

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-30511

(P2019-30511A)

(43) 公開日 平成31年2月28日(2019.2.28)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 57 頁)

(21) 出願番号 特願2017-153339 (P2017-153339)  
 (22) 出願日 平成29年8月8日(2017.8.8)

(71) 出願人 599104196  
 株式会社サンセイアールアンドディ  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号  
 (74) 代理人 110000291  
 特許業務法人コスモス国際特許商標事務所  
 (72) 発明者 小林 葵  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
 (72) 発明者 倉地 良幸  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA57 EA10

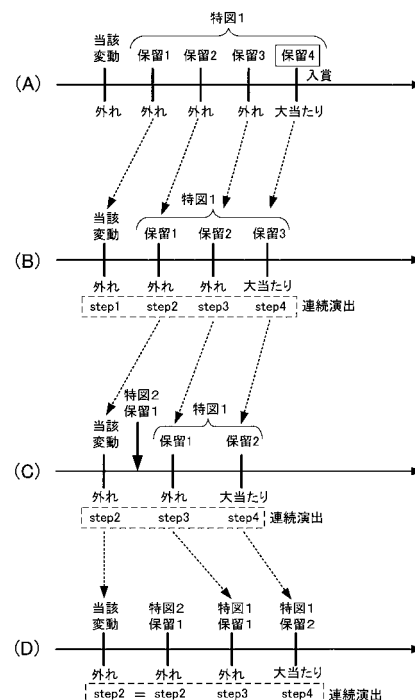
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】遊技興趣の向上。

【解決手段】パチンコ遊技機1は、第1始動口20への入球に基づく特図1の変動表示よりも第2始動口21への入球に基づく特図2の変動表示を優先して実行する。またパチンコ遊技機1は、始動入賞コマンドに基づいて、連続する複数の変動表示にわたって、演出内容が関連する連続演出(関連演出)を実行可能である。第1始動口への入球に基づいて連続演出が実行されているときに、第2始動口への入球が生じた場合には、その入球に基づく特図2の変動表示に伴って、1つ前の特図1の変動表示の際に行われていた連続演出を実行する。連続演出には複数の段階(step)がある。

【選択図】図44



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

第 1 入球口への入球に基づいて取得された判定用情報を所定の上限数まで記憶可能な第 1 記憶手段と、

第 2 入球口への入球に基づいて取得された判定用情報を所定の上限数まで記憶可能な第 2 記憶手段と、

前記第 1 記憶手段に記憶されている判定用情報に基づいて当たりであるかを判定する第 1 判定処理と、前記第 2 記憶手段に記憶されている判定用情報に基づいて当たりであるかを判定する第 2 判定処理とを実行可能な判定手段と、

前記第 1 判定処理の判定結果を示す第 1 図柄を変動表示を経て停止表示させる第 1 図柄表示処理と、前記第 2 判定処理の判定結果を示す第 2 図柄を変動表示を経て停止表示させる第 2 図柄表示処理とを実行可能な図柄表示制御手段と、を備え、

前記図柄表示制御手段は、前記第 2 図柄表示処理を前記第 1 図柄表示処理よりも優先して行うものである遊技機において、

前記判定用情報が前記判定手段により当たりであると判定される特定の判定用情報であるか否かの情報を含む入賞情報を、前記判定用情報の取得時に生成する入賞情報生成手段と、

前記入賞情報生成手段により生成された入賞情報に基づいて、その入賞情報に対応する判定用情報よりも前に記憶された判定用情報に係る変動表示から、その入賞情報に対応する判定用情報に係る変動表示までの連続する複数の変動表示にわたって、演出内容が関連する関連演出を実行可能な関連演出実行手段と、を備え、

前記関連演出には、複数の段階があり、

前記関連演出実行手段は、前記第 1 入球口への入球に基づいて前記関連演出を実行しているときに前記第 2 入球口への入球が生じた場合には、その入球に基づく前記第 2 図柄の変動表示に伴って、1 つ前の変動表示の際に実行していた関連演出を実行可能なものであることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来よりパチンコ遊技機は、始動口（入球口）への入球に基づいて判定用情報（大当たり乱数等の乱数値）を取得する。取得した判定用情報は、所定数を限度として記憶される。記憶された判定用情報は、当たりであるかの判定に用いられる。判定結果は、変動表示を経て停止表示される図柄によって示される。当たりであれば、遊技者に有利な特別遊技が実行される。

**【0003】**

そして近年の遊技機では、取得した判定用情報に基づいて、その判定用情報に基づく変動表示が開始されるよりも前から、複数の変動表示にわたって、演出内容が関連する演出を行うことがよくある。このような演出を行う遊技機としては、例えば下記特許文献 1 に記載の遊技機が知られている。下記特許文献 1 の遊技機では、複数の変動表示にわたって同じ内容の演出（連続予告演出）を行うことができるとされている。なお、この遊技機では、第 1 始動口への入賞に基づく変動表示よりも、第 2 始動口への入賞に基づく変動表示が優先的に実行される。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2012 - 179415 号公報

**【発明の概要】**

10

20

30

40

50

**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら上記文献に記載の遊技機では、第1始動口への入賞に基づいて連続予告演出を行っているときに、第2始動口への入賞が発生した場合には、第2始動口への入賞に基づく変動表示以降、連続予告演出を実行しないこととしている。そのため、連続予告演出による演出効果が十分発揮されないことがあり、演出による興趣向上の観点からみれば、改善の余地があった。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

本発明の遊技機は、

10

第1入球口への入球に基づいて取得された判定用情報を所定の上限数まで記憶可能な第1記憶手段と、

第2入球口への入球に基づいて取得された判定用情報を所定の上限数まで記憶可能な第2記憶手段と、

前記第1記憶手段に記憶されている判定用情報に基づいて当たりであるかを判定する第1判定処理と、前記第2記憶手段に記憶されている判定用情報に基づいて当たりであるかを判定する第2判定処理とを実行可能な判定手段と、

前記第1判定処理の判定結果を示す第1図柄を変動表示を経て停止表示させる第1図柄表示処理と、前記第2判定処理の判定結果を示す第2図柄を変動表示を経て停止表示させる第2図柄表示処理とを実行可能な図柄表示制御手段と、を備え、

20

前記図柄表示制御手段は、前記第2図柄表示処理を前記第1図柄表示処理よりも優先して行うものである遊技機において、

前記判定用情報が前記判定手段により当たりであると判定される特定の判定用情報であるか否かの情報を含む入賞情報を、前記判定用情報の取得時に生成する入賞情報生成手段と、

前記入賞情報生成手段により生成された入賞情報に基づいて、その入賞情報に対応する判定用情報よりも前に記憶された判定用情報に係る変動表示から、その入賞情報に対応する判定用情報に係る変動表示までの連続する複数の変動表示にわたって、演出内容が関連する関連演出を実行可能な関連演出実行手段と、を備え、

前記関連演出には、複数の段階があり、

30

前記関連演出実行手段は、前記第1入球口への入球に基づいて前記関連演出を実行しているときに前記第2入球口への入球が生じた場合には、その入球に基づく前記第2図柄の変動表示に伴って、1つ前の変動表示の際に実行していた関連演出を実行可能なものであることを特徴とする遊技機である。

**【発明の効果】****【0007】**

本発明によれば、遊技興趣を向上可能である。

**【図面の簡単な説明】****【0008】**

【図1】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図である。

40

【図2】同遊技機が備える遊技盤を示す概略正面図である。

【図3】同遊技機が備える第1大入賞装置及び第2大入賞装置の周りの拡大図であり、(A)振分部材が第1状態であるときの図であり、(B)振分部材が第2状態であるときの図である。

【図4】図1に示すA部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図5】同遊技機の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図6】同遊技機のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図7】主制御基板が備えるRAMの詳細を説明する図である。

【図8】サブ制御基板が備えるRAMの詳細を説明する図である。

【図9】当たり種別判定テーブルである。

50

- 【図 1 0】大入賞口の開放態様を示すテーブルである。
- 【図 1 1】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 1 2】( A ) は大当たり判定テーブルであり、( B ) はリーチ判定テーブルであり、( C ) は普通図柄当たり判定テーブルである。
- 【図 1 3】特図変動パターン判定テーブルである。
- 【図 1 4】普図変動パターン判定テーブルである。
- 【図 1 5】電チューの開放パターン決定テーブルである。
- 【図 1 6】始動入賞コマンドの特定テーブルである。
- 【図 1 7】主制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 1 8】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。 10
- 【図 1 9】始動口センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 2 0】ゲート通過処理のフローチャートである。
- 【図 2 1】普通動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 2】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 3】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 2 4】大当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 5】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 6】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】特別図柄確定処理のフローチャートである。 20
- 【図 2 9】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 3 0】遊技状態リセット処理のフローチャートである。
- 【図 3 1】特別電動役物処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 3】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 6】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 3 7】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】先読み演出判定処理のフローチャートである。 30
- 【図 3 9】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】予告演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】連続演出を説明するための図である。
- 【図 4 2】連続演出を説明するための図である。
- 【図 4 3】連続演出判定テーブル等を示す図である。
- 【図 4 4】連続演出の実行例を示すタイミングチャートである。
- 【図 4 5】変更例に係る連続演出の実行例を示すタイミングチャートである。
- 【図 4 6】変更例に係る予告演出選択処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】 40

#### 1. 遊技機の構造

本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機について、図面に基づいて説明する。なお、以下の説明において遊技機の一例としてのパチンコ遊技機の各部の上下方向及び左右方向は、そのパチンコ遊技機に対面する遊技者にとっての上下方向及び左右方向に一致させて説明する。また、パチンコ遊技機の各部の前方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機の各部の後方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者から離れる方向として説明する。

【0 0 1 0】

図 1 に示すように、実施形態のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 5 0 と、遊技機枠 5 0 内に取り付けられた遊技盤 2 とを備えている。遊技機枠 5 0 のうちの前面枠 5 1 には、回転 50

角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル60、遊技球を貯留する打球供給皿(上皿)61、及び打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿(下皿)62が設けられている。また前面枠51には、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン63が設けられている。また前面枠51には、装飾用の枠ランプ66およびスピーカ67が設けられている。

#### 【0011】

遊技盤2には、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。また遊技盤2には、装飾用の盤ランプ5が設けられている。遊技領域3には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎ29が突設されている。

#### 【0012】

また遊技領域3の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置(表示手段)7が設けられている。画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示及び停止表示に同期した演出図柄8L, 8C, 8Rの可変表示及び停止表示を行う演出図柄表示領域がある。なお、演出図柄8L, 8C, 8Rを表示する演出を演出図柄変動演出という。演出図柄変動演出を「装飾図柄変動演出」や単に「変動演出」、さらには「導出表示演出」とも称する。演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の3つの図柄表示エリアからなる。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。演出図柄はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置7は、左、中、右の演出図柄の組み合わせによって、後述の第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄表示器41bにて表示される第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示の結果(つまりは大当たり抽選の結果)を、わかりやすく表示する。

#### 【0013】

例えば大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。大当たりに当選した場合の演出図柄8L, 8C, 8Rの停止態様を、特別停止態様という。また、はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bにより把握するのではなく、画像表示装置7にて把握する。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。

#### 【0014】

画像表示装置7は、上記のような演出図柄を用いた演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出、客待ち用のデモ演出などを表示画面7aに表示する。なお演出図柄変動演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。

#### 【0015】

また画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて演出保留9Aを表示する第1演出保留表示エリア201と、後述の第2特図保留の記憶数に応じて演出保留9Bを表示する第2演出保留表示エリア202とがある。演出保留9A, 9Bの表示により、後述の第1特図保留表示器43aにて表示される第1特図保留の記憶数および第2特図保留表示器43bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。なお本形態では、実行中の変動(当該変動ともいう)に対応する演出保留9Cを表示する当該変動用演出保留表示エリア200も表示画面7aに設けられている。

#### 【0016】

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、センター装飾体10が配されている。センター装飾体10の下方には、上面を回転する遊技球を、後述の第1始動口20へと誘導可能なステージ部11が形成されている。またセンター装飾体10の左下方

10

20

30

40

50

には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ部 1 1 へ遊技球を流出させるワープ部 1 2 が設けられている。またセンター装飾体 1 0 の上方には、文字や図形を表した装飾部材 1 3 が配されていて、装飾部材 1 3 の後方には盤可動体 1 5 が配されている。

【0017】

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常に変わらない第 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 を、第 1 始動入賞口、第 1 入球口、第 1 入球部、第 1 始動領域ともいう。第 1 始動口 2 0 への入賞は、第 1 特別図柄の抽選（大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定）の契機となっている。

【0018】

また、固定入賞装置 1 9 よりも右方の遊技領域 3、即ち遊技領域 3 の右下部には、図 2 に示すように、入球ユニット UN が配されている。入球ユニット UN は、第 1 大入賞装置 3 1 と、第 2 大入賞装置 3 6 と、普通可変入賞装置 2 2 と、ゲート 2 8 とを主に備えていて、これら各装置 3 1、3 6、2 2 及びゲート 2 8 がユニット化されたものである。

【0019】

この入球ユニット UN は、遊技盤 2 に対して脱着可能になっている。そのため、上述した各装置 3 1、3 6、2 2 及びゲート 2 8 を一体として遊技盤 2 に組付けることができると共に、遊技盤 2 から取り外すことができる。よって、上述した各装置 3 1、3 6、2 2 及びゲート 2 8 を別々に遊技盤 2 に組付ける、又は遊技盤 2 から取り外す場合に比べて、組付け作業及び取り外し作業を容易にすることが可能である。

【0020】

図 2 に示すように、入球ユニット UN の右部には、普通可変入賞装置（いわゆる電チュー）2 2 が配されている。電チュー 2 2 は、第 2 始動口 2 1 を備えている。第 2 始動口 2 1 を、第 2 始動入賞口、第 2 入球口、第 2 入球部、第 2 始動領域ともいう。第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞は、第 2 特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。電チュー 2 2 は、遊技盤 2 に対して前後方向に進退可能な進退部材（可動部材）2 3 を備え、進退部材 2 3 の作動によって第 2 始動口 2 1 を開閉するものである。進退部材 2 3 は、後述する電チューソレノイド 2 4 により駆動される。第 2 始動口 2 1 は、進退部材 2 3 が後方に退避した退避状態（開状態）であるときにのみ遊技球が入球可能となる。なお進退部材 2 3 は、前方に進出した進出状態（閉状態）であるときにおいて退避状態にあるときよりも低い入球率で遊技球の入球を許容するものであってもよい。

【0021】

また図 2 に示すように、入球ユニット UN における第 2 始動口 2 1 の上方にはゲート 2 8 が配されている。ゲート 2 8 は、遊技球が上下方向に通過可能な通過領域 2 8 b を有し、後述するゲートセンサ 2 8 a（通過領域 2 8 b への遊技球の通過を検知するためのセンサ）が組み付けられたものである。ゲート 2 8（通過領域 2 8 b）への遊技球の通過は、電チュー 2 2 を開放するか否かを定める普通図柄の抽選（すなわち普通図柄乱数（当たり乱数）の取得と判定）の実行契機となっている。

【0022】

また図 2 に示すように、入球ユニット UN における電チュー 2 2 の左下方には、第 1 大入賞口（第 1 特別入賞口）3 0 を備えた第 1 大入賞装置（第 1 特別可変入賞装置、第 1 特別入賞手段）3 1 が配されている。第 1 大入賞装置 3 1 は、開閉部材（第 1 特別入賞口開閉部材）3 2 を備え、開閉部材 3 2 の作動により第 1 大入賞口 3 0 を開閉するものである。開閉部材 3 2 は、後述する第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 により駆動される。第 1 大入賞口 3 0 は、開閉部材 3 2 が開いているときだけ遊技球が入球可能となる。なお、第 1 大入賞装置 3 1 には、後述する第 1 大入賞口センサ 3 0 a（第 1 大入賞口 3 0 への遊技球の入球を検知するセンサ）が配されている。

【0023】

また図 2 に示すように、入球ユニット UN における電チュー 2 2 の左方、即ち第 1 大入賞装置 3 1 の上方には、第 2 大入賞口（第 2 特別入賞口）3 5 を備えた第 2 大入賞装置（

10

20

30

40

50

第２特別可変入賞装置、第２特別入賞手段）３６が配されている。第２大入賞装置３６は、開閉部材（第２特別入賞口開閉部材）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、後述する第２大入賞口ソレノイド３８により駆動される。第２大入賞口３５は、開閉部材３７が開いているときだけ遊技球が入球可能となる。なお、第２大入賞装置３６には、後述する第２大入賞口センサ３５ａ（第２大入賞口３５への遊技球の入球を検知するセンサ）が配されている。

【００２４】

より詳細には、図３（Ａ）に示すように、第２大入賞装置３６の内部には、第２大入賞口３５を通過した遊技球が通過可能な特定領域（Ｖ領域ともいう）３９および非特定領域（非Ｖ領域ともいう）７０が形成されている。なお、第２大入賞装置３６には、特定領域３９への遊技球の通過を検知する特定領域センサ３９ａと、非特定領域７０への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ７０ａとが配されている。

10

【００２５】

また第２大入賞装置３６は、第２大入賞口３５を通過した遊技球を特定領域３９または非特定領域７０のいずれかに振り分ける振分部材７１と、後述する振分部材ソレノイド７３とを備えている。振分部材７１は、振分部材ソレノイド７３により駆動される。振分部材７１は、前後方向に沿う回転軸を中心に回転可能となっている。振分部材ソレノイド７３は、通電の有無によって、振分部材７１による遊技球の振り分けを切り替えるものである。

【００２６】

20

図３（Ａ）に示すように振分部材ソレノイド７３の通電時には、振分部材７１は、遊技球を特定領域３９に振り分ける第１状態（通過許容状態）をとる。これにより、第２大入賞口３５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ３５ａを通過したあと振分部材７１の表面を転動して特定領域３９を通過する。この遊技球のルートを第１のルートという。

【００２７】

一方、図３（Ｂ）に示すように振分部材ソレノイド７３の非通電時には、振分部材７１は、遊技球を非特定領域７０に振り分ける第２状態（通過阻止状態）をとる。これにより、第２大入賞口３５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ３５ａを通過したあと振分部材７１に当たることなく非特定領域７０を通過する。この遊技球のルートを第２のルートという。

30

【００２８】

なお本パチンコ遊技機１では、特定領域３９への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり特定領域３９は、確変作動口となっている。これに対して非特定領域７０は、確変作動口ではない。また、第１大入賞装置３１には、確変作動口としての特定領域は設けられていない。すなわち非特定領域しか設けられていない。

【００２９】

図１に戻り、さらに遊技領域３の下部には、普通入賞口２７や、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域３外へ排出するアウト口１６が設けられている。

【００３０】

40

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域３には、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第１遊技領域）３Ａと、右側の右遊技領域（第２遊技領域）３Ｂとがある。左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本パチンコ遊技機１では、左打ちにて第１始動口２０への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにてゲート２８への通過、第２始動口２１、第１大入賞口３０、および第２大入賞口３５への入賞を狙うことができる。

【００３１】

なお図２に示すように、遊技盤２には、右打ちされた遊技球をゲート２８の上方に向かわせる右打ちガイド部材１５０が設けられている。本形態では右打ちされた遊技球は、必ず右打ちガイド部材１５０内の球通路を通して出口部分１５０ａから流出する。右打ちガ

50

イド部材 150 の出口部分 150 a は、ゲート 28 の通過領域 28 b の真上に配置されている。また、ゲート 28 の通過領域 28 b は、電チュー 22 の第 2 始動口 21 の真上に配置されている。よって右打ちされた遊技球は、右打ちガイド部材 150 の出口部分 150 a から流出されると、ゲート 28 を通過して、電チュー 22 の進退部材 23 の上方に到達し得るようになっている。

#### 【0032】

また図 1 および図 2 に示すように、遊技盤 2 の右下部には表示器類 40 が配置されている。表示器類 40 には、図 4 に示すように、第 1 特別図柄（第 1 図柄）を可変表示する第 1 特別図柄表示器 41 a、第 2 特別図柄（第 2 図柄）を可変表示する第 2 特別図柄表示器 41 b、及び、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 42 が含まれている。また表示器類 40 には、第 1 特別図柄表示器 41 a の作動保留（第 1 特図保留）の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 43 a、第 2 特別図柄表示器 41 b の作動保留（第 2 特図保留）の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 43 b、および普通図柄表示器 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 が含まれている。

#### 【0033】

第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 20 への遊技球の入賞を契機として行われる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 21 への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、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 41 a および第 2 特別図柄表示器 41 b を総称して特別図柄表示器 41 ということがある。また、第 1 特図保留表示器 43 a および第 2 特図保留表示器 43 b を総称して特図保留表示器 43 ということがある。

#### 【0034】

特別図柄表示器 41 では、特別図柄を可変表示（変動表示）したあとと停止表示することにより、第 1 始動口 20 又は第 2 始動口 21 への入賞に基づく抽選（特別図柄抽選、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（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選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（特定の停止態様の特別図柄すなわち大当たり図柄）である場合には、停止表示された特定特別図柄の種類（つまり当選した当たりの種類）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 を開放させる特別遊技（大当たり遊技）が行われる。特別遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 30 および第 2 大入賞口 35）の開放パターンについては後述する。なお特別遊技は、所謂小当たりへの当選に基づく小当たり遊技であってもよい。

#### 【0035】

具体的には特別図柄表示器 41 は、例えば横並びに配された 8 個の LED (Light Emitting Diode) から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「  
」（点灯、消灯）というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある LED が点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「  
」というように一番右にある LED のみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての LED を消灯させる態様を採用してもよい。なおハズレ図柄は、特定特別図柄ではない。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、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各 LED が点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 LED が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 LED が一斉に点滅するなどなんでもよい。

#### 【0036】

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 への遊技球の入賞があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（判定用情報、数値情報）は、後述する特図保留記憶部 85 に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 20 への入賞であれば第 1 特図保留として第 1 特図保留記憶部 85 a に記憶され、第 2 始動口 21 へ



の入賞であれば第２特図保留として第２特図保留記憶部８５ｂに記憶される。各々の特図保留記憶部８５に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における第１特図保留の上限数及び第２特図保留の上限数はそれぞれ「４」となっている。なお、第１特図保留の上限数及び第２特図保留の上限数は任意に変更可能である。

#### 【００３７】

特図保留記憶部８５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可変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大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することを行う。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への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。

10

#### 【００３８】





そしてこのような特図保留の数は、特図保留表示器４３に表示される。具体的には特図保留表示器４３はそれぞれ、例えば４個のＬＥＤで構成されており、特図保留の数だけＬＥＤを点灯させることにより特図保留の数を表示するものである。

#### 【００３９】

普通図柄の可変表示は、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、普通図柄を可変表示したあと停止表示することにより、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選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（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）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。なお、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。

20

#### 【００４０】

具体的には普通図柄表示器４２は、例えば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抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たり（普通当たり）である場合には、「」（：点灯、：消灯）というように両ＬＥＤが点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「」というように右のＬＥＤのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。なお普通ハズレ図柄は、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所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両ＬＥＤが交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全ＬＥＤが一斉に点滅するなどなんでもよい。

30

#### 【００４１】

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、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、後述する普図保留記憶部８６に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部８６に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における普図保留の上限数は「４」となっている。なお、普図保留の上限数は任意に変更可能である。

40

#### 【００４２】

普図保留記憶部８６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可変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乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することを行う。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可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その

50

通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。

【 0 0 4 3 】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器 4 4 に表示される。具体的には普図保留表示器 4 4 は、例えば 4 個の L E D で構成されており、普図保留の数だけ L E D 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。

【 0 0 4 4 】

2 . 遊技機の電氣的構成

次に図 5 ~ 図 8 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。図 5 及び図 6 に示すようにパチンコ遊技機 1 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板（遊技制御基板）8 0、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（演出制御基板）9 0、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 等を備えている。主制御基板 8 0 は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板 9 0 は、後述する画像制御基板 1 0 0、ランプ制御基板 1 0 7、および音声制御基板 1 0 6 とともにサブ制御部を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板 9 0 を備え、演出手段（画像表示装置 7 や盤ランプ 5、枠ランプ 6 6、スピーカ 6 7、盤可動体 1 5 等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

【 0 0 4 5 】

またパチンコ遊技機 1 は、電源基板 1 5 2 を備えている。電源基板 1 5 2 は、主制御基板 8 0、サブ制御基板 9 0、及び払出制御基板 1 1 0 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 1 5 2 には、バックアップ電源回路 1 5 3 が設けられている。バックアップ電源回路 1 5 3 は、本パチンコ遊技機 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 8 0 の R A M（R a n d o m A c c e s s M e m o r y）8 4 やサブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 8 0 の R A M 8 4 やサブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 1 5 2 には、電源スイッチ 1 5 5 が接続されている。電源スイッチ 1 5 5 の O N / O F F 操作により、電源の投入 / 遮断が切り換えられる。なお、主制御基板 8 0 の R A M 8 4 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 8 0 に設けたり、サブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 9 0 に設けたりしてもよい。

【 0 0 4 6 】

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（R e a d O n l y M e m o r y）8 3、ワークメモリとして使用される R A M 8 4、R O M 8 3 に記憶されたプログラムを実行する C P U（C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t）8 2、データや信号の入出力を行うための I / O ポート部（入出力回路）8 7 が含まれている。なお、R O M 8 3 は外付けであってもよい。

【 0 0 4 7 】

R A M 8 4 には、上述した特図保留記憶部 8 5（第 1 特図保留記憶部 8 5 a および第 2 特図保留記憶部 8 5 b）と普図保留記憶部 8 6 とが設けられている。第 1 特図保留記憶部 8 5 a は第 1 記憶手段に相当し、第 2 特図保留記憶部 8 5 b は第 2 記憶手段に相当する。さらに詳細には第 1 特図保留記憶部 8 5 a は、図 7（a）に示すように、記憶可能な第 1 特図保留の数に対応した 4 つの記憶領域からなる。また図 7（b）に示すように、第 2 特図保留記憶部 8 5 b は記憶可能な第 2 特図保留の数に対応した 4 つの記憶領域からなる。各記憶領域は図 7（c）に示すように、さらに 4 つの記憶領域に分かれている。これらの 4 つの記憶領域とは、後述の大当たり乱数を記憶する領域、当たり種別乱数を記憶する領域、リーチ乱数を記憶する領域、及び変動パターン乱数を記憶する領域である。

【 0 0 4 8 】

また主制御基板 8 0 には、図 5 に示すように、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 80 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 80 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 20 a、第 2 始動口センサ 21 a、ゲートセンサ 28 a、第 1 大入賞口センサ 30 a、第 2 大入賞口センサ 35 a、特定領域センサ 39 a、非特定領域センサ 70 a、および普通入賞口センサ 27 a が接続されている。

#### 【0049】

第 1 始動口センサ 20 a は、第 1 始動口 20 内に設けられて、第 1 始動口 20 に入賞した遊技球を検出するものである。第 2 始動口センサ 21 a は、第 2 始動口 21 内に設けられて、第 2 始動口 21 に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ 28 a は、ゲート 28 内に設けられてゲート 28 を通過した遊技球を検出するものである。第 1 大入賞口センサ 30 a は、第 1 大入賞口 30 内に設けられて第 1 大入賞口 30 に入賞した遊技球を検出するものである。第 2 大入賞口センサ 35 a は、第 2 大入賞口 35 内に設けられて第 2 大入賞口 35 に入賞した遊技球を検出するものである。特定領域センサ 39 a は、第 1 大入賞口 30 内の特定領域 39 に設けられて特定領域 39 を通過した遊技球を検出するものである。非特定領域センサ 70 a は、第 1 大入賞口 30 内の非特定領域 70 に設けられて非特定領域 70 を通過した遊技球を検出するものである。普通入賞口センサ 27 a は、各普通入賞口 27 内に設けられて普通入賞口 27 に入賞した遊技球を検出するものである。

#### 【0050】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド 24、第 1 大入賞口ソレノイド 33、第 2 大入賞口ソレノイド 38、および振分部材ソレノイド 73 が接続されている。電チューソレノイド 24 は、電チュー 22 の進退部材 23 を駆動するものである。第 1 大入賞口ソレノイド 33 は、第 1 大入賞装置 31 の開閉部材 32 を駆動するものである。第 2 大入賞口ソレノイド 38 は、第 2 大入賞装置 36 の開閉部材 37 を駆動するものである。振分部材ソレノイド 73 は、第 2 大入賞装置 36 の振分部材 71 を駆動するものである。

#### 【0051】

さらに主制御基板 80 には、特別図柄表示器 41、普通図柄表示器 42、特図保留表示器 43、および普図保留表示器 44 が接続されている。すなわち、これらの表示器類 40 の表示制御は、遊技制御用マイコン 81 によりなされる。

#### 【0052】

また主制御基板 80 は、払出制御基板 110 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 110 から信号を受信する。払出制御基板 110 には、賞球払出装置 120、貸球払出装置 130 およびカードユニット 135 (パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の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、発射制御回路 111 を介して発射装置 112 が接続されている。発射装置 112 には、上述したハンドル 60 が含まれる。

#### 【0053】

払出制御基板 110 は、遊技制御用マイコン 81 からの信号や、パチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 135 からの信号に基づいて、賞球払出装置 120 の賞球モータ 121 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球払出装置 130 の球貸モータ 131 を駆動して貸球の払い出しを行ったりする。払い出される賞球は、その計数のため賞球センサ 122 により検知される。また払い出される貸球は、その計数のため球貸センサ 132 により検知される。なお遊技者による発射装置 112 のハンドル 60 の操作があった場合には、タッチスイッチ 114 がハンドル 60 への接触を検知し、発射ボリューム 115 がハンドル 60 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 115 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 113 が駆動されることとなる。なお本パチンコ遊技機 1 においては、0.6 秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

#### 【0054】

また主制御基板 80 は、サブ制御基板 90 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板

８０とサブ制御基板９０との接続は、主制御基板８０からサブ制御基板９０への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板８０とサブ制御基板９０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。

#### 【００５５】

図６に示すように、サブ制御基板９０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）９１が実装されている。演出制御用マイコン９１には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶したＲＯＭ９３、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ９４、ＲＯＭ９３に記憶されたプログラムを実行するＣＰＵ９２、データや信号の入出力を行うためのＩ／Ｏポート部（入出力回路）９７が含まれている。なお、ＲＯＭ９３は外付けであってもよい。

10

#### 【００５６】

ＲＡＭ９４には、図８（ａ）に示すように、第１始動口２０への入賞に基づいて特定された第１始動入賞コマンド（後に詳述）等を記憶可能な第１特図保留演出記憶部９５ａと、第２始動口２１への入賞に基づいて特定された第２始動入賞コマンド（後に詳述）等を記憶可能な第２特図保留演出記憶部９５ｂと、第１特別図柄および第２特別図柄に共通の当該変動用演出記憶部（第０記憶領域）９５ｃとが設けられている。第１特図保留演出記憶部９５ａは、図８（ｂ）に示すように、記憶可能な第１特図保留の数に対応して４つの記憶領域（第１記憶領域～第４記憶領域）からなる。また第２特図保留演出記憶部９５ｂは、図８（ｃ）に示すように、記憶可能な第２特図保留の数に対応して４つの記憶領域（第１記憶領域～第４記憶領域）からなる。

20

#### 【００５７】

各記憶領域は、図８（ｄ）に示すように、始動入賞コマンド記憶領域と連続演出乱数記憶領域とを含む複数の記憶領域に分かれている。始動入賞コマンド記憶領域は、始動入賞コマンドを記憶する記憶領域である。また、連続演出乱数記憶領域は、後述する連続演出の実行抽選に用いる連続演出乱数を記憶する領域である。なお当該変動用演出記憶部９５ｃも、同様の記憶領域を含んでいる。

#### 【００５８】

サブ制御基板９０には、図６に示すように、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。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ＣＰＵ１０２に画像表示装置７の表示制御を行わせる。画像制御基板１００のＲＡＭ１０４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ＲＯＭ１０３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。画像制御基板１００のＣＰＵ１０２は、演出制御用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭ１０３から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

30

#### 【００５９】

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ＲＯＭ９３に格納されている。なお、音声制御基板１０６にＣＰＵを実装してもよく、その場合、そのＣＰＵに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板１０６にＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに音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、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２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ＲＯＭ１０３に音響データを格納してもよい。

40

#### 【００６０】

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

50

ランプ制御基板 107 を介して、遊技機枠 50 に設けられている枠ランプ 66、および遊技盤 2 に設けられている盤ランプ 5 の点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 91 は、枠ランプ 66 や盤ランプ 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）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 66 や盤ランプ 5 などのランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 90 の ROM 93 に格納されているデータを用いる。

#### 【0061】

さらに演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 107 に接続された盤可動体 15 を動作させる。盤可動体 15 は、センター装飾体 10 の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。盤可動体 15 は、表示画面 7a の周辺部（本形態では上部）でコンパクトに折り畳まれて格納されている格納状態（図 2 参照）から、その折り畳みを解除されて表示画面 7a の中央部を含む略全域の前方で露出している露出状態（図示省略）に変位可能なものである。なお、盤可動体 15 を露出状態に制御する場合には、表示画面 7a にエフェクト画像が一定時間、表示される。

10

#### 【0062】

詳細には演出制御用マイコン 91 は、盤可動体 15 の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って盤可動体 15 の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ制御基板 90 の ROM 93 に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板 107 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU にランプの点灯制御や盤可動体 15 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。

20

#### 【0063】

またサブ制御基板 90 には、枠中継基板 98 を介して演出ボタン検出スイッチ（SW）63a が接続されている。演出ボタン検出スイッチ 63a は、上述した演出ボタン 63 が押下操作されたことを検出するものである。演出ボタン 63 が押されると演出ボタン検出スイッチ 63a からサブ制御基板 90 に対して検知信号が出力される。

#### 【0064】

### 3. 大当たり等の説明

30

本形態のパチンコ遊技機 1 では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果として、「大当たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示器 41 に「大当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特別図柄表示器 41 に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口（第 1 大入賞口 30 および第 2 大入賞口 35）を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。

#### 【0065】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（OP とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ED とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、OP の終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又は ED の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

40

#### 【0066】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については図 9 及び図 10 に示す通りである。図 9 及び図 10 に示すように、本形態では大当たりの種別としては、大きく分けて V ロング大当たりと V ショート大当たりとの 2 つがある。「V ロング大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域 39 への遊技球の通過が可能な第 1 開放パターン（V ロング開放パターン）で開閉部材 32 及び開閉部材 37 を作動させる大当たりである。「V ショ

50

ート大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域 39 への遊技球の通過が不可能な第 2 開放パターン（V ショート開放パターン）で開閉部材 32 及び開閉部材 37 を作動させる大当たりである。

【0067】

より具体的には、図 10 に示すように、「V ロング大当たり」は、総ラウンド数が 16 R である。1 R から 13 R までと 15 R は第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり最大 25.0 秒にわたって開放する。14 R と 16 R は第 2 大入賞口 35 を 1 R 当たり最大 25.0 秒にわたって開放する。この 14 R 及び 16 R では、第 2 大入賞口 35 内の特定領域 39 への通過が容易に可能である。

【0068】

これに対して、「V ショート大当たり」は、総ラウンド数は 16 R であるものの、実質的な総ラウンド数は 13 R である。つまり、1 R から 13 R までは第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり最大 25.0 秒にわたって開放するが、15 R では第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり 0.08 秒しか開放せず、また、14 R と 16 R でも第 2 大入賞口 35 を 1 R 当たり 0.08 秒しか開放しない。従って、この V ショート大当たりでは 14 R から 16 R までは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、V ショート大当たりは実質 13 R の大当たりとなっている。

【0069】

また、V ショート大当たりにおける 14 R と 16 R では第 2 大入賞口 35 が開放されるものの、その開放時間が極めて短く、第 2 大入賞口 35 内の特定領域 39 に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。なお、V ショート大当たりにおける 14 R 及び 16 R では、第 2 大入賞口 35 の開放時間が短いだけでなく、第 2 大入賞口 35 の開放タイミングと振分部材 71 の作動タイミング（図 3（B）に示す第 2 状態から図 3（A）に示す第 1 状態に制御されるタイミング）との関係からも、特定領域 39 に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。

【0070】

本形態のパチンコ遊技機 1 では、大当たり遊技中の特定領域 39 への遊技球の通過に基づいて、その大当たり遊技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、上記の V ロング大当たりで当選した場合には、大当たり遊技の実行中に特定領域 39 へ遊技球を通過させることで、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させ得る。これに対して、V ショート大当たりで当選した場合には、その大当たり遊技の実行中に特定領域 39 へ遊技球を通過させることができないため、その大当たり遊技後の遊技状態は、後述の通常確率状態（非高確率状態）となる。

【0071】

なお、図 9 に示すように、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選における大当たりの振分率は、V ロング大当たりが 60%、V ショート大当たりが 40% となっている。これに対して、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選において当選した大当たりは、全て V ロング大当たりとなっている。すなわち、後述の電サボ制御の実行により入球可能となる第 2 始動口 21 への入賞に基づく抽選により大当たりで当選した場合には、必ず V ロング大当たりとなる。このように本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 20 に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第 1 特別図柄の抽選）よりも、第 2 始動口 21 に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第 2 特別図柄の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

【0072】

ここで本パチンコ遊技機 1 では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図 11（A）に示すように、大当たり乱数は 0～65535 までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0～9 までの範囲で値をとる。なお、第 1 始動口 20 又は第 2 始動口 21 への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「特図変動パターン乱数」がある。

10

20

30

40

50

## 【0073】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄（装飾図柄）のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「7 7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面7a内で多少揺れているように表示されていたり、拡大縮小を繰り返すように表示されていたりしてもよい。演出図柄がリーチ状態で表示されていることを、演出図柄がリーチ態様で表示されているともいう。このリーチ乱数は、0～127までの範囲で値をとる。

10

## 【0074】

また、特図変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。特図変動パターン乱数は、0～99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11（B）に示す普通図柄乱数（当たり乱数）および普図変動パターン乱数がある。普通図柄乱数は、電チュー22を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0～65535までの範囲で値をとる。普図変動パターン乱数は、普通図柄の変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。普図変動パターン乱数は、0～232までの範囲で値をとる。

## 【0075】

## 4. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機1の特別図柄表示器41および普通図柄表示器42には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特別図柄表示器41の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「通常確率状態（非高確率状態）」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。すなわち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う（図12（A）参照）。つまり、特別図柄表示器41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、特別図柄表示器41による特別図柄の可変表示の表示結果（すなわち停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

20

30

## 【0076】

また、特別図柄表示器41の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。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、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判定テーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図13参照）。つまり、特別図柄表示器41の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

40

## 【0077】

特別図柄表示器41の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄表示器42の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄表示器41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、普通図柄表示器42の確率変動機能および変動時間短縮機能は、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、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数（当たり乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブ

50

ルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）を行う（図12（C）参照）。つまり、普通図柄表示器42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、普通図柄表示器42による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確率が高くなる。

【0078】

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。すなわち、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判定テーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図14参照）。つまり、普通図柄表示器42の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。

10

【0079】

具体的には、図14に示すように、非時短状態では、500msである変動時間が約33%（77/233）の割合で選択され、1500msである変動時間が約33.5%（78/233）の割合で選択され、2400msである変動時間が約33.5%（78/233）の割合で選択される。これに対して、時短状態では、300msである変動時間が約57%（133/233）の割合で選択され、1100msである変動時間が約21.5%（50/233）の割合で選択され、2000msである変動時間が約21.5%（50/233）の割合で選択される。

【0080】

時短状態（後述する電サボ制御状態）において普通図柄の変動時間が300ms、1100ms、2000msの3種類から選択されるのは、以下の理由に基づく。すなわち本形態では、第2始動口21への入賞に基づく賞球が2球である。そのため、時短状態において発射停止スイッチ116を使った所謂止め打ちがなされると、遊技者が持ち球を増やすことができる可能性がある。そこで、このような攻略的な打ち方ができないように、普通図柄の変動時間として3種類の変動時間を設けているのである。

20

【0081】

また時短状態では、補助遊技における電チュー22の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図15参照）。すなわち、電チュー22の開放時間延長機能が作動している。

【0082】

普通図柄表示器42の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チュー22の開放時間延長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、電チュー22が頻繁に開放され、第2始動口21へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サボ制御（電チュー22により第2始動口21への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。高ベース状態を電サボ制御状態とも称し、低ベース状態を非電サボ制御状態とも称する。

30

【0083】

なお時短状態において、普通図柄表示器42の確率変動機能と変動時間短縮機能および電チュー22の開放時間延長機能に加えて、補助遊技における電チュー22の開放回数を非時短状態より多くするようにしてもよい。すなわち、電チュー22の開放回数増加機能が作動するようにしてもよい。また、高ベース状態（電サボ制御状態）は、普通図柄表示器42の確率変動機能、普通図柄表示器42の変動時間短縮機能、電チュー22の開放時間延長機能、および電チュー22の開放回数増加機能のうち一つ以上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電チュー22が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サボ制御状態）は、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。

40

【0084】

50



本形態のパチンコ遊技機 1 では、V ロング大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域 3 9 への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。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（本形態では 1 0 0 回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【 0 0 8 5 】

また、V ショート大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域 3 9 の通過がなされていなければ（なされることは略ない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。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（本形態では 1 0 0 回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【 0 0 8 6 】

なお、パチンコ遊技機 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」とも称する。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称する。また、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特典遊技状態」と称する。

【 0 0 8 7 】

また本形態では、特図 1 の変動表示が行われた回数と、特図 2 の変動表示が行われた回数との合計回数が 1 0 0 回となったことを、高ベース状態の終了条件としているが、特図 1 の変動表示が行われた回数が所定回数（例えば 5 0 回）になったことや、特図 2 の変動表示が行われた回数が所定回数（例えば 3 0 回）になったことを、高ベース状態の終了条件に入れてもよい。この場合、特図 1 の変動表示と特図 2 の変動表示の合計回数に基づく終了条件はなくてもよい。

【 0 0 8 8 】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域 3 B（図 2 参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サボ制御により低ベース状態と比べて電チュー 2 2 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 2 0 への入賞よりも第 2 始動口 2 1 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート 2 8 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお本パチンコ遊技機 1 では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【 0 0 8 9 】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域 3 A（図 2 参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サボ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー 2 2 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 2 1 への入賞よりも第 1 始動口 2 0 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第 1 始動口 2 0 へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【 0 0 9 0 】

#### 5．始動入賞コマンドについて

本形態のパチンコ遊技機 1 は、後述するように所謂先読み演出を実行可能である。先読み演出とは、始動入賞によって取得された判定用情報（大当たり乱数等の乱数値）に基づいて特定された始動入賞コマンドを利用して、その始動入賞に基づく特図変動（特別図柄の変動表示）の開始直前の当否判定よりも前にその始動入賞に対する大当たり期待度を示唆する演出である。本形態において行われる先読み演出は、連続演出である。連続演出とは、連続する複数回の特図変動の各々において行われ得る演出であり、演出内容が相互に

関連している演出である。なお、連続演出が1回の特図変動においてのみ行われる場合もある。連続演出は、関連演出に相当する。

#### 【0091】

図16に示すように、本形態において生成される始動入賞コマンドには、大当たりか否かの当否情報、Vロング大当たりであるかVショート大当たりであるかの当たり種別情報、リーチになるか否かのリーチ情報、SPリーチを行うかノーマルリーチを行うかの変動パターン情報が含まれている。また本形態の始動入賞コマンドには、第1始動口20と第2始動口21とのどちらの始動口に入賞したのかの始動口情報、非時短状態と時短状態とのどちらの遊技状態に入賞したのかの遊技状態情報が含まれている。始動入賞コマンドは、少なくとも大当たりか否かの当否情報を含むものであればよく、始動入賞コマンドにどのような情報を含ませるかは適宜変更可能である。例えば、始動入賞コマンドに遊技状態に関する情報を含めないようにしてもよい。なお、始動入賞コマンドには、SPリーチの実行の有無に関する情報が含まれていることが好ましい。

10

#### 【0092】

##### 6. 遊技制御用マイコン81の動作

〔主制御メイン処理〕次に図17～図33に基づいて遊技制御用マイコン81の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、RAM84に設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、ROM83から図17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(S001)。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、CPU82の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等のリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお初期設定(S001)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。

20

#### 【0093】

初期設定(S001)に次いで、割り込みを禁止し(S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)では、図11に示した種々の乱数カウンタ値を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数は、カウンタIC等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。この場合、ソフトウェアによる乱数の更新処理は必要ない。

30

#### 【0094】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)が終了すると、割り込みを許可する(S004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理(S005)は、例えば4ms周期でCPU82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。すなわち、例えば4ms周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理(S005)が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理(S005)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(S003)による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときにCPU82に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)はすぐには開始されず、割り込み許可(S004)がされてから開始される。

40

#### 【0095】

〔メイン側タイマ割り込み処理〕次に、メイン側タイマ割り込み処理(S005)について説明する。図18に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において主制御基板80のRAM84に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板90や払出制御基板110等に出力する。

50

## 【 0 0 9 6 】

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、入力処理を行う(S102)。入力処理(S102)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、普通入賞口センサ 2 7 a 等(図 5 参照))が検知した検出信号を読み込み、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための払い出しデータを R A M 8 4 の出力バッファにセットする。

## 【 0 0 9 7 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図 1 7 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(S003)と同じである。即ち、図 1 1 に示した各種乱数カウンタ値(普通図柄乱数カウンタ値や普図変動パターン乱数カウンタ値も含む)の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

## 【 0 0 9 8 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述する始動口センサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)、特別動作処理(S106)、特定領域センサ検出処理(S107)を実行する。その後、その他の処理(S108)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S108)としては、後述の特図 2 保留球数に基づいて第 2 特図保留表示器 4 3 b をその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図 1 保留球数に基づいて第 1 特図保留表示器 4 3 a をその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次に C P U 8 2 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップ S002 ~ S004 の処理が繰り返し実行され(図 1 7 参照)、割り込みパルスが入力されると(約 4 m s e c 後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にて R A M 8 4 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。

## 【 0 0 9 9 】

[ 始動口センサ検出処理 ] 図 1 9 に示すように、始動口センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート 2 8 に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 2 8 a によって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。ゲート 2 8 を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理(S202)を行う。一方、遊技球がゲート 2 8 を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップ S203 に進む。

## 【 0 1 0 0 】

ステップ S203 では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 2 1 a によって遊技球が検出されたか否か判定する(S203)。第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞していない場合(S203でNO)にはステップ S209 に進むが、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞した場合には(S203でYES)、特図 2 保留球数(第 2 特図保留の数、具体的には R A M 8 4 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)に達しているか否か判定する(S204)。そして、特図 2 保留球数が「 4 」に達している場合(S204でYES)には、ステップ S209 に進むが、特図 2 保留球数が「 4 」未満である場合には(S204でNO)、特図 2 保留球数に「 1 」を加算する(S205)。

## 【 0 1 0 1 】

続いて特図 2 関係乱数取得処理(S206)を行う。特図 2 関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - R C)及び特図変動パターン乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - T 1)を取得し(つまり図 1 1 (A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第 2 特図保留記憶部 8 5 b のうち現在の特図 2 保留球数に応じた第 2 特図保留記憶部 8 5 b の記憶領域に格納する。

## 【 0 1 0 2 】

続いて第 2 始動入賞コマンド特定処理(S207)を行う。第 2 始動入賞コマンド特定処理(S207)では、ステップ S206 で格納した乱数値群に基づき、図 1 6 の始動入賞コマンド特定テ

10

20

30

40

50

ーブルに示す数値範囲指定に従って第2始動入賞コマンド(入賞情報に相当)を特定(生成)する。具体的には、現在の遊技状態が時短状態であり、大当たり乱数が「10001」、当たり種別乱数が「1」、リーチ乱数が「1」、特図変動パターン乱数が「1」であれば、図16の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第2始動口且つ時短状態の箇所の数値範囲指定に従って、第2始動入賞コマンドとして「F2H11H」というコマンドを特定する。なおコマンドは、2バイトの情報(1バイトの上位コマンド(例えばF2H)と1バイトの下位コマンド(例えば11H))からなっている。

#### 【0103】

図16に示すテーブルにおける各乱数の区分けは、それぞれの乱数の判定テーブル(図12(A)の大当たり判定テーブル、図9の当たり種別判定テーブル、図12(B)のリーチ判定テーブル、図13の特図変動パターン判定テーブル)における区分けと対応している。従って、特定された第2始動入賞コマンドには、大当たりの当否、大当たりの種類(Vロング大当たり又はVショート大当たりの別)、リーチの有無、および後述のSPリーチを行うか否かの情報が含まれている。

#### 【0104】

なお本形態の始動入賞コマンドでは、16進数で二桁の上位コマンドのうち上の桁の値は、始動口の種類(第1始動口20への入賞か第2始動口21への入賞か)を指定する情報である。また、上位コマンドのうち下の桁の値は、遊技状態(時短状態か非時短状態か)を指定する情報である。また、16進数で二桁の下位コマンドのうち、上の桁の値は、大当たりの当否、大当たりの種類、及びリーチの有無を指定する情報である。また、下位コマンドのうち下の桁の値は、リーチの種類(SPリーチ又はノーマルリーチの別)を指定する情報である。なお、このような始動入賞コマンドの生成に関するルールは、一例であり、任意に変更可能である。例えば始動入賞コマンドに、保留球数を指定する情報を含めるようにしてもよい。また、通常確率状態と高確率状態の両方で大当たりと判定されるのか、高確率状態でのみ大当たりと判定されるのかの区別がつくように大当たりの当否に関する情報を含めるようにしてもよい。

#### 【0105】

続いて遊技制御用マイコン81は、ステップS207で特定した第2始動入賞コマンドをRAM84の出力バッファにセットする(S208)。

#### 【0106】

続いて始動口センサ検出処理(S104)では、第1始動口20に遊技球が入賞したか否か、即ち、第1始動口センサ20aによって遊技球が検出されたか否かを判定する(S209)。第1始動口20に遊技球が入賞していない場合(S209でNO)には処理を終えるが、第1始動口20に遊技球が入賞した場合には(S209でYES)、特図1保留球数(第1特図保留の数、具体的にはRAM84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)に達しているか否かを判定する(S210)。そして、特図1保留球数が「4」に達している場合(S210でYES)には、処理を終えるが、特図1保留球数が「4」未満である場合には(S210でNO)、特図1保留球数に「1」を加算する(S211)。

#### 【0107】

続いて特図1関係乱数取得処理(S212)を行う。特図1関係乱数取得処理(S212)では、特図2関係乱数取得処理(S206)と同様に、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-TRND-A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-TRND-AS)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-TRND-RC)及び特図変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-TRND-T1)を取得し(つまり図11(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部85aのうち現在の特図1保留球数に応じた第1特図保留記憶部85aの記憶領域に格納する。

#### 【0108】

続いて第1始動入賞コマンド特定処理(S213)を行う。第1始動入賞コマンド特定処理(S213)では、ステップS212で格納した乱数値群に基づき、図16の始動入賞コマンド特定テーブルに示す数値範囲指定に従って第1始動入賞コマンド(入賞情報に相当)を特定(生

10

20

30

40

50

成)する。具体的には、現在の遊技状態が非時短状態であり、大当たり乱数が「10001」、当たり種別乱数が「1」、リーチ乱数が「1」、特図変動パターン乱数が「1」であれば、図16の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第1始動口且つ非時短状態の箇所の数値範囲指定に従って、第1始動入賞コマンドとして「E1H11H」というコマンドを特定する。特定された第1始動入賞コマンドには、大当たりの当否、大当たりの種類、リーチの有無、および後述のSPリーチを行うか否かを指定する情報が含まれている。

【0109】

続いて遊技制御用マイコン81は、ステップS213で特定した第1始動入賞コマンドをRAM84の出力バッファにセットして(S214)、処理を終える。

【0110】

[ゲート通過処理]図20に示すようにゲート通過処理(S202)では、普通図柄保留球数(普図保留の数、具体的にはRAM84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」以上であるか否かを判定し(S301)、普通図柄保留球数が「4」以上であれば(S301でYES)、処理を終了する。一方、普通図柄保留球数が「4」以上でなければ(S301でNO)、普通図柄保留球数に「1」を加算し(S302)、普通図柄乱数取得処理(S303)を行う。普通図柄乱数取得処理(S303)では、普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Hの値)及び普図変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-TRND-J1の値)を取得し(つまり図11(B)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値をRAM84の普図保留記憶部86のうち現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【0111】

[普通動作処理]遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検出処理(S104)に次いで、図21に示す普通動作処理(S105)を行う。普通動作処理(S105)ではまず、電チュー22の作動中か否かを判定する(S401)。電チューの作動中でなければ(S401でNO)、続いて、普通図柄の停止表示中か否かを判定する(S402)。普通図柄の停止表示中でなければ(S402でNO)、続いて、普通図柄の変動表示中か否かを判定する(S403)。普通図柄の変動表示中でなければ(S403でNO)、続いて、普通図柄の保留球数が「0」か否かを判定する(S404)。普通図柄の保留球数が「0」であれば(S404でYES)、本処理を終える。

【0112】

ステップS404において普通図柄の保留球数が「0」でなければ(S404でNO)、当たり判定処理(S405)を行う。当たり判定処理(S405)では、普図保留記憶部86に格納されている普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Hの値)を読み出し、時短状態であれば図12(C)に示す普通図柄当たり判定テーブルのうちの時短状態の部分(当たり判定値が「1」～「65535」)に基づいて当たりか否かを判定し、非時短状態であれば図12(C)に示す普通図柄当たり判定テーブルのうちの非時短状態の部分(当たり判定値が「1」～「6379」)に基づいて当たりか否かを判定する。そして、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄データをRAM84の所定の記憶領域にセットする図柄決定処理を行う(S406)。つまり図柄決定処理(S406)では、「ハズレ」であれば「普通ハズレ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。

【0113】

続いて遊技制御用マイコン81は、普通図柄変動時間決定処理(S407)を行う。普通図柄変動時間決定処理(S407)では、普図保留記憶部86に格納されている普図変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-TRND-J1の値)を読み出し、図14に示す普通図柄変動パターン判定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300ms、1100ms、又は2000msのいずれか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500ms、1500ms、又は2400msのいずれかの普通図柄変動パターンを選択する。

【0114】

次いで遊技制御用マイコン81は、普通図柄保留球数を1ディクリメントする(S408)。そして、普図保留記憶部86における各普図保留の格納場所(記憶領域)を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、普図保留記憶部86における保留4個目に

10

20

30

40

50

対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする(S409)。このようにして、普図保留が保留された順に消化されるようにしている。その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、ステップS407で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始する(S410)。なおこれに伴い、サブ制御基板 9 0 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。

【 0 1 1 5 】

上述のステップS403にて普通図柄の変動表示中であれば(S403でYES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し(S411)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S411でYES)、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果（普通当たり図柄又は普通ハズレ図柄）で停止させる(S412)。そして、サブ制御基板 9 0 に普通図柄の変動停止を知らせるための普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに(S413)、普通図柄の停止時間をセットして(S414)本処理を終える。

10

【 0 1 1 6 】

また、上述のステップS402にて普通図柄の停止表示中であれば(S402でYES)、続いて、ステップS414でセットした普通図柄の停止時間（図 1 4 参照）が経過したか否かを判定し(S415)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S415でYES)、普通当たり図柄の普図停止図柄データがセットされているか否かを判定し(S416)、普通当たり図柄のデータでなければ（つまり当たりでなければ(S416でNO)）、本処理を終える。一方、普通当たり図柄のデータであれば（つまり当たりであれば(S416でYES)）、電チュー 2 2 の開放パターンをセットする(S417)。詳細には、時短状態中であれば、電チュー 2 2 の開放パターンとして時短状態中の開放パターン（図 1 5 の電チュー開放 T B L 2 参照）をセットする。これに対して、非時短状態中であれば、電チュー 2 2 の開放パターンとして非時短状態中の開放パターン（図 1 5 の電チュー開放 T B L 1 参照）をセットする。そして、ステップS417でセットした開放パターンに従って、電チュー 2 2 を作動させる(S418)。

20

【 0 1 1 7 】

また、上述のステップS401にて電チュー 2 2 の作動中であれば(S401でYES)、続いて、電チュー 2 2 の作動時間が経過したか否かを判定し(S419)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S419でYES)、電チュー 2 2 の作動を終了させる(S420)。

【 0 1 1 8 】

〔特別動作処理〕図 2 2 に示すように特別動作処理(S106)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 4 つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス 1, 2, 3, 4」を割り当てている。そして、「特別動作ステータス」が「1」である場合には(S1301でYES)、特別図柄待機処理(S1302)を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には(S1301でNO、S1303でYES)、特別図柄変動中処理(S1304)を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には(S1301, S1303で共にNO、S1305でYES)、特別図柄確定処理(S1306)を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には(S1301, S1303, S1305の全てがNO)、大当たり遊技としての特別電動役物処理(S1307)を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

30

【 0 1 1 9 】

〔特別図柄待機処理〕図 2 3 に示すように、特別図柄待機処理(S1302)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(S1401)。特図 2 保留球数が「0」である場合(S1401でYES)、即ち、第 2 始動口 2 1 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群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(S1407)。そして、特図 1 保留球数も「0」である場合(S1407でYES)、即ち、第 1 始動口 2 0 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、既に画像表示装置 7 の表示画面 7 a を待機画面（客待ち用のデモ画面）としたか否かを判定し(S1413)、そうであれば(S1413でYES)処理を終え、そうでなければ(S1413でNO)、所定の待機時間の経過を待って、待機画面を表示させるための客待ち待機コマンドをセットする(S1414)。客待ち待機コマンドを受信したサ

40

50

ブ制御基板 90 は客待ち演出を画像表示装置 7 等にて実行する。

【0120】

ステップS1401において特図2 保留球数が「0」でない場合(S1401でNO)、即ち、第2 始動口 21 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図2 の保留情報)が1 つ以上ある場合には、後述の特図2 大当たり判定処理(S1402)及び特図2 変動パターン選択処理(S1403)を行う。その後、遊技制御用マイコン 81 は、特図2 保留球数を1 ディクリメントする(S1404)。そして、第2 特図保留記憶部 85 bにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第2 特図保留記憶部 85 bにおける保留4 個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1405)。このようにして、第2 特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン 81 は、特図2 変動開始処理(S1406)を実行する。特図2 変動開始処理(S1406)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをセットして、第2 特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図2 変動開始処理(S1406)でセットされる変動開始コマンド(特図2 変動開始コマンドともいう)には、特図2 大当たり判定処理(S1402)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図2 変動パターン選択処理(S1403)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

10

【0121】

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(S1401でYES且つS1407でNO)、即ち、特図2 の保留情報はないが、第1 始動口 20 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図1 の保留情報)が1 つ以上ある場合には、後述の特図1 大当たり判定処理(S1408)及び特図1 変動パターン選択処理(S1409)を行う。その後、遊技制御用マイコン 81 は、特図1 保留球数を1 ディクリメントする(S1410)。そして、第1 特図保留記憶部 85 aにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第1 特図保留記憶部 85 aにおける保留4 個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1411)。このようにして、第1 特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン 81 は、特図1 変動開始処理(S1412)を実行する。特図1 変動開始処理(S1412)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをセットして、第1 特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図1 変動開始処理(S1412)でセットされる変動開始コマンド(特図1 変動開始コマンドともいう)には、特図1 大当たり判定処理(S1408)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図1 変動パターン選択処理(S1409)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

20

30

【0122】

上記のように本形態では、第1 特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2 特図保留が「0」の場合(S1401でYESの場合)に限って行われる。すなわち第2 特図保留の消化は、第1 特図保留の消化に優先して実行される。そして本形態では、第2 特図保留に基づく抽選の方が、第1 特図保留に基づく抽選よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たり(V ロング大当たり)に当選しやすくなっている(図9 参照)。

40

【0123】

[特図2 大当たり判定処理(特図1 大当たり判定処理)] 特図2 大当たり判定処理(S1402)と特図1 大当たり判定処理(S1408)とは、処理の流れが同じであるため図2 4に基づいてまとめて説明する。図2 4に示すように、特図2 大当たり判定処理(S1402)又は特図1 大当たり判定処理(S1408)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値(ラベル - TRND - A の値)を読み出す(S1501)。詳細には、特図2 大当たり判定処理(S1402)では、RAM 84 の第2 特図保留記憶部 85 bの第1 記憶領域(即ち第2 特図保留の1 個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図1 大当たり判定処理(S1408)では、RAM 84 の第1 特図保留記憶部 85 aの第1 記憶領域(即ち第1 特図保留の1 個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ

50

値を読み出す。

【 0 1 2 4 】

次に、大当たり判定テーブル（図 1 2（A））をセットする（S1502）。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（S1503）。そして、高確率状態でなければ（S1503でNO）、すなわち通常確率状態（非高確率状態）であれば、大当たり判定テーブル（図 1 2（A））のうち非高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「1 0 0 0 1」～「1 0 2 6 3」）に基づいて大当たりか否かを判定する（S1504）。一方、高確率状態であれば（S1503でYES）、大当たり判定テーブル（図 1 2（A））のうち高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「1 0 0 0 1」～「1 0 7 9 2」）に基づいて大当たりか否かを判定する（S1505）。

10

【 0 1 2 5 】

大当たり判定（S1504,S1505）の結果が「大当たり」であれば、当たり種別乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - A S の値）を読み出して、図 9 に示す当たり種別判定テーブルに基づいて当たり種別を判定する（S1506）。当たり種別を判定（S1506）した後は、大当たりフラグを ON するとともに（S1507）、当たり種別に応じた特図停止図柄データ（図 9 参照）を R A M 8 4 に設けた特図バッファにセットして（S1508）処理を終える。一方、大当たり判定（S1504,S1505）の結果が「ハズレ」であれば、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ（0 1 H）を特図バッファにセットして（S1508）処理を終える。

【 0 1 2 6 】

〔特図 2 変動パターン選択処理（特図 1 変動パターン選択処理）〕特図 2 変動パターン選択処理（S1403）と特図 1 変動パターン選択処理（S1409）とは、処理の流れが同じであるため図 2 5 及び図 2 6 に基づいてまとめて説明する。図 2 5 及び図 2 6 に示すように、特図 2 変動パターン選択処理（S1403）又は特図 1 変動パターン選択処理（S1409）ではまず、遊技状態が時短状態か否か（時短フラグが ON か否か）を判定する（S1601）。そして、時短状態でなければ（S1601でNO）、すなわち非時短状態であれば、続いて大当たりフラグが ON か否かを判定する（S1602）。ON であれば（S1602でYES）、さらに当選した大当たりの種別が V ロング大当たりであるか否かを、セットされている特図停止図柄データに基づいて判定する（S1603）。V ロング大当たりである場合には（S1603でYES）、非時短状態中 V ロング大当たりテーブル（図 1 3 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ V ロング大当たりに該当する部分）を参照して、特図変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1 の値）に基づいて変動パターンを選択する（S1604）。具体的には、変動パターン P 1 ～ P 4 のいずれかが選択されることになる。

20

30

【 0 1 2 7 】

またステップ S1603において、V ロング大当たりでなければ（S1603でNO）、V ショート大当たりに当選しているので、非時短状態中 V ショート大当たりテーブル（図 1 3 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ V ショート大当たりに該当する部分）を参照して、特図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（S1605）。具体的には、特図 1 変動パターン選択処理（S1409）では変動パターン P 5 ～ P 8 のいずれかが選択されることになる。なお、特図 2 の抽選では V ショート大当たりに当選することはない。

40

【 0 1 2 8 】

またステップ S1602において、大当たりフラグが ON でなければ（S1602でNO）、リーチ乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - R C の値）がリーチ成立乱数値か否かを判定する（S1606）。なお、図 1 2（B）に示すように、リーチ成立乱数値は非時短状態であれば「0」～「1 3」であり、時短状態であれば「0」～「5」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

【 0 1 2 9 】

リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合（S1606でYES）、即ち、リーチ有り

50



ハズレの場合には、非時短状態中リーチ有りハズレテーブル（図 1 3 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ有りハズレに該当する部分）を参照して、特図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(S1607)。具体的には、変動パターン P 9 ~ P 1 2 のいずれかが選択されることになる。

【 0 1 3 0 】

リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合(S1606でNO)、即ち、リーチ無しハズレ（どはずれ）の場合には、非時短状態中リーチ無しハズレテーブル（図 1 3 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分）を参照して、特図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(S1608)。このリーチ無しハズレ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになって 10  
いる。すなわち、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「 0 」 ~ 「 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。具体的には、変動パターン P 1 3 又は P 1 4 が選択されることになる。

【 0 1 3 1 】

またステップS1601において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1601でYES)には、図 2 6 に示すように、参照する特図変動パターン判定テーブルを時短状態中のテーブル（図 1 3 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分）にする事以外は、上記ステップS1602 ~ S1608と同様の流れで処理(S1609 ~ S1615)を行う。すなわち、V ロング大当たりであれば図 1 3 の時短状態中且つV ロング大当たりに該当する部分 20  
を参照して、特図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(S1611)。具体的には、変動パターン P 2 1 ~ P 2 4 のいずれかが選択されることになる。

【 0 1 3 2 】

またVショート大当たりであれば、図 1 3 の時短状態中且つVショート大当たりに該当する部分を参照して、特図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(S1612)。具体的には、特図 1 変動パターン選択処理(S1409)では変動パターン P 2 5 ~ P 2 8 のいずれかが選択される。なお、特図 2 の抽選ではVショート大当たりに当選することはない。またリーチ有りハズレであれば、図 1 3 の時短状態中且つリーチ有りハズレに該当する部分を参照して、特図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(S1614)。具体的には、変動パターン P 2 9 ~ P 3 2 のいずれかが選択されること 30  
になる。またリーチ無しハズレであれば、図 1 3 の時短状態中且つリーチ無しハズレに該当する部分を参照して、特図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(S1615)。具体的には、変動パターン P 3 3 又は P 3 4 が選択されることとなる。

【 0 1 3 3 】

なお、時短状態中の変動パターン判定テーブル（図 1 3 に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分）では、リーチ無しハズレ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。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、短縮変動としての変動時間は、時短状態中の方が非時短状態中よりも短くなっている。さらに、大当たり当選時に変動時間の長い変動パターンが選択される確率が非時短状態中よりも低くなっている。すなわち、時短状態中の変動パターン判定テーブルは、非時短状態中の変動パターン判定テーブルよりも特別図柄の変 40  
動時間が短くなるようなテーブルとなっている。

【 0 1 3 4 】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図 2 5 に示すように、選択した変動パターンをセットして(S1616)、本処理を終える。セットした変動パターンの情報は特別図柄の変動開始コマンドに含められて、出力処理(S101)によりサブ制御基板 9 0 に送られる。

【 0 1 3 5 】

ここで図 1 3 に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また、リーチになる場合にそのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（SPリーチ）となるのかも決まる（図 1 3 の備考欄参照）。SPリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ 50

後の変動時間が長いリーチである。本形態では、S P リーチはノーマルリーチを経て発展的に実行される。つまり、表示画面 7 a に演出図柄 8 L , 8 C , 8 R がリーチ状態で表示された後、S P リーチとしての演出が実行される。

【 0 1 3 6 】

また本形態では、S P リーチには、弱 S P リーチ A、弱 S P リーチ B、及び強 S P リーチの 3 種類がある（図 1 3 の備考欄参照）。なお、S P リーチの種類としてこれら以外の種類を含んでいる構成としてもよい。上記の 3 種類の S P リーチは、互いに大当たり期待度が異なっている。具体的には、弱 S P リーチ A、弱 S P リーチ B、強 S P リーチの順に大当たり期待度が高くなっている。つまり本パチンコ遊技機 1 では、弱 S P リーチ A、弱 S P リーチ B、強 S P リーチの順に大当たり期待度が高くなるように各種の変動パターンの振分率が設定されている。

10

【 0 1 3 7 】

より詳細には、大当たり当選時には強 S P リーチが最も選択され易く、次いで弱 S P リーチ B が選択され易く、その次に弱 S P リーチ A が選択され易くなっている。ノーマルリーチが選択される割合は最も低い。これに対して、ハズレ時にはノーマルリーチが最も選択され易く、次いで弱 S P リーチ A が選択され易く、その次に弱 S P リーチ B が選択され易くなっている。強 S P リーチが選択される割合は最も低い。なお、強 S P リーチや弱 S P リーチ B は、V ショート大当たりで当選した場合よりも V ロング大当たりで当選したときの方が選択され易くなっている。

【 0 1 3 8 】

20

なお本形態では、弱 S P リーチ A は、導入演出（弱 S P リーチの導入部分の演出）と、その導入演出に続く展開演出（弱 S P リーチ A としての展開部分の演出）とからなっている。また、弱 S P リーチ B は、導入演出（弱 S P リーチの導入部分の演出）と、その導入演出に続く展開演出（弱 S P リーチ B としての展開部分の演出）とからなっている。また、強 S P リーチは、導入演出（弱 S P リーチの導入部分の演出）から発展的に実行される展開演出である。なお、強 S P リーチが、導入演出（弱 S P リーチの導入部分の演出）を経ずに実行されることがある構成としてもよい。

【 0 1 3 9 】

〔特別図柄変動中処理〕図 2 7 に示すように、特別図柄変動中処理(S1304)ではまず、特別図柄の変動時間（ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図 1 3 参照）が経過したか否かを判定する(S1801)。経過していなければ(S1801でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

30

【 0 1 4 0 】

一方、変動時間が経過していれば(S1801でYES)、変動停止コマンドをセットするとともに(S1802)、特別動作ステータスを「3」にセットする(S1803)。そして、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）で停止させる等のその他の処理を行ってから(S1804)、この処理を終える。

【 0 1 4 1 】

〔特別図柄確定処理〕図 2 8 に示すように、特別図柄確定処理(S1306)ではまず、特別図柄の停止時間（本形態では 6 0 0 m s、図 1 3 参照）が経過したか否かを判定する(S1901)。経過していなければ(S1901でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の停止表示が継続される。

40

【 0 1 4 2 】

一方、停止時間が経過していれば(S1901でYES)、後述の遊技状態管理処理(S1902)を行う。次に、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する(S1903)。大当たりフラグが ON であれば(S1903でYES)、当選した大当たりの種類に応じた開放パターン（詳しくは図 9 及び図 1 0 を参照）をセットする(S1904)。なおこのときに、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技（ラウンド遊技）の回数をカウントするラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。

【 0 1 4 3 】

50

遊技制御用マイコン 8 1 は、ステップ S1904 に続いて、後述の遊技状態リセット処理を行う (S1905)。その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンド (図 9 参照) をセットするとともに (S1906)、大当たり遊技のオープニングを開始し (S1907)、特別動作ステータスを「4」にセットする (S1908)。

【0144】

また、ステップ S1903 において大当たりフラグが ON でなければ (S1903 で NO)、大当たり遊技を開始しないため、特別動作ステータスを「1」にセットして (S1909) 処理を終える。

【0145】

[遊技状態管理処理] 図 29 に示すように、遊技状態管理処理 (S1902) ではまず、確変フラグが ON か否かを判定し (S2001)、ON であれば、高確率状態中に実行した特別図柄変動の回数をカウントする確変カウンタの値を 1 ディクリメントするとともに (S2002)、確変カウンタの値が「0」か否かを判定して (S2003)、「0」であれば確変フラグを OFF する (S2004)。ステップ S2001 又は S2003 の判定結果が NO であれば、ステップ S2005 に進む。なお、本パチンコ遊技機 1 では、高確率状態への移行時には確変カウンタの値が「100」にセットされるようになっている。この点については後述する。

【0146】

続いて、時短フラグが ON か否かを判定し (S2005)、ON であれば、時短状態中に実行した特別図柄変動の回数をカウントする時短カウンタの値を 1 ディクリメントするとともに (S2006)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定して (S2007)、「0」であれば時短フラグを OFF する (S2008)。ステップ S2005 又は S2007 の判定結果が NO であれば、ステップ S2009 に進む。なお、本パチンコ遊技機 1 では、時短状態への移行時には時短カウンタの値が「100」にセットされるようになっている。この点については後述する。

【0147】

その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、現在の遊技状態の情報を含む遊技状態指定コマンドを RAM 8 4 の出力バッファにセットして (S2009)、本処理を終える。

【0148】

[遊技状態リセット処理] 図 30 に示すように、遊技状態リセット処理 (S1905) ではまず、確変フラグが ON か否かを判定し (S2101)、ON であれば確変フラグを OFF する (S2102)。また、時短フラグが ON か否かを判定し (S2103)、ON であれば時短フラグを OFF する (S2104)。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態且つ非時短状態に制御される。本形態では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当たり遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。なお、本形態における低ベース状態とは、電チュー 2 2 が頻繁に開放されることによる入賞サポートがないという意味での低ベース状態であり、大入賞装置の作動に基づくベースアップを考慮したものではない。

【0149】

[特別電動役物処理] 図 31 に示すように、特別電動役物処理 (S1307) ではまず、大当たり終了フラグが ON であるか否かを判定する (S2201)。大当たり終了フラグは、実行中の大当たり遊技において大入賞装置 (第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6) の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【0150】

大当たり終了フラグが ON でなければ (S2201 で NO)、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) の開放中か否か (すなわち大入賞装置の開放中か否か) を判定する (S2202)。開放中でなければ (S2202 で NO)、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時間に至ったか、又は、一旦閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間 (閉鎖時間) が経過して開放開始の時間に至ったか否かを判定する (S2203)。

【0151】

ステップ S2203 の判定結果が NO であれば、そのまま処理を終える。一方、ステップ S2203

10

20

30

40

50

の判定結果がYESであれば、現在実行中の大当たり遊技がVロング大当たりとしての大当たり遊技か否かを判定する(S2204)。そして、Vロング大当たりでなければステップS2207に進むが、Vロング大当たりであれば、第2大入賞口35を開放させる第14ラウンド若しくは第16ラウンドを開始するタイミングであるか否か、すなわちラウンドカウンタの値が「3」若しくは「1」であるか否かを判定する(S2205)。第14ラウンド若しくは第16ラウンドを開始するタイミングでなければ(S2205でNO)、そのままステップS2207に進む。これに対して、第14ラウンド若しくは第16ラウンドを開始するタイミングであれば(S2205でYES)、V有効期間設定処理(S2206)を行う。

#### 【0152】

V有効期間設定処理(S2206)では、Vロング大当たりの第14ラウンド及び第16ラウンドにおける第2大入賞口35の開放中および第2大入賞口35の閉塞後の数秒間を、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V有効期間に設定する。なお本形態ではこれ以外の期間(大当たり遊技を実行していないときも含む)を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定するV無効期間に設定している。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出処理(図33)を参照)ということである。また、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しないということである。なお、V有効期間に第2大入賞口35の閉塞後の数秒間を含めているのは、第2大入賞口35の閉塞直前に第2大入賞口35へ遊技球が入賞することがあるのを考慮したものである。

#### 【0153】

すなわち本形態では、V有効期間中のV通過(特定領域39への遊技球の通過)の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外(V無効期間中)のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。なお、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、即ち大当た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(図32)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、すなわち高確率状態に設定されることのないようにしている。

#### 【0154】

ステップS2207では、大当たりの種類に応じた開放パターン(図9及び図10参照)に従って大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)を開放させる。なお、振分部材71は、ラウンド遊技の開始から常に一定の動作(例えば10msにわたって通過許容状態をとったあと3秒間、通過阻止状態をとり、その後10秒にわたって通過許容状態をとる動作)で動いている。Vロング大当たりの開放パターン(Vロング開放パターン)では、第14ラウンド及び第16ラウンドにおいて、第2大入賞口35に入賞した遊技球が余裕をもって特定領域39を通過できるように開閉部材37が開放される。これに対して、Vショート大当たりの開放パターン(Vショート開放パターン)では、第14ラウンド及び第16ラウンドにおいて、第2大入賞口35に入賞することがほぼできないように開閉部材37が開放される。また、Vショート開放パターンにおいては、仮に遊技球が第2大入賞口35に入賞できたとしても特定領域39を通過することができないように、振分部材71の動作に対する開閉部材37の開放タイミングが設定されている。なお振分部材71の動作は、第2大入賞口35への入賞球数に基づくものであってもよい。例えば、Vロング大当たりの14R及び16Rでは1球入賞時にV短開放(10msの特定領域39の開放)、3球入賞時にV長開放(10秒の特定領域39の開放)を行い、Vショート大当たりの14R及び16Rでは1球入賞時にV短開放、7球入賞時に(7球入賞することはまずない)、V長開放を行う構成であってもよい。

#### 【0155】

続くステップS2208では、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。ラウンド指定コマンド送信判定処理(S2208)では、ステップS2207での大入賞口の開放がラウンド遊技1回

の中での初めての開放か否かを判定し、そうであれば、実行中の大当たり遊技のラウンド数の情報を含むラウンド指定コマンド（図9参照）を、RAM84の出力バッファにセットする。なお本形態では、1回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口の開放がなされることはない。そのため、このステップS2208では、必ずラウンド指定コマンドがセットされることとなる。

#### 【0156】

特別電動役物処理（図31）のステップS2202において、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中であれば（S2202でYES）、大入賞口の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する（S2209）。本形態では、閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口への入賞個数が規定の最大入賞個数（本形態では1ラウンド当たり8個）に達したこと、又は、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図10参照）が経過したこと）のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口の閉鎖条件が成立していなければ（S2209でNO）、処理を終える。

10

#### 【0157】

これに対して、大入賞口の閉鎖条件が成立している場合（S2209でYES）には、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖（閉塞）する（S2210）。そして、ステップS2210の閉鎖によって1回のラウンド遊技が終了する場合には（S2211でYES）、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2212）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2213）。「0」でなければ（S2213でNO）、次のラウンド遊技を開始するためにそのまま処理を終える。

20

#### 【0158】

一方「0」であれば（S2213でYES）、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンド（図9参照）をセットするとともに（S2214）、大当たりのエンディングを開始する（S2215）。そして、大当たり終了フラグをセットして処理を終える（S2216）。

#### 【0159】

またステップS2201において大当たり終了フラグがONであれば（S2201でYES）、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定し（S2217）、エンディング時間が経過していなければ（S2217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（S2217でYES）、大当たり終了フラグをOFFするとともに（S2218）、大当たりフラグをOFFし（S2219）、特別動作ステータスを「1」にセットする（S2220）。これにより、次のメイン側タイマ割り込み処理において、特別動作処理（図22）として再び特別図柄待機処理（S1302）が実行されることになる。その後、後述の遊技状態設定処理（S2221）を行って本処理を終える。

30

#### 【0160】

〔遊技状態設定処理〕図32に示すように、遊技状態設定処理（S2221）ではまず、VフラグがONか否かを判定する（S2301）。VフラグがONでなければ（S2301でNO）、時短フラグをONするとともに（S2302）、時短カウンタに「100」をセットして（S2303）、ステップS2309に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が非高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態（すなわち低確高ベース状態）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が100回行われること、又は次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。

40

#### 【0161】

一方、ステップS2301においてVフラグがONであれば、確変フラグをONするとともに（S2304）、確変カウンタに「100」をセットする（S2305）。その後、VフラグをOFFする（S2306）。続いて、時短フラグをONするとともに（S2307）、時短カウンタに「100」をセットして（S2308）、ステップS2309に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態（すなわち高確高ベース状態）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が100回行われること、又は次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。

50

## 【 0 1 6 2 】

ステップS2309では、遊技制御用マイコン 8 1 は、今設定した遊技状態の情報を含む遊技状態指定コマンドを R A M 8 4 の出力バッファにセットする。そして、遊技状態設定処理を終える。

## 【 0 1 6 3 】

[ 特定領域センサ検出処理 ] 図 3 3 に示すように特定領域センサ検出処理(S107)では、遊技制御用マイコン 8 1 はまず、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったか否かを判定する(S2401)。ステップS2401にて検知がなければ(S2401でNO)処理を終了するが、検知があれば(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(図 3 1)における V 有効期間設定処理(S2206)にて設定される期間である。V 有効期間は、V ロング大当たりの第 1 4 ラウンド及び第 1 6 ラウンド中の期間として設定される。

10

## 【 0 1 6 4 】

ステップS2402で V 有効期間中であると判定した場合には(S2402でYES)、V フラグを O N するとともに(S2403)、V 通過コマンドをセットして(S2404)、本処理を終える。V 通過コマンドは、サブ制御基板 9 0 に V 通過の報知を行わせるためのコマンドである。

## 【 0 1 6 5 】

## 7 . 演出制御用マイコン 9 1 の動作

[ サブ制御メイン処理 ] 次に図 3 4 ~ 図 4 0 に基づいて演出制御用マイコン 9 1 の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン 9 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、R A M 9 4 に設けられている。サブ制御基板 9 0 に備えられた演出制御用マイコン 9 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、R O M 9 3 から図 3 4 に示した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 C P U 初期化処理を行う(S4001)。C P U 初期化処理(S4001)では、スタックの設定、定数設定、C P U 9 2 の設定、S I O、P I O、C T C ( 割り込み時間の管理のための回路 ) 等の設定等を行う。

20

## 【 0 1 6 6 】

続いて、電源断信号が O N で且つ R A M 9 4 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 N O であれば、R A M 9 4 の初期化をして(S4003)、ステップS4004に進む。一方、判定結果が Y E S であれば(S4002でYES)、R A M 9 4 の初期化をせずにステップS4004に進む。すなわち、電源断信号が O N でない場合、又は電源断信号が O N であっても R A M 9 4 内容が正常でない場合には(S4002でNO)、R A M 9 4 を初期化するが、停電などで電源断信号が O N となったが R A M 9 4 内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、R A M 9 4 を初期化しない。なお、R A M 9 4 を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等の値はリセットされる。また、このステップS4001~S4003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。

30

## 【 0 1 6 7 】

ステップS4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数更新処理を実行する(S4005)。乱数更新処理(S4005)では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。なお、演出決定用乱数には、演出図柄を決定するための演出図柄決定用乱数、変動演出パターンを決定するための変動演出パターン決定用乱数、連続演出の実行抽選のための連続演出乱数等がある。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。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。これは、前述の主制御基板 8 0 が行う乱数更新処理においても同様である。

40

## 【 0 1 6 8 】

乱数更新処理(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 9 4 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 1 0 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 は、コマンドに従い画像表示装置 7 を用いて各種の演出(演出図柄変動演出や、先読み演出、大当たり遊技に伴う大当たり演出(オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出

50

）等）を実行する。なお、画像制御基板 100 による各種の演出の実行に伴ってサブ制御基板 90 は、音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 から音声を出力したり、ランプ制御基板 107 を介して盤ランプ 5 や枠ランプ 66 を発光させたり、盤可動体 15 を駆動させたりする。演出制御用マイコン 91 は続いて、割り込みを許可する(S4007)。以降、ステップ 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)、1ms タイマ割り込み処理(S4009)、および 10ms タイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

#### 【0169】

受信割り込み処理(S4008)は、ストロブ信号(STB 信号)が ON になると、すなわち主制御基板 80 から送られたストロブ信号が演出制御用マイコン 91 の外部 INT 入力部に入力されると、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。受信割り込み処理(S4008)では、主制御基板 80 から送信されてきた各種のコマンドを RAM 94 の受信バッファに格納する。

10

#### 【0170】

[1ms タイマ割り込み処理] 1ms タイマ割り込み処理(S4009)は、サブ制御基板 90 に 1ms 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 35 に示すように、1ms タイマ割り込み処理(S4009)ではまず、入力処理(S4201)を行う。入力処理(S4201)では、演出ボタン検出スイッチ 63a 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。

20

#### 【0171】

続いて、ランプデータ出力処理(S4202)を行う。ランプデータ出力処理(S4202)では、演出に合うタイミングで盤ランプ 5 や枠ランプ 66 を発光させるべく、後述の 10ms タイマ割り込み処理におけるランプ処理(S4304)や他の処理で作成したランプデータをランプ制御基板 107 に出力する。つまり、ランプデータに従って盤ランプ 5 や枠ランプ 66 を所定の発光態様で発光させる。

#### 【0172】

次いで、駆動制御処理(S4203)を行う。駆動制御処理(S4203)では、演出に合うタイミングで盤可動体 15 を駆動させるべく、駆動データ(盤可動体 15 の駆動ためのデータ)を作成したり、出力したりする。つまり、駆動データに従って、盤可動体 15 を所定の動作態様で駆動させる。

30

#### 【0173】

そして、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行うウォッチドッグタイマ処理(S4204)を行って、本処理を終える。

#### 【0174】

[10ms タイマ割り込み処理] 10ms タイマ割り込み処理(S4010)は、サブ制御基板 90 に 10ms 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 36 に示すように、10ms タイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理(S4301)を行う。次いで、1ms タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10ms タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして RAM 94 に格納するスイッチ状態取得処理を行う(S4302)。続いて、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 7a の表示内容等を設定したり、盤可動体 15 の駆動データをセットしたりするスイッチ処理(S4303)を行う。

40

#### 【0175】

その後、ランプ処理(S4304)を行う。ランプ処理(S4304)では、ランプデータ(盤ランプ 5 や枠ランプ 66 の発光を制御するデータ)の作成や発光演出の時間管理等を行う。続いて、音声制御処理(S4305)を行う。音声制御処理(S4305)では、音声データ(スピーカ 67 からの音声の出力を制御するデータ)の作成及び音声制御基板 106 への出力や、音声演出の時間管理等を行う。これにより、実行する演出に合った音声スピーカ 67 から出力される。

#### 【0176】

50

そして、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して(S4306)、本処理を終える。

【 0 1 7 7 】

[ 受信コマンド解析処理 ] 図 3 7 に示すように、受信コマンド解析処理(S4301)ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から始動入賞コマンド(第 1 始動入賞コマンド又は第 2 始動入賞コマンド)を受信したか否か判定し(S4401)、受信していれば後述する先読み演出判定処理(S4402)を行う。

【 0 1 7 8 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動開始コマンドを受信したか否か判定し(S4403)、受信していれば後述する変動演出開始処理(S4404)を行う。

10

【 0 1 7 9 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動停止コマンドを受信したか否か判定し(S4405)、受信していれば変動演出終了処理(S4406)を行う。変動演出終了処理(S4406)では、変動停止コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 8 0 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からオープニングコマンドを受信したか否か判定し(S4407)、受信していればオープニング演出選択処理(S4408)を行う。オープニング演出選択処理(S4408)では、オープニングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のオープニング中に実行するオープニング演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したオープニング演出パターンにてオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。

20

【 0 1 8 1 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からラウンド指定コマンドを受信したか否か判定し(S4409)、受信していればラウンド演出選択処理(S4410)を行う。ラウンド演出選択処理(S4410)では、ラウンド指定コマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のラウンド遊技中に実行するラウンド演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したラウンド演出パターンにてラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 8 2 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からエンディングコマンドを受信したか否か判定し(S4411)、受信していればエンディング演出選択処理(S4412)を行う。エンディング演出選択処理(S4412)では、エンディングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したエンディング演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。

30

【 0 1 8 3 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から V 通過コマンドを受信したか否か判定し(S4413)、受信していれば V 通過報知演出開始処理(S4414)を行う。V 通過報知演出開始処理(S4414)では、V 通過報知演出を開始するための V 通過報知演出開始コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。V 通過報知演出とは、V 通過(特定領域 3 9 への通過)があったことを遊技者に報知するための演出である。本形態では、所定の V 通過報知画像(例えば「V」の文字を示す文字画像)を表示画面 7 a に表示する演出である。この V 通過報知演出としての「V」の文字画像の表示は、特定領域 3 9 への通過に基づいて高確率状態への制御を行う本パチンコ遊技機 1 では、高確率状態への移行報知としての意味ももつ。なお、V 通過報知演出は、特別の効果音をスピーカ 6 7 から出力するなど、他の態様であってもよい。

40

【 0 1 8 4 】

続いて、その他の処理(S4415)として、上記のコマンド以外の受信コマンドに基づく処理(例えば、遊技状態の把握ために遊技状態指定コマンドに基づき現在の遊技状態を示す

50



遊技状態ステータスの値を設定する処理等)を行って、受信コマンド解析処理を終える。

【0185】

[先読み演出判定処理]図38に示すように、先読み演出判定処理(S4402)ではまず、演出制御用マイコン91は、RAM94の受信バッファに格納されている始動入賞コマンドを、RAM94の特図保留演出記憶部に格納する(S4501)。特図保留演出記憶部は、第1特図保留演出記憶部95aと第2特図保留演出記憶部95bとを含んでいる。詳細にはステップS4501では、始動入賞コマンドに係る始動口の種類を確認して、第1始動口20への入賞に基づいて生成された第1始動入賞コマンドであれば、その第1始動入賞コマンドをRAM94の第1特図保留演出記憶部95aに格納する。また、第2始動口21への入賞に基づいて生成された第2始動入賞コマンドであれば、その第2始動入賞コマンドをRAM94の第2特図保留演出記憶部95bに格納する。なお、始動入賞コマンドは、各特図保留演出記憶部95a, 95bにおいて第1~第4まである記憶領域のうち当該コマンドが記憶されていない最も番号の小さい記憶領域に格納される。これにより、特図保留の記憶順に対応した順で始動入賞コマンドが格納されていくこととなる。また、特図保留の消化時には、始動入賞コマンドは記憶順の古い側の記憶領域にシフトされる。なお、第1記憶領域に記憶されていた始動入賞コマンドは、第0記憶領域(当該変動用演出記憶部)95cにシフトされる。

10

【0186】

続いて演出制御用マイコン91は、第1特図保留演出記憶部95aに第1始動入賞コマンドを格納した場合は、RAM94に設けられた第1特図保留演出カウンタの値を「1」加算し、第2特図保留演出記憶部95bに第2始動入賞コマンドを格納した場合は、RAM94に設けられた第2特図保留演出カウンタの値を「1」加算する(S4502)。第1特図保留演出カウンタの値は第1特図保留の消化の度に(つまり特図1変動開始コマンドを受信する度に)「1」減算され、第2特図保留演出カウンタの値は第2特図保留の消化の度に(つまり特図2変動開始コマンドを受信する度に)「1」減算される。すなわち、第1特図保留演出カウンタは、RAM84の第1特図保留記憶部85aに記憶されている乱数値群(判定用情報)の個数である第1特図保留の数(U1)を計数するカウンタである。また、第2特図保留演出カウンタは、RAM84の第2特図保留記憶部85bに記憶されている乱数値群(判定用情報)の個数である第2特図保留の数(U2)を計数するカウンタである。

20

30

【0187】

続いて演出制御用マイコン91は、連続演出フラグがONか否かを判定する(S4503)。連続演出フラグは、連続演出の実行を決定した場合にONされるフラグである。本形態では、連続演出として、炎のエフェクト画像を表示する演出を行う。

【0188】

具体的には、本形態の連続演出は、step1からstep4までである。つまり、段階的に演出が発展していくステップアップ型の連続演出である。step1の演出は、図41(A)に示すように、演出図柄8L, 8C, 8Rの変動表示に際して、表示画面7aの左端部に炎のエフェクト画像G1を表示する演出である。step2の演出は、図41(B)に示すように、step1の演出に続けて、表示画面7aの右端部に炎のエフェクト画像G2を表示する演出である。step3の演出は、図41(C)に示すように、step1及びstep2の演出に続けて、表示画面7aの左右方向の中央部に炎のエフェクト画像G3を表示する演出である。step4の演出は、図42(A)に示すように、step1~step3の演出に続けて、表示画面7aの上下左右の縁部に虹色のエフェクト画像G4を表示する演出である。なお本形態では、非時短状態中は、表示画面7aに昼の背景画像を表示しているものとする(図42(B)参照)。

40

【0189】

また、step1~step3の演出の際にはスピーカ67から「ボッ」という効果音出力される。また、step4の演出の際にはスピーカ67から「キューンッ」という効果音出力される。

50

## 【 0 1 9 0 】

連続演出の実行抽選は、図 4 3 に示す判定テーブル（判定基準）に従って行われる。図 4 3（A）は始動入賞コマンドの解析結果が大当たりであった場合の判定テーブルであり、図 4 3（B）は始動入賞コマンドの解析結果が S P リーチハズレであった場合の判定テーブルであり、図 4 3（C）は始動入賞コマンドの解析結果がノーマルリーチハズレであった場合の判定テーブルである。本形態では、大当たりであるときほど連続演出が実行され易くなっている。このため遊技者は、連続演出が実行されると、その演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高いことを認識し得る。

## 【 0 1 9 1 】

また、ノーマルリーチよりも S P リーチの方が連続演出が実行され易くなっている。このため遊技者は、連続演出が実行されると、その演出が実行されない場合よりも S P リーチの実行期待度が高いことを認識し得る。

## 【 0 1 9 2 】

また、step 4 の連続演出は、大当たり当選時にしか実行されない演出となっている。すなわち、大当たり当選確定を遊技者に報知する演出となっている。

## 【 0 1 9 3 】

また、大当たり保留（変動開始時に大当たり当選と判定される予定の保留）が 3 個目の保留として生じた場合には、図 4 3（A）に示すように、step 3 の連続演出が実行される演出パターン（演出 No. 0 1 1）が選択される割合が、step 2 までしか実行されない演出パターン（演出 No. 0 1 2）が選択される割合よりも高い。これに対して、ハズレ保留（変動開始時にハズレと判定される予定の保留）が 3 個目の保留として生じた場合には、図 4 3（B）（C）に示すように、step 3 の連続演出が実行される演出パターン（演出 No. 1 1 1、演出 No. 2 1 1）が選択される割合が、step 2 までしか実行されない演出パターン（演出 No. 1 1 2、演出 No. 2 1 2）が選択される割合よりも低い。すなわち本形態では、大当たり保留が発生したときの方が、ハズレ保留が発生したときよりも、高い段階（step）の連続演出が実行され易くなっている。

## 【 0 1 9 4 】

図 3 8 のステップ S4503 において連続演出フラグが ON でなければ（S4503 で NO）、連続演出の実行中ではないため、続いて、現在の遊技状態が非時短状態であるか否かを判定する（S4504）。非時短状態であれば、続いて、特図 1 の始動入賞であるか否かを判定する（S4505）。特図 1 の始動入賞であれば、続いて、ステップ S4501 で格納した始動入賞コマンドに係る判定用情報（その始動入賞コマンドの特定に利用した各種乱数値の情報）が大当たりと判定される特定の判定用情報であるか否かを判定する（S4506）。

## 【 0 1 9 5 】

既に述べたように、始動入賞コマンドには、図 1 6 のテーブルのコマンド解析内容の欄に示した情報などが含まれている。従って、始動入賞コマンドを解析すれば、演出制御用マイコン 9 1 は、その始動入賞コマンドに係る判定用情報が大当たりと判定される特定の判定用情報であるか否かや、S P リーチの変動パターンが選択される判定用情報であるか否か、ノーマルリーチの変動パターンが選択される判定用情報であるか否かがわかる。具体的には図 1 6 に示すように、始動入賞コマンドは、その下位コマンドの上の桁が「1」又は「2」であれば大当たりと判定されることを示している。また、その下位コマンドの下桁が「1」であれば S P リーチの変動パターンが選択されることを示し、「2」であればノーマルリーチの変動パターンが選択されることを示している。そのため、上記したステップ S4506 の判定では、始動入賞コマンドの下位コマンドの上の桁に基づいて大当たりか否かを判定する。

## 【 0 1 9 6 】

そしてステップ S4506 の判定結果が YES であれば、連続演出乱数を取得し、図 4 3（A）に示す大当たり用の連続演出判定テーブル（大当たり用の演出判定基準）に従って、連続演出を実行するか否かや、連続演出の実行態様（演出パターン）を決定する（S4507）。

## 【 0 1 9 7 】

なお、連続演出判定テーブルは、保留球数毎に異なる。つまり、特図 1 の 4 個目の保留としての入賞であれば「保留 4」のテーブルに従い、特図 1 の 3 個目の保留としての入賞であれば「保留 3」のテーブルに従い、特図 1 の 2 個目の保留としての入賞であれば「保留 2」のテーブルに従い、特図 1 の 1 個目の保留としての入賞であれば「保留 1」のテーブルに従って抽選を行う。保留球数毎に判定テーブルが異なるのは、ハズレ保留の発生に基づく連続演出の実行抽選においても同様である（図 4 3（B）（C）参照）。

【0198】

ステップS4506の判定結果がNOであれば、つまりハズレの場合には続いて、ステップS4501で格納した始動入賞コマンドに基づいて、その始動入賞コマンドに係る判定用情報（その始動入賞コマンドの特定に利用した各種乱数値の情報）がSPリーチの変動パターンと判定される判定用情報であるか否かを判定する（S4508）。

10

【0199】

そしてステップS4508の判定結果がYESであれば、連続演出乱数を取得し、図 4 3（B）に示すSPリーチハズレ用の連続演出判定テーブル（SPリーチハズレ用の演出判定基準）に従って、連続演出を実行するか否かや、連続演出の実行態様を決定する（S4509）。

【0200】

またステップS4508の判定結果がNOであれば、つまり大当たりでもSPリーチハズレでもない場合には続いて、ステップS4501で格納した始動入賞コマンドに基づいて、その始動入賞コマンドに係る判定用情報（その始動入賞コマンドの特定に利用した各種乱数値の情報）がノーマルリーチの変動パターンと判定される判定用情報であるか否かを判定する（S4510）。

20

【0201】

そしてステップS4510の判定結果がYESであれば、連続演出乱数を取得し、図 4 3（C）に示すノーマルリーチハズレ用の連続演出判定テーブル（ノーマルリーチハズレ用の演出判定基準）に従って、連続演出を実行するか否かや、連続演出の実行態様を決定する（S4511）。これに対して、ステップS4510の判定結果がNOであれば、つまり始動入賞コマンドに基づく判定の結果がリーチ無しハズレ（どはずれ）であれば、連続演出を実行するか否かの抽選を行うことなく本処理を終える。即ち本形態では、連続演出が実行されると、現在の特図保留に基づく変動演出においてリーチが発生することを遊技者に認識させることが可能となっている。なお、始動入賞コマンドに基づくステップS4506、S4508、及びS4510の判定を事前判定と称する。

30

【0202】

上記のような連続演出の実行抽選（ステップS4507、S4509、又はS4511）において落選した場合、つまり連続演出を実行しないとの抽選結果であった場合には（S4512でNO）、そのまま本処理を終える。これに対して、連続演出の実行抽選において当選した場合、つまり連続演出を実行するとの抽選結果であった場合には（S4512でYES）、連続演出の実行抽選において決定した演出の「演出No.」の情報を、所定の記憶領域にセットするとともに（S4513）、連続演出フラグをONする（S4514）。そして、RAM94に設けられた連続演出カウンタに、現在の第1特図保留の数（第1特図保留演出カウンタの値）をセットして（S4515）、本処理を終える。なお、この連続演出カウンタは、連続演出の実行回数（連続回数）をカウントするカウンタである。

40

【0203】

なお、ステップS4504の判定結果がNOである場合や、ステップS4505の判定結果がNOである場合には、直ちに本処理を終える。つまり本形態では、非時短状態における特図 1 の入賞に対して連続演出を実行するようにしており、原則としては、時短状態中や特図 2 の入賞に対しては連続演出を実行しないようにしている。もちろん、時短状態中に連続演出が実行されるようにしてもよいし、特図 2 の入賞に対して連続演出が実行されるようにしてもよい。

【0204】

また、ステップS4503の判定結果がYESである場合、つまり連続演出の実行中である

50

場合には、ステップS4516に進む。ステップS4516では、今回発生した始動入賞が、特図2の入賞であるか否かを判定する。本形態では、左打ちにて遊技されているはずの非時短状態である場合にしか連続演出を実行しないため、連続演出の実行中に特図2の入賞が発生することはイレギュラーな事態である。ステップS4516の判定結果がN Oである場合には、直ちに本処理を終える。

【0205】

これに対して、ステップS4516の判定結果がY E Sである場合には、今回発生した特図2の始動入賞が、どはずれ(リーチ無しハズレ)となる予定の入賞であるか否かを、ステップS4501で格納した始動入賞コマンドに基づいて判定する(S4517)。

【0206】

この判定結果がY E Sである場合には、イレギュラー入賞フラグをO Nするとともに(S4518)、連続演出カウンタの値を1加算して(S4519)、本処理を終える。これらの処理は、特図2の変動表示の際にも連続演出を行うための処理である。

【0207】

これに対して、ステップS4517の判定結果がN Oである場合、つまり、今回発生した特図2の始動入賞が、大当たり、S Pリーチハズレ、又はノーマルリーチハズレのいずれかである場合には、連続演出の実行を中止するため、連続演出フラグをO F Fするとともに(S4520)、セットされている「演出N o .」の情報をクリアして(S4521)、本処理を終える。

【0208】

[変動演出開始処理] 図39に示すように、変動演出開始処理(S4404)ではまず、演出制御用マイコン91は、変動開始コマンドを解析する(S5001)。変動開始コマンドには、変動パターン選択処理(図25及び図26)でセットされた変動パターンの情報が含まれている。変動パターンの情報には、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報、特図1又は特図2の大当たり判定処理の判定結果としての図柄を指定する図柄情報等が含まれている(図13参照)。なお、ここで演出制御用マイコン91が取得した遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する処理においても適宜利用可能である。

【0209】

続くステップS5002では、ステップS5001で解析した変動開始コマンドが特図1変動開始コマンドであれば、第1特図保留演出カウンタのカウント値を「1」減算し、特図2変動開始コマンドであれば、第2特図保留演出カウンタのカウント値を「1」減算する。そして、特図保留演出記憶部(第1特図保留演出記憶部95a又は第2特図保留演出記憶部95b)に記憶されているデータのシフト処理を行う(S5003)。

【0210】

シフト処理では、第1記憶領域～第4記憶領域に記憶されている始動入賞コマンド等の各データを1つ前の記憶領域にシフトさせるとともに、第4記憶領域をクリアする。例えば、第1特図保留演出記憶部95aの第4記憶領域に記憶されているデータは、第1特図保留演出記憶部95aの第3記憶領域にシフトされ、第4記憶領域はクリアされる。また、第1特図保留演出記憶部95aの第1記憶領域に記憶されているデータは、第1特図保留演出記憶部95aおよび第2特図保留演出記憶部95bに共通の当該変動用演出記憶部(第0記憶領域)95c(図8(a))にシフトされ、当該変動用演出記憶部95cに記憶されていたデータは消去される。

【0211】

次に、変動演出において最終的に停止表示させる演出図柄8L, 8C, 8Rの組み合わせを選択する(S5004)。具体的には、演出図柄決定用乱数を取得するとともに、特別図柄抽選の結果として停止表示される特別図柄の種類やリーチの有無に応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択し、その選択したテーブルを用いて、取得した演出図柄決定用乱数を判定することにより、演出図柄を選択する。これにより、最終的に停止表示される演出図柄8L, 8C, 8Rの組み合わせ(例えば「7・7・7」等)が決定される。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 1 2 】

続いて演出制御用マイコン 9 1 は、変動演出パターンの選択を行う(S5005)。具体的には、変動演出パターン決定用乱数を取得するとともに、変動パターンの種類(図 1 3 の P 1 等)などに応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択し、その選択したテーブルを用いて、取得した変動演出パターン決定用乱数を判定することにより、変動演出パターンを選択する。これにより、例えば S P リーチの種類(強 S P リーチを行うのか、弱 S P リーチ A を行うのか、弱 S P リーチ B を行うのか)や所謂「疑似連」の回数に加えて、弱 S P リーチ A に属する演出を複数設けている場合にどの演出を実行するのか等までを含めた変動演出の詳細が決定される。つまり変動演出パターンが決まれば、変動演出の演出時間、演出図柄の変動表示態

10

## 【 0 2 1 3 】

次いで演出制御用マイコン 9 1 は、選択した演出図柄及び変動演出パターンにて演出図柄変動演出を開始するための変動演出開始コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする(S5006)。そして、後述する予告演出選択処理(S5007)を行って、本処理を終える。

## 【 0 2 1 4 】

なお、ステップ S5006 でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S400 6)により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、所定の演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて演出図柄変動演出を行う。

20

## 【 0 2 1 5 】

[ 予告演出選択処理 ] 図 4 0 に示すように、予告演出選択処理(S5007)ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、連続演出フラグが O N である否かを判定する(S5101)。連続演出フラグが O N でない場合(S5101でNO)、つまり連続演出の実行中でなければ、ステップ S51 11に進む。一方、連続演出フラグが O N である場合(S5101でYES)、つまり連続演出の実行中であれば、連続演出カウンタを「 1 」デクリメントする(S5102)。そして、連続演出カウンタの値が「 0 」であるか否か、つまり、連続演出の発動契機となった特図保留(以下「発動契機保留」という)に基づく変動演出の開始時か否かを判定する(S5103)。

30

## 【 0 2 1 6 】

ステップ S5103 において連続演出カウンタの値が「 0 」でなければ(S5103でNO)、発動契機保留よりも前に記憶された特図保留に基づく変動演出の開始時であるため、続いてイレギュラー入賞フラグが O N か否かを判定する(S5104)。イレギュラー入賞フラグが O N でなければ(S5104でNO)、予定通り連続演出を実行すればよいため、セットされている「演出 N o .」の情報と、連続演出カウンタの値とに応じた連続演出(つまり s t e p 1 ~ s t e p 4 のいずれかの演出)の演出データ(図 4 3 ( D ) 参照)をセットして(S5105)、ステップ S5111に進む。

## 【 0 2 1 7 】

具体的には例えば、連続演出として「演出 N o . 0 0 1」(図 4 3 ( A ) 参照)の演出パターンが選択されている場合、連続演出カウンタの値が「 3 」であれば(つまり発動契機保留が 3 個目の保留にある状態であれば)、s t e p 1 の連続演出に対応する演出データ「 0 1 H」をセットし、連続演出カウンタの値が「 2 」であれば(つまり発動契機保留が 2 個目の保留にある状態であれば)、s t e p 2 の連続演出に対応する演出データ「 0 2 H」をセットし、連続演出カウンタの値が「 1 」であれば(つまり発動契機保留が 1 個目の保留にある状態であれば)、s t e p 3 の連続演出に対応する演出データ「 0 3 H」をセットする。

40

## 【 0 2 1 8 】

これに対して、イレギュラー入賞フラグが O N であれば(S5104でYES)、連続演出の実行中に予定外の特図 2 の入賞(どはずれ予定のもの)が発生しているため、前回と同じ連続

50

演出（つまり1つ前の変動表示に際して実行した連続演出）の演出データを再セットするとともに(S5106)、イレギュラー入賞フラグをOFFして(S5107)、ステップS5111に進む。このように本形態では、連続演出の実行中に特図2の入賞（どはずれ予定のもの）が生じた場合には、1つ前の変動表示に際して実行した連続演出と同じ連続演出（つまり1つ前の変動表示に際して実行した連続演出と同じstepの連続演出）を実行するようにしている。これにより、特図1の発動契機保留に基づく変動表示まで連続演出を実行し切ることが可能となっており、連続演出の演出効果が予定通り発揮されるようになっている。

#### 【0219】

ステップS5103において連続演出カウンタの値が「0」であれば(S5103でYES)、発動契機保留に基づく変動演出の開始時である。そのため、セットされている「演出No.」の情報と、連続演出カウンタの値とに応じた連続演出（つまりstep1～step4のいずれかの演出）の演出データ（図43(D)参照）をセットする(S5108)。具体的には例えば、連続演出として「演出No.001」（図43(A)参照）の演出パターンが選択されている場合には、連続演出カウンタの値が「0」であるときの演出データとして、step4の連続演出に対応する演出データ「04H」をセットする。

#### 【0220】

そして、連続演出フラグをOFFするとともに(S5109)、「演出No.」の情報をクリアして(S5110)、ステップS5111に進む。

#### 【0221】

ステップS5111では、演出制御用マイコン91は、連続演出以外の予告演出（その他の予告演出）の設定を行う。その他の予告演出には、所謂セリフ演出やカットイン画像を表示する演出などのチャンスアップ演出などがある。その後、演出制御用マイコン91は、上述の処理でセットした演出データに応じた連続演出やその他の予告演出を実行させるための予告演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットして(S5112)、本処理を終える。

#### 【0222】

ステップS5112でセットされた予告演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定の演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aにて連続演出等の予告演出を行う。予告演出は、変動演出と共に実行される。

#### 【0223】

##### 8. 連続演出の実行例の説明

次に、連続演出の実行例を図44等に基づいて説明する。図44(A)は、特図1の4個目の保留として大当たり保留が発生したことを示している。そして、この大当たり保留の発生に際して、「演出No.001」（図43(A)参照）の演出パターンで、連続演出を実行することが決定されたものとする。

#### 【0224】

この場合、図44(B)に示すように、4回の特図変動にわたって、step1、step2、step3、step4と段階的に演出内容が派手になるように、連続演出が実行されるはずである。

#### 【0225】

しかし、図44(C)に示すように、2回目の連続演出（step2の連続演出）の実行中に、特図2の保留（詳しくは、変動開始時にどはずれと判定される予定のどはずれ保留）が1つ発生したとする。この場合、保留されている特図1の変動よりも優先して特図2の変動が実行されることになるが（図23参照）、このような場合に連続演出を中止することにしてしまうと、step3やstep4の連続演出が実行されないため、連続演出の演出効果が予定通り発揮されなくなってしまう。また、連続演出が予定通りの大当たり期待度で実行されなくなってしまう。そこで、本形態では、このような場合には特図2の変動にともなって、1つ前の特図変動の際に実行した連続演出と同じ演出を実行することとしている（図40のステップS5106等参照）。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 2 6 】

そのため、図 4 4 ( D ) に示すように、特図 2 の変動表示に際しても、step 2 の連続演出が実行される。そしてその次の特図 1 の変動表示に際して、step 3 の連続演出が実行され、さらにその次の特図 1 の変動表示（発動契機保留に基づく変動表示）に際して、step 4 の連続演出が実行されることとなる。すなわち、連続演出の実行中に特図 2 の保留が発生しても、予定通り、step 4 まで連続演出を実行し切ることが可能となっている。なお本形態では、連続演出の途中で特図 2 の保留が連続して複数発生しても、その保留がどはずれ保留である限り、連続演出を最後まで実行し切ることが可能となっている。

## 【 0 2 2 7 】

10

## 9 . 本形態の効果

以上詳細に説明したように本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、第 1 始動口 2 0 への入球に基づいて連続演出が実行されている場合に、第 2 始動口 2 1 への入球が生じると、保留されている特図 1 の変動表示よりも特図 2 の変動表示が優先して実行されることになるが、その特図 2 の変動表示に際しても、1 つ前の変動表示のときと同じ連続演出が行われるため、遊技者に対して違和感を与えることなく、実行予定の連続演出を全て実行し切ることが可能となっている。

## 【 0 2 2 8 】

特に本形態では特図 2 の変動に際して、直前の変動で実行したものと同一連続演出を実行するため、イレギュラーな入賞に基づく演出が遊技者に特別な印象を与えることがない。よって、当初予定の通りに演出効果を発揮することが可能となっている。

20

## 【 0 2 2 9 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、連続演出の実行中に生じた特図 2 の保留が、大当たり保留であった場合には、その大当たり保留の前の変動までで連続演出を終える。よって、連続演出によって示される大当たり期待度を、設計した通りに保ち易くなっている。

## 【 0 2 3 0 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、連続演出の実行中に生じた特図 2 の保留が、SP リーチハズレやノーマルリーチハズレとなる予定の保留であった場合にも、その特図 2 の保留の前の変動までで連続演出を終える。よって、連続演出の途中に比較的長めの変動が入ることがないため（図 1 3 参照）、連続演出を遊技者にとって好ましいテンポで実行していくことが可能となっている。そのため連続演出の演出効果が低下し難い。特に SP リーチハズレをまたいで連続演出が続くと、発動契機保留がどの保留であるのか遊技者にとってわかり難くなるので、好ましくないが、本形態のパチンコ遊技機 1 によればそのような事態の発生を防ぐことが可能となっている。

30

## 【 0 2 3 1 】

## 1 0 . 変更例

以下、変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記形態のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

40

## 【 0 2 3 2 】

上記形態では、連続演出中に特図 2 の保留が発生した場合、特図 2 の変動に際して、その直前の特図 1 の変動に際して実行した連続演出と同じ連続演出を実行する構成とした（図 4 4 ( D ) 参照）。これに対して、連続演出中に特図 2 の保留が発生した場合、特図 2 の変動に際して、その直前の特図 1 の変動に際して実行した連続演出の次の段階の連続演出を実行するように構成してもよい。例えば図 4 5 ( A ) ( B ) に示すように、特図 1 の変動に際して step 2 の連続演出を行っているときに特図 2 の保留が生じた場合、その特図 2 の保留に基づく変動に際して step 3 の連続演出を行うようにしてもよい。

50

## 【0233】

この構成の遊技機によれば、遊技者に対して違和感を与えることなく連続演出を続けることが可能であるとともに、連続演出を次の段階（step）に進めることで連続演出の演出効果を向上させることが可能である。

## 【0234】

なおこのような構成とする場合、図46に示すように、予告演出選択処理(S5007)では、ステップS5104でYESと判定した場合、前回の連続演出の次のstepの連続演出の演出データをセットして(S6001)、ステップS5107に進むように構成する。

## 【0235】

また図45及び図46に示す変更例のように構成した場合、特図2の変動の次の特図1の変動に際して行う連続演出の段階を、特図2の変動に際して行った連続演出の次の段階としてもよい。つまり、特図2の変動に際してstep3の連続演出を行った場合、その次の特図1の変動に際してstep4の連続演出を行うように構成してもよい。この場合、特図2の変動の次の特図1の変動だけ予定よりも1つ上のstepで実行する構成としてもよいし、最後の連続演出（発動契機保留に基づく連続演出）までの各変動について予定よりも1つ上のstepで実行する構成としてもよい。なお、複数のstepのうち最後のstepが大当たり当選確定を示すstepである場合であって、ハズレ保留が発動契機保留である場合には、最後のstepの連続演出を行うことはできないため、最後から1つ前のstepの連続演出まで実行したら、それ以降はそのstepと同じstepの連続演出を実行するように構成するとよい。つまり上記形態においてハズレ保留が発動契機保留である場合には、step4の連続演出を実行できないため、step3の連続演出を繰り返し実行すればよい。

## 【0236】

また上記形態では、連続演出を複数のstepからなり、段階的に変化していく演出としたが、連続演出の演出内容は適宜変更可能である。例えば、連続する複数の変動表示の各々において、同じ演出内容の連続演出を行う構成としてもよい。具体的には、稲妻のエフェクト画像を表示する連続演出としたり、演出図柄8L、8C、8Rの停止出目をチャンス目（例えば全て偶数図柄（2・4・6等）とする出目や、全て奇数図柄（1・5・9等）とする出目）とする連続演出としたり、盤可動体15を所定の動作パターンで動作させる連続演出としたり、枠ランプ66や盤ランプ5を所定の発光パターンで発光させる連続演出としたりすることができる。また、連続する複数の変動表示にわたって画像表示装置7の演出態様を所定の演出態様（所定のゾーン）に制御するゾーン演出（所謂ゾーン予告）を連続演出として採用してもよい。ゾーン演出としては所定の画像を表示し続ける演出が挙げられる。

## 【0237】

また上記形態では、複数の段階がある連続演出として、炎のエフェクト画像を徐々に広い範囲で表示する演出を採用したが、各段階が1つのストーリーの一部を担っており、全段階で1つのストーリーとなる演出を採用してもよい。

## 【0238】

また上記形態では、連続演出中に特図2の入賞が生じた場合、その特図2の入賞に基づく変動に際しては、1つ前の特図1の変動において実行した連続演出と同じ演出を行う構成としたが、このような演出制御に加えて、特図2の変動時に行う変動演出についても、その1つ前の特図1の変動時に行った変動演出と同じ演出を行う構成としてもよい。このような構成とする場合、特図2の変動時間として、特図1の変動時間と同じ時間が選ばれるようにしておくともよい。すなわち、リーチ無しハズレ（どはずれ）の変動であっても、保留球数に応じた短縮変動が働かないように、どはずれの変動の変動時間を一律に設定しておくともよい。このように構成すれば、特図2の変動に際して実行される演出が遊技者に強い印象を与えることがないため、連続演出の演出効果に支障をきたし難い。

## 【0239】

また上記形態において、連続演出の実行契機となった保留（発動契機保留）に係る演出



保留 9 A を、通常が表示態様とは異なる特別な表示態様とするとよい。つまり、発動契機保留に対応する演出保留 9 A を保留変化させるとよい。どの保留が熱い保留（大当たり期待度の高い保留）であるのか遊技者にわかり易く示すことができるからである。

【 0 2 4 0 】

また上記形態において、連続演出が続く回数（連続回数）は、連続演出の実行契機となる保留（発動契機保留）が発生したときの特図 1 の保留球数よりも少ない回数としてもよい。この場合、連続回数が多いほど高い大当たり期待度を示すように構成するとよい。

【 0 2 4 1 】

また上記形態では、連続演出が発生すると、ノーマルリーチ以上の演出が発生する構成とした。すなわち、どはずれ保留に基づいて連続演出が実行されることがない構成とした。しかしながら、どはずれ保留に基づいて連続演出が実行されることがある構成としてもよい。この場合、連続演出の発動契機保留よりも前の保留までしか連続演出が実行されない構成としてもよい。具体的には例えば、特図 1 に係る 3 個目の保留（どはずれ保留）が発動契機保留となったが、1 個目の保留に基づく変動に際して s t e p 1 の連続演出を行い、2 個目の保留に基づく変動に際して s t e p 2 の連続演出を行うだけで、3 個目の保留（発動契機保留）に基づく変動に際しては連続演出を行わないことがある構成としてもよい。すなわち、所謂ガセの連続演出を行うことがある構成としてもよい。

【 0 2 4 2 】

また上記形態では、連続演出中に生じた特図 2 の保留が大当たり保留である場合には、連続演出を中止する構成としたが、特図 2 の大当たり保留に基づく変動に際して、連続演出を行う構成としてもよい。大当たりに当選しているのであるから、連続演出を行っても、遊技者に違和感を与えることはないと考えられるからである。なおこの場合、特図 2 の大当たり保留までで連続演出を終えるようにするとよい。

【 0 2 4 3 】

また上記形態では、連続演出中に生じた特図 2 の保留が S P リーチハズレやノーマルリーチハズレとなる予定の保留である場合には、連続演出を中止する構成としたが、連続演出を続ける構成としてもよい。この場合、その特図 2 の保留までで連続演出を終えてもよいし、当初の予定通りに連続演出を実行し切ってもよい。この構成によれば、連続演出の実行中に比較的長い変動が入ってしまうが、連続演出が示す大当たり期待度を設計した通りに保ち易い。

【 0 2 4 4 】

また上記形態において、連続演出が続いている途中で、大当たり変動（大当たり当選となる変動表示）が実行されて、大当たり遊技が実行された場合には、連続演出を終了するとよい。つまり、大当たり遊技後に連続演出が再開されることがないようにするとよい。この場合、大当たり遊技の実行開始時、終了時、又は大当たり遊技後の初回の変動表示の開始時のいずれかのタイミングで連続演出フラグを O F F にするとともに演出 N o . をクリアすればよい。また、既に大当たり当選予定の保留がある場合には、その後の始動入賞に基づいて連続演出を実行することがないように構成してもよい。

【 0 2 4 5 】

また上記形態において、高確高ベース状態中や低確高ベース状態中では、第 2 始動口 2 1 への入賞に基づいて連続演出が開始されるように構成してもよい。すなわち、第 2 特図保留（特図 2 の保留）が、連続演出の発動契機保留となる構成としてもよい。さらにこの場合、特図 2 の保留よりも第 1 特図保留（特図 1 の保留）の方が優先して消化されるように構成してもよく、特図 2 の保留が複数ある状態で連続演出が実行されることになった場合、その連続演出の実行中に特図 1 の保留が発生すると、その特図 1 の保留に基づく変動においても連続演出が実行されるように構成してもよい。この場合、特図 2 が「第 1 図柄」に相当し、特図 1 が「第 2 図柄」に相当する。

【 0 2 4 6 】

また上記形態では、通常遊技状態における第 1 始動口 2 0 への入賞（特図 1 に係る入賞）に基づいてしか連続演出が実行されないように構成したが（図 3 8 参照）、連続演出の

10

20

30

40

50

実行に際してどのような禁則処理を行うかは適宜変更可能である。例えば、通常遊技状態では特図 1 に係る入賞に基づいてしか連続演出を行わず、高ベース状態中は特図 2 に係る入賞（第 2 始動口 2 1 への入賞）に基づいてしか連続演出を行わない構成としてもよい。また、通常遊技状態であっても第 2 始動口 2 1 への入賞が可能な構成とした場合には、通常遊技状態では特図 1 に係る入賞、及び、特図 2 に係る入賞に基づいて連続演出を実行することがあるが、高ベース状態では特図 2 に係る入賞に基づいてしか連続演出を実行しない構成としてもよい。

#### 【0247】

また上記形態では、所謂 V 確機（特定領域 3 9 への通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機）としたが、図柄確変機（当選した大当たり図柄の種類に応じて高確率状態に移行するか否かが確定する遊技機）としてもよい。また、所謂 S T 機（確変の回数切りの遊技機）として構成したが、所謂確変ループ機として構成してもよい。また所謂 1 種 2 種混合機としてもよい。

#### 【0248】

また上記形態では、第 2 始動口 2 1 を電チュー 2 2 に係る始動口（遊技球の入球し易さが変化可能な始動口）としたが、遊技球の入球し易さが変化しない始動口としてもよい。

#### 【0249】

また上記形態では、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への入賞に基づいて取得する乱数（判定用情報）として、大当たり乱数等の 4 つの乱数を取得することとしたが、一つの乱数を取得してその乱数に基づいて、大当たりか否か、大当たりの種類、リーチの有無、及び変動パターンの種類を決めるようにしてもよい。すなわち、始動入賞に基づいて取得する乱数の個数および各乱数において何を決定するようにするかは任意に設定可能である。

#### 【0250】

また上記形態では、特図保留記憶部 8 5 に記憶した乱数値の情報に基づいて始動入賞コマンドを生成したが、始動入賞に基づいて取得した乱数値の情報を、特図保留記憶部 8 5 以外の記憶領域にも記憶するようにし、ここに記憶した情報に基づいて、始動入賞コマンドを生成するように構成してもよい。なお、特図保留記憶部 8 5 以外の記憶領域に乱数値の情報を記憶するタイミングや始動入賞コマンドを生成するタイミングは、特図保留記憶部 8 5 への記憶よりも前であっても後であってもよい。具体的としては例えば、遊技制御用マイコン 8 1 が、始動入賞時に、その入賞により取得した各種乱数値のコピー（事前判定用乱数という）を作成し、その事前判定用乱数に基づいて大当たりか否か、大当たりの種類、リーチの有無、及び変動パターンの種類等を、事前に判定して（その入賞に基づく特別図柄の変動表示の実行前に判定して）、その判定結果を反映させた始動入賞コマンドを生成するようにしてもよい。このようにしても、始動入賞コマンドを受信した演出制御用マイコン 9 1 は、その始動入賞コマンドを解析することにより、大当たりの当否や S P リーチの実行の有無等を判断することができる。また、遊技制御用マイコン 8 1 が、始動入賞に基づき取得した各種乱数値の情報をそのまま演出制御用マイコン 9 1 に送信し、これを受信した演出制御用マイコン 9 1 が、大当たりか否か、大当たりの種類、リーチの有無、及び変動パターンの種類等を事前に判定してもよい。この場合には、演出制御用マイコン 9 1 の ROM 9 3 に各種乱数値の判定テーブルを格納しておく。このようにしても、演出制御用マイコン 9 1 は大当たりの当否や S P リーチの実行の有無等を判断することが可能となる。

#### 【0251】

11．上記した実施の形態に示されている発明

上記した実施の形態には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

#### 【0252】

手段 1 に係る発明は、

遊技球が入球可能な第 1 入球口（第 1 始動口 2 0）及び第 2 入球口（第 2 始動口 2 1）と、

前記第 1 入球口への入球に基づいて判定用情報（大当たり乱数等の乱数値）を取得する第 1 取得処理（ステップ S212）と、前記第 2 入球口への入球に基づいて判定用情報を取得する第 2 取得処理（ステップ S206）とを実行可能な取得手段（ステップ S212，S206を行う遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記第 1 取得処理により取得された判定用情報を所定の上限数（実施形態では「4」）まで記憶可能な第 1 記憶手段（第 1 特図保留記憶部 8 5 a）と、

前記第 2 取得処理により取得された判定用情報を所定の上限数（実施形態では「4」）まで記憶可能な第 2 記憶手段（第 2 特図保留記憶部 8 5 b）と、

前記第 1 記憶手段に記憶されている判定用情報に基づいて当たりであるかを判定する第 1 判定処理（ステップ S1408）と、前記第 2 記憶手段に記憶されている判定用情報に基づいて当たりであるかを判定する第 2 判定処理（ステップ S1402）とを実行可能な判定手段（ステップ S1408，S1402を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記第 1 判定処理の判定結果を示す第 1 図柄（特図 1）を変動表示を経て停止表示させる第 1 図柄表示処理（ステップ S1412，S1804）と、前記第 2 判定処理の判定結果を示す第 2 図柄（特図 2）を変動表示を経て停止表示させる第 2 図柄表示処理（ステップ S1406，S1804）とを実行可能な図柄表示制御手段（ステップ S1412，S1406，S1804を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記第 1 図柄又は前記第 2 図柄が、当たりを示す特定の停止態様（大当たり図柄）で停止表示されると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（ステップ S1307を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、を備え、

前記図柄表示制御手段は、前記第 2 図柄表示処理を前記第 1 図柄表示処理よりも優先して行うものである（図 2 3 参照）遊技機において、

前記判定用情報が前記判定手段により当たりであると判定される特定の判定用情報であるか否かの情報を含む入賞情報（始動入賞コマンド）を、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生成する入賞情報生成手段（ステップ S207，S213を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記入賞情報生成手段により生成された入賞情報に基づいて、その入賞情報に対応する判定用情報よりも前に記憶された判定用情報に係る変動表示から、その入賞情報に対応する判定用情報に係る変動表示までの連続する複数の変動表示にわたって、演出内容が関連する関連演出（実施形態では図 4 1（A）（B）（C），図 4 2（A）に示す連続演出）を実行可能な関連演出実行手段（ステップ S4513，S5105，S5108，S5112等を実行する演出制御用マイコン 9 1）と、を備え、

前記関連演出実行手段は、前記第 1 入球口への入球に基づいて前記関連演出が実行されているときに、前記第 2 入球口への入球が生じた場合には、その入球に基づく前記第 2 図柄の変動表示に伴って、1 つ前の変動表示の際に行われていた関連演出を実行するものである（ステップ S5104，S5106等の処理を行うものである）ことを特徴とする遊技機である。

#### 【0 2 5 3】

この構成の遊技機によれば、第 1 入球口への入球に基づいて関連演出が実行されている場合に、第 2 入球口への入球が生じると、保留されている第 1 図柄の変動表示よりも第 2 図柄の変動表示が優先して実行されることになるが、その第 2 図柄の変動表示に際しても、1 つ前の変動表示のときと同じ関連演出が行われるため、遊技者に対して違和感を与えることなく、実行予定の関連演出を全て実行し切ることが可能となる。

#### 【0 2 5 4】

手段 2 に係る発明は、

遊技球が入球可能な第 1 入球口（第 1 始動口 2 0）及び第 2 入球口（第 2 始動口 2 1）と、

前記第 1 入球口への入球に基づいて判定用情報（大当たり乱数等の乱数値）を取得する第 1 取得処理（ステップ S212）と、前記第 2 入球口への入球に基づいて判定用情報を取得する第 2 取得処理（ステップ S206）とを実行可能な取得手段（ステップ S212，S206 を行う遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記第 1 取得処理により取得された判定用情報を所定の上限数（実施形態では「4」）まで記憶可能な第 1 記憶手段（第 1 特図保留記憶部 8 5 a）と、

前記第 2 取得処理により取得された判定用情報を所定の上限数（実施形態では「4」）まで記憶可能な第 2 記憶手段（第 2 特図保留記憶部 8 5 b）と、

前記第 1 記憶手段に記憶されている判定用情報に基づいて当たりであるかを判定する第 1 判定処理（ステップ S1408）と、前記第 2 記憶手段に記憶されている判定用情報に基づいて当たりであるかを判定する第 2 判定処理（ステップ S1402）とを実行可能な判定手段（ステップ S1408，S1402 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記第 1 判定処理の判定結果を示す第 1 図柄（特図 1）を変動表示を経て停止表示させる第 1 図柄表示処理（ステップ S1412，S1804）と、前記第 2 判定処理の判定結果を示す第 2 図柄（特図 2）を変動表示を経て停止表示させる第 2 図柄表示処理（ステップ S1406，S1804）とを実行可能な図柄表示制御手段（ステップ S1412，S1406，S1804 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記第 1 図柄又は前記第 2 図柄が、当たりを示す特定の停止態様（大当たり図柄）で停止表示されると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（ステップ S1307 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、を備え、

前記図柄表示制御手段は、前記第 2 図柄表示処理を前記第 1 図柄表示処理よりも優先して行うものである（図 2 3 参照）遊技機において、

前記判定用情報が前記判定手段により当たりであると判定される特定の判定用情報であるか否かの情報を含む入賞情報（始動入賞コマンド）を、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生成する入賞情報生成手段（ステップ S207，S213 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記入賞情報生成手段により生成された入賞情報に基づいて、その入賞情報に対応する判定用情報よりも前に記憶された判定用情報に係る変動表示から、その入賞情報に対応する判定用情報に係る変動表示までの連続する複数の変動表示にわたって、演出内容が関連する関連演出（実施形態では図 4 1（A）（B）（C），図 4 2（A）に示す連続演出）を実行可能な関連演出実行手段（ステップ S4513，S5105，S5108，S5112 等を実行する演出制御用マイコン 9 1）と、を備え、

前記関連演出には、複数の段階（実施形態では step 1 ~ step 4）があり、

前記関連演出実行手段は、前記第 1 入球口への入球に基づいて前記関連演出が実行されているときに、前記第 2 入球口への入球が生じた場合には、その入球に基づく前記第 2 図柄の変動表示に伴って、1 つ前の変動表示の際に行われていた関連演出の次の段階の関連演出を実行可能なものである（図 4 6 に示すステップ S5104，S6001 等の処理を行うものである）ことを特徴とする遊技機。

#### 【0255】

この構成の遊技機によれば、第 1 入球口への入球に基づいて関連演出が実行されている場合に、第 2 入球口への入球が生じると、保留されている第 1 図柄の変動表示よりも第 2 図柄の変動表示が優先して実行されることになるが、その第 2 図柄の変動表示に際しては、1 つ前の変動表示のときに行われていた関連演出の次の段階の関連演出が行われる。そのため、遊技者に対して違和感を与えることなく関連演出を続けることが可能となるとともに、関連演出を次の段階に進めることで演出効果を向上させることが可能となる。

#### 【0256】

手段 3 に係る発明は、

手段 1 又は手段 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 図柄の変動表示に係る変動パターンを決定可能な変動パターン決定手段（ステップ S1403 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）を備え、

前記変動パターン決定手段により決定される変動パターンには、所定の変動時間の第 1 変動パターン（例えば図 1 3 に示す変動パターン P 1 3 や P 1 4 ）と、前記第 1 変動パターンよりも変動時間が長い第 2 変動パターン（例えば図 1 3 に示す変動パターン P 1 ~ P 1 2 ）とが少なくともあり、

前記関連演出実行手段は、前記関連演出の実行中に生じた前記第 2 入球口への入球に基づく前記第 2 図柄の変動表示に係る変動パターンが前記第 1 変動パターンである場合には、その第 2 図柄の変動表示に伴って前記関連演出を実行し、前記第 2 変動パターンである場合には、その第 2 図柄の変動表示に伴って前記関連演出を実行しないものである（ステップ S4503, S4516 ~ S4521 等の処理を行うものである）ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 5 7 】

10

この構成の遊技機によれば、関連演出中に生じた第 2 入球口への入球に基づく第 2 図柄の変動表示が、相対的に変動時間の短いものである場合には関連演出を続けるが、変動時間が長いものである場合には関連演出を続けない。よって、関連演出の実行中に長い変動が割り込むことで関連演出の連続性が遊技者に伝わり難くなり、関連演出の興趣が低下するのを防止することが可能となる。

【 0 2 5 8 】

なお、上記した実施形態において、特別図柄の変動表示及び特別遊技の実行中でなく、第 2 特図保留があることは、第 2 判定処理を行うための条件（第 2 判定条件）であり、特別図柄の変動表示及び特別遊技の実行中でなく、第 2 特図保留がなく第 1 特図保留があることは、第 1 判定処理を行うための条件（第 1 判定条件）である。

20

また本明細書において「1 つ前の変動表示の際に行われていた関連演出」と言う場合、連続演出としての体裁を壊さない程度に同一性を有していれば完全に同じ演出でなくてもよい。例えば、連続演出として表示する画像の色、大きさ、形状、表示位置等が異なってもよい。

【 符号の説明 】

【 0 2 5 9 】

1 ... パチンコ遊技機

7 ... 表示装置

7 a ... 表示画面

2 0 ... 第 1 始動口（第 1 入球口）

2 1 ... 第 2 始動口（第 2 入球口）

8 1 ... 遊技制御用マイコン

8 5 a ... 第 1 特図保留記憶部（第 1 記憶手段）

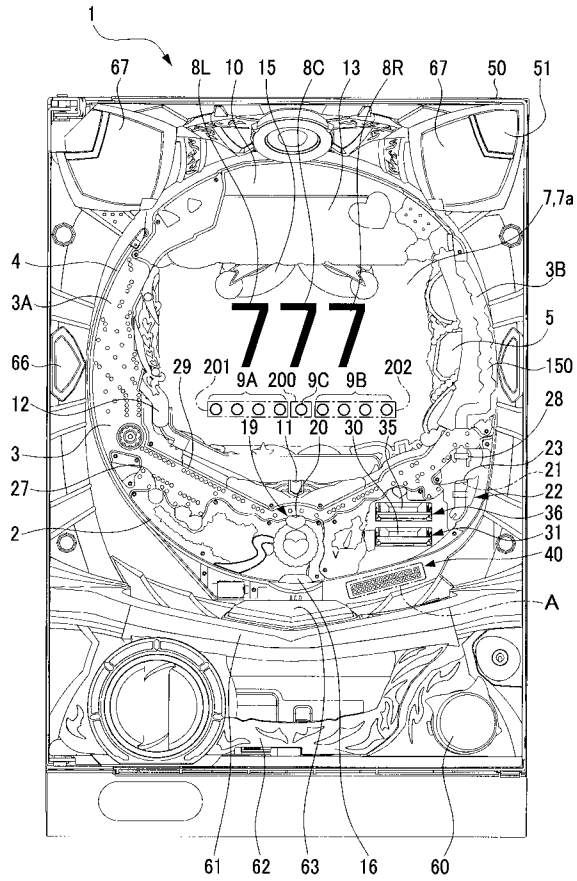
8 5 b ... 第 2 特図保留記憶部（第 2 記憶手段）

9 1 ... 演出制御用マイコン

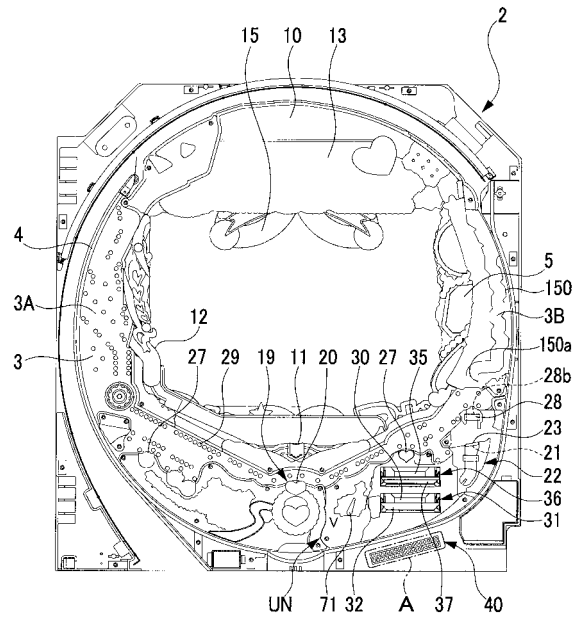
1 0 0 ... 画像制御基板

30

【図 1】

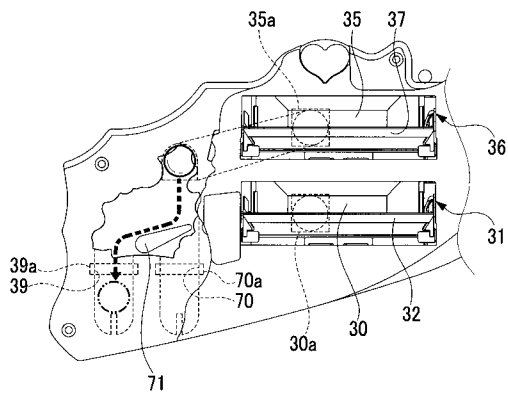


【図 2】

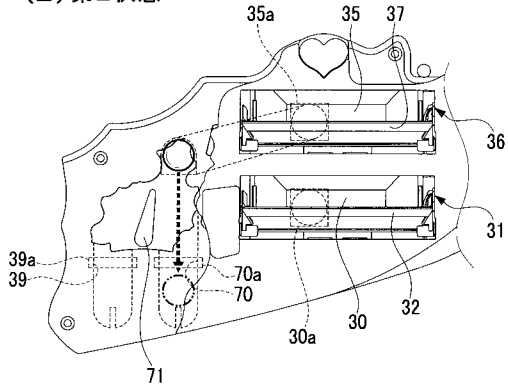


【図 3】

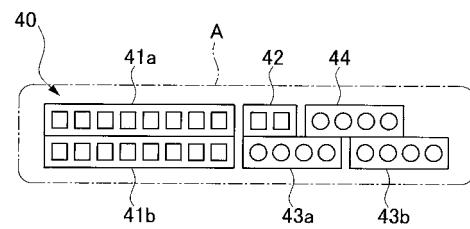
(A) 第1状態



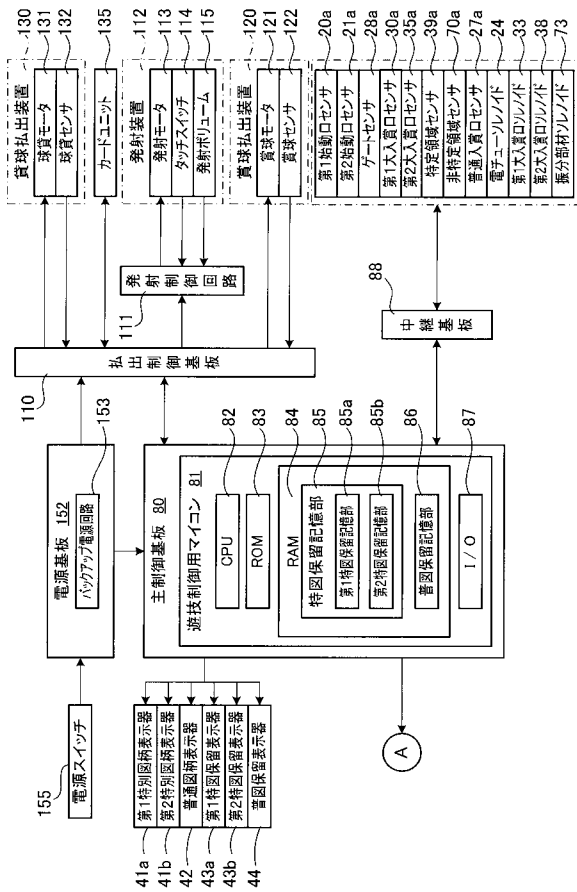
(B) 第2状態



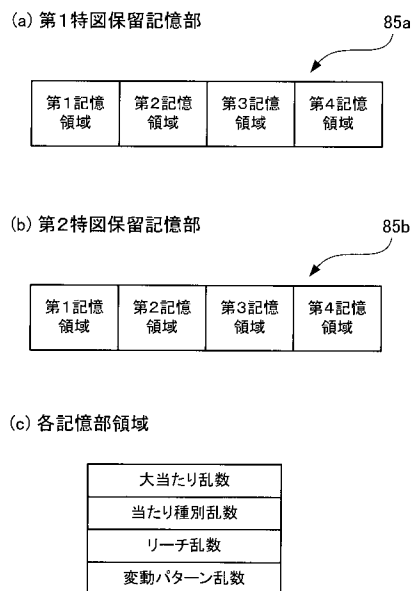
【図 4】



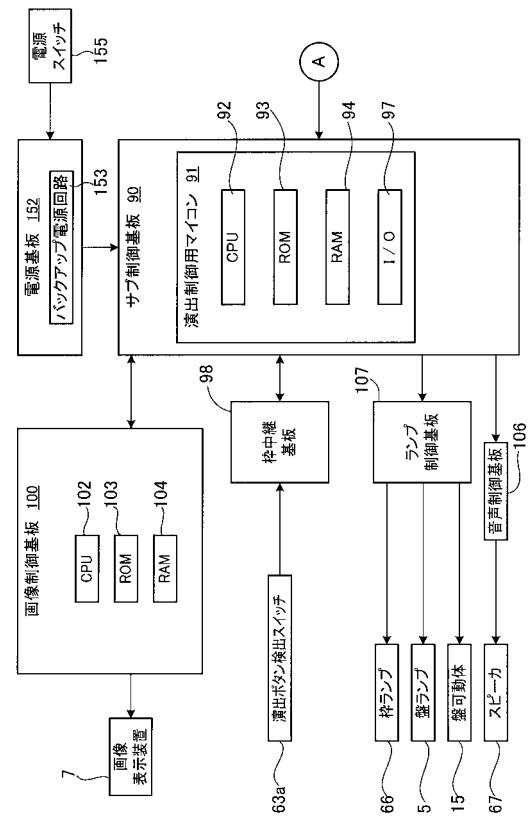
【 図 5 】



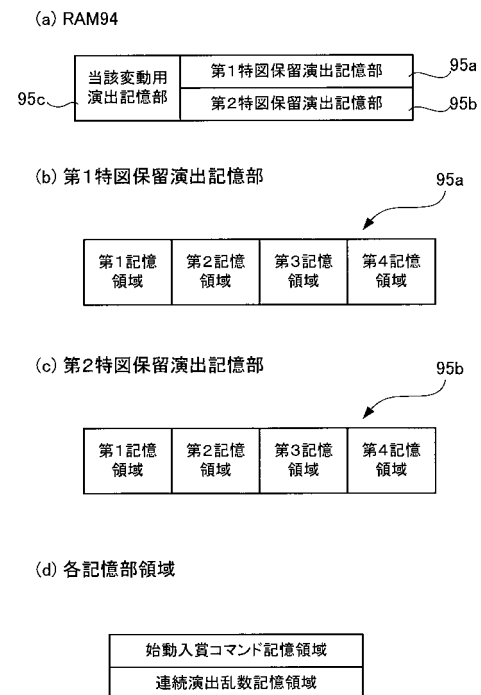
【 図 7 】



【 図 6 】



【 図 8 】



【図 9】

当たり種別判定テーブル						
特別図柄	当たり種別 乱数値	当たりの種別	特別図柄の種類別	特図停止 図柄データ	振分率(%)	OP コマンド
特図1	0~5	16R	特図1_大当たり図柄1	11H	60	D101(H)
	6~9	Vロンガズ当たり 16R(実質13R) Vジョー大当たり	特図1_大当たり図柄2	12H	40	D102(H)
	0~9	16R	特図2_大当たり図柄1	21H	100	D103(H)
特図2	0~9	Vロンガズ当たり	特図2_大当たり図柄1	21H	100	D2*3(H)

備考: ラウンド指定コマンドの「\*」にはラウンド数を示す値が入る

【図 10】

大入賞口の開放経路						
特図停止 図柄データ	大入賞口 開放テーブル	ラウンド数(R)	開放する大入賞口	開放回数(回)/R	開放時間(秒)/回	*備考
11H, 21H	TBL1	16	第1大入賞口 1~13R目 14及び16R目	1	25.0	Vロンガ 開放/ターン
			第2大入賞口 15R目	1	25.0	
			第1大入賞口 1~13R目	1	25.0	
12H	TBL2	16(実質13)	第2大入賞口 14及び16R目	1	0.06	Vジョー 開放/ターン
			第1大入賞口 15R目	1	0.06	

【図 11】

(A)			
乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	当たり種別乱数	0~9	当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~127	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-T1	特図変動パターン乱数	0~99	特図変動パターン決定用

(B)			
乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0~65535	普通図柄抽選の当否判定用
ラベル-TRND-J1	普通変動パターン乱数	0~232	普通変動パターン決定用

【図 12】

(A)大当たり判定テーブル		
状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態	10001~10263	大当たり
(非高確率状態)	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	10001~10792	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

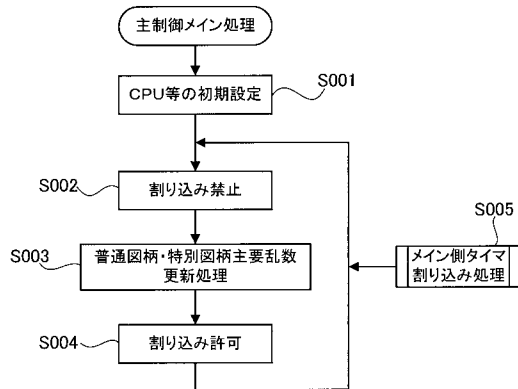
(B)リーチ判定テーブル		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0~13	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0~5	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C)普通図柄当たり判定テーブル		
状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1~6379	当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	1~65535	当たり
	0~65535のうち上記以外の数値(=0)	ハズレ

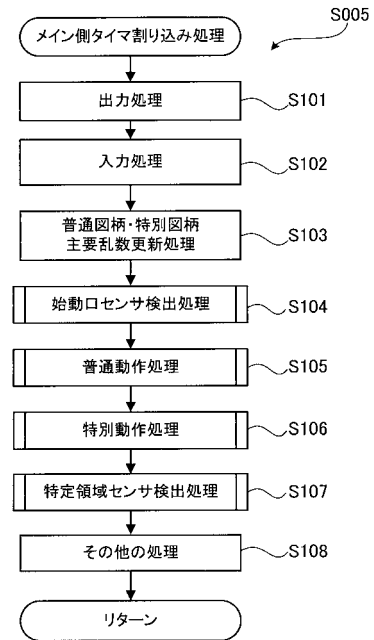




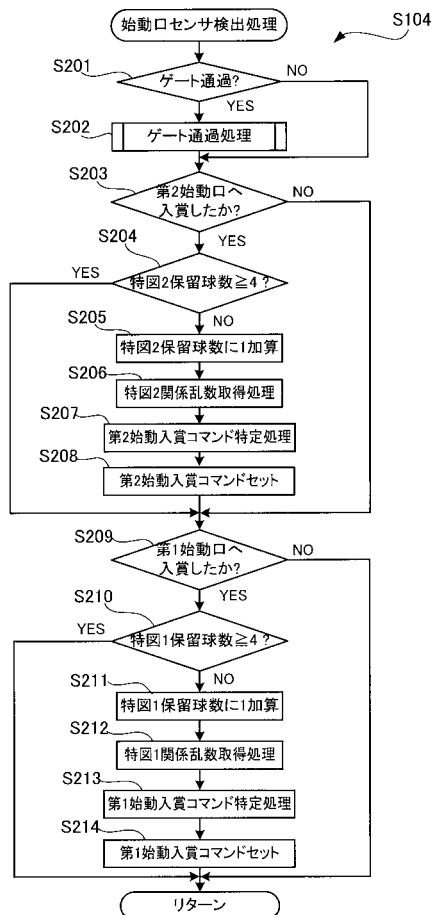
【図 17】



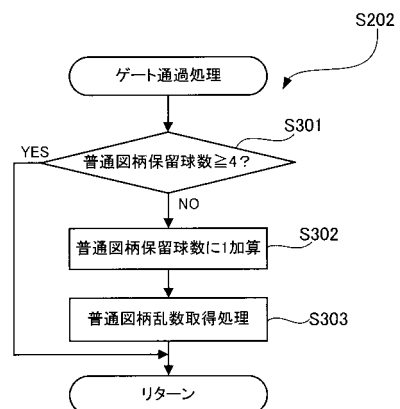
【図 18】



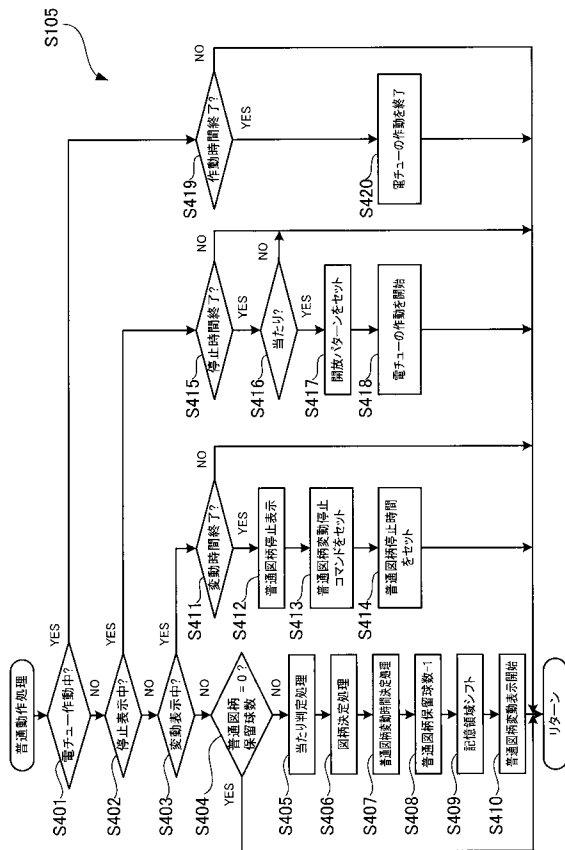
【図 19】



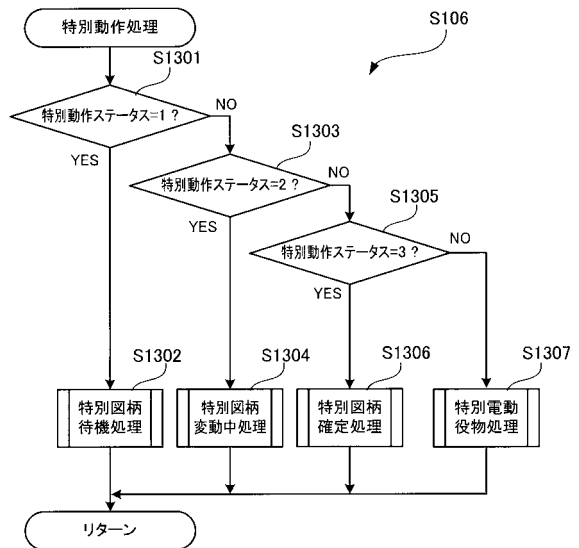
【図 20】



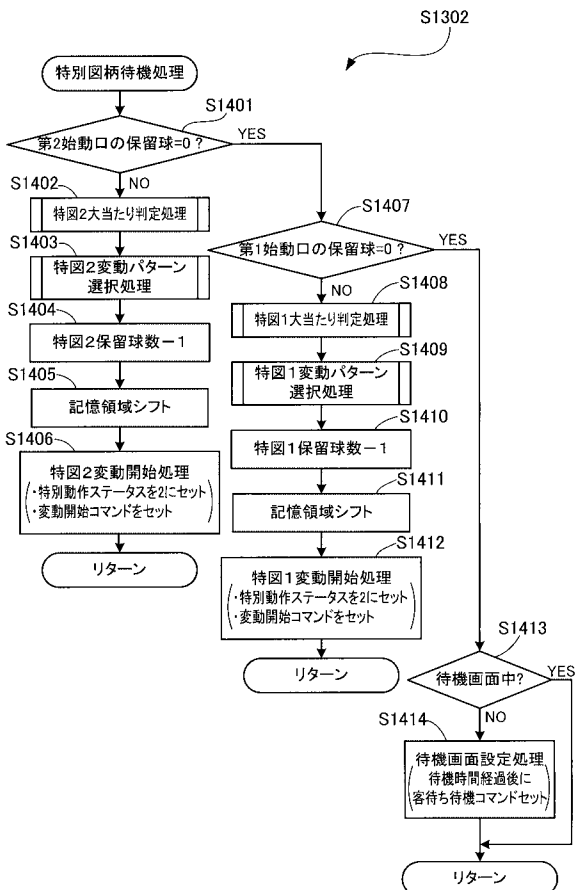
【図 2 1】



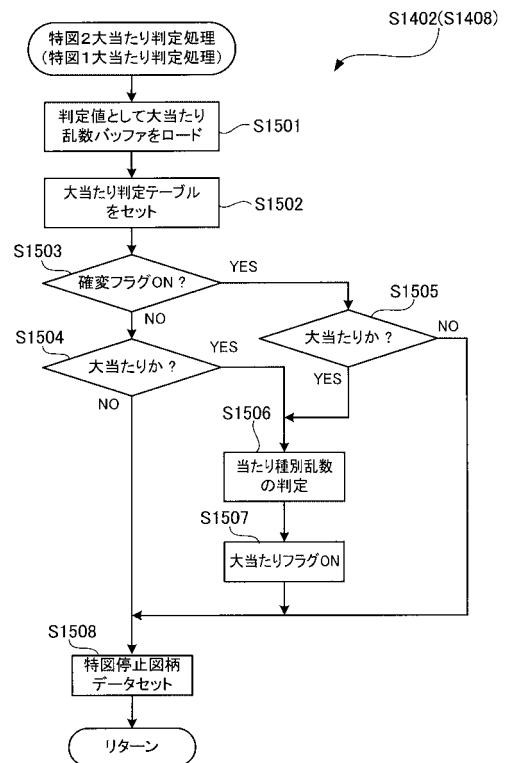
【図 2 2】



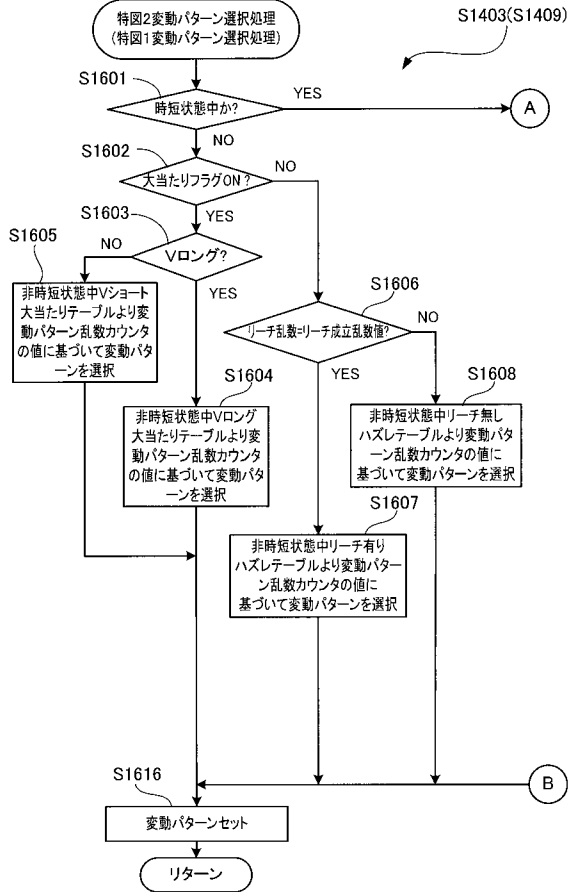
【図 2 3】



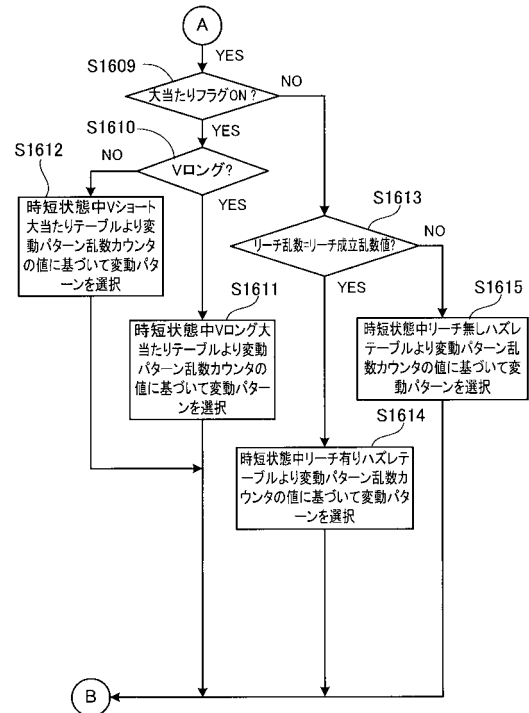
【図 2 4】



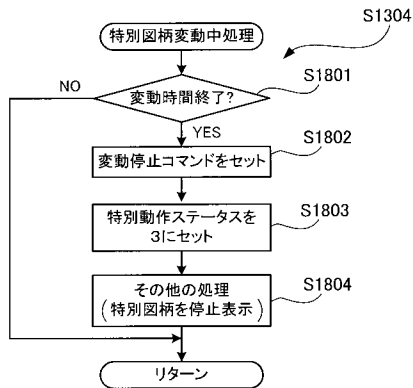
【図 25】



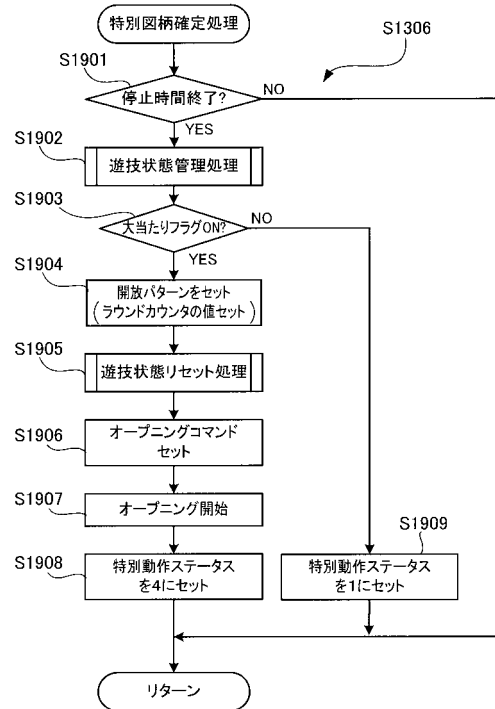
【図 26】



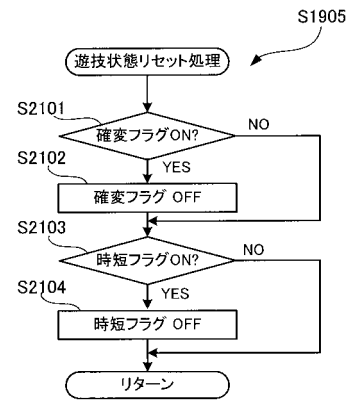
【図 27】



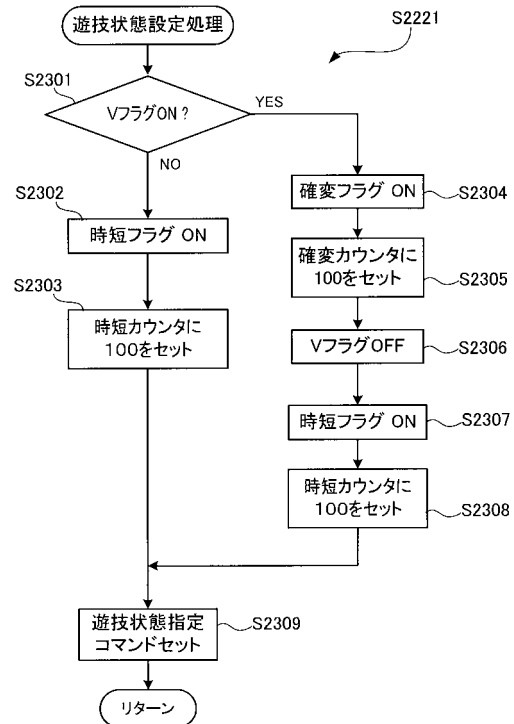
【図 28】



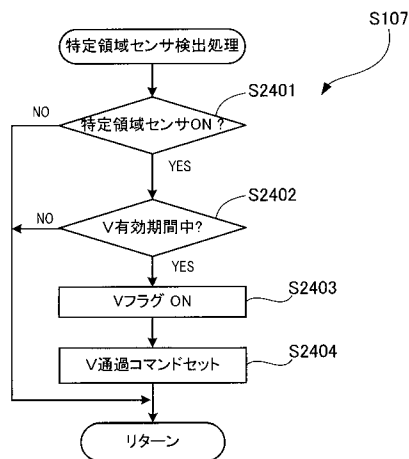
【 図 3 0 】



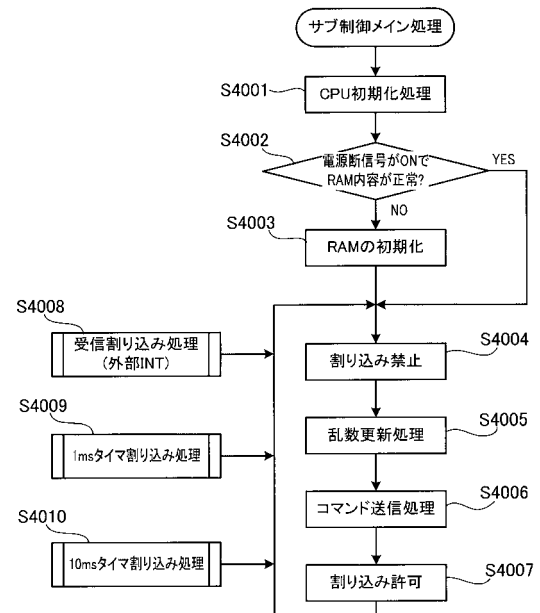
【 図 3 2 】



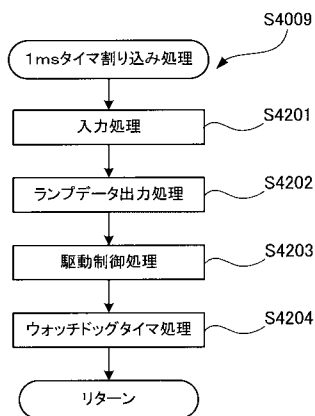
【図 3 3】



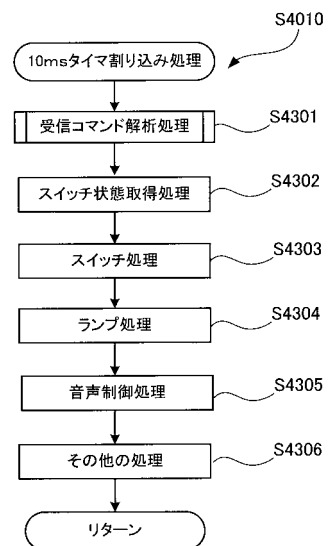
【図 3 4】



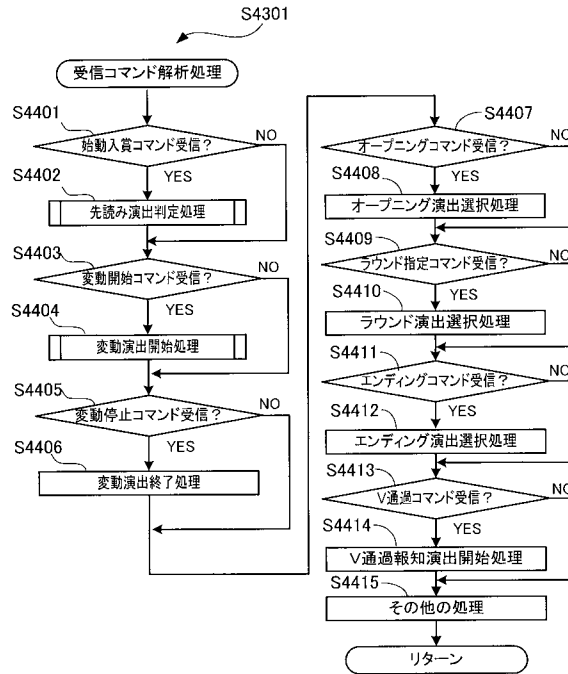
【図 3 5】



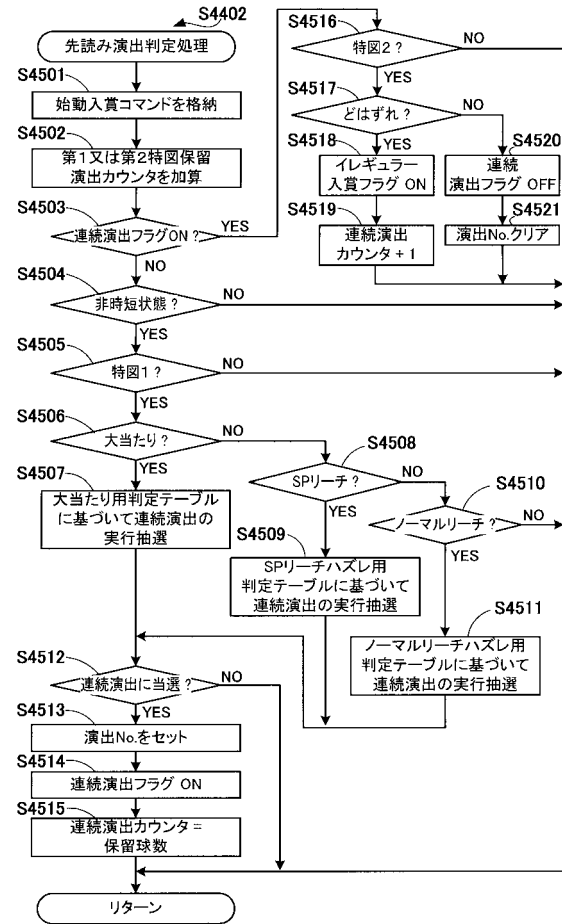
【図 3 6】



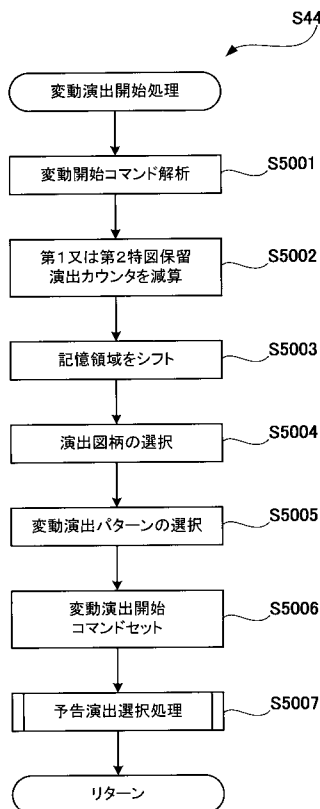
【図 37】



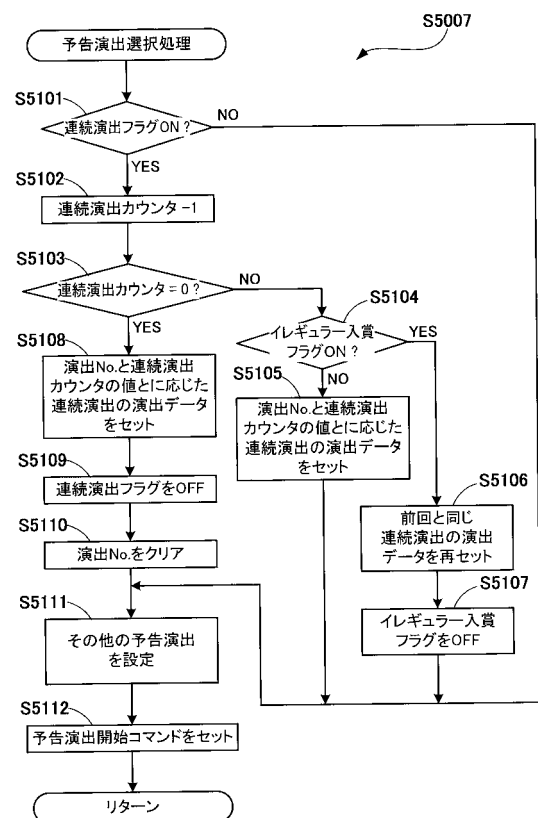
【図 38】



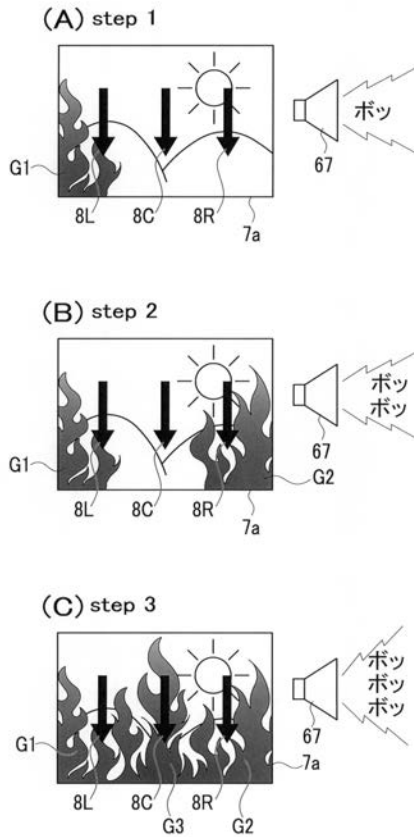
【図 39】



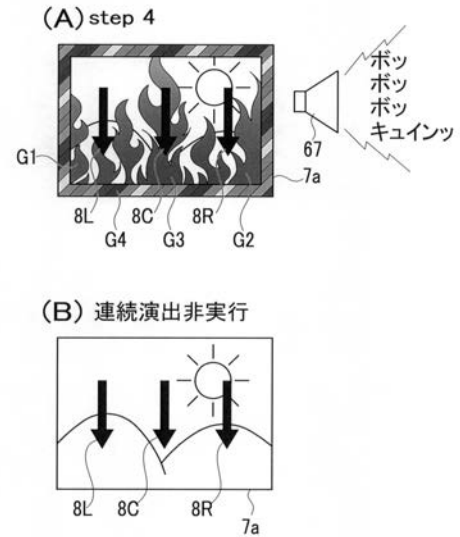
【図 40】



【図 4 1】



【図 4 2】



【図 4 3】

(A) 大当たり用連続演出判定テーブル

入賞時の 保留球数	連続回数	演出パターン				振分率(%)	演出No.
		1変動目	2変動目	3変動目	4変動目		
保留4	4回	STEP1	STEP2	STEP3	STEP4	10	001
	無し	STEP1	STEP2	STEP3	STEP3	60	002
保留3	3回	STEP1	STEP2	STEP3		30	011
	無し	STEP1	STEP2	STEP2		20	012
保留2	2回	STEP1	STEP2			30	
	無し					70	021
保留1	1回	STEP1				30	
	無し					70	031
						30	

(B) SPリーチハズレ用連続演出判定テーブル

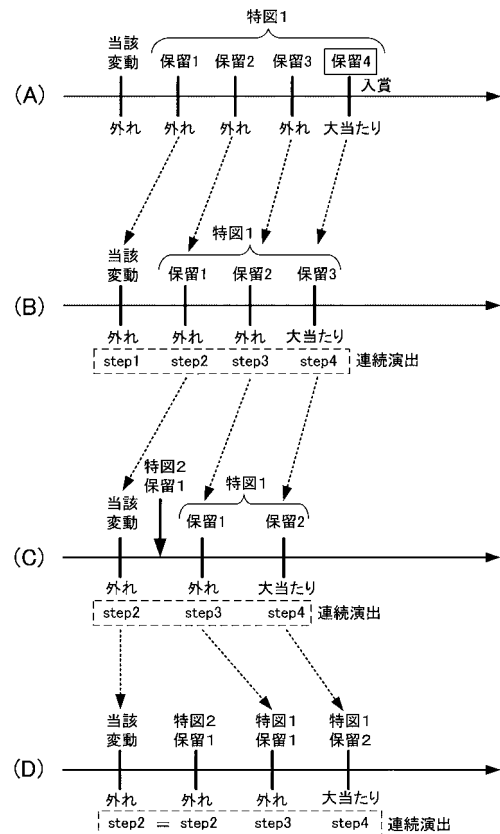
入賞時の 保留球数	連続回数	演出パターン				振分率(%)	演出No.
		1変動目	2変動目	3変動目	4変動目		
保留4	4回	STEP1	STEP2	STEP3	STEP4	-	-
	無し	STEP1	STEP2	STEP3	STEP3	30	101
保留3	3回	STEP1	STEP2	STEP3		10	111
	無し	STEP1	STEP2	STEP2		20	112
保留2	2回	STEP1	STEP2			70	
	無し					30	121
保留1	1回	STEP1				70	
	無し					30	131
						70	

(C) ノーマルリーチハズレ用連続演出判定テーブル

入賞時の 保留球数	連続回数	演出パターン				振分率(%)	演出No.
		1変動目	2変動目	3変動目	4変動目		
保留4	4回	STEP1	STEP2	STEP3	STEP4	-	-
	無し	STEP1	STEP2	STEP3	STEP3	5	201
保留3	3回	STEP1	STEP2	STEP3		95	-
	無し	STEP1	STEP2	STEP2		1	211
保留2	2回	STEP1	STEP2			4	212
	無し					95	-
保留1	1回	STEP1				5	221
	無し					95	-
						5	231
						95	-

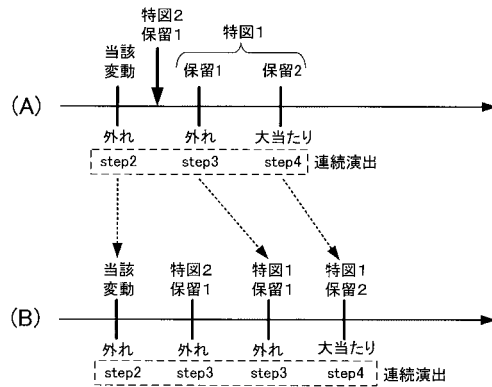
連続演出の種類	演出データ
step1	01H
step2	02H
step3	03H
step4	04H

【図 4 4】





【図 4 5】



【図 4 6】

