

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5956398号  
(P5956398)

(45) 発行日 平成28年7月27日 (2016. 7. 27)

(24) 登録日 平成28年6月24日 (2016. 6. 24)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 5 (全 68 頁)

(21) 出願番号 特願2013-193575 (P2013-193575)  
 (22) 出願日 平成25年9月18日 (2013. 9. 18)  
 (65) 公開番号 特開2015-58153 (P2015-58153A)  
 (43) 公開日 平成27年3月30日 (2015. 3. 30)  
 審査請求日 平成28年4月8日 (2016. 4. 8)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 000154679  
 株式会社平和  
 東京都台東区東上野一丁目16番1号  
 (74) 代理人 100131303  
 弁理士 吉村 徳人  
 (74) 代理人 100070183  
 弁理士 吉村 公一  
 (72) 発明者 大島 拓也  
 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株  
 式会社平和内

審査官 清水 徹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者による操作が可能な操作手段と、  
 打ち出された遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、  
 それぞれ前記遊技領域を流下する遊技球の入球が可能な第1入球口及び第2入球口と、  
 前記第2入球口への遊技球の入球を困難にする第1状態と遊技球の入球を容易にする第2状態とに変位することが可能な開閉部材と、  
 前記第1入球口への遊技球の入球を契機として、前記開閉部材が前記第1状態から前記第2状態に変位されるラウンド遊技が実行される特定遊技状態を生起させるか否かを決定する当たり抽選を実行する当たり抽選手段と、  
 前記第2入球口への遊技球の入球を契機として、所定数の賞球の払い出しを実行する賞球払出手段と、  
 前記当たり抽選に当選した場合に、生起させる前記特定遊技状態の種別を決定する種別決定手段と、  
 前記種別決定手段により決定された種別に基づいた前記特定遊技状態を生起させる特定遊技状態生起手段と、  
 前記種別決定手段により決定された前記特定遊技状態の種別について、当該特定遊技状態により遊技者が獲得を期待できる賞球の数である期待賞球数を示唆する示唆情報を表示する示唆情報表示手段と、を備える遊技機であって、  
 前記特定遊技状態の種別として、期待賞球数が互いに異なる複数の特定種別を含んでお

10

20

り、

前記示唆情報表示手段は、

前記種別決定手段により前記複数の特定種別のうちいずれか一の特定種別が決定された場合に、所定有効期間中における前記操作手段の操作状況に基づいて、前記示唆情報により示唆されている期待賞球数を、当該一の特定種別に係る期待賞球数以下に設定された所定数を上限として増加させる第1示唆演出を実行する第1示唆演出実行手段と、

前記第1示唆演出の実行に基づいて前記示唆情報により示唆されている期待賞球数が、前記一の特定種別に係る期待賞球数に達していない場合に、当該示唆情報により示唆されている期待賞球数を、当該一の特定種別に係る期待賞球数まで増加させる第2示唆演出を実行する第2示唆演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

10

#### 【請求項2】

前記第2示唆演出では、前記示唆情報により示唆されている期待賞球数を増加させる個別演出が複数回実行され、当該複数回の個別演出によって、前記示唆情報により示唆されている期待賞球数を、前記一の特定種別に係る期待賞球数まで段階的に増加させることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

#### 【請求項3】

前記特定遊技状態では、前記ラウンド遊技が、複数回実行され、

各回の前記ラウンド遊技では、前記開閉部材が所定最長開放時間を限度として前記第1状態から前記第2状態に変位される単位開放が、1回又は複数回実行され、

前記単位開放として、前記所定最長開放時間が第1所定時間に設定される第1単位開放と、前記所定最長開放時間が前記第1所定時間と比較して長い第2所定時間に設定される第2単位開放と、を含んでおり、

20

前記複数の特定種別のそれぞれに係る前記期待賞球数は、当該特定種別の特定遊技状態において実行される前記第2単位開放の回数に基づいて設定されていることを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

#### 【請求項4】

前記複数の特定種別では、前記特定遊技状態において実行される前記ラウンド遊技の回数が互いに同一となっており、前記特定遊技状態において実行される前記第2単位開放の回数が互いに異なっていることを特徴とする請求項3に記載の遊技機。

#### 【請求項5】

30

前記複数の特定種別では、前記特定遊技状態において実行される前記第1単位開放の回数が互いに同一となっており、

前記特定種別の特定遊技状態では、全ての回数の第1単位開放が実行された後に、前記第2単位開放が実行されることを特徴とする請求項3又は4に記載の遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本発明は、当たり抽選に当選した場合に、特定遊技状態が生起される遊技機に関し、特に、特定遊技状態の種別として、当該特定遊技状態により遊技者が獲得を期待できる賞球の数である期待賞球数が互いに異なる複数の種別を有する遊技機に関する。

40

#### 【背景技術】

#### 【0002】

従来、特定遊技状態の種別として、当該特定遊技状態により遊技者が獲得を期待できる賞球の数である期待賞球数が互いに異なる複数の種別を有する遊技機が知られている（特許文献1参照）。

この遊技機では、特定大当たり遊技状態（特定遊技状態）の種別として、期待賞球数が互いに異なる複数の特定大当たり遊技状態の種別を有している。ここで、この遊技機では、複数の特定大当たり遊技状態の種別においてラウンド数を互いに異ならせることによって、複数の特定大当たり遊技状態の種別において期待賞球数を互いに異ならせている。そして、特定大当たり遊技状態中に実行されるボーナス演出において、当選した種別の特定

50

大当たり遊技状態において実行される各ラウンドの規定入賞数を、当該特定大当たり遊技状態において実行される全ラウンドについて合計した値である総入賞期待数（示唆情報）を報知することによって、当選した種別の特定大当たり遊技状態において実行されるラウンド数を示唆している。

特に、この遊技機では、ボーナス演出において、まず、当該特定大当たり遊技状態において実行される全ラウンド数よりも少ないラウンド数に対応する規定入賞数が、総入賞期待数として報知される。その後、可変入賞球装置への遊技球の入賞数が、報知された総入賞期待数に達した場合に、残りのラウンド数以下のラウンド数に対応する規定入賞数が、報知された総入賞期待数に加算されて、特定大当たり遊技状態の継続（ラウンドの継続）が報知される。

10

これによって、この遊技機では、可変入賞球装置への遊技球の入賞数が既に報知されている総入賞期待数を超えることがなくなり、遊技者に対して違和感を与えることが防止される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2007-268103号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

20

しかしながら、従来の遊技機では、示唆情報の内容と実際に実行される特定遊技状態の内容との間に矛盾が生じ、遊技者に対して違和感を与える恐れがある。

すなわち、従来の遊技機では、ボーナス演出において、まず、当該特定大当たり遊技状態において実行される全ラウンド数よりも少ないラウンド数に対応する規定入賞数が、総入賞期待数として報知され、その後、報知可変入賞球装置への遊技球の入賞数が、報知された総入賞期待数に達した場合に、残りのラウンド数以下のラウンド数に対応する規定入賞数が、報知された総入賞期待数に加算される。

したがって、報知可変入賞球装置への遊技球の入賞数が、報知された総入賞期待数に達しない場合には、報知されている総入賞期待数に対して残りのラウンド数に対応する規定入賞数が加算されず、この場合には、ボーナス演出において報知されている総入賞期待数と、当該特定大当たり遊技状態において実際に実行される全ラウンド数に対応する総入賞期待数とが一致しない。

30

よって、ボーナス演出の内容と実際に実行される特定大当たり遊技状態の内容との間に矛盾が生じ、遊技者に対して違和感を与える恐れがある。

本発明の課題は、示唆情報の内容と実際に実行される特定遊技状態の内容との間に矛盾が生じることを防止し、遊技者に対して違和感を与えることを防止することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記目的を達成するために、第一の発明に係る遊技機は、遊技者による操作が可能な操作手段と、打ち出された遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、それぞれ前記遊技領域を流下する遊技球の入球が可能な第1入球口及び第2入球口と、前記第2入球口への遊技球の入球を困難にする第1状態と遊技球の入球を容易にする第2状態とに変位することが可能な開閉部材と、前記第1入球口への遊技球の入球を契機として、前記開閉部材が前記第1状態から前記第2状態に変位されるラウンド遊技が実行される特定遊技状態を生起させるか否かを決定する当たり抽選を実行する当たり抽選手段と、前記第2入球口への遊技球の入球を契機として、所定数の賞球の払い出しを実行する賞球払出手段と、前記当たり抽選に当選した場合に、生起させる前記特定遊技状態の種別を決定する種別決定手段と、前記種別決定手段により決定された種別に基づいた前記特定遊技状態を生起させる特定遊技状態生起手段と、前記種別決定手段により決定された前記特定遊技状態の種別について、当該特定遊技状態により遊技者が獲得を期待できる賞球の数である期待賞球数を示

40

50

唆する示唆情報を表示する示唆情報表示手段と、を備える遊技機であって、前記特定遊技状態の種別として、期待賞球数が互いに異なる複数の特定種別を含んでおり、前記示唆情報表示手段は、前記種別決定手段により前記複数の特定種別のうちいずれか一の特定種別が決定された場合に、所定有効期間中における前記操作手段の操作状況に基づいて、前記示唆情報により示唆されている期待賞球数を、当該一の特定種別に係る期待賞球数以下に設定された所定数を上限として増加させる第1示唆演出を実行する第1示唆演出実行手段と、前記第1示唆演出の実行に基づいて前記示唆情報により示唆されている期待賞球数が、前記一の特定種別に係る期待賞球数に達していない場合に、当該示唆情報により示唆されている期待賞球数を、当該一の特定種別に係る期待賞球数まで増加させる第2示唆演出を実行する第2示唆演出実行手段と、を備えることを特徴とする。

10

#### 【0006】

第一の発明に係る遊技機では、特定遊技状態に当選した場合に、当選した特定遊技状態の種別に係る期待賞球数を示唆する示唆情報が表示される。ここで、期待賞球数とは、当該特定遊技状態により遊技者が獲得を期待できる賞球の数をいう。

これによって、示唆情報を通じて、当選した特定遊技状態により遊技者が獲得を期待できる賞球の数を、遊技者に対して示唆することが可能となる。

特に、第一の発明に係る遊技機では、特定遊技状態の種別として、期待賞球数が互いに異なる複数の特定種別を有している。そして、複数の特定種別のうちいずれか一の特定種別に当選した場合に、所定有効期間中における操作手段の操作状況に基づいて、示唆情報により示唆されている期待賞球数を、当選した特定種別に係る期待賞球数以下に設定された所定数（以下、「第1示唆演出上限数」とする）を上限として増加させる第1示唆演出が実行される。また、第1示唆演出の実行後、示唆情報により示唆されている期待賞球数が、当選した特定種別に係る期待賞球数に達していない場合には、当該示唆情報により示唆されている期待賞球数を、当選した特定種別に係る期待賞球数まで増加させる第2示唆演出が実行される。

20

これによって、第1示唆演出上限数が当選した特定種別に係る期待賞球数未満に設定された場合には、第1示唆演出の終了後に第2示唆演出が実行されて、当該第2示唆演出において、示唆情報により示唆されている期待賞球数が、当選した特定種別に係る期待賞球数まで増加される。

また、第1示唆演出上限数が当選した特定種別に係る期待賞球数に設定されたが、第1示唆演出において、操作手段の操作数が不足している等により、示唆情報により示唆されている期待賞球数が第1示唆演出上限数まで増加されなかった場合には、第1示唆演出の終了後に第2示唆演出が実行されて、当該第2示唆演出において、示唆情報により示唆されている期待賞球数が、当選した特定種別に係る期待賞球数まで増加される。

30

すなわち、第1示唆演出の実行後において示唆情報により示唆されている期待賞球数が当選した特定種別に係る期待賞球数に達していない場合には、第2示唆演出が実行され、当該第2示唆演出において、示唆情報により示唆されている期待賞球数と当選した特定種別に係る期待賞球数とが一致する。

したがって、示唆情報により示唆されている期待賞球数と、実際に実行される特定種別の特定遊技状態に係る期待賞球数との間に矛盾が生じることが防止される。

40

よって、第一の発明に係る遊技機によれば、示唆情報の内容と実際に実行される特定遊技状態の内容との間に矛盾が生じることが防止でき、遊技者に対して違和感を与えることを防止することが可能となる。

#### 【0007】

ここで、操作手段としては、後述する演出ボタン5bが該当する。遊技領域としては、後述する遊技領域30が該当する。遊技盤としては、後述する遊技盤10が該当する。第1入球口としては、後述する始動口51, 52が該当する。第2入球口としては、後述する第1大入賞口53が該当する。開閉部材としては、後述する第1大入賞口開閉部材53aが該当する。特定遊技状態としては、後述する大当たり遊技状態が該当する。当たり抽選としては、後述する特別図柄抽選（第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選）が該当す

50

る。当たり抽選手段としては、後述する主制御装置 200 (ステップ S102, S105, S113) が該当する。賞球払出手段としては、後述する遊技球払出装置 440 が該当する。特定遊技状態の種別としては、後述する「大当たり 1」～「大当たり 9」が該当する。種別決定手段としては、後述する主制御装置 200 (ステップ S114) が該当する。特定遊技状態生起手段としては、後述する主制御装置 200 (ステップ S36) が該当する。示唆情報としては、後述する予告賞球数 p が該当する。示唆情報表示手段としては、後述する演出制御装置 300 (ステップ S203～S206) が該当する。特定種別としては、後述する「大当たり 3」～「大当たり 9」が該当する。所定有効期間としては、後述する操作有効期間が該当する。所定数としては、後述する予告賞球数上限値が該当する。第 1 示唆演出としては、後述する「ボタン予告演出」が該当する。第 1 示唆演出実行手段としては、後述する演出制御装置 300 (ステップ S203, S204) が該当する。第 2 示唆演出としては、後述する上乗せ演出が該当する。第 2 示唆演出実行手段としては、後述する上乗せ演出管理処理 (ステップ S206) が該当する。

10

#### 【0008】

第二の発明に係る遊技機は、第一の発明に係る遊技機において、前記第 2 示唆演出では、前記示唆情報により示唆されている期待賞球数を増加させる個別演出が複数回実行され、当該複数回の個別演出によって、前記示唆情報により示唆されている期待賞球数を、前記一の特定種別に係る期待賞球数まで段階的に増加させることを特徴とする。

第二の発明に係る遊技機では、第 2 示唆演出において、示唆情報により示唆されている期待賞球数が、当選した特定種別に係る期待賞球数まで段階的に増加される。

20

これによって、第 2 示唆演出の興趣を向上することが可能となる。

ここで、個別演出としては、後述する複数回の上乗せ演出が実行される場合における各回の上乗せ演出が該当する。

#### 【0009】

第三の発明に係る遊技機は、第一又は第二の発明に係る遊技機において、前記特定遊技状態では、前記ラウンド遊技が、複数回実行され、各回の前記ラウンド遊技では、前記開閉部材が所定最長開放時間を限度として前記第 1 状態から前記第 2 状態に変位される単位開放が、1 回又は複数回実行され、前記単位開放として、前記所定最長開放時間が第 1 所定時間に設定される第 1 単位開放と、前記所定最長開放時間が前記第 1 所定時間と比較して長い第 2 所定時間に設定される第 2 単位開放と、を含んでおり、前記複数の特定種別のそれぞれに係る前記期待賞球数は、当該特定種別の特定遊技状態において実行される前記第 2 単位開放の回数に基づいて設定されていることを特徴とする。

30

第三の発明に係る遊技機では、特定遊技状態において、複数回の単位開放が実行される。そして、単位開放として、第 1 単位開放と、第 1 単位開放と比較して第 2 入球口への遊技球の入球が容易となる (所定最長時間が長い) 第 2 単位開放と、を有している。さらに、各特定種別に係る期待賞球数が、当該特定種別の特定遊技状態において実行される第 2 単位開放の回数に基づいて設定されている。

これによって、示唆情報を通じて、当選した特定遊技状態において実行される第 2 単位開放の回数を、遊技者に対して示唆することが可能となり、遊技の興趣を向上することが可能となる。

40

#### 【0010】

ここで、第 1 単位開放に係る第 1 所定時間は、第 2 入球口への遊技球の入球が困難となる時間に設定され、第 2 単位開放に係る第 2 所定時間は、第 2 入球口への遊技球の入球が容易となる時間に設定されることが好ましい。

特に、第 2 所定時間は、後述するラウンド遊技終了条件に係る所定入賞上限数 (例えば、10 [球]) の遊技球が第 2 入球口に入球するために必要となる時間以上の時間に設定されていることが好ましい。これによって、各特定種別に係る期待賞球数を、ラウンド遊技終了条件に係る所定数に基づいて設定することができる。例えば、複数の特定種別のうちの特定種別の特定遊技状態において実行される第 2 単位開放の回数が「6 回」である場合には、当該一の特定種別の期待賞球数は、「780 球」(13 [球])(1 球の遊技球

50

が第2入球口へ入球するごとに払い出される賞球数) × 10 [球] (1回のラウンド遊技の終了条件に係る所定入賞上限数) × 6 [回] (第2単位開放の回数) = 780 [球] となる。

ここで、所定最長開放時間としては、後述する最長開放時間が該当する。単位開放としては、後述する単開放が該当する。第1単位開放としては、後述する短時間開放が該当する。第2単位開放としては、後述する長時間開放が該当する。

#### 【0011】

第四の発明に係る遊技機は、第三の発明に係る遊技機において、前記複数の特定種別では、前記特定遊技状態において実行される前記ラウンド遊技の回数が互いに同一となっており、前記特定遊技状態において実行される前記第2単位開放の回数が互いに異なっていることを特徴とする。

10

第四の発明に係る遊技機では、複数の特定種別に係る特定遊技状態において、ラウンド遊技の回数を互いに同一としつつ、期待賞球数を互いに異ならせることができ、遊技の興趣を更に向上することが可能となる。

#### 【0012】

第五の発明に係る遊技機は、第三又は第四の発明に係る遊技機において、前記複数の特定種別では、前記特定遊技状態において実行される前記第1単位開放の回数が互いに同一となっており、前記特定種別の特定遊技状態では、全ての回数の第1単位開放が実行された後に、前記第2単位開放が実行されることを特徴とする。

第五の発明に係る遊技機では、遊技者において、開閉部材の開閉パターンに基づいて、当該特定遊技状態の種別を判別することが困難となり、遊技の興趣を更に向上することが可能となる。

20

#### 【発明の効果】

#### 【0013】

本発明によれば、示唆情報の内容と実際に実行される特定遊技状態の内容との間に矛盾が生じることを防止でき、遊技者に対して違和感を与えることを防止することが可能となる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0014】

【図1】パチンコ機の全体構成を示す斜視図である。

30

【図2】遊技盤の正面を示し、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。

【図3】パチンコ機の制御系の構成を示すブロック図である。

【図4】各種抽選における当たりの種類(種別)を示す図である。

【図5】主制御装置から演出制御装置に対して送信される制御コマンドを説明する図である。

【図6】主制御装置が実行するメインループ処理を示すフローチャートである。

【図7】主制御装置が実行するシリアル通信受信割込み処理を示すフローチャートである。

【図8】主制御装置が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図9】特図乱数記憶処理を示すフローチャートである。

40

【図10】特図変動処理を示すフローチャートである。

【図11】大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図12】普図乱数記憶処理を示すフローチャートである。

【図13】普図変動処理を示すフローチャートである。

【図14】普図当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図15】演出制御装置が実行する演出制御処理を示すフローチャートである。

【図16】報知演出管理処理を示すフローチャートである。

【図17】オープニング演出管理処理を示すフローチャートである。

【図18】出玉予告演出の第1の例を示す図である。

【図19】出玉予告演出の第2の例を示す図である。

50

- 【図 2 0】出玉予告演出の第 3 の例を示す図である。  
【図 2 1】出玉予告演出管理処理を示すフローチャートである。  
【図 2 2】予告賞球数最終値報知演出の一例を示す図である。  
【図 2 3】上乗せ演出の一例を示す図である。  
【図 2 4】上乗せ演出及び上乗せ前兆演出を実行するタイミングの一例を示す図である。  
【図 2 5】賞球数報知演出管理処理を示すフローチャートである。  
【図 2 6】賞球数報知演出の一例を示す図である。  
【図 2 7】上乗せ演出管理処理を示すフローチャートである。  
【図 2 8】獲得賞球数更新処理を示すフローチャートである。  
【図 2 9】演出図柄の変動表示の一例を示す図である。  
【図 3 0】大当たり遊技状態の種別と各種演出が実行される条件との関係を示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら説明する。

本実施形態では、本発明に係る遊技機を、パチンコ機 1 に適用している。

【0016】

(パチンコ機 1 の全体構成)

まず、パチンコ機 1 の全体構成を説明する。

図 1 は、パチンコ機の全体構成を示す斜視図である。

20

図 1 に示すパチンコ機 1 は、矩形状の外枠 2 と、外枠 2 の前側に配設された内枠 3 と、内枠 3 の前側に配設された扉ユニット 4 と、を備えている。

内枠 3 は、矩形状に形成され、外枠 2 に対して開閉することが可能となるように配設されている。内枠 3 の内側には、遊技盤 10 (図 2 参照) が取り付けられている。

扉ユニット 4 は、略方形の扉状に形成され、外枠 2 に対して開閉することが可能となるように配設されている。これによって、扉ユニット 4 は、内枠 3 に取り付けられた遊技盤 10 の正面側を開閉することが可能となっている。扉ユニット 4 は、略中央部に配設された透明板 4a と、透明板 4a の周囲に配設された装飾部 4b と、透明板 4a の下側に配設された受皿ユニット 5 と、受皿ユニット 5 の側方に配設された発射ハンドル 6 と、を備えている。

30

透明板 4a は、樹脂、ガラス等の透明な材料により平板状に形成され、内枠 3 に取り付けられた遊技盤 10 の正面側に配設される。これによって、遊技者は、透明板 4a を介して、遊技盤 10 を視認することが可能となっている。装飾部 4b は、前方に向かって膨出する形状を有している。装飾部 4b の上側の各角部には、その内部に音発生装置 (スピーカ) 22 (図 3 参照) が配設された音抜部 4c が設けられている。各音抜部 4c には、音発生装置 22 が出力する音声を通過させる複数の音抜孔が設けられている。また、装飾部 4b には、複数のランプ 21 (図 3 参照) が配設されている。

【0017】

受皿ユニット 5 は、遊技球 (貸球及び賞球) を受ける受皿 5a と、受皿 5a の前側に配設された演出ボタン 5b 及び回転型セレクター 5c と、を有している。

40

演出ボタン 5b は、略円柱状に形成され、受皿ユニット 5 から上方に向かって突出するように配設されている。演出ボタン 5b は、遊技者による押下操作 (下方に向かって押し込む操作) が可能となっている。受皿ユニット 5 の内部には、演出ボタン 5b の押下操作を検出する第 1 操作検出スイッチ 24 (図 3 参照) が配設されている。第 1 操作検出スイッチ 24 は、演出ボタン 5b が押下操作されるごとに、第 1 操作信号を演出制御装置 300 (図 3 参照) に対して出力する。

回転型セレクター 5c (いわゆる「ジョグダイヤル」) は、略円筒状に形成され、演出ボタン 5c の周囲を囲むように配設されている。回転型セレクター 5c は、遊技者による回転操作 (円筒軸を中心に回転させる操作) が可能となっている。受皿ユニット 5 の内部には、回転型セレクター 5c の回転操作を検出する第 2 操作検出スイッチ 25 (図 3 参照

50

）が配設されている。第２操作検出スイッチ２５は、回転型セレクター５ｃが所定角度（例えば、６０〔°〕）回転操作されるごとに、第２操作信号を演出制御装置３００に対して出力する。

#### 【００１８】

また、受皿ユニット５の上面には、貸出操作部７が配設されている。貸出操作部７は、球貸ボタン７ａと、返却ボタン７ｂと、度数表示装置７ｃと、を有している。ここで、パチンコ機１は、プリペイドカードに記録されている情報の読出し及び更新を行うことが可能なＣＲユニット５００（図３参照）と通信可能に接続されている。そして、プリペイドカード（図示せず）がＣＲユニット５００に挿入されると、ＣＲユニット５００に挿入されたプリペイドカードに記録されている有価媒体の残存度数が度数表示装置７ｃに表示される。そして、プリペイドカードがＣＲユニット５００に挿入されている状態で球貸ボタン７ａが操作されると、所定数の遊技球が受皿５ａに払い出される。この際、払い出された遊技球の数に応じてプリペイドカードに記録されている有価媒体の残存度数が更新されて、更新された有価媒体の残存度数が度数表示装置７ｃに表示される。また、有価媒体の残存度数が残っているプリペイドカードがＣＲユニット５００に挿入されている状態で返却ボタン７ｂが操作されると、ＣＲユニット５００からプリペイドカードが返却される。

ここで、プリペイドカードとしては、例えば、磁気記憶媒体、記憶ＩＣ内蔵媒体等が該当する。

発射ハンドル６は、遊技者による回転操作が可能となっている。そして、発射ハンドル６は、回転操作されたことに応じて、この回転操作量に応じた抵抗値を払出制御装置４００（図３参照）に対して出力する。

#### 【００１９】

##### （遊技盤１０の構成）

次に、遊技盤１０の構成を説明する。

図２は、遊技盤の正面を示し、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。

図２に示すように、遊技盤１０の略中央部には、演出画像を表示することが可能な画像表示装置２０が設けられている。遊技盤１０の正面には、発射ハンドル６が操作されることに応じて打ち出された遊技球が流下する遊技領域３０が形成されている。

画像表示装置２０は、例えば、液晶ディスプレイ、ＣＲＴ（Ｃａｔｈｏｄｅ Ｒａｙ Ｔｕｂｅ）ディスプレイ等の可変表示装置によって構成される。そして、画像表示装置２０の表示領域２１には、演出図柄ｚ１（図２４参照）が表示される３つの演出図柄表示領域ａ１～ａ３（図２４参照）を構成することが可能となっている。

また、画像表示装置２０の左方には、図柄表示装置２３が設けられている。図柄表示装置２３は、例えば、ＬＥＤ等によって構成される。そして、図柄表示装置２３の演出図柄表示領域ａ４には、演出図柄ｚ２（図示せず）が表示される。本実施形態では、図柄表示装置２３（演出図柄表示領域ａ４）は、フルカラーＬＥＤ等によって構成される。

#### 【００２０】

各演出図柄表示領域ａ１～ａ３では、演出図柄ｚ１の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。各演出図柄表示領域ａ１～ａ３で表示される演出図柄ｚ１は、数字、文字、記号、キャラクター等の識別情報（図柄）を含んで構成されている。本実施形態では、演出図柄ｚ１として、数字（「１」～「８」のうちいずれか一つ）を含んで構成された「数字図柄」を有している。また、各「数字図柄」は、当該「数字図柄」に含まれる数字（「１」～「８」のうちいずれか）に対応するキャラクター（「Ａ」～「Ｈ」のうちいずれか）を含んで構成されている。

演出図柄表示領域ａ４では、演出図柄ｚ２の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。本実施形態では、演出図柄表示領域ａ４で表示される演出図柄ｚ２は、カラーバーから構成されている。

演出図柄ｚ１、ｚ２の変動表示とは、各演出図柄表示領域ａ１～ａ３において、複数種類の演出図柄ｚ１をスクロールさせた状態（抽選結果表示位置に表示される演出図柄ｚ１の種類が順次変更される状態）で表示するとともに、演出図柄表示領域ａ４において、演

10

20

30

40

50



出図柄 z 2 の種類（カラーバーが表す色）が順次変化される状態を表示することをいう。一方、演出図柄 z 1 , z 2 の停止表示とは、各演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 の抽選結果表示位置において、一の種類の演出図柄 z 1 を停止させた状態を表示するとともに、演出図柄表示領域 a 4 において、一の種類の演出図柄 z 2 を表示（カラーバーが所定の色を表示）することをいう。

そして、演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 では、4 つの領域 a 1 ~ a 4 において停止表示された演出図柄 z 1 , z 2 の組み合わせによって、特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選）の結果が表示される。

#### 【 0 0 2 1 】

画像表示装置 2 0 の右方には、始動ゲート 4 1 が設けられている。始動ゲート 4 1 は、常時、遊技球による通過が可能となるように形成されている。始動ゲート 4 1 には、普図始動球検知センサ 1 0 4（図 3 参照）が配設されている。普図始動球検知センサ 1 0 4 は、遊技球による始動ゲート 4 1 の通過の検出に応じて、検出信号を主制御装置 2 0 0（図 3 参照）に対して出力する。主制御装置 2 0 0 は、普図始動球検知センサ 1 0 4 からの検出信号の入力に応じて、普通図柄抽選を実行する。

画像表示装置 2 0 の下方には、第 1 始動口 5 1 が設けられている。第 1 始動口 5 1 は、上向きに開口した入球口（いわゆる「ヘソ」）であり、常時、遊技球の入球が可能となっている。第 1 始動口 5 1 内には、特図 1 始動球検知センサ 1 0 1（図 3 参照）が配設されている。特図 1 始動球検知センサ 1 0 1 は、第 1 始動口 5 1 への遊技球の入球の検出に応じて、検出信号を主制御装置 2 0 0 に対して出力する。主制御装置 2 0 0 は、特図 1 始動球検知センサ 1 0 1 からの検出信号の入力に応じて、第 1 特別図柄抽選を実行する。

#### 【 0 0 2 2 】

第 1 始動口 5 1 の下方には、第 2 始動口 5 2 が設けられている。第 2 始動口 5 2 には、第 2 始動口 5 2 への遊技球の入球を不可能にする閉止状態と遊技球の入球を可能にする開放状態とに変位することが可能な始動口開閉部材 5 2 a（いわゆる「電動チューリップ」）が設けられている。始動口開閉部材 5 2 a は、始動口ソレノイド 6 4（図 3 参照）によって開閉される。第 2 始動口 5 2 は、通常時は、始動口開閉部材 5 2 a が閉止状態とされて、遊技球の入球が不可能となっているが、普通図柄抽選に当選した場合に、始動口開閉部材 5 2 a が開放状態とされて、遊技球の入球が可能となる。第 2 始動口 5 2 内には、特図 2 始動球検知センサ 1 0 2（図 3 参照）が配設されている。特図 2 始動球検知センサ 1 0 2 は、第 2 始動口 5 2 への遊技球の入球の検出に応じて、検出信号を主制御装置 2 0 0 に対して出力する。主制御装置 2 0 0 は、特図 2 始動球検知センサ 1 0 2 からの検出信号の入力に応じて、第 2 特別図柄抽選を実行する。

#### 【 0 0 2 3 】

画像表示装置 2 0 の右方には、第 1 大入賞口 5 3 が設けられている。第 1 大入賞口 5 3 には、大入賞口 5 3 への遊技球の入球を不可能にする閉止状態と遊技球の入球を可能にする開放状態とに変位することが可能な第 1 大入賞口開閉部材 5 3 a（いわゆる「アタッカー」）が設けられている。

第 1 大入賞口開閉部材 5 3 a は、第 1 大入賞口ソレノイド 6 5（図 3 参照）によって開閉される。第 1 大入賞口 5 3 は、通常時は、第 1 大入賞口開閉部材 5 3 a が閉止状態とされて、遊技球の入球が不可能となっているが、第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選に当選して、所定の大当たり遊技状態が生起された場合に、第 1 大入賞口開閉部材 5 3 a が開放状態とされて、遊技球の入球が可能となる。第 1 大入賞口 5 3 内には、第 1 大入賞球検知センサ 1 0 3（図 3 参照）が配設されている。第 1 大入賞球検知センサ 1 0 3 は、第 1 大入賞口 5 3 への遊技球の入球の検出に応じて、検出信号を主制御装置 2 0 0 に対して出力する。主制御装置 2 0 0 は、第 1 大入賞球検知センサ 1 0 3 からの検出信号の入力に応じて、遊技球払出装置 4 4 0（図 3 参照）による賞球の払い出しに係る遊技球払出動作を実行する。

#### 【 0 0 2 4 】

また、第 1 大入賞口 5 3 には、入球した遊技球を誘導する誘導路 5 3 b が接続されてい

10

20

30

40

50

る。誘導路 5 3 b は、画像表示装置 2 0 の外縁に沿って、画像表示装置 2 0 の右方から下方まで延びている。具体的には、誘導路 5 3 b は、その一方側の端部が、画像表示装置 2 0 の右方に配設された第 1 大入賞口 5 3 に連通され、その他方側の端部が、画像表示装置 2 0 の下方に設けられた排出孔 5 3 c に連通されている。そして、誘導路 5 3 b は、第 1 大入賞口 5 3 に入球した遊技球を、排出孔 5 3 c に誘導する。また、誘導路 5 3 b は、誘導路 5 3 b 内を通過する遊技球を遊技盤 1 0 の正面側から視認することが可能となるように、透明な材料により形成されている。

排出孔 5 3 c には、排出検知センサ 1 0 6 ( 図 3 参照 ) が配設されている。排出検知センサ 1 0 6 は、遊技球による排出孔 5 3 c の通過の検出に応じて、検出信号を演出制御装置 3 0 0 に対して出力する。演出制御装置 3 0 0 は、排出検知センサ 1 0 6 からの検出信号の入力に応じて、所定の演出を実行する。なお、排出孔 5 3 c を通過した遊技球は、始動口 5 1 , 5 2 、第 2 大入賞口 5 4 、アウト口 5 5 等に入球した遊技球と同様に、遊技盤 1 0 の背面側に排出される。

#### 【 0 0 2 5 】

第 1 大入賞口 5 3 の下方には、第 2 大入賞口 5 4 が設けられている。第 2 大入賞口 5 4 には、第 2 大入賞口 5 4 への遊技球の入球を不可能にする閉止状態と遊技球の入球を可能にする開放状態とに変位することが可能な第 2 大入賞口開閉部材 5 4 a ( いわゆる「アタッカー」 ) が設けられている。

第 2 大入賞口開閉部材 5 4 a は、第 2 大入賞口ソレノイド 6 6 ( 図 3 参照 ) によって開閉される。第 2 大入賞口 5 4 は、通常時は、第 2 大入賞口開閉部材 5 4 a が閉止状態とされて、遊技球の入球が不可能となっているが、第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選に当選して、所定の当たり遊技状態が生起された場合に、第 2 大入賞口開閉部材 5 4 a が開放状態とされて、遊技球の入球が可能となる。第 2 大入賞口 5 4 内には、第 2 大入賞球検知センサ 1 0 5 ( 図 3 参照 ) が配設されている。第 2 大入賞球検知センサ 1 0 5 は、第 2 大入賞口 5 4 への遊技球の入球の検出に応じて、検出信号を主制御装置 2 0 0 に対して出力する。主制御装置 2 0 0 は、第 2 大入賞球検知センサ 1 0 5 からの検出信号の入力に応じて、遊技球払出装置 4 4 0 による賞球の払い出しに係る遊技球払出動作を実行する。

#### 【 0 0 2 6 】

遊技領域 3 0 における第 2 始動口 5 2 の下方には、いずれの入球口にも入賞しなかった遊技球を回収するためのアウト口 5 5 が設けられている。なお、遊技領域 3 0 には、各入球口 5 1 , 5 2 , 5 3 , 5 4 やゲート 4 1 に遊技球を導くように複数の釘 ( 図示せず ) が配置されている。

第 2 大入賞口 5 4 の下方には、状態表示装置 6 3 が設けられている。状態表示装置 6 3 は、LED 等によって構成されている。状態表示装置 6 3 には、第 1 特別図柄抽選の抽選結果の表示が保留されている回数 ( いわゆる「保留数」 ) 、第 2 特別図柄抽選の抽選結果の表示が保留されている回数、普通図柄抽選の抽選結果の表示が保留されている回数、当たり遊技状態の種別 ( ラウンド遊技の実行回数 ) 等が表示される。なお、後述するように、本実施形態では、全ての種別の当たり遊技状態について、ラウンド遊技の実行回数は、16 回に設定されている。

#### 【 0 0 2 7 】

状態表示装置 6 3 の下方には、普図表示装置 6 0 、特図 1 表示装置 6 1 及び特図 2 表示装置 6 2 が設けられている。各表示装置 6 0 , 6 1 , 6 2 は、7 セグメント LED、ドットマトリクス LED 等によって構成されている。

普図表示装置 6 0 は、数字や図柄等からなる普通図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。そして、普図表示装置 6 0 では、停止表示された普通図柄によって、普通図柄抽選の結果が表示される。ここで、普図表示装置 6 0 に停止表示された普通図柄が特定の図柄となった場合には、遊技者に有利な遊技状態である普図当たり遊技状態が生起される。

特図 1 表示装置 6 1 は、数字や図柄等からなる第 1 特別図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。そして、特図 1 表示装置 6 1 では、停止表示された第 1 特

10

20

30

40

50

別図柄によって、第1特別図柄抽選の結果が表示される。特図2表示装置62は、数字や図柄等からなる第2特別図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。そして、特図2表示装置62では、停止表示された第2特別図柄によって、第2特別図柄抽選の結果が表示される。

ここで、特図表示装置61、62における特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の表示と、演出図柄表示領域a1~a4における演出図柄z1、z2の表示とは、変動表示が開始される時期、変動表示が終了して停止表示が行われる時期及び停止表示された図柄が示す抽選結果のそれぞれについて対応付けられている。

そして、特図1表示装置61に停止表示された第1特別図柄が特定の図柄となった場合又は特図2表示装置62において停止表示された第2特別図柄が特定の図柄となった場合には、遊技者に有利な遊技状態である大当たり遊技状態が生起される。

#### 【0028】

(制御系の構成)

次に、パチンコ機1における制御系の構成を説明する。

図3は、パチンコ機の制御系の構成を示すブロック図である。

図3に示すように、パチンコ機1は、主制御装置200と、演出制御装置(サブ制御装置)300と、払出制御装置400と、各制御装置200、300、400に電源(電力)を供給する電源装置600と、を備えている。

各制御装置200、300、400は、CPU(Central Processing Unit)と、遊技の進行に係るプログラム及び遊技の進行に必要なデータを格納するROM(Read Only Memory)と、CPUがROMに格納されているプログラムに基づく処理を進行するために使用される一時記憶領域となるRAM(Random Access Memory)と、を備えるマイクロコンピュータである。

#### 【0029】

主制御装置200は、CPU210と、ROM220と、RAM230と、入力ポート240と、出力ポート250と、周波数発生回路260と、ハード乱数発生回路270と、を備える。

入力ポート240は、各検知センサ101~105から入力された検出信号及び払出制御装置400から入力された制御コマンドのそれぞれを、CPU210に対して出力する。出力ポート250は、演出制御装置300及び払出制御装置400のそれぞれに対して制御コマンドを出力するとともに、各表示装置60~63及び各ソレノイド64~66に対して制御信号を出力する。また、出力ポート250は、パチンコ機1の賞球の払い出しに関する情報やエラー信号をホールコンピュータ(図示せず)に対して出力する。

ROM220には、遊技の進行に係るプログラム及び遊技の進行に必要なデータが格納されている。特に、ROM220には、遊技の進行に必要なデータとして、各種抽選を実行するための判定テーブル、演出制御装置300を制御するために必要な各種制御コマンドが格納されている。

#### 【0030】

RAM230には、主制御装置200における入出力データ、演算処理のためのデータ、遊技に関連する乱数カウンタ等の各種カウンタ、抽選結果や遊技状態を管理するフラグ等が一時的に記憶される。特に、RAM230は、特図1始動球検知センサ101、特図2始動球検知センサ102及び普図始動球検知センサ104のそれぞれからの検出信号の入力を契機として取得される始動情報(乱数情報)を記憶することが可能な始動情報記憶領域が設けられている。ここで、始動情報とは、各検出信号の入力を契機として取得された各種乱数値等の情報をいう。

ここで、パチンコ機1は、電源装置600による電源の供給が遮断された際に主制御装置200に対して電源を供給することが可能なバックアップ電源回路(図示せず)を備えている。これにより、RAM230は、電源装置600による電源の供給時には、この電源に基づいて記憶された情報を保持することができ、電源装置600による電源の供給の遮断時には、バックアップ電源回路から供給される電源に基づいて記憶された情報を保持

10

20

30

40

50

(保存)することができる。

【0031】

周波数発生回路260は、クロック(同期信号)を発生させて、このクロックをCPU210及びハード乱数発生回路270のそれぞれに対して出力する。ハード乱数発生回路270は、普通図柄抽選の当たり乱数、第1特別図柄抽選の当たり乱数及び第2特別図柄抽選の当たり乱数のそれぞれを発生させる。ハード乱数発生回路270は、周波数発生回路260から1クロックが入力されるごと(例えば、0.005[s]ごと)に、ループカウンタの値を所定の範囲内(例えば、0~65535の範囲内)において1ずつ更新することによって、当たり乱数を発生させる。なお、ループカウンタは、普通図柄抽選、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選のそれぞれに対応するものが設定されている。

10

【0032】

演出制御装置300は、主制御装置200から受信した制御コマンドに基づいて、画像表示装置20における演出画像z1の表示、図柄表示装置23における演出図柄z2の表示、ランプ21の点灯・点滅及び音発生装置22による音の出力のそれぞれを制御する。

演出制御装置300のROMには、演出の進行に係るプログラム、演出の進行に必要なデータが格納されている。演出制御装置300のRAMには、主制御装置200から受信した制御コマンド、演算処理を行うためのデータ等が一時的に記憶される。

演出制御装置300のCPUは、主制御装置200から受信した制御コマンドに基づいて、実行する演出内容を決定する。そして、決定した演出内容に係る演出プログラムにしたがって、画像データ、ランプ制御データ及び音制御データを読み出して、読み出した制御データを画像表示装置20、図柄表示装置23、ランプ21及び音発生装置22のそれぞれに対して出力する。

20

また、演出制御装置300のCPUは、演出ボタン5bを用いた演出内容(例えば、後述する「ボタン予告演出」等)が決定された場合には、第1操作検出スイッチ24からの第1操作信号の入力の有無を監視し、第1操作信号の入力の有無に応じた制御データを読み出して、読み出した制御データを画像表示装置20、ランプ21及び音発生装置22のそれぞれに対して出力する。さらに、演出制御装置300のCPUは、回転型セクター5cを用いた演出内容が決定された場合には、第2操作検出スイッチ25からの第2操作信号の入力の有無を監視し、第2操作信号の入力の有無に応じた制御データを読み出して、読み出した制御データを画像表示装置20、ランプ21及び音発生装置22のそれぞれ

30

さらに、演出制御装置300のCPUは、所定の演出内容が決定された場合には、排出検知センサ106からの検知信号の入力の有無を監視し、排出検知センサ106からの検知信号の入力の有無に応じた制御データを読み出して、読み出した制御データを画像表示装置20、ランプ21及び音発生装置22のそれぞれに対して出力する。

【0033】

払出制御装置400は、発射ハンドル6が備える発射ボリューム(図示せず)から入力された信号に基づいて、遊技球発射装置423による遊技球の発射動作を制御する。

具体的には、払出制御装置400には、発射ボリューム及び遊技球発射装置423が接続されている。発射ボリュームは、発射ハンドル6が回転操作されると、この回転操作量に応じた信号を払出制御装置400に対して出力する。そして、払出制御装置400は、発射ボリュームから入力された信号に応じた強さで遊技球を遊技領域30に発射するように、遊技球発射装置423による遊技球の発射動作を制御する。

40

また、払出制御装置400は、主制御装置200から受信した制御コマンド及びCRユニット500から受信した球貸指示信号のそれぞれに基づいて、遊技球払出装置440による遊技球払出動作を制御する。

具体的には、払出制御装置400には、遊技球払出装置440が接続されている。遊技球払出装置440は、遊技球を受皿5aに払い出す遊技球払出動作を実行する。

そして、払出制御装置400は、主制御装置200から受信した制御コマンドに基づいて、遊技球払出装置440による賞球の払い出しに係る遊技球払出動作を制御する。

50

## 【 0 0 3 4 】

また、払出制御装置 4 0 0 には、接続基板 4 1 0 を介して、球貸スイッチ 4 0 1、返却スイッチ 4 0 2、度数表示装置 7 c 及び C R ユニット 5 0 0 のそれぞれが接続されている。

球貸スイッチ 4 0 1 は、球貸ボタン 7 a が操作されたことに応じて、球貸操作信号を、接続基板 4 1 0 を経由して C R ユニット 5 0 0 に対して送信する。

C R ユニット 5 0 0 は、球貸スイッチ 4 0 1 から球貸操作信号を受信すると、挿入されているプリペイドカードに記録されている有価媒体の残存度数から所定数の貸球を払い出すために必要な度数を減算して、プリペイドカードにおける有価媒体の残存度数の記録を更新するとともに、所定数の遊技球の払い出しを指示する球貸指示信号を、接続基板 4 1 0 を経由して払出制御装置 4 0 0 に対して送信する。

10

そして、払出制御装置 4 0 0 は、C R ユニット 5 0 0 から受信した球貸指示信号に基づいて、遊技球払出装置 4 4 0 による貸球の払い出しに係る遊技球払出動作を制御する。具体的には、C R ユニット 5 0 0 から球貸指示信号を受信するごとに、所定数（例えば、25 個）の遊技球の払い出しに係る遊技球払出動作を制御する。

## 【 0 0 3 5 】

また、C R ユニット 5 0 0 は、プリペイドカードが挿入されたとき及びプリペイドカードにおける有価媒体の残存度数の記録を更新したときのそれぞれにおいて、有価媒体の残存度数を示す度数信号を、接続基板 4 1 0 を経由して度数表示装置 7 c に送信する。そして、度数表示装置 7 c は、度数信号を受信すると、この度数信号が示す有価媒体の残存度数を表示する。

20

返却スイッチ 4 0 2 は、返却ボタン 7 b が操作されたことに応じて、返却操作信号を、接続基板 4 1 0 を経由して C R ユニット 5 0 0 に対して送信する。そして、C R ユニット 5 0 0 は、返却操作信号を受信すると、有価媒体の残存度数が残っているプリペイドカードを返却（排出）する。

## 【 0 0 3 6 】

（各種抽選について）

次に、パチンコ機 1 で実行される各種抽選について説明する。

図 4 は、各種抽選における当たりの種類（種別）を示す図である。

パチンコ機 1 では、遊技球による始動ゲート 4 1 の通過を契機として、普通図柄抽選が実行される。そして、普通図柄抽選に当選した場合に、普図当たり遊技状態が生起される。普図当たり遊技状態では、始動口開閉部材 5 2 a が閉止状態から開放状態に変位（開放）されて、第 2 始動口 5 2 への遊技球の入球が可能な状態となる。

30

図 4（a）に示すように、本実施形態では、普通図柄抽選に当選した場合に生起される普図当たり遊技状態の種類として、「普図当たり」の 1 種類が設定されている。

## 【 0 0 3 7 】

「普図当たり」に当選した場合には、普図表示装置 6 0 において、普通図柄を「普図当たり図柄」で停止表示させるように制御する。一方、普通図柄抽選に落選した場合には、普図表示装置 6 0 において、普通図柄を「はずれ図柄」で停止表示させるように制御する。

40

ここで、パチンコ機 1 では、補助制御として、時短制御を実行することが可能となっている。時短制御とは、該制御が実行されていないときと比較して、特別図柄の変動表示を行う時間（以下、「変動時間」とする）が短縮される制御をいう。本実施形態では、時短制御が実行されているときには、該制御が実行されていないときと比較して、普通図柄抽選の当選確率が向上され、普図当たり遊技状態における始動口開閉部材 5 2 a の開放回数が増加され、普図当たり遊技状態における始動口開閉部材 5 2 a の開放時間が延長され、かつ、普通図柄の変動表示を行う時間が短縮される。

「普図当たり」に当選した場合には、始動口開閉部材 5 2 a の開放回数が 1 [ 回 ] 又は 3 [ 回 ] に設定され、各回における始動口開閉部材 5 2 a の開放時間が 0 . 5 [ s ] 又は 2 . 0 [ s ] に設定される。この際、始動口開閉部材 5 2 a の開放時間及び開放回数は、

50

時短制御の実行中には、 $2.0[s] \times 3[回]$ に設定され、時短制御の停止中には、 $0.5[s] \times 1[回]$ に設定される。各回における始動口開閉部材 5 2 a の開放は、始動口開閉部材 5 2 a が開放状態とされてから、設定された開放時間が経過した場合に終了する。

#### 【0038】

また、パチンコ機 1 では、第 1 始動口 5 1 への遊技球の入球を契機として、第 1 特別図柄抽選が実行され、第 2 始動口 5 2 への遊技球の入球を契機として、第 2 特別図柄抽選が実行される。そして、第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選に当選した場合に、大当たり遊技状態が生起される。大当たり遊技状態では、第 1 大入賞口開閉部材 5 3 a 又は第 2 大入賞口開閉部材 5 4 a が閉止状態から開放状態に変位されるラウンド遊技が実行されて、第 1 大入賞口 5 3 又は第 2 大入賞口 5 4 への遊技球の入球が可能な状態となる。

10

図 4 (b) に示すように、本実施形態では、特別図柄抽選 (第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選) の抽選に当選した場合に生起される大当たり遊技状態の種類 (種別) として、「大当たり 1」～「大当たり 9」の 9 種類が設定されている。

#### 【0039】

「大当たり 1」に当選した場合には、表示装置 6 1, 6 2 において、特別図柄を「通常大当たり図柄」で停止表示させるように制御する。この際、画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1, z 2 を「通常大当たり図柄」で停止表示させるように制御する。画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 において表示される「通常大当たり図柄」は、例えば、3 つの演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 に停止表示された演出図柄 z 1 が、「2、2、2」等、同一の偶数の数字を示す「数字図柄」で揃うとともに、演出図柄表示領域 a 4 に停止表示された演出図柄 z 2 が青色を示す態様とする。

20

「大当たり 2」に当選した場合には、表示装置 6 1, 6 2 において、特別図柄を「確変大当たり図柄」で停止表示させるように制御する。この際、画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1, z 2 を「確変大当たり図柄」で停止表示させるように制御する。画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 において表示される「確変大当たり図柄」は、例えば、3 つの演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 に停止表示された演出図柄 z 1 が、「1、1、1」等、同一の奇数の数字を示す「数字図柄」で揃うとともに、演出図柄表示領域 a 4 に停止表示された演出図柄 z 2 が赤色を示す態様とする。

30

#### 【0040】

「大当たり 3」に当選した場合には、表示装置 6 1, 6 2 において、特別図柄を「ボーナス 1 図柄」で停止表示させるように制御する。この際、画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1, z 2 を「ボーナス図柄」で停止表示させるように制御する。

「大当たり 4」に当選した場合には、表示装置 6 1, 6 2 において、特別図柄を「ボーナス 2 図柄」で停止表示させるように制御する。この際、画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1, z 2 を「ボーナス図柄」で停止表示させるように制御する。

40

「大当たり 5」に当選した場合には、表示装置 6 1, 6 2 において、特別図柄を「ボーナス 3 図柄」で停止表示させるように制御する。この際、画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1, z 2 を「ボーナス図柄」で停止表示させるように制御する。

「大当たり 6」に当選した場合には、表示装置 6 1, 6 2 において、特別図柄を「ボーナス 4 図柄」で停止表示させるように制御する。この際、画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1, z 2 を「ボーナス図柄」で停止表示させるように制御する。

「大当たり 7」に当選した場合には、表示装置 6 1, 6 2 において、特別図柄を「ボーナス 5 図柄」で停止表示させるように制御する。この際、画像表示装置 2 0 及び図柄表示

50

装置 2 3 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1 , z 2 を「ボーナス図柄」で停止表示させるように制御する。

「大当たり 8」に当選した場合には、表示装置 6 1 , 6 2 において、特別図柄を「ボーナス 6 図柄」で停止表示させるように制御する。この際、画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1 , z 2 を「ボーナス図柄」で停止表示させるように制御する。

「大当たり 9」に当選した場合には、表示装置 6 1 , 6 2 において、特別図柄を「ボーナス 7 図柄」で停止表示させるように制御する。この際、画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1 , z 2 を「ボーナス図柄」で停止表示させるように制御する。

10

#### 【 0 0 4 1 】

ここで、画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 において表示される「ボーナス図柄」は、例えば、3 つの演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 に停止表示された演出図柄 z 1 が、「1、1、1」、「2、2、2」、「3、3、3」等、同一の数字を示す「数字図柄」で揃うとともに、演出図柄表示領域 a 4 において停止表示された演出図柄 z 2 が紫色を示す態様とする。

本実施形態では、「ボーナス図柄」として、8 種類の「ボーナス図柄」（「1」を示す「数字図柄」を含む「ボーナス図柄」、「2」を示す「数字図柄」を含む「ボーナス図柄」、「3」を示す「数字図柄」を含む「ボーナス図柄」、「4」を示す「数字図柄」を含む「ボーナス図柄」、「5」を示す「数字図柄」を含む「ボーナス図柄」、「6」を示す「数字図柄」を含む「ボーナス図柄」、「7」を示す「数字図柄」を含む「ボーナス図柄」、及び、「8」を示す「数字図柄」を含む「ボーナス図柄」）が設定されている。そして、「大当たり 3」~「大当たり 9」に当選した場合には、抽選により、8 種類の「ボーナス図柄」のうちから、画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 において停止表示させる「ボーナス図柄」が決定される。

20

また、「大当たり 3」~「大当たり 9」に当選した場合には、後述する出玉予告演出が実行される。本実施形態では、出玉予告演出として、8 種類の「ボーナス図柄」（画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 において停止表示させる「ボーナス図柄」）のそれぞれに対応する出玉予告演出を有している。そして、「大当たり 3」~「大当たり 9」に当選した場合には、8 種類の「ボーナス図柄」のうち抽選により決定された「ボーナス図柄」に対応する出玉予告演出が実行される。

30

#### 【 0 0 4 2 】

一方、特別図柄抽選に落選した場合（「はずれ」の場合）には、表示装置 6 1 , 6 2 において特別図柄を「はずれ図柄」で停止表示させるように制御する。この際、画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1 , z 2 を「はずれ図柄」で停止表示させるように制御する。画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 において停止表示される「はずれ図柄」は、例えば、3 つの演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 に停止表示された演出図柄 z 1 を、「1、6、9」等、少なくとも一の領域に停止表示された「数字図柄」が示す数字が、他の領域に停止表示された「数字図柄」が示す数字と異なる組み合わせとなるとともに、演出図柄表示領域 a 4 に停止表示された演出図柄 z 2 が白色を示す態様とする。

40

#### 【 0 0 4 3 】

ここで、パチンコ機 1 では、特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選）の当選確率に係る遊技状態として、「特図低確率状態」及び「特図高確率状態」を有している。「特図低確率状態」では、特別図柄抽選の当選確率が、第 1 の確率（以下、「低確率」とする）（例えば、1 / 3 9 0）に設定される。一方、「特図高確率状態」では、特別図柄抽選の当選確率が、第 1 の確率より高い第 2 の確率（以下、「高確率」とする）（例えば、1 / 3 9）に設定される。なお、主制御装置 2 0 0 は、第 1 特別図柄抽選の当選確率と第 2 特別図柄抽選の当選確率とが同期するように、各抽選の当選確率を設定する。ここで、特別図柄抽選の当選確率とは、大当たり遊技状態が生起される「当たり」（「大

50

当たり 1」～「大当たり 9」) に当選する確率をいう。

【 0 0 4 4 】

「大当たり 1」～「大当たり 9」に当選した場合には、大当たり遊技状態において、所定回数のラウンド遊技が実行される。各回のラウンド遊技は、1 回又は複数回の単開放（最長開放時間を限度として大入賞口開閉部材 5 3 a , 5 4 a が閉止状態から開放状態に変位されることによる大入賞口 5 3 , 5 4 の開放）から構成されている。また、各回の単開放として、最長開放時間が第 1 最長開放時間に設定される短時間開放と、最長開放時間が第 1 最長開放時間より長い第 2 最長開放時間に設定される長時間開放と、を有している。

ここで、第 1 最長開放時間は、当該単開放中における大入賞口 5 3 , 5 4 への遊技球の入球が困難となる時間（例えば、0 . 1 [ s ]）に設定されている。また、第 2 最長開放時間は、当該単開放中における大入賞口 5 3 , 5 4 への遊技球の入球が容易となる時間（例えば、3 0 . 0 [ s ]）に設定されている。

特に、第 2 最長開放時間は、後述するラウンド遊技終了条件に係る所定入賞上限数（本実施形態では、1 0 [ 球 ]）の遊技球が大入賞口 5 3 , 5 4 に入球するために必要となる時間以上の時間に設定されていることが好ましい。

そして、パチンコ機 1 では、ラウンド遊技の種類として、当該ラウンド遊技中における大入賞口 5 3 , 5 4 への遊技球の入球が困難となる入賞困難ラウンドと、当該ラウンド遊技中における大入賞口 5 3 , 5 4 への遊技球の入球が容易となる入賞容易ラウンドと、を有している。入賞困難ラウンドは、1 回又は複数回の短時間開放からなり、長時間開放を含まないラウンド遊技となっている。入賞容易ラウンドは、少なくとも 1 回（本実施形態では、1 [ 回 ]）の長時間開放を含んでなるラウンド遊技をいう。なお、入賞容易ラウンドは、1 回又は複数回の短時間開放を含んでいても、短時間開放を含んでいなくても、どちらでも構わない。

【 0 0 4 5 】

「大当たり 1」又は「大当たり 2」に当選した場合には、大当たり遊技状態において、第 2 大入賞口開閉部材 5 4 a が閉止状態から開放状態に変位され、第 2 大入賞口 5 4 への遊技球の入球が可能となる。また、「大当たり 1」又は「大当たり 2」に当選した場合には、ラウンド遊技の回数が 1 6 回に設定される。そして、各回のラウンド遊技は、1 回の長時間開放からなる入賞容易ラウンドに設定される。これによって、「大当たり 1」又は「大当たり 2」に当選した場合の実質ラウンド回数（当該大当たり遊技状態において実行される入賞容易ラウンドの回数）は、1 6 回となる。

「大当たり 1」又は「大当たり 2」に当選した場合には、各回のラウンド遊技（1 回の長時間開放）は、第 2 大入賞口開閉部材 5 4 a が開放状態とされてから設定された第 2 最長開放時間（3 0 . 0 [ s ]）が経過するか、または、第 2 大入賞口 5 4 への遊技球の入球数が所定入賞上限数（本実施形態では、1 0 [ 球 ]）に達することにより終了する。

【 0 0 4 6 】

「大当たり 3」～「大当たり 9」に当選した場合には、大当たり遊技状態において、第 1 大入賞口開閉部材 5 3 a が閉止状態から開放状態に変位され、第 1 大入賞口 5 3 への遊技球の入球が可能となる。また、「大当たり 3」～「大当たり 9」に当選した場合には、ラウンド遊技の回数が 1 6 回に設定される。

「大当たり 3」に当選した場合には、1 6 回のラウンド遊技のうち、1 2 回（1 回目～1 2 回目）のラウンド遊技が入賞困難ラウンドに設定され、4 回（1 3 回目～1 6 回目）のラウンド遊技が入賞容易ラウンドに設定される。本実施形態では、各回の入賞困難ラウンドは、1 回の短時間開放から構成される。また、各回の入賞容易ラウンドは、1 回の長時間開放から構成される。これによって、「大当たり 3」に当選した場合の実質ラウンド回数は、4 回となる。

「大当たり 4」に当選した場合には、1 6 回のラウンド遊技のうち、1 0 回（1 回目～1 0 回目）のラウンド遊技が入賞困難ラウンドに設定され、6 回（1 1 回目～1 6 回目）のラウンド遊技が入賞容易ラウンドに設定される。本実施形態では、各回の入賞困難ラウンドは、1 回の短時間開放から構成される。また、6 回の入賞容易ラウンドのうち初回の



入賞容易ラウンド（１１回目のラウンド遊技）は、２回の短時間開放と、１回の長時間開放と、から構成されている。さらに、１０回の入賞容易ラウンドのうち２回目以降の入賞容易ラウンド（１２回目～１６回目のラウンド遊技）は、１回の長時間開放から構成されている。これによって、「大当たり４」に当選した場合の実質ラウンド回数は、６回となる。

#### 【００４７】

「大当たり５」に当選した場合には、１６回のラウンド遊技のうち、８回（１回目～８回目）のラウンド遊技が入賞困難ラウンドに設定され、８回（９回目～１６回目）のラウンド遊技が入賞容易ラウンドに設定される。本実施形態では、各回の入賞困難ラウンドは、１回の短時間開放から構成される。また、８回の入賞容易ラウンドのうち初回の入賞容易ラウンド（９回目のラウンド遊技）は、４回の短時間開放と、１回の長時間開放と、から構成されている。さらに、１０回の入賞容易ラウンドのうち２回目以降の入賞容易ラウンド（１０回目～１６回目のラウンド遊技）は、１回の長時間開放から構成されている。これによって、「大当たり５」に当選した場合の実質ラウンド回数は、８回となる。

「大当たり６」に当選した場合には、１６回のラウンド遊技のうち、６回（１回目～６回目）のラウンド遊技が入賞困難ラウンドに設定され、１０回（７回目～１６回目）のラウンド遊技が入賞容易ラウンドに設定される。本実施形態では、各回の入賞困難ラウンドは、１回の短時間開放から構成される。また、１０回の入賞容易ラウンドのうち初回の入賞容易ラウンド（７回目のラウンド遊技）は、６回の短時間開放と、１回の長時間開放と、から構成されている。さらに、１０回の入賞容易ラウンドのうち２回目以降の入賞容易ラウンド（８回目～１６回目のラウンド遊技）は、１回の長時間開放から構成されている。これによって、「大当たり６」に当選した場合の実質ラウンド回数は、１０回となる。

#### 【００４８】

「大当たり７」に当選した場合には、１６回のラウンド遊技のうち、４回（１回目～４回目）のラウンド遊技が入賞困難ラウンドに設定され、１２回（５回目～１６回目）のラウンド遊技が入賞容易ラウンドに設定される。本実施形態では、各回の入賞困難ラウンドは、１回の短時間開放から構成される。また、１２回の入賞容易ラウンドのうち初回の入賞容易ラウンド（５回目のラウンド遊技）は、８回の短時間開放と、１回の長時間開放と、から構成されている。さらに、１２回の入賞容易ラウンドのうち２回目以降の入賞容易ラウンド（６回目～１６回目のラウンド遊技）は、１回の長時間開放から構成されている。これによって、「大当たり７」に当選した場合の実質ラウンド回数は、１２回となる。

「大当たり８」に当選した場合には、１６回のラウンド遊技のうち、２回（１回目～２回目）のラウンド遊技が入賞困難ラウンドに設定され、１４回（３回目～１６回目）のラウンド遊技が入賞容易ラウンドに設定される。本実施形態では、各回の入賞困難ラウンドは、１回の短時間開放から構成される。また、１４回の入賞容易ラウンドのうち初回の入賞容易ラウンド（３回目のラウンド遊技）は、１０回の短時間開放と、１回の長時間開放と、から構成されている。さらに、１４回の入賞容易ラウンドのうち２回目以降の入賞容易ラウンド（４回目～１６回目のラウンド遊技）は、１回の長時間開放から構成されている。これによって、「大当たり８」に当選した場合の実質ラウンド回数は、１４回となる。

#### 【００４９】

「大当たり９」に当選した場合には、１６回のラウンド遊技のそれぞれが、入賞容易ラウンドに設定される。本実施形態では、１６回の入賞容易ラウンドのうち初回の入賞容易ラウンド（１回目のラウンド遊技）は、１２回の短時間開放と、１回の長時間開放と、から構成されている。さらに、１６回の入賞容易ラウンドのうち２回目以降の入賞容易ラウンド（２回目～１６回目のラウンド遊技）は、１回の長時間開放から構成されている。これによって、「大当たり９」に当選した場合の実質ラウンド回数は、１６回となる。

ここで、「大当たり３」～「大当たり９」では、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数が互いに同一（本実施形態では、１６〔回〕）となっており、かつ、実行される長時間開放（単開放）の回数が互いに異なっている。これによって、「大当た

10

20

30

40

50

り3」～「大当たり9」では、大当たり遊技状態に当選した際に状態表示装置63において表示されるラウンド遊技の実行回数を互いに同一（本実施形態では、16〔回〕）としつつ、大当たり遊技状態により遊技者が獲得を期待できる賞球の数である期待賞球数を互いに異ならせることが可能となる。

また、「大当たり3」～「大当たり9」では、大当たり遊技状態において実行される短時間開放（単開放）の回数が互いに同一（本実施形態では、12〔回〕）に設定されている。また、「大当たり3」～「大当たり9」に係る大当たり遊技状態では、全ての（本実施形態では、12〔回〕）短時間開放が実行された後に、長時間開放が実行されるようになっている。これによって、遊技者において、第1大入賞口開閉部材53aの開閉パターンに基づいて、生起されている大当たり遊技状態の種別（「大当たり3」～「大当たり9」のうちいずれの大当たり遊技状態であるか）の判別を困難とすることが可能となる。

#### 【0050】

「大当たり3」～「大当たり9」に当選した場合には、1回の短時間開放からなるラウンド遊技（入賞困難ラウンド）は、第1大入賞口開閉部材53aが開放状態とされてから設定された第1最長開放時間（0.1〔s〕）が経過するか、または、第1大入賞口53への遊技球の入球数が所定入賞上限数（本実施形態では、10〔球〕）に達することにより終了する。また、1回の長時間開放からなるラウンド遊技（入賞容易ラウンド）は、第1大入賞口開閉部材53aが開放状態とされてから設定された第2最長開放時間（30.0〔s〕）が経過するか、または、第1大入賞口53への遊技球の入球数が所定入賞上限数（本実施形態では、10〔球〕）に達することにより終了する。さらに、複数回の短時間開放及び1回の長時間開放からなるラウンド遊技（例えば、「大当たり4」に係る11回目のラウンド遊技、「大当たり5」に係る9回目のラウンド遊技等）は、全ての単開放が実行されるか、または、当該ラウンド遊技における第1大入賞口53への遊技球の入球数が所定入賞上限数（本実施形態、10〔球〕）に達することにより終了する。例えば、「大当たり6」に係る7回目のラウンド遊技は、全ての単開放（0.1〔s〕）（短時間開放）×6〔回〕+30.0〔s〕（長時間開放）×1〔回〕が実行されるか、または、当該ラウンド遊技における第1大入賞口53への入球数が10球（所定入賞上限数）に達することにより終了する。

#### 【0051】

また、「大当たり1」に当選した場合には、この大当たり遊技状態が終了した後から次の大当たり遊技状態が生起される前までの期間において、「特図低確率状態」が生起される。一方、「大当たり2」～「大当たり9」に当選した場合には、この大当たり遊技状態が終了した後から次の大当たり遊技状態が生起される前までの期間において、「特図高確率状態」が生起される。

さらに、「大当たり1」～「大当たり9」に当選した場合には、この大当たり遊技状態の終了後において、時短制御が実行される。この時短制御は、「大当たり1」～「大当たり9」の終了に応じて開始され、この時短制御の開始後、大当たり遊技状態が生起されることなく、所定回数（例えば、70〔回〕）の特別図柄の報知表示（変動表示及び停止表示）が実行されたことに応じて終了される。

#### 【0052】

（制御コマンドについて）

次に、主制御装置200から演出制御装置300に対して送信される制御コマンドについて説明する。

図5は、主制御装置から演出制御装置に対して送信される制御コマンドを説明する図である。

主制御装置200と演出制御装置200とは、シリアル通信用のハーネスを介して互いに接続されている。ここで、主制御装置200と演出制御装置300との間における通信は、主制御装置200から演出制御装置300への一方向のみで行われ、演出制御装置300から主制御装置200への通信は行われない。

主制御装置200から演出制御装置300に対して送信される各制御コマンドは、制御

10

20

30

40

50

コマンドの種類を示す1バイトの先行データと、制御コマンドの内容を示す1バイトの後続データと、から構成されている。

そして、主制御装置200は、シリアル通信によって、先行データ及び後続データから構成される制御コマンドを演出制御装置300に対して送信する。演出制御装置300では、主制御装置200から制御コマンドを受信すると、シリアル通信割込みが発生し、この割込み処理によって、制御コマンドのデータをRAMの所定領域に記憶する。

#### 【0053】

図5に示すように、パチンコ機1では、主制御装置200から演出制御装置300に対して送信される制御コマンドとして、図柄種別指定コマンド、第1変動パターン指定コマンド、第2変動パターン指定コマンド、停止指定コマンド、状態指定コマンド、オープニング指定コマンド、ラウンド遊技開始指定コマンド、ラウンド遊技終了指定コマンド、エンディング指定コマンド、入賞指定コマンド等が設定されている。

図柄種別指定コマンドは、特別図柄（演出図柄）の停止図柄（特別図柄抽選の抽選結果）を指定するコマンドである。図柄種別指定コマンドは、停止表示させる演出図柄z1、z2の態様（停止図柄）として、「はずれ図柄」、「通常大当たり図柄」、「確変大当たり図柄」及び「ボーナス1図柄」～「ボーナス7図柄」のうち一ものを指定する。図柄種別指定コマンドは、特別図柄の変動開始時に送信される。本実施形態では、図柄種別指定コマンドは、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選のそれぞれに対応するものが設定されている。

#### 【0054】

第1変動パターン指定コマンド及び第2変動パターン指定コマンドは、それぞれ、特別図柄（演出図柄z1、z2）の変動表示の変動パターンを指定するコマンドである。本実施形態では、第1変動パターン指定コマンド及び第2変動パターン指定コマンドは、それぞれ、変動時間を指定することによって、当該変動時間に対応付けられている変動パターンを指定する。

第1変動パターン指定コマンドは、演出図柄z1、z2の変動表示のうち第1期間（例えば、演出図柄z1、z2の変動表示の開始後から後述するリーチ表示の開始前までの期間）の変動パターン（以下、「第1変動パターン」とする）を指定する。本実施形態では、第1変動パターンとして、互いに異なる内容の報知演出が対応付けられた、m（複数）種類の変動パターン（変動時間）が設定されている。そして、第1変動パターン指定コマンドは、m種類の第1変動パターンのうち一ものを指定する。

#### 【0055】

本実施形態では、第1変動パターンとして、「通常変動パターン」及び「擬似連続変動パターン」が設定されている。

「通常変動パターン」とは、演出図柄z1、z2の変動表示中に、大当たり遊技状態が生起されることを期待させる表示（擬似連続変動表示等）が行われない変動パターンをいう。また、「擬似連続変動パターン」とは、演出図柄z1、z2の変動表示中に、1回以上の擬似連続変動表示が行われる変動パターンをいう。

ここで、擬似連続変動表示とは、演出図柄表示領域a4における演出図柄z2の変動表示が継続されつつ、演出図柄表示領域a1～a3のうち二以上の領域の抽選結果表示位置において演出図柄z1の仮停止表示が行われた後に、再び、全ての演出図柄表示領域a1～a3において演出図柄z1の通常変動表示が行われる表示をいう。

仮停止表示とは、演出図柄表示領域a1～a3の抽選結果表示位置において、表示されている演出図柄z1が変更されることなく、一の種類の演出図柄z1が揺れた状態が表示される表示をいう。また、通常変動表示とは、演出図柄表示領域a1～a3の抽選結果表示位置（演出図柄z1が停止表示されて、特別図柄抽選の結果が表示される位置）に表示される演出図柄z1が、順次変更される（入れ替えられる）表示をいう。

#### 【0056】

特に、本実施形態では、「擬似連続変動パターン」として、1回の擬似連続変動表示が行われる「1回擬似連続変動」、2回の擬似連続変動表示が行われる「2回擬似連続変動

」及び3回の擬似連続変動表示が行われる「3回擬似連続変動」が設定されている。

そして、各第1変動パターンの期待値は、期待値が高いものから順に、「3回擬似連続変動」、「2回擬似連続変動」、「1回擬似連続変動」、「通常変動パターン」（期待値高 期待値低）となるように設定されている。ここで、期待値とは、当該「変動パターン」が選択された場合に、大当たり遊技状態が生起される可能性の度合いをいう（以下、同様）。

#### 【0057】

第2変動パターン指定コマンドは、演出図柄 $z_1$ 、 $z_2$ の変動表示のうち第2期間（例えば、リーチ表示の開始後から演出図柄 $z_1$ 、 $z_2$ の停止表示の開始前までの期間）の変動パターン（以下、「第2変動パターン」とする）を指定する。ここで、第2期間は、第10 1期間より後の期間となっている。本実施形態では、第2変動パターンとして、互いに異なる内容の報知演出が対応付けられた、 $n$ （複数）種類の変動パターン（変動時間）が設定されている。そして、第2変動パターン指定コマンドは、 $n$ 種類の第2変動パターンのうちのものを指定する。

本実施形態では、第2変動パターンとして、「通常変動パターン」及び「リーチ変動パターン」が設定されている。

「通常変動パターン」とは、演出図柄 $z_1$ 、 $z_2$ の変動表示中に、大当たり遊技状態が生起されることを期待させる表示（リーチ表示等）が行われない変動パターンをいう。また、「リーチ変動パターン」とは、演出図柄 $z_1$ 、 $z_2$ の変動表示中に、リーチ表示が行われる変動パターンをいう。20

リーチ表示とは、演出図柄 $z_1$ 、 $z_2$ がリーチ状態を形成するとともに、演出図柄 $z_1$ 、 $z_2$ がリーチ状態を形成した際に、所定のリーチ演出が実行される表示をいう。リーチ状態とは、演出図柄表示領域 $a_4$ における演出図柄 $z_2$ の変動表示が継続されつつ、演出図柄表示領域 $a_1 \sim a_3$ のうち二以上の領域において演出図柄 $z_1$ の仮停止表示が行われ、かつ、二以上の領域において仮停止表示されている演出図柄 $z_1$ が、「大当たり図柄」に含まれる組み合わせとなる状態（例えば、二以上の演出図柄表示領域 $a_1 \sim a_3$ において互いに同一の数字を示す「数字図柄」が仮停止表示されている状態）をいう。

#### 【0058】

特に、本実施形態では、「リーチ変動パターン」として、互いに異なるリーチ演出が実行される「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」及び「スペシャルリーチ」が設定され 30 ている。

そして、各第2変動パターンの期待値は、期待値が高いものから順に、「スペシャルリーチ」、「スーパーリーチ」、「ノーマルリーチ」、「通常変動パターン」（期待値高 期待値低）となるように設定されている。

第1変動パターン指定コマンド及び第2変動パターン指定コマンドは、特別図柄の変動開始時に送信される。

停止指定コマンドは、特別図柄（演出図柄 $z_1$ 、 $z_2$ ）の停止表示を指定するコマンドである。停止指定コマンドは、特別図柄の停止表示時に送信される。

状態指定コマンドは、遊技状態を指定するコマンドである。状態指定コマンドは、時短制御の開始、時短制御の終了、特図高確率状態の設定及び特図低確率状態の設定のうち 40 のものを指定する。状態指定コマンドは、各制御の開始時又は終了時、各確率の設定時に送信される。

#### 【0059】

オープニング指定コマンドは、大当たり遊技状態の開始を指定するコマンドである。オープニング指定コマンドは、「大当たり1」～「大当たり9」のうちいずれか（「大当たり $h$ 」）の開始を指定する。オープニング指定コマンドは、大当たり遊技状態の開始時に送信される。

ラウンド遊技開始指定コマンドは、ラウンド遊技の開始を指定するコマンドである。ラウンド遊技開始指定コマンドは、ラウンド遊技の開始時に送信される。

ラウンド遊技終了指定コマンドは、ラウンド遊技の終了を指定するコマンドである。ラ 50

ウンド遊技終了指定コマンドは、ラウンド遊技の終了時に送信される。

本実施形態では、入賞容易ラウンドを実行する場合には、ラウンド遊技開始指定コマンド及びラウンド遊技終了指定コマンドを送信するが、入賞困難ラウンドを実行する場合には、ラウンド遊技開始指定コマンド及びラウンド遊技終了指定コマンドを送信しないように構成されている。

エンディング指定コマンドは、エンディング期間の開始を指定するコマンドである。エンディング指定コマンドは、エンディング期間の開始時に送信される。

入賞指定コマンドは、大入賞口 5 3 , 5 4 への遊技球の入賞 (入球) を指定するコマンドである。入賞指定コマンドは、大入賞口 5 3 , 5 4 への遊技球の入球を検出することに送信される。

#### 【 0 0 6 0 】

(主制御装置で実行される処理)

次に、主制御装置 2 0 0 で実行される処理を説明する。

図 6 は、主制御装置が実行するメインループ処理を示すフローチャートである。

パチンコ機 1 に電源が投入されると、主制御装置 2 0 0 のハード乱数発生回路 2 7 0 は、周波数発生回路 2 6 0 から 1 クロックが入力されるごと (例えば、0 . 0 0 5 s ごと) に、ループカウンタの値を所定の範囲内 (例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内) において 1 ずつ更新するハード乱数更新処理を開始する。そして、ハード乱数更新処理によって、普通図柄抽選の普図当たり乱数、第 1 特別図柄抽選の大当たり乱数及び第 2 特別図柄抽選の大当たり乱数のそれぞれが更新される。なお、ハード乱数更新処理は、図 6 に示すメインループ処理と非同期で実行される。

#### 【 0 0 6 1 】

また、パチンコ機 1 に対して電源が投入されると、主制御装置 2 0 0 の C P U 2 1 0 は、所定の初期化処理を実行した後に、図 6 に示すメインループ処理を繰り返し実行する。

メインループ処理は、C P U 2 1 0 により実行されると、まず、ステップ S 1 0 に移行する。

ステップ S 1 0 では、割込み禁止処理を実行して、ステップ S 1 1 に移行する。割込み禁止処理では、他の処理の割込みを禁止する割込み禁止状態を設定する。これにより、割込み禁止状態が設定されている期間中には、シリアル通信受信割込み処理、タイマ割込み処理等の実行が禁止される。

ステップ S 1 1 では、初期値乱数更新処理を実行し、ステップ S 1 2 に移行する。初期値乱数更新処理では、初期値乱数を発生させるためのループカウンタの値を更新する。初期値乱数とは、プログラム上で発生する乱数であるソフト乱数 (大当たり図柄乱数、変動パターン乱数等) の初期値及び終了値を更新 (変更) するための乱数である。

すなわち、ソフト乱数を発生させるループカウンタは、予め設定された初期値から終了値までの範囲内において更新される。そして、ループカウンタの初期値及び終了値は、ループカウンタの乱数値が終了値に達するごとに変更される。この際、ループカウンタに設定される初期値及び終了値は、初期値乱数に基づいて決定される。

#### 【 0 0 6 2 】

ステップ S 1 2 では、制御コマンド解析処理を実行し、ステップ S 1 3 に移行する。制御コマンド解析処理では、払出制御装置 4 0 0 から受信した制御コマンドの解析を行う。

ステップ S 1 3 では、制御コマンド送信処理を実行し、ステップ S 1 4 に移行する。制御コマンド送信処理では、演出制御装置 3 0 0 に対する制御コマンドの送信を行う。具体的には、制御コマンド送信処理では、ポート出力要求バッファに記憶されている制御コマンドを、演出制御装置 3 0 0 に対して送信する。

ステップ S 1 4 では、割込み許可処理を実行し、ステップ S 1 5 に移行する。割込み許可処理では、割込み禁止状態を解除する。これにより、ステップ S 1 4 に係る処理が実行されてからステップ S 1 0 に係る処理が実行されるまでの期間中が、シリアル通信受信割込み処理、タイマ割込み処理等の実行が許可された割込み許可期間となる。

ステップ S 1 5 では、その他乱数更新処理を実行し、ステップ S 1 0 に移行する。その

10

20

30

40

50

他乱数更新処理では、ソフト乱数のうち大当たり図柄乱数を除いたもの（変動パターン乱数等）の更新を行う。

#### 【 0 0 6 3 】

次に、CPU 210 が実行するシリアル通信受信割込み処理を説明する。

図 7 は、主制御装置が実行するシリアル通信受信割込み処理を示すフローチャートである。

CPU 210 は、メインループ処理に係る割込み許可期間中又はタイマ割込み処理に係る割込み許可期間中において、払出制御装置 400 から制御コマンドを受信した場合に、シリアル通信受信割込み処理を実行する。なお、シリアル通信受信割込み処理は、多重割込みを禁止する処理となっている。

図 7 に示すように、シリアル通信受信割込み処理は、CPU 210 により実行されると、まず、ステップ S 20 に移行する。

ステップ S 20 では、レジスタ退避処理を実行し、ステップ S 21 に移行する。レジスタ退避処理では、メインループ処理の実行中に使用していたレジスタ（アキュムレータ A 及びフラグレジスタ F）の値を RAM 230 の退避領域に退避させる。

#### 【 0 0 6 4 】

ステップ S 21 では、制御コマンドを受信するための受信バッファにデータが存在するか否かを判定し、受信バッファにデータが存在すると判定した場合（Yes）には、ステップ S 22 に移行し、受信バッファにデータが存在しないと判定した場合（No）には、ステップ S 23 に移行する。

ステップ S 22 では、受信データ格納処理を実行し、ステップ S 23 に移行する。受信データ格納処理では、受信バッファに存在するデータを RAM 230 の所定領域に格納する。

ステップ S 23 では、レジスタ復帰処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。レジスタ復帰処理では、ステップ S 20 で退避しておいたレジスタの値を復帰させ、割込みを許可する。そして、レジスタ復帰処理の終了後、メインループ処理（スタックポインタで指示されるプログラムアドレス）に復帰する。

#### 【 0 0 6 5 】

次に、CPU が実行するタイマ割込み処理を説明する。

図 8 は、主制御装置が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

周波数発生回路 260 は、所定周期（例えば、4.0 [ms]）ごとに、割込み要求信号を発生させる。そして、CPU 210 は、メインループ処理に係る割込み許可期間中において、割込み要求信号の発生に応じて、タイマ割込み処理を実行する。なお、タイマ割込み処理は、多重割込みを許可する処理となっている。

図 8 に示すように、タイマ割込み処理は、CPU 210 により実行されると、まず、ステップ S 30 に移行する。

ステップ S 30 では、レジスタ退避処理を実行し、ステップ S 31 に移行する。レジスタ退避処理では、メインループ処理の実行中に使用していた全てのレジスタの値を RAM 230 の退避領域に退避させ、割込みを許可する。

ステップ S 31 では、初期値乱数更新処理を実行し、ステップ S 32 に移行する。ステップ S 31 の初期値乱数更新処理は、ステップ S 11 の初期値乱数更新処理と同一の処理となっている。

#### 【 0 0 6 6 】

ステップ S 32 では、ソフト乱数更新処理を実行し、ステップ S 33 に移行する。ソフトランズ更新処理では、ソフト乱数のうち大当たり図柄乱数を発生させるためのループカウンタの値を更新する。

ステップ S 33 では、スイッチチェック処理を実行し、ステップ S 34 に移行する。スイッチチェック処理では、入力ポート 240 における各検知センサ 101 ~ 105 からの検出信号の入力の有無をチェックする。そして、いずれかの検知センサ 101 ~ 105 からの検出信号の入力を検出した場合には、該検出を示す情報を RAM 230 の所定領域に

10

20

30

40

50

記憶する。

ステップS 3 4では、特別図柄抽選に係る各種乱数を記憶する特図乱数記憶処理を実行し、ステップS 3 5に移行する。特図乱数記憶処理については、後述する。

ステップS 3 5では、特別図柄抽選の抽選結果を報知する特図変動処理を実行し、ステップS 3 6に移行する。特図変動処理については、後述する。

ステップS 3 6では、大当たり遊技状態を制御する大当たり遊技処理を実行し、ステップS 3 7に移行する。大当たり遊技処理については、後述する。

#### 【 0 0 6 7 】

ステップS 3 7では、普通図柄抽選に係る各種乱数を記憶する普図乱数記憶処理を実行し、ステップS 3 8に移行する。普図乱数記憶処理については、後述する。

10

ステップS 3 8では、普通図柄抽選の抽選結果を報知する普図変動処理を実行し、ステップS 3 9に移行する。普図変動処理については、後述する。

ステップS 3 9では、普図当たり遊技状態を制御する普図当たり遊技処理を実行し、ステップS 4 0に移行する。普図当たり遊技処理については、後述する。

ステップS 4 0では、賞球の払い出し動作を実行する賞球払出処理を実行し、ステップS 4 1に移行する。賞球払出処理では、ステップS 3 3の処理結果に基づいて、各検知センサ1 0 1 ~ 1 0 3 , 1 0 5からの検出信号の入力の有無を判定する。そして、各検知センサ1 0 1 ~ 1 0 3 , 1 0 5からの検出信号の入力があった場合には、賞球数指定コマンドをポート出力要求バッファに記憶する。さらに、賞球払出処理では、払出制御装置4 0 0に対する制御コマンドの送信を行う。

20

本実施形態では、第1始動球検知センサ1 0 1から検出信号の入力があった場合には、3 [ 球 ] の賞球数を指定する賞球数指定コマンド、第2始動球検知センサ1 0 2から検出信号の入力があった場合には、5 [ 球 ] の賞球数を指定する賞球数指定コマンド、大入賞球検知センサ1 0 3 , 1 0 5から検出信号の入力があった場合には、1 3 [ 球 ] の賞球数を指定する賞球数指定コマンドをポート出力要求バッファに記憶する。そして、ポート出力要求バッファに記憶されている制御コマンドを、払出制御装置4 0 0に対して送信する。

払出制御装置4 0 0は、主制御装置2 0 0から賞球数指定コマンドを受信すると、当該賞球数指定コマンドで指定されている賞球数の遊技球賞球の払い出しに係る遊技球払出動作を遊技球払出装置4 4 0に実行させる。

30

また、大入賞球検知センサ1 0 3 , 1 0 5から検出信号の入力があった場合には、入賞指定コマンド、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS 1 3の制御コマンド送信処理において、入賞指定コマンドが演出制御装置3 0 0に対して送信される。

#### 【 0 0 6 8 】

ステップS 4 1では、ポート出力処理を実行し、ステップS 4 2に移行する。ポート出力処理では、各種制御信号が、普図表示装置6 0、特図1表示装置6 1、特図2表示装置6 2、状態表示装置6 3、始動口ソレノイド6 4、第1大入賞口ソレノイド6 5、第2大入賞口ソレノイド6 6等に対して出力される。

ステップS 4 2では、レジスタ復帰処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。レジスタ復帰処理では、ステップS 3 0で退避しておいたレジスタの値を復帰させる。そして、レジスタ復帰処理の終了後、メインループ処理（スタックポインタで指示されるプログラムアドレス）に復帰する。

40

#### 【 0 0 6 9 】

次に、ステップS 3 4の特図乱数記憶処理を説明する。

図9は、特図乱数記憶処理を示すフローチャートである。

特図乱数記憶処理は、ステップS 3 4において実行されると、図9に示すように、まず、ステップS 1 0 0に移行する。

ステップS 1 0 0では、ステップS 3 3の処理結果に基づいて、特図1始動球検知センサ1 0 1からの検出信号の入力を検出したか否かを判定し、入力を検出したと判定した場

50

合 ( Y e s ) には、ステップ S 1 0 1 に移行し、入力を検出しないと判定した場合 ( N o ) には、ステップ S 1 0 3 に移行する。

ステップ S 1 0 1 では、特図 1 保留数が上限数に達しているか否かを判定し、上限数に達していないと判定した場合 ( N o ) には、ステップ S 1 0 2 に移行し、上限数に達していると判定した場合 ( Y e s ) には、ステップ S 1 0 3 に移行する。

ここで、特図 1 保留数とは、特図 1 表示装置 6 1 における第 1 特別図柄の報知表示 ( 変動表示及び停止表示 ) が保留されている数をいう。本実施形態では、特図 1 保留数の上限数は、「 4 」に設定されている。

ステップ S 1 0 2 では、特図 1 乱数記憶処理を実行し、ステップ S 1 0 3 に移行する。特図 1 乱数記憶処理では、第 1 特別図柄抽選の大当たり乱数、大当たり図柄乱数、変動パターン乱数等を対応のループカウンタから取得して、取得した各種乱数 ( 乱数値 ) を、特図 1 始動情報 ( 乱数情報 ) として、 R A M 2 3 0 の特図 1 始動情報記憶領域に記憶する。

【 0 0 7 0 】

ステップ S 1 0 3 では、ステップ S 3 3 の処理結果に基づいて、特図 2 始動球検知センサ 1 0 2 からの検出信号の入力を検出したか否かを判定し、入力を検出したと判定した場合 ( Y e s ) には、ステップ S 1 0 4 に移行し、入力を検出しないと判定した場合 ( N o ) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップ S 1 0 4 では、特図 2 保留数が上限数に達しているか否かを判定し、上限数に達していないと判定した場合 ( N o ) には、ステップ S 1 0 5 に移行し、上限数に達していると判定した場合 ( Y e s ) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、特図 2 保留数とは、特図 2 表示装置 6 2 における第 2 特別図柄の報知表示 ( 変動表示及び停止表示 ) が保留されている数をいう。本実施形態では、特図 2 保留数の上限数は、「 4 」に設定されている。

ステップ S 1 0 5 では、特図 2 乱数記憶処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。特図 2 乱数記憶処理では、第 2 特別図柄抽選の大当たり乱数、大当たり図柄乱数、変動パターン乱数等を対応のループカウンタから取得して、取得した各種乱数 ( 乱数値 ) を、特図 2 始動情報として、 R A M 2 3 0 の特図 2 始動情報記憶領域に記憶する。

【 0 0 7 1 】

次に、ステップ S 3 5 の特図変動処理を説明する。

図 1 0 は、特図変動処理を示すフローチャートである。

特図変動処理は、ステップ S 3 5 において実行されると、図 1 0 に示すように、まず、ステップ S 1 1 0 に移行する。

ステップ S 1 1 0 では、大当たり遊技状態中であるか否かを判定し、大当たり遊技状態中でないと判定した場合 ( N o ) には、ステップ S 1 1 1 に移行し、大当たり遊技状態中であると判定した場合 ( Y e s ) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ここで、大当たり遊技状態の生起中であるか否かは、 R A M 2 3 0 の所定領域に設定 ( 記憶 ) されている大当たり遊技状態フラグに基づいて判定する。

ステップ S 1 1 1 では、特別図柄 ( 第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄 ) の報知表示中であるか否かを判定し、特別図柄の報知表示中でないと判定した場合 ( N o ) には、ステップ S 1 1 2 に移行し、特別図柄の報知表示中であると判定した場合 ( Y e s ) には、ステップ S 1 1 7 に移行する。ここで、特別図柄の報知表示中とは、特別図柄の変動表示又は停止表示が行われている期間中をいう。

【 0 0 7 2 】

ステップ S 1 1 2 では、特図保留数が「 0 」であるか否かを判定し、特図保留数が「 0 」でないと判定した場合 ( N o ) には、ステップ S 1 1 3 に移行し、特図保留数が「 0 」であると判定した場合 ( Y e s ) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ここで、特図保留数とは、特図 1 保留数及び特図 2 保留数の合計数をいう。

ステップ S 1 1 3 では、大当たり判定処理を実行し、ステップ S 1 1 4 に移行する。大当たり判定処理では、 R A M 2 3 0 の始動情報記憶領域 ( 特図 1 始動情報記憶領域又は特図 2 始動情報記憶領域 ) に記憶されている始動情報 ( 特図 1 始動情報又は特図 2 始動情報

10

20

30

40

50



）に含まれる大当たり乱数を読み出して、この大当たり乱数の値が大当たり値と一致しているか否かを判定（大当たり判定）する。そして、大当たり乱数の値が大当たり値と一致している場合には、「大当たり」と判定し、大当たり乱数の値が大当たり値と一致していない場合には、「はずれ」と判定する。

この際、本実施形態では、始動情報記憶領域（特図1 始動情報記憶領域及び特図2 始動情報記憶領域）に記憶されている始動情報（特図1 始動情報及び特図2 始動情報）は、特図1 始動情報及び特図2 始動情報を通じて、先に取得（記憶）された始動情報から順に、大当たり判定が実行される。なお、特図2 始動情報記憶領域において特図2 始動情報が記憶されている場合には、特図1 始動情報に対して優先して、当該特図2 始動情報に基づく大当たり判定を実行する構成としても構わない。以下、ステップS 1 1 3 において大当たり判定が実行された始動情報を、「判定始動情報」とする。

10

#### 【0073】

ROM 2 2 0 には、大当たり乱数と当たり値との対応が登録された特別図柄抽選テーブルが格納されている。また、特別図柄抽選テーブルとして、特図低確率状態に対応する特別図柄抽選テーブル及び特図高確率状態に対応する特別図柄抽選テーブルが格納されている。特図低確率状態に対応する特別図柄抽選テーブルでは、当選確率が第1の確率（例えば、 $1/390$ ）となるように、当たり値が登録されている。一方、特図高確率状態に対応する特別図柄抽選テーブルでは、当選確率が第1の確率より高い第2の確率（例えば、 $1/39$ ）となるように、当たり値が登録されている。そして、大当たり判定処理では、現在設定されている遊技状態に対応する特別図柄抽選テーブルを読み出して、大当たり判定を行う。これにより、特別図柄抽選の抽選結果（当選又は落選）が判定される。

20

ここで、現在設定されている遊技状態は、RAM 2 3 0 の所定領域において特図低確率状態フラグ及び特図低確率状態フラグのうちいずれのフラグが設定されているかに基づいて判定する。

#### 【0074】

ステップS 1 1 4 では、停止図柄設定処理を実行し、ステップS 1 1 5 に移行する。停止図柄設定処理では、ステップS 1 1 3 の処理結果に基づいて、停止表示させる特別図柄の態様（停止図柄）を設定する。

具体的には、大当たり判定により特別図柄抽選（第1 特別図柄抽選又は第2 特別図柄抽選）に当選したと判定された場合には、判定始動情報に含まれる大当たり図柄乱数を読み出して、読み出した大当たり図柄乱数に基づいて、停止図柄（「大当たり図柄」の種類（大当たり遊技状態の種別））を決定する。一方、大当たり判定により特別図柄抽選に落選したと判定された場合には、停止図柄として、「はずれ図柄」が判定される。

30

ROM 2 2 0 には、大当たり図柄乱数と大当たり図柄の種類との対応が登録された大当たり図柄決定テーブルが格納されている。また、大当たり図柄決定テーブルとして、第1 特別図柄抽選に対応する大当たり図柄決定テーブル及び第2 特別図柄抽選に対応する大当たり図柄決定テーブルが格納されている。第1 特別図柄抽選に対応する大当たり図柄決定テーブルと第2 特別図柄抽選に対応する大当たり図柄決定テーブルとでは、各種類の大当たり図柄が選択される確率が互いに異なっている。

#### 【0075】

40

そして、停止図柄設定処理では、判定始動情報が特図1 始動情報である場合には、当該判定始動情報に含まれる大当たり図柄乱数と、第1 特別図柄抽選に対応する大当たり図柄決定テーブルとに基づいて、大当たり図柄の種類（「通常大当たり図柄」、「確変大当たり図柄」及び「ボーナス1 図柄」～「ボーナス7 図柄」のうちいずれか）が判定される。一方、判定始動情報が特図2 始動情報である場合には、当該判定始動情報に含まれる大当たり図柄乱数と、第2 特別図柄抽選に対応する大当たり図柄決定テーブルとに基づいて、大当たり図柄の種類が判定される。

さらに、停止図柄設定処理では、停止図柄させる特別図柄の態様として、決定した停止図柄を設定する。また、決定した停止図柄に対応する図柄種別指定コマンド（「通常大当たり図柄指定」、「確変大当たり図柄指定」及び「ボーナス1 図柄指定」～「ボーナス7

50

図柄指定」のうちいずれかに対応する図柄種別指定コマンド)を、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS 1 3の制御コマンド送信処理において、図柄種別指定コマンドが演出制御装置3 0 0に対して送信される。

【0 0 7 6】

ステップS 1 1 5では、変動時間設定処理を実行し、ステップS 1 1 6に移行する。変動時間設定処理では、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動時間を設定する。

具体的には、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数を読み出して、読み出した変動パターン乱数に基づいて、特別図柄の変動時間(第1変動パターンの内容及び第2変動パターンの内容)を決定する。

10

R O M 2 2 0には、変動パターン乱数と第1変動パターンの内容(変動時間)との対応が登録された第1変動パターン決定テーブルが格納されている。そして、第1変動パターン決定テーブルとして、大当たり判定の各結果(「大当たり」又は「はずれ」)に対応する第1変動パターン決定テーブルが格納されている。また、「はずれ」に対応する第1変動パターン決定テーブルとして、時短制御の実行状況(実行中又は停止中)と保留数との組み合わせのそれぞれに対応する第1変動パターン決定テーブルが格納されている。

そして、時短制御の実行中に対応する第1変動パターン決定テーブルでは、時短制御の停止中に対応する第1変動パターン決定テーブルと比較して、短い変動時間(例えば、0.5[s])に係る第1変動パターンが登録されている。また、保留数が多いほど短い変動時間に係る第1変動パターンが決定されるように、各保留数に対応する第1変動パターン決定テーブルの内容が設定されている。

20

【0 0 7 7】

また、R O M 2 2 0には、変動パターン乱数と第2変動パターンの内容(変動時間)との対応が登録された第2変動パターン決定テーブルが格納されている。そして、第2変動パターン決定テーブルとして、大当たり判定の結果(「大当たり」又は「はずれ」)に対応する第2変動パターン決定テーブルが格納されている。また、「はずれ」に対応する第2変動パターン決定テーブルとして、時短制御の実行状況(実行中又は停止中)と保留数との組み合わせのそれぞれに対応する第2変動パターン決定テーブルが格納されている。

そして、時短制御の実行中に対応する第2変動パターン決定テーブルでは、時短制御の停止中に対応する第2変動パターン決定テーブルと比較して、短い変動時間(例えば、0.5[s])に係る第2変動パターンが登録されている。また、保留数が多いほど短い変動時間に係る第2変動パターンが決定されるように、各保留数に対応する第2変動パターン決定テーブルの内容が設定されている。

30

【0 0 7 8】

そして、変動時間設定処理では、まず、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、当たり判定の結果、時短制御の実行状況、保留数等に対応する第1変動パターン決定テーブルとに基づいて、第1変動パターンの内容を判定する。

また、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、当たり判定の結果、時短制御の実行状況、保留数等に対応する第2変動パターン決定テーブルとに基づいて、第2変動パターンの内容を判定する。ここで、時短制御の実行状況は、R A M 2 3 0の所定領域に設定されている時短制御フラグに基づいて判定する。

40

本実施形態では、大当たり判定の結果が当選である場合には、第2変動パターンの内容として、「リーチ変動パターン」が決定される(「通常変動パターン」が決定されない)。一方、大当たり判定の結果が落選である場合には、第2変動パターンの内容として、「通像変動パターン」又は「リーチ変動パターン」が決定される。

さらに、変動時間設定処理では、判定した第1変動パターンの内容を指定する第1変動パターン指定コマンド(変動パターンm指定)及び判定した第2変動パターンの内容を指定する第2変動パターン指定コマンド(変動パターンn指定)を、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS 1 3の制御コマンド送信処理において、第1変動パターン指定コマンド及び第2変動パターン指定コマンドが演出制御装置3 0 0に対して

50

送信される。

【 0 0 7 9 】

ステップ S 1 1 6 では、報知表示開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。報知表示開始処理では、ステップ S 1 1 5 で決定した特別図柄の変動時間（変動パターンに対応する変動時間）を、特図変動時間タイマに設定する。ここで、特別図柄の変動時間とは、第 1 変動パターンに係る変動時間と第 2 変動パターンに係る変動時間とを合計した時間をいう。

そして、特図 1 表示装置 6 1 又は特図 2 表示装置 6 2 において、特別図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の変動表示を開始するとともに、設定した特図変動時間タイマによる変動時間の計測を開始する。

10

また、R A M 2 3 0 の始動情報記憶領域に記憶されている判定始動情報を消去して、当該判定始動情報を、R A M 2 3 0 の変動中始動情報記憶領域に記憶する。

ステップ S 1 1 7 では、特図変動時間タイマに基づいて、ステップ S 1 1 6 で設定した特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、設定した特別図柄の変動時間が経過したと判定した場合（Y e s）には、ステップ S 1 1 8 に移行し、設定した特別図柄の変動時間が経過していないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

【 0 0 8 0 】

ステップ S 1 1 8 では、報知表示終了処理を実行し、ステップ S 1 1 9 に移行する。報知表示終了処理では、特図 1 表示装置 6 1 又は特図 2 表示装置 6 2 において、ステップ S 1 1 4 で設定された停止図柄による特別図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の停止表示を行う。なお、特別図柄の停止表示は、予め設定されている所定時間行われる。

20

また、報知表示終了処理では、停止指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップ S 1 3 の制御コマンド送信処理において、停止指定コマンドが演出制御装置 3 0 0 に対して送信される。

ステップ S 1 1 9 では、ステップ S 1 1 8 で停止表示された停止図柄が「大当たり図柄」（「通常大当たり図柄」、「確変大当たり図柄」及び「ボーナス 1 図柄」～「ボーナス 7 図柄」のうちいずれか）であるか否かを判定し、大当たり図柄であると判定した場合（Y e s）には、ステップ S 1 2 0 に移行し、大当たり図柄でないと判定した場合（N o）には、ステップ S 1 2 1 に移行する。

30

【 0 0 8 1 】

ステップ S 1 2 0 では、大当たり遊技状態開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。大当たり遊技状態開始処理では、まず、ステップ S 1 1 8 で停止表示された「大当たり図柄」（停止図柄）に基づいて、生起させる大当たり遊技状態の種別（「大当たり 1」～「大当たり 9」のうちいずれか）を確認する。

次に、生起させる大当たり遊技状態の種別に対応する大当たり遊技状態フラグ及びオープニング期間中フラグを、R A M 2 3 0 の所定領域に設定する。また、所定のオープニング時間を、オープニング期間タイマに設定して、オープニング期間タイマによる設定したオープニング時間の計測を開始する。さらに、生起させる大当たり遊技状態の種別に対応するオープニング指定コマンド（大当たり h 指定）を、R A M 2 3 0 の所定領域に格納する。

40

また、現在、時短制御を実行中である場合には、時短制御を停止して、R A M 2 3 0 の所定領域に記載されている時短制御フラグを消去する。また、時短カウンタの値をリセットする。そして、時短制御の終了を指定する状態指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。

これにより、ステップ S 1 3 の制御コマンド送信処理において、状態指定コマンド及びオープニング指定コマンドが演出制御装置 3 0 0 に対して送信される。

【 0 0 8 2 】

ステップ S 1 2 1 では、時短制御を実行中であるか否かを判定し、時短制御を実行中であると判定した場合（Y e s）には、ステップ S 1 2 2 に移行し、時短制御を実行中でな

50

いと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ここで、時短制御を実行中であるか否かは、RAM 230の所定領域に記憶されている時短制御フラグに基づいて判定する。

ステップS122では、時短制御を終了するか否かを判定し、時短制御を終了すると判定した場合（Yes）には、ステップS123に移行し、時短制御を終了しないと判定した場合（No）には、ステップS124に移行する。

本実施形態では、後述する時短カウンタの値が「0」となっている場合には、時短制御を終了すると判定し、時短カウンタの値が「1」以上の場合には、時短制御を終了しないと判定する。

#### 【0083】

ステップS123では、時短制御停止処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。時短制御停止処理では、時短制御を停止して、RAM 230の所定領域に設定されている時短制御フラグを解除（消去）する。また、時短カウンタの値をリセットする。

また、時短制御停止処理では、時短制御の終了を指定する状態指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、状態指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

ステップS124では、時短カウンタ更新処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。時短カウンタ更新処理では、時短カウンタに設定されている値から「1」を減算した値を、新たに時短カウンタに設定する。

#### 【0084】

次に、ステップS36の大当たり遊技処理を説明する。

図11は、大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

大当たり遊技処理は、ステップS36において実行されると、図11に示すように、まず、ステップS130に移行する。

ステップS130では、大当たり遊技状態の生起中であるか否かを判定し、大当たり遊技状態の生起中であると判定した場合（Yes）には、ステップS131に移行し、大当たり遊技状態の生起中でないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、大当たり遊技状態の生起中であるか否かは、RAM 230の所定領域に設定されている大当たり遊技状態フラグに基づいて判定する。

ステップS131では、オープニング期間中であるか否かを判定し、オープニング期間中であると判定した場合（Yes）には、ステップS132に移行し、オープニング期間中でないと判定した場合（No）には、ステップS134に移行する。

ここで、オープニング期間中であるか否かは、RAM 230の所定領域に設定されているオープニング期間中フラグに基づいて判定する。

ステップS132では、オープニング期間を終了するか否かを判定し、オープニング期間を終了すると判定した場合（Yes）には、ステップS133に移行し、オープニング期間を終了しないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、オープニング期間タイマに設定されたオープニング時間が経過した場合に、オープニング期間を終了すると判定する。

#### 【0085】

ステップS133では、ラウンド遊技開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ラウンド遊技開始処理では、オープニング期間を終了して、ラウンド遊技を開始する。

具体的には、ラウンド遊技開始処理では、まず、RAM 230の所定領域に設定されている大当たり遊技状態フラグに基づいて、現在の大当たり遊技状態の種別（「大当たり1」～「大当たり9」のうちいずれか）を確認する。

次に、ラウンド遊技において開放する大入賞口として、確認した大当たり遊技状態の種

10

20

30

40

50

別に対応する大入賞口（第1大入賞口53又は第2大入賞口54）を設定する。また、確認した大当たり遊技状態の種別に対応するラウンド遊技回数（本実施形態では、全ての種別について、16〔回〕）を、ラウンド遊技カウンタに設定する。さらに、確認した大当たり遊技状態の種別に応じて、各ラウンド遊技における大入賞口53、54（大入賞口開閉部材53a、54a）の開閉パターン（以下、「ラウンド開閉パターン」とする）を設定する。ここで、ラウンド開閉パターンには、当該ラウンド遊技において実行される単開放の回数、単開放の種類（短時間開放又は長時間開放）、当該ラウンド遊技において複数回の単開放が実行される場合には単開放の順序等が含まれる。

【0086】

例えば、「大当たり1」又は「大当たり2」に当選した場合には、開放される大入賞口の種類として第2大入賞口54が設定され、ラウンド遊技回数として16回が設定される。また、各回のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、1回の長時間開放（最長開放時間が30.0〔s〕）に設定される単開放）を実行するパターンが設定される。

また、「大当たり3」～「大当たり9」に当選した場合には、開放される大入賞口の種類として第1大入賞口53が設定され、ラウンド遊技回数として16回が設定される。

そして、「大当たり3」に当選した場合には、1回目～12回目の各回のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、1回の短時間開放（0.1〔s〕）を実行するパターンが設定され、13回目～16回目の各回のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、1回の長時間開放（30.0〔s〕）を実行するパターンが設定される。

また、「大当たり4」に当選した場合には、1回目～10回目の各回のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、1回の短時間開放（0.1〔s〕）を実行するパターンが設定され、11回目のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、2回の短時間開放（0.1〔s〕）を実行した後に1回の長時間開放（30.0〔s〕）を実行するパターンが設定され、12回目～16回目の各回のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、1回の長時間開放（30.0〔s〕）を実行するパターンが設定される。

【0087】

また、「大当たり5」に当選した場合には、1回目～8回目の各回のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、1回の短時間開放（0.1〔s〕）を実行するパターンが設定され、9回目のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、4回の短時間開放（0.1〔s〕）を実行した後に1回の長時間開放（30.0〔s〕）を実行するパターンが設定され、10回目～16回目の各回のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、1回の長時間開放（30.0〔s〕）を実行するパターンが設定される。

また、「大当たり6」に当選した場合には、1回目～6回目の各回のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、1回の短時間開放（0.1〔s〕）を実行するパターンが設定され、7回目のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、6回の短時間開放（0.1〔s〕）を実行した後に1回の長時間開放（30.0〔s〕）を実行するパターンが設定され、8回目～16回目の各回のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、1回の長時間開放（30.0〔s〕）を実行するパターンが設定される。

【0088】

また、「大当たり7」に当選した場合には、1回目～4回目の各回のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、1回の短時間開放（0.1〔s〕）を実行するパターンが設定され、5回目のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、8回の短時間開放（0.1〔s〕）を実行した後に1回の長時間開放（30.0〔s〕）を実行するパターンが設定され、6回目～16回目の各回のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、1回の長時間開放（30.0〔s〕）を実行するパターンが設定される。

また、「大当たり8」に当選した場合には、1回目～2回目の各回のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、1回の短時間開放（0.1〔s〕）を実行するパターンが設定され、3回目のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、10回の短時間開放（0.1〔s〕）を実行した後に1回の長時間開放（30.0〔s〕）を実行するパターンが設定され、4回目～16回目の各回のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターン

10

20

30

40

50

として、1回の長時間開放(30.0[s])を実行するパターンが設定される。

さらに、「大当たり9」に当選した場合には、1回目のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、12回の短時間開放(0.1[s])を実行した後に1回の長時間開放(30.0[s])を実行するパターンが設定され、2回目～16回目の各回のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンとして、1回の長時間開放(30.0[s])が実行されるパターンが設定される。

#### 【0089】

そして、ラウンド遊技開始処理では、設定した1回目のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンに基づいて、設定した大入賞口53, 54(大入賞口開閉部材53a, 54a)の開放を開始するとともに、大入賞口入球数カウンタによる大入賞口53, 54への遊技球の入球数のカウントを開始する。

10

また、RAM230の所定領域に設定されているオープニング期間中フラグを解除するとともに、ラウンド遊技中フラグを、RAM230の所定領域に設定する。

さらに、開始するラウンド遊技が入賞容易ラウンドである場合には、ラウンド遊技開始指定コマンドを、RAM230の所定領域に格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、ラウンド遊技開始指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

#### 【0090】

ステップS134では、インターバル期間中であるか否かを判定し、インターバル期間中であると判定した場合(Yes)には、ステップS135に移行し、インターバル期間中でないとして判定した場合(No)には、ステップS137に移行する。

20

ここで、インターバル期間中であるか否かは、RAM230の所定領域に設定されているインターバル期間中フラグに基づいて判定する。

ステップS135では、インターバル期間を終了するか否かを判定し、インターバル期間を終了すると判定した場合(Yes)には、ステップS136に移行し、インターバル期間を終了しないと判定した場合(No)には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、インターバル期間タイマに設定されたインターバル時間が経過した場合に、インターバル期間を終了すると判定する。

#### 【0091】

30

ステップS136では、ラウンド遊技開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ラウンド遊技開始処理では、インターバル期間を終了して、ラウンド遊技を開始する。

具体的には、ラウンド遊技開始処理では、ラウンド遊技カウンタの計数値に基づいて、開始するラウンド遊技の回数(何回目のラウンド遊技を開始するか)を確認する。そして、ステップS133で設定した内容に基づいて、確認した回数のラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンによる大入賞口53, 54(大入賞口開閉部材53a, 54a)の開放を開始するとともに、大入賞口入球数カウンタによる大入賞口53, 54への遊技球の入球数のカウントを開始する。

また、RAM230の所定領域に設定されているインターバル期間中フラグを解除(消去)するとともに、ラウンド遊技中フラグを、RAM230の所定領域に設定する。

40

さらに、開始するラウンド遊技が入賞容易ラウンドである場合には、ラウンド遊技開始指定コマンドを、RAM230の所定領域に格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、ラウンド遊技開始指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

#### 【0092】

ステップS137では、ラウンド遊技中であるか否かを判定し、ラウンド遊技中であると判定した場合(Yes)には、ステップS138に移行し、ラウンド遊技中でないとして判定した場合(No)には、ステップS143に移行する。

ここで、ラウンド期間中であるか否かは、RAM230の所定領域に設定されているラ

50

ウンド遊技中フラグに基づいて判定する。

ステップS 1 3 8では、ラウンド遊技終了条件を満たすか否かを判定し、ラウンド遊技終了条件を満たすと判定した場合（Y e s）には、ステップS 1 3 9に移行し、ラウンド遊技終了条件を満たさないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、ステップS 1 3 3で設定した当該ラウンド遊技に係るラウンド開閉パターンに基づく大入賞口5 3 , 5 4の開放が完了したこと（当該ラウンド遊技における全ての単開放に係る最長開放時間が経過したこと）及び大入賞口入球数カウンタによりカウントされた大入賞口5 3 , 5 4への遊技球の入球数が所定入賞上限数（本実施形態では、1 0 [ 球 ] ）に達したことのうち一方が達成された場合に、ラウンド遊技終了条件を満たすと判定する。

10

#### 【 0 0 9 3 】

ステップS 1 3 9では、ラウンド遊技終了処理を実行し、ステップS 1 4 0に移行する。ラウンド遊技終了処理では、開閉部材5 3 a , 5 4 aを閉鎖して、大入賞口入球数カウンタの値をリセットする。

また、ラウンド遊技カウンタに設定されている値から「 1 」を減算した値を、新たにラウンド遊技カウンタに設定するとともに、R A M 2 3 0の所定領域に設定されているラウンド遊技中フラグを解除する。

さらに、終了したラウンド遊技が入賞容易ラウンドである場合には、ラウンド遊技終了指定コマンドを、R A M 2 3 0の所定領域に格納する。これにより、ステップS 1 3の制御コマンド送信処理において、ラウンド遊技終了指定コマンドが演出制御装置3 0 0に対して送信される。

20

ステップS 1 4 0では、最終回のラウンド遊技が終了したか否かを判定し、最終回のラウンド遊技が終了していないと判定した場合（N o）には、ステップS 1 4 1に移行し、最終回のラウンド遊技が終了したと判定した場合（Y e s）には、ステップS 1 4 2に移行する。

ここで、ラウンド遊技カウンタに設定されている値が「 1 」以上である場合には、最終回のラウンド遊技が終了していないと判定し、ラウンド遊技カウンタに設定されている値が「 0 」である場合には、最終回のラウンド遊技が終了したと判定する。

#### 【 0 0 9 4 】

30

ステップS 1 4 1では、インターバル期間開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。インターバル期間開始処理では、インターバル期間中フラグを、R A M 2 3 0の所定領域に設定する。また、所定のインターバル時間を、インターバル期間タイマに設定して、インターバル期間タイマによる設定したインターバル時間の計測を開始する。

ステップS 1 4 2では、エンディング期間開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。エンディング期間開始処理では、エンディング期間中フラグを、R A M 2 3 0の所定領域に設定する。また、所定のエンディング時間を、エンディング期間タイマに設定して、エンディング期間タイマによる設定したエンディング時間の計測を開始する。

40

さらに、エンディング指定コマンドを、R A M 2 3 0の所定領域に格納する。これにより、ステップS 1 3の制御コマンド送信処理において、エンディング指定コマンドが演出制御装置3 0 0に対して送信される。

#### 【 0 0 9 5 】

ステップS 1 4 3では、エンディング期間を終了するか否かを判定し、エンディング期間を終了すると判定した場合（Y e s）には、ステップS 1 4 4に移行し、エンディング期間を終了しないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、エンディング期間タイマに設定されたエンディング時間が経過した場合に、エンディング期間を終了すると判定する。

50

ステップS 1 4 4では、大当たり遊技状態終了処理を実行し、ステップS 1 4 5に移行する。大当たり遊技状態終了処理では、R A M 2 3 0の所定領域に設定されている大当たり遊技状態フラグを解除する。

また、終了に係る大当たり遊技状態の種別が「大当たり2」～「大当たり9」である場合には、特図高確率状態フラグをR A M 2 3 0の所定領域に設定して、特図高確率状態の設定を指定する状態指定コマンドをR A M 2 3 0の所定領域に格納する。

一方、終了に係る大当たり遊技状態の種別が「大当たり1」である場合には、特図低確率状態フラグをR A M 2 3 0の所定領域に設定して、特図低確率状態の設定を指定する状態指定コマンドをR A M 2 3 0の所定領域に格納する。

これにより、ステップS 1 3の制御コマンド送信処理において、状態指定コマンドが演出制御装置3 0 0に対して送信される。

10

#### 【0 0 9 6】

ステップS 1 4 5では、時短制御を開始するか否かを判定し、時短制御を開始すると判定した場合（Y e s）には、ステップS 1 4 6に移行し、時短制御を開始しないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。本実施形態では、全ての種類の大当たり遊技状態の終了後に時短制御を開始すると判定する。したがって、ステップS 1 4 5では、必ず、時短制御を開始すると判定される。

ステップS 1 4 6では、時短制御実行処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。時短制御実行処理では、時短制御フラグをR A M 2 3 0の所定領域に設定して、時短制御を開始する。また、所定回数（本実施形態では、7 0 [回]）を、時短カウンタに設定する。

20

また、時短制御実行処理では、時短制御の開始を指定する状態指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS 1 3の制御コマンド送信処理において、状態指定コマンドが演出制御装置3 0 0に対して送信される。

#### 【0 0 9 7】

次に、ステップS 3 7の普図乱数記憶処理を説明する。

図1 2は、普図乱数記憶処理を示すフローチャートである。

普図乱数記憶処理は、ステップS 3 7において実行されると、図1 2に示すように、まず、ステップS 1 8 0に移行する。

ステップS 1 8 0では、ステップS 3 3の処理結果に基づいて、普図始動球検知センサ1 0 4からの検出信号の入力を検出したか否かを判定し、入力を検出したと判定した場合（Y e s）には、ステップS 1 8 1に移行し、入力を検出しないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

30

ステップS 1 8 1では、普図保留数が上限数に達しているか否かを判定し、上限数に達していないと判定した場合（N o）には、ステップS 1 8 2に移行し、上限数に達していると判定した場合（Y e s）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、普図保留数とは、普図表示装置6 0における普通図柄の報知表示（変動表示及び停止表示）が保留されている数をいう。本実施形態では、普図保留数の上限数は、「4」に設定されている。

ステップS 1 8 2では、普図乱数記憶処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。普図乱数記憶処理では、普通図柄抽選の普図当たり乱数等を対応のループカウンタから取得して、取得した乱数（乱数値）を、普図始動情報として、R A M 2 3 0の普図始動情報記憶領域に記憶する。

40

#### 【0 0 9 8】

次に、ステップS 3 8の普図変動処理を説明する。

図1 3は、普図変動処理を示すフローチャートである。

普図変動処理は、ステップS 3 8において実行されると、図1 3に示すように、まず、ステップS 1 5 0に移行する。

ステップS 1 5 0では、普図当たり遊技状態の生起中であるか否かを判定し、普図当たり遊技状態の生起中でないと判定した場合（N o）には、ステップS 1 5 1に移行し、普

50



図当たり遊技状態の生起中であると判定した場合（Ｙｅｓ）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ここで、普図当たり遊技状態の生起中であるか否かは、ＲＡＭ２３０の所定領域に記憶されている普図当たり遊技状態フラグに基づいて判定する。

【００９９】

ステップＳ１５１では、普通図柄の報知表示中であるか否かを判定し、普通図柄の報知表示中でないと判定した場合（Ｎｏ）には、ステップＳ１５２に移行し、普通図柄の報知表示中であると判定した場合（Ｙｅｓ）には、ステップＳ１５７に移行する。ここで、普通図柄の報知表示中とは、普通図柄の変動表示又は停止表示が行われている期間中をいう。

ステップＳ１５２では、普図保留数が「０」であるか否かを判定し、普図保留数が「０」でないと判定した場合（Ｎｏ）には、ステップＳ１５３に移行し、普図保留数が「０」とであると判定した場合（Ｙｅｓ）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップＳ１５３では、普図当たり判定処理を実行し、ステップＳ１５４に移行する。普図当たり判定処理では、ＲＡＭ２３０の普図始動情報記憶領域に記憶されている普図始動情報に含まれる普図当たり乱数を読み出して、この普図当たり乱数の値が当たり値と一致しているか否かを判定（普図当たり判定）する。

【０１００】

ＲＯＭ２２０には、普図当たり乱数と当たり値との対応が登録された普通図柄抽選テーブルが格納されている。また、普通図柄抽選テーブルとして、時短制御停止時に対応する普通図柄抽選テーブル及び時短制御実行時に対応する普通図柄抽選テーブルが格納されている。時短制御停止時に対応する普通図柄抽選テーブルでは、当選確率が第１の確率（例えば、１／８０）となるように、当たり値が登録されている。一方、時短制御実行時に対応する普通図柄抽選テーブルでは、当選確率が第１の確率より高い第２の確率（例えば、１／１．１）となるように、当たり値が登録されている。そして、普図当たり判定処理では、現在の時短制御の実行状況に対応する普通図柄抽選テーブルを読み出して、普図当たり判定を行う。これにより、普通図柄抽選の抽選結果（当選又は落選）が判定される。なお、時短制御の実行状況は、ＲＡＭ２３０の所定領域に記憶されている時短制御フラグに基づいて判定する。

【０１０１】

ステップＳ１５４では、停止図柄設定処理を実行し、ステップＳ１５５に移行する。停止図柄設定処理では、まず、ステップＳ１５３の処理結果に基づいて、停止表示させる普通図柄の態様（停止図柄）を判定する。

具体的には、ステップＳ１５３において普通図柄抽選に当選したと判定された場合には、停止図柄として「普図当たり図柄」を判定し、普通図柄抽選に落選したと判定された場合には、停止図柄として「はずれ図柄」を判定する。

そして、停止図柄設定処理では、停止図柄させる特別図柄の態様として、決定した停止図柄を設定する。

ステップＳ１５５では、変動時間設定処理を実行し、ステップＳ１５６に移行する。変動時間設定処理では、普通図柄の変動時間を設定する。

本実施形態では、時短制御停止時には、普通図柄の変動時間として第１の時間（例えば、２．０〔ｓ〕）を設定し、時短制御実行時には、普通図柄の変動時間として第１の時間より短い第２の時間（例えば、０．５〔ｓ〕）を設定する。なお、時短制御の実行状況は、ＲＡＭ２３０の所定領域に記憶されている時短制御フラグに基づいて判定する。

【０１０２】

ステップＳ１５６では、報知表示開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。報知表示開始処理では、ステップＳ１５５で決定した普通図柄の変動時間を、普図変動時間タイマに設定する。そして、普図表示装置６０において、普通図柄の変動表示を開始して、設定した普図変動時間タイマによる変動時間の計測を開始する。

ステップＳ１５７では、普図変動時間タイマに基づいて、ステップＳ１５６で設定した普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、設定した普通図柄の変動時間が経過した

10

20

30

40

50

と判定した場合 ( Y e s ) には、ステップ S 1 5 8 に移行し、設定した普通図柄の変動時間が経過していないと判定した場合 ( N o ) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップ S 1 5 8 では、報知表示終了処理を実行し、ステップ S 1 5 9 に移行する。報知表示終了処理では、普図表示装置 6 0 において、ステップ S 1 5 4 で設定された停止図柄による普通図柄の停止表示を行う。なお、普通図柄の停止表示は、予め設定されている所定時間行われる。

ステップ S 1 5 9 では、ステップ S 1 5 8 で停止表示された停止図柄が「普図当たり図柄」であるか否かを判定し、「普図当たり図柄」とであると判定した場合 ( Y e s ) には、ステップ S 1 6 0 に移行し、普図当たり図柄でないと判定した場合 ( N o ) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

10

#### 【 0 1 0 3 】

ステップ S 1 6 0 では、普図当たり遊技状態開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

普図当たり遊技状態開始処理では、普図当たり遊技状態フラグを、R A M 2 3 0 の所定領域に設定するとともに、現在の時短制御の実行状況に応じて開放時間 ( 0 . 5 [ s ] 又は 2 . 0 [ s ] ) を、始動口開閉部材開放タイマに設定する。

そして、始動口開閉部材 5 2 a の開放を開始するとともに、設定した始動口開閉部材開放タイマによる始動口開閉部材 5 2 a の開放時間の計測を開始する。さらに、第 2 始動口入球数カウンタによる第 2 始動口 5 2 への遊技球の入球数のカウントを開始する。

20

#### 【 0 1 0 4 】

次に、ステップ S 3 9 の普図当たり遊技処理を説明する。

図 1 4 は、普図当たり遊技処理を示すフローチャートである。

普図当たり遊技処理は、ステップ S 3 9 において実行されると、図 1 4 に示すように、まず、ステップ S 1 7 0 に移行する。

ステップ S 1 7 0 では、普図当たり遊技状態の生起中であるか否かを判定し、普図当たり遊技状態の生起中であると判定した場合 ( Y e s ) には、ステップ S 1 7 1 に移行し、普図当たり遊技状態の生起中でないと判定した場合 ( N o ) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ここで、普図当たり遊技状態の生起中であるか否かは、R A M 2 3 0 の所定領域に記憶されている普図当たり遊技状態フラグに基づいて判定する。

30

ステップ S 1 7 1 では、第 1 開放部材 5 2 a の閉鎖条件を満たすか否かを判定し、始動口開閉部材 5 2 a の閉鎖条件を満たすと判定した場合 ( Y e s ) には、ステップ S 1 7 2 に移行し、始動口開閉部材 5 2 a の閉鎖条件を満たさない ( N o ) と判定した場合 ( N o ) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、始動口開閉部材開放タイマに設定された開放時間が経過した場合に、第 1 開放部材 5 2 a の閉鎖条件を満たすと判定する。

ステップ S 1 7 2 では、普図当たり遊技状態終了処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。普図当たり遊技状態終了処理では、始動口開閉部材 5 2 a を閉鎖して、R A M 2 3 0 の所定領域に設定されている普図当たり遊技状態フラグを解除する。また、始動口開閉部材開放タイマ及び第 2 始動口入球数カウンタのそれぞれの値をリセットする。

40

#### 【 0 1 0 5 】

( 演出制御装置で実行される処理 )

次に、演出制御装置 3 0 0 で実行される処理を説明する。

図 1 5 は、演出制御装置が実行する演出制御処理を示すフローチャートである。

パチンコ機 1 に電源が投入されると、演出制御装置 3 0 0 の C P U は、所定の初期設定処理を実行した後に、図示しないメイン処理を繰り返し実行する。そして、演出制御装置 3 0 0 の C P U は、メイン処理の実行中において、所定の割込周期 ( 例えば、2 . 0 [ m s ] ) でタイマ割り込みを発生させて、図 1 5 に示す演出制御処理を繰り返し実行する。

演出制御処理は、演出制御装置 3 0 0 の C P U により実行されると、まず、ステップ S

50

200に移行する。

#### 【0106】

ステップS200では、コマンド受信処理を実行し、ステップS201に移行する。コマンド受信処理では、主制御装置200が送信した制御コマンドの受信の有無をチェックして、制御コマンドの受信があった場合には、受信した制御コマンドを解析して、RAMのコマンドバッファ領域に保存する。

また、コマンド受信処理では、第1操作検出スイッチ24及び第2操作検出スイッチ25のそれぞれからの操作信号の入力の有無をチェックして、操作信号の入力があった場合には、当該操作信号の入力を示す情報を、RAMの所定領域に保存する。

さらに、コマンド受信処理では、排出検知センサ106からの検知信号の入力の有無をチェックして、検知信号の入力があった場合には、当該検知信号の入力を示す情報を、RAMの所定領域に保存する。

ステップS201では、演出フラグ設定処理を実行し、ステップS202に移行する。演出フラグ設定処理では、状態指定コマンドを受信したか否かを判定し、状態指定コマンドを受信したと判定した場合（状態指定コマンドがRAMのコマンドバッファ領域に保存されている場合）には、各種演出フラグの設定を行う。

具体的には、時短制御の開始を指定する状態指定コマンドを受信した場合には、時短演出フラグを、RAMの所定領域に設定する。一方、時短制御の終了を指定する状態指定コマンドを受信した場合には、RAMの所定領域に設定されている時短演出フラグを解除する。

また、特図高確率状態を指定する状態指定コマンドを受信した場合には、確変演出フラグを、RAMの所定領域に設定する。一方、特図低確率状態を指定する状態指定コマンドを受信した場合には、RAMの所定領域に設定されている確変演出フラグを解除する。

#### 【0107】

ステップS202では、報知演出管理処理を実行し、ステップS203に移行する。報知演出管理処理については、後述する。

ステップS203では、オープニング演出管理処理を実行し、ステップS204に移行する。オープニング演出管理処理については、後述する。

ステップS204では、出玉予告演出管理処理を実行し、ステップS205に移行する。出玉予告演出管理処理については、後述する。

ステップS205では、賞球数報知演出管理処理を実行し、ステップS206に移行する。賞球数報知演出管理処理については、後述する。

ステップS206では、上乗せ演出管理処理を実行し、ステップS207に移行する。上乗せ演出管理処理については、後述する。

ステップS207では、獲得賞球数更新処理を実行し、ステップS208に移行する。獲得賞球数更新処理については、後述する。

ステップS208では、演出用乱数更新処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。演出用乱数更新処理では、演出の抽選に用いる各種乱数を発生させるためのループカウンタの値を更新する。ここで、演出の抽選に用いる各種乱数としては、後述する停止図柄決定乱数、出玉予告演出乱数、更新賞球数決定乱数、上乗せ演出乱数、上乗せ前兆演出等が該当する。

#### 【0108】

次に、ステップS202の報知演出管理処理を説明する。

図16は、報知演出管理処理を示すフローチャートである。

報知演出管理処理は、ステップS202において実行されると、図16に示すように、まず、ステップS210に移行する。

ステップS210では、所定の制御コマンドを受信したか否かを判定し、所定の制御コマンドを受信したと判定した場合（Yes）には、ステップS211に移行し、所定の制御コマンドを受信していないと判定した場合（No）には、ステップS214に移行する。ここで、所定の制御コマンドとは、図柄種別指定コマンド、第1変動パターン指定コマ

10

20

30

40

50

ンド及び第2変動パターン指定コマンドをいう。

所定の制御コマンドを受信したか否かは、図柄種別指定コマンド、第1変動パターン指定コマンド及び第2変動パターン指定コマンドがRAMのコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

【0109】

ステップS211では、変動内容設定処理を実行し、ステップS212に移行する。変動内容設定処理では、演出図柄z1, z2の変動表示に係る演出データを設定する。

具体的には、変動内容設定処理では、第1変動パターン指定コマンドが指定する第1変動パターンの内容に対応する演出プログラムを読み出す。そして、読み出した演出プログラムにしたがって、第1変動パターンに係る演出データ(画像データ、ランプ制御データ、音制御データ等)を読み出す。

10

また、第2変動パターン指定コマンドが指定する第2変動パターンの内容に対応する演出プログラムを読み出す。そして、読み出した演出プログラムにしたがって、第2変動パターンに係る演出データ(画像データ、ランプ制御データ、音制御データ等)を読み出す。

そして、第1変動パターンに係る演出データ及び第2変動パターンに係る演出データを合わせた演出図柄z1, z2の変動表示(報知表示)に係る演出データ(以下、「変動演出データ」とする)を編集して、編集した変動演出データを設定する。

【0110】

ステップS212では、停止図柄設定処理を実行し、ステップS213に移行する。停止図柄設定処理では、演出図柄z1, z2の停止表示に係る画像データを設定する。

20

具体的には、停止図柄設定処理では、まず、図柄種別指定コマンドが指定する停止図柄(「はずれ図柄」、「通常大当たり図柄」、「確変大当たり図柄」及び「ボーナス1図柄」~「ボーナス7図柄」のうちいずれか)に基づいて、演出図柄z1, z2に係る停止図柄の具体的態様(組み合わせ)を決定する。

ここで、演出制御装置300のROMには、停止図柄決定乱数と停止図柄の具体的態様との対応が登録された停止図柄決定テーブルが格納されている。そして、停止図柄決定テーブルとして、図柄種別指定コマンドにより指定され得る複数種類の停止図柄(「はずれ図柄」、「通常大当たり図柄」、「確変大当たり図柄」及び「ボーナス1図柄」~「ボーナス7図柄」)のそれぞれに対応する停止図柄決定テーブルを有している。

30

「はずれ図柄」に対応する停止図柄決定テーブルでは、停止図柄の具体的態様として、複数種類の「はずれ態様」が登録されている。本実施形態では、各種類の「はずれ態様」は、3つの演出図柄表示領域a1~a3のうち少なくとも一の領域に停止表示される「数字図柄」が示す数字が、他の領域に停止表示される「数字図柄」が示す数字と異なる組み合わせとなるとともに、演出図柄表示領域a4に停止表示される演出図柄z2が白色を示す態様となっている。

【0111】

「通常大当たり図柄」に対応する停止図柄決定テーブルでは、停止図柄の具体的態様として、複数種類の「通常大当たり態様」が登録されている。本実施形態では、各種類の「通常大当たり態様」は、3つの演出図柄表示領域a1~a3に停止表示される演出図柄z1が同一の偶数の数字を示す「数字図柄」(「2」、「4」、「6」及び「8」のうちいずれか一の数字を示す「数字図柄」)で揃うとともに、演出図柄表示領域a4に停止表示される演出図柄z2が青色を示す態様となっている。

40

「確変大当たり図柄」に対応する停止図柄決定テーブルでは、停止図柄の具体的態様として、複数種類の「確変大当たり態様」が登録されている。本実施形態では、各種類の「確変大当たり態様」は、3つの演出図柄表示領域a1~a3に停止表示される演出図柄z1が同一の奇数の数字を示す「数字図柄」(「1」、「3」、「5」及び「7」のうちいずれか一の数字を示す「数字図柄」)で揃うとともに、演出図柄表示領域a4に停止表示される演出図柄z2が赤色を示す態様となっている。

「ボーナス1図柄」~「ボーナス7図柄」のそれぞれに対応する停止図柄決定テーブル

50

では、停止図柄の具体的態様として、複数種類の「ボーナス態様」が登録されている。本実施形態では、各種類の「ボーナス態様」は、3つの演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 に停止表示される演出図柄 z 1 が同一の数字を示す「数字図柄」（「1」~「8」のうちいずれかの数字を示す「数字図柄」）で揃うとともに、演出図柄表示領域 a 4 において停止表示される演出図柄 z 2 が紫色を示す態様となっている。

以下の説明では、「1」の数字を示す「数字図柄」からなる「ボーナス態様」を「1図柄」、「2」の数字を示す「数字図柄」からなる「ボーナス態様」を「2図柄」、「3」の数字を示す「数字図柄」からなる「ボーナス態様」を「3図柄」、「4」の数字を示す「数字図柄」からなる「ボーナス態様」を「4図柄」、「5」の数字を示す「数字図柄」からなる「ボーナス態様」を「5図柄」、「6」の数字を示す「数字図柄」からなる「ボーナス態様」を「6図柄」、「7」の数字を示す「数字図柄」からなる「ボーナス態様」を「7図柄」、「8」の数字を示す「数字図柄」からなる「ボーナス態様」を「8図柄」とする。

10

#### 【0112】

特に、本実施形態では、「7図柄」は、「ボーナス7図柄」に対応する停止図柄決定テーブルにおいてのみ登録されており、他の種類の「ボーナス図柄」に対応する停止図柄決定テーブルには登録されていない。これによって、後述する「7図柄」に対応する出玉予告演出である「16ラウンド確定演出」は、「大当たり9」（実質ラウンド回数16[回]）に当選した場合にのみ実行され得ようになっている。

また、本実施形態では、実質ラウンド回数が多い大当たり遊技状態の種別ほど、「8図柄」が選択される確率が高く設定されている。具体的には、「8図柄」が選択される確率は、「ボーナス7図柄」に対応する停止図柄決定テーブル、「ボーナス6図柄」に対応する停止図柄決定テーブル、「ボーナス5図柄」に対応する停止図柄決定テーブル、「ボーナス4図柄」に対応する停止図柄決定テーブル、「ボーナス3図柄」に対応する停止図柄決定テーブル、「ボーナス2図柄」に対応する停止図柄決定テーブル、「ボーナス1図柄」に対応する停止図柄決定テーブルの順に高く（高低となるように）設定されている。これによって、後述する「8図柄」に対応する出玉予告である「ボタン予告演出」は、実質ラウンド回数が多い大当たり遊技状態の種別ほど、実行される確率が高くなっている。

20

#### 【0113】

そして、停止図柄設定処理では、まず、所定の乱数カウンタから停止図柄決定乱数を取得する。また、図柄種別指定コマンドが指定する停止図柄の種類を確認して、この確認結果に対応する停止図柄決定テーブルを読み出す。そして、取得した停止図柄決定乱数及び停止図柄決定テーブルに基づいて、停止図柄の具体的態様を決定する。さらに、決定した停止図柄の具体的態様に係る画像データ（以下、「停止図柄データ」）を読み出して、読み出した画像データを設定する。

30

#### 【0114】

ステップS213では、変動表示開始処理を実行し、ステップS214に移行する。変動表示開始処理では、ステップS211で設定した変動演出データに基づく演出を開始する。これによって、画像表示装置20の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 において、演出図柄 z 1 の変動表示が開始されるとともに、図柄表示装置23の演出図柄表示領域 a 4 において、演出図柄 z 2 の変動表示が開始される。

40

ステップS214では、停止指定コマンドを受信したか否かを判定し、停止指定コマンドを受信したと判定した場合（Yes）には、ステップS215に移行し、停止指定コマンドを受信していないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

停止指定コマンドを受信したか否かは、停止指定コマンドがRAMのコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

ステップS215では、停止表示開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。停止表示開始処理では、画像表示装置20の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 及び図柄表示装置23の演出図柄表示領域 a 4 において、演出図柄 z 1 , z 2 の変動表示を終

50

了して、ステップS 2 1 2で設定した停止画像データに基づく演出図柄z 1, z 2の停止表示(報知表示)を開始する。ここで、演出図柄z 1, z 2の停止表示は、所定時間継続して実行される。

#### 【0115】

次に、ステップS 2 0 3のオープニング演出管理処理を説明する。

図17は、オープニング演出管理処理を示すフローチャートである。図18は、出玉予告演出の第1の例を示す図である。図19は、出玉予告演出の第2の例を示す図である。図20は、出玉予告演出の第3の例を示す図である。

オープニング演出管理処理は、ステップS 2 0 3において実行されると、図17に示すように、まず、ステップS 2 2 0に移行する。

10

ステップS 2 2 0では、オープニング指定コマンドを受信したか否かを判定し、オープニング指定コマンドを受信したと判定した場合(Yes)には、ステップS 2 2 1に移行し、オープニング指定コマンドを受信していないと判定した場合(No)には、ステップS 2 3 2に移行する。

オープニング指定コマンドを受信したか否かは、オープニング指定コマンドがRAMのコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

ステップS 2 2 1では、大当たりフラグ設定処理を実行し、ステップS 2 2 2に移行する。大当たりフラグ設定処理では、受信したオープニング指定コマンドが指定する大当たり遊技状態の種別に対応する大当たりフラグを、演出制御装置300のRAMの所定領域に設定する。

20

#### 【0116】

ステップS 2 2 2では、オープニング指定コマンドが指定する大当たり遊技状態の種別が所定の種別(「大当たり3」～「大当たり9」のうちいずれか)であるか否かを判定し、所定の種別(「大当たり3」～「大当たり9」のうちいずれか)であると判定した場合(Yes)には、ステップS 2 2 3に移行し、所定の種別でない(「大当たり1」又は「大当たり2」である)と判定した場合(No)には、ステップS 2 3 0に移行する。

ステップS 2 2 3では、ステップS 2 1 5で停止表示された停止図柄の態様(ステップS 2 1 2で決定された停止図柄の具体的態様)が所定の「ボーナス態様」(「8図柄」)であるか否かを判定し、所定の「ボーナス態様」(「8図柄」)であると判定した場合(Yes)には、ステップS 2 2 4に移行し、所定の「ボーナス態様」でない(「1図柄」～「7図柄」のうちいずれかである)と判定した場合(No)には、ステップS 2 2 7に移行する。

30

#### 【0117】

ここで、パチンコ機1では、「大当たり3」～「大当たり9」のうちいずれかに当選した場合に、大当たり遊技状態の生起中において、出玉予告演出が実行される。出玉予告演出とは、単独で、又は、後述する上乗せ演出と一連となって、当選した大当たり遊技状態の種別に係る期待賞球数を示唆する演出となっている。本実施形態では、出玉予告演出は、大当たり遊技状態に係るオープニング期間の開始後から1回目の入賞容易ラウンドの開始前までの期間中において実行される。また、上乗せ演出は、1回目の入賞容易ラウンドの開始後から最終回の入賞容易ラウンドの開始前までの期間中において実行される。

40

期待賞球数とは、当該大当たり遊技状態により遊技者が獲得を期待できる賞球の数をいう。本実施形態では、各種別(大当たり遊技状態の種別)に係る期待賞球数は、当該種別の大当たり遊技状態において実行される入賞容易ラウンドの回数(長時間開放の回数)に基づいて設定されている。

具体的には、「大当たり3」に係る期待賞球数は、520球(13[球](1球の遊技球が第1大入賞口53へ入球するごとに払い出される賞球数)×10[球](1回のラウンド遊技の所定入賞上限数)×4[回](入賞容易ラウンドの回数(長時間開放の回数))=520[球])に設定されている。「大当たり4」に係る期待賞球数は、780球(13[球](1球の遊技球が第1大入賞口53へ入球するごとに払い出される賞球数)×10[球](1回のラウンド遊技の所定入賞上限数)×6[回](入賞容易ラウンドの回

50

数（長時間開放の回数））＝780〔球〕）に設定されている。「大当たり5」に係る期待賞球数は、1040球（13〔球〕（1球の遊技球が第1大入賞口53へ入球するごとに払い出される賞球数）×10〔球〕（1回のラウンド遊技の所定入賞上限数）×8〔回〕（入賞容易ラウンドの回数（長時間開放の回数））＝1040〔球〕）に設定されている。「大当たり6」に係る期待賞球数は、1300球（13〔球〕（1球の遊技球が第1大入賞口53へ入球するごとに払い出される賞球数）×10〔球〕（1回のラウンド遊技の所定入賞上限数）×10〔回〕（入賞容易ラウンドの回数（長時間開放の回数））＝1300〔球〕）に設定されている。「大当たり7」に係る期待賞球数は、1560球（13〔球〕（1球の遊技球が第1大入賞口53へ入球するごとに払い出される賞球数）×10〔球〕（1回のラウンド遊技の所定入賞上限数）×12〔回〕（入賞容易ラウンドの回数（長時間開放の回数））＝1560〔球〕）に設定されている。「大当たり8」に係る期待賞球数は、1820球（13〔球〕（1球の遊技球が第1大入賞口53へ入球するごとに払い出される賞球数）×10〔球〕（1回のラウンド遊技の所定入賞上限数）×14〔回〕（入賞容易ラウンドの回数（長時間開放の回数））＝1820〔球〕）に設定されている。「大当たり9」に係る期待賞球数は、2080球（13〔球〕（1球の遊技球が第1大入賞口53へ入球するごとに払い出される賞球数）×10〔球〕（1回のラウンド遊技の所定入賞上限数）×16〔回〕（入賞容易ラウンドの回数（長時間開放の回数））＝2080〔球〕）に設定されている。

10

本実施形態では、「大当たり3」～「大当たり9」のうち期待賞球数が最も多い大当たり種別は、「大当たり9」となっている。そこで、以下の説明では、「大当たり9」に係る期待賞球数（2080〔球〕）を、「期待賞球数最多値」とする。

20

#### 【0118】

そして、パチンコ機1では、出玉予告演出として、複数種類の出玉予告演出が設定されている。本実施形態では、出玉予告演出として、複数種類の「ボーナス態様」（「1図柄」～「8図柄」）のそれぞれに対応する出玉予告演出（合計8種類の出玉予告演出）が設定されている。

各種類の出玉予告演出では、当該出玉予告演出に対応する「ボーナス態様」に含まれるキャラクターA～Hによる演出画像が表示される。また、各種類の出玉予告演出では、当選した大当たり遊技状態の種別に係る期待賞球数を示唆する情報である予告賞球数p（図18～図20参照）が表示される。特に、各種類の出玉予告演出では、表示されている予告賞球数pの値を当選した大当たり遊技状態の種別に係る期待賞球数を上限として増加させる演出画像が表示される。そして、8種類の出玉予告演出では、予告賞球数pの値の増加に係る演出内容（演出ボタン5bを使用するか否か等）が互いに異なっている。

30

#### 【0119】

具体的には、パチンコ機1では、「大当たり3」～「大当たり9」のうちいずれかに当選した場合には、決定された停止図柄の具体的態様（「ボーナス図柄」の種類（「1図柄」～「8図柄」のうちいずれか））に基づいて、大当たり遊技状態の生起中において実行する出玉予告演出の種類が決定される。

また、出玉予告演出を実行する際には、当該出玉予告演出において最終的に表示する予告賞球数pの最終値（以下、「予告賞球数最終値」とする）が決定される。ここで、予告賞球数最終値は、当選した大当たり遊技状態の種別に係る期待賞球数（以下、「当選種別期待賞球数」とする）以下に設定される。また、予告賞球数最終値は、ラウンド最大賞球数の倍数となるように設定される。ラウンド最大賞球数とは、1回の入賞容易ラウンドに基づいて遊技者が得ることができる最大の賞球数をいう。本実施形態では、ラウンド最大賞球数は、130球（13〔球〕（1球の遊技球が第1大入賞口53へ入球するごとに払い出される賞球数）×10〔球〕（1回のラウンド遊技の所定入賞上限数）＝130〔球〕）となる。これによって、予告賞球数pを介して表示された予告賞球数最終値に基づいて、遊技者に対して、当該大当たり遊技状態において実行される入賞容易ラウンドの回数を示唆することができる。本実施形態では、「大当たり3」～「大当たり9」のそれぞれでは、偶数回数の入賞容易ラウンドが実行されるため、予告賞球数最終値は、ラウンド最

40

50

大賞球数  $\times 2 \times (x)$  ( $x$  は、「2」～「8」のうちいずれかの値) となるように設定される。

また、出玉予告演出を実行する際には、当該出玉予告演出において最初に表示する予告賞球数  $p$  の初期値 (以下、「予告賞球数初期値」) が決定される。ここで、予告賞球数初期値は、予告賞球数最終値 (後述する「ボタン予告演出」が実行される場合には、「予告賞球数上限値」) 未満に設定される。また、予告賞球数初期値は、ラウンド最大賞球数の倍数となるように設定される。本実施形態では、全ての種類の出玉予告演出について、予告賞球数初期値は、260球に設定される。

#### 【0120】

さらに、複数種類の出玉予告演出のうち演出ボタン 5b の操作に基づいて、予告賞球数  $p$  の値を増加させる出玉予告演出 (「ボタン予告演出」) を実行する際には、当該出玉予告演出において表示する予告賞球数  $p$  の上限値 (以下、「予告賞球数上限値」とする) が決定される。ここで、予告賞球数上限値は、当選種別期待賞球数以下に設定される。また、予告賞球数上限値は、ラウンド最大賞球数の倍数となるように設定される。予告賞球数上限値は、ラウンド最大賞球数  $\times 2 \times (x)$  ( $x$  は、「2」～「8」のうちいずれかの値) となるように設定される。

10

そして、「ボタン予告演出」が実行された結果、演出ボタン 5b の操作に基づいて予告賞球数  $p$  の値が予告賞球数上限値まで増加された場合には、当該予告賞球数上限値が予告賞球数最終値として決定され、演出ボタン 5b の操作不足により予告賞球数  $p$  の値が予告賞球数上限値まで増加されなかった場合には、当該予告賞球数  $p$  の値に基づいて予告賞球数最終値が決定される (後述するように、当該予告賞球数  $p$  の値に補正処理が施された後の値が予告賞球数最終値として決定される)。

20

なお、複数種類の出玉予告演出のうち「ボタン予告演出」を除いた出玉予告演出では、予告賞球数  $p$  の値は、必ず、予告賞球数初期値から予告賞球数最終値まで増加されるように演出内容 (演出シナリオ) が設定されている。

#### 【0121】

例えば、「2図柄」に対応する出玉予告演出である「ハンマー演出」では、図18に示すように、画像表示装置 20 の表示領域 21 において、ハンマー演出画像  $y_1$  が表示される。ハンマー演出画像  $y_1$  では、予告賞球数  $p$  が表示されるとともに、「キャラクター B」による演出画像が表示される。

具体的には、ハンマー演出画像  $y_1$  では、では、予告賞球数  $p$  の初期値として、予め決定された予告賞球数初期値が表示されて、「キャラクター B」が予告賞球数  $p$  を繰り返し叩く演出画像が表示される。そして、予告賞球数  $p$  が叩かれるごとに、予告賞球数  $p$  の値が、所定数ずつ増加されて、最終的に予め決定された予告賞球数最終値に達する演出画像が表示される。

30

また、ハンマー演出画像  $y_1$  では、縮小された演出図柄表示領域  $a_1 \sim a_3$  において、ステップ S212 で決定された「ボーナス態様」 (「2図柄」) に係る停止図柄が表示される。

#### 【0122】

また、「7図柄」に対応する出玉予告演出である「16ラウンド確定演出」では、図19に示すように、画像表示装置 20 の表示領域 21 において、16ラウンド確定演出画像  $y_2$  が表示される。16ラウンド確定演出画像  $y_2$  では、予告賞球数  $p$  が表示されるとともに、「キャラクター G」による演出画像が表示される。

40

具体的には、16ラウンド確定演出画像  $y_2$  では、では、予告賞球数  $p$  の初期値として、予め決定された予告賞球数初期値が表示されて、「キャラクター G」が繰り返しジャンプする演出画像が表示される。そして、「キャラクター G」がジャンプするごとに、予告賞球数  $p$  の値が、所定数ずつ増加されて、最終的に予め決定された予告賞球数最終値に達する演出画像が表示される。この際、「16ラウンド確定演出」は、「大当たり9」に当選した場合にのみ選択され得るため、予告賞球数最終値は期待賞球数最多値と一致する。よって、16ラウンド確定演出画像  $y_2$  では、予告賞球数  $p$  の値が予告賞球数最終値に達した際に、複数の大当たり遊技状態の種別のうち期待賞球数が最も多い大当たり遊技状態

50



の種別（「大当たり9」）に当選したことを示す「最多賞球数確定！！」という文字が表示される。

また、16ラウンド確定演出画像y2では、縮小された演出図柄表示領域a1～a3において、ステップS212で決定された「ボーナス態様」（「7図柄」）に係る停止図柄が表示される。

#### 【0123】

さらに、「8図柄」に対応する出玉予告演出である「ボタン予告演出」では、図20に示すように、画像表示装置20の表示領域21において、ボタン予告演出画像y3が表示される。ボタン予告演出画像y3では、予告賞球数pが表示されるとともに、「キャラクターH」による演出画像が表示される。

具体的には、「ボタン予告演出」では、演出ボタン5bの操作が有効となる操作有効期間が設定される。そして、ボタン予告演出画像y3では、予告賞球数pの初期値として、予め決定された予告賞球数初期値が表示されて、「キャラクターH」が演出ボタン5bの押下操作を促す演出画像が表示される。さらに、演出ボタン5bが押下操作されるごとに、予告賞球数pの値が、所定数ずつ増加される演出画像が表示される。本実施形態では、演出ボタン5bが押下操作されるごとに増加される予告賞球数pの値（後述する「更新賞球数」）は、後述する操作有効期間の残り時間、予め決定された予告賞球数上限値と現在の予告賞球数pの値との差等に基づいて、演出ボタン5bが押下操作されるごとに抽選により決定している。また、ボタン予告演出画像y3では、操作有効期間の残り時間を示すタイムバーが表示される。

そして、操作有効期間の終了後、現在の予告賞球数pの値が予め決定された予告賞球数上限値に達している場合には、当該予告賞球数上限値が予告賞球数最終値として決定され、現在の予告賞球数pの値が予め決定された予告賞球数上限値に達していない場合には、後述するように、現在の予告賞球数pの値に基づいて予告賞球数最終値が決定される。

また、ボタン予告演出画像y3では、縮小された演出図柄表示領域a1～a3において、ステップS212で決定された「ボーナス態様」（「8図柄」）に係る停止図柄が表示される。

#### 【0124】

そして、パチンコ機1では、出玉予告演出が実行された結果、予告賞球数最終値が当選種別期待賞球数の値に達していない場合には、大当たり遊技状態の生起中（後述する「賞球数報知演出」の実行中）において、1回又は複数回の上乗せ演出が実行され、当該1回又は複数回の上乗せ演出によって、予告賞球数pの値が、当選種別期待賞球数の値まで増加される。一方、出玉予告演出が実行された結果、予告賞球数最終値が当選種別期待賞球数の値に達している場合には、上乗せ演出が実行されることはない。

以上により、パチンコ機1では、「大当たり3」～「大当たり9」のうちいずれかに当選した場合には、出玉予告演出によって、又は、出玉予告演出及び上乗せ演出によって、当選種別期待賞球数が遊技者に対して示唆される。

#### 【0125】

ステップS224では、予告賞球数上限値決定処理を実行し、ステップS225に移行する。予告賞球数上限値決定処理では、実行する「ボタン予告演出」における予告賞球数pの上限値である予告賞球数上限値を決定する。ここで、予告賞球数上限値は、当選種別期待賞球数以下の値に決定される。

ここで、演出制御装置300のROMには、出玉予告演出乱数と予告賞球数上限値との対応が登録された予告賞球数上限値抽選テーブルが格納されている。そして、予告賞球数上限値抽選テーブルとして、「大当たり3」～「大当たり9」のそれぞれに対応する予告賞球数上限値抽選テーブルが格納されている。

各大当たり遊技状態の種別（「大当たり3」～「大当たり9」のそれぞれ）に対応する予告賞球数上限値抽選テーブルでは、当該予告賞球数上限値抽選テーブルに対応する大当たり遊技状態の種別に係る期待賞球数の値以下に設定された予告賞球数上限値（互いに異なる複数の値に係る予告賞球数上限値）が登録されている。

そして、予告賞球数上限値決定処理では、まず、所定の乱数カウンタから出玉予告演出乱数を取得する。また、オープニング指定コマンドが指定する大当たり遊技状態の種別（「大当たり3」～「大当たり9」のうちいずれか）を確認して、この確認結果に対応する予告賞球数上限値抽選テーブルを読み出す。そして、取得した出玉予告演出乱数及び予告賞球数上限値抽選テーブルに基づいて、予告賞球数上限値を決定する。

#### 【0126】

ステップS225では、ボタン予告演出内容設定処理を実行し、ステップS226に移行する。ボタン予告演出内容設定処理では、「ボタン予告演出」の演出データを設定する。

ここで、演出制御装置300のROMには、出玉予告演出乱数と「ボタン予告演出」の内容（以下、「ボタン予告演出内容」とする）との対応が登録されたボタン予告演出抽選テーブルが格納されている。そして、ボタン予告演出抽選テーブルとして、ステップS224で決定され得る複数の予告賞球数上限値のそれぞれに対応するボタン予告演出抽選テーブルが格納されている。

各予告賞球数上限値に対応するボタン予告演出抽選テーブルでは、互いに異なる複数種類のボタン予告演出内容が登録されている。ここで、ボタン予告演出内容（演出プログラム）には、予告賞球数更新処理（ステップS243）の内容（後述する「更新数抽選」の内容）、当該ボタン予告演出に係る予告賞球数初期値、当該ボタン予告演出の演出時間等が含まれている。なお、予告賞球数初期値は、ステップS224で決定された予告賞球数上限値未満の値（本実施形態では、260[球]）に設定されている。

そして、ボタン予告演出内容設定処理では、まず、ステップS224で決定した予告賞球数上限値を確認して、この確認結果に対応するボタン予告演出抽選テーブルを読み出す。そして、ステップS224で取得した出玉予告演出乱数及びボタン予告演出抽選テーブルに基づいて、ボタン予告演出内容を決定する。

また、決定したボタン予告演出内容に対応する演出プログラムを読み出して、読み出した演出プログラムにしたがって、「ボタン予告演出」に係る演出データ（画像データ、ランプ制御データ、音制御データ等）を読み出す。そして、読み出した演出データを、実行する「ボタン予告演出」に係る演出データとして設定する。

さらに、読み出した演出プログラムにしたがって、「ボタン予告演出」において表示する予告賞球数pの初期値（予告賞球数初期値（260[球]））を設定するとともに、「ボタン予告演出」において表示する予告賞球数pの上限値として、ステップS224で決定した予告賞球数上限値を設定する。

#### 【0127】

ステップS226では、ボタン予告演出開始処理を実行し、ステップS232に移行する。ボタン予告演出開始処理では、ステップS225で設定した演出データに基づく演出を開始する。これによって、「ボタン予告演出」が開始され、画像表示装置20の表示領域21においてボタン予告演出画像y3の表示が開始される。

また、ボタン予告演出開始処理では、操作有効期間中フラグを演出制御装置300のRAMの所定領域に設定して、演出ボタン5bの操作が有効となる操作有効期間を開始する。本実施形態では、操作有効期間は、ボタン予告演出が実行される期間と一致している。そして、操作有効期間中には、演出ボタン5bの押下操作の検出（第1操作信号の入力）に基づく後述する予告賞球数更新処理（ステップS243）の実行が許可される。一方、操作有効期間外には、演出ボタン5bの押下操作の検出（第1操作信号の入力）に基づく予告賞球数更新処理の実行が禁止される。

また、ボタン予告演出開始処理では、「ボタン予告演出」に対応する出玉予告演出中フラグを、演出制御装置300のRAMの所定領域に設定する。

さらに、ボタン予告演出開始処理では、ステップS225で決定したボタン予告演出内容に含まれる演出時間を、演出時間タイマに設定して、設定した演出時間タイマによる演出時間の計測を開始する。

#### 【0128】

ステップS 2 2 7では、予告賞球数最終値決定処理を実行し、ステップS 2 2 8に移行する。予告賞球数最終値決定処理では、実行する出玉予告演出における予告賞球数の最終値である予告賞球数最終値を決定する。ここで、予告賞球数最終値は、当選種別期待賞球数以下の値に決定される。

ここで、演出制御装置300のROMには、出玉予告演出乱数と予告賞球数最終値との対応が登録された予告賞球数最終値抽選テーブルが格納されている。そして、予告賞球数最終値抽選テーブルとして、「大当たり3」～「大当たり9」のそれぞれに対応する予告賞球数最終値抽選テーブルが格納されている。

各大当たり遊技状態の種別（「大当たり3」～「大当たり9」のそれぞれ）に対応する予告賞球数最終値抽選テーブルでは、当該予告賞球数最終値抽選テーブルに対応する大当たり遊技状態の種別に係る期待賞球数の値以下に設定された予告賞球数最終値（互いに異なる複数の値に係る予告賞球数最終値）が登録されている。

10

そして、予告賞球数最終値決定処理では、まず、所定の乱数カウンタから出玉予告演出乱数を取得する。また、オープニング指定コマンドが指定する大当たり遊技状態の種別（「大当たり3」～「大当たり9」のうちいずれか）を確認して、この確認結果に対応する予告賞球数最終値抽選テーブルを読み出す。そして、取得した出玉予告演出乱数及び予告賞球数最終値抽選テーブルに基づいて、予告賞球数最終値を決定する。

#### 【0129】

ステップS 2 2 8では、出玉予告演出内容設定処理を実行し、ステップS 2 2 9に移行する。出玉予告演出内容設定処理では、出玉予告演出の演出データを設定する。

20

ここで、演出制御装置300のROMには、出玉予告演出乱数と出玉予告演出の内容（以下、「出玉予告演出内容」とする）との対応が登録された出玉予告演出抽選テーブルが格納されている。そして、出玉予告演出抽選テーブルとして、各種類の「ボーナス態様」（「1図柄」～「8図柄」のうちいずれか）とステップS 2 2 7で決定され得る複数の予告賞球数最終値との組み合わせのそれぞれに対応する出玉予告演出抽選テーブルが格納されている。

各種類の「ボーナス態様」（「1図柄」～「8図柄」のうちいずれか）に対応する出玉予告演出抽選テーブルでは、当該種類の「ボーナス態様」に対応する出玉予告演出内容が登録されている。例えば、「2図柄」に対応する出玉予告演出抽選テーブルでは、演出内容が互いに異なる複数種類の「ハンマー演出」に係る出玉予告演出内容が登録されている（他の種類の出玉予告演出に係る出玉予告演出内容は登録されていない（他の種類の「ボーナス態様」に対応する出玉予告演出抽選テーブルについても同様））。また、「7図柄」に対応する出玉予告演出抽選テーブルでは、演出内容が互いに異なる複数種類の「16ラウンド確定演出」に係る出玉予告演出内容が登録されている。

30

また、各予告賞球数最終値に対応する出玉予告演出抽選テーブルでは、出玉予告演出において最終的に表示される予告賞球数pの最終値が当該予告賞球数最終値となる出玉予告演出内容が登録されている。

ここで、出玉予告演出内容（演出プログラム）には、当該出玉予告演出に係る予告賞球数初期値、当該出玉予告演出の演出時間等が含まれている。なお、予告賞球数初期値は、ステップS 2 2 7で決定された予告賞球数最終値未満の値（本実施形態では、260[球]）に設定されている。

40

#### 【0130】

そして、出玉予告演出内容設定処理では、まず、ステップS 2 1 5で停止表示された停止図柄の態様（ステップS 2 1 2で決定された停止図柄の具体的態様）、及び、ステップS 2 2 7で決定した予告賞球数最終値を確認して、この確認結果に対応する出玉予告演出抽選テーブルを読み出す。そして、ステップS 2 2 7で取得した出玉予告演出乱数及び出玉予告演出抽選テーブルに基づいて、出玉予告演出内容を決定する。

また、決定した出玉予告演出内容に対応する演出プログラムを読み出して、読み出した演出プログラムにしたがって、出玉予告演出に係る演出データ（画像データ、ランプ制御データ、音制御データ等）を読み出す。そして、読み出した演出データを、実行する出玉

50

予告演出に係る演出データとして設定する。

さらに、読み出した演出プログラムにしたがって、出玉予告演出において表示する予告賞球数  $p$  の初期値（予告賞球数初期値（260 [球]））を設定するとともに、出玉予告演出において表示する予告賞球数  $p$  の最終値として、ステップ S 2 2 7 で決定した予告賞球数最終値を設定する。

#### 【0131】

ステップ S 2 2 9 では、出玉予告演出開始処理を実行し、ステップ S 2 3 2 に移行する。出玉予告演出開始処理では、ステップ S 2 2 8 で設定した演出データに基づく演出を開始する。これによって、出玉予告演出が開始され、画像表示装置 2 0 の表示領域 2 1 において当該出玉予告演出に係る演出画像の表示が開始される。

10

また、出玉予告演出開始処理では、開始する出玉予告演出の種類に対応する出玉予告演出中フラグを、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域に設定する。

さらに、出玉予告演出開始処理では、ステップ S 2 2 8 で決定した出玉予告演出内容に含まれる演出時間を、演出時間タイマに設定して、設定した演出時間タイマによる演出時間の計測を開始する。

ステップ S 2 3 0 では、オープニング演出内容設定処理を実行し、ステップ S 2 3 1 に移行する。オープニング演出内容設定処理では、オープニング期間中に実行されるオープニング演出の演出データを設定する。

具体的には、オープニング演出の演出プログラムを読み出して、読み出した演出プログラムにしたがって、オープニング演出に係る演出データ（画像データ、ランプ制御データ、音制御データ等）を読み出す。そして、読み出した演出データを、実行するオープニング演出に係る演出データとして設定する。

20

ステップ S 2 3 1 では、オープニング演出開始処理を実行し、ステップ S 2 3 2 に移行する。オープニング演出開始処理では、ステップ S 2 3 0 で設定した演出データに基づいて演出を開始する。これによって、オープニング演出が開始される。

#### 【0132】

ステップ S 2 3 2 では、エンディング指定コマンドを受信したか否かを判定し、エンディング指定コマンドを受信したと判定した場合（Y e s）には、ステップ S 2 3 3 に移行し、エンディング指定コマンドを受信していないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

30

エンディング指定コマンドを受信したか否かは、エンディング指定コマンドが R A M のコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

ステップ S 2 3 3 では、賞球数報知演出の実行中であるか否かを判定し、賞球数報知演出の実行中であると判定した場合（Y e s）には、ステップ S 2 3 4 に移行し、賞球数報知演出の実行中でないと判定した場合（N o）には、ステップ S 2 3 5 に移行する。

賞球数報知演出の実行中であるか否かは、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域において、賞球数報知演出中フラグが設定されているか否かに基づいて判定する。賞球数報知演出については、後述する。

ステップ S 2 3 4 では、賞球数報知演出終了処理を実行し、ステップ S 2 3 5 に移行する。賞球数報知演出終了処理では、実行中の賞球数報知演出を終了して、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域に設定されている賞球数報知演出中フラグを解除する。

40

また、賞球数報知演出終了処理では、賞球数カウンタの計数値、演出用カウンタ及び入賞容易ラウンド数カウンタのそれぞれの計数値として、初期値（本実施形態では、「0」）を設定して、それぞれのカウンタの計数値をリセットする。

さらに、賞球数報知演出終了処理では、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域において上乗せ演出フラグが設定されている場合には、設定されている上乗せ演出フラグを解除する。

ステップ S 2 3 5 では、エンディング演出開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。エンディング演出開始処理では、エンディング演出の演出プログラムを読み出して、読み出した演出プログラムにしたがって、エンディング演出に係る演出デ

50

ータ（画像データ、ランプ制御データ、音制御データ等）を読み出す。そして、読み出した演出データを、実行するエンディング演出に係る演出データとして設定し、設定した演出データに基づいて演出を開始する。これによって、エンディング演出が開始される。

#### 【 0 1 3 3 】

次に、ステップ S 2 0 4 の出玉予告演出管理処理を説明する。

図 2 1 は、出玉予告演出管理処理を示すフローチャートである。図 2 2 は、予告賞球数最終値報知演出の一例を示す図である。図 2 3 は、上乗せ演出の一例を示す図である。図 2 4 は、上乗せ演出及び上乗せ前兆演出を実行するタイミングの一例を示す図である。

出玉予告演出管理処理は、ステップ S 2 0 4 において実行されると、図 2 1 に示すように、まず、ステップ S 2 4 0 に移行する。

10

ステップ S 2 4 0 では、出玉予告演出の実行中であるか否かを判定し、出玉予告演出の実行中であると判定した場合（ Y e s ）には、ステップ S 2 4 1 に移行し、出玉予告演出の実行中でないと判定した場合（ N o ）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

出玉予告演出の実行中であるか否かは、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域において、出玉予告演出中フラグが設定されているか否かに基づいて判定する。

ステップ S 2 4 1 では、「ボタン予告演出」の実行中であるか否かを判定し、「ボタン予告演出」の実行中であると判定した場合（ Y e s ）には、ステップ S 2 4 2 に移行し、「ボタン予告演出」の実行中でない（他の種類の出玉予告演出の実行中）と判定した場合（ N o ）には、ステップ S 2 4 8 に移行する。

20

「ボタン予告演出」の実行中であるか否かは、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域において、「ボタン予告演出」に対応する出玉予告演出中が設定されているか否かに基づいて判定する。

#### 【 0 1 3 4 】

ステップ S 2 4 2 では、第 1 操作検出スイッチ 2 4 から第 1 操作信号が入力されたか否かを判定し、第 1 操作信号が入力されたと判定した場合（ Y e s ）には、ステップ S 2 4 3 に移行し、第 1 操作信号が入力されてないと判定した場合（ N o ）には、ステップ S 2 4 4 に移行する。

ここで、第 1 操作信号が入力されたか否かは、第 1 操作信号の入力を示す情報が R A M の所定領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

30

ステップ S 2 4 3 では、予告賞球数更新処理を実行し、ステップ S 2 4 4 に移行する。予告賞球数更新処理では、ボタン予告演出画像 y 3 において表示されている予告賞球数 p の値を更新する。

ここで、演出制御装置 3 0 0 の R O M には、更新賞球数決定乱数と更新賞球数との対応が登録された更新賞球数抽選テーブルが格納されている。そして、更新賞球数抽選テーブルとして、操作有効期間の残り時間、予告賞球数上限値と現在の予告賞球数 p の値との差等の組み合わせのそれぞれに対応する更新賞球数抽選テーブルが格納されている。

そして、予告賞球数更新処理では、まず、所定の乱数カウンタから更新賞球数決定乱数を取得する。また、操作有効期間の残り時間、ステップ S 2 2 4 で決定された予告賞球数上限値と現在の予告賞球数 p の値との差等を確認して、この確認結果に対応する更新賞球数抽選テーブルを読み出す。そして、取得した更新賞球数決定乱数及び更新賞球数抽選テーブルに基づいて、更新賞球数を決定する（更新数抽選）。

40

さらに、更新数抽選により決定した更新賞球数を、現在の予告賞球数 p の値に加算して、表示されている予告賞球数 p の値を更新する。ここで、予告賞球数更新処理では、ステップ S 2 2 4 で決定された予告賞球数上限値を上限として更新することが可能となっている。

#### 【 0 1 3 5 】

ステップ S 2 4 4 では、ボタン予告演出を終了するか否かを判定し、ボタン予告演出を終了すると判定した場合（ Y e s ）には、ステップ S 2 4 5 に移行し、ボタン予告演出を終了しないと判定した場合（ N o ）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

50

ここで、演出時間タイマに設定された演出時間が経過した場合に、ボタン予告演出を終了すると判定する。

ステップS 2 4 5 では、操作有効期間終了処理を実行し、ステップS 2 4 6 に移行する。操作有効期間終了処理では、演出制御装置3 0 0 のR A Mの所定領域に設定されている操作有効期間中フラグを解除する。これによって、操作有効期間が終了する。

ステップS 2 4 6 では、予告賞球数最終値決定処理を実行し、ステップS 2 4 7 に移行する。予告賞球数最終値決定処理では、実行した「ボタン予告演出」における予告賞球数pの最終値である予告賞球数最終値を決定する。ここで、予告賞球数最終値は、当選種別期待賞球数以下の値に決定される。

具体的には、予告賞球数最終値決定処理では、予告賞球数pの値がステップS 2 2 4 で決定された予告賞球数上限値に達しているか否かを判定し、予告賞球数pの値が予告賞球数上限値に達していると判定した場合には、当該予告賞球数上限値を、予告賞球数最終値として決定する。

10

一方、予告賞球数pの値が予告賞球数上限値に達していないと判定した場合には、当該予告賞球数pの値が、ラウンド区切値と一致しているか否かを判定し、予告賞球数pの値がラウンド区切値と一致していると判定した場合には、当該予告賞球数pを、予告賞球数最終値として決定する。ここで、ラウンド区切値とは、ラウンド最大賞球数（本実施形態では、1 3 0 [ 球 ] ）× 2 ×（xは、「2」～「8」のうちいずれかの値）により求められる値をいう。

一方、予告賞球数pの値がラウンド区切値と一致していないと判定した場合には、当該予告賞球数pの値より大きいラウンド区切値のうち、当該予告賞球数pの値に最も近い値を、予告賞球数最終値として決定する（補正処理）。例えば、予告賞球数pの値が「2 2 0 [ 球 ]」である場合には、補正処理に基づいて、予告賞球数最終値は、「2 6 0 [ 球 ]」に決定される。また、予告賞球数pの値が「7 1 5 [ 球 ]」である場合には、補正処理に基づいて、予告賞球数最終値は、「7 8 0 [ 球 ]」に決定される。

20

【 0 1 3 6 】

ステップS 2 4 7 では、ボタン予告演出終了処理を実行し、ステップS 2 5 0 に移行する。ボタン予告演出終了処理では、実行中のボタン予告演出を終了して、演出制御装置3 0 0 のR A Mの所定領域に設定されている出玉予告演出中フラグを解除する。

また、ボタン予告演出終了処理では、演出時間タイマを停止して、演出時間タイマの値をリセットする。

30

ステップS 2 4 8 では、出玉予告演出を終了するか否かを判定し、出玉予告演出を終了すると判定した場合（Y e s）には、ステップS 2 4 9 に移行し、出玉予告演出を終了しないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、演出時間タイマに設定された演出時間が経過した場合に、出玉予告演出を終了すると判定する。

ステップS 2 4 9 では、出玉予告演出終了処理を実行し、ステップS 2 5 0 に移行する。出玉予告演出終了処理では、実行中の出玉予告演出を終了して、演出制御装置3 0 0 のR A Mの所定領域に設定されている出玉予告演出中フラグを解除する。

また、ボタン予告演出終了処理では、演出時間タイマを停止して、演出時間タイマの値をリセットする。

40

【 0 1 3 7 】

ステップS 2 5 0 では、予告賞球数最終値報知演出開始処理を実行し、ステップS 2 5 1 に移行する。予告賞球数最終値報知演出開始処理では、予告賞球数最終値を報知する予告賞球数最終値報知演出を開始する。

具体的には、予告賞球数最終値報知演出開始処理では、予告賞球数最終値報知演出中フラグを演出制御装置3 0 0 のR A Mの所定領域に設定して、ステップS 2 2 7 又はステップS 2 4 6 で決定された予告賞球数最終値を報知する予告賞球数最終値報知演出を開始する。

予告賞球数最終値報知演出では、画像表示装置2 0 の表示領域2 1 において、図2 2 に

50

示す予告賞球数最終値報知演出画像hが表示される。予告賞球数最終値報知演出画像hでは、予告賞球数pが表示されるとともに、ステップS212で決定された「ボーナス態様」(「1図柄」~「8図柄」のうちいずれか)に含まれるキャラクターA~Hによる演出画像が表示される。この際、予告賞球数pの値として、ステップS227又はステップS246で決定された予告賞球数最終値が設定される。また、予告賞球数最終値報知演出画像hでは、縮小された演出図柄表示領域a1~a3において、ステップS212で決定された「ボーナス態様」(「1図柄」~「8図柄」のうちいずれか)に係る停止図柄が表示される。

#### 【0138】

ステップS251では、ステップS227又はステップS246で決定された予告賞球数最終値が当選種別期待賞球数の値未満であるか否かを判定し、当選種別期待賞球数の値未満であると判定した場合(Yes)には、ステップS252に移行し、当選種別期待賞球数の値未満でない(当選種別期待賞球数の値と一致している)と判定した場合(No)には、ステップS253に移行する。

ステップS252では、上乘せ演出内容設定処理を実行し、ステップS253に移行する。上乘せ演出内容設定処理では、上乘せ演出の演出データを設定する。

ここで、上乘せ演出とは、出玉予告演出と一連となって、当選した大当たり遊技状態の種別に係る期待賞球数を示唆する演出となっている。本実施形態では、上乘せ演出は、1回目の入賞容易ラウンドの開始後から最終回の入賞容易ラウンドの開始前までの期間中において実行される。

具体的には、上乘せ演出は、図23に示すように、賞球数報知演出に係る賞球数報知演出画像iにおいて表示されている予告賞球数pの値を、当選種別期待賞球数の値を上限として増加させる演出となっている。上乘せ演出は、賞球数報知演出の実行中において、1回又は複数回実行される。この際、各回の上乗せ演出によって予告賞球数pに加算される値は、ラウンド最大賞球数の倍数(本実施形態では、ラウンド最大賞球数×2×(xは、「3」~「6」のうちいずれかの値)となっている。

#### 【0139】

演出制御装置300のROMには、上乘せ演出乱数と上乘せ演出の内容(以下、「上乘せ演出内容」とする)との対応が登録された上乘せ演出抽選テーブルが格納されている。そして、上乘せ演出抽選テーブルとして、ステップS227又はステップS246で決定された予告賞球数最終値と当選種別期待賞球数(520[球]、780[球]、1040[球]、1300[球]、1560[球]、1820[球]及び2080[球]のそれぞれ)との組み合わせのそれぞれに対応する上乘せ演出抽選テーブルが格納されている。

各上乘せ演出抽選テーブルでは、予告賞球数pの値を、当該上乘せ演出抽選テーブルに対応する予告賞球数最終値から当選種別期待賞球数の値まで増加させる上乘せ演出内容が登録されている。また、各上乘せ演出抽選テーブルでは、互いに異なる複数種類の上乗せ演出内容が登録されている。さらに、小さい値の当選種別期待賞球数に対応する上乘せ演出抽選テーブルほど、1回目の上乘せ演出が実行されるタイミングが早く設定されている。

ここで、上乘せ演出内容(演出プログラム)には、上乘せ演出を実行する回数、各回の上乗せ演出を実行するタイミング(時機)、各回の上乗せ演出の演出内容(予告賞球数pに加算される値、演出画像の内容)等が含まれている。

特に、本実施形態では、各回の上乗せ演出を実行するタイミング(契機)が、大当たり遊技状態の生起中における第1大入賞口53への遊技球の入球(入賞数)に基づいて設定されている。具体的には、パチンコ機1では、後述する演出用カウンタにより、1回目の入賞容易ラウンドの開始後における第1大入賞口53に入球した遊技球の数(排出孔53cから排出された遊技球の数)を計数する。そして、演出用カウンタの計数値に基づいて、上乘せ演出を実行(開始)するタイミングを制御している。

例えば、図24に示すように、所定の上乗せ演出内容では、1回の上乗せ演出を実行するように設定されている。そして、1回目の入賞容易ラウンドの開始後、第1大入賞口5

10

20

30

40

50

3 への遊技球の入賞数が 2 7 [ 球 ] に達したタイミングで、上乘せ演出を実行（開始）するように設定されている。

【 0 1 4 0 】

そして、上乘せ演出内容設定処理では、まず、所定の乱数カウンタから上乘せ演出乱数を取得する。また、ステップ S 2 2 7 又はステップ S 2 4 6 で決定された予告賞球数最終値及び当選種別期待賞球数を確認して、この確認結果に対応する上乘せ演出抽選テーブルを読み出す。そして、取得した上乘せ演出乱数及び上乘せ演出抽選テーブルに基づいて、上乘せ演出内容を決定する。

また、決定した上乘せ演出内容に対応する演出プログラムを読み出して、読み出した演出プログラムにしたがって、上乘せ演出を実行する回数、各回の上乗せ演出を実行するタイミング、各回の上乗せ演出の演出データ（予告賞球数 p に加算される値、画像データ、ランプ制御データ、音制御データ等）等を設定する。

10

具体的には、読み出した演出プログラムにしたがって、演出用カウンタの各計数値に対応させて、当該計数値に達した場合に実行する上乘せ演出の演出データを設定する。これによって、演出用カウンタの計数値が、上乘せ演出の演出データが設定されている計数値に達した場合に、当該計数値に対応して設定されている演出データに基づく上乘せ演出が実行される。

さらに、上乘せ演出内容設定処理では、上乘せ演出フラグを、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域に設定する。

【 0 1 4 1 】

20

ステップ S 2 5 3 では、ステップ S 2 2 7 又はステップ S 2 4 6 で決定された予告賞球数最終値が期待賞球数最多値未満であるか否かを判定し、期待賞球数最多値未満であると判定した場合（ Y e s ）には、ステップ S 2 5 4 に移行し、期待賞球数最多値未満でない（期待賞球数最多値と一致している）と判定した場合（ N o ）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップ S 2 5 4 では、上乘せ前兆演出タイミング設定処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。上乘せ前兆演出タイミング設定処理では、上乘せ前兆演出を実行するタイミングを設定する。

ここで、上乘せ前兆演出とは、上乘せ演出の実行を示唆する演出となっている。本実施形態では、上乘せ前兆演出は、1 回目の入賞容易ラウンドの開始後から最終回の入賞容易ラウンドの開始前までの期間中において、1 回又は複数回実行される。

30

具体的には、上乘せ前兆演出は、ランプ 2 1 を点灯・点滅させる演出となっている。本実施形態では、上乘せ前兆演出の内容として、「はずれ前兆演出」、「弱前兆演出」、「中前兆演出」及び「強前兆演出」の 4 種類が設定されている。「はずれ前兆演出」は、ランプ 2 1 が「白色」に点灯・点滅される演出となっている。なお、「はずれ前兆演出」は、後述する「通常入賞演出」と同じ内容の演出となっている。「弱前兆演出」は、ランプ 2 1 が「緑色」に点灯・点滅される演出となっている。「中前兆演出」は、ランプ 2 1 が「黄色」に点灯・点滅される演出となっている。「強前兆演出」は、ランプ 2 1 が「赤色」に点灯・点滅される演出となっている。

【 0 1 4 2 】

40

そして、パチンコ機 1 では、上乘せ前兆演出の内容は、各回の上乗せ演出を実行するタイミングにおいて、上乘せ前兆演出内容抽選に基づいて決定される。したがって、ステップ S 2 5 4 の上乘せ前兆演出タイミング設定処理では、上乘せ前兆演出内容抽選を実行するタイミング（上乘せ前兆演出を実行するタイミング）及び上乘せ前兆演出内容抽選の内容が決定される。

また、本実施形態では、上乘せ前兆演出内容抽選の内容として、「弱前兆抽選」、「中前兆抽選」及び「強前兆抽選」の 3 種類が設定されている。「弱前兆抽選」は、「弱前兆演出」に当選する確率が、他の演出（「中前兆抽選」、「強前兆抽選」、及び、「はずれ前兆演出」のそれぞれ）に当選する確率と比較して高く設定されている上乘せ前兆演出内容抽選をいう。「中前兆抽選」は、「中前兆演出」に当選する確率が、他の演出（「弱前

50



兆抽選」、「強前兆抽選」、及び、「はずれ前兆演出」のそれぞれ)に当選する確率と比較して高く設定されている上乗せ前兆演出内容抽選をいう。「強前兆抽選」は、「強前兆演出」に当選する確率が、他の演出(「弱前兆抽選」、「中前兆抽選」、及び、「はずれ前兆演出」のそれぞれ)に当選する確率と比較して高く設定されている上乗せ前兆演出内容抽選をいう。

#### 【0143】

演出制御装置300のROMには、上乗せ前兆演出乱数と上乗せ前兆演出内容抽選に係るプログラム(以下、「前兆演出内容抽選プログラム」とする)との対応が登録された前兆演出内容抽選プログラム抽選テーブルが格納されている。そして、前兆演出内容抽選プログラム抽選テーブルとして、上乗せ演出の実行状況(上乗せ演出が実行されるか否か、上乗せ演出が実行される場合には、ステップS252で設定された上乗せ演出内容(上乗せ演出が実行される回数、各回の上乗せ演出を実行するタイミング、各回の上乗せ演出において予告賞球数pに加算される値))のそれぞれに対応する前兆演出内容抽選プログラム抽選テーブルが格納されている。

10

各前兆演出内容抽選プログラム抽選テーブルでは、互いに異なる内容の複数種類の前兆演出内容抽選プログラムが登録されている。ここで、前兆演出内容抽選プログラムには、上乗せ前兆演出内容抽選(上乗せ前兆演出)を実行する回数、各回の上乗せ前兆演出内容抽選を実行するタイミング、各回の上乗せ前兆演出内容抽選の内容(「弱前兆抽選」、「中前兆抽選」又は「強前兆抽選」)等が含まれている。

#### 【0144】

20

特に、本実施形態では、各回の上乗せ前兆演出内容抽選(上乗せ前兆演出)を実行するタイミング(契機)が、上乗せ演出と同様に、大当たり遊技状態の生起中における第1大入賞口53への遊技球の入球(入賞数)に基づいて設定されている。具体的には、演出用カウンタの計数値に基づいて、上乗せ前兆演出内容抽選を実行するタイミング(上乗せ前兆演出を開始するタイミング)を制御している。

また、上乗せ前兆演出内容抽選(上乗せ前兆演出)を実行する場合には、連続する複数回(例えば、5[回])の遊技球が第1大入賞口53に入球したタイミングのそれぞれにおいて上乗せ前兆演出内容抽選を実行するように、各前兆演出内容抽選プログラムが設定されている。

例えば、図24に示すように、所定の前兆演出内容抽選プログラムでは、10回の上乗せ前兆演出内容抽選(上乗せ前兆演出)を実行するように設定されている。そして、1回目の入賞容易ラウンドの開始後、第1大入賞口53への遊技球の入賞数が17[球]~21[球]のそれぞれに達したタイミングで、「弱前兆抽選」に基づく上乗せ前兆演出を実行するとともに、22[球]~26[球]のそれぞれに達したタイミングで、「中前兆抽選」に基づく上乗せ前兆演出を実行するように設定されている。これによって、第1大入賞口53への遊技球の入賞数が17[球]~21[球]のそれぞれに達したタイミングで実行される上乗せ前兆演出として、「弱前兆演出」が選択される確率が高く、22[球]~26[球]のそれぞれに達したタイミングで実行される上乗せ前兆演出として、「中前兆演出」が選択される確率が高くなる。

30

#### 【0145】

40

そして、上乗せ演出が実行される場合に対応する前兆演出内容抽選プログラム抽選テーブルでは、上乗せ演出が実行されない場合に対応する前兆演出内容抽選プログラム抽選テーブルと比較して、上乗せ前兆演出内容抽選が実行される確率が高くなるように設定されている。また、上乗せ演出が実行される場合に対応する前兆演出内容抽選プログラム抽選テーブルでは、上乗せ演出が実行されない場合に対応する前兆演出内容抽選プログラム抽選テーブルと比較して、より強い内容の上乗せ前兆演出(「強前兆演出」>「中前兆演出」>「弱前兆演出」>「はずれ前兆演出」)が選択される確率が高い上乗せ前兆演出内容抽選(「強前兆抽選」>「中前兆抽選」>「弱前兆抽選」)が選択される確率が高くなるように設定されている。さらに、上乗せ演出が実行される場合に対応する前兆演出内容抽選プログラム抽選テーブルでは、各回の上乗せ演出において予告賞球数pに加算される値

50

が大きいほど、当該上乗せ演出の直前に実行される上乗せ前兆演出内容抽選として、より強い内容の上乗せ前兆演出が選択される確率が高い上乗せ前兆演出内容抽選（「強前兆抽選」＞「中前兆抽選」＞「弱前兆抽選」）が選択される確率が高くなるように設定されている。

#### 【 0 1 4 6 】

そして、上乗せ前兆演出タイミング設定処理では、まず、所定の乱数カウンタから上乗せ前兆演出乱数を取得する。また、上乗せ演出の実行状況を確認して、この確認結果に対応する前兆演出内容抽選プログラム抽選テーブルを読み出す。そして、取得した上乗せ前兆演出乱数及び前兆演出内容抽選プログラム抽選テーブルに基づいて、前兆演出内容抽選プログラムを決定する。

10

また、決定した前兆演出内容抽選プログラムに対応する演出プログラムを読み出して、読み出した演出プログラムにしたがって、上乗せ前兆演出内容抽選（上乗せ前兆演出）を実行する回数、各回の上乗せ前兆演出内容抽選を実行するタイミング、各回の上乗せ前兆演出内容抽選の内容（「弱前兆抽選」、「中前兆抽選」又は「強前兆抽選」）等を設定する。

具体的には、読み出した演出プログラムにしたがって、演出用カウンタの各計数値に対応させて、当該計数値に達した場合に実行する上乗せ前兆演出内容抽選の内容（「弱前兆抽選」、「中前兆抽選」又は「強前兆抽選」）を設定する。これによって、演出用カウンタの計数値が、上乗せ前兆演出内容抽選の内容が設定されている計数値に達した場合に、当該計数値に対応して設定されている上乗せ前兆演出内容抽選の内容に基づく上乗せ前兆演出内容抽選が実行されて、当該抽選の結果に基づく上乗せ前兆演出が実行される。

20

さらに、上乗せ演出タイミング設定処理では、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域において上乗せ演出フラグが設定されている場合には、当該上乗せ演出フラグが設定されている状態を維持し、R A M の所定領域において上乗せ演出フラグが設定されていない場合には、上乗せ演出フラグを R A M の所定領域に設定する。

#### 【 0 1 4 7 】

次に、ステップ S 2 0 5 の賞球数報知演出管理処理を説明する。

図 2 5 は、賞球数報知演出管理処理を示すフローチャートである。図 2 6 は、賞球数報知演出の一例を示す図である。

賞球数報知演出管理処理は、ステップ S 2 0 5 において実行されると、図 2 5 に示すように、まず、ステップ S 2 6 0 に移行する。

30

ステップ S 2 6 0 では、ラウンド遊技開始指定コマンドを受信したか否かを判定し、ラウンド遊技開始指定コマンドを受信したと判定した場合（Y e s ）には、ステップ S 2 6 1 に移行し、ラウンド遊技開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（N o ）には、ステップ S 2 6 5 に移行する。

ラウンド遊技開始指定コマンドを受信したか否かは、ラウンド遊技開始指定コマンドが R A M のコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

ステップ S 2 6 1 では、ラウンド開始時処理を実行し、ステップ S 2 6 2 に移行する。ラウンド開始時処理では、ラウンド入賞数カウンタによる第 1 大入賞口 5 3 に入球した遊技球の数の計数を開始する。

40

また、ラウンド遊技開始時処理では、入賞容易ラウンド数カウンタの作動中（計数を実行中）である場合には、入賞容易ラウンド数カウンタの計数値に「1」を加算した値を、新たにラウンド数カウンタの計数値として設定する。

ステップ S 2 6 2 では、予告賞球数最終値報知演出の実行中であるか否かを判定し、予告賞球数最終値報知演出の実行中であると判定した場合（Y e s ）には、ステップ S 2 6 3 に移行し、予告賞球数最終値報知演出の実行中でないと判定した場合（N o ）には、ステップ S 2 6 5 に移行する。

予告賞球数最終値報知演出の実行中であるか否かは、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域において、予告賞球数最終値報知演出中フラグが設定されているか否かに基づいて判定する。

50

## 【 0 1 4 8 】

ステップ S 2 6 3 では、予告賞球数最終値報知演出終了処理を実行し、ステップ S 2 6 4 に移行する。予告賞球数最終値報知演出終了処理では、実行中の予告賞球数最終値報知演出を終了して、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域に設定されている予告賞球数最終値報知演出中フラグを解除する。

ステップ S 2 6 4 では、賞球数報知演出開始処理を実行し、ステップ S 2 6 5 に移行する。賞球数報知演出開始処理では、賞球数報知演出を開始する。

ここで、賞球数報知演出とは、当該大当たり遊技状態の生起中において払い出された賞球数を遊技者に対して示唆する演出となっている。具体的には、賞球数報知演出では、画像表示装置 2 0 の表示領域 2 1 において、図 2 6 に示す賞球数報知演出画像 i が表示される。賞球数報知演出画像 i では、遊技者が獲得した賞球数を示唆する情報である獲得賞球数 q が表示されるとともに、ステップ S 2 1 2 で決定された「ボーナス態様」（「1 図柄」～「8 図柄」のうちいずれか）に含まれるキャラクター A ～ H による演出画像が表示される。ここで、獲得賞球数 q の値は、賞球数カウンタの計数値と一致している。

また、賞球数報知演出画像 i では、予告賞球数 p が表示される。さらに、賞球数報知演出画像 i では、縮小された演出図柄表示領域 a 1 ～ a 3 において、ステップ S 2 1 2 で決定された「ボーナス態様」（「1 図柄」～「8 図柄」のうちいずれか）に係る停止図柄が表示される。

## 【 0 1 4 9 】

そして、賞球数報知演出開始処理では、賞球数報知演出に係る演出プログラムとして、ステップ S 2 1 2 で決定された「ボーナス態様」（「1 図柄」～「8 図柄」のうちいずれか）に対応する演出プログラムを読み出して、読み出した演出プログラムにしたがって、賞球数報知演出に係る演出データ（画像データ、ランプ制御データ、音制御データ等）を読み出す。そして、読み出した演出データを、実行する賞球数報知演出に係る演出データとして設定する。

また、賞球数報知演出画像 i において表示する獲得賞球数 q の初期値として、0 [ 球 ] を設定するとともに、賞球数報知演出画像 i において表示する予告賞球数 q の初期値として、ステップ S 2 2 7 又はステップ S 2 4 6 で決定された予告賞球数最終値を設定する。

そして、設定した演出データに基づく賞球数報知演出を開始する。これによって、画像表示装置 2 0 の表示領域 2 1 において、賞球数報知演出画像 i の表示が開始される。

また、賞球数報知演出開始処理では、賞球数報知演出中フラグを、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域に設定する。

さらに、賞球数報知演出開始処理では、賞球数カウンタによる払い出された賞球数の計数、演出用カウンタによる第 1 大入賞口 5 3 に入球した遊技球の数（排出孔 5 3 c から排出された遊技球の数）の計数、及び、入賞容易ラウンド数カウンタによる入賞容易ラウンドが実行された回数の計数のそれぞれを開始する。

## 【 0 1 5 0 】

ステップ S 2 6 5 では、ラウンド遊技終了指定コマンドを受信したか否かを判定し、ラウンド遊技終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ Y e s ）には、ステップ S 2 6 6 に移行し、ラウンド遊技終了指定コマンドを受信していないと判定した場合（ N o ）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ラウンド遊技終了指定コマンドを受信したか否かは、ラウンド遊技終了指定コマンドが R A M のコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

ステップ S 2 6 6 では、ラウンド入賞数（ラウンド入賞数カウンタの計数値）が所定入賞上限数（本実施形態では、1 0 [ 球 ] ）に達しているか否かを判定し、所定入賞上限数に達していないと判定した場合（ N o ）には、ステップ S 2 6 7 に移行し、所定入賞上限数に達していると判定した場合（ Y e s ）には、ステップ S 2 6 8 に移行する。

ここで、ラウンド入賞数とは、終了した入賞容易ラウンドに基づいて第 1 大入賞口 5 3 に入賞した遊技球の数をいい、ラウンド入賞数カウンタにより計数される。

## 【 0 1 5 1 】

ステップS 2 6 7では、演出用カウンタ補正処理を実行し、ステップS 2 6 8に移行する。演出用カウンタ補正処理では、演出用カウンタの計数値の補正を行う。

具体的には、演出用カウンタの計数値として、当該大当たり遊技状態において実行（完了）された入賞容易ラウンドの所定入賞上限数の積算値（以下、「補正值」とする）を、新たに設定する。すなわち、 $x$  回目の入賞容易ラウンドが終了した場合には、補正值は、 $10[\text{球}] \times x$  回（実行された入賞容易ラウンドの回数）により算出される値となる（例えば、2 回目の入賞容易ラウンドが終了した場合には、補正值は  $20[\text{球}]$  となる）。ここで、終了した入賞容易ラウンドの回数は、入賞容易ラウンド数カウンタの計数値に基づいて判定される。

これによって、終了した入賞容易ラウンドにおける入賞数が所定入賞上限数に達していない場合であっても、所定入賞上限数に達したものとして、上乗せ演出及び上乗せ前兆演出のそれぞれが制御されることになる。

ステップS 2 6 8では、ラウンド終了時処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ラウンド終了時処理では、ラウンド入賞数カウンタの計数値として、初期値（本実施形態では、「0」）を設定して、ラウンド入賞数カウンタの計数値をリセットする。

#### 【0 1 5 2】

次に、ステップS 2 0 6の上乗せ演出管理処理を説明する。

図2 7は、上乗せ演出管理処理を示すフローチャートである。

上乗せ演出管理処理は、ステップS 2 0 6において実行されると、図2 7に示すように、まず、ステップS 2 7 0に移行する。

ステップS 2 7 0では、排出検知センサから検出信号が入力されたか否かを判定し、検出信号が入力されたと判定した場合（Yes）には、ステップS 2 7 1に移行し、検出信号が入力されていないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、検出信号が入力されたか否かは、検出信号の入力を示す情報がRAMの所定領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

ステップS 2 7 1では、演出制御装置3 0 0のRAMの所定領域において上乗せ演出フラグが設定されているか否かを判定し、上乗せ演出フラグが設定されていると判定した場合（Yes）には、ステップS 2 7 2に移行し、上乗せ演出フラグが設定されていないと判定した場合（No）には、ステップS 2 7 7に移行する。

ステップS 2 7 2では、演出用カウンタ更新処理を実行し、ステップS 2 7 3に移行する。演出用カウンタ更新処理では、演出用カウンタの計数値に「1」を加算した値を、新たに演出用カウンタの計数値として設定する。

ステップS 2 7 3では、ラウンド入賞数カウンタ更新処理を実行し、ステップS 2 7 4に移行する。ラウンド入賞数カウンタ更新処理では、ラウンド入賞数カウンタの計数値に「1」を加算した値を、新たにラウンド入賞数カウンタの計数値として設定する。

#### 【0 1 5 3】

ステップS 2 7 4では、上乗せ前兆演出の実行契機が到来したか否かを判定し、上乗せ前兆演出の実行契機が到来したと判定した場合（Yes）には、ステップS 2 7 5に移行し、上乗せ前兆演出の実行契機が到来していないと判定した場合（No）には、ステップS 2 7 8に移行する。

ここで、ステップS 2 5 4で設定された内容に基づいて、現在の演出用カウンタの計数値に対応する上乗せ前兆演出内容抽選の内容が設定されている場合には、上乗せ前兆演出の実行契機が到来したと判定し、現在の演出用カウンタの計数値に対応する上乗せ前兆演出内容抽選の内容が設定されていない場合には、上乗せ前兆演出の実行契機が到来していないと判定する。

ステップS 2 7 5では、上乗せ前兆演出内容抽選処理を実行し、ステップS 2 7 6に移行する。上乗せ前兆演出内容抽選処理では、実行する上乗せ前兆演出の内容（「はずれ前兆演出」、「弱前兆演出」、「中前兆演出」及び「強前兆演出」のうちいずれか）を決定

10

20

30

40

50

する。

演出制御装置300のROMには、上乗せ前兆演出乱数と上乗せ前兆演出の内容(「はずれ前兆演出」、「弱前兆演出」、「中前兆演出」及び「強前兆演出」との対応が登録された上乗せ前兆演出内容抽選テーブルが格納されている。そして、上乗せ前兆演出内容抽選テーブルとして、ステップS254で決定され得る上乗せ前兆演出抽選の内容(「弱前兆抽選」、「中前兆抽選」及び「強前兆抽選」)のそれぞれに対応する上乗せ前兆演出内容抽選テーブルが格納されている。

#### 【0154】

「弱前兆抽選」に対応する上乗せ前兆演出内容抽選テーブルでは、「弱前兆演出」に当選する確率が、他の演出(「中前兆抽選」、「強前兆抽選」、及び、「はずれ前兆演出」のそれぞれ)に当選する確率と比較して高く設定されている。「中前兆抽選」に対応する上乗せ前兆演出内容抽選テーブルでは、「中前兆演出」に当選する確率が、他の演出(「弱前兆抽選」、「強前兆抽選」、及び、「はずれ前兆演出」のそれぞれ)に当選する確率と比較して高く設定されている。「強前兆抽選」に対応する上乗せ前兆演出内容抽選テーブルでは、「強前兆演出」に当選する確率が、他の演出(「弱前兆抽選」、「中前兆抽選」、及び、「はずれ前兆演出」のそれぞれ)に当選する確率と比較して高く設定されている。

そして、上乗せ前兆演出内容抽選処理では、まず、ステップS254で設定された内容に基づいて、現在の演出用カウンタの計数値に対応して設定されている上乗せ前兆演出注染の内容を確認して、この確認結果に対応する上乗せ前兆演出内容抽選テーブルを読み出す。そして、ステップS254で取得した上乗せ前兆演出乱数及び上乗せ前兆演出内容抽選テーブルに基づいて、上乗せ前兆演出の内容を決定する。

さらに、決定した上乗せ前兆演出の内容に対応する演出プログラムを読み出して、読み出した演出プログラムにしたがって、上乗せ前兆演出に係る演出データ(ランプ制御データ、音制御データ等)を読み出す。そして、読み出した演出データを、実行する上乗せ前兆演出に係る演出データとして設定する。

#### 【0155】

ステップS276では、上乗せ前兆演出実行処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。上乗せ前兆演出実行処理では、ステップS275で設定した演出データに基づく演出を開始する。これによって、上乗せ前兆演出が開始され、ランプ21の点灯・点滅が開始される。

ステップS277では、入賞演出実行処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。入賞演出実行処理では、「通常入賞演出」を開始する。

具体的には、入賞演出実行処理では、「通常入賞演出」に係る演出プログラムを読み出して、読み出した演出プログラムにしたがって、「通常入賞演出」に係る演出データ(ランプ制御データ、音制御データ等)を読み出す。そして、読み出した演出データを、実行する「通常入賞演出」に係る演出データとして設定して、設定した演出データに基づく演出を開始する。これによって、「通常入賞演出」が開始され、ランプ21の点灯・点滅が開始される。なお、「通常入賞演出」の内容は、「はずれ前兆演出」の内容と同一となっている。

#### 【0156】

ステップS278では、上乗せ演出の実行契機が到来したか否かを判定し、上乗せ演出の実行契機が到来したと判定した場合(Yes)には、ステップS279に移行し、上乗せ演出の実行契機が到来していないと判定した場合(No)には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、ステップS252で設定された内容に基づいて、現在の演出用カウンタの計数値に対応する上乗せ演出の演出データが設定されている場合には、上乗せ演出の実行契機が到来したと判定し、現在の演出用カウンタの計数値に対応する上乗せ演出の演出データが設定されていない場合には、上乗せ演出の実行契機が到来していないと判定する。

ステップS279では、上乗せ演出実行処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理

10

20

30

40

50

に復帰する。上乗せ演出実行処理では、ステップS 2 7 2で設定した、現在の演出用カウンタの計数値に対応する演出データに基づく演出を開始する。これによって、上乗せ演出が開始され、画像表示装置20の表示領域21において表示されている予告賞球数p（賞球数報知演出画像iにおいて表示されている予告賞球数p）の値が、設定された演出データに基づいて増加される。

#### 【0157】

次に、ステップS 2 0 7の獲得賞球数更新処理を説明する。

図28は、獲得賞球数更新処理を示すフローチャートである。

獲得賞球数更新処理は、ステップS 2 0 7において実行されると、図28に示すように、まず、ステップS 2 9 0に移行する。

ステップS 2 9 0では、賞球数報知演出の実行中であるか否かを判定し、賞球数報知演出の実行中であると判定した場合（Yes）には、ステップS 2 9 1に移行し、賞球数報知演出の実行中でないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

賞球数報知演出の実行中であるか否かは、演出制御装置300のRAMの所定領域において、賞球数報知演出中フラグが設定されているか否かに基づいて判定する。

ステップS 2 9 1では、入賞指定コマンドを受信したか否かを判定し、入賞指定コマンドを受信したと判定した場合（Yes）には、ステップS 2 9 2に移行し、入用指定コマンドを受信していないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

入賞指定コマンドを受信したか否かは、入賞指定コマンドがRAMのコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

ステップS 2 9 2では、獲得賞球数表示更新処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。獲得賞球数表示更新処理では、賞球数報知演出画像iにおいて表示されている獲得賞球数qの値を更新する。

具体的には、獲得賞球数表示更新処理では、まず、賞球数カウンタの計数値に所定値（本実施形態では、13[球]）を加算した値を、新たに賞球数カウンタの計数値として設定する。そして、賞球数報知演出画像iにおいて表示されている獲得賞球数qの値を、更新した賞球数カウンタの計数値と一致するように増加させる。これによって、獲得賞球数qの値に、新たに払い出された賞球数（13[球]）が加算される。

#### 【0158】

（パチンコ機1の動作）

次に、パチンコ機1の動作を説明する。

図29は、演出図柄の変動表示の一例を示す図である。図30は、大当たり遊技状態の種別と各種演出が実行される条件との関係を示す図である。

パチンコ機1では、始動口（第1始動口51又は第2始動口52）への遊技球の入球があると、特別図柄抽選（第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選）が実行されて、表示装置61、62において、特別図柄の変動表示が開始された後に、当該特別図柄抽選の結果に応じた態様による特別図柄の停止表示が行われる。

また、図29に示すように、特別図柄の報知表示（変動表示及び停止表示のそれぞれ）に同期して、画像表示装置20及び図柄表示装置23の演出図柄表示領域a1～a4において、演出図柄z1、z2の変動表示が行われた後に、演出図柄z1、z2の停止表示が行われる。

そして、特別図柄抽選に当選した場合には、特別図柄の停止表示が行われた後に、大当たり遊技状態が生起される。大当たり遊技状態では、大入賞口開閉部材（第1大入賞口開閉部材53a又は第2大入賞口開閉部材54a）が閉止状態から開放状態に変位されるラウンド遊技が実行されて、大入賞口（第1大入賞口53又は第2大入賞口54）への遊技球の入球が可能となる。ここで、「大当たり1」又は「大当たり2」に当選した場合には、第2大入賞口54への遊技球の入球が可能となり、「大当たり3」～「大当たり9」のうちいずれかに当選した場合には、第1大入賞口53への遊技球の入球が可能となる。

## 【 0 1 5 9 】

特に、パチンコ機 1 では、「大当たり 3」～「大当たり 9」のうちいずれかに当選した場合に、大当たり遊技状態に係るオープニング期間の開始後から 1 回目の入賞容易ラウンドの開始前までの期間中において、出玉予告演出が実行される。そして、出玉予告演出において、当選した大当たり遊技状態の種別に係る期待賞球数が示唆される。

本実施形態では、出玉予告演出として、8 種類の出玉予告演出が設定されている。そして、「大当たり 3」～「大当たり 9」のうちいずれかに当選した場合には、停止図柄として決定された「ボーナス態様」の種類（「1 図柄」～「8 図柄」のうちいずれか）に対応する出玉予告演出が実行される。

各種類の出玉予告演出では、当該出玉予告演出に対応する「ボーナス態様」に含まれるキャラクター A～H による演出画像が表示されるとともに、当選した大当たり遊技状態の種別に係る期待賞球数を示唆する情報である予告賞球数  $p$  が表示される。そして、出玉予告演出では、予告賞球数  $p$  の値が、当選した大当たり遊技状態の種別に係る期待賞球数を上限として増加される。

10

## 【 0 1 6 0 】

具体的には、複数種類の出玉予告演出のうち「ボタン予告演出」以外の出玉予告演出（以下、「通常予告演出」とする）が実行される場合には、まず、当該「通常予告演出」において最初に表示する予告賞球数  $p$  の値（予告賞球数初期値）及び最終的に表示する予告賞球数  $p$  の値（予告賞球数最終値）を決定する。

この際、予告賞球数初期値は、2 回の入賞容易ラウンドにより獲得することができる賞球数の最大値である 260 [球]（130 [球]（ラウンド最大賞球数）× 2 [回]）に決定される。

20

また、予告賞球数最終値は、当選した大当たり遊技状態の種別に係る期待賞球数（当選種別期待賞球数）以下の値に決定される。本実施形態では、各大当たり遊技状態の種別（「大当たり 3」～「大当たり 9」のうちいずれか）に対応する期待賞球数であって当選種別期待賞球数以下の期待賞球数のうちから、抽選により決定された一の期待賞球数が、予告賞球数最終値として決定される。例えば、「大当たり 6」に当選した場合には、「大当たり 6」に係る期待賞球数（1300 [球]）、「大当たり 5」に係る期待賞球数（1040 [球]）、「大当たり 4」に係る期待賞球数（780 [球]）、及び、「大当たり 3」に係る期待賞球数（520 [球]）のうちいずれかの期待賞球数が、予告賞球数最終値として決定される。

30

そして、「通常予告演出」では、図 18 及び図 19 に示すように、画像表示装置 20 の表示領域 21 において、予告賞球数  $p$ （ハンマー演出画像  $y_1$ 、16 ラウンド確定演出画像  $y_2$  等）が表示される。この際、予告賞球数  $p$  の値が、決定された予告賞球数初期値（260 [球]）から決定された予告賞球数最大値まで増加される。なお、「通常予告演出」では、演出シナリオに基づいて、必ず、予告賞球数  $p$  の値が、予告賞球数初期値から決定された予告賞球数最終値まで増加される。

## 【 0 1 6 1 】

一方、複数種類の出玉予告演出のうち「ボタン予告演出」が実行される場合には、まず、当該「ボタン予告演出」において最初に表示する予告賞球数  $p$  の値（予告賞球数初期値）及び表示する予告賞球数  $p$  の上限となる値（予告賞球数上限値）を決定する。

40

この際、予告賞球数初期値は、2 回の入賞容易ラウンドにより獲得することができる賞球数の最大値である 260 [球]（130 [球]（ラウンド最大賞球数）× 2 [回]）に決定される。

また、予告賞球数上限値は、当選種別期待賞球数以下の値に決定される。本実施形態では、予告賞球数上限値は、「通常予告演出」に係る予告賞球数最終値を決定する方法と同じ方法により決定される。すなわち、各大当たり遊技状態の種別（「大当たり 3」～「大当たり 9」のうちいずれか）に対応する期待賞球数であって当選種別期待賞球数以下の期待賞球数のうちから、抽選により決定された一の期待賞球数が、予告賞球数上限値として設定される。例えば、「大当たり 4」に当選した場合には、「大当たり 4」に係る期待賞

50

球数（780〔球〕）、及び、「大当たり3」に係る期待賞球数（520〔球〕）のうちいずれかの期待賞球数が、予告賞球数上限値として決定される。

そして、「ボタン予告演出」では、図20に示すように、画像表示装置20の表示領域21において、予告賞球数 $p$ （ボタン予告演出画像 $y$ 3）が表示される。また、「ボタン予告演出」では、演出ボタン5bの押下操作が有効となる操作有効期間が設定され、操作有効期間中における演出ボタン5bの押下操作に基づいて、予告賞球数 $p$ の値が、決定された予告賞球数初期値（260〔球〕）から決定された予告賞球数上限値を上限として増加される。この際、演出ボタン5bが押下操作されるごとに、予告賞球数 $p$ の値に加算する更新賞球数が抽選により決定され、決定された更新賞球数が、予告賞球数 $p$ の値に加算される。

10

#### 【0162】

さらに、「ボタン予告演出」では、操作有効期間の終了に応じて、予告賞球数最終値が決定される。この際、操作有効期間中において演出ボタン5bの押下操作が十分になされることによって、現在の予告賞球数 $p$ の値が決定された予告賞球数上限値に達している場合には、当該予告賞球数上限値（現在の予告賞球数 $p$ の値）が、予告賞球数最終値として決定される。

一方、操作有効期間中において演出ボタン5bの押下操作が不十分であることによって、現在の予告賞球数 $p$ の値が決定された予告賞球数上限値に達していない場合には、現在の予告賞球数 $p$ の値に基づいて、予告賞球数最終値が決定される。すなわち、現在の予告賞球数 $p$ の値が、ラウンド区切値と一致している場合には、現在の予告賞球数 $p$ の値が、予告賞球数最終値として決定される。ここで、ラウンド区切値とは、ラウンド最大賞球数（130〔球〕） $\times 2 \times (x)$ （ $x$ は、「2」～「8」のうちいずれかの値）により求められる値をいう。一方、現在の予告賞球数 $p$ の値が、ラウンド区切値と一致していない場合には、現在の予告賞球数 $p$ の値より大きいラウンド区切値のうち、現在の予告賞球数 $p$ の値に最も近い値（以下、「補正值」とする）が、予告賞球数最終値として決定される。

20

例えば、予告賞球数上限値が、780〔球〕に設定され、操作有効期間の終了時における予告賞球数 $p$ の値が、780〔球〕である場合には、予告賞球数最終値として、780〔球〕が決定される。一方、予告賞球数上限値が、780〔球〕に設定され、操作有効期間の終了時における予告賞球数 $p$ の値が、520〔球〕（ラウンド区切値と一致）である場合には、予告賞球数最終値として、520〔球〕が設定される。一方、予告賞球数上限値が、780〔球〕に設定され、操作有効期間の終了時における予告賞球数 $p$ の値が、475〔球〕（ラウンド区切値と不一致）である場合には、予告賞球数最終値として、520〔球〕（補正值）が設定される。

30

#### 【0163】

そして、パチンコ機1では、出玉予告演出の終了に応じて、予告賞球数最終値報知演出が開始される。予告賞球数最終値報知演出では、図22に示すように、画像表示装置20の表示領域21において、予告賞球数 $p$ （予告賞球数最終値報知演出画像 $h$ ）が表示される。この際、予告賞球数 $p$ の値として、出玉予告演出により決定された予告賞球数最終値が設定される。

#### 【0164】

40

また、パチンコ機1では、「大当たり3」～「大当たり9」のうちいずれかに当選した場合に、大当たり遊技状態に係る1回目の入賞容易ラウンドの開始に応じて、賞球数報知演出が開始される。賞球数報知演出では、図26に示すように、画像表示装置20の表示領域21において、遊技者が獲得した賞球数を示唆する情報である獲得賞球数 $q$ 及び予告賞球数 $p$ （賞球数報知演出画像 $i$ ）が表示される。この際、賞球数報知演出において最初に表示する予告賞球数 $p$ の値として、出玉予告演出により決定された予告賞球数最終値が設定される。

そして、賞球数報知演出では、第1大入賞口53への遊技球の入賞に応じて賞球の払い出しが行われるごとに、払い出しが行われた賞球数が、獲得賞球数 $q$ の値に加算される。これによって、賞球数報知演出では、獲得賞球数 $q$ の値に基づいて、当該大当たり遊技状

50



態において遊技者が獲得した賞球数を示唆することができる。なお、パチンコ機 1 では、獲得賞球数  $q$  の値が予告賞球数  $p$  の値を超えることがないように、上乗せ演出の演出プログラムが設定されている。

#### 【0165】

さらに、パチンコ機 1 では、出玉予告演出に基づいて決定された予告賞球数最終値に応じて、賞球数報知演出の実行中において、上乗せ演出及び上乗せ前兆演出が実行される。ここで、上乗せ演出は、出玉予告演出と一連となって、当選した大当たり遊技状態の種別に係る期待賞球数を示唆する演出となっている。また、上乗せ前兆演出は、上乗せ演出の実行を示唆する（煽る）演出となっている。

具体的には、図 30 に示すように、出玉予告演出に基づいて決定された予告賞球数最終値が当選種別期待賞球数の値に達していない場合には、賞球数報知演出の実行中において、1 回又は複数回の上乗せ演出が実行され、当該 1 回又は複数回の上乗せ演出によって、予告賞球数  $p$  の値が、当選種別期待賞球数の値まで増加される。一方、出玉予告演出に基づいて決定された予告賞球数最終値が当選種別期待賞球数の値に達している（一致している）場合には、賞球数報知演出の実行中において、上乗せ演出が実行されることはない。

各回の上乗せ演出では、図 23 に示すように、賞球数報知演出画像  $i$  において表示されている予告賞球数  $p$  の値が、設定された演出データに基づいて増加される。この際、各回の上乗せ演出によって予告賞球数  $p$  に加算される値は、ラウンド最大賞球数  $\times 2 \times (x$  は、「3」～「6」のうちいずれかの値) により算出される値となっている。

#### 【0166】

また、図 30 に示すように、出玉予告演出に基づいて決定された予告賞球数最終値が期待賞球数最多値（「大当たり 9」に係る期待賞球数）に達していない場合には、賞球数報知演出の実行中において、1 回又は複数回の上乗せ前兆演出が実行され、当該 1 回又は複数回の上乗せ前兆演出によって、予告賞球数  $p$  の値の増加（上乗せ演出の実行）が示唆される（煽られる）。一方、出玉予告演出に基づいて決定された予告賞球数最終値が期待賞球数最多値に達している（一致している）場合には、賞球数報知演出の実行中において、上乗せ前兆演出が実行されることはない。なお、上乗せ演出の実行により予告賞球数  $p$  の値が期待賞球数最多値に達した場合にも、その後、上乗せ前兆演出が実行されることはない。

各回の上乗せ前兆演出では、ランプ 21 が点灯・点滅される。この際、上乗せ演出が実行される場合には、上乗せ演出が実行されない場合と比較して高い確率で、より強い内容の上乗せ前兆演出（「強前兆演出」>「中前兆演出」>「弱前兆演出」>「はずれ前兆演出」）が実行される。

以上により、パチンコ機 1 では、「大当たり 3」～「大当たり 9」のうちいずれかに当選した場合には、出玉予告演出によって、又は、出玉予告演出及び上乗せ演出によって、当選種別期待賞球数が遊技者に対して示唆されるとともに、上乗せ前兆演出によって、上乗せ演出の実行が示唆される。

#### 【0167】

（パチンコ機 1 の作用）

次にパチンコ機 1 の作用について説明する。

パチンコ機 1 では、大当たり遊技状態に当選した場合に、当選した大当たり遊技状態の種別に係る期待賞球数を示唆する予告賞球数  $p$  が表示される。ここで、期待賞球数とは、当該大当たり遊技状態により遊技者が獲得を期待できる賞球の数をいう。これによって、予告賞球数  $p$  を通じて、当選した大当たり遊技状態により遊技者が獲得を期待できる賞球の数を、遊技者に対して示唆することが可能となる。

特に、パチンコ機 1 では、大当たり遊技状態の種別として、期待賞球数が互いに異なる複数の特定種別（「大当たり 3」～「大当たり 9」）を有している。そして、複数の特定種別（「大当たり 3」～「大当たり 9」）のうちいずれか一の特定種別に当選した場合に、操作有効期間中における演出ボタン 5b の操作状況に基づいて、予告賞球数  $p$  により示唆されている期待賞球数を、当選した特定種別に係る期待賞球数（当選種別期待賞球数）

以下に設定された予告賞球数上限値を上限として増加させる出玉予告演出が実行される。また、出玉予告演出の実行後、予告賞球数 p により示唆されている期待賞球数が、当選した特定種別に係る期待賞球数（当選種別期待賞球数）に達していない場合には、当該予告賞球数 p により示唆されている期待賞球数を、当選した特定種別に係る期待賞球数（当選種別期待賞球数）まで増加させる上乗せ演出が実行される。

これによって、予告賞球数上限値が当選した特定種別に係る期待賞球数（当選種別期待賞球数）未満に設定された場合には、出玉予告演出の終了後に上乗せ演出が実行されて、当該上乗せ演出において、予告賞球数 p により示唆されている期待賞球数が、当選した特定種別に係る期待賞球数（当選種別期待賞球数）まで増加される。

【 0 1 6 8 】

10

また、予告賞球数上限値が当選した特定種別に係る期待賞球数（当選種別期待賞球数）に設定されたが、出玉予告演出において、演出ボタン 5 b の押下操作回の数数が不足している等により、予告賞球数 p により示唆されている期待賞球数が予告賞球数上限値まで増加されなかった場合には、出玉予告演出の終了後に上乗せ演出が実行されて、当該上乗せ演出において、予告賞球数 p により示唆されている期待賞球数が、当選した特定種別に係る期待賞球数（当選種別期待賞球数）まで増加される。

すなわち、出玉予告演出の実行後において予告賞球数 p により示唆されている期待賞球数が当選した特定種別に係る期待賞球数（当選種別期待賞球数）に達していない場合には、上乗せ演出が実行され、当該上乗せ演出において、予告賞球数 p により示唆されている期待賞球数と当選した特定種別に係る期待賞球数（当選種別期待賞球数）とが一致する。

20

したがって、予告賞球数 p により示唆されている期待賞球数と、実際に実行される特定種別の特定遊技状態に係る期待賞球数（当選種別期待賞球数）との間に矛盾が生じることが防止される。

よって、パチンコ機 1 によれば、予告賞球数 p の内容と実際に実行される大当たり遊技状態の内容との間に矛盾が生じることが防止でき、遊技者に対して違和感を与えることを防止することが可能となる。

【 0 1 6 9 】

また、パチンコ機 1 では、上乗せ演出において、予告賞球数 p により示唆されている期待賞球数が、当選した特定種別に係る期待賞球数（当選種別期待賞球数）まで段階的に増加される。これによって、上乗せ演出の興趣を向上することが可能となる。

30

さらに、パチンコ機 1 では、大当たり遊技状態において、複数回の単開放が実行される。そして、単開放として、短時間開放と、短時間開放と比較して第 1 大入賞口 5 3 への遊技球の入球が容易となる（最長開放時間が長い）長時間開放と、を有している。さらに、各特定種別（「大当たり 3」～「大当たり 9」のそれぞれ）に係る期待賞球数が、当該特定種別の大当たり遊技状態において実行される長時間開放の回数に基づいて設定されている。

これによって、予告賞球数 p を通じて、当選した大当たり遊技状態において実行される長時間開放の回数を、遊技者に対して示唆することが可能となり、遊技の興趣を向上することが可能となる。

【 0 1 7 0 】

40

また、パチンコ機 1 では、複数の特定種別（「大当たり 3」～「大当たり 9」）では、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数が互いに同一となっており、大当たり遊技状態において実行される長時間開放の回数が互いに異なっている。

これによって、複数の特定種別に係る大当たり遊技状態において、ラウンド遊技の回数を互いに同一としつつ、期待賞球数を互いに異ならせることができ、遊技の興趣を更に向上することが可能となる。

また、パチンコ機 1 では、複数の特定種別（「大当たり 3」～「大当たり 9」）では、大当たり遊技状態において実行される短時間開放の回数が互いに同一となっており、特定種別の大当たり遊技状態では、全ての回数の短時間開放が実行された後に、長時間開放が実行される。

50

これによって、遊技者において、第 1 大入賞口開閉部材 5 3 a の開閉パターンに基づいて、当選した大当たり遊技状態の種別を判別することが困難となり、遊技の興趣を更に向上することが可能となる。

# 【 0 1 7 1 】

( 変形例 )

以上、本発明の実施形態について説明したが、上記実施形態では、種々の変更を行うことが可能である。

例えば、上記実施形態では、複数の特定種別 ( 「大当たり 3 」 ~ 「大当たり 9 」 ) では、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数が互いに同一となっている。しかしながら、複数の特定種別 ( 「大当たり 3 」 ~ 「大当たり 9 」 ) において、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数を異ならせても構わない。この場合には、各回のラウンド遊技を、1 回の長時間開放により構成するとともに、各特定種別に係る期待賞球数を、当該特定種別の大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数に基づいて設定する。これによって、予告賞球数 p を通じて、当選した大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数を、遊技者に対して示唆することが可能となる。

また、上記実施形態では、入賞容易ラウンドの終了時に、演出用カウンタの計数値を、当該大当たり遊技状態において実行 ( 完了 ) された入賞容易ラウンドの所定入賞上限数の積算値 ( 以下、 「補正值」 とする ) に補正している ( 演出用カウンタ補正処理 ( ステップ S 2 6 7 ) ) 。しかしながら、演出用カウンタ補正処理を実行せずに、当該大当たり遊技状態における実際の入賞数に基づいて、上乘せ演出及び上乘せ前兆演出のそれぞれを制御しても構わない。

また、上記本実施形態では、全ての種類の出玉予告演出について、予告賞球数初期値が、2 6 0 球に設定される。しかしながら、予告賞球数初期値は、適宜変更することが可能である。具体的には、予告賞球数初期値を 0 [ 球 ] に設定しても構わない。このときには、ステップ S 2 4 6 の予告賞球数最終値決定処理において、 「ボタン予告演出」 の終了時における予告賞球数 p の値がラウンド区切値と一致していないと判定された場合には、補正処理によって、当該予告賞球数 p の値より大きいラウンド区切値のうち、2 6 0 [ 球 ] 以上の値であって、当該予告賞球数 p の値に最も近い値が、予告賞球数最終値として決定される構成することが好ましい。例えば、演出ボタン 5 b の押下操作が一切されないことにより、予告賞球数 p の値が 0 [ 球 ] のまま 「ボタン予告演出」 が終了した場合には、補正処理によって、予告賞球数最終値は、2 6 0 [ 球 ] に決定される。

また、上記実施形態においては、本発明をパチンコ機 1 に本発明を適用した場合について説明したが、これに限らず、本発明の主旨を逸脱しない範囲で他のアミューズメントゲーム機等の遊技機にも適用可能である。

# 【 符号の説明 】

## 【 0 1 7 2 】

- |       |              |
|-------|--------------|
| 1     | パチンコ機        |
| 5 b   | 演出ボタン        |
| 5 c   | 回転型セレクター     |
| 1 0   | 遊技盤          |
| 2 0   | 画像表示装置       |
| 2 1   | 表示領域         |
| 2 3   | 図柄表示装置       |
| 2 4   | 第 1 操作検出スイッチ |
| 2 5   | 第 2 操作検出スイッチ |
| 3 0   | 遊技領域         |
| 4 1   | 始動ゲート        |
| 5 1   | 第 1 始動口      |
| 5 2   | 第 2 始動口      |
| 5 2 a | 始動口開閉部材      |

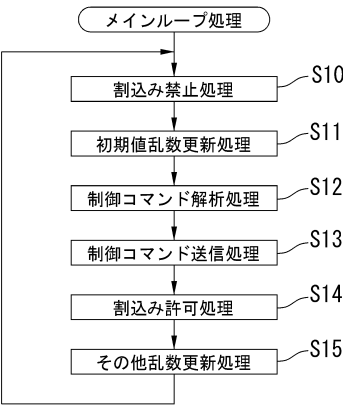
5 3	第 1 大入賞口	
5 3 a	第 1 大入賞口開閉部材	
5 4	第 2 大入賞口	
5 4 a	第 2 大入賞口開閉部材	
6 1	特図 1 表示装置	
6 2	特図 2 表示装置	
6 3	状態表示装置	
6 4	始動口ソレノイド	
6 5	第 1 大入賞口ソレノイド	
6 6	第 2 大入賞口ソレノイド	10
1 0 1	特図 1 始動球検知センサ	
1 0 2	特図 2 始動球検知センサ	
1 0 3	第 1 大入賞球検知センサ	
1 0 4	普図始動球検知センサ	
1 0 5	第 2 大入賞球検知センサ	
2 0 0	主制御装置	
3 0 0	演出制御装置	
4 0 0	払出制御装置	
4 4 0	遊技球払出装置	
p	予告賞球数	20
q	獲得賞球数	
y 1	ハンマー演出画像	
y 2	1 6 ラウンド確定演出画像	
y 3	ボタン予告演出画像	
h	予告賞球数最終値報知演出画像	
i	賞球数報知演出画像	



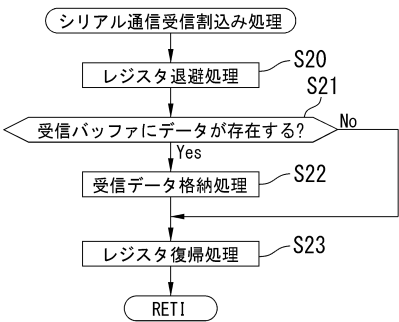
【図5】

制御コマンドの種類	内容	備考	送信タイミング
図柄種類指定	はずれ図柄指定	停止図柄を指定	特別図柄の変動開始時
	通常大当たり図柄指定		
	確変大当たり図柄指定		
	ボーナス1図柄指定		
	ボーナス2図柄指定		
	ボーナス3図柄指定		
	ボーナス4図柄指定		
図柄停止指定	ボーナス5図柄指定		
	ボーナス6図柄指定		
	ボーナス7図柄指定		
	変動パターン1指定		
	変動パターン2指定		
	変動パターン3指定		
	変動パターン4指定		
状態指定	図柄停止指定		特別図柄の停止表示時
	時短制御開始指定		
	時短制御終了指定		
	時短制御終了指定		
	特図高確率状態指定		
	特図低確率状態指定		
	特図低確率状態指定		
オーブンニング指定	大当たり指定		特別図柄の変動開始時
	ラウンド遊技開始指定		
	ラウンド遊技終了指定		
	エンディング指定		
	入賞指定		
	入賞指定		
	入賞指定		

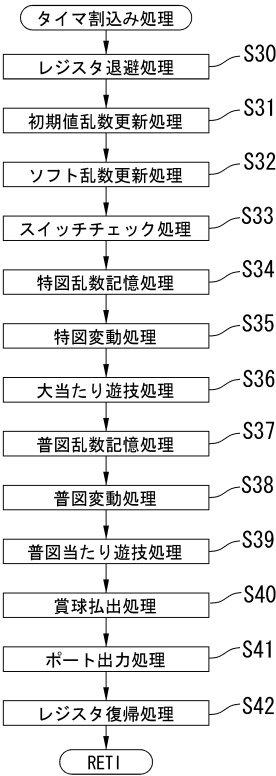
【図6】



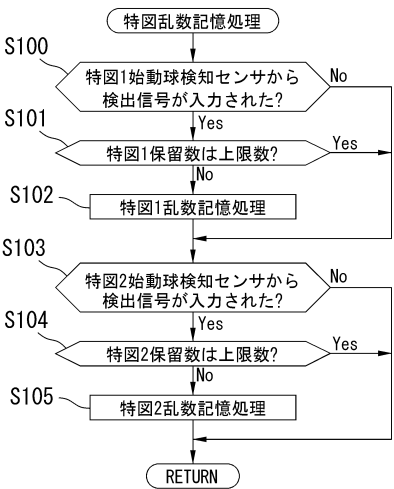
【図7】



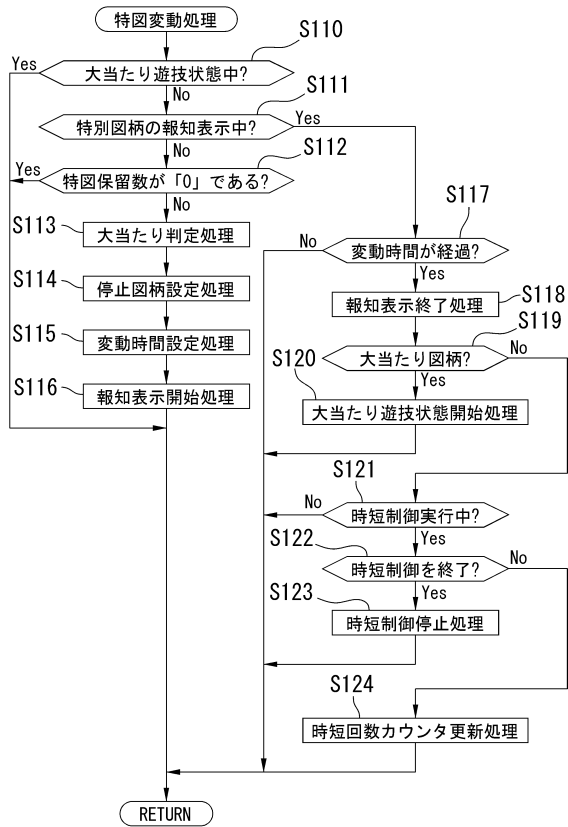
【図8】



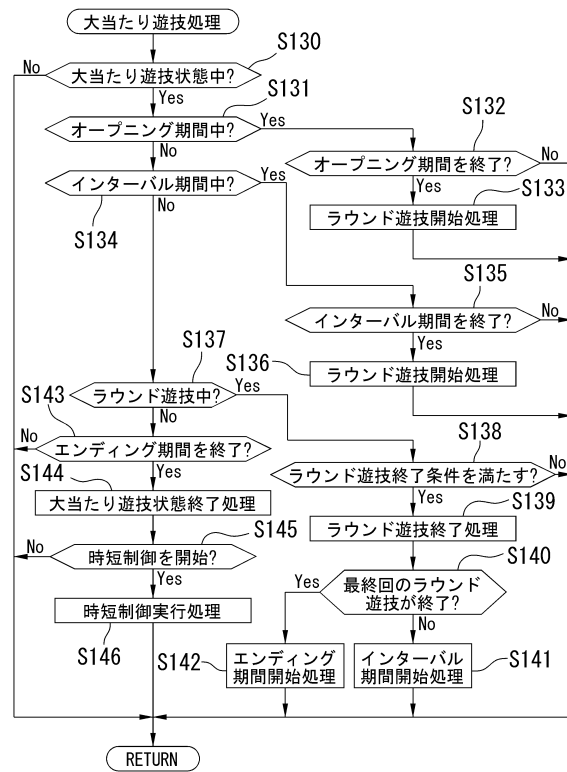
【図9】



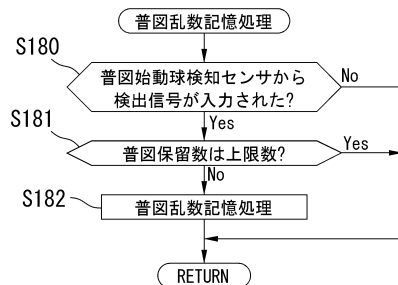
【図 10】



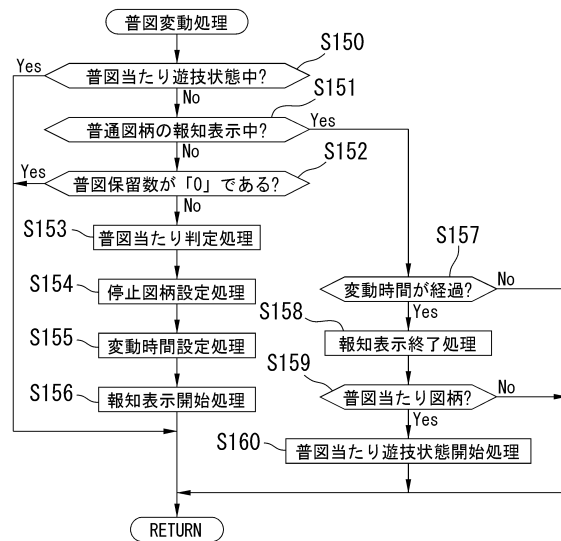
【図 11】



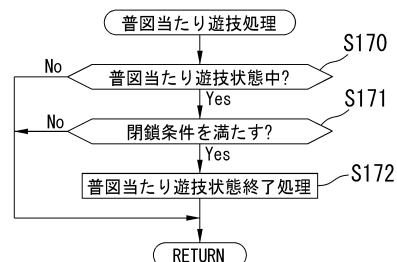
【図 12】



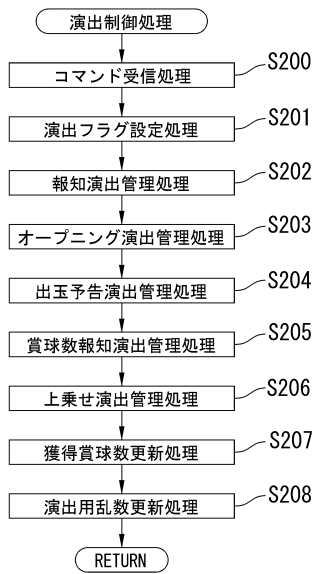
【図 13】



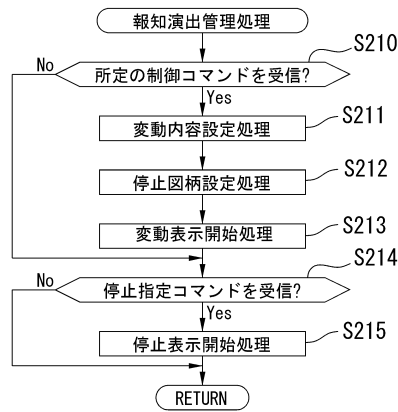
【図 14】



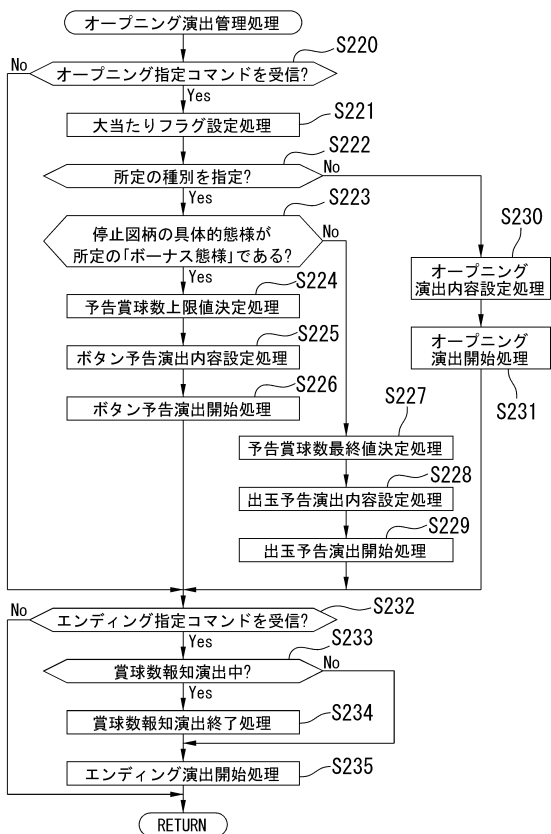
【図 15】



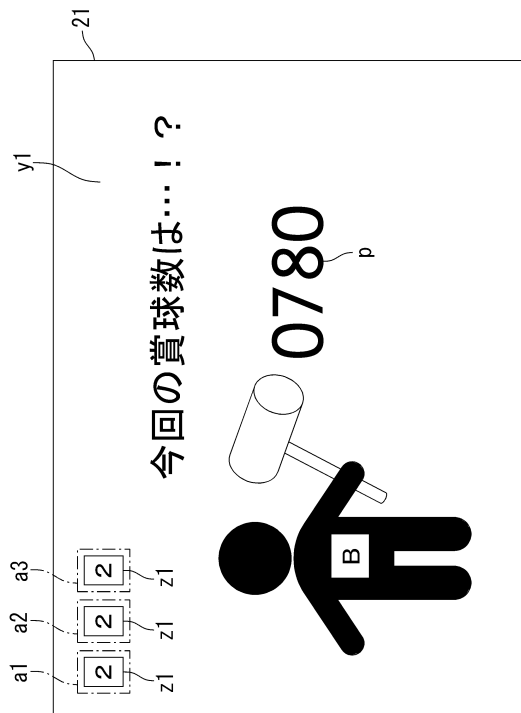
【図 16】



【図 17】

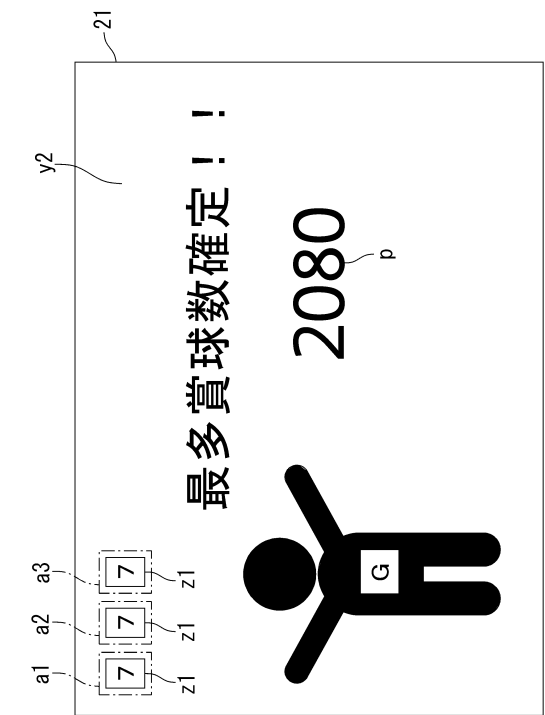


【図 18】

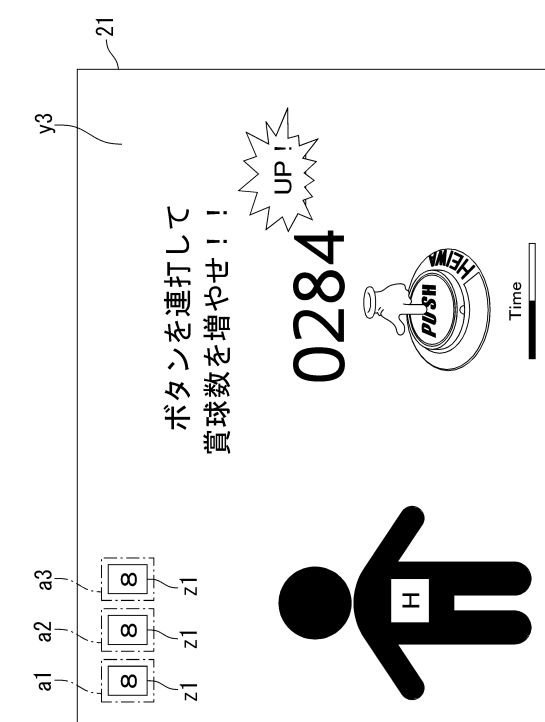




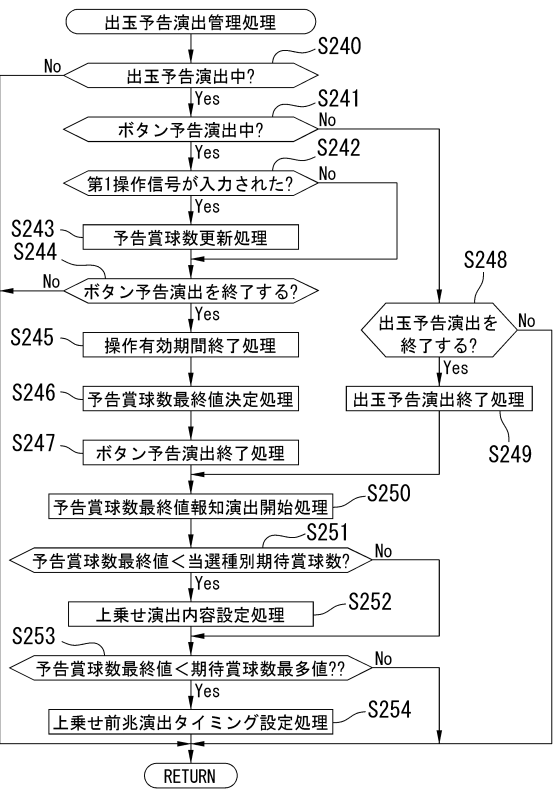
【図 19】



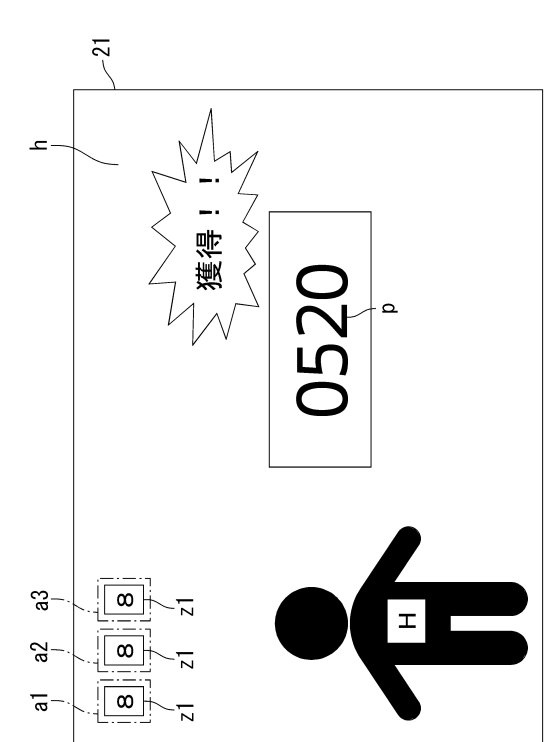
【図 20】



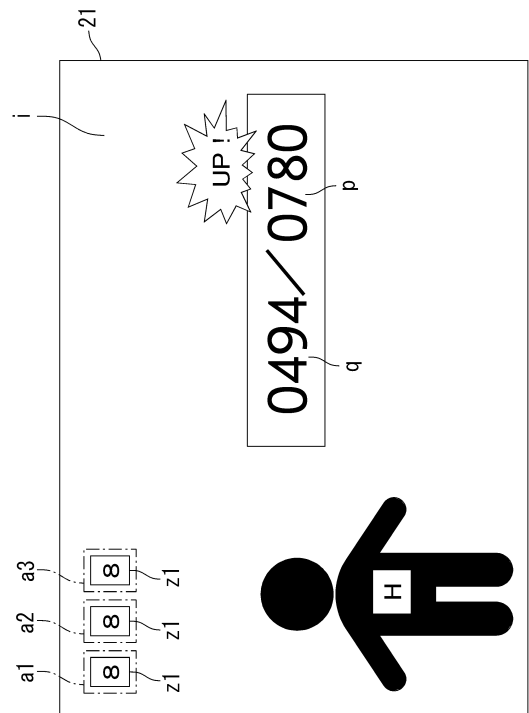
【図 21】



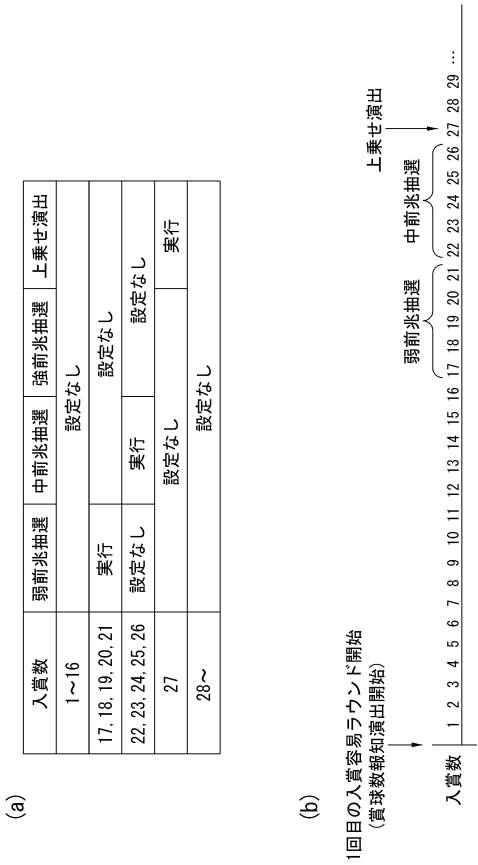
【図 22】



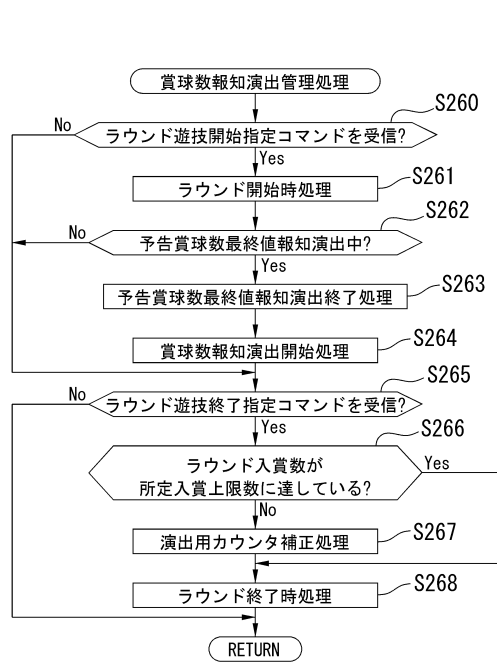
【図 2 3】



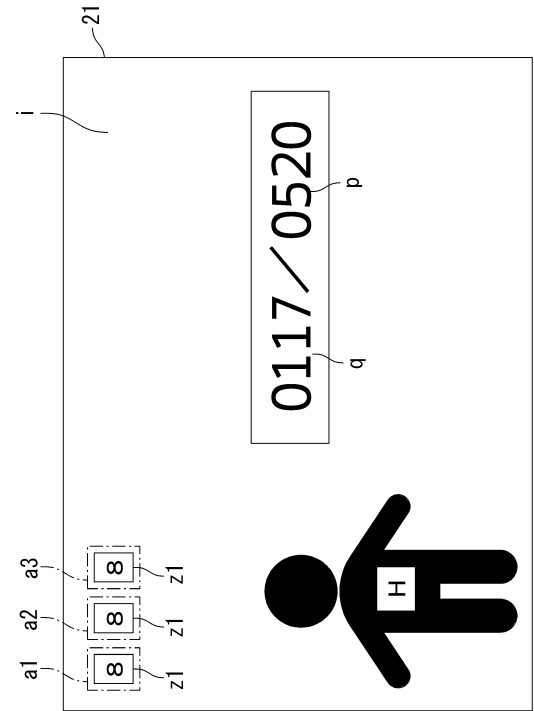
【図 2 4】



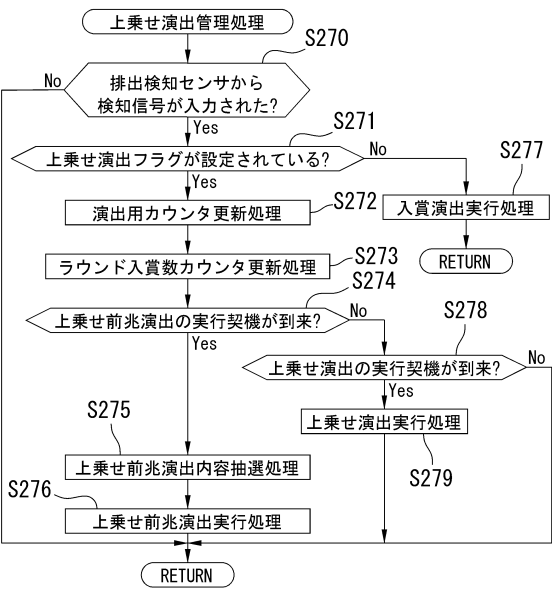
【図 2 5】



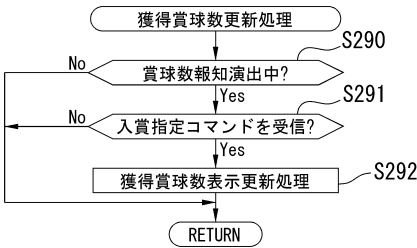
【図 2 6】



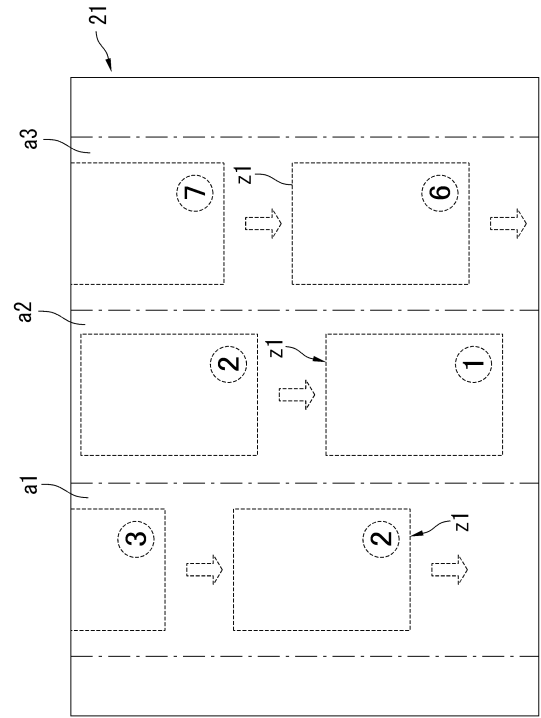
【図 27】



【図 28】



【図 29】



【図 30】

当選した種別	出玉予告演出	予告賞球数最終値	上乗せ前兆演出	上乗せ演出
大当たり9	有り	当選種別期待賞球数と一致 (期待賞球数最多値と一致)	無し	無し
		当選種別期待賞球数未満 (期待賞球数最多値未満)	有り	有り
大当たり3~8		当選種別期待賞球数と一致		無し
		当選種別期待賞球数未満		有り

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2013 - 158547 (JP, A)  
特開 2013 - 106805 (JP, A)  
特開 2014 - 110916 (JP, A)  
特開 2015 - 39473 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02