

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第6990380号  
(P6990380)

(45)発行日 令和4年1月12日(2022.1.12)

(24)登録日 令和3年12月8日(2021.12.8)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全86頁)

(21)出願番号	特願2017-62470(P2017-62470)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成29年3月28日(2017.3.28)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2018-164516(P2018-164516 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(43)公開日	平成30年10月25日(2018.10.25)	(74)代理人	100150430
審査請求日	令和2年3月28日(2020.3.28)		弁理士 河野 元
		(72)発明者	市原 卓人
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	藤原 海
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	河邊 法広
			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】

所定条件の成立に基づいて取得した取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、  
前記取得情報記憶手段に記憶される取得情報のうち、開始条件の成立した取得情報に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、  
所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、  
前記取得情報記憶手段に記憶された取得情報であって、開始条件の成立していない取得情報の夫々に対応する保留絵柄を表示可能な保留絵柄表示部と、  
実行中の前記識別情報の変動表示に対応する変動絵柄を表示可能な変動絵柄表示部と、  
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、  
前記遊技演出として、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第1遊技演出と、前記開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第2遊技演出と、を有し、  
前記第1遊技演出は、前記変動絵柄の表示態様を変化させる演出とされ、  
前記第2遊技演出は、前記保留絵柄の表示態様を変化させる演出とされ、  
前記第1遊技演出及び前記第2遊技演出は、何れも前記第1遊技演出によって特定結果であることが示される前記識別情報の変動表示に伴って実行されると共に、前記第1遊技演出及び前記第2遊技演出は、共通するキャラクタを用いて行う演出上の繋がりのある一連演出とされ、

前記一連演出において、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す前記第1遊技演出と、前記開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す前記第2遊技演出と、を順に実行し、

前記第1遊技演出及び前記第2遊技演出の実行後に、前記第1遊技演出によって示す特定結果に係る前記特別遊技、及び、前記第2遊技演出によって示す特定結果に係る前記特別遊技を実行するものとされ、

前記特別遊技として、第1特別遊技と、前記第1特別遊技よりも遊技者にとって利益の大きい第2特別遊技と、を有しており、

前記第1遊技演出及び前記第2遊技演出を実行する場合において、前記第1遊技演出が示す前記特別遊技及び前記第2遊技演出が示す前記特別遊技は、何れも前記第2特別遊技である

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ遊技機等の遊技機において、始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示し、その識別情報が特定態様で停止表示すると、遊技者に所定の利益を付与可能な特別遊技を行うものが知られている。この種の遊技機では、識別情報の変動表示中において、特別遊技が発生する可能性を報知する予告演出を実行したり、識別情報の変動表示を開始する前の他の識別情報の変動表示中に、保留に特別遊技となる情報が記憶されている可能性を報知する事前予告演出を実行したりするものが知られている（例えば特許文献1）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2015-157023号公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1には、大当たり開始時のファンファーレ演出として、保留に大当たりがない場合の第1オープニング演出と、保留に大当たりがある場合の第2オープニング演出と、を備え、大当たり遊技時開始時に、第2オープニング演出が実行されると、保留連荘を確定するといった遊技性を備える遊技機について記載されている。また、識別情報の変動表示中に、当該識別情報の変動表示の結果が大当たりとなる予告演出を実行する遊技機がある。

【0005】

然しながら、従来の遊技機では、識別情報の変動表示の結果が大当たりとなる可能性を示す予告演出と、保留に大当たりが記憶されていることを示す保留大当たり事前報知演出と、の演出態様が画一的で遊技興趣を向上させるにいたっていなかった。

40

【0006】

本発明は、前述した事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、特別遊技を報知する演出態様の趣向性を向上し、遊技興趣を向上させることにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上述の課題を解決するための第1発明の遊技機は、  
所定条件の成立に基づいて取得した取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、  
前記取得情報記憶手段に記憶される取得情報のうち、開始条件の成立した取得情報に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

50

所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、  
前記取得情報記憶手段に記憶された取得情報であって、開始条件の成立していない取得情報の夫々に対応する保留絵柄を表示可能な保留絵柄表示部と、  
実行中の前記識別情報の変動表示に対応する変動絵柄を表示可能な変動絵柄表示部と、  
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、  
前記遊技演出として、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第1遊技演出と、前記開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第2遊技演出と、を有し、  
前記第1遊技演出は、前記変動絵柄の表示態様を変化させる演出とされ、  
前記第2遊技演出は、前記保留絵柄の表示態様を変化させる演出とされ、  
前記第1遊技演出及び前記第2遊技演出は、何れも前記第1遊技演出によって特定結果であることが示される前記識別情報の変動表示に伴って実行されると共に、前記第1遊技演出及び前記第2遊技演出は、共通するキャラクタを用いて行う演出上の繋がりのある一連演出とされ、

10

前記一連演出において、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す前記第1遊技演出と、前記開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す前記第2遊技演出と、を順に実行し、

前記第1遊技演出及び前記第2遊技演出の実行後に、前記第1遊技演出によって示す特定結果に係る前記特別遊技、及び、前記第2遊技演出によって示す特定結果に係る前記特別遊技を実行するものとされ、

20

前記特別遊技として、第1特別遊技と、前記第1特別遊技よりも遊技者にとって利益の大きい第2特別遊技と、を有しており、

前記第1遊技演出及び前記第2遊技演出を実行する場合において、前記第1遊技演出が示す前記特別遊技及び前記第2遊技演出が示す前記特別遊技は、何れも前記第2特別遊技である

ことを特徴とするものである。

#### 【0008】

このような遊技機によれば、取得情報記憶手段に記憶される取得情報に基づいて識別情報を変動表示し、当該識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機であって、識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第1遊技演出と、開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第2遊技演出と、を有している。また、取得情報記憶手段に記憶された取得情報であって、開始条件の成立していない取得情報（所謂、保留情報）の夫々に対応する保留絵柄を表示可能な保留絵柄表示部と、実行中の識別情報の変動表示（に係る変動情報）に対応する変動絵柄を表示可能な変動絵柄表示部と、を有し、第1遊技演出は変動絵柄の表示態様を変化させる演出とし、第2遊技演出は保留絵柄の表示態様を変化させる演出としている。

30

これにより、遊技者は、第1遊技演出又は/及び第2遊技演出をみることで、現在実行中の変動表示に基づいて特別遊技が実行されること、又は/及び、未実行の変動表示に基づいて特別遊技が実行されることを認識することができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、第1遊技演出及び第2遊技演出は、所定の表示部に表示される変動絵柄と保留絵柄での表示態様を変化させることで、遊技者は複数回の特別遊技が実行されることを容易に把握することが可能となる。

40

#### 【発明の効果】

#### 【0009】

本発明の遊技機によれば、特別遊技を報知する演出態様の趣向性を向上し、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0010】

50

【図 1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。  
【図 2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。  
【図 3】本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。  
【図 4】図 3 に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。  
【図 5】同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。  
【図 6】当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。  
【図 7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。  
【図 8】(A) は当り判定テーブルであり、(B) は大当り種別判定テーブルであり、(C) は普通図柄当り判定テーブルであり、(D) は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

10

【図 9】変動パターンテーブルである。  
【図 10】主制御メイン処理のフローチャートである。  
【図 11】割り込み処理のフローチャートである。  
【図 12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。  
【図 13】始動入球時処理のフローチャートである。  
【図 14】普図動作処理のフローチャートである。  
【図 15】普通図柄待機処理のフローチャートである。  
【図 16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図 17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。  
【図 18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。  
【図 19】普通図柄確定処理のフローチャートである。  
【図 20】普通電動役物処理のフローチャートである。

20

【図 21】特図動作処理のフローチャートである。  
【図 22】特別図柄待機処理のフローチャートである。  
【図 23】特図 2 当否判定処理のフローチャートである。  
【図 24】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。  
【図 25】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。  
【図 26】特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。  
【図 27】特図 1 当否判定処理のフローチャートである。  
【図 28】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。  
【図 29】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。  
【図 30】特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。  
【図 31】特別図柄変動中処理のフローチャートである。  
【図 32】特別図柄確定処理のフローチャートである。  
【図 33】特別電動役物処理 1 (大当り遊技) のフローチャートである。  
【図 34】遊技状態設定処理のフローチャートである。  
【図 35】特別電動役物処理 2 (小当り遊技) のフローチャートである。  
【図 36】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。  
【図 37】保留球数処理のフローチャートである。

30

【図 38】電源断監視処理のフローチャートである。  
【図 39】サブ制御メイン処理のフローチャートである。  
【図 40】受信割り込み処理のフローチャートである。  
【図 41】2ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。  
【図 42】10ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。  
【図 43】受信コマンド解析処理のフローチャートである。  
【図 44】変動演出開始処理のフローチャートである。  
【図 45】予告演出設定処理のフローチャートである。  
【図 46】カウントダウン予告等を決定するテーブルを示す図である。  
【図 47】特別演出の演出態様を示す図である。  
【図 48】特別演出の演出態様を示す図である。

40

50

【図 4 9】実施例 1 の他の実行態様の特別演出の演出態様を示す図である。

【図 5 0】実施例 1 の他の実行態様の特別演出の演出態様を示す図である。

【図 5 1】実施例 2 の予告演出設定処理のフローチャートである。

【図 5 2】実施例 2 の予告演出設定処理のフローチャートである。

【図 5 3】実施例 2 の特別演出の演出態様を示す図である。

【図 5 4】実施例 2 の特別演出の演出態様を示す図である。

【図 5 5】実施例 2 の特別演出の演出態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

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

【0012】

尚、以下の説明において、単に前側（前方）とは、遊技機を正面視した場合の手前側（遊技時に遊技者が位置する側）のことであり、単に後側（後方）とは、遊技機を正面視した場合の背面側のことであり、また、単に上側（上方）、下側（下方）、左側（左方）、右側（右方）とは、遊技機を正面視した場合の上・下・左・右の各方向のことであり、例えば、図 1 や図 3 における上側、下側、左側、右側を指す。

【実施例 1】

【0013】

図 1 乃至図 3 に示すように、本実施例のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 5 0 と、遊技機枠 5 0 内に取り付けられた遊技盤 2 とを備えており、遊技盤 2 は遊技機枠 5 0 から着脱自在に構成されている。図 3 は、遊技盤 2 を遊技機枠 5 0 から取り外した状態のものを示す。遊技機枠 5 0 は、装飾面を有する前面枠 5 1 と、遊技盤 2 等を取り付ける本体枠 5 2 と、パチンコ遊技機 1 をホールの島設備に取り付けるための外枠 5 3 と、を有して構成されており、前面枠 5 1、本体枠 5 2 及び外枠 5 3 は、一側端側で軸支され夫々開閉可能に構成されている。

【0014】

また、前面枠 5 1 には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル 6 0、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）6 1、及び打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）6 2 が設けられている。さらに、前面枠 5 1 には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに遊技者が操作可能な第 1 演出ボタン 6 3 a、第 2 演出ボタン 6 3 b（これら 2 個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン 6 3」ともいう）や、遊技の状況に応じて様々な光を発することが可能な装飾用の枠ランプ 6 6、遊技の状況に応じて様々な音（効果音）を発することが可能なスピーカ 6 7 等も設けられている。

【0015】

演出ボタン 6 3 は、遊技者による入力可能な入力手段として機能するもので、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けすることができる。例えば、遊技演出の実行中に第 1 演出ボタン 6 3 a または第 2 演出ボタン 6 3 b を操作すると、当該操作に基づいて所定の操作対応演出が行われる。尚、演出ボタン 6 3 の構成は本実施例の態様に限らず、遊技者が入力を行うことができるものであれば足り、例えば、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力手段（例えば、出沒式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力手段（光電式等）であってもよい。また、演出ボタンが、上方や手前側に突出したり振動したりする等の演出動作を行うもの（可動式の演出操作手段）であってもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 6 】

遊技盤 2 には、発射ハンドル 6 0 の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 3 が、レール部材 4 で囲まれて形成されている。遊技領域 3 には、遊技球を誘導する複数の遊技釘 1 6 が突設されており、レール部材 4 の先端には、球戻り防止片 6 が設けられている。球戻り防止片 6 は、一旦遊技領域へ誘導された遊技球を発射装置側へ戻るのを防止するためのものである。また、遊技盤 2 には、遊技の状況に応じて様々な光を発することが可能な装飾用の盤面ランプ 5 ( 図 5 を参照 ) も設けられている。

## 【 0 0 1 7 】

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

## 【 0 0 1 8 】

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

## 【 0 0 1 9 】

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

## 【 0 0 2 0 】

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

10

20

30

40

50

た、特別図柄当否判定の結果が小当りの場合に対応する停止表示態様のことを「小当り態様」や「所定表示結果」等ということがある。

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

また、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、後述の第 1 特図保留の記憶数に応じて第 1 演出保留 9 a を表示する第 1 演出保留表示領域 9 c（第 1 演出保留表示部）と、後述の第 2 特図保留の記憶数に応じて第 2 演出保留 9 b を表示する第 2 演出保留表示領域 9 d（第 2 演出保留表示部）とが設けられている。第 1 演出保留や第 2 演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第 1 特図保留表示器 4 3 a（図 4 を参照）にて表示される第 1 特図保留の記憶数及び第 2 特図保留表示器 4 3 b にて表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

10

【 0 0 2 3 】

遊技領域 3 の中央付近であって画像表示装置 7 の前方には、演出図柄表示領域 7 b を取り囲むように、センター装飾体 1 0 が設けられている。センター装飾体 1 0 の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部 1 1 が設けられている。またセンター装飾体 1 0 の左部には、中空状のワープ部 1 2 が設けられている。ワープ部 1 2 にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域 3 を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部 1 1 へと誘導する。ステージ部 1 1 の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部 1 1 に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第 1 始動口 2 0 に入球可能とされている。さらにセンター装飾体 1 0 の上部には、LED 等の電飾部材（盤面ランプ 5）を有し遊技状態に応じて点灯可能であって、文字や図形等を象った装飾部材 1 3 が配されている。

20

【 0 0 2 4 】

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

30

【 0 0 2 5 】

遊技領域 3 における画像表示装置 7 の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第 1 始動口 2 0 を備える固定入賞装置 1 9 が設けられている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第 1 特別図柄に係る当否判定（第 1 特別図柄当否判定）が実行されると共に第 1 特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

【 0 0 2 6 】

40

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

【 0 0 2 7 】

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

50

2 1 への遊技球の入球可能性を変化させるものである。この可動部材 2 3 は、第 2 始動口ソレノイド 2 4 ( 図 5 を参照 ) により駆動される。本実施例では、第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材 2 3 が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材 2 3 が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくてもよい。

#### 【 0 0 2 8 】

遊技領域 3 における第 1 始動口 2 0 の右方には、第 1 大入賞口 3 0 ( 「第 1 可変入球口」ともいう ) を備えた第 1 大入賞装置 3 1 が設けられている。第 1 大入賞装置 3 1 は、開閉部材 3 2 を備え、開閉部材 3 2 の作動により第 1 大入賞口 3 0 を開閉するものである。開閉部材 3 2 は、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 ( 図 5 を参照 ) により駆動される。第 1 大入賞口 3 0 は、開閉部材 3 2 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第 1 大入賞装置 3 1 は、開閉部材 3 2 の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態 ( 閉状態 ) と遊技球が入球可能な入球可能状態 ( 開状態 ) とに変化可能である。

10

#### 【 0 0 2 9 】

また、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 3 0 の上方であってセンター装飾体 1 0 の右下部には、第 2 大入賞口 3 5 ( 「第 2 可変入球口」ともいう ) を備えた第 2 大入賞装置 3 6 が設けられている。第 2 大入賞装置 3 6 は、開閉部材 ( 羽根部材 ) 3 7 を備え、開閉部材 3 7 の作動により第 2 大入賞口 3 5 を開閉するものである。開閉部材 3 7 は、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 ( 図 5 を参照 ) により駆動される。第 2 大入賞口 3 5 は、開閉部材 3 7 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第 2 大入賞装置 3 6 は、開閉部材 3 7 の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態 ( 閉状態 ) と遊技球が入球可能な入球可能状態 ( 開状態 ) とに変化可能である。

20

#### 【 0 0 3 0 】

第 2 大入賞装置 3 6 には、第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球が通過可能な特定領域 3 9 が形成されている。本パチンコ遊技機 1 では、第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球の少なくとも 1 個が特定領域 3 9 を通過したことが検知されることに基づいて、後述の高確率状態を発生させている。つまり特定領域 3 9 は、確変作動口となっている。このような特定領域 3 9 は、第 1 大入賞装置 3 1 には設けられていない。このような確変作動口としての特定領域 3 9 ( V 領域 ) を備える第 2 大入賞口 3 5 ( 第 2 大入賞装置 3 6 ) のことを「 V アタッカー」ともいう。尚、高確率状態は、特別遊技とは別に遊技者に付与される遊技上の特典の一つである。

30

#### 【 0 0 3 1 】

遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート 2 8 ( 遊技球通過口 ) が設けられている。ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第 2 始動口 2 1 を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると第 2 始動口 2 1 を開状態となる。さらに、遊技領域 3 の下部には、複数の一般入賞口 2 7 が設けられている。本実施例では、一般入賞口 2 7 を 4 個設けてあり、そのうちの 3 個を第 1 始動口 2 0 の左方に設けられた左一般入賞口とし、1 個を第 1 大入賞口 3 0 の右方に設けられた右一般入賞口としている。第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、及び一般入賞口 2 7 は、それぞれ賞球の払い出し契機となる入球口であり、各入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球 ( 賞球 ) が払い出される。具体的には、第 1 始動口 2 0 の賞球数は「 4」、第 2 始動口 2 1 の賞球数は「 2」、第 1 大入賞口 2 0 および第 2 大入賞口 3 5 の賞球数は「 1 5」、一般入賞口 2 7 の賞球数は「 1 0」としている。

40

#### 【 0 0 3 2 】

このように複数の入球口 ( 第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、一般入賞口 2 7 及びゲート 2 8 ) 等が配されている遊技領域 3 を、左右方向

50



の中央より左側の左遊技領域 3 A (第 1 領域) と、右側の右遊技領域 3 B (第 2 領域) と、に分けることができる。左遊技領域 3 A を遊技球が流下するように遊技球を発射することを「左打ち」といい、右遊技領域 3 B を遊技球が流下するように遊技球を発射することを「右打ち」という。ここで、複数の入球口のうち、第 1 始動口 2 0 および 3 個の左一般入賞口 2 7 は、遊技領域 3 のうち左遊技領域 3 A を流下する遊技球が入球可能となるように設けてあり、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、右一般入賞口 2 7 およびゲート 2 8 は、遊技領域 3 のうち右遊技領域 3 B を流下する遊技球が入球可能となるように設けてある。本パチンコ遊技機 1 では、遊技開始の際には、原則、左打ちにて第 1 始動口 2 0 への入球を狙う。一方、第 1 始動口 2 0 への入球に基づく当否判定において当たりとなり遊技状態が変化した際には、原則、右打ちにてゲート 2 8、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5 への入球を狙うこととなる。

10

#### 【0033】

また、図 3 および図 4 に示すように、遊技盤 2 の右下部には主表示器 4 0 が配置されている。主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄を変動表示および停止表示する第 1 特別図柄表示器 4 1 a (第 1 特別図柄表示部) と、第 2 特別図柄を変動表示および停止表示する第 2 特別図柄表示器 4 1 b (第 2 特別図柄表示部) と、普通図柄を変動表示および停止表示する普通図柄表示器 4 2 (普通図柄表示部) と、が含まれている。また主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄に係る当否判定情報 (第 1 特図保留) の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 4 3 a と、第 2 特別図柄に係る当否判定情報 (第 2 特図保留) の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 4 3 b と、普通図柄表示器 4 2 の作動保留 (普図保留) の記憶数を表示する普図保留表示器 4 4 と、が含まれている。さらに主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄当否判定または第 2 特別図柄当否判定の結果が当たりになったことを示す当り表示器 4 8 と、第 1 特別図柄当否判定または第 2 特別図柄当否判定の結果が当たりになった場合に実行される当り遊技のラウンド数を示すラウンド表示器 4 5 と、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器 4 6 と、遊技球の発射方向、すなわち右打ちを行うべき状態か左打ちを行うべき状態かを示す発射方向表示器 4 7 と、が含まれている。主表示器 4 0 に含まれるこれらの各種表示器は後述の主制御部によって表示制御される。

20

#### 【0034】

第 1 特別図柄の変動表示は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づいて行われる。第 2 特別図柄の変動表示は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づいて行われる。尚、以下の説明では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して「特別図柄」ということがある。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して「特別図柄表示部 4 1」ということがある。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して「特図保留表示部 4 3」ということがある。

30

#### 【0035】

特別図柄表示部 4 1 では、特別図柄 (識別情報) を所定時間変動表示した後に停止表示し、停止表示された特別図柄 (停止図柄) によって第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への入球に基づく抽選 (特別図柄当否判定、大当たり抽選) の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄 (特定識別情報) である場合、すなわち、特別図柄の停止表示の態様 (特別図柄の変動表示の表示結果) が大当たり図柄や小当たり図柄等の当り態様である場合には、停止表示された当り図柄の種類に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5 を開放させる特別遊技 (大当たり遊技、小当たり遊技) が行われる。尚、特別遊技における大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 及び第 2 大入賞口 3 5) の開放パターンについては後述する。

40

#### 【0036】

図 4 に示すとおり、第 1 特別図柄表示器 4 1 a は、「i ~ p」で示す 8 個の LED で構成されており、第 1 特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第 1 特別図柄当否判定の結果として「15R 第 1 大当たり」、「15R 第 2 大当たり」、「5R 第 3 大当たり」および「2R 第 4 大当たり」の 4 種類の大当たりと、第 1 小当たりが設けられて

50

おり（図6、図8を参照）、第1特別図柄表示器41aのLEDは、それら大当り及び小当りの各々に応じた表示態様を採ることが可能となっている。例えば、第1特別図柄当否判定の結果が第1大当り（15R大当り）となった場合には、「i j n」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第1大当り図柄）。また、第2大当り（15R大当り）となった場合には、「i j k」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第2大当り図柄）。また、第3大当り（15R大当り）となった場合には、「i j l」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する（15R第3大当り図柄）。また、第4大当り（2R大当り）となった場合には、「j n o p」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する（2R第4大当り図柄）。また、第1小当りとなった場合には、「m n o p」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する（小当り図柄）。また、外れとなった場合には、「l o」の2個のLEDを点灯し残りを消灯する（外れ図柄）。

10

**【0037】**

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

20

**【0038】**

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

**【0039】**

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

30

**【0040】**

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

40

**【0041】**

特図保留記憶部に記憶された特図保留の数は、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bに表示される。具体的には、第1特図保留表示器43aは「u v」の2

50

個のLEDで構成されており、第1特図保留の数に応じてLEDを表示制御することにより、第1特図保留の数を表示するものとなっている。例えば、保留数が「0」の場合は「u v」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「u v」というように「u」のLEDを消灯し「v」のLEDを赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「2」の場合は「u v」というように「u」のLEDを赤色で点灯させ「v」のLEDを消灯する表示態様とし、保留数が「3」の場合は「u v」というように両方のLEDを赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「4（上限数）」の場合は「u v」というように両方のLEDを緑色で点灯させ表示態様とすることができる。

#### 【0042】

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

#### 【0043】

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

#### 【0044】

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

#### 【0045】

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

#### 【0046】

普図保留記憶部に記憶された普図保留の数は、普図保留表示器44に表示される。具体的には普図保留表示器44は、「qr」の2個のLEDで構成されており、普図保留の数に

10

20

30

40

50

応じてLEDを点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「q r」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「q r」というように「q」のLEDを消灯し「r」のLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数「2」～「4」についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

#### 【0047】

次に図2及び図5に基づいて、本パチンコ遊技機1における電氣的な構成を説明する。本実施例のパチンコ遊技機1は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行など、遊技進行や遊技利益に関する制御を行う主制御基板80（「主制御部」ともいい「遊技制御部」ともいう）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板90（「サブ制御部」ともいい「演出制御部」ともいう）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板110（「払出制御部」ともいう）、画像表示装置7や演出表示器102、演出第1特図保留表示器103aおよび演出第2特図保留表示器103b等の表示制御を行う画像制御基板100（画像制御部）等を備えている。

#### 【0048】

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

#### 【0049】

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

#### 【0050】

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

#### 【0051】

第1始動口センサ20aは、第1始動口20内に設けられて第1始動口20に入球した遊技球を検知するものである。第2始動口センサ21aは、第2始動口21内に設けられて第2始動口21に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ28aは、ゲート28内に設けられてゲート28を通過した遊技球を検知するものである。第1大入賞口センサ30aは、第1大入賞口30内に設けられて第1大入賞口30に入球した遊技球を検知するものである。第2大入賞口センサ35aは、第2大入賞口35内に設けられて第2大入賞口35に入球した遊技球を検知するものである。特定領域センサ39aは、第2大

10

20

30

40

50

入賞口 35 内の特定領域 39 に設けられており、特定領域 39 を通過した遊技球を検知するものである。非特定領域センサ 49a は、第 2 大入賞口 35 内の非特定領域（図示せず）に設けられており、第 2 大入賞口 35 に入球した遊技球のうち非特定領域を通過した遊技球（つまり、特定領域 39 を通過しなかった遊技球）を検知するものである。一般入賞口センサ 27a は、各一般入賞口 27 内にそれぞれ設けられて一般入賞口 27 に入球した遊技球を検知するものである。

#### 【0052】

またソレノイド類としては、第 2 始動口ソレノイド 24、第 1 大入賞口ソレノイド 33 および第 2 大入賞口ソレノイド 38 が接続されている。第 2 始動口ソレノイド 24 は、可変入賞装置 22 の可動部材 23 を駆動するためのものである。第 1 大入賞口ソレノイド 33 は、第 1 大入賞装置 31 の開閉部材 32 を駆動するためのものである。第 2 大入賞口ソレノイド 38 は、第 2 大入賞装置 36 の開閉部材 37 を駆動するためのものである。

#### 【0053】

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

#### 【0054】

また主制御基板 80 は、払出制御基板 110 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 110 から信号を受信する。払出制御基板 110 には、賞球や貸球を払い出す払出装置 120、及びカードユニット 135（パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード（遊技価値記憶媒体）等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御基板 111（「発射制御部」ともいう）を介して発射装置 112 が接続されている。発射装置 112 には、発射ハンドル 60（図 1 を参照）が含まれる。

#### 【0055】

払出制御基板 110 は、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン 116（「払出制御用マイコン」ともいう）が実装されている。払出制御用マイコン 116 には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。払出制御用マイコン 116 は、入出力回路 117 を介し、遊技制御用マイコン 81 からの信号や、パチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 135 からの信号に基づいて、払出装置 120 の払出モータ 121 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ 122、123 により検知される。遊技者による発射装置 112 のハンドル 60（図 1 を参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ 114 が発射ハンドル 60 への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム 115 が発射ハンドル 60 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 115 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 113 が駆動制御されることとなる。尚、本実施例では、発射モータ 113 の駆動により発射装置 112 が連続して発射可能な遊技球の数は 1 分間で約 100 個となっている。

#### 【0056】

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

#### 【0057】

また、図 5 に示すように、サブ制御基板 90 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1

10

20

30

40

50

の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン 91 (「演出制御用マイコン」) が実装されている。演出制御用マイコン 91 には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。演出制御用マイコン 91 は、入出力回路 95 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路 95 は、演出制御用マイコン 91 に内蔵されていてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。また、サブ制御基板 90 (演出制御用マイコン 91) の RAM (演出制御 RAM) の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

#### 【0058】

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

#### 【0059】

サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 100 の画像制御用ワンチップマイコン 101 (「画像制御用マイコン」) の CPU に、画像表示装置 7、演出表示器 102、演出第 1 特図保留表示器 103a、及び演出第 2 保留表示器 103b の表示制御を行わせる。画像制御基板 100 の RAM は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 100 の ROM には、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等 (演出図柄、保留図柄等を含む) や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御用マイコン 101 は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいて ROM から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

#### 【0060】

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

#### 【0061】

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

10

20

30

40

50

制御基板 100 の ROM に音響データを格納してもよい。

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

「15R 第 2 大当り」、「15R 第 3 大当り」および「15R 第 6 大当り」は、大入賞口（第 1 大入賞口 30 又は第 2 大入賞口 35）の開放回数（ラウンド数）が 15 回であるものの、前述の V ラウンドである 1 ラウンド目と 2 ラウンド目の開放時間が極短時間（一瞬

10

20

30

40

50

開閉)で、特定領域39への遊技球の通過が困難(不可能としてもよい)な大当たりである。すなわち、これらの大当たりは、特定領域39への遊技球の通過が可能(容易)な態様で第2大入賞口35を開放させることのない大当たりであるといえる。

【0068】

「2R第4大当たり」は、大入賞口(第1大入賞口30または第2大入賞口35)の開放回数(ラウンド数)が2回であり、Vラウンドである1ラウンド目と2ラウンド目に特定領域39への遊技球の通過が可能な態様で第2大入賞口35を開放させる大当たりである。但し、第2大入賞口35の開放時間が1ラウンド目と2ラウンド目を合わせても1.8秒であるので、15R第1大当たりより特定領域への遊技球の通過可能性が低いものとなっている。

10

【0069】

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

20

【0070】

これに対して、特別図柄当否判定の結果が15R第2大当たり、15R第3大当たり又は15R第6大当たりとなった場合には、1ラウンド目と2ラウンド目のVラウンドの開放時間が各0.1秒であるので、第2大入賞口へ遊技球を入球させるのが非常に困難であるので、当該大当たり遊技の実行中における特定領域39への遊技球の通過可能性は極めて低くなり(実質的に不可能となり)、その大当たり遊技後の遊技状態は、後述の通常状態(低確率状態)となる可能性が非常に高い(低確率状態になるといってもよい)。

【0071】

30

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

40

【0072】

本実施例のパチンコ遊技機1における各大当たり及び小当たりとなったときの入賞口の開放

50



パターンは、図6のようになっている。すなわち、15R第1大当たりとなった場合（第1特別図柄表示器41aに15R第1大当たり図柄が停止表示された場合）および15R第5大当たりとなった場合（第2特別図柄表示器41bに15R第5大当たり図柄が停止表示された場合）には、1R～2Rでは第2大入賞口35を最大28秒開放させ、3R～15Rでは第1大入賞口30を最大28秒開放させる。この当りでは、1R目と2R目における第2大入賞口35の開放時間が夫々28秒あるため、そのラウンド中（Vラウンド中）に遊技球が特定領域39を通過する可能性は極めて高いものとなっている。

【0073】

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

【0074】

このように、本実施例では、15R第2，第3，第6大当たり用の開放パターンと、15R第1，第5大当たり用の開放パターンと比べて第1ラウンドおよび第2ラウンド（Vラウンド）とでは、開放態様が異なっている。そして、15R第1，第5大当たりでは、1ラウンド目と2ラウンド目に第2大入賞口35が28秒開放するため、当該Vラウンドでは、球詰まりや遊技球発射系のトラブル等が発生しない限り、略確実に遊技球が第2大入賞口35に入球して、高い確率で特定領域39を通過することとなる。これに対して、15R第2，第3，第6大当たりでは、1ラウンド目と2ラウンド目に第2大入賞口35が0.1秒しか開放しない。そのため、第2大入賞口35に遊技球が入球することは非常に困難である。従って、15R第2，第3，第6大当たりに係る大当たり遊技の実行中に遊技球が特定領域39を通過する可能性は、15R第1，第5大当たりと比してかなり低くなっており、実質的には通過不可能といってもよい。

【0075】

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

【0076】

また、図6に示すように、2R第4大当たりとなった場合（第1特別図柄表示器41aに2R第4大当たり図柄が停止表示された場合）には、1R～2Rまで第2大入賞口35を最大0.9秒開放させる。この当りでは、1R目と2R目の第2大入賞口35の開放時間の合計が最大で1.8秒となるため、そのラウンド中に遊技球を第2大入賞口35に入球させて特定領域39を通過させることが可能となっている。本実施例の本パチンコ遊技機1においては、0.6秒程度で1個の遊技球が発射されるようになっているので、第2大入賞口35の開放時間が1.8秒あれば、第2大入賞口35へ遊技球を入球させて特定領域39への遊技球の通過を狙うことは十分に可能である。但し、2R第4大当たりは、第2大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、他の15R大当たりのように多くの賞球（遊技利益）を望めるものではない。すなわち他の大当たりと比してほとんど賞球の獲得できない大当たりである。

【0077】

また、第1小当たりとなった場合（第1特別図柄表示器41aに第1小当たり図柄が停止表示された場合）と、第2小当たりとなった場合（第2特別図柄表示器41bに第2小当たり図柄が停止表示された場合）には、第2大入賞口35の最大0.9秒間の開放を2回行う。すなわち、2R第4大当たりと同じ開放パターンにて大入賞口を開放させる。この小当たりにおいても、第2大入賞口35の開放時間が合計1.8秒あるため、遊技球を第2大入賞口3

5に入球させて特定領域39を通過させることが可能となっている。しかし、前述の通り、小当り遊技にて特定領域39への通過があっても、小当り遊技の前後で遊技状態の変化はない。また、小当り遊技では、大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、2R第4大当りと同様に多くの賞球を望めるものではない。すなわち小当りは、遊技状態の移行という点についても、賞球という点についても、遊技者にとっての特典がほぼ無いもの（入球による賞球のみ）となっている。

#### 【0078】

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

10

#### 【0079】

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

20

#### 【0080】

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

30

#### 【0081】

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

#### 【0082】

40

このように本実施例のパチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる第1特別図柄当否判定（第1特別図柄の大当り抽選）において大当りとなるよりも、第2始動口21に遊技球が入球して行われる第2特別図柄当否判定（第2特別図柄の大当り抽選）において大当りとなる方が、第1特別図柄当否判定で大当りとなる場合に比べ、高確率状態になる確率や高ベース状態になる確率、さらには15R分の賞球を獲得できる可能性が高くなっている。つまり、第2特別図柄当否判定で大当りとなる場合の方が、第1特別図柄当否判定で大当りとなる場合に比べ、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されており、第2特別図柄を変動表示させた方が、第1特別図柄を変動表示させるよりも遊技者にとって有利に働く可能性が高いものとなっている。このため、遊技者は、第2始動口21への入球を期待して遊技を行うこととなる。特に第2始動口21へ

50

の入球頻度が高まる開放延長機能の作動中（高ベース状態）においては顕著である。尚、前述の振分確率は一例であり、遊技性やスペック等を考慮して任意に設定することができる。

#### 【 0 0 8 3 】

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

#### 【 0 0 8 4 】

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

#### 【 0 0 8 5 】

本パチンコ遊技機 1 では、大当たりか、小当たりか、外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当たりとなった場合の大当たりの種別の判定は「大当たり種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図 7（ A ）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は「 0 ~ 6 2 9 」までの範囲で値をとり、大当たり種別決定用乱数は「 0 ~ 9 9 」までの範囲で値をとる。また、第 1 始動口 2 0 や第 2 始動口 2 1 への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数および大当たり種別決定用乱数の他に「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数であり、「 0 ~ 1 9 8 」までの範囲で値をとる。また、ゲート 2 8 の通過に基づいて取得される乱数には、図 7（ B ）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第 2 始動口 2 1 を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄抽選）のための乱数であり、「 0 ~ 2 4 0 」までの範囲で値をとる。

#### 【 0 0 8 6 】

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

10

20

30

40

50

図柄となる) 確率が高くなる。

【0087】

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

10

【0088】

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

20

【0089】

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

30

【0090】

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

40

【0091】

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

50

## 【 0 0 9 2 】

本実施例のパチンコ遊技機 1 では、1 5 R 第 1 , 第 5 大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過していれば、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図 6 を参照）。この遊技状態を特に「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本例では 1 0 0 回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

## 【 0 0 9 3 】

また、1 5 R 第 2 , 第 6 大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過することは極めて困難であることから特別図柄の通常状態となり、これに加えて特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図 6 を参照）。この遊技状態を特に「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本例では 1 0 0 回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、所定回数（本例では 1 0 0 回）の特別図柄の変動表示が実行されるまでに大当たりに当選して当該大当たりに係る特別遊技（大当たり遊技）が実行されることにより終了する。尚、可能性は限りなく低いが、仮に、1 5 R 第 2 , 第 6 大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過した場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態は「高確高ベース状態」となる。また、可能性は限りなく低いが、仮に、1 5 R 第 1 , 第 5 大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過しなかった場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態は「低確高ベース状態」となる。

## 【 0 0 9 4 】

また、1 5 R 第 3 大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過する可能性は極めて低いことから、特別図柄の通常状態となり、これに加えて特別図柄の非時短状態かつ低ベース状態となる（図 6 を参照）。この遊技状態を特に「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態は、本パチンコ遊技機 1 において基本となる遊技状態、すなわち初期の遊技状態である。尚、可能性は限りなく低いが、仮に、1 5 R 第 3 大当たりに係る大当たり遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過した場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態は、後述の「高確低ベース状態」となる。

## 【 0 0 9 5 】

また、低確低ベース状態において、2 R 第 4 大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過していれば、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の非時短状態かつ低ベース状態となる（図 6 を参照）。この遊技状態を特に「高確低ベース状態」という。高確低ベース状態は、所定回数（本例では 1 0 0 回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

## 【 0 0 9 6 】

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

## 【 0 0 9 7 】

また、高ベース状態において、2 R 第 4 大当たりとなった場合の大当たり遊技終了後の遊技状態は、その大当たり遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過していれば「高確高ベース状態」となる（図 6 を参照）。すなわち、特別図柄の時短機能およびベース状態については、大当たり遊技の実行前の状態と同じ状態とされる。

## 【 0 0 9 8 】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域 3 B へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。高ベース状態では、低ベース状態と比べて第 2 始動口 2 1 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 2 0 への入球より

10

20

30

40

50

も第2始動口21への入球の方が容易となっているからである。そのため、高ベース状態では、普通図柄当否判定の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入球させるべく右打ちを行うことで、左打ちを行うよりも、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域へ発射すべきことを報知する。

【0099】

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

【0100】

具体的には発射方向表示器47は、「yz」の2個のLEDで構成されており、遊技状態に応じてLEDを点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「yz」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「yz」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両LEDを点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

[主制御メイン処理]

次に、図10～図38に基づいて、遊技制御用マイコン81の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、主制御基板80のROMから図10に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（S101）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板80のCPUの設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」

つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。尚、初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

#### 【0105】

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

10

#### 【0106】

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

20

#### 【0107】

##### [割り込み処理]

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

30

#### 【0108】

出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ（第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、一般入賞口センサ27a等（図5を参照））が検知した検知信号を読み込み、賞球情報としてRAMの出力バッファに記憶する。また、第1始動口センサ20aや第2始動口センサ21aが遊技球を検知した場合、後述の始動入球時処理（S205）により、各始動口に対応する始動入球コマンドをRAMの出力バッファに記憶する。さらに、下皿62の満杯を検知する下皿満杯スイッチからの検知信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAMの出力バッファに記憶する。

#### 【0109】

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

40

#### 【0110】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処理（S204）、始動入球時処理（S205）、普図動作処理（S206）、特図動作処理（S207）、特定領域センサ検知処理（S208）、保留球数処理（S209）および電源断監視処理（S210）を実行する。この他、遊技を進行させる上で必要な「その他の処理」を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板80のCPUに割り込みパルス

50

が入力されるまで主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され（図10を参照）、割り込みパルスが入力されると（約4 msec後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にてRAMの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

#### 【0111】

##### [ 始動口センサ検知処理 ]

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

#### 【0112】

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

#### 【0113】

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

#### 【0114】

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

#### 【0115】

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

#### 【0116】

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



定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - A S ）および変動パターン乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - T 1 ）を取得し（つまり図 7（A）に示す乱数値を取得し）、それら取得乱数値を第 1 特図保留記憶部のうち現在の特図 1 保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【 0 1 1 7 】

[ 始動入球時処理 ]

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

10

【 0 1 1 8 】

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

20

【 0 1 1 9 】

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

30

【 0 1 2 0 】

次いでS318では、S317による事前判定の結果に係る遊技情報（事前判定情報）、具体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当たり判定値と一致するか否かを示す情報（当否情報）や、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（大当たり種別決定用乱数値）を示す情報、変動パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報等を含むコマンドデータを、特図 2 始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする（S318）。尚、特図 2 始動入球コマンドとして、S316で読み出した特図 2 取得乱数の値の一部または全部を、そのままサブ制御基板に送信するようにしてもよいし、特図 2 取得乱数の値はそのまま送信せず、特図 2 取得乱数の値に基づいて取得した遊技情報（例えば、前述の変動パターン情報等）を送信するようにしてもよい。

40

【 0 1 2 1 】

また、主制御部 8 0 から送信した特図 2 始動入球コマンドをサブ制御部 9 0 で解析することで、大当たりに係る情報であるかどうか、大当たり種別は何れであるか、変動パターンは何れであるか等を、サブ制御部 9 0 が識別できるものとされている。また、本実施例では、これに加えて、特図 2 始動入球コマンドを解析することで、取得した特図 2 取得乱数が高

50

確率状態で判定した場合に大当たりとなるかどうか、及び低確率状態で判定した場合に大当たりとなるかどうか、を特定可能とされている。これにより、サブ制御部 90 は、受信した特図 2 始動入球コマンドを保留（演出保留情報）として記憶し、特定のタイミングで当該演出保留情報を事前判定し、低確率状態で当否判定した場合に大当たりと判定される演出保留情報が記憶されているかどうかを判定することが可能となる。

#### 【0122】

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

10

#### 【0123】

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

#### 【0124】

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

20

#### 【0125】

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

30

#### 【0126】

ここで、高ベース状態では、第 2 始動口 21 への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図 2 の当否判定（図 8（B）を参照）が行われやすい状態となっている。また、本実施例では、後述するように特図 2 保留の消化（第 2 特別図柄の変動表示）を特図 1 保留の消化（第 1 特別図柄の変動表示）に優先して実行するものとしている。このことから、本実施例では、特図 1 保留に係る事前判定（特図 1 事前判定）を、第 1 特別図柄の変動表示が主として行われる低ベース状態にて行うこととし、特図 2 保留に係る事前判定（特図 2 事前判定）については、低ベース状態であるか高ベース状態であるかを問わず行うこととしている。また、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、後述するように、大当たり遊技中は低確低ベース状態に制御されるが、大当たり遊技中に遊技球が第 1 始動口 20 に入球して特図 1 保留球数が「1」増加したとしても、S321～S323の処理（特図 1 事前判定処理）は行わないものとなっている。

40

#### 【0127】

##### [ 普図動作処理 ]

遊技制御用マイコン 81 は、始動入球遊技処理（S206）に次いで、図 14 に示す普図動作処理（S207）を行う。普図動作処理（S207）では、普通図柄表示器 42 および可変入賞装置 22 に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス 1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合に

50

は（S401でYES）、普通図柄待機処理（S402）を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には（S401でNO、S403でYES）、普通図柄変動中処理（S404）を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には（S401、S403で共にNO、S405でYES）、普通図柄確定処理（S406）を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には（S401、S403、S405の全てがNO）、普通電動役物処理（S407）を行う。尚普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

#### 【0128】

##### [ 普通図柄待機処理 ]

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

#### 【0129】

##### [ 普通図柄当否判定処理 ]

図16に示すように、普通図柄当否判定処理（S502）では、まず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - H）を読み出す（S601）。次いで、時短フラグがONであるか否か（すなわち遊技状態が時短状態であるか否か）を判定する（S602）。S602で、時短フラグがONである、すなわち時短状態であると判定した場合（S602でYES）、図8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」～「239」）に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S604）、S605の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - H）が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。一方、S602で、時短フラグがONでない、すなわち、非時短状態であると判定した場合（S602でNO）、図8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」、「1」）に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S603）、S605の処理に移行する。そして、S605で、普図当否判定（S603、S604）の結果が、当り（普図当り）か否かを判定し（S605）、外れと判定された場合（S605でNO）、停止表示する外れ普通図柄（普図外れ図柄）を決定し（S606）、処理を終える。一方、S605で当り（普図当り）と判定された場合（S605でYES）、停止表示する当り普通図柄（普図当り図柄）を決定し（S607）、普図当りフラグをONにして（S608）、処理を終える。

#### 【0130】

##### [ 普通図柄乱数シフト処理 ]

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

#### 【0131】

##### [ 普通図柄変動中処理 ]

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

#### 【0132】

##### [ 普通図柄確定処理 ]

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

#### 【0133】

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

#### 【0134】

##### [ 普通電動役物処理 ]

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

#### 【0135】

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

#### 【0136】

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

#### 【0137】

これに対して、S1001において普図当り終了フラグがONであれば (S1001でYES)、S

10

20

30

40

50

903またはS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFにするとともに(S1011)、普図当りフラグをOFFにし(S1012)、普図動作ステータスを「1」にセットして(S1013)処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、普図動作処理(図13)として再び普通図柄待機処理(S402)が実行されることになる。

[ 普通電動役物処理 ]

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

【 0138 】

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

【 0139 】

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

【 0140 】

これに対してS1001において普図当り終了フラグがONであれば(S1001でYES)、S903又はS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFするとともに(S1011)、普図当りフラグをOFFし(S1012)、普図動作ステータスを「1」にセットして(S1013)処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、普図動作処理(図13)として再び普通図柄待機処理(S402)が実行されることになる。

【 0141 】

[ 特図動作処理 ]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理(S206)に次いで特図動作処理(S207)を行う。図21に示すように、特図動作処理(S207)では、特別図柄表示器41および大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)に関する処理を5つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス1、2、3、4、5」を割り当てている。そして、特図動作ステータスが「1」である場合(S1101でYES)には特別図柄待機処理(S1102)、特図動作ステータスが「2」である場合(S1101でNO、S1103でYES)には特別図柄変動中処理(S1104)、特図動作ステータスが「3」である場合(S1101,S1103で共にNO、S1105でYES)には特別図柄確定処理(S1106)、特図動作ステータスが「4」である場合(S1101,S1103,S1105で共にNO、S1107でYES)には大当り遊技としての特別電動役物処理1(S1108)、特図動作ステータスが「5」である場合(S1101,S1103,S1105,S1107の全てがNO)には小当り遊技としての特別電動役物処理2(S1109)、をそれぞれ行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 4 2 】

## [ 特別図柄待機処理 ]

図 2 2 に示すように、特別図柄待機処理 (S1102) では、まず、第 2 始動口 2 1 の保留球数 (即ち特図 2 保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S1201)。特図 2 保留球数が「0」である場合 (S1201でYES)、即ち、第 2 始動口 2 1 への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第 1 始動口 2 0 の保留球数 (即ち特図 1 保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S1206)。そして、特図 1 保留球数も「0」である場合 (S1206でYES)、即ち、第 1 始動口 2 0 への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置 7 の表示画面 7 a を待機画面とする処理中 (客待ち用のデモ画面の実行中) であるか否かを判定し (S1211)、処理中であれば (S1211でYES)、処理を終え、処理中でなければ (S1211でNO)、待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する (S1212)。

10

## 【 0 1 4 3 】

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

20

## 【 0 1 4 4 】

## [ 特図 2 当否判定処理 ]

図 2 3 に示すように、特図 2 当否判定処理 (S1202) では、まず、判定値として、RAM の特図保留記憶部の最下位の領域 (即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する RAM 領域) に記憶されている (最も古い記憶の) 特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - A) を読み出す (S1301)。次いで、確変フラグが ON か否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する (S1302)。そして、高確率状態でなければ (S1302でNO)、すなわち通常状態であれば、当り判定テーブル (図 8 (A) を参照) のうち通常状態用の当り判定テーブル (大当たり判定値が「3」、「397」) に基づいて当否判定を行う (S1303)。一方、高確率状態であれば (S1302でYES)、当り判定テーブル (図 8 (A) を参照) のうち高確率状態用の大当たり判定テーブルに基づいて当否判定を行う (S1309)。高確率状態用の大当たり判定テーブルでは、大当たり判定値が「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

30

40

## 【 0 1 4 5 】

当否判定 (S1303, S1309) の結果が「大当たり」とであると判定した場合 (S1304でYES)、大当たり種別決定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - AS) を読み出して、図 8 (B) に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定し (S1310)、当該大当たり種別決定用乱数の値に基づいて大当たり図柄を決定し (S1311)、大当たりフラグを ON にして (S1312)、処理を終える。尚、第 1 特別図柄に係る当否判定の場合は、第 1 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定し、第 2 特別図柄に係る当否判定の場合は、第 2 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定する。

50

そして、第 1 特別図柄（特図 1）の当否判定にて大当たりと判定した場合は、15R 第 1 大当たり、15R 第 2 大当たり、15R 第 3 大当たり及び 2R 第 4 大当たりのうち何れかとされ、第 2 特別図柄（特図 2）の当否判定にて大当たりと判定した場合は、15R 第 5 大当たりまたは 15R 第 6 大当たりとされる（図 8（B）を参照）。

#### 【0146】

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

#### 【0147】

ここで、大当たり判定（特別図柄当否判定）や大当たり種別決定判定を、夫々「判定」といってもよいし、大当たり判定を行い何れの大当たり図柄となるかを含めて「判定」といってもよい。また、これらの結果を「判定結果」ということもある。

#### 【0148】

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

#### 【0149】

##### [ 特図 2 変動パターン選択処理 ]

特別図柄待機処理（図 22）では、特図 2 当否判定処理（S1202）に次いで、特図 2 変動パターン選択処理を行う（S1203）。図 24 及び図 25 に示すように、特図 2 変動パターン選択処理（S1203）では、まず、遊技状態が時短状態であるか否か（時短フラグが ON であるか否か）を判定する（S1401）。そして、時短状態でなければ（S1401 で NO）、すなわち非時短状態であれば、大当たりフラグが ON であるか否かを判定し（S1402）、ON であれば（S1402 で YES）、非時短状態中大当たり用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ大当たり該当部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1403）。尚、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また、本実施例では、非時短状態中大当たり用テーブルは、大当たりが長当たり（15R 大当たり）か短当たり（2R 大当たり）かによっても分かれている（図 9 を参照）。しかし、本処理は、特図 2 についての変動パターン選択処理であり、特図 2 の抽選にて当選する大当たりには 15R 第 5 大当たり（長当たり）しか存在しない（図 6 を参照）。したがって、本処理にて参照される箇所は、常に長当たりの箇所となり、変動パターン P1 または P2 が選択される。尚、非時短状態中大当たり用テーブルは、長当たり用と短当たり用とに分かれていなくてもよい。これは後述の時短状態中大当たり用テーブルについても同様である。

#### 【0150】

一方、大当たりフラグが ON でなければ（S1402 で NO）、小当たりフラグが ON であるか否

かを判定する（S1405）。そして、小当りフラグがONであれば（S1405でYES）、非時短状態中小当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ小当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1409）。具体的には、本実施例では必ず変動パターンP4が選択される。

【0151】

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

10

【0152】

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

20

【0153】

また、前述のS1401において、遊技状態が時短状態であると判定した場合（S1401でYES）、大当りフラグがONであるか否かを判定する（図25のS1410）。そして、大当りフラグがONであると判定した場合（S1410でYES）、時短状態中大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。前述したように、本処理は、特図2についての変動パターン選択処理であり、特図2の抽選にて当選する大当りには15R第5大当り（長当り）しか存在しないことから（図6を参照）、S1411では、長当りに対応する変動パターンP13またはP14が選択される。

30

【0154】

一方、S1410で大当りフラグがONでないと判定した場合（S1410でNO）、小当りフラグがONであるか否かを判定する（S1412）。そして、小当りフラグがONであれば（S1412でYES）、時短状態中小当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ小当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1416）。具体的には、本実施例では必ず変動パターンP16が選択される。

40

【0155】

また、S1412で小当りフラグがONでないと判定した場合（S1412でNO）、すなわち外れの場合、第2特別図柄の保留数が「1」であるか否かを判定する（S1413）。ここでいう保留数も前述と同様であり、保留数は「1」～「4」の何れかの値とされている。そして、保留数が「1」であると判定した場合（S1413でYES）、時短状態中第3保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「

50



１」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1414）。本実施例では、変動パターン P 1 7 乃至 P 2 0 の何れかが選択される。一方、S1413で、保留数が「１」でない、すなわち、保留数が「２」～「４」の何れかであると判定した場合（S1413でNO）、時短状態中第 4 保留数外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「２～４」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1415）。本実施例では、変動パターン P 2 1 乃至 P 2 4 の何れかが選択される。

#### 【 0 1 5 6 】

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

#### 【 0 1 5 7 】

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

#### 【 0 1 5 8 】

##### [ 特図 2 乱数シフト処理 ]

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

#### 【 0 1 5 9 】

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

#### 【 0 1 6 0 】

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

#### 【 0 1 6 1 】

##### [ 特図 1 当否判定処理 ]

図 2 7 に示すように、特図 1 当否判定処理（S1207）では、図 2 3 に示した特図 2 当否判定処理（S1202）と同様の流れで処理（S1601～S1612）を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

#### 【 0 1 6 2 】

但し、本処理は特図 1 に関する処理であるので、S1601では、R A M の第 1 特図保留記憶部の最下位の領域（即ち第 1 特図保留の 1 個目に対応する R A M 領域）に記憶されている

10

20

30

40

50

特別図柄当否判定用乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - A ）を読み出す。またS1610における大当りの種別判定では、15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り及び2R第4大当りのいずれとも判定される可能性がある（図8（B））。図8（B）の第1特別図柄（特図1）の欄に示すように、各大当りの振分率は、15R第1大当りが40%、15R第2大当りが20%、15R第3大当りが30%、2R第4大当りが10%となっている。この大当りの種別判定で15R第1大当り、15R第2大当り及び15R第3大当りの何れかと判定した場合には、S1612において大当りフラグとして長当りフラグをONする。一方、2R第4大当りと判定した場合には、S1612において大当りフラグとして短当りフラグをONする。

【0163】

〔特図1変動パターン選択処理〕

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

【0164】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1702（図28）でYESの場合（すなわち大当りフラグがONの場合）には、さらに大当りの種別が15R大当り（15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当りのいずれか）であるか否かを判定する（S1703）。そして、15R大当り（長当り）である場合には（S1703でYES）、非時短状態中15R大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ長当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1 ）に基づいて変動パターンを選択する（S1704）。具体的には、変動パターンP1またはP2が選択される。

【0165】

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

【0166】

また、この特図1変動パターン選択処理では、S1712（図29）でYESの場合（すなわち大当りフラグがONの場合）にも、さらに大当りの種別が15R大当り（15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当りのいずれか）であるか否かを判定する（S1713）。そして15R大当り（長当り）である場合には（S1713でYES）、時短状態中15R大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ長当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1714）。具体的には、変動パターンP13またはP14が選択される。

【0167】

一方、S1713において15R大当りでないと判定した場合（S1713でNO）、即ち2R第4大当り（短当り）である場合には、時短状態中2R大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ短当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1715）。具体的には、変動パターンP15が選択される。

【0168】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 1 6 9 】

## [ 特図 1 乱数シフト処理 ]

図 3 0 に示すように、特図 1 乱数シフト処理 (S1209) ではまず、特図 1 保留球数を 1 デクリメントする (S1801)。次いで、第 1 特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1 つ下位側にシフトする (S1802)。そして、第 1 特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合) 第 1 特図保留の 4 個目に対応する RAM 領域を 0 クリアして (S1803)、この処理を終える。

## 【 0 1 7 0 】

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

10

## 【 0 1 7 1 】

## [ 特別図柄変動中処理 ]

図 3 1 に示すように、特別図柄変動中処理 (S1104) では、まず、特別図柄の変動時間 (図 2 2 の S1203 又は S1208 で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図 9 を参照) が経過したか否かを判定する (S1901)。そして、変動時間が経過していないと判定した場合 (S1901 で NO)、処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

## 【 0 1 7 2 】

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

20

## 【 0 1 7 3 】

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

30

## 【 0 1 7 4 】

## [ 特別図柄確定処理 ]

図 3 2 に示すように、特別図柄確定処理 (S1106) ではまず、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する (S2001)。大当たりフラグが ON であれば (S2001 で YES)、続いて大当たりの種別が 1 5 R 大当たり (1 5 R 第 1 大当たり、1 5 R 第 2 大当たり、1 5 R 第 3 大当たり及び 1 5 R 第 5 大当たりのいずれか) であるか否かを判定する (S2002)。そして、1 5 R 大当たりであれば (すなわち長当たりフラグが ON であれば)、大当たり遊技中に実行するラウンド (1 ラウンド 1 回開放の態様では、1 回のラウンドは大入賞口の開放から閉鎖まで) の回数をカウントするラウンドカウンタの値を「15」にセットするとともに、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) の開放パターンとして (図 6 を参照)、1 5 R 第 1 大当たりであれば 1 5 R 第 1 大当たり用の開放パターン、1 5 R 第 2 大当たりであれば 1 5 R 第 2 大当たり用の開放パターン、1 5 R 第 3 大当たりであれば 1 5 R 第 3 大当たり用の開放パターン、1 5 R 第 5 大当たりであれば 1 5 R 第 5 大当たり用の開放パターン、1 5 R 第 6 大当たり

40

50

であれば15R第6大当り用の開放パターンを、それぞれセットする(S2003)。

【0175】

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

【0176】

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

10

【0177】

また、S2001において大当りフラグがONでないと判定した場合(S2001でNO)、小当りフラグがONであるか否かを判定する(S2008)。その結果、小当りフラグがONであれば(S2008でYES)、小当り遊技中における大入賞口(第2大入賞口35)の開放回数をカウントする小当り用開放カウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞口(第2大入賞口35)の開放パターンとして、小当り用の開放パターン(図6を参照)をセットする(S2009)。そして、小当り遊技を開始するべく、小当りのオープニングコマンドをセットするとともに(S2010)、小当り遊技のオープニング演出を開始し(S2011)、特図動作ステータスを「5」にセットする(S2012)。尚、S2008において小当りフラグがONでなければ(S2008でNO)、大当り遊技も小当り遊技も開始しないため、特図動作ステータスを「1」にセットし、処理を終える。

20

【0178】

[特別電動役物処理1(大当り遊技)]

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

30

【0179】

次に、大当り終了フラグがONであるか否かを判定する(S2105)。大当り終了フラグは、大当り遊技において大入賞口(第1大入賞口30及び第2大入賞口35)の開放が全て終了(大当り遊技が終了)したことを示すフラグである。大当り終了フラグがONでなければ(S2105でNO)、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開放中か否かを判定する(S2106)。開放中でなければ(S2106でNO)、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)を開放させる時期(タイミング)に至ったか否か、すなわち大当りのオープニングの時間が経過して1ラウンド目を開始する時期に至ったか、又は、ラウンド間のインターバルの時間が経過して次ラウンド(次の開放)を開始する時期に至ったか否かを判定する(S2107)。これは、前述した大当り種別毎に設定した大入賞口開放パターンに基づいて判定する。例えば、1ラウンド目の開始前であれば、オープニング期間が終了して1ラウンド目の最初の開放処理を実行するタイミングであるか否かによって判定する。また、既に1ラウンド目を開始した後であれば、前のラウンドが終了し、かつ、所定のインターバル期間が終了している否かによって判定する。尚、ラウンドを、単に「R」ともいい、「ラウンド遊技」ともいう。

40

【0180】

S2107の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、S2107の判定結果がYESであれば、実行されるラウンドが1ラウンド目及び2ラウンド目の何れかのラウンドに該当するか否か、すなわち、Vラウンドであるか否かを判定する(S2108)。これは、大当り種別毎に、ラウンドカウンタの値を用いて判定してもよいし、別途実行するラウンドが

50

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

10

#### 【0181】

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

20

#### 【0182】

ここで、特定領域センサ39aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、遊技状態表示器46を所定の表示態様とし、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態となることを報知する。具体的には、遊技状態表示器46は「a1 a2 a3」の3個のLEDで構成されている。そして、本実施例では、通常状態（低確率状態）においては、「a1 a2 a3」（例えば、：消灯、：点灯）の表示態様とされる。また、大当り遊技中の特定領域センサ39aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、「a1 a2 a3」の表示態様とされる。そして、大当り遊技が終了し、遊技状態が高確率状態に設定されると「a1 a2 a3」の表示態様とされる。また、遊技状態表示器46の点灯制御タイミングはこのようなタイミングに限定されず、大当り遊技中は、遊技球が特定領域を通過しても「a1 a2 a3」の表示態様のままとし、大当り遊技終了後の高確率状態へ移行するタイミングで「a1 a2 a3」とし、高確率状態から低確率状態に移行するタイミングで「a1 a2 a3」の表示態様としてもよい。

30

#### 【0183】

すなわち、後述の特定領域センサ検知処理（S208）では、V有効期間中のV通過（特定領域39への遊技球の通過）の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外（V無効期間中）のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。尚、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、すなわち大当り遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理を参照）。このようにすることで、不正行為によるV通過に基づいてVフラグがONされることのないように、すなわち不正に高確率状態に設定されることのないようにしている。

40

#### 【0184】

また、大当り遊技のVラウンド（1R目または2R目）でV通過があれば、当該大当り遊技終了後の遊技状態を高確率状態に設定する一方、小当り遊技中にV通過があっても、小当り遊技前の遊技状態が通常状態であれば、その小当り遊技終了後の遊技状態も通常状態

50

とし、小当り遊技前の遊技状態が高確率状態であれば、その小当り遊技終了後の遊技状態も高確率状態とする。つまり、小当り遊技の前後で当否判定確率を変化させないようにしている。

#### 【 0 1 8 5 】

尚、本実施例では、V有効期間設定処理（S2109）において、15R第2，第3大当りである場合にも特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定する期間（第1期間）に設定するが、他の態様として、15R第2，第3大当りの場合は、Vラウンドにおいて第1期間を設定しないものとしてもよい。すなわち、15R第2，第3大当りの場合はVラウンドを第2期間に設定するようにしてもよい。15R第2，第3大当りに係る大当り遊技では、第2大入賞口35の開放時間を0.1秒と極短時間に設定しているため遊技球が第2大入賞口35へ入球する可能性は限りなく低い。第2期間に設定しておけば、万が一入球した場合でもVフラグがONになることはない。これにより、不正にVフラグをONにしたり、まれな入球によりVフラグがONになったりしてしまうのを防止することができる。尚、本実施例では1ラウンドと2ラウンドをVラウンドとし、当該Vラウンドにおいて特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効としているが、Vラウンドの場所はこれに限らなくてもよい。

#### 【 0 1 8 6 】

S2106において大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中であれば（S2106でYES）、そのラウンドにおける大入賞口への入球個数が規定の最大入球個数（本実施例では1ラウンド当たり10個）に達しているか否かを判定する（S2111）。規定入球個数に達していなければ（S2111でNO）、大入賞口を閉鎖させる時期（タイミング）に至ったか否か、すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図6を参照）が経過したか否かを判定する（S2112）。そして、大入賞口の開放時間が経過していなければ（S2112でNO）、処理を終える。

#### 【 0 1 8 7 】

これに対して、規定入球個数に達している場合（S2111でYES）、又は大入賞口の開放時間が経過した場合（S2112でYES）、すなわち2つのラウンド終了条件のうちのいずれかが成立した場合には、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖する（S2113）。そして、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2114）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2115）。「0」でないと判定した場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。また、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖する際、すなわちラウンドを終了する際には、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットする。例えば、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドをセットする。このセットしたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。尚、ラウンド終了コマンドは、大当り遊技の最終ラウンドを除くラウンドの終了の際、すなわち、S2115でラウンドカウンタの値が「0」でないと判定した場合に送信される。例えば、実行する大当り遊技のラウンド数が15R大当り遊技であれば、14Rの終了まではラウンド終了コマンドが送信されるが、15Rの終了に際しては送信されない。最終ラウンドの終了に際しては、後述するS2116の処理でセットするエンディングコマンドが送信されるからである。

#### 【 0 1 8 8 】

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

#### 【 0 1 8 9 】

10

20

30

40

50

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

10

【0190】

[遊技状態設定処理]

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

20

【0191】

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

30

【0192】

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

40

【0193】

一方、S2209で、2R第4大当たりとなった際の遊技状態が時短状態であったと判定した場合（S2209でYES）、時短フラグをONにするとともに（S2207）、時短カウンタに「100」をセットし（S2208）、処理を終える。これにより、今回の大当たり遊技でVフラグ

50

がONにならなかった場合（S2201でNO）、大当り遊技終了後の遊技状態は低確高ベース状態となり、今回の大当り遊技でVフラグがONになった場合（S2201でYES）、大当り遊技終了後の遊技状態は高確高ベース状態となる。

【0194】

尚、高確高ベース状態、低確高ベース状態および高確低ベース状態は、いずれも、特別図柄が100回変動表示すること、及び、次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。

【0195】

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

【0196】

[特別電動役物処理2（小当り遊技）]

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

【0197】

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

【0198】

S2302において第2大入賞口35の開放中であれば、（S2302でYES）、2回の開放中における第2大入賞口35への入球個数、すなわち2回の開放において入球した遊技球を全て足した数が、規定の最大入球個数（本実施例では10個）に達しているか否かを判定す

10

20

30

40

50



る（S2306）。規定入球個数に達していなければ（S2306でNO）、第2大入賞口35を閉鎖させる時期に至ったか否か、すなわち第2大入賞口35を開放してから所定の開放時間（図6参照）が経過したか否かを判定する（S2307）。そして、第2大入賞口35の開放時間が経過していなければ（S2307でNO）、処理を終える。

【0199】

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

10

【0200】

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

【0201】

S2301において、小当り終了フラグがONであれば（S2301でYES）、2回の開放が終了しているので、小当りのエンディングの時間が経過したか否かを判定し（S2315）、エンディング時間が経過していなければ（S2315でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば（S2315でYES）、小当り終了フラグをOFFにするとともに（S2316）、小当りフラグをOFFにし（S2317）、さらに、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2318）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理（S207）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。

20

【0202】

尚、小当り遊技の開始に際して確変フラグや時短フラグをONからOFFに切り変えることはしない。また、小当り遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理（S2121、図36）を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機1では、小当り遊技の実行前と実行後において遊技状態を変化させない。以上の特別電動役物処理2（S1109）を実行する遊技制御用マイコン81は「小利益特別遊技実行手段」として機能するといえる。

30

【0203】

[特定領域センサ検知処理]

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

40

【0204】

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

50

マンドの種別によって、演出図柄表示領域等で遊技演出を実行する。

#### 【 0 2 0 5 】

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

10

#### 【 0 2 0 6 】

##### [ 保留球数処理 ]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特定領域センサ検知処理（S208）に次いで保留球数処理（S209）を行う。図37に示すように、保留球数処理（S209）では、まず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す（S2501）。次いで、その保留球数のデータ（その保留球数情報をサブ制御基板90等に送信するための保留球数コマンド）を、RAMの出力バッファにセットする（S2502）。この保留球数に係るデータ（保留球数コマンド）は、次の割り込み処理（S105）での出力処理（S201）によって出力され、割り込み処理毎に、保留球数に係るデータ（保留球数コマンド）の出力バッファへのセット（S2502）と、出力処理（S201）とが順次行われる。

20

#### 【 0 2 0 7 】

この保留球数コマンドを受信したサブ制御部90は、受信した保留球数コマンドに基づいて特図保留球数に増減が生じたと判断した場合、これに応じて、画像表示装置7の表示画面7aにおける演出保留表示領域（第1演出保留表示領域9c、第2演出保留表示領域9d）の表示内容を更新する。具体的には、例えば、特図1保留球数が「3」から「4」に1増加した場合、その増加した分の特図1保留球数「4」に対応する第1演出保留9aを第1演出保留表示領域9cに追加表示する。また、特図1保留球数が「2」から「1」に1減少した場合（つまり、第1特図保留が消化された場合）、第1演出保留表示領域9cの左端（特図1保留球数「1」に対応する箇所、図3を参照）に表示されている第1演出保留9aを消去するか、または、図示しない当該変動保留表示領域に移動して表示し、これに伴って、第1演出保留表示領域9cに表示されている第1演出保留9aを左側に1つ移動（シフト）する。一方、第2演出保留9b（第2特図保留）についても、第1演出保留9a（第1特図保留）と同様に表示内容を更新することができる。

30

#### 【 0 2 0 8 】

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

40

#### 【 0 2 0 9 】

##### [ 電源断監視処理 ]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、保留球数処理（S209）に次いで電源断監視処理（S210）を行う。図38に示すように、電源断監視処理（S210）では、まず、電源断信号の入力の有無を判定し（S2601）、入力があれば（S2601でYES）、現在の遊技機の状態（確変かどうか、当り遊技中かどうか、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいく

50

つか等)に関するデータをRAMに記憶するとともに(S2602)、電源断フラグをONし(S2603)、その後は割り込み処理(図11)に戻ることなくループ処理をする。

#### 【0210】

##### [サブ制御メイン処理]

次に、図39～図50に基づいて、演出制御用マイコン91の動作(サブ制御部90による制御処理)について説明する。尚、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、サブ制御基板90(サブ制御部)のRAMに設けられている。サブ制御基板90に備えられた演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、サブ制御基板90のROMから図39に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、CPU初期化処理を行う(S4001)。CPU初期化処理(S4001)では、スタックの設定、定数設定、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間用コントローラ)等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

10

#### 【0211】

続いて、S4002で、電源断信号がONでかつサブ制御基板90のRAMの内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。そして、この判定結果がNOであれば(S4002でNO)、サブ制御基板90のRAMの初期化をし(S4003)、S4004に進む。一方、判定結果がYESであれば(S4002でYES)、サブ制御基板90のRAMを初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであってもRAMの内容が正常でない場合には(S4002でNO)、サブ制御基板90のRAMを初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったがRAMの内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、RAMを初期化しない。RAMを初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001～S4003は、電源投入後に(電源投入に際して)一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例1では、演出制御用マイコン91においても、図11に示す遊技制御用マイコン81による電源断監視処理(S209)と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号がONになると、そのときの演出制御に係るデータがサブ制御基板90のRAMに記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時(電断復帰時)に、サブ制御基板90のRAMの初期化(S4003)が行われ限り、演出制御用マイコン91による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

20

30

#### 【0212】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する(S4005)。乱数シード更新処理(S4005)では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、サブ制御基板90のRAMの所定の更新値記憶領域(図示せず)に逐次記憶される。演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出の態様(変動演出パターン)を決定する変動演出決定用乱数や、予告演出を決定する予告演出決定用乱数、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板80が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。尚、乱数の更新に際して、乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板80から始動入球があった旨を通知する制御信号(始動入球コマンド)が送信されてきたときや、主制御基板80から変動開始を通知する制御信号(変動開始コマンド)が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとするることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板90のRAMの所定の乱数カウンタ値記憶領域(図示せず)である。

40

#### 【0213】

乱数シード更新処理(S4005)が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4006)。コマンド送信処理では、サブ制御基板90のRAM内の出力バッファ(「サブ出力バッフ

50

ア」ともいう)に格納されている各種のコマンド(制御信号)を、画像制御基板100、音声制御基板106およびランプ制御基板107のうち、対応するコマンド送信先となる制御基板に送信する。コマンドを受信した各制御基板(各制御部)は、受信したコマンドに従い各種の演出装置(画像表示装置7、スピーカ67、盤面ランプ5、枠ランプ66及び可動装飾部材14等)を用いて各種の演出(演出図柄遊技演出や、大当り遊技に係る特別遊技演出等)を実行する。演出制御用マイコン91は続いて、割り込みを許可する(S4007)。以降、S4004~S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理(S4008)、2msタイマ割り込み処理(S4009)、及び10msタイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置7の表示画面7a(演出図柄表示領域7b)上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

10

#### 【0214】

##### [受信割り込み処理]

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

20

#### 【0215】

##### [2msタイマ割り込み処理]

2msタイマ割り込み処理(S4009)は、サブ制御基板90に2msec周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図41に示すように、2msタイマ割り込み処理(S4009)では、まず、演出ボタン検知スイッチ63c、63dからの検知信号に基づいてスイッチデータ(エッジデータ及びレベルデータ)を作成する入力処理を行う(S4201)。次いで、枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプを発光させるためのランプデータを出力するランプデータ出力処理(S4202)と、可動装飾部材14(電氣的駆動源)を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理(S4203)とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の10msタイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う(S4204)。

30

#### 【0216】

##### [10msタイマ割り込み処理]

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

40

#### 【0217】

##### [受信コマンド解析処理]

図43に示すように、受信コマンド解析処理(S4302)では、まず、主制御基板80から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し(S4395)、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合(S4395でNO)、S4401の処理に移行し、始動入球コマンドを受信

50

したと判定した場合（S4395でYES）、演出保留情報記憶処理（S4400）を行い、S4401の処理に移行する。演出保留情報記憶処理（S4400）は、S4395で受信した始動入球コマンド（特図1始動入球コマンド又は特図2始動入球コマンド）に含まれる各種情報（事前判定結果、大当り種別決定用乱数値、変動パターン乱数値、変動パターン情報等の遊技情報）を、特別図柄の種類（第1特別図柄、第2特別図柄）及び始動入球コマンドの送受信時（コマンド生成時）の特図保留球数に応じて、シフトメモリ形式でサブ制御基板90のRAMの所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図1の保留球数「4」に対応する特図1始動入球コマンドである場合、その特図1始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当り種別等の情報を、特図1演出保留情報記憶領域のうち保留数4に対応する領域に、特図1演出保留情報として記憶する。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。サブ制御基板90における演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）は、前述の主制御基板（主制御部）80における特図保留記憶部（第1特図保留記憶部、第2特図保留記憶部）の記憶内容（取得情報）と一致するものである。このことから、サブ制御基板90の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。このサブ制御基板（サブ制御部）において取得情報に基づく判定（当否判定、実行する遊技演出の判定等）を行う手段を「判定実行手段」ともいう。

10

#### 【0218】

次に、S4401では、主制御基板80から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4401）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4401でYES）、後述する変動演出開始処理（S4402）を行って、S4403の処理に移行し、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4401でNO）、変動演出開始処理を行うことなく、S4406の処理に移行する。S4403では、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し（S4403）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4403でYES）、演出図柄を停止表示して変動演出を終了させる変動演出終了処理を行う（S4404）。変動演出終了処理（S4404）では、演出図柄8を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、画像表示装置7の表示画面7a上で変動表示していた演出図柄8を停止表示して、変動演出（演出図柄遊技演出）を終了させる。一方、S4403で、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4403でNO）、変動演出終了処理を行うことなく、S4405の処理に移行する。尚、変動演出とは、特別図柄の変動表示に合わせて行われる種々の演出を指す。

20

30

#### 【0219】

続いて、S4405では、主制御基板80から大当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する（S4408）。ここで、大当り遊技関連コマンドとは、大当り遊技の実行にあたり主制御基板80から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当り遊技の開始（大当りの発生）に際して送信されるオープニングコマンド（S2010を参照）、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド（S2107を参照）、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド（S2114を参照）、大当り遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド（S2119を参照）等が該当する。S4405では、これらの大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していなければ（S4405でNO）、S4407の処理に移行し、受信していれば（S4405でYES）、当該受信したコマンドの種類に応じた演出（大当り遊技関連演出）の実行に係る処理を行う（S4406）。

40

#### 【0220】

例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当り

50

の種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした大当りに係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、大当り遊技の進行状況に合わせて、オープニング演出やラウンド演出等の大当り遊技に関連する演出を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

#### 【0221】

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

#### 【0222】

##### [ 変動演出開始処理 ]

次に、受信コマンド解析処理（S4302）にて実行される変動演出開始処理（S4402）について説明する。図44に示すように、変動演出開始処理（S4402）ではまず、変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数、特別演出決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数取得処理（S4551）を行う。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングでS4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（取得情報）を取得する。この取得した値（取得情報）に基づいて、実行する演出図柄遊技演出（変動演出）の態様や予告演出の態様（予告演出の有無を含む）、停止表示する演出図柄等を決定する。

#### 【0223】

次いで、S4552では、受信した変動開始コマンドを解析する（S4552）。変動開始コマンドには、第1特別図柄または第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定する情報）が含まれている。そして、変動パターン指定コマンドには、図9に示す変動パターン情報（P1乃至P22）や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の判定結果や、大当り種別を指定する図柄情報等が含まれている（図8を参照）。また、変動パターン指定コマンドには、第1特別図柄に対応するものと第2特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出（演出図柄の変動表示）が特図1に係るものなのか特図2に係るものなのかを判別することが可能となる。尚、変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

#### 【0224】

次いで、S4553では、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する（S4553）。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」～「5」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA～Eに対して割り当てられている。具体的には、モードステータス「1」が演出モードAに対応し、モードステータス「2」が演出モードBに対応し、モードステータス「3」が演出モードCに対応し、モードステータス「4」が演出モードDに対応し、モードステータス「5」が演出モードEに対応する。現在のモードステータスを参照することで、現在の演出モードを特定することが可能である。

#### 【0225】

ここで演出モードとは、画像表示装置7における演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、演出図柄8の表示態様（例えば、図柄デザイン、数字デザインなど）が異なったり、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なったりする等、画像表示装置7に表示される画像が演出モードによって異なるものとされる。また、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとして、複数の遊技演出（予告演出やリーチ演出等）を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能とすることができる。本実施例では、演出モードA、Bは低確低ベース状態に制御されていると

10

20

30

40

50

きに実行され、演出モードCは高確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードD、Eは低確高ベース状態および高確高ベース状態の何れかに制御されているときに実行される。従って、演出モードがA～Cの何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握することができる。一方、演出モードがDまたはEである場合、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態（時短状態）であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握することは困難である。その意味において演出モードD、Eは、確率非報知モードといえる。

#### 【0226】

次いで、S4554では、画像表示装置7、盤面ランプ5、可動装飾部材14等を用いて行うものであって、サブ制御部90が主体となって制御する変動演出のパターン（変動演出パターン、演出図柄遊技演出）を決定するための変動演出パターン決定テーブル（図示を省略）、予告演出決定テーブル（図示を省略）、及び、カウントダウン予告及び特別演出決定テーブル（又は、ガセカウントダウン予告決定テーブル）（図46）をセットする（S4504）。具体的には、S4553で参照したモードステータス（現在の演出モード）と主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブル、予告演出決定テーブル、及び、カウントダウン予告及び特別演出決定テーブル（又は、ガセカウントダウン予告決定テーブル）をセットする。

#### 【0227】

すなわち、複数の変動演出パターン決定テーブル、及び、複数の予告演出決定テーブルを備えており、それらから遊技状態（演出モード）等に基づいて、所定の変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルをセットする。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1（変動パターンP1）」（図9を参照）であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した大当たり時変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルがセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄遊技演出の実行態様（演出図柄の変動態様等）を決定するためのもので、演出モード（モードステータス）に対応する複数の変動演出パターン決定テーブル（図示せず）がサブ制御基板90のROMに予め格納されている。S4554では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4553で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。

#### 【0228】

次いで、S4555では、S4551において取得した変動演出決定用乱数およびS4554においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する（S4555）。変動演出パターンとしては、演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄8の変動態様（演出図柄遊技演出の実行態様）が設定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合（リーチ有演出図柄遊技演出）や、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合（キャラクタ演出図柄遊技演出）、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合（リーチ無演出図柄遊技演出）等が決定される。

#### 【0229】

尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりであることを示す場合の演出図柄8の表示態様として、3個の演出図柄8L、8C、8Rがすべて同一（ゾロ目）となる態様（大当たり態様、特定態様）を設けている場合において、3個の演出図柄8L、8C、8Rのうちの2個が大当たり態様を構成する図柄（同じ演出図柄）で停止表示（仮停止表示）され、残り1個が変動表示（スクロール表示）を続けている状態で、当該残り1個の演出図柄が大当たり態様を完成させる図柄（3個の同じ演出図柄）で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。この際、演出図柄の変動表示に伴って所定のキャラクタを用いて遊技演出を実行し、演出図柄が大当たり態様で停止表示されるかどうかを、当該所定のキャラクタが所定の目的を達成するかどうかの演出で示すことも可能である。このような遊技演出（後述するリーチ演出やキャラクタ演出）を、ストーリー演出（特定の遊技演

10

20

30

40

50

出)や目的演出(特定の遊技演出)ということもできる。これにより、遊技者の大当りへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【0230】

また、S4555では、S4551において取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄8(「停止演出図柄」ともいう)を決定し、これを設定する。演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄8は、特別図柄当否判定の結果が外れであって、リーチ有り外れの場合は「787」等の3個の演出図柄8L、8C、8Rのうち1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされる(リーチ外れ図柄)。また、リーチ無し外れのときは「635」や「559」等のように、3個の演出図柄8L、8C、8Rのうち少なくとも1個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目とされたり、3個の演出図柄8L、8C、8Rの全てが他の演出図柄と異なるバラケ目とされたりする。

10

#### 【0231】

一方、特別図柄当否判定の結果が大当りであって、16R第1大当り及び16R第6大当りの何れかの場合は「777」のゾロ目とされ、6R第2～第5大当り及び16R第11大当りの何れかの場合は「777」以外の奇数図柄のゾロ目または「666」等の偶数図柄のゾロ目とされ、RUBに相当する大当りの場合は「33」等のRUB専用出目(専用図柄)とされる。また、2R大当りの場合は、外れの時と同じ態様(バラケ目)で3個の演出図柄8L、8C、8Rを停止表示するものとしている。但し、2R大当りについては、「135」等の予め定めたチャンス目を停止表示してもよい。尚、前述の演出図柄8の停止表示態様は一例であり、大当りとなったときに停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

20

#### 【0232】

本実施例のパチンコ遊技機1には、演出図柄8の変動態様(変動演出パターン、演出図柄遊技演出)として、リーチA、リーチB、リーチC、スーパーリーチ(「SPリーチ」ともいう)A、スーパーリーチB、スーパーリーチC、キャラクタ演出等が設定されており、S4555で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない(これを「ノーマル変動」ともいう)かが決定される。そして、リーチ有演出図柄遊技演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び変動演出パターン決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。

30

#### 【0233】

ここで、演出図柄遊技演出として、スーパーリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当りとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、スーパーリーチ演出はリーチ(ノーマルリーチ)演出と比較して大当り信頼度(大当りとなる可能性)の高い遊技演出であるといえる。尚、リーチ演出は、主として、変動時間が3000ms以上の変動パターン(図9を参照)を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定(実行)され得る。また、変動時間が3000ms未満の変動パターンは、リーチ演出やキャラクタ演出やストーリー演出を行わないノーマル変動(ノーマル演出)という。このノーマル演出はリーチ演出等と比較して、大当りとなる可能性が低い遊技演出とされる。

40

#### 【0234】

また、S4556では、後述する予告演出設定処理を行う。この予告演出決定処理では、変動演出パターン(演出図柄遊技演出)に伴って実行される予告演出を決定する。また、この実行される予告演出(特別演出を含む)を含めて演出図柄遊技演出ともいう。この予告演出は、実行中の演出図柄遊技演出の結果が大当り態様で停止表示する可能性を、演出図柄の変動表示の開始後であって、演出図柄が停止表示(確定停止表示)する前(演出図柄の変動表示中)に示す演出(事前報知演出)である。S4556では、S4551において取得した予告演出決定用乱数や特別演出決定用乱数、及び、S4554においてセットした予告演出決定テーブル、及び、カウントダウン予告及び特別演出決定テーブル(又は、ガセカウントダウン予告決定テーブル)等に基づいて、指定された変動パターン及び決定された変動演

50



出パターンに適合した予告演出を選択し、選択した（決定した）予告演出を実行するコマンドをセットする（S4556）。

#### 【0235】

本実施例1では、表示態様（実行態様）が異なる複数の予告演出を有しており、これらに対応する予告演出決定用乱数として、複数の予告演出決定用乱数を有している。具体的に、キャラクタ予告決定用乱数、会話予告決定用乱数、ステップアップ予告決定用乱数等を有しており、これらの予告演出決定用乱数の取得値と各予告演出決定テーブルとを用いて、実行する予告演出を決定する。また、各予告演出決定用乱数として、変動演出開始処理（S4402）における演出決定用乱数取得処理（S4551）において、所定の値が取得される。

10

#### 【0236】

次に、S4558では、S4555及びS4556において設定した変動演出パターン及び予告演出（特別演出を含む）に基づいて、演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドをサブ制御基板90のRAM内の出力バッファにセットし（S4558）、変動演出開始処理を終了する。S4558でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4555で設定された変動演出パターンに対応する所定の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。また、演出表示器102での2個のLEDによる変動表示（点滅表示）も実行する。

20

#### 【0237】

##### [ 予告演出設定処理 ]

次に、図45を用いて、特別演出を実行するかどうか等を決定する予告演出設定処理（S4556）について説明する。予告演出設定処理（S4556）ではまず、遊技状態が高ベース状態（STモード）かどうかを判定し（S4601）、高ベース状態でない、すなわち、低ベース状態であると判定した場合（S4601でNO）、S4611の処理に移行する。これにより、本実施例では、第1特別図柄の変動表示を主体とした遊技を行う低ベース状態（低確低ベース状態や高確低ベース状態）においては、特別演出を実行しないものとしている。尚、「特別演出」を、「特別遊技演出」ともいう。

#### 【0238】

また、S4601で、遊技状態が高ベース状態であると判定した場合（S4601でYES）、次いで、変動表示を開始するのが第2特別図柄かどうか（受信した変動開始コマンドが第2特別図柄に係る変動開始コマンドであるかどうか）を判定する（S4602）。すなわち、特別演出は、高ベース状態、すなわち、第2特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う遊技状態において、実行可能としている。S4602で、変動表示を開始するのが第2特別図柄でない、すなわち、第1特別図柄であると判定した場合（S4602でNO）、S4611の処理に移行する。一方、S4602で、変動表示を開始するのが第2特別図柄であると判定した場合（S4602でYES）、S4603の処理に移行する。つまり、高ベース状態で、且つ、変動表示を開始するのが第2特別図柄である場合に、特別演出の実行（特別演出の実行判定）を可能としている。

40

#### 【0239】

次いで、S4603では、これから開始する特別図柄（演出図柄）の変動表示の結果（第2特別図柄当否判定の結果）が大当たりかどうかを判定し（S4603）、大当たりであると判定した場合（S4603でYES）、当該大当たりの種別が、他の大当たり種と比較して遊技者にとって利益の（最も）大きい「15R第5大当たり」であるかどうかを判定する（S4604）。一方、S4603で、大当たりでないと判定した場合（S4603でNO）、S4612の処理に移行する。次いで、S4604で、「15R第5大当たり」であると判定した場合（S4604でYES）、第2特別図柄に係る保留記憶（特図2演出保留情報記憶領域）に大当たり情報が記憶されているかどうかを判定する（S4605）。一方、S4604で、「15R第5大当たり」でない、すなわち、他の種別の大当たり（例えば、15R第6大当たり）であると判定した場合（S4604でNO

50

）、S4612の処理に移行する。

#### 【0240】

次いで、S4605で、第2特別図柄に係る保留記憶（特図2演出保留情報記憶領域）に大当り情報が記憶されていると判定した場合（S4605でYES）、次いで、当該記憶されている大当り情報の大当り種別が、他の大当り種と比較して遊技者にとって利益の（最も）大きい「15R第5大当り」であるかどうかを判定する（S4606）。一方、第2特別図柄に係る保留記憶（特図2演出保留情報記憶領域）に大当り情報が記憶されていないと判定した場合（S4605でNO）、S4612の処理に移行する。

#### 【0241】

S4606で、保留記憶されている（特図2演出保留情報記憶領域に記憶されている）大当り情報の種別が、「15R第5大当り」とであると判定した場合（S4606でYES）、次いで、特別演出を実行するかどうかを判定する特別演出実行判定処理に移行する（S4607）。一方、保留記憶されている（特図2演出保留情報記憶領域に記憶されている）大当り情報の種別が、「15R第5大当り」でない、すなわち、他の種別の大当り（例えば、15R第6大当り）であると判定した場合（S4606でNO）、S4611の処理に移行する。すなわち、特別演出（特別演出実行判定）は、特別図柄（演出図柄）の変動表示の結果が（設定されている大当りのうち最も）利益の大きい大当りとなる場合であって、且つ、その際に記憶されている保留情報に（設定されている大当りのうち最も）利益の大きい大当りに係る大当り情報が記憶されている場合に、実行される。

#### 【0242】

これにより、特別演出が実行された場合には、（最も）利益の大きい大当り（大当り遊技）が短期間で複数回（2回）発生することが確定する（確約される）ので、短期間のうちに多量の遊技利益（賞球、遊技球、遊技価値）を獲得することが可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。また、大当り遊技終了後の所定回数（例えば、保留上限数の4回転）の変動表示の時間を、（保留記憶に大当りがあるか否かに拘らず）比較的短時間（例えば、最も短い変動時間の2000ms）で固定することで、リーチ演出等を発生することなく、保留記憶に係る（2回目の）次の大当り遊技を短期間で発生させることが可能となる。

#### 【0243】

S4607では、特別演出を実行するかどうかの特別演出実行判定を行う（S4607）。この特別演出実行判定は、S4551で取得した特別演出決定用乱数の値と、カウントダウン予告及び特別演出決定テーブル（図46（A））と、に基づいて、特別演出を実行するかどうかを決定する。ここで、「カウントダウン予告（特定予告演出）」とは、複数の数値から選択された所定の数値（本実施例では、「7.77」「5.80」「3.33」「2.58」の4種類から選択）を表示し、表示する数値を減少させる予告演出である。そして、このカウントダウン予告において、表示される数値が減少して「0.00（特定演出）」になると（特定演出が表示されると）、特別演出を実行するものとしている（図47及び図48等を参照）。尚、特別演出の演出内容については後述する。

#### 【0244】

すなわち、この「カウントダウン予告（特定予告演出）」は、特別演出の発生（特別演出が発生するかどうか）を報知する予告演出（遊技演出、報知演出）とされている。尚、特定予告演出において特定演出を実行する場合は特別演出を実行し、特定演出を実行しない場合は特別演出を実行しないともいう。また、カウントダウン予告において、当初表示される数値が「7.77」又は「3.33」である場合は、必ず、「0.00」まで減少する、すなわち、必ず特別演出が実行される。そのため、遊技者は、カウントダウン予告が実行されたタイミングで、特定演出（「0.00」）が実行される前に、特別演出の実行を認識することが可能となる。従って、後述するガセカウントダウン予告では、「7.77」及び「3.33」を選択しないもの（選択不能）としている（図46（B）を参照）。

#### 【0245】

具体的に、特別演出実行判定においては、取得した特別演出決定用乱数の値が0～19の

10

20

30

40

50

何れかの値である場合、カウントダウン予告で表示する初期値として「7.77」が表示される（図46を参照）。また、取得した特別演出決定用乱数の値が20～24の何れかの値である場合、カウントダウン予告で表示する初期値として「5.80」が表示される（図46を参照）。また、取得した特別演出決定用乱数の値が25～44の何れかの値である場合、カウントダウン予告で表示する初期値として「3.33」が表示される（図46を参照）。また、取得した特別演出決定用乱数の値が45～49の何れかの値である場合、カウントダウン予告で表示する初期値として「2.58」が表示される（図46を参照）。また、S4607及びS4608の特別演出実行判定で、カウントダウン予告を実行すると判定した場合には、必ず特定演出が実行されることとなるため、必ず特別演出がセットで実行される。また、取得した特別演出決定用乱数の値が50～99の何れかの値である場合、カウントダウン予告及び特別演出の何れも実行しないこととなる（図46を参照）。

10

#### 【0246】

次いで、S4608では、S4607の特別演出実行判定の結果、特別演出（カウントダウン予告）を実行するかどうかを判定する（S4608）。S4608で、特別演出を実行すると判定した場合（S4608でYES）、決定したカウントダウン予告実行コマンド（「7.77」「5.80」「3.33」「2.58」の何れかを特定するコマンド）をセットし（S4609）、特別演出実行コマンドをセットし（S4610）、S4611の処理に移行する。一方、S4608で、特別演出を実行しないと判定した場合（S4608でNO）、S4611の処理に移行する。

#### 【0247】

S4612では、「0.00」まで減少することのない（特定演出を実行しない）カウントダウン予告（これを「ガセカウントダウン予告」ともいう）を実行するかどうかの判定（ガセカウントダウン予告実行判定）を行う。このガセカウントダウン予告実行判定では、S4551で取得した特別演出決定用乱数の値と、ガセカウントダウン予告決定テーブル（図46（B））と、に基づいてガセカウントダウン予告を実行するかどうかを決定する。ここで、「カウントダウン予告（特定予告演出）」では、複数の数値から選択された所定の数値（本実施例では、「5.80」「2.58」の2種類から選択）を表示し、表示する数値を減少させる予告演出である。また本判定に基づいて実行するカウントダウン予告は、「0.00」まで減少することがなく、特別演出は実行されない。例えば、「5.80」の初期値が表示されて、減算表示し、「1.85」の値で減算が停止し、特別演出を実行することなく、変動表示を終了するといった演出態様となる（図47等を参照）。

20

30

#### 【0248】

具体的に、カウントダウン予告実行判定（ガセカウントダウン予告実行判定）においては、取得した特別演出決定用乱数の値が0～9の何れかの値である場合、カウントダウン予告で表示する初期値として「5.80」が表示される（図46を参照）。また、取得した特別演出決定用乱数の値が10～19の何れかの値である場合、カウントダウン予告で表示する初期値として「2.58」が表示される（図46を参照）。尚、カウントダウン予告実行判定（ガセカウントダウン予告実行判定）で、カウントダウン予告を実行する場合には、「0.00（特定演出）」が表示されることはなく、特別演出は実行されない。また、取得した特別演出決定用乱数の値が20～99の何れかの値である場合、カウントダウン予告（及び特別演出）を実行しない（図46を参照）。

40

#### 【0249】

次いで、S4613では、S4612のカウントダウン予告実行判定（ガセカウントダウン予告実行判定）の結果、カウントダウン予告（ガセカウントダウン予告）を実行するかどうかを判定する（S4613）。S4613で、カウントダウン予告（ガセカウントダウン予告）を実行すると判定した場合（S4613でYES）、決定したカウントダウン予告（ガセカウントダウン予告）を実行するガセカウントダウン予告実行コマンド（「5.80」「2.58」の何れかを特定するコマンド）をセットし、S4611の処理に移行する。一方、S4613で、カウントダウン予告（ガセカウントダウン予告）を実行すると判定した場合（S4613でNO）、S4611の処理に移行する。

#### 【0250】

50

S4611では、キャラクタ予告決定用乱数、会話予告決定用乱数、ステップアップ予告決定用乱数等と、図示しない予告決定テーブルを用いて、カウントダウン予告及び特別演出以外の予告演出を決定する処理を行い(S4611)、処理を終える。

#### 【0251】

ここで、予告演出設定処理(S4556)で実行するかどうかを決定する特別演出は、前述した通り、高ベース状態で第2特別図柄の変動表示に伴って実行する演出である。また、この特別演出は、第2特別図柄(演出図柄)の変動表示に伴って、当該特別演出の実行中に変動表示する第2特別図柄(演出図柄)の変動表示の結果が利益の大きい大当たりであることを示す変動結果演出(第1遊技演出、第2演出)と、第2特別図柄(演出図柄)の変動表示中(当該特別演出を実行中)に記憶されている保留情報に、利益の大きい大当たりとなる大当たり情報が記憶されていることを示す保留結果演出(第2遊技演出、第1演出)と、を順に実行する。

10

#### 【0252】

従って、カウントダウン予告は、特別演出の実行を報知する(特別演出を実行するかどうかを報知する)報知演出でもあり、実行中の第2特別図柄(演出図柄)の変動表示の結果が大当たり(特定結果)であることを報知する(変動結果演出を実行するかどうかを報知する)報知演出でもあり、保留情報に大当たり情報が記憶されていることを報知する(保留結果演出を実行するかどうかを報知する)報知演出でもある。

#### 【0253】

##### [特別演出]

20

具体的に、特別演出の実行態様(演出態様)を図47及び図48に基づいて説明する。図47(a)は、表示画面7aに示す通り、STモード(高確高ベース状態)の実行中であって、第2特別図柄(演出図柄)の変動表示中で、演出保留情報記憶領域に記憶されている第2特別図柄に係る保留情報の数は3個であることを示している。尚、表示画面7a(演出図柄表示部7b)上に示すモード表示部206に「STモード」の表示を行うことで、現在の遊技状態が高確高ベース状態のSTモード中であることを報知している。その他、低確低ベース状態の「通常モード」や低確高ベース状態の「時短モード」等を有している。

#### 【0254】

また、表示画面7aの右部のモード期間表示部207に、実行中のモードの残り期間を表示することで(例えば、「残り52回」)、実行中のモードがいつまで継続するかを報知している。また、表示画面7aの下方左側には、現在実行中の演出図柄(特別図柄)の変動表示に対応する(実行中の変動表示の結果や内容を報知する場合もある)変動中図柄210(「当該変動図柄」ともいう)を表示する変動中図柄表示領域211が設けられている。また、変動中図柄表示領域211の右側には、演出保留情報記憶領域に記憶されている保留情報に対応する(保留情報の判定結果や内容を報知する場合もある)演出保留図柄(第2演出保留図柄)9bを表示する演出保留図柄表示領域(第2演出保留図柄表示領域)9dが設けられている。

30

#### 【0255】

尚、STモード等の高ベース状態においては、第2特別図柄の変動表示を主体とした遊技を行うため、演出保留図柄表示領域には、第2演出保留図柄9bを表示し、第1演出保留図柄の表示を省略している。従って、この演出保留図柄表示領域を、第2演出保留図柄表示領域9dともいう。これに変えて、第1演出保留図柄9a及び第2演出保留図柄9bの両方を表示してもよい。

40

#### 【0256】

また、第2演出保留図柄表示領域9dには、取得した取得情報を保留情報として記憶(保留)可能な最大数が4個であるため、1、2、3、4の4個の数字が表示されている。これは、保留情報のうち、最先に変動表示を行う保留情報に対応する第2演出保留図柄9bを「1」に表示し、次に変動表示を行う保留情報に対応する第2演出保留図柄9bを「2」に表示し、次に変動表示を行う保留情報に対応する第2演出保留図柄9bを「3」に表

50

示し、最後に変動表示を行う保留情報に対応する第2演出保留図柄9bを「4」に表示するものとしている。本実施例では、保留記憶されている保留情報の数が「3個」であるため、1～3の位置に夫々第2演出保留図柄9bが表示されている。

【0257】

また、実行中の変動表示が終了し、新たな変動表示が開始するたびに、これらの表示がシフト表示される。具体的には、変動中図柄表示領域211に表示されている変動中図柄210を消去すると共に、第2演出保留図柄表示領域9dの「1」の位置に表示されている第2演出保留図柄9bを変動中図柄表示領域211に移行表示する演出を行う。またこれに伴って、第2演出保留図柄表示領域9dの「4」の位置に表示されている第2演出保留図柄9bを第2演出保留図柄表示領域9dの「3」の位置に移行表示し、第2演出保留図柄表示領域9dの「3」の位置に表示されている第2演出保留図柄9bを第2演出保留図柄表示領域9dの「2」の位置に移行表示し、第2演出保留図柄表示領域9dの「2」の位置に表示されている第2演出保留図柄9bを第2演出保留図柄表示領域9dの「1」の位置に移行表示するシフト表示を行う。

10

【0258】

図47(b)は、図47(a)と同じ変動表示の実行中であって、カウントダウン予告203(カウントダウン演出、カウントダウン予告演出)が発生した場面を示すものである。このカウントダウン予告203は、変動中図柄210の絵柄を変化させて表示する演出態様とされており、本例では、カウントダウン予告203の初期値として「5.80」が選択され、当該数値が表示されている。そして、この値が、演出図柄の変動表示の進行に伴って減算表示される。

20

【0259】

図47(e)は、図47(b)で実行中の変動表示の結果が外れの場合に実行される場面である。また、図47(b)と同じ変動表示の実行中であって、図47(b)の場面から所定時間進行した場面である。また、図47(b)で発生したカウントダウン予告203が「5.80」から「1.85」まで減算表示した時点で、「0.00(特定演出)」を表示することなく、演出図柄8を外れ図柄「352」で停止表示し、変動表示を終了した場面を示している。

【0260】

図47(f)は、図47(e)の場面から所定時間経過した場面であって、次の演出図柄8の変動表示を開始した場面を示している。図47(f)は、図47(e)の3個の第2演出保留図柄9bが夫々シフト表示され、第2演出保留図柄表示領域9dの「1」の位置に表示されている第2演出保留図柄9bを変動中図柄表示領域211に移行表示し、当該「1」の位置に表示されていた第2演出保留図柄9bに係る保留情報に基づいて演出図柄8の変動表示を実行している。尚、これに伴い、モード期間表示部207に表示される残期間が、「52回」から「51回」に減少している。

30

【0261】

次に、図47(c)は、図47(b)で実行中の変動表示の結果が大当たり(15R第5大当たり)の場合に実行されうる場面である。また、図47(b)と同じ変動表示の実行中であって、図47(b)の場面から所定時間進行した場面である。また、図47(b)で発生したカウントダウン予告203が「5.80」から「1.85」まで減算表示し、更に演出図柄の変動表示を継続している(カウントダウン予告を更に減算表示する)場面を示している。次に、図47(d)は、図47(c)と同じ変動表示の実行中であって、図47(b)の場面から所定時間進行した場面である。また、図47(b)で発生したカウントダウン予告203が「5.80」から「0.00」まで減算表示した、すなわち、カウントダウン予告(報知演出、報知予告)において特定演出(「0.00」)を表示し、この後、特別演出(変動結果演出及び保留結果演出)を実行することが確定した場面を示している。尚、変動表示は継続中である。

40

【0262】

次に、図48(g)は、図47(d)と同じ変動表示の実行中であって、図47(d)の

50

場面から所定時間進行した場面である。また、カウントダウン予告 203 において特定演出(「0.00」)が表示されたことを契機として、特別演出 200 が実行された場面を示している。尚、前述した通り、特別演出 200 は、実行中の演出図柄(特別図柄)の変動表示の結果が大当たりであることを示す変動結果演出 201 (第 1 遊技演出、第 2 演出)と、記憶中の保留情報に大当たり情報が記憶されていることを示す保留結果演出 202 (第 2 遊技演出、第 1 演出)と、で構成されている。図 48 (g) は、変動中図柄 210 を用いた演出を実行する変動結果演出(第 1 遊技演出、第 2 演出)を実行中の場面である。ここで、本実施例の変動結果演出は、通常が表示態様である円の中に頂点を上方に向けた三角形を表示する表示態様(第 1 表示態様)から、大当たりを示す表示態様である円の中に頂点を下方に向けた三角形(逆三角形)を表示する表示態様(第 2 表示態様)に変化する演出態様としている。これにより、変動結果演出 201 において、実行中の変動表示の結果が大当たり(15R 第 5 大当たり)であることを報知する。

10

#### 【0263】

図 48 (g) 乃至 (i) は、特別演出 200 における変動結果演出 201 の演出過程を示す場面である。具体的に、変動中図柄 210 を通常より大きく表示し、変動中図柄 210 の周囲を、太陽を模した絵柄で囲い、内側の三角形を回転させる演出態様としている。そして、図 48 (i) で、円の内部の三角形が、逆三角形となった場面を示している。次いで、図 48 (j) は、図 48 (i) と同じ変動表示の実行中であって、二重円の内側に逆三角形を表示する特定変動中図柄 212 (当り確定図柄)を表示することで、変動結果演出 201 において変動表示の結果が大当たりであることを示す。またこれにより、特別演出 200 における変動結果演出 201 を終了し、続いて図 48 (k) 以降に示す保留結果演出 202 を開始する。すなわち、特別演出 200 は、一連の演出で構成されており、変動結果演出 201、保留結果演出 202 の順に実行される。

20

#### 【0264】

図 48 (k) 及び (l) は、図 48 (j) と同じ変動表示の実行中であって、図 48 (j) の場面から所定時間進行し、特別演出 200 を実行中の場面である。また、図 48 (k) は、特別演出 200 のうち、記憶中の保留情報(第 2 特別図柄に係る保留情報)に大当たり情報が記憶されていることを示す保留結果演出 202 を示す場面である。保留結果演出 202 では、その時点で表示されている第 2 演出保留図柄 9b 全てについて、演出態様を変化させ、大当たり情報に対応する第 2 演出保留図柄 9b の表示態様を変化させる演出態様としている。

30

#### 【0265】

具体的に、図 48 (k) に示すように、3 個の第 2 演出保留図柄 9b 全てを、雲を模した絵柄で囲い、その後、図 48 (l) に示すように、大当たり情報に対応する第 2 演出保留図柄 9b に雷絵柄を刺す演出を行う。そして、当該雷絵柄で指し示す第 2 演出保留図柄 9b の円の内側の三角形を、頂点が上方を向く三角形の表示態様(第 3 表示態様)から、頂点が下方を向く逆三角形の表示態様(第 4 表示態様)に変化させる。

#### 【0266】

次いで、図 48 (m) は、図 48 (l) と同じ変動表示の実行中であって、第 2 演出保留図柄表示領域 9d の「2」の位置に表示される第 2 演出保留図柄 9b を、二重円の内側に逆三角形を表示する特定演出保留図柄 213 (当り確定演出保留図柄)を表示することで、保留結果演出 202 において(第 2 特別図柄に係る)保留情報に大当たり情報が記憶されていることを示す。またこれにより、特別演出 200 における保留結果演出 202 を終了し(すなわち、特別演出 200 を終了し)、続いて図 48 (n) に示すように、演出図柄 8 を 3 個の図柄が同一の大当たり図柄「777」で停止表示する。このとき、変動中図柄表示領域 211 には、大当たりであることを示す特定変動中図柄 212 が表示され、第 2 演出保留図柄表示領域 9d の「2」の表示位置には、大当たり情報が記憶されていることを示す特定演出保留図柄 213 が表示されている。

40

#### 【0267】

そして、所定の大当たり図柄の停止表示時間及び大当たり遊技の開始を示すオープニング期間

50

(ファンファーレ期間)を経て、大入賞口を開状態(入球可能状態)とする大当り遊技を開始する。また、1回の外れに係る変動表示を経て、再度、大当り遊技が実行される。尚、特別演出200における変動結果演出201及び保留結果演出202は、何れも三角形を逆三角形にすることで大当りであることを示す演出態様とされており、ストーリー性のある一連の演出表示とされている。また遊技者は、現在実行中の演出図柄の変動表示の結果、及び、現在記憶されている保留情報の内容に何れも大当りとなる情報があることを順に認識し、その都度、顕著に趣向性を高めることとなる。

#### 【0268】

尚、本実施例1では、保留結果演出202において、複数の保留情報があつて複数の大当り情報が記憶されている場合には、最先に実行される大当り情報についてのみ、第2演出保留図柄9bの表示態様だけを、大当り情報であることを示す表示態様に変化することとしている。これにより、複数の大当り情報が記憶されている場合には、短期間で再度の特別演出200の実行を可能としている。

10

#### 【0269】

##### [特別演出の他の実行態様]

実施例1では、保留図柄(変動中図柄及び演出保留図柄)の表示態様を変化させることを主体として、特別演出を実行した。然しながら、特別演出の実行態様はこのような態様に限らない。図49及び図50では、実施例1の他の実行態様の特別演出200として、演出図柄表示部7bにおいてキャラクタ図柄を用いて行う特別演出200を示している。

#### 【0270】

20

具体的に、図49(a)は、STモードにおいて、演出図柄の変動表示を実行中の一場面を示している。図47及び図48と共通する部分については説明を省略する。尚、図49(a)乃至図(1)の12の場面は、全て同一の変動表示における演出態様である。図49(b)は、図49(a)の場面から所定時間経過した場面で、実施例1の他の態様の特別演出200が開始した場面を示している。本態様の特別演出200は、演出図柄表示部7bの所定位置に、味方キャラクタであるキャラクタAと敵キャラクタであるキャラクタBとが表示され、両キャラクタが闘いを行う表示態様とされている。

#### 【0271】

図49(b)乃至(f)は、特別演出200における変動結果演出201を示している。また、図49(c)及び(d)は、キャラクタAとキャラクタBが闘いを開始し、味方キャラクタであるキャラクタAが勝利した場面を示している。これにより、遊技者は、実行中の変動表示の結果が大当りであることを認識可能となる。次いで、図49(e)及び(f)は、勝利したキャラクタAが、実行中の変動表示の結果が大当りであることを示す場面である。具体的に、変動中図柄表示領域211に表示される変動中図柄210の表示態様を、頂点が上方を向く表示態様から、頂点が下方に向く逆三角形の表示態様に変化させる演出を行うことで、特定変動中図柄212(当り確定図柄)を表示し、実行中の変動表示の結果が大当りであることを、遊技者により明確に示すことが可能となる。

30

#### 【0272】

また、図49(g)乃至図50(k)は、特別演出200における保留結果演出202を示している。本態様における保留結果演出202は、味方キャラクタであるキャラクタAと敵キャラクタであるキャラクタBとが再度闘いを行う表示態様とされている。図49(g)は、キャラクタAとキャラクタBとの2回戦が開始された場面を示している。また、変動中図柄表示領域211には、実行中の変動表示の結果が、大当りであることを示す特定変動中図柄212が表示されている。

40

#### 【0273】

また、図49(h)及び図50(i)は、キャラクタAとキャラクタBが闘いを開始し、味方キャラクタであるキャラクタAが再度勝利した場面を示している。これにより、遊技者は、記憶されている保留情報の何れかに大当り情報が記憶されていることを認識可能となる。次いで、図50(j)及び(k)は、勝利したキャラクタAが、記憶されている保留情報の何れが大当り情報であることを示す場面である。具体的に、演出保留図柄表示領域

50

9 d に表示される 3 個の演出保留図 9 b のうち、大当り情報に対応する「2」の表示位置の演出保留図 9 b に雷を模した絵柄を刺し、その表示態様を、頂点が上方を向く表示態様から、頂点が下方に向く逆三角形の表示態様に変化させる演出を行う。これにより、特定演出保留図柄 2 1 3 ( 当り確定演出保留図柄 ) を表示し、記憶されている保留情報のうち、2 番目に変動表示を開始する保留情報が大当りとなる大当り情報であることを、遊技者に明確に示すことが可能となる。

#### 【 0 2 7 4 】

またこれにより、特別演出 2 0 0 における保留結果演出 2 0 2 を終了し ( すなわち、特別演出 2 0 0 を終了し )、続いて図 5 0 ( 1 ) に示すように、演出図柄 8 を 3 個の図柄が同一の大当り図柄「7 7 7」で停止表示する。このとき、変動中図柄表示領域 2 1 1 には、大当りであることを示す特定変動中図柄 2 1 2 が表示され、第 2 演出保留図柄表示領域 9 d の「2」の表示位置には、大当り情報が記憶されていることを示す特定演出保留図柄 2 1 3 が表示されている。その後の大当り遊技の実行態様は実施例 1 と同様である。

#### 【実施例 2】

#### 【 0 2 7 5 】

前述した実施例 1 の特別演出は、実行されると必ず変動結果演出及び保留結果演出の何れにおいても大当りであることが示される演出とされている。すなわち、カウントダウン予告において、特定演出 ( 「 0 . 0 0 」 ) が実行され、特別演出が開始すると、その結果を見るまでもなく、その時点で複数回の大当りを確定する演出とされていた。このような演出態様も演出に対する安心感を高め、遊技興趣を高めるものである。然しながら、特別演出を何度も実行した遊技者は特別演出に飽きてしまう可能性がある。

#### 【 0 2 7 6 】

実施例 2 の特別演出は、変動結果演出及び保留結果演出の何れの演出にも、大当りを示す場合と大当りを示さない場合と ( 大当り情報が記憶されていることを示す場合と大当り情報が記憶されていることを示さない場合と ) を備える態様とされる。すなわち、カウントダウン予告において、特定演出 ( 「 0 . 0 0 」 ) が実行されたとしても、特別演出は実行されるが、大当り遊技が実行されるとは限らないものとされている。これにより、特別演出の演出結果に多様性をもたせ、遊技者の緊張感、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【 0 2 7 7 】

#### [ 予告演出設定処理 ]

次に、図 5 1 及び図 5 2 を用いて、実施例 2 の予告演出設定処理 ( S4556 ) について説明する。実施例 2 の演出態様として、カウントダウン予告を実行する場合と実行しない場合と、カウントダウン予告を実行する場合において特定演出 ( 「 0 . 0 0 」 ) を実行する場合と実行しない場合と、を有している。また、カウントダウン予告において特定演出を実行した場合には必ず特別演出 ( より具体的には変動結果演出 ) を実行するものとしている。また、変動結果演出において大当りであることを示す場合と示さない場合とを有している。また、変動結果演出において大当りであることを示した場合には必ず保留結果演出を実行するものとしている。また、変動結果演出において大当りであることを示さない場合には保留結果演出を実行しないものとしている。また、保留結果演出において大当り情報が記憶されていることを示す場合と示さない場合とを有している。尚、図 4 5 に示す実施例 1 の予告演出設定処理と重複する部分については詳細な説明を省略する。

#### 【 0 2 7 8 】

実施例 2 の予告演出設定処理 ( S4556 ) ではまず、遊技状態が高ベース状態 ( S T モード ) かどうかを判定し ( S4651 )、高ベース状態でない、すなわち、低ベース状態であると判定した場合 ( S4651 で NO )、S4673 の処理に移行する。これにより、実施例 2 も実施例 1 と同様に、第 1 特別図柄の変動表示を主体とした遊技を行う遊技状態である低ベース状態においては、特別演出を実行しないものとしている。尚、本実施例 2 の「特別演出」を、「特別遊技演出」ともいう。

#### 【 0 2 7 9 】

また、S4651 で、遊技状態が高ベース状態であると判定した場合 ( S4651 で YES )、次い

10

20

30

40

50



で、変動表示を開始するのが第2特別図柄かどうかを判定する(S4652)。S4652で、変動表示を開始するのが第2特別図柄でない、すなわち、第1特別図柄であると判定した場合(S4652でNO)、S4673の処理に移行する。一方、S4652で、変動表示を開始するのが第2特別図柄であると判定した場合(S4652でYES)、S4653の処理に移行する。つまり、高ベース状態で、且つ、変動表示を開始するのが第2特別図柄である場合に、特別演出の実行(特別演出の実行判定)を可能としている。

#### 【0280】

次いで、S4653では、これから開始する特別図柄(演出図柄)の変動表示の結果(第2特別図柄当否判定の結果)が大当たりかどうかを判定し(S4653)、大当たりであると判定した場合(S4653でYES)、当該大当たりの種別が、他の大当たり種と比較して遊技者にとって利益の(最も)大きい「15R第5大当たり」であるかどうかを判定する(S4654)。一方、S4653で、大当たりでないと判定した場合(S4653でNO)、S4659の処理に移行する。次いで、S4654で、「15R第5大当たり」であると判定した場合(S4654でYES)、カウントダウン予告実行判定を行う(S4655)。カウントダウン予告実行判定では、図示しないカウントダウン予告決定用乱数とカウントダウン予告決定テーブルとに基づいて、カウントダウン予告を実行するかどうかを判定する。一方、S4654で、「15R第5大当たり」でないと判定した場合(S4654でNO)、S4673の処理に移行する。

10

#### 【0281】

S4656では、カウントダウン予告実行判定の結果、カウントダウン予告を実行しないと判定した場合(S4656でNO)、S4673の処理に移行する。一方、S4656で、カウントダウン予告実行判定の結果、カウントダウン予告を実行すると判定した場合(S4656でYES)、カウントダウン予告実行コマンドをセットし(S4657)、第2変動結果演出実行コマンドをセットし(S4658)、S4665の処理に移行する。ここで、実行中の変動表示の結果が大当たり(15R第5大当たり)であるので、S4657でセットされて実行されるカウントダウン予告は、必ず特定演出が実行され、且つ、変動結果演出(特別演出)も実行されることとなる。

20

#### 【0282】

S4665では、第2特別図柄に係る保留記憶(特図2演出保留情報記憶領域)に大当たり情報が記憶されているかどうかを判定する(S4665)。S4665で、第2特別図柄に係る保留記憶(特図2演出保留情報記憶領域)に大当たり情報が記憶されていると判定した場合(S4665でYES)、次いで、当該記憶されている大当たり情報の大当たり種別が、他の大当たり種と比較して遊技者にとって利益の(最も)大きい「15R第5大当たり」であるかどうかを判定する(S4666)。一方、第2特別図柄に係る保留記憶(特図2演出保留情報記憶領域)に大当たり情報が記憶されていないと判定した場合(S4665でNO)、S4670の処理に移行する。

30

#### 【0283】

S4666で、保留記憶されている(特図2演出保留情報記憶領域に記憶されている)大当たり情報の種別が、「15R第5大当たり」であると判定した場合(S4666でYES)、次いで、保留結果演出を実行するかどうかを判定する第2保留結果演出実行判定を行う(S4667)。一方、S4666で、保留記憶されている大当たり情報の種別が、「15R第5大当たり」でないと判定した場合(S4666でNO)、S4673の処理に移行する。

40

#### 【0284】

S4667の第2保留結果演出実行判定では、図示しない保留結果演出決定用乱数と保留結果演出決定テーブルとに基づいて保留結果演出を実行するかどうかを決定する。S4668では、第2保留結果演出実行判定の結果、保留結果演出を実行すると判定した場合(S4668でYES)、第2保留結果演出実行コマンドをセットし(S4669)、S4673の処理に移行する。一方、S4668で、第2保留結果演出実行判定の結果、保留結果演出を実行しないと判定した場合(S4668でNO)、S4673の処理に移行する。S4668で保留結果演出を実行すると判定して実行する保留結果演出は、記憶されている保留情報に大当たり情報があることを示す演出となる。

50

## 【 0 2 8 5 】

S4670では、ガセ第2保留結果演出実行判定を行う(S4670)。本判定は、特図2保留に大当り情報が記憶されていないと判定された場合に行う処理であるため、実行される保留結果演出では、必ず記憶されている保留情報に大当り情報がないことを示す演出となる。また、ガセ第2保留結果演出実行判定は、図示しない保留結果演出決定用乱数とガセ保留結果演出決定テーブルとに基づいて保留結果演出(ガセ保留結果演出)を実行するかどうかを決定する。

## 【 0 2 8 6 】

S4671で、ガセ第2保留結果演出実行判定の結果、ガセ保留結果演出を実行すると判定した場合(S4671でYES)、ガセ保留結果演出を実行するためのガセ第2保留結果演出実行コマンドをセットし(S4672)、S4673の処理に移行する。一方、S4671で、ガセ第2保留結果演出実行判定の結果、ガセ保留結果演出を実行しないと判定した場合(S4671でNO)、S4673の処理に移行する。

10

## 【 0 2 8 7 】

すなわち、実施例2の保留結果演出は、特別図柄(演出図柄)の変動表示の結果が利益の大きい大当りとなる場合であって、且つ、実行中の変動表示の結果が大当りであることを示す変動結果演出が実行された場合であって、且つ、保留結果演出実行判定(ガセ保留結果演出実行判定)で保留結果演出を実行すると判定した場合に実行される。

## 【 0 2 8 8 】

S4659では、ガセカウントダウン予告実行判定を行う(S4659)。ガセカウントダウン予告実行判定は、図示しないカウントダウン予告決定用乱数とガセカウントダウン予告決定テーブルとに基づいてカウントダウン予告(ガセカウントダウン予告)を実行するかどうかを決定する。S4659のガセカウントダウン予告実行判定は、実行中の変動表示の結果が外れの場合に実行する処理であるため、カウントダウン予告で特定演出を実行した場合であってもその後に行う変動結果演出では必ず、変動表示の結果が大当りでないことを示す演出とされる。

20

## 【 0 2 8 9 】

S4660で、ガセカウントダウン予告実行判定の結果、ガセカウントダウン予告を実行しないと判定した場合(S4660でNO)、S4673の処理に移行する。一方、S4660で、ガセカウントダウン予告実行判定の結果、ガセカウントダウン予告を実行すると判定した場合(S4660でYES)、次いで、ガセ第2変動結果演出実行判定を行う(S4661)。ガセ第2変動結果演出実行判定は、図示しない変動結果演出決定用乱数とガセ変動結果演出決定テーブルとに基づいて、変動結果演出(ガセ変動結果演出)を実行するかどうかを決定する。

30

## 【 0 2 9 0 】

S4662で、ガセ第2変動結果演出実行判定の結果、変動結果演出(ガセ変動結果演出)を実行すると判定した場合(S4662でYES)、決定した成功ガセカウントダウン予告実行コマンドをセットし(S4663)、ガセ第2変動結果演出実行コマンドをセットし(S4664)、S4673の処理に移行する。尚、成功ガセカウントダウン予告実行コマンドによって実行されるカウントダウン予告は、特定演出(「0.00」)を実行する演出である。また、ガセ第2変動結果演出実行コマンドによって実行される変動結果演出は、実行中の変動表示の結果が大当りでないことを示す演出である。

40

## 【 0 2 9 1 】

S4662で、ガセ第2変動結果演出実行判定の結果、変動結果演出(ガセ変動結果演出)を実行しないと判定した場合(S4662でNO)、決定した失敗ガセカウントダウン予告実行コマンドをセットし(S4665)、S4673の処理に移行する。失敗ガセカウントダウン予告実行コマンドによって実行されるカウントダウン予告は、特定演出を実行しない演出である。尚、S4673では、実施例1と同様に、キャラクタ予告決定用乱数、会話予告決定用乱数、ステップアップ予告決定用乱数等と、図示しない予告決定テーブルを用いて、カウントダウン予告及び特別演出以外の予告演出を決定する処理を行い(S4673)、処理を終える。

50

## 【 0 2 9 2 】

## 〔 特別演出 〕

次に、実施例 2 の特別演出の実行態様（演出態様）を図 5 3 乃至図 5 5 に基づいて説明する。尚、実施例 1 の特別演出の実行態様と同じ部分については詳細な説明を省略する。実施例 1 では、特別演出 2 0 0 は、実行中の変動表示の結果を示す変動結果演出、及び、保留情報に大当たり情報があるかどうかを示す保留結果演出、の両方の演出で、大当たりがあることを示す演出である。一方、実施例 2 の特別演出 2 0 0 は、変動結果演出、及び、保留結果演出の何れの演出においても、大当たりがあることを示す演出と大当たりがないことを示す演出とを有している。図 5 3（a）乃至（f）に示す演出態様、すなわち、カウントダウン予告 2 0 3 を実行した後に、特定演出を実行するか（図 5 3（d））、又は、特定演出を実行することなく次の変動表示に移行する（図 5 3（f））演出態様は、図 4 7 に示す実施例 1 の態様と同様であるので、説明を省略する。

10

## 【 0 2 9 3 】

図 5 4（g）乃至（j）に示す変動結果演出 2 0 1 において、変動中図柄表示領域 2 1 1 に、特定変動中図柄 2 1 2（当り確定図柄）を表示する演出態様も実施例 1 と同様である。また、図 5 4（h）に示す変動結果演出 2 0 1 は、変動中図柄表示領域 2 1 1 において変動中図柄 2 1 0 の三角形を円の内側で回転させている場面を示しており、この三角形が逆三角形の表示態様となれば、大当たりとなることが確定する。一方で、本実施例では、図 5 4（h）の場面から図 5 4（k）の場面に移行した場合、すなわち、回転中の三角形が逆三角形になることなく回転を停止し、図 5 4（k）のように頂点を上方に向けた表示態様に戻る場合もある。このような演出態様が実行された場合には、これに伴って演出図柄が外れ図柄「8 4 2」で停止表示し、図 5 4（l）に示すように、次の変動表示に移行する。すなわち、この演出態様が、実行中の変動表示の結果が外れであることを示す変動結果演出 2 0 1 である。

20

## 【 0 2 9 4 】

また、図 5 5（m）乃至（p）に示す演出態様、すなわち、変動結果演出 2 0 1 で大当たりとなることを示した後に保留結果演出 2 0 2 を実行し、記憶されている保留情報に大当たり情報があることを示す演出態様は、図 4 8 に示す実施例 1 と同様であるので、説明を省略する。また、図 5 5（n）は、記憶されている保留情報に大当たり情報があるかどうかを示す保留結果演出 2 0 2 において、所定の第 2 演出保留図柄 9 b に雷を模した絵柄を刺し、三角形を回転させる演出を行っている。この第 2 演出保留図柄 9 b の三角形が、図 5 5（o）に示すように逆三角形になると、大当たり情報が記憶されていることを示す。一方で、図 5 5（q）に示すように、三角形の回転が停止し、頂点を上方に向けた三角形の表示態様に戻る演出の場合には、記憶されている保留情報には大当たり情報がないことを示す保留結果演出となる。

30

## 【 0 2 9 5 】

また、この場合にも、実行中の変動表示の結果は大当たりであるので、図 5 5（r）に示すように、大当たり図柄「7 7 7」を停止表示し、1 回の大当たり遊技を実行することとなる。尚、実施例 2 の特別演出 2 0 0 においても、変動結果演出 2 0 1 及び保留結果演出 2 0 2 は、何れも三角形を逆三角形にすることで大当たりであることを示す演出態様とされており、ストーリー性のある一連の演出表示とされている。また遊技者は、一連の遊技演出において、現在実行中の演出図柄の変動表示の結果、及び、現在記憶されている保留情報の内容に、大当たりがあるかどうかを順に認識していくため、その都度、顕著に趣向性を高めることとなる。

40

## 【 0 2 9 6 】

尚、実施例 2 の特別演出 2 0 0 についても、保留図柄（変動中図柄及び演出保留図柄）を主体として演出を実行する態様に限らず、実施例 1 の特別演出の他の実行態様と同様に、演出図柄表示部 7 b に表示されるキャラクタ A 及びキャラクタ B 等を用いて演出してもよい。

## 【 0 2 9 7 】

50

〔他の態様〕

また、実施例 1 では、特別演出（第 1 遊技演出、第 2 遊技演出）は、利益の大きい大当たりが発生したときにのみ実行するものとした。このような態様に変えて、特別演出は、利益の大きい、小さいに拘らず、変動表示の結果が大当たりで、且つ、保留情報に大当たり情報が記憶されている場合に実行するものとしてもよい。

【0298】

また、実施例 1 では、保留結果演出において、複数の保留情報が記憶されている場合にも全ての保留情報を対象として、一度に保留結果演出を実行するものとした。このような態様に変えて、保留情報が複数ある場合には、一部（1 個）を対象として、複数回の保留結果演出を実行してもよい。尚、複数回の保留結果演出を実行する場合に、少なくとも 1 個は大当たり情報が記憶されていることを示す演出としてもよいし、複数個の大当たり情報が記憶されていることを示す演出としてもよいし、大当たり情報が記憶されていないことを示す演出だけを実行する場合があってもよい。

10

【0299】

また、「連続予告（連続予告演出）」とは、特定の特別図柄（演出図柄）の変動表示（対象変動）の結果を、当該特定の特別図柄（演出図柄）の変動表示よりも前の変動表示、及び、当該特定の特別図柄（演出図柄）の複数の変動表示を用いて、遊技者に示すことが可能な遊技演出である。この遊技演出には、連続予告演出の対象となる特定の特別図柄（演出図柄）の変動表示（対象変動）を開始する前に、演出を行う場合があることから、「先読み演出」や「事前演出」や「連続事前演出」ともいう。尚、連続予告演出は、連続する複数の変動表示を用いて実行可能とされており、1 回の変動表示（対象変動）においてのみ実行される場合もある。これらを含めて連続予告演出（連続事前演出）という。また、1 回の変動表示（対象変動）においてのみ実行される場合の連続予告演出も連続事前演出に含むものとする。また、この「連続事前演出」を実行するサブ制御部を「連続事前演出実行手段」ともいう。

20

【0300】

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

30

【0301】

また、前述した実施例等では、V ラウンドにおける第 2 大入賞口 35（V アタッカー）の開放時間の長短によって、V 通過可能性が高くなる（容易となる）場合と、低くなる（実質的に不可能となる）場合とを設定していた。すなわち、V ラウンドにおける第 2 大入賞口 35 の開放時間が相対的に長い場合には、当該第 2 大入賞口 35 への遊技球の入球が容易となって、第 2 大入賞口 35 に入球した遊技球の少なくとも 1 個がほぼ確実に特定領域 39 を通過するものとし、一方、V ラウンドにおける第 2 大入賞口 35 の開放時間が相対的に短い場合には、当該第 2 大入賞口 35 への遊技球の入球が困難（実質的に不可能）となり、これにより遊技球が特定領域 39 を通過しないものとしていた。これに代えて、特定領域を開閉する可動片を設け、V ラウンドでの第 2 大入賞口 35 への入球数（入球数計数手段による計数値）に基づいて可動片を動作させることとし、その動作態様によって V 通過可能性が異なるようにしてもよい。例えば、V ラウンドでの第 2 大入賞口 35 への第 1 所定数（例えば 1 個目）の入球に基づいて可動片を動作させる場合には、その可動片の動作態様を V 通過可能性が低くなる（実質的に不可能となる）態様とし、第 2 所定数（例えば 2 個目～規定数の何れか）の入球に基づいて可動片を動作させる場合には、その可動片の動作態様を V 通過可能性が高くなる態様とする。そして、V ラウンドにて可動片が V 通過可能性の低い態様でしか動作しない大当たり、すなわち、第 2 大入賞口 35 への第 1 所定数の入球に基づいてのみ可動片が動作する大当たりを「V 非通過予定大当たり」とし、V 通

40

50

過可能性の低い態様で動作する場合とV通過可能性の高い態様で動作する場合とがある大当たり、すなわち、第2大入賞口35への第1所定数の入球と第2所定数の入球とに基づいて可動片が動作する大当たりを「V通過予定大当たり」とすればよい。このような構成によっても、前述した実施例等と同様に、特定領域への遊技球の通過有無に基づき確率変動機能の作動有無（高確率状態の発生有無）を決定することが可能となる。

#### 【0302】

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

#### 【0303】

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

#### 【0304】

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

#### 【0305】

##### [その他]

また前述した遊技機の参考発明として、以下のようにしてもよい。

##### （参考発明1）

参考発明1-1の遊技機は、  
所定条件の成立に基づいて取得した取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、  
前記取得情報記憶手段に記憶される取得情報のうち、開始条件の成立した取得情報に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、  
所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、  
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、  
前記遊技演出として、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第1遊技演出と、前記開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第2遊技演出と、を有する  
ことを特徴とするものである。

## 【 0 3 0 6 】

このような遊技機によれば、取得情報記憶手段に記憶される取得情報に基づいて識別情報を変動表示し、当該識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機であって、識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第1遊技演出と、開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第2遊技演出と、を有している。これにより、遊技者は、第1遊技演出又は/及び第2遊技演出をみることで、現在実行中の変動表示に基づいて特別遊技が実行されること、又は/及び、未実行の変動表示に基づいて特別遊技が実行されることを認識することができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

## 【 0 3 0 7 】

また、参考発明1 - 2の遊技機は、参考発明1 - 1の遊技機において、前記遊技演出実行手段は、前記第1遊技演出及び前記第2遊技演出を順に実行することを特徴とするものである。

## 【 0 3 0 8 】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第1遊技演出と、開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第2遊技演出と、を順に実行するものである。これにより、遊技者は、連続的に実行される第1遊技演出及び第2遊技演出によって、実行が確定する特別遊技の回数が増加していくため、その都度、遊技興趣を顕著に高めることが可能となる。

## 【 0 3 0 9 】

また、参考発明1 - 3の遊技機は、参考発明1 - 1又は参考発明1 - 2の遊技機において、前記第1遊技演出と前記第2遊技演出とは、一連演出であることを特徴とするものである。

## 【 0 3 1 0 】

このような遊技機によれば、第1遊技演出と第2遊技演出とを一連演出とするものである。これにより、識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第1遊技演出と、開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第2遊技演出と、を演出上の繋がりのある一連演出として実行することが可能となり、この一連演出が実行されるなかで、実行が確定する特別遊技の回数が増加していくため、その都度、遊技興趣を顕著に高めることが可能となる。ここで、「一連演出」とは、出現するキャラクタの少なくとも一部が共通したり、ストーリーが継続したりする演出をいい、演出上の繋がりのある関連演出をいう。

## 【 0 3 1 1 】

また、参考発明1 - 4の遊技機は、参考発明1 - 1乃至参考発明1 - 3の遊技機において、前記第1遊技演出及び前記第2遊技演出は、何れも前記第1遊技演出によって特定結果であることが示される前記識別情報の変動表示に伴って実行され、前記第1遊技演出及び前記第2遊技演出の実行後に、前記第1遊技演出によって示す特定結果に係る前記特別遊技、及び、前記第2遊技演出によって示す特定結果に係る前記特別遊技を実行することを特徴とするものである。

## 【 0 3 1 2 】

このような遊技機によれば、第1遊技演出及び第2遊技演出は、何れも第1遊技演出によって特定結果であることが示される識別情報の変動表示中に実行されるものとされ、第1遊技演出及び第2遊技演出によって複数回の特別遊技が確定していることを報知した後に、複数回の特別遊技を順に実行するものとする。これにより、識別情報の変動表示中に実行される第1遊技演出及び第2遊技演出によって、実行が確定する特別遊技の回数を予め把握し、その後に当該確定した複数回の特別遊技を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となる。

## 【 0 3 1 3 】

また、参考発明1 - 5の遊技機は、参考発明1 - 1乃至参考発明1 - 4の遊技機において、前記特別遊技として、第1特別遊技と、前記第1特別遊技よりも遊技者にとって利益の大きい第2特別遊技と、を有しており、

10

20

30

40

50

前記第 1 遊技演出及び前記第 2 遊技演出を実行する場合において、前記第 1 遊技演出が示す前記特別遊技及び前記第 2 遊技演出が示す前記特別遊技は、何れも前記第 2 特別遊技であることを特徴とするものである。

【 0 3 1 4 】

このような遊技機によれば、特別遊技として、第 1 特別遊技と、第 1 特別遊技よりも利益の大きい第 2 特別遊技と、を有し、第 1 遊技演出及び第 2 遊技演出の何れに対応する特別遊技も利益の大きい第 2 特別遊技であるものとする。これにより、第 1 遊技演出及び第 2 遊技演出によって複数回の第 2 特別遊技の実行が確定し、遊技興趣を顕著に高めることが可能となる。また、このような利益の大きい第 2 特別遊技の確定回数が増加していくため、その都度、遊技興趣をより顕著に高めることが可能となる。

10

【 0 3 1 5 】

また、遊技球が入球可能な始動口を備え、遊技球が始動口に入球することに基づいて所定条件を成立するものとする。また、遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）と遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）とに変化可能な可変入球口を備え、特別遊技実行手段は、可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行するものとする。

【 0 3 1 6 】

（参考発明 2）

参考発明 2 - 1 の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて取得した取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、  
前記取得情報記憶手段に記憶される取得情報のうち、開始条件の成立した取得情報に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、  
所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、  
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、  
前記遊技演出として、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第 1 遊技演出と、前記開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第 2 遊技演出と、を有し、  
前記第 1 遊技演出が実行されると、その後前記第 2 遊技演出を実行することが確定することを特徴とする遊技機。

20

30

【 0 3 1 7 】

このような遊技機によれば、取得情報記憶手段に記憶される取得情報に基づいて識別情報を変動表示し、当該識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機であって、識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第 1 遊技演出と、開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第 2 遊技演出と、を有している。また、第 1 遊技演出が実行された場合には、その後必ず第 2 遊技演出が実行される。

【 0 3 1 8 】

これにより、遊技者は、第 1 遊技演出及び第 2 遊技演出をみることで、現在実行中の変動表示に基づいて特別遊技が実行されること、及び、未実行の変動表示に基づいて特別遊技が実行されることを認識することができ、遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、第 1 遊技演出の後には必ず第 2 遊技演出が実行されるため、段階的に複数回の特別遊技の実行が確定していく演出をみることで、顕著に遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【 0 3 1 9 】

また、第 1 遊技演出が実行されない場合は、第 2 遊技演出は実行しないものとしてもよい。また、第 1 遊技演出及び第 2 遊技演出は、連続して実行される一連演出とされ、この一連の遊技演出である第 1 遊技演出及び第 2 遊技演出を、総じて「特定遊技演出」ということもできる。また、本参考発明 2 - 1 に対して、前述した参考発明 1 - 2 乃至参考発明 1 - 5 を組合せることが可能である。この場合も参考発明 1 - 2 乃至参考発明 1 - 5 におい

50

て説明したのと同様の効果を奏する。

【 0 3 2 0 】

( 参考発明 3 )

また、参考発明 3 - 1 の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて取得した取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶される取得情報のうち、開始条件の成立した取得情報に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された取得情報であって、開始条件の成立していない取得情報の夫々に対応する保留絵柄を表示可能な保留絵柄表示部と、

実行中の前記識別情報の変動表示に対応する変動絵柄を表示可能な変動絵柄表示部と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第 1 遊技演出と、前記開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第 2 遊技演出と、を有し、

前記第 1 遊技演出は、前記変動絵柄の表示態様を変化させる演出とされ、

前記第 2 遊技演出は、前記保留絵柄の表示態様を変化させる演出とされることを特徴とするものである。

【 0 3 2 1 】

このような遊技機によれば、取得情報記憶手段に記憶される取得情報に基づいて識別情報を変動表示し、当該識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機であって、識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第 1 遊技演出と、開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第 2 遊技演出と、を有している。また、取得情報記憶手段に記憶された取得情報であって、開始条件の成立していない取得情報（所謂、保留情報）の夫々に対応する保留絵柄を表示可能な保留絵柄表示部と、実行中の識別情報の変動表示（に係る変動情報）に対応する変動絵柄を表示可能な変動絵柄表示部と、を有し、第 1 遊技演出は変動絵柄の表示態様を変化させる演出とし、第 2 遊技演出は保留絵柄の表示態様を変化させる演出としている。

【 0 3 2 2 】

これにより、遊技者は、第 1 遊技演出又は / 及び第 2 遊技演出をみることで、現在実行中の変動表示に基づいて特別遊技が実行されること、又は / 及び、未実行の変動表示に基づいて特別遊技が実行されることを認識することができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、第 1 遊技演出及び第 2 遊技演出は、所定の表示部に表示される変動絵柄と保留絵柄での表示態様を変化させることで、遊技者は複数回の特別遊技が実行されることを容易に把握することが可能となる。

【 0 3 2 3 】

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

前記保留絵柄表示部には、前記取得情報記憶手段に記憶される開始条件の成立していない複数の取得情報の夫々に対応して複数の保留絵柄を表示可能であり、

前記保留絵柄表示部に複数の保留絵柄が表示されている場合、

前記第 2 遊技演出は、特定結果となる取得情報に対応する前記保留絵柄の表示態様を変化させることを特徴とするものである。

【 0 3 2 4 】

このような遊技機によれば、保留絵柄表示部には、複数の取得情報の夫々に対応して複数の保留絵柄を表示可能とされる。そして、保留絵柄表示部に複数の保留絵柄が表示されている場合に第 2 遊技演出が実行される場合には、特別遊技に係る取得情報に対応する保留絵柄の表示態様を変化させるものとする。これにより、第 1 遊技演出及び第 2 遊技演出は、特別遊技の実行に係る変動絵柄と保留絵柄との表示態様を変化させるので、遊技者はど



のタイミングで複数回の特別遊技が実行されるかを容易且つ確実に把握することが可能となる。

【 0 3 2 5 】

また、参考発明 3 - 3 の遊技機は、参考発明 3 - 2 の遊技機において、前記保留絵柄表示部に複数の保留絵柄が表示されている場合であって、特定結果となる取得情報に対応する前記保留絵柄が複数ある場合、前記第 2 遊技演出は、特定結果となる取得情報に対応する前記保留絵柄であって、最先に開始条件が成立する前記保留絵柄の表示態様を変化させることを特徴とするものである。

【 0 3 2 6 】

このような遊技機によれば、保留絵柄表示部に複数の保留絵柄が表示される場合であって、特定結果となる取得情報に対応する保留絵柄が複数ある場合（すなわち、2 個以上の特別遊技に係る保留情報が記憶されている場合）、当該特定結果に係る取得情報のうち、少なくとも最先に開始条件が成立する保留絵柄の表示態様を変化させるものとする。これにより、開始条件の成立していない取得情報のうち、最も先に特別遊技が開始される取得情報については、遊技者にその存在が報知されるため、遊技者はどのタイミングで複数回の特別遊技が実行されるかを容易且つ確実に把握することが可能となる。

10

【 0 3 2 7 】

また、他の態様として、最先に特別遊技が実行されることとなる保留絵柄に加え、それ以降に特別遊技が実行されることとなる保留絵柄も表示態様を変化させてもよい。すなわち、保留絵柄表示部に複数の保留絵柄が表示されている場合であって、特定結果となる取得情報に対応する保留絵柄が複数ある場合、第 2 遊技演出は、特定結果となる取得情報に対応する保留絵柄であって、最先に開始条件が成立する前記保留絵柄を含む複数の保留絵柄の表示態様を変化させてもよい。

20

【 0 3 2 8 】

また、参考発明 3 - 1 乃至参考発明 3 - 3 の遊技機や他の態様に対して、前述した参考発明 1 - 2 乃至参考発明 1 - 5 を組合せることが可能である。この場合も参考発明 1 - 2 乃至参考発明 1 - 5 において説明したのと同様の効果を奏する。

【 0 3 2 9 】

（参考発明 4）

また、参考発明 4 - 1 の遊技機は、所定条件の成立に基づいて取得した取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶される取得情報のうち、開始条件の成立した取得情報に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された取得情報であって、開始条件の成立していない取得情報の夫々に対応する保留絵柄を表示可能な保留絵柄表示部と、実行中の前記識別情報の変動表示に対応する変動絵柄を表示可能な変動絵柄表示部と、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、前記遊技演出として、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第 1 遊技演出と、前記開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第 2 遊技演出と、を有し、前記第 1 遊技演出は、前記変動絵柄の表示態様を変化させる演出とされ、前記第 2 遊技演出は、前記保留絵柄の表示態様を変化させる演出とされ、前記遊技演出実行手段は、前記第 1 遊技演出及び前記第 2 遊技演出を順に実行するものとされ、前記保留絵柄表示部には、前記取得情報記憶手段に記憶される開始条件の成立していない複数の取得情報の夫々に対応して複数の保留絵柄を表示可能であり、前記保留絵柄表示部に複数の保留絵柄が表示されている場合であって、特定結果となる取得情報に対応する前記保留絵柄が複数ある場合、

30

40

50

前記第 2 遊技演出は、特定結果となる取得情報に対応する前記保留絵柄であって、最先に開始条件が成立する前記保留絵柄だけの表示態様を変化させることを特徴とするものである。

#### 【0330】

このような遊技機によれば、取得情報記憶手段に記憶される取得情報に基づいて識別情報を変動表示し、当該識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機であって、識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第 1 遊技演出と、開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第 2 遊技演出と、を有している。また、取得情報記憶手段に記憶された取得情報であって、開始条件の成立していない取得情報（所謂、保留情報）の夫々に対応する保留絵柄を表示可能な保留絵柄表示部と、実行中の識別情報の変動表示（に係る変動情報）に対応する変動絵柄を表示可能な変動絵柄表示部と、を有し、第 1 遊技演出は変動絵柄の表示態様を変化させる演出とし、第 2 遊技演出は保留絵柄の表示態様を変化させる演出としている。また、保留絵柄表示部に複数の保留絵柄が表示される場合であって、特定結果となる取得情報に対応する保留絵柄が複数ある場合（すなわち、2 個以上の特別遊技に係る保留情報が記憶されている場合）、当該特定結果に係る取得情報のうち、最先に開始条件が成立する保留絵柄だけの表示態様を変化させるものとする。

10

#### 【0331】

これにより、遊技者は、第 1 遊技演出又は / 及び第 2 遊技演出をみることで、現在実行中の変動表示に基づいて特別遊技が実行されること、又は / 及び、未実行の変動表示に基づいて特別遊技が実行されることを認識することができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、第 1 遊技演出及び第 2 遊技演出は、所定の表示部に表示される変動絵柄と保留絵柄での表示態様を変化させることで、遊技者は複数回の特別遊技が実行されることを容易に把握することが可能となる。また、開始条件の成立していない取得情報のうち、最も先に特別遊技が開始される取得情報だけを、遊技者にその存在が報知するため、遊技者はどのタイミングで複数回の特別遊技が実行されるかを容易且つ確実に把握することが可能となる。さらに、開始条件の成立していない取得情報のうち、最も先に特別遊技が開始される取得情報だけを、報知するため、実際に複数の特定結果に係る取得情報が記憶されていた場合には、遊技者が想定していたより多い回数 of 特別遊技が短期間で発生することとなるので、遊技興趣を顕著に高めることが可能となる。

20

30

#### 【0332】

（参考発明 5）

また、参考発明 5 - 1 の遊技機は、  
所定条件の成立に基づいて取得した取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、  
前記取得情報記憶手段に記憶される取得情報のうち、開始条件の成立した取得情報に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、  
所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、  
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、  
前記遊技演出として、前記取得情報記憶手段に記憶される取得情報のうち、開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第 1 演出を含む特別遊技演出と、前記特別遊技演出の実行を報知する報知演出と、を有し、  
前記報知演出において特定演出を実行した場合は前記特別遊技演出を実行し、前記報知演出において特定演出を実行しない場合は前記特別遊技演出を実行しない  
ことを特徴とするものである。

40

#### 【0333】

このような遊技機によれば、取得情報記憶手段に記憶される取得情報に基づいて識別情報を変動表示し、当該識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機であって、遊技演出として、開始条件の成立していない取得情報（所謂、保留情報）に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第 1 演出を含む

50

特別遊技演出と、当該特別遊技演出を実行するかどうかを報知する報知演出と、を有している。そして、報知演出において特定演出を実行した場合には特別遊技演出を実行し、報知演出において特定演出を実行しない場合は特別遊技演出を実行しないものとしている。

【0334】

これにより、遊技者は、報知演出の発生に期待し、且つ報知演出において特定演出が実行されることに期待し、特定演出が実行されると遊技興趣を高めることが可能となる。また、報知演出において特定演出が実行されることで開始する特別遊技演出には、開始条件の成立していない取得情報（すなわち、保留情報）に、特定結果となる取得情報があることを示す第1演出を含んでおり、遊技者は、特別遊技演出がなされると遊技興趣を顕著に高めることが可能となる。

10

【0335】

また、参考発明5-2の遊技機は、参考発明5-1の遊技機において、前記報知演出において特定演出を実行したことを契機にして、前記特別遊技演出を実行することを特徴とするものである。

【0336】

このような遊技機によれば、報知演出における特定演出の実行を契機に特別遊技演出が開始される。これにより、遊技者は連続的に実行される報知演出と特別遊技演出の実行態様に注視し、趣向性を高めることが可能となる。

【0337】

また、参考発明5-3の遊技機は、参考発明5-1又は参考発明5-2の遊技機において、前記特別遊技演出には、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第2演出を含み、前記特別遊技演出は、第2演出、第1演出の順に実行されることを特徴とするものである。

20

【0338】

このような遊技機によれば、特別遊技演出に、開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第1演出に加えて、実行中の識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第2演出を含むものとしている。そして、特別遊技演出において、これら第1演出及び第2演出を、第2演出、第1演出の順に実行するものとする。これにより、遊技者は、連続的に実行される第2演出及び第1演出によって、実行が確定する特別遊技の回数が増加していく（複数回の特別遊技が段階的に確定していく）ため、その都度、遊技興趣を顕著に高めることが可能となる。

30

【0339】

また、参考発明5-4の遊技機は、参考発明5-3の遊技機において、前記第2演出と前記第1演出とは、一連演出であることを特徴とするものである。

【0340】

このような遊技機によれば、第2演出と第1演出とを一連演出とするものである。これにより、実行中の識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第2演出と、開始条件の成立していない取得情報（すなわち、保留情報）に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第1演出と、を演出上の繋がりのある一連演出として実行することが可能となり、この一連演出が実行されるなかで、実行が確定する特別遊技の回数が増加していくため、その都度、遊技興趣を顕著に高めることが可能となる。ここで、「一連演出」とは、出現するキャラクタの少なくとも一部が共通したり、ストーリーが継続したりする演出をいい、演出上の繋がりのある関連演出をいう。

40

【0341】

また、参考発明5-5の遊技機は、参考発明5-3又は参考発明5-4の遊技機において、前記第2演出及び前記第1演出は、何れも前記第2演出によって特定結果であることが示される前記識別情報の変動表示に伴って実行され、前記第2演出及び前記第1演出の実行後に、前記第2演出によって示す特定結果に係る前記特別遊技、及び、前記第1演出によって示す特定結果に係る前記特別遊技を実行することを特徴とするものである。

50

## 【 0 3 4 2 】

このような遊技機によれば、第 2 演出及び第 1 演出は、何れも第 2 演出によって特定結果であることが示される識別情報の変動表示中に実行されるものとされ、第 2 演出及び第 1 演出によって複数回の特別遊技が確定していることを報知した後に、複数回の特別遊技を順に実行するものとする。これにより、識別情報の変動表示中に実行される第 2 演出及び第 1 演出によって、実行が確定する特別遊技の回数を予め把握し、その後に当該確定した複数回の特別遊技を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となる。

## 【 0 3 4 3 】

また、参考発明 5 - 6 の遊技機は、参考発明 5 - 3 乃至参考発明 5 - 5 の遊技機において、前記特別遊技として、第 1 特別遊技と、前記第 1 特別遊技よりも遊技者にとって利益の大きい第 2 特別遊技と、を有しており、

10

前記第 1 演出及び前記第 2 演出を実行する場合において、前記第 1 演出が示す前記特別遊技及び前記第 2 演出が示す前記特別遊技は、何れも前記第 2 特別遊技であることを特徴とするものである。

## 【 0 3 4 4 】

このような遊技機によれば、特別遊技として、第 1 特別遊技と、第 1 特別遊技よりも利益の大きい第 2 特別遊技と、を有し、第 1 演出及び第 2 演出の何れに対応する特別遊技も利益の大きい第 2 特別遊技であるものとする。これにより、第 1 演出及び第 2 演出によって複数回の第 2 特別遊技の実行が確定し、遊技興趣を更に顕著に高めることが可能となる。また、このような利益の大きい第 2 特別遊技の確定回数が増加していくため、その都度、遊技興趣をより顕著に高めることが可能となる。

20

## 【 0 3 4 5 】

( 参考発明 6 )

また、参考発明 6 - 1 の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて取得した取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶される取得情報のうち、開始条件の成立した取得情報に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

30

前記遊技演出として、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第 1 遊技演出と、前記開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第 2 遊技演出と、を有し、

前記遊技演出実行手段は、前記識別情報の変動表示の開始後、当該識別情報の変動表示の結果が特定結果となって前記特別遊技が実行されるまでの所定期間に、前記第 1 遊技演出及び前記第 2 遊技演出を順に実行することを特徴とするものである。

## 【 0 3 4 6 】

このような遊技機によれば、取得情報記憶手段に記憶される取得情報に基づいて識別情報を変動表示し、当該識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機であって、識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第 1 遊技演出と、開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第 2 遊技演出と、を有している。また、遊技演出実行手段は、識別情報の変動表示の開始後、当該識別情報の変動表示の結果が特定結果となって特別遊技が実行されるまでの所定期間に、第 1 遊技演出及び第 2 遊技演出を順に実行するものとしている。

40

## 【 0 3 4 7 】

これにより、識別情報の変動表示が実行され、当該変動表示の結果に係る特別遊技が実行される前に、第 1 遊技演出及び第 2 遊技演出の両方を実行して、実行が確定する特別遊技の回数を予め遊技者に把握させることが可能となる。また、その後に当該確定した複数回の特別遊技を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となる。

50

## 【 0 3 4 8 】

また、他の態様として、第 1 遊技演出を、当該第 1 遊技演出によって特定結果となることを示す識別情報の変動表示中に実行し、第 2 遊技演出を、当該第 1 遊技演出によって特定結果となることを示す識別情報の変動表示の終了後、（第 1 遊技演出によって示した）特別遊技が実行されるまでに実行するものとしてもよい。また、第 1 遊技演出を、当該第 1 遊技演出によって特定結果となることを示す識別情報の変動表示中に実行し、第 2 遊技演出を、当該第 1 遊技演出によって特定結果となることを示す識別情報の変動表示の停止時間中（図柄の停止時間中）に実行してもよい。また、第 1 遊技演出を、当該第 1 遊技演出によって特定結果となることを示す識別情報の変動表示中に実行し、第 2 遊技演出を、（第 1 遊技演出によって示した）特別遊技における 1 回目の開状態を開始する前に設定されるオープニング期間（ファンファーレ期間）中に実行してもよい。また、第 1 遊技演出を、当該第 1 遊技演出によって特定結果となることを示す識別情報の変動表示中に実行し、第 2 遊技演出を、（第 1 遊技演出によって示した）特別遊技中に実行してもよい。

10

## 【 0 3 4 9 】

また、参考発明 6 - 1 の遊技機や他の態様に対して、前述した参考発明 1 - 2 乃至参考発明 1 - 5 を組合せることが可能である。この場合も参考発明 1 - 2 乃至参考発明 1 - 5 において説明したのと同様の効果を奏する。

## 【 0 3 5 0 】

（参考発明 7）

また、参考発明 7 - 1 の遊技機は、  
所定条件の成立に基づいて取得した取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、  
前記取得情報記憶手段に記憶される取得情報のうち、開始条件の成立した取得情報に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、  
所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、  
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、  
前記遊技演出として、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となるかどうかを示す第 1 遊技演出と、前記開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されているかどうかを示す第 2 遊技演出と、を有する  
ことを特徴とするものである。

20

30

## 【 0 3 5 1 】

このような遊技機によれば、取得情報記憶手段に記憶される取得情報に基づいて識別情報を変動表示し、当該識別情報の変動表示の結果が特定結果となると遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機であって、識別情報の変動表示の結果が特定結果となるかどうかを示す第 1 遊技演出と、開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されているかどうかを示す第 2 遊技演出と、を有している。これにより、遊技者は、第 1 遊技演出又は / 及び第 2 遊技演出をみることで、現在実行中の変動表示に基づいて特別遊技が実行されるかどうか、又は / 及び、未実行の変動表示に基づいて特別遊技が実行されるかどうかを認識することができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

## 【 0 3 5 2 】

また、参考発明 7 - 2 の遊技機は、参考発明 7 - 1 の遊技機において、  
前記遊技演出実行手段は、前記第 1 遊技演出及び前記第 2 遊技演出を順に実行可能であることを特徴とするものである。

40

## 【 0 3 5 3 】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第 1 遊技演出と、開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第 2 遊技演出と、を順に実行可能とするものである。これにより、遊技者は、連続的に実行される第 1 遊技演出及び第 2 遊技演出によって、実行が確定する特別遊技の回数が増加していくため、その都度、遊技興趣を顕著に高めることが可能となる。

## 【 0 3 5 4 】

50

また、参考発明 7 - 3 の遊技機は、参考発明 7 - 1 又は参考発明 7 - 2 の遊技機において、前記第 1 遊技演出と前記第 2 遊技演出とは、一連演出であることを特徴とするものである。

【 0 3 5 5 】

このような遊技機によれば、第 1 遊技演出と第 2 遊技演出とを一連演出とするものである。これにより、識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す第 1 遊技演出と、開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す第 2 遊技演出と、を演出上の繋がりのある一連演出として実行することが可能となり、この一連演出が実行されるなかで、実行が確定する特別遊技の回数が増加していくため、その都度、遊技興趣を顕著に高めることが可能となる。ここで、「一連演出」とは、出現するキャラクタの少なくとも一部が共通したり、ストーリーが継続したりする演出をいい、演出上の繋がりのある関連演出をいう。

10

【 0 3 5 6 】

また、参考発明 7 - 4 の遊技機は、参考発明 7 - 1 乃至参考発明 7 - 3 の遊技機において、前記第 1 遊技演出及び前記第 2 遊技演出は、何れも前記第 1 遊技演出によって特定結果であるかどうかを示す前記識別情報の変動表示に伴って実行されることを特徴とするものである。

【 0 3 5 7 】

このような遊技機によれば、第 1 遊技演出及び第 2 遊技演出は、何れも第 1 遊技演出によって特定結果であることが示される識別情報の変動表示中に実行されるものとされ、第 1 遊技演出及び第 2 遊技演出によって複数回の特別遊技が確定していることを報知した場合には、その後に確定した回数分の特別遊技を順に実行するものとする。これにより、識別情報の変動表示中に実行される第 1 遊技演出及び第 2 遊技演出によって、実行が確定する特別遊技の回数を予め把握し、その後に当該確定した複数回の特別遊技を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【 0 3 5 8 】

また、参考発明 7 - 5 の遊技機は、参考発明 7 - 1 乃至参考発明 7 - 4 の遊技機において、前記第 1 遊技演出において、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果であることを示す場合に前記第 2 遊技演出を実行し、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果でないことを示す場合は前記第 2 遊技演出を実行しないことを特徴とするものである。

【 0 3 5 9 】

このような遊技機によれば、第 1 遊技演出において特定結果となることが示された場合には、次いで記憶されている取得情報（保留情報）に特定結果があるかどうかを示す第 2 遊技演出を実行し、第 1 遊技演出において特定結果となることが示されない場合は第 2 遊技演出を実行しないものとしている。これにより、変動表示の結果が特定結果となる場合にだけ、特別遊技の実行回数を増加するか（上積みするか）どうかを示す第 2 遊技演出を実行することとなり、遊技への射幸性を向上することが可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【 0 3 6 0 】

また、他の態様として、参考発明 7 - 1 乃至参考発明 7 - 5 に加えて、又は変えて、以下のようにしてもよい。具体的に、第 2 遊技演出（の演出態様）として、開始条件の成立していない取得情報（保留情報）に、特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す場合と、特定結果となる取得情報が記憶されていないことを示す場合と、を有していてもよい。また、第 1 遊技演出（の演出態様）として、実行中の識別情報の変動表示の結果が特定結果になることを示す場合と、特定結果にならないことを示す場合と、を有し、第 2 遊技演出は、開始条件の成立していない取得情報（保留情報）に、特定結果となる取得情報が記憶されていることを確定する演出であるものとしてもよい。すなわち、第 1 遊技演出は実行されても特定結果であることを確定しないが、第 2 遊技演出は実行されることで保留情報に少なくとも 1 個の特定結果となる保留情報が記憶されていることを確定するものとしている。

40

【 0 3 6 1 】

50

また、第1遊技演出と第2遊技演出との演出態様として、第1遊技演出において識別情報の変動表示の結果が特定結果となることを示し、その後に行われる第2遊技演出において開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていないことを示す演出態様があってもよい。また、第1遊技演出において識別情報の変動表示の結果が特定結果とならないことを示し、その後に行われる第2遊技演出において開始条件の成立していない取得情報に特定結果となる取得情報が記憶されていることを示す演出態様があってもよい。

【0362】

また、第1遊技演出及び第2遊技演出の少なくとも一方は、特定結果となることを示す演出であるものとしてもよい。また、遊技演出実行手段は、識別情報の変動表示に伴って、第1遊技演出及び第2遊技演出の両方を実行する場合と、第1遊技演出を実行し第2遊技演出を実行しない場合と、を有するものとしてもよい。また、第1遊技演出を実行しない場合は、第2遊技演出を実行しないものとしてもよい。また、第1遊技演出を実行せず、第2遊技演出を実行する場合があってもよい。また、第1遊技演出及び/又は第2遊技演出が特定結果であることを示す場合、第1遊技演出及び第2遊技演出の実行後に、第1遊技演出によって示す特定結果に係る特別遊技、及び/又は、第2遊技演出によって示す特定結果に係る特別遊技を実行するものとしてもよい。

【符号の説明】

【0363】

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

10

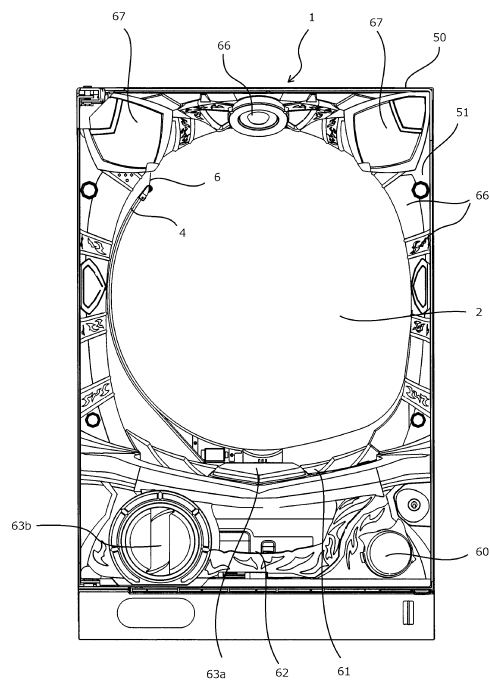
20

30

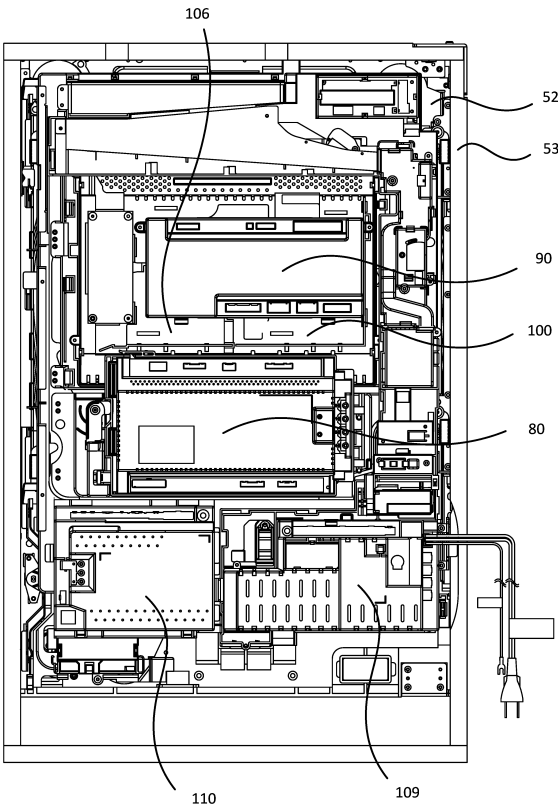
40

50

【図面】  
【図 1】



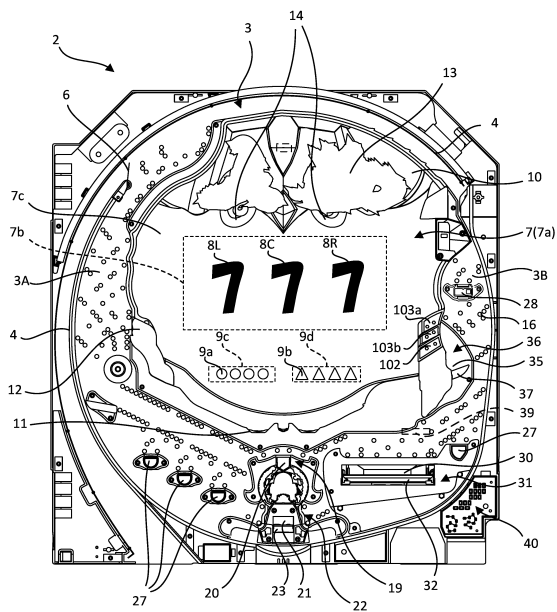
【図 2】



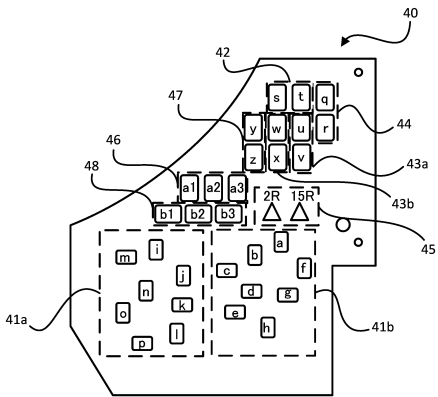
10

20

【図 3】



【図 4】



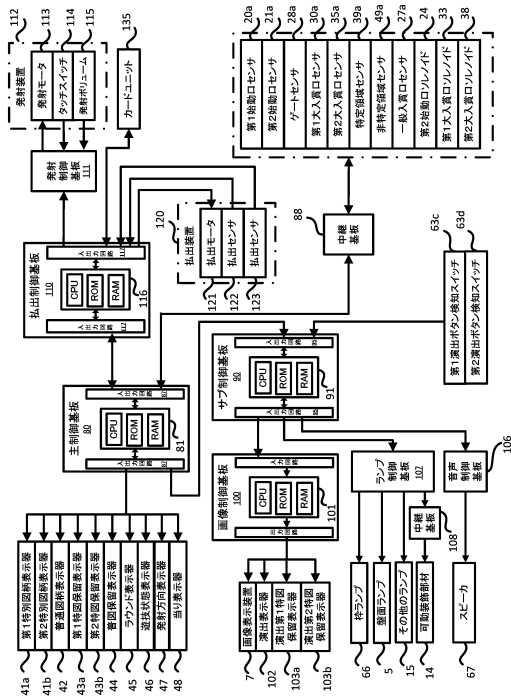
30

40

50



【図 5】



【図 7】

(A)		
乱数カウンタ名	乱数名	用途
ラベル-TRND-A	特別図柄当否判定用乱数	特別図柄の当否判定用
ラベル-TRND-AS	大当り種別決定用乱数	大当りの種別決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	変動パターンの決定用

(B)		
乱数カウンタ名	乱数名	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄当否判定用乱数	普通図柄の当否判定用

【図 6】

図柄	当りの確率	停止図柄	ラウンド数 or 図柄回数	大入賞口の開放/ターン		大当り確別 決定用乱数	特定領域 通過可能性	時短機能	高ベース発生機能
				大入賞口の開放	大入賞口の開放				
第1特別図柄	15R第1大当り	15R第1大当り図柄	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口の開放	28秒/R	0~39	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第2大当り	15R第2大当り図柄	15ラウンド	3~15ラウンド目 第1大入賞口の開放	28秒/R	40~59	低	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第3大当り	15R第3大当り図柄	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口の開放	0.1秒/R	60~69	低	非作動	非作動
	25R第4大当り	25R第4大当り図柄	25ラウンド	3~15ラウンド目 第1大入賞口の開放	28秒/R	70~79	中	特別図柄の 実行確率と同じ	特別図柄の 実行確率と同じ
	第1小当り	第1小当り図柄	2回	1~2ラウンド目 第2大入賞口の開放	0.5秒/R	80~89	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第5大当り	15R第5大当り図柄	15ラウンド	3~15ラウンド目 第1大入賞口の開放	28秒/R	90~99	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第6大当り	15R第6大当り図柄	15ラウンド	3~15ラウンド目 第1大入賞口の開放	0.1秒/R	0~9	低	作動 (100回)	作動 (100回)
	第2小当り	第2小当り図柄	2回	1~2ラウンド目 第2大入賞口の開放	0.5秒/R	10~19	中	特別図柄の 実行確率と同じ	特別図柄の 実行確率と同じ
	15R第7大当り	15R第7大当り図柄	15ラウンド	3~15ラウンド目 第1大入賞口の開放	28秒/R	20~29	高	作動 (100回)	作動 (100回)
	15R第8大当り	15R第8大当り図柄	15ラウンド	3~15ラウンド目 第1大入賞口の開放	0.1秒/R	30~39	低	作動 (100回)	作動 (100回)

【図 8】

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

(B) 大当り種別判定テーブル		
特別図柄	大当り種別決定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0~39	15R第1大当り
	40~59	15R第2大当り
	60~89	15R第3大当り
	90~99	25R第4大当り
第2特別図柄	0~79	15R第5大当り
	80~99	15R第6大当り

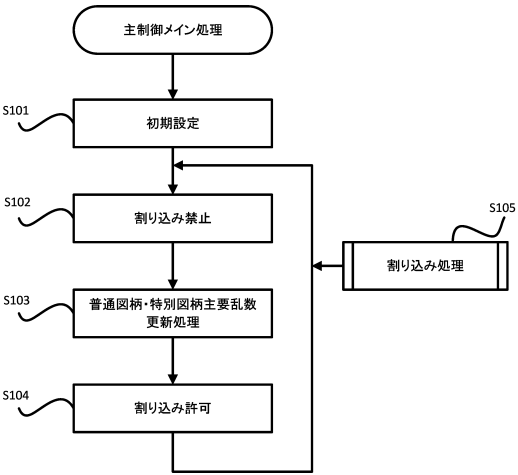
(C) 普通図柄当り判定テーブル		
状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0, 1	当り
	0~240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0~239	当り
	240	外れ

(D) 普通図柄変動パターン選択テーブル		
状態	普通図柄の変動時間	
非時短状態	30秒	

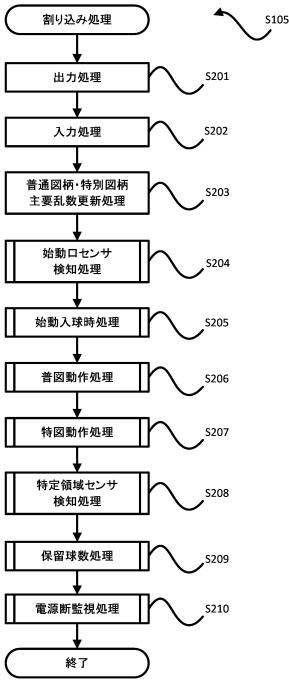
【図 9】

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

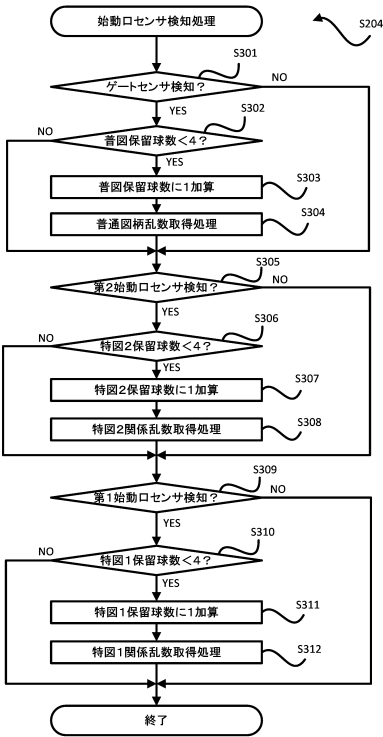
【図 10】



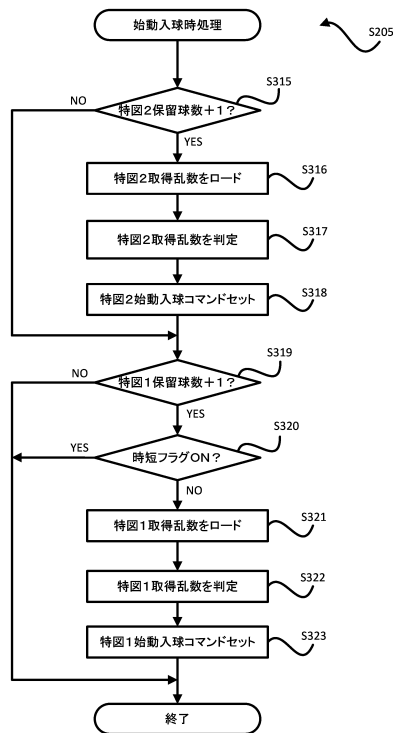
【図 11】



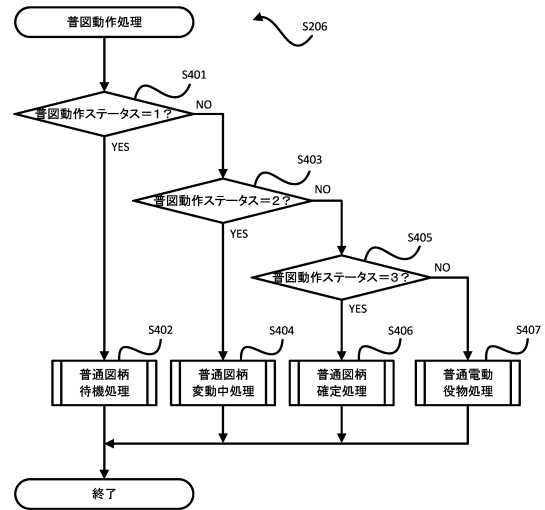
【図 12】



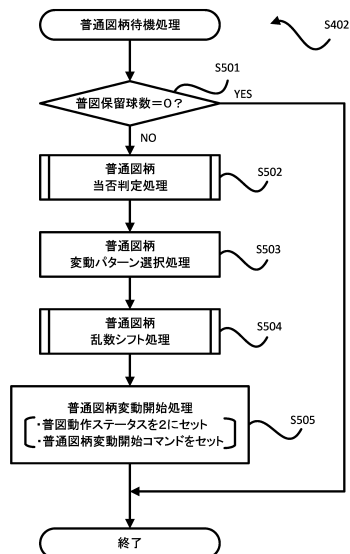
【図 13】



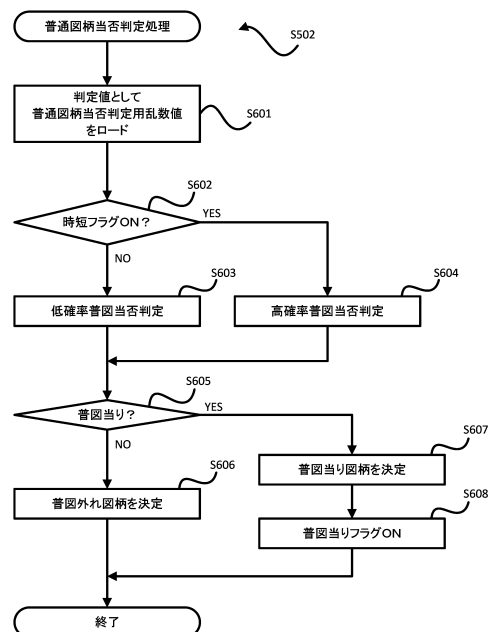
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

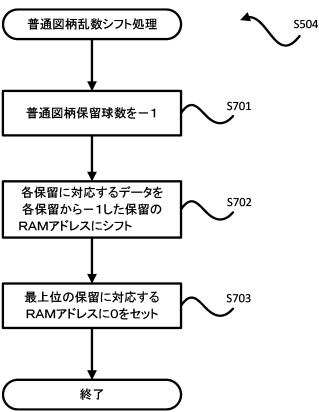
20

30

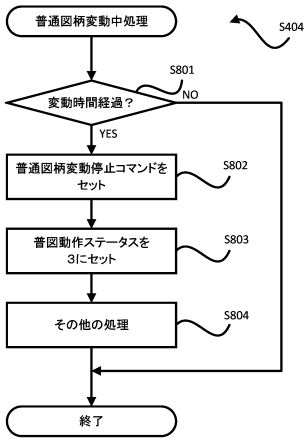
40

50

【図 17】



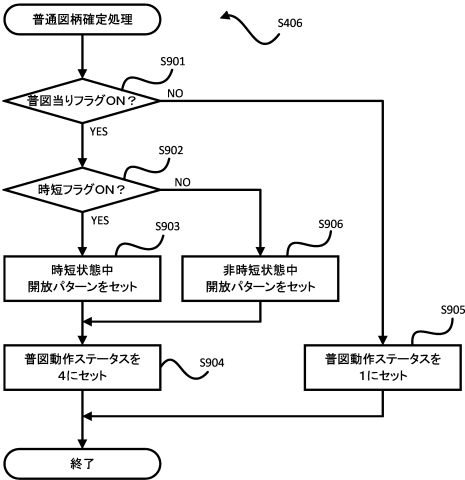
【図 18】



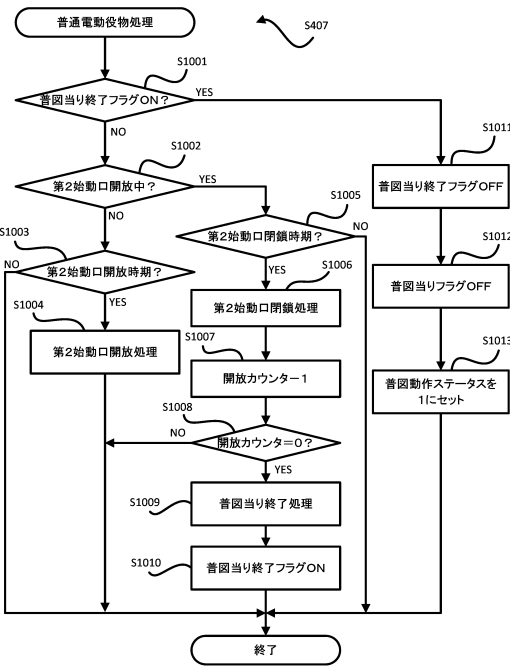
10

20

【図 19】



【図 20】

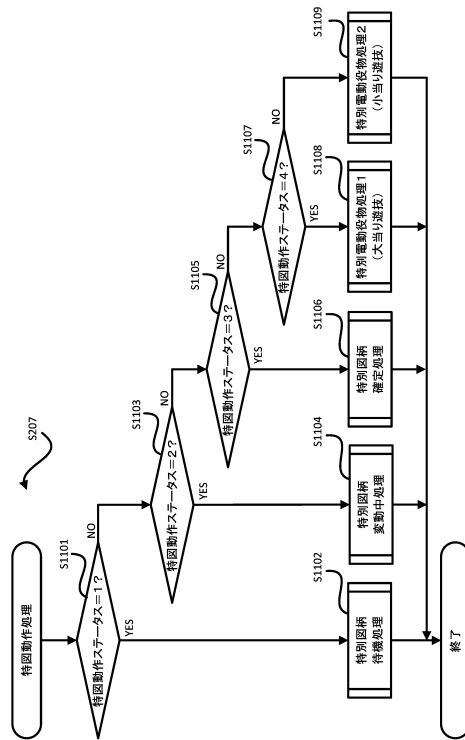


30

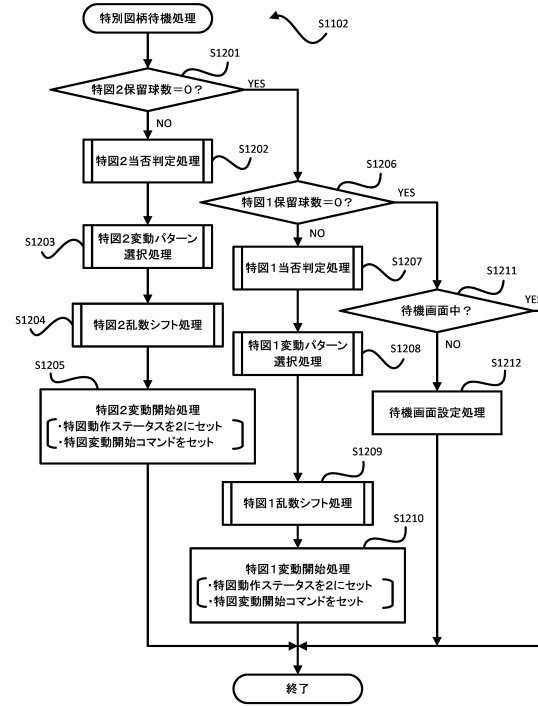
40

50

【図 2 1】



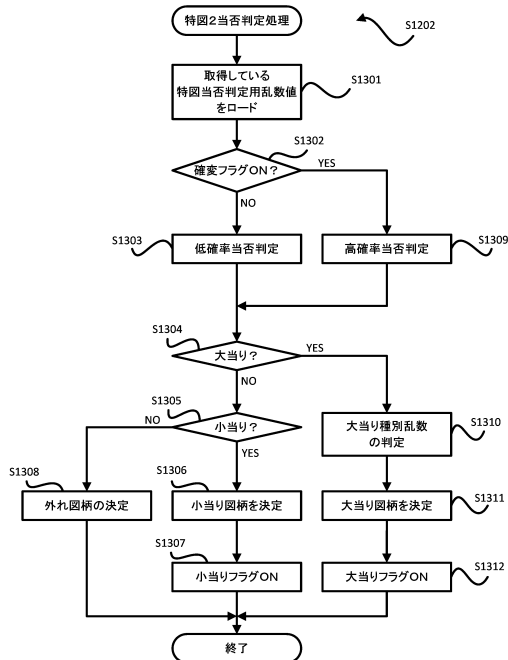
【図 2 2】



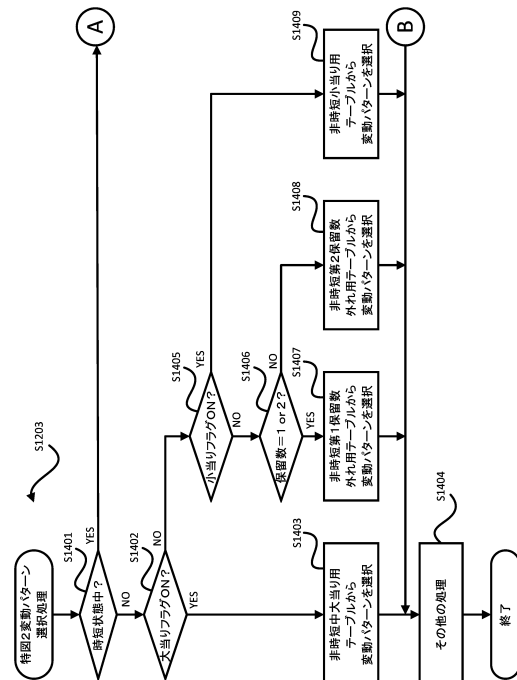
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

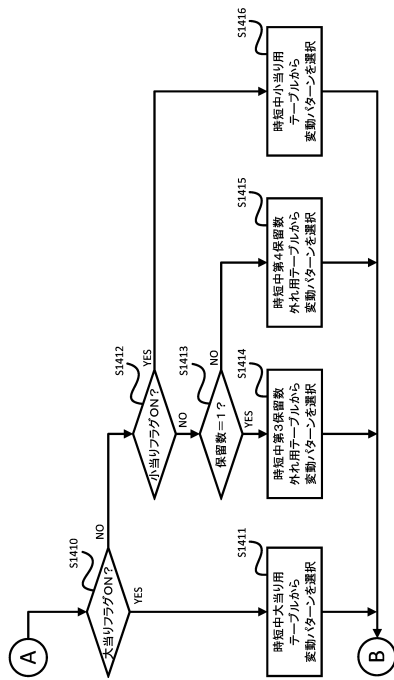


30

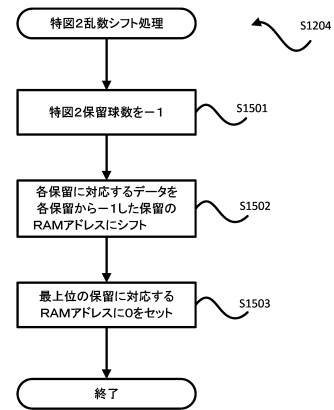
40

50

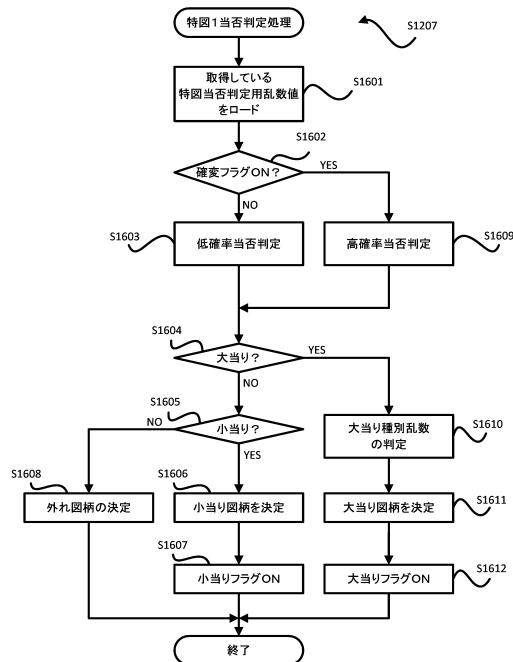
【図 25】



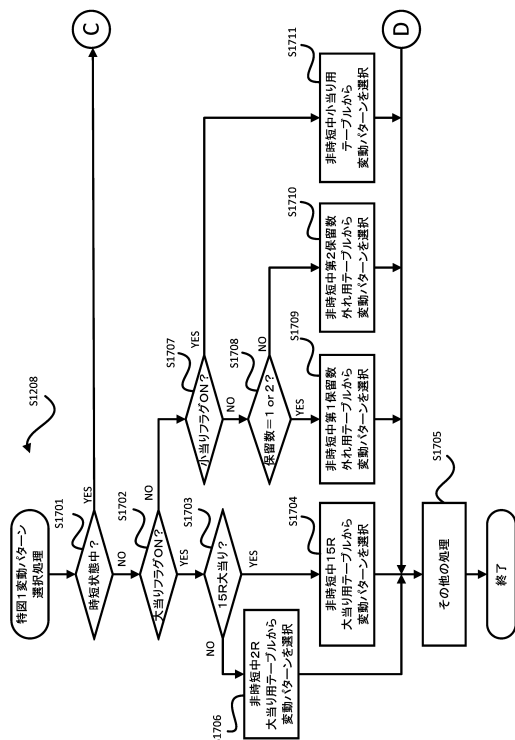
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

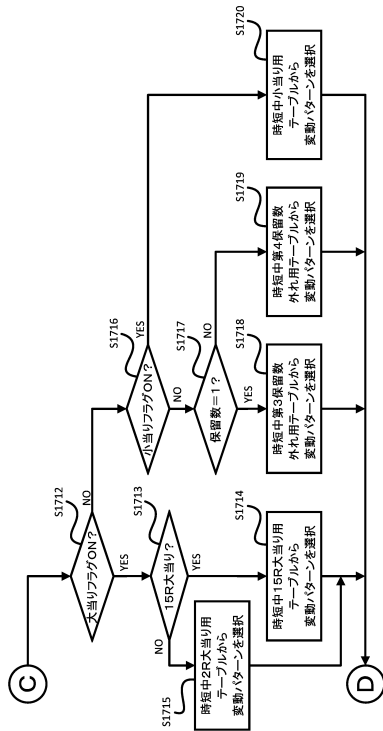
20

30

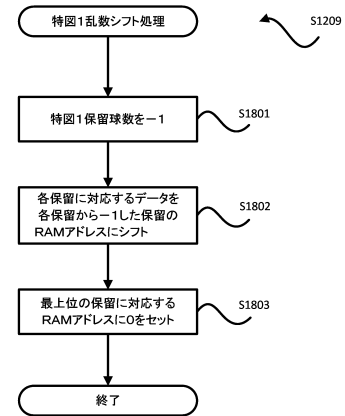
40

50

【図 29】



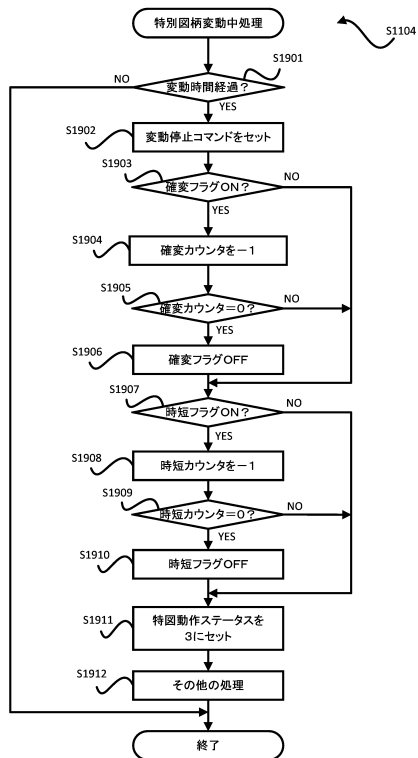
【図 30】



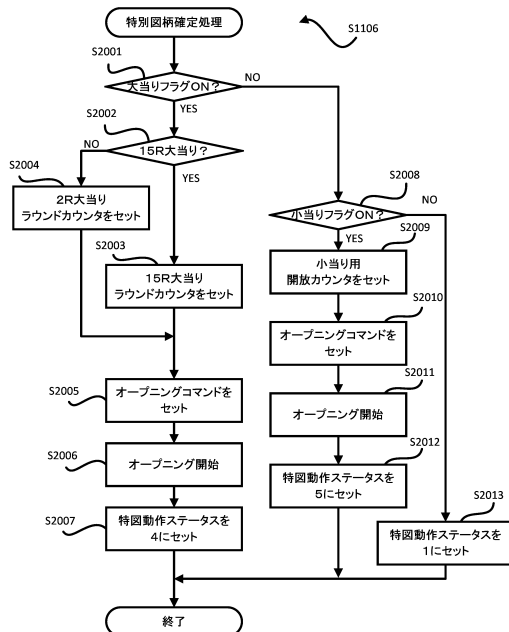
10

20

【図 31】



【図 32】

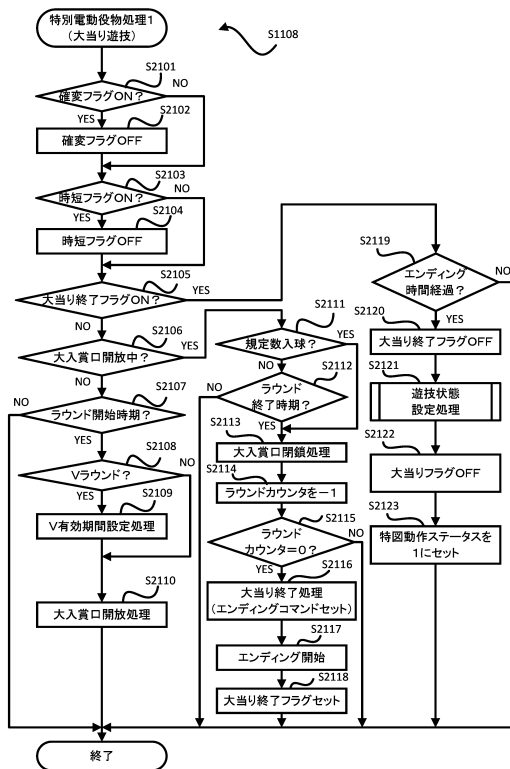


30

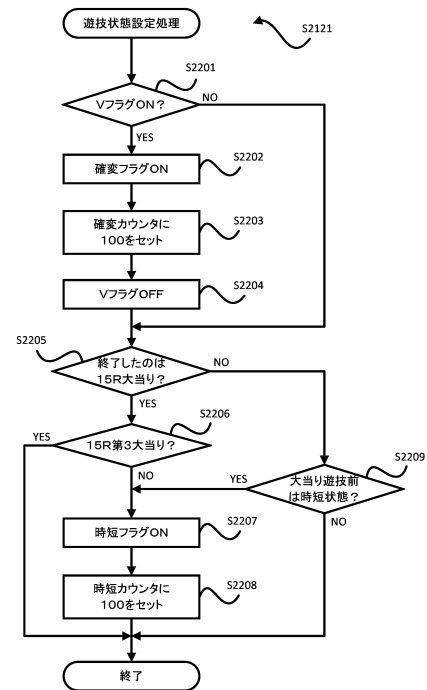
40

50

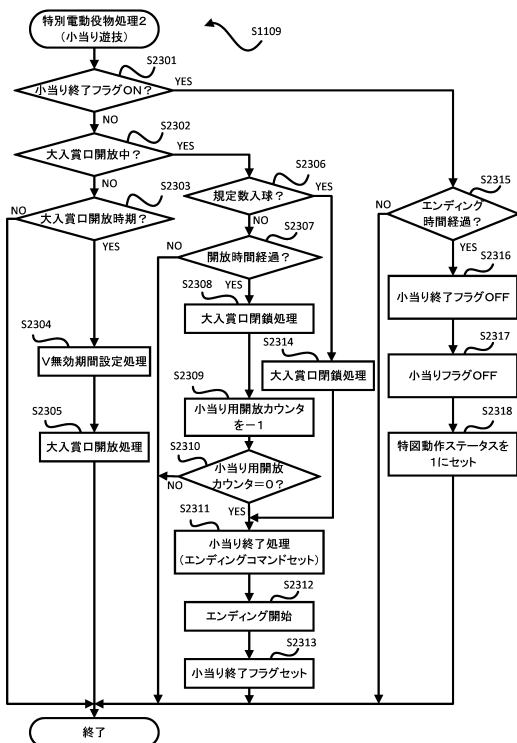
【図 3 3】



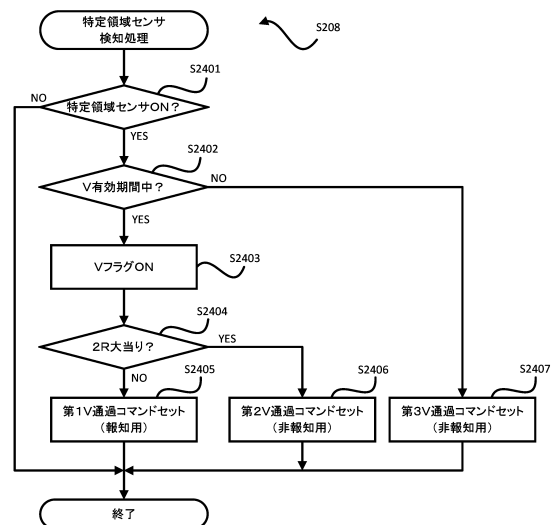
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

20

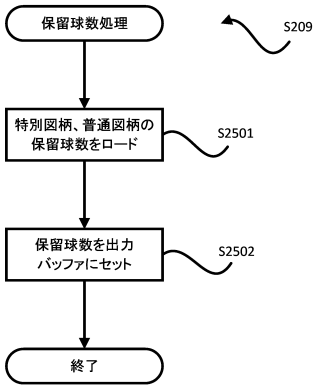
30

40

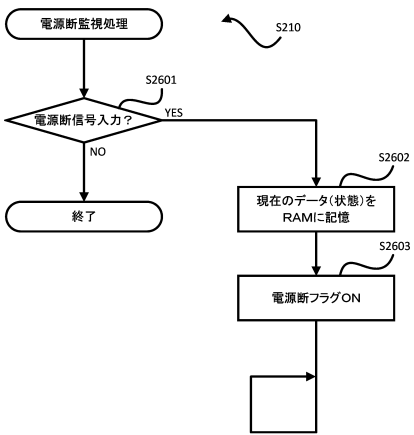
50



【図 3 7】



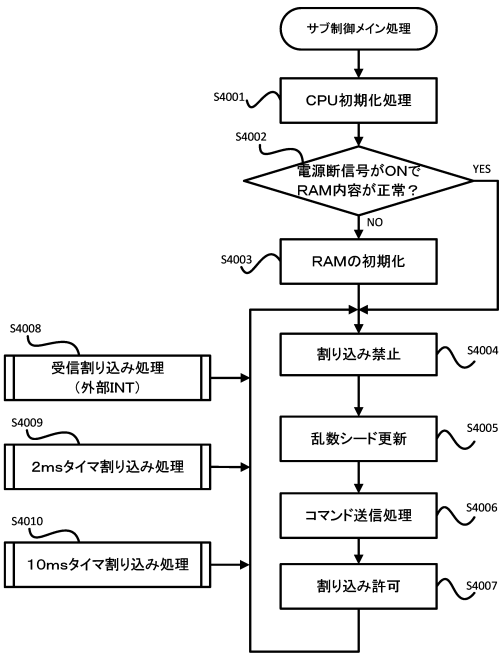
【図 3 8】



10

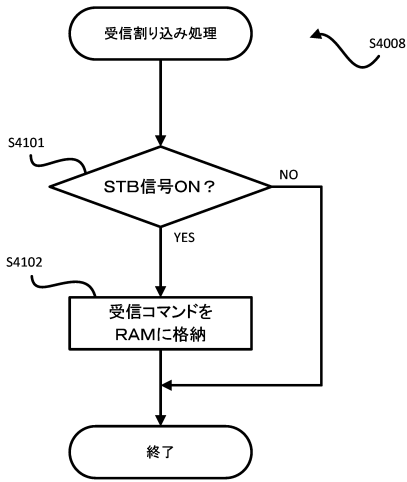
20

【図 3 9】



30

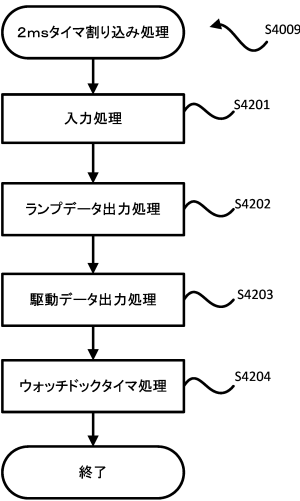
【図 4 0】



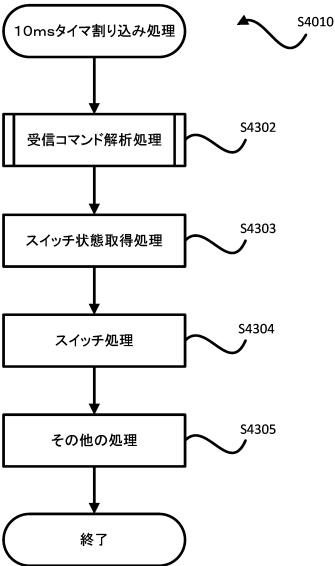
40

50

【図 4 1】



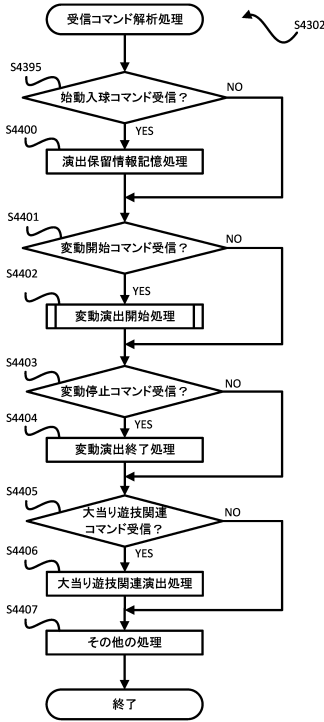
【図 4 2】



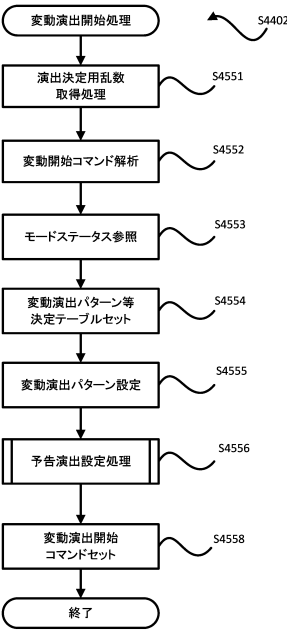
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

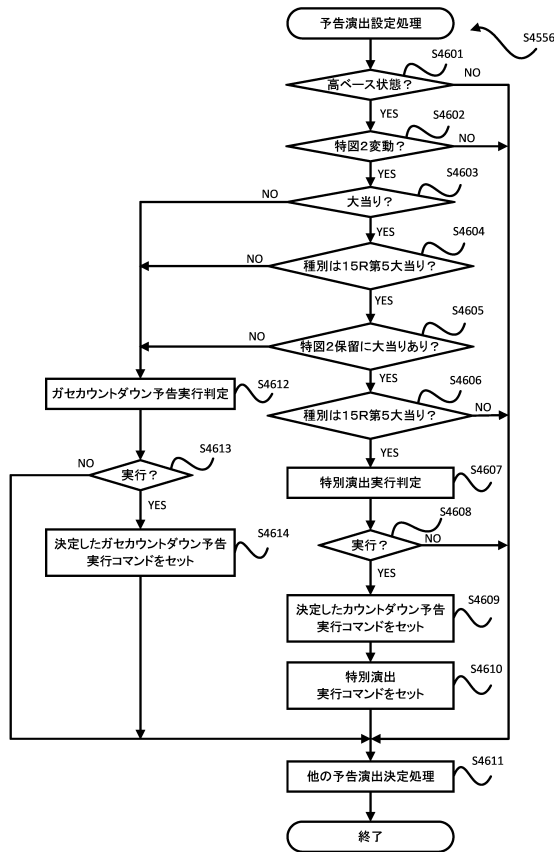


30

40

50

【図 4 5】



【図 4 6】

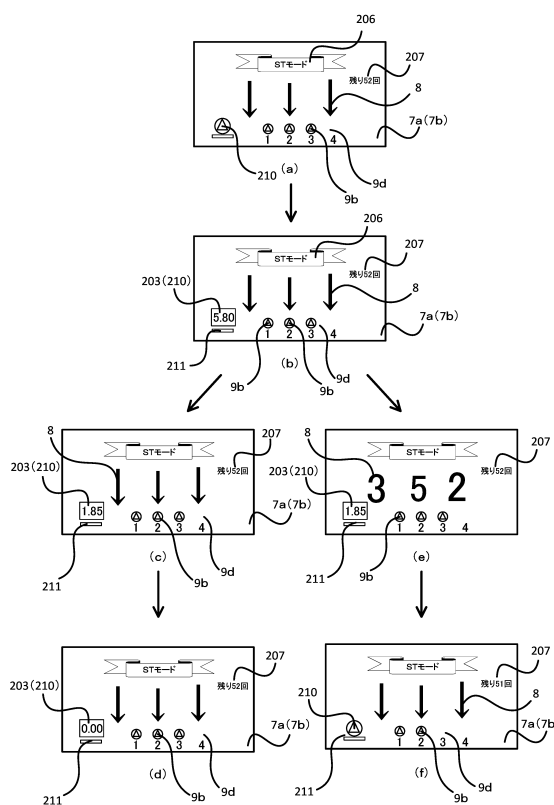
(A) カウントダウン予告及び特別演出決定テーブル

実行する	カウントダウン予告 + 特別遊技演出		
	実行しない	実行する	実行しない
カウントダウン秒数	7.77	3.33	2.58
特別演出決定用乱数の値	0~19	25~44	45~49

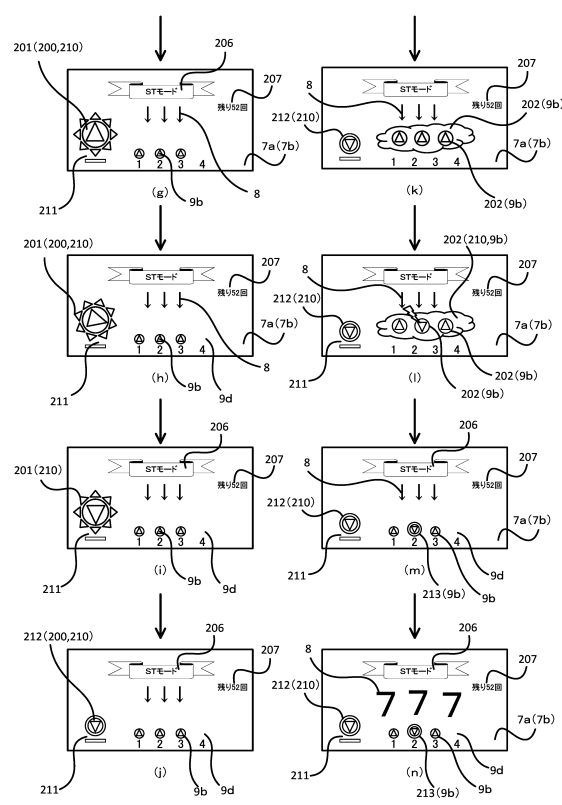
(B) ガセカウントダウン予告決定テーブル

実行する	ガセカウントダウン予告		
	実行しない	実行する	実行しない
カウントダウン秒数	7.77	3.33	2.58
特別演出決定用乱数の値	—	0~9	10~19

【図 4 7】



【図 4 8】



10

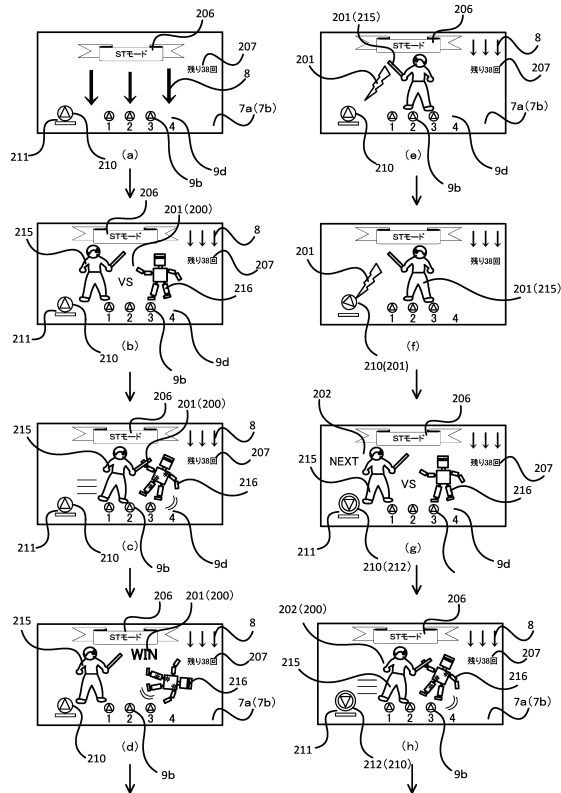
20

30

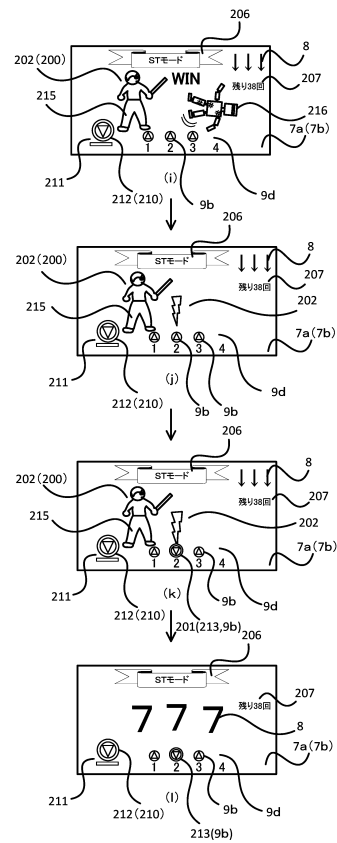
40

50

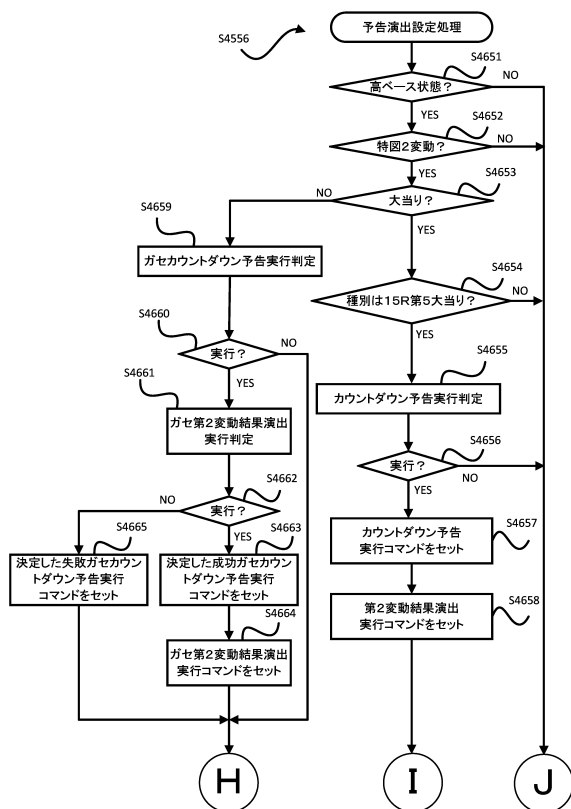
【図 49】



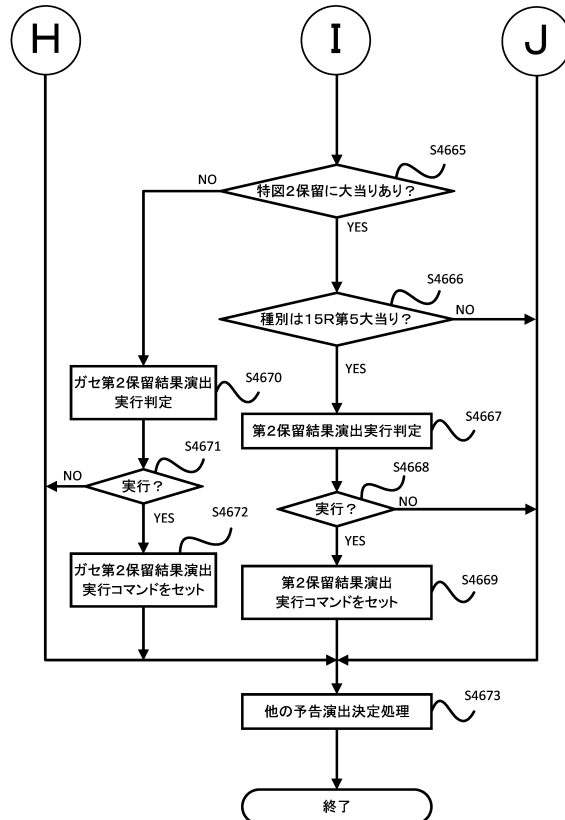
【図 50】



【図 51】



【図 52】



10

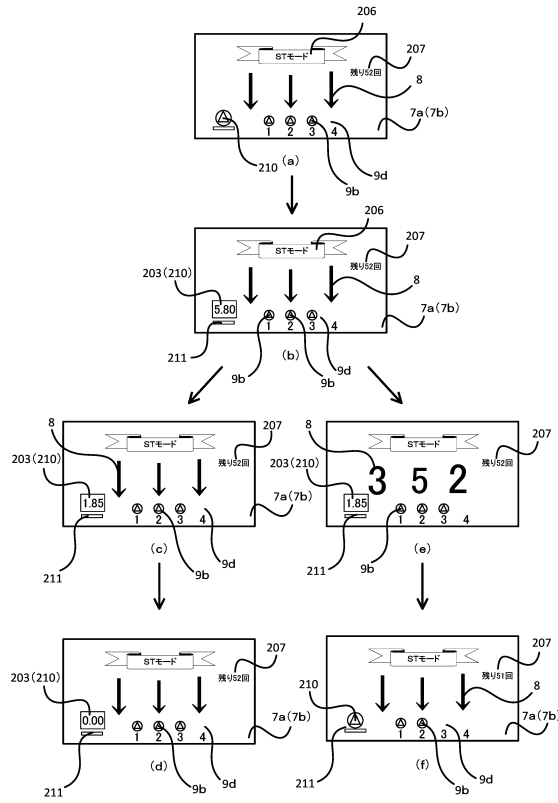
20

30

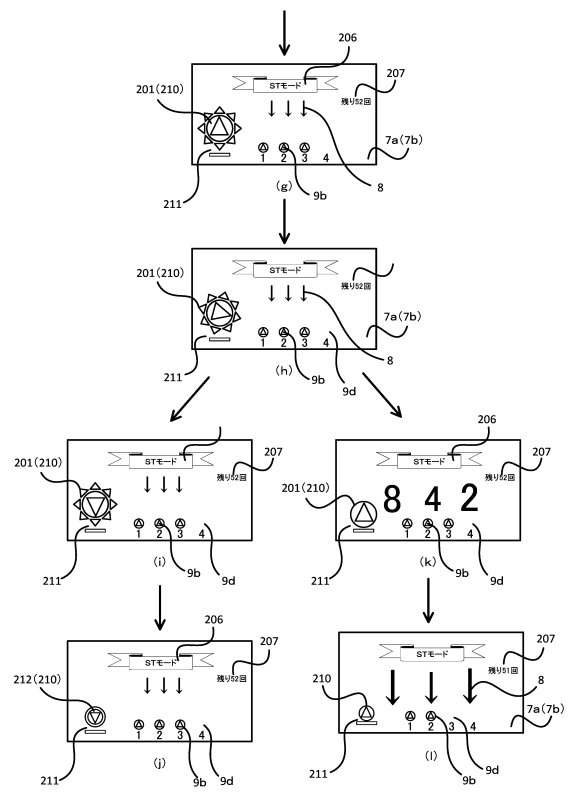
40

50

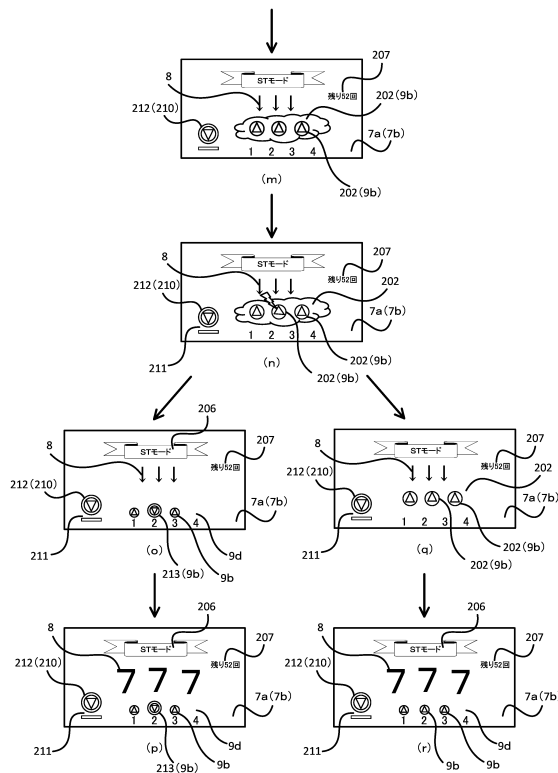
【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 伊藤 潤  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 山田 輝彦  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
審査官 尾崎 俊彦  
(56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 2 3 1 4 1 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 3 - 1 6 2 9 5 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 3 - 1 8 8 3 6 0 ( J P , A )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2