

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-23279

(P2017-23279A)

(43) 公開日 平成29年2月2日(2017.2.2)

(51) Int.Cl.  
A63F 7/02 (2006.01)

F I  
A63F 7/02 320

テーマコード (参考)  
2C333

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 88 頁)

(21) 出願番号 特願2015-143141 (P2015-143141)  
(22) 出願日 平成27年7月17日 (2015.7.17)

(71) 出願人 599104196  
株式会社サンセイアールアンドディ  
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号  
(74) 代理人 110000291  
特許業務法人コスモステクニクス  
(72) 発明者 佐々木 嘉一  
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ 内  
(72) 発明者 安藤 康晃  
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ 内

最終頁に続く

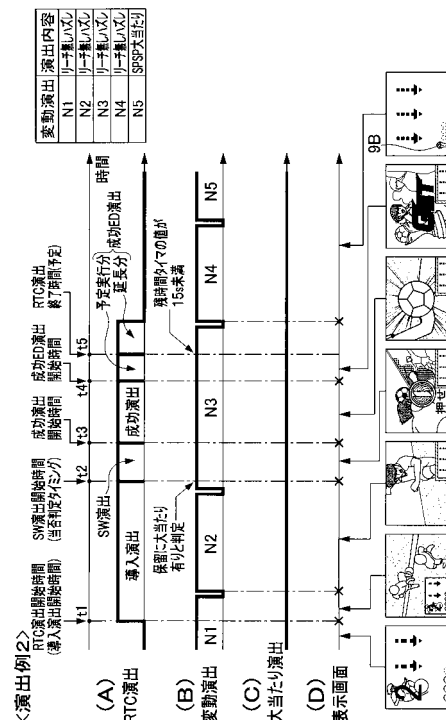
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出保留画像の表示による演出効果を向上することが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技機(1)は、計時した時間が予め定められた開始時間になった場合に、所定の時間演出を実行し得る。入球口(20, 21)への入球で記憶手段(85)に記憶された数値情報に基づいて、その数値情報が当たり数値情報であるか否かの情報を少なくとも含む入球口情報(始動入賞コマンド)を生成する。演出保留表示部(17)の表示領域(17a~17d)に演出保留画像(9)を表示し得る。時間演出の開始時から終了時までの間の所定のタイミングで、入球口情報に基づいて記憶手段に記憶されている数値情報の中に当たり数値情報があるか否かを判定する。ここで当たり数値情報の記憶があると判定されると、当たり数値情報に対応する演出保留画像として、当たりを示唆する当選示唆保留画像(9B)を表示する。

【選択図】図74



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技領域に設けられた入球口への遊技球の入球を検知する入球検知手段と、  
前記入球検知手段による入球検知に基づき数値情報を取得する数値情報取得手段と、  
前記数値情報取得手段により取得された数値情報を所定の上限数まで記憶可能な記憶手段と、

所定の判定条件の成立時に、前記記憶手段に記憶された数値情報に基づいて当たりか否かの当否判定を行う当否判定手段と、

所定の演出図柄を変動表示したあと、前記当否判定の結果を示す停止態様で停止表示する変動演出を実行する変動演出実行手段と、

前記演出図柄が当たりを示す特定の停止態様で停止表示されたあと、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記上限数に応じた数の表示領域を含む演出保留表示部と、

前記演出保留表示部の表示領域の各々に前記数値情報の記憶順となるように前記数値情報の記憶があることを示す演出保留画像を表示可能な演出保留表示手段と、

前記記憶手段に記憶された数値情報に基づいて、その数値情報が前記当否判定手段により当たりと判定される当たり数値情報であるか否かの情報を少なくとも含む入球口情報を、その数値情報の記憶時に生成する入球口情報生成手段と、

時間を計時する計時手段と、

前記計時手段の計時結果に基づいて、予め定められた時間になったか否かを判定する時間判定手段と、

前記時間判定手段により予め定められた開始時間になったと判定された場合に所定の時間演出を実行する時間演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記時間演出の開始時から終了時までの間の所定のタイミングで、前記入球口情報生成手段により生成された入球口情報に基づいて、前記記憶手段に記憶されている数値情報の中に前記当たり数値情報があるか否かを判定する先読み判定手段を備え、

前記演出保留表示手段は、前記先読み判定手段により前記当たり数値情報の記憶があると判定されると、前記当たり数値情報に対応する演出保留画像として、当たりを示唆する当選示唆保留画像を表示するものであることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記時間演出実行手段は、

前記先読み判定手段により前記当たり数値情報の記憶があると判定されると、当たりを示唆する当選示唆演出を実行し得て、

前記先読み判定手段により前記当たり数値情報の記憶がないと判定されると、前記当選示唆演出とは異なる演出を実行するものであることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記当選示唆演出は、特定画像を表示する演出であり、

前記当選示唆保留画像は、前記特定画像に関連する関連画像であることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 4】

請求項 1 から請求項 3 までのいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者による操作が可能な操作手段と、

前記操作手段における操作を検知可能な操作検知手段と、を備え、

前記時間演出実行手段は、前記時間演出中に設定される所定の操作有効期間内の前記操作検知手段による検知に基づいて、前記当選示唆演出の実行を開始可能なものであることを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

10

20

30

40

50

## 【 0 0 0 1 】

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

## 【 背景技術 】

## 【 0 0 0 2 】

遊技機の中には、いわゆる「デジパチ」と呼ばれるパチンコ遊技機がある。具体的には、始動口（入球口）に遊技球が入球すると、判定情報（数値情報）が取得され、当該判定情報に基づいて特別遊技を実行するか否かの特別遊技判定（当否判定）が行われるものがある。また、この特別遊技判定の判定結果を示す判定図柄（特別図柄）の変動中に、始動口へ遊技球が入球すると、その入球によって取得された判定情報に対する特別遊技判定の権利が保留され、判定情報が記憶手段に格納され、当該保留された権利に対する変動は、現在の変動が終了してから実行されるものがある。

10

## 【 0 0 0 3 】

この種の遊技機として、例えば下記特許文献1に記載の遊技機が知られている。この遊技機では、画像遊技表示領域に入賞記憶表示領域（演出保留表示部）を設け、キャラクタ画像である演出保留画像を用いた演出保留表示を行っている。そして、特別図柄の変動開始時に演出保留画像を入賞記憶表示領域内でシフト表示させる。さらに、特別図柄の変動を開始させる前に、特別遊技判定を保留していた判定情報が大当たりを示すか否かを事前に判定し、その判定結果に応じて演出保留画像の表示を変化させ得る。

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

20

## 【 0 0 0 4 】

【 特許文献1 】 特開 2 0 0 0 - 1 3 5 3 3 2 号 公 報

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 5 】

しかしながら、上記特許文献1に記載の遊技機では、演出保留画像の表示を変化させるタイミングは、演出保留表示部内で演出保留画像をシフト表示させるときである。このように演出保留画像をシフト表示させるタイミングで演出保留画像の表示を変化させ得る遊技機は、上記特許文献1の遊技機以外にも数多く見られる。このため、この種の遊技機は遊技者にとりわけ目新しさを感じさせるようなものではなく、改良の余地がある。

30

## 【 0 0 0 6 】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。即ちその課題とするところは、演出保留画像の表示による演出効果を向上することが可能な遊技機を提供することである。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 7 】

上記の課題を解決するためになされた本発明について以下に説明する。なお、以下の説明では、後述の[発明を実施するための形態]における対応する構成名や表現、図面に使用した符号等を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、本発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

## 【 0 0 0 8 】

40

A 本発明に係る遊技機は、

遊技領域（3）に設けられた入球口（第1始動口20又は第2始動口21）への遊技球の入球を検知する入球検知手段（第1始動口センサ20a又は第2始動口センサ21a）と、

前記入球検知手段による入球検知に基づき数値情報（大当たり乱数等の乱数値）を取得する数値情報取得手段（ステップS207又はステップS212を実行する遊技制御用マイコン81）と、

前記数値情報取得手段により取得された数値情報を所定の上限度まで記憶可能な記憶手段（第1特図保留記憶部85a又は第2特図保留記憶部85b）と、

所定の判定条件の成立時に、前記記憶手段に記憶された数値情報に基づいて当たりか否

50

かの当否判定を行う当否判定手段（ステップS1504又はステップS1505を実行する遊技制御用マイコン81）と、

所定の演出図柄（8L, 8C, 8R）を変動表示したあと、前記当否判定の結果を示す停止態様で停止表示する変動演出を実行する変動演出実行手段（ステップS4803を実行する演出制御用マイコン91）と、

前記演出図柄が当たりを示す特定の停止態様で停止表示されたあと、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（ステップS1307を実行する遊技制御用マイコン81）と、

前記上限数に応じた数の表示領域（保留表示領域17a, 17b, 17c, 17d）を含む演出保留表示部（17）と、

前記演出保留表示部の表示領域の各々に前記数値情報の記憶順となるように前記数値情報の記憶があることを示す演出保留画像（9）を表示可能な演出保留表示手段（ステップS4307を実行する演出制御用マイコン91）と、

前記記憶手段に記憶された数値情報に基づいて、その数値情報が前記当否判定手段により当たりと判定される当たり数値情報であるか否かの情報を少なくとも含む入球口情報（始動入賞コマンド）を、その数値情報の記憶時に生成する入球口情報生成手段（ステップS207又はステップS213を実行する遊技制御用マイコン81）と、

時間を計時する計時手段（ステップS6102を実行する演出制御用マイコン91）と、

前記計時手段の計時結果に基づいて、予め定められた時間になったか否かを判定する時間判定手段（ステップS6103を実行する演出制御用マイコン91）と、

前記時間判定手段により予め定められた開始時間になったと判定された場合に所定の時間演出（特別演出）を実行可能な時間演出実行手段（ステップS6105を実行する演出制御用マイコン91）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記時間演出の開始時から終了時までの間の所定のタイミングで、前記入球口情報生成手段により生成された入球口情報に基づいて、前記記憶手段に記憶されている数値情報の中に前記当たり数値情報があるか否かを判定する先読み判定手段（ステップS6302を実行する演出制御用マイコン91）を備え、

前記演出保留表示手段は、前記先読み判定手段により前記当たり数値情報の記憶があると判定されると、前記当たり数値情報に対応する演出保留画像として、当たりを示唆する当選示唆保留画像（特殊演出保留画像9B）を表示するものであることを特徴とする遊技機である。

#### 【0009】

上記構成の発明によれば、時間演出中の先読み判定手段による判定結果に基づいて、その後に表示される演出保留画像が変化し得るため、演出保留画像の表示による演出効果を高めて、遊技興趣を向上可能である。また、当選示唆保留画像によって遊技者に対して当たり数値情報の記憶位置を明確に示すことが可能であり、どの変動演出で当たるかを容易に認識させることが可能である。

#### 【0010】

B 上記構成の遊技機を次のように構成するとよい。

前記時間演出実行手段は、

前記先読み判定手段により前記当たり数値情報の記憶があると判定されると、当たりを示唆する当選示唆演出（例えば図65（C）に示す成功演出および図65（D）に示す成功ED演出）を実行し得て、

前記先読み判定手段により前記当たり数値情報の記憶がないと判定されると、前記当選示唆演出とは異なる演出（例えば図65（E）に示す失敗演出および図65（F）に示す失敗ED演出）を実行するものであることを特徴とする遊技機。

#### 【0011】

この構成の発明によれば、先読み判定手段による判定結果に伴い、時間演出として当選示唆演出が実行され得るため、時間演出による興趣性を向上可能である。また、当選示唆演出が実行された後に当選示唆保留画像が表示されるため、当選示唆演出があつてから特

10

20

30

40

50

別遊技の実行までの間も、遊技者に当選を確信させておくことが可能である。

【0012】

C 上記構成の遊技機を次のように構成するとよい。

前記当選示唆演出は、特定画像（オブジェクト画像SB）を表示する演出であり、

前記当選示唆保留画像は、前記特定画像に関連する関連画像であることを特徴とする遊技機。

【0013】

この構成の発明によれば、当選示唆演出に用いる特定画像に関連する関連画像を当選示唆保留画像として表示するので、当選示唆保留画像が当たりを示唆していることを遊技者に容易に認識させることが可能である。

【0014】

D 上記構成の遊技機を次のように構成するとよい。

遊技者による操作が可能な操作手段（特殊操作部64）と、

前記操作手段における操作を検知可能な操作検知手段（特殊操作部検出スイッチ64a）と、を備え、

前記時間演出実行手段は、前記時間演出中に設定される所定の操作有効期間（SW演出の実行中）内の前記操作検知手段による検知に基づいて、前記当選示唆演出の実行を開始可能なものであることを特徴とする遊技機。

【0015】

この構成の発明によれば、操作有効期間中の操作手段の操作に基づいて当選示唆演出が実行されるので、遊技者参加型の遊技機とすることが可能である。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、演出保留画像の表示による演出効果を向上することが可能な遊技機とすることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図2】図1に示す打球供給皿の上部中央付近の部分拡大斜視図である。

【図3】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。

【図4】駆動演出に伴い、遊技盤から装飾可動体が露出したときを示す説明図である。

【図5】同遊技機が備える第2大入賞装置を詳細に示す概略正面図である。

【図6】図3に示すA部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図7】同遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図8】同遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図9】主制御基板が備えるRAMの詳細を説明する図である。

【図10】サブ制御基板が備えるRAMの詳細を説明する図である。

【図11】複数の同遊技機に島電源を接続している形態を示す説明図である。

【図12】各種当たりの詳細を示す表である。

【図13】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14】（A）は大当たり判定テーブルであり、（B）は当たり種別判定テーブルであり、（C）はリーチ判定テーブルであり、（D）は普通図柄当たり判定テーブルであり、（E）は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図15】特図変動パターン判定テーブルである。

【図16】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図17】始動入賞コマンドの特定テーブルである。

【図18】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図19】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図20】始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【図21】ゲート通過処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 2 2】普通動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 3】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 4】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 2 5】大当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 6】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 2 9】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 3 0】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 3 1】遊技状態リセット処理のフローチャートである。 10
- 【図 3 2】特別電動役物処理のフローチャートである。
- 【図 3 3】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 3 6】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】サブ側遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】保留数加算処理のフローチャートである。 20
- 【図 4 2】保留数減算処理のフローチャートである。
- 【図 4 3】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】オープニング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】R T C 演出実行処理 1 のフローチャートである。
- 【図 4 7】R T C 演出実行処理 2 のフローチャートである。
- 【図 4 8】R T C 演出実行処理 2 のフローチャートである。
- 【図 4 9】成功演出可否判定処理のフローチャートである。
- 【図 5 0】R T C 当該変動判定処理のフローチャートである。
- 【図 5 1】R T C 先読み判定処理のフローチャートである。 30
- 【図 5 2】スイッチ処理のフローチャートである。
- 【図 5 3】S W 演出中処理のフローチャートである。
- 【図 5 4】特図保留演出制御処理のフローチャートである。
- 【図 5 5】残変動時間管理処理のフローチャートである。
- 【図 5 6】発展タイミング管理処理のフローチャートである。
- 【図 5 7】画像制御基板タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 5 8】コマンド受信処理のフローチャートである。
- 【図 5 9】コマンド受信処理のフローチャートである。
- 【図 6 0】コマンド受信処理のフローチャートである。
- 【図 6 1】コマンド受信処理のフローチャートである。 40
- 【図 6 2】コマンド受信処理のフローチャートである。
- 【図 6 3】画像出力制御処理のフローチャートである。
- 【図 6 4】特別演出 ( R T C 演出 ) を示す説明図である。
- 【図 6 5】表示装置の表示画面上に示される R T C 演出のうち、( A ) は導入演出、( B ) は S W 演出、( C ) は成功演出、( D ) は成功 E D 演出、( E ) は失敗演出、( F ) は失敗 E D 演出を示す説明図である。
- 【図 6 6】( A ) は全画面表示の変動演出、( B ) は全画面表示の R T C 演出、且つ、縮小表示の変動演出を示す説明図である。
- 【図 6 7】( A ) は全画面表示の変動演出、且つ、縮小表示の R T C 演出、( B ) は全画面表示の R T C 演出、且つ、簡易表示の変動演出を示す説明図である。 50

【図 6 8】残時間経過表示を示す説明図である。

【図 6 9】表示画面に特殊演出保留画像を示す説明図である。

【図 7 0】装飾可動体の駆動演出を伴う復活当選演出を示す説明図である。

【図 7 1】ボーナス開始演出を示す説明図である。

【図 7 2】オープニング演出を示すタイミングチャートである。

【図 7 3】R T C 演出に伴う変動演出の演出例 1 を示すタイミングチャートである。

【図 7 4】R T C 演出に伴う変動演出の演出例 2 を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0018】

#### 1. 遊技機の構造

10

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

【0019】

図 1 に示すように、本形態のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 5 0 と、遊技機枠 5 0 内に取り付けられた遊技盤 2 とを備えている。遊技機枠 5 0 のうちの前面枠 5 1 には、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル（発射操作部）6 0、遊技球を貯留する打球供給皿（上皿）6 1 および打球供給皿 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。また前面枠 5 1 には、装飾用の枠ランプ 6 6、および、音を出力するスピーカ 6 7 が設けられている。また前面枠 5 1 には、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン 6 3 および特殊操作部 6 4（操作手段に相当）が設けられている。なお、特殊操作部 6 4 は、遊技者による後方への押し込み操作が可能なものである。

20

【0020】

また、図 2 に示すように、打球供給皿 6 1 の上側であって演出ボタン 6 3 の右方には、セレクトボタン（十字キー）6 5 が設けられている。セレクトボタン 6 5 は、上ボタン 6 5 U、下ボタン 6 5 D、左ボタン 6 5 L および右ボタン 6 5 R の 4 つのボタンからなっている。

30

【0021】

次に、図 3 を参照して遊技盤 2 について説明する。図 3 に示すように、遊技盤 2 には、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。また遊技盤 2 には、装飾用の盤ランプ 5（図 8 参照）が設けられている。遊技領域 3 には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎが突設されている。

【0022】

また遊技領域 3 の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置（表示装置、演出表示手段）7 が設けられている。なお画像表示装置は、有機 E L 表示装置などの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、後述の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示（変動表示）に同期した演出図柄（装飾図柄）8 L、8 C、8 R の変動表示（変動表示）を行う演出図柄表示領域がある。なお、演出図柄 8 L、8 C、8 R を表示する演出を演出図柄変動演出という。演出図柄変動演出を「装飾図柄変動演出」や単に「変動演出」と称することもある。

40

【0023】

演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアからなる。左の図柄表示エリアには左演出図柄 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。演出図柄はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置 7 は、左、中、右の演出図柄の組み合わせによって、後述の第 1 特別図柄表示器 4 1 a およ

50

び第2特別図柄表示器41b(図6参照)にて表示される第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示の結果(つまりは大当たり抽選の結果)を、わかりやすく表示する。

【0024】

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

10

【0025】

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

【0026】

また画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留や第2特図保留の記憶数に応じて演出保留画像9を表示する演出保留表示部17がある。演出保留表示部17は、図3に示すように4つの領域(第1保留表示領域17a、第2保留表示領域17b、第3保留表示領域17cおよび第4保留表示領域17d)からなる。第1保留表示領域17a、第2保留表示領域17b、第3保留表示領域17cおよび第4保留表示領域17dはいずれも表示領域に相当する。演出保留表示部17には、図3中、左方から順に第1保留表示領域17a、第2保留表示領域17b、第3保留表示領域17cおよび第4保留表示領域17dが配置されている。第1保留表示領域17aにのみ演出保留画像9が表示されていれば、特図保留(第1特図保留又は第2特図保留)の数が1つであることが示されている。第1保留表示領域17aおよび第2保留表示領域17bに演出保留画像9が表示されていれば、特図保留の数が2つであることが示されている。第1保留表示領域17a、第2保留表示領域17bおよび第3保留表示領域17cに演出保留画像9が表示されていれば、特図保留の数が3つであることが示されている。全ての保留表示領域17a~17dに演出保留画像9が表示されていれば、特図保留の数が4つであることが示されている。こうして特図保留画像9の表示により、後述の第1特図保留表示器43a(図6参照)にて表示される第1特図保留の記憶数や、第2特図保留表示器43bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。なお本形態では、後述の通常遊技状態では第1特図保留の記憶数に応じて演出保留画像9が表示され、後述の高ベース状態では第2特図保留の記憶数に応じて演出保留画像9が表示されるものとする。

20

30

【0027】

遊技領域3の中央付近であって画像表示装置7の前方には、センター装飾体10が配されている。センター装飾体10の下部には、上面を転動する遊技球を、後述の第1始動口20へと誘導可能なステージ部11が形成されている。またセンター装飾体10の左部には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ部11へ遊技球を流出させるワープ部12が設けられている。さらにセンター装飾体10の上部には、文字や図形等を表した装飾部材13が配されている。

40

【0028】

遊技領域3における画像表示装置7の下方には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第1始動口(入球口に相当、第1入球口や、第1始動入賞口、固定入球口ともいう)20を備える第1始動入賞装置(第1入球手段や固定入球手段ともいう)19が設けられている。第1始動口20への遊技球の入賞は、第1特別図柄の抽選(大当たり抽選、即ち大当たり乱数等の取得と判定)の契機となっている。

【0029】

また遊技領域3における第1始動口20の下方には、第2始動口(入球口に相当、第2

50



入球口や、第2始動入賞口、可変入球口ともいう)21を備える普通可変入賞装置(普通電動役物、いわゆる電チュー)22が設けられている。電チュー22を、可変入球手段や、第2入球手段、第2始動入賞装置ともいう。第2始動口21への遊技球の入賞は、第2特別図柄の抽選(大当たり抽選)の契機となっている。電チュー22は、前後に進退可能な開閉部材(可動部材)23を備え、開閉部材23の作動によって第2始動口21を開閉するものである。開閉部材23は、電チューソレノイド24(図7参照)により駆動される。開閉部材23が開状態(前方に進出した状態)にあるときには、第2始動口21への遊技球の入球が可能となり、閉状態(後方に退避した状態)にあるときには、第2始動口21への遊技球の入球が不可能となる。つまり、第2始動口21は、遊技球の入球し易さ  
10

#### 【0030】

また、遊技領域3における第1始動口20の右方には、第1大入賞口(第1特別入賞口)30を備えた第1大入賞装置(第1特別入賞手段や第1特別可変入賞装置ともいう)31が設けられている。第1大入賞装置31は、開状態と閉状態とをとる開閉部材(第1特別入賞口開閉部材)32を備え、開閉部材32の作動により第1大入賞口30を開閉するものである。開閉部材32は、第1大入賞口ソレノイド33(図7参照)により駆動される。第1大入賞口30は、開閉部材32が開状態であるときだけ遊技球が入球可能となる  
20

#### 【0031】

また、遊技領域3における第1大入賞口30の右上部には、第2大入賞口(第2特別入賞口)35を備えた第2大入賞装置(第2特別入賞手段や第2特別可変入賞装置ともいう)36が設けられている。第2大入賞装置36は、開状態と閉状態とをとる開閉部材(羽根部材、第2特別入賞口開閉部材)37を備え、開閉部材37の作動により第2大入賞口35を開閉するものである。開閉部材37は、第2大入賞口ソレノイド38(図7参照)により駆動される。第2大入賞口35は、開閉部材37が開状態であるときだけ遊技球が入球可能となる  
30

#### 【0032】

また、図5(A)、(B)に示すように、第2大入賞装置36の内部には、第2大入賞口35を通過した遊技球が通過可能な特定領域(V領域)39および非特定領域70が形成されている。なお、第2大入賞装置36において、特定領域39および非特定領域70の上流には、第2大入賞口35への遊技球の入賞を検知する第2大入賞口センサ35aが配されている。また、特定領域39には、特定領域39への遊技球の通過を検知する特定領域センサ39aが配されている。また、非特定領域70には、非特定領域70への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ70aが配されている。第2大入賞装置36は、第2大入賞口35を通過した遊技球を特定領域39又は非特定領域70のいずれかに振り分ける振分部材71と、振分部材71を駆動する振分部材ソレノイド73とを備えている。  
40

#### 【0033】

図5(A)は、振分部材ソレノイド73の通電時を示している。図5(A)に示すように、振分部材ソレノイド73の通電時には、振分部材71は特定領域39への遊技球の通過を許容する第1状態(通過許容状態)にある。振分部材71が第1状態にあるときは、第2大入賞口35に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ35aを通過したあと特定領域39を通過する。この遊技球のルートを第1のルートという。  
40

#### 【0034】

図5(B)は、振分部材ソレノイド73の非通電時を示している。図5(B)に示すように、振分部材ソレノイド73の非通電時には、振分部材71は特定領域39への遊技球の通過を妨げる第2状態(通過阻止状態)にある。振分部材71が第2状態にあるときは、第2大入賞口35に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ35aを通過したあと非特  
50

定領域 70 を通過する。この遊技球のルートを実第 2 のルートという。

【0035】

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

【0036】

図 3 に戻り、センター装飾体 10 の右方であって第 2 大入賞装置 36 の上方には、遊技球が通過可能なゲート（通過口ともいう）28 が設けられている。ゲート 28 への遊技球の通過は、電チュー 22 を開放するか否かを決める普通図柄抽選（即ち普通図柄乱数（当たり乱数）の取得と判定）の実行契機となっている。さらに遊技領域 3 の下部には、複数の普通入賞口 27 が設けられている。また遊技領域 3 の最下部には、遊技領域 3 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 3 外へ排出するアウト口 6 が設けられている。

10

【0037】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域 3 には、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第 1 遊技領域）3A と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）3B とがある。左遊技領域 3A を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域 3B を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本形態のパチンコ遊技機 1 では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 1 流路 R1 といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 2 流路 R2 という。

20

【0038】

第 1 流路 R1 上には、第 1 始動口 20 と、電チュー 22 と、アウト口 6 とが設けられている。遊技者は第 1 流路 R1 を流下するように遊技球を打ち込むことで、第 1 始動口 20 への入賞を狙うことができる。なお、第 1 流路 R1 上にゲート 28 は配されていないため、左打ちをしている場合に電チュー 22 が開放されることはない。

【0039】

一方、第 2 流路 R2 上には、ゲート 28 と、第 2 大入賞装置 36 と、第 1 大入賞装置 31 と、電チュー 22 と、アウト口 6 とが設けられている。遊技者は第 2 流路 R2 を流下するように遊技球を打ち込むことで、ゲート 28 への通過や、第 2 始動口 21、第 1 大入賞口 30 および第 2 大入賞口 35 への入賞を狙うことができる。

30

【0040】

また図 3 に示すように、遊技盤 2 の右下部には表示器類 40 が配置されている。表示器類 40 には、図 6 に示すように、第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器 41a、第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特別図柄表示器 41b、および、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 42 が含まれている。また表示器類 40 には、第 1 特別図柄表示器 41a の作動保留（第 1 特図保留）の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 43a、第 2 特別図柄表示器 41b の作動保留（第 2 特図保留）の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 43b、および普通図柄表示器 42 の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器 44 が含まれている。

40

【0041】

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

【0042】

特別図柄表示器 41 では、特別図柄を可変表示（変動表示）したあと停止表示すること

50

により、第1始動口20又は第2始動口21への入賞に基づく抽選（特別図柄抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定の停止態様の特別図柄、即ち大当たり図柄）である場合には、停止表示された特定特別図柄の種類（つまり当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて大入賞口（第1大入賞口30および第2大入賞口35）を開放させる大当たり遊技（特別遊技に相当）が行われる。なお、特別遊技における大入賞口の開放パターンについては後述する。

#### 【0043】

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

#### 【0044】

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20又は第2始動口21への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報）は、特図保留記憶部（記憶手段に相当）85（図7参照）に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入賞であれば第1特図保留として第1特図保留記憶部85a（図7参照）に記憶され、第2始動口21への入賞であれば第2特図保留として第2特図保留記憶部85b（図7参照）に記憶される。各々の特図保留記憶部85に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値はそれぞれ4個となっている。

#### 【0045】

特図保留記憶部85に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機1では、第1始動口20又は第2始動口21への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、即ち特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。



#### 【0046】

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

#### 【0047】

普通図柄の可変表示は、ゲート28への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器42では、普通図柄を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄、即ち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第2始動口21を開放させる補助遊技が行われる。なお、第2始動口21の開放パターンについては後述する。

【0048】

具体的には普通図柄表示器42は、例えば2個のLEDから構成されており(図6参照)、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、「」( :点灯、 :消灯)というように両LEDが点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「」というように右のLEDのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのLEDを消灯させる態様を採用してもよい。なお普通ハズレ図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各LEDが停止表示(特定の態様での点灯表示)されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなどなんでもよい。

10

【0049】

本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数(当たり乱数)の値は、普図保留記憶部86(図7参照)に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部86に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は4個となっている。

【0050】

普図保留記憶部86に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数(当たり乱数)を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。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可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、即ち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中にゲート28への通過があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。

20

【0051】

そしてこのような普図保留の数は、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、例えば4個のLEDで構成されており、普図保留の数だけ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。

【0052】

また本パチンコ遊技機1では、図3および図4に示すように、遊技盤2に装飾可動体15が設けられている。装飾可動体15は、可動式のギミックであり、略L字状のアーム部15Aとボール形状の球体部15Bとを備えている。アーム部15Aは、上端部にて遊技盤2に揺動可能に取付けられている。球体部15Bは、アーム部15Aの右端部にて軸中心AX周りに回転可能に支持されている。こうして図3に示す状態では、装飾可動体15が遊技者から視認できないように、アーム部15Aおよび球体部15Bが遊技盤2の左部の後方に隠れるように配されている。そして図3に示す状態から図示しない駆動手段が駆動すると、アーム部15Aが右方に向かって揺動すると共に、球体部15Bが軸中心AX周りに回転しながら右方に移動する。これにより図4に示すように、球体部15Bは回転しながら表示画面7aの中央部の前方で露出するようになっている。

30

40

【0053】

本形態では後述するように、大当たり当選を報知する演出として遊技者に高揚感を与えるべく、装飾可動体15を図3に示す位置から図4に示す位置に変位させる。そして球体部15Bが表示画面7aの中央部の前方で一定時間回転した後、図4に示す状態から図示しない駆動手段の駆動により、アーム部15Aが左方に向かって揺動すると共に、球体部15Bが左方に移動する。これにより図3に示すように、再びアーム部15Aおよび球体部15Bが遊技盤2の左部の後方に隠れることとなる。こうして本形態では装飾可動体15を、図3に示す位置(原位置)から図4に示す位置(動作位置)に変位させた後、再び図3に示す位置に復帰させる一連の動作を行うために、所定時間(15秒)必要になっている。

50

## 【 0 0 5 4 】

## 2. 遊技機の電氣的構成

次に図7および図8に基づいて、本パチンコ遊技機1における電氣的な構成を説明する。図7および図8に示すようにパチンコ遊技機1は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板（遊技制御基板）80、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板（演出制御基板）90、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板110等を備えている。主制御基板80は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板90は、後述する画像制御基板100、ランプ制御基板107、および音声制御基板106とともにサブ制御部を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板90を備え、演出手段（画像表示装置7や盤ランプ5、枠ランプ66、スピーカ67、装飾可動体15等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

10

## 【 0 0 5 5 】

またパチンコ遊技機1は、電源基板150を備えている。電源基板150は、主制御基板80、サブ制御基板90および払出制御基板110に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板150には、バックアップ電源回路151が設けられている。バックアップ電源回路151は、本パチンコ遊技機1に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板80のRAM84やサブ制御基板90のRAM94に対して電力を供給する。従って、主制御基板80のRAM84やサブ制御基板90のRAM94に記憶されている情報は、パチンコ遊技機1の電断時であっても保持される。また、電源基板150には、電源スイッチ155が

20

## 【 0 0 5 6 】

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ROM83、ワークメモリとして使用されるRAM84、ROM83に記憶されたプログラムを実行するCPU82、データや信号の入出力を行うためのI/Oポート部（入出力回路）87が含まれている。なお、ROM83は外付けであってもよい。

30

## 【 0 0 5 7 】

RAM84には、上述した特図保留記憶部85（第1特図保留記憶部85aおよび第2特図保留記憶部85b）と普図保留記憶部86とが設けられている。さらに詳細には第1特図保留記憶部85aは、図9（a）に示すように、記憶可能な第1特図保留の数に対応した4つの記憶領域からなる。また図9（b）に示すように、第2特図保留記憶部85bは記憶可能な第2特図保留の数に対応した4つの記憶領域からなる。各記憶領域は図9（c）に示すように、さらに4つの記憶領域に分かれている。これらの4つの記憶領域とは、後述の大当たり乱数を記憶する領域、当たり種別乱数を記憶する領域、リーチ乱数を記憶する領域および変動パターン乱数を記憶する領域である。

40

## 【 0 0 5 8 】

また主制御基板80には、図7に示すように、RAM84に記憶されている情報をCPU82にクリアさせるためのRAMクリアスイッチ89が実装されている。主制御基板80を含めて本パチンコ遊技機1が備えている各種の基板は、本パチンコ遊技機1の裏面側（後面側）に配されている。従って、遊技機枠50を開放することが可能な遊技場の従業員等でなければ、RAMクリアスイッチ89を操作することはできない。

## 【 0 0 5 9 】

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（入球

50

検知手段に相当) 20 a、第2始動口センサ(入球検知手段に相当) 21 a、ゲートセンサ 28 a、第1大入賞口センサ 30 a、第2大入賞口センサ 35 a、特定領域センサ 39 a、非特定領域センサ 70 a、および普通入賞口センサ 27 a が接続されている。

【0060】

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

10

【0061】

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

20

【0062】

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

【0063】

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

30

【0064】

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

40

【0065】

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。即ち、主制御基板 80 とサブ制御基板 90

50

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。

【0066】

図8に示すように、サブ制御基板90には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）91が実装されている。演出制御用マイコン91には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶したROM93、ワークメモリとして使用されるRAM94、ROM93に記憶されたプログラムを実行するCPU92、データや信号の入出力を行うためのI/Oポート部（入出力回路）97が含まれている。なお、ROM93は外付けであってもよい。

10

【0067】

RAM94には、RTC演出設定記憶部96が設けられている。RTC演出設定記憶部96は、後述するRTC演出に関する設定情報を記憶する記憶領域である。上述したようにRAM94には、パチンコ遊技機1の電断時であってもバックアップ電源回路151によって電力が供給される。よって、RTC演出設定記憶部96に記憶されている設定情報は、パチンコ遊技機1の電断時であっても保持される。

【0068】

またRAM94には、図10(a)に示すように、第1始動口20への入賞に基づいて特定された第1始動入賞コマンド等を記憶可能な第1特図保留演出記憶部95aと、第2始動口21への入賞に基づいて特定された第2始動入賞コマンド等を記憶可能な第2特図保留演出記憶部95bと、第1特別図柄および第2特別図柄に共通の当該変動用演出記憶部（第0記憶領域）95cとが設けられている。第1特図保留演出記憶部95aは、図10(b)に示すように、記憶可能な第1特図保留の数に対応して4つの記憶領域（第1記憶領域～第4記憶領域）に分けられている。また第2特図保留演出記憶部95bは、図10(c)に示すように、記憶可能な第2特図保留の数に対応して4つの記憶領域（第1記憶領域～第4記憶領域）からなる。なお第1始動入賞コマンドおよび第2始動入賞コマンドについては、後に詳述する。

20

【0069】

さらに各記憶領域には、図10(d)に示すように、2つの記憶領域が含まれている。これらの2つの記憶領域とは、始動入賞コマンドを記憶する始動入賞コマンド記憶領域、後述する演出保留画像（特図保留画像）9の表示態様を示すデータ（特図保留表示態様データ）を記憶する保留表示態様データ記憶領域である。なお当該変動用演出記憶部95cもこれらの4つの記憶領域を含んでいる。

30

【0070】

また、サブ制御基板90には、リアルタイムクロック（RTC）99が実装されている。RTC99は、現時点の日時（日付および時刻）を計測する計時手段に相当する。RTC99は、パチンコ遊技機1に島電源供給装置160（図11参照）から電力が供給されているときにはその電力によって動作し、島電源供給装置160から電力が供給されていないときには、電源基板150が備えるバックアップ電源回路151から供給される電力によって動作する。このため、RTC99は、パチンコ遊技機1の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、RTC99に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板90に設けてもよい。バックアップ電源回路には、コンデンサや内臓電池（ボタン電池等）を含む回路を採用することができる。

40

【0071】

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。サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板100のCPU102に画像表示装置7の表示制御を行わせる。

【0072】

画像制御基板100は、画像制御のためのプログラム等を記憶した制御用ROM103

50

、ワークメモリとして使用される制御用RAM104、および、制御用ROM103に記憶されたプログラムを実行するCPU102を備えている。また、画像制御基板100は、画像表示装置7に表示される画像のデータを記憶したCGROM142、CGROM142に記憶されている画像データの展開等に使用されるVRAM143、および、VDP (Video Display Processor) 141を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM142には、画像表示装置7に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等(演出図柄を含む)や背景画像等の画像データが格納されている。

【0073】

VDP141は、演出制御用マイコン91からの指令に基づいてCPU102によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM142から画像データを読み出してVRAM143内の展開領域に展開する。そして、展開した画像を適宜合成してVRAM143内のフレームバッファに描画する。そしてフレームバッファに描画した画像をRGB信号として画像表示装置7に出力する。これにより、種々の演出画像が表示画面7aに表示される。

【0074】

なお、ディスプレイリストは、フレーム単位で描画の実行を指示するためのコマンド群で構成されている。ディスプレイリストには、描画する画像の種類、画像を描画する位置、表示の優先順位、表示倍率、画像の透過率等の種々のパラメータの情報が含まれている。ディスプレイリストの作成については後述する。

【0075】

本形態で実行される一部の演出についての表示の優先順位は、低い方から順に、[1]装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動演出(但し優先順位[3]に示すものを除く)、[2]特別演出(所定の開始時間になると開始される演出)、[3]特別演出の開始前に変動を開始したSPリーチ発展後の変動演出(後述するSPリーチ発展後演出)、[4]大当たり演出である。後述するように、優先度の異なる複数の演出が同時に実行される場合、優先度の高い演出を全画面表示の表示態様(第1表示態様)で表示した上で、優先度の低い演出を縮小表示の表示態様(第2表示態様)、又は簡易表示の表示態様(第3表示態様)で重畳的に表示する。

【0076】

全画面表示とは、表示画面7aの全域(第1表示領域に相当)を使った表示である(図66(A),(B)参照)。また、縮小表示とは、表示画面7aの一部の領域での表示、実施形態では表示画面7aの左下部領域(第2表示領域に相当)7bでの表示である(図66(B)参照)。また、簡易表示とは、表示画面7aの右下部領域7cでの簡易な表示である(図67(B)参照)。なお、優先度の異なる複数の演出が同時に実行される場合、優先度の高い演出のみを表示する場合もある。本形態では、大当たり演出が実行される場合がこれである。

【0077】

本形態では、全画面表示にて表示される演出図柄8L, 8C, 8Rの表示態様は、図66(A)に示すように、主人公キャラ又はそのチームメイトと数字図柄とが合わされた表示態様になっている。そして全画面表示と縮小表示とでは、変動演出の表示範囲(大きさ)が異なるだけであるため、縮小表示にて表示される演出図柄8L, 8C, 8Rの表示態様も、図66(B)に示すように、主人公キャラ又はそのチームメイトと数字図柄とが合わされた表示態様になっている。これに対して、簡易表示にて表示される演出図柄6L, 6C, 6R(左演出図柄6L, 中演出図柄6C, 右演出図柄6R)の表示態様は、数字図柄のみの表示態様になっている。そして、簡易表示では、ノーマルリーチが実行され得るものの、SPリーチおよびSPSリーチが実行されることがない。こうして、簡易表示にて実行される変動演出は、全画面表示又は縮小表示にて実行される変動演出よりも簡易な演出態様となっている。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 7 8 】

また本形態では、図 6 6 ( A ) に示すように、表示画面 7 a の上部中央領域 7 e にて補助演出図柄 X L , X C , X R を用いた補助変動演出を実行している。補助演出図柄 X L , X C , X R の表示態様は、簡易表示にて表示される演出図柄 6 L , 6 C , 6 R と同じく、数字図柄のみの表示態様になっている。補助変動演出は、変動演出に同期して実行される。即ち、補助演出図柄 X L , X C , X R の変動態様は、変動演出の演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動態様に同期して変化する。よって、補助変動演出は、変動演出の実行中には画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上にて実行される。即ち、変動演出の表示態様が切り替わったとしても (例えば、全画面表示から縮小表示又は簡易表示、縮小表示から全画面表示、或いは、簡易表示から全画面表示に切り替わったとしても)、補助変動演出は表示画面 7 a の上部中央領域 7 e にて実行されている。

10

## 【 0 0 7 9 】

図 8 に戻り、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 6 7 から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板 9 0 の ROM 9 3 に格納されている。なお、音声制御基板 1 0 6 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 1 0 6 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 6 7 を画像制御基板 1 0 0 に接続し、画像制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 2 に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 1 0 0 の制御用 ROM 1 0 3 に音響データを格納してもよい。

20

## 【 0 0 8 0 】

また演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 1 0 7 を介して枠ランプ 6 6 や盤ランプ 5 等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 9 1 は、枠ランプ 6 6 や盤ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ (点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう) を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 6 6 や盤ランプ 5 などのランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 9 0 の ROM 9 3 に格納されているデータを用いる。

## 【 0 0 8 1 】

さらに演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 1 0 7 に中継基板 1 0 8 を介して接続された装飾可動体 1 5 を動作させる。詳細には演出制御用マイコン 9 1 は、装飾可動体 1 5 の動作態様を決める動作パターンデータ (駆動データともいう) を作成し、動作パターンデータに従って装飾可動体 1 5 の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ制御基板 9 0 の ROM 9 3 に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板 1 0 7 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU にランプの点灯制御や装飾可動体 1 5 の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板 1 0 7 に 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。

30

## 【 0 0 8 2 】

またサブ制御基板 9 0 には、演出ボタン検出スイッチ ( SW ) 6 3 a 、特殊操作部検出スイッチ 6 4 a (操作検知手段に相当) およびセレクトボタン検出スイッチ 6 5 a が接続されている。演出ボタン検出スイッチ 6 3 a は、演出ボタン 6 3 (図 1 参照) が押下操作されたことを検出するものである。特殊操作部検出スイッチ 6 4 a は、特殊操作部 6 4 (図 1 参照) が押込操作されたことを検出するものである。セレクトボタン検出スイッチ 6 5 a は、セレクトボタン 6 5 (図 2 参照) が押下操作されたことを検出するものである。なお詳細には、セレクトボタン検出スイッチ 6 5 a は、上ボタン 6 5 U の押下操作を検出する上ボタン検出スイッチと、下ボタン 6 5 D の押下操作を検出する下ボタン検出スイッチと、左ボタン 6 5 L の押下操作を検出する左ボタン検出スイッチと、右ボタン 6 5 R の押下操作を検出する右ボタン検出スイッチとを含んでいる。各ボタン (演出ボタン 6 3 、

40

50

特殊操作部 6 4、セレクトボタン 6 5) が押されると、各スイッチ (演出ボタン検出 S W 6 3 a、特殊操作部検出 S W 6 4 a、セレクトボタン検出 S W 6 5 a) からサブ制御基板 9 0 に対して信号が出力される。

【 0 0 8 3 】

図 1 1 は、複数台のパチンコ遊技機 1 を含む遊技機システムの模式図である。図 1 1 に示すように、いわゆるパチンコホールでは、複数台のパチンコ遊技機 1 が並設されて 1 つの遊技島が構成される。図 1 1 では 5 台のパチンコ遊技機 1 を 1 つの遊技機グループ 1 7 0 として遊技島を構成している。なお、図 1 1 に示すように複数台の同機種遊技機からなる遊技島を特に機種島と称することとする。

【 0 0 8 4 】

同じ遊技島に属する各パチンコ遊技機 1 は、共通の島電源供給装置 1 6 0 に電気的に接続される。このため、遊技島内の各パチンコ遊技機 1 の個別の電源スイッチ 1 5 5 を「ON」にした状態で、島電源供給装置 1 6 0 の電源を入れると、遊技島内の全てのパチンコ遊技機 1 を一斉に起動させることができる。従って、後述するようにパチンコ遊技機 1 が起動時 (電源投入時) からの時間を計測して所定の演出 (特別演出) を行えば、同じ遊技島内の全てのパチンコ遊技機 1 において一斉に同じ演出が開始されることとなる。

【 0 0 8 5 】

3. 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機 1 では、大当たり抽選 (特別図柄抽選) の結果として、「大当たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「大当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たり当選すると、停止表示された特別図柄の種類 (大当たりの種類) に応じた開放パターンにて、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5) を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技に相当する。

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別は図 1 2 に示す通りである。図 1 2 に示すように、本形態では大きく分けて 2 つの種別がある。特定大当たりと通常大当たりである。特定大当たりを「V ロング大当たり」ともいい、通常大当たりを「V ショート大当たり」ともいう。「V ロング大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域 3 9 への遊技球の通過が容易に可能な第 1 開放パターン (V ロング開放パターン) で開閉部材 3 2 および開閉部材 3 7 を作動させる大当たりである。「V ショート大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域 3 9 への遊技球の通過が不可能又は困難な第 2 開放パターン (V ショート開放パターン) で開閉部材 3 2 および開閉部材 3 7 を作動させる大当たりである。

【 0 0 8 8 】

より具体的には、特図 1 の抽選 (第 1 特別図柄の抽選) にて当選可能な「V ロング大当たり」は、1 R から 8 R までは第 1 大入賞口 3 0 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放し、9 R から 1 5 R までは第 1 大入賞口 3 0 を 1 R 当たり最大 0 . 1 秒にわたって開放し、1 6 R (最終ラウンド) では第 2 大入賞口 3 5 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放する大当たりである。つまり、この大当たりの総ラウンド数は 1 6 R であるものの、実質的なラウンド数は 9 R である。実質的なラウンド数とは、1 ラウンド当たりの入賞上限個数 (本形態では 8 個) まで遊技球が入賞可能なラウンド数のことである。この V ロング大当たりでは 9 R から 1 5 R までは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。なお、1 6 R では、第 2 大入賞口 3 5 内の特定領域 3 9

10

20

30

40

50

への通過が容易に可能である。特図1の抽選によって「特定大当たり」に当選した場合には、第1特別図柄表示器41aに「特図1\_\_特定図柄」が停止表示される。

【0089】

また、特図2の抽選（第2特別図柄の抽選）にて当選可能な「Vロング大当たり」は、1Rから15Rまでは第1大入賞口30を1R当たり最大29.5秒にわたって開放し、16R（最終ラウンド）では第2大入賞口35を1R当たり最大29.5秒にわたって開放する大当たりである。つまり、この大当たりは実質的なラウンド数も16Rである。もちろん、16Rでは、第2大入賞口35内の特定領域39への通過が容易に可能である。特図2の抽選によって「特定大当たり」に当選した場合には、第2特別図柄表示器41bに「特図2\_\_特定図柄」が停止表示される。

10

【0090】

これに対して、特図1の抽選にて当選可能な「Vショート大当たり」は、1Rから8Rまでは第1大入賞口30を1R当たり最大29.5秒にわたって開放し、9Rから15Rまでは第1大入賞口30を1R当たり最大0.1秒にわたって開放し、16R（最終ラウンド）では第2大入賞口35を1R当たり最大0.1秒にわたって開放する大当たりである。つまり、この大当たりの総ラウンド数は16Rであるものの、実質的なラウンド数は8Rである。

【0091】

このVショート大当たりにおける16Rでは、第2大入賞口35の開放時間が極めて短く、第2大入賞口35内の特定領域39に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。なお、Vショート大当たりにおける16Rでは、第2大入賞口35の開放時間が短いことだけでなく、第2大入賞口35の開放タイミングと振分部材71の作動タイミング（第2状態（図5（B）参照）から第1状態（図5（A）参照）に制御されるタイミング）との関係からも、特定領域39に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。特図1の抽選によって「通常大当たり」に当選した場合には、第1特別図柄表示器41aに「特図1\_\_通常図柄」が停止表示される。

20

【0092】

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

30

【0093】

但し、通常確率状態に制御された場合であっても、後述する時短状態が付与される。なお、この場合の時短回数は100回に設定される。時短回数とは、時短状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数のことである。

【0094】

なお、図12に示すように、特図1の抽選における大当たりの振分率は、Vロング大当たり（特定大当たり）が50%、Vショート大当たり（通常大当たり）が50%となっている。これに対して、特図2の抽選において当選した大当たりは、全てVロング大当たり（特定大当たり）となっている。即ち、後述の電サボ制御の実行により入球可能となる第2始動口21への入賞に基づく抽選により大当たり（特定大当たり）に当選した場合には、必ずVロング大当たりとなる。このように本パチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（特図1の抽選）よりも、第2始動口21に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（特図2の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

40

【0095】

ここで本パチンコ遊技機1では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて

50

行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図14(A)に示すように、大当たり乱数は0～65535までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0～9までの範囲で値をとる。なお、第1始動口20又は第2始動口21への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

#### 【0096】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態(例えば「7 7」の状態)のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面7a内で多少揺れているように表示されていたり、拡大と縮小を繰り返すように表示されていたりしてもよい。このリーチ乱数は、0～255までの範囲で値をとる。

10

#### 【0097】

また、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る。変動パターン乱数は、0～99までの範囲で値をとる。また、ゲート28への通過に基づいて取得される乱数には、図13(B)に示す普通図柄乱数(当たり乱数)がある。普通図柄乱数は、電チュー22を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選(普通図柄抽選)のための乱数である。普通図柄乱数は、0～65535までの範囲で値をとる。

20

#### 【0098】

##### 4. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機1の特別図柄表示器41および普通図柄表示器42には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特別図柄表示器41の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態(非高確率状態)」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。即ち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う(図14(A)参照)。つまり、特別図柄表示器41の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄表示器41による特別図柄の可変表示の表示結果(即ち停止図柄)が大当たり図柄となる確率が高くなる。

30

#### 【0099】

また、特別図柄表示器41の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間(変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間)が、非時短状態よりも短くなっている。即ち、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う(図15参照)。つまり、特別図柄表示器41の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞(特図保留として記憶され得る入賞)が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

40

#### 【0100】

特別図柄表示器41の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄表示器42の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄表示器41の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。即ち、普通図柄表示器42の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。即ち、当たりと判定される普

50

通図柄乱数（当たり乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）を行う（図14（D）参照）。つまり、普通図柄表示器42の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄表示器42による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確率が高くなる。

#### 【0101】

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。本形態では、普通図柄の変動時間は非時短状態では10秒であるが、時短状態では1秒である（図14（E）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー22の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図16参照）。即ち、電チュー22の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における電チュー22の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図16参照）。即ち、電チュー22の開放回数増加機能が作動している。

10

#### 【0102】

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

20

#### 【0103】

高ベース状態は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。即ち、普通図柄表示器42の確率変動機能、普通図柄表示器42の変動時間短縮機能、電チュー22の開放時間延長機能、および電チュー22の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー22が開放され易くなればよい。また、高ベース状態は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

30

#### 【0104】

本形態のパチンコ遊技機1では、Vロング大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域39への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本形態では180回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりで当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

#### 【0105】

また、Vショート大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域39の通過がなされていなければ（なされることは略ない）、通常確率状態（非高確率状態、即ち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本形態では100回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりで当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

40

#### 【0106】

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

50

れている状態を、「特典遊技状態」と称することとする。

【0107】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域3B(図3参照)へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により低ベース状態と比べて電チュー22が開放されやすくなっており、第1始動口20への入賞よりも第2始動口21への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞(始動口への入賞)を得ることができる。なお本パチンコ遊技機1では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

10

【0108】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域3A(図3参照)へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー22が開放されにくくなっており、第2始動口21への入賞よりも第1始動口20への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第1始動口20へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【0109】

5. 始動入賞コマンドについて

本形態のパチンコ遊技機1は、後述するようにいわゆる先読み演出を実行可能である。先読み演出とは、始動入賞によって取得された数値情報(大当たり乱数等の乱数値)に基づき特定された始動入賞コマンド(入球口情報に相当)を利用して、その始動入賞に基づく特図変動(特別図柄の変動表示)の開始直前の当否判定よりも前に、その始動入賞に対する大当たり期待度を示唆する演出である。図17に示すように、本形態において生成される始動入賞コマンドには、大当たりか否かの当否情報が含まれている。また、第1始動口20と第2始動口21とのどちらの始動口に入賞したのかの始動口情報、通常確率状態と高確率状態とのどちらの遊技状態で入賞したのかの遊技状態情報が含まれている。なお始動入賞コマンドは、少なくとも大当たりか否かの当否情報を含むものであればよく、始動入賞コマンドにどのような情報を含ませるかは適宜変更可能である。

20

【0110】

6. 特別演出(RTC演出)

本形態のパチンコ遊技機1は、予め定められた開始時間になると、特別演出を実行する。特別演出を、RTC演出や時間演出ともいう。特別演出は、通常の遊技演出では表示されない特別な演出画像を表示画面7aに表示する演出である。なお、通常の遊技演出とは、変動演出や大当たり演出のことである。

30

【0111】

特別演出は、演出制御用マイコン91により実行される後述の計時処理の結果に基づいて、所定の開始時間になったと判定されると実行される。本形態では、開始時間は、毎日10時、13時、16時および19時である。つまり、特別演出は3時間毎に実行される。なお、開始時間を1つに設定してもよい。

40

【0112】

特別演出は、本形態ではサッカーの試合を行う動画を表示画面7aに表示する演出である。図64に示すように、特別演出では、まず導入演出が実行されて、その後にSW演出が実行される。そして、SW演出を経て成功演出および成功ED演出が実行される場合と、SW演出を経て失敗演出および失敗ED演出が実行される場合とがある。

【0113】

導入演出は、図65(A)に示す試合開始を示す画像SC1や、試合開始後のプレー中のシーンを示す画像を表示する演出である。SW演出は、図65(B)に示すように、主人公キャラおよびそのチームメイトのいずれかがヘディングシュートを放つシーンとともに、特殊操作部64の押込操作を遊技者に指示する画像SC2を表示する演出である。この

50

S W演出を開始するとき、当該変動（実行中の特別図柄の変動表示）が当選判定に基づく変動表示（当たり変動）である場合、又は、特図保留に当選予定の保留（当たり保留）がある場合には、成功演出が実行されることになる。なお本形態では、S W演出の実行中を、特殊操作部 6 4 の操作を有効とする操作有効期間としている。よって、S W演出の実行中に遊技者が特殊操作部 6 4 を操作した場合には、遊技制御用マイコン 9 1 は、特殊操作部検出スイッチ 6 4 a から出力される検出信号を有効な信号として受信する。成功演出は、図 6 5（C）に示すように、装飾可動体 1 5 の駆動演出に伴い、中央からレインボー（七色）の光が解き放たれていることを示す画像 S C 3 を表示する演出である。成功演出を経て実行される成功 E D 演出は、主人公キャラおよびそのチームメイトがトロフィーを獲得する画像 S C 4 を表示する演出である。

10

#### 【 0 1 1 4 】

一方、S W演出が開始されるときに、当該変動が当たり変動でない（即ちハズレ判定に基づく変動表示である）場合、又は、特図保留に当たり保留がない場合には、失敗演出が実行されることになる。失敗演出は、図 6 5（E）に示すように、ゴールが決められなかった画像 S C 5 を表示する演出である。但し本形態では後述するように、当該変動が当たり変動であっても所定条件が満たされていることに基づいて、失敗演出を実行するようにしている。失敗演出を経て実行される失敗 E D 演出は、図 6 5（F）に示すように、主人公キャラのチームメイトがオーバーヘッドシュートを放つシーンと共に、「R T C 演出終了」の文字を示す画像 S C 6 を表示する演出である。

20

#### 【 0 1 1 5 】

##### 7 . 遊技制御用マイコン 8 1 の動作

[ 主制御メイン処理 ] 次に図 1 8 ~ 図 3 4 に基づいて遊技制御用マイコン 8 1 の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン 8 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、R A M 8 4 に設けられている。カウンタの初期値は「 0 」であり、フラグの初期値は「 0 」つまり「 O F F 」であり、ステータスの初期値は「 1 」である。主制御基板 8 0 に備えられた遊技制御用マイコン 8 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、R O M 8 3 から図 1 8 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（ステップ S 0 0 1）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、C P U 8 2 の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間の管理のための回路）の設定や、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタ等のリセット等を行う。フラグの初期値は「 0 」つまり「 O F F 」であり、ステータスの初期値は「 1 」であり、カウンタの初期値は「 0 」である。なお初期設定（S 0 0 1）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

30

#### 【 0 1 1 6 】

そして、初期設定（S 0 0 1）に次いで、割り込みを禁止し（S 0 0 2）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）では、図 1 3 に示した種々の乱数カウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「 0 」に戻って再び加算される。なお各乱数カウンタの初期値は「 0 」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数は、カウンタ I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成されるいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

40

#### 【 0 1 1 7 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）が終了すると、割り込みを許可する（S 0 0 4）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）は、例えば 4 m s e c 周期で C P U 8 2 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。即ち、例えば 4 m s e c 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに C P U

50

8 2 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)はすぐには開始されず、割り込み許可(S004)がされてから開始される。

【 0 1 1 8 】

[メイン側タイマ割り込み処理]次に、メイン側タイマ割り込み処理(S005)について説明する。図19に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において主制御基板80のRAM84に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板90や払出制御基板110等に出力する。

【 0 1 1 9 】

出力処理(S101)に次いで行われる入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ(第1始動口センサ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、普通入賞口センサ27a等(図7参照))が検知した検出信号を読み込み、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための払い出しデータをRAM84の出力バッファにセットする。また、入力処理(S102)では、下皿62の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAM84の出力バッファに記憶する。

【 0 1 2 0 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図18の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。即ち、図13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、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

【 0 1 2 1 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述する始動口センサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)、特別動作処理(S106)、特定領域センサ検出処理(S107)を実行する。その後、その他の処理(S108)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S108)としては、後述の特図2保留球数に基づいて第2特図保留表示器43bをその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図1保留球数に基づいて第1特図保留表示器43aをその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次にCPU82に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002~S004の処理が繰り返し実行され(図18参照)、割り込みパルスが入力されると(約4msec後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にてRAM84の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【 0 1 2 2 】

[センサ検出処理]図20に示すように、始動口センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート28に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検出されたか否かが判定する(S201)。ゲート28を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理(S202)を行う。一方、遊技球がゲート28を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップS203に進む。

【 0 1 2 3 】

ステップS203では、第2始動口21に遊技球が入賞したか否か、即ち、第2始動口センサ21aによって遊技球が検出されたか否かが判定する(S203)。第2始動口21に遊技球が入賞していない場合(S203でNO)にはステップS209に進むが、第2始動口21に遊技球が入賞した場合には(S203でYES)、特図2保留球数(第2特図保留の数、具体的にはRAM84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」(上限記憶数)に達しているか否かが判定する(S204)。そして、特図2保留球数が「4」に達している場合(S204でYES)には、ステップS209に進むが、特図2保留球数が「4」未満である場合には(S204でNO)、特図2保留球数に1を加算する(S205)。

10

20

30

40

50



## 【 0 1 2 4 】

続いて特図 2 関係乱数取得処理(S206)を行う。特図 2 関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - R C)および変動パターン乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - T 1)を取得し(つまり図 1 3 ( A ) に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第 2 特図保留記憶部 8 5 b のうち現在の特図 2 保留球数に応じた第 2 特図保留記憶部 8 5 b の記憶領域に格納する。

## 【 0 1 2 5 】

続いて第 2 始動入賞コマンド特定処理(S207)を行う。第 2 始動入賞コマンド特定処理(S207)では、ステップS206で格納した乱数値群に基づき、図 1 7 に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて第 2 始動入賞コマンドを特定する。具体的には、現在の遊技状態が高確率状態であり、大当たり乱数が「 1 」であれば、図 1 7 の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第 2 始動口且つ高確率状態の箇所を参照して、第 2 始動入賞コマンドとして「 E 2 H 2 1 H 」というコマンドを特定する。なおコマンドは、2 バイトの情報(1 バイトの上位コマンド(例えば E 2 H)と1 バイトの下位コマンド(例えば 2 1 H))からなっている。

10

## 【 0 1 2 6 】

図 1 7 に示すテーブルにおける大当たり乱数の区分けは、大当たり判定テーブル(図 1 4 ( A ) 参照)における区分けと対応している。従って、特定された第 2 始動入賞コマンドには、大当たりの当否を示す当否情報が含まれている。

20

## 【 0 1 2 7 】

なお本形態の始動入賞コマンドでは、1 6 進数で二桁の上位コマンドのうち上の桁の値は、コマンドの種類(始動入賞コマンドであること)を指定する情報である。また、上位コマンドのうち下の桁の値は、始動口の種類(第 1 始動口 2 0 への入賞か第 2 始動口 2 1 への入賞か)を指定する始動口情報である。また、1 6 進数で二桁の下位コマンドのうち、上の桁の値は、遊技状態(通常確率状態か高確率状態か)を指定する遊技状態情報である。また、下位コマンドのうち下の桁の値は、大当たりの当否を示す当否情報である。なお、このような始動入賞コマンドの生成に関するルールは、一例であり、任意に変更可能である。

## 【 0 1 2 8 】

続いて遊技制御用マイコン 8 1 は、ステップS207で特定した第 2 始動入賞コマンドを R A M 8 4 の出力バッファにセットする(S208)。

30

## 【 0 1 2 9 】

続いて始動口センサ検出処理(S104)では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 2 0 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する(S209)。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞していない場合(S209でNO)には処理を終えるが、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞した場合には(S209でYES)、特図 1 保留球数(第 1 特図保留の数、具体的には R A M 8 4 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 」(上限記憶数)に達しているか否かを判定する(S210)。そして、特図 1 保留球数が「 4 」に達している場合(S210でYES)には、処理を終えるが、特図 1 保留球数が「 4 」未満である場合には(S210でNO)、特図 1 保留球数に 1 を加算する(S211)。

40

## 【 0 1 3 0 】

続いて特図 1 関係乱数取得処理(S212)を行う。特図 1 関係乱数取得処理(S212)では、特図 2 関係乱数取得処理(S206)と同様に、大当たり乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - R C)および変動パターン乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - T 1)を取得し(つまり図 1 3 ( A ) に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第 1 特図保留記憶部 8 5 a のうち現在の特図 1 保留球数に応じた第 1 特図保留記憶部 8 5 a の記憶領域に格納する。

## 【 0 1 3 1 】

50

続いて第1始動入賞コマンド特定処理(S213)を行う。第1始動入賞コマンド特定処理(S213)では、ステップS212で格納した乱数値群に基づき、図17に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて第1始動入賞コマンドを特定する。具体的には、現在の遊技状態が通常確率状態であり、大当たり乱数が「1」であれば、図17の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第1始動口且つ通常確率状態の箇所を参照して、第1始動入賞コマンドとして「E1H11H」というコマンドを特定する。特定された第1始動入賞コマンドには、大当たりの当否を示す当否情報が含まれている。

#### 【0132】

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

10

#### 【0133】

[ゲート通過処理]図21に示すようにゲート通過処理(S202)では、普通図柄保留球数(普図保留の数、具体的にはRAM84に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値)が4以上であるか否かを判定し(S301)、普通図柄保留球数が4以上であれば(S301でYES)、処理を終了する。一方、普通図柄保留球数が4以上でなければ(S301でNO)、普通図柄保留球数に「1」を加算し(S302)、普通図柄乱数取得処理(S303)を行う。普通図柄乱数取得処理(S303)では、普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Hの値、図13(B))を取得し、その取得乱数値をRAM84の普図保留記憶部86のうち現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

#### 【0134】

20

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

#### 【0135】

ステップS404において普通図柄の保留球数が「0」でなければ(S404でNO)、当たり判定処理(S405)を行う。当たり判定処理(S405)では、普図保留記憶部86に格納されている普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Hの値)を読み出し、図14(D)に示す普通図柄当たり判定テーブルに基づいて当たりか否かを判定する。そして、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄データをRAM84の所定の記憶領域にセットする図柄決定処理を行う(S406)。つまり図柄決定処理(S406)では、「ハズレ」であれば「普図ハズレ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。

30

#### 【0136】

続いて遊技制御用マイコン81は、普通図柄変動時間決定処理(S407)を行う。普通図柄変動時間決定処理(S407)では、図14(E)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10秒の普通図柄変動パターンを選択する。

40

#### 【0137】

次いで遊技制御用マイコン81は、普通図柄保留球数を1ディクリメントする(S408)。そして、普図保留記憶部86における各普図保留の格納場所(記憶領域)を現在の位置から読み出される側の一つシフトするとともに、普図保留記憶部86における保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S409)。このようにして、普図保留が保留された順に消化されるようにしている。その後、遊技制御用マイコン81は、ステップS407で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始する(S410)。なおこれに伴い、サブ制御基板90に普通図柄の変動開始を知らせるた

50

め、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【 0 1 3 8 】

上述のステップS403にて普通図柄の変動表示中であれば(S403でYES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し(S411)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S411でYES)、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果(普通当たり図柄又は普通ハズレ図柄)で停止させる(S412)。そして、サブ制御基板90に普通図柄の変動停止を知らせるための普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに(S413)、普通図柄の停止時間をセットして(S414)本処理を終える。

【 0 1 3 9 】

また、上述のステップS402にて普通図柄の停止表示中であれば(S402でYES)、続いて、ステップS414でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否か判定し(S415)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S415でYES)、普通当たり図柄の普通停止図柄データがセットされているか否かを判定し(S416)、普通当たり図柄のデータでなければ(つまり当たりでなければ(S416でNO))、本処理を終える。一方、普通当たり図柄のデータであれば(つまり当たりであれば(S416でYES))、電チュー22の開放パターンをセットする(S417)。詳細には、時短状態中であれば、電チュー22の開放パターンとして時短状態中の開放パターン(図16の電チュー開放TBL2参照)をセットする。これに対して、非時短状態中であれば、電チュー22の開放パターンとして非時短状態中の開放パターン(図16の電チュー開放TBL1参照)をセットする。そして、ステップS417でセットした開放パターンに従って、電チュー22を作動させる(S418)。

【 0 1 4 0 】

また、上述のステップS401にて電チュー22の作動中であれば(S401でYES)、続いて、電チュー22の作動時間が経過したか否かを判定し(S419)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S419でYES)、電チュー22の作動を終了させる(S420)。

【 0 1 4 1 】

[特別動作処理] 図23に示すように特別動作処理(S106)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4つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス1, 2, 3, 4」を割り当てている。そして、遊技制御用マイコン81は、「特別動作ステータス」が「1」である場合には(S1301でYES)、特別図柄待機処理(S1302)を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には(S1301でNO、S1303でYES)、特別図柄変動中処理(S1304)を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には(S1301, S1303で共にNO、S1305でYES)、特別図柄確定処理(S1306)を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には(S1301, S1303, S1305の全てがNO)、特別電動役物処理(S1307)を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【 0 1 4 2 】

[特別図柄待機処理] 図24に示すように、特別図柄待機処理(S1302)ではまず、第2始動口21の保留球数(即ち特図2保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1401)。特図2保留球数が「0」である場合(S1401でYES)、即ち、第2始動口21への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第1始動口20の保留球数(即ち特図1保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1407)。そして、特図1保留球数も「0」である場合(S1407でYES)、即ち、第1始動口20への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、客待ちフラグがONか否かを判定し(S1415)、ONであれば本処理を終え、ONでなければ、客待ちコマンドを出力バッファにセットするとともに(S1416)、客待ちフラグをONにする(S1417)。

【 0 1 4 3 】

ステップS1401において特図2保留球数が「0」でない場合(S1401でNO)、即ち、第2始動口21への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図2の保留情報)が1つ以上ある場合には、後述の特図2大当たり判定処理(S1402)および特図2変動パターン選択処理(S1403)を行う。その後、遊技制御用マイコン81は、特図2保留球数を1ディ

10

20

30

40

50

クリメントする(S1404)。そして、第2特図保留記憶部85bにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第2特図保留記憶部85bにおける保留1個目に対応する記憶領域をクリアする(S1405)。続いて遊技制御用マイコン81は、特図2変動開始処理(S1406)を実行して、ステップS1413に進む。特図2変動開始処理(S1406)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをRAM84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。なお、特図2変動開始処理(S1406)でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンドともいう)には、特図2大当たり判定処理(S1402)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図2変動パターン選択処理(S1403)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

10

#### 【0144】

また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合(S1401でYES且つS1407でNO)、即ち、特図2の保留情報はないが、第1始動口20への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図1の保留情報)が1つ以上ある場合には、後述の特図1大当たり判定処理(S1408)および特図1変動パターン選択処理(S1409)を行う。その後、遊技制御用マイコン81は、特図1保留球数を1デクリメントする(S1410)。そして、第1特図保留記憶部85aにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第1特図保留記憶部85aにおける保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1411)。このようにして、第1特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン81は、特図1変動開始処理(S1412)を実行して、ステップS1413に進む。特図1変動開始処理(S1412)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをRAM84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。なお、特図1変動開始処理(S1412)でセットされる変動開始コマンド(特図1変動開始コマンドともいう)には、特図1大当たり判定処理(S1408)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図1変動パターン選択処理(S1409)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

20

#### 【0145】

ステップS1413に進むと客待ちフラグがONか否かを判定し、ONであれば客待ちフラグをOFFして(S1414)、処理を終える。上記のように本形態では、第1特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合(S1401でYESの場合)に限って行われる。即ち第2特図保留の消化は、第1特図保留の消化に優先して実行される。そして本形態では、第2特図保留に基づく抽選の方が、第1特図保留に基づく抽選よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たり(Vロング大当たり)に当選しやすくなっている(図12参照)。

30

#### 【0146】

[特図2大当たり判定処理(特図1大当たり判定処理)]特図2大当たり判定処理(S1402)と特図1大当たり判定処理(S1408)とは、処理の流れが同じであるため図25に基づいてまとめて説明する。図25に示すように、特図2大当たり判定処理(S1402)又は特図1大当たり判定処理(S1408)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Aの値)を読み出す(S1501)。詳細には、特図2大当たり判定処理(S1402)では、RAM84の第2特図保留記憶部85bの第1記憶領域(即ち第2特図保留の1個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図1大当たり判定処理(S1408)では、RAM84の第1特図保留記憶部85aの第1記憶領域(即ち第1特図保留の1個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。

40

#### 【0147】

次に、大当たり判定テーブル(図14(A))をセットする(S1502)。次いで、確変フラグがONであるか否か、即ち高確率状態であるか否かを判定する(S1503)。そして、高確率状態でなければ(S1503でNO)、即ち通常確率状態(非高確率状態)であれば、大当た

50

り判定テーブル（図14（A））のうち非高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「1」～「170」）に基づいて大当たりか否かを判定する(S1504)。一方、高確率状態であれば(S1503でYES)、大当たり判定テーブル（図14（A））のうち高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「1」～「600」）に基づいて大当たりか否かを判定する(S1505)。

#### 【0148】

大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「大当たり」であれば、当たり種別乱数カウンタ値（ラベル - TRND - ASの値）を読み出して、図14（B）に示す当たり種別判定テーブルに基づいて当たり種別を判定する(S1506)。当たり種別を判定した後(S1506)、大当たりフラグをONにするとともに(S1507)、当たり種別に応じた特図停止図柄データ（図12参照）を、RAM84に設けた当たり種別バッファにセットして(S1508)処理を終える。一方、大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「ハズレ」であれば、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ（01H）をセットして(S1508)処理を終える。

10

#### 【0149】

[特図2変動パターン選択処理（特図1変動パターン選択処理）]特図2変動パターン選択処理(S1403)と特図1変動パターン選択処理(S1409)とは、処理の流れが同じであるため図26および図27に基づいてまとめて説明する。図23に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1403)又は特図1変動パターン選択処理(S1409)ではまず、遊技状態が時短状態か否か（時短フラグがONか否か）を判定する(S1601)。

#### 【0150】

時短状態でなければ(S1601でNO)、即ち非時短状態であれば、続いて大当たりフラグがONか否かを判定する(S1602)。ONであれば(S1602でYES)、非時短状態中大当たり通常テーブル（図15に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且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の値）に基づいて変動パターンを選択する(S1603)。図15に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。ここでSPリーチ（スーパーリーチ）とは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチであり、大当たり当選に対する期待度がノーマルリーチよりも高くなるようにテーブルの振分率が設定されている。またSPSPリーチ（スーパースーパーリーチ）とは、SPリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチであり、大当たり当選に対する期待度（当選期待度）がSPリーチよりも高くなるようにテーブルの振分率が設定されている。なお本形態では、SPSPリーチはSPリーチを経て実行されることとしているが、SPリーチを経ないでノーマルリーチから発展して実行されることもあるようにしても良い。また本形態では、図15に示すようにSPリーチとして2種類のもの（SPリーチAおよびSPリーチB）を設けたが、1種類のSPリーチとしてもよい。また、3種類以上のSPリーチを設けてもよい。

20

30

#### 【0151】

ステップS1602において、大当たりフラグがONでなければ、リーチ乱数カウンタ値（ラベル - TRND - RCの値）がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1604)。なお、図14（C）に示すように、リーチ成立乱数値は非時短状態であれば「1」～「30」であり、時短状態であれば「1」～「10」である。即ち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されようにする事で、特図保留の消化スピードを早めるためである。

40

#### 【0152】

リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合(S1604でYES)、即ち、リーチ有りハズレの場合には、非時短状態中リーチ有りハズレ通常テーブル（図15に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ有りハズレに該当部分）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(S1605)。

#### 【0153】

一方、リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合(S1604でNO)、即ち、リー

50

チ無しハズレの場合には、非時短状態中リーチ無しハズレ通常テーブル（図15に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分）を参照して、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(S1606)。このリーチ無しハズレ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。即ち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」～「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。

【0154】

またステップS1601において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1601でYES)には、図27に示すように、参照する通常変動パターン判定テーブルを時短状態中のテーブル（図15に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分）にする事  
10  
以外は上記ステップS1602～S1606と同様の流れで処理(S1607～S1611)を行う。

【0155】

即ち大当たりであれば、図15の時短状態中且つ大当た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(S1608)。またリーチ有りハズレであれば、図15の時短状態中且つリーチ有りハズレに該当する部分を参照して、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(S1610)。またリーチ無しハズレであれば、図15の時短状態中且つリーチ無しハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1611)。

【0156】

なお、時短状態中の通常変動パターン判定テーブル（図15に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分）では、リーチ無しハズレ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「2」～「4」のときに働く。即ち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、短縮変動としての変動時間は、時短状態中の方が非時短状態中よりも短くなっている。つまり、時短状態中の変動パターン判定テーブルは、非時短状態中の変動パターン判定テーブルよりも変動時間が短くなるようなテーブルとなっている。  
20

【0157】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図26に示すように、選択した変動パターンをセットして(S1612)、本処理を終える。ステップS1612でセットした変動パターンの情報は、特別図柄待機処理(S1302)におけるステップS1406又はS1412でセットされる変動開始コマンドに含められて、出力処理(S101)によりサブ制御基板90に送られる。  
30

【0158】

[特別図柄変動中処理] 図28に示すように、特別図柄変動中処理(S1304)ではまず、特別図柄の変動時間（ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図15参照）が経過したか否かを判定する(S1801)。経過していなければ(S1801でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【0159】

一方、変動時間が経過していれば(S1801でYES)、変動停止コマンドをセットするとともに(S1802)、特別動作ステータスを「3」にセットする(S1803)。そして、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）で停止させる等のその他の処理を行ってから(S1804)、この処理を終える。  
40

【0160】

[特別図柄確定処理] 図29に示すように、特別図柄確定処理(S1306)ではまず、特別図柄の停止時間（ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる停止時間、図15参照）が経過したか否かを判定する(S1901)。経過していなければ(S1901でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の停止表示が継続される。一方、停止時間が経過していれば(S1901でYES)、後述の遊技状態管理処理を行う(S1902)。

【0161】

次に、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1903)。大当たりフラグがONであれば(S1903でYES)、当選した大当たりの種別に応じた開放パターン（詳しくは図12  
50

参照)をセットする(S1904)。なおこのときに、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技(ラウンド遊技)の回数をカウントするラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。なお、開放パターンのセット(開放パターンに応じたデータのセット)は、ラウンド毎に行うようにしてもよい。

【0162】

遊技制御用マイコン81は、ステップS1904に続いて、後述の遊技状態リセット処理を行う(S1905)。その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンドをセットするとともに(S1906)、大当たり遊技のオープニングを開始する(S1907)。そして特別動作ステータスを「4」にセットして(S1908)、処理を終える。

【0163】

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

【0164】

[遊技状態管理処理]図30に示すように、遊技状態管理処理(S1902)ではまず、確変フラグがONか否かを判定する(S2001)。ONであれば(S2001でYES)、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする確変カウンタの値を1デクリメントして(S2002)、確変カウンタの値が「0」か否かを判定する(S2003)。「0」であれば(S2003でYES)、確変フラグをOFFする(S2004)。ステップS2001又はS2003の判定結果がNOであれば、ステップS2005に進む。

【0165】

続いて、時短フラグがONか否かを判定する(S2005)。ONであれば(S2005でYES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする時短カウンタの値を1デクリメントして(S2006)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定する(S2007)。「0」であれば(S2007でYES)、時短フラグをOFFする(S2008)。ステップS2005又はS2007の判定結果がNOであれば、ステップ2009に進む。

【0166】

ステップS2009では、遊技制御用マイコン81は、今設定した遊技状態の情報(高確率状態か否かの情報、時短状態か否かの情報等)を含む遊技状態指定コマンドをRAM84の出力バッファにセットして、本処理を終える。

【0167】

[遊技状態リセット処理]図31に示すように、遊技状態リセット処理(S1905)ではまず、確変フラグがONか否かを判定し(S2101)、ONであれば確変フラグをOFFする(S2102)。また、時短フラグがONか否かを判定し(S2103)、ONであれば時短フラグをOFFする(S2104)。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態且つ非時短状態に制御される。本形態では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当たり遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。

【0168】

[特別電動役物処理(大当たり遊技)]図32に示すように、特別電動役物処理(S1307)ではまず、大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2201)。大当たり終了フラグは、実行中の大当たり遊技において大入賞口(第1大入賞口30又は第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。

【0169】

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

【0170】

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

10

20

30

40

50

の判定結果がYESであれば、現在実行中の大当たり遊技がVロング大当たりとしての大当たり遊技か否かを判定する(S2204)。Vロング大当たりでなければステップS2207に進むが、Vロング大当たりであれば、特定領域39への遊技球の通過が可能な16R目を開始するタイミングであるか否かを判定する(S2205)。即ち、ラウンドカウンタの値が「1」であるか否かを判定する。16R目を開始するタイミングでなければ(S2205でNO)、そのままステップS2207に進む。これに対して、16R目を開始するタイミングであれば(S2205でYES)、V有効期間設定処理(S2206)を行う。

#### 【0171】

V有効期間設定処理(S2206)では、Vロング大当たりの16R目における第2大入賞口35の開放中および第2大入賞口35の閉塞後の数秒間を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定するV有効期間に設定する。なお本形態ではこれ以外の期間(大当たり遊技を実行していないときも含む)を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定するV無効期間に設定している。ここで、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定するというのは、特定領域センサ39aによる遊技球の検知に基づいてVフラグをONする(後述の特定領域センサ検出処理(図34)参照)ということである。また、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定するというのは、特定領域センサ39aによる遊技球の検知があってもVフラグをONしないということである。なお、V有効期間に第2大入賞口35の閉塞後の数秒間を含めているのは、第2大入賞口35の閉塞直前に第2大入賞口35へ遊技球が入賞することがあるのを考慮したものである。

#### 【0172】

即ち本形態では、V有効期間中のV通過(特定領域39への遊技球の通過)の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外(V無効期間中)のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。なお、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、即ち大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される(後述の図33に示す遊技状態設定処理参照)。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、即ち高確率状態に設定されることのないようにしている。

#### 【0173】

ステップS2207では、大当たりの種類に応じた開放パターン(図12参照)に従って大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)を開放させる。なお、振分部材71は、第16ラウンドのラウンド遊技の開始から常に一定の動作で動いている。Vロング大当たりの開放パターン(Vロング開放パターン)では、第16ラウンドにおいて、第2大入賞口35に入賞した遊技球が余裕をもって特定領域39を通過できるように開閉部材37が開放される。これに対して、Vショート大当たりの開放パターン(Vショート開放パターン)では、第16ラウンドにおいて、第2大入賞口35に入賞することがほぼできないように開閉部材37が開放される。また、Vショート開放パターンにおいては、仮に遊技球が第2大入賞口35に入賞できたとしても特定領域39を通過することができないように、振分部材71の動作に対する開閉部材37の開放タイミングが設定されている。

#### 【0174】

続くステップS2208では、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。ラウンド指定コマンド送信判定処理(S2208)では、ステップS2207での大入賞口30の開放が1回のラウンド遊技球での初めての開放か否かを判定し、そうであれば、実行中の大当たり遊技のラウンド数の情報を含むラウンド指定コマンドを、RAM84の出力バッファにセットする。なお本形態では、1回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口30の開放がなされることはない。そのため、このステップS2208では、必ずラウンド指定コマンドがセットされることとなる。

#### 【0175】

特別電動役物処理(S1307)のステップS2202において、大入賞口の開放中であれば(S2202でYES)、大入賞口30の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する(S2209)。本形態では、閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口への入賞個数が規定の最大入賞個数(



本形態では1R当たり8個)に達したこと、又は、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったこと(即ち、大入賞口を開放してから所定の開放時間(図12参照)が経過したこと)のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口の閉鎖条件が成立していなければ(S2209でNO)、処理を終える。

【0176】

これに対して、大入賞口の閉鎖条件が成立している場合(S2009でYES)には、大入賞口を閉鎖(閉塞)する(S2210)。そしてステップS2210の閉鎖によって1回のラウンド遊技が終了する場合には(S2211でYES)、ラウンドカウンタの値を1ディクリメントし(S2212)、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否か判定する(S2213)。「0」でなければ(S2013でNO)、次のラウンド遊技を開始するためにそのまま処理を終える。

10

【0177】

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

【0178】

またステップS2201において大当たり終了フラグがONであれば(S2201でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング時間が経過したか否かを判定し(S2217)、エンディング時間が経過していなければ(S2217でNO)処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2217でYES)、大当たり終了フラグをOFFするとともに(S2218)、大当たりフラグをOFFし(S2219)、特別動作ステータスを「1」にセットする(S2220)。これにより、次のメイン側タイマ割り込み処理において、特別動作処理(図23参照)として再び特別図柄待機処理(S1302)が実行されることになる。その後、後述の遊技状態設定処理(S2221)を行って、本処理を終える。

20

【0179】

[遊技状態設定処理] 図33に示すように、遊技状態設定処理(S2221)ではまず、VフラグがONか否かを判定する(S2301)。VフラグがONでなければ(S2301でNO)、時短フラグをONするとともに(S2307)、時短カウンタに「100」をセットして(S2308)、ステップS2309に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態(即ち低確高ベース状態)になる。この低確低ベース状態は、特別図柄の可変表示が100回行われること、又は次の大当たりの当選することのいずれかの条件の成立により終了する。

30

【0180】

一方、ステップS2301においてVフラグがONであれば、確変フラグをONするとともに(S2302)、確変カウンタの値に「180」をセットする(S2303)。その後、VフラグをOFFする(S2304)。続いて、時短フラグをONするとともに(S2305)、時短カウンタの値に「180」をセットして(S2306)、ステップS2309に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態(即ち高確高ベース状態)になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が180回行われること、又は次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。

40

【0181】

ステップS2309では、遊技制御用マイコン81は、今設定した遊技状態の情報(高確率状態か否かの情報、時短状態か否かの情報等)を含む遊技状態指定コマンドをRAM84の出力バッファにセットして、本処理を終える。

【0182】

[特定領域センサ検出処理] 遊技制御用マイコン81は、特別動作処理(S106)に次いで特定領域センサ検出処理(S107)を行う(図19参照)。特定領域センサ検出処理(S107)では、図34に示すように、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する(S2401)。なお本形態では、特定領域センサ39aによる遊技球の検知は、振分部材71が図5(A)に示す第1状態に制御されているときのみなされる。ステップ

50

S2401にて検知がなければ(S2401でNO)処理を終えるが、検知があれば(S2401でYES) V有効期間中か否かを判定する(S2402)。V有効期間中であると判定した場合には(S2402でYES)、VフラグをONするとともに(S2403)、V通過コマンドをセットして(S2404)、本処理を終える。V通過コマンドは、サブ制御基板90にV通過の報知を行わせるためのコマンドである。

#### 【0183】

##### 8. 演出制御用マイコン91の動作

[サブ制御メイン処理]次に図35～図56に基づいて演出制御用マイコン91の動作について説明する。なお、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、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、RAM94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、ROM93から図35に示したサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず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(割り込み時間の管理のための回路)等の設定等を行う。

#### 【0184】

続いて、電源断信号がONで且つRAM94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、RAM94の初期化をして(S4003)、ステップS4004に進む。一方、判定結果がYESであれば(S4002でYES)、RAM94の初期化をせずにステップS4004に進む。即ち電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであってもRAM94内容が正常でない場合には(S4002でNO)、RAM94を初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったがRAM94内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、RAM94を初期化しない。なお、RAM94を初期化すれば、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタ等の値はリセットされる。また、このステップS4001～S4003は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

#### 【0185】

ステップ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。なお演出決定用乱数には、演出図柄を決定するための演出図柄決定用乱数、変動演出パターンを決定するための変動演出パターン決定用乱数、種々の予告演出を決定するための予告演出決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板80が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板80が行う乱数更新処理においても同様である。

#### 【0186】

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RAM94内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板100に送信する。コマンドを受信した画像制御基板100は、コマンドに従い画像表示装置7を用いて各種の演出(演出図柄変動演出(変動演出)や、特別遊技に伴うオープニング演出、ラウンド演出およびエンディング演出や、RTC演出等)を実行する。なお、画像制御基板100による各種の演出の実行に伴ってサブ制御基板90は、音声制御基板106を介してスピーカ67から音声を出力したり、ランプ制御基板107を介して盤ランプ5や枠ランプ66を発光させたり、中継基板108を通じて装飾可動体15を駆動させたりする。演出制御用マイコン91は続いて、割り込みを許可する(S4007)。以降、ステップS4004～S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理(S4008)、1msタイマ割り込み処理(S4009)および10msタイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

#### 【0187】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)では、図36に示すように、ストロープ信号(STB信号)がONか否か、即ち主制御基板80から送られたストロープ信号が演

10

20

30

40

50

出制御用マイコン 9 1 の外部 I N T 入力部に入力されたか否かを判定する (S4101)。そして、ストロブ信号が O N でなければ処理を終え、O N であれば主制御基板 8 0 から送信されてきた各種のコマンドを R A M 9 4 の受信バッファに格納する (S4102)。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理 (S4009, S4010) に優先して実行される処理である。

【 0 1 8 8 】

[ 1 m s タイマ割り込み処理 ] 1 m s タイマ割り込み処理 (S4009) は、サブ制御基板 9 0 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 3 7 に示すように、1 m s タイマ割り込み処理 (S4009) ではまず、入力処理 (S4201) を行う。入力処理 (S4201) では、通常演出ボタン検出スイッチ 6 3 a、特殊操作部検出スイッチ 6 4 a およびセレクトボタン検出スイッチ 6 5 a ( 図 8 参照 ) からの検知信号に基づいてスイッチデータ ( エッジデータおよびレベルデータ ) を作成する。

10

【 0 1 8 9 】

続いて、ランプデータ出力処理 (S4202) を行う。ランプデータ出力処理 (S4202) では、演出に合うタイミングで盤ランプ 5 や枠ランプ 6 6 を発光させるべく、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理におけるその他の処理 (S4310) で作成したランプデータをランプ制御基板 1 0 7 に出力する。つまり、ランプデータに従って盤ランプ 5 や枠ランプ 6 6 を所定の発光態様で発光させる。

【 0 1 9 0 】

次いで、駆動制御処理 (S4203) を行う。駆動制御処理 (S4203) では、演出に合うタイミングで装飾可動体 1 5 を駆動させるべく、可動体駆動データ ( 装飾可動体 1 5 の駆動ためのデータ ) を作成したり、出力したりする。つまり、可動体駆動データに従って、装飾可動体 1 5 を所定の動作態様で駆動させる。

20

【 0 1 9 1 】

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

【 0 1 9 2 】

[ 1 0 m s タイマ割り込み処理 ] 1 0 m s タイマ割り込み処理 (S4010) は、サブ制御基板 9 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 3 8 に示すように、1 0 m s タイマ割り込み処理 (S4010) ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う (S4301)。次いで、1 m s タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 1 0 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして R A M 9 4 に格納するスイッチ状態取得処理を行う (S4302)。続いて、後述する R T C 演出実行処理 1 (S4304)、R T C 演出実行処理 2 (S4305) およびスイッチ処理 (S4306) を行う。また、後述する特図保留演出制御処理 (S4307)、残変動時間管理処理 (S4308) および発展タイミング管理処理 (S4309) を行う。

30

【 0 1 9 3 】

その後、演出制御用マイコン 9 1 は、ランプデータ ( 盤ランプ 5 や枠ランプ 6 6 の点灯を制御するデータ ) を作成したり、音声データ ( スピーカ 6 7 からの音声の出力を制御するデータ ) の作成および音声制御基板 1 0 6 への出力をしたり、各種の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 (S4310)。

【 0 1 9 4 】

[ 受信コマンド解析処理 ] 図 3 9 に示すように、受信コマンド解析処理 (S4301) ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から遊技状態指定コマンド ( ステップ S2009 又はステップ S2309 でセット ) を受信したか否かを判定し (S4401)、受信していれば (S4401 で YES)、後述するサブ側遊技状態設定処理を行う (S4402)。

40

【 0 1 9 5 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から始動入賞コマンド ( ステップ S208 又はステップ S214 でセット ) を受信したか否かを判定し (S4403)、受信していれば (S4403 で YES)、後述する保留数加算処理を行う (S4404)。

【 0 1 9 6 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動開始コマンド ( ステップ

50

S1406又はステップS1412でセット)を受信したか否か判定し(S4405)、受信していれば(S4405でYES)、後述する保留数減算処理(S4406)および変動演出開始処理を行う(S4407)。

【0197】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から変動停止コマンド(ステップS1802でセット)を受信したか否か判定し(S4408)、受信していれば(S4408でYES)、後述する変動演出終了処理を行う(S4409)。

【0198】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からオープニングコマンド(ステップS1906でセット)を受信したか否か判定し(S4410)、受信していれば(S4410でYES)、後述するオープニング演出選択処理を行う(S4411)。

10

【0199】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からラウンド指定コマンド(ステップS2208でセット)を受信したか否か判定し(S4412)、受信していれば(S4412でYES)、上述したラウンド遊技に伴うラウンド演出を決めるラウンド演出選択処理を行う(S4413)。

【0200】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からエンディングコマンド(ステップS2214でセット)を受信したか否か判定し(S4414)、受信していれば(S4414でYES)、大当たり遊技のエンディングに伴うエンディング演出を決めるエンディング演出選択処理を行う(S4415)。

【0201】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から客待ちコマンド(ステップS1416でセット)を受信したか否か判定し(S4416)、受信していれば(S4416でYES)、客待ちコマンドの受信を示す客待ち開始コマンドをRAM94の出力バッファにセット(格納)する(S4417)。次いで、客待ち用のデモ演出の実行を制御する客待ち演出処理を行う(S4418)。

20

【0202】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からV通過コマンド(ステップS2404でセット)を受信したか否か判定し(S4419)、受信していればV通過報知演出開始処理を行う(S4420)。V通過報知演出開始処理では、V通過報知演出を開始するためのV通過報知演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。V通過報知演出とは、V通過(特定領域39への通過)があったことを遊技者に報知するための演出である。なお、V通過報知演出としては、例えば、画像表示装置7の表示画面7aに所定の画像を表示する演出や、特別の効果音をスピーカ67から出力する演出などが挙げられる。

30

【0203】

続いて、その他の処理(S4421)として上記のコマンド以外の受信コマンド(例えば、上述したステップS413でセットされた普通図柄変動停止コマンド)に基づく処理を行って、受信コマンド解析処理を終える。

【0204】

[サブ側遊技状態設定処理]図40に示すように、サブ側遊技状態設定処理(S4402)ではまず、演出制御用マイコン91は、受信した遊技状態指定コマンドを解析する(S4501)。そしてこの遊技状態指定コマンドに含まれている情報に基づき、遊技状態が時短状態か否かを判定する(S4502)。遊技状態が時短状態でなければ(S4502でNO)、遊技状態フラグを「1」にセットして(S4503)、本処理を終える。

40

【0205】

遊技状態フラグは、現在の遊技状態を値で示している。図40中の表に示すように、遊技状態フラグにセットされた値が「1」とは、現在の遊技状態が「非高確率状態(通常確率状態)」且つ「非時短状態」、つまり通常遊技状態に制御されていることを示している。また「2」とは、「非高確率状態」且つ「時短状態」に制御されていることを示している。また「3」とは、「高確率状態」且つ「時短状態」に制御されていることを示している。

50

## 【 0 2 0 6 】

ステップS4502で遊技状態が時短状態であれば(S4502でYES)、続いて、遊技状態指定コマンドに含まれている情報に基づき、遊技状態が高確率状態か否かを判定する(S4504)。遊技状態が高確率状態でなければ(S4504でNO)、遊技状態フラグを「2」にセットし(S4505)、逆に遊技状態が高確率状態であれば(S4504でYES)、遊技状態フラグを「3」にセットして(S4506)、本処理を終了する。

## 【 0 2 0 7 】

[ 保留数加算処理 ] 図 4 1 に示すように、保留数加算処理(S4404)ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、RAM 9 4 の受信バッファに格納されている始動入賞コマンドをRAM 9 4 の特図保留演出記憶部(第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a 又は第 2 特図保留演出記憶部 9 5 b)に記憶する(S4601)。具体的には、格納されている始動入賞コマンドの上位コマンドの下 2 桁目が「1」であれば第 1 始動入賞コマンドであるため、その第 1 始動入賞コマンドを第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a (図 1 0 ( b ) 参照)に記憶する。また、格納されている始動入賞コマンドの上位コマンドの下 2 桁目が「2」であれば第 2 始動入賞コマンドであるため、その第 2 始動入賞コマンドを第 2 特図保留演出記憶部 9 5 b (図 1 0 ( c ) 参照)に記憶する。なお、始動入賞コマンドは、各特図保留演出記憶部において第 1 ~ 第 4 まである記憶領域のうち当該コマンドが記憶されていない最も番号の小さい記憶領域に記憶される。これにより、特図保留の記憶順に対応した順で始動入賞コマンドが記憶されていくことになる。

## 【 0 2 0 8 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、ステップS4601で始動入賞コマンドを記憶した記憶領域の保留表示態様データ記憶領域(図 1 0 ( d ) 参照)に、特図保留表示態様データとして、演出保留画像 9 の通常の表示態様(通常態様)に対応する通常態様データ(0 0 H)を記憶する(S4602)。なお本形態では、通常態様の演出保留画像 9 として、図 6 6 ( A ) に示すサッカーボールのオブジェクト画像(通常演出保留画像) 9 A が表示されるようになっている。

## 【 0 2 0 9 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、ステップS4601で記憶した始動入賞コマンドが第 1 始動口 2 0 への入賞に基づき特定された第 1 始動入賞コマンドであるか否かを判定する(S4603)。第 1 始動入賞コマンドであれば、RAM 9 4 に設けられた第 1 特図保留演出カウンタの値を「1」加算して更新するとともに(S4604)、第 1 特図保留発生フラグをONして(S4605)、本処理を終える。一方、第 2 始動口 2 1 への入賞に基づき特定された第 2 始動入賞コマンドであれば、RAM 9 4 に設けられた第 2 特図保留演出カウンタの値を「1」加算して更新するとともに(S4606)、第 2 特図保留発生フラグをONして(S4607)、処理を終える。

## 【 0 2 1 0 】

なお、第 1 特図保留演出カウンタは、第 1 始動入賞コマンドが受信され、RAM 9 4 の第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a に記憶される度に「1」加算される。即ち第 1 特図保留演出カウンタは、RAM 8 4 の第 1 特図保留記憶部 8 5 a に記憶されている乱数値群(数値情報)の個数である第 1 特図保留の数を計数するカウンタである。同様に、第 2 特図保留演出カウンタは、第 2 始動入賞コマンドが受信され、RAM 9 4 の第 2 特図保留演出記憶部 9 5 b に記憶される度に「1」加算される。即ち第 2 特図保留演出カウンタは、RAM 8 4 の第 2 特図保留記憶部 8 5 b に記憶されている乱数値群(数値情報)の個数である第 2 特図保留の数を計数するカウンタである。

## 【 0 2 1 1 】

[ 保留数減算処理 ] 図 4 2 に示すように、保留数減算処理(S4406)ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、RAM 9 4 の受信バッファに格納されている変動開始コマンドを解析する(S4701)。そして、解析した変動開始コマンドが第 1 始動口 2 0 への入賞に基づくコマンドであるか否かを判定する(S4702)。第 1 始動口 2 0 への入賞に基づくコマンドである場合には(S4702でYES)、RAM 9 4 に設けられている第 1 特図保留演出カウンタのカウ

ンタ値を「1」減算するとともに(S4703)、第1特図保留消滅フラグをONして(S4704)、ステップS4707に進む。

【0212】

一方、ステップS4802において第1始動口20への入賞に基づくコマンドでない場合には(S4702でNO)、RAM94に設けられている第2特図保留演出カウンタのカウンタ値を「1」減算するとともに(S4705)、第2特図保留消滅フラグをONして(S706)、ステップS4707に進む。

【0213】

ステップS4707では、演出制御用マイコン91は、RAM94の特図保留演出記憶部(第1特図保留演出記憶部95a又は第2特図保留演出記憶部95b)に記憶されているデータのシフト処理を行う。このシフト処理では、第1記憶領域～第4記憶領域に記憶されている各データを1つ前の記憶領域にシフトさせるとともに、第4記憶領域をクリアする。例えば、第1特図保留演出記憶部95aの第4記憶領域に記憶されているデータは、第1特図保留演出記憶部95aの第3記憶領域にシフトされ、第4記憶領域はクリアされる。また、第1特図保留演出記憶部95aの第1記憶領域に記憶されているデータは、第1特図保留演出記憶部95aおよび第2特図保留演出記憶部95bに共通の当該変動演出記憶部(第0記憶領域)95c(図10(a))にシフトされ、当該変動演出記憶部95cに記憶されていたデータは消去される。これにより、前回の変動演出に係るデータは消去される。その後、本処理を終える。

10

【0214】

[変動演出開始処理]図43に示すように、変動演出開始処理(S4407)ではまず、演出制御用マイコン91は、変動開始コマンドを解析する(S4801)。変動開始コマンドには、特図2変動パターン選択処理(S1403)でセットされた変動パターンの情報、又は、特図1変動パターン選択処理(S1409)でセットされた変動パターンの情報が含まれている。なお、ここで演出制御用マイコン91が取得した変動パターンの情報は、これ以降に実行する処理(例えば、後述のRTC当該変動判定処理)においても適宜利用可能である。

20

【0215】

続いて、演出制御用マイコン91は、変動演出パターンの選択を行う(S4802)。具体的には、変動演出パターン決定用乱数を取得するとともに、遊技状態フラグの値や変動パターンの種類(図15に示す変動パターンP1等)に応じて分類されている複数のテーブルの中から、現時点での遊技状態フラグの値と取得した変動パターンの情報とに基づいて、一つのテーブルを選択する。そして選択したテーブルを用いて、取得した変動演出パターン決定用乱数を判定することにより、変動演出パターンを選択する。変動演出パターンが決まれば、変動演出の変動時間、演出図柄8L, 8C, 8Rの変動表示態様、リーチの有無、リーチの内容、演出ボタン演出の有無、演出ボタン演出の内容、演出展開構成、演出図柄8L, 8C, 8Rの背景の種類等からなる変動演出の内容の詳細が決まることとなる。

30

【0216】

続いて、演出制御用マイコン91は、上記ステップS4802で選択した変動演出パターンに関する情報に基づいて変動演出開始コマンドを生成し、RAM94の出力バッファにセットする(S4803)。このステップS4803でセットした変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)によって画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、VDP141を用いて、画像表示装置7の表示画面7aにて演出図柄8L, 8C, 8Rの変動演出やその他の演出の表示を行う。

40

【0217】

続いて、演出制御用マイコン91は、変動演出の開始から当該変動演出が終了するまでの時間を残時間タイマにセットして(S4804)、本処理を終える。具体的には、上記変動パターンの種類に応じて決まる変動時間を残時間タイマにセットする。例えば、図15に示す変動パターン「P1」、「P11」、「P31」および「P41」のいずれかに応じた変動演出の場合には、残時間タイマに「50000」ms(50秒)をセットする。また

50

例えば、変動パターン「P2」、「P3」、「P12」、「P13」、「P32」、「P33」、「P42」および「P43」のいずれかに応じた変動演出の場合には、残時間タイマに「30000」ms（30秒）をセットする。また例えば、変動パターン「P4」、「P14」、「P34」および「P44」のいずれかに応じた変動演出の場合には、残時間タイマに「15000」ms（15秒）をセットする。また例えば、変動パターン「P21」および「P51」のいずれかに応じた変動演出の場合には、残時間タイマに「10000」ms（10秒）を、また、変動パターン「P22」および「P52」のいずれかに応じた変動演出の場合には、残時間タイマに「3000」ms（3秒）をセットする。なお後述するように、残時間タイマの値は、時間の経過に伴って（変動演出が進むにつれて）減算されるため、変動演出が終了するまでの残時間を示すことになる。

10

#### 【0218】

[変動演出終了処理] 図44に示すように、変動演出終了処理(S4409)ではまず、演出制御用マイコン91は、変動停止コマンド(S1802でセット)を解析する(S4901)。そして、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(S4902)。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)によって画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、VDP141を用いて、画像表示装置7（表示画面7a）に演出図柄8L, 8C, 8Rを所定の停止態様で停止表示する。

#### 【0219】

[オープニング演出選択処理] 図45に示すように、オープニング演出選択処理(S4411)ではまず、演出制御用マイコン91は、受信したオープニングコマンドを解析する(S5001)。次いで、後述する復活フラグがONか否かを判定する(S5002)。ここでは、復活フラグの状態（ON又はOFF）に応じて、異なるオープニング演出パターンを選択する。

20

#### 【0220】

ステップS5002で復活フラグがONでない場合には(S5002でNO)、通常オープニング演出パターンを選択して(S5003)、後述するステップS5007に進む。通常オープニング演出パターンが選択された場合のオープニング演出は、大当たり遊技の開始を示すボーナス開始演出（図71参照）のみで構成されている。ボーナス開始演出は、図71に示すような、「ボーナス開始」の文字を示す画像SC8を表示する演出である。この演出により、大当たり遊技が開始されることを遊技者に報知する。

30

#### 【0221】

一方、ステップS5002で復活フラグがONの場合には(S5002でYES)、特殊オープニング演出パターンを選択する。特殊オープニング演出パターンが選択された場合のオープニング演出は、図71に示す上記ボーナス開始演出と、その演出の前に実行する装飾可動体15の駆動演出を伴う復活当選演出（図70参照）とで構成されている。復活当選演出は、中央からレインボー（七色）の光が解き放たれていることを示す画像SC7を表示する演出である。装飾可動体15の駆動演出を伴って復活当選演出を行うことにより、ボーナス開始演出の前に大当たり当選を遊技者に示唆することが可能となっている。

#### 【0222】

なお本形態では、上記復活当選演出は、後述の成功演出と同様の演出である。また、特殊オープニング演出パターンが選択された場合のオープニング演出の実行時間と、通常オープニング演出パターンが選択された場合のオープニング演出の実行時間とは同じである。そのため、特殊オープニング演出パターンでのボーナス開始演出の実行時間は、通常オープニング演出パターンでのボーナス開始演出の実行時間よりも、復活当選演出の実行時間の分、短くなっている。また、復活当選演出の実行時間と、装飾可動体15の駆動演出の実行時間とは同じであり、復活当選演出の実行開始と装飾可動体15の駆動演出の実行開始とを同時にしている。このため、復活当選演出とともに装飾可動体15の駆動演出が実行可能となっている。

40

#### 【0223】

特殊オープニング演出パターンを選択したら、上記復活当選演出中に装飾可動体15を

50

駆動させるための可動体駆動データをRAM94の所定のバッファにセット（格納）し(S5005)、復活フラグをOFFにして(S5006)、後述のステップS5007に進む。

【0224】

上記可動体駆動データがRAM94にセットされると、上述した駆動制御処理(S4203)で、ランプ制御基板107および中継基板108を介して、装飾可動体15の駆動演出を実行する。装飾可動体15の駆動演出とは、具体的には、装飾可動体15を、図3に示す位置（原位置）から図4に示す位置（動作位置）に変位させて、球体部15Bを一定時間回転させた後、再び図3に示す位置に復帰させる演出である。なお本形態では、上述したように装飾可動体15の駆動演出の開始から終了までに所定時間（15秒）を要する。

【0225】

ステップS5007では、選択したオープニング演出パターン（通常オープニング演出パターン、又は、特殊オープニング演出パターン）に応じたオープニング演出開始コマンドをセットして、本処理を終える。

【0226】

[RTC演出実行処理1] 図46に示すように、RTC演出実行処理1(S4304)ではまず、演出制御用マイコン91は、RTC99により計測された現時点の日時（日付および時刻）を示すRTC情報を取得して、RAM94の所定の記憶領域に記憶する(S6101)。即ち、RAM94に記憶されているRTC情報は、サブ制御メイン処理の10msタイマ割り込み処理(S4010)が実行される度に更新される。次に、RAM94に設けられている発動カウンタHの値に1を加算する(S6102)。つまり発動カウンタHの値は、10msタイマ割り込み処理(S4010)が実行される度に1ずつ加算されるため、割り込み処理の実行回数を意味する。従って、発動カウンタHの値に10msを積算すれば、発動カウンタHの値が「0」であるタイミングからの経過時間をカウントできることになる。

【0227】

続いて、演出制御用マイコン91は発動カウンタHの値に基づいて、RTC演出の発動開始時間であるか否かを判定する(S6103)。ここで本形態では上述したように、RTC演出（特別演出）を、10時、13時、16時および19時の3時間毎に実行することとしている。従って、遊技島内の各パチンコ遊技機1の個別の電源スイッチ155を「ON」にした状態で、遊技場の従業員等が7時に島電源供給装置160（図11参照）の電源を入れれば、時間の経過に伴って発動カウンタHの値が「0」から加算されていく。

【0228】

これにより、発動カウンタHの値が「1080000」になれば、3時間が経過したことになり、RTC演出の発動開始時間（10時）であると判定するようにしている。こうして、同じ遊技島内の全てのパチンコ遊技機1において10時に一斉にRTC演出を開始することが可能である。そして後述するように、発動カウンタHの値が「0」にリセットされるため(S6104)、時間の経過に伴って発動カウンタHの値が再び「0」から加算されていく。その後、発動カウンタHの値が「1080000」になれば、RTC演出の発動開始時間（13時）であると判定されて、RTC演出が実行されることになる。こうして3時間毎にRTC演出を開始することが可能となっている。

【0229】

ステップS6103において、RTC演出の発動開始時間でないと判定すれば(S6103でNO)、処理を終える。一方、発動開始時間であると判定すれば(S6103でYES)、発動カウンタHに「0」をセットして(S6104)、RTC演出の導入演出の演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(S6105)。これにより、導入演出の演出開始コマンドがコマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、VDP141を用いて導入演出に用いる画像SC1（図65(A)参照）を時間の経過に伴って表示画面7aに表示する。

【0230】

続いて、ステップS6106では、RTC演出の各演出（導入演出、SW演出、失敗演出又は成功演出、失敗ED演出又は成功ED演出）の終了までの時間を計時可能なRTC演出

10

20

30

40

50



タイマに導入演出時間（本形態では200秒）をセットする。その後、RTC演出フラグを「1」にセットして(S6107)、本処理を終了する。

【0231】

RTC演出フラグは、RTC演出のうち、どの演出が実行中であることを示すためのフラグである。図47中の表に示すように、RTC演出フラグにセットされた値が「1」とは、現在実行中のRTC演出が「導入演出」であることを示している。また、上記値が「2」とは、現在実行中のRTC演出が後述する「SW演出」であることを示している。また、上記値が「3」とは、現在実行中のRTC演出が後述する「成功演出」、上記値が「4」とは、現在実行中のRTC演出が後述する「失敗演出」、上記値が「5」とは、現在実行中のRTC演出が後述する「成功ED演出（成功エンディング演出）」、上記値が「6」とは、現在実行中のRTC演出が後述する「失敗ED演出（失敗エンディング演出）」であることをそれぞれ示している。

10

【0232】

[RTC演出実行処理2] 図47および図48を用いてRTC演出実行処理2を説明する。図47に示すように、RTC演出実行処理2(S4305)ではまず、演出制御用マイコン91は、上述のRTC演出タイマの値（時間）が「0」を超えているかどうかを判定する(S6201)。ここで、RTC演出タイマの値が「0」を超えていない、つまりRTC演出タイマの値が「0」の場合には(S6201でNO)本処理を終えるが、RTC演出タイマの値が「0」を超えている場合には(S6201でYES)、RTC演出タイマの値を減算する(S6202)。

【0233】

続いて、減算したRTC演出タイマの値（時間）が「0」か否かを判定する(S6203)。RTC演出タイマの値が「0」でなければ(S6201でNO)、ステップS6204に進み、後述するSW演出中止フラグがONか否かを判定する。SW演出中止フラグがONとは、後述するSW演出中に特殊操作部64の操作があったことを示している。

20

【0234】

なお本形態では、SW演出中に特殊操作部64の操作があった場合には、SW演出のRTC演出タイマの値が「0」でなくても、SW演出を終了して、後述する成功演出又は失敗演出を実行開始させる。即ち、ステップS6204でSW演出中止フラグがONでなければ(S6204でNO)本処理を終えるが、SW演出中止フラグがONであれば(S6204でYES)、後述するステップS6205に進む。

30

【0235】

ステップS6205では、上述したRTC演出フラグの値が「1」か否かを判定する。ここで、RTC演出フラグの値が「1」の場合には(S6205でYES)、RTC演出のSW演出の演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(S6206)。

【0236】

SW演出は、上記導入演出に引き続いて所定の時間（本形態では5秒）実行される演出である。このSW演出は、特殊操作部64の操作を指示する演出である。具体的には、図65(B)に示すような、画像表示装置7の表示画面7aの中央に、特殊操作部64を模したオブジェクト画像と、このオブジェクト画像の下方に示す「押せ」の文字とを少なくとも含む画像SC2を表示する演出である。

40

【0237】

続いてステップS6207では、後述する成功演出可否判定処理を行う。その後、RTC演出タイマおよびSWタイマにSW演出時間（5秒）をセットし(S6208)、RTC演出フラグを「2」にセットして(S6209)、本処理を終了する。

【0238】

また、上記ステップS6205でRTC演出フラグの値が「1」ではない場合には(S6205でNO)、図48に示すステップS6210に進み、RTC演出フラグの値が「2」か否かを判定する。

【0239】

ステップS6210でRTC演出フラグの値が「2」の場合には(S6210でYES)、後述する第

50

1 成功フラグがONか否かを判定する(S6211)。第1成功フラグがONとは、後述の成功演出可否判定処理(S6207)において、導入演出の終了時点(SW演出の開始直前)で変動表示中の特別図柄の抽選結果が大当たり当選であり、且つ、後述する成功演出を実行することを示している。

【0240】

第1成功フラグがONであれば(S6211でYES)後述するステップS6213に進むが、第1成功フラグがONでなければ(S6211でNO)、後述する第2成功フラグがONか否かを判定する(S6212)。第2成功フラグがONとは、後述の成功演出可否判定処理(S6207)で、導入演出の終了時点(SW演出の開始直前)に特図保留演出記憶部(第1特図保留演出記憶部95aおよび第2特図保留演出記憶部95b)に格納されている始動入賞コマンドに大当たり当選を示すものがあることを示している。

10

【0241】

第2成功フラグがONであれば(S6212でYES)、後述するステップS6213に進むが、第2成功フラグがONでなければ(S6212でNO)、後述するステップS6217に進む。

【0242】

ステップS6213では、成功フラグ(第1成功フラグ又は第2成功フラグ)をOFFして、RTC演出の成功演出の演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(S6214)。成功演出は、上記SW演出に引き続いて所定の時間(本形態では15秒間)実行される演出である。この成功演出は、装飾可動体15の駆動演出を伴う画像演出である。具体的には、図65(C)に示すような、画像表示装置7の表示画面7aの中央にて、サッカーボールを模した装飾可動体15の球形本体部15Aが回転する駆動演出を伴って、この球形本体部15Aの背景をなす画像SC3を表示する演出である。この画像SC3は、図65(C)に示すように、中央からレインボー(七色)の光が解き放たれていることを示す画像である。なお上述したように、装飾可動体15の駆動演出では装飾可動体15が一連の動作を行うのに15秒必要であるため、本形態では成功演出の実行時間が15秒に設定されている。

20

【0243】

続いてステップS6215では、RTC演出タイマに成功演出時間(15秒)をセットし、RTC演出フラグを「3」にセットして(S6216)、後述するステップS6220に進む。

【0244】

また、ステップS6217では、RTC演出の失敗演出の演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。失敗演出は、上記SW演出に引き続いて所定の時間(本形態では15秒間)実行される演出である。具体的には、図65(E)に示すような、本パチンコ遊技機1に採用しているキャラクタの画像を表示する演出である。この失敗演出は、上述した成功演出とは異なり、装飾可動体15の駆動演出を伴わない演出である。

30

【0245】

続いてステップS6218では、RTC演出タイマに失敗演出時間(15秒)をセットし、RTC演出フラグを「4」にセットして(S6219)、後述のステップS6220に進む。

【0246】

ステップS6220では、SW演出中止フラグがONか否かを判定する。SW演出中止フラグがONでなければ(S6220でNO)、そのまま本処理を終えるが、ONであれば(S6220でYES)、SW演出中止フラグをOFFにして(S6221)本処理を終了する。

40

【0247】

また、上記ステップS6210でRTC演出フラグの値が「2」でない場合には(S6210でNO)、ステップS6222に進み、RTC演出フラグの値が「3」か否かを判定する。

【0248】

RTC演出フラグの値が「3」であれば(S6222でYES)、RTC演出の成功ED演出の演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(S6223)。成功ED演出は、上記成功演出に引き続いて実行される演出である。具体的には、図65(D)に示すような、「GET」の文字と、この文字の背後に位置するトロフィーを模したオブジェクト画像

50

S B と、これら文字およびオブジェクト画像 S B の背景をなし、本パチンコ遊技機 1 に採用しているキャラクタの画像とを少なくとも含む画像 S C 4 を表示する演出である。

【 0 2 4 9 】

なお本形態では、成功 E D 演出は、まず規定時間（本形態では 5 秒）実行される。そして、この規定時間の経過時に画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上にて変動演出が実行中の場合には、その経過時から、その変動演出が終了してさらにこの変動演出の次の変動演出（次回変動演出）が開始するまで、又は、客待ち状態になるまで、成功 E D 演出は実行され続ける（延長して実行される）ことになっている。なお客待ち状態とは、特図 1 保留球数および特図 2 保留球数がいずれも「 0 」である状態、即ち、1 始動口 2 0 への入賞、および、第 2 始動口 2 1 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない状態（つまり、客待ちフラグが O N の状態）をいう。

10

【 0 2 5 0 】

ステップ S6224 では、R T C 演出タイマに成功 E D 規定演出時間（ 5 秒）をセットし、R T C 演出フラグを「 5 」にセットして(S6225)、本処理を終える。

【 0 2 5 1 】

また、上記ステップ S6222 で R T C 演出フラグの値が「 3 」でなければ(S6222 で N O)、ステップ S6226 に進み、R T C 演出フラグの値が「 4 」か否かを判定する。

【 0 2 5 2 】

R T C 演出フラグの値が「 4 」であれば(S6226 で Y E S)、R T C 演出の失敗 E D 演出の演出開始コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする(S6227)。失敗 E D 演出は、上記失敗演出に引き続いて実行される演出である。具体的には、図 6 5 ( F ) に示すような、「 R T C 演出終了」の文字と、この文字の背景をなし、本パチンコ遊技機 1 に採用しているキャラクタの画像を少なくとも含む画像 S C 6 を表示する演出である。

20

【 0 2 5 3 】

なお本形態では、失敗 E D 演出は、上述した成功 E D 演出と同じく、まず規定時間（本形態では 5 秒）実行される。そして、この規定時間の経過時に画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上にて変動演出が実行中の場合には、その経過時から、その変動演出が終了して次回変動演出が開始するまで、又は、客待ち状態になるまで、失敗 E D 演出は実行され続ける（延長して実行される）ことになっている。

【 0 2 5 4 】

ステップ S6228 では、R T C 演出タイマに失敗 E D 規定演出時間（ 5 秒）をセットし、R T C 演出フラグを「 6 」にセットして(S6229)、本処理を終える。

30

【 0 2 5 5 】

また、上記ステップ S6226 で R T C 演出フラグの値が「 4 」でなければ(S6226 で N O)、ステップ S6230 に進み、R T C 演出フラグの値が「 6 」か否かを判定する。

【 0 2 5 6 】

R T C 演出フラグの値が「 6 」でなければ、即ち R T C 演出フラグの値が「 5 」の場合には(S6230 で N O)、後述するステップ S6232 に進む。一方、R T C 演出フラグの値が「 6 」であれば(S6230 で Y E S)、続いて E D 規定時間終了フラグを O N する(S6231)。E D 規定時間終了フラグは、失敗 E D 演出で失敗 E D 規定演出時間（ 5 秒）が終了したかどうかを示すためのフラグである。つまり、E D 規定時間終了フラグが O N とは、失敗 E D 演出がその開始から失敗 E D 規定演出時間（ 5 秒）実行されたことを意味している。

40

【 0 2 5 7 】

ステップ S6232 では、E D 演出（成功 E D 演出又は失敗 E D 演出）を規定演出時間実行したことを示す E D 規定時間終了コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。そして、R T C 演出フラグの値をクリア（「 0 」にセット）して(S6233)、本処理を終える。

【 0 2 5 8 】

[ 成功演出可否判定処理 ] 図 4 9 に示すように、成功演出可否判定処理(S6207)では、演出制御用マイコン 9 1 は、後述の R T C 当該変動判定処理(S6301)および R T C 先読み

50

判定処理(S6302)を行う。

【0259】

[ R T C 当該変動判定処理 ] 図 5 0 に示すように、 R T C 当該変動判定処理(S6301)では、演出制御用マイコン 9 1 は、変動表示中の特別図柄の抽選結果が大当たり当選かどうかを判定する(S6401)。具体的には、上述した変動演出開始処理(S4407)で、演出制御用マイコン 9 1 が取得した変動パターンに基づいて、変動表示中の特別図柄の抽選結果が大当たり当選かどうかを判定する。大当たり当選でなければ(S6401でNO)そのまま本処理を終えるが、大当たり当選であれば(S6401でYES)、ステップS6402に進む。

【0260】

ステップS6402では、残時間タイマの値(時間)が45秒以上かどうかを判定する。本形態では、このステップS6402の処理は、導入演出の終了時点(SW演出の開始直前)に行われる。SW演出の実行時間は最長で5秒程度、成功演出の実行時間は15秒程度であるため、上記ステップS6402の処理の時点で残時間タイマの値が45秒以上である場合に、仮にSW演出の後に成功演出を実行したとすれば、25秒以上の時間、成功ED演出を実行し続けることになる。即ち、成功演出の開始から大当たり遊技に伴うオープニング演出の開始までの間が間延びしてしまう虞がある。

10

【0261】

本形態では、ステップS6402で残時間タイマの値が45秒以上の場合には(S6402でYES)、後述するステップS6408に進む。即ち、残時間タイマの時間が45秒以上長い場合には、変動表示中の特別図柄の抽選結果が大当たり当選であるけれども、成功演出の実行契機となる後述の第1成功フラグをONしないで後述のステップS6408に進む。このため、成功演出の開始から大当たり遊技に伴うオープニング演出の開始までの間が間延びして、遊技者を苛立たせてしまうのを防ぐことが可能となっている。

20

【0262】

一方、残時間タイマの値が45秒未満の場合には(S6402でNO)、次いで残時間タイマの値が15秒以下かどうかを判定する(S6403)。この判定時点で残時間タイマの値が15秒以下であると、仮にSW演出の後に装飾可動体15の駆動演出を伴う成功演出を実行する場合、その駆動演出中に、大当たり遊技に伴うオープニング演出の実行が開始されてしまう場合がある。このような場合には、装飾可動体15の駆動演出が大当たり遊技の妨げになってしまう。

30

【0263】

本形態では、ステップS6403で残時間タイマの値が15秒以下の場合には(S6403でYES)、後述するステップS6408に進む。即ち、残時間タイマの時間が15秒以下に短い場合には、当該変動の抽選結果が大当たり当選であるけれども、成功演出の実行契機となる後述の第1成功フラグをONしないで後述のステップS6408に進む。このため、成功演出中の装飾可動体15の駆動演出が大当たり遊技の妨げになってしまうのを防ぐことが可能となっている。

【0264】

一方、残時間タイマの値が15秒を超えている場合には(S6403でNO)、続いて成功演出決定用乱数を取得して(S6404)、成功演出の抽選を行う(S6405)。具体的には、ステップS6404で取得した成功演出決定用乱数を、所定の成功演出決定用テーブルに基づいて判定することにより、成功演出の実行、又は、失敗演出の実行を決定する。

40

【0265】

続いてステップS6406では、ステップS6405の抽選によって、成功演出の実行が決定したか否かを判定する。抽選により成功演出の実行とならなかった場合、即ち失敗演出の実行が決定した場合には(S6406でNO)、後述のステップS6408に進む。一方、抽選により成功演出の実行が決定した場合には(S6406でYES)、ステップS6407に進み、第1成功フラグをONする。第1成功フラグをONとすることで、演出制御用マイコン 9 1 は、図 4 8 に示す上記 R T C 演出実行処理 2 のステップS6211でYESの判定を行い、成功演出を実行することになる。

50

## 【0266】

またステップS6408では復活フラグをONする。復活フラグをONすることで、演出制御用マイコン91は、図45に示す上記オープニング演出選択処理のステップS5002でYESの判定を行い、オープニング演出として特殊オープニング演出パターンを選択することになる。

## 【0267】

[ R T C 先読み判定処理 ] 図51に示すように、R T C 先読み判定処理(S6302)では、演出制御用マイコン91は、上記第1成功フラグがONか否かを判定する(S6501)。第1成功フラグがONの場合には(S6501でYES)、そのまま本処理を終える。第1成功フラグがONであれば、既に成功演出の実行が決定されているためである。

10

## 【0268】

一方、第1成功フラグがONでなければ(S6501でNO)、次いで上記復活フラグがONか否かを判定する(S6502)。復活フラグがONの場合には(S6502でYES)、そのまま本処理を終える。復活フラグがONであれば、失敗演出の実行が既に決定されているためである。

## 【0269】

復活フラグがONでなければ(S6502でNO)、次いで第1特図保留演出記憶部95aおよび第2特図保留演出記憶部95bの少なくとも一方に始動入賞コマンドが記憶されているかどうかを判定する(S6503)。第1特図保留演出記憶部95aにも第2特図保留演出記憶部95bにも始動入賞コマンドが1つも記憶されていなければ(S6503でNO)、そのまま本処理を終える。一方、第1特図保留演出記憶部95aおよび第2特図保留演出記憶部95bの少なくとも一方に始動入賞コマンドが1つでも記憶されていれば(S6503でYES)、当該始動入賞コマンドを読み出す(S6504)。このとき、第1特図保留演出記憶部95aおよび第2特図保留演出記憶部95bに格納されている全ての始動入賞コマンドを読み出す。

20

## 【0270】

第1特図保留演出記憶部95aおよび第2特図保留演出記憶部95bに格納されている全ての始動入賞コマンドを読み出したら、続いて、1又は複数の始動入賞コマンドの少なくとも1つが大当たり当選を示す始動入賞コマンドであるか否かを判定する(S6505)。上述したように始動入賞コマンドは、始動口(第1始動口20, 第2始動口21)への入球時に取得した上記乱数値群等に応じて生成されている。このため、始動入賞コマンドを判定することで、遊技制御用マイコン81の特図保留記憶部85に格納している数値情報の中に、大当たりの当選を示す数値情報(大当たり数値情報)が1つでも含まれているかどうか判る。つまりステップS6505では、特図保留に大当たり当選予定の特図保留があるか否かを判定している。

30

## 【0271】

特図保留の中に1つでも大当たりの当選を示すものがあれば(S6505でYES)、第2成功フラグをONする(S6506)。第2成功フラグをONとすることで、演出制御用マイコン91は、図48に示す上記R T C 演出実行処理2のステップS6212でYESの判定を行い、成功演出を実行することになる。

## 【0272】

続いてステップS6507では、大当たり当選予定の特図保留に対応する特図保留表示態様データを特殊態様データに変更する。なお本形態では、特殊態様データは、図69に示す、トロフィーを模した特殊演出保留画像(当選示唆保留画像に相当)9Bを表示するためのデータである。この特殊演出保留画像9Bは、上述の成功ED演出(図65(D))で表示されるオブジェクト画像SBと類似している。つまり特殊演出保留画像9Bは、成功ED演出のオブジェクト画像SBに関連する関連画像である。その後、本処理を終了する。

40

## 【0273】

ここで例えば、導入演出の終了時点(SW演出の開始直前)で第1特図保留演出記憶部95aの第2記憶領域に記憶されている第1始動入賞コマンドが大当たり当選を示すものであれば、その第2記憶領域の保留表示態様データ記憶領域に記憶されている通常態様デ

50

ータが特殊態様データに変更される。そして後述するようにR T C演出が終了して次の変動演出が開始されると、大当たり当選を示す第1始動入賞コマンドおよび特殊態様データは第2記憶領域から第1記憶領域へシフトされる(S4707)。これにより、第1記憶領域に記憶されている特殊態様データに基づいて生成された特図保留演出制御コマンド(後述するステップS7205参照)が画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、図69に示すように、演出保留画像9が表示される4つの保留表示領域17a, 17b, 17c, 17dのうち第1保留表示領域17aにて、特殊演出保留画像9Bを表示することになる。これにより遊技者には、どの保留表示領域に大当たり当選を示す特図保留が存在するのかを把握させることが可能である。

#### 【0274】

[スイッチ処理] 図52に示すように、スイッチ処理(S4306)では、SWタイマの値(時間)が「0」を超えているか否かを判定する(S7001)。SWタイマの値が「0」を超えていない場合、つまりSWタイマの値が「0」(ゼロクリア)の場合には(S7001でNO)本処理を終了するが、SWタイマの値が「0」を超えている場合には(S7001でYES)、後述するSW演出中処理を行う(S7002)。その後、SWタイマの値を減算する(S7003)。

#### 【0275】

続いてステップS7004では、減算したSWタイマの値(時間)が「0」か否かを判定する。SWタイマの値が「0」でなければ(S7004でNO)本処理を終了するが、SWタイマの値が「0」であれば(S7004でYES)、第1成功フラグがONか否かを判定する(S7005)。つまり、特殊操作部64の操作がなかった場合に、SW演出の終了時点で第1成功フラグがONか否かを判定する。

#### 【0276】

第1成功フラグがONであれば(S7005でYES)、後述するステップS7007に進む。なお、第1成功フラグがONでなくても(S7005でNO)、ステップS7006で第2成功フラグがONか否かを判定して、第2成功フラグがONであれば(S7006でYES)、後述するステップS7007に進む。ステップS7006で第2成功フラグがONでなければ(S7006でNO)、本処理を終える。

#### 【0277】

続いてステップS7007では、成功演出に伴って実行する装飾可動体15の駆動演出に係る可動体駆動データをRAM94の出力バッファにセット(格納)する。上記可動体駆動データがRAM94にセットされると、上述した駆動制御処理(S4203)で、ランプ制御基板107および中継基板108を介して、装飾可動体15の駆動演出を実行する。

#### 【0278】

[SW演出中処理] 図53に示すように、SW演出中処理(S7002)では、演出制御用マイコン91は、特殊操作部検出スイッチ64aがONか否かを判定する(S7101)。特殊操作部検出スイッチ64aがONでなければ(S7101でNO)そのまま本処理を終えるが、特殊操作部検出スイッチ64aがONであれば(S7101でYES)、第1成功フラグがONか否かを判定する(S7102)。ここで第1成功フラグがONであれば(S7102でYES)、ステップS7104に進み、上記ステップS7008と同じく、装飾可動体15の駆動演出に関する可動体駆動データをRAM94の出力バッファにセット(格納)する。なお、第1成功フラグがONでなくても(S7102でNO)、ステップS7103に進み第2成功フラグがONであれば(S7103でYES)、上記ステップS7104に進む。ステップS7103で第2成功フラグがONでなければ(S7103でNO)、後述するステップS7105に進む。

#### 【0279】

続いてステップS7105では、SW演出中止フラグをONする。SW演出中止フラグは、SW演出中に特殊操作部64の操作があったことを示すためのものである。続いて、SWタイマの値を「0」にして(S7106)、本処理を終了する。

#### 【0280】

[特図保留演出制御処理] 図54に示すように、特図保留演出制御処理(S4307)ではまず、演出制御用マイコン91は、第1特図保留発生フラグ、第2特図保留発生フラグ、第

10

20

30

40

50

1 特図保留消滅フラグ又は第2特図保留消滅フラグのいずれかがONされているか否かを判定する(S7201)。これらのフラグのいずれかがONされているとは、演出保留画像9の表示を変更するタイミングであることを意味する。

【0281】

上記のいずれのフラグもONされていない場合には(S7201でNO)、処理を終了する。一方、上記のいずれかのフラグがONされている場合には(S7201でYES)、フラグの内容を確認する(S7202)。即ち、第1特図保留発生フラグ、第2特図保留発生フラグ、第1特図保留消滅フラグ又は第2特図保留消滅フラグのいずれかがONされているかを確認する。これにより、変化する特図保留は第1特図保留なのか第2特図保留なのかを確認するとともに、特図保留の数が増加するのか減少するのかを確認する。

【0282】

続いて、第1特図保留演出カウンタのカウンタ値および第2特図保留演出カウンタのカウンタ値を確認する(S7203)。これにより、特図保留の数の変化によって特図保留の数がいくつになるのかを確認する。

【0283】

続いて、上記ステップS7202で確認したフラグの内容、ステップS7203で確認した第1特図保留演出カウンタおよび第2特図保留演出カウンタのカウンタ値、並びに、保留表示態様データ記憶領域に格納された特図保留表示態様データ(通常態様データ又は特殊態様データ)に基づいて、演出保留画像9の表示制御の内容を示す特図保留演出制御コマンドを生成する(S7204)。そして、この特図保留演出制御コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(S7205)。

【0284】

ステップS7205でセットされた特図保留演出制御コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、表示画面7a上の各保留表示領域17a~17d(図3,図69参照)にて演出保留画像9の表示制御を行う。なお上述したように、通常態様データに基づいて生成された特図保留演出制御コマンドが画像制御基板100に送信されると、図66(A)に示すように通常演出保留画像9Aが表示され、特殊態様データに基づいて生成された特図保留演出制御コマンドが画像制御基板100に送信されると、図69に示すように特殊演出保留画像9Bが表示されることになる。

【0285】

続いてステップS7206では、ステップS7202で確認したフラグをOFFする。そして本処理を終える。

【0286】

[残変動時間管理処理]図55に示すように、残変動時間管理処理(S4308)ではまず、演出制御用マイコン91は、残時間タイマの値(時間)が「0」を超えているかどうかを判定する(S7301)。残時間タイマの値が「0」を超えていなければ、つまり残時間タイマの値が「0」であれば(S7301でNO)、そのまま本処理を終える。一方、残時間タイマの値が「0」を超えている場合には(S7301でYES)、続いて残時間タイマの値を減算する(S7302)。

【0287】

続いてステップS7303では、上述したED規定時間終了フラグがONか否かを判定する。つまり、現時点で失敗ED演出が実行されていて、その演出の開始から失敗ED規定演出時間(5秒)実行されたかどうかを判定する。ED規定時間終了フラグがONでなければ(S7303でNO)本処理を終えるが、ED規定時間終了フラグがONであれば(S7303でYES)、残時間タイマの値(時間)の情報を含む残時間指定コマンドをRAM94の出力バッファにセット(格納)する(S7304)。なお、残時間指定コマンドを受信した画像制御基板100は、残時間指定コマンドに含まれる残時間タイマの値の情報をを用いて、後述する残時間表示演出の実行の可否を決める。詳細については後述する。

【0288】

10

20

30

40

50

続いてステップS7305では、E D 規定時間終了フラグをOFFする。そして本処理を終了する。

【0289】

[ 発展タイミング管理処理 ] 図56に示すように、発展タイミング管理処理(S4309)ではまず、演出制御用マイコン91は、実行中の変動演出がSPリーチに発展するタイミングであるか否かを判定する(S7401)。具体的には、上述した変動演出開始処理(S4407)で取得した変動パターンの情報に基づき、残時間タイマの値を用いてSPリーチに発展するタイミングであるかどうかを判定する。

【0290】

変動演出がSPリーチに発展するタイミングでない場合には(S7401でNO)、後述するステップS7404に進む。一方、変動演出がSPリーチに発展するタイミングである場合には(S7401でYES)、ステップS7402に進んで、SPリーチに発展するタイミングの情報を含む発展指定コマンドをRAM94の出力バッファにセット(格納)する。なお、発展指定コマンドを受信した画像制御基板100は、画像表示装置7の表示画面7a上にて縮小表示で変動演出を実行している場合には、変動演出を縮小表示から全画面表示で実行する。詳細については後述する。

【0291】

続いてステップS7403では、表示画面7aにて簡易表示で変動演出が表示されているときに、表示画面7aの右下部領域7cに表示されている枠画像W1(図67(B)参照)を青色に変更するための第1枠色指定コマンドをRAM94の出力バッファにセットして、ステップS7404に進む。なお、この第1枠色指定コマンドを受信した画像制御基板100は、画像表示装置7の表示画面7a上にて簡易表示で変動演出を実行している場合には、枠画像W1の色を青色に変化させる。

【0292】

続いてステップS7404では、実行中の変動演出がSPSPリーチに発展するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上記ステップS7401と同じように、上記変動演出開始処理(S4407)で取得した変動パターンの情報に基づき、残時間タイマの値を用いてSPSPリーチに発展するタイミングであるかどうかを判定する。

【0293】

変動演出がSPSPリーチに発展するタイミングでない場合には(S7404でNO)、本処理を終えるが、変動演出がSPSPリーチに発展するタイミングである場合には(S7404でYES)、ステップS7405に進んで、表示画面7aの右下部領域7cに表示されている枠画像W1を赤色に表示するための第2枠色指定コマンドをRAM94の出力バッファにセット(格納)して、本処理を終了する。なお、この第2枠色指定コマンドを受信した画像制御基板100は、画像表示装置7の表示画面7a上にて簡易表示で変動演出を実行している場合には、枠画像W1の色を赤色に変化させる。

【0294】

#### 9. 画像制御基板100の動作

[ 画像制御基板タイマ割り込み処理 ] 次に図57~図63に基づいて画像制御基板100の動作について説明する。画像制御基板100は、図57に示す画像側タイマ割込処理を数mscといった短時間毎に繰り返す。画像側タイマ割り込み処理では、後述するコマンド受信処理(S8001)、後述する画像出力制御処理(S8002)およびデータ送信制御処理(S8003)を実行する。データ送信制御処理は、画像制御基板100において行われる画像制御に関するデータをサブ制御基板90に送信する処理である。当該データを受信したサブ制御基板90は、そのデータをランプ制御基板107や音声制御基板106に転送する。これにより、画像表示装置7の表示画面7a上にて実行される画像演出と同期するように、スピーカ67による音演出や、盤ランプ5, 枠ランプ66によるランプ演出や、装飾可動体15の駆動演出が実行される。

【0295】

[ コマンド受信処理 ] 図58~図62に示すように、コマンド受信処理(S8001)ではま



ず、画像制御基板100のCPU102は、サブ制御基板90からRTC演出の導入演出の演出開始コマンド(ステップS6105でセット)を受信したか否かを判定する(S8101)。そして、受信していれば(S8101でYES)、ステップS8102に進み、画像表示装置7の表示画面7aにて変動演出を実行しているかどうかを判定する。

【0296】

変動演出を実行している場合には(S8102でYES)、この変動演出がSPリーチ発展前演出か否かを判定する(S8103)。SPリーチ発展前演出とは、変動演出の開始から通常のリーチを経てSPリーチに発展するまでの演出をいう。具体的には、図15に示す変動パターン「P1」～「P3」、「P11」～「P13」、「P31」～「P33」および「P41」～「P43」のいずれかに応じた変動演出の場合には、SPリーチに発展する前までの演出についてSPリーチ発展前演出という。なおこのような変動演出では、SPリーチ発展前演出の後のSPリーチや、SPリーチの後のSPSPリーチを、SPリーチ発展後演出ともいう。また、変動パターン「P4」、「P14」、「P21」、「P22」、「P34」、「P44」、「P51」および「P52」のいずれかに応じた変動演出の場合には、変動演出全体についてSPリーチ発展前演出という。

10

【0297】

実行中の変動演出がSPリーチ発展前演出であれば(S8103でYES)、CPU102は、導入演出を表示画面7aに全画面表示で、変動演出を表示画面7aに縮小表示で示すための設定情報を制御用RAM104にセットする(S8104)。全画面表示とは、上述したように画像表示装置7の表示画面7a全体の領域(第1表示領域)にて表示することをいう。また、縮小表示とは、上述したように画像表示装置7の表示画面7aの左下部領域7bにて表示することをいう。つまり縮小表示とは、第1表示領域よりも小さい領域にて表示することをいう。

20

【0298】

上記設定情報が制御用RAM104にセットされると、CPU102は、後述する画像出力制御処理(S8002)にて上記設定情報に応じたディスプレイリストを作成する。そして、VDP141に、ディスプレイリストに基づく画像データを画像表示装置7へ出力させる。これにより表示画面7a上では、図66(A)に示すように、全画面表示で変動演出を行う表示態様から、図66(B)に示すように、全画面表示で導入演出を行うとともに、縮小表示で変動演出を行う表示態様に切り替わる。従って、RTC演出の導入演出を相対的に大きな第1表示領域を用いて実行することが可能となり、遊技者に導入演出を十分に堪能させることが可能である。

30

【0299】

なお本形態では、図66(B)に示すように、表示画面7aの左下部領域7bにて縮小表示での変動演出が行われる。縮小表示での変動演出は、全画面表示での変動演出を縮小して実行される。具体的には例えば、図66(A)および図66(B)に示すように、全画面表示で実行される変動演出の演出内容(例えば、演出図柄8L, 8C, 8Rや演出保留画像9の表示)と、縮小表示で実行される変動演出の演出内容とは同じである。但し、左下部領域7bが第1表示領域(表示画面7a全域)よりも小さい分、縮小表示での変動演出の縦寸法および横寸法が全画面表示での変動演出のものよりも縮小される。

40

【0300】

また本形態では、画像表示装置7の表示画面7a上で実行される画像演出(変動演出およびRTC演出)の表示態様によって、スピーカ67から出力する音の音量を調整する。具体的には、全画面表示で実行される画像演出に伴う音を、縮小表示で実行される画像演出に伴う音よりも大きな音量で出力するようにする。より具体的には、上記の設定情報が制御用RAM104にセットされると、CPU102は、上述したデータ送信制御処理(S8003)で画像制御に関するデータをサブ制御基板90に送信する。データを受信したサブ制御基板90は、そのデータに応じた音を音声制御基板106に出力させるため、音声制御基板106にそのデータを転送する。これにより、全画面表示で導入演出を行い縮小表示で変動演出を行う表示態様に合わせて、導入演出に伴う音を変動演出に伴う音よりも大

50

きな音量で出力するようにする。従って、相対的に大きな領域を用いて実行される導入演出を、相対的に大きな音量の音を伴ってさらに強調することが可能である。

【0301】

図58に戻って、ステップS8103で、実行中の変動演出がSPリーチ発展前演出でない場合、つまりSPリーチ又はSPSPリーチ（SPリーチ発展後演出）の場合には(S8103でNO)、CPU102は、変動演出を表示画面7aに全画面表示で、導入演出を縮小表示で示すための設定情報を制御用RAM104にセットする(S8105)。

【0302】

上記設定情報が制御用RAM104にセットされると、CPU102は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データをVDP141に出力させる。これにより、表示画面7a上では、全画面表示で変動演出（SPリーチ又はSPSPリーチ）を行う表示態様から、図66(C)に示すような、全画面表示で変動演出を行うとともに縮小表示で導入演出を行う表示態様に切り替わる。なお図66(C)に示す変動演出は、表示画面7aの左上部および右上部に配置した「7」の文字画像と、本パチンコ遊技機1に採用しているキャラクタがボールをドリブルする画像とで構成されたSPリーチである。SPリーチやSPSPリーチは、演出図柄8L, 8C, 8Rが大当たりの停止態様で停止表示されるのを大いに期待できる演出である。本形態では、そのようなSPリーチ又はSPSPリーチである変動演出を相対的に大きな第1表示領域を用いて実行することが可能となっている。

【0303】

また本形態では、全画面表示で変動演出（SPリーチ発展後演出）を行い縮小表示で導入演出を行う表示態様に合わせて、変動演出（SPリーチ発展後演出）に伴う音を導入演出に伴う音よりも大きな音量で出力するようにする。従って、相対的に大きな領域を用いて実行される変動演出（SPリーチ発展後演出）を、相対的に大きな音量の音を伴ってさらに強調することが可能である。

【0304】

図58に戻って、ステップS8102で、画像表示装置7の表示画面7aにて変動演出を実行していない場合には(S8102でNO)、表示画面7aにて大当たり演出を実行中か否かを判定する(S8106)。表示画面7aにて大当たり演出を実行している場合には(S8106でYES)、CPU102は、大当たり演出を全画面表示で示すための設定情報を制御用RAM104にセットする(S8107)。

【0305】

上記設定情報が制御用RAM104にセットされると、CPU102は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データをVDP141に出力させる。これにより、全画面表示で大当たり演出を実行する。なお本形態では、RTC演出の実行がない場合でも、大当たり演出を全画面表示で実行するので、導入演出の演出開始コマンドを受信しても、引き続き全画面表示で大当たり演出を実行することになる。従って、表示画面7a上にて全画面表示で実行中の大当たり演出に遊技者を集中させることが可能である。

【0306】

またステップS8106で、表示画面7aにて大当たり演出を実行していなければ(S8106でNO)、CPU102は、導入演出を全画面表示で示すための設定情報を制御用RAM104にセットする(S8108)。

【0307】

上記設定情報が制御用RAM104にセットされると、CPU102は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データをVDP141に出力させる。これにより全画面表示で導入演出を実行する。即ち、例えば客待ち用のデモ演出の実行中など、表示画面7aにて変動演出も大当たり演出も実行していない表示態様を、全画面表示で導入演出を行う表示態様に切り替える。よって、導入演出に注目させることが可能である。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 0 8 】

続いて、ステップS8109では、R T C 演出の S W 演出の演出開始コマンド（ステップS6206でセット）を受信したか否かを判定する。ここで図 5 8 では図示を省略したが、ステップS8109の処理とステップS8110の処理の間には、上述したステップS8106およびS8107に相当する処理が設けられている。つまり、ステップS8109で S W 演出の演出開始コマンドを受信したと判定した場合には(S8109でYES)、次に大当たり演出の実行中であるか否かを判定する。大当たり演出の実行中であれば、大当たり演出を全画面表示で示すための設定情報を制御用 R A M 1 0 4 にセットする。これにより、S W 演出が開始されるタイミングであっても、全画面表示で大当たり演出が実行されることになる。この場合、図 5 9 に示すステップS8113に進む。一方、大当たり演出の実行中でなければ、ステップS8110に進む。

10

## 【 0 3 0 9 】

ステップS8110では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて実行中の導入演出が全画面表示か否かを判定する。本形態では、S W 演出を、この S W 演出前に実行している導入演出の表示態様（具体的には、全画面表示か縮小表示かの表示態様）で引き続き実行し得る。

## 【 0 3 1 0 】

表示画面 7 a にて実行中の導入演出が全画面表示の場合には(S8110でYES)、C P U 1 0 2 は、S W 演出を全画面表示で示すための設定情報を制御用 R A M 1 0 4 にセットする(S8111)。この設定情報が制御用 R A M 1 0 4 にセットされると、C P U 1 0 2 は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データを V D P 1 4 1 に出力させる。これにより表示画面 7 a 上では、全画面表示のまま導入演出から S W 演出に切り替わる。

20

## 【 0 3 1 1 】

また、表示画面 7 a にて実行中の導入演出が全画面表示ではない場合、つまり縮小表示の場合には(S8110でNO)、C P U 1 0 2 は、S W 演出を縮小表示で示すための設定情報を制御用 R A M 1 0 4 にセットする(S8112)。この設定情報が制御用 R A M 1 0 4 にセットされると、C P U 1 0 2 は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データを V D P 1 4 1 に出力させる。これにより表示画面 7 a 上では、縮小表示のまま導入演出から S W 演出に切り替わる。

## 【 0 3 1 2 】

続いて、図 5 9 に示すステップS8113では、画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、サブ制御基板 9 0 から R T C 演出の成功演出の演出開始コマンド（ステップS6214でセット）を受信したか否かを判定する。そして、受信していれば(S8113でYES)、ステップS8114に進み、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて実行中の S W 演出が全画面表示か否かを判定する。本形態では、成功演出を、この成功演出前に実行している S W 演出の表示態様で引き続き実行し得る。なお図 5 9 では図示を省略したが、ステップS8113の処理とステップS8114の処理の間には、上述したステップS8106およびS8107に相当する処理が設けられている。

30

## 【 0 3 1 3 】

表示画面 7 a にて実行中の S W 演出が全画面表示の場合には(S8114でYES)、C P U 1 0 2 は、成功演出を全画面表示で示すための設定情報を制御用 R A M 1 0 4 にセットする(S8115)。この設定情報が制御用 R A M 1 0 4 にセットされると、C P U 1 0 2 は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データを V D P 1 4 1 に出力させる。これにより表示画面 7 a 上では、全画面表示のまま S W 演出から成功演出に切り替わる。

40

## 【 0 3 1 4 】

また、表示画面 7 a にて実行中の S W 演出が全画面表示ではない場合、つまり縮小表示の場合には(S8114でNO)、C P U 1 0 2 は、成功演出を縮小表示で示すための設定情報を制御用 R A M 1 0 4 にセットする(S8116)。この設定情報が制御用 R A M 1 0 4 にセットされると、C P U 1 0 2 は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データを V D P 1 4 1 に出力させる。これにより表示画面

50

7 a上では、縮小表示のままS W演出から成功演出に切り替わる。

【0315】

一方、R T C演出の失敗演出の演出開始コマンド(ステップS6217でセット)に関しても、上述した成功演出と同じような処理を行う。即ち、失敗演出の演出開始コマンドを受信したか否かを判定する(S8113)。受信していれば(S8113でYES)上述したステップS8114に進む。本形態では、失敗演出を、この失敗演出前に実行しているS W演出の表示態様で引き続き実行し得る。

【0316】

続いて、ステップS8117では、R T C演出の成功E D演出の演出開始コマンド(ステップS6223でセット)を受信したか否かを判定する。そして、受信していれば(S8117でYES)、ステップS8118に進み、画像表示装置7の表示画面7 aにて実行中の成功演出が全画面表示か否かを判定する。本形態では、成功E D演出を、この成功E D演出前に実行している成功演出の表示態様で引き続き実行し得る。なお図59では図示を省略したが、ステップS8117の処理とステップS8118の処理の間には、上述したステップS8106およびS8107に相当する処理が設けられている。

10

【0317】

表示画面7 aにて実行中の成功演出が全画面表示の場合には(S8118でYES)、C P U 1 0 2は、成功E D演出を全画面表示で示すための設定情報を制御用R A M 1 0 4にセットする(S8119)。この設定情報が制御用R A M 1 0 4にセットされると、C P U 1 0 2は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データをV D P 1 4 1に出力させる。これにより表示画面7 a上では、全画面表示のまま成功演出から成功E D演出に切り替わる。

20

【0318】

また、表示画面7 aにて実行中の成功演出が全画面表示ではない場合、つまり縮小表示の場合には(S8118でNO)、C P U 1 0 2は、成功E D演出を縮小表示で示すための設定情報を制御用R A M 1 0 4にセットする(S8120)。この設定情報が制御用R A M 1 0 4にセットされると、C P U 1 0 2は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データをV D P 1 4 1に出力させる。これにより表示画面7 a上では、縮小表示のまま成功演出から成功E D演出に切り替わる。

30

【0319】

一方、R T C演出の失敗E D演出の演出開始コマンド(ステップS6227でセット)に関しても、上述した成功E D演出と同じような処理を行う。即ち、R T C演出の失敗E D演出の演出開始コマンドを受信したか否かを判定する(S8117)。受信していれば(S8117でYES)上述したステップS8118に進む。本形態では、失敗E D演出を、この失敗E D演出前に実行している失敗演出の表示態様で引き続き実行し得る。

【0320】

続いて、ステップS8121では、E D規定時間終了コマンド(ステップS6231でセット)を受信したか否かを判定する。そして、受信していれば(S8121でYES)、ステップS8122に進み、失敗E D演出の実行延長を示すE D延長フラグをONにする。

40

【0321】

続いて、図60に示すステップS8123では、画像制御基板100のC P U 1 0 2は、サブ制御基板90から発展指示コマンド(ステップS7402でセット)を受信したか否かを判定する。そして、受信していれば(S8123でYES)、ステップS8124に進み、画像表示装置7の表示画面7 a上にて変動演出を縮小表示で実行中か否かを判定する。なお本形態では、変動演出を縮小表示で実行しているときには、その演出とともにR T C演出を全画面表示で実行している。

【0322】

表示画面7 a上にて変動演出を縮小表示で実行していない場合には(S8124でNO)、後述するステップS8126に進む。なお、変動演出を縮小表示で実行していない場合として、例えば、大当たり演出を実行している場合や、客待ち用のデモ演出を実行している場合や、

50

変動演出を実行中でも R T C 演出を実行していない場合や、変動演出の実行とともに R T C 演出を実行中でも、その変動演出が全画面表示や後述する簡易表示の場合などが挙げられる。

#### 【0323】

一方、表示画面 7 a 上にて変動演出が縮小表示で実行している場合には(S8124でYES)、CPU 102は、変動演出を全画面表示で、実行中の R T C 演出を縮小表示で示すための設定情報を制御用 R A M 104にセットする(S8125)。この設定情報が制御用 R A M 104にセットされると、CPU 102は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データを V D P 141に出力させる。これにより表示画面 7 a 上では、図 66 ( B ) に示す、全画面表示で R T C 演出とともに縮小表示で変動演出を行う表示態様から、図 67 ( A ) に示す、全画面表示で変動演出 ( S P リーチ ) を行うとともに、縮小表示で R T C 演出を行う表示態様に切り替わる。S P リーチの実行は、変動中の特別図柄の抽選結果が大当たり当選であることの期待度が高いことを意味するため、そのような S P リーチを相対的に大きな全画面表示で行うことで、遊技興趣を向上させることが可能である。

10

#### 【0324】

また本形態では、全画面表示で変動演出 ( S P リーチ ) を行い縮小表示で R T C 演出を行う表示態様に合わせて、変動演出 ( S P リーチ ) に伴う音を R T C 演出に伴う音よりも大きな音量で出力するようにする。従って、相対的に大きな領域を用いて実行される変動演出 ( S P リーチ ) を、相対的に大きな音量の音を伴ってさらに強調することが可能である。

20

#### 【0325】

続いて、ステップ S8126では、第 1 枠色指定コマンド ( ステップ S7403でセット ) を受信したか否かを判定する。そして、受信していれば (S8126でYES)、ステップ S8127に進み、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上にて変動演出を簡易表示で実行中か否かを判定する。簡易表示とは、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下部領域 7 c にて、変動演出を簡易な態様で表示することをいう。具体的には、図 67 ( B ) に示すように、簡易表示での変動演出は、3つの演出図柄 6 L、6 C、6 Rとこれら3つの演出図柄 6 L、6 C、6 Rを囲む矩形の枠画像 W 1 を表示する画像演出である。3つの演出図柄 6 L、6 C、6 Rは、全画面表示での変動演出、および、縮小表示での変動演出で用いる演出図柄 8 L、8 C、8 Rとは異なり、数字画像のみからなる。変動演出が簡易表示で実行される場合としては、R T C 演出の実行中に変動演出の実行を開始する場合が挙げられる。変動演出が簡易表示で実行される場合については、後ほど詳述する。

30

#### 【0326】

表示画面 7 a 上にて変動演出を簡易表示で実行していない場合には (S8127でNO)、後述するステップ S8129に進む。なお、変動演出を簡易表示で実行していない場合として、例えば、大当たり演出を実行している場合や、客待ち用のデモ演出を実行している場合や、変動演出を実行中でも R T C 演出を実行していない場合や、変動演出の実行とともに R T C 演出を実行中でも、その変動演出が全画面表示や縮小表示の場合などが挙げられる。

40

#### 【0327】

一方、表示画面 7 a 上にて変動演出を簡易表示で実行している場合には (S8127でYES)、CPU 102は、枠画像 W 1 の色を青色とする設定情報を制御用 R A M 104にセットする (S8128)。この設定情報が制御用 R A M 104にセットされると、CPU 102は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データを V D P 141に出力させる。これにより表示画面 7 a 上では、簡易表示での変動演出の枠画像 W 1 の色を、変動開始時からの白色から青色に変更する。即ち、変動演出が S P リーチに発展したタイミングで、枠画像 W 1 の態様 ( 色 ) を変化させている。よって、遊技者に対してわかりやすく信頼度を示唆することが可能となっている。

#### 【0328】

続いて、ステップ S8129では、第 2 枠色指定コマンド ( ステップ S7405でセット ) を受信

50

したか否かを判定する。そして、受信していれば(S8129でYES)、ステップS8130に進み、画像表示装置7の表示画面7a上にて変動演出を簡易表示で実行中か否かを判定する。

【0329】

表示画面7a上にて変動演出を簡易表示で実行していない場合には(S8130でNO)、後述するステップS8132に進む。一方、表示画面7a上にて変動演出を簡易表示で実行している場合には(S8130でYES)、CPU102は、枠画像W1の色を赤色とする設定情報を制御用RAM104にセットする(S8131)。この設定情報が制御用RAM104にセットされると、CPU102は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データをVDP141に出力させる。これにより表示画面7a上では、簡易表示での変動演出の枠画像W1の色を、青色から赤色に変更する。即ち、変動演出がSPSPリーチに発展したタイミングで、枠画像W1の態様(色)を変化させている。よって、遊技者に対してわかりやすく信頼度を示唆することが可能となっている。

10

【0330】

続いて、ステップS8132では、残時間指定コマンド(ステップS7304でセット)を受信したか否かを判定する。そして、受信していれば(S8132でYES)、その残時間指定コマンドに含まれる残時間タイマの値(時間)が15秒以上か否かを判定する(S8133)。

【0331】

残時間タイマの値(時間)が15秒未満の場合には(S8133でNO)、後述するステップS8135に進む。一方、残時間タイマの値が15秒以上の場合には(S8133でYES)、CPU102は、残時間経過表示を行うための設定情報を制御用RAM104にセットする(S8134)。この設定情報が制御用RAM104にセットされると、CPU102は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データをVDP141に出力させる。これにより表示画面7aの右上部に、図68に示すような残時間経過表示を行う。

20

【0332】

この残時間経過表示とは、残時間指定コマンドに含まれる残時間タイマの値に基づく時間の表示である。この残時間経過表示には、図68に示すような、時間を示す時間画像TPを用いる。この時間画像TPは、図68に示すように、「分」を示す1桁の数字と「秒」を示す2桁の数字との間にコロン「:」を配置した画像である。なお時間画像TPでは、1秒ずつ減っていく時間を示している。具体的には、残時間タイマの値に基づき、その値から1秒未満の値を切り捨てた秒単位の時間を示す。よって残時間経過表示では、時間の経過がカウントダウンで示される。また、残時間経過表示として「0:00」の時間画像TPが表示された場合には、RTC演出の終了まで「0:00」の時間画像TPが表示され続ける。

30

【0333】

本形態では、残時間指定コマンドは、失敗ED演出で失敗ED規定演出時間の経過後にセットされるため、残時間タイマの値(時間)が15秒以上長い場合には、失敗ED演出の実行中に残時間経過表示を行う。従って、この残時間経過表示を通じて、失敗ED演出に並行して実行している変動演出の終了までの時間、さらにはRTC演出(失敗ED演出)の終了までの目安となる時間を遊技者に把握させることが可能となっている。

40

【0334】

続いて、図61に示すステップS8135では、画像制御基板100のCPU102は、サブ制御基板90から変動演出開始コマンド(ステップS4803でセット)を受信したか否かを判定する。そして、受信していれば(S8135でYES)、ステップS8136に進み、RTC演出の実行中か否かを判定する。

【0335】

RTC演出を実行していない場合には(S8136でNO)、後述するステップS8139に進むが、RTC演出を実行している場合には(S8136でYES)、次いで上記ED延長フラグがONか否かを判定する(S8137)。

【0336】

50

E D 延長フラグが O N の場合には (S8137 で YES)、後述するステップ S8139 に進む。一方、E D 延長フラグが O N でない場合には (S8137 で NO)、C P U 1 0 2 は、R T C 演出を全画面表示で、変動演出を簡易表示で示すための設定情報を制御用 R A M 1 0 4 にセットして (S8138)、後述のステップ S8141 に進む。この設定情報が制御用 R A M 1 0 4 にセットされると、C P U 1 0 2 は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データを V D P 1 4 1 に出力させる。これにより表示画面 7 a 上では、図 6 7 ( B ) に示すような、全画面表示で R T C 演出、簡易表示で変動演出をそれぞれ行う表示態様となる。即ち本形態では、R T C 演出のうち、失敗 E D 規定演出時間後の失敗 E D 演出を除く演出を実行しているときに変動演出を開始する場合には、その変動演出を簡易表示とする。よって、簡易表示での変動演出を目立ちにくくして、遊技者の注目を R T C 演出に集中させることが可能である。

10

**【 0 3 3 7 】**

ステップ S8139 では、C P U 1 0 2 は、変動演出を全画面表示で示すための設定情報を制御用 R A M 1 0 4 にセットする。この設定情報が制御用 R A M 1 0 4 にセットされると、C P U 1 0 2 は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データを V D P 1 4 1 に出力させる。これにより表示画面 7 a 上では、図 6 6 ( A ) に示すような、全画面表示で変動演出を行う表示態様となる。その後、E D 延長フラグを O F F して (S8140)、ステップ S8141 に進む。

**【 0 3 3 8 】**

続いて、ステップ S8141 では、サブ制御基板 9 0 から客待ち開始コマンド (ステップ S44 17 でセット) を受信したか否かを判定する。そして、受信していれば (S8141 で YES)、ステップ S8142 に進み、R T C 演出の実行中か否かを判定する。

20

**【 0 3 3 9 】**

R T C 演出を実行していない場合には (S8142 で NO)、後述するステップ S8145 に進むが、R T C 演出を実行している場合には (S8142 で YES)、次いで上記 E D 延長フラグが O N か否かを判定する (S8143)。

**【 0 3 4 0 】**

E D 延長フラグが O N の場合には (S8143 で YES)、後述するステップ S8145 に進む。一方、E D 延長フラグが O N でない場合には (S8143 で NO)、C P U 1 0 2 は、R T C 演出を全画面表示で、停止態様中の変動演出を簡易表示で示すための設定情報を制御用 R A M 1 0 4 にセットして (S8144)、後述のステップ S8147 に進む。この設定情報が制御用 R A M 1 0 4 にセットされると、C P U 1 0 2 は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データを V D P 1 4 1 に出力させる。これにより表示画面 7 a 上では、全画面表示で R T C 演出、簡易表示で停止態様中の変動演出をそれぞれ表示する。即ち本形態では、R T C 演出のうち、失敗 E D 規定演出時間後の失敗 E D 演出を除く演出の実行中に、特図保留がなく特別図柄の変動表示もない場合には、停止態様中の変動演出を簡易表示とする。よって、遊技者の注目を R T C 演出に集中させることが可能である。

30

**【 0 3 4 1 】**

ステップ S8145 では、C P U 1 0 2 は、停止態様中の変動演出を全画面表示で示すための設定情報を制御用 R A M 1 0 4 にセットする。この設定情報が制御用 R A M 1 0 4 にセットされると、C P U 1 0 2 は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データを V D P 1 4 1 に出力させる。これにより表示画面 7 a 上では、全画面表示で停止態様中の変動演出を表示する。その後、E D 延長フラグを O F F して (S8146)、ステップ S8147 に進む。

40

**【 0 3 4 2 】**

続いて、図 6 2 に示すステップ S8147 では、画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、サブ制御基板 9 0 から特図保留演出制御コマンドを受信したか否かを判定する。受信していなければ (S8147 で NO)、ステップ S8151 に進み、受信していれば (S8147 で YES)、次に大当たり演出の実行中であるか否かを判定する (S8148)。大当たり演出の実行中でなければ (S814

50

8でNO)、続いて変動演出が簡易表示で実行中か否かを判定する(S8149)。変動演出が簡易表示で実行していない場合には(S8149でNO)、次いでR T C演出のうち導入演出以外の演出(つまり、S W演出、成功演出、成功E D演出、失敗演出又は失敗E D演出)が実行中か否かを判定する(S8150)。導入演出以外のR T C演出が実行中でなければ(S8150でNO)、ステップS8151に進む。一方、大当たり演出が実行中(S8148でYES)、変動演出が簡易表示で実行中(S8149でYES)、又は、導入演出以外のR T C演出が実行中であれば(S8150でYES)、ステップS8151をパスしてステップS8152に進む。

#### 【0343】

ステップS8151では、受信した特図保留演出コマンドに基づいて演出保留画像9(通常演出保留画像9A又は特殊演出保留画像9B)を示すための設定情報を制御用RAM104にセットする。これにより、画像制御基板100のCPU102は、上記設定情報に基づくディスプレイリストを作成し、VDP141にそのディスプレイリストに基づく画像データを画像表示装置7へ出力させる。その結果、演出保留画像9の表示の変更のタイミングで、通常態様データに基づいて生成された特図保留演出制御コマンドを受信していれば、通常演出保留画像9Aを表示し(図66参照)、特殊態様データに基づいて生成された特図保留演出コマンドを受信していれば、特殊演出保留画像9Bを表示することになる(図69参照)。なお特図保留演出コマンドには保留表示領域17a~17d(図3, 図69参照)のうちどの保留表示領域に通常演出保留画像9A又は特殊演出保留画像9Bを表示するのかを示す情報が含まれているため、特図保留の数および位置が適切に表示されることになる。

#### 【0344】

例えば図69に示す表示画面7aには、演出保留表示部17の4つの保留表示領域17a, 17b, 17c, 17dのうち第1保留表示領域17aに特殊演出保留画像9B、第2保留表示領域17bに通常演出保留画像9Aが表示されている。また、第3保留表示領域17cおよび第4保留表示領域17dには通常演出保留画像9Aも特殊演出保留画像9Bも表示されていない。このような表示画面7aを通じて、特図保留の数が2つであることを遊技者に把握させることが可能である。また、2つある特図保留のうち、先に特図変動がなされる特図保留に対応する特図保留記憶部の中に、大当たり判定値である大当たり乱数が含まれていることを遊技者に示唆することが可能である。

#### 【0345】

なお本形態では、大当たり演出の実行中、および、変動演出の簡易表示での実行中には、通常演出保留画像9A又は特殊演出保留画像9Bが表示画面7aに表示されない構成とした。さらに、変動演出を全画面表示又は縮小表示で実行中でも、R T C演出のうち導入演出を除く演出を実行している場合には、通常演出保留画像9A又は特殊演出保留画像9Bが表示されない構成とした。しかしながら、例えばR T C演出の成功E D演出中に通常演出保留画像9A又は特殊演出保留画像9Bが表示されるようにしてもよい。

#### 【0346】

続いて、ステップS8152では、サブ制御基板90からオープニング演出開始コマンド(ステップS5007でセット)を受信したか否かを判定する。そして、受信していれば(S8152でYES)、ステップS8153に進みE D延長フラグがONか否かを判定する。E D延長フラグがONでなければ(S8153でNO)、ステップS8154をスキップするが、ONであれば(S8153でYES)、E D延長フラグをOFFして(S8154)、後述するステップS8155に進む。

#### 【0347】

続いて、ステップS8155では、オープニング演出開始コマンドが特殊オープニング演出に関するものかどうかを判定する。オープニング演出開始コマンドが特殊オープニング演出パターンに関するもの場合には(S8155でYES)、CPU102は、特殊オープニング演出パターンを示すための設定情報を制御用RAM104にセットして(S8156)、後述のステップS8158に進む。この設定情報が制御用RAM104にセットされると、CPU102は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づく画像データをVDP141に出力させる。これにより表示画面7aに、図70に示す



復活当選演出に用いる画像 S C 7 を復活当選演出の実行時間（具体的には 15 秒）分だけ表示して、その後、図 7 1 に示す画像 S C 8 を実行時間（具体的には 5 秒）分だけ表示する。

#### 【 0 3 4 8 】

一方、ステップ S8155 で、オープニング演出開始コマンドが特殊オープニング演出パターンに関するものでない場合、つまり、オープニング演出開始コマンドが通常オープニング演出パターンに関するものの場合には (S8155 で NO)、CPU 102 は、通常オープニング演出パターンを示すための設定情報を制御用 RAM 104 にセットして (S8157)、後述のステップ S8158 に進む。この設定情報が制御用 RAM 104 にセットされると、CPU 102 は、その設定情報に応じたディスプレイリストを作成し、そのディスプレイリストに基づき画像データを VDP 141 に出力させる。これにより表示画面 7 a に、図 7 1 に示す画像 S C 8 を実行時間（具体的には 20 秒）分表示する。

10

#### 【 0 3 4 9 】

続いて、ステップ S8158 では、例えば客待ち用のデモ演出を開始するためのコマンドを受信した場合には当該デモ演出を表示する処理など、その他の処理を実行して、受信コマンド処理を終了する。

#### 【 0 3 5 0 】

[ 画像出力制御処理 ] 図 6 3 に示すように、画像出力制御処理 (S8002) ではまず、画像制御基板 100 の CPU 102 は、制御用 RAM 104 に画像表示装置 7 に関する設定情報がセット（記憶）されているか否かを判定する (S8201)。画像表示装置 7 に関する設定情報がセットされていなければ (S8201 で NO) そのまま本処理を終えるが、画像表示装置 7 に関する設定情報がセットされていれば (S8201 で YES)、CPU 102 は、制御用 RAM 104 にセットされた設定情報に応じたディスプレイリストを作成する (S8202)。そして、作成したディスプレイリストを VDP 141 に出力して (S8203)、本処理を終了する。

20

#### 【 0 3 5 1 】

##### 10 . 演出の流れ

[ 演出例 1 ] 次に本形態の各演出例 1 , 2 について、図面に基いて説明する。前提条件として R T C 演出（特別演出）は、予め定められた R T C 演出開始時間  $t_1$  で開始されるものとする。つまり演出開始時間  $t_1$  になれば、導入演出が実行されるようになっている。そして S W 演出開始時間  $t_2$  になると、S W 演出が実行されるものとする。ここで、S W 演出の後に失敗演出又は成功演出が実行されることになるが、S W 演出中に遊技者が特殊操作部 6 4 を押込操作しなかった場合や、特殊操作部 6 4 を押込操作したタイミングに応じて、失敗演出開始時間又は成功演出開始時間が異なることになる。但し説明の便宜上、失敗演出開始時間  $t_3$  又は成功演出開始時間  $t_3$  で統一するものとする。そして失敗演出の後には、失敗 E D 演出が失敗 E D 開始時間  $t_4$  から少なくとも R T C 演出終了時間（予定） $t_5$  までは実行されるものとする。一方、成功演出の後には、成功 E D 演出が成功 E D 開始時間  $t_4$  から少なくとも R T C 演出終了時間（予定） $t_5$  までは実行されるものとする。

30

#### 【 0 3 5 2 】

図 7 3 に示す演出例 1 では、R T C 演出開始時間  $t_1$  よりも前から変動演出 J 1 が実行されている。この変動演出 J 1 の演出内容はリーチ無しハズレであるものとする。変動演出 J 1 は、R T C 演出開始時間  $t_1$  よりも前では、表示画面 7 a の全域（第 1 表示領域）にて実行される。その後、R T C 演出開始時間  $t_1$  になると、演出制御用マイコン 9 1 は、図 4 6 に示す R T C 演出実行処理 1 (S4304) にて、導入演出の演出開始コマンドをセットする (S6105)。これにより、導入演出の演出開始コマンドを受信した画像制御基板 100 の CPU 102 は、図 5 8 に示すコマンド受信処理 (S8001) にて、変動演出中であり (S8102 で YES)、且つ、S P リーチ発展前演出であることから (S8103 で YES)、導入演出を全画面表示で示すとともに変動演出 J 1 を縮小表示で示すための設定情報をセットする (S8104)。その結果図 7 3 に示すように、R T C 演出開始時間  $t_1$  が経過すると、導入演出が表示画面 7 a の全域で実行されると共に、変動演出 J 1 が表示画面 7 a の左下部領域 7 b で

40

50

実行される。こうして、当選期待度の低い変動演出（ＳＰリーチ発展前演出）に対して遊技者の意識を向かわせ難くする一方、遊技中に稀に実行されるＲＴＣ演出の導入演出に対して遊技者の意識を向かわせ易くすることが可能である。

#### 【 0 3 5 3 】

その後、変動演出Ｊ１が終わると、続いて変動演出Ｊ２が実行される。図 7 3 に示すように、導入演出の実行中に変動演出Ｊ２が開始される。この変動演出Ｊ２の演出内容はリーチ無しハズレであるものとする。変動演出Ｊ２が開始されるタイミングでは、変動演出Ｊ２に係る変動開始コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 のＣＰＵ 1 0 2 は、図 6 1 に示すコマンド受信処理(S8001)にて、ＲＴＣ演出中であり(S8136でYES)、ＥＤ延長フラグがＯＮではないことから(S8137でNO)、ＲＴＣ演出（導入演出）を全画面表示で示すととも  
10

#### 【 0 3 5 4 】

そして、変動演出Ｊ２が終わると、続いて変動演出Ｊ３が実行される。この変動演出Ｊ３の演出内容はリーチ無しハズレであるものとする。この変動演出Ｊ３は導入演出の実行中に開始されるので（図 7 3 参照）、変動演出Ｊ３が実行されているときに、ＳＷ演出開始時間  $t_2$  になる。ＳＷ演出開始時間  $t_2$  において、演出制御用マイコン 9 1 は、図 4 7  
20

#### 【 0 3 5 5 】

またＳＷ演出開始時間  $t_2$  において、演出制御用マイコン 9 1 は、図 5 0 に示すＲＴＣ当該変動判定処理(S6301)にて、変動演出Ｊ３に係る当否判定の結果が大当たりでない  
30

#### 【 0 3 5 6 】

ここでＳＷ演出中に遊技者が特殊操作部 6 4 に対して押込操作を行うと、図 5 3 に示すＳＷ演出中処理(S7002)にて、ステップS7102およびステップS7103のいずれもNOと判定されることになる。そのため、可動体駆動データがセットされない。そして、ＳＷ演出中止フラグがＯＮされる(S7105)。これにより、特殊操作部 6 4 に対して押込操作が行われる  
40

とすぐに、演出制御用マイコン 9 1 は、図 4 7 に示すＲＴＣ演出実行処理 2 (S4305)にて、ＲＴＣ演出タイマの値（時間）が「 0 」でなくても(S6203でNO)、続くステップS6204でYESと判定され、ステップS6211およびステップS6212でNOと判定して、失敗演出の演出開始コマンドをセットする(S6217)。よって、失敗演出の演出開始コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 のＣＰＵ 1 0 2 は、図 5 9 に示すコマンド受信処理(S8001)にて、ＳＷ演出が全画面表示されていたことから(S8114でYES)、失敗演出を全画面表示で示すための設定情報をセットする(S8115)。その結果図 7 3 に示すように、失敗演出が表示画面 7 a の全域で実行される。またこのときに、装飾可動体 1 5 が図 3 に示す原位置から図 4 に示す動作位置へ変位（駆動）しないことになる。こうして、失敗演出および装飾可動体 1 5 が駆動しないことにより、遊技者には、実行中の変動演出Ｊ３に係る当否判定が大当たり当  
50

選でないことを認識させるようになっている。なお変動演出 J 3 は、未だ表示画面 7 a の右下領域 7 c で簡易に実行されたままである。

【0357】

その後、失敗演出が終わって、失敗 E D 演出開始時間  $t_4$  になると、演出制御用マイコン 9 1 は、図 4 7 に示す R T C 演出実行処理 2 (S4305) にて、失敗 E D 演出の演出開始コマンドをセットするとともに (S6227)、R T C 演出タイマに失敗 E D 規定演出時間 (本形態では 5 秒) をセットする (S6228)。これにより、失敗 E D 演出の演出開始コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、図 5 9 に示すコマンド受信処理 (S8001) にて、失敗演出が全画面表示されていたことから (S8118 で YES)、失敗 E D 演出を全画面表示で示すための設定情報をセットする (S8119)。その結果図 7 3 に示すように、失敗 E D 演出が表示画面 7 a の全域で実行される。なお変動演出 J 3 は、未だ表示画面 7 a の右下領域 7 c で簡易に実行されたままである。

10

【0358】

そして、失敗 E D 演出開始時間  $t_4$  から失敗 E D 規定演出時間 (5 秒) が経過すると、演出タイマの値が「0」になる。つまり R T C 演出終了時間 (予定)  $t_5$  になる。しかしながら、この演出例 1 では、R T C 演出終了時間 (予定)  $t_5$  になっても、未だ変動演出 J 3 が終わっていない。そのため失敗 E D 演出は、R T C 演出終了時間 (予定)  $t_5$  が過ぎても終了しないで、変動演出 J 3 が終わるまで継続されることになる。即ち本形態では、R T C 演出終了時間 (予定)  $t_5$  で変動演出が実行されているときには、その変動演出の終了まで R T C 演出 (失敗 E D 演出又は成功 E D 演出) が延長されるようになっている。

20

【0359】

R T C 演出終了時間 (予定)  $t_5$  になって、演出タイマの値が「0」になると、演出制御用マイコン 9 1 は、図 4 7 に示す R T C 演出実行処理 2 (S4305) にて、E D 規定時間終了フラグを ON するとともに (S6231)、E D 規定時間終了コマンドをセットする (S6232)。そして、図 5 5 に示す残変動時間管理処理 (S4308) にて、E D 規定時間終了フラグが ON であることから (S7303 で YES)、残時間指定コマンドをセットする (S7304)。この残時間指定コマンドには、R T C 演出終了時間 (予定)  $t_5$  から変動演出 J 3 が終了するタイミングまでの残時間タイマの値の情報が含まれる。なお R T C 演出終了時間 (予定)  $t_5$  から変動演出 J 3 が終了するタイミングまでの残時間タイマの値は、15 秒未満であるものとする。

30

【0360】

E D 規定時間終了コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、図 5 9 に示すコマンド受信処理 (S8001) にて、E D 延長フラグを ON にする (S8122)。そして、図 6 0 に示すコマンド受信処理 (S8001) にて、残時間指定コマンドを受信すると (S8133 で YES)、残時間指定コマンドに含まれる残時間タイマの値が 15 秒未満であることから (S8133 で NO)、残時間経過表示を行うための設定情報をセットしない。こうして演出例 1 では、R T C 演出終了時間 (予定)  $t_5$  を経過して失敗 E D 演出が延長されても、変動演出 J 3 が終了するまでの時間が比較的短いため、図 6 8 に示すような残変動経過表示を行わないようにしている。

40

【0361】

演出例 1 では、変動演出 J 3 が終わると、すぐに次の変動演出 J 4 が開始される。変動演出 J 4 が開始されるタイミングでは、変動演出 J 4 に係る変動開始コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、図 6 1 に示すコマンド受信処理 (S8001) にて、R T C 演出中であり (S8136 で YES)、E D 延長フラグが ON であることから (S8137 で YES)、変動演出 J 4 を全画面で表示するための設定情報をセットするとともに (S8139)、E D 延長フラグを OFF にする (S8140)。その結果図 7 3 に示すように、延長していた失敗 E D 演出が終わると同時に、変動演出 J 4 が表示画面 7 a の全域で実行される。こうして、全画面表示による失敗 E D 演出 (R T C 演出) と簡易表示による変動演出 J 3 の終了を同時に行った後、全画面表示による変動演出 J 4 を行うことで、遊技者には R T C 演出の終了

50

から次の変動演出 J 4 にスムーズに移行した印象を与えることが可能である。

【 0 3 6 2 】

また図 7 3 には図示しなかったが、演出例 1 では変動演出 J 1 ~ J 4 に同期して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の上部中央領域 7 e にて、補助演出図柄 X L , X C , X R を用いた補助変動演出が実行される。

【 0 3 6 3 】

[ 演出例 2 ] 次に本形態の演出例 2 について、図 7 4 に基づいて説明する。なお上記演出例 1 と異なる点を中心に説明する。図 7 4 に示すように、導入演出の実行中に、リーチ無しハズレとなる変動演出 N 1 が終わると、次に変動演出 N 2 が開始される。そして、リーチ無しハズレとなる変動演出 N 2 が終わると、次に変動演出 N 3 が開始される。変動演出 N 3 の演出内容は、リーチ無しハズレであるものとする。但し、変動演出 N 3 の変動表示中に S W 演出開始時間 t 2 となった時点で、2 つある第 1 特図保留の中に当たりの当選を示す数値情報が 1 つ含まれているものとする。

10

【 0 3 6 4 】

変動演出 N 3 の変動表示中に S W 演出開始時間 t 2 になると、演出制御用マイコン 9 1 は、図 5 1 に示す R T C 先読み判定処理 (S6302) にて、第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a に記憶されている始動入賞コマンドを読み出して (S6504)、1 つの始動入賞コマンドが大当たり当選を示す始動入賞コマンドであると判定する (S6505)。そして、第 2 成功フラグを O N して (S6506)、大当たり当選予定の特図保留に対応する特図保留表示態様データを上記特殊態様データに変更する (S6507)。

20

【 0 3 6 5 】

S W 演出中に遊技者が特殊操作部 6 4 に対して押込操作を行うと、図 5 3 に示す S W 演出中処理 (S7002) にて、第 2 成功フラグが O N されていることから (S7103)、可動体駆動データがセットされる (S7104)。そして、S W 演出中止フラグが O N されると共に (S7105)、S W タイマの値が「 0 」にセットされる (S7106)。これにより、特殊操作部 6 4 に対して押込操作が行われると直ぐに、演出制御用マイコン 9 1 は、図 4 8 に示す R T C 演出実行処理 2 (S4305) にて、ステップ S6212 で YES と判定して、成功演出の演出開始コマンドをセットする (S6214)。よって、成功演出の演出開始コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、図 5 8 に示すコマンド受信処理 (S8001) にて、S W 演出が全画面表示されていたことから (S8114 で YES)、成功演出を全画面表示で示すための設定情報をセットする (S8115)。その結果図 7 4 に示すように、成功演出が表示画面 7 a の全域で実行される。つまり、図 7 0 に示すように表示画面 7 a の全域で、中央からレインボー (七色) の光が解き放たれていることを示す画像 S C 5 が表示されると共に、装飾可動体 1 5 が図 3 に示す原位置から図 4 に示す動作位置へ変位する。こうして成功演出により、遊技者に大当たり当選を示す特図保留が存在していることを示唆することが可能である。

30

【 0 3 6 6 】

その後、成功演出が終わって、成功 E D 演出開始時間 t 4 になると、演出制御用マイコン 9 1 は、図 4 8 に示す R T C 演出実行処理 2 (S4305) にて、成功 E D 演出の演出開始コマンドをセットすると共に (S6223)、R T C 演出タイマに成功 E D 規定演出時間 (本形態では 5 秒) をセットする (S6224)。これにより、成功 E D 演出の演出開始コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、図 5 8 に示すコマンド受信処理 (S8001) にて、成功演出が全画面表示されていたことから (S8118 で YES)、成功 E D 演出を全画面表示で示すための設定情報をセットする (S8119)。その結果図 7 4 に示すように、成功 E D 演出が表示画面 7 a の全域で実行される。

40

【 0 3 6 7 】

そして変動演出 N 3 が終了すると、すぐに次の変動演出 N 4 が開始される。変動演出 N 4 が開始されるタイミングでは、変動演出 N 4 に係る変動開始コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、図 5 8 に示すコマンド受信処理 (S8001) にて、R T C 演出中であり (S8136 で YES)、E D 延長フラグが O N であることから (S8137 で YES)、変動演出 N 4 を全画面で表示するための設定情報をセットするとともに (S8139)、E D 延長フラグ

50

をOFFにする(S8140)。その結果図74に示すように、延長していた成功ED演出が終わると同時に、変動演出N4が表示画面7aの全域で実行される。

【0368】

また、変動演出N4が開始されると、図42に示す保留数減算処理(S4406)にて大当たり当選を示す第1始動入賞コマンドおよび特殊態様データは第2記憶領域から第1記憶領域へシフトされる(S4707)。これにより、第1記憶領域に記憶されている特殊態様データに基づいて生成された特図保留演出制御コマンド(ステップS7205参照)が画像制御基板100に送信される。その結果図74に示すように、第1保留表示領域17aに特殊演出保留画像9Bが表示される。これにより、大当たりの当選を示す数値情報を含んだ特図保留の位置を遊技者に明確に示すことが可能であり、どの変動演出で当たるかを容易に認識させることが可能である。即ち、変動演出N4の終了後に実行される変動演出N5にて大当たりとなることを容易に認識させることができる。なお変動演出N5の演出内容は、SPSP大当たりであるものとする。本形態でSPSP大当たりとは、ノーマルリーチおよびSPリーチを経てSPSPリーチとなった後、大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなるような演出内容である。

10

【0369】

特に本形態では、RTC演出のうち導入演出以外の演出では、演出保留画像9の表示がなく、RTC演出が終了して変動演出が表示画面7aの全画面表示となったときに、演出保留画像9が表示され得る構成となっている。このため、成功演出および成功ED演出が終了して、変動演出が表示画面7aの全画面表示となったときに、特殊演出保留画像9Bが出現することになるので、遊技者に驚きを与えることが可能となっている。

20

【0370】

11. 本形態の効果

以上詳細に説明したように本形態のパチンコ遊技機1では、特別演出(RTC演出)のSW演出中に演出制御用マイコン91が行う図51のRTC先読み判定処理(S6302)による判定結果に基づいて、その後に表示される演出保留画像9が変化し得るため、演出保留画像9の表示による演出効果を高めて、遊技興趣を向上させることが可能となっている。また図69に示すように、特殊演出保留画像9Bによって、特図保留のうちで大当たりの当選を示す数値情報を含んだ特図保留の位置を遊技者に対し明確に示すことが可能であり、どの変動演出で当たるかを容易に認識させることが可能となっている。

30

【0371】

また、上記RTC先読み判定処理(S6302)による判定結果に伴い、RTC演出として成功ED演出が実行され得るため、RTC演出による興趣性を向上可能となっている。また、成功ED演出が実行された後に特殊演出保留画像9Bが表示されるため、成功ED演出があつてから大当たり遊技の実行までの間も、遊技者に当選を確信させておくことが可能である。

【0372】

また、成功ED演出に用いるトロフィーを模したオブジェクト画像SBに関連する関連画像を特殊演出保留画像9Bとして表示するので、特殊演出保留画像9Bが当たりを示唆していることを遊技者に容易に認識させることが可能である。

40

【0373】

また、SW演出中の操作有効期間中の特殊操作部64の操作に基づいて成功ED演出が実行されるので、遊技者参加型のパチンコ遊技機1とすることが可能となっている。

【0374】

12. 変更例

以下、変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記第1形態のパチンコ遊技機1と同様の構成については、第1形態と同じ符号を付して説明を省略する。

【0375】

上記第1形態では、特別演出(RTC演出)のSW演出の開始時点(SW演出開始時間t2)で、特図保留の中に大当たりの当選を示すものがあるかどうかを判定する構成を示

50

した。しかしながら、R T C演出中の、それ以外のタイミングで上記判定を行ってもよい。この場合、具体的には例えば、導入演出の開始時点（R T C演出開始時間t1）や導入演出の実行中のタイミングなどが挙げられる。但し、R T C演出に当たりを示唆する当選示唆演出を含んでいる場合には、当選示唆演出の実行開始前のタイミングで上記判定を行うのがより好ましい。

#### 【0376】

また上記第1形態では、R T C演出を、成功演出、成功E D演出および失敗演出を用いて、特図保留の中に当たりの当選を示すものがあるかどうかを報知する演出とした。しかしながら、特図保留の当落を報知する演出ではなく、単に通常の遊技演出（変動演出や当たり演出）とは異なる特別画像を表示する演出（例えば歌手のP Vを流す演出）としてもよい。なおこの場合、R T C演出中の開始時から終了時までの間のどのタイミングでも、特図保留の中に当たりの当選を示すものがあるかどうかを判定する処理を行ってもよい。具体的には例えば、R T C演出の開始時や、R T C演出の途中（例えばP V内の楽曲のサビが開始されるタイミング）や、R T C演出の終了時に上記判定の処理を行う構成が挙げられる。また、R T C演出としてどのような画像を表示するかは適宜変更可能である。

10

#### 【0377】

また上記第1形態では、演出制御用マイコン91が、上記R T C先読み判定処理(S6302)で、第1始動口20への入球に基づく第1始動入賞コマンド、および、第2始動口21への入球に基づく第2始動入賞コマンドの両方を対象とするような構成を示した。しかしながら、例えば、第1始動入賞コマンドのみを上記処理の対象としてもよい。この場合、具体的には、上記R T C先読み判定処理(S6302)のステップS6503で、第1特図保留演出記憶部95aに第1始動入賞コマンドを記憶しているか否かを判定し、Y E Sの判定の場合には、ステップS6504で第1始動入賞コマンドを読み出すような構成とする。このような構成とすることで、例えば左打ちをしているときに特別演出が実行される場合に、演出制御用マイコン91が上記R T C先読み判定処理(S6302)を実行することは可能である。

20

#### 【0378】

また例えば、第2始動入賞コマンドのみを上記処理の対象としてもよい。この場合、具体的には、上記R T C先読み判定処理(S6302)のステップS6503で、第2特図保留演出記憶部95bに第2始動入賞コマンドを記憶しているか否かを判定し、Y E Sの判定の場合にはステップS6504で、第2始動入賞コマンドを読み出すような構成とする。このような構成とすることで、例えば、右打ちをしているときに特別演出が実行される場合に、演出制御用マイコン91が上記R T C先読み判定処理(S6302)を実行することは可能である。

30

#### 【0379】

また上記第1形態では、演出保留表示部17の保留表示領域17a～17dを4個とした。しかしながら、第1特図保留の上限記憶数（上記第1形態では「4」）、および、第2特図保留の上限記憶数（上記第1形態では「4」）に応じて保留表示領域の数を8個にしてもよい。この場合、8個の保留表示領域のうち4個を第1特図保留に対応する演出保留画像を表示するための保留表示領域とし、それ以外の4個を第2特図保留に対応する演出保留画像を表示するための保留表示領域とする。

40

#### 【0380】

なお、第1特図保留の上限記憶数を「3」以下の値としてもよい。また、第2特図保留の上限記憶数を「3」以下の値としてもよい。従って例えば、第1特図保留の上限記憶数を「4」のままとして、第2特図保留の上限記憶数を「1」とした場合には、それに従って保留表示領域の数を5個にしてもよい。また例えば、第1特図保留の上限記憶数を「3」とし、第2特図保留の上限記憶数を「3」とした場合には、保留表示領域の数を6個にしてもよい。

#### 【0381】

また上記第1形態では、当たりを示唆する当選示唆保留画像としてトロフィーを模した特殊演出保留画像9Bを示したが、当選示唆保留画像をトロフィー以外のオブジェクト画

50

像としてもよい。また、当たりを示唆する当選示唆演出として、装飾可動体 15 の駆動演出を伴って画像 S C 3 を表示する成功演出、および、画像 S C 4 を表示する成功 E D 演出を示した。しかしながら、当たりを示唆する演出であれば、上記成功演出や上記成功 E D 演出以外の演出を用いてもよい。また、成功演出のみとしてもよい。

#### 【 0 3 8 2 】

また上記第 1 形態では、特殊演出保留画像 9 B として、成功 E D 演出のオブジェクト画像 S B に関連（類似）する関連画像を用いた。しかしながら、例えば、当選示唆演出の特殊画像と同一の画像を用いてもよい。また例えば、当選示唆演出の特殊画像と相似関係（つまり縮尺のみ異なる関係）の画像を用いてもよい。また例えば、当選示唆演出の特殊画像とは関連性のないような特殊画像を用いてもよい。

10

#### 【 0 3 8 3 】

また上記第 1 形態では、特殊操作部 6 4 の操作を促す S W 演出を実行する構成を示した。しかしながら、R T C 演出に S W 演出を設けない構成としてもよい。また、特殊操作部 6 4 に代えて通常演出ボタン 6 3 の操作を遊技者に指示する演出としてもよい。この場合、上記第 1 形態に示す S W 演出中処理 (S7002) のステップ S7101 の処理で、特殊操作部検出スイッチが O N か否かを判定するのではなく、通常演出ボタン検出スイッチが O N か否かを判定するような構成とする。

#### 【 0 3 8 4 】

また上記第 1 形態では、R T C 演出のうち導入演出以外の演出では、特図保留を表示しない構成を示した。しかしながら、例えば当選示唆演出の実行中に特図保留を表示する構成としてもよい。この場合に具体的には、上記第 1 形態に示すコマンド受信処理 (S8001) のステップ S8150 の処理で、R T C 演出のうち導入演出、成功演出および成功 E D 演出以外の演出を実行中か否かを判定するように構成する。これにより、例えば特図保留の中に大当たりの当選を示すものがある場合には、S W 演出後、当選示唆演出（成功演出および成功 E D 演出）とともに特殊演出保留画像 9 B が表示画面 7 a に表示される。

20

#### 【 0 3 8 5 】

また上記第 1 形態では、残時間の経過をカウントダウンで示すような残時間経過表示を例示した。しかしながら、カウントアップで示すような残時間経過表示を行ってもよい。この場合、上記第 1 形態で示した変動演出開始処理 (S4407) のステップ S4804 で、残時間タイマの上限値に上記変動パターンの種類に応じて決まる変動時間をセットするような構成とする。さらに、残変動時間管理処理 (S4308) のステップ S7301 で、残時間タイマの値（時間）が上記上限値に到達したか否かを判定する。また、ステップ S7302 で残時間タイマを増算するような構成とする。さらに、コマンド受信処理 (S8001) のステップ S8133 で、上記上限値から残時間タイマの値（時間）を引いた差が 15 秒（規定時間）以上か否かを判定するような構成とする。そして、残時間経過表示に用いる時間画像 T P では、例えば 1 秒ずつ増えていく時間を示す画像とする。

30

#### 【 0 3 8 6 】

また上記第 1 形態では、ノーマルリーチを含む S P リーチに発展する前までの演出（S P リーチ発展前演出）を第 1 段階演出とした。そして、S P リーチ発展後演出を第 2 段階演出とした。しかしながら、第 1 段階演出を、ノーマルリーチになる前までの変動演出とし、第 2 段階演出を、ノーマルリーチ以降の変動演出とする構成としてもよい。この場合、具体的には例えば、上記第 1 形態で示す発展タイミング管理処理 (S4309) のステップ S7401 の処理で、S P リーチに代えてノーマルリーチになるタイミングであるか否かを判定する。そして、変動演出がノーマルリーチになるタイミングである場合には (S7401 で YES)、ノーマルリーチに発展するタイミングの情報を含む発展指定コマンドをセットする構成とする。

40

#### 【 0 3 8 7 】

また、第 1 段階演出を S P S P リーチに発展するまでの変動演出とし、第 2 段階演出を S P S P リーチの変動演出とする構成としてもよい。この場合、具体的には例えば、上記第 1 形態で示す発展タイミング管理処理 (S4309) のステップ S7402 の処理を実行しない構成

50

とした上で、ステップS7404の処理でYESの判定の場合には、SPSPリーチに発展するタイミングの情報を含む発展指定コマンドをセットする処理を行う構成とする。

【0388】

また上記第1形態では、RTC演出の実行開始時に、SPリーチ発展後演出の実行を既に開始している場合には、RTC演出を縮小表示で実行するとともに、SPリーチ発展後演出を全画面表示で実行する構成を示した。しかしながらその場合に、RTC演出を全画面表示で実行するとともに、SPリーチ発展後演出を縮小表示で実行する構成としてもよい。この場合、具体的には例えば、上記第1形態で示すコマンド受信処理(S8001)のステップS8103の処理を実行しないでステップS8104に進む構成とする。

【0389】

また上記第1形態では、RTC演出の実行中に、SPリーチ発展前演出からSPリーチ発展後演出になった場合には、変動演出の実行を縮小表示から全画面表示に切り替える構成を示した。しかしながらその場合に、変動演出の実行を縮小表示のまま実行するにしてもよい。この場合、具体的には例えば、上記第1形態で示す発展タイミング管理処理(S4309)のステップS7402の処理を実行しない構成とする。

【0390】

また上記第1形態では、RTC演出の実行中に変動演出の実行が開始された場合には、変動演出を簡易表示にて実行する構成を示した。しかしながらその場合に、変動演出を簡易表示とせず縮小表示にて実行する構成としてもよい。

【0391】

また上記第1形態では、遊技状態が低ベース状態又は高ベース状態にかかわらず、簡易変動演出を含む変動演出の実行とともに特別演出(RTC演出)を表示画面7a上にて実行する構成を示した。しかしながら例えば、遊技状態が高ベース状態の場合には表示画面7a上にてRTC演出を実行せずに、低ベース状態の場合には表示画面7a上にてRTC演出を実行する構成としてもよい。なおこのような構成の遊技機を、例えば上記第1形態と同じく、高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域3Bへ遊技球を進入させた方が遊技者に有利に遊技を進めることができ、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めることができる遊技機とする。するとこのような遊技機では、高ベース状態に伴い右打ちで遊技しているときには、RTC演出が実行されないことになる。つまりこの遊技機は、右打ちでは表示画面7a上にて変動演出とともにRTC演出が実行されない遊技機となっている。一方、低ベース状態に伴い左打ちで遊技しているときには、変動演出とともにRTC演出が実行され得ることになる。つまりこの遊技機は、左打ちでは表示画面7a上にて変動演出とともにRTC演出が実行される遊技機となっている。

【0392】

さらにこの遊技機を、上記第1形態と同様、表示画面7a上で大当たり演出を実行している場合には、RTC演出を実行しない構成とし、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う構成としてもよい。この遊技機では、大当たり遊技に伴い右打ちで遊技しているときには、表示画面7a上にてRTC演出が実行されないことになる。つまりこの遊技機は、高ベース状態に加えて大当たり遊技に伴って右打ちで遊技しているときには、RTC演出を実行しない遊技機となっている。

【0393】

また上記第1形態では、画像表示装置7の表示画面7a上にて大当たり遊技に伴う大当たり演出を実行している場合には、特別演出(RTC演出)を表示画面7aに表示せずに、つまり表示画面7a上にてRTC演出を実行せずに大当たり演出を全画面表示で示す構成を示した。しかしながら、大当たり遊技中に、表示画面7a上にてRTC演出を実行する構成としてもよい。このような構成として例えば、大当たり演出を表示画面7aの第1表示領域にて実行し、RTC演出(時間演出)を第2表示領域にて実行するような構成が挙げられる。この構成を以下では「構成A」という。時間演出は、所定の時間になったときにのみ実行される稀少な演出であるので、そのような時間演出を大当たり演出とともに

10

20

30

40

50



同じ表示画面上で遊技者に視認させることが可能である。

【0394】

上記構成Aとしては、具体的には、コマンド受信処理(S8001)のステップS8106の処理でYESと判定したら、画像制御基板100のCPU102は、ステップS8107の処理として、大当たり演出を全画面表示で、RTC演出(導入演出)を縮小表示で示すための設定情報を制御用RAM104にセットする構成が挙げられる。これにより、全画面表示で大当たり演出が、縮小表示でRTC演出(導入演出)が表示画面7a上にて実行されることになる。また、RTC演出のうち導入演出以外の演出の演出開始コマンドを受信した場合も、導入演出の演出開始コマンドを受信した場合と同じく、表示画面7a上にて大当たり演出を実行している場合には、大当たり演出を全画面表示、RTC演出を縮小表示で示すための設定情報を制御用RAM104にセットする。これにより、全画面表示で大当たり演出が、縮小表示でRTC演出のうち導入演出以外の演出が表示画面7a上にて実行されることになる。

10

【0395】

また、コマンド受信処理(S8001)のステップS8152の処理でYESの判定の場合、つまりオープニング演出開始コマンドを受信した場合には、その後のステップS8156の処理で、画像制御基板100のCPU102は、特殊オープニング演出を全画面表示で、RTC演出を縮小表示で示すための設定情報を制御用RAM104にセットする。これにより、全画面表示で大当たり演出の特殊オープニング演出が、縮小表示でRTC演出が表示画面7a上にて実行されることになる。但しこの場合、特殊オープニング演出には、装飾可動体15の駆動演出を伴う復活当選演出(図70参照)を含んでいるので、特殊オープニング演出のうち少なくとも復活当選演出の実行中にRTC演出を実行しない構成とするのがより好ましい。具体的には、ステップS8156の処理で、特殊オープニング演出を全画面表示で示すための設定情報を制御用RAM104にセットする。そして、当該ステップS8156の処理の後に、減算して計時可能なタイマなどの計時装置に復活当選演出の実行時間(例えば15秒)をセットする。さらに、その他の処理(S8158)の前に、上記計時装置の値が「0」になったかどうかを判定する処理を設ける。ここでNOの判定の場合には、そのままその他の処理(S8158)に進むが、YESの判定の場合には、特殊オープニング演出を全画面表示で、RTC演出を縮小表示で示すための設定情報を制御用RAM104にセットする処理を行って、その他の処理(S8158)に進むようにする。

20

30

【0396】

なお上記構成Aに加え、RTC演出のSW演出のSW演出開始時間t2に行う上記第1形態の成功演出可否判定処理(S6207)で、RTC当該変動判定処理(S6301)を実行せずにRTC先読み判定処理(S6302)のみを行う構成としてもよい。この場合、RTC先読み判定処理のステップS6505では、特図保留に大当たり当選予定の特図保留があるか否かを判定する。そしてYESの判定の場合、つまり大当たり当選予定の特図保留がある場合には、上記成功演出の実行を示すための第2成功フラグをONすることになる(S6506)。従って、SW演出に続いて実行される成功演出を、いわゆる「保留連」を示唆するための演出とすることが可能である。但しこの場合、RTC演出のうち、特殊操作部64の操作を遊技者に指示する演出であるSW演出、および、装飾可動体15の駆動演出を伴う演出である成功演出を、表示画面7aの第1表示領域にて実行する構成とするのがより好ましい。遊技者にとって視認し易い態様でSW演出および成功演出を示すことが可能であるとともに、表示画面7aの中央部の前方で球体部15Bが回転する変位装飾可動体15の駆動演出を伴う成功演出を遊技者にあまり違和感を抱かせずに示すことが可能である。

40

【0397】

また上記構成Aに加え、特殊操作部64の操作を遊技者に指示するSW演出、成功演出および成功ED演出のいずれも含まないRTC演出に変更するとともに、RTC演出の実行中に上記成功演出可否判定処理(S6207)を行わない構成としてもよい。つまり、大当たり演出とともに実行しているRTC演出では、上述したような「保留連」を示唆するための演出を行わない構成としてもよい。なおSW演出、成功演出および成功ED演出のいずれ

50

れも含まない R T C 演出としては、例えば、S W 演出に代えて特殊操作部 6 4 の操作とは無関係な内容の画像演出を含むものが挙げられる。その画像演出は、導入演出の実行後、失敗演出の実行開始前に実行されるものとする。また例えば、失敗演出および失敗 E D 演出も含まないものとし、導入演出の実行後に引き続いて行われる、特殊操作部 6 4 の操作とは無関係な内容の画像演出を含むものが挙げられる。つまり、この画像演出と、画像演出前に実行される導入演出とで構成された R T C 演出が挙げられる。

【 0 3 9 8 】

また上記第 1 形態では、成功演出の実行内容と成功 E D 演出の実行内容とが互いに異なる構成を示した。しかしながら、成功 E D 演出の実行内容を成功演出の実行内容としてもよい。この場合、さらに成功 E D 演出の上記規定時間を「 0 」としてもよい。つまり、成功演出の終了時点で変動演出が実行中の場合には、終了時点からその変動演出の次の変動演出が開始するまで、又は、客待ち状態になるまで、成功 E D 演出を実行させ続けるようにしてもよい。失敗演出についても、失敗演出の実行内容と失敗 E D 演出の実行内容とが互いに異なる構成を示した。しかしながら、失敗 E D 演出の実行内容と失敗演出の実行内容を同一にしてもよい。この場合、さらに失敗 E D 演出の上記規定時間を「 0 」としてもよい。つまり、失敗演出の終了時点で変動演出が実行中の場合には、終了時点からその変動演出の次の変動演出が開始するまで、又は、客待ち状態になるまで、失敗 E D 演出を実行させ続けるようにしてもよい。

10

【 0 3 9 9 】

また上記第 1 形態では、R T C 当該変動判定処理(S6301)のステップS6402で、残時間タイマの値(時間)が 4 5 秒以上の場合には、上記復活フラグを ON する構成とした。つまり、復活フラグを ON するかどうかの閾値(第 1 閾値)を「 4 5 秒」とした。しかしながらこの第 1 閾値を、例えば、S W 演出の実行時間と成功演出の実行時間とを加えた総時間よりも長い時間であれば、「 4 5 秒」以外としてもよい。この場合、仮に S W 演出の後に成功演出を実行しても、成功演出の開始から大当たり遊技に伴うオープニング演出の開始までの間が間延びするのを防ぐことが可能となる。

20

【 0 4 0 0 】

また R T C 当該変動判定処理(S6301)のステップS6403で、残時間タイマの値(時間)が 1 5 秒以下の場合には、上記復活フラグを ON する構成とした。つまり、復活フラグを ON するかどうかの閾値(第 2 閾値)を「 1 5 秒」とした。しかしながらこの第 2 閾値を、例えば、成功演出に伴う装飾可動体 1 5 の駆動演出の実行時間よりも長い時間としてもよい。この場合、成功演出にて実行される装飾可動体 1 5 の駆動演出が大当たり遊技の実行開始前に確実に終了可能なため、駆動演出が大当たり遊技の実行の妨げになるのを防ぐことが可能となる。

30

【 0 4 0 1 】

また R T C 当該変動判定処理(S6301)で、抽選で成功演出の実行が決定した場合には、第 1 成功フラグを ON する構成とした。つまり、抽選にて成功演出を実行するかどうかを決定する構成とした。しかし、抽選を行わない構成としてもよい。具体的には、R T C 当該変動判定処理(S6301)のステップS6404~S6406のいずれの処理も実行しないような構成とする。

40

【 0 4 0 2 】

また上記第 1 形態では、残時間経過表示として、残時間タイマの値(時間)から 1 秒未満の値を切り捨てて、1 秒ずつカウントダウンした時間を画像で表示する構成を示した。しかしながら例えば、残時間タイマの値に基づいて、「 5 」秒や「 0 . 1 」秒や「 0 . 5 」秒など、「 1 」秒以外の単位時間ずつカウントダウンした時間を画像で表示する構成としてもよい。また、「時間」で表示したが、時間に限らず、例えば残時間の所定時間分(例えば 5 秒分)を「 1 ポイント」として「残り ポイント」で表示したり、残時間の所定時間分を「 1 個のパー(セグメント)」として、残時間をバーグラフメータ(一方向に配列させた複数の矩形ランプ(パー))を用いたメータ表示器(又はメータ表示器を模した画像))を用いて表示してもよい。また、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に示す画像を用

50

いて表示したが、画像表示装置 7 の表示画面 7 a とは異なる表示手段を用いてもよい。例えば、遊技盤 2 や前面枠 5 1 に設けた複数の LED ランプを表示手段とする形態が挙げられる。この場合、残時間タイマの値（時間）に応じて、点灯させた LED ランプを順次消灯させていくようにする。また例えば、遊技盤 2 や前面枠 5 1 に設けた 7 セグランプを表示手段とする形態が挙げられる。この場合、残時間タイマの値（時間）に応じて、7 セグランプで時間を表示するようにする。

#### 【0403】

また、残時間経過表示が「0:00(0秒)」になった場合には、RTC 演出の終了まで「0:00」を表示し続ける構成を示したが、残時間経過表示に「0:00」を表示したら RTC 演出の実行が終了するよりも前に「0:00」の表示を消すような構成としてもよい。また、残時間タイマの値（時間）から 1 秒未満の値を切り捨てた時間を示す構成としたが、例えば、残時間タイマの値から所定の値（例えば「1」秒）を減じた上で、1 秒未満の値を切り捨てた時間を示す構成としてもよい。

10

#### 【0404】

また上記第 1 形態では、残時間タイマの値（時間）が 15 秒以上の場合には、残時間経過表示を行う構成とした。つまり、残時間経過表示を行うか否かの閾値を「15秒」とした。しかしながら、この閾値を「15秒」に限らず、この「15秒」よりも短い時間としても、逆に長い時間としてもよい。また、閾値を設けずに、残時間指定コマンドを受信したら残時間タイマの値に関係なく残時間経過表示を行うような構成としてもよい。具体的には、上記第 1 形態に示すコマンド受信処理(S8001)のステップS8133の処理を実行しないような構成とする。

20

#### 【0405】

また上記第 1 形態では、画像制御基板 100 の CPU 102 が、受信した残時間指定コマンドに含まれる残時間タイマの値（時間）に関する情報に基づき、残時間経過表示を行うか否かの判定処理を行う構成とした。しかしながら、演出制御用マイコン 9 1 が残時間経過表示を行うか否かの判定処理を行う構成としてもよい。即ち、残時間タイマの値が 15 秒以上の場合には、演出制御用マイコン 9 1 が残時間指定コマンドをセットするような構成としてもよい。具体的には例えば、上記第 1 形態に示す残変動時間管理処理(S4308)のステップS7304の処理の前に、残時間タイマの値が 15 秒以上であるか否かを判定する処理を行う。ここで NO の場合、即ち残時間タイマの値が 15 秒未満の場合には、残変動時間管理処理を終えるが、YES の場合、即ち残時間タイマの値が 15 秒以上の場合には、上記ステップS7304の処理に進むような構成とする。これとともに、コマンド受信処理(S8001)のステップS8133の処理を行わないような構成とする。

30

#### 【0406】

また上記第 1 形態では、失敗 ED 演出のときだけ残時間経過表示を行う構成を示した。しかしながら、失敗 ED 演出に加えて成功 ED 演出でも残時間経過表示を行う構成としてもよい。具体的には例えば、上記第 1 形態で示す RTC 演出実行処理 2 (S4305) のステップS6226の判定処理で NO の場合には、ステップS6230の処理を行わずに（スキップして）ステップS6231の処理を行うような構成とする。

40

#### 【0407】

また上記第 1 形態では、発動カウンタの値 H を用いて、特別演出（RTC 演出）の発動開始時間となったかどうかを判定したが、発動カウンタの値 H に代えて、RTC 9 9 が計測している日時に関する情報に基づいて、RTC 演出の発動開始時間となったかどうかを判定してもよい。

#### 【0408】

また上記第 1 形態では、いわゆる「デジパチ」、 「第 1 種」といわれるパチンコ遊技機 1 を遊技機として示した。しかしながら遊技機を、「第 1 種」のパチンコ遊技機の特徴と「第 2 種」のパチンコ遊技機の特徴とを併せ持ついわゆる「1 種 2 種混合」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。

50

#### 【符号の説明】

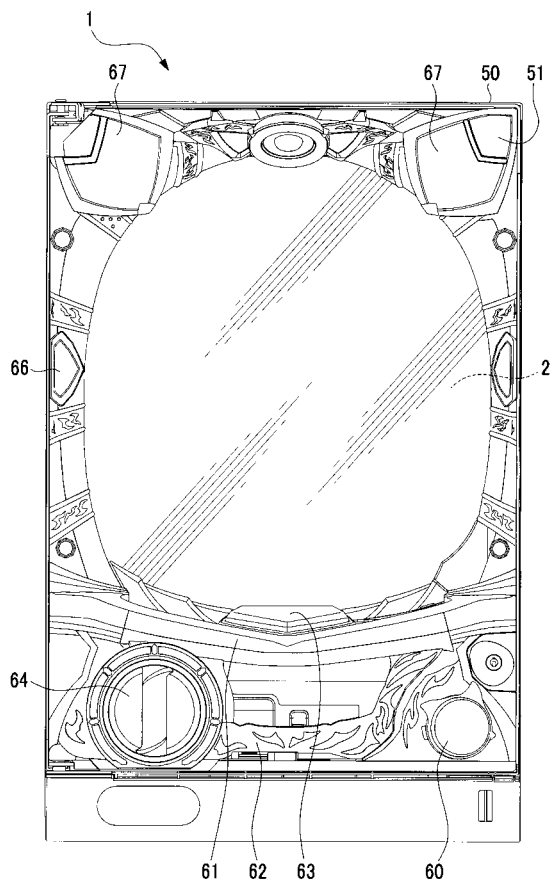
【 0 4 0 9 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 3 ... 遊技領域
- 7 ... 画像表示装置
- 8 L , 8 C , 8 R ... 演出図柄
- 9 ... 演出保留画像
- 9 B ... 特殊演出保留画像 ( 当選示唆保留画像 )
- 1 7 ... 演出保留表示部
- 1 7 a , 1 7 b , 1 7 c , 1 7 d ... 保留表示領域 ( 表示領域 )
- 2 0 ... 第 1 始動口 ( 入球口 )
- 2 0 a ... 第 1 始動口センサ ( 入球検知手段 )
- 2 1 ... 第 2 始動口 ( 入球口 )
- 2 1 a ... 第 2 始動口センサ ( 入球検知手段 )
- 6 4 ... 特殊操作部 ( 操作手段 )
- 6 4 a ... 特殊操作部検出スイッチ ( 操作検知手段 )
- 8 1 ... 遊技制御用マイコン
- 8 5 ... 特図保留記憶部 ( 記憶手段 )
- 9 1 ... 演出制御用マイコン
- S B ... オブジェクト画像 ( 特定図柄 )

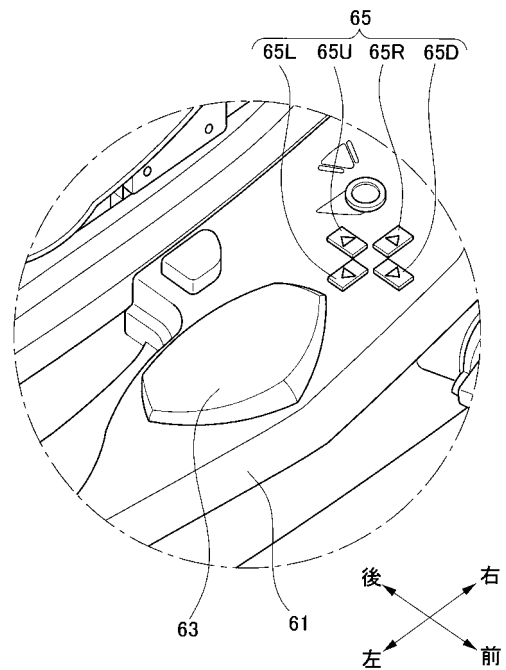
10

20

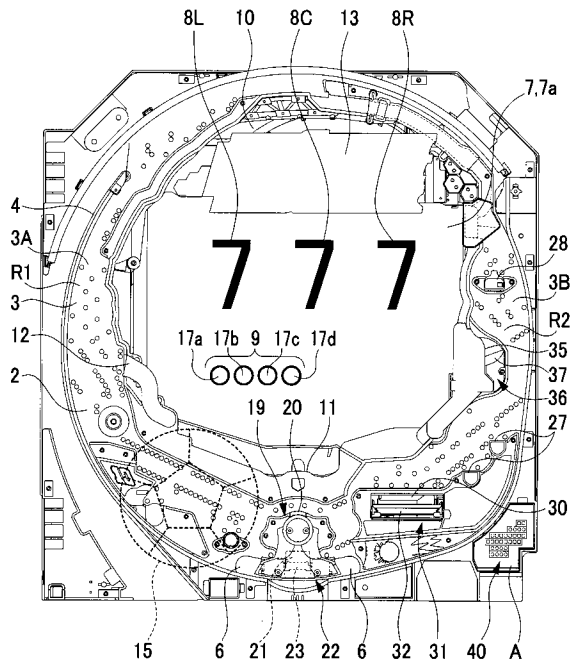
【 図 1 】



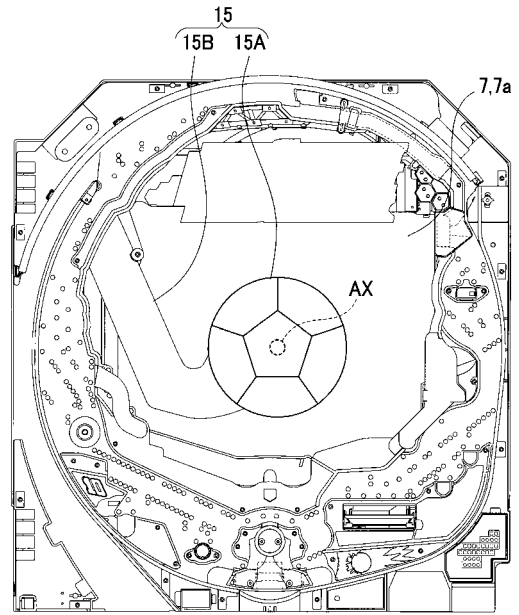
【 図 2 】



【 図 3 】

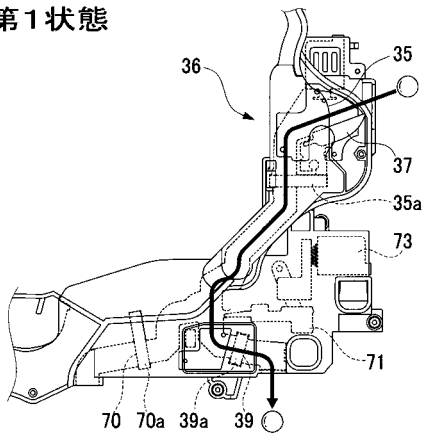


【 図 4 】

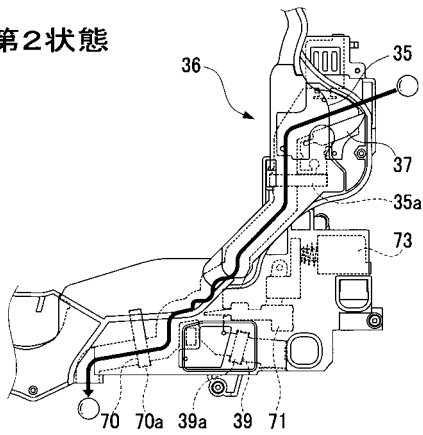


【 図 5 】

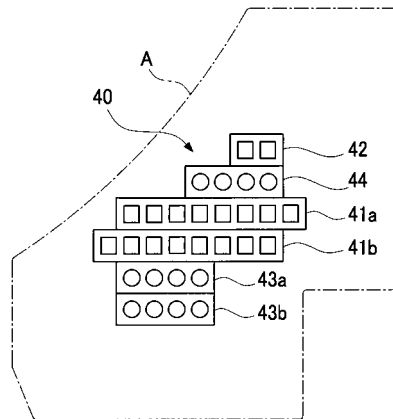
(A) 第1状態



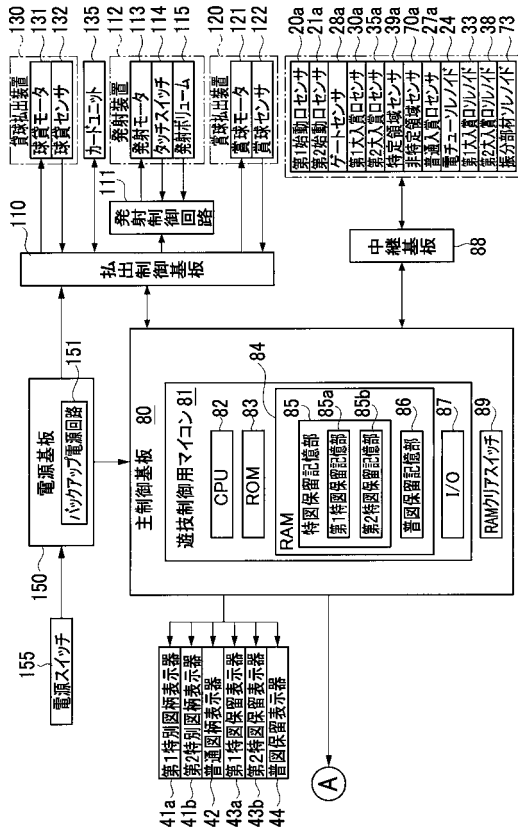
(B) 第2状態



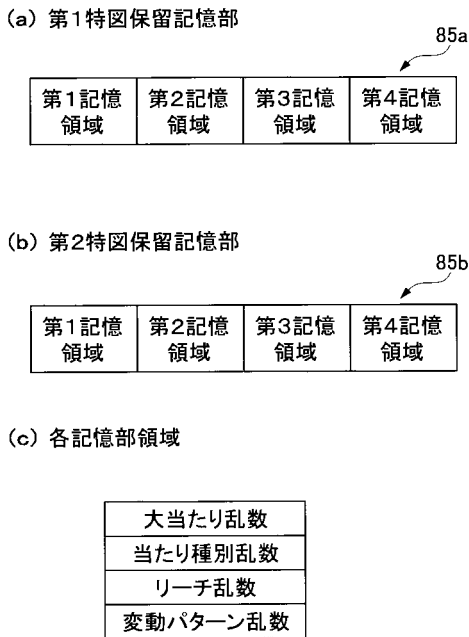
【 図 6 】



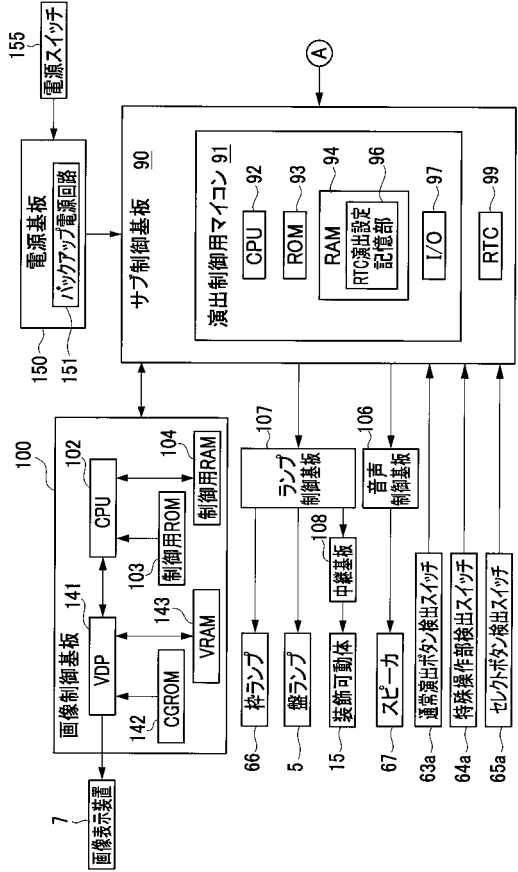
【図7】



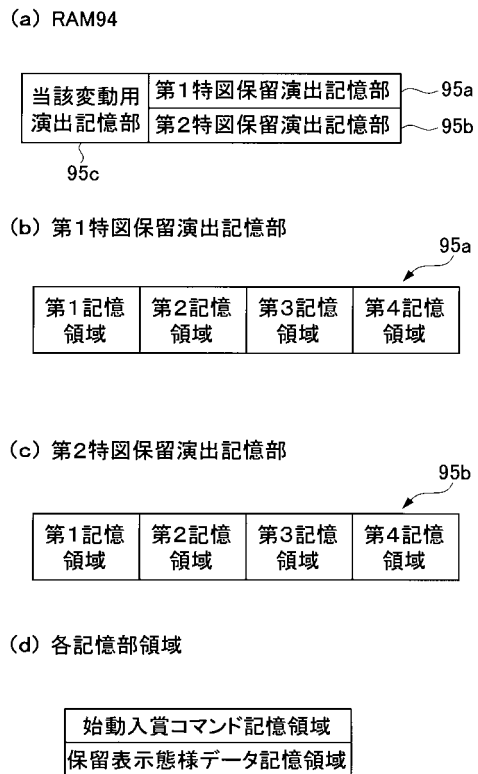
【図9】



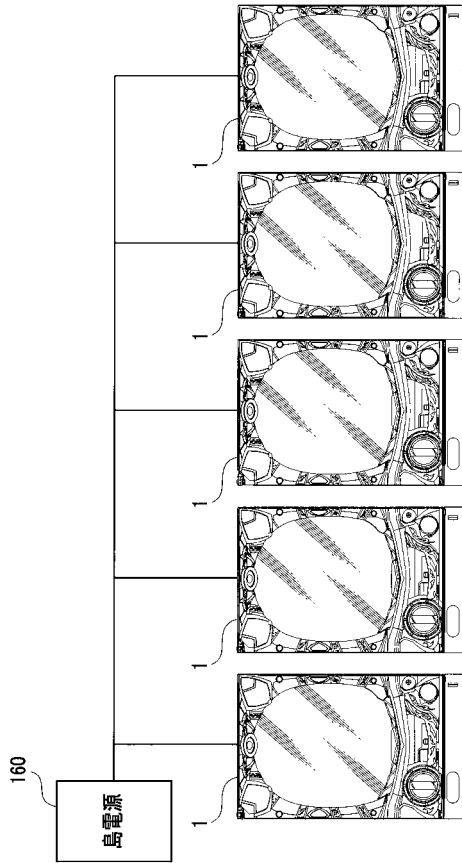
【図8】



【図10】



【図 1 1】



【図 1 2】

特図	当たりの種類	特別図柄の種類	特図停止 図柄アーチ	低分率	ラウンド数	大入賞口の開放パターン		備考	時間回数
						開放する大入賞口	開放回数		
特図1	特定大当たり	特図1_特定図柄	11H	50%	16R	1~8R	第1大入賞口	Vゾーン 開放パターン	Vゾーン時:180回 Vゾーン時:100回
					(実質9R)	9~15R	第2大入賞口		
特図2	通常大当たり	特図1_通常図柄	12H	50%	16R	1~8R	第1大入賞口	Vゾーン 開放パターン	Vゾーン時:180回 Vゾーン時:100回
					(実質9R)	9~15R	第2大入賞口		
特図2	特定大当たり	特図2_特定図柄	21H	100%	16R	1~15R	第1大入賞口	Vゾーン 開放パターン	Vゾーン時:180回 Vゾーン時:100回
					16R	16R	第2大入賞口		

【図 1 3】

(A)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	当たり種別乱数	0~9	当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~255	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~99	変動パターン決定用

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0~65535	普通図柄抽選の当否判定用

【図 1 4】

(A)大当たり判定テーブル

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態 (非高確率状態)	1~170	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	1~600	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)当たり種別判定テーブル

特別図柄	当たり種別乱数値	判定結果
特図1	0~4	特定大当たり
	5~9	通常大当たり
特図2	0~9	特定大当たり

(C)リーチ判定テーブル

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	1~30	リーチ有り
	0~255のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	1~10	リーチ有り
	0~255のうち上記以外の数値	リーチ無し

(D)普通図柄当たり判定テーブル

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1~6600	当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	1~65535	当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(E)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	10秒
時短状態	1秒

【図 15】

特図変動パターン判定テーブル

状態	判定結果	保留球数	特図変動パターン乱数値	振分率(%)	変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	*備考				
非時短状態	大当たり	-	0~44	45	P1	50000	600	SPSPリーチ				
			45~79	35	P2	30000		SPリーチA				
			80~94	15	P3	30000		SPリーチB				
			95~99	5	P4	15000		ノーマルリーチ				
			0~4	5	P11	50000		SPSPリーチ				
			5~14	10	P12	30000		SPリーチB				
	時短状態	リーチ有りハズレ	-	15~34	20	P13	30000	600	SPリーチA			
				35~99	65	P14	15000		ノーマルリーチ			
				0~2	100	P21	10000		-			
				3~4	40	P22	5000		-			
				大当たり	-	0~39	35		P31	50000	600	SPSPリーチ
						40~74	20		P32	30000		SPリーチB
75~94	5	P33	30000			SPリーチA						
95~99	5	P34	15000			ノーマルリーチ						
リーチ有りハズレ	-	0~4	5	P41	50000	600	SPSPリーチ					
		5~14	10	P42	30000		SPリーチB					
		15~34	20	P43	30000		SPリーチA					
		35~99	65	P44	15000		ノーマルリーチ					
リーチ無しハズレ	-	0~1	100	P51	10000	600	-					
		2~4	3000	P52	3000		-					

【図 17】

始動入賞コマンドの特定テーブル

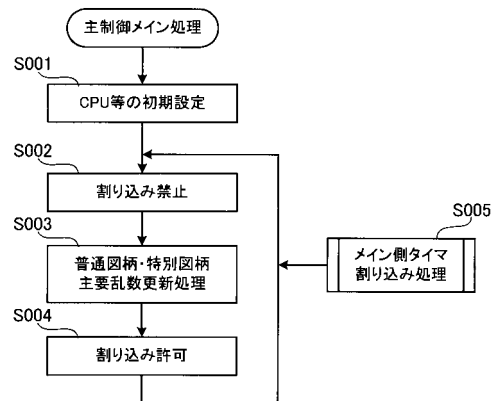
始動口	遊技状態	大当たり乱数 (0~65535)	始動入賞コマンド	上位コマンド	下位コマンド	コマンド解析内容
第1始動口	通常確率状態	1~170	E1H	11H	11H	大当たり
	通常確率状態	0~65535のうち上記以外の数値	E1H	12H	12H	ハズレ
	高確率状態	1~600	E1H	21H	21H	大当たり
	高確率状態	0~65535のうち上記以外の数値	E1H	22H	22H	ハズレ
第2始動口	通常確率状態	1~170	E2H	11H	11H	大当たり
	通常確率状態	0~65535のうち上記以外の数値	E2H	12H	12H	ハズレ
	高確率状態	1~600	E2H	21H	21H	大当たり
	高確率状態	0~65535のうち上記以外の数値	E2H	22H	22H	ハズレ

【図 16】

電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル

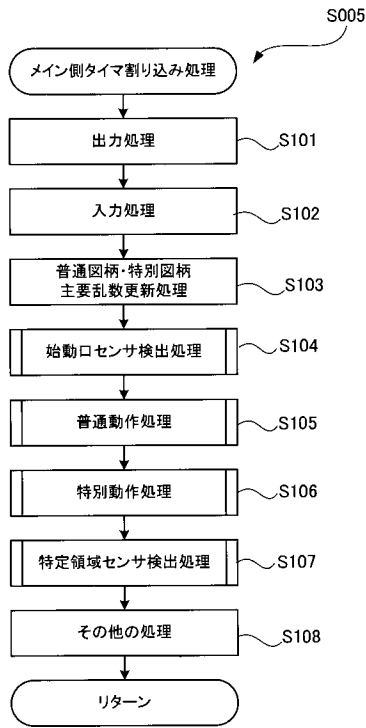
状態	普通図柄の種類	参照テーブル	開放回数	開放時間	インターバル時間
非時短状態	普通図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2秒/1回	-
時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL2	3	1.0秒/1回	1.0秒

【図 18】

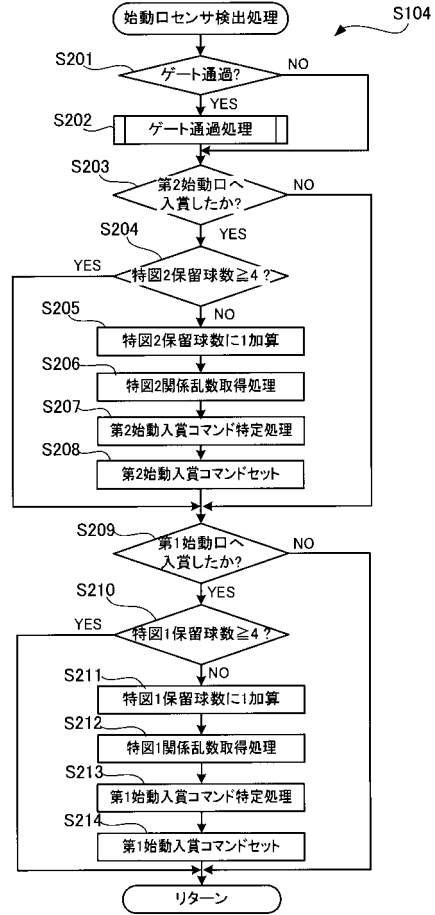




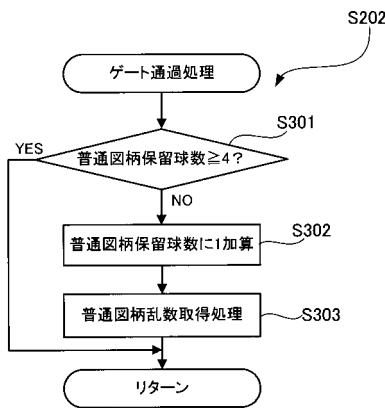
【 図 1 9 】



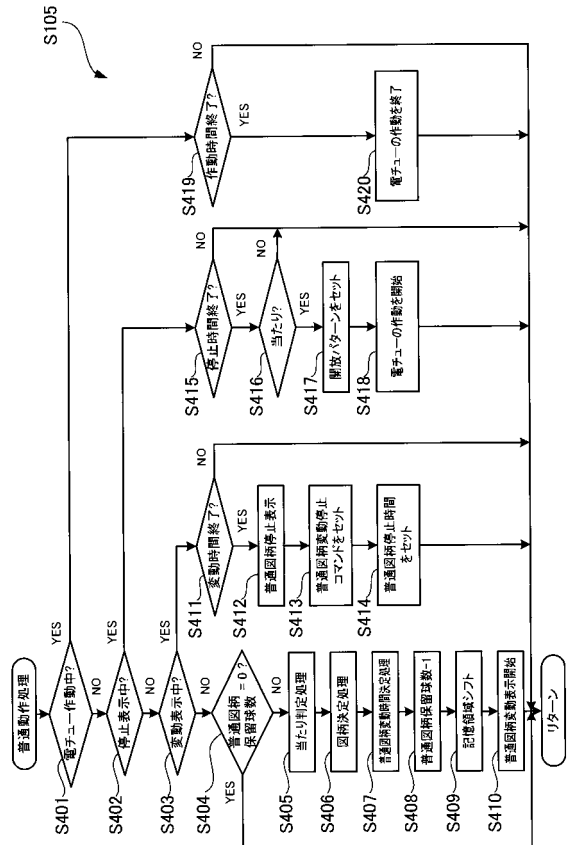
【 図 2 0 】



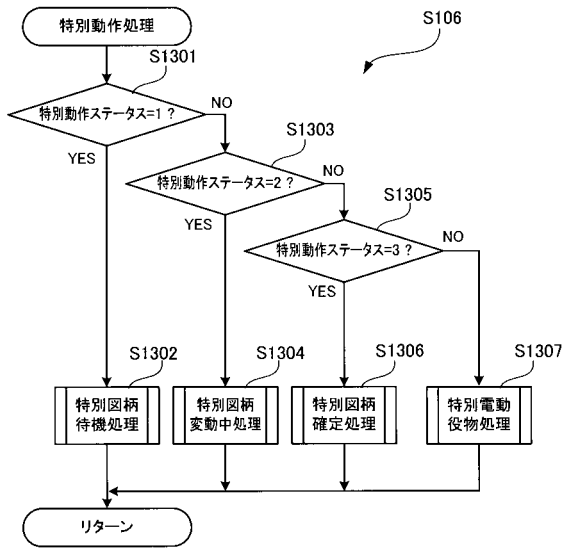
【 図 2 1 】



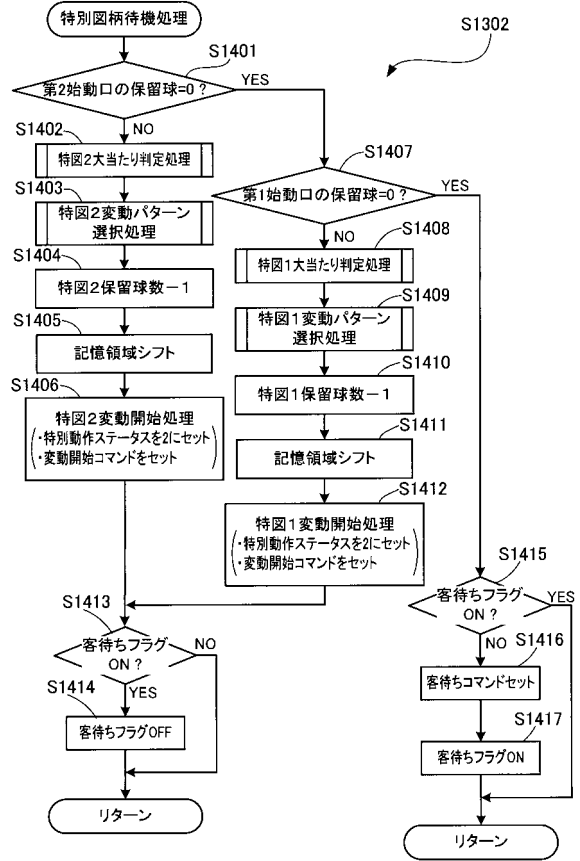
【 図 2 2 】



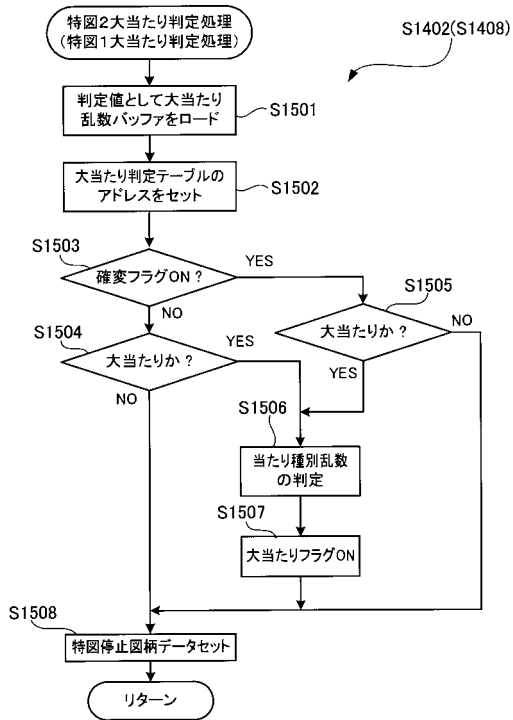
【図23】



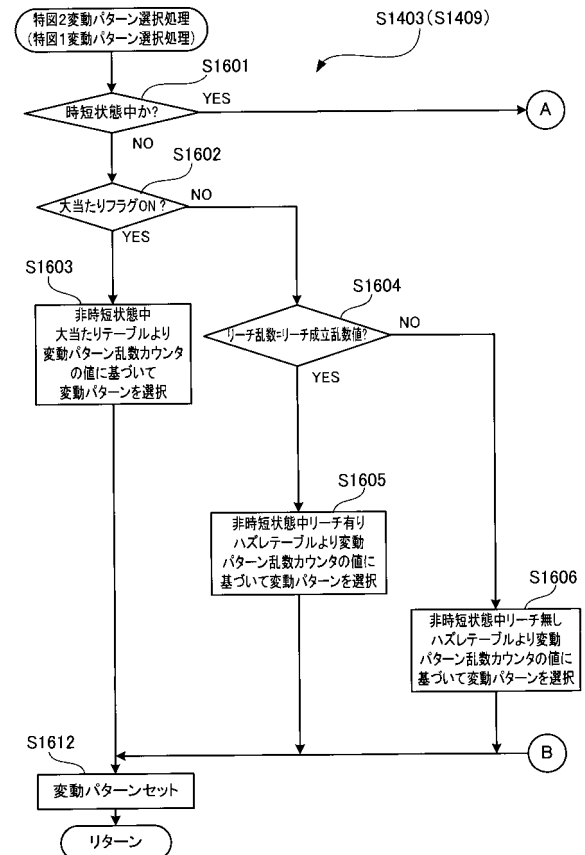
【図24】



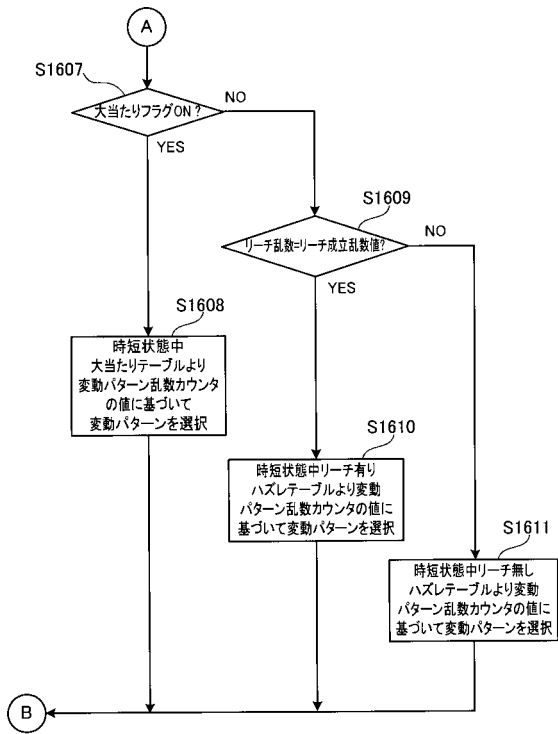
【図25】



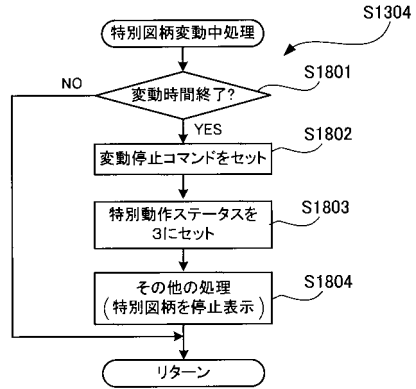
【図26】



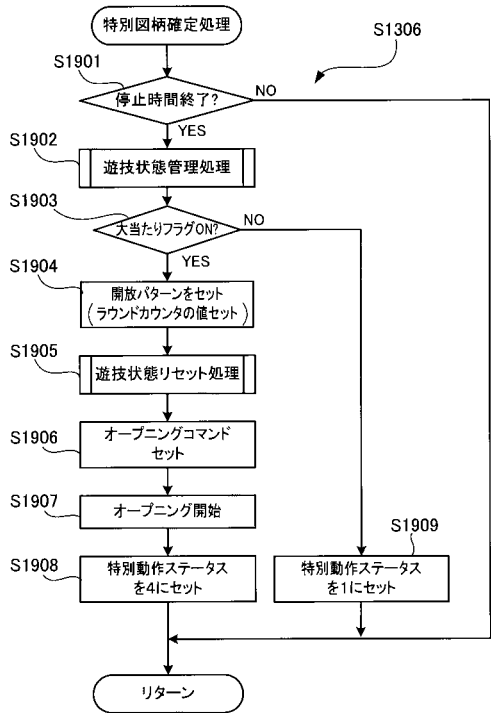
【 図 2 7 】



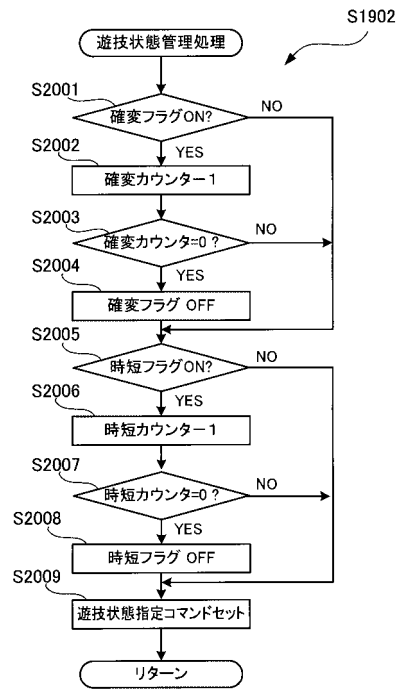
【 図 2 8 】



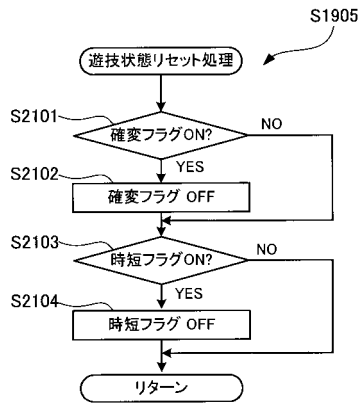
【 図 2 9 】



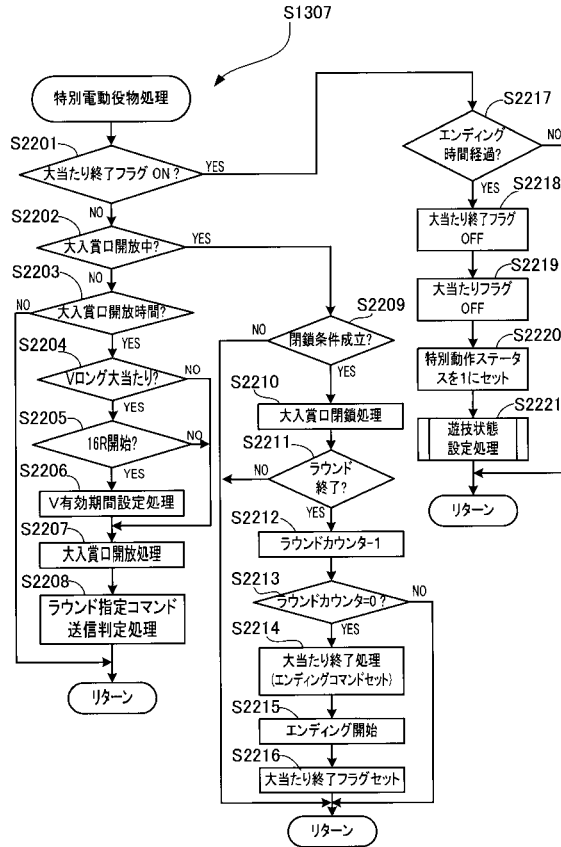
【 図 3 0 】



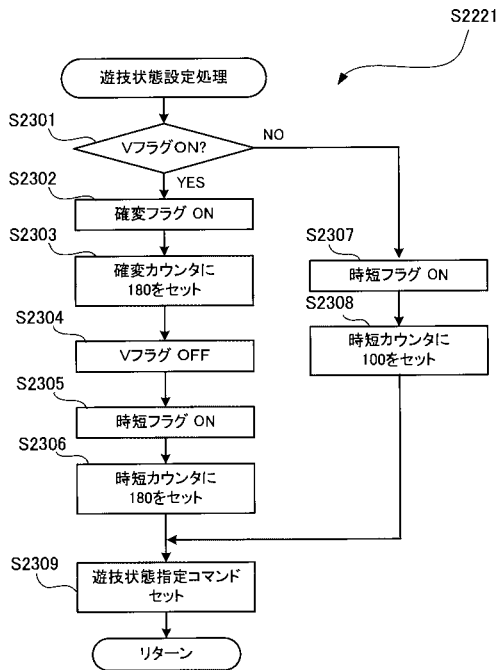
【 図 3 1 】



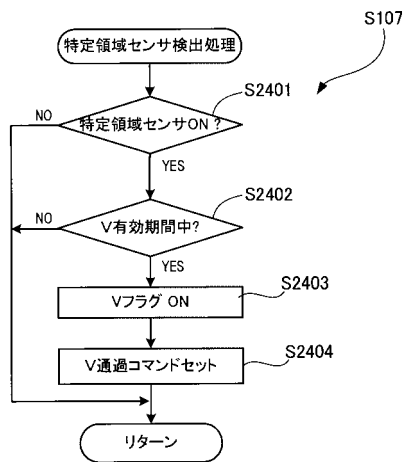
【 図 3 2 】



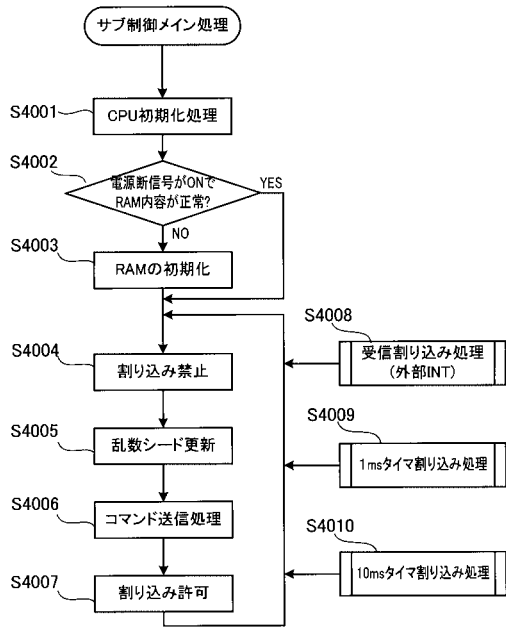
【 図 3 3 】



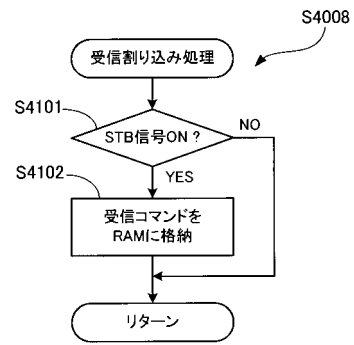
【 図 3 4 】



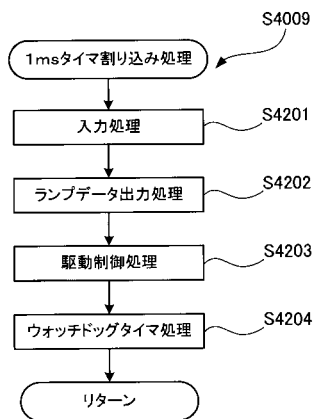
【 図 3 5 】



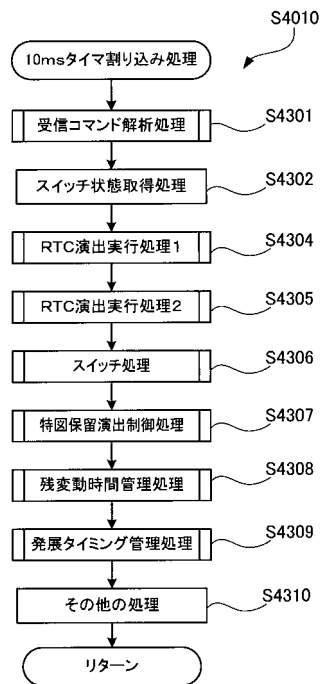
【 図 3 6 】



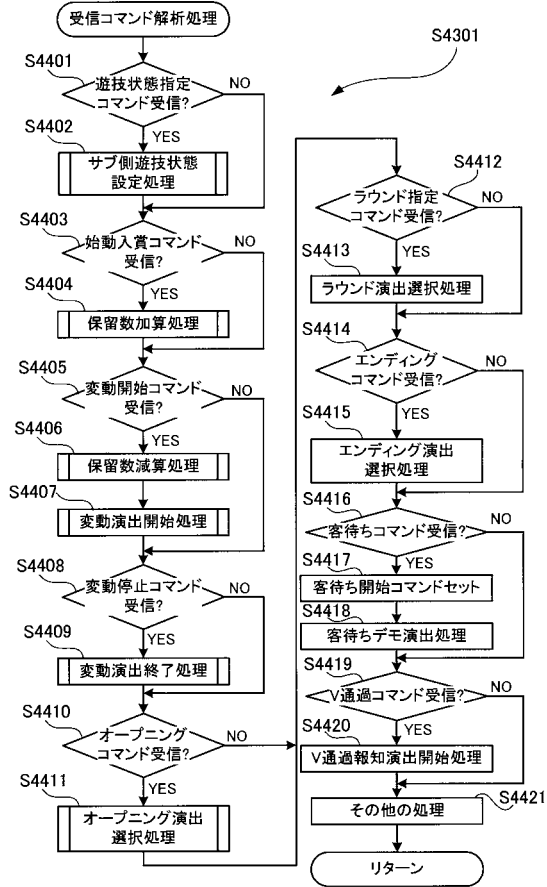
【 図 3 7 】



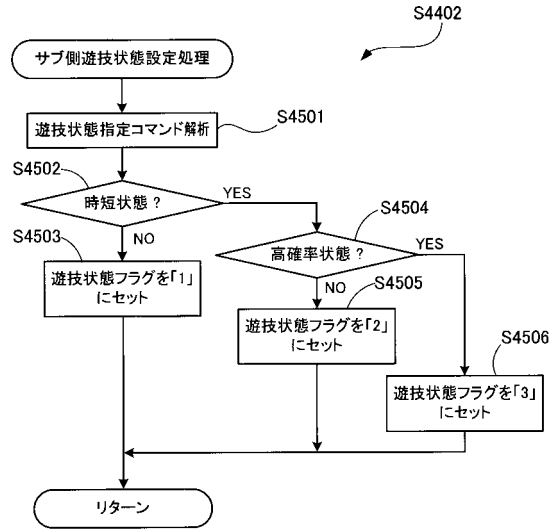
【 図 3 8 】



【図 39】

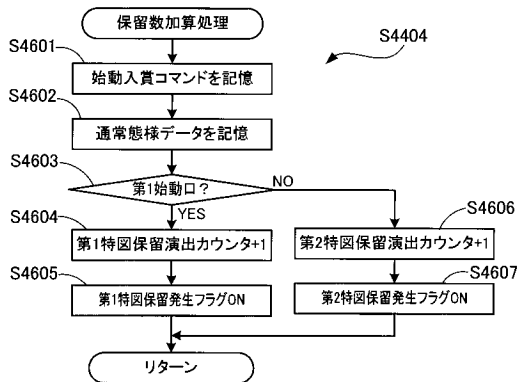


【図 40】

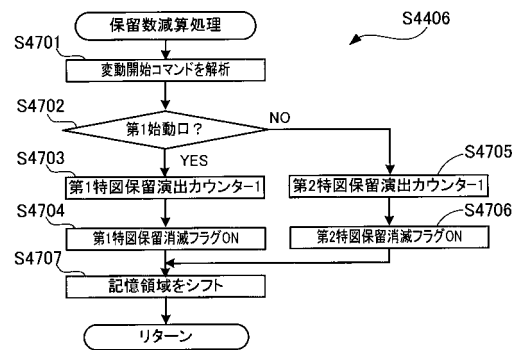


遊技状態フラグ	内容
1	非高確率状態・非時短状態
2	非高確率状態・時短状態
3	高確率状態・時短状態

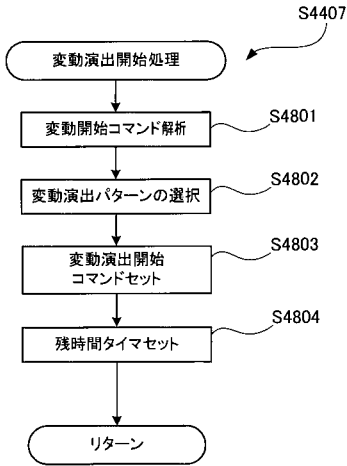
【図 41】



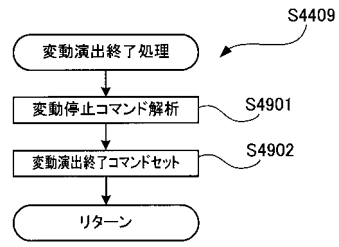
【図 42】



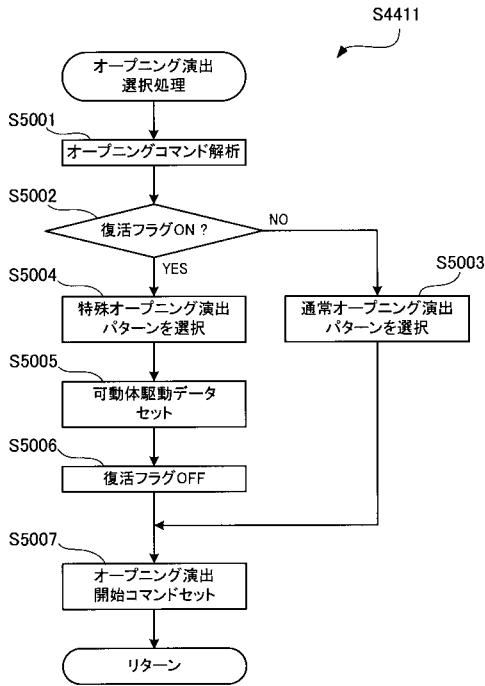
【 図 4 3 】



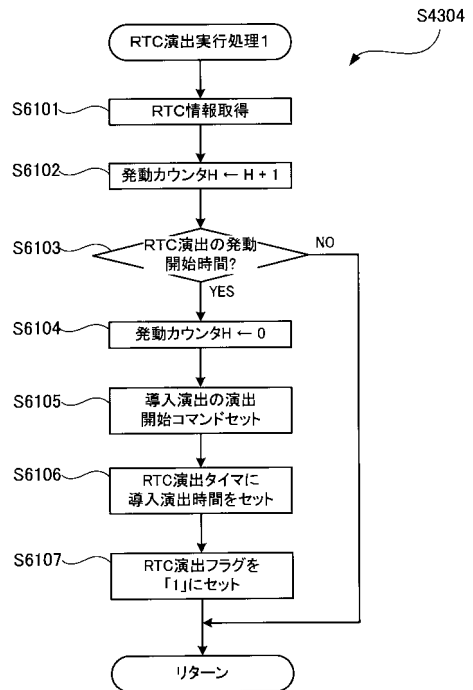
【 図 4 4 】



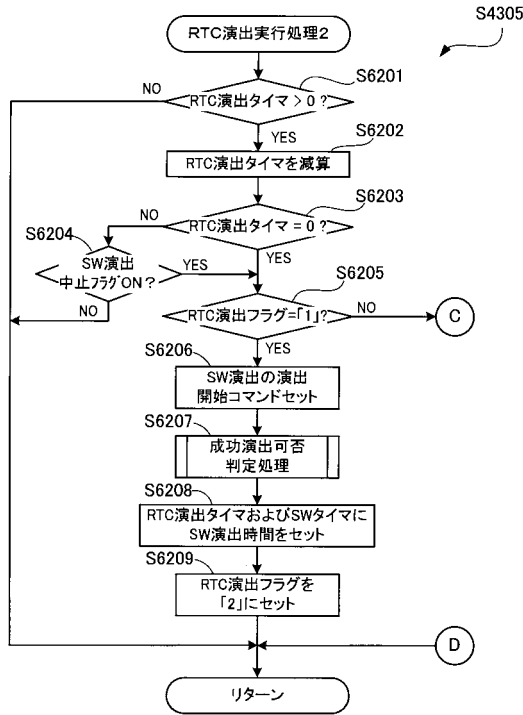
【 図 4 5 】



【 図 4 6 】

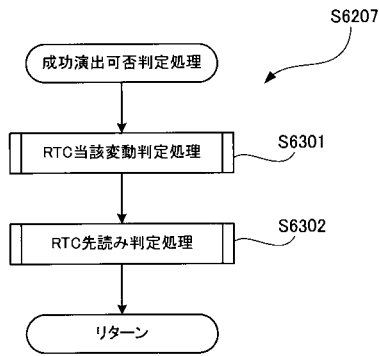


【 図 4 7 】

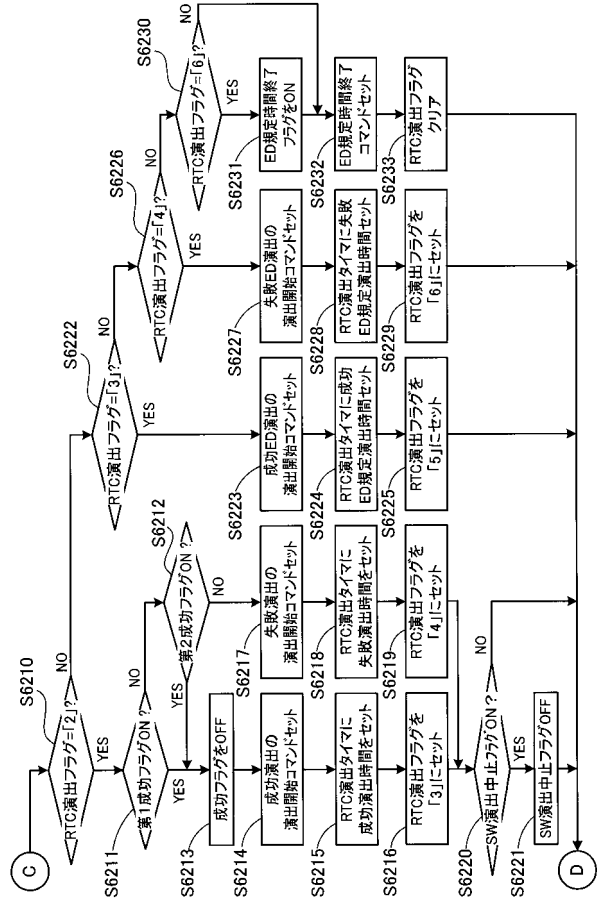


RTC演出フラグ	内容	RTC演出フラグ	内容
1	導入演出	2	SW演出
3	成功演出	4	失敗演出
5	成功ED演出	6	失敗ED演出
0	初期値		

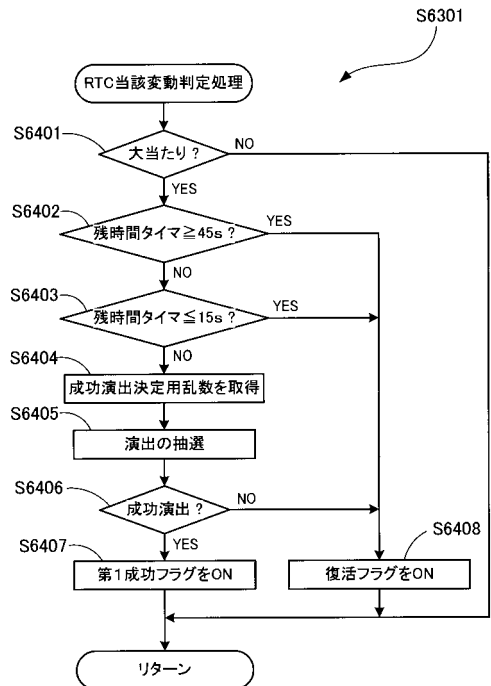
【 図 4 9 】



【 図 4 8 】

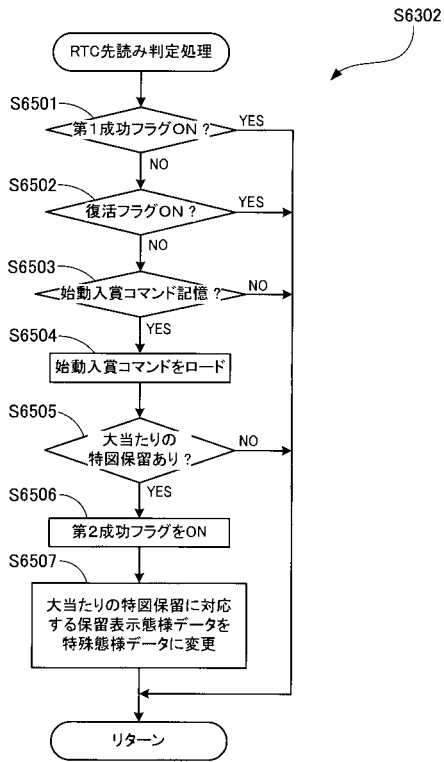


【 図 5 0 】

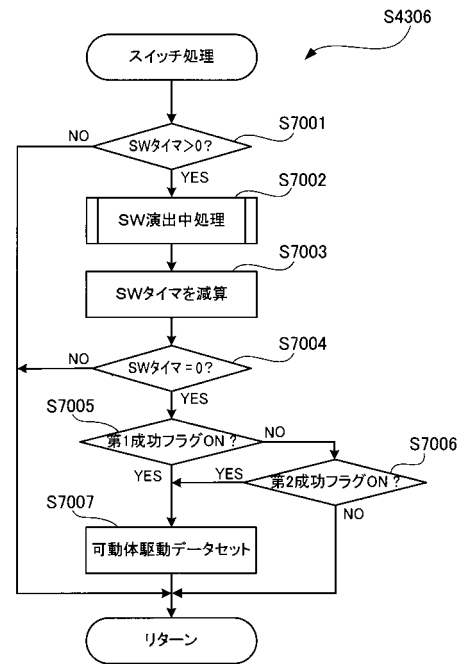




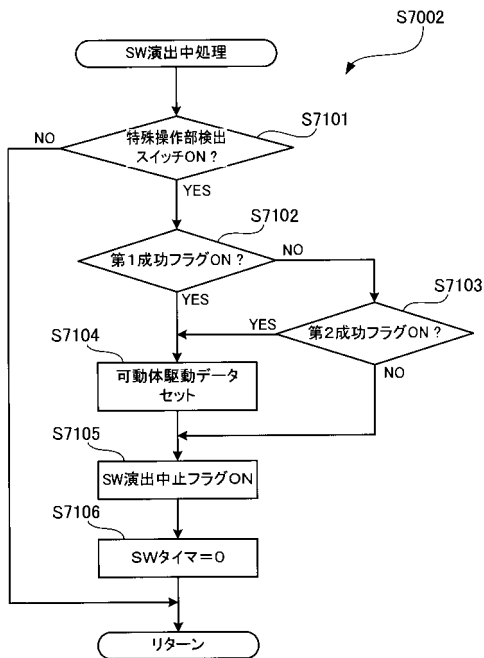
【 図 5 1 】



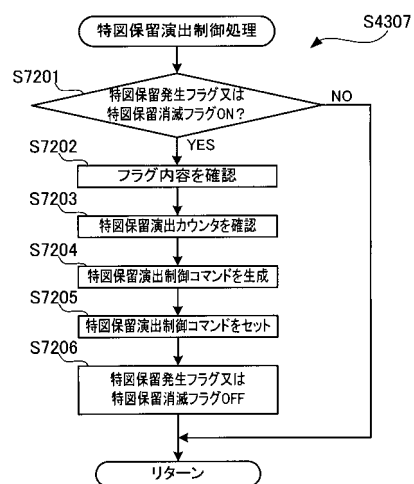
【 図 5 2 】



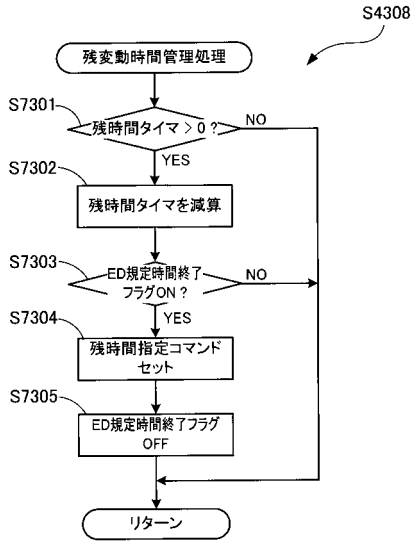
【 図 5 3 】



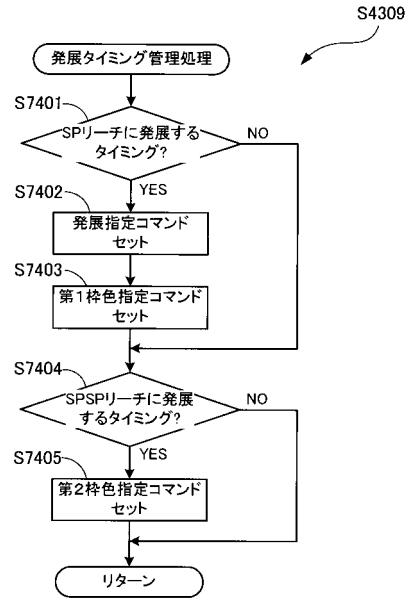
【 図 5 4 】



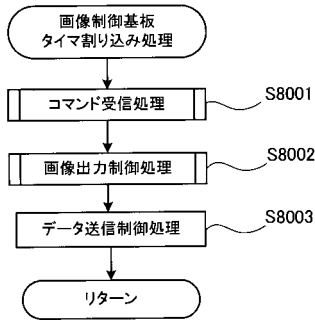
【 図 5 5 】



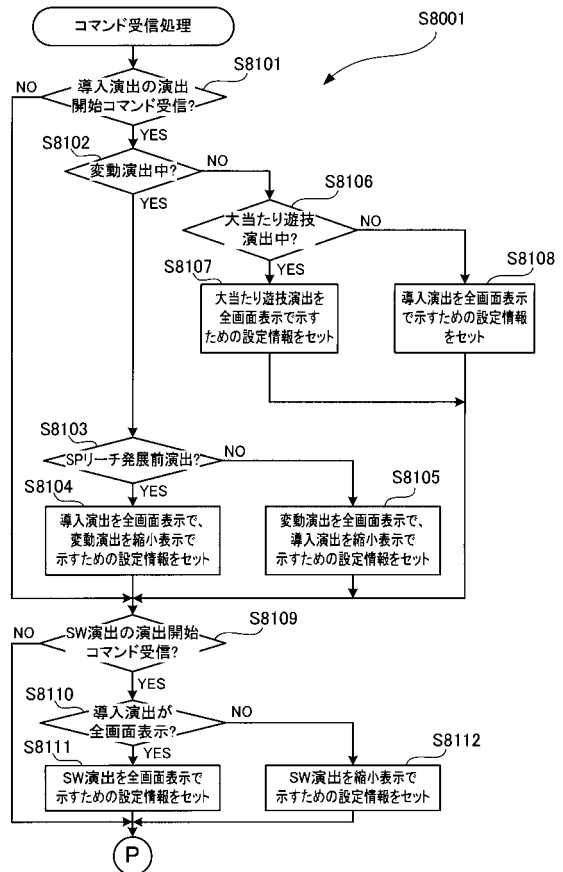
【 図 5 6 】



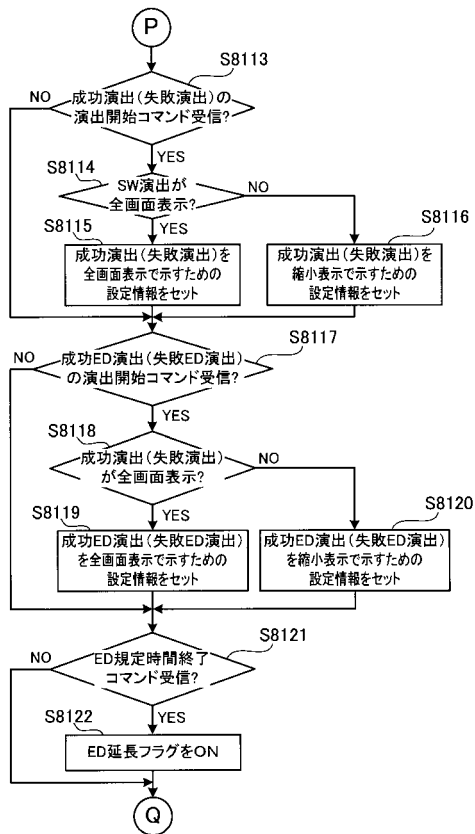
【 図 5 7 】



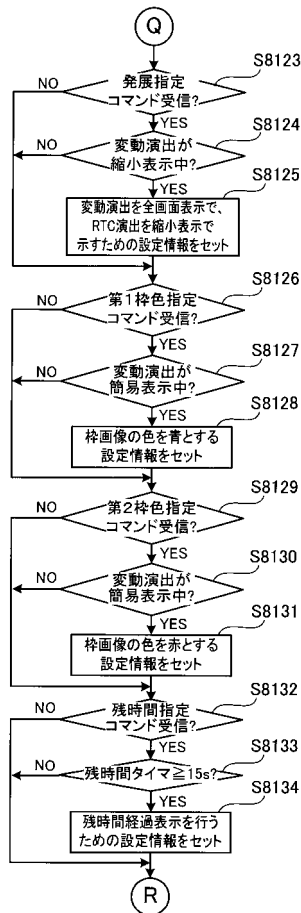
【 図 5 8 】



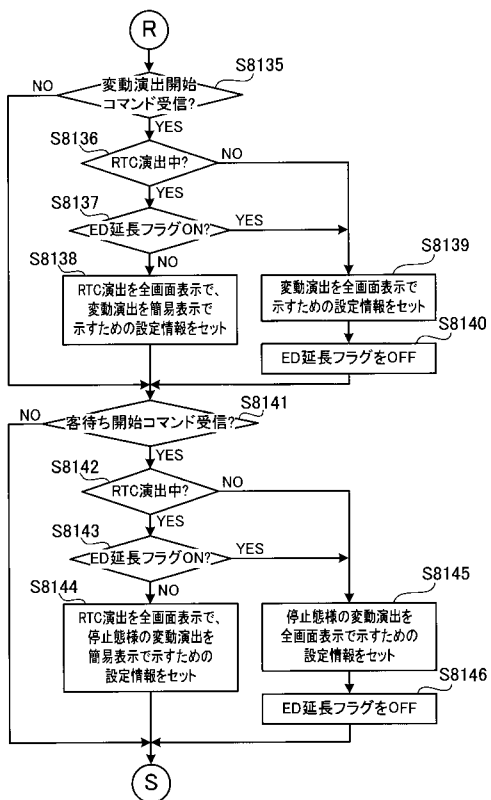
【図59】



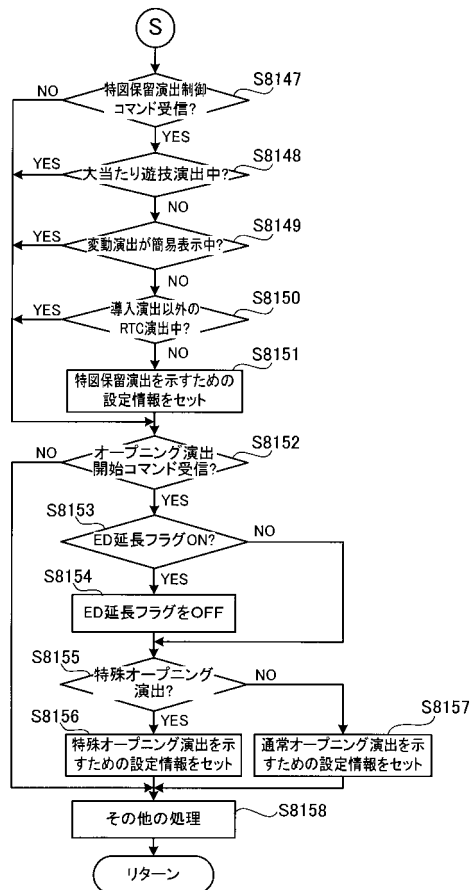
【図60】



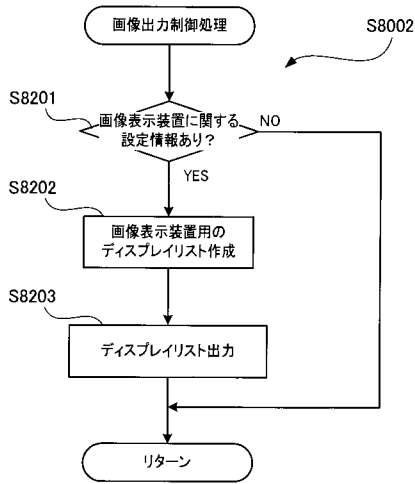
【図61】



【図62】



【 図 6 3 】

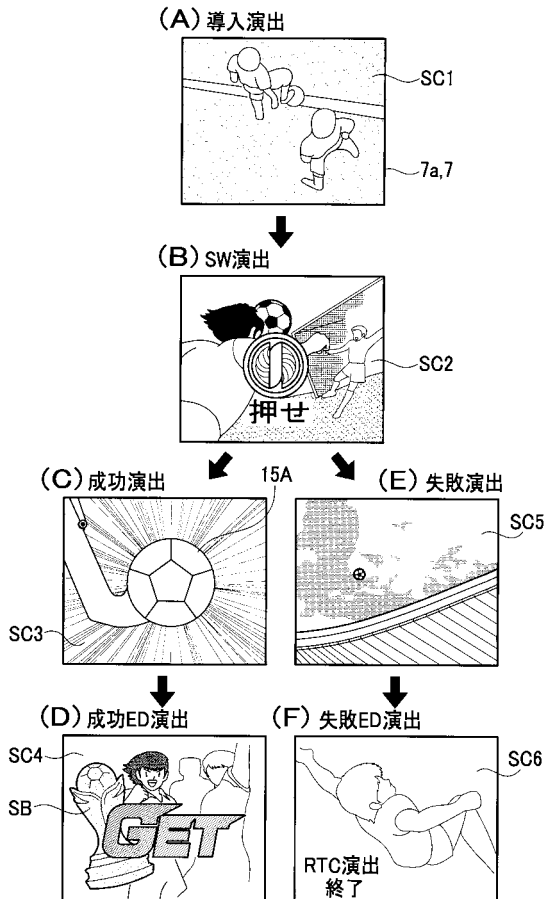


【 図 6 4 】

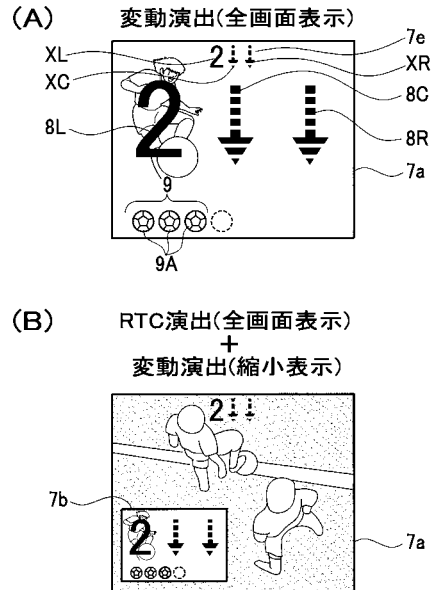
<RTC演出>

RTC演出			
導入演出	SW演出	成功演出	成功ED演出
		失敗演出	失敗ED演出

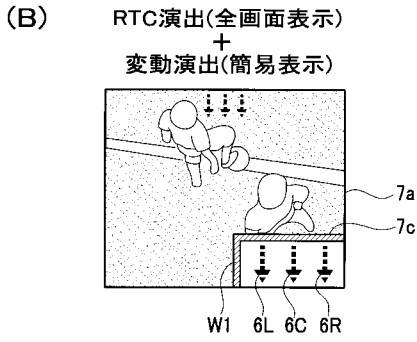
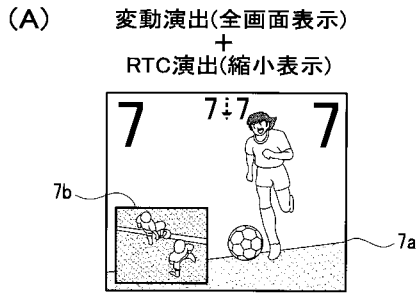
【 図 6 5 】



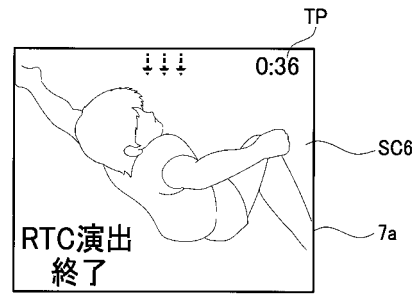
【 図 6 6 】



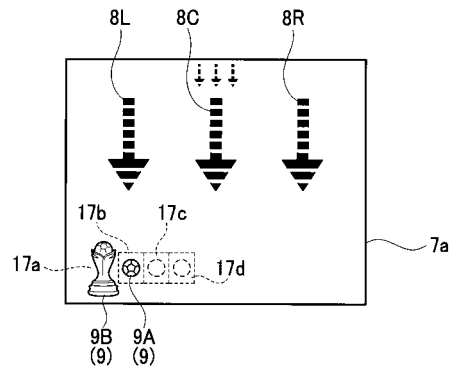
【 図 6 7 】



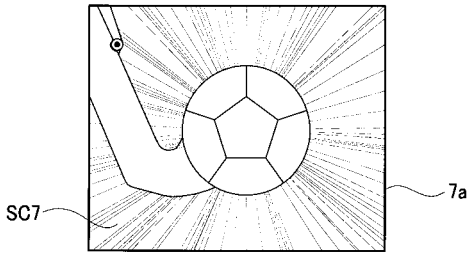
【 図 6 8 】



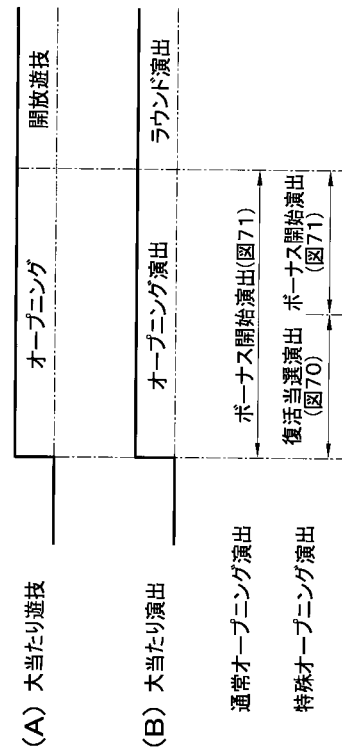
【 図 6 9 】



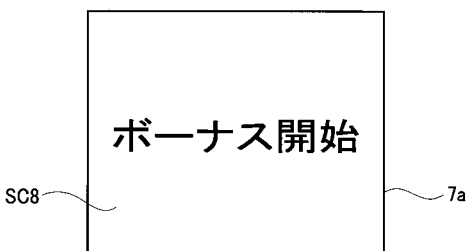
【 図 7 0 】



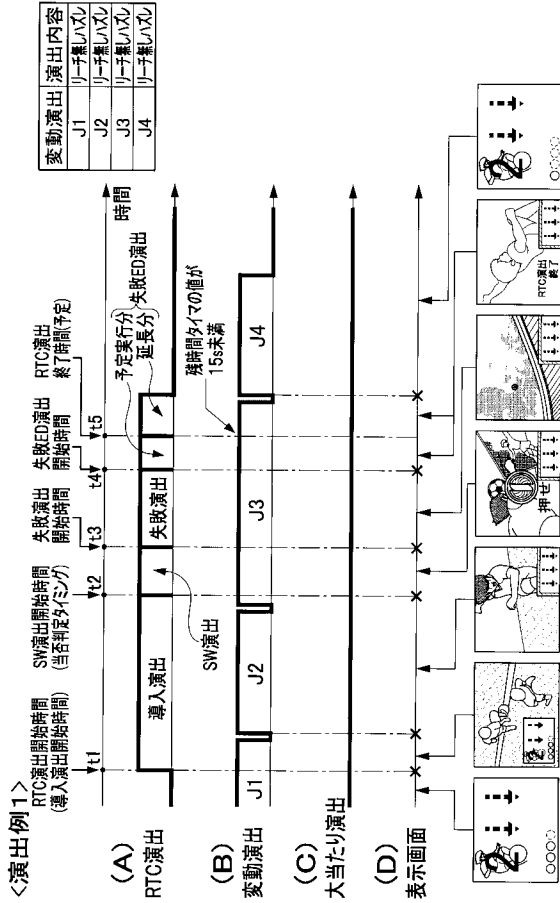
【 図 7 2 】



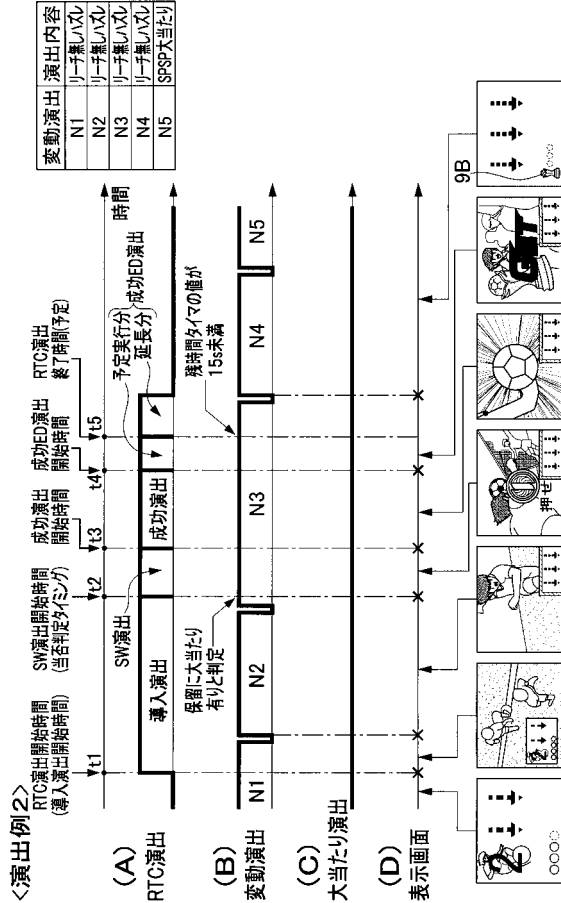
【 図 7 1 】



【 図 7 3 】



【 図 7 4 】



【 手続補正書 】

【 提出日 】平成28年10月5日 (2016.10.5)

【 手続補正 1 】

【 補正対象書類名 】特許請求の範囲

【 補正対象項目名 】全文

【 補正方法 】変更

【 補正の内容 】

【 特許請求の範囲 】

【 請求項 1 】

遊技領域に設けられた入球口への遊技球の入球を検知する入球検知手段と、前記入球検知手段による入球検知に基づき数値情報を取得する数値情報取得手段と、前記数値情報取得手段により取得された数値情報を所定の上限数まで記憶可能な記憶手段と、

所定の判定条件の成立時に、前記記憶手段に記憶された数値情報に基づいて当たりか否かの当否判定を行う当否判定手段と、

所定の演出図柄を変動表示したあと、前記当否判定の結果を示す停止態様で停止表示する変動演出を実行する変動演出実行手段と、

前記演出図柄が当たりを示す特定の停止態様で停止表示されたあと、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記上限数に応じた数の表示領域を含む演出保留表示部と、

前記演出保留表示部の表示領域の各々に前記数値情報の記憶順となるように前記数値情報の記憶があることを示す演出保留画像を表示可能な演出保留表示手段と、

前記数値情報取得手段によって取得された数値情報に基づいて、その数値情報が前記当否判定手段により当たりと判定される当たり数値情報であるか否かの情報を少なくとも含む入球口情報を、その数値情報の取得時に生成する入球口情報生成手段と、

時間を計時する計時手段と、

前記計時手段の計時結果に基づいて、予め定められた時間になったか否かを判定する時間判定手段と、

前記時間判定手段により予め定められた開始時間になったと判定された場合に所定の時間演出を実行する時間演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記時間演出の開始時から終了時までの間の所定のタイミングで、前記入球口情報生成手段により生成された入球口情報に基づいて、前記記憶手段に記憶されている数値情報の中に前記当たり数値情報があるか否かを判定する先読み判定手段を備え、

前記時間演出実行手段は、前記先読み判定手段により前記当たり数値情報の記憶があると判定されると、当たりを示唆する当選示唆演出を前記時間演出として実行し、前記時間演出を終了するものであり、

前記演出保留表示手段は、前記先読み判定手段により前記当たり数値情報の記憶があると判定されると、前記当たり数値情報に対応する演出保留画像として、当たりを示唆する当選示唆保留画像を、前記当選示唆演出を含む時間演出の終了後に表示するものであることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記時間演出実行手段は、

前記先読み判定手段により前記当たり数値情報の記憶がないと判定されると、前記当選示唆演出とは異なる演出を、前記時間演出として実行するものであることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記当選示唆演出は、特定画像を表示する演出であり、

前記当選示唆保留画像は、前記特定画像に関連する関連画像であることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 から請求項 3 までのいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者による操作が可能な操作手段と、

前記操作手段における操作を検知可能な操作検知手段と、を備え、

前記時間演出実行手段は、前記時間演出中に設定される所定の操作有効期間内の前記操作検知手段による検知に基づいて、前記当選示唆演出の実行を開始可能なものであることを特徴とする遊技機。

---

フロントページの続き

(72)発明者 西村 仁

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 平 勇輝

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

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA15 CA50 CA76 CA77 EA03 EA04 EA10 GA07