

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-64298
(P2024-64298A)

(43)公開日 令和6年5月14日(2024.5.14)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

| 審査請求 | | 未請求 | 請求項の数 | 1 | O L | (全75頁) |
|----------|-----------------------------|----------|---|---|-----|--------|
| (21)出願番号 | 特願2022-172785(P2022-172785) | (71)出願人 | 599104196 | | | |
| (22)出願日 | 令和4年10月27日(2022.10.27) | | 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 | | | |
| | | (72)発明者 | 相坂 昌範 | | | |
| | | | 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内 | | | |
| | | Fターム(参考) | 2C088 AA42 CA19 EB55 | | | |

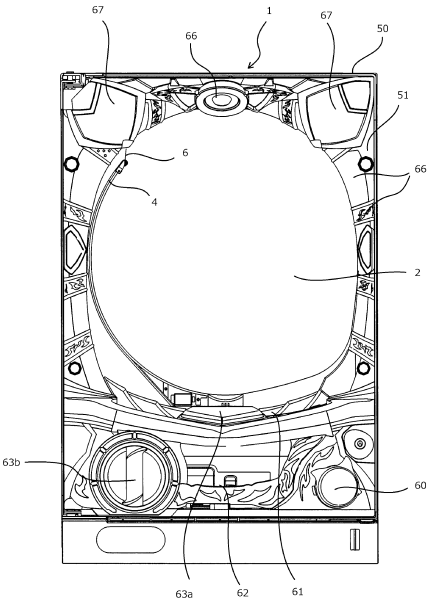
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】従来の遊技機において、始動口への入球に基づいて、所定の大当たり確率で当否判定を行うと共に図柄を変動表示し、当否判定の結果が大当たりになると図柄を大当たり図柄で停止表示し、大入賞口を開放する大当たり遊技を実行するものがあった。また、図柄の変動表示に伴って遊技演出（リーチ演出やキャラクタ演出等）を実行し、当該遊技演出の実行態様によって当否判定の結果が大当たりとなる可能性を示していた。前述の遊技機では、特定の入球口に入球した場合に遊技興趣を高める一方で、遊技音の出力態様が画一的で遊技興趣の低下を招く虞もあった。

【解決手段】本発明の遊技機は、遊技音の出力態様を多様化した趣向性の高い遊技機を提供する。

【選択図】図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不可能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、
遊技球が入球可能な第 1 入球口と、
遊技球が入球可能な第 2 入球口と、
前記第 1 入球口又は前記第 2 入球口への入球に基づいて、遊技に関する特別遊技音を出
力可能な遊技音出力手段と、
前記第 1 入球口と前記第 2 入球口との相対的な遊技球の入球可能性を変化させる入球可
能性制御手段と、を備え、
前記第 1 入球口及び前記第 2 入球口の少なくとも一方は、遊技球の入球可能性が変化可
能な入球口とされ、
前記入球可能性制御手段は、第 1 特定条件が成立したことに基づいて前記第 2 入球口よ
りも前記第 1 入球口への入球可能性が高い第 1 入球可能性状態を設定し、第 2 特定条件が
成立したことに基づいて前記第 1 入球口よりも前記第 2 入球口への入球可能性が高い第 2
入球可能性状態を設定する
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、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機において、始動口への入球に基づいて、所定の大当たり確率で当否判定を行
うと共に図柄を変動表示し、当否判定の結果が大当たりになると図柄を大当たり図柄で停止表
示し、大入賞口を開放する大当たり遊技を実行するものがあった。また、図柄の変動表示に
伴って遊技演出（リーチ演出やキャラクタ演出等）を実行し、当該遊技演出の実行態様によ
って当否判定の結果が大当たりとなる可能性、すなわち、図柄が大当たり図柄で停止表示す
る可能性（大当たり信頼度）を示していた（例えば、特許文献 1）。

【0003】

また、特定の入球口に遊技球が入球すると、所定の大当たり信頼度を示す遊技音を出力す
る等して、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合の遊技者の遊技興趣を高め、有
利な大当たりとなった場合には更に遊技興趣を高めていた。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開平 10 - 57583

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

前述したような遊技機では、特定の入球口に入球した場合に遊技興趣を高める一方で、
遊技音の出力態様が画一的で遊技興趣の低下を招く虞もあった。

【0006】

本発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技音の出力態様を多様化した趣
向性の高い遊技機を提供するものである。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

10

20

30

40

50

前述の課題を解決するための第 1 発明の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

遊技球が入球可能な第 1 入球口と、

遊技球が入球可能な第 2 入球口と、

前記第 1 入球口又は前記第 2 入球口への入球に基づいて、遊技に関する特別遊技音を出力可能な遊技音出力手段と、

前記第 1 入球口と前記第 2 入球口との相対的な遊技球の入球可能性を変化させる入球可能性制御手段と、を備え、

前記第 1 入球口及び前記第 2 入球口の少なくとも一方は、遊技球の入球可能性が変化可能な入球口とされ、

前記入球可能性制御手段は、第 1 特定条件が成立したことに基づいて前記第 2 入球口よりも前記第 1 入球口への入球可能性が高い第 1 入球可能性状態を設定し、第 2 特定条件が成立したことに基づいて前記第 1 入球口よりも前記第 2 入球口への入球可能性が高い第 2 入球可能性状態を設定する

ことを特徴とするものである。

【 0 0 0 8 】

このような遊技機によれば、第 1 入球口と、第 2 入球口と、第 1 入球口と第 2 入球口との相対的な遊技球の入球可能性を変化させる入球可能性制御手段と、遊技に関する特別遊技音を出力可能な遊技音出力手段と、を備える。また、第 1 特定条件が成立すると第 2 入球口よりも第 1 入球口への入球可能性が高い第 1 入球可能性状態を設定し、第 2 特定条件が成立すると第 1 入球口よりも第 2 入球口への入球可能性が高い第 2 入球可能性状態を設定する。

【 0 0 0 9 】

これにより、第 1 入球口と第 2 入球口との入球可能性を相対的に変化させることで、複数の入球可能性状態を発生させ、入球可能性の低い入球口に入球した場合に特別遊技音を出力する状態と、何れの入球口に入球しても特別遊技音を出力しない状態とを有する。これにより、特別遊技音の出力に注目させ、遊技への関心を高めることが可能となる。

【発明の効果】

【 0 0 1 0 】

本発明の遊技機によれば、遊技音の出力態様を多様化して趣向性の高い遊技機の提供を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【図 1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【図 2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図 3】本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。

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

【図 5】同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 6】当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図 7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図 8】(A) は当り判定テーブルであり、(B) は大当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。

【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 1 1】割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 1 2】始動口センサ検知処理のフローチャートである。
- 【図 1 3】始動入球時処理のフローチャートである。
- 【図 1 4】普通図動作処理のフローチャートである。
- 【図 1 5】普通図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 1 6】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 1 7】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 1 8】普通図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 1 9】普通図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 2 0】普通電動役物処理のフローチャートである。 10
- 【図 2 1】特図動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 2】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 2 3】特図 2 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 4】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 2 5】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 2 6】特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】特図 1 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】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 2 9】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 3 0】特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。 20
- 【図 3 1】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 3 3】特別電動役物処理 1（大当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 3 4】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】特別電動役物処理 2（小当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 3 6】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】受信割り込み処理のフローチャートである。 30
- 【図 4 1】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 2】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 3】第 1 演出モード設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】事前演出切替処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】演出選択用乱数テーブルを示す表である。
- 【図 4 6】選択演出のタイムチャートを示す図である。
- 【図 4 7】バトル演出及び予告演出を示す図である。
- 【図 4 8】バトル演出及び予告演出を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 2】 40

次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。以下の実施例では、遊技に用いる遊技媒体が遊技球とされ、当該遊技球を遊技盤面に向けて発射することで遊技を進行させることが可能なパチンコ遊技機（弾球遊技機）に、本発明を適用したものについて説明する。具体的には、始動口への遊技球の入球に基づいて特別図柄の変動表示を行い、当該特別図柄の変動表示の終了に伴い大当り図柄が停止表示されると、遊技者に所定量の遊技利益（例えば、賞球）が付与され得る大当り遊技（特別遊技）が実行可能となる所謂「1 種タイプ」のパチンコ遊技機を例に説明する。

【0 0 1 3】

尚、以下の説明において、単に前側（前方）とは、遊技機を正面視した場合の手前側（遊技時に遊技者が位置する側）のことであり、単に後側（後方）とは、遊技機を正面視し

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

【実施例 1】

【0014】

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

10

【0015】

また、前面枠 51 には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル 60、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）61、及び打球供給皿 61 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）62 が設けられている。さらに、前面枠 51 には、遊技の進行に伴って実行される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。

20

【0016】

演出ボタン 63 は、遊技者による入力可能な入力手段として機能するもので、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けすることができる。例えば、遊技演出の実行中に第 1 演出ボタン 63a または第 2 演出ボタン 63b を操作すると、当該操作に基づいて所定の操作対応演出が行われる。尚、演出ボタン 63 の構成は本実施例 1 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、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力手段（例えば、出沒式、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。また、演出ボタンが、上方や手前側に突出したり振動したりする等の演出動作を行うもの（可動式の演出操作手段）であってもよい。

30

【0017】

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

【0018】

遊技領域 3 の中央付近には、演出表示手段の一態様である画像表示装置 7 が設けられている。本実施例の画像表示装置 7 は液晶表示装置からなるもので、その表示画面 7a には、演出図柄 8L、8C、8R（単に「演出図柄 8」ともいう）が表示される演出図柄表示領域 7b（「演出図柄表示部」ともいう）と、表示画面 7a の背景を構成する背景画像が表示される背景表示領域 7c とが設けられている。演出図柄 8L、8C、8R は、後述の第 1 特別図柄の変動表示及び第 2 特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行う。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り、本実施例では、原則、上下方向にスクロール表示する。演出図柄表示領域 7b は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアからなり、左の図柄表示エリアには左演出図柄 8L が表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄 8C が表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄 8R が表示される。尚、左・中・右の図柄表示エリアの位置は夫々区別

40

50

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 7 b）の全体としてもよい。

【 0 0 1 9 】

本実施例の演出図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ「 1 」～「 9 」までの数字を表した複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域 7 b に停止表示される左、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 4 1 a（「第 1 特別図柄表示部」ともいう）に表示される第 1 特別図柄の変動表示の表示結果や、第 2 特別図柄表示器 4 1 b（「第 2 特別図柄表示部」ともいう）に表示される第 2 特別図柄の変動表示の表示結果、つまり、特別図柄当否判定（単に「当否判定」ともいう）の結果を、遊技者が認識し易いように表示する。本実施例では、変動表示している演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の停止順序を、原則、「左 右 中」としている。尚、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、演出図柄のいずれかを指して単に「図柄」や「識別情報」ということがある。また、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第 1 特別図柄を「特図 1」「第 1 特図」、第 2 特別図柄を「特図 2」「第 2 特図」ということがある。

10

【 0 0 2 0 】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合には、「 7 7 7 」などの 3 桁同一のゾロ目（「当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、小当たりとなった場合には「 1 3 5 」などの予め設定したチャンス図柄や「 3 3 」などの専用図柄（「小当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、外れとなった場合には「 6 3 7 」や「 3 7 3 」などの 3 つの図柄のうち少なくとも 1 つの図柄が異なるバラケ目図柄（「外れ演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第 1 特別図柄表示器 4 1 a や第 2 特別図柄表示器 4 1 b に表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域 7 b に表示される演出図柄を見て把握する。

20

【 0 0 2 1 】

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

30

【 0 0 2 2 】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、当り遊技に伴って実行される当り遊技演出や、客待ち用のデモ演出などが表示される。尚、演出図柄遊技演出や当り遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の様々な演出画像も表示される。

【 0 0 2 3 】

また、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 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 9 a を表示する第 1 演出保留表示領域 9 c（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 9 b を表示する第 2 演出保留表示領域 9 d（第 2 演出保留表示部）とが設けられている。第 1 演出保留や第 2 演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第 1 特図保留表示器 4 3 a（図 4 を参照）にて表示される第 1 特図保留の記憶数及び第 2 特図保留表示器 4 3 b 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

【 0 0 2 4 】

さらに、本実施例の画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、現在変動している特別図柄（第 1 特別図柄または第 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

50

に対応する演出保留（第１演出保留９ a または第２演出保留９ b）を表示する変動保留表示領域９ e が設けられている（図３を参照）。

【００２５】

また、画像表示装置７の表示画面７ a には、遊技状態に応じて、後述の左打ち指示画像７ ０を表示する左打ち表示領域７ ０ c（左打ち指示画像表示部）、および、後述の右打ち指示画像７ １を表示する右打ち表示領域７ １ c（右打ち指示画像表示部）が設けられている。尚、左打ち指示画像７ ０と右打ち指示画像７ １を総じて「発射指示画像」ともいう。

【００２６】

遊技領域３の中央付近であって画像表示装置７の前方には、演出図柄表示領域７ b を取り囲むように、センター装飾体１ ０が設けられている。センター装飾体１ ０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１ １が設けられている。またセンター装飾体１ ０の左部には、中空状のワープ部１ ２が設けられている。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を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部１ １へと誘導する。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と比して高い可能性で、後述の第１始動口２ ０に入球可能とされている。さらにセンター装飾体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。

【００２７】

また、センター装飾体１ ０の上部であって、装飾部材１ ３の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材１ ４が設けられている。図３では、可動装飾部材１ ４の一部のみが視認可能となっているが、例えば、比較的当りの可能性の高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材１ ４が下方に落下し、当該可動装飾部材が表示画面７ a の前面を覆い、その大部分が視認可能となる。これにより、遊技者は当りへの期待感を高めることとなる。

【００２８】

遊技領域３における画像表示装置７の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第１始動口２ ０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）が実行されると共に第１特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

【００２９】

第１始動口２ ０の下方には、遊技球の入球し易さが変化する可変式の第２始動口２ １を備える可変入賞装置２ ２（「可変式始動口」ともいう）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）が実行されると共に第２特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

【００３０】

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）から当該第１の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第２の態様（開状態）へと変化可能である。つまり、可動部材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２ ４（図５を参照）により駆動される。本実施例では、第２始動口２ １は、可動部材２ ３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２ ３が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第２始動口２ １は、可動部材２ ３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２ ３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。

【００３１】

遊技領域３における第１始動口２ ０の右方には、第１大入賞口３ ０（「第１可変入球口

10

20

30

40

50

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

【0032】

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

10

【0033】

第2大入賞装置36には、第2大入賞口35に入球した遊技球が通過可能な特定領域39が形成されている。本パチンコ遊技機1では、第2大入賞口35に入球した遊技球の少なくとも1個が特定領域39を通過したことが検知されることに基づいて、後述の高確率状態を発生させている。つまり特定領域39は、確変作動口となっている。このような特定領域39は、第1大入賞装置31には設けられていない。このような確変作動口としての特定領域39(V領域)を備える第2大入賞口35(第2大入賞装置36)のことを「Vアタッカー」ともいう。尚、高確率状態は、特別遊技とは別に遊技者に付与される遊技上の特典の一つである。

20

【0034】

遊技領域3におけるセンター装飾体10の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート28(遊技球通過口)が設けられている。ゲート28への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第2始動口21を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると第2始動口21を開状態となる。さらに、遊技領域3の下部には、複数の一般入賞口27が設けられている。本実施例では、一般入賞口27を4個設けてあり、そのうちの3個を第1始動口20の左方に設けられた左一般入賞口とし、1個を第1大入賞口30の右方に設けられた右一般入賞口としている。第1始動口20、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、及び一般入賞口27は、それぞれ賞球の払い出し契機となる入球口であり、各入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球(賞球)が払い出される。具体的には、第1始動口20の賞球数は「4」、第2始動口21の賞球数は「2」、第1大入賞口20および第2大入賞口35の賞球数は「15」、一般入賞口27の賞球数は「10」としている。

30

【0035】

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

40

50

て第1始動口20への入球を狙う。一方、第1始動口20への入球に基づく当否判定において当たりとなり遊技状態が変化した際には、原則、右打ちにてゲート28、第2始動口21、第1大入賞口30および第2大入賞口35への入球を狙うこととなる。

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

４大当り図柄）。また、第１小当りとなった場合には、「mnop」の４個のＬＥＤを点灯し残りを消灯する（小当り図柄）。また、外れとなった場合には、「lo」の２個のＬＥＤを点灯し残りを消灯する（外れ図柄）。

【００４０】

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

10

【００４１】

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

20

【００４２】

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

30

【００４３】

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

40

【００４４】

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

50

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。

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

具体的には図4に示す通り、普通図柄表示器42は、「st」の2個のLEDから構成されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、判定結果が当りである場合には、「s t」（例えば、：点灯、：消灯とする）というように両LEDが点灯した当り普通図柄を停止表示する。また判定結果が外れである場合には、「s t」というように「t」のLEDのみが点灯した態様の外れ普通図柄を表示する。尚、外れ普通図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には予め定められた所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示が実行されるが、その変動表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

【0048】

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

【0049】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 0 】

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、遊技進行や遊技利益に関する制御を行う主制御基板 8 0 (「主制御部」ともいい「遊技制御部」ともいう)、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板 9 0 (「サブ制御部」ともいい「演出制御部」ともいう)、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 1 1 0 (「払出制御部」ともいう)、画像表示装置 7 や演出表示器 1 0 2、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a および演出第 2 特図保留表示器 1 0 3 b 等の表示制御を行う画像制御基板 1 0 0 (画像制御部)等を備えている。

【 0 0 5 1 】

また、図 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 の後面側(裏面側)の略中央部には主制御基板 8 0 を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7 及び画像制御基板 1 0 0 を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上にはサブ制御基板 9 0 を収納したサブ制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板 1 0 9 を収納する電源基板ケースが設けられている。

【 0 0 5 2 】

主制御基板 8 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン(以下「遊技制御用マイコン」)8 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 8 1 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 R O M、ワークメモリとして使用される R A M、R O M に記憶されたプログラムを実行する C P U が含まれている。遊技制御用マイコン 8 1 は、入出力回路 8 7 (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 8 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていてもよい。また、R O M は外付けであってもよい。遊技制御用マイコン 8 1 の R A M には、前述した特図保留記憶部(第 1 特図保留記憶部及び第 2 特図保留記憶部)と普図保留記憶部とが設けられている。また、主制御基板 8 0 (遊技制御用マイコン 8 1)の R A M (主制御 R A M)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。

【 0 0 5 3 】

主制御基板 8 0 には、中継基板 8 8 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 8 0 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 8 0 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、ゲートセンサ 2 8 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、特定領域センサ 3 9 a、非特定領域センサ 4 9 a および一般入賞口センサ 2 7 a が接続されている。これら各種センサを「遊技球検知手段」ともいう。

【 0 0 5 4 】

第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 内に設けられて第 1 始動口 2 0 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 始動口センサ 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 内に設けられて第 2 始動口 2 1 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 2 8 a は、ゲート 2 8 内に設けられてゲート 2 8 を通過した遊技球を検知するものである。第 1 大入賞口センサ 3 0 a は、第 1 大入賞口 3 0 内に設けられて第 1 大入賞口 3 0 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 大入賞口センサ 3 5 a は、第 2 大入賞口 3 5 内に設けられて第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球を検知するものである。特定領域センサ 3 9 a は、第 2 大入賞口 3 5 内の特定領域 3 9 に設けられており、特定領域 3 9 を通過した遊技球を検知するものである。非特定領域センサ 4 9 a は、第 2 大入賞口 3 5 内の非特定領域(図示せず)に設けられており、第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球のうち非特定領域を通過した遊技球(つまり、特定領域 3 9 を通過しなかった遊技球)を検知するものである。一般入賞口センサ 2 7 a は、各一般入賞口 2 7 内にそれぞれ設けられて一般入賞口 2 7 に入球した遊技球を検知するものである。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

また主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球や貸球を払い出す払出装置 1 2 0、及びカードユニット 1 3 5（パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード（遊技価値記憶媒体）等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御基板 1 1 1（「発射制御部」ともいう）を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。発射装置 1 1 2 には、発射ハンドル 6 0（図 1 を参照）が含まれる。

【 0 0 5 8 】

払出制御基板 1 1 0 は、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン 1 1 6（「払出制御用マイコン」ともいう）が実装されている。払出制御用マイコン 1 1 6 には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶した R O M、ワークメモリとして使用される R A M、R O M に記憶されたプログラムを実行する C P U が含まれている。払出制御用マイコン 1 1 6 は、入出力回路 1 1 7 を介し、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号や、パチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 1 3 5 からの信号に基づいて、払出装置 1 2 0 の払出モータ 1 2 1 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ 1 2 2、1 2 3 により検知される。遊技者による発射装置 1 1 2 のハンドル 6 0（図 1 を参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ 1 1 4 が発射ハンドル 6 0 への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 が発射ハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 1 1 3 が駆動制御されることとなる。尚、本実施例では、発射モータ 1 1 3 の駆動により発射装置 1 1 2 が連続して発射可能な遊技球の数は 1 分間で約 1 0 0 個となっている。

【 0 0 5 9 】

また、主制御基板 8 0 は、サブ制御基板 9 0 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との接続は、主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 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 8 0 とサブ制御基板 9 0 との間には、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。

【 0 0 6 0 】

また、図 5 に示すように、サブ制御基板 9 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン 9 1（「演出制御用マイコン」）が実装されている。演出制御用マイコン 9 1 には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した R O M、ワークメモリとして使用される R A M、R O M に記憶されたプログラムを実行する C P U が含まれている。演出制御用マイコン 9 1 は、入出力回路 9 5 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路 9 5 は、演出制御用マイコン 9 1 に内蔵されていてもよい。また、R O M は外付けであってもよい。また、サブ制

御基板 90 (演出制御用マイコン 91) の R A M (演出制御 R A M) 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。

【 0 0 6 1 】

サブ制御基板 90 には、画像制御基板 100、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107 が接続されている。尚、サブ制御基板 90 (サブ制御部) や画像制御基板 100 (画像制御部)、音声制御基板 106 (音声制御部)、ランプ制御基板 107 (ランプ制御部) は、遊技の状況に応じて表示演出や音演出、ランプ演出 (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) に実行させる制御を行う演出制御手段 (演出実行手段) として機能するものである。

【 0 0 6 2 】

サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 100 の画像制御用ワンチップマイコン 101 (「画像制御用マイコン」) の C P U に、画像表示装置 7、演出表示器 102、演出第 1 特図保留表示器 103 a、及び演出第 2 保留表示器 103 b の表示制御を行わせる。画像制御基板 100 の R A M 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 R O M には、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等 (演出図柄、保留図柄等を含む) や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御用マイコン 101 は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいて R O M 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。

【 0 0 6 3 】

演出表示器 102 は、2 個の L E D からなり、演出図柄 8 の変動表示および停止表示にあわせて変動表示および停止表示を行い、2 個の L E D の点灯・消灯または色の組合せにより、演出図柄 8 の表示結果 (特別図柄当否判定の結果) を示す表示態様で停止表示する。また、演出第 1 特図保留表示器 103 a および演出第 2 保留表示器 103 b も同様に 2 個の L E D からなる。そして、2 個の L E D の点灯・消灯または色の組合せにより、演出第 1 特図保留表示器 103 a は第 1 演出保留表示領域 9 c に表示される保留個数および第 1 特図保留表示器 43 a で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、演出第 2 特図保留表示器 103 b は第 2 演出保留表示領域 9 d に表示される保留個数および第 2 特図保留表示器 43 b で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。これは、キャラクタ図柄を表示画面 7 a (演出図柄表示部) の略全体に表示したり、可動装飾部材 14 を動作させて表示画面 7 a の演出図柄表示領域 7 b (演出図柄表示部) を被覆したりすることで、演出図柄、第 1 演出保留表示部、又は第 2 演出保留表示部の一部または全部が視認できない状態になることがあり得るため、このような表示器が設けられている。尚、画像制御基板 100 の画像制御用ワンチップマイコン 101 に換えて、または加えて V D P (Video Display Processor) を設けてもよい。

【 0 0 6 4 】

また、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 67 から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板 90 の R O M に格納されている。尚、音声制御基板 106 に C P U を実装してもよく、その場合、その C P U 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 R O M を実装してもよく、その R O M に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 67 を画像制御基板 100 に接続し、画像制御用マイコン 101 に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 100 の R O M に音響データを格納してもよい。

【 0 0 6 5 】

さらに、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ (点灯 / 消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう) を、R O M に格納されている

10

20

30

40

50

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。

【0066】

また、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 107 に中継基板 108 を介して接続された可動装飾部材 14 を動作させる。前述したように、可動装飾部材 14 は、センター装飾体 10 (装飾部材 13 の後方) に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン 91 は、可動装飾部材 14 を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ (「駆動データ」ともいう) を、サブ制御基板 90 の ROM に格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材 14 の動作を制御する。尚、ランプ制御基板 107 に CPU を実装してもよく、この場合、その CPU にランプの点灯制御や可動装飾部材 14 の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板 107 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

10

【0067】

また、サブ制御基板 90 には、第 1 演出ボタン 63 a または第 2 演出ボタン 63 b (図 1 参照) が操作 (押す、回転、引く等) されたことを検知する第 1 演出ボタン検知スイッチ 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。従って、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サブ制御基板 90 に対して信号が出力される。尚、第 1 演出ボタン検知スイッチ 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。

20

【0068】

次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 における当否判定に係る制御 (判定手段) について説明する。特別図柄当否判定の結果として、「大当り」、「小当り」、「外れ」がある。特別図柄当否判定の結果が「大当り」のときには、特別図柄表示部 41 に「大当り図柄」が停止表示され、「小当り」のときには、特別図柄表示部 41 に「小当り図柄」が停止表示され、「外れ」のときには、特別図柄表示部 41 に「外れ図柄」が停止表示される。大当り又は小当りと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第 1 大入賞口 30 又は第 2 大入賞口 35 を開放する「特別遊技」が実行される。大当りとなって実行される特別遊技を「大当り遊技」といい、小当りとなって実行される特別遊技を「小当り遊技」という。

30

【0069】

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

40

【0070】

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

【0071】

「2R 第 4 大当り」は、大入賞口 (第 1 大入賞口 30 または第 2 大入賞口 35) の開放

50

回数（ラウンド数）が２回であり、Ｖラウンドである１ラウンド目と２ラウンド目に特定領域３９への遊技球の通過が可能な態様で第２大入賞口３５を開放させる大当りである。但し、第２大入賞口３５の開放時間が１ラウンド目と２ラウンド目を合わせても１．８秒であるので、１５Ｒ第１大当りより特定領域への遊技球の通過可能性が低いものとなっている。

【００７２】

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

10

【００７３】

これに対して、特別図柄当否判定の結果が１５Ｒ第２大当り、１５Ｒ第３大当り又は１５Ｒ第６大当りとなった場合には、１ラウンド目と２ラウンド目のＶラウンドの開放時間が各０．１秒であるので、第２大入賞口へ遊技球を入球させるのが非常に困難であるので、当該大当り遊技の実行中における特定領域３９への遊技球の通過可能性は極めて低くなり（実質的に不可能となり）、その大当り遊技後の遊技状態は、後述の通常状態（低確率状態）となる可能性が非常に高い（低確率状態になるといってもよい）。

20

【００７４】

一方、小当り（第１小当り、第２小当り）は、見かけ上２Ｒ第４大当りと同じ開放パターンで大入賞口（第２大入賞口３５）を開放させる当りである。すなわち小当りでは、特定領域３９への遊技球の通過が可能な態様で第２大入賞口３５を開放させる。しかしながら、小当り遊技の実行中に特定領域３９への遊技球の通過があったとしても、小当り遊技の実行後の遊技状態は小当り遊技の実行前から変化しないものとなっている。そのため、小当り遊技の実行前の遊技状態が通常状態（低確率状態）であれば、小当り遊技の実行後の遊技状態も通常状態となる。そして遊技者から見れば、上記の２Ｒ第４大当りと小当りとは大入賞口（第２大入賞口３５）の開放パターンを見ても区別することができない。すなわち遊技者は特別図柄当否判定の結果が「２Ｒ第４大当り」になったのか「小当り」になったのかを認識するのが困難である。そのため、２Ｒ第４大当りとしての特別遊技中（大当り遊技中）に遊技球が特定領域３９を通過したとしても、それだけでは、その後の遊技状態が高確率状態に移行したかどうかを認識するのは困難である。また、小当りとしての特別遊技中（小当り遊技中）に遊技球が特定領域３９を通過したとしても、それだけでは、その後の遊技状態が通常状態のままか、高確率状態に移行したかを認識するのは困難である。その結果、小当りとなった場合および２Ｒ第４大当りになった場合には、高確率状態であるかもしれないという期待感を持ちつつ遊技を進行することができ、遊技興趣を高めることができる。尚、小当りにおいては入賞口の開放回数をラウンド数とはいわず、単に開放回数という。

30

40

【００７５】

本実施例のパチンコ遊技機１における各大当り及び小当りとなったときの大入賞口の開放パターンは、図６のようになっている。すなわち、１５Ｒ第１大当りとなった場合（第１特別図柄表示器４１ａに１５Ｒ第１大当り図柄が停止表示された場合）および１５Ｒ第５大当りとなった場合（第２特別図柄表示器４１ｂに１５Ｒ第５大当り図柄が停止表示された場合）には、１Ｒ～２Ｒでは第２大入賞口３５を最大２．８秒開放させ、３Ｒ～１５Ｒでは第１大入賞口３０を最大２．８秒開放させる。この当りでは、１Ｒ目と２Ｒ目における

50

第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が夫々 2 8 秒あるため、そのラウンド中（V ラウンド中）に遊技球が特定領域 3 9 を通過する可能性は極めて高いものとなっている。

【 0 0 7 6 】

また、1 5 R 第 2 大当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 1 5 R 第 2 大当り図柄が停止表示された場合）と、1 5 R 第 3 大当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 1 5 R 第 3 大当り図柄が停止表示された場合）と、1 5 R 第 6 大当りとなった場合（第 2 特別図柄表示器 4 1 b に 1 5 R 第 6 大当り図柄が停止表示された場合）には、1 R ~ 2 R では第 2 大入賞口 3 5 を最大 0 . 1 秒開放させ、3 R ~ 1 5 R では第 1 大入賞口 3 0 を最大 2 8 秒開放させる。この当りでは、1 R 目と 2 R 目における第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が夫々最大 0 . 1 秒と極短時間とされている（一瞬開閉）ため、そのラウンド中（V ラウンド中）に遊技球が特定領域 3 9 を通過することはほぼ不可能となっている。

10

【 0 0 7 7 】

このように、本実施例では、1 5 R 第 2 , 第 3 , 第 6 大当り用の開放パターンと、1 5 R 第 1 , 第 5 大当り用の開放パターンと比べて第 1 ラウンドおよび第 2 ラウンド（V ラウンド）とでは、開放態様が異なっている。そして、1 5 R 第 1 , 第 5 大当りでは、1 ラウンド目と 2 ラウンド目に第 2 大入賞口 3 5 が 2 8 秒開放するため、当該 V ラウンドでは、球詰まりや遊技球発射系のトラブル等が発生しない限り、略確実に遊技球が第 2 大入賞口 3 5 に入球して、高い確率で特定領域 3 9 を通過することとなる。これに対して、1 5 R 第 2 , 第 3 , 第 6 大当りでは、1 ラウンド目と 2 ラウンド目に第 2 大入賞口 3 5 が 0 . 1 秒しか開放しない。そのため、第 2 大入賞口 3 5 に遊技球が入球することは非常に困難である。従って、1 5 R 第 2 , 第 3 , 第 6 大当りに係る大当り遊技の実行中に遊技球が特定領域 3 9 を通過する可能性は、1 5 R 第 1 , 第 5 大当りと比してかなり低くなっており、実質的には通過不可能といってもよい。

20

【 0 0 7 8 】

尚、特定領域 3 9 への遊技球の通過可能性（V 通過可能性）が極めて高い態様で V ラウンドが実行される大当りのことを「V 通過予定大当り」ともいい、V 通過可能性が極めて低い態様で V ラウンドが実行される大当りのことを「V 非通過予定大当り」ともいう。

【 0 0 7 9 】

また、図 6 に示すように、2 R 第 4 大当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 2 R 第 4 大当り図柄が停止表示された場合）には、1 R ~ 2 R まで第 2 大入賞口 3 5 を最大 0 . 9 秒開放させる。この当りでは、1 R 目と 2 R 目の第 2 大入賞口 3 5 の開放時間の合計が最大で 1 . 8 秒となるため、そのラウンド中に遊技球を第 2 大入賞口 3 5 に入球させて特定領域 3 9 を通過させることが可能となっている。本実施例の本パチンコ遊技機 1 においては、0 . 6 秒程度で 1 個の遊技球が発射されるようになっているので、第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が 1 . 8 秒あれば、第 2 大入賞口 3 5 へ遊技球を入球させて特定領域 3 9 への遊技球の通過を狙うことは十分に可能である。但し、2 R 第 4 大当りは、第 2 大入賞口の総開放時間が 1 . 8 秒と短いため、他の 1 5 R 大当りのように多くの賞球（遊技利益）を望めるものではない。すなわち他の大当りに比してほとんど賞球の獲得できない大当りである。

30

【 0 0 8 0 】

また、第 1 小当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に第 1 小当り図柄が停止表示された場合）と、第 2 小当りとなった場合（第 2 特別図柄表示器 4 1 b に第 2 小当り図柄が停止表示された場合）には、第 2 大入賞口 3 5 の最大 0 . 9 秒間の開放を 2 回行う。すなわち、2 R 第 4 大当りと同じ開放パターンにて大入賞口を開放させる。この小当りにおいても、第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が合計 1 . 8 秒あるため、遊技球を第 2 大入賞口 3 5 に入球させて特定領域 3 9 を通過させることが可能となっている。しかし、前述の通り、小当り遊技にて特定領域 3 9 への通過があっても、小当り遊技の前後で遊技状態の変化はない。また、小当り遊技では、大入賞口の総開放時間が 1 . 8 秒と短いため、2 R 第 4 大当りと同様に多くの賞球を望めるものではない。すなわち小当りは、遊技状態の移行という点についても、賞球という点についても、遊技者にとっての特典がほぼ無いもの（

40

50

入球による賞球のみ)となっている。

【0081】

本実施例では、第2大入賞口35の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能(通過容易)な第1の開放パターンと(15第1大当り、15R第5大当り)、遊技球が特定領域39を通過困難(通過不能)な第2の開放パターンと(15R第2大当り、15R第3大当り、15R第6大当り)、遊技球が特定領域を通過可能であって第1の開放パターンより通過可能性が低い第3の開放パターンと(2R第4大当り)、を有するものとするができる。また、小当り用の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能であるが通過した場合であっても特典を付与しない(高確率状態を発生しない)第4の開放パターンを有するものとするができる。この第4の開放パターンは、他の態様として特定領域39を通過不能な開放パターンとしてもよい。

【0082】

尚、第1特別図柄(特図1)の当否判定における各大当りへの振分確率は、15R第1大当りが40%、15R第2大当りが20%、15R第3大当りが30%、2R第4大当りが10%となっている(図6の大当り種別決定用乱数の欄を参照)。これに対して、第2特別図柄(特図2)の当否判定における大当りは、15R第5大当りが80%、15R第6大当りが20%となっている(図6の大当り種別決定用乱数の欄を参照)。この振分確率は、大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過する可能性、すなわち高確率状態となる確率を表しているものといえ、また、後述の開放延長機能が作動する高ベース状態となる確率を表しているものといえる。

【0083】

すなわち、高確率状態となる確率については、第1始動口20への入球に基づく当否判定(第1特別図柄当否判定)で大当りとなった場合、その確率は少なくとも40%となっており、2R第4大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過する場合を含めると、その確率は50%となっている。一方、第2始動口21への入球に基づく当否判定(第2特別図柄当否判定)で大当りとなった場合、その確率は80%となっている。

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

また、本実施例では、第2特別図柄を第1特別図柄に比して優位にしていることから、

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

10

【0087】

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

20

【0088】

本パチンコ遊技機 1 では、大当りか、小当りか、外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当りとなった場合の大当りの種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図 7（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は「0～629」までの範囲で値をとり、大当り種別決定用乱数は「0～99」までの範囲で値をとる。また、第 1 始動口 20 や第 2 始動口 21 への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数および大当り種別決定用乱数の他に「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数であり、「0～198」までの範囲で値をとる。また、ゲート 28 の通過に基づいて取得される乱数には、図 7（B）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第 2 始動口 21 を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄抽選）のための乱数であり、「0～240」までの範囲で値をとる。

30

【0089】

次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 の遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 1 は、特別図柄に対する確率変動機能、普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能および開放延長機能の各機能が作動状態または非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第 1 特別図柄および第 2 特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常状態（「低確率状態」ともいう）」という。高確率状態では、特別図柄当否判定において大当りと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の当り判定テーブルを用いて当否判定を行い、高確率状態では、大当りと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が通常状態よりも多い高確率状態用の当り判定テーブルを用いて当否判定を行う（図 8（A）を参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の表示結果が大当りとなる（停止図柄が大当り図柄となる）確率が高くなる。

40

【0090】

また、特別図柄（第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄）について変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状

50

態では、特別図柄の変動時間（変動表示の開始時から確定表示時までの時間）の平均値が、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなる。すなわち、時短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図9を参照）。その結果、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得る入球）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当りを狙うことができる。

【0091】

特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）についての確率変動機能と変動時間短縮機能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。よって、時短状態では、普通図柄当否判定における当り確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当りと判定される普通図柄乱数（当り乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当り判定テーブルよりも多い普通図柄当り判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定（普通図柄の判定）を行う（図8（C）を参照）。つまり、普通図柄についての確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄の変動表示の表示結果が当りとなる（停止図柄が普通当り図柄となる）確率が高くなる。

【0092】

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

【0093】

普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能および開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、第2始動口21が頻繁に開放され、第2始動口21への遊技球の入球頻度が高くなる（「高頻度状態」ともいう）。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるペースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ペース状態」ともいい、作動していない状態を「低ペース状態」ともいう。高ペース状態では、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。

【0094】

高ペース状態（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よりも第2始動口21が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ペース状態は、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。このような高ペース状態を発生する機能を「高ペース発生機能」ということもできる。

【0095】

本実施例のパチンコ遊技機1では、15R第1、第5大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過していれば、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の時短状態かつ高ペース状態となる（図6を参照）。この

遊技状態を特に「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本例では100回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【0096】

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

10

【0097】

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

20

【0098】

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

30

【0099】

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

【0100】

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

40

【0101】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域3Bへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。高ベース状態では、低ベース状態と比べて第2始動口21が開放されやすくなっており、第1始動口20への入球よりも第2始動口21への入球の方が容易となっているからである。そのため、高ベース状態では、普通図柄当否判定の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入球させるべく右打ちを行うことで、左打ちを行うよりも、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器4

50

7 が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域へ発射すべきことを報知する。

【0102】

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

10

【0103】

具体的には発射方向表示器47は、「yz」の2個のLEDで構成されており、遊技状態に応じてLEDを点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「yz」（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、「yz」（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。

【0104】

また、本実施例では、遊技領域3のうち左遊技領域3Aと右遊技領域3Bの何れに向けて遊技球を発射するかを指示する発射指示報知を、発射方向表示器47におけるLEDの表示態様だけでなく、画像表示装置7（表示画面7a）における発射指示画像（左打ち指示画像70、右打ち指示画像71）の表示によっても行うこととしている。一般に、遊技者にしてみれば、発射方向表示器47に比べ画像表示装置7（表示画面7a）の方が、表示内容を視認しやすく把握（理解）しやすいといえる。したがって、遊技者は、一般的には、画像表示装置7（表示画面7a）に表示される発射指示画像を見て、「左打ち」と「右打ち」の何れを行うべきなのか、つまり、現在の遊技状態が左打ちを行う「左打ち遊技状態」なのか、右打ちを行う「右打ち遊技状態」なのかを把握する。

20

【0105】

尚、本実施例では、前述のように、遊技状態が特別遊技状態（大当たり遊技状態）や高ベース状態（高確高ベース状態、低確低ベース状態）にあるときに「右打ち」を行うことから、「右打ち遊技状態」は特別遊技状態や高ベース状態を指す。この「右打ち遊技状態」のことを「所定遊技状態」ともいい、「特別遊技状態」のことを「第1所定遊技状態」ともいい、「高ベース状態」のことを「第2所定遊技状態」ともいう。

30

【0106】

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

【0107】

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

40

【0108】

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

50

ため、小当り遊技としての特別遊技を「小利益特別遊技」として捉えることもできる。

【 0 1 0 9 】

[主制御メイン処理]

次に、図 1 0 ~ 図 3 8 に基づいて、遊技制御用マイコン 8 1 の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン 8 1 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 8 0 の R A M に設けられている。主制御基板 8 0 に備えられた遊技制御用マイコン 8 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、主制御基板 8 0 の R O M から図 1 0 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（S 1 0 1）。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 8 0 の C P U の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「 0 」つまり「 O F F 」であり、ステータスの初期値は「 1 」であり、カウンタの初期値は「 0 」である。尚、初期設定（S 1 0 1）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

10

【 0 1 1 0 】

初期設定（S 1 0 1）に次いで、割り込みを禁止し（S 1 0 2）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 1 0 3）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 1 0 3）では、図 7 に示した種々の乱数カウンタの値を 1 加算する更新を行う。各乱数カウンタの値は上限値に至ると「 0 」に戻って再び加算される。尚各乱数カウンタの初期値は「 0 」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。更新された乱数カウンタ値は主制御基板 8 0 の R A M の所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。

20

【 0 1 1 1 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 1 0 3）が終了すると、割り込みを許可する（S 1 0 4）。割り込み許可中は、割り込み処理（S 1 0 5）の実行が可能となる。この割り込み処理（S 1 0 5）は、例えば 4 m s 周期で主制御基板 8 0 の C P U に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。そして、割り込み処理（S 1 0 5）が終了してから、次に割り込み処理（S 1 0 5）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（S 1 0 3）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。尚、割り込み禁止状態のときに C P U に割り込みパルスが入力された場合は、割り込み処理（S 1 0 5）はすぐには開始されず、割り込み許可（S 1 0 4）がされてから開始される。

30

【 0 1 1 2 】

[割り込み処理]

次に、割り込み処理（S 1 0 5）について説明する。図 1 1 に示すように、割り込み処理（S 1 0 5）では、まず出力処理（S 2 0 1）を実行する。出力処理（S 2 0 1）では、以下に説明する各処理において主制御基板 8 0 の R A M に設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、サブ制御基板 9 0 や払出制御基板 1 1 0 等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当り種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚、コマンドは、例えば 2 バイトの情報からなる。上位 1 バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位 1 バイトはコマンドの内容に関する情報である。

40

【 0 1 1 3 】

出力処理（S 2 0 1）に次いで行われる入力処理（S 2 0 2）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 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、一般入賞口センサ 2 7 a 等（図 5 を参照））が検知した検知信号を読み込み、賞球情報として R A M の出力バッファに記憶する。また、第 1 始動口センサ 2 0 a や第 2 始動口センサ 2 1 a が遊技球を検知した場合、後述の始動入球時処理（S 2 0 5）により、各始動口に対応する始動入球コマンドを R A M の出力バッファに記憶する。さらに、下皿 6 2 の満杯を検知する下皿満杯スイッチが

50

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。

【0114】

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

【0115】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S203)に次いで、後述する始動口センサ検知処理(S204)、始動入球時処理(S205)、普図動作処理(S206)、特図動作処理(S207)、特定領域センサ検知処理(S208)、保留球数処理(S209)および電源断監視処理(S210)を実行する。この他、遊技を進行させる上で必要な「その他の処理」を実行して、割り込み処理(S105)を終了する。そして、次に主制御基板80のCPUに割り込みパルスが入力されるまで主制御メイン処理のS102~S104の処理が繰り返し実行され(図10を参照)、割り込みパルスが入力されると(約4ms後)、再び割り込み処理(S105)が実行される。再び実行された割り込み処理(S105)の出力処理(S201)においては、前回の割り込み処理(S105)にてRAMの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【0116】

[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)。

【0117】

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。

【0118】

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)。

【0119】

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

【 0 1 2 0 】

続いて第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 2 0 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する (S309)。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球していない場合 (S309でNO) には処理を終え、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球した場合には (S309でYES)、特図 1 保留球数 (第 1 特図保留の数、具体的には主制御部 8 0 の R A M に設けた第 1 特図保留の数をカウントするカウンタの数値) が 4 (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、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)。

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

[始動入球時処理]

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 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 1 3 に示すように、始動入球時処理 (S205) では、まず、特図 2 保留球数が「1」増加したか否かを判定する (S315)。そして、特図 2 保留球数が「1」増加したと判定した場合 (S315でYES)、S316の処理に移行する。これは、第 2 始動口に遊技球が入球したことに基づいて、始動口センサ検知処理 (S204) におけるS307で特図 2 保留球数に「1」を加算した場合が該当する。一方、特図 2 保留球数が増加していないと判定した場合 (S315でNO)、S319の処理に移行する。

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

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

10

20

30

40

50

体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当り判定値と一致するか否かを示す情報（当否情報）や、大当り種別決定用乱数カウンタの値（大当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 R A M の出力バッファにセットする（S318）。尚、特図 2 始動入球コマンドとして、S316で読み出した特図 2 取得乱数の値の一部または全部を、そのままサブ制御基板に送信するようにしてもよいし、特図 2 取得乱数の値はそのまま送信せず、特図 2 取得乱数の値に基づいて取得した遊技情報（例えば、前述の変動パターン情報等）を送信するようにしてもよい。

【0126】

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

【0127】

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

【0128】

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。

【0129】

S320では、時短フラグがONであるか否かを判定し（S320）、時短フラグがONである、すなわち高ベース状態であると判定した場合（S320でYES）、そのまま処理を終える。一方、S320で時短フラグがOFFである、すなわち低ベース状態であると判定した場合（S320でNO）、S321以降の事前判定に係る処理に進む。

【0130】

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

【0131】

ここで、高ベース状態では、第 2 始動口 21 への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図 2 の当否判定（図 8（B）を参照）が行われやすい状態となっている。また、本実施例では、後述するように特図 2 保留の消化（第 2 特別図柄の変動表示）を特図 1 保留の消化（第 1 特別図柄の変動表示）に優先して実行するものとしている。このこと

から、本実施例では、特図 1 保留に係る事前判定（特図 1 事前判定）を、第 1 特別図柄の変動表示が主として行われる低ベース状態にて行うこととし、特図 2 保留に係る事前判定（特図 2 事前判定）については、低ベース状態であるか高ベース状態であるかを問わず行うこととしている。また、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、後述するように、大当り遊技中は低確低ベース状態に制御されるが、大当り遊技中に遊技球が第 1 始動口 20 に入球して特図 1 保留球数が「1」増加したとしても、S321～S323の処理（特図 1 事前判定処理）は行わないものとなっている。

【0132】

〔普図動作処理〕

遊技制御用マイコン 81 は、始動入球遊技処理（S206）に次いで、図 14 に示す普図動作処理（S207）を行う。普図動作処理（S207）では、普通図柄表示器 42 および可変入賞装置 22 に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス 1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合には（S401でYES）、普通図柄待機処理（S402）を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には（S401でNO、S403でYES）、普通図柄変動中処理（S404）を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には（S401、S403で共にNO、S405でYES）、普通図柄確定処理（S406）を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には（S401、S403、S405の全てがNO）、普通電動役物処理（S407）を行う。尚普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0133】

〔普通図柄待機処理〕

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

【0134】

〔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（すなわち遊技状態が時短状態であるか否か）を判定する（S602）。S602で、時短フラグが ON である、すなわち時短状態であると判定した場合（S602でYES）、図 8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」～「239」）に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S604）、S605の処理に移行する。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。一方、S602で、時短フラグが ON でない、すなわち、非時短状態であると判定した場合（S602でNO）、図 8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」、「1」）に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S603）、S605の処理に移行する。そして、S605で、普図当否判定（S603、S604）の結果が、当り（普図当り）か否かを判定し（S605）、外れと判定された場合（S605でNO）、停止表示する外れ普通図柄（

普図外れ図柄)を決定し(S606)、処理を終える。一方、S605で当り(普図当り)と判定された場合(S605でYES)、停止表示する当り普通図柄(普図当り図柄)を決定し(S607)、普図当りフラグをONにして(S608)、処理を終える。

【0135】

[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。

10

【0136】

[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を判定し(S801)、経過していなければ(S801でNO)、処理を終える。一方、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、普通図柄の変動表示を、普通図柄当否判定用乱数の判定結果に応じた表示結果(当り普通図柄又は外れ普通図柄)で停止させる等のその他の処理を行って(S804)、この処理を終える。

20

【0137】

[普通図柄確定処理]

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

30

【0138】

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

【0139】

[普通電動役物処理]

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

40

【0140】

普図当り終了フラグがONでなければ(S1001でNO)、第2始動口21の開放中か否かを判定する(S1002)。開放中でなければ(S1002でNO)、第2始動口21を開放させる時期(タイミング)に至ったか否かを判定し(S1003)、至っていなければ(S1003でNO)、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)、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

50

口 2 1 を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か) を判定し (S1005)、至っていないければ (S1005 で NO) 処理を終え、至っていれば (S1005 で YES)、第 2 始動口 2 1 を閉状態 (閉鎖) とする (S1006)。

【 0 1 4 1 】

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

10

【 0 1 4 2 】

これに対して、S1001 において普図当り終了フラグが ON であれば (S1001 で YES)、S903 または S906 にてセットされた回数の第 2 始動口 2 1 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) 処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、普図動作処理 (図 1 3) として再び普通図柄待機処理 (S402) が実行されることになる。

20

[普通電動役物処理]

図 2 0 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 2 1 の開放が終了したことを示すフラグである。

【 0 1 4 3 】

普図当り終了フラグが ON でなければ (S1001 で NO)、第 2 始動口 2 1 の開放中か否かを判定する (S1002)。開放中でなければ (S1002 で NO)、第 2 始動口 2 1 を開放させる時期 (タイミング) に至ったか否かを判定し (S1003)、至っていないければ (S1003 で NO) 処理を終え、至っていれば第 2 始動口 2 1 を開放させ (S1004)、処理を終える。一方、第 2 始動口 2 1 の開放中であれば (S1002 で YES)、第 2 始動口 2 1 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 2 1 を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か) を判定し (S1005)、至っていないければ (S1005 で NO) 処理を終え、至っていれば (S1005 で YES) 第 2 始動口 2 1 を閉状態 (閉鎖) とする (S1006)。

30

【 0 1 4 4 】

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

40

【 0 1 4 5 】

これに対して S1001 において普図当り終了フラグが ON であれば (S1001 で YES)、S903 又は S906 にてセットされた回数の第 2 始動口 2 1 の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグを OFF するとともに (S1011)、普図当りフラグを OFF し (S1012)、普図動作ステータスを「 1 」にセットして (S1013) 処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、普図動作処理 (図 1 3) として再び普通図柄待機処理 (S402) が実行されることになる。

【 0 1 4 6 】

50

〔特図動作処理〕

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、普図動作処理 (S206) に次いで特図動作処理 (S207) を行う。図 2 1 に示すように、特図動作処理 (S207) では、特別図柄表示器 4 1 および大入賞装置 (第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6) に関する処理を 5 つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス 1、2、3、4、5」を割り当てている。そして、特図動作ステータスが「1」である場合 (S1101 で YES) には特別図柄待機処理 (S1102)、特図動作ステータスが「2」である場合 (S1101 で NO、S1103 で YES) には特別図柄変動中処理 (S1104)、特図動作ステータスが「3」である場合 (S1101、S1103 で共に NO、S1105 で YES) には特別図柄確定処理 (S1106)、特図動作ステータスが「4」である場合 (S1101、S1103、S1105 で共に NO、S1107 で YES) には大当り遊技としての特別電動役物処理 1 (S1108)、特図動作ステータスが「5」である場合 (S1101、S1103、S1105、S1107 の全てが NO) には小当り遊技としての特別電動役物処理 2 (S1109)、をそれぞれ行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0147】

〔特別図柄待機処理〕

図 2 2 に示すように、特別図柄待機処理 (S1102) では、まず、第 2 始動口 2 1 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 2 1 への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第 1 始動口 2 0 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 2 0 への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置 7 の表示画面 7 a を待機画面とする処理中 (客待ち用のデモ画面の実行中) であるか否かを判定し (S1211)、処理中であれば (S1211 で YES)、処理を終え、処理中でなければ (S1211 で NO)、待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する (S1212)。

【0148】

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

【0149】

〔特図 2 当否判定処理〕

図 2 3 に示すように、特図 2 当否判定処理 (S1202) では、まず、判定値として、RAM の特図保留記憶部の最下位の領域 (即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する RAM 領域) に記憶されている (最も古い記憶の) 特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - A) を読み出す (S1301)。次いで、確変フラグが ON か否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する (S1302)。そして、高確率状態でなければ (S1302 で NO)、すなわち通常状態であれば、当り判定テーブル (図 8 (A) を参照) のうち通

常状態用の当り判定テーブル（大当り判定値が「3」、「397」）に基づいて当否判定を行う（S1303）。一方、高確率状態であれば（S1302でYES）、当り判定テーブル（図8（A）を参照）のうち高確率状態用の大当り判定テーブルに基づいて当否判定を行う（S1309）。高確率状態用の大当り判定テーブルでは、大当り判定値が「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

【0150】

当否判定（S1303,S1309）の結果が「大当り」とであると判定した場合（S1304でYES）、大当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）に示す大当り種別判定テーブルに基づいて大当り種別を判定し（S1310）、当該大当り種別決定用乱数の値に基づいて大当り図柄を決定し（S1311）、大当りフラグをONにして（S1312）、処理を終える。尚、第1特別図柄に係る当否判定の場合は、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定し、第2特別図柄に係る当否判定の場合は、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定する。そして、第1特別図柄（特図1）の当否判定にて大当りと判定した場合は、15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り及び2R第4大当りのうち何れかとされ、第2特別図柄（特図2）の当否判定にて大当りと判定した場合は、15R第5大当りまたは15R第6大当りとされる（図8（B）を参照）。

【0151】

このことに対応して、本実施例では、大当りフラグとして、大当りの種別が15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り、15R第5大当り又は15R第6大当りであった場合にONにする長当りフラグと、2R第4大当りであった場合にONにする短当りフラグと設けている。そして、2R第4大当りとなって短当りフラグがONにされると、2R第4大当り図柄が確定表示するタイミングで、ラウンド表示器45の2R用ランプ（図4を参照）の方が点灯表示される。具体的には、「2R 15R」（例えば、：点灯、：消灯とする）の様な表示態様となる。また、15R第1～第3大当り、15R第5大当り及び15R第6大当りの何れかとなって長当りフラグがONにされると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、15R用ランプ（図4を参照）の方が点灯表示される。具体的には、「2R 15R」の様な表示態様となる。

【0152】

ここで、大当り判定（特別図柄当否判定）や大当り種別決定判定を、夫々「判定」といってもよいし、大当り判定を行い何れの大当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。

【0153】

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

【0154】

[特図2 変動パターン選択処理]

特別図柄待機処理（図22）では、特図2 当否判定処理（S1202）に次いで、特図2 変動パターン選択処理を行う（S1203）。図24及び図25に示すように、特図2 変動パターン選択処理（S1203）では、まず、遊技状態が時短状態であるか否か（時短フラグがONであるか否か）を判定する（S1401）。そして、時短状態でなければ（S1401

でNO)、すなわち非時短状態であれば、大当りフラグがONであるか否かを判定し(S1402)、ONであれば(S1402でYES)、非時短状態中大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ大当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-TRND-T1)に基づいて変動パターンを選択する(S1403)。尚、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また、本実施例では、非時短状態中大当り用テーブルは、大当りが長当り(15R大当り)か短当り(2R大当り)かによっても分かれている(図9を参照)。しかし、本処理は、特図2についての変動パターン選択処理であり、特図2の抽選にて当選する大当りには15R第5大当り(長当り)しか存在しない(図6を参照)。したがって、本処理にて参照される箇所は、常に長当りの箇所となり、変動パターンP1またはP2が選択される。尚、非時短状態中大当り用

10

【0155】

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

【0156】

20

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

【0157】

30

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

40

【0158】

また、前述のS1401において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1401でYES)、大当りフラグがONであるか否かを判定する(図25のS1410)。そして、大当りフラグがONであると判定した場合(S1410でYES)、時短状態中大当り用テーブル(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-TRND-T1)に基づいて変動パターンを選択する(S1411)。前述したように、本処理は、特図2についての変動パターン選択処理であり、特図2の抽選にて当選する大当りには15R第5大当り(長当り)しか存

50

在しないことから（図 6 を参照）、S1411では、長当りに対応する変動パターン P 1 3 または P 1 4 が選択される。

【 0 1 5 9 】

一方、S1410で大当りフラグがONでないと判定した場合（S1410でNO）、小当りフラグがONであるか否かを判定する（S1412）。そして、小当りフラグがONであれば（S1412でYES）、時短状態中小当り用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ小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に基づいて変動パターンを選択する（S1416）。具体的には、本実施例では必ず変動パターン P 1 6 が選択される。

【 0 1 6 0 】

また、S1412で小当りフラグがONでないと判定した場合（S1412でNO）、すなわち外れの場合、第 2 特別図柄の保留数が「 1 」であるか否かを判定する（S1413）。ここでいう保留数も前述と同様であり、保留数は「 1 」～「 4 」の何れかの値とされている。そして、保留数が「 1 」であると判定した場合（S1413でYES）、時短状態中第 3 保留数外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「 1 」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1 ）に基づいて変動パターンを選択する（S1414）。本実施例では、変動パターン P 1 7 乃至 P 2 0 の何れかが選択される。一方、S1413で、保留数が「 1 」でない、すなわち、保留数が「 2 」～「 4 」の何れかであると判定した場合（S1413でNO）、時短状態中第 4 保留数外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「 2 ～ 4 」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1 ）に基づいて変動パターンを選択する（S1415）。本実施例では、変動パターン P 2 1 乃至 P 2 4 の何れかが選択される。

【 0 1 6 1 】

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

【 0 1 6 2 】

以上のようにして変動パターンの選択を行った後は、図 2 4 に示すその他の処理（S1404）を行って、本処理を終える。尚、その他の処理（S1404）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド（特図 2 対応の変動パターン指定コマンド）を R A M の出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）によりサブ制御基板 9 0 に送られる。

【 0 1 6 3 】

[特図 2 乱数シフト処理]

図 2 6 に示すように、特図 2 乱数シフト処理（S1204）では、まず、特図 2 保留球数を 1 デクリメントする（S1501）。次いで、第 2 特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1 つ下位側（例えば第 2 特図保留記憶部がアドレス「 0 0 0 0 」～「 0 0 0 3 」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「 0 0 0 0 」側）にシフトする（S1502）。そして、第 2 特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「 0 」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第 2 特図保留の 4 個目に対応する R A M 領域を 0 クリアして（S1503）、この処理を終える。

【 0 1 6 4 】

特図 2 乱数シフト処理（S1204）を実行した後は、図 2 2 に示す特別図柄待機処理（S1102）の中の特図 2 変動開始処理（S1205）を実行する。特図 2 変動開始処理（S12

10

20

30

40

50

05)では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。

【0165】

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

【0166】

[特図1当否判定処理]

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

【0167】

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

【0168】

[特図1変動パターン選択処理]

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

【0169】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1702(図28)でYESの場合(すなわち大当りフラグがONの場合)には、さらに大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当りのいずれか)であるか否かを判定する(S1703)。そして、15R大当り(長当り)である場合には(S1703でYES)、非時短状態中15R大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ長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(S1704)。具体的には、変動パターンP1またはP2が選択される。

【0170】

一方、S1703において15R大当りでないと判定した場合(S1703でNO)、即ち2R第4大当り(短当り)である場合には、非時短状態中2R大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ短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に基づいて変動パターンを選択する(S1706)。具体的には、変動パターンP3が選択される。

【0171】

また、この特図1変動パターン選択処理では、S1712(図29)でYESの場合(すなわち大当りフラグがONの場合)にも、さらに大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当りのいずれか)であるか否かを判定する(S1713)。そして15R大当り(長当り)である場合には(S1713でYES)、時短状態中15R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長当り

10

20

30

40

50

に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1714)。具体的には、変動パターンP13またはP14が選択される。

【0172】

一方、S1713において15R大当りでないと判定した場合(S1713でNO)、即ち2R第4大当り(短当り)である場合には、時短状態中2R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短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に基づいて変動パターンを選択する(S1715)。具体的には、変動パターンP15が選択される。

【0173】

この特図1変動パターン選択処理において、変動パターンの選択を行った後は、その他の処理(S1705、図28)を行って、この処理を終える。その他の処理(S1705)では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド(特図1対応の変動パターン指定コマンド)をRAMの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理(S201)によりサブ制御基板90に送られる。

【0174】

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

【0175】

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

【0176】

[特別図柄変動中処理]

図31に示すように、特別図柄変動中処理(S1104)では、まず、特別図柄の変動時間(図22のS1203又はS1208で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図9を参照)が経過したか否かを判定する(S1901)。そして、変動時間が経過していないと判定した場合(S1901でNO)、処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【0177】

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

【0178】

そしてS1907では、時短フラグがONであるか否かを判定し(S1907)、時短フラグがONであると判定した場合(S1907でYES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を1減算し(S1908)、時短カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(S1909)、「0」であれば(S1909でYES)、時短フラグをOFFにし(S1910)、S1911の処理に進む。また、時短フラグがONでないと判定した場合(S1907でNO)、または時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合(

10

20

30

40

50

S1909でNO)、S1911の処理に進む。S1911では、特図動作ステータスを「3」にセットする(S1911)。そして、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当り種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い(S1912)、この処理を終える。

【0179】

[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)、続いて大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り及び15R第5大当りのいずれか)であるか否かを判定する(S2002)。そして、15R大当りであれば(すなわち長当りフラグがONであれば)、大当り遊技中に実行するラウンド(1ラウンド1回開放の態様では、1回のラウンドは大入賞口の開放から閉鎖までの回数をカウントするラウンドカウンタの値を「15」にセットするとともに、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開放パターンとして(図6を参照)、15R第1大当りであれば15R第1大当り用の開放パターン、15R第2大当りであれば15R第2大当り用の開放パターン、15R第3大当りであれば15R第3大当り用の開放パターン、15R第5大当りであれば15R第5大当り用の開放パターン、15R第6大当りであれば15R第6大当り用の開放パターンを、それぞれセットする(S2003)。

【0180】

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

【0181】

S2003又はS2004の処理を終えたら、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とともに(S2005)、大当り遊技のオープニング演出を開始し(S2006)、特図動作ステータスを「4」にセットする(S2007)。

【0182】

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

【0183】

[特別電動役物処理1(大当り遊技)]

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

【0184】

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口（第1大入賞口30及び第2大入賞口35）の開放が全て終了（大当り遊技が終了）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）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中か否かを判定する（S2106）。開放中でなければ（S2106でNO）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放させる時期（タイミング）に至ったか否か、すなわち大当りのオープニングの時間が経過して1ラウンド目を開始する時期に至ったか、又は、ラウンド間のインターバルの時間が経過して次ラウンド（次の開放）を開始する時期に至ったか否かを判定する（S2107）。これは、前述した大当り種別毎に設定した大入賞口開放パターンに基づいて判定する。例えば、1ラウンド目の開始前であれば、オープニング期間が終了して1ラウンド目の最初の開放処理を実行するタイミングであるか否かによって判定する。また、既に1ラウンド目を開始した後であれば、前のラウンドが終了し、かつ、所定のインターバル期間が終了している否かによって判定する。尚、ラウンドを、単に「R」ともいい、「ラウンド遊技」ともいう。

10

【0185】

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

20

30

【0186】

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

40

【0187】

ここで、特定領域センサ39aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、遊技状態表示器46を所定の表示態様とし、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態となることを報知する。具体的には、遊技状態表示器46は「a1a2a3」の3個のLEDで構成されている。そして、本実施例では、通常状態（低確率状態）においては、「a1 a2 a3」（例えば、：消灯、：点灯）の表示態様とされる。また、大当り遊技中の特定領域センサ39aによって遊技球が検知され、VフラグがON

50

になったタイミングで、「a 1 a 2 a 3」の表示態様とされる。そして、大当り遊技が終了し、遊技状態が高確率状態に設定されると「a 1 a 2 a 3」の表示態様とされる。また、遊技状態表示器 4 6 の点灯制御タイミングはこのようなタイミングに限定されず、大当り遊技中は、遊技球が特定領域を通過しても「a 1 a 2 a 3」の表示態様のままとし、大当り遊技終了後の高確率状態へ移行するタイミングで「a 1 a 2 a 3」とし、高確率状態から低確率状態に移行するタイミングで「a 1 a 2 a 3」の表示態様としてもよい。

【0188】

すなわち、後述の特定領域センサ検知処理（S208）では、V有効期間中のV通過（特定領域 3 9 への遊技球の通過）の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外（V無効期間中）のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。尚、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、すなわち大当り遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理を参照）。このようにすることで、不正行為によるV通過に基づいてVフラグがONされることのないように、すなわち不正に高確率状態に設定されることのないようにしている。

10

【0189】

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

20

【0190】

尚、本実施例では、V有効期間設定処理（S2109）において、15R第2，第3大当りである場合にも特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を有効と判定する期間（第1期間）に設定するが、他の態様として、15R第2，第3大当りの場合は、Vラウンドにおいて第1期間を設定しないものとしてもよい。すなわち、15R第2，第3大当りの場合はVラウンドを第2期間に設定するようにしてもよい。15R第2，第3大当りに係る大当り遊技では、第2大入賞口 3 5 の開放時間を0.1秒と極短時間に設定しているため遊技球が第2大入賞口 3 5 へ入球する可能性は限りなく低いが、第2期間に設定しておけば、万が一入球した場合でもVフラグがONになることはない。これにより、不正にVフラグをONにしたり、まれな入球によりVフラグがONになったりしてしまうのを防止することができる。尚、本実施例では1ラウンドと2ラウンドをVラウンドとし、当該Vラウンドにおいて特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を有効としているが、Vラウンドの場所はこれに限らなくてもよい。

30

【0191】

S2106において大入賞口（第1大入賞口 3 0 又は第2大入賞口 3 5）の開放中であれば（S2106でYES）、そのラウンドにおける大入賞口への入球個数が規定の最大入球個数（本実施例では1ラウンド当り10個）に達しているか否かを判定する（S2111）。規定入球個数に達していなければ（S2111でNO）、大入賞口を閉鎖させる時期（タイミング）に至ったか否か、すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図6を参照）が経過したか否かを判定する（S2112）。そして、大入賞口の開放時間が経過していなければ（S2112でNO）、処理を終える。

40

【0192】

これに対して、規定入球個数に達している場合（S2111でYES）、又は大入賞口の開放時間が経過した場合（S2112でYES）、すなわち2つのラウンド終了条件のうちのいずれかが成立した場合には、大入賞口（第1大入賞口 3 0 又は第2大入賞口 3 5）を閉鎖する（S2113）。そして、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2114）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2115）。「0」でないと判定した場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。また、大入賞口

50

(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)を閉鎖する際、すなわちラウンドを終了する際には、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットする。例えば、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドをセットする。このセットしたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。尚、ラウンド終了コマンドは、大当り遊技の最終ラウンドを除くラウンドの終了の際、すなわち、S2115でラウンドカウンタの値が「0」でないと判定した場合に送信される。例えば、実行する大当り遊技のラウンド数が15R大当り遊技であれば、14Rの終了まではラウンド終了コマンドが送信されるが、15Rの終了に際しては送信されない。最終ラウンドの終了に際しては、後述するS2116の処理でセットするエンディングコマンドが送信されるからである。 10

【0193】

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

【0194】

また、S2105において大当り終了フラグがONであると判定した場合(S2105でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当りのエンディング演出の実行時間(エンディング時間)が経過したか否かを判定し(S2119)、エンディング時間が経過していなければ(S2119でNO)、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2119でYES)、大当り終了フラグをOFFにした後(S2120)、後述の遊技状態設定処理(S2121)を行う。そして、大当りフラグをOFFにし(S2122)、特図動作ステータスを「1」にセットし(S2123)、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理(S207)として再び特別図柄待機処理(S1102)が実行されることになる。以上の特別電動役物処理1(S1108)を実行する遊技制御用マイコン81は「特別遊技実行手段」として機能するものといえる。 20

【0195】

[遊技状態設定処理]

図34に示すように、遊技状態設定処理(S2121)ではまず、VフラグがONであるかどうかを判定する(S2201)。Vフラグは後述の特定領域センサ検知処理(図36)にてONされるフラグである。そして、VフラグがONであれば(S2201でYES)、確変フラグをONにするとともに(S2202)、確変カウンタに「100」をセットし(S2203)、VフラグをOFFにし(S2204)、S2205の処理に進む。一方、VフラグがOFFであれば(S2201でNO)、確変フラグをONにすることなく、S2205の処理に進む。すなわち、本パチンコ遊技機1では、この遊技状態設定処理においてVフラグがONになっているか否かに基づいて、大当り遊技終了後の遊技状態を高確率状態に設定するかどうかを決めている。 30 40

【0196】

S2205では、終了した大当り遊技(今回実行した大当り遊技)が15R大当りであるか否かを判定する。そして、15R大当りであると判定した場合(S2205でYES)、その15R大当りが15R第3大当りであるか否かを判定し(S2206)、15R第3大当りであれば(S2206でYES)、そのまま処理を終え、15R第3大当りでない、すなわち、15R第1,第2,第5大当りの何れかであれば(S2206でNO)、時短フラグをONにするとともに(S2207)、時短カウンタに「100」をセットし(S2208)、処理を終える。ここで、今回の大当り遊技が15R第1大当り又は15R第5大当りに係るものであれば、当該大当り遊技中に遊技球が特定領域39(V通過)を通過してVフラグがONになっている筈なので(S2201でYES)、この場合の大当り遊技終了後の遊技状態 50

は高確高ベース状態になる。また、今回の大当り遊技が15R第2大当りに係るものであれば、当該大当り遊技中にV通過せずVフラグがONになっていない筈なので(S2201でNO)、この場合の大当り遊技終了後の遊技状態は低確高ベース状態になる。また、今回の大当り遊技が15R第3大当りに係るものであれば、当該大当り遊技中にV通過せずVフラグがONになっていない筈なので(S2201でNO)、この場合の大当り遊技終了後の遊技状態は低確低ベース状態になる。

【0197】

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

10

【0198】

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

20

【0199】

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

【0200】

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

30

【0201】

[特別電動役物処理2(小当り遊技)]

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

40

50

【 0 2 0 2 】

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

10

【 0 2 0 3 】

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

20

【 0 2 0 4 】

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

30

【 0 2 0 5 】

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

【 0 2 0 6 】

S2301において、小当り終了フラグがONであれば（S2301でYES）、2回の開放が終了しているので、小当りのエンディングの時間が経過したか否かを判定し（S2315）、エンディング時間が経過していなければ（S2315でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば（S2315でYES）、小当り終了フラグをOFFにするとともに（S2316）、小当りフラグをOFFにし（S2317）、さらに、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2318）、処理を終える。これにより、次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。

40

【 0 2 0 7 】

尚、小当り遊技の開始に際して確変フラグや時短フラグをONからOFFに切り変えることはしない。また、小当り遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理（S2121、図3

50

6)を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機1では、小当り遊技の実行前と実行後において遊技状態を変化させない。以上の特別電動役物処理2(S1109)を実行する遊技制御用マイコン81は「小利益特別遊技実行手段」として機能するといえる。

【0208】

[特定領域センサ検知処理]

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

10

【0209】

また、S2402でV有効期間中であると判定した場合(S2402でYES)、VフラグをONにすると共に(S2403)、現在実行中の大当り遊技が2R大当り(2R第4大当り)であるか否かを判定する(S2404)。そして、2R大当りでないと判定した場合(S2404でNO)、すなわち15R大当りであれば、第1V通過コマンドをセットし(S2405)、処理を終える。一方、2R大当りであると判定した場合(S2404でYES)、第2V通過コマンドをセットし(S2406)、処理を終える。主制御基板80のCPUは、所定のタイミングでこのV通過コマンドをサブ制御基板90に送信し、サブ制御基板90は受信したV通過コマンドの種別によって、演出図柄表示領域等で遊技演出を実行する。

20

【0210】

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

30

【0211】

[保留球数処理]

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

40

【0212】

この保留球数コマンドを受信したサブ制御部90は、受信した保留球数コマンドに基づいて特図保留球数に増減が生じたと判断した場合、これに応じて、画像表示装置7の表示画面7aにおける演出保留表示領域(第1演出保留表示領域9c、第2演出保留表示領域9d)の表示内容を更新する。具体的には、例えば、特図1保留球数が「3」から「4」に1増加した場合、その増加した分の特図1保留球数「4」に対応する第1演出保留9aを第1演出保留表示領域9cに追加表示する。また、特図1保留球数が「2」から「1」に1減少した場合(つまり、第1特図保留が消化された場合)、第1演出保留表示領域9

50

cの左端(特図1保留球数「1」に対応する箇所、図3を参照)に表示されている第1演出保留9aを消去するか、または、図示しない当該変動保留表示領域に移動して表示し、これに伴って、第1演出保留表示領域9cに表示されている第1演出保留9aを左側に1つ移動(シフト)する。一方、第2演出保留9b(第2特図保留)についても、第1演出保留9a(第1特図保留)と同様に表示内容を更新することができる。

【0213】

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

10

【0214】

[電源断監視処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、保留球数処理(S209)に次いで電源断監視処理(S210)を行う。図38に示すように、電源断監視処理(S210)では、まず、電源断信号の入力の有無を判定し(S2601)、入力があれば(S2601でYES)、現在の遊技機の状態(確変かどうか、当り遊技中かどうか、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等)に関するデータをRAMに記憶するとともに(S2602)、電源断フラグをONし(S2603)、その後は割り込み処理(図11)に戻ることなくループ処理をする。

20

【0215】

[サブ制御メイン処理]

次に、図39~図51に基づいて、演出制御用マイコン91の動作(サブ制御部90による制御処理)について説明する。尚、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、サブ制御基板90(サブ制御部)のRAMに設けられている。サブ制御基板90に備えられた演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、サブ制御基板90のROMから図39に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、CPU初期化処理を行う(S4001)。CPU初期化処理(S4001)では、スタックの設定、定数設定、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間用コントローラ)等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

30

【0216】

続いて、S4002で、電源断信号がONでかつサブ制御基板90のRAMの内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。そして、この判定結果がNOであれば(S4002でNO)、サブ制御基板90のRAMの初期化をし(S4003)、S4004に進む。一方、判定結果がYESであれば(S4002でYES)、サブ制御基板90のRAMを初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであってもRAMの内容が正常でない場合には(S4002でNO)、サブ制御基板90のRAMを初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったがRAMの内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、RAMを初期化せず、RAMにバックアップしたデータに基づいて情報を復元する。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。

40

【0217】

尚、このS4001~S4003は、電源投入後に(電源投入に際して)一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例1では、演出制御用マイコン91においても、

50

図 1 1 に示す遊技制御用マイコン 8 1 による電源断監視処理 (S209) と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号が ON になると、そのときの演出制御に係るデータがサブ制御基板 9 0 の R A M に記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時 (電断復帰時) に、サブ制御基板 9 0 の R A M の初期化 (S4003) が行われないうちに、演出制御用マイコン 9 1 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。

【 0 2 1 8 】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する (S4005)。乱数シード更新処理 (S4005) では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、サブ制御基板 9 0 の R A M の所定の更新値記憶領域 (図示せず) に逐次記憶される。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 8 0 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。尚、乱数の更新に際して、乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 8 0 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 8 0 から変動開始を通知する制御信号 (変動開始コマンド) が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとするところができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板 9 0 の R A M の所定の乱数カウンタ値記憶領域 (図示せず) である。

【 0 2 1 9 】

乱数シード更新処理 (S4005) が終了すると、コマンド送信処理を実行する (S4006)。コマンド送信処理では、サブ制御基板 9 0 の R A M 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 1 0 0、音声制御基板 1 0 6 およびランプ制御基板 1 0 7 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 6 7、盤面ランプ 5、枠ランプ 6 6 及び可動装飾部材 1 4 等) を用いて各種の演出 (演出図柄遊技演出や、大当り遊技に係る特別遊技演出等) を実行する。演出制御用マイコン 9 1 は続いて、割り込みを許可する (S4007)。以降、S4004 ~ S4007 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理 (S4008)、2 m s タイマ割り込み処理 (S4009)、及び 1 0 m s 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 7 a (演出図柄表示領域 7 b) 上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

【 0 2 2 0 】

[受信割り込み処理]

受信割り込み処理 (S4008) では、図 4 0 に示すように、ストローク信号 (S T B 信号) が ON か否か、すなわち主制御基板 8 0 から送られたストローク信号が演出制御用マイコン 9 1 の外部 I N T 入力部に入力されたか否かを判定する (S4101)。そして、S4101で、ストローク信号が ON でないと判定した場合 (S4101で NO)、処理を終える。一方、S4101で、ストローク信号が ON であると判定した場合 (S4101で YES)、主制御基板 8 0 から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板 9 0 の R A M に格納し (S4102)、処理を終える。この受信割り込み処理 (S4008) は、他の割り込み処理 (S4009、S4010) に優先して実行される処理である。

【 0 2 2 1 】

[2 m s タイマ割り込み処理]

2 m s タイマ割り込み処理 (S4009) は、サブ制御基板 9 0 に 2 m s e c 周期の割り

10

20

30

40

50

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

【 0 2 2 2 】

10

[1 0 m s タイマ割り込み処理]

1 0 m s タイマ割り込み処理 (S4010) は、サブ制御基板 9 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 4 2 に示すように、1 0 m s タイマ割り込み処理 (S4010) では、まず、後述する第 1 演出モード設定処理 (S4301) を行う。第 1 演出モード設定処理 (S4301) では、所定の契機に基づいて複数の演出モード (「遊技モード」ともいう) から所定の演出モードを選択し、当該選択した演出モードを設定する。詳しくは後述するが、これら複数の演出モードは、表示画面に表示される遊技演出の表示態様の一部又は全部が異なったり、LED 等の表示パターンの一部又は全部が異なったり、スピーカから出力する音声パターンの一部又は全部が異なったりしている。次いで、後述する受信コマンド解析処理 (S4302) を行う。次いで、2 m s タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 1 0 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板 9 0 の R A M に格納するスイッチ状態取得処理を行い (S4303)、当該スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面 7 a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う (S4304)。その後、ランプデータ (盤面ランプ 5 や枠ランプ 6 6 の点灯を制御するデータ) を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する (S4305)。

20

【 0 2 2 3 】

[受信コマンド解析処理]

次に、図 4 3 及び図 4 4 を用いて、受信コマンド解析処理 (S4302) について説明する。受信コマンド解析処理 (S4302) ではまず、主制御基板 8 0 から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し (S4401)、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合 (S4401 で NO)、S4404 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 (S4401 で YES)、演出保留情報記憶処理 (S4402) を行い、事前判定処理を行い (S4403)、S4404 の処理に移行する。演出保留情報記憶処理 (S4402) は、S4401 で受信した始動入球コマンド (特図 1 始動入球コマンド又は特図 2 始動入球コマンド) に含まれる各種情報 (事前判定結果、大当たり種別決定用乱数値、変動パターン乱数値、変動パターン情報等の遊技情報) 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サブ制御基板 9 0 の R A M の所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。

30

【 0 2 2 4 】

40

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。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。サブ制御基板 9 0 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) 8 0 における特図保留記憶部 (第 1 特図保留記憶部、第 2 特図保留記憶部) の記憶内容 (取得情報) と一致するものである。このことから、サブ制御基板 9 0 の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。このサブ制御基板 (サブ制御部) において取得情報に基づく判定を行う手段を「判定実行手段」ともいう。また、事前判定処理 (S4403) では、演

50

出保留情報記憶処理で記憶した各種情報を事前判定し、当該事前判定の結果に基づく遊技演出（事前演出）を、当該各種情報に係る変動表示よりも前の変動表示に伴って実行するための処理である。このサブ制御基板（サブ制御部）において各種情報（取得情報）に基づく事前判定を行う手段を「事前判定手段」ともいう。

【0225】

次に、S4404では、主制御基板80から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4404）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4404でYES）、次いで、変動演出開始処理（S4405）を行って、S4406の処理に移行する。一方、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4404でNO）、変動演出開始処理を行うことなく、S4406の処理に移行する。S4406では、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し（S4406）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4406でYES）、演出図柄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い（S4407）、S4408の処理に移行する。一方、S4406で、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4406でNO）、変動演出終了処理を行うことなく、S4408の処理に移行する。

10

【0226】

ここで、変動演出終了処理（S4407）では、演出図柄8を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、画像表示装置7の表示画面7a上で変動表示していた演出図柄8を停止表示して、変動演出（演出図柄遊技演出）を終了させる。尚、変動演出とは、特別図柄の変動表示に合わせて行われる種々の演出を指す。

20

【0227】

続いて、S4408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（S4408）。ここで、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、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド、大当り遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド等が該当する。S4408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（S4408）、大当り遊技関連コマンドを受信したと判定した場合（S4408でYES）、当該受信したコマンドの種類に応じて大当り遊技関連演出処理を行い（S4409）、S4410の処理に移行する。

30

【0228】

大当り遊技関連演出処理では、例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当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等の大当り遊技に関連する演出を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

40

【0229】

また、S4409は、前述した大当り遊技関連コマンドのいずれかを受信した場合（例えば、オープニングコマンドを受信した場合）に実行される処理（大当りとなった場合に実行される処理）である。S4410は、その他の処理として、前述した各種コマンドを除いた他の受信コマンド（例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド）

50

に基づく処理を行う（S4410）。

【0230】

〔効果音演出〕

次に本パチンコ遊技機が有する遊技演出の一つである効果音演出について説明する。本パチンコ遊技機には、遊技球が所定の入球口に入球した場合に実行される遊技演出や、図柄（特別図柄、演出図柄、普通図柄）の変動表示に伴って実行される遊技演出や、大当たり遊技や小当たり遊技に伴って実行される遊技演出や、非遊技時に実行される遊技演出（デモンストレーション演出）等、多種多様な様々な遊技演出を記憶しており、夫々に設定された所定の実行条件が成立した場合に、当該成立した実行条件に応じて対応する遊技演出が実行される。このように多種多様な遊技演出を実行可能とすることで、遊技者が長時間遊技した場合でも遊技に飽きるのを防止し、遊技興趣を高めることを可能とする。

10

【0231】

本実施例のパチンコ遊技機は、遊技状況によって、複数の入球口の遊技球の入球可能性（入球し易さ）が互いに变化する機能を有している。この遊技状況の変化に応じて、対応する入球口に遊技球が入球した場合に、特別な効果音（特別遊技音、遊技演出音）を出力することで、遊技興趣を高めるものである。具体的に、第1始動口20と第2始動口21とを有し、第1遊技状況（低確低ベース状態）では、第1始動口への遊技球の入球可能性の方が第2始動口への遊技球の入球可能性よりも高い。すなわち、第1遊技状況では、遊技者は、第2始動口よりも第1始動口に入球させるのが容易である。

【0232】

また、第2遊技状況（高確高ベース状態）では、第2始動口への遊技球の入球可能性の方が第1始動口への遊技球の入球可能性よりも高い。すなわち、第2遊技状況では、遊技者は、第1始動口よりも第2始動口に入球させるのが容易である。また、第3遊技状況（低確高ベース状態）では、第2始動口への遊技球の入球可能性の方が第1始動口への遊技球の入球可能性よりも高い。すなわち、第3遊技状況では、遊技者は、第1始動口よりも第2始動口に入球させるのが容易である。また、第4遊技状況（高確低ベース状態）では、第1始動口への遊技球の入球可能性の方が第2始動口への遊技球の入球可能性よりも高い。すなわち、第4遊技状況では、遊技者は、第2始動口よりも第1始動口に入球させるのが容易である。

20

【0233】

このように、本実施例のパチンコ遊技機は、遊技状況（遊技状態）によって、第1始動口20と第2始動口21との相対的な遊技球の入球可能性（入球し易さ）が互いに变化する機能を有している。またこのような入球可能性を変化させる機能を、入球可能性制御手段ともいう。

30

【0234】

より具体的に、第1始動口の方が第2始動口よりも入球容易な第1遊技状況（低確低ベース状態、第1入球可能性状態）では、難入球口である第2始動口に入球した場合に、易入球口である第1始動口に入球した場合には出力されない特別な効果音（特別遊技音）を出力する（遊技音出力手段）。具体的には、「そっちは難しい方だよ！すごいね！」の効果音（特別遊技音）を出力する。遊技者は、通常1分間に約100発の遊技球を連続的に発射して遊技するため、めったに入らない（入球可能性が低い）第2始動口に入球したとしても、そのことに気づきにくい。そこで、このような比較の入球難易度の高い入球口に入球した場合には、そのことを特定のタイミングで報知することで、遊技興趣を高める。また、当該入球に基づいて、当該入球に対応する変動表示の結果に対する大当たり遊技への期待感を高めることが可能となる。

40

【0235】

尚、第1遊技状況では、入球が容易な第1始動口に入球したとしても、前述した特別な効果音（特別遊技音）は出力されない。第1遊技状況では、第1遊技状況における難入球口である第2始動口に入球した場合に特別な効果音（特別遊技音）が出力され、第1遊技状況における易入球口である第1始動口に入球した場合に特別な効果音（特別遊技音）は

50

出力されない。

【0236】

また、本実施例では、特別な効果音の出力タイミング（報知タイミング）を、入球したタイミング（入球時）としているが、このようなタイミングに限らない。例えば、保留情報毎に、何れの入球口（第1始動口又は第2始動口）に入球したかを記憶しているため、当該入球（難入球口への入球）に基づく特別図柄（演出図柄）の変動表示の開始時（変動開始の際）を、特別な効果音の出力タイミングとしてもよい。このような場合には、特別な効果音として「これからレア入球に対する変動を始めるよ！」等の効果音を出力する。これにより、遊技者に通常と異なる入球口への入球に基づく変動表示が開始することを認識させ、これから開始する変動表示に対する大当り遊技への期待感を高めることが可能となる。

10

【0237】

これに対して、第3遊技状況（低確高ベース状態、第3入球可能性状態）は、第2始動口の方が第1始動口よりも入球容易な遊技状況である。第3遊技状況では、第1始動口に入球した場合に、第2始動口に入球した場合には出力されない特別な効果音（特別遊技音）を出力する（遊技音出力手段）。具体的には、「そっちは難しい方だよ！すごいね！」の効果音（特別遊技音）を出力する。これにより、遊技興趣を高め、当該難入球口（第1始動口）への入球に対応する変動表示の結果に対する大当り遊技への期待感を高めることが可能となる。

20

【0238】

尚、第3遊技状況では、入球が容易な第2始動口に入球したとしても、前述した特別な効果音（特別遊技音）は出力されない。第3遊技状況では、第3遊技状況における難入球口である第1始動口に入球した場合に特別な効果音（特別遊技音）が出力され、第3遊技状況における易入球口である第2始動口に入球した場合に特別な効果音（特別遊技音）は出力されない。前述した第1遊技状況及び第3遊技状況は、難入球口に入球した場合に特別な効果音を出力することで、遊技者の期待感の向上を図るものである。

【0239】

また、本実施例では、更に、前述した第1遊技状況及び第3遊技状況と異なる第2遊技状況（高確高ベース状態、第2入球可能性状態）を有しており、本遊技状況では、難入球口、易入球口の何れに入球した場合も特別な効果音（特別遊技音）を出力しないものとしている。第2遊技状況（高確高ベース状態、第2入球可能性状態）は、第2始動口の方が第1始動口よりも入球容易な遊技状況である。第2遊技状況では、第1始動口に入球した場合であっても、第2始動口に入球した場合であっても前述した特別な効果音（特別遊技音）は出力しない。これにより、入球難易度の高い入球口（始動口）に入球した場合でも、必ずしも、特別な効果音を出力しない状況を有する。これにより、遊技状況と特別な効果音の対応関係を多様化し、遊技興趣を高める。また、演出（効果音）への違和感を与え、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0240】

また、本実施例では、更に、前述した第1遊技状況、第2遊技状況及び第3遊技状況と異なる第4遊技状況（高確低ベース状態、第4入球可能性状態）を有している。第4遊技状況は、第1始動口の方が第2始動口よりも入球容易な状況である。本遊技状況は、第1遊技状況、第2遊技状況及び第3遊技状況と比較して、最も実行可能性の低い遊技状況である。このような実行可能性の低い遊技状況において、特別に、入球容易な第1始動口に入球した場合に、特別な効果音を出力し、第1始動口よりも入球難易度の高い（入球可能性が低い）第2始動口に入球した場合に、特別な効果音を出力しないものとする。これにより、特別な効果音を発生しやすい状況を有し、遊技興趣を高めることが可能となる。また、あまりに容易に特別な効果音を出力可能とすると、特別な効果音に対する期待感が薄れるため、このように、遊技状況自体が他の遊技状況と比較して発生しにくいものでこのような機能を採用する。また、本第4遊技状況は、第1遊技状況又は第3遊技状況に加えて有することで、顕著な効果を発揮する。

40

50

【 0 2 4 1 】

本実施例では、所定の遊技状況（遊技状態）において、第1大当たりとなって大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過しなかった（第1特定条件が成立した）場合に、第1遊技状況（低確低ベース状態）を実行（設定）する。また、RAMクリア（遊技情報の初期化）を伴う電源投入後（第1特定条件が成立した）も第1遊技状況（低確低ベース状態）を実行（設定）する。また、高ベース状態において所定回数の変動表示の結果が連続して外れとなった（第1特定条件が成立した）場合に、第1遊技状況（低確低ベース状態）を実行（設定）する。

【 0 2 4 2 】

また、所定の遊技状況（遊技状態）において、第2大当たりとなって大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過した（第2特定条件が成立した）場合に、第2遊技状況（高確高ベース状態）を実行（設定）する。また、所定の遊技状況（遊技状態）において、第3大当たりとなって大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過しなかった（第3特定条件が成立した）場合に、第3遊技状況（低確高ベース状態）を実行（設定）する。また、所定の遊技状況（遊技状態）において、第4大当たりとなって大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過した（第2特定条件が成立した）場合に、第4遊技状況（高確低ベース状態）を実行（設定）する。

【 0 2 4 3 】

尚、本実施例では、遊技状況の変化のタイミング（第1乃至第4特定条件の成立）を遊技状態が変化するときとしたが、このような態様に限らない。同じ（同一の）遊技状態において、大当たりを経ることなく、特定条件が成立する（例えば、特定の乱数抽選に当選する等）ことを契機に遊技状況を変化させ、第1入球口と第2入球口との相対的な遊技球の入球可能性（入球し易さ）を互いに变化させてもよい。尚、第1入球口と第2入球口とは、第1始動口と第2始動口とであってもよいし、これら始動口とは別の入球口を設けてもよい。また、第1入球口と第2入球口とは、少なくとも一方が、開状態と開状態よりも遊技球の入球可能性が低い閉状態とに変化可能な可変入球口である必要がある。また、両入球口が可変入球口であってもよい。

【 0 2 4 4 】

また、本実施例では、第1遊技状況、第2遊技状況、第4遊技状況で出力可能な特別な効果音を、共通の効果音（例えば、「そっちは難しい方だよ！すごいね！」）とした。このような態様に限らず、各遊技状況によって、異なる音声内容の特別な効果音（第1特別効果音、第2特別効果音、第3特別効果音）を出力してもよい。

【 0 2 4 5 】

また、本実施例では、遊技状況によって、難入球口に入球した場合等に特別な効果音を出力するものとしたが、特別な効果音に加えて、又は替えて、特別な点灯態様のランプ制御を実行してもよい。特別な点灯態様のランプ制御の実行の有無は、特別な効果音と同様である。

【 0 2 4 6 】

また、この特別な効果音は、通常より大音量で出力してもよい。これにより、遊技者に特別な効果音出力されたことを確実に認識させ、遊技興趣を高める。例えばに、第1遊技状況において、第1始動口に入球した場合に変動表示と共に出力される楽曲の音量よりも、第2始動口に入球した場合に出力される特別な効果音の方が大きい音量とする。またこれらの音量を調整可能な音量調整手段を有する。

【 0 2 4 7 】

また、本実施例では、遊技状況によって特別な効果音に対応付けられた入球口に遊技球が入球した場合、必ず特別な効果音を出力するものとした。このような態様に替えて、特別な効果音に対応付けられた入球口に遊技球が入球した場合に所定の割合で特別な効果音を出力するものとしてもよい。すなわち、特別な効果音に対応付けられた入球口に遊技球が入球した場合に、特別な効果音を出力する場合と出力しない場合とがある。これにより、特別な効果音の発生頻度を低下させ、よりレア度を高め、発生時の遊技者の期待感を顕

10

20

30

40

50

著に高めることが可能となる。

【0248】

また、高ベース状態が終了することに基づいて第1特定条件が成立するものとし、確変大当たりとなることに基づいて第2特定条件が成立するものとし、通常大当たりとなることに基づいて第3特定条件が成立するものとし、潜伏確変大当たりとなることに基づいて第4特定条件が成立するものとしてもよい。

【0249】

[遊技者選択演出]

次に、図45及び46を用いて、本実施例のパチンコ遊技機が有する遊技演出の一つである遊技者選択演出について説明する。本実施例のパチンコ遊技機では、遊技（演出図柄の変動表示）に伴って、所定の遊技音（遊技楽曲、遊技演出音）を出力する共に、当該遊技音と共に所定の遊技画像（遊技演出画像）を表示して、遊技者の大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を高めている。本遊技者選択演出は、所定の条件が成立することに基づいて、この遊技音及び／又は遊技画像の一方又は両方を、遊技者が任意に選択・決定できる演出である。

【0250】

電源投入後の所定の演出状態（第1演出状態、初期状態）は、演出図柄の変動表示に伴って、予め定められた遊技音が出力されると共に、予め定められた遊技画像が表示される。この第1演出状態では、遊技者は遊技音（遊技楽曲）及び遊技画像（遊技演出画像）の何れも選択することができない演出状態である。

【0251】

また、他の演出状態（第2演出状態）は、演出図柄の変動表示に伴って出力される遊技音（遊技楽曲）を、遊技者が演出ボタンを操作することで複数の遊技音から任意に選択可能である。また、本演出状態では、複数の遊技音の何れを選択した場合にも、当該選択した遊技音に伴って表示画面に表示される遊技画像は共通の遊技画像とされる。この第2演出状態では、遊技音（遊技楽曲）及び遊技画像（遊技演出画像）のうち、遊技音を選択可能な演出状態であり、実行される遊技画像は共通（共通遊技画像、共通遊技演出画像）とされる。このような演出状態が実行されれば、遊技者は、遊技に伴って好みの遊技音を出力させることが可能となるので、遊技興趣を高める。

【0252】

また、更に他の演出状態（第3演出状態）は、演出図柄の変動表示に伴って出力される遊技音（遊技楽曲）を、遊技者が演出ボタンを操作することで複数の遊技音から任意に選択可能である。また、本演出状態では、複数の遊技音のどれを選択するかによって、当該選択した遊技音に伴って表示画面に表示される遊技画像が異なる。例えば、遊技音として、遊技楽曲Aを選択した場合には当該遊技楽曲Aの出力に伴って（並行して）遊技画像Aが表示され、遊技楽曲Bを選択した場合には当該遊技楽曲Bの出力に伴って（並行して）遊技画像Bが表示される。この第3演出状態では、遊技音（遊技楽曲）及び遊技画像（遊技演出画像）のうち、遊技音を選択可能な演出状態であり、実行される遊技画像は選択された遊技音毎に個別（個別遊技画像、個別遊技演出画像）とされる。このような演出状態が実行されれば、遊技者は、遊技に伴って好みの遊技音を出力させることが可能となるので、遊技興趣を高める。更に、当該選択した遊技音によって実行される遊技画像も異なる（組合せは固定）ため、遊技の飽きを防止し、遊技興趣を高める。尚、複数の遊技音から1の遊技音を選択する手段を「遊技音選択手段（遊技演出音選択手段）」という。

【0253】

また、更に他の演出状態（第4演出状態）は、演出図柄の変動表示に伴って表示画面に表示される遊技画像（遊技演出画像）を、遊技者が演出ボタンを操作することで複数の遊技画像から任意に選択可能である。また、本演出状態では、複数の遊技画像の何れを選択した場合にも、当該選択した遊技画像に伴ってスピーカ（音出力手段）から出力される遊技音（遊技楽曲）は共通の遊技音とされる。この第4演出状態では、遊技音（遊技楽曲）及び遊技画像（遊技演出画像）のうち、遊技画像を選択可能な演出状態であり、出力され

る遊技音は共通（共通遊技音、共通遊技演出音）とされる。このような演出状態が実行されれば、遊技者は、遊技に伴って好みの遊技画像を表示させることが可能となるので、遊技興趣を高める。尚、複数の遊技画像から１の遊技画像を選択する手段を「遊技画像選択手段（遊技演出画像選択手段）」という。

【 0 2 5 4 】

また、更に他の演出状態（第５演出状態）は、演出図柄の変動表示に伴って表示画面に表示される遊技画像（遊技演出画像）を、遊技者が演出ボタンを操作することで複数の遊技画像から任意に選択可能である。また、本演出状態では、複数の遊技画像のどれを選択するかによって、当該選択した遊技画像に伴ってスピーカから出力される遊技音が異なる。例えば、遊技画像として、遊技画像Ｃを選択した場合には当該遊技画像Ｃの表示に伴って（並行して）遊技音Ｃが出力され、遊技画像Ｄを選択した場合には当該遊技画像Ｄの出力に伴って（並行して）遊技音Ｄが出力される。この第５演出状態では、遊技音（遊技楽曲）及び遊技画像（遊技演出画像）のうち、遊技画像を選択可能な演出状態であり、出力される遊技音は選択された遊技画像毎に個別（個別遊技音、個別遊技演出音）とされる。このような演出状態が実行されれば、遊技者は、遊技に伴って好みの遊技画像を表示させることが可能となるので、遊技興趣を高める。更に、当該選択した遊技画像によって実行される遊技音も異なる（組合せは固定）ため、遊技の飽きを防止し、遊技興趣を高める。

10

【 0 2 5 5 】

また、更に他の演出状態（第６演出状態）は、演出図柄の変動表示に伴って表示画面に表示される遊技画像（遊技演出画像）、及び、スピーカから出力される遊技音（遊技楽曲）の両方を、遊技者が演出ボタンを操作することで選択可能である。また、遊技画像は複数の遊技画像から任意に選択可能であり、遊技音は複数の遊技音から任意に選択可能であり、遊技画像及び遊技音の組合せも任意に選択可能である（遊技画像Ａで遊技音Ａ、遊技画像Ａで遊技音Ｂ等）。この第６演出状態では、遊技音（遊技楽曲）及び遊技画像（遊技演出画像）の、両方を個別に選択可能な演出状態であり、夫々個別に選択した遊技音及び遊技画像が並行して実行される。このような演出状態が実行されれば、遊技者は、遊技に伴って好みの遊技音及び遊技画像を表示させることが可能となるので、遊技興趣を高める。更に、遊技音及び遊技画像の組合せも好みで設定可能であるため、遊技の飽きを防止し、遊技興趣を高める。

20

【 0 2 5 6 】

本実施例では、遊技球が始動口（第１始動口又は第２始動口）に入球したことに基づいて（入球タイミングで）、サブ制御部に有する演出選択用乱数取得手段（演出選択手段）が、演出選択用乱数値（乱数範囲：０～１９９）を取得する。図４５に示すように、この取得乱数値が何れかによって、異なる遊技演出（選択演出）が実行される（実行されないことも含む）。

30

【 0 2 5 7 】

具体的に、取得した演出選択用乱数値が０～１５９の場合（第１条件成立）、現在実行中の（若しくは、実行していない）遊技者選択演出の実行状態を維持する。すなわち、遊技者選択演出が実行されていない場合は、実行しない。所定の演出状態（例えば、第５演出状態）である場合には、当該演出状態を維持する（継続パターン）。また、取得した演出選択用乱数値が１６０～１６８の場合（第２条件成立）、実行中の演出状態を、所定のタイミングで（例えば、実行中の変動表示中の所定タイミング、又は、次の変動表示の開始の際）、予め定めた遊技音・遊技画像を実行する第１演出状態（初期状態）に設定する（非選択パターン）。

40

【 0 2 5 8 】

また、取得した演出選択用乱数値が１６９～１７８の場合（第３条件成立、第２遊技条件）、実行中の演出状態を、所定のタイミングで（例えば、実行中の変動表示中の所定タイミング、又は、次の変動表示の開始の際）、遊技者が遊技音を選択可能で共通遊技画像を実行する第２演出状態に設定する（遊技音選択パターン１）。また、取得した演出選択用乱数値が１７９～１８３の場合（第４条件成立、第１遊技条件）、実行中の演出状態を

50

、所定のタイミングで（例えば、実行中の変動表示中の所定タイミング、又は、次の変動表示の開始の際）、遊技者が遊技音を選択可能で、選択した遊技音に応じて個別遊技画像を実行する第3演出状態に設定する（遊技音選択パターン2）。

【0259】

また、取得した演出選択用乱数値が184～193の場合（第5条件成立）、実行中の演出状態を、所定のタイミングで（例えば、実行中の変動表示中の所定タイミング、又は、次の変動表示の開始の際）、遊技者が遊技画像を選択可能で共通遊技音を実行する第4演出状態に設定する（遊技画像選択パターン1）。また、取得した演出選択用乱数値が194～198の場合（第6条件成立）、実行中の演出状態を、所定のタイミングで（例えば、実行中の変動表示中の所定タイミング、又は、次の変動表示の開始の際）、遊技者が遊技画像を選択可能で、選択した遊技画像に応じて個別遊技音を実行する第5演出状態に設定する（遊技画像選択パターン2）。

10

【0260】

また、取得した演出選択用乱数値が199の場合（第7条件成立）、実行中の演出状態を、所定のタイミングで（例えば、実行中の変動表示中の所定タイミング、又は、次の変動表示の開始の際）、遊技者が遊技音及び遊技画像の両方を個別に選択可能な第6演出状態に設定する（遊技音・遊技画像選択パターン1）。また、図45に示すように、遊技音及び遊技画像の組合せが多様であるパターンほど、実行可能性が低く設定されている。これにより、趣向性の高い遊技者選択演出（例えば、第3演出状態、第5演出状態、第6演出状態）が実行されるほど、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0261】

次に、図46を用いて、遊技者選択演出が実行される一例をタイムチャートを用いて説明する。図46に示す期間t1は、電源投入後の所定期間であり、演出状態が第1演出状態に設定されている。このt1期間は、変動表示毎に演出選択抽選を実行する変更期間である。尚、演出選択抽選は、始動入球に基づいて取得した演出選択用乱数値と、図45に示す演出選択用乱数テーブルと、を用いて実行する遊技音及び遊技画像の選択パターンを決定する抽選である。

【0262】

期間t1開始後の50変動目（所定回数）の演出選択抽選で、遊技音選択パターン1が選択されている（第3条件の成立、第2遊技条件が成立）。そして、次の変動表示（51変動目、演出選択抽選に当選から所定期間経過後）において、第1演出状態から第2演出状態に設定される。第2演出状態は、当該状態が設定されてから所定期間（例えば、30回の変動表示の期間）継続し、本期間の継続中において遊技者が演出ボタンを用いて遊技音（遊技楽曲）を任意に選択（決定）可能である。尚、遊技音選択パターン1が選択されるまで（第3条件が成立するまで）の期間も、変動表示毎に演出選択抽選は実行されており、当該演出選択抽選の結果は、継続パターン又は非選択パターンが選択されている。

30

【0263】

また、第2演出状態開始後の期間t2において、演出選択抽選が実行されない（選択された演出状態が維持される）非変更期間を有している。本実施例では、非変更期間は、第2演出状態開始後に50回の変動表示を実行するまでとしている。これにより、第2演出状態が実行されて好みの遊技音（楽曲）に設定したにもかかわらず、早々に第1演出状態や他の演出状態に設定されるといった事態を防止し、遊技興趣の低下を防止する。またこれにより、第2演出状態等の設定された状態をある程度の長さ保持することが可能となる。

40

【0264】

また、非変更期間が終了すると（101回目の変動表示から）、演出選択抽選が実行される変更期間に突入する。図46に示す例では、116回目の変動表示における演出選択抽選で、遊技音選択パターン2が選択されている（第4条件の成立、第1遊技条件の成立）。尚、101回目から115回目の変動表示において実行された演出選択抽選では、継続パターンが選択されている（第2条件の成立）。

50

【0265】

そして、次の変動表示（117変動目、演出選択抽選に当選から所定期間経過後）において、第3演出状態に設定される。第3演出状態設定後は、所定期間の遊技音選択期間が設定され、本期間の継続中において遊技者が演出ボタンを用いて遊技音（遊技楽曲）を任意に選択（決定）可能である。尚、本実施例では、遊技音選択期間（遊技画像選択、遊技音・遊技画像選択期間）は、どの演出状態も同じ長さの期間に設定されている。

【0266】

また、第3演出状態開始後の期間t3においても、前述と同様に演出状態を変更しない（維持する）非変更期間、及び、抽選（判定）によって演出状態を変更可能な変更期間を有している。この非変更期間もどの演出状態も同じ長さの期間に設定されている。

10

【0267】

また、非変更期間が終了すると演出選択抽選が実行される変更期間に突入する。図46に示す例では、195回目の変動表示における演出選択抽選で、遊技画像選択パターン2が選択されている（第6条件の成立）。そして、次の変動表示（196変動目、演出選択抽選に当選から所定期間経過後）において、第5演出状態に設定される。第5演出状態設定後は、所定期間の遊技画像選択期間が設定され、本期間の継続中において遊技者が演出ボタンを用いて遊技画像（遊技演出画像）を任意に選択（決定）可能である。

【0268】

尚、本実施例では、遊技音や遊技画像を選択可能な選択期間（遊技音選択期間等）の終了後は、当該選択期間終了時に選択されている遊技音又は/及び遊技画像で遊技が継続される。また、前述した第1演出状態乃至第6演出状態はあらゆるパターンで移行可能である。例えば、第2演出状態（図46の第2演出状態が設定される期間、期間t2）から第3演出状態（図46の第3演出状態が設定される期間、期間t3）に移行するパターンもあれば、第3演出状態（第3演出状態が設定される期間、期間t3）から第2演出状態（第2演出状態が設定される期間、期間t2）に移行するパターンもある。また、第6演出状態（図示しない第6演出状態が設定される期間）から第1演出状態（図示しない第6演出状態が設定される期間）や第5演出状態（図示しない第5演出状態が設定される期間）に移行するパターン等、多様な（あらゆる）移行パターンを実行可能である。

20

【0269】

また、本実施例では、所定の演出状態を実行中の所定のタイミングで、演出図柄の変動表示の結果が大当たりとなって大当たり遊技が実行された場合、当該大当たり遊技終了後の演出状態はリセットされ（電源投入後と同様にされ）、図46に示すように第1演出状態（t1）から演出状態を開始する。

30

【0270】

また、本実施例では、非変更期間を遊技音選択期間（遊技画像選択期間、又は、遊技音・遊技画像選択期間）よりも長く設定しているがこのような態様に限らない。非変更期間と遊技音選択期間を同じ長さとしてもよいし、非変更期間を遊技音選択期間より短くしてもよい。また、遊技音選択期間（第2演出状態）を、演出状態が変化するまで継続してもよい（非変更期間及び変更期間を含む）。

【0271】

40

また、前述した実施例において、電源投入後の所定期間を非変更期間に設定してもよいし、電源投入後の演出状態が第1演出状態である場合には非変更期間を設定しないことにしてもよい。また、演出選択抽選を実行する演出選択抽選実行期間と、演出選択抽選を実行しない演出選択抽選非実行期間とを設け、演出選択抽選実行期間内に、非変更期間と変更期間とを有するものとしてもよい。例えば、第1遊技状態（例：低確低ベース状態）と第2遊技状態（高確高ベース状態）とを有し、第1遊技状態の少なくとも一部の期間を演出選択抽選実行期間とし、第2遊技状態を演出選択抽選非実行期間としてもよい。

【0272】

本実施例の選択演出は、所定変動回数を経過すると、遊技音及び遊技画像の選択態様、並びに、選択した遊技音又は遊技画像に対応する遊技画像又は遊技音の対応関係が変化する

50

るため、演出態様を多様化し、遊技への飽きを防止することが可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 2 7 3 】

[バトル演出]

次に、図 4 7 及び図 4 8 を用いて、本実施例のパチンコ機の有するリーチ演出（バトル演出）について説明する。図 4 7（a）は、所定の変動表示を実行中の場面を示している。表示画面 7 a の左右上部には、スピーカ 6 7 を模式的に示している。図 4 7（b）は、図 4 7（a）と同じ変動表示において、図 4 7（a）に示す場面から所定時間経過後の場面を示している。

【 0 2 7 4 】

図 4 7（b）では、これから（この後に）実行されるリーチ演出（遊技演出）を事前に予告する予告演出（第 1 予告演出、特別報知演出）が実行されている。表示画面 7 a の第 1 予告表示領域 2 1 3 には、第 1 表示演出 2 0 1（特別報知演出）が実行される。第 1 表示演出 2 0 1 は、味方キャラクタ 2 0 2 のセリフとして、「敵 A がくるぞ！！」の文字（セリフ文字、文字情報、第 1 文字情報）が表示される。ここで、第 1 表示演出 2 0 1 で表示される文字（セリフ文字）は、比較的狭い表示領域の第 1 予告表示領域 2 1 3 に、比較的小さいサイズで静止表示（停止態様で表示）される。この比較は、後述する第 2 表示演出との比較である。

【 0 2 7 5 】

また、この第 1 表示演出 2 0 1 と共にスピーカ 6 7 から第 1 音声演出 2 0 0（特別報知演出、第 1 特別報知演出）が出力（実行）される。第 1 音声演出 2 0 0 では、第 1 表示演出 2 0 1 で「敵 A がくるぞ！！」の文字が表示されるのに合わせて、当該文字に対応する（文字と同じ）セリフを音声で出力する。図 4 7（b）には、説明を簡便にするため、スピーカから「敵 A がくるぞ」の文字が出力されているように記載したが、実際にはこの文字と同じ「敵 A がくるぞ」の音声出力される。

【 0 2 7 6 】

図 4 7（c）は、図 4 7（b）と同じ変動表示において、図 4 7（b）に示す場面から所定時間経過後の場面を示している。図 4 7（c）では、図 4 7（b）で説明した予告演出（味方キャラクタ 2 0 2 による第 1 音声演出及び第 1 表示演出）に基づいて、バトルリーチが実行された場面を示している。バトルリーチでは、味方キャラクタ 2 0 2 と敵キャラクタ A とがバトルを行い、味方キャラクタが勝利した場合には大当たりとなり、敵キャラクタ A が勝利した場合には外れとなる。また、本バトルリーチは、後述する特別バトルリーチよりは、大当たり信頼度の低いリーチ演出である。尚、図 4 7（c）以降の演出については説明を省略する。これ以降に、大当たりとなる演出実行態様もあれば、外れとなる演出実行態様もある。

【 0 2 7 7 】

図 4 7（d）は、図 4 7（a）と同じ変動表示において、図 4 7（a）に示す場面から所定時間経過後の場面を示している。図 4 7（d）では、これから（この後に）実行されるリーチ演出（遊技演出）を事前に予告する予告演出（第 2 予告演出、特別報知演出、第 2 特別報知演出）が実行されている。表示画面 7 a の第 2 予告表示領域 2 1 4 には、第 2 表示演出 2 0 6（特別報知演出）が実行される。第 2 表示演出 2 0 6 は、味方キャラクタ 2 0 2 のセリフとして、「敵の大群がきたぞ！集合だ！」の文字（セリフ文字、文字情報、第 2 文字情報）が表示される。図 4 7（d）では、第 2 予告表示領域 2 1 4 の右側から文字が 1 文字ずつ現れ、左方向に流れていく様子を示している。尚、「敵の大群がきた」までの文字が表示され、スピーカ 6 7 にはこれに対応する「敵の大群がきた」の音声出力された場面を示している。

【 0 2 7 8 】

ここで、第 2 表示演出 2 0 6 で表示される文字（セリフ文字）は、比較的大きい表示領域の第 2 予告表示領域 2 1 4 に、比較的大きいサイズでスクロール表示（動作態様で表示、移動表示）される。この比較は、前述した第 1 表示演出との比較である。また、第 2 予

10

20

30

40

50

告表示領域 2 1 4 の上部に表示される左方向の複数の矢印は、文字（第 2 文字情報）の移動方向（スクロール表示方向）を示している。

【 0 2 7 9 】

また、この第 2 表示演出 2 0 6 と共にスピーカ 6 7 から第 2 音声演出 2 0 5（特別報知演出）が出力（実行）される。第 2 音声演出 2 0 5 では、第 2 表示演出 2 0 6 で「敵の大群がきたぞ！集合だ！」の文字が表示されるのに合わせて、当該文字に対応する（文字と同じ）セリフを音声で出力する。図 4 7（d）乃至（f）には、説明を簡便にするため、スピーカから「敵の大群がきたぞ集合だ」の文字が出力されているように記載したが、実際にはこの文字と同じ「敵の大群がきたぞ集合だ」の音声出力される。また、第 2 音声演出 2 0 5 で出力される音声の音量は、第 1 音声演出 2 0 1 で出力される音声の音量よりも大きい音量に設定されている。

10

【 0 2 8 0 】

図 4 7（e）は、図 4 7（d）と同じ変動表示において、図 4 7（d）に示す場面から所定時間経過後の場面を示している。第 2 予告表示領域 2 1 4 では図 4 7（d）の場面から更に追加で右側から文字が 1 文字ずつ現れ（「ぞ！集」の文字）、左方向に流れていく様子を示している。尚、「ぞ！集」の文字が表示されたのに対応して、スピーカ 6 7 から更に「ぞ 集」の音声出力された場面を示している。

【 0 2 8 1 】

図 4 7（f）は、図 4 7（e）と同じ変動表示において、図 4 7（e）に示す場面から所定時間経過後の場面を示している。第 2 予告表示領域 2 1 4 では図 4 7（e）の場面から更に追加で右側から文字が 1 文字ずつ現れ（「ぞ！集」の文字）、左方向に流れていく様子を示している。また、本場面で、第 2 表示演出のすべての文字（文字情報）が表示されている。尚、「合だ！」の文字が表示されたのに対応して、スピーカ 6 7 から更に「合だ」の音声出力された場面を示している。

20

【 0 2 8 2 】

図 4 8（g）は、図 4 7（f）と同じ変動表示において、図 4 7（f）に示す場面から所定時間経過後の場面を示している。図 4 8（g）では、図 4 7（d）乃至（f）で説明した予告演出（味方キャラクタ 2 0 2 による第 2 音声演出及び第 2 表示演出）に基づいて、特別バトルリーチが実行された場面を示している。特別バトルリーチでは、複数の味方キャラクタ 2 0 2 と複数の敵キャラクタ A とがバトルを行い、味方キャラクタが勝利した場合には大当たりとなり、敵キャラクタ A が勝利した場合には外れとなる。また、本特別バトルリーチは、前述したバトルリーチより大当たり信頼度の高いリーチ演出である。

30

【 0 2 8 3 】

図 4 8（h）は、図 4 8（g）と同じ変動表示において、図 4 8（g）に示す場面から所定時間経過後の場面を示している。表示画面の右下には、遊技者が入力操作可能な演出ボタンを模した操作示唆絵柄 2 1 1 が表示されている。特別バトルリーチは、遊技者による演出ボタンの操作を伴う演出である。遊技者が操作指示に従って演出ボタンを操作することで、味方キャラクタ（味方キャラクタ A）、味方キャラクタ B 及び味方キャラクタ C と、複数の敵キャラクタとがバトルを行う。また、表示画面の右上には、2 個の図柄が同じ図柄で停止表示し、1 個の図柄が変動表示を実行中のリーチ図柄 2 1 0（「7 7」）が表示されている。

40

【 0 2 8 4 】

図 4 8（i）は、図 4 8（h）と同じ変動表示において、図 4 8（h）に示す場面から所定時間経過後の場面を示している。図 4 8（i）では、遊技者が演出ボタンを操作したことに基づいて（矢印が下方に移動表示）バトル演出が進行し、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した場面が示されている。これにより、大当たりが確定する。

【 0 2 8 5 】

図 4 8（j）は、図 4 8（i）と同じ変動表示において、図 4 8（i）に示す場面から所定時間経過後の場面を示している。図 4 8（j）では、バトル演出で味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことで大当たりとなり、大当たり図柄 2 1 2 が表示された場面を示し

50

ている。またこの大当りを報知する演出を、当り報知演出ともいう。

【0286】

以上説明した通り、文字を停止態様で表示すると共に当該文字に対応する音声を出力する第1予告演出（第1特別報知演出）と、文字を動作態様（揺れ表示を含む）で表示すると共に当該文字に対応する音声を出力する第2予告演出（第2特別報知演出）と、を有し、第2予告演出を第1予告演出よりも高い大当り信頼度を報知する演出とする。また、第1予告演出で表示される文字及びその表示領域を、第2予告演出で表示される文字及びその表示領域よりも大きい文字及び表示領域とする。また、第1予告演出で出力される音声よりも、第2予告演出で出力される音声を大きい音量とする。これにより、文字情報の表示態様と音声出力により、遊技演出を多様化すると共に、より大当り信頼度の高い遊技演出を遊技者が認識しやすくする。またこれにより、大当り信頼度の高い遊技演出に遊技者をより引き付け、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【0287】

以上、本発明の実施形態として実施例および他の態様を説明したが、本発明はこれらに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれ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。また、前述した複数の発明の2以上を適宜組合せて実行してもよい。

【0288】

〔他の態様〕

20

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

【0289】

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

30

【0290】

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

40

50

を決定することが可能となる。

【0291】

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

10

【0292】

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

20

【0293】

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

30

【0294】

〔その他〕

また前述した遊技機の参考発明として、以下のようにしてもよい。

（参考発明1）

従来遊技機では、特定の入球口に入球した場合に遊技興趣を高める一方で、遊技音の出力態様が画一的で遊技興趣の低下を招く虞もあった。本参考発明1は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技音の出力態様を多様化した趣向性の高い遊技機を提供するものである。

【0295】

40

前述の課題を解決するための参考発明1-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

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

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

遊技球が入球可能な第1入球口と、

遊技球が入球可能な第2入球口と、

前記第1入球口又は前記第2入球口への入球に基づいて、遊技に関する特別遊技音を出力可能な遊技音出力手段と、

50

前記第 1 入球口と前記第 2 入球口との相対的な遊技球の入球可能性を変化させる入球可能性制御手段と、を備え、

前記第 1 入球口及び前記第 2 入球口の少なくとも一方は、遊技球の入球可能性が変化可能な入球口とされ、

前記入球可能性制御手段は、第 1 特定条件が成立したことに基づいて前記第 2 入球口よりも前記第 1 入球口への入球可能性が高い第 1 入球可能性状態を設定し、第 2 特定条件が成立したことに基づいて前記第 1 入球口よりも前記第 2 入球口への入球可能性が高い第 2 入球可能性状態を設定するものとされ、

前記遊技音出力手段は、

前記第 1 入球可能性状態において、遊技球が前記第 1 入球口に入球した場合に前記特別遊技音を出力せず、前記第 2 入球口に入球した場合に前記特別遊技音を出力し、

前記第 2 入球可能性状態において、遊技球が前記第 1 入球口に入球した場合、及び、前記第 2 入球口に入球した場合の何れの場合も前記特別遊技音を出力しない

ことを特徴とするものである。

【0296】

このような遊技機によれば、第 1 入球口と、第 2 入球口と、第 1 入球口と第 2 入球口との相対的な遊技球の入球可能性を変化させる入球可能性制御手段と、遊技に関する特別遊技音を出力可能な遊技音出力手段と、を備える。また、第 1 特定条件が成立すると第 2 入球口よりも第 1 入球口への入球可能性が高い第 1 入球可能性状態を設定し、第 2 特定条件が成立すると第 1 入球口よりも第 2 入球口への入球可能性が高い第 2 入球可能性状態を設定する。そして、第 1 入球可能性状態では、入球可能性の高い第 1 入球口に入球した場合には特別遊技音を出力せず、比較的入球可能性の低い第 2 入球口に入球した場合に特別遊技音を出力するものとする。また、第 2 入球可能性状態では、第 1 入球口及び第 2 入球口の何れの入球口に入球しても特別遊技音は出力されないものとする。

【0297】

これにより、第 1 入球口と第 2 入球口との入球可能性を相対的に変化させることで、複数の入球可能性状態を発生させ、入球可能性の低い入球口に入球した場合に特別遊技音を出力する状態と、何れの入球口に入球しても特別遊技音を出力しない状態とを有する。これにより、特別遊技音の出力に注目させ、遊技への関心を高めることが可能となる。

【0298】

尚、特別遊技音は、遊技状態によって設定されている入球口に遊技球が入球したことに基づいて出力されるものである。例えば、比較的入球難易度の高い（入球しにくい）入球口に設定し、「入ったすごい！！」や「そこは難しい入球口だよ、すごい！！」等の入球したことを称賛する特別効果音とすることで、特別効果音の出力により遊技興趣を高めることが可能となる。また、特別効果音を、遊技に関する情報を報知する内容（例えば、「現在、遊技者に有利な遊技状態だよ」や「現在の遊技機の大当たり確率は 1 / 80だよ」や「現在は左領域発射状態だよ」や「特定リーチは 50 % 以上の信頼度だよ」等）とすることで、偶然（稀に）発生した入球によって、遊技に関する気づきや情報を遊技者に与え、遊技への関心を高めることが可能となる。

【0299】

また、前記特別遊技音は、前記第 1 入球口に入球して出力される遊技音よりも大きい音量で出力されるものとしてもよい。これにより、比較的入球難易度の高い（入球しにくい）入球口に入球した際に出力される特別遊技音が、特別な音であることを遊技者が認識しやすくする。またこれにより、特別遊技音に対する遊技者の注意をひきつけ、注目させることが可能となる。

【0300】

また、所定条件は、始動口への入球に基づいて成立することが可能である。また、第 1 入球口及び第 2 入球口の少なくとも一方は、第 1 態様と第 1 態様よりも遊技球の入球可能性が高い第 2 態様とに変化可能な入球口（可変式入球口）であるものとしてもよい。また、第 1 入球口及び第 2 入球口は、何れも始動口（特図始動口）とされ、入球によって識別

10

20

30

40

50

情報を変動表示するものとしてもよい。

【0301】

また、参考発明1-2の遊技機は、参考発明1-1の遊技機において、

前記入球可能性制御手段は、第3特定条件が成立したに基づいて前記第1入球口よりも前記第2入球口への入球可能性が高い第3入球可能性状態を設定し、

前記遊技音出力手段は、前記第3入球可能性状態において、遊技球が前記第1入球口に入球した場合に前記特別遊技音を出力し、前記第2入球口に入球した場合に前記特別遊技音を出力しないことを特徴とする

【0302】

このような遊技機によれば、第3特定条件が成立すると第1入球口よりも第2入球口への入球可能性が高い第3入球可能性状態を設定する。そして、第3入球可能性状態では、入球可能性の高い第2入球口に入球した場合には特別遊技音を出力せず、比較的入球可能性の低い第1入球口に入球した場合に特別遊技音を出力するものとする。これにより、特別遊技音の出力パターン（出力しない状態も含む）を多様化し、特別遊技音の出力に注目させ、遊技への関心を高めることが可能となる。

【0303】

また、参考発明1-3の遊技機は、参考発明1-1又は参考発明1-2の遊技機において、

前記入球可能性制御手段は、第4特定条件が成立したに基づいて前記第2入球口よりも前記第1入球口への入球可能性が高い第4入球可能性状態を設定し、

前記第4入球可能性状態は、前記第1入球可能性状態、前記第2入球可能性状態及び前記第3入球可能性状態の何れの状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であり、

前記遊技音出力手段は、前記第4入球可能性状態において、遊技球が前記第1入球口に入球した場合に前記特別遊技音を出力し、前記第2入球口に入球した場合に前記特別遊技音を出力しないことを特徴とするものである。

【0304】

このような遊技機によれば、第4特定条件が成立すると第2入球口よりも第1入球口への入球可能性が高い第4入球可能性状態を設定する。そして、第4入球可能性状態は、第1、第2、第3入球可能性状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態とされ、本状態では、入球可能性の低い第2入球口に入球した場合には特別遊技音を出力せず、比較的入球可能性の高い第1入球口に入球した場合に特別遊技音を出力するものとする。これにより、遊技者に有利な特別の第4入球可能性状態では、特別遊技音の出力可能性を高めると共に、特別遊技音の出力パターン（出力しない状態も含む）を多様化し、特別遊技音の出力に注目させ、遊技への関心を高めることが可能となる。

【0305】

また、他の遊技状態よりも遊技者に有利な特別な遊技状態である第4入球可能性状態では、入球が容易な入球口を特別遊技音を出力する入球口に設定する。これにより、特別遊技音の出力可能性を高め、遊技興趣を高めることを可能とする。また、この場合には、特別遊技音は、大音量で出力することなく、第2入球口に入球して出力される遊技音と同等の音量で出力されるものとしてもよい。これにより、特別遊技音の出力可能性が高まった状態では、音量を小さく設定し、度々大音量が出力されて遊技興趣が低下するのを防止することを可能とする。

【0306】

本参考発明1の遊技機によれば、遊技音の出力態様を多様化して趣向性の高い遊技機の提供を図ることが可能となる。

【0307】

（参考発明2）

従来遊技機では、図柄の変動表示やリーチ演出と共に出力される遊技音によって遊技興趣を高める一方で、遊技音の出力態様が画一的で遊技興趣の低下を招く虞もあった。本参考発明2は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技音の出力態様を多様化した

10

20

30

40

50

趣向性の高い遊技機を提供するものである。

【0308】

参考発明2-1の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、
複数の遊技演出音から所定の遊技演出音を選択する遊技演出音選択手段と、
前記遊技演出音選択手段が選択した遊技演出音を出力する遊技演出音出力手段と、
複数の遊技演出画像から所定の遊技演出画像を選択する遊技演出画像選択手段と、
前記遊技演出画像選択手段が選択した遊技演出画像を表示部に表示する遊技演出画像表示手段と、を備え、
前記遊技演出画像として、複数の遊技演出音に共通して対応する共通遊技演出画像と、複数の遊技演出音の夫々に個別に対応する複数の個別遊技演出画像と、を有し、
前記遊技演出音選択手段が選択した遊技演出音と、前記遊技演出画像選択手段が選択した遊技演出画像とが、並行して実行されるものとされ、
遊技中に成立しうる予め定められた第1遊技条件を有し、
前記第1遊技条件の成立前に、前記遊技演出音選択手段が遊技演出音を選択したことによって当該遊技演出音が出力されている場合、出力されている遊技演出音の種類によらず、前記共通遊技演出画像が表示され、
前記第1遊技条件の成立後に、前記遊技演出音選択手段が遊技演出音を選択したことによって当該選択した遊技演出音が出力されている場合、出力されている遊技演出音の種類によって、当該遊技演出音に対応する前記個別遊技演出画像が表示されることを特徴とするものである。

【0309】

このような遊技機によれば、複数の遊技演出音から所定の遊技演出音を選択し、選択した遊技演出音を出力する遊技演出音出力手段と、複数の遊技演出画像から所定の遊技演出画像を選択し、選択した遊技演出画像を表示部に表示する遊技演出画像表示手段と、を備える。また、複数の遊技演出音に共通して対応する共通遊技演出画像と、複数の遊技演出音の夫々に個別に対応する複数の個別遊技演出画像と、を有し、遊技演出音と遊技演出画像とが並行して実行される。また、第1遊技条件が成立する前は、出力されている遊技演出音の種類によらず共通遊技演出画像が表示され、第1遊技条件が成立した後は、出力されている遊技演出音の種類によって当該遊技演出音に対応する個別遊技演出画像が表示される。これにより、遊技中に第1遊技条件が成立する前後で、遊技演出音と遊技演出画像との対応関係を変化させ、遊技演出を多様化し、遊技への飽きを防止し、遊技興趣を高めることを可能とする。

【0310】

また、参考発明2-2の遊技機は、参考発明2-1の遊技機において、
前記遊技演出音選択手段が、複数の遊技演出音から所定の遊技演出音を選択可能な第1期間と、遊技演出音を選択できない第2期間と、を有し、
前記第1遊技条件は、前記第1期間に成立可能であることを特徴とするものである。

【0311】

このような遊技機によれば、遊技演出音を選択可能な第1期間と、遊技演出音を選択できない第2期間とがあり、第1遊技条件は遊技演出音を選択可能な第1期間に成立可能とする。これにより、実行中の遊技演出音が、他の遊技演出音に変更されうる期間に第1遊技条件が成立するため、当該第1遊技条件が成立することで、遊技演出音と遊技演出画像との対応関係を変化させ、遊技演出を多様化することが可能となる。

【0312】

また、参考発明2-3の遊技機は、参考発明2-1の遊技機において、

前記第 1 遊技条件は、遊技球が予め定めた所定の入球口に入球することに基づいて成立することを特徴とするものである。

【 0 3 1 3 】

このような遊技機によれば、遊技球が予め定めた所定の入球口に入球することに基づいて第 1 遊技条件が成立するものとする。これにより、遊技者が所定の入球口に遊技球を入球させることに基づいて第 1 遊技条件が成立するため、遊技者自身の遊技によって、遊技演出音と遊技演出画像との対応関係を変化させることとなり、遊技への飽きを防止し、遊技興趣を高めることを可能とする。

【 0 3 1 4 】

また、参考発明 2 - 4 の遊技機は、参考発明 2 - 1 の遊技機において、

10

遊技中に成立しうる予め定められた第 2 遊技条件を有し、

前記第 1 遊技条件の成立後に、出力されている遊技演出音の種類によって、当該遊技演出音に対応する前記個別遊技演出画像が表示され、その後前記第 2 遊技条件が成立することで、出力されている遊技演出音の種類によらず、前記共通遊技演出画像が表示されることを特徴とするものである。

【 0 3 1 5 】

このような遊技機によれば、第 1 遊技条件に加えて、第 2 遊技条件を有する。また、第 1 遊技条件の成立後に、選択・出力されている遊技演出音に対応する個別遊技演出画像が表示されている状況で、第 2 遊技条件が成立する。その後は、出力されている遊技演出音の種類によらず共通遊技演出画像が表示される。これにより、第 1 遊技条件、第 2 遊技条件の成立の前後で、遊技演出音と遊技演出画像との対応関係を変化させ、遊技演出を多様化し、遊技への飽きを防止し、遊技興趣を高めることを可能とする。

20

【 0 3 1 6 】

また、遊技者が入力可能な入力手段を備え、入力手段への入力によって複数の遊技演出音（遊技楽曲）から、遊技演出音出力手段が出力する所定の遊技演出音を選択するものとしてもよい。音色の異なる複数の遊技演出音（遊技楽曲）を記憶する遊技演出音記憶手段と、表示態様の異なる複数の遊技演出画像（遊技動画像）を記憶する遊技演出画像記憶手段と、を備えるものとしてもよい。また、第 1 遊技条件の成立前と成立後とで、遊技演出音選択手段が選択可能な遊技演出音（遊技楽曲）の少なくとも一部（全部でもよい）が異なるものとしてもよい。

30

【 0 3 1 7 】

本参考発明 2 の遊技機によれば、遊技音の出力態様を多様化して趣向性の高い遊技機の提供を図ることが可能となる。

【 0 3 1 8 】

（参考発明 3）

従来の遊技機では、遊技演出と共に出力される遊技音によって遊技興趣を高める一方で、遊技演出及び遊技音の実行態様が画一的で遊技興趣の低下を招く虞もあった。本参考発明 3 は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技演出画像及び遊技演出音の実行態様を多様化した趣向性の高い遊技機を提供するものである。

【 0 3 1 9 】

40

参考発明 3 - 1 の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

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

遊技演出画像を表示する表示部と、

遊技演出音を出力する遊技演出音出力手段と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記特別遊技の実行可能性を示す特別報知演出を有し、

前記特別報知演出は、文字情報を前記表示部に表示すると共に、前記遊技演出音出力手

50

段によって前記表示部に表示される前記文字情報を音声で出力する演出であり、

前記特別報知演出として、前記文字情報を前記表示部上に停止態様で表示する第 1 特別報知演出と、前記文字情報を前記表示部上に動作態様で表示する第 2 特別報知演出と、を有し、

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

ことを特徴とするものである。

【0320】

このような遊技機によれば、遊技演出画像を表示する表示部と、遊技演出音を出力する遊技演出音出力手段と、を備え、特別遊技の実行可能性を示す特別報知演出は、文字情報を表示部に表示すると共に、遊技演出音出力手段によって表示部に表示される文字情報を音声で出力する演出である。また、特別報知演出として、文字情報を停止態様で表示する第 1 特別報知演出と、文字情報を動作態様で表示する第 2 特別報知演出と、を有し、第 2 特別報知演出は、第 1 特別報知演出よりも特別遊技の実行可能性として高い可能性を示すものとする。これにより、文字情報の表示態様と音声出力により、遊技演出を多様化すると共に、当該実行態様によって、遊技者に特別遊技の実行可能性を示すことが可能となる。またこれにより、遊技者の遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【0321】

また、参考発明 3 - 2 の遊技機は、参考発明 3 - 1 の遊技機において、

前記文字情報として、第 1 文字情報と、前記第 1 文字情報と異なる第 2 文字情報と、を有し、

20

前記第 1 特別報知演出は、前記第 1 文字情報を表示部上で停止態様で表示する演出であり、

前記第 2 特別報知演出は、前記第 2 文字情報を表示部上で動作態様で表示する演出であることを特徴とするものである。

【0322】

このような遊技機によれば、第 1 特別報知演出は第 1 文字情報を停止態様で表示する演出であり、第 2 特別報知演出は第 2 文字情報を動作態様で表示する演出である。これにより、第 1 特別報知演出において停止態様で表示される文字情報と、第 2 特別報知演出において動作態様で表示される文字情報は、表示態様だけでなく文字情報そのものも異なるため、遊技者は、特別報知演出の違いを容易に認識でき、特別遊技の実行可能性を容易に把握可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0323】

また、参考発明 3 - 3 の遊技機は、参考発明 3 - 1 の遊技機において、

前記第 2 特別報知演出において動作態様で表示される文字情報の方が、前記第 1 特別報知演出において停止態様で表示される文字情報よりも、大きいサイズで表示されることを特徴とするものである。

【0324】

このような遊技機によれば、第 2 特別報知演出において動作態様で表示される文字情報の方が、前記第 1 特別報知演出において停止態様で表示される文字情報よりも、大きいサイズで表示される。特別遊技の実行可能性として、第 1 特別報知演出よりも高い可能性を示す第 2 特別報知演出において、文字情報を動作態様とすることで停止態様よりも目立つ態様で表示すると共に、表示サイズを大きくする。これにより、第 2 特別報知演出への注目を高め、これを見た遊技者は、特別遊技への期待感を顕著に高める。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0325】

特別報知演出では、表示部上に特定キャラクタが表示され、特別報知演出で表示及び出力（音声出力）される文字情報は、特定キャラクタと並行して表示される。そして、当該文字情報は当該特定キャラクタが発した文字情報として表示及び出力（音声出力）される。第 1 特別報知演出と第 2 特別報知演出で表示される特定キャラクタは、同じキャラクタ

50

であってもよいし、異なるキャラクタであってもよい。キャラクタの種類によって特別遊技の実行可能性（大当り信頼度）として異なる可能性を示す（報知する）ものとしてもよい。例えば、第1キャラクタは第2キャラクタよりも高い可能性を示す。

【0326】

また、第1特別報知演出で表示される文字情報（第1文字情報）と、第2特別報知演出で表示される（第2文字情報）とは、表示サイズを異ならせてもよいし、表示色を異ならせてもよい。高い大当り信頼度を示す第2特別報知演出を、より遊技者に認識させやすくするため、大サイズで表示することができる。また、高い大当り信頼度を示す第2特別報知演出を、より遊技者に認識させやすくするため、目立つ色で表示することができる。例えば、第1特別報知演出で表示される文字情報を白字や青字で表示し、第2特別報知演出で表示される文字情報を赤字や金字や虹色で表示することができる。また、これらの任意の2又は3以上を組合せて実行してもよい。

10

【0327】

また、前述の態様では、第1特別報知演出と第2特別報知演出とで特別遊技の実行可能性として異なる可能性を報知するものとした。このような態様に替えて、第1特別報知演出と第2特別報知演出とで特別遊技の実行可能性として異なる可能性を報知しない、すなわち、両報知演出（予告演出）とも大当り信頼度は同じとしてもよい。このような場合でも、実行態様の異なる特別報知演出によって、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0328】

本参考発明3の遊技機によれば、遊技演出画像及び遊技演出音の実行態様を多様化した趣向性の高い遊技機の提供を図ることが可能となる。

20

【符号の説明】

【0329】

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

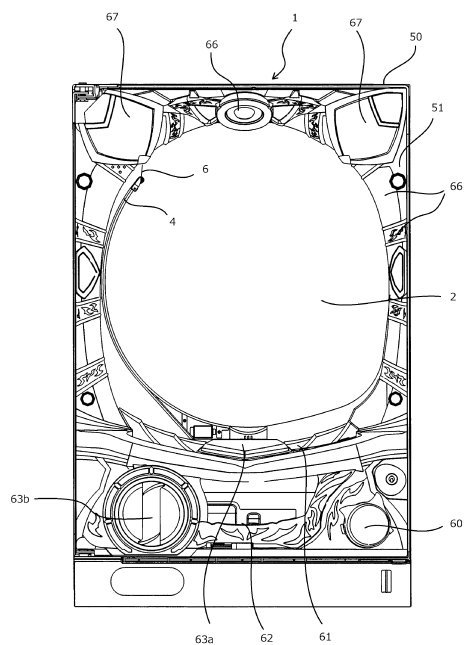
30

40

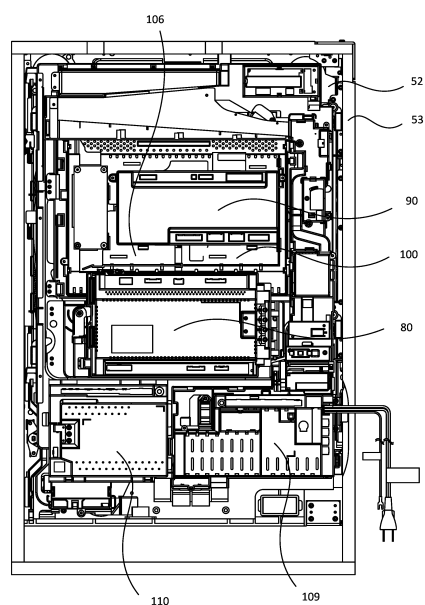
50

【図面】

【 図 1 】



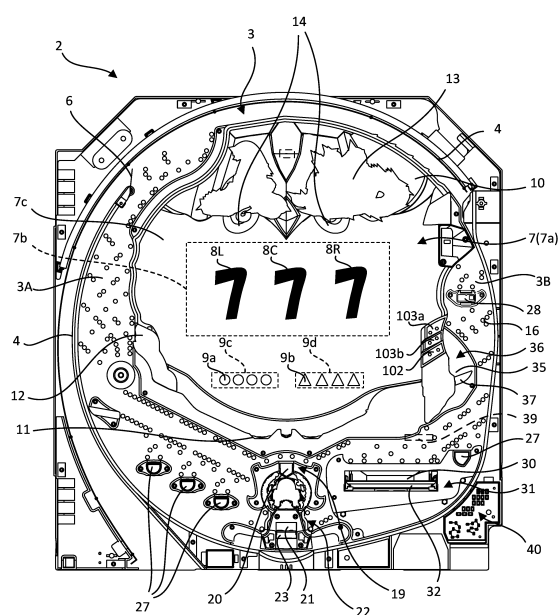
【圖 2】



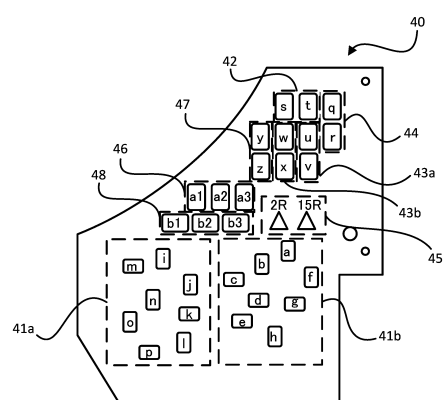
10

20

【 図 3 】



【圖 4】



30

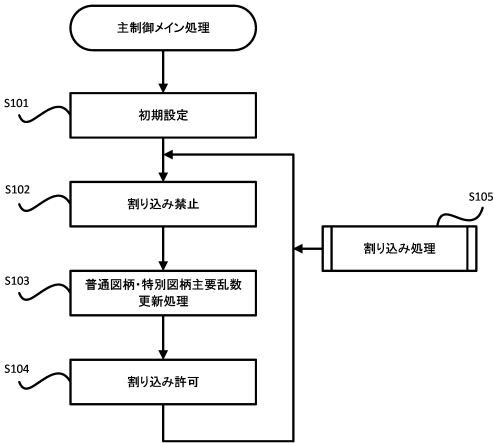
40

50

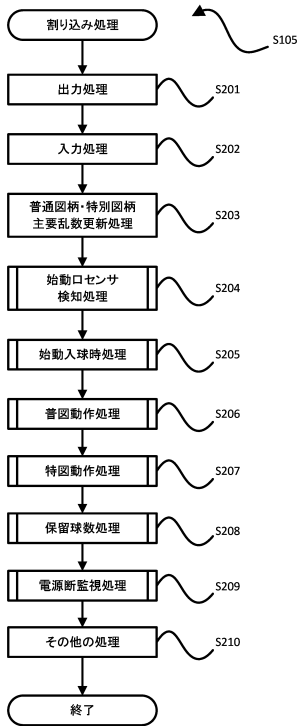
【図 9】

| 状態 | 判定結果 | 保留球数 | 変動パターン乱数値 | 変動パターン | 変動時間 | テーブル内での出現率 |
|-------|------|------|-----------|--------|--------|------------|
| 非時短状態 | 大当り | 最当り | 0〜179 | P1 | 7500ms | 180/199 |
| | | | 180〜198 | P2 | 4500ms | 19/199 |
| | 小当り | 短当り | 0〜198 | P3 | 4500ms | 199/199 |
| | | | 0〜198 | P4 | 4500ms | 199/199 |
| | | | 0〜4 | P5 | 7500ms | 5/199 |
| 時短状態 | 大当り | 最当り | 1, 2 | P6 | 4500ms | 14/199 |
| | | | 19〜38 | P7 | 3000ms | 20/199 |
| | | | 39〜198 | P8 | 1200ms | 180/199 |
| | | | 0〜4 | P9 | 7500ms | 5/199 |
| | | | 5〜9 | P10 | 4500ms | 5/199 |
| | 小当り | 短当り | 3, 4 | P11 | 3000ms | 10/199 |
| | | | 10〜19 | P12 | 400ms | 179/199 |
| | | | 20〜198 | P13 | 7500ms | 50/199 |
| | | | 0〜49 | P14 | 4500ms | 149/199 |
| | | | 50〜198 | P15 | 3000ms | 199/199 |
| 時短状態 | 大当り | 最当り | — | P16 | 3000ms | 199/199 |
| | | | — | P17 | 7500ms | 2/199 |
| | | | — | P18 | 4500ms | 3/199 |
| | | | — | P19 | 3000ms | 5/199 |
| | | | — | P20 | 1200ms | 189/199 |
| | 小当り | 短当り | 1 | P21 | 7500ms | 2/199 |
| | | | 2〜4 | P22 | 4500ms | 3/199 |
| | | | 5〜9 | P23 | 3000ms | 5/199 |
| | | | 10〜198 | P24 | 200ms | 188/199 |
| | | | — | — | — | — |

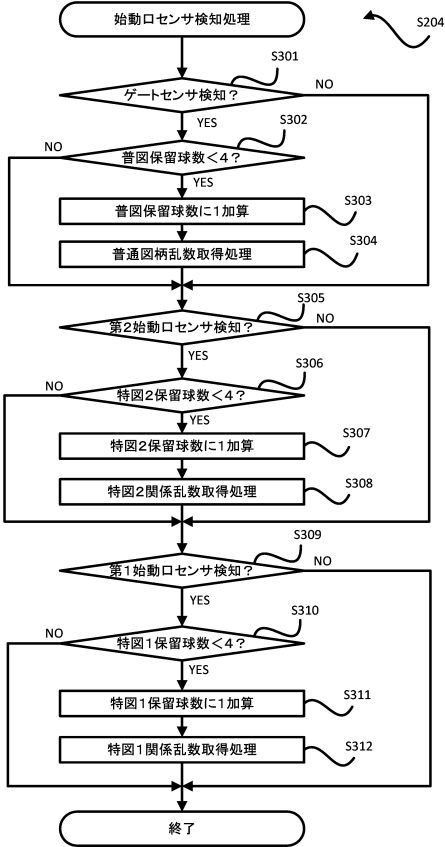
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

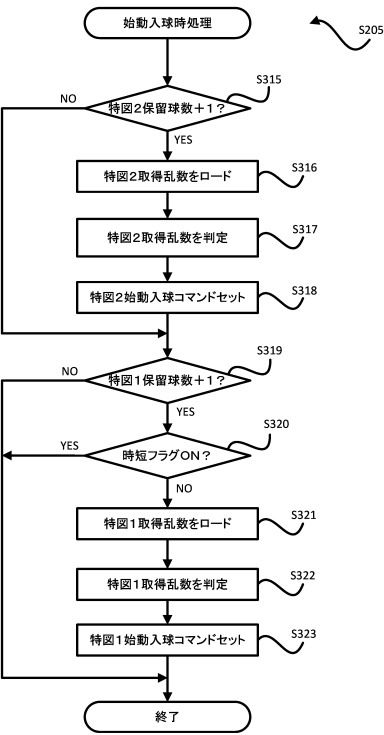
20

30

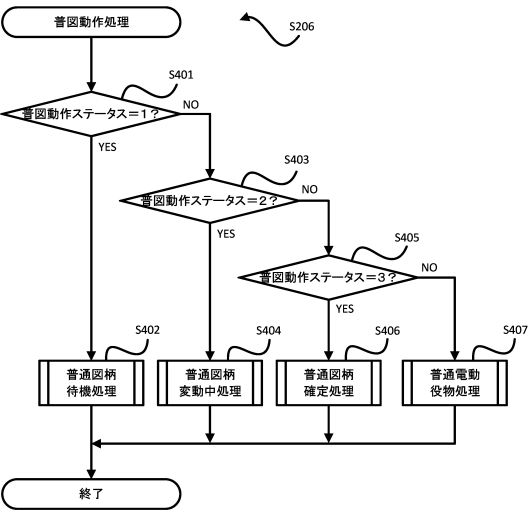
40

50

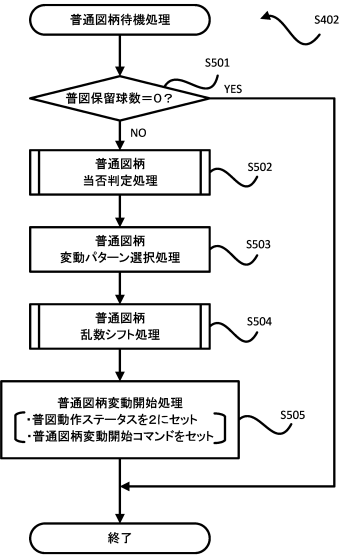
【 図 1 3 】



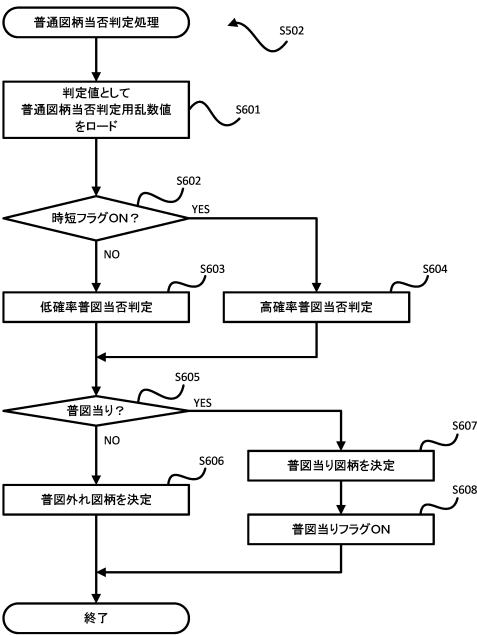
【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



10

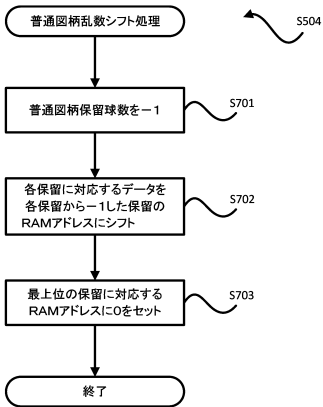
20

30

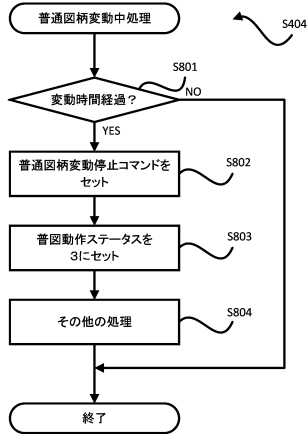
40

50

【 図 1 7 】



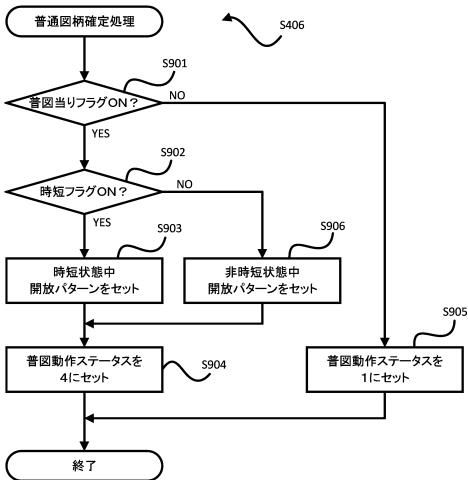
【 図 1 8 】



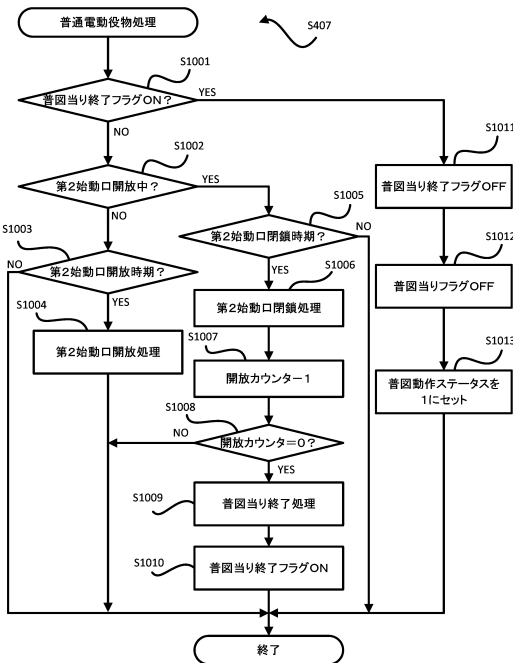
10

20

【 図 1 9 】



【 図 2 0 】

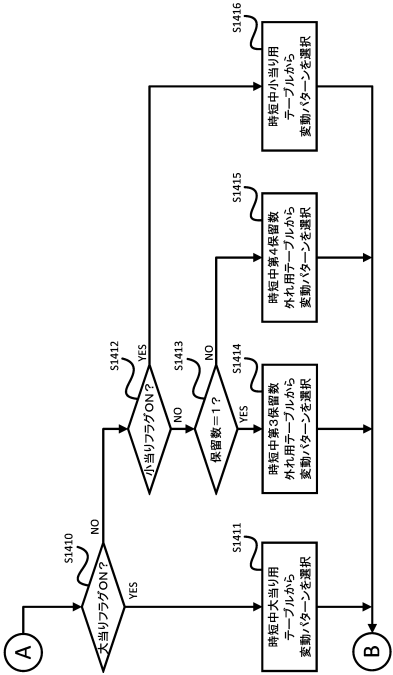


30

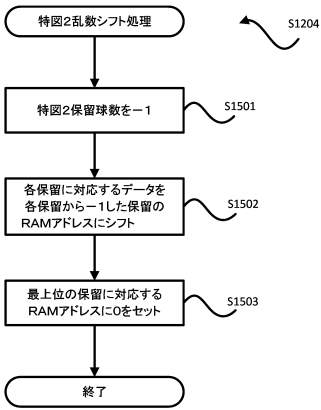
40

50

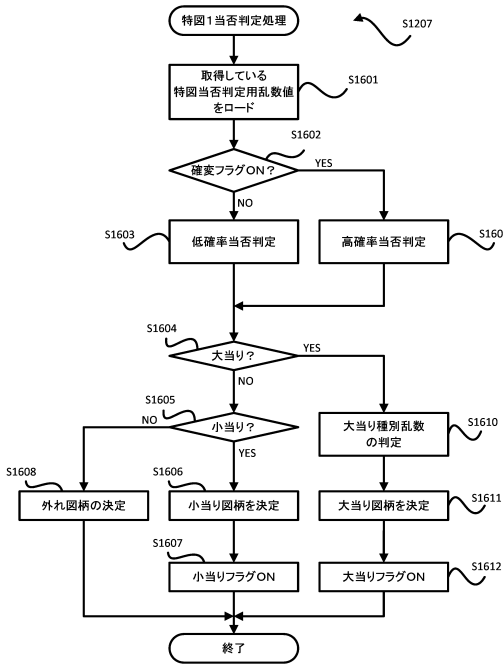
【 図 2 5 】



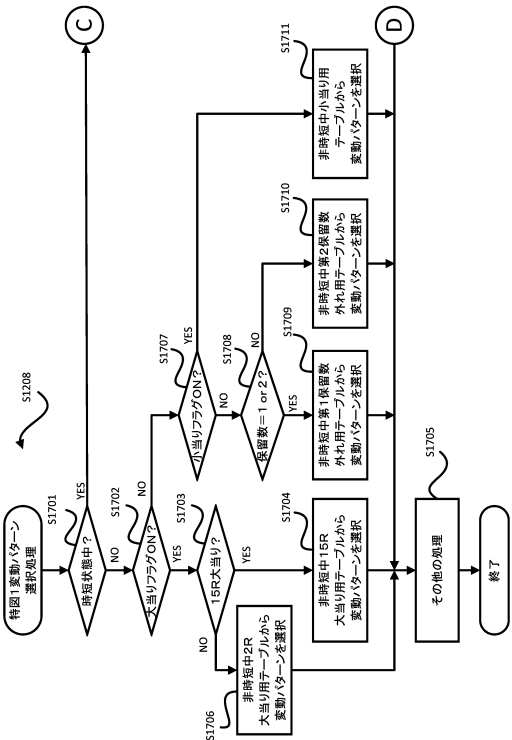
【 図 2 6 】



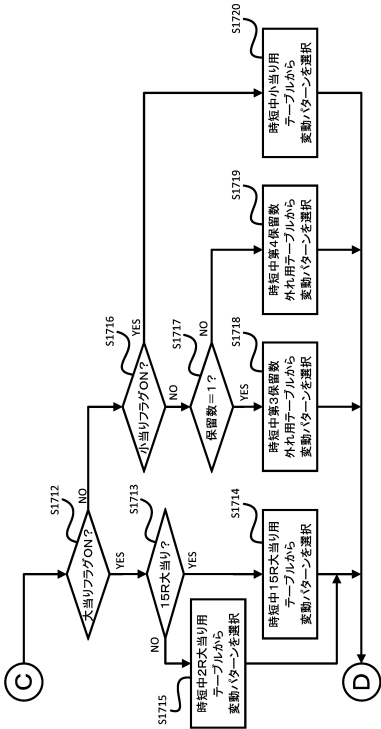
【 図 2 7 】



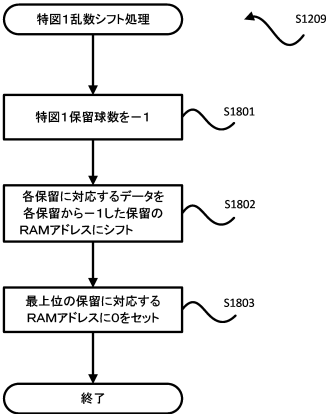
【 図 2 8 】



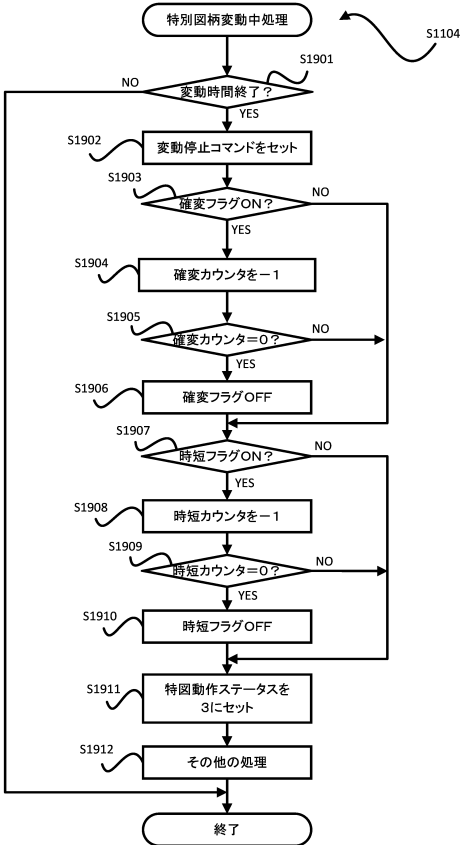
【図 29】



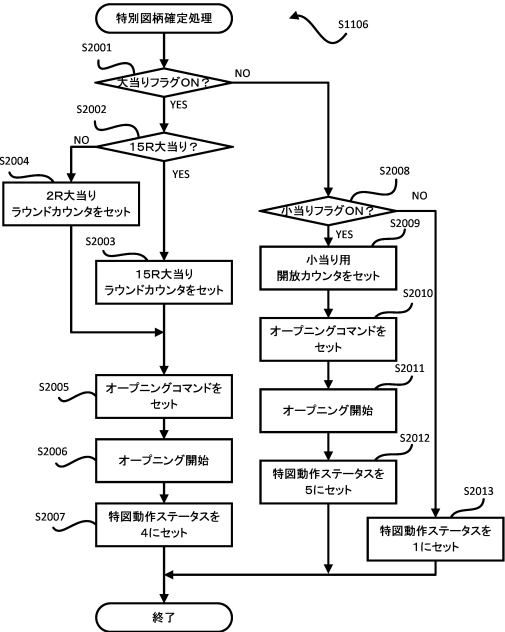
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

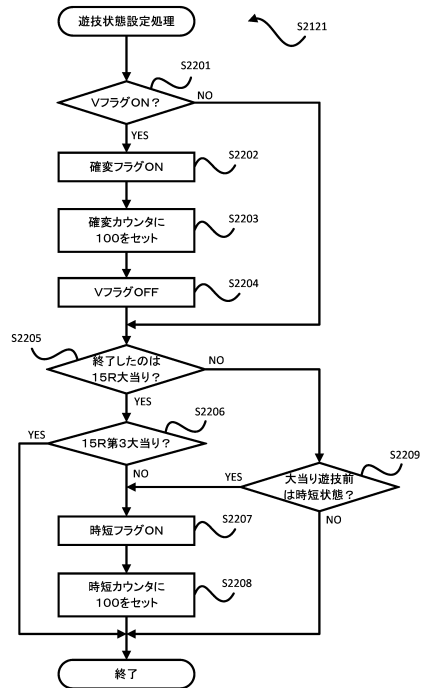
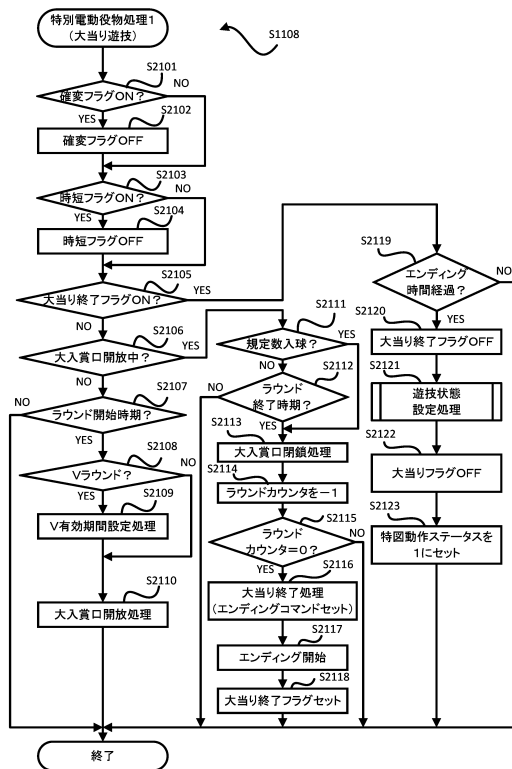
20

30

40

50

【 図 3 4 】

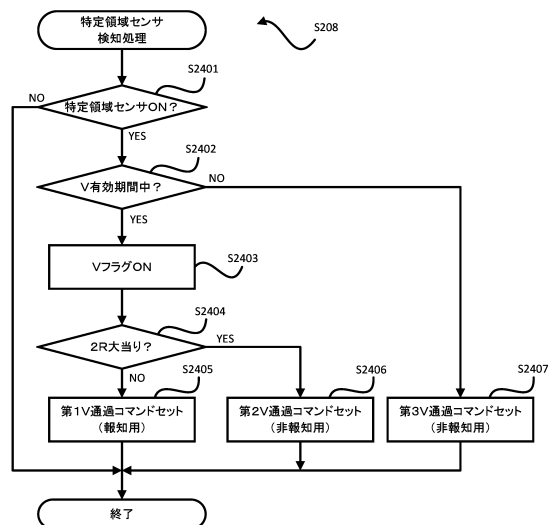
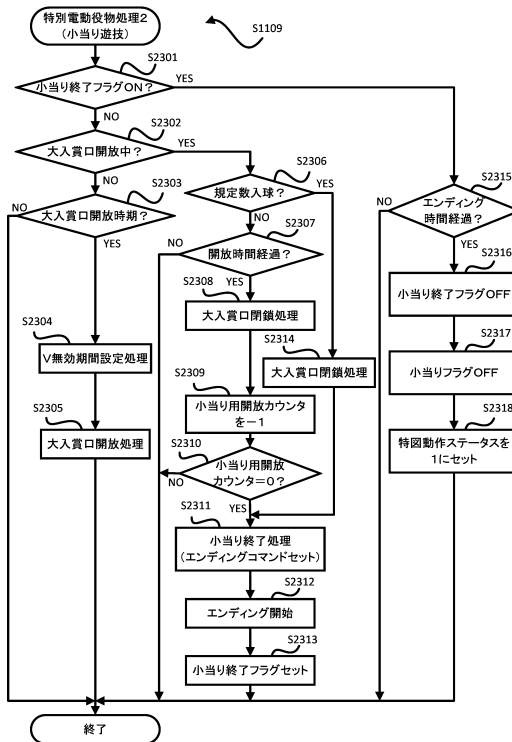


10

20

【 図 3 5 】

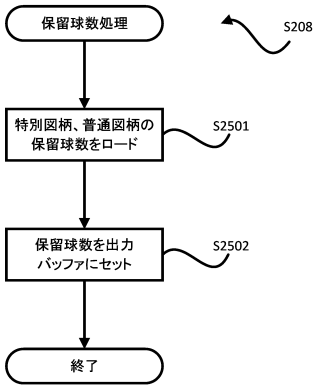
【 図 3 6 】



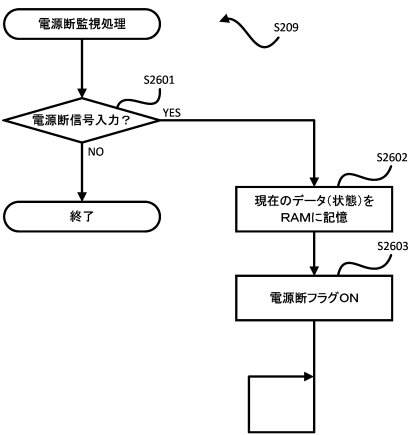
30

40

【 図 3 7 】



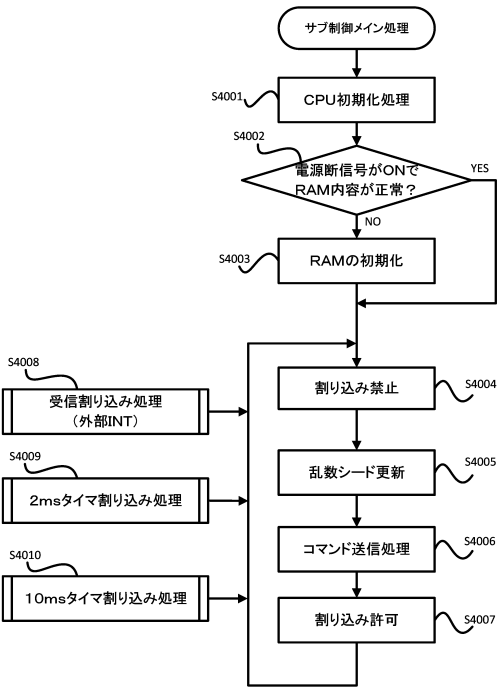
【 図 3 8 】



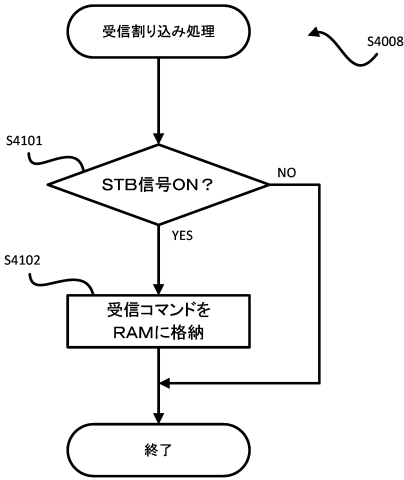
10

20

【 図 3 9 】



【 図 4 0 】

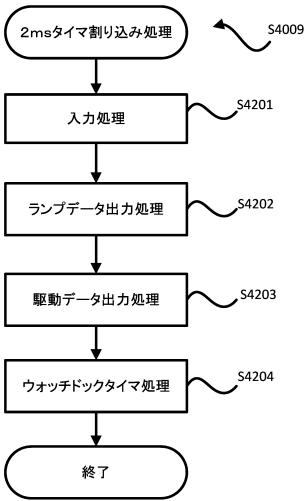


30

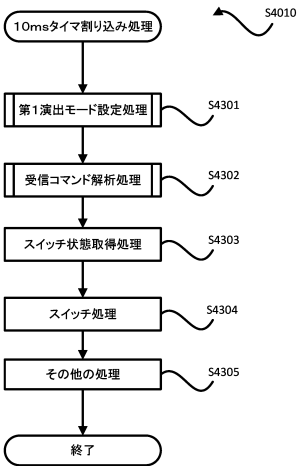
40

50

【図 4 1】



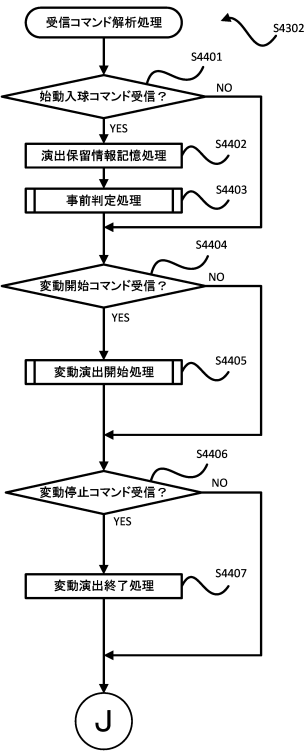
【図 4 2】



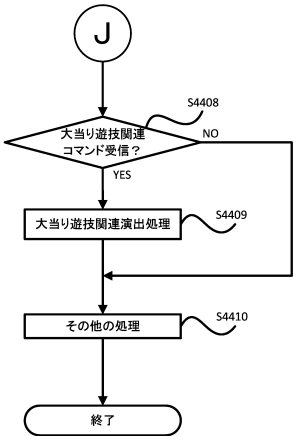
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】



30

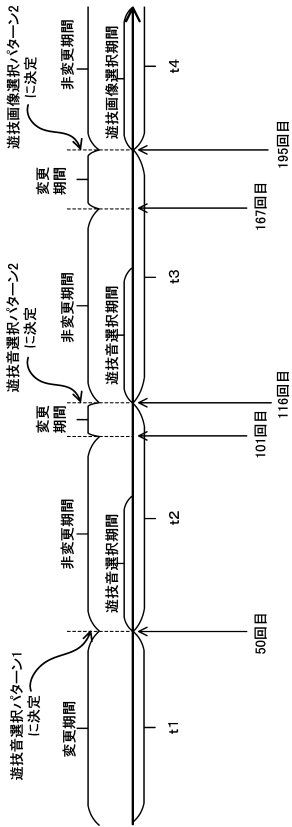
40

50

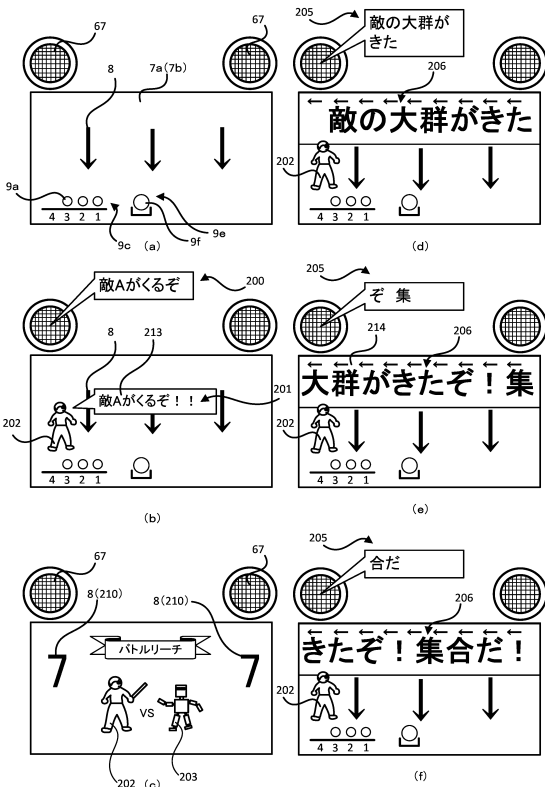
【図 4 5】

| 演出選択用 乱数テーブル | 選択パターン | 内容 |
|-----------------|-----------------------|---------------------------------------|
| 0～159 | 継続パターン（第1条件） | 現在の状態から変更なし |
| 160～168 | 非選択パターン（第2条件） | 予め定めた遊技音・遊技画像を実行（第1演出状態） |
| 169～178 | 遊技音選択パターン1（第3条件） | 遊技音を選択可能、どの遊技音でも共通の遊技画像を実行（第2演出状態） |
| 179～183 | 遊技音選択パターン2（第4条件） | 遊技音を選択可能、選択した遊技音に固有の遊技画像を実行（第3演出状態） |
| 184～193 | 遊技音選択パターン1（第5条件） | 遊技画像を選択可能、どの遊技画像でも共通の遊技音を実行（第4演出状態） |
| 194～198 | 遊技音選択パターン2（第6条件） | 遊技画像を選択可能、選択した遊技画像に固有の遊技音を実行（第5演出状態） |
| 199 | 遊技音・遊技画像選択パターン1（第7条件） | 遊技音・遊技画像を選択可能、選択した遊技音・遊技画像を実行（第6演出状態） |

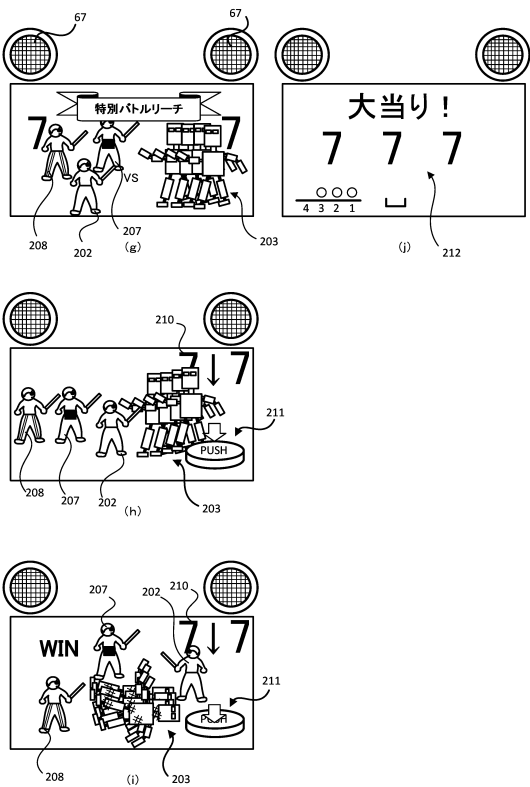
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

20

30

40

50