

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-143394

(P2018-143394A)

(43) 公開日 平成30年9月20日(2018.9.20)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 81 頁)

(21) 出願番号	特願2017-40012 (P2017-40012)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成29年3月3日 (2017.3.3)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	100150430
			弁理士 河野 元
		(72) 発明者	市原 卓人
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	伊藤 潤
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

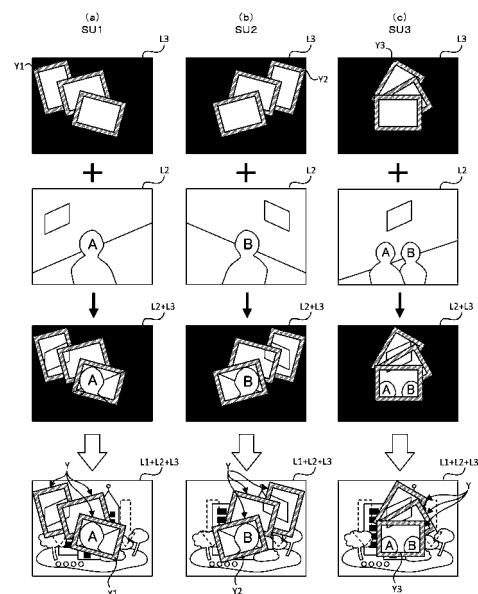
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】新規な画像表示の手法を採用して遊技興趣を向上させる遊技機の提供。

【解決手段】図柄変動表示中にステップアップ予告を行うべく予告画像Yを表示画面に表示する場合、予告画像Yを構成するレイヤーL2の予告基本画像とレイヤーL3のマスク画像のうち、レイヤーL3のマスク画像を制御することによって、ウインドウ枠（枠画像）およびウインドウ枠内の予告基本画像の視認態様を変化させる。具体的には、レイヤーL2（予告基本画像）を表示画面に対して固定的に表示した状態で、レイヤーL3の枠画像および非マスク領域を画面中央へ回転させながら移動させる制御を行う。これにより、ウインドウ枠が移動しつつその枠内の表示内容（視認態様）が変化するという新規な態様のステップアップ予告が得られる。

【選択図】図4 9



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の画像を表示する画像表示手段と、
前記画像表示手段における画像の表示を制御する表示制御手段と、
を備え、

前記表示制御手段は、所定の第 1 演出画像を前記画像表示手段に表示可能であるとともに、第 1 画像と該第 1 画像の一部を表示させるための第 2 画像とからなる第 2 演出画像を前記第 1 演出画像の手前側に表示可能であり、

前記第 1 演出画像と前記第 2 演出画像が前記画像表示手段に表示される際には、少なくとも、前記第 1 画像の一部と、前記第 1 演出画像のうち前記第 1 画像の一部と重ならない部分とが、それぞれ視認可能になる

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】**【0002】**

従来、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、例えば、ウインドウ状の画像を段階的に表示するステップアップ予告が知られている（例えば特許文献 1 を参照）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2009 - 195635 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】**

30

【0004】

前述のステップアップ予告のようにウインドウ状の画像を表示する演出は、今では在り来りなものとなってきており、この種の演出により遊技興趣を向上させるのは難しくなっているという事情がある。

【0005】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、新規な画像表示の手法を採用して遊技興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

前述の課題を解決するために、本発明は以下の構成を採用した。

40

すなわち、手段 1 の遊技機は、

所定の画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段における画像の表示を制御する表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、所定の第 1 演出画像を前記画像表示手段に表示可能であるとともに、第 1 画像と該第 1 画像の一部を表示させるための第 2 画像とからなる第 2 演出画像を前記第 1 演出画像の手前側に表示可能であり、

前記第 1 演出画像と前記第 2 演出画像が前記画像表示手段に表示される際には、少なくとも、前記第 1 画像の一部と、前記第 1 演出画像のうち前記第 1 画像の一部と重ならない部分とが、それぞれ視認可能になる

50

ことを要旨とする。

【 0 0 0 7 】

以上の本発明によれば、新規な画像表示の手法を採用して遊技興趣を向上させる遊技機の提供が可能となる。

【図面の簡単な説明】

【 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

10

【図 5】同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 6】当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図 7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

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

【図 9】変動パターンテーブルである。

【図 1 0】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 1 1】割り込み処理のフローチャートである。

20

【図 1 2】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図 1 3】始動入球時処理のフローチャートである。

【図 1 4】普図動作処理のフローチャートである。

【図 1 5】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図 1 6】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図 1 7】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 1 8】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 1 9】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図 2 0】普通電動役物処理のフローチャートである。

【図 2 1】特図動作処理のフローチャートである。

30

【図 2 2】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 2 3】特図 2 当否判定処理のフローチャートである。

【図 2 4】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 2 5】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 2 6】特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 2 7】特図 1 当否判定処理のフローチャートである。

【図 2 8】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 2 9】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 3 0】特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 3 1】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

40

【図 3 2】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 3 3】特別電動役物処理 1 (大当り遊技) のフローチャートである。

【図 3 4】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 3 5】特別電動役物処理 2 (小当り遊技) のフローチャートである。

【図 3 6】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。

【図 3 7】保留球数処理のフローチャートである。

【図 3 8】電源断監視処理のフローチャートである。

【図 3 9】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 4 0】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図 4 1】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

50

【図 4 2】10ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 4 3】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 4 4】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 4 5】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図 4 6】(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 4 7】ステップアップ予告の表示態様を示す説明図である。

【図 4 8】演出画像のレイヤー構造を示す説明図である。

【図 4 9】(a) は SU 1 の画像処理を示す図であり、(b) は SU 2 の画像処理を示す図であり、(c) は SU 3 の画像処理を示す図である。

10

【図 5 0】(a) は SU 1 の画像処理を示す図であり、(b) は SU 2 の画像処理を示す図であり、(c) は SU 3 の画像処理を示す図であり、(d) は SU 4 の画像処理を示す図である。

【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。

20

【0010】

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 5 0 と、遊技機枠 5 0 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 5 0 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 5 0 から取り外した状態のものを示す。遊技機枠 5 0 は、装飾面を有する前面枠 5 1 と、遊技盤 2 等を取り付ける本体枠 5 2 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 5 3 と、を有して構成されており、前面枠 5 1、本体枠 5 2 及び外枠 5 3 は、一側端側で軸支され夫々開閉可能に構成されている。

30

【0011】

また、前面枠 5 1 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 6 0、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）6 1、及び打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）6 2 が設けられている。さらに、前面枠 5 1 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 6 3 a、第 2 演出ボタン 6 3 b（これら 2 個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン 6 3」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 6 6、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 6 7 等も設けられている。

【0012】

40

演出ボタン 6 3 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 6 3 a または第 2 演出ボタン 6 3 b 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 6 3 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。

【0013】

50

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

【0014】

遊技領域 3 の中央付近には、画像表示手段の一態様である画像表示装置 7 が設けられている。本実施例の画像表示装置 7 は液晶表示装置からなるもので、その表示画面 7a には、演出図柄 8L, 8C, 8R (単に「演出図柄 8」ともいう) が表示される演出図柄表示領域 7b (「演出図柄表示部」ともいう) と、表示画面 7a の背景を構成する背景画像が表示される背景表示領域 7c とが設けられている。演出図柄 8L, 8C, 8R は、後述の第 1 特別図柄の変動表示及び第 2 特別図柄の変動表示に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 7b は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアからなり、左の図柄表示エリアには左演出図柄 8L が表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄 8C が表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄 8R が表示される。尚、左・中・右の図柄表示エリアの位置は夫々区別して設ける必要はなく、左・中・右の演出図柄の表示エリアをそれぞれ図柄表示エリア (演出図柄表示領域 7b) の全体としてもよい。

【0015】

本実施例の演出図柄 8L, 8C, 8R は、それぞれ「1」～「9」までの数字を表した複数の図柄 (識別情報) からなる。演出図柄表示領域 7b に停止表示される左、中、右の演出図柄の組み合わせ (停止表示態様) によって、後述の第 1 特別図柄表示器 41a (「第 1 特別図柄表示部」ともいう) に表示される第 1 特別図柄の変動表示の表示結果や、第 2 特別図柄表示器 41b (「第 2 特別図柄表示部」ともいう) に表示される第 2 特別図柄の変動表示の表示結果、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 8L, 8C, 8R 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。

【0016】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合には、「777」などの 3 桁同一のゾロ目 (「当り演出図柄」ともいう) で演出図柄を停止表示することが可能である。また、小当たりとなった場合には「135」などの予め設定したチャンス図柄や「3 3」などの専用図柄 (「小当り演出図柄」ともいう) で演出図柄を停止表示することが可能である。また、外れとなった場合には「637」や「373」などの 3 つの図柄のうち少なくとも 1 つの図柄が異なるバラケ目図柄 (「外れ演出図柄」ともいう) で演出図柄を停止表示することが可能である。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第 1 特別図柄表示器 41a や第 2 特別図柄表示器 41b に表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域 7b に表示される演出図柄を見て把握する。

【0017】

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。

【0018】

画像表示装置7の表示画面7a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。

【0019】

また、画像表示装置7の表示画面7a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9aを表示する第1演出保留表示領域9c（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9bを表示する第2演出保留表示領域9d（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43a（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43bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

【0020】

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7bを取り囲むように、センター装飾体10が設けられている。センター装飾体10の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部11が設けられている。またセンター装飾体10の左部には、中空状のワープ部12が設けられている。ワープ部12にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域3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11へと誘導する。ステージ部11の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部11に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第1始動口20に入球可能とされている。さらにセンター装飾体10の上部には、LED等の電飾部材（盤面ランプ5）を有し遊技状態に応じて点灯可能であって、文字や図形等を象った装飾部材13が配されている。

【0021】

また、センター装飾体10の上部であって、装飾部材13の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材14が設けられている。図3では、可動装飾部材14の一部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14が下方に落下し、当該可動装飾部材が表示画面7a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。

【0022】

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20を備える固定入賞装置19が設けられている。第1始動口20への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第1特別図柄に係る当否判定（第1特別図柄当否判定）が実行されると共に第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。

【0023】

第1始動口20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21を備える可変入賞装置22（「可変式始動口」ともいう）が設けられている。第2始動口21への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予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。

【0024】

可変入賞装置22は、可動部材23を備え、可動部材23の動作によって第2始動口21を開閉するものである。この開閉動作によって、第2始動口21は、第1の態様（閉状態）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 が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材 2 3 が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくてもよい。

【0025】

遊技領域 3 における第 1 始動口 2 0 の右方には、第 1 大入賞口 3 0（「第 1 可変入球口」ともいう）を備えた第 1 大入賞装置 3 1 が設けられている。第 1 大入賞装置 3 1 は、開閉部材 3 2 を備え、開閉部材 3 2 の作動により第 1 大入賞口 3 0 を開閉するものである。開閉部材 3 2 は、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3（図 5 を参照）により駆動される。第 1 大入賞口 3 0 は、開閉部材 3 2 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第 1 大入賞装置 3 1 は、開閉部材 3 2 の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

【0026】

また、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 3 0 の上方であってセンター装飾体 1 0 の右下部には、第 2 大入賞口 3 5（「第 2 可変入球口」ともいう）を備えた第 2 大入賞装置 3 6 が設けられている。第 2 大入賞装置 3 6 は、開閉部材（羽根部材）3 7 を備え、開閉部材 3 7 の作動により第 2 大入賞口 3 5 を開閉するものである。開閉部材 3 7 は、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8（図 5 を参照）により駆動される。第 2 大入賞口 3 5 は、開閉部材 3 7 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第 2 大入賞装置 3 6 は、開閉部材 3 7 の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

【0027】

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

【0028】

遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート 2 8（遊技球通過口）が設けられている。ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第 2 始動口 2 1 を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると第 2 始動口 2 1 を開状態となる。さらに、遊技領域 3 の下部には、複数の一般入賞口 2 7 が設けられている。本実施例では、一般入賞口 2 7 を 4 個設けてあり、そのうちの 3 個を第 1 始動口 2 0 の左方に設けられた左一般入賞口とし、1 個を第 1 大入賞口 3 0 の右方に設けられた右一般入賞口としている。第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、及び一般入賞口 2 7 は、それぞれ賞球の払い出し契機となる入球口であり、各入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（賞球）が払い出される。具体的には、第 1 始動口 2 0 の賞球数は「4」、第 2 始動口 2 1 の賞球数は「2」、第 1 大入賞口 2 0 および第 2 大入賞口 3 5 の賞球数は「15」、一般入賞口 2 7 の賞球数は「10」としている。

【0029】

このように複数の入球口（第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2

10

20

30

40

50

大入賞口 3 5、一般入賞口 2 7 及びゲート 2 8) 等が配されている遊技領域 3 を、左右方向の中央より左側の左遊技領域 3 A (第 1 領域) と、右側の右遊技領域 3 B (第 2 領域) と、に分けることができる。左遊技領域 3 A を遊技球が流下するように遊技球を発射することを「左打ち」といい、右遊技領域 3 B を遊技球が流下するように遊技球を発射することを「右打ち」という。ここで、複数の入球口のうち、第 1 始動口 2 0 および 3 個の左一般入賞口 2 7 は、遊技領域 3 のうち左遊技領域 3 A を流下する遊技球が入球可能となるように設けてあり、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、右一般入賞口 2 7 およびゲート 2 8 は、遊技領域 3 のうち右遊技領域 3 B を流下する遊技球が入球可能となるように設けてある。本パチンコ遊技機 1 では、遊技開始の際には、原則、左打ちにて第 1 始動口 2 0 への入球を狙う。一方、第 1 始動口 2 0 への入球に基づく当否判定において当りとなり遊技状態が変化した際には、原則、右打ちにてゲート 2 8、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5 への入球を狙うこととなる。

10

【0030】

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

20

【0031】

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

30

【0032】

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

40

【0033】

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

50

5 R 第 3 大当り」および「2 R 第 4 大当り」の 4 種類の大当りと、第 1 小当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 4 1 a の L E D は、それら大当り及び小当りの各々に応じた表示態様を採ることが可能となっている。例えば、第 1 特別図柄当否判定の結果が第 1 大当り（1 5 R 大当り）となった場合には、「i j n」の 3 個の L E D を点灯し残りを消灯する（1 5 R 第 1 大当り図柄）。また、第 2 大当り（1 5 R 大当り）となった場合には、「i j k」の 3 個の L E D を点灯し残りを消灯する（1 5 R 第 2 大当り図柄）。また、第 3 大当り（1 5 R 大当り）となった場合には、「i j l」の 3 個の L E D を点灯し残りを消灯する（1 5 R 第 3 大当り図柄）。また、第 4 大当り（2 R 大当り）となった場合には、「j n o p」の 4 個の L E D を点灯し残りを消灯する（2 R 第 4 大当り図柄）。また、第 1 小当りとなった場合には、「m n o p」の 4 個の L E D 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、「l o」の 2 個の L E D を点灯し残りを消灯する（外れ図柄）。

10

【0034】

一方、第 2 特別図柄表示器 4 1 b は、「a ~ h」で示す 8 個の L E D 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「1 5 R 第 5 大当り」と「1 5 R 第 6 大当り」の 2 種類の大当りが設けられており（図 8 を参照）、第 2 特別図柄表示器 4 1 b の L E D 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（1 5 R 大当り）となった場合には、「a b d」の 3 個の L E D を点灯し残りを消灯する（1 5 R 第 5 大当り図柄）。また、第 6 大当り（1 5 R 大当り）となった場合には、「a b c」の 3 個の L E D を点灯し残りを消灯する（1 5 R 第 6 大当り図柄）。また、第 2 小当りとなった場合には、「c d e h」の 4 個の L E D 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、「e h」の 2 個の L E D を点灯し残りを消灯する（外れ図柄）。

20

【0035】

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 L E D を点灯させる態様とすることができる。

30

【0036】

本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 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 R A M 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 2 0 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 2 1 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。

40

【0037】

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 2 0 または第 2 始動口 2 1 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。

50

【0038】

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

10

【0039】

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。

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

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

50

【0043】

普図保留記憶部に記憶された普図保留の数は、普図保留表示器44に表示される。具体的には普図保留表示器44は、「q r」の2個のLEDで構成されており、普図保留の数に応じてLEDを点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「q r」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「q r」というように「q」のLEDを消灯し「r」のLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数「2」～「4」についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

【0044】

10

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。

【0045】

20

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。

【0046】

30

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。

【0047】

40

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。

【0048】

50

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。

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

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

10

20

30

40

50

ドを用いた回路)が介在している。

【0054】

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。

10

【0055】

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。

【0056】

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

【0057】

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

40

【0058】

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

50

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。

【0059】

さらに、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を、ROM に格納されているデータから決定し、ランプ制御基板 107 を介して枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプ（LED）の点灯制御を行う。

【0060】

また、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 107 に中継基板 108 を介して接続された可動装飾部材 14 を動作させる。前述したように、可動装飾部材 14 は、センター装飾体 10（装飾部材 13 の後方）に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン 91 は、可動装飾部材 14 を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ（「駆動データ」ともいう）を、サブ制御基板 90 の ROM に格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材 14 の動作を制御する。尚、ランプ制御基板 107 に CPU を実装してもよく、この場合、その CPU にランプの点灯制御や可動装飾部材 14 の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板 107 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【0061】

また、サブ制御基板 90 には、第 1 演出ボタン 63 a または第 2 演出ボタン 63 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 63 c および第 2 演出ボタン検知スイッチ 63 d が接続されている。従って、第 1 演出ボタン 63 a または第 2 演出ボタン 63 b に対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチからサブ制御基板 90 に対して信号が出力される。尚、第 1 演出ボタン検知スイッチ 63 c および第 2 演出ボタン検知スイッチ 63 d を総称して単に「演出ボタン検知スイッチ」ともいう。

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

「15R第2大当り」、「15R第3大当り」および「15R第6大当り」は、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放回数（ラウンド数）が15回であるものの、前述のVラウンドである1ラウンド目と2ラウンド目の開放時間が極短時間（一瞬開閉）で、特定領域39への遊技球の通過が困難（不可能としてもよい）な大当りである。すなわち、これらの大当りは、特定領域39への遊技球の通過が可能（容易）な態様で第2大入賞口35を開放させることのない大当りであるといえる。

【0065】

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

10

【0066】

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39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15R第1大当りまたは15R第5大当りとなった場合には、特定領域39への遊技球の通過可能性が極めて高い態様で1ラウンド目と2ラウンド目のVラウンドが実行されるため、当該大当り遊技の実行中に特定領域39へ遊技球を通過させることで、大当り遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させることができる。また、特別図柄当否判定の結果が2R第4大当りとなった場合には、15R第1大当りや15R第5大当りほどではないものの特定領域39への遊技球の通過可能性がある態様で1ラウンド目と2ラウンド目のVラウンドが実行されるため、当該大当り遊技の実行中に特定領域39へ遊技球を通過させることができれば、大当り遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させることができる。

20

【0067】

これに対して、特別図柄当否判定の結果が15R第2大当り、15R第3大当り又は15R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39への遊技球の通過可能性は極めて低くなり（実質的に不可能となり）、その大当り遊技後の遊技状態は、後述の通常状態（低確率状態）となる可能性が非常に高い（低確率状態になるといってもよい）。

30

【0068】

一方、小当り（第1小当り、第2小当り）は、見かけ上2R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35）を開放させる当りである。すなわち小当りでは、特定領域39への遊技球の通過が可能な態様で第2大入賞口35を開放させる。しかしながら、小当り遊技の実行中に特定領域39への遊技球の通過があったとしても、小当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2R第4大当りと小当りとは大入賞口（第2大入賞口35）の開放パターンを見ても区別することができない。すなわち遊技者は特別図柄当否判定の結果が「2R第4大当り」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、2R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39を通過したとしても、それだけでは、その後の遊技状態が高確率状態に移行したかどうかを認識するのは困難である。また、小当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39を通過したとしても、それだけでは、その後の遊技状態が通常状態のままか、高確率状態に移行したかを認識するのは困難である。その結果、小当りとなった場合および2R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、小当りにおいては入賞口の開放回数をラウンド数とはいわず

40

50

、単に開放回数という。

【0069】

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、15R第1大当りとなった場合(第1特別図柄表示器41aに15R第1大当り図柄が停止表示された場合)および15R第5大当りとなった場合(第2特別図柄表示器41bに15R第5大当り図柄が停止表示された場合)には、1R~2Rでは第2大入賞口35を最大28秒開放させ、3R~15R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、1R目と2R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。

10

【0070】

また、15R第2大当りとなった場合(第1特別図柄表示器41aに15R第2大当り図柄が停止表示された場合)と、15R第3大当りとなった場合(第1特別図柄表示器41aに15R第3大当り図柄が停止表示された場合)と、15R第6大当りとなった場合(第2特別図柄表示器41bに15R第6大当り図柄が停止表示された場合)には、1R~2Rでは第2大入賞口35を最大0.1秒開放させ、3R~15R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、1R目と2R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。

【0071】

20

このように、本実施例では、15R第2,第3,第6大当り用の開放パターンと、15R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、15R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、15R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、15R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、15R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。

30

【0072】

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。

【0073】

また、図6に示すように、2R第4大当りとなった場合(第1特別図柄表示器41aに2R第4大当り図柄が停止表示された場合)には、1R~2R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、1R目と2R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、2R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15R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

【0074】

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

50

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、2R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、2R第4大当りと同様に多くの賞球を望めるものではない。すなわち小当りは、遊技状態の移行という点についても、賞球という点についても、遊技者にとっての特典がほぼ無いもの(入球による賞球のみ)となっている。

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

このように本実施例のパチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる第1特別図柄当否判定(第1特別図柄の大当り抽選)において大当りとなるよりも、第2始動口21に遊技球が入球して行われる第2特別図柄当否判定(第2特別図柄の大当り抽選)において大当りとなる方が、第1特別図柄当否判定で大当りとなる場合に比べ、高確率状態になる確率や高ベース状態になる確率、さらには15R分の賞球を獲得できる可能性が高くなっている。つまり、第2特別図柄当否判定で大当りとなる場合の方が、第1特別図柄当否判定で大当りとなる場合に比べ、遊技者にとって有利となる可能性が高く

10

20

30

40

50

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21への入球を期待して遊技を行うこととなる。特に第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能の作動中（高ベース状態）においては顕著である。尚、前述の振分確率は一例であり、遊技性やスペック等を考慮して任意に設定することができる。

【0080】

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

【0081】

ここで、特別図柄の停止表示の態様として、大当り図柄のことを「特定態様」や「特定表示結果」ともいい、小当り図柄のことを「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り図柄（15R第3大当り図柄、低ベース状態での2R第4大当り図柄）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り図柄（15R第1，第2，第5，第6大当り図柄、高ベース状態での2R第4大当り図柄）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。

【0082】

本パチンコ遊技機1では、大当りか、小当りか、外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当りとなった場合の大当りの種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図7（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は「0～629」までの範囲で値をとり、大当り種別決定用乱数は「0～99」までの範囲で値をとる。また、第1始動口20や第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数および大当り種別決定用乱数の他に「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数であり、「0～198」までの範囲で値をとる。また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数には、図7（B）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第2始動口21を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄抽選）のための乱数であり、「0～240」までの範囲で値をとる。

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

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

【0088】

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

10

20

30

40

50

置 2 2 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 2 1 が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。このような高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」ということもできる。

【 0 0 8 9 】

本実施例のパチンコ遊技機 1 では、1 5 R 第 1 , 第 5 大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域 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、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

10

【 0 0 9 0 】

また、1 5 R 第 2 , 第 6 大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域 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たり当選して当該大当たりに係る特別遊技（大当たり遊技）が実行されることにより終了する。尚、可能性は限りなく低い、仮に、1 5 R 第 2 , 第 6 大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過した場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態は「高確高ベース状態」となる。また、可能性は限りなく低い、仮に、1 5 R 第 1 , 第 5 大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過しなかった場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態は「低確高ベース状態」となる。

20

【 0 0 9 1 】

また、1 5 R 第 3 大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域 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、仮に、1 5 R 第 3 大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過した場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態は、後述の「高確低ベース状態」となる。

30

【 0 0 9 2 】

また、低確低ベース状態において、2 R 第 4 大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域 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、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

40

【 0 0 9 3 】

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 4 】

また、高ベース状態において、2 R 第 4 大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域 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、

50

大当り遊技の実行前の状態と同じ状態とされる。

【0095】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域3Bへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。高ベース状態では、低ベース状態と比べて第2始動口21が開放されやすくなっており、第1始動口20への入球よりも第2始動口21への入球の方が容易となっているからである。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28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入球させるべく右打ちを行うことで、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。

10

【0096】

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。

【0097】

20

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。

【0098】

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。

30

【0099】

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。

【0100】

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。

40

【0101】

〔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

50

れると、主制御基板 80 の R O M 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 C P U の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間用コントローラ) の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。尚、初期設定 (S101) は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

[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。

【0105】

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。

【0106】

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。

【0107】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処理（S204）、始動入球時処理（S205）、普図動作処理（S206）、特図動作処理（S207）、特定領域センサ検知処理（S208）、保留球数処理（S209）および電源断監視処理（S210）を実行する。この他、遊技を進行させる上で必要な「その他の処理」を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板 80 の CPU に割り込みパルスが入力されるまで主制御メイン処理の S102～S104 の処理が繰り返し実行され（図 10 を参照）、割り込みパルスが入力されると（約 4 m s e c 後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にて R A M の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【 0 1 0 8 】

〔 始動口センサ検知処理 〕

図 12 に示すように、始動口センサ検知処理（S204）では、まず、遊技球がゲート 28 を通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 28 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する（S301）。遊技球がゲート 28 を通過していなければ（S301でNO）、S305の処理に移行し、ゲート 28 を遊技球が通過していれば（S301でYES）、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的には R A M に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が 4 未満であるか否かを判定する（S302）。

【 0 1 0 9 】

普通図柄保留球数が 4 未満でなければ（S302でNO）、S305の処理に移行する。一方、普通図柄保留球数が 4 未満であれば（S302でYES）、普通図柄保留球数に「1」を加算し（S303）、普通図柄乱数取得処理（S304）を行う。普通図柄乱数取得処理（S304）では、R A M の更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - H、図 7（B））を取得し、その取得乱数値（取得情報）を、主制御基板 80 の R A M に設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【 0 1 1 0 】

S305では、第 2 始動口 21 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 21 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。第 2 始動口 21 に遊技球が入球していない場合（S305でNO）には、S309の処理に移行し、第 2 始動口 21 に遊技球が入球した場合には（S305でYES）、特図 2 保留球数（第 2 特図保留の数、具体的には主制御部 80 の R A M に設けた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が 4（上限数）未満であるか否かを判定する（S306）。そして、特図 2 保留球数が 4 未満でない場合（S306でNO）には、S309の処理に移行し、特図 2 保留球数が 4 未満である場合には（S306でYES）、特図 2 保留球数に 1 を加算する（S307）。

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

[始動入球時処理]

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、始動口センサ検知処理 (S204) に次いで始動入球時処理 (S205) を行う。図 1 3 に示すように、始動入球時処理 (S205) では、まず、特図 2 保留球数が「 1 」増加したか否かを判定する (S315)。そして、特図 2 保留球数が「 1 」増加したと判定した場合 (S315でYES)、S316の処理に移行する。これは、第 2 始動口に遊技球が入球したことに基づいて、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。

【 0 1 1 5 】

S316では、直前の始動口センサ検知処理 (S204) における特図 2 関係乱数取得処理 (S308) で取得して第 2 特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値 (取得情報) を読み出す (S316)。次いで、読み出した第 2 特別図柄に係る取得乱数値を判定する (S317)。S317では、読み出した取得乱数値のうち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (特別図柄当否判定用乱数値) については、現在の遊技状態 (低確率状態か高確率状態か) に応じて大当りか外れかを判定し、当該判定の結果が大当りである場合には、さらに大当りの種別を判定する。このS317の処理は、後述の特図 2 当否判定処理 (S1202) における当否判定 (S1303, S1309) に先立って行う事前判定 (所謂「保留先読み」) に相当するものである。

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

次いでS318では、S317による事前判定の結果に係る遊技情報 (事前判定情報)、具体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当り判定値と一致するか否かを示す情報 (当否情報) や、大当り種別決定用乱数カウンタの値 (大当り種別決定用乱数値) を示す情報、変動パターン乱数カウンタの値 (変動パターン乱数値) を示す情報等を含むコマンドデータを、特図 2 始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドを R A M 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。

【 0 1 1 8 】

また、主制御部 8 0 から送信した特図 2 始動入球コマンドをサブ制御部 9 0 で解析する

10

20

30

40

50

ことで、大当りに係る情報であるかどうか、大当り種別は何れであるか、変動パターンは何れであるか等を、サブ制御部 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りとなるかどうか、及び低確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、を特定可能とされている。これにより、サブ制御部 90 は、受信した特図 2 始動入球コマンドを保留（演出保留情報）として記憶し、特定のタイミングで当該演出保留情報を事前判定し、低確率状態で当否判定した場合に大当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。

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

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。

【0122】

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。

【0123】

ここで、高ベース状態では、第 2 始動口 21 への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図 2 の当否判定（図 8（B）を参照）が行われやすい状態となっている。また、本実施例では、後述するように特図 2 保留の消化（第 2 特別図柄の変動表示）を特図 1 保留の消化（第 1 特別図柄の変動表示）に優先して実行するものとしている。このことから、本実施例では、特図 1 保留に係る事前判定（特図 1 事前判定）を、第 1 特別図柄の変動表示が主として行われる低ベース状態にて行うこととし、特図 2 保留に係る事前判定（特図 2 事前判定）については、低ベース状態であるか高ベース状態であるかを問わず行うこととしている。また、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、後述するように、大当り遊技中は低確低ベース状態に制御されるが、大当り遊技中に遊技球が第 1 始動口 20 に入球して特図 1 保留球数が「1」増加したとしても、S321～S323の処理（特図 1 事前判定処理）は行わないものとなっている。

【0124】

[普図動作処理]

遊技制御用マイコン 81 は、始動入球遊技処理（S206）に次いで、図 14 に示す普図動

作処理 (S207) を行う。普図動作処理 (S207) では、普通図柄表示器 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、「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。

【0125】

[普通図柄待機処理]

図 1 5 に示すように、普通図柄待機処理 (S402) では、まず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し (S501)、「0」であれば (S501 で YES)、この処理を終える。一方「0」でなければ (S501 で NO)、後述の普通図柄当否判定処理を行い (S502)、次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う (S503)。普通図柄変動パターン選択処理では、図 8 (D) に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 1 秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 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。

【0126】

[普通図柄当否判定処理]

図 1 6 に示すように、普通図柄当否判定処理 (S502) では、まず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - H) を読み出す (S601)。次いで、時短フラグが ON であるか否か (すなわち遊技状態が時短状態であるか否か) を判定する (S602)。S602 で、時短フラグが ON である、すなわち時短状態であると判定した場合 (S602 で YES)、図 8 (C) に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル (当り判定値が「0」~「239」) に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し (S604)、S605 の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - H) が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。一方、S602 で、時短フラグが ON でない、すなわち、非時短状態であると判定した場合 (S602 で NO)、図 8 (C) に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル (当り判定値が「0」、「1」) に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し (S603)、S605 の処理に移行する。そして、S605 で、普図当否判定 (S603、S604) の結果が、当り (普図当り) か否かを判定し (S605)、外れと判定された場合 (S605 で NO)、停止表示する外れ普通図柄 (普図外れ図柄) を決定し (S606)、処理を終える。一方、S605 で当り (普図当り) と判定された場合 (S605 で YES)、停止表示する当り普通図柄 (普図当り図柄) を決定し (S607)、普図当りフラグを ON にして (S608)、処理を終える。

【0127】

[普通図柄乱数シフト処理]

図 1 7 に示すように、普通図柄乱数シフト処理 (S504) では、まず、普通図柄保留球数を 1 デクリメントする (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。

【 0 1 2 8 】

[普通図柄変動中処理]

図 1 8 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。

【 0 1 2 9 】

[普通図柄確定処理]

図 1 9 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 2 2 (第 2 始動口 2 1) 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 2 1 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。

【 0 1 3 0 】

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 2 2 (第 2 始動口 2 1) 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。

【 0 1 3 1 】

[普通電動役物処理]

図 2 0 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 2 1 の開放が終了したことを示すフラグである。

【 0 1 3 2 】

普図当り終了フラグが ON でなければ (S1001でNO)、第 2 始動口 2 1 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 2 1 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 2 1 を開放させ (S1004)、処理を終える。一方、第 2 始動口 2 1 の開放中であれば (S1002でYES)、第 2 始動口 2 1 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 2 1 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 2 1 を閉状態 (閉鎖) とする (S1006)。

【 0 1 3 3 】

そして、第 2 始動口 2 1 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 2 1 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 2 1 の開放 (可動部材 2 3 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

10

20

30

40

50

始動口 2 1 の開放が 1 回なされると「 0 」になる。

【 0 1 3 4 】

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 2 1 の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグを OFF にするとともに (S1011)、普図当りフラグを OFF にし (S1012)、普図動作ステータスを「 1 」にセットして (S1013) 処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、普図動作処理 (図 1 3) として再び普通図柄待機処理 (S402) が実行されることになる。

【 0 1 3 5 】

[普通電動役物処理]

図 2 0 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 2 1 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 2 1 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 2 1 を開放させる時期 (タイミング) に至ったか否かを判定し (S1003)、至っていなければ (S1003でNO) 処理を終え、至っていれば第 2 始動口 2 1 を開放させ (S1004)、処理を終える。一方、第 2 始動口 2 1 の開放中であれば (S1002でYES)、第 2 始動口 2 1 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 2 1 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 2 1 を閉状態 (閉鎖) とする (S1006)。

【 0 1 3 6 】

そして第 2 始動口 2 1 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 2 1 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 2 1 の開放 (可動部材 2 3 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 2 1 の開放が 1 回なされると「 0 」になる。

【 0 1 3 7 】

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 2 1 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、次の割り込み処理において、普図動作処理 (図 1 3) として再び普通図柄待機処理 (S402) が実行されることになる。

【 0 1 3 8 】

[特図動作処理]

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

ぞれ行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0139】

[特別図柄待機処理]

図22に示すように、特別図柄待機処理(S1102)では、まず、第2始動口21の保留球数(即ち特図2保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1201)。特図2保留球数が「0」である場合(S1201でYES)、即ち、第2始動口21への入球に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)。

10

【0140】

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)。

20

【0141】

[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。

30

40

【0142】

当否判定(S1303,S1309)の結果が「大当たり」と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

50

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15R第6大当たりとされる（図8（B）を参照）。

【0143】

このことに対応して、本実施例では、大当たりフラグとして、大当たりの種別が15R第1大当たり、15R第2大当たり、15R第3大当たり、15R第5大当たり又は15R第6大当たりであった場合にONにする長当たりフラグと、2R第4大当たりであった場合にONにする短当たりフラグと設けている。そして、2R第4大当たりとなって短当たりフラグがONにされると、2R第4大当た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大当たり、15R第5大当たり及び15R第6大当たりの何れかとなって長当たりフラグがONにされると、対応する大当た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。

【0144】

ここで、大当たり判定（特別図柄当否判定）や大当たり種別決定判定を、夫々「判定」といってもよいし、大当たり判定を行い何れの大当た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。

【0145】

一方、当否判定（S1303,S1309）の結果が「大当たり」でないと判定した場合（S1304でNO）、小当た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、小当たり判定値である「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、「小当たり」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「大当たり」でもなく「小当たり」でもない場合は、その結果は「外れ」となる。一方、小当たり判定（S1305）の結果が「小当たり」であると判定した場合（S1305でYES）、小当たり図柄を決定し（S1306）、小当たりフラグをONにして（S1307）、処理を終える。尚、小当た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。

【0146】

〔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、大当たりフラグがONであるか否かを判定し（S1402）、ONであれば（S1402でYES）、非時短状態中大当たり用テーブル（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たり該当部分）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、非時短状態中大当たり用テーブルは、大当たりが長当たり（15R大当たり）か短当たり（2R大当たり）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たりには15R第5大当たり（長当たり）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、常に長当たりの箇所となり、変動パターンP1またはP2が選択される。尚、非時短状態中大当たり用テーブルは、長当たり用と短当た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たり用テーブルについても同様である。

【0147】

一方、大当たりフラグがONでなければ（S1402でNO）、小当たりフラグがONであるか否

かを判定する (S1405)。そして、小当りフラグが ON であれば (S1405 で YES)、非時短状態中小当り用テーブル (図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ小当りに該当する部分) を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する (S1409)。具体的には、本実施例では必ず変動パターン P 4 が選択される。

【 0 1 4 8 】

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 - T R N D - T 1) に基づいて変動パターンを選択する (S1407)。本実施例では、変動パターン P 5 乃至 P 8 の何れかが選択される。

10

【 0 1 4 9 】

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 - T R N D - T 1) 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 P 9 乃至 P 1 2 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 (1 2 0 0 0 m s) も、第 2 保留数外れ用テーブルのもの (4 0 0 0 m s) 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

【 0 1 5 0 】

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 2 5 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 - T R N D - T 1) 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 1 5 R 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 P 1 3 または P 1 4 が選択される。

30

【 0 1 5 1 】

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 P 1 6 が選択される。

40

【 0 1 5 2 】

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 」

50

に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1414)。本実施例では、変動パターンP 1 7乃至P 2 0の何れかが選択される。一方、S1413で、保留数が「1」でない、すなわち、保留数が「2」~「4」の何れかであると判定した場合(S1413でNO)、時短状態中第4保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「2~4」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - T 1)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P 2 1乃至P 2 4の何れかが選択される。

【0153】

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。

【0154】

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。

【0155】

[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。

【0156】

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。

【0157】

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。

【0158】

[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。

【0159】

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

10

20

30

40

50

る特別図柄当否判定用乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - A）を読み出す。またS1610における大当りの種別判定では、15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り及び2R第4大当りのいずれとも判定される可能性がある（図8（B））。図8（B）の第1特別図柄（特図1）の欄に示すように、各大当りの振分率は、15R第1大当りが40%、15R第2大当りが20%、15R第3大当りが30%、2R第4大当りが10%となっている。この大当りの種別判定で15R第1大当り、15R第2大当り及び15R第3大当りの何れかと判定した場合には、S1612において大当りフラグとして長当りフラグをONする。一方、2R第4大当りと判定した場合には、S1612において大当りフラグとして短当りフラグをONする。

【0160】

10

〔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。

【0161】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1702（図28）でYESの場合（すなわち大当りフラグがONの場合）には、さらに大当りの種別が15R大当り（15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当りのいずれか）であるか否かを判定する（S1703）。そして、15R大当り（長当り）である場合には（S1703でYES）、非時短状態中15R大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ長当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1704）。具体的には、変動パターンP1またはP2が選択される。

20

【0162】

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。

【0163】

30

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。

【0164】

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

【0165】

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。

50

【 0 1 6 6 】

〔 特図 1 乱数シフト処理 〕

図 3 0 に示すように、特図 1 乱数シフト処理 (S1209) ではまず、特図 1 保留球数を 1 デクリメントする (S1801)。次いで、第 1 特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1 つ下位側にシフトする (S1802)。そして、第 1 特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合) 第 1 特図保留の 4 個目に対応する R A M 領域を 0 クリアして (S1803)、この処理を終える。

【 0 1 6 7 】

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

10

【 0 1 6 8 】

〔 特別図柄変動中処理 〕

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

【 0 1 6 9 】

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。

20

【 0 1 7 0 】

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たり種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い (S1912)、この処理を終える。

30

【 0 1 7 1 】

〔 特別図柄確定処理 〕

図 3 2 に示すように、特別図柄確定処理 (S1106) ではまず、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する (S2001)。大当たりフラグが ON であれば (S2001 で YES)、続いて大当たりの種別が 1 5 R 大当たり (1 5 R 第 1 大当たり、1 5 R 第 2 大当たり、1 5 R 第 3 大当たり及び 1 5 R 第 5 大当たりのいずれか) であるか否かを判定する (S2002)。そして、1 5 R 大当たりであれば (すなわち長当たりフラグが ON であれば)、大当た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 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) の開放パターンとして (図 6 を参照)、1 5 R 第 1 大当たりであれば 1 5 R 第 1 大当たり用の開放パターン、1 5 R 第 2 大当たりであれば 1 5 R 第 2 大当たり用の開放パターン、1 5 R 第 3 大当たりであれば 1 5 R 第 3 大当たり用の開放パターン、1 5 R 第 5 大当たりであれば 1 5 R 第 5 大当たり用の開放パターン、1 5 R 第 6 大当たりであれば 1 5 R 第 6 大当たり用の開放パターンを、それぞれセットする (S2003)。

40

50

【 0 1 7 2 】

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である場合）、大当り種別は2R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、2R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）。

【 0 1 7 3 】

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）。

10

【 0 1 7 4 】

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。

20

【 0 1 7 5 】

〔 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。

【 0 1 7 6 】

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。

30

40

【 0 1 7 7 】

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

50

ウンドがVラウンドでない場合（S2108でNO）、すなわち、3～15ラウンドの何れかである場合、S2110に進んで、大当りの種類に応じた開放パターン（図6参照）に従って第1大入賞口30を開放させるべく、第1大入賞装置31を作動させる。一方、実行されるラウンドがVラウンド（1ラウンド目又は2ラウンド目）であると判定した場合（S2108でYES）、V有効期間設定処理（S2109）を行ってからS2110に進んで、大当りの種類に応じた開放パターン（図6を参照）に従って第2大入賞口35を開放させるべく、第2大入賞装置36を作動させる。また、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放する際、すなわちラウンドを開始する際には、対応するラウンドのラウンド開始コマンドをセットする。例えば、1ラウンド目の開始であれば「1R開始コマンド」、2ラウンド目の開始であれば「2R開始コマンド」のように、開始するラウンドを特定可能なラウンド開始コマンドをセットする。セットしたラウンド開始コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。

10

【0178】

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

20

【0179】

ここで、特定領域センサ39aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、遊技状態表示器46を所定の表示態様とし、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態となることを報知する。具体的には、遊技状態表示器46は「a1a2a3」の3個のLEDで構成されている。そして、本実施例では、通常状態（低確率状態）においては、「a1 a2 a3」（例えば、：消灯、：点灯）の表示態様とされる。また、大当り遊技中の特定領域センサ39aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、「a1 a2 a3」の表示態様とされる。そして、大当り遊技が終了し、遊技状態が高確率状態に設定されると「a1 a2 a3」の表示態様とされる。また、遊技状態表示器46の点灯制御タイミングはこのようなタイミングに限定されず、大当り遊技中は、遊技球が特定領域を通過しても「a1 a2 a3」の表示態様のままとし、大当り遊技終了後の高確率状態へ移行するタイミングで「a1 a2 a3」とし、高確率状態から低確率状態に移行するタイミングで「a1 a2 a3」の表示態様としてもよい。

30

【0180】

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

40

【0181】

また、大当り遊技のVラウンド（1R目または2R目）でV通過があれば、当該大当り遊技終了後の遊技状態を高確率状態に設定する一方、小当り遊技中にV通過があっても、小当り遊技前の遊技状態が通常状態であれば、その小当り遊技終了後の遊技状態も通常状態とし、小当り遊技前の遊技状態が高確率状態であれば、その小当り遊技終了後の遊技状

50

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。

【 0 1 8 2 】

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 3 】

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

20

【 0 1 8 4 】

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

40

【 0 1 8 5 】

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。

【 0 1 8 6 】

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）、

50

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（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。

【0187】

10

〔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。

【0188】

20

S2205では、終了した大当り遊技（今回実行した大当り遊技）が15R大当りであるかどうかを判定する。そして、15R大当りであると判定した場合（S2205でYES）、その15R大当りが15R第3大当りであるかどうかを判定し（S2206）、15R第3大当りであれば（S2206でYES）、そのまま処理を終え、15R第3大当りでない、すなわち、15R第1、第2、第5大当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、今回の大当り遊技が15R第1大当り又は15R第5大当りに係るものであれば、当該大当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、今回の大当り遊技が15R第2大当りに係るものであれば、当該大当り遊技中に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、今回の大当り遊技が15R第3大当りに係るものであれば、当該大当り遊技中に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）、この場合の大当り遊技終了後の遊技状態は低確低ベース状態になる。

30

【0189】

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

40

【0190】

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

50

技終了後の遊技状態は高確高ベース状態となる。

【0191】

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。

【0192】

また、2R第4大当た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大当たりの場合と小当た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。

【0193】

[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、すなわち小当た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、小当たりの開放パターン(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。

【0194】

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。

【0195】

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

間が経過していなければ（S2307でNO）、処理を終える。

【0196】

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。

【0197】

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。

【0198】

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。

【0199】

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。

【0200】

〔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。

【0201】

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。

【0202】

また、S2402でV有効期間中でないと判定した場合（S2402でNO）、VフラグをONにす

10

20

30

40

50

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

【0203】

[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。

【0204】

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。

【0205】

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。

【0206】

[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)、入力がない場合は (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。

【0207】

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 (S4001)。C P U 初期化処理 (S4001) では、スタックの設定、定数設定、C P U 9 2 の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間用コントローラ) 等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

10

【0208】

続いて、S4002で、電源断信号が O N でかつサブ制御基板 9 0 の R A M の内容が正常であるか否かを判定する (S4002)。この判定結果が N O であれば (S4002でN O)、サブ制御基板 9 0 の R A M を初期化し (S4003)、S4004に進む。一方、判定結果が Y E S であれば (S4002でYES)、サブ制御基板 9 0 の R A M を初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号が O N でない場合、又は電源断信号が O N であっても R A M の内容が正常でない場合には (S4002で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 (S4002でYES)、R A M を初期化しない。R A M を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001~S4003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 (S210) と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号が O N になると、そのときの演出制御に係るデータがサブ制御基板 9 0 の R A M に記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時 (電断復帰時) に、サブ制御基板 9 0 の R A M の初期化 (S4003) が行われないう限り、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

【0209】

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

【0210】

乱数シード更新処理 (S4005) が終了すると、コマンド送信処理を実行する (S4006)。コマンド送信処理では、サブ制御基板 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)、2msタイマ割り込み処理(S4009)、及び10msタイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置7の表示画面7a(演出図柄表示領域7b)上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

【0211】

[受信割り込み処理]

受信割り込み処理(S4008)では、図40に示すように、ストロブ信号(STB信号)がON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ブ信号が演出制御用マイコン91の外部INT入力部に入力されたか否かを判定する(S4101)。そして、S4101で、ストロブ信号がONでないと判定した場合(S4101でNO)、処理を終える。一方、S4101で、ストロブ信号がONであると判定した場合(S4101でYES)、主制御基板80から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板90のRAMに格納し(S4102)、処理を終える。この受信割り込み処理(S4008)は、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。

【0212】

[2msタイマ割り込み処理]

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

【0213】

[10msタイマ割り込み処理]

10msタイマ割り込み処理(S4010)は、サブ制御基板90に10ms周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図42に示すように、10msタイマ割り込み処理(S4010)では、まず、後述する受信コマンド解析処理(S4302)を行う。次いで、2msタイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを10msタイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板90のRAMに格納するスイッチ状態取得処理を行い(S4303)、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7a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)。

【0214】

[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。

【0215】

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。

【0216】

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。

【0217】

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。

【0218】

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 通過コマンドを受信したか否かを判定し（S4412）、第 1 V 通過コマンドを受信したと判定した場合（S44

12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)、V通過報知コマンドをセットすることなく、S4414の処理に移行する。

10

【0219】

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。

【0220】

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

【0221】

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

【0222】

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等へ送信されると、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。

【0223】

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る。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。

40

【0224】

50

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）。

【0225】

〔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。

【0226】

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。

【0227】

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することができる。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。

【0228】

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。

【0229】

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。

【0230】

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。

【0231】

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。

【0232】

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能である。

10

20

30

40

50

【0233】

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（「SPリーチ」ともいう）A、スーパーリーチB、スーパーリーチC、キャラクタ演出が設定されており、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。

10

【0234】

本実施例のパチンコ遊技機1には、演出図柄8の変動態様（変動演出パターン）として、リーチA、リーチB、リーチC、スーパーリーチ（「SPリーチ」ともいう）A、スーパーリーチB、スーパーリーチC、キャラクタ演出等が設定されており、S4505で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない（これを「ノーマル変動」ともいう）かが決定される。そして、リーチ有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30000ms以上の変動パターン（図9を参照）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定（実行）するものとしている。つまり、主制御部80（遊技制御用マイコン81）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

【0235】

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90のROM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。

30

【0236】

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

【0237】

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

50

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

【0238】

ここで、本実施例では、識別情報（特別図柄や演出図柄）の変動表示に関連する予告演出の一つとして、画像表示装置 7 の表示画面 7a に所定の予告画像（演出画像の一態様）を段階的に表示するステップアップ予告（段階予告演出の一態様）が実行可能となっている。以下、本実施例のステップアップ予告について説明する。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 段階目を意味する）。また、以下では、説明の便宜上、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）ものとして説明する。但し、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）にあるときにも、ステップアップ予告が実行され得る（出現し得る）ものとすることも可能である。

20

【0239】

[ステップアップ予告]

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て、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 1.0 秒が経過したタイミングで開始される。本実施例のステップアップ予告は、SU1（1 段階目）から SU3（3 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、何段階目まで進むかが決まるものとなっている。ステップアップ予告の実行パターンは、ステップアップ予告を実行するか否かも含めて、図 46 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。）を参照して設定（決定）される。当該実行パターンの決定についての詳細は後述する。

30

【0240】

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）が定められている。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が 8 秒程度となっており、その 8 秒が経過するまでに、ステップアップ予告の段階が SU3（最終段階）まで到達し得るように定められている。そして、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）に即したリーチ演出や SP リーチ演出等の変動演出が実行され得る。

40

【0241】

本実施例のステップアップ予告は、図 47 に示すように、所定の背景画像 H を背景にして演出図柄 8 の変動表示（変動演出表示）が行われるなか、ステップ毎に、ウインドウ状の予告画像 Y（ウインドウ画像）が表示画面 7a の外縁から画面中央付近に向かって移動表示されるものとなっている。そして、予告画像 Y の態様（視認態様、表示態様）がステップ毎に異なるものとなっている。すなわち、SU1 では、図 47（a）に示すように、予告画像 Y を構成するウインドウ枠 Y1 が表示画面 7a の左辺上方外側（左上）から画面

50

中央に向かって回転しながら移動するように表示されるものとなっており、画面中央付近にてウインドウ枠 Y 1 の回転が停止したところで、当該ウインドウ枠 Y 1 の内側にキャラクタ A（以下「キャラ A」という。）の顔が表示される。また、SU 2 では、図 4 7（b）に示すように、予告画像 Y を構成するウインドウ枠 Y 2 が表示画面 7 a の右辺上方外側（右上）から画面中央に向かって回転しながら移動するように表示されるものとなっており、画面中央付近にてウインドウ枠 Y 2 の回転が停止したところで、当該ウインドウ枠 Y 2 の内側にキャラクタ B（以下「キャラ B」という。）の顔が表示される。さらに、SU 3 では、図 4 7（c）に示すように、予告画像 Y を構成するウインドウ枠 Y 3 が表示画面 7 a の上辺中間外側（中央真上）から画面中央に向かって回転しながら移動するように表示されるものとなっており、画面中央付近にてウインドウ枠 Y 3 の回転が停止したところで、当該ウインドウ枠 Y 3 の内側にキャラ A およびキャラ B の各々の顔の一部が表示される。尚、本実施例では、SU 1 ～ SU 3 までの各ステップで表示するウインドウ枠の色を異ならせており、SU 1 では青色、SU 2 では緑色、SU 3 では赤色としている。

10

20

30

40

50

【0242】

さらに、本実施例のステップアップ予告は、SU 1 ～ SU 3 までの各ステップにつき 2 つの実行パターンが設けられている。具体的には、各ステップの終了態様として「弱パターン」と「強パターン」とが設けられており「弱パターン」の場合には、ウインドウ枠の内側に表示されるキャラクタが静止したままとなり、「強パターン」の場合には、ウインドウ枠のサイズ（およびウインドウ枠の内側領域のサイズ）が拡大されるとともに、当該ウインドウ枠の内側に表示されるキャラクタが動き出すものとなっている。そして、「SU 1 SU 2」や「SU 2 SU 3」のように次のステップに進む場合、直前のステップは「弱パターン」となる。このことから、図 4 6 に示すように、ステップアップ予告の実行パターン（以下「SU 予告パターン」ともいう。）として、SU 1 弱パターンに対応する「パターン A」、SU 1 強パターンに対応する「パターン B」といったように、SU 1 ～ SU 3 の各々について弱パターン（パターン A, C, E）と強パターン（パターン B, D, F）が設けられている。つまり、本実施例では、SU 予告パターンとして、当り変動用と外れ変動用の各々について、パターン A ～ パターン F の 6 種類が設けられている（図 4 6 を参照）。

【0243】

この 6 種類の SU 予告パターンのうち何れのパターンに基づいてステップアップ予告を行うのが、前述の予告演出設定処理（S4506）にて決定される。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。）が含まれている。この SU 予告決定用乱数と、図 4 6 に示す SU 予告決定テーブルとに基づいて、SU 予告パターンを、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、決定した SU 予告パターンが予告演出設定処理（S4506）で設定され、当該 SU 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、その決定（設定）した SU 予告パターンに基づくステップアップ予告が画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上で実行される。

【0244】

ここで、本実施例の SU 予告決定テーブルについて説明する。本実施例の SU 予告決定テーブルには、図 4 6（a）に示す当り用のテーブルと、図 4 6（b）に示す外れ用のテーブルとが存在する。この SU 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）。

【0245】

本実施例の SU 予告決定テーブルは、図 4 6（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）」、「パターン A（SU 1 弱）」、「パターン B（SU 1 強）」、「パターン C（SU 2 弱）」、「パターン D（SU 2 強）」、「パターン E（SU 3 弱）」および「パターン F（SU 3 強）」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、SU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」および「パターンA」～「パターンF」の夫々について割り当てたものとなっている。

【0246】

本実施例では、SU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、SU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P1～P12（図9を参照）を対象としている。尚、図46に示すテーブルの中で「-」としているのは、SU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）。

10

【0247】

このSU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を含めたSU予告パターンの決定態様は次のようになる。まず、図46（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P1～P4の何れについても、「なし」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P1では、取得したSU予告決定用乱数の値が「0～29」（選択確率：30%）、変動パターンP2では、取得したSU予告決定用乱数の値が「0～34」（選択確率：35%）、変動パターンP3およびP4では、取得したSU予告決定用乱数の値が「0～39」（選択確率：40%）であると、それぞれ「なし」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「P1」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、「P2」、「P3」、「P4」の順で低くなる。

20

【0248】

そして、変動パターンP1では、取得したSU予告決定用乱数の値が「30～44」であると「パターンB（SU1強）」に決定され（選択確率：5%）、「35～39」であると「パターンC（SU2弱）」に決定され（選択確率：5%）、「40～54」であると「パターンD（SU2強）」に決定され（選択確率：15%）、「55～69」であると「パターンE（SU3弱）」に決定され（選択確率：15%）、「70～99」であると「パターンF（SU3強）」に決定される（選択確率：30%）。つまり、変動パターンP1では、ステップアップ予告が行われる場合、「SU1弱」のステップアップ予告が行われることはなく、「SU1強」以上のステップアップ予告が行われる。この場合、「SU3強」の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弱またはSU2強」、「SU2弱またはSU1強」の順で、その実行可能性（選択可能性）が低くなる。

30

【0249】

また、変動パターンP2では、SU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P1の場合と同じ要領で「パターンB」～「パターンF」についてSU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P2についても、「SU3強」の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（選択確率：25%）、以下「SU3弱またはSU2強」（選択確率：それぞれ15%）、「SU2弱またはSU1強」（選択確率：それぞれ5%）の順で、その実行可能性（選択可能性）が低くなる。

40

【0250】

また、変動パターンP3、P4では、取得した予告演出決定用乱数の値が「40～44」であると「パターンA（SU1弱）」に決定され（選択確率：5%）、「45～49」であると「パターンB（SU1強）」に決定され（選択確率：5%）、「50～54」であると「パターンC（SU2弱）」に決定され（選択確率：5%）、「55～64」であると「パターンD（SU2強）」に決定され（選択確率：10%）、「65～79」であると「パターンE（SU3弱）」に決定され（選択確率：15%）、「80～99」であ

50

ると「パターンF（SU3強）」に決定される（選択確率：20％）。つまり、変動パターンP3，P4では、ステップアップ予告が行われる場合、「SU1弱」～「SU3強」の何れかのステップアップ予告が行われる。この場合、「SU3強」の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弱」、「SU2強」、「SU2弱、SU1強またはSU1弱」の順で、その実行可能性（選択可能性）が低くなる。

【0251】

一方、図46（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P5～P12の何れについても、「なし」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P5，P9では、取得した予告演出決定用乱数の値が「0～44」（選択確率：45％）、変動パターンP6，P10では、取得した予告演出決定用乱数の値が「0～54」（選択確率：55％）、変動パターンP7，P11では、取得した予告演出決定用乱数の値が「0～64」（選択確率：65％）、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「0～79」（選択確率：80％）、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「0～89」であると（選択確率：90％）、それぞれ「なし」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「P5，P9」である場合（変動時間75000msの場合）に最も高くなり、以下、「P6，P10」、「P7，P11」、「P8」の順で低くなる。

【0252】

そして、変動パターンP5，P9では、取得した予告演出決定用乱数の値が「45～59」であると「パターンB（SU1強）」に決定され（選択確率：15％）、「60～74」であると「パターンC（SU2弱）」に決定され（選択確率：15％）、「75～84」であると「パターンD（SU2強）」に決定され（選択確率：10％）、「85～94」であると「パターンE（SU3弱）」に決定され（選択確率：10％）、「95～99」であると「パターンF（SU3強）」に決定される（選択確率：5％）。つまり、変動パターンP5，P9では、ステップアップ予告が行われる場合、「SU1弱」のステップアップ予告が行われることはなく、「SU1強」以上のステップアップ予告が行われる。この場合、「SU1強またはSU2弱」の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、「SU2強またはSU3弱」、「SU3強」の順で、その実行可能性（選択可能性）が低くなる。

【0253】

また、変動パターンP6，P10では、SU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P5，P9の場合と同じ要領で、「パターンB」～「パターンF」についてSU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P6，P10についても、「SU1強またはSU2弱」の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（選択確率：それぞれ15％）、以下、「SU2強またはSU3弱」（選択確率：それぞれ6％）、「SU3強」（選択確率：3％）の順で、その実行可能性（選択可能性）が低くなる。

【0254】

また、変動パターンP7，P11でも、SU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P5，P9の場合や変動パターンP6，P10の場合と同じ要領で「パターンB」～「パターンF」についてSU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P7，P11についても、「SU1強またはSU2弱」の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（選択確率：それぞれ10％）、以下、「SU2強」（選択確率：7％）、「SU3弱」（選択確率：6％）、「SU3強」（選択確率：2％）の順で、その実行可能性（選択可能性）が低くなる。

【0255】

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「パターンA（SU1弱）」に決定され（選択確率：15％）、「95～99」であると「パターンB（SU1強）」に決定される（選択確率：5％）。つまり、変動パター

ン P 8 では、ステップアップ予告が行われる場合、「S U 2」以上のステップアップ予告が行われることはなく、「S U 1 弱」または「S U 1 強」のステップアップ予告が行われる。この場合、「S U 1 弱」のステップアップ予告の方が、「S U 1 強」のステップアップ予告よりも実行可能性（選択可能性）が高くなる。

【 0 2 5 6 】

また、変動パターン P 1 2 では、取得した予告演出決定用乱数の値が「9 0 ~ 9 9」であると「パターン A（S U 1 弱）」に決定される（選択確率：1 0 %）。つまり、変動パターン P 1 2 では、ステップアップ予告が行われる場合、「S U 1 強」以上のステップアップ予告が行われることはなく、「S U 1 弱」のステップアップ予告のみが行われる。これは、変動パターン P 1 2 の変動時間は 4 0 0 0 m s しかなく、「S U 1 強」以上のステップアップ予告を行い難いからである。

10

【 0 2 5 7 】

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 P 1 ~ P 4 の何れにおいても、「S U 1 弱」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 P 1 , P 2 では「S U 1 強」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 P 3 , P 4 では全て（「S U 1 弱」~「S U 3 強」の何れか）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 P 1 ~ P 4 の何れにおいても、「S U 3 強」のステップアップ予告の実行可能性（選択可能性）が最も高くなっている。したがって、当りの場合には、段階の多いステップアップ予告や強パターンのステップアップ予告が実行（選択）され易いといえる。

20

【 0 2 5 8 】

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 P 5 , P 9（変動時間 7 5 0 0 0 m s）、P 6 , P 1 0（変動時間 4 5 0 0 0 m s）および P 7 , P 1 1（変動時間 3 0 0 0 0 m s）では、「S U 1 弱」のステップアップ予告が実行されることはなく、「S U 1 強」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、その中でも「S U 1 強」や「S U 2 弱」のステップアップ予告の実行可能性（選択可能性）が高くなっている。また、変動パターン P 8 では「S U 2」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 P 1 2 では「S U 1 強」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。したがって、外れの場合には、段階の少ないステップアップ予告や弱パターンのステップアップ予告が実行（選択）され易いといえる。

30

【 0 2 5 9 】

このように、本実施例のステップアップ予告は、段階の進み具合や段階の終了態様（弱パターン、強パターン）によって、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。

【 0 2 6 0 】

次に、ステップアップ予告が行われる場合の画像表示装置 7（表示画面 7 a）における演出画像の表示について説明する。前述したように、ステップアップ予告は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上で演出図柄 8 の変動表示中に行われるが、この際に表示画面 7 a に表示される演出画像は、3 つのレイヤーを重ね合わせる（合成する）ことによって得られるもの（レイヤー構造）となっている。

40

【 0 2 6 1 】

具体的には、図 4 8 に示すように、背景画像 H や演出図柄 8 の変動表示、演出保留表示等の演出図柄遊技演出（変動演出）の基本的な表示（変動演出表示のベース）を構成する変動演出画像としてのレイヤー L 1 と、予告画像 Y の基本部分（ベース）を構成する予告基本画像としてのレイヤー L 2 と、レイヤー L 2（予告基本画像）にマスク処理（レイヤーマスク）を施す画像（以下「マスク画像」ともいう。）としてのレイヤー L 3 と、を重ね合わせて（合成して）、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示する。このようにレイヤ

50

ー L 1 ~ L 3 を合成して表示する処理（画像処理）は、サブ制御基板 9 0 からのコマンド受信に基づいて画像表示装置 7 の表示画面 7 a に各種画像を表示する画像制御基板 1 0 0（画像制御部）の制御下で行われる。尚、レイヤー L 1 の変動演出画像は、ステップアップ予告を行うか否かに関係なく表示されるものであって、変動演出を実行する場合の演出モードやリーチ演出等の種類に即して表示されるものである。また、本実施例では、レイヤー L 1 の上位にレイヤー L 2 が配置されて、レイヤー L 2 の上位にレイヤー L 3 が配置されるレイヤー構造となっている。このレイヤー構造については、レイヤー L 1 の上位にレイヤー L 3（マスク画像）が配置されて、レイヤー L 3 の上位にマスク処理が施されるレイヤー L 2 が配置されるものであってもよい。

【 0 2 6 2 】

10

ステップアップ予告で表示する予告画像 Y（ウインドウ画像）は、レイヤー L 1 ~ L 3 のうち、レイヤー L 2 とレイヤー L 3 によって構成される。すなわち、図 4 8（a）に示すように、レイヤー L 2 は、ウインドウ枠内に表示される（視認可能となる）キャラクタ（図 4 6 等を参照）を含む予告基本画像（予告ベース画像）を構成する。レイヤー L 2 には、キャラ A を表示する S U 1 用のものと、キャラ B を表示する S U 2 用のものと、キャラ A とキャラ B を表示する S U 3 用のものとが存在する（図 4 9（a）~（c）を参照）。尚、図 4 8（a）では S U 1 用のレイヤー L 2 を示している。また、各ステップのレイヤー L 2 の予告基本画像は、各キャラクタが登場する演出動画の 1 フレーム目の画像（静止画像）となっている。すなわち、S U 1 用のレイヤー L 2 の予告基本画像は、キャラ A が登場する演出動画の 1 フレーム目の画像となっており、S U 2 用のレイヤー L 2 の予告基本画像は、キャラ B が登場する演出動画の 1 フレーム目の画像となっており、S U 3 用のレイヤー L 2 の予告基本画像は、キャラ A とキャラ B が登場する演出動画の 1 フレーム目の画像となっている。

20

【 0 2 6 3 】

一方、レイヤー L 3 は、レイヤー L 2 の予告基本画像のうち非表示にする部分（透明化する部分）を覆うマスク領域と、非表示とせず（透明化せず）にそのまま残す（表示する）部分を抜き出す非マスク領域とを含むマスク画像を構成する。このレイヤー L 3（マスク画像）によって、表示画面 7 a 上では、レイヤー L 2 の予告基本画像のうち、マスク領域により覆われる部分は透明化されて非表示となり（透過表示）、それ以外の非マスク領域に対応する部分が透明化されずにそのまま表示される。尚、マスク画像のうち、マスク領域は黒色とされ、非マスク領域は白色とされる。

30

【 0 2 6 4 】

また、レイヤー L 3 のうち、非マスク領域の周縁には、ウインドウ枠として表示される枠画像が描画されており、それより外側の領域をマスク領域としている。この枠画像と非マスク領域により、表示画面 7 a 上にウインドウ状の予告画像 Y を出現させる（表現する）ウインドウ形成部が構成される。枠画像は、マスク領域および非マスク領域の各々の色と異なる色（黒および白以外の色）であって、画像表示の際にマスク領域として処理されない色とされる。尚、図 4 8（a）に示すレイヤー L 3 のうち、黒色部分がマスク領域を示し、白色部分（白抜き部分）が非マスク領域を示し、黒色部分と白色部分との間の斜線部分が枠画像（ウインドウ枠）を示している。また、レイヤー L 3 についても、レイヤー L 2 と同様に、青色のウインドウ枠（青色の枠画像 Y 1）を表示する S U 1 用のものと、緑色のウインドウ枠（緑色の枠画像 Y 2）を表示する S U 2 用のものと、赤色のウインドウ枠（赤色の枠画像 Y 3）を表示する S U 3 用のものとが存在する（図 4 9 を参照）。図 4 8（a）では、S U 1 用のレイヤー L 3（マスク画像）を示している。さらに、本実施例では非マスク領域を矩形としており、これに伴い枠画像（ウインドウ枠）も矩形となっている。

40

【 0 2 6 5 】

以上のレイヤー L 1 ~ L 3 を重ね合わせる（合成する）と、レイヤー L 2 の予告基本画像のうちレイヤー L 3 のマスク領域（黒色部分）に覆われた部分（マスク領域に対応する部分）は透明化されて非表示（視認不能）となり、その部分を透過してレイヤー L 1 の変

50

動演出画像が画像表示装置7の表示画面7aに視認可能な状態で表示される。一方、レイヤーL2の予告基本画像のうちレイヤーL3のマスク領域（黒色部分）に覆われていない部分、すなわち、非マスク領域（白色部分）に対応する部分は、透明化されることなくそのまま表示されるため、レイヤーL1の変動演出画像の手前側に被って、画像表示装置7の表示画面7aに視認可能な状態で表示される。また、レイヤーL3の枠画像（ウインドウ枠）も、レイヤーL1の変動演出画像の手前側に被って、画像表示装置7の表示画面7aに視認可能な状態で表示される。図48（b）は、図48（a）に示すレイヤーL1～L3を重ね合わせて画像表示装置7の表示画面7aに表示した様子（ステップアップ予告のSU1）を示すものである。

【0266】

また、本実施例のステップアップ予告では、図47（a）～（c）に破線で示すように、SU1～SU3までの各ステップにおいて、ウインドウ枠（枠画像）が表示画面7aの左上、右上または中央真上から回転しながら画面中央に向かって移動するものとしている。このウインドウ枠の回転移動表示の実行、つまり、SU1～SU3の各ステップの実行に際して、レイヤーL3のマスク画像に含まれる枠画像および非マスク領域（ウインドウ形成部）を、レイヤーL2の上で、各ステップの回転移動表示パターン（SU予告パターン）にしたがって表示制御することが可能となっている。これにより、ウインドウ枠の内側（非マスク領域）で視認可能となる予告基本画像の内容（視認態様）が変化する。

【0267】

すなわち、SU1を実行する場合、図49（a）に示すように、予告画像Yを構成するレイヤーL3の枠画像Y1（青色のウインドウ枠）および非マスク領域を、当該レイヤーL3の左上から中央に向けて時計回りに回転させながら移動させて、所定の停止位置（中央付近）で回転を停止させる。このSU1用のレイヤーL3とSU1用のレイヤーL2を合成した場合、レイヤーL2の予告基本画像のうち表示対象となる部位（視認可能となる部位）が、レイヤーL3の非マスク領域の移動軌跡に合わせて、レイヤーL2の左上から中央に向けて変化していくこととなる。この結果、画像表示装置7の表示画面7a上では、変動演出画像（レイヤーL1）の手前側で、ウインドウ枠が画面左上から時計回りに回転しながら画面中央に向かっていき、これに伴ってウインドウ枠内の表示内容（視認態様）が変化していき、最終的にキャラAがウインドウ枠内に表示される（位置する）。また、このとき、SU1の実行パターンが「パターンB（強パターン）」であれば、画像制御部は、ウインドウ枠の回転停止後、レイヤーL3の枠画像Y1（ウインドウ枠）および非マスク領域（つまり、ウインドウ形成部）を外周側に向かって拡大（拡張）するとともに、レイヤーL2の予告基本画像、すなわち、キャラAが登場する動画の1フレーム目の画像（静止画像）を動画像に切り替えて、当該動画の再生を開始する。これにより、視認可能な範囲が拡大（拡張）されたウインドウ枠内にてキャラAの動画像が表示される。

【0268】

同様に、SU2を実行する場合は、図49（b）に示すように、予告画像Yを構成するレイヤーL3の枠画像Y2（緑色のウインドウ枠）および非マスク領域を、当該レイヤーL3の右上から中央に向けて反時計回りに回転させながら移動させて、所定の停止位置（中央付近）で回転を停止させる。このSU2用のレイヤーL3とSU2用のレイヤーL2を合成した場合、レイヤーL2の予告基本画像のうち表示対象となる部位（視認可能となる部位）が、レイヤーL3の非マスク領域の移動軌跡に合わせて、レイヤーL2の右上から中央に向けて変化していくこととなる。この結果、画像表示装置7の表示画面7a上では、変動演出画像（レイヤーL1）の手前側で、ウインドウ枠が画面右上から反時計回りに回転しながら画面中央に向かっていき、これに伴ってウインドウ枠内の表示内容（視認態様）が変化していき、最終的にキャラBがウインドウ枠内に表示される（位置する）。また、このとき、SU2の実行パターンが「パターンD（強パターン）」であれば、画像制御部は、ウインドウ枠の回転停止後、レイヤーL3の枠画像Y2（ウインドウ枠）および非マスク領域（つまり、ウインドウ形成部）を外周側に向かって拡大（拡張）するとともに、レイヤーL2の予告基本画像、すなわち、キャラBが登場する動画の1フレーム目

10

20

30

40

50

の画像（静止画像）を動画像に切り替えて、当該動画の再生を開始する。これにより、視認可能な範囲が拡大（拡張）されたウインドウ枠内にてキャラBの動画像が表示される。

【0269】

また、同様に、SU3を実行する場合は、図49(c)に示すように、予告画像Yを構成するレイヤーL3の枠画像Y3（ウインドウ枠）および非マスク領域を、当該レイヤーL3の上辺中間から中央に向けて時計回りに回転させながら移動させて、所定の停止位置（中央付近）で回転を停止させる。このSU3用のレイヤーL3とSU3用のレイヤーL2を合成した場合、レイヤーL2の予告基本画像のうち表示対象となる部位（視認可能となる部位）が、レイヤーL3の非マスク領域の移動軌跡に合わせて、レイヤーL2の上辺中間から中央に向けて変化していくこととなる。この結果、画像表示装置7の表示画面7a上では、変動演出画像（レイヤーL1）の手前側で、ウインドウ枠が画面中央真上から時計回りに回転しながら画面中央に向かっていき、これに伴ってウインドウ枠内の表示内容（視認態様）が変化していき、最終的にキャラAおよびキャラBがウインドウ枠内に表示される（位置する）。また、このとき、SU3の実行パターンが「パターンF（強パターン）」であれば、画像制御部は、ウインドウ枠の回転停止後、レイヤーL3の枠画像Y3（ウインドウ枠）および非マスク領域（つまり、ウインドウ形成部）を外周側に向かって拡大（拡張）するとともに、レイヤーL2の予告基本画像、すなわち、キャラAとキャラBが登場する動画の1フレーム目の画像（静止画像）を動画像に切り替えて、当該動画の再生を開始する。これにより、視認可能な範囲が拡大（拡張）されたウインドウ枠内にてキャラAおよびキャラBの動画像が表示される。

【0270】

ここで、予告画像Yのことを「演出画像」や「第2演出画像」ともいい、レイヤーL1の変動演出画像のことを「第1演出画像」ともいい、レイヤーL2の予告基本画像のことを「第1画像」ともいい、レイヤーL3のマスク画像のことを「第2画像」ともいう。

【0271】

〔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では、画像表示装置7（表示画面7a）にて演出図柄8が変動表示を開始した後、当該変動表示中に、ステップアップ予告を行うべく予告画像Y（演出画像）を画像表示装置7（表示画面7a）に表示する際、予告画像Yを構成するレイヤーL2の予告基本画像（第1画像）とレイヤーL3のマスク画像（第2画像）のうち、レイヤーL3のマスク画像（第2画像）を制御することによって、ウインドウ枠（枠画像）およびウインドウ枠内側の予告基本画像（マスク画像の非マスク領域に対応する部分）の視認態様を変化させるものとなっている。具体的には、レイヤーL2（予告基本画像）を表示画面7aに対して固定的に表示した状態で、レイヤーL3の枠画像および非マスク領域の態様（位置、大きさ等）を動的に変化させることで、表示画面7aに表示されるウインドウ枠の位置や大きさが変化するとともに、当該ウインドウ枠内に部分的に見える（表示される）予告基本画像の視認可能な部位や範囲等（つまり、視認態様）が変化するものとなっている。これにより、ウインドウ枠が移動しつつその枠内の表示内容（視認態様）が変化するといった新規な態様のステップアップ予告を実現して、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0272】

特に、本実施例では、ウインドウ状の画像を構成する一の予告画像Yの表示に関し、ウインドウ枠の画像とその枠内の画像とを、別々のレイヤー（本例ではレイヤーL2とレイヤーL3）に分けて構成し、そのうちのウインドウ枠を構成するレイヤーL3の枠画像および非マスク領域を制御することで、ウインドウ枠内で奥行き感のある変化に富んだ演出表現（視覚的効果）が得られるものとなっている。このような演出表現は、例えば、単に、ウインドウ枠とその枠内の表示内容とを同一レイヤーに描いた従来のウインドウ状の画像を動的に表示するだけでは得ることが難しく、本実施例のようにレイヤーを分けて予告画像Yを構成することで、容易に得ることが可能である。

【0273】

また、本実施例では、予告画像 Y を構成するレイヤー L 2 の予告基本画像を動画の 1 フレーム目の画像としており、画像表示装置 7 にて予告画像 Y の表示を開始した際には、その画像を、レイヤー L 3 の枠画像（ウインドウ枠）の内側（非マスク領域）にて静止画像として遊技者に見せることとしている。そして、予告画像 Y の表示後（ステップアップ予告の開始後）に、レイヤー L 2 の予告基本画像（1 フレーム目の画像）を動画像に切り替えて、動画の再生を開始し得るものとなっている。これにより、ステップアップ予告の各ステップにおいて、ウインドウ枠内の画像（予告基本画像の一部）が静止画から動画に切り替わるといった新規な演出態様を得ることが可能となる。

【0274】

尚、予告画像 Y の構成や当該画像を表示する際の処理（表示制御）の態様は、本実施例に限定されるものではない。以下、予告画像 Y（演出画像）の表示に係る他の態様を例示する。

【0275】

[他の態様 1]

前述した実施例のパチンコ遊技機 1 では、レイヤー L 3 のマスク画像に含まれる枠画像（ウインドウ枠）および非マスク領域を、当該レイヤー L 3 の範囲内（領域内）で回転させながら移動させるといった表示制御を行うことで、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されるウインドウ枠の内側（非マスク領域）で部分的に視認可能となるレイヤー L 2 の予告基本画像の内容（視認態様）が変化するものとなっていた。これに代えて、枠画像および非マスク領域（ウインドウ形成部）が形成されたレイヤー L 3（マスク画像）そのものを、レイヤー L 2 の上方で回転させたり移動させたりすることによって、ウインドウ枠の内側（非マスク領域）で部分的に視認可能となるレイヤー L 2 の予告基本画像の内容が変化するものとしてもよい。つまり、レイヤー L 3 のマスク画像に設けられたウインドウ形成部を動かすのではなく、レイヤー L 3 自体を動かす表示制御を行うように構成してもよい。

【0276】

具体的には、例えば、図 48（a）に示す、枠画像および非マスク領域（ウインドウ形成部）が設けられたマスク画像としてのレイヤー L 3 を、レイヤー L 2 の上方にて、互いの面を平行に保ちつつ、上下方向や左右方向あるいは斜め方向等に移動（水平移動）させたり、時計回り又は反時計回りに回転（水平回転）させたりする。これによっても、レイヤー L 2 の画像うちレイヤー L 3 のマスク領域に対応する部分（マスク領域により覆われる部分）と非マスク領域に対応する部分（表示対象となる部分）との位置関係が変化するので、結果として、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上でウインドウ枠の内側に表示される内容（視認可能となる部位）が変化することとなる。

【0277】

このような他の態様 1 によれば、前述した実施例のように、ウインドウ形成部の配置や動作の態様が異なる複数のレイヤー L 3（マスク画像）を持たなくても、1 つのレイヤー L 3 について移動や回転等の動作に係る制御パターンを複数持つことで、ウインドウ枠内のレイヤー L 2 の画像の見え方（視認態様）を変化させることが可能となる。これにより、1 つのレイヤー L 3 を複数のレイヤー L 2 に対して共通で用いることが可能となるため、画像データの数やその記憶容量が過度に増えるのを回避しつつ、前述した実施例と同様に、新たな演出表現を得ることが可能となる。

【0278】

尚、他の態様 1 の場合、レイヤー L 3（マスク画像）を動かした際、当該レイヤー L 3 のマスク領域外に、レイヤー L 2 やその下位のレイヤー L 1 の画像が出てしまう（はみ出す）といったことの無いように、レイヤー L 3 の大きさや形状等を定めるのが望ましい。レイヤー L 3（マスク画像）を動かした際に、本来、非表示となるはずの部分が表示されてしまうことのないようにするためである。

【0279】

[他の態様 2]

10

20

30

40

50

前述した実施例のパチンコ遊技機 1 では、ステップアップ予告の各ステップについて、専用のレイヤー L 2（予告基本画像）およびレイヤー L 3（マスク画像）を用いて、各ステップの予告画像 Y を構成していた。すなわち、S U 1 用のレイヤー L 2 およびレイヤー L 3 と、S U 2 用のレイヤー L 2 およびレイヤー L 3 と、S U 3 用のレイヤー L 2 およびレイヤー L 3 と、を設けていた（計 6 つ）。これに代えて、ステップアップ予告の全ステップで使用可能なレイヤー L 2 およびレイヤー L 3 を設け、これらのレイヤーにより各ステップの予告画像 Y を構成するようにしてもよい。すなわち、レイヤー L 2 の予告基本画像については、ステップアップ予告の各ステップに対応するキャラクタ等の画像を描いたものとする。また、レイヤー L 3 のマスク画像については、前述した実施例と同様に、枠画像および非マスク領域（ウインドウ形成部）を 1 つ設けて、ステップアップ予告のステップ毎に、ウインドウ形成部の位置や大きさ等を変化させるものとする。

10

【0280】

具体的には、例えば、図 50 に示すように、レイヤー L 2 の予告基本画像を、S U 1 ~ S U 4 の各ステップに対応する「キャラ A」~「キャラ D」を描いた画像とする。そして、レイヤー L 3 のマスク画像に設けられたウインドウ形成部を、S U 1 ~ S U 4 のステップ毎に、マスク画像の左上から時計回りに右上、右下、左下の順で移動させるものとする（図 50（a）~（d）を参照）。このようなレイヤー L 2 とレイヤー L 3 からなる予告画像を、レイヤー L 1 の変動演出画像の上位（手前側）に重ね合わせて（合成して）表示し、ステップアップ予告のステップが進む毎にレイヤー L 3 のマスク画像に含まれるウインドウ形成部を移動させることで、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上では、S U 1 のときは「キャラ A」（図 50（a）を参照）、S U 2 では「キャラ B」（図 50（b）を参照）、S U 3 では「キャラ C」（図 50（c）を参照）、S U 4 では「キャラ D」（図 50（d）を参照）が、変動演出画像の手前側に被って表示される（視認可能となる）。

20

【0281】

尚、レイヤー L 2 の予告基本画像として表示する「キャラ A」~「キャラ D」の各画像は、静止画像であっても動画像であってもよい。また、前述した実施例の同様に、各画像を動画の 1 フレーム目の画像として、各ステップの実行に際し当初は静止画として見せておき、後に動画再生を開始するようにしてもよい。

【0282】

このような他の態様 2 によれば、前述した実施例のように、レイヤー L 2（予告基本画像）とレイヤー L 3（マスク画像）の双方について、ステップアップ予告のステップ毎に異なるレイヤー L 2 およびレイヤー L 3 を持たなくても、レイヤー L 2 とレイヤー L 3 をそれぞれ 1 つ設けるだけで、ステップアップ予告が実行可能となる。これにより、画像データの数やその記憶容量が過度に増えるのを回避しつつ、新たな演出表現によるステップアップ予告を得ることが可能となる。

30

【0283】

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

40

【0284】

例えば、前述した実施例等では、レイヤー L 3 のマスク画像において、マスク領域と非マスク領域との境界に枠画像（ウインドウ枠）を設けていたが、この枠画像を省略してもよい。この場合においても、非マスク領域を通して部分的に演出画像を視認可能とする（表示する）ことについて、何ら差し支えはない。

【0285】

また、前述した実施例等では、レイヤー L 3 のマスク画像において、非マスク領域を矩形とし、これに伴い枠画像（ウインドウ枠）も矩形としていたが、これら非マスク領域（および枠画像）の形状を矩形とする必要はなく、例えば、円形や矩形以外の多角形、扇形等、あらゆる形状を採用することが可能である。さらに、レイヤー L 2 の画像とレイヤー

50

L 3 のマスク画像からなる演出画像を表示しつつ、レイヤー L 3 (マスク画像) の態様を制御して、非マスク領域 (および枠画像) の形状を変化させるようにしてもよい。こうすれば、非マスク領域 (ウィンドウ枠の内側) において部分的に視認可能となるレイヤー L 2 の画像の視認形状も含めて、その見え方を多様に変化させることが可能となり、より変化に富んだ演出表現が可能となる。

【0286】

また、前述した実施例等では、ステップアップ予告の実行パターンが強パターンである場合、レイヤー L 3 の枠画像 (ウィンドウ枠) および非マスク領域 (つまり、ウィンドウ形成部) が外周側に向かって拡大 (拡張) するものを例示したが、この他にも、例えば、ステップアップ予告の実行中 (各ステップの実行途中、ステップの進行過程等) において、ウィンドウ形成部が縮小したり、縮小と拡大を繰り返したりする等、ウィンドウ形成部 (ウィンドウ枠、非マスク領域) の大きさを変化させる態様として様々な変化態様を採ること可能である。

10

【0287】

また、前述した実施例等では、レイヤー L 2 およびレイヤー L 3 から構成される演出画像をステップアップ予告での予告画像として表示するものとしていたが、レイヤー L 3 (マスク画像) を含む複数のレイヤーからなる演出画像は、図柄変動中におけるステップアップ予告以外の他の予告演出やリーチ演出、大当り遊技中におけるラウンド演出や昇格演出、デモ演出等、様々な遊技演出で表示することが可能である。他の予告演出としては、例えば、カットイン予告が挙げられる。この場合、例えば、前述した実施例に係る予告画像 Y の表示に倣って、マスク画像に設けられる非マスク領域とマスク領域との境界によりカットイン枠を構成する枠画像を設け、当該枠画像および非マスク領域をカットイン形成部とする。一方、マスク画像と重ね合わせて部分的に視認可能とする (一部を非表示とする) レイヤーを、カットイン予告を構成する全体画像 (カットイン基本画像) とする。そして、カットイン予告の実行に際しては、カットイン予告の実行パターンに基づいてマスク画像の態様を制御して、カットイン形成部の位置や大きさ等を変化させることで、カットイン予告におけるカットインの出現位置や出現方向、大きさ (サイズ)、さらにはカットイン枠内の表示態様 (視認態様) 等を変化させることが可能となる。これにより、新たな演出表現によるカットイン予告を得ることが可能となる。

20

【0288】

また、前述した実施例等では、レイヤー L 2 およびレイヤー L 3 から構成される演出画像を、1 回の特別図柄 (演出図柄) の変動表示中に行われる予告演出に係る予告画像、すなわち「当該変動予告」に係る予告画像として表示するものとしていた。これに代えて、もしくは、これに加えて、レイヤー L 2 およびレイヤー L 3 から構成される演出画像を、複数回の特別図柄 (演出図柄) の変動表示に跨って行われる予告演出、すなわち「保留先読み予告」に係る予告画像として表示するようにしてもよい。

30

【0289】

また、前述した実施例等では、レイヤー L 3 のマスク画像に、非マスク領域を 1 つ (1 箇所) 設けるものとしていたが、複数設けることとしてもよく、また、レイヤー L 3 (マスク画像) を含む複数のレイヤーからなる演出画像の表示中に、非マスク領域の数を増やしたり減らしたりする制御を行うようにしてもよい。もちろん、このような非マスク領域の数の増減と併せて、前述した実施例等のように非マスク領域を回転や移動等させたり、レイヤー L 3 (マスク画像) 自体を動かしたりするといった制御を行うことも可能である。このような構成によっても、非マスク領域において部分的に視認可能となる演出画像の視認態様をより多様に変化させることが可能となる。

40

【0290】

また、前述した実施例等では、レイヤー L 3 のマスク画像に設けられた非マスク領域を回転や移動等させたり、レイヤー L 3 (マスク画像) 自体を動かしたりするといった制御を行い、当該レイヤー L 3 (マスク画像) の下位に配されるレイヤー L 2 を表示画面に対して固定的に表示するものとしていたが、レイヤー L 2 をレイヤー L 3 の下方で回転させ

50

たり移動させたりする等の制御を行うようにしてもよい。つまり、レイヤー L 3 のマスク画像における非マスク領域（またはマスク領域）と、レイヤー L 2 の画像にて表示（または非表示）とする部分との位置や大きさ、範囲等の関係を変化させることが可能であって、表示画面上での演出表示の視認性等に差し支えなく前述した実施例等の演出表現が可能であるのなら、レイヤー L 2 を制御するようにしてもよい。

【0291】

また、前述した実施例等では、ステップアップ予告で表示する予告画像 Y を構成するレイヤー L 2（予告基本画像）およびレイヤー L 3（マスク画像）に関し、ステップアップ予告の各ステップについてレイヤー L 2 およびレイヤー L 3 をそれぞれ 1 種類ずつ（計 6 つ）設けたり、全ステップ共通のレイヤー L 2 およびレイヤー L 3 を設けたりする（各レイヤー 1 つとする）ものを例示したが、ステップアップ予告の一部または全部のステップについて、画像の内容（態様）が異なるレイヤー L 2（予告基本画像）やレイヤー L 3（マスク画像）を複数種設けるようにしてもよい。

【0292】

すなわち、ステップアップ予告の一部または全部のステップについて、レイヤー L 2（予告基本画像）とレイヤー L 3（マスク画像）の一方を 1 種類とし他方を複数種としたり、レイヤー L 2（予告基本画像）とレイヤー L 3（マスク画像）の双方を複数種としたりすることが可能である。また、レイヤー L 2（予告基本画像）およびレイヤー L 3（マスク画像）の数（種類数）を各ステップで同じとしたり、一部のステップを他のステップと異ならせたりすることも可能である。具体的には、例えば、SU 1 用についてはレイヤー L 2（予告基本画像）およびレイヤー L 3（マスク画像）の双方を複数種とし、SU 2 用についてはレイヤー L 2（予告基本画像）およびレイヤー L 3（マスク画像）の一方を 1 種類とし他方を複数種とし、SU 3 用については前述の実施例と同様にレイヤー L 2（予告基本画像）およびレイヤー L 3（マスク画像）の双方を 1 種類としたりすることが可能である。このように予告画像 Y を構成するレイヤー L 2（予告基本画像）およびレイヤー L 3（マスク画像）の種類（数）を増やすことで、ステップアップ予告で表示する予告画像 Y の態様のバリエーションを増やすことが可能となり、より変化に富んだステップアップ予告が可能となる。

【0293】

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。

【0294】

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

【0295】

また、前述した実施例等では、V ラウンドにおける第 2 大入賞口 35（V アタッカー）の開放時間の長短によって、V 通過可能性が高くなる（容易となる）場合と、低くなる（実質的に不可能となる）場合とを設定していた。すなわち、V ラウンドにおける第 2 大入

10

20

30

40

50

賞口 3 5 の開放時間が相対的に長い場合には、当該第 2 大入賞口 3 5 への遊技球の入球が容易となつて、第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球の少なくとも 1 個がほぼ確実に特定領域 3 9 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 3 5 の開放時間が相対的に短い場合には、当該第 2 大入賞口 3 5 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 3 9 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 3 5 への入球数（入球数計数手段による計数值）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 3 5 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 3 5 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 3 5 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。

10

20

【0296】

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 3 9 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。

【0297】

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 3 9 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 3 9 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に特定領域（V 領域）を備え、小当たり遊技の際にその大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過（V 通過）すると大当たりとなり、当該 V 通過に基づき大当たり遊技が実行される 1 種 2 種タイプのパチンコ遊技機にも本発明を適用することも可能である。

30

【0298】

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。

40

【0299】

50

[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 0 0 】

1 - 1 . 所定の画像を表示可能な画像表示手段と、

前記画像表示手段における画像の表示を制御する表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、第 1 画像と該第 1 画像の一部を表示させるための第 2 画像とからなる演出画像を前記画像表示手段に表示可能であり、

前記演出画像が前記画像表示手段に表示される際には、少なくとも前記第 1 画像の一部が視認可能となる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 0 1 】

上記 1 - 1 . の遊技機では、所定の画像を表示可能な画像表示手段と、画像表示手段における画像の表示を制御する表示制御手段と、を備え、第 1 画像と該第 1 画像の一部を表示させるための第 2 画像とからなる演出画像を画像表示手段に表示可能となっており、当該演出画像が表示される際には、少なくとも第 1 画像の一部が視認可能となる。これにより、第 1 画像が部分的に見えるといった演出を得ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 3 0 2 】

1 - 2 . 上記 1 - 1 . の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記演出画像の表示に際して前記第 2 画像を制御して、前記第 1 画像の視認態様を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 0 3 】

上記 1 - 2 . の遊技機では、第 1 画像と第 2 画像とからなる演出画像を表示するに際し、第 2 画像を制御することで、第 1 画像の視認態様を変化させるものとなっている。これにより、第 1 画像が部分的に見えるとともに、その見え方（視認態様）が変化するという演出を得ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 3 0 4 】

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

前記表示制御手段は、前記演出画像の表示に際して前記第 2 画像を制御して、前記第 1 画像の視認可能となる部位を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 0 5 】

上記 1 - 3 . の遊技機では、第 1 画像と第 2 画像とからなる演出画像を表示するに際し、第 2 画像を制御することで、第 1 画像の視認可能となる部位を変化させるものとなっている。これにより、第 1 画像が部分的に見えるとともに、その見える部位が変化するという演出を得ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 3 0 6 】

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、

前記表示制御手段は、前記演出画像の表示に際して前記第 2 画像を制御して、前記第 1 画像の視認可能となる範囲を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 0 7 】

上記 1 - 4 . の遊技機では、第 1 画像と第 2 画像とからなる演出画像を表示するに際し、第 2 画像を制御することで、第 1 画像の視認可能となる範囲を変化させるものとなっている。これにより、第 1 画像が部分的に見えるとともに、その見える範囲が変化するという演出を得ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 3 0 8 】

1 - 5 . 上記 1 - 1 . ないし上記 1 - 4 . の何れか一つの遊技機において、
前記第 1 画像は、所定の動画像の一部に対応する静止画像であり、
前記表示制御手段は、前記演出画像を表示した状態で、前記第 1 画像を静止画像から動
画像に切り替え可能である
ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 0 9 】

上記 1 - 5 . の遊技機では、演出画像を構成する第 1 画像が、所定の動画像の一部に対
応する静止画像となっており、演出画像を表示した状態にて、第 1 画像が静止画像から動
画像に切り替わる場合があるものとなっている。これにより、第 1 画像が静止画像として
部分的に見えるときともに、その部分が後に動画像に切り替わって見えるといった演出を得
ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

【 0 3 1 0 】

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、
識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
前記識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて所定の特別
遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、
前記識別情報の変動表示に伴って所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、前記所定の演出として、前記識別情報の変動表示に関連する予告
演出を実行可能であり、
前記表示制御手段は、前記予告演出が実行される場合に前記演出画像を表示する
ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 3 1 1 】

上記 1 - 6 . の遊技機では、識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、識別情報の
変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて所定の特別遊技を実行可能な
特別遊技実行手段と、識別情報の変動表示に伴って所定の演出を実行可能な演出実行手段
と、を備え、所定の演出として、識別情報の変動表示に関連する予告演出が実行可能とな
っており、予告演出が実行される場合に演出画像が表示されるものとなっている。これに
より、第 1 画像が部分的に見える演出を予告演出として行うことが可能となり、予告演出
の演出効果を高めることが可能となる。

30

【 0 3 1 2 】

1 - 7 . 上記 1 - 6 . の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記予告演出として、前記画像表示手段に所定のウインドウ画像
を段階的に表示する段階予告演出を実行可能であり、
前記ウインドウ画像は、前記演出画像によって構成される
ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 1 3 】

上記 1 - 7 . の遊技機では、予告演出として、画像表示手段に所定のウインドウ画像を
段階的に表示する段階予告演出が実行可能となっており、そのウインドウ画像が、前述し
た第 1 画像と第 2 画像とからなる演出画像によって構成されている。これにより、段階予
告演出でのウインドウ画像の新たな表示態様を実現して、段階予告演出の演出効果を高め
ることが可能となる。

40

【 0 3 1 4 】

1 - 8 . 上記 1 - 1 . ないし上記 1 - 7 . の何れか一つの遊技機において、
前記表示制御手段は、所定の背景画像を前記画像表示手段に表示可能であるとともに、
前記背景画像の手前側に前記演出画像を表示可能であり、
前記背景画像と前記演出画像が前記画像表示手段に表示される際には、少なくとも、前
記第 1 画像の一部と、前記背景画像のうち前記第 1 画像の一部と重ならない部分とが、そ
れぞれ視認可能となる
ことを特徴とする遊技機。

50

【 0 3 1 5 】

上記 1 - 8 . の遊技機では、所定の背景画像を画像表示手段に表示可能となっており、その背景画像の手前側に前述の演出画像を表示可能となっている。そして、背景画像と演出画像が表示される際には、少なくとも、第 1 画像の一部と、背景画像のうち第 1 画像の一部と重ならない部分とが、それぞれ視認可能となる。これにより、背景画像の手前側で第 1 画像が部分的に見えるといった演出や、その見え方（視認態様）が変化するという演出を得ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 3 1 6 】

2 - 1 . 所定の画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段における画像の表示を制御する表示制御手段と、
を備え、

前記表示制御手段は、第 1 画像と該第 1 画像の一部を非表示とする所定領域が設けられた第 2 画像とを重ね合わせてなる演出画像を、前記画像表示手段に表示可能であり、

前記演出画像が前記画像表示手段に表示される際には、少なくとも、前記第 1 画像のうち前記所定領域に対応する部分が非表示となって視認不能となり、それ以外の部分が表示されて視認可能となるとともに、

前記表示制御手段が前記第 2 画像を制御して前記第 1 画像の視認態様を変化させる。

ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 3 1 7 】

上記 2 - 1 . の遊技機では、所定の画像を表示可能な画像表示手段と、画像表示手段におけ画像の表示を制御する表示制御手段と、を備え、第 1 画像と該第 1 画像の一部を非表示とする所定領域が設けられた第 2 画像とを重ね合わせてなる演出画像を画像表示手段に表示可能となっている。その演出画像が画像表示手段に表示される際には、少なくとも、第 1 画像のうち所定領域に対応する部分が非表示となって視認不能となり、それ以外の部分が表示されて視認可能となるとともに、表示制御手段が第 2 画像を制御して第 1 画像の視認態様を変化させるものとなっている。これにより、第 1 画像が部分的に見えるとともに、その見え方（視認態様）が変化するという演出を得ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

20

【 0 3 1 8 】

2 - 2 . 上記 2 - 1 . の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記演出画像の表示に際して前記第 2 画像を制御して、前記第 1 画像の視認可能となる部位を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 3 1 9 】

上記 2 - 2 . の遊技機では、第 1 画像と第 2 画像とからなる演出画像を表示するに際し、第 2 画像を制御することで、第 1 画像の視認可能となる部位を変化させるものとなっている。これにより、第 1 画像が部分的に見えるとともに、その見える部位が変化するという演出を得ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 3 2 0 】

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

前記表示制御手段は、前記演出画像の表示に際して前記第 2 画像を制御して、前記第 1 画像の視認可能となる範囲を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 3 2 1 】

上記 2 - 3 . の遊技機では、第 1 画像と第 2 画像とからなる演出画像を表示するに際し、第 2 画像を制御することで、第 1 画像の視認可能となる範囲を変化させるものとなっている。これにより、第 1 画像が部分的に見えるとともに、その見える範囲が変化するという演出を得ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 3 2 2 】

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、

50

前記第1画像は、所定の動画像の一部に対応する静止画像であり、

前記表示制御手段は、前記演出画像を表示した状態で、前記第1画像を静止画像から動画像に切り替え可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0323】

上記2-4の遊技機では、演出画像を構成する第1画像が、所定の動画像の一部に対応する静止画像となっており、演出画像を表示した状態にて、第1画像が静止画像から動画像に切り替わる場合があるものとなっている。これにより、第1画像が静止画像として部分的に見えたとともに、その部分が後に動画像に切り替わって見えるといった演出を得ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

【0324】

2-5. 上記2-1. ないし上記2-4. の何れか一つの遊技機において、

識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

前記識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて所定の特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、

前記演出実行手段は、前記所定の演出として、前記識別情報の変動表示に関連する予告演出を実行可能であり、

前記表示制御手段は、前記予告演出が実行される場合に前記演出画像を表示する

20

ことを特徴とする遊技機。

【0325】

上記2-5の遊技機では、識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて所定の特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、識別情報の変動表示に伴って所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、所定の演出として、識別情報の変動表示に関連する予告演出が実行可能となっており、予告演出が実行される場合に演出画像が表示されるものとなっている。これにより、第1画像が部分的に見える演出を予告演出として行うことが可能となり、予告演出の演出効果を高めることが可能となる。

30

【0326】

2-6. 上記2-5. の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記予告演出として、前記画像表示手段に所定のウィンドウ画像を段階的に表示する段階予告演出を実行可能であり、

前記ウィンドウ画像は、前記演出画像によって構成される

ことを特徴とする遊技機。

【0327】

上記2-6の遊技機では、予告演出として、画像表示手段に所定のウィンドウ画像を段階的に表示する段階予告演出が実行可能となっており、そのウィンドウ画像が、前述した第1画像と第2画像とからなる演出画像によって構成されている。これにより、段階予告演出でのウィンドウ画像の新たな表示態様を実現して、段階予告演出の演出効果を高めることが可能となる。

40

【0328】

2-7. 上記2-1. ないし上記2-6. の何れか一つの遊技機において、

前記表示制御手段は、所定の背景画像を前記画像表示手段に表示可能であるとともに、前記背景画像の手前側に前記演出画像を表示可能であり、

前記背景画像と前記演出画像が前記画像表示手段に表示される際には、少なくとも、前記第1画像のうち前記所定領域に対応する部分が非表示となって視認不能となって、それ以外の部分が表示されて視認可能となるとともに、前記背景画像のうち前記所定領域と重なる部分が視認可能となる

ことを特徴とする遊技機。

50

【 0 3 2 9 】

上記 2 - 7 . の遊技機では、所定の背景画像を画像表示手段に表示可能となっており、その背景画像の手前側に前述の演出画像を表示可能となっている。そして、背景画像と演出画像が表示される際には、少なくとも、第 1 画像のうち所定領域に対応する部分が非表示となって視認不能となっており、それ以外の部分が表示されて視認可能となるとともに、背景画像のうち所定領域と重なる部分が視認可能となる。これにより、背景画像の手前側で第 1 画像が部分的に見えたとともに、その見え方（視認態様）が変化するという演出を得ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 3 3 0 】

3 - 1 . 所定の画像を表示する画像表示手段と、

10

前記画像表示手段における画像の表示を制御する表示制御手段と、
を備え、

前記表示制御手段は、所定の第 1 演出画像を前記画像表示手段に表示可能であるとともに、第 1 画像と該第 1 画像の一部を表示させるための第 2 画像とからなる第 2 演出画像を前記第 1 演出画像の手前側に表示可能であり、

前記第 1 演出画像と前記第 2 演出画像が前記画像表示手段に表示される際には、少なくとも、前記第 1 画像の一部と、前記第 1 演出画像のうち前記第 1 画像の一部と重ならない部分とが、それぞれ視認可能になるとともに、

前記表示制御手段が前記第 2 画像を制御して前記第 1 画像の視認態様を変化させる
ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 3 3 1 】

上記 3 - 1 . の遊技機では、所定の画像を表示可能な画像表示手段と、画像表示手段におけ画像の表示を制御する表示制御手段と、を備え、所定の第 1 演出画像を画像表示手段に表示可能であるとともに、第 1 画像と該第 1 画像の一部を表示させるための第 2 画像とからなる第 2 演出画像を第 1 演出画像の手前側に表示可能となっている。そして、第 1 演出画像と第 2 演出画像が表示される際には、少なくとも、第 1 画像の一部と、第 1 演出画像のうち第 1 画像の一部と重ならない部分と、が視認可能になるとともに、表示制御手段が第 2 画像を制御して第 1 画像の視認態様を変化させるものとなっている。これにより、第 1 演出画像の手前側で第 1 画像が部分的に見えたとともに、その見え方（視認態様）が変化するという演出を得ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる

30

【 0 3 3 2 】

3 - 2 . 上記 3 - 1 . の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記第 2 演出画像の表示に際して前記第 2 画像を制御して、前記第 1 画像の視認可能となる部位を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 3 】

上記 3 - 2 . の遊技機では、第 1 画像と第 2 画像とからなる第 2 演出画像を第 1 演出画像の手前側に表示するに際し、第 2 画像を制御することで、第 1 画像の視認可能となる部位を変化させるものとなっている。これにより、第 1 演出画像の手前側で第 1 画像が部分的に見えたとともに、その見える部位が変化するという演出を得ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

40

【 0 3 3 4 】

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

前記表示制御手段は、前記第 2 演出画像の表示に際して前記第 2 画像を制御して、前記第 1 画像の視認可能となる範囲を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 5 】

上記 3 - 3 . の遊技機では、第 1 画像と第 2 画像とからなる第 2 演出画像を第 1 演出画像の手前側に表示するに際し、第 2 画像を制御することで、第 1 画像の視認可能となる範

50

囲を変化させるものとなっている。これにより、第1演出画像の手前側で第1画像が部分的に見えるときともに、その見える範囲が変化するという演出を得ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0336】

3-4. 上記3-1. ないし上記3-3. の何れか一つの遊技機において、
前記第1画像は、所定の動画像の一部に対応する静止画像であり、
前記表示制御手段は、前記第2演出画像を表示した状態で、前記第1画像を静止画像から動画像に切り替え可能である
ことを特徴とする遊技機。

【0337】

上記3-4. の遊技機では、第2演出画像を構成する第1画像が、所定の動画像の一部に対応する静止画像となっており、第2演出画像を表示した状態にて、第1画像が静止画像から動画像に切り替わる場合があるものとなっている。これにより、第1演出画像の手前側で第1画像が静止画像として部分的に見えるときともに、その部分が後に動画像に切り替わって見えるといった演出を得ることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0338】

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、
識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
前記識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて所定の特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、
前記識別情報の変動表示に伴って所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、前記所定の演出として、前記識別情報の変動表示に関連する予告演出を実行可能であり、
前記表示制御手段は、前記予告演出が実行される場合に前記第2演出画像を表示することを特徴とする遊技機。

【0339】

上記3-5. の遊技機では、識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて所定の特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、識別情報の変動表示に伴って所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、所定の演出として、識別情報の変動表示に関連する予告演出が実行可能となっており、予告演出が実行される場合に第2演出画像が表示されるものとなっている。これにより、第1演出画像の手前側で第1画像が部分的に見える演出を予告演出として行うことが可能となり、予告演出の演出効果を高めることが可能となる。

【0340】

3-6. 上記3-5. の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記予告演出として、前記画像表示手段に所定のウインドウ画像を段階的に表示する段階予告演出を実行可能であり、
前記ウインドウ画像は、前記第2演出画像によって構成される
ことを特徴とする遊技機。

【0341】

上記3-6. の遊技機では、予告演出として、画像表示手段に所定のウインドウ画像を段階的に表示する段階予告演出が実行可能となっており、そのウインドウ画像が、前述した第1画像と第2画像とからなる第2演出画像によって構成されている。これにより、段階予告演出でのウインドウ画像の新たな表示態様を実現して、段階予告演出の演出効果を高めることが可能となる。

【符号の説明】

【0342】

1 パチンコ遊技機、 2 遊技盤、 3 遊技領域、 7 画像表示装置、 7a 表示画

10

20

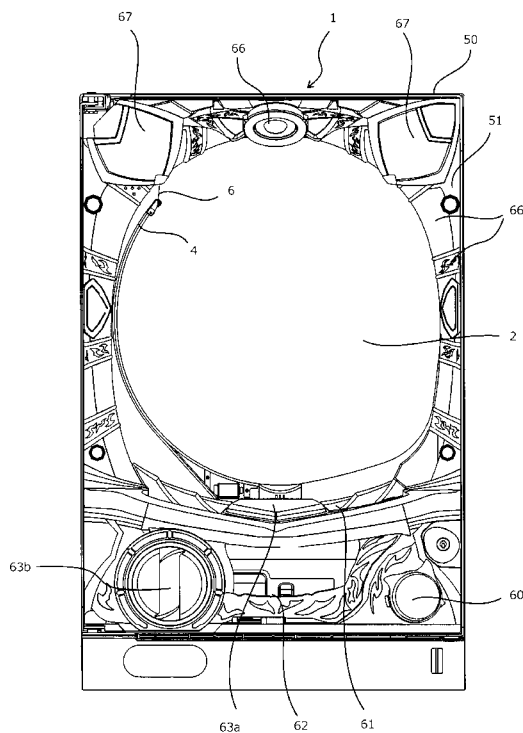
30

40

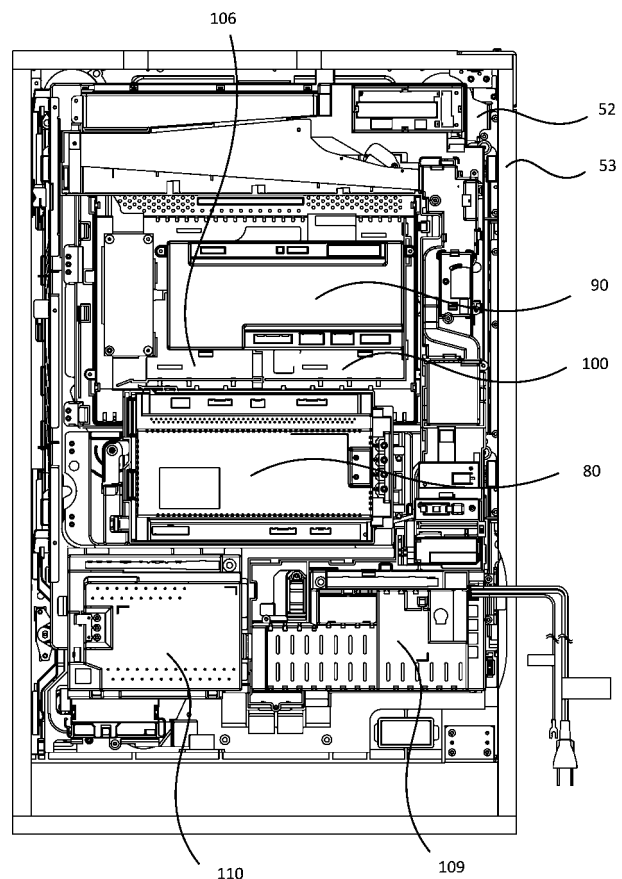
50

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、表示制御手段)、101 画像制御用マイコン(画像制御部、表示制御手段)。

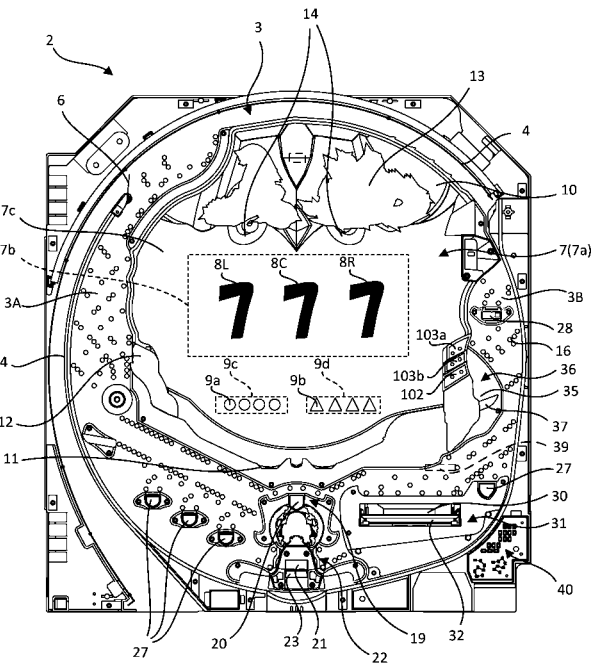
【図1】



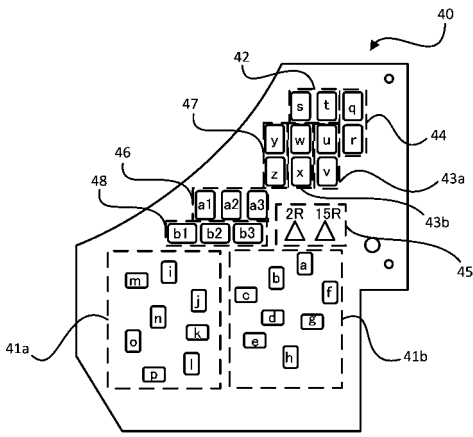
【図2】



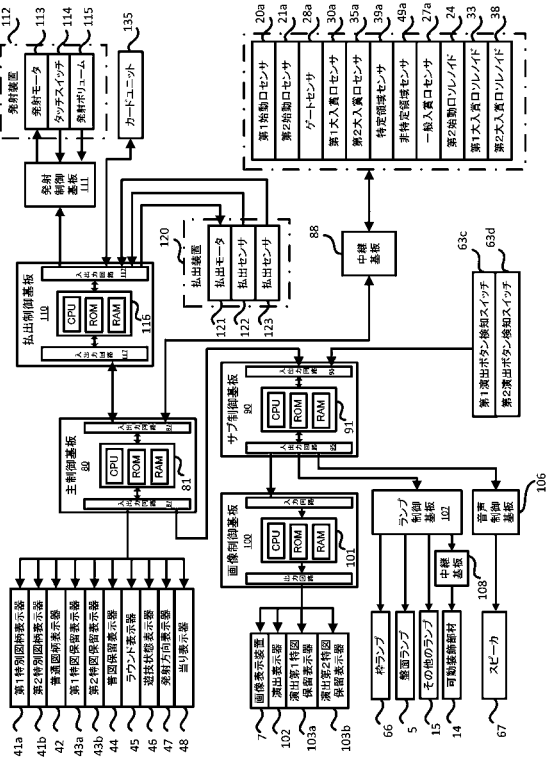
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

図柄	当りの確率	停止図柄	大入賞口の開放パターン		大当たり確率 決定用図数	特定領域 通過可能性	時間機能	高ベース発生機能
			ラウンド数 or 開放回数	大入賞口の開放時間等				
第1特別図柄	15R第1大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	28秒/R 28秒/R	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第2大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.1秒/R 28秒/R	低 (高)	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第3大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.1秒/R 28秒/R	低 (高)	非作動	非作動
	2R第4大当り	2ラウンド	2ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.9秒/R 28秒/R	中	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ
	第1小当り	2回	2回	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.9秒/R 28秒/R	無	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第5大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	28秒/R 28秒/R	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第6大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.1秒/R 28秒/R	低 (高)	作動 (100回)	作動 (100回)
	第2小当り	2回	2回	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.9秒/R 28秒/R	無	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ
	第2小当り	2回	2回	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.9秒/R 28秒/R	無	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ
	第2小当り	2回	2回	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.9秒/R 28秒/R	無	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ
第2特別図柄	15R第1大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	28秒/R 28秒/R	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第2大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.1秒/R 28秒/R	低 (高)	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第3大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.1秒/R 28秒/R	低 (高)	非作動	非作動
	2R第4大当り	2ラウンド	2ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.9秒/R 28秒/R	中	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ
	第1小当り	2回	2回	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.9秒/R 28秒/R	無	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第5大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	28秒/R 28秒/R	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第6大当り	15ラウンド	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.1秒/R 28秒/R	低 (高)	作動 (100回)	作動 (100回)
	第2小当り	2回	2回	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.9秒/R 28秒/R	無	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ
	第2小当り	2回	2回	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.9秒/R 28秒/R	無	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ
	第2小当り	2回	2回	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放 3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.9秒/R 28秒/R	無	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ	特別領域の 実行前に同じ 実行前に同じ

【図 7】

(A)	乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
	ラベル-TRND-A	特別図柄当否判定用乱数	0～629	特別図柄の当否判定用
	ラベル-TRND-AS	大当り種別決定用乱数	0～99	大当りの種別決定用
	ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～198	変動パターン決定用
(B)	乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
	ラベル-TRND-H	普通図柄当否判定用乱数	0～240	普通図柄の当否判定用

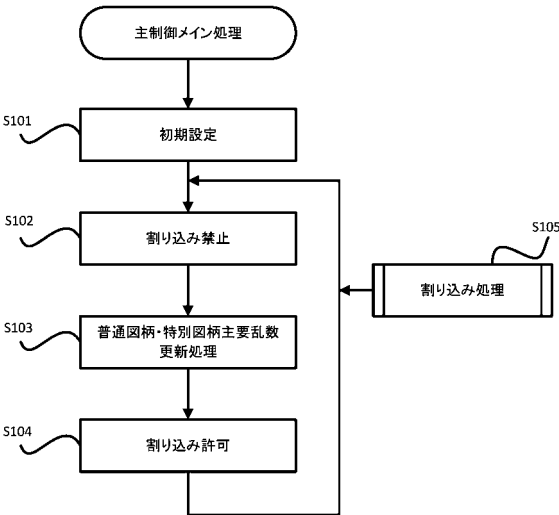
【図 8】

(A) 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	2R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	

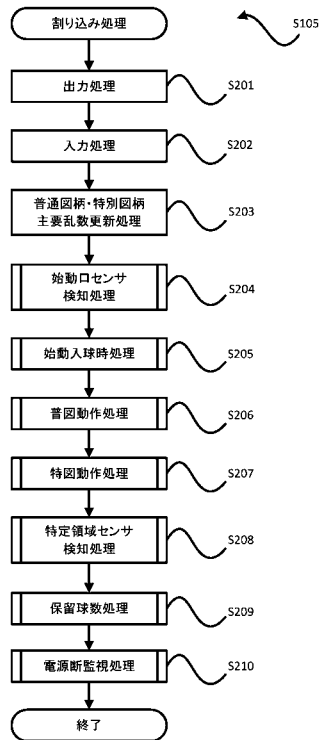
【図 9】

状態	判定結果	役割回数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間	テーブル内での出現率
非時短状態	大当り	長当り	0～179	P1	7500ms	180/199
			180～198	P2	4500ms	19/199
	短当り	短当り	0～198	P3	4500ms	199/199
			0～198	P4	4500ms	199/199
	外れ	外れ	0～4	P5	7500ms	5/199
			5～18	P6	4500ms	14/199
			19～38	P7	3000ms	20/199
			39～198	P8	1200ms	160/199
			0～4	P9	7500ms	5/199
			5～9	P10	4500ms	5/199
			10～19	P11	3000ms	10/199
時短状態	大当り	長当り	20～198	P12	4000ms	179/199
			0～49	P13	7500ms	50/199
	短当り	短当り	50～198	P14	4500ms	149/199
			0～198	P15	3000ms	199/199
	外れ	外れ	0～198	P16	3000ms	199/199
			0～1	P17	7500ms	2/199
			2～4	P18	4500ms	3/199
			5～9	P19	3000ms	5/199
			10～198	P20	1200ms	189/199
			0～1	P21	7500ms	2/199
			2～4	P22	4500ms	3/199
			5～9	P23	3000ms	5/199
			10～198	P24	2000ms	189/199

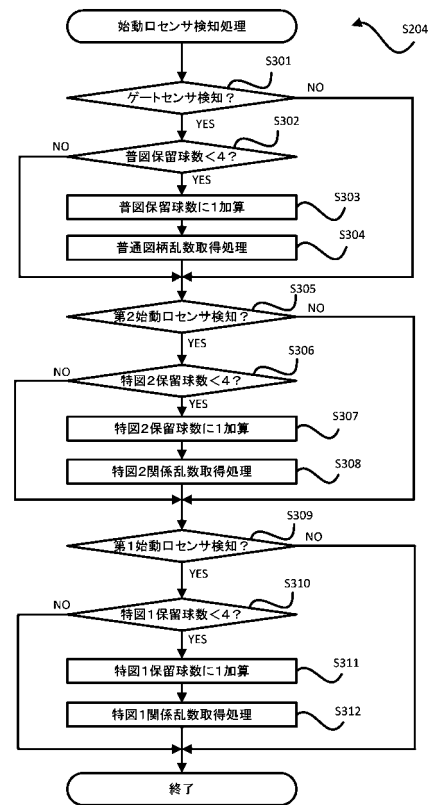
【図 10】



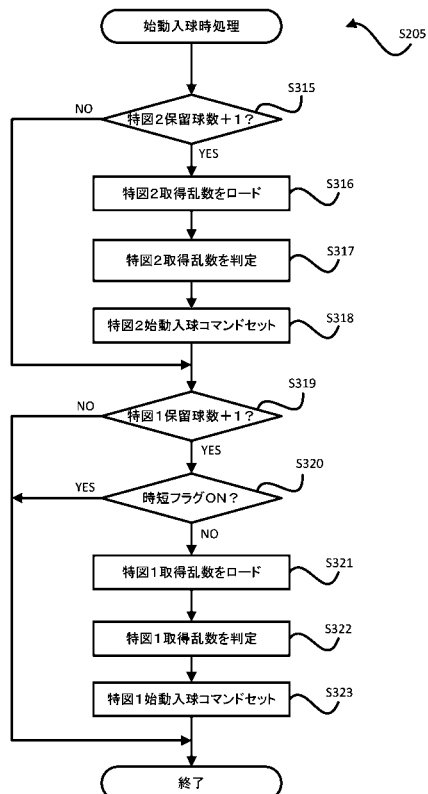
【図 1 1】



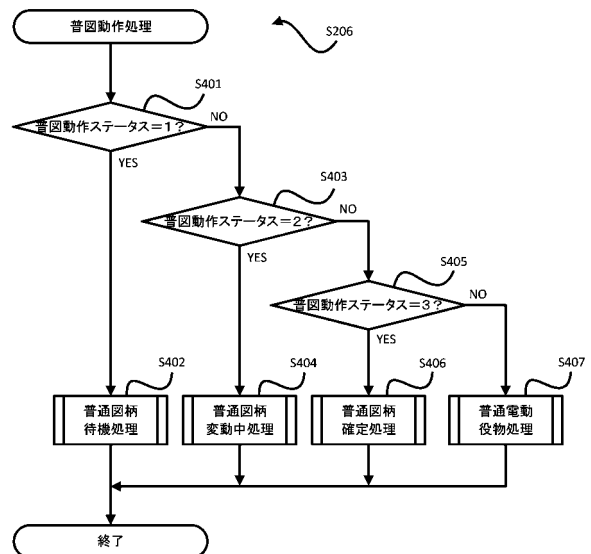
【図 1 2】



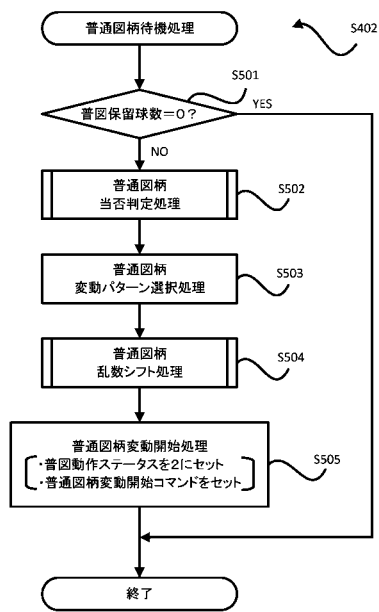
【図 1 3】



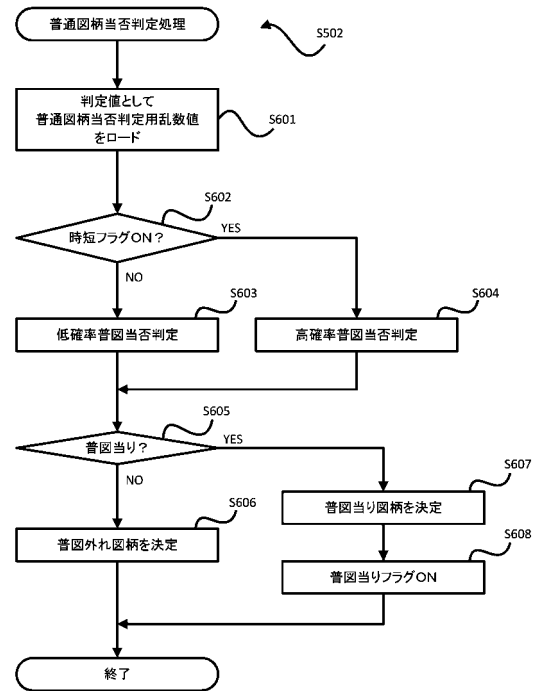
【図 1 4】



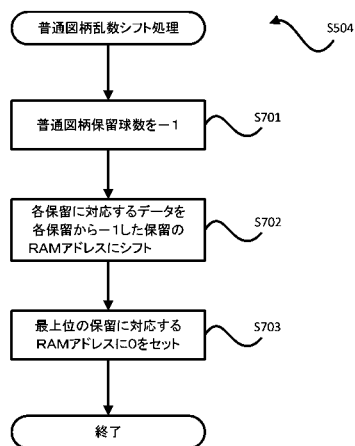
【図 15】



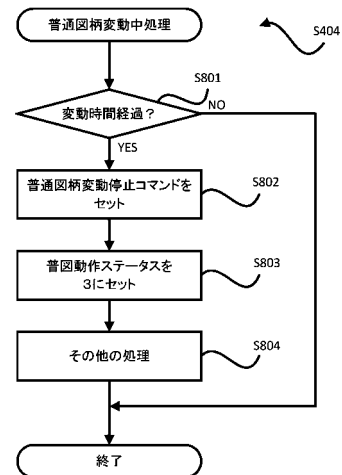
【図 16】



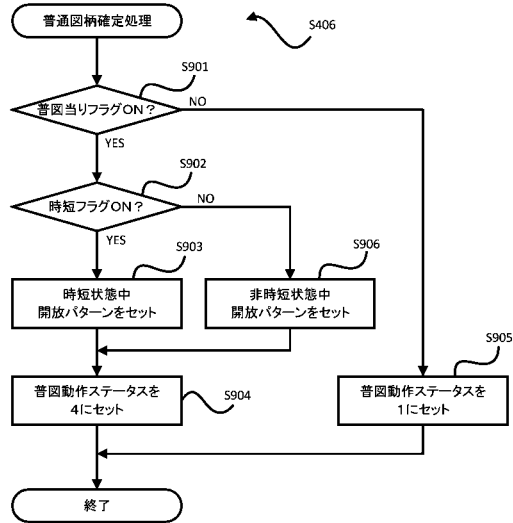
【図 17】



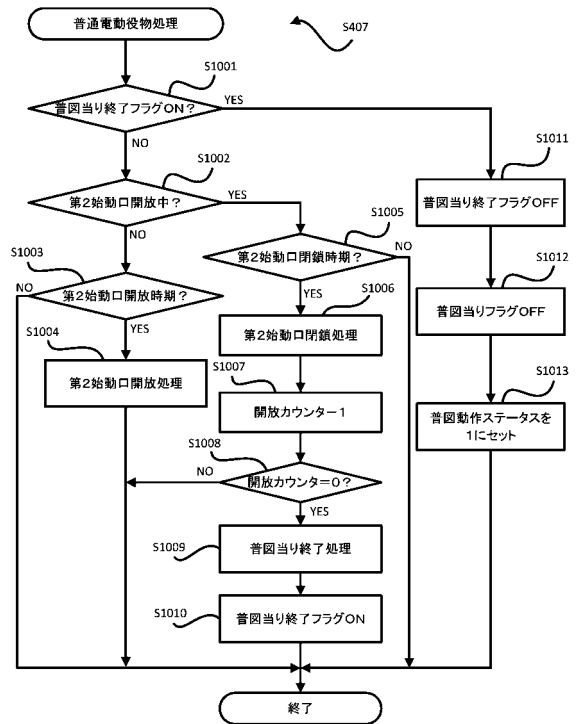
【図 18】



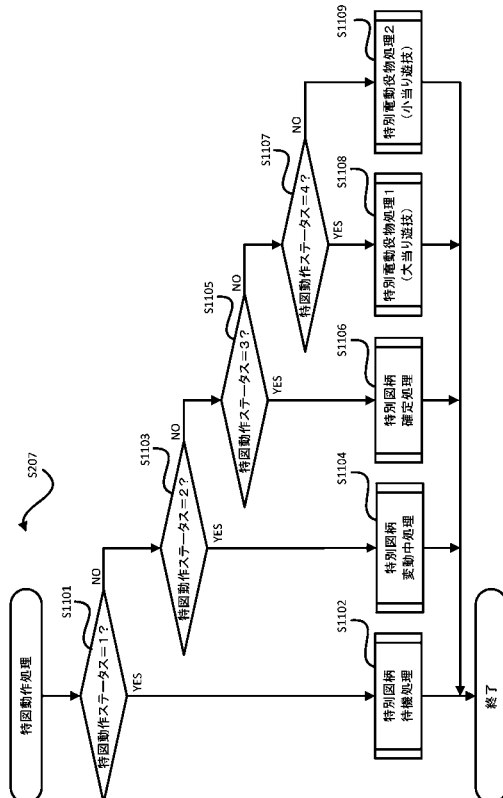
【図 19】



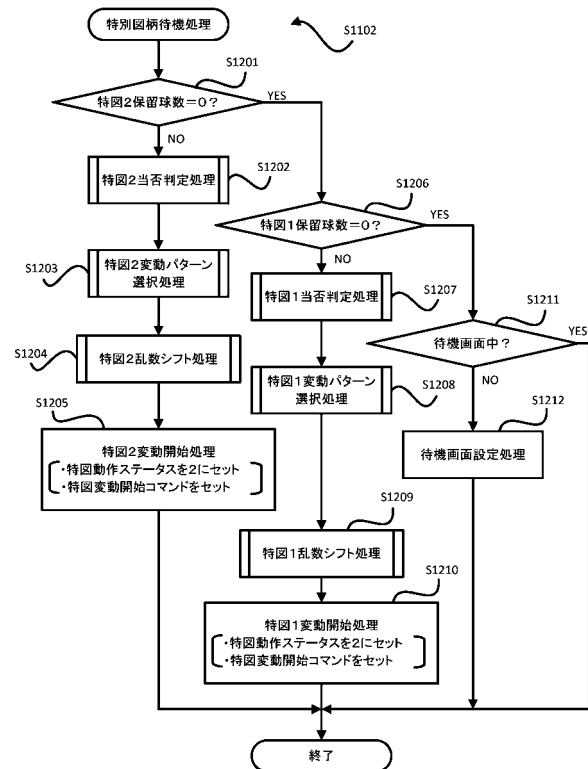
【図 20】



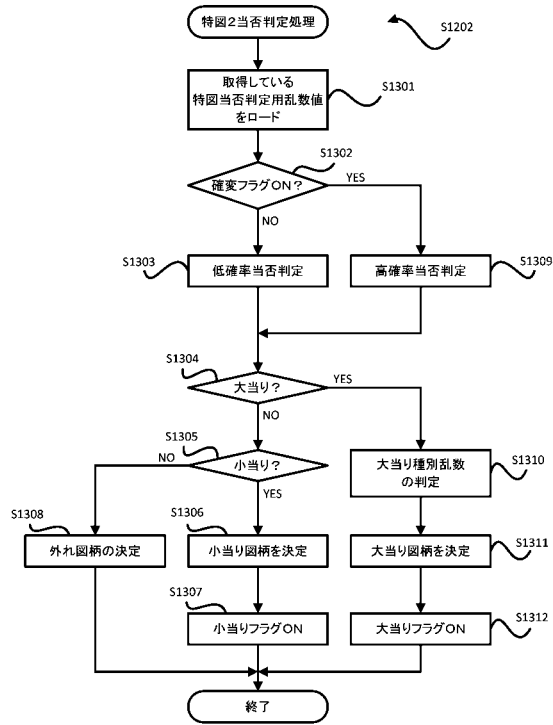
【図 21】



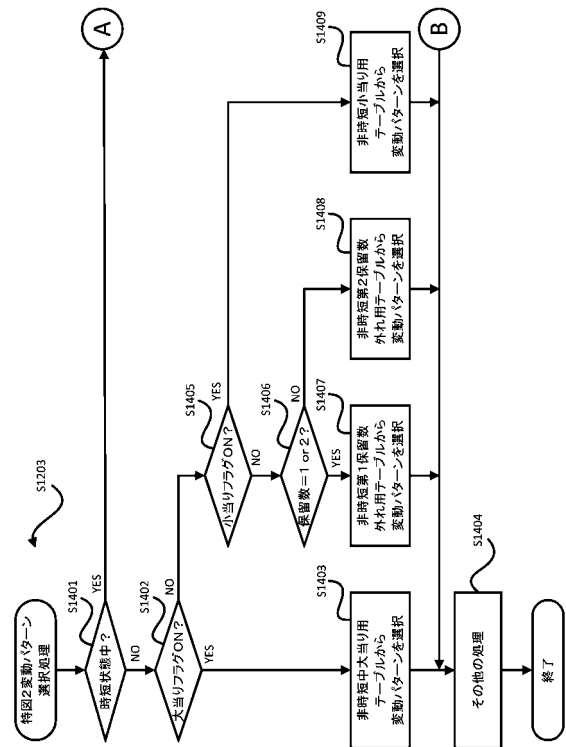
【図 22】



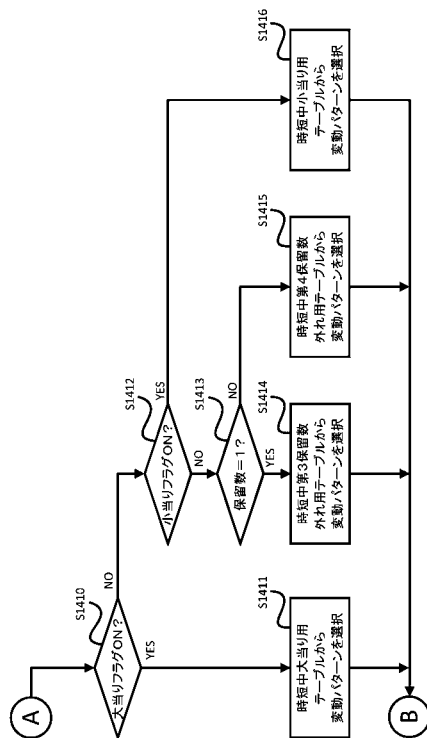
【図 23】



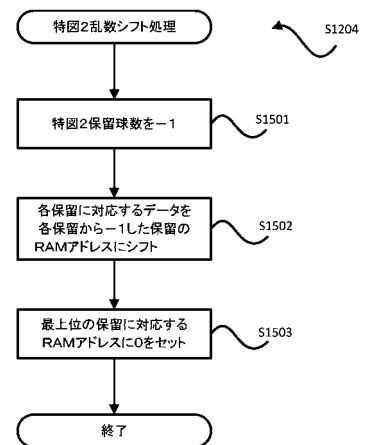
【図 24】



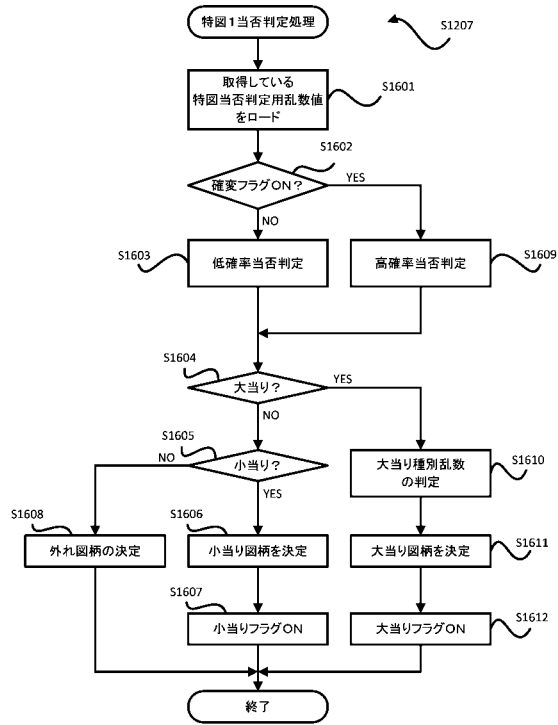
【図 25】



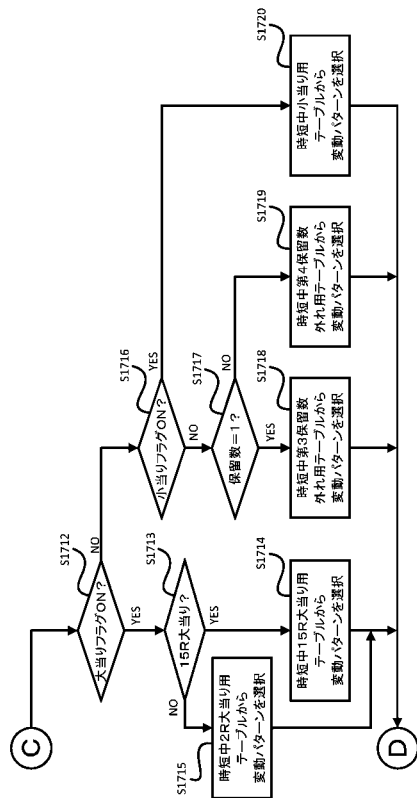
【図 26】



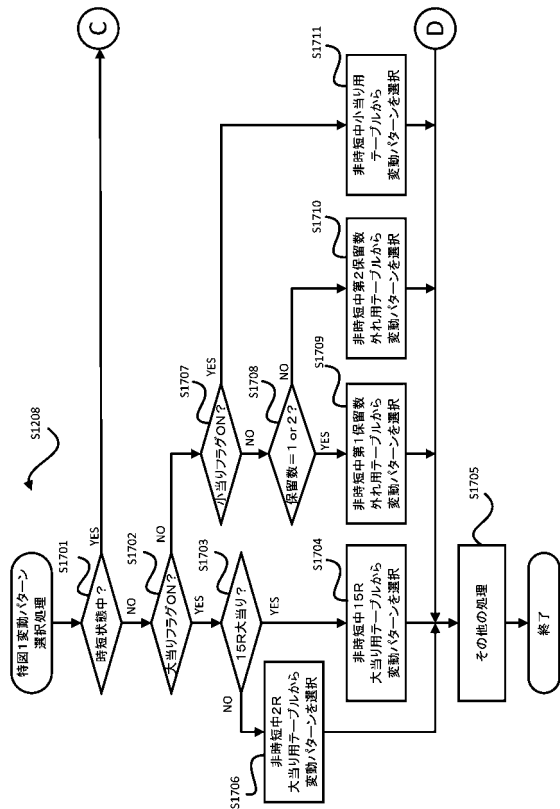
【 図 2 7 】



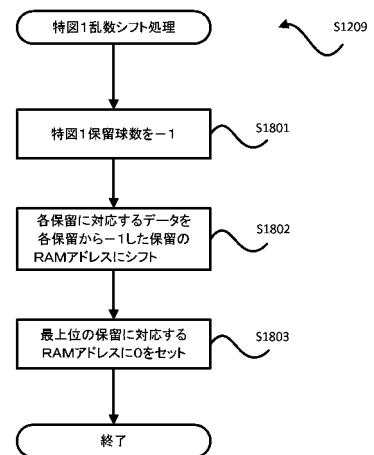
【 図 2 9 】



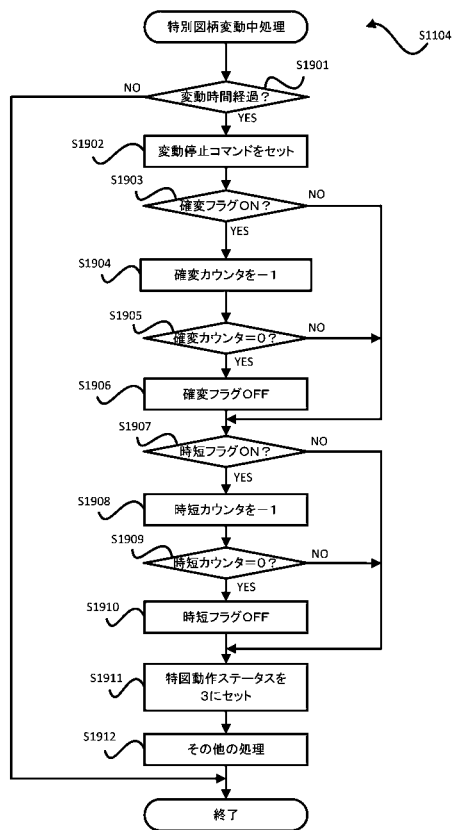
【圖 28】



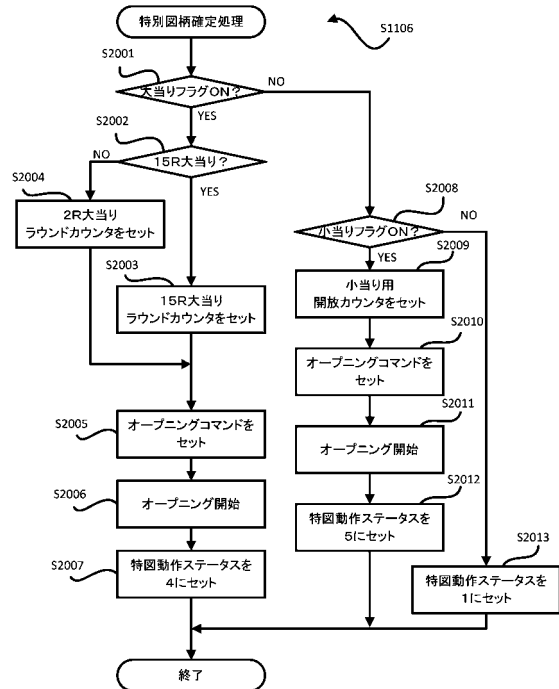
【 図 3 0 】



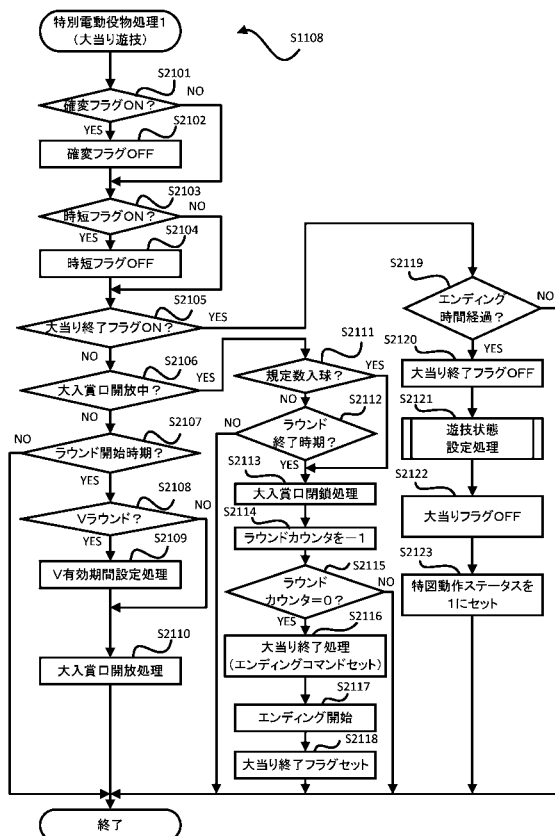
【図 3 1】



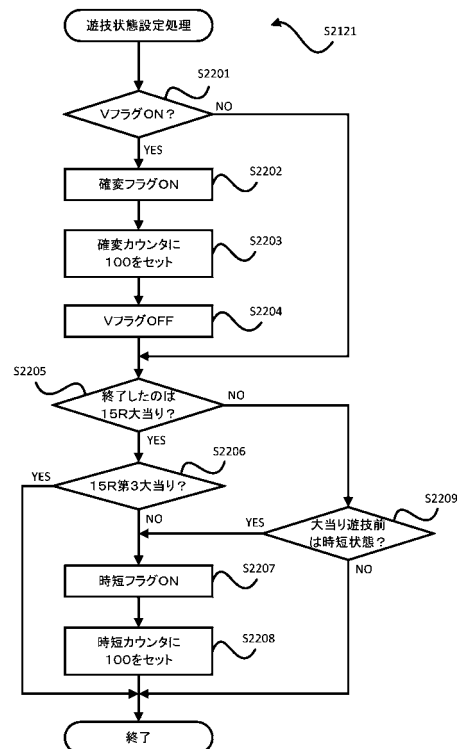
【図 3 2】



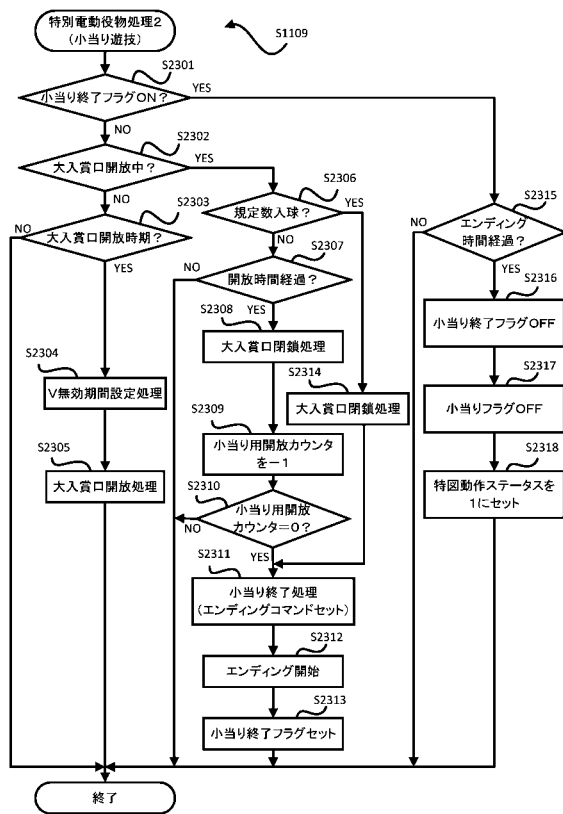
【図 3 3】



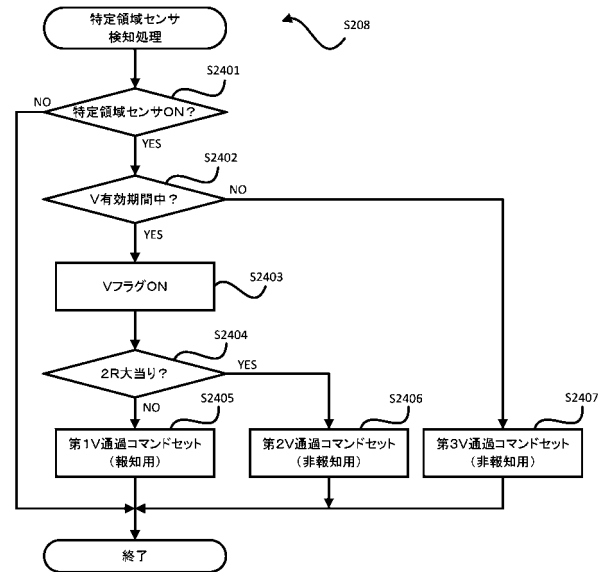
【図 3 4】



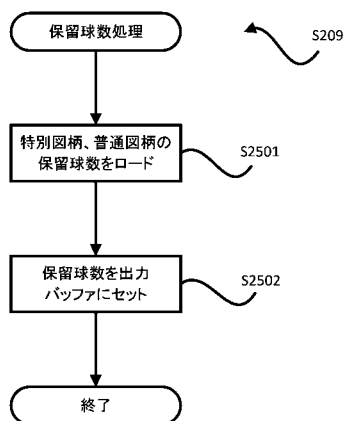
【図 35】



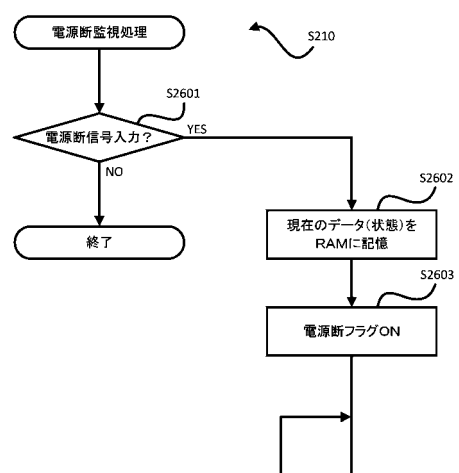
【図 36】



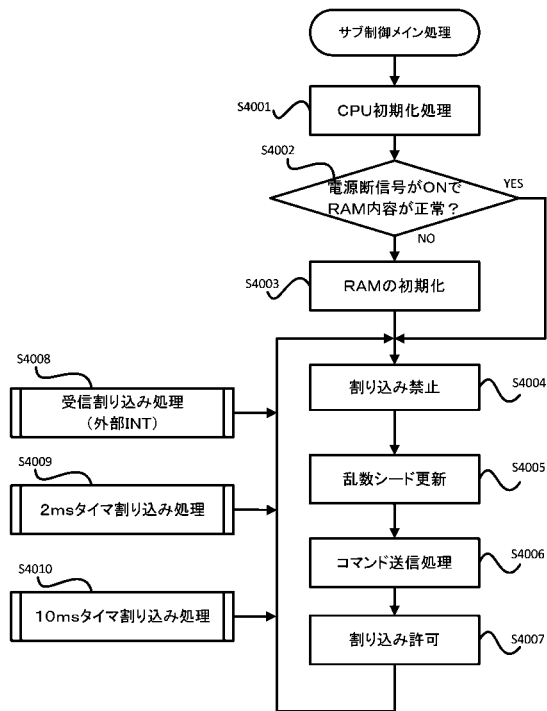
【図 37】



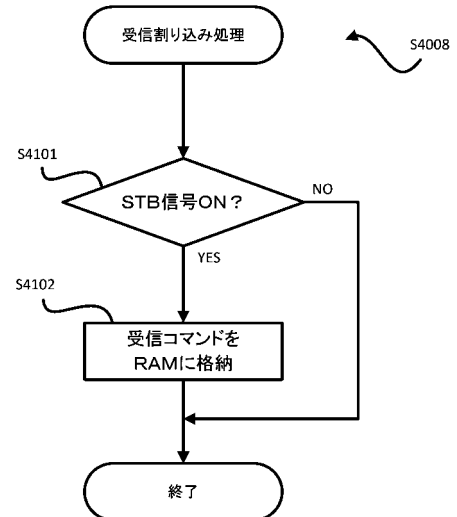
【図 38】



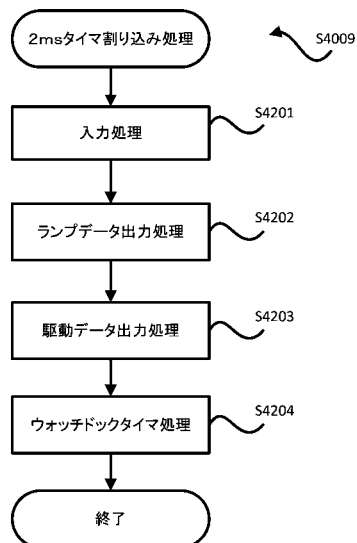
【図 39】



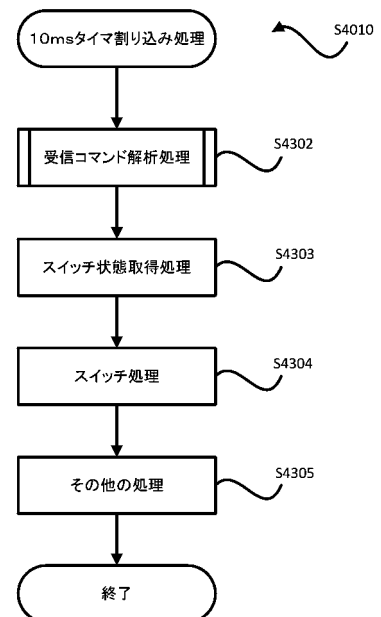
【図 40】



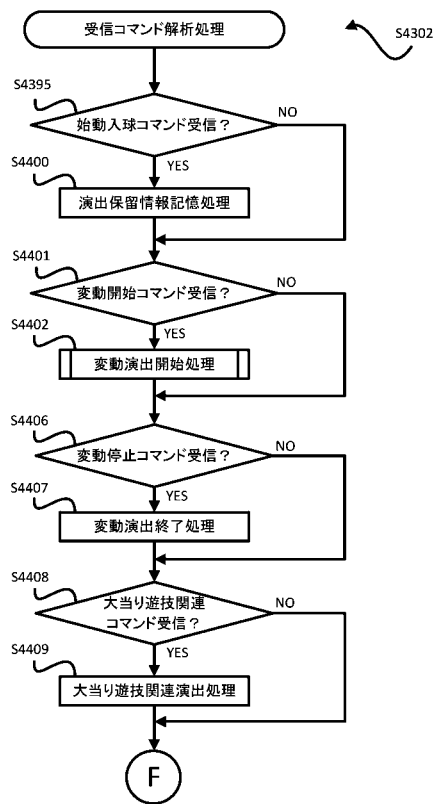
【図 41】



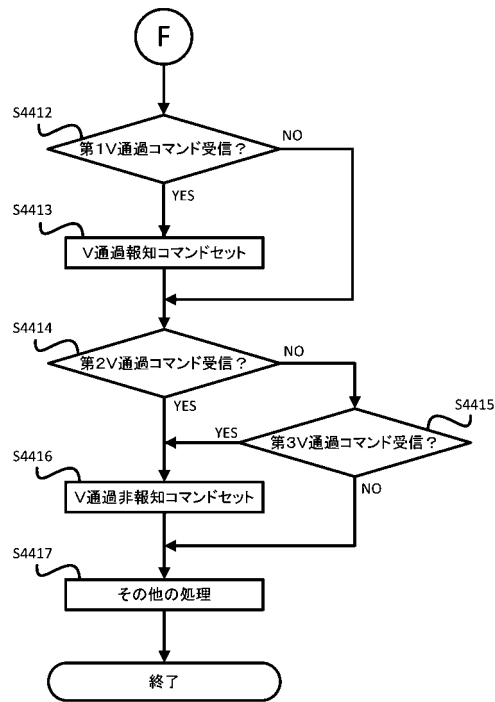
【図 42】



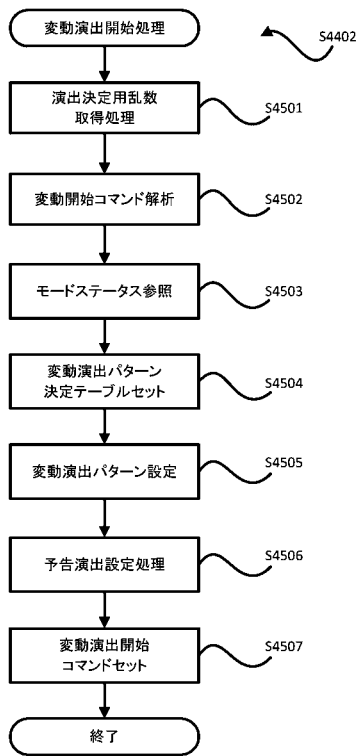
【 図 4 3 】



【 図 4 4 】



【 図 4 5 】



【 図 4 6 】

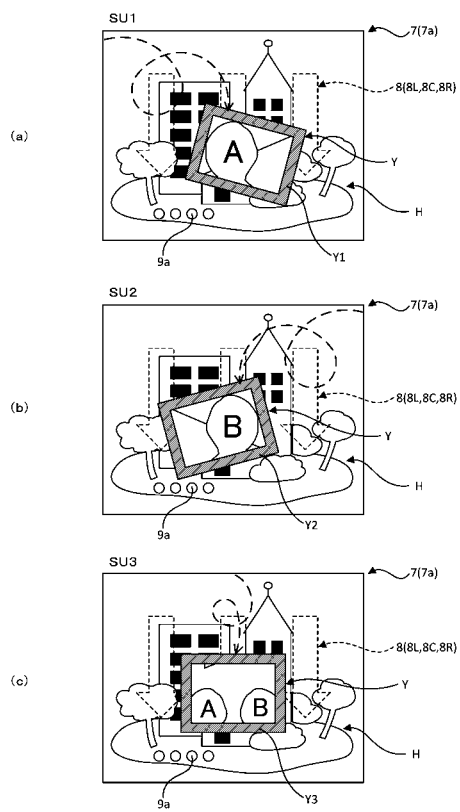
(a) 大当り時 SU予告決定テーブル

SU予告パターン	SU予告決定用乱数範囲			
	P1 (長当たり: 75000ms)	P2 (長当たり: 45000ms)	P3 (短当たり: 45000ms)	P4 (小当たり: 45000ms)
なし	0~29	0~34	0~39	0~39
パターンA (SU1番)	—	—	40~44	40~44
パターンB (SU1番)	30~34	35~39	45~49	45~49
パターンC (SU2番)	35~39	40~44	50~54	50~54
パターンD (SU2番)	40~54	45~59	55~64	55~64
パターンE (SU3番)	55~69	60~74	65~79	65~79
パターンF (SU3番)	70~99	75~99	80~99	80~99

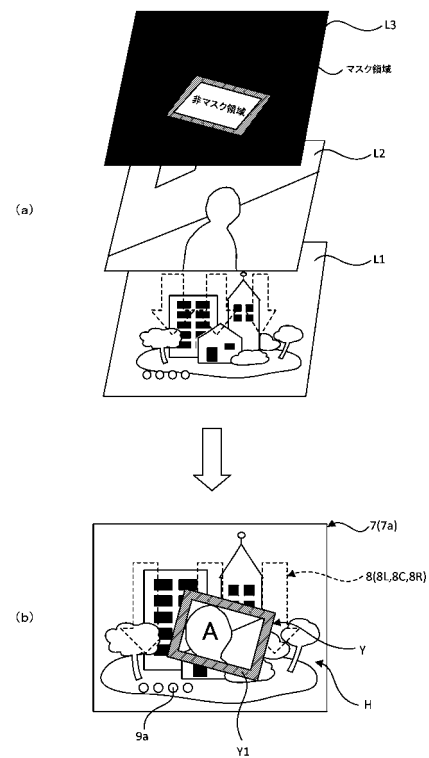
(b) 外れ時 SU予告決定テーブル

SU予告パターン	SU予告決定用乱数値				
	P5, P9 (75000ms)	P6, P10 (45000ms)	P7, P11 (30000ms)	P8 (12000ms)	P12 (4000ms)
なし	0~44	0~54	0~64	0~79	0~89
パターンA (SU1番)	—	—	—	80~94	90~99
パターンB (SU1番)	45~59	55~69	65~74	95~99	—
パターンC (SU2番)	60~74	70~84	75~84	—	—
パターンD (SU2番)	75~84	85~99	85~91	—	—
パターンE (SU3番)	85~94	91~96	92~97	—	—
パターンF (SU3番)	95~99	97~99	98, 99	—	—

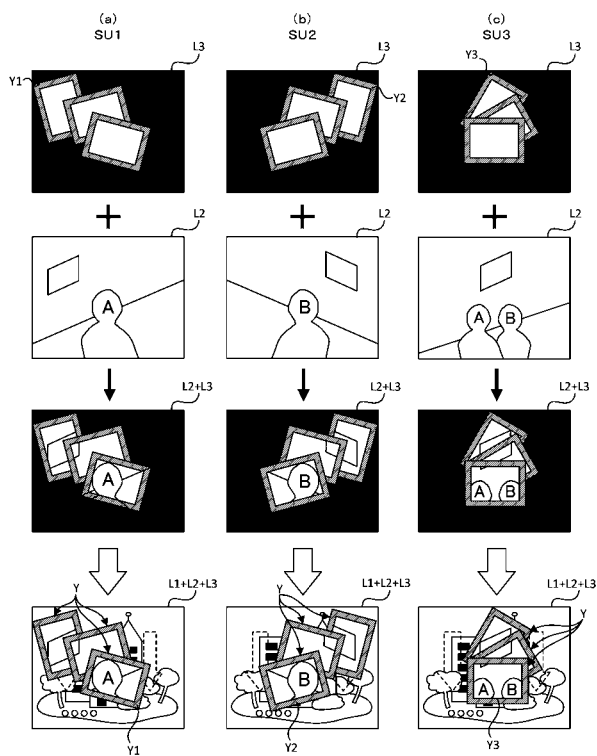
【図 47】



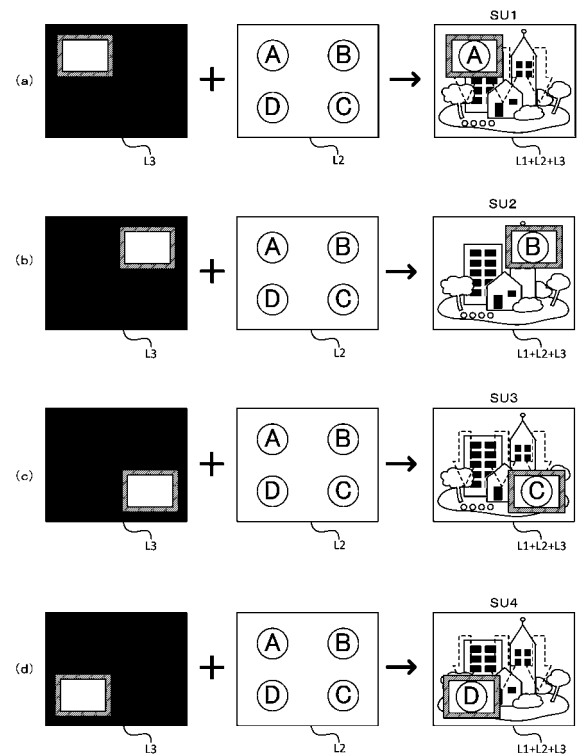
【図 48】



【図 49】



【図 50】



フロントページの続き

(72)発明者 藤原 海

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

F ターム(参考) 2C333 AA11 BA01 CA26 CA49 CA50 CA55