

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6909481号
(P6909481)

(45) 発行日 令和3年7月28日(2021.7.28)

(24) 登録日 令和3年7月7日(2021.7.7)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 82 頁)

(21) 出願番号 特願2017-29637 (P2017-29637)
 (22) 出願日 平成29年2月21日(2017.2.21)
 (65) 公開番号 特開2018-134170 (P2018-134170A)
 (43) 公開日 平成30年8月30日(2018.8.30)
 審査請求日 令和2年2月14日(2020.2.14)

(73) 特許権者 599104196
 株式会社サンセイアールアンドディ
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
 3号
 (74) 代理人 100150430
 弁理士 河野 元
 (72) 発明者 市原 卓人
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ
 内
 (72) 発明者 藤原 海
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ
 内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

識別情報の変動表示を行う識別情報表示手段を備え、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

識別情報の変動表示に伴って演出表示を行う演出表示手段と、

前記演出表示手段の演出表示を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、前記演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割して該複数の領域の各々で所定の演出表示を行い該演出表示の結果により所定情報を報知する報知演出表示を実行可能であり、

前記報知演出表示では、前記所定の演出表示として、前記複数の領域の各々で所定画像の変動表示を行い、前記複数の領域の各々で変動表示が終了したときの前記複数の領域における所定画像の表示態様により前記所定情報を報知することが可能とされており、

前記演出制御手段は、前記複数の領域の各々で変動表示が終了したときの前記複数の領域における所定画像の表示態様が、所定態様を構成する表示態様と前記所定態様を構成しない表示態様とを含む場合、前記所定態様を構成する表示態様を維持しつつ、前記所定態様を構成しない表示態様に係る領域で、再度、所定画像の変動表示を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

20

【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、始動口に遊技球が入球すると識別情報（例えば特別図柄や演出図柄等）の変動表示を行い、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になると、遊技者に所定の利益が付与され得る特別遊技が実行可能となる遊技機が広く知られている。この種の遊技機では、識別情報の変動表示中に、遊技者の期待感を高めるための様々な演出を行うことにより、遊技興趣の向上が図られている（例えば特許文献1を参照）。当該演出としては、例えば、現在実行中の識別情報の変動表示あるいは後に実行されることが決まっている識別情報の変動表示に関し、表示結果が特定表示結果となる期待度（信頼度）を示唆する演出や、表示結果が導出されるまでの変動態様（リーチ演出の有無、リーチ演出の種類、発展有無など）を示唆する演出等が挙げられる。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2009-95470号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0004】

前述した期待感を高めるための演出（煽り演出）は、機種によって演出内容（例えば、モチーフや登場するキャラクタ等）が異なるものの、演出手法（例えば、演出の展開やターン等）は然程変わらないことから画一的になりやすく、遊技興趣の向上に繋がり難いという問題があった。

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

30

前述の課題を解決するために、本発明は以下の構成を採用した。

すなわち、本発明の遊技機は、

識別情報の変動表示を行う識別情報表示手段を備え、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

識別情報の変動表示に伴って演出表示を行う演出表示手段と、

前記演出表示手段の演出表示を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、前記演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割して該複数の領域の各々で所定の演出表示を行い該演出表示の結果により所定情報を報知する報知演出表示を実行可能であり、

40

前記報知演出表示では、前記所定の演出表示として、前記複数の領域の各々で所定画像の変動表示を行い、前記複数の領域の各々で変動表示が終了したときの前記複数の領域における所定画像の表示態様により前記所定情報を報知することが可能とされており、

前記演出制御手段は、前記複数の領域の各々で変動表示が終了したときの前記複数の領域における所定画像の表示態様が、所定態様を構成する表示態様と前記所定態様を構成しない表示態様とを含む場合、前記所定態様を構成する表示態様を維持しつつ、前記所定態様を構成しない表示態様に係る領域で、再度、所定画像の変動表示を実行可能である

ことを要旨とする。

【発明の効果】

50

【 0 0 0 7 】

以上の本発明によれば、遊技者の興味を惹きつける斬新な演出を実現して、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【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。

10

【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 11】割り込み処理のフローチャートである。

【図 12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

20

【図 13】始動入球時処理のフローチャートである。

【図 14】普通図動作処理のフローチャートである。

【図 15】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図 16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図 17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 19】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図 20】普通電動役物処理のフローチャートである。

【図 21】特図動作処理のフローチャートである。

【図 22】特別図柄待機処理のフローチャートである。

30

【図 23】特図 2 当否判定処理のフローチャートである。

【図 24】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 25】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 26】特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 27】特図 1 当否判定処理のフローチャートである。

【図 28】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 29】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 30】特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 31】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 32】特別図柄確定処理のフローチャートである。

40

【図 33】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 34】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 35】特別電動役物処理 2 (小当り遊技) のフローチャートである。

【図 36】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。

【図 37】保留球数処理のフローチャートである。

【図 38】電源断監視処理のフローチャートである。

【図 39】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 40】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図 41】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 42】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

50

【図４３】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図４４】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図４５】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図４６】背景パネル予告処理のフローチャートである。

【図４７】（ａ）は背景パネル予告パターン決定テーブルであり、（ｂ）は背景パネル変動パターン決定テーブルである。

【図４８】背景パネル予告を開始するときの表示態様の一例を示す説明図である。

【図４９】背景パネル予告における組み合わせ表示態様（完全一致態様）の一例を示す説明図である。

【図５０】（ａ）は背景パネル予告における完全不一致態様の一例を示す説明図であり、（ｂ）は背景パネル予告における部分一致態様の一例を示す説明図であり、（ｃ）は背景パネル予告における背景パネル画像の一部回転表示の一例を示す説明図である。

【図５１】背景パネル予告の他の態様（結果表示変更態様）の一例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

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。

【００１０】

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り、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。

【００１１】

図１乃至図３に示すように、本実施例のパチンコ遊技機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。

【００１２】

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。

【００１３】

演出ボタン６３は、遊技者による入力が可能な入力手段として機能するもので、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。例えば、遊技演出の実行中に第１演出ボタン６３ａまたは第２演出ボタン６３ｂを操作すると、当該操作に基づいて所定の操作対応演出が行われる。尚、演出ボタン６３の構成は本実施例の態様に限ら

10

20

30

40

50

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。

【0014】

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
10 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。

【0015】

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
20 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して設ける必要はなく、左・中・右の演出図柄の表示エリアをそれぞれ図柄表示エリア（演出図柄表示領域7b）の全体としてもよい。

【0016】

本実施例の演出図柄8L、8C、8Rは、それぞれ「1」～「9」までの数字を表した複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域7bに停止表示される左、中、右の演出図柄の組み合わせ（停止表示態様）によって、後述の第1特別図柄表示器41a（「第1特別図柄表示部」ともいう）に表示される第1特別図柄の変動表示の表示結果や、第2特別図柄表示器41b（「第2特別図柄表示部」ともいう）に表示される第2特別図柄の変動表示の表示結果、つまり、特別図柄当否判定（単に「当否判定」ともいう）の結果を、遊技者が認識し易いように表示する。本実施例では、変動表示している演出図柄8L、8C、8Rの停止順序を、原則、「左 右 中」としている。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。

【0017】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合には、「777」などの3桁同一のゾロ目（「当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、小当たりとなった場合には「135」などの予め設定したチャンス図柄や「3 3」などの専用図柄（「小当り演出図柄」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「637」や「373」などの3つの図柄のうち少なくとも1つの図柄が異なるバラケ目図柄（「外れ演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域7bに表示される演出図柄を見て把握する。
40
50

【 0 0 1 8 】

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りの場合に対応する停止表示態様のことを「小当り態様」や「所定表示結果」等ということがある。

【 0 0 1 9 】

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。

10

【 0 0 2 0 】

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。

20

【 0 0 2 1 】

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。

30

【 0 0 2 2 】

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 の一部分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。

【 0 0 2 3 】

40

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。

【 0 0 2 4 】

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

50

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。

【0025】

可変入賞装置22は、可動部材23を備え、可動部材23の動作によって第2始動口21を開閉するものである。この開閉動作によって、第2始動口21は、第1の態様（閉状態）から当該第1の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様（開状態）へと変化可能である。つまり、可動部材23は、所定の動作（開閉動作）を行うことで、第2始動口21への遊技球の入球可能性を変化させるものである。この可動部材23は、第2始動口ソレノイド24（図5を参照）により駆動される。本実施例では、第2始動口21は、可動部材23が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材23が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第2始動口21は、可動部材23が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材23が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくてもよい。

10

【0026】

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

20

【0027】

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

30

【0028】

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。

【0029】

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

40

50

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。

【0030】

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

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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

10

20

30

40

50

入賞口35)の開放パターンについては後述する。

【0034】

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

10

【0035】

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)。

20

【0036】

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。

30

【0037】

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。

40

【0038】

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

50

ことをいう。従って、本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 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は実行できない場合、すなわち特別図柄の変動表示の実行中や特別遊技の実行中である場合であっても、所定数を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保することが可能となっている。

【 0 0 3 9 】

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 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b に表示される。具体的には、第 1 特図保留表示器 4 3 a は「 u v 」の 2 個の L E D で構成されており、第 1 特図保留の数に応じて L E D 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 L E D 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 L E D を消灯し「 v 」の L E D 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 L E D を赤色で点灯させ「 v 」の L E D を消灯する表示態様とし、保留数が「 3 」の場合は「 u v 」というように両方の L E D 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 L E D を緑色で点灯させ表示態様とすることができる。

【 0 0 4 0 】

また、第 2 特図保留表示器 4 3 b は「 w x 」の 2 個の L E D で構成されており、第 2 特図保留の数に応じて L E D 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 L E D 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 4 3 a と同様に定められている。

【 0 0 4 1 】

普通図柄の変動表示は、ゲート 2 8 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 4 2 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 2 8 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 2 1 を開放させる補助遊技が行われる。尚、第 2 始動口 2 1 の開放パターンについては後述する。

【 0 0 4 2 】

具体的には図 4 に示す通り、普通図柄表示器 4 2 は、「 s t 」の 2 個の L E D 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 L E D 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 L E D 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 L E D が交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

【 0 0 4 3 】

本パチンコ遊技機 1 では、ゲート 2 8 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 R A M 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。

【0044】

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

【0045】

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 80（「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 90（「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 110（「払出制御部」ともいう）、画像表示装置 7 や演出表示器 102、演出第 1 特図保留表示器 103a および演出第 2 特図保留表示器 103b 等の表示制御を行う画像制御基板 100（画像制御部）等を備えている。

【0046】

また、図 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 の後面側（裏面側）の略中央部には主制御基板 80 を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107 及び画像制御基板 100 を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上にはサブ制御基板 90 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 109 を収納する電源基板ケースが設けられている。

【0047】

主制御基板 80 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）81 が実装されている。遊技制御用マイコン 81 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。遊技制御用マイコン 81 は、入出力回路 87（I/O ポート部）を介して他の基板等とデータ（情報）の送受信を行う。入出力回路 87 は、遊技制御用マイコン 81 に内蔵されていてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。遊技制御用マイコン 81 の RAM には、前述した特図保留記憶部（第 1 特図保留記憶部及び第 2 特図保留記憶部）と普図保留記憶部とが設けられている。また、主制御基板 80（遊技制御用マイコン 81）の RAM（主制御 RAM）の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

【0048】

主制御基板 80 には、中継基板 88 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 80 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 80 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、ゲートセンサ 28a、第 1 大入賞口センサ 30a、第 2 大入賞口センサ 35a、特定領域センサ 39a、非特定領域センサ 49a および一般入賞口センサ 27a が接続されている。これら各種センサを「遊技球検知手段」ともいう。

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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。

20

【 0 0 5 1 】

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 2 】

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。

30

【 0 0 5 3 】

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 ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。払出制御用マイコン 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。

40

50

【 0 0 5 4 】

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 5 5 】

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 9 0（演出制御用マイコン 9 1）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 5 6 】

サブ制御基板 9 0 には、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7 が接続されている。尚、サブ制御基板 9 0（サブ制御部）や画像制御基板 1 0 0（画像制御部）、音声制御基板 1 0 6（音声制御部）、ランプ制御基板 1 0 7（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 5 7 】

サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1（「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 1 0 2、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a、及び演出第 2 保留表示器 1 0 3 b の表示制御を行わせる。画像制御基板 1 0 0 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 1 0 0 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 1 0 1 は、演出制御用マイコン 9 1 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 5 8 】

演出表示器 1 0 2 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 1 0 3 a および演出第 2 保留表示器 1 0 3 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 1 0 3 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 4 3 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 1 0 3 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 4 3 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 1 4 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 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1 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 5 9 】

また、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 6 7 から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板 9 0 の R O M に格納されている。尚、音声制御基板 1 0 6 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 1 0 6 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 6 7 を画像制御基板 1 0 0 に接続し、画像制御用マイコン 1 0 1 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 1 0 0 の R O M に音響データを格納してもよい。

【 0 0 6 0 】

さらに、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ 6 6 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 に格納されているデータから決定し、ランプ制御基板 1 0 7 を介して枠ランプ 6 6 や盤面ランプ 5 等のランプ（L E D）の点灯制御を行う。

【 0 0 6 1 】

また、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 1 0 7 に中継基板 1 0 8 を介して接続された可動装飾部材 1 4 を動作させる。前述したように、可動装飾部材 1 4 は、センター装飾体 1 0（装飾部材 1 3 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 9 1 は、可動装飾部材 1 4 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 9 0 の R O M 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 1 4 の動作を制御する。尚、ランプ制御基板 1 0 7 に C P U を実装してもよく、この場合、その C P U にランプの点灯制御や可動装飾部材 1 4 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 1 0 7 に R O M を実装してもよく、その R O M 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。

【 0 0 6 2 】

また、サブ制御基板 9 0 には、第 1 演出ボタン 6 3 a または第 2 演出ボタン 6 3 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 6 3 c および第 2 演出ボタン検知スイッチ 6 3 d が接続されている。従って、第 1 演出ボタン 6 3 a または第 2 演出ボタン 6 3 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 9 0 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 6 3 c および第 2 演出ボタン検知スイッチ 6 3 d を総称して単に「演出ボタン検知スイッチ」ともいう。

【 0 0 6 3 】

次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 における当否判定に係る制御（判定手段）について説明する。特別図柄当否判定の結果として、「大当たり」、「小当たり」、「外れ」がある。特別図柄当否判定の結果が「大当たり」のときには、特別図柄表示部 4 1 に「大当たり図柄」が停止表示され、「小当たり」のときには、特別図柄表示部 4 1 に「小当たり図柄」が停止表示され、「外れ」のときには、特別図柄表示部 4 1 に「外れ図柄」が停止表示される。大当たり又は小当たりと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5 を開放する「特別遊技」が実行される。大当たりとなって実行される特別遊技を「大当たり遊技」といい、小当たりとなって実行される特別遊技を「小当たり遊技」という。

【 0 0 6 4 】

当りには複数の種別がある。図 6 に示すように大当たりの種別としては、「1 5 R（ラウンド）第 1 大当たり」、「1 5 R 第 2 大当たり」、「1 5 R 第 3 大当たり」、「2 R 第 4 大当たり」、「1 5 R 第 5 大当たり」および「1 5 R 第 6 大当たり」がある。「1 5 R 第 1 大当たり」および「1 5 R 第 5 大当たり」は、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5）の開

10

20

30

40

50

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。

【0065】

「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。

10

【0066】

「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。

【0067】

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のある態様で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。

20

30

【0068】

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）。

【0069】

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

40

50

の特別遊技中（小当たり遊技中）に遊技球が特定領域 39 を通過したとしても、それだけでは、その後の遊技状態が通常状態のままか、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、小当たりとなった場合および 2 R 第 4 大当たりになった場合には、高確率状態であるかもしれないという期待感を持ちつつ遊技を進行することができ、遊技興趣を高めることができる。尚、小当たりにおいては大入賞口の開放回数をラウンド数とはいわず、単に開放回数という。

【0070】

本実施例のパチンコ遊技機 1 における各大当たり及び小当たりとなったときの大入賞口の開放パターンは、図 6 のようになっている。すなわち、15 R 第 1 大当たりとなった場合（第 1 特別図柄表示器 41 a に 15 R 第 1 大当たり図柄が停止表示された場合）および 15 R 第 5 大当たりとなった場合（第 2 特別図柄表示器 41 b に 15 R 第 5 大当た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 35 を最大 28 秒開放させ、3 R ~ 15 R では第 1 大入賞口 30 を最大 28 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 35 の開放時間が夫々 28 秒あるため、そのラウンド中（V ラウンド中）に遊技球が特定領域 39 を通過する可能性は極めて高いものとなっている。

【0071】

また、15 R 第 2 大当たりとなった場合（第 1 特別図柄表示器 41 a に 15 R 第 2 大当たり図柄が停止表示された場合）と、15 R 第 3 大当たりとなった場合（第 1 特別図柄表示器 41 a に 15 R 第 3 大当たり図柄が停止表示された場合）と、15 R 第 6 大当たりとなった場合（第 2 特別図柄表示器 41 b に 15 R 第 6 大当た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 35 を最大 0.1 秒開放させ、3 R ~ 15 R では第 1 大入賞口 30 を最大 28 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 35 の開放時間が夫々最大 0.1 秒と極短時間とされている（一瞬開閉）ため、そのラウンド中（V ラウンド中）に遊技球が特定領域 39 を通過することはほぼ不可能となっている。

【0072】

このように、本実施例では、15 R 第 2, 第 3, 第 6 大当たり用の開放パターンと、15 R 第 1, 第 5 大当た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、15 R 第 1, 第 5 大当たりでは、1 ラウンド目と 2 ラウンド目に第 2 大入賞口 35 が 28 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 35 に入球して、高い確率で特定領域 39 を通過することとなる。これに対して、15 R 第 2, 第 3, 第 6 大当たりでは、1 ラウンド目と 2 ラウンド目に第 2 大入賞口 35 が 0.1 秒しか開放しない。そのため、第 2 大入賞口 35 に遊技球が入球することは非常に困難である。従って、15 R 第 2, 第 3, 第 6 大当たりに係る大当たり遊技の実行中に遊技球が特定領域 39 を通過する可能性は、15 R 第 1, 第 5 大当た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。

【0073】

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

【0074】

また、図 6 に示すように、2 R 第 4 大当たりとなった場合（第 1 特別図柄表示器 41 a に 2 R 第 4 大当た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 35 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 35 の開放時間の合計が最大で 1.8 秒となるため、そのラウンド中に遊技球を第 2 大入賞口 35 に入球させて特定領域 39 を通過させることが可能となっている。本実施例の本パチンコ遊技機 1 においては、0.6 秒程度で 1 個の遊技球が発射されるようになっているので、第 2 大入賞口 35 の開放時間が 1.8 秒あれば、第 2 大入賞口 35 へ遊技球を入球させて特定領域 39 への遊技球の通過を狙うことは十分に可能である。但し、2 R 第 4 大当たりは、第 2 大入賞口の総開放時間が 1.8 秒と短いため、他の 15 R 大当た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。

【0075】

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

10

【0076】

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。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。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。

20

【0077】

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。

30

【0078】

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。

【0079】

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。

40

【0080】

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、

50

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。

10

【0081】

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。

20

【0082】

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。

30

【0083】

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」までの範囲で値を取り、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。

40

【0084】

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

50

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

10

【0085】

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たりを狙うことができる。

20

【0086】

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。

30

【0087】

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。

40

【0088】

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

50

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。

【 0 0 8 9 】

高ベース状態（高頻度状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置 2 2 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 2 1 が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。このような高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」ということもできる。

【 0 0 9 0 】

本実施例のパチンコ遊技機 1 では、1 5 R 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 3 9 を通過していれば、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図 6 を参照）。この遊技状態を特に「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 1 0 0 回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当りとなって大当り遊技が実行されることにより終了する。

【 0 0 9 1 】

また、1 5 R 第 2 , 第 6 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 3 9 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 1 0 0 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 1 0 0 回）の特別図柄の変動表示が実行されるまでに大当りに当選して当該大当りに係る特別遊技（大当り遊技）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、1 5 R 第 2 , 第 6 大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過した場合には、その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。また、可能性は限りなく低いが、仮に、1 5 R 第 1 , 第 5 大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過しなかった場合には、その大当り遊技終了後の遊技状態は「低確高ベース状態」となる。

【 0 0 9 2 】

また、1 5 R 第 3 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 3 9 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、1 5 R 第 3 大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過した場合には、その大当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。

【 0 0 9 3 】

また、低確低ベース状態において、2 R 第 4 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 3 9 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 1 0 0 回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当りとなって大当り遊技が実行されることにより終了する。

【 0 0 9 4 】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 5 】

また、高ベース状態において、2 R 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 3 9 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。

【 0 0 9 6 】

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 へ遊技球を導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 2 1 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 2 0 への入球よりも第 2 始動口 2 1 への入球の方が容易となっているからである。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 2 8 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 へ遊技球を入球させるべく右打ちを行うことで、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 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。

10

【 0 0 9 7 】

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 3 A へ遊技球を導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 2 1 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 2 1 への入球よりも第 1 始動口 2 0 への入球の方が容易となっているからである。そのため、低ベース状態では、第 1 始動口 2 0 へ遊技球を入球させるべく左打ちを行うことで、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 4 7 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。

20

【 0 0 9 8 】

具体的には発射方向表示器 4 7 は、「y z」の 2 個の LED で構成されており、遊技状態に応じて LED を点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「y z」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「y z」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両 LED を点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

30

【 0 0 9 9 】

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。

【 0 1 0 0 】

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 3 2、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入球により多量の賞球を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

【 0 1 0 1 】

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 3 2、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入球により賞球を得ることは可能なので、一応は、通常遊技に比べ遊技者に有利な遊技といえる。よって、小当たり遊技も「特別遊技」として捉えることができ、当該小当たり遊技が行われる遊技状態も「特別遊技状態」として捉えることができる。尚、大当たり遊技としての特別遊技と、小当たり遊技としての特別遊技を区別するため、小当たり遊技としての特別遊技を「小利益特別遊技」として捉えることもできる。

【 0 1 0 2 】

[主制御メイン処理]

50

次に、図10～図38に基づいて、遊技制御用マイコン81の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、主制御基板80のROMから図10に示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（S101）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板80のCPUの設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。尚、初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

10

【0103】

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

【0104】

20

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

【0105】

[割り込み処理]

30

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

【0106】

出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ（第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、一般入賞口センサ27a等（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RAMの出力バッファに記憶する。また、第1始動口センサ20aや第2始動口センサ21aが遊技球を検知した場合、後述の始動入球時処理（S205）により、各始動口に対応する始動入球コマンドをRAMの出力バッファに記憶する。さらに、下皿62の満杯を検知する下皿満杯スイッチからの検知信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAMの出力バッファに記憶する。

40

【0107】

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

50

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。

【 0 1 0 8 】

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 8 0 の C P U 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 1 0 を参照）、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 R A M 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 1 0 9 】

〔 始動口センサ検知処理 〕

図 1 2 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 2 8 を通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 2 8 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する（S301）。遊技球がゲート 2 8 を通過していなければ（S301でNO）、S305の処理に移行し、ゲート 2 8 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 R A M 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）。

【 0 1 1 0 】

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、R A M 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 - T R N D - 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 8 0 の R A M 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。

【 0 1 1 1 】

S305では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 2 1 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。第 2 始動口 2 1 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 2 1 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 8 0 の R A M 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）。

【 0 1 1 2 】

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、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乱数カウンタの値（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）及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 8 5 b 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 1 3 】

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)。

【0114】

続いて特図1関係乱数取得処理(S312)を行う。特図1関係乱数取得処理(S312)では、特図2関係乱数取得処理(S308)と同様に、RAMの更新値記憶領域(図示せず)に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値(ラベル-T R N D - A)、大当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。

【0115】

[始動入球時処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検知処理(S204)に次いで始動入球時処理(S205)を行う。図13に示すように、始動入球時処理(S205)では、まず、特図2保留球数が「1」増加したか否かを判定する(S315)。そして、特図2保留球数が「1」増加したと判定した場合(S315でYES)、S316の処理に移行する。これは、第2始動口に遊技球が入球したことに基づいて、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。

【0116】

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)に応じて大当りか外れかを判定し、当該判定の結果が大当りである場合には、さらに大当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。

【0117】

尚、大当りか否かの事前判定は、大当り判定テーブル(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り判定テーブルに基づいて、大当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ことが可能である。そして、この選択した変動パターン情報から、大当りかどうかや大当り種別、大当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。

【0118】

次いでS318では、S317による事前判定の結果に係る遊技情報(事前判定情報)、具体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当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RAMの出力バッファにセットする(S318)。尚、特図2始動入球コマンドとして、S316で読み出した特図2取得乱数の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。

【 0 1 1 9 】

また、主制御部 8 0 から送信した特図 2 始動入球コマンドをサブ制御部 9 0 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 9 0 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 9 0 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。

10

【 0 1 2 0 】

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。

【 0 1 2 1 】

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

20

づいて、始動口センサ検知処理(S204)におけるS311で特図 1 保留球数に「 1 」を加算した場合が該当する。一方、S319で、特図 1 保留球数が増加していないと判定した場合（S319でNO）、そのまま処理を終える。

【 0 1 2 2 】

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

30

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

40

ここで、高ベース状態では、第 2 始動口 2 1 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 2 0 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

50

）は行わないものとなっている。

【 0 1 2 5 】

〔 普図動作処理 〕

遊技制御用マイコン 8 1 は、始動入球遊技処理（S206）に次いで、図 1 4 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 4 2 および可変入賞装置 2 2 に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス 1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合には（S401でYES）、普通図柄待機処理（S402）を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には（S401でNO、S403でYES）、普通図柄変動中処理（S404）を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には（S401、S403で共にNO、S405でYES）、普通図柄確定処理（S406）を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には（S401、S403、S405の全てがNO）、普通電動役物処理（S407）を行う。尚普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

10

【 0 1 2 6 】

〔 普通図柄待機処理 〕

図 1 5 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 3 0 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 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。

20

【 0 1 2 7 】

〔 普通図柄当否判定処理 〕

図 1 6 に示すように、普通図柄当否判定処理（S502）では、まず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - H）を読み出す（S601）。次いで、時短フラグが ON であるか否か（すなわち遊技状態が時短状態であるか否か）を判定する（S602）。S602で、時短フラグが ON である、すなわち時短状態であると判定した場合（S602でYES）、図 8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」～「2 3 9」）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 - T R N D - H）が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。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。

30

40

【 0 1 2 8 】

〔 普通図柄乱数シフト処理 〕

図 1 7 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

50

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。

【0129】

[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。

【0130】

[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。

【0131】

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。

【0132】

[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。

【0133】

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始動口21を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か)を判定し(S1005)、至っていなければ(S1005でNO)処理を終え、至っていれば(S1005でYES)、第2始動口21を閉状態(閉鎖)とする(S1006)。

【0134】

そして、第2始動口21の閉鎖処理(S1006)に次いで、第2始動口開放カウンタの値を1デクリメントし(S1007)、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S1008)。「0」でなければ(S1008でNO)、再び第2始動口21を開放させるため

にそのまま処理を終える。一方「0」であれば（S1008でYES）、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行う（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21の開放（可動部材23の開放動作）が3回なされると「0」になり、非時短状態中であれば第2始動口21の開放が1回なされると「0」になる。

【0135】

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21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFにするとともに（S1011）、普図当りフラグをOFFにし（S1012）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S1013）処理を終える。これにより、
10 次回の割り込み処理において、普図動作処理（図13）として再び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。

〔普通電動役物処理〕

図20に示すように、普通電動役物処理（S407）ではまず、普図当り終了フラグが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。

【0136】

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始動口21を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か）を判定し（S1005）、至っていなければ（S1005でNO）処理を終え、至っていれば（S1005でYES）第2始動口21を閉状態（閉鎖）とする（S1006）。
20

【0137】

そして第2始動口21の閉鎖処理（S1006）に次いで、第2始動口開放カウンタの値を1デクリメントし（S1007）、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S1008）。「0」でなければ（S1008でNO）、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「0」であれば（S1008でYES）、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行う（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21の開放（可動部材23の開放動作）が3回なされると「0」になり、非時短状態中であれば第2始動口21の開放が1回なされると「0」になる。
30

【0138】

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21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFF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13）として再び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。
40

【0139】

〔特図動作処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理（S206）に次いで特図動作処理（S207）を行う。図21に示すように、特図動作処理（S207）では、特別図柄表示器41および大入賞装置（第1大入賞装置31および第2大入賞装置36）に関する処理を5つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス1、2、3、4、5」を割り当てている。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
50

,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。

【0140】

[特別図柄待機処理]

図22に示すように、特別図柄待機処理(S1102)では、まず、第2始動口21の保留球数(即ち特図2保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1201)。特図2保留球数が「0」である場合(S1201でYES)、即ち、第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第1始動口20の保留球数(即ち特図1保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1206)。そして、特図1保留球数も「0」である場合(S1206でYES)、即ち、第1始動口20への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置7の表示画面7aを待機画面とする処理中(客待ち用のデモ画面の実行中)であるか否かを判定し(S1211)、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)。

【0141】

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

【0142】

[特図2当否判定処理]

図23に示すように、特図2当否判定処理(S1202)では、まず、判定値として、RAMの特図保留記憶部の最下位の領域(即ち第2特図保留の1個目に対応するRAM領域)に記憶されている(最も古い記憶の)特別図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-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。

【0143】

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）。

【0144】

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。

【0145】

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。

【0146】

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」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。

【0147】

[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テーブルは、長当り

用と短当り用とに分かれていなくてもよい。これは後述の時短状態中大当り用テーブルについても同様である。

【 0 1 4 8 】

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。

【 0 1 4 9 】

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。

【 0 1 5 0 】

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。

【 0 1 5 1 】

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P13またはP14が選択される。

【 0 1 5 2 】

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P16が選択される。

【 0 1 5 3 】

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

10

20

30

40

50

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

10

【0154】

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

20

【0155】

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

【0156】

[特図2乱数シフト処理]

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

30

【0157】

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

40

【0158】

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。

【0159】

[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

50

説明は省略する。

【 0 1 6 0 】

但し、本処理は特図 1 に関する処理であるので、S1601では、R A M 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 R A M 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、1 5 R 第 1 大当り、1 5 R 第 2 大当り、1 5 R 第 3 大当り及び 2 R 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、1 5 R 第 1 大当りが 4 0 %、1 5 R 第 2 大当りが 2 0 %、1 5 R 第 3 大当りが 3 0 %、2 R 第 4 大当りが 1 0 %となっている。この大当りの種別判定で 1 5 R 第 1 大当り、1 5 R 第 2 大当り及び 1 5 R 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 O N する。一方、2 R 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 O N する。

10

【 0 1 6 1 】

〔特図 1 変動パターン選択処理〕

図 2 8 及び図 2 9 に示すように、特図 1 変動パターン選択処理（S1208）では、図 2 4 及び図 2 5 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。

【 0 1 6 2 】

但し、本処理は特図 1 に関する処理であるので、S1702（図 2 8）で YES の場合（すなわち大当りフラグが O N の場合）には、さらに大当りの種別が 1 5 R 大当り（1 5 R 第 1 大当り、1 5 R 第 2 大当り、1 5 R 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、1 5 R 大当り（長当り）である場合には（S1703で YES）、非時短状態中 1 5 R 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 P 1 または P 2 が選択される。

20

【 0 1 6 3 】

一方、S1703において 1 5 R 大当りでないと判定した場合（S1703で NO）、即ち 2 R 第 4 大当り（短当り）である場合には、非時短状態中 2 R 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 P 3 が選択される。

30

【 0 1 6 4 】

また、この特図 1 変動パターン選択処理では、S1712（図 2 9）で YES の場合（すなわち大当りフラグが O N の場合）にも、さらに大当りの種別が 1 5 R 大当り（1 5 R 第 1 大当り、1 5 R 第 2 大当り、1 5 R 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 1 5 R 大当り（長当り）である場合には（S1713で YES）、時短状態中 1 5 R 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 P 1 3 または P 1 4 が選択される。

40

【 0 1 6 5 】

一方、S1713において 1 5 R 大当りでないと判定した場合（S1713で NO）、即ち 2 R 第 4 大当り（短当り）である場合には、時短状態中 2 R 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 P 1 5 が選択される。

【 0 1 6 6 】

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 2 8）を行って、この処理を終える。その他の処理（S1705）では、選

50

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。

【0167】

〔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。

10

【0168】

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。

【0169】

〔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。

20

【0170】

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。

30

【0171】

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

40

【0172】

〔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、大当たりフラグがONであるか否かを判定する（S2001）。大当たりフラグがONであれば（S2001でYES）、続いて大当たりの種別が15R大当たり（15R第1大当たり、15R第2大当たり、15第3大当たり及び15R第5大当たりのいずれか）であるか否かを判定する（S2002）。そして、15R大当たりであれば（すなわち長当たりフラグがONであれば）、大当たり遊技中に実行するラウンド（1ラウンド1回開放の態様では、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

50

1 大当りであれば 1 5 R 第 1 大当り用の開放パターン、1 5 R 第 2 大当りであれば 1 5 R 第 2 大当り用の開放パターン、1 5 R 第 3 大当りであれば 1 5 R 第 3 大当り用の開放パターン、1 5 R 第 5 大当りであれば 1 5 R 第 5 大当り用の開放パターン、1 5 R 第 6 大当りであれば 1 5 R 第 6 大当り用の開放パターンを、それぞれセットする (S2003)。

【 0 1 7 3 】

一方、S2002において 1 5 R 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 2 R 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 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) の開放パターンとして、2 R 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)。

【 0 1 7 4 】

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)。

【 0 1 7 5 】

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 3 5) 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 3 5) 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。

【 0 1 7 6 】

[特別電動役物処理 1 (大当り遊技)]

図 3 3 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。

【 0 1 7 7 】

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 3 0 及び第 2 大入賞口 3 5) 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 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) 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 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) 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。

【 0 1 7 8 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0179】

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。

【0180】

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になったタイミングで、「a1 a2 a3」の表示態様とされる。そして、大当り遊技が終了し、遊技状態が高確率状態に設定されると「a1 a2 a3」の表示態様とされる。また、遊技状態表示器46の点灯制御タイミングはこのようなタイミングに限定されず、大当り遊技中は、遊技球が特定領域を通過しても「a1 a2 a3」の表示態様のままとし、大当り遊技終了後の高確率状態へ移行するタイミングで「a1 a2 a3」の表示態様としてもよい。

【0181】

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

【0182】

10

20

30

40

50

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。

【0183】

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35の開放時間を0.1秒と極短時間に設定しているため遊技球が第2大入賞口35へ入球する可能性は限りなく低い。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39aによる遊技球の検知を有効としているが、Vラウンドの場所はこれに限らなくてもよい。

【0184】

S2106において大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中であれば（S2106でYES）、そのラウンドにおける大入賞口への入球個数が規定の最大入球個数（本実施例では1ラウンド当たり10個）に達しているか否かを判定する（S2111）。規定入球個数に達していなければ（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。

【0185】

これに対して、規定入球個数に達している場合（S2111でYES）、又は大入賞口の開放時間が経過した場合（S2112でYES）、すなわち2つのラウンド終了条件のうちのいずれかが成立した場合には、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖する（S2113）。そして、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2114）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2115）。「0」でないと判定した場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。また、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖する際、すなわちラウンドを終了する際には、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットする。例えば、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドをセットする。このセットしたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。尚、ラウンド終了コマンドは、大当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。

【0186】

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。

【0187】

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、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。

10

【0188】

[遊技状態設定処理]

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

20

【0189】

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

30

【0190】

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。

40

【0191】

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

50

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。

【0192】

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。

【0193】

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。

【0194】

[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。

【0195】

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。

【0196】

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

10

20

30

40

50

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。

【0197】

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。

10

【0198】

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。

20

【0199】

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。

【0200】

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に切り換えることはしない。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36）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。

30

【0201】

〔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。

40

【0202】

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

50

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。

【0203】

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 3 V 通過コマンドをセットし（S2407）、処理を終える。尚、第 1 V 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 2 V 通過コマンド及び第 3 V 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。

10

【0204】

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

20

【0205】

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

30

【0206】

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。

40

【0207】

[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

50

か、当り遊技中かどうか、保留球数はいくつ、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。

【0208】

[サブ制御メイン処理]

次に、図39～図46に基づいて演出制御用マイコン91の動作について説明する。尚、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、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。

【0209】

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)。この判定結果がNOであれば(S4002でNO)、サブ制御基板90のRAMを初期化し(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を初期化しない。RAMを初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001～S4003の処理は、電源投入後に(電源投入に際して)一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例では、演出制御用マイコン91においても、図11に示す遊技制御用マイコン81による電源断監視処理(S210)と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号がONになると、そのときの演出制御に係るデータがサブ制御基板90のRAMに記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時(電断復帰時)に、サブ制御基板90のRAMの初期化(S4003)が行われない限り、演出制御用マイコン91による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

【0210】

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90のRAMの所定の更新値記憶領域(図示せず)に逐次記憶される。尚、演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出の態様(変動演出パターン)を決定する変動演出決定用乱数や予告演出を決定する予告演出決定用乱数、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板80が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板80から始動入球があった旨を通知する制御信号(始動入球コマンド)が送信されてきたときや、主制御基板80から変動開始を通知する制御信号(変動開始コマンド)が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとすることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板90のRAMの所定の乱数カウンタ値記憶領域(図示せず)である。

【0211】

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90のRAM内の出力バッファ(「サブ出力バッフ

10

20

30

40

50

ァ」ともいう)に格納されている各種のコマンド(制御信号)を、画像制御基板100、音声制御基板106、及びランプ制御基板107に送信する。コマンドを受信した各制御基板(各制御部)は、受信したコマンドに従い各種の演出装置(画像表示装置7、スピーカ67、盤面ランプ5、枠ランプ66及び可動装飾部材14等)を用いて各種の演出(演出図柄遊技演出や、大当り遊技及び小当り遊技に伴う特別遊技演出等)を実行する。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、S4004~S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理(S4008)、2msタイマ割り込み処理(S4009)、及び10msタイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置7の表示画面7a(演出図柄表示領域7b)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。

10

【0212】

[受信割り込み処理]

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

20

【0213】

[2msタイマ割り込み処理]

2msタイマ割り込み処理(S4009)は、サブ制御基板90に2ms周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図41に示すように、2msタイマ割り込み処理(S4009)ではまず、演出ボタン検知スイッチ63c、63dからの検知信号に基づいてスイッチデータ(エッジデータ及びレベルデータ)を作成する入力処理を行う(S4201)。続いて、後述の10msタイマ割り込み処理で作成したランプデータを出力するランプデータ出力処理を行う(S4202)。次いで、可動装飾部材14(電気的駆動源)を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理を行う(S4203)。この駆動データも、後述の10msタイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う(S4204)。

30

【0214】

[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する度に実行する処理である。図42に示すように、10msタイマ割り込み処理(S4010)では、まず、後述する受信コマンド解析処理(S4302)を行う。次いで、2msタイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを10msタイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板90のRAMに格納するスイッチ状態取得処理を行い(S4303)、当該スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面7aの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4304)。その後、ランプデータ(盤面ランプ5や枠ランプ66の点灯を制御するデータ)を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する(S4305)。

40

【0215】

[受信コマンド解析処理]

図43に示すように、受信コマンド解析処理(S4302)ではまず、主制御基板80から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し(S4395)、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合(S4395でNO)、S4401の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合(S4395でYES)、演出保留情報記憶処理(S4400)を行って、S4401の処理に移行する。演出保留情報記憶処理(S4400)は、S4395で受信した始動入球コマンド(特

50

図1始動入球コマンド又は特図2始動入球コマンド)に含まれる各種情報(事前判定結果、大当たり種別決定用乱数値、変動パターン乱数値等の遊技情報)を、特別図柄の種類(第1特別図柄、第2特別図柄)及び始動入球コマンドの送受信時(コマンド生成時)の特図保留球数に応じて、シフトメモリ形式でサブ制御基板90のRAMの所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図1の保留球数「4」に対応する特図1始動入球コマンドである場合、その特図1始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当り種別等の情報を、特図1演出保留情報記憶領域のうち保留数4に対応する領域に、特図1演出保留情報として記憶する。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ることが可能である。サブ制御基板90における演出保留情報記憶領域の記憶内容(演出保留情報)は、前述の主制御基板(主制御部)80における特図保留記憶部(第1特図保留記憶部、第2特図保留記憶部)の記憶内容(取得情報)と一致するものである。このことから、サブ制御基板90の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。

10

【0216】

次に、S4401では、主制御基板80から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し(S4401)、変動開始コマンドを受信したと判定した場合(S4401でYES)、後述する変動演出開始処理(S4402)を行って、S4406の処理に移行し、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合(S4401でNO)、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8を停止表示して変動演出を終了させる変動演出終了処理を行う(S4407)。変動演出終了処理(S4407)では、演出図柄8を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、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。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。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

【0217】

続いて、S4408では、主制御基板80から大当たり遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する(S4408)。ここで、大当たり遊技関連コマンドとは、大当たり遊技の実行にあたり主制御基板80から送信されるコマンドのことであり、本実施例では、大当たり遊技の開始(大当たりの発生)に際して送信されるオープニングコマンド、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド、大当たり遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンドが該当する。S4408では、これらの大当たり遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していれば(S4408でYES)、大当たり遊技関連演出処理(S4409)を行って、S4412の処理に移行し、受信していなければ(S4408でNO)、大当たり遊技関連演出処理(S4409)を行うことなくS4412の処理に移行する。

30

【0218】

大当たり遊技関連演出処理(S4409)では、例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当たりの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当たりの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした大当たりに係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、受信したコマンドに基づいて、大当たり遊技の進行状況に即したオープニング演出やラウンド演出等の大当たり遊技に関連する演出を画像

40

50

表示装置 7 の表示画面 7 a 上で実行する。

【 0 2 1 9 】

続いて、図 4 4 に示すように、S4412では、主制御基板 8 0 から第 1 V 通過コマンドを受信したか否かを判定し (S4412)、第 1 V 通過コマンドを受信したと判定した場合 (S4412でYES)、V 通過報知コマンドをサブ出力バッファにセットし (4413)、S4414の処理に移行する。尚、第 1 V 通過コマンドは、1 5 R 第 1 , 第 5 大当りにおいて V 有効期間中に特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったことを主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 に通知するコマンドである。V 通過報知コマンドがコマンド送信処理 (S4006) にて画像制御基板 1 0 0 (画像制御部) 等に送信されると、画像制御用マイコン 1 0 1 は、所定の画像情報を画像制御基板 1 0 0 の R O M から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて「V 通過！」等の文字を表示する。これにより、遊技球が特定領域 3 9 を通過し、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態になることが遊技者に報知される。一方、S4412で、第 1 V 通過コマンドを受信していないと判定した場合 (S4412でNO)、V 通過報知コマンドをセットすることなく、S4414の処理に移行する。

10

【 0 2 2 0 】

尚、「V 通過！」の文字を表示することは、V 通過報知態様の一つであり、他の表示内容 (例えば「V」の文字を模したオブジェクト画像を表示したり、「確変 G E T」の文字を表示したりする等) で、V 通過を報知してもよい。これにより、実行中の大当り遊技 (特別遊技) 後の遊技状態が、高確率状態となることを遊技者に対して報知することが可能となる。

20

【 0 2 2 1 】

続いてS4414では、演出制御用マイコン 9 1 で、主制御基板 8 0 から第 2 V 通過コマンド (S2406でセット) を受信したか否かを判定し (S4413)、第 2 V 通過コマンドを受信していないと判定した場合 (S4414でNO)、S4415の処理に移行して第 3 V 通過コマンドを受信したか否かを判定する (S4415)。そして、S4414で第 2 V 通過コマンドを受信したと判定した場合 (S4414でYES) と、S4415で第 3 V 通過コマンドを受信したと判定した場合 (S4415でYES) との何れの場合も V 通過非報知コマンドをサブ出力バッファにセットし (S4416)、S4417の処理に移行する。一方、S4415で、第 3 V 通過コマンドを受信していないと判定した場合 (S4415でNO)、V 通過非報知コマンドをセットすることなく、S4417の処理に移行する。

30

【 0 2 2 2 】

ここで、第 2 V 通過コマンドは、2 R 第 4 大当りにおいて V 有効期間中に特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったことを主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 に通知するコマンドである。また第 3 V 通過コマンドは、小当り中などの V 無効期間中に特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったことを主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 に通知するコマンドである。

【 0 2 2 3 】

V 通過非報知コマンドがコマンド送信処理 (S4006) にて画像制御基板 1 0 0 等に送信されると、画像制御用マイコン 1 0 1 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、「V 通過！」等の V を通過したことを示す文字の表示がない画面 (すなわち V 通過の報知が何もない画面) に、表示制御する。換言すれば、V 通過非報知態様とするのである。従って、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、2 R 第 4 大当りや小当りにおいて遊技球が特定領域 3 9 を通過しても、そのことは遊技者に報知されないものとされる。

40

【 0 2 2 4 】

尚、前述の特定領域センサ検知処理 (図 3 6) にてセットするコマンドを第 1 V 通過コマンドのみとし、第 2 V 通過コマンドや第 3 V 通過コマンドをセットしないこととしてもよい。この場合、受信コマンド解析処理 (S4302) では、前述のS4414 ~ S4416を実行しないこととする。このように構成しても、1 5 R 第 1 , 第 5 大当りにおける V 有効期間中に V 通過があったときのみ、その旨が遊技者に報知されるパチンコ遊技機とすることができる。すなわち、V 通過の報知のための演出をしない場合にはあえてコマンド (V 通過非報

50

知コマンド)をセットしなくてもよい。但し、本実施例のようにコマンドをセットしてそれに基づいて画像制御基板100を制御した方が、画像制御の安定性を増すことが可能となる。

【0225】

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

【0226】

[変動演出開始処理]

次に、受信コマンド解析処理(S4302)にて実行される変動演出開始処理(S4402)について説明する。図45に示すように、変動演出開始処理(S4402)ではまず、S4501で、演出制御用マイコン91が変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理(S4501)を行う。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングで、S4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値(取得情報)を取得する。この取得した値に基づいて、実行する演出図柄遊技演出の態様や予告演出、停止表示する演出図柄等を決定する。

【0227】

続いてS4502では、演出制御用マイコン91が変動開始コマンドを解析する(S4502)。変動開始コマンドには、第1特別図柄または第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド(変動パターンを指定する情報)が含まれている。そして、変動パターンを指定する情報には、図9に示す変動パターン情報(P1乃至P24)や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定又は第2特別図柄当否判定の判定結果や、当り種別を指定する図柄情報等が含まれている(図8を参照)。また、変動パターン指定コマンドには、第1特別図柄に対応するものと第2特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出(演出図柄の変動表示)が特図1に係るものなのか特図2に係るものなのかが判別可能となる。尚、これらの変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

【0228】

続いてS4503で、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する(S4503)。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」～「5」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA～Eに対して割り当てられている。ここで、演出モードとは、画像表示装置7における演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なる等、画像表示装置7に表示される画像が異なり、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとすることができる。また、複数の遊技演出(予告演出やリーチ演出等)を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能としてもよい。

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

続いてS4504では、演出制御用マイコン91が制御する画像表示装置7、盤面ランプ5、可動装飾部材14等の変動演出パターン(「演出パターン」ともいう)を決めるための図示しない変動演出パターン決定テーブルをセットする(S4504)。具体的には、S4503で参照したモードステータス(現在の演出モード)と主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブルをセットする。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1(変動パターンP1)」(図9を参照)であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した当り時変動演出パターン決定テーブルがセットされる。本実施例では、演出モード(モードステータス)に対応した複数の変動演出パターン決定テーブルがサブ制御基板90のROMに予め格納されているので、S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス(現在の演出モード)に対応するテーブルが選択されてセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄の変動態様(演出図柄遊技演出の態様)を決定するためのもので、複数の変動演出パターン決定テーブルがサブ制御基板90のROMに予め格納されている。S4504では、それら複数の変動演出パターン決定テーブルのうちの何れかをセットする。

【0232】

続いてS4505では、S4501において取得した変動演出決定用乱数およびS4504においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する(S4505)。変動演出パターンとしては、演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄8の変動態様(演出図柄遊技演出の実行態様)が設定される。これにより、演出図柄遊技演出(変動演出)において、リーチ演出を実行する場合(リーチ有演出図柄遊技演出)や、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合(キャラクタ演出図柄遊技演出)、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合(リーチ無演出図柄遊技演出)等が決定される。尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当りであることを示す場合の演出図柄8の表示態様として、3個の演出図柄8L, 8C, 8Rがすべて同一(ゾロ目)となる態様(大当り態様、特定表示結果)を設けている場合において、3個の演出図柄8L, 8C, 8Rのうちの2個が大当り態様を構成する図柄で停止表示(仮停止)され、残り1個が変動表示を続けている状態で、残り1個の演出図柄が大当り態様を完成させる図柄で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。

【0233】

また、S4505では、S4501において取得した演出図柄決定用乱数及び図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄(「停止演出図柄」ともいう)を決定し、これを設定する。演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄は、特別図柄当否判定の結果が15R第1, 第5大当り(つまり、V通過予定大当り)のときは「777」等の奇数図柄のゾロ目とされ、15R第2, 第3, 第6大当り(つまり、V非通過予定大当り)のときは「666」等の偶数図柄のゾロ目とされる。また、リーチ有り外れのときは「787」等の3個の演出図柄のうち1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目、リーチ無し外れのときは「635」等の3個の演出図柄のうち少なくとも1個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目が選択されるようになっている。さらに、2R第4大当りや小当りのときは「135」等の予め定めたチャンス目や「3 3」等の専用図柄を停止表示してもよい。すなわち、2R第4大当りのときと小当りのときとで、同じ演出図柄を停止表示するようになっている。このため、遊技者は、停止表示された演出図柄

を確認しただけでは、2 R 第 4 大当たりとなったのか、小当たりとなったのかを判別することはできない。尚、前述の演出図柄 8 の停止表示態様（変動表示の表示結果）は一例であり、特別図柄当否判定の結果に応じた停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

【 0 2 3 4 】

また、本実施例のパチンコ遊技機 1 には、演出図柄 8 の変動態様として、リーチ A、リーチ B、リーチ C、スーパーリーチ（「S P リーチ」ともいう）A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C、キャラクタ演出が設定されており、S4505 で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない（これを「ノーマル変動」ともいう）かが決定される。そして、リーチ有演出図柄遊技演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び変動演出パターン決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。ここで、演出図柄遊技演出として、スーパーリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当たりとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、スーパーリーチ演出はリーチ（ノーマルリーチ）演出と比較して大当たり信頼度（大当たりとなる可能性）の高い遊技演出であるといえる。

【 0 2 3 5 】

本実施例のパチンコ遊技機 1 には、演出図柄 8 の変動態様（変動演出パターン）として、リーチ A、リーチ B、リーチ C、スーパーリーチ（「S P リーチ」ともいう）A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C、キャラクタ演出等が設定されており、S4505 で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない（これを「ノーマル変動」ともいう）かが決定される。そして、リーチ有演出図柄遊技演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び変動演出パターン決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。ここで、演出図柄遊技演出として、スーパーリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当たりとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、スーパーリーチ演出はリーチ（ノーマルリーチ）演出と比較して大当たり信頼度（大当たりとなる可能性）の高い遊技演出であるといえる。尚、本実施例では、リーチ演出を、主として、変動時間が 3 0 0 0 m s 以上の変動パターン（図 9 を参照）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定（実行）するものとしている。つまり、主制御部 8 0（遊技制御用マイコン 8 1）において行われる特別図柄の変動パターンの選択により、リーチ演出の有無が決まるものとなっており、特別図柄の変動パターンには、「リーチ有変動パターン」と「リーチ無変動パターン」とが存在することとなる。

【 0 2 3 6 】

次いで、S4506 では、予告演出の設定に係る予告演出設定処理を行う（S4506）。本実施例では、事前判定結果に基づく予告演出（保留先読み予告）や、現在の特図変動表示（変動演出）に係る予告演出（当該変動予告）など、種々の予告演出が実行可能となっていることから、S4506 では、各予告演出について、実行するか否か（実行有無）を含めた予告演出の実行パターン（予告演出パターン）を設定する。具体的には、S4501 において取得した予告演出決定用乱数、サブ制御基板 9 0 の ROM に記憶された予告決定テーブル、演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）等に基づいて、予告演出パターンを、予告演出の実行有無を含めて決定して設定する。

【 0 2 3 7 】

次いで、S4507 では、S4505 で設定した変動演出パターンおよび S4506 で設定した予告演出パターンに基づいて演出図柄遊技演出（演出図柄 8 の変動表示、リーチ演出、予告演出等）を開始するための変動演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4507）、変動演出開始処理を終える。S4507 でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御用マイコン 1 0 1 は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわち S4505 で設定された変動演出パターンに対応する所定の変動演出用画像データと、変動演出開始コマン

ドに基づき特定される予告演出パターン、すなわちS4506で設定された予告演出パターンに対応する所定の予告演出用画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出表示や予告演出等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。また、演出表示器102での2個のLEDによる変動表示(点滅表示)も実行する。

【0238】

[背景パネル予告処理]

本実施例では、予告演出の一つとして、事前判定の結果に基づいて「背景パネル予告」なる予告演出(保留先読み予告)を行うものとしている。「背景パネル予告」は、遊技状態が高確高ベース状態(確変遊技状態)にあるときに実行され得るものであり、詳細には後述するが、高確高ベース状態にて主として変動表示する第2特別図柄の保留(第2特図保留)を対象として、確変遊技の継続可能性を示唆(報知)する予告演出としての位置付けとなっている。この「背景パネル予告」の実行に関し、演出制御用マイコン91は、遊技状態が高確高ベース状態(確変遊技状態)にあるとき、換言すると、演出モードC(モードステータス3)を設定した状態にあるときに、前述の予告演出設定処理(S4506)において、図46に示す背景パネル予告処理(S4600)を行う。尚、背景パネル予告のことを「特定演出」または「報知演出表示」ともいう。

【0239】

本処理(S4600)では、まず、特図2保留球数が「3」以上であるか否か、すなわち、特図2保留球数が「3」または「4」であるか否かを判定する(S4601)。本実施例では、少なくとも、第2特図保留が3つ以上記憶されている場合に背景パネル予告を実行可能としている。これは、高確高ベース状態では変動時間短縮機能が働くことから、1回あたりの特別図柄変動時間(特図変動時間)が短時間となりやすく(図9の時短状態を参照)、背景パネル予告による演出効果を高めるためには、演出実行時間を確保する必要があるからである。このことに対応して、S4601では、特図2保留球数が「3」以上であるか否かを判定し、「3」以上でない(「0」~「2」である)場合(S4601でNO)、本処理を終え、「3」以上である(「3」または「4」である)場合(S4601でYES)、S4602の処理に進む。

【0240】

次いで、S4602にて、現在記憶されている特図2保留球数「3」または「4」に該当する第2特図保留が特定保留であるか否かを判定する(S4602)。ここで、特定保留(「特定取得情報」ともいう。)とは、保留先読み予告(ここでは「背景パネル予告」)の対象(実行契機)となる保留のことである。本実施例では、背景パネル予告の実行契機となる特定保留を、(1)15R第5大当り(V通過予定大当り)となる大当り保留(以下「第1特定保留」ともいう。)、(2)15R第6大当り(V非通過予定大当り)となる大当り保留(以下「第2特定保留」ともいう。)、(3)変動パターンP17, P18, P21, P22の何れか(変動時間45000ms以上の外れ変動パターン)に基づいて第2特別図柄の変動表示が行われることとなる特定の外れ保留(以下「第3特定保留」ともいう。)、の3種類としている。

【0241】

尚、高確高ベース状態にて第1特定保留が記憶された場合、当該第1特定保留の消化に伴う特図変動表示の終了後、15R第5大当り(V通過予定大当り)に係る大当り遊技が実行されるが、当該大当り遊技では、原則、V通過が発生して、当該大当り遊技後は再び高確高ベース状態になることから、確変遊技状態の継続(確変継続)ということになる。これに対し、高確高ベース状態にて第2特定保留が記憶された場合、当該第2特定保留の消化に伴う特図変動表示の終了後、15R第6大当り(V非通過予定大当り)に係る大当り遊技が実行されるが、当該大当り遊技では、原則、V通過は発生せず、当該大当り遊技後は低確高ベース状態になることから、当該大当りをもって確変遊技状態は終了(確変終了)ということになる。

【0242】

特定保留であるか否の判定 (S4602) は、始動入球に基づいて取得された各種乱数値 (取得情報) に基づいて行うことができる。すなわち、前述したように、サブ制御基板 90 の RAM (演出保留情報記憶領域) には、始動入球に基づいて取得された乱数値 (取得情報) に係る各種情報 (事前判定結果、大当り種別決定用乱数値、変動パターン乱数値等の情報) が演出保留情報として記憶されているので、S4602では、その演出保留情報を参照して、特図 2 保留球数「3」または「4」に該当する第 2 特図保留が特定保留であるか否かを判定する。この結果、特定保留でない場合 (S4602でNO)、本処理を終え、特定保留である場合 (S4602でYES)、背景パネル予告を行うか否かを判定する (S4603)。

【0243】

S4603では、まず、特定保留以外に記憶されている第 2 特図保留 (つまり、特定保留よりも前に記憶されている第 2 特図保留) がすべて外れ保留であるか否かを判定し (第 1 実行判定)、当り保留 (大当り保留、小当り保留) が存在する場合には、背景パネル予告を実行しないものとして (S4604でNO)、処理を終える。一方、特定保留以外の第 2 特図保留がすべて外れ保留である場合、S4501で取得した演出決定用乱数を用いて背景パネル予告の実行抽選を行う (第 2 実行判定)。当該実行抽選に当選した場合、背景パネル予告を実行する旨の判定結果 (S4604でYES) となり、落選した場合、背景パネル予告を実行しない旨の判定結果 (S4604でNO) となる。そして、実行抽選に落選した場合 (S4604でNO)、本処理を終え、当選した場合 (S4604でYES)、S4605以降の処理に進む。このように、本実施例では、(1) 特図 2 保留球数が「3」以上であること、(2) 特定保留が存在すること、(3) 特定保留より前の保留がすべて外れ保留であること、(4) 背景パネル予告の実行抽選に当選すること、の 4 つの条件をすべて満たした場合に、背景パネル予告を行うものとしている。尚、背景パネル予告実行抽選に用いる乱数は、当該抽選専用の乱数であっても、他の抽選や判定等でも用いる兼用の乱数であってもよい。また、背景パネル予告の実行条件はこれに限られるものではなく、他の条件を付加したり、あるいは条件を減らしたりしてもよい。

【0244】

次いで、S4605およびS4606にて、背景パネル予告の実行態様を設定する (S4605, S4606)。ここで、本実施例の背景パネル予告について説明する。背景パネル予告は、まず、図 48 に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7a における背景表示領域 7c (背景画像) を縦 (上下) に 4 分割して、背景画像を 4 つの縦長の板 (パネル) からなるものとして表現し、その 4 つのパネル (以下、「パネル画像」ともいう。) を、4 分割した領域の各々で横方向 (左右方向) に回転させる。尚、図 48 (b) や図 49 ~ 図 51 において、背景表示領域 7c を 4 分割した場合の各領域の境界を、説明の便宜上、縦 (上下) に延びる破線で示しているが、当該境界線は、背景パネル予告の実行に際し、表示画面 7a 上に実際に表れるものではない。

【0245】

パネル画像の回転表示 (変動表示) は、特定保留より 1 つ前の第 2 特図保留が消化されるまで行うもので、第 2 特図の変動表示 (演出図柄 8 の変動表示) に同期して行う。例えば、前述のS4602により、特図 2 保留球数「4」の第 2 特図保留が特定保留であると判定された場合、特図 2 保留球数「1」~「3」の第 2 特図保留の消化に伴う 3 回の第 2 特図の変動表示の各々について、その都度、パネル画像の回転表示 (以下「パネル回転表示」ともいう。) を行う (パネル回転表示回数: 3 回)。

【0246】

そして、パネル画像の回転表示 (変動表示) の結果、停止した 4 つのパネルの組み合わせによって示される背景画像の表示態様によって、確変継続の可能性 (確変継続期待度) を示唆 (報知) する。本実施例では、確変継続期待度を示唆する背景画像の表示態様として、図 49 (a) ~ (c) に示すように 3 つの表示態様を用意してある。具体的には、図 49 (a) に示す「笑顔」と、図 49 (b) に示す「無表情」と、図 49 (c) に示す「悲しい顔」との 3 つを設け、顔の表情を模した背景図柄によって確変継続期待度を示唆するものとしている。本実施例では、「笑顔」は確変継続期待度が高い旨を示し、「悲しい

顔」は確変継続期待度が低い旨を示し、「無表情」は確変継続期待度が「笑顔」よりも低く「悲しい顔」よりも高い旨（中位である旨）を示すものとしている。このことから、背景パネル予告は、確変継続期待度（予告情報の一態様）を報知する「報知演出表示」ともいえる。

【0247】

S4605およびS4606では、そのような背景パネル予告での4つのパネルの組み合わせ表示態様（予告パターン）と、その4つのパネルの組み合わせ表示（期待度報知）に至るまでのパネル回転表示態様（変動パターン）とを設定する。ここで、本実施例では、前述のS4501にて、背景パネル予告の実行態様（予告パターン、変動パターン）の決定に用いる予告演出決定用乱数として、第1予告演出決定用乱数と第2予告演出決定用乱数を取得するものとしている。したがって、背景パネル予告の実行態様の設定に際しては、背景パネル予告に係る予告パターンおよび変動パターンを、第1予告演出決定用乱数および第2予告演出決定用乱数と、図47に示すテーブルとに基づいて選択（決定）する。

【0248】

具体的には、S4605では、確変継続期待度の報知態様に該当する4つのパネルの組み合わせ表示態様（予告パターン）を、図47（a）に示す背景パネル予告パターン決定テーブルにより決定し、それを設定する。当該テーブルは、背景パネル予告の対象（実行契機）となり得る特定保留の種類（第1特定保留～第3特定保留）の各々について、4つのパネルの組み合わせ表示態様（予告パターン）を「不揃い」、「悲しい顔」、「無表情」、「笑顔」の何れかに決定することが可能なデータ構造となっている。本実施例では、第1予告演出決定用乱数の乱数範囲を「0～99」としており、「0～99」の範囲内で乱数値（判定用データ）を割り当てている。尚、「不揃い」とは、4つのパネルの組み合わせ表示態様（以下、単に「組み合わせ表示態様」ともいう。）が、「悲しい顔」、「無表情」、「笑顔」の何れにも該当しないパターンを意味するもので、例えば、図50（a）に示すような4つのパネルの表示内容（図柄）がすべて一致しない態様（以下「完全不一致態様」ともいう。）や、図50（b）に示すような隣り合う2つのパネルの表示内容（図柄）が一致して残りのパネルの表示内容（図柄）が一致しない態様（以下「部分一致態様」ともいう。）等を指す。したがって、予告パターンが「不揃い」となった場合、確変継続期待度は報知されないこととなるが、別の捉え方をすると、確変継続期待度は「不明」であることを報知しているともいえる。尚、「悲しい顔」、「無表情」および「笑顔」の組み合わせ表示態様のことを、総じて「完全一致態様」ともいう。また、「部分一致態様」のことを「所定態様」ともいい、「完全一致態様」のことを「特別態様」ともいう。

【0249】

図47（a）に示すように、背景パネル予告パターン決定テーブルでは、背景パネル予告の対象（実行契機）となる特定保留が第1特定保留（V通過予定大当たり保留）である場合、「笑顔」の選択率が最も高く（50％）、以下、「無表情」（30％）、「悲しい顔」（15％）、「不揃い」（5％）の順で低くなっている。また、背景パネル予告の対象（実行契機）となる特定保留が第2特定保留（V非通過予定大当たり保留）である場合、「悲しい顔」の選択率が最も高く（45％）、以下、「無表情」（40％）、「不揃い」（10％）、「笑顔」（5％）の順で低くなっている。さらに、背景パネル予告の対象（実行契機）となる特定保留が第3特定保留（特定外れ保留）である場合、「不揃い」の選択率が最も高く（50％）、「悲しい顔」と「無表情」は選択率が同じで（それぞれ24％）、「笑顔」が最も低くなっている（2％）。これにより、背景パネル予告によって報知される確変継続期待度は「悲しい顔」＜「無表情」＜「笑顔」となる。S4605では、この背景パネル予告パターン決定テーブルを参照して、S4501で取得した第1予告演出決定用乱数の乱数値に対応する予告パターンを選択し、これを設定する。

【0250】

次いで、S4606では、S4605で設定した予告パターンによる確変継続期待度の報知に至るまでのパネル回転表示態様（変動パターン）を、図47（b）に示す背景パネル変動パターン決定テーブルにより決定し、それを設定する。本実施例では、パネル回転表示態様を

、確変継続期待度の報知時期、すなわち、組み合わせ表示態様（「悲しい顔」、「無表情」、「笑顔」の何れか）の完成（成立）時期に応じて定めてある。具体的には、「1変動報知」、「2変動報知A」、「2変動報知B」、「3変動報知A」、「3変動報知B」の5種類の変動パターンを設けてある。ここで、「1変動報知」は、背景パネル予告の開始後、1回目のパネル回転表示の終了により組み合わせ表示態様が完成して（完全一致態様となり）、その表示態様により確変継続期待度が報知されるパターンである。

【0251】

また、「2変動報知A」および「2変動報知B」は、何れも、背景パネル予告の開始後、2回目のパネル回転表示の終了により組み合わせ表示態様が完成して、その表示態様により確変継続期待度が報知されるパターンである。このうち、「2変動報知A」は、1回目のパネル回転表示の終了による組み合わせ表示態様は前述した完全不一致態様（例えば図50（a）を参照）となり、2回目のパネル回転表示の終了により組み合わせ表示態様が完成する（完全一致態様となる）パターンである。一方、「2変動報知B」は、1回目のパネル回転表示の終了による組み合わせ表示態様は前述した部分一致態様（例えば図50（b）を参照）となり、2回目のパネル回転表示の終了により組み合わせ表示態様が完成する（完全一致態様となる）パターンである。

【0252】

さらに、「3変動報知A」および「3変動報知B」は、ともに、背景パネル予告開始後、3回目のパネル回転表示の終了により組み合わせ表示態様が完成して、その表示態様により確変継続期待度が報知されるパターンである。このうち、「3変動報知A」は、1回目および2回目のパネル回転表示の終了による組み合わせ表示態様は完全不一致態様となり、3回目のパネル回転表示の終了により組み合わせ表示態様が完成するパターンである。一方、「3変動報知B」は、1回目または2回目のパネル回転表示の終了により組み合わせ表示態様の一部が完成し（部分一致態様となり）、3回目のパネル回転表示の終了により組み合わせ表示態様が完成する（完全一致態様となる）パターンである。

【0253】

本実施例の背景パネル変動パターン決定テーブルは、特定保留が記憶されているときの当該特定保留に対応する特図2保留球数が「3」である場合と「4」である場合との各々について、パネル回転表示態様（変動パターン）を、前述した「1変動報知」、「2変動報知A」、「2変動報知B」、「3変動報知A」、「3変動報知B」の何れかに決定することが可能なデータ構造となっている。本実施例では、第2予告演出決定用乱数の乱数範囲を「0～99」としており、「0～99」の範囲内で乱数値（判定用データ）を割り当てている。

【0254】

図47（b）に示すように、背景パネル変動パターン決定テーブルでは、記憶されている特定保留に係る特図2保留球数が「3」である場合、「1変動報知」の選択率は50%、「2変動報知A」および「2変動報知B」の選択率はそれぞれ25%となっており、「3変動報知A」および「3変動報知B」は選択されないものとなっている。これは、特定保留が特図2保留球数「3」に該当する場合、その特定保留より前に記憶されている2つの第2特図保留の消化に伴う2回の第2特図の変動表示にて背景パネル予告を行うからである。一方、記憶されている特定保留に係る特図2保留球数が「4」である場合、「1変動報知」の選択率は10%、「2変動報知A」の選択率は15%、「3変動報知A」の選択率は30%、「3変動報知B」の選択率は45%となっており、「2変動報知B」は選択されないものとなっている。「2変動報知B」が選択されないようにしているのは、得られる演出効果が「3変動報知B」と同様であり、「2変動報知B」によるパネル回転表示態様は「3変動報知B」によるパネル回転表示態様に含まれるからである。S4606では、この背景パネル変動パターン決定テーブルを参照して、S4501で取得した第2予告演出決定用乱数の乱数値に対応する変動パターンを選択し、これを設定する。

【0255】

尚、S4605で設定した予告パターンが「不揃い」である場合、「悲しい顔」、「無表情

」、「笑顔」の何れを表示することもない。よって、この場合のS4606では、背景パネル変動パターン決定テーブルを用いることなく、背景パネル予告における1回目のパネル回転表示から最終回のパネル回転表示まで1度も組み合わせ表示態様（予告パターン）が完成しない（完全一致態様とならない）態様の変動パターン（パネル回転表示態様）を設定する。

【0256】

以上のようにして背景パネル予告の実行態様（予告パターン、変動パターン）を設定したら（S4505,S4506）、背景パネル予告処理（S4600）を終える。この後、前述のS4507にて、S4505およびS4506で設定した背景パネル予告の実行態様（予告パターン、変動パターン）を指定する情報（特定可能な情報）含んだ変動演出開始コマンドがサブ出力バッファにセットされ、画像制御基板100に送信される。そして、画像制御用マイコン101が、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターンに対応する変動演出用画像データおよび背景パネル予告に対応する所定の背景パネル予告用画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる演出表示を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

10

【0257】

ここで、前述した背景パネル予告の実行態様の設定に係るS4605およびS4606の処理を、例えば、演出図柄8の変動演出パターンの設定に係る処理と対比すると、S4605の処理（背景パネル予告パターンの設定）は停止演出図柄の設定に相当し、S4606の処理（背景パネル変動パターンの設定）は演出図柄8の変動態様（変動表示パターン）の設定に相当するものとして捉えることができる。

20

【0258】

〔背景パネル予告〕

次に、本実施例における背景パネル予告について具体的に説明する。前述のように、本実施例では、背景パネル予告を高確高ベース状態（演出モードC）にて実行可能としている。そこで、以下では、高確高ベース状態（演出モードC）にて第1特図保留の記憶数（特図1保留球数）が「0」であって、第2特図保留の記憶数（特図2保留球数）が「4」であり、その4つ目の第2特図保留が特定保留と判定されて背景パネル予告が行われる場合、すなわち、パネル回転表示が3回行われる場合を例に説明する。尚、以下では、背景パネル予告の予告パターンとして「悲しい顔」、「無表情」および「笑顔」の何れか（つまり、不揃い以外の完全一致態様）が設定されることとする。

30

【0259】

まず、図48(a)に示すように、高確高ベース状態（演出モードC）にて、第2特図保留が4つ記憶（第2演出保留9bが4つ表示）されており、演出図柄8（第2特別図柄）が停止表示しているとする。これに続く次の変動表示の開始に際し、背景パネル予告処理（S4600）により背景パネル予告の実行が決定され、その実行態様が設定されて演出図柄8の変動表示（第2特図の変動表示）が開始されると、図48(b)に示すように、背景表示領域7cが縦に4分割され、当該4分割された各領域で、パネル画像c1～c4が左右方向（水平方向）に回転表示（パネル回転表示）を開始する。このとき、演出図柄8は表示画面7aの左上に縮小して表示され、その位置で上下方向（垂直方向）のスクロール変動表示を行う。また、背景表示領域7cが分割される前の通常背景にて表示画面7aの右下に表示されていた第2演出保留9bも、表示画面7aの左上であって演出図柄8の下方に表示される。このときの第2演出保留9bは、特図2保留球数を数字で表すものとなる。ここでは、特図2保留球数が「4」の状態から次の第2特図の変動表示が開始されていることから、特図2保留球数は1つ減って「3」となっている。

40

【0260】

これに続いて、当該変動表示が終了すると、これに同期して1回目のパネル回転表示も終了する。このとき、S4606で設定した背景パネル変動パターンが、例えば「1変動報知」である場合、当該1回目のパネル回転表示の終了に伴うパネル画像c1～c4の表示態様は、図49(a)～(c)に示す組み合わせ表示態様の何れかとなる。これにより、特

50

定保留の消化に伴う第2特図の変動表示が大当たりとなった場合の確変継続期待度が報知される。この場合、残り2回のパネル回転表示では、すでに表示した組み合わせ表示態様と同じ表示態様を、各回のパネル回転表示の終了に伴い、その都度表示する。尚、「1変動報知」により確変継続期待度を報知する表示態様を表示した場合、残り2回のパネル回転表示については実行せず、背景パネル予告終了まで(特定保留の1つ前の第2特図保留消化まで)、すでに表示した組み合わせ表示態様でパネル画像c1~c4を停止表示した状態を維持してもよい。

【0261】

また、背景パネル変動パターンが、例えば「2変動報知A」や「3変動報知A」である場合、1回目のパネル回転表示の終了に伴うパネル画像c1~c4の表示態様(停止表示態様)は、図50(a)に示すような完全不一致態様となる。この場合、次の変動表示の開始に伴い、再びパネル回転表示が開始される。そして、「2変動報知A」の場合は、当該2回目のパネル回転表示の終了に伴うパネル画像c1~c4の表示態様が図49(a)~(c)に示す組み合わせ表示態様(完全一致態様)の何れかとなり、これにより確変継続期待度が報知される。この後の3回目(最終回)のパネル回転表示については、前述の「1変動報知」の場合と同様である。また、「3変動報知A」の場合は、当該2回目のパネル回転表示の終了に伴うパネル画像c1~c4の表示態様も、図50(a)に示すような完全一致態様となる。この場合、次の変動表示に伴って3回目(最終回)のパネル回転表示が行われ、その終了によりパネル画像c1~c4の表示態様(停止表示態様)が、図49(a)~(c)に示す組み合わせ表示態様の何れかとなり、確変継続期待度が報知される。

【0262】

さらに、背景パネル変動パターンが、例えば「3変動報知B」である場合、1回目または2回目のパネル回転表示の終了に伴うパネル画像c1~c4の表示態様(停止表示態様)は、例えば、図50(b)に示すように、隣り合う2つのパネル画像c3, c4の表示内容(図柄)が一致して、残りの2つのパネル画像c1, c2の表示内容(図柄)が一致しないもの(部分一致態様)となる。この場合、次の変動表示の開始に伴い、図50(c)に示すように、パネル画像c1~c4のうち、不一致の部分に対応するパネル画像(ここではパネル画像c1, c2)が回転表示し、先に一致した部分のパネル画像(ここではパネル画像c3, c4)は回転表示せず停止したままとなる(一部回転表示)。そして、3回目のパネル回転表示の終了により、パネル画像c1~c4の表示態様(停止表示態様)が完全一致態様(例えば「笑顔」となり、これにより確変継続期待度が報知される。尚、「3変動報知B」の場合、1回目、2回目とパネル回転表示の行われる都度、パネル画像c1~c4の表示態様(停止表示態様)が段階的に完成に近づいていく(完成部分が増えていく)ものとしてもよい。

【0263】

[実施例の効果]

以上のような本実施例のパチンコ遊技機1によれば、演出図柄8(第2特別図柄)の変動表示に伴って画像表示装置7にて行われる演出表示として、当該画像表示装置7(表示画面7a)における背景表示領域7cを複数の領域(本実施例では4つ)に分割し、当該分割した領域の各々でパネル回転表示(変動表示、変動演出)を行う背景パネル予告(特定演出、報知演出表示)が実行可能となっている。この背景パネル予告では、画像表示装置7の表示画面7a上の表示領域を複数の領域に分割した上で当該分割後の各領域でパネル回転表示(変動表示)を行うといった一連の流れに遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、これにより興趣を高めることが可能となる。

【0264】

また、本実施例のパチンコ遊技機1によれば、背景表示領域7cを分割した後の各領域で行われるパネル回転表示が終了(停止表示)したときの、各領域におけるパネル画像の表示態様(停止表示態様)の組み合わせによって、パネル回転表示の結果(背景パネル予告の結果)が構成されるものとなっている。すなわち、パネル回転表示の結果として、図

49に示す「完全一致態様」（「笑顔」、「無表情」、「悲しい顔」）や、図50（a）に示す「完全不一致態様」、図50（b）に示す「部分一致態様」など、様々な結果を構成し得るものとなっている。これにより、背景パネル予告の結果（パネル回転表示が終了したときの表示態様の組み合わせ）に対する遊技者の関心度を高めることが可能となる。

【0265】

また、本実施例のパチンコ遊技機1によれば、事前判定の結果（判定手段による判定の結果）に基づいて背景パネル予告が実行可能となっている。具体的には、第2特図保留として特定保留（特定の取得情報）が記憶されていることや、その特定保留（特定の取得情報）より前に2つ以上の外れ保留が記憶されていること等、保留記憶内容（判定結果）に基づいて、背景パネル予告が実行可能となっている。これにより、背景パネル予告が、始動入球に基づいて取得された乱数値（取得情報）の判定結果（事前判定結果）に基づく演出（予告演出）となるため、遊技者の興味をより惹きつけることが可能となる。

【0266】

特に、本実施例では、背景パネル予告（特定演出、報知演出表示）を、高確高ベース状態（確変遊技状態）で実行され得るものとし、その実行契機となる特定保留に基づく第2特図の変動表示を契機として大当り遊技が実行された場合、その後の遊技状態が、再度、高確高ベース状態になるのか、低確低ベース状態に転落するのかといった、大当り後の遊技状態に関する予告（確変遊技継続に関する予告）を、当該背景パネル予告によって行うものとしている。これにより、高確高ベース状態での遊技中（確変遊技中）、確変継続や終了に対する期待感やドキドキ感等、遊技者の気持ちを効果的に煽ることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0267】

また、本実施例のパチンコ遊技機1によれば、背景パネル予告の実行に際して、画像表示装置7（表示画面7a）にて背景画像を表示する背景表示領域7cを複数（本実施例では4つ）の領域に分割して、該分割した領域の各々でパネル画像c1～c4（背景画像）を回転表示するものとなっている。このように、背景表示領域7cを複数の領域に分割した上でパネル画像c1～c4（背景画像）を回転表示（変動表示）することで、背景パネル予告の斬新さを高めることが可能となり、これにより遊技者の興味をより惹きつけることが可能となる。

【0268】

また、本実施例のパチンコ遊技機1によれば、特定保留が消化される前の複数の第2特図保留の消化に伴う第2特図の変動表示が複数回連続して行われる場合の変動表示毎に、背景パネル予告（パネル回転表示）が実行可能となっている。これにより、連続する複数回の特別図柄（演出図柄）の変動表示に跨って、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。特に、本実施例では、特別図柄の1回の変動時間が相対的に短くなる高ベース状態（高確高ベース状態）にて、第2特図保留が3つ以上記憶されている場合に、背景パネル予告を実行可能としている。これにより、1回あたりの特図変動時間が短時間となって遊技が単調になりがちな状況下であっても、複数回の特図変動表示（演出図柄遊技演出）に跨る背景パネル予告（パネル回転表示）によって、その単調さを解消することが可能となる。

【0269】

また、本実施例のパチンコ遊技機1によれば、背景パネル予告（パネル回転表示）の実行に際して、それまで表示画面7aの略中央（演出図柄表示領域7b）に大きく表示されていた演出図柄8を、表示画面7aの左上に縮小表示して当該位置で変動表示するものとし、また、演出保留（第2演出保留9b）についても、表示位置を表示画面7aの左上に表示するものとしている（図48を参照）。これにより、背景パネル予告におけるパネル回転表示やその結果表示に対する視認性を良好なものとし、遊技者の関心度（注目度）を高めることが可能となる。しかも、本実施例では、パネル回転表示の回転方向（変動方向）を左右方向とするとともに、画面左上での演出図柄8の変動方向を上下方向としており、両者の変動方向が異なるもの（本実施例では直交するもの）となっている。これにより

、パネル回転表示と演出図柄 8 の変動表示との違いを明確にして、両者の区別を容易とし、表示画面 7 a 上の演出表示の視認性を良好なものとすることが可能となる。但し、演出図柄 8 の変動表示（スクロール表示）は、通常、背景の手前側で半透明の状態で行われるので、背景パネル予告の実行に際して演出図柄 8 を必ずしも縮小表示しなくてもよい。特に、背景パネル予告の実行に際して、演出図柄 8 を縮小表示せず通常の大きさで表示する場合や、縮小表示とともに通常の大きさでも表示する場合において、その変動方向とパネル回転表示の回転方向とが、本実施例のように直交する関係性を有しているのであれば、両者の区別は付き易いものとなり、演出表示の視認性が低下する懸念もない。

【0270】

尚、背景パネル予告の実行態様（背景パネル予告演出パターン）に関し、その実行態様は前述した実施例に限定されるものではなく、実施例以外にも様々な態様を採り得る。以下、背景パネル予告の他の態様について幾つか例示する。

【0271】

〔他の態様 1〕

前述した実施例では、背景パネル予告にて行われる複数回（実施例では 2 回または 3 回）のパネル回転表示のうち、最終回より前に行われるパネル回転表示にて、その表示結果（組み合わせ表示態様）として「笑顔」、「無表情」および「悲しい顔」の何れか（つまり、完全一致態様）を表示した場合、その後に行われる残りのパネル回転表示において、その終了ごとに、先に表示した組み合わせ表示態様と同じ表示態様を表示するか、あるいは、残りのパネル回転表示については実行せず、背景パネル予告の終了まで、先に表示した組み合わせ表示態様を維持するものとして説明した。これに代えて、もしくは、これに加えて、最終回より前に行われるパネル回転表示にて完全一致態様を表示した後、その後のパネル回転表示の終了に伴い、先に表示した完全一致態様を別の完全一致態様に変更する構成（パネル回転表示の変動態様）を採用することも可能である。

【0272】

具体的には、例えば、背景パネル予告の実行条件成立時の特図保留球数が「4」である場合、すなわち、背景パネル予告にてパネル回転表示を 3 回行う場合であって、前述の S4605（図 4 6 を参照）にて、背景パネル予告パターン（図 4 7（a）を参照）として「笑顔」を設定したとする。この場合、図 5 1 に示すように、1 回目と 2 回目のパネル回転表示（図 5 1（a），（c）を参照）にて、各回転表示の終了に伴い「悲しい顔」または「無表情」の組み合わせ表示態様を先に表示して（図 5 1（b），（d）を参照）、3 回目のパネル回転表示（図 5 1（e）を参照）の終了により「笑顔」の組み合わせ表示態様（図 5 1（f）を参照）を表示する変動態様（変動パターン）を設けることができる。このような変動態様に基づく背景パネル予告は、先のパネル回転表示によって示した確変継続期待度が後のパネル回転表示の実行により高くなっていく、いわゆる「昇格演出」の態様として捉えることができる。

【0273】

また、先にパネル回転表示の結果として表示した完全一致態様により示される確変継続期待度が、後のパネル回転表示の実行によって低くなり得る変動態様（変動パターン）や、高くなったり低くなったりし得る変動態様（変動パターン）を設けてもよい。後者の場合、例えば、3 回のパネル回転表示のうち、1 回目の終了に伴って「無表情」を表示し、2 回目の終了に伴って「笑顔」を表示し、3 回目（最終回）の終了に伴って「悲しい顔」を表示して、当該 3 回目（最終回）のパネル回転表示の終了時の組み合わせ表示態様（「悲しい顔」）により確変継続期待度が最終的に報知されるようにしてもよい。

【0274】

このような「先に表示した完全一致態様の組み合わせ表示態様を後のパネル回転表示の実行に伴い変更する」といった背景パネル予告の実行態様（結果表示変更態様）は、前述した S4606 で設定する背景パネル変動パターン、すなわち、図 4 7（b）に示した背景パネル変動パターン決定テーブルを参照して決定する変動パターンの一つとして「変更あり変動」を設けておくことにより、実現可能である。当該「変更あり変動」として、図 5 1

に示したような、後のパネル回転表示の実行により確変継続期待度が高くなる態様（前述の「昇格演出」に相当する態様）や、これとは逆に確変継続期待度が低くなる態様（降格演出」に相当する態様）、さらには、昇格および降格が混在する態様、確変継続期待度が変化しない態様（先に表示した完全一致態様を結果的に変更しない態様）等を設けることが可能である。

【0275】

さらに、本態様（他の態様1）では、最終回より前に行われるパネル回転表示にて完全一致態様を表示した後、最終回に至るまでのパネル回転表示において完全一致態様を繰り返し表示するものとなっているが、この他にも、例えば、最終回に至るまでのパネル回転表示において「完全不一致態様」（例えば図50（a）に示す態様）や「部分一致態様」（例えば図50（b）に示す態様）を表示して、その後再び完全一致態様を表示する変動態様を設けることも可能である。つまり、前述した昇格演出や降格演出に相当する変動態様において、最終回のパネル回転表示が行われるまでに、パネル画像c1～c4が「完全不一致態様」で停止したり「部分一致態様」で停止したりする場合を設けることも可能である。

10

【0276】

このように、一度表示されたパネル回転表示の結果（組み合わせ表示態様）が変化し得る構成を備えることにより、確変継続や終了に対する期待感やドキドキ感等、遊技者の気持ちを効果的に煽ることが可能となり、背景パネル予告に対する遊技者の関心度を一層高めることが可能となる。尚、一度表示されたパネル回転表示の結果（組み合わせ表示態様）が変化し得る「昇格演出」や「降格演出」のような演出のことを「変更演出」ともいう。

20

【0277】

[他の態様2]

前述した実施例では、背景パネル予告にて行われる複数回（実施例では2回または3回）のパネル回転表示のうち、最終回より前に行われるパネル回転表示にて、その表示結果（組み合わせ表示態様）として部分一致態様（例えば、図50（c）を参照）を表示した場合（背景パネル変動パターンが「2変動報知B」または「3変動報知B」である場合）、その後に行われる残りのパネル回転表示において、不一致部分に対応するパネル画像（例えば、図50（c）におけるパネル画像c1, c2）を回転表示して、一致部分（部分一致態様を構成する部分）に対応するパネル画像（例えば、図50（c）におけるパネル画像c3, c4）は回転表示しない（停止したままとする）ものとして説明した。これに代えて、もしくは、これに加えて、部分一致態様を表示した後に行われる残りのパネル回転表示において、不一致部分に対応するパネル画像だけでなく、一致部分に対応するパネル画像も回転表示するようにしてもよい。つまり、すべてのパネル画像が改めて回転表示する構成とすることも可能である。

30

【0278】

この場合、先の部分一致態様を構成したパネル画像については、再度のパネル回転表示が終了（停止表示）する際にも、部分一致態様を構成する態様とするのが望ましい。一度揃ったパネル画像を不揃いにするのは、遊技者に悪印象を与える虞があるからである。尚、先の部分一致態様を構成したパネル画像が、再度のパネル回転表示を経て表示する態様は、先の部分一致態様を構成する態様と同じとしてもよく、あるいは異なるものとしてもよい。また、異なるものとする場合、先に表示した部分一致態様に比して確変継続期待度が高くなる態様（例えば「悲しい顔」の部分一致態様から「笑顔」の部分一致態様）を表示したり、先に表示した部分一致態様に比して確変継続期待度が低くなる態様（例えば「笑顔」の部分一致態様から「無表情」の部分一致態様）を表示したりすることが可能である。さらに、先の部分一致態様を構成しなかったパネル画像（不一致部分に対応するパネル画像）については、再度のパネル回転表示が終了（停止表示）する際、部分一致態様と同じ態様を表示するものとして、パネル回転表示の表示結果（パネル画像c1～c4の停止表示態様）が段階的に完成に近づいていく（完成部分が増えていく）ようにすることも

40

50

可能である。

【0279】

このように、最終回より前に行われるパネル回転表示にて、その表示結果（組み合わせ表示態様）として部分一致態様を表示した後、これに続いて行われる残りのパネル回転表示において、再度、すべてのパネル画像を回転表示することによっても、パネル回転表示の表示結果（組み合わせ表示態様）に対する遊技者の期待感を効果的に煽ることが可能となり、背景パネル予告に対する遊技者の関心度を高めることが可能となる。

【0280】

〔他の態様3〕

前述した実施例では、背景パネル予告の実行に際して、背景表示領域7cを縦に4分割するものとしていたが、これに代えて、もしくは、これに加えて、表示領域の分割方向や分割数が、背景パネル予告の実行態様によって変動し得るようにすることも可能である。例えば、背景パネル予告の実行態様（背景パネル予告演出パターン）として、パターンA、B、C、Dの4つを設け、パターンAは実施例1と同じとし、パターンBは背景表示領域7cを横（左右）に4分割するものとし、パターンCは背景表示領域7cを縦に6分割するものとし、パターンDは背景表示領域7cを縦に2分割・横に2分割するものとする。そして、背景パネル予告の実行に際し、前述の背景パネル予告処理（S4600）にて、これら4つのパターンA～Dのうちのいずれかを選択して実行するものとする。これにより、背景パネル予告が行われる際の実行態様が画一的にならず、背景パネル予告の多様化を図ることが可能となる。

【0281】

〔他の態様4〕

前述した実施例では、特定保留が消化される前に連続して行われる複数回の特別図柄の変動表示の各々でパネル回転表示を行うものとしていた。すなわち、連続する複数回の特別図柄の変動表示に跨って背景パネル予告を行うものとしていた。これに代えて、もしくは、これに加えて、1回の特別図柄の変動表示中にパネル回転表示を複数回行うようにすることも可能である。この場合、1回の特別図柄の変動表示中に、演出図柄が一旦停止表示（仮停止表示）した後、変動表示を再開し、その後、演出図柄が確定表示したり、再度変動表示や仮停止表示を繰り返したりする所謂「疑似連演出」と組み合わせ、背景パネル予告を行うことも可能である。具体的には、疑似連演出を構成する演出図柄の変動表示の開始に合わせてパネル回転表示を開始し、演出図柄の停止表示（仮停止表示）に合わせてパネル回転表示を終了し、当該終了の都度、パネル画像の表示態様（組み合わせ表示態様）として「完全不一致態様」や「部分一致態様」、「完全一致態様」等を表示する。このように、1回の特別図柄の変動表示中にパネル回転表示を複数回行う場合、その1回の特別図柄の変動時間は相対的に長い方が望ましいので、このような背景パネル予告の実行態様は、例えば、変動時間が3000ms以上の変動パターン（図9を参照）に基づく特別図柄の変動表示に伴って行うこととすればよい。これにより、変動時間が長めの変動パターンの選択可能性が高ベース状態に比して高くなる低ベース状態においても、前述した実施例と同様の演出表示態様とされる背景パネル予告を、積極的に採用することが可能となる。

【0282】



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。

【0283】

例えば、前述した実施例等では、画像表示装置7（表示画面7a）の略全域に亘る背景表示領域7cを分割するものとしていたが、例えば、表示画面7aの上半分や下半分、左半分や右半分等、表示画面7aの表示領域の一部を（部分的に）分割するものとしてもよい。また、前述した実施例では、背景表示領域7cを縦（上下）に4分割するものとして

いたが、分割する方向は横（左右）や斜め、縦・横の両方（例えば十字型）等であってもよく、分割する数も3分割や5分割など、幾つであってもよい。

【0284】

また、前述した実施例等では、背景パネル予告を高確高ベース状態にて行うものとし、背景パネル予告の結果（パネル回転表示の結果）により、確変継続の可能性を示唆（報知）するものとしていたが、背景パネル予告を実行可能とする遊技状態や、その予告内容（予告情報）は、実施例に限定されるものではない。例えば、低確低ベース状態や低確高ベース状態においても背景パネル予告を行うことは可能であり、また、背景パネル予告を、大当りの可能性（大当り信頼度）や、実行され得る変動演出パターンの種類（リーチ演出の種類、登場するキャラクタの種類）等を示唆（報知）する予告演出とすることも可能である。さらに、背景パネル予告の結果を構成するパネル画像の表示態様（組み合わせ表示態様）が完全一致態様となる場合、当該態様が意味する内容（報知内容）を示す文字や記号等を、完全一致態様の表示とともに表示画面7aに表示することも可能である。具体的には、例えば、確変の継続を示唆する期待度や確変の終了を示唆する危険度等を「パーセント（％）」や「星印の数（例えば「」～「」等）」で示すことが可能である。こうすれば、背景パネル予告の結果をより分かり易く遊技者に伝えることが可能となる。

10

【0285】

また、前述した実施例等では、背景画像（背景表示領域7c）を分割して予告演出（特定演出、報知演出表示）を行うものとしていたが、分割して表示する対象は背景画像でなくてもよい。例えば、遊技中に画像表示装置7（表示画面7a）の表示領域を複数に分割して行う演出（特定演出、報知演出表示等）の実行条件が成立したことに伴い、当該演出で用いる専用の演出画像（例えば、キャラクタやアイテム、シルエットなど）を、分割した表示領域に表示し、当該分割後の複数の領域の各々で表示する演出画像（個別画像）の組み合わせにより、全体として一つの意味のある画像（キャラクタ、アイテム、シルエットなど）を構成するようにしてもよい。これにより、背景画像に捉われることなく、興趣向上を図ることが可能となる。

20

【0286】

また、前述した実施例等では、始動入球に基づく事前判定（保留先読み）に関し、特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出して、当該読み出した取得乱数値（取得情報）を判定（事前判定）するものとしていたが（始動入球時処理（S205）、図11、図13等を参照）、事前判定の手法はこれに限定されるものではない。例えば、特図保留記憶部に加え、事前判定の対象となる取得情報（つまり、始動入球に基づいて取得された取得情報）を記憶する領域（取得情報記憶手段）を主制御部やサブ制御部のRAMに設け、当該記憶領域（事前判定用記憶部）に記憶した取得情報を判定（事前判定）するものとしてもよい。この場合、事前判定の結果を主制御部やサブ制御部のRAMに記憶することで、事前判定に用いた取得情報（別の記憶領域に記憶した取得情報）を消去することも可能である。

30

【0287】

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種類だけでもよい。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。

40

【0288】

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

50

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。例えば、Vラウンドでの第2大入賞口35への第1所定数（例えば1個目）の入球に基づいて可動片を動作させる場合には、その可動片の動作態様をV通過可能性が低くなる（実質的に不可能となる）態様とし、第2所定数（例えば2個目～規定数の何れか）の入球に基づいて可動片を動作させる場合には、その可動片の動作態様をV通過可能性が高くなる態様とする。そして、Vラウンドにて可動片がV通過可能性の低い態様でしか動作しない大当たり、すなわち、第2大入賞口35への第1所定数の入球に基づいてのみ可動片が動作する大当たりを「V非通過予定大当たり」とし、V通過可能性の低い態様で動作する場合とV通過可能性の高い態様で動作する場合とがある大当たり、すなわち、第2大入賞口35への第1所定数の入球と第2所定数の入球とに基づいて可動片が動作する大当たりを「V通過予定大当たり」とすればよい。このような構成によっても、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）を決定することが可能となる。

10

【0289】

また、前述した実施例等では、大当たり遊技中（特別遊技中）のVラウンドで遊技球が特定領域39を通過したことに基づいて高確率状態を発生させるという遊技上の特典を遊技者に付与するものを例示したが、本発明でいう特典は高確率状態の発生に限られるものではない。例えば、始動口への遊技球の入球頻度を高くする高ペース状態や、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。

20

【0290】

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

30

【0291】

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。

40

【0292】

[その他]

50

以下、本明細書で開示した実施形態（実施例）に基づいて導き出される、前述した課題を解決するための参考発明を開示しておく。

【0293】

1 - 1 . 識別情報の変動表示を行う識別情報表示手段を備え、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

識別情報の変動表示に伴って所定の演出表示を行う演出表示手段と、

前記演出表示手段の演出表示を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、前記演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割して該複数の領域の各々で変動表示を行う特定演出を実行可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

【0294】

上記1 - 1 . の遊技機では、識別情報の変動表示に伴って行われる演出表示として、演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割して該複数の領域の各々で変動表示を行う特定演出が実行可能となっている。この特定演出によれば、演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割した上で当該分割後の各領域で変動表示を行うといった一連の流れに遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、これにより興味を高めることが可能となる。

【0295】

20

1 - 2 . 上記1 - 1 . の遊技機において、

前記複数の領域の各々での変動表示が終了したときの各領域における表示態様の組み合わせにより、前記特定演出の結果が構成される

ことを特徴とする遊技機。

【0296】

上記1 - 2 . の遊技機では、演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割した後の各領域で行われる変動表示が終了した際、そのときの各領域における表示態様の組み合わせにより、当該特定演出の結果が構成されるものとなっている。これにより、特定演出の結果（変動表示が終了したときの表示態様の組み合わせ）に対する遊技者の関心度を高めることが可能となる。

30

【0297】

1 - 3 . 上記1 - 1 . または上記1 - 2 . の遊技機において、

識別情報の変動表示は、始動口への遊技球の入球を契機に取得される取得情報に基づいて行われるものであり、

識別情報の変動表示の開始前に、始動口への遊技球の入球に基づいて取得された取得情報の判定を行う判定手段を備え、

前記演出制御手段は、前記判定手段による判定の結果に基づいて前記特定演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0298】

40

上記1 - 3 . の遊技機では、始動口への遊技球の入球を契機に取得される取得情報に基づいて行われる識別情報の変動表示の開始前に、始動口への遊技球の入球に基づいて取得された取得情報の判定を行う判定手段を備え、当該判定の結果に基づいて特定演出が実行可能となっている。これにより、特定演出が、取得情報の判定結果に基づく演出となるため、遊技者の興味をより惹きつけることが可能となる。

【0299】

1 - 4 . 上記1 - 1 . ないし上記1 - 3 . の何れか一つの遊技機において、

前記演出制御手段は、前記特定演出の実行に際して、前記演出表示手段における背景画像を表示する背景表示領域を複数の領域に分割して該複数の領域の各々で背景画像を変動表示する

50

ことを特徴とする遊技機。

【0300】

上記1-4の遊技機では、特定演出の実行に際して、演出表示手段における背景画像を表示する背景表示領域を複数の領域に分割して、該複数の領域の各々で背景画像を変動表示するものとなっている。このように、背景表示領域を複数の領域に分割した上で背景画像を変動表示することで、特定演出の斬新さを高めることが可能となり、これにより遊技者の興味をより惹きつけることが可能となる。

【0301】

1-5の遊技機は、上記1-1ないし上記1-4の何れか一つの遊技機において、前記演出制御手段は、識別情報の変動表示が複数回連続して行われる場合の変動表示毎に、前記特定演出を実行可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

【0302】

上記1-5の遊技機では、識別情報の変動表示が複数回連続して行われる場合の変動表示毎に、特定演出が実行可能となっている。これにより、連続する複数回の識別情報の変動表示に跨って遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0303】

1-6上記1-1ないし上記1-5の何れか一つの遊技機において、前記演出制御手段は、前記複数の領域の各々での演出表示が終了したときの各領域における表示態様の組み合わせの一部が所定態様となった場合、該所定態様を構成しない表示態様に係る領域で、再度、演出表示を実行可能である

20

ことを特徴とする遊技機。

【0304】

上記1-6の遊技機では、複数の領域の各々での演出表示が終了したときの各領域における表示態様の組み合わせの一部が所定態様となった場合、当該所定態様を構成しない表示態様に係る領域で、再度、演出表示が実行可能となっている。これにより、演出表示が終了したときの表示態様の組み合わせに対する遊技者の関心度を高めることが可能となる。

【0305】

1-7上記1-1ないし上記1-6の何れか一つの遊技機において、前記演出制御手段は、前記複数の領域の各々での変動表示が終了したときの各領域における表示態様の組み合わせが特別態様となった場合、該特別態様を他の特別態様に変更し得る変更演出を実行可能である

30

ことを特徴とする遊技機。

【0306】

上記1-7の遊技機では、複数の領域の各々での変動表示が終了したときの各領域における表示態様の組み合わせが特別態様となった場合、該特別態様を他の特別態様に変更し得る変更演出が実行可能となっている。これにより、一旦導出された特別態様（特定演出の結果）が、その導出後に変化し得ることとなるため、変動表示が終了したときの表示態様の組み合わせに対する遊技者の関心度をより高めることが可能となる。

40

【0307】

2-1識別情報の変動表示を行う識別情報表示手段を備え、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

識別情報の変動表示に伴って所定の演出表示を行う演出表示手段と、

前記演出表示手段の演出表示を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、前記演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割して該複数の領域の各々で所定画像の変動表示および停止表示を行う特定演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

50

【 0 3 0 8 】

上記 2 - 1 . の遊技機では、識別情報の変動表示に伴って行われる演出表示として、演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割して該複数の領域の各々で所定画像の変動表示および停止表示を行う特定演出が実行可能となっている。この特定演出によれば、演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割した上で当該分割後の各領域で所定画像の変動表示および停止表示を行うといった一連の流れに遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、これにより興味を高めることが可能となる。

【 0 3 0 9 】

2 - 2 . 上記 2 - 1 . の遊技機において、

前記複数の領域の各々における停止表示態様の組み合わせにより、前記特定演出の結果が構成される

10

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 1 0 】

上記 2 - 2 . の遊技機では、演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割した後の各領域で変動表示される所定画像の停止表示態様の組み合わせにより、特定演出の結果が構成されるものとなっている。これにより、特定演出の結果（停止表示態様の組み合わせ）に対する遊技者の関心度を高めることが可能となる。

【 0 3 1 1 】

2 - 3 . 上記 2 - 1 . または上記 2 - 2 . の遊技機において、

識別情報の変動表示は、始動口への遊技球の入球を契機に取得される取得情報に基づいて行われるものであり、

20

識別情報の変動表示の開始前に、始動口への遊技球の入球に基づいて取得された取得情報の判定を行う判定手段を備え、

前記演出制御手段は、前記判定手段による判定の結果に基づいて前記特定演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 1 2 】

上記 2 - 3 . の遊技機では、始動口への遊技球の入球を契機に取得される取得情報に基づいて行われる識別情報の変動表示の開始前に、始動口への遊技球の入球に基づいて取得された取得情報の判定を行う判定手段を備え、当該判定の結果に基づいて特定演出が実行可能となっている。これにより、特定演出が、取得情報の判定結果に基づく演出となるため、遊技者の興味をより惹きつけることが可能となる。

30

【 0 3 1 3 】

2 - 4 . 上記 2 - 1 . ないし上記 2 - 3 . の何れか一つの遊技機において、

前記演出制御手段は、前記特定演出の実行に際して、前記演出表示手段における背景画像を表示する背景表示領域を複数の領域に分割して該複数の領域の各々で背景画像を変動表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 1 4 】

上記 2 - 4 . の遊技機では、特定演出の実行に際して、演出表示手段における背景画像を表示する背景表示領域を複数の領域に分割して、該複数の領域の各々で背景画像を変動表示するものとなっている。このように、背景表示領域を複数の領域に分割した上で背景画像を変動表示することで、特定演出の斬新さを高めることが可能となり、これにより遊技者の興味をより惹きつけることが可能となる。

40

【 0 3 1 5 】

2 - 5 . 上記 2 - 1 . ないし上記 2 - 4 . の何れか一つの遊技機において、

前記演出制御手段は、識別情報の変動表示が複数回連続して行われる場合の変動表示毎に、前記特定演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 1 6 】

50

上記 2 - 5 . の遊技機では、識別情報の変動表示が複数回連続して行われる場合の変動表示毎に、特定演出が実行可能となっている。これにより、連続する複数回の識別情報の変動表示に跨って遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【 0 3 1 7 】

2 - 6 . 上記 1 - 1 . ないし上記 1 - 5 . の何れか一つの遊技機において、

前記演出制御手段は、前記複数の領域の各々における停止表示態様の組み合わせの一部が所定態様となった場合、該所定態様を構成しない停止表示態様に係る領域で、再度、所定画像の変動表示および停止表示を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

前記複数の領域の各々における停止表示態様の組み合わせにより、

10

【 0 3 1 8 】

上記 2 - 6 . の遊技機では、複数の領域の各々における停止表示態様の組み合わせの一部が所定態様となった場合、該所定態様を構成しない停止表示態様に係る領域で、再度、所定画像の変動表示および停止表示が実行可能となっている。これにより、停止表示態様の組み合わせに対する遊技者の関心度を高めることが可能となる。

【 0 3 1 9 】

2 - 7 . 上記 2 - 1 . ないし上記 2 - 6 . の何れか一つの遊技機において、

前記演出制御手段は、前記複数の領域の各々での変動表示が終了したときの各領域における表示態様の組み合わせが特別態様となった場合、該特別態様を他の特別態様に変更し得る変更演出を実行可能である

20

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 2 0 】

上記 2 - 7 . の遊技機では、複数の領域の各々における停止表示態様の組み合わせが特別態様となった場合、該特別態様を他の特別態様に変更し得る変更演出が実行可能となっている。これにより、一旦導出された特別態様（特定演出の結果）が、その導出後に変化し得ることとなるため、停止表示態様の組み合わせに対する遊技者の関心度をより高めることが可能となる。

【 0 3 2 1 】

尚、上記 1 - 1 . ないし上記 2 - 7 . の遊技機において、演出制御手段が、演出表示手段の表示領域において、識別情報の変動表示に伴って所定の演出図柄の変動表示を行う場合、当該演出図柄の変動表示に係る変動方向と、特定演出における変動表示に係る変動方向とを異ならせることとしてもよい。これにより、演出図柄の変動表示と特定演出における変動表示との違いを明確にして、両者の区別を容易とし、演出表示手段における演出表示の視認性を良好なものとすることが可能となる。さらに、演出図柄の変動表示と特定演出における変動表示とを同期して行う場合、演出図柄の変動表示に係る表示サイズを、特定演出における変動表示の表示サイズに比して小さくすることとしてもよい。これにより、特定演出における変動表示やその結果表示（停止表示）を際立たせて、特定演出に対する遊技者の関心度を高めることが可能となる。

30

【 0 3 2 2 】

3 - 1 . 識別情報の変動表示を行う識別情報表示手段を備え、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

40

識別情報の変動表示に伴って所定の演出表示を行う演出表示手段と、

前記演出表示手段の演出表示を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、識別情報の変動表示に伴って所定の予告情報を報知する報知演出表示を実行可能であり、

前記報知演出表示は、前記演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割して該複数の領域の各々で所定の演出表示を行うとともに、該演出表示の結果により前記予告情報を報知するものである

50

ことを特徴とする遊技機。

【0323】

上記3-1の遊技機では、識別情報の変動表示に伴って行われる演出表示として、演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割して該複数の領域の各々で所定の演出表示を行うとともに該演出表示の結果により予告情報を報知する報知演出表示が実行可能となっている。この報知演出表示によれば、演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割した上で当該分割後の各領域で所定の演出表示を行い、その演出表示の結果により予告情報を報知するといった一連の流れに遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、これにより興趣を高めることが可能となる。

【0324】

尚、予告情報とは、実行中またはこれから実行される識別情報の変動表示に関し、当該変動表示に関連して実際に発生し得る事柄を事前に遊技者に知らせるための情報を意味する。具体的には、例えば、識別情報の変動表示の表示結果が導出されるまでの変動態様を示唆する情報や、表示結果が特定表示結果となる可能性を示唆する情報、特定表示結果が導出された場合のその後の遊技内容を示唆する情報などが挙げられる。

【0325】

3-2. 上記3-1の遊技機において、

始動口への遊技球の入球に基づいて取得された取得情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報の判定を行う判定手段と、

を備え、

前記識別情報の変動表示は、前記判定手段による判定の結果に基づいて行われるものであり、

前記演出制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特定の取得情報に係る前記判定の結果に基づく識別情報の変動表示が行われる前に、当該変動表示に係る前記報知演出表示を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0326】

上記3-2の遊技機では、始動口への遊技球の入球に基づいて取得された取得情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、取得情報の判定を行う判定手段と、を備え、判定手段による判定の結果に基づいて識別情報の変動表示が行われるものとなっている。そして、取得情報記憶手段に記憶されている特定の取得情報に係る判定の結果に基づく識別情報の変動表示が行われる前に、当該変動表示に係る報知演出表示が実行可能となっている。これにより、報知演出表示が、後に行われる識別情報の変動表示に関する予告演出として機能し得るものとなるため、遊技者の興味をより惹きつけることが可能となる。

【0327】

3-3. 上記3-1または上記3-2の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記報知演出表示の実行に際して、前記演出表示手段における背景画像を表示する背景表示領域を複数の領域に分割して該複数の領域の各々で背景画像を変動表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0328】

上記3-3の遊技機では、報知演出表示の実行に際して、演出表示手段における背景画像を表示する背景表示領域を複数の領域に分割して、該複数の領域の各々で背景画像を変動表示するものとなっている。このように、背景表示領域を複数の領域に分割した上で背景画像を変動表示するといった態様を盛り込んだ報知演出表示とすることで、報知演出表示の斬新さを高めることが可能となり、これにより遊技者の興味をより惹きつけることが可能となる。

【0329】

3-4. 上記3-1ないし上記3-3の何れか一つの遊技機において、

前記演出制御手段は、識別情報の変動表示が複数回連続して行われる場合の変動表示毎に、前記報知演出表示を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0330】

上記3-4の遊技機では、識別情報の変動表示が複数回連続して行われる場合の変動表示毎に、報知演出表示が実行可能となっている。これにより、連続する複数回の識別情報の変動表示に跨って遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0331】

3-5. 上記3-1. ないし上記3-4. の何れか一つの遊技機において、

前記演出制御手段は、前記複数の領域での演出表示が終了したときの該演出表示の結果の一部が所定態様となった場合、該所定態様を構成しない領域で、再度、演出表示を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0332】

上記3-5の遊技機では、複数の領域での演出表示が終了したときの演出表示の結果の一部が所定態様となった場合、該所定態様を構成しない領域で、再度、演出表示が実行可能となっている。これにより、演出表示が終了したときの表示態様の組み合わせに対する遊技者の関心度を高めることが可能となる。

【0333】

3-6. 上記3-1. ないし上記3-5. の何れか一つの遊技機において、

前記演出制御手段は、前記複数の領域の各々での演出表示が終了したときの各領域における表示態様の組み合わせが特別態様となった場合、該特別態様を他の特別態様に変更し得る変更演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0334】

上記3-6の遊技機では、複数の領域の各々での演出表示が終了したときの該演出表示の結果が特別態様となった場合、該特別態様を他の特別態様に変更し得る変更演出が実行可能となっている。これにより、一旦導出された特別態様が、その導出後に変化し得ることとなるため、変動表示が終了したときの表示態様の組み合わせに対する遊技者の関心度をより高めることが可能となる。

【0335】

4-1. 識別情報の変動表示を行う識別情報表示手段を備え、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

識別情報の変動表示に伴って所定の演出表示を行う演出表示手段と、

前記演出表示手段の演出表示を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、前記演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割して該複数の領域の各々で演出表示を行うとともに該演出表示の結果により所定情報を報知可能な報知演出表示を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0336】

上記4-1の遊技機では、識別情報の変動表示に伴って行われる演出表示として、演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割して該複数の領域の各々で演出表示を行うとともに該演出表示の結果により所定情報を報知可能な報知演出表示が実行可能となっている。この報知演出表示によれば、演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割した上で当該分割後の各領域で演出表示を行い、その演出表示の結果により所定情報が報知され得るといった一連の流れに遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、これにより興味を高めることが可能となる。

【0337】

4 - 2 . 上記 4 - 1 . の遊技機において、

前記複数の領域の各々での演出表示が終了したときの各領域における表示態様の組み合わせにより、前記報知演出表示における演出表示の結果が構成される

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 8 】

上記 4 - 2 . の遊技機では、演出表示手段における表示領域を複数の領域に分割した後の各領域で行われる演出表示が終了した際、そのときの各領域における表示態様の組み合わせにより、報知演出表示における演出表示の結果が構成されるものとなっている。これにより、報知演出表示（表示態様の組み合わせ）に対する遊技者の関心度を高めることが可能となる。

10

【 0 3 3 9 】

4 - 3 . 上記 4 - 1 . または上記 4 - 2 . の遊技機において、

識別情報の変動表示は、始動口への遊技球の入球を契機に取得される取得情報に基づいて行われるものであり、

識別情報の変動表示の開始前に、始動口への遊技球の入球に基づいて取得された取得情報の判定を行う判定手段を備え、

前記所定情報には、前記判定手段による判定の結果に基づく予告情報が含まれる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 4 0 】

上記 4 - 3 . の遊技機では、始動口への遊技球の入球を契機に取得される取得情報に基づいて行われる識別情報の変動表示の開始前に、始動口への遊技球の入球に基づいて取得された取得情報の判定を行う判定手段を備え、報知演出表示における演出表示の結果により報知される所定情報には、判定手段による判定の結果に基づく予告情報が含まれるものとなっている。これにより、報知演出表示が予告演出として機能し得るものとなるため、遊技者の興味をより惹きつけることが可能となる。

20

【 0 3 4 1 】

4 - 4 . 上記 4 - 1 . ないし上記 4 - 3 . の何れか一つの遊技機において、

前記演出制御手段は、前記報知演出表示の実行に際して、前記演出表示手段における背景画像を表示する背景表示領域を複数の領域に分割して該複数の領域の各々で背景画像を変動表示する

30

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 4 2 】

上記 4 - 4 . の遊技機では、報知演出表示の実行に際して、演出表示手段における背景画像を表示する背景表示領域を複数の領域に分割して、該複数の領域の各々で背景画像を変動表示するものとなっている。このように、背景表示領域を複数の領域に分割した上で背景画像を変動表示するといった態様を盛り込んだ報知演出表示とすることで、報知演出表示の斬新さを高めることが可能となり、これにより遊技者の興味をより惹きつけることが可能となる。

【 0 3 4 3 】

4 - 5 . の遊技機は、上記 4 - 1 . ないし上記 4 - 4 . の何れか一つの遊技機において、

40

前記演出制御手段は、識別情報の変動表示が複数回連続して行われる場合の変動表示毎に、前記報知演出表示を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 4 4 】

上記 4 - 5 . の遊技機では、識別情報の変動表示が複数回連続して行われる場合の変動表示毎に、報知演出表示が実行可能となっている。これにより、連続する複数回の識別情報の変動表示に跨って遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【 0 3 4 5 】

4 - 6 . 上記 4 - 1 . ないし上記 4 - 5 . の何れか一つの遊技機において、

前記演出制御手段は、前記複数の領域の各々での演出表示が終了したときの各領域にお

50

ける表示態様の組み合わせの一部が所定態様となった場合、該所定態様を構成しない表示態様に係る領域で、再度、演出表示を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0346】

上記4-6.の遊技機では、複数の領域の各々での演出表示が終了したときの各領域における表示態様の組み合わせの一部が所定態様となった場合、該所定態様を構成しない表示態様に係る領域で、再度、演出表示が実行可能となっている。これにより、演出表示が終了したときの表示態様の組み合わせに対する遊技者の関心度を高めることが可能となる。

【0347】

4-7.上記4-1.ないし上記4-6.の何れか一つの遊技機において、

前記演出制御手段は、前記複数の領域の各々での変動表示が終了したときの各領域における表示態様の組み合わせが特別態様となった場合、該特別態様を他の特別態様に変更し得る変更演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0348】

上記4-7.の遊技機では、複数の領域の各々での変動表示が終了したときの各領域における表示態様の組み合わせが特別態様となった場合、該特別態様を他の特別態様に変更し得る変更演出が実行可能となっている。これにより、一旦導出された特別態様（特定演出の結果）が、その導出後に変化し得ることとなるため、変動表示が終了したときの表示態様の組み合わせに対する遊技者の関心度をより高めることが可能となる。

【0349】

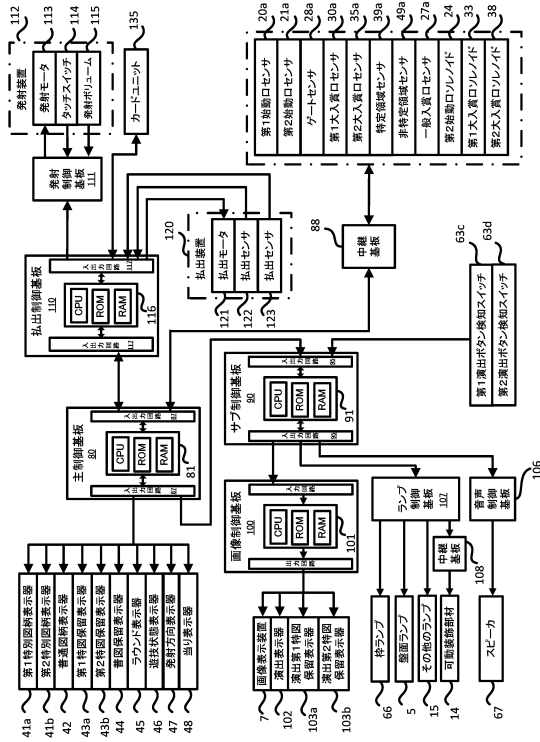
尚、上記3-1.ないし上記4-7.の遊技機において、演出制御手段が、演出表示手段の表示領域において、識別情報の変動表示に伴って所定の演出図柄の変動表示を行う場合、当該演出図柄の変動表示に係る変動方向と、報知演出表示における変動表示に係る変動方向とを異ならせることとしてもよい。これにより、演出図柄の変動表示と報知演出表示における変動表示との違いを明確にして、両者の区別を容易とし、演出表示手段における演出表示の視認性を良好なものとすることが可能となる。さらに、演出図柄の変動表示と報知演出表示における変動表示とを同期して行う場合、演出図柄の変動表示に係る表示サイズを、報知演出表示における変動表示の表示サイズに比して小さくすることとしてもよい。これにより、報知演出表示における変動表示やその結果表示（停止表示）を際立たせて、報知演出表示に対する遊技者の関心度を高めることが可能となる。

【符号の説明】

【0350】

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）。

【図 5】



【図 7】

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

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

【図 6】

図柄	当りの種別	停止図柄	ラウンド数 or 図柄回数	大当り確率		特定領域 通過可能性	時短機能	高ベース発生機能
				大当り確率 決定用乱数	大当り確率 決定用乱数			
第1特別図柄	15R第1大当り	15R第1大当り図柄	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大当り図柄を開放	28秒/R	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第2大当り	15R第2大当り図柄	15ラウンド	3~15ラウンド目 第1大当り図柄を開放	28秒/R	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第3大当り	15R第3大当り図柄	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大当り図柄を開放	0.1秒/R	低 (無)	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第4大当り	15R第4大当り図柄	2ラウンド	3~15ラウンド目 第1大当り図柄を開放	28秒/R	低 (無)	非作動	非作動
	15R第5大当り	15R第5大当り図柄	2ラウンド	1~2ラウンド目 第2大当り図柄を開放	0.1秒/R	中	特別遊技の 実行時に同じ 実行回数と同じ	特別遊技の 実行回数と同じ
	15R第6大当り	15R第6大当り図柄	2ラウンド	3~15ラウンド目 第1大当り図柄を開放	0.9秒/R	無	特別遊技の 実行回数と同じ	特別遊技の 実行回数と同じ
	15R第7大当り	15R第7大当り図柄	2ラウンド	1~2ラウンド目 第2大当り図柄を開放	0.9秒/R	無	特別遊技の 実行回数と同じ	特別遊技の 実行回数と同じ
	15R第8大当り	15R第8大当り図柄	2ラウンド	3~15ラウンド目 第1大当り図柄を開放	0.9秒/R	無	特別遊技の 実行回数と同じ	特別遊技の 実行回数と同じ
	15R第9大当り	15R第9大当り図柄	2ラウンド	1~2ラウンド目 第2大当り図柄を開放	0.9秒/R	無	特別遊技の 実行回数と同じ	特別遊技の 実行回数と同じ
	15R第10大当り	15R第10大当り図柄	2ラウンド	3~15ラウンド目 第1大当り図柄を開放	0.9秒/R	無	特別遊技の 実行回数と同じ	特別遊技の 実行回数と同じ
第2特別図柄	15R第11大当り	15R第11大当り図柄	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大当り図柄を開放	0.1秒/R	低 (無)	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第12大当り	15R第12大当り図柄	15ラウンド	3~15ラウンド目 第1大当り図柄を開放	28秒/R	低 (無)	作動 (100回)	作動 (100回)

【図 8】

(A) 当り判定テーブル

状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常状態 (低確率状態)	3, 397	大当り
	101~105	小当り
	0~629のうち上記以外の数値	外れ
高確率状態	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503	大当り
	101~105	小当り
	0~629のうち上記以外の数値	外れ

(B) 大当り種別判定テーブル

特別図柄	大当り種別決定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0~39	15R第1大当り
	40~59	15R第2大当り
	60~89	15R第3大当り
	90~99	2R第4大当り
第2特別図柄	0~79	15R第5大当り
	80~99	15R第6大当り

(C) 普通図柄当り判定テーブル

状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0, 1	当り
	0~240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0~239	当り
	240	外れ

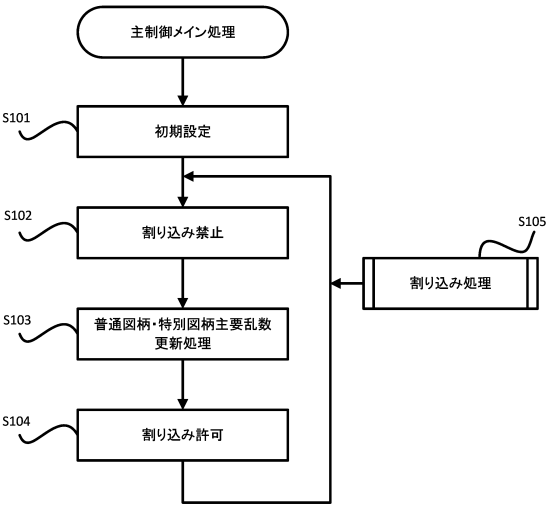
(D) 普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間
非時短状態	30秒

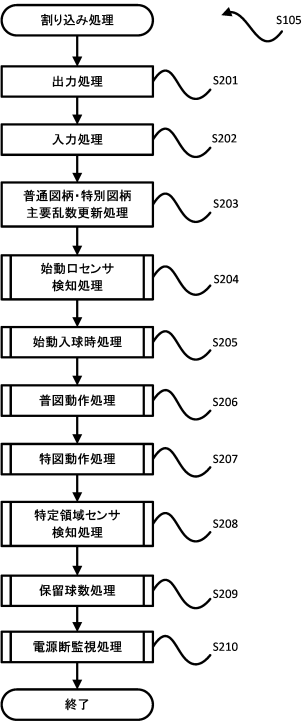
【図 9】

状態	判定結果	保留球数	変動パターン選数値	変動パターン	変動時間	テーブル内での出現率
非待機状態	長当たり 大当たり 小当たり	—	0～179	P1	7500ms	180/199
		—	180～198	P2	4500ms	19/199
		—	0～198	P3	4500ms	198/199
	外れ	1, 2	0～198	P4	4500ms	199/199
		—	0～4	P5	7500ms	5/199
		—	5～18	P6	4500ms	14/199
	外れ	3, 4	19～38	P7	3000ms	20/199
		—	39～198	P8	1200ms	160/199
		—	0～4	P9	7500ms	5/199
		—	5～9	P10	4500ms	5/199
待機状態	長当たり 大当たり 小当たり	—	10～19	P11	3000ms	10/199
		—	20～198	P12	400ms	179/199
		—	0～49	P13	7500ms	50/199
	外れ	1	50～198	P14	4500ms	149/199
		—	0～198	P15	3000ms	199/199
		—	0～198	P16	3000ms	199/199
	外れ	2～4	0～1	P17	7500ms	2/199
		—	2～4	P18	4500ms	3/199
		—	5～9	P19	3000ms	5/199
		—	10～198	P20	1200ms	189/199
待機状態	外れ	2～4	0～1	P21	7500ms	2/199
		—	2～4	P22	4500ms	3/199
		—	5～9	P23	3000ms	5/199
	外れ	2～4	10～198	P24	200ms	189/199

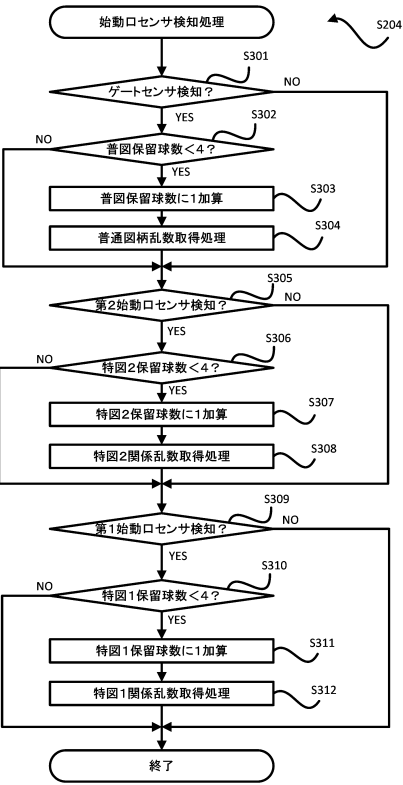
【図 10】



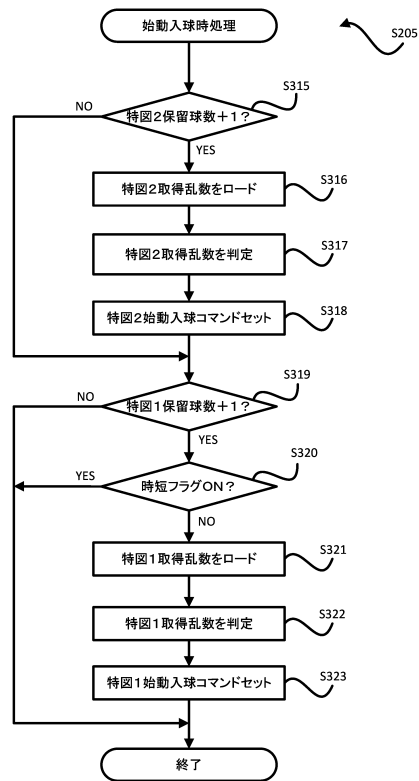
【図 11】



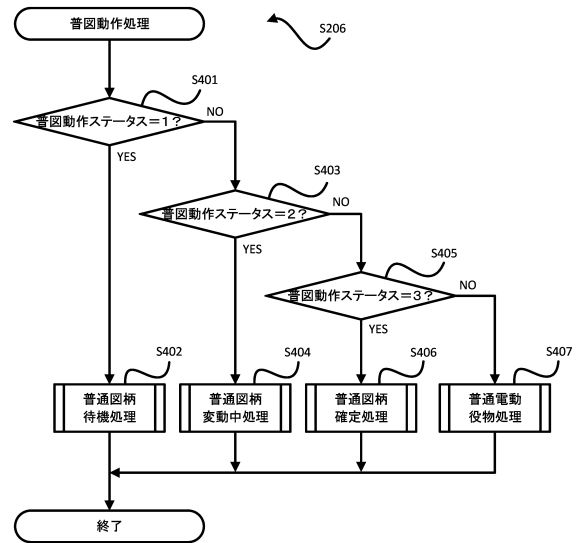
【図 12】



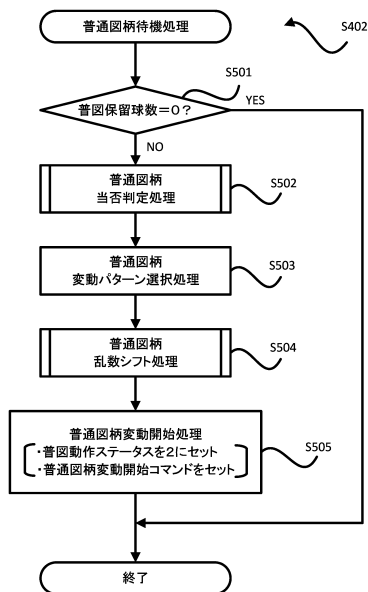
【図 13】



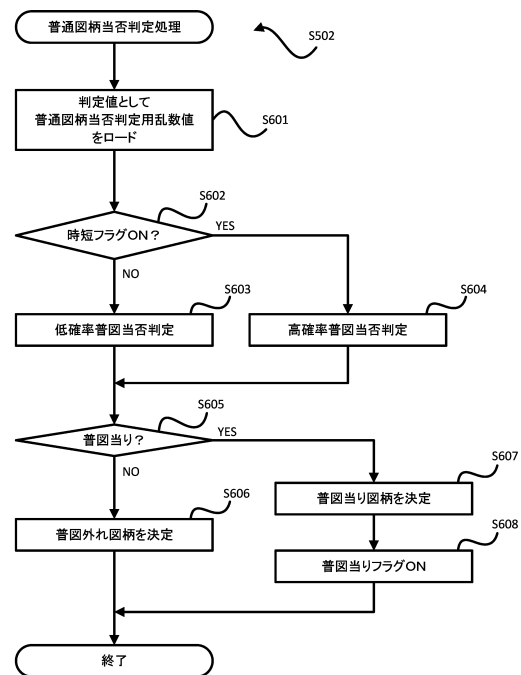
【図 14】



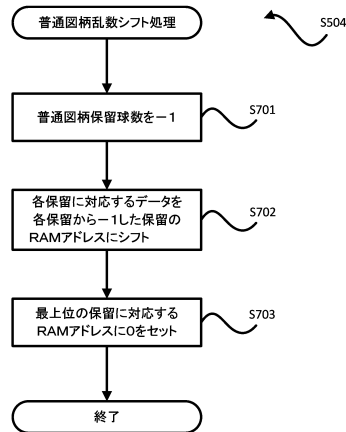
【図 15】



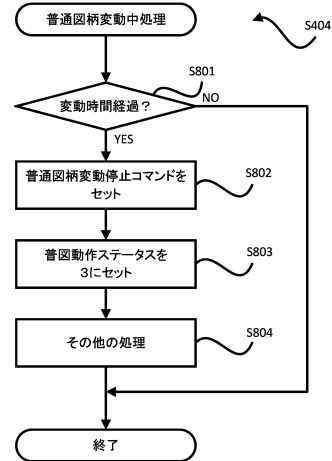
【図 16】



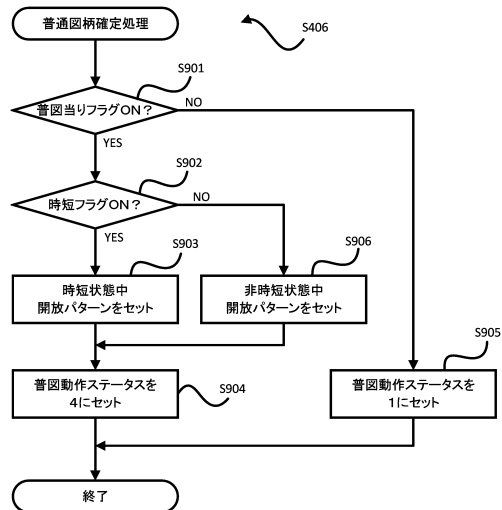
【図 17】



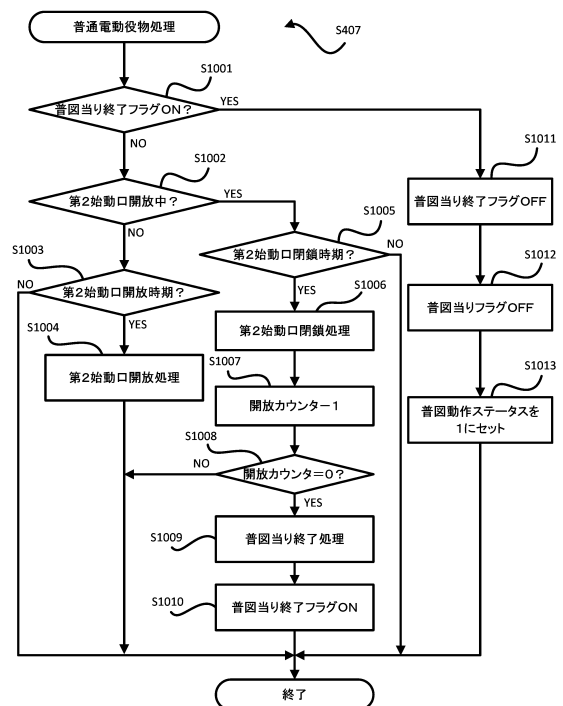
【図 18】



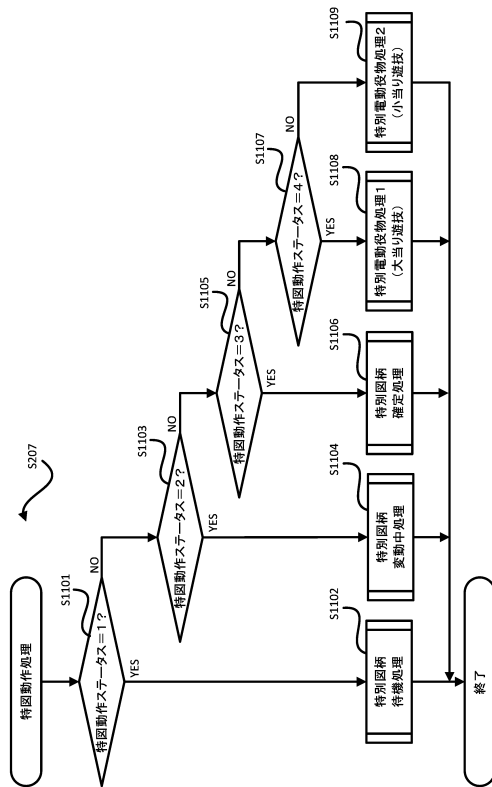
【図 19】



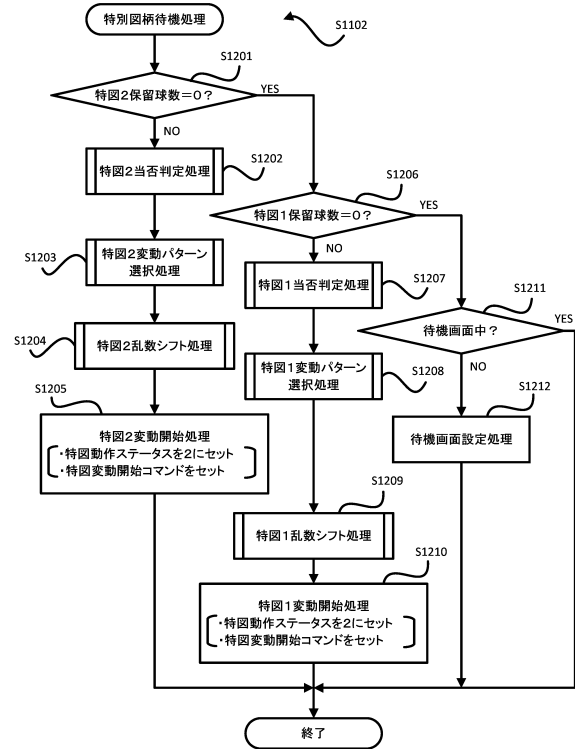
【図 20】



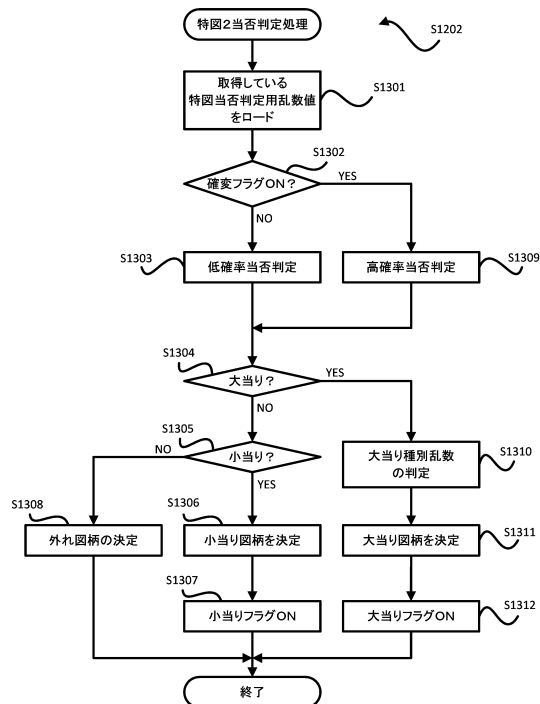
【図 2 1】



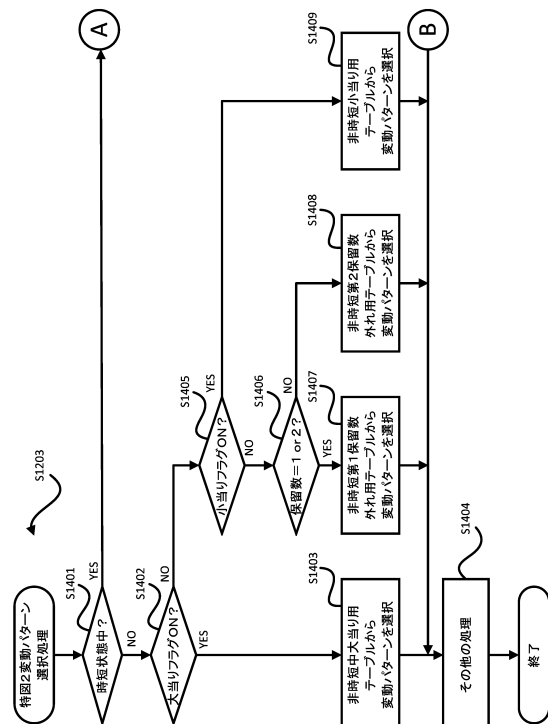
【図 2 2】



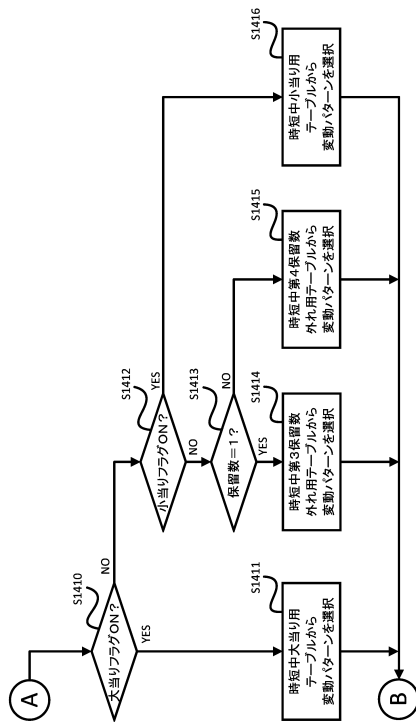
【図 2 3】



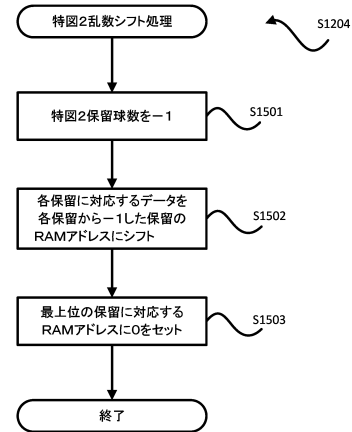
【図 2 4】



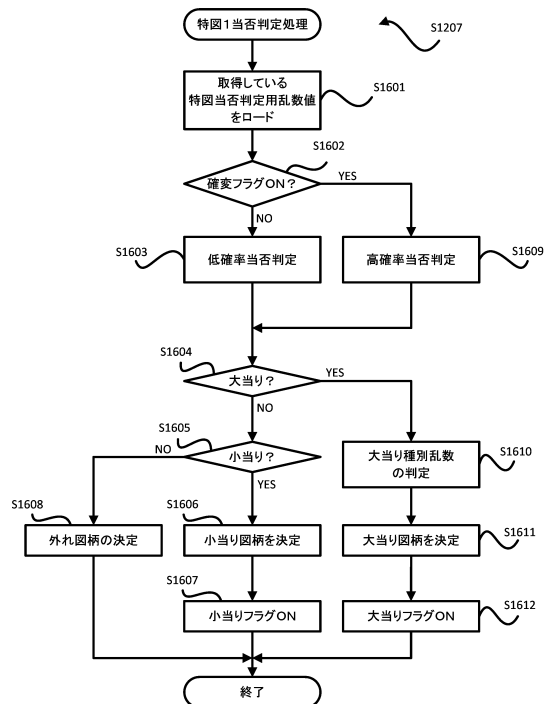
【図 25】



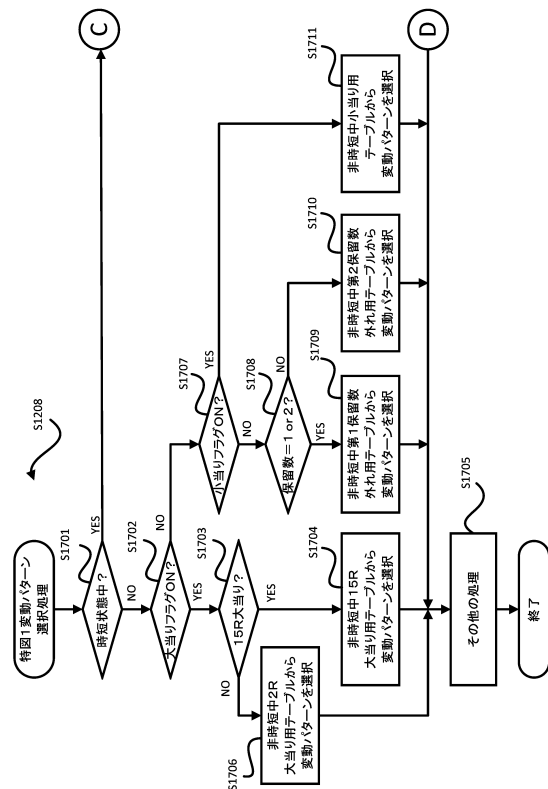
【図 26】



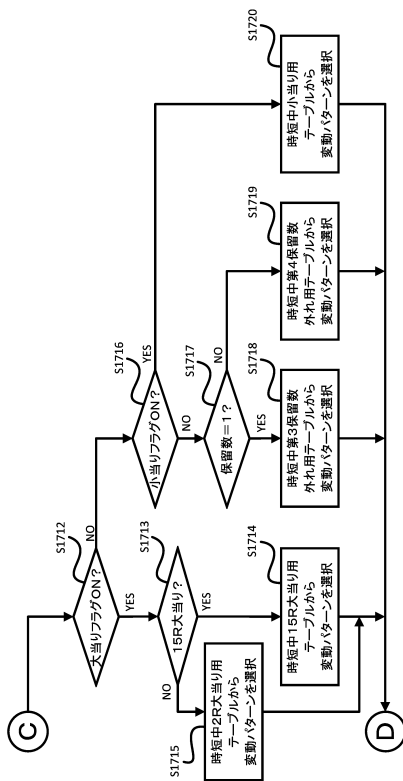
【図 27】



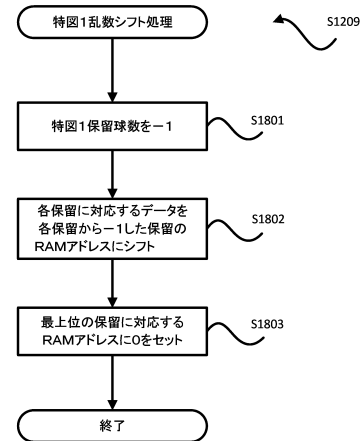
【図 28】



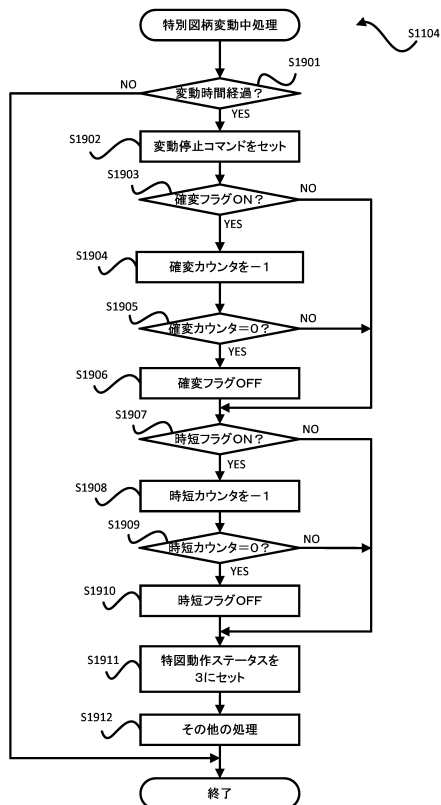
【図 29】



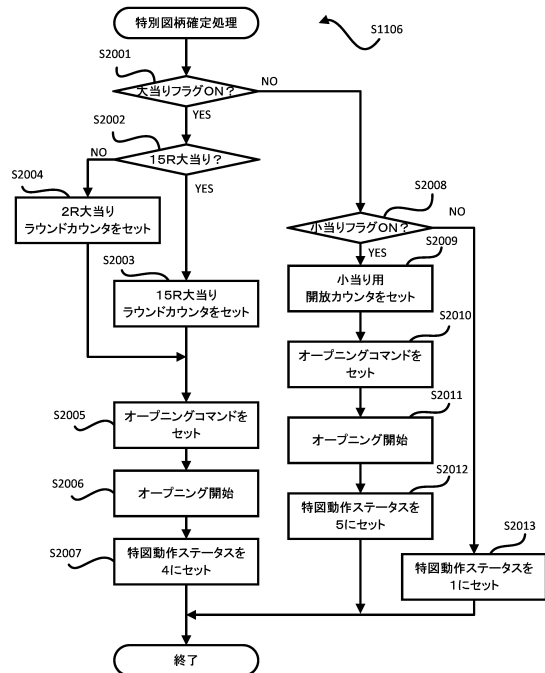
【図 30】



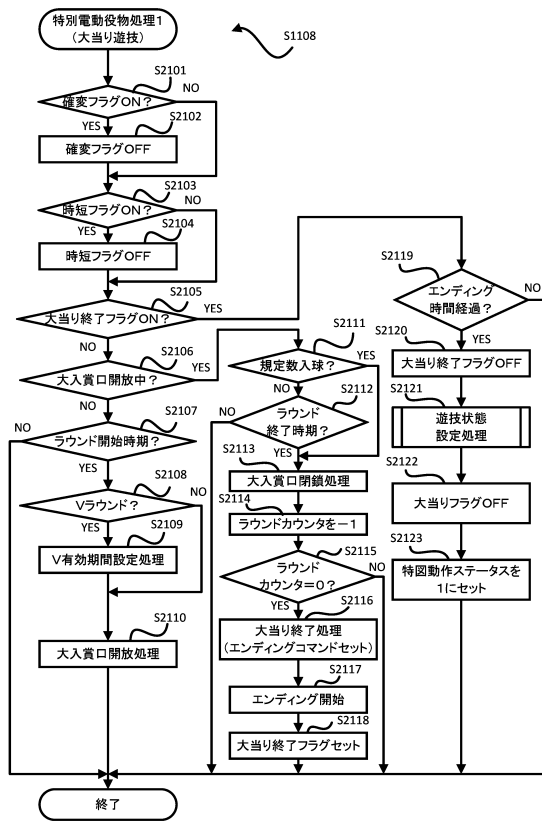
【図 31】



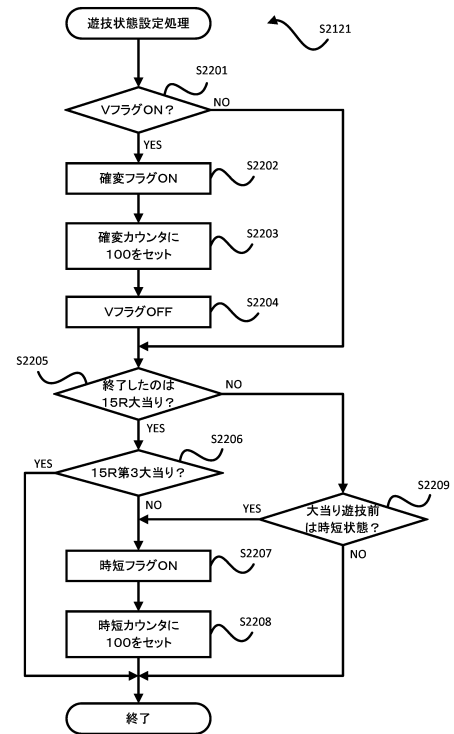
【図 32】



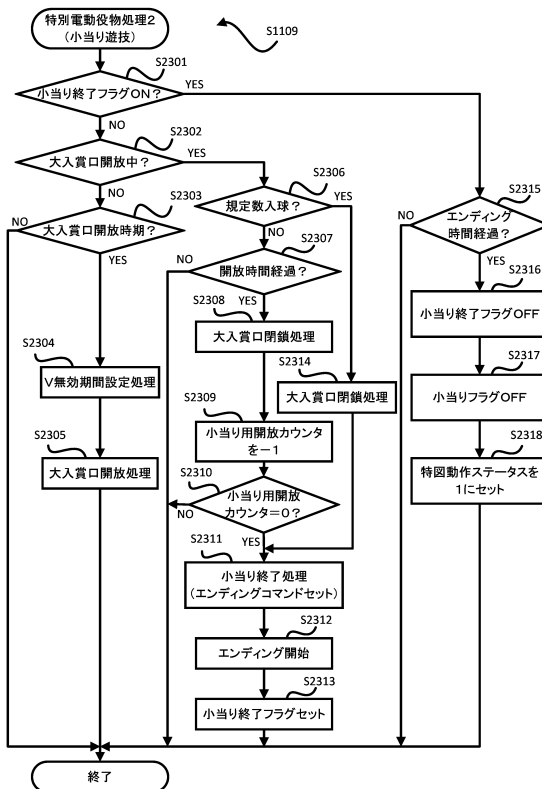
【図 33】



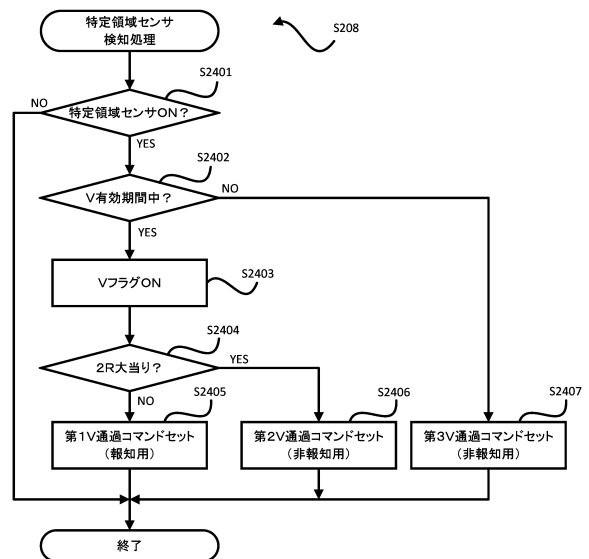
【図 34】



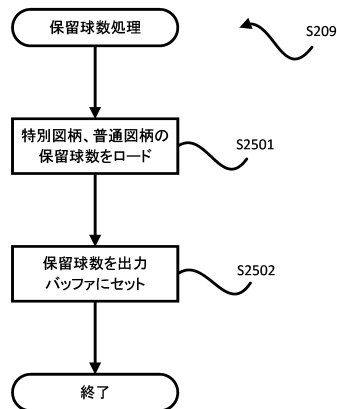
【図 35】



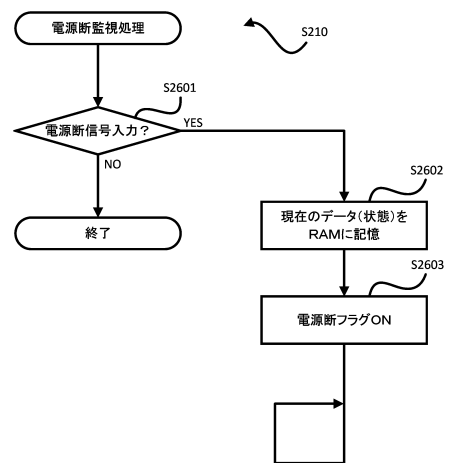
【図 36】



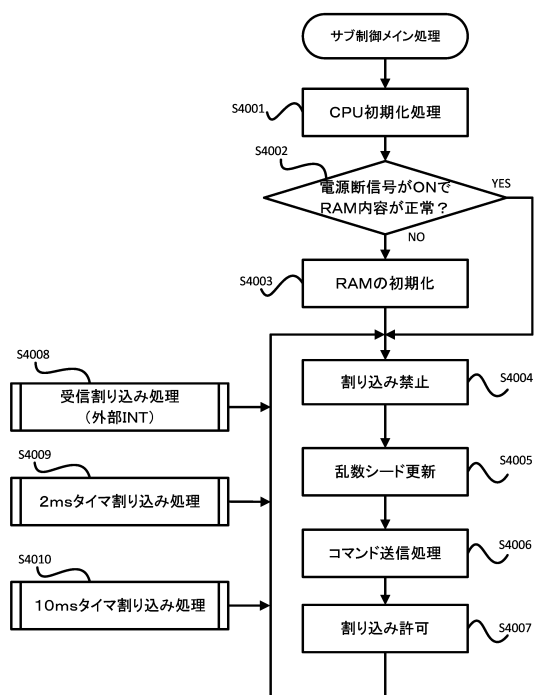
【図 37】



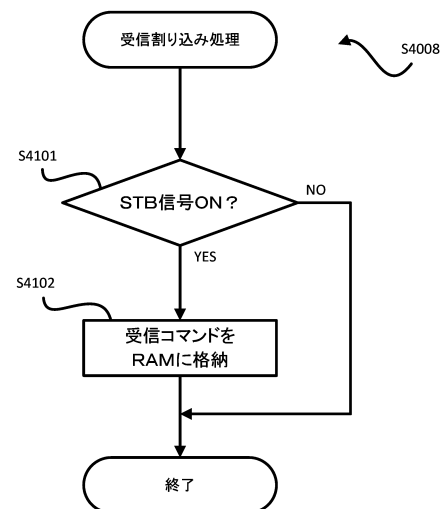
【図 38】



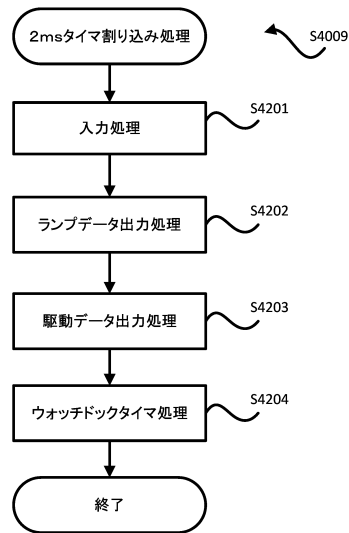
【図 39】



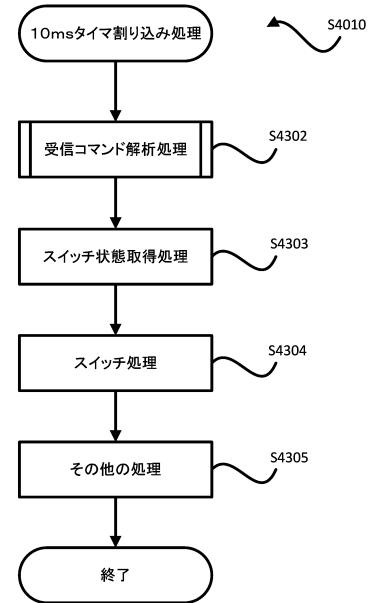
【図 40】



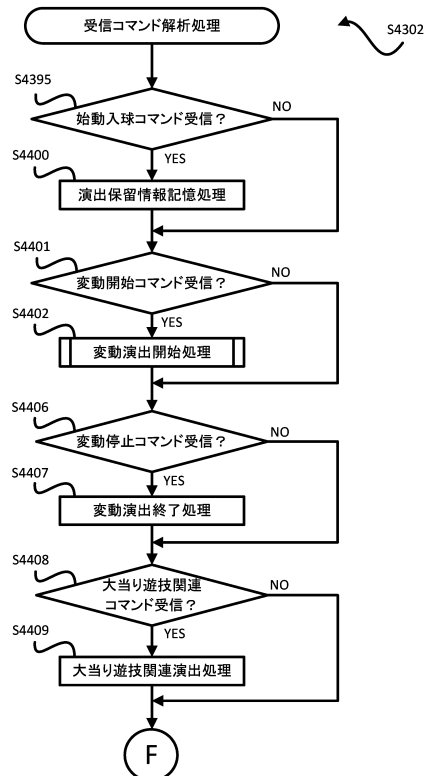
【図 4 1】



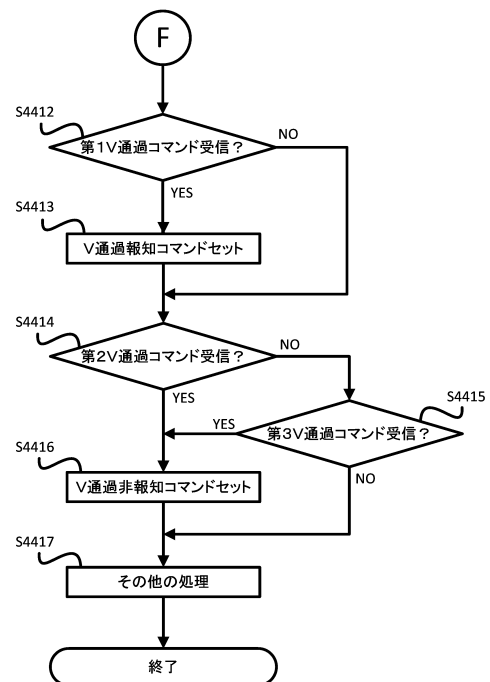
【図 4 2】



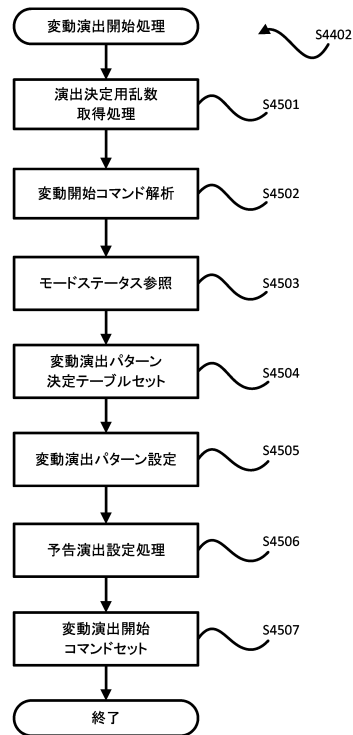
【図 4 3】



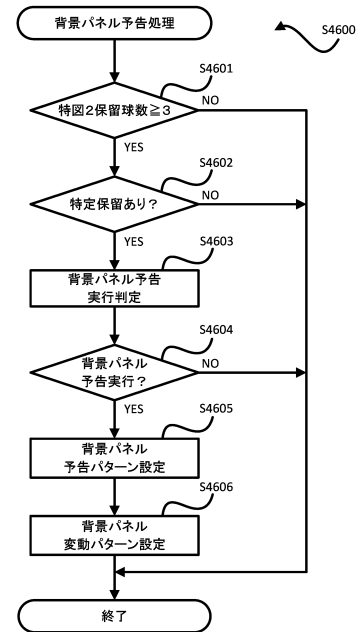
【図 4 4】



【図 45】



【図 46】



【図 47】

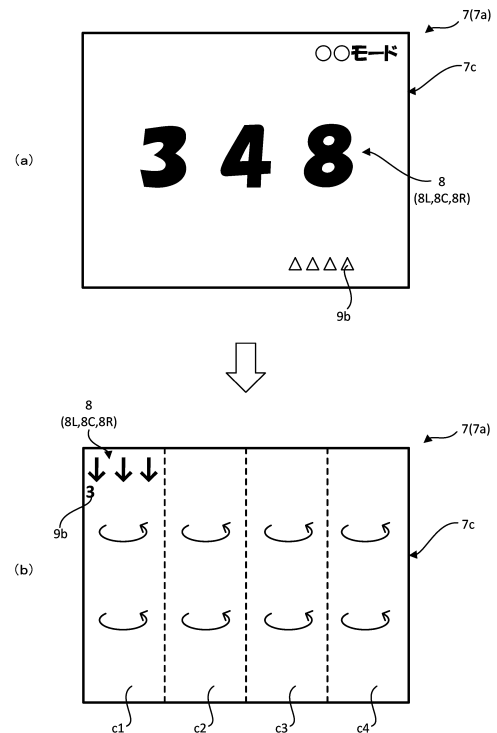
(a) 背景パネル予告パターン決定テーブル

背景パネル 予告パターン	予告演出決定用乱数値		
	V通過予定 大当り保留	V非通過予定 大当り保留	特定外れ保留
不揃い	0~4	0~9	0~49
悲しい顔 確変継続期待度:低	5~19	10~54	50~73
無表情 確変継続期待度:中	20~49	55~94	74~97
笑顔 確変継続期待度:高	50~99	95~99	98,99

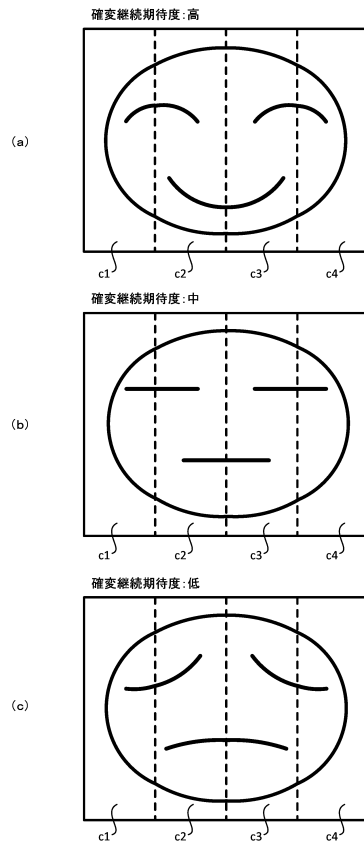
(b) 背景パネル変動パターン決定テーブル

背景パネル 変動パターン	予告演出決定用乱数値	
	特定保留:「保3」	特定保留:「保4」
1変動報知	0~49	0~9
2変動報知A (一部揃いなし)	50~74	10~24
2変動報知B (一部揃いあり)	75~99	—
3変動報知A (一部揃いなし)	—	25~54
3変動報知B (一部揃いあり)	—	55~99

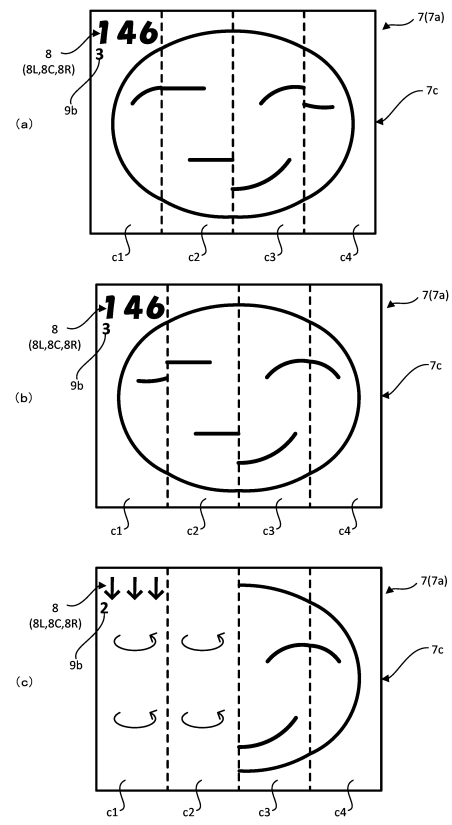
【図 48】



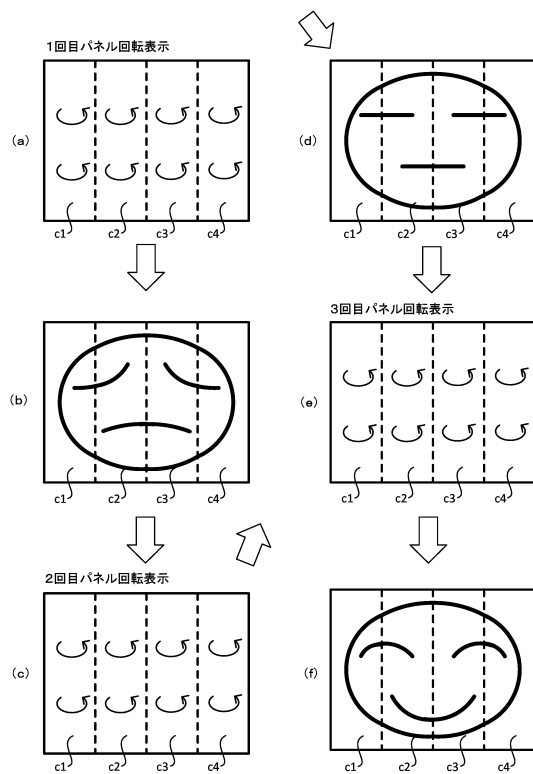
【図 49】



【図 50】



【図 51】



フロントページの続き

(72)発明者 河邊 法広

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 伊藤 潤

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 中村 祐一

(56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 0 1 2 2 9 2 (J P , A)

特開 2 0 0 5 - 1 7 7 2 4 2 (J P , A)

特許第 6 2 5 3 0 7 2 (J P , B 1)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2