動中フラグがOFFにセットされていない、または、普通図柄当り保留フラグがOFFにセットされていない(普通図柄当否判定結果の当り結果に基づく普通図柄の変動表示が開始している、または、普通図柄事前判定の結果が当りである)と判定された場合には(S805:NO)、第2始動口28bが開始状態となる可能性があるとして判断できるので、主制御基板200に特別図柄の変動表示禁止を指示する特別図柄変動禁止コマンドを送信する(S811)。

20

【0159】

一方、S805の判定処理で、普通図柄当り変動中フラグおよび普通図柄当り保留フラグがOFFにセットされている(普通図柄当否判定結果の当り結果に基づく普通図柄の変動表示が開始しておらず、かつ、普通図柄事前判定の結果が当りでない)と判定された場合には(S805:YES)、第2始動口28bが開始状態となる可能性がないと判断できるので、連続予告フラグをONにセットし(S809)、連続予告カウンタに連続予告実行回数をセットし(S810)、主制御基板200に特別図柄の変動表示許可を指示する特別図柄変動許可コマンドを送信する(S812)。

【0160】

図19は本実施例の特別図柄遊技処理の一部を示すフローチャートであり、上記第1実施例の図9(a)に対応している。図19に示すように、S504の判定処理で特別図柄の停止表示時間中でないと判定された場合には(S504:NO)、サブ制御基板260から特別図柄変動禁止コマンドを受信したか否かを判定する(S526)。この結果、特別図柄変動禁止コマンドを受信していないと判定された場合には(S526:NO)、第2始動口28bが開始状態となる可能性がないと判断できるので、S506の判定処理に移行し、特別図柄変動処理S508、S509を実行する。一方、特別図柄変動禁止コマンドを受信したと判定された場合には(S526:YES)、サブ制御基板260から特別図柄変動許可コマンドを受信したか否かを判定する(S527)。

30

【0161】

この結果、特別図柄変動許可コマンドを受信していないと判定された場合には(S527:NO)、第2始動口28bが開始状態となる可能性があるとして判断できるので、特別図柄変動処理S508、S509を実行することなく、特別図柄遊技処理を終了する。これにより、第2始動口28bが開始状態となる可能性がある場合には、特別図柄当否判定処理が行われず、特別図柄の保留が消化されない。

40

【0162】

一方、特別図柄変動許可コマンドを受信したと判定された場合には(S527:YES)、一旦第2始動口28bが開始状態となる可能性が発生した後で、第2始動口28bが開始状態となる可能性がなくなったと判断できるので、S506の判定処理に移行し、特別図柄変動処理S508、S509を実行する。

【0163】

以上説明した本実施例の構成では、連続予告の遅延処理実行中に特別図柄当否判定処理

50

を中止するため、特別図柄の保留消化が行われたい。このため、連続予告演出の開始時に特別図柄の保留数を確保することができ、連続予告演出を効果的に実行することができる。

【0164】

(他の実施形態)

以上、本発明の実施例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項に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できる。

【0165】

例えば、上記各実施例では、連続予告演出として、特別図柄の変動表示開始時に、演出表示装置25の表示領域にキャラクタ画像を出現させたり、演出表示装置25の表示領域に雷の画像を出現させたりすること等で行うように構成したが、連続予告演出を異なる態様としてもよい。例えば、事前判定で当り保留と判定された第1特別図柄の保留に基づく第1特別図柄の変動表示よりも前に行われる、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示に対応する演出図柄の変動表示にて、演出図柄を特定の外れ組合わせ(例えば1・2・3の順目)で連続的に停止表示させることで、連続予告演出を行うこともできる。この場合には、事前判定で当り保留と判定された第1特別図柄の保留に基づく第1特別図柄の変動表示では連続予告演出は行われず、事前判定で当り保留と判定された第1特別図柄の保留に基づく第1特別図柄の変動表示より前の第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示に対応する演出図柄の変動表示を用いて、連続予告演出が行われたい。




【0166】

また、上記各実施例では、「第2始動口28bが開放する可能性がある場合」を、普通図柄事前判定結果または普通図柄の当り変動状況の2条件に基づいて判定したが、普通図柄事前判定結果のみに基づいて「第2始動口28bが開放する可能性がある場合」を判定してもよく、普通図柄の当り変動状況のみに基づいて「第2始動口28bが開放する可能性がある場合」を判定してもよい。普通図柄の当り変動状況のみに基づいて「第2始動口28bが開放する可能性がある場合」を判定する場合には、上記実施例における普通図柄事前判定処理S301eを行う必要はない。

【0167】

また、上記各実施例では、第2始動口28bが開放する可能性を判定する第2始動口開放判定手段をサブ制御基板260のCPU260aにより構成したが、これに限らず、主制御基板200のCPU200aにより第2始動口開放判定手段を構成してもよい。この場合には、主制御基板200のCPU200aが普通図柄事前判定結果や普通図柄の当り変動状況に基づいて第2始動口28bが開放する可能性を判定し、第2始動口28bが開放する可能性があるとして判定された場合に、サブ制御基板260のCPU260aに保留予告の遅延を指示するコマンドを送信するようによい。

【0168】

また、上記各実施例では、保留予告を第1特別図柄または第2特別図柄の複数回の変動表示に亘って連続的に行われる連続予告演出として構成したが、連続予告演出とは異なる態様で保留予告を行うように構成してもよい。保留予告は、当否判定用当り値と一致している第1特別図柄当否判定用乱数の保留表示を他の保留表示と区別することができればよく、例えば演出表示装置25の第1保留表示部25d(図3参照)において、保留予告の対象となる第1特別図柄の保留に対応する丸図形「」を異なる種類の図柄である星図形「」に変化させることによつて行うことができる。例えば、第1特別図柄保留数が上限の「4」であり、このうち3番目に保留された第1特別図柄の保留が当りである場合には、第1保留表示部25dの表示が「」となる。

【0169】

このような構成の保留予告演出を上記各実施例に採用しても、実行した保留予告より異なるタイミングで大当りが発生してしまうことを防止でき、適切な態様で保留予告を実

10

20

30

40

50

行することができる。

【0170】

また、上記各実施例では、始動口入賞処理（S501）の第1特別図柄事前判定処理（S501e）にて、第1特別図柄当否判定用乱数が当り値と一致しているか否か（大当り情報であるか否か）を判定していたが、事前判定する情報はこれに限らず、当り図柄決定用乱数が特定の当りの種類に対応する値と一致しているか否か、又は、リーチ乱数が特定のリーチの種類に対応する値と一致しているか否か、などの情報を事前判定し、これらに基づいて保留演出を行うこととしてもよい。さらに、第1始動口28a入球時に、変動パターン決定乱数を取得する構成とし、この取得した変動パターン決定乱数が特定の変動パターンに対応する値と一致しているか否かの情報を事前判定し、これに基づいて保留演出を

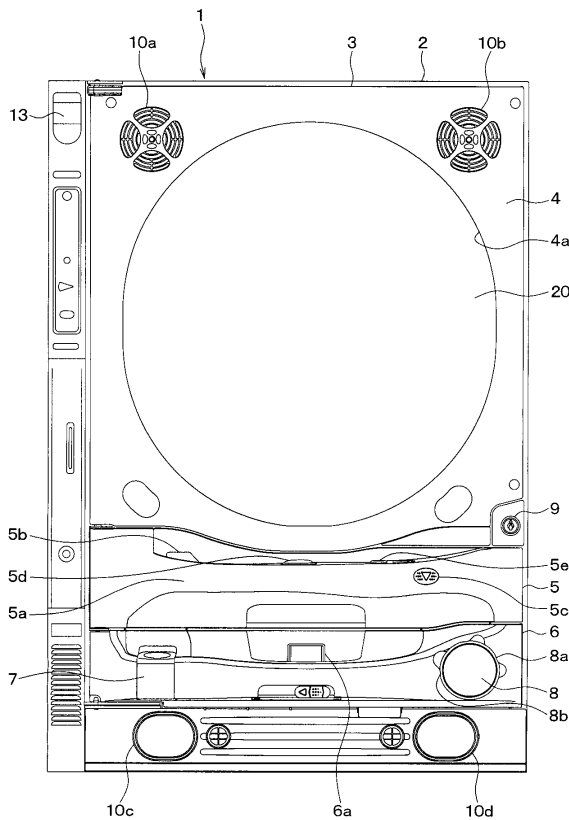
10

【符号の説明】

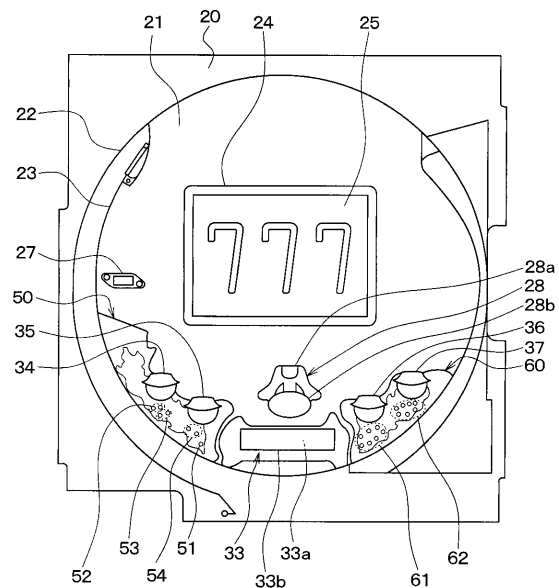
【0171】

1...遊技機、28a...第1始動口、28b...第2始動口、61...第1特別図柄表示部（第1図柄表示部）、62...第2特別図柄表示部（第2図柄表示部）、200...主制御基板（第1保留記憶手段、第2保留記憶手段、第1図柄表示制御手段、第2図柄表示制御手段、第2図柄優先変動手段、大当り遊技実行手段、第1図柄事前判定手段、普通図柄保留記憶手段、普通図柄事前判定手段）、260...サブ制御基板（連続予告実行手段、第2始動口開放手段、第2始動口開放判定手段）。

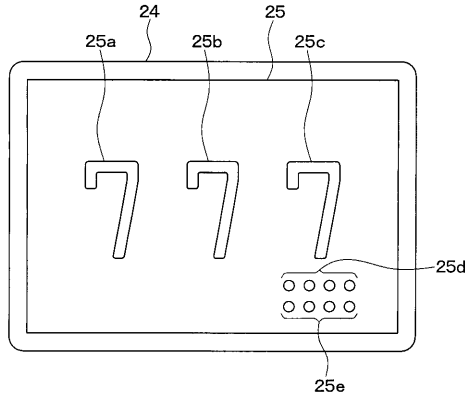
【図1】



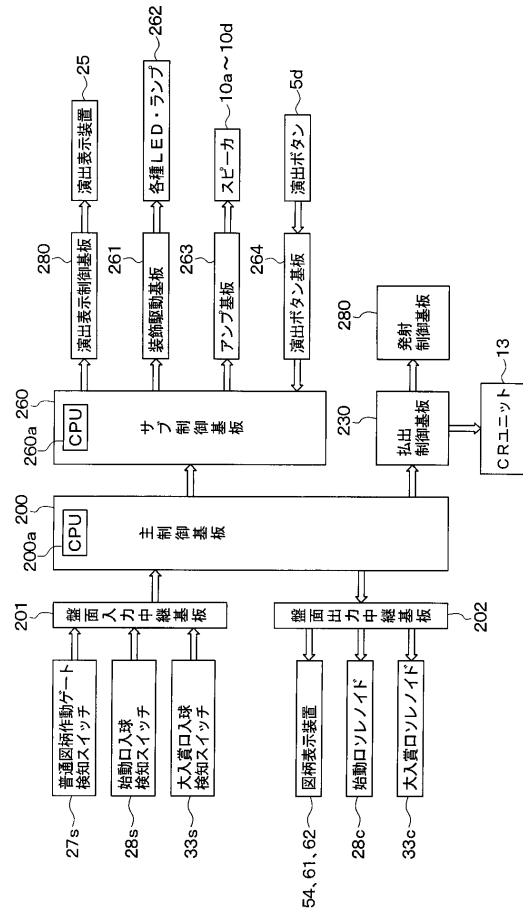
【図2】



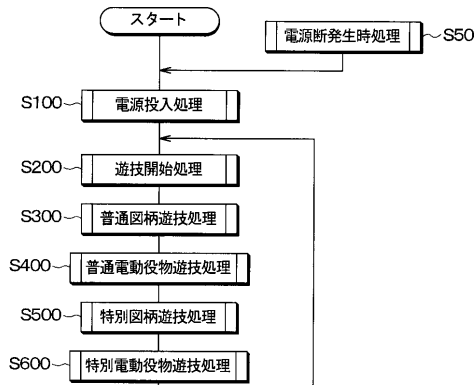
【図3】



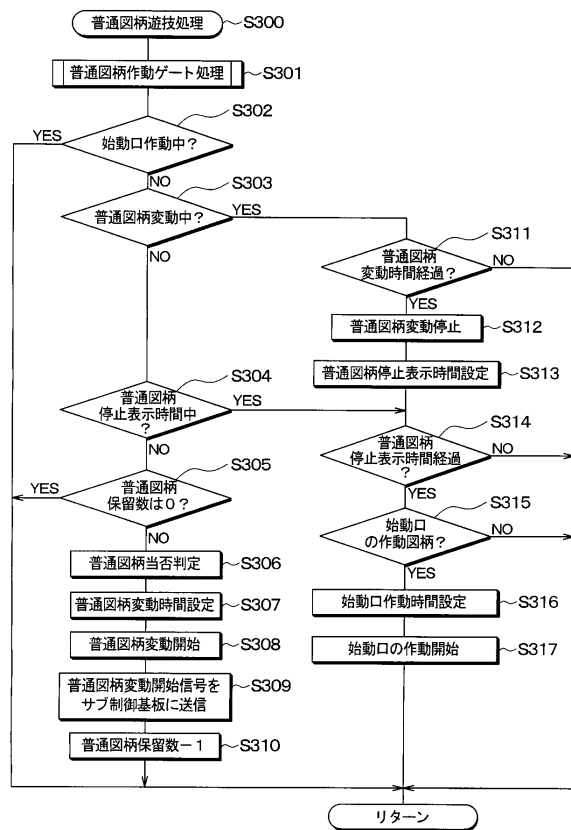
【図4】



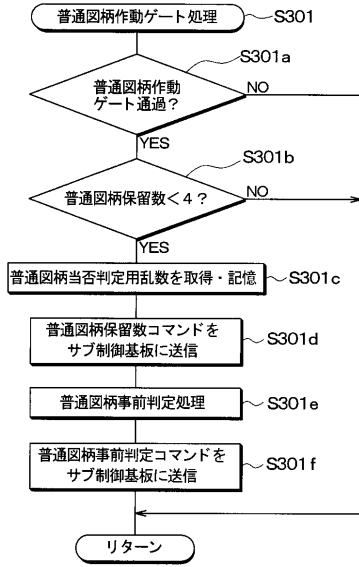
【図5】



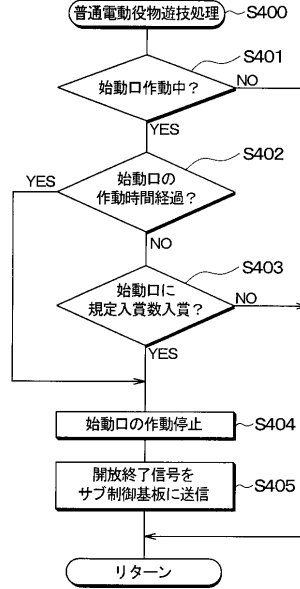
【図6】



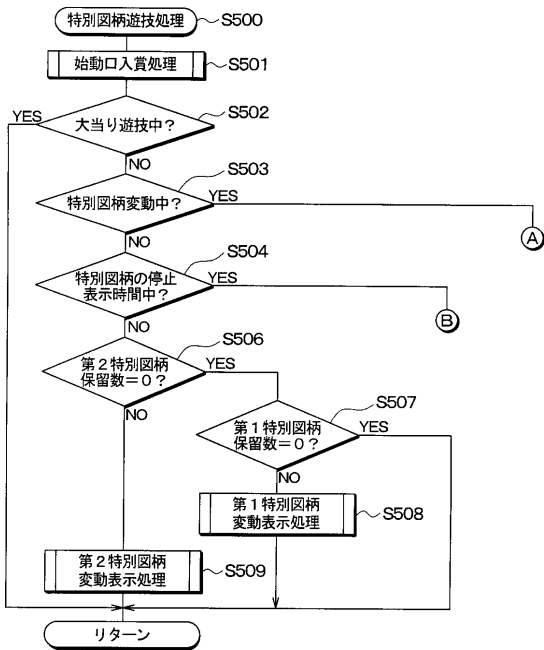
【図7】



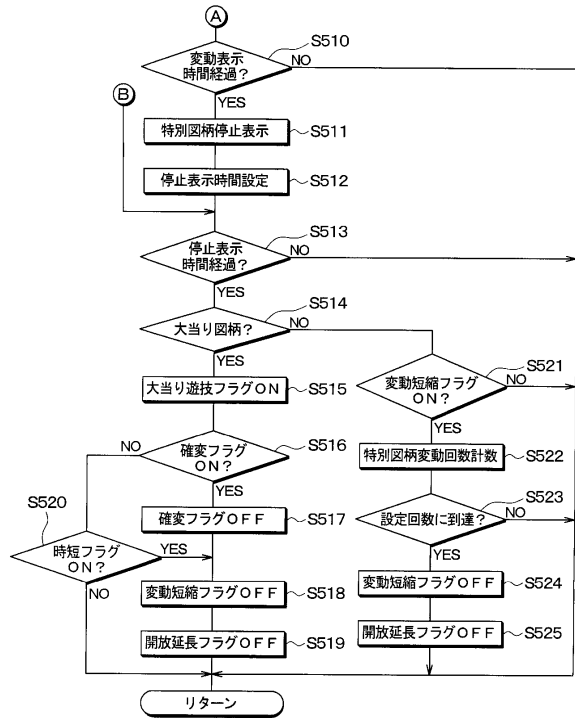
【図8】



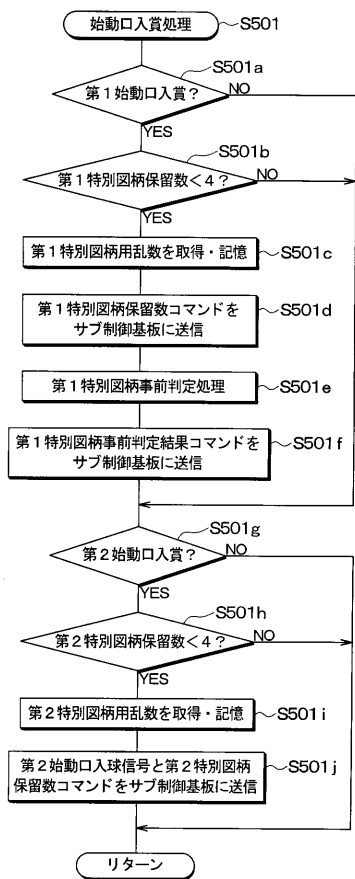
【図9(a)】



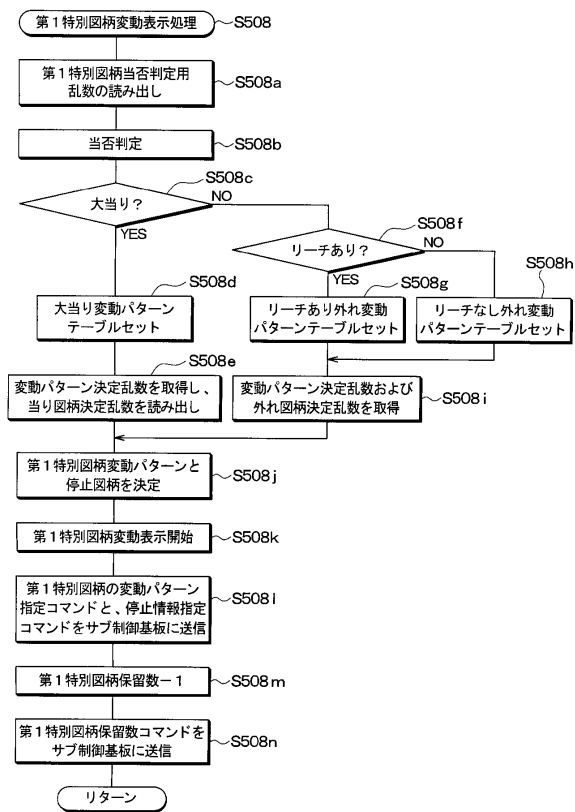
【図9(b)】



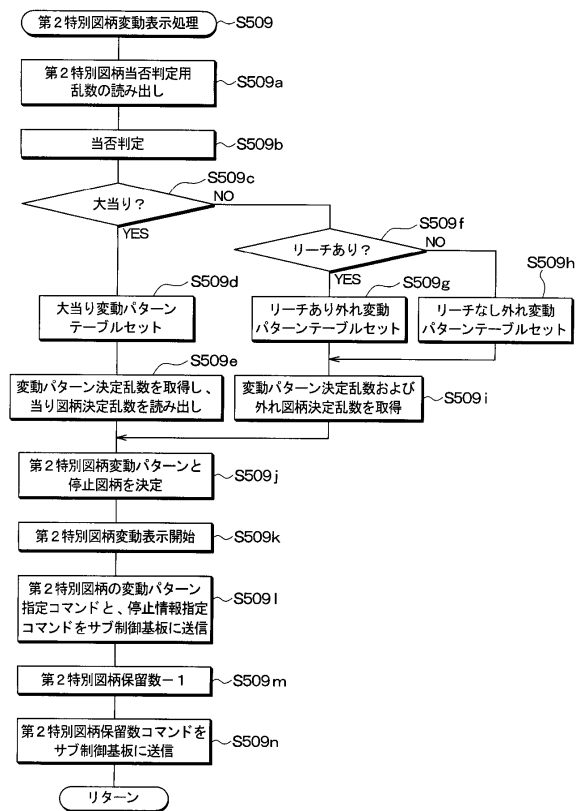
【図10】



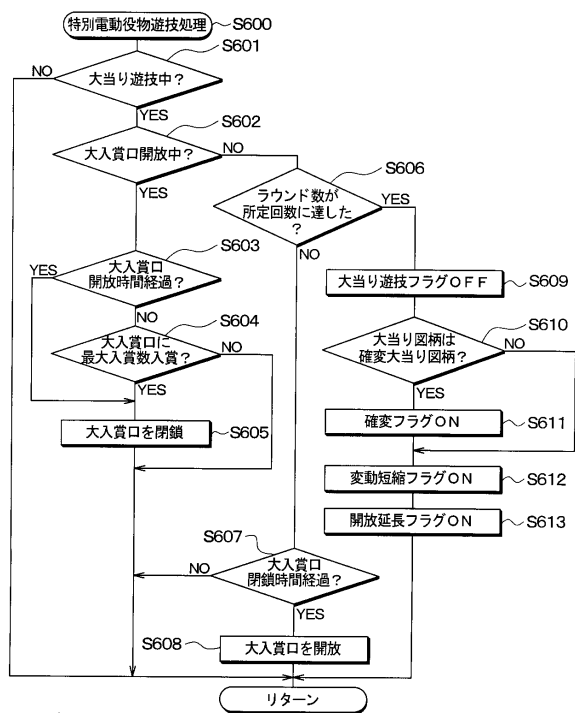
【図11】



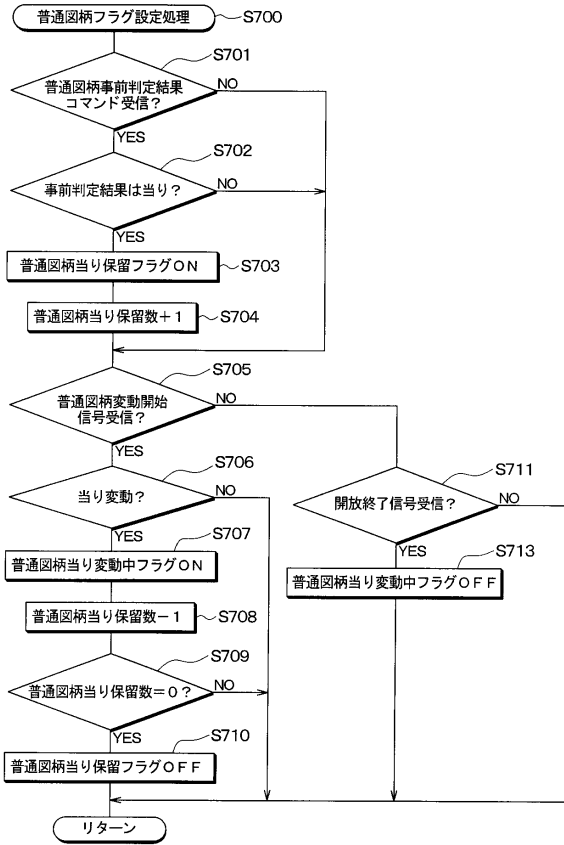
【図12】



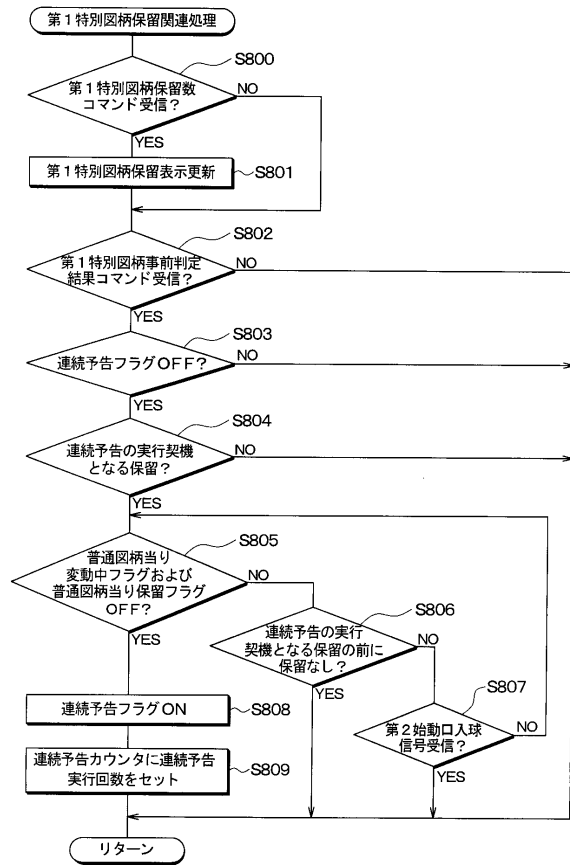
【図13】



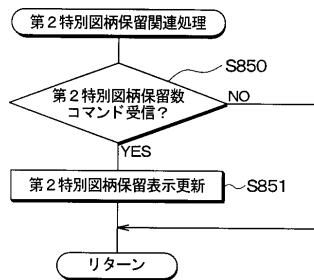
【図14】



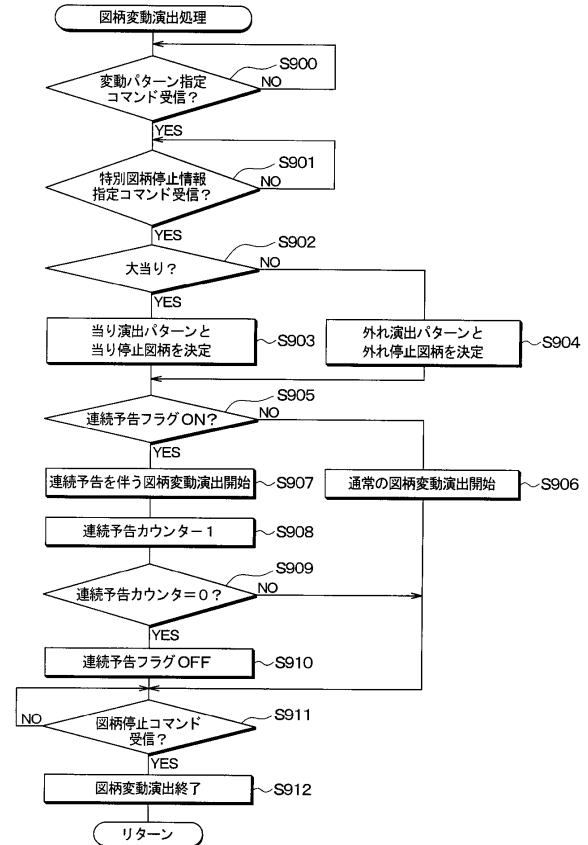
【図15】



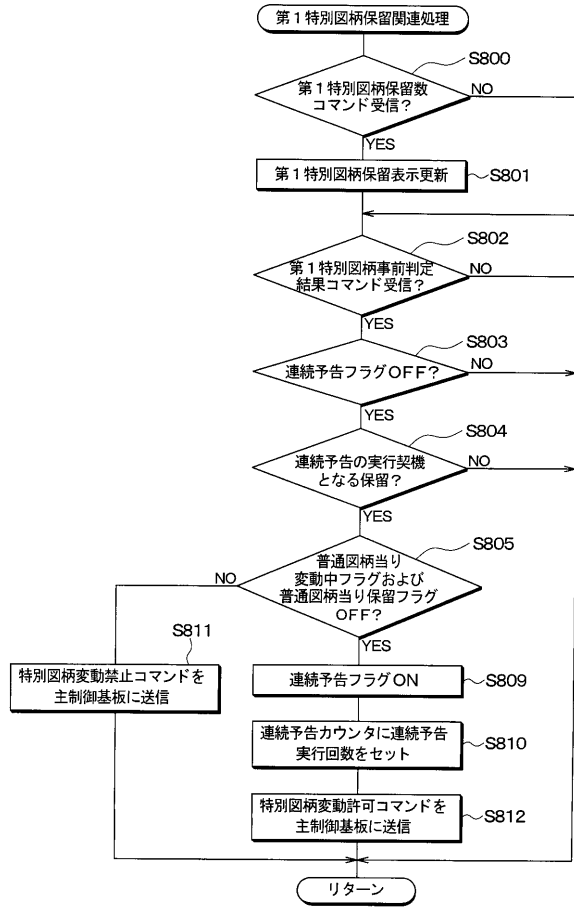
【図16】



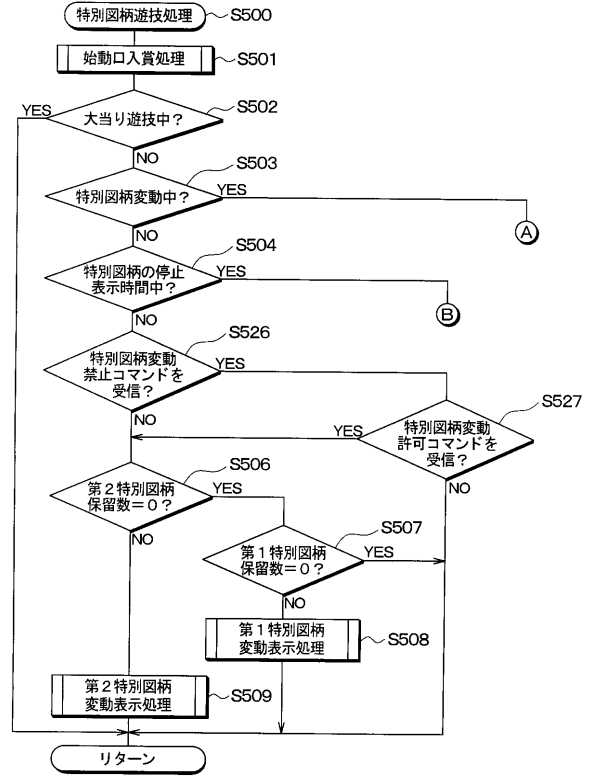
【図17】



【図18】



【図19】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2007-268126(JP,A)

噂をズバット！！,パチンコ攻略マガジン2008年8月24日号,株式会社双葉社,2008年8月24日,p.141

POKKA吉田のネタは手補給・手回収 パチマガver.,パチンコ攻略マガジン2008年8月10日号,株式会社双葉社,2008年8月10日,p.48、p.137

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 7/02