

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-4726
(P2024-4726A)

(43)公開日 令和6年1月17日(2024.1.17)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全108頁)
(21)出願番号	特願2022-104497(P2022-104497)	(71)出願人	599104196	株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 (74)代理人 100150430 弁理士 河野 元 (74)代理人 100217191 弁理士 林 信吾 (72)発明者 土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内 (72)発明者 川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内 最終頁に続く		
(22)出願日	令和4年6月29日(2022.6.29)					

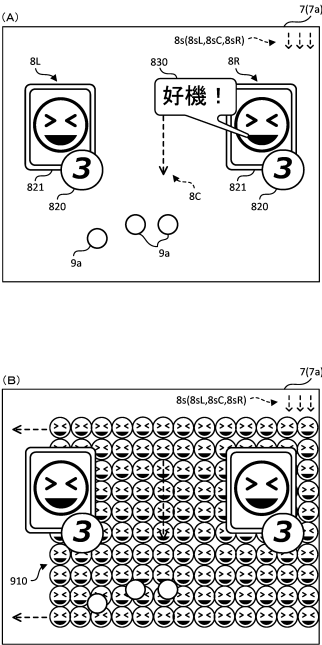
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】当否判定の結果に基づいて演出図柄8を変動表示させて停止表示させる変動演出に加え、変動演出で停止表示させる演出図柄に含まれる第1図柄820（第1図柄要素）を強調する強調演出（セリフ予告）と、当該強調演出で強調した第1図柄820（第1図柄要素）に対応する対応演出（群予告）が実行され得る。このため、変動演出で停止表示される演出図柄に含まれる図柄要素が強調されるか否か（強調演出が実行されるか否か）に遊技者を注目させることが可能となり、強調された（強調演出が実行された）場合には、対応演出にも注目させることが可能となる。これにより、図柄の変動表示に係る演出の趣向性を高めて、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【選択図】図52



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定条件の成立に基づいて実行される当否判定の結果が特定結果である場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

複数の図柄を表示可能な表示手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記図柄は、少なくとも第 1 図柄要素と第 2 図柄要素とを含んで構成されるものであり

、
前記演出実行手段は、

前記当否判定の結果に基づいて前記複数の図柄を変動表示させて停止表示させる変動演出と、

前記変動演出で停止表示させる前記図柄に含まれる前記第 1 図柄要素及び前記第 2 図柄要素の少なくとも一方を強調する強調演出と、を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、所定条件の成立に基づいて実行される当否判定の結果が特定結果（例えば大当り）である場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技（例えば大当り遊技）が実行可能となる遊技機が知られている。この種の遊技機では、当否判定の結果に基づいて複数の図柄を変動表示させて停止表示させる演出が実行されるのが一般的である（例えば特許文献 1 を参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2018-202064 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

図柄の変動表示に係る演出は、遊技の興趣を向上させる上で重要な役割を果たすものであるところ、興趣を向上させるには未だ改善の余地がある。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

前述の課題を解決するために、本発明は以下の手段を採用した。

【0007】

手段 1 の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて実行される当否判定の結果が特定結果である場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

複数の図柄を表示可能な表示手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記図柄は、少なくとも第 1 図柄要素と第 2 図柄要素とを含んで構成されるものであり

、
前記演出実行手段は、

前記当否判定の結果に基づいて前記複数の図柄を変動表示させて停止表示させる変動演

10

20

30

40

50

出と、

前記変動演出で停止表示させる前記図柄に含まれる前記第 1 図柄要素及び前記第 2 図柄要素の少なくとも一方を強調する強調演出と、を実行可能であることを要旨とする。

【発明の効果】

【0008】

以上の本発明によれば、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】 本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

10

【図 2】 本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図 3】 本発明の実施例に係る遊技盤の構成を示す正面図である。

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

。

【図 5】 同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 6】 大当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図 7】 遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

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

20

【図 9】 変動パターンテーブルである。

【図 10】 主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 11】 メイン割り込み処理のフローチャートである。

【図 12】 始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図 13】 始動入球時処理のフローチャートである。

【図 14】 普通動作処理のフローチャートである。

【図 15】 普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図 16】 普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図 17】 普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 18】 普通図柄変動中処理のフローチャートである。

30

【図 19】 普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図 20】 普通電動役物処理のフローチャートである。

【図 21】 特図動作処理のフローチャートである。

【図 22】 特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 23】 特図 2 当否判定処理のフローチャートである。

【図 24】 特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 25】 特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 26】 特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 27】 特図 1 当否判定処理のフローチャートである。

【図 28】 特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。

40

【図 29】 特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 30】 特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 31】 特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 32】 特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 33】 特別電動役物処理（大当り遊技）のフローチャートである。

【図 34】 遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 35】 保留球数処理のフローチャートである。

【図 36】 電源断監視処理のフローチャートである。

【図 37】 サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 38】 受信割り込み処理のフローチャートである。

50

- 【図 3 9】 2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】 1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】 受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】 変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 4 3】 保留アイコン予告処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】 外れ変動演出の流れを示す説明図である。
- 【図 4 5】 一般大当り変動演出の流れを示す説明図である。
- 【図 4 6】 特殊大当り変動演出の流れを示す説明図である。
- 【図 4 7】 示唆画像の表示態様の別例を示す図である。
- 【図 4 8】 実施例 2 の演出図柄の構成を示す図である。 10
- 【図 4 9】 実施例 2 の変動演出の基本的な流れを示す説明図である。
- 【図 5 0】 実施例 2 の変動演出の基本的な流れを示す説明図である。
- 【図 5 1】 実施例 2 の特殊 S P リーチ変動演出の説明図であり、(A) は特殊図柄のリーチ状態を示す図であり、(B) は特殊 S P リーチ演出として 1 0 図柄専用のリーチ演出 (1 0 図柄専用リーチ演出表示) が表示された状態を示す図である。
- 【図 5 2】 実施例 2 の予告あり変動演出 (演出例 1) の説明図であり、(A) はセリフ予告が実行されたときの表示画面を示す図であり、(B) は群予告が実行されたときの表示画面を示す図である。
- 【図 5 3】 実施例 2 の予告あり変動演出 (演出例 2) の説明図であり、(A) はチャンス目演出が実行されたときの表示画面を示す図であり、(B) は保留アイコン予告が実行されたときの表示画面を示す図である。 20
- 【図 5 4】 実施例 2 の予告あり変動演出 (演出例 2) の説明図であり、(A) はチャンス目演出が実行されたときの表示画面を示す図であり、(B) は疑似連予告が実行されたときの表示画面を示す図である。
- 【図 5 5】 (A) は対応演出としてステップアップ予告が実行されたときの表示画面を示す図であり、(B) はステップアップ予告画像の例を示す図である。
- 【図 5 6】 実施例 3 の表示画面を示す図 (その 1) であり、(A) は画面構成の説明図であり、(B) は変動演出停止状態の説明図である。
- 【図 5 7】 実施例 3 の表示画面を示す図 (その 2) であり、(A) は演出図柄及び判定図柄の変動表示中 (変動演出状態) の説明図であり、(B) は変動演出状態において左演出図柄が停止 (仮停止) して右演出図柄の変動速度が低下した状態の説明図である。 30
- 【図 5 8】 実施例 3 の表示画面を示す図 (その 3) であり、(A) は仮停止状態の説明図であり、(B) は確定停止状態の説明図である。
- 【図 5 9】 実施例 3 の表示画面を示す図 (その 4) であり、(A) は遊タイム開始までの残り変動回数が所定回数である場合の演出図柄及び判定図柄の変動表示中 (変動演出状態) の説明図であり、(B) は遊タイム開始までの残り変動回数が所定回数である場合の変動演出状態において左演出図柄が停止 (仮停止) して右演出図柄の変動速度が低下した状態の説明図である。
- 【図 6 0】 実施例 3 の表示画面を示す図 (その 5) であり、(A) 遊タイム開始までの残り変動回数が所定回数である場合の仮停止状態の説明図であり、(B) は遊タイム開始までの残り変動回数が所定回数である場合の確定停止状態の説明図である。 40

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

次に、本発明の実施の形態について実施例を用いて説明する。以下では、遊技に用いる遊技媒体が遊技球とされ、遊技盤面に向けて遊技球を発射することで遊技を進行させることが可能なパチンコ遊技機 (弾球遊技機) に本発明を適用した例を説明する。

【0 0 1 1】

なお、以下の説明において、単に前側 (前方) とは、遊技機を正面視した場合の表面側 (手前側) であって、遊技時に遊技者が位置する側のことである。また、単に後側 (後方) とは、遊技機を正面視した場合の裏面側 (背面側) のことである。さらに、単に上側 (50

上方)、下側(下方)、左側(左方)、右側(右方)とは、遊技機を正面視した場合の上・下・左・右の各方向のことであり、例えば、図1や図3における上側、下側、左側、右側を指す。

【実施例1】

【0012】

本実施例のパチンコ遊技機1は、始動口への遊技球の入球に基づいて特別図柄が変動表示した後に停止表示する図柄変動遊技(単に「変動遊技」ともいう。)を行い、特別図柄の変動表示の終了に伴い大当り図柄が停止表示されると、遊技者に所定の遊技価値(例えば賞球)を付与する大当り遊技(特別遊技)が実行可能となる所謂「デジパチタイプ」のパチンコ遊技機である。

10

【0013】

図1～図3に示すように、パチンコ遊技機1は、遊技機枠50と、遊技機枠50内に取り付けられた遊技盤2とを備えている。遊技盤2は遊技機枠50に対して着脱自在に構成されている。図3は、遊技盤2を遊技機枠50から取り外した状態を示す。

【0014】

遊技機枠50は、装飾面を有する前面枠51と、遊技盤2等が取り付けられる本体枠52と、パチンコ遊技機1をホールの島設備に取り付けるための外枠53と、を有して構成されている。前面枠51、本体枠52及び外枠53は、一側端側で軸支され夫々開閉可能に構成されている。

【0015】

前面枠51には、遊技者の操作量(回転角度)に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル60、遊技球を貯留可能であり貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿(上皿)61、及び打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留可能な余剰球受皿(下皿)62が設けられている。

20

【0016】

前面枠51には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに遊技者が操作可能な第1演出ボタン63a、第2演出ボタン63b(これら2個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン63」ともいう。)や、遊技の状況に応じて様々な光を発することが可能な装飾用の枠ランプ66、遊技の状況に応じて様々な音(効果音)を発することが可能なスピーカ67等も設けられている。

30

【0017】

演出ボタン63は、遊技者が入力を行う際に用いる入力手段として機能するものであり、遊技者が操作可能な操作手段としても機能するものである。遊技者等は、遊技の状況や実行される遊技演出の種類等に応じて、使用(操作)する演出ボタン(第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63b)を使い分けることができる。例えば、遊技演出の実行中に第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63bを操作すると、当該操作に基づいて所定の操作対応演出が行われる。本実施例では、前面枠51のうち上皿61の上面(天面)に第1演出ボタン63aが設けられており、下皿62の左側前面に第2演出ボタン63bが設けられている。

【0018】

第1演出ボタン63aは、所定の作動態様で作動可能な可動式の操作手段として構成されている。本実施例では、その作動態様を振動としている。第1演出ボタン63aの振動は、例えば、第1演出ボタン63aを、偏心モータ(振動モータ)を含む演出ボタンユニット(演出ボタン装置)として構成し、偏心モータを駆動させることにより実現することができる。このように作動(振動)可能に構成される第1演出ボタン63aは、パチンコ遊技機1の前面側(前面構成部材)に作動可能に設けられた演出用の可動部(「演出可動部」ともいう。)として機能する。

40

【0019】

なお、第1演出ボタン63aの作動態様は振動に限られず、例えば、上方への突出や回転等としてもよく、振動、突出、回転等の複数種の作動態様の中から演出パターンに基づ

50

いて選択された作動態様で作動可能となるようにしてもよい。また、第2演出ボタン63bも所定の作動態様で作動可能に構成してもよい。

【0020】

また、演出ボタン63の構成は本実施例の態様に限らず、遊技者が入力を行うことができるものであれば足り、例えば、レバータイプの入力手段（操作手段）であってもよいし、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う接触式の入力手段（例えば、出沒式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力手段（光電式等）であってもよい。

【0021】

遊技盤2には、発射ハンドル60の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域3が、レール部材4で囲まれて形成されている。遊技盤2（遊技領域3）は、前面枠51に設けられる窓部（視認窓）を介してパチンコ遊技機1の手前側（遊技者側）から視認可能とされる（図1を参照）。

【0022】

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

【0023】

遊技盤2の中央付近（遊技領域内）には画像表示装置7（演出表示装置、図柄表示装置）が設けられている。画像表示装置7は液晶表示器（液晶ディスプレイ）を備えてなるもので、その表示画面7aが遊技盤2（遊技領域3）の略中央に設けられた開口を介して前方から視認可能となるように、遊技盤2の裏面側に設けられる。

【0024】

画像表示装置7の表示画面7aには、演出図柄8が表示される演出図柄表示領域7b（「演出図柄表示部」ともいう。）が設けられている。演出図柄8は、左演出図柄8L、中演出図柄8C及び右演出図柄8Rの3つの図柄により構成され、後述の特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行い、特別図柄の停止表示に同期して停止表示を行う。変動表示の態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様がある。演出図柄8L、8C、8Rの何れか又は全部を指して単に「演出図柄8」ともいう。

【0025】

演出図柄表示領域7bは、「左」「中」「右」の3つの図柄表示エリアからなり、左の図柄表示エリアには左演出図柄8Lが表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄8Cが表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄8Rが表示される。なお、左・中・右の図柄表示エリアの位置は夫々区別して設ける必要はなく、左・中・右の演出図柄の表示エリアをそれぞれ図柄表示エリア（演出図柄表示領域7b）の全体としてもよい。

【0026】

本実施例の演出図柄8L、8C、8Rは、それぞれ「1」～「9」までの数字図柄（識別情報種、図柄種）からなるもので、これらの数字図柄が順に表示されるものとなっている。具体的に、当該演出図柄8の変動表示は、「1」→「2」・・・「8」→「9」の順（昇順）で演出図柄をスクロール表示させることによって行われるものとなっており、「9」まで到達したら「1」に戻って、スクロール表示を変動終了（停止表示）まで繰り返すものとなっている。

【0027】

本実施例では、演出図柄8を構成する「1」～「9」の図柄のそれぞれに色の情報を含ませており、各図柄を色によって分類できるものとしている。具体的には、奇数図柄である「3」と「7」を赤色の図柄（以下「赤図柄」ともいう。）としており、これ以外の奇数図柄である「1」、「5」、「9」を緑色の図柄（以下「緑図柄」ともいう。）としている。また、偶数図柄である「2」、「4」、「6」、「8」を青色の図柄（以下「青図

10

20

30

40

50

柄」ともいう。)としている。

【0028】

演出図柄表示領域7bに表示(停止表示)される左、中、右の演出図柄の組み合わせ(停止表示態様)によって、後述の第1特別図柄表示器41a(「第1特別図柄表示部」ともいう。)に表示される第1特別図柄の変動表示の結果や、第2特別図柄表示器41b(「第2特別図柄表示部」ともいう。)に表示される第2特別図柄の変動表示の結果、つまり、特別図柄当否判定(単に「当否判定」ともいう。)の結果を、遊技者が認識し易いように表示する。本実施例では、変動表示している3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが停止表示する順序(停止順)を、原則、「左→右→中」としている。すなわち、停止順が1番目の停止図柄を左演出図柄8Lとし、停止順が2番目の停止図柄を右演出図柄8Rとし、停止順が3番目(最後)の停止図柄を中演出図柄8Cとしている。なお、停止順が1番目の停止図柄のことを「第1停止図柄」ともいい、停止順が2番目の停止図柄のことを「第2停止図柄」ともいい、停止順が3番目の停止図柄のことを「第3停止図柄」や「最終停止図柄」ともいう。

10

【0029】

ここで、特別図柄及び演出図柄の何れか一方又は両方を指して単に「図柄」又は「識別情報」ともいい、普通図柄のことを「普図」又は「普通識別情報」ともいい、特別図柄のことを「特図」、「特別識別情報」又は「第1識別情報」ともいい、第1特別図柄のことを「特図1」、「第1特図」又は「第1特別識別情報」ともいい、第2特別図柄のことを「特図2」、「第2特図」又は「第2特別識別情報」ともいい、演出図柄のことを「演出識別情報」又は「第2識別情報」ともいう。

20

【0030】

また、第1特別図柄を表示する後述の第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄を表示する後述の第2特別図柄表示器41b及び特別図柄の表示に係る制御を行う後述の主制御部80(遊技制御用マイコン81)の少なくとも一つを指して「特別識別情報表示手段」又は「第1識別情報表示手段」ともいい、演出図柄8を表示する画像表示装置7(表示画面7a)、演出図柄8の表示に係る制御を行う後述のサブ制御部90(演出制御用マイコン91)及び画像制御部100(画像制御用マイコン101)の少なくとも一つを指して「演出識別情報表示手段」又は「第2識別情報表示手段」ともいう。さらに、画像表示装置7、第1特別図柄表示器41a及び第2特別図柄表示器41bのことを総じて「識別情報表示手段」又は「図柄表示手段」ともいい、単に「表示手段」ともいう。

30

【0031】

演出図柄8の停止表示態様は次のように定めることができる。例えば、特別図柄当否判定の結果が大当りの場合、「222」や「777」などの三桁同一の図柄配列(所謂「ゾロ目」)で演出図柄8を停止表示することができ、特別図柄当否判定の結果が外れの場合、「637」や「373」などの3つの図柄のうち少なくとも1つの図柄が他の図柄と異なる図柄配列(所謂「バラケ目」)で演出図柄8を停止表示することができる。三桁同一の図柄配列(ゾロ目)のことを「当り図柄配列」ともいい、少なくとも1つの図柄が他の図柄と異なる図柄配列(バラケ目)のことを「外れ図柄配列」ともいう。当り図柄配列及び外れ図柄配列には、それぞれ複数種の図柄配列(停止表示態様)が存在する。また、特別図柄当否判定の結果が大当りの場合、その大当りの種類によってゾロ目又はゾロ目以外の停止表示態様で演出図柄8を停止表示することもできる。

40

【0032】

遊技者は、画像表示装置7の表示画面7aに表示される演出図柄8を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、表示画面7a(演出図柄表示領域7b)に表示される演出図柄8を見て把握する。こうした演出図柄8を用いた遊技演出は、特別図柄当否判定の結果を遊技者に報知する演出(「報知演出」ともいう。)であるといえる。演出図柄8を用いた遊技演出(報知演出)のことを「演出図柄遊技演出」ともいい、演出図柄

50

8を変動表示させて停止表示（確定表示）させる演出のことを「変動演出」ともいう。

【0033】

ここで、特別図柄当否判定の結果のうち「大当り」のことを「特定結果」ともいい、「外れ」のことを「非特定結果」ともいう。また、特別図柄当否判定の結果が「大当り」の場合に対応する特別図柄の表示態様（停止表示態様）のことを「特定表示態様」又は「特定表示結果」ともいい、特別図柄当否判定の結果が「外れ」の場合に対応する特別図柄の表示態様（停止表示態様）のことを「非特定表示態様」又は「非特定表示結果」ともいい、特別図柄当否判定の結果が「大当り」の場合に対応する演出図柄8の表示態様（当り図柄配列）のことを「特別表示態様」又は「特別表示結果」ともいい、特別図柄当否判定の結果が「外れ」の場合に対応する演出図柄8の表示態様（外れ図柄配列）のことを「非特別表示態様」又は「非特別表示結果」ともいう。さらに、特別図柄当否判定の結果が大当りであることに基づいて実行される特別図柄及び／又は演出図柄の変動表示のことを「大当り変動」又は「特定変動」ともいい、特別図柄当否判定の結果が外れであることに基づいて実行される特別図柄及び／又は演出図柄の変動表示のことを「外れ変動」又は「非特定変動」ともいう。

10

20

【0034】

画像表示装置7の表示画面7a上では、前述のような演出図柄8を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出、報知演出、変動演出）を表示するほか、大当り遊技に伴って実行される大当り遊技演出（特別遊技演出）や、客待ち用のデモ演出などの各種演出表示が表示される。演出図柄遊技演出や大当り遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像等、演出図柄以外の種々の演出画像も表示される。

30

【0035】

またデモ演出では、不図示の演出設定画面が表示可能となっている。演出設定画面は、例えば、効果音等の音量や、表示画面7aの明るさ、盤面ランプ5や枠ランプ66等の電飾部材の明るさ、背景表示、予告演出の実行条件等、当該遊技機の演出に関する設定を遊技者が行うための画面である。遊技者は、デモ演出が実行される客待ち中（待機中）に演出ボタンや他の操作手段（例えば操作レバーや十字キー等）を操作して表示画面7aに演出設定画面を表示させ、演出設定画面の内容にしたがって演出ボタン等を操作することで、演出に関する様々な設定を任意に行うこと（所謂「カスタマイズ」）が可能となる。

40

【0036】

表示画面7aには、演出図柄8とは別に、特別図柄当否判定の結果を示す（報知する）判定図柄8sが表示される判定図柄表示領域7cが設けられている（図3を参照）。本実施例では、演出図柄表示領域7bの右上方（表示画面7aの右上部）に判定図柄表示領域7cが設けられている（図3を参照）。判定図柄表示領域7cの大きさは、演出図柄表示領域7bよりも小さく、これに伴って、判定図柄8sの大きさも演出図柄8よりも小さくなっている。判定図柄8sのことを「小図柄」又は「小識別情報」ともいう。

【0037】

判定図柄8sは、演出図柄8と同様に、左判定図柄8sL、中判定図柄8sC及び右判定図柄8sRの3つの図柄により構成され、後述の特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行い、特別図柄の停止表示に同期して停止表示を行う。判定図柄8sの変動表示の態様としては、例えば上下又は左右方向にスクロール表示する態様や、上下又は左右方向に回転表示する態様等がある。左判定図柄8sL、中判定図柄8sC及び右判定図柄8sRの何れか又は全部を指して単に「判定図柄8s」ともいう。

【0038】

判定図柄表示領域7cにおいても、左、中、右の判定図柄8sの組み合わせ（停止表示態様）によって、特別図柄当否判定の結果が表示される。つまり、特別図柄当否判定の結果に基づいて判定図柄8sが変動表示されて停止表示される。本実施例では、演出図柄表示領域7bに表示される演出図柄8の停止表示態様（図柄配列、確定停止図柄）と同じ停止表示態様（図柄配列）で判定図柄8sが表示されるようになっている。但し、演出図柄8のような停止順は定められておらず、3つの判定図柄8sL、8sC、8sRは、特別

50

図柄の変動表示の開始に伴って一斉に変動表示を開始し、特別図柄の停止表示に伴って一斉に停止表示するように構成されている。

【0039】

なお、演出図柄8と判定図柄8sとで停止表示態様を異ならせてもよい。また、特別図柄当否判定の結果が大当りの場合の停止表示態様（当り図柄配列）を演出図柄8と判定図柄8sとで同じとし、外れの場合の停止表示態様（外れ図柄配列）を演出図柄8と判定図柄8sとで異ならせてもよい。外れの場合の停止表示態様（外れ図柄配列）を演出図柄8と判定図柄8sとで異ならせる場合、判定図柄8sの外れ図柄配列は1種類のみ（例えば「246」等）とすることができる。遊技者は主に演出図柄8を見て当否判定の結果（当り外れ）を把握することから、判定図柄8sの外れ図柄配列を演出図柄8と同様に複数種類設ける必要性は低いからである。また、遊技進行過程で行われる特別図柄当否判定の結果（変動遊技の結果）は、大当り確率を鑑みると外れになることが殆どであり、判定図柄8sの外れ図柄配列を1種類とすることで、図柄表示制御の効率化や簡素化等を図ることが可能となる。

10

【0040】

判定図柄8sを表示する（判定図柄表示領域7cを設ける）のは、例えば、変動演出の実行中において、後述の予告演出やスーパーリーチ演出など遊技者の大当りに対する期待感を煽る演出画像が表示画面7aの略全体に表示される際、その演出画像により演出図柄8が隠されたり、演出図柄8が非表示となったり（消去されたり）する等、演出図柄8が視認できない状態になることがあるからである。つまり、演出図柄8が視認できない（表示されない）状態になったとしても、特別図柄が変動表示中であることや停止表示（確定停止）したことを、判定図柄8sを通じて把握することが可能となっている。このため、変動遊技が実行可能とされる遊技状態（「変動遊技状態」ともいう。）において判定図柄8は常に表示される。

20

【0041】

なお、本実施例の判定図柄8sは、演出図柄8のように色による区別はなく、数字（図柄種）に関係なく同じ色で表示されるものとしている。本実施例では、判定図柄8sの色（表示色）を白と黒の中間色である「灰色（グレー）」の一色としている。判定図柄8sを比較的目立たない灰色（中間色）とするのは、判定図柄8sは、特別図柄当否判定の結果を把握するために遊技者が主として見る図柄（すなわち、特別図柄当否判定の結果を遊技者に報知する図柄）として機能するものではなく、主に特別図柄の変動状況を示す図柄として機能するものであり、演出図柄8のように目立たせる必要はないからである。また、判定図柄8sの色（表示色）を一色とすることで、図柄表示制御の効率化や簡素化等を図ることが可能となるからである。但し、判定図柄8sについても演出図柄8と同様に色の情報を含ませてもよく、演出図柄8と同様の色分けとしたり異なる色分けとしたりすることができる。

30

【0042】

また表示画面7aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて第1演出保留9aを表示する第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）と、後述の第2特図保留の記憶数に応じて第2演出保留9bを表示する第2演出保留表示領域9d（第2演出保留表示部）とが設けられている。本実施例では、演出図柄表示領域7bの下方（表示画面7aの下部）に第1演出保留表示領域9c及び第2演出保留表示領域9dが設けられている（図3を参照）。第1演出保留や第2演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第1特図保留表示器43aにて表示される第1特図保留の記憶数や第2特図保留表示器43bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

40

【0043】

ここで、第1演出保留表示領域9cに表示される第1演出保留9aのことを「第1保留アイコン」又は「第1記憶情報」ともいい、第2演出保留表示領域9dに表示される第2演出保留9bのことを「第2保留アイコン」又は「第2記憶情報」ともいい、第1演出保留9a及び第2演出保留9bの何れか一方又は両方を指して「保留アイコン」又は「記憶

50

情報」ともいう。また、第1演出保留表示領域9cのことを「第1記憶情報表示部」又は「第1記憶情報表示手段」ともいい、第2演出保留表示領域9dのことを「第2記憶情報表示部」又は「第2記憶情報表示手段」ともいい、第1演出保留表示領域9c及び第2演出保留表示領域9dの何れか一方又は両方を指して「記憶情報表示部」又は「記憶情報表示手段」ともいう。

【0044】

また図3に示すように、表示画面7aには、現在変動表示している特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）に対応する演出保留、すなわち、消化された特図保留に対応する演出保留（第1演出保留9a又は第2演出保留9b）を表示する変動保留表示領域9eが設けられている（図3を参照）。本実施例では、第1演出保留表示領域9c及び第2演出保留表示領域9dの左側に変動保留表示領域9eが設けられている。

10

【0045】

第1演出保留表示領域9cに表示される第1演出保留9aは、当該表示領域9cの左端から右端に向かって順に特図1保留球数「1」、「2」、「3」、「4」に対応するものとなっており、第2演出保留表示領域9dに表示される第2演出保留9bは、当該表示領域9dの左端から右端に向かって順に特図2保留球数「1」、「2」、「3」、「4」に対応するものとなっている。このため、特図1保留球数「1」に対応する第1特別図柄の変動表示の開始（第1特図保留の消化）に伴って、当該保留に対応する第1演出保留9a（第1演出保留表示領域9cの左端に表示される第1演出保留9a）が第1演出保留表示領域9cから変動保留表示領域9eへ移動する（移動表示される）。また、特図2保留球数「1」に対応する第2特別図柄の変動表示の開始（第2特図保留の消化）に伴って、当該保留に対応する第2演出保留9b（第2演出保留表示領域9dの左端に表示される第2演出保留9b）が第2演出保留表示領域9dから変動保留表示領域9eへ移動する（移動表示される）。

20

【0046】

なお、変動保留表示領域9eも「記憶情報表示部」又は「記憶情報表示手段」ということができ、変動保留表示領域9eに表示される演出保留も「記憶情報」又は「保留アイコン」ということができる。また、変動保留表示領域9eに表示される演出保留のことを「変動記憶情報」、「変動保留アイコン」又は「アクティブ保留アイコン」ともいい、演出保留表示領域9c、9dに表示される演出保留（保留アイコン）及び変動保留表示領域9eに表示される演出保留（アクティブ保留アイコン）のことを総じて「記憶情報」又は「保留アイコン」ともいう。また、演出保留9a、9bを表示することが可能な演出保留表示領域9c、9d及び変動保留表示領域9eのことを「演出保留表示部」又は「演出保留表示手段」ともいう。

30

【0047】

以上のように、種々の演出表示や演出画像を表示可能な表示画面7a（画像表示装置7）のことを「演出表示部」又は「演出表示手段」ともいう。また、演出図柄8を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出、報知演出、変動演出）や大当り遊技演出、デモ演出、後述の予告演出など、表示画面7aに表示されることにより行われる演出（表示画面上で行われる演出）のことを「表示演出」ともいう。

40

【0048】

遊技盤2（遊技領域3）の中央付近であって画像表示装置7（表示手段）の前方には、表示画面7aを取り囲むようにしてセンター装飾体10が設けられている。センター装飾体10は、プラスチック製（樹脂製）の成型物によって構成されるもので、中央が開口した枠状の部品（盤部品）として、遊技盤2の表面（前面）に取り付けられるものである。当該センター装飾体10の中央開口を介して画像表示装置7の表示画面7aが視認可能とされる。

【0049】

センター装飾体10の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部11が設けられており、センター装飾体10の左部には、中空状のワープ部12が設けら

50

れている。ワープ部 1 2 にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域 3（左遊技領域 3 A）を流下する遊技球をワープ入口から受け入れてワープ出口から排出することで、当該遊技球をステージ部 1 1 へ誘導する。ステージ部 1 1 の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部 1 1 に誘導されない遊技球よりも高い可能性で後述の第 1 始動口 2 0 に入球可能とされる。また、センター装飾体 1 0 の上部には、LED 等の電飾部材（盤面ランプ 5）を有し遊技状態に応じて点灯・点滅等が可能であって、文字や図形等を象った装飾部材 1 3 が配されている。

【0050】

センター装飾体 1 0 の後方には、遊技演出に伴って作動可能な可動装飾部材 1 4（可動役物）が設けられている。可動装飾部材 1 4 は、普段、センター装飾体 1 0 を構成する枠（フレーム）に隠れており、全体を視認できない状態となっているが、例えば、大当りの可能性が比較的高い遊技演出の実行に伴って表示画面 7 a の前面側に出現し、その大部分を視認することができるようになる。これにより、遊技者は大当りへの期待感を高めることとなる。

【0051】

ここで、可動装飾部材 1 4 を作動させる演出のことを「可動演出」又は「作動演出」ともいう。また、可動装飾部材 1 4 のことを「可動演出手段」又は「作動演出手段」ともいう。なお、可動装飾部材 1 4 以外にも、例えば、前述のように演出ボタン 6 3 が遊技演出に伴って振動等する場合、演出ボタン 6 3 を作動させる演出のことも「可動演出」又は「作動演出」ということができ、演出ボタン 6 3 のことも「可動演出手段」又は「作動演出手段」ということができる。また、遊技の状況に応じて様々な音（効果音）をスピーカ 6 7 から発生（出力）させる演出のことを音演出ともいい、スピーカ 6 7 のことを「音演出手段」ともいう。また、遊技の状況に応じて盤面ランプ 5 や枠ランプ 6 6、装飾部材 1 3 等を発光させる演出のことを「光演出」ともいい、盤面ランプ 5 や枠ランプ 6 6、装飾部材 1 3 等のことを「光演出手段」ともいう。なお、盤面ランプ 5 等以外にも、例えば、演出ボタン 6 3 や発射ハンドル 6 0 が LED 等の電飾部材を内蔵しており、電飾部材の作用により遊技の状況に応じて点灯・点滅等する場合、これら演出ボタン 6 3 や発射ハンドル 6 0 を発光させる演出のことも「光演出」ということができ、電飾部材を内蔵した演出ボタン 6 3 や発射ハンドル 6 0 のことも「光演出手段」ということができる。さらに、「表示演出手段」、「可動演出手段」、「音演出手段」及び「光演出手段」を総じて「演出手段」ともいう。

【0052】

遊技領域 3 における画像表示装置 7 の下方（ステージ部 1 1 の下方）には、遊技球の入球し易さ（入球可能性）が変化しない非可変式の第 1 始動口 2 0（「非可変始動口」又は「固定始動口」ともいう。）を備える固定入賞装置 1 9 が設けられている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第 1 特別図柄に係る当否判定（第 1 特別図柄当否判定）が実行され、当該当否判定の結果に基づいて第 1 特別図柄の変動表示及び停止表示が実行される。

【0053】

第 1 始動口 2 0 の下方には、遊技球の入球し易さ（入球可能性）が変化する可変式の第 2 始動口 2 1（「可変始動口」ともいう。）を備える可変入賞装置 2 2 が設けられている。第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第 2 特別図柄の当否判定（第 2 特別図柄当否判定）が実行され、当該当否判定の結果に基づいて第 2 特別図柄の変動表示及びが実行される。

【0054】

可変入賞装置 2 2 は可動部材 2 3 を備え、可動部材 2 3 の動作によって第 2 始動口 2 1 を開閉するものである。この開閉動作によって、第 2 始動口 2 1 は、第 1 の態様（閉状態）と、当該第 1 の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第 2 の態様（開状態）とに変化可能である。つまり、可動部材 2 3 は、所定の動作（開閉動作）を行うことで、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球可能性を変化させるものである。この可動部材 2 3 は、第 2 始動口

ソレノイド 24（図 5 参照）により駆動される。本実施例では、第 2 始動口 21 は、可動部材 23 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材 23 が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。なお、第 2 始動口 21 は、可動部材 23 が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材 23 が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくてもよい。

【0055】

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

【0056】

遊技領域 3 のうち右側領域には、遊技球が通過可能なゲート 28（通過口）が設けられている。ゲート 28 への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第 2 始動口 21 を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると、第 2 始動口 21 は開状態となる。

【0057】

遊技領域 3 のうち下側領域には、には、複数の一般入賞口 27 が設けられている。第 1 始動口 20、第 2 始動口 21、大入賞口 30 および一般入賞口 27 は、それぞれ賞球の払い出し契機となる入球口であり、各入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（賞球）が払い出される。例えば、第 1 始動口 20 の賞球数は「5」、第 2 始動口 21 の賞球数は「3」、大入賞口 30 の賞球数は「15」、一般入賞口 27 の賞球数は「10」とされる。

【0058】

このように複数の入球口（第 1 始動口 20、第 2 始動口 21、大入賞口 30、一般入賞口 27 及びゲート 28）等が配されている遊技領域 3 を、左右方向の中央より左側の左遊技領域 3A（第 1 領域）と、右側の右遊技領域 3B（第 2 領域）と、に分けることができる。左遊技領域 3A を遊技球が流下するように遊技球を発射することを「左打ち」ともいい、右遊技領域 3B を遊技球が流下するように遊技球を発射することを「右打ち」ともいう。

【0059】

複数の入球口のうち、第 1 始動口 20 および左一般入賞口 27 は、遊技領域 3 のうち左遊技領域 3A を流下する遊技球が入球可能となるように設けてあり、第 2 始動口 21、大入賞口 30、右一般入賞口 27 およびゲート 28 は、遊技領域 3 のうち右遊技領域 3B を流下する遊技球が入球可能となるように設けてある。このため、本パチンコ遊技機 1 では、遊技開始の際には、原則、左打ちにて第 1 始動口 20 への入球を狙う。一方、第 1 始動口 20 への入球に基づく当否判定において大当たりとなり遊技状態が特別遊技状態等に変化した際には、原則、右打ちにてゲート 28、第 2 始動口 21、大入賞口 30 への入球を狙うこととなる。なお、始動口、大入賞口、一般入賞口及ゲートの数は本実施例に限定されるものではなく、例えば、始動口を 3 個としたり、大入賞口を 2 個としたり、一般入賞口を 4 個としたり、ゲートを 2 個としたりする等、それぞれの設置個数は任意である。

【0060】

図 3 及び図 4 に示すように、遊技領域 3 の外側（遊技領域外）であって遊技盤 2 の右下部には主表示器 40 が設けられている。主表示器 40 には、第 1 特別図柄を変動表示および停止表示する第 1 特別図柄表示器 41a（第 1 特別図柄表示部）と、第 2 特別図柄を変動表示および停止表示する第 2 特別図柄表示器 41b（第 2 特別図柄表示部）と、普通図

10

20

30

40

50

柄を変動表示および停止表示する普通図柄表示器 4 2（普通図柄表示部）と、第 1 特別図柄に係る当否判定情報（第 1 特図保留）の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 4 3 a と、第 2 特別図柄に係る当否判定情報（第 2 特図保留）の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 4 3 b と、普通図柄表示器 4 2 の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器 4 4 と、第 1 特別図柄当否判定または第 2 特別図柄当否判定の結果が大当りの場合に実行される大当り遊技のラウンド数を示すラウンド表示器 4 5 と、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器 4 6 と、遊技球の発射方向（左打ちすべき状態か右打ちすべき状態か）を示す発射方向表示器 4 7 と、第 1 特別図柄当否判定又は第 2 特別図柄当否判定の結果が当りになったことを示す当り表示器 4 8 と、が含まれている（図 4 を参照）。主表示器 4 0 に含まれるこれらの各種表示器は、後述の主制御部 8 0 によって表示制御される。

10

【0061】

なお、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄を総称して特別図柄ということがあり、第 1 特別図柄表示器 4 1 a 及び第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して「特別図柄表示器」又は「特別図柄表示部」ということがあり、第 1 特図保留表示器 4 3 a 及び第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して「特図保留表示器」又は「特図保留表示部」ということがある。

【0062】

特別図柄表示部では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後に停止表示し、停止表示された特別図柄（停止図柄）によって第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への入球に基づく抽選（特別図柄当否判定、大当り抽選）の結果を報知する。つまり、第 1 特別図柄の変動表示は第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づいて行われ、第 2 特別図柄の変動表示は第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づいて行われる。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた大当り図柄（特定特別図柄、特定識別情報）である場合、すなわち、特別図柄の停止表示態様（特別図柄の変動表示の表示結果）が大当りを示す特定表示態様（特定表示結果）である場合には、停止表示された大当り図柄の種類に応じた開放パターンにて大入賞口 3 0 を開放させる大当り遊技（特別遊技）が実行される大当り遊技状態（特別遊技状態）に移行する。大当り遊技における大入賞口の開放パターンについては後述する。

20

【0063】

特別図柄の停止表示は、所定の停止表示時間（確定表示時間）が経過するまで行われる。そして、停止表示された特別図柄が外れ図柄（外れ態様、非特定態様）であって、当該停止表示の際に特図保留が記憶されている場合には、停止表示時間が経過すると、記憶順の最も古い（最先の）特図保留が消化され、これにより次の特別図柄の変動表示が開始される。また、停止表示された特別図柄が外れ図柄であって、当該停止表示の際に特図保留が記憶されていない場合には、停止表示時間が経過した後も、特別図柄の停止表示状態が維持される。一方、停止表示された特別図柄が大当り図柄である場合には、停止表示時間が経過すると、後述する大当り遊技のオープニング期間に移行し、当該オープニング期間を経て大当り遊技の 1 ラウンド目が開始される。

30

【0064】

特別図柄の停止表示時間は「0.5 秒～1.0 秒」とされるのが一般的で、本実施例では「0.6 秒」としている。なお、停止表示された特別図柄が外れ図柄の場合の停止表示時間（外れ停止表示時間）と、停止表示された特別図柄が大当り図柄の場合の停止表示時間（大当り停止表示時間）とを異ならせてもよく、この場合、大当り停止表示時間を外れ停止表示時間よりも長くしたり、外れ停止表示時間を大当り停止表示時間よりも長くしたりすることができる。また、後述の低ベース状態や高ベース状態等の遊技状態により停止表示時間を異ならせてもよい。

40

【0065】

図 4 に示すように、第 1 特別図柄表示器 4 1 a は、「i～p」で示す 8 個の LED で構成されており、第 1 特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では

50

、第1特別図柄当否判定の結果として「10R第1大当り」、「10R第2大当り」、「10R第3大当り」、「10R第4大当り」、「10R第5大当り」、「5R第6大当り」及び「5R第7大当り」の7種類の大当りが設けられており（図6、図8を参照）、第1特別図柄表示器41aのLEDは、それら7種類の大当りの各々に応じた表示態様（特定表示態様、特定表示結果）を表示することが可能となっている。例えば、第1特別図柄当否判定の結果が10R第1大当りの場合は「ij」の2個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（10R第1大当り図柄）、10R第2大当りの場合は「in」の2個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（10R第2大当り図柄）、10R第3大当りの場合は「im」の2個のLEDを点灯させて残りを消灯させる（10R第3大当り図柄）等、第1特別図柄表示器41aを構成する複数のLEDの点灯と消灯の組み合わせにより、各種大当り図柄（特定表示態様、特定表示結果）を表示する。また、第1特別図柄当否判定の結果が外れの場合は「p」の1個のLEDを点灯させて残りを消灯させる（外れ図柄）。

10

【0066】

一方、第2特別図柄表示器41bは、「a～h」で示す8個のLEDで構成されており、第2特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第2特別図柄当否判定の結果として「10R第8大当り」及び「10R第9大当り」の2種類の大当りが設けられており（図6、図8を参照）、第2特別図柄表示器41bのLEDは、それら2種類の大当りの各々に応じた表示態様（特定態様、特定表示結果）を採ることが可能となっている。例えば、第2特別図柄当否判定の結果が10R第8大当りの場合は「abd」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（10R第8大当り図柄）、10R第9大当りの場合は「abg」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させる（10R第9大当り図柄）等、第2特別図柄表示器41bを構成する複数のLEDの点灯と消灯の組み合わせにより、各種大当り図柄（特定表示態様、特定表示結果）を表示する。また、外れの場合は「h」の1個のLEDを点灯させて残りを消灯させる（外れ図柄）。

20

【0067】

なお、特別図柄の停止表示態様（停止図柄）や大当りの種類（ラウンド数の種類、大当りの数など）はこれらに限定されるものではなく、任意に設定することができる。

【0068】

特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示が行われる。特別図柄の変動表示の態様は、例えば、時計回り方向や反時計回り方向など、予め定められた順序で光が繰り返し流れるように各LEDが点灯する態様とすることができる。また、第1特別図柄表示器41aに停止表示された第1特別図柄は、前述の停止表示時間が経過するまでその停止表示態様が維持され、停止表示時間が経過すると次の変動表示が開始される。同様に、第2特別図柄表示器41bに停止表示された第2特別図柄は、前述の停止表示時間が経過するまでその停止表示態様が維持され、停止表示時間が経過すると次の変動表示が開始される。次の変動表示が開始されない場合には、停止表示時間が経過しても停止表示態様は維持される。

30

【0069】

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20又は第2始動口21への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう。）が取得され（取得手段）、取得された各種情報が、主制御部80のRAMに形成される特図保留記憶部（図示せず）に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入球であれば第1特図保留として第1特図保留記憶部（図示せず）に記憶され、第2始動口21への入球であれば第2特図保留として第2特図保留記憶部（図示せず）に記憶される。各々の特図保留記憶部に記憶可能な特図保留（取得情報）の数には上限が設定されており、本実施例における上限値はそれぞれ「4」となっている。これら第1特図保留記憶部および第2特図保留記憶部のことを、夫々「第1取得情報記憶手段」および「第2取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。また、取得情報記憶手段のことを単に「記憶手段」ともいう。

40

【0070】

50

特図保留記憶部に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 20 又は第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに行うことができない場合、すなわち特別図柄の変動表示の実行中や特別遊技の実行中である場合であっても、所定個数（本実施例では 4）を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保することが可能となっている。

【0071】

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

10

20

【0072】

また、第 2 特図保留表示器 43b は「w x」の 2 個の LED で構成されており、第 2 特図保留の数に応じて LED を表示制御することにより、第 2 特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「w □ x □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様とし、保留数「1」～「4」についても第 1 特図保留表示器 43a と同様に定められている。

【0073】

なお、前述の第 1 演出保留表示領域 9c 及び第 2 演出保留表示領域 9d と同様に、第 1 特図保留表示器 43a のことを「第 1 記憶情報表示部」又は「第 1 記憶情報表示手段」ということができ、第 2 特図保留表示器 43b のことを「第 2 記憶情報表示部」又は「第 2 記憶情報表示手段」ということができ、第 1 特図保留表示器 43a 及び第 2 特図保留表示器 43b の何れか一方又は両方を指して「記憶情報表示部」又は「記憶情報表示手段」ということができる。

30

【0074】

普通図柄の変動表示は、ゲート 28 への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器 42 では、普通図柄を所定時間変動表示した後に停止表示し、停止表示された普通図柄（停止図柄）によって、ゲート 28 への遊技球の通過に基づく普通図柄当否判定の結果を報知する。停止表示される普通図柄は、普通図柄当否判定によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（当り普通図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンで第 2 始動口 21 を開放させる補助遊技が行われる。第 2 始動口 21 の開放パターンについては後述する。

40

【0075】

図 4 に示すように、普通図柄表示器 42 は「s t」の 2 個の LED から構成されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示することが可能となっている。例えば、判定結果が当りである場合には、「s ■ t ■」（例えば、■：点灯、□：消灯とする）というように両 LED が点灯した当り普通図柄を停止表示する。また判定結果が外れである場合には、「s □ t ■」というように「t」の LED のみが点灯した態様の外れ普通図柄（非特定普通図柄）を表示する。普通図柄が停止表示される前には予め定められた所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示が実行される。その変動

50

表示の態様は、例えば両ＬＥＤが交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。また、普通図柄表示器４２に停止表示された普通図柄は、停止表示時間が経過するまでその停止表示態様が維持され、停止表示時間が経過すると次の変動表示が開始される。次の変動表示が開始されない場合には、停止表示時間が経過しても停止表示態様は維持される。

【００７６】

本パチンコ遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過があると、その通過に基づいて普通図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう。）が取得され、この取得された各種情報は、主制御部８０のＲＡＭに形成される普図保留記憶部（図示せず）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部に記憶可能な普図保留の数には上限が設定されており、本実施例における上限値は「４」となっている。普図保留記憶部に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示がその通過時にすぐ実行できない場合、すなわち普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保することができるようになっている。

【００７７】

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

【００７８】

図４に示すように、ラウンド表示器４５は、５Ｒ用ランプ及び１０Ｒ用ランプの２個のＬＥＤで構成されている。ラウンド表示器４５では、例えば５Ｒ大当りになると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、５Ｒ用ランプが点灯表示される。具体的には、「５▲１０Ｒ△」の様な表示態様（例えば、△：消灯、▲：点灯）となる。また、１０Ｒ大当りになると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、１０Ｒ用ランプが点灯表示される。具体的には、「５△１０Ｒ▲」の様な表示態様（例えば、△：消灯、▲：点灯）となる。

【００７９】

次に図２及び図５に基づいて、本パチンコ遊技機１における電氣的な構成を説明する。本実施例のパチンコ遊技機１は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行など、遊技の進行や遊技利益に関する制御を行う主制御基板（「主制御部」又は「遊技制御部」ともいう。）８０、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行う副制御基板（「サブ制御部」又は「演出制御部」ともいう。）９０、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板（「払出制御部」ともいう。）１１０、画像表示装置７の表示制御を行う画像制御基板（「画像制御部」ともいう。）１００等を備えている。

【００８０】

図２に示すように、パチンコ遊技機１の背面側（裏面側）には、その略中央部に主制御基板８０を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、主制御基板ケースの上方に、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７及び画像制御基板１００を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、画像制御基板等収納ケース上に副制御基板９０を収納した副制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側に、払出制御基板１１０を収納した払出制御基板ケースが設けられ、払出制御基板ケースの右側に、電源基板１０９を収納した電源基板ケースが設けられている。

【0081】

図5に示すように、主制御基板80には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（「遊技制御用マイコン」ともいう。）81が実装されている。遊技制御用マイコン81には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。

【0082】

遊技制御用マイコン81は、入出力回路87（I/Oポート部）を介して他の基板等とデータ（情報）の送受信を行う。入出力回路87は、遊技制御用マイコン81に内蔵されていてもよい。また、ROMは外付けであってもよい。主制御基板80（遊技制御用マイコン81）のROMには、遊技進行に係る各種の判定や決定（選択）に用いるテーブルや、特別図柄や普通図柄の変動パターン、第2始動口21や大入賞口30の開放パターンなど、遊技の進行を制御するのに必要な各種のデータが記憶されている。

10

【0083】

遊技制御用マイコン81のRAMには、前述した特図保留記憶部（第1特図保留記憶部及び第2特図保留記憶部）や普図保留記憶部等が設けられている。また、主制御基板80（遊技制御用マイコン81）のRAM（主制御RAM）の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

【0084】

主制御基板80には、中継基板88を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板80には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板80から信号が出力される。具体的には、遊技球を検知可能なセンサ類として、第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、ゲートセンサ28a、大入賞口センサ30aおよび一般入賞口センサ27aが接続されている。これら各種センサのことを「球検知センサ」や「遊技球検知手段」ともいう。

20

【0085】

第1始動口センサ20aは、第1始動口20内に設けられて第1始動口20に入球した遊技球を検知するものである。第2始動口センサ21aは、第2始動口21内に設けられて第2始動口21に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ28aは、ゲート28内に設けられてゲート28を通過した遊技球を検知するものである。大入賞口センサ30aは、大入賞口30内に設けられて大入賞口30に入球した遊技球を検知するものである。一般入賞口センサ27aは、各一般入賞口27内にそれぞれ設けられて一般入賞口27に入球した遊技球を検知するものである。

30

【0086】

ソレノイド類としては、第2始動口ソレノイド24および大入賞口ソレノイド33が接続されている。これら各種ソレノイドを「駆動手段」ともいう。第2始動口ソレノイド24は、可変入賞装置22の可動部材23を駆動するためのものである。大入賞口ソレノイド33は、大入賞装置31の開閉部材32を駆動するためのものである。

【0087】

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

40

【0088】

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

50

制御部」ともいう。) 111を介して発射装置112が接続されている。発射装置112には、発射ハンドル60(図1を参照)が含まれる。

【0089】

払出制御基板110は、所定のプログラムに従って遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン(「払出制御用マイコン」ともいう。)116が実装されている。払出制御用マイコン116には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。

【0090】

払出制御用マイコン116は、入出力回路117を介し、遊技制御用マイコン81からの信号やパチンコ遊技機1に接続されたカードユニット135からの信号に基づいて、払出装置120の払出モータ121を駆動して賞球や貸球の払い出しを行う。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ122、123により検知される。発射装置112の発射ハンドル60の操作があった場合には、その操作者(遊技者)による発射ハンドル60への接触をタッチスイッチ114が検知し、発射ボリューム115が発射ハンドル60の回転量を検知する。そして、発射ボリューム115の検知信号の大きさに応じた強さ(発射強度)で遊技球が発射されるよう発射モータ113が駆動制御される。本実施例では、発射モータ113の駆動により発射装置112が連続して発射可能な遊技球の数が1分間で約100個となっている。

【0091】

主制御基板80は、副制御基板90に対し各種コマンドを送信する。主制御基板80と副制御基板90との接続は、主制御基板80から副制御基板90への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板80と副制御基板90の間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路(例えばダイオードを用いた回路)が介在している。

【0092】

図5に示すように、副制御基板90には、所定のプログラムに従ってパチンコ遊技機1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン(「演出制御用マイコン」ともいう。)91が実装されている。演出制御用マイコン91には、遊技の進行に伴って行われる演出を制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。

【0093】

演出制御用マイコン91は、入出力回路95を介して他の基板等とデータの送受信を行う。なお、入出力回路95は演出制御用マイコン91に内蔵されていてもよく、ROMは外付けであってもよい。副制御基板90(演出制御用マイコン91)のROMには、遊技演出に係る各種の判定や決定(選択)に用いるテーブルや、変動演出や予告演出等の演出パターンなど、演出を制御するのに必要な各種のデータが記憶されている。また、副制御基板90(演出制御用マイコン91)のRAM(演出制御RAM)の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

【0094】

副制御基板90には、画像制御基板100、音声制御基板106及びランプ制御基板107等が接続されている。副制御基板90(演出制御用マイコン91)は、遊技の状況に応じて画像制御基板100、音声制御基板106及びランプ制御基板107と協働して、表示演出や音演出、ランプ演出(光演出)等の各種演出を、対応する演出用の装置や部材等(演出手段)に実行させる。この副制御基板90は、遊技の状況に応じて種々の演出を可能な演出実行手段(「演出制御手段」ともいう。)として機能する。なお、画像制御基板100、音声制御基板106及びランプ制御基板107のうち少なくとも一つを、副制御基板90とともに演出実行手段(演出制御手段)として機能するものと捉えることもできる。

【0095】

副制御基板 90（演出制御用マイコン 91）は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 100 の画像制御用ワンチップマイコン（「画像制御用マイコン」ともいう。）101 の CPU に画像表示装置 7 の表示制御を行わせる。

【0096】

画像制御基板 100 の RAM は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 100 の ROM には、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄、保留図柄等を含む）や背景画像等の各種画像データが格納されている。画像制御用マイコン 101 は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいて ROM から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。なお、画像制御基板 100 の画像制御用ワンチップマイコン 101 に換えて又は加えて、VDP（Video Display Processor）を設けてもよい。

10

【0097】

副制御基板 90（演出制御用マイコン 91）は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 67 から出力する音声等の音データは、副制御基板 90 の ROM に格納されている。

【0098】

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

20

【0099】

副制御基板 90（演出制御用マイコン 91）は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯／消灯や発光色等を決めるデータであり、「ランプデータ」ともいう。）を、ROM に格納されているデータから決定し、ランプ制御基板 107 を介して枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプ（LED）の点灯制御を行う。

【0100】

副制御基板 90（演出制御用マイコン 91）は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 107 に中継基板 108 を介して接続された可動装飾部材 14 を動作させる。前述したように可動装飾部材 14 は、センター装飾体 10 の後方に設けられた可動式の所謂ギミックのことである。演出制御用マイコン 91 は、可動装飾部材 14 を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ（「駆動データ」ともいう。）を、副制御基板 90 の ROM に格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材 14 の動作を制御する。

30

【0101】

なお、ランプ制御基板 107 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU にランプの点灯制御や可動装飾部材 14 の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板 107 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

40

【0102】

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

50

【0103】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1における当否判定に係る制御（判定手段）について説明する。本実施例では、特別図柄当否判定の結果として「大当り」と「外れ」がある。前述したように、「大当り」のときには特別図柄表示部に「大当り図柄」が停止表示され、「外れ」のときには特別図柄表示部に「外れ図柄」が停止表示される。特別図柄当否判定で大当りと判定されると、停止表示された特別図柄の種類（大当り種別）に応じた開放パターンにて大入賞口30を開放する「特別遊技」が実行される。大当りとなって実行される特別遊技のことを「大当り遊技」ともいう。

【0104】

本実施例の大当りには複数の種別がある。具体的には、図6に示すように、大当りとして「10R（ラウンド）第1大当り」、「10R第2大当り」、「10R第3大当り」、「10R第4大当り」、「10R第5大当り」、「5R第6大当り」、「5R第7大当り」、「10R第8大当り」及び「10R第9大当り」の計9種類が設けられている。これらの大当りのうち、「10R第1大当り」、「10R第2大当り」、「10R第3大当り」、「10R第4大当り」、「10R第5大当り」、「5R第6大当り」及び「5R第7大当り」は第1特別図柄に係る大当りであり、「10R第8大当り」及び「10R第9大当り」は第2特別図柄に係る大当りである。特別図柄表示部には、これらの大当り種別に応じた大当り図柄が停止表示される。なお、本明細書ではラウンドを「R」と表記することがある。

【0105】

10R第1大当り、10R第8大当り及び10R第9大当りは、何れもラウンド数が「10」、大入賞口30の開放回数が1R～10Rの各ラウンドにつき「1回」、大入賞口30の開放時間が1R～10Rの各ラウンドにつき「25秒」の大当りである。開放時間「25秒」の開放のことを「ロング開放」ともいう。

【0106】

5R第6大当り及び5R第7大当りは、何れもラウンド数が「5」、大入賞口30の開放回数が1R～5Rの各ラウンドにつき「1回」、大入賞口30の開放時間が1R～5Rの各ラウンドにつき「25秒」の大当りである。

【0107】

10R第2大当りは、ラウンド数が「10」、大入賞口30の開放回数が1R～10Rの各ラウンドにつき「1回」、大入賞口30の開放時間が1R～10Rの各ラウンドにつき「25秒」の大当りである。

【0108】

10R第3大当りは、ラウンド数が「10」、大入賞口30の開放回数が1R～10Rの各ラウンドにつき「1回」、大入賞口30の開放時間が、1R～7Rの各ラウンドにつき「25秒」、8R～10Rの各ラウンドにつき「0.1秒」の大当りである。開放時間「0.1秒」の開放のことを「ショート開放」ともいう。10R第3大当りに係る大当り遊技（「10R第3大当り遊技」ともいう。）のうち、8R～10Rは大入賞口30の1ラウンドあたりの開放時間が「0.1秒」という極短時間であり、大入賞口30に遊技球が入球する可能性は極めて低いもの（実質的にゼロ）となる。このため、10R第3大当り遊技では、1ラウンドあたりの開放時間が「25秒」とされる1R～7Rにおいて大入賞口30への遊技球の入球可能性が高くなり、遊技球を容易に大入賞口30に入球させることが可能となる。したがって、10R第3大当りは実質的に「7R大当り」であり、10R第3大当り遊技は実質的に「7R大当り遊技」である。

【0109】

10R第4大当りは、ラウンド数が「10」、大入賞口30の開放回数が1R～10Rの各ラウンドにつき「1回」、大入賞口30の開放時間が、1R～5Rの各ラウンドにつき「25秒」、6R～10Rの各ラウンドにつき「0.1秒」の大当りである。10R第4大当りに係る大当り遊技（「10R第4大当り遊技」ともいう。）のうち、6R～10Rは大入賞口30の1ラウンドあたりの開放時間が「0.1秒」という極短時間であり、

大入賞口30に遊技球が入球する可能性は極めて低いもの（実質的にゼロ）となる。このため、10R第4大当り遊技では、1ラウンドあたりの開放時間が「25秒」とされる1R～5Rにおいて大入賞口30への遊技球の入球可能性が高くなり、遊技球を容易に大入賞口30に入球させることが可能となる。したがって、10R第4大当りは実質的に「5R大当り」であり、10R第4大当り遊技は実質的に「5R大当り遊技」である。

【0110】

10R第5大当りは、ラウンド数が「10」、大入賞口30の開放回数が1R～10Rの各ラウンドにつき「1回」、大入賞口30の開放時間が、1R～3Rの各ラウンドにつき「25秒」、4R～10Rの各ラウンドにつき「0.1秒」の大当りである。10R第5大当りに係る大当り遊技（「10R第5大当り遊技」ともいう。）のうち、4R～10Rは、大入賞口30の1ラウンドあたりの開放時間が「0.1秒」という極短時間であり、大入賞口30に遊技球が入球する可能性は極めて低いもの（実質的にゼロ）となる。このため、10R第4大当り遊技では、1ラウンドあたりの開放時間が「25秒」とされる1R～3Rにおいて大入賞口30への遊技球の入球可能性が高くなり、遊技球を容易に大入賞口30に入球させることが可能となる。したがって、10R第5大当りは実質的に「3R大当り」であり、10R第5大当り遊技は実質的に「3R大当り遊技」である。

【0111】

これら9種類の大当りのうち、10R第1大当り、5R第6大当り、5R第7大当り、10R第8大当り及び10R第9大当りは、各ラウンドの間（ラウンド間）に一定のインターバル時間（例えば、約0.5秒～1秒）が設定され、1ラウンドから最終ラウンドまでの各ラウンドが同じ（一定の）インターバル時間を挟んで消化される。このようにラウンドが消化される10R第1大当り、5R第6大当り、5R第7大当り、10R第8大当り及び10R第9大当りは、一般的な大当りであるといえる。

【0112】

これに対し、10R第2大当り及び10R第3大当り（実質7R大当り）は、3ラウンド、5ラウンド及び7ラウンドが終了したときのラウンド間と、それ以外のラウンド（1R、2R、4R、6R、8R、9R）が終了したときのラウンド間とで、インターバル時間を異ならせており、前者の方が後者よりもインターバル時間が長くなっている。例えば、3ラウンド、5ラウンド及び7ラウンドが終了したときのラウンド間のインターバル時間は「約3秒～5秒」とされ、それ以外のラウンド（1R、2R、4R、6R、8R、9R）が終了したときのラウンド間のインターバル時間は「約0.5秒～1秒」とされる。

【0113】

10R第4大当り（実質5R大当り）は、3ラウンド及び5ラウンドが終了したときのラウンド間と、それ以外のラウンド（1R、2R、4R、6R、7R、8R、9R）が終了したときのラウンド間とで、インターバル時間を異ならせており、前者の方が後者よりもインターバル時間が長くなっている。例えば、3ラウンド及び5ラウンドが終了したときのラウンド間のインターバル時間は「約3秒～5秒」とされ、それ以外のラウンド（1R、2R、4R、6R、8R、9R）が終了したときのラウンド間のインターバル時間は「第2インターバル時間」ともいう。）は「約0.5秒～1秒」とされる。

【0114】

10R第5大当り（実質3R大当り）は、3ラウンドが終了したときのラウンド間と、それ以外のラウンド（1R、2R、4R、5R、6R、7R、8R、9R）が終了したときのラウンド間とで、インターバル時間を異ならせており、前者の方が後者よりもインターバル時間が長くなっている。例えば、3ラウンドが終了したときのラウンド間のインターバル時間は「約3秒～5秒」とされ、それ以外のラウンド（1R、2R、4R、5R、6R、7R、8R、9R）が終了したときのラウンド間のインターバル時間は「約0.5秒～1秒」とされる。

【0115】

10R第2～第5大当りにおいて、相対的に長いインターバル時間（例えば、約3秒～5秒）のことを「第1インターバル時間」ともいい、相対的に短いインターバル時間（例

10

20

30

40

50

例えば、約 0.5 秒～1 秒) のことを「第 2 インターバル時間」ともいう。

【0116】

第 1 インターバル時間が設定されるラウンド間（「インターバル期間」ともいう。）では、次のラウンドも大入賞口 30 がロング開放されるか否か、すなわち、ロング開放のラウンドが実行（継続）されるか否かを示唆する演出が、画像表示装置 7（表示画面 7a）等を用いて実行される。第 1 インターバル時間が設定されるラウンド間のことを「ラウンド分岐タイミング」ともいい、ラウンド分岐タイミングにおいて実行される演出のことを「ラウンド分岐演出」ともいう。

【0117】

例えば、10R 第 5 大当り遊技の 3 ラウンド目が終了したときのラウンド間（ラウンド分岐タイミング）では、ラウンド分岐演出として、次ラウンド以降、ロング開放のラウンドが実行（継続）されない旨を示唆する演出（例えば、ロング開放ラウンド終了演出や大当り終了演出）が実行され、10R 第 2～第 4 大当り遊技の 3 ラウンド目が終了したときのラウンド間（ラウンド分岐タイミング）では、ラウンド分岐演出として、次ラウンド以降もロング開放のラウンドが実行（継続）される旨を示唆する演出（例えば、ロング開放ラウンド継続演出）が実行される。

10

【0118】

また、10R 第 4 大当り遊技の 5 ラウンド目が終了したときのラウンド間（ラウンド分岐タイミング）では、ラウンド分岐演出として、次ラウンド以降、ロング開放のラウンドが実行（継続）されない旨を示唆する演出（例えば、ロング開放ラウンド終了演出や大当り終了演出）が実行され、10R 第 2・第 3 大当り遊技の 5 ラウンド目が終了したときのラウンド間（ラウンド分岐タイミング）では、ラウンド分岐演出として、次ラウンド以降もロング開放のラウンドが実行（継続）される旨を示唆する演出（例えば、ロング開放ラウンド継続演出）が実行される。

20

【0119】

また、10R 第 3 大当り遊技の 7 ラウンド目が終了したときのラウンド間（ラウンド分岐タイミング）では、ラウンド分岐演出として、次ラウンド以降、ロング開放のラウンドが実行（継続）されない旨を示唆する演出（例えば、ロング開放ラウンド終了演出や大当り終了演出）が実行され、10R 第 2 大当り遊技の 7 ラウンド目が終了したときのラウンド間（ラウンド分岐タイミング）では、ラウンド分岐演出として、次ラウンド以降もロング開放のラウンドが実行（継続）される旨を示唆する演出（例えば、ロング開放ラウンド継続演出）が実行される。

30

【0120】

このように 10R 第 2～第 5 大当りは、ロング開放のラウンドが継続するか否かの分岐点（ラウンド分岐タイミング）となるラウンド間において、それ以外のラウンド間に比して長時間のインターバル時間（第 1 インターバル時間）が設定され、当該インターバル時間を利用してラウンド分岐演出が実行されるものとなっている。このように、ラウンド分岐タイミングにおいてラウンド分岐演出が実行される 10R 第 2～第 5 大当りに係る大当り遊技は所謂「ランクアップボーナス」と呼ばれるもので、10R 第 1 大当り等の一般的な大当りとは遊技性が異なる特殊な大当りである。以下、ランクアップボーナスのことを「RUB」と表記することもある。

40

【0121】

ここで、ラウンドのことを「ラウンド遊技」ともいい、ラウンド遊技のことを「大入賞口開閉遊技」、「可変入球遊技」又は「特別入球遊技」ともいう。また、5R 第 6 大当り及び 5R 第 7 大当りのことを総じて「5R 大当り」ともいい、10R 第 1～第 5 大当り及び 10R 第 8・第 9 大当りのことを総じて「10R 大当り」ともいう。さらに、10R 第 2～第 5 大当りのことを「特殊大当り」ともいい、10R 第 2～第 5 大当り以外の大当り（10R 第 1・第 8・第 9 大当り、5R 第 6・第 7 大当り）のことを「一般大当り」ともいい、特殊大当りに係る大当り遊技（ランクアップボーナス（RUB））のことを「第 1 特別遊技」ともいい、一般大当りに係る大当り遊技（5R 大当り遊技又は 10R 大当り遊

50

技)のことを「第2特別遊技」ともいう。

【0122】

また、大当り遊技の実行契機となる特別図柄の大当り図柄（特定表示態様、特定表示結果）のうち、特殊大当りに係る大当り図柄（10R第2大当り図柄、10R第3大当り図柄、10R第4大当り図柄、10R第5大当り図柄）のことを「第1特定表示態様」又は「第1特定表示結果」ともいい、一般大当りに係る大当り図柄（10R第1大当り図柄、5R第6大当り図柄、5R第7大当り図柄、10R第8大当り図柄、10R第9大当り図柄）のことを「第2特定表示態様」又は「第2特定表示結果」ともいう。

【0123】

なお、本実施例では、ラウンド数の違いによる大当り種別を、5R大当り及び10R大当りの2種類としているが、例えば、3R大当りと6R大当りと10R大当りの3種類としたり、7R大当りの1種類としたりする等、種々の大当り種別を設けることが可能である。また本実施例では、大当り遊技の最大ラウンド数を10R（10R大当り）としているが、最大ラウンド数はこれに限られず、例えば、10Rよりも多いラウンド（例えば15R）を最大ラウンド数としたり、10Rよりも少ないラウンド（例えば9R）を最大ラウンド数としたりすることも可能である。

【0124】

本実施例のパチンコ遊技機1では、発生（当選）した大当りの種別に応じて、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態や時短状態、高ベース状態等に移行させる。すなわち、特別図柄当否判定の結果が大当りで、その大当りの種別が前述の10R第1～第5大当り、5R第6大当り及び10R第8大当りの何れかである場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が後述の「高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」に制御される（図6を参照）。これに対して、特別図柄当否判定の結果が大当りで、その大当りの種別が前述の5R第7大当り及び10R第9大当りの何れかである場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が後述の「低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」に制御される（図6を参照）。このことから、10R第1～第5大当り、5R第6大当り及び10R第8大当りは「確変大当り」として捉えることができ、5R第7大当り及び10R第9大当りは「非確変大当り」（「通常大当り」又は「時短大当り」ともいう。）として捉えることができる。

【0125】

図6及び図8（B）に示すように、第1特別図柄（特図1）の当否判定で大当りとなった場合の各大当りの振分確率は、10R第1大当りが5%、10R第2大当りが5%、10R第3大当りが7%、10R第4大当りが10%、10R第5大当りが13%、5R第6大当りが15%、5R第7大当りが45%となっている。これに対して、第2特別図柄（特図2）の当否判定で大当りとなった場合の各大当りの振分確率は、10R第8大当りが55%、10R第9大当りが45%となっている。すなわち、第2始動口21への入球に基づく当否判定（特図2当否判定）で大当りとなった場合には、10R大当りの出現率（振分確率）が100%となっており、第1始動口20への入球に基づく当否判定（特図1当否判定）で大当りとなった場合に比べ、10R大当りの出現率（振分確率）が高くなっている。このように本パチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる当否判定（特図1当否判定）で大当りとなるよりも、第2始動口21に遊技球が入球して行われる当否判定（特図2当否判定）で大当りとなる方が、獲得可能な賞球量（賞球数）の観点で遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されている。このため遊技者は、第2始動口21への入球を期待して遊技を行う。特に第2始動口21への入球頻度が高まる後述の開放延長機能の作動中（高ベース状態の発生中）においては顕著である。

【0126】

本パチンコ遊技機1では、大当りか外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう。）」に基づいて行われ、当否判定の結果が大当りである場合の大当りの種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」又は「図柄決定用情報

」ともいう。)」に基づいて行われる。本実施例では、図7(A)に示すように、特別図柄当否判定用乱数は「0～629」までの範囲で値をとり、大当り種別決定用乱数は「0～99」までの範囲で値をとる。特別図柄当否判定用乱数および大当り種別決定用乱数は、第1始動口20や第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数(取得情報)である。

【0127】

第1始動口20や第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数(取得情報)には、特別図柄当否判定用乱数および大当り種別決定用乱数の他、図7(A)に示すように「変動パターン乱数(「変動パターン情報」ともいう。)」がある。変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数であり、本実施例では「0～198」までの範囲で値をとる。

10

【0128】

また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数(取得情報)には、図7(B)に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第2始動口21を開放させる補助遊技を行うか否かの判定(普通図柄抽選)のための乱数であり、本実施例では「0～240」までの範囲で値をとる。

【0129】

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

20

【0130】

高確率状態では、特別図柄当否判定において大当りと判定される確率が通常状態(低確率状態)よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の大当り判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当りと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当り判定テーブルを用いて、当否判定を行う(図8(A)を参照)。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる(停止図柄が大当り図柄となる)確率が高くなる。

30

【0131】

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

40

【0132】

特別図柄(第1特別図柄および第2特別図柄)についての確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の時短状態において作動し、非時短状態において作動しないものとなっている。このため、時短状態では、普通図柄当否判定の当り確率が非時短状態よりも高くなる。具体的に時短状態では、当りと判定される普通図柄乱数(当り乱数)の値が非時

50

短状態で用いる普通図柄当り判定テーブルよりも多い普通図柄当り判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定（普通図柄の判定）を行う（図8（C）を参照）。

【0133】

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

10

【0134】

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

20

【0135】

なお、高ベース状態（高頻度状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能および開放回数増加機能のうち少なくとも一つの機能の作動によって、その機能が作動していないときに比べ第2始動口21が開放され易く（入球頻度が高く）なるものであればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。このような高ベース状態を発生させる機能のことを「高ベース発生機能」ともいう。

【0136】

本実施例のパチンコ遊技機1では、前述したように、10R第1～5大当り、5R第6大当り及び10R第8大当りの何れかが発生した場合の大当り遊技後（特別遊技後）の遊技状態は、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態を「高確高ベース状態」ともいう。高確高ベース状態は、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当りとなって大当り遊技が実行されることにより終了する。この高確高ベース状態は、遊技者にとっては所謂「確変状態」となる。

30

【0137】

また、5R第7大当り及び10R第9大当りの何れかが発生した場合の大当り遊技後（特別遊技後）の遊技状態は、特別図柄の通常状態（低確率状態）になるとともに、特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態を「低確高ベース状態」ともいう。低確高ベース状態は、所定回数（例えば100回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当りに当選してその大当り遊技が実行されることにより終了する。

40

【0138】

なお、「低確高ベース状態」のことを「第1遊技状態」ともいい、「高確高ベース状態」のことを「第2遊技状態」ともいう。また、本実施例のパチンコ遊技機1では、遊技状態として「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、「高確高ベース状態」の3つの遊技状態を設定可能としているが、これに加え、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の非時短状態かつ低ベース状態、すなわち「高確低ベース状態」を設定可能としてもよい。

【0139】

50

低確高ベース状態や高確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより遊技球を右遊技領域 3 B へ進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。高ベース状態では、低ベース状態と比べて第 2 始動口 2 1 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 2 0 への入球よりも第 2 始動口 2 1 への入球の方が容易となっている（第 1 始動口よりも第 2 始動口の方が遊技球の入球可能性が高くなる）からである。このため、普通図柄当否判定の契機となるゲート 2 8 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 へ遊技球を入球させるべく右打ちを行う。これにより、左打ちを行う場合に比べ、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器 4 7 が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域 3 B を狙って遊技球を発射すべきことを報知する（右打ち指示報知）。

10

【0140】

これに対し、低ベース状態（例えば低確低ベース状態）では、左打ちにより左遊技領域 3 A へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。低ベース状態では、高ベース状態と比べて第 2 始動口 2 1 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 2 1 への入球よりも第 1 始動口 2 0 への入球の方が容易となっている（第 2 始動口よりも第 1 始動口の方が遊技球の入球可能性が高くなる）からである。そのため、第 1 始動口 2 0 へ遊技球を入球させるべく左打ちを行う。これにより、右打ちを行う場合に比べ、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器 4 7 が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域 3 A を狙って遊技球を発射すべきことを報知する（左打ち指示報知）。

20

【0141】

発射方向表示器 4 7 は「y z」の 2 個の LED を有しており、遊技状態に応じて LED を点灯させることにより発射方向を示すことが可能とされている。例えば、低ベース状態では、「y □ z □」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「y ■ z ■」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両 LED を点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

【0142】

以上のように本実施例のパチンコ遊技機 1 では、大当たり遊技が行われていない低確低ベース状態を基準にすると、この低確低ベース状態を「通常遊技状態」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技（変動遊技）を「通常遊技」として捉えることができる。一方、高確高ベース状態や低確高ベース状態は、低確低ベース状態に比べ遊技者にとって有利な遊技状態であることから、これら高確高ベース状態や低確高ベース状態を「特別遊技状態」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技を「特別遊技」として捉えることができる。

30

【0143】

また、大当たり遊技は、特別図柄を変動表示させて大当たり図柄が停止表示されることで実行され得る遊技であって、遊技者にとっては、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入球により多量の賞球を獲得できることから、大当たり遊技が行われる遊技状態は、大当たり遊技が行われていない遊技状態に比べ遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。このため、大当たり遊技が行われる遊技状態を「特別遊技状態」として捉えることができ、当該状態にて行われる大当たり遊技を「特別遊技」として捉えることができる。

40

【0144】

また、低確低ベース状態や高確低ベース状態といった低ベース状態は、前述のように左打ちによって遊技球を左遊技領域 3 A に進入させて遊技を進行させる遊技状態であることから、低ベース状態を「左打ち状態」として捉えることができる。一方、低確高ベース状態や高確高ベース状態といった高ベース状態および第 1 大入賞口 3 0 や第 2 大入賞口 3 5 への遊技球の入球を狙う大当たり遊技が行われる状態は、前述のように右打ちによって遊技球を右遊技領域 3 B に進入させて遊技を進行させる遊技状態であることから、高ベース状

50

態や大当り遊技状態を「右打ち状態」として捉えることができる。そして、前述のように、高ベース状態（右打ち状態）では、低ベース状態（左打ち状態）に比べ第2始動口21が開放されやすく、第1始動口20よりも第2始動口21の方が遊技球の入球が容易となり、また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特別図柄の当否判定で大当りとなるよりも、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特別図柄の当否判定で大当りとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されている。このため、左打ち状態を「通常遊技状態」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技（変動遊技）を「通常遊技」として捉えることができる。また、左打ち状態に比べ遊技者にとって有利な遊技状態である右打ち状態を「特別遊技状態」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技（変動遊技）を「特別遊技」として捉えることができる。

10

【0145】

また、高確低ベース状態は、低確低ベース状態と比較した場合、ともに低ベース状態である点では一致するものの、高確率状態では特別図柄の確率変動機能が作動して特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる確率が低確率状態よりも高くなることから、低確低ベース状態に比べ遊技者にとって有利な遊技状態である高確低ベース状態を「特別遊技状態」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技（変動遊技）を「特別遊技」として捉えることができる。

【0146】

以上の各種遊技状態の設定、移行等に係る制御は、主制御基板80（遊技制御用マイコン81）によって行われる。そして、確率変動機能の作動・非作動に係る制御を行う主制御基板80（遊技制御用マイコン81）は、特別図柄当否判定の当選確率（大当り確率）を低確率（第1確率）または高確率（第2確率）に設定可能な確率設定手段として機能する。また、変動時間短縮機能の作動・非作動に係る制御を行う主制御基板80（遊技制御用マイコン81）は、特別図柄の変動時間が通常よりも短くなる短縮変動状態（時短状態）を設定可能な短縮変動状態設定手段（時短状態設定手段）として機能する。

20

【0147】

〔主制御メイン処理〕

次に、図10～図36に基づいて遊技制御用マイコン81の動作（主制御部80による制御処理）について説明する。なお、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。また、本明細書においてS101等の「S」（フローチャート中の「S」）はステップを意味する。

30

【0148】

遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、図10に示す主制御メイン処理のプログラムを主制御基板80のROMから読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、初期設定を行う（S101）。初期設定では、例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板80のCPUの設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

40

【0149】

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

50

【0150】

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

【0151】

〔割り込み処理〕

次に、割り込み処理（S105）について説明する。図11に示すように、割り込み処理（S105）では、まず、出力処理（S201）を実行する。出力処理（S201）では、以下に説明する各処理において主制御基板80のRAMに設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、副制御基板90や払出制御基板110等に出力する。出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当り種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が含まれる。コマンドは、例えば2バイトの情報からなり、この場合、上位1バイトはコマンドの種類に関する情報とされ、下位1バイトはコマンドの内容に関する情報とされる。

【0152】

出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ（第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、大入賞口センサ30a等）が検知した検知信号を読み込み、賞球情報としてRAMの出力バッファに記憶する。また、下皿62の満杯を検知する下皿満杯検知センサ（図示せず）からの検知信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAMの出力バッファに記憶する。

【0153】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）は、図10の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）と同じである。即ち、図7に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、タイマ割り込み処理（S105）の実行期間と、それ以外の期間（割り込み処理（S105）の終了後、次の割り込み処理（S105）が開始されるまでの期間）との両方で行われる。

【0154】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処理（S204）、始動入球時処理（S205）、普図動作処理（S206）、特図動作処理（S207）、保留球数処理（S208）および電源断監視処理（S209）を実行する。その後、本発明に深く関連しないその他の処理（S210）を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板80のCPUに割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され（図10を参照）、割り込みパルスが入力されると（約4ms後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行される割り込み処理（S105）の出力処理（S201）では、前回の割り込み処理（S105）でRAMの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【0155】

〔始動口センサ検知処理〕

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

【0156】

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

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

続いて第1始動口20に遊技球が入球したか否か、即ち、第1始動口センサ20aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S309）。第1始動口20に遊技球が入球していない場合（S309でNO）には処理を終えるが、第1始動口20に遊技球が入球した場合には（S309でYES）、特図1保留球数（第1特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの値）が4（上限数）未満であるか否かを判定する（S310）。そして、特図1保留球数が4未満でない場合（S310でNO）には、処理を終えるが、特図1保留球数が4未満である場合には（S310でYES）、特図1保留球数に「1」を加算する（S311）。

【0160】

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

【0161】

〔始動入球時処理〕

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

【0162】

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

【0163】

事前判定は、例えば、図8（A）に示す大当たり判定テーブル、すなわち、高確率状態であれば高確率状態用の大当たり判定テーブル、通常状態（低確率状態）であれば通常状態用の大当たり判定テーブルに基づいて、大当たり判定値と一致するか否かを判定することにより行うことが可能である。またS317では、当否判定の他、大当たり種別決定用乱数に基づく大当たり種別判定や変動パターン乱数に基づく変動パターン判定を、事前判定（保留先読み）の対象とすることができる。

【0164】

次いでS318では、S317による事前判定の結果に係る遊技情報（事前判定情報）、具体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当たり判定値と一致するか否かを示す情報（当否情報）や、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（大当たり種別決定用乱数値）を示す情報、変動パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報等を含むコマンドデータを、特図2始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする（S318）。特図2始動入球コマンドには、S316で読み出した特図2取得乱数値の一部又は全部を示す情報を事前判定情報として含めてもよい。

【0165】

主制御部80から送信された特図2始動入球コマンドをサブ制御部90で解析することで、大当たりに係る情報であるか、大当たり種別は何れであるか、変動パターンは何れであるか等を、サブ制御部90側で特定することが可能となる。本実施例ではそれに加えて、特図2始動入球コマンドを解析することで、取得した特図2取得乱数が高確率状態で判定した場合に大当たりとなるか否か、及び低確率状態で判定した場合に大当たりとなるか否かを特定可能としている。これにより、サブ制御部90は、受信した特図2始動入球コマンドにより特定される情報を保留情報（演出保留情報）として記憶し、特定のタイミングで当該保留情報（演出保留情報）を事前判定し、低確率状態で当否判定した場合に大当たりと判定される演出保留情報が記憶されているか否かを判定することが可能となる。このことは、後述の特図1始動入球コマンドをサブ制御部が受信した場合についても同様である。

【0166】

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

【0167】

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

【0168】

S320では、時短フラグがONであるか否かを判定し（S320）、時短フラグがONで

10

20

30

40

50

ある、すなわち高ベース状態であると判定した場合（S320でYES）、S321以降の処理を行うことなく本処理を終える。一方、時短フラグがOFFである、すなわち低ベース状態であると判定した場合（S320でNO）、S321以降の事前判定に係る処理に進む。

【0169】

ここで、時短フラグがONである場合、すなわち現在の遊技状態が高ベース状態である場合、第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図2の当否判定（第2特別図柄当否判定）が行われやすい状態となっている。また本実施例では、後述するように特図2保留の消化（第2特別図柄の変動表示）を特図1保留の消化（第1特別図柄の変動表示）に優先して実行するもの（所謂特図2優先変動機）としている。このような構成において、例えば、特図1の事前判定を行い、その結果を予告等の演出により遊技者に報知し、その事前判定の結果が大当たりであることが明示された場合、遊技者は、特図2保留消化の優先を利用して、任意のタイミングで特図2保留を意図的に無くして（「0」にして）、事前判定の結果が示された特図1に係る大当たりを意図的に発生させるといった技術介入が可能となる。このように大当たりの発生タイミングを遊技者が調整できることは、遊技の公平性の観点から好ましくない。このため、現在の遊技状態が低ベース状態でなく高ベース状態である場合には（S320でYES）、S321以降の特図1の事前判定に係る処理を行わず、本処理を終えることとしている。

【0170】

S321～S323の処理は、前述したS316～S318と同様の処理の特図1について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理（S204）における特図1関係乱数取得処理（S312）で取得して第1特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出し（S321）、読み出した取得乱数値について事前判定を行う（S322）。そして、この事前判定に係る遊技情報を含むコマンドデータを特図1始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする（S323）。なお、S322の事前判定（保留先読み）は、後述の特図1当否判定処理（S1207）における当否判定（S1603、S1604）に先立って行うものである。

【0171】

以上の始動入球時処理（S205）におけるS317及びS322の処理を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン81）は「事前判定手段」として機能するものである。また、第1始動口20への入球に基づいて取得された特図1取得乱数値（取得情報）の事前判定（S322）を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン81）は「第1事前判定手段」として機能するものであり、第2始動口21への入球に基づいて取得された特図2取得乱数値（取得情報）の事前判定（S317）を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン81）は「第2事前判定手段」として機能するものである。

【0172】

〔普図動作処理〕

遊技制御用マイコン81は、始動入球時処理（S205）に次いで、図14に示す普図動作処理（S206）を行う。普図動作処理（S206）では、普通図柄表示器42及び可変入賞装置22に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に普図動作ステータス「1」～「4」を割り当てている。そして、普図動作ステータスが「1」である場合には（S401でYES）、普通図柄待機処理（S402）を行い、「2」である場合には（S401でNO、S403でYES）、普通図柄変動中処理（S404）を行い、「3」である場合には（S401、S403で共にNO、S405でYES）、普通図柄確定処理（S406）を行い、「4」である場合には（S401、S403、S405の全てがNO）、普通電動役物処理（S407）を行う。なお、普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0173】

〔普通図柄待機処理〕

図15に示すように、普通図柄待機処理（S402）では、まず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し（S501）、「0」であれば（S501でYES）、S502以降の処理を行うことなく本処理を終える。一方「0」でなければ（S501でNO）、後述の

普通図柄当否判定処理を行い（S502）、次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う（S503）。普通図柄変動パターン選択処理では、図8（D）に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が30秒の普通図柄変動パターンを選択する。

【0174】

次いで、後述の普通図柄乱数シフト処理（S504）を行った後、普通図柄変動開始処理（S505）を行い、本処理を終える。普通図柄変動開始処理（S505）では、S503で選択した普通図柄変動パターンに基づいて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「2」にセットする。また普通図柄変動開始処理では、副制御基板90に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

10

【0175】

〔普通図柄当否判定処理〕

図16に示すように、普通図柄当否判定処理（S502）では、まず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—H）を読み出す（S601）。次いで、時短フラグがONであるか否か（遊技状態が時短状態であるか否か）を判定する（S602）。時短フラグがONである、すなわち時短状態であると判定した場合（S602でYES）、図8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」～「239」）に基づいて高確率普図当否判定を行い（S604）、S605の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—H）が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。

20

【0176】

これに対し、S602で時短フラグがONでない、すなわち、非時短状態であると判定した場合（S602でNO）、図8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」、「1」）に基づいて低確率普図当否判定を行い（S603）、S605の処理に移行する。

【0177】

S605では、普図当否判定（S603、S604）の結果が当り（普図当り）であるか否かを判定し（S605）、当りでない（外れである）と判定した場合（S605でNO）、停止表示する外れ普通図柄（普図外れ図柄）を決定し（S606）、処理を終える。一方、当り（普図当り）であると判定した場合（S605でYES）、停止表示する当り普通図柄（普図当り図柄）を決定し（S607）、普図当りフラグをONにして（S608）、処理を終える。

30

【0178】

〔普通図柄乱数シフト処理〕

図17に示すように、普通図柄乱数シフト処理（S504）では、まず、普通図柄保留球数を1デクリメントする（S701）。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に一つシフトする（S702）。そして、普図保留記憶部における最上位の保留記憶の格納場所であるアドレス空間を空（「0」）にして、即ち普図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S703）、処理を終える。このようにして、普図保留が保留順に消化されるようにしている。

40

【0179】

〔普通図柄変動中処理〕

図18に示すように、普通図柄変動中処理（S404）では、まず、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し（S801）、経過していなければ（S801でNO）、S802以降の処理を行うことなく本処理を終える。一方、普通図柄の変動時間が経過していれば（S801でYES）、普通図柄変動停止コマンドをセットする（S802）とともに、普図動作ステータスを「3」にセットする（S803）。そして、普通図柄当否判定用乱数の判定結果に応じた表示結果（当り普通図柄又は外れ普通図柄）で普通図柄を停止表示させる（普通図柄の変動表示を終了する）等のその他の処理を行い（S804）、本処理を終える。

【0180】

50

〔普通図柄確定処理〕

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

10

〔0181〕

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

〔0182〕

20

〔普通電動役物処理〕

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

〔0183〕

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

30

〔0184〕

第 2 始動口 21 の閉鎖処理（S1006）に次いで、第 2 始動口開放カウンタの値を 1 デクリメントし（S1007）、第 2 始動口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S1008）。「0」でなければ（S1008でNO）、再び第 2 始動口 21 を開放させるためにそのまま本処理を終える。一方、第 2 始動口開放カウンタの値が「0」であれば（S1008でYES）、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行う（S1009）とともに、普図当り終了フラグをセットして（S1010）、本処理を終える。なお、第 2 始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第 2 始動口 21 の開放（可動部材 23 の開放動作）が 3 回行われると「0」になり、非時短状態中であれば第 2 始動口 21 の開放が 1 回行われると「0」になる。

40

〔0185〕

これに対して、S1001にて普図当り終了フラグが ON であると判定した場合（S1001でYES）、S903又はS906でセットされた回数の第 2 始動口 21 の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグを OFF にするとともに（S1011）、普図当りフラグを OFF にし（S1012）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S1013）、本処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、普図動作処理（S206）として再

50

び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。

【0186】

〔特図動作処理〕

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

【0187】

特図動作ステータスが「1」である場合には（S1101でYES）、特別図柄待機処理（S1102）を行い、「2」である場合には（S1101でNO、S1103でYES）、特別図柄変動中処理（S1104）を行い、「3」である場合には（S1101、S1103で共にNO、S1105でYES）、特別図柄確定処理（S1106）を行い、「4」である場合には（S1101、S1103、S1105の全てがNO）、大当り遊技としての特別電動役物処理（S1107）を行う。なお、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0188】

〔特別図柄待機処理〕

図22に示すように、特別図柄待機処理（S1102）では、まず、第2始動口21の保留球数（即ち特図2保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1201）。特図2保留球数が「0」である場合（S1201でYES）、即ち、第2始動口21への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第1始動口20の保留球数（即ち特図1保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1206）。そして、特図1保留球数も「0」である場合（S1206でYES）、即ち、第1始動口20への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置7の表示画面7aを待機画面とする処理中（客待ち用のデモ画面の実行中）であるか否かを判定し（S1211）、そうであれば（S1211でYES）、S1212の処理を行うことなく本処理を終え、そうでなければ（S1211でNO）、待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する（S1212）。待機画面には、前述の演出設定画面（図示せず）が含まれる。

【0189】

S1201で特図2保留球数が「0」でないと判定した場合（S1201でNO）、即ち、第2始動口21への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図2当否判定処理（S1202）、特図2変動パターン選択処理（S1203）、特図2乱数シフト処理（S1204）、特図2変動開始処理（S1205）をこの順に行う。また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合（S1201でYES、S1206でNO）、即ち、第2始動口21に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第1始動口20への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図1当否判定処理（S1207）、特図1変動パターン選択処理（S1208）、特図1乱数シフト処理（S1209）、特図1変動開始処理（S1210）をこの順に行う。

【0190】

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

【0191】

〔特図2当否判定処理〕

図23に示すように、特図2当否判定処理（S1202）では、まず、判定値として、RAMの第2特図保留記憶部85bの最下位の領域（即ち第2特図保留の1個目に対応するRAM領域）に記憶されている（最も古い記憶の）特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—A）を読み出す（S1301）。次いで、確変フラグがONであるか

否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する（S1302）。そして、高確率状態であれば（S1302でNO）、すなわち通常状態であれば、大当たり判定テーブル（図8（A）を参照）のうち通常状態用の大当たり判定テーブル（大当たり判定値が「3」及び「397」）に基づいて当否判定を行う（S1303）。一方、高確率状態であれば（S1302でYES）、大当たり判定テーブル（図8（A）を参照）のうち高確率状態用の大当たり判定テーブルに基づいて当否判定を行う（S1304）。高確率状態用の大当たり判定テーブルでは、大当たり判定値は、「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

【0192】

当否判定（S1303、S1304）の結果が「大当たり」である場合（S1305でYES）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—AS）を読み出して、図8（B）に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定し（S1307）、当該大当たり種別決定用乱数の値に基づいて大当たり図柄を決定し（S1308）、大当たりフラグをONにして（S1309）、本処理を終える。一方、当否判定（S1303、S1304）の結果が「大当たり」でない（「外れ」である）場合（S1305でNO）、外れ図柄を決定し（S1306）、本処理を終える。

【0193】

ここで、大当たり種別を判定するにあたり、第1特別図柄に係る当否判定の場合は、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定し、第2特別図柄に係る当否判定の場合は、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定する。なお、特別図柄当否判定や大当たり種別決定判定を、夫々「判定」といってもよいし、大当たり判定を行い何れの大当たり図柄となるかを含めて「判定」といってもよい。また、これらの結果を「判定結果」ということもある。第2特別図柄に係る当否判定（S1303、S1304）を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン81）は「第2当否判定手段」として機能するものである。第2当否判定手段のことを「第2判定手段」ともいう。

【0194】

〔特図2変動パターン選択処理〕

図22に示すように、特別図柄待機処理（S1102）では、特図2当否判定処理（S1202）に次いで、特図2変動パターン選択処理を行う（S1203）。図24及び図25に示すように、特図2変動パターン選択処理（S1203）では、まず、遊技状態が時短状態であるか否か（時短フラグがONであるか否か）を判定する（S1401）。その結果、時短状態でないとして判定した場合（S1401でNO）、すなわち非時短状態であれば、次いで、大当たりフラグがONであるか否かを判定する（S1402）。

【0195】

S1402で大当たりフラグがONであると判定した場合（S1402でYES）、非時短状態大当たり用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ大当たりに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル—TRND—T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1403）。本実施例では、変動パターンP1～P3の何れかが選択される。なお、本実施例では、変動パターンが決まれば変動時間も決まるものとされている。

【0196】

一方、S1402で大当たりフラグがONでないと判定した場合（S1402でNO）、次いで第2特別図柄の保留数が「1」又は「2」であるか否かを判定する（S1405）。ここでいう保留数とは、本処理により変動パターンを決定している情報も含めた記憶数であるので、保留記憶の数は「1」～「4」の何れかの値とされる。そして、S1405で、保留数が「1」又は「2」であると判定した場合（S1405でYES）、第1保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「1, 2」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル—TRND—T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1406）。本実施例では、変動パターンP4～P7の何れかが選択される。

【0197】

一方、S1405で保留数が「1」又は「2」でない、すなわち「3」又は「4」であると判定した場合（S1405でNO）、第2保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「3, 4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1407）。本実施例では、変動パターンP8～P11の何れかが選択される。第1保留数外れ用テーブルは、第2保留数外れ用テーブルよりも、比較的長時間の変動時間の変動パターンを選択する可能性が高く設定されている。また、選択可能な最も短時間の変動時間（12000ms）も、第2保留数外れ用テーブルのもの（4000ms）よりも長い時間とされている。

10

【0198】

S1401で時短状態であると判定した場合（S1401でYES）、大当りフラグがONであるか否かを判定する（S1408）。その結果、大当りフラグがONであると判定した場合（S1408でYES）、時短状態大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1409）。本実施例では、変動パターンP12～P14の何れかが選択される。

【0199】

一方、S1408で大当りフラグがONでないと判定した場合（S1408でNO）、保留数が「1」であるか否かを判定する（S1410）。ここでいう保留数も前述と同様であり、保留数は「1」～「4」の何れかの値とされている。S1410で保留数が「1」であると判定した場合（S1410でYES）、第3保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「1」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。本実施例では、変動パターンP15～P18の何れかが選択される。

20

【0200】

S1410で保留数が「1」でない、すなわち、保留数が「2」～「4」の何れかであると判定した場合（S1410でNO）、第4保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「2～4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。本実施例では、変動パターンP19～P22の何れかが選択される。

30

【0201】

ここで、時短状態でかつ外れの場合に選択される変動パターンは、非時短状態でかつ外れの場合に選択される変動パターンと比較して、短い変動パターンが選択される可能性が高くされている。これは、時短状態において変動時間の短い変動パターンがより多く選択されようにすることで、特図保留の消化スピードを早める（時短中の遊技を迅速に進行させる）ためである。

【0202】

以上のようにして変動パターンの選択を行った後は、図24に示すその他の処理を行い（S1404）、本処理を終える。その他の処理（S1404）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをRAMの出力バッファにセットする等の処理を行う。セットされた変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）によりサブ制御部90に送信される。

40

【0203】

なお、特別図柄の変動パターン（「特図変動パターン」ともいう。）の種類や数は本実施例に示すもの（図9を参照）に限定されるものではなく、本実施例に比して変動パターンを増やしたり減らしたりする等、その種類や数は任意である。

【0204】

〔特図2乱数シフト処理〕

図26に示すように、特図2乱数シフト処理（S1204）では、まず、特図2保留球数

50

を1ディクリメントする(S1501)。次いで、第2特図保留記憶部85bにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側(例えば第2特図保留記憶部85bがアドレス「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側)にシフトする(S1502)。そして、第2特図保留記憶部85bの最上位のアドレス空間に「0」をセットして(S1503)、本処理を終える。

【0205】

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

10

【0206】

〔特図1当否判定処理〕

図27に示すように、特図1当否判定処理(S1207)では、図23に示した特図2当否判定処理(S1202)と同様の流れで処理(S1601～S1609)を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1601では、RAMの第1特図保留記憶部85aの最下位の領域(即ち第1特図保留の1個目に対応するRAM領域)に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値(ラベルTRND-A)を読み出して処理を行う。第1特別図柄に係る当否判定(S1603、S1604)を実行する主制御部80(遊技制御用マイコン81)は「第1当否判定手段」として機能するものである。第1当否判定手段のことを「第1判定手段」ともいう。

20

【0207】

〔特図1変動パターン選択処理〕

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

【0208】

〔特図1乱数シフト処理〕

図30に示すように、特図1乱数シフト処理(S1209)では、まず、特図1保留球数を1ディクリメントする(S1801)。次いで、第1特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を1つ下位側にシフトする(S2002)。そして、第1特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして(S1803)、本処理を終える。

30

【0209】

特図1乱数シフト処理(S1209)を実行した後は、図22に示すように特図1変動開始処理(S1210)を実行する。特図1変動開始処理(S1210)では、特図動作ステータスを「2」にセットするとともに、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。

【0210】

〔特別図柄変動中処理〕

図31に示すように、特別図柄変動中処理(S1104)では、まず、特別図柄の変動時間、すなわち、前述のS1203又はS1208で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間(図9を参照)が経過したか否かを判定する(S1901)。変動時間が経過していないと判定した場合(S1901でNO)、S1902以降の処理を行うことなく本処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

40

【0211】

一方、変動時間が経過したと判定した場合(S1901でYES)、変動停止コマンドをセットする(S1902)。そして、確変フラグがONであるか否かを判定し(S1903)、ONであれば(S1903でYES)、確変カウンタを1減算し(S1904)、確変カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S1905)。確変カウンタが「0」とであると判定した場合(S1905でYES)、確変フラグをOFFし、S1907の処理に移行する。S1906の処理により高確率状態(確変状態)が終了する。一方、S1903で確変フラグがONでない

50

と判定した場合（S1903でNO）、又は、S1905で確変カウンタが「0」でないと判定した場合（S1905でNO）、S1907の処理に移行する。

【0212】

S1907では、時短フラグがONであるか否かを判定し（S1907）、時短フラグがONであると判定した場合（S1907でYES）、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を1減算し（S1908）、時短カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S1909）。時短カウンタの値が「0」であれば（S1909でYES）、時短フラグをOFFにし（S1910）、S1911の処理に進む。S1910の処理により時短状態（及び高ベース状態）が終了する。一方、S1907で時短フラグがONでないと判定した場合（S1907でNO）、又は、S1909で時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合（S1909でNO）、S1911の処理に移行する。

10

【0213】

S1911では、特図動作ステータスを「3」にセットする（S1911）。そして、特別図柄当否判定乱数及び大当り種別決定用乱数の判定結果に応じた表示結果で特別図柄を停止表示させる（特別図柄の変動表示を終了する）等のその他の処理を行い（S1912）、本処理を終える。遊技制御用マイコン81は、特別図柄の変動表示を停止（終了）する際、特別図柄（停止図柄）の停止表示時間（停止表示期間）を設定する。そして、その設定した停止表示時間（停止表示期間）が経過すると、特別図柄確定処理（S1106）を行う。

【0214】

なお、確変カウンタの値が「0」になることに基づいて確変フラグをOFFにしたり、時短カウンタの値が「0」になることに基づいて時短フラグをOFFにしたりする処理（S1906、S1910）を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン81）は「遊技状態制御手段」として機能するものである。

20

【0215】

〔特別図柄確定処理〕

図32に示すように、特別図柄確定処理（S1106）では、まず、大当りフラグがONであるか否かを判定する（S2001）。大当りフラグがONであれば（S2001でYES）、次いで確定した大当り（今回の大当り）の種別が10R大当りであるか否かを判定する（S2002）。その結果、10R大当りであると判定した場合（S2002でYES）、大当り遊技中に実行するラウンドの回数をカウントするラウンドカウンタの値に「10」をセットし（S2003）、S2009の処理に移行する。一方、S2002で大当りの種別が10R大当りでないと判定した場合（S2002でNO）、確定した大当り（今回の大当り）の種別は5R大当りであるため、ラウンドカウンタの値に「5」をセットし（S2004）、S2009の処理に移行する。

30

【0216】

S2009では、確定した大当りの種別（種類）に応じた大入賞口開放パターンをセットし（S2009）、S2010の処理に移行する。ここで、前述したように、大入賞口の開放パターンは大当りの種別に応じて定められているので（図6を参照）、S2009では、今回確定した大当りに対応する大入賞口開放パターン（ロング開放、ショート開放、開放回数等）をセットする。そして、S2009でセットした大入賞口開放パターンに基づく大入賞口30の開放動作が大当り遊技（特別遊技）で実行される。

40

【0217】

S2010では、大当り遊技を開始するべく、大当りのオープニングコマンドをセットする（S2010）。本実施例では、オープニングコマンドとして、10R第1大当りに対応する第1オープニングコマンド、10R第2大当り～第5大当りに対応する第2オープニングコマンド、5R第6大当りに対応する第3オープニングコマンド、5R第7大当りに対応する第4オープニングコマンド、10R第8大当りに対応する第5オープニングコマンドおよび10R第9大当りに対応する第6オープニングコマンドの計6種類が設けられている。

【0218】

50

S2010では、今回確定した大当り（開始する大当り）の種別に応じたオープニングコマンドをセットする。そして、主制御部80（遊技制御用マイコン81）は、セットしたオープニングコマンドを、出力処理（S201）により所定のタイミングでサブ制御部90に対して送信する。オープニングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該オープニングコマンドに基づいて所定のオープニング演出の実行処理を行う。本実施例では、10R第2大当り～第5大当りに対応するオープニングコマンドを共通のコマンド（第2オープニングコマンド）としており、10R第2大当り～第5大当りでオープニング演出を共通（同様の演出態様）としている。これは、RUBの遊技性、すなわち、ロング開放のラウンドがいつまで継続するかに遊技者を注目させる遊技性に鑑み、オープニング演出等の大当り（特殊大当り）に係る演出を通じて遊技者が大当りの種別を判別することを困難にするためである。

10

【0219】

次いで、大当り遊技のオープニング期間を開始し（S2011）、特図動作ステータスを「4」にセットする（S2012）。また、S2001において大当りフラグがONでないと判定した場合（S2001でNO）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2013）、処理を終える。

【0220】

オープニング期間は、大当り遊技における大入賞口の最初の開放動作を開始する前であって、大当り図柄で停止表示した特別図柄（演出図柄）の停止表示時間（「停止表示期間」又は「確定停止期間」ともいう。）の経過後に設定される期間であり、特別図柄（演出図柄）の変動表示が実行不能とされる期間である。オープニング期間のことを「開始期間」ともいい、オープニング期間（開始期間）において実行する演出（オープニング演出）のことを「開始演出」ともいう。

20

【0221】

本実施例では、確定した大当りの種別と、その大当りが確定したとき（大当り図柄が停止表示されたとき）の遊技状態とによって、オープニング期間（オープニング時間）が決まるものとなっており、前述のオープニングコマンドによってオープニング期間が特定可能となっている。よって、オープニングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該オープニングコマンドにより特定される大当り種別およびオープニング期間に基づいて、オープニング演出を行うことが可能となっている。オープニング期間の長さ（オープニング時間）は、大当り遊技が開始されることを遊技者に認識させることができる程度の長さとするのが一般的であり、例えば、大当り停止表示時間よりも長い時間とすることができる。また、大当りが発生したときの遊技状態や大当りの種別に応じてオープニング期間の長さ（オープニング時間）を異ならせてもよい。

30

【0222】

以上の特別図柄待機処理（S1102）、特別図柄変動中処理（S1104）及び特別図柄確定処理（S1106）を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン81）は、特別図柄表示器（特別図柄表示部）とともに「第1識別情報表示手段」として機能するものである。第1識別情報表示手段のことを「変動遊技実行手段」ともいう。

【0223】

〔特別電動役物処理（大当り遊技）〕

図33に示すように、特別電動役物処理（S1107）では、まず、確変フラグがONであるか否かを判定し（S2101）、確変フラグがONであると判定した場合（S2101でYES）、確変フラグをOFFにし（S2102）、次いで、時短フラグがONであるか否かを判定する（S2103）。S2103で、時短フラグがONであると判定した場合（S2103でYES）、時短フラグをOFFにし（S2104）、S2105の処理に移行する。なお、S2101で確変フラグがONでないと判定した場合（S2101でNO）、確変フラグはOFFであるため、S2102の処理を行うことなくS2103の処理に移行する。また、S2103で時短フラグがONでないと判定した場合（S2103でNO）、時短フラグはOFFであるため、S2104の処理を行うことなくS2105の処理に移行する。つまり、大当り遊技の実行中は

40

50

、低確率状態かつ非時短状態に制御される。本実施例では、非時短状態中は常に低ベース状態であるので、大当り遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。

【0224】

次に、大当り終了フラグがONであるか否かを判定する(S2105)。大当り終了フラグは、大当り遊技において大入賞装置31の動作処理(大入賞口30の開放処理)が全て終了(大当り遊技が終了)したことを示すフラグである。大当り終了フラグがONでなければ(S2105でNO)、次いでラウンドの開始時期であるか否かを判定する(S2106)。これは、前述した大当り種別毎に設定した大入賞口開放パターンに基づいて判定する。例えば、1ラウンド目の開始前であれば、オープニング期間が終了して1ラウンド目の最初の開放処理を実行するタイミングであるか否かによって判定する。また、既に1ラウンド目を開始した後であれば、前のラウンドが終了し、かつ、所定のインターバル時間が経過(インターバル期間が終了)している否かによって判定する。

10

【0225】

S2106でラウンド開始時期であると判定した場合(S2106でYES)、対応するラウンドのラウンド開始コマンドをセットし(S2107)、大入賞口開放処理を行う(S2108)。これにより、大入賞口30が開放状態となり所定のラウンドが開始することとなる。S2107では、例えば、1ラウンド目の開始であれば「1R開始コマンド」、2ラウンド目の開始であれば「2R開始コマンド」のように、開始するラウンドを特定可能なラウンド開始コマンドがセットされる。セットされたラウンド開始コマンドは、S201の出力処理によりサブ制御部90に送信される。また、S2108の大入賞口開放処理では、実行される大当りの種別に応じて定められた大入賞口開放パターン、すなわち、前述のS2009でセットした大入賞口開放パターンに基づいて大入賞口30を開放させるべく、開閉部材32を動作(開動作)させる。

20

【0226】

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

【0227】

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

30

【0228】

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

40

【0229】

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

50

【0230】

S2115では大入賞口閉鎖処理を行い、大入賞口30の開閉部材32を動作（閉動作）させて、大入賞口30を閉鎖状態とする（S2115）。また、大入賞口閉鎖処理（S2115）では、大入賞口30を閉鎖状態に保つ閉鎖時間、すなわちインターバル時間をセットする。前述のように、本実施例ではインターバル時間として第1インターバル時間（例えば、約3秒～5秒）と第2インターバル時間（例えば、約0.5秒～1秒）とが設けられているので、実行中の大当り遊技の種類及び終了したラウンド遊技のラウンド数に応じて、第1インターバル時間又は第2インターバル時間がセットされる（S2115）。

【0231】

次いでS2116では、インターバル時間が経過したか否かを判定し（S2116）、経過していない（インターバル期間中である）と判定した場合（S2116でNO）、そのまま本処理を終える。一方、インターバル時間が経過したと判定した場合（S2116でYES）、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2117）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2118）。そして、ラウンドカウンタの値が「0」でないと判定した場合（S2118でNO）、そのまま本処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」と判定した場合（S2118でYES）、大当り遊技を終了させる大当り終了処理として、大当りのエンディングコマンドをセットするとともに（S2119）、大当りのエンディング期間を開始し（S2120）、大当り終了フラグをONにし（S2121）、本処理を終える。なお、ラウンドカウンタの値は、実行する大当り遊技における全てのラウンド遊技が終了すると「0」になる。

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

S2105で大当り終了フラグがONであると判定した場合（S2105でYES）、大当り遊技における最終ラウンドが終了しているので、大当りのエンディング時間が経過したか否か、すなわち、前述のS2120の処理で開始したエンディング期間の終了タイミングが到来したか否かを判定する（S2122）。その結果、エンディング時間が経過していないと判定した場合（S2122でNO）、そのまま本処理を終える。一方、エンディング時間が経過したと判定した場合（S2122でYES）、大当り終了フラグをOFFにし（S2123）、後述する遊技状態設定処理（S2124）を行う。次いで、大当りフラグをOFFにし（S2125）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2126）、本処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理（S207）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。

【0235】

以上の特別電動役物処理（S1107）を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン81）は「特別遊技実行手段」として機能するものである。

【0236】

〔遊技状態設定処理〕

図34に示すように、遊技状態設定処理（S2124）では、まず、今回終了した大当り遊技が確変大当りに係るものであるか否かを判定する（S2201）。本実施例では、前述したように、10R第1大当り、5R第2大当り及び10R第4大当りの3種類を確変大当りとしていることから、S2201では、それら3種類のうちの何れかに該当するか否かを判定する。そして、今回終了したのが確変大当りであると判定した場合（S2201でYES）、確変フラグをONにするとともに（S2202）、確変カウンタに「10, 000」をセットし（S2203）、さらに時短フラグをONにするとともに（S2204）、時短カウンタに「10, 000」をセットして（S2205）、処理を終える。

10

【0237】

ここで、確変カウンタにセットする値は、高確率における特別図柄当否判定を実行可能な回数である。本実施例においてセットする「10, 000」という値（10, 000回）は、高確率状態における大当り確率や遊技店の1日の営業時間、当該営業時間内に実行可能な特図当否判定の回数等を考慮すると、実質的には次回の大当りが発生するまで又は営業時間が終了するまで、高確率状態を保証しているのと同じことである。従って、遊技状態が高確率状態に設定された場合には、次回の大当りが発生するまで高確率状態が保証されるといってもよい（実質的に同義である）。また、確変フラグがONの場合には、時短カウンタにも同様に「10, 000」がセットされるため、この高確率状態が設定されている間、時短状態（開放延長状態）も共に設定されるといってもよい。つまり、確変大当りに係る大当り遊技が終了すると、遊技状態が「高確高ベース状態」（第2遊技状態）となる。なお、本実施例のように、確変カウンタおよび時短カウンタに「10, 000」の値を設定して、実質的に次回大当りまで高確高ベース状態を設定するようにしてもよいし、確変フラグおよび時短フラグがONの場合には、カウンタに値をセットすることなく、次回大当りが発生するまで高確高ベース状態を設定するような制御を採用してもよい。

20

【0238】

一方、S2201で確変大当りでないと判定した場合（S2201でNO）、すなわち、今回終了したのが非確変大当り（通常大当り）に係る大当り遊技である場合、確変フラグをONにすることなく、時短フラグをONにするとともに（S2206）、時短カウンタに「100」をセットして（S2207）、処理を終える。本実施例では、前述したように、5R第3大当り及び10R第5大当りの2種類を非確変大当り（通常大当り）としているので、これら2種類のうちの何れかに係る大当り遊技が終了すると、遊技状態が「低確高ベース状態」（第1遊技状態）となる。低確高ベース状態は、特別図柄の変動表示が100回行われること（特別図柄当否判定が100回行われること）、及び次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。

30

【0239】

時短カウンタ及び確変カウンタは、第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数とを合算した回数を計数するものである。なお、時短カウンタ及び確変カウンタにセット（設定）する値は本実施例に限定されるものではなく、本パチンコ遊技機1の遊技性や出球性能、スペック等を考慮して任意に定めることができる。

40

【0240】

以上の遊技状態設定処理（S2124）を実行する主制御部80（遊技制御用マイコン81）は「遊技状態制御手段」として機能するものである。

【0241】

〔保留球数処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特図動作処理（S207）に次いで、保留球数処理（S208）を行う。図35に示すように、保留球数処理（S208）では、まず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数および普通図柄保留球数を読み出す（S2501）。次いで、その保留球数のデータ（保留球数を示す情報を副制御基板90等へ送信するための保留球数コマンド）を、RAMの出力バッファ

50

にセットする（S2502）。この保留球数に係るデータ（保留球数コマンド）は、次回の割り込み処理（S105）での出力処理（S201）によって出力され、割り込み処理毎に、保留球数に係るデータ（保留球数コマンド）の出力バッファへのセット（S2502）と、出力処理（S201）とが順次行われる。

【0242】

保留球数コマンドを受信したサブ制御部90は、受信した保留球数コマンドに基づいて特図保留球数に増減が生じたと判断すると、これに応じて、画像表示装置7の表示画面7aにおける演出保留表示領域（第1演出保留表示領域9c、第2演出保留表示領域9d、変動保留表示領域9e）の表示内容を更新する。具体的には、例えば、特図1保留球数が「3」から「4」に1増加した場合、その増加した分の特図1保留球数「4」に対応する第1演出保留9aを第1演出保留表示領域9cに追加表示する。また、特図1保留球数が「2」から「1」に1減少した場合（つまり、第1特図保留が消化された場合）、第1演出保留表示領域9cの左端（特図1保留球数「1」に対応する箇所、図3を参照）に表示されている第1演出保留9aを変動保留表示領域9e（図3を参照）に移動するとともに、これに伴って第1演出保留表示領域9cに表示されている第1演出保留9aを左側（保留数減少方向）に1つ移動（シフト）する。

【0243】

なお、特図保留球数が加算された際の特図保留球数のデータ、すなわち始動入球（始動入賞）の発生に伴う特図保留球数のデータについては、前述の始動入球コマンドに含めるか、加算後（始動入球後）の特図保留球数を示す保留球数コマンドを始動入球コマンドとともに出力バッファにセットするものとしてもよい。また、特図保留球数が減算された際の保留球数のデータ、すなわち特別図柄の変動開始（特図保留の消化）に伴う特図保留球数のデータについては、前述の変動開始コマンドに含めるか、減算後（特図保留消化後）の特図保留球数を示す保留球数コマンドを変動開始コマンドとともに出力バッファにセットするものとしてもよい。

【0244】

〔電源断監視処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、保留球数処理（S208）に次いで電源断監視処理（S209）を行う。図36に示すように、電源断監視処理（S209）では、まず、電源断信号の入力の有無を判定し（S2601）、入力が無ければ（S2601でNO）、処理を終了する。一方、電源断信号の入力があれば（S2601でYES）、現在の遊技機の状態（確変か否か、当り遊技中か否か、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等）に関するデータをRAMに記憶するとともに（S2602）、電源断フラグをONにし（S2603）、その後は割り込み処理（S105）に戻ることなくループ処理をする。

【0245】

〔サブ制御メイン処理〕

次に、図37～図43に基づいて、演出制御用マイコン91の動作（サブ制御部90による制御処理）について説明する。なお、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、副制御基板90（サブ制御部）のRAMに設けられている。

【0246】

演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、図37に示すサブ制御メイン処理のプログラムを副制御基板90のROMから読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、CPU初期化処理を行う（S4001）。CPU初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

【0247】

次いでS4002では、電源断信号がONでかつ副制御基板90のRAMの内容が正常で

あるか否かを判定する（S4002）。この判定結果がNOであれば（S4002でNO）、副制御基板90のRAMの初期化をし（S4003）、S4004に進む。一方、判定結果がYESであれば（S4002でYES）、副制御基板90のRAMを初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであってもRAMの内容が正常でない場合には（S4002でNO）、副制御基板90のRAMを初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったがRAMの内容が正常に保たれている場合には（S4002でYES）、RAMを初期化しない。RAMを初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。

【0248】

なお、S4001～S4003の処理は、電源投入後に（電源投入に際して）一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また本実施例では、演出制御用マイコン91においても、図11に示す遊技制御用マイコン81による電源断監視処理（S209）と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号がONになると、そのときの演出制御に係るデータが副制御基板90のRAMに記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時（電断復帰時）に、副制御基板90のRAMの初期化（S4003）が行われない限り、演出制御用マイコン91による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

【0249】

S4004では割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する（S4005）。乱数シード更新処理（S4005）では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、副制御基板90のRAMの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出の態様（変動演出パターン）を決定する変動演出決定用乱数や、予告演出を決定する予告演出決定用乱数、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板80が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。なお、乱数の更新に際して、乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。

【0250】

演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板80から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板80から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとしてすることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、副制御基板90のRAMの所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

【0251】

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、副制御基板90のRAM内の出力バッファ（「サブ出力バッファ」ともいう。）に格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板100、音声制御基板106およびランプ制御基板107のうち、対応するコマンド送信先となる制御基板に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置7、スピーカ67、盤面ランプ5、枠ランプ66及び可動装飾部材14等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や特別遊技演出等）を実行する。

【0252】

演出制御用マイコン91は続いて、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、2msタイマ割り込み処理（S4009）、及び10msタイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置7の表示画面7a（演出図柄表示領域7b）に表示される演出図柄等の表示制御や各種ランプの点灯制御、可動装飾部材の動作制御、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

【0253】

[受信割り込み処理]

図38に示すように、受信割り込み処理(S4008)では、ストロブ信号(STB信号)がONか否か、すなわち主制御基板80から送られたストロブ信号が演出制御用マイコン91の外部INT入力部に入力されたか否かを判定する(S4101)。そして、S4101で、ストロブ信号がONでないと判定した場合(S4101でNO)、処理を終える。

【0254】

一方、ストロブ信号がONであると判定した場合(S4101でYES)、主制御基板80から送信されてきた各種のコマンドを副制御基板90のRAMに格納し(S4102)、本処理を終える。この受信割り込み処理(S4008)は、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。

【0255】

[2msタイマ割り込み処理]

2msタイマ割り込み処理(S4009)は、副制御基板90に2msec周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図39に示すように、2msタイマ割り込み処理(S4009)では、まず、演出ボタン検知スイッチ63c、63dからの検知信号に基づいてスイッチデータ(エッジデータ及びレベルデータ)を作成する入力処理を行う(S4201)。次いで、枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプを発光させるためのランプデータを出力するランプデータ出力処理(S4202)と、可動装飾部材14(電気的駆動源)を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理(S4203)とを行う。なお、ランプデータおよび駆動データは、後述の10msタイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う(S4204)。

【0256】

[10msタイマ割り込み処理]

10msタイマ割り込み処理(S4010)は、副制御基板90に10msec周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図40に示すように、10msタイマ割り込み処理(S4010)では、まず、後述する受信コマンド解析処理(S4302)を行う。次いで、2msタイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを10msタイマ割り込み処理用のスイッチデータとして副制御基板90のRAMに格納するスイッチ状態取得処理を行い(S4303)、その格納したスイッチデータに基づいて表示画面7aの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4304)。その後、ランプデータ(盤面ランプ5や枠ランプ66の点灯を制御するデータ)を作成したり、演出決定用乱数を更新したりする等のその他の処理を実行する(S4305)。

【0257】

[受信コマンド解析処理]

図41に示すように、受信コマンド解析処理(S4302)では、まず、主制御基板80から始動入球コマンドを受信したか否かを判定する(S4390)。始動入球コマンドを受信していないと判定した場合(S4390でNO)、S4401の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合(S4390でYES)、演出保留情報記憶処理(S4395)及び保留アイコン予告処理(S4400)を行って、S4401の処理に移行する。

【0258】

演出保留情報記憶処理(S4395)は、S4390で受信した始動入球コマンド(特図1始動入球コマンド又は特図2始動入球コマンド)に含まれる各種情報(事前判定結果、大当り種別決定用乱数値、変動パターン乱数値等の遊技情報)を、特別図柄の種類(第1特別図柄、第2特別図柄)及び始動入球コマンドの送受信時(コマンド生成時)の特図保留球数に応じて、シフトメモリ形式で副制御基板90のRAMの所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図1の保留球数「4」に対応する特図1始動入球コマンドである場合、その特図1始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当り種別等の情報を、特図1演出保留情報記憶領域のうち保留数4に対応する領域に、

特図 1 演出保留情報として記憶する。

【0259】

こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。副制御基板 90 における演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）は、前述の主制御基板（主制御部）80 における特図保留記憶部（第 1 特図保留記憶部、第 2 特図保留記憶部）の記憶内容（取得情報）と一致するものである。このことから、副制御基板 90 の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段（単に「記憶手段」ともいう。）」といえる。

【0260】

なお、演出保留情報のことを「先読み情報」ともいい、特図 1 演出保留情報のことを「第 1 先読み情報」ともいい、特図 2 演出保留情報のことを「第 2 先読み情報」ともいう。また、演出保留情報記憶領域（取得情報記憶手段）のことを「先読み情報記憶手段」ともいい、特図 1 演出保留情報記憶領域のことを「第 1 先読み情報記憶手段」ともいい、特図 2 演出保留情報記憶領域のことを「第 2 先読み情報記憶手段」ともいう。

【0261】

保留アイコン予告処理（S4400）は、S4395 で記憶された演出保留情報（事前判定結果）に基づく予告演出の一種である保留アイコン予告に関する処理である。保留アイコン予告とは、表示画面 7 a の演出保留表示領域（第 1 演出保留表示領域 9 c、第 2 演出保留表示領域 9 d）や変動保留表示領域 9 e に表示される演出保留（保留アイコン、アクティブ保留アイコン）の表示態様を通常と異なる表示態様（「予告表示態様」ともいう。）で表示して当該予告表示態様により大当りの可能性（期待度）を示唆する演出のことである。保留アイコン予告のことを「保留変化予告」ともいう。保留アイコン予告は、表示画面 7 a 上で行われる表示演出の一種である。保留アイコン予告処理（S4400）については後述する。

【0262】

S4401 では、主制御基板 80 から変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（S4401）。変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4401 で YES）、後述する変動演出開始処理（S4402）を行って S4403 の処理に移行し、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4401 で NO）、S4402 の処理を行うことなく S4405 の処理に移行する。

【0263】

S4403 では、主制御基板 80 から変動停止コマンドを受信したか否かを判定する（S4403）。変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4403 で YES）、演出図柄を停止表示して変動演出を終了させる変動演出終了処理を行う（S4404）。変動演出終了処理（S4404）では、演出図柄 8 を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 100 に送信されると、画像制御用マイコン 101 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上で変動表示していた演出図柄 8 を停止表示して、変動演出（演出図柄遊技演出）を終了させる。一方、S4403 で変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4403 で NO）、S4404 の処理を行うことなく S4405 の処理に移行する。なお、変動演出とは、演出図柄 8 の変動表示や停止表示、後述のリーチ演出など、特別図柄が変動表示を開始してから終了（停止表示）するまでの変動遊技に合わせて行われる種々の演出を指す。表示画面 7 a 上で行われる変動演出は、表示演出の一種である。

【0264】

変動演出開始処理（S4402）及び変動演出終了処理（S4404）を実行するサブ制御部 90（演出制御用マイコン 91）は、画像表示装置 7 とともに「第 2 識別情報表示手段」として機能するものである。

【0265】

S4405 では、主制御基板 80 から大当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定す

る（S4405）。大当り遊技関連コマンドとは、大当り遊技の実行にあたり主制御基板80から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当り遊技の開始（大当りの発生）に際して送信されるオープニングコマンド（S2010を参照）、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド（S2107を参照）、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド（S2114を参照）、大当り遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド（S2119を参照）等が該当する。S4405では、これらの大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していなければ（S4405でNO）、S4407の処理に移行し、受信していれば（S4405でYES）、当該受信したコマンドの種類に応じた演出の実行に係る大当り遊技関連演出処理を行う（S4406）。

【0266】

例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした大当りに係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、大当り遊技の進行状況に合わせて、オープニング演出やラウンド演出、エンディング演出等の大当り遊技に関連する演出（「大当り遊技演出」又は「大当り遊技関連演出」ともいう。）を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。表示画面7a上で行われる大当り遊技演出（大当り遊技関連演出）は、表示演出の一種である。

【0267】

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

【0268】

〔変動演出開始処理〕

次に、受信コマンド解析処理（S4302）にて実行される変動演出開始処理（S4402）について説明する。図42に示すように、変動演出開始処理（S4402）では、まず、変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理を行う（S4501）。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングでS4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（取得情報）を取得する。この取得した値（取得情報）に基づいて、実行する演出図柄遊技演出（変動演出）の態様や予告演出の態様、停止表示する演出図柄等を決定する。

【0269】

次いでS4502では、前述のS4401で受信した変動開始コマンドを解析する（S4502）。変動開始コマンドには、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定する情報）が含まれている。変動パターンを指定する情報には、図9に示す変動パターン情報（P1～P22）や現在の遊技状態を指定する遊技状態情報、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の判定結果、大当り種別を指定する図柄情報等が含まれる（図8を参照）。また変動パターン指定コマンドには、第1特別図柄に対応するものと第2特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出（演出図柄の変動表示）が特図1に係るものなのか特図2に係るものなのかを判別することが可能となる。なお、変動パターン情報や遊技状態情報、図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の処理においても利用可能である。

【0270】

次いでS4503では、現在のモードステータスを参照する（S4503）。モードステータ

10

20

30

40

50

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

【0271】

ここで、演出モードとは、変動遊技が実行されるとき（変動遊技状態）の演出形式（演出環境）のことであり、演出モードが異なると、表示画面7aの背景や変動演出、リーチ演出、予告演出等の各種表示演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、演出図柄8の表示態様（例えば、図柄デザイン、数字デザインなど）が異なったり、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なったりする等、画像表示装置7に表示される演出画像（演出表示）の一部又は全部が演出モードによって異なるものとされる。また、演出図柄遊技演出や大当り遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとすることができ、複数の遊技演出（予告演出やリーチ演出、ラウンド演出等）を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能とすることができる。

【0272】

本実施例では、演出モードAおよび演出モードBを遊技状態が低確低ベース状態である場合に実行可能な演出モードとし、演出モードCを遊技状態が低確高ベース状態である場合に実行可能な演出モードとし、演出モードDを遊技状態が高確高ベース状態である場合に実行可能な演出モードとし、演出モードEを遊技状態が低確高ベース状態と高確高ベース状態の何れの場合においても実行可能な演出モードとしている。従って、演出モードが「A」～「D」の何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか低確高ベース状態（時短状態）であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握することができる。一方、演出モードが「E」である場合、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態（時短状態）であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握（判別）することは困難（不可能）である。その意味において演出モードEは「遊技状態非報知モード」といえる。

【0273】

次いでS4504では、特別図柄当否判定の結果に基づき演出図柄等を用いて行う変動演出の実行パターン（「変動演出パターン」ともいう。）を決めるための図示しない変動演出パターン決定テーブルをセットする（S4504）。具体的には、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）と主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブルをセットする。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1（変動パターンP1）」（図9を参照）である場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した大当り時変動演出パターン決定テーブルがセットされる。本実施例では、演出モード（モードステータス）に対応した複数の変動演出パターン決定テーブルが副制御基板90のROMに予め格納されているので、S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。

【0274】

変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄遊技演出の実行態様（演出図柄の変動態様等）を決定するためのもので、演出モード（モードステータス）に対応する複数の変動演出パターン決定テーブル（図示せず）が副制御基板90のROMに予め格納されている。S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。

【0275】

次いでS4505では、S4501で取得した変動演出決定用乱数およびS4504でセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターン（特図変動パターン）に適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する（S4505）。特図変動パターンは、特別図柄の変動時間、すなわち、変動遊技の実行時間を規定するものであるから（図9を参照）、S4505で設定される変動演出パターンに基づく変動演出の実行時間（実行期間）は、特図変動パターンに準じたものとなる。

【0276】

変動演出パターンとしては、主に、演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄8の変動態様（演出図柄遊技演出の実行態様）が設定される。これにより、演出図柄遊技演出（変動演出）において、リーチ演出を実行する場合、リーチ演出を実行しない場合等が決定される。リーチ演出を実行する（含む）変動演出のことを「リーチあり変動演出」ともいい、リーチ演出を実行しない（含まない）変動演出のことを「リーチなし変動演出」ともいう。

【0277】

変動演出パターンには、演出図柄8の変動態様の他、演出図柄8の変動表示に付随して実行される表示演出や音演出、光演出、可動演出等の実行態様（演出パターン）も含まれ、これら演出の実行有無等についても決定される。このため、変動演出に付随して実行される表示演出や音演出、光演出、可動演出等を含めて、変動演出といえることができる。

【0278】

なお、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりであることを示す場合の演出図柄8の表示態様として、3個の演出図柄8L、8C、8Rがすべて同一（ゾロ目）となる態様（当り図柄配列、特別表示態様）を設けている場合において、3個の演出図柄8L、8C、8Rのうちの2個（例えば左演出図柄8L及び右演出図柄8R）が当り図柄配列（特別表示態様）を構成する図柄（「リーチ図柄」又は「リーチ態様」ともいう。）で停止表示（仮停止）され、残り1個（例えば中演出図柄8C）が変動表示を続けている状態（「リーチ状態」ともいう。）で、その残り1個の演出図柄が当り図柄配列を完成させる図柄で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。このリーチ演出によれば、大当たりを狙う遊技者の期待感を効果的に煽ることが可能となる。表示画面7a上で行われるリーチ演出は、表示演出の一種である。

【0279】

またS4505では、S4501で取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄8（「停止演出図柄」ともいう。）を決定し、これを設定する。停止演出図柄は、演出図柄8のリーチ図柄や当り図柄配列、外れ図柄配列等を構成するものである。停止表示の種類には、演出図柄8を確定的に停止表示する確定停止表示（単に「確定停止」ともいう。）と、演出図柄8を確定的に停止表示する前の仮停止表示（単に「仮停止」ともいう。）とがある。

【0280】

仮停止とは、演出図柄8の変動表示（例えばスクロール表示）が一旦停止（一時停止）され、演出図柄8が表示画面7a上の所定の停止位置に一時的に停止表示されることを意味する。仮停止した演出図柄は、僅かに動いた状態で表示したり静止した状態で表示したりすることができる。変動表示の終了前に3つの演出図柄8L、8C、8Rが第1停止図柄、第2停止図柄、第3停止図柄の順で停止表示されるとき各図柄の停止表示も仮停止に該当する。一方、確定停止とは、演出図柄8の変動表示が終了して、演出図柄8が表示画面7a上の所定の停止位置（例えば演出図柄表示領域7b）にて完全に静止した状態で表示されることを意味する。演出図柄8が変動表示を経て確定停止されると、その変動表示の表示結果（変動演出の結果）が確定的に表示（確定表示）される（導出表示される）こととなる。したがって、演出図柄8の仮停止は、確定停止に至るまで1回または複数回行うことが可能である。

【0281】

S4505で決定（選択）する停止演出図柄は、仮停止する図柄（「仮停止図柄」ともいう。）と、確定停止する図柄（「確定停止図柄」ともいう。）である。例えば、変動演出の結果として停止表示（確定停止）される演出図柄8、すなわち確定停止図柄は、特別図柄当否判定の結果が外れであり、その外れがリーチあり外れである場合、「787」等のバラケ目（「リーチ外れ目」又は「リーチ図柄配列」ともいう。）とされ、リーチなし外れである場合、「635」や「655」等のバラケ目（「完全バラケ目」又は「非リーチ図柄配列」ともいう。）とされる。

【0282】

また、低確低ベース状態において特別図柄当否判定（第1特別図柄当否判定）の結果が大当たりであり、その大当たりが5R大当たり（一般大当たり）である場合、演出図柄8の確定停止図柄は「777」以外の数字図柄のゾロ目とされ、10R第1大当たり（一般大当たり）である場合、演出図柄8の確定停止図柄は「777」のゾロ目とされる。一方、低確高ベース状態又は高確高ベース状態において特別図柄当否判定（第2特別図柄当否判定）の結果が大当たりであり、その大当たりが10R第9大当たり（一般大当たり）である場合、演出図柄8の確定停止図柄は「777」以外の数字図柄のゾロ目（当り図柄配列）とされ、10R第8大当たり（一般大当たり）である場合、演出図柄8の確定停止図柄は「777」のゾロ目とされる。このように「777」のゾロ目は、遊技者にとって最も有利な大当たりといえる10R確変大当たりの確定出目である。

【0283】

また、低確低ベース状態において特別図柄当否判定（第1特別図柄当否判定）の結果が大当たりであり、その大当たりが10R第2～第5大当たりの何れか（特殊大当たり）である場合、演出図柄8の確定停止図柄は、バラケ目のうち特定のバラケ目とされる。この特定のバラケ目は、外れ図柄配列と同様の図柄配列によって特殊大当たりの当選（発生）を報知するものであり、当り図柄配列（特別表示態様）の一種である。特定のバラケ目のことを「特殊図柄配列」ともいう。

【0284】

特定のバラケ目（特殊図柄配列）は、例えば、「123」や「567」等の順目で構成されるバラケ目や、「373」や「773」等の三桁非同一の赤図柄（3, 7）で構成されるバラケ目など、何らかの法則性のある図柄配列により構成することができる。また、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rのうち少なくとも1つ（例えば中演出図柄8C）が普段表示されることない図柄とされる図柄配列により構成することができる。本実施例では、こうした特定のバラケ目を演出図柄8の確定停止図柄として表示（停止表示）する場合、その特定のバラケ目とともに、RUBの実行を示唆する所定の演出画像を表示画面7aに表示することとしている。この点については後述する。

【0285】

なお、前述した演出図柄8の停止表示態様（図柄配列）は一例であり、停止演出図柄として何を表示するかは適宜変更可能である。また、S4505で決定する仮停止図柄及び確定停止図柄は、互いに同じ停止表示態様を構成するものであっても異なる停止表示態様を構成するものであってもどちらでもよい。仮停止図柄が確定停止図柄と異なる場合、仮停止後の演出図柄の再度の変動表示（再変動表示、再変動演出）等を経て最終的に確定停止図柄が停止表示されるように構成することができる。

【0286】

またS4505では、判定図柄表示領域7cにおいて停止表示する判定図柄8s（「停止判定図柄」ともいう。）を決定し、これを設定する。判定図柄8sの停止表示の種類は確定停止表示（確定停止）のみである。判定図柄8sは前述のように、特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行い、特別図柄の停止表示に同期して停止表示を行うものであって、主に特別図柄の変動状況を示す図柄として機能するからである。このため、S4505で設定する停止判定図柄は確定停止する図柄（確定停止図柄）である。本実施例では、判定図柄8sの確定停止図柄として、演出図柄8の確定停止図柄と同じ図柄（数字図柄）配列の確定停止図柄が設定される。

10

20

30

40

50

【0287】

本実施例のパチンコ遊技機1には、演出図柄8の変動態様（変動演出パターン）として、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等の複数の態様（変動演出パターン）が設けられている。S4505では、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない（これを「通常変動」ともいう。）かが決定される。以下では、ノーマルリーチを「NMリーチ」と表記することがあり、スーパーリーチを「SPリーチ」と表記することがある。

【0288】

そして、例えば、リーチあり変動演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び変動演出パターン決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。ここで、SPリーチ演出が実行される場合には、NMリーチ演出が実行される場合と比較して、大当たりとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、SPリーチ演出はNMリーチ演出と比較して大当たりとなる可能性（大当たり期待度）の高い遊技演出であるといえる。

10

【0289】

本実施例では、主制御基板80からの変動パターン指定コマンドとして、変動時間が30000ms（30秒）以上の変動パターン（図9を参照）を指定する変動パターン指定コマンドを副制御基板90が受信した場合に、当該コマンドに基づいてリーチ演出（リーチあり変動演出）が設定（実行）され得る。そのうち、変動時間が30000ms（30秒）の場合には、リーチ演出としてNMリーチ演出が設定（実行）され、変動時間が45000ms（45秒）以上の場合には、リーチ演出としてSPリーチ演出が設定（実行）される。SPリーチ演出が実行されずNMリーチ演出が実行される（SPリーチ演出を含まない）変動演出のことを「NMリーチ変動演出」ともいい、SPリーチ演出が実行される（SPリーチ演出を含む）変動演出のことを「SPリーチ変動演出」ともいい、NMリーチ変動演出及びSPリーチ変動演出のことを総じて「リーチ変動演出」ともいう。

20

【0290】

本実施例では、NMリーチ演出とSPリーチ演出のそれぞれについて複数の演出パターン（リーチ演出パターン）が設けられており、リーチ演出が実行可能とされる変動時間（30000ms以上）に応じて何れかの演出パターンが設定（実行）される。なお、リーチ演出（リーチ演出パターン）の種類（数）は任意に定めることができる。

30

【0291】

ここで、演出図柄8の変動表示（変動演出）は、基本的に次のようにして行われる。まず、特別図柄当否判定が実行されて特別図柄の変動表示が開始されると、これに伴って3つの演出図柄8L、8C、8Rが変動表示を開始する。そして、3つの演出図柄8L、8C、8Rの変動速度が高速で略一定となり、変動開始から所定時間（例えば9秒）が経過すると、第1停止図柄（本実施例では左演出図柄8L）の変動速度が低下して第1停止図柄が停止（仮停止）する。これに次いで第2停止図柄（本実施例では右演出図柄8R）の変動速度が低下して第2停止図柄が停止（仮停止）し、最後に第3停止図柄（本実施例では中演出図柄8C）の変動速度が低下して第3停止図柄が停止（仮停止）する。この後、3つの演出図柄8L、8C、8Rが確定停止することで、変動表示の表示結果が導出表示され、これをもって1回の変動表示が終了する。このような変動表示の開始から終了までの流れをベースとして、通常変動やリーチ演出等が行われる。

40

【0292】

具体的に、例えば、特図保留球数や遊技状態に応じた特別図柄の変動時間短縮機能が作動していない場合（変動時間短縮機能非作動時）において、3つの演出図柄8L、8C、8Rが変動表示を開始した場合、当該変動開始から所定時間（例えば9秒）が経過したタイミングで左演出図柄8L（第1停止図柄）が停止（仮停止）し、これに続いて右演出図柄8R（第2停止図柄）が停止（仮停止）する。このとき、左右の演出図柄8L、8Rが同じ数字の図柄（リーチ態様）で停止（仮停止）すればリーチ成立となり、その後、リーチ演出（NMリーチ演出又はSPリーチ演出）が実行される。SPリーチ演出の場合は、

50

N Mリーチ演出を経てS Pリーチ演出が実行される（N Mリーチ演出からS Pリーチ演出に発展する）。

【0293】

一方、左右の演出図柄8 L，8 Rが停止（仮停止）したときにリーチ成立とならなければ（つまり、通常変動であれば）、右演出図柄8 R（第2停止図柄）の停止（仮停止）に続いて中演出図柄8 C（第3停止図柄）が停止（仮停止）する。本実施例では、通常変動にて、演出図柄8の変動開始から第3停止図柄（本実施例では中演出図柄8 C）が停止（仮停止）するまでにかかる時間は約11秒となっている。但し、特別図柄の変動時間短縮機能が作動している場合の通常変動では、変動表示の開始から左演出図柄8 L（第1停止図柄）が停止（仮停止）するまでにかかる時間が通常（変動時間短縮機能非作動時）よりも短くなり、これに伴って、右演出図柄8 R（第2停止図柄）および中演出図柄8 C（第3停止図柄）が停止（仮停止）するまでにかかる時間も短くなる。

10

【0294】

なお、S4505で設定される変動演出パターンや、後述のS4506で設定される予告演出パターンによっては、例えば、演出図柄8の変動表示の開始後、3つの演出図柄8 L，8 C，8 Rが同時期に一齐に停止（仮停止）したり、第1停止図柄が停止するまでの所定時間（例えば9秒）を越えても全図柄が変動し続けたりする等、演出図柄の停止表示の順序やタイミング等が前述した態様と異なる場合がある。

【0295】

次いでS4506では、予告演出の設定に係る処理（予告演出設定処理）を行う（S4506）。予告演出とは、現在実行中の変動表示に関する示唆や、記憶されている保留（後に実行される変動表示）に関する示唆を行う演出のことであり、例えば、現在実行中の変動表示の表示結果が特定表示結果（又は特別表示結果）となる可能性（大当たり期待度）を示唆したり、後に実行される変動表示の表示結果が特定表示結果（又は特別表示結果）となる可能性（大当たり期待度）を示唆したりする演出である。本実施例では、S4395で記憶した演出保留情報（事前判定結果）に基づく予告演出（「保留先読み予告」ともいう。）や、現在（今回）の変動表示（「当該変動」ともいう。）に係る予告演出（「当該変動予告」ともいう。）など、種々の予告演出が実行可能となっており、このことに対応して複数の予告演出パターンが設けられている。S4506では、各予告演出について実行するか否か（実行有無）を判定したり、実行する予告演出の実行パターン（予告演出パターン）を設定したりする。

20

30

【0296】

具体的には、S4501で取得した予告演出決定用乱数と、副制御基板90のROMに記憶された予告演出決定テーブル（図示せず）とに基づいて、予告演出の実行有無や予告演出パターンを決定し、この決定結果に基づいて予告演出パターンを設定する。副制御基板90のROMには、本パチンコ遊技機1で実行可能とされる予告演出の種類に対応する予告演出決定テーブルが予め記憶されている。予告演出は、例えば、大当たり期待度を示唆する画像（「予告画像」又は「予告情報」ともいう。）を表示画面7aに表示すること（「予告表示」ともいう。）により行われる。また、表示演出（予告表示）の他、音演出や光演出、可動演出によっても予告演出を行うことが可能であり、これら各演出の組み合わせにより行うことも可能である。さらに、当該変動予告も特図保留の事前判定結果に基づいて行うことが可能である。

40

【0297】

予告演出設定処理（S4506）は、演出図柄8の変動表示（変動演出）の開始を契機として当該変動表示中（当該変動演出中）を含めた所定期間（所定時期）に実行可能な予告演出（保留先読み予告、当該変動予告）に関する処理を行うものであり、ここでの処理に係る予告演出には、始動入球の発生に伴う保留アイコン予告（保留先読み予告の一種）は含まれないものとなっている。すなわち、始動入球の発生に伴う保留アイコン予告の設定に係る処理は、予告演出設定処理（S4506）でなく、後述の保留アイコン予告処理（S4400）で行うものとしている。

50

【0298】

ここで、演出保留情報（先読み情報）に基づいて実行される予告演出（保留先読み予告）のことを「先読み演出」ともいい、特図1演出保留情報（第1先読み情報）に基づいて実行される予告演出のことを「第1先読み演出」ともいい、特図2演出保留情報（第2先読み情報）に基づいて実行される予告演出のことを「第2先読み演出」ともいう。また、先読み演出で表示される予告画像（予告情報）は、遊技に関する情報（所定情報）の一態様に相当するものであり、予告画像（予告情報）を表示する画像表示装置7（表示画面7a）、予告画像（予告情報）の表示に係る制御を行うサブ制御部90（演出制御用マイコン91）及び画像制御部100（画像制御用マイコン101）の少なくとも一つを指して「所定情報表示手段」ともいう。

10

【0299】

S4395で記憶される演出保留情報の記憶内容（演出保留情報記憶領域の記憶内容）や、S4502での変動開始コマンドの解析結果により特定される特別図柄当否判定の結果（今回の特図変動表示に係る当否判定の結果）、同じく変動開始コマンドの解析結果により特定される特別図柄の変動パターン情報（今回の特図変動表示に係る変動パターンや停止図柄）によって、S4506で設定する予告演出パターン、すなわち、実行する予告演出の種類（予告種）や態様、予告演出の有無等は、異なるものとなる。ある時期に予告演出を実行する場合、複数の予告演出のうち、一の予告演出（一種類の予告演出）を実行することもあれば、二以上の予告演出（複数種の予告演出）を同時期に実行することもある。

【0300】

20

次いでS4507では、S4505で設定した変動演出パターン及びS4506で設定した予告演出パターンに基づいて変動演出等を開始するための変動演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4507）、変動演出開始処理を終える。S4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4505で設定された変動演出パターンに対応する所定の変動演出用画像データ（演出図柄8の変動開始、変動中、変動停止等を示す画像データ）と、変動演出開始コマンドに基づき特定される予告演出パターン、すなわちS4506で設定された予告演出パターンに対応する所定の予告演出用画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出や予告演出等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。また、判定図柄表示領域7cに表示される判定図柄8sの変動表示も実行する。さらに、当該変動演出の実行に合わせて、音声制御基板106及びランプ制御基板107を介して、音演出や光演出、可動演出等の各演出が実行される。

30

【0301】

〔保留アイコン予告処理〕

次に、主制御基板80から始動入球コマンドを受信したこと（S4390でYES）に基づいて実行される保留アイコン予告処理（S4400）について説明する。図43に示すように、保留アイコン予告処理（S4400）では、まず、保留アイコン予告フラグがOFFであるか否かを判定する（S4601）。

【0302】

40

保留アイコン予告フラグは、保留アイコン予告を実行中であるか否かを示すフラグであり、保留アイコン予告を実行する場合に後述のS4605でONされ、保留アイコン予告の実行契機となった特図保留（「予告対象保留」ともいう。）に対応する変動表示（変動遊技）の終了に基づいてOFFされる。このため、演出保留表示領域（第1演出保留表示領域9c又は第2演出保留表示領域9d）に予告表示態様で表示された演出保留が変動保留表示領域9eに移動した場合、当該演出保留（予告対象保留）に対応する変動表示（変動遊技）が終了するまでは、演出保留表示領域（第1演出保留表示領域9c、第2演出保留表示領域9d）に新たに演出保留が表示（追加表示）されたとしても、新たな演出保留が予告表示態様で表示されることはない。これにより、現在実行中の変動遊技について大当りへの期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。

50

【0303】

なお、保留アイコン予告の実行契機となった特図保留に対応する変動表示（変動遊技）の開始（特図保留の消化）に伴って保留アイコン予告がOFFされるようにしてもよい。この場合、変動保留表示領域9eに演出保留が予告表示態様で表示された状態で、演出保留表示領域（第1演出保留表示領域9c、第2演出保留表示領域9d）に新たに表示（追加表示）される演出保留が予告表示態様で表示可能となるため、現在実行中の変動遊技に加え、後続の特図保留（予告対象保留）に対応する変動遊技についても遊技者に期待感を抱かせることが可能となる。

【0304】

S4601で保留アイコン予告フラグがOFFでない（ONである）と判定した場合（S4601でNO）、現在、保留アイコン予告を実行中であるため、S4602以降の処理を行うことなく本処理を終える。このため、本実施例では保留アイコン予告の実行中、新たに記憶（追加記憶）された特図保留（後の特図保留）を対象とする保留アイコン予告が実行されることはない。すなわち、演出保留表示領域に予告表示態様の演出保留が2以上表示されることはない。なお、保留アイコン予告フラグを設けず、保留アイコン予告の実行中に後の特図保留を対象とする保留アイコン予告が実行可能となるようにしてもよい。すなわち、演出保留表示領域に予告表示態様の演出保留が2以上表示され得る構成としてもよい。

10

【0305】

一方、S4601で保留アイコン予告フラグがOFFであると判定した場合（S4601でYES）、保留アイコン予告を実行するか否かの判定（抽選）を行う（S4602）。本実施例では、遊技状態が低確低ベース状態である場合、すなわち、第1特別図柄の変動表示（「第1変動遊技」ともいう。）が主として実行される低ベース状態である場合、第1演出保留9aによる保留アイコン予告（「第1保留アイコン予告」ともいう。）が実行可能となるように構成されている。また、遊技状態が低確高ベース状態である場合と高確高ベース状態である場合、すなわち、第2特別図柄の変動表示（「第2変動遊技」ともいう。）が主として実行される高ベース状態である場合、第2演出保留9bによる保留アイコン予告（「第2保留アイコン予告」ともいう。）が実行可能となるように構成されている。このことに対応して、S4602では、現在の遊技状態が低ベース状態である場合には第1保留アイコン予告を実行するか否かの判定を行い、高ベース状態である場合には第2保留アイコン予告を実行するか否かの判定を行う。

20

30

【0306】

保留アイコン予告を実行するか否かの判定（「保留アイコン予告実行判定」ともいう。）は、例えば、図示しない保留アイコン予告実行判定テーブルに基づいて行うことができる。具体的には、例えば、演出決定用乱数として保留アイコン予告実行判定用乱数（例えば「0～99」）を設け、当該乱数から1つの値をランダムに取得してその取得した値（保留アイコン予告実行判定用乱数値）を保留アイコン予告実行判定テーブルに基づいて判定することにより行うことができる。保留アイコン予告実行判定用乱数値は、例えば、始動入球コマンドを受信したタイミング（S4390）や、保留アイコン予告実行判定を行うタイミング（S4602）で取得可能である。

40

【0307】

S4602の判定の結果、保留アイコン予告を実行しない場合（S4603でNO）、S4604以降の処理を行うことなく本処理を終え、保留アイコン予告を実行する場合（S4603でYES）、保留アイコン予告の実行パターン（「保留アイコン予告パターン」ともいう。）を設定する（S4604）。

【0308】

保留アイコン予告パターンは、保留アイコンを予告表示態様で表示する場合の表示タイミングや予告表示態様の種類、変化回数（保留変化回数）など、保留アイコン予告を実行するための種々の条件を定めるものである。予告表示態様の表示タイミングは、例えば、始動入球の発生時（始動入球に伴う新たな保留アイコンの表示時）や、予告対象保留より

50

前に記憶された特図保留（「先行保留」ともいう。）の消化に伴い予告対象保留に対応する保留アイコンの演出保留表示領域上の表示位置が保留数減少方向に移動（シフト）したとき、予告対象保留に対応する保留アイコンが演出保留表示領域から変動保留表示領域に移動したとき（アクティブ保留アイコンに変化したとき）等とすることができる。

【0309】

S4604では、保留アイコン予告実行判定（S4602）で第1保留アイコン予告を実行することが決定された場合には、第1保留アイコン予告の実行パターン（「第1保留アイコン予告パターン」ともいう。）を設定し、第2保留アイコン予告を実行することが決定された場合には、第2保留アイコン予告の実行パターン（「第2保留アイコン予告パターン」ともいう。）を設定する。第1保留アイコン予告パターン及び第2保留アイコン予告パターンのことを総じて「保留アイコン予告パターン」ともいう。

10

【0310】

S4604で設定する保留アイコン予告パターンは、例えば、図示しない保留アイコン予告パターン決定テーブルに基づいて決定（選択）することができる。具体的には、例えば、演出決定用乱数として保留アイコン予告パターン決定用乱数（例えば「0～99」）を設け、当該乱数から1つの値をランダムに取得してその取得した値（保留アイコン予告パターン決定用乱数値）を保留アイコン予告パターン決定テーブルに基づいて判定することにより、予め定められた複数の保留アイコン予告パターンの中から実行するパターンを決定（選択）する。保留アイコン予告パターン決定用乱数値は、例えば、始動入球コマンドを受信したタイミング（S4390）や、保留アイコン予告パターンを決定するタイミング（S4604）で取得可能である。

20

【0311】

S4604で保留アイコン予告パターンを設定したら、保留アイコン予告フラグをONにする（S4605）。そして、S4604で設定した保留アイコン予告パターンに基づく保留アイコン予告の実行を指示する保留アイコン予告コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4606）、本処理を終える。

【0312】

S4606でセットした保留アイコン予告コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、受信した保留アイコン予告コマンドに基づき特定される保留アイコン予告パターン、すなわちS4604で設定された保留アイコン予告パターンに対応する保留アイコン予告用の画像データ（演出保留画像データ等）を画像制御基板100のROMから読み出し、該読み出した画像データによる保留アイコン予告を画像表示装置7の表示画面7a上（演出保留表示領域、変動保留表示領域）で実行する。

30

【0313】

以上、演出制御用マイコン91の動作（制御処理）について説明してきたが、以下では前述のS4505で設定される変動演出パターン（及び停止演出図柄）に基づいて画像表示装置7の表示画面7a上で実行される変動演出について、図44～図46を参照しながら説明する。

【0314】

40

〔外れ変動演出〕

特別図柄の外れ変動に伴って実行される変動演出（「外れ変動演出」ともいう。）は、概ね図44に示す流れで実行される。まず、特別図柄表示器（特別図柄表示部）で特別図柄の外れ変動が開始されると、表示画面7aにて演出図柄8の変動表示（変動演出）が開始される（図44（A）を参照）。このとき、判定図柄8sの変動表示も併せて開始される（図44（A）を参照）。その後、第1停止図柄の停止タイミングが到来すると、左演出図柄8Lが停止（仮停止）する（図44（B）を参照）。図44（B）では、第1停止図柄として「5」の数字図柄（緑図柄）が停止（仮停止）した場合を示している。

【0315】

なお、前述したように、判定図柄8sは、3つの判定図柄8sL、8sC、8sRによ

50

り構成されるが、演出図柄 8 のように各図柄が順番に停止することではなく、特別図柄の変動終了（停止表示）と同期して各図柄一斉に（同時）に停止するようになっている。このことは大当たり変動についても同様である。

【0316】

左演出図柄 8 L（第 1 停止図柄）が停止（仮停止）した後、次いで第 2 停止図柄の停止タイミングが到来すると、右演出図柄 8 R が停止（仮停止）する。このとき、実行中の外れ変動演出が「リーチなし変動演出」であれば、左演出図柄 8 L と異なる図柄種の右演出図柄 8 R が停止（仮停止）し（図 44（C1）を参照）、実行中の外れ変動演出が「リーチあり変動演出」であれば、左演出図柄 8 L と同じ図柄種の右演出図柄 8 R が停止（仮停止）する（図 44（C2）を参照）。図 44（C1）では、第 2 停止図柄として「8」の数字図柄（青図柄）が停止（仮停止）した場合を示しており、図 44（C2）では、第 2 停止図柄として「5」の数字図柄（緑図柄）が停止（仮停止）した場合（リーチが成立した場合）を示している。

10

【0317】

そして、実行中の外れ変動演出がリーチなし変動演出である場合、左演出図柄 8 L 及び右演出図柄 8 R が停止（仮停止）した後、第 3 停止図柄の停止タイミングが到来すると、中演出図柄 8 C が停止（仮停止）し、その後、特別図柄の外れ変動終了（非特定表示態様の停止表示）に伴って、3 つの演出図柄 8 L，8 C，8 R が完全バラケ目で確定停止する（図 44（D1）を参照）。このとき、3 つの判定図柄 8 s L，8 s C，8 s R も、演出図柄 8 と同じ完全バラケ目で停止する（図 44（D1）を参照）。図 44（D1）では、「548」の停止表示態様で演出図柄 8 が確定停止した場合を示している。そして、外れ図柄（特別図柄）の停止表示に伴う完全バラケ目（演出図柄 8）の確定停止により、リーチなし変動演出としての外れ変動演出が終了する。

20

【0318】

一方、実行中の外れ変動演出がリーチあり変動演出である場合、左演出図柄 8 L 及び右演出図柄 8 R が停止（仮停止）した後、第 3 停止図柄の停止タイミングが到来する前にリーチ演出（NMリーチ演出又はSPリーチ演出）が実行され、そのリーチ演出に係る演出画像が表示画面 7 a に表示される。そして、リーチ演出を経て第 3 停止図柄の停止タイミングが到来すると、中演出図柄 8 C が左右演出図柄 8 R，8 R（リーチ図柄）と異なる図柄で停止（仮停止）し、その後、特別図柄の外れ変動終了（非特定表示態様の停止表示）に伴って、3 つの演出図柄 8 L，8 C，8 R がリーチ外れ目で確定停止する（図 44（D2）を参照）。このとき、3 つの判定図柄 8 s L，8 s C，8 s R も、演出図柄 8 と同じリーチ外れ目で停止する（図 44（D2）を参照）。図 44（D2）では、「565」の停止表示態様で演出図柄 8 が確定停止した場合を示している。そして、外れ図柄（特別図柄）の停止表示に伴うリーチ外れ目（演出図柄 8）の確定停止により、リーチあり変動演出としての外れ変動演出が終了する。

30

【0319】

〔大当たり変動演出〕

特別図柄の大当たり変動に伴って実行される変動演出（「大当たり変動演出」ともいう。）は、一般大当たりに対応する大当たり変動演出（「一般大当たり変動演出」ともいう。）と、特殊大当たりに対応する大当たり変動演出（「特殊大当たり変動演出」ともいう。）とに、分けることができる。一般大当たり変動演出は、特別図柄当否判定の結果が大当たりであり、その大当たりの種類（大当たり図柄）が 10R 第 1 大当たり（10R 第 1 大当たり図柄）、5R 第 6 大当たり（5R 第 6 大当たり図柄）、5R 第 7 大当たり（5R 第 7 大当たり図柄）、10R 第 8 大当たり（10R 第 8 大当たり図柄）及び 10R 第 9 大当たり（10R 第 9 大当たり図柄）の何れかである場合に実行される変動演出である。一方、特殊大当たり変動演出は、特別図柄当否判定の結果が大当たりであり、その大当たりの種類（大当たり図柄）が 10R 第 2 大当たり（10R 第 2 大当たり図柄）、10R 第 3 大当たり（10R 第 3 大当たり図柄）、10R 第 4 大当たり（10R 第 4 大当たり図柄）及び 10R 第 5 大当たり（10R 第 5 大当たり図柄）の何れかである場合に実行される変動演出である。

40

50

【0320】

〔一般大当り変動演出〕

特別図柄の一般大当りに係る大当り変動に伴って実行される大当り変動演出（一般大当り変動演出）は、概ね図45に示す流れで実行される。当該大当り変動演出に係る演出図柄8の変動表示の開始からリーチ成立までの流れ（図45（A）～（C）を参照）は、前述の外れ変動演出が「リーチあり変動演出」である場合の演出図柄8の変動表示の開始からリーチ成立までの流れ（図44（A）～（C2）を参照）と基本的に同様である。従って、リーチ成立までの詳細な説明は省略する。

【0321】

そして、リーチ成立後、リーチ演出（NMリーチ演出又はSPリーチ演出）を経て第3停止図柄の停止タイミングが到来すると、中演出図柄8Cが停止（仮停止）し、その後、特別図柄の大当り変動終了（特定表示態様（第2特定表示態様）の停止表示）に伴って、3つの演出図柄8L、8C、8Rがゾロ目で確定停止する（図45（D）を参照）。このとき、3つの判定図柄8sL、8sC、8sRも、演出図柄8と同じゾロ目で停止する（図45（D）を参照）。そして、一般大当りに係る大当り図柄（特別図柄）の停止表示に伴うゾロ目（演出図柄8）の確定停止により、一般大当り変動演出が終了する。

【0322】

〔特殊大当り変動演出〕

特別図柄の特殊大当りに係る大当り変動に伴って実行される大当り変動演出（特殊大当り変動演出）は、概ね図46に示す流れで実行される。同図に示すように、当該大当り変動演出に係る演出図柄8（及び判定図柄8s）の変動表示が開始された後、第1停止図柄の停止タイミングが到来すると、左演出図柄8Lが停止（仮停止）する（図46（A）、（B）を参照）。前述したように、特殊大当りに係る演出図柄8の停止表示態様は、外れ図柄配列と同様の図柄配列によって特殊大当りを報知する特定のバラケ目（特別表示態様）とされるので、第1停止図柄（左演出図柄8L）として特定のバラケ目を構成する図柄が停止表示（仮停止）されるように構成することができる。図46（B）では、その第1停止図柄として「3」の数字図柄（赤図柄）が停止（仮停止）した場合を示している。

【0323】

左演出図柄8L（第1停止図柄）が停止（仮停止）した後、次いで第2停止図柄の停止タイミングが到来すると、右演出図柄8Rが停止（仮停止）する。第2停止図柄（右演出図柄8R）についても、特定のバラケ目を構成する図柄が停止表示（仮停止）されるように構成することができる。図46（C）では、第2停止図柄として「7」の数字図柄（赤図柄）が停止（仮停止）した場合を示している。

【0324】

ここで、外れ変動演出や一般大当り変動演出では、第1停止図柄（左演出図柄8L）と第2停止図柄（右演出図柄8R）とが同じ数字の図柄で停止（仮停止）することでリーチ成立となる（図44（C2）、図45（C）を参照）。これに対し、特殊大当り変動演出では、特殊大当りに係る演出図柄8の停止表示態様が「特定のバラケ目（特殊図柄配列）」なので、第1停止図柄（左演出図柄8L）と第2停止図柄（右演出図柄8R）とが同じ数字の図柄でなくても、特定のバラケ目を構成する図柄であれば、リーチ成立となる。図46（C）では、第1停止図柄（左演出図柄8L）が「3」、第2停止図柄（右演出図柄8R）が「7」であり、それぞれ異なる数字であるものの、「3」「7」はともに特定のバラケ目を構成する赤図柄なので、特殊大当りに係るリーチ成立となる。なお、ここでは、特定のバラケ目が三桁非同一の赤図柄で構成される場合を例示しているが、特定のバラケ目が「123」や「567」等の順目で構成される場合には、例えば、第1停止図柄（左演出図柄8L）が「1」、第2停止図柄（右演出図柄8R）が「3」で停止（仮停止）すれば、特殊大当りに係るリーチ成立となる。

【0325】

このように左演出図柄8L及び右演出図柄8Rが停止（仮停止）して特殊大当りに係るリーチが成立すると、表示画面7aでは、第3停止図柄（中演出図柄8C）の停止タイミ

10

20

30

40

50

ングが到来する前にリーチ演出が実行される。ここでのリーチ演出（特殊大当りに係るリーチ演出）は、第3停止図柄（最終停止図柄）として、特定のバラケ目を完成させる図柄が停止するか否か（最終的に特定のバラケ目が表示されるか否か）を煽る内容を含む演出とされる。例えば、図46（C）に示すように第1停止図柄（左演出図柄8L）が「3（赤図柄）」、第2停止図柄（右演出図柄8R）が「7（赤図柄）」で停止（仮停止）した場合、第3停止図柄（中演出図柄8C）として「3（赤図柄）」又は「7（赤図柄）」が停止するか否かを煽る内容を含む演出が表示画面7a上で展開される。

【0326】

そして、特殊大当りに係るリーチ演出を経て第3停止図柄の停止タイミングが到来すると、中演出図柄8Cが特定のバラケ目を構成する図柄（ここでは「3（赤図柄）」又は「7（赤図柄）」）で停止（仮停止）する（図46（D）を参照）。その後、特別図柄の大当たり変動終了（特定表示態様（第1特定表示態様）の停止表示）に伴って、3つの演出図柄8L、8C、8Rが特定のバラケ目で確定停止する（図46（E）を参照）。このとき、3つの判定図柄8sL、8sC、8sRも、演出図柄8と同じ特定のバラケ目で停止する（図46（E）を参照）。図46（E）では、「377」の停止表示態様で演出図柄8が確定停止した場合を示している。

【0327】

これに加え、特殊大当たり変動演出では、図46（D）及び（E）に示すように、中演出図柄8Cが特定のバラケ目を構成する図柄で停止（仮停止）してから、特定のバラケ目（演出図柄8L、8C、8R）の停止表示時間（確定停止期間）が経過するまでの間、すなわち、特別図柄が特殊大当りに係る大当たり図柄で停止表示される場合の当該大当たり図柄の表示前に演出図柄8が特定のバラケ目で表示される場合、RUB（特別遊技、第1特別遊技）の実行を示唆する画像（「示唆画像」ともいう。）801と、特定のバラケ目の停止（表示）を強調する画像（「強調画像」ともいう。）802とが、特定のバラケ目とともに表示画面7aに表示される。そして、特殊大当りに係る大当たり図柄（特別図柄）の停止表示に伴う特定のバラケ目（演出図柄8）の確定停止により、特殊大当たり変動演出が終了する。

【0328】

示唆画像801及び強調画像802の表示は、前述のS4505で設定される変動演出パターンに基づいて実行される。すなわち、主制御基板80からの変動開始コマンド（変動パターン指定コマンド）として、特別図柄当否判定の結果が大当たりであり、かつ、大当たり種別判定の結果が特殊大当たりであることに基づき選択（設定）される特図変動パターンを指定するコマンドを副制御基板90が受信し（S4401でYES）、当該コマンドに基づいて特殊大当たりの変動演出パターン（特殊大当たり変動演出パターン）が設定されると（S4505）、当該変動演出パターンの実行を指示する変動演出開始コマンドが副制御基板90から画像制御基板100に向けて送信される（S4006）。画像制御基板100の画像制御用マイコン101は、受信した変動演出開始コマンドに基づき特定される特殊大当たり変動演出パターンに対応する変動演出用画像データを画像制御基板100のROMから読み出し、該読み出した画像データによる変動演出（特殊大当たり変動演出）を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。この特殊大当たり変動演出の実行に際して読み出される変動演出用画像データに、示唆画像801及び強調画像802が含まれているのである。

【0329】

本実施例の示唆画像801は、「R」の文字を含む左示唆画像801a、「U」の文字を含む中示唆画像801b、及び「B」の文字を含む右示唆画像801cを主として構成される。本実施例では、特定のバラケ目で表示された演出図柄8より手前側に示唆画像801が表示されるようになっている（図46（D）、（E）を参照）。具体的には、特定のバラケ目を構成する左演出図柄8Lの右下部において左演出図柄8Lより手前側に左示唆画像801aが表示され、特定のバラケ目を構成する中演出図柄8Cの右下部において中演出図柄8Cより手前側に中示唆画像801bが表示され、特定のバラケ目を構成する右演出図柄8Rの右下部において右演出図柄8Rより手前側に右示唆画像801cが表示

される。そして、示唆画像 801 を構成する左示唆画像 801a、中示唆画像 801b 及び右示唆画像 801c の大きさ（表示サイズ）は、何れも左演出図柄 8L、中演出図柄 8C、及び右演出図柄 8R に比して小さいものとしている。これにより、特定のバラケ目の視認が示唆画像 801 によって妨げられることのないようにすることが可能となる。

【0330】

強調画像 802 は、特定のバラケ目で表示された演出図柄 8 より奥側（演出図柄 8 の背後）に表示されるもので、その演出図柄 8（左演出図柄 8L、中演出図柄 8C、右演出図柄 8R）が表示される範囲（演出表示領域）よりも広い範囲にわたって表示される。つまり、強調画像 802 の大きさ（表示サイズ）は、特定のバラケ目を構成する演出図柄 8 比して大きいものとしている。これにより、特定のバラケ目で表示された演出図柄 8 を効果的に目立たせることが可能となる。このような強調画像 802 のことを「エフェクト画像」又は「効果画像」ともいう。

【0331】

示唆画像 801 及び強調画像 802 のうち、少なくとも示唆画像 801 は演出図柄 8 が特定のバラケ目で表示されるとき以外には表示されない画像である。このため、特定のバラケ目とともに示唆画像 801 が表示されるように構成することで、特定のバラケ目は単なる外れ図柄配列ではなく、RUB の実行契機となる特殊大当りの発生を報知する図柄配列（特殊図柄配列）であることを遊技者に認識させることが可能となる。また、演出図柄 8 がゾロ目で表示される大当り（一般大当り）とは違う当り方を遊技者に体感させることが可能となり、従来の変動演出（図柄停止時演出）とは趣の異なる新たな興趣を提供することが可能となる。

【0332】

また、強調画像 802 についても、演出図柄 8 が特定のバラケ目で表示されるとき以外には表示されない画像とすることで、特定のバラケ目が表示されたときの視覚的演出効果を高めて、特定のバラケ目を遊技者に強く印象付けることが可能となる。

【0333】

ここで、3つの演出図柄 8L、8C、8R が特定のバラケ目で停止（仮停止）してから、特定のバラケ目（演出図柄 8L、8C、8R）の停止表示時間（確定停止期間）が経過するまでの間において、特定のバラケ目とともに示唆画像 801 を表示する演出のことを「特殊停止時演出」ともいい、RUB（特別遊技、第1特別遊技）の実行を示唆する示唆画像 801 のことを「特別情報」ともいう。また、示唆画像 801（特別情報）は、遊技に関する情報（所定情報）の一態様に相当するものであり、示唆画像 801（特別情報）を表示する画像表示装置 7（表示画面 7a）、示唆画像 801（特別情報）の表示（特殊停止時演出の実行）に係る制御を行うサブ制御部 90（演出制御用マイコン 91）及び画像制御部 100（画像制御用マイコン 101）の少なくとも一つを指して「所定情報表示手段」ともいう。

【0334】

〔実施例 1 の作用効果〕

以上に説明した実施例 1 のパチンコ遊技機 1 によれば、当否判定の結果に基づいて変動表示される特別図柄（「第1識別情報」の一態様）が特殊大当りに係る大当り図柄（「特定表示態様」や「第1特定表示態様」の一態様）で表示される場合の当該大当り図柄の表示前に、特別図柄の変動表示に伴って変動表示される演出図柄 8（「第2識別情報」の一態様）が特定のバラケ目（「特別表示態様」の一態様）で表示される場合、当該特定のバラケ目とともに、RUB（「特別遊技」や「第1特別遊技」の一態様）の実行を示唆する示唆画像 801（「特別情報」の一態様）が表示される（図 46（D）、（E）等を参照）。つまり、演出図柄 8 が特定のバラケ目で表示された状態で示唆画像 801 が表示される。このため、演出図柄 8（特定のバラケ目）と示唆画像 801 の両方の表示により、今回の変動表示（変動演出）に係る当否判定の結果が大当り（「特定結果」の一態様）である（大当り種別判定を含めた判定の結果が特殊大当りである）ことが報知されるようになる。これにより、大当り（特殊大当り）の発生を遊技者にとって分かりやすく新鮮味のあ

る態様で報知することが可能となる。

【0335】

また実施例1のパチンコ遊技機1によれば、演出図柄8が特定のバラケ目で表示される場合、表示画面7a上の演出図柄8（左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R）より手前側に示唆画像801（左示唆画像801a、中示唆画像801b、右示唆画像801c）が表示される（図46（D）、（E）等を参照）。このため、演出図柄8（特定のバラケ目）及び示唆画像801が遊技者の同一視野に入りやすいものとなる。これにより、当否判定の結果が大当たり（大当たり種別判定を含めた判定の結果が特殊大当たり）であることの報知を、遊技者にとってより分かりやすいものとすることが可能となる。

【0336】

また実施例1のパチンコ遊技機1によれば、特別図柄が大当たり図柄（「特定表示態様」の一態様）で表示される場合の当該大当たり図柄の表示前に演出図柄8が当り図柄配列（「特別表示態様」の一態様）で表示される場合、その当り図柄配列は、予め定められた複数の当り図柄配列（例えば、「555」や「377」等）の何れかとなる（図45（D）、図46（D）、（E）等を参照）。そして、演出図柄8が複数の当り図柄配列のうち特定の当り図柄配列（特定のバラケ目、特殊図柄配列）で表示される場合、当該当り図柄配列とともに示唆画像801（「特別情報」の一態様）が表示される（図46（D）、（E）等を参照）。このため、演出図柄8が当り図柄配列で表示される場合の当該当り図柄配列の種類（特殊図柄配列であるか否か）によって、示唆画像801の表示有無の違いが生じるようになる（図45（D）、図46（D）、（E）等を参照）。これにより、報知態様にバリエーションを持たせることが可能となる。

【0337】

なお、実施例1では、特定のバラケ目で表示された演出図柄8（左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R）より手前側に示唆画像801（左示唆画像801a、中示唆画像801b、右示唆画像801c）が表示されるものとしていたが（図46（D）、（E）を参照）、例えば、図47（A）に示すように、特定のバラケ目で表示された演出図柄8（左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R）より奥側に示唆画像801（左示唆画像801a、中示唆画像801b、右示唆画像801c）が表示されるようにしてもよい。これによっても、演出図柄8（特定のバラケ目）の視認が示唆画像801によって妨げられることはなく、演出図柄8（特定のバラケ目）及び示唆画像801が遊技者の同一視野に入りやすいものとなるので、当否判定の結果が大当たり（大当たり種別判定を含めた判定の結果が特殊大当たり）であることの報知を、遊技者にとってより分かりやすいものとすることが可能である。

【0338】

また実施例1では、「R」の文字を含む左示唆画像801a、「U」の文字を含む中示唆画像801b、及び「B」の文字を含む右示唆画像801cの3つの画像により示唆画像801が構成されるものとしていたが、示唆画像801の構成はこれに限定されるものではなく、大当たり遊技の実行を示唆することが可能な画像であればよい。例えば、図47（B）及び（C）に示すように、特定のバラケ目で表示された演出図柄8（左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R）より手前側に、「RUB」の文字を含む1つの示唆画像803が表示されるようにしたり、特定のバラケ目で表示された演出図柄8（左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R）より奥側に示唆画像803が表示されるようにしたりすることができる。これによっても、実施例1と同様の作用効果を奏することが可能である。

【0339】

また、特定のバラケ目とともに表示される示唆画像は、前述の示唆画像801（左示唆画像801a、中示唆画像801b、右示唆画像801c）や示唆画像803のような文字（文字情報）を含む画像に限られず、大当たり遊技の実行を示唆することが可能な画像であればよい。例えば、大入賞口30の外観をあらわす画像（イメージ情報）を示唆画像としたり、「右打ち」の文字（文字情報）や「右矢印」の記号（記号情報）等を含む右打ち

10

20

30

40

50

を指示する画像を示唆画像としたりする等、示唆画像の態様は特に問わない。

【0340】

また実施例1では、特定のバラケ目が、特殊大当りの当選（発生）を報知（示唆）する機能を有するものとしていたが、事前判定の結果が大当りの特図保留（「当り保留」又は「特定保留」ともいう。）が特図保留記憶部に記憶されていることを報知（示唆）する機能を有するものとしてもよい。すなわち、当り保留の存在を報知する機能を特定のバラケ目（特殊図柄配列）に持たせることが可能である。

【0341】

具体的には、実施例1では、特別図柄当否判定の結果が大当りであり、かつ、大当り種別判定の結果が特殊大当りである場合、当該判定結果に基づく特別図柄の変動表示に伴って実行される変動演出（特殊大当り変動演出）において演出図柄8が特定のバラケ目で表示されるものとしていた。これに替えて又は加えて、例えば、特別図柄当否判定の結果が外れであり、かつ、当該当否判定の実行時に記憶されている特図保留の中に当り保留（特定保留）が記憶されている場合、当該判定結果（外れ）に基づく特別図柄の変動表示に伴って実行される変動演出（外れ変動演出）で演出図柄8が特定のバラケ目（外れ図柄配列としての特殊図柄配列）で表示されるように構成することができる。こうすれば、特定のバラケ目による先読み演出（保留先読み予告）が可能となる。これにより、特定のバラケ目が表示されることに遊技者の興味をより一層惹きつけることが可能となり、演出図柄8が停止表示されるときに興味を向上させることが可能となる。

【0342】

このように、特定のバラケ目による先読み演出（保留先読み予告）を実行可能とする場合、特殊大当り変動演出において演出図柄8が特定のバラケ目で表示される（特殊大当りの当選を報知する）ときには、特定のバラケ目とともに示唆画像が表示されるようにし、外れ変動演出において演出図柄8が特定のバラケ目で表示される場合（当り保留の存在を報知する場合）には、示唆画像801が表示されないようにすることができる。こうすれば、変動演出にて演出図柄8が特定のバラケ目で表示されたときの示唆画像の表示有無によって、その特定のバラケ目の表示が「特殊大当りの当選」を報知（示唆）するのか「当り保留の存在」を報知（示唆）するのかを遊技者が判別できるようになる。これにより、演出図柄8が特定のバラケ目で表示されるときに興味を向上させることが可能となる。

【実施例2】

【0343】

次に、実施例2のパチンコ遊技機1について説明する。以下では、主に前述の実施例1と異なる点について説明し、実施例1で説明した内容と共通する点については、その詳細な説明を簡略化又は省略する場合がある。また、実施例1と共通する構成については実施例1と同じ符号、制御ステップ数等を用いることとする。

【0344】

本実施例のパチンコ遊技機1は、前述の実施例1と比較して演出図柄の構成が異なる。すなわち、実施例1では、3つの演出図柄8L、8C、8Rがそれぞれ数字図柄（1～9）により構成されるものとしていた。これに対し本実施例では、3つの演出図柄8L、8C、8Rがそれぞれ、図48に示すように第1図柄820と第2図柄821とを含んで構成されるものである。本実施例では、第1図柄820が第2図柄821より手前側（第2図柄821が第1図柄820より奥側）に位置するようにして演出図柄が構成される。

【0345】

第1図柄820は、数字をあらわす図柄（数字図柄）であり「1」～「10」の10個が設けられている。この第1図柄820（数字図柄）により演出図柄が識別される。つまり、第1図柄820は複数種の演出図柄（図柄種）を識別するための図柄である。第1図柄820のことを「第1図柄要素」又は「識別要素」ともいう。

【0346】

第2図柄821は、キャラクタの顔をあらわす図柄であり、「1」～「10」の第1図柄820（数字図柄）の各々に対応する10種類（10個）が設けられている。この第2

図柄 8 2 1 (キャラクタ図柄) により演出図柄が装飾される。つまり、第 2 図柄 8 2 1 は演出図柄 8 を装飾するための図柄である。第 2 図柄 8 2 1 のことを「装飾図柄」、「第 2 図柄要素」又は「装飾要素」ともいう。

【0347】

本実施例では、「1」～「10」の演出図柄のうち、図 48 (A) に示す「1」～「9」の 9 種類を一般的な図柄 (「一般図柄」ともいう。) としており、図 48 (B) に示す「10」の 1 種類を特殊な図柄 (「特殊図柄」ともいう。) としている。

【0348】

図 48 (A) に示すように、一般図柄に属する演出図柄 (「1」～「9」) を構成する第 2 図柄 8 2 1 は、キャラクタの顔がカードに描かれたデザインの図柄となっており、「1」～「9」の各々でキャラクタの表情が異なるものとなっている。一方、特殊図柄に属する演出図柄 (「10」) を構成する第 2 図柄 8 2 1 は、キャラクタの顔がリーフで囲まれたデザインの図柄となっており、そのキャラクタの表情は、一般図柄「1」～「9」の何れとも異なるものとなっている。

【0349】

特殊図柄の第 2 図柄 8 2 1 は、一般図柄の第 2 図柄 8 2 1 に比してサイズが大きく、デザイン (リーフ、キャラクタの表情) も一般図柄の第 2 図柄 8 2 1 とまったく異なるものである。また、特殊図柄は 1 種類しか存在しないものである。このため、特殊図柄は一般図柄に比して目立つ態様となっている。

【0350】

本実施例のパチンコ遊技機 1 は、このような演出図柄の構成 (第 1 図柄 8 2 0、第 2 図柄 8 2 1、一般図柄、特殊図柄) を利用して特徴的な演出を実行することが可能となっている。以下、その演出について詳しく説明する。なお、以下では遊技状態が低確低ベース状態である場合を前提として説明するが、以下に説明する演出は、低確低ベース状態以外の遊技状態においても実行可能である。

【0351】

〔実施例 2 の演出〕

副制御基板 9 0 (演出実行手段) は、主制御基板 8 0 から変動開始コマンドを受信すると (S4401 で YES)、画像制御基板 1 0 0 (演出実行手段) に変動演出開始コマンドを送信し (S4006)、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上で変動演出を実行させる。本実施例の変動演出の基本的な流れについて、図 49 及び図 50 を参照しながら説明する。

【0352】

図 49 (A) は、表示画面 7 a において演出図柄 8 が完全バラケ目 (外れ図柄配列、非特別表示態様) で表示 (確定停止) された状態を示している。本実施例では、変動演出で表示される演出図柄 8 を原則、一般図柄 (図 48 (A) を参照) としており、所定の変動演出パターンによる変動演出が実行される場合に限り、特殊図柄 (図 48 (B) を参照) が表示されるようになっている。この点については後述する。

【0353】

演出図柄 8 が停止表示 (仮停止、確定停止) されるときには、図 49 (A) に示すように、第 1 図柄 8 2 0 及び第 2 図柄 8 2 1 は何れもその図柄種を識別するのが容易である。この状態から特別図柄の変動表示が開始されると、これに伴って変動演出が開始され、表示画面 7 a 上で演出図柄 8 及び判定図柄 8 s が変動表示される。演出図柄 8 が変動表示されるときには、その変動速度が高速になると、第 1 図柄 8 2 0 及び第 2 図柄 8 2 1 は何れもその図柄種を識別するのが困難となる。そして、当該変動表示 (当該変動演出) が外れ変動である場合には、当該外れ変動の終了に合わせて演出図柄 8 及び判定図柄 8 s がバラケ目で表示 (確定停止) され、当該変動表示 (当該変動演出) が大当たり変動である場合には、当該大当たり変動の終了に合わせて演出図柄 8 及び判定図柄 8 s がゾロ目 (当り図柄配列、特別表示態様) で表示 (確定停止) される。

【0354】

当該変動演出でリーチ演出が実行される場合 (当該変動演出がリーチ変動演出である場

10

20

30

40

50

合)には、図49(B)に示すように、左演出図柄8Lと右演出図柄8Rがリーチ図柄(同じ図柄種)で停止(仮停止)して、リーチ成立となる。このとき、リーチ図柄を構成する左右演出図柄8R, 8Rとして、第1図柄820及び第2図柄821の両方を含む演出図柄が表示される。そして、当該変動演出がNMリーチ変動演出である場合、すなわち、S4505で設定された変動演出パターンがNMリーチ変動演出の実行を指定するパターン(「NMリーチ変動演出パターン」ともいう。)である場合には、図49(B)に示す状態で、中演出図柄8C(最終停止図柄)が左右演出図柄8R, 8Rと同じ図柄(当り図柄配列を構成する図柄)で停止表示されるか否かを示す演出(NMリーチ演出)が表示画面7a上で実行される。

【0355】

一方、当該変動演出がSPリーチ変動演出である場合、すなわち、S4505で設定された変動演出パターンがSPリーチ変動演出の実行を指定するパターン(「SPリーチ変動演出パターン」ともいう。)である場合には、リーチ成立後、図50(A)に示すように、表示画面7aの所定位置(本実施例では画面左上)にリーチ状態の演出図柄8が縮小表示され、表示画面7aの略全体にSPリーチ演出の演出画像(SPリーチ演出表示)が表示される。このとき縮小表示されるリーチ状態の演出図柄8は、図50(A)に示すように、第2図柄821(装飾図柄)は表示されず(消去されて)、第1図柄820(数字図柄)のみが表示される。このように第1図柄820のみが表示されるようにするのは、SPリーチ演出の実行中はSPリーチ演出表示が遊技演出の中心となることから、演出図柄を装飾する第2図柄821を表示する必要性は低く、第1図柄820を通じてリーチ状態にある図柄(リーチ図柄)の種類を識別できれば足るからである。また、SPリーチ演出表示の良好な視認性を確保するためである。但し、SPリーチ演出中に第1図柄820と第2図柄821の両方(第1図柄820及び第2図柄821を含む演出図柄)が縮小表示されるようにしてもよい。

【0356】

そして、リーチ演出(NMリーチ演出又はSPリーチ演出)を経て特別図柄の変動表示が終了する際、当該変動表示(当該変動演出)が外れ変動である場合には、当該外れ変動の終了に合わせて演出図柄8及び判定図柄8sがバラケ目に表示(確定停止)され、当該変動表示(当該変動演出)が大当たり変動である場合には、当該大当たり変動の終了に合わせて演出図柄8及び判定図柄8sがゾロ目(当り図柄配列、特別表示態様)で表示(確定停止)される。図50(B)は、演出図柄8及び判定図柄8sがゾロ目(当り図柄配列、特別表示態様)で表示(確定停止)された状態を示している。なお、SPリーチ演出を経て演出図柄8が確定停止される場合、SPリーチ演出中に第1図柄820のみとなって画面左上に縮小表示されていた演出図柄8は、元の大きさに戻って第1図柄820及び第2図柄821の両方を含む態様で表示される。

【0357】

以上が本実施例に係る変動演出(一般図柄による変動演出)の基本的な流れである。これに対し、前述のS4505において、複数のSPリーチ変動演出パターンのうち所定のSPリーチ変動演出パターンが選定されるとともに、リーチ図柄又は当り図柄配列を構成する停止演出図柄として特殊図柄が設定され、当該変動演出パターン及び停止演出図柄を指定する変動演出開始コマンドが画像制御基板100に送信されると、その変動演出パターン及び停止演出図柄に基づいて、特殊図柄がリーチ図柄とされるSPリーチ変動演出(「特殊SPリーチ変動演出」ともいう。)が表示画面7a上で実行される。

【0358】

特殊SPリーチ変動演出の変動演出パターン(「特殊SPリーチ変動演出パターン」ともいう。)は、(条件1)主制御基板80からの変動開始コマンド(変動パターン指定コマンド)として、特別図柄当否判定の結果が大当たりであり、かつ、大当たり種別判定の結果が特殊大当たりであることに基づき選択(設定)され得る特図変動パターンP1(図9を参照)を指定するコマンドを副制御基板90が受信した場合(S4401でYES)、又は、(条件2)主制御基板80からの変動開始コマンド(変動パターン指定コマンド)として、特

別図柄当否判定の結果が外れであることに基づき選択（設定）され得る特図変動パターン P 4 又は P 8（図 9 を参照）を指定するコマンドを副制御基板 9 0 が受信した場合（S 4 4 0 1 で YES）に、不図示の変動演出パターン決定テーブルに基づいて所定確率（選択率）で選択可能とされる（S 4 5 0 5）。そして、特殊 S P リーチ変動演出パターンが選択（設定）された場合には、リーチ図柄又は当り図柄配列を構成する停止演出図柄として特殊図柄が併せて設定される（S 4 5 0 5）。このため、特殊図柄でリーチが成立して大当たりとなる場合、その大当たりは必ず 1 0 R 第 1 大当たりとなる。したがって、特殊図柄は、当たれば 1 0 R 第 1 大当たり確定となる図柄である。また本実施例では、特殊 S P リーチ変動演出パターンの選択率を、条件 1 の方が条件 2 よりも高くなるようにしてある。このため、特殊図柄でリーチが成立する場合、大当たりの可能性（大当たり期待度）が高くなる。以下、特殊 S P リーチ変動演出について図 5 1 等を参照しながら説明する。

10

【0359】

〔特殊 S P リーチ変動演出〕

本実施例では、特殊 S P リーチ変動演出パターンに基づく変動演出（特殊 S P リーチ変動演出）の開始からリーチ成立までの表示画面 7 a の表示内容（演出表示の内容）は、前述の一般図柄による変動演出（基本的な変動演出）と同様である。すなわち、リーチ成立時における表示画面 7 a の表示内容は、図 4 9（B）に示すような状態となる。

【0360】

特殊 S P リーチ変動演出において左右演出図柄 8 R，8 R が停止（仮停止）してリーチが成立すると、そのリーチ図柄が一般図柄（図 4 8（A）を参照）から特殊図柄（図 4 8（B）を参照）に変更される（変化する）。この変更に係る演出表示（「図柄変更演出」ともいう。）は、特殊 S P リーチ変動演出パターンに含まれるものである。図柄変更演出によりリーチ図柄が特殊図柄に変更されることで、表示画面 7 a には、図 5 1（A）に示すように、特殊図柄（「10 図柄」ともいう。）のリーチ状態が表示される。図柄変更演出の図示は省略するが、例えば、表示画面 7 a に表示中のリーチ図柄を構成する左右の一般図柄（「1」～「9」の何れかの図柄）が消失して特殊図柄（10 図柄）が出現する様子をあらわした演出表示等、その態様（表示内容）は任意である。

20

【0361】

その後、表示画面 7 a には、図 5 1（B）に示すように、特殊 S P リーチ変動演出パターンに基づく S P リーチ演出（特殊 S P リーチ演出）として、10 図柄専用のリーチ演出が表示される。10 図柄専用のリーチ演出（特殊 S P リーチ演出）は、10 図柄専用リーチ演出表示を含むものである。10 図柄専用リーチ演出表示では、特殊図柄を構成する第 2 図柄 8 2 1 に含まれるキャラクタが登場する演出シーン（例えば、そのキャラクタが主人公のバトル演出等）が少なくとも表示される（図示せず）。

30

【0362】

10 図柄専用リーチ演出表示が表示される間、リーチ状態にある演出図柄 8 は、前述の一般図柄による変動演出（基本的な変動演出）で S P リーチ演出表示が表示される場合と同様に第 1 図柄 8 2 0 のみとなって表示画面 7 a の所定位置（本実施例では画面左上）に縮小表示される（図 5 1（B）を参照）。

【0363】

特殊 S P リーチ演出（10 図柄専用リーチ演出表示）を経て特別図柄の変動表示が終了する際、当該変動表示（当該変動演出）が外れ変動である場合には、当該外れ変動の終了に合わせて演出図柄 8 及び判定図柄 8 s がバラケ目で表示（確定停止）され、当該変動表示（当該変動演出）が大当たり変動である場合には、当該大当たり変動の終了に合わせて演出図柄 8（特殊図柄）及び判定図柄 8 s がゾロ目（当り図柄配列、特別表示態様）で表示（確定停止）される。

40

【0364】

ここで、特殊 S P リーチ変動演出において、図柄変更演出によりリーチ図柄が一般図柄から特殊図柄に変更されることで、表示画面 7 a に表示される演出図柄（リーチ図柄）の大きさが変更前に比して大きくなり、演出図柄（リーチ図柄）の外観（見た目）も一般図

50

柄とは明らかに異なるものとなる（図 49（B）、図 51（B）を参照）。このように、変更後の特殊図柄の第 2 図柄 8 2 1（図 48（B）を参照）は、変更前の一般図柄の第 2 図柄 8 2 1（図 48（A）を参照）に比して目立つようになり、一般図柄の第 2 図柄 8 2 1 よりも強調された表示態様となる。特に、特殊図柄は一般図柄と違い 1 種類のみなので、その強調は顕著である。このような特殊 S P リーチ変動演出における図柄変更演出（第 2 図柄 8 2 1 の表示態様変化）のことを「強調演出」ともいう。

【0365】

また、特殊 S P リーチ変動演出において、図柄変更演出によりリーチ図柄が一般図柄から特殊図柄に変更された後、10 図柄専用のリーチ演出が表示画面 7 a に表示される。前述のように、10 図柄専用のリーチ演出は、特殊図柄を構成する第 2 図柄 8 2 1 に含まれるキャラクタが登場する演出シーンが少なくとも表示される 10 図柄専用リーチ演出表示を含むものであり、図柄変更演出で強調された第 2 図柄 8 2 1（第 2 図柄要素、装飾要素）に対応する演出表示を含むリーチ演出である。このような 10 図柄専用のリーチ演出のことを「対応演出」ともいう。また、10 図柄専用のリーチ演出（10 図柄専用リーチ演出表示）を含む特殊 S P リーチ変動演出の変動演出パターン（特殊 S P リーチ変動演出パターン）のことを「特定演出態様」ともいう。

【0366】

上記特殊 S P リーチ変動演出は、特殊図柄を利用した演出の一例であるが、本実施例ではその他にも、一般図柄を利用した演出を実行することが可能となっている。具体的には、例えば、前述の S4505 で所定の変動演出パターンが設定されるとともに、前述の S4506 で所定の予告演出パターンが設定され、当該変動演出パターン及び予告演出パターンを指定する変動演出開始コマンドが画像制御基板 100 に送信されると、その変動演出パターン及び予告演出パターンに基づいて、予告演出を含む変動演出が表示画面 7 a 上で実行される。予告演出を含む変動演出のことを「予告あり変動演出」ともいう。この予告あり変動演出において、一般図柄を利用した演出を実行することが可能となっている。以下、予告あり変動演出の例について、図 52 及び図 53 等を参照しながら説明する。

【0367】

〔予告あり変動演出の演出例 1〕

本演出例は、S4505 でリーチ変動演出パターン（NM リーチ変動演出パターン又は S P リーチ変動演出パターン）が設定され、S4506 でセリフ予告及び群予告の予告演出パターンが設定されたことに基づいて実行される演出の一例である。

【0368】

図 52（A）に示すように、変動演出中に左演出図柄 8 L 及び右演出図柄 8 R がリーチ図柄で停止（仮停止）してリーチが成立すると、セリフ予告が実行される。セリフ予告として、リーチ図柄を構成する演出図柄（一般図柄）の第 2 図柄 8 2 1 に含まれるキャラクタがセリフを発する様子をあらわした演出が実行される。具体的には、第 2 図柄 8 2 1 に含まれるキャラクタがセリフを発する様子をあらわす吹き出し画像 830 が表示画面 7 a に表示されるとともに、そのセリフの音声スピーカ 67 から出力される。つまり、表示演出と音演出によりセリフ予告が実行される。

【0369】

図 52（A）では、リーチ図柄が「3」の一般図柄であって当該リーチ図柄のうち右演出図柄 8 R の第 2 図柄 8 2 1 に含まれるキャラクタが「好機！」のセリフを発するセリフ予告が実行された状態を示している。なお、吹き出し画像 830 に含まれるセリフの内容は、「好機！」の他に「チャンス！」や「激熱！」等、大当たり期待度（信頼度）に応じて複数種設けることができ、セリフの内容（種類）に応じて吹き出し画像を複数設けることができる。複数の吹き出し画像のうち何れを表示するかは、例えば、前述の S4506 で決定（選択）することができる。

【0370】

セリフ予告の実行に際して表示される吹き出し画像 830 は、リーチ図柄を構成する左演出図柄 8 L 及び右演出図柄 8 R の何れか一方の第 2 図柄 8 2 1（キャラクタ）に付加す

る態様で第2図柄821より手前側に表示される。このため、図52(A)に示すように、セリフ予告の実行により吹き出し画像830が表示されると、その吹き出し画像830が付加された第2図柄821は、当該第2図柄821とともに演出図柄（ここでは右演出図柄8R）を構成する第1図柄820に比して目立つようになり、当該第1図柄820よりも強調された表示態様となる。また、吹き出し画像830が付加された一方の演出図柄（ここでは右演出図柄8R）の第2図柄821は、吹き出し画像830が付加されていない他方の演出図柄（ここでは左演出図柄8L）の第2図柄821や第1図柄820に比して目立つようになり、当該他方の演出図柄（左演出図柄8L）の第2図柄821や第1図柄820よりも強調された表示態様となる。また、第2図柄821に吹き出し画像830が付加された場合、吹き出し画像830が付加されていない場合（図48(A)を参照）に比して目立つようになり、吹き出し画像830が付加されていない場合（付加される前）よりも強調された表示態様となる。このように第2図柄821に吹き出し画像830を付加する態様で行われるセリフ予告は、第2図柄821（第2図柄要素、装飾要素）を強調する演出である。このようなセリフ予告（吹き出し画像830の表示）のことを「強調演出」ともいう。

10

【0371】

なお、本演出例では、図52(A)に示すように、リーチ図柄を構成する左演出図柄8L及び右演出図柄8Rのうち右演出図柄8Rの第2図柄821に吹き出し画像830が付加される態様（右演出図柄8Rを対象にセリフ予告が実行される態様）としているが、左演出図柄8Lの第2図柄821に吹き出し画像830が付加される態様（左演出図柄8Lを対象にセリフ予告が実行される態様）としたり、左演出図柄8Lと右演出図柄8Rと両方の第2図柄821に吹き出し画像830が付加される態様（左演出図柄8Lと右演出図柄8Rの両方を対象にセリフ予告が実行される態様）としたりすることも可能である。

20

【0372】

このようにしてセリフ予告が実行されると、これに続いて群予告が実行される。セリフ予告に続く群予告では、図52(B)に示すように、セリフ予告により吹き出し画像830が付加された第2図柄821に含まれるキャラクタの顔（図52(A)を参照）が多数整列した態様（整列態様）の群予告画像910が、表示画面7aの一方側から他方側（例えば画面右側から画面左側）へ移動するように表示（移動表示）される。

【0373】

群予告画像は、一般図柄を構成する第2図柄821に含まれるキャラクタの種類（図48(A)を参照）に応じて複数設けられている。このため、例えば、図49(B)に示すようにリーチ図柄が「5」の演出図柄（一般図柄）であって当該リーチ図柄のうち右演出図柄8Rの第2図柄821（キャラクタ）に吹き出し画像830が付加されるセリフ予告が実行された場合、その吹き出し画像830が付加された第2図柄821に含まれるキャラクタの顔（図48(A)、図49(B)等を参照）が多数整列した態様の群予告画像が表示（移動表示）される。

30

【0374】

なお、本演出例では、群予告の実行に際して群予告画像910が表示される場合、リーチ状態にある演出図柄8よりも奥側を群予告画像910が表示画面7aに対し平行な方向へ移動するように表示されるものとしているが、群予告画像の表示態様はこれに限定されるものではなく、例えば、表示画面7aに対し垂直な方向（例えば、画面奥側から手前側）へ移動するように表示されるようにしてもよい。また、演出図柄8よりも手前側を群予告画像が移動するように表示（移動表示）されるようにしてもよい。

40

【0375】

このようにセリフ予告に続いて群予告が実行される場合、セリフ予告により吹き出し画像830が付加された第2図柄821のキャラクタ（本演出例では「3」の一般図柄のキャラクタ）に対応する群予告画像910が表示画面7aに表示され、これにより群予告が実行される。この群予告は、セリフ予告（強調演出）で強調された第2図柄821（第2図柄要素、装飾要素）に対応する演出である。このような群予告（群予告画像910の表

50

示)のことを「対応演出」ともいう。また、セリフ予告(強調演出)で強調された第2図柄821(第2図柄要素、装飾要素)に対応して表示される群予告画像910のことを「所定表示」ともいい、所定表示が表示される群予告のことを「所定表示演出」ともいう。

【0376】

〔予告あり変動演出の演出例2〕

本演出例は、S4505でチャンス目演出を含む変動演出パターン(「チャンス目変動演出パターン」ともいう。)が設定され、S4506で保留アイコン予告の予告演出パターン(「保留アイコン予告演出パターン」ともいう。)又は疑似連予告の予告演出パターン(「疑似連予告演出パターン」ともいう。)が設定されたことに基づいて実行される演出の一例である。

10

【0377】

チャンス目演出とは、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rを、当り図柄配列及びリーチ図柄配列を除いた特定の出目(所謂「チャンス目」)で停止表示(仮停止又は確定停止)する演出である。つまり、S4505でチャンス目変動演出パターンが設定される場合、停止演出図柄としてチャンス目を構成する演出図柄が設定される。本演出例(本実施例)では、そのチャンス目を「123」又は「567」の順目としている。チャンス目のことを「所定表示態様」又は「所定図柄配列」ともいう。

【0378】

疑似連予告とは、特別図柄の1回の変動表示中に演出図柄の変動表示を疑似的に複数回実行し、その実行回数(所謂「疑似連回数」)により大当り期待度を示唆する予告演出である。

20

【0379】

本実施例では、S4505でチャンス目変動演出パターンが設定された場合、当該チャンス目変動演出パターンに基づき停止表示されるチャンス目(チャンス目を構成する停止演出図柄)の種類に応じた予告演出が実行可能となっている。すなわち、複数のチャンス目のうち或るチャンス目(第1のチャンス目)が停止表示される場合、第1の予告演出が実行され、他の或るチャンス目(第2のチャンス目)が停止表示される場合、第1の予告演出と異なる第2の予告演出が実行されるようになっている。具体的には、停止表示されるチャンス目が「123」である場合、S4506で保留アイコン予告演出パターンが設定されて保留アイコン予告が実行されるようになっており、停止表示されるチャンス目が「567」である場合、S4506で疑似連予告演出パターンが設定されて疑似連予告が実行されるようになっている。

30

【0380】

前述のように保留アイコン予告(保留先読み予告)は、始動入球の発生に伴う保留アイコン予告処理(S4400)にしたがって実行可能となっているが(図41、図43等を参照)、本実施例では、始動入球の発生に加え、「123」のチャンス目の停止表示を契機として保留アイコン予告を実行することが可能となっている。つまり、「123」のチャンス目は、保留先読み予告の実行示唆を含む外れ図柄配列である。

【0381】

低確低ベース状態においてチャンス目の停止表示を契機に保留アイコン予告を実行する場合、チャンス目の停止表示時に少なくとも1個の第1特図保留が記憶されている必要がある。保留アイコン予告は保留先読み予告だからである。本実施例において、演出制御用マイコン91(演出実行手段)は、チャンス目の停止表示を契機に保留アイコン予告を実行する場合、前述のS4604~S4606と同様の処理を実行する。なお、始動入球の発生を契機とする保留アイコン予告が既に行われている場合(保留アイコン予告フラグがONである場合)、予告表示態様で表示されている保留アイコンの表示態様をさらに別の予告表示態様に変化させることにより、第1チャンス目の停止表示を契機とする保留アイコン予告が実行可能である。

40

【0382】

チャンス目が「123」のチャンス目変動演出パターン(S4505)及び保留アイコン

50

予告演出パターン（S4506）に基づいて変動演出及び保留アイコン予告が実行される場合の表示画面7aの表示内容を図53に示す。図53（A）に示すように、変動演出において演出図柄8（一般図柄）が「123」のチャンス目で停止（仮停止）する際、そのチャンス目で停止表示される3つの演出図柄8L，8C，8Rの夫々を構成する第1図柄820の表示態様が通常と異なる表示態様に変更される。具体的には、第1図柄820の外形（輪郭）が通常の間形（図48（A）を参照）から菱形に変更される。この間形から菱形への変更は、例えば、左演出図柄8L（第1停止図柄）、右演出図柄8R（第2停止図柄）及び中演出図柄（第3停止図柄）がこの順で停止（仮停止）する際の各々の停止タイミングに合わせて行ったり、3つの演出図柄8L，8C，8Rがすべて停止（仮停止）するタイミングに合わせて行ったりすることができる。

10

【0383】

このように演出図柄8が「123」のチャンス目で停止（仮停止）するチャンス目演出が実行されると、これに続いて、保留アイコン予告（保留先読み予告）が実行される。図53（B）に示すように、保留アイコン予告では、チャンス目で停止（仮停止）した3つの演出図柄8L，8C，8Rの夫々の第1図柄820が、そのチャンス目停止時に表示されている保留アイコンの表示態様変化（保留変化）に作用する演出（「作用演出」ともいう。）が表示され、その作用演出の対象である保留アイコンの表示態様を変化させる演出（「保留変化演出」ともいう。）が表示される。図53（B）では、特図1保留球数「2」に対応する第1演出保留9a（第1保留アイコン）の表示態様が通常の間形（図53（A）を参照）からハート形（予告表示態様）に変化した状態を示している。

20

【0384】

一方、チャンス目が「567」のチャンス目変動演出パターン（S4505）及び疑似連予告演出パターン（S4506）に基づいて変動演出及び疑似連予告が実行される場合の表示画面7aの表示内容を図54に示す。図54（A）に示すように、変動演出において演出図柄8（一般図柄）が「567」のチャンス目で停止（仮停止）する際、そのチャンス目で停止表示される3つの演出図柄8L，8C，8Rの夫々を構成する第1図柄820の表示態様が通常と異なる表示態様に変更される。具体的には、第1図柄820の外形（輪郭）が通常の間形（図48（A）を参照）から星形に変更される。この間形から星形への変更は、例えば、左演出図柄8L（第1停止図柄）、右演出図柄8R（第2停止図柄）及び中演出図柄（第3停止図柄）がこの順で停止（仮停止）する際の各々の停止タイミングに合わせて行ったり、3つの演出図柄8L，8C，8Rがすべて停止（仮停止）するタイミングに合わせて行ったりすることができる。

30

【0385】

また、演出図柄8が「567」のチャンス目で停止（仮停止）する際、その停止タイミングに合わせて疑似連予告の実行（開始）を示唆する疑似連示唆画像920が表示される。本演出例の疑似連示唆画像920は「もう一丁！」の文字を含んで構成される。なお、疑似連示唆画像920の内容は本演出例に限定されるものではなく、適宜変更可能である。また、疑似連示唆画像920は表示してもしなくてもどちらでもよい。

【0386】

このように演出図柄8が「567」のチャンス目で停止（仮停止）するチャンス目演出が実行されると、これに続いて疑似連予告（疑似連演出）が実行される。つまり、「567」のチャンス目は、疑似連予告の実行示唆を含む外れ図柄配列である。

40

【0387】

図54（B）に示すように疑似連予告では、チャンス目で停止（仮停止）した3つの演出図柄8L，8C，8Rが再度変動表示（疑似的な変動表示）を実行（開始）する。このとき、表示画面7aの所定位置（例えば画面左上）には、演出図柄8の現在の変動表示の実行回数（疑似連回数）を示す疑似連回数画像930が表示される。図54（B）では、変動演出開始後の当該変動演出（特別図柄の1回の変動表示）における演出図柄8の変動表示回数が2回目であること（所謂「疑似2」）を示す「×2」の画像が、疑似連回数画像930として表示された状態を示している。疑似連予告の疑似連回数（1回の変動演出

50

における演出図柄 8 の変動表示回数) は、S4506 で設定される疑似連予告演出パターンによって定まるものであり、疑似連回数が互いに異なる複数の疑似連予告演出パターンを設けることができる。そして、S4505 で設定された変動演出パターン (変動時間) や当否判定の結果等に基づいて、複数の疑似連予告演出パターンのうちの何れかが S4506 で設定 (選択) されるように構成することができる。

【0388】

ここで、演出図柄 8 が「123」のチャンス目で停止 (仮停止) する際、3 つの演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の夫々を構成する第 1 図柄 820 の外形が通常 (円形) と異なる菱形に変化する (変更される)。また、演出図柄 8 が「567」のチャンス目で停止 (仮停止) する際、3 つの演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の夫々を構成する第 1 図柄 820 の外形が通常 (円形) と異なる星形に変化する (変更される)。このように、菱形や星形に変化した第 1 図柄 820 は、特に変化のない第 2 図柄 821 に比して目立つようになり、当該第 2 図柄 821 よりも強調された表示態様となる。また、チャンス目 (「123」又は「567」) の停止 (仮停止) に伴い第 1 図柄 820 の外形が菱形や星形に変化した場合、当該変化前の通常的外形 (円形) で表示される第 1 図柄 820 (図 48 (A) を参照) に比して目立つようになり、通常 (円形) の第 1 図柄 820 よりも強調された表示態様となる。このようにチャンス目停止の際に第 1 図柄 820 の表示態様を通常 (円形) よりも目立たせる (菱形又は星形とする) 演出を含むチャンス目演出は、第 1 図柄 820 (第 2 図柄要素) を強調する演出である。このようなチャンス目演出 (第 1 図柄 820 の表示態様変化) のことを「強調演出」ともいう。

【0389】

また、チャンス目演出に続いて保留アイコン予告が実行される場合、当該保留アイコン予告の実行前に停止 (仮停止) する演出図柄 8 (一般図柄) を構成する第 1 図柄 820 が通常と異なる表示態様 (菱形) で表示され、その第 1 図柄 820 によりチャンス目 (「123」) が表示されて、これを契機に保留アイコン予告が実行される。また、チャンス目演出に続いて疑似連予告が実行される場合、当該疑似連予告の実行前に停止 (仮停止) する演出図柄 (一般図柄) を構成する第 1 図柄 820 が通常と異なる表示態様 (星形) で表示され、その第 1 図柄 820 によりチャンス目 (「567」) が表示されて、これを契機に疑似連予告が実行される。これらの保留アイコン予告及び疑似連予告は、何れもチャンス目演出 (強調演出) で強調された第 1 図柄 820 (第 1 図柄要素、識別要素) により表示されるチャンス目 (所定表示態様) に対応する演出である。このような保留アイコン予告 (作用演出及び保留変化演出の表示) や疑似連予告 (演出図柄 8 の再変動表示) のことを「対応演出」ともいう。さらに、「123」のチャンス目 (所定表示態様) に対応して表示される作用演出及び保留変化演出 (図 53 (B) を参照) や、「567」のチャンス目 (所定表示態様) に対応して表示される演出図柄 8 の再変動表示 (疑似的な変動表示) のことを「所定表示」ともいい、所定表示が表示される保留アイコン予告や疑似連予告のことを「所定表示演出」ともいう。

【0390】

〔実施例 2 の作用効果〕

以上に説明した実施例 2 のパチンコ遊技機 1 によれば、当否判定の結果に基づいて演出図柄 8 (「複数の図柄」の一態様) を変動表示させて停止表示させる変動演出に加え、変動演出で停止表示させる演出図柄に含まれる第 1 図柄 820 (「第 1 図柄要素」の一態様) や第 2 図柄 821 (「第 2 図柄要素」の一態様) を強調する強調演出 (図柄変更演出、セリフ予告、チャンス目演出等) と、当該強調演出で強調した図柄要素に対応する対応演出 (10 図柄専用のリーチ演出 (特殊 SP リーチ演出)、群予告、保留アイコン予告、疑似連予告等) が実行され得る。このため、変動演出で停止表示される演出図柄に含まれる図柄要素が強調されるか否か (強調演出が実行されるか否か) に遊技者を注目させることが可能となり、強調された (強調演出が実行された) 場合には、対応演出にも注目させることが可能となる。これにより、図柄の変動表示に係る演出の趣向性を高めて、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0391】

また実施例2のパチンコ遊技機1によれば、予告あり変動演出においてセリフ予告（「強調演出」の一態様）が実行される場合、変動演出で変動表示される演出図柄のうち停止順が2番目の右演出図柄8R（停止順が最後とされる中演出図柄8C以外の図柄）を対象にセリフ予告が実行される（図52（A）を参照）。このため、停止順が最後とされる中演出図柄8C以外の図柄に含まれる図柄要素が強調されるか否か（強調演出が実行されるか否か）に遊技者を注目させることが可能となる。これにより、停止順が最後とされる中演出図柄8Cの停止前の興趣を向上させることが可能となる。

【0392】

また実施例2のパチンコ遊技機1によれば、特殊SPリーチ変動演出において図柄変更演出（「強調演出」の一態様）が実行される場合、リーチ図柄が一般図柄から特殊図柄に変更されることにより、リーチ図柄を構成する左右演出図柄8R，8Rの夫々の第2図柄821（「装飾要素」の一態様）が一般図柄に比して強調された態様となる（図49（B）、図51（A）を参照）。そして、図柄変更演出が実行されると、変更後の特殊図柄（10図柄）を構成する第2図柄821（強調された装飾要素）に対応する10図柄専用リーチ演出表示を含む10図柄専用のリーチ演出が実行される（図51（B）を参照）。このため、変動演出で停止表示される演出図柄に含まれる第2図柄821が強調されるか否か（強調演出が実行されるか否か）に遊技者を注目させることが可能となり、強調された（強調演出が実行された）場合には、その強調された第2図柄821に対応して実行されるリーチ演出（「対応演出」の一態様）にも注目させることが可能となる。これにより、図柄に含まれる装飾要素を有効活用して演出の趣向性を高めることが可能となる。

【0393】

また実施例2のパチンコ遊技機1によれば、予告あり変動演出においてセリフ予告（「強調演出」の一態様）が実行される場合、変動演出で停止表示される演出図柄のうち右演出図柄8Rの第2図柄821（「装飾要素」の一態様）に対して吹き出し画像830が付加される態様でセリフ予告が実行される（図52（A）を参照）。そして、セリフ予告が実行されると、吹き出し画像830が付加された第2図柄821（強調された装飾要素）に対応する群予告画像910（「所定表示」の一態様）を表示画面7aに表示する群予告（「所定表示演出」や「対応演出」の一態様）が実行される（図52（B）を参照）。このため、変動演出で停止表示される演出図柄に含まれる第2図柄821が強調されるか否か（強調演出が実行されるか否か）に遊技者を注目させることが可能となり、強調された（強調演出が実行された）場合には、その強調された第2図柄821に対応して実行される所定表示演出（対応演出）にも注目させることが可能となる。これにより、図柄に含まれる装飾要素を有効活用して演出の趣向性を高めることが可能となる。

【0394】

また実施例2のパチンコ遊技機1によれば、予告あり変動演出においてチャンス目演出（「強調演出」の一態様）が実行される場合、変動演出で停止表示される3つの演出図柄8L，8C，8Rの各々に含まれる第1図柄820の外形が通常（円形）と異なる形状（菱形や星形等）に変化し、これにより第1図柄820（「識別要素」の一態様）が強調される。その強調される第1図柄820は、3つの演出図柄8L，8C，8Rが停止表示されたときの表示態様（停止表示態様）としてチャンス目（「所定表示態様」の一態様）を構成するものとなる。このため、変動演出で停止表示される演出図柄に含まれる第1図柄820が強調されるか否か（強調演出が実行されるか否か）に遊技者を注目させることが可能となり、強調された（強調演出が実行された）場合には、その強調された第1図柄820により構成されるチャンス目（所定表示態様）にも注目させることが可能となる。これにより、図柄に含まれる識別要素を有効活用して演出の趣向性を高めることが可能となる。

【0395】

また実施例2のパチンコ遊技機1によれば、予告あり変動演出においてチャンス目演出（「強調演出」の一態様）が実行され、当該チャンス目演出で強調された第1図柄820

（「識別要素」の一態様）がチャンス目（「所定表示態様」の一態様）を構成する場合、そのチャンス目に対応する演出として、作用演出及び保留変化演出（「所定表示」の一態様）を表示画面 7 a に表示する保留アイコン予告（「所定表示演出」の一態様）や、演出図柄 8 の再変動表示（「所定表示」の一態様）を表示画面 7 a に表示する疑似連予告（「所定表示演出」の一態様）が実行される（図 5 3、図 5 4 を参照）。このため、強調された第 1 図柄 8 2 0 が構成するチャンス目（所定表示態様）に対応して実行される所定表示演出（対応演出）にも遊技者を注目させることが可能となる。これにより、演出の趣向性をより高めることが可能となる。

【0396】

なお、実施例 2 では、予告あり変動演出において、強調演出としてセリフ予告が実行される場合、セリフ予告に続く対応演出として群予告が実行されるものとしていたが、群予告以外の予告演出を対応演出として実行することも可能である。例えば、図 5 5（A）に示すように、リーチ状態にある演出図柄（一般図柄）が表示される状態でステップアップ画像 9 4 0（「所定表示」の一態様）を表示するステップアップ予告（「所定表示演出」の一態様）を、対応演出として実行することも可能である。この場合、例えば、図 5 5（B）に示すように、ステップ 1（S U 1）からステップ 5（S U 5）までの 5 段階のステップアップ画像 9 4 0 を設け、S U 1 から順にステップアップ画像 9 4 0 が段階的に表示されるように構成することができる。図 5 5（B）では、画像の大きさ（画像サイズ）が大きくなるにつれてステップ数（段階数）が上昇する態様を例示しているが、ステップ毎のステップアップ画像の態様は任意であり、適宜変更可能である。

【0397】

ステップアップ予告の予告演出パターンとしては、ステップ 1 で終了するパターン（S U 1 のステップアップ画像 9 4 0 のみが表示されるパターン）、ステップ 2 で終了するパターン（S U 1 → S U 2 の順で各ステップアップ画像 9 4 0 が表示されるパターン）、ステップ 3 で終了するパターン（S U 1 → S U 2 → S U 3 の順で各ステップアップ画像 9 4 0 が表示されるパターン）、ステップ 4 で終了するパターン（S U 1 → S U 2 → S U 3 → S U 4 の順で各ステップアップ画像 9 4 0 が表示されるパターン）、及びステップ 5 で終了するパターン（S U 1 → S U 2 → S U 3 → S U 4 → S U 5 の順で各ステップアップ画像 9 4 0 が表示されるパターン）を設けることができ、ステップ数（段階数）が多いほど大当り期待度が高くなるように構成することができる。

【0398】

そして、演出図柄（一般図柄）を構成する第 2 図柄 8 2 1 に含まれるキャラクタの種類（図 4 8（A）を参照）に応じてステップアップ画像 9 4 0 を複数設けることで、セリフ予告（強調演出）の対象となった演出図柄を構成する第 2 図柄 8 2 1 に含まれるキャラクタに対応するステップアップ画像 9 4 0（所定表示）を表示するステップアップ予告（所定表示演出、対応演出）が実行可能となる。これによっても、図柄に含まれる装飾要素を有効活用して演出の趣向性を高めることが可能となる。

【0399】

また実施例 2 では、図柄変更演出、セリフ予告、チャンス目演出等を強調演出として実行し、10 図柄専用のリーチ演出（特殊 S P リーチ演出）、群予告、保留アイコン予告、疑似連予告等を対応演出として実行する態様を例示したが、強調演出及び対応演出として実行する演出は実施例 2 で示したものに限定されるものではなく、適宜変更可能である。

【0400】

また実施例 2 では、変動演出で停止表示させる演出図柄に含まれる第 1 図柄 8 2 0（第 1 図柄要素）及び第 2 図柄 8 2 1（第 2 図柄要素）のうち、第 1 図柄 8 2 0（第 1 図柄要素）を強調する態様（チャンス目演出）と、第 2 図柄 8 2 1（第 2 図柄要素）を強調する態様（図柄変更演出、セリフ予告）を例示したが、演出図柄に含まれる第 1 図柄 8 2 0（第 1 図柄要素）及び第 2 図柄 8 2 1（第 2 図柄要素）の両方を強調するようにすることも可能である。すなわち、変動演出で停止表示させる演出図柄に含まれる第 1 図柄 8 2 0（第 1 図柄要素）及び第 2 図柄 8 2 1（第 2 図柄要素）の両方を強調する強調演出を実行可

能に構成することも可能である。例えば、図 5 2 (A) に示すようにセリフ予告を実行する場合、右演出図柄 8 R の第 2 図柄 8 2 1 (装飾要素) に対して吹き出し画像を付加する演出 (強調演出) とともに、第 1 図柄 8 2 0 (識別要素) の外形を通常 (円形) と異なる形状 (菱形や星形等) に変更する (変化させる) 演出 (強調演出) を実行するようにし、これにより第 1 図柄 8 2 0 (識別要素) 及び第 2 図柄 8 2 1 (第 2 図柄要素) の両方を強調するように構成することができる。この場合、強調演出に対応する対応演出として、例えば、実施例 2 のセリフ予告に続く群予告で表示される群予告画像 9 1 0 と表示態様 (例えば、表示色や表示サイズ等) が異なる群予告画像が表示される群予告を実行するように構成することができる。これによっても、図柄に含まれる識別要素及び装飾要素を有効活用して演出の趣向性を高めることが可能となる。

10

【実施例 3】

【0 4 0 1】

次に、実施例 3 のパチンコ遊技機 1 について説明する。以下では、主に前述の実施例 1, 2 と異なる点について説明し、実施例 1, 2 で説明した内容と共通する点については、その詳細な説明を簡略化又は省略する場合がある。また、実施例 1, 2 と共通する構成については実施例 1, 2 と同じ符号、制御ステップ数等を用いることとする。

【0 4 0 2】

本実施例は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に演出図柄等の各種画像が表示されるときに当該各種画像の表示態様 (表示制御) に特徴を有するものである。本実施例に係る表示画面 7 a の画面構成の一例を図 5 6 (A) に示す。なお、図 5 6 (A) では、説明の便宜上、表示画面 7 a に設けられる各表示領域を破線で示しているが、実際にはその破線が表示されることはない。

20

【0 4 0 3】

図 5 6 (A) に示すように、表示画面 7 a には、演出図柄表示領域 7 b として、左演出図柄 8 L (第 1 停止図柄) が表示される左演出図柄表示領域 7 b L と、中演出図柄 8 C (第 3 停止図柄) が表示される中演出図柄表示領域 7 b C と、右演出図柄 8 R (第 2 停止図柄) が表示される右演出図柄表示領域 7 b R と、が設けられている。

【0 4 0 4】

3 つの演出図柄表示領域 7 b L, 7 b C, 7 b R は、それぞれ表示画面 7 a の上下方向に設けられるもので、表示画面 7 a の中央を通る位置に中演出図柄表示領域 7 b C が設けられ、中演出図柄表示領域 7 b C の左側に左演出図柄表示領域 7 b L が設けられ、中演出図柄表示領域 7 b C の右側に右演出図柄表示領域 7 b R が設けられる。各図柄表示領域 7 b L, 7 b C, 7 b R では、左、中、右の各演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が画面上方から下方に向かって変動表示 (スクロール表示) したり所定の停止位置で停止表示したりする。

30

【0 4 0 5】

図 5 6 (A) に示すように、表示画面 7 a の右上部には、判定図柄 8 s (8 s L, 8 s C, 8 s R) が表示される判定図柄表示領域 7 c が設けられている。判定図柄表示領域 7 c は、右演出図柄表示領域 7 b R と重なるようにして設けられる。本実施例では、判定図柄表示領域 7 c の一部が右演出図柄表示領域 7 b R から外れて残りの部分が右演出図柄表示領域 7 b R と重なるようにして設けられる。なお、判定図柄表示領域 7 c の全部が右演出図柄表示領域 7 b R と重なる (すなわち、右演出図柄表示領域 7 b R 内に収まる) ようにしてもよい。また、判定図柄表示領域 7 c が、左演出図柄表示領域 7 b L 又は中演出図柄表示領域 7 b C と重なるようにしてもよい。

40

【0 4 0 6】

判定図柄表示領域 7 c では、判定図柄 8 s が当該表示領域内で変動表示したり停止表示したりする。判定図柄 8 s の変動表示の態様や停止表示態様 (停止図柄配列) は、前述の実施例 1 で説明した内容と同様である。

【0 4 0 7】

図 5 6 (A) に示すように、表示画面 7 a の下部中央付近には、第 1 演出保留表示領域 9 c 及び第 2 演出保留表示領域 9 d が設けられており、その左側に変動保留表示領域 9 e

50

が設けられている。第1演出保留表示領域9c及び第2演出保留表示領域9dは、それぞれ中演出図柄表示領域7bCと重なるようにして設けられ、変動保留表示領域9eは、左演出図柄表示領域7bLと重なるようにして設けられる。本実施例では、第1演出保留表示領域9c及び第2演出保留表示領域9dのそれぞれの一部分が中演出図柄表示領域7bCから外れてそれぞれの残りの部分が中演出図柄表示領域7bCと重なるようにして設けられ、変動保留表示領域9eの全部が左演出図柄表示領域7bLと重なるようにして設けられる。なお、第1演出保留表示領域9c及び第2演出保留表示領域9dのそれぞれの全部が中演出図柄表示領域7bCと重なる（すなわち、中演出図柄表示領域7bC内に収まる）ようにしてもよい。また、第1演出保留表示領域9c及び第2演出保留表示領域9dが、それぞれ、左演出図柄表示領域7bL、中演出図柄表示領域7bC及び右演出図柄表示領域7bRの少なくとも一つと重なるようにしてもよく、変動保留表示領域9eが中演出図柄表示領域7bC又は右演出図柄表示領域7bRと重なるようにしてもよい。

10

【0408】

前述の実施例1で説明したように、第1演出保留表示領域9cには、第1特図保留に対応する第1演出保留9a（第1保留アイコン）が表示され、第2演出保留表示領域9dには、第2特図保留に対応する第2演出保留9b（第2保留アイコン）が表示され、変動保留表示領域9eには、現在変動表示している特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）に対応する演出保留（アクティブ保留アイコン）、すなわち、消化された特図保留に対応する演出保留が表示される。

【0409】

20

図56（A）に示すように、表示画面7aの右下部には、後述の演出モード報知画像960が表示される演出モード表示領域950が設けられている。演出モード表示領域950は、右演出図柄表示領域7bRと重なるようにして設けられる。本実施例では、演出モード表示領域950の一部が右演出図柄表示領域7bRから外れて残りの部分が右演出図柄表示領域7bRと重なるようにして設けられる。なお、演出モード表示領域950cの全部が右演出図柄表示領域7bRと重なる（すなわち、右演出図柄表示領域7bR内に収まる）ようにしてもよい。また、演出モード表示領域950が、左演出図柄表示領域7bL又は中演出図柄表示領域7bCと重なるようにしてもよい。

【0410】

本実施例においても、前述の実施例1等と同様に、変動遊技が実行可能とされる遊技状態（変動遊技状態）に応じた演出モード（演出モードA～Eの何れか）が設定可能となっている。そして、本実施例では、演出モードA～Eの各々に遊技上（演出上）の名称（「演出モード名」ともいう。）が付されており、遊技者はその演出モード名を通じて現在の演出モードや遊技状態等を認識することが可能となっている。演出モード表示領域950には、その演出モード名（「遊技に関する情報」の一態様）を示す画像として演出モード報知画像960が表示される。

30

【0411】

図56（A）に示すように、表示画面7aの左下部には、後述の残り変動回数画像961が表示される回数表示領域951が設けられている。回数表示領域951は、左演出図柄表示領域7bLと重なるようにして設けられる。本実施例では、回数表示領域951の一部が左演出図柄表示領域7bから外れて残りの部分が左演出図柄表示領域7bと重なるようにして設けられる。なお、回数表示領域951の全部が左演出図柄表示領域7bLと重なる（すなわち、左演出図柄表示領域7bL内に収まる）ようにしてもよい。また、回数表示領域951が、中演出図柄表示領域7bC又は右演出図柄表示領域7bRと重なるようにしてもよい。

40

【0412】

本実施例では、低確低ベース状態（通常遊技状態）において大当たりが発生することなく特別図柄の変動表示（変動遊技）が予め定められた規定回数行われると、次回の変動表示から遊技状態が低確高ベース状態（時短状態）に設定（制御）されるように構成されている。すなわち、低確低ベース状態における特別図柄の変動回数が規定回数になることに基

50

づいて、遊技状態（変動遊技状態）が低確低ベース状態から低確高ベース状態に移行するように構成されている。この移行に係る制御は、主制御部 80（遊技制御用マイコン 81）により行われるものであり、低確低ベース状態にて大当たりが長期間発生しないことに対する救済措置として機能するものである。このような救済措置による低確高ベース状態は、所謂「遊タイム」と呼ばれるものである。遊タイムの開始条件である特別図柄の変動表示回数（規定回数）は、例えば「低確率時の大当たり確率の分母の 2.5 倍以上 3 倍以下の回数」とすることができる。本実施例では、遊タイム開始までの残り変動回数が所定回数（例えば 10 回）になると、その残り変動回数（「遊技に関する情報」の一態様）を示す画像として残り変動回数画像 961 が回数表示領域 951 に表示される。残り変動回数画像 961 は、その表示開始後、特別図柄の変動回数が規定回数に到達する（残り変動回数分の変動表示が行われる）まで表示されるようになっており、残り変動回数画像 961 に示される残り変動回数は、変動表示が行われる毎にカウントダウン表示されるようになっている。

10

【0413】

以上のような画面構成を基本として、演出図柄 8 等の各種画像が表示画面 7a に表示される。表示画面 7a に表示される各種画像の表示制御は、主として画像制御部 100（制御手段）により行われる。以下、表示画面 7a に表示される各種画像の表示態様（表示制御）について、図 56（B）～図 60（B）を参照しながら説明する。なお、以下では遊技状態が低確低ベース状態である場合を前提に説明するが、以下に説明する表示態様（表示制御）は、低確低ベース状態以外の遊技状態においても適用可能である。

20

【0414】

〔変動演出停止状態〕

図 56（B）は、変動遊技状態において図柄の変動表示（変動遊技）が行われていないとき、すなわち、特別図柄及び演出図柄の停止表示時間（停止表示期間）が経過して変動演出が行われていないとき（これを「変動演出停止状態」ともいう。）の表示画面 7a を示している。同図に示すように、本実施例で表示される演出図柄 8（8L, 8C, 8R）の構成は、前述の実施例 2 と同様である（図 48（A）,（B）を参照）。但し、本実施例では、左右演出図柄 8R, 8R の表示サイズ（大きさ）と中演出図柄 8C の表示サイズ（大きさ）とを異ならせて表示することが可能となっている。

【0415】

具体的には、変動演出の非実行時（つまり、変動演出停止状態）や、変動演出が実行されて演出図柄 8 が停止表示するとき、変動演出開始後のリーチ成立時、NMリーチ演出中など、表示画面 7a 上で SPリーチ演出等の発展系の演出が表示されていない状態（これを「通常の表示状態」ともいう。）において、左右演出図柄 8R, 8R が中演出図柄 8C よりも大きく表示される。そして、例えば、3つの演出図柄表示領域 7bL, 7bC, 7bR（図 56（A）を参照）において演出図柄 8（8L, 8C, 8R）が停止表示（仮停止、確定停止）するとき、正面視で緩やかな山形をなす停止ライン（図示せず）に沿って、3つの演出図柄 8L, 8C, 8R が左右方向に並んで表示される。このように表示される演出図柄 8L, 8C, 8R のそれぞれの表示位置が、各演出図柄の停止位置（停止表示位置）である。

30

40

【0416】

表示画面 7a の右下部に設けられる演出モード表示領域 950（図 56（A）を参照）には、現在の演出モード名を示す（報知する）演出モード報知画像 960 が表示される。演出モード報知画像 960 は、変動演出停止状態と後述の変動演出状態との両方で表示可能とされる図柄であり、演出図柄が変動表示する期間と停止表示する期間とに跨って表示される。

【0417】

前述したように、演出モード表示領域 950 は、右演出図柄表示領域 7bR と重なるようにして設けられるため（図 56（A）を参照）、演出モード表示領域 950 に表示される演出モード報知画像 960 は、右演出図柄表示領域 7bR に表示される右演出図柄 8R

50

と重なることがある。このため、変動演出停止状態では演出モード報知画像 960 が図 56 (B) に示すようにして表示される。具体的には、右演出図柄 8 R の第 1 図柄 820 (数字図柄) より奥側であって第 2 図柄 821 (装飾図柄) より手前側 (すなわち、第 1 図柄 820 と第 2 図柄 821 との間) に演出モード報知画像 960 が位置して、演出モード報知画像 960 の一部が第 1 図柄 820 と重なる (第 1 図柄 820 に隠れる) ようにして表示される。また、演出モード表示領域 950 と判定図柄表示領域 7c とは、互いに離れて重ならない位置に設けられているため (図 56 (A) を参照)、演出モード報知画像 960 は判定図柄 8s (8sL, 8sC, 8sR) と重ならないように表示される。

【0418】

つまり、画像制御部 100 (画像制御用マイコン 101) は、変動演出停止状態において演出モード報知画像 960 を表示する場合、右演出図柄 8 R の第 1 図柄 820 より奥側に演出モード報知画像 960 を位置させて、演出モード報知画像 960 の一部が第 1 図柄 820 と重なる (第 1 図柄 820 に隠れる) ようにし、かつ、判定図柄 8s と重ならないようにして、演出モード報知画像 960 を表示するように構成される。このような表示態様 (表示制御) により、変動演出停止状態において、複数種の演出図柄 (図柄種) を識別するための第 1 図柄 820 (数字図柄) の全体が視認可能となり、演出図柄 8 の確定停止図柄 (数字図柄) が明確に表示されて、演出図柄 8 が確定停止したことが明らかとなる。また、判定図柄 8s の視認性も確保され、変動演出が行われていない状態 (つまり、変動演出停止状態) であることが明らかとなる。

【0419】

なお、本実施例では、変動演出停止状態において演出モード報知画像 960 を表示する場合、右演出図柄 8 R の第 1 図柄 820 より奥側であって第 2 図柄 821 より手前側に演出モード報知画像 960 を位置させるようにしているが、右演出図柄 8 R の第 2 図柄 821 より奥側 (つまり、右演出図柄 8 R より奥側) に演出モード報知画像 960 を位置させるようにしてもよい。これによっても、変動演出停止状態において、第 1 図柄 820 (数字図柄) を含めた右演出図柄 8 R の全体が視認可能となり、演出図柄 8 の確定停止図柄 (数字図柄) が明確に表示されて、演出図柄 8 が確定停止したことが明らかとなる。

【0420】

また、前述したように、第 1 演出保留表示領域 9c は中演出図柄表示領域 7bC と重なるようにして設けられるため (図 56 (A) を参照)、第 1 演出保留表示領域 9c に表示される第 1 演出保留 9a (第 1 保留アイコン) は、中演出図柄表示領域 7bC に表示される中演出図柄 8C と重なることがある。このため、変動演出停止状態では、3 つの演出図柄 8L, 8C, 8R が緩やかな山形をなす停止ライン (図示せず) に沿って表示される場合、左右演出図柄 8R, 8R よりも小さい中演出図柄 8C が第 1 演出保留表示領域 9c の上方 (第 1 演出保留表示領域 9c から外れた位置) に表示されるようにしている。

【0421】

つまり、画像制御部 100 (画像制御用マイコン 101) は、変動演出停止状態において中演出図柄 8C 及び第 1 演出保留 9a を表示する場合、第 1 演出保留 9a が表示される第 1 演出保留表示領域 9c より上側に中演出図柄 8C を位置させて、中演出図柄 8C 及び第 1 演出保留 9a が互いに重ならないようにして中演出図柄 8C 及び第 1 演出保留 9a を表示するように構成される。このような表示態様 (表示制御) により、停止表示中の中演出図柄 8C の全体が視認可能となるとともに、そのとき記憶されている第 1 特図保留に対応する第 1 演出保留 9a の全体が視認可能となり、中演出図柄 8C と第 1 演出保留 9a との両方の視認性が確保される。このことは、第 2 特図保留に対応する第 2 演出保留 9b が第 2 演出保留表示領域 9d (図 56 (A) を参照) に表示される場合についても同様である。

【0422】

〔変動演出状態〕

次に、変動演出が開始されてから終了するまで (これを「変動演出状態」ともいう。) の各種画像の表示態様 (表示制御) について説明する。以下では、通常変動の変動演出パ

10

20

30

40

50

ターン（リーチ演出を含まない変動演出パターン）に基づく変動演出が行われる場合を例に説明する。なお、以下に説明する表示態様（表示制御）は、例えば、リーチ演出を含む変動演出パターンあってそのリーチ演出がNMリーチ演出である場合（NMリーチ変動演出パターン）や、リーチ演出を含む変動演出パターンであってそのリーチ演出がSPリーチ演出である場合（SPリーチ変動演出パターン）のSPリーチ演出発展前の変動演出にも適用可能である。

【0423】

特別図柄当否判定（ここでは第1特別図柄当否判定）が実行されると、当該当否判定の結果に基づく特別図柄の変動表示が開始され、これに伴って変動演出が開始される。そして、特別図柄の変動時間が経過すると、特別図柄の変動表示が終了して特別図柄が停止表示され、これに伴って変動演出が終了する。図57（A）は、図56（B）に示す変動演出停止状態から特別図柄（ここでは第1特図）の変動表示が開始され（第1特図保留が1個消化され）、これに伴って変動演出が開始されたときの表示画面7aを示している。

10

【0424】

図57（A）に示すように、変動演出が開始されると、表示画面7aでは、左、中、右の各演出図柄表示領域7bL，7bC，7bR（図56（A）を参照）において、左、中、右の各演出図柄8L，8C，8Rが画面上方から下方に向かって変動表示（スクロール表示）される。また、判定図柄表示領域7c（図56（A）を参照）において、判定図柄8s（8sL，8sC，8sR）が変動表示される。そして、特別図柄の変動時間が経過すると、特別図柄の停止表示に伴って演出図柄8及び判定図柄8sが確定停止図柄で停止表示（確定停止）される。

20

【0425】

つまり、画像制御部100（画像制御用マイコン101）は、特別図柄当否判定が実行されると、演出図柄8及び判定図柄8sを変動表示して停止表示（確定停止）するように構成され、判定図柄8sの変動表示に合わせて演出図柄8を変動表示し、判定図柄8sの停止表示（確定停止）に合わせて演出図柄8を停止表示（確定停止）するように構成される。

【0426】

演出モード表示領域950は、前述のように右演出図柄表示領域7bRと重なるようにして設けられるため（図56（A）を参照）、演出モード表示領域950に表示される演出モード報知画像960は、右演出図柄表示領域7bRに表示される右演出図柄8Rと重なることがある。また、第1演出保留表示領域9cは中演出図柄表示領域7bCと重なるようにして設けられるため（図56（A）を参照）、第1演出保留表示領域9cに表示される第1演出保留9a（第1保留アイコン）は、中演出図柄表示領域7bCに表示される中演出図柄8Cと重なることがある。さらに、変動保留表示領域9eは左演出図柄表示領域7bLと重なるようにして設けられるため（図56（A）を参照）、変動保留表示領域9eに表示される第1演出保留9a（アクティブ保留アイコン）は、左演出図柄表示領域7bLに表示される左演出図柄8Lと重なることがある。

30

【0427】

このため、変動演出状態において演出図柄8（演出図柄8L，8C，8Rの少なくとも一つ）が変動表示するときには、演出モード表示領域950に表示される演出モード報知画像960が、右演出図柄表示領域7bRにて変動表示される右演出図柄8Rより手前側に位置して、右演出図柄8Rに隠れないようにして表示される。また、第1演出保留表示領域9cに表示される第1演出保留9a（第1保留アイコン）が、中各演出図柄表示領域7bCにて変動表示される中演出図柄8Cより手前側に位置して、中演出図柄8Cに隠れないようにして表示される。さらに、変動保留表示領域9e（図56（A）を参照）に表示される第1演出保留9a（アクティブ保留アイコン）が、左演出図柄表示領域7bLにて変動表示される左演出図柄8Lより手前側に位置して、左演出図柄8Lに隠れないようにして表示される。

40

【0428】

50

つまり、画像制御部 100（画像制御用マイコン 101）は、演出図柄 8（演出図柄 8 L，8 C，8 R の少なくとも一つ）が変動表示する状態において演出モード報知画像 960 を表示する場合、演出モード報知画像 960 を演出図柄より手前側に位置させるように構成される。また、画像制御部 100（画像制御用マイコン 101）は、演出図柄 8（演出図柄 8 L，8 C，8 R の少なくとも一つ）が変動表示する状態（変動表示期間）において第 1 演出保留 9 a（第 1 保留アイコン、アクティブ保留アイコン）を表示する場合、第 1 演出保留 9 a を演出図柄より手前側に位置させるように構成される。このような表示態様（表示制御）により、演出図柄の変動表示中は、演出モード報知画像 960 の全体が視認可能となるとともに第 1 演出保留 9 a の全体が視認可能となり、演出図柄の変動表示中における演出モード報知画像 960 及び第 1 演出保留 9 a の視認性が確保されるようになり、現在の演出モードや保留数の確認が容易となる。

10

【0429】

そして、変動演出の開始後、第 1 停止図柄の停止タイミングが近くなるにつれて、左演出図柄表示領域 7 b L にて変動表示される左演出図柄 8 L の変動速度が低下し（高速→低速）、第 1 停止図柄の停止タイミングが到来すると、左演出図柄表示領域 7 b L 内の停止位置に左演出図柄 8 L が仮停止される。次いで、第 2 停止図柄の停止タイミングが近くなるにつれて、右演出図柄表示領域 7 b R にて変動表示される右演出図柄 8 R の変動速度が低下して（高速→低速）、第 2 停止図柄の停止タイミングが到来すると、右演出図柄表示領域 7 b R 内の停止位置に右演出図柄 8 R が仮停止される。図 57（B）は、左演出図柄 8 L が「3」の一般図柄で仮停止した状態で右演出図柄 8 R の変動速度が低下し（低速になり）、右演出図柄表示領域 7 b R 内の停止位置を「5」の一般図柄が通過して当該停止位置に「6」の一般図柄が向かっている様子を示している。

20

【0430】

図 57（B）に示すように、変動演出状態において、左演出図柄 8 L が仮停止した状態では、変動保留表示領域 9 e に表示される第 1 演出保留 9 a（アクティブ保留アイコン）が、左演出図柄表示領域 7 b L に表示（仮停止表示）される左演出図柄 8 L の第 1 図柄 820 より手前側に位置して、第 1 演出保留 9 a（アクティブ保留アイコン）が第 1 図柄 820 に隠れないようにして表示される。

【0431】

同じく変動演出状態において、右演出図柄 8 R が変動表示する状態では、演出モード表示領域 950 に表示される演出モード報知画像 960 が、右演出図柄表示領域 7 b R で表示される右演出図柄 8 R（第 1 図柄 820 及び第 2 図柄 821）より手前側に位置して、右演出図柄 8 R に隠れないようにして表示される。

30

【0432】

同じく変動演出状態において、右演出図柄 8 R が変動表示する状態では、判定図柄表示領域 7 c に表示される判定図柄 8 s が、右演出図柄表示領域 7 b R で表示される右演出図柄 8 R（第 1 図柄 820 及び第 2 図柄 821）より手前側に位置して、右演出図柄 8 R に隠れないようにして表示される。

【0433】

そして、変動演出状態において、左演出図柄 8 L（第 1 停止図柄）及び右演出図柄 8 R（第 2 停止図柄）が仮停止された後、中演出図柄 8 C の停止タイミングが到来すると、中演出図柄表示領域 7 b C 内の停止位置に中演出図柄 8 C が仮停止される。これにより、図 58（A）に示すように、3 つの演出図柄 8 L，8 C，8 R が仮停止された状態（「仮停止状態」ともいう。）となる。仮停止状態における 3 つの演出図柄 8 L，8 C，8 R の各々の表示位置は、前述の変動演出停止状態（図 56（B）を参照）と同様である。

40

【0434】

図 58（A）に示すように、仮停止状態では、演出モード表示領域 950 に表示される演出モード報知画像 960 が、右演出図柄表示領域 7 b R に表示される右演出図柄 8 R（第 1 図柄 820 及び第 2 図柄 821）より手前側に位置して、右演出図柄 8 R に隠れないようにして表示される。

50

【0435】

同じく仮停止状態では、変動保留表示領域 9 e に表示される第 1 演出保留 9 a (アクティブ保留アイコン) が、左演出図柄表示領域 7 b L に表示される左演出図柄 8 L の第 1 図柄 8 2 0 より手前側に位置して、第 1 図柄 8 2 0 に隠れないようにして表示される。仮停止状態においてアクティブ保留アイコンが表示されるのは、仮停止状態は未だ変動演出状態であり、特別図柄 (ここでは第 1 特図) の変動表示が未だ行われているからである。よって、仮停止状態では、判定図柄表示領域 7 c における判定図柄 8 s の変動表示は継続中である (図 5 8 (A) を参照)。

【0436】

仮停止状態は、主制御部 8 0 からの変動停止コマンドをサブ制御部 9 0 が受信し (S4 403)、これを契機にサブ制御部 9 0 から送信される変動演出終了コマンドを画像制御部 1 0 0 が受信するまで維持される。つまり、演出図柄 8 が仮停止してから特別図柄の変動表示が終了 (変動時間が経過) するまでの間、仮停止状態が維持される。

【0437】

仮停止状態となった後、サブ制御部 9 0 から送信される変動演出終了コマンドを画像制御部 1 0 0 が受信すると、仮停止状態が終了して、3 つの演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が確定停止された状態となる。図 5 8 (B) は、3 つの演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が確定停止した状態 (「確定停止状態」ともいう。) を示している。確定停止状態は、特別図柄の停止表示時間が経過するまで維持され、確定停止状態が終了 (特別図柄の停止表示時間が経過) することにより一回の変動演出が終了する。そして、例えば、変動演出が終了したときに特図保留が記憶されている場合、記憶順が最も先の (古い) 特図保留の消化により次の変動演出 (変動表示) が開始される。一方、特別図柄の停止表示時間が経過したときに特図保留が記憶されていない場合、前述の変動演出停止状態 (図 5 6 (B) を参照) となる。

【0438】

図 5 8 (B) に示すように、確定停止状態になると、仮停止状態が終了するまで変動保留表示領域 9 e に表示されていた第 1 演出保留 9 a (図 5 8 (A) を参照) は消去される。そして、表示画面 7 a 上の各種画像の表示態様は、前述の変動演出停止状態 (図 5 6 (B) を参照) と同様となる。すなわち、図 5 8 (B) に示すように、確定停止状態では、演出モード表示領域 9 5 0 に表示される演出モード報知画像 9 6 0 が、右演出図柄表示領域 7 b R に表示される右演出図柄 8 R の第 1 図柄 8 2 0 より奥側かつ第 2 図柄 8 2 1 より手前側 (すなわち、第 1 図柄 8 2 0 と第 2 図柄 8 2 1 との間) に位置して、演出モード報知画像 9 6 0 の一部が第 1 図柄 8 2 0 と重なる (第 1 図柄 8 2 0 に隠れる) ようにして表示される。また、演出モード報知画像 9 6 0 が、判定図柄表示領域 7 c に表示される判定図柄 8 s と重ならないように表示され、第 1 演出保留表示領域 9 c に表示される第 1 演出保留 9 a (第 1 保留アイコン) が、中演出図柄表示領域 7 b C に表示される中演出図柄 8 C と重ならないように表示される。

【0439】

つまり、画像制御部 1 0 0 (画像制御用マイコン 1 0 1) は、仮停止状態において演出モード報知画像 9 6 0 を表示する場合、右演出図柄 8 R の第 1 図柄 8 2 0 より手前側に演出モード報知画像 9 6 0 を位置させて、確定停止状態において演出モード報知画像 9 6 0 を表示する場合、右演出図柄 8 R の第 1 図柄 8 2 0 より奥側に演出モード報知画像 9 6 0 を位置させるように構成される。このような表示態様 (表示制御) により、仮停止状態と確定停止状態とで、演出モード報知画像 9 6 0 及び右演出図柄 8 R (第 1 図柄 8 2 0) の各々の見え方 (視認態様) が異なるようになる。

【0440】

また、画像制御部 1 0 0 (画像制御用マイコン 1 0 1) は、仮停止状態において演出モード報知画像 9 6 0 を表示する場合と、確定停止状態において演出モード報知画像 9 6 0 を表示する場合との何れにおいても、右演出図柄 8 R の第 2 図柄 8 2 1 より手前側に演出モード報知画像 9 6 0 を位置させるように構成される。このような表示態様 (表示制御)

により、演出モード報知画像 960 の一定程度の視認性が確保される。なお、確定停止状態において演出モード報知画像 960 を表示する場合、右演出図柄 8 R の第 2 図柄 8 2 1 より奥側（つまり、右演出図柄 8 R より奥側）に演出モード報知画像 960 を位置させるようにしてもよい。

【0441】

ここで、本実施例において、変動演出状態のうち、3つの演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動表示を開始してから仮停止状態になるまでの期間（すなわち、少なくとも一つの演出図柄が変動表示する期間）のことを「変動表示期間」ともいい、仮停止状態になってから確定停止状態になるまでの期間（すなわち、仮停止状態が維持される期間）のことを「仮停止期間」ともいい、確定停止状態となってから変動演出が終了するまでの期間（すなわち、確定停止状態が維持される期間）のことを「確定停止期間」ともいい、仮停止期間（仮停止状態）において表示（停止表示）される演出図柄 8 の表示態様（停止表示態様）のことを「仮停止態様」又は「仮停止表示態様」ともいい、確定停止期間（確定停止状態）において表示（停止表示）される演出図柄 8 の表示態様（停止表示態様）のことを「確定停止態様」又は「確定停止表示態様」ともいう。また、演出図柄 8 の停止表示の種類には仮停止表示（仮停止）と確定停止表示（確定停止）とがあることから、仮停止期間及び確定停止期間のことを総じて「停止表示期間」ともいう。

10

【0442】

なお、確定停止期間は、特別図柄の停止表示時間（例えば 0.6 秒）に等しく、仮停止期間は、確定停止期間と同じ時間（長さ）であっても異なる時間（長さ）であってもどちらでもよい。本実施例では、仮停止期間を確定停止期間よりも長くしている。変動演出の結果（確定停止図柄）が確定する間際まで遊技者を変動演出に注目させて、有利な結果が導出されることに対する期待感を効果的に煽ることができるからである。

20

【0443】

以上が変動演出停止状態及び変動演出状態（変動表示期間、仮停止期間、確定停止期間）における表示画面 7 a 上の各種画像の表示態様であるが、これに加え、遊タイム開始までの残り変動回数が所定回数（例えば 10 回）になると、その残り変動回数を示す（報知する）残り変動回数画像 961 が回数表示領域 951（図 56（A）を参照）に表示される。

【0444】

具体的には、図 59（A）～図 60（B）に示すように残り変動回数画像 961 が表示される。図 59（A）は、図 57（A）に示す表示画面 7 a に対し残り変動回数画像 961 が表示された様子を示しており、図 59（B）は、図 57（B）に示す表示画面 7 a に対し残り変動回数画像 961 が表示された様子を示しており、図 60（A）は、図 58（A）に示す表示画面 7 a に対し残り変動回数画像 961 が表示された様子を示しており、図 60（B）は、図 58（B）に示す表示画面 7 a に対し残り変動回数画像 961 が表示された様子を示している。

30

【0445】

なお、図 59（A）～図 60（B）は、何れも変動演出状態（変動表示期間、仮停止期間、確定停止期間）において残り変動回数画像 961 が表示される場合の表示画面 7 a の表示内容を示しているが、変動演出停止状態において残り変動回数画像 961 が表示される場合の表示画面 7 a の表示内容は図 60（B）と同様である。よって、変動演出停止状態において残り変動回数画像 961 が表示される場合の表示画面 7 a の表示内容についての図示は省略する。

40

【0446】

残り変動回数画像 961 は、演出図柄 8 及び判定図柄 8 s との関係（表示位置）に着目した場合、演出モード報知画像 960 と同じ態様で表示画面 7 a に表示される。すなわち、回数表示領域 951 は、前述のように左演出図柄表示領域 7 b L と重なるようにして設けられるため（図 56（A）を参照）、回数表示領域 951 に表示される残り変動回数画像 961 は、左演出図柄表示領域 7 b に表示される左演出図柄 8 L と重なることがある。

50

【0447】

このため、変動演出停止状態（図60（B）を参照）では、回数表示領域951に表示される残り変動回数画像961が、左演出図柄表示領域7bLに表示される左演出図柄8Lの第1図柄820より奥側かつ第2図柄821より手前側（すなわち、第1図柄820と第2図柄821との間）に位置して、残り変動回数画像961の一部が第1図柄820と重なる（第1図柄820に隠れる）ようにして表示される。また、回数表示領域951と判定図柄表示領域7cとは、互いに離れて重ならない位置に設けられているため（図56（A）を参照）、残り変動回数画像961は判定図柄8s（8sL, 8sC, 8sR）と重ならないように表示される。

【0448】

つまり、画像制御部100（画像制御用マイコン101）は、変動演出停止状態において残り変動回数画像961を表示する場合、左演出図柄8Lの第1図柄820より奥側に残り変動回数画像961を位置させて、残り変動回数画像961の一部が第1図柄820と重なる（第1図柄820に隠れる）ようにし、かつ、判定図柄8sと重ならないようにして、残り変動回数画像961を表示するように構成される。このような表示態様（表示制御）により、変動演出停止状態において、複数種の演出図柄（図柄種）を識別するための第1図柄820（数字図柄）の全体が視認可能となり、演出図柄8の確定停止図柄（数字図柄）が明確に表示されて、演出図柄8が確定停止したことが明らかとなる。また、判定図柄8sの視認性も確保され、変動演出が行われていない状態（つまり、変動演出停止状態）であることが明らかとなる。

【0449】

変動演出状態において、演出図柄8（演出図柄8L, 8C, 8Rの少なくとも一つ）が変動表示するときには（図59を参照）、回数表示領域951に表示される残り変動回数画像961が、左演出図柄表示領域7bにて変動表示される左演出図柄8Lより手前側に位置して、右演出図柄8Rに隠れないようにして表示される。

【0450】

つまり、画像制御部100（画像制御用マイコン101）は、演出図柄8（演出図柄8L, 8C, 8Rの少なくとも一つ）が変動表示する状態において残り変動回数画像961を表示する場合、残り変動回数画像961を演出図柄より手前側に位置させるように構成される。このような表示態様（表示制御）により、演出図柄の変動表示中は、残り変動回数画像961の全体が視認可能となり、演出図柄の変動表示中における残り変動回数画像961の視認性が確保されるようになり、遊タイム開始までの残り変動回数の確認が容易となる。

【0451】

変動演出状態において、左演出図柄8Lが仮停止した状態（図59（B）を参照）及び3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが仮停止した状態（図60（A）を参照）では、回数表示領域951に表示される残り変動回数画像961が、左演出図柄表示領域7bLに表示（仮停止表示）される左演出図柄8L（第1図柄820及び第2図柄821）より手前側に位置して、左演出図柄8Lに隠れないようにして表示される。

【0452】

一方、確定停止状態（図60（B）を参照）では、回数表示領域951に表示される残り変動回数画像961が、左演出図柄表示領域7bLに表示される左演出図柄8Lの第1図柄820より奥側かつ第2図柄821より手前側（すなわち、第1図柄820と第2図柄821との間）に位置して、残り変動回数画像961の一部が第1図柄820と重なる（第1図柄820に隠れる）ようにして表示される。

【0453】

つまり、画像制御部100（画像制御用マイコン101）は、仮停止状態において残り変動回数画像961を表示する場合、左演出図柄8Lの第1図柄820より手前側に残り変動回数画像961を位置させて、確定停止状態において残り変動回数画像961を表示する場合、左演出図柄8Lの第1図柄820より奥側に残り変動回数画像961を位置さ

10

20

30

40

50

せるように構成される。このような表示態様（表示制御）により、仮停止状態と確定停止状態とで、残り変動回数画像 961 及び左演出図柄 8 L（第 1 図柄 820）の各々の見え方（視認態様）が異なるようになる。

【0454】

また、画像制御部 100（画像制御用マイコン 101）は、仮停止状態において残り変動回数画像 961 を表示する場合と、確定停止状態において残り変動回数画像 961 を表示する場合との何れにおいても、左演出図柄 8 L の第 2 図柄 821 より手前側に残り変動回数画像 961 を位置させるように構成される。このような表示態様（表示制御）により、残り変動回数画像 961 の一定程度の視認性が確保される。なお、確定停止状態において残り変動回数画像 961 を表示する場合、左演出図柄 8 L の第 2 図柄 821 より奥側（つまり、左演出図柄 8 L より奥側）に残り変動回数画像 961 を位置させるようにしてもよい。

10

【0455】

ここで、本実施例において、演出図柄 8（演出図柄 8 L，8 C，8 R の少なくとも一つ）のことを「第 1 図柄画像」ともいい、判定図柄 8 s（判定図柄 8 s L，8 s C，8 s R の少なくとも一つ）のことを「第 2 図柄画像」ともいい、演出モード報知画像 960 及び残り変動回数画像 961 のことを「情報画像」ともいい、演出モード表示領域 950 及び回数表示領域 951 のことを「所定表示領域」ともいう。また、第 1 図柄 820 のことを「識別画像」ともいい、第 2 図柄 821 のことを「装飾画像」ともいう。

【0456】

20

【実施例 3 の作用効果】

以上に説明した実施例 3 のパチンコ遊技機 1 によれば、特別図柄当否判定（「当否判定」の一態様）の結果を示す演出図柄 8（「第 1 図柄画像」の一態様）及び判定図柄 8 s（「第 2 図柄画像」の一態様）と、現在の演出モード名（「遊技に関する情報」の一態様）を示す演出モード報知画像 960（「情報画像」の一態様）と、遊タイム開始までの残り変動回数（「遊技に関する情報」の一態様）を示す残り変動回数画像 961（「情報画像」の一態様）とが表示画面 7 a（「表示画面」の一態様）に表示可能となっており、特別図柄当否判定の結果に基づいて演出図柄 8 及び判定図柄 8 s が変動表示されて停止表示される。そして、演出図柄 8 が変動表示される変動表示期間（「演出図柄 8 の変動表示期間」ともいう。）と、演出図柄 8 が停止表示される停止表示期間（「演出図柄 8 の停止表示期間」ともいう。）とに跨って演出モード報知画像 960 が表示される場合、判定図柄 8 s と重なることがなく右演出図柄 8 R と重なることがある演出モード表示領域 950（「所定表示領域」の一態様）に演出モード報知画像 960 が表示される。また、演出図柄 8 の変動表示期間と演出図柄 8 の停止表示期間とに跨って残り変動回数画像 961 が表示される場合、判定図柄 8 s と重なることがなく左演出図柄 8 L と重なることがある回数表示領域 951（「所定表示領域」の一態様）に残り変動回数画像 961 が表示される。

30

【0457】

このため、特別図柄当否判定の結果を示す演出図柄 8 及び判定図柄 8 s のうち、判定図柄 8 s については演出モード報知画像 960 や残り変動回数画像 961 の表示により視認性が妨げられることはないので、判定図柄 8 s の視認性を確保しつつ、演出図柄 8 及び演出モード報知画像 960 や残り変動回数画像 961 の表示の自由度を増すことが可能となる。これにより、演出図柄 8 及び判定図柄 8 s に加えて演出モード報知画像 960 や残り変動回数画像 961 が表示画面 7 a に表示される場合の画像表示の最適化を図り、遊技の興趣を低下させないようにすることが可能となる。

40

【0458】

また実施例 3 のパチンコ遊技機 1 によれば、演出図柄 8 の変動表示期間において、演出モード報知画像 960 が演出モード表示領域 950 に表示される場合には、演出モード報知画像 960 が右演出図柄 8 R（第 1 図柄 820）より手前側に位置するようになり（図 57（A），（B）を参照）、残り変動回数画像 961 が回数表示領域 951 に表示される場合には、残り変動回数画像 961 が左演出図柄 8 L（第 1 図柄 820）より手前側に

50

位置するようになる（図５９（Ａ），（Ｂ）を参照）。

【０４５９】

一方、演出図柄８の停止表示期間において演出モード報知画像９６０が演出モード表示領域９５０に表示される場合には、演出モード報知画像９６０が右演出図柄８Ｒ（第１図柄８２０）より手前側に位置するようになり、演出モード報知画像９６０が右演出図柄８Ｒ（第１図柄８２０）より奥側に位置するようになり（図５８（Ａ），（Ｂ）を参照）。また、演出図柄８の停止表示期間において残り変動回数画像９６１が回数表示領域９５１に表示される場合には、残り変動回数画像９６１が左演出図柄８Ｌ（第１図柄８２０）より手前側に位置するようになり、残り変動回数画像９６１が左演出図柄８Ｌ（第１図柄８２０）より奥側に位置するようになり（図６０（Ａ），（Ｂ）を参照）。

10

【０４６０】

ここで、演出図柄８の変動表示中は、演出図柄８の細かい内容を遊技者が視認することは元々困難なので、変動表示される演出図柄８については視認性が低くても差し支えない。一方、演出図柄８の停止表示中は、停止表示された演出図柄８の内容を遊技者に正しく視認させる必要があるので、停止表示される演出図柄８については視認性の確保が求められる。

【０４６１】

この点、実施例３のパチンコ遊技機１によれば、演出図柄８の変動表示期間では、演出モード報知画像９６０が右演出図柄８Ｒ（第１図柄８２０）より手前側に位置して演出モード報知画像９６０が視認しやすくなる一方、演出図柄８の停止表示期間では、演出モード報知画像９６０が右演出図柄８Ｒ（第１図柄８２０）より手前側に位置して演出モード報知画像９６０が視認しやすくなる場合と、演出モード報知画像９６０が右演出図柄８Ｒ（第１図柄８２０）より奥側に位置して右演出図柄８Ｒ（第１図柄８２０）が視認しやすくなる場合とがある。これにより、演出図柄８（右演出図柄８Ｒ）の表示状況に応じて、演出図柄８（右演出図柄８Ｒ）及び演出モード報知画像９６０それぞれの視認性の最適化を図ることが可能となる。

20

【０４６２】

同様に、演出図柄８の変動表示期間では、残り変動回数画像９６１が左演出図柄８Ｌ（第１図柄８２０）より手前側に位置して残り変動回数画像９６１が視認しやすくなる一方、演出図柄８の停止表示期間では、残り変動回数画像９６１が左演出図柄８Ｌ（第１図柄８２０）より手前側に位置して残り変動回数画像９６１が視認しやすくなる場合と、残り変動回数画像９６１が左演出図柄８Ｌ（第１図柄８２０）より奥側に位置して左演出図柄８Ｌ（第１図柄８２０）視認しやすくなる場合とがある。これにより、演出図柄８（左演出図柄８Ｌ）の表示状況に応じて、演出図柄８（左演出図柄８Ｌ）及び残り変動回数画像９６１それぞれの視認性の最適化を図ることが可能となる。

30

【０４６３】

また実施例３のパチンコ遊技機１によれば、演出図柄８が確定的に停止表示される前の仮停止期間（「演出図柄８の仮停止期間」ともいう。）において、演出モード報知画像９６０が演出モード表示領域９５０に表示される場合には、演出モード報知画像９６０が右演出図柄８Ｒ（第１図柄８２０）より手前側に位置するようになり（図５８（Ａ）を参照）、残り変動回数画像９６１が回数表示領域９５１に表示される場合には、残り変動回数画像９６１が左演出図柄８Ｌ（第１図柄８２０）より手前側に位置するようになる（図６０（Ａ）を参照）。

40

【０４６４】

一方、演出図柄８が確定的に停止表示される確定停止期間（「演出図柄８の確定停止期間」ともいう。）において、演出モード報知画像９６０が演出モード表示領域９５０に表示される場合には、演出モード報知画像９６０が右演出図柄８Ｒ（第１図柄８２０）より奥側に位置するようになり（図５８（Ｂ）を参照）、残り変動回数画像９６１が回数表示領域９５１に表示される場合には、残り変動回数画像９６１が左演出図柄８Ｌ（第１図柄

50

８２０）より奥側に位置するようになる（図６０（Ｂ）を参照）。

【０４６５】

このため、停止表示期間のうち確定停止期間では、仮停止期間に比して演出図柄８（第１図柄８２０）が視認しやすくなる。これにより、仮停止期間と確定停止期間との区別をつけやすくして、停止表示された演出図柄８（第１図柄８２０）の視認性が高まる期間（つまり、演出図柄８の確定停止期間）を明確化することが可能となる。

【０４６６】

また実施例３のパチンコ遊技機１によれば、少なくとも演出図柄８の停止表示期間において、演出図柄８を装飾する第２図柄８２１（「装飾画像」の一態様）が表示され、演出図柄８の仮停止期間において演出モード報知画像９６０が演出モード表示領域９５０に表示される場合には、演出モード報知画像９６０が右演出図柄８Ｒの第２図柄８２１より手前側に位置するようになり（図５８（Ａ）を参照）、演出図柄８の確定停止期間において演出モード報知画像９６０が演出モード表示領域９５０に表示される場合にも、演出モード報知画像９６０が右演出図柄８Ｒの第２図柄８２１より手前側に位置するようになる（図５８（Ｂ）を参照）。このため、演出図柄８の停止表示期間では、仮停止期間及び確定停止期間を通じて、演出モード報知画像９６０が右演出図柄８Ｒの第２図柄８２１より手前側に位置するようになる。これにより、第２図柄８２１の表示により演出モード報知画像９６０の視認性が妨げられることのないようにすることが可能となる。

【０４６７】

同様に、演出図柄８の仮停止期間において残り変動回数画像９６１が回数表示領域９５１に表示される場合には、残り変動回数画像９６１が左演出図柄８Ｌの第２図柄８２１より手前側に位置するようになり（図６０（Ａ）を参照）、演出図柄８の確定停止期間において残り変動回数画像９６１が回数表示領域９５１に表示される場合にも、演出モード報知画像９６０が左演出図柄８Ｌの第２図柄８２１より手前側に位置するようになる（図６０（Ｂ）を参照）。このため、演出図柄８の停止表示期間では、仮停止期間及び確定停止期間を通じて、残り変動回数画像９６１が左演出図柄８Ｌの第２図柄８２１より手前側に位置するようになる。これにより、第２図柄８２１の表示により残り変動回数画像９６１の視認性が妨げられることのないようにすることが可能となる。

【０４６８】

なお、実施例３では、遊技に関する情報を示す情報画像として、現在の演出モード名を示す演出モード報知画像９６０と、遊タイム開始までの残り変動回数を示す残り変動回数画像９６１とを表示するものとしていたが、情報画像の種類（内容）は本実施例に限定されるものではない。例えば、当該変動予告や保留先読み予告としての大当たり期待度を示す画像（「期待度示唆画像」ともいう。）や、所定の遊技演出が実行（開始）されるまでの残り時間を示す画像（「タイマ画像」ともいう。）などを、本実施例に係る情報画像として表示することも可能であり、遊技に関連する情報を示す画像であれば、情報画像の種類（内容）は特に問わない。

【０４６９】

また実施例３では、図５６（Ａ）に示すように、演出モード報知画像９６０が表示される演出モード表示領域９５０と、残り変動回数画像９６１が表示される回数表示領域９５１とを表示画面７ａに設け、演出モード報知画像９６０及び残り変動回数画像９６１の２つの情報画像を表示可能としていたが（図５６（Ｂ）～図６０（Ｂ）を参照）、情報画像の数は３つ以上であってもよい。３つ以上の情報画像を表示する場合、判定図柄８ｓ（判定図柄８ｓＬ，８ｓＣ，８ｓＲの少なくとも一つ）と重なることがなく演出図柄８（演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの少なくとも一つ）と重なることがある所定表示領域を情報画像の個数分設け、各所定表示領域と各所定表示領域に表示される情報画像とを対応付けて、各情報画像を対応する所定表示領域に表示するように構成することができる。

【０４７０】

また実施例３では、図５９及び図６０に示すように、演出モード報知画像９６０及び残り変動回数画像９６１の２つの情報画像を同時期に表示可能としていたが、３つ以上の情

10

20

30

40

50

報画像を同時期に表示可能としてもよい。あるいは、複数（２つ以上）の情報画像を同時期に表示することは不可とし、情報画像を表示する場合は１つのみ表示可能としてもよい。例えば、前述の実施例３において情報画像を１つのみ表示可能とする場合、基本的には演出モード報知画像９６０が表示され、遊タイム開始までの残り変動回数が所定回数になると、演出モード報知画像９６０が消去されて残り変動回数画像９６１が表示されるように構成することができる。この場合、実施例３のように、演出モード表示領域９５０に演出モード報知画像９６０が表示され、回数表示領域９５１に残り変動回数画像９６１が表示されるようにしてもよいし、判定図柄８ｓ（判定図柄８ｓＬ，８ｓＣ，８ｓＲの少なくとも一つ）と重なることがなく演出図柄８（演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの少なくとも一つ）と重なることがある一の所定表示領域に、演出モード報知画像９６０又は残り変動回数画像９６１が表示される（つまり、演出モード報知画像９６０又は残り変動回数画像９６１が共通の表示領域に表示される）ようにしてもよい。

10

【０４７１】

以上、本発明の実施形態として実施例（実施例１～３）を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することが可能である。

【０４７２】

例えば前述の実施例では、始動入球に基づく事前判定について、特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出して、当該読み出した取得乱数値（取得情報）を判定（事前判定）するものとしていたが、事前判定の手法はこれに限定されるものではない。例えば、特図保留記憶部に加え、事前判定の対象となる取得情報（つまり、始動入球に基づいて取得された取得情報）を記憶する領域（取得情報記憶手段）を主制御部８０やサブ制御部９０のＲＡＭに設け、当該記憶領域（事前判定用記憶部）に記憶した取得情報を判定（事前判定）するものとしてもよい。この場合、事前判定の結果を主制御部８０やサブ制御部９０のＲＡＭに記憶することで、事前判定に用いた取得情報（別の記憶領域に記憶した取得情報）を消去することも可能である。

20

【０４７３】

また前述の実施例では、第２特図保留を第１特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図２優先消化の制御処理としたが、これに限らず、第１特図保留を第２特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図１優先消化の制御処理としてもよい。また、第１特図保留の消化と第２特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第１特図保留と第２特図保留のうち、最も古く記憶されたものから順に消化する制御処理、所謂入球順（記憶順）消化の制御処理としてもよい。また、第１特図保留の消化と第２特図保留の消化とを並行して実行可能な制御処理としてもよい。

30

【０４７４】

また前述の実施例では、大当たり図柄の種類に基づいて確率変動機能を作動させるか否かを決定するタイプのパチンコ遊技機に本発明を適用したものを例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、大入賞口（Ｖアタッカー）に確変作動口としての特定領域（Ｖ領域）を備え、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過（Ｖ通過）したか否かに基づいて確率変動機能を作動させるか否かを決定するタイプのパチンコ遊技機（所謂「Ｖ確機」）にも本発明を適用することが可能である。あるいは、特別図柄当否判定の結果が小当たりとなることで入球可能となる大入賞口に特定領域（Ｖ領域）を備え、小当たり遊技の際にその大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過（Ｖ通過）すると大当たりとなり、当該Ｖ通過に基づき大当たり遊技が実行されるタイプのパチンコ遊技機（所謂「１種２種混合機」）にも本発明を適用することが可能である。さらに、遊技機内部で遊技球を循環させるタイプのパチンコ遊技機（所謂「封入式遊技機」）にも本発明を適用することが可能である。

40

【０４７５】

また前述の実施例では、確率変動機能の非作動・作動により、大当たり確率を低確率（第

50

1 確率) または高確率 (第 2 確率) に設定可能としていたが、大当たり確率の種類 (数) はこれに限定されるものではなく、例えば、低確率 (第 1 確率) よりも高く高確率 (第 2 確率) よりも低い中確率 (第 3 確率) 等、3 種類以上の確率を設定可能としてもよい。さらに、第 1 低確率と第 1 高確率 (第 1 確率条件)、第 2 低確率と第 2 高確率 (第 2 確率条件)、第 3 低確率と第 3 高確率 (第 3 確率条件) など、低確率と高確率との関係を定めた複数種の確率条件を設け、当該複数種の確率条件のうちの何れかを、例えば、遊技機の電源投入時に任意に設定可能 (選択可能) としてもよい。

【0476】

〔その他〕

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

10

【0477】

(参考発明 1)

従来、所定条件の成立に基づいて実行される当否判定の結果が特定結果 (例えば大当たり) である場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技 (例えば大当たり遊技) が実行可能となる遊技機が知られている。この種の遊技機は、当否判定の実行を契機に変動表示される識別情報の表示態様により当否判定の結果が報知されるのが一般的であり、当否判定の結果が報知されるまでには様々な演出が実行可能とされる (例えば、特開 2019-201763 号公報を参照)。

【0478】

20

昨今の遊技機は、当否判定の結果が報知されるまでに実行される演出の多様化が進んでいるものの、当否判定の結果が報知される際の報知態様については画一的で新鮮味に欠けている。

【0479】

本参考発明 1 は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、当否判定の結果が報知される際の報知態様に新鮮味を持たせた遊技機を提供することにある。

【0480】

前述の課題を解決するために、本参考発明 1 は以下の構成を採用した。

【0481】

参考発明 1-1 の遊技機は、

30

所定条件の成立に基づいて実行される当否判定の結果が特定結果である場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

前記当否判定の結果に基づいて第 1 識別情報を変動表示可能な第 1 識別情報表示手段と

、
前記当否判定の結果に基づいて第 2 識別情報を変動表示可能な第 2 識別情報表示手段と

、
遊技に関する所定情報を表示可能な所定情報表示手段と、を備え、

前記第 1 識別情報表示手段は、前記当否判定の結果が前記特定結果である場合、前記第 1 識別情報を変動表示させて特定表示態様で表示可能であり、

前記第 2 識別情報表示手段は、前記第 1 識別情報の変動表示に伴って前記第 2 識別情報を変動表示可能であって、前記第 1 識別情報が前記特定表示態様で表示される場合の当該特定表示態様の表示前に、前記第 2 識別情報を特別表示態様で表示可能であり、

40

前記所定情報表示手段は、前記第 1 識別情報が前記特定表示態様で表示される場合の当該特定表示態様の表示前に前記第 2 識別情報が前記特別表示態様で表示される場合、前記所定情報として前記特別遊技の実行を示唆する特別情報を、前記特別表示態様とともに表示可能である

ことを要旨とする。

【0482】

このような遊技機によれば、当否判定の結果に基づいて変動表示される第 1 識別情報が特定表示態様で表示される場合の当該特定表示態様の表示前に、第 1 識別情報の変動表示

50

に伴って変動表示される第2識別情報が特別表示態様で表示される場合、当該特別表示態様とともに、特別遊技の実行を示唆する特別情報が表示される。つまり、第2識別情報が特別表示態様で表示された状態で特別情報が表示される。このため、第2識別情報（特別表示態様）と特別情報の両方の表示により、今回の変動表示に係る当否判定の結果が特定結果であることが報知されるようになる。これにより、当否判定の結果が特定結果であることを遊技者にとって分かりやすく新鮮味のある態様で報知することが可能となる。

【0483】

参考発明1-2の遊技機は、前述した参考発明1-1の遊技機において、

前記第2識別情報が表示される表示画面を備え、

前記特別情報は、前記表示画面上の前記第2識別情報より手前側又は奥側に表示されることを要旨とする。

10

【0484】

このような遊技機によれば、表示画面において第2識別情報が特別表示態様で表示される場合、当該表示画面上の第2識別情報より手前側又は奥側に特別情報が表示される。このため、第2識別情報（特別表示態様）及び特別情報が遊技者の同一視野に入りやすいものとなる。これにより、当否判定の結果が特定結果であることの報知を、遊技者にとってより分かりやすいものとするのが可能となる。

【0485】

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

前記第2識別情報表示手段は、前記第2識別情報を前記特別表示態様で表示する場合、予め定められた複数の特別表示態様の何れかで表示可能であり、

20

前記複数の特別表示態様には特定の特別表示態様が含まれており、

前記所定情報表示手段は、前記第1識別情報が前記特定表示態様で表示される場合の当該特定表示態様の表示前に前記第2識別情報が前記特別表示態様で表示される場合の当該特別表示態様が前記特定の特別表示態様である場合に、前記特別情報を表示可能であることを要旨とする。

【0486】

このような遊技機によれば、第1識別情報が特定表示態様で表示される場合の当該特定表示態様の表示前に第2識別情報が特別表示態様で表示される場合、その特別表示態様は、予め定められた複数の特別表示態様の何れかとなる。そして、第2識別情報が複数の特別表示態様のうち特定の特別表示態様で表示される場合、当該特別表示態様とともに特別情報が表示される。このため、第2識別情報が特別表示態様で表示される場合の当該特別表示態様の種類（特定の特別表示態様であるか否か）によって、特別情報の表示有無の違いが生じるようになる。これにより、報知態様にバリエーションを持たせることが可能となる。

30

【0487】

参考発明1-4の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて実行される当否判定の結果が特定結果である場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

前記当否判定の結果に基づいて第1識別情報を変動表示可能な第1識別情報表示手段と

40

、
前記当否判定の結果に基づいて第2識別情報を変動表示可能な第2識別情報表示手段と

、
遊技に関する所定情報を表示可能な所定情報表示手段と、を備え、

前記第1識別情報表示手段は、前記当否判定の結果が前記特定結果である場合、前記第1識別情報を変動表示させて特定表示態様で表示可能であり、

前記特定表示態様には、少なくとも第1特定表示態様と第2特定表示態様とがあり、

前記特別遊技には、少なくとも、前記第1識別情報が前記第1特定表示態様で表示されることで実行される第1特別遊技と、前記第1識別情報が前記第2特定表示態様で表示されることで実行される第2特別遊技と、があり、

50

前記第 2 識別情報表示手段は、前記第 1 識別情報の変動表示に伴って前記第 2 識別情報を変動表示可能であって、前記第 1 特定表示態様及び前記第 2 特定表示態様のうち前記第 1 特定表示態様で前記第 1 識別情報が表示される場合の当該第 1 特定表示態様の表示前に、前記第 2 識別情報を特別表示態様で表示可能であり、

前記所定情報表示手段は、前記第 1 識別情報が前記第 1 特定表示態様で表示される場合の当該第 1 特定表示態様の表示前に前記第 2 識別情報が前記特別表示態様で表示される場合、前記所定情報として前記第 1 特別遊技の実行を示唆する特別情報を、前記特別表示態様とともに表示可能である

ことを要旨とする。

【0488】

このような遊技機によれば、当否判定の結果に基づいて変動表示される第 1 識別情報が特定表示態様で表示される場合、その特定表示態様は、第 1 特定表示態様になる場合と第 2 特定表示態様になる場合とがある。そして、第 1 特定表示態様及び第 2 特定表示態様のうち第 1 特定表示態様で第 1 識別情報が表示される場合の当該第 1 特定表示態様の表示前に第 2 識別情報が特別表示態様で表示されると、当該特別表示態様とともに、第 1 特別遊技の実行を示唆する特別情報が表示される。つまり、第 2 識別情報が特別表示態様で表示された状態で特別情報が表示される。このため、第 2 識別情報（特別表示態様）と特別情報の両方の表示により、今回の変動表示に係る当否判定の結果が特定結果であって当該変動表示の終了後に実行される特別遊技の種類が第 1 特別遊技である旨が報知されるようになる。これにより、当否判定の結果が特定結果であり実行される特別遊技の種類が第 1 特別遊技であることを、遊技者にとって分かりやすく新鮮味のある態様で報知することが可能となる。

【0489】

以上の本参考発明 1 によれば、当否判定の結果が報知される際の報知態様に新鮮味を持たせることが可能である。

【0490】

（参考発明 2）

従来、所定条件の成立に基づいて実行される当否判定の結果が特定結果（例えば大当り）である場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技（例えば大当り遊技）が実行可能となる遊技機が知られている。この種の遊技機では、当否判定の結果に基づいて複数の図柄を変動表示させて停止表示させる演出が実行されるのが一般的である（例えば、特開 2018-202064 号公報を参照）。

【0491】

図柄の変動表示に係る演出は、遊技の興趣を向上させる上で重要な役割を果たすものであるところ、興趣を向上させるには未だ改善の余地がある。

【0492】

本参考発明 2 は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することにある。

【0493】

前述の課題を解決するために、本参考発明 2 は以下の構成を採用した。

【0494】

参考発明 2-1 の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて実行される当否判定の結果が特定結果である場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

複数の図柄を表示可能な表示手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記図柄は、少なくとも第 1 図柄要素と第 2 図柄要素とを含んで構成されるものであり、

前記演出実行手段は、

前記当否判定の結果に基づいて前記複数の図柄を変動表示させて停止表示させる変動演

10

20

30

40

50

出と、

前記変動演出で停止表示させる前記図柄に含まれる前記第1図柄要素及び前記第2図柄要素の少なくとも一方を強調する強調演出と、

前記強調演出で強調した図柄要素に対応する対応演出と、を実行可能であることを要旨とする。

【0495】

このような遊技機によれば、当否判定の結果に基づいて複数の図柄を変動表示させて停止表示させる変動演出に加え、変動演出で停止表示させる図柄に含まれる第1図柄要素及び第2図柄要素の少なくとも一方を強調する強調演出と、当該強調演出で強調した図柄要素に対応する対応演出と、が実行され得る。このため、変動演出で停止表示される図柄に含まれる図柄要素が強調されるか否か（強調演出が実行されるか否か）に遊技者を注目させることが可能となり、強調された（強調演出が実行された）場合には、対応演出にも注目させることが可能となる。これにより、図柄の変動表示に係る演出の趣向性を高めて、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0496】

参考発明2-2の遊技機は、前述した参考発明2-1の遊技機において、前記演出実行手段は、

前記変動演出で変動表示させる前記複数の図柄を、それぞれ所定の停止順にしたがって停止表示させることが可能であり、

前記複数の図柄のうち前記停止順が最後とされる図柄以外の図柄を対象に前記強調演出を実行可能である

20

ことを要旨とする。

【0497】

このような遊技機によれば、変動演出で変動表示される複数の図柄のうち、停止順が最後とされる図柄以外の図柄を対象に強調演出が実行され得る。このため、停止順が最後とされる図柄以外の図柄に含まれる図柄要素が強調されるか否か（強調演出が実行されるか否か）に遊技者を注目させることが可能となる。これにより、停止順が最後とされる図柄の停止前の興趣を向上させることが可能となる。

【0498】

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

30

前記第1図柄要素は、前記図柄を識別するための識別要素であり、

前記第2図柄要素は、前記図柄を装飾するための装飾要素であり、

前記強調演出は前記装飾要素を強調する演出であり、

前記複数の図柄が停止表示されたときの表示態様として、前記当否判定の結果が前記特定結果である場合に対応する特別表示態様が設けられており、

前記演出実行手段は、

前記複数の図柄が前記特別表示態様で停止表示されるか否かを示すリーチ演出を前記変動演出中に実行可能であり、

前記強調演出で強調した前記装飾要素に対応する演出表示を含む前記リーチ演出を、前記対応演出として実行可能である

40

ことを要旨とする。

【0499】

このような遊技機によれば、変動演出で表示される図柄は、図柄を識別するための識別要素と、図柄を装飾するための装飾要素とを含んで構成される。そして、強調演出では装飾要素が強調されるものとなり、強調演出が実行されると、強調された装飾要素に対応する演出表示を含むリーチ演出が実行される。このため、変動演出で停止表示される図柄に含まれる装飾要素が強調されるか否か（強調演出が実行されるか否か）に遊技者を注目させることが可能となり、強調された（強調演出が実行された）場合には、その装飾要素に対応して実行されるリーチ演出（対応演出）にも注目させることが可能となる。これにより、図柄に含まれる装飾要素を有効活用して演出の趣向性を高めることが可能となる。

50

【0500】

参考発明 2-4 の遊技機は、前述した参考発明 2-1 又は 2-2 の遊技機において、
前記第 1 図柄要素は、前記図柄を識別するための識別要素であり、
前記第 2 図柄要素は、前記図柄を装飾するための装飾要素であり、
前記強調演出は前記装飾要素を強調する演出であり、
前記演出実行手段は、前記強調演出で強調した前記装飾要素に対応する所定表示を前記表示手段に表示する所定表示演出を、前記対応演出として実行可能であることを要旨とする。

【0501】

このような遊技機によれば、変動演出で表示される図柄は、図柄を識別するための識別要素と、図柄を装飾するための装飾要素とを含んで構成される。そして、強調演出では装飾要素が強調されるものとなり、強調演出が実行されると、強調された装飾要素に対応する所定表示を表示手段に表示する所定表示演出が実行される。このため、変動演出で停止表示される図柄に含まれる装飾要素が強調されるか否か（強調演出が実行されるか否か）に遊技者を注目させることが可能となり、強調された（強調演出が実行された）場合には、その装飾要素に対応して実行される所定表示演出（対応演出）にも注目させることが可能となる。これにより、図柄に含まれる装飾要素を有効活用して演出の趣向性を高めることが可能となる。

10

【0502】

参考発明 2-5 の遊技機は、前述した参考発明 2-1 の遊技機において、
前記第 1 図柄要素は、前記図柄を識別するための識別要素であり、
前記第 2 図柄要素は、前記図柄を装飾するための装飾要素であり、
前記強調演出は前記識別要素を強調する演出であり、
前記強調演出で強調される前記識別要素は、前記複数の図柄が停止表示されたときの表示態様として所定表示態様を構成することを要旨とする。

20

【0503】

このような遊技機によれば、変動演出で表示される図柄は、図柄を識別するための識別要素と、図柄を装飾するための装飾要素とを含んで構成される。そして、強調演出では識別要素が強調されるものとなり、その強調される識別要素は、複数の図柄が停止表示されたときの表示態様として所定表示態様を構成するものとなる。このため、変動演出で停止表示される図柄に含まれる識別要素が強調されるか否か（強調演出が実行されるか否か）に遊技者を注目させることが可能となり、強調された（強調演出が実行された）場合には、その強調された識別要素により構成される所定表示態様にも注目させることが可能となる。これにより、図柄に含まれる識別要素を有効活用して演出の趣向性を高めることが可能となる。

30

【0504】

参考発明 2-6 の遊技機は、前述した参考発明 2-5 の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記強調演出で強調した前記識別要素が構成する前記所定表示態様に対応する所定表示を前記表示手段に表示する所定表示演出を、前記対応演出として実行可能であることを要旨とする。

40

【0505】

このような遊技機によれば、変動演出で停止表示される図柄に含まれる識別要素が強調演出によって強調され、その強調された識別要素が所定表示態様を構成する場合、その所定表示態様に対応する所定表示を表示手段に表示する所定表示演出が実行される。このため、強調された識別要素が構成する所定表示態様に対応して実行される所定表示演出（対応演出）にも遊技者を注目させることが可能となる。これにより、演出の趣向性をより高めることが可能となる。

【0506】

50

以上の本参考発明 2 によれば、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【0507】

(参考発明 3)

従来、所定条件の成立に基づいて実行される当否判定の結果が特定結果（例えば大当たり）である場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技（例えば大当たり遊技）が実行可能となる遊技機が知られている。この種の遊技機では、当否判定の結果に基づいて複数の図柄を変動表示させて停止表示させる変動演出が表示画面上で実行される（例えば、特開 2018-202064 号公報を参照）。

【0508】

変動演出が表示される表示画面には、図柄の他にも種々の演出画像が表示可能とされる。しかしながら、一の表示画面に図柄を含めた種々の演出画像が同時期に表示されると、表示画面の表示内容が煩雑になることがあり、このことが原因で遊技の興趣を低下させてしまう虞がある。

【0509】

本参考発明 3 は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技の興趣を低下させないようにすることが可能な遊技機を提供することにある。

【0510】

前述の課題を解決するために、本参考発明 3 は以下の手段を採用した。

【0511】

参考発明 3-1 の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて実行される当否判定の結果が特定結果である場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

画像を表示可能な表示画面と、

前記表示画面に表示される画像の表示制御を実行可能な制御手段と、を備え、

前記表示画面に表示される画像として、少なくとも、前記当否判定の結果を示す第 1 図柄画像と、前記当否判定の結果を示す第 2 図柄画像と、遊技に関する情報を示す情報画像と、を備え、

前記制御手段は、

前記当否判定の結果に基づいて、前記第 1 図柄画像及び前記第 2 図柄画像を変動表示して停止表示することが可能であり、

前記第 1 図柄画像を変動表示する変動表示期間と、前記第 1 図柄画像を停止表示する停止表示期間とに跨って、前記情報画像を表示することが可能であり、

前記情報画像を表示する場合、前記第 2 図柄画像と重なることがなく前記第 1 図柄画像と重なることがある所定表示領域に前記情報画像を表示することが可能である

ことを要旨とする。

【0512】

このような遊技機によれば、当否判定の結果を示す第 1 図柄画像及び第 2 図柄画像と、遊技に関する情報を示す情報画像とが表示画面に表示可能となっており、当否判定の結果に基づいて第 1 図柄画像及び第 2 図柄画像が変動表示されて停止表示される。そして、第 1 図柄画像が変動表示される変動表示期間（「第 1 図柄画像の変動表示期間」ともいう。）と、第 1 図柄画像が停止表示される停止表示期間（「第 1 図柄画像の停止表示期間」ともいう。）とに跨って情報画像が表示される場合、第 2 図柄画像と重なることがなく第 1 図柄画像と重なることがある所定表示領域に情報画像が表示される。このため、当否判定の結果を示す第 1 図柄画像及び第 2 図柄画像のうち、第 2 図柄画像については情報画像の表示により視認性が妨げられることはないので、第 2 図柄画像の視認性を確保しつつ、第 1 図柄画像及び情報画像の表示の自由度を増すことが可能となる。これにより、第 1 図柄画像及び第 2 図柄画像に加えて情報画像が表示画面に表示される場合の画像表示の最適化を図り、遊技の興趣を低下させないようにすることが可能となる。

【0513】

参考発明 3-2 の遊技機は、前述した参考発明 3-1 の遊技機において、

【 0 5 1 4 】

20

【 0 5 1 5 】

30

ことを要旨とする。

【 0 5 1 6 】

40

【 0 5 1 7 】

50

前記情報画像を前記装飾画像より手前側に位置させる
ことを要旨とする。

【0518】

このような遊技機によれば、少なくとも第1図柄画像の停止表示期間において、第1図柄画像を装飾する装飾画像が表示され、第1図柄画像の仮停止期間において情報画像が所定表示領域に表示される場合には、情報画像が装飾画像より手前側に位置するようになり、第1図柄画像の確定停止期間において情報画像が所定表示領域に表示される場合にも、情報画像が装飾画像より手前側に位置するようになる。このため、第1図柄画像の停止表示期間では、仮停止期間及び確定停止期間を通じて、情報画像が装飾画像より手前側に位置するようになる。これにより、装飾画像の表示により情報画像の視認性が妨げられることのないようにすることが可能となる。

10

【0519】

以上の本参考発明3によれば、遊技の興趣を低下させないようにすることが可能である。

【符号の説明】

【0520】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技領域、4 レール部材、7 画像表示装置、7a 表示画面、7b 演出図柄表示領域、7c 判定図柄表示領域、8 演出図柄、8s 判定図柄、9a 第1演出保留、9b 第2演出保留、9c 第1演出保留表示領域、9d 第2演出保留表示領域、9e 変動保留表示領域、10 センター装飾体、13 装飾部材、14 可動装飾部材、16 遊技釘、19 固定入賞装置、20 第1始動口、21 第2始動口、22 可変入賞装置、28 ゲート、30 大入賞口、31 大入賞装置、40 主表示器、41a 第1特別図柄表示器、41b 第2特別図柄表示器、50 遊技機枠、51 前面枠、52 本体枠、53 外枠、60 発射ハンドル、63a 第1演出ボタン、63b 第2演出ボタン、66 枠ランプ、67 スピーカ、80 主制御基板、81 遊技制御用マイコン、90 副制御基板、91 演出制御用マイコン、100 画像制御基板、101 画像制御用マイコン、801 示唆画像、802 強調画像、803 示唆画像、820 第1図柄、821 第2図柄、830 吹き出し画像、910 群予告画像、920 疑似連示唆画像、930 疑似連回数画像、940 ステップアップ画像、950 演出モード表示領域、951 回数表示領域、960 演出モード報知画像、961 残り変動回数画像。

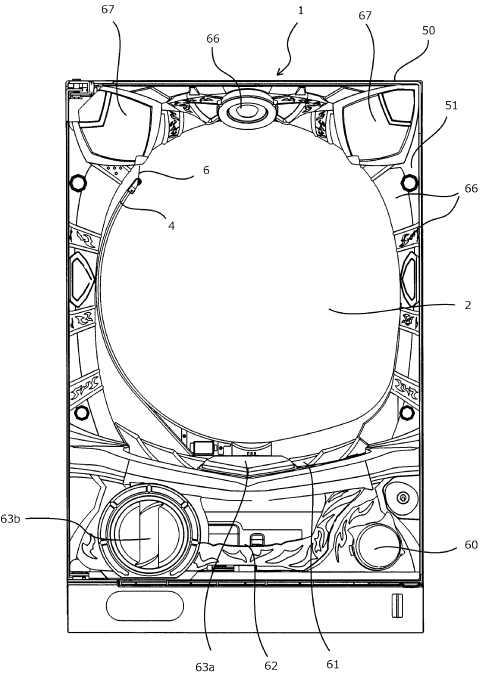
20

30

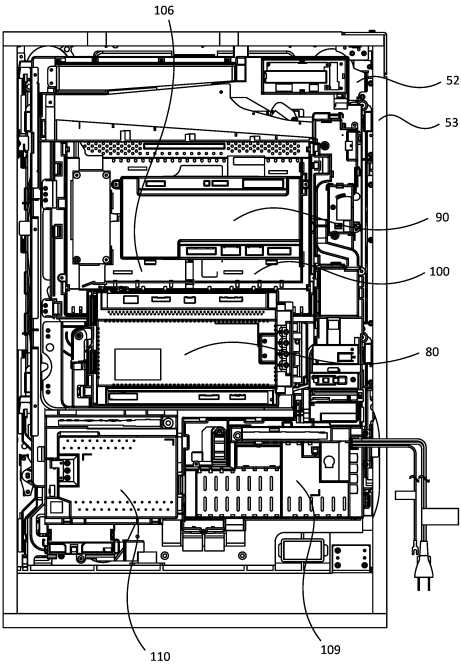
40

50

【図面】
【図 1】



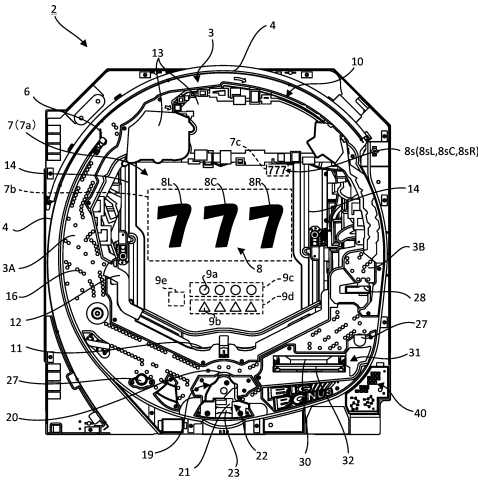
【図 2】



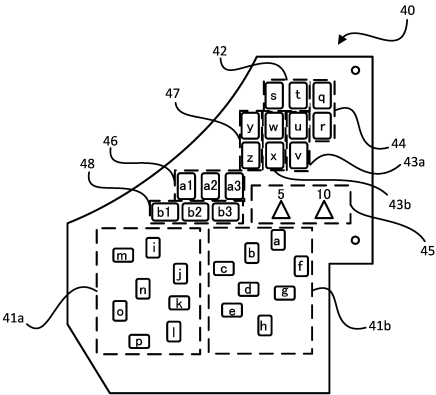
10

20

【図 3】



【図 4】

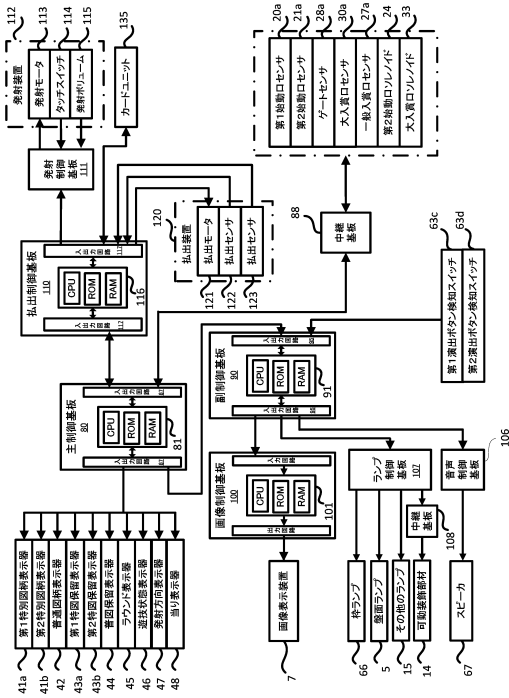


30

40

50

【図 5】



【図 6】

図柄	大当たり種別	爆発図柄	大入賞口開放/ターン	大当たり種別 決定用乱数	確率機能	時短機能	高入賞 率機能
第1特別図柄	10R第1次当り	10R第1大当たり図柄	10R	0~4	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第2次当り	10R第2大当たり図柄	10R (確率10R)	5~9	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第3次当り	10R第3大当たり図柄	10R (確率10R)	10~16	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第4次当り	10R第4大当たり図柄	10R (確率5R)	17~26	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第5次当り	10R第5大当たり図柄	10R (確率3R)	27~39	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	5R第6次当り	5R第6大当たり図柄	5R	40~54	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	5R第7次当り	5R第7大当たり図柄	5R	55~99	非作動	作動 (100)	作動 (100)
	10R第8次当り	10R第8大当たり図柄	10R	0~54	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第9次当り	10R第9大当たり図柄	10R	55~99	非作動	作動 (100)	作動 (10000)
第2特別図柄	10R第1次当り	10R第1大当たり図柄	10R	0~4	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第2次当り	10R第2大当たり図柄	10R (確率10R)	5~9	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第3次当り	10R第3大当たり図柄	10R (確率10R)	10~16	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第4次当り	10R第4大当たり図柄	10R (確率5R)	17~26	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第5次当り	10R第5大当たり図柄	10R (確率3R)	27~39	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	5R第6次当り	5R第6大当たり図柄	5R	40~54	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	5R第7次当り	5R第7大当たり図柄	5R	55~99	非作動	作動 (100)	作動 (100)
	10R第8次当り	10R第8大当たり図柄	10R	0~54	作動 (10000)	作動 (10000)	作動 (10000)
	10R第9次当り	10R第9大当たり図柄	10R	55~99	非作動	作動 (100)	作動 (10000)

【図 7】

(A)

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

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄当否判定用乱数	0～240	普通図柄の当否判定用

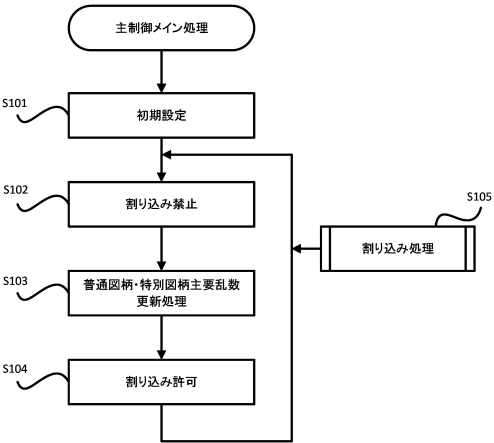
【図 8】

(A)大当たり判定テーブル		
状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常状態 (低確率状態)	3, 397	大当たり
	0～629のうち上記以外の数値	外れ
高確率状態	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503	大当たり
	0～629のうち上記以外の数値	外れ
(B)大当たり種別判定テーブル		
特別図柄	大当たり種別決定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0～4	10R第1大当たり
	5～9	10R第2大当たり
	10～16	10R第3大当たり
	17～26	10R第4大当たり
	27～39	10R第5大当たり
	40～54	5R第6大当たり
第2特別図柄	55～99	5R第7大当たり
	0～54	10R第8大当たり
	55～99	10R第9大当たり
(C)普通図柄当り判定テーブル		
状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0, 1	当り
	0～240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0～239	当り
	240	外れ
(D)普通図柄変動パターン選択テーブル		
状態	普通図柄の変動時間	
非時短状態	30秒	
時短状態	1秒	

【図 9】

状態	判定結果	保留球数	変動/ターン乱数値	変動/ターン	変動時間	テーブル内での出現率
非時短状態	大当たり	-	0~74	P1	7500ms	75/199
			75~144	P2	4500ms	70/199
			145~198	P3	3000ms	54/199
			0~4	P4	7500ms	5/199
非時短状態	外れ	1, 2	5~18	P5	4500ms	14/199
			19~38	P6	3000ms	20/199
			39~198	P7	1200ms	160/199
		3, 4	0~4	P8	7500ms	5/199
			5~9	P9	4500ms	5/199
			10~19	P10	3000ms	10/199
			20~198	P11	4000ms	179/199
			0~24	P12	7500ms	25/199
			25~153	P13	4500ms	129/199
			154~198	P14	3000ms	45/199
時短状態	大当たり	-	0~1	P15	7500ms	2/199
			2~4	P16	4500ms	3/199
	外れ	1	5~9	P17	3000ms	5/199
			10~198	P18	1200ms	189/199
			0~1	P19	7500ms	2/199
			2~4	P20	4500ms	3/199
		2~4	5~9	P21	3000ms	5/199
			10~198	P22	2000ms	189/199

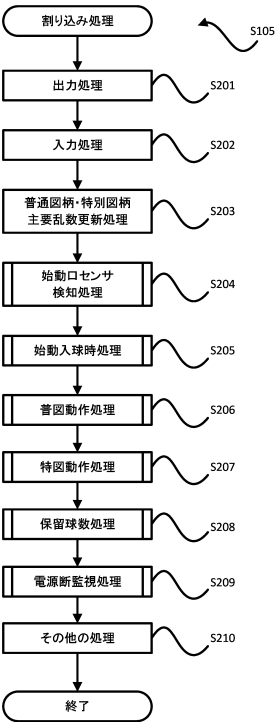
【図 10】



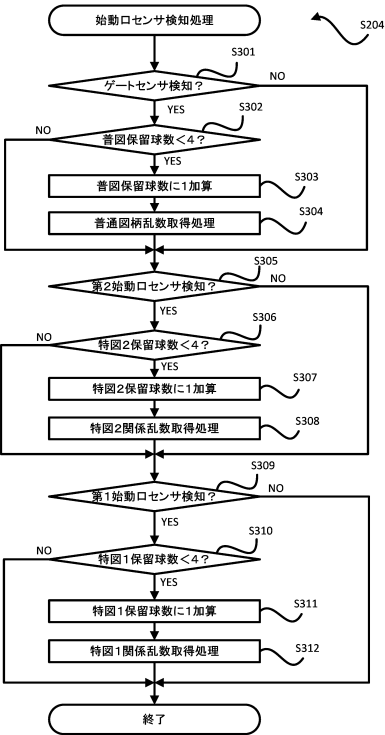
10

20

【図 11】



【図 12】

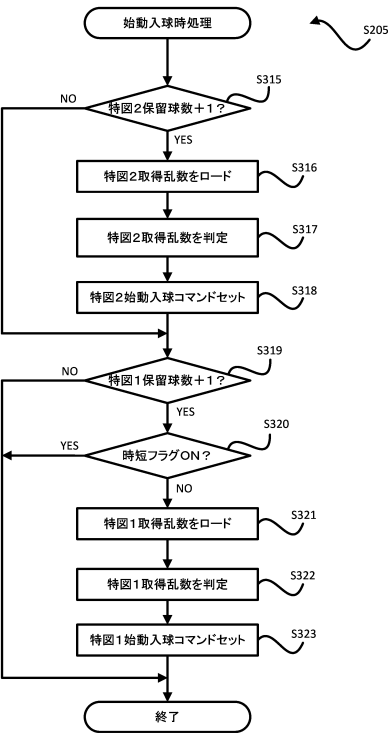


30

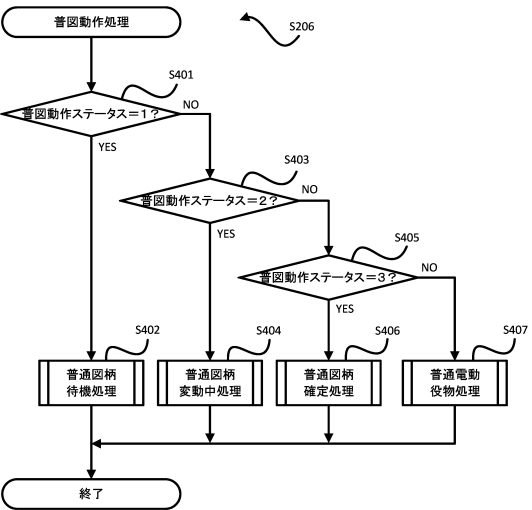
40

50

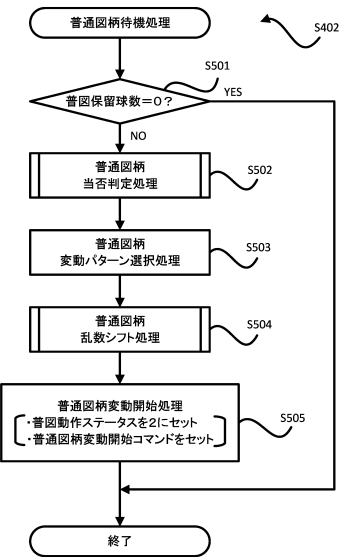
【図 1 3】



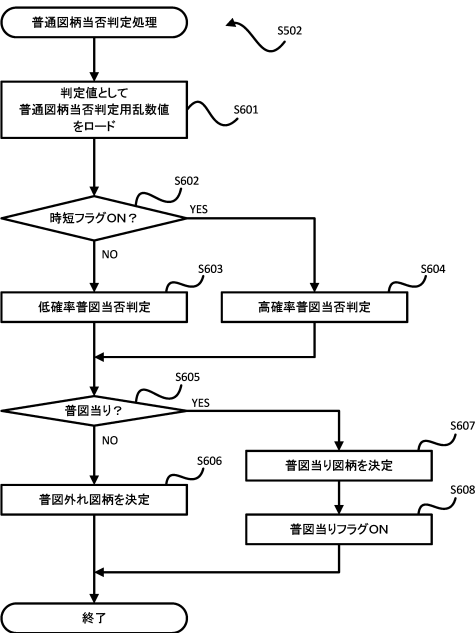
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】



10

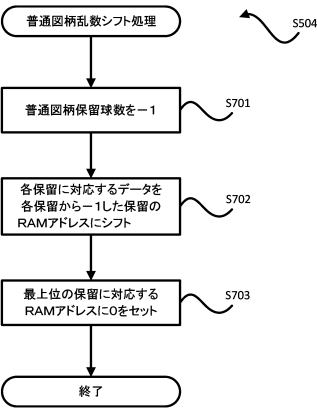
20

30

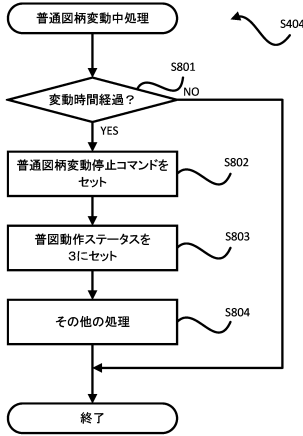
40

50

【図 17】



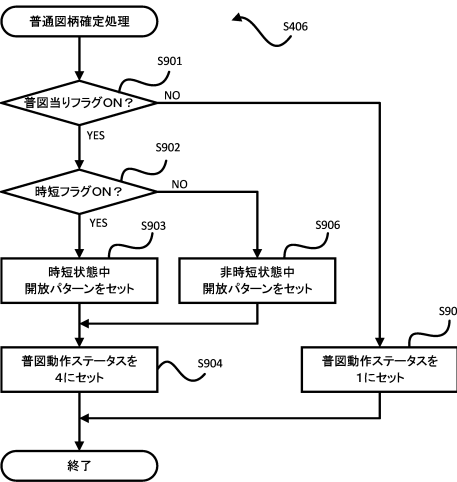
【図 18】



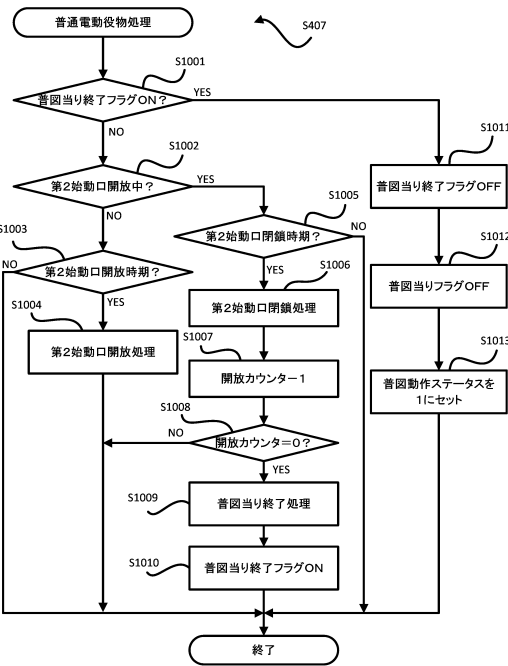
10

20

【図 19】



【図 20】

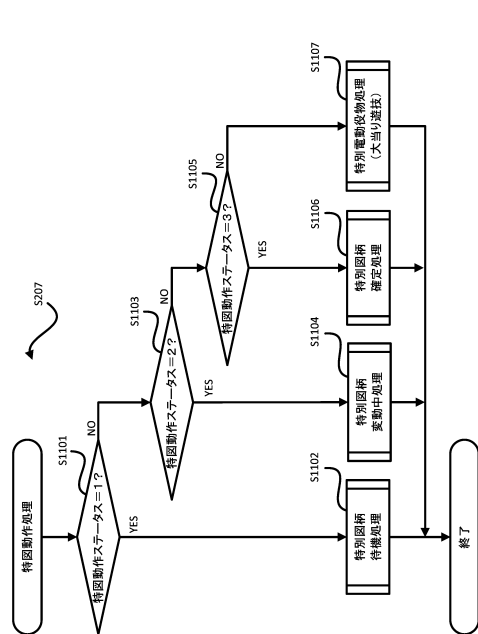


30

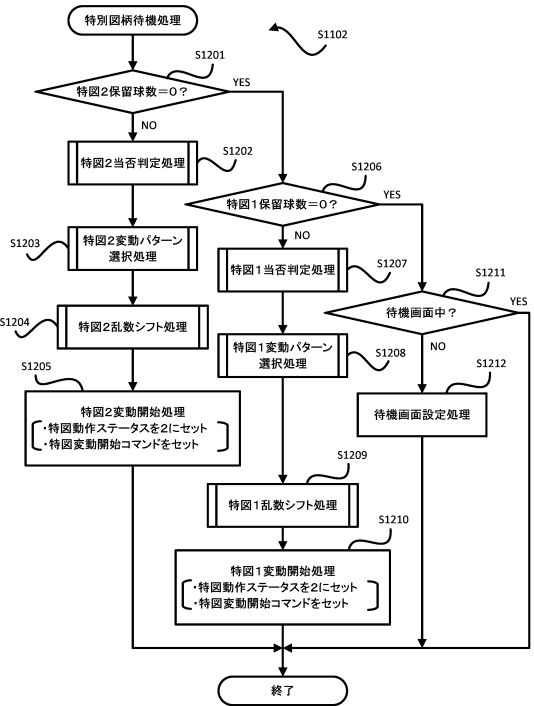
40

50

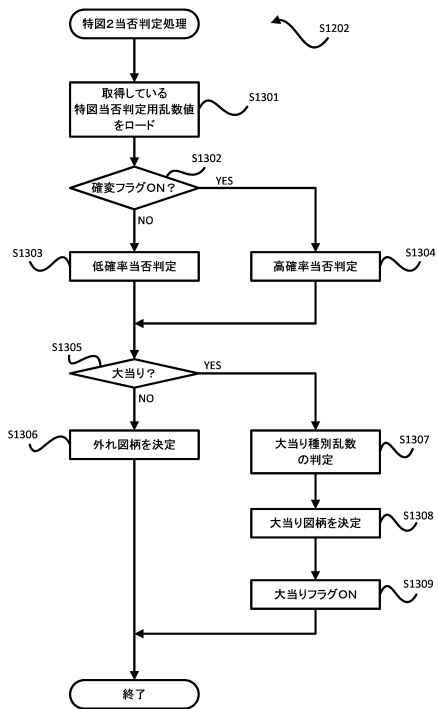
【図 2 1】



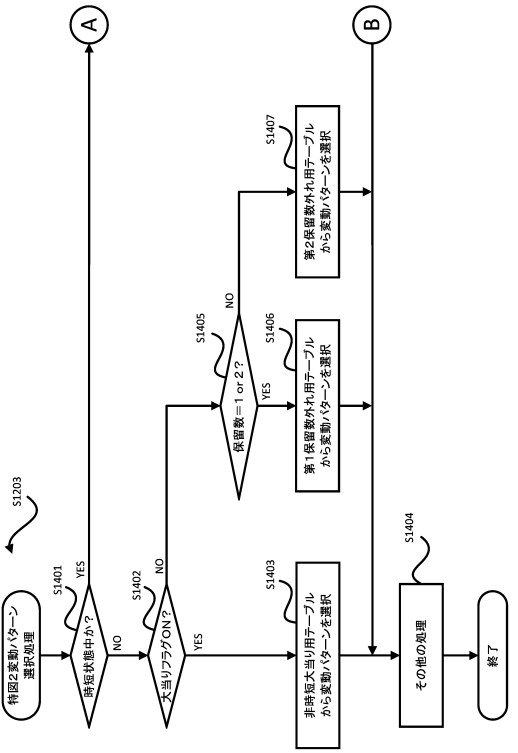
【図 2 2】



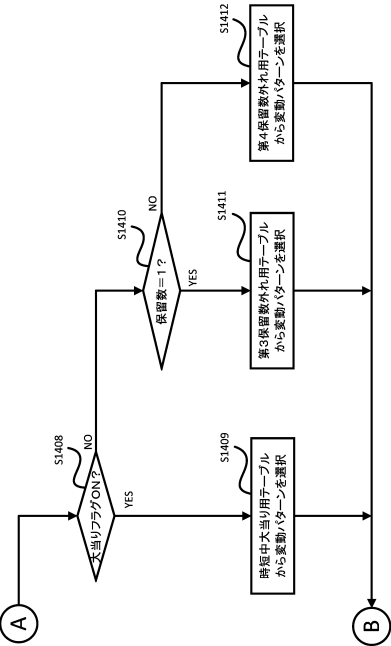
【図 2 3】



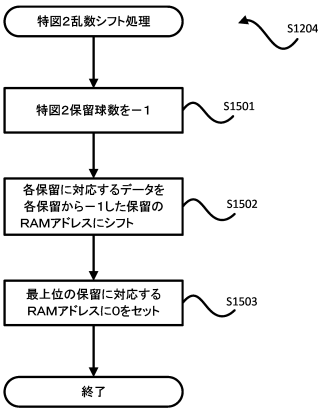
【図 2 4】



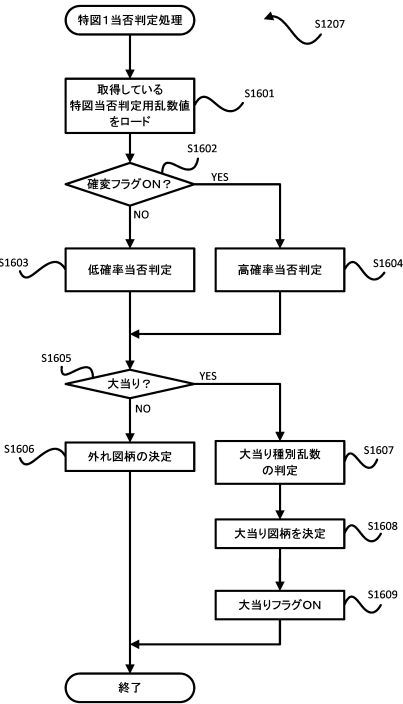
【図 2 5】



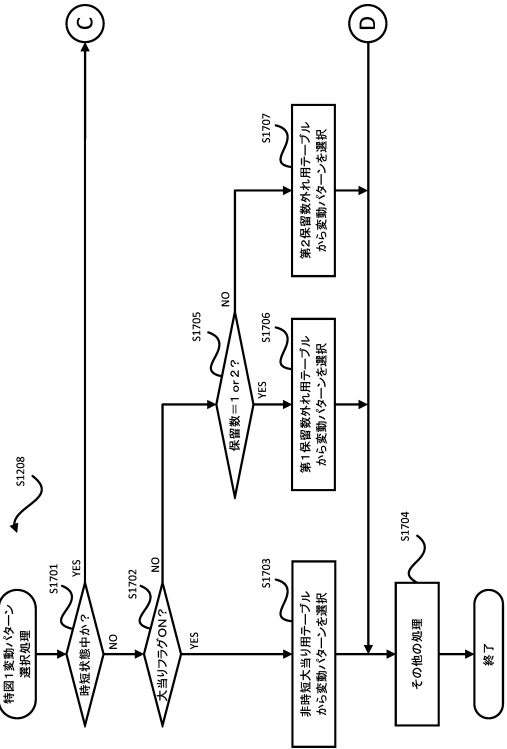
【図 2 6】



【図 2 7】



【図 2 8】



10

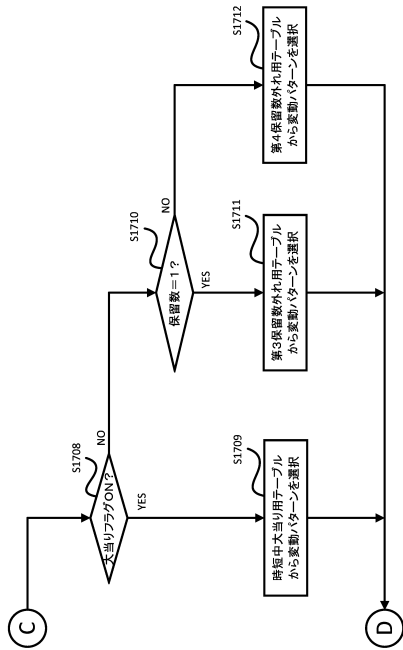
20

30

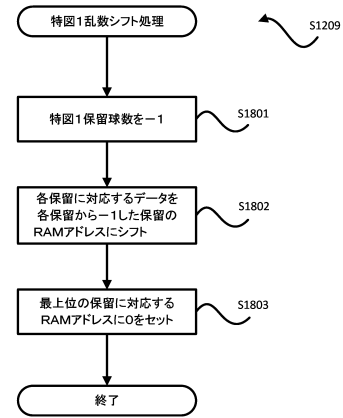
40

50

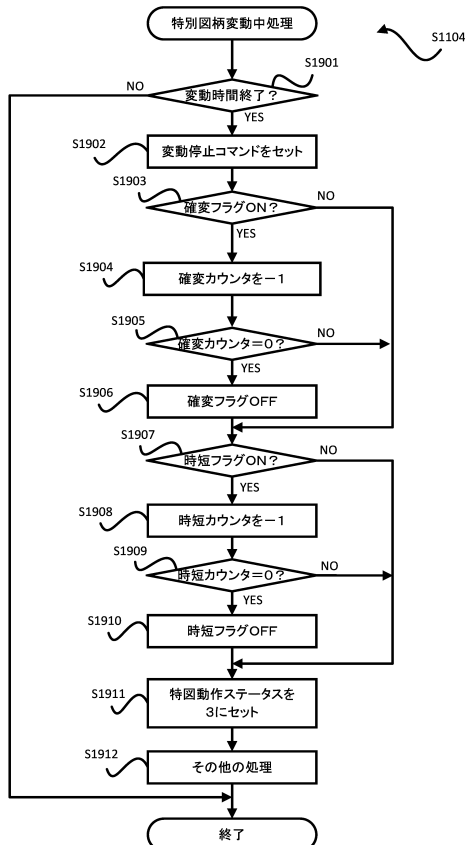
【図 29】



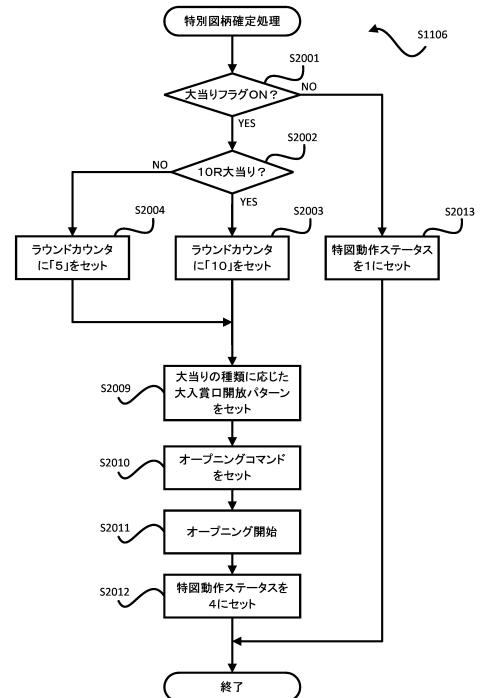
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

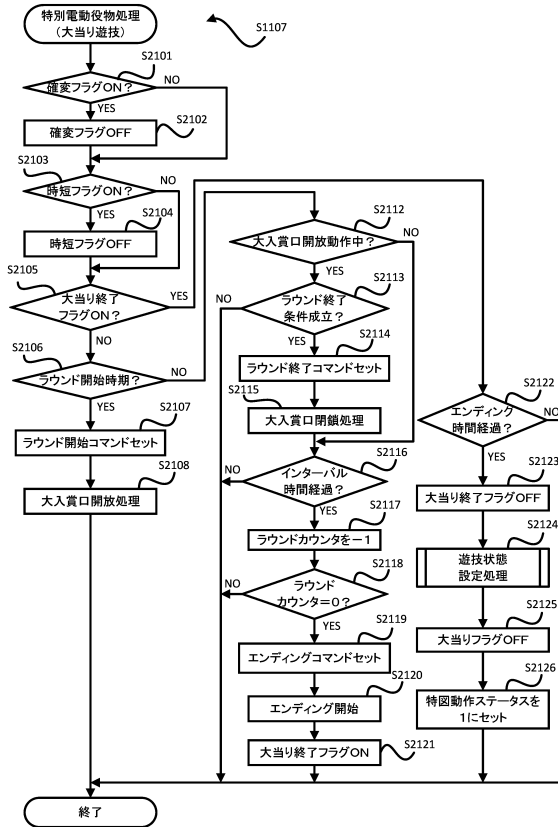
20

30

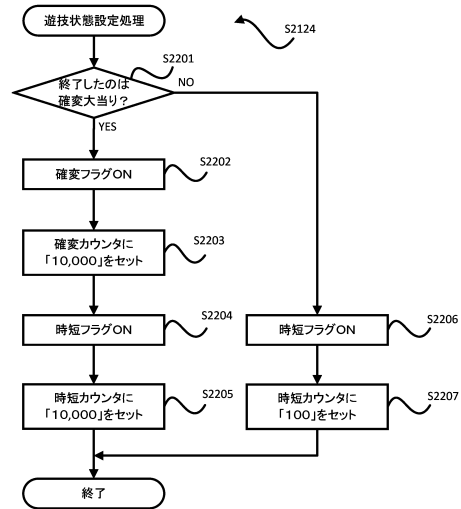
40

50

【図 3 3】



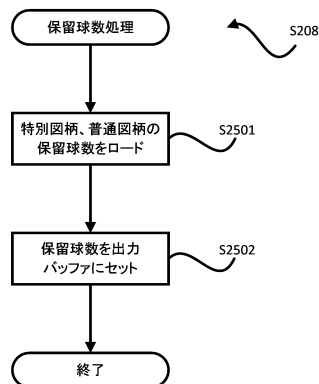
【図 3 4】



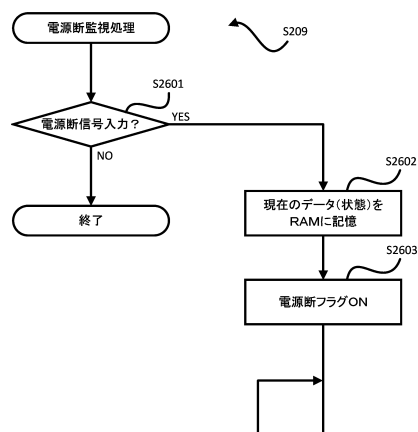
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

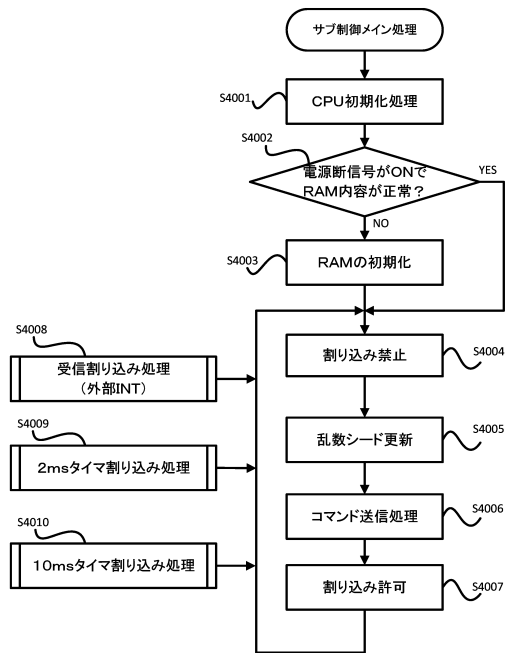


30

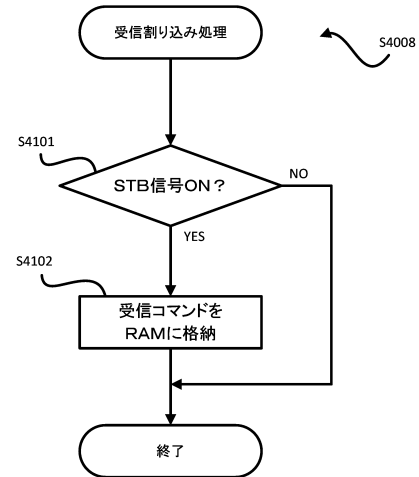
40

50

【図 37】



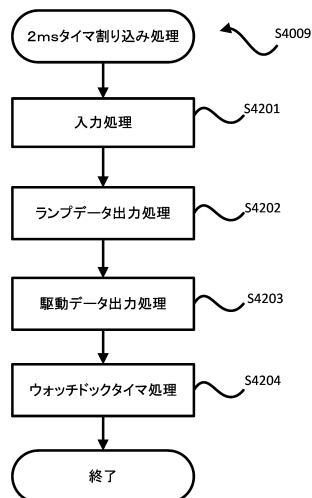
【図 38】



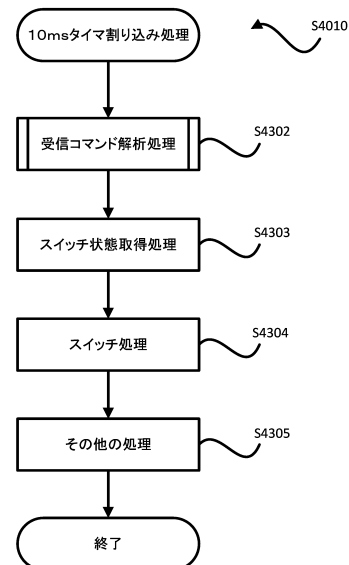
10

20

【図 39】



【図 40】

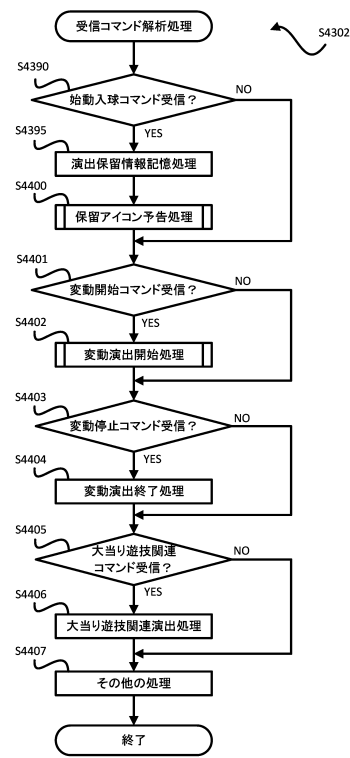


30

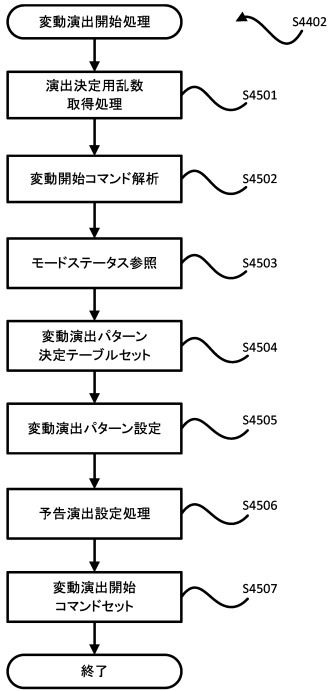
40

50

【図 4 1】



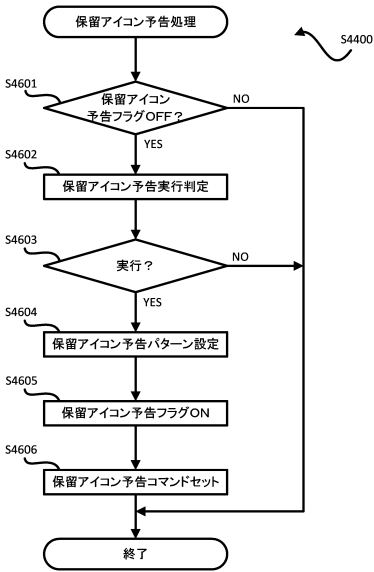
【図 4 2】



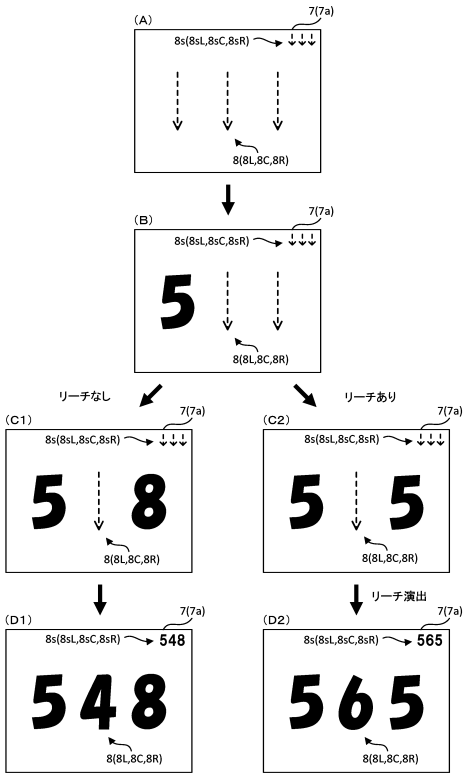
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

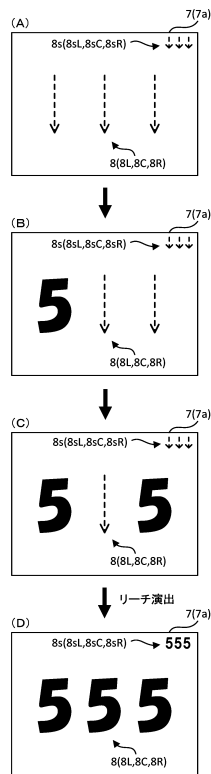


30

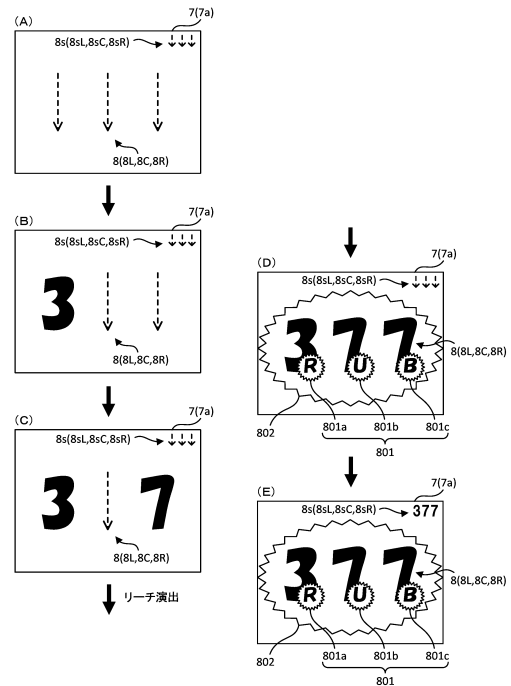
40

50

【図 4 5】



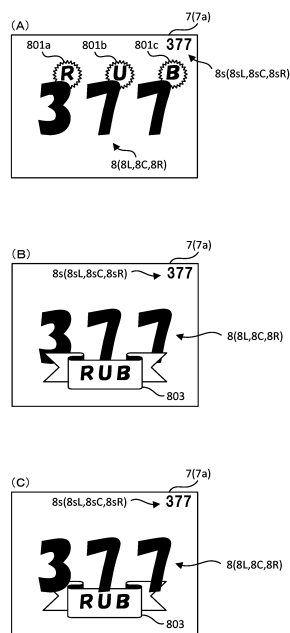
【図 4 6】



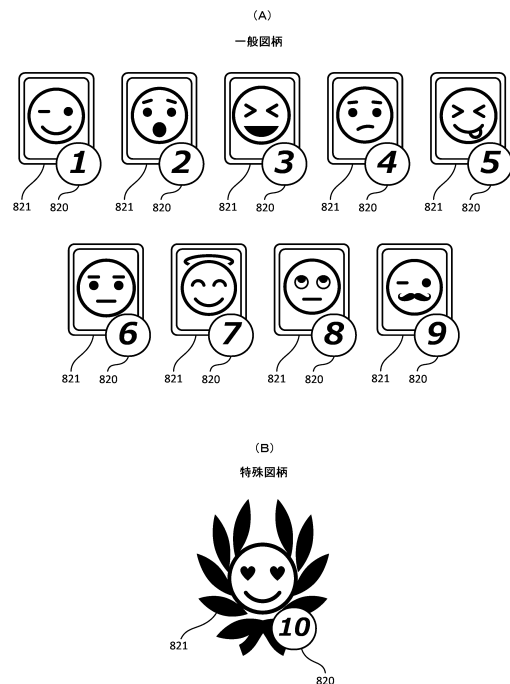
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

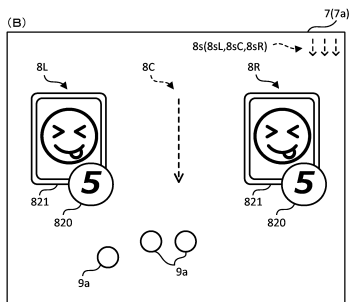
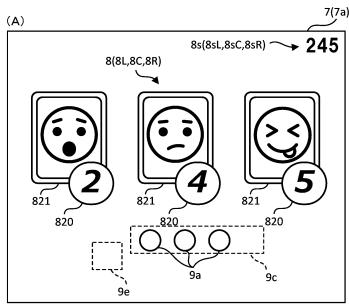


30

40

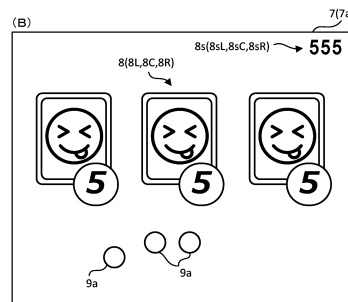
50

【図 4 9】



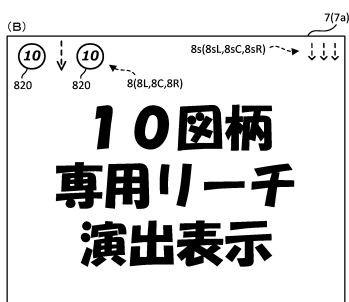
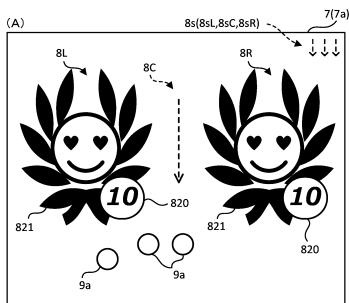
10

【図 5 0】

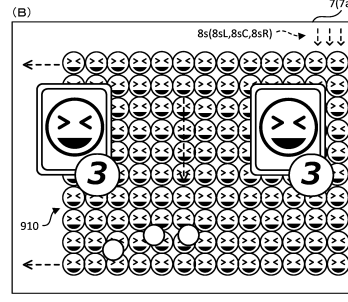
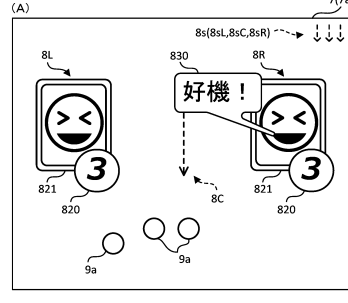


20

【図 5 1】



【図 5 2】

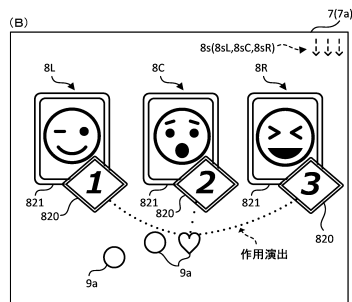
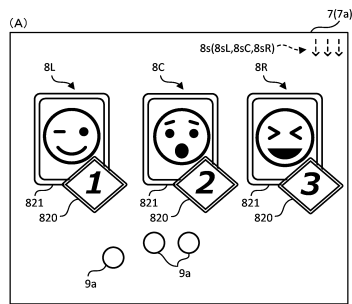


30

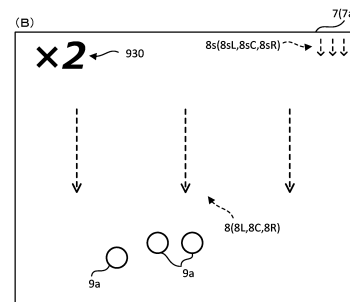
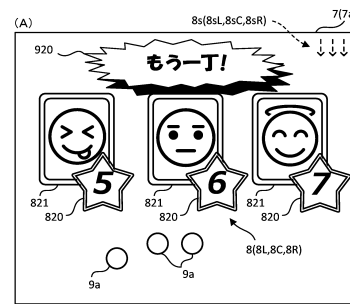
40

50

【図 5 3】



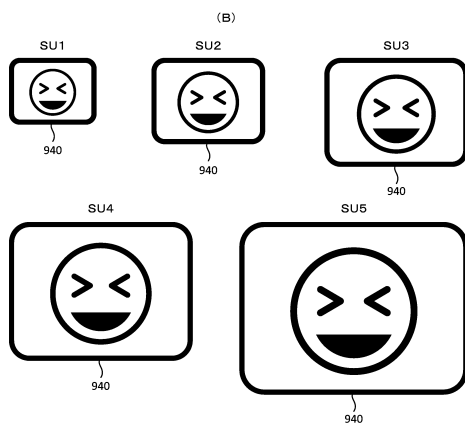
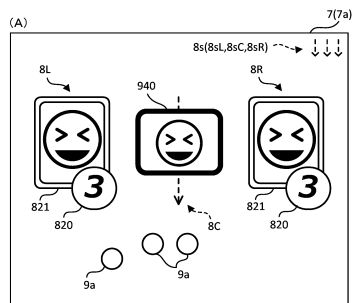
【図 5 4】



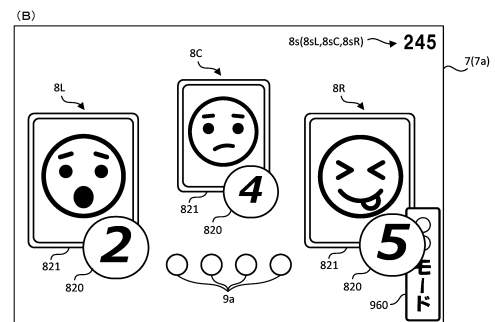
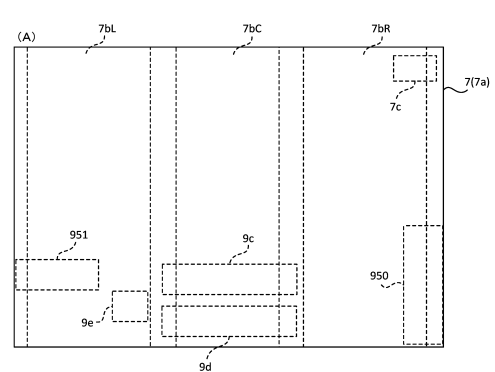
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

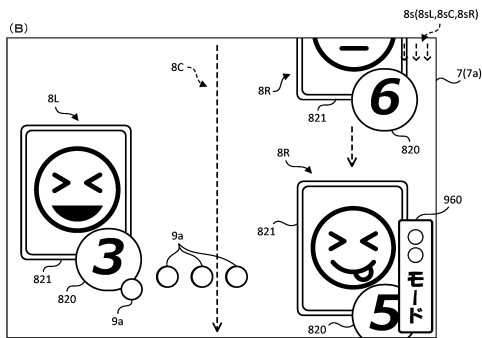
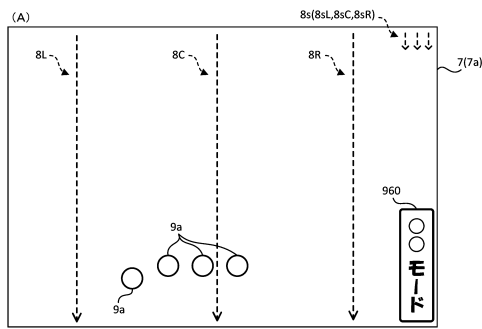


30

40

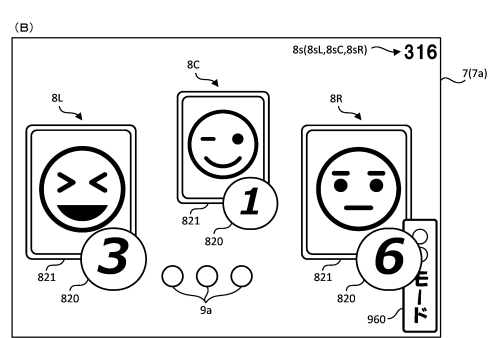
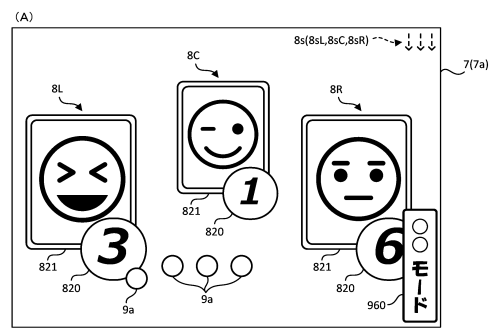
50

【図 5 7】



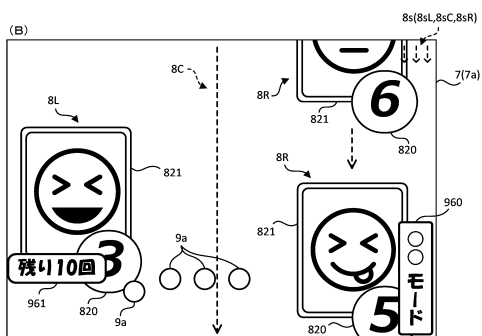
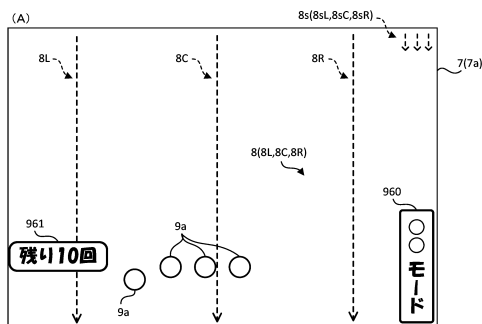
10

【図 5 8】

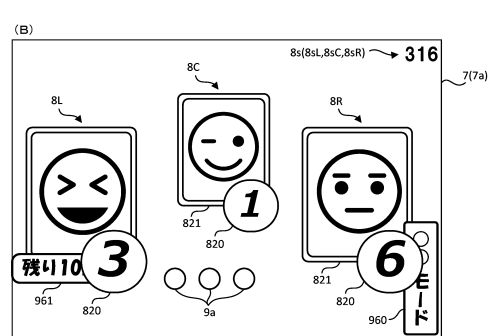
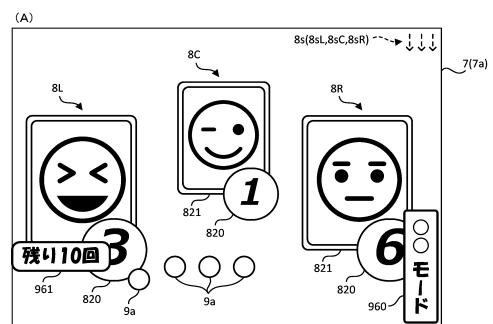


20

【図 5 9】



【図 6 0】



30

40

50

フロントページの続き

ディ内
(72)発明者 中山 寛
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
F ターム (参考) 2C333 AA11 CA29 CA49 CA77