

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-6251

(P2020-6251A)

(43) 公開日 令和2年1月16日(2020.1.16)

(51) Int.Cl.

A 63 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02

3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L 公開請求 (全 98 頁)

(21) 出願番号

特願2019-190826(P2019-190826)

(22) 出願日

令和1年10月18日(2019.10.18)

(71) 出願人 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

(74) 代理人 100217191

弁理士 林 信吾

(72) 発明者 伊藤 潤

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

最終頁に続く

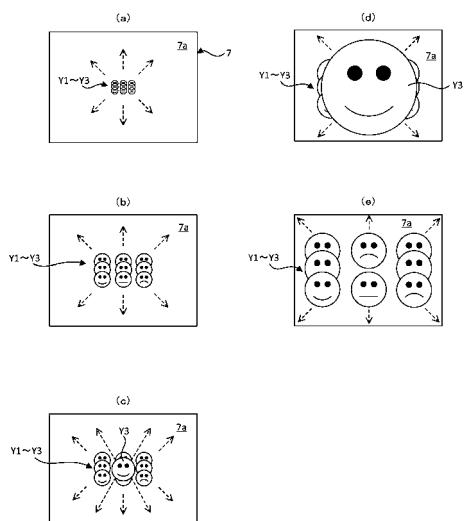
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】遊技者の興味を惹きつけることが可能な趣向性の高い演出を実現し、遊技興趣の向上を図る。

【解決手段】演出図柄8の変動開始から第1停止図柄停止までの間に実行可能な予告演出として、キャラ画像群が表示画面7aの画面奥側から画面手前側に向かって移動するなか、画面手前側に近づくにつれて一のキャラ画像の移動速度が上昇するとともにその表示サイズが大きくなり、そのキャラ画像の種類(表情)が大当たり信頼度(予告演出パターン)に応じて変化するキャラクタ予告を設ける。このキャラクタ予告では、表示画面7a上を移動するキャラ画像群の中に移動速度が上昇(変化)するものとそうでないものとを混在させて、キャラ画像群が迫ってくる印象を遊技者に与えるとともに、その迫ってくるキャラ画像群のうち移動速度が上昇した一のキャラ画像によって信頼度が異なることを遊技者に認識させることができる。

【選択図】図52



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

所定条件の成立に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて、遊技者に所定の遊技利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

画像を表示可能な表示画面と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示中に、前記表示画面の第1表示位置から第2表示位置に向かって所定画像が移動する移動表示演出を実行可能とされており、

前記移動表示演出では、前記所定画像が前記第1表示位置から前記第2表示位置に向かって移動する間、その移動速度が変化するものとされている  
10

ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記移動表示演出では、前記所定画像が前記第1表示位置に出現した後、前記第2表示位置へ移動してその後消滅するものとされている

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記移動表示演出では、前記所定画像が複数表示され、該複数の所定画像のうち一部の画像の移動速度が変化するものとされている

ことを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記移動表示演出は複数設けられており、

前記演出制御手段は、前記複数の移動表示演出の何れかを選択して実行可能とされており、

前記複数の移動表示演出には、前記第1表示位置及び前記第2表示位置の少なくとも一方が他の移動表示演出と異なるものが含まれている

ことを特徴とする請求項1から3の何れか一項に記載の遊技機。

**【請求項 5】**

前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示中に、該変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる可能性を示唆する予告演出を実行可能とされており、

前記移動表示演出は、前記予告演出として実行される

ことを特徴とする請求項1から4の何れか一項に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

**【背景技術】****【0002】**

従来、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて、遊技者に所定の遊技利益が付与され得る特別遊技が実行可能となる遊技機が広く知られている。この種の遊技機では、識別情報の変動表示中にリーチ演出や予告演出等の様々な演出が実行可能とされている（例えば特許文献1を参照）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】****【特許文献1】特開2009-95470号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、識別情報の変動表示中に実行される演出は、機種によって演出内容（例

10

20

30

40

50

えば、モチーフや登場するキャラクタ等)が異なるものの、演出の手法(例えば、演出展開や演出パターン等)が然程変わらないことが多い。このため、その種の演出は画一的になりやすく、遊技興趣の向上を図るには未だ改善の余地がある。

#### 【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技者の興味を惹きつけることが可能な趣向性の高い演出を実現し、遊技興趣の向上を図ることにある。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0006】

前述の課題を解決するために、本発明は以下の構成を採用した。

10

#### 【0007】

すなわち、手段1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて、遊技者に所定の遊技利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

画像を表示可能な表示画面と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示中に、前記表示画面の第1表示位置から第2表示位置に向かって所定画像が移動する移動表示演出を実行可能とされており、

前記移動表示演出では、前記第1表示位置から前記第2表示位置に向かって前記所定画像が移動する間、その移動速度が変化するものとされている

20

ことを要旨とする。

#### 【0008】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示中、表示画面の第1表示位置から第2表示位置に向かって所定画像が移動する移動表示演出が実行され得る。その移動表示演出では、第1表示位置から第2表示位置に向かって移動する所定画像の移動速度が、その移動中に変化する。このため、移動表示演出(所定画像の移動表示)を変化に富んだものとすることが可能となる。これにより、移動表示演出に遊技者の興味を惹きつけ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

#### 【0009】

尚、本発明の「表示画面」は、一の表示画面であっても二以上(複数)の表示画面であってもよい。一の表示画面である場合、当該一の表示画面に第1表示位置及び第2表示位置を設定することが可能であり、二以上(複数)の表示画面である場合、そのうちの一の表示画面に第1表示位置を設定して他の表示画面に第2表示位置を設定することが可能である。

#### 【0010】

手段2の遊技機は、前述した手段1の遊技機において、

前記移動表示演出では、前記所定画像が前記第1表示位置に出現した後、前記第2表示位置へ移動してその後消滅するものとされている

40

ことを要旨とする。

#### 【0011】

このような遊技機によれば、移動表示演出の開始に伴い、表示画面の第1表示位置に所定画像が出現し、その後、当該所定画像が第2表示位置へ移動した後、表示画面から消滅して移動表示演出の終了を迎える。このため、移動表示演出をメリハリの利いたものとすることが可能となる。これにより、移動表示演出の興趣を高めることができる。

#### 【0012】

手段3の遊技機は、前述した手段1又は2の遊技機において、

前記移動表示演出では、前記所定画像が複数表示され、該複数の所定画像のうち一部の画像の移動速度が変化するものとされている

50

ことを要旨とする。

## 【0013】

このような遊技機によれば、移動表示演出が実行されると表示画面に複数の所定画像が表示され、その複数の所定画像が第1表示位置から第2表示位置に向かって移動する。このとき、複数の所定画像の一部について移動速度が変化する。このため、第1表示位置から第2表示位置に向かって移動する所定画像の中に移動速度が変化するものとそうでないものとを混在させることが可能となる。これにより、移動表示演出（所定画像の移動表示）をより変化に富んだものとして、移動表示演出の興趣を高めることが可能となる。

## 【0014】

手段4の遊技機は、前述した手段1から3の何れか一つの遊技機において、  
前記移動表示演出は複数設けられており、

10

前記演出制御手段は、前記複数の移動表示演出の何れかを選択して実行可能とされており、

前記複数の移動表示演出には、前記第1表示位置及び前記第2表示位置の少なくとも一方が他の移動表示演出と異なるものが含まれている

ことを要旨とする。

## 【0015】

このような遊技機によれば、移動表示演出が実行される場合には、複数の移動表示演出のうちの何れかが選択され、その選択された移動表示演出が実行される。複数の移動表示演出には、第1表示位置及び第2表示位置の少なくとも一方が他の移動表示演出と異なるものが含まれている。このため、実行される移動表示演出の種類によって、第1表示位置が異なったり第2表示位置が異なったりする等、移動表示演出を多様にすることが可能となる。これにより、移動表示演出の興趣を高めることが可能となる。

20

## 【0016】

手段5の遊技機は、前述した手段1から4の何れか一つの遊技機において、

前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示中に、該変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる可能性を示唆する予告演出を実行可能とされており、

前記移動表示演出は、前記予告演出として実行される

ことを要旨とする。

## 【0017】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示中に当該変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性を示唆する予告演出が実行され得るものとなっており、その予告演出として移動表示演出が実行されるものとなっている。このため、識別情報の変動表示中に実行され得る移動表示演出に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。これにより、移動表示演出の興趣を高めることが可能となる。

30

## 【発明の効果】

## 【0018】

以上の本発明によれば、趣向性の高い演出を実現して、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0019】

40

【図1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図3】本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。

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

【図5】同遊技機の電気的な構成を示すブロック図である。

【図6】当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

50

ある。

- 【図 9】変動パターンテーブルである。
- 【図 10】主制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 11】割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。
- 【図 13】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。 10
- 【図 18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 19】普通図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 20】普通電動役物処理のフローチャートである。
- 【図 21】特図動作処理のフローチャートである。
- 【図 22】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 23】特図 2 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 24】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。 20
- 【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。
- 【図 33】特別電動役物処理 1 (大当たり遊技) のフローチャートである。
- 【図 34】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 35】特別電動役物処理 2 (小当たり遊技) のフローチャートである。
- 【図 36】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。 30
- 【図 37】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 38】電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図 39】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 40】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 41】2 ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 42】10 ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 43】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 44】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 45】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 46】演出図柄を示す表である。
- 【図 47】特殊演出の選択条件を示す表である。 40
- 【図 48】特殊演出を含む変動演出の表示内容を示す説明図である。
- 【図 49】特殊演出を含む変動演出の表示内容を示す説明図である。
- 【図 50】(a) は実施例 2 のキャラクタ予告画像を示す表であり、(b) は実施例 2 のキャラクタ予告 A 決定テーブルであり、(c) は実施例 2 のキャラクタ予告 B 決定テーブルである。
- 【図 51】実施例 2 のキャラクタ予告 A の表示内容を示す説明図である。
- 【図 52】実施例 2 のキャラクタ予告 B の表示内容を示す説明図である。
- 【図 53】実施例 2 の群予告決定テーブルである。
- 【図 54】実施例 2 の群予告 A の表示内容を示す説明図である。
- 【図 55】実施例 2 の群予告 B の表示内容を示す説明図である。 50

**【発明を実施するための形態】****【0020】**

次に、本発明の一実施の形態について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。具体的には、始動口への遊技球の入球に基づいて特別図柄の変動表示を行い、当該特別図柄の変動表示の終了に伴い大当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。

**【0021】**

尚、以下の説明において、単に前側（前方）とは、遊技機を正面視した場合の手前側（遊技時に遊技者が位置する側）のことであり、単に後側（後方）とは、遊技機を正面視した場合の背面側のことである。また、単に上側（上方）、下側（下方）、左側（左方）、右側（右方）とは、遊技機を正面視した場合の上・下・左・右の各方向のことであり、例えば、図1や図3における上側、下側、左側、右側を指す。

**【実施例1】****【0022】**

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

**【0023】**

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

**【0024】**

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。本実施例では、第1演出ボタン63aを下方への押圧操作が可能な押しボタン（プッシュボタン）としており、第2演出ボタン63bを左右方向への回転操作及び後方への押圧操作が可能な回転式押しボタンとしている。第1演出ボタン63aのことを「第1入力手段」や「第1操作手段」ともいい、第2演出ボタン63bのことを「第2入力手段」や「第2操作手段」ともいい、第1演出ボタン63a及び第2演出ボタン63b（つまり、演出ボタン63）のことを総じて「入力手段」や「操作手段」ともいう。

**【0025】**

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（操作）を行うことができるものであれば足り、例えば、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力手段（例えば、出没式、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。また

、演出ボタンが、上方や手前側に突出したり振動したりする等の演出動作を行うもの（可動式の演出操作手段）であってもよい。

#### 【0026】

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

#### 【0027】

遊技領域3の中央付近には、第1画像表示装置7が設けられている。第1画像表示装置7は液晶表示装置からなるもので、その表示画面7aが遊技盤2（遊技領域3）の略中央に設けられた開口を臨むようにして、遊技盤2の裏面側に固着されるものである。第1画像表示装置7（表示画面7a）には、主として複数の図柄（識別情報）が表示され、これら図柄の変動表示及び停止表示が行われる。具体的には、複数の図柄として3つ（3桁）の演出図柄8L, 8C, 8R（単に「演出図柄8」ともいう。）が表示される。表示画面7aにはその演出図柄8が表示される演出図柄表示領域7b（「演出図柄表示部」ともいう。）と、表示画面7aの背景を構成する背景画像が表示される背景表示領域7cとが設けられている。

#### 【0028】

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や、上下方向や左右方向に回転表示する態様等がある。本実施例では、原則、上から下へスクロール表示する。

#### 【0029】

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、そのうちの左図柄表示エリア（左図柄表示領域）には左演出図柄8L（「左図柄」ともいう。）が表示され、中図柄表示エリア（中図柄表示領域）には中演出図柄8C（「中図柄」ともいう。）が表示され、右図柄表示エリア（右図柄表示領域）には右演出図柄8R（「右図柄」ともいう。）が表示される。

#### 【0030】

図46に示すように、本実施例の演出図柄8L, 8C, 8Rは、それぞれ「1」～「9」までの数字を表した数字図柄（「数字画像」や「図柄画像」ともいう。）を有して構成されている。また、それら演出図柄のうち「1」、「3」及び「5」の図柄に関しては、数字図柄に加え所定のキャラクタを表したキャラクタ図柄（「キャラクタ画像」や「装飾画像」ともいう。）を有して構成されている。具体的に、「1」の図柄（数字図柄）にはキャラクタAを表したキャラクタ図柄Aが付加されており、「3」の図柄（数字図柄）にはキャラクタBを表したキャラクタ図柄Bが付加されており、「5」の図柄（数字図柄）にはキャラクタCを表したキャラクタ図柄Cが付加されている。つまり、本実施例の演出図柄8は、数字図柄だけで構成される図柄（「2」、「4」、「6」、「7」、「8」の図柄）と、数字図柄とキャラクタ図柄とにより構成される図柄（「1+キャラクタA」、「3+キャラクタB」、「5+キャラクタC」の図柄）とからなるものとのとされてい。数字図柄だけで構成される図柄のことを「一般図柄」ともいい、数字図柄とキャラクタ図柄とにより構成される図柄のことを「特殊図柄」ともいう。

#### 【0031】

尚、本実施例では「1」～「9」の数字図柄を演出図柄の構成要素の1つとしているが、数字の他にも、アルファベットや漢字、仮名文字、記号等を演出図柄の構成要素として採用することが可能である。つまり、演出図柄の構成要素は、図柄として識別可能な情報であればよい。また、本実施例では「1」、「3」及び「5」の図柄にのみキャラクタ図柄が付加されているが、「1」～「9」すべての図柄についてそれぞれキャラクタ図柄が

付加されてもよい。この場合、各図柄異なるキャラクタであっても、一部共通するキャラクタが含まれていてもよい。

#### 【0032】

演出図柄8は、原則、「1」「2」…「8」「9」の順(昇順)で変動表示(スクロール表示)され、「9」まで到達すると「1」に戻り、停止表示まで変動表示が続けられる。本実施例では、変動表示している演出図柄8L, 8C, 8Rの停止順序を、原則、「左 右 中」としている。このことから、停止順が1番目の左演出図柄8L(左図柄)のことを「第1停止図柄」ともいい、停止順が2番目の右演出図柄8R(右図柄)のことを「第2停止図柄」ともいい、停止順が3番目(最後)の中演出図柄8C(中図柄)のことを「第3停止図柄」又は「最終停止図柄」ともいう。また、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」ともいう。さらに、普通図柄を「普図」ともいい、特別図柄を「特図」ともいい、第1特別図柄を「特図1」や「第1特図」ともいい、第2特別図柄を「特図2」や「第2特図」ともいう。

10

#### 【0033】

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

20

#### 【0034】

尚、左・中・右の各図柄表示エリアは夫々区別して設ける必要はなく、左・中・右の演出図柄を表示可能な1つの表示エリアとして図柄表示エリア(演出図柄表示領域7b)を設けてよい。また、演出図柄表示領域7bを表示画面7aの略全体としてもよく、この場合、演出図柄表示領域7bに背景表示領域7cや後述する演出保留表示領域を含めることとしてもよい。さらに、本実施例では、左・中・右の演出図柄8を表示するものとしているが、例えば、表示画面上に3行3列のマトリックス状の図柄表示エリアを設けて9つの演出図柄を表示し、各図柄が変動表示を経て停止表示したときの縦一列、横一列、斜め一列の各列の並び(図柄組合せ)により演出図柄の停止態様(停止図柄)を表示したり、図柄表示エリア(演出図柄表示領域)を複数(例えば4つ)の領域に分割して各領域で3つの演出図柄の変動表示及び停止表示を行ったりする等、演出図柄の数や図柄表示エリアの態様は特に問わない。

30

#### 【0035】

ここで、演出図柄の停止表示態様のうち、特別図柄当否判定の結果が大当たりの場合に対応する停止表示態様(本実施例ではゾロ目)のことを「大当たり態様」や「特定表示態様」、「特定表示結果」等ということがあり、特別図柄当否判定の結果が外れの場合に対応する停止表示態様(本実施例ではバラケ目)のことを「外れ態様」や「非特定表示態様」、「非特定表示結果」等等といふことがある。また、特別図柄当否判定の結果が小当たりの場合に対応する停止表示態様のことを「小当たり態様」や「所定表示態様」、「所定表示結果」等といふことがある。

40

50

## 【0036】

第1画像表示装置7の表示画面7aには、前述のような演出図柄8による演出を表示するほか、当り遊技に伴って実行される演出や、客待ち用のデモ演出などが表示される。尚、これらの演出では、数字等の演出図柄（演出画像の一種）の他にも、背景画像やキャラクタ画像などの様々な演出画像が表示される。

## 【0037】

尚、演出図柄は本実施例のように左・中・右の3つ（3桁）である必要はなく、例えば、2つ（2桁）や4つ（4桁）など、その数（桁数）は任意である。また、演出図柄を1つ（1桁）としてもよく、この場合、例えば、「1」～「9」のうち「7」を大当たり態様とし、それ以外を外れ態様として、変動表示及び停止表示を行うことができる。10

## 【0038】

また、第1画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて第1演出保留9aを表示する第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）と、後述の第2特図保留の記憶数に応じて第2演出保留9bを表示する第2演出保留表示領域9d（第2演出保留表示部）とが設けられている。第1演出保留や第2演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第1特図保留表示器43a（図4を参照）にて表示される第1特図保留の記憶数及び第2特図保留表示器43bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

## 【0039】

遊技領域3の中央付近であって第1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。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。20

## 【0040】

センター装飾体10の上部には、第2画像表示装置71が設けられている。第2画像表示装置71は、第1画像表示装置7よりも小型の液晶表示装置からなるもので、その表示画面71aを手前側に向けた状態でセンター装飾体10の上部前面側（手前側）に固着されている。このため、第2画像表示装置71（表示画面71a）は、遊技盤2の裏面側に設けられる第1画像表示装置7（表示画面7a）よりも手前側（前方）に位置している。30

## 【0041】

本実施例では、表示画面7aの上側一部を表示画面71aが覆うように、第1画像表示装置7（表示画面7a）と第2画像表示装置71（表示画面71a）が前後に重なっている。このため、表示画面7a及び表示画面71aは、ともに常時手前側（遊技者側）から視認可能となっており、遊技者にとっては、各画面の表示内容を一目で把握（理解）することが容易となっている。尚、本実施例では、表示画面7aの一部を表示画面71aが覆うように構成しているが、両者を重なり合わないようにして、それぞれの画面全体を視認できるようにしてもよい。40

## 【0042】

第2画像表示装置71の表示画面71a（演出表示部）には、遊技の状況に応じて種々の演出画像を表示することが可能となっている。本実施例では、演出図柄8の変動表示等の主たる演出表示を第1画像表示装置7で実行し、演出表示の種類（演出パターン）によつては、第1画像表示装置7での演出表示に関連する追加的又は補助的な演出表示を第2画像表示装置71で実行することが可能となっている。第1画像表示装置7及び第2画像表示装置71の表示内容についての詳細は後述する。

## 【0043】

尚、相対的に画面サイズの大きい第1画像表示装置7のことを「メイン液晶」ともいい

10

20

30

40

50

、相対的に画面サイズの小さい第2画像表示装置71のことを「サブ液晶」ともいう。また、第1画像表示装置7及び第2画像表示装置71のことを総じて「画像表示装置」ともいい、表示画面7a及び表示画面71aのことを総じて「表示画面」ともいう。

#### 【0044】

また、図3には示していないが、センター装飾体10の後方（裏側）には、遊技演出の実行中に動作可能な可動装飾部材14（図5を参照）が設けられている。可動装飾部材14は、普段（非動作時）は、センター装飾体10を構成する枠（センターフレーム）に隠れており、全体を視認することができない状態（「待機状態」ともいう。）となっている。これに対し、可動装飾部材14を動作させる演出（「可動演出」ともいう。）の実行条件が成立すると、可動装飾部材14が動作を開始して、表示画面7aの手前側に出現した状態（「動作状態」ともいう。）となる。本実施例では、そのような可動演出を、演出図柄8の変動表示中の予告演出として行ったりリーチ演出の一部として行ったりすることが可能となっている。このため、遊技者は、可動演出の実行により、大当たりへの期待感を高めることとなる。そして、可動演出の実行時間（演出時間）の経過等により可動演出の終了条件が成立すると、可動装飾部材14はもとの待機状態に復帰する。

10

#### 【0045】

ここで、演出画像を表示する演出（「表示演出」ともいう。）を実行可能な第1画像表示装置7及び第2画像表示装置71のことを、それぞれ「第1表示演出手段」及び「第2表示演出手段」ともいう。また、可動演出に用いる可動装飾部材14のことを「可動役物」や「可動演出手段」ともいう。尚、可動装飾部材14以外にも、例えば、演出ボタン63が遊技演出の一環として上下動や振動等する場合、演出ボタン63も「可動演出手段」といえる。さらに、遊技の状況に応じて様々な音（効果音）を発する演出（「音演出」ともいう。）に用いるスピーカ67のことを「音演出手段」ともいい、遊技の状況に応じて様々な光を発する演出（「光演出」ともいう。）に用いる盤面ランプ5や枠ランプ66（「電飾部材」ともいう。）のことを「光演出手段」ともいう。尚、これら盤面ランプ5等以外にも、例えば、演出ボタン63や発射ハンドル60が、装飾部材13と同様にLED等の電飾部材を内蔵しており、この内蔵された電飾部材が遊技演出の一環として点灯・点滅等する場合、演出ボタン63や発射ハンドル60も「光演出手段」といえる。

20

#### 【0046】

本実施例では、これらの各演出手段を用いて遊技演出が実行可能とされている。したがって、本実施例の遊技演出は、表示演出（表示演手段）、可動演出（可動演出手段）、音演出（音演出手段）及び光演出（光演出手段）のうち何れか1つ又は複数の組合せにより構成される。なかでも、表示演出は遊技演出の中心となる演出であり、基本的には表示演出をベースとして、これに音演出や光演出や可動演出が付随して実行される。遊技演出には、大別すると、特別図柄の変動表示に伴って実行されるものと、小当たり遊技や大当たり遊技等の特別遊技に伴って実行されるものとがあり、前者を「図柄変動遊技演出」ともいい、後者を「特別遊技演出」ともいう。尚、図柄変動遊技とは、始動口に遊技球を入球させて特別図柄（及び演出図柄）を変動表示させる遊技を意味するもので、基本的には、大当たり図柄が停止表示されること（変動表示の結果が特定表示結果となること）を目的に行われる遊技である。また、遊技演出を構成する表示演出、可動演出、光演出及び音演出のうち、音演出以外は遊技者が視認可能な演出であって遊技者の視覚に訴える演出であり、音演出は遊技者が視認不能な遊技者の聴覚に訴える演出である。

30

#### 【0047】

遊技領域3における第1画像表示装置7の下方（ステージ部11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。

40

#### 【0048】

50

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。

#### 【0049】

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を参照）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。

10

#### 【0050】

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

20

#### 【0051】

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

30

#### 【0052】

第2大入賞装置36には、第2大入賞口35に入球した遊技球が通過可能な特定領域39が形成されている。本パチンコ遊技機1では、第2大入賞口35に入球した遊技球の少なくとも1個が特定領域39を通過したことが検知されることに基づいて、後述の高確率状態を発生させている。つまり、特定領域39は確変作動口となっている。このような特定領域39は、第1大入賞装置31には設けられていない。このような確変作動口としての特定領域39（V領域）を備える第2大入賞口35（第2大入賞装置36）のことを「Vアタッカー」ともいう。尚、高確率状態は、特別遊技とは別に遊技者に付与される遊技上の特典の一種である。

40

#### 【0053】

遊技領域3におけるセンター装飾体10の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート28（遊技球通過口）が設けられている。ゲート28への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第2始動口21を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると第2始動口21を開状態となる。さらに、遊技領域3の下部には、複数の一般入賞口27が設けられている。本実施例では、一般入賞口27を4個設けてあり、そのうちの3

50

個を第1始動口20の左方に設けられた左一般入賞口とし、1個を第1大入賞口30の右方に設けられた右一般入賞口としている。第1始動口20、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、及び一般入賞口27は、それぞれ賞球の払い出し契機となる入球口であり、各入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（賞球）が払い出される。具体的には、第1始動口20の賞球数は「4」、第2始動口21の賞球数は「2」、第1大入賞口20および第2大入賞口35の賞球数は「15」、一般入賞口27の賞球数は「10」としている。

#### 【0054】

このように複数の入球口（第1始動口20、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、一般入賞口27及びゲート28）等が配されている遊技領域3を、左右方向の中央より左側の左遊技領域3A（第1領域）と、右側の右遊技領域3B（第2領域）と、に分けることができる。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射することを「左打ち」といい、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射することを「右打ち」という。ここで、複数の入球口のうち、第1始動口20および3個の左一般入賞口27は、遊技領域3のうち左遊技領域3Aを流下する遊技球が入球可能となるように設けてあり、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、右一般入賞口27およびゲート28は、遊技領域3のうち右遊技領域3Bを流下する遊技球が入球可能となるように設けてある。本パチンコ遊技機1では、遊技開始の際には、原則、左打ちにて第1始動口20への入球を狙う。一方、第1始動口20への入球に基づく当否判定において当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。

#### 【0055】

また、図3及び図4に示すように、遊技盤2の右下部には主表示器40が配置されている。主表示器40には、第1特別図柄を変動表示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当りになった場合に実行される当り遊技のラウンド数を示すラウンド表示器45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。

#### 【0056】

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」ということがある。また、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bを総称して「特図保留表示部」ということがある。

#### 【0057】

特別図柄表示部では、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

10

20

30

40

50

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）が大当り図柄や小当り図柄等の当り態様である場合には、停止表示された当り図柄の種類に応じた開放パターンにて第1大入賞口30または第2大入賞口35を開放させる特別遊技（大当り遊技、小当り遊技）が行われる。特別遊技における大入賞口（第1大入賞口30及び第2大入賞口35）の開放パターンについては後述する。

#### 【0058】

図4に示すとおり、第1特別図柄表示器41aは、「i～p」で示す8個のLEDで構成されており、第1特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第1特別図柄当否判定の結果として「15R第1大当り」、「15R第2大当り」、「5R第3大当り」および「2R第4大当り」の4種類の大当りと、第1小当りが設けられている（図6、図8を参照）。第1特別図柄表示器41aのLEDは、それら大当り及び小当りの各々に応じた表示態様を探ることが可能となっている。例えば、第1特別図柄当否判定の結果が第1大当り（15R大当り）となった場合には、「ijn」の3個のLEDを点灯して残りを消灯する（15R第1大当り図柄）。また、第2大当り（15R大当り）となった場合には、「ijk」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第2大当り図柄）。また、第3大当り（15R大当り）となった場合には、「ijl」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第3大当り図柄）。また、第4大当り（2R大当り）となった場合には、「jnop」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する（2R第4大当り図柄）。また、第1小当りとなった場合には、「mnop」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する（小当り図柄）。また、外れとなつた場合には、「lo」の2個のLEDを点灯し残りを消灯する（外れ図柄）。

10

20

30

#### 【0059】

一方、第2特別図柄表示器41bは、「a～h」で示す8個のLEDで構成されており、第2特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第2特別図柄当否判定の結果として「15R第5大当り」および「15R第6大当り」の2種類の大当りと、第2小当りが設けられている（図6、図8を参照）。第2特別図柄表示器41bのLEDは、それら大当り及び小当りの各々に応じた表示態様を探することが可能となっている。例えば、第2特別図柄当否判定の結果が、第5大当り（15R大当り）となった場合には、「abd」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第5大当り図柄）。また、第6大当り（15R大当り）となった場合には、「abc」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第6大当り図柄）。また、第2小当りとなつた場合には、「cdeh」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する（第2小当り図柄）。また、外れとなつた場合には、「eh」の2個のLEDを点灯し残りを消灯する（外れ図柄）。

40

#### 【0060】

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実行されるが、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。

#### 【0061】

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう。）を取得し、取得した各種情報は、主制御部のRAMに形成される特図保留記憶部（図示せず）に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入球であれば第1特図保留（第1取得情報）として第1特図保留記憶部（図示せず）に記憶され、第2始動口21への入球であれば第2特図保留（第2取得情報）として第2特図保留記憶部（図示せず）に記憶される。各々の特図保留記憶部に記憶可能な特図保留（取得情報）の数は所定数までとされており、本実施例におけるその上限値はそれぞれ「4」となっている。これら第1特図保留記憶部および第2特図保留記憶部を、夫々「第1取得情報記憶手段」および「第2取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。

50

## 【0062】

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。

## 【0063】

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できる。

10

20

## 【0064】

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

## 【0065】

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（当たり普通図柄）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。第2始動口21の開放パターンについては後述する。

30

## 【0066】

図4に示すように、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とされている。例えば、普通図柄当否判定の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が点灯した当たり普通図柄を停止表示する。また、普通図柄当否判定の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。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。

40

## 【0067】

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

50

実施例におけるその上限値は「4」となっている。普図保留記憶部に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示がその通過時にすぐ実行できない場合、すなわち普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保することができるようになっている。

#### 【0068】

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

#### 【0069】

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」又は「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副制御基板90（「副制御部」、「サブ制御部」又は「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」ともいう。）等を備えている。

#### 【0070】

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副制御基板90を収納した副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。

#### 【0071】

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、出入力回路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。出入力回路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タに用いるための記憶領域が確保されている。

#### 【0072】

主制御基板80には、中継基板88を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板80には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御

10

20

30

40

50

基板 80 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第1始動口センサ 20a、第2始動口センサ 21a、ゲートセンサ 28a、第1大入賞口センサ 30a、第2大入賞口センサ 35a、特定領域センサ 39a、非特定領域センサ 49a および一般入賞口センサ 27a が接続されている。これら各種センサを「遊技球検知手段」ともいう。

#### 【0073】

第1始動口センサ 20a は、第1始動口 20 内に設けられて第1始動口 20 に入球した遊技球を検知するものである。第2始動口センサ 21a は、第2始動口 21 内に設けられて第2始動口 21 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 28a は、ゲート 28 内に設けられてゲート 28 を通過した遊技球を検知するものである。第1大入賞口センサ 30a は、第1大入賞口 30 内に設けられて第1大入賞口 30 に入球した遊技球を検知するものである。第2大入賞口センサ 35a は、第2大入賞口 35 内に設けられて第2大入賞口 35 に入球した遊技球を検知するものである。特定領域センサ 39a は、第2大入賞口 35 内の特定領域 39 に設けられており、特定領域 39 を通過した遊技球を検知するものである。非特定領域センサ 49a は、第2大入賞口 35 内の非特定領域（図示せず）に設けられており、第2大入賞口 35 に入球した遊技球のうち非特定領域を通過した遊技球（つまり、特定領域 39 を通過しなかった遊技球）を検知するものである。一般入賞口センサ 27a は、各一般入賞口 27 内にそれぞれ設けられて一般入賞口 27 に入球した遊技球を検知するものである。

10

#### 【0074】

またソレノイド類（電気的駆動源）としては、第2始動口ソレノイド 24、第1大入賞口ソレノイド 33 および第2大入賞口ソレノイド 38 が接続されている。第2始動口ソレノイド 24 は、可変入賞装置 22 の可動部材 23 を駆動するためのものである。第1大入賞口ソレノイド 33 は、第1大入賞装置 31 の開閉部材 32 を駆動するためのものである。第2大入賞口ソレノイド 38 は、第2大入賞装置 36 の開閉部材 37 を駆動するためのものである。

20

#### 【0075】

さらに主制御基板 80 には、第1特別図柄表示器 41a、第2特別図柄表示器 41b、普通図柄表示器 42、第1特図保留表示器 43a、第2特図保留表示器 43b、普図保留表示器 44、ラウンド表示器 45、遊技状態表示器 46、発射方向表示器 47 および当り表示器 48 が接続されている。すなわち、これらの主表示器 40 の表示制御は、遊技制御用マイコン 81 によりなされる。

30

#### 【0076】

また主制御基板 80 は、払出制御基板 110 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 110 から信号を受信する。払出制御基板 110 には、賞球や貸球を払い出す払出装置 120、及びカードユニット 135（パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード（遊技価値記憶媒体）等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御基板 111（「発射制御部」ともいう。）を介して発射装置 112 が接続されている。発射装置 112 には、発射ハンドル 60（図 1 を参照）が含まれる。

40

#### 【0077】

払出制御基板 110 は、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン 116（「払出制御用マイコン」ともいう。）が実装されている。払出制御用マイコン 116 には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。払出制御用マイコン 116 は、入出力回路 117 を介し、遊技制御用マイコン 81 からの信号や、パチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 135 からの信号に基づいて、払出装置 120 の払出モータ 121 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ 122、123 により検知される。遊技者による発射装置 112 のハンドル 60（図 1 を参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ 114 が発射

50

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

#### 【0078】

また、主制御基板 80 は、副制御基板 90 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 80 と副制御基板 90 との接続は、主制御基板 80 から副制御基板 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 と副制御基板 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

#### 【0079】

また、図 5 に示すように、副制御基板 90 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン 91（「演出制御用マイコン」）が実装されている。演出制御用マイコン 91 には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。演出制御用マイコン 91 は、入出力回路 95 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路 95 は、演出制御用マイコン 91 に内蔵されてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。また、副制御基板 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

#### 【0080】

副制御基板 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。副制御基板 90（サブ制御部）、画像制御基板 100（画像制御部）、音声制御基板 106（音声制御部）及びランプ制御基板 107（ランプ制御部）は、表示演出や可動演出、音演出、ランプ演出（光演出）等によって構成される遊技演出を実行するにあたり、対応する演出用の装置や部材等（遊技演出手段）の動作（つまり、遊技演出の実行）を制御する演出制御手段（演出実行手段）として機能するものである。

#### 【0081】

副制御基板 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（第 1 画像表示装置 7、第 2 画像表示装置 71）、演出表示器 102、演出第 1 特図保留表示器 103a、及び演出第 2 保留表示器 103b の表示制御を行わせる。画像制御基板 100 の RAM は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 100 の ROM には、画像表示装置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）や背景画像等の各種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し、その読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。画像制御用マイコン 101 のことを「表示制御手段」ともいう。30

#### 【0082】

演出表示器 102 は、2 個の LED からなり、特別図柄の変動表示および停止表示に同期し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、特別図柄当否判定の結果（識別情報の変動表示の表示結果）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4050

を示す表示態様で表示制御される。これは、例えば、キャラクタが登場する演出シーンを含むリーチ演出（リーチ演出画像）を表示画面7a（演出表示部）の略全体に表示したり、可動装飾部材14（可動役物）を動作させて表示画面7a（演出表示部）の略全体を覆い隠したりすることで、演出図柄8や第1演出保留9a、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を視認できない状態になることがあり得るため、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。

#### 【0083】

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、副制御基板90のROMに格納されている。尚、音声制御基板106にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板106にROMを実装してもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御用マイコン101に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板100のROMに音響データを格納してもよい。

#### 【0084】

さらに、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータのことであって「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。

#### 【0085】

また、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107に中継基板108を介して接続された可動装飾部材14を動作させる。前述したように、可動装飾部材14は、センター装飾体10（ステージ部11の後方）に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン91は、可動装飾部材14を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ（「駆動データ」ともいう。）を、副制御基板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。可動装飾部材14の動作は、ステッピングモータ等の電気的駆動源を含む駆動機構（図示せず）により行われる。したがって、前述の動作パターンデータ（駆動データ）は、電気的駆動源を駆動させるための駆動パターンともいえる。尚、ランプ制御基板107にCPUを実装してもよく、この場合、そのCPUにランプの点灯制御や可動装飾部材14の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板107にROMを実装してもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

#### 【0086】

また、副制御基板90には、第1演出ボタン63a（図1を参照）が操作されたことを検知する第1演出ボタン検知スイッチ63cと、第2演出ボタン63b（図1を参照）が操作されたことを検知する第2演出ボタン検知スイッチ63dとが接続されている。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副制御基板90に対して信号が出力される。尚、第1演出ボタン検知スイッチ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。

#### 【0087】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1における当否判定に係る制御（判定手段）について説明する。特別図柄当否判定の結果として、「大当たり」、「小当たり」、「外れ」がある。特別図柄当否判定の結果が「大当たり」のときには、特別図柄表示部41に「大当たり図柄」が停止表示され、「小当たり」のときには、特別図柄表示部41に「小当たり図柄」が停止表

10

20

30

40

50

示され、「外れ」のときには、特別図柄表示部41に「外れ図柄」が停止表示される。大当たり又は小当たりと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放する「特別遊技」が実行される。大当たりとなって実行される特別遊技を「大当たり遊技」といい、小当たりとなって実行される特別遊技を「小当たり遊技」という。

#### 【0088】

当たりには複数の種別がある。図6に示すように大当たりの種別としては、「15R(ラウンド)第1大当たり」、「15R第2大当たり」、「15R第3大当たり」、「2R第4大当たり」、「15R第5大当たり」および「15R第6大当たり」がある。「15R第1大当たり」および「15R第5大当たり」は、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開放回数(ラウンド数)が15回であり、1ラウンド目と2ラウンド目に、特定領域39への遊技球の通過(V通過)が可能(容易)な態様で第2大入賞口35を開放させる大当たりである。この特定領域39への遊技球の通過を狙うラウンドを「Vラウンド」や「チャンスラウンド」ともいう。

10

#### 【0089】

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

20

#### 【0090】

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

30

#### 【0091】

本実施例のパチンコ遊技機1では、大当たり遊技中の特定領域39への遊技球の通過に基づいて、その大当たり遊技終了後の遊技状態を後述の高確率状態に移行させる。従って、特別図柄当否判定の結果が15R第1大当たり又は15R第5大当たりとなった場合には、特定領域39への遊技球の通過可能性が極めて高い態様で1ラウンド目と2ラウンド目のVラウンドが実行されるため、当該大当たり遊技の実行中に特定領域39へ遊技球を通過させることで、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させることができる。また、特別図柄当否判定の結果が2R第4大当たりとなった場合には、15R第1大当たりや15R第5大当たりほどではないものの特定領域39への遊技球の通過可能性がある態様で1ラウンド目と2ラウンド目のVラウンドが実行されるため、当該大当たり遊技の実行中に特定領域39へ遊技球を通過させることができれば、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させることができる。

40

#### 【0092】

これに対して、特別図柄当否判定の結果が15R第2大当たり、15R第3大当たり又は15R第6大当たりとなった場合には、1ラウンド目と2ラウンド目のVラウンドの開放時間が各0.1秒であるので、第2大入賞口へ遊技球を入球させるのが非常に困難であるので、当該大当たり遊技の実行中における特定領域39への遊技球の通過可能性は極めて低くなり(実質的に不可能となり)、その大当たり遊技後の遊技状態は、後述の通常状態(低確率状態)となる可能性が非常に高い(低確率状態になるといつてもよい)。

#### 【0093】

一方、小当たり(第1小当たり、第2小当たり)は、見かけ上2R第4大当たりと同じ開放パターンで大入賞口(第2大入賞口35)を開放させる当たりである。すなわち小当たりでは、特

50

定領域39への遊技球の通過が可能な態様で第2大入賞口35を開放させる。しかしながら、小当たり遊技の実行中に特定領域39への遊技球の通過があったとしても、小当たり遊技の実行後の遊技状態は小当たり遊技の実行前から変化しないものとなっている。そのため、小当たり遊技の実行前の遊技状態が通常状態（低確率状態）であれば、小当たり遊技の実行後の遊技状態も通常状態となる。そして遊技者から見れば、上記の2R第4大当たりと小当たりとは大入賞口（第2大入賞口35）の開放パターンを見ても区別することができない。すなわち遊技者は特別図柄当否判定の結果が「2R第4大当たり」になったのか「小当たり」になったのかを認識するのが困難である。そのため、2R第4大当たりとしての特別遊技中（大当たり遊技中）に遊技球が特定領域39を通過したとしても、それだけでは、その後の遊技状態が高確率状態に移行したかどうかを認識するのは困難である。また、小当たりとしての特別遊技中（小当たり遊技中）に遊技球が特定領域39を通過したとしても、それだけでは、その後の遊技状態が通常状態のままなのか高確率状態に移行したのかを認識するのは困難である。その結果、小当たりとなった場合および2R第4大当たりになった場合には、高確率状態であるかもしれないという期待感を持ちつつ遊技を進行することができ、遊技興味を高めることができる。尚、小当たりにおいては大入賞口の開放回数をラウンド数とはいわず、単に開放回数という。

10

#### 【0094】

本実施例のパチンコ遊技機1における各大当たり及び小当たりとなったときの大入賞口の開放パターンは、図6に示すようになっている。すなわち、15R第1大当たりとなった場合（第1特別図柄表示器41aに15R第1大当たり図柄が停止表示された場合）および15R第5大当たりとなった場合（第2特別図柄表示器41bに15R第5大当たり図柄が停止表示された場合）には、1R～2Rでは第2大入賞口35を最大2.8秒開放させ、3R～15Rでは第1大入賞口30を最大2.8秒開放させる。この当たりでは、1R目と2R目における第2大入賞口35の開放時間が夫々2.8秒あるため、そのラウンド中（Vラウンド中）に遊技球が特定領域39を通過する可能性は極めて高いものとなっている。

20

#### 【0095】

また、15R第2大当たりとなった場合（第1特別図柄表示器41aに15R第2大当たり図柄が停止表示された場合）と、15R第3大当たりとなった場合（第1特別図柄表示器41aに15R第3大当たり図柄が停止表示された場合）と、15R第6大当たりとなった場合（第2特別図柄表示器41bに15R第6大当たり図柄が停止表示された場合）には、1R～2Rでは第2大入賞口35を最大0.1秒開放させ、3R～15Rでは第1大入賞口30を最大2.8秒開放させる。この当たりでは、1R目と2R目における第2大入賞口35の開放時間が夫々最大0.1秒と極短時間とされている（一瞬開閉）ため、そのラウンド中（Vラウンド中）に遊技球が特定領域39を通過することは略不可能である。

30

#### 【0096】

このように本実施例では、15R第2，第3，第6大当たり用の開放パターンと、15R第1，第5大当たり用の開放パターンとで、第1ラウンドおよび第2ラウンド（Vラウンド）の開放態様が異なっている。そして、15R第1，第5大当たりでは、1ラウンド目と2ラウンド目に第2大入賞口35が2.8秒開放するため、当該Vラウンドでは、遊技球の発射に係るトラブルや球詰まり等が発生しない限り、遊技球が第2大入賞口35に入球して、高い確率で特定領域39を通過することとなる。これに対して、15R第2，第3，第6大当たりでは、1ラウンド目と2ラウンド目に第2大入賞口35が0.1秒しか開放しないため、第2大入賞口35に遊技球が入球する可能性は極めて低い（実質的に不可能）。従って、15R第2，第3，第6大当たりに係る大当たり遊技の実行中に遊技球が特定領域39を通過する可能性は、15R第1，第5大当たりと比してかなり低くなっている、実質的には通過不可能といつてもよい。

40

#### 【0097】

尚、特定領域39への遊技球の通過可能性（V通過可能性）が極めて高い態様でVラウンドが実行される大当たりのことを「V通過予定大当たり」ともいい、V通過可能性が極めて低い態様でVラウンドが実行される大当たりのことを「V非通過予定大当たり」という。

50

## 【0098】

また、図6に示すように、2R第4大当りとなった場合（第1特別図柄表示器41aに2R第4大当り図柄が停止表示された場合）には、1R～2Rまで第2大入賞口35を最大0.9秒開放させる。この当りでは、1R目と2R目の第2大入賞口35の開放時間の合計が最大で1.8秒となるため、そのラウンド中に遊技球を第2大入賞口35に入球させて特定領域39を通過させることが可能となっている。本実施例の本パチンコ遊技機1においては、0.6秒程度で1個の遊技球が発射されるようになっているので、第2大入賞口35の開放時間が1.8秒あれば、第2大入賞口35へ遊技球を入球させて特定領域39への遊技球の通過を狙うことは十分に可能である。但し、2R第4大当りは、第2大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、他の15R大当りのように多くの賞球（遊技利益）を望めるものではない。すなわち他の大当りに比してほとんど賞球の獲得できない大当りである。

10

## 【0099】

また、第1小当りとなった場合（第1特別図柄表示器41aに第1小当り図柄が停止表示された場合）と、第2小当りとなった場合（第2特別図柄表示器41bに第2小当り図柄が停止表示された場合）には、第2大入賞口35の最大0.9秒間の開放を2回行う。すなわち、2R第4大当りと同じ開放パターンにて大入賞口を開放させる。この小当りにおいても、第2大入賞口35の開放時間が合計1.8秒あるため、遊技球を第2大入賞口35に入球させて特定領域39を通過させることが可能となっている。しかし、前述通り、小当り遊技にて特定領域39への通過があつても、小当り遊技の前後で遊技状態の変化はない。また、小当り遊技では、大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、2R第4大当りと同様に多くの賞球を望めるものではない。すなわち小当りは、遊技状態の移行という点についても、賞球という点についても、遊技者にとっての特典がほぼ無いもの（入球による賞球のみ）となっている。

20

## 【0100】

このように本実施例では、第2大入賞口35の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能（通過容易）な第1の開放パターンと（15第1大当り、15R第5大当り）、遊技球が特定領域39を通過困難（通過不能）な第2の開放パターンと（15R第2大当り、15R第3大当り、15R第6大当り）、遊技球が特定領域を通過可能であつて第1の開放パターンより通過可能性が低い第3の開放パターンと（2R第4大当り）、を有するものとなっている。また、小当り用の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能であるが通過した場合であつても特典を付与しない（高確率状態を発生しない）第4の開放パターンを有するものとなっている。

30

## 【0101】

第1特別図柄（特図1）の当否判定結果が大当りである場合の大当り振分率は、15R第1大当りが40%、15R第2大当りが20%、15R第3大当りが30%、2R第4大当りが10%となっている（図6の大当り種別決定用乱数の欄を参照）。これに対して、第2特別図柄（特図2）の当否判定結果が大当りである場合の大当り振分率は、15R第5大当りが80%、15R第6大当りが20%となっている（図6の大当り種別決定用乱数の欄を参照）。

40

## 【0102】

この大当り振分率（振分確率）は、大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過する可能性、すなわち高確率状態となる確率を表しているものといえ、また、後述の開放延長機能が作動する高ベース状態となる確率を表しているものといえる。すなわち、高確率状態となる確率については、第1始動口20への入球に基づく当否判定（第1特別図柄当否判定）で大当りとなった場合、その確率は少なくとも40%となっており、2R第4大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過する場合を含めると、その確率は50%となっている。一方、第2始動口21への入球に基づく当否判定（第2特別図柄当否判定）で大当りとなった場合、その確率は80%となっている。

## 【0103】

50

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

#### 【0104】

このように本実施例のパチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる第1特別図柄当否判定（第1特別図柄の大当たり抽選）において大当たりとなるよりも、第2始動口21に遊技球が入球して行われる第2特別図柄当否判定（第2特別図柄の大当たり抽選）において大当たりとなる方が、第1特別図柄当否判定で大当たりとなる場合に比べ、高確率状態になる確率や高ベース状態になる確率、さらには15R分の賞球を獲得できる可能性が高くなっている。つまり、第2特別図柄当否判定で大当たりとなる場合の方が、第1特別図柄当否判定で大当たりとなる場合に比べ、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されており、第2特別図柄を変動表示させた方が、第1特別図柄を変動表示させるよりも遊技者にとって有利に働く可能性が高いものとなっている。このため、遊技者は、第2始動口21への入球を期待して遊技を行うこととなる。特に第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能の作動中（高ベース状態）においては顕著である。尚、前述の振分確率は一例であり、遊技性やスペック等を考慮して任意に設定することができる。

10

20

30

40

#### 【0105】

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

#### 【0106】

ここで、特別図柄の停止表示の態様として、大当たり図柄のことを「特定表示態様」や「特定表示結果」ともいい、小当たり図柄のことを「所定表示態様」や「所定表示結果」ともいい、外れ図柄のことを「非特定表示態様」や「非特定表示結果」ともいう。また、高ベース状態の設定契機とならない大当たり図柄（15R第3大当たり図柄、低ベース状態での2R第4大当たり図柄）のことを「第1特定表示態様」や「第1特定表示結果」ともいい、高ベース状態の設定契機となる大当たり図柄（15R第1，第2，第5，第6大当たり図柄、高ベース状態での2R第4大当たり図柄）のことを「第2特定表示態様」や「第2特定表示結果」ともいう。また、特別図柄が変動表示する際の遊技状態として、開放延長機能が作動しない遊技状態（低ベース状態）のことを「第1遊技状態」ともいい、開放延長機能が作動する遊技状態（高ベース状態）のことを「第2遊技状態」ともいう。

#### 【0107】

本パチンコ遊技機1では、大当たりか、小当たりか、外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数」（「当否判定用情報」ともいう。）に基づいて行われ、大当たりとなった場合の大当たりの種別の判定は「大当たり種別決定用乱数」（「図柄決定用乱数」や「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、大当たり種別決定用乱数は「0～99」までの範囲

50

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たり種別決定用乱数の他に「変動パターン乱数」（「変動パターン情報」ともいう。）がある。変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数であり、「0～198」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。

#### 【0108】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1の遊技状態について説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄に対する確率変動機能、普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能および開放延長機能の各機能が作動状態または非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常状態」（「低確率状態」ともいう。）という。高確率状態では、特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の当たり判定テーブルを用いて当否判定を行い、高確率状態では、大当たりと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が通常状態よりも多い高確率状態用の当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して、特別図柄の変動表示の表示結果が大当たりとなる（停止図柄が大当たり図柄となる）確率が高くなる。

#### 【0109】

また、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）。そのため、時短状態では、特図保留の消化ペースが速くなり、始動口への有効な入球（特図保留として記憶され得る入球）が発生しやすくなる。その結果、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。

#### 【0110】

特別図柄についての確率変動機能と変動時間短縮機能は同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。また、普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄当否判定における当たり確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数（当たり乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定（普通図柄の判定）を行う（図8（C）を参照）。つまり、普通図柄についての確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄の変動表示の表示結果が当たりとなる（停止図柄が普通当たり図柄となる）確率が高くなる。

#### 【0111】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0112】

普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能および開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、第2始動口21が頻繁に開放され、第2始動口21への遊技球の入球頻度が高くなる。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」ともいい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球（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。また、第2始動口21への遊技球の入球頻度が高くなる遊技状態（すなわち「高ベース状態」）のことを「高頻度状態」という。

10

#### 【0113】

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、可変入賞装置22の開放時間延長機能および開放回数増加機能のうち少なくとも1つの機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも第2始動口21が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、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。

20

#### 【0114】

本実施例のパチンコ遊技機1では、15R第1，第5大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過していれば、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態のことを「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本例では100回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

30

#### 【0115】

また、15R第2，第6大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過することは極めて困難であることから特別図柄の通常状態となり、これに加えて特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態のことを「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本例では100回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、所定回数（本例では100回）の特別図柄の変動表示が実行されるまでに大当たりに当選して当該大当たりに係る特別遊技（大当たり遊技）が実行されることにより終了する。尚、可能性は限りなく低いが、仮に、15R第2，第6大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過した場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態は「高確高ベース状態」となる。また、可能性は限りなく低いが、仮に、15R第1，第5大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過しなかった場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態は「低確高ベース状態」となる。

40

#### 【0116】

また、15R第3大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過する可能性は極めて低いことから、特別図柄の通常状態となり、これに加えて特別図柄の非時短状態かつ低ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態のことを「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態は、本パチンコ遊技機1において基本となる遊技状態、すなわち初期の遊技状態である。尚、可能性は限りなく低いが、仮に、15R第3大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過した場合、その大当たり遊技終了後の遊技状態は、後述の「高確低ベース状態」となる。

50

## 【0117】

また、低確低ベース状態において、2R第4大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過していれば、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の非時短状態かつ低ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態のことを「高確低ベース状態」という。高確低ベース状態は、所定回数（本例では100回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

## 【0118】

高確低ベース状態は、高確率状態であることが潜伏している状態、すなわち高確率状態であることが遊技者にとって認識困難な状態である。つまり高確低ベース状態は、いわゆる「潜伏確変状態」（「確率非報知状態」ともいう。）である。これに対して、上記の高確高ベース状態は、高確率状態であることが遊技者にとって明らかな状態である。つまり高確高ベース状態は、いわゆる「確変遊技状態」である。

10

## 【0119】

また、高ベース状態において、2R第4大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過していれば「高確高ベース状態」となる（図6を参照）。すなわち、特別図柄の時短機能およびベース状態については、大当たり遊技の実行前の状態と同じ状態とされる。

## 【0120】

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、右打ちを行って遊技球を右遊技領域3Bに進入させた方が、遊技を有利に進行させることができる。高ベース状態では、低ベース状態に比べて第2始動口21が開放されやすくなっているから、第1始動口20への入球よりも第2始動口21への入球の方が容易となっているからである。そのため、高ベース状態では、普通図柄当否判定の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入球させるべく右打ちを行うことで、左打ちを行うよりも、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域へ発射すべきことを報知する。

20

## 【0121】

これに対して、高確低ベース状態や低確低ベース状態といった低ベース状態では、左打ちを行って遊技球を左遊技領域3Aに進入させた方が、遊技を有利に進行させることができる。低ベース状態では、高ベース状態と比べて第2始動口21が開放されにくくなっているから、第2始動口21への入球よりも第1始動口20への入球の方が容易となっているからである。そのため、低ベース状態では、第1始動口20へ遊技球を入球させるべく左打ちを行うことで、右打ちを行うよりも、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域へ発射すべきことを報知する。

30

## 【0122】

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

40

## 【0123】

以上のように、本実施例のパチンコ遊技機1においては、小当たり遊技や大当たり遊技が行われていない低確低ベース状態を基準とすると、この低確低ベース状態を「通常遊技状態」もしくは「通常状態」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技を「通常遊技」として捉えることができる。

## 【0124】

50

一方、大当たり遊技は、特別図柄を変動表示させて大当たり図柄が停止表示されることで実行され得る遊技であって、遊技者にとっては、大入賞口（第1大入賞口32、第2大入賞口35）への遊技球の入球により多量の賞球を得ることが可能な有利な遊技であることから、大当たり遊技を「特別遊技」として捉えることができ、当該大当たり遊技が行われる遊技状態を「特別遊技状態」として捉えることができる。

#### 【0125】

また、小当たり遊技は、大当たり遊技ほどではないものの、大入賞口（第1大入賞口32、第2大入賞口35）への遊技球の入球により賞球を得ることは可能なので、一応は、通常遊技に比べ遊技者に有利な遊技といえる。よって、小当たり遊技も「特別遊技」として捉えることができ、当該小当たり遊技が行われる遊技状態も「特別遊技状態」として捉えることができる。尚、大当たり遊技としての特別遊技と、小当たり遊技としての特別遊技を区別するため、小当たり遊技としての特別遊技を「小利益特別遊技」として捉えることもできる。

10

#### 【0126】

また、高確高ベース状態や低確高ベース状態は、低確低ベース状態（通常遊技状態）に比べ遊技者にとって有利な状態であることから、これら高確高ベース状態や低確高ベース状態を「特別遊技状態」又は「特別状態」として捉えることもでき、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技を「特別遊技」として捉えることもできる。

#### 【0127】

また、高確低ベース状態は、低確低ベース状態と比較すると、ともに低ベース状態である点では一致するものの、高確率状態では特別図柄の確率変動機能が作動して特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなる確率が低確率状態よりも高くなることから、高確低ベース状態も「特別遊技状態」又は「特別状態」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技も「特別遊技」として捉えることができる。

20

#### 【0128】

また、高確低ベース状態や低確低ベース状態といった低ベース状態は、前述のように左打ちによって遊技球を左遊技領域3Aに進入させて遊技を進行させる状態であることから、低ベース状態を「左打ち状態」として捉えることができる。一方、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および第1大入賞口30や第2大入賞口35への遊技球の入球を狙う当たり遊技（当たり遊技、小当たり遊技）が行われる状態（当たり遊技状態、前述のように右打ちによって遊技球を右遊技領域3Bに進入させて遊技を進行させる状態であることから、高ベース状態や当たり遊技状態（当たり遊技状態、小当たり遊技状態）を「右打ち状態」として捉えることができる。そして、高ベース状態（右打ち状態）では、低ベース状態（左打ち状態）に比べ第2始動口21が開放されやすく、第1始動口20よりも第2始動口21の方が遊技球の入球が容易となり、また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特別図柄の当否判定で当たりとなるよりも、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特別図柄の当否判定で当たりとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されている。このことから、低ベース状態（左打ち状態）を「通常遊技状態」又は「通常状態」として捉えることもでき、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技を「通常遊技」として捉えることもできる。また、高ベース状態（右打ち状態）を「特別遊技状態」又は「特別状態」として捉えることもでき、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技を「特別遊技」として捉えることもできる。

30

#### 【0129】

以上のように、特別遊技や特別遊技状態として捉えることのできる遊技、すなわち、通常遊技や通常遊技状態に比して遊技者にとって有利な遊技（当たり遊技、小当たり遊技、高確率状態での遊技、高ベース状態での遊技など）は、いずれも、所定の付与条件の成立に基づいて遊技者に付与される遊技上の特典（遊技利益）として捉えることができる。この場合、特別図柄当否判定の結果が当たり又は小当たりになることや、当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過すること等を、特典付与の前提となる「付与条件」として捉えることができる。

40

#### 【0130】

50

### [主制御メイン処理]

次に、図10～図38に基づいて、遊技制御用マイコン81の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、主制御基板80のROMから図10に示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。尚、初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

10

#### 【0131】

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

#### 【0132】

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

#### 【0133】

##### [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、副制御基板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

#### 【0134】

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、一般入賞口センサ27a等）が検出した検知信号を読み込み、賞球情報をRAMの出力バッファに記憶する。また、第1始動口センサ20aと第2始動口センサ21aが遊技球を検知した場合、後述の始動入球時処理（S205）により、各始動口に対応する始動入球コマンドをRAMの出力バッファに記憶する。さらに、下皿62の満杯を検知する下皿満杯スイッチからの検知信号を取り込み、下皿満杯データとしてRAMの出力バッファに記憶する。

#### 【0135】

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

50

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。

#### 【0136】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S203)に次いで、後述する始動口センサ検知処理(S204)、始動入球時処理(S205)、普図動作処理(S206)、特図動作処理(S207)、特定領域センサ検知処理(S208)、保留球数処理(S209)および電源断監視処理(S210)を実行する。この他、遊技を進行させる上で必要な「その他の処理」を実行して、割り込み処理(S105)を終了する。そして、次に主制御基板80のCPUに割り込みパルスが入力されるまで主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され(図10を参照)、割り込みパルスが入力されると(約4 msec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

#### 【0137】

##### [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の処理に進み、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

#### 【0138】

普通図柄保留球数が4未満でなければ(S302でNO)、S305の処理に進む。一方、普通図柄保留球数が4未満であれば(S302でYES)、普通図柄保留球数に「1」を加算し(S303)、普通図柄乱数取得処理(S304)を行う。普通図柄乱数取得処理(S304)では、RAMの更新値記憶領域(図示せず)に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-H)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

#### 【0139】

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の処理に進み、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の処理に進み、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)。

30

#### 【0140】

続いて特図2関係乱数取得処理(S308)を行う。特図2関係乱数取得処理(S308)では、RAMの更新値記憶領域(図示せず)に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-A)、大当たり種別決定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-AS)及び変動パターン乱数カウンタの値(ラベル-TRND-T1)を取得し(つまり図7(A)に示す乱数の値を取得し)、それら取得乱数値(取得情報)を第2特図保留記憶部85bのうち現在の特図2保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

40

#### 【0141】

続いて第1始動口20に遊技球が入球したか否か、即ち、第1始動口センサ20aによって遊技球が検知されたか否かを判定する(S309)。第1始動口20に遊技球が入球していない場合(S309でNO)には処理を終え、第1始動口20に遊技球が入球した場合には(

50

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、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)。

#### 【0142】

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。

10

#### 【0143】

##### [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の処理に進む。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の処理に進む。

20

#### 【0144】

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

30

#### 【0145】

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、大当たりであるか否かや大当たり種別、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行されるか否か等を識別可能とすることができます。

40

#### 【0146】

次いでS318では、S317による事前判定の結果に係る遊技情報(事前判定情報)、具体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当たり判定値と一致するか否かを示す情報(当否情報)や、大当たり種別決定用乱数カウンタの値(大当たり種別決定用乱数値)を示す情報、変動パターン乱数カウンタの値(変動パターン乱数値)を示す情報等を含むコマンドデータを、特図2始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする(S318)。尚、特図2始動入球コマンドとして、S316で読み出した特図2取得乱数の

50

値の一部または全部を、そのまま副制御基板 90 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。

#### 【0147】

また、主制御部 80 から送信した特図 2 始動入球コマンドをサブ制御部 90 で解析することで、大当たりに係る情報であるかどうか、大当たり種別は何れであるか、変動パターンは何れであるか等を、サブ制御部 90 が識別できるものとされている。また、本実施例では、これに加えて、特図 2 始動入球コマンドを解析することで、取得した特図 2 取得乱数が高確率状態で判定した場合に大当たりとなるかどうか、及び低確率状態で判定した場合に大当たりとなるかどうか、を特定可能とされている。これにより、サブ制御部 90 は、受信した特図 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

#### 【0148】

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

#### 【0149】

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の処理に進む。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。

30

#### 【0150】

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。

30

#### 【0151】

S321～S323の処理は、前述したS316～S318と同様の処理を特図 1 について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理(S204)における特図 1 関係乱数取得処理（S312）で取得して第1特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出し（S321）、読み出した取得乱数値について事前判定を行う（S322）。そして、この事前判定に係る遊技情報を含むコマンドデータを特図 1 始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする（S323）。尚、S322の事前判定（保留先読み）は、後述の特図 1 当否判定処理（S1207）における当否判定（S1603,S1609）に先立って行うものである。

40

#### 【0152】

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

50

して特図1保留球数が「1」増加したとしても、S321～S323の処理（特図1事前判定処理）は行わないものとなっている。

### 【0153】

#### [普図動作処理]

遊技制御用マイコン81は、始動入球遊技処理（S206）に次いで、図14に示す普図動作処理（S207）を行う。普図動作処理（S207）では、普通図柄表示器42および可変入賞装置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。

10

### 【0154】

#### [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、副制御基板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。

20

### 【0155】

#### [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）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」～「239」）に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S604）、S605の処理に進む。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル-T R N D - H）が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。

30

### 【0156】

一方、S602で、時短フラグがONでない、すなわち、非時短状態であると判定した場合（S602でNO）、図8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」、「1」）に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S603）、S605の処理に進む。そして、S605で、普図当否判定（S603、S604）の結果が当り（普図当り）であるか否かを判定し（S605）、当りでない（外れである）と判定した場合（S605でNO）、停止表示する外れ普通図柄（普図外れ図柄）を決定し（S606）、処理を終える。一方、S605で当り（普図当り）であると判定した場合（S605でYES）、停止表示する当り普通図柄（普図当り図柄）を決定し（S607）、普図当りフラグをONにして（S608）、処理を終える。

40

50

## 【0157】

## [普通図柄乱数シフト処理]

図17に示すように、普通図柄乱数シフト処理(S504)では、まず、普通図柄保留球数を1デクリメントする(S701)。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に1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。

## 【0158】

## [普通図柄変動中処理]

10

図18に示すように、普通図柄変動中処理(S404)では、まず、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し(S801)、経過していないければ(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。

## 【0159】

## [普通図柄確定処理]

20

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。

## 【0160】

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

30

## 【0161】

## [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、当りとなつ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

## 【0162】

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が開放中であるか否かを判定する(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が開放中であれば(S1002でYES)、第2始動口21を開鎖させる時期(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を開状態(閉鎖)とする(S1006)。

## 【0163】

50

そして、第2始動口21の閉鎖処理(S1006)に次いで、第2始動口開放カウンタの値を1デクリメントし(S1007)、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否か判定する(S1008)。「0」でなければ(S1008でNO)、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「0」であれば(S1008でYES)、補助遊技を終了させる普図当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。

#### 【0164】

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。

#### [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、普図当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S1001)。普図当たり終了フラグは、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。

#### 【0165】

普図当たり終了フラグがONでなければ(S1001でNO)、第2始動口21が開放中であるか否かを判定する(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、至っていれば第2始動口21を開放させ(S1004)、処理を終える。一方、第2始動口21が開放中であれば(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、至っていれば(S1005でYES)第2始動口21を閉状態(閉鎖)とする(S1006)。

#### 【0166】

そして第2始動口21の閉鎖処理(S1006)に次いで、第2始動口開放カウンタの値を1デクリメントし(S1007)、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S1008)。「0」でなければ(S1008でNO)、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「0」であれば(S1008でYES)、補助遊技を終了させる普図当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。

#### 【0167】

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又はS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当たり終了フラグを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(S206)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。

#### 【0168】

#### [特図動作処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理(S206)に次いで特図動作処理(S207)を行う。図21に示すように、特図動作処理(S207)では、特別図柄表示器41および大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)に関する処理を5つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス1、2、3、4、5」を割

10

20

30

40

50

り当てている。そして、特図動作ステータスが「1」である場合（S1101でYES）には特別図柄待機処理（S1102）、特図動作ステータスが「2」である場合（S1101でNO、S1103でYES）には特別図柄変動中処理（S1104）、特図動作ステータスが「3」である場合（S1101、S1103で共にNO、S1105でYES）には特別図柄確定処理（S1106）、特図動作ステータスが「4」である場合（S1101、S1103、S1105で共にNO、S1107でYES）には大当たり遊技としての特別電動役物処理1（S1108）、特図動作ステータスが「5」である場合（S1101、S1103、S1105、S1107の全てがNO）には小当たり遊技としての特別電動役物処理2（S1109）、をそれぞれ行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

#### 【0169】

##### [特別図柄待機処理]

図22に示すように、特別図柄待機処理（S1201）では、まず、第2始動口21の保留球数（即ち特図2保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1201）。特図2保留球数が「0」である場合（S1201でYES）、即ち、第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第1始動口20の保留球数（即ち特図1保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1206）。そして、特図1保留球数も「0」である場合（S1206でYES）、即ち、第1始動口20への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶もない場合には、第1画像表示装置7の表示画面7a（及び第2画像表示装置71の表示画面71a）を待機画面とする処理中（客待ち用のデモ画面の実行中）であるか否かを判定し（S1211）、処理中であれば（S1211でYES）、処理を終え、処理中でなければ（S1211でNO）、待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する（S1212）。

#### 【0170】

S1201において特図2保留球数が「0」でない場合（S1201でNO）、即ち、第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図2当否判定処理（S1202）、特図2変動パターン選択処理（S1203）、特図2乱数シフト処理（S1204）、特図2変動開始処理（S1205）をこの順に行う。また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合（S1201でYES、S1206でNO）、即ち、第2始動口21に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第1始動口20への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図1当否判定処理（S1207）、特図1変動パターン選択処理（S1208）、特図1乱数シフト処理（S1209）、特図1変動開始処理（S1210）をこの順に行う。このように本実施例では、第1特図保留に基づく第1特別図柄の変動表示は、特図2保留球数が「0」の場合（S1201でYESの場合）に限って行われる。すなわち、第2特図保留の消化（第2特別図柄の変動表示）は、第1特図保留の消化（第1特別図柄の変動表示）に優先して実行される。そして、本実施例では、第2特図保留に基づく当否判定の方が、第1特図保留に基づく当否判定よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たりになりやすくなっている（図8（B）を参照）。

#### 【0171】

##### [特図2当否判定処理]

図23に示すように、特図2当否判定処理（S1202）では、まず、判定値として、RAMの特図保留記憶部の最下位の領域（即ち第2特図保留の1個目に対応するRAM領域）に記憶されている（最も古い記憶の）特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル-T R N D - 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、当たり判定テーブル（図8（A）を参照）のうち通常状態用の当たり判定テーブル（当たり判定値が「3」、「397」）に基づいて当否判定を行う（S1303）。一方、高確率状態であれば（S1302でYES）、当たり判定テーブル（図8（A）を参照）のうち高確率状態用の大当たり判定テーブルに基づいて当否判定を行う（S1309）。高確率状態用の大当たり判定テーブルでは、当たり判定値が「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

10

20

30

40

50

## 【0172】

当否判定(S1303,S1309)の結果が「大当たり」とあると判定した場合(S1304でYES)、大当たり種別決定用乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - A S)を読み出して、図8(B)に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定し(S1310)、当該大当たり種別決定用乱数の値に基づいて大当たり図柄を決定し(S1311)、大当たりフラグをONにして(S1312)、処理を終える。尚、第1特別図柄に係る当否判定の場合は、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定し、第2特別図柄に係る当否判定の場合は、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定する。そして、第1特別図柄(特図1)の当否判定にて大当たりと判定した場合は、15R第1大当たり、15R第2大当たり及び2R第4大当たりのうち何れかとされ、第2特別図柄(特図2)の当否判定にて大当たりと判定した場合は、15R第5大当たりまたは15R第6大当たりとされる(図8(B)を参照)。

10

## 【0173】

このことに対応して、本実施例では、大当たりフラグとして、大当たりの種別が15R第1大当たり、15R第2大当たり、15R第5大当たり又は15R第6大当たりであった場合にONにする長当たりフラグと、2R第4大当たりであった場合にONにする短当たりフラグと設けている。そして、2R第4大当たりとなって短当たりフラグがONにされると、2R第4大当たり図柄が確定表示するタイミングで、ラウンド表示器45の2R用ランプ(図4を参照)の方が点灯表示される。具体的には、「2R 15R」(例えば、：点灯、：消灯とする)の様な表示態様となる。また、15R第1大当たり、15R第2大当たり、15R第5大当たり及び15R第6大当たりの何れかとなって長当たりフラグがONにされると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、15R用ランプ(図4を参照)の方が点灯表示される。具体的には、「2R 15R」の様な表示態様となる。

20

## 【0174】

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。

## 【0175】

一方、当否判定(S1303,S1309)の結果が「大当たり」とないと判定した場合(S1304でNO)、小当たりであるか否かを判定する(S1305)。すなわち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - A)が、小当たり判定値である「101」～「105」の何れかと一致するか否かを判定する(図8(A)を参照)。そして、「小当たり」とないと判定した場合(S1305でNO)、外れ図柄を決定し(S1308)、処理を終える。つまり、当否判定(S1303,S1309)の結果が「大当たり」でもなく「小当たり」でもない場合は、その結果は「外れ」となる。一方、小当たり判定(S1305)の結果が「小当たり」とあると判定した場合(S1305でYES)、小当たり図柄を決定し(S1306)、小当たりフラグをONにして(S1307)、処理を終える。尚、小当たりか否かを決める乱数を、特別図柄当否判定用乱数とは別に設けてもよい。

30

## 【0176】

## [特図2変動パターン選択処理]

特別図柄待機処理(S1102)では、特図2当否判定処理(S1202)に次いで、特図2変動パターン選択処理を行う(S1203)。図24及び図25に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1203)では、まず、遊技状態が時短状態であるか否か(時短フラグがONであるか否か)を判定する(S1401)。そして、時短状態でなければ(S1401でNO)、すなわち非時短状態であれば、大当たりフラグがONであるか否かを判定し(S1402)、ONであれば(S1402でYES)、非時短状態中大当たり用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ大当たりに該当する部分)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 - T1)に基づいて変動パターンを選択する(S1403)。尚、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また、本実施例では、非時短状態中大当たり用テーブルは、大当たりが長当たり(15R大当たり)であるか短当たり(2R大当たり)であるかによっ

40

50

ても分かれている（図9を参照）。しかし、本処理は、特図2についての変動パターン選択処理であり、特図2の抽選にて当選する大当たりには15R第5大当たり（長当たり）しか存在しない（図6を参照）。したがって、本処理にて参照される箇所は、常に長当たりの箇所となり、変動パターンP1またはP2が選択される。尚、非時短状態中大当たり用テーブルは、長当たり用と短当たり用とに分かれていなくてもよい。これは後述の時短状態中大当たり用テーブルについても同様である。

#### 【0177】

一方、大当たりフラグがONでなければ（S1402でNO）、小当たりフラグがONであるか否かを判定する（S1405）。そして、小当たりフラグがONであれば（S1405でYES）、非時短状態中小当たり用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ小当たりに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1409）。具体的には、本実施例では必ず変動パターンP4が選択される。10

#### 【0178】

また、小当たりフラグがONでなければ（S1405でNO）、大当たりでもなく小当たりでもない外れということになり、この場合、第2特別図柄の保留数が「1」又は「2」であるか否かを判定する（S1406）。ここでいう保留数とは、本処理により変動パターンを決定している情報も含めた記憶数があるので、保留記憶の数は「1」～「4」の何れかの値とされる。そして、S1406で、保留数が「1」又は「2」であると判定した場合（S1406でYES）、非時短状態中第1保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「1,2」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1407）。本実施例では、変動パターンP5～P8の何れかが選択される。20

#### 【0179】

一方、S1406で、保留数が「1」又は「2」でない、すなわち「3」又は「4」であると判定した場合（S1406でNO）、非時短状態中第2保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「3,4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1408）。本実施例では、変動パターンP9～P12の何れかが選択される。ここで、非時短状態中の第1保留数外れ用テーブルは、第2保留数外れ用テーブルよりも、比較的長時間の変動時間の変動パターンを選択する可能性が高く設定されている。また、選択可能な最短の変動時間（12000ms）も、第2保留数外れ用テーブルのもの（4000ms）よりも長い時間とされている。つまり、外れ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっており、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「1」又は「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。30

#### 【0180】

また、前述のS1401において、遊技状態が時短状態であると判定した場合（S1401でYES）、大当たりフラグがONであるか否かを判定する（図25のS1410）。そして、大当たりフラグがONであると判定した場合（S1410でYES）、時短状態中大当たり用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ大当たりに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。前述したように、本処理は、特図2についての変動パターン選択処理であり、特図2の抽選にて当選する大当たりには15R第5大当たり（長当たり）しか存在しないことから（図6を参照）、S1411では、長当たりに対応する変動パターンP13またはP14が選択される。40

#### 【0181】

一方、S1410で大当たりフラグがONでないと判定した場合（S1410でNO）、小当たりフラグがONであるか否かを判定する（S1412）。そして、小当たりフラグがONであれば（S1412でYES）、時短状態中小当たり用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ小当たりに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動

10

20

30

40

50

パターンを選択する(S1416)。具体的には、本実施例では必ず変動パターンP16が選択される。

#### 【0182】

また、S1412で小当りフラグがONでないと判定した場合(S1412でNO)、すなわち外れの場合、第2特別図柄の保留数が「1」であるか否かを判定する(S1413)。ここでいう保留数も前述と同様であり、保留数は「1」～「4」の何れかの値とされている。そして、保留数が「1」であると判定した場合(S1413でYES)、時短状態中第3保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「1」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1414)。本実施例では、変動パターンP17～P20の何れかが選択される。一方、S1413で、保留数が「1」でない、すなわち、保留数が「2」～「4」の何れかであると判定した場合(S1413でNO)、時短状態中第4保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「2～4」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1415)。本実施例では、変動パターンP21～P24の何れかが選択される。10

#### 【0183】

このように、時短状態中の変動パターンテーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態に該当する部分)では、外れ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が、保留球数「2」～「4」のときに働く。また、大当りのうち長当りに当選した場合に、非時短状態中よりも変動時間の短い変動パターンが選択され易くなっている。つまり、時短状態中の変動パターンテーブルは、非時短状態中の変動パターンテーブルよりも特別図柄の変動時間の平均値が短くなるようなテーブルとなっている。これにより、時短状態においては、非時短状態(通常状態)に比して、特図保留の消化スピードが早まる(時短中の遊技が迅速に進行していく)ものとなっている。20

#### 【0184】

以上のようにして変動パターンの選択を行った後は、図24に示すその他の処理(S1404)を行って、本処理を終える。尚、その他の処理(S1404)では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド(特図2対応の変動パターン指定コマンド)をRAMの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理(S201)により副制御基板90に送られる。30

#### 【0185】

##### [特図2乱数シフト処理]

図26に示すように、特図2乱数シフト処理(S1204)では、まず、特図2保留球数を1デクリメントする(S1501)。次いで、第2特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側(例えば第2特図保留記憶部がアドレス「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側)にシフトする(S1502)。そして、第2特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合)第2特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S1503)、この処理を終える。40

#### 【0186】

特図2乱数シフト処理(S1204)を実行した後は、図22に示す特別図柄待機処理(S1102)の中の特図2変動開始処理(S1205)を実行する。特図2変動開始処理(S1205)では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。

#### 【0187】

また、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。50

## 【0188】

## [特図1当否判定処理]

図27に示すように、特図1当否判定処理(S1207)では、図23に示した特図2当否判定処理(S1202)と同様の流れで処理(S1601～S1612)を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

## 【0189】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1601では、RAMの第1特図保留記憶部の最下位の領域(即ち第1特図保留の1個目に対応するRAM領域)に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A)を読み出す。またS1610における大当たりの種別判定では、15R第1大当たり、15R第2大当たり、15R第3大当たり及び2R第4大当たりのいずれとも判定される可能性がある(図8(B))。図8(B)の第1特別図柄(特図1)の欄に示すように、各大当たりの振分率は、15R第1大当たりが40%、15R第2大当たりが20%、15R第3大当たりが30%、2R第4大当たりが10%となっている。この大当たりの種別判定で15R第1大当たり、15R第2大当たり及び15R第3大当たりの何れかと判定した場合には、S1612において大当たりフラグとして長当たりフラグをONする。一方、2R第4大当たりと判定した場合には、S1612において大当たりフラグとして短当たりフラグをONする。

10

## 【0190】

## [特図1変動パターン選択処理]

図28及び図29に示すように、特図1変動パターン選択処理(S1208)では、図24及び図25に示した特図2変動パターン選択処理(S1203)と同様の流れで処理(S1701～S1720)を行う。従って本処理の詳細な説明は割愛する。

20

## 【0191】

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

30

## 【0192】

一方、S1703において15R大当たりでないと判定した場合(S1703でNO)、即ち2R第4大当たり(短当たり)である場合には、非時短状態中2R大当たり用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ短当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1706)。具体的には、変動パターンP3が選択される。

## 【0193】

また、特図1変動パターン選択処理では、図29に示すS1712で大当たりフラグがONであると判定した場合にも(S1712でYES)、その大当たりの種別が15R大当たり(15R第1大当たり、15R第2大当たり、15R第3大当たりのいずれか)であるか否かを判定する(S1713)。その結果、15R大当たり(長当たり)である場合には(S1713でYES)、時短状態中15R大当たり用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ長当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1714)。具体的には、変動パターンP13またはP14が選択される。

40

## 【0194】

一方、S1713において15R大当たりでないと判定した場合(S1713でNO)、即ち2R第4大当たり(短当たり)である場合には、時短状態中2R大当たり用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ短当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1715)。具体的には、変動パターン

50

P 1 5 が選択される。

【 0 1 9 5 】

この特図 1 変動パターン選択処理において、変動パターンの選択を行った後は、図 2 8 に示すその他の処理を行って (S1705)、この処理を終える。その他の処理 (S1705) では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド (特図 1 対応の変動パターン指定コマンド) を R A M の出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理 (S201) により副制御基板 9 0 に送られる。

【 0 1 9 6 】

[ 特図 1 乱数シフト処理 ]

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

【 0 1 9 7 】

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

【 0 1 9 8 】

[ 特別図柄変動中処理 ]

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

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

そして S1907 では、時短フラグが ON であるか否かを判定し (S1907)、時短フラグが ON であると判定した場合 (S1907 で YES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を 1 減算し (S1908)、時短カウンタの値が「0」であるか否かを判定し (S1909)、「0」であれば (S1909 で YES)、時短フラグを OFF にし (S1910)、S1911 の処理に進む。また、時短フラグが ON でないと判定した場合 (S1907 で NO)、または時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合 (S1909 で NO)、S1911 の処理に進む。S1911 では、特図動作ステータスを「3」にセットする (S1911)。そして、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当たり種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い (S1912)、この処理を終える。

【 0 2 0 1 】

[ 特別図柄確定処理 ]

図 3 2 に示すように、特別図柄確定処理 (S1106) ではまず、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する (S2001)。大当たりフラグが ON であれば (S2001 で YES)、続いて大当たりの種別が 1 5 R 大当たり (1 5 R 第 1 大当たり、1 5 R 第 2 大当たり、1 5 R 第 3 大当たり及び 1 5 R 第 5 大当たりのいずれか) であるか否かを判定する (S2002)。そして、1 5 R 大当

10

20

30

40

50

りであれば（すなわち長当たりフラグがONであれば）、大当たり遊技中に実行するラウンド（1ラウンド1回開放の様では、1回のラウンドは大入賞口の開放から閉鎖まで）の回数をカウントするラウンドカウンタの値を「15」にセットするとともに、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放パターンとして（図6を参照）、15R第1大当たりであれば15R第1大当たり用の開放パターン、15R第2大当たりであれば15R第2大当たり用の開放パターン、15R第3大当たりであれば15R第3大当たり用の開放パターン、15R第5大当たりであれば15R第5大当たり用の開放パターン、15R第6大当たりであれば15R第6大当たり用の開放パターンを、それぞれセットする（S2003）。

#### 【0202】

一方、S2002において15R大当たりでないと判定した場合（すなわち短当たりフラグがONである場合）、大当たり種別は2R第4大当たりということになるため、ラウンドカウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放パターンとして、2R第4大当たり用の開放パターン（図6を参照）をセットする（S2004）。

#### 【0203】

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

#### 【0204】

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）、小当たりフラグがONであるか否かを判定する（S2008）。その結果、小当たりフラグがONであれば（S2008でYES）、小当たり遊技中における大入賞口（第2大入賞口35）の開放回数をカウントする小当たり用開放カウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞口（第2大入賞口35）の開放パターンとして、小当たり用の開放パターン（図6を参照）をセットする（S2009）。そして、小当たり遊技を開始するべく、小当たりのオープニングコマンドをセットするとともに（S2010）、小当たり遊技のオープニング演出を開始し（S2011）、特図動作ステータスを「5」にセットする（S2012）。尚、S2008において小当たりフラグがONでなければ（S2008でNO）、大当たり遊技も小当たり遊技も開始しないため、特図動作ステータスを「1」にセットし、処理を終える。

#### 【0205】

##### [特別電動役物処理1（大当たり遊技）]

図33に示すように、特別電動役物処理1（S1108）ではまず、確変フラグがONか否かを判定し（S2101）、ONと判定した場合（S2101でYES）、確変フラグをOFFする（S2102）。また、時短フラグがONか否かを判定し（S2103）、ONと判定した場合（S2103でYES）、時短フラグをOFFする（S2104）。つまり、大当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時は常に低ベース状態であるので、大当たり遊技の実行中は低確低ベース状態に制御されることになる。

#### 【0206】

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口（第1大入賞口30及び第2大入賞口35）の開放が全て終了（大当たり遊技が終了）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）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）が開放中であるか否かを判定する（S2106）。開放中でなければ（S2106でNO）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放させる時期（タイミング）に至ったか否か、すなわち大当たりのオープニングの時間が経過して1ラウンド目を開始する時期に至ったか、又は、ラウンド間のインターバルの時間が経過して次ラウンド（次の開放）を開始する時期に至ったか否かを判定する（S2107）。これは、前述した大当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

10

20

30

40

50

、かつ、所定のインターバル期間が終了している否かによって判定する。尚、ラウンドを、単に「R」ともいい、「ラウンド遊技」ともいう。

#### 【0207】

S2107の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、S2107の判定結果がYESであれば、実行されるラウンドが1ラウンド目及び2ラウンド目の何れかのラウンドに該当するか否か、すなわち、Vラウンドであるか否かを判定する(S2108)。これは、大当たり種別毎に、ラウンドカウンタの値を用いて判定してもよいし、別途実行するラウンドが何ラウンド目かをカウントするラウンドカウンタを設けて判定してもよい。実行されるラウンドがVラウンドでない場合(S2108でNO)、すなわち、3~15ラウンドの何れかである場合、S2110に進んで、大当たりの種類に応じた開放パターン(図6参照)に従って第1大入賞口30を開放させるべく、第1大入賞装置31を作動させる。一方、実行されるラウンドがVラウンド(1ラウンド目又は2ラウンド目)であると判定した場合(S2108でYES)、V有効期間設定処理(S2109)を行ってからS2110に進んで、大当たりの種類に応じた開放パターン(図6を参照)に従って第2大入賞口35を開放させるべく、第2大入賞装置36を作動させる。また、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)を開放する際、すなわちラウンドを開始する際には、対応するラウンドのラウンド開始コマンドをセットする。例えば、1ラウンド目の開始であれば「1R開始コマンド」、2ラウンド目の開始であれば「2R開始コマンド」のように、開始するラウンドを特定可能なラウンド開始コマンドをセットする。セットしたラウンド開始コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。

10

20

30

#### 【0208】

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

40

#### 【0209】

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

#### 【0210】

すなわち、後述の特定領域センサ検知処理(S208)では、V有効期間中のV通過(特定領域39への遊技球の通過)の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外(V無効期間中)のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。尚、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、すなわち大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に

50

設定される（後述の遊技状態設定処理を参照）。このようにすることで、不正行為によるV通過に基づいてVフラグがONされることのないように、すなわち不正に高確率状態に設定されることのないようにしている。

#### 【0211】

また、大当たり遊技のVラウンド（1R目または2R目）でV通過があれば、当該大当たり遊技終了後の遊技状態を高確率状態に設定する一方、小当たり遊技中にV通過があっても、小当たり遊技前の遊技状態が通常状態であれば、その小当たり遊技終了後の遊技状態も通常状態とし、小当たり遊技前の遊技状態が高確率状態であれば、その小当たり遊技終了後の遊技状態も高確率状態とする。つまり、小当たり遊技の前後で当否判定確率を変化させないようにしている。

10

#### 【0212】

尚、本実施例では、V有効期間設定処理（S2109）において、15R第2，第3大当たりである場合にも特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定する期間（有効期間）に設定するが、他の様として、15R第2，第3大当たりの場合は、Vラウンドにおいて有効期間を設定しないものとしてもよい。すなわち、15R第2，第3大当たりの場合はVラウンドを無効期間に設定するようにしてもよい。15R第2，第3大当たりに係る大当たり遊技では、第2大入賞口35の開放時間を0.1秒と極短時間に設定しているため遊技球が第2大入賞口35へ入球する可能性は限りなく低いが、無効期間に設定しておけば、万が一入球した場合でもVフラグがONになることはない。これにより、不正にVフラグをONにしたり、まれな入球によりVフラグがONになったりしてしまうのを防止することができる。尚、本実施例では1ラウンドと2ラウンドをVラウンドとし、当該Vラウンドにおいて特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効としているが、Vラウンドの場所はこれに限らなくてもよい。

20

#### 【0213】

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

30

#### 【0214】

これに対して、規定入球個数に達している場合（S2111でYES）、又は大入賞口の開放時間が経過した場合（S2112でYES）、すなわち2つのラウンド終了条件のうちのいずれかが成立した場合には、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖する（S2113）。そして、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2114）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2115）。「0」でないと判定した場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。また、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖する際、すなわちラウンドを終了する際には、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットする。例えば、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドをセットする。このセットしたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。尚、ラウンド終了コマンドは、大当たり遊技の最終ラウンドを除くラウンドの終了の際、すなわち、S2115でラウンドカウンタの値が「0」でないと判定した場合に送信される。例えば、実行する大当たり遊技のラウンド数が15R大当たり遊技であれば、14Rの終了まではラウンド終了コマンドが送信されるが、15Rの終了に際しては送信されない。最終ラウンドの終了に際しては、後述するS2116の処理でセットするエンディングコマンドが送信されるからである。

40

#### 【0215】

50

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

#### 【0216】

また、S2105において大当り終了フラグがONであると判定した場合(S2105でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当りのエンディング演出の実行時間(エンディング時間)が経過したか否かを判定し(S2119)、エンディング時間が経過していなければ(S2119でNO)、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2119でYES)、大当り終了フラグをOFFにした後(S2120)、後述の遊技状態設定処理(S2121)を行う。そして、大当りフラグをOFFにし(S2122)、特図動作ステータスを「1」にセットし(S2123)、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図動作処理(S207)として再び特別図柄待機処理(S1102)が実行されることになる。以上の特別電動役物処理1(S1108)を実行する遊技制御用マイコン81は「特別遊技実行手段」として機能するものといえる。

10

#### 【0217】

##### [遊技状態設定処理]

図34に示すように、遊技状態設定処理(S2121)ではまず、VフラグがONであるかどうかを判定する(S2201)。Vフラグは後述の特定領域センサ検知処理(図36)にてONされるフラグである。そして、VフラグがONであれば(S2201でYES)、確変フラグをONにするとともに(S2202)、確変カウンタに「100」をセットし(S2203)、VフラグをOFFにし(S2204)、S2205の処理に進む。一方、VフラグがOFFであれば(S2201でNO)、確変フラグをONにすることなく、S2205の処理に進む。すなわち、本パチンコ遊技機1では、この遊技状態設定処理においてVフラグがONになっているか否かに基づいて、大当り遊技終了後の遊技状態を高確率状態に設定するか否かを決めている。

20

#### 【0218】

S2205では、終了した大当り遊技(今回実行した大当り遊技)が15R大当りであるか否かを判定する。そして、15R大当りであると判定した場合(S2205でYES)、その15R大当りが15R第3大当りであるか否かを判定し(S2206)、15R第3大当りであれば(S2206でYES)、そのまま処理を終え、15R第3大当りでない、すなわち、15R第1, 第2, 第5大当りの何れかであれば(S2206でNO)、時短フラグをONにするとともに(S2207)、時短カウンタに「100」をセットし(S2208)、処理を終える。ここで、今回の大当り遊技が15R第1大当り又は15R第5大当りに係るものであれば、当該大当り遊技中に遊技球が特定領域39(V通過)を通過してVフラグがONになっている筈なので(S2201でYES)、この場合の大当り遊技終了後の遊技状態は高確高ベース状態になる。また、今回の大当り遊技が15R第2大当りに係るものであれば、当該大当り遊技中にV通過せずVフラグがONになっていない筈なので(S2201でNO)、この場合の大当り遊技終了後の遊技状態は低確高ベース状態になる。また、今回の大当り遊技が15R第3大当りに係るものであれば、当該大当り遊技中にV通過せずVフラグがONにならない筈なので(S2201でNO)、この場合の大当り遊技終了後の遊技状態は低確低ベース状態になる。

30

#### 【0219】

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

40

50

ス状態となり、今回の大当たり遊技でVフラグがONになった場合(S2201でYES)、大当たり遊技終了後の遊技状態は高確低ベース状態となる。

#### 【0220】

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

#### 【0221】

尚、高確高ベース状態、低確高ベース状態および高確低ベース状態は、いずれも、特別図柄が100回変動表示すること、及び、次の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。

#### 【0222】

また、2R第4大当たりに係る大当たり遊技開始前の遊技状態が時短状態かどうかを判定する処理(S2209)を行うのは、当該大当たり遊技前後の時短機能および高ベース機能の作動状態を、小当たりが発生した場合の状態(条件)と同じにするためである。これらの作動状態が2R第4大当たりの場合と小当たりの場合とで異なっていると、大入賞口の開放パターンで何れの当たりかを認識し難くしたとしても、その後の遊技状態(時短機能および高ベース機能の作動状態)によって、何れの当たりかが容易に判別可能となってしまうからである。これにより、2R第4大当たりと小当たりとを大入賞口の開放パターンによって判別し難くすると共に、その後の時短機能や高ベース発生機能の作動状態によっても判別し難くするものとしている。

#### 【0223】

##### [特別電動役物処理2(小当たり遊技)]

図35に示すように、特別電動役物処理2(S1109)ではまず、小当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2301)。小当たり終了フラグは、小当たり遊技において第2大入賞口35の開放が全て終了したことを示すフラグである。小当たり終了フラグがONでなければ(S2301でNO)、第2大入賞口35の開放中であるか否かを判定する(S2302)。開放中でなければ(S2302でNO)、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)を開放させる時期(タイミング)に至ったか否か、すなわち小当たりのオープニングの時間が経過して1回目の開放を開始する時期に至ったか、又は、複数回にわたる開放の間のインターバルの時間が経過して次の開放を開始する時期に至ったか否かを判定する(S2303)。S2303の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、S2303の判定結果がYESであれば、V無効期間設定処理(S2304)を行ってから、S2305に進み、小当たりの開放パターン(図6を参照)に従って第2大入賞口35を開放させるべく第2大入賞装置36を作動させる。

#### 【0224】

V無効期間設定処理(S2304)では、小当たり遊技における第2大入賞口35の開放中および第2大入賞口35の閉鎖後の数秒間を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定する期間に設定する。また、本実施例では、前述のV有効期間設定処理(S2109)で有効期間に定める期間以外の期間は無効期間とされている。従って、このV無効期間設定処理では、有効期間となっていないか、すなわち無効期間に設定されているかを確認する。具体的には、V有効期間の経過をカウントダウンにて計測するVタイマ(主制御基板80のRAMに設けられている)が「0」(すなわち有効期間無しの状態)に設定されているかを確認する。Vタイマが「0」でなければVタイマに「0」をセットする。尚、Vタイマが「0」であるか否かを確認することなく、Vタイマに「0」をセットする即ち有効期間無しの状態に設定するようにもよい。これにより、小当たり遊技中にV通過があつても、小当たり遊技開始前の遊技状態が通常状態であれば、その小当たり遊技終了後の遊技状態は高確率状態に移行しないようになる。尚、本実施例では、前述のV有効期間設

定処理（S2109）で有効期間に定める期間以外の期間は無効期間であるため、S2304の処理を省略してもよい。

#### 【0225】

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

10

#### 【0226】

これに対して、2回の開放中ににおける第2大入賞口35への入球個数が規定入球個数に達している場合（S2306でYES）、第2大入賞口35を閉鎖し（S2314）、S2311の小当たり終了処理に進む。一方、S2307で、第2大入賞口35の開放時間が経過したと判定した場合（S2307でYES）には、第2大入賞口35を開鎖する（S2308）。そして、小当たり用開放カウンタの値を1デクリメントし（S2309）、小当たり用開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2310）。S2310で「0」でないと判定した場合（S2310でNO）、次の開放を開始するため、そのまま処理を終える。

#### 【0227】

一方、S2310で「0」であると判定した場合（S2310でYES）、S2311の小当たり終了処理に進む。S2311では、小当たり遊技を終了させる小当たり終了処理として、小当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（S2311）、小当たりのエンディング演出を開始する（S2312）。そして、小当たり終了フラグをセットし（S2313）、処理を終える。尚、小当たり用開放カウンタは、第2大入賞口35の開放が2回なされると「0」になる。

20

#### 【0228】

S2301において、小当たり終了フラグがONであれば（S2301でYES）、2回の開放が終了しているので、小当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定し（S2315）、エンディング時間が経過していない場合は（S2315でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過している場合は（S2315でYES）、小当たり終了フラグをOFFにするとともに（S2316）、小当たりフラグをOFFにし（S2317）、さらに、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2318）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図動作処理（S207）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。

30

#### 【0229】

尚、小当たり遊技の開始に際して確変フラグや時短フラグをONからOFFに切り変えることはしない。また、小当たり遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理（S2121、図36）を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機1では、小当たり遊技の実行前と実行後において遊技状態を変化させない。以上の特別電動役物処理2（S1109）を実行する遊技制御用マイコン81は「小利益特別遊技実行手段」として機能するといえる。

#### 【0230】

##### [特定領域センサ検知処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特図動作処理（S207）に次いで特定領域センサ検知処理（S208）を行う。図36に示すように、特定領域センサ検知処理（S208）では、まず、特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否かを判定し（S2401）、検知がないと判定した場合（S2401でNO）、処理を終了する。一方、S2401で検知があると判定した場合（S2401でYES）、V有効期間中か否かを判定する（S2402）。V有効期間は、前述の特別電動役物処理1（S1108）におけるV有効期間設定処理（S2109）にて設定される期間である。本実施例では、V有効期間は、大当たり遊技における1ラウンド目と2ラウンド目に設定される。

40

#### 【0231】

また、S2402でV有効期間中であると判定した場合（S2402でYES）、VフラグをONに

50

すると共に(S2403)、現在実行中の大当たり遊技が2R大当たり(2R第4大当たり)であるか否かを判定する(S2404)。そして、2R大当たりでないと判定した場合(S2404でNO)、すなわち15R大当たりであれば、第1V通過コマンドをセットし(S2405)、処理を終える。一方、2R大当たりであると判定した場合(S2404でYES)、第2V通過コマンドをセットし(S2406)、処理を終える。主制御基板80のCPUは、所定のタイミングでこのV通過コマンドを副制御基板90に送信し、副制御基板90は受信したV通過コマンドの種別によって、表示演出や音演出等によるV通過演出を実行する。

#### 【0232】

また、S2402でV有効期間中でないと判定した場合(S2402でNO)、VフラグをONにすることなく、第3V通過コマンドをセットし(S2407)、処理を終える。尚、第1V通過コマンドは、副制御基板90にV通過の報知制御を行わせるためのコマンドである。これに対して、第2V通過コマンド及び第3V通過コマンドは、副制御基板90にV通過の報知制御を原則行わせないためのコマンドである。また、遊技制御用マイコン81は、このような特定領域センサ検知処理(S208)やV有効期間設定処理(S2109)を実行することにより、特定領域39への遊技球の通過の有効無効を切り替える手段(特定領域状態切替手段)として機能する。

10

#### 【0233】

##### [保留球数処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特定領域センサ検知処理(S208)に次いで保留球数処理(S209)を行う。図37に示すように、保留球数処理(S209)では、まず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す(S2501)。次いで、その保留球数のデータ(その保留球数情報を副制御基板90等に送信するための保留球数コマンド)を、RAMの出力バッファにセットする(S2502)。この保留球数に係るデータ(保留球数コマンド)は、次の割り込み処理(S105)での出力処理(S201)によって出力され、割り込み処理毎に、保留球数に係るデータ(保留球数コマンド)の出力バッファへのセット(S2502)と、出力処理(S201)とが順次行われる。

20

#### 【0234】

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

30

#### 【0235】

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に出力バッファにセットするものとしてもよい。

40

#### 【0236】

50

### [電源断監視処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、保留球数処理(S209)に次いで電源断監視処理(S210)を行う。図38に示すように、電源断監視処理(S210)では、まず、電源断信号の入力の有無を判定し(S2601)、入力がなければ(S2601でNO)、処理を終了する。一方、電源断信号の入力があれば(S2601でYES)、現在の遊技機の状態(確変かどうか、当たり遊技中かどうか、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等)に関するデータをRAMに記憶するとともに(S2602)、電源断フラグをONし(S2603)、その後は割り込み処理(S105)に戻ることなくループ処理をする。

### 【0237】

#### [サブ制御メイン処理]

10

次に、図39～図45に基づいて演出制御用マイコン91の動作について説明する。尚、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、副制御基板90(サブ制御部)のRAMに設けられている。副制御基板90に備えられた演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、副制御基板90のROMから図39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、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間用コントローラ)等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

### 【0238】

20

続いて、S4002では電源断信号がONでかつ副制御基板90のRAMの内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。この結果、正常でないと判定した場合(S4002でNO)、副制御基板90のRAMを初期化し(S4003)、S4004に進む。一方、S4002で正常であると判定した場合(S4002でYES)、副制御基板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)、副制御基板90のRAMを初期化するが(S4003)、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の処理は、電源投入後(電源投入に際して)一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例では、演出制御用マイコン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(S210)と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号がONになると、そのときの演出制御に係るデータが副制御基板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、副制御基板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。

30

### 【0239】

40

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副制御基板90のRAMの所定の更新値記憶領域(図示せず)に逐次記憶される。尚、演出決定用乱数には、実行する変動演出の態様(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、停止表示する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る。更新に際して乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板80から始動入球があった旨を通知する制御信号(始動入球コマンド)が送信されてきたときや、主制御基板80から変動開始を通知する制御信号(変動開始コマンド)が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとすることができます。取得した演出決

50

定用乱数の格納場所は、副制御基板 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。

#### 【0240】

ここで、変動演出とは、前述の図柄変動遊技演出のことである。変動演出には、特別図柄の変動表示の開始から終了までの全般に亘って実行され得る種々の演出（変動表示中の演出）が含まれる。例えば、特別図柄の変動表示中に画像表示装置の表示画面上で実行される演出図柄 8 の変動表示やリーチ表示（リーチ演出）、演出図柄 8 の変動表示に関連する予告表示（予告演出）等の表示演出が、変動演出（図柄変動遊技演出）に該当する。また、演出図柄 8 の変動表示中に、リーチ演出や予告演出等の一環として可動装飾部材 14 が動作する可動演出や所定の効果音が出力される音演出、所定の電飾部材が発光する光演出等が実行される場合、これら可動演出等の各演出も変動演出（図柄変動遊技演出）に含まれる。

10

#### 【0241】

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、副制御基板 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 及びランプ制御基板 107 に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、その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, 71、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）を用いて各種の遊技演出（図柄変動遊技演出、特別遊技演出等）を実行する。

20

#### 【0242】

次いで、S4007で割り込みを許可し（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（S409）及び 10 ms タイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、第 1 画像表示装置 7 や第 2 画像表示装置 71 の各表示画面（演出表示部）における演出図柄等の各種演出画像の表示制御（演出表示制御）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が可能となる。

20

#### 【0243】

##### [受信割り込み処理]

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

30

#### 【0244】

##### [2 ms タイマ割り込み処理]

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

40

#### 【0245】

##### [10 ms タイマ割り込み処理]

50

10 ms タイマ割り込み処理 (S4010) は、副制御基板 90 に 10 ms sec 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 4-2 に示すように、10 ms タイマ割り込み処理 (S4010) では、まず、後述する受信コマンド解析処理 (S4302) を行う。次いで、2 ms タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10 ms タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして副制御基板 90 の RAM に格納するスイッチ状態取得処理を行い (S4303)、当該スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面 7-a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う (S4304)。その後、ランプデータ (盤面ランプ 5 や枠ランプ 6 の点灯を制御するデータ) を作成したり、駆動データ (可動装飾部材 14 の動作を制御するデータ) 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)。

10

#### 【0246】

##### [受信コマンド解析処理]

図 4-3 に示すように、受信コマンド解析処理 (S4302) ではまず、主制御基板 80 から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し (S4395)、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合 (S4395 で NO)、S4401 の処理に進み、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 の処理に進む。

20

#### 【0247】

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) の特図保留球数に応じて、副制御基板 90 の RAM の所定の演出保留情報記憶領域にシフトメモリ形式で記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図 1 の保留球数「4」に対応する特図 1 始動入球コマンドである場合、その特図 1 始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当たり種別等の情報を、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、図柄変動遊技演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いることが可能である。副制御基板 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、副制御基板 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。

30

#### 【0248】

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する (S4401)。その結果、変動開始コマンドを受信したと判定した場合 (S4401 で YES)、後述する変動演出開始処理 (S4402) を行って、S4406 の処理に進み、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 の処理に進む。

40

#### 【0249】

S4406 では、主制御基板 80 から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し (S4406)、変動停止コマンドを受信したと判定した場合 (S4406 で YES)、演出図柄 8 を停止表示して変動演出を終了させる変動演出終了処理を行う (S4407)。変動演出終了処理 (S4407) では、演出図柄 8 を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理 (S4006) により画像制御基板 100 に送信されると、画像制御用マイコン 101 は、第 1 画像表示装置 7 の表示画面 7-a 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 (図柄変動遊技演出) を終了させる。一方、S4406 で変動停止コマンドを受信していないと判定した場合 (S4406 で NO)、変動演出終了処理を行うことなく S4408 の処理に進む。

#### 【0250】

S4408 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

50

(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る。本実施例では、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、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド、大当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等が、大当たり遊技関連コマンドに該当する。S4408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、受信していれば(S4408でYES)、大当たり遊技関連演出処理(S4409)を行って、S4412の処理に進み、受信していなければ(S4408でNO)、大当たり遊技関連演出処理(S4409)を行うことなくS4412の処理に進む。

## 【0251】

大当たり遊技関連演出処理(S4409)では、例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当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、受信したコマンドに基づいて、大当たり遊技の進行状況に即したオープニング演出やラウンド演出等の大当たり遊技に関連する演出を第1画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

## 【0252】

続いて、図44に示すように、S4412では、主制御基板80から第1V通過コマンドを受信したか否かを判定し(S4412)、第1V通過コマンドを受信したと判定した場合(S4412でYES)、V通過報知コマンドをサブ出力バッファにセットし(S4413)、S4414の処理に進む。第1V通過コマンドは、15R第1, 第5大当たりにおいてV有効期間中に特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80から副制御基板90に通知するコマンドである。V通過報知コマンドがコマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100(画像制御部)等に送信されると、画像制御用マイコン101は、所定の画像情報を画像制御基板100のROMから読み出して、第1画像表示装置7の表示画面7aにて「V通過!」等の文字を表示する。これにより、遊技球が特定領域39を通過し、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態になることが遊技者に報知される。一方、第1V通過コマンドを受信していないとS4412で判定した場合(S4412でNO)、V通過報知コマンドをセットすることなくS4414の処理に進む。

## 【0253】

V通過報知コマンドに基づく「V通過!」の文字の表示はV通過報知の一種であるが、他の表示内容(例えば「V」の文字を模したオブジェクト画像を表示したり、「確変GET」の文字を表示したりする等)によってV通過報知を行ってもよい。こうしたV通過報知により、実行中の大当たり遊技(特別遊技)後の遊技状態が高確率状態となることを、遊技者に対して報知することが可能となる。尚、第2画像表示装置71の表示画面71aに「V通過!」等の文字を表示してV通過報知を行うように構成してもよい。

## 【0254】

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

10

20

30

40

50

## 【0255】

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

## 【0256】

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

10

## 【0257】

尚、前述の特定領域センサ検知処理(S208)にてセットするコマンドを第1V通過コマンドのみとし、第2V通過コマンドや第3V通過コマンドをセットしないこととしてもよい。この場合、受信コマンド解析処理(S4302)では、前述のS4414～S4416を実行しないこととする。このように構成しても、15R第1，第5大当たりにおけるV有効期間中にV通過があったときのみ、その旨が遊技者に報知されるパチンコ遊技機とすることができる。すなわち、V通過報知のための演出を実行しない場合には敢えてコマンド（V通過非報知コマンド）をセットしなくてもよい。但し、本実施例のようにコマンドをセットしてそれに基づいて画像制御基板100を制御した方が、画像制御の安定性を増すことが可能となる。

20

## 【0258】

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

## 【0259】

## [変動演出開始処理]

30

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

## 【0260】

続いてS4502では、前述のS4401で受信され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、変動パターンを指定する情報には、図9に示す変動パターン情報（P1～P24）や現在の遊技状態を指定する遊技状態情報、第1特別図柄当否判定又は第2特別図柄当否判定の判定結果、特別図柄当否判定の結果が当り（大当たり又は小当たり）である場合の当り種別を指定する図柄情報等が含まれている（図8を参照）。また、変動パターン指定コマンドには、第1特別図柄に対応するものと第2特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出（演出図柄の変動表示）が特図1に係るものなのか特図2に係るものなのかが判別可能となる。これらの変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

40

## 【0261】

50

続いてS4503では、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。

#### 【0262】

ここで、演出モードとは、遊技演出を実行するにあたってベースとなる条件（形式、仕様等）を定めるものであり、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、演出図柄遊技演出（変動演出）に登場するキャラクタやアイテム、背景等、画像表示装置に表示される画像を演出モードによって異ならせることで、演出図柄遊技演出を演出モードに応じた態様で実行されるものとすることができる。また、複数の遊技演出（予告演出やリーチ演出等）を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能としてもよい。

10

#### 【0263】

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

20

#### 【0264】

尚、本実施例では、15R第1大当たり及び15R第5大当たりに係る大当たり遊技の終了後は演出モードCとなり、15R第2大当たり及び15R第6大当たりに係る大当たり遊技の終了後は演出モードBとなり、15R第3大当たりに係る大当たり遊技の終了後は演出モードAとなり、2R第4大当たりに係る大当たり遊技の終了後と、第1小当たり及び第2小当たりに係る小当たり遊技の終了後には演出モードD又はEとなる。

30

#### 【0265】

続いてS4504では、画像表示装置7，71、盤面ランプ5、可動装飾部材14等を用いて実行される変動演出の演出パターン（「変動演出パターン」ともいう）を決めるための図示しない変動演出パターン決定テーブルをセットする（S4504）。具体的には、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）と主制御基板80からの変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブルをセットする。例えば、S4401で受信した変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン情報が「P1（変動パターンP1）」（図9を参照）である場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した当り時変動演出パターン決定テーブルがセットされる。

30

#### 【0266】

本実施例では、演出モード（モードステータス）に対応した複数の変動演出パターン決定テーブルが副制御基板90のROMに予め格納（記憶）されているので、S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄の変動態様（演出図柄遊技演出の態様）を決定するためのもので、複数の変動演出パターン決定テーブルが副制御基板90のROMに予め格納されている。S4504では、それら複数の変動演出パターン決定テーブルのうちの何れかがセットされる。

40

#### 【0267】

続いてS4505では、S4501にて取得した変動演出決定用乱数及びS4504に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、主に、画像表

50

示装置の表示画面に表示される演出図柄 8 の変動態様（変動演出の実行態様）が設定される。これにより、例えば、リーチ演出を含む変動演出（「リーチ有り変動演出」や「リーチ変動演出」ともいう。）の実行態様や、リーチ演出を含まない変動演出（「リーチ無し変動演出」や「ノーマル変動演出」ともいう。）の実行態様等が決定される。

#### 【0268】

ここで、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 8 L , 8 C , 8 R がすべて同一（ゾロ目）となる態様（大当たり態様、特定表示態様）を設けている場合において、3 個の演出図柄 8 L , 8 C , 8 R のうちの 2 個（例えば停止順序が 1 番目と 2 番目の図柄）が大当たり態様を構成する図柄で停止表示（仮停止）し、残り 1 個（例えば停止順序が最後（3 番目）の図柄）が未だ変動表示している状態となつた場合に、その残り 1 個の演出図柄（最終停止図柄）が大当たり態様を完成させる図柄で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。つまり、演出図柄 8（複数の図柄）の停止表示態様が大当たり態様（特定表示態様）となるか否かを示す演出のことをいう。尚、変動表示の開始後、3 個の演出図柄 8 L , 8 C , 8 R のうち、停止順序が 1 番目と 2 番目である左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 C が大当たり態様を構成する図柄（本実施例では同じ数字の図柄）で停止（仮停止）することを「リーチ成立」ともいう。

#### 【0269】

また S4505 では、S4501において取得した演出図柄決定用乱数及び図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄（「停止演出図柄」ともいう）を決定し、これを設定する。S4505 で設定する停止演出図柄には、変動演出終了前に仮停止（仮停止）する図柄（「仮停止図柄」ともいう。）と、変動演出終了のときに確定停止（確定停止表示）する図柄（「確定停止図柄」ともいう。）が含まれる。また、リーチ変動演出でのリーチ成立の際に仮停止（仮停止表示）する図柄（「リーチ図柄」ともいう。）も含まれる。

#### 【0270】

尚、仮停止（仮停止表示）とは、変動演出の実行中（終了前）であつて、演出図柄 8 がスクロール変動せずに微動した状態で表示画面（演出図柄表示領域 7 b 等）に表示されることをいう。演出図柄 8 を微動した状態で表示することを「揺れ変動」ともいう。仮停止された演出図柄の種類は、遊技者から見て容易に認識（判別）可能である。演出図柄の仮停止中（揺れ変動中）は、その演出図柄がスクロール変動しないからである。一方、確定停止（確定停止表示）とは、演出図柄 8 がスクロール変動及び揺れ変動（仮停止）を経て完全に停止した状態で表示画面（演出図柄表示領域 7 b 等）に表示されることをいう。

#### 【0271】

変動演出の結果として停止表示（確定停止）される演出図柄は、特別図柄当否判定の結果が 15 R 第 1 , 第 5 大当たり（つまり、V 通過予定大当たり）のときは「777」等の奇数図柄のゾロ目とされ、15 R 第 2 , 第 3 , 第 6 大当たり（つまり、V 非通過予定大当たり）のときは「666」等の偶数図柄のゾロ目とされる。また、リーチ有り外れのときは「787」等の 3 個の演出図柄のうち 1 個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされ、リーチ無し外れのときは「635」等の 3 個の演出図柄のうち少なくとも 1 個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目とされる。さらに、2 R 第 4 大当たりや小当たりのときは「135」や「123」等の特定の出目（チャンス目）や「3 3」等の専用図柄を含む出目とされる。すなわち、2 R 第 4 大当たりのときと小当たりのときとで同じ停止表示態様を表示するようになっている。このため、2 R 第 4 大当たり又は小当たりが発生した場合、遊技者は停止表示された演出図柄を確認しただけでは、2 R 第 4 大当たりとなつたのか小当たりとなつたのかを判別することはできない。尚、本実施例で示す演出図柄 8 の停止表示態様（変動表示の表示結果）は一例であり、特別図柄当否判定の結果に応じた停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

#### 【0272】

本実施例のパチンコ遊技機 1 には、演出図柄 8 の変動態様（変動演出パターン）として

10

20

30

40

50

、リーチA、リーチB、リーチC、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチC等が設定されている（以下、スーパーリーチを「S Pリーチ」と表記することがある。）。S4505では、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、それらのうち何れのリーチ演出を実行するか、又はリーチ演出を実行しないかが決定される。尚、本実施例では、リーチ演出として、リーチA、リーチB、リーチC、S PリーチA、S PリーチB及びS PリーチCの6種類を備えるものとしているが、本実施例より多くのリーチ演出を設けることも可能であり、あるいは、リーチ演出の種類（数）を本実施例より減らす（少なくする）ことも可能である。

#### 【0273】

そして、リーチ有り変動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（S4505）。ここで、変動演出としてスーパーリーチ演出（S PリーチA～Cの何れか）が実行される場合には、ノーマルリーチ演出（リーチA～Cの何れか）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、ノーマルリーチ演出と比較して大当たりとなる期待度（大当たりとなる可能性）の高い遊技演出であるといえる。また、スーパーリーチ演出は、リーチ成立後、ノーマルリーチ演出を経由して行われる発展演出でもある。大当たりとなる期待度のことを「大当たり信頼度」ともいい、その期待度（大当たり信頼度）が相対的に高いスーパーリーチ演出や発展演出のことを「高期待度演出」や「高信頼度演出」ともいう。

#### 【0274】

本実施例では、リーチ演出を、主として、変動時間が30000ms以上の変動パターン（図9を参照）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定（実行）するものとしており、変動時間が450000ms以上の場合にはS Pリーチを設定（実行）するものとのしている。そして、S PリーチA～Cには、それぞれ、変動時間が450000msの場合に対応する「ショートS Pリーチ」と、変動時間が750000msの場合に対応する「ロングS Pリーチ」とが設けられており、ロングS Pリーチは、ショートS Pリーチに比較して大当たり信頼度が高くなるように設定されている。このように、リーチ演出の実行有無や実行する場合のリーチ演出の種類は、主制御部80（遊技制御用マイコン81）において行われる特別図柄の変動パターン（変動時間）の選択に基づいて決まるものとなっている。このため、特別図柄の変動パターンには、「リーチ有り変動パターン」と「リーチ無し変動パターン」とが存在することとなる。

#### 【0275】

ここで、演出図柄8の変動表示は基本的に次のようにして行われる。すなわち、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが変動表示を開始した後、全演出図柄の変動速度が高速で略一定となり、その後、所定時間が経過したタイミングで、第1停止図柄（本例では左演出図柄8L）の変動速度が低下して第1停止図柄が停止（仮停止）する。これに次いで第2停止図柄（本例では右演出図柄8R）の変動速度が低下して第2停止図柄が停止（仮停止）し、最後に第3停止図柄（本例では中演出図柄8C）の変動速度が低下して第3停止図柄が停止（仮停止）する。この後、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが確定停止することで、変動表示の表示結果が導出表示され、これをもって1回の変動表示が終了する。このような変動表示の開始から終了までの流れをベースとして、ノーマル変動演出（リーチ無し変動演出）やリーチ演出等が行われる。

#### 【0276】

具体的に、例えば、特図保留球数や遊技状態に応じた特別図柄の変動時間短縮機能が作動していない場合（変動時間短縮機能非作動時）において、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが変動表示を開始した場合、当該変動開始から所定時間（例えば9秒）が経過したタイミングで左演出図柄8L（第1停止図柄）が停止（仮停止）し、これに続いて右演出図柄8R（第2停止図柄）が停止（仮停止）する。このとき、左右の演出図柄8L, 8Rが同じ数字の図柄で停止してリーチ成立となればリーチ演出に発展し、リーチ成立とななければ（つまり「ノーマル変動」であれば）、右演出図柄8R（第2停止図柄）の停止（

10

20

30

40

50

仮停止)に続いて中演出図柄8C(第3停止図柄)が停止(仮停止)する。

#### 【0277】

また本実施例では、特別図柄の変動時間短縮機能が作動していない場合(低ベース状態)のノーマル変動では、演出図柄8の変動開始から第3停止図柄(本例では中演出図柄8C)が停止(仮停止)するまでにかかる時間が11秒となっている。これに対し、特別図柄の変動時間短縮機能が作動している場合(つまり高ベース状態)のノーマル変動では、変動表示の開始から左演出図柄8L(第1停止図柄)が停止(仮停止)するまでにかかる時間が通常(変動時間短縮機能非作動時)よりも短くなり、これに伴って、右演出図柄8R(第2停止図柄)および中演出図柄8C(第3停止図柄)が停止(仮停止)するまでにかかる時間も短くなる。また、リーチ変動において、リーチ成立後、中演出図柄8C(第3停止図柄)が変動表示を終了して演出図柄8が確定停止するまでにかかる時間は、前述のノーマルリーチやSPリーチ等のリーチ種別によって異なるものとなっており、その時間は、ノーマルリーチに比べSPリーチの方が長いものとなっている。このようなリーチ成立から確定停止までの時間は、演出図柄8の総変動時間、すなわち、特別図柄の変動パターンにより特定される変動時間(図9を参照)に依存するものとなる。

10

#### 【0278】

さらに本実施例では、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが変動表示を開始した後、第1停止図柄と第2停止図柄がそれぞれ異なる図柄で仮停止したときに、リーチ不成立とみせかけて、その仮停止している図柄がリーチ成立となる図柄に変化し得る演出が実行可能となっている。このように仮停止した図柄が他の図柄に変化し得る演出のことを「特殊演出」ともいう。特殊演出も、リーチ演出と同様に変動演出パターンによってその実行有無が決まるものである。すなわち、変動演出パターンとして、特殊演出を含む変動演出と特殊演出を含まない変動演出とが存在しており、前述のS4505による変動演出パターンの選択・設定によって特殊演出の実行有無が決定(設定)される。この特殊演出の詳細については後述する。

20

#### 【0279】

次いでS4506では、予告演出の設定に係る予告演出設定処理を行う(S4506)。本実施例では、事前判定結果に基づく予告演出(保留先読み予告)や、現在の特図変動表示(変動演出)に係る予告演出(当該変動予告)など、種々の予告演出が実行可能となっていることから、S4506では、各予告演出について、実行するか否か(実行有無)を含めた予告演出の実行パターン(予告演出パターン)を設定する。具体的には、S4501において取得した予告演出決定用乱数、副制御基板90のROMに記憶された予告決定テーブル、演出保留情報記憶領域の記憶内容(演出保留情報)等に基づいて、予告演出パターンを、予告演出の実行有無を含めて決定して設定する。

30

#### 【0280】

次いでS4507では、S4505で設定した変動演出パターンおよびS4506で設定した予告演出パターンに基づいて変動演出(演出図柄8の変動表示、特殊演出、リーチ演出、予告演出等)を開始するための変動演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットし(S4507)、変動演出開始処理を終える。S4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4505で設定された変動演出パターンに対応する所定の変動演出用画像データと、変動演出開始コマンドに基づき特定される予告演出パターン、すなわちS4506で設定された予告演出パターンに対応する所定の予告演出用画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出表示や予告演出等を画像表示装置の表示画面上で実行する。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。さらに、当該変動演出の実行に合わせて、音声制御基板106及びランプ制御基板107を介して、音演出や光演出、可動演出等の各演出が実行される。

40

#### 【0281】

[特殊演出]

50

次に、変動演出の一環として実行可能な特殊演出について説明する。特殊演出は、端的にいうと、第1画像表示装置7の表示画面7aにて変動表示を開始した3つの演出図柄8L, 8C, 8Rのうち、第3停止図柄（最終停止図柄）を除く図柄が仮停止した後、すなわち、第1停止図柄及び第2停止図柄の何れか一方又は両方が仮停止した後、その仮停止した図柄の一方又は両方が再度変動表示（「再変動」ともいう。）する演出である。つまり、特殊演出は所謂「再変動演出」の一種であるといえる。

#### 【0282】

本実施例では、変動表示を開始した3つの演出図柄8L, 8C, 8Rのうち、第1停止図柄と第2停止図柄がそれぞれ異なる図柄、すなわちリーチ不成立となる図柄（「非リーチ図柄」ともいう。）で仮停止した場合に、そのうちの第2停止図柄が再変動することにより特殊演出が実行され得るものとなっている。そして、特殊演出が実行された場合には、その特殊演出により再変動した図柄が非リーチ図柄又はリーチ成立となる図柄（リーチ図柄）で停止（仮停止）するものとなっている。このため、特殊演出は、一旦はリーチ不成立と見せかけてその後にリーチ成立となるか否かを示す「リーチ煽り演出」として機能するといえる。

10

#### 【0283】

前述したように、変動演出中に特殊演出を行うか否か（実行有無）は、前述のS4505による変動演出パターンの選択・設定によって決定される。ここで、前述のS4504でセットされる変動演出パターン決定テーブルに基づいて決定可能（選択可能）な変動演出は、大別すると、ノーマル変動演出とリーチ変動演出に区別される。そして、リーチ変動演出は、ノーマルリーチ演出を実行するもの（「ノーマルリーチ変動演出」ともいう。）とSPリーチ演出を実行するもの（「SPリーチ変動演出」ともいう。）とに区別される。これらの変動演出について、本実施例ではさらに、特殊演出を実行しないもの（「特殊無し変動演出」ともいう。）と特殊演出を実行するもの（「特殊有り変動演出」ともいう。）とに区別される。すなわち、ノーマル変動演出とリーチ変動演出（ノーマルリーチ変動演出及びSPリーチ変動演出）の各々に「特殊無し変動演出」と「特殊有り変動演出」とが設けられている。尚、以下で単に「リーチ変動演出」という場合、ノーマルリーチ変動演出とSPリーチ変動演出を区別することなく何れであってもよい旨を意味する。

20

#### 【0284】

本実施例では、特殊演出の選択条件を図47に示すように定めている。すなわち、変動演出パターンは、主制御基板80からの変動パターン指定コマンド、すなわち、特別図柄当否判定の結果に基づいて決定されるところ、図47に示すように、特別図柄当否判定の結果に応じて選択可能な「ノーマル変動演出」と「リーチ変動演出」のそれぞれについて、特殊演出の選択可否を定めている。同図では、「×印」が選択可能性なし（選択不可）を示しており、「印」が選択可能性あり（選択可）を示している。

30

#### 【0285】

具体的に、本実施例では、特別図柄当否判定の結果が大当たりであってその大当たり種別が15R大当たりである場合、これに基づく変動演出としてリーチ変動演出が必ず選択（設定）される。このため、15R大当たりの場合にはノーマル変動演出が選択されることはないので、ノーマル変動演出として「特殊無し変動演出」が選択されることも「特殊有り変動演出」が選択されることもない。一方、15R大当たりの場合のリーチ変動演出については、図47に示すように「特殊無し変動演出」と「特殊有り変動演出」の何れも選択可能となっている。このため、15R大当たりの場合、リーチ変動演出は「特殊無し変動演出」として実行されることもあれば、「特殊有り変動演出」として実行されることもある。

40

#### 【0286】

尚、特殊無し変動演出として実行されるリーチ変動演出のことを「特殊無しリーチ変動演出」ともいい、特殊有り変動演出として実行されるリーチ変動演出のことを「特殊有りリーチ変動演出」ともいう。また、特殊無し変動演出として実行されるノーマル変動演出のことを「特殊無しノーマル変動演出」ともいい、特殊無し変動演出として実行されるリーチ変動演出のことを「特殊無しリーチ変動演出」ともいう。

50

## 【0287】

「特殊無しリーチ変動演出」では、演出図柄8の変動表示の開始後、第1停止図柄と第2停止図柄が互いに同じ図柄で停止（仮停止）してリーチ成立となり、その後、リーチ演出が実行される。一方、「特殊有りリーチ変動演出」では、演出図柄8の変動表示の開始後、第1停止図柄と第2停止図柄が互いに異なる図柄で停止（仮停止）してリーチ不成立となり、その後、第2停止図柄が再変動して、第1停止図柄と同じ図柄（リーチ図柄）か、再度異なる図柄（非リーチ図柄）で停止（仮停止）する。第2停止図柄の再変動を経てリーチ成立となった場合には、その後、リーチ演出が実行される。

## 【0288】

また、本実施例では、特別図柄当否判定の結果が大当たりであってその大当たり種別が2R大当たりである場合と、特別図柄当否判定の結果が小当たりである場合には、これに基づく変動演出としてノーマル変動演出又はリーチ変動演出が選択（設定）される。そして、図47に示すように、ノーマル変動演出とリーチ変動演出の何れについても「特殊有り変動演出」が選択されることなく、「特殊無し変動演出」が選択されるものとなっている。このため、2R大当たり又は小当たりの場合、「特殊有り変動演出」が実行されることはなく、「特殊無しノーマル変動演出」又は「特殊無しリーチ変動演出」が実行される。

10

## 【0289】

ここで、前述のように、2R大当たり遊技や小当たり遊技では、大入賞口の開放回数が15R大当たり遊技に比べて少なく大入賞口の開放時間も15R大当たり遊技に比べて短く、15R大当たり遊技のように多くの賞球を望めない。このような遊技者の得られる利益が相対的に少ない2R大当たりや小当たりの場合にリーチ煽り演出として機能する特殊演出を実行するのは、却って遊技興趣を低下させる虞がある。そこで本実施例では、2R大当たり又は小当たりの場合に「特殊有り変動演出」を実行しない構成（選択不可）としている。

20

## 【0290】

また、本実施例では、特別図柄当否判定の結果が外れである場合、これに基づく変動演出としてノーマル変動演出又はリーチ変動演出が選択（設定）される。そして、ノーマル変動演出とリーチ変動演出の何れについても、図47に示すように「特殊無し変動演出」と「特殊有り変動演出」がそれぞれ選択可能となっている。このため、外れの場合、「特殊無し変動演出」が実行されることもあれば「特殊有り変動演出」が実行されることもある。

30

## 【0291】

特殊無し変動演出のうち「特殊無しノーマル変動演出」では、演出図柄8の変動表示の開始後、第1停止図柄と第2停止図柄が互いに異なる図柄で停止（仮停止）してリーチ不成立となり、その後、第3停止図柄が停止（仮停止）して変動演出が終了（確定停止）する。一方、特殊有り変動演出のうち「特殊有りノーマル変動演出」では、第1停止図柄と第2停止図柄が互いに異なる図柄で停止（仮停止）してリーチ不成立となり、その後、第2停止図柄が再変動して、再度、第1停止図柄と異なる図柄で停止（仮停止）する。この特殊有りノーマル変動演出は、リーチ不成立と見せかけて特殊演出を実行した上で、やはりリーチ不成立であることを示す「ガセのリーチ煽り演出」として機能するといえる。尚、特殊無し変動演出のうち「特殊無しリーチ変動演出」と、特殊有り変動演出のうち「特殊有りリーチ変動演出」については前述した通りである。

40

## 【0292】

本実施例では、このような特殊演出の選択条件のもと、特殊演出の実行有無が決定される。そして、ノーマル変動演出が特殊有り変動演出として実行される場合（特殊有りノーマル変動演出が実行される場合）と、リーチ変動演出が特殊有り変動演出として実行される場合（特殊有りリーチ変動演出が実行される場合）とでは、前者よりも後者の方が、実行可能性が高いものとなっている。具体的には、図47に示すように、外れに基づくノーマル変動演出のうち特殊有りノーマル変動演出の実行割合（実行確率）は約5%となっており、外れに基づくリーチ変動演出のうち特殊有りリーチ変動演出の実行割合（実行確率）は約10%となっている。また、15R大当たりに基づく特殊有りノーマル変動演出の実

50

行可能性は 0 % であり、 15 R 大当たりに基づくリーチ変動演出のうち特殊有りリーチ変動演出の実行割合（実行確率）は約 25 % となっている。このような特殊演出の実行割合を探ることで、特殊演出が過度に実行されることのないようにしつつ、大当たり（本例では 15 R 大当たり）の発生やリーチ成立に対する期待感を徒に煽らないようにして、その期待感を遊技者に適度に与えることが可能となっている。

#### 【0293】

次に、特殊演出を含む変動演出（特殊有り変動演出）が実行される表示画面の表示内容（演出表示内容）について、図 48 及び図 49 を用いて説明する。まず、変動演出の開始に伴い、第 1 画像表示装置 7 の表示画面 7 a において 3 つの演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動表示を開始する（図 48 (a) を参照）。このとき、第 2 画像表示装置 7 1 の表示画面 7 1 a には、そのときの演出モードや当該変動演出パターンに即した背景（図示せず）や文字等の画像が表示される。  
10

#### 【0294】

そして、全演出図柄の変動速度が高速で略一定となった後、停止順が 1 番目の第 1 停止図柄（本例では左演出図柄 8 L ）の停止タイミング（「第 1 停止タイミング」ともいう。）が到来すると、その図柄の変動速度が低下して第 1 停止図柄が停止（仮停止）する。ここでは、第 1 停止図柄（左演出図柄 8 L ）が「2」の図柄（一般図柄）で停止（仮停止）したものとしている（図 48 (b) を参照）。

#### 【0295】

次いで、停止順が 2 番目の第 2 停止図柄（本例では右演出図柄 8 R ）の停止タイミング（「第 2 停止タイミング」ともいう。）が到来すると、その図柄の変動速度が低下して第 2 停止図柄が停止（仮停止）する。このとき、当該変動演出は特殊有り変動演出であるため、第 2 停止図柄は特殊図柄で停止（仮停止）する。ここでは、第 2 停止図柄（右演出図柄 8 R ）が「1 + キャラクタ A」の図柄（特殊図柄）で停止（仮停止）したものとしている（図 48 (c) を参照）。  
20

#### 【0296】

第 2 停止図柄が特殊図柄で停止すると、第 3 停止図柄（本例では中演出図柄 8 C ）が変動表示している状態で、その特殊図柄を構成するキャラクタ図柄が第 2 画像表示装置 7 1 の表示画面 7 1 b に移動する演出（「移動表示」ともいう。）が発生する。このとき、表示画面 7 a （右図柄表示エリア）に停止表示された「1 + キャラクタ A」の図柄のうち、当該図柄の枠部分（図柄枠）と「1」の数字図柄（図柄画像）がその停止表示位置に残り、「キャラクタ A」の図柄（装飾画像）が停止表示位置から表示画面 7 1 b へ移動して該表示画面 7 1 b の所定の表示位置（本例では画面右下）に表示される（図 49 (d) を参照）。  
30

#### 【0297】

さらに、「キャラクタ A」の移動表示の実行（発生）に伴い、表示画面 7 a の停止表示位置に残った「1」の数字図柄を含む第 2 停止図柄（右演出図柄 8 R ）が、再度、表示画面 7 a （右図柄表示エリア）にて変動表示する。このときの変動表示（再変動）の変動速度（再変動速度）は、全演出図柄の変動表示開始後に略一定となったときの変動速度（高速）よりもさらに速い速度（超高速）となる（図 49 (e) を参照）。これは、変動演出開始後、第 2 停止図柄が停止するまでにかかる時間を、第 2 停止図柄の再変動を行わない場合にできる限り近付けて、「特殊有り変動演出」と「特殊無し変動演出」とで大きな差異が生じないようにするためである。  
40

#### 【0298】

また、表示画面 7 a （右図柄表示エリア）にて第 2 停止図柄が再変動するとき、表示画面 7 1 b では、表示画面 7 a から移動してきたキャラクタ図柄（装飾画像）を用いた演出表示が実行される（図 49 (e) を参照）。この演出表示は、例えば、キャラクタがリーチ成立を祈る様子を描いた動画像を表示したり、キャラクタがゲーム等の勝負事にチャレンジする様子を描いた動画像を表示したりする等、種々の態様で実行することができる。

#### 【0299】

10

20

30

40

50

このように、第2停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）したことを契機として特殊演出が実行される。そして、第2停止図柄として停止表示された特殊図柄を構成するキャラクタ図柄の表示画面71aへの移動と、当該移動を契機とする残りの数字図柄（残り図柄」ともいう。）の再変動により、特殊演出が実現される。こうした残り図柄（数字図柄）の再変動のことを「図柄すべり演出」ともいう。

#### 【0300】

次いで、特殊演出の実行後、すなわち、特殊図柄を構成するキャラクタ図柄の移動表示及び数字図柄（図柄画像）の再変動の実行後、当該変動演出の実行態様（変動演出パターン）が「特殊有りリーチ変動演出」であれば、再変動した第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄（リーチ図柄）で停止（仮停止）して、リーチ成立となる。ここでは、第2停止図柄（右演出図柄8R）が「2」の図柄（一般図柄）で停止（仮停止）する（図49(f)を参照）。

10

#### 【0301】

また、再変動した第2停止図柄がリーチ図柄で停止表示するのに合わせて、表示画面71bでは、表示画面7aから移動してきたキャラクタ図柄（装飾画像）を用いた演出表示が実行される。この演出表示は、例えば、キャラクタがリーチ成立を祝う様子（例えばキャラクタが万歳する様子等）を描いた動画像を表示したり、キャラクタがゲーム等の勝負事に勝利した様子を描いた動画像を表示したりする等、リーチ成立に対応する態様（特定の実行態様）で実行することができる（図49(f)を参照）。この場合、キャラクタ図柄（装飾画像）を用いた演出表示の実行態様を複数設けておき、そのうちの何れかの実行態様でその演出表示を実行することができる。この演出表示の実行態様は、前述のS4505で選択・設定される変動演出パターン（特殊有り変動演出）に含めることができ、変動演出決定用乱数等を用いた抽選により、その実行態様を決定することができる。

20

#### 【0302】

一方、当該変動演出の実行態様（変動演出パターン）が「特殊有りノーマル変動演出」であれば、再変動後に第2停止図柄が第1停止図柄と異なる図柄（非リーチ図柄）で停止（仮停止）して、リーチ不成立となる。ここでは、第2停止図柄（右演出図柄8R）が「4」の図柄（一般図柄）で停止（仮停止）したものとしている（図49(g)を参照）。

#### 【0303】

また、再変動した第2停止図柄が非リーチ図柄で停止表示するのに合わせて、表示画面71bでは、表示画面7aから移動してきたキャラクタ図柄（装飾画像）を用いた演出表示が実行される。この演出表示は、例えば、キャラクタがリーチ不成立を残念がる様子（例えばキャラクタがズッコケる様子等）を描いた動画像を表示したり、キャラクタがゲーム等の勝負事に敗北した様子を描いた動画像を表示したりする等、リーチ不成立に対応する態様（特定の実行態様以外の実行態様）で実行することができる（図49(f)を参照）。この場合、キャラクタ図柄（装飾画像）を用いた演出表示の実行態様を複数設けておき、そのうちの何れかの実行態様でその演出表示を実行することができる。この演出表示の実行態様も、前述のS4505で選択・設定される変動演出パターン（特殊有り変動演出）に含めることができ、変動演出決定用乱数等を用いた抽選により、その実行態様を決定することができる。

30

#### 【0304】

##### [実施例1の作用効果]

以上に説明した本実施例（実施例1）のパチンコ遊技機1では、変動演出に用いる演出図柄として、数字図柄（図柄画像）とキャラクタ図柄（装飾画像）とを有して構成される特殊図柄が設けられている。そして、第1画像表示装置7の表示画面7aで演出図柄8(8L, 8C, 8R)の変動表示が開始された後、第2停止図柄が第1停止図柄と異なる特殊図柄（非リーチ図柄）で停止（仮停止）すると、その後に特殊演出が実行され得るものとなっている。特殊演出は、停止表示（仮停止表示）された特殊図柄のうちキャラクタ図柄をその停止表示の位置と異なる第2画像表示装置71の表示画面71aに表示（移動表示）するとともに、該キャラクタ図柄と一緒に特殊図柄を構成していた数字図柄を変動表

40

50

示（再変動）するものとなっている。つまり、特殊演出が発生すると、数字図柄とキャラクタ図柄とが分離して当該数字図柄の変動表示（再変動）が実行されるのである。このため、変動演出にて変動表示する演出図柄8のうち第2停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）してリーチ不成立となつたとしても、その停止表示後の特殊演出の実行（再変動）によりリーチ成立となる可能性が生ずる。これにより、特殊演出が実行された後のリーチが成立するか否か（リーチ演出の実行有無）に遊技者を注目させることができとなり、特殊演出後の興味を高めることができる。

#### 【0305】

また、本実施例のパチンコ遊技機1では、変動演出にて変動表示される3つの演出図柄8L, 8C, 8Rのうち、停止順が2番目とされる第2停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）すると、その後に特殊演出が実行され得るものとなっている。このため、変動演出の開始後、第1停止図柄が停止（仮停止）した後の第2停止図柄の停止（仮停止）に遊技者を注目させることができとなる。これにより、変動演出の比較的早い段階から遊技者の興味を惹きつけて興味を高めることができる。

10

#### 【0306】

また、本実施例のパチンコ遊技機1では、リーチ演出を含むリーチ変動演出で特殊演出が実行される可能性、すなわち、特殊有りリーチ変動演出の実行可能性を、リーチ演出を含まないノーマル変動演出にて特殊演出が実行される可能性、すなわち、特殊有りノーマル変動演出の実行可能性よりも高くしている。このため、遊技者にしてみれば、変動演出にて特殊演出が発生した場合、当該変動演出でのリーチ成立（リーチ演出の実行）に対する期待感を抱けるようになる。これにより、特殊演出の実行に遊技者を注目させて興味を高めることができる。

20

#### 【0307】

また、本実施例のパチンコ遊技機1では、演出図柄8等の各種演出画像を表示する画像表示装置として第1画像表示装置7（メイン液晶）と第2画像表示装置71（サブ液晶）とを備えており、演出図柄8の変動表示等の主たる演出表示を第1画像表示装置7で実行し、第1画像表示装置7での演出表示に関連する追加的又は補助的な演出表示を第2画像表示装置71で実行することが可能となっている。そして、特殊演出を含む変動演出が実行される場合、その特殊演出の実行により特殊図柄を構成するキャラクタ図柄（装飾画像）が第1画像表示装置7の表示画面7aから第2画像表示装置71の表示画面71aに移動して表示され、その表示画面71aにて当該キャラクタによる演出表示が実行されるものとなっている。このため、特殊演出を含む変動演出を、2つの画像表示装置を用いてダイナミックに行うことが可能となる。これにより、趣向性の高い変動演出（特殊演出を含む変動演出）を実現することが可能となる。

30

#### 【0308】

また、本実施例のパチンコ遊技機1では、特殊演出の実行により第2画像表示装置71の表示画面71aに表示されるキャラクタ図柄（装飾画像）を用いた演出表示の実行態様として、特殊演出の実行により再変動した第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄（リーチ図柄）で停止する場合（リーチ成立）に対応する態様（特定の実行態様）と、特殊演出の実行により再変動した第2停止図柄が第1停止図柄と異なる図柄（非リーチ図柄）で停止する場合（リーチ不成立）に対応する態様（特定の実行態様以外の実行態様）とを備えている。つまり、特殊演出でのキャラクタ図柄による演出表示が特定の実行態様で実行された場合には、その後にリーチ演出が実行される（リーチ成立となる）ものとなっている。このため、特殊演出でのキャラクタ図柄による演出表示の実行態様によって、その後にリーチ演出が実行されるか否か（リーチ成立となるか否か）を遊技者に示すことが可能となる。これにより、特殊演出でのキャラクタ図柄による演出表示に遊技者を注目させて興味を高めることができる。

40

#### 【0309】

尚、前述の実施例1では、演出図柄8の変動表示の開始後、第2停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）したことを契機に特殊演出が実行される態様を例示（図示）したが、その

50

他にも、第1停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）したことを契機に特殊演出が実行される態様を備えることも可能である。この場合、第1停止図柄としての特殊図柄を構成するキャラクタ図柄の移動表示及び数字図柄（図柄画像）の再変動が、前述の第2停止図柄に係る特殊演出と同じ要領で実行される。但し、第1停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）したことを契機とする特殊演出は、演出図柄8の変動表示の開始後、第1停止図柄と第2停止図柄が停止（仮停止）してリーチ不成立となった場合に実行される。特殊演出はリーチ煽り演出として機能するからである。

#### 【0310】

また、前述の実施例1において、演出図柄8の変動表示の開始後、第1停止図柄と第2停止図柄がともにリーチ不成立となる特殊図柄で停止（仮停止）した場合に、これを契機として第1停止図柄に係る特殊演出と第2停止図柄に係る特殊演出とが同時期に実行される態様を設けることも可能である。この場合、第1停止図柄と第2停止図柄の両方が再変動するため、それら両方の再変動の結果に遊技者を注目させることができるとなる。尚、第1停止図柄と第2停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）した場合に、第1停止図柄と第2停止図柄の何れか一方についてのみ特殊演出が実行されるようにすることも可能である。

10

#### 【0311】

また、前述の実施例1において、変動演出の実行態様として第3停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）する態様を設け、第3停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）したことを契機に特殊演出が実行される態様を備えることも可能である。この場合の特殊演出の実行態様として、演出図柄8の変動表示の開始後、第1停止図柄と第2停止図柄がともにリーチ不成立となる一般図柄で停止（仮停止）した後、第3停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）したことを契機に実行されるものであって、当該特殊図柄を構成する数字図柄に加え、先に停止している第1停止図柄及び第2停止図柄も再変動する態様が例示できる。キャラクタ図柄の移動表示は前述の実施例1と同じ要領である。このような構成によれば、演出図柄8の変動表示がやり直される印象（リプレイ）を遊技者に与えることが可能となり、キャラクタ図柄の移動表示に伴う当該キャラクタによる演出表示と相俟って、従前の所謂「疑似連演出」とは一線を画した興趣を得ることが可能となる。

20

#### 【0312】

また、第3停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）したことを契機に特殊演出が実行される場合の他の態様として、演出図柄8の変動表示の開始後、第1停止図柄と第2停止図柄がともにリーチ成立となる一般図柄で停止（仮停止）した後、第3停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）したことを契機に、当該特殊図柄を構成する数字図柄が再変動する態様が例示できる。キャラクタ図柄の移動表示は前述の実施例1と同じ要領である。このような構成によれば、リーチ演出の結果が外れになったと見せかけて、そこから第3停止図柄が再変動してリーチ演出が再開（発展）する演出が可能となり、変動演出の興趣を高めることが可能となる。

30

#### 【0313】

また、特殊演出の実行態様として、第1停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）したことを契機に特殊演出が実行される態様と、第2停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）したことを契機に特殊演出が実行される態様と、第3停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）したことを契機に特殊演出が実行される態様とを備え、そのうちの何れかの態様で特殊演出（特殊有り変動演出）が実行されるようにすることも可能である。このような構成によれば、特殊演出の実行契機が多様になり、変動演出のバリエーションを増やして遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

#### 【0314】

以上に説明した特殊演出の種々の実行態様は、前述のS4505で選択・設定される変動演出パターン（特殊有り変動演出）に含めることができる。つまり、特殊演出を含む変動演出の変動演出パターンとして、種々の実行態様のそれぞれに対応した変動演出パターン（特殊有り変動演出パターン）を設けておき、変動演出決定用乱数等を用いた抽選により、実行する特殊有り変動演出の実行態様を決定することができる。

50

## 【0315】

また、前述の実施例1では、特殊演出の実行後、リーチが成立する場合（リーチ演出が実行される場合）と、リーチが成立しない場合（リーチ演出が実行されない場合）とがあるものとしていたが（図49を参照）、特殊演出が実行された場合には必ずリーチ成立となる（リーチ演出が実行される）ように構成することも可能である。つまり、特殊有り変動演出として、特殊有りノーマル変動演出を設けずに、特殊有りリーチ変動演出だけを設けることも可能である。このような構成によれば、特殊演出が実行された（発生した）場合には、その後にリーチ演出が必ず実行されるため、特殊演出の実行はリーチ演出の実行（リーチ成立）を確定させることとなる。これにより、特殊演出の実行に遊技者を注目させて興奮を高めることができる。

10

## 【0316】

また、前述の実施例1では、第1画像表示装置7の表示画面7aにおいて第2停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）して、これを契機に特殊演出が実行される場合、その特殊図柄を構成するキャラクタ図柄が当該特殊図柄の停止表示位置（本例では右図柄表示エリア）から第2画像表示装置71の表示画面71bへ移動して、該表示画面71bにてキャラクタ図柄による演出表示が実行されるものとなっていた（図49（d）、（e）を参照）。この特殊演出におけるキャラクタ図柄の移動表示に関し、移動前の表示位置（停止表示位置）と移動後の表示位置（所定位置）とを、それぞれ同じ表示画面に設けることも可能である。具体的に、前述の実施例1では、第1画像表示装置7の表示画面7aにて3つの演出図柄8L, 8C, 8Rの変動表示が開始された後、原則、第1停止図柄、第2停止図柄、第3停止図柄の順で各演出図柄が、表示画面7aに設けられた左・中・右の各図柄表示エリア（演出図柄表示領域7b）に停止表示されるが、そのうちの右図柄表示エリアに第2停止図柄が特殊図柄で停止（仮停止）された場合、その特殊図柄を構成するキャラクタ図柄が、当該特殊図柄（右図柄表示エリア）から離れて同じ表示画面7a上の他の表示位置（例えば中図柄表示エリアの下方や左図柄表示エリアの上方等）に移動して表示されるようにしてよい。このような構成によれば、一の画像表示装置（表示画面）で特殊演出（特殊有り変動演出）を実行することができるので、画像表示装置を複数備えていなくても、特殊演出による演出効果を得ることが可能となる。

20

## 【実施例2】

## 【0317】

30

次に、本発明の実施例2について説明する。本実施例は、前述の実施例1のパチンコ遊技機1で実行可能な表示演出に係る一実施の形態を示すものである。以下では、本実施例2の特徴的な構成を中心に説明し、実施例1と共に構成についての説明は省略する。また以下では、実施例1と異なる構成については実施例1と異なる符号やステップ番号等を用いることとし、共通する構成については実施例1と同じ符号やステップ番号等を用いることとする。

## 【0318】

本実施例では、演出図柄8（特別図柄）の変動表示中であって当該変動表示（変動演出）の終了前に、第1画像表示装置7の表示画面7aに所定の予告画像（所定画像の一様）を表示することにより、当該変動表示の結果が大当たり（特定表示結果）となる可能性（大当たり信頼度）を示唆する予告演出が実行可能となっている。この予告画像の表示による予告演出は、第1画像表示装置7にて実行可能な表示演出の一種である。

40

## 【0319】

演出図柄8の変動表示中における予告演出の実行時期（実行タイミング）は、大別すると、変動表示の開始後、第1停止図柄（本例では左演出図柄8L）の変動速度が低下して停止（仮停止）の動作に入るまで（以下「第1時期」ともいう。）と、第1停止図柄と第2停止図柄（本例では左演出図柄8Lと右演出図柄8R）が同じ図柄で停止（仮停止）してリーチ成立となったとき（以下「第2時期」ともいう。）と、ノーマルリーチを経てS Pリーチに発展した場合の当該S Pリーチ演出の開始から終了まで（以下「第3時期」ともいう。）と、の3つのタイミングに分けられる。本実施例では、これらのタイミングで

50

実行可能な複数の予告演出が設けられており、その中から実行する予告演出（予告演出パターン）が前述のS4506の処理により設定（選択）される。

#### 【0320】

上記複数の予告演出のうち、第1時期に実行可能な予告演出（「第1予告演出」ともいう。）及び第2時期に実行可能な予告演出（「第2予告演出」ともいう。）には、それぞれ、第1画像表示装置7の表示画面7aに設定される所定の始点位置（第1表示位置）から終点位置（第2表示位置）に向けて予告画像が移動する（移動表示される）態様の演出が設けられている。具体的に、第1予告演出として、キャラクタの顔を模した画像が移動表示されるキャラクタ予告が設けられており、第2予告演出として、複数の画像からなる画像群が一斉に移動表示される群予告が設けられている。本実施例では、そのキャラクタ予告及び群予告における画像の表示態様に特徴を有している。以下、本実施例のキャラクタ予告及び群予告について説明する。尚、表示画面7a上の始点位置（第1表示位置）から終点位置（第2表示位置）に向けて予告画像が移動する演出のことを「移動表示演出」ともいう。

10

#### 【0321】

##### [キャラクタ予告]

本実施例のキャラクタ予告は、図50(a)に示す3種類のキャラクタ予告画像（以下「キャラ画像」ともいう。）を用いて行われる。3種類のキャラクタ予告画像は、何れもキャラクタの顔を模したものであり、それぞれ顔の表情が異なるものとなっている。具体的には、不機嫌な顔のキャラ画像Y1と、普通の顔のキャラ画像Y2と、笑顔のキャラ画像Y3とが設けられており、キャラ画像の顔の表情により大当たり信頼度を示唆するものとなっている。キャラ画像が示唆する大当たり信頼度は、笑顔のキャラ画像Y3が最も高く、以下、普通の顔のキャラ画像Y2、不機嫌な顔のキャラ画像Y1の順で低くなるものとなっている。

20

#### 【0322】

本実施例では、キャラクタ予告として「キャラクタ予告A」と「キャラクタ予告B」の2種類が設けられており、それぞれ実行態様（キャラクタ予告演出パターン）が異なるものとなっている。

#### 【0323】

キャラクタ予告Aは、図51に示すように1つのキャラ画像が表示画面7aの奥側（第1表示位置）から手前側（第2表示位置）に向かって移動するものであって、その移動に伴って当該キャラ画像の表示サイズ（画像サイズ）が徐々に大きくなる態様の予告演出である。

30

#### 【0324】

キャラクタ予告Bは、図52に示すように複数のキャラ画像（画像群）が表示画面7aの奥側（第1表示位置）から手前側（第2表示位置）に向かって移動するものであって、その移動に伴って当該複数のキャラ画像（画像群）の表示サイズ（画像サイズ）が徐々に大きくなるとともに、そのうちの1つのキャラ画像が他のキャラ画像よりも手前側（第2表示位置）に大きく表示される態様の予告演出である。

40

#### 【0325】

そして、キャラクタ予告A及びキャラクタ予告Bには、それぞれ複数の実行態様が設けられている。すなわち、大当たり信頼度の示唆に直結するキャラ画像の種類（顔の表情）に応じた3つの実行態様が、キャラクタ予告Aとキャラクタ予告Bの夫々に設けられている（キャラクタ予告A1～A3、キャラクタ予告B1～B3）。こうしたキャラクタ予告A、Bを実行するか否か（実行有無）や、実行する場合のキャラクタ予告の実行態様（キャラクタ予告A1～A3、キャラクタ予告B1～B3）等は、前述のS4506にて決定（設定）される。この決定は、例えば、図50(b)及び(c)に示すキャラクタ予告A決定テーブル及びキャラクタ予告B決定テーブルと、S4501で取得された予告演出決定用乱数（キャラクタ予告決定用乱数）とに基づいて行うことができる。

#### 【0326】

50

キャラクタ予告A決定テーブル及びキャラクタ予告B決定テーブルは、何れも、前述のS4502による変動開始コマンドの解析結果により特定可能な情報（特別図柄の変動パターン、特別図柄当否判定の結果、特別図柄当否判定の結果が当りである場合の当り種別等）に応じて、キャラクタ予告の実行有無や実行態様が決定（選択）可能なデータ構造となっている。

#### 【0327】

すなわち、図50(b)に示すように、キャラクタ予告A決定テーブルは、特別図柄当否判定の結果（大当り、小当り、外れ）及びその結果が大当りである場合の大当り種別（15R大当り、2R大当り）の各々について、予告演出決定用乱数の値（0～99）を、「なし」、「キャラクタ予告A1」、「キャラクタ予告A2」及び「キャラクタ予告A3」に割り当てたデータ構造となっている。尚、当該テーブル中「なし」は、キャラクタ予告Aを実行しないことを意味する。  
10

#### 【0328】

ここで、キャラクタ予告A1は、表示画面7aの奥側から手前側へ移動するにつれて表示サイズ（画像サイズ）が大きくなるキャラ画像（図51(a)～(c)を参照）が「不機嫌な顔」のキャラ画像Y1とされるキャラクタ予告であり、キャラクタ予告A2は、そのキャラ画像が「普通の顔」のキャラ画像Y2とされるキャラクタ予告であり、キャラクタ予告A3は、そのキャラ画像が「笑顔」のキャラ画像Y3とされるキャラクタ予告である。

#### 【0329】

キャラクタ予告A決定テーブルでは、特別図柄当否判定の結果が外れ、小当り又は2R大当りである場合、15R大当りである場合に比べ「なし」の選択率を高くして、キャラクタ予告Aが実行され難くなる（実行可能性が低くなる）ように定められている。逆に言うと、特別図柄当否判定の結果が15R大当りである場合、外れ、小当り又は2R大当りである場合に比べ「なし」の選択率を低くして、キャラクタ予告Aが実行され易くなる（実行可能性が高くなる）ように定められている。また、キャラクタ予告Aが実行される場合の「キャラクタ予告A1」、「キャラクタ予告A2」及び「キャラクタ予告A3」のそれぞれの選択率は、特別図柄当否判定の結果が外れ、小当り又は2R大当りである場合、「キャラクタ予告A1」、「キャラクタ予告A2」、「キャラクタ予告A3」の順で低くなり、特別図柄当否判定の結果が15R大当りである場合、「キャラクタ予告A1」、「キャラクタ予告A2」、「キャラクタ予告A3」の順で高くなるように定められている。  
30 このため、キャラクタ予告Aが実行される場合、15R大当りの期待度（15R大当り信頼度）は、キャラクタ予告A3が最も高く、以下、キャラクタ予告A2、キャラクタ予告A1の順で低くなる。

#### 【0330】

また、図50(c)に示すように、キャラクタ予告B決定テーブルは、キャラクタ予告A決定テーブルと同様に、特別図柄当否判定の結果（大当り、小当り、外れ）及びその結果が大当りである場合の大当り種別（15R大当り、2R大当り）の各々について、予告演出決定用乱数の値（0～99）を、「なし」、「キャラクタ予告B1」、「キャラクタ予告B2」及び「キャラクタ予告B3」に割り当てたデータ構造となっている。尚、当該テーブル中「なし」は、キャラクタ予告Bを実行しないことを意味する。  
40

#### 【0331】

ここで、キャラクタ予告B1は、表示画面7aの奥側から手前側へ移動する複数のキャラ画像（画像群）のうち最終的に他のキャラ画像よりも表示サイズ（画像サイズ）が大きくなるキャラ画像（図52(a)～(d)を参照）が「不機嫌な顔」のキャラ画像Y1とされるキャラクタ予告であり、キャラクタ予告B2は、そのキャラ画像が「普通の顔」のキャラ画像Y2とされるキャラクタ予告であり、キャラクタ予告B3は、そのキャラ画像が「笑顔」のキャラ画像Y3とされるキャラクタ予告である。

#### 【0332】

キャラクタ予告B決定テーブルでは、特別図柄当否判定の結果が外れ、小当り又は2R

50

大当りである場合、15R大当りである場合に比べ「なし」の選択率を高くして、キャラクタ予告Bが実行され難くなる（実行可能性が低くなる）ように定められている。逆に言うと、特別図柄当否判定の結果が15R大当りである場合、外れ、小当り又は2R大当りである場合に比べ「なし」の選択率を低くして、キャラクタ予告Bが実行され易くなる（実行可能性が高くなる）ように定められている。また、キャラクタ予告Bが実行される場合の「キャラクタ予告B1」、「キャラクタ予告B2」及び「キャラクタ予告B3」のそれぞれの選択率は、特別図柄当否判定の結果が外れ、小当り又は2R大当りである場合、「キャラクタ予告B1」、「キャラクタ予告B2」、「キャラクタ予告B3」の順で低くなり、特別図柄当否判定の結果が15R大当りである場合、「キャラクタ予告B1」、「キャラクタ予告B2」、「キャラクタ予告B3」の順で高くなるように定められている。このため、キャラクタ予告Bが実行される場合、15R大当りの期待度（15R大当り信頼度）は、キャラクタ予告B3が最も高く、以下、キャラクタ予告B2、キャラクタ予告B1の順で低くなる。

#### 【0333】

また、キャラクタ予告A（キャラクタ予告A決定テーブル）とキャラクタ予告B（キャラクタ予告B決定テーブル）とを比較すると、特別図柄当否判定の結果が外れ、小当り又は2R大当りである場合、キャラクタ予告Aよりもキャラクタ予告Bの方が「なし」の選択率が高くなっている。逆に言うと、特別図柄当否判定の結果が外れ、小当り又は2R大当りである場合、キャラクタ予告Bよりもキャラクタ予告Aの方が「なし」の選択率が低くなっている。一方、特別図柄当否判定の結果が15R大当りである場合、キャラクタ予告Aとキャラクタ予告Bとで「なし」の選択率が同じとなっており、両予告の実行可能性は同じとなっている。このため、キャラクタ予告Aよりもキャラクタ予告Bの方が、15R大当りの期待度（15R大当り信頼度）の高い予告演出となっている。

#### 【0334】

キャラクタ予告A及びキャラクタ予告Bは、何れも変動演出開始後の第1時期に実行され得る第1予告演出であるため、両予告が同時期（第1時期）に実行されることはない。このため、S4506において、キャラクタ予告A決定テーブルに基づいてキャラクタ予告Aを実行すること（及びその実行態様）が決定された場合、キャラクタ予告B決定テーブルによるキャラクタ予告Bの実行有無の決定（選択）は行われない。一方、キャラクタ予告A決定テーブルに基づいてキャラクタ予告Aを実行しないことが決定された場合、キャラクタ予告B決定テーブルに基づくキャラクタ予告Bの実行有無の決定及び実行する場合の実行態様の決定（選択）が行われる。

#### 【0335】

尚、本実施例では、キャラクタ予告A決定テーブル及びキャラクタ予告B決定テーブルにおいて、特別図柄当否判定の結果が外れ、小当り又は2R大当りである場合のキャラクタ予告の実行有無や実行態様の選択率をそれぞれ同じとしている。これは、2R大当り遊技や小当り遊技では、大入賞口の開放回数が15R大当り遊技に比べて少なく大入賞口の開放時間も15R大当り遊技に比べて短く、15R大当り遊技のように多くの賞球を望めないからである。つまり、小当り及び2R大当りを「外れ」と同様の位置付けとして、大量の賞球獲得が期待できる大当りに対する遊技者の期待感を徒に煽らないようにしているのである。

#### 【0336】

次に、図51及び図52に基づいて、キャラクタ予告が実行される場合の表示画面7aの表示内容（演出表示内容）について説明する。尚、図51及び図52では、説明の便宜上、変動表示中の演出図柄8の図示を省略している。また、図51及び図52では、それぞれ「キャラクタ予告A3」及び「キャラクタ予告B3」が実行される場合の表示画面7aの表示内容を示している。

10

20

30

40

50

## 【0337】

前述のS4506にてキャラクタ予告Aの予告演出パターンが設定された場合、これを受け変動演出が開始されると、表示画面7aでは演出図柄8の変動表示が開始されるとともに、その開始と略同時期に、S4506で設定された予告演出パターンに応じたキャラ画像（ここではキャラ画像Y3）が表示画面7aの中央奥側（第1表示位置）に出現する（図51（a）を参照）。この出現時のキャラ画像の表示サイズは、遊技者がキャラ画像の表情を認識するのが難しい小さなサイズ（小サイズ）である。

## 【0338】

その後、変動演出（演出図柄8の変動表示）が進むなか、表示画面7aの中央奥側に出現した（表示された）キャラ画像が、表示画面7aの手前側に向かってまっすぐ移動表示される。このとき、その移動表示に伴ってキャラ画像の表示サイズ（表示倍率）が段階的に拡大（拡大表示）される（図51（b）を参照）。例えば、キャラ画像の出現当初（表示開始当初）の表示サイズ（表示倍率）が通常のサイズに対して0.2倍であるとすると、「0.2倍 0.5倍 1.0倍 1.5倍 2.0倍 3.0倍・・・」のように表示サイズ（表示倍率）が大きくなる。

10

## 【0339】

そして、表示画面7aの手前側所定位置（第2表示位置）にキャラ画像が到達すると、キャラ画像は画面の大半を占める大きさ（大サイズ）で表示される（図51（c）を参照）。この後、キャラ画像は、表示画面7aの手前側へ更に移動表示されるとともにその表示サイズが拡大され、表示画面7aの外方（外周側）に広がりつつ表示画面7aから消えていく（消滅する）。

20

## 【0340】

また、キャラクタ予告Aでは、表示画面7aの中央奥側に出現した（表示された）キャラ画像が当該画面手前側に向かって移動する際、その移動速度が徐々に上昇するものとなっている。つまり、表示画面7aの奥側から手前側へ移動するキャラ画像の移動速度が、当該表示画面7aの手前側に近づくにつれて上昇するものとなっている。例えば、キャラ画像の移動開始当初の移動速度を基準とした場合、その基準速度に対して「1.2倍 1.5倍 1.8倍 2.0倍 3.0倍・・・」のように移動速度が上昇する。

30

## 【0341】

このようにキャラクタ予告Aでは、キャラ画像の画面奥側から手前側への移動表示、拡大表示及び加速表示が、変動演出（演出図柄8の変動表示）の開始から第1停止図柄の停止（仮停止）までの第1時期（例えば変動開始から約9秒の間）に実行される。そして、表示画面7aの手前側に近づくにつれて表示サイズが大きくなるキャラ画像の種類（表情）を通じて、当該変動表示の大当たり信頼度が遊技者に対して示唆される。

## 【0342】

尚、図51ではキャラクタ予告A3が実行される場合の表示画面7aを示しているが、キャラクタ予告A1及びA2についても同様にして実行される。すなわち、実行されるキャラクタ予告がキャラクタ予告A1であれば、図51に示すキャラ画像Y3に換えてキャラ画像Y1が表示され、実行されるキャラクタ予告がキャラクタ予告A2であれば、図51に示すキャラ画像Y3に換えてキャラ画像Y2が表示される。

40

## 【0343】

一方、前述のS4506にてキャラクタ予告Bの予告演出パターンが設定された場合、これを受け変動演出が開始されると、表示画面7aでは演出図柄8の変動表示が開始されるとともに、その開始と略同時期に、複数のキャラ画像（ここではキャラ画像Y1～Y3）からなるキャラ画像群が表示画面7aの中央奥側（第1表示位置）に出現する（図52（a）を参照）。キャラ画像群を構成する複数のキャラ画像は、それぞれ一部が重なり合うようにして表示される。具体的には、表示画面7aの手前側のキャラ画像が奥側のキャラ画像の一部を覆い隠すようにして表示される。このため、キャラ画像群のうち最も手前に位置するキャラ画像は全体が露出された状態となり、そのキャラ画像の表情が視認可能となる。但し、表示画面7aに出現したとき（変動開始当初）のキャラ画像群を構成する個

50

々のキャラ画像の表示サイズは、遊技者がその表情を認識（識別）するのが難しい小さなサイズ（小サイズ）である。

#### 【0344】

その後、変動演出（演出図柄8の変動表示）が進むなか、表示画面7aの中央奥側に出現した（表示された）キャラ画像群が、表示画面7aの手前側に向かってまっすぐ移動表示される。このとき、その移動表示に伴ってキャラ画像群の表示サイズ（表示倍率）が段階的に拡大（拡大表示）される（図52（b）を参照）。例えば、キャラ画像群の出現当初（表示開始当初）の表示サイズ（表示倍率）が通常のサイズに対して0.2倍であるとすると、「0.2倍 0.5倍 1.0倍 1.5倍 2.0倍・・・」のようにキャラ画像群の表示サイズ（表示倍率）が大きくなる。

10

#### 【0345】

こうしてキャラ画像群の移動表示及び拡大表示が行われるなか、その途中から、キャラ画像群のうち一のキャラ画像（ここではキャラ画像Y3）の表示サイズ（表示倍率）が他のキャラ画像に比して大きくなっていく。つまり、キャラ画像群のうち一のキャラ画像の拡大率が他のキャラ画像に比して大きくなる（図52（c）を参照）。このように表示倍率（拡大率）が他のキャラ画像に比して大きくなる一のキャラ画像は、S4506で設定された予告演出パターンに応じたキャラ画像（ここではキャラ画像Y3）である。そして、キャラ画像群のうち他のキャラ画像に比して大きく表示される一のキャラ画像は、キャラ画像群を構成する複数のキャラ画像のうち最も手前側（最前列）に表示される。

20

#### 【0346】

そして、表示画面7aの手前側に向かってキャラ画像群が移動表示され、その移動表示に伴って他のキャラ画像に比して大きく表示されるようになった一のキャラ画像が、表示画面7aの手前側所定位置（第2表示位置）に到達すると、その一のキャラ画像は画面の大半を占める大きさ（大サイズ）で表示される（図52（d）を参照）。この後、その一のキャラ画像は、他のキャラ画像とともに（つまり、キャラ画像群として）表示画面7aの手前側へ更に移動表示されるとともにその表示サイズが拡大され、表示画面7aの外方（外周側）に広がりつつ表示画面7aから消えていく（消滅する）。その後、残りの他のキャラ画像も、表示画面7aの手前側へ移動表示されるとともにその表示サイズが拡大され、表示画面7aの外方（外周側）に広がりつつ表示画面7aから消えていく（消滅する）。

30

#### 【0347】

また、キャラクタ予告Bでは、表示画面7aの中央奥側に出現した（表示された）キャラ画像群が当該画面手前側に向かって移動する際、そのキャラ画像群を構成する複数のキャラ画像のうち一部のキャラ画像の移動速度が、その移動の途中から表示画面7aの手前側に近づくにつれて上昇するものとなっている。具体的に、キャラ画像群の出現（表示開始）からしばらくの間、キャラ画像群を構成する複数のキャラ画像は一体となって同じ移動速度で移動表示される（図52（a）、（b）を参照）。その後、キャラ画像群を構成する複数のキャラ画像のうち、前述のように表示サイズが他のキャラ画像よりも大きくなる一のキャラ画像の移動速度が上昇し、他のキャラ画像よりも速く画面手前側に移動表示されるようになり、これに伴い一のキャラ画像の拡大表示のペースも速くなる（図52（c）、（d）を参照）。こうした一のキャラ画像の移動速度上昇後の移動表示、拡大表示及び加速表示は、前述のキャラクタ予告Aにおけるキャラ画像のそれ（図51（b）、（c）を参照）と同様である。一方、キャラ画像群を構成する複数のキャラ画像のうち移動速度が上昇しない他のキャラ画像は、その移動速度が当初から変化することなく、移動開始当初（出現当初）から同じ速度（一定速度）で画面手前側に向かって移動表示される。こうしたキャラ画像群の画面奥側から手前側への移動表示、拡大表示及び加速表示が、変動演出（演出図柄8の変動表示）の開始から第1停止図柄の停止（仮停止）までの第1時期（例えば変動開始から約9秒の間）に実行される。

40

#### 【0348】

このようにキャラクタ予告Bでは、キャラ画像群の画面奥側から手前側への移動表示、

50

拡大表示及び加速表示が、変動演出（演出図柄8の変動表示）の開始から第1停止図柄の停止（仮停止）までの第1時期（例えば変動開始から約9秒の間）に実行される。そして、表示画面7aの手前側に近づくにつれて表示サイズが大きくなるキャラ画像群のうち、他のキャラ画像よりも更に大きくなつて最前列に表示される一のキャラ画像の種類（表情）を通じて（図52を参照）、当該変動表示の大当たり信頼度が遊技者に対して示唆される。

### 【0349】

尚、図52ではキャラクタ予告B3が実行される場合の表示画面7aを示しているが、キャラクタ予告B1及びB2についても同様にして実行される。すなわち、キャラ画像群のうち他のキャラ画像に比して大きく表示される一のキャラ画像として、実行されるキャラクタ予告がキャラクタ予告B1であれば、図52に示すキャラ画像Y3に換えてキャラ画像Y1が表示され、実行されるキャラクタ予告がキャラクタ予告B2であれば、図52に示すキャラ画像Y3に換えてキャラ画像Y2が表示される。

10

### 【0350】

#### [群予告]

本実施例の群予告は、複数の画像からなる画像群を用いて行われる。本実施例では、群予告として「群予告A」と「群予告B」の2種類が設けられており、それぞれ実行態様（群予告演出パターン）が異なるものとなっている。

20

### 【0351】

群予告Aは、図54に示すように、複数の笑顔を模した画像（「笑顔画像」ともいう。）からなる画像群G1が、表示画面7aの右端（第1表示位置）から左端（第2表示位置）に向かって移動する態様の予告演出である。

20

### 【0352】

群予告Bは、図55に示すように複数の人物を模した画像（「人物画像」ともいう。）からなる画像群G2が、表示画面7aの右上部（第1表示位置）から左下部（第2表示位置）に向かって移動する態様の予告演出である。

30

### 【0353】

こうした群予告A,Bを実行するか否か（実行有無）や、実行する場合の群予告の実行態様（群予告A,B）等は、前述のS4506にて決定（設定）される。この決定は、例えば、図53に示す群予告決定テーブルと、S4501で取得された予告演出決定用乱数（群予告決定用乱数）に基づいて行うことができる。

30

### 【0354】

群予告決定テーブルは、前述のS4502による変動開始コマンドの解析結果により特定可能な情報（特別図柄の変動パターン、特別図柄当否判定の結果、特別図柄当否判定の結果が当りである場合の当り種別等）に応じて、群予告の実行有無や実行態様が決定（選択）可能なデータ構造となっている。

40

### 【0355】

すなわち、図53に示すように、群予告決定テーブルは、特別図柄当否判定の結果（大当り、小当り、外れ）及びその結果が大当りである場合の大当り種別（15R大当り、2R大当り）の各々について、予告演出決定用乱数の値（0～99）を、「なし」、「群予告A」及び「群予告B」に割り当てたデータ構造となっている。尚、当該テーブル中「なし」は、群予告を実行しないことを意味する。

### 【0356】

群予告決定テーブルでは、特別図柄当否判定の結果が外れ、小当り又は2R大当りである場合、15R大当りである場合に比べ「なし」の選択率を高くして、群予告が実行され難くなる（実行可能性が低くなる）ように定められている。逆に言うと、特別図柄当否判定の結果が15R大当りである場合、外れ、小当り又は2R大当りである場合に比べ「なし」の選択率を低くして、群予告が実行され易くなる（実行可能性が高くなる）ように定められている。また、群予告が実行される場合の「群予告A」及び「群予告B」のそれぞれの選択率は、特別図柄当否判定の結果が外れ、小当り又は2R大当りである場合、「群

50

予告 A」の方が「群予告 B」よりも高くなり、特別図柄当否判定の結果が 15 R 大当たりである場合、「群予告 B」の方が「群予告 A」よりも高くなるように定められている。このため、群予告 A が実行された場合よりも群予告 B が実行された場合の方が、15 R 大当たりの期待度（15 R 大当たり信頼度）が高くなる。

#### 【0357】

また、本実施例では、群予告の実行可能性（出現率）を、前述のキャラクタ予告や他の予告演出に比して低くしている。このため、遊技者にとって、群予告が実行されるることは、他の予告演出に比して大当たり信頼度（15 R 大当たり信頼度）がより高いとの印象を受けやすいといえる。そして、群予告 A よりも群予告 B の方が大当たり信頼度（15 R 大当たり信頼度）の高い予告であることから、群予告 B は所謂「激熱」の予告演出としての位置付けであるといえる。10

#### 【0358】

群予告 A 及び群予告 B は、何れも変動演出開始後の第 2 時期（リーチ成立時）に実行され得る第 2 予告演出であるため、両予告が同時期（第 2 時期）に実行されることはない。一方、前述のキャラクタ予告は変動演出開始後の第 1 時期（リーチ成立前）に実行され得る第 1 予告演出であるため、一の変動表示（変動演出）にてキャラクタ予告と群予告が実行されることもある。

#### 【0359】

尚、本実施例では、群予告決定テーブルにおいて、特別図柄当否判定の結果が外れ、小当たり又は 2 R 大当たりである場合の群予告の実行有無や実行態様の選択率をそれぞれ同じとしている。これは、前述のキャラクタ予告決定テーブルの場合と同様の理由によるものである。20

#### 【0360】

次に、図 54 及び図 55 に基づいて、群予告が実行される場合の表示画面 7a の表示内容（演出表示内容）について説明する。尚、図 54 及び図 55 では、説明の便宜上、変動表示中の演出図柄 8 の図示を省略している。

#### 【0361】

前述の S4505 にてリーチ有り変動演出の変動演出パターンが設定され、かつ、前述の S4506 にて群予告 A の予告演出パターンが設定された場合、これを受け変動演出が開始されると、表示画面 7a では演出図柄 8 の変動表示が開始され、その後、第 1 停止図柄と第 2 停止図柄がそれぞれ同じ図柄で停止（仮停止）してリーチ成立となる。このリーチ成立のタイミングに合わせて、複数の笑顔画像からなる画像群 G1 が表示画面 7a の右端に出現し、そこから表示画面 7a の左端に向かって移動表示される（図 54（a）～（c）を参照）。30

#### 【0362】

画像群 G1 は、複数（本例では 6 個）の笑顔画像を上下一列に並べた笑顔画像列を左右方向に複数配置して構成されるもので、移動方向（画面左端）に向かう最前列の笑顔画像列が表示画面 7a の右端に出現した後（図 54（a）を参照）、最後列の笑顔画像列が出現してこれが表示画面 7a の左端に到達するまで移動表示される（図 54（b）を参照）。そして、最前列の笑顔画像列から順に表示画面 7a の左端（第 2 表示位置）に到達すると、その到達順に笑顔画像列が表示画面 7a の左端から画面外に消えていく（消滅し）、最後列の笑顔画像列（図 54（c）を参照）が表示画面 7a の左端に到達してそこから画面外に消える（消滅する）ことで、群予告 A（画像群 G1 の移動表示）が終了する。本実施例では、群予告 A において移動表示される画像群 G1 の移動速度は、群予告 A の開始から終了まで一定の速度となっている。40

#### 【0363】

画像群 G1 を構成する複数の笑顔画像列は、前後位置関係が交互に入れ替わるよう互いに一部が重なり合った状態で、手前側の笑顔画像（笑顔画像列）が奥側の笑顔画像（笑顔画像列）の一部（左右部分）を覆い隠すようにして表示される（図 54（b）、（c）を参照）。このため、画像群 G1（複数の笑顔画像列）のうち画面手前側に位置する笑顔画50

像列の個々の笑顔画像はその全体が露出された状態となり、表示画面 7 a の右端から左端に移動するまで終始その表情全体が視認可能となる。

#### 【 0 3 6 4 】

これに対し、画像群 G 1（複数の笑顔画像列）のうち画面奥側に位置する笑顔画像列の個々の笑顔画像はその一部が露出された状態となり、表示画面 7 a の右端から左端へ移動している間は、その一部が視認可能となる。そして、画面手前側に位置する笑顔画像列が画面左端に到達して当該画面から消えていくことで、一時的（瞬間的）ではあるが、それまで一部しか視認することができなかった笑顔画像の全体が視認可能となる。このように、画像群 G 1 による群予告 A は、表示画面 7 a の右端から左端に向かって多数の笑顔画像が重なり合った状態で一斉に移動表示され、画面左端にてその重なり合いが解かれる（笑顔画像列が順次消滅する）態様となっている。10

#### 【 0 3 6 5 】

一方、前述の S4505 にてリーチ有り変動演出の変動演出パターンが設定され、かつ、前述の S4506 にて群予告 B の予告演出パターンが設定された場合、これを受けて変動演出が開始されると、表示画面 7 a では演出図柄 8 の変動表示が開始され、その後、第 1 停止図柄と第 2 停止図柄がそれぞれ同じ図柄で停止（仮停止）してリーチ成立となる。このリーチ成立のタイミングに合わせて、複数の人物画像からなる画像群 G 2 が表示画面 7 a の右上部に出現し、そこから表示画面 7 a の左下部に向かって移動表示される（図 5 5（a）、（b）を参照）。20

#### 【 0 3 6 6 】

画像群 G 2 は、複数の人物画像を左右一列に並べた人物画像列を右上から左下（左斜め下方）に向けて複数配置して構成されるものであり、移動方向（左斜め下方）に向かう最前列の人物画像列が表示画面 7 a の右上に出現した後（図 5 5（a）を参照）、最後列の人物画像列が出現するまで、複数の人物画像列が表示画面 7 a の左下部に向かって移動表示される（図 5 5（b）を参照）。そして、最前列の人物画像列から順に表示画面 7 a の左下部（第 2 表示位置）に到達すると、その到達順に人物画像列が表示画面 7 a の左下部から画面外に消えていき（消滅し）、最後列の人物画像列（図 5 5（b）を参照）が表示画面 7 a の左下部に到達してそこから画面外に消える（消滅する）ことで、群予告 B（画像群 G 2 の移動表示）が終了する。本実施例では、群予告 B において移動表示される画像群 G 2 の移動速度は、群予告 B の開始から終了まで一定の速度となっている。30

#### 【 0 3 6 7 】

画像群 G 2 を構成する複数の人物画像列は、画像群 G 2 の移動方向（左斜め下方）に沿って互いに一部が重なり合った状態で、手前側の人物画像（人物画像列）が奥側の人物画像（人物画像列）の一部を覆い隠すようにして表示される（図 5 5（b）を参照）。このため、画像群 G 2（複数の人物画像列）のうち画面手前側に位置する人物画像列の個々の人物画像はその全体が露出された状態となり、表示画面 7 a の右上部から左下部へ移動するまで終始その全体が視認可能となる。

#### 【 0 3 6 8 】

これに対し、画像群 G 2（複数の人物画像列）のうち画面奥側に位置する人物画像列の個々の人物画像はその一部が露出された状態となり、表示画面 7 a の右上部から左下部に向かって移動している間は、その一部が視認可能となる。そして、手前側に位置する人物画像列が画面左下部に到達して画面から消えていくことで、一時的（瞬間的）ではあるが、それまで一部しか視認することができなかった人物画像の全体が視認可能となる。40

#### 【 0 3 6 9 】

また、画像群 G 2 を構成する複数の人物画像列は、それぞれ、表示画面 7 a の右上部に出現したときには第 1 表示サイズで表示され、その後、表示画面 7 a の左下部に向かって移動するのに伴いその表示サイズが大きくなり、画面左下部に到達するときには第 1 表示サイズよりも大きい第 2 表示サイズで表示される。さらに、画像群 G 2 を構成する複数の人物画像列は、左右に並ぶ人物画像の数が各列で異なるものとなっている。具体的に、複数の人物画像列のうち最前列は人物画像の数が最も多く（本例では 10 個）、以後、最前

列から最後列に向かう列ごとに人物画像の数が1つずつ減少していき、最後列の人物画像の数が最も少ないもの（本例では3個）となっている。

#### 【0370】

このように、画像群G2による群予告2は、表示画面7aの右上部から左下部に向かって複数の人物画像列が、人物画像の数（人数）及び表示サイズの変化を伴って移動表示される態様となっている。

#### 【0371】

##### [実施例2の作用効果]

以上に説明した本実施例（実施例2）のパチンコ遊技機1では、演出図柄8の変動表示中の第1時期（変動開始から第1停止図柄停止までの間）にキャラクタ予告（キャラクタ予告A又はB）が実行可能となっており、第2時期（リーチ成立時）に群予告（群予告A又はB）が実行可能となっている。これら予告のうち、キャラクタ予告Aは、対象の予告画像（キャラ画像）が表示画面7aの所定の始点位置（画面奥側）から終点位置（画面手前側）に向かって移動するなか、終点位置に近づくにつれて予告画像の移動速度が上昇するとともにその表示サイズが拡大するものとなっており、大当たり信頼度（つまり、予告演出パターン）に応じて予告画像（キャラ画像）の種類（表情）も変化するものとなっている。このため、キャラクタ予告Aでは、表示画面7a上を予告画像が速度を上げながら迫ってくる印象を遊技者に与えて、その迫ってくる予告画像の種類によって信頼度が異なる（変化する）ことを遊技者に認識させることが可能となる。

10

#### 【0372】

また、キャラクタ予告Bは、複数の予告画像（キャラ画像群）が表示画面7aの所定の始点位置（画面奥側）から終点位置（画面手前側）に向かって移動するなか、終点位置に近づくにつれて一の予告画像（キャラ画像）の移動速度が上昇するとともにその表示サイズが拡大するものとなっており、大当たり信頼度（つまり、予告演出パターン）に応じてその予告画像（キャラ画像）の種類（表情）も変化するものとなっている。このため、キャラクタ予告Bでは、表示画面7a上を移動する複数の予告画像の中に移動速度が上昇（変化）するものとそうでないものとを混在させて、表示画面7a上を複数の予告画像が迫ってくる印象を遊技者に与えるとともに、その迫ってくる複数の予告画像のうち移動速度が上昇した一の予告画像の種類によって信頼度が異なる（変化する）ことを遊技者に認識させることができる。

20

#### 【0373】

これにより、キャラクタ予告を変化に富んだ趣向性の高い演出とすることが可能となる。その結果、キャラクタ予告に遊技者の興味を惹きつけて遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

#### 【0374】

また、群予告Aは、複数の画像（笑顔画像）を上下一列に並べた画像列（笑顔画像列）を左右方向に複数配置してなる画像群が、表示画面7aの所定の始点位置（画面右端）から終点位置（画面左端）に向かって移動するものとなっており、その画像群を構成する複数の画像列は、手前側の画像（画像列）が奥側の画像（画像列）の一部（左右部分）を覆い隠すように重なり合った状態で表示されるものとなっている。さらに、群予告Bは、複数の画像（人物画像）を左右一列に並べた画像列（人物画像列）を左斜め下方（右斜め上方）に沿って複数配置してなる画像群が、表示画面7aの所定の始点位置（画面右上部）から終点位置（画面左下部）に向かって移動するものとなっており、その画像群を構成する複数の画像列は、手前側の画像（画像列）が奥側の画像（画像列）の一部（左右部分）を覆い隠すように重なり合った状態で表示されるものとなっている。加えて群予告Bは、その画像群を構成する全ての画像（人物画像）の表示サイズが終点位置に近づくにつれて大きくなるとともに、その画像群を構成する画像（人物画像）の数が前列から後列に向かって少なくなる（換言すると、後列から前列に向かって多くなる）ものとなっている（図55を参照）。

40

#### 【0375】

50

このため、群予告A及びBでは、表示画面7aに表示（移動表示）する複数の画像（画像群）に奥行き感を持たせることができとなり、また、限られた領域（表示領域）のなかで可能な限り多くの画像を表示（移動表示）することが可能となる。特に、群予告Bの奥行き感は顕著である。これにより、群予告の視覚的効果を高めて、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【0376】

また、見た目の印象が異なる群予告A及びBを備えることにより、群予告を変化に富んだ演出として、その興趣を高めることができ可能となる。特に、群予告Bでは、その画像群を構成する画像（人物画像）の表示サイズが終点位置に近づくにつれて大きくなるとともに、その画像群を構成する画像（人物画像）の数が前列から後列に向かって少なくなるので、表示画面7a上で画像群を構成する画像が遊技者側へ迫ってくる印象を与えやすくなる。これにより、群予告の興趣を高めることができ可能となる。

10

#### 【0377】

また、本実施例のキャラクタ予告及び群予告は、いずれも、表示画面7aの所定の始点位置（第1表示位置）に対象の予告画像が出現し、その後、当該予告画像が所定の終点位置（第2表示位置）へ移動した後、表示画面7aから消滅することにより終了を迎えるものとなっている。このため、これらの予告をメリハリの利いた演出とすることが可能となる。特に、キャラクタ予告は変動開始から第1停止図柄停止までの間（第1時期）に実行され得るものとなっており、群予告はリーチ成立時（第2時期）に実行され得るものとなっている。このため、これら予告の開始（予告画像の出現）から終了（すべての予告画像の消滅）までに要する時間は比較的短時間となるため、短時間で遊技者にインパクトを与えることのできるメリハリの利いた演出とすることが可能となる。これにより、予告演出の興趣を高めることができ可能となる。

20

#### 【0378】

また、本実施例のパチンコ遊技機1では、表示画面7aの所定の始点位置（第1表示位置）から終点位置（第2表示位置）に向けて一又は複数の予告画像が移動表示される演出として、キャラクタ予告A及びB並びに群予告A及びBを備えている。そのうちキャラクタ予告A及びBでは、予告画像の移動元である始点位置（出現位置）が画面奥側となっており、その移動先である終点位置（消滅位置）が画面手前側となっている。また、群予告Aでは、予告画像群（複数の予告画像）の移動元である始点位置が画面右端側となっており、その移動先である終点位置が画面右端側となっている。また、群予告Bでは、予告画像群（複数の予告画像）の移動元である始点位置が画面右上側となっており、その移動先である終点位置が画面左下側となっている。このように、本実施例では、キャラクタ予告A及びB並びに群予告A及びBのうち、実行される予告の種類によって、移動対象となる予告画像の移動元（第1表示位置）が異なったり移動先（第2表示位置）が異なったりする。これにより、予告画像の移動表示を伴う予告演出（移動表示演出）を多様にすることが可能となり、当該予告演出の興趣を高めることができ可能となる。

30

#### 【0379】

尚、前述の実施例2では、キャラクタ予告A及びB並びに群予告A及びBにおいて、それぞれ移動表示の対象となる画像をキャラクタの顔を模した画像や人物を模した画像としていたが、移動表示の対象となる画像は、例えば、所定の文字（チャンス、激熱等）を表した画像としたり、所定のアイテムを表した画像としたりする等、様々な画像を採用することができる。この場合、文字やアイテムの種類、表示色等に応じて示唆する大当たり信頼度を異ならせることで、前述の実施例2と同様に、予告演出パターンに応じて大当たり信頼度を定めることができる。

40

#### 【0380】

また、前述の実施例2では、キャラクタ予告A及びBにおいて、表示画面7aの奥側から手前側に向かって移動表示されるキャラ画像の移動速度が、画面手前側に近づくにつれて上昇するものとなっていたが、これとは逆に、移動速度が低下するように構成することも可能である。この場合、キャラ画像の移動開始当初は高速で移動し、その後、移動速度

50

が徐々に低下して、移動終了のタイミングではキャラ画像がしっかりと確認（視認）できるように表示されるようになることが可能となる。このような構成によっても、移動表示されるキャラ画像に遊技者の興味を惹きつけて、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。尚、こうした移動速度の変化は、前述の群予告Aや群予告Bにも採用可能である。

#### 【0381】

また、前述の実施例2では、キャラクタ予告B及び群予告Bにおいて、表示画面7a上で移動表示される画像の表示サイズが、その移動元である始点位置（第1表示位置）では相対的に小さくなり、移動先である終点位置（第2表示位置）では相対的に大きくなるよう、移動の進行に伴って徐々（段階的）に変化するものとしていたが、これとは逆に、始点位置では相対的に大きくなり、終点位置では相対的に小さくなるように構成することも可能である。このような構成によれば、移動表示の対象となる画像が遊技者側から遠ざかっていく印象を遊技者に与えやすくなる。これにより、前述の実施例2とは趣の異なるキャラクタ予告や群予告を実現して、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

#### 【0382】

また、前述の実施例2では、キャラクタ予告Bにおいて、表示画面7a上で移動表示される複数の画像（キャラ画像群）の表示サイズが、移動先である終点位置に近づくにつれて大きくなるなか、そのうちの一の画像の表示サイズが他の画像に比してさらに大きくなるものとしていた。これに対し、複数の画像（キャラ画像群）をすべて同じ拡大率で大きくなるように構成してもよい。また、前述の群予告Bにおいて、その画像群を構成する複数の画像列（人物画像列）の表示サイズが、移動先である終点位置に近づくにつれて大きくなるものとしていた。これに対し、複数の画像列に含まれる画像（人物画像）のうち一の画像（一の特定画像）の表示サイズが終点位置に近づくにつれて大きくなるように構成したり、そのうちの複数の画像（複数の特定画像）の表示サイズが終点位置に近づくにつれて大きくなるように構成したりすることも可能である。これらの構成によっても、表示内容の変化に富んだ趣向性の高い群予告を実現することが可能となる。

20

#### 【0383】

また、前述の実施例2では、群予告Bにおいて、その画像群を構成する複数の画像列（人物画像列）の各列に含まれる画像（人物画像）の数が、当該画像列の最前列（一方の列）から最後列（他方の列）に向けて減少するものとなっていたが、これとは逆に、画像列の最前列から最後列に向けて増加する（換言すると、画像列の最後列から最前列に向けてに減少する）ように構成することも可能である。このような構成によっても、群予告を変化に富んだ演出とすることが可能となり、群予告の興趣を高めることが可能となる。特に、移動表示される画像の表示サイズが、始点位置では相対的に大きくなり終点位置では相対的に小さくなるよう徐々（段階的）に変化する前述の構成との組み合わせにより、移動表示の対象となる画像が遊技者側から遠ざかっていく印象をより与えやすくすることが可能となり、これにより趣向性の高い群予告を実現することが可能となる。

30

#### 【0384】

また、前述の実施例2では、キャラクタ予告A及びB並びに群予告A及びBにおいて移動表示される画像の始点位置を、それぞれ表示画面7aの奥側（キャラクタ予告A及びB）、右端（群予告A）、右上部（群予告B）に設け、当該各予告において移動表示される画像の終点位置を、それぞれ表示画面7aの手前側（キャラクタ予告A及びB）、左端（群予告A）、左下部（群予告B）に設けていたが、それらの始点位置及び終点位置は、表示画面7a上の他の位置に設けることも可能である。例えば、キャラクタ予告において移動表示されるキャラ画像の始点位置及び終点位置を、それぞれ表示画面7aの中央上部及び中央下部としたり、群予告において移動表示される画像群の始点位置及び終点位置をそれぞれ表示画面7aの右端及び左上部又は左下部としたりする等、その位置は任意である。この場合、実施例2で例示したキャラクタ予告A及びB並びに群予告A及びBに係る複数の予告演出パターンのように、移動表示される予告画像の始点位置及び終点位置の一方又は両方が互いに異なる複数の予告演出パターンを設け、その中から選択された予告演出パターンに基づく予告演出を実行するように構成することができる。このような構成によっ

40

50

ても、予告画像の移動表示を伴う予告演出（移動表示演出）を多様にすることができます。

#### 【0385】

また、前述の実施例2では、キャラクタ予告A及びB並びに群予告A及びBにおいて移動表示される画像の始点位置及び終点位置をそれぞれ一の表示画面7aに設けていたが、始点位置及び終点位置のうち一方を第1画像表示装置7の表示画面7a（メイン液晶）に設け、他方を第2画像表示装置71の表示画面71a（サブ液晶）に設けることも可能である。このような構成によれば、複数の表示画面に跨って予告画像を移動表示させることが可能となるため、予告画像の移動表示を伴う予告演出（移動表示演出）の興奮をより高めることが可能となる。

#### 【0386】

また、前述の実施例2では、一又は複数の画像（キャラ画像、顔画像、人物画像等）の移動表示を伴う演出を、当該変動表示の大当たり信頼度を示唆する予告演出（当該変動予告）として実行するものとしていたが、変動表示に伴う賑やかしの演出や背景演出、ラウンド演出等、予告演出以外の演出として実行することも可能である。また、当該変動予告の他、保留先読み予告として実行することも可能である。

10

#### 【0387】

また、前述の実施例2では、演出図柄8の変動表示が行われる変動期間のうち第1時期にキャラクタ予告を実行可能とし、第2時期に群予告を実行可能としていたが、それら予告の実行時期は当該時期に限定されるものではない。例えば、第3時期に群予告を実行可能としたり、第2時期と第3時期との間にキャラクタ予告を実行可能としたりする等、その時期は任意である。

20

#### 【0388】

また、前述の実施例2において、キャラクタ予告や群予告を表示する画像表示装置（第1画像表示装置7）を、立体表示（3D表示）に対応した液晶ディスプレイ（3次元ディスプレイ）を備えた3D表示装置とすることも可能である。この3D表示装置は、平面画像（2D画像）と立体画像（3D画像）を表示することが可能であり、平面表示（2D表示）と立体表示（3D表示）とを電気的に切り替え可能に構成されるものである。そして、立体表示（3D表示）においては、左目で視認可能な左目用画像と、右目で視認可能な右目用画像とからなる3D用加工画像を表示画面に表示して、前記左目用画像及び前記右目用画像に含まれる視認対象像が仮想空間内に配置されているように遊技者に視認させることができ3Dの表示手段として構成され、複数の前記視認対象像を、深度が異なる任意の仮想位置に配置して遊技者に視認させることができ構成されている。この3D表示装置を備える場合、キャラクタ予告A及びB並びに群予告A及びBの各々で移動表示される画像（キャラ画像、笑顔画像、人物画像）を立体画像（3D画像）により構成することが可能である。そして、各予告を実行する際、その実行する予告に対応する立体画像（キャラ画像、笑顔画像又は人物画像）を3D表示装置の表示画面（3次元ディスプレイ）に表示するように、当該予告に係る表示制御（3D表示制御）を行う構成とすることができる。

30

#### 【0389】

このような構成によれば、画面奥側から手前側への1又は複数のキャラ画像の移動表示（キャラクタ予告A,B）、画面右端から左端への複数の笑顔画像（画像群）の移動表示（群予告A）、及び、画面右上から左下への複数の人物画像（画像群、画像列）の移動表示（群予告B）が、それぞれ立体表示（3D表示）として表現される。このため、キャラクタ予告A及びキャラクタ予告Bでは、画面奥側から手前側へ移動表示されるキャラ画像が迫ってくる印象を遊技者により強く感じさせることが可能となる。また、群予告Aでは、互いに一部重なり合った状態で画面右端から左端へ移動表示される複数の笑顔画像の奥行き感をより一層際立たせることができとなる。さらに、群予告Bでは、画面右上から左下へ移動表示される複数の人物画像の奥行き感をより一層際立たせることができとなり、加えて、人物画像の表示サイズが移動表示の終点に近づくにつれて大きくなることや人物画像の数が前列ほど多い（後列ほど少ない）ことと相俟って、人物画像（人物画像列）が

40

50

迫ってくる印象を遊技者により強く感じさせることが可能となる。つまり、表示された複数の視認対象像を、仮想空間内で表示画面に対する前方に移動させ、かつ、複数の視認対象像の移動する速さを、前側の視認対象像ほど大きくする3Dの画像制御手段を備えている。また、3Dの画像制御手段は深度が異なる複数の前記視認対象像を一部が重なるように前後方向で並べて視認させると共に、視認対象像毎に色を異ならせて表示画面に表示させるような画像制御を行ってもよい。これにより、予告画像の移動表示を伴う予告演出(移動表示演出)の興奮をより一層高めることが可能となる。

#### 【0390】

以上、本発明の実施形態として実施例1及び2(変形例を含む)を説明したが、本発明はこれらに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれから容易に置き換える範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することが可能である。

10

#### 【0391】

例えば、前述した実施例では、相対的に画面サイズの大きい第1画像表示装置7(メイン液晶)の上方に、相対的に画面サイズの小さい第2画像表示装置71(サブ液晶)を設けていたが、第1画像表示装置(メイン液晶)の下方、左方又は右方に第2画像表示装置(サブ液晶)を設けてもよい。この場合、前述した実施例と同様に1つのメイン液晶と1つのサブ液晶を備える構成とすることは勿論のこと、1つのメイン液晶と二以上(例えば2つ)のサブ液晶を備える構成としたり、二以上(例えば2つ)のメイン液晶と1つのサブ液晶を備える構成(図示せず)としたり、二以上(例えば2つ)のメイン液晶と二以上(例えば2つ)のサブ液晶を備える構成(図示せず)としたりすることが可能である。これらの複数の画像表示装置(表示画面)を備える構成においても、本発明を適用することが可能である。尚、遊技盤2(遊技領域3)の略中央に設けられる画像表示装置7(メイン液晶)のみを備える構成(画像表示装置が1つとされる構成)の遊技機に本発明を適用することができるのは当然である。

20

#### 【0392】

また、前述した実施例では、遊技盤2と一体的に設けられる画像表示装置(第1画像表示装置7、第2画像表示装置71)を備えるものとしていたが、遊技盤側の画像表示装置に加え、例えば、前面枠51に設けられる枠側の画像表示装置を備えるものであってもよい。この場合、前述した実施例等における事前演出を、枠側の画像表示装置で実行する構成を探ることも可能である。こうすれば、枠側の画像表示装置で実行される演出表示として従来にはない斬新な演出の提供が可能となる。

30

#### 【0393】

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

40

#### 【0394】

また、前述した実施例では、Vラウンドにおける第2大入賞口35(Vアタッカー)の開放時間の長短によって、V通過可能性が高くなる(容易となる)場合と、低くなる(実質的に不可能となる)場合とを設定していた。すなわち、Vラウンドにおける第2大入賞口35の開放時間が相対的に長い場合には、当該第2大入賞口35への遊技球の入球が容易となって、第2大入賞口35に入球した遊技球の少なくとも1個がほぼ確実に特定領域39を通過するものとし、一方、Vラウンドにおける第2大入賞口35の開放時間が相対的に短い場合には、当該第2大入賞口35への遊技球の入球が困難(実質的に不可能)となり、これにより遊技球が特定領域39を通過しないものとしていた。これに代えて、特定領域を開閉する可動片を設け、Vラウンドでの第2大入賞口35への入球数(入球数計数手段による計数値)に基づいて可動片を動作させることとし、その動作態様によってV

50

通過可能性が異なるようにしてもよい。例えば、Vラウンドでの第2大入賞口35への第1所定数（例えば1個目）の入球に基づいて可動片を動作させる場合には、その可動片の動作態様をV通過可能性が低くなる（実質的に不可能となる）態様とし、第2所定数（例えば2個目～規定数の何れか）の入球に基づいて可動片を動作させる場合には、その可動片の動作態様をV通過可能性が高くなる態様とする。そして、Vラウンドにて可動片がV通過可能性の低い態様でしか動作しない大当たり、すなわち、第2大入賞口35への第1所定数の入球に基づいてのみ可動片が動作する大当たりを「V非通過予定大当たり」とし、V通過可能性の低い態様で動作する場合とV通過可能性の高い態様で動作する場合とがある大当たり、すなわち、第2大入賞口35への第1所定数の入球と第2所定数の入球とに基づいて可動片が動作する大当たりを「V通過予定大当たり」とすればよい。このような構成によつても、前述した実施例等と同様に、特定領域への遊技球の通過有無に基づき確率変動機能の作動有無（高確率状態の発生有無）を決定することが可能となる。

#### 【0395】

また、前述した実施例では、大当たり遊技中（特別遊技中）のVラウンドで遊技球が特定領域39を通過したことに基づいて高確率状態を発生させるという遊技上の特典を遊技者に付与するものを例示したが、本発明でいう特典は高確率状態の発生に限られるものではない。例えば、始動口への遊技球の入球頻度を高くする高ベース状態や、識別情報の変動時間を通常より短くする変動時間短縮状態（時短状態）等、遊技者に何らかの利益を付与するものであれば、その特典の内容（種類）は問わない。また、遊技球が特定領域を通過したことに基づいて、一の特典を付与するものであっても複数の特典を付与するものであつてもよい。

#### 【0396】

また、前述した実施例では、確変作動口としての特定領域39を有するパチンコ（所謂「V確機」）に本発明を適用したものを例示したが、これに限らず、大入賞口内に特定領域39を有することなく、特別図柄当否判定の結果（停止表示される大当たり図柄の種類）に基づいて高確率状態を付与するか否かを決定するタイプの遊技機（所謂「図柄確変機」）においても、本発明は適用可能である。あるいは、確率変動機能を備えていないタイプの遊技機にも本発明は適用可能である。また、特別図柄当否判定の結果が小当たりとなることで入球可能となる大入賞口に特定領域（V領域）を備え、小当たり遊技の際にその大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過（V通過）すると大当たりとなり、当該V通過に基づき大当たり遊技が実行される1種2種タイプのパチンコ遊技機にも本発明を適用することも可能である。

#### 【0397】

また、前述した実施例では、第2特図保留（第2特別図柄の変動表示）を第1特図保留（第1特別図柄の変動表示）に優先して消化する制御処理（いわゆる特図2優先変動）を採用していたが、これに限らず、第1特図保留を第2特図保留に優先して消化する制御処理（いわゆる特図1優先変動）としてもよい。あるいは、第1特図保留の消化と第2特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第1特図保留および第2特図保留のうち、最も古く記憶されたものから順に消化する制御処理（いわゆる入球順（記憶順）変動）の制御処理としてもよい。また、前述の実施例における特図2優先変動に代えて、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示（第1特図保留の消化と第2特図保留の消化）とを並行して実行する制御処理（いわゆる特図1, 2同時変動）を採用してもよい。

#### 【0398】

また、前述した実施例では、確率変動機能の非作動・作動により、大当たり確率を低確率（第1確率）または高確率（第2確率）に設定可能としていたが、大当たり確率の種類（数）はこれに限定されるものではなく、例えば、低確率（第1確率）よりも高く高確率（第2確率）よりも低い中確率（第3確率）等、3種類以上の確率を設定可能としてもよい。さらに、第1低確率と第1高確率（第1確率条件）、第2低確率と第2高確率（第2確率条件）、第3低確率と第3高確率（第3確率条件）など、低確率と高確率との関係を定めた複数種の確率条件を設け、当該複数種の確率条件のうちの何れかを、例えば、遊技機の

電源投入時に任意に設定可能（選択可能）としてもよい。

【0399】

[その他]

以下、本明細書で開示した実施形態（実施例）に関連する発明を参考発明として開示しておくる。

【0400】

（参考発明1）

従来、所定条件の成立に基づいて行われる当否判定の結果が特定結果となることに基づいて、遊技者に所定の遊技利益が付与され得る特別遊技が実行可能となる遊技機が広く知られている。この種の遊技機では、当否判定の結果に基づいて図柄を変動表示した後に停止表示する変動演出が実行されるのが一般的である（例えば特開2009-95470号公報を参照）。

10

【0401】

しかしながら、当否判定の結果に基づく変動演出は、その演出態様が画一的になりやすく、変動演出を行う遊技機の興趣を高めるには更なる改善の余地がある。

【0402】

本参考発明1は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技者の興味を惹きつけることが可能な趣向性の高い変動演出を実現し、遊技興趣の向上を図ることにある。

20

【0403】

参考発明1-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて行われる当否判定の結果が特定結果となることに基づいて、遊技者に所定の遊技利益が付与され得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

演出を表示可能な表示画面と、

前記演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記演出として、前記当否判定の結果に基づいて複数の図柄を変動表示した後に停止表示する変動演出を実行可能に構成されており、

前記図柄には、図柄画像と装飾画像とを有して構成される特殊図柄が設けられており、

前記変動演出において、前記複数の図柄のうち少なくとも1つを前記特殊図柄で停止表示した後、該特殊図柄を構成する前記装飾画像をその停止表示の位置と異なる所定位置に表示するとともに該装飾画像と一緒に前記特殊図柄を構成していた前記図柄画像を変動表示する特殊演出が実行可能とされている

30

ことを特徴とするものである。

【0404】

このような遊技機によれば、変動演出に用いる図柄として、図柄画像と装飾画像とを有して構成される特殊図柄が設けられており、複数の図柄のうち少なくとも1つがその特殊図柄で停止表示すると、その後に特殊演出が実行され得るものとなっている。特殊演出は、停止表示した特殊図柄のうち装飾画像をその停止表示の位置と異なる所定位置に表示するとともに該装飾画像と一緒に特殊図柄を構成していた図柄画像を変動表示するものとされている。つまり、特殊演出が発生すると、装飾画像と図柄画像とが分離して当該図柄画像の変動表示（再変動）が実行されるのである。このため、変動演出にて変動表示する図柄が特殊図柄で停止表示した場合には、その停止表示後の特殊演出の実行（再変動）に遊技者を注目させることが可能となる。これにより、遊技者の興味を惹きつけ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【0405】

参考発明1-2の遊技機は、前述した参考発明1-1の遊技機において、

前記複数の図柄は、変動表示した後に停止表示する際、所定の停止順で停止表示することが可能とされており、

前記複数の図柄には、前記停止順が1番目とされる第1停止図柄と、前記停止順が2番目とされる第2停止図柄と、前記停止順が3番目とされる第3停止図柄と、が設けられて

50

おり、

前記第1停止図柄又は前記第2停止図柄を前記特殊図柄で停止表示した後、前記特殊演出が実行可能とされている

ことを特徴とするものである。

#### 【0406】

このような遊技機によれば、変動演出にて変動表示される複数の図柄のうち、停止順が3番目とされる第3停止図柄以外の図柄、すなわち、停止順が1番目（最初）とされる第1停止図柄又は2番目とされる第2停止図柄が特殊図柄で停止表示すると、その後に特殊演出が実行され得るものとなる。このため、変動演出の開始後、第1停止図柄又は第2停止図柄の停止表示に遊技者を注目させることが可能となる。これにより、変動演出の比較的早い段階から遊技者の興味を惹きつけて興趣を高めることができる。

10

#### 【0407】

参考発明1-3の遊技機は、前述した参考発明1-1又は1-2の遊技機において、

前記複数の図柄が停止表示して前記変動演出が終了したときの停止表示態様により、前記当否判定の結果を報知することが可能とされており、

前記停止表示態様として、前記当否判定の結果が特定結果である旨を示す特定表示態様を有し、

前記変動演出において、前記停止表示態様が前記特定表示態様となるか否かを示すリーチ演出が実行可能とされており、

前記特殊演出が実行された後、前記リーチ演出が実行される場合とされない場合がある

20

ことを特徴とするものである。

#### 【0408】

このような遊技機によれば、変動演出が終了したときの複数の図柄の停止表示態様（つまり変動演出の結果）により当否判定の結果が報知可能とされるなか、その停止表示態様が特定表示態様となるか否かを示すリーチ演出が変動演出中に実行可能となっている。そして、変動演出にて変動表示する図柄が特殊図柄で停止表示して特殊演出が実行されると、その後にリーチ演出が実行される場合とされない場合とがあるものとなっている。このため、変動演出において特殊演出が実行された後のリーチ演出の実行（発生）有無に遊技者を注目させることができとなる。これにより、特殊演出後の興趣を高めることができる。

30

#### 【0409】

参考発明1-4の遊技機は、前述した参考発明1-3の遊技機において、

前記特殊演出にて前記所定位置に表示した前記装飾画像による演出表示が実行可能とされており、

前記演出表示の実行態様には複数の実行態様が設けられており、

前記複数の実行態様のうち特定の実行態様で前記演出表示が実行されると、前記リーチ演出が実行される

ことを特徴とするものである。

40

#### 【0410】

このような遊技機によれば、変動演出にて変動表示する図柄が特殊図柄で停止表示して特殊演出が実行された場合、そのとき所定位置に表示された装飾画像による演出表示が実行可能となっている。装飾画像による演出表示の実行態様には複数の実行態様が設けられており、そのうちの特定の実行態様で演出表示が実行されると、リーチ演出が実行されるものとなっている。このため、装飾画像による演出表示の実行態様によって、リーチ演出が実行される場合とそうでない場合とが生ずることとなる。これにより、特殊演出での装飾画像による演出表示に遊技者を注目させて興趣を高めることができる。

#### 【0411】

参考発明1-5の遊技機は、前述した参考発明1-1又は1-2の遊技機において、

前記複数の図柄が停止表示して前記変動演出が終了したときの停止表示態様により、前

50

記当否判定の結果を報知することが可能とされており、

前記停止表示態様として、前記当否判定の結果が特定結果である旨を示す特定表示態様を有し、

前記変動演出において、前記停止表示態様が前記特定表示態様となるか否かを示すリーチ演出が実行可能とされており、

前記特殊演出が実行された後、前記リーチ演出が必ず実行される  
ことを特徴とするものである。

#### 【0412】

このような遊技機によれば、変動演出が終了したときの複数の図柄の停止表示態様（つまり変動演出の結果）により当否判定の結果が報知可能とされるなか、その停止表示態様が特定表示態様となるか否かを示すリーチ演出が変動演出中に実行可能となっている。そして、変動演出にて変動表示する図柄が特殊図柄で停止表示して特殊演出が実行されると、その後にリーチ演出が必ず実行されるものとなっている。このため、特殊演出の実行はリーチ演出の実行を確定させることとなる。これにより、特殊演出の実行に遊技者を注目させて興奮を高めることが可能となる。

10

#### 【0413】

以上の本参考発明1によれば、趣向性の高い変動演出を実現して、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【0414】

（参考発明2）

20

従来、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて、遊技者に所定の遊技利益が付与され得る特別遊技が実行可能となる遊技機が広く知られている。この種の遊技機では、識別情報の変動表示中にリーチ演出や予告演出等の様々な演出が実行可能とされている（例えば特開2009-95470号公報を参照）。

#### 【0415】

しかしながら、識別情報の変動表示中に実行される演出は、機種によって演出内容（例えば、モチーフや登場するキャラクタ等）が異なるものの、演出の手法（例えば、演出展開や演出パターン等）が然程変わらないことが多い。このため、その種の演出は画一的になりやすく、遊技興趣の向上を図るには未だ改善の余地がある。

30

#### 【0416】

本参考発明2は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技者の興味を惹きつけることが可能な趣向性の高い演出を実現し、遊技興趣の向上を図ることにある。

#### 【0417】

参考発明2-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて、遊技者に所定の遊技利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

画像を表示可能な表示画面と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

40

前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示中に、前記表示画面の第1表示位置から第2表示位置に向かって所定画像が移動する移動表示演出を実行可能とされており、

前記移動表示演出では、前記第1表示位置から前記第2表示位置に向かって前記所定画像が移動する間、その移動速度が変化するものとされている

ことを特徴とするものである。

#### 【0418】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示中、表示画面の第1表示位置から第2表示位置に向かって所定画像が移動する移動表示演出が実行され得る。その移動表示演出では、第1表示位置から第2表示位置に向かって移動する所定画像の移動速度が、その移動中に変化する。このため、移動表示演出（所定画像の移動表示）を変化に富んだものと

50

することが可能となる。これにより、移動表示演出に遊技者の興味を惹きつけ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【0419】

尚、本参考発明2の「表示画面」は、一の表示画面であっても二以上（複数）の表示画面であってもよい。一の表示画面である場合、当該一の表示画面に第1表示位置及び第2表示位置を設定することが可能であり、二以上（複数）の表示画面である場合、そのうちの一の表示画面に第1表示位置を設定して他の表示画面に第2表示位置を設定することが可能である。

#### 【0420】

参考発明2-2の遊技機は、前述した参考発明2-1の遊技機において、  
前記移動表示演出では、前記所定画像が前記第1表示位置に出現した後、前記第2表示位置へ移動してその後消滅するものとされている  
ことを特徴とするものである。

#### 【0421】

このような遊技機によれば、移動表示演出の開始に伴い、表示画面の第1表示位置に所定画像が出現し、その後、当該所定画像が第2表示位置へ移動した後、表示画面から消滅して移動表示演出の終了を迎える。このため、移動表示演出をメリハリの利いたものとすることが可能となる。これにより、移動表示演出の興趣を高めることが可能となる。

#### 【0422】

参考発明2-3の遊技機は、前述した参考発明2-1又は2-2の遊技機において、  
前記移動表示演出では、前記所定画像が複数表示され、該複数の所定画像のうち一部の画像の移動速度が変化するものとされている  
ことを特徴とするものである。

#### 【0423】

このような遊技機によれば、移動表示演出が実行されると表示画面に複数の所定画像が表示され、その複数の所定画像が第1表示位置から第2表示位置に向かって移動する。このとき、複数の所定画像の一部について移動速度が変化する。このため、第1表示位置から第2表示位置に向かって移動する所定画像の中に移動速度が変化するものとそうでないものとを混在させることができとなる。これにより、移動表示演出（所定画像の移動表示）をより変化に富んだものとして、移動表示演出の興趣を高めることができる。

#### 【0424】

参考発明2-4の遊技機は、前述した参考発明2-1から2-3の何れか一つの遊技機において、  
前記移動表示演出は複数設けられており、

前記演出制御手段は、前記複数の移動表示演出の何れかを選択して実行可能とされており、

前記複数の移動表示演出には、前記第1表示位置及び前記第2表示位置の少なくとも一方が他の移動表示演出と異なるものが含まれている

ことを特徴とするものである。

#### 【0425】

このような遊技機によれば、移動表示演出が実行される場合には、複数の移動表示演出のうちの何れかが選択され、その選択された移動表示演出が実行される。複数の移動表示演出には、第1表示位置及び第2表示位置の少なくとも一方が他の移動表示演出と異なるものが含まれている。このため、実行される移動表示演出の種類によって、第1表示位置が異なったり第2表示位置が異なったりする等、移動表示演出を多様にすることが可能となる。これにより、移動表示演出の興趣を高めることができる。

#### 【0426】

参考発明2-5の遊技機は、前述した参考発明2-1から2-4の何れか一つの遊技機において、  
前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示中に、該変動表示の表示結果が前記特定

10

20

30

40

50

表示結果となる可能性を示唆する予告演出を実行可能とされており、  
前記移動表示演出は、前記予告演出として実行される  
ことを特徴とするものである。

【0427】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示中に当該変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性を示唆する予告演出が実行され得るものとなっており、その予告演出として移動表示演出が実行されるものとなっている。このため、識別情報の変動表示中に実行され得る移動表示演出に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。これにより、移動表示演出の興趣を高めることが可能となる。

【0428】

以上の本参考発明2によれば、趣向性の高い演出を実現して、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0429】

(参考発明3)

従来、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となつたことに基づいて、遊技者に所定の遊技利益が付与され得る特別遊技が実行可能となる遊技機が広く知られている。この種の遊技機では、識別情報の変動表示中にリーチ演出や予告演出等の様々な演出が実行可能とされている(例えば特開2009-95470号公報を参照)。

【0430】

しかしながら、識別情報の変動表示中に実行される演出は、機種によって演出内容(例えば、モチーフや登場するキャラクタ等)が異なるものの、演出の手法(例えば、演出展開や演出パターン等)が然程変わらないことが多い。このため、その種の演出は画一的になりやすく、遊技興趣の向上を図るには未だ改善の余地がある。

【0431】

本参考発明3は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技者の興味を惹きつけることが可能な趣向性の高い演出を実現し、遊技興趣の向上を図ることにある。

【0432】

参考発明3-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記変動表示の表示結果が特定表示結果となつたことに基づいて、遊技者に所定の遊技利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であつて、

画像を表示可能な表示画面と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示中に、前記表示画面の第1表示位置から第2表示位置に向かって複数の所定画像が移動する移動表示演出を実行可能とされており、

前記移動表示演出にて表示される前記複数の所定画像には、互いに一部が重なり合つた状態で移動する画像が含まれている

ことを特徴とするものである。

【0433】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示中、表示画面の第1表示位置から第2表示位置に向かって複数の所定画像が移動する移動表示演出が実行され得る。その移動表示演出において第1表示位置から第2表示位置に向かって移動する複数の所定画像には、互いに一部が重なり合つた状態で移動する画像が含まれている。このため、移動表示演出にて表示(移動表示)される画像(複数の所定画像)に奥行き感を付加したり、限られた領域のなかでより多くの画像を表示(移動表示)したりすることが可能となる。これにより、移動表示演出の視覚的効果を高めて、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0434】

尚、本参考発明3の「表示画面」は、一の表示画面であっても二以上(複数)の表示画

10

20

30

40

50

面であってもよい。一の表示画面である場合、当該一の表示画面に第1表示位置及び第2表示位置を設定することが可能であり、二以上（複数）の表示画面である場合、そのうちの一の表示画面に第1表示位置を設定して他の表示画面に第2表示位置を設定することが可能である。

#### 【0435】

参考発明3-2の遊技機は、前述した参考発明3-1の遊技機において、前記移動表示演出にて表示される前記複数の所定画像のうち一部又は全部の画像の大きさが、前記第2表示位置に近づくにつれて変化するものとされていることを特徴とするものである。

#### 【0436】

このような遊技機によれば、移動表示演出において第1表示位置から第2表示位置に向かって複数の所定画像が移動するなか、その複数の所定画像のうち一部又は全部の画像の大きさが、第2表示位置に近づくにつれて変化する。このため、第2表示位置側の画像を第1表示位置側の画像に比べて大きく見せたり小さく見せたりすることが可能となる。これにより、移動表示演出（複数の所定画像の移動表示）を変化に富んだものとして、移動表示演出の興趣を高めることが可能となる。

#### 【0437】

参考発明3-3の遊技機は、前述した参考発明3-1又は3-2の遊技機において、前記移動表示演出にて表示される前記複数の所定画像のうち一部又は全部の画像の移動速度が変化するものとされていることを特徴とするものである。

#### 【0438】

このような遊技機によれば、移動表示演出において第1表示位置から第2表示位置に向かって複数の所定画像が移動するなか、その複数の所定画像の一部又は全部について移動速度が変化する。このため、移動表示演出（複数の所定画像の移動表示）をより変化に富んだものとすることが可能となる。これにより、移動表示演出の興趣をより高めることが可能となる。

#### 【0439】

参考発明3-4の遊技機は、前述した参考発明3-1から3-3の何れか一つの遊技機において、

前記移動表示演出は複数設けられており、前記演出制御手段は、前記複数の移動表示演出の何れかを選択して実行可能とされており、前記複数の移動表示演出には、前記第1表示位置及び前記第2表示位置の少なくとも一方が他の移動表示演出と異なるものが含まれていることを特徴とするものである。

#### 【0440】

このような遊技機によれば、移動表示演出が実行される場合には、複数の移動表示演出のうちの何れかが選択され、その選択された移動表示演出が実行される。複数の移動表示演出には、第1表示位置及び第2表示位置の少なくとも一方が他の移動表示演出と異なるものが含まれている。このため、実行される移動表示演出の種類によって、第1表示位置が異なったり第2表示位置が異なったりする等、移動表示演出を多様にすることが可能となる。これにより、移動表示演出の興趣を高めることが可能となる。

#### 【0441】

参考発明3-5の遊技機は、前述した参考発明3-1から3-4の何れか一つの遊技機において、

前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示中に、該変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる可能性を示唆する予告演出を実行可能とされており、前記移動表示演出は、前記予告演出として実行されることを特徴とするものである。

10

20

30

40

50

## 【0442】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示中に当該変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性を示唆する予告演出が実行され得るものとなっており、その予告演出として移動表示演出が実行されるものとなっている。このため、識別情報の変動表示中に実行され得る移動表示演出に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。これにより、移動表示演出の興趣を高めることが可能となる。

## 【0443】

以上の本参考発明3によれば、趣向性の高い演出を実現して、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

## 【符号の説明】

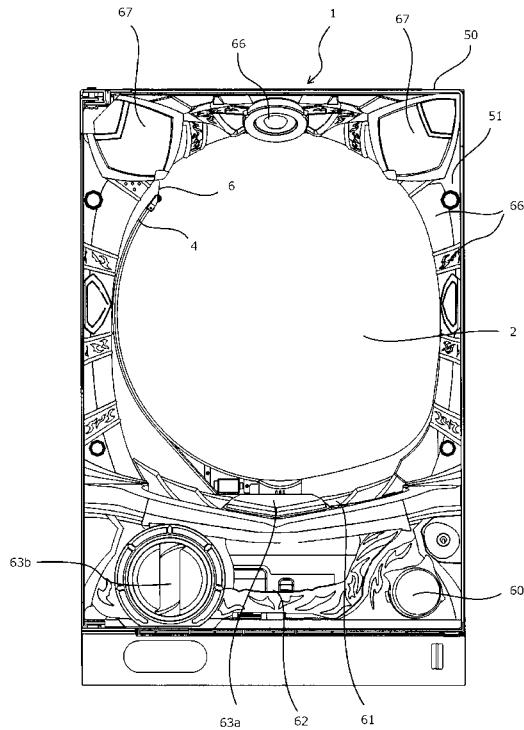
10

## 【0444】

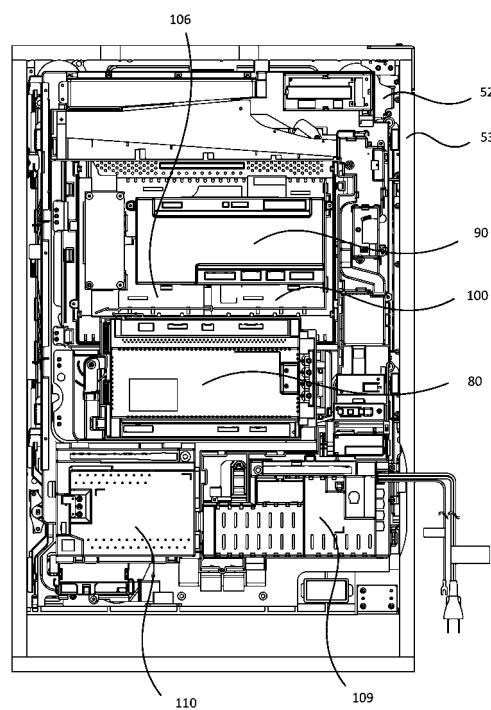
1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技領域、7 第1画像表示装置、7a 表示画面、7b 演出図柄表示領域、7c 背景表示領域、8 演出図柄、9a 第1演出保留、9b 第2演出保留、9c 第1演出保留表示領域（第1演出保留表示部）、9d 第2演出保留表示領域（第2演出保留表示部）、20 第1始動口、21 第2始動口、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、41a 第1特別図柄表示器（第1特別図柄表示部）、41b 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示部）、71 第2画像表示装置、71a 表示画面、80 主制御基板、81 遊技制御用マイコン（主制御部）、90 副制御基板（副制御部）、91 演出制御用マイコン（副制御部）、100 画像制御基板（画像制御部）、101 画像制御用マイコン（画像制御部）。

20

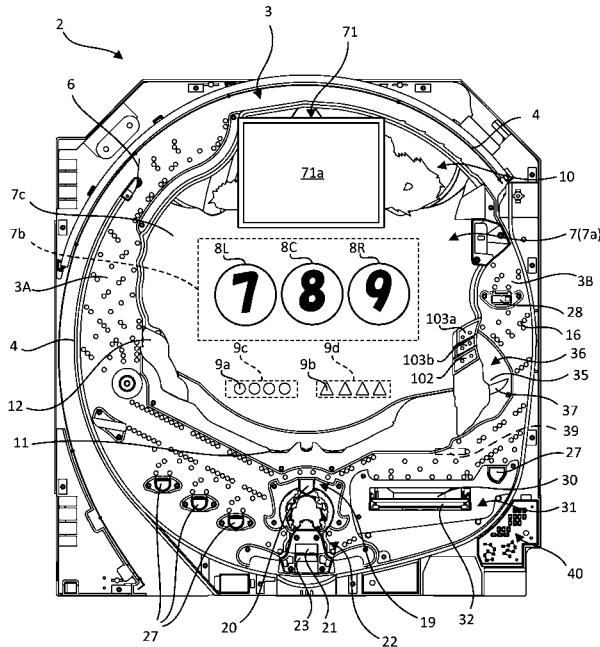
【図1】



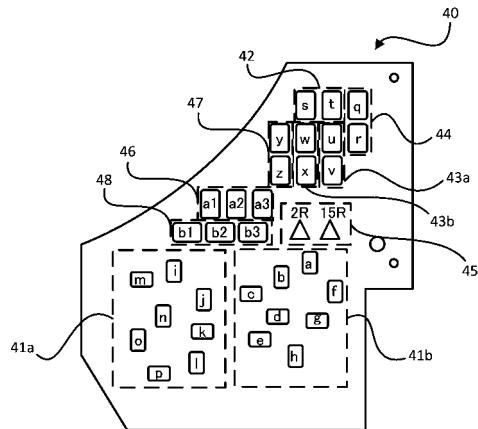
【図2】



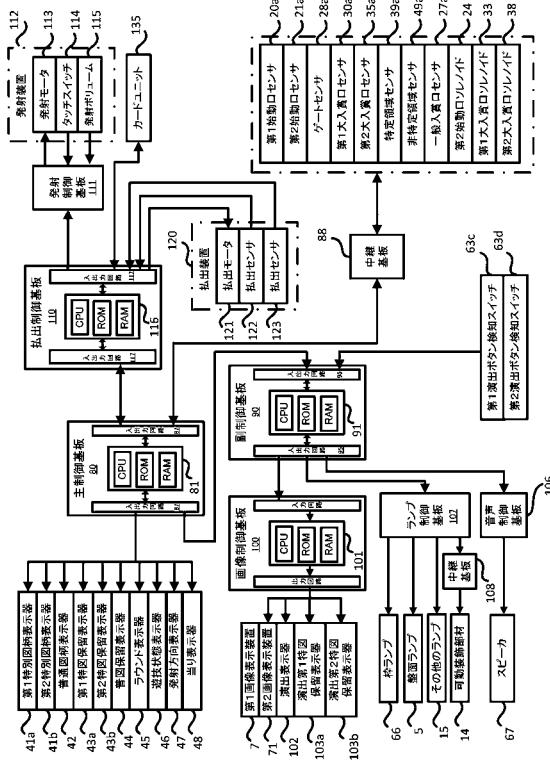
【図3】



【 図 4 】



〔 図 5 〕



【 四 6 】

図柄	判りの種類	修正图标	大入金口の開閉状態(バーン)		大出金口の開閉状態(バーン)	通電可能性	時長機能	高ベース発生機能
			テランド数 開放回数 or 1ランク 開放回数	大入金口の開閉時間等				
15R第1大当り	15R第1大当り回柄	15ランク	1~2ランク/ 大入金口を開放	28秒/ R	0~39	高	作動 (100回)	作動 (100回)
15R第2大当り	15R第2大当り回柄	15ランク	1~5ランク/ 大入金口を開放	0~1秒/ R	40~59	低 (無)	作動 (100回)	作動 (100回)
15R第3大当り	15R第3大当り回柄	15ランク	3~15ランク/ 大入金口を開放	29秒/ R	0~1秒/ R	60~89	低 (無)	非作動
23種4大当り	23種4大当り回柄	2ランク	1~2ランク/ 大入金口を開放	0~9秒/ R	90~99	中	特別選抜の 実行時に同じ	特別選抜の 実行時に同じ
第1小当り	第1小当り回柄	2回	1~2ランク/ 大入金口を開放	0~9秒/ 回	—	無	特別選抜の 実行時に同じ	特別選抜の 実行時に同じ
15R第5大当り	15R第5大当り回柄	15ランク	1~2ランク/ 大入金口を開放	28秒/ R	0~79	高	作動 (100回)	作動 (100回)
15R第6大当り	15R第6大当り回柄	15ランク	1~5ランク/ 大入金口を開放	0~1秒/ R	80~99	低 (無)	作動 (100回)	作動 (100回)
第2小当り	第2小当り回柄	2回	1~1回/ 大入金口を開放	0~9秒/ 回	—	無	特別選抜の 実行時に同じ	特別選抜の 実行時に同じ

【図7】

状態	判定結果	保有枚数	変動パターン		変動時間	チップ内での位置番
			0~179	180~198		
外れ	大当り	長当り	—	P1	75000ms	180/199
	大当り	短当り	—	P2	45000ms	191/199
	小当り	—	0~198	P3	45000ms	198/199
時短状態	外れ	小当り	—	P4	45000ms	199/199
	大当り	長当り	0~198	P5	75000ms	5/199
	大当り	短当り	5~18	P6	45000ms	14/199
	外れ	小当り	19~38	P7	30000ms	20/199
	外れ	小当り	39~198	P8	12000ms	150/199
	外れ	小当り	0~4	P9	75000ms	5/199
時短状態	外れ	小当り	5~9	P10	45000ms	5/199
	外れ	小当り	10~19	P11	30000ms	10/199
	外れ	小当り	20~198	P12	40000ms	179/199
	外れ	小当り	0~49	P13	75000ms	50/199
	外れ	小当り	50~198	P14	45000ms	149/199
	外れ	小当り	0~198	P15	30000ms	199/199
時短状態	外れ	小当り	—	P16	30000ms	199/199
	外れ	小当り	0~198	P17	75000ms	2/199
	外れ	小当り	2~4	P18	45000ms	3/199
	外れ	小当り	5~9	P19	30000ms	5/199
	外れ	小当り	10~198	P20	12000ms	188/199
	外れ	小当り	0~1	P21	75000ms	24/199
時短状態	外れ	小当り	2~4	P22	45000ms	3/199
	外れ	小当り	5~9	P23	30000ms	5/199
	外れ	小当り	10~198	P24	20000ms	189/199
	外れ	小当り	—			

【図8】

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

(B)大当たり種別判定テーブル		
特別因柄	大当たり種別判定用乱数値	判定結果
第1特別因柄	0~629	特別因柄の当否判定用
	0~99	大当たり種別決定用
	0~198	変動パターン決定用
	0~240	普通因柄の当否判定用
第2特別因柄	0~79	15R第5大当り
	80~99	15R第6大当り

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

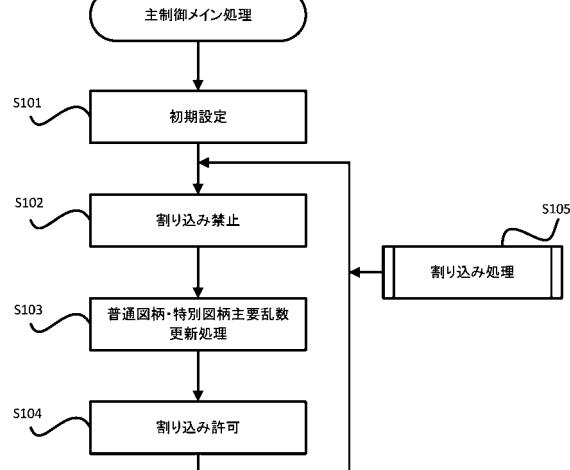
  

(D)普通因柄変動パターン選択テーブル		
状態	普通因柄の変動時間	
非時短状態	30秒	
時短状態	1秒	

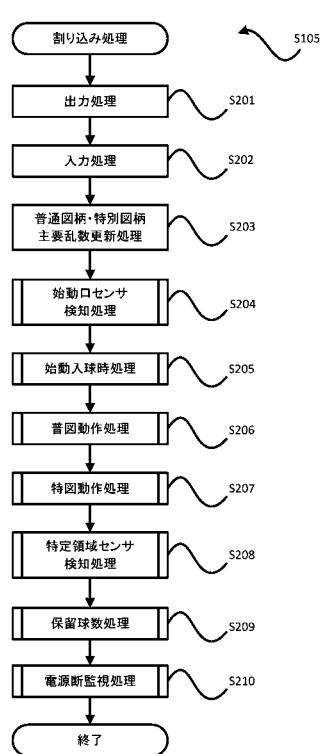
【図9】

状態	判定結果	保有枚数	変動パターン		変動時間	チップ内での位置番
			0~179	180~198		
時短状態	大当り	長当り	—	P1	75000ms	180/199
	大当り	短当り	—	P2	45000ms	191/199
	小当り	—	0~198	P3	45000ms	198/199
時短状態	外れ	小当り	—	P4	45000ms	199/199
	大当り	長当り	0~198	P5	75000ms	5/199
	大当り	短当り	5~18	P6	45000ms	14/199
	外れ	小当り	19~38	P7	30000ms	20/199
	外れ	小当り	39~198	P8	12000ms	150/199
	外れ	小当り	0~4	P9	75000ms	5/199
時短状態	外れ	小当り	5~9	P10	45000ms	5/199
	外れ	小当り	10~19	P11	30000ms	10/199
	外れ	小当り	20~198	P12	40000ms	179/199
	外れ	小当り	0~49	P13	75000ms	50/199
	外れ	小当り	50~198	P14	45000ms	149/199
	外れ	小当り	0~198	P15	30000ms	199/199
時短状態	外れ	小当り	—	P16	30000ms	199/199
	外れ	小当り	0~198	P17	75000ms	2/199
	外れ	小当り	2~4	P18	45000ms	3/199
	外れ	小当り	5~9	P19	30000ms	5/199
	外れ	小当り	10~198	P20	12000ms	188/199
	外れ	小当り	0~1	P21	75000ms	24/199
時短状態	外れ	小当り	2~4	P22	45000ms	3/199
	外れ	小当り	5~9	P23	30000ms	5/199
	外れ	小当り	10~198	P24	20000ms	189/199
	外れ	小当り	—			

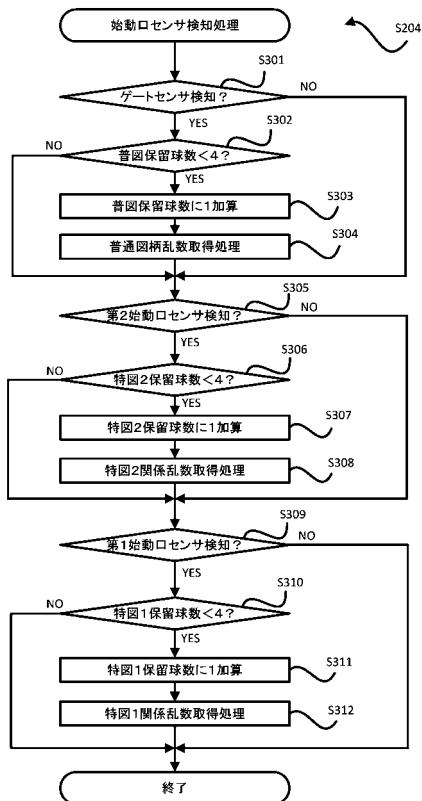
【図10】



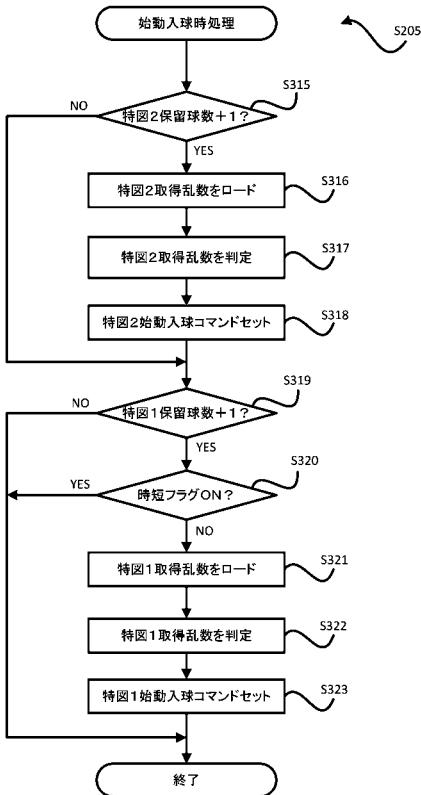
【図11】



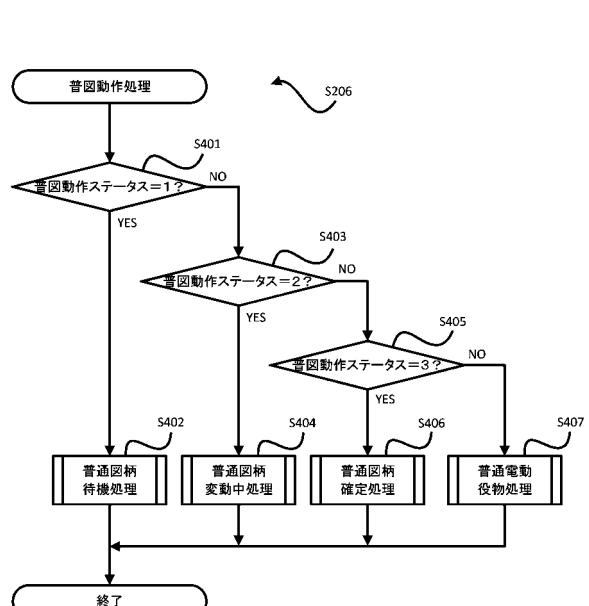
【図12】



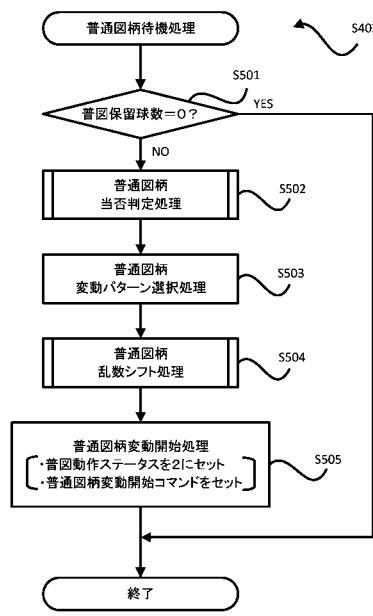
【図13】



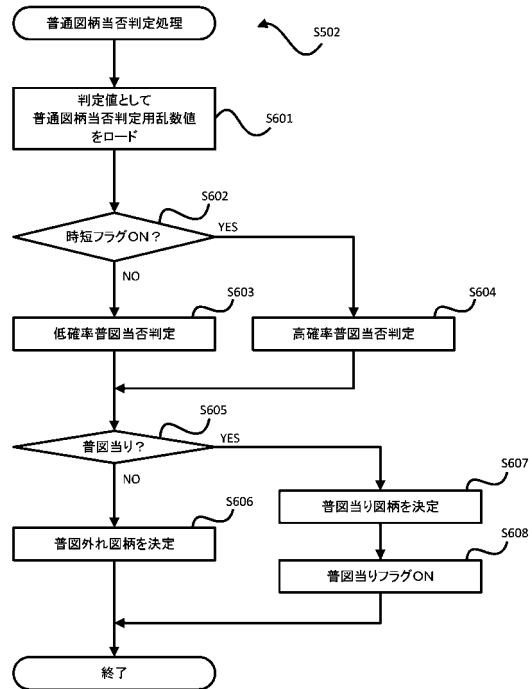
【図14】



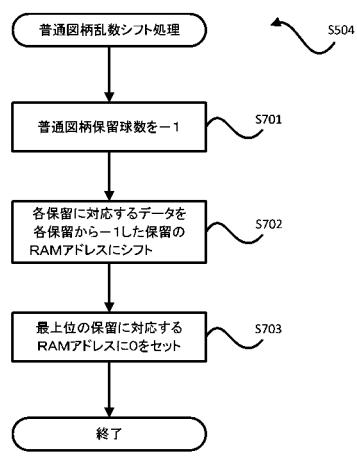
【図15】



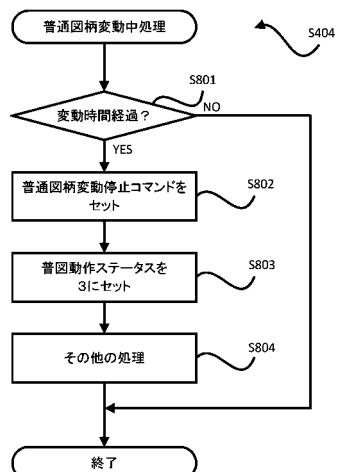
【図16】



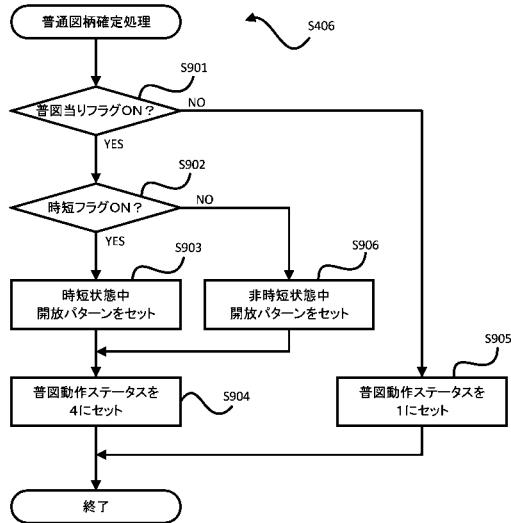
【図17】



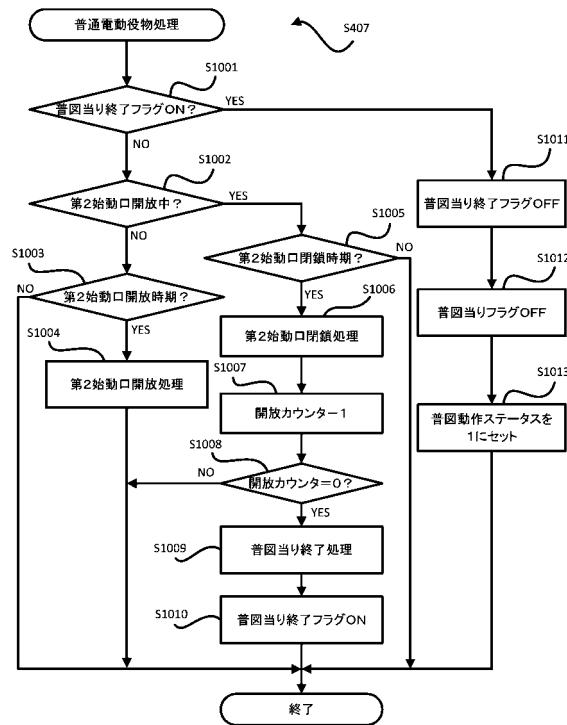
【図18】



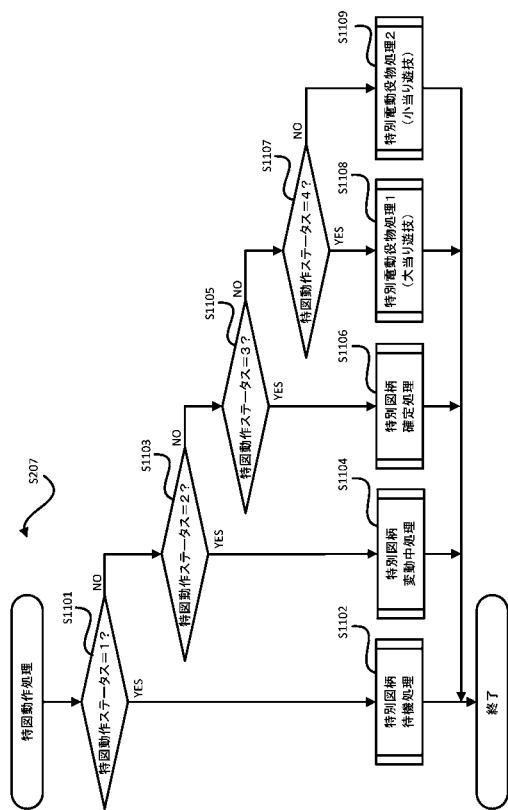
【図19】



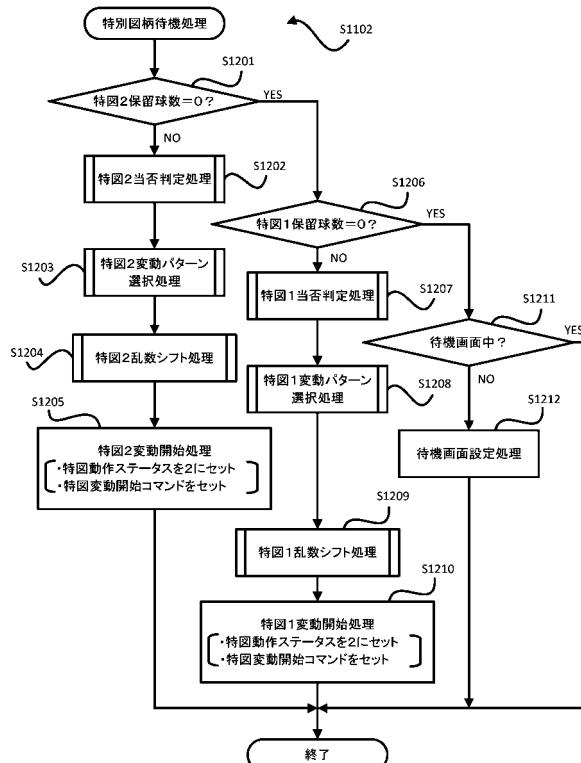
【図20】



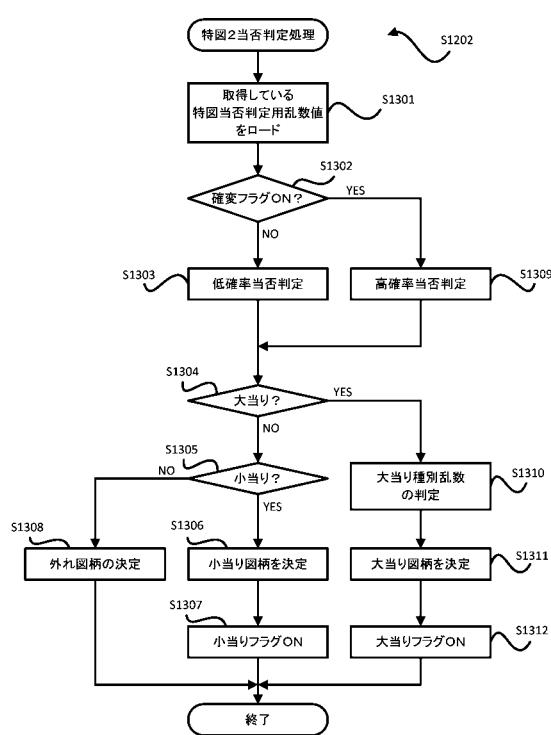
【図21】



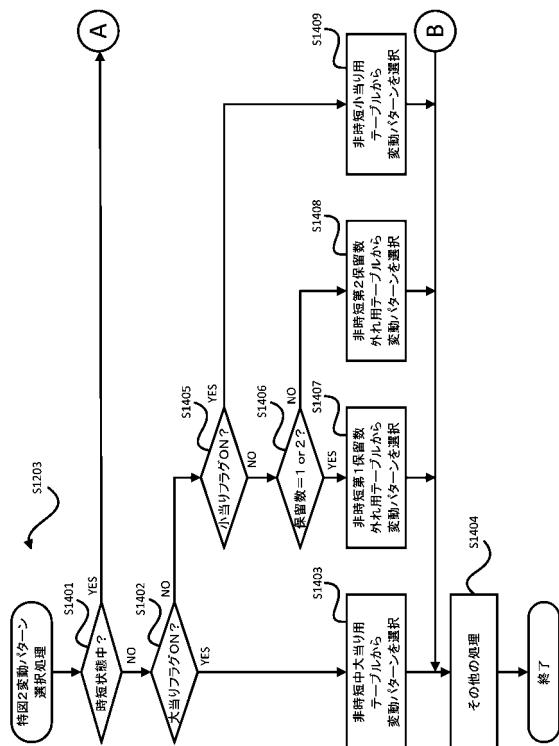
【図22】



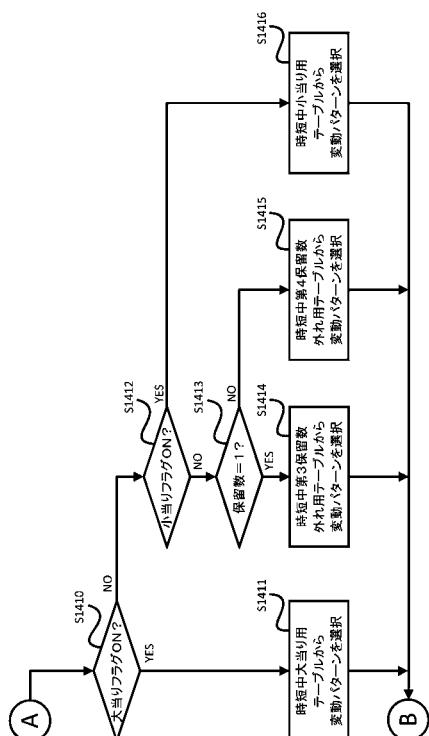
【図 2 3】



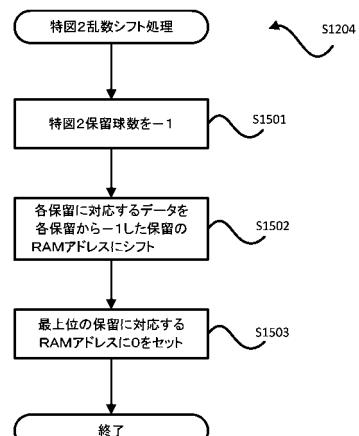
【図 2 4】



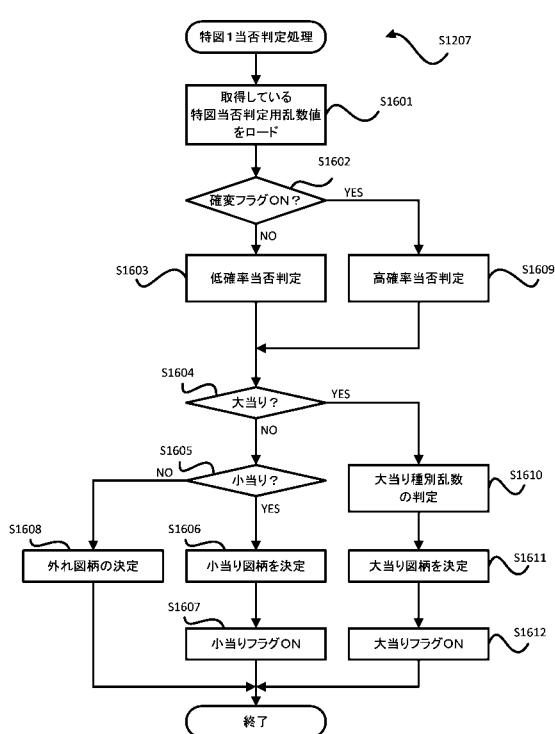
【図 2 5】



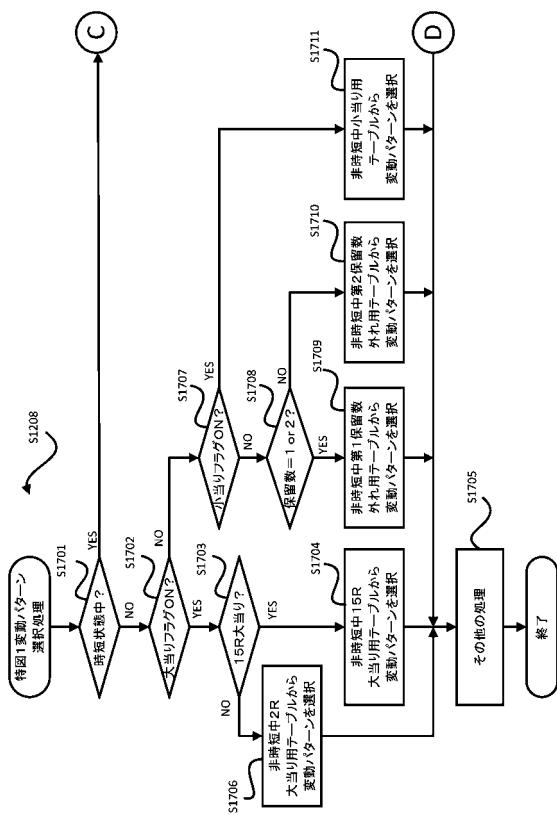
【図 2 6】



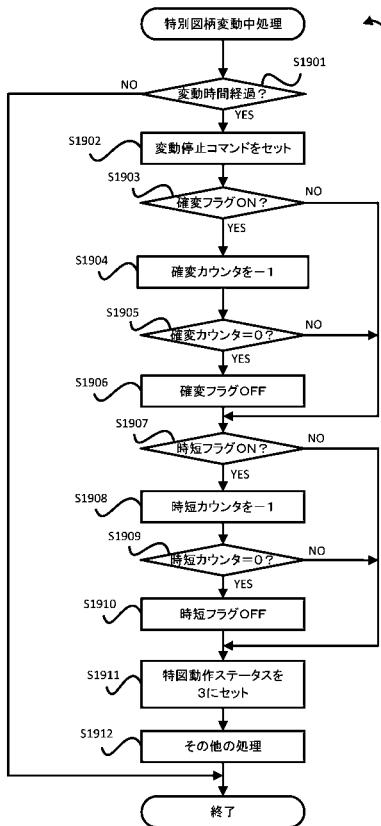
【図 2 7】



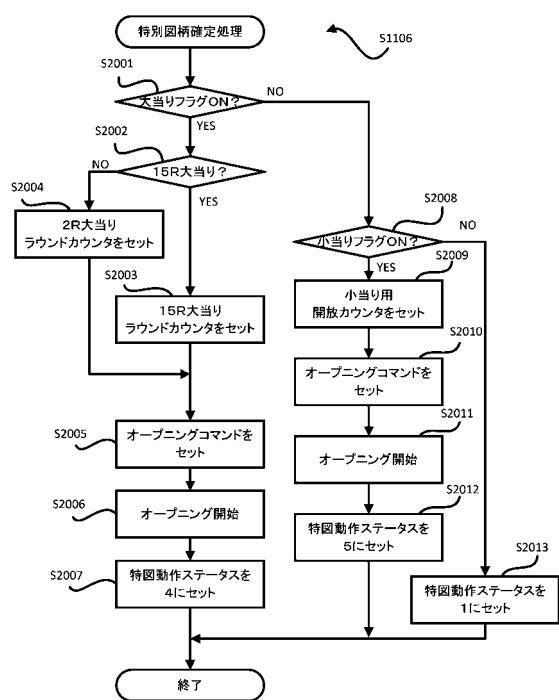
【図 2 8】



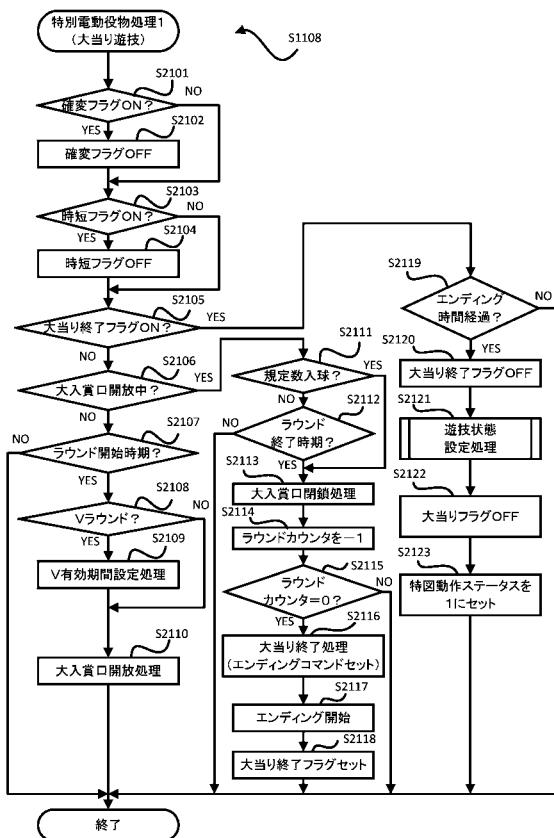
【図 3 1】



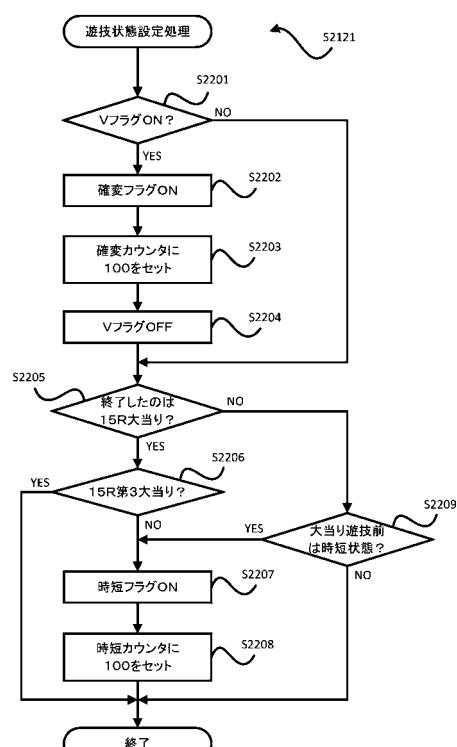
【図 3 2】



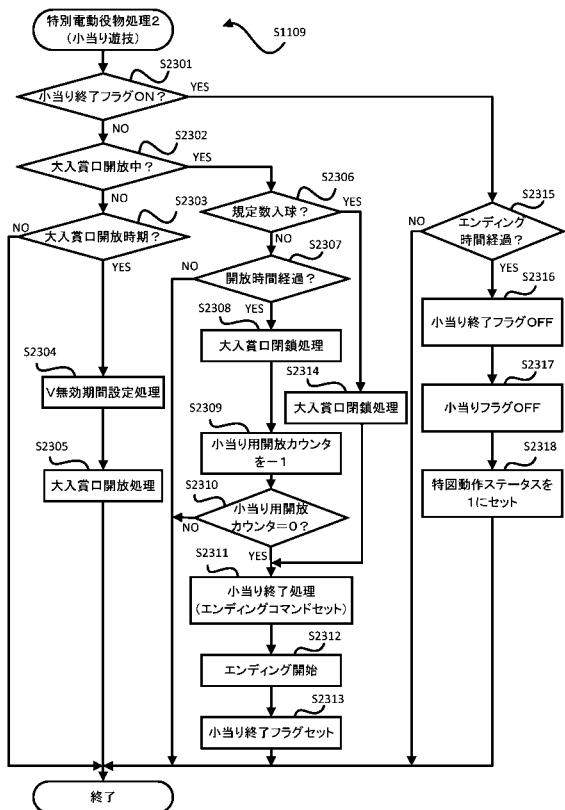
【図 3 3】



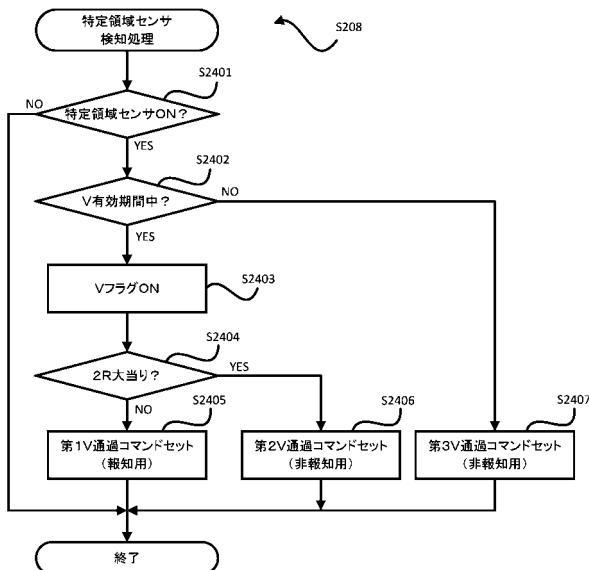
【図 3 4】



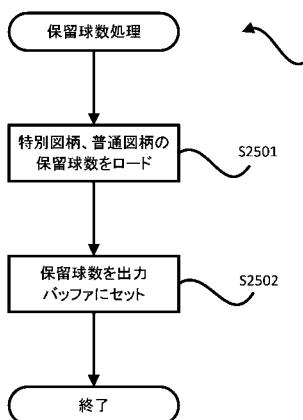
【 図 3 5 】



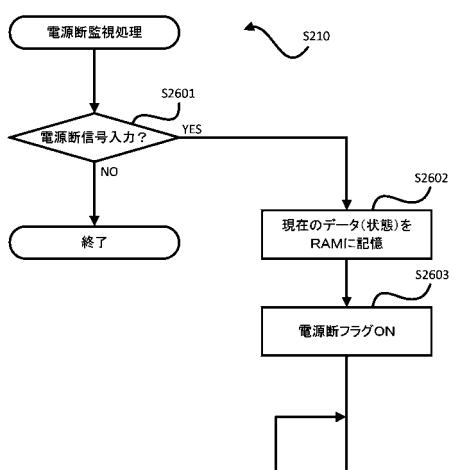
【図36】



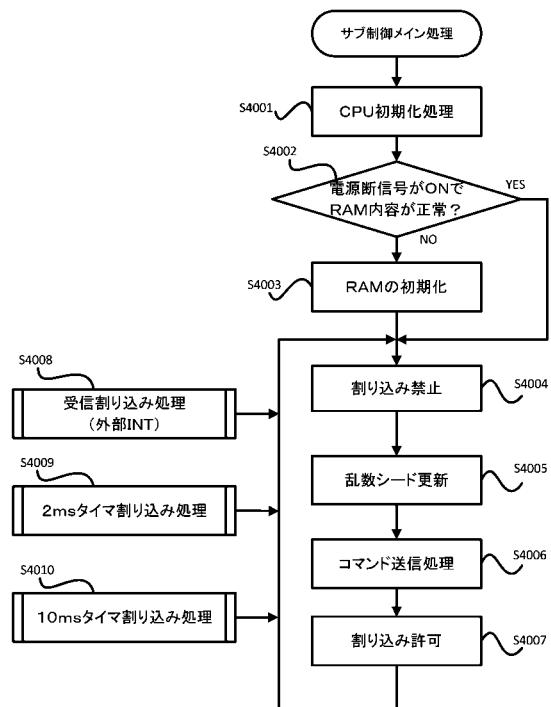
【図37】



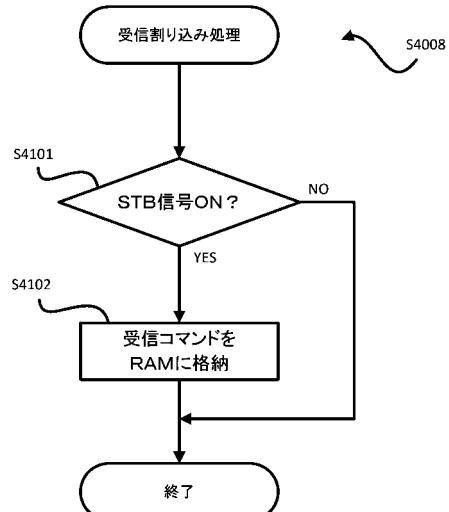
【 図 3 8 】



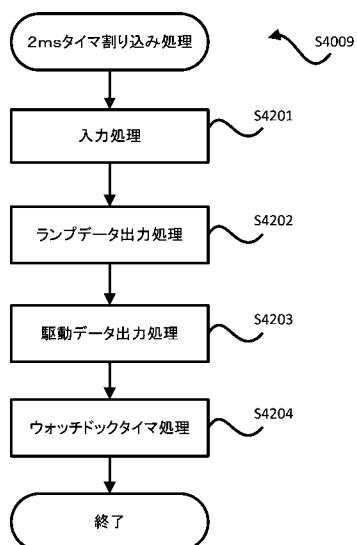
【図 3 9】



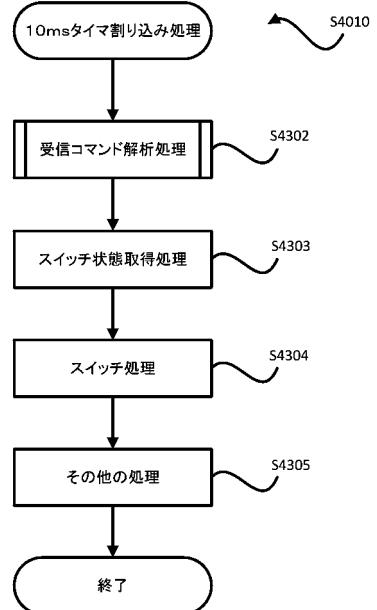
【図 4 0】



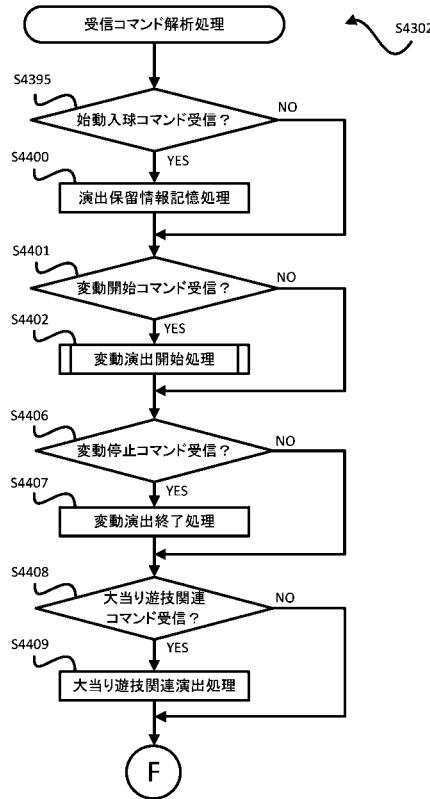
【図 4 1】



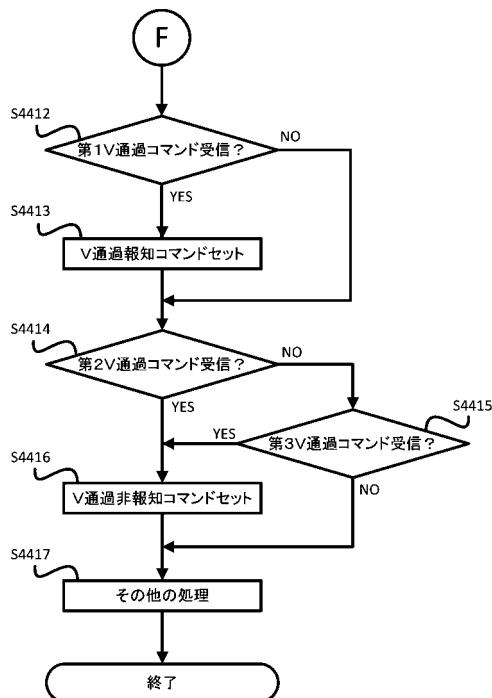
【図 4 2】



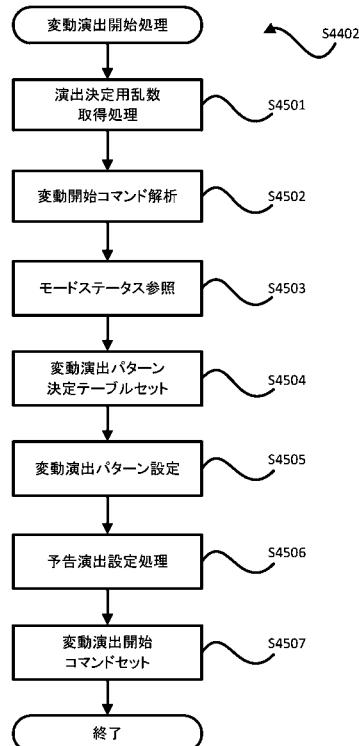
【図43】



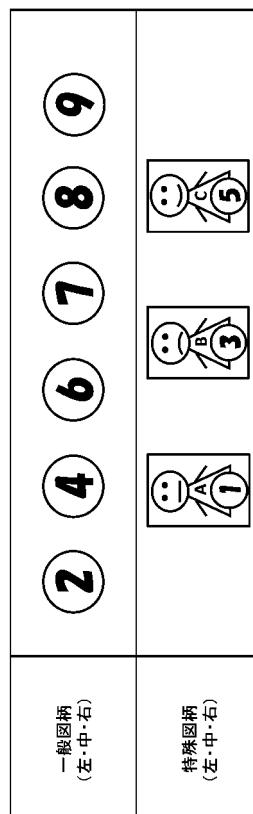
【図44】



【図45】



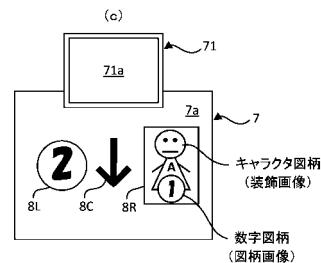
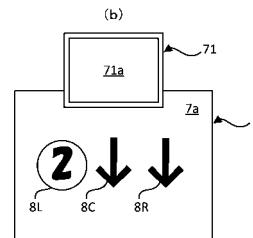
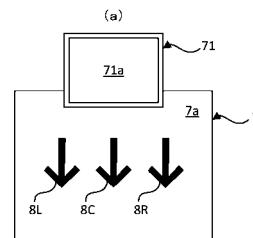
【図46】



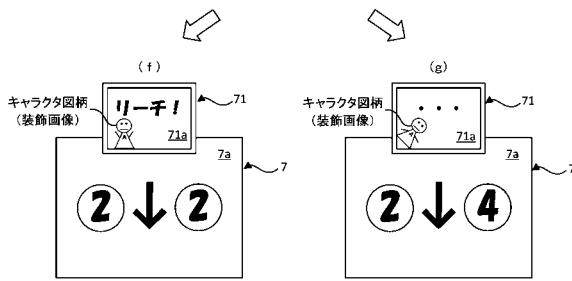
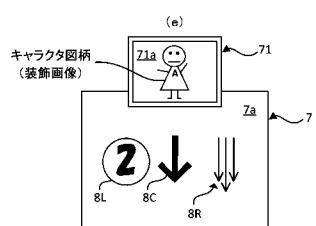
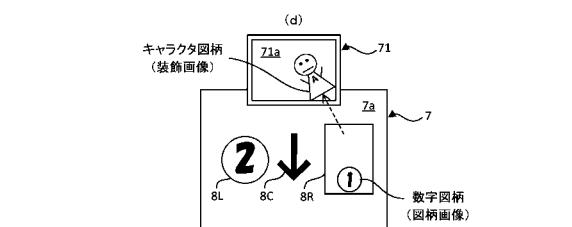
【図47】

判定結果		ノーマル変動演出		リード変動演出	
		特殊演出なし	特殊演出あり	特殊演出なし	特殊演出あり
大当たり	15R	×	×	○ (75%)	○ (25%)
	2R	○ (100%)	×	○ (100%)	×
小当たり		○ (100%)	×	○ (100%)	×
外れ		○ (95%)	○ (5%)	○ (90%)	○ (10%)

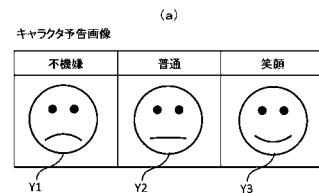
【図48】



【図49】



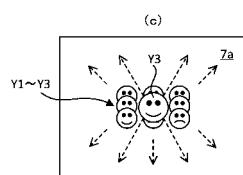
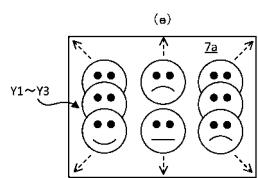
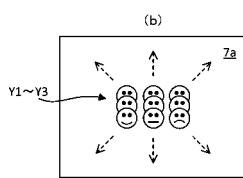
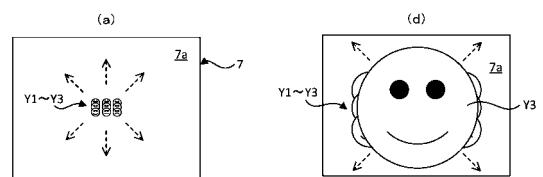
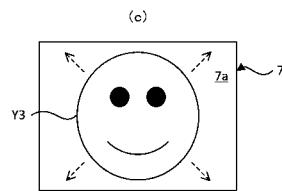
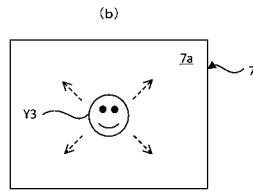
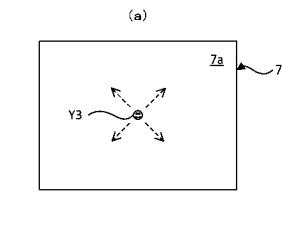
【図50】



キャラクタ予告A決定テーブル				
判定結果		なし	キャラクタ予告A1	キャラクタ予告A2
大当たり	15R	0~39	40~49	50~64
	2R	0~59	60~79	80~94
小当たり		0~59	60~79	80~94
外れ		0~59	60~79	80~94

キャラクタ予告B決定テーブル				
判定結果		なし	キャラクタ予告B1	キャラクタ予告B2
大当たり	15R	0~39	40~49	50~64
	2R	0~64	65~84	85~94
小当たり		0~64	65~84	85~94
外れ		0~64	65~84	85~94

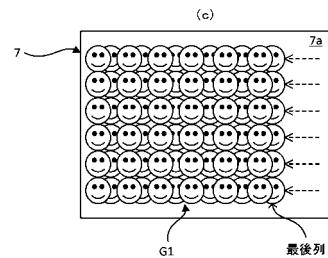
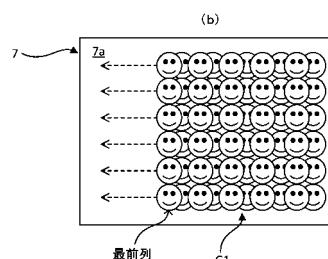
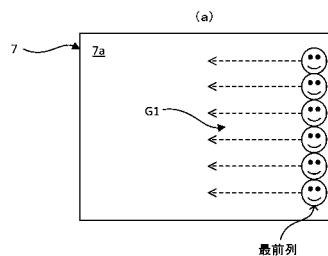
【図 5 1】



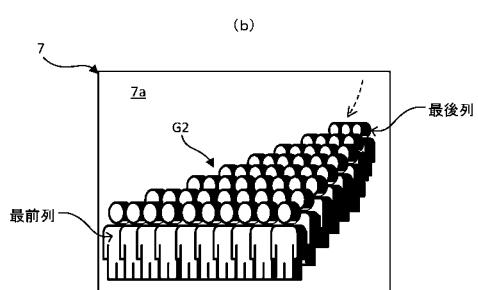
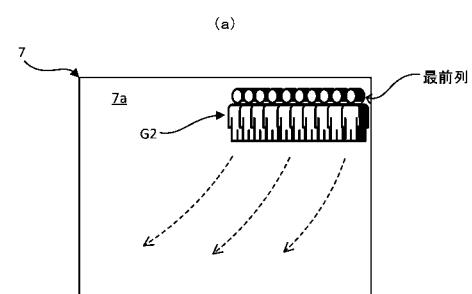
【図 5 3】

【図 5 4】

判定結果		なし	群予告A	群予告B
大当たり	15R	0~59	60~74	75~99
	2R	0~79	80~94	95~99
小当たり		0~79	80~94	95~99
外れ		0~79	80~94	95~99



【図 5 5】



---

フロントページの続き

(72)発明者 山本 和弘

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 市原 卓人

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

F ターム(参考) 2C333 AA11 CA28 CA29 CA50 CA76