

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6674611号  
(P6674611)

(45) 発行日 令和2年4月1日(2020.4.1)

(24) 登録日 令和2年3月11日(2020.3.11)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 2 (全 69 頁)

(21) 出願番号 特願2017-86767 (P2017-86767)  
 (22) 出願日 平成29年4月26日 (2017.4.26)  
 (62) 分割の表示 特願2015-215091 (P2015-215091)  
     分割  
     原出願日 平成27年10月30日 (2015.10.30)  
 (65) 公開番号 特開2017-140470 (P2017-140470A)  
 (43) 公開日 平成29年8月17日 (2017.8.17)  
 審査請求日 平成30年10月29日 (2018.10.29)

(73) 特許権者 599104196  
     株式会社サンセイアールアンドディ  
     愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
     3号  
 (74) 代理人 100150430  
     弁理士 河野 元  
 (72) 発明者 繁木 清貴  
     愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番1  
     3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
     内

審査官 手塚 翔

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、  
 前記識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、  
 前記遊技演出実行手段で実行可能な遊技演出のうち特定の遊技演出である特定遊技演出  
 を示す遊技演出情報を表示可能な遊技演出情報表示手段と、を備え、  
 前記遊技演出実行手段は、前記識別情報の変動表示に伴って複数の特定遊技演出を実行  
 可能であり、

前記識別情報の変動表示に伴って複数の特定遊技演出を実行する場合において、

前記遊技演出情報表示手段は、実行される複数の特定遊技演出の一部に対応する遊技演出情報を表示可能であって、該遊技演出情報の表示を、複数の特定遊技演出のいずれもが実行されるよりも前にい、

前記遊技演出実行手段は、前記実行される複数の特定遊技演出の一部に対応する遊技演出情報が表示された後、該表示された遊技演出情報に対応する特定遊技演出と、前記遊技演出情報表示手段により表示されなかった遊技演出情報に対応する特定遊技演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

前記遊技演出実行手段は、前記実行される複数の特定遊技演出の一部に対応する遊技演出情報を表示された後、該表示された遊技演出情報に対応する特定遊技演出と、前記遊技

演出情報表示手段により表示されなかった遊技演出情報に対応する特定遊技演出とを異なるタイミングで実行可能であることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機において、始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定を行い、図柄表示部で図柄やキャラクタを表示してリーチ演出等の遊技演出を行った上で、当該当否判定の結果を示す当り図柄又は外れ図柄を停止表示していた。また、遊技演出としてリーチ演出や予告演出を多数備え、それらから選択した1又は複数の遊技演出を実行するものがあった。

10

【0003】

特許文献1の遊技機では、遊技者によって操作される操作手段を設け、始動口への遊技球の入球に基づいて、複数のリーチ変動態様種類が表示された変動表示部の変動表示を開始し、操作有効期間内に操作手段が操作されると、変動表示部の変動表示を停止し、1のリーチ変動態様種類を停止表示する。そして、当該停止表示されたリーチ変動態様種類のリーチ演出を実行するものとされる。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2004-8233

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

然しながら、特許文献1の様な演出態様を行う遊技機は数多く市場に投入されており、遊技者の興味を高めるには至っていなかった。

30

【0006】

本発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、従来の遊技機とは異なり、複数の遊技演出の実行を事前に報知可能とすることで、従来にはない新たな演出態様を提供し、遊技興味を高める遊技機を提供するものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

前述の課題を解決するための第1発明の遊技機は、

始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

前記遊技演出実行手段で実行可能な遊技演出のうち特定の遊技演出である特定遊技演出を示す遊技演出情報を表示可能な遊技演出情報表示手段と、を備え、

40

前記遊技演出実行手段は、前記識別情報の変動表示に伴って複数の特定遊技演出を実行可能であり、

前記識別情報の変動表示に伴って複数の特定遊技演出を実行する場合において、

前記遊技演出情報表示手段は、実行される複数の特定遊技演出の一部に対応する遊技演出情報を表示可能であって、該遊技演出情報の表示を、複数の特定遊技演出のいずれもが実行されるよりも前に行い、

前記遊技演出実行手段は、前記実行される複数の特定遊技演出の一部に対応する遊技演出情報が表示された後、該表示された遊技演出情報に対応する特定遊技演出と、前記遊技演出情報表示手段により表示されなかった遊技演出情報に対応する特定遊技演出を実行可

50

能である

ことを特徴とするものである。

また、第2発明の遊技機は、上記第1発明の遊技機において、

前記遊技演出実行手段は、前記実行される複数の特定遊技演出の一部に対応する遊技演出情報が表示された後、該表示された遊技演出情報に対応する特定遊技演出と、前記遊技演出情報表示手段により表示されなかつた遊技演出情報に対応する特定遊技演出とを異なるタイミングで実行可能である

ことを特徴とするものである。

#### 【発明の効果】

##### 【0008】

本発明の遊技機によれば、遊技演出の演出態様を特徴的なものとし、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

##### 【図面の簡単な説明】

##### 【0009】

【図1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図3】本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。

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

【図5】同遊技機の電気的な構成を示すブロック図である。

【図6】当た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)は大当たり判定テーブルであり、(B)は大当たり種別判定テーブルであり、(C)はリーチ判定テーブルであり、(D)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(E)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図9】変動パターンテーブルである。

【図10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図11】割り込み処理のフローチャートである。

【図12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図13】普図動作処理のフローチャートである。

【図14】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図15】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図16】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図17】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図18】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図19】普通電動役物処理のフローチャートである。

【図20】特図動作処理のフローチャートである。

【図21】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図22】特図2当否判定処理のフローチャートである。

【図23】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24】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図25】特図2乱数シフト処理のフローチャートである。

【図26】特図1当否判定処理のフローチャートである。

【図27】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28】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図29】特図1乱数シフト処理のフローチャートである。

【図30】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図31】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図32】特別電動役物処理1(大当たり遊技)のフローチャートである。

【図33】遊技状態設定処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図34】特別電動役物処理2（小当たり遊技）のフローチャートである。

【図35】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。

【図36】保留球数処理のフローチャートである。

【図37】電源断監視処理のフローチャートである。

【図38】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図39】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図40】2ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図41】10ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図42】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図43】変動演出開始処理のフローチャートである。

10

【図44】予告演出等設定処理のフローチャートである。

【図45】予告演出等設定処理のフローチャートである。

【図46】変動演出終了処理のフローチャートである。

【図47】特別遊技演出選択処理のフローチャートである。

【図48】エンディング演出選択処理のフローチャートである。

【図49】各種予告決定テーブルを示す表である。

【図50】事前報知演出決定テーブルを示す表である。

【図51】事前報知演出等を示す図である。

【図52】事前報知演出等のタイミングチャート図である。

【図53】実施例2に係る遊技機の事前報知演出等を示す図である。

20

#### 【発明を実施するための形態】

##### 【0010】

次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。尚、以下では、図柄の変動表示の終了に伴い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）を付与可能な当り遊技を実行可能なパチンコ遊技機に、本発明を適用した例を説明する。

##### 【実施例1】

##### 【0011】

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

30

##### 【0012】

また、前面枠51には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル60、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）61、及び打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）62が設けられている。また前面枠51には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに、遊技者が操作可能な第1演出ボタン63a、第2演出ボタン63b（これら2個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン63」ともいう）が設けられている。複数の演出ボタンは、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。また前面枠51には、装飾用の枠ランプ66及びスピーカ67が設けられている。尚、演出ボタン63の構成は本実施例1の態様に限らず、遊技者からの入力を検知できるものであればたり、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力検知手段（例えば、出没式、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検知手段（光電式等）であってもよい。

40

##### 【0013】

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

50

が、レール部材4で囲まれて形成されている。また遊技盤2には、装飾用の盤面ランプ5が設けられている。遊技領域3には、遊技球を誘導する複数の遊技釘16が突設されている。また、レール部材4の先端には球戻り防止片6が設けられており、一旦遊技領域へ誘導された遊技球が発射装置側へ戻るのを防止することができる。また遊技領域3の中央付近には、液晶表示装置からなる画像表示装置7が設けられている。画像表示装置7の表示画面7aには、演出図柄8L、8C、8R(単に「演出図柄8」ともいう)が表示される演出図柄表示領域7b(「演出図柄表示部」ともいう)が設けられており、当該演出図柄8L、8C、8Rは、後述の第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行う。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。

#### 【0014】

また、演出図柄8L、8C、8Rはそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄(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、右の演出図柄によって、後述(図4参照)の第1特別図柄表示器41a(「第1特別図柄表示部」ともいう)に表示される第1特別図柄の変動表示の結果、及び第2特別図柄表示器41b(「第2特別図柄表示部」ともいう)に表示される第2特別図柄の変動表示の結果(つまり、特別図柄当否判定(単に「当否判定」ともいう)の結果)を、遊技者が認識し易いように表示する。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」ということもある。

#### 【0015】

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(「当たり演出図柄」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「33」などの専用図柄(「小当たり演出図柄」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。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。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様がある。

#### 【0016】

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、当たり遊技に伴って実行される当たり遊技演出や、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たり遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。

#### 【0017】

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)とがある。第1演出保留又は第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。

10

20

30

40

50

## 【0018】

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。10

## 【0019】

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の一部分のみが視認可能となっているが、例えば、比較的当りの可能性の高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材が下方に落下し、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。

## 【0020】

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。20

## 【0021】

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。

## 【0022】

可変入賞装置22は、可動部材23を備え、可動部材23の作動によって第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。可動部材23は、第2始動口ソレノイド24(図5参照)により駆動される。本実施例1では、第2始動口21は、可動部材23が閉状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材23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21は、可動部材23が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材23が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくともよい。

## 【0023】

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

## 【0024】

また、遊技領域3における第1大入賞口30の上方であってセンター装飾体10の右下部には、第2大入賞口35を備えた第2大入賞装置36(「第2可変入球口」ともいう)40

10

20

30

40

50

が設けられている。第2大入賞装置36は、開閉部材(羽根部材)37を備え、開閉部材37の作動により第2大入賞口35を開閉するものである。開閉部材37は、第2大入賞口ソレノイド38(図5参照)により駆動される。第2大入賞口35は、開閉部材37が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。

#### 【0025】

すなわち、第2可変入球口36は、開閉部材37の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態(閉状態)と遊技球が入球可能な入球可能状態(開状態)とに変化可能である。第2大入賞装置36には、第2大入賞口35に入球した遊技球が通過可能な特定領域39が形成されている。本パチンコ遊技機1では、第2大入賞口35に入球した遊技球が特定領域39を通過したことが検知されることに基づいて、後述の高確率状態を発生させている。つまり特定領域39は、確変作動口となっている。このような特定領域39は、第1大入賞装置31には設けられていない。10

#### 【0026】

遊技領域3におけるセンター装飾体10の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート28(遊技球通過口)が設けられている。ゲート28への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第2始動口21を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると第2始動口21を開状態となる。さらに、遊技領域3の下部には、複数の一般入球口27が設けられている。20

#### 【0027】

このように各種入球口等が配されている遊技領域3を、左右方向の中央より左側の左遊技領域(第1遊技領域)3Aと、右側の右遊技領域(第2遊技領域)3Bと、に分けることができる。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちといい、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本パチンコ遊技機1では、遊技開始の際は左打ちにて第1始動口20への入球を狙う。一方、第1始動口20への入球に基づく当否判定において当りとなり遊技状態が変化した際には、右打ちにてゲート28、第2始動口21、第1大入賞口30、及び第2大入賞口35への入球を狙うこととなる。そして、第1始動口、第2始動口、第1大入賞口、第2大入賞口、及び一般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」ともいう)が払い出される。30

#### 【0028】

また、図3及び図4に示すように、遊技盤2の右下部には主表示器40が配置されている。主表示器40には、第1特別図柄を変動表示及び停止表示する第1特別図柄表示器41a(第1特別図柄表示部)、第2特別図柄を変動表示及び停止表示する第2特別図柄表示器41b(第2特別図柄表示部)、及び、普通図柄を変動表示及び停止表示する普通図柄表示器42(普通図柄表示部)が含まれている。また主表示器40には、第1特別図柄に係る当否判定情報(第1特図保留)の記憶数を表示する第1特図保留表示器43a、第2特別図柄に係る当否判定情報(第2特図保留)の記憶数を表示する第2特図保留表示器43b、及び、普通図柄表示器42の作動保留(普図保留)の記憶数を表示する普図保留表示器44が含まれている。40

#### 【0029】

また主表示器40には、第1特別図柄当否判定又は第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48、第1特別図柄当否判定又は第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45、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器46、及び、遊技球の発射方向、すなわち右打ちすべき状態か左打ちすべき状態かを示す発射方向表示器47が含まれている。これら主表示器40に含まれる各種表示器は後述の主制御部によって表示制御される。

#### 【0030】

第1特別図柄の変動表示は、第1始動口20への遊技球の入球を契機として行われる。

50

第2特別図柄の変動表示は、第2始動口21への遊技球の入球を契機として行われる。尚以下の説明では、第1特別図柄及び第2特別図柄を総称して特別図柄ということがある。また、第1特別図柄表示器41a及び第2特別図柄表示器41bを総称して特別図柄表示部41ということがある。また、第1特図保留表示器43a及び第2特図保留表示器43bを総称して特図保留表示部43ということがある。

#### 【0031】

特別図柄表示部41では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後停止表示し、停止表示された特別図柄（停止図柄）によって第1始動口20又は第2始動口21への入球に基づく抽選（特別図柄当否判定、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定識別情報）である場合（すなわち、大当たり図柄や小当たり図柄である場合）には、停止表示された特定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を開放させる特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が行われる。尚、特別遊技における大入賞口（第1大入賞口30及び第2大入賞口35）の開放パターンについては後述する。

10

#### 【0032】

具体的に、図4に示すとおり、第1特別図柄表示器41aは、「i～p」で示す8個のLEDで構成されており、第1特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、第1特別図柄当否判定の結果が、第1大当たり（15R大当たり）となった場合には、「ijn」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する。また第2大当たり（2R大当たり）となった場合には、「jnk1」の4個のLEDを点灯し、残りを消灯する。また小当たりとなった場合には、「mnoop」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する。また、外れとなつた場合には、「lo」の2個のLEDを点灯し、残りを消灯することができる。また、第2特別図柄表示器41bは、「a～h」で示す8個のLEDで構成されており、第2特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。停止表示態様については、第1特別図柄表示器41bと同様に、第2特別図柄当否判定の結果に応じて夫々異なる表示態様に定められている。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、左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯する態様とすることができます。

20

#### 【0033】

30

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20又は第2始動口21への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は、主制御部のRAMに形成される特図保留記憶部85に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入球であれば第1特図保留として第1特図保留記憶部85aに記憶され、第2始動口21への入球であれば第2特図保留として第2特図保留記憶部85bに記憶される。各々の特図保留記憶部85に記憶可能な特図保留の数には上限が設定されており、本実施例1における上限値はそれぞれ4個となっている。これら第1特図保留記憶部85a及び第2特図保留記憶部85bを、夫々「第1取得情報記憶手段」及び「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

#### 【0034】

特図保留記憶部85に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機1では、第1始動口20又は第2始動口21への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに実行できない場合、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、所定個数を上限として、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できるようになっている。

#### 【0035】

50

そしてこのような特図保留の数は、第1特図保留表示器43a及び第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である。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vのLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができます。また、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することができます。また、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することができます。

10

#### 【0036】

また、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ます。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。

#### 【0037】

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

#### 【0038】

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

#### 【0039】

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86に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部86に記憶可能な普図保留の数には上限が設定されており、本実施例1における上限値は4個となっている。

40

#### 【0040】

普図保留記憶部86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

50

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。

#### 【0041】

そしてこのような普図保留の数は、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ます。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。

#### 【0042】

次に図2及び図5に基づいて、本パチンコ遊技機1における電気的な構成を説明する。本実施例1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の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に表示される演出図柄8、演出表示器102に表示される図柄、演出第1特図保留表示器103a、及び演出第2特図保留表示器103b等の表示制御を行う画像制御基板100(「画像制御部」ともい)等を備えている。

#### 【0043】

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。

#### 【0044】

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に内蔵していてもよい。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、上述した特図保留記憶部85(第1特図保留記憶部85a及び第2特図保留記憶部85b)と普図保留記憶部86とが設けられている。

#### 【0045】

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、及び一般入球口センサ27aが接続されている。これら各種センサを「検知手段」ともいう。

#### 【0046】

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

10

20

30

40

50

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。一般入球口センサ27aは、各一般入球口27内にそれぞれ設けられて一般入球口27に入球した遊技球を検知するものである。

#### 【0047】

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、及び第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。10

#### 【0048】

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、及び当たり表示器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。

#### 【0049】

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1参照）が含まれる。20

#### 【0050】

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、出入力回路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。尚遊技者による発射装置112のハンドル60（図1参照）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。30

#### 【0051】

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单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单方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。40

#### 【0052】

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遊技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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0053】

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。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、数字及び記号等（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。画像制御基板100のCPU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。

#### 【0054】

演出表示器102は、2個のLEDからなり、演出図柄8の変動表示及び停止表示にあわせて変動表示及び停止表示を行い、2個のLEDの点灯・消灯、又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、及び演出第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、又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及び第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及び第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）の略全体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又は全部が視認できない状態になることがあるため、この様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、又は加えてVDP（Video Display Processor）を設けてもよい。

#### 【0055】

また演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板106を介してスピーカ67から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ67から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板90のROMに格納されている。尚、音声制御基板106にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板106にROMを実装してもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御基板100のCPU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。

#### 【0056】

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、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。

#### 【0057】

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、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。尚可動装飾部材14は、図1では一部分のみ視認可能となっているが、センター装飾

10

20

30

40

50

体 10 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、その場合、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。

#### 【 0058 】

またサブ制御基板 90 には、第 1 演出ボタン 63a 又は第 2 演出ボタン 63b（図 1 参照）が操作（押す、回転、引く等）されたことを検知する第 1 演出ボタン検知スイッチ 63c 及び第 2 演出ボタン検知スイッチ 63d が接続されている。従って、第 1 演出ボタン 63a 又は第 2 演出ボタン 63b に対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチらサブ制御基板 90 に対して信号が output される。

#### 【 0059 】

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

#### 【 0060 】

当りには複数の種別がある。図 6 に示すように当りの種別としては、「15R（ラウンド）第 1 大当たり」、「15R 第 2 大当たり」、「2R 第 3 大当たり」、及び「15R 第 4 大当たり」がある。「15R 第 1 大当たり」及び「15R 第 4 大当たり」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 への遊技球の通過が可能（容易）な態様で第 2 大入賞口 35 を開放させる大当たりである。この特定領域 39 への遊技球の通過を狙うラウンドを、チャンスラウンドやチャレンジラウンドということができる。「15R 第 2 大当たり」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、前述のチャンスラウンドである 1 ラウンド目と 2 ラウンド目の開放時間が極短時間（一瞬開閉）で、特定領域 39 への遊技球の通過が困難（不可能としてもよい）な大当たりである。すなわち、この「15R 第 2 大当たり」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 大入賞装置 36 を開放せることのない大当たりであるといえる。「2R 第 3 大当たり」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 2 回であり、チャンスラウンドである 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 大入賞装置 36 を開放させる大当たりである。但し、第 2 大入賞口 35 の開放時間が 1 ラウンド目と 2 ラウンド目を合わせても 1.8 秒であるので、15R 第 1 大当たりより特定領域への遊技球の通過可能性が低いものとなっている。

#### 【 0061 】

本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 では、大当たり遊技中の特定領域 39 への遊技球の通過に基づいて、その大当たり遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従つて、特別図柄当否判定の結果が前述の 15R 第 1 大当たり、2R 第 3 大当たり、又は 15R 第 4 大当たりとなった場合には、特定領域への遊技球の通過可能性が比較的高い態様で 1 ラウンド目と 2 ラウンド目のチャンスラウンドが実行されるため、当該大当たり遊技の実行中に特定領域 39 へ遊技球を通過させることで、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行

10

20

30

40

50

させることができる。これに対して、15R第2大当たりとなった場合には、1ラウンド目と2ラウンド目のチャンスラウンドの開放時間が各0.1秒であるので、第2大入賞口へ遊技球を入球させるのが非常に困難であるので、当該大当たり遊技の実行中に特定領域39へ遊技球を通過させることができず、その大当たり遊技後の遊技状態は、後述の通常状態（低確率状態）となる可能性が非常に高い（低確率状態になるといつてもよい）。

#### 【0062】

一方、小当たりは、見かけ上2R第3大当たりと同じ開放パターンで大入賞口（第2大入賞口35）を開放させる当りである。すなわち小当たりでは、特定領域39への遊技球の通過が可能な様で第2大入賞装置36を開放させる。しかしながら、小当たり遊技の実行中に、特定領域39への遊技球の通過があっても小当たり遊技の実行後の遊技状態を小当たり遊技の実行前から変化させないものとなっている。そのため、小当たり遊技の実行前の遊技状態が通常状態（低確率状態）であれば、小当たり遊技の実行後の遊技状態も通常状態となる。そして遊技者から見れば、上記の2R第3大当たりと小当たりとは大入賞口（第2大入賞口35）の開放パターンを見ても区別することができない。すなわち遊技者は特別図柄当否判定の結果が、2R第3大当たりになったのか小当たりになったのかを認識するのが困難である。そのため、2R第3大当たりとしての特別遊技中に特定領域39へ遊技球を通過させたとしても、それだけでは、その後の遊技状態が高確率状態に移行したかどうかを認識するのは困難である。また、小当たりとしての特別遊技中に特定領域39へ遊技球を通過させたとしても、それだけでは、その後の遊技状態が通常状態のままか、高確率状態に移行したかを認識するのは困難である。その結果、小当たりとなった場合、及び2R第3大当たりになった場合には、高確率状態であるかもしれないという期待感を持ちつつ遊技を進行することができ、遊技興奮を高めることができる。尚、小当たりにおいては大入賞口の開放回数を、ラウンド数とは言わず、単に開放回数という。

#### 【0063】

より具体的には、本実施例1のパチンコ遊技機1における各大当たり及び小当た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大当たりとなった場合（第1特別図柄表示器41aに15R第1大当たり図柄が停止表示された場合）、及び15R第4大当たりとなった場合（第2特別図柄表示器41bに15R第4大当たり図柄が停止表示された場合）には、1R～2Rまでは第2大入賞口35を最大28秒開放し、3R～15Rまでは第1大入賞口30を最大28秒開放させる。この当りでは、1R目及び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、そのラウンド中に特定領域39へ遊技球を通過させることが容易となっている。

#### 【0064】

また、15R第2大当たりとなった場合（第1特別図柄表示器41aに15R第2大当たり図柄が停止表示された場合）には、1R～2Rまでは第2大入賞口35を最大0.1秒開放し、3R～15Rまでは第1大入賞口30を最大28秒開放させる。この当りでは、1R目及び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、そのラウンド中に特定領域39へ遊技球を通過することはほぼ不可能となっている。

#### 【0065】

すなわち、15R第2大当たり用の開放パターンは、15R第1大当たり用の開放パターンと比べて第1ラウンド及び第2ラウンドの開放状態が異なる。つまり、15R第1大当たりでは、1ラウンド目及び2ラウンド目に第2大入賞口35が28秒開放するため、第2大入賞口35へ遊技球が容易に入球する。そして、第2大入賞口35へ入球した遊技球は、高い可能性で特定領域39を通過する。これに対して、15R第2大当たりでは、1ラウンド目及び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へ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大当たりの実行中に、遊技球が特定領域39を通過する可能性は15R第1大当たりと比してかなり低くなっている。また、遊技球が特定領域39を通過する可能性は限りなく0に近いため、通過しないといつてもよい。

10

20

30

40

50

**【 0 0 6 6 】**

また図6に示すように、2R第3大当たりに当選した場合（第1特別図柄表示器41aに2R第3大当た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。この当たりでは、1R目及び2R目における第2大入賞口35の開放時間が合計1.8秒あるため、そのラウンド中に特定領域39へ遊技球を通過させることができ可能となっている。尚、本パチンコ遊技機1においては、0.6秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。よって、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ることは十分に可能である。またこの2R第3大当たりは、第2大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、他の15R大当たりのように多くの賞球（遊技利益）を望めるものではない。すなわち他の大当たりに比してほとんど賞球の獲得できない大当たりである。10

**【 0 0 6 7 】**

また、第1小当たりとなった場合（第1特別図柄表示器41aに第1小当たり図柄が停止表示された場合）、及び、第2小当たりとなった場合（第2特別図柄表示器41bに第2小当たり図柄が停止表示された場合）には、第2大入賞口35において最大0.9秒間の開放を2回行う。すなわち、2R第3大当たりと同じ開放パターンにて大入賞口を開放させる。この小当たりにおいても、第2大入賞口35の開放時間が合計1.8秒あるため、特定領域39へ遊技球を通過させることができ可能となっている。しかし前述の通り、特定領域39への通過があっても小当たり遊技の前後で遊技状態の変化はない。またこの小当たりは、大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、2R第3大当たりと同様に多くの賞球を望めるものではない。すなわち小当たりは、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ないもの（入球による賞球のみ）となっている。20

すなわち、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大当たり、15R第4大当たり）、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大当たり）、遊技球が特定領域を通過可能であって第1の開放パターンより通過可能性が低い第3の開放パターンと（2R第3大当たり）、を有するものとすることができます。また、小当たり用の開放パターンとして、遊技球が特定領域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ことができます。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。30

**【 0 0 6 8 】**

尚、第1特別図柄（特図1）の当否判定における各大当たりへの振分確率は、15R第1大当たりが40%、15R第2大当たりが50%、2R第3大当たりが10%となっている。これに対して、第2特別図柄（特図2）の当否判定における当たりは、全て15R第4大当たりとなっている。すなわち、後述の開放延長機能の作動（高ベース状態の発生）により入球容易となった第2始動口21への入球に基づく当否判定により当たりとなった場合には、必ず15R第4大当たりとなる。このように本パチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる当否判定（第1特別図柄の大当たり抽選）において当たりとなるよりも、第2始動口21に遊技球が入球して行われる当否判定（第2特別図柄の大当たり抽選）において当たりとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、遊技者は、第2始動口21への入球を期待して遊技を行う。特に第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能の作動中においては顕著である。40

**【 0 0 6 9 】**

ここで本パチンコ遊技機1では、当たりか、小当たりか、外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、当たりとなった場合の大当たりの種別の判定は「大当たり種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図7（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は0～629までの範囲で値をとる。大当たり種別決定用乱数は、0～99までの範囲で値をとる。尚、第1始動口20又は第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数（取50

得情報)には、特別図柄当否判定用乱数及び大当たり種別決定用乱数の他に、「リーチ乱数(「リーチ情報」ともいう)」及び「変動パターン乱数(「変動パターン情報」ともいう)」がある。

#### 【0070】

リーチ乱数は、特別図柄当否判定の結果が外れである場合に、演出図柄を用いてその結果を示す遊技演出(演出図柄遊技演出)においてリーチを発生させるか否かを決める乱数である。リーチとは例えば、左と右の2個の演出図柄8R、8Lが同じ図柄で停止(仮停止)され、残り1個の中演出図柄8Cが変動中の状態をいう(「7 7」の状態)。そして、変動中の中演出図柄8Cが停止中の演出図柄8R、8Lと同じ図柄で停止すれば、3つの演出図柄が同一の図柄で停止することとなり、当たりとなる。尚、この場合の演出図柄の停止(仮停止)には、演出図柄表示領域7b内で多少揺れているような表示(揺れ変動)も含まれる。このリーチ乱数は、0~126までの範囲で値をとる。

10

#### 【0071】

また、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る。変動パターン乱数は、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)のための乱数である。普通図柄乱数は、0~240までの範囲で値をとる。

#### 【0072】

次に、本実施例1のパチンコ遊技機1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄及び普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能、及び、開放延長機能の各機能が作動状態又は非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄(第1特別図柄及び第2特別図柄)について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」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当たりと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の大当たり判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、当たりと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当たり判定テーブルを用いて、当否判定を行う(図8(A)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と比して、特別図柄の変動表示の結果が当たりとなる(停止図柄が当たり図柄となる)確率が高くなる。

20

#### 【0073】

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

30

#### 【0074】

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とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄についての確率変動機能及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及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たり確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数(当たり乱数)の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定(普通

40

50

図柄の判定)を行う(図8(D)参照)。つまり、普通図柄表示器42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結果が当りとなる(停止図柄が普通当たり図柄となる)確率が高くなる。

#### 【0075】

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1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(E)参照)。さらに時短状態では、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。すなわち、可変入賞装置22の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、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。すなわち、可変入賞装置22の開放回数増加機能が作動している。具体的に、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の開閉部材37が0.2秒の開放動作を1回行い、その期間第2始動口が開状態となる。また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の開閉部材37が2.0秒の開放動作を3回行うものとされる。

10

#### 【0076】

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

20

#### 【0077】

高ベース状態(高頻度状態)は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能及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及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。この様な高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」ということもできる。

30

#### 【0078】

本実施例1のパチンコ遊技機1では、15R第1大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域39の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる(図6参照)。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当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。

#### 【0079】

また、15R第2大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域39を通過することは極めて困難であるので、特別図柄の通常状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる(図6参照)。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数(例えば100回)の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。可能性は限りなく低いが、仮に特定領域39を通過した場合には、「高確高ベース状態」となる。

40

#### 【0080】

また、通常状態(低確低ベース状態)において、2R第3大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域39の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の非時短状態、且つ低ベース状態となる(図6参照)。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、予め定められた回数の

50

特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当りとなって大当り遊技が実行されることにより終了する。

#### 【0081】

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。

#### 【0082】

また、高ベース状態において、2R第3大当りとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域39の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる（図6参照）。すなわち、特別図柄の時短機能及びベース状態については、特別遊技の実行前の状態と同じ状態とされる。10

#### 【0083】

尚、パチンコ遊技機1を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、特別図柄の通常状態且つ特別図柄の非時短状態、且つ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。

#### 【0084】

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。また高ベース状態では、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いるからである。そのため、普通図柄当否判定の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入球させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、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。20

#### 【0085】

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。また低ベース状態では、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いるからである。そのため、第1始動口20へ遊技球を入球させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、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。30

#### 【0086】

具体的には発射方向表示器47は、「y z」の2個のLEDで構成されており、遊技状態に応じてLEDを点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「y z」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「y z」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両LEDを点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。40

#### 【0087】

[主制御メイン処理] 次に、図10～図38に基づいて遊技制御用マイコン81の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、主制御基板80のROMから図10に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（S101）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時50

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「O F F」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。尚、実施例 1 及び図面において、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。

#### 【 0 0 8 8 】

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。10

#### 【 0 0 8 9 】

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。20

#### 【 0 0 9 0 】

[ 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。30

#### 【 0 0 9 1 】

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、一般入球口センサ 27 a 等(図 5 参照))が検知した検知信号を読み込み、賞球情報として R A M の出力バッファに記憶する。また、下皿 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 84 の出力バッファに記憶する。

#### 【 0 0 9 2 】

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。40

#### 【 0 0 9 3 】

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)、普図動作処理(S205)、特図動作処理(S206)、特定領域センサ検知処理(S207)、保留球数処理(S208)、及び電源断監視処理(S209)を実行する。その後、本発明に深く関連しないその他の処理(S210)を実行して、割り込み処理(S105)を終了する50

。そして、次に主制御基板 8 0 の C P U に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され(図10参照)、割り込みパルスが入力されると(約4msec後)、再び割り込み処理(S105)が実行される。再び実行された割り込み処理(S105)の出力処理(S201)においては、前回の割り込み処理(S105)にて 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 0 9 4 】

[ 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、ゲート 2 8 に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 2 8 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する (S301)。ゲート 2 8 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 以上であるか否か判定し (S302) 、遊技球がゲート 2 8 を通過していなければ (S301でNO) 、S305に進む。

#### 【 0 0 9 5 】

普通図柄保留球数が 4 以上であれば (S302でYES) 、S305に進む。一方、普通図柄保留球数が 4 以上でなければ (S302でNO) 、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、その取得乱数值(取得情報)を、主制御基板 8 0 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 0 9 6 】

S305では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 2 1 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 2 1 に遊技球が入球していない場合 (S305でNO) にはS309に進むが、第 2 始動口 2 1 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 8 0 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 個(上限数)に達しているか否か判定する (S306)。そして、特図 2 保留球数が 4 個に達している場合 (S306でYES) には、S309に進むが、特図 2 保留球数が 4 個未満である場合には (S306でNO) 、特図 2 保留球数に 1 を加算する (S307)。

#### 【 0 0 9 7 】

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)、大当たり種別決定用乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - R C)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)、それら取得乱数值(取得情報)を第 2 特図保留記憶部 8 5 b のうち現在の特図 2 保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

#### 【 0 0 9 8 】

続いて始動口センサ検知処理 (S204) では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 2 0 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する (S309)。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球していない場合 (S309でNO) には処理を終えるが、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球した場合には (S309でYES) 、特図 1 保留球数(第 1 特図保留の数、具体的には主制御部 8 0 の R A M に設けた第 1 特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が 4 個(上限数)に達しているか否か判定する (S310)。そして、特図 1 保留球数が 4 個に達している場合 (S310でYES) には、処理を終えるが、特図 1 保留球数が 4 個未満である場合には (S310でNO) 、特図 1 保留球数に「1」を加算する (S311)。

#### 【 0 0 9 9 】

続いて特図 1 関係乱数取得処理 (S312) を行う。特図 1 関係乱数取得処理 (S312) では、特図 2 関係乱数取得処理 (S308) と同様に、R A M の更新値記憶領域(図示せず)に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値(ラベル - T R N D - A)、大当たり種別決

10

20

30

40

50

定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - A S）、リーチ乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - R C）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）に示す乱数値を取得し）、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部85a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。

#### 【0100】

[普図動作処理]遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検知処理（S204）に次いで、図13に示す普図動作処理（S205）を行う。普図動作処理（S205）では、普通図柄表示器42及び可変入賞装置22に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合には（S401でYES）、普通図柄待機処理（S402）を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には（S401でNO、S403でYES）、普通図柄変動中処理（S404）を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には（S401、S403で共にNO、S405でYES）、普通図柄確定処理（S406）を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には（S401、S403、S405の全てがNO）、普通電動役物処理（S407）を行う。尚普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

#### 【0101】

[普通図柄待機処理]図14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う（S502）。また、普通図柄当否判定処理（S502）に次いで、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（E）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。また普通図柄変動パターン選択処理に次いで後述の普通図柄乱数シフト処理（S504）を行う。また、普通図柄乱数シフト処理（S504）に次いで、普通図柄変動開始処理を行い（S505）、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。

#### 【0102】

[普通図柄当否判定処理]図15に示すように、普通図柄当否判定処理（S502）ではまず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - H）を読み出す（S601）。次いで、時短フラグがON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された場合（S602でYES）、図8（D）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 - T R N D - H）が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。一方、S602で、時短フラグがONでない、すなわち、非時短状態であると判定された場合（S602でNO）、図8（D）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。

#### 【0103】

[普通図柄乱数シフト処理]普通図柄変動パターン選択処理（S503）に次いで普通図柄

10

20

30

40

50

乱数シフト処理 (S504) を実行する。図 16 に示すように、普通図柄乱数シフト処理 (S504) ではまず、普通図柄保留球数を 1 ディクリメントする (S701)。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、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。

#### 【 0104 】

[ 普通図柄変動中処理 ] 図 17 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)、経過していないければ (S801でNO) 処理を終える。一方、経過しているれば (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から (S804)、この処理を終える。  
10

#### 【 0105 】

[ 普通図柄確定処理 ] 図 18 に示すように、普通図柄確定処理 (S406) ではまず、普図当りフラグがONであるか否かを判定する (S901)。普図当りフラグがONでなければ (S901でNO)、普図動作ステータスを「1」にセットして (S905)、この処理を終える。一方、普図当りフラグがONであれば (S901でYES)、続いて時短フラグがONであるか否か、すなわち時短状態中か否かを判定する (S902)。そして時短状態中であれば (S902でYES)、可変入賞装置 22 (第 2 始動口 21) の開放パターンとして時短状態中の開放パターンをセットする (S903)。時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、2.0 秒の開放を 3 回繰り返す開放パターンである。従って、第 2 始動口 21 の開放回数をカウントする第 2 始動口開放カウンタに「3」をセットする。  
20

#### 【 0106 】

これに対して、非時短状態中であれば (S902でNO)、可変入賞装置 22 (第 2 始動口 21) の開放パターンとして非時短状態中の開放パターンをセットする (S906)。非時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、0.2 秒の開放を 1 回行う開放パターンである。従って、第 2 始動口開放カウンタに「1」をセットする。そして、開放パターンのセット (S903、S906) に続いて、普図動作ステータスを「4」にセットし (S904)、この処理を終える。  
30

#### 【 0107 】

[ 普通電動役物処理 ] 図 19 に示すように、普通電動役物処理 (S407) ではまず、普図当り終了フラグがONであるか否かを判定する (S1001)。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第 2 始動口 21 の開放が終了したことを示すフラグである。

#### 【 0108 】

普図当り終了フラグがONでなければ (S1001でNO)、第 2 始動口 21 の開放中か否かを判定する (S1002)。開放中でなければ (S1002でNO)、第 2 始動口 21 を開放させる時間に至ったか否かを判定し (S1003)、至っていないければ (S1003でNO) 処理を終え、至つていれば第 2 始動口 21 を開放させ (S1004)、処理を終える。一方、第 2 始動口 21 の開放中であれば (S1002でYES)、第 2 始動口 21 を閉鎖させる時間に至ったか否か (すなわち第 2 始動口 21 を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か) を判定し (S1005)、至っていないければ (S1005でNO) 処理を終え、至つていれば (S1005でYES) 第 2 始動口 21 を閉状態 (閉鎖) とする (S1006)。  
40

#### 【 0109 】

そして第 2 始動口 21 の閉鎖処理 (S1006) に次いで、第 2 始動口開放カウンタの値を 1 ディクリメントし (S1007)、第 2 始動口開放カウンタの値が「0」であるか否か判定する (S1008)。「0」でなければ (S1008でNO)、再び第 2 始動口 21 を開放させるため  
50

にそのまま処理を終える。一方「0」であれば(S1008でYES)、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行う(S1009)とともに、普図当り終了フラグをセットして(S1010)処理を終える。尚、第2始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第2始動口21の開放(可動部材23の開放動作)が3回なされると「0」になり、非時短状態中であれば第2始動口21の開放が1回なされると「0」になる。

#### 【0110】

これに対してS1001において普図当り終了フラグがONであれば(S1001でYES)、S903又はS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFするとともに(S1011)、普図当りフラグをOFFし(S1012)、普図動作ステータスを「1」にセットして(S1013)処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、普図動作処理(図13)として再び普通図柄待機処理(S402)が実行されることになる。10

#### 【0111】

[特図動作処理]図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理(S205)に次いで特図動作処理(S206)を行う。特図動作処理(S206)では、図20に示すように、特別図柄表示器41及び大入賞装置(第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36)に関する処理を5つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス1、2、3、4、5」を割り当てている。そして、「特図動作ステータス」が「1」である場合には(S1101でYES)、特別図柄待機処理(S1102)を行い、「特図動作ステータス」が「2」である場合には(S1101でNO、S1103でYES)、特別図柄変動中処理(S1104)を行い、「特図動作ステータス」が「3」である場合には(S1101、S1103で共にNO、S1105でYES)、特別図柄確定処理(S1106)を行い、「特図動作ステータス」が「4」である場合には(S1101、S1103、S1105で共にNO、S1107でYES)、大当たり遊技としての特別電動役物処理1(S1108)を行い、「特図動作ステータス」が「5」である場合には(S1101、S1103、S1105、S1107の全てがNO)、小当たり遊技としての特別電動役物処理2(S1109)を行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。20

#### 【0112】

[特別図柄待機処理]図21に示すように、特別図柄待機処理(S1102)ではまず、第2始動口21の保留球数(即ち特図2保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1201)。特図2保留球数が「0」である場合(S1201でYES)、即ち、第2始動口21への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第1始動口20の保留球数(即ち特図1保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1206)。そして、特図1保留球数も「0」である場合(S1206でYES)、即ち、第1始動口20への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置7の表示画面7aを待機画面とする処理中(客待ち用のデモ画面の実行中)であるか否かを判定し(S1211)、そうであれば(S1211でYES)処理を終え、そうでなければ(S1211でNO)待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する(S1212)。30

#### 【0113】

S1201において特図2保留球数が「0」でない場合(S1201でNO)、即ち、第2始動口21への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図2当否判定処理(S1202)、特図2変動パターン選択処理(S1203)、特図2乱数シフト処理(S1204)、特図2変動開始処理(S1205)をこの順に行う。また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合(S1201でYES、S1206でNO)、即ち、第2始動口21に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第1始動口20への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図1当否判定処理(S1207)、特図1変動パターン選択処理(S1208)、特図1乱数シフト処理(S1209)、特図1変動開始処理(S1210)をこの順に行う。このように本実施例1では、第1特図保留に基づく第1特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合(S1201でYES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特別図保留の消化(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1では4050

、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））。

#### 【0114】

[特図2当否判定処理] 図22に示すように、特図2当否判定処理（S1202）ではまず、判定値として、RAMの第2特図保留記憶部85bの最下位の領域（即ち第2特図保留の1個目に対応するRAM領域）に記憶されている（最も古い記憶の）特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル-T R N D - A）を読み出す（S1301）。次いで、確変フラグがONか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する（S1302）。そして、高確率状態でなければ（S1302でNO）、すなわち通常状態であれば、大当たり判定テーブル（図8（A））のうち通常状態用の大当たり判定テーブル（大当たり判定値が「3」及び「397」）に基づいて当否判定を行う（S1303）。一方、高確率状態であれば（S1302でYES）、大当たり判定テーブル（図8（A））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（S1307）。高確率状態用の大当たり判定テーブルでは、大当たり判定値は、「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。  
10

#### 【0115】

大当たり判定（S1303、S1309）の結果が「大当たり」と判定された場合（S1304でYES）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル-T R N D - A S）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。また、第1特別図柄（特図1）の当否判定にて大当たりと判定された場合は、15R第1大当たり、15R第2大当たり及び2R第3大当たりのうち何れかが実行される。また、第2特別図柄（特図2）の当否判定にて大当たりと判定された場合は、全て15R第4大当たりとされる（図8（B））。

#### 【0116】

また、大当たりフラグには、大当たりの種別が15R第1大当たり又は15R第2大当たりであった場合にONする長当たりフラグと、2R第3大当たりであった場合にONする短当たりフラグとがある。ここで、ラウンド表示器45は、2R用ランプと15R用ランプとの2個のLEDで構成されており、2R第3大当たりとなって短当たりフラグがONにされると、2R第3大当たり図柄が確定表示するタイミングで、2R用ランプ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大当たり、15R第2大当たり、及び15R第4大当たりの何れかとなつ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。  
30

#### 【0117】

一方、大当たり判定（S1303、S1307）の結果が「大当たり」とないと判定された場合（S1304でNO）、小当たりか否かを判定する（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-T R N D - 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判定する（図8（A））。そして、小当たりでないと判定された場合（S1305でNO）、外れ図柄を決定し（S1308）、処理を終える。小当たりであると判定された場合（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（S1306）、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。

#### 【0118】

[特図2変動パターン選択処理] 特別図柄待機処理（図21）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23及び図24  
50

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か否か(時短フラグがON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且つ大当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1403)。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1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。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なので、特図2の抽選にて当選する大当たりには15R第4大当たり(長当たり)しかない。従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又は変動パターン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。

#### 【0119】

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か否かを判定する(S1405)。そして、小当たりフラグがONであれば(S1405でYES)、非時短状態中小当たり用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ小当たりに該当する部分)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1では必ず変動パターンP4が選択される。

#### 【0120】

また、小当たりフラグがONでなければ(S1405でNO)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - R C)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1406)。図8(C)に示すように、リーチ成立乱数値は時短状態であれば「0」~「5」であり、非時短状態であれば「0」~「13」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりも外れ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ演出無し外れがより多く選択されようすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

#### 【0121】

リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - R C)がリーチ成立乱数値である場合(S1406でYES)、即ち、リーチ有外れの場合には、非時短状態中リーチ有外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つリーチ有外れに該当する部分)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(S1407)。本実施例1では、変動パターンP5又はP6が選択される。

#### 【0122】

リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - R C)がリーチ成立乱数値でない場合(S1406でNO)、即ち、リーチ無外れの場合には、非時短状態中リーチ無外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つリーチ無外れに該当する部分)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(S1408)。このリーチ無外れ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、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「0」~「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。本実施例1では、変動パターンP7又はP8が選択される。

#### 【0123】

また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)には、図24に示すように、参照する変動パターンテーブルを時短状態中用のテーブル(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)にする事以外は、上記ステップS1402~S1609と同様の流れで処理(S1410~S1416)を行う。すなわち、大当たりであれば図9の時短状態中且つ大当たりに該当する部分を参照し、小当たりであれば図9の時短状態中且つ小当たりに該当する部分を参照し、リーチ有外れであれば図9の時短状態中且つリーチ有外れに該当する部分を参照し、リーチ無外れであれば図9の時短状態中且つリーチ無外れ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

10

20

30

40

50

択する。

#### 【0124】

尚、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、リーチ無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。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、大当たりのうち長当た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。

#### 【0125】

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図23に示すその他の処理（S1404）を行ってこの処理を終える。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。

#### 【0126】

[特図2乱数シフト処理]図25に示すように、特図2乱数シフト処理（S1204）ではまず、特図2保留球数を1ディクリメントする（S1501）。次いで、第2特図保留記憶部85bにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側（例えば第2特図保留記憶部85bがアドレス「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側）にシフトする（S1502）。そして、第2特図保留記憶部85bの最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第2特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S1503）、この処理を終える。

#### 【0127】

特図2乱数シフト処理（S1204）を実行した後は、図21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。

#### 【0128】

図21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、且つ、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。

#### 【0129】

[特図1当否判定処理]図26に示すように、特図1当否判定処理（S1207）では、図22に示した特図2当否判定処理（S1202）と同様の流れで処理（S1601～S1609）を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

#### 【0130】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1601では、RAMの第1特図保留記憶部85aの最下位の領域（即ち第1特図保留の1個目に対応するRAM領域）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - A）を読み出す。またS1608における大当たりの種別判定では、15R第1大当たり、15R第2大当たり、及び2R第3大当た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、各大当たりの振分率は、15R第1大当たりが40%、15R第2大当たりが50%、2R第3大当たりが10%となっている。この大当たりの種別判定で15R第1大当たり又は15R第2大当たりと判定された場合には、ステップS1609において大当たりフラグとして長当たりフラグをONする。一方、2R第3大当たりと判定された場合には、S1609において大当たりフラグとして短当たりフラグをONする。

#### 【0131】

10

20

30

40

50

[特図1変動パターン選択処理] 図27及び図28に示すように、特図1変動パターン選択処理(S1208)では、図23及び図24に示した特図2変動パターン選択処理(S1403)と同様の流れで処理(S1701～S1720)を行う。従って本処理の詳細な説明は割愛する。

#### 【0132】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1702(図27)でYESの場合(すなわち大当たりフラグがONの場合)には、さらに大当たりの種別が15R大当たり(15R第1大当たり又は15R第2大当たりのいずれか)であるか否かを判定する(S1703)。そして15R大当たりである場合には(S1703でYES)、非時短状態中15R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且つ長当たりに該当する部分)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または変動パターンP2が選択される。10

#### 【0133】

一方、S1703において15R大当たりでないと判定した場合(S1703でNO)、即ち2R第3大当たりである場合には、非時短状態中2R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且つ短当たりに該当する部分)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。

#### 【0134】

また、この特図1変動パターン選択処理では、S1712(図28)でYESの場合(すなわち大当たりフラグがONの場合)にも、さらに大当たりの種別が15R大当たり(15R第1大当たり又は15R第2大当たりのいずれか)であるか否かを判定する(S1713)。そして15R大当たりである場合には(S1713でYES)、時短状態中15R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時短状態且つ長当たりに該当する部分)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P9～P11のいずれかが選択される。20

#### 【0135】

一方、S1713において15R大当たりでないと判定した場合(S1713でNO)、即ち2R第3大当たりである場合には、時短状態中2R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時短状態且つ短当たりに該当する部分)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P12が選択される。30

#### 【0136】

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(S1704、S1706、S1709、S1710、S1711、S1714、S1715、S1718、S1719、S1720)を行った後は、その他の処理(S1705、図27)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。

#### 【0137】

[特図1乱数シフト処理] 図29に示すように、特図1乱数シフト処理(S1209)ではまず、特図1保留球数を1ディクリメントする(S1801)。次いで、第1特図保留記憶部85aにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側にシフトする(S2002)。そして、第1特図保留記憶部85aの最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合)第1特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S1803)、この処理を終える。40

#### 【0138】

特図1乱数シフト処理(S1209)を実行した後は、図21の特図1変動開始処理(S1210)を実行する。特図1変動開始処理(S1210)では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。50

**【 0 1 3 9 】**

[ 特別図柄変動中処理 ] 図 3 0 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 1 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 参照 ) が経過したか否かを判定する ( S1901 )。変動時間が経過していないと判定した場合 ( S1901 で NO ) 、処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

**【 0 1 4 0 】**

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 か否か判定し ( 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 」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 ) 、及び確変カウンタが「 0 」でないと判定した場合 ( S1905 で NO ) 、S1907 の処理に移行する。

10

**【 0 1 4 1 】**

そして S1907 では、時短フラグが ON 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 」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 ) 、及び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。

20

**【 0 1 4 2 】**

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

**【 0 1 4 3 】**

[ 特別図柄確定処理 ] 図 3 1 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 15R 大当たり ( 15R 第 1 大当たり、 15R 第 2 大当たり、又は 15R 第 4 大当たりのいずれか ) か否かを判定する ( S2002 )。

30

**【 0 1 4 4 】**

そして 15R 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塞まで ) の回数をカウントするラウンドカウンタの値を「 15 」にセットとともに、大入賞装置 ( 第 1 大入賞装置 31 及び第 2 大入賞装置 36 ) の開放パターンとして、15R 第 1 大当たりであれば 15R 第 1 大当たり用の開放パターン ( 図 6 参照 ) をセットし、15R 第 2 大当たりであれば 15R 第 2 大当たり用の開放パターン ( 図 6 参照 ) をセットする ( S2003 )。

**【 0 1 4 5 】**

S2002において 15R 大当たりでなければ ( すなわち短当たりフラグが ON であれば ) 、大当たり種別は 2R 第 2 大当たりであるため、ラウンドカウンタの値を「 2 」にセットとともに、大入賞装置 ( 第 1 大入賞装置 31 及び第 2 大入賞装置 36 ) の開放パターンとして、2R 第 2 大当たり用の開放パターン ( 図 6 参照 ) をセットする ( S2004 )。

40

**【 0 1 4 6 】**

S2003 又は S2004 の処理を終えたら、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンドをセットするとともに ( S2005 ) 、大当たり遊技のオープニング演出を開始し ( S2006 ) 、特図動作ステータスを「 4 」にセットする ( S2007 )。

**【 0 1 4 7 】**

また、S2001において大当たりフラグが ON でないと判定された場合 ( S2001 で NO ) 、小当たりフラグが ON であるか否かを判定する ( S2008 )。小当たりフラグが ON であれば ( S2008 50

でYES)、小当た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たり用開放カウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞装置(第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36)の開放パターンとして、小当たり用の開放パターン(図6参照)をセットする(S2009)。

#### 【0148】

S2009の処理を終えたら、小当たり遊技を開始するべく、小当たりのオープニングコマンドをセットするとともに(S2010)、小当た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において小当たりフラグがONでなければ(S2008でNO)、大当たり遊技も小当た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。10

#### 【0149】

[特別電動役物処理1(大当たり遊技)]図32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と判定された場合(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と判定された場合(S2103でYES)、時短フラグをOFFする(S2104)。つまり、大当たり遊技の実行中は、低確率状態且つ非時短状態に制御される。本実施例1では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当たり遊技の実行中は低ベース状態に制御されることになる。

#### 【0150】

次に、大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2105)。大当たり終了フラグは、大当たり遊技において大入賞装置(第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36)の開放が全て終了(大当たり遊技が終了)したことを示すフラグである。20

#### 【0151】

大当たり終了フラグが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)を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当た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間に至ったか、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)を開始する時間に至ったか否かを判定する(S2107)。30

#### 【0152】

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を判定する(S2108)。これは、大当たり種別毎に、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。1ラウンド目及び2ラウンド目のいずれのラウンドでもない(すなわち、3~15ラウンドの何れか)場合(S2108でNO)、S2110に進んで、大当た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。一方、1ラウンド目又は2ラウンド目であると判定された場合(S2108でYES)、V有効期間設定処理(S2109)を行ってからS2110に進んで、大当たりの種類に応じた開放パターン(図6参照)に従って第2大入賞口35を開放させる。40

#### 【0153】

V有効期間設定処理(S2109)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1ではこれ以外の期間(小当た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。ここでの特定領域センサ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(図35)のステップS2401~S2403参照)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50

検知があってもVフラグをONしないということである。

#### 【0154】

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、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態となることを報知する。具体的には、遊技状態表示器46は「a1 a2 a3」の3個のLEDで構成されている。そして、本実施例1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、大当た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、大当たり遊技が終了し、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、大当たり遊技中は、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、大当た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。10

#### 【0155】

すなわち、後述の特定領域センサ検知処理（図35）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、すなわち大当た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（図33））。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。20

#### 【0156】

また、15R第1大当たりや2R第3大当たりにおいて、1R目又は2R目のV通過があれば、当該大当たり遊技終了後の遊技状態を高確率状態に設定する一方で、小当たり中にV通過があっても、小当たり遊技前の遊技状態が通常状態であれば、その小当たり遊技後の遊技状態も通常状態とし、大当た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。

#### 【0157】

尚、本実施例1では、V有効期間設定処理（S2109）において、15R第2大当た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大当たりの場合は1R目及び2R目において第1期間を設定しないものとしてもよい。すなわち、15R第2大当たりの場合は1R目及び2R目を第2期間に設定するようにしてよい。15R第2大当たりに係る大当たり遊技では、第2大入賞口35の開放時間を0.1秒と極短時間に設定しているため遊技球が第2大入賞口35へ入球する可能性は限りなく低いが、第2期間に設定しておけば、万が一入球した場合でもVフラグをONにしてしまうことがない。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ラウンド又は2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、ラウンドの場所はこれに限らなくてもよい。30

#### 【0158】

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1では1ラウンド当たり10個）に達しているか否かを判定する（S2111）。規定入球個数に達していないければ（S2111でNO）、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったか否か（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いければ（S2112でNO）、処理を終える。40

#### 【0159】

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50

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ディクリメントし（S2114）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否か判定する（S2115）。「0」でないと判定された場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。

#### 【0160】

一方、「0」と判定された場合（S2115でYES）、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（S2116）、大当たりのエンディング演出を開始する（S2117）。そして、大当たり終了フラグをセットし（S2118）、処理を終える。尚、ラウンドカウンタは、長当たり（15R大当たり）であれば大入賞口の開放が15回実行されると「0」になり、短当たり（2R大当たり）であれば大入賞口の開放が2回実行されると「0」になる。10

#### 【0161】

またS2105において大当たり終了フラグがONであれば（S2105でYES）、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング演出の実行時間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いければ（S2119でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば（S2119でYES）、大当たり終了フラグをOFFにした後（S2120）、後述の遊技状態設定処理（S2121）を行う。そして、大当たりフラグをOFFにし（S2122）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2123）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図動作処理（図20）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。20

#### 【0162】

[遊技状態設定処理] 図33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35）にてONするフラグである。そしてVフラグがONであれば（S2201でYES）、確変フラグをONするとともに（S2202）、確変カウンタに「140」をセットし（S2203）、VフラグをOFFにし（S2204）、S2205の処理に進む。すなわち、本パチンコ遊技機1では、この遊技状態設定処理においてVフラグがONになっているか否かに基づいて、大当たり遊技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。

#### 【0163】

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、時短フラグをONにし（S2209）、時短カウンタに「100」をセットし（S2210）、処理を終える。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が低確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態（すなわち低確高ベース状態）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の変動表示が100回行われること（第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数とを合算した回数が100回になること）、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。また、この時短カウンタ及び確変カウンタは、第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数とを合算した回数を計数するものである。

#### 【0164】

S2205では、終了した大当たり遊技（今回実行した大当たり遊技）が15R大当たりか否かを判定する。そして、15R大当たりでない、すなわち、2R第3大当たりであると判定した場合（S2205でNO）、次いで大当たり遊技前の遊技状態、すなわち2R第3大当たりとなった際の遊技状態が、時短状態か否かを判定する（S2208）。時短状態でなかったと判定された場合（S2208でNO）、時短フラグをONにすることなく、処理を終える。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態且つ特別図柄の非時短状態且つ低ベース状態（すなわち高確低ベース状態）になる。この高確低ベース状態は、特別図柄が140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。

#### 【0165】

10

20

30

40

50

一方、S2205で、終了した大当たり遊技（今回実行した大当たり遊技）が15R大当たりであると判定した場合（S2205でYES）、及び、S2208で、2R第3大当たりとなった際の遊技状態が時短状態であったと判定した場合（S2208でYES）、時短フラグをONにし（S2206）、時短カウンタに「140」をセットし（S2207）、処理を終える。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態且つ特別図柄の時短状態且つ高ベース状態（すなわち高確高ベース状態）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄が140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。

#### 【0166】

また、2R第3大当たりであり、且つ当該大当たり遊技中にVフラグがONにされた場合において、大当たり遊技前の遊技状態が時短状態かどうかを判定する処理（S2208）を行うのは、大当たり遊技前後の時短機能の作動状態、及び高ベース機能の作動状態を小当たりと同じにするためである。これらの作動状態が小当たりと2R第3大当たり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たりかを認識困難にしたとしても、その後の作動状態によって、何れの当たりかが判別されてしまうからである。これにより、小当たりと2R第3大当たりとを大入賞口の開放パターンでの判別を困難にすると共に、その後発生する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困難としている。尚、時短状態かを確認しないで単にVフラグONであれば時短フラグをONにする構成でもよい。

10

#### 【0167】

[特別電動役物処理2（小当たり遊技）] 図34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大入賞装置（第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36）の開放が全て終了したことを示すフラグである。

20

#### 【0168】

小当たり終了フラグがONでなければ（S2301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（すなわち大入賞装置の開放中か否か）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）を開放させる時間に至ったか否か、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間に至ったか、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間に至ったか否かを判定する（S2303）。

30

#### 【0169】

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。

#### 【0170】

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無効と判定する期間（第2期間）に設定する。また、本実施例1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、小当たり中にV通過があっても、小当たり遊技前の遊技状態が通常状態であればその小当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させないようにしている。尚、本実施例1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。

40

#### 【0171】

S2302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

50

、（S2302でYES）、2回の開放中における大入賞口への入球個数、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1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いければ（S2306でNO）、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったか否か（すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図6参照）が経過したか否か）を判定する（S2307）。そして、大入賞口の開放時間が経過していないければ（S2307でNO）、処理を終える。

#### 【0172】

これに対して、2回の開放中における大入賞口への入球個数が規定入球個数に達している場合（S2506でYES）、大入賞口（第2大入賞口35）を閉鎖し（S2314）、S2311の小当たり終了処理に移行する。一方、S2307で、大入賞口の開放時間が経過したと判定された場合（S2307でYES）には、大入賞口（第2大入賞口35）を閉鎖する（S2308）。そして、小当たり用開放カウンタの値を1ディクリメントし（S2309）、小当たり用開放カウンタの値が「0」であるか否か判定する（S2310）。S2310で「0」でないと判定された場合（S2310でNO）、次の開放を開始するため、そのまま処理を終える。10

#### 【0173】

一方、S2310で「0」であると判定された場合（S2310でYES）、S2311の小当たり終了処理に移行する。S2311では、小当たり遊技を終了させる小当たり終了処理として、小当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（S2311）、小当たりのエンディング演出を開始する（S2312）。そして、小当たり終了フラグをセットし（S2313）、処理を終える。尚、小当たり用開放カウンタは、大入賞口の開放が2回なされると「0」になる。20

#### 【0174】

S2301において、小当たり終了フラグがONであれば（S2301でYES）、2回の開放が終了しているので、小当た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いければ（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）、小当たり終了フラグをOFFにするとともに（S2316）、小当たりフラグを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、次回の割り込み処理において、特図動作処理（図20）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。

#### 【0175】

尚、小当た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に切り変えることはしない。また、小当たり遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理（S2121、図34）を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機1では、小当た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。30

#### 【0176】

[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（S206）に次いで特定領域センサ検知処理（S207）を行う。特定領域センサ検知処理（S207）では図35に示すように、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する（S2401）。検知がないと判定された場合（S2401でNO）、処理を終了する。S2401で検知があると判定された場合（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（図32）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。V有効期間は、大当たり遊技における1ラウンド目と2ラウンド目に設定される。40

#### 【0177】

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）、現在実行中の大当たり遊技が2R大当たり（2R第3大当たり）であるか否かを判定する（S2404）。そして、2R大当たりでないと判定された場合（S2404でNO）、すなわち15R大当たりであれば、第1V通過コマンドをセットし（S2405）、処理を終える。一方、2R大当たりであると判定された場合（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50

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。

#### 【0178】

また、S2402でV有効期間中でないと判定した場合(S2402でNO)、VフラグをONにすることなく、第3V通過コマンドをセットし(S2407)、処理を終える。尚、第1V通過コマンドは、サブ制御基板90にV通過の報知制御を行わせるためのコマンドである。これに対して、第2V通過コマンド及び第3V通過コマンドは、サブ制御基板90にV通過の報知制御を原則行わせないためのコマンドである。また、遊技制御用マイコン81は、このような特定領域センサ検知処理(S207)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。

10

#### 【0179】

[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(S207)に次いで保留球数処理(S208)を行う。保留球数処理(S208)では図36に示すように、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)。

#### 【0180】

[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(S208)に次いで電源断監視処理(S209)を行う。電源断監視処理(S209)では図37に示すように、まず、電源断信号の入力の有無を判定し(S2601)、入力がなければ(S2601でNO)、処理を終了する。一方、電源断信号の入力があれば(S2601でYES)、現在の遊技機の状態(確変かどうか、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。

20

#### 【0181】

[サブ制御メイン処理]次に、図38～図47に基づいて演出制御用マイコン91の動作について説明する。尚、演出制御用マイコン91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90(サブ制御部)のRAMに設けられている。サブ制御基板90に備えられた演出制御用マイコン91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90のROMから図38に示した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CPU初期化処理を行う(S4001)。CPU初期化処理(S4001)では、スタックの設定、定数設定、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC(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。

30

#### 【0182】

続いて、S4002で、電源断信号がONで且つサブ制御基板90のRAMの内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。そして、この判定結果がNOであれば(S4002でNO)、サブ制御基板90のRAMの初期化をし(S4003)、S4004に進む。一方、判定結果がYESであれば(S4002でYES)、サブ制御基板90のRAMを初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであってもRAMの内容が正常でない場合には(S4002でNO)、サブ制御基板90のRAMを初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったがRAMの内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、RAMを初期化しない。RAMを初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001～S4003は、電源投入後に(電源投入に際して)一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

40

#### 【0183】

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

50

新された乱数カウンタ値はサブ制御基板 90 の RAM の所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。尚、演出決定用乱数には、予告演出を決定する予告演出決定用乱数や、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 80 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 80 から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板 80 から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとすることができます。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板 90 の RAM の所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。尚、本実施例 1 では、予告演出決定用乱数として、会話予告決定用乱数、ステップアップ予告決定用乱数、疑似変動予告決定用乱数、可動部予告決定用乱数、事前報知演出決定用乱数を有しており、これらの予告演出決定用乱数の取得値と図 4 9 及び図 5 0 の各予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定する。  
10

#### 【 0 1 8 4 】

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、サブ制御基板 90 の RAM 内の出力バッファに格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板 100、音声制御基板 106、及びランプ制御基板 107 に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置 7、スピーカ 67、盤面ランプ 5、枠ランプ 66 及び可動装飾部材 14 等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や、大当たり遊技及び小当たり遊技に伴う特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン 91 は続いて、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～S4007 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、2 ms タイマ割り込み処理（S4009）、及び 10 ms タイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。  
20

#### 【 0 1 8 5 】

[ 受信割り込み処理 ] 受信割り込み処理（S4008）では、図 3 9 に示すように、ストローブ信号（STB 信号）が ON か否か、すなわち主制御基板 80 から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン 91 の外部 INT 入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101 で、ストローブ信号が ON でないと判定した場合（S4101 で NO）、処理を終える。一方、S4101 で、ストローブ信号が ON であると判定した場合（S4101 で YES）、主制御基板 80 から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板 90 の RAM に格納し（S4102）、処理を終える。この受信割り込み処理（S4008）は、他の割り込み処理（S4009、S4010）に優先して実行される処理である。  
30

#### 【 0 1 8 6 】

[ 2 ms タイマ割り込み処理 ] 2 ms タイマ割り込み処理（S4009）は、サブ制御基板 90 に 2 ms e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 4 0 に示すように、2 ms 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 10 ms 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 を駆動するための駆動データの作成及び出力を実行する駆動データ出力処理を行う（S4203）。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う（S4204）。  
40

#### 【 0 1 8 7 】

[ 10 ms タイマ割り込み処理 ] 10 ms タイマ割り込み処理（S4010）は、サブ制御基板 90 に 10 ms e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 4 1 に示すように、10 ms 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を行う（S4301）。次いで、2 ms タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10 ms 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 50

に格納するスイッチ状態取得処理を行う（S4302）。続いて、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（S4303）。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（S4304）。

#### 【0188】

[受信コマンド解析処理] 図42に示すように、受信コマンド解析処理（S4301）ではまず、演出制御用マイコン91が主制御基板80から変動開始コマンドを受信したか否か判定し（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を行い（S4402）、次いで主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否か判定し（S4403）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4403でYES）、後述する変動演出終了処理を行う（S4404）。一方、S4401で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、S4403の処理に移行する。また、S4403で、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4403でNO）、変動演出終了処理を行うことなく、S4405の処理に移行する。

10

#### 【0189】

続いて、S4405では、主制御基板80からオープニングコマンドを受信したか否か判定し（S4405）、オープニングコマンドを受信したと判定した場合（S4405でYES）、後述する特別遊技演出選択処理を行う（S4406）。次いで、主制御基板80からエンディングコマンドを受信したか否か判定し（S4407）、エンディングコマンドを受信したと判定した場合（S4407でYES）、エンディング演出選択処理を行う（S4408）。一方、S4405で、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合（S4405でNO）、特別遊技演出選択処理を行うことなく、S4407の処理に移行する。また、S4407で、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合（S4407でNO）、エンディング演出選択処理を行うことなく、S4409の処理に移行する。

20

#### 【0190】

続いて、主制御基板80から第1V通過コマンドを受信したか否かを判定し（S4409）、第1V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4409でYES）、V通過報知コマンドをセットし（S4410）、S4411の処理に移行する。尚、第1V通過コマンドは、15R第1大当たりにおいて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、画像制御基板100のCPU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、大当た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、S4409で、第1V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4409でNO）、V通過報知コマンドをセットすることなく、S4411の処理に移行する。

30

#### 【0191】

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、実行中の大当たり遊技（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。

40

#### 【0192】

続いてS4411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（S2606でセット）を受信したか否かを判定し（S4411）、第2V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4411でNO）、第3V通過コマンドを受信したか否かを判定する。そして、S4411で第2V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4411でYES）、及び、S4412で第3V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4412でYES）の何れの場合

50

も V 通過非報知コマンドをセットし (S4413)、S4414の処理に移行する。一方、S4412で、第 3 V 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 通過非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。S4414では、その他の処理として、前述のコマンド以外の受信コマンド (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) に基づく処理を行い、処理を終える。ここで、第 2 V 通過コマンドは、2 R 第 3 大当たりにおいて V 有効期間中に特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったことを主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 に通知するコマンドである。また第 3 V 通過コマンドは、小当たり中などの V 無効期間中に特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったことを主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 に通知するコマンドである。

## 【0193】

10

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 1 0 0 等に送信されると、画像制御基板 1 0 0 の C P U は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 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。言い換えれば、V 通過非報知態様とするのである。従つて、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、2 R 第 3 大当たりや小当たりにおいて遊技球が特定領域 3 9 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。

## 【0194】

20

尚、前述の特定領域センサ検知処理 (図 3 5) にてセットするコマンドを第 1 V 通過コマンドのみとし、第 2 V 通過コマンドや第 3 V 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 (S4301) では、前述の S4411 ~ S4413 を実行しないこととする。このように構成しても、1 5 R 第 1 大当たりにおける 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 1 0 0 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。

## 【0195】

[変動演出開始処理] 図 4 3 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 9 1 が予告演出決定用乱数や演出図柄決定用乱数等の演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数取得処理 (S4501) を行う。具体的に本実施例では、予告演出決定用乱数として、会話予告決定用乱数 (「第 1 予告演出決定用乱数」ともいう)、ステップアップ予告決定用乱数 (「第 2 予告演出決定用乱数」ともいう)、疑似変動予告決定用乱数 (「第 3 予告演出決定用乱数」ともいう)、可動部予告決定用乱数 (「第 4 予告演出決定用乱数」ともいう)、及び、事前報知演出決定用乱数 (「第 5 予告演出決定用乱数」) を有しており、主制御部 8 0 から変動開始コマンドを受信したタイミングで、S4501 の処理を行い、夫々の乱数から所定の値 (取得情報) を取得することとなる。また、後述の予告演出等設定処理 (S4506) において、この取得した値に基づいて演出図柄 (特別図柄) の変動表示に伴って実行する予告演出等を決定する。

30

## 【0196】

次に、S4502 で、演出制御用マイコン 9 1 により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 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド (変動パターンを指定する情報) が含まれている。そして、変動パターンを指定する情報には、図 9 に示す変動パターン情報 (P 1 乃至 P 1 7) 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、当たり種別を指定する図柄情報等が含まれている (図 8 参照)。変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

40

## 【0197】

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

50

てられている。

#### 【0198】

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ます。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。本実施例では、演出モードAは低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードBは低確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードCは高確高ベース状態に制御されているときに実行される。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。10

#### 【0199】

また、演出モードD又は演出モードEは、高確低ベース状態又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又は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及びEは、確率非報知モードと言える。

#### 【0200】

次に、S4504で、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）を決めるための変動演出パターン決定用のテーブルをセットする（S4504）。具体的に、変動演出パターン決定用のテーブルとして、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、図49及び図50に示す予告決定テーブルから使用する予告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1）」であった場合、予告演出決定テーブルとして、P1用会話予告決定テーブル、P1用ステップアップ予告決定テーブル、P1用疑似変動予告決定テーブル、P1用可動部予告決定テーブル、P1用事前報知演出決定テーブルがセットされることとなる。また、図示はしないが、演出図柄の変動態様を決定するための演出図柄変動態様決定テーブルがセットされる。本実施例では、遊技状態や演出モードによって、異なる演出図柄変動態様決定テーブルがセットされる。2030

#### 【0201】

次いでS4505で、S4504においてセットした変動演出パターンテーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合し、且つ参照したモードステータスが示す演出モードに応じた変動演出パターンを選択する（S4505）。また、S4505では、変動演出パターンのうち、主に、演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄の変動態様（演出図柄遊技演出の態様）が決定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合（リーチ有演出図柄遊技演出）と、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）と、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）とが設定される。40

#### 【0202】

また、本実施例のパチンコ遊技機1には、演出図柄の変動態様として、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、演出図柄変動態様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。

#### 【0203】

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演出図柄変動態様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。また、リーチ有演出図柄遊技演出が実行される場合において、リーチA、リーチB、又はリーチCが選択される。50

チC（「ノーマルリーチ」ともいう）が実行されるとき、「リーチフラグ」をONにして「スーパーリーチフラグ」をOFFにし、スーパーリーチA、スーパーリーチB、又はスーパーリーチCが実行されるとき、「スーパーリーチフラグ（「SPリーチフラグ」ともいう）」をONにして「リーチフラグ」をOFFにする。また、リーチ有演出図柄遊技演出が実行されない場合には、「リーチフラグ」及び「スーパーリーチフラグ」をOFFにする。これらのフラグの状態を判定して、後述の事前報知演出を行うものとする。

#### 【0204】

ここで、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

#### 【0205】

次いで、S4506で、後述する予告演出等設定処理を行う。予告演出等設定処理（S4506）では、S4501で取得した演出決定用乱数及びS4504でセットした予告決定テーブルに基づいて、変動演出パターンのうち、主に、後述する予告演出種のうち何れの予告演出種の予告演出を実行するかを決定する。また、停止表示する演出図柄（「停止演出図柄」ともいう）を決定する。これらの処理（S4505及びS4506）により、変動演出パターンが決定される。。

#### 【0206】

次いで、S4507で、S4505及びS4506において選択した変動演出パターンに基づいて演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドをセットし（S4507）、変動演出開始処理を終了する。20

#### 【0207】

また、S4505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、画像制御基板100のCPUは、所定の演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7a上で演出図柄遊技演出を行う。

#### 【0208】

尚、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大当たりのときは「777」等の奇数図柄のゾロ目とされ、15R第2大当たりのときは「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。また、2R第3大当たり及び小当たりのときは「135」等予め定めたチャンス目や「3 3」等の2R第3大当たり及び小当たりの専用図柄を停止表示してもよい。すなわち、2R第3大当たりのときと小当たりのときとで、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3特定大当たりとなったのか、小当たりとなつたのかを判別することはできない。尚、前述の演出図柄の停止表示態様は一例であり、大当たりとなったときに、停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。30

#### 【0209】

[予告演出等設定処理] 図44及び図45に示すように、予告演出等設定処理（S4506）では、S4501で取得した演出決定用乱数（予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数）及びS4504でセットした予告決定テーブル等に基づいて、特別図柄の変動表示中において実行する予告演出や、演出図柄を変動表示した後に停止表示する演出図柄（停止演出図柄）を決定する。40

#### 【0210】

まず、S4901で、S4501で取得した会話予告決定用乱数の値と、S4504で変動パターン指定コマンドに基づいてセットした会話予告決定テーブルと（図49参照）、に基づいて、複数（本実施例では、本予告演出種を構成する予告演出を4種類としている）の会話予告50

演出のうち何れを実行するか、又は会話予告演出を実行しないかを判定し(S4901)、S4902の処理に移行する。ここで、会話予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって4種類の会話予告演出のうち何れを実行するか又は会話予告演出を実行しないかを決定する。

#### 【0211】

例えば、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン情報がP2(変動パターン2)であった場合、P2、P10及びP11用の会話予告決定テーブルがセットされ、取得した会話予告決定用乱数の値が「0～19」(選択確率：20%)の何れかであると、会話予告演出は実行されない。また取得した値が「20～24」(5%)の何れかであると、ランクK1の「こんにちは」の会話予告演出を、所定のタイミングで演出図柄表示領域7b上に表示することとなる。また取得した値が「25～29」(5%)の何れかであると、ランクK2の「リーチ！？」の会話予告演出を実行することとなる。これは、リーチが発生する可能性が高い(例えば50%程度の信頼度)ことを遊技者に報知する予告演出である。また取得した値が「30～59」(30%)の何れかであると、ランクK3の「チャンス」の会話予告演出を実行することとなる。これは大当たりとなる可能性が比較的高い(例えば20%程度の信頼度)ことを遊技者に報知する予告演出である。また取得した値が「60～99」(40%)の何れかであると、ランクK4の「激熱」の会話予告演出を実行することとなる。これは大当たりとなる可能性がかなり高い(例えば40パーセント程度の信頼度)ことを遊技者に報知する予告演出である。尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性(大当たり信頼度)が高い順に、K4>K3>K2>K1と設定されている。また、変動パターンP2は、大当たりに係る変動パターンであるので、大当たり信頼度の高い会話予告演出の実行可能性が、大当たり信頼度の低い会話予告演出の実行可能性よりも高く設定されている。  
10

#### 【0212】

S4902で、会話予告を実行するか否かを判定した結果、会話予告を実行すると判定した場合(S4902でYES)、会話予告を実行することを示す会話予告フラグ(「第1予告フラグ」、「第1予告情報」ともいう)をONにし(S4903)、決定した会話予告演出を設定し(S4904)、S4906の処理に移行する。一方、会話予告を実行しないと判定した場合(S4902でNO)、会話予告フラグをOFFにし(既にOFFであればOFFのままとし)(S4905)、S4906の処理に移行する。  
20

#### 【0213】

次に、S4906で、S4501で取得したステップアップ予告決定用乱数の値と、S4504で変動パターン指定コマンドに基づいてセットしたステップアップ予告決定テーブルと(図49参照)、に基づいて、複数(本実施例では、本予告演出種を構成する予告演出を5種類としている)のステップアップ予告演出のうち何れを実行するか、又はステップアップ予告演出を実行しないかを判定し(S4906)、S4907の処理に移行する。ここで、ステップアップ予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって5種類のステップアップ予告演出のうち何れを実行するか又はステップアップ予告演出を実行しないかを決定する。ここで、「ステップアップ予告演出」とは、ステップ1～ステップ5までの5段階に変化する演出であり、本実施例1では、5人(5種類)のキャラクタが、ステップ1～ステップ5にかけて順に1人ずつ表示される演出としている。これは時系列的な演出であるので、ステップが進むほど実行時間が長いものとされている。  
30

#### 【0214】

具体的なステップアップ予告演出の決定方法は、前述の会話予告演出と同様であるので説明を省略する。尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性(大当たり信頼度)が高い順に、S5>S4>S3>S2>S1と設定されている。また、S4907で、ステップアップ予告演出を実行すると判定した場合(S4907でYES)、ステップアップ予告演出を実行することを示すステップアップ予告フラグ(「第2予告フラグ」、「第2予告情報」ともいう)をONにし(S4908)、決定したステップアップ予告演出を設定し(S4909)、S4911の処理に移行する。一方、ステップアップ予告演出を実行しないと判  
40  
50

定した場合（S4907でNO）、ステップアップ予告フラグをOFFにし（既にOFFであればOFFのままとし）（S4910）、S4911の処理に移行する。

#### 【0215】

次に、S4911で、S4501で取得した疑似変動予告決定用乱数の値と、S4504で変動パターン指定コマンドに基づいてセットした疑似変動予告決定テーブルと（図49参照）、に基づいて、複数（本実施例では、本予告演出種を構成する予告演出を3種類としている）の疑似変動予告演出のうち何れを実行するか、又は疑似変動予告演出を実行しないかを判定し（S4911）、S4912の処理に移行する。ここで、疑似変動予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって3種類の疑似変動予告演出のうち何れを実行するか又は疑似変動予告演出を実行しないかを決定する。ここで「疑似変動予告演出」とは、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなる可能性を示す予告演出であり、1回の変動表示中に、変動表示と仮停止表示と再変動表示とを行うことで、疑似的に複数回変動表示しているように見せる演出である。例えば、「疑似1（疑似変動1）」とは、演出図柄の変動表示の開始後に、1回の仮停止表示及び再変動表示を行うことで、変動表示が2回行われているように見せる演出であり、疑似2、疑似3と数が増える程、疑似的な変動表示の回数が増加し、それと共に大当たり信頼度も高くなる演出である。10

#### 【0216】

具体的な疑似変動予告演出の決定方法は、前述の会話予告演出と同様であるので説明を省略する。尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）が高い順に、G3 > G2 > G1と設定されている。また、S4912で、疑似変動予告演出を実行すると判定した場合（S4912でYES）、疑似変動予告演出を実行することを示す疑似変動予告フラグ（「第3予告フラグ」、「第3予告情報」ともいう）をONにし（S4913）、決定した疑似変動予告演出を設定し（S4914）、S4916の処理に移行する。一方、疑似変動予告演出を実行しないと判定した場合（S4912でNO）、疑似変動予告フラグをOFFにし（既にOFFであればOFFのままとし）（S4915）、S4916の処理に移行する。20

#### 【0217】

次に、S4916で、S4501で取得した可動部予告決定用乱数の値と、S4504で変動パターン指定コマンドに基づいてセットした可動部予告決定テーブルと（図49参照）、に基づいて、複数（本実施例では、本予告演出種を構成する予告演出を3種類としている）の可動部予告演出のうち何れを実行するか、又は可動部予告演出を実行しないかを判定し（S4916）、S4917の処理に移行する。ここで、可動部予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって3種類の可動部予告演出のうち何れを実行するか又は可動部予告演出を実行しないかを決定する。ここで、「可動部予告演出」とは、所定の動作を行う可動装飾部材14を用いて行う演出であり、可動装飾部材14に設けられた又は可動装飾部材14を通して見える発光部材が所定の態様で発光する演出と、可動装飾部材14が所定の動作態様で動作する演出と、発光と動作とを組合せた演出とを有している。30

#### 【0218】

具体的な可動部予告演出の決定方法は、前述の会話予告演出と同様であるので説明を省略する。尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）が高い順に、M3 > M2 > M1と設定されている。また、S4917で、可動部予告演出を実行すると判定した場合（S4917でYES）、可動部予告演出を実行することを示す可動部予告フラグ（「第4予告フラグ」、「第4予告情報」ともいう）をONにし（S4918）、決定した可動部予告演出を設定し（S4919）、S4921の処理に移行する。一方、可動部予告演出を実行しないと判定した場合（S4917でNO）、可動部予告フラグをOFFにし（既にOFFであればOFFのままとし）（S4920）、S4921の処理に移行する。40

#### 【0219】

次に、S4921で、事前報知演出を実行するか否かを判定する事前報知判定を行う（S4921）。ここで事前報知演出とは、詳細は後述するが、本実施例のパチンコ遊技機1が有する遊技演出の何れが実行されるか（又は何れも実行されないか）を、当該遊技演出が実行される前に遊技者に報知する演出である。また、演出図柄遊技演出に伴って複数の遊技演出50

が実行される場合には、それら実行される複数の遊技演出を事前報知演出において報知可能であるので、遊技者は、特別図柄（演出図柄）の変動表示中に実行される1又は複数の遊技演出を事前にある程度把握することが可能となる。また、この事前報知演出を見ることによって、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなる可能性、すなわち特別図柄（演出図柄）が当り特別図柄（当り演出図柄）で停止表示する可能性を判断（予測）することが可能となる。例えば、本実施例のパチンコ遊技機1では、事前報知演出で「S P リーチ」や「可動役物」が選択された場合には、大当たりの可能性が比較的高いと推測することが可能となる。またこれらが複数選択された場合には、更に大当たりの可能性が高いと推測することが可能となる。

## 【0220】

10

まず、S4921で、S4501で取得した事前報知演出決定用乱数の値と、S4504で変動パターン指定コマンドに基づいてセットした事前報知演出決定テーブル（図50参照）と、に基づいて、複数（本実施例では、19種類としている）の事前報知演出パターン（事前報知演出態様）のうち何れを実行するか、又は事前報知演出を実行しないかを判定し（S4921）、S4922の処理に移行する。ここで、事前報知演出決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって19種類の事前報知演出パターンのうち何れを実行するか又は事前報知演出を実行しないかを決定する。

## 【0221】

次に、S4922で、事前報知演出を実行しないと判定した場合（S4922でNO）、事前報知演出フラグをOFFにし（すでにOFFであればOFFのままとし）（S4925）、S4926の処理に移行する。一方、S4922で事前報知演出を実行すると判定した場合（S4922でYES）、事前報知演出フラグをONにし（S4923）、事前報知判定で決定した事前報知演出対象と、各種予告フラグの状態（ON又はOFF）を参照して、事前報知演出を設定し（S4924）、S4926の処理に移行する。

20

## 【0222】

S4926では、S4501で取得した演出図柄決定用乱数の値と、図示しない演出図柄決定テーブルとに基づいて、停止表示する演出図柄を決定し、決定した演出図柄（停止演出図柄）を設定し（S4926）、処理を終える。

## 【0223】

30

ここで、具体例を用いて事前報知演出を詳細に説明する。事前報知演出は、図50及び図51に示すように、特別図柄（演出図柄）の変動表示の開始に伴って（変動表示の開始直後に）、当該特別図柄の変動表示中に実行される可能性のある遊技演出（リーチ演出や各種予告演出等）を示す情報（文字、キャラクタ）を、風船キャラクタに付して表示する。そして、風船キャラクタが、下方から上方に移動表示する間に（演出図柄表示領域7bから消える前に）、ビルキャラクタから顔を出す人物キャラクタによってキャッチ（選択）されると、当該キャッチされた風船キャラクタに付された情報に係る遊技演出が、当該特別図柄の変動表示中に実行されることとなる。また、表示はされたが人物キャラクタによってキャッチ（選択）されなかった風船キャラクタに付された情報に係る遊技演出は、当該特別図柄の変動表示中には実行されないものとする。また、風船キャラクタとして表示されなかった遊技演出については、遊技演出フラグの状態に応じて当該特別図柄の変動表示中に実行される場合と、実行されない場合とがある。

40

## 【0224】

例えば、主制御部80より受信した変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン情報がP2（変動パターン2）であった場合、S4504の変動パターンテーブルのセット処理で、P2、P10及びP11用の事前報知演出決定テーブルがセットされる。そして、S4501で取得した事前報知演出決定用乱数の値が「0～29」（選択確率：30%）の何れかであると、S4921の事前報知判定では、事前報知演出を実行しないものと判定する。また、取得した値が「30～59」（30%）の何れかであると、事前報知演出として、全てのON状態のフラグに係る遊技演出が選択対象として表示される演出（全選択演出）を実行するものと判定する。

50

**【 0 2 2 5 】**

また「全ONフラグの演出」とは、前述したリーチフラグ、スーパーりーチフラグ、会話予告フラグ、ステップアップ予告フラグ、疑似変動予告フラグ、及び、可動部予告フラグ（これらを総じて「遊技演出フラグ」ともいう）の状態（ON又はOFF）を判定し、ONになっている全てのフラグに係る遊技演出を示す情報が付された風船キャラクタを表示する演出である。従って、表示された風船キャラクタは全てキャッチされ、当該キャッチされた風船に付された情報に係る遊技演出は、全て特別図柄の変動表示中に実行されることとなる。

**【 0 2 2 6 】**

例えは、変動演出パターン選択処理（S4505）及び予告演出設定処理（S4506）を行い、  
スーパーりーチフラグ、会話予告フラグ、可動部予告フラグがONで、他のフラグがOFFとされた場合、事前報知演出において、「SP」の文字が付された風船キャラクタ、「会話」の文字が付された風船キャラクタ、及び、「可動役物」の文字が付された風船キャラクタの3個の風船キャラクタ（3種類の遊技演出種を示す情報）を表示し、人物キャラクタにより全ての風船キャラクタをキャッチし（3種類の遊技演出種を示す情報を全て選択し）、特別図柄（演出図柄）の変動表示中に、キャッチした全ての遊技演出を実行する。遊技者は、この3種類の遊技演出種が選択された段階で、SPリーチ及び可動部予告の発生から、この変動表示の結果が大当たりとなる可能性が比較的高いことを予測し、大当たりへの期待を高め、遊技興奮を高めることが可能となる。逆に、事前報知演出により、大当たりの可能性が低いと予測した場合には、外れであるにも拘わらず大当たりへの期待感を無駄に高めることを防止することが可能となる。これにより、遊技意欲の低下を防ぐことが可能となる。

10

20

**【 0 2 2 7 】**

尚、「全ONフラグの演出」を選択した場合において、全てのフラグがOFFであったときは、事前報知演出は実行される（ビルキャラクタや人物キャラクタは表示される）が、何れの風船キャラクタも表示されないものとするか、若しくは、事前報知演出を実行しないものとしてもよい。

**【 0 2 2 8 】**

また、取得した値が「60、61」（2%）の何れかであると、会話予告を示す情報（「会話」）を付した風船キャラクタを表示する事前報知演出を行うと判定し（S4921）、且つ、会話予告フラグがONであると、当該風船キャラクタをキャッチする（選択する）演出を設定する（S4924）。そして、特別図柄（演出図柄）の変動表示の実行に伴って、設定した事前報知演出を実行し、その後に会話予告演出を実行する。一方、会話予告フラグがOFFであると、会話予告を示す情報（「会話」）を付した風船キャラクタを表示し、当該風船キャラクタをキャッチしない（選択しない）演出を設定する（S4924）。そして、特別図柄（演出図柄）の変動表示の実行に伴って、設定した事前報知演出を実行し、その後に会話予告演出を実行しない。また会話予告演出を除くその他の遊技演出については、事前報知演出の内容に拘わらず、遊技演出フラグの状態に応じて、ONのフラグに係る遊技演出を事前報知演出後の所定のタイミングで実行する。

30

**【 0 2 2 9 】**

40

また、取得した値が「98、99」（2%）の何れかであると、疑似変動予告を示す情報（「疑似」）を付した風船キャラクタ、可動部予告を示す情報（「可動役物」）を付した風船キャラクタ、及び、スーパーりーチを示す情報（「SP」）を付した風船キャラクタ、を表示する事前報知演出を行うと判定し（S4921）、且つ、疑似変動予告フラグがON、可動部予告フラグがON、SPリーチフラグがONであると、表示された3種類の遊技演出種を示す全ての風船キャラクタをキャッチする（選択する）演出を設定する（S4924）。そして、特別図柄（演出図柄）の変動表示の実行に伴って、設定した事前報知演出を実行し、その後に疑似変動予告演出、可動部予告演出及びSPリーチ演出を実行する。一方、疑似変動予告フラグがON、可動部予告フラグがOFF、SPリーチフラグがONであると、表示された3個の風船キャラクタのうち、「疑似」が付された風船キャラクタ

50

と「S P」が付された風船キャラクタとをキャッチ（選択）し、「可動役物」が付された風船キャラクタをキャッチ（選択）しない演出を設定する（S4924）。そして、特別図柄（演出図柄）の変動表示の実行に伴って、設定した事前報知演出を実行し、その後に疑似変動予告演出及びS Pリーチ演出を実行し、可動部予告演出は実行しない。その他のフラグ状態のパターンについても同様に、事前報知演出が決定され、実行される。

#### 【0230】

また、取得した事前報知演出乱数の値がその他の値のときも、前述と同様に、所定の事前報知演出決定テーブルを参照して、対応する事前報知演出に決定される。従って、説明を省略する。

この様に、事前報知演出において、風船キャラクタ（遊技演出を示す情報）の選択態様として、1又は複数の風船キャラクタが表示され、風船キャラクタを全く選択しない場合と、1又は複数の風船キャラクタが表示され、表示された全ての風船キャラクタを選択する場合と、複数の風船キャラクタが表示され、そのうち一部（1又は複数）の風船キャラクタを選択する場合と、がある。

#### 【0231】

[変動演出終了処理] 図46に示すように、変動演出終了処理（S4404）ではまず、S4601で、演出制御用マイコン91が変動停止コマンドを解析し（S4601）、モードステータスを参照する（S4602）。次に、S4603で、モードステータスが「1」か否か、即ち演出モードが演出モードAか否かを判定する（S4603）。そして、モードステータスが「1」であれば、S4607の処理に進む。一方、モードステータスが「1」でなければ、現在の演出モードに対応する演出モードカウンタの値「M」を1減算し（S4604）、減算後の値「M」が「0」か否かを判定する（S4605）。S4605で、減算後の値「M」が「0」でないと判定すると（S4605でNO）、S4607の処理に移行する。一方、減算後の値「M」が「0」であると判定すると（S4605でYES）、演出モードを演出モードAに設定するためにモードステータスに「1」をセットし（S4606）、S4607の処理に移行する。S4607では、演出制御用マイコン91が演出図柄遊技演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットし（S4607）、処理を終える。

#### 【0232】

[特別遊技演出選択処理] 図47に示すように、特別遊技演出選択処理（S4406）ではまず、S4701で、オープニングコマンドを解析する（S4701）。次いで、S4702で、解析したオープニングコマンドに基づいて、特別遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）時に実行する特別遊技演出のパターン（演出態様）を選択する特別遊技演出パターン選択処理を行う（S4702）。この特別遊技演出には、特別遊技開始に伴う大入賞口開放前のオープニング期間中に実行するオープニング演出と、大入賞口の開放中及び開放と開放との間（ラウンド間）のインターバル中に実行する開始後演出と、が含まれている。次いで、S4703で、演出制御用マイコン91が選択した特別遊技演出パターンに基づいて特別遊技演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをセットし（S4703）、処理を終える。

#### 【0233】

S4703でセットされたオープニング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、画像制御基板100のCPUは、所定のオープニング演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。オープニング演出として、例えば、右打ち遊技を行うことを示す演出を表示画面7aに表示する。ここで、2R第3大当たり又は小当たりとしての特別遊技の実行に際して選択される特別遊技演出としては、そのオープニング演出において、第2大入賞装置36（第2大入賞口35）を狙って遊技球を発射する旨（右打ち遊技を行う旨）を表示画面7aに表示するものが選択されるようになっているとよい。すなわち、第2大入賞装置36（第2大入賞口35）が開放するよりも前の所定のタイミング（オープニング期間）において、予め右打ち遊技を開始すべきことを報知する演出を行うものとされる。これにより、合計1.8秒という短い第2大入賞口35の開放時間中に、第2大入賞口35に遊技球が入球する可能性を高くすることが可能となる。これに対して、15R第1大

10

20

30

40

50

当たりとしての特別遊技の実行時には、このような報知（第2大入賞口35の開放前から右打ちをし続ける旨の報知）を伴わないオープニング演出が選択されるようになっている。尚、2R第3大当たり又は小当たりに係る特別遊技の実行時であっても、このような打ち出し報知を含まないオープニング演出が選択されるようにしてもよい。

#### 【0234】

[エンディング演出選択処理] 図48に示すように、エンディング演出選択処理(S4408)ではまず、S4801で、エンディングコマンドを解析する(S4801)。次いで、S4802で、モードステータス変更処理を行う(S4802)。モードステータス変更処理(S4802)では、現在実行中の特別遊技が、15R第2大当たりに係る大当たり遊技であれば、モードステータスを「2」にセットする。また、15R第1大当たりに係る大当たり遊技で、且つV有効期間中にV通過が無ければ、モードステータスを「2」にセットする。また、15R第1大当たりに係る大当たり遊技で、且つV有効期間中にV通過が有れば、モードステータスを「3」にセットする。また、2R第3大当たり又は小当たりに係る当たり遊技(大当たり遊技)であれば、モードステータスを「4」又は「5」にセットする。尚、モードステータスの初期値は「1」である。10

#### 【0235】

このようなモードステータスの変更(設定)により、特別遊技(大当たり遊技、当たり遊技)終了後の特別図柄の変動表示に伴って実行される演出図柄遊技演出における演出モードが、変更後(設定後)のモードステータスに対応した演出モードとされる。すなわち、特別図柄当否判定において、15R第1大当たりとなり、且つその特別遊技のV有効期間中にV通過があった場合には、その特別遊技の終了後の初回(1回目)の特別図柄の変動表示に伴って、演出モードCが実行されることになる。これにより、現在の遊技状態が、高確率状態であることが遊技者に報知される。20

#### 【0236】

また、特別図柄当否判定の結果、2R第3大当たり又は小当たりとなった場合には、その特別遊技の終了後の初回(1回目)の特別図柄の変動表示に伴って、演出モードD又はEが実行されることになる。これにより、現在の遊技状態は、高確率状態かもしれないし、低確率状態かもしれない、すなわち高確率状態の可能性があることが遊技者に報知される。また、この演出モードD又はEは、2R第3大当たりに係る特別遊技後であれば高確率状態とされるが、小当たりに係る特別遊技後であれば低確率状態の場合があるため、遊技者は、高確率状態であると確定的に判断することはできない。従って、この演出モードを、確率非報知モードということもできる。30

#### 【0237】

更に、モードステータス変更処理(S4802)では、変更後の演出モードでの特別図柄の変動表示の回数に上限を設けるため、変更後の演出モードに対応した演出モードカウンタの値「M」に上限回数をセットする。具体的には、演出モードBを設定する際は、演出モードカウンタの値「Mb」に100(15R第2大当たり且つV有効期間中のV通過無し時)又は140(15R第1大当たり且つV有効期間中のV通過無し時)をセットする。また、演出モードCを設定する際は、演出モードカウンタの値「Mc」に140をセットする。また、演出モードD又はEを設定する際は、演出モードカウンタの値「Md」又は「Me」に30をセットするものとされる。40

#### 【0238】

次に、S4803で、演出制御用マイコン91がモードステータスを参照し(S4803)、次いで、S4804で、解析したエンディングコマンド及び参照したモードステータスに基づいて、エンディング演出の演出パターン(演出態様)を選択するエンディング演出パターン選択処理を行う(S4804)。尚、エンディング演出とは、特別遊技における全ての大入賞口開放処理を終了した後のエンディング期間中に実行する演出である。そして、S4805で、演出制御用マイコン91は、選択したエンディング演出パターンに基づいてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをセットし(S4805)、処理を終える。50

**【 0 2 3 9 】**

また、S4805でセットされたエンディング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、画像制御基板100のCPUは、所定のエンディング演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。ここで本実施例では、15R第1大当たりに係る特別遊技が実行され、V有効期間中にV通過した場合にはエンディング演出として、「演出モードC突入」の文字を表示画面7aに表示する演出が選択される。また、2R第3大当たり又は小当たりに係る特別遊技に対するエンディング演出として、「演出モードD突入」又は「演出モードE突入」の文字を表示画面7aに表示するものが選択される。

**【 0 2 4 0 】**

10

〔事前報知演出〕次に、図51及び図52に示す実施例1のパチンコ遊技機の事前報知演出について説明する。図51は演出図柄表示領域7b上で実行される事前報知演出を示すものであり、図52は特別図柄（演出図柄）の変動表示時間中に実行される予告演出やリーチ演出等の実行タイミングの一例を示すタイミングチャートである。

**【 0 2 4 1 】**

図51（a）は、演出図柄表示領域7bで演出図柄が変動表示を開始した場面を示すものであり、図52（b）は変動表示開始直後の事前報知演出が開始された場面で、下方から風船キャラクタが出現してきた場面を示すものである。尚、図52（b）等に示す様に、事前報知演出では、主にビルキャラクタと人物キャラクタと風船キャラクタとが表示され、演出図柄表示領域7bの下方から上方に移動表示する風船キャラクタを、人物キャラクタが所定期間内に（表示画面から消える前に）キャッチすると、当該キャッチした風船キャラクタに付された「情報（文字、図形、絵柄等）」が示す予告演出やリーチ演出等を実行する。

20

**【 0 2 4 2 】**

ここで、風船キャラクタに付された情報を、「予告演出情報」ともいう。図51（h）に予告演出情報が付された風船キャラクタを示す。「リーチ」の表示情報は、特別図柄の変動表示中にリーチ演出が発生することを示すものであり、「SP」の表示情報は、同変動表示中にSPリーチ（スーパー・リーチ）が発生することを示すものである。また、「会話」の表示情報は、会話予告演出が発生することを示すものである。また、「疑似」の表示情報は、疑似変動予告演出が発生することを示すものである。また、「可動役物」の表示情報は、可動部予告演出が発生することを示すものである。また、「ステップアップ」の表示情報は、ステップアップ（「SU」ともいう）予告演出が発生することを示すものである。そして、この予告演出情報が示す予告演出やリーチ演出等の遊技演出は、事前報知演出が実行された変動表示中に実行される可能性のある遊技演出である。そして、本実施例では、人物キャラクタが風船キャラクタをキャッチすることによって選択した予告演出情報が示す遊技演出は、当該変動表示中に実行され、キャッチしないことによって選択しなかった予告演出情報が示す遊技演出は、当該変動表示中に実行されない。

30

**【 0 2 4 3 】**

また、図51（c）に示す事前報知演出は、図51（b）と同じ変動表示中において、下方から出現する風船キャラクタが、会話予告演出を示す「会話」が付された風船キャラクタと、疑似変動演出を示す「疑似」が付された風船キャラクタと、であることを遊技者が認識可能となった場面である。次いで、図51（d）に示す事前報知演出は、同じく、図51（b）と同じ変動表示中において、表示した2個の風船キャラクタを何れもキャッチした場面、すなわち、事前報知演出において、実行可能性があるものとして表示した遊技演出を2個とも（全て）選択した場面を示すものである。これにより、事前報知演出の終了後の各遊技演出に定められたタイミングにおいて、各遊技演出（本例では、会話予告演出及び疑似変動予告）が実行される。尚、図50を用いて前述した通り、事前報知演出で表示され且つ選択された予告演出等が当該変動表示中に実行されるのに加え、事前報知演出で表示されなかった予告演出等が実行される場合もある。

40

**【 0 2 4 4 】**

50

次に、図 5 1 ( e ) 乃至 ( g ) を用いて事前報知演出の他のパターンを説明する。図 5 1 ( e ) は、特別図柄（演出図柄）の変動表示開始直後に事前報知演出が開始された場面で、下方から 3 個の風船キャラクタが出現し、そのうち 1 個の風船キャラクタに可動部予告演出を示す「可動役物」の文字が付されていることが認識可能となった場面である。図 5 1 ( f ) は、図 5 1 ( e ) と同じ変動表示中で、3 個の風船キャラクタのうち、残りに 2 個の風船キャラクタに、夫々疑似変動予告演出を示す「疑似」と、S P リーチを示す「S P」と、が付されていることが認識可能となった場面である。次いで図 5 1 ( g ) に示す事前報知演出は、同じく図 5 1 ( e ) と同じ変動表示中で、表示された風船キャラクタのうち、「可動役物」が付されたものと、「S P」が付されたものが人物キャラクタにキャッチされ、「疑似」が付されたものは人物キャラクタにキャッチされなかった場面を示すものである。これにより、遊技者は、事前報知演出の後の変動表示中において、少なくとも可動部予告演出及び S P リーチが実行され、疑似変動予告演出が実行されないことを認識可能となる。

#### 【 0 2 4 5 】

この様に、特別図柄の変動表示の開始直後、すなわち、実際に所定の遊技演出を開始する前の段階で、実行する複数の予告演出やリーチ演出を表示するので、遊技者は、当該変動表示の結果、大当たりとなるかどうかをある程度予測することが可能となる。また、図 5 0 で説明した様に、事前報知演出で表示されなかった遊技演出も当該変動表示中に実行される可能性があるため、事前報知演出において大当たりの可能性の高い遊技演出が表示されなかったとしても、完全に期待感を消失することはない。すなわち、変動表示の結果、実際に大当たりとなる可能性は、事前報知演出によって予測可能な大当たり可能性以上の可能性となるのである。また、この様な新規な遊技演出態様を提供することによって、遊技者の大当たりへの期待感を高めると共に、事前報知演出によって期待感が低いと予測した場合にもその後の遊技演出で一転して期待感を高めることも可能であり、遊技興奮を高めることが可能となる。

#### 【 0 2 4 6 】

【 遊技演出 】 次に、図 4 9 及び図 5 2 により、風船キャラクタに付される情報（事前報知演出において表示される遊技演出情報）が示す予告演出やリーチ演出等の遊技演出について説明する。本実施例では、事前報知演出において事前報知可能な遊技演出として、会話予告演出（4 種類の予告演出で構成）、ステップアップ予告演出（5 種類の予告演出で構成）、疑似変動予告演出（3 種類の予告演出で構成）、可動部予告演出（3 種類の予告演出で構成）、リーチ演出、及びスーパー・リーチ演出（S P リーチ演出）の 6 種類の遊技演出を有しており、これらを遊技演出種（予告演出種）ともいう。夫々の遊技演出種は複数の遊技演出からなっており、何れの遊技演出が実行されるかによって、遊技者に大当たりの期待度を示すことが可能となる。ここで、本実施例の予告演出及びリーチ演出は、当り図柄又は外れ図柄が確定停止表示する前に当り図柄が停止表示する可能性を予め告知する（予告する）演出であるので、広く何れも予告演出といつてもよい。その他の演出についても同様である。また、演出図柄をリーチ態様にして行う演出を特定してリーチ演出といつてもよい。

#### 【 0 2 4 7 】

これら遊技演出種は、夫々、特別図柄の変動表示中の何れのタイミングで実行するか、どの程度の期間実行するかが定められている。そして、遊技演出種として、実行タイミングが異なる遊技演出や実行期間の異なる遊技演出を有している。もちろん、遊技演出種として、実行タイミングが同じ遊技演出や実行期間の同じ遊技演出を有していてもよい。

#### 【 0 2 4 8 】

具体的に、図 5 2 ( a ) は、特別図柄の変動表示に伴って、演出図柄表示領域 7 b で実行される遊技演出の 1 態様である。これによると、20 秒の変動表示の実行中において、まず変動開始直後に事前報知演出が実行される。図示は省略するが、この事前報知演出では、「会話」、「ステップアップ」、「リーチ」、「可動役物」が夫々付された 4 個の風船キャラクタが表示され、全ての風船キャラクタが人物キャラクタによってキャッチされ

10

20

30

40

50

る（全て選択される）演出（全ONフラグの演出）が実行される。そして、事前報知演出の実行後である、変動表示開始後2秒の時点から会話予告演出及びステップアップ演出を開始し、会話予告演出を4秒の時点、ステップアップ演出を5秒の時点で終了させる。この様に、これらの遊技演出種は、実行開始タイミングは同じであるが、実行終了タイミングが異なる、すなわち実行期間が異なる遊技演出種（予告演出種）であるといえる。また、これらの遊技演出種は、実行期間の少なくとも一部が重複しない遊技演出であるといえる。また、実行期間の一部が重複し、一部が重複しない遊技演出であるともいいえる。

#### 【0249】

また、11秒の時点から20秒の変動終了までリーチ演出を実行し、その間の15秒の時点から17秒の時点まで可動部予告演出が実行される。この様に、会話予告演出とリーチ演出は、実行期間が重複しない遊技演出種ということができる。また、リーチ演出と可動部予告演出とは実行期間（実行時間）が異なる遊技演出種ということができる。また、会話予告演出はリーチ演出の実行前に実行され、可動部予告演出はリーチ演出の実行後（実行中）に実行されるので、これらを実行タイミングの異なる遊技演出種ということができる。このように、実行タイミングや実行期間が異なる複数の遊技演出の実行を、事前報知演出において予め報知することによって、当該報知した遊技演出が、順次実際に実行されることを遊技者が容易に把握することが可能となる。

#### 【0250】

また、図52（b）及び（c）に示す通り、予告演出は必ず同じタイミング（例えば、変動開始2秒後）で実行されるのではなく、実行される遊技演出の種類によって変化するものである。従って、実行タイミングが異なるや実行期間が異なる等の意味するところは、遊技演出種同士の相対的な関係を表すものである。また、図52（a）及び（b）に示すように、同じ予告演出種に含まれる予告演出によっても実行期間の異なる遊技演出を有する。例えば、本実施例のステップアップ予告演出は、ステップアップ5（ステップ5）の実行時間が5秒とされ、ステップアップ3（ステップ3）の実行時間が3秒とされている。このステップアップ予告演出では、ランクが高いほど実行時間の長い演出とされている。また、図52（c）は事前報知演出を実行しない場合の遊技演出の1態様であり、この場合の疑似変動予告演出は、変動開始直後に実行されることとなる。そして、その後、順次予め定められたタイミングで他の遊技演出が実行される。

#### 【0251】

また、図52（d）は、変動時間として75秒の変動時間が設定された場合の遊技演出の1態様である。まず事前報知演出が実行される。図示は省略するが、この事前報知演出において、「ステップアップ」、「SP」、「会話」が付された3個の風船キャラクタが表示される演出が実行され、「ステップアップ」と「SP」が付された風船キャラクタが人物キャラクタによってキャッチされ、「会話」が付された風船キャラクタがキャッチされない演出が実行される。そして、事前報知演出実行後の2秒～75秒の変動表示中にいて、事前報知演出において選択されたステップアップ予告演出（ステップアップ4）及びSPリーチ、並びに、事前報知演出において表示されなかった疑似変動予告演出（疑似2）及び可動部予告演出、が実行される。また、事前報知演出において選択されなかった会話予告演出は実行されない。これにより、事前報知演出によって選択された以上、特に本例では選択されなった遊技演出を含め事前報知演出に表示された全遊技演出の数以上の遊技演出が実行され、当該遊技演出が実行される度に遊技者の大当たりへの期待感を高め、遊技興奮を向上させることが可能となる。以上詳細に説明したように、本実施例1のパチンコ遊技機1は、従来のパチンコ遊技機にはない特徴的な構成を備えることで、従来のパチンコ遊技機にはない特有の効果、乃至従来のパチンコ遊技機に比して顕著な効果を奏することが可能となる。

#### 【実施例2】

#### 【0252】

次に、実施例1の事前報知演出の表示態様と異なる、他の表示態様の事前報知演出について説明する。パチンコ遊技機1のその他の構成については実施例1と同様であるので、

10

20

30

40

50

説明を省略する。図53は、演出図柄表示領域7b上で実行される実施例2の事前報知演出を示すものである。

#### 【0253】

図53(a)は、演出図柄表示領域7bで演出図柄が変動表示を開始した場面を示すものであり、図53(b)は変動表示開始直後の事前報知演出が開始された場面で、ルーレット状の遊技演出情報表示部に、当該変動表示中に実行可能性のある1又は複数(所定個数)の遊技演出情報が表示され、何れの遊技演出を実行するかの選択演出が実行される前の場面を示すものである。本事前報知演出では、図53(b)に表示される6種類の遊技演出種(予告演出種)のうち、選択された遊技演出情報が示す遊技演出種に属する遊技演出が実行されることとなる。

10

#### 【0254】

次いで、図53(c)の事前報知演出は、図53(b)と同じ変動表示中において、表示された6種類の遊技演出情報のうち、リーチ演出を示す「リーチ」、会話予告演出を示す「会話」、及び、可動部予告演出を示す「可動役物」を選択し(選択部を縦ラインで示す)、疑似変動予告演出を示す「疑似」、ステップアップ予告演出を示す「ステップアップ」、SPリーチを示す「SP」を選択しない場面を示すものである。これにより、当該変動表示中において、少なくとも会話予告演出、可動部予告演出、及びリーチ演出が実行され、疑似変動予告演出、ステップアップ演出、及びSPリーチ演出が実行されないことが遊技者に報知される。これにより遊技者は、遊技演出の実行前に大当たりとなる可能性がある程度予測し、遊技を行う(実行される遊技演出を見る)ことが可能となる。

20

#### 【0255】

また、図53(d)及び(e)は、実施例2の事前報知演出の異なる表示態様の例を示すものである。本例では、図53(b)及び(c)と異なり、遊技演出情報表示部に表示される遊技演出情報の数が4種類とされる。この様に、事前報知演出において遊技演出情報表示部に表示される遊技演出情報の数(種類)は、その時々(変動パターンや予告演出判定や事前報知演出判定の結果)によって異なるものとなる。また、本例では、遊技演出情報として「スーパー大当たり」の文字(図柄)を表示しており、「スーパー大当たり」の情報が選択された場合には、他の遊技演出情報の選択・非選択に拘わらず、スーパー大当たりが実行されることとなる。ここで、「スーパー大当たり」とは、設定されている大当たりのうち、遊技者により有利な(利益が大きい)大当たりをいう。具体的に、実施例1のパチンコ遊技機1では、15R第1大当たりを「スーパー大当たり」とすることが可能である。また、大当たりAと大当たりAよりも獲得利益量の多い大当たりBとがある場合、大当たりBを「スーパー大当たり」としてもよいし、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態となる確変大当たりと、低確率状態となる通常大当たりとがある場合、確変大当たりを「スーパー大当たり」とすることが可能である。

30

#### 【0256】

次に、図53(e)の事前報知演出は、図53(d)と同じ変動表示中において、表示された4種類の遊技演出情報のうち、疑似変動予告演出を示す「疑似」、SPリーチ演出を示す「SP」、及び、遊技者により有利なスーパー大当たりの発生を示す「スーパー大当たり」を選択し(選択部を縦ラインで示す)、ステップアップ予告演出を示す「ステップアップ」を選択しない場面を示すものである。これにより、当該変動表示中において、ステップアップ予告演出は実行されず、少なくとも疑似変動予告演出及びSPリーチ演出が実行された結果、大当たり(例えば、15R第1大当たり)となることが遊技者に報知される。本実施例2では、事前報知演出の表示対象(表示内容)として、当否判定の結果や大当たりの種類を表示可能としたので、遊技者は、遊技演出を開始する前の事前報知演出において、実行される遊技演出だけでなく、大当たりとなるかどうかを認識することが可能となる。また、事前報知演出において選択される情報の対象として、大当たりとなる可能性を示す情報(例えば、「激熱」、「0%」、「3%」、「80%」等)や、大当たりとなった場合のラウンド数や、時短機能(開放延長機能、確率変動機能)が発生することを示す情報や、外れを示す情報(例えば、「外れ」、「残念」等)等を有していてもよい。これにより、

40

50

遊技者は、変動表示の結果が大当たりとなるかどうかをより正確に予測することが可能となる。

#### 【0257】

##### [他の態様1]

また、本実施例では、事前報知演出の演出態様として、事前報知演出後に実行可能性のある遊技演出を示す情報（文字図柄）を付した1又は複数の風船キャラクタを表示し、実行する遊技演出を示す情報を付した風船キャラクタを、人物キャラクタを用いて選択する演出態様を示したが、この様な態様に限らない。実行可能性のある遊技演出を示した上で、そこから一部又は全部の遊技演出を選択する様な演出態様でなく、他の演出態様として、実行する遊技演出だけを、実際に遊技演出を実行する前に表示する態様としてもよい。すなわち、事前報知演出において遊技演出を示す情報が表示されると、表示された時点で当該遊技演出を実行することが確定するものとしてもよい。10

#### 【0258】

##### [他の態様2]

本実施例では、事前報知演出において選択した予告演出やリーチ演出等（遊技演出）は、当該事前報知演出が行われた変動表示中に実行されるものとしたが、この様な態様に限らない。例えば、特別図柄の変動表示の開始条件が成立していない未消化の保留（保留情報）がある場合に、事前報知演出において選択した予告演出等を、当該未消化の保留情報に係る特別図柄の変動表示中に実行してもよい。すなわち、未消化の保留情報の変動表示中に何れの予告演出等を実行する予定であるかを変動表示の開始前に事前判定し、当該変動表示よりも前の変動表示中に報知するものとしてもよい（これを「先読み演出」ともいう）。20

#### 【0259】

また、事前報知演出において選択した予告演出等が複数ある場合に、当該予告演出等の一部を、事前報知演出を実行した変動表示中に実行し、当該予告演出等の残りを、（先読み演出として）事前報知演出を実行した際に未消化であった保留情報に係る変動表示中に実行してもよい。また事前報知演出において選択される予告演出等において、先読み演出として実行する演出であるのか、事前報知演出に係る変動表示において実行する演出であるのかを、遊技者が認識できない（認識困難な）態様で表示してもよいし、認識できる（認識容易な）態様で表示してもよい。この様に、事前報知演出を先読み演出として用いることで、事前報知演出で選択可能な予告演出等を増やすことができ、遊技者の当たりへの期待感を高め、遊技興奮を高めることが可能となる。30

#### 【0260】

##### [他の態様3]

また、実施例の事前報知演出において、事前報知演出後に実行される予告演出やリーチ演出を遊技者が認識可能となるように、出現可能性のある遊技演出を示す情報（文字図柄）を表示する態様を示したが、これに限らない。例えば、出現する（表示する）キャラクタ等の色や模様によって大当たりとなる可能性を示す場合には、風船キャラクタ（ルーレットの背景）の模様を所定の模様（例えば、縞模様、虎柄、ハート柄、虹模様等）にして、表示してもよい。また風船キャラクタ（ルーレットの背景）の模様を所定の色（青色、黄色、赤色等）にして表示してもよい。また、風船の色や模様と、遊技演出を示す情報と、を組合せて表示してもよい（例えば、虹色の風船に「S P」の文字を付して表示）。これにより、遊技者に対して表示可能な事前報知演出を多様化すると共に、遊技者の大当たりとなる可能性の推測パターンを多様化し、遊技興奮を高めることが可能となる。また、事前報知演出に表示する対象（遊技演出）として、所定のキャラクタを表示することで大当たり信頼度が向上したことを示すカットイン予告演出を示す情報（「カットイン」の文字や出現する「キャラクタ」自体を表示）や、他の予告演出等を対象にしてもよい。40

#### 【0261】

##### [他の態様4]

また、本実施例では、人物キャラクタによってキャッチ（選択）されなかった風船キャラ50

ラクタに付された情報に係る遊技演出（予告演出やリーク演出）は、当該特別図柄の変動表示中には実行されないものとしたが、この様な態様に限られない。例えば、キャッチ（選択）されなかった風船キャラクタに付された情報に係る遊技演出を実行する場合を設けてもよい。そして、このような演出態様は、法則崩れ演出として、特別図柄当否判定の結果が大当たりのときにのみ実行することが可能である。また、本実施例では、風船キャラクタとして表示されなかった遊技演出については、当該特別図柄の変動表示中に実行される場合と、実行されない場合とがあるものとしたが、この様な態様に限られない。例えば、風船キャラクタとして表示されなかった遊技演出については、当該特別図柄の変動表示中に実行されないものとしてもよい。

## 【0262】

10

## [他の態様5]

また、本実施例では、サブ制御部90が主制御部80から変動開始に係る指示（変動開始コマンド）を受信したことに基づいて、判定処理（抽選処理）により事前報知演出を行うか否かを決定したが、この様な態様に限らない。例えば、事前報知演出を行うか否かを遊技者が演出ボタン等への入力によって選択、決定できるようにしてもよい。例えば、遊技開始前（特別図柄の非変動表示状態且つ非大当たり遊技状態）に、遊技者が第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63bを操作することで、事前報知演出を実行するか、事前報知演出を実行しないかを予め選択できるようにしてもよい。また、他の態様として、事前報知演出中に遊技者が第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63bを操作することで、何れの予告演出が実行されるかを示すものとしてもよい。

20

## 【0263】

例えば、図51に示す実施例1の態様で説明すると、所定の遊技演出を示す情報を表示した風船が所定個数（1又は複数）上昇している場面において、所定のタイミングで遊技者が第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63bで入力（操作）を行うと、所定の人物キャラクタによって、上昇する風船キャラクタの1又は複数がキャッチ（選択）され、当該キャッチされた風船キャラクタで示される遊技演出が、当該事前報知演出に係る特別図柄（演出図柄）の変動表示中において実行される。

## 【0264】

30

一方、遊技者が、所定期間内に第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63bの入力（操作）をしなかった場合には、人物キャラクタは風船キャラクタをキャッチしないものとされる。然しながら、当該事前報知演出に係る特別図柄（演出図柄）の変動表示中において、キャッチしなかった風船キャラクタが示す遊技演出を含め、所定の遊技演出を実行する。すなわち、遊技者が第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63bの入力を行った場合には、人物キャラクタによるキャッチ演出（遊技演出選択演出）によって、実際に遊技演出が実行される前に、何れの遊技演出が実行されるのか又は何れの遊技演出が実行されないかを報知する。然しながら、遊技者が第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63bの入力を行わない場合には、人物キャラクタによるキャッチ演出（遊技演出選択演出）を行わないでの、何れの遊技演出が実行されるか又は何れの遊技演出が実行されないかを報知しないものとすることが可能である。これにより、演出ボタンへの入力を伴う遊技演出（演出態様）への遊技者の参加意欲を高めると共に、事前報知を行うか否かを遊技者に選択させることが可能となる。

40

## 【0265】

## [他の態様6]

また、本実施例では、演出モードカウンタの値「M」に、当りの種類によって、異なる値をセットすることとしたが、この様な態様に限らない。他の態様として、当りの種類によって設定した演出モードを、遊技状態が変化するまで継続するものとしてもよい。遊技状態の変化とは、例えば、次回の大当たり遊技が実行されることや、高確率状態から低確率状態に変化することや、開放延長状態が非開放延長状態に変化することや、時短状態が非時短状態に変化することが挙げられる。また、これらの逆の態様も含む。

## 【0266】

50

[他の様7]

次に、前述した実施例1及び参考例の他の様3を説明する。本他の様3では、本実施例1及び参考例の第2大入賞装置36において、その内部に、特定領域39への遊技球の通過を許容又は阻止するシャッター部材（「作動部材」ともいう）を備えるものとすることができる。すなわち、第2大入賞装置36がシャッター部材を備え、シャッター部材が特定領域39への遊技球の通過を妨げる（阻止する）第1の状態にあるとき、第2大入賞口35へ入球した遊技球は特定領域39ではない非特定領域を通過し、シャッター部材が特定領域39への遊技球の通過を許容する第2の状態にあるとき、第2大入賞口35へ入球した遊技球は非特定領域ではなく特定領域39を通過するように構成してもよい。尚、シャッター部材を駆動するソレノイドは、主制御基板80に接続する。このようなシャッター部材を設けた場合には、15R第2大当たりにおいて第2大入賞口35が開放する1R及び2R中は、シャッター部材を第1の状態に制御して特定領域39を塞げばよい。10

【0267】

このようにすれば、万一0.1秒の極短時間の開放中に第2大入賞口35内へ遊技球が入球したとしても、確実に特定領域39への遊技球の通過を防ぐことができる。また、15R第2大当たりにおける1R及び2R中において、シャッター部材が第2の状態にあるときは閉鎖し、シャッター部材が第1の状態にあるときに第2大入賞口35を開放するよう第2大入賞口35を開閉制御すれば、第2大入賞口35の最大開放時間を、遊技球が十分に入球可能な長さ（例えば28秒）に設定したとしても、特定領域39への遊技球の通過を防ぐことができる。尚、15R第1大当たり等において特定領域39に遊技球を通過させたいときは、第2大入賞口35の開放中にシャッター部材を第2の状態に制御するようすればよい。すなわち、前述のV有効期間（第1期間）にシャッター部材を第2の状態に制御すればよい。また、本実施例1では、小当たりであっても特定領域を通過可能としたが、小当たり遊技中に当該シャッター部材を第1の状態とすることで、小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過するのを防ぐことができる。また、本構成に加えて、特定領域39の設置場所や特定領域39の遊技者側前方に設ける被覆部により、第2大入賞口35に入球した遊技球が特定領域39を通過したかどうかを遊技者に視認しにくい様としてもよい。20

【0268】

[その他]

また、前述の遊技機の構成において、「遊技演出」とは、所定のキャラクタを用いて行う演出や、識別情報（演出図柄、特別図柄等）を用いて行う演出をいい、例えば、予告演出、キャラクタ演出やリーチ演出を挙げることが可能である。また、「遊技演出を示す遊技演出情報」とは、例えば、特定の遊技演出を指す情報をいう。具体的には、識別情報の変動表示中に第1予告が実行されることを、当該第1予告が実行される前に示すために、「第1予告」であることが認識可能な文字や、第1予告で出現するキャラクタを表示することを挙げることが可能である。30

【0269】

また、前述の遊技機の構成において、「異なるタイミングで実行可能な遊技演出種」とは、少なくとも、実行タイミングのずれる時期があれば足り、例えば、第1遊技演出種の遊技演出と、第2遊技演出種の遊技演出との実行タイミングが全く重複しないものであってもよいし、一方が3秒、他方が2秒の実行期間で、他方の実行期間が一方の実行期間に全て含まれるものであってもよいし、一方と他方の実行期間が一部だけ重複するものであってもよい。40

【0270】

また、前述の遊技機の構成において、「遊技演出情報表示手段は、表示した遊技演出情報の全てを選択する場合と、表示した遊技演出情報の一部を選択する場合と、表示した遊技演出情報を選択しない場合とがある」ものとしてもよい。また、遊技演出情報表示手段が表示しなかった遊技演出情報が示す遊技演出を、識別情報の変動表示に伴って実行してもよいし、実行しないものとしてもよい。また、前述の遊技機の構成において、識別情報の変動表示の結果が特定結果になると、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行50

手段を備え、「遊技演出」は、識別情報の変動表示の結果が特定結果となる可能性を示すものとすることが可能である。

#### 【0271】

また、前述の遊技機の構成において、遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な可変入球口と、第1当否判定又は第2当否判定の結果が当りになると可変入球口（大入賞口）を入球可能状態とする特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えるものとすることができます。また、「始動口」を、第1態様と第1態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様とに変化可能な可変式始動口としてもよいし、「始動口」とは別途、当該可変式始動口を設けてもよい。また、可変式始動口への遊技球の入球頻度が所定の頻度の第1遊技状態と、第1遊技状態よりも可変式始動口への遊技球の入球頻度が高い第2遊技状態とに設定する遊技状態設定手段とを備えるものとすることができます。ここで、「所定の頻度」には0を含むものとする。10

#### 【0272】

また、本実施例1では、1ラウンドにおける第1大入賞口又は第2大入賞口の開放回数を1回としているが、1ラウンドにおける第1大入賞口又は第2大入賞口の開放回数を複数回としてもよいし、異なる開放回数のラウンドを有するようにしてもよい。

#### 【0273】

また、実施例1では、第2特図保留を第1特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図2優先の制御処理としたが、これに限らず、第1特図保留を第2特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図1優先の制御処理としてもよい。また、第1特図保留の消化と第2特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第1特図保留及び第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置、所謂入球順（記憶順）消化の制御処理としてもよい。20

#### 【0274】

また、本実施例1では特定領域39を有するパチンコ遊技機に本発明を適用したものを見示したが、これに限らず、大入賞口内に特定領域39を有することなく、特別図柄当否判定の結果（停止表示される大当たり図柄の種類）のみによって、大当たり遊技終了後に高確率状態が付与されるかどうかが決定されるタイプの遊技機においても適用することができる。いうまでもなく、「特別図柄当否判定において大当たりとなること（第1特別図柄又は第2特別図柄が大当たり図柄で停止表示すること）に基づいて」には、このタイプの遊技機も、本実施例1のパチンコ遊技機も、他のタイプの遊技機も含まれる。また、確率設定手段を備えていない（高確率状態のない）タイプのパチンコ遊技機であって、内部に特定領域を有し、遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な大入賞口を備え、大入賞口は、始動口への入球に基づく当否判定の結果が小当たりとなると所定時間入球可能状態とされ、この入球可能状態となった大入賞口に遊技球が入球し、特定領域を遊技球が通過すると、大当たりとなり大当たり遊技が実行され、所定の特典が付与されるパチンコ遊技機にも適用される。このパチンコ遊技機は所謂1種2種混合機と呼ばれ、始動口への入球に基づく当否判定の結果が大当たりになると、特定領域への通過を要せず、大当たり遊技が実行される。また、特典としては、始動口への遊技球の入球頻度を高くする高ベース状態を発生することが挙げられる。また、第1始動口と第2始動口とを有し、第2始動口への入球頻度を高める高ベース状態を発生するものとすることができます。本発明はこれらあらゆるタイプの遊技機に適用することができる。3040

#### [参考発明]

また、前述の課題を解決するための参考発明1の遊技機は、  
始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、  
前記識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、  
前記遊技演出実行手段で実行される遊技演出を示す遊技演出情報を表示可能な遊技演出情報表示手段を備え、  
前記遊技演出実行手段は、前記識別情報の変動表示に伴って複数の遊技演出を実行可能であり、50

前記識別情報の変動表示に伴って複数の遊技演出を実行する場合において、前記遊技演出情報表示手段は、実行する複数の遊技演出に応じた複数の遊技演出情報を表示可能であって、複数の遊技演出情報の表示を、複数の遊技演出を実行する前に行うこととするものである。

この様な遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って実行可能な遊技演出を示す遊技演出情報を、複数表示可能とする。そして、複数の遊技演出を実行する場合に、当該実行する複数の遊技演出に応じた複数の遊技演出情報を、複数の遊技演出を実行する前に表示することを可能にした。これにより、識別情報の変動表示に伴って実行される複数の遊技演出を、当該複数の遊技演出の実行前に把握することが可能となる。

また、参考発明2の遊技機は、参考発明1の遊技機において、

10

前記識別情報の変動表示に伴って複数の遊技演出を実行する場合において、

前記遊技演出情報表示手段は、実行する複数の遊技演出に応じた複数の遊技演出情報を選択する演出を実行可能であって、複数の遊技演出情報を選択する演出を、複数の遊技演出を実行する前に行うこととするものである。

この様な遊技機によれば、複数の遊技演出を実行する場合に、当該実行する複数の遊技演出に応じた複数の遊技演出情報を選択する演出を、複数の遊技演出を実行する前に表示することを可能にした。これにより、遊技者は遊技演出情報を選択する演出において、複数の遊技演出情報が選択されることに期待し、遊技興味を高めることができるとなる。またこれにより、識別情報の変動表示に伴って実行される複数の遊技演出を、当該複数の遊技演出の実行前に把握することが可能となる。

20

ここで、「複数の遊技演出情報を選択する演出を実行可能」とは、少なくとも、複数の遊技演出情報を選択する場合があれば足り、表示された複数の遊技演出情報のうち全部を選択する演出や、表示された複数の遊技演出情報のうち一部（複数）を選択する演出としてもよい。

また、参考発明3の遊技機は、参考発明1又は参考発明2の遊技機において、

前記遊技演出の種類として、複数の遊技演出で構成される遊技演出種を複数有しており、

前記識別情報の変動表示に伴って複数の遊技演出を実行する場合において、前記遊技演出情報表示手段は、異なる遊技演出種に属する複数の遊技演出に応じた複数の遊技演出情報を表示可能であることを特徴とするものである。

30

この様な遊技機によれば、演出態様が異なる複数の遊技演出種を有し、且つ遊技演出種は夫々複数の遊技演出で構成されている。そして、遊技演出情報表示手段は、遊技演出種が異なる複数の遊技演出（遊技演出種）を表示可能である。これにより、遊技者は演出態様の異なる複数の遊技演出が、識別情報の変動表示に伴って実行されることを事前に把握可能となり、遊技演出への期待感を高め、遊技興味を高めることができるとなる。

また、参考発明4の遊技機は、参考発明3の遊技機において、

前記複数の遊技演出種として、前記識別情報の変動表示に伴って異なるタイミングで実行可能な遊技演出種を有し、

前記遊技演出情報表示手段は、異なるタイミングで実行可能な遊技演出種に属する複数の遊技演出に応じた複数の遊技演出情報を表示可能であることを特徴とするものである。

40

この様な遊技機によれば、識別情報の変動表示中の異なるタイミングで実行可能な遊技演出種を有し、遊技演出情報表示手段は、その実行タイミングが異なる遊技演出（遊技演出種）を複数表示し、そのうち複数を選択可能である。これにより、選択された複数の遊技演出（遊技演出種）が、異なるタイミングで順次実行可能であるため、遊技者は選択された遊技演出が実行されたことを容易に把握することができる。

また、参考発明5の遊技機は、参考発明1乃至参考発明4の何れかにおいて、

前記識別情報の変動表示に伴って複数の遊技演出を実行する場合において、前記遊技演出情報表示手段は、少なくとも、当該複数の遊技演出情報を同時に表示するタイミングを有することを特徴とするものである。

この様な遊技機によれば、遊技演出情報表示手段は、複数の遊技演出情報を同時に表示

50

するタイミングを有し、同時に表示された複数の遊技演出情報から複数の遊技演出情報を選択することが可能となる。これにより、遊技者は、複数表示された遊技演出情報のうち、何れを選択し何れを選択しないのか、を容易に把握することが可能となり、遊技演出への期待感を計ることが可能となる。

また、参考発明 6 の遊技機は、参考発明 1 乃至参考発明 5 の何れかにおいて、

前記遊技演出情報表示手段は、少なくとも、表示した遊技演出情報の全てを選択する場合と、表示した遊技演出情報の一部を選択する場合と、を有することを特徴とするものである。

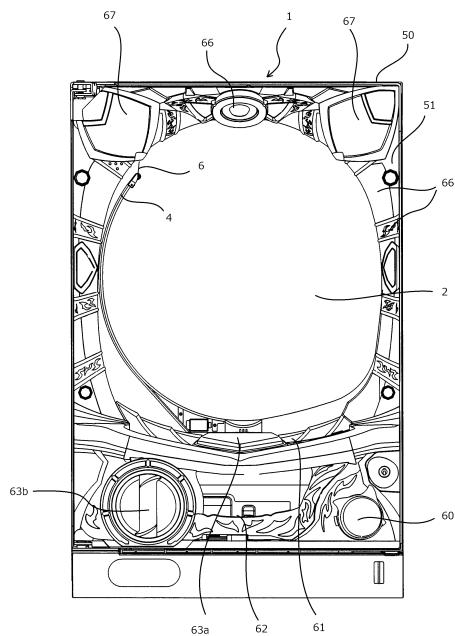
この様な遊技機によれば、表示した遊技演出情報の全てを選択する場合と、表示した遊技演出情報の一部を選択する場合と、を有するので、遊技演出情報の選択態様を多様化し、遊技演出情報が複数表示されたとしてもその選択個数は可変であるため、遊技演出への期待感を変化させ、遊技興趣を高めることが可能となる。  
10

#### 【符号の説明】

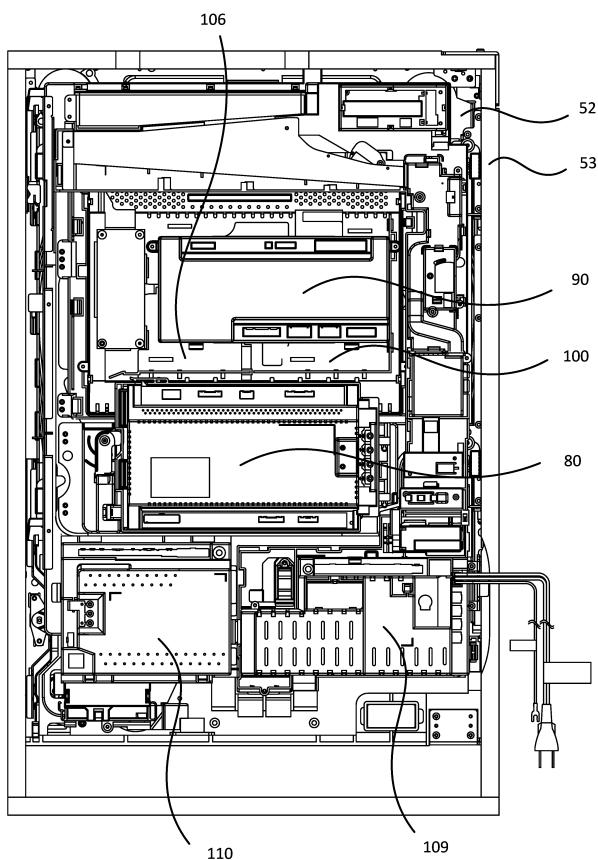
#### 【0275】

1 パチンコ遊技機、7 b 演出図柄表示領域（演出図柄表示部）、8 演出図柄、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、39 特定領域、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）、90 サブ制御基板（サブ制御部）、100 画像制御基板（画像制御部）、103 a 演出第1特図保留表示器、103 b 演出第2特図保留表示器  
20

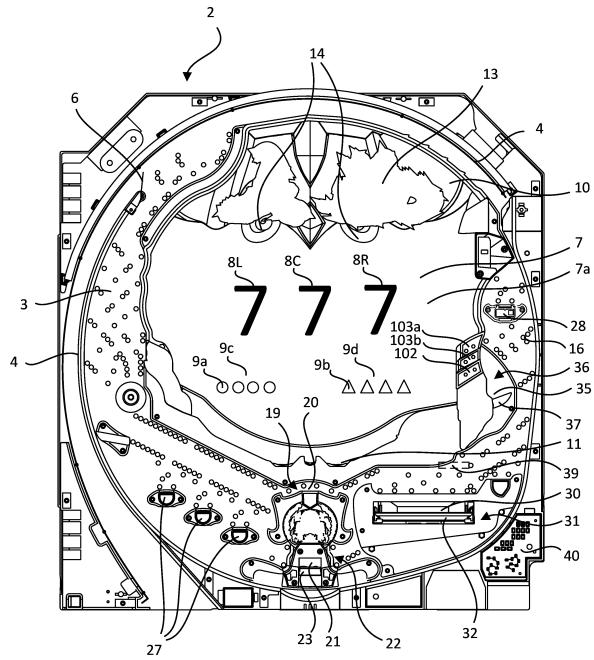
【図1】



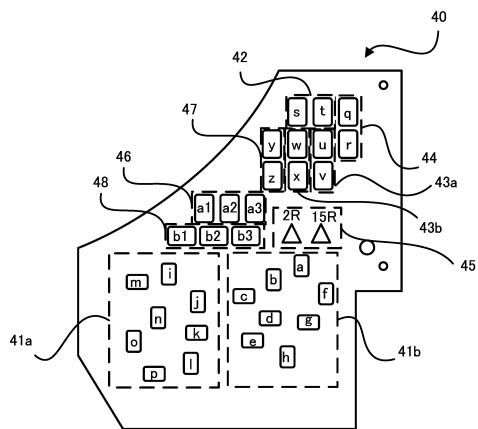
【図2】



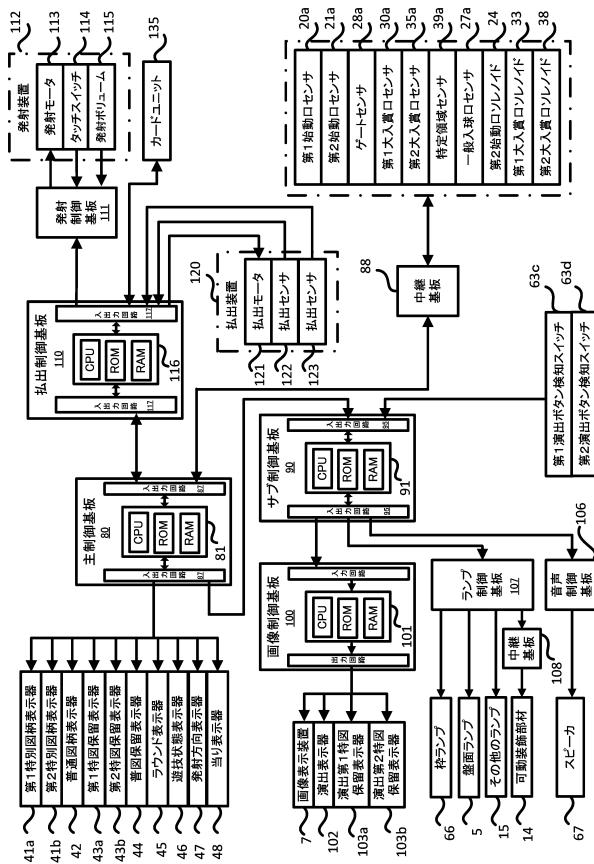
【図3】



【図4】



( 5 )



( 6 )

【図7】

(A) 亂数カウント名			
状態	判定結果	保留値	変動バージョン
大当たり	長当たり	-	P1 10~134 75000ms 195/199
	短当たり	-	P2 155~198 20000ms 4/199
非時短状態	小当たり	-	P3 0~188 20000ms 199/199
	リーチ有外れ	-	P4 0~188 20000ms 199/199
	リーチ無外れ	0~2	P5 0~188 75000ms 60/199
	3~4	0~188 10000ms 139/199	P6 0~188 5000ms 150/199
	長当たり	-	P7 0~140 75000ms 141/199
	短当たり	-	P8 141~160 20000ms 20/199
時短状態	小当たり	-	P9 161~198 20000ms 38/199
	リーチ有外れ	-	P10 0~188 20000ms 199/199
	リーチ無外れ	0~1	P11 0~59 20000ms 60/199
	2~4	0~188 5000ms 199/199	P12 0~188 10000ms 139/199

(B) 亂数カウント名			
状態	判定結果	乱数名	用途
ラベル-TRD-A	特別因柄当否判定用乱数値	3, 397	特別因柄の当否判定用
ラベル-TRD-AS	特別因柄当否判定用乱数	101~105	大当たりの特別因柄の当否判定用
ラベル-TRD-RC	大当たり種別判定用乱数	0~629	大当たりの種別判定用
ラベル-TRD-T1	リーチ乱数	0~126	リーチの有無判定用
	変動バージョン数	0~198	変動バージョン判定用

(A) 大当たり判定テーブル		
状態	特別因柄当否判定用乱数値	判定結果
通常状態	3, 397	大当たり
(低確率状態)	101~105	小当たり
	0~629のうち上記以外の数値	外れ
高確率状態	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503	大当たり
	101~105	小当たり
	0~629のうち上記以外の数値	外れ

(B) 大当たり種別判定テーブル		
特別因柄	大当たり種別判定用乱数値	判定結果
ラベル-TRD-AS	0~39	1R第1大当たり
第1特別因柄	40~89	1R第2大当たり
	90~99	2R第3大当たり
第2特別因柄	0~99	1R第4大当たり

(C) リーチ判定テーブル		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0~13	リーチ有
	0~126のうち上記以外の数値	リーチ無
時短状態	0~5	リーチ有
	0~126のうち上記以外の数値	リーチ無

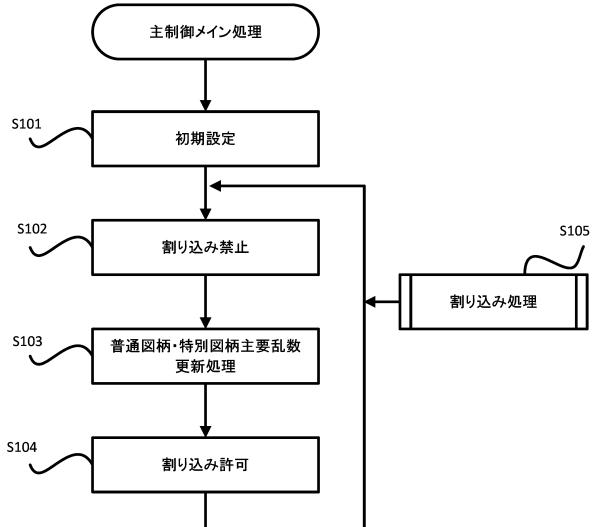
(D) 普通因柄当り判定テーブル		
状態	普通因柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0, 1	当り
	0~240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0~239	当り
	240	外れ

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

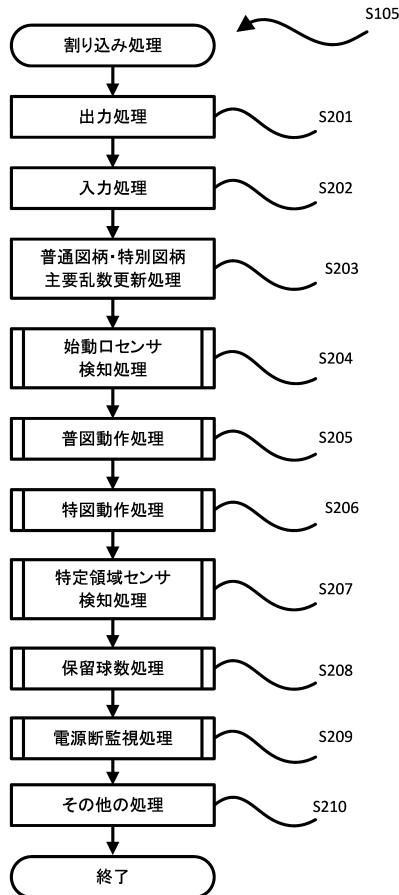
【図9】

【図10】

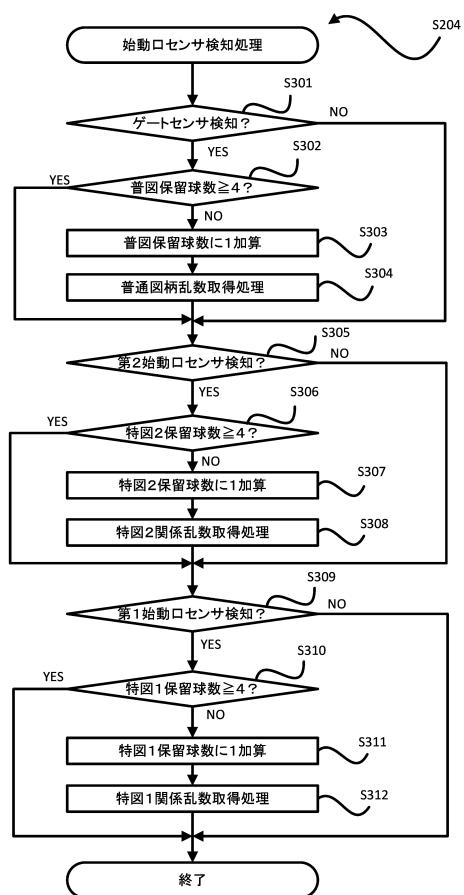
状態	判定結果	保留値	変動バージョン数	変動バージョン
大当たり	長当たり	-	P1 10~134 75000ms 195/199	
	短当たり	-	P2 155~198 20000ms 4/199	
時短状態	小当たり	-	P3 0~188 20000ms 199/199	
	リーチ有外れ	-	P4 0~188 20000ms 199/199	
	リーチ無外れ	0~2	P5 0~188 75000ms 60/199	
	3~4	0~188 10000ms 139/199	P6 0~188 5000ms 150/199	
	長当たり	-	P7 0~140 75000ms 141/199	
	短当たり	-	P8 141~160 20000ms 20/199	
時短状態	小当たり	-	P9 161~198 20000ms 38/199	
	リーチ有外れ	-	P10 0~188 20000ms 199/199	
	リーチ無外れ	0~1	P11 0~59 20000ms 60/199	
	2~4	0~188 5000ms 199/199	P12 0~188 10000ms 139/199	



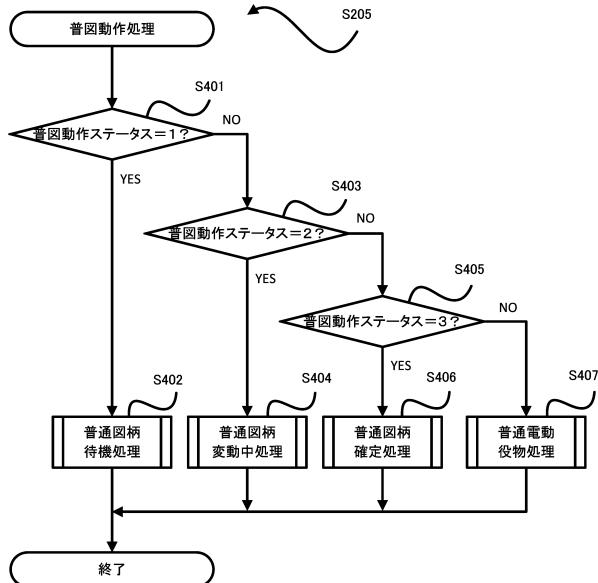
【図11】



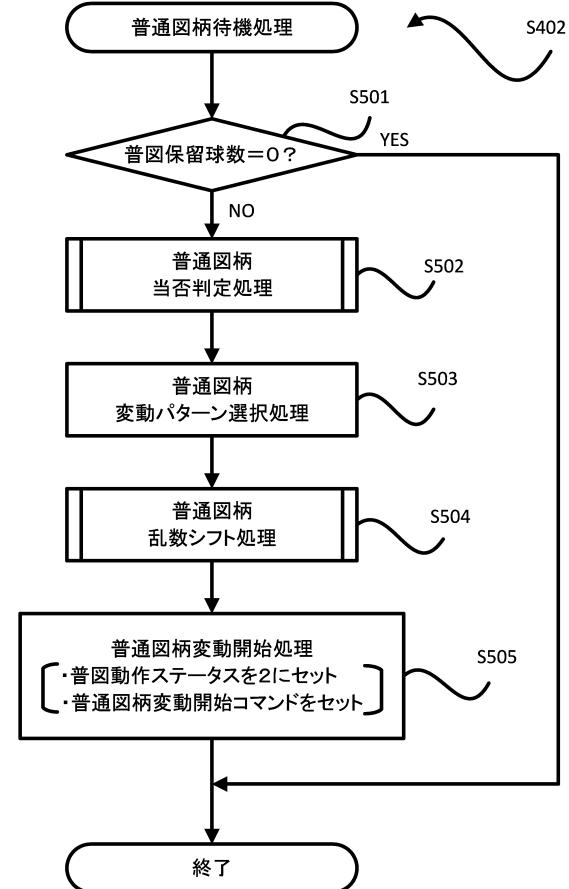
【図12】



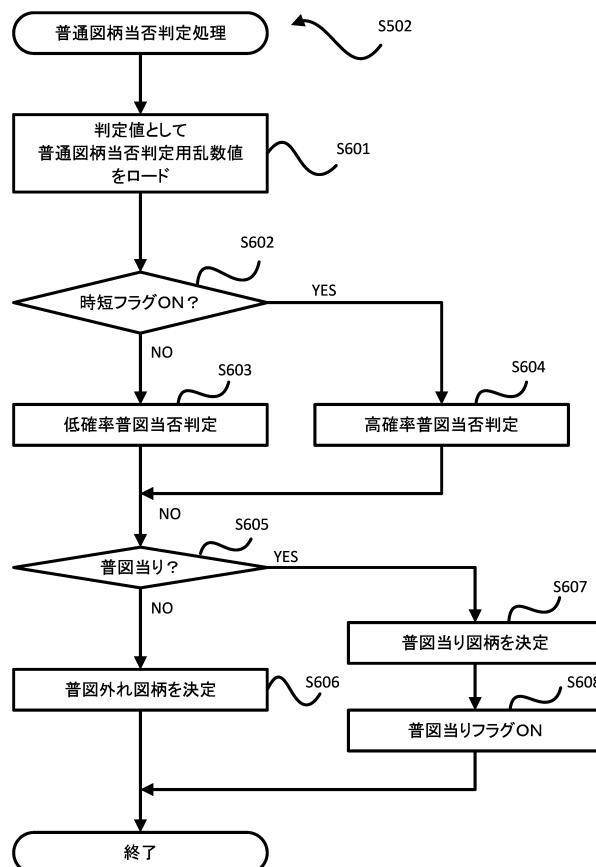
【図13】



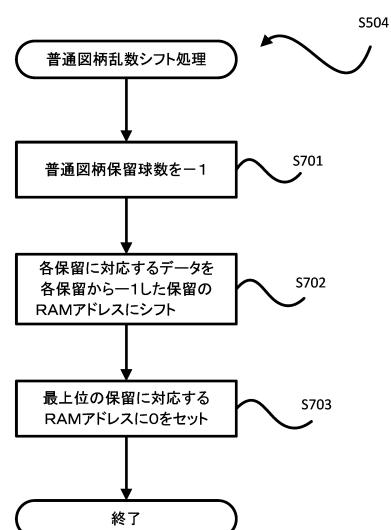
【図14】



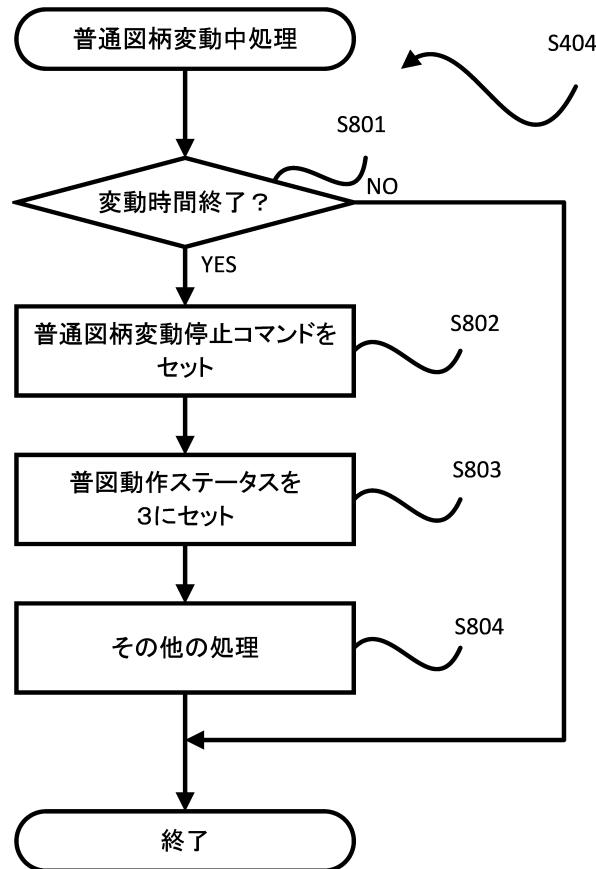
【図15】



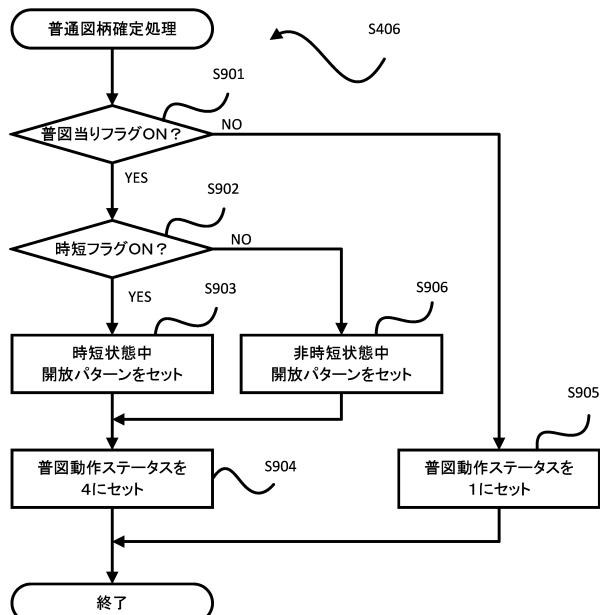
【図16】



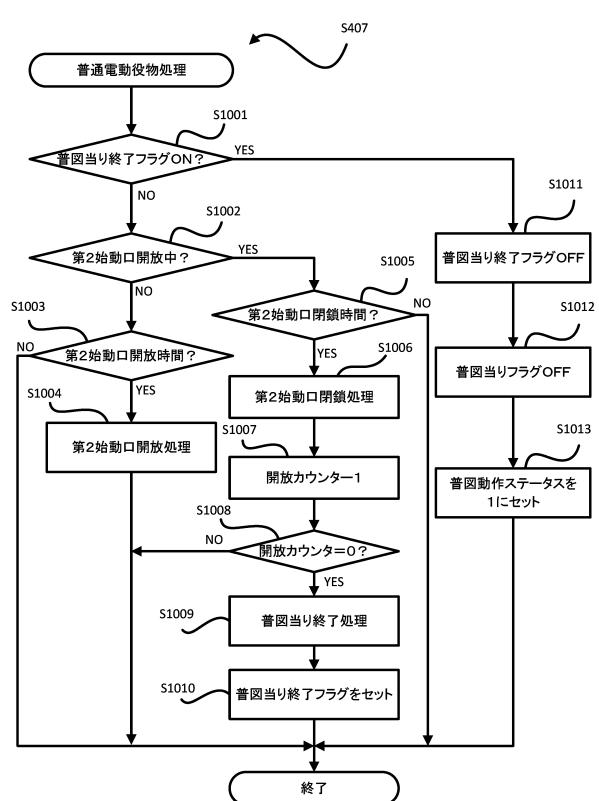
【図17】



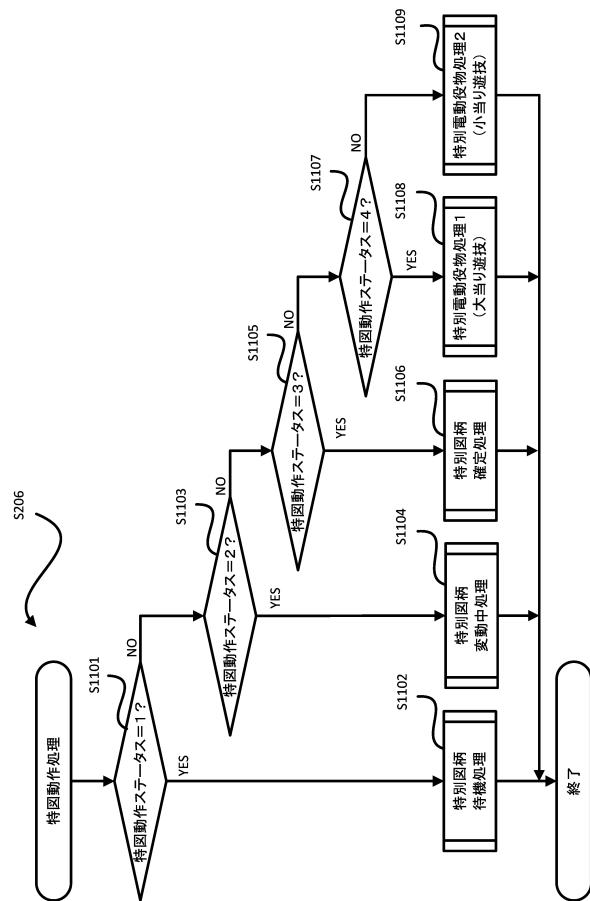
【図18】



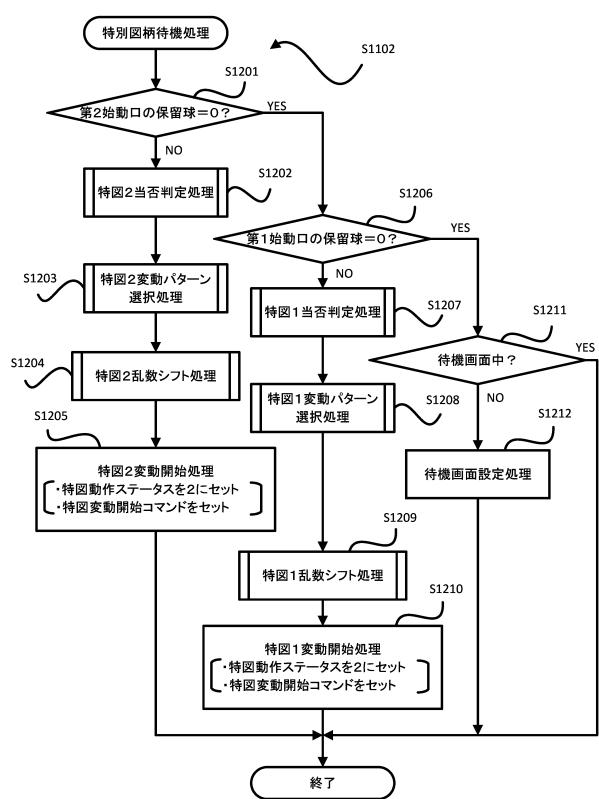
【図19】



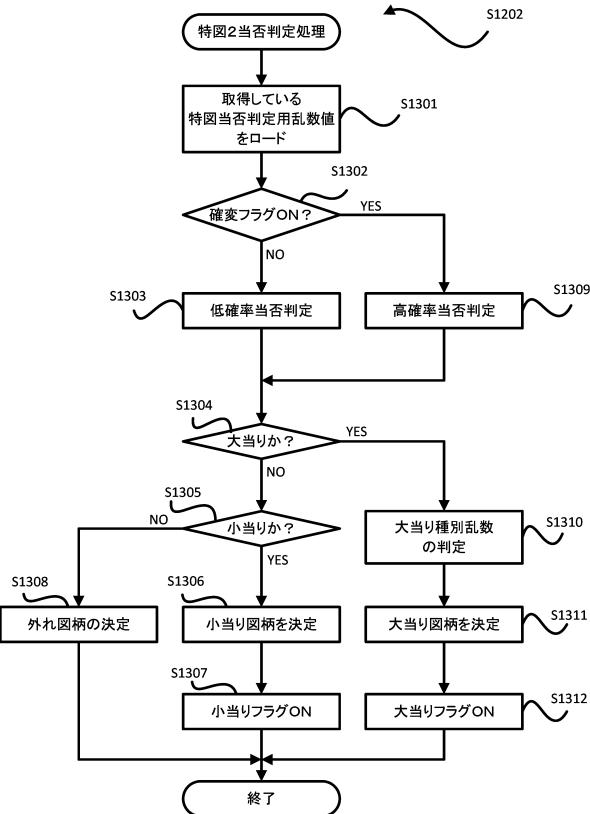
【 図 20 】



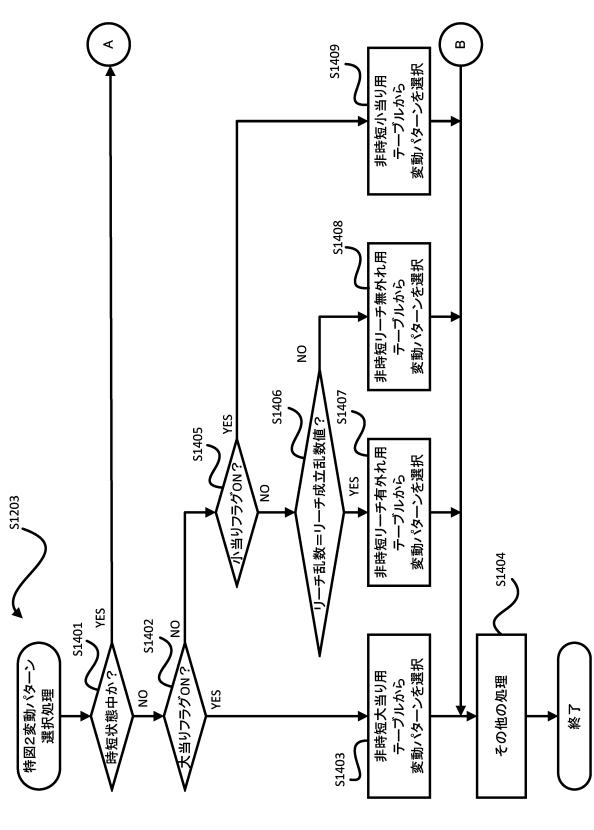
【习题 2-1】



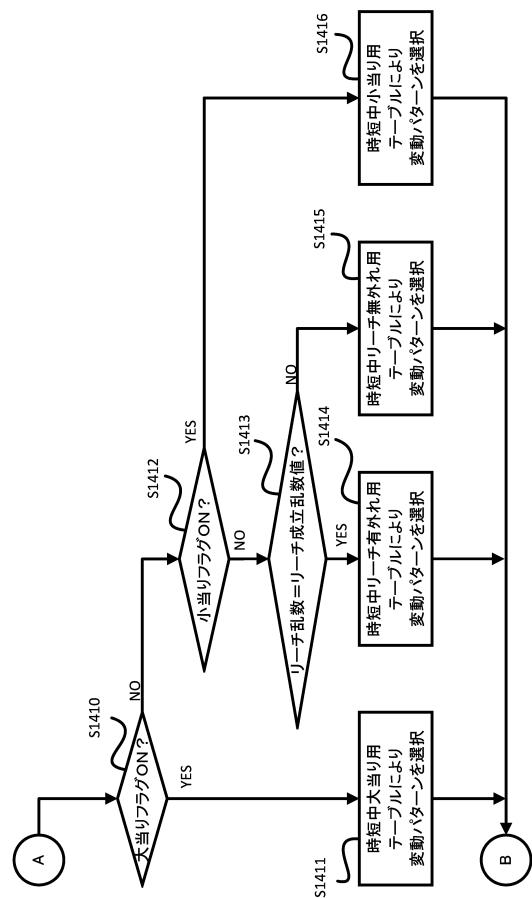
【图22】



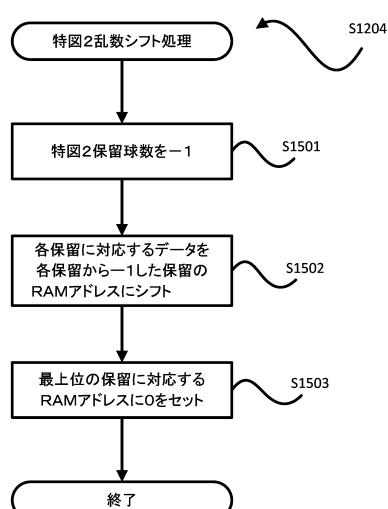
【図23】



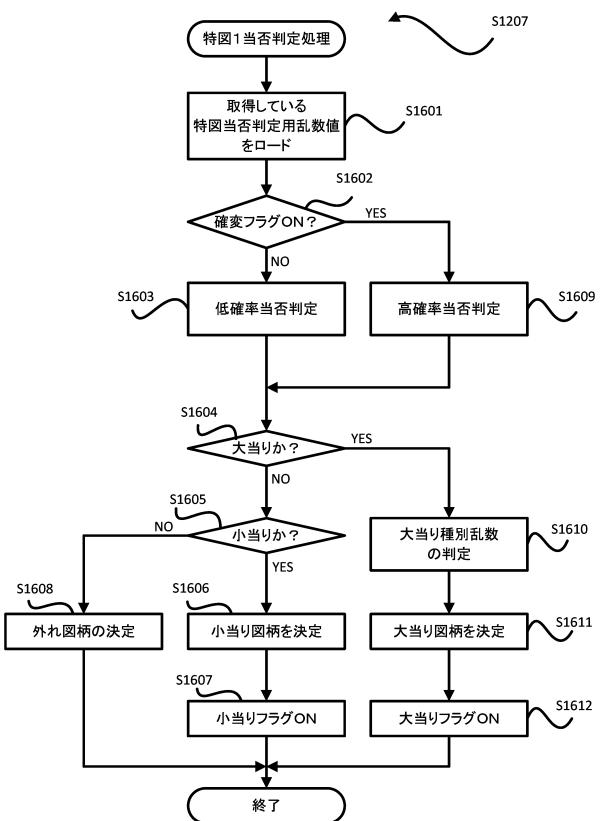
【図24】



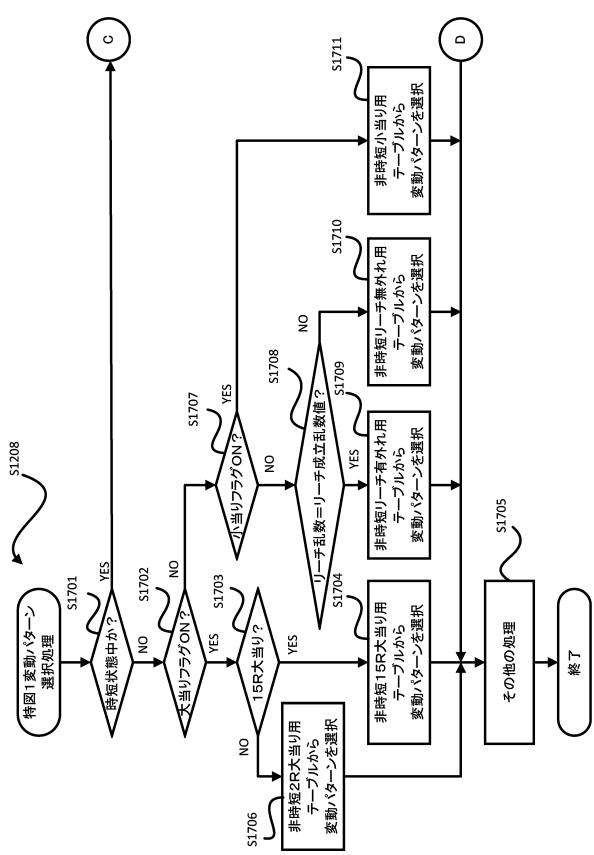
【図25】



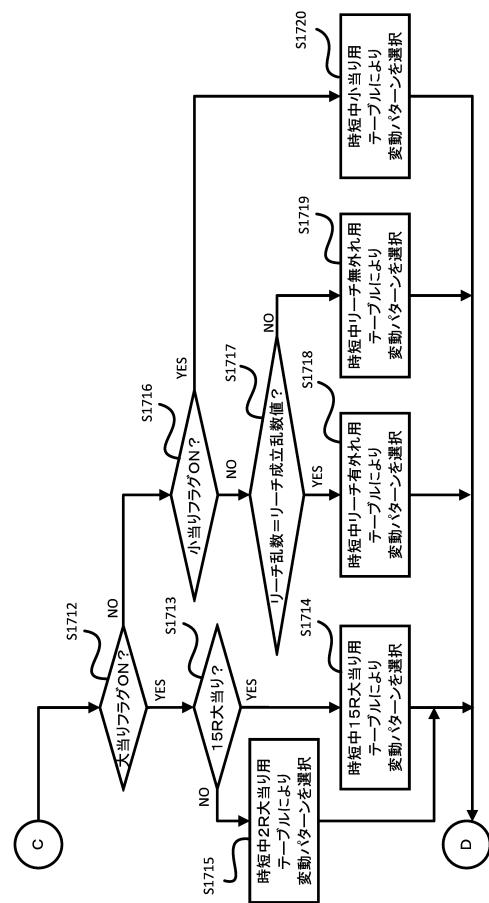
【図26】



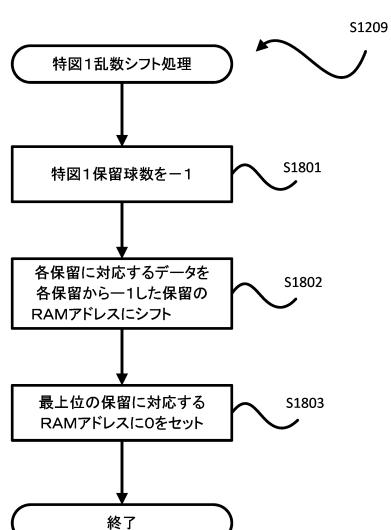
【図27】



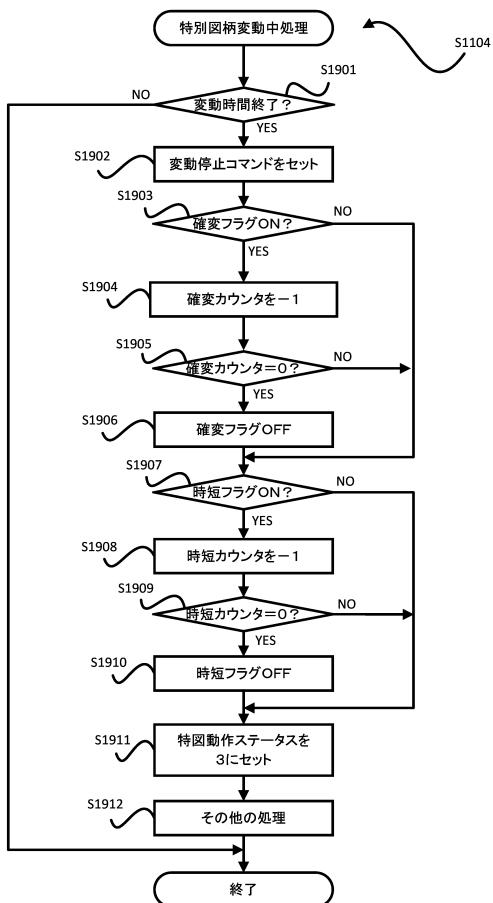
【図28】



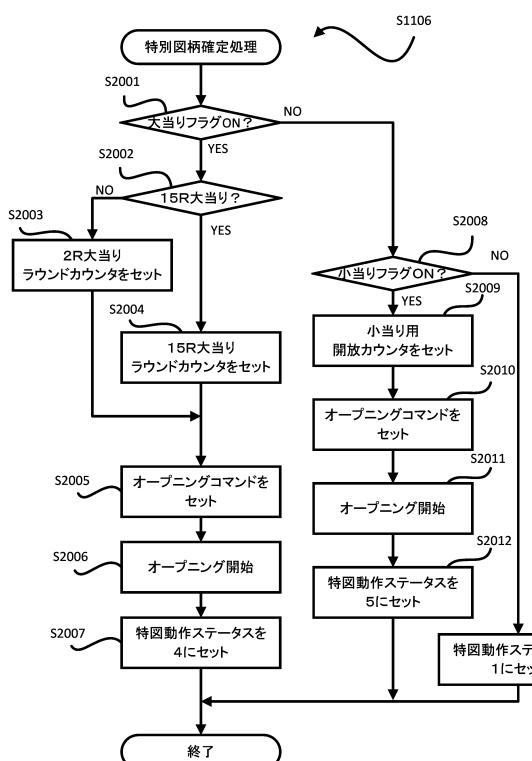
【図29】



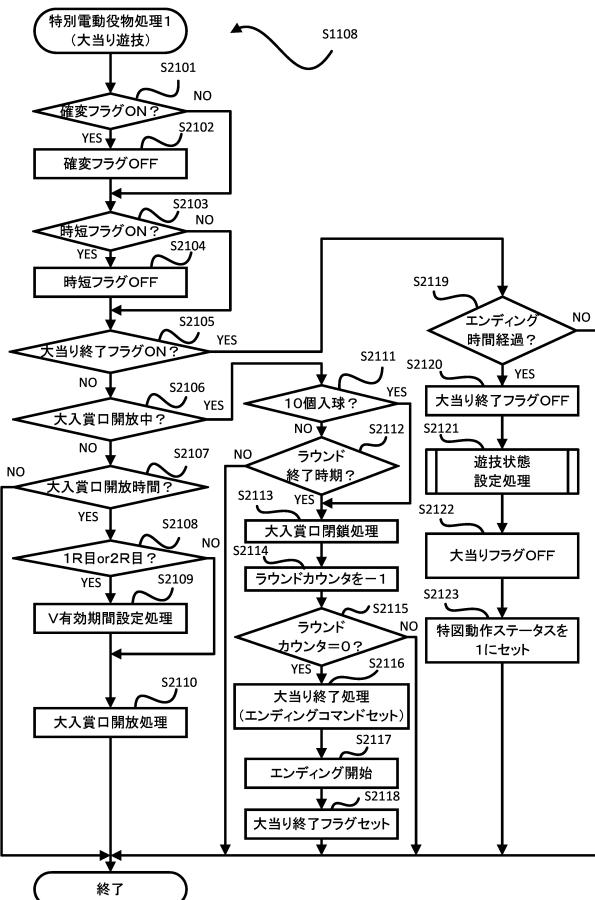
【図30】



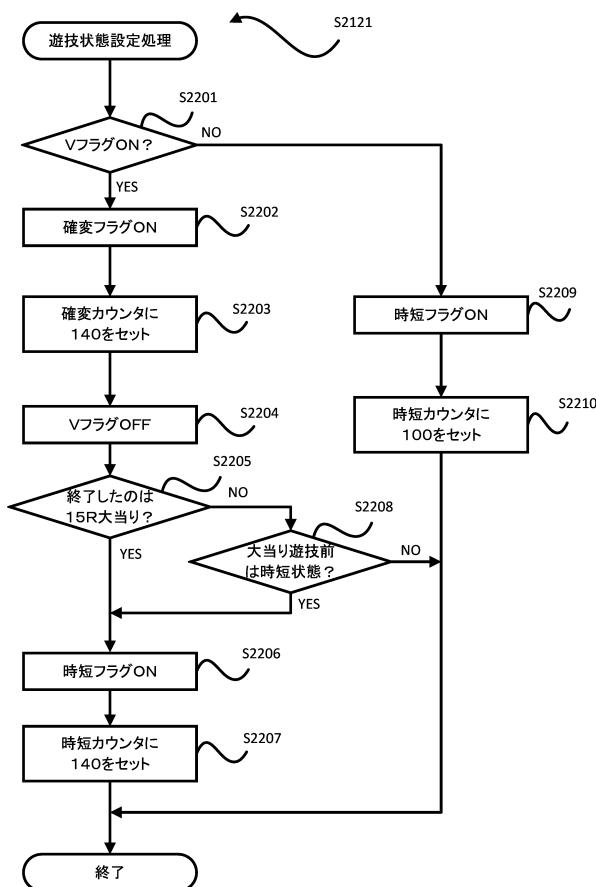
【図31】



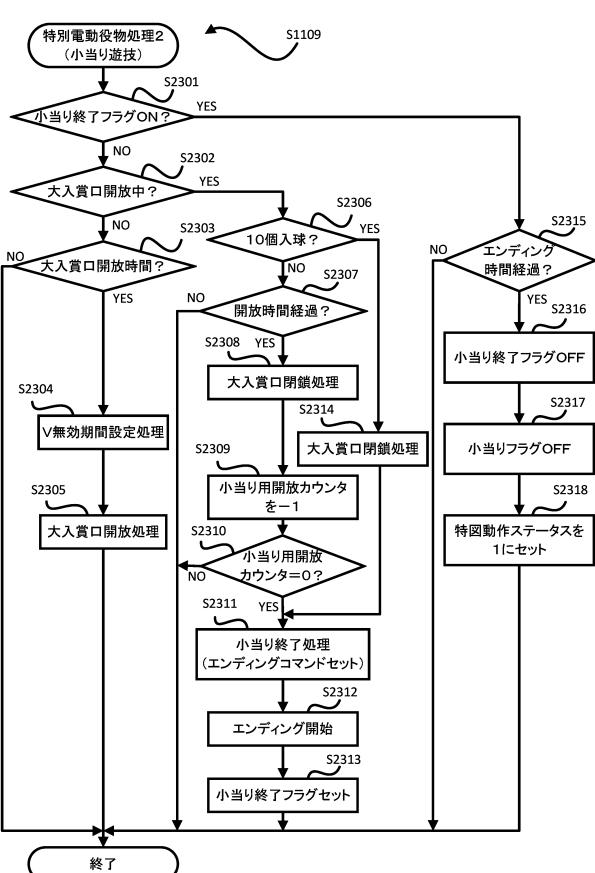
【図32】



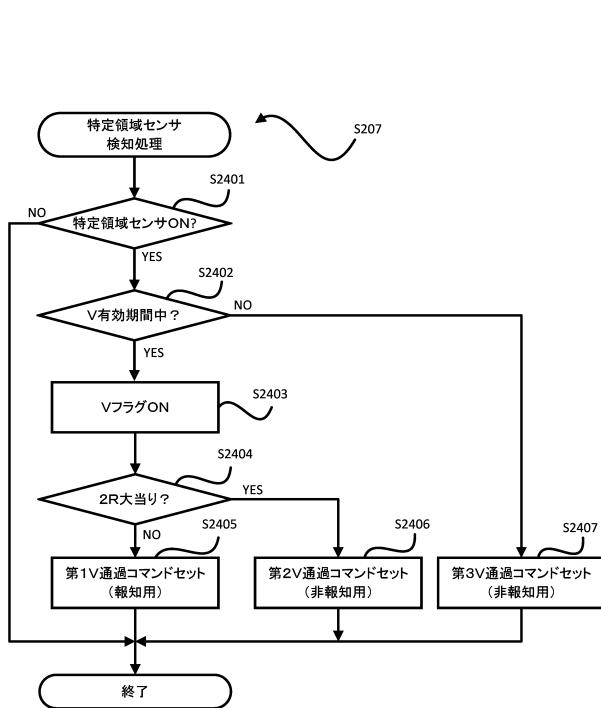
【図33】



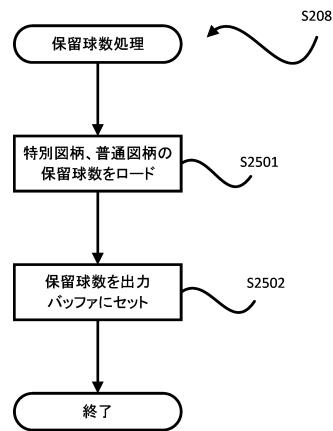
【図34】



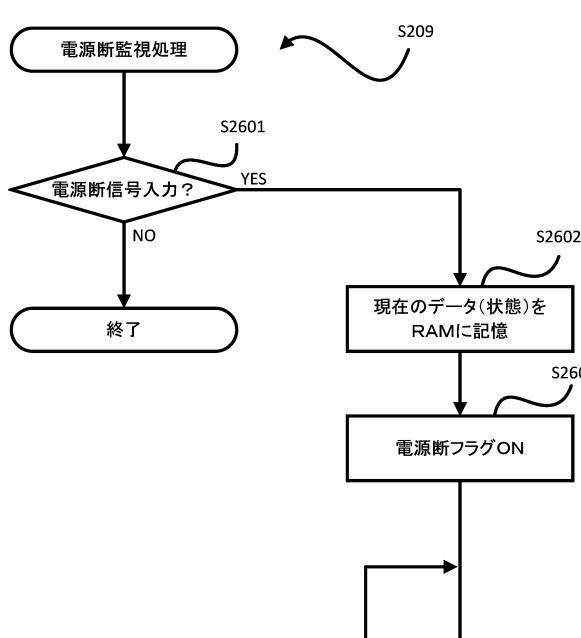
【図35】



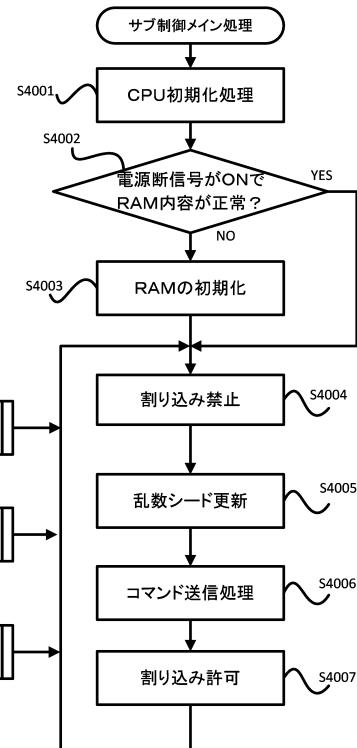
【図36】



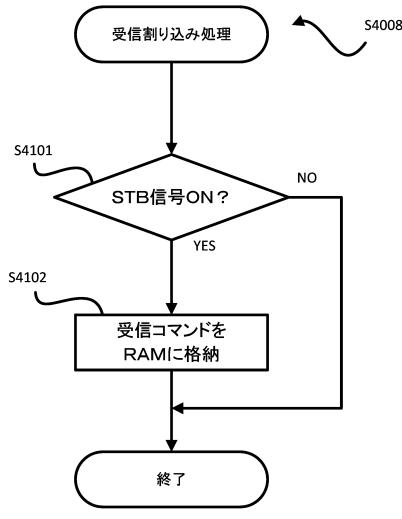
【図37】



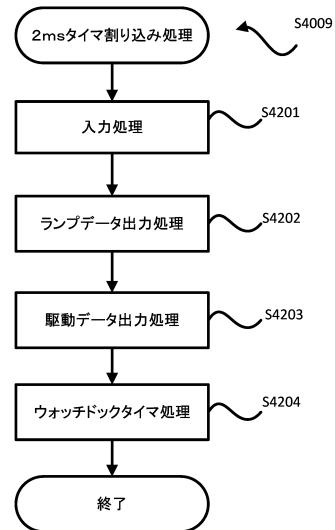
【図38】



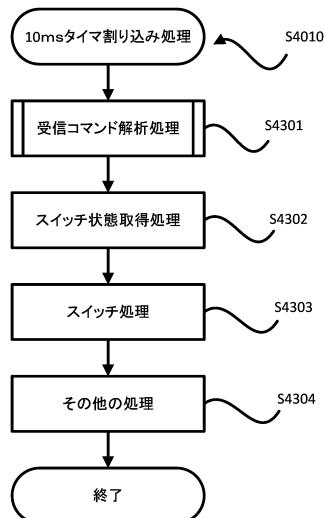
【図39】



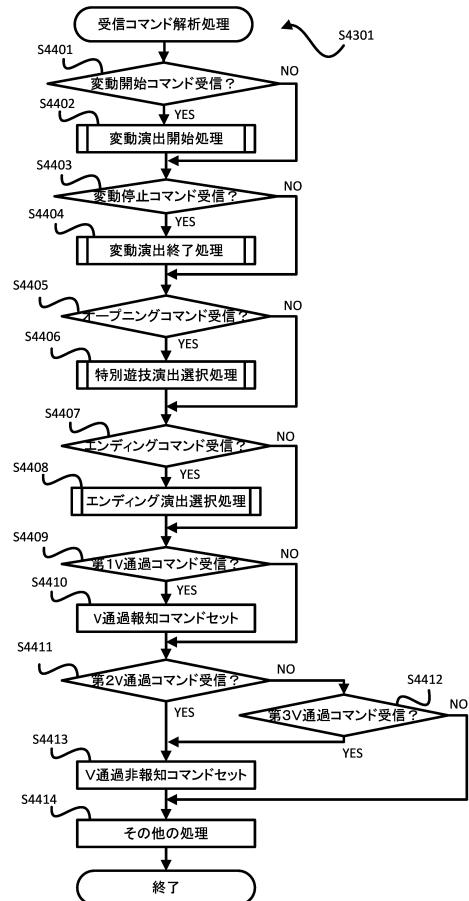
【図40】



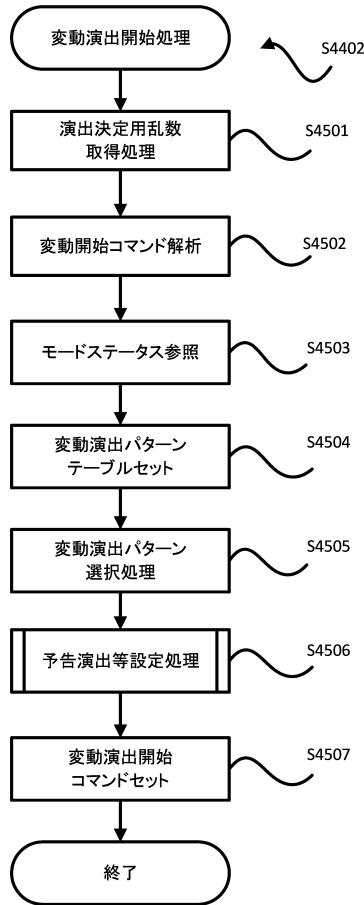
【図41】



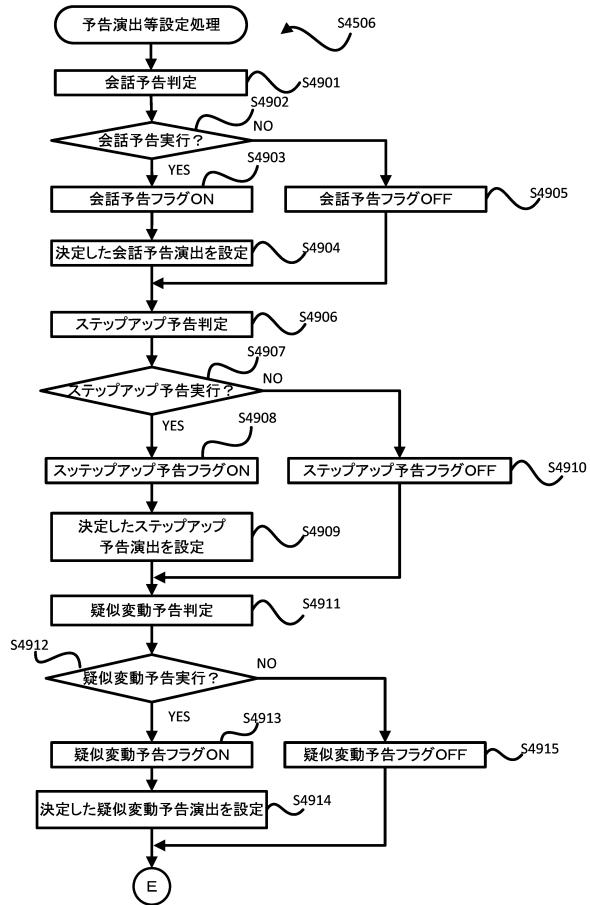
【図42】



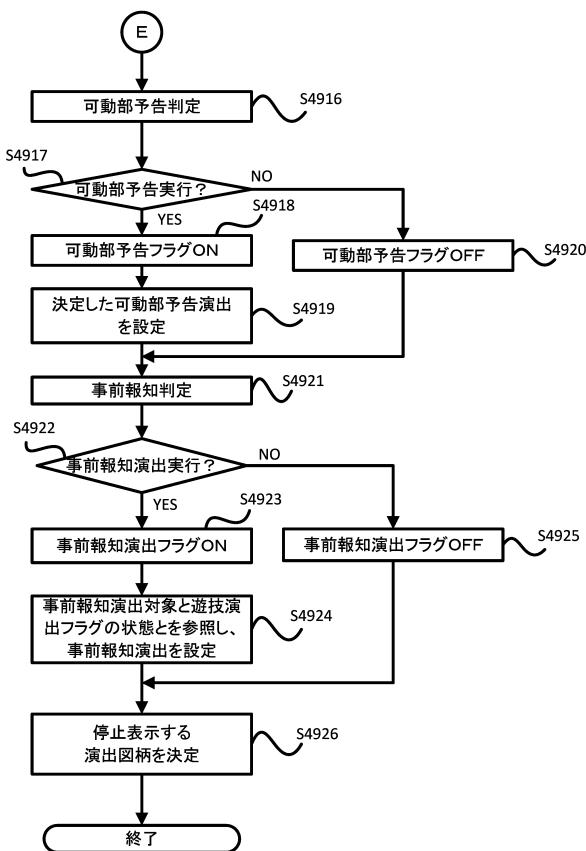
【図43】



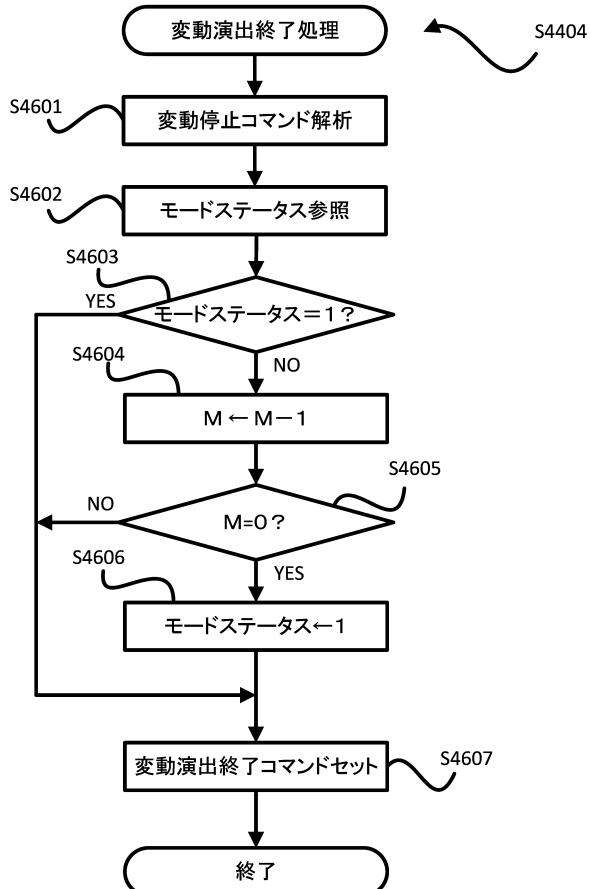
【図44】



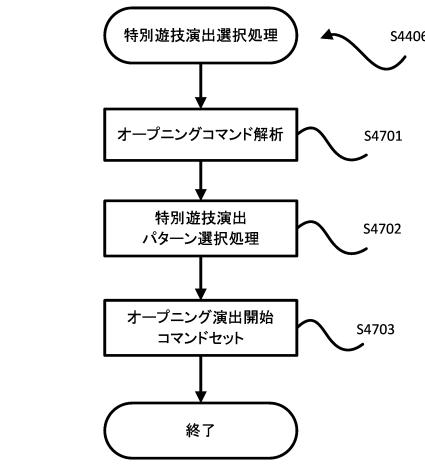
【図45】



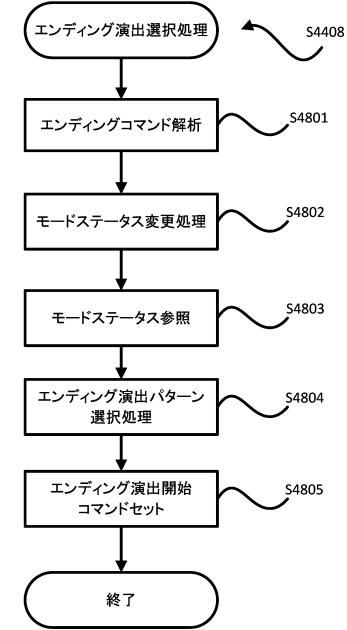
【図46】



【図47】



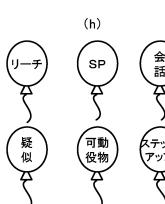
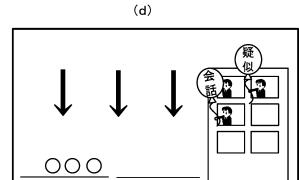
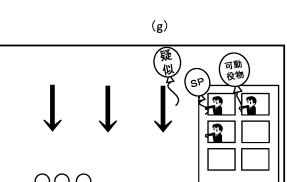
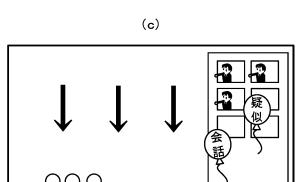
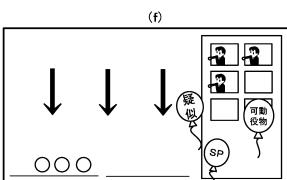
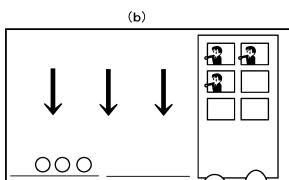
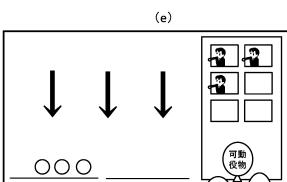
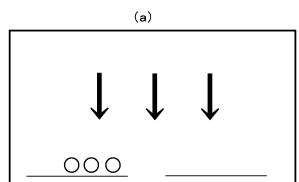
【 図 4-8 】



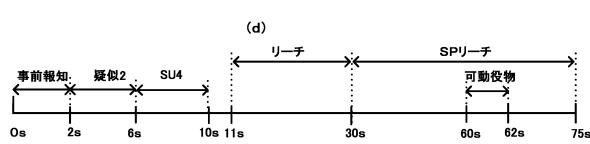
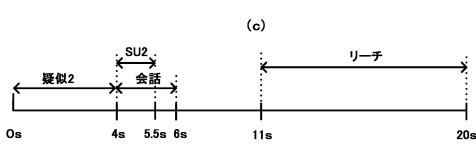
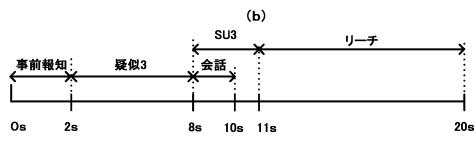
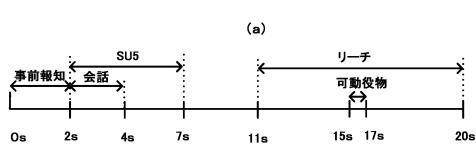
【図49】

【図50】

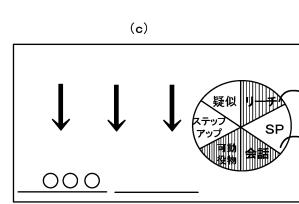
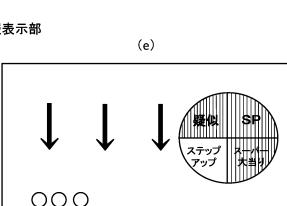
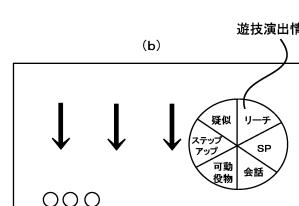
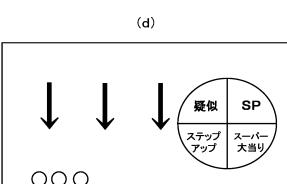
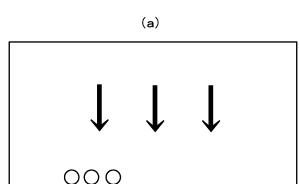
【図51】



【図52】



【図53】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-045880(JP,A)  
特開2013-198568(JP,A)  
特開2015-051235(JP,A)  
特開2017-080331(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02