

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6823019号  
(P6823019)

(45) 発行日 令和3年1月27日(2021.1.27)

(24) 登録日 令和3年1月12日(2021.1.12)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 95 頁)

(21) 出願番号 特願2018-154442 (P2018-154442)  
 (22) 出願日 平成30年8月21日 (2018. 8. 21)  
 (65) 公開番号 特開2020-28352 (P2020-28352A)  
 (43) 公開日 令和2年2月27日 (2020. 2. 27)  
 審査請求日 令和1年9月20日 (2019. 9. 20)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株  
 式会社三共内

審査官 松谷 洋平

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第 1 種類の有利状態と、前記第 1 種類の有利状態と比較して得られる遊技価値の期待値  
 が低い第 2 種類の有利状態と、を含む複数種類の有利状態のいずれかに制御可能な有利状  
 態制御手段と、

有利状態において、遊技媒体を進入させることが可能な状態に変化可能な可変手段と、  
 有利状態へ制御されることを報知する報知演出を実行可能な報知演出手段と、

前記報知演出の終了後、前記可変手段が遊技媒体を進入させることが可能な状態に変化  
 するまでの特定期間において、特定演出を実行可能な特定演出手段と、を備え、

前記特定期間は、前記第 2 種類の有利状態に制御されるときよりも前記第 1 種類の有利  
 状態に制御されるときの方が長く、

前記報知演出手段は、

前記第 1 種類の有利状態に制御されることを特定可能な態様で有利状態となる可能性  
 を示唆した後に、前記第 1 種類の有利状態に制御されることを報知する第 1 報知演出と、

前記第 2 種類の有利状態に制御されることを特定可能な態様で有利状態となる可能性  
 を示唆した後に、前記第 2 種類の有利状態に制御されることを報知する第 2 報知演出と、  
 を実行可能であり、

前記特定演出手段は、

前記第 1 報知演出の終了後に実行され、前記第 2 報知演出の終了後に実行されない演

10

20

出であって、遊技者を祝福する第 1 特定演出と、

前記第 2 報知演出の終了後に実行され、前記第 1 種類の有利状態に制御されることを昇格したように報知する第 2 特定演出と、を実行可能であり、

前記第 2 特定演出よりも前記第 1 特定演出の方が実行期間が長く、

前記特定演出手段は、前記第 2 報知演出の終了後に実行され、前記第 2 種類の有利状態に制御されることを報知する第 3 特定演出をさらに実行可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

従来、遊技者にとって有利な大当りの方が、不利な大当りよりも、大当りのファンファーレ演出が実行されるファンファーレ期間が長く設定される割合が高い遊技機があった（たとえば、特許文献 1 参照）。このように、ファンファーレ期間を長くすると、大当りと次の大当りとの間隔が長くなり、単位期間当りに遊技者に付与される賞球を少なくすることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを抑制することができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

20

【特許文献 1】特開 2014 - 148 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、有利な大当りのファンファーレ期間を単に長く設定するだけであると、有利な大当りの度に、遊技者は長いファンファーレ演出を見ることになる。このため、射幸性が高くなり過ぎることは抑制できても、遊技の興趣は低下してしまうおそれがあった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させること、および、遊技の興趣の低下を防止することが可能な遊技機を提供することである。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第 1 種類の有利状態と、前記第 1 種類の有利状態と比較して得られる遊技価値の期待値が低い第 2 種類の有利状態と、を含む複数種類の有利状態のいずれかに制御可能な有利状態制御手段と、

有利状態において、遊技媒体を進入させることが可能な状態に変化可能な可変手段と、

有利状態へ制御されることを報知する報知演出を実行可能な報知演出手段と、

前記報知演出の終了後、前記可変手段が遊技媒体を進入させることが可能な状態に変化するまでの特定期間において、特定演出を実行可能な特定演出手段と、を備え、

40

前記特定期間は、前記第 2 種類の有利状態に制御されるときよりも前記第 1 種類の有利状態に制御されるときの方が長く、

前記報知演出手段は、

前記第 1 種類の有利状態に制御されることを特定可能な態様で有利状態となる可能性を示唆した後に、前記第 1 種類の有利状態に制御されることを報知する第 1 報知演出と、

前記第 2 種類の有利状態に制御されることを特定可能な態様で有利状態となる可能性を示唆した後に、前記第 2 種類の有利状態に制御されることを報知する第 2 報知演出と、を実行可能であり、

前記特定演出手段は、

50

前記第 1 報知演出の終了後に実行され、前記第 2 報知演出の終了後に実行されない演出であって、遊技者を祝福する第 1 特定演出と、

前記第 2 報知演出の終了後に実行され、前記第 1 種類の有利状態に制御されることを昇格したように報知する第 2 特定演出と、を実行可能であり、

前記第 2 特定演出よりも前記第 1 特定演出の方が実行期間が長く、

前記特定演出手段は、前記第 2 報知演出の終了後に実行され、前記第 2 種類の有利状態に制御されることを報知する第 3 特定演出をさらに実行可能である。

( 1 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第 1 種類の有利状態（たとえば、16R 大当り）と、前記第 1 種類の有利状態と比較して、得られる遊技価値（たとえば、賞球）の期待値が低い（たとえば、ラウンド数が少ない、大当り後に大当りになる確率が低い）第 2 種類の有利状態（たとえば、4R 大当り）とを含む複数種類の有利状態のいずれかに制御可能な有利状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

有利状態において、遊技媒体を入賞させることが可能な状態（たとえば、開放状態）に変化可能な可変入賞手段（たとえば、特別可変入賞球装置 7）と、

有利状態へ制御されることを報知する、報知演出（たとえば、リーチ期間から未確定図柄表示までの演出）を実行可能な報知演出手段（たとえば、演出制御用 CPU 120）と、

前記報知演出の終了後、前記可変入賞手段が遊技媒体を入賞させることが可能な状態に変化するまでの特定期間（たとえば、図柄未確定期間から大入賞口開放までの期間）において、特定演出（たとえば、図柄未確定期間の演出、図柄確定期間の演出、ファンファーレ期間の演出）を実行可能な特定演出手段（たとえば、演出制御用 CPU 120）とを備え、

前記特定期間は、前記第 2 種類の有利状態に制御されるときよりも前記第 1 種類の有利状態に制御されるときの方が長く（たとえば、図 9 - 3 ~ 図 9 - 5 , 図 9 - 7 で示したように、16R 確変大当りの場合は、その他の大当りの場合よりも、図柄未確定期間が長い。リーチ期間、図柄確定期間、ファンファーレ期間を長くするようにしてもよい。）、

前記報知演出手段は、

前記第 1 種類の有利状態に制御されることを特定可能な態様で有利状態となる可能性を示唆（たとえば、7 図柄リーチ）した後に、前記第 1 種類の有利状態に制御されることを報知（たとえば、7 図柄揃いの未確定表示）する第 1 報知演出（たとえば、図 9 - 7 ( B ) のリーチ期間から未確定図柄表示までの演出、図 9 - 9 ( B ) , ( C ) 参照）と、

前記第 2 種類の有利状態に制御されることを特定可能な態様で有利状態となる可能性を示唆（たとえば、偶数図柄リーチ）した後に、前記第 2 種類の有利状態に制御されることを報知（たとえば、偶数図柄揃いの未確定表示）する第 2 報知演出（たとえば、図 9 - 7 ( A ) , 図 9 - 7 ( C ) のリーチ期間から未確定図柄表示までの演出、図 9 - 8 ( B ) , ( C ) 、図 9 - 10 ( B ) , ( C ) 参照）とを実行可能であり、

前記特定演出手段は、

前記第 1 報知演出の終了後に実行され、前記第 2 報知演出の終了後には実行されない第 1 特定演出（たとえば、図 9 - 7 ( B ) の図柄未確定期間のファンファーレ演出と類似するファンファーレ前演出）と、

前記第 2 報知演出の終了後に実行され、前記第 1 種類の有利状態に制御されることを報知する第 2 特定演出（たとえば、図 9 - 7 ( A ) の昇格成功演出）とを実行可能であり、

前記第 2 特定演出よりも前記第 1 特定演出の方が実行期間が長い（たとえば、図 9 - 7 ( A ) ~ ( C ) 参照）。

【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、第 2 種類の有利状態に制御されるときと比較して、第 1 種類の有利状態に制御されるときに可変入賞手段が遊技媒体を入賞させることが可能な状態に制御されるまでの期間を長くすることによって、単位期間当りに遊技者に付与される遊技

10

20

30

40

50

価値を低減させることができる。また、可変入賞手段が遊技媒体を入賞させることが可能な状態に制御されるまでの期間を長くする場合であっても、第1報知演出や第2報知演出や第1特定演出や第2特定演出が実行可能であるので、遊技の興趣が低下することを防止することができる。また、第1種類の有利状態に制御されるときに、実行期間が長い第1特定演出が実行されるので、遊技者に優越感を与えることができる。

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記特定演出手段は、前記第2報知演出の終了後に実行され、前記第2種類の有利状態に制御されることを報知する第3特定演出(たとえば、図9-7(C)の昇格失敗演出)をさらに実行可能である。

10

【0009】

このような構成によれば、第2報知演出の終了後に第1種類の有利状態となるか第2種類の有利状態となるかに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0010】

(3) 上記(2)の遊技機において、

前記特定演出手段は、前記第2報知演出の終了後に前記第3特定演出を実行せずに、前記第2種類の有利状態に制御されることを報知する第4特定演出(たとえば、図9-4, 図9-5の変動パターンPB5-8, PB5-10で示す、昇格失敗演出を実行せずに第2種類の有利状態で確定したことを報知する演出)をさらに実行可能である。

20

【0011】

このような構成によれば、得られる遊技価値の期待値が第1種類の有利状態と比較して低い第2種類の有利状態となる場合に、第3特定演出の実行によって制御される有利状態の種類が実は第1種類の遊技状態であるかも知れないといった期待感を遊技者に与え過ぎないようにできるので、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0012】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

有利状態と異なる特別状態(たとえば、時短状態)に制御可能な特別状態制御手段をさらに備え、

前記有利状態制御手段は、前記特別状態に制御されているときは、前記第2種類よりも高い割合で前記第1種類の有利状態に制御する(たとえば、図9-1参照)。

30

【0013】

このような構成によれば、特別状態においては、第1種類の有利状態に制御される割合が高くなることにより、第2特定演出が実行される割合も高くなるため、第2特定演出への遊技者の期待感を高めることができる。

【0014】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記報知演出手段は、前記第1種類の有利状態に制御されることを特定可能な態様で有利状態となる可能性を示唆(たとえば、「7」図柄リーチ)した場合は、前記第2種類の有利状態に制御されることを特定可能な態様で有利状態となる可能性を示唆(たとえば、「6」図柄リーチ)した場合と比較して、遊技者にとって有利となる期待度が高くなるように報知演出を実行する(たとえば、図9-4, 図9-5の変動パターンPB5-5で示したように、7図柄リーチの場合は、大当たり確定であるが、その他の図柄リーチの場合は、大当たり確定ではない。「7」図柄リーチの場合は、確変確定であるが、その他の図柄リーチの場合は、確変確定ではないようにしてもよい。確変確定ではない場合に、確変に昇格するか否かをその後に報知するようにしてもよい。 )。

40

【0015】

このような構成によれば、得られる遊技価値の期待値が高い第1種類の有利状態となる可能性が示唆された場合は、遊技者にとって有利となることが多いため、第1種類の有利状態となる可能性が示唆されることにより、遊技者の期待感を高めることができる。

50

## 【 0 0 1 6 】

( 6 ) 上記 ( 1 ) から ( 5 ) のいずれかの遊技機において、  
可動部材 (たとえば、可動体 3 2 ) をさらに備え、

前記特定演出手段は、前記第 1 特定演出を実行するときは、前記第 2 特定演出を実行するときと比較して前記可動部材を動作させ易い (たとえば、図 9 - 4 , 図 9 - 5 の変動パターン P B 5 - 4 , P B 5 - 1 4 では、可動体 3 2 を 1 回動作させ、図 9 - 4 , 図 9 - 5 の変動パターン P B 5 - 5 では、可動体 3 2 を 2 回動作させる。可動部材を複数備え、第 2 特定演出の実行時には第 1 可動部材のみを動作させ、第 1 特定演出の実行時には第 1 可動部材および第 2 可動部材を動作させるようにしてもよい。 ) 。

## 【 0 0 1 7 】

10

このような構成によれば、可動部材の動作により遊技の興趣を高めることができる。

## 【 0 0 1 8 】

( 7 ) 上記 ( 1 ) から ( 6 ) のいずれかの遊技機において、

遊技者による動作を検出する動作検出手段 (たとえば、コントローラセンサユニット 3 5 A , プッシュセンサ 3 5 B 、操作検出ユニット 3 1 ) をさらに備え、

前記特定演出手段は、前記第 1 特定演出を実行するときは、前記第 2 特定演出を実行するときと比較して、遊技者による動作を促す演出を実行する回数が少ない (たとえば、図 9 - 4 , 図 9 - 5 の変動パターン P B 5 - 4 , P B 5 - 1 4 では、連打操作を促し、図 9 - 4 , 図 9 - 5 の変動パターン P B 5 - 5 では、1 回操作を促す) 。

## 【 0 0 1 9 】

20

このような構成によれば、遊技者による動作を促す演出により遊技の興趣を高めることができる。

## 【 0 0 2 0 】

( 8 ) 上記 ( 1 ) から ( 7 ) のいずれかの遊技機において、

第 1 遊技状態 (たとえば、高確高ベース状態) における前記第 1 特定演出の方が、前記第 1 遊技状態と比較して遊技者にとって不利な第 2 遊技状態 (たとえば、低確高ベース状態、低確低ベース状態) における前記第 1 特定演出よりも、実行期間が長い (たとえば、図 9 - 4 , 図 9 - 5 , 図 9 - 1 3 で示すように、低確高ベース状態において 1 6 R 確変大当たりとなる場合と比較して、高確高ベース状態において 1 6 R 確変大当たりとなる場合は、昇格演出の実行期間を長くする) 。

30

## 【 0 0 2 1 】

このような構成によれば、第 2 遊技状態における第 1 特定演出と比較して実行時間が長い第 1 特定演出が、第 2 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 1 遊技状態において実行されるので、遊技者に優越感を与えることができる。

## 【 0 0 2 2 】

( 9 ) 上記 ( 1 ) から ( 8 ) のいずれかの遊技機において、

有利状態の種類を示唆した後、前記可変入賞手段が遊技媒体を入賞させることが可能な状態に変化するまでの期間において、有利状態の後の遊技状態を示唆する特別示唆演出を実行可能な特別示唆演出手段をさらに備え、

前記特別示唆演出手段は、

40

第 1 遊技状態 (たとえば、高確高ベース状態) への移行を示唆する第 1 特別示唆演出と、

前記第 1 遊技状態と比較して遊技者にとって不利な第 2 遊技状態 (たとえば、低確高ベース状態、低確低ベース状態) への移行を示唆する第 2 特別示唆演出とを実行可能であり、

第 2 特別示唆演出よりも前記第 1 特別示唆演出の方が実行期間が長い (たとえば、図 9 - 4 , 図 9 - 5 , 図 9 - 7 で示すように、低確高ベース状態への移行を示唆する昇格失敗演出の実行期間よりも、高確高ベース状態への移行を示唆する昇格成功演出の実行期間の方を長くする) 。

## 【 0 0 2 3 】

50

このような構成によれば、第2遊技状態への移行を示唆する第2特別示唆演出と比較して実行時間が長い、第2遊技状態よりも遊技者にとって有利な第1遊技状態への移行を示唆する第1特別示唆演出が実行されるので、遊技者に優越感を与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【0024】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図8-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【図8-3】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-4】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-5】特図表示結果等の決定例を示す図である。

【図8-6】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-7】ファンファーレ時間テーブルを示す図である。

【図8-8】大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図8-9】大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-10】大当たり開放後処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-11】エンディング時間テーブルを示す図である。

【図8-12】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-13】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-14】特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-15】大当たり開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-16】ファンファーレ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-17】ファンファーレ演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図8-18】ファンファーレ演出の流れを示す画面遷移図である。

30

【図8-19】ラウンド中処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-20】エンディング演出選択第1処理および第2処理を示すフローチャートである。

【図8-21】ラウンド後処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-22】大当たり終了後処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-23】エンディング演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-24】エンディング演出の種類の選択の流れを示す画面遷移図である。

【図8-25】エンディング演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図8-26】エンディング演出の流れを示す画面遷移図である。

【図8-27】変形例におけるエンディング演出の一例を示すタイミングチャートである。

40

【図9-1】特図表示結果等の決定例を示す図である。

【図9-2】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-3】低確低ベース時の変動パターンを例示する図である。

【図9-4】高確高ベース時の変動パターンを例示する図である。

【図9-5】低確高ベース時の変動パターンを例示する図である。

【図9-6】可変表示開始設定処理の一例、および、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-7】変動表示中から大当たりの第1ラウンド開始までの演出の一例を示す第1のタイミングチャートである。

50

【図 9 - 8】変動表示中から大当りの第 1 ラウンド開始までの演出の流れを示す第 1 の画面遷移図である。

【図 9 - 9】変動表示中から大当りの第 1 ラウンド開始までの演出の流れを示す第 2 の画面遷移図である。

【図 9 - 10】変動表示中から大当りの第 1 ラウンド開始までの演出の流れを示す第 3 の画面遷移図である。

【図 9 - 11】変動表示中から大当りの第 1 ラウンド開始までの演出の一例を示す第 2 のタイミングチャートである。

【図 9 - 12】変動表示中から大当りの第 1 ラウンド開始までの演出の流れを示す第 4 の画面遷移図である。

【図 9 - 13】変動表示中から大当りの第 1 ラウンド開始までの演出の一例を示す第 3 のタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0025】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0026】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0027】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0028】

なお、特別図柄の「可変表示（変動表示ともいう）」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0029】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【0030】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示

10

20

30

40

50

装置 5 は、例えば L C D (液晶表示装置) や有機 E L (Electro Luminescence) 等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【 0 0 3 1 】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄 (数字などを示す図柄など、演出図柄ともいう) の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて飾り図柄が可変表示 (例えば上下方向のスクロール表示や更新表示) される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

10

【 0 0 3 2 】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【 0 0 3 3 】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 1 保留記憶数、第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 2 保留記憶数ともいう。また、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

20

【 0 0 3 4 】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 3 5 】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B とが設けられている。

【 0 0 3 6 】

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。

30

【 0 0 3 7 】

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 2 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

40

【 0 0 3 8 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が賞球として払い出される。

50



## 【 0 0 3 9 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 ( 図 2 参照 ) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

## 【 0 0 4 0 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用 ( 特別電動役物用 ) のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入 ( 通過 ) できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

10

## 【 0 0 4 1 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数 ( 例えば 1 4 個 ) の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

## 【 0 0 4 2 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口 ( 第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口 ) への入賞を始動入賞ともいう。

## 【 0 0 4 3 】

遊技盤 2 の所定位置 ( 図 1 に示す例では、遊技領域の左側方 ) には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「 0 」 ~ 「 9 」を示す数字や「 - 」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

20

## 【 0 0 4 4 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

## 【 0 0 4 5 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

30

## 【 0 0 4 6 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

## 【 0 0 4 7 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、L E D を含んで構成されている。

40

## 【 0 0 4 8 】

遊技盤 2 の所定位置 ( 図 1 では図示略 ) には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

## 【 0 0 4 9 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル ( 操作ノブ ) 3 0 が設けられている。

## 【 0 0 5 0 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持 ( 貯留 )

50

する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【 0 0 5 1 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 5 2 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 5 3 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 5 4 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【 0 0 5 5 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 5 6 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 5 7 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 0 5 8 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【 0 0 5 9 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【 0 0 6 0 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後に

10

20

30

40

50

は、小当り遊技状態に制御される。

【0061】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0062】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

10

【0063】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0064】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

20

【0065】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0066】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

30

【0067】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0068】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

40

【0069】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態

50

かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0070】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0071】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

10

【0072】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0073】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

20

【0074】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

30

【0075】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0076】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

40

【0077】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい

50

。

## 【0078】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

10

## 【0079】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

## 【0080】

20

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

## 【0081】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

30

## 【0082】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

40

## 【0083】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

## 【0084】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源

50

基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0085】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0086】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備える。

【0087】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0088】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0089】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0090】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0091】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0092】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

## 【 0 0 9 3 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

## 【 0 0 9 4 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

## 【 0 0 9 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

10

## 【 0 0 9 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

## 【 0 0 9 7 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

20

## 【 0 0 9 8 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

30

## 【 0 0 9 9 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

## 【 0 1 0 0 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

## 【 0 1 0 1 】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

40

## 【 0 1 0 2 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

## 【 0 1 0 3 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された

50

演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0104】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0105】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0106】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0107】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0108】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0109】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0110】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0111】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用い

10

20

30

40

50



て行われる)、データが正常か否かを判定する(ステップS5)。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0112】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合(ステップS5; No)、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理(ステップS8)を実行する。

【0113】

RAM102のデータが正常であると判定された場合(ステップS5; Yes)、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理(ステップS6)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0114】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0115】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS10)。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(ステップS11)、割込みを許可する(ステップS12)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0116】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報(大当たりの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

【0117】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS24)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。CPU1

10

20

30

40

50

03がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

#### 【0118】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

10

#### 【0119】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【0120】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

20

#### 【0121】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

#### 【0122】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

#### 【0123】

40

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先

50

消化ともいう)。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい(入賞順消化ともいう)。

#### 【0124】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル(乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル)が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

#### 【0125】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

#### 【0126】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間(特図変動時間)(飾り図柄の可変表示の実行時間でもある)や、飾り図柄の可変表示の態様(リーチの有無等)、飾り図柄の可変表示中の演出内容(リーチ演出の種類等)を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

#### 【0127】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

#### 【0128】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示(導出)させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

#### 【0129】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

#### 【0130】

ステップS 1 1 5の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としての経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウンスイッチ2 3によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド8 2に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 3 1 】

ステップS 1 1 6の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 1 3 2 】

ステップS 1 1 7の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 3 】

ステップS 1 1 8の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 0 1 3 4 】

ステップS 1 1 9の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としての経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 3 5 】

ステップS 1 2 0の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 6 】

( 演出制御基板1 2の主要な動作 )

次に、演出制御基板1 2における主要な動作を説明する。演出制御基板1 2では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU1 2 0が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU1 2 0は、まず、所定の初期化処理を実行して( ステップS 7 1 )、RAM1 2 2のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板1 2に搭載さ

10

20

30

40

50

れたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

#### 【0137】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

10

#### 【0138】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

#### 【0139】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

30

#### 【0140】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

40

#### 【0141】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

#### 【0142】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一

50

例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 11 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0143】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ~ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

10

【0144】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0145】

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 123 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 123 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

20

【0146】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

40

【0147】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグ

50

の値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

10

【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 5 0 】

20

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

【 0 1 5 2 】

( 基本説明の変形例 )

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【 0 1 5 3 】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

40

【 0 1 5 4 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄 ( 例えば、「 - 」を示す記号) だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい ( 表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい) 。

【 0 1 5 5 】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所

50

定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

#### 【0156】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

10

#### 【0157】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけでなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

20

#### 【0158】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

#### 【0159】

（本実施の形態の特徴部069Fに関する説明）

上述したパチンコ遊技機1において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来、大当りのエンディング演出が実行されるエンディング期間の長い大当りと、短い大当りとがある遊技機があった（たとえば、特開2007-7165号公報参照）。特開2007-7165号公報の遊技機においては、確変大当りのときは短いエンディング時間が選択されるようにしていた。しかし、有利な大当りが連続して発生したときに、エンディング期間が短くなることで、大当りと次の大当りとの間隔が短くなり、賞球を獲得できる速度が速くなってしまいうことにより、射幸性が高くなり過ぎてしまう虞があった。このような課題を解決する発明069F～071Fに係る遊技機を以下に提案する。

30

#### 【0160】

また、従来、有利な大当りの方が、不利な大当りよりも、大当りの開始時のファンファーレ期間が長く設定される割合が高い遊技機があった（たとえば、特開2014-148号公報参照）。しかし、有利な大当りのファンファーレ期間を単に長く設定するだけでは興趣の低下に繋がってしまう虞がある。このような課題を解決する発明073F、074Fに係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明069Fから071F、発明073F、および、発明074Fに係る遊技機の特徴を、特徴部069Fとして表す。特徴部069Fは、上述したパチンコ遊技機1に適用可能である。

40

#### 【0161】

図8-1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。以下、図1と共通する構成については説明を繰返さない。

#### 【0162】

遊技盤の盤面上に形成された遊技領域2には、画像表示装置5の天辺よりも左側の左遊技領域2Aと、右側の右遊技領域2Bとがある。第1遊技領域である左遊技領域2Aと、

50



第2遊技領域である右遊技領域2Bは、例えば、遊技領域2の内部における画像表示装置5の端面や釘の配列PL等により区分けされていればよい。打球発射装置から発射されて遊技領域2に打ち込まれた遊技球は、第1遊技領域である左遊技領域2Aへと誘導された場合に、例えば、釘の配列PLに沿って誘導されることにより、第2遊技領域である右遊技領域2Bへと誘導不可能又は誘導困難となる。

【0163】

左遊技領域2Aには、普通入賞球装置6Aが設けられている。例えば、普通入賞球装置6Aは、画像表示装置5の中央下方に設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。このように、左遊技領域2Aには、常時、遊技球が進入可能な第1始動入賞口を形成する普通入賞球装置6Aが設けられている。

10

【0164】

右遊技領域2Bには、普通可変入賞球装置6Bが設けられている。普通可変入賞球装置6Bは、図8-2に示す普通電動役物用のソレノイド81によって、垂直位置となる閉鎖状態と、傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、第2始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置6Bにおいては、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第2始動入賞口を遊技球が通過しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置6Bにおいては、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口を遊技球が通過できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第2始動入賞口を遊技球が進入できる一方、ソレノイド81がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入し難いように構成してもよい。このように、右遊技領域2Bには、第2始動入賞口を遊技球が通過可能な第1可変状態と、遊技球が通過不可能又は通過困難な第2可変状態とに変化可能な普通可変入賞球装置6Bが設けられている。

20

【0165】

左遊技領域2Aや右遊技領域2Bにおける普通入賞球装置6Aや普通可変入賞球装置6B等の配置により、第1遊技領域である左遊技領域2Aへと誘導された遊技球は、第2遊技領域である右遊技領域2Bに設けられた普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過したりすることが不可能又は困難である。加えて、第2遊技領域である右遊技領域2Bへと誘導された遊技球は、第1遊技領域である左遊技領域2Aに設けられた普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過することが不可能又は困難である。

30

【0166】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球は、例えば、図8-2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球は、例えば、図8-2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第1保留記憶数が所定の上限值以下である場合には、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第2保留記憶数が所定の上限值以下である場合には、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

40

【0167】

普通可変入賞球装置6Bの下方には、2つの特別可変入賞球装置が設けられている。上特別可変入賞球装置7Aは、図8-2に示す上大入賞口扉用のソレノイド82Aによって開閉駆動される上大入賞口扉を備え、その上大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する上大入賞口を形成する。一例として、上特別可変入賞球装置7Aにおいては、上

50

大入賞口扉用のソレノイド 8 2 A がオフ状態であるときに上大入賞口扉が上大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、上特別可変入賞球装置 7 A においては、上大入賞口扉用のソレノイド 8 2 A がオン状態であるときに上大入賞口扉が上大入賞口を開放状態にする。上特別可変入賞球装置 7 A に形成された上大入賞口に進入した遊技球は、例えば、図 8 - 2 に示す上大入賞口スイッチ 2 3 A によって検出される。なお、この実施の形態においては、上大入賞口と下大入賞口は同様の扉型の形状となっているが、2 つの大入賞口の形状が異なっている。例えば、いずれか一方は、普通可変入賞球装置 6 B のように閉鎖状態と開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物としてもよいし、遊技領域 2 に収納された状態から突出した状態に変化するような入賞口としてもよい。

10

#### 【 0 1 6 8 】

下特別可変入賞球装置 7 B は、図 8 - 2 に示す下大入賞口扉用のソレノイド 8 2 B によって開閉駆動される下大入賞口扉を備え、その下大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する下大入賞口を形成する。一例として、下特別可変入賞球装置 7 B においては、下大入賞口扉用のソレノイド 8 2 B がオフ状態であるときに下大入賞口扉が下大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、下特別可変入賞球装置 7 B においては、下大入賞口扉用のソレノイド 8 2 B がオン状態であるときに下大入賞口扉が下大入賞口を開放状態にする。下特別可変入賞球装置 7 B に形成された下大入賞口に進入した遊技球は、例えば、図 8 - 2 に示す下大入賞口スイッチ 2 3 B によって検出される。

#### 【 0 1 6 9 】

20

上特別可変入賞球装置 7 A が形成する上大入賞口や、下特別可変入賞球装置 7 B が形成する下大入賞口を遊技球が通過することによって、多数の遊技球が賞球として払い出される。即ち、上特別可変入賞球装置 7 A は、上大入賞口扉により上大入賞口を開放状態とすることにより、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。下特別可変入賞球装置 7 B は、下大入賞口扉により下大入賞口を開放状態とすることにより、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。一方、上特別可変入賞球装置 7 A は、上大入賞口扉により上大入賞口を閉鎖状態とすることにより、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。下特別可変入賞球装置 7 B は、下大入賞口扉により下大入賞口を閉鎖状態とすることにより、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。なお、遊技球が上大入賞口や下大入賞口を通過できない閉鎖状態に代えて、又は閉鎖状態の他には、遊技球が上大入賞口や下大入賞口を通過し難い一部開放状態

30

#### 【 0 1 7 0 】

上特別可変入賞球装置 7 A の内部には、上大入賞口扉により開放状態となった上大入賞口に進入した遊技球が上特別可変入賞球装置 7 A から排出される排出経路が設けられている。上特別可変入賞球装置 7 A から排出される遊技球は、排出経路に設置された第 1 排出スイッチ 2 4 C によって検出される。

#### 【 0 1 7 1 】

下特別可変入賞球装置 7 B の内部には、下大入賞口扉により開放状態となった下大入賞口に進入した遊技球が、所定の確変領域を通過して、又は通過せずに、下特別可変入賞球装置 7 B から排出される排出経路まで誘導する誘導経路が設けられている。下特別可変入賞球装置 7 B に進入した遊技球は、まず、入賞した遊技球を検出するための下大入賞口スイッチ 2 3 B が設けられた経路を通過した後、確変領域への誘導路と、確変領域を通過せず排出経路に誘導する誘導路とへの分岐点に誘導される。分岐点に誘導された遊技球が確変領域への誘導路を流下すると、この遊技球が確変領域スイッチ 2 4 A によって検出されることによって、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立する。即ち、確変領域スイッチ 2 4 A の設置個所を確変領域とし、この確変領域を遊技球が通過したことに基づいては、所定の確変制御条件を成立させることができる。確変領域は、下特別可変入賞球装置 7 B の内部にあるので、下特別可変入賞球装置 7 B に入賞した遊技球のみが通過可能である。

40

#### 【 0 1 7 2 】

50

確変領域は、確変領域蓋用のソレノイド 8 2 C によって駆動される確変領域蓋によって、遊技球が通過可能な開放状態と、通過不可能な閉鎖状態とに変化する。一例として、確変領域蓋用のソレノイド 8 2 C がオフ状態であるときには、確変領域蓋が確変領域を塞ぐ位置に移動し、確変領域を閉鎖状態にする。その一方で、確変領域蓋用のソレノイド 8 2 C がオン状態であるときには、確変領域蓋が確変領域を塞がない位置に移動し、確変領域を開放状態にする。確変領域が閉鎖状態にあるときに分岐点に到達した遊技球は、確変領域を通過せず、そのまま下特別可変入賞球装置 7 B から排出される。この場合、遊技球は、共通排出経路に設置された第 2 排出スイッチ 2 4 B によって検出される。一方、確変領域が開放状態にあるときに分岐点に到達した遊技球は、確変領域を通過し、確変領域に設置された確変領域スイッチ 2 4 A によって検出される。そして、確変領域を通過した遊技球は、下特別可変入賞球装置 7 B から排出される。下特別可変入賞球装置 7 B に入賞した遊技球が確変領域を通過することによって、確変領域スイッチ 2 4 A が確変領域を通過した遊技球を検出したことに基づいて、確変状態に制御される。このため、遊技球が下特別可変入賞球装置 7 B に入賞する割合、及び確変領域蓋が許容位置にある時間の長さとそのタイミングを調整することによって、確変状態に制御する割合を好適に設定することができる。

10

#### 【 0 1 7 3 】

本実施の形態においては、下特別可変入賞球装置 7 B の内部のうち、少なくとも確変領域の周辺は遊技者に視認可能となるように構成されている。このため、下特別可変入賞球装置 7 B に進入した遊技球が確変領域を通過したか否かは、遊技者にとって確認が可能である。

20

#### 【 0 1 7 4 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機 1 においては、左遊技領域 2 A において普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過すると、その遊技球が図 8 - 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されたこと等により第 1 始動条件が成立する。その後は、例えば、前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始される。

#### 【 0 1 7 5 】

右遊技領域 2 B において普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過する場合には、その遊技球が図 8 - 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出されたこと等により第 2 始動条件が成立する。その後は、例えば、前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始される。但し、普通可変入賞球装置 6 B が第 2 可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口を遊技球が通過困難又は通過不可能である。

30

#### 【 0 1 7 6 】

本実施の形態においては、確変状態とは異なる通常遊技状態においては、普通可変入賞球装置 6 B は第 2 可変状態であるので、第 2 始動入賞口を遊技球が通過困難又は通過不可能である。よって、第 2 特図を用いた特図ゲームは、開始されない。そこで、未だ確変状態に制御されない通常遊技状態においては、遊技者は遊技球を左遊技領域 2 A へと誘導して、第 1 始動入賞口への入賞に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームの開始と、該特図ゲームの「大当り」を目指すこととなる。第 1 特図を用いた特図ゲームの結果「大当り」の可変表示結果が導出されたことに基づく大当り遊技状態においては、特定のラウンドにて下特別可変入賞球装置 7 B に遊技球が進入し、更に、確変領域を通過することが可能となる。確変領域を遊技球が通過した場合には、確変確定フラグがセットされ、確変状態に制御される特別遊技状態への移行が確定する。その後、大当り遊技状態が終了した場合には、確変状態に制御され、普通可変入賞球装置 6 B が第 1 可変状態に変化して、第 2 始動入賞口を遊技球が通過可能となる。本実施形態においては、第 2 特図ゲームは第 1 特図ゲームよりも有利である。そのため、遊技者は、遊技球を右遊技領域 2 A へと誘導して、第 2 始

40

50

動入賞口への入賞に基づく第2特図を用いた特図ゲームの開始と、該特図ゲームの「大当り」を目指すこととなる。このような構成によれば、遊技状態に応じて変化する多様な遊技体験を遊技者に提供できる。

【0177】

大当り遊技状態においては、上大入賞口又は下大入賞口が開放状態となって上特別可変入賞球装置7A又は下特別可変入賞球装置7Bが遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定期間、又は所定個数の遊技球が上大入賞口又は下大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にては、上大入賞口又は下大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間においては、上大入賞口や下大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難又は発生不可能となる。上大入賞口に遊技球が進入したときには、上大入賞口スイッチ23Aにより入賞球が検出され、その検出毎に所定個数の遊技球が賞球として払い出される。下大入賞口に遊技球が進入したときには、下大入賞口スイッチ23Bにより入賞球が検出され、同様に所定個数の遊技球が払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行される。したがって、大当り遊技状態においては、遊技者が多数の賞球を極めて容易に獲得することができ、遊技者にとって有利な遊技状態となる。なお、パチンコ遊技機1は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

10

【0178】

大当り遊技状態が終了した後は、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。本実施の形態においては、下大入賞口から下特別可変入賞球装置7Bに進入した遊技球の確変領域への通過を、確変領域スイッチ24Aが検出することが確変制御条件となる。この確変状態は、所定回数の可変表示が実行されるまで継続するように制御される。即ち、所定回数の可変表示の終了は、確変終了条件である。

20

【0179】

確変状態においては、通常状態においては第2可変状態にある普通可変入賞球装置6Bを、第2始動入賞口を遊技球が通過可能な第1可変状態と、不可能な第2可変状態とに変化させる。このように、普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態と第2可変状態とに変化させる制御は、電チュー開放制御と称される。本実施形態においては、遊技球が第2始動入賞口を通過したことに基づき開始される第2特図ゲームが、通常状態においても通過可能な第1始動入賞口を通過したことに基づき開始される第1特図ゲームよりも遊技者にとって有利である。そのため、電チュー開放制御が実行される確変状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

30

【0180】

なお、確変状態にて確変制御が行われるときには、電チュー開放制御が行われない場合があってもよい。例えば、可変表示結果が「大当り」となる場合には、大当り遊技状態にて上大入賞口や下大入賞口が開放状態となる上限時間が短く、遊技球が通過困難又は通過不可能なラウンド遊技が実行され、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御される場合がある。このような場合は、大当り種別が「突確」とであるとも称される。そして、電チュー開放制御が行われていないときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となった場合には、大当り遊技状態の終了後に確変状態となり確変制御が行われるものの、電チュー開放制御が行われないようにしてもよい。

40

【0181】

パチンコ遊技機1において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば、数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価値を有するものであればよい。または、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機1において再度の遊技に使用可能な有価値を有するものであってもよい。

【0182】

50

また、パチンコ遊技機 1 において付与可能となる遊技価値は、賞球となる遊技球の払い出しや得点の付与に限定されず、例えば、大当り遊技状態に制御することや、確変状態等の特別遊技状態に制御すること、大当りとなった場合により有利な大当り遊技状態が選択される割合が第 2 割合よりも高い第 1 割合となること、大当り遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数が第 2 ラウンド数よりも多い第 1 ラウンド数となること、確変状態における大当り確率が第 2 確率よりも高い第 1 確率となることといった、遊技者にとって有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

#### 【 0 1 8 3 】

この実施の形態においては、大当り種別に応じたラウンド数のラウンド遊技が実行される。このうち、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「3」となったときに、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行されて下特別可変入賞球装置 7 B が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。一方、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「3」以外であるときには、上大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行されて上特別可変入賞球装置 7 A が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。3 回目に行われるラウンド遊技においては、下特別可変入賞球装置 7 B が第 1 状態となり下特別可変入賞球装置 7 B に進入した遊技球が確変領域を通過し得るため、これらのラウンド遊技は、確変開放ラウンド遊技ともいう。これに対し、3 回目以外の上特別可変入賞球装置 7 A が第 1 状態となるラウンド遊技を、通常開放ラウンド遊技ともいう。また、一つのラウンド遊技が実行される期間を 1 ラウンドとして、一の「大当り」に基づいて実行される大当り遊技状態には、複数回のラウンドが含まれる。このうち、第 3 回目に行われる下特別可変入賞球装置 7 B が開放状態となるラウンドは、下開放ラウンドと表現する。それ以外の上特別可変入賞球装置 7 A が開放状態となるラウンドは、上開放ラウンドと表現する。即ち、可変表示結果が「大当り」であった場合に、その「大当り」に基づいて制御される大当り遊技状態においては、下大入賞口扉の作動時間が設けられたラウンド遊技と、上大入賞口扉の作動時間が設けられたラウンド遊技とを含む複数回のラウンド遊技を実行する。

#### 【 0 1 8 4 】

本実施の形態においては、可変表示結果が「大当り」であった場合の大当り種別として、その「大当り」に基づき制御される大当り遊技状態において、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「3」であるときに、下大入賞口を開放状態とする上限時間が異なる複数種類の大当り種別がある。一例として、大当り種別が「第 1 大当り」の場合には、下大入賞口を開放状態とする上限時間が 5 2 ミリ秒に設定された「第 1 大当り遊技状態」に制御される。大当り種別が「第 2 大当り」または「第 3 大当り」の場合には、下大入賞口を開放状態とする上限時間が第 1 大当りよりも長い時間に設定された大当り遊技状態に制御される。第 1 大当り遊技状態においては、開放状態となる制御時間が 5 2 ミリ秒と短いいため、遊技球が実際に下大入賞口に入賞して下特別可変入賞球装置 7 B に進入できる割合は低い。したがって、大当り種別が「第 1 大当り」の場合には、下大入賞口を遊技球が通過する可能性が低く、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立し難い。一方、第 2 大当りまたは第 3 大当り遊技状態においては、約 2 9 秒間開放されるので、下特別可変入賞球装置 7 B が設置された右遊技領域 2 B に遊技球が誘導されれば高い割合で遊技球が下特別可変入賞球装置 7 B に進入できる。よって、大当り遊技状態の終了後には、確変状態となるための確変制御条件が成立し易い。

#### 【 0 1 8 5 】

大当り種別を複数種類のいずれとするかは、例えば、特図ゲームの開始時に可変表示結果を「大当り」とする決定が成されたことに対応して、所定割合で決定される。下特別可変入賞球装置 7 B に遊技球が進入すると、所定個の遊技球が払い出されるにとどまらず、確変領域蓋の位置によって、確変領域を遊技球が通過し可変表示結果が「大当り」となる確率が非確変状態よりも高い確変状態に制御される。よって、第 2 大当りおよび第 3 大当り遊技状態は、第 1 大当り遊技状態よりも遊技者にとって有利である。また、第 3 大当り遊技状態は、上開放ラウンドにおける賞球の払い出しが多いという観点では第 2 大当り遊技状態より遊技者にとって有利である。賞球の払い出しという観点および確変制御条件の

成立という観点で、第2大当りが第1大当りより、遊技者にとって有利である。

【0186】

特別図柄プロセス処理においては、RAM102の所定領域に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、上特別可変入賞球装置7A、下特別可変入賞球装置7Bにおける大入賞口の開閉動作設定等を、所定の手順によって行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0187】

特別図柄プロセス処理に続いて、CPU103は、確変領域蓋の位置と、確変領域の有効、無効とを制御するための確変領域ソレノイド制御処理を実行する。確変領域ソレノイド制御処理においては、CPU103は、大当り遊技状態にてRAM102の所定領域に設定された確変領域ソレノイド制御コードの値が「1」にセットされたことに基づいて、確変領域蓋の開閉制御と、確変領域の有効無効の切り替え制御が実行される。例えば、確変領域蓋の開閉、及び確変領域の有効無効の切り替えは、確変ソレノイドパターンテーブルに基づいて実行する。確変ソレノイドパターンテーブルは、確変領域蓋の開閉状態を切り替えるタイミングと、確変領域の有効無効を切り替えるタイミングとが、ラウンド遊技におけるラウンド開始からの経過時間と対応付けて記憶されたテーブルであればよい。または、下大入賞口の開閉と連鎖して、下大入賞口が開放状態である場合には、確変領域も開放状態となり、且つ、確変領域を有効とする、としてもよい。一方、下大入賞口が閉鎖状態である場合には、確変領域も閉鎖状態となり、且つ、確変領域を無効とする、としてもよい。確変領域ソレノイド制御処理においては、ROM101に記憶された複数の確変ソレノイドパターンテーブルから、大当り種別と実行されるラウンド遊技のラウンド数に応じて使用パターンを選択する。そして、選択した使用パターンに基づいては、RAM102の所定領域に設定された確変領域検出有効フラグを更新する。また、読み取ったソレノイド出力指定データの値に応じて、RAM102の所定領域に設定された確変領域ソレノイドバッファを更新することによって、ソレノイド出力指定データに応じて確変領域蓋用のソレノイド82Cのオン、オフを制御する。即ち、確変領域蓋の位置は、制御される。なお、確変領域ソレノイドバッファは、確変領域蓋用のソレノイド82Cにオン、オフを指定する制御信号を出力するための出力バッファであり、このバッファに格納された値に応じて、コマンド制御処理において確変領域蓋用のソレノイド82Cに制御信号が出力される。

【0188】

図8-3は、特別図柄プロセス処理として、図4のステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

【0189】

図8-3に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S117の処理のいずれかを選択して実行する。これらの処理の説明のうち、図7で説明した内容と同様の説明は繰返さない。

【0190】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったこと等に基づき、大当り遊技状態において大当り種別に応じたラウンド遊技の実行を開始して上大入賞口又は下大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理等が含まれている。本実施の形態においては、この大当り開放前処理には、開始されるラウンド遊技が下大入賞口を開放状態とする確変開放ラウンドであるか否かを判定し、確変開放ラウンドである場合には、確変領域蓋の位置制御の開始と、確変領域の有効、無効の制御の開始とを支持する共通の制御データとして、確変領域ソレノイド制御コードを1に設定する処理が更に含まれる。また、開放される大入賞口に応じては、ソレノイド出力データテーブルを更新する処理も

更に含まれる。大当り開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【 0 1 9 1 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、上大入賞口又は下大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や上大入賞口スイッチ 2 3 A 又は下大入賞口スイッチ 2 3 B によって検出された遊技球の個数等に基づいて、上大入賞口又は下大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理等が含まれている。この大当り開放中処理においては、確変開放ラウンドにおいて、下大入賞口検出処理が更に実行される。なお、下大入賞口検出処理は、下特別可変入賞球装置 7 B に入賞した遊技球の数と、下特別可変入賞球装置 7 B から排出された遊技球の数とに基づいて下特別可変入賞球装置 7 B 内の遊技球を計数する処理、遊技球の確変領域への通過を検出したか否かを判定する処理、確変領域が有効なときに確変領域の通過を検出した場合に確変確定フラグをセットする処理を含む。そして、上大入賞口又は下大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。この実施の形態においては、ラウンド遊技を終了する際に、上大入賞口と下大入賞口とのいずれを閉鎖状態とする場合においても、上大入賞口を閉鎖状態とする処理と、下大入賞口を閉鎖状態とする処理とを共に実行する。このため、閉鎖する処理の対象となるのが上大入賞口と下大入賞口とのいずれかであるかを判定する処理は、不要となる。また、使用する大入賞口の数  
を減らす場合でも、増やす場合でも、閉鎖状態とする処理を削除又は追加するだけでよいので、設計変更は、容易である。

【 0 1 9 2 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、上大入賞口又は下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に次のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理等が含まれている。本実施の形態においては、この大当り開放後処理は、確変開放ラウンドにおいて、上述した下大入賞口検出処理が更に実行される。また、大当り開放後処理には、大入賞口検出処理によって計数された下特別可変入賞球装置 7 B 内の遊技球の数に基づいて、実行中のラウンド後の制御の実行を許容する処理が更に含まれる。そして、次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。一方、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

【 0 1 9 3 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 等といった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理等が含まれている。そして、確変状態や時短状態に制御するための設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 1 9 4 】

図 8 - 4 は、特別図柄通常処理として、図 8 - 3 のステップ S 1 1 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 8 - 4 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 2 3 1 の処理においては、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ S 2

31; NO)、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS232)。このとき読み出された数値データは、例えば、変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

【0196】

ステップS232の処理に続いては、例えば、第2保留記憶数カウンタ値を1減算して更新すること等により、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新すると共に、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリに記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS233)。また、ステップS233の処理においては、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する(ステップS234)。

10

【0197】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップS231; YES)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS235)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS235の処理においては、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

20

【0198】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS235; NO)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS236)。このとき読み出された数値データは、例えば、変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

30

【0199】

ステップS236の処理に続いては、例えば、第1保留記憶数カウンタ値を1減算して更新すること等により、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新すると共に、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリに記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS237)。また、ステップS237の処理においては、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

40

【0200】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップS239)。一例として、ステップS239の処理においては、予めROM101の所定領域に記憶する等して用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルにおいては、確変制御が行われる確変状態であるか否か等に応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値が、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づいて、特図表示結果決定テーブル

50



を参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。

【0201】

図8-5(A)は、ステップS239の処理における決定例を示している。この決定例においては、確変状態における確変制御の有無に応じて、特図表示結果を「大当たり」とするか否かの決定割合を異ならせている。より具体的に、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当たり」に決定される。したがって、確変制御が行われる確変状態であるときには、確変制御が行われない通常状態であるときよりも、特図表示結果が「大当たり」になり易く、大当たり遊技状態になり易い。即ち、確変制御が行われる確変状態は、確変制御が行われない通常状態よりも遊技者に有利である。

10

【0202】

その後には、ステップS239にて決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS240)。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には(ステップS240;YES)、例えば、遊技制御フラグ設定部152といったRAM102の所定領域に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットして(ステップS241)、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS242)。一例として、ステップS242の処理においては、予めROM101の所定領域に記憶する等して用意された大当たり種別決定テーブルを選択し、大当たり種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当たり種別決定テーブルにおいては、変動特図指定バッファ値等に応じて、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値が、大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、大当たり種別決定テーブルを参照することにより、大当たり種別を決定すればよい。

20

【0203】

図8-5(B)は、ステップS242の処理における決定例を示している。この決定例においては、開始条件が成立した特図ゲームにて可変表示される特別図柄が、第1特図であるか第2特図であるかに応じて、大当たり種別の決定割合を異ならせている。ここで、変動特図指定バッファ値が「1」であるときには、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの開始条件が成立しており、変動特図が第1特図となる。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であるときには、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの開始条件が成立しており、変動特図が第2特図となる。図8-5(B)に示す決定例においては、変動特図が第1特図であるときに、大当たり種別が「第1大当たり」と「第2大当たり」とのいずれかに決定される。一方、変動特図が第2特図であるときには、大当たり種別が「第3大当たり」にのみ決定される。即ち、大当たり種別が「第1大当たり」と「第2大当たり」に決定されるのは、変動特図が第1特図のときだけである。このように、特図ゲームにて可変表示される特別図柄に応じて、異なる大当たり種別に決定されてもよい。また、大当たり種別が「第3大当たり」に決定されるのは、変動特図が第2特図のときだけである。

30

【0204】

この実施の形態においては、大当たり種別に応じたラウンド数のラウンド遊技が実行され、大当たり遊技状態における所定の確変開放ラウンドにて下大入賞口を開放状態とする。通常開放ラウンドにおいては、上大入賞口を開放状態とする。ここで、大当たり種別が「第2大当たり」及び「第3大当たり」の場合には、大当たり遊技状態における所定の確変開放ラウンドにおいて、大当たり種別が「第1大当たり」の場合よりも下大入賞口を開放状態とする上限時間が長くなり、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立し易い。図8-5(B)に示すような決定割合によって大当たり種別が決定されることにより、変動特図が第2特図であるときには、第1特図であるときよりも高い割合で、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立する。即ち、第2特図ゲームにおいて特図表示結果が「大当たり」となる場合には、第1特図ゲームにおいて特図表示結果が「大当たり」となる場合よりも確変制御条件が成立し易い。

40

【0205】

50

本実施の形態においては、大当り種別が「第 1 大当り」の場合は、下大入賞口を開放する上限時間が 5 2 ミリ秒と短いため、下大入賞口に遊技球が進入する割合は非常に低い。そのため、確変制御条件が成立する割合は、非常に低い。一方、「第 2 大当り」及び「第 3 大当り」の場合、上限時間が 2 9 秒であるため、下大入賞口に遊技球が進入する確率は、高い。よって、確変制御条件が成立する割合は、高い。本実施の形態においては、確変状態において「大当り」となる場合には大当り種別は「第 2 大当り」又は「第 3 大当り」が決定されるため、通常遊技状態から確変状態に制御される特別遊技状態となる割合を低くする一方、一旦確変状態に制御された場合には高い割合で「大当り」が続く、といった設定が可能となる。なお、「第 2 大当り」については、確変制御条件が成立する割合は「第 3 大当り」と同様に「第 1 大当り」よりも高いが、第 3 大当りよりもラウンド数が少ないので、その「大当り」に基づいて賞球として払い出される球の数は少なくなる。

10

#### 【 0 2 0 6 】

その仕組みを具体的に説明すると、第 1 特図を用いた特図ゲームにおいては、可変表示結果が「大当り」となった場合に、所定の割合で第 1 大当りとなり、その「大当り」に基づいて制御される大当り遊技状態において確変制御条件が成立せず、大当り遊技状態が終了した後は、確変状態に制御されない通常遊技状態に移行する。一方、第 1 特図を用いた特図ゲームにおいて「第 2 大当り」となる場合には、その「大当り」に基づいて制御される大当り遊技状態において高い割合で確変制御条件が成立し、大当り遊技状態が終了した後に、確変状態に制御される特別遊技状態に制御される。特別遊技状態においては、普通可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御され、第 2 特図を用いた特図ゲームが開始可能となる。第 2 特図を用いた特図ゲームにおいては、可変表示結果が「大当り」となった場合には必ず「第 3 大当り」となるため、高確率で大当り終了後に再び確変状態に制御される。このため、確変状態において所定回数の特図ゲームが全て「ハズレ」となり確変終了条件が成立するまでは、「大当り」と確変状態とが連続して続くこととなる。このような構成によれば、通常遊技状態において行われる第 1 特図ゲームにおいて大当り種別が「第 2 大当り」の可変表示結果となる割合を下げる一方、一旦「第 2 大当り」の可変表示結果が導出された後は、連続して確変状態と「大当り」が続く割合が高くなるため、メリハリのある刺激的な遊技体験を提供できる。

20

#### 【 0 2 0 7 】

ステップ S 2 4 2 の処理を実行した後は、大当り種別を記憶させる（ステップ S 2 4 3）。ステップ S 2 4 3 の処理においては、例えば、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた大当り種別バッファといった R A M 1 0 2 の所定領域に、大当り種別の決定結果を示すデータを格納することによって、大当り種別を記憶させればよい。

30

#### 【 0 2 0 8 】

ステップ S 2 4 0 にて「大当り」ではないと判定された場合や（ステップ S 2 4 0 ; N O）、ステップ S 2 4 3 の処理を実行した後は、大当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップ S 2 4 4）。一例として、ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「 - 」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。一方、ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ S 2 4 2 における大当り種別の決定結果に応じて、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に設定すればよい。この実施の形態においては、大当り種別が「第 1 大当り」である場合には「 5 」又は「 9 」の記号を、「第 2 大当り」である場合には「 3 」の記号を、「第 3 大当り」である場合には「 7 」の記号を、それぞれ示す特別図柄を確定図柄に設定する。

40

#### 【 0 2 0 9 】

ステップ S 2 4 4 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新してから（ステップ S 2 4 5）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ S 2 4 5 にて特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したと

50

きには、図 8 - 3 に示すステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理が実行される。

【 0 2 1 0 】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「 0 」である場合には (ステップ S 2 3 5 ; Y E S )、所定のデモ表示設定を行ってから (ステップ S 2 4 6)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定においては、例えば、画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示すること等によるデモンストレーション表示を指定する演出制御コマンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みである場合には、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信である場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

10

【 0 2 1 1 】

図 8 - 6 は、特別図柄停止処理として、図 8 - 3 のステップ S 1 1 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 8 - 6 に示す特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 といった R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する (ステップ S 2 6 1)。特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、オン状態にセットされる。

【 0 2 1 2 】

ステップ S 2 6 1 にて特図確定表示中フラグがオフであるときには (ステップ S 2 6 1 ; N O)、確定特別図柄を導出表示するための設定を行い (ステップ S 2 6 2)、また、図柄確定時におけるコマンドの送信設定が行われる (ステップ S 2 6 3)。例えば、図柄確定コマンドとして予め用意された演出制御コマンドは、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定が行われる。更には、特図表示時間として予め定められた一定時間をセットする (ステップ S 2 6 4)。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットした後は (ステップ S 2 6 5)、特別図柄停止処理を終了する。このときには、特図プロセスフラグの更新が行われないことから、次のタイマ割込みが発生したときに特別図柄停止処理が再び実行される。

20

【 0 2 1 3 】

ステップ S 2 6 1 にて特図確定表示中フラグがオンであるときには (ステップ S 2 6 1 ; Y E S)、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する (ステップ S 2 6 6)。このときには、特図確定表示時間が経過していなければ (ステップ S 2 6 6 ; N O)、特別図柄停止処理を終了する。ここでは、特図プロセスフラグの更新が行われないことから、次のタイマ割込みが発生したときに特別図柄停止処理が再び実行され、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

30

【 0 2 1 4 】

ステップ S 2 6 6 にて特図確定表示時間が経過した場合には (ステップ S 2 6 6 ; Y E S)、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に (ステップ S 2 6 7)、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ S 2 6 8)。そして、大当たりフラグがオンである場合には (ステップ S 2 6 8 ; Y E S)、大当たり種別に応じたファンファーレ演出時間を設定する (ステップ S 2 6 9)。

40

【 0 2 1 5 】

図 8 - 7 は、ファンファーレ時間テーブルを示す図である。図 8 - 7 を参照して、図 8 - 7 ( A ) および図 8 - 7 ( B ) でそれぞれ示すように、低ベース状態で大当たりが発生した初当たり時と、高ベース状態において大当たりが発生した連チャン時とに対して、大当たり種別に応じて予めファンファーレ演出時間が設定されている。

【 0 2 1 6 】

また、図 8 - 7 で示すように、大当たり種別に応じたファンファーレ演出時間を特定可能な大当たり開始指定コマンドの送信設定が行われ (ステップ S 2 7 0)、また、例えば、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 といった R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた大当たり開始フラグをオン状態にセットする (ステップ S 2 7 1)。続いては、確変制御を終了するための

50

設定を行う（ステップ S 2 7 2）。例えば、ステップ S 2 7 2 の処理としては、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 等に設けられた確変フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変制御が行われる特図ゲームの残り回数をカウントするための確変回数カウンタをクリアする処理等が実行されればよい。

#### 【 0 2 1 7 】

確変回数カウンタは、例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 といった R A M 1 0 2 の所定領域に設けられ、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となる場合に、確変制御が行われる特図ゲームの上限回数等に対応するカウント初期値が設定されればよい。

#### 【 0 2 1 8 】

ステップ S 2 7 2 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新してから（ステップ S 2 7 3）、特別図柄停止処理を終了する。特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図 8 - 3 に示すステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理が実行される。

#### 【 0 2 1 9 】

ステップ S 2 6 8 にて大当たりフラグがオフである場合には（ステップ S 2 6 8 ; N O）、特図プロセスフラグの値を“ 0 ”に初期化する（ステップ S 2 7 4）。ステップ S 2 7 4 の処理を実行した後は、確変制御を終了させるか否かの判定を行う（ステップ S 2 7 5）。一例として、ステップ S 2 7 5 の処理においては、確変回数カウンタの格納値である確変回数カウント値が「 0 」以外であるときに、そのカウント値を 1 減算する等して更新し、更新後の確変回数カウント値が所定の確変終了判定値と合致するか否かの判定を行う。このとき、確変終了判定値と合致する場合には、所定の確変フラグをクリアすること等により、確変制御を終了すればよい。一方、確変終了判定値と合致しない場合には、確変フラグの状態を維持する等して、ステップ S 2 7 5 の処理を終了すればよい。

#### 【 0 2 2 0 】

ステップ S 2 7 5 の処理を実行した後は、遊技状態指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行ってから（ステップ S 2 7 6）、特別図柄停止処理を終了する。特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新されることにより、次のタイマ割込み処理が発生したときには、図 8 - 3 に示すステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理が実行される。

#### 【 0 2 2 1 】

図 8 - 8 は、大当たり開放前処理として、図 8 - 3 のステップ S 1 1 4 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 8 - 8 に示す大当たり開放前処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当たり開始フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 9 1）。大当たりフラグは、大当たり遊技状態の開始に対応して、図 8 - 6 に示すステップ S 2 7 1 の処理によりオン状態にセットされる。

#### 【 0 2 2 2 】

ステップ S 2 9 1 にて大当たり開始フラグがオンであるときには（ステップ S 2 9 1 ; Y E S）、ファンファーレ演出時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 9 2）。このとき、ファンファーレ演出時間が経過していない場合には（ステップ S 2 9 2 ; N O）、大当たり開放前処理を終了する。ここでは、特図プロセスフラグの更新が行われないことから、次のタイマ割込みが発生した時に大当たり開放前処理が再び実行され、ファンファーレ演出時間が経過するまで待機する。

#### 【 0 2 2 3 】

ステップ S 2 9 2 にてファンファーレ演出時間が経過した場合には（ステップ S 2 9 2 ; Y E S）、大当たり遊技状態における最初のラウンド遊技を開始するための処理として、大当たり開始フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップ S 2 9 3）、例えば、制御カウンタ設定部 1 5 4 といった R A M 1 0 2 の所定領域に設けられたラウンドカウンタに、ラウンド遊技の実行回数に対応するカウント初期値として「 1 」を設定する（ステップ S 2 9 4）。

#### 【 0 2 2 4 】

ステップS 2 9 1にて大当り開始フラグがオフであるときや(ステップS 2 9 1; NO)、ステップS 2 9 4の処理を実行した後は、例えば、RAM 1 0 2の所定領域に設けられた大当り種別バッファから、図8 - 4のステップS 2 4 5において決定された大当り種別を示す大当り種別バッファ値を読み出し、例えば、遊技制御カウンタ設定部といったRAM 1 0 2の所定領域に設けられたラウンドカウンタから、今から開始されるラウンド遊技のラウンド数を示すラウンドカウント値を読み出す(ステップS 2 9 5)。

#### 【0 2 2 5】

そして、CPU 1 0 3は、ステップS 2 9 5において読み出した大当り種別バッファ値とラウンドカウント値とに基づいて、開始されるラウンド遊技において開放状態とする大入賞口を、上特別可変入賞球装置7 Aに形成された上大入賞口、又は下特別可変入賞球装置7 Bに形成された下大入賞口のいずれかに決定する(ステップS 2 9 6)。ラウンドカウント値が「3」であるときには、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技を実行することに決定される。一方、ラウンドカウント値が「3」以外であるときには、上大入賞口を開放状態とするラウンド遊技を実行することに決定される。したがって、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「3」となったときには、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行され、下特別可変入賞球装置7 Bが遊技者にとって有利な第1状態となる。

10

#### 【0 2 2 6】

CPU 1 0 3は、ステップS 2 9 6の処理により開放する大入賞口を決定することにあわせて、遊技球を有効に検出するための検出有効スイッチを設定してもよい。例えば、ラウンドカウント値が「3」であるときには、下大入賞口が開放状態となることにあわせて、下大入賞口スイッチ2 3 Bによる遊技球の検出を有効にする。一方、ラウンドカウント値が「3」以外であるときには、上大入賞口が開放状態となることにあわせて、上大入賞口スイッチ2 3 Aによる遊技球の検出を有効にする。

20

#### 【0 2 2 7】

次に、CPU 1 0 3は、ステップS 2 9 6において決定した開放する大入賞口が下大入賞口であるか否かを判定し(ステップS 2 9 7)、下大入賞口である場合には(ステップS 2 9 7; YES)、RAM 1 0 2の所定領域に設定された確変領域ソレノイド制御コードの値が“0”であるか否かを判定し(ステップS 2 9 8)、確変領域ソレノイド制御コードの値が“0”である場合には(ステップS 2 9 8; YES)、確変領域ソレノイド制御コードの値を確変領域制御パターン設定処理に対応した値である“1”に設定する(S 2 9 9)。なお、確変領域ソレノイド制御コードは、確変領域ソレノイド制御領域にて確変領域ソレノイドを用いた確変領域蓋の位置制御を指定する制御フラグであり、確変領域蓋の位置制御が行われていないときには“0”にセットされ、確変領域蓋の位置制御を開始するときには“1”にセットされる。ステップS 2 9 8において確変領域ソレノイド制御コードの値が“0”でないと判定した場合には(ステップS 2 9 8: NO)、大当り開放前処理を終了する。したがって、このような処理によれば、下大入賞口を開放することに決定されたとしても、確変領域ソレノイド制御コードの値が“0”でない場合、即ち、前回の下大入賞口を開放するラウンドに対応する確変領域蓋の制御を行っている場合には、下大入賞口を開放するラウンドが開始されないようにすることができる。

30

40

#### 【0 2 2 8】

ステップS 2 9 7において、決定した開放する大入賞口が下大入賞口でないと判定するか(ステップS 2 9 7; NO)、ステップS 2 9 9の処理を終了した場合には、大当り種別に応じた大入賞口の開放パターンを設定するための大入賞口開放パターンテーブル決定処理を実行する(ステップS 3 0 0)。このような処理によれば、上大入賞口を開放することに決定された場合、確変領域ソレノイド制御コードの値を参照しないので、確変領域蓋の制御が行われているか否かにかかわらず、上大入賞口を開放するラウンドを開始することができる。

#### 【0 2 2 9】

ステップS 3 0 0の処理を実行した後は、各ソレノイドを制御するためのソレノイド

50

制御処理を実行する（ステップS301）。

【0230】

ステップS301の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を大当り開放中処理に対応した値である“5”に更新する（ステップS302）。

【0231】

ステップS302の処理を実行した後、CPU103は、上大入賞口を閉鎖状態にしてから下大入賞口を開放状態にするまでのインターバル時間や、下大入賞口を閉鎖状態にしてから上大入賞口を開放状態にするまでのインターバル時間を設定するインターバル時間設定処理を実行する（ステップS303）。ステップS303の処理を実行した後、CPU103は、大当り開放前処理を終了する。

10

【0232】

図8-9は、大当り開放中処理として、図8-3のステップS115にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図8-9に示す大当り開放中処理において、CPU103は、まず、入賞個数カウント値が所定の最大入賞判定値に達したか否かを判定する（ステップS341）。ステップS341にて最大入賞判定値に達していないときには（ステップS341；NO）、大入賞口開放前ワークテーブルに終了コードがセットされているか否かを判定する（ステップS342）。終了コードがセットされていないと判定した場合には（ステップS342；NO）、電動役物開放パターン処理を実行する（ステップS343）。電動役物開放パターン処理は、図8-8のステップS300の処理において決定された大入賞口開放パターンテーブルにより示される開閉パターンに従って、上大入賞口又は下大入賞口を開閉制御する処理である。

20

【0233】

図8-9におけるステップS343の処理を実行した後は、カウントスイッチから伝送される検出信号をチェックすること等により、カウントスイッチがオンであるか否かを判定する（ステップS344）。例えば、ステップS344の処理においては、上大入賞口と下大入賞口のうち、開閉制御が行われている大入賞口のカウントスイッチから伝送される検出信号をチェックする。そして、カウントスイッチがオフである場合には（ステップS344；NO）、大当り開放中処理を終了する。これに対して、カウントスイッチがオンであるときには（ステップS344；YES）、入賞個数カウント値を1加算するように更新してから（ステップS345）、大当り開放中処理を終了する。

30

【0234】

ステップS341にて入賞個数カウント値が最大入賞判定値に達した場合には（ステップS341；YES）、例えば、開閉制御が行われている大入賞口に対応するソレノイドの駆動を停止して大入賞口を閉鎖状態とする設定を行う（ステップS346）。例えば、開閉制御が行われている大入賞口が上大入賞口である場合には、上大入賞口扉用ソレノイド82Aの駆動を停止して上大入賞口を閉鎖状態とする設定を行う。

【0235】

ステップS346の処理を実行した後、又はステップS342の処理にて終了コードがセットされていると判定した場合には（ステップS342；YES）、ラウンド終了コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS347）。

40

【0236】

次に、CPU103は、ラウンドカウント値に基づいて、終了するラウンドが下大入賞口を開放するラウンドであるか否かを判定する（ステップS348）。そして、下大入賞口を開放するラウンドであると判定した場合には（ステップS348；YES）、確変領域ソレノイド制御コードの値を確変領域制御実行処理に対応した値である“3”に設定する（ステップS349）。

【0237】

ステップS350の処理を実行した後、又はステップS348の処理にて下大入賞口を開放するラウンドでないと判定した場合には（ステップS348；NO）、特図プロセスフラグの値を大当り開放後処理に対応した値である“6”に更新してから（ステップS3

50

52)、大当り開放中処理を終了する。

【0238】

図8-10は、大当り開放後処理として、図8-3のステップS116にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図8-10に示す大当り開放後処理において、CPU103は、まず、インターバルタイマ値が1減算されるように更新する(ステップS361)。このときには、更新後のインターバルタイマ値が「0」となったか否かを判定する(ステップS362)。そして、インターバルタイマ値が「0」以外である場合には(ステップS362; NO)、大当り開放後処理を終了する。

【0239】

ステップS362にてインターバルタイマ値が「0」であるときには(ステップS362; YES)、ラウンドカウント値が上限ラウンドカウント値となったか否かを判定する(ステップS363)。そして、ラウンドカウント値が上限ラウンドカウント値未満であれば(ステップS363; NO)、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である「4」に更新してから(ステップS364)、大当り開放後処理を終了する。こうして、ステップS363の処理によりラウンドカウント値が上限ラウンドカウント値であると判定されるまでは、図8-3のステップS115~S116の処理を繰り返し実行することにより、大当り遊技状態にて大入賞口を開放状態とする複数回のラウンドを実行させることができる。

【0240】

ステップS363にてラウンドカウント値が上限ラウンドカウント値であると判定したときには(ステップS363; YES)、大当り種別に応じたエンディング演出時間を設定する(ステップS366)。このときには、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする。

【0241】

図8-11は、エンディング時間テーブルを示す図である。図8-11を参照して、図8-11(A)および図8-11(B)でそれぞれ示すように、低ベース状態で大当りが発生した初当り時と、高ベース状態において大当りが発生した連チャン時とに対して、大当り種別に応じて予めエンディング演出時間が設定されている。

【0242】

続いて、CPU103は、図8-11で示すように、大当り種別に応じたエンディング演出時間を特定可能な大当り終了指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS367)。その後には、特図プロセスフラグの値を大当り終了処理に対応した値である「7」に更新してから(ステップS368)、大当り開放後処理を終了する。なお、CPU103は、時短状態の継続回数をカウントして、大当り終了指定コマンドのEXTデータ等により特定可能とし、演出制御基板12に対して時短状態の継続回数を通知するようにしてもよい。

【0243】

図8-12は、大当り終了処理として、図8-3のステップS117にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図8-12に示す大当り終了処理において、CPU103は、まず、エンディング演出時間が経過したか否かを判定する(ステップS381)。一例として、図8-10に示す大当り開放後処理におけるステップS365の処理においては、エンディング演出時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS381の処理においては、例えば、遊技制御プロセスタイマ値を1減算すること等により更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、エンディング演出時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS381にてエンディング演出時間が経過していない場合には(ステップS381; NO)、そのまま大当り終了処理を終了する。

【0244】

これに対して、ステップS381にてエンディング演出時間が経過した場合(ステップS381; YES)、CPU103は、通過フラグがオンであるか否かを判定する(ステ

10

20

30

40

50

ップ S 3 8 2 )。ここで、通過フラグは、確変領域スイッチ 2 4 A が遊技球の確変領域への通過を検出した場合に、オン状態にセットされるフラグである。

【 0 2 4 5 】

ステップ S 3 8 2 にて通過フラグがオンであるときには ( ステップ S 3 8 2 ; Y E S )、確変制御を開始してパチンコ遊技機 1 における遊技状態を確変状態とするための設定を行う ( ステップ S 3 8 3 )。一例として、ステップ S 3 8 3 の処理においては、確変フラグをオン状態にセットすることに加え、確変状態にて実行可能な特図ゲームの上限回数等に対応するカウント初期値を、確変回数カウンタに設定する。その後には、通過フラグをリセットしてオフ状態にする ( ステップ S 3 8 4 )。なお、ステップ S 3 8 3 の処理においては、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短制御を開始するための設定が実行されてもよい。

10

【 0 2 4 6 】

ステップ S 3 8 4 の処理を実行した後、又はステップ S 3 8 2 の処理にて通過フラグがオンでない場合には ( ステップ S 3 8 2 ; N O )、高ベース制御を開始するための設定を行う ( ステップ S 3 8 5 )。一例として、ステップ S 3 8 5 の処理においては、時短フラグと有利状態フラグがオン状態にセットされると共に、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。

【 0 2 4 7 】

ステップ S 3 8 5 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である “ 0 ” に更新してから ( ステップ S 3 8 6 )、大当たり終了処理を終了する。

20

【 0 2 4 8 】

図 8 - 1 3 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御フラグ設定部に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。これらの処理の説明のうち、図 7 で説明した内容と同様の説明は繰返さない。

【 0 2 4 9 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときには、その当り開始指定コマンドが大当たり遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当たり開始処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。

30

【 0 2 5 0 】

ステップ S 1 7 4 の大当たり開始処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この大当たり開始処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示時間の終了後、画像表示装置 5 に大当たり遊技状態の発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値は、ラウンド中処理に対応した値である “ 5 ” に更新する。

40

【 0 2 5 1 】

ステップ S 1 7 5 のラウンド中処理は、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。このラウンド中処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理に対応した値である “ 6 ” に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値は、大当たり終了後処理に対応した値である “ 7 ” に更新する。

50



## 【 0 2 5 2 】

ステップ S 1 7 6 のラウンド後処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。このラウンド後処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値は、ラウンド中処理に対応した値である “ 5 ” に更新する。

## 【 0 2 5 3 】

ステップ S 1 7 7 の大当り終了後処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される処理である。この大当り終了後処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値は、可変表示開始待ち処理に対応した値である “ 0 ” に更新する。

10

## 【 0 2 5 4 】

図 8 - 1 4 は、図 8 - 1 3 のステップ S 1 7 3 にて実行される特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。図 8 - 1 4 に示す特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、図柄確定指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 7 2 0）。図柄確定指定コマンドの受信が無いときは（ステップ S 7 2 0 ; N O）、特図当り待ち処理を終了する。

## 【 0 2 5 5 】

図柄確定指定コマンドの受信があったときは（ステップ S 7 2 0 ; Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確定飾り図柄を停止表示する（ステップ S 7 2 2）。続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確定飾り図柄が大当り図柄であるか否かを判定する（ステップ S 7 2 3）。確定飾り図柄が大当り図柄でないときは（ステップ S 7 2 3 : N O）、演出プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップ S 1 7 0）に対応する “ 0 ” に更新し（ステップ S 7 2 6）、特図当り待ち処理を終了する。

20

## 【 0 2 5 6 】

確定飾り図柄が大当り図柄であるときは（ステップ S 7 2 3 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 7 3 0）。当り開始指定コマンドの受信が無いときは（ステップ S 7 3 0 ; N O）、特図当り待ち処理を終了する。

## 【 0 2 5 7 】

当り開始指定コマンドの受信があったときは（ステップ S 7 3 0 ; Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述の図 8 - 1 7 で説明するようにファンファーレ演出を設定し（ステップ S 7 3 3 A）、ファンファーレ演出時間タイム値をセットし（ステップ S 7 3 3 B）、演出プロセスフラグの値を大当り開始処理（ステップ S 1 7 4）に対応する “ 4 ” に更新し（ステップ S 7 3 4）、特図当り待ち処理を終了する。

30

## 【 0 2 5 8 】

図 8 - 1 5 は、図 8 - 1 3 のステップ S 1 7 4 にて実行される大当り開始処理の詳細を示すフローチャートである。図 8 - 1 5 に示す大当り開始処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、大入賞口開放中通知コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ S 7 4 1）。ここで、大入賞口開放中通知コマンドとは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知するコマンドである。

40

## 【 0 2 5 9 】

大入賞口開放中通知コマンドを受信していないときには（ステップ S 7 4 1 ; N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 - 1 6 で示すファンファーレ演出実行処理を実行し（ステップ S 7 4 2）、大当り開始処理を終了する。一例として、ステップ S 7 4 2 の処理においては、プロセスタイマの値を 1 減算し、プロセステータ n の内容に従って演出装置の制御を実行する。例えば、画像表示装置 5 においては、大当り表示図柄を表示すると共に、大当りが発生したことを示す文字やキャラクタ等を表示する演出が実行される。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセステータの切り替えを行い、プロ

50

セステーブルにおける次に設定されているプロセスデータに切り替え、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる。

【0260】

大入賞口開放中通知コマンドを受信しているときは（ステップS741；YES）、大当たり中演出を開始するための設定を行う（ステップS743）。一例として、ステップS743の処理においては、大入賞口開放中通知コマンドの内容に基づいてラウンド中演出を選択し、次いで、ラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。

【0261】

そして、演出プロセスフラグの値は、ラウンド中処理に対応した値である“5”に更新してから（ステップS744）、大当たり開始処理を終了する。

【0262】

図8-16は、ファンファーレ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図8-16を参照して、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出時間タイマ値を1減算する（ステップ069FS111）。そして、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出時間タイマ値が0になったか否かを判断する（ステップ069FS112）。

【0263】

ファンファーレ演出時間タイマ値が0になっていない（ステップ069FS112でNO）と判断した場合、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出時間の開始時であるか否かを判断する（ステップ069FS113）。

【0264】

ファンファーレ演出時間の開始時である（ステップ069FS113でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、大当たり種別および連チャン回数に応じた報知演出を選択し（ステップ069FS114）、大当たり種別示唆表示を開始する（ステップ069FS115）。報知演出は、大当たりのラウンドで実行される演出の種類を報知するための演出である。大当たり種別示唆表示は、大当たり種別を示唆するための表示である。

【0265】

ファンファーレ演出時間の開始時でない（ステップ069FS113でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS115の後、演出制御用CPU120は、報知演出の開始時であるか否かを判断する（ステップ069FS121）。報知演出の開始時は、それぞれのファンファーレ演出時間に対して予め定められており、たとえば、ファンファーレ演出時間が13秒および20秒の場合、それぞれ、ファンファーレ演出時間の開始から5秒および7秒の時である。

【0266】

報知演出の開始時である（ステップ069FS121でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、大当たり種別に基づき選択された報知演出の実行を開始する（ステップ069FS122）。

【0267】

報知演出の開始時でない（ステップ069FS121でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS122の後、演出制御用CPU120は、開始された報知演出が、遊技者の選択を受付ける報知演出であるか否かを判断する（ステップ069FS123）。遊技者の選択を受付ける報知演出である（ステップ069FS123でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、報知演出における選択受付可能期間であるか否かを判断する（ステップ069FS124）。

【0268】

選択受付可能期間である（ステップ069FS124でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、選択が受けられたか否かを判断する（ステップ069FS125）。選択が受けられた（ステップ069FS125でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、受けられた内容を、大当たりのラウンド時の演出内容として設定

10

20

30

40

50

する（ステップ069FS126）。

【0269】

遊技者の選択を受付ける報知演出でない（ステップ069FS123でNO）と判断した場合、選択受付可能期間でない（ステップ069FS124でNO）と判断した場合、選択を受付けていない（ステップ069FS125でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS126の後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこのファンファーレ演出実行処理の呼出元に戻す。

【0270】

図8-17は、ファンファーレ演出の一例を示すタイミングチャートである。図8-17を参照して、前述の図8-14のステップS733Aで実行されるファンファーレ演出の設定では、以下のことが設定される。ステップS730で受信した当り開始指定コマンドが6R通常大当りを示すコマンドである場合、ステップ733Aで、図8-7で示したように、ファンファーレ演出時間として13秒が設定され、図8-17（A）で示される演出が実行されるように、演出データが設定される。

【0271】

図8-17（A）は、6R通常大当りとすることが決定された場合のタイミングチャートを示す。まず、ファンファーレ演出時間の最初の5秒間で、大当り種別示唆表示が実行される。大当り種別示唆表示としては、大当り種別が6R通常大当りであることを示す画像等が、画像表示装置5に表示される。

【0272】

ファンファーレ演出時間の5秒目から13秒目までの8秒間で、報知演出として、大当り種別報知演出が実行される。大当り種別報知演出は、確定した大当り種別を報知する演出である。大当り種別示唆表示、および、大当り種別報知演出が実行される間から、それ以後に亘って、画像表示装置5には、右打ち報知が表示される。

【0273】

ステップS730で受信した当り開始指定コマンドが6R確変大当りを示すコマンドである場合、ステップ733Aで、図8-7で示したように、ファンファーレ演出時間として13秒が設定され、図8-17（B）または図8-17（C）で示される演出のいずれを実行するかを抽選で決定し（たとえば、30%の割合で図8-17（B）の演出を実行すると決定し、70%の割合で図8-17（C）の演出を実行すると決定し）、決定された演出が実行されるように、演出データが設定される。

【0274】

図8-17（B）は、6R確変大当りとすることが決定された場合の第1のタイミングチャートを示す。まず、ファンファーレ演出時間の最初の5秒間で、大当り種別示唆表示が実行される。大当り種別示唆表示としては、大当り種別が6R通常大当りであることを示す画像等が、画像表示装置5に表示される。

【0275】

ファンファーレ演出時間の5秒目から13秒目までの8秒間で、報知演出として、ラウンド昇格演出が実行される。ラウンド昇格演出は、遊技者にとって有利度の低い大当りから遊技者にとって有利度の高い大当りに昇格したように見せる演出である。大当り種別示唆表示、および、ラウンド昇格演出が実行される間から、それ以後に亘って、画像表示装置5には、右打ち報知が表示される。

【0276】

図8-17（C）は、6R確変大当りとすることが決定された場合の第2のタイミングチャートを示す。まず、ファンファーレ演出時間の最初の5秒間で、大当り種別示唆表示が実行される。大当り種別示唆表示としては、大当り種別が6R確変大当りであることを示す画像等が、画像表示装置5に表示される。

【0277】

ファンファーレ演出時間の5秒目から11秒目までの6秒間で、報知演出として、楽曲選択演出が実行される。楽曲選択演出は、大当り中に出力される楽曲を選択する演出であ

10

20

30

40

50

る。ファンファーレ演出時間の 11 秒目から 13 秒目までの 2 秒間で、特別右打ち報知が実行される。上述の右打ち報知は、画像表示装置 5 の右上部に小さく「右打ち」と表示されることで実行されるのに対し、特別右打ち報知は、画像表示装置 5 の中央部に大きく「右打ち」と表示されることで実行される。大当り種別示唆表示、楽曲選択演出、および、特別右打ち報知が実行される間から、それ以後に亘って、画像表示装置 5 には、右打ち報知が表示される。

#### 【0278】

ステップ S730 で受信した当り開始指定コマンドが 16R 確変大当りを示すコマンドである場合、ステップ 733A で、図 8-7 で示したように、ファンファーレ演出時間として 20 秒が設定され、図 8-17(D) で示される演出が実行されるように、演出データが設定される。

10

#### 【0279】

図 8-17(D) は、16R 確変大当りとすることが決定された場合のタイミングチャートを示す。まず、ファンファーレ演出時間の最初の 7 秒間で、大当り種別示唆表示が実行される。大当り種別示唆表示としては、大当り種別が 16R 確変大当りであることを示す画像等が、画像表示装置 5 に表示される。

#### 【0280】

ファンファーレ演出時間の 7 秒目から 20 秒目までの 13 秒間で、報知演出として、楽曲選択演出が実行される。大当り種別示唆表示、および、楽曲選択演出が実行される間から、それ以後に亘って、画像表示装置 5 には、右打ち報知が表示される。

20

#### 【0281】

図 8-18 は、ファンファーレ演出の流れを示す画面遷移図である。図 8-18 を参照して、図 8-17(B) 示した 6R 確変大当りの場合の演出においては、図 8-18(A) で示されるように、大当り種別示唆表示として、6R 通常大当りであることを示す「C 大当り」との文字を含む画像が、画像表示装置 5 に表示される。その後、図 8-18(B) および図 8-18(C) で示されるように、ラウンド昇格演出が実行された結果、6R 確変大当りであることを示す「B 大当り」との文字を含む画像が、画像表示装置 5 に表示される。

#### 【0282】

また、図 8-17(D) 示した 16R 確変大当りの場合の演出においては、図 8-18(D) で示されるように、大当り種別示唆表示として、16R 確変大当りであることを示す「A 大当り」との文字を含む画像が、画像表示装置 5 に表示される。その後、図 8-18(E) および図 8-18(F) で示されるように、楽曲選択演出が実行され、スティックコントローラ 31A の操作によって遊技者の選択が受け付けられた結果、選択された大当り中の楽曲が「楽曲 G」である旨を示す文字を含む画像が、画像表示装置 5 に表示される。

30

#### 【0283】

なお、16R 確変大当りの場合は、図 8-18(E) で示したように、楽曲の選択肢は、10 曲である場合を示しているが、6R 確変大当りの場合は、それよりも少ない曲数（たとえば 3 曲）とする。図 8-17(C), (D) で示したように、楽曲選択肢は、16R 確変大当りの方が、6R 確変大当りよりも多いが、楽曲選択演出の期間が長くされているので、遊技者が楽曲を選択し難くならないようにできる。

40

#### 【0284】

また、大当りが連チャンした場合、16R 確変大当りの場合の楽曲の選択肢が追加可能に構成される。初当り時の選択肢の数は、6R 確変大当りの場合の選択肢の数よりも少なくてもよいし、同じでもよいし、多くてもよい。

#### 【0285】

また、選択された楽曲が出力されるときは、合わせて、映像も表示されるように構成される。

#### 【0286】

50

図 8 - 19 は、図 8 - 13 のステップ S 175 にて実行されるラウンド中処理の詳細を示すフローチャートである。図 8 - 19 に示すラウンド中処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、大入賞口開放後指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ S 751）。大入賞口開放後指定コマンドを受信していない場合（ステップ S 751；NO）、演出制御用 CPU 120 は、ラウンド数に応じたラウンド演出となる演出動作を制御するための設定を行い（ステップ S 752）、後述の図 8 - 20 に示すエンディング演出選択第 2 処理を実行する（ステップ S 752A）。一例として、ステップ S 752 の処理においては、プロセスタイマの値を 1 減算し、プロセスデータ n の内容に従って演出装置の制御を実行する。例えば、画像表示装置 5 においては、大当たり表示図柄を表示すると共に、ラウンド数を示す文字や、その他のキャラクタ等を表示させる演出が実行される。次いで、演出制御用 CPU 120 は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切り替えを行い、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータに切り替え、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる。

10

**【0287】**

次いで、演出制御用 CPU 120 は、例えば、主基板 11 から伝送された大入賞口開放中通知コマンドにおける EXT データを読み取ること等により、大当たり種別が「第 2 大当たり」であるか否かを判定する（ステップ S 753）。

**【0288】**

20

ステップ S 753 にて大当たり種別が「第 2 大当たり」でない場合（ステップ S 753；NO）、演出制御用 CPU 120 は、ラウンド中処理を終了する。

**【0289】**

一方、ステップ S 753 にて大当たり種別が「第 2 大当たり」である場合（ステップ S 753；YES）、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から確変確定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 754）。ここで、確変確定コマンドとは、確変領域スイッチ 24A がオンとなって、確変状態となることが確定したことを通知するコマンドである。

**【0290】**

ステップ S 754 にて確変確定コマンドを受信している場合（ステップ S 754；YES）、演出制御用 CPU 120 は、入賞演出制御設定を行う（ステップ S 755）。例えば、演出制御用 CPU 120 は、入賞演出制御設定として、確変領域に遊技球が入賞したことを示す入賞演出を実行する。

30

**【0291】**

次いで、演出制御用 CPU 120 は、ラウンド遊技中に確変領域に遊技球が入賞したことを示す入賞フラグをオン状態にセットする（ステップ S 756）。

**【0292】**

ステップ S 754 にて確変確定コマンドを受信していない場合（ステップ S 754；NO）、又はステップ S 756 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、指示演出を開始するための設定が行われているか否かを判定する（ステップ S 757）。ここで、指示演出とは、下特別可変入賞球装置 7B への遊技球の発射操作を遊技者に指示する演出である。

40

**【0293】**

ステップ S 757 にて指示演出を開始するための設定（指示演出開始設定）が行われている場合（ステップ S 757；YES）、演出制御用 CPU 120 は、指示演出制御設定を行う（ステップ S 758）。例えば、演出制御用 CPU 120 は、指示演出制御設定として、指示演出を実行する。

**【0294】**

ステップ S 757 にて指示演出を開始するための設定（指示演出開始設定）が行われていない場合（ステップ S 757；NO）、又はステップ S 758 の処理を実行した後、演

50

演出制御用CPU120は、報知演出を開始するための設定（報知演出開始設定）が行われているか否かを判定する（ステップS759）。ここで、報知演出とは、遊技球が確変領域を通過したことを報知する演出である。

【0295】

ステップS759にて報知演出を開始するための設定（報知演出開始設定）が行われている場合（ステップS759；YES）、演出制御用CPU120は、報知演出制御設定を行う。例えば、演出制御用CPU120は、報知演出制御設定として、報知演出を実行する。

【0296】

ステップS759にて報知演出を開始するための設定（報知演出開始設定）が行われていない場合（ステップS759；NO）、又はステップS759の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ラウンド中処理を終了する。

【0297】

ステップS751にて大入賞口開放後コマンドを受信している場合（ステップS751；YES）、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後コマンドの内容に基づいて、インターバル演出を開始するための設定を行う（ステップS761）。ここで、インターバル演出とは、ラウンド数に応じたインターバル表示を行う演出である。次いで、演出制御用CPU120は、設定したインターバル演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。

【0298】

次いで、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を、ラウンド後処理に対応した値である“6”に更新し（ステップS762）、ラウンド中処理を終了する。

【0299】

図8-21は、図8-13のステップS176にて実行されるラウンド後処理の詳細を示すフローチャートである。図8-21に示すラウンド後処理において、演出制御用CPU120は、まず、当り終了指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS771）。ここで、当り終了指定コマンドとは、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定するコマンドである。当り終了コマンドを受信していないときは（ステップS771；NO）、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中通知コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS772）。

【0300】

大入賞口開放中通知コマンドを受信していないときは（ステップS772；NO）、演出制御用CPU120は、ラウンド数に応じたインターバル演出となる演出動作を制御するための設定を行う（ステップS773）。一例として、ステップS773の処理においては、プロセスタイマの値を1減算し、プロセスデータnの内容に従って演出装置の制御を実行する。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切り替えを行い、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータに切り替え、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる。

【0301】

大入賞口開放中コマンドを受信しているときは（ステップS772；YES）、演出制御用CPU120は、ラウンド数に応じたインターバル演出となる演出動作を終了するための設定を行う（ステップS774）。次いで、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された大入賞口開放中通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ること等により、大当り種別が「第2大当り」であるか否かを判定する（ステップS775）。このとき、大当り種別が「第2大当り」である場合には（ステップS775；YES）、例えば、主基板11から伝送された大入賞口開放中通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ること等により、次のラウンドが9ラウンドであるか否かを判定する（ステップS776）。

## 【0302】

ステップS776にて次のラウンドが9ラウンドである場合（ステップS776；YES）、演出制御用CPU120は、指示演出を開始するための設定（指示演出開始設定）を行う（ステップS777）。一例として、ステップS777の処理においては、指示演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。

## 【0303】

一方、ステップS776にて次のラウンドが9ラウンドでない場合（ステップS776；NO）、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された大入賞口開放中通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ること等により、次のラウンドが10ラウンドであるか否かを判定する（ステップS778）。 10

## 【0304】

ステップS778にて次のラウンドが10ラウンドである場合（ステップS778；YES）、演出制御用CPU120は、入賞フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップS779）。

## 【0305】

ステップS779にて入賞フラグがオン状態にセットされている場合（ステップS779；YES）、演出制御用CPU120は、報知演出を開始するための設定（報知演出開始設定）を行う（ステップS780）。一例として、ステップS780の処理においては、報知演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。 20

## 【0306】

ステップS775にて大当り種別が「第2大当り」でない場合（ステップS775；NO）、ステップS778にて次のラウンドが10ラウンドでない場合（ステップS778；NO）、又はステップS779にて入賞フラグがオン状態にセットされていない場合（ステップS779；NO）、次のラウンドが13Rから16Rのいずれかであるか否かを判定する（ステップS783）。 20

## 【0307】

次のラウンドが13Rから16Rのいずれかである場合（ステップS783；YES）、演出制御用CPU120は、後述の図8-20に示すエンディング演出選択第1処理を実行する。 30

## 【0308】

次のラウンドが13Rから16Rのいずれでもない場合（ステップS783；NO）、演出制御用CPU120は、ラウンド数に応じたラウンド演出となる演出動作を開始するための設定を行う（ステップS781）。一例として、ステップS781の処理においては、ラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。 30

## 【0309】

ステップS777の処理を実行した後、ステップS780の処理を実行した後、ステップS781の処理を実行した後、または、ステップS784の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値をラウンド中処理に対応した値である“5”に更新し（ステップS782）、ラウンド後処理を終了する。 40

## 【0310】

ステップS771の処理にて当り終了コマンドを受信しているときには（S771；YES）、後述の図8-25で説明するようなエンディング演出の設定を行い（ステップS782A）、エンディング演出時間タイマ値をセットし（ステップS782B）、演出プロセスフラグの値を大当り終了後処理に対応した値である“7”に更新してから（ステップS781）、ラウンド後処理を終了する。

## 【0311】

図8-20は、エンディング演出選択第1処理および第2処理を示すフローチャートである。図8-20を参照して、エンディング演出選択第1処理において、まず、演出制御用CPU120は、次のラウンドが13Rから15Rのいずれかであるか否かを判断する 50

(ステップ069FS131)。13Rから15Rのいずれかである(ステップ069FS131でYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出の種類の選択を未だ受付けていないか否かを判断する(ステップ069FS132)。

【0312】

エンディング演出の種類の選択が未受付である(ステップ069FS132でYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出選択受付表示を開始するための設定を行う(ステップ069FS133)。

【0313】

次のラウンドが13Rから15Rのいずれでもない(ステップ069FS131でNO)と判断した場合、エンディング演出の選択が受けられている(ステップ069FS132でNO)と判断した場合、および、ステップ069FS133の後、演出制御用CPU120は、次のラウンドが16Rであるか否かを判断する(ステップ069FS134)。

【0314】

16Rである(ステップ069FS134)と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出の種類の選択を未だ受付けていないか否かを判断する(ステップ069FS135)。エンディング演出の選択が受けられている(ステップ069FS135でNO)と判断した場合、受けられた種類のエンディング演出を、実行するエンディング演出として報知する演出を開始するための設定を行う(ステップ069FS136)。

【0315】

エンディング演出の種類の選択が未受付である(ステップ069FS135でYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、抽選により自動選択した種類のエンディング演出を、実行するエンディング演出として報知する演出を開始するための設定を行う(ステップ069FS137)。

【0316】

次のラウンドが16Rでない(ステップ069FS134でNO)と判断した場合、ステップ069FS136の後、および、ステップ069FS137の後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。

【0317】

エンディング演出選択第2処理において、まず、演出制御用CPU120は、現在のラウンドが13Rから15Rのいずれかであるか否かを判断する(ステップ069FS141)。13Rから15Rのいずれかである(ステップ069FS141でYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出選択受付表示を制御するための設定を行う(ステップ069FS142)。

【0318】

現在のラウンドが13Rから15Rのいずれでもない(ステップ069FS141でNO)と判断した場合、および、ステップ069FS142の後、演出制御用CPU120は、エンディング演出選択受付表示の表示中であるか否かを判断する(ステップ069FS143)。表示中である(ステップ069FS143でYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出の種類の選択が受けられたか否かを判断する(ステップ069FS144)。

【0319】

エンディング演出の種類の選択が受けられた(ステップ069FS144でYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、受けられた種類のエンディング演出を、実行するエンディング演出として設定する(ステップ069FS145)。

【0320】

エンディング演出選択受付表示の表示中でない(ステップ069FS143でNO)と判断した場合、エンディング演出の種類の選択が受けられていない(ステップ069FS144でNO)と判断した場合、および、ステップ069FS145の後、演出制御用

10

20

30

40

50



CPU120は、現在のラウンドが16Rであるか否かを判断する(ステップ069FS146)。16Rである(ステップ069FS146でYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、実行するエンディング演出を報知する演出を制御するための設定を行う(ステップ069FS147)。

【0321】

一方、現在のラウンドが16Rでない(ステップ069FS146でNO)と判断した場合、および、ステップ069FS147の後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。

【0322】

図8-22は、図8-13のステップS177にて実行される大当り終了後処理の一例を示すフローチャートである。図8-22に示す大当り終了後処理において、演出制御用CPU120は、まず、エンディング演出時間タイマ値を1減算し(ステップS770)、エンディング演出時間タイマ値が0になったか否かを判定する(ステップS771)。即ち、エンディング演出時間タイマがタイムアウトしたか否か(エンディング演出時間が経過したか否か)を判定する。エンディング演出時間タイマ値が0になっていないときは(ステップS771; NO)、後述の図8-23で示すエンディング演出実行処理を実行し(ステップS772)、大当り終了後処理を終了する。エンディング演出時間タイマ値が0になったときは(ステップS771; YES)、演出プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理(ステップS170)に対応する“0”に更新し(ステップS773)、大当り終了後処理を終了する。

【0323】

図8-23は、エンディング演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図8-23を参照して、演出制御用CPU120は、エンディング演出時間タイマ値を1減算する(ステップ069FS151)。そして、演出制御用CPU120は、エンディング演出時間タイマ値が0になったか否かを判断する(ステップ069FS152)。

【0324】

エンディング演出時間タイマ値が0になっていない(ステップ069FS152でNO)と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出時間の開始時であるか否かを判断する(ステップ069FS153)。

【0325】

エンディング演出時間の開始時である(ステップ069FS153でYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、設定された種類のエンディング演出の実行を開始する。(ステップ069FS154)。

【0326】

エンディング演出時間の開始時でない(ステップ069FS153でNO)と判断した場合、および、ステップ069FS154の後、演出制御用CPU120は、実行されているエンディング演出が、遊技者の選択を受付けるエンディング演出であるか否かを判断する(ステップ069FS156)。遊技者の選択を受付けるエンディング演出である(ステップ069FS156でYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出における選択受付可能期間であるか否かを判断する(ステップ069FS157)。

【0327】

選択受付可能期間である(ステップ069FS157でYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、選択が受け付けられたか否かを判断する(ステップ069FS158)。選択が受け付けられた(ステップ069FS158でYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、受け付けられた内容を、大当り後の演出内容として設定する(ステップ069FS159)。

【0328】

遊技者の選択を受付けるエンディング演出でない(ステップ069FS156でNO)と判断した場合、選択受付可能期間でない(ステップ069FS157でNO)と判断し

10

20

30

40

50

た場合、選択を受付けていない（ステップ069FS158でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS159の後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこのエンディング演出実行処理の呼出元に戻す。

【0329】

図8-24は、エンディング演出の種類の選択の流れを示す画面遷移図である。図8-24を参照して、図8-24（A）においては、図8-20で示した処理が実行されることによって、大当りの13ラウンドから15ラウンドであるときに、現在のラウンド数を表示する文字、および、大当りでの累計の獲得玉数を表示する文字に加えて、エンディング時の演出の種類の選択を遊技者に促す旨の文字を含む画像、および、エンディング時の演出の種類の選択肢の文字を含む画像が、画像表示装置5に表示される。この画面が表示されているときに、遊技者はスティックコントローラ31Aおよびプッシュボタン31Bを操作することによって、エンディング時の演出の種類を選択することができる。なお、15ラウンドの選択可能期間が終了する前にプッシュボタン31Bが操作されていない場合は、選択状態となっている選択肢の種類がエンディング時の演出の種類として選択される。

10

【0330】

次いで、図8-24（A）においては、図8-20で示した処理が実行されることによって、大当りの最終の16ラウンドであるときに、現在のラウンド数を表示する文字、および、大当りでの累計の獲得玉数を表示する文字に加えて、選択されたエンディング演出の種類を表示する文字を含む画像が、画像表示装置5に表示される。

【0331】

20

図8-25は、エンディング演出の一例を示すタイミングチャートである。図8-25を参照して、図8-25（A）は、初当り時に演出パターンAのエンディング演出が実行される場合を示す。なお、初当り時には、演出パターンAが自動的に選択される。演出パターンAは、大当り後の高ベース状態中の演出内容の序盤、中盤および終盤の内容を選択するエンディング演出の演出パターンである。

【0332】

大当りのラウンドが終了して、エンディング演出時間が開始されると、まず、0秒目から2秒目までの2秒間で、エンディング演出が開始することを示す導入演出が実行される。次の2秒目から7秒目までの5秒間は、大当り後の演出内容のうち、序盤の演出内容を選択するための選択期間Aであり、序盤の演出内容の選択を遊技者から受付ける演出が実行される。

30

【0333】

同様に、7秒目から12秒目までの5秒間、および、12秒目から17秒目までの5秒間は、それぞれ、大当り後の演出内容のうち、中盤および終盤の演出内容を選択するための選択期間Bおよび選択期間Cであり、それぞれ、中盤および終盤の演出内容の選択を遊技者から受付ける演出が実行される。

【0334】

次の17秒目から20秒目までの3秒間で、選択期間Aから選択期間Cで選択された結果を表示する演出が実行される。20秒目から23秒目までの3秒間で、確変モードが開始することを示す導入演出が実行される。23秒目から28秒目までの5秒間で、プリペイドカードの取り忘れを防止するための表示および遊技へののめり込みを防止するための表示を含む注意表示が画像表示装置5に表示される。28秒目から32秒目までの4秒間で、当該パチンコ遊技機1の製造メーカーを示す企業ロゴが画像表示装置5に表示される。エンディング演出時間の最後の32秒目から34秒目までの2秒間で、確変モードに突入することを示す確変モード突入演出が実行される。

40

【0335】

図8-25（B）は、連チャン時に演出パターンAのエンディング演出が実行される場合を示す。連チャン時には、大当りの13ラウンドから16ラウンドまででエンディング演出時間に実行されるエンディング演出の種類が遊技者により選択可能とされている。

【0336】

50

大当りのラウンドが終了して、エンディング演出時間が開始されると、まず、0秒目から2秒目までの2秒間で、エンディング演出が開始することを示す導入演出が実行される。次の2秒目から12秒目までの10秒間は、大当り後の演出内容のうち、序盤の演出内容を選択するための選択期間Aであり、序盤の演出内容の選択を遊技者から受付ける演出が実行される。

【0337】

同様に、12秒目から22秒目までの10秒間、および、22秒目から32秒目までの10秒間は、それぞれ、大当り後の演出内容のうち、中盤および終盤の演出内容を選択するための選択期間Bおよび選択期間Cであり、それぞれ、中盤および終盤の演出内容の選択を遊技者から受付ける演出が実行される。

10

【0338】

次の32秒目から37秒目までの5秒間で、選択期間Aから選択期間Cで選択された結果を表示する演出が実行される。37秒目から42秒目までの5秒間で、確変モードが開始することを示す導入演出が実行される。エンディング演出時間の最後の42秒目から45秒目までの3秒間で、確変モードに突入することを示す確変モード突入演出が実行される。

【0339】

なお、演出パターンBから演出パターンEが選択された場合については、図8-25で示す演出パターンAのエンディング演出のうち、選択期間Aから選択期間Cの演出および選択結果を表示する演出が、演出パターンBから演出パターンEまでで、それぞれ異なる演出に変更される。演出パターンAから演出パターンEまでに含まれる遊技者の介入要素がある部分の演出は長さが異なるが、確変モード突入演出において大当り図柄が表示される長さで、エンディング演出時間が等しくなるように調整される。

20

【0340】

図8-26は、エンディング演出の流れを示す画面遷移図である。図8-26を参照して、演出パターンAが選択された場合、選択期間Aにおいて、図8-26(A)に示す画面が画像表示装置5に表示される。図8-26(A)に示す画面には、大当り後の演出内容のうち、序盤の演出内容の選択を促す旨の文字および選択肢を示す文字を含む画像が含まれる。

【0341】

選択期間Aの後、選択期間Bおよび選択期間Cにおいて、それぞれ、図8-26(B)、(C)に示す画面が画像表示装置5に表示される。図8-26(B)、(C)に示す画面には、それぞれ、大当り後の演出内容のうち、中盤および終盤の演出内容の選択を促す旨の文字および選択肢を示す文字を含む画像が含まれる。

30

【0342】

選択期間Cの後、選択結果表示の期間において、図8-26(D)に示す画面が画像表示装置5に表示される。図8-26(D)に示す画面には、大当り後の演出内容の序盤、中盤および終盤の選択結果を示す文字を含む画像が含まれる。

【0343】

演出パターンBは、遊技者の操作(ここでは、選択肢の選択)が必要な所定のゲーム(ここでは、あみだくじゲーム)を実行して、ゲームの結果により、大当り後の高ベース状態中に出力可能な楽曲のうち遊技者が選択可能な楽曲の数を変化させるエンディング演出の演出パターンである。演出パターンBが選択された場合、図8-25で示した選択期間Aから選択期間Cの演出および選択結果を表示する演出に替えて、図8-26(E)および図8-26(F)で示すように、あみだくじゲームを実行する演出が実行される。

40

【0344】

図8-26(E)に示す画面には、あみだくじの前半部分の画像、あみだくじのスタート地点の選択肢の文字、選択肢の選択を遊技者に促す旨の文字、および、あみだくじの経路を辿るキャラクタの画像が含まれる。選択肢が遊技者によって選択され、キャラクタの画像が選択されたスタート地点からあみだくじの経路に沿って動き出した後、図8-26

50

( F ) の画面が表示される。

【 0 3 4 5 】

図 8 - 2 6 ( F ) に示す画面には、あみだくじの後半部分の画像、あみだくじのゴール地点のゲーム結果を示す文字、および、あみだくじの経路を辿ってゴール地点に到達したキャラクタの画像が含まれる。ゲームの結果によって、大当り後の高ベース状態中に出力可能な楽曲のうち遊技者が選択可能な楽曲の数に変化させられる。たとえば、あみだくじゲームの結果、「2 曲追加」のゴール地点に到達した場合、遊技者が選択可能な楽曲の数が 2 曲追加される。「はずれ」のゴール地点に到達した場合、遊技者が選択可能な楽曲の数は現状維持となる。

【 0 3 4 6 】

なお、パチンコ遊技機 1 に予め記憶されている高ベース状態中に出力可能な全楽曲数は、10 曲である。初当り時は、2 曲が選択可能となっている。以後、連チャンの大当りのエンディング演出期間で演出パターン B が選択された結果、実行されるゲームの結果で示される楽曲の数が追加されていく。選択可能な楽曲の数が全楽曲数（ここでは 10 曲）に達すると、演出パターン B は選択不能となる。演出パターン B が選択不能となった後は、演出パターン B に替えて、後述の演出パターン E が選択可能となる。

【 0 3 4 7 】

演出パターン C は、遊技者の操作（ここでは、選択枝の選択）が必要な所定のゲーム（ここでは、トランプゲーム）を実行して、ゲームの結果により、変形例で示す設定値を示唆するエンディング演出の演出パターンである。設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成される場合、設定値に応じて有利状態に制御される割合が異なる。遊技者は有利状態に制御されることを期待するため、設定値を示唆するエンディング演出を実行することによって、エンディング演出に遊技者を注目させることができる。演出パターン C が選択された場合、図 8 - 2 5 で示した選択期間 A から選択期間 C の演出および選択結果を表示する演出に替えて、図 8 - 2 6 ( G ) および図 8 - 2 6 ( H ) で示すように、トランプゲームを実行する演出が実行される。

【 0 3 4 8 】

図 8 - 2 6 ( G ) に示す画面には、トランプカードの選択枝の画像、および、選択枝の選択を遊技者に促す旨の文字が含まれる。選択枝が遊技者によって選択され、選択されたトランプカードを裏返す動作が実行された後、図 8 - 2 6 ( H ) の画面が表示される。

【 0 3 4 9 】

図 8 - 2 6 ( H ) に示す画面には、選択されていないトランプカードの選択枝の画像、および、選択され裏返されて設定値を示唆する内容の画像が描かれたトランプカードの画像が含まれる。このトランプの画像の内容（たとえば、文字の内容、キャラクタの種類）に応じて設定値が示唆される。たとえば、「設定いいかも」の文字の場合、設定値が高設定値である可能性が高いことが示唆される。また、特定の種類のキャラクタの場合、設定値が高設定値である可能性が高いことが示される。なお、演出パターン C は、設定示唆が実行されると、連チャン中は、選択不能とされる。

【 0 3 5 0 】

演出パターン D は、現在記憶されている保留記憶の中に大当たりとすることが決定されている保留記憶がある（いわゆる保留連する）か否かを示唆する、遊技者の操作が必要なミニゲーム演出を実行するエンディング演出の演出パターンである。演出パターン D が選択された場合、図 8 - 2 5 で示した選択期間 A から選択期間 C の演出および選択結果を表示する演出に替えて、演出パターン D のミニゲームを実行する演出が実行される。

【 0 3 5 1 】

演出パターン E は、演出パターン B で全曲選択可能となった後、または、連チャン回数が特定回数（たとえば、15 回）に到達した後に選択可能となる選択パターンであって、遊技者の操作が必要な所定のミニゲームを実行した結果、ゲームに成功した場合に、通常は表示されない画像（たとえば、プレミアム画像）が表示されるエンディング演出の演出

10

20

30

40

50

パターンである。図 8 - 2 4 の ( A ) で示したように、演出パターン E の選択肢は、選択不能な状態においては、表示されているが、選択不能であることを示す態様で表示され、選択可能な状態となった後は、選択可能であることを示す態様で表示される。

【 0 3 5 2 】

( 特徴部 0 6 9 F の変形例について )

( 1 ) 前述した実施の形態においては、図 8 - 1 9 から図 8 - 2 5 等で示したように、エンディング演出の種類は、大当たり中のエンディング演出の前 (たとえば、13 ラウンドから 16 ラウンド) に選択されるようにした。しかし、これに限定されず、エンディング演出の種類は、エンディング演出中に選択されるようにしてもよい。

【 0 3 5 3 】

図 8 - 2 7 は、変形例におけるエンディング演出の一例を示すタイミングチャートである。図 8 - 2 7 を参照して、前述した実施の形態においては、大当たり中のエンディング演出の前に実行されるようにした、エンディング演出の演出パターンを選択する演出を、エンディング演出時間の 0 秒目から 10 秒目までの 10 秒間で実行するようにする。その後実行する演出は、図 8 - 2 5 ( B ) で示した演出と同様である。

【 0 3 5 4 】

( 2 ) このようにエンディング演出の前半の期間において、後半の期間で実行する演出に関連した関連演出として、後半の期間で実行される演出の種類を選択するようにしてもよい。

【 0 3 5 5 】

しかし、これに限定されず、関連演出として、後半の期間で実行される演出 (たとえば、ミニゲーム演出) の説明演出 (たとえば、遊び方の説明) を実行するようにしてもよいし、後半の期間で実行される演出の導入演出を実行するようにしてもよい。また、このようにする場合に、短い方のエンディング演出時間では、前半の期間が無く、後半の期間のみとしてもよい。

【 0 3 5 6 】

また、このようにする場合に、同じ演出パターンが大当たりの連チャン中に繰返し選択された場合は、前半の期間を短くし、後半の期間を長くするようにしてもよい。また、前半の期間を短くし、後半の期間を同じ長さとし、残りの期間で、時間調整用の演出を実行するようにしてもよい。これにより、エンディング期間が短縮されたと遊技者を錯覚させることができる。

【 0 3 5 7 】

( 3 ) 前述した実施の形態においては、図 8 - 5 ( B )、図 8 - 6 のステップ S 2 6 9 , ステップ S 2 7 0、および、図 8 - 7 で示したように、16 R 確変大当たりの方が、6 R 確変大当たりや 6 R 通常大当たりよりも、ファンファーレ演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。また、初当たりの大当たり時よりも、連チャンの大当たりの方が、ファンファーレ演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。また、第 1 特別図柄の可変表示の結果として大当たりに制御された場合よりも、第 2 特別図柄の可変表示の結果として大当たりに制御された場合の方が、ファンファーレ演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。

【 0 3 5 8 】

しかし、上述したように、ファンファーレ演出時間を決定するのであれば、他の方法で決定するようにしてもよい。ここでは、それぞれ、前者の場合は、0 % の割合でファンファーレ演出時間として長い時間を選択し、後者の場合は、100 % の割合でファンファーレ演出時間として長い時間を選択するようにしたが、これに限定されず、前者の割合よりも、後者の割合の方が高いのであれば、他の割合であってもよい。

【 0 3 5 9 】

( 4 ) 前述した実施の形態においては、図 8 - 5 ( B )、図 8 - 1 0 のステップ S 3 6 6 , ステップ S 3 6 7、および、図 8 - 1 1 で示したように、16 R 確変大当たりの方が、6 R 確変大当たりや 6 R 通常大当たりよりも、エンディング演出時間として長い時間を高い

10

20

30

40

50

割合で選択するようにした。また、初当りの大当たり時よりも、連チャンの大当たりの方が、エンディング演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。また、第1特別図柄の可変表示の結果として大当りに制御された場合よりも、第2特別図柄の可変表示の結果として大当りに制御された場合の方が、エンディング演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。

【0360】

しかし、上述したように、エンディング演出時間を決定するのであれば、他の方法で決定するようにしてもよい。ここでは、それぞれ、前者の場合は、0%の割合でエンディング演出時間として長い時間を選択し、後者の場合は、100%の割合でエンディング演出時間として長い時間を選択するようにしたが、これに限定されず、前者の割合よりも、後者の割合の方が高いのであれば、他の割合であってもよい。

10

【0361】

(5) 前述した実施の形態においては、エンディング演出の演出パターンA～演出パターンEは、遊技者の介入要素（たとえば、遊技者に操作部を操作させる演出）を含むようにした。しかし、これに限定されず、いずれかの演出パターンが、遊技者の介入要素を含まないものであってもよい。たとえば、演出パターンEが、遊技者の操作を必要とするミニゲームを含まない演出パターンであり、遊技者の操作無しで、通常は表示されない画像（たとえば、プレミアム画像）が表示されるエンディング演出の演出パターンであってもよい。

【0362】

20

(6) 前述した実施の形態においては、確変状態の連続回数に制限は無いこととした。しかし、これに限定されず、確変状態の連続回数を所定制限回数とする制限を設けるようにしてもよい。このようにした場合に、エンディング演出の演出パターンとして、確変状態の所定制限回数までの残り回数を示唆するミニゲーム演出を含む演出パターンを含むようにしてもよい。

【0363】

(7) 大当たり後の高ベース状態中における演出が、確変状態であるか非確変状態であるかを判別し難いまたは判別できないような共通演出であるようにしてもよい。このようにした場合に、エンディング演出の演出パターンとして、大当たり後に確変状態となるか否かを示唆するミニゲーム演出を含む演出パターンを含むようにしてもよい。

30

【0364】

(8) エンディング演出時間の開始時に、可動体32を動作させて大当たり中に獲得した賞球数を遊技者にアピールする演出を実行してから、前述したエンディング演出を実行するようにしてもよい。これにより、可動体32の動作期間の分、エンディング演出を長くすることができる。

【0365】

(9) 特別な大当たり（たとえば、連チャン回数が20回となったときの大当たり）においては、前述したエンディング演出を実行せず、特別な映像を表示するようにしてもよい。この特別な映像は、大当たりのファンファーレ演出期間の開始時から表示するようにしてもよいし、ファンファーレ演出期間の終了後から表示するようにしてもよいし、エンディング演出期間の開始時から表示するようにしてもよい。このように、前述したエンディング演出は、特別な条件が成立した場合は、実行されない場合があるようにしてもよい。

40

【0366】

(10) 前述した実施の形態においては、図8-11で示したように、6R通常大当たりと6R確変大当たりとで、エンディング演出時間が同じであることとし、図8-25で示したように、同じ時間配分のエンディング演出が実行されるようにした。しかし、これに限定されず、6R通常大当たりにおいては、大当たり後の演出の選択期間を設けないようにしてもよく、エンディング演出時間についても、6R確変大当たりよりも短くしてもよい。

【0367】

(11) 図8-26(A)～(C)において、大当たり後の演出内容の選択肢を示した

50

。この選択肢について、16R確変大当りでは、6R確変大当りよりも、選択肢が多くなるようにしてもよい。また、連チャン回数が多くなるほど、選択肢が多くなるようにしてもよい。図8-25で示したように、16R確変大当り時や、連チャン時には、選択期間Aから選択期間Cが長くされるので、選択肢が多くなったとしても、遊技者が選択肢から、大当り後の演出内容を選択し易くなる。

#### 【0368】

(特徴部069Fに関する発明の説明)

(1-1-1) 遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態として、第1有利状態(たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り)と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態(たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り)との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間(たとえば、エンディング演出時間)として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図8-10のステップS366、図8-11)と、

前記終了時演出期間に終了時演出(たとえば、エンディング演出)を実行可能な終了時演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図8-22のステップS772、図8-23~図8-26)とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA~演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、押しボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図8-19のステップS752A、図8-20、図8-21のステップS784。選択を受け付け可能な期間としては、終了時演出期間の前半であってもよいし、大当りのラウンドの後半であってもよい。具体的には、16R大当りにおいて、13Rの開始コマンドを受信してから16Rの終了コマンドを受信するまでの期間であってもよい。)をさらに備える。

#### 【0369】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

#### 【0370】

(1-1-2) 遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態(たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

通常状態(たとえば、通常状態)と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態(たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り)と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態(たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り)との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合(たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合)よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合(たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合)の方が、前記有利状態

の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図8-10のステップS366、図8-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図8-22のステップS772、図8-23～図8-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、押しボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図8-19のステップS752A、図8-20、図8-21のステップS784。）をさらに備える。

【0371】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【0372】

（1-1-3） 特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第1特別識別情報（たとえば、第1特別図柄）および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報（たとえば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報（たとえば、第1保留記憶）として記憶可能な第1保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報（たとえば、第2保留記憶）として記憶可能な第2保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、図8-4参照）と、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第2保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図8-10のステップS366、図8-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図8-22のステップS772、図8-23～図8-26）とを備え、

10

20

30

40

50



前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図8-19のステップS752A、図8-20、図8-21のステップS784。）をさらに備える。

【0373】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【0374】

（1-2-1）遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図8-10のステップS366、図8-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図8-22のステップS772、図8-23～図8-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出は、いずれも遊技者の介入要素（たとえば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作）を含む（たとえば、演出パターンA～演出パターンEのいずれもが、遊技者の操作を受付ける演出態様である）。

【0375】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、基準期間よりも長い終了時演出期間に実行される終了時演出に遊技者の介入要素が含まれる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0376】

（1-2-2）遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

通常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわ

10

20

30

40

50

ゆる初当りの大当りの場合)よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合(たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合)の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図8-10のステップS366、図8-11)と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図8-22のステップS772、図8-23~図8-26)とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA~演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、

10

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出は、いずれも遊技者の介入要素(たとえば、スティックコントローラ31Aや押しボタン31Bの操作)を含む(たとえば、演出パターンA~演出パターンEのいずれもが、遊技者の操作を受付ける演出態様である)。

#### 【0377】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、基準期間よりも長い終了時演出期間に実行される終了時演出に遊技者の介入要素が含まれる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

20

#### 【0378】

(1-2-3) 特別識別情報(たとえば、特別図柄)として第1特別識別情報(たとえば、第1特別図柄)および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報(たとえば、第2特別図柄)の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態(たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報(たとえば、第1保留記憶)として記憶可能な第1保留記憶手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102)と、

30

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報(たとえば、第2保留記憶)として記憶可能な第2保留記憶手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102)と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B)と、

前記有利状態として、第1有利状態と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

40

前記第1保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第2保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図8-10のステップS366、図8-11)と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図8-22のステップS772、図8-23~図8-26)とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終

50

了時演出（たとえば、演出パターン A ～ 演出パターン E ）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出は、いずれも遊技者の介入要素（たとえば、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作）を含む（たとえば、演出パターン A ～ 演出パターン E のいずれもが、遊技者の操作を受付ける演出態様である）。

【 0 3 7 9 】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、基準期間よりも長い終了時演出期間に実行される終了時演出に遊技者の介入要素が含まれる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【 0 3 8 0 】

（ 1 - 3 - 1 ） 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

前記有利状態として、第 1 有利状態（たとえば、16 ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態（たとえば、6 ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

前記第 1 有利状態の方が、前記第 2 有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、図 8 - 1 0 のステップ S 3 6 6 、図 8 - 1 1 ）と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 、図 8 - 2 2 のステップ S 7 7 2 、図 8 - 2 3 ～ 図 8 - 2 6 ）と、

前記終了時演出期間のうち、前記終了時演出期間の終了後の演出内容を選択可能な選択期間に、複数種類の前記演出内容のうちから前記演出内容の選択を遊技者から受付ける終了後演出受付手段（たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 、スティックコントローラ 3 1 A 、プッシュボタン 3 1 B 。設定用の他の操作部であってもよい。図 8 - 2 3 のステップ 0 6 9 F S 1 5 6 ～ ステップ 0 6 9 F S 1 5 9 。）とを備え、

前記第 2 有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間よりも、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間の方が長い（たとえば、図 8 - 2 5 で示すように、6 R 確変大当りよりも 1 6 R 確変大当りの方が、大当り終了後の演出の選択期間が長い。）。

【 0 3 8 1 】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、終了時演出期間の終了後の演出内容の選択期間を長くした分、演出内容の認識が容易になりつつ、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【 0 3 8 2 】

（ 1 - 3 - 2 ） 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ペース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第 1 有利状態と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合）よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合）の方が、前記有利状態

10

20

30

40

50

の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、図８－１０のステップＳ３６６、図８－１１）と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図８－２２のステップＳ７７２、図８－２３～図８－２６）と、

前記終了時演出期間のうち、前記終了時演出期間の終了後の演出内容を選択可能な選択期間に、複数種類の前記演出内容のうちから前記演出内容の選択を遊技者から受付ける終了後演出受付手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ。設定用の他の操作部であってもよい。図８－２３のステップ０６９ＦＳ１５６～ステップ０６９ＦＳ１５９。）とを備え、

10

前記第２有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間よりも、前記第１有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間の方が長い（たとえば、図８－２５で示すように、６Ｒ確変大当たりよりも１６Ｒ確変大当たりの方が、大当たり終了後の演出の選択期間が長い。）。

【０３８３】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、終了時演出期間の終了後の演出内容の選択期間を長くした分、演出内容の認識が容易になりつつ、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【０３８４】

20

（１－３－３） 特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第１特別識別情報（たとえば、第１特別図柄）および前記第１特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第２特別識別情報（たとえば、第２特別図柄）の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

前記第１特別識別情報の可変表示に関する情報を第１保留記憶情報（たとえば、第１保留記憶）として記憶可能な第１保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、ＲＡＭ１０２）と、

前記第２特別識別情報の可変表示に関する情報を第２保留記憶情報（たとえば、第２保留記憶）として記憶可能な第２保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、ＲＡＭ１０２）と、

30

前記第１保留記憶情報と前記第２保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第２保留記憶情報に基づく前記第２特別識別情報の可変表示を、前記第１特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ）と、

前記有利状態として、第１有利状態と、前記第１有利状態よりも遊技者にとって不利な第２有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記第１保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第２保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、図８－１０のステップＳ３６６、図８－１１）と、

40

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図８－２２のステップＳ７７２、図８－２３～図８－２６）と、

前記終了時演出期間のうち、前記終了時演出期間の終了後の演出内容を選択可能な選択期間に、複数種類の前記演出内容のうちから前記演出内容の選択を遊技者から受付ける終了後演出受付手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ。設定用の他の操作部であってもよい。図８－２３のステップ０

50

6 9 F S 1 5 6 ~ ステップ 0 6 9 F S 1 5 9。 ) とを備え、

前記第 2 有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間よりも、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間の方が長い (たとえば、図 8 - 2 5 で示すように、6 R 確変大当りよりも 1 6 R 確変大当りの方が、大当り終了後の演出の選択期間が長い。 )。

【 0 3 8 5 】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、終了時演出期間の終了後の演出内容の選択期間を長くした分、演出内容の認識が容易になりつつ、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

10

【 0 3 8 6 】

( 1 - 4 ) 上記 ( 1 - 1 - 1 ) から ( 1 - 3 - 3 ) のいずれかの遊技機において、

遊技者による動作を検出する動作検出手段 (たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B、図 8 - 2 3 のステップ 0 6 9 F S 1 5 8 ) をさらに備え、

前記終了時演出実行手段は、複数種類のいずれの終了時演出を実行する場合であっても、介入要素として、実行期間中に前記動作検出手段による動作の検出が必要な演出態様で実行する (たとえば、演出パターン A ~ 演出パターン E のいずれもが、遊技者の操作を受付ける演出態様である )。

【 0 3 8 7 】

20

このような構成によれば、遊技者による介入要素があることで、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【 0 3 8 8 】

( 1 - 5 ) 上記 ( 1 - 1 - 1 ) から ( 1 - 3 - 3 ) のいずれかの遊技機において、

遊技者による動作を検出する動作検出手段 (たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B、図 8 - 2 3 のステップ 0 6 9 F S 1 5 8 ) をさらに備え、

前記終了時演出実行手段は、介入要素として、実行期間中に前記動作検出手段による動作の検出が必要な演出態様、および、検出が不要な演出態様のいずれかで終了時演出を実行する (たとえば、演出パターン A ~ 演出パターン E のうちいずれかが、遊技者の操作を受付けない演出態様であるようにしてもよい)。

30

【 0 3 8 9 】

このような構成によれば、遊技者による介入要素があることで、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【 0 3 9 0 】

( 1 - 6 ) 上記 ( 1 - 1 - 1 ) から ( 1 - 5 ) のいずれかの遊技機において、

( 前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出 (たとえば、演出パターン A ~ 演出パターン E ) のうちのいずれかを実行可能であり、 )

( 前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出 (たとえば、演出パターン A ~ 演出パターン E ) のうちから、前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を遊技者から受付ける終了時演出受付手段 (たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B。設定用の他の操作部であってもよい。図 8 - 1 9 のステップ S 7 5 2 A、図 8 - 2 0、図 8 - 2 1 のステップ S 7 8 4。 ) をさらに備え、 )

40

複数種類の終了時演出は、前記終了時演出受付手段によって選択が、所定回 (たとえば、1 回、複数回)、受け付けられたときに、所定条件が成立するまでの間 (たとえば、いわゆる連チャンが終了するまでの間)、選択の受け付けが不能とされる終了時演出を含む (たとえば、演出パターン B は、全曲解放された場合は、連チャン中は、選択不可能とされる。 )。

50

## 【0391】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

## 【0392】

(1-7) 上記(1-1-1)から(1-5)のいずれかの遊技機において、

(前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA～演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、)

(前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから、前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を遊技者から受付ける終了時演出受付手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図8-19のステップS752A、図8-20、図8-21のステップS784。)をさらに備え、)

複数種類の終了時演出は、演出結果が特定結果(たとえば、成功)となったときに、所定条件が成立するまでの間(たとえば、いわゆる連チャンが終了するまでの間)、選択の受付が不能とされる終了時演出を含む(たとえば、演出パターンCは、設定示唆が実行された場合は、連チャン中は、選択不可能とされる。))。

## 【0393】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

## 【0394】

(1-8) 上記(1-6)または(1-7)の遊技機において、

(前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA～演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、)

(前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから、前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を遊技者から受付ける終了時演出受付手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図8-19のステップS752A、図8-20、図8-21のステップS784。)をさらに備え、)

複数種類の終了時演出は、選択の受付が不能とされた終了時演出の代わりに、新たに選択の受付が可能とされる終了時演出を含む(たとえば、演出パターンEは、演出パターンBまたは演出パターンCが選択不可能とされたときに、選択可能とされる。))。

## 【0395】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

## 【0396】

(1-9) 上記(1-1-1)から(1-8)のいずれかの遊技機において、

(前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA～演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、)

(前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから、前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を遊技者から受付ける終了時演出受付手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図8-19のステップS752A、図8-20、図8-21のステップS784。)をさらに備え、)

複数種類の終了時演出は、解放条件(たとえば、他の演出パターンが選択不可能とされたとの条件、連チャンが終了したとの条件)が成立したことに基づいて、選択の受付が可能とされる終了時演出を含む。なお、終了時演出の選択を受け付け可能な選択期間が開始される前、または、当該選択期間中において、遊技者の特殊操作(たとえば、裏ボタン操

10

20

30

40

50

作、または、コマンド入力、具体的には、十字キーの所定順序での操作、プッシュボタンの連打、パスワード入力など)に応じて、解放条件が成立するようにしてもよい。

【0397】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0398】

(1-10) 上記(1-1-1)から(1-9)のいずれかの遊技機において、

(前記終了時演出実行手段は、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA~演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、)

遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段をさらに備え、

複数種類の終了時演出は、前記設定手段によって設定されている前記設定値を示唆する演出を含む(たとえば、図8-26(H)で示すように、演出パターンCは、設定値を示唆する演出である。)

【0399】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0400】

(1-11) 上記(1-1-1)から(1-10)のいずれかの遊技機において、

(前記終了時演出実行手段は、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA~演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、)

複数種類の終了時演出は、長さが異なる終了時演出を含み(たとえば、演出パターンA~演出パターンEは、それぞれ、長さが異なる。)

前記終了時演出実行手段による終了時演出の実行が開始されてから、次の可変表示が開始されるまでの期間が同じとなるように、終了時演出の実行が終了してから、次の可変表示が開始されるまでの期間調整演出を実行する(たとえば、エンディング演出期間が、演出パターンA~演出パターンEよりも長い時間とされており、余った時間に、大当たり図柄を表示する。)

【0401】

このような構成によれば、終了時演出の実行が開始されてから、次の可変表示が開始されるまでの期間の調整が不要となり、遊技制御を容易に実行することができる。

【0402】

(1-12) 上記(1-1-1)から(1-11)のいずれかの遊技機において、

前記終了時演出期間は、少なくとも第1期間と該第1期間経過後の第2期間とを含み、

前記第1期間では、前記第2期間で実行される演出に関連した関連演出(たとえば、導入演出、説明演出、演出態様選択演出)を実行する(たとえば、図8-27で示すように、エンディング演出時間中に、その後に実行される演出パターンを選択する演出パターン選択期間を設けるようにしてもよい。)

【0403】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0404】

(2-1-1) 遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態として、第1有利状態(たとえば、16ラウンド大当たり、確変大当たり)と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態(たとえば、6ラウンド大当たり、通常大当たり)との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の開始時の開始時演出期間(たとえば、ファンファーレ演出時間)として長い期間を高い割合で選択する開始

10

20

30

40

50

時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、図８－６のステップＳ２６９、図８－７）と、

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間（たとえば、報知演出期間）において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図８－１６のステップ０６９ＦＳ１２２）と、

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、スティックコントローラ３１Ａ、押しボタン３１Ｂ。設定用の他の操作部であってもよい。図８－１６のステップ０６９ＦＳ１２３～ステップ０６９ＦＳ１２６。）とを備え、

前記第１有利状態の報知期間の方が、前記第２有利状態の報知期間よりも長く（たとえば、図８－１７で示すように、１６Ｒ確変大当りの方が、６Ｒ確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い）、

前記報知演出実行手段は、

前記第２有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後に実行可能な前記有利状態中演出の種類を、遊技者が選択不能な態様で報知し（たとえば、図８－１７で示すように、６Ｒ通常大当りの場合、および、６Ｒ通常大当りから６Ｒ確変大当りに昇格する場合は、遊技者が選択不能な態様で報知演出が実行される。）と、

前記第１有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後にいずれの前記有利状態中演出を実行するかを遊技者が選択可能な態様で報知する（たとえば、図８－１７で示すように、６Ｒ確変大当りの場合、および、１６Ｒ確変大当りの場合は、いずれの大当り時の楽曲を出力するかを選択が受けられたことにより、選択された楽曲を報知する報知演出が実行される。）と、

#### 【０４０５】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

#### 【０４０６】

（２－１－２） 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

通常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第１有利状態（たとえば、１６ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第１有利状態よりも遊技者にとって不利な第２有利状態（たとえば、６ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合）よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合）の方が、前記有利状態の開始時の開始時演出期間（たとえば、ファンファーレ演出時間）として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、図８－６のステップＳ２６９、図８－７）と、

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間（たとえば、報知演出期間）において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図８－１６のステップ０

10

20

30

40

50



6 9 F S 1 2 2 ) と、

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段（たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B。設定用の他の操作部であってもよい。図 8 - 1 6 のステップ 0 6 9 F S 1 2 3 ~ ステップ 0 6 9 F S 1 2 6。）とを備え、

前記第 1 有利状態の報知期間の方が、前記第 2 有利状態の報知期間よりも長く（たとえば、図 8 - 1 7 で示すように、1 6 R 確変大当りの方が、6 R 確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い）、

前記報知演出実行手段は、

前記第 2 有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後に実行可能な前記有利状態中演出の種類を、遊技者が選択不能な態様で報知し（たとえば、図 8 - 1 7 で示すように、6 R 通常大当りの場合、および、6 R 通常大当りから 6 R 確変大当りに昇格する場合は、遊技者が選択不能な態様で報知演出が実行される。）

10

前記第 1 有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後にいずれの前記有利状態中演出を実行するかを遊技者が選択可能な態様で報知する（たとえば、図 8 - 1 7 で示すように、6 R 確変大当りの場合、および、1 6 R 確変大当りの場合は、いずれの大当り時の楽曲を出力するかの選択が受け付けられたことにより、選択された楽曲を報知する報知演出が実行される。）。

【 0 4 0 7 】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

20

【 0 4 0 8 】

( 2 - 1 - 3 ) 特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第 1 特別識別情報（たとえば、第 1 特別図柄）および前記第 1 特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報（たとえば、第 2 特別図柄）の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

30

前記第 1 特別識別情報の可変表示に関する情報を第 1 保留記憶情報（たとえば、第 1 保留記憶）として記憶可能な第 1 保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、R A M 1 0 2）と、

前記第 2 特別識別情報の可変表示に関する情報を第 2 保留記憶情報（たとえば、第 2 保留記憶）として記憶可能な第 2 保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、R A M 1 0 2）と、

前記第 1 保留記憶情報と前記第 2 保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第 2 保留記憶情報に基づく前記第 2 特別識別情報の可変表示を、前記第 1 特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、図 8 - 4 参照）と、

40

前記有利状態として、第 1 有利状態（たとえば、1 6 ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態（たとえば、6 ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

前記第 1 保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第 2 保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の開始時の開始時演出期間（たとえば、ファンファーレ演出時間）として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュ

50

ータ１００、図８－６のステップＳ２６９、図８－７）と、

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間（たとえば、報知演出期間）において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図８－１６のステップ０６９ＦＳ１２２）と、

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ。設定用の他の操作部であってもよい。図８－１６のステップ０６９ＦＳ１２３～ステップ０６９ＦＳ１２６。）とを備え、

10

前記第１有利状態の報知期間の方が、前記第２有利状態の報知期間よりも長く（たとえば、図８－１７で示すように、１６Ｒ確変大当りの方が、６Ｒ確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い）、

前記報知演出実行手段は、

前記第２有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後に実行可能な前記有利状態中演出の種類を、遊技者が選択不能な態様で報知し（たとえば、図８－１７で示すように、６Ｒ通常大当りの場合、および、６Ｒ通常大当りから６Ｒ確変大当りに昇格する場合は、遊技者が選択不能な態様で報知演出が実行される。）と、

前記第１有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後にいずれの前記有利状態中演出を実行するかを遊技者が選択可能な態様で報知する（たとえば、図８－１

20

【０４０９】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【０４１０】

30

（２－２－１） 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

前記有利状態として、第１有利状態（たとえば、１６ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第１有利状態よりも遊技者にとって不利な第２有利状態（たとえば、６ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記第１有利状態の方が、前記第２有利状態よりも、前記有利状態の開始時の開始時演出期間（たとえば、ファンファーレ演出時間）として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、図８－６のステップＳ２６９、図８－７）と、

40

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間（たとえば、報知演出期間）において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図８－１６のステップ０６９ＦＳ１２２）と、

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ。設定用の他の操作部であってもよい。図８－１６のステップ０６９ＦＳ１２３～ステップ０６９ＦＳ１２６。）とを備え、

前記第１有利状態の報知期間の方が、前記第２有利状態の報知期間よりも長い（たとえ

50

ば、図 8 - 17 で示すように、16R 確変大当りの方が、6R 確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い）。

【0411】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0412】

(2-2-2) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

10

通常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合）よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合）の方が、前記有利状態の開始時の開始時演出期間（たとえば、ファンファーレ演出時間）として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図8-6のステップS269、図8-7）と、

20

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間（たとえば、報知演出期間）において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図8-16のステップ069FS122）と、

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図8-16のステップ069FS123～ステップ069FS126。）とを備え、

30

前記第1有利状態の報知期間の方が、前記第2有利状態の報知期間よりも長い（たとえば、図8-17で示すように、16R 確変大当りの方が、6R 確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い）。

【0413】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

40

【0414】

(2-2-3) 特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第1特別識別情報（たとえば、第1特別図柄）および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報（たとえば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報（たとえば、第1保

50

留記憶)として記憶可能な第1保留記憶手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102)と、

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報(たとえば、第2保留記憶)として記憶可能な第2保留記憶手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102)と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、図8-4参照)と、

10

前記有利状態として、第1有利状態(たとえば、16ラウンド大当たり、確変大当たり)と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態(たとえば、6ラウンド大当たり、通常大当たり)との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記第1保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第2保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の開始時の開始時演出期間(たとえば、ファンファーレ演出時間)として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図8-6のステップS269、図8-7)と、

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間(たとえば、報知演出期間)において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図8-16のステップ069FS122)と、

20

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図8-16のステップ069FS123~ステップ069FS126。)とを備え、

前記第1有利状態の報知期間の方が、前記第2有利状態の報知期間よりも長い(たとえば、図8-17で示すように、16R確変大当たりの方が、6R確変大当たりよりも、報知演出を実行する期間が長い)。

30

#### 【0415】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

#### 【0416】

(2-4) 上記(2-1-1)から(2-2-3)のいずれかの遊技機において、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、実行可能な前記有利状態中演出の種類が多い(たとえば、6R通常大当たりでは、3曲から、大当たり時の楽曲の出力を実行可能であり、16R確変大当たりでは、10曲から、大当たり時の楽曲を選択できる)。

40

#### 【0417】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

#### 【0418】

(2-5) 上記(2-1-1)から(2-4)のいずれかの遊技機において、

50

前記特別状態に制御されているときに連続して前記有利状態に制御された回数（たとえば、いわゆる連チャン回数）の増加に基づいて、前記第1有利状態において、前記有利状態中演出受付手段によって選択を受付けることが可能な前記有利状態中演出の種類が多くなる（たとえば、連チャンごとに、選択可能な大当たり時の楽曲が追加される。）。

【0419】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

10

【0420】

（2-6） 上記（2-1-1）から（2-5）のいずれかの遊技機において、

前記第1有利状態として、第1A有利状態（たとえば、16ラウンド確変大当たり）と、第1A有利状態よりも遊技者にとって不利な第1B有利状態（たとえば、6ラウンド確変大当たり）とがあり、

前記第1A有利状態の報知期間の方が、前記第1B有利状態の報知期間よりも長い（たとえば、図8-17で示すように、16R確変大当たりの方が、6R確変大当たりよりも、報知演出期間が長い。）。

【0421】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

20

【0422】

（2-7） 上記（2-1-1）から（2-6）のいずれかの遊技機において、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、

前記第2有利状態のときは、前記有利状態中演出として、有利な有利状態であるか否かを報知するための演出の種類を報知する（たとえば、図8-17で示すように、大当たり種別報知演出やラウンド昇格演出を報知演出として実行する。）一方、

30

前記第1有利状態のときは、前記有利状態中演出として出力可能な楽曲の種類を報知を実行する（たとえば、図8-17で示すように、楽曲選択演出を報知演出として実行する。）。

【0423】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0424】

40

（2-8） 上記（2-1-1）から（2-7）のいずれかの遊技機において、

前記開始時演出期間は、前記有利状態の種別を示唆する演出を実行する有利状態種別示唆期間（たとえば、図8-17で示す、大当たり種別示唆表示の期間）を含み、

前記第1有利状態の前記有利状態種別示唆期間の方が、前記第2有利状態の前記有利状態種別示唆期間よりも長い（たとえば、図8-17で示すように、16R確変大当たりの方が、他の大当たりよりも、大当たり種別示唆表示の期間が長い。）。

【0425】

このような構成によれば、遊技者にとってより有利な有利状態であることが、より長い期間、遊技者に報知される。このため、遊技者を喜ばせることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

50

## 【 0 4 2 6 】

( 本実施の形態の特徴部 1 0 4 F に関する説明 )

従来、遊技者にとって有利な大当りの方が、不利な大当りよりも、大当りのファンファーレ演出が実行されるファンファーレ期間が長く設定される割合が高い遊技機があった(たとえば、特開 2 0 1 4 - 1 4 8 号公報参照)。このように、ファンファーレ期間を長くすると、大当りと次の大当りとの間隔が長くなり、単位期間当りに遊技者に付与される賞球を少なくすることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを抑制することができる。

## 【 0 4 2 7 】

しかし、有利な大当りのファンファーレ期間を単に長く設定するだけであると、有利な大当りの度に、遊技者は長いファンファーレ演出を見ることになる。このため、射幸性が高くなり過ぎることは抑制できても、遊技の興趣は低下してしまうおそれがあった。このような課題を解決する発明 1 0 4 F , 1 0 5 F に係る遊技機を以下に説明する。なお、以下では、発明 1 0 4 F , 1 0 5 F に係る遊技機の特徴を、特徴部 1 0 4 F として表す。特徴部 1 0 4 F は、上述したパチンコ遊技機 1 に適用可能である。以下においては、上述の特徴部 0 6 9 F との相違点について説明する。

## 【 0 4 2 8 】

図 9 - 1 は、特図表示結果等の決定例を示す図である。前述の図 8 - 5 で示したように、特徴部 0 6 9 F においては、第 1 特図に対する大当りを 2 種類とし、第 2 特図に対する大当りを 1 種類とした。図 9 - 1 を参照して、特徴部 1 0 4 F においては、第 1 特図に対する大当りを第 1 大当りおよび第 2 大当りの 2 種類とし、第 2 特図に対する大当りを第 3 大当りから第 6 大当りの 4 種類とする。

## 【 0 4 2 9 】

図 8 - 5 で説明したように、大当り種別に応じて、大当りのラウンド数、および、大当り後に確変状態に制御されるか確変状態でない通常状態に制御されるかが異なる。なお、大入賞口へ入賞した遊技球 1 個に対する賞球数は一定であり、1 ラウンド当りに大入賞口に入賞可能な遊技球の最大数は、ほぼ一定であるので、1 回の大当りの最終ラウンドまでに得られる賞球数は、大当りのラウンド数が多い程、多くなる。

## 【 0 4 3 0 】

この実施の形態の第 1 大当りおよび第 3 大当りは、大当りのラウンド数が少なく、大当り終了後に通常状態に制御され易い大当り(4 ラウンド通常大当り)である。第 2 大当りおよび第 5 大当りは、大当りのラウンド数が少なく、大当り終了後に確変状態に制御され易い大当り(4 ラウンド確変大当り)である。第 4 大当りは、大当りのラウンド数が多く、大当り終了後に通常状態に制御され易い大当り(16 ラウンド通常大当り)である。第 6 大当りは、大当りのラウンド数が多く、大当り終了後に確変状態に制御され易い大当り(16 ラウンド確変大当り)である。それぞれの大当り種別に対して、図 9 - 1 で示されるように、大当り図柄および決定割合が予め定められている。

## 【 0 4 3 1 】

特徴部 0 6 9 F では、図 8 - 5 で示したように、非確変状態(通常状態)における大当り確率が  $1 / 300$ 、確変状態における大当り確率が  $4 / 300 (= 1 / 75)$  であることとした。特徴部 1 0 4 F では、非確変状態(通常状態)における大当り確率が  $1 / 300$ 、確変状態における大当り確率が  $1 / 50$  であることとする。また、特徴部 0 6 9 F では、確変回数に上限回数が設けられたが、特徴部 1 0 4 F では、この上限回数に変動表示 100 回であることとする。確変状態中においては、時短状態にも制御される。大当り状態の後に確変状態とならない場合にも、時短状態に制御される。いずれの時短状態も、大当り後、変動表示 100 回まで継続される。

## 【 0 4 3 2 】

時短状態においては、可変入賞球装置 6 B が高い割合で開放状態とされるので、遊技者は、図 8 - 1 で示した遊技盤 2 の右側の領域に遊技球を打込む。このため、可変入賞球装置 6 B の第 2 始動入賞口への始動入賞により、第 2 特図の変動表示が実行される。第 2 特

10

20

30

40

50

図の変動表示においては、図9-1で示したように、16ラウンド確変大当り（第6大当り）が、他の大当りと比較して高い割合で決定される。これにより、時短状態に制御されているときは、他の大当りよりも高い割合で、16ラウンド確変大当りに制御される。

#### 【0433】

図9-2は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。この変動パターン設定処理は、図8-3のステップS111で実行される。図9-2を参照して、変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS250）。大当りフラグがセットされている場合には（ステップS250；YES）、大当り種別（第1大当りから第6大当り）に応じた演出制御コマンド（表示結果指定コマンド）の送信設定を行う（ステップS251）。大当りフラグが

10

#### 【0434】

ステップS251の処理、又は、ステップS251の処理を実行した後は、特図表示結果に応じて変動パターンを決定する（ステップS253）。ステップS253の処理においては、予めROM101の所定領域に記憶する等して用意された変動パターン決定テーブルを選択し、変動パターンを決定するための使用テーブルに設定する。変動パターン決定テーブルにおいては、特図表示結果が大当りであるか否かに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値が、複数種類のうちの何れかの変動パターンに割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを決定すればよい。なお、変動パターン決定テーブルにおいては、特図表示結果が大当りであるか否かと保留記憶数とに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値が、複数種類のうちの何れかの変動パターンに割り当てられていてもよい。

20

#### 【0435】

ステップS253の処理に続いて、CPU103は、決定した変動パターンに応じた演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）の送信設定を行う（ステップS254）。なお、CPU103は、変動パターン指定コマンドに加えて、第1特図ゲームの開始を指定する第1変動開始コマンド（又は、第2特図ゲームの開始を指定する第2変動開始コマンド）の送信設定を行ってもよい。続いて、CPU103は、遊技制御タイマ設定部153に設けられている特図変動時間タイマに、当該変動パターンに応じた特図変動時間タイマ値をセットし（ステップS256）、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップS112）に対応する“2”に更新し（ステップS256）、変動パターン設定処理を終了する。ステップS256にて特図プロセスフラグの値が“2”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、特別図柄変動処理が実行される。

30

#### 【0436】

図9-3は、低確低ベース時の変動パターンを例示する図である。図9-4は、高確高ベース時の変動パターンを例示する図である。図9-5は、低確高ベース時の変動パターンを例示する図である。図9-3から図9-5を参照して、この実施の形態においては、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合等に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

40

#### 【0437】

なお、飾り図柄の可変表示態様は、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組み合わせの一部を構成しているときに、未だ停止表示されていない飾り図柄については変動が継続している表示状態、あるいは全部又は一部の飾り図柄が大当り組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態となることによって、「リーチ」になる。具体的な一例としては、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアにおける一部においては予め定められた大当り組み合わせを構成する飾り図柄が停

50

止表示されているときに、未だ停止表示されていない残りの飾り図柄表示エリアにおいては飾り図柄が変動している状態、あるいは「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアにおける全部又は一部において飾り図柄が大当たり組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。また、リーチ状態となったことに対応して、画像表示装置 5 の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることがある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の变化、飾り図柄の変動態様の变化は、リーチ演出表示という。なお、「リーチ」にはならない飾り図柄の可変表示態様は、「非リーチ」という。

【 0 4 3 8 】

10

図 9 - 4 および図 9 - 5 で示される変動パターンについては、得られる賞球の期待値が高い大当たりの方が、低い大当たりよりも、可変表示時間が長い変動パターンが、高い割合で選択されるように選択割合が予め設定される。これにより、未確定の大当たり図柄の組合せが表示されてから大当たりの第 1 ラウンドが開始されるまでの期間が、得られる賞球の期待値が高い大当たりの方が、低い大当たりよりも長くなる。たとえば、16 ラウンド確変大当たりおよび 16 ラウンド通常大当たりの方が、4 ラウンド確変大当たりおよび 4 ラウンド通常大当たりよりも、可変表示時間が長い変動パターン PB 5 - 4 ~ PB 5 - 6, PB 5 - 7, PB 5 - 8, PB 5 - 14, PB 5 - 17 が、高い割合で選択されるように予め設定されている。「長い可変表示時間」とは、たとえば、最も多く賞球を得られる大当たりの消化に要する最低時間と同様以上の時間であってもよいし、時短状態中の短縮変動において大当たり確率の分子を 1 としたときの分母の数と同じ回数、変動表示させたときの変動表示に要する時間以上の時間であってもよいし、概ね 100 秒以上の時間であってもよい。

20

【 0 4 3 9 】

図 9 - 6 ( A ) は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。この可変表示開始設定処理は、図 8 - 13 のステップ S 171 で実行される。図 9 - 6 ( A ) を参照して、可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、特図表示結果に基づいて最終停止図柄（確定飾り図柄）を決定する（ステップ S 701）。例えば、演出制御用 CPU 120 は、表示結果指定コマンドにおける EXT データを読み取ることなどにより、特図表示結果が大当たりであるか、ハズレであるかを判定すればよい。続いて、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンに基づいて演出制御パターンを設定する（ステップ S 702）。即ち、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から伝送された変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに対応する、演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。続いて、演出制御用 CPU 120 は、保留消化処理を実行する（ステップ S 703）。続いて、演出制御用 CPU 120 は、RAM 122 の所定領域（例えば、演出制御タイマ設定部等）に設けられた飾り図柄変動時間タイマに、変動パターンに応じた飾り図柄変動時間タイマ値をセットし（ステップ S 704）、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S 172）に対応する“2”に更新し（ステップ S 705）、可変表示開始設定処理を終了する。

30

【 0 4 4 0 】

図 9 - 6 ( B ) は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。この可変表示中演出処理は、図 8 - 13 のステップ S 172 で実行される。図 9 - 6 ( B ) を参照して、可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、飾り図柄変動時間タイマ値を 1 減算し（ステップ S 710）、飾り図柄変動時間タイマ値が 0 になったか否かを判定する（ステップ S 711）。飾り図柄変動時間タイマ値が 0 になっていないときは（ステップ S 711；NO）、可変表示中演出処理を終了する。飾り図柄変動時間タイマ値が 0 になったときは（ステップ S 711；YES）、演出プロセスフラグの値を特図当たり待ち処理（ステップ S 173）に対応する“3”に更新し（ステップ S 712）、可変表示中演出処理を終了する。なお、飾り図柄変動時間タイマ値が 0 となる迄の期間は、飾り図柄の可変表示等の各種の演出が実行される。

40

【 0 4 4 1 】

50



図 9 - 7 は、変動表示中から大当りの第 1 ラウンド開始までの演出の一例を示す第 1 のタイミングチャートである。高確高ベース状態または低確低ベース状態で、16 ラウンド確変大当たりとすることが決定されている場合、それぞれ、図 9 - 4 ( B ) または図 9 - 5 ( B ) で示される変動パターンのうちから変動パターンが決定される。

【 0 4 4 2 】

図 9 - 7 ( A ) を参照して、変動パターン P B 5 - 4 が決定された場合、時刻 T a 1 で飾り図柄の変動表示が開始され、20 秒間のリーチ前期間を経て時刻 T a 2 となったときに、リーチ（たとえば、16 ラウンド通常大当たりに対応する大当り図柄「6」のリーチ）となり、スーパーリーチの演出が開始される。その後、30 秒間のリーチ期間を経て時刻 T a 3 となったときに、大当り図柄「6」の組合せが導出表示される。その後、40 秒間の大当り図柄の未確定期間において昇格演出が実行され、成功結果となった後、時刻 T a 4 となったときに、確定された大当り図柄「7」の組合せが導出表示される。その後、0.5 秒間の大当り図柄の確定期間を経て時刻 T a 5 となったときに、16 ラウンド確変大当りの大当り遊技状態が開始される。その後、30 秒間のファンファーレ期間においてファンファーレ演出が実行された後、時刻 T a 6 となったときに、大当りの第 1 ラウンドが開始され、大入賞口が開放状態とされる。

【 0 4 4 3 】

図 9 - 8 は、変動表示中から大当りの第 1 ラウンド開始までの演出の流れを示す第 1 の画面遷移図である。図 9 - 8 を参照して、図 9 - 8 ( A ) に示すように、変動パターン P B 5 - 4 に基づいて飾り図柄の変動表示が実行される場合、時刻 T a 1 ~ T a 2 において、飾り図柄の変動表示が画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で実行される。図 9 - 8 ( B ) に示すように、時刻 T a 2 において、飾り図柄の変動表示が、「6」の図柄でリーチとなり、画像表示装置 5 の右上部に移動される。時刻 T a 2 ~ T a 3 において、図柄表示エリア 5 S L , 5 S C , 5 S R で、縮小された飾り図柄の変動表示が継続されるとともに、画像表示装置 5 の中央部で、スーパーリーチの演出（たとえば、女の子と怪物がバトルをする演出）が実行される。

【 0 4 4 4 】

スーパーリーチの演出において遊技者にとって有利な態様の結果（たとえば、女の子が怪物に勝利する結果）となり、図 9 - 8 ( C ) に示すように、時刻 T a 3 において、リーチ図柄の「6」の大当り図柄の組合せが、未確定の状態（たとえば、揺れ表示の状態）で表示される。その後、図 9 - 8 ( D ) に示すように、時刻 T a 3 ~ T a 4 において、未確定の「6」の大当り図柄の組合せが、画像表示装置 5 の右上部に移動されるとともに、画像表示装置 5 の中央部で、遊技者にとって有利な大当り（ここでは、16 ラウンド確変大当り）に対応する図柄に昇格するか否かを示す昇格演出（たとえば、プッシュボタン 3 1 B などの操作部の操作（連打操作）を遊技者に促す旨のボタン表示を表示したり、操作することによって「7」の大当り図柄となり、確変大当りに昇格するかも知れないことを示唆する文字を表示したり、キャラクタを表示することで期待の持てる状態であることを遊技者に示唆したりする演出）が実行される。

【 0 4 4 5 】

そして、図 9 - 8 ( E ) に示すように、時刻 T a 3 ~ T a 4 の間の遊技者により操作がされた後、または、未確定期間が経過した時刻 T a 4 の後、時刻 T a 5 までにおいて、16 ラウンド確変大当たりに対応する確定表示としての「7」の大当り図柄の組合せが、図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R に表示される。遊技者により操作がされた場合には、大当り図柄の組合せが表示される前に、可動体 3 2 が 1 回動作させられる。その後、図 9 - 8 ( F ) に示すように、時刻 T a 5 から、16 ラウンド確変大当りの大当り遊技状態が開始される。図 9 - 8 ( G ) に示すように、時刻 T a 5 ~ T a 6 の大当りのファンファーレ期間において、大当たり中に出力される楽曲の選択が遊技者から受け付けられる。遊技者は、スティックコントローラ 3 1 A などの操作部を操作して、選択候補であることを示す表示（ここでは、文字を囲む枠の表示）を移動させ、プッシュボタン 3 1 B などの操作部を操作して、選択候補の楽曲を、出力する楽曲として確定させる。図 9 - 8 ( H ) で示すように、

時刻 T a 6 から、大当りの第 1 ラウンド目が開始される。

【 0 4 4 6 】

図 9 - 7 に戻って、図 9 - 7 ( B ) を参照して、変動パターン P B 5 - 5 が決定された場合、時刻 T b 1 で飾り図柄の変動表示が開始され、20 秒間のリーチ前期間を経て時刻 T b 2 となったときに、16 ラウンド確変大当りに対応する大当り図柄「7」のリーチとなり、スーパーリーチの演出が開始される。その後、10 秒間のリーチ期間を経て時刻 T b 3 となったときに、大当り図柄「7」の組合せが導出表示される。その後、60 秒間の大当り図柄の未確定期間においてファンファーレ前演出が実行された後、時刻 T b 4 となったときに、確定された大当り図柄「7」の組合せが導出表示される。その後、0.5 秒間の大当り図柄の確定期間を経て時刻 T b 5 となったときに、16 ラウンド確変大当りの大当り遊技状態が開始される。その後、30 秒間のファンファーレ期間においてファンファーレ演出が実行された後、時刻 T b 6 となったときに、大当りの第 1 ラウンドが開始され、大入賞口が開放状態とされる。

10

【 0 4 4 7 】

図 9 - 9 は、変動表示中から大当りの第 1 ラウンド開始までの演出の流れを示す第 2 の画面遷移図である。図 9 - 9 を参照して、図 9 - 9 ( A ) に示すように、変動パターン P B 5 - 5 に基づいて飾り図柄の変動表示が実行される場合、時刻 T b 1 ~ T b 2 において、図 9 - 8 ( A ) と同様の表示が画像表示装置 5 で実行される。図 9 - 9 ( B ) に示すように、時刻 T b 2 において、飾り図柄の変動表示が、「7」の図柄でリーチとなり、画像表示装置 5 の右上部に移動される。時刻 T b 2 ~ T b 3 において、図柄表示エリア 5 S L , 5 S C , 5 S R で、縮小された飾り図柄の変動表示が継続されるとともに、画像表示装置 5 の中央部で、スーパーリーチの演出（たとえば、女の子と怪物がバトルをする演出）が実行される。

20

【 0 4 4 8 】

スーパーリーチの演出において遊技者にとって有利な態様の結果（たとえば、女の子が怪物に勝利する結果）となり、図 9 - 9 ( C ) に示すように、時刻 T b 3 において、リーチ図柄の「7」の大当り図柄の組合せが、未確定の状態（たとえば、揺れ表示の状態）で表示される。その後、可動体 3 2 の 1 回目の動作が実行された後に、図 9 - 9 ( D ) に示すように、時刻 T b 3 ~ T b 4 において、未確定の「7」の大当り図柄の組合せが、画像表示装置 5 の右上部に移動されるとともに、画像表示装置 5 の中央部で、遊技者にとって有利な大当り（ここでは、16 ラウンド確変大当り）になることを示すファンファーレ前演出（たとえば、図 9 - 9 ( F ) で示すファンファーレ演出と同様の演出）が実行される。

30

【 0 4 4 9 】

そして、遊技者に押しボタン 3 1 B などの操作部の 1 回操作が促され、図 9 - 9 ( E ) に示すように、時刻 T b 4 ~ T b 5 において、16 ラウンド確変大当りに対応する確定表示としての「7」の大当り図柄の組合せが、図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R に表示される。遊技者により操作がされた場合には、「7」の大当り図柄の組合せが表示される前に、可動体 3 2 が 2 回目の動作が実行される。その後の図 9 - 9 ( F ) ~ ( H ) は、図 9 - 8 ( F ) ~ ( H ) と同様である。

40

【 0 4 5 0 】

図 9 - 7 ( A ) , ( B )、ならびに、図 9 - 8 および図 9 - 9 で示したように、図 9 - 8 ( D ) で説明した昇格演出の実行期間（この実施の形態では、70.5 秒）よりも、図 9 - 9 ( D ) で説明したファンファーレ前演出の実行期間（この実施の形態では、90.5 秒）の方が長くなるように実行される。なお、ファンファーレ期間も長くなるようにしてもよい。また、リーチ期間を含めても長くなるようにしてもよい。

【 0 4 5 1 】

また、図 9 - 9 で説明したファンファーレ前演出を実行するときは、可動体 3 2 を 2 回動作させる一方、図 9 - 8 で説明した昇格演出を実行するときは、可動体 3 2 を 1 回動作させる。このように、ファンファーレ前演出を実行するときは、昇格演出を実行する時と

50

比較して、可動体 3 2 を動作させ易い。

【 0 4 5 2 】

また、図 9 - 9 で説明したファンファーレ前演出を実行するときは、遊技者による 1 回操作を促す一方、図 9 - 8 で説明した昇格演出を実行するときは、遊技者による連打操作を促すようにする。このように、ファンファーレ前演出を実行するときは、昇格演出を実行するときと比較して、遊技者による動作を促す演出を実行する回数が少ない。昇格演出は遊技者が確変大当りに昇格して欲しいと気合が入るところであるので、連打操作をさせるが、ファンファーレ前演出においては、有利な大当りであることを遊技者に報知した状態で演出が進行するので操作を促しても遊技者が積極的に操作しない可能性が高く、ウィニングラン的な時間としてゆっくり特別な演出を見せるために、遊技者に操作を要求しない、または、少ない回数の操作を要求するようにする。

10

【 0 4 5 3 】

また、本実施の形態においては、図 9 - 4 および図 9 - 5 で示したように、16 ラウンド確変大当りとしてすることが決定されている場合にのみ、「7」図柄でリーチとなるようにする。これにより、「7」図柄リーチとなった場合は、それ以外の図柄でリーチとなった場合と比較して、遊技者にとって有利となる期待度が高くなるように演出を実行することができる（ここでは、大当り確定となる）。

【 0 4 5 4 】

図 9 - 7 に戻って、高確高ベース状態または低確低ベース状態で、16 ラウンド通常大当りとしてすることが決定されている場合、それぞれ、図 9 - 4 (C) または図 9 - 5 (C) で示される変動パターンのうちから変動パターンが決定される。

20

【 0 4 5 5 】

図 9 - 7 (C) を参照して、変動パターン PB 5 - 7 が決定された場合、時刻 T c 1 で飾り図柄の変動表示が開始され、20 秒間のリーチ前期間を経て時刻 T c 2 となったときに、リーチ（たとえば、16 ラウンド通常大当りに対応する大当り図柄「6」のリーチ）となり、スーパーリーチの演出が開始される。その後、30 秒間のリーチ期間を経て時刻 T c 3 となったときに、大当り図柄「6」の組合せが導出表示される。その後、40 秒間の大当り図柄の未確定期間において昇格演出が実行され、失敗結果となった後、時刻 T c 4 となったときに、確定された大当り図柄「6」の組合せが導出表示される。その後、0.5 秒間の大当り図柄の確定期間を経て時刻 T c 5 となったときに、16 ラウンド通常大当りの大当り遊技状態が開始される。その後、30 秒間のファンファーレ期間においてファンファーレ演出が実行された後、時刻 T c 6 となったときに、大当りの第 1 ラウンドが開始され、大入賞口が開放状態とされる。

30

【 0 4 5 6 】

図 9 - 10 は、変動表示中から大当りの第 1 ラウンド開始までの演出の流れを示す第 3 の画面遷移図である。図 9 - 10 を参照して、図 9 - 10 (A) に示すように、変動パターン PB 5 - 7 に基づいて飾り図柄の変動表示が実行される場合、時刻 T c 1 ~ T c 2 において、図 9 - 8 (A) と同様の表示が画像表示装置 5 で実行される。その後、図 9 - 10 (B) ~ (D) においては、図 9 - 8 (B) ~ (D) と同様の表示が画像表示装置 5 で実行される。

40

【 0 4 5 7 】

そして、図 9 - 10 (E) に示すように、時刻 T c 3 ~ T c 4 の間の遊技者により操作がされた後、または、未確定期間が経過した時刻 T c 4 の後、時刻 T c 5 までにおいて、16 ラウンド通常大当りに対応する確定表示としての「6」の大当り図柄の組合せが、図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R に表示される。その後、図 9 - 10 (F) に示すように、時刻 T c 5 から、16 ラウンド通常大当りの大当り遊技状態が開始される。図 9 - 10 (G) に示すように、時刻 T c 5 ~ T c 6 の大当りのファンファーレ期間において、大当り中に出力される楽曲の選択が遊技者から受け付けられる。遊技者は、スティックコントローラ 3 1 A などの操作部を操作して、選択候補であることを示す表示（ここでは、文字を囲む枠の表示）を移動させ、プッシュボタン 3 1 B などの操作部を操作して、選択候補の楽

50

曲を、出力する楽曲として確定させる。図 9 - 10 (H) で示すように、時刻 T c 6 から、大当りの第 1 ラウンド目が開始される。

【 0 4 5 8 】

図 9 - 7 (A) , (C) 、ならびに、図 9 - 8 および図 9 - 10 で示したように、図 9 - 10 (D) , (E) で説明した、16 ラウンド通常大当たりとなる演出 (昇格失敗演出) の実行期間 (この実施の形態では、60 . 5 秒) よりも、図 9 - 8 (D) , (E) で説明した、16 ラウンド確変大当たりとなる演出 (昇格成功演出) の実行期間 (この実施の形態では、70 . 5 秒) の方が長くなるように実行される。また、リーチ期間を含めても長くなるように実行される。なお、ファンファーレ期間も長くなるようにしてもよい。

【 0 4 5 9 】

また、図 9 - 10 (D) , (E) で説明した、低確高ベース状態への移行を示唆する昇格失敗演出の実行期間 (この実施の形態では、60 . 5 秒) よりも、図 9 - 8 (D) , (E) で説明した、高確高ベース状態への移行を示唆する昇格成功演出の実行期間 (この実施の形態では、70 . 5 秒) の方が長くなるように実行される。また、リーチ期間を含めても長くなるように実行される。なお、ファンファーレ期間も長くなるようにしてもよい。

【 0 4 6 0 】

変動パターン P B - 8 に基づいて飾り図柄の変動表示が実行される場合は、図 9 - 10 で説明した場合は異なり、昇格演出は実行されずに、16 ラウンド通常大当たりに対応する「6」の大当たり図柄の組合せが表示される。

【 0 4 6 1 】

図 9 - 11 は、変動表示中から大当りの第 1 ラウンド開始までの演出の一例を示す第 2 のタイミングチャートである。図 9 - 11 を参照して、図 9 - 11 (A) は、図 9 - 7 (A) と同様である。図 9 - 11 (B) を参照して、変動パターン P B 5 - 5 が決定された場合、時刻 T d 1 で飾り図柄の変動表示が開始され、20 秒間のリーチ前期間を経て時刻 T d 2 となったときに、リーチ (たとえば、16 ラウンド確変大当たりに対応する大当たり図柄「7」のリーチ) となり、30 秒間のリーチ期間を経て時刻 T d 3 となったときに、全回転リーチ (大当たり図柄の組合せが揃った状態での変動表示) が開始される。その後、120 秒間の大当たり図柄の未確定期間において全回転リーチが実行され、時刻 T d 4 となったときに、確定された大当たり図柄「7」の組合せが導出表示される。その後、0 . 5 秒間の大当たり図柄の確定期間を経て時刻 T d 5 となったときに、16 ラウンド確変大当りの大当たり遊技状態が開始される。その後、30 秒間のファンファーレ期間においてファンファーレ演出が実行された後、時刻 T d 6 となったときに、大当りの第 1 ラウンドが開始され、大入賞口が開放状態とされる。

【 0 4 6 2 】

図 9 - 12 は、変動表示中から大当りの第 1 ラウンド開始までの演出の流れを示す第 4 の画面遷移図である。図 9 - 12 を参照して、図 9 - 12 (A) に示すように、変動パターン P B 5 - 6 に基づいて飾り図柄の変動表示が実行される場合、時刻 T d 1 ~ T d 2 において、図 9 - 8 (A) と同様の表示が画像表示装置 5 で実行される。図 9 - 12 (B) に示すように、時刻 T d 2 において、飾り図柄の変動表示が、「7」の図柄でリーチとなり、時刻 T d 2 ~ T d 3 において、「7」のリーチ図柄が表示される。

【 0 4 6 3 】

その後、図 9 - 12 (C) に示すように、時刻 T d 3 において、全回転リーチが画像表示装置の中央部の図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で開始される。その後、図 9 - 12 (D) に示すように、時刻 T d 3 ~ T d 4 において、全回転リーチが実行されている前面の画像表示装置 5 の中央部で、全回転時演出 (たとえば、キャラクタによる 16 ラウンド確変大当たりとなることを示唆する演出) が実行される。

【 0 4 6 4 】

そして、図 9 - 12 (E) に示すように、時刻 T d 4 ~ T d 5 において、16 ラウンド確変大当たりに対応する確定表示としての「7」の大当たり図柄の組合せが、図柄表示エリア

10

20

30

40

50

5 L , 5 C , 5 R に導出表示される。その後、0 . 5 秒間の大当り図柄の確定期間を経て時刻 T d 5 となったときに、1 6 ラウンド確変大当りの大当り遊技状態が開始される。その後、3 0 秒間のファンファーレ期間においてファンファーレ演出が実行された後、時刻 T d 6 となったときに、大当りの第 1 ラウンドが開始され、大入賞口が開放状態とされる。

#### 【 0 4 6 5 】

全回転演出、大当りのファンファーレ演出、および、大当りのラウンド中の演出は、関連性のある演出（ここでは、同じキャラクタを含む演出）が実行される。また、全回転演出としては、図 9 - 8 ~ 図 9 - 1 0 で示した、未確定期間に行われる演出とは異なる、遊技者にとって特別感のある演出が実行される。

10

#### 【 0 4 6 6 】

図 9 - 1 1 ( A ) , ( B )、ならびに、図 9 - 8 および図 9 - 1 2 で示したように、図 9 - 8 ( D ) で説明した昇格演出の実行期間（この実施の形態では、7 0 . 5 秒）よりも、図 9 - 1 2 で説明した全回転演出の実行期間（この実施の形態では、1 5 0 . 5 秒）の方が長くなるように実行される。また、リーチ期間を含めても長くなるように実行される。なお、ファンファーレ期間も長くなるようにしてもよい。

#### 【 0 4 6 7 】

図 9 - 1 3 は、変動表示中から大当りの第 1 ラウンド開始までの演出の一例を示す第 3 のタイミングチャートである。図 9 - 1 3 を参照して、図 9 - 1 3 ( A ) は、図 9 - 7 ( A ) と同様である。図 9 - 1 3 ( A ) は、低確高ベース中において、変動パターン P B 5 - 1 4 が決定された場合である。図 9 - 1 3 ( B ) を参照して、図 9 - 1 3 ( B ) は、高確高ベース中において、変動パターン P B 5 - 4 が決定された場合である。

20

#### 【 0 4 6 8 】

図 9 - 1 3 ( B ) の高確高ベース状態での大当りの場合は、図 9 - 1 3 ( A ) の低確高ベース状態での大当りの場合と比較して、未確定期間が長くなっている。これにより、図 9 - 1 3 ( A ) の低確高ベース状態での昇格演出の実行期間（この実施の形態では、7 0 . 5 秒）よりも、図 9 - 1 3 ( B ) の高確高ベース状態での昇格演出の実行期間（この実施の形態では、9 0 . 5 秒）の方が長くなるように実行される。なお、ファンファーレ期間も長くなるようにしてもよい。また、リーチ期間を含めても長くなるようにしてもよい。

30

#### 【 0 4 6 9 】

（特徴部 1 0 4 F の変形例について）

（ 1 ） 前述した実施の形態において、大当り A とすることを決定している場合に、その大当り A よりも遊技者にとって不利な大当り B の大当り図柄を表示して大当り遊技状態に制御した後に、その大当り A に昇格させる演出を実行するようにしてもよい。

#### 【 0 4 7 0 】

具体的には、1 6 ラウンド確変大当たりとすることを決定している場合に、1 6 ラウンド通常大当たり、4 ラウンド確変大当たり、または、4 ラウンド通常大当たりなど、1 6 ラウンド確変大当たりよりも遊技者にとって不利な大当り図柄を表示して大当り遊技状態に制御した後に、1 6 ラウンド確変大当たり昇格させる演出を実行するようにしてもよい。

40

#### 【 0 4 7 1 】

また、1 6 ラウンド通常大当たりとすることを決定している場合に、4 ラウンド通常大当たりなど、1 6 ラウンド通常大当たりよりも遊技者にとって不利な大当り図柄を表示して大当り遊技状態に制御した後に、1 6 ラウンド通常大当たり昇格させる演出を実行するようにしてもよい。

#### 【 0 4 7 2 】

また、4 ラウンド確変大当たりとすることを決定している場合に、4 ラウンド通常大当たりなど、4 ラウンド確変大当たりよりも遊技者にとって不利な大当り図柄を表示して大当り遊技状態に制御した後に、4 ラウンド確変大当たり昇格させる演出を実行するようにしてもよい。

50

## 【0473】

(2) 前述した実施の形態において、図9-4および図9-5で示したように、高確高ベース状態および低確高ベース状態において、対応する変動パターンの可変表示時間が同じであることとした。しかし、これに限定されず、高確高ベース状態でないときは、高確高ベース状態であるときと比較して、対応する変動パターンの可変表示時間が短くなるようにしてもよい。

## 【0474】

たとえば、すべての対応する変動パターンの可変表示時間が短くなるようにしてもよい。また、対応する変動パターンのうち、最も長い可変表示時間の変動パターンの可変表示時間が短くなるようにしてもよい。また、対応する変動パターンのうち、特定の変動パターンの可変表示時間が短くなるようにしてもよい。

10

## 【0475】

(3) 前述した実施の形態においては、図9-8から図9-10で示したスーパーリーチの演出が同じであることとした。しかし、これに限定されず、これらの演出が異なるものであるようにしてもよい。図9-8から図9-10で示した演出はバトル演出であるが、敵キャラクタが異なるようにしてもよいし、味方キャラクタが異なるようにしてもよい。

## 【0476】

(4) 前述した実施の形態においては、図9-12で示したように、リーチとなつてから特に演出を実行せずに、全回転演出に移行するようにした。しかし、これに限定されず、リーチとなつてからスーパーリーチ演出（たとえば、図9-8～図9-10のバトル演出）を実行した後に全回転演出に移行するようにしてもよい。また、擬似連演出を実行した後に全回転演出に移行するようにしてもよい。

20

## 【0477】

(5) 高確高ベース状態のハズレ時の変動パターンとして、大当たり終了後の所定回数（たとえば、20回）の変動表示までは、短縮制御を実行しない変動時間（たとえば、10秒）としてもよい。

## 【0478】

(6) 前述した実施の形態においては、図9-7(B)のファンファーレ前演出のような第1特定演出においては、可動体32を2回動作させ、図9-7(A)の昇格成功演出のような第2特定演出においては、可動体32を1回動作させるようにした。しかし、これに限定されず、第1特定演出を実行するときは、第2特定演出を実行するときと比較して可動部材を動作させ易くするのであれば、これに限定されない。たとえば、可動部材を複数備え、第2特定演出の実行時には第1可動部材のみを動作させ、第1特定演出の実行時には第1可動部材および第2可動部材を動作させるようにしてもよい。

30

## 【0479】

(7) 有利状態において得られる遊技価値（たとえば、賞球）の期待値は、ラウンド数が多いか少ないかで異なるだけでなく、1回のラウンドで得ることが可能な賞球が多いか少ないかで異なったり、大当たり後に大当たりになる確率が高いか低いかで異なったり、スロットマシンのAT状態であるか否かで異なったりする。

40

## 【0480】

(特徴部104Fに関する発明の説明)

(1-1) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、

第1種類の有利状態（たとえば、16R大当たり）と、前記第1種類の有利状態と比較して、得られる遊技価値（たとえば、賞球）の期待値が低い（たとえば、ラウンド数が少ない、大当たり後に大当たりになる確率が低い）第2種類の有利状態（たとえば、4R大当たり）とを含む複数種類の有利状態のいずれかに制御可能な有利状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

有利状態において、遊技媒体を入賞させることが可能な状態（たとえば、開放状態）に変化可能な可変入賞手段（たとえば、特別可変入賞球装置7）と、

50

有利状態へ制御されることを報知する、報知演出（たとえば、リーチ期間から未確定図柄表示までの演出）を実行可能な報知演出手段（たとえば、演出制御用CPU120）と、

前記報知演出の終了後、前記可変入賞手段が遊技媒体を入賞させることが可能な状態に変化するまでの特定期間（たとえば、図柄未確定期間から大入賞口開放までの期間）において、特定演出（たとえば、図柄未確定期間の演出、図柄確定期間の演出、ファンファーレ期間の演出）を実行可能な特定演出手段（たとえば、演出制御用CPU120）とを備え、

前記特定期間は、前記第2種類の有利状態に制御されるときよりも前記第1種類の有利状態に制御されるときの方が長く（たとえば、図9-3～図9-5，図9-7で示したように、16R確変大当りの場合は、その他の大当りの場合よりも、図柄未確定期間が長い。リーチ期間、図柄確定期間、ファンファーレ期間を長くするようにしてもよい。）、

前記報知演出手段は、

前記第1種類の有利状態に制御されることを特定可能な態様で有利状態となる可能性を示唆（たとえば、7図柄リーチ）した後に、前記第1種類の有利状態に制御されることを報知（たとえば、7図柄揃いの未確定表示）する第1報知演出（たとえば、図9-7（B）のリーチ期間から未確定図柄表示までの演出、図9-9（B），（C）参照）と、

前記第2種類の有利状態に制御されることを特定可能な態様で有利状態となる可能性を示唆（たとえば、偶数図柄リーチ）した後に、前記第2種類の有利状態に制御されることを報知（たとえば、偶数図柄揃いの未確定表示）する第2報知演出（たとえば、図9-7（A），図9-7（C）のリーチ期間から未確定図柄表示までの演出、図9-8（B），（C）、図9-10（B），（C）参照）とを実行可能であり、

前記特定演出手段は、

前記第1報知演出の終了後に実行され、前記第2報知演出の終了後には実行されない第1特定演出（たとえば、図9-7（B）の図柄未確定期間のファンファーレ演出と類似するファンファーレ前演出）と、

前記第2報知演出の終了後に実行され、前記第1種類の有利状態に制御されることを報知する第2特定演出（たとえば、図9-7（A）の昇格成功演出）とを実行可能であり、

前記第2特定演出よりも前記第1特定演出の方が実行期間が長い（たとえば、図9-7（A）～（C）参照）。

#### 【0481】

このような構成によれば、第2種類の有利状態に制御されるときと比較して、第1種類の有利状態に制御されるときに可変入賞手段が遊技媒体を入賞させることが可能な状態に制御されるまでの期間を長くすることによって、単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。また、可変入賞手段が遊技媒体を入賞させることが可能な状態に制御されるまでの期間を長くする場合であっても、第1報知演出や第2報知演出や第1特定演出や第2特定演出が実行可能であるので、遊技の興趣が低下することを防止することができる。また、第1種類の有利状態に制御されるときに、実行期間が長い第1特定演出が実行されるので、遊技者に優越感を与えることができる。

#### 【0482】

（1-2）遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第1種類の有利状態（たとえば、16R大当り）と、前記第1種類の有利状態と比較して、得られる遊技価値（たとえば、賞球）の期待値が低い（たとえば、ラウンド数が少ない、大当り後に大当りになる確率が低い）第2種類の有利状態（たとえば、4R大当り）とを含む複数種類の有利状態のいずれかに制御可能な有利状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

有利状態において、遊技媒体を入賞させることが可能な状態（たとえば、開放状態）に変化可能な可変入賞手段（たとえば、特別可変入賞球装置7）と、

有利状態へ制御されることを報知する、報知演出（たとえば、リーチ期間から未確定図

10

20

30

40

50

柄表示までの演出)を実行可能な報知演出手段(たとえば、演出制御用CPU120)と、

前記報知演出の終了後、前記可変入賞手段が遊技媒体を入賞させることが可能な状態に変化するまでの特定期間(たとえば、図柄未確定期間から大入賞口開放までの期間)において、特定演出(たとえば、図柄未確定期間の演出、図柄確定期間の演出、ファンファーレ期間の演出)を実行可能な特定演出手段(たとえば、演出制御用CPU120)とを備え、

前記特定期間は、前記第2種類の有利状態に制御されるときよりも前記第1種類の有利状態に制御されるときの方が長く(たとえば、図9-3~図9-5,図9-7で示したように、16R確変大当りの場合は、その他の大当りの場合よりも、図柄未確定期間が長い。リーチ期間、図柄確定期間、ファンファーレ期間を長くするようにしてもよい。)、

10

前記報知演出手段は、

前記第1種類の有利状態に制御されることを特定可能な態様で有利状態となる可能性を示唆(たとえば、7図柄リーチ)した後に、前記第1種類の有利状態に制御されることを報知(たとえば、7図柄揃いの未確定表示)する第1報知演出(たとえば、図9-7(B)のリーチ期間から未確定図柄表示までの演出、図9-9(B),(C)参照)と、

前記第2種類の有利状態に制御されることを特定可能な態様で有利状態となる可能性を示唆(たとえば、偶数図柄リーチ)した後に、前記第2種類の有利状態に制御されることを報知(たとえば、偶数図柄揃いの未確定表示)する第2報知演出(たとえば、図9-7(A),図9-7(C)のリーチ期間から未確定図柄表示までの演出、図9-8(B),(C)、図9-10(B),(C)参照)とを実行可能であり、

20

前記特定演出手段は、

前記第1報知演出の終了後に実行され、前記第2報知演出の終了後には実行されない第1特定演出(たとえば、図9-7(B)の図柄未確定期間のファンファーレ演出と類似するファンファーレ前演出)と、

前記第2報知演出の終了後に実行され、前記第1種類の有利状態に制御されることを報知する第2特定演出(たとえば、図9-7(A)の昇格成功演出)とを実行可能であり、

前記第2報知演出と前記第2特定演出との合計の実行期間よりも前記第1報知演出と前記第1特定演出との合計の実行期間の方が長い(たとえば、図9-7(A)~(C)参照)。

30

#### 【0483】

このような構成によれば、第2種類の有利状態に制御されるときと比較して、第1種類の有利状態に制御されるときに可変入賞手段が遊技媒体を入賞させることが可能な状態に制御されるまでの期間を長くすることによって、単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。また、可変入賞手段が遊技媒体を入賞させることが可能な状態に制御されるまでの期間を長くする場合であっても、第1報知演出や第2報知演出や第1特定演出や第2特定演出が実行可能であるので、遊技の興趣が低下することを防止することができる。また、第1種類の有利状態に制御されるときに、合計の実行期間が長い、第1報知演出および第1特定演出が実行されるので、遊技者に優越感を与えることができる。

40

#### 【0484】

(2) 上記(1-1)または(1-2)の遊技機において、

前記特定演出手段は、前記第2報知演出の終了後に実行され、前記第2種類の有利状態に制御されることを報知する第3特定演出(たとえば、図9-7(C)の昇格失敗演出)をさらに実行可能である。

#### 【0485】

このような構成によれば、第2報知演出の終了後に第1種類の有利状態となるか第2種類の有利状態となるかに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

50



## 【0486】

(3) 上記(2)の遊技機において、

前記特定演出手段は、前記第2報知演出の終了後に前記第3特定演出を実行せずに、前記第2種類の有利状態に制御されることを報知する第4特定演出(たとえば、図9-4、図9-5の変動パターンPB5-8、PB5-10で示す、昇格失敗演出を実行せずに第2種類の有利状態で確定したことを報知する演出)をさらに実行可能である。

## 【0487】

このような構成によれば、得られる遊技価値の期待値が第1種類の有利状態と比較して低い第2種類の有利状態となる場合に、第3特定演出の実行によって制御される有利状態の種類が実は第1種類の遊技状態であるかも知れないといった期待感を遊技者に与え過ぎないようにできるので、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

10

## 【0488】

(4) 上記(1-1)から(3)のいずれかの遊技機において、

有利状態と異なる特別状態(たとえば、時短状態)に制御可能な特別状態制御手段をさらに備え、

前記有利状態制御手段は、前記特別状態に制御されているときは、前記第2種類よりも高い割合で前記第1種類の有利状態に制御する(たとえば、図9-1参照)。

## 【0489】

このような構成によれば、特別状態においては、第1種類の有利状態に制御される割合が高くなることにより、第2特定演出が実行される割合も高くなるため、第2特定演出への遊技者の期待感を高めることができる。

20

## 【0490】

(5) 上記(1-1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記報知演出手段は、前記第1種類の有利状態に制御されることを特定可能な態様で有利状態となる可能性を示唆(たとえば、「7」図柄リーチ)した場合は、前記第2種類の有利状態に制御されることを特定可能な態様で有利状態となる可能性を示唆(たとえば、「6」図柄リーチ)した場合と比較して、遊技者にとって有利となる期待度が高くなるように報知演出を実行する(たとえば、図9-4、図9-5の変動パターンPB5-5で示したように、7図柄リーチの場合は、大当たり確定であるが、その他の図柄リーチの場合は、大当たり確定ではない。「7」図柄リーチの場合は、確変確定であるが、その他の図柄リーチの場合は、確変確定ではないようにしてもよい。確変確定ではない場合に、確変に昇格するか否かをその後に報知するようにしてもよい。 )。

30

## 【0491】

このような構成によれば、得られる遊技価値の期待値が高い第1種類の有利状態となる可能性が示唆された場合は、遊技者にとって有利となることが多いため、第1種類の有利状態となる可能性が示唆されることにより、遊技者の期待感を高めることができる。

## 【0492】

(6) 上記(1-1)から(5)のいずれかの遊技機において、

可動部材(たとえば、可動体32)をさらに備え、

前記特定演出手段は、前記第1特定演出を実行するときは、前記第2特定演出を実行するときと比較して前記可動部材を動作させ易い(たとえば、図9-4、図9-5の変動パターンPB5-4、PB5-14では、可動体32を1回動作させ、図9-4、図9-5の変動パターンPB5-5では、可動体32を2回動作させる。可動部材を複数備え、第2特定演出の実行時には第1可動部材のみを動作させ、第1特定演出の実行時には第1可動部材および第2可動部材を動作させるようにしてもよい。 )。

40

## 【0493】

このような構成によれば、可動部材の動作により遊技の興趣を高めることができる。

## 【0494】

(7) 上記(1-1)から(6)のいずれかの遊技機において、

遊技者による動作を検出する動作検出手段(たとえば、コントローラセンサユニット3

50

5 A , プッシュセンサ 3 5 B、操作検出ユニット 3 1 ) をさらに備え、

前記特定演出手段は、前記第 1 特定演出を実行するときは、前記第 2 特定演出を実行するときと比較して、遊技者による動作を促す演出を実行する回数が少ない(たとえば、図 9 - 4 , 図 9 - 5 の変動パターン P B 5 - 4 , P B 5 - 1 4 では、連打操作を促し、図 9 - 4 , 図 9 - 5 の変動パターン P B 5 - 5 では、1 回操作を促す)。

【 0 4 9 5 】

このような構成によれば、遊技者による動作を促す演出により遊技の興趣を高めることができる。

【 0 4 9 6 】

( 8 ) 上記 ( 1 - 1 ) から ( 7 ) のいずれかの遊技機において、

第 1 遊技状態(たとえば、高確高ベース状態)における前記第 1 特定演出の方が、前記第 1 遊技状態と比較して遊技者にとって不利な第 2 遊技状態(たとえば、低確高ベース状態、低確低ベース状態)における前記第 1 特定演出よりも、実行期間が長い(たとえば、図 9 - 4 , 図 9 - 5 , 図 9 - 1 3 で示すように、低確高ベース状態において 1 6 R 確変大当たりとなる場合と比較して、高確高ベース状態において 1 6 R 確変大当たりとなる場合は、昇格演出の実行期間を長くする)。

【 0 4 9 7 】

このような構成によれば、第 2 遊技状態における第 1 特定演出と比較して実行時間が長い第 1 特定演出が、第 2 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 1 遊技状態において実行されるので、遊技者に優越感を与えることができる。

【 0 4 9 8 】

( 9 ) 上記 ( 1 - 1 ) から ( 8 ) のいずれかの遊技機において、

有利状態の種類を示唆した後、前記可変入賞手段が遊技媒体を入賞させることが可能な状態に変化するまでの期間において、有利状態の後の遊技状態を示唆する特別示唆演出を実行可能な特別示唆演出手段をさらに備え、

前記特別示唆演出手段は、

第 1 遊技状態(たとえば、高確高ベース状態)への移行を示唆する第 1 特別示唆演出と、

前記第 1 遊技状態と比較して遊技者にとって不利な第 2 遊技状態(たとえば、低確高ベース状態、低確低ベース状態)への移行を示唆する第 2 特別示唆演出とを実行可能であり、

第 2 特別示唆演出よりも前記第 1 特別示唆演出の方が実行期間が長い(たとえば、図 9 - 4 , 図 9 - 5 , 図 9 - 7 で示すように、低確高ベース状態への移行を示唆する昇格失敗演出の実行期間よりも、高確高ベース状態への移行を示唆する昇格成功演出の実行期間の方を長くする)。

【 0 4 9 9 】

このような構成によれば、第 2 遊技状態への移行を示唆する第 2 特別示唆演出と比較して実行時間が長い、第 2 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 1 遊技状態への移行を示唆する第 1 特別示唆演出が実行されるので、遊技者に優越感を与えることができる。

【 0 5 0 0 】

( 特徴部の関連づけに係る説明 )

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【 0 5 0 1 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

10

20

30

40

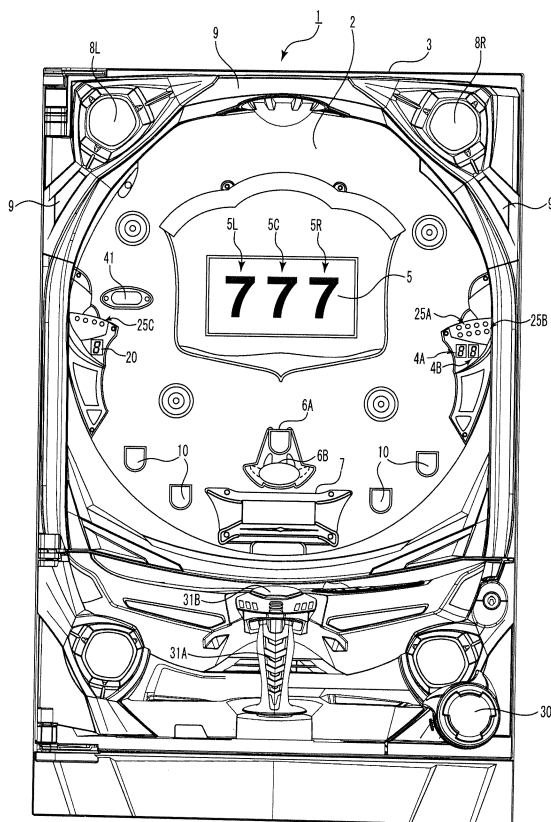
50

## 【符号の説明】

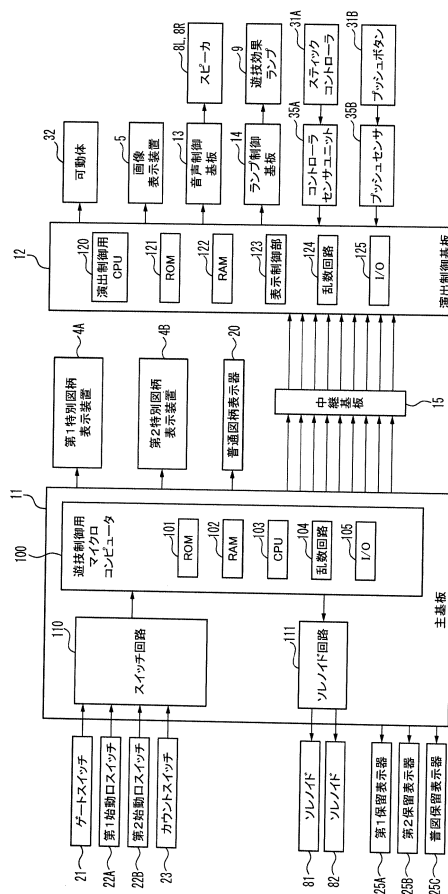
## 【0502】

1 パチンコ遊技機、11 主基板、12 演出制御基板、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、103 CPU、120 演出制御用CPU。

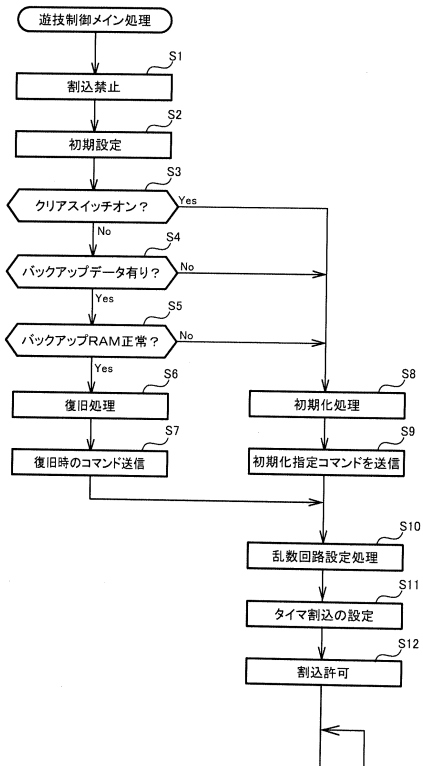
【図1】



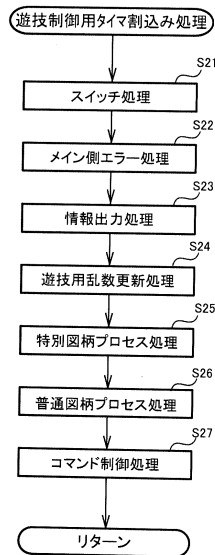
【図2】



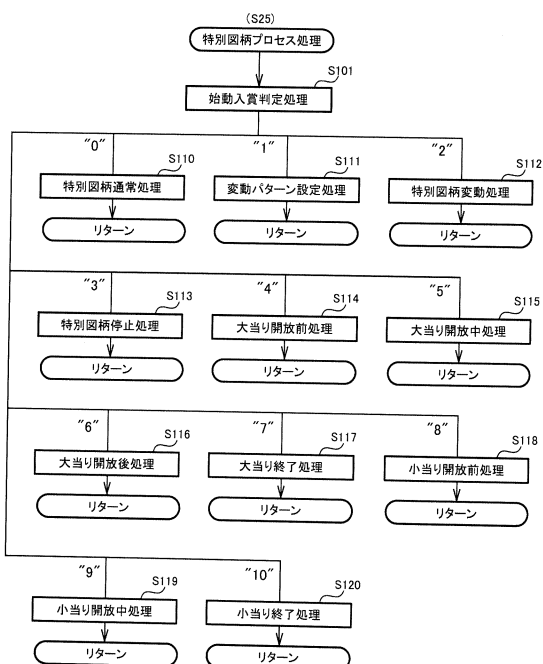
【図 3】



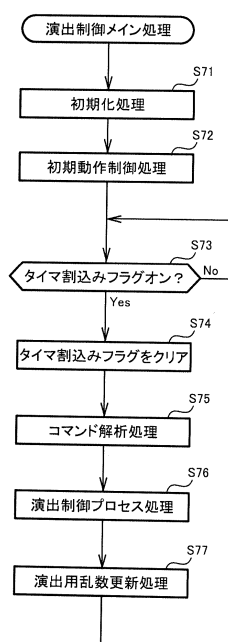
【図 4】



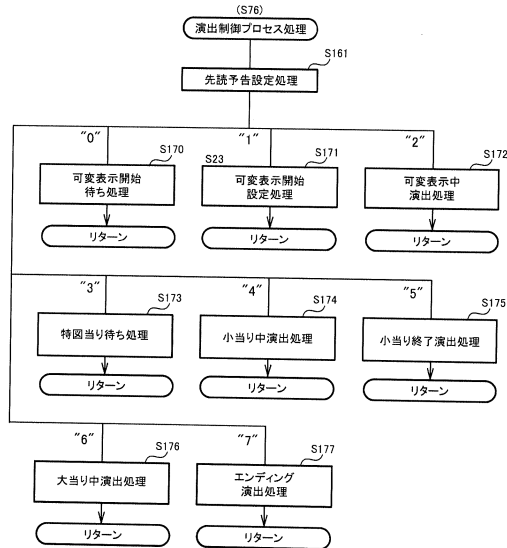
【図 5】



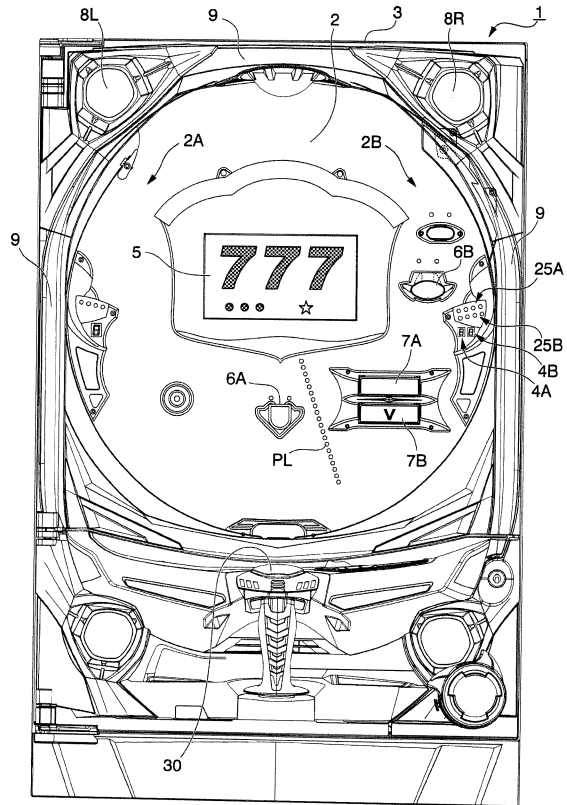
【図 6】



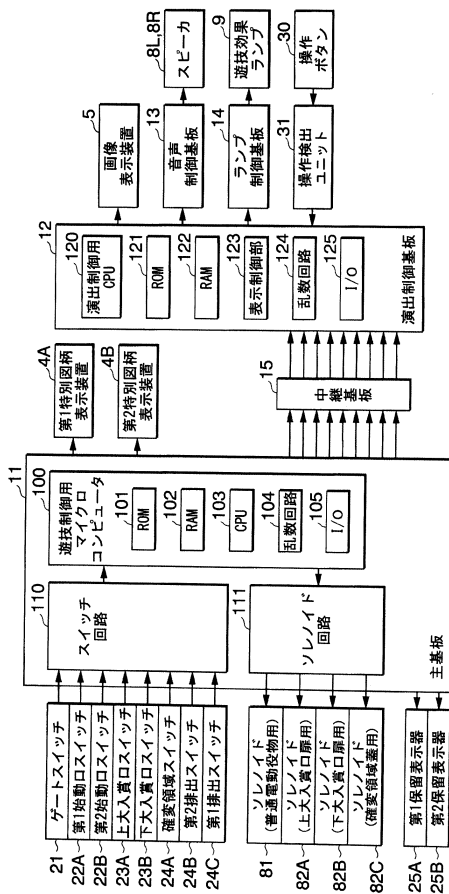
【図 7】



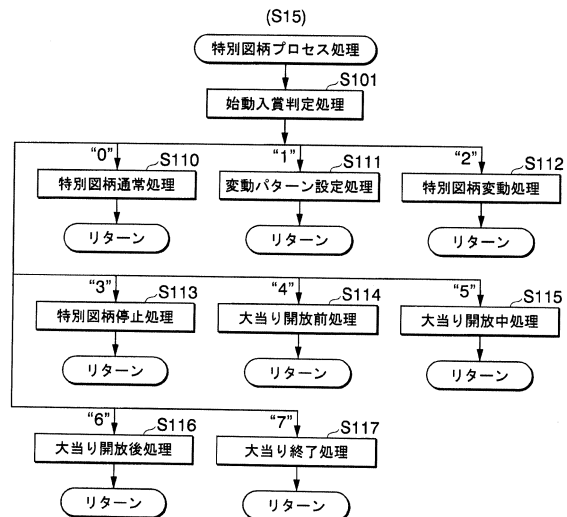
【図 8 - 1】



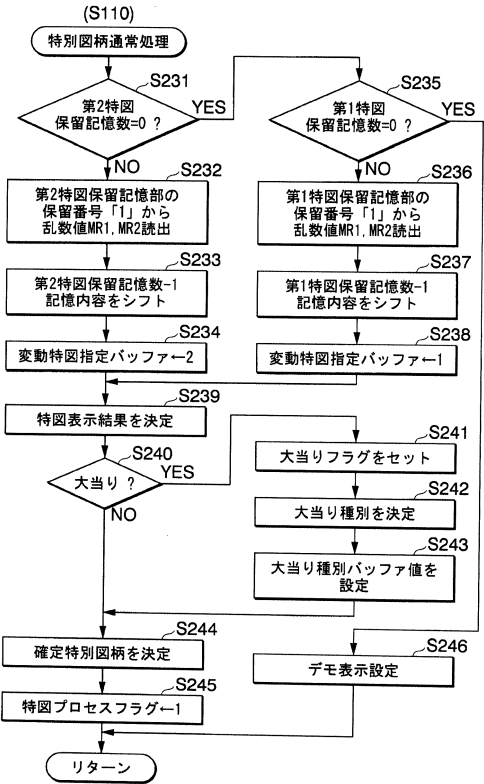
【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



【図 8 - 4】



【図 8 - 5】

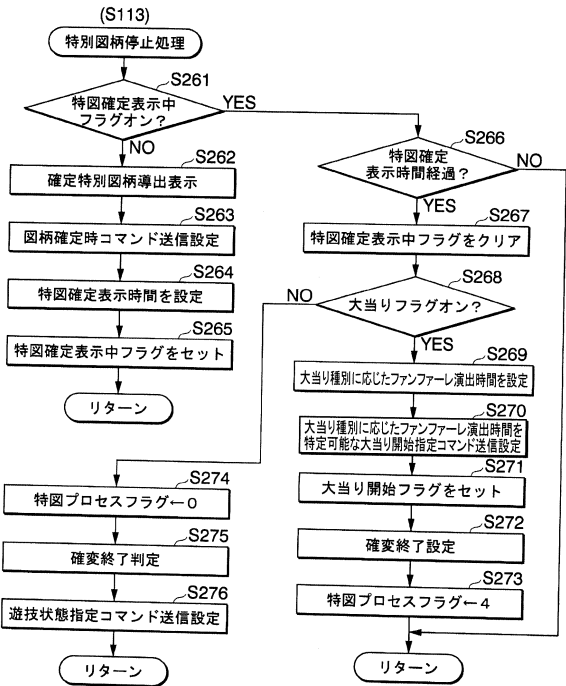
(A) S239における決定例

遊技状態	大当たり/ハズレ	決定割合
非確定	大当たり	1/300
	ハズレ	299/300
確定	大当たり	4/300
	ハズレ	296/300

(B) S242における大当たり種別決定例

変動特図	大当たり種別	大当たり図柄	上大入賞口 開放上限時間	下大入賞口 開放上限時間	決定割合
第1特図	第1大当たり (6R通常)	5,9	29s	52ms	50/100
	第2大当たり (6R確定)	3	29s	29s	50/100
第2特図	第3大当たり (16R確定)	7	29s	29s	100/100

【図 8 - 6】



【図 8 - 7】

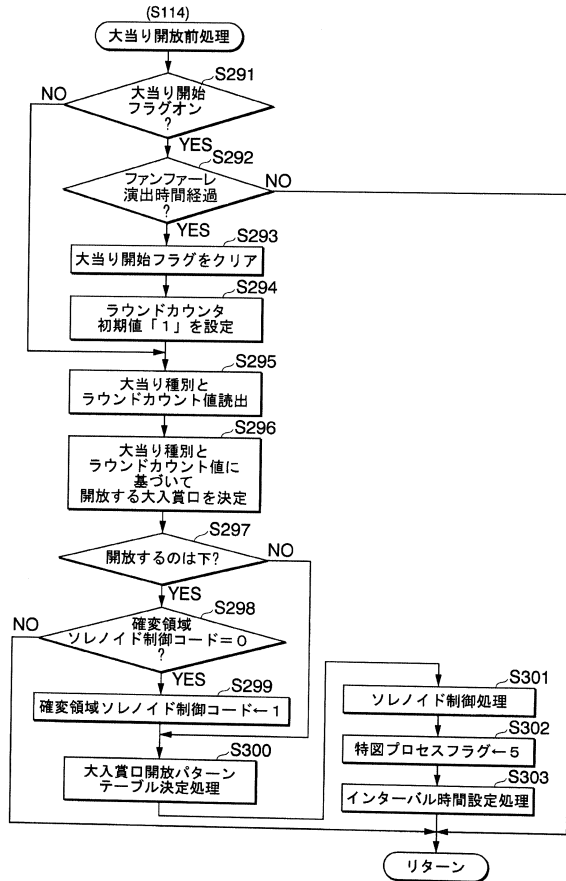
(A) 初当たり時ファンファーレ時間テーブル

大当たり種別	コマンド	ファンファーレ時間
6R通常大当たり (第1特図)	A000h	13秒
6R確定大当たり (第1特図)	A001h	13秒
16R確定大当たり (第2特図)	A002h	20秒

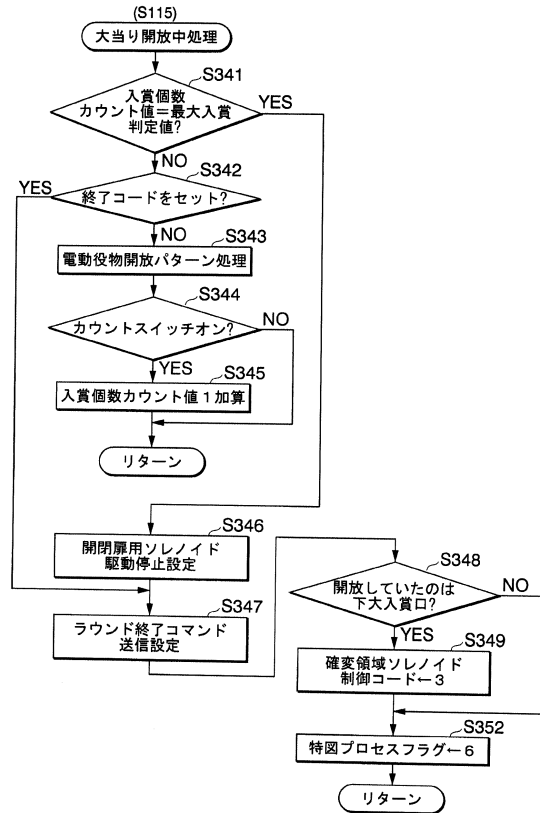
(B) 連チャン時ファンファーレ時間テーブル

大当たり種別	コマンド	ファンファーレ時間
6R通常大当たり (第1特図)	A003h	13秒
6R確定大当たり (第1特図)	A004h	13秒
16R確定大当たり (第2特図)	A005h	20秒

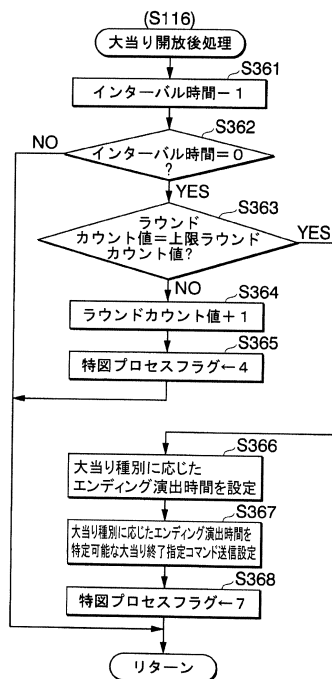
【図 8 - 8】



【図 8 - 9】



【図 8 - 10】



【図 8 - 11】

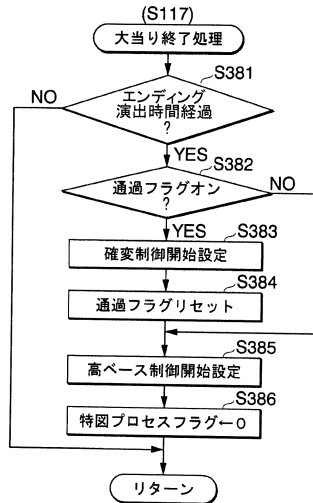
(A) 初当たり時エンディング時間テーブル

大当り種別	コマンド	エンディング演出時間
6R通常大当り (第1特図)	A300h	34秒
6R確変大当り (第1特図)	A301h	34秒
16R確変大当り (第2特図)	A302h	45秒

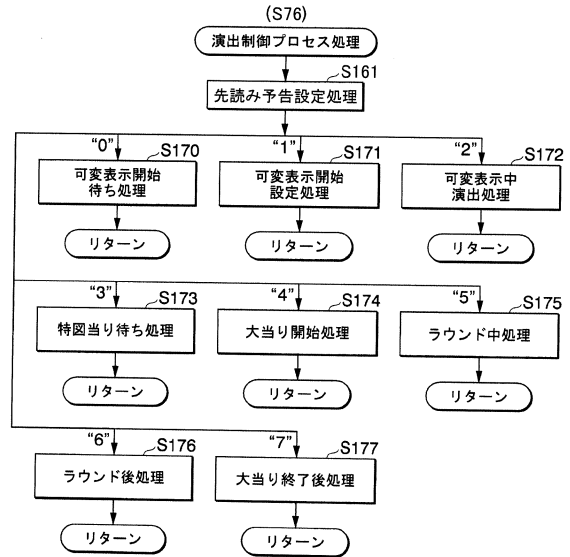
(B) 連チャン時エンディング時間テーブル

大当り種別	コマンド	エンディング演出時間
6R通常大当り (第1特図)	A303h	34秒
6R確変大当り (第1特図)	A304h	34秒
16R確変大当り (第2特図)	A305h	45秒

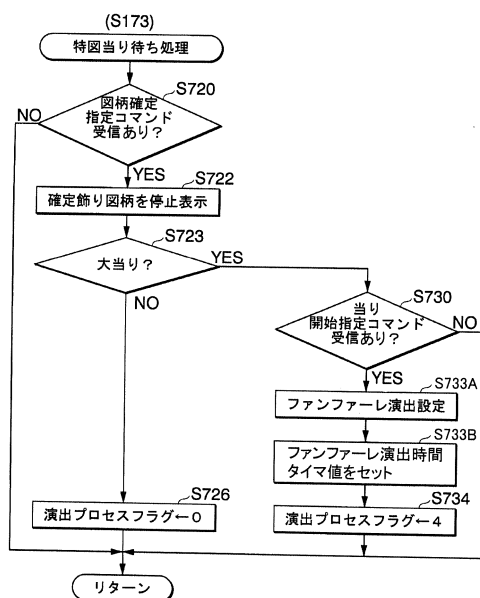
【図 8 - 1 2】



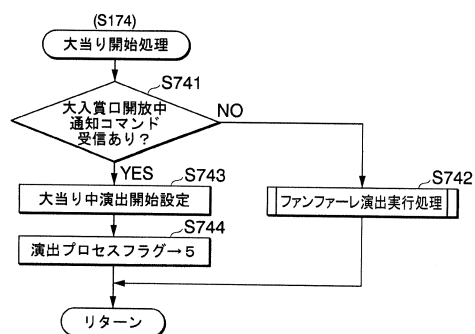
【図 8 - 1 3】



【図 8 - 1 4】

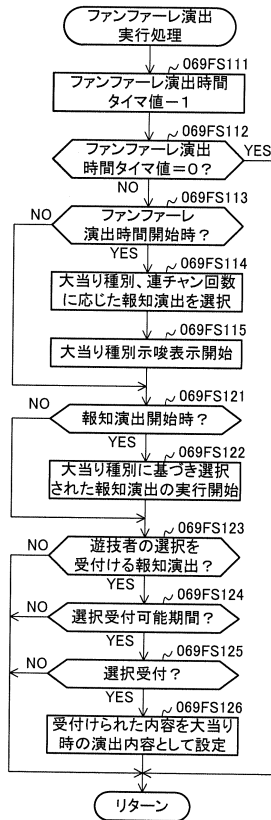


【図 8 - 1 5】

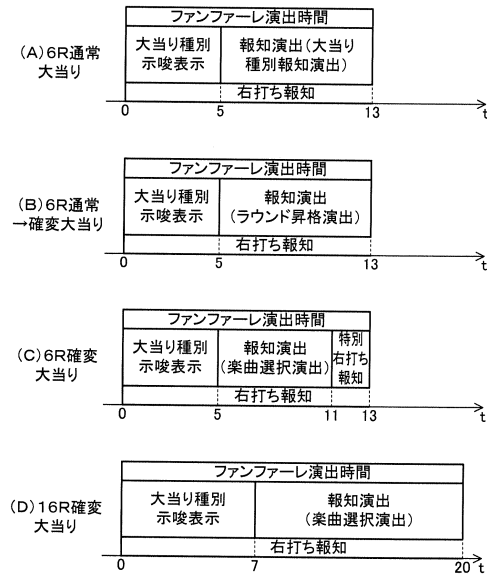




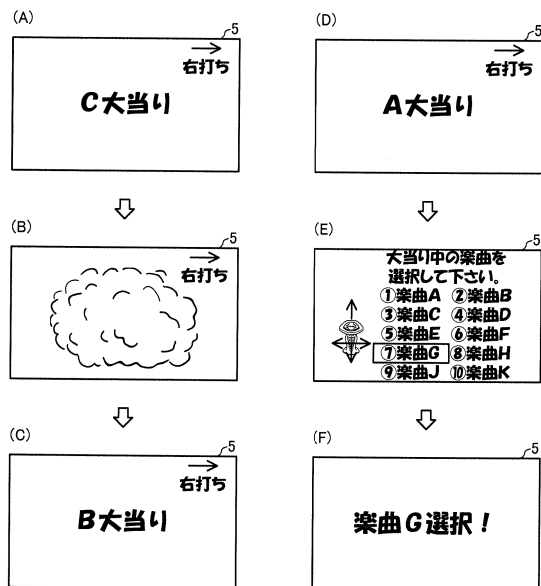
【図 8 - 16】



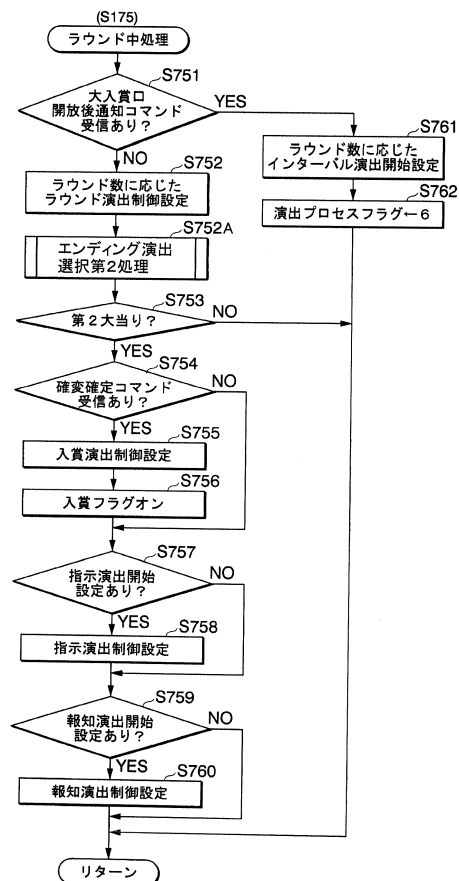
【図 8 - 17】



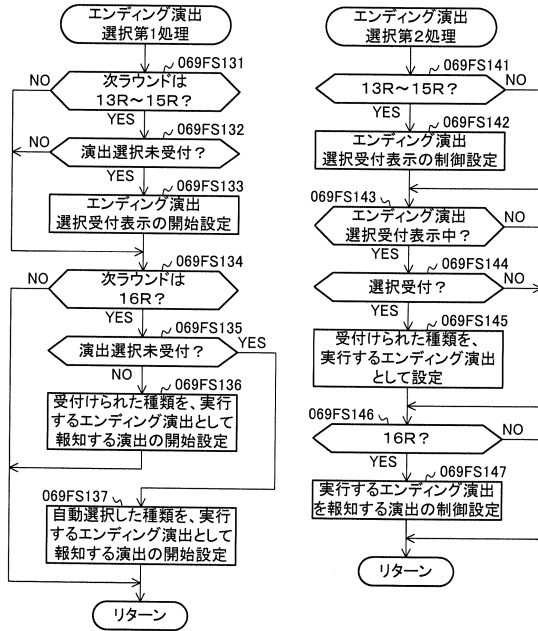
【図 8 - 18】



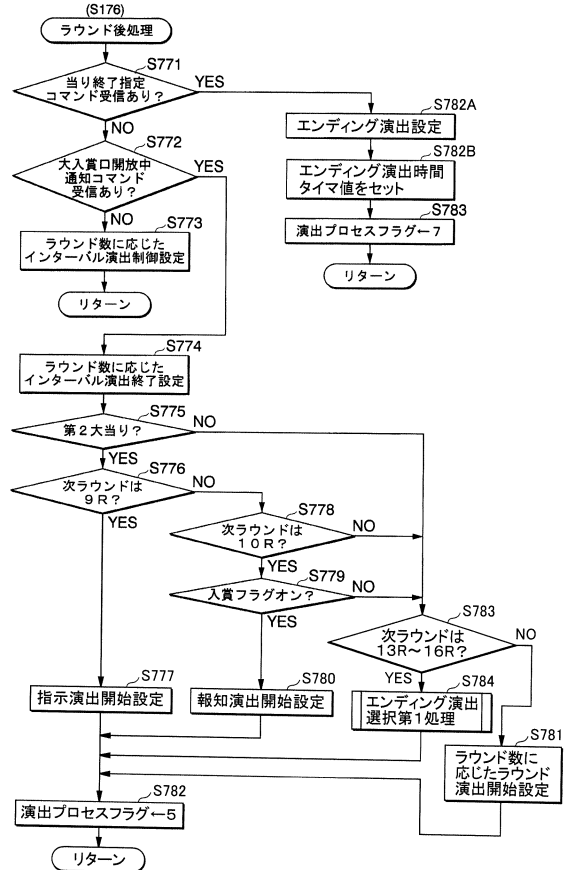
【図 8 - 19】



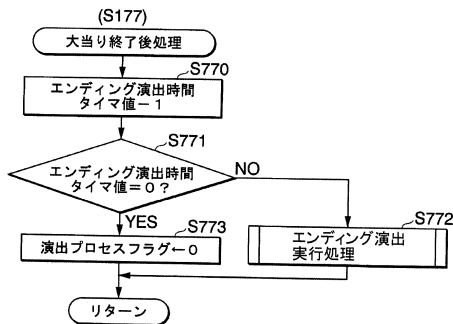
【図 8 - 20】



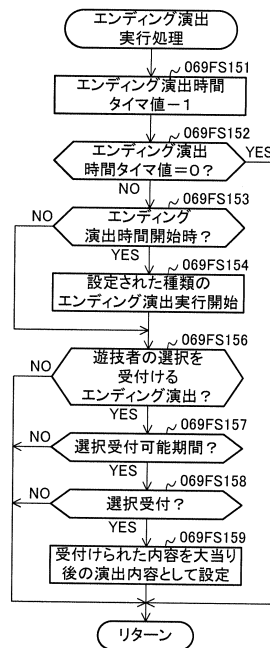
【図 8 - 21】



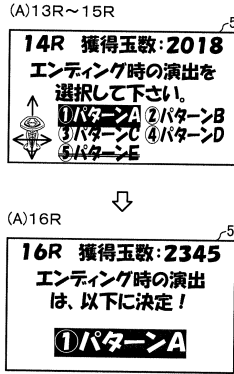
【図 8 - 22】



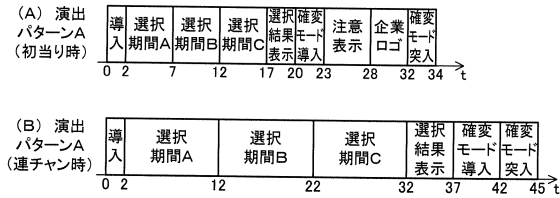
【図 8 - 23】



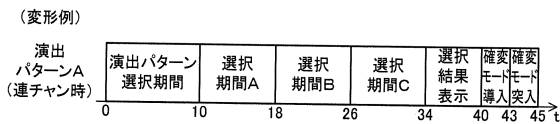
【図 8 - 2 4】



【図 8 - 2 5】



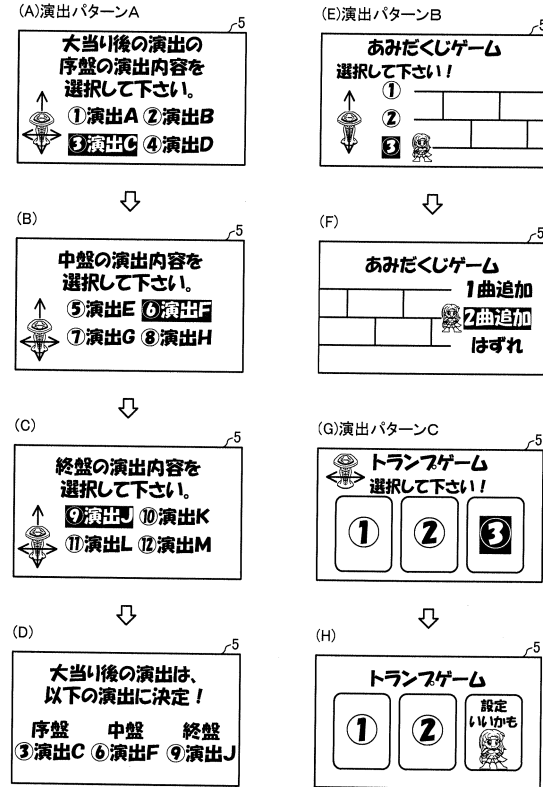
【図 8 - 2 7】



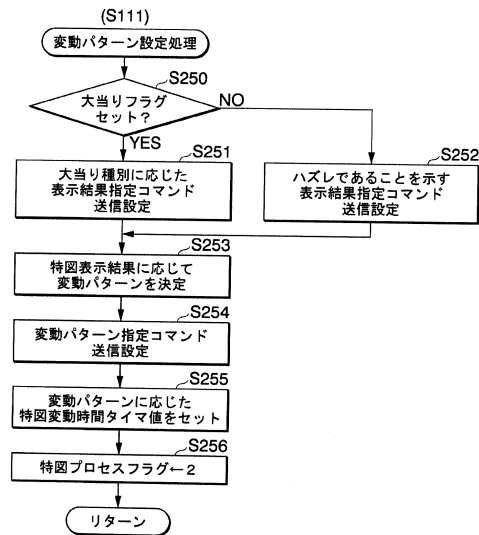
【図 9 - 1】

変動特図	大当り種別	大当り図柄	決定割合
第1特図	第1大当り (4R通常)	2, 4, 6, 8	40/100
	第2大当り (4R確変)	1, 3, 5, 7	60/100
第2特図	第3大当り (4R通常)	4, 8	20/100
	第4大当り (16R通常)	2, 6	20/100
	第5大当り (4R確変)	1, 5	10/100
	第6大当り (16R確変)	3, 7	50/100

【図 8 - 2 6】



【図 9 - 2】



## 【図 9 - 3】

(A) 低確低ベース時ハズレ時変動パターンテーブル

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	10000	非リーチ(ハズレ, 保留記憶数3個未満時)
PA1-2	3000	非リーチ(ハズレ, 保留記憶数3個以上時)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	50000	スーパーリーチ $\alpha$ (ハズレ)
PA3-2	50000	スーパーリーチ $\beta$ (ハズレ)
PA3-3	55500	スーパーリーチ $\gamma$ (ハズレ)

(B) 低確低ベース時大当たり時変動パターンテーブル

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PA4-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB5-1	50000	スーパーリーチ $\alpha$ (大当たり)
PB5-2	50000	スーパーリーチ $\beta$ (大当たり)
PB5-3	60500	スーパーリーチ $\gamma$ (大当たり, 昇格演出無し)

## 【図 9 - 4】

(A) 高確高ベース時ハズレ時変動パターンテーブル

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PB1-1	1000	非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	50000	スーパーリーチ $\alpha$ (ハズレ)
PA3-2	50000	スーパーリーチ $\beta$ (ハズレ)
PA3-3	55500	スーパーリーチ $\gamma$ (ハズレ)

(B) 高確高ベース時16R確変大当たり時変動パターンテーブル

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PB5-1	50000	スーパーリーチ $\alpha$ (大当たり)
PB5-2	50000	スーパーリーチ $\beta$ (大当たり)
PB5-4	90500	スーパーリーチ $\gamma$ (大当たり, 昇格成功, 連打操作, 可動1回)
PB5-5	90500	スーパーリーチ $\gamma$ (大当たり, 「7」リーチ, 1回操作, 可動2回)
PB5-6	170500	全回転リーチ(大当たり)

(C) 高確高ベース時16R通常大当たり時変動パターンテーブル

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PB5-1	50000	スーパーリーチ $\alpha$ (大当たり)
PB5-2	50000	スーパーリーチ $\beta$ (大当たり)
PB5-7	80500	スーパーリーチ $\gamma$ (大当たり, 昇格失敗, 連打操作, 可動1回)
PB5-8	60500	スーパーリーチ $\gamma$ (大当たり, 昇格演出無し)

(D) 高確高ベース時4R確変, 4R通常大当たり時変動パターンテーブル

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PB5-1	50000	スーパーリーチ $\alpha$ (大当たり)
PB5-2	50000	スーパーリーチ $\beta$ (大当たり)
PB5-9	75500	スーパーリーチ $\gamma$ (大当たり, 昇格失敗, 連打操作, 可動1回)
PB5-10	55500	スーパーリーチ $\gamma$ (大当たり, 昇格演出無し)

## 【図 9 - 5】

(A) 低確高ベース時ハズレ時変動パターンテーブル

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PB1-1	1000	非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	50000	スーパーリーチ $\alpha$ (ハズレ)
PA3-2	50000	スーパーリーチ $\beta$ (ハズレ)
PA3-3	55500	スーパーリーチ $\gamma$ (ハズレ)

(B) 低確高ベース時16R確変大当たり時変動パターンテーブル

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PB5-1	50000	スーパーリーチ $\alpha$ (大当たり)
PB5-2	50000	スーパーリーチ $\beta$ (大当たり)
PB5-14	90500	スーパーリーチ $\gamma$ (大当たり, 昇格成功, 連打操作, 可動1回, 図柄未確定期間がPB5-4より短い)
PB5-5	90500	スーパーリーチ $\gamma$ (大当たり, 「7」リーチ, 1回操作, 可動2回)
PB5-6	170500	全回転リーチ(大当たり)

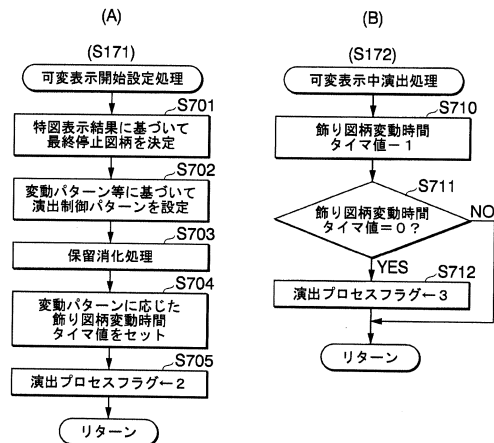
(C) 低確高ベース時16R通常大当たり時変動パターンテーブル

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PB5-1	50000	スーパーリーチ $\alpha$ (大当たり)
PB5-2	50000	スーパーリーチ $\beta$ (大当たり)
PB5-17	80500	スーパーリーチ $\gamma$ (大当たり, 昇格失敗, 連打操作, 可動1回, 図柄未確定期間がPB5-7より短い)
PB5-8	60500	スーパーリーチ $\gamma$ (大当たり, 昇格演出無し)

(D) 低確高ベース時4R確変, 4R通常大当たり時変動パターンテーブル

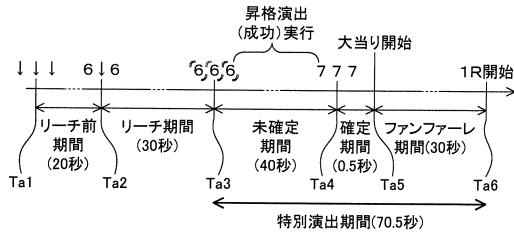
変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PB5-1	50000	スーパーリーチ $\alpha$ (大当たり)
PB5-2	50000	スーパーリーチ $\beta$ (大当たり)
PB5-19	75500	スーパーリーチ $\gamma$ (大当たり, 昇格失敗, 連打操作, 可動1回, 図柄未確定期間がPB5-9より短い)
PB5-10	55500	スーパーリーチ $\gamma$ (大当たり, 昇格演出無し)

## 【図 9 - 6】

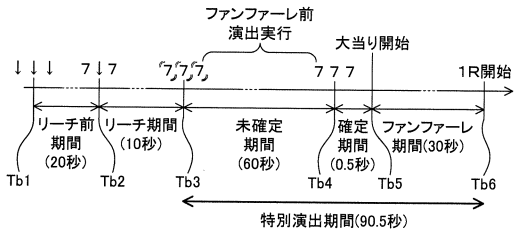


【図 9 - 7】

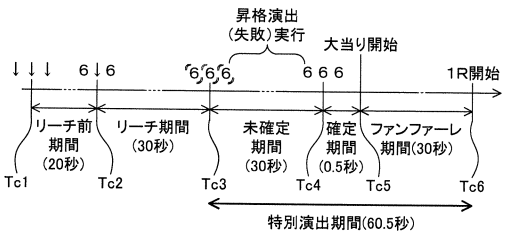
(A) 16R通常大当たりから16R確変大当たりに昇格成功



(B) 「7」図柄リーチから16R確変大当たり

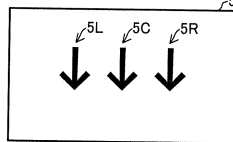


(C) 16R通常大当たりから16R確変大当たり昇格失敗

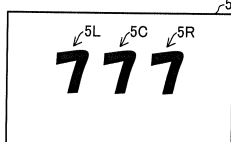


【図 9 - 9】

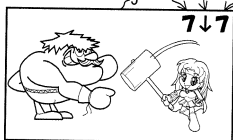
(A) Tb1~Tb2



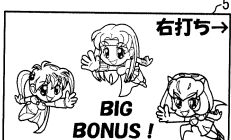
(E) Tb4~Tb5



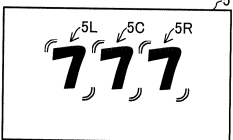
(B) Tb2~Tb3



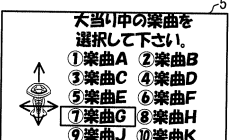
(F) Tb5



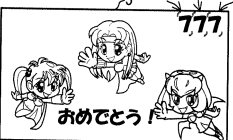
(C) Tb3



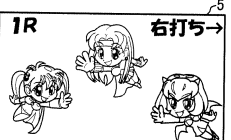
(G) Tb5~Tb6



(D) Tb3~Tb4

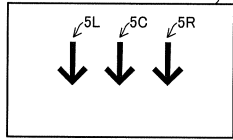


(H) Tb6~

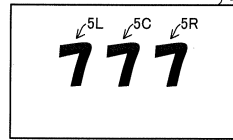


【図 9 - 8】

(A) Ta1~Ta2



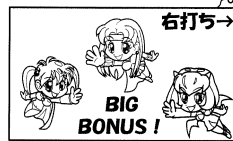
(E) Ta4~Ta5



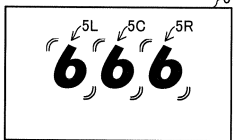
(B) Ta2~Ta3



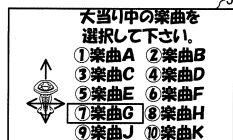
(F) Ta5



(C) Ta3



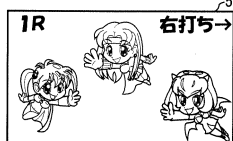
(G) Ta5~Ta6



(D) Ta3~Ta4

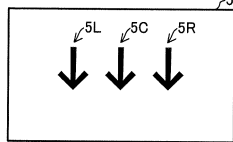


(H) Ta6~

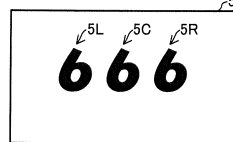


【図 9 - 10】

(A) Tc1~Tc2



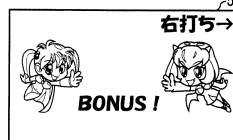
(E) Tc4~Tc5



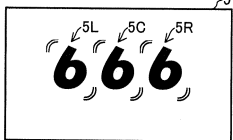
(B) Tc2~Tc3



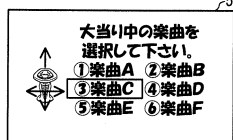
(F) Tc5



(C) Tc3



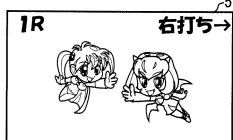
(G) Tc5~Tc6



(D) Tc3~Tc4

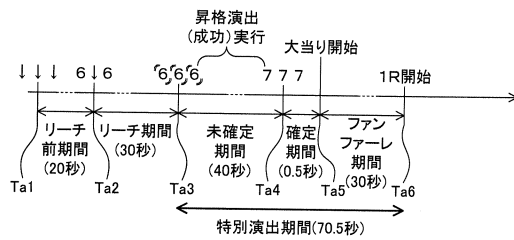


(H) Tc6~

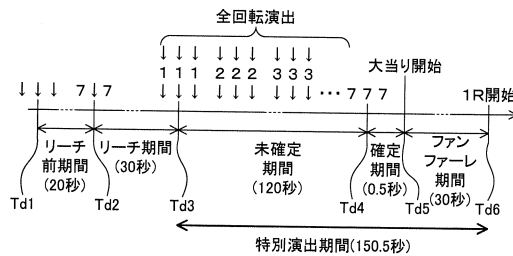


## 【図 9 - 1 1】

(A) 16R通常大当りを示唆した後に16R確変大当りに昇格成功

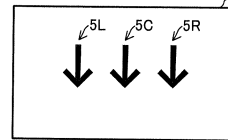


(B) 全回転演出を実行した後に16R確変大当り

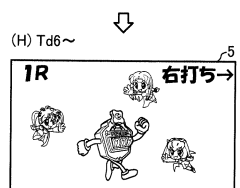
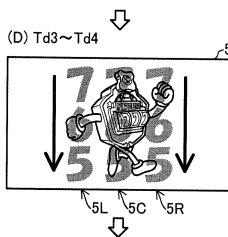
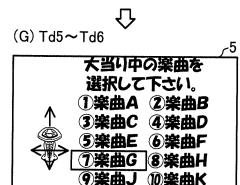
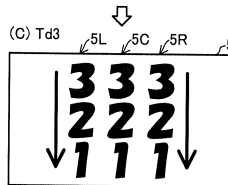
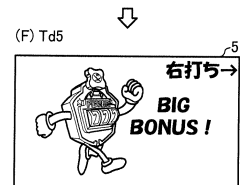
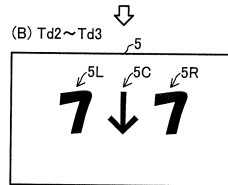
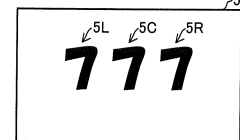


## 【図 9 - 1 2】

(A) Td1~Td2

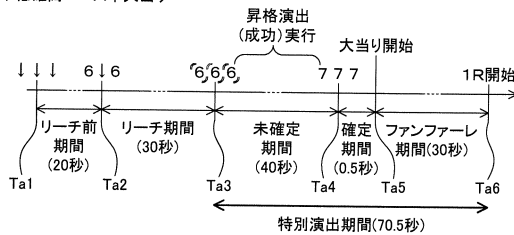


(E) Td4~Td5

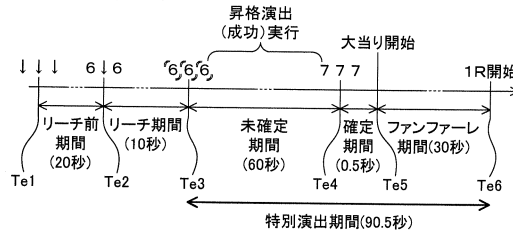


## 【図 9 - 1 3】

(A) 低確高ベース中大当り



(B) 高確高ベース中大当り



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2017-213455(JP,A)  
特開2016-195730(JP,A)  
特開2013-085969(JP,A)  
特開2016-190059(JP,A)  
特開2014-138714(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02