

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6968396号
(P6968396)

(45) 発行日 令和3年11月17日(2021.11.17)

(24) 登録日 令和3年10月29日(2021.10.29)

(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 65 頁)

(21) 出願番号 特願2016-189266 (P2016-189266)
 (22) 出願日 平成28年9月28日 (2016.9.28)
 (65) 公開番号 特開2018-50877 (P2018-50877A)
 (43) 公開日 平成30年4月5日 (2018.4.5)
 審査請求日 令和1年9月30日 (2019.9.30)

(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 橋本 貴晶
 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 阿部 知

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】

所定条件の成立に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、
 前記当否判定の結果に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
 遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
 特定位置から移動可能であって、特定キャラクタを表示した可動部材と、
 前記特定キャラクタの画像を所定位置に表示可能なキャラクタ表示部と、を備え、
 前記当否判定の結果が特定結果となると、前記識別情報を特定態様で停止表示して前記特別遊技を実行可能な遊技機であって、

前記識別情報の変動表示に伴って実行可能な遊技演出として、前記識別情報が停止表示する前に、前記特別遊技の実行可能性を事前報知する報知演出を有し、

前記報知演出は、前記特定キャラクタを遊技者が視認可能となる所定位置に示すものであり、

前記報知演出として、少なくとも、前記特定キャラクタの画像を前記キャラクタ表示部の第1位置に表示する第1報知演出と、前記特定キャラクタの画像を前記キャラクタ表示部の第2位置に表示する第2報知演出と、前記可動部材を移動させ当該可動部材に表示した前記特定キャラクタを前記キャラクタ表示部の前記第1位置の前方に位置させる第3報知演出と、を有し、

10

20

前記第1報知演出と前記第2報知演出と前記第3報知演出とで、前記特別遊技の実行可能性として異なる可能性を報知するものであって、

前記第1報知演出は前記第3報知演出に変化可能であり、前記第2報知演出は前記第3報知演出に変化しないと共に、前記第1報知演出が前記第3報知演出に変化する可能性は前記第1報知演出が前記第3報知演出に変化しない可能性よりも低い

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第2報知演出は、前記第1報知演出よりも前記特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す報知演出であり、

前記第3報知演出は、前記第1報知演出及び前記第2報知演出よりも前記特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す報知演出であることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。 10

【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、パチンコ遊技機等の遊技機において、始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を見動表示し、その識別情報が特定態様で停止表示すると、遊技者に所定の利益を付与可能な特別遊技を行うものが知られている。この種の遊技機には、識別情報が所定態様で停止表示する前に、当該識別情報が特定態様で停止表示する可能性、すなわち、特別遊技が実行される可能性を、所定態様の遊技演出を実行することで、遊技者に事前に報知するものが知られている。 20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2009-247472号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1の遊技機では、演出態様が変化する予告演出であって、演出態様が変化する程、特別遊技の実行可能性として高い可能性を報知するステップアップ予告を備えている。これは、例えば図59に示すように、表示されるキャラクタが段階的に変化するため、遊技者は変化を容易に理解し、実際に実行された予告演出がどの程度の特別遊技実行可能性を示しているのかを容易に理解することが可能となる。然しながら、特別遊技の実行可能性を理解するのが容易であるため、実行された予告演出が、低い特別遊技可能性を示す低信頼度の予告演出である場合には、遊技者はその後の遊技演出に期待感を持つことができず、遊技興味を低下させてしまう虞がある。また、予告演出の実行態様が画一的で、遊技興味を十分に高めるに至っていなかった。 40

【0005】

本発明は、前述した事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、特別遊技の実行可能性を示す予告演出として、趣向性の高い新規の予告演出を提供し、遊技興味を向上させることにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上述の課題を解決するための第1発明の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、

前記当否判定の結果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、

10

20

30

40

50

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

前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

特定位置から移動可能であって、特定キャラクタを表示した可動部材と、

前記特定キャラクタの画像を所定位置に表示可能なキャラクタ表示部と、を備え、

前記当否判定の結果が特定結果となると、前記識別情報を特定態様で停止表示して前記特別遊技を実行可能な遊技機であって、

前記識別情報の変動表示に伴って実行可能な遊技演出として、前記識別情報が停止表示する前に、前記特別遊技の実行可能性を事前報知する報知演出を有し、

前記報知演出は、前記特定キャラクタを遊技者が視認可能となる所定位置に示すものあり、

前記報知演出として、少なくとも、前記特定キャラクタの画像を前記キャラクタ表示部の第1位置に表示する第1報知演出と、前記特定キャラクタの画像を前記キャラクタ表示部の第2位置に表示する第2報知演出と、前記可動部材を移動させ当該可動部材に表示した前記特定キャラクタを前記キャラクタ表示部の前記第1位置の前方に位置させる第3報知演出と、を有し、

前記第1報知演出と前記第2報知演出と前記第3報知演出とで、前記特別遊技の実行可能性として異なる可能性を報知するものであって、

前記第1報知演出は前記第3報知演出に変化可能であり、前記第2報知演出は前記第3報知演出に変化しないと共に、前記第1報知演出が前記第3報知演出に変化する可能性は前記第1報知演出が前記第3報知演出に変化しない可能性よりも低い

ことを特徴とするものである。

【0007】

また、第2発明の遊技機は、第1発明の遊技機において、

前記第2報知演出は、前記第1報知演出よりも前記特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す報知演出であり、

前記第3報知演出は、前記第1報知演出及び前記第2報知演出よりも前記特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す報知演出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、報知演出においてキャラクタの表示される位置に注目されることで報知演出の趣向性を高め、遊技興味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】本発明の実施例に係る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】大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)は当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)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(D)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図9】変動パターンテーブルである。

【図10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図11】メイン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。

10

20

30

40

50

- 【図13】始動入球時処理のフローチャートである。
- 【図14】普図動作処理のフローチャートである。
- 【図15】普通図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。
- 【図17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図19】普通図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図20】普通電動役物処理のフローチャートである。
- 【図21】特図動作処理のフローチャートである。
- 【図22】特別図柄待機処理のフローチャートである。 10
- 【図23】特図2当否判定処理のフローチャートである。
- 【図24】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図25】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図26】特図2乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図27】特図1当否判定処理のフローチャートである。
- 【図28】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図29】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図30】特図1乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図31】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図32】特別図柄確定処理のフローチャートである。 20
- 【図33】特別電動役物処理(大当たり遊技)のフローチャートである。
- 【図34】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図35】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図36】電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図37】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図38】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図39】2ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図40】10ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図41】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図42】変動演出開始処理のフローチャートである。 30
- 【図43】キャラクタ予告の内容を示す一覧表である。
- 【図44】キャラクタ予告決定テーブルを示す表である。
- 【図45】キャラクタ予告の演出態様の一例を示す図である。
- 【図46】キャラクタ予告の演出態様の一例を示す図である。
- 【図47】実施例2のキャラクタ予告の内容を示す一覧表である。
- 【図48】実施例2のキャラクタ予告の演出態様の一例を示す図である。
- 【図49】実施例3のキャラクタ予告の内容を示す一覧表である。
- 【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。以下では、遊技に用いる遊技媒体が遊技球とされ、当該遊技球を遊技盤面に向けて発射することで遊技を進行させることができ可能なパチンコ遊技機(弾球遊技機)に、本発明を適用した例を説明する。尚、以下では、始動口への遊技球の入球に基づいて特別図柄の変動表示を行い、当該特別図柄の変動表示の終了に伴い大当たり図柄が停止表示されると、遊技者に所定量の遊技利益(例えば、賞球)が付与され得る大当たり遊技(特別遊技)が実行可能となる所謂「1種タイプ」のパチンコ遊技機を例に説明する。 40
- 【実施例1】**
- 【0011】**
- 図1乃至図3に示すように、実施例1のパチンコ遊技機1は、遊技機枠50と、遊技機枠50内に取り付けられた遊技盤2とを備えており、遊技盤2は遊技機枠50から着脱自 50

在に構成されている。図3は、遊技盤2を遊技機枠50から取り外した状態のものを示す。遊技機枠50は、装飾面を有する前面枠51と、遊技盤2等を取り付ける本体枠52と、パチンコ遊技機1をホールの島設備に取り付けるための外枠53と、を有して構成されており、前面枠51、本体枠52及び外枠53は、一側端側で軸支され夫々開閉可能に構成されている。

【0012】

また、前面枠51には、遊技者の操作量(回転角度)に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル60、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿(上皿)61、及び打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿(下皿)62が設けられている。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)が設けられており、この他、装飾用の枠ランプ66及びスピーカ67等も設けられている。10

【0013】

演出ボタン63は、遊技者による入力が可能な入力手段として機能するもので、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。例えば、遊技演出の実行中に第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63bを操作すると、当該操作に基づいて所定の操作対応演出が行われる。尚、演出ボタン63の構成は本実施例の態様に限らず、遊技者が入力を行うものであれば足り、例えば、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力手段(例えば、出没式、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手段(光電式等)であってもよい。20

【0014】

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

【0015】

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。30

【0016】

演出図柄8L、8C、8Rはそれぞれ、例えば「1」~「9」までの数字を表した複数の図柄(識別情報)からなる。演出図柄表示領域7bに停止表示される左、中、右の演出図柄によって、後述の第1特別図柄表示器41a(「第1特別図柄表示部」ともいう)に表示される第1特別図柄の変動表示の結果や、第2特別図柄表示器41b(「第2特別図柄表示部」ともいう)に表示される第2特別図柄の変動表示の結果、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」ということがある。また、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第1特別図柄を「特図1」「第1特図」、第2特別図柄を「特図2」「第2特図」ということがある。40

【0017】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、その大当たりの種別が16R大当たりや50

6 R 大当り等になった場合には、「7 7 7」などの3桁同一のゾロ目（特定態様、特定表示結果）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、特別図柄当否判定の結果が大当りとなり、その大当りの種別が2 R 大当りとなった場合には、「1 3 5」などの予め設定したチャンス図柄（特定態様、特定表示結果）や「3 3 3」などの専用図柄（特定態様、特定表示結果）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、外れとなった場合には「6 3 7」や「3 7 3」などの3つの図柄のうち少なくとも1つの図柄が異なるバラケ目図柄（非特定態様、非特定表示結果）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。

【0018】

画像表示装置7の表示画面7a上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、大当り遊技に伴って実行される大当り遊技演出（特別遊技演出）や、客待ち用のデモ演出などが表示される。演出図柄遊技演出や大当り遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。また、画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて第1演出保留9aを表示する第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）と、後述の第2特図保留の記憶数に応じて第2演出保留9bを表示する第2演出保留表示領域9d（第2演出保留表示部）とが設けられている。第1演出保留や第2演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第1特図保留表示器43aにて表示される第1特図保留の記憶数や第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。

【0019】

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。

【0020】

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、遊技演出に伴つ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、大当りの可能性が比較的高い遊技演出の実行に伴つて、可動装飾部材14が下方に落下し、当該可動装飾部材14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、遊技者は大当りへの期待感を高めることとなる。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。

【0021】

10

20

30

40

50

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。

【0022】

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。10

【0023】

可変入賞装置22は、可動部材23を備え、可動部材23の動作によって第2始動口21を開閉するものである。この開閉動作によって、第2始動口21は、第1の態様(閉状態)から当該第1の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様(開状態)へと変化可能である。つまり、可動部材23は、所定の動作(開閉動作)を行うことで、第2始動口21への遊技球の入球可能性を変化させるものである。この可動部材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。本実施例では、第2始動口21は、可動部材23が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材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てもよい。20

【0024】

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

【0025】

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

【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は開状態となる。さらに、遊技領域3の下部には、複数の一般入賞口27が設けられている。本実施例では、一般入賞口27を4個設けてあり、そのうちの3個を第1始動口20の左方に設けられた左一般入賞口とし、1個を第1大入賞口30の右方に設けられた右一般入賞口としている。第1始動口20、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35および一般入賞口27は、それぞれ賞球の払い出し契機とな4050

る入球口であり、各入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（賞球）が払い出される。具体的には、第1始動口20の賞球数は「5」、第2始動口21の賞球数は「3」、第1大入賞口20および第2大入賞口35の賞球数は「15」、一般入賞口27の賞球数は「10」としている。

【0027】

このように複数の入球口（第1始動口20、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、一般入賞口27及びゲート28）等が配されている遊技領域3を、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第1領域）3Aと、右側の右遊技領域（第2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。ここで、複数の入球口のうち、第1始動口20および3個の左一般入賞口27は、遊技領域3のうち左遊技領域3Aを流下する遊技球が入球可能となるように設けてあり、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、右一般入賞口27およびゲート28は、遊技領域3のうち右遊技領域3Bを流下する遊技球が入球可能となるように設けてある。このため、本パチンコ遊技機1では、遊技開始の際には、原則、左打ちにて第1始動口20への入球を狙う。一方、第1始動口20への入球に基づく当否判定において大当たりとなり遊技状態が変化した際には、原則、右打ちにてゲート28、第2始動口21、第1大入賞口30および第2大入賞口35への入球を狙うこととなる。

【0028】

また、図3および図4に示すように、遊技盤2の右下部には主表示器40が配置されている。主表示器40には、第1特別図柄を変動表示および停止表示する第1特別図柄表示器41a（第1特別図柄表示部）と、第2特別図柄を変動表示および停止表示する第2特別図柄表示器41b（第2特別図柄表示部）と、普通図柄を変動表示および停止表示する普通図柄表示器42（普通図柄表示部）と、が含まれている。また、主表示器40には、第1特別図柄に係る当否判定情報（第1特図保留）の記憶数を表示する第1特図保留表示器43aと、第2特別図柄に係る当否判定情報（第2特図保留）の記憶数を表示する第2特図保留表示器43bと、普通図柄表示器42の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器44と、が含まれている。さらに、主表示器40には、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の結果が当りになったことを示す当り表示器48と、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の結果が大当たりになった場合に実行される大当たり遊技のラウンド数を示すラウンド表示器45と、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器46と、遊技球の発射方向、すなわち右打ちを行うべき状態か左打ちを行うべき状態かを示す発射方向表示器47と、が含まれている。主表示器40に含まれるこれらの各種表示器は、後述の主制御部によって表示制御される。

【0029】

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

【0030】

特別図柄表示部41では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後に停止表示し、停止表示された特別図柄（停止図柄）によって第1始動口20または第2始動口21への入球に基づく抽選（特別図柄当否判定、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定識別情報）である場合、すなわち、特別図柄の停止表示の態様（特別図柄の変動表示の表示結果）が大当たりを示す特定態様（特定表示結果）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類に応じた開放パターンにて第1大入賞口30または第2大入賞口35を開放させる大当たり遊技（特別遊

10

20

30

40

50

技)が行われる。尚、大当たり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。

【0031】

図4に示すとおり、第1特別図柄表示器41aは、「i ~ p」で示す8個のLEDで構成されており、第1特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第1特別図柄当否判定の結果として「16R第1大当たり」、「6R第2大当たり」、「6R第3大当たり」、「6R第4大当たり」および「6R第5大当たり」の5種類の大当たりが設けられており(図8を参照)、第1特別図柄表示器41aのLEDは、それら5種類の大当たりの各々に応じた表示態様(特定態様、特定表示結果)を探ることが可能となっている。具体的には、第1特別図柄当否判定の結果が16R第1大当たりとなった場合には「ijn」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(16R第1大当たり図柄)、6R第2大当たりとなった場合には「inno」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(6R第2大当たり図柄)、6R第3大当たりとなった場合には「inp」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(6R第3大当たり図柄)、6R第4大当たりとなった場合には「ijo」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(6R第4大当たり図柄)、6R第5大当たりとなった場合には「jno」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させる(6R第5大当たり図柄)。また、外れとなった場合には、「lo」の2個のLEDを点灯させて残りを消灯させる(外れ図柄)。10

【0032】

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。本実施例では、第2特別図柄当否判定の結果として「16R第6大当たり」、「16R第7大当たり」、「12R第8大当たり」、「6R第9大当たり」、「2R第10大当たり」、「16R第11大当たり」および「2R第12大当たり」の7種類の大当たりが設けられており(図8を参照)、第2特別図柄表示器41bのLEDは、それら2種類の大当たりの各々に応じた表示態様(特定態様、特定表示結果)を探ることが可能となっている。具体的には、第2特別図柄当否判定の結果が16R第6大当たりとなった場合には「abd」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(16R第6大当たり図柄)、16R第7大当たりとなった場合には「abg」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(16R第7大当たり図柄)、12R第8大当たりとなった場合には「abc」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(12R第8大当たり図柄)20、6R第9大当たりとなった場合には「afg」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(6R第9大当たり図柄)、2R第10大当たりとなった場合には「abde」の4個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(2R第10大当たり図柄)、16R第11大当たりとなった場合には「abe」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(16R第11大当たり図柄)、2R第12大当たりとなった場合には「abd」の4個のLEDを点灯させて残りを消灯させる(2R第12大当たり図柄)。また、外れとなった場合には、「eh」の2個のLEDを点灯させて残りを消灯させる(外れ図柄)。30

【0033】

尚、特別図柄の停止表示態様(停止図柄)は、これらに限定されるものではなく、任意に設定することができる。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば、予め定められた順序で光が左から右へ繰り返し流れるように各LEDを点灯させる態様とすることができる。40

【0034】

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報(「取得情報」ともいう)を取得し、取得した各種情報は、主制御部のRAMに形成される特図保留記憶部(図示せず)に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入球であれば第1特図保留として第1特図保留記憶部(図示せず)に記憶され、第2始動口21への入球であれば第2特図保留として第2特図保留記憶部(図示せず)に記憶される。各々の特図保留記憶部に記50

憶可能な特図保留（取得情報）の数は所定数までとされており、本実施例におけるその上限値はそれぞれ「4」となっている。これら第1特図保留記憶部および第2特図保留記憶部を、夫々「第1取得情報記憶手段」および「第2取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。

【0035】

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

10

【0036】

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

20

【0037】

また、第2特図保留表示器43bは「wx」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。

30

【0038】

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。

40

【0039】

具体的には、図4に示す通り、普通図柄表示器42は「st」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。

50

【0040】

本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過があると、その通過に基づいて普通図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は主制御部のRAMに形成される普図保留記憶部（図示せず）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部に記憶可能な普図保留の数は所定数までとされており、本実施例におけるその上限値は「4」となっている。普図保留記憶部に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示がその通過時にすぐ実行できない場合、すなわち普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保することが可能となっている。10

【0041】

普図保留記憶部に記憶された普図保留の数は、普図保留表示器44に表示される。具体的には、普図保留表示器44は「qr」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「qr」というように「q」のLEDを消灯し「r」のLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数「2」～「4」についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。20

【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。本実施例のパチンコ遊技機1は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行など、遊技進行や遊技利益に関する制御を行う主制御基板80（「主制御部」ともいい「遊技制御部」ともいう）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板90（「サブ制御部」ともいい「演出制御部」ともいう）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板110（「払出制御部」ともいう）、画像表示装置7や演出表示器102、演出第1特図保留表示器103aおよび演出第2特図保留表示器103b等の表示制御を行う画像制御基板100（画像制御部）等を備えている。30

【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に内蔵されてもよい。また、ROMは外付けであってもよい。遊技制御用マイコン81のRAMには、前述した特図保留記憶部（第1特図保留記憶部及び第2特図保留記憶部）と普図保留記憶部とが設けられている。また、主制御基板80（遊技制御用マイコン81）のRAM（主制御RAM）の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウン4050

タに用いるための記憶領域が確保されている。

【 0 0 4 5 】

主制御基板 8 0 には、中継基板 8 8 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 8 0 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 8 0 から信号が出力される。具体的には、センサ類として、第 1 始動口センサ 2 0 a 、第 2 始動口センサ 2 1 a 、ゲートセンサ 2 8 a 、第 1 大入賞口センサ 3 0 a 、第 2 大入賞口センサ 3 5 a および一般入賞口センサ 2 7 a が接続されている。これら各種センサを「遊技球検知手段」ともいう。

【 0 0 4 6 】

第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 内に設けられて第 1 始動口 2 0 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 始動口センサ 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 内に設けられて第 2 始動口 2 1 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 2 8 a は、ゲート 2 8 内に設けられてゲート 2 8 を通過した遊技球を検知するものである。第 1 大入賞口センサ 3 0 a は、第 1 大入賞口 3 0 内に設けられて第 1 大入賞口 3 0 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 大入賞口センサ 3 5 a は、第 2 大入賞口 3 5 内に設けられて第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球を検知するものである。一般入賞口センサ 2 7 a は、各一般入賞口 2 7 内にそれぞれ設けられて一般入賞口 2 7 に入球した遊技球を検知するものである。

10

【 0 0 4 7 】

また、ソレノイド類としては、第 2 始動口ソレノイド 2 4 、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 および第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 が接続されている。これら各種ソレノイドを「駆動手段」ともいう。第 2 始動口ソレノイド 2 4 は、可変入賞装置 2 2 の可動部材 2 3 を駆動するためのものである。第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 は、第 1 大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 を駆動するためのものである。第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 は、第 2 大入賞装置 3 6 の開閉部材 3 7 を駆動するためのものである。

20

【 0 0 4 8 】

さらに、主制御基板 8 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a 、第 2 特別図柄表示器 4 1 b 、普通図柄表示器 4 2 、第 1 特図保留表示器 4 3 a 、第 2 特図保留表示器 4 3 b 、普図保留表示器 4 4 、ラウンド表示器 4 5 、遊技状態表示器 4 6 、発射方向表示器 4 7 および当たり表示器 4 8 が接続されている。すなわち、これらの主表示器 4 0 の表示制御は、遊技制御用マイコン 8 1 によりなされる。

30

【 0 0 4 9 】

また、主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 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 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球や貸球を払い出す払出装置 1 2 0 、及びカードユニット 1 3 5 (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 1 1 1 (「発射制御部」ともいう)を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。発射装置 1 1 2 には、発射ハンドル 6 0 (図 1 を参照)が含まれる。

【 0 0 5 0 】

40

払出制御基板 1 1 0 は、所定のプログラムに従って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 1 1 6 (「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 1 1 6 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 R O M 、ワークメモリとして使用される R A M 、 R O M に記憶されたプログラムを実行する C P U が含まれている。払出制御用マイコン 1 1 6 は、入出力回路 1 1 7 を介し、遊技制御用マイコン 8 1 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 1 3 5 からの信号に基づいて、払出装置 1 2 0 の払出モータ 1 2 1 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 1 2 2 、 1 2 3 により検知される。遊技者による発射装置 1 1 2 の発射ハンドル 6 0 の操作があった場合には、タッチスイッチ 1 1 4 が発射ハンドル 6 0 への遊技者の接触

50

を検知し、発射ボリューム 115 が発射ハンドル 60 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 115 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 113 が駆動制御されることとなる。尚、本実施例では、発射モータ 113 の駆動により発射装置 112 が連続して発射可能な遊技球の数は 1 分間で約 100 個となっている。

【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。

10

【0052】

図 5 に示すように、サブ制御基板 90 には、所定のプログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン 91（「演出制御用マイコン」）が実装されている。演出制御用マイコン 91 には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。演出制御用マイコン 91 は、入出力回路 95 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。尚、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く、ROM は外付けであってもよい。また、サブ制御基板 90（演出制御用マイコン 91）の RAM（演出制御 RAM）の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

20

【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。尚、サブ制御基板 90（サブ制御部）や画像制御基板 100（画像制御部）、音声制御基板 106（音声制御部）、ランプ制御基板 107（ランプ制御部）は、遊技の状況に応じて表示演出や音演出、ランプ演出等の各種演出を実行する演出実行手段として機能するものである。

【0054】

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

30

【0055】

演出表示器 102 は、2 個の LED からなり、演出図柄 8 の変動表示および停止表示に合わせて変動表示および停止表示を行い、2 個の LED の点灯・消灯または色の組合せにより、演出図柄 8 の表示結果（特別図柄当否判定の結果）を示す表示態様で停止表示する。また、演出第 1 特図保留表示器 103a および演出第 2 保留表示器 103b も同様に 2 個の LED からなる。そして、2 個の LED の点灯・消灯または色の組合せにより、演出第 1 特図保留表示器 103a は第 1 演出保留表示領域 9c に表示される保留個数および第 1 特図保留表示器 43a で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、演出第 2 特図保留表示器 103b は第 2 演出保留表示領域 9d に表示される保留個数および第 2 特図保留表示器 43b で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。これは、キャラクタ図柄を表示画面 7a（演出図柄表示部）の略全体に表示したり、可動装飾部材 14 を動作させて表示画面 7a の演出図柄表示領域 7b（演出図柄表示部）の略全体を被覆したりすることで、演出図柄 8 や第 1 演出保留 9

40

50

a、第2演出保留9b等、表示画面7aに表示される各種画像の一部また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、または加えて、VDP(Video Display Processor)を設けてもよい。

【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、音声制御基板106を介してスピーカ67から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ67から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板90のROMに格納されている。尚、音声制御基板106にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板106にROMを実装してもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御用マイコン101に音声制御を実行させてもよい。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。10

【0057】

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。

【0058】

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。前述したように、可動装飾部材14は、センター装飾体10(装飾部材13の後方)に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン91は、可動装飾部材14を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ(「駆動データ」という)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。また、可動装飾部材14は複数の装飾LED14cを含んで構成されており(図5、図48b参照)、装飾LEDの発光態様(点灯/消灯/点滅や発光色等)を決める発光パターンデータも、可動装飾部材14の動作パターンデータに含まれている。このため、可動装飾部材14の動作には、可動装飾部材14の上下動だけでなく、装飾LED14cの発光(点灯/点滅等)も含まれることとなる。30

【0059】

また、サブ制御基板90には、第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63b(図1を参照)が操作(押す、回転、引く等)されたことを検知する第1演出ボタン検知スイッチ63cおよび第2演出ボタン検知スイッチ63dが接続されている。従って、第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63bに対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチからの信号がサブ制御基板90に入力される。尚、第1演出ボタン検知スイッチ63cおよび第2演出ボタン検知スイッチ63dを総称して単に「演出ボタン検知スイッチ」ともいう。40

【0060】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1における当否判定に係る制御(取得情報判定手段)について説明する。本実施例では、特別図柄当否判定の結果として「大当たり」と「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、「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。特別図柄当否判定で大当たりと判定されると、停止表示された特別図柄の種類(大当たり種別)に応じた開放パターンにて大入賞口(第1大入賞口30または第2大入賞口35)を開放する「特別遊

10

20

30

40

50

技」が実行される。大当りとなって実行される特別遊技を「大当り遊技」という。

【0061】

本実施例の大当りには複数の種別がある。具体的には、図6に示すように、大当りとして「16R(ラウンド)第1大当り」、「6R第2～第5大当り」、「16R第6大当り」、「16R第7大当り」、「12R第8大当り」、「6R第9大当り」、「2R第10大当り」、「16R第11大当り」および「2R第12大当り」の計12種類を設けている。これらの大当りのうち、第1特別図柄に係る大当りである「16R第1大当り」および「6R第2～第5大当り」と、第2特別図柄に係る大当りである「16R第6大当り」および「16R第11大当り」は、何れも、第1大入賞口30(下アタッカー)を用いた大当り遊技に係る大当りである。具体的には、「16R第1大当り」、「16R第6大当り」および「16R第11大当り」は、何れも、第1大入賞口30の開放回数(ラウンド数)が16回で、開放時間が1回の開放(1ラウンド)につき25秒の大当りである。また、「6R第2～第5大当り」は、何れも、第1大入賞口30の開放回数(ラウンド数)が6回で、開放時間が1回の開放(1ラウンド)につき25秒の大当りである。尚、ラウンドを、単に「R」ともいい、「ラウンド遊技」ともいう。10

【0062】

一方、第2特別図柄に係る大当りである「16R第7大当り」、「12R第8大当り」、「6R第9大当り」、「2R第10大当り」および「2R第12大当り」は、第2大入賞口35(上アタッカー)を用いた大当り遊技に係る大当りである。具体的には、「16R第7大当り」、「12R第8大当り」および「6R第9大当り」は、第2大入賞口35の開放回数(ラウンド数)が夫々16回、12回、6回で、開放時間が何れも1回の開放(1ラウンド)につき25秒の大当りである。また、「2R第10大当り」および「2R第12大当り」は、何れも、第2大入賞口35の開放回数(ラウンド数)が2回、開放時間が何れも1回の開放(1ラウンド)につき0.1秒の大当りである。特別図柄表示部41は、これらの大当り種別に応じた大当り図柄が停止表示される。20

【0063】

尚、16R第1大当り、16R第6大当り、16R第7大当りおよび16R第11大当りのことを総じて「16R大当り」ともいい、6R第2～第5大当りおよび6R第9大当りのことを総じて「6R大当り」ともいい、2R第10大当りおよび2R第12大当りのことを総じて「2R大当り」という。また、12R第8大当りのことを単に「12R大当り」という。30

【0064】

本実施例のパチンコ遊技機1では、発生(当選)した大当りの種別に応じて、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態や時短状態、高ベース状態等に移行させる。すなわち、特別図柄当否判定の結果が大当りで、その大当りの種別が前述の16R第1大当り、6R第2大当り、16R第6大当り、16R第7大当り、12R第8大当り、6R第9大当りおよび2R第10大当りの何れかとなった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態を後述の「高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」とする。これに対して、特別図柄当否判定の結果が大当りで、その大当りの種別が前述の6R第3～第5大当り、16R第11大当りおよび2R第12大当りの何れかとなった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態を後述の「低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」とする。このことから、16R第1大当り、6R第2大当り、16R第6大当り、16R第7大当り、12R第8大当り、6R第9大当りおよび2R第10大当りは「確変大当り」として捉えることができ、6R第3～第5大当り、16R第11大当りおよび2R第12大当りは「非確変大当り」(通常大当り、時短大当り)として捉えることができる。また、2R大当り(2R第10大当り、2R第12大当り)は、前述したように第2大入賞口35を1ラウンドにつき0.1秒で開放(一瞬開閉)させる大当りであり、このように極短時間で開放する第2大入賞口35に遊技球が入球する可能性は低く、したがって、第2大入賞口35への入球の基づく賞球を獲得できる可能性も低い。このような2R大当りは、所謂「出球なし大当り」ともいい、そのうち2R第10大当りのことを「出球なし確変大当り」ともいい4050

、2R第12大当りのことを「出球なし通常（時短）大当り」ともいう。

【0065】

また、本実施例では、第2大入賞口35（上アタッカー）を開放させる大当りのうち、16R第7大当り、12R第8大当りおよび6R第9大当りについては、大当りの発生や大当り遊技の開始の際、何れのラウンド数の大当り遊技が行われるのかを、遊技者にとって分かり難いものとしている。すなわち、これらの大当りについては、画像表示装置7（表示画面7a）に表示される演出図柄8の停止表示態様やその他の演出を通じて、これから行われる大当り遊技の正確なラウンド数を把握（判別）し難くしている。このため、これらの大当りは、ラウンドがどこまで続く分からない状況下でラウンドを消化しつつ、6ラウンドや12ラウンドの終了を迎えるタイミング（ラウンド分岐）で、ラウンドがさらに続くか否かに注目するといった遊技性となっている。このような大当りは、所謂「ランプアップボーナス」と呼ばれるもので、以下、この大当りのことを「RUB」と表記することもある。10

【0066】

第1特別図柄（特図1）の当否判定にて大当りとなった場合における各大当りへの振分確率は、16R第1大当りが5%、6R第2大当りが55%、6R第3大当りが5%、6R第4大当りが15%、6R第5大当りが20%となっている。これに対して、第2特別図柄（特図2）の当否判定にて大当りとなった場合における各大当りへの振分確率は、16R第6大当りが35%、16R第7大当り、12R第8大当りおよび6R第9大当りがそれぞれ8%（つまり、RUBが24%）、2R第10大当りが1%、16R第11大当りが20%、2R第12大当りが20%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（特図2当否判定）により大当りとなった場合には、第1始動口20への入球に基づく当否判定（特図1当否判定）により大当りとなった場合に比べ、16R大当りの出現率（振分確率）が高くなっている。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（特図1当否判定）において大当りとなるよりも、第2始動口21に遊技球が入球して行われる当否判定（特図2当否判定）において大当りとなる方が、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。このため、遊技者は、第2始動口21への入球を期待して遊技を行う。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。2030

【0067】

ここで、本パチンコ遊技機1では、大当りか外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当りとなった場合の大当りの種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図7（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は「0～629」までの範囲で値をとり、大当り種別決定用乱数は「0～99」までの範囲で値をとる。また、第1始動口20や第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数および大当り種別決定用乱数の他に「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。40

【0068】

変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数であり、「0～198」までの範囲で値をとる。また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数には、図7（B）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第2始動口21を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄抽選）のための乱数であり、「0～240」までの範囲で値をとる。

【0069】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄および普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能および開放延長機能の各機能が作動状態または非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について確率変動機能が作動している状態50

を「高確率状態」や「確変状態」といい、作動していない状態を「低確率状態」や「通常状態」という。高確率状態では、特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の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、大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）を参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比べて、特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなる（停止図柄が大当たり図柄となる）確率が高くなる。

【0070】

また、特別図柄（第1特別図柄および第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を参照）。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大当たりを狙うことができる。

10

【0071】

特別図柄（第1特別図柄および第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および変動時間短縮機能は、特別図柄の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の時短状態において作動し、非時短状態において作動しないものとなっている。このため、時短状態では、普通図柄当否判定における当り確率が非時短状態よりも高くなる。具体的に、時短状態では、当りと判定される普通図柄乱数（当り乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当り判定テーブルよりも多い普通図柄当り判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定（普通図柄の判定）を行う（図8（C）を参照）。

20

【0072】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本実施例では、普通図柄の変動時間は非時短状態では30秒であるが、時短状態では1秒である（図8（D）を参照）。さらに時短状態では、可変入賞装置22（第2始動口21）の開放時間延長機能が作動し、補助遊技における第2始動口21の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。加えて時短状態では、可変入賞装置22の開放回数増加機能が作動し、補助遊技における第2始動口21の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。具体的には、非時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22（第2始動口21）の可動部材23が0.2秒の開放動作を1回行い、時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22（第2始動口21）の可動部材23が2.0秒の開放動作を3回行うものとなっている。

30

【0073】

普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能および開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、第2始動口21が頻繁に開放され、第2始動口21へ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、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（持ち球）を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。

40

【0074】

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および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装

50

置 2 2 の開放時間延長機能および開放回数増加機能のうち少なくとも一つの機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも第 2 始動口 2 1 が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。この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。

【 0 0 7 5 】

本実施例のパチンコ遊技機 1 では、前述したように、16R 第 1 大当たり、6R 第 2 大当たり、16R 第 6 大当たり、16R 第 7 大当たり、12R 第 8 大当たり、6R 第 9 大当たりおよび 2R 第 10 大当たりの何れかの何れかになった場合の大当たり遊技後（特別遊技後）の遊技状態は、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図 6 を参照）。この遊技状態を特に「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、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。こ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り、遊技者にとってはいわゆる「確変状態」となる。10

【 0 0 7 6 】

また、6R 第 3 ~ 第 5 大当たり、16R 第 11 大当たりおよび 2R 第 12 大当たりの何れかになった場合の大当たり遊技後（特別遊技後）の遊技状態は、特別図柄の通常状態（低確率状態）になるとともに、特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図 6 を参照）。この遊技状態を特に「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（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。20

【 0 0 7 7 】

尚、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、遊技状態として「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、「高確高ベース状態」の 3 つの遊技状態を設定可能としているが、これに加え、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の非時短状態かつ低ベース状態、すなわち「高確低ベース状態」を設定可能としてもよい。

【 0 0 7 8 】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域 3B へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。高ベース状態では、低ベース状態と比べて第 2 始動口 2 1 が開放されやすくなっているからである。このため、普通図柄当否判定の契機となるゲート 2 8 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 へ遊技球を入球させるべく右打ちを行う。これにより、左打ちを行う場合に比べ、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器 4 7 が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域 3B を狙って遊技球を発射すべきことを報知する（右打ち指示報知）。30

【 0 0 7 9 】

これに対して、低ベース状態（例えば低確低ベース状態）では、左打ちにより左遊技領域 3A へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。低ベース状態では、高ベース状態と比べて第 2 始動口 2 1 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 2 0 へ遊技球を入球させるべく左打ちを行う。これにより、右打ちを行う場合に比べ、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器 4 7 が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域 3A を狙って遊技球を発射すべきことを報知する（左打ち指示報知）。40

【 0 0 8 0 】

ここで、発射方向表示器 4 7 は「y z」の 2 個の LED で構成されており、遊技状態に応じて LED を点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「y z」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベー50

ス状態では、「y z」（例えば、y: 消灯、z: 点灯とする）というように両LEDを点灯する表示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。

【0081】

[主制御メイン処理]

次に、図10～図36に基づいて遊技制御用マイコン81の動作（主制御部80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に示す主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、初期設定を行う（S101）。初期設定では、例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板80のCPUの設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。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。

10

【0082】

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

20

【0083】

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

30

【0084】

[割り込み処理]

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

40

【0085】

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20a、第2始動口センサ21a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a等（図5を参照））が検知した検知信号を読み込み、賞球情報としてRAMの出力バッファに記憶する。また、下皿62の満杯を検知する下皿満杯検知センサ（図示せず）からの検知信号を取り込み、下皿満杯データとしてRAMの出力バッファに記憶する。

【0086】

50

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。

【0087】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S203)に次いで、後述する始動口センサ検知処理(S204)、始動入球時処理(S205)、普図動作処理(S206)、特図動作処理(S207)、保留球数処理(S208)および電源断監視処理(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。そして、次に主制御基板80のCPUに割り込みパルスが入力されるまで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を参照)、割り込みパルスが入力されると(約4ms後)、再び割り込み処理(S105)が実行される。再び実行された割り込み処理(S105)の出力処理(S201)においては、前回の割り込み処理(S105)にてRAMの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。10

【0088】

〔始動口センサ検知処理〕

図12に示すように、始動口センサ検知処理(S204)では、まず、遊技球がゲート28を通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検知されたか否かを判定する(S301)。遊技球がゲート28を通過していないければ(S301でNO)、S305の処理に移行し、ゲート28を遊技球が通過しているれば(S301でYES)、普通図柄保留球数(普図保留の数、具体的にはRAMに設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値)が4未満であるか否か判定する(S302)。20

【0089】

普通図柄保留球数が4未満でなければ(S302でNO)、S305の処理に移行する。一方、普通図柄保留球数が4未満であれば(S302でYES)、普通図柄保留球数に「1」を加算し(S303)、普通図柄乱数取得処理(S304)を行う。普通図柄乱数取得処理(S304)では、RAMの更新値記憶領域(図示せず)に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - H、図7(B))を取得し、その取得乱数値(取得情報)を、主制御基板80のRAMに設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。30

【0090】

S305では、第2始動口21に遊技球が入球したか否か、即ち、第2始動口センサ21aによって遊技球が検知されたか否かを判定する(S305)。第2始動口21に遊技球が入球していない場合(S305でNO)には、S309の処理に移行し、第2始動口21に遊技球が入球した場合には(S305でYES)、特図2保留球数(第2特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が4(上限数)未満であるか否か判定する(S306)。そして、特図2保留球数が4未満でない場合(S306でNO)には、S309の処理に移行し、特図2保留球数が4未満である場合には(S306でYES)、特図2保留球数に1を加算する(S307)。40

【0091】

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

【0092】

続いて第1始動口20に遊技球が入球したか否か、即ち、第1始動口センサ20aによつて遊技球が検知されたか否かを判定する(S309)。第1始動口20に遊技球が入球して50

いない場合 (S309でNO) には処理を終えるが、第1始動口20に遊技球が入球した場合には (S309でYES) 、特図1保留球数 (第1特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値) が4 (上限数) 未満であるか否か判定する (S310)。そして、特図1保留球数が4未満でない場合 (S310でNO) には、処理を終えるが、特図1保留球数が4未満である場合には (S310でYES) 、特図1保留球数に「1」を加算する (S311)。

【0093】

続いて特図1関係乱数取得処理 (S312) を行う。特図1関係乱数取得処理 (S312) では、特図2関係乱数取得処理 (S308) と同様に、RAMの更新値記憶領域 (図示せず) に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値 (ラベル - TRND-A)、大当たり種別決定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND-AS) および変動パターン乱数カウンタの値 (ラベル - TRND-T1) を取得し (つまり図7(A)に示す乱数値を取得し)、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部のうち現在の特図1保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【0094】

[始動入球時処理]

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

【0095】

S316では、直前の始動口センサ検知処理 (S204) における特図2関係乱数取得処理 (S308) で取得して第2特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値 (取得情報) を読み出す (S316)。次いで、読み出した第2特別図柄に係る取得乱数値を判定する (S317)。S317では、読み出した取得乱数値のうち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (特別図柄当否判定用乱数値) については、現在の遊技状態 (低確率状態か高確率状態か) に応じて大当たりか外れかを判定し、当該判定の結果が大当たりである場合には、さらに大当たりの種別を判定する。このS317による判定は、特図2保留についての当否判定 (大当たりか否かの判定) を、後述の特図2当否判定処理 (S1202) における当否判定 (S1303, S1304) に先立って行う事前判定 (所謂「保留先読み」) に相当するものである。

【0096】

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

【0097】

次いでS318では、S317による判定の結果に係る遊技情報 (事前判定情報)、具体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当たり判定値と一致するか否かを示す情報 (当否情報) や、大当たり種別決定用乱数カウンタの値 (大当たり種別決定用乱数値) を示す情報、変動パターン乱数カウンタの値 (変動パターン乱数値) を示す情報等を含むコマンドデータを、特

10

20

30

40

50

図2始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする(S318)。尚、特図2始動入球コマンドとして、S316で読み出した特図2取得乱数の値の一部または全部を、そのままサブ制御基板に送信するようにしてもよいし、特図2取得乱数の値はそのまま送信せず、特図2取得乱数の値に基づいて取得した遊技情報(例えば、前述の変動パターン情報等)を送信するようにしてもよい。

【0098】

また、主制御部80から送信した特図2始動入球コマンドをサブ制御部90で解析することで、大当たりに係る情報であるかどうか、大当たり種別は何れであるか等を、サブ制御部90が識別できるものとされている。また、本実施例では、これに加えて、特図2始動入球コマンドを解析することで、取得した特図2取得乱数が高確率状態で判定した場合に大当たりとなるかどうか、及び低確率状態で判定した場合に大当たりとなるかどうか、を特定可能とされている。これにより、サブ制御部90は、受信した特図2始動入球コマンドを保留(演出保留情報)として記憶し、特定のタイミングで当該演出保留情報を事前判定し、低確率状態で当否判定した場合に大当たりと判定される演出保留情報が記憶されているかどうかを判定することが可能となる。

10

【0099】

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

20

【0100】

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

【0101】

S320では、時短フラグがONであるか否かを判定し(S320)、時短フラグがONである、すなわち高ベース状態であると判定した場合(S320でYES)、そのまま処理を終える。一方、S320で時短フラグがOFFである、すなわち低ベース状態であると判定した場合(S320でNO)、S321以降の事前判定に係る処理に進む。ここで、時短フラグがONである場合、すなわち現在の遊技状態が高ベース状態である場合、第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図2の当否判定(図8(B)を参照)が行われやすい状態となっている。また、本実施例では、後述するように特図2保留の消化(第2特別図柄の変動表示)を特図1保留の消化(第1特別図柄の変動表示)に優先して実行するもの(所謂特図2優先変動機)としている。このような構成において、例えば、特図1の事前判定を行い、その結果を予告等の演出により遊技者に報知し、その事前判定の結果が大当たりであることが明示された場合、遊技者は、特図2保留消化の優先を利用して、任意のタイミングで特図2保留を意図的に無くして('0'にして)、事前判定の結果が示された特図1に係る大当たりを意図的に発生させるといった技術介入が可能となる。このように大当たりの発生タイミングを遊技者が調整できることは、遊技の公平性の観点から好ましくない。このため、現在の遊技状態が低ベース状態でなく高ベース状態である場合には(S320でYES)、S321以降の特図1の事前判定に係る処理を行わず、本処理を終ることとしている。

30

【0102】

S321～S323の処理は、前述したS316～S318と同様の処理を特図1について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理(S204)における特図1関係乱数取得処理(S312)で取得して第1特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値(取得情報)を読み出し(S321

40

50

)、読み出した取得乱数値について事前判定を行う(S322)。そして、この事前判定に係る遊技情報を含むコマンドデータを特図1始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする(S323)。尚、S322の事前判定(保留先読み)は、後述の特図1当否判定処理(S1207)における当否判定(S1603,S1604)に先立って行うものである。

【0103】

[普図動作処理]

遊技制御用マイコン81は、始動入球時処理(S205)に次いで、図14に示す普図動作処理(S206)を行う。普図動作処理(S206)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。

【0104】

[普通図柄待機処理]

図15に示すように、普通図柄待機処理(S402)では、まず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し(S501)、「0」であれば(S501でYES)、この処理を終える。一方「0」でなければ(S501でNO)、後述の普通図柄当否判定処理を行い(S502)、次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う(S503)。普通図柄変動パターン選択処理では、図8(D)に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が30秒の普通図柄変動パターンを選択する。普通図柄変動パターン選択処理(S503)を終えたら、後述の普通図柄乱数シフト処理(S504)を行い、次いで、普通図柄変動開始処理(S505)を行い、処理を終える。普通図柄変動開始処理では、S503で選択した普通図柄変動パターンに基づいて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「2」にセットする。また、普通図柄変動開始処理では、サブ制御基板90に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【0105】

[普通図柄当否判定処理]

図16に示すように、普通図柄当否判定処理(S502)では、まず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - H)を読み出す(S601)。次いで、時短フラグがONであるか否か(すなわち遊技状態が時短状態であるか否か)を判定する(S602)。S602で、時短フラグがONである、すなわち時短状態であると判定した場合(S602でYES)、図8(C)に示す普通図柄当たり判定テーブルのうち時短状態用のテーブル(当たり判定値が「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)が当たり判定値の何れかと一致するか否かを判定する。一方、S602で、時短フラグがONでない、すなわち、非時短状態であると判定した場合(S602でNO)、図8(C)に示す普通図柄当たり判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル(当たり判定値が「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(普図当たり)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(普図当たり)と判定された場合(S605でYES)、停止表示する当り普通図柄(普図当たり図柄)を決定し(S607)、普図当たりフラグをONにして(

10

20

30

40

50

S608)、処理を終える。

【0106】

[普通図柄乱数シフト処理]

図17に示すように、普通図柄乱数シフト処理(S504)では、まず、普通図柄保留球数を1ディクリメントする(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。

【0107】

10

[普通図柄変動中処理]

図18に示すように、普通図柄変動中処理(S404)では、まず、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し(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(S804)、この処理を終える。

【0108】

20

[普通図柄確定処理]

図19に示すように、普通図柄確定処理(S406)では、まず、普図当りフラグがONであるか否かを判定する(S901)。普図当りフラグがONでなければ(S901でNO)、普図動作ステータスを「1」にセットして(S905)、この処理を終える。一方、普図当りフラグがONであれば(S901でYES)、続いて時短フラグがONであるか否か、すなわち時短状態中か否かを判定する(S902)。そして、時短状態中であれば(S902でYES)、可変入賞装置22(第2始動口21)の開放パターンとして時短状態中の開放パターンをセットする(S903)。時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、2.0秒の開放を3回繰り返す開放パターンである。従って、第2始動口21の開放回数をカウントする第2始動口開放カウンタに「3」をセットする。

【0109】

30

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。

【0110】

30

[普通電動役物処理]

図20に示すように、普通電動役物処理(S407)では、まず、普図当り終了フラグがONであるか否かを判定する(S1001)。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第2始動口21の開放が終了したことを示すフラグである。

40

【0111】

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

50

【 0 1 1 2 】

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たり終了処理を行う(S1009)とともに、普図当た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。

【 0 1 1 3 】

10

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

【 0 1 1 4 】**[特図動作処理]**

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理(S206)に次いで特図動作処理(S207)を行う。特図動作処理(S207)では、図21に示すように、特別図柄表示器41および大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)に関する処理を4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」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の全てがNO)、大当たり遊技としての特別電動役物処理(S1107)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

【 0 1 1 5 】

30

[特別図柄待機処理]

図22に示すように、特別図柄待機処理(S1102)では、まず、第2始動口21の保留球数(即ち特図2保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1201)。特図2保留球数が「0」である場合(S1201でYES)、即ち、第2始動口21への入球に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)、待機画面とする処理中であれば(S1211でYES)、処理を終え、待機画面とする処理中でなければ(S1211でNO)、待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する(S1212)。

40

【 0 1 1 6 】

S1201において特図2保留球数が「0」でない場合(S1201でNO)、即ち、第2始動口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

50

図1変動開始処理(S1210)をこの順に行う。このように本実施例では、第1特図保留に基づく第1特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合(S1201でYES)に限って行われる。すなわち第2特図保留の消化(第2特別図柄の変動表示)は、第1特図保留の消化(第1特別図柄の変動表示)に優先して実行される。そして本実施例では、第2特図保留に基づく当否判定の方が、第1特図保留に基づく当否判定よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たりになりやすくなっている(図8(B))。

【0117】

[特図2当否判定処理]

図23に示すように、特図2当否判定処理(S1202)では、まず、判定値として、RAMの第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-TRND-A)を読み出す(S1301)。次いで、確変フラグがONであるか否か、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」と「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(S1304)。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

20

【0118】

大当たり判定(S1303,S1304)の結果が「大当たり」と判定した場合(S1305でYES)、大当たり種別決定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-AS)を読み出して、図8(B)に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定し(S1307)、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(S1308)、大当たりフラグをONにして(S1309)、処理を終える。一方、大当たり判定(S1303,S1304)の結果が「大当たり」でないと判定した場合(S1305でNO)、外れ図柄を決定し(S1306)、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。ここで、大当たり判定(特別図柄当否判定)や大当たり種別決定判定を、夫々「判定」といってもよいし、大当たり判定を行い何れの大当たり図柄となるかを含めて「判定」といってもよい。また、これらの結果を「判定結果」ということもある。

30

【0119】

ここで、ラウンド表示器45は、2R用ランプ、6R用ランプ、12R用ランプ及び16R用ランプの4個のLEDで構成されている(図4を参照)。そして、例えば2R大当たりになると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、2R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2R 6 12 16R」(例えば、：点灯、：消灯とする)の様な表示態様となる。また、6R大当たりになると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、6R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2R 6 12 1 6R」の様な表示態様となる。また、12R大当たりになると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、12R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2R 6 12 16R」の様な表示態様となる。また、16R大当たりになると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、16R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2R 6 12 16R」の様な表示態様となる。

40

【0120】

[特図2変動パターン選択処理]

特別図柄待機処理(図22)では、特図2当否判定処理(S1202)に次いで、特図2変動パターン選択処理を行う(S1203)。図24及び図25に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1203)では、まず、遊技状態が時短状態であるか否か(時短フラグがO

50

Nであるか否か)を判定する(S1401)。S1401で、時短状態でないと判定した場合(S1401でNO)、すなわち非時短状態であれば、次いで、大当りフラグがONであるか否かを判定する(S1402)。S1402で、大当りフラグがONであると判定した場合(S1402でYES)、非時短状態大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ大当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1403)。本実施例では、変動パターンP 1乃至P 3の何れかが選択される。尚、本実施例では、変動パターンが決まれば変動時間も決まるものとされている。次いで、S1404の処理に移行する。

【0121】

一方、S1402で、大当りフラグがONでないと判定した場合(S1402でNO)、次いで第2特別図柄の保留数が「1」又は「2」であるか否かを判定する(S1405)。ここでいう保留数とは、本処理により変動パターンを決定している情報も含めた記憶数であるので、保留記憶の数は「1」~「4」の何れかの値とされる。そして、S1405で、保留数が「1」又は「2」であると判定した場合(S1405でYES)、第1保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「1, 2」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1406)。本実施例では、変動パターンP 4乃至P 7の何れかが選択される。一方、S1405で、保留数が「1」又は「2」でない、すなわち「3」又は「4」であると判定した場合(S1405でNO)、第2保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「3, 4」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1407)。本実施例では、変動パターンP 8乃至P 11の何れかが選択される。また、第1保留数外れ用テーブルは、第2保留数外れ用テーブルよりも、比較的長時間の変動時間の変動パターンを選択する可能性が高く設定されている。また、選択可能な最も短時間の変動時間(12000ms)も、第2保留数外れ用テーブルのもの(4000ms)よりも長い時間とされている。

【0122】

また、S1401で、時短状態であると判定した場合(S1401でYES)、大当りフラグがONであるか否かを判定する(S1408)。S1408で、大当りフラグがONであると判定した場合(S1408でYES)、時短状態大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ大当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1409)。本実施例では、変動パターンP 12乃至P 14の何れかが選択される。

【0123】

一方、S1408で、大当りフラグがONでないと判定した場合(S1408でNO)、次いで保留数が「1」であるか否かを判定する(S1410)。ここでいう保留数も前述と同様であり、保留数は「1」~「4」の何れかの値とされている。S1410で、保留数が「1」であると判定した場合(S1410でYES)、第3保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「1」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1411)。本実施例では、変動パターンP 15乃至P 18の何れかが選択される。また、S1410で、保留数が「1」でない、すなわち、保留数が「2」~「4」の何れかであると判定した場合(S1410でNO)、第4保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「2~4」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1411)。本実施例では、変動パターンP 19乃至P 22の何れかが選択される。ここで、時短状態でかつ外れの場合に選択される変動パターンは、非時短状態でかつ外れの場合に選択される変動パターンと比較して、短い変動パターンが選択される可能性が高くされている。これは、時短状態において変動時間の短い変動パターン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(時短中の遊技を迅速に進行させる)ため

10

20

30

40

50

である。

【0124】

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図24に示すその他の処理を行い(S1404)、処理を終える。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等の処理を行う。また、この処理でセットされ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)によりサブ制御部90に送信される。

【0125】

[特図2乱数シフト処理]

図26に示すように、特図2乱数シフト処理(S1204)では、まず、特図2保留球数を1ディクリメントする(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。

10

【0126】

特図2乱数シフト処理(S1204)を実行した後は、図22に示す特図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。

20

【0127】

図22の特別図柄待機処理(S1102)において、特図2保留球数が「0」であり、かつ、特図1保留球数が「0」でない場合(S1201でYES、S1206でNO)には、特図1当否判定処理(S1207)、特図1変動パターン選択処理(S1208)、特図1乱数シフト処理(S1209)、特図1変動開始処理(S1210)をこの順に行う。

【0128】

[特図1当否判定処理]

図27に示すように、特図1当否判定処理(S1207)では、図23に示した特図2当否判定処理(S1202)と同様の流れで処理(S1601～S1609)を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。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)を読み出して処理を行う。

30

【0129】

[特図1変動パターン選択処理]

図28及び図29に示すように、特図1変動パターン選択処理(S1208)では、図24及び図25に示した特図2変動パターン選択処理(S1403)と同様の流れで処理(S1701～S1712)を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

【0130】

40

[特図1乱数シフト処理]

図30に示すように、特図1乱数シフト処理(S1209)では、まず、特図1保留球数を1ディクリメントする(S1801)。次いで、第1特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側にシフトする(S2002)。そして、第1特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合)第1特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S1803)、この処理を終える。

【0131】

特図1乱数シフト処理(S1209)を実行した後は、図22に示す特図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

50

柄の変動表示を開始する。

【0132】

[特別図柄変動中処理]

図31に示すように、特別図柄変動中処理(S1104)では、まず、特別図柄の変動時間(図22のS1203又はS1208で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図9を参照)が経過したか否かを判定する(S1901)。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。

【0133】

一方、変動時間が経過したと判定した場合(S1901でYES)、変動停止コマンドをセットする(S1902)。そして、確変フラグがONであるか否か判定し(S1903)、ONであれば(S1903でYES)、確変カウンタを1減算し(S1904)、確変カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S1905)。S1905で確変カウンタが「0」であると判定した場合、確変フラグをOFFし、S1907の処理に移行する。一方、確変フラグがONでないと判定した場合と(S1903でNO)、確変カウンタが「0」でないと判定した場合には(S1905でNO)、S1907の処理に移行する。

10

【0134】

そしてS1907では、時短フラグがONであるか否かを判定し(S1907)、時短フラグがONであると判定した場合(S1907でYES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を1減算し(S1908)、時短カウンタの値が「0」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と(S1907でNO)時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合には(S1909でNO)、S1911の処理に移行する。

20

【0135】

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。

【0136】

[特別図柄確定処理]

図32に示すように、特別図柄確定処理(S1106)では、まず、大当たりフラグが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)、次いで確定した大当たりの種別が16R大当たりであるか否かを判定し、16R大当たりであると判定した場合(S2002でYES)、大当たり遊技中に実行するラウンドの回数をカウントするラウンドカウンタの値に「16」をセットし(S2003)、S2009の処理に移行する。一方、S2002で、大当たりの種別が16R大当たりでないと判定した場合(S2002でNO)、確定した大当たりの種別が12R大当たりであるか否かを判定し(S2004)、12R大当たりであると判定した場合(S2004でYES)、ラウンドカウンタの値に「12」をセットし(S2005)、S2009の処理に移行する。一方、S2004で、大当たり種別が12R大当たりでないと判定した場合(S2004でNO)、確定した大当たりの種別が6R大当たりであるか否かを判定し(S2006)、6R大当たりであると判定した場合(S2006でYES)、ラウンドカウンタの値に「6」をセットし(S2007)、S2009の処理に移行する。一方、S2006で、大当たりの種別が6R大当たりでないと判定した場合(S2006でNO)、確定した大当たりの種別は2R大当たりであるため、ラウンドカウンタの値に「2」をセットし(S2008)、S2009の処理に移行する。

30

【0137】

S2009では、確定した大当たりの種別(種類)に応じた大入賞口開放パターンをセットし(S2009)、S2010の処理に移行する。ここで、前述したように、大入賞口の開放パターンは、大当たりの種別に応じて定められているので、今回確定した大当たりに対応する大入賞口開放パターンをセットする(図6を参照)。そして、夫々の大当たり遊技において、S2009でセットした大入賞口開放パターンに基づく大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開放動作が実行される。

40

50

【0138】

S2010では、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(S2010)。本実施例では、オープニングコマンドとして、16R第1大当たりに対応する第1オープニングコマンド、6R第2～第5大当たりに対応する第2オープニングコマンド、16R第6大当たりに対応する第3オープニングコマンド、RUB(16R第7大当たり、12R第8大当たり、6R第9大当たり)に対応する第4オープニングコマンド、2R大当たり(2R第10大当たり、2R第12大当たり)に対応する第5オープニングコマンドおよび16R第11大当たりに対応する第6オープニングコマンドの計6種類が設けられている。S2010では、今回確定した大当たり(開始する大当たり)の種別に応じたオープニングコマンドがセットされる。そして、主制御部80(遊技制御用マイコン81)は、セットしたオープニングコマンドを、出力処理(S201)により、所定のタイミングでサブ制御部90に対して送信し、当該オープニングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該オープニングコマンドに基づいて所定の遊技演出の実行処理を行う。10

【0139】

オープニングコマンドをセットしたら、大当たり遊技のオープニング期間を開始し(S2011)、特図動作ステータスを「4」にセットする(S2012)。また、S2001において大当たりフラグがONでないと判定した場合(S2001でNO)、特図動作ステータスを「1」にセットし(S2013)、処理を終える。尚、オープニング期間は、大当たり遊技における大入賞口の最初の開放動作を開始する前であって、特別図柄(演出図柄)の変動表示を実行不能とした後に設定される期間であり、「開始期間」ともいう。また、この「開始期間」において実行する演出を「開始演出(オープニング演出)」ともいう。本実施例では、確定した大当たりの種別と、その大当たりが確定したとき(つまり、大当たり図柄が停止表示されたとき)の遊技状態とによって、オープニング期間(オープニング時間)が決まるものとなっており、前述のオープニングコマンドによってオープニング期間が特定可能となっている。よって、オープニングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該オープニングコマンドにより特定される大当たり種別およびオープニング期間に基づいて、オープニング演出を行うことが可能となっている。20

【0140】

[特別電動役物処理(大当たり遊技)]

図33に示すように、特別電動役物処理(S1107)ではまず、確変フラグがONであるか否かを判定し(S2101)、確変フラグがONであると判定した場合(S2101でYES)、確変フラグをOFFにし(S2102)、次いで、時短フラグがONであるか否かを判定する(S2103)。S2103で、時短フラグがONであると判定した場合(S2103でYES)、時短フラグをOFFにし(S2104)、S2105の処理に移行する。尚、S2101で確変フラグがONでないと判定した場合(S2101でNO)、S2102の処理を行うことなくS2103の処理に移行し、S2103で時短フラグがONでないと判定した場合(S2103でNO)、S2104の処理を行うことなくS2105の処理に移行する。つまり、大当たり遊技の実行中は、低確率状態かつ非時短状態に制御される。本実施例では、非時短状態中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。30

【0141】

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および第2大入賞装置36)の開放処理が全て終了(大当たり遊技が終了)したことを示すフラグである。大当たり終了フラグがONでなければ(S2105でNO)、次いでラウンドの開始時期であるか否かを判定する(S2106)。これは、前述した大当たり種別毎に設定した大入賞口開放パターンに基づいて判定する。例えば、1ラウンド目の開始前であれば、オープニング期間が終了して1ラウンド目の最初の開放処理を実行するタイミングであるか否かによって判定する。また、既に1ラウンド目を開始した後であれば、前のラウンドが終了し、かつ、所定のインターバル期間が終了している否かによって判定する。40

【0142】

S2106で、ラウンド開始時期であると判定した場合（S2106でYES）、対応するラウンドのラウンド開始コマンドをセットし（S2107）、大入賞口開放処理を行う（S2108）。これにより、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）が開放状態となり所定のラウンドが開始することとなる。尚、S2107では、1ラウンド目の開始であれば「1R開始コマンド」、2ラウンド目の開始であれば「2R開始コマンド」のように、開始するラウンドを特定可能なラウンド開始コマンドがセットされる。セットされたラウンド開始コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。S2108の大入賞口開放処理では、実行される大当たりの種別に応じて定められた大入賞口開放パターン、すなわち、前述のS2009でセットした大入賞口開放パターンに基づいて大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放させるべく、開閉部材を動作（開動作）させる。

10

【0143】

一方、S2106で、ラウンド開始時期でないと判定した場合（S2106でNO）、S2112の処理に移行する。ここで、ラウンド開始時期でないと判定する場合として、例えば、1ラウンド開始前のオープニング期間中やラウンド遊技中、ラウンド遊技終了後のインターバル期間中（大入賞口閉鎖処理中）等を挙げることができる。

【0144】

S2112では、大入賞口開放動作の実行中であるか否か、すなわち、S2108の処理によって開放された大入賞口が未だ開放中（ラウンド遊技中）であるか否かを判定する（S2112）。その結果、大入賞口開放動作の実行中（ラウンド遊技中）でないと判定した場合（S2112でNO）、S2116の処理に移行し、大入賞口開放動作の実行中（ラウンド遊技中）であると判定した場合（S2112でYES）、実行中のラウンド遊技の終了条件（ラウンド終了条件）が成立したか否かを判定する（S2113）。

20

【0145】

ここで、本実施例のラウンド終了条件として、（1）実行中のラウンド遊技において定められた大入賞口の開放時間（例えば、25s）、つまりラウンド遊技の実行時間が経過したこと、（2）実行中のラウンド遊技において大入賞口に予め定められた規定数（例えば、10球）の遊技球が入球したこと、の2つの条件が定められている。そして、何れか一方の条件が成立すると、当該先に成立した条件に基づいてラウンド終了条件が成立することとなる。S2113で、ラウンド終了条件が成立していないと判定した場合（S2113でNO）、処理を終える。

30

【0146】

一方、S2113で、ラウンド終了条件が成立したと判定した場合（S2113でYES）、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットし（S2114）、S2115の処理に移行する。S2114では、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドがセットされる。セットされたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。

【0147】

S2115では、大入賞口閉鎖処理を行い（S2115）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開閉部材を動作（閉動作）させて、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖状態とする。また、大入賞口閉鎖処理では、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖状態に保つ閉鎖時間、すなわちインターバル時間をセットする。次いで、S2116でインターバル時間が経過したか否かを判定し（S2116）、経過していない（インターバル期間中である）と判定した場合（S2116でNO）、処理を終える。一方、S2116でインターバル時間が経過したと判定した場合（S2116でYES）、ラウンドカウンタの値を1ディクリメントし（S2117）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2118）。S2118で、ラウンドカウンタの値が「0」でないと判定した場合（S2118でNO）、処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」であると判定した場合（S2118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共に（S2119）、大当たりのエンディング期間を開始し

40

50

(S2120)、大当り終了フラグをONにし(S2121)、処理を終える。尚、ラウンドカウンタの値は、実行する大当り遊技における全てのラウンド遊技を終了すると「0」になる。

【0148】

S2119では、予め定められた複数のエンディングコマンドの中から、今回の大当り発生時の遊技状態や今回の大当りの種別、大当り遊技後の遊技状態等に応じたエンディングコマンドが選択され、当該選択されたコマンドがセットされる。こうしてセットされるエンディングコマンドの種類によって、実行される(設定される)エンディング期間(エンディング時間)が決まるものとなっている。エンディング期間は、大当り遊技における大入賞口(第1大入賞口30および第2大入賞口35)の全ての開放動作を終了した後であって、特別図柄(演出図柄)の変動表示を実行可能とする前に設定される期間であり、「終了期間」ともいう。エンディング期間(終了期間)では、第1大入賞口30および第2大入賞口35は閉鎖状態とされている。この「終了期間」に実行する演出を「終了演出(エンディング演出)」ともいう。

【0149】

そして、主制御部80(遊技制御用マイコン81)は、S2119でセットしたエンディングコマンドを、出力処理(S201)により、所定のタイミングでサブ制御部90に対して送信し、当該エンディングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該エンディングコマンドに基づいて所定のエンディング演出の実行処理を行う。

【0150】

また、S2105において、大当り終了フラグがONであると判定した場合(S2105でYES)、大当り遊技における最終ラウンドが終了しているので、大当りのエンディング時間が経過したか否か、すなわち、前述のS2120の処理で開始したエンディング期間の終了タイミングか否かを判定し(S2122)、エンディング時間が経過していないと判定した場合(S2122でNO)、処理を終える。一方、エンディング時間が経過したと判定した場合(S2122でYES)、大当り終了フラグをOFFにし(S2123)、後述する遊技状態設定処理(S2124)を行う。次いで、大当りフラグをOFFにし(S2125)、特図動作ステータスを「1」にセットし(S2126)、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理(図21)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。尚、以上の特別電動役物処理(S1108)を実行する遊技制御用マイコン81は、「特別遊技実行手段」として機能するものといえる。

【0151】

[遊技状態設定処理]

図34に示すように、遊技状態設定処理(S2124)ではまず、今回終了した大当り遊技が確変大当りに係るものであるか否かを判定する(S2201)。本実施例では、前述したように、16R第1大当り、6R第2大当り、16R第6大当り、16R第7大当り、12R第8大当り、6R第9大当りおよび2R第10大当りの7種類を確変大当りとしていることから、S2201では、それら7種類のうちの何れかに該当するか否かを判定する。そして、今回終了したのが確変大当りであると判定した場合(S2201でYES)、確変フラグをONにするとともに(S2202)、確変カウンタに「10,000」をセットし(S2203)、さらに時短フラグをONにするとともに(S2204)、時短カウンタに「10,000」をセットして(S2205)、処理を終える。

【0152】

ここで、確変カウンタにセットする値は、高確率における特別図柄当否判定を実行可能な回数である。本実施例においてセットする「10,000」という値(10,000回)は、高確率状態における大当り確率や遊技店の1日の営業時間、当該営業時間内に実行可能な特図当否判定の回数等を考慮すると、実質的には次回の大当りが発生するまで又は営業時間が終了するまで、高確率状態を保証しているのと同じことである。従って、遊技状態が高確率状態に設定された場合には、次回の大当りが発生するまで高確率状態が保証されるといつてもよい(実質的に同義である)。また、確変フラグがONの場合には、時短カウンタにも同様に「10,000」がセットされるため、この高確率状態が設定され

10

20

30

40

50

ている間、時短状態（開放延長状態）も共に設定されるといつてよい。尚、本実施例の様に、確変カウンタおよび時短カウンタに「10,000」の値を設定して、実質的に次回大当たりまで高確高ベース状態を設定するようにしてもよいし、確変フラグおよび時短フラグがONの場合には、カウンタに値をセットすることなく、次回大当たりが発生するまで高確高ベース状態を設定する様な制御を採用してもよい。

【0153】

一方、S2201で、確変大当たりでないと判定した場合（S2201でNO）、すなわち、今回終了したのが非確変大当たり（通常大当たり）に係る大当たり遊技である場合、確変フラグをONにすることなく、時短フラグをONにするとともに（S2206）、時短カウンタに「100」をセットして（S2207）、処理を終える。本実施例では、前述したように、6R第3～第5大当たり、16R第11大当たりおよび2R第12大当たりの5種類を非確変大当たりとしているので、これら5種類のうちの何れかに係る大当たり遊技が終了すると、遊技状態が、低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態（すなわち低確高ベース状態）となる。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（特別図柄当否判定が100回行われること）、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。尚、時短カウンタおよび確変カウンタは、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。

【0154】

[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、特図動作処理（S207）に次いで、保留球数処理（S208）を行う。図35に示すように、保留球数処理（S208）では、まず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数および普通図柄保留球数を読み出す（S2501）。次いで、その保留球数のデータ（その保留球数情報をサブ制御基板90等に送信するための保留球数コマンド）を、RAMの出力バッファにセットする（S2502）。この保留球数に係るデータ（保留球数コマンド）は、次回の割り込み処理（S105）での出力処理（S201）によって出力され、割り込み処理毎に、保留球数に係るデータ（保留球数コマンド）の出力バッファへのセット（S2502）と、出力処理（S201）とが順次行われる。尚、特図保留球数が加算された際の特図保留球数のデータ、すなわち始動入球（始動入賞）の発生に伴う特図保留球数のデータについては、前述の始動入球コマンドに含めるか、加算後（始動入球後）の特図保留球数を示す保留球数コマンドを始動入球コマンドとともに出力バッファにセットするものとしてもよい。また、特図保留球数が減算された際の保留球数のデータ、すなわち特別図柄の変動開始（特図保留の消化）に伴う特図保留球数のデータについては、前述の変動開始コマンドに含めるか、減算後（特図保留消化後）の特図保留球数を示す保留球数コマンドを変動開始コマンドとともに出力バッファにセットするものとしてもよい。

【0155】

[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。図36に示すように、電源断監視処理（S209）では、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（確変か否か、当たり遊技中か否か、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にし（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。

【0156】

[サブ制御メイン処理]

次に、図37～図**に基づいて、演出制御用マイコン91の動作（サブ制御部90による制御処理）について説明する。尚、演出制御用マイコン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、タイマ等は、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

10

20

30

40

50

、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 37 に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、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、CPU 92 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。

【 0157 】

続いて、S4002で、電源断信号がONでかつサブ制御基板 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となつたが 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。また、本実施例 1 では、演出制御用マイコン 91 においても、図 11 に示す遊技制御用マイコン 81 による電源断監視処理 (S209) と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号がONになると、そのときの演出制御に係るデータがサブ制御基板 90 の RAM に記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時（電断復帰時）に、サブ制御基板 90 の RAM の初期化 (S4003) が行われない限り、演出制御用マイコン 91 による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

【 0158 】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する (S4005)。乱数シード更新処理 (S4005) では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、サブ制御基板 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。演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出の態様（変動演出パターン）を決定する変動演出決定用乱数や、予告演出を決定する予告演出決定用乱数、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 80 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができ。尚、乱数の更新に際して、乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 80 から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板 80 から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとすることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板 90 の RAM の所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

【 0159 】

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

10

20

30

40

50

(S4010) の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置 7 の表示画面 7 a (演出図柄表示領域 7 b) 上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

【 0 1 6 0 】

[受信割り込み処理]

受信割り込み処理 (S4008) では、図 3 8 に示すように、ストローブ信号 (S T B 信号) が O N か否か、すなわち主制御基板 8 0 から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン 9 1 の外部 I N T 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 O N 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 O N であると判定した場合 (S4101 で YES) 、主制御基板 8 0 から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板 9 0 の R A M 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、S4100) に優先して実行される処理である。

【 0 1 6 1 】

[2 m s タイマ割り込み処理]

2 m s タイマ割り込み処理 (S4009) は、サブ制御基板 9 0 に 2 m s e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 3 9 に示すように、2 m s タイマ割り込み処理 (S4009) では、まず、演出ボタン検知スイッチ 6 3 c 、6 3 d からの検知信号に基づいてスイッチデータ (エッジデータ及びレベルデータ) を作成する入力処理を行う (S4201)。次いで、枠ランプ 6 6 や盤面ランプ 5 等のランプを発光させるためのランプデータを出力するランプデータ出力処理 (S4202) と、可動装飾部材 1 4 (電気的駆動源) を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理 (S4203) とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う (S4204)。

【 0 1 6 2 】

[1 0 m s タイマ割り込み処理]

1 0 m s タイマ割り込み処理 (S4010) は、サブ制御基板 9 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 4 0 に示すように、1 0 m s タイマ割り込み処理 (S4010) では、まず、後述する受信コマンド解析処理 (S4302) を行う。次いで、2 m s タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 1 0 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板 9 0 の R A M に格納するスイッチ状態取得処理を行い (S4303) 、当該スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面 7 a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う (S4304)。その後、ランプデータ (盤面ランプ 5 や枠ランプ 6 6 の点灯を制御するデータ) を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する (S4305)。

【 0 1 6 3 】

[受信コマンド解析処理]

図 4 1 に示すように、受信コマンド解析処理 (S4302) では、まず、主制御基板 8 0 から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し (S4395) 、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合 (S4395 で NO) 、S4401 の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合 (S4395 で YES) 、演出保留情報記憶処理 (S4400) を行って、S4401 の処理に移行する。演出保留情報記憶処理 (S4400) は、S4395 で受信した始動入球コマンド (特図 1 始動入球コマンド又は特図 2 始動入球コマンド) に含まれる各種情報 (事前判定結果、大当たり種別決定用乱数値、変動パターン乱数値等の遊技情報) を、特別図柄の種類 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) 及び始動入球コマンドの送受信時 (コマンド生成時) の特別図保留球数に応じて、シフトメモリ形式でサブ制御基板 9 0 の R A M の所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図 1 の保留球数「4」に対応する特図 1 始動入球コマンドである場合、その特図 1 始動入球コマンドに含まれる事

10

20

30

40

50

前判定結果や当り種別等の情報を、特図1演出保留情報記憶領域のうち保留数4に対応する領域に、特図1演出保留情報として記憶する。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。サブ制御基板90における演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）は、前述の主制御基板（主制御部）80における特図保留記憶部（第1特図保留記憶部、第2特図保留記憶部）の記憶内容（取得情報）と一致するものである。このことから、サブ制御基板90の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。

【0164】

次に、S4401では、主制御基板80から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4401）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4401でYES）、後述する変動演出開始処理（S4402）を行って、S4403の処理に移行し、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4401でNO）、変動演出開始処理を行うことなく、S4406の処理に移行する。S4403では、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し（S4403）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4403でYES）、演出図柄を停止表示して変動演出を終了させる変動演出終了処理を行う（S4404）。変動演出終了処理（S4404）では、演出図柄8を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、画像表示装置7の表示画面7a上で変動表示していた演出図柄8を停止表示して、変動演出（演出図柄遊技演出）を終了させる。一方、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。尚、変動演出とは、特別図柄の変動表示に合わせて行われる種々の演出を指す。

【0165】

続いて、S4405では、主制御基板80から大当たり遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する（S4408）。ここで、大当たり遊技関連コマンドとは、大当たり遊技の実行にあたり主制御基板80から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当たり遊技の開始（大当たりの発生）に際して送信されるオープニングコマンド（S2010を参照）、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド（S2107を参照）、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド（S2114を参照）、大当たり遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド（S2119を参照）等が該当する。S4405では、これらの大当たり遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していない（S4405でNO）、S4407の処理に移行し、受信している（S4405でYES）、当該受信したコマンドの種類に応じた演出（大当たり遊技関連演出）の実行に係る処理を行う（S4406）。例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当たりの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当たりの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした大当たりに係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、大当たり遊技の進行状況に合わせて、オープニング演出やラウンド演出等の大当たり遊技に関連する演出を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

【0166】

最後にS4407の処理を行い、本処理を終える。S4407では、その他の処理として、前述した各種コマンドを除いた他の受信コマンド（例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド）に基づく処理を行う（S4407）。

【0167】

[変動演出開始処理]

次に、受信コマンド解析処理（S4302）にて実行される変動演出開始処理（S4402）につ

10

20

30

40

50

いて説明する。図42に示すように、変動演出開始処理(S4402)では、まず、変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理(S4501)を行う。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングでS4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値(取得情報)を取得する。この取得した値(取得情報)に基づいて、実行する演出図柄遊技演出(変動演出)の態様や予告演出の態様(予告演出の有無を含む)、停止表示する演出図柄等を決定する。

【0168】

次いで、S4502では、受信した変動開始コマンドを解析する(S4502)。変動開始コマンドには、第1特別図柄または第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド(変動パターンを指定する情報)が含まれている。そして、変動パターン指定コマンドには、図9に示す変動パターン情報(P1乃至P22)や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の判定結果や、大当たり種別を指定する図柄情報等が含まれている(図8を参照)。また、変動パターン指定コマンドには、第1特別図柄に対応するものと第2特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出(演出図柄の変動表示)が特図1に係るものなのか特図2に係るものなのかを判別することが可能となる。尚、変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

10

【0169】

次いで、S4503では、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する(S4503)。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」~「5」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA~Eに対して割り当てられている。具体的には、モードステータス「1」が演出モードAに対応し、モードステータス「2」が演出モードBに対応し、モードステータス「3」が演出モードCに対応し、モードステータス「4」が演出モードDに対応し、モードステータス「5」が演出モードEに対応する。現在のモードステータスを参照することで、現在の演出モードを特定することが可能である。

20

【0170】

ここで演出モードとは、画像表示装置7における演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、演出図柄8の表示態様(例えば、図柄デザイン、数字デザインなど)が異なったり、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なったりする等、画像表示装置7に表示される画像が演出モードによって異なるものとされる。また、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ることができ、複数の遊技演出(予告演出やリーチ演出等)を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能とすることができる。本実施例では、演出モードA,B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、演出モードD,Eは低確高ベース状態および高確高ベース状態の何れか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の何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか高確高ベース状態(確変遊技状態)であるのかを把握することができる。一方、演出モードがDまたはEである場合、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態(時短状態)であるのか高確高ベース状態(確変遊技状態)であるのかを把握することは困難である。その意味において演出モードD,Eは、確率非報知モードといえる。

30

【0171】

次いで、S4504では、画像表示装置7、盤面ランプ5、可動装飾部材14等を用いて行うものであって、サブ制御部90が主体となって制御する変動演出のパターン(変動演出パターン、演出図柄遊技演出)を決定するための変動演出パターン決定テーブル(図示を

40

50

省略)及び予告演出決定テーブル(図44に予告演出決定テーブルの一例を示す)をセットする(S4504)。具体的には、S4503で参照したモードステータス(現在の演出モード)と主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブル、及び、予告演出決定テーブルをセットする。すなわち、複数の変動演出パターン決定テーブル、及び、複数の予告演出決定テーブルを備えており、それらから遊技状態(演出モード)等に基づいて、所定の変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルをセットする。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1(変動パターンP1)」(図9を参照)であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した大当たり時変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルがセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄遊技演出の実行態様(演出図柄の変動態様等)を決定するためのもので、演出モード(モードステータス)に対応する複数の変動演出パターン決定テーブル(図示せず)がサブ制御基板90のROMに予め格納されている。S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス(現在の演出モード)に対応するテーブルが選択されてセットされる。
10

【0172】

次いで、S4505では、S4501において取得した変動演出決定用乱数およびS4504においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する(S4505)。変動演出パターンとしては、演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄8の変動態様(演出図柄遊技演出の実行態様)が設定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合(リーチ有演出図柄遊技演出)や、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合(キャラクタ演出図柄遊技演出)、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合(リーチ無演出図柄遊技演出)等が決定される。尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりであることを示す場合の演出図柄8の表示態様として、3個の演出図柄8L、8C、8Rがすべて同一(ゾロ目)となる態様(大当たり態様、特定態様)を設けている場合において、3個の演出図柄8L、8C、8Rのうちの2個が大当たり態様を構成する図柄(同じ演出図柄)で停止表示(仮停止表示)され、残り1個が変動表示(スクロール表示)を続けている状態で、当該残り1個の演出図柄が大当たり態様を完成させる図柄(3個の同じ演出図柄)で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。この際、演出図柄の変動表示に伴って所定のキャラクタを用いて遊技演出を実行し、演出図柄が大当たり態様で停止表示されるかどうかを、当該所定のキャラクタが所定の目的を達成するかどうかの演出で示すことも可能である。このような遊技演出(後述するリーチ演出やキャラクタ演出)を、ストーリー演出(特定遊技演出)や目的演出(特定遊技演出)ということもできる。これにより、遊技者の大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。
20
30

【0173】

また、S4505では、S4501において取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄8(「停止演出図柄」ともいう)を決定し、これを設定する。演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄8は、特別図柄当否判定の結果が外れであって、リーチ有り外れの場合は「787」等の3個の演出図柄8L、8C、8Rのうち1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされ、リーチ無し外れのときは「635」等の3個の演出図柄8L、8C、8Rのうち少なくとも1個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目とされる。一方、特別図柄当否判定の結果が大当たりであって、16R第1大当たり及び16R第6大当たりの何れかの場合は「777」のゾロ目とされ、6R第2～第5大当たり及び16R第11大当たりの何れかの場合は「777」以外の奇数図柄のゾロ目または「666」等の偶数図柄のゾロ目とされ、RUBに相当する大当たりの場合は「33」等のRUB専用出目(専用図柄)とされる。また、2R大当たりの場合は、外れのときと同じ態様(バラケ目)で3個の演出図柄8L、8C、8Rを停止表示するものとしている。但し、2R大当たりについては、「135」等の予め
40
50

定めたチャンス目を停止表示してもよい。尚、前述の演出図柄8の停止表示態様は一例であり、大当たりとなったときに停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

【0174】

本実施例のパチンコ遊技機1には、演出図柄8の変動態様（変動演出パターン、演出図柄遊技演出）として、リーチA、リーチB、リーチC、スーパーリーチ（「S P リーチ」ともいう）A、スーパーリーチB、スーパーリーチC、キャラクタ演出等が設定されており、S4505で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない（これを「ノーマル変動」ともいう）かが決定される。そして、リーチ有演出図柄遊技演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び変動演出パターン決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。ここで、演出図柄遊技演出として、スーパーリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当たりとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、スーパーリーチ演出はリーチ（ノーマルリーチ）演出と比較して大当たり信頼度（大当たりとなる可能性）の高い遊技演出であるといえる。尚、リーチ演出は、主として、変動時間が30000ms以上の変動パターン（図9を参照）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定（実行）され得る。10

【0175】

また、S4506では、変動演出パターン（演出図柄遊技演出）に伴って実行される予告演出を決定する。また、この実行される予告演出を含めて演出図柄遊技演出ともいう。この予告演出は、実行中の演出図柄遊技演出の結果が大当たり態様で停止表示する可能性を、演出図柄が停止表示（確定停止表示）する前（演出図柄の変動表示中）に示す演出（事前報知演出）である。S4506では、S4501において取得した予告演出決定用乱数およびS4504においてセットした予告演出決定テーブルに基づいて、指定された変動パターン及び決定された変動演出パターンに適合した予告演出を選択し、これを設定する（S4506）。20

【0176】

本実施例1では、表示態様（実行態様）が異なる複数の予告演出を有しており、これらに対応する予告演出決定用乱数として、複数の予告演出決定用乱数を有している。具体的に、キャラクタ予告決定用乱数、会話予告決定用乱数、ステップアップ予告決定用乱数等を有しており、これらの予告演出決定用乱数の取得値と各予告演出決定テーブルとを用いて、実行する予告演出を決定する。また各予告演出決定用乱数は、変動演出開始処理（S4402）における演出決定用乱数取得処理（S4501）により所定の値が取得される。30

【0177】

ここで、キャラクタ予告決定用乱数を用いて決定される「キャラクタ予告」とは、1又は複数のキャラクタ（人型キャラクタ、電車キャラクタ、文字等）を、予告表示領域内（予告実行領域内）の所定の位置に示す（表示する、位置させる）ことで、遊技者に大当たり信頼度（単に、「信頼度」ともいう）を示す予告演出である。尚、大当たり信頼度とは、変動表示中の演出図柄が、大当たり態様で停止表示する可能性をいい、大当たり期待度や大当たり可能性ともいう。また、会話予告決定用乱数を用いて決定される「会話予告」とは、「熱い」、「激熱」、「リーチかも？」、「スーパーリーチ確定」等の文字表示を行うことで、大当たり信頼度やその後に実行される可能性のある遊技演出の種類等を、事前報知する予告演出である。また、ステップアップ予告決定用乱数を用いて決定される「ステップアップ予告」とは、ステップ1～ステップ5までの5段階（複数段階）に変化可能な演出であり、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、ステップ5で5人全員が集合して表示される予告演出である。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る。40

【0178】

ここで、S4506で設定可能な予告演出として、図43乃至図46に示すキャラクタ予告について説明する。図43に示すように、本キャラクタ予告は、複数（8種類）の実行態様（表示態様）を有しており、S4501において取得した予告演出決定用乱数、及び、S4504

においてセットした予告演出決定テーブル（及び、決定された変動演出パターン）に基いて、何れかのキャラクタ予告を実行するか、又はキャラクタ予告を実行しないかが決定される。また、本実施例1のキャラクタ予告は、所定のキャラクタを、予告実行領域（予告表示領域）内のどの位置に示す（表示する、位置させる）かによって、遊技者に所定の大当たり信頼度（単に、「信頼度」ともいう）を示す予告演出である。

【0179】

例えば、人型のキャラクタA201を、表示画面上の第1領域に表示する予告演出よりも、同じく人型のキャラクタA201を、表示画面上の第2領域に表示する予告演出の方が、高い大当たり信頼度を報知するものとすることができる。すなわち、見た目上は同じ（形状、模様、大きさ等）キャラクタA201が、表示画面上のどの位置に表示されるかによって、遊技者に示す大当たり可能性を異なるものとする。これにより、遊技者は、同じようなキャラクタ予告に接した場合でも、キャラクタA201が表示される位置に注目し、キャラクタ予告に対する遊技興味を高めることができるとなる。また、背景や他の表示態様が同じで、キャラクタA201の表示位置を変えるだけでよいので、予告演出（演出画像）の製作コストを低減しつつ、多様な信頼度の予告演出を作ることができる。更に、変化が小さい（変わっているのはキャラクタの表示位置のみ）程、遊技者の（違いを発見したいといった）探索欲求を刺激し、より遊技興味を高めることができる。

10

【0180】

具体的に、キャラクタ予告について説明する。キャラクタ予告の予告No.1は、演出図柄表示部7bの左領域（第1領域）に人型のキャラクタA201（「第1キャラクタ」ともいう）を表示する実行態様とされる（図45（a）を参照）。この予告演出の大当たり信頼度は1個（例えば、5%）とされ、本キャラクタ予告の中で最も信頼度の低い予告演出とされる。尚、の数が多いほど、高い大当たり信頼度を示すものとする。また、本キャラクタ予告は、演出図柄の変動開始後の変動表示途中に実行される。そして、このキャラクタ予告により、当該キャラクタ予告後に実行されるリーチ演出やキャラクタ演出等の遊技演出（演出図柄遊技演出）において、演出図柄が大当たり態様（大当たり演出図柄）で停止表示する可能性を示すものである。好適には、演出図柄の変動開始直後や、リーチ演出又はキャラクタ演出の開始前に実行するのが望ましい。

20

【0181】

次に、キャラクタ予告のNo.2は、演出図柄表示部7bの右領域（第2領域）にキャラクタA201を表示する実行態様とされる。この予告演出の大当たり信頼度は2個（例えば、10%）とされる。予告No.2は、予告No.1と比較して、キャラクタA201の表示位置が異なるだけであるが、大当たり信頼度が異なっている。従って、遊技者は、予告No.1が実行された場合よりは、予告No.2が実行された場合の方が、以後の遊技演出において演出図柄が大当たり態様で停止表示することに対する期待感を高める。すなわち、の多い高信頼度のキャラクタ予告が実行される程、大当たりへの期待感を高める。

30

【0182】

次に、キャラクタ予告の予告No.3は、演出図柄表示部7bの左領域（第1領域）にキャラクタA201を表示し、右領域（第2領域）に文字からなるキャラクタB202（「第2キャラクタ」ともいう）を表示する実行態様とされる（図45（b）を参照）。この予告演出の大当たり信頼度は3個（例えば、15%）とされる。予告No.3は、予告No.1及び予告No.2と異なり、複数のキャラクタ（A及びB）が表示される予告演出とされている。また、複数のキャラクタが表示されるため、それらに位置関係が生じている。キャラクタA201が左領域（第1領域）、キャラクタB202が右領域（第2領域）に表示される位置関係を「第1位置関係」ともいう。

40

【0183】

次に、キャラクタ予告の予告No.4は、演出図柄表示部7bの左領域（第1領域）にキャラクタB202を表示し、右領域（第2領域）にキャラクタA201を表示する実行態様とされる（図45（c）を参照）。この予告演出の大当たり信頼度は4個（例えば、20%）とされる。予告No.4の、キャラクタB202が左領域（第1領域）、キャラ

50

クタ A 2 0 1 が右領域（第 2 領域）に表示される位置関係を「第 2 位置関係」ともいう。従って、遊技者は、複数のキャラクタが第 1 位置関係で表示されるキャラクタ予告（予告 N o . 3 ）が実行された場合よりは、複数のキャラクタが第 1 位置関係で表示されるキャラクタ予告（予告 N o . 4 ）が実行された場合の方が、以後の遊技演出において演出図柄が大当たり態様で停止表示することに対する期待感を高めることとなる。

【 0 1 8 4 】

次に、キャラクタ予告の予告 N o . 5 は、演出図柄表示部 7 b の左領域（第 1 領域）に電車型のキャラクタ C 2 0 3 （第 1 キャラクタ）を表示し、右領域（第 2 領域）にキャラクタ B 2 0 2 を表示する実行態様とされる（図 4 5 (d) を参照）。この予告演出の大当たり信頼度は 5 個（例えば、25%）とされる。このように、本実施例 1 のキャラクタ予告では、第 1 キャラクタとして、複数のキャラクタを有しており、キャラクタがどの位置に（又は、どの位置関係で）表示されるかに加えて、何れのキャラクタが表示されるかによっても、大当たり信頼度が異なるものとなっている。本実施例 1 では、第 1 キャラクタとして、人型のキャラクタ A 2 0 1 と電車型のキャラクタ C 2 0 3 とを有しているが、更に多数種の第 1 キャラクタを設定してもよい。また、第 2 キャラクタとして、文字からなるキャラクタ B 2 0 2 を有しているが、第 2 キャラクタについても、キャラクタ B 2 0 2 と異なる文字のキャラクタや、文字は同じであるが色や字体が異なるキャラクタを設定してもよい。そして、第 2 キャラクタとして何れのキャラクタが表示されるか、何れの第 1 キャラクタと組合せて表示されるか等によって、大当たり信頼度を異ならせることが可能である。尚、予告 N o . 5 は第 1 キャラクタと第 2 キャラクタとの位置関係が第 1 位置関係であるが、第 1 キャラクタがキャラクタ C 2 0 3 であるため、第 1 キャラクタと第 2 キャラクタとの位置関係が第 2 位置関係の予告 N o . 4 よりも高い大当たり信頼度に設定されている。10

【 0 1 8 5 】

次に、キャラクタ予告の予告 N o . 6 は、演出図柄表示部 7 b の左領域（第 1 領域）にキャラクタ B 2 0 2 （第 2 キャラクタ）を表示し、右領域（第 2 領域）にキャラクタ C 2 0 3 （第 1 キャラクタ）を表示する実行態様とされる（図 4 5 (d) を参照）。この予告演出の大当たり信頼度は 6 個（例えば、30%）とされる。このように、第 1 キャラクタ及び第 2 キャラクタとして同じキャラクタが表示される場合には（例えば、予告 N o . 5 及び予告 N o . 6 のように、何れもキャラクタ B 2 0 2 及びキャラクタ C 2 0 3 ）、第 2 位置関係で実行される方が、第 1 位置関係で実行されるよりも大当たり信頼度が高いものとされる。20

【 0 1 8 6 】

次に、キャラクタ予告の予告 N o . 7 は、可動装飾部材 1 4 （「可動部材」や「可動物」ともいう）を動作させて予告実行領域の所定の位置に示す実行態様とされる。本実施例 1 では、演出図柄表示部 7 b の左領域（第 1 領域）の前面に位置するように動作するものとしている（図 4 6 (d) を参照）。この予告演出の大当たり信頼度は 7 個（例えば、35%）とされ、キャラクタ予告の他の予告演出と比較して、高い大当たり信頼度に設定されている。従って、可動装飾部材 1 4 が、演出図柄表示部 7 b の上部位置（図 3 に示す初期位置）から演出図柄表示部 7 b の前面（前方）に露出する露出位置に落下動作した（移動した）場合、すなわち、可動装飾部材 1 4 が所定の動作態様を実行すると、遊技者は、演出図柄が大当たり態様で停止表示することに対する期待感を顕著に高めることとなる。尚、本実施例 1 では、可動装飾部材 1 4 を、演出図柄表示部 7 b の左領域（第 1 領域）の前面（前方）位置に示す（位置させる）予告演出を設定しているが、このような態様に限らない。これに替えて、又は、これに加えて、演出図柄表示部 7 b の右領域（第 2 領域）の前面に位置する予告演出を設けてもよいし、更に、他の位置（演出図柄表示部 7 b の外方領域を含む）に位置する予告演出を設けてもよい。また、これら（動作後の停止位置）によつて、大当たり信頼度を異ならせててもよい。30

【 0 1 8 7 】

次に、キャラクタ予告の予告 N o . 8 は、演出図柄表示部 7 b の左領域（第 1 領域）に40

50

キャラクタA 201（第1キャラクタ）を表示し右領域（第2領域）に文字からなるキャラクタB 202（第2キャラクタ）を表示する実行態様から、可動装飾部材14を演出図柄表示部7bの左領域（第1領域）の前面位置に示す実行態様に変化する実行態様とされる（図46（b）及び（d）を参照）。この予告演出の大当たり信頼度は8個（例えば、40%）とされ、キャラクタ予告のうち最も高い大当たり信頼度に設定されている。このように、キャラクタ予告の実行態様には、予告演出の実行態様が他の実行態様に変化しない態様（そのままリーチ演出等に移行する態様）と、予告演出の実行態様が他の実行態様又はその他（No.1乃至8以外の実行態様）に変化可能な態様と、を有している。

【0188】

すなわち、キャラクタ予告の種類として、所定の実行態様が実行された場合において、実行態様がそのまま変化しない場合（すなわち、実行されたのが予告No.3であった場合）と、実行態様が変化する場合（実行されたのが予告No.8であった場合）と、がある予告演出（可変予告演出）と、所定の実行態様が実行された場合において実行態様が変化することのない予告演出（確定予告演出）と、を有している。また、本実施例1のキャラクタ予告では、大当たり信頼度の比較的低い実行態様（予告No.3の実行態様）を、実行態様が大当たり信頼度の高い実行態様（予告No.7の実行態様）に変化しうる予告演出（可変予告演出）としている。また、可変予告演出に係る予告No.3よりも大当たり信頼度が高く設定されている予告演出（例えば、予告No.4、5、6）を実行態様が変化しない予告演出（確定予告演出）としている。

【0189】

これにより、キャラクタ予告が実行される場合において、遊技者は、より大当たり信頼度の高い予告演出が実行されることに期待して遊技を行う。例えば、予告No.3よりも予告No.6の予告演出が実行されることに期待して遊技を行う。そして、予告No.6の予告演出が実行された場合には、遊技者は大当たり遊技の実行に期待感を高め、遊技興奮を高める。一方、予告No.3の実行態様、すなわち、「キャラクタA 201が第1領域に表示され、キャラクタB 202が第2領域に表示され」た場合であっても、その後、可動装飾部材14が所定位置に動作するといった、大当たり期待度がアップする予告演出が実行されうるため、大当たり期待度の比較的低い予告No.3の実行態様が実行された場合であっても、遊技者の期待感を維持することが可能となる。これにより、遊技者的大当たりへの期待感を長期間維持し、遊技興奮を高めることが可能となる。

【0190】

尚、本実施例1では、実行態様が変化可能な予告演出を、1種類（予告No.3の実行態様）としたが、複数種類としてもよい。また、予告No.3の実行態様から変化可能な予告演出の実行態様を1種類（予告No.7の実行態様）としたが、複数種類としてもよい。これらを複数種類とする場合には、夫々大当たり信頼度を異ならせてよい。ここで、予告No.3の実行態様を「第1報知演出」ともいい、実行態様が変化しない予告No.1、2、4乃至6の実行態様を「第2報知演出」ともいい、変化に係る（変化先の）実行態様である予告No.7の実行態様を「第3報知演出」という。そして、予告No.8の実行態様を、「第1報知演出が第3報知演出に変化する」ともいい、予告No.3の第1報知演出を「第3報知演出に変化可能な報知演出」という。

【0191】

次に、図46を用いて、予告No.3の実行態様（キャラクタA 201が第1領域に表示され、キャラクタB 202が第2領域に表示）が実行された場合の演出態様について説明する。図46（a）は、演出図柄（特別図柄）の変動開始条件が成立し、変動表示を開始した場面を示す。次いで、図46（b）及び（c）は、異なる変動表示場面であって、夫々、演出図柄の変動開始直後に、キャラクタ予告が実行された場面を示す。尚、図46（b）は、予告No.3の実行態様（予告No.3又は予告No.8）のキャラクタ予告が実行された場面を示し、図46（c）は、図46（b）とは異なる変動表示の場面であって、予告No.4のキャラクタ予告が実行された場面を示す。

【0192】

10

20

30

40

50

この図46(b)の場面と、図46(c)との場面とを比較すると、この時点の予告演出の実行態様としては、図46(c)に示される実行態様の方が、大当り信頼度が高く、遊技者は、図46(c)が実行された場合の方が大当りへの期待感をもってその後の遊技演出をみることができる。尚、図46(c)に示される実行態様、すなわち、キャラクタ予告における予告No.4は、他の実行態様に変化しない(可動装飾部材14の動作を行わない)予告演出であるので、図46(d)の場面を経ることなく、図46(e)の場面に移行する。尚、あくまで予告No.4の実行中に可動装飾部材14の動作を行わないのであって、同一変動表示中の他の遊技演出(例えば、リーチ演出や他の予告演出)に伴つて可動装飾部材14を動作させててもよい。図46(e)はリーチ演出を実行している場面である。この図46(e)に示すリーチ演出の大当り信頼度が、図46(e)以前に実行されるキャラクタ予告の種類によって変化する。つまり、遊技者は、何れのキャラクタ予告が実行されて、所定のリーチ演出が実行されるかによって、当該リーチ演出の結果が大当りとなる期待感を異ならせることとなる。もちろん、実行されるリーチ演出によっても大当り期待度は異なる。

【0193】

一方、図46(b)に示すキャラクタ予告の実行態様は、他の実行態様に変化することなく遊技演出が(リーチ演出等に)進行する場合と、他の実行態様(図46(d))に変化した後に遊技演出が(リーチ演出等に)進行する場合と、がある。実行態様が変化した場合、すなわち、図46(d)に示す場面の実行態様(予告No.7の実行態様)に変化した場合には、遊技者に対して示す大当り信頼度が大幅に向上することとなる。また、図46(b)の場面が実行された場合において、その後に可動物が動作し、図46(d)の場面を経て図46(e)のリーチ演出に移行する割合は2%程度とされ、図46(b)の場面が実行された場合において、その後、図46(d)の場面を経ることなく図46(e)のリーチ演出に移行する割合は98%程度とされる。

【0194】

このように、予告No.3の実行態様が変化する可能性は非常に低く設定されているので(好適には3%以下)、遊技者は、まずはより高い大当り信頼度のキャラクタ予告が実行されることに期待して遊技を行い、高い大当り信頼度のキャラクタ予告が実行された場合には、大当りへの期待感を高めて、その後のリーチ演出等の演出図柄遊技演出に接することが可能となる。また、大当り信頼度の低いキャラクタ予告(例えば、予告No.3の実行態様)が実行された場合であっても、実行態様が変化可能な予告演出である場合には、実行態様が変化することに期待して、遊技を行うことが可能となる。これにより、大当り信頼度の高い予告演出が実行された場合はもちろんのこと、大当り信頼度の低い予告演出が実行された場合であっても、遊技興味を長期間に亘って高く維持することが可能となる。

【0195】

また、例えば、予告No.1及び予告No.2や、予告No.3及び予告No.4や、予告No.5及び予告No.6のように、表示態様(表示画像)が同じキャラクタを、その表示位置を異ならせるだけで、大当り信頼度に変化を与えてるので、低成本で多様な(多種の)予告演出を備えることが可能となる。また、画像データを兼用して使用することで、記憶容量の低減をすることも可能となる。また、キャラクタ予告において、所定のキャラクタの表示位置の違いを見つける(認識する)といった新たな遊技性を提供でき、遊技興味を高めることが可能となる。

【0196】

また、キャラクタ予告を決定するためのキャラクタ予告決定テーブルは図44に示すようになっている。そして、変動演出開始処理(S4402)における変動演出パターン等決定テーブルセット処理(S4504)において、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、使用するキャラクタ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)」の場合、予告決定テーブルとして、図44に示すのP1及びP12用キャラクタ予告決定

10

20

30

40

50

テーブルをセットする。次いで、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）及びセットしたキャラクタ予告決定用乱数等に基づいて、演出図柄の変動表示中において実行するキャラクタ予告（予告演出、報知演出）を決定する。具体的に、予告No.1乃至予告No.8の予告演出のうち何れを実行するか、又はキャラクタ予告を実行しないかを決定し、設定する（S4506）。ここで、キャラクタ予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって8種類のキャラクタ予告のうち何れを実行するか又はキャラクタ予告を実行しないかを決定する。

【0197】

例えれば、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P1（変動パターン1）で、図44に示すP1及びP12用のキャラクタ予告決定用乱数等がセットされる。そして、取得したキャラクタ予告決定用乱数の値が「0～35」（選択確率：36%）の何れかであると、キャラクタ予告は実行されない。また、取得した値が「36～37」（2%）の何れかであると、図44に示す予告No.2のキャラクタ予告を、所定のタイミングで演出図柄表示領域7bに表示する。また、取得した値が「38～39」（2%）の何れかであると、予告No.2のキャラクタ予告を、所定のタイミングで演出図柄表示領域7bに表示する。また、取得した値が「40～44」（5%）の何れかであると、予告No.3のキャラクタ予告を、所定のタイミングで演出図柄表示領域7bに表示する。また、取得した値が「45～49」（5%）の何れかであると、予告No.4のキャラクタ予告を、所定のタイミングで演出図柄表示領域7bに表示する。また、取得した値が「50～59」（10%）の何れかであると、予告No.5のキャラクタ予告を、所定のタイミングで演出図柄表示領域7bに表示する。

10

【0198】

また、取得した値が「60～69」（10%）の何れかであると、予告No.6のキャラクタ予告を、所定のタイミングで演出図柄表示領域7bに表示する。また、取得した値が「60～69」（10%）の何れかであると、予告No.6のキャラクタ予告を、所定のタイミングで演出図柄表示領域7bに表示する。また、取得した値が「70～89」（20%）の何れかであると、予告No.7のキャラクタ予告を、所定のタイミングで実行する。また、取得した値が「90～99」（10%）の何れかであると、予告No.8のキャラクタ予告を、所定のタイミングで実行する。尚、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P1（変動パターン1）である場合、大当たりであることを意味している。そのため、設定されたキャラクタ予告決定用乱数等により決定されるキャラクタ予告は、大当たり信頼度の高い予告演出となる可能性が高く設定されている。

20

【0199】

尚、会話予告、ステップアップ予告についても、キャラクタ予告と同様の手順、処理で実行するかどうか、実行する場合には何れの予告演出を実行するかが決定される。決定手順、処理はキャラクタ予告と同様であるので、詳細な説明は省略する。

30

【0200】

そして、S4507で、S4505及びS4506において設定した変動演出パターン及び予告演出に基づいて、演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドをサブ制御基板90のRAM内の出力バッファにセットし（S4507）、変動演出開始処理を終了する。S4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4505で設定された変動演出パターンに対応する所定の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。また、演出表示器102での2個のLEDによる変動表示（点滅表示）も実行する。

40

【0201】

以上説明したとおり、演出図柄が大当たり態様で停止表示する可能性（大当たりとなる可能性）を、演出図柄が停止表示する前に報知（事前報知）する予告演出（報知演出）として、キャラクタ（可動装飾部材、演出画像等）が所定位置に示される予告演出を有している

50

。そして、当該キャラクタを示す位置（表示位置、動作位置）によって、異なる大当たり信頼度を示すものとしている。また、所定のキャラクタが特定位置（特定の位置関係）に示される予告演出については、その後、更に高い大当たり信頼度を示す予告演出に変化可能であり、遊技者の遊技興趣を長期間に亘り維持することが可能となる。またこれにより、遊技者の予告演出（キャラクタの位置）への注目度を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【実施例 2】

【0202】

次に、図48及び図49を用いて実施例2の予告演出（キャラクタ予告）について説明する。実施例1は、キャラクタ予告を構成する予告演出として、少なくとも、大当たり信頼度が所定の（低い）第1予告演出と、大当たり信頼度が所定よりも高い第2予告演出と、大当たり信頼度が更に高い第3予告演出と、を備え、第1予告演出は第1予告演出のまま変化しない場合と、第3予告演出に変化する場合とがあり、第2予告演出は実行態様を変化しないものとした。すなわち、実行態様が変化する可能性のある予告演出と、実行態様が変化しない予告演出と、を備えるものとした。実施例2では、このような態様に加えて、実行態様が変化する可能性のある予告演出を複数備え、当該予告演出によって、実行態様が変化する可能性を異ならせるものとしている。10

【0203】

図47に示すように、実施例2のキャラクタ予告では、予告No.9として、演出図柄表示部7bの左領域（第1領域）に文字からなるキャラクタB202（第2キャラクタ）を表示し、右領域（第2領域）に人型のキャラクタA201（第1キャラクタ）を表示する実行態様から、可動装飾部材14を演出図柄表示部7bの左領域（第1領域）の前面位置に示す実行態様に変化する実行態様とされる（図46（c）及び（e）を参照）。この予告演出の大当たり信頼度は8個（例えば、40%）とされ、キャラクタ予告のうち最も高い大当たり信頼度に設定されている。尚、予告No.1乃至予告No.8については、実施例1と同様であるので、説明を省略する。20

【0204】

このように、実施例2では、キャラクタ予告の実行態様として、予告演出の実行態様が他の実行態様に変化する態様の予告演出を複数有している（予告No.8及び予告No.9）。これにより、予告No.3の実行態様及び予告No.4の実行態様の何れも、大当たり信頼の高い他の実行態様の予告演出に変化可能とされる。またこれにより、キャラクタ予告として、予告No.5乃至7よりも大当たり信頼度の低い予告No.3又は予告No.4の予告演出が実行された場合でも、遊技者の期待感を長期間維持することが可能となる。30

【0205】

また、本実施例2では、予告No.3の実行態様と、予告No.4の実行態様とで、実行態様が変化する可能性をが異なるものとしている。具体的に、図48（b）に示す予告No.3のキャラクタ予告が実行された場合において、図48（b）の場面から図48（d）の場面を経て、図48（f）の場面のリーチ演出に移行する割合は、10%程度とされ、図48（b）の場面から図48（d）の場面を経ることなく、図48（f）の場面のリーチ演出に移行する割合は、90%程度とされている。一方、図48（c）に示す予告No.4のキャラクタ予告が実行された場合において、図48（c）の場面から図48（e）の場面を経て、図48（f）の場面のリーチ演出に移行する割合は、2%程度とされ、図48（c）の場面から図48（e）の場面を経ることなく、図48（f）の場面のリーチ演出に移行する割合は、98%程度とされている。40

【0206】

従って、予告No.3の方が、予告No.4よりも大当たり信頼度は低いものの、予告No.3の実行態様の方が、予告No.4の実行態様よりも、大当たり信頼度の高い実行態様に変化する可能性が高く設定されている。これにより、比較的高い大当たり信頼度の予告演出（予告No.4）の実行を期待しつつも、比較的低い大当たり信頼度の予告演出（予告N50

○ . 3) が実行されたとしても、実行態様が変化する可能性が高い予告演出であるため、当該実行態様が変化することへの期待を高めることができるとなる。また、予告 N o . 3 の実行態様及び予告 N o . 4 の実行態様は変化の可能性は異なるものの、何れも、より高い信頼度の実行態様に変化しうるため、何れが実行されても大当たりへの期待感を維持、向上させ、遊技興趣を高めることができる。

【実施例 3】

【 0 2 0 7 】

次に、図 4 9 を用いて実施例 3 の予告演出（キャラクタ予告）について説明する。実施例 1 では、第 1 キャラクタと第 2 キャラクタとの位置関係によって、遊技者に大当たり信頼度を示すものとした。実施例 3 では、このような態様に替えて、所定のキャラクタ（可動物、演出画像）の位置（動作位置、表示位置）によって、大当たり信頼度を示すものとしている。具体的に、図 4 9 に示すように、キャラクタ予告の予告 N o . 1 は、演出図柄表示部 7 b の上領域（第 1 領域）に人型のキャラクタ A 2 0 1（第 1 キャラクタ）を表示する実行態様とされる。この予告演出の大当たり信頼度は 1 個（例えば、5 %）とされ、本キャラクタ予告の中で最も信頼度の低い予告演出とされる。10

【 0 2 0 8 】

また、予告 N o . 2 は、演出図柄表示部 7 b の右領域（第 2 領域）にキャラクタ A 2 0 1 を表示する実行態様とされる。この予告演出の大当たり信頼度は 2 個（例えば、10 %）とされる。また、予告 N o . 3 は、演出図柄表示部 7 b の左領域（第 3 領域）にキャラクタ A 2 0 1 を表示する実行態様とされる。この予告演出の大当たり信頼度は 3 個（例えば、15 %）とされる。また、予告 N o . 4 は、演出図柄表示部 7 b の右領域（第 2 領域）及び左領域（第 3 領域）に 2 個のキャラクタ A 2 0 1 を表示する実行態様とされる。この予告演出の大当たり信頼度は 4 個（例えば、20 %）とされる。また、予告 N o . 5 は、演出図柄表示部 7 b の中央領域（第 4 領域）にキャラクタ A 2 0 1 を表示する実行態様とされる。この予告演出の大当たり信頼度は 5 個（例えば、25 %）とされる。20

【 0 2 0 9 】

また、予告 N o . 6 は、装飾可動部材 1 4（可動物）を動作させて予告実行領域の第 1 位置に示す実行態様とされる。本実施例 3 では、演出図柄表示部 7 b の左領域（第 1 領域）の前面に位置するように動作するものとしている。この予告演出の大当たり信頼度は 6 個（例えば、30 %）とされる。また、予告 N o . 7 は、装飾可動部材 1 4（可動物）を動作させて予告実行領域の第 2 位置に示す実行態様とされる。本実施例 3 では、演出図柄表示部 7 b の右領域（第 2 領域）の前面に位置するように動作するものとしている。この予告演出の大当たり信頼度は 7 個（例えば、35 %）とされる。また、予告 N o . 8 は、演出図柄表示部 7 b の上領域（第 1 領域）にキャラクタ A 2 0 1 を表示する実行態様（予告 N o . 1 の実行態様）から、装飾可動部材 1 4（可動物）を動作させて予告実行領域の第 1 位置に示す実行態様に変化する実行態様とされる。この予告演出の大当たり信頼度は 8 個（例えば、40 %）とされる。また、予告 N o . 9 は、演出図柄表示部 7 b の上領域（第 1 領域）にキャラクタ A 2 0 1 を表示する実行態様（予告 N o . 1 の実行態様）から、装飾可動部材 1 4（可動物）を動作させて予告実行領域の第 2 位置に示す実行態様に変化する実行態様とされる。この予告演出の大当たり信頼度は 9 個（例えば、45 %）とされる。すなわち、同じ予告 N o . 1 の実行態様から、予告 N o . 6 の実行態様に変化するパターンと、予告 N o . 7 の実行態様に変化するパターンと、を有している。何れに変化するかによっても大当たり信頼度の異なるため、遊技興趣を高めることができる。3040

【 0 2 1 0 】

【他の態様】

前述した実施例 1 では、同じキャラクタの表示位置によって、遊技者に異なる大当たり信頼度を報知するものとした。このような態様に限らず、キャラクタの表示位置に替えて、又は加えて、表示サイズ（大きく又は小さく）を変化することで、異なる大当たり信頼度を報知するものとしてもよい。また、第 1 キャラクタ及び第 2 キャラクタの色や模様や形状や表示個数を変化させることも組合せて、異なる大当たり信頼度を報知するものとしてもよ50

い。これにより、予告演出の実行態様が多様化し、大当たり信頼度の判別をより複雑化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0211】

また、前述した実施例では、大当たり図柄の種類に基づいて確率変動機能を作動させるか否かを決定する1種タイプのパチンコ遊技機に本発明を適用したものを例示したが、本発明は、これに限定されるものではない。例えば、大入賞口（Vアタッカー）に確変作動口としての特定領域を備え、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過するか否かによって確率変動機能を作動させるか否かを決定する1種タイプのパチンコ遊技機にも本発明を適用することが可能である。あるいは、特別図柄当否判定の結果が小当たりとなることで入球可能となる大入賞口内に特定領域を備え、小当たり遊技の際にその大入賞口に入球した遊技球が特定領域をすると、大当たりとなって大当たり遊技が実行される1種2種タイプのパチンコ遊技機にも本発明を適用することも可能である。また、本発明は、パチンコ遊技機だけではなく、遊技媒体としての遊技コインを投入した後、所定の遊技開始操作に基づいて複数の回胴（リール）を回転させ、前記複数の回胴の回転を所定の回転停止操作に基づいて停止させ、停止された前記複数の回胴により示される図柄の表示態様に基づいて所定の特典が付与可能な回胴式遊技機（スロットマシン）にも本発明を適用することが可能である。10

【0212】

[その他]

以下、本発明に関連する発明（関連発明）について、本発明を含めて参考的に開示する。20

[1-1]

第1の第1参考発明の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、
前記当否判定の結果に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、
前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備え、
前記当否判定の結果が特定結果となると、前記識別情報を特定態様で停止表示して前記特別遊技を実行可能な遊技機であって、30

前記識別情報の変動表示に伴って実行可能な遊技演出として、前記識別情報が停止表示する前に、前記特別遊技の実行可能性を事前報知する報知演出を有し、
前記報知演出は、所定のキャラクタを遊技者が視認可能となる所定位置に示すものであり、30

前記報知演出として、少なくとも、前記キャラクタが第1位置に位置する第1報知演出と、前記キャラクタが第2位置に位置する第2報知演出と、を有し、
前記第1報知演出と前記第2報知演出とは、前記特別遊技の実行可能性として異なる可能性を報知することを特徴とするものである。

【0213】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って実行する遊技演出として、識別情報が停止表示する前に（識別情報の変動表示の結果が導出される前に）、特別遊技の実行可能性を事前報知する報知演出を有する。そして、この報知演出として、所定のキャラクタを第1位置で示す第1報知演出と、当該所定のキャラクタを第2位置で示す第2報知演出と、を有し、第1報知演出と第2報知演出とで、特別遊技の実行可能性として異なる可能性を報知するものとしている。これにより、遊技者は報知演出において、どの位置にキャラクタが示されるかに注目し、報知演出に対する注目度を高めることができる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。40

【0214】

[1-2]

また、第1の第2参考発明の遊技機は、第1参考発明の遊技機において、50

前記第1報知演出及び前記第2報知演出において、前記キャラクタを所定位置に表示可能なキャラクタ表示部と、

第1特定位置から前記キャラクタ表示部と重なる第2特定位置に移動可能な可動部材と、を備え、

前記第1報知演出では、前記キャラクタが前記キャラクタ表示部の前記第1位置に表示され、前記第2報知演出では、前記キャラクタが前記キャラクタ表示部の前記第2位置に表示され、

前記報知演出として、前記可動部材が前記第2特定位置に位置する第3報知演出を有し、

前記第1報知演出と前記第2報知演出と前記第3報知演出とで、前記特別遊技の実行可能性として異なる可能性を報知することを特徴とするものである。 10

【0215】

このような遊技機によれば、第1報知演出及び第2報知演出において、キャラクタを第1位置又は第2位置に表示するキャラクタ表示部と、第1特定位置からキャラクタ表示部と重なる第2特定位置に移動可能な可動部材と、を備える。そして、報知演出として、可動部材を第2特定位置に示す第3報知演出を有し、第1報知演出と第2報知演出と第3報知演出とで、特別遊技の実行可能性として異なる可能性を報知するものとしている。これにより、報知演出として、キャラクタがキャラクタ表示部の第1位置に表示されるか、第2位置に表示されるか、若しくは、キャラクタ表示部と重なる位置である第2特定位置に可動部材が示されるか、によって、特別遊技の実行可能性として異なる可能性を示すことが可能となる。またこれにより、遊技者は報知演出において、どの位置にキャラクタが表示されるか（示されるか）に注目し、報知演出に対する注目度を高めることが可能となる。 20

【0216】

[1 - 3]

また、第1の第3参考発明の遊技機は、第2参考発明の遊技機において、

前記第2報知演出は、前記第1報知演出よりも前記特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す報知演出であり、

前記第3報知演出は、前記第2報知演出よりも前記特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す報知演出であることを特徴とするものである。 30

【0217】

このような遊技機によれば、第2報知演出は第1報知演出よりも特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す報知演出とし、第3報知演出は第2報知演出よりも特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す報知演出とする。すなわち、特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す順に、第3報知演出、第2報知演出、第1報知演出となる。これにより、キャラクタ表示部（又はキャラクタ表示部前面）におけるキャラクタ又は可動部材の示される位置に注目させ、遊技者は、特別遊技の実行可能性としてより高い可能性を示す報知演出が実行されることに期待し、遊技興奮を高めることができる。

【0218】

[1 - 4]

また、第1の第4参考発明は、第2参考発明又は第3参考発明の遊技機において、

前記第1報知演出は前記第3報知演出に変化可能であり、前記第2報知演出は前記第3報知演出に変化しないことを特徴とするものである。 40

【0219】

このような遊技機によれば、第1報知演出は第3報知演出に変化可能な報知演出とされ、第2報知演出は第3報知演出に変化しない報知演出とされる。これにより、遊技者は、キャラクタ表示部に表示される報知演出のうち、比較的特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す第2報知演出が実行されることに期待し、遊技を行う。一方で、比較的特別遊技の実行可能性として低い可能性を示す第1報知演出が実行された場合であっても、その後、第3報知演出に変化する可能性があるため、遊技者は、第1報知演出が実行された 50

場合にも期待感を継続して遊技を行うことが可能となる。またこれにより、遊技興趣を長い期間に亘って高く保つことが可能となる。

【0220】

また、第1報知演出は第3報知演出に変化可能であるが、変化する可能性よりも、変化しない可能性の方が高い（50パーセント未満である）ものとする。また、好適には、10%未満とする。また、第2報知演出は、第3報知演出に変化せず、また、他の報知演出にも変化しないものとしてもよいし、第3報知演出ではない、他の報知演出には変化するものとしてもよい。

【0221】

[2-1]

10

また、第2の第1参考発明の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、
前記当否判定の結果に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備え、
前記当否判定の結果が特定結果となると、前記識別情報を特定態様で停止表示して前記特別遊技を実行可能な遊技機であって、

前記識別情報の変動表示に伴って実行可能な遊技演出として、前記識別情報が停止表示する前に、前記特別遊技の実行可能性を事前報知する報知演出を有し、

前記報知演出は、所定のキャラクタを遊技者が視認可能となる所定位置に示すものであり、

前記報知演出として、少なくとも、

前記キャラクタが第1位置に位置する第1報知演出と、前記キャラクタが第2位置に位置する第2報知演出と、前記第1報知演出及び前記第2報知演出よりも前記特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す特定報知演出と、を有し、

前記第1報知演出は特定報知演出に変化可能であり、前記第2報知演出は特定報知演出に変化しないことを特徴とするものである。

【0222】

30

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って実行する遊技演出として、識別情報が停止表示する前に（識別情報の変動表示の結果が導出される前に）、特別遊技の実行可能性を事前報知する報知演出を有する。そして、この報知演出として、所定のキャラクタを第1位置で示す第1報知演出と、当該所定のキャラクタを第2位置で示す第2報知演出と、これら第1報知演出及び第2報知演出よりも特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す特定報知演出と、を有している。また、報知演出として第1報知演出が実行された場合、当該第1報知演出は特定報知演出に変化可能とされ、第2報知演出が実行された場合、当該第2報知演出は特定報知演出に変化しないものとされる。

【0223】

40

これにより、遊技者は報知演出において、どの位置にキャラクタが示されるかに注目し、報知演出に対する注目度を高めることが可能となる。また、第1報知演出が実行された場合、当該第1報知演出は、特別遊技の期待度がより高い特定報知演出に変化可能であるため、遊技者は、第1報知演出であることを示す位置にキャラクタが表示されることに期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0224】

[2-2]

また、第2の第2参考発明の遊技機は、第1参考発明の遊技機において、
前記第1報知演出は、前記第2報知演出よりも前記特別遊技の実行可能性として低い可能性を示す報知演出であることを特徴とするものである。

【0225】

50

このような遊技機によれば、第1報知演出は第2報知演出よりも特別遊技の実行可能性（特別遊技の期待度）として低い可能性を示すものとする。すなわち、第2報知演出は、第1報知演出よりも特別遊技の実行可能性として高い可能性を示すものとされる。これにより、遊技者は、比較的特別遊技の実行可能性として高い可能性を示す第2報知演出が実行されることに期待し、遊技を行う。一方で、特別遊技の実行可能性として、第2報知演出よりも低い可能性を示す第1報知演出が実行された場合であっても、その後、特定報知演出に変化する可能性があるため、遊技者は、第1報知演出が実行された場合にも期待感を継続して遊技を行うことが可能となる。またこれにより、遊技興味を長い期間に亘って高く保つことが可能となる。

【0226】

10

[2-3]

また、第2の第3参考発明の遊技機は、第1参考発明又は第2参考発明の遊技機において、

前記識別情報の変動表示に伴って実行可能な遊技演出として、前記識別情報が特定態様で停止表示するかどうかを、所定の目的を達成するかどうかの演出で示す特定遊技演出を有し、

前記第1報知演出、前記第2報知演出、及び、前記第3報知演出は、前記特定遊技演出の開始前又は実行途中に、実行可能であることを特徴とするものである。

【0227】

20

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って実行する遊技演出として、当該識別情報が特定態様で停止表示するかどうかを、所定の目的を達成するかどうかの演出で示す特定遊技演出を有する。そして、この特定遊技演出の開始前又は実行途中に、前記第1報知演出、前記第2報知演出、及び、前記第3報知演出を実行可能としている。これにより、特定遊技演出の開始前、又は実行途中において、報知演出のどの位置にキャラクタが示されるか、すなわち、第1報知演出、第2報知演出、及び、第3報知演出の何れが実行されるかに注目し、報知演出に対する注目度を高めることが可能となる。またこれにより、第1報知演出、第2報知演出、及び、第3報知演出の何れが実行されるかによって、その後に実行される特定遊技演出の期待感が異なり、遊技興味を高めることが可能となる。ここで、特定遊技演出として、リーチ演出やキャラクタ演出を例示することが可能である。

30

【0228】

[3-1]

第3の第1参考発明の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、

前記当否判定の結果に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

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

前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備え、

前記当否判定の結果が特定結果となると、前記識別情報を特定態様で停止表示して前記特別遊技を実行可能な遊技機であって、

前記識別情報の変動表示に伴って実行可能な遊技演出として、前記識別情報が停止表示する前に、前記特別遊技の実行可能性を事前報知する報知演出を有し、

前記報知演出は、第1キャラクタと第2キャラクタとを遊技者が視認可能となる所定位に示すものであり、

前記報知演出として、少なくとも、

前記第1キャラクタ及び前記第2キャラクタの位置関係が第1位置関係とされる第1報知演出と、前記第1キャラクタ及び前記第2キャラクタの位置関係が第2位置関係とされる第2報知演出と、を有し、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とは、前記特別遊技の実行可能性として異なる可

40

50

能性を報知することを特徴とするものである。

【0229】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って実行する遊技演出として、識別情報が停止表示する前に（識別情報の変動表示の結果が導出される前に）、特別遊技の実行可能性を事前報知する報知演出を有する。そして、この報知演出として、第1キャラクタと第2キャラクタとを第1位置関係で示す第1報知演出と、当該第1キャラクタと当該第2キャラクタとを第2位置関係で示す第2報知演出と、を有し、第1報知演出と第2報知演出とで、特別遊技の実行可能性として異なる可能性を報知するものとしている。これにより、遊技者は報知演出において、どの位置関係で第1キャラクタ及び第2キャラクタが示されるかに注目し、報知演出に対する注目度を高めることができる。またこれにより、遊技興趣を高めることができる。ここで、第1位置関係として、例えば第1キャラクタを表示領域の左側、第2キャラクタを表示領域の右側に示す態様を挙げることができる。また、第2位置関係として、例えば第1キャラクタを表示領域の右側、第2キャラクタを表示領域の左側に示す態様を挙げることができる。10

【0230】

[3-2]

また、第3の第2参考発明の遊技機は、第1参考発明の遊技機において、前記第1キャラクタとして表示態様の異なる複数のキャラクタを有し、当該複数のキャラクタのうち何れのキャラクタが、前記第1キャラクタとして表示されるかによって、前記特別遊技の実行可能性として異なる可能性を報知することを特徴とするものである。20

【0231】

このような遊技機によれば、第1キャラクタとして表示態様の異なる複数のキャラクタを有しており、当該複数のキャラクタのうち何れのキャラクタが第1キャラクタとして表示されるかによって、特別遊技の実行可能性として異なる可能性を報知するものとする。これにより、報知演出として、どの位置関係で第1キャラクタ及び第2キャラクタが示されるかに加えて、第1キャラクタとしてどのキャラクタが表示されるかに注目し、報知演出に対する注目度を高めることができる。またこれにより、遊技興趣を高めることができる。

【0232】

[3-3]

また、第3の第3参考発明の遊技機は、第1参考発明又は第2参考発明の遊技機において、30

前記第2キャラクタとして表示態様の異なる複数のキャラクタを有し、当該複数のキャラクタのうち何れのキャラクタが、前記第2キャラクタとして表示されるかによって、前記特別遊技の実行可能性として異なる可能性を報知することを特徴とするものである。

【0233】

このような遊技機によれば、第2キャラクタとして表示態様の異なる複数のキャラクタを有しており、当該複数のキャラクタのうち何れのキャラクタが第2キャラクタとして表示されるかによって、特別遊技の実行可能性として異なる可能性を報知するものとする。これにより、報知演出として、どの位置関係で第1キャラクタ及び第2キャラクタが示されるかに加えて、第2キャラクタとしてどのキャラクタが表示されるかに注目し、報知演出に対する注目度を高めることができる。またこれにより、遊技興趣を高めることができる。40

【0234】

[3-4]

また、第3の第4参考発明の遊技機は、第1参考発明乃至第3参考発明の遊技機において、

前記識別情報の変動表示に伴って実行可能な遊技演出として、前記識別情報が特定態様で停止表示するかどうかを、所定の目的を達成するかどうかの演出で示す特定遊技演出を有し、50

前記第1報知演出及び前記第2報知演出は、前記特定遊技演出の開始前又は実行途中に、実行可能であることを特徴とするものである。

〔 0 2 3 5 〕

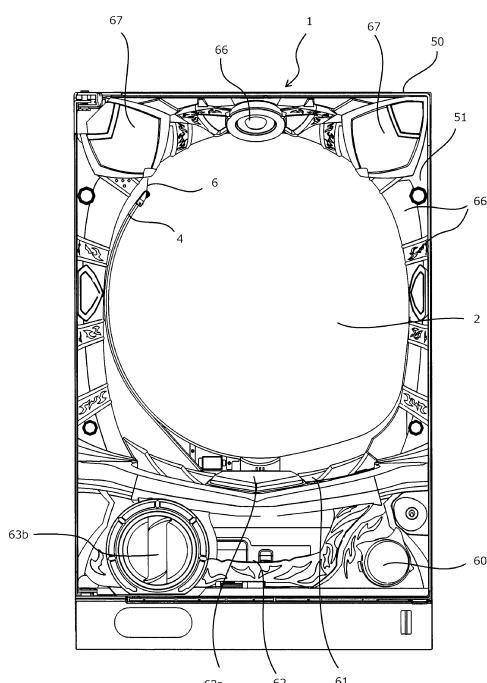
このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って実行する遊技演出として、当該識別情報が特定態様で停止表示するかどうかを、所定の目的を達成するかどうかの演出で示す特定遊技演出を有する。そして、この特定遊技演出の開始前又は実行途中に、前記第1報知演出及び前記第2報知演出を実行可能としている。これにより、特定遊技演出の開始前、又は実行途中において、報知演出のどの位置にキャラクタが示されるか、すなわち、第1報知演出及び第2報知演出の何れが実行されるかに注目し、報知演出に対する注目度を高めることが可能となる。またこれにより、第1報知演出及び第2報知演出の何れが実行されるかによって、その後に実行される特定遊技演出の期待感が異なり、遊技興奮を高めることが可能となる。ここで、特定遊技演出として、後述するリーチ演出やキャラクタ遊技演出を例示することが可能である。

【符号の説明】

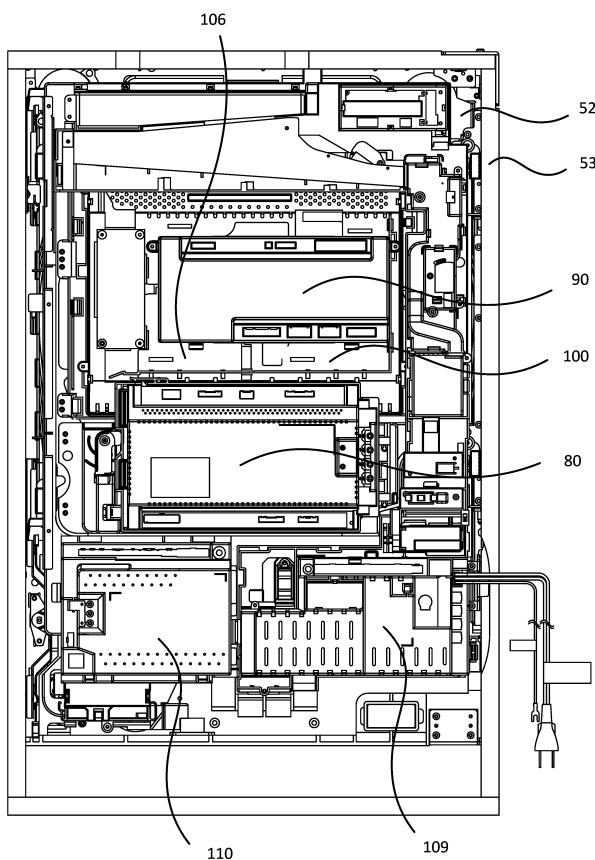
【 0 2 3 6 】

1 パチンコ遊技機、7 画像表示装置、7 a 表示画面、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、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)、81 遊技制御用マイコン、90 サブ制御基板(サブ制御部)、91 演出制御用マイコン、100 画像制御基板(画像制御部)、101 画像制御用マイコン、102 演出表示器。

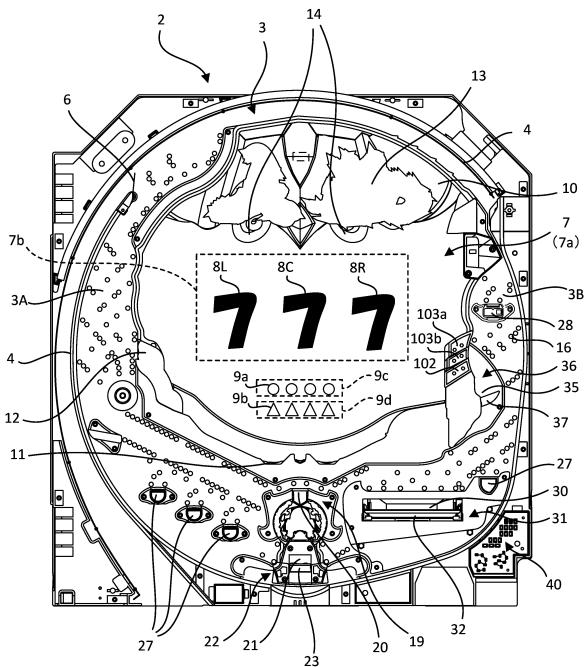
〔 図 1 〕



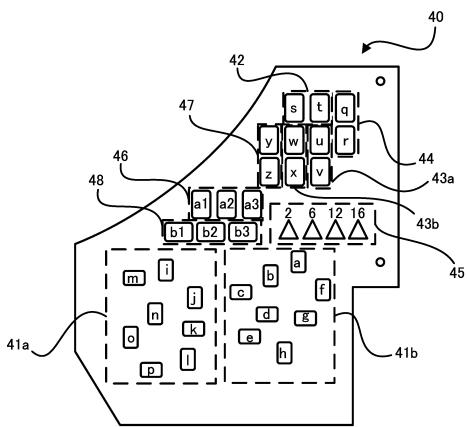
(2)



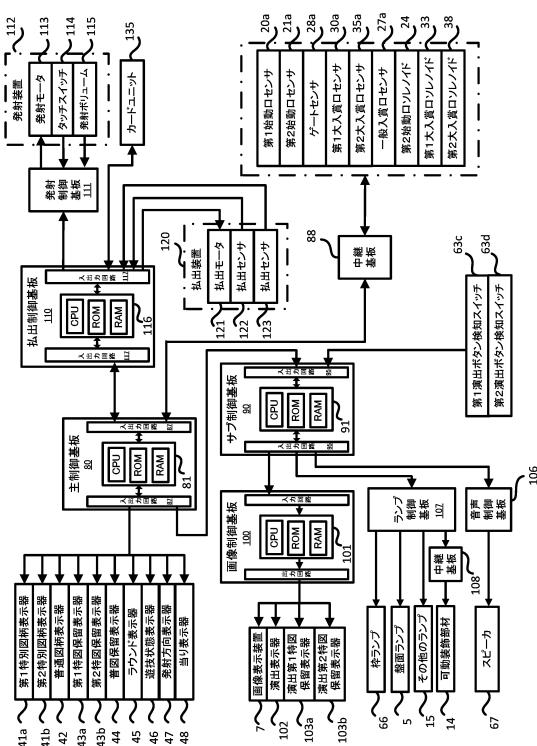
【図3】



【図4】



【 义 5 】



【図6】

図柄	当り場所	停止用時	大当り目印用時(小)ーン		開閉時間	大当り用時 決定用時	被支機種	所持機種	高ベース 差し機種
			アンド	オル					
第1特判別用時	1R6第1人当り	1R6第1人当り用時	16アンド	第1人入賞口(上アンドカーサー)	25秒	0~4	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	6R6第2人当り	6R6第2人当り用時	6アンド	第1人入賞口(上アンドカーサー)	25秒	5~9	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	6R6第3人当り	6R6第3人当り用時	6アンド	第1人入賞口(上アンドカーサー)	25秒	60~64	作動 (100)	作動 (100)	作動 (100)
	6R6第4人当り	6R6第4人当り用時	6アンド	第1人入賞口(上アンドカーサー)	25秒	65~79	作動 (20)	作動 (20)	作動 (20)
	6R6第5人当り	6R6第5人当り用時	6アンド	第1人入賞口(上アンドカーサー)	25秒	80~99	作動 (10)	作動 (10)	作動 (10)
	1R6第6人当り	1R6第6人当り用時	16アンド	第1人入賞口(上アンドカーサー)	25秒	0~34	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	1R6第7人当り	1R6第7人当り用時	16アンド	第2人入賞口(上アンドカーサー)	25秒	35~42	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	1R6第8人当り	1R6第8人当り用時	12アンド	第2人入賞口(上アンドカーサー)	25秒	43~50	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	6R6第9人当り	6R6第9人当り用時	6アンド	第2人入賞口(上アンドカーサー)	25秒	51~58	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	2R6第10人当り	2R6第10人当り用時	2アンド	第2人入賞口(上アンドカーサー)	0~1秒	59	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
第2特判別用時	1R6第1人当り	1R6第1人当り用時	16アンド	第1人入賞口(上アンドカーサー)	25秒	60~79	作動 (100)	作動 (100)	作動 (100)
	2R6第2人当り	2R6第2人当り用時	2アンド	第2人入賞口(上アンドカーサー)	0~1秒	80~99	作動 (100)	作動 (100)	作動 (100)

【図7】

状態		判定結果	保留球数	変動バータン乱数値	変動バターン	変動時間	テーブル内の出現率
	大当たり	-	0~74	P1	75000ms	75/199	
		-	75~144	P2	45000ms	70/199	
		-	145~198	P3	30000ms	54/199	
		1, 2	0~4	P4	75000ms	5/199	
			5~18	P5	45000ms	14/199	
			19~38	P6	30000ms	20/199	
			39~108	P7	12000ms	160/199	
		3, 4	0~4	P8	75000ms	5/199	
			5~9	P9	45000ms	5/199	
			10~19	P10	30000ms	10/199	
			20~188	P11	40000ms	179/199	
			0~24	P12	75000ms	25/199	
			25~153	P13	45000ms	129/199	
			154~198	P14	30000ms	45/199	
		外れ	0~1	P15	75000ms	2/199	
			2~4	P16	45000ms	3/199	
			5~9	P17	30000ms	5/199	
			10~188	P18	12000ms	189/199	
			10~198	P19	75000ms	2/199	
			2~4	P20	45000ms	3/199	
			5~9	P21	30000ms	5/199	
			10~198	P22	20000ms	189/199	

(B)

状態		舌数カウンタ名	乱数名	数值範囲	用途
通常状態	(低確率状態)	ラベル-TRND-A	特別図柄当否判定用乱数	0~629	特別図柄の当否判定用
高確率状態		ラベル-TRND-AS	大当たり種別決定用乱数	0~99	大当たりの種別決定用
		ラベル-TRND-T1	変動バターン乱数	0~198	変動バターン決定用

(A)

(A) 大当たり判定テーブル		
状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常状態 (低確率状態)	3、397	大当たり
	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
	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		
特別図柄	大当たり種別決定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0~4	16R第1大当たり
	5~59	6R第2大当たり
	60~64	6R第3大当たり
	65~79	6R第4大当たり
	80~99	6R第5大当たり
	0~34	16R第6大当たり
	35~42	16R第7大当たり
	43~50	12R第8大当たり
	51~58	6R第9大当たり
	59	2R第10大当たり
第2特別図柄	60~79	16R第11大当たり
	80~99	2R第12大当たり

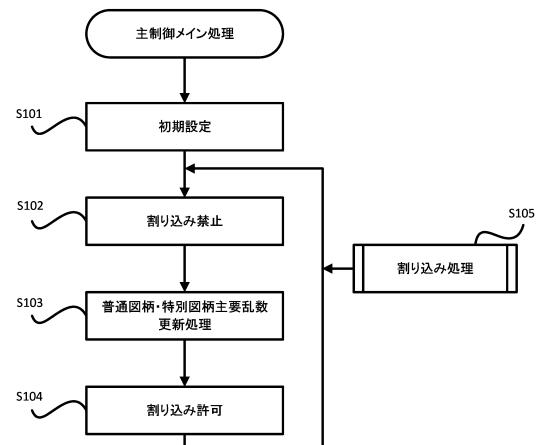
(C) 普通図柄当たり判定テーブル		
状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0、1	当り
	0~2400のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0~239	当り
	240	外れ

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

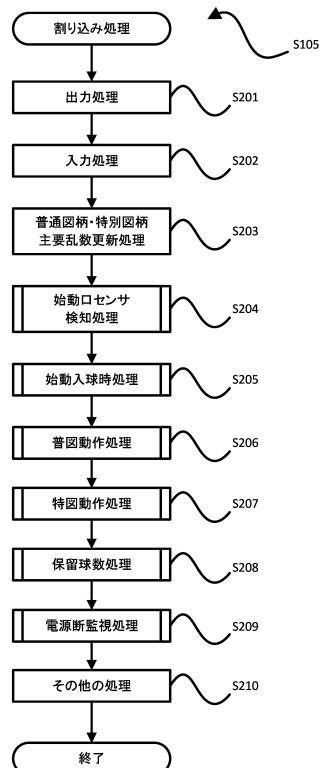
【図9】

状態		判定結果	保留球数	変動バータン乱数値	変動バターン	変動時間	テーブル内の出現率
	大当たり	-	0~74	P1	75000ms	75/199	
		-	75~144	P2	45000ms	70/199	
		-	145~198	P3	30000ms	54/199	
		1, 2	0~4	P4	75000ms	5/199	
			5~18	P5	45000ms	14/199	
			19~38	P6	30000ms	20/199	
			39~108	P7	12000ms	160/199	
		3, 4	0~4	P8	75000ms	5/199	
			5~9	P9	45000ms	5/199	
			10~19	P10	30000ms	10/199	
			20~188	P11	40000ms	179/199	
			0~24	P12	75000ms	25/199	
			25~153	P13	45000ms	129/199	
			154~198	P14	30000ms	45/199	
		外れ	0~1	P15	75000ms	2/199	
			2~4	P16	45000ms	3/199	
			5~9	P17	30000ms	5/199	
			10~188	P18	12000ms	189/199	
			10~198	P19	75000ms	2/199	
			2~4	P20	45000ms	3/199	
			5~9	P21	30000ms	5/199	
			10~198	P22	20000ms	189/199	

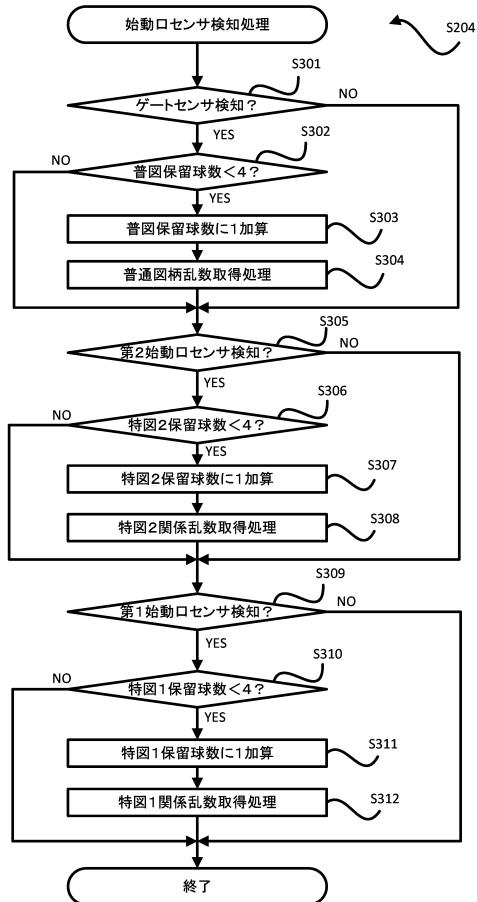
【図10】



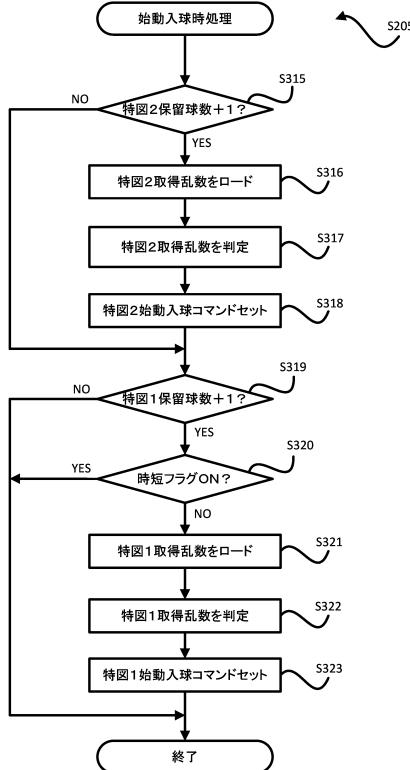
【図11】



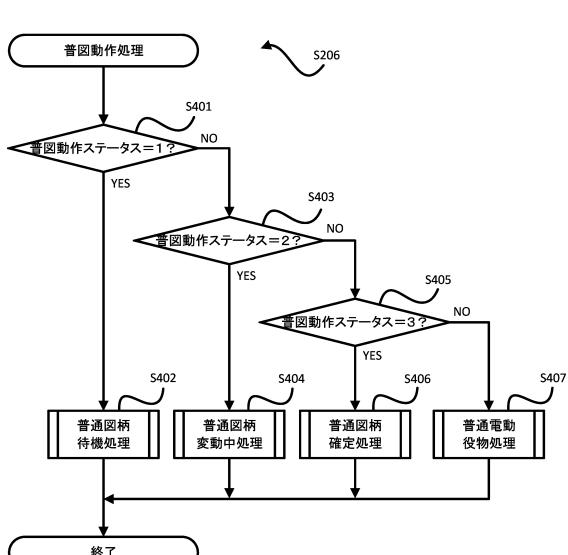
【図12】



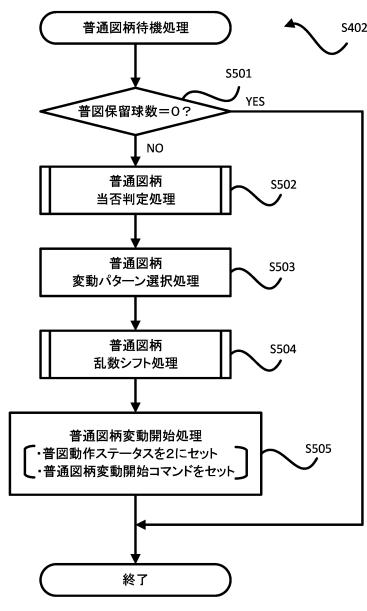
【図13】



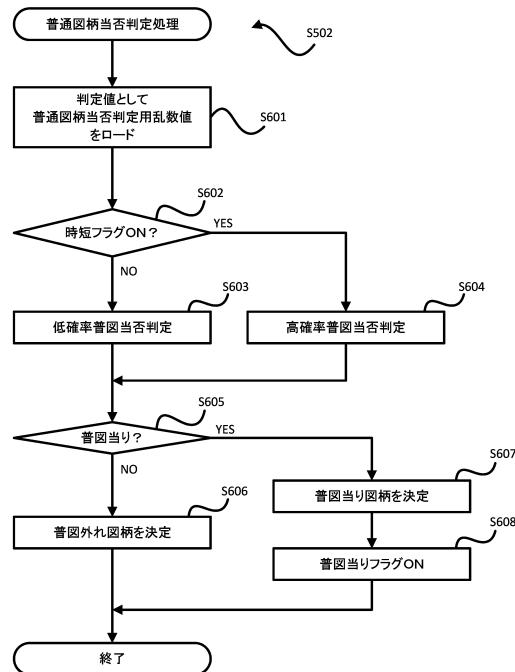
【図14】



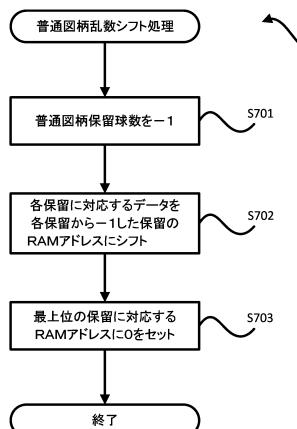
【図15】



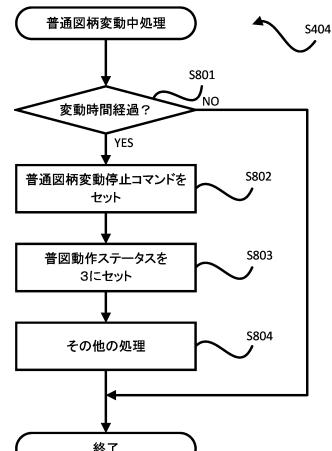
【図16】



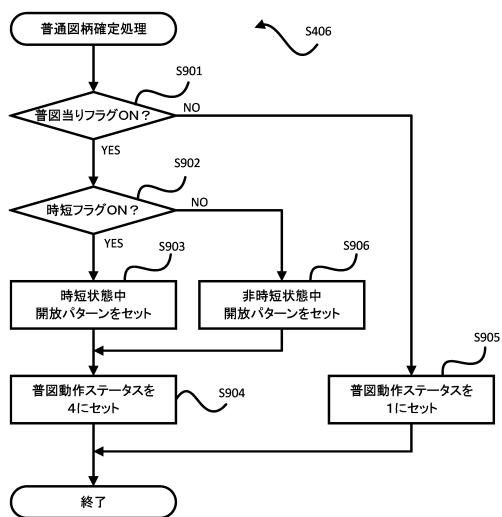
【図17】



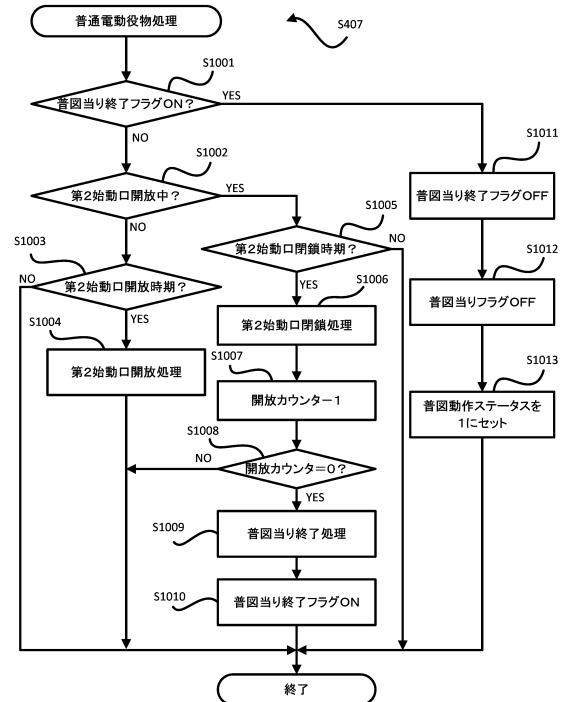
【図18】



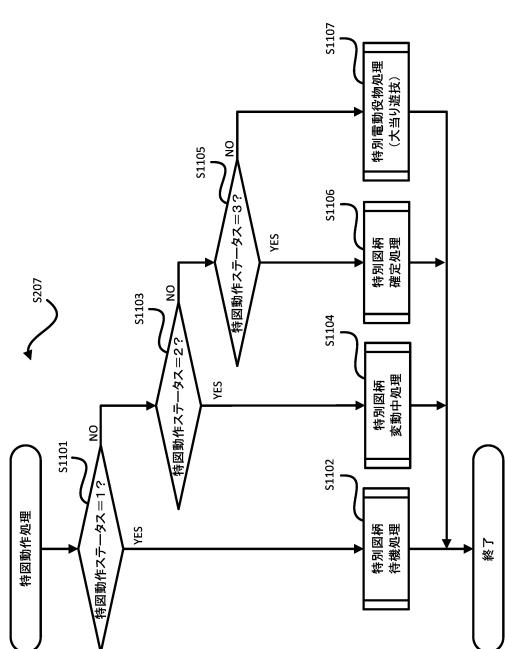
【図19】



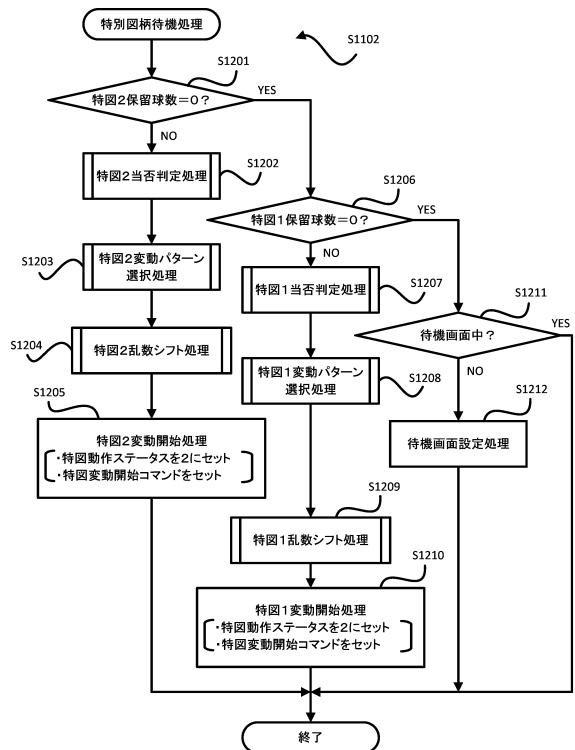
【図20】



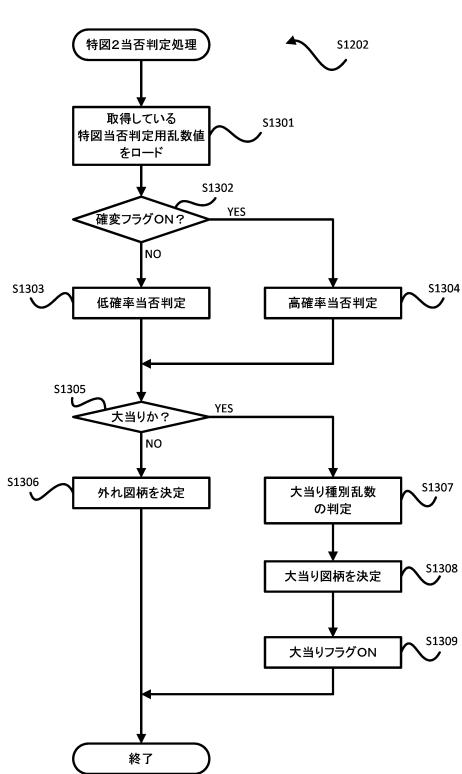
【図21】



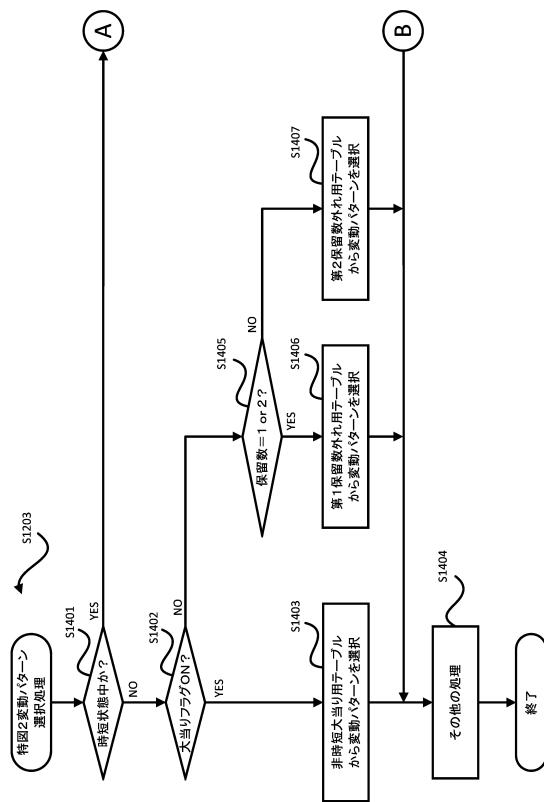
【図22】



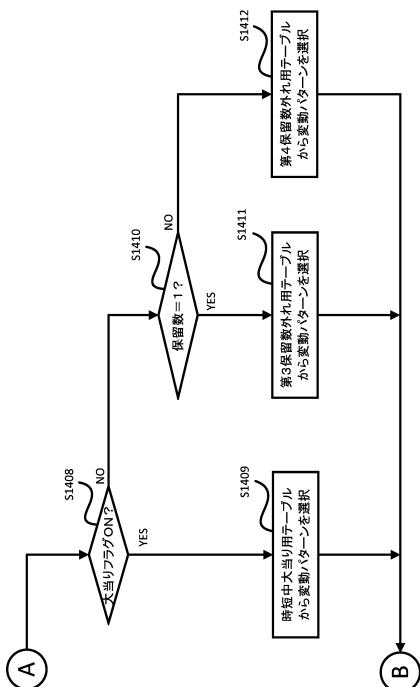
【図23】



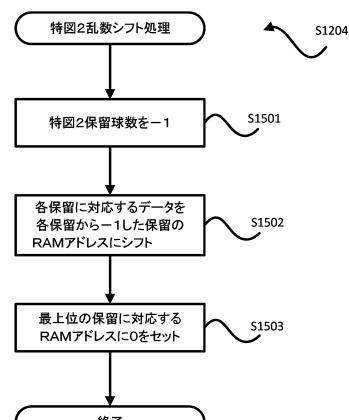
【図24】



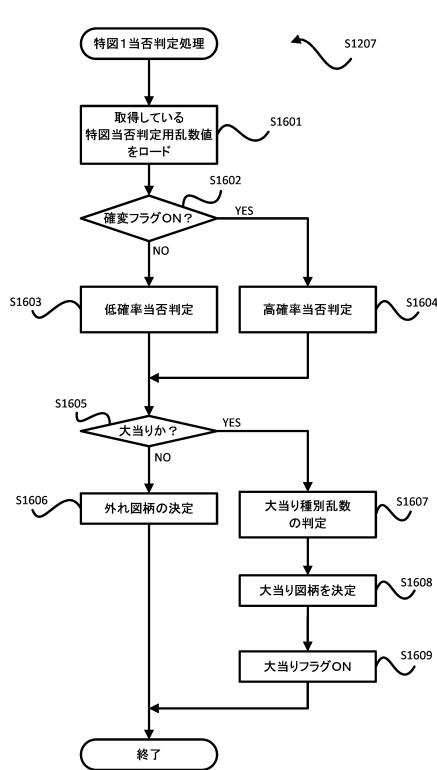
【図25】



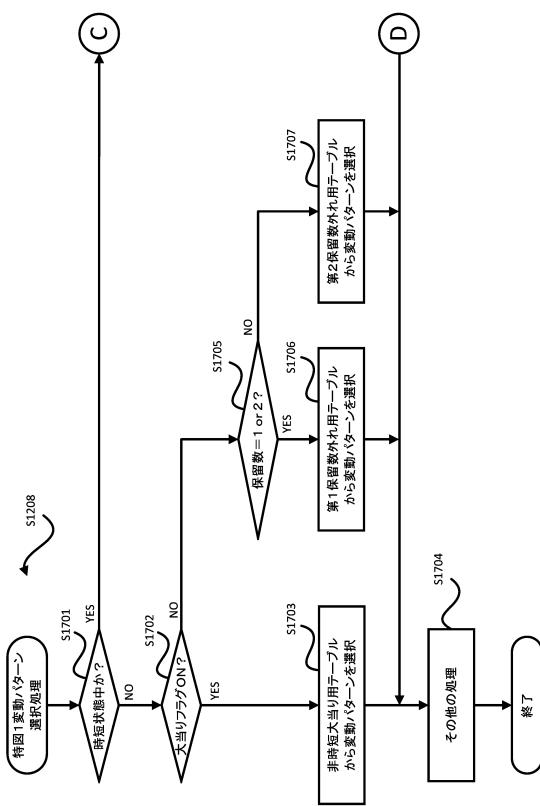
【図26】



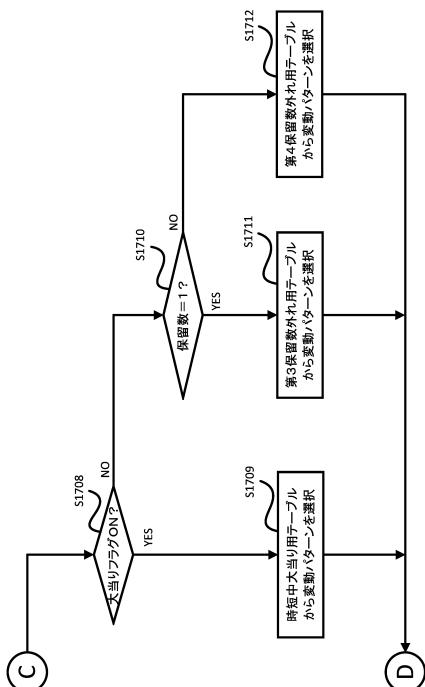
【図27】



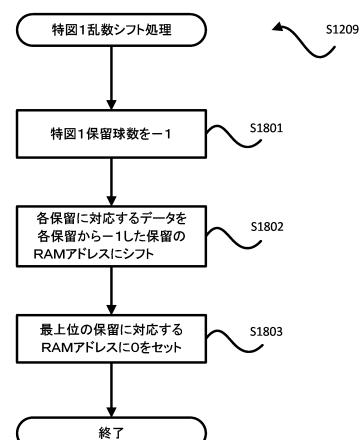
【図28】



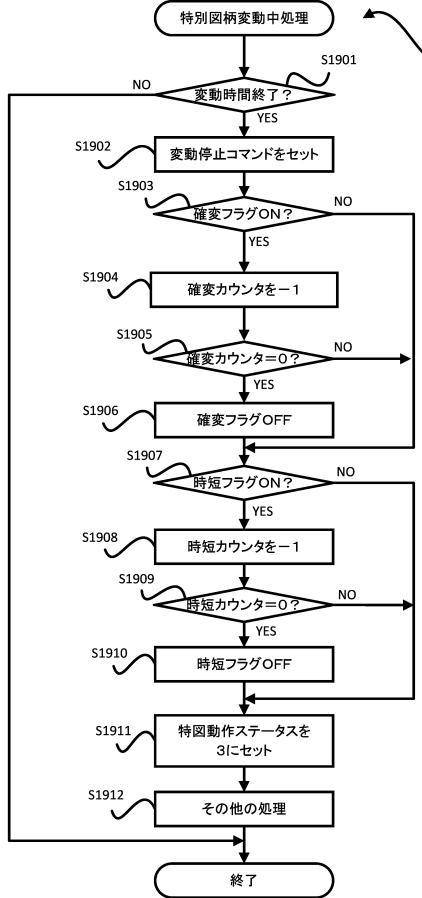
【図29】



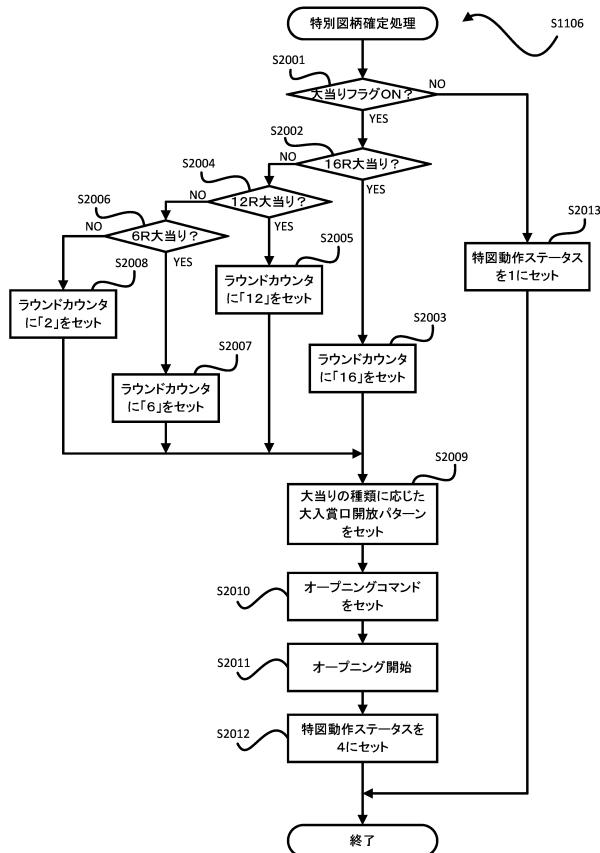
【図30】



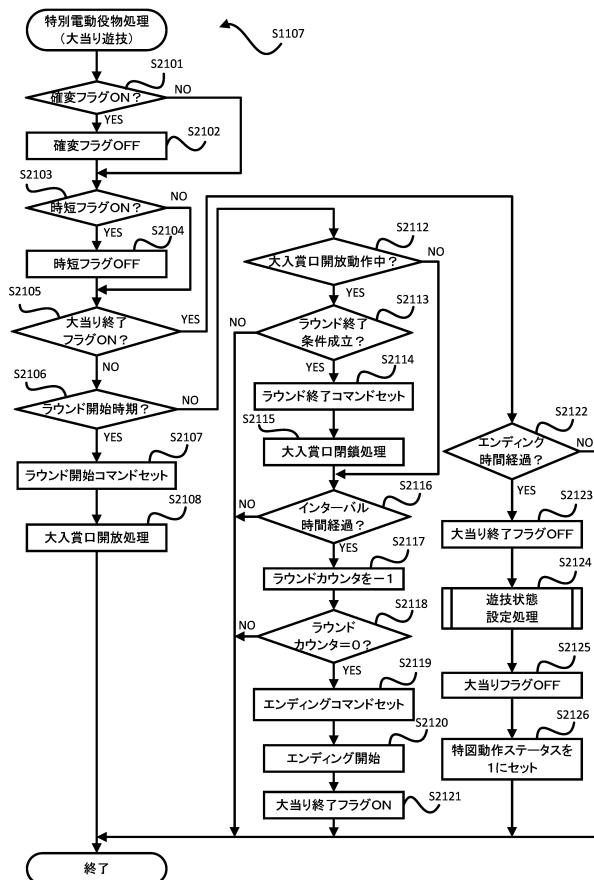
【図31】



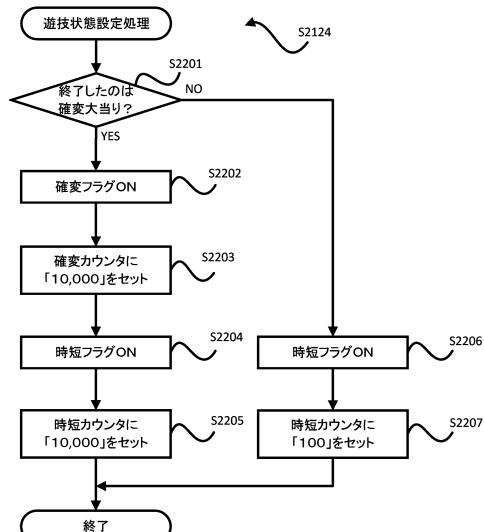
【図32】



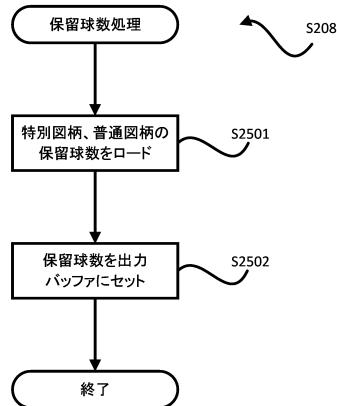
【図33】



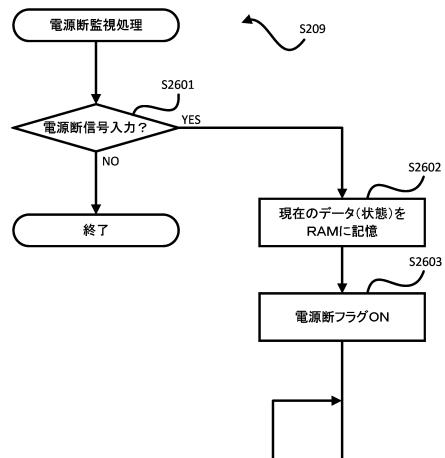
【図34】



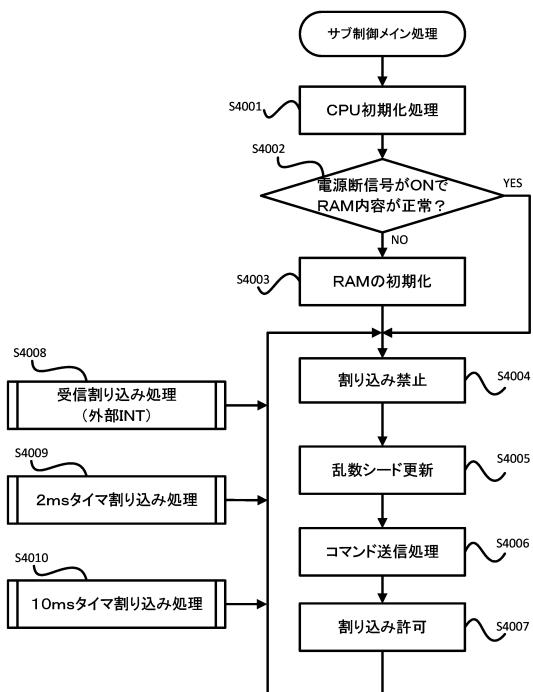
【図35】



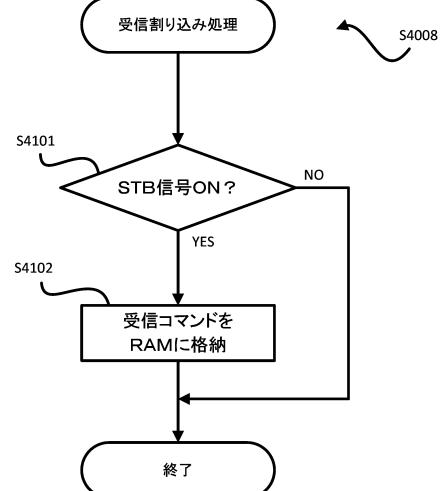
【図36】



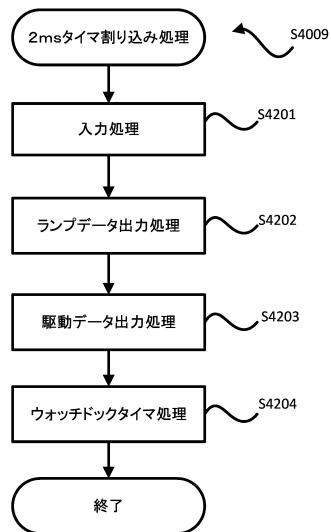
【図37】



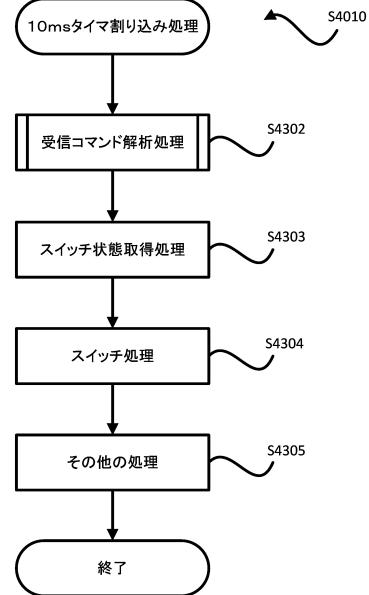
【図38】



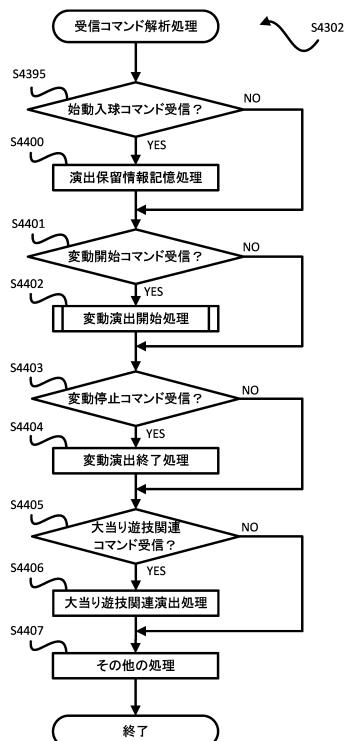
【図39】



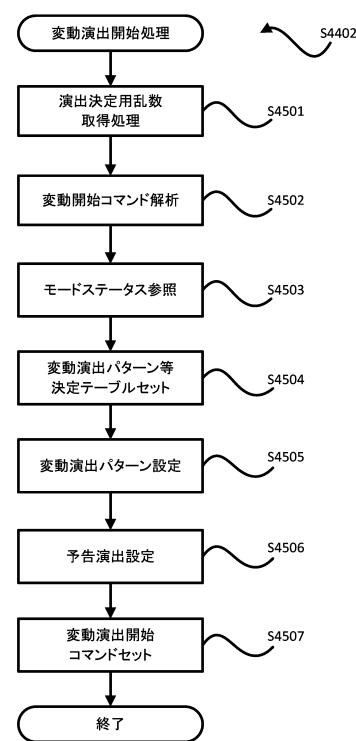
【 図 4 0 】



【図4-1】



【 図 4 2 】



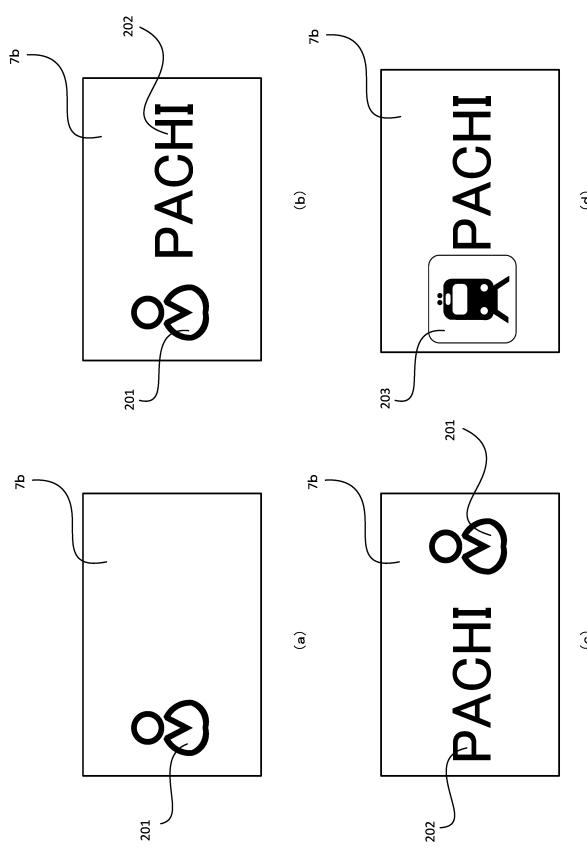
【図43】

No.	表示対象	表示位置(表示態様)	信頃度
1	キャラクタA	左	★
2	キャラクタA	右	★★
3	キャラクタA及びB	Aが左、Bが右	★★★★
4	キャラクタA及びB	Aが右、Bが左	★★★★
5	キャラクタC及びB	Cが左、Bが右	★★★★★
6	キャラクタC及びB	Cが右、Bが左	★★★★★
7	可動物	可動物が左に落下	★★★★★★
8	キャラクタA、B及び可動物	「Aが左、Bが右」の表示態様 から可動物が左に落下	★★★★★★★★

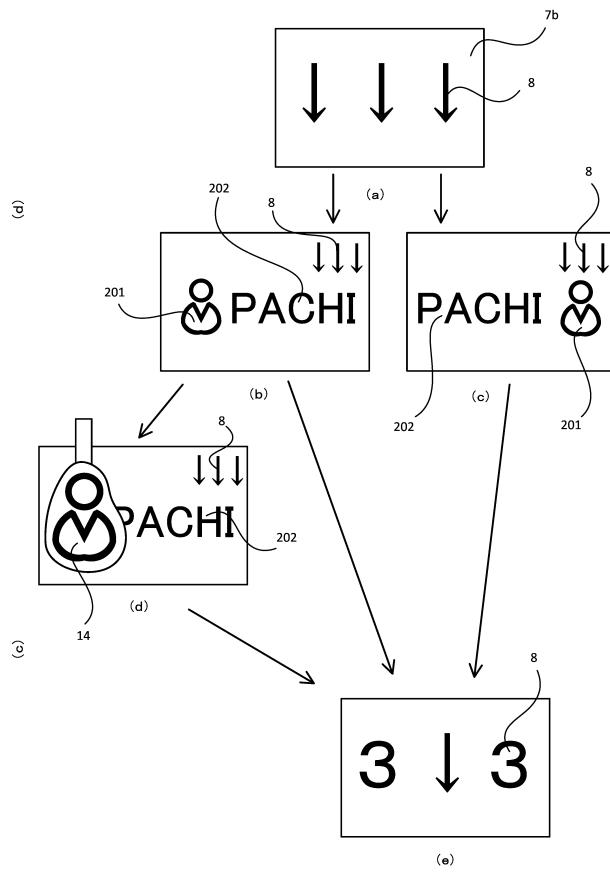
【図44】

予告演出の種類						
変動パターン	なし	予告No. 1	予告No. 2	予告No. 3	予告No. 4	予告No. 5
P1, P12	0~35	36~37	38~39	40~44	45~49	50~59
P2, P13	0~56	57~58	59~60	61~62	63~64	65~69
P3, P14	0~29	30~34	35~39	40~44	45~49	50~59
P4, P8, P15, P19	0~19	20~29	30~39	40~49	50~59	60~79
P5, P9, P16, P20	0~19	20~39	40~59	60~79	80~93	94~95
P6, P10, P17, P21	0~29	30~64	65~79	80~92	93~94	95~96
P7, P18	0~64	65~79	80~89	90~94	95~99	—
P11	0~99	—	—	—	—	—
P22	0~99	—	—	—	—	—

【図45】



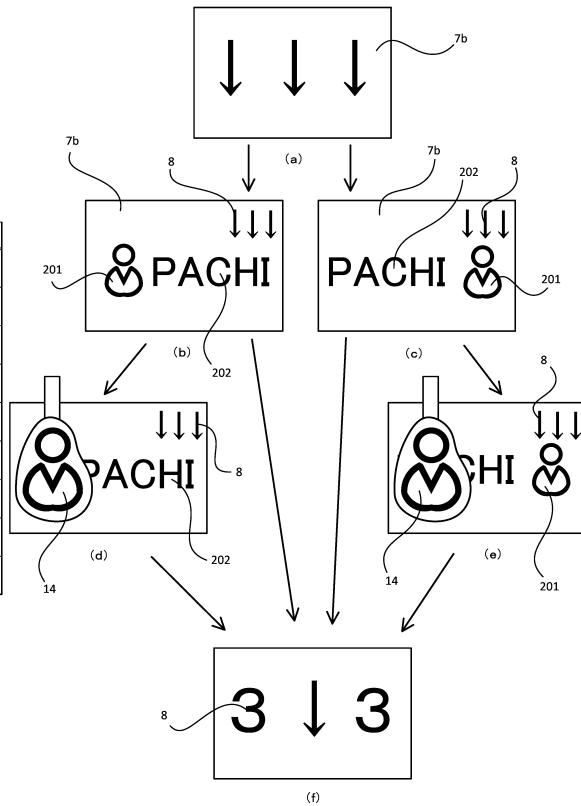
【図46】



【図47】

No.	表示対象	表示位置(表示態様)	信頼度
1	キャラクタA	左	★
2	キャラクタA	右	★★
3	キャラクタA及びB	Aが左、Bが右	★★★
4	キャラクタA及びB	Aが右、Bが左	★★★★
5	キャラクタC及びB	Cが左、Bが右	★★★★★
6	キャラクタC及びB	Cが右、Bが左	★★★★★★
7	可動物	可動物が左に落下	★★★★★★★
8	キャラクタA、B及び可動物	「Aが左、Bが右」の表示態様 から可動物が左に落下	★★★★★★★★
9	キャラクタA、B及び可動物	「Aが右、Bが左」の表示態様 から可動物が左に落下	★★★★★★★★

【図48】



【図49】

No.	表示対象	表示位置(表示態様)	信頼度
1	キャラクタA	上	★
2	キャラクタA	右	★★
3	キャラクタA	左	★★★
4	キャラクタA	左右	★★★★
5	キャラクタA	中央	★★★★★
6	可動物	可動物が左に落下	★★★★★★★
7	可動物	可動物が右に落下	★★★★★★★
8	キャラクタA及び可動物	「Aが上」の表示態様 から可動物が左に落下	★★★★★★★★
9	キャラクタA及び可動物	「Aが上」の表示態様 から可動物が右に落下	★★★★★★★★★

フロントページの続き

(56)参考文献 特許第6201273(JP,B1)
特開2018-050872(JP,A)
特開2011-135915(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2