

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5844758号
(P5844758)

(45) 発行日 平成28年1月20日 (2016. 1. 20)

(24) 登録日 平成27年11月27日 (2015. 11. 27)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 60 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2013-28993 (P2013-28993) (22) 出願日 平成25年2月18日 (2013. 2. 18) (65) 公開番号 特開2014-155651 (P2014-155651A) (43) 公開日 平成26年8月28日 (2014. 8. 28) 審査請求日 平成25年2月18日 (2013. 2. 18)</p> <p>前置審査</p>	<p>(73) 特許権者 000161806 京楽産業. 株式会社 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 (74) 代理人 100158780 弁理士 寺本 亮 (74) 代理人 100121359 弁理士 小沢 昌弘 (72) 発明者 末松 崇洋 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内 (72) 発明者 宮▲崎▼ 剛 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示画面と、

遊技盤における第1領域に打ち出された遊技球が少なくとも通過可能な第1入賞領域と、

遊技盤における前記第1領域とは異なる第2領域に打ち出された遊技球が通過可能であり、遊技球が通過し難い第1状態と通過し易い第2状態とに作動し得る第2入賞領域と、前記第2入賞領域が前記第2状態に作動し難い通常遊技状態、または前記第2状態に作動し易い特定遊技状態で遊技を制御可能な遊技制御手段と、

前記表示画面の前面側へ移動可能な可動体と、

前記可動体の動作を制御する可動体制御手段と、

遊技球が前記第1領域を流下していることを判定する判定手段と、

前記表示画面に画像を表示する表示制御手段とを備え、

前記表示制御手段は、少なくとも前記特定遊技状態において、前記判定手段が前記第1領域を遊技球が流下していることを検知している場合に前記表示画面に前記第2領域への遊技球の打ち出しを促す第1報知画像および前記特定遊技状態で前記判定手段が前記第1領域を遊技球が流下していることを検知していない場合であっても前記表示画面に前記第2領域への遊技球の打ち出しを促す第2報知画像の少なくとも1つを表示するとともに、前記通常遊技状態に移行することに伴い、前記表示画面に前記第1領域への遊技球の打ち出しを促す第3報知画像を表示し、

前記可動体制御手段は、前記第1報知画像または前記第3報知画像が前記表示画面に表示されている場合、当該第1報知画像または当該第3報知画像と重ならないように前記可動体を退避させ、前記第1報知画像、前記第2報知画像、および前記第3報知画像のうち前記第2報知画像のみが前記表示画面に表示されている場合、前記可動体を退避させる動作を行わない、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特に、遊技盤に対して移動可能に配置された可動体を備える遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

一般的な遊技機では、所定の始動口に遊技球が入賞すると、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かが判定される。そして、所定の図柄表示器において図柄が変動表示されてから上記判定の結果を示す図柄が停止表示される。その際、特別遊技を実行すると判定されたことを示す図柄が停止表示されると、特別遊技が実行される。このようにして特別遊技が実行された場合、例えば大入賞口の開放制御が行われて、遊技者が多量の賞球を獲得することができる。この種の遊技機の中には、演出媒体として、上記始動口や大入賞口が設けられている遊技盤に対して進退自在に移動可能に構成された可動役物を備えるものがある（例えば、特許文献1参照）。

20

【0003】

上記特許文献1で開示された遊技機は、遊技球を用いた遊技の進行を制御する主制御部と、演出を統括的に制御する演出統括部と、演出統括部からの指示に基づいて画像および音声の出力制御を行う画像・音声制御部と、演出統括部からの指示に基づいて可動役物の動作やランプの点灯などを制御するランプ制御部とを備えている。主制御部は、例えば図柄表示器における図柄の変動表示を開始する際に、上記判定の結果などの情報を含む変動開始コマンドを演出統括部に送信する。これに対して、演出統括部は、図柄の変動表示に合わせて実行する演出の演出内容を決定し、その演出内容の演出の実行を指示する変動演出開始コマンドを画像・音声制御部及びランプ制御部に送信する。そして、ランプ制御部は、演出統括部から受信した変動演出開始コマンドに基づいて記憶手段から1の動作パターンを読み出し、読み出した動作パターンに基づいて、可動役物を動作させる。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2012-10927号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記特許文献1で開示された遊技機では、上記画像・音声制御部による表示制御に応じて上記演出の際に様々な画像を表示する画像表示部が設けられており、上記可動役物が当該画像表示部の前面側となる位置まで移動可能に構成されている。したがって、上記可動役物が当該画像表示部の前面側の位置に配置されている場合、上記画像表示部に画像や情報を表示する際に当該画像や当該情報と重なって見にくくなることがある。

40

【0006】

それ故に、本発明の目的は、表示画面に所定の画像が表示された場合に当該画像に対する視認性の確保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】

【0007】

上記目的を達成するために、本発明は例えば以下のような構成を採用し得る。なお、特

50

許請求の範囲の記載を解釈する際に、特許請求の範囲の記載によってのみその範囲が解釈されるべきであることが理解され、特許請求の範囲の記載と本欄の記載とが矛盾する場合には、特許請求の範囲の記載が優先する。

【0008】

本発明の遊技機の一構成例は、表示画面、第1入賞領域、第2入賞領域、遊技制御手段、可動体、可動体制御手段、判定手段、および表示制御手段を備える。第1入賞領域は、遊技盤における第1領域に打ち出された遊技球が少なくとも通過可能である。第2入賞領域は、遊技盤における第1領域とは異なる第2領域に打ち出された遊技球が通過可能であり、遊技球が通過し難い第1状態と通過し易い第2状態とに作動し得る。遊技制御手段は、第2入賞領域が第2状態に作動し難い通常遊技状態、または第2状態に作動し易い特定遊技状態で遊技を制御可能である。可動体は、表示画面の前面側へ移動可能である。可動体制御手段は、可動体の動作を制御する。判定手段は、遊技球が第1領域を流下していることを判定する。表示制御手段は、表示画面に画像を表示する。表示制御手段は、少なくとも特定遊技状態において、判定手段が第1領域を遊技球が流下していることを検知している場合に表示画面に第2領域への遊技球の打ち出しを促す第1報知画像および特定遊技状態で判定手段が第1領域を遊技球が流下していることを検知していない場合であっても表示画面に第2領域への遊技球の打ち出しを促す第2報知画像の少なくとも1つを表示するとともに、通常遊技状態に移行することに伴い、表示画面に第1領域への遊技球の打ち出しを促す第3報知画像を表示する。可動体制御手段は、第1報知画像または第3報知画像が表示画面に表示されている場合、当該第1報知画像または当該第2報知画像と重ならないように可動体を退避させ、第1報知画像、第2報知画像、および第3報知画像のうち第2報知画像のみが表示画面に表示されている場合、可動体を退避させる動作を行わない。

10

20

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、表示画面に所定の画像が表示された場合に当該画像に対する視認性を確保することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】一対の左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bが左右に離間した状態となったパチンコ遊技機1の一例を示す概略正面図

30

【図2】一対の左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bが隣接した状態となったパチンコ遊技機1の一例を示す概略正面図

【図3】パチンコ遊技機1の一部を示す概略平面図

【図4】図1における表示器4の拡大図

【図5】大当たり判定に使用される各種乱数を例示した説明図

【図6】変動パターン選択処理に使用される変動パターンテーブルについて説明するための説明図

【図7】確変遊技状態または時短遊技状態に移行した後に、確変遊技状態または時短遊技状態で遊技され、その後に通常遊技状態へ移行する場合に「報知情報」が報知される一例を示す図

40

【図8】大当たり遊技状態に移行した後に大当たり遊技が遊技される場合に「報知情報」が報知される一例を示す図

【図9】確変遊技状態または時短遊技状態において遊技が行われていない場合に「報知情報」が報知される一例を示す図

【図10】パチンコ遊技機1が備える制御装置の構成例を示すブロック図

【図11】遊技制御基板100において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート

【図12】RAM103の構成例およびRAM103に格納される各種情報を示すブロック図

50

- 【図 13】図 11 のステップ 2 におけるスイッチ処理の一例を示すフローチャート
- 【図 14】図 13 のステップ 2 1 における第 1 始動口スイッチ処理の一例を示すフローチャート
- 【図 15】図 13 のステップ 2 2 における第 2 始動口スイッチ処理の一例を示すフローチャート
- 【図 16】図 15 のステップ 2 2 8 における事前判定処理の一例を示すフローチャート
- 【図 17】図 13 のステップ 2 3 におけるゲートスイッチ処理の一例を示すフローチャート
- 【図 18】図 11 のステップ 3 における特別図柄処理の一例を示すフローチャート
- 【図 19】図 18 のステップ 3 0 9 における大当たり判定処理の一例を示すフローチャート 10
- 【図 20】図 18 のステップ 3 1 0 における変動パターン選択処理の一例を示すフローチャート
- 【図 21】図 18 のステップ 3 1 9 における停止中処理の一例を示すフローチャート
- 【図 22】図 11 のステップ 4 における普通図柄処理の一例を示すフローチャート
- 【図 23】図 11 のステップ 5 における電動チューリップ処理の一例を示すフローチャート
- 【図 24】図 11 のステップ 6 における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャート
- 【図 25】図 24 のステップ 6 2 6 における遊技状態設定処理の一例を示すフローチャート 20
- 【図 26】演出制御基板 1 3 0 において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート
- 【図 27】図 26 のステップ 1 0 におけるコマンド受信処理の一例を示すフローチャート
- 【図 28】図 26 のステップ 1 0 におけるコマンド受信処理の一例を示すフローチャート
- 【図 29】図 26 のステップ 1 0 におけるコマンド受信処理の一例を示すフローチャート
- 【図 30】図 26 のステップ 1 0 におけるコマンド受信処理の一例を示すフローチャート
- 【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の遊技機の一実施形態に係るパチンコ遊技機 1 について説明する。 30

【0012】

[パチンコ遊技機 1 の概略構成例]

まず、図 1 ~ 図 4 を参照しつつ、パチンコ遊技機 1 の概略構成について説明する。ここで、図 1 は、一対の左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b が左右に離間した状態となったパチンコ遊技機 1 の一例を示す概略正面図である。図 2 は、一対の左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b が隣接した状態となったパチンコ遊技機 1 の一例を示す概略正面図である。図 3 は、パチンコ遊技機 1 の一部の一例を示す概略平面図である。図 1 および図 2 に例示されるように、パチンコ遊技機 1 は、入賞や判定に関する役物等が設けられた遊技盤 2 と、遊技盤 2 を囲む枠部材 3 とを備えている。枠部材 3 は、遊技盤 2 と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持しており、このガラス板と遊技盤 2 とによって、遊技球が流下可能な遊技領域 1 0 が形成されている。 40

【0013】

遊技者がハンドル 2 0 を握ってレバー 2 1 を時計方向に回転させると、上皿 2 8 に溜められた遊技球が発射装置（不図示）へと案内され、ハンドル 2 0 の回転角度に応じた打球力で遊技領域 1 0 へと発射される。この遊技領域 1 0 には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は、遊技領域 1 0 における上部位置へと案内され、遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤 2 に沿って落下する。なお、遊技球の発射は、遊技者が停止ボタン 2 2 を操作することによって一時的に停止される。 50

【0014】

上皿28は、発射装置へ供給される遊技球および賞球を溜めるものである。上皿28の下方には、賞球を溜める下皿29が設けられている。下皿29と近接配置された取り出しボタン23を遊技者が操作すると、下皿29の下面の一部が開口されて、下皿29に溜まった遊技球が下皿29の下方に配置された不図示の箱に落下する。

【0015】

遊技者がハンドル20を相対的に小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印31に例示されるように遊技領域10における左側領域を流下する。一方、遊技者がハンドル20を相対的に大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印32に例示されるように遊技領域10における右側領域を流下する。

10

【0016】

左打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第1始動口11、第2始動口12、普通入賞口14、第1ゲート15、および電動チューリップ17が設けられている。また、右打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第2始動口12、大入賞口13、第2ゲート16、および電動チューリップ17が設けられている。なお、本実施形態では、第2始動口12および電動チューリップ17は、左打ちされた遊技球の通過経路、かつ、右打ちされた遊技球の通過経路となる位置に設けられているが、電動チューリップ17が開姿勢となった場合に右打ちされた遊技球の方が左打ちされた遊技球より第2始動口12に入賞しやすいように構成されている。また、本実施形態においては、第1始動口11が左打ちされた遊技球の通過経路に設けられているが、第1始動口11が右打ちされた遊技球の通過経路にも設けられてもかまわない。この場合、第1始動口11には、左打ちされた遊技球だけでなく右打ちされた遊技球も入賞することができる。

20

【0017】

遊技領域10に打ち出された遊技球は、遊技盤2に沿って流下する過程で、第1始動口11、第2始動口12、大入賞口13、および普通入賞口14のいずれかに入球した場合に入賞する。これにより、入賞した箇所に応じた所定数の賞球が上皿28または下皿29に払い出される。なお、入賞しなかった遊技球は、排出口18を介して遊技領域10から排出される。

30

【0018】

第1始動口11は、常時開放されている始動口であり、第2始動口12は、普通電動役物としての電動チューリップ17が作動しているときだけ開放される始動口である。パチンコ遊技機1では、遊技球が第1始動口11を通過して入賞した場合、または遊技球が第2始動口12を通過して入賞した場合、遊技者にとって有利な大当たり遊技（特別遊技）を実行するか否かが判定され、その判定結果が後述する表示器4に表示される。

【0019】

なお、以下の説明では、第1始動口11への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第1特別図柄判定」と呼び、第2始動口12への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第2特別図柄判定」と呼び、これらの判定を総称して「特別図柄判定」と呼ぶものとする。

40

【0020】

大入賞口13は、特別図柄判定の結果に応じて開放される特別入賞領域である。大入賞口13の開口部には、大入賞口13を開閉するプレートが設けられ、当該プレートによって通常閉塞されている。これに対して、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す所定の大当たり図柄が表示器4に停止表示された場合、上記プレートを作動させて大入賞口13を開放する大当たり遊技が実行される。このため、遊技者は、大当たり遊技中に右打ちを行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。

50

【 0 0 2 1 】

電動チューリップ 1 7 は、第 2 始動口 1 2 に近接配置されており、一对の羽根部材を有している。電動チューリップ 1 7 は、一对の羽根部材が第 2 始動口 1 2 を閉塞する閉姿勢（図 1 参照）と、第 2 始動口 1 2 を開放する開姿勢（不図示）とに姿勢変化可能に構成されている。

【 0 0 2 2 】

第 2 始動口 1 2 は、図 1 に例示されるように、電動チューリップ 1 7 によって通常閉塞されている。これに対して、遊技球が第 1 ゲート 1 5 または第 2 ゲート 1 6 を通過すると、賞球の払い出しは行われぬものの、第 2 始動口 1 2 を開放するか否かが判定される。ここで、第 2 始動口 1 2 を開放すると判定された場合、電動チューリップ 1 7 の一对の羽根部材が規定時間開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数行われる。このように、第 2 始動口 1 2 は、電動チューリップ 1 7 が作動していないときには遊技球が通過し難い状態であるのに対して、電動チューリップ 1 7 が作動することによって遊技球が通過し易い状態となる。なお、以下の説明では、第 1 ゲート 1 5 または第 2 ゲート 1 6 に対する遊技球の通過を条件として実行される判定を「普通図柄判定」と呼ぶものとする。

10

【 0 0 2 3 】

普通入賞口 1 4 は、第 1 始動口 1 1 と同様に常時開放されており、遊技球の入賞によって所定個数の賞球が払い出される入賞口である。なお、第 1 始動口 1 1 等とは異なり、普通入賞口 1 4 に遊技球が入賞しても特別図柄判定や普通図柄判定が行われることはない。

【 0 0 2 4 】

[パチンコ遊技機 1 の演出手段の構成例]

図 1 に例示されるように、遊技盤 2 または枠部材 3 には、各種の演出を行うものとして、メイン液晶表示装置 5、可動役物 7、左サブ液晶表示装置 8 a、右サブ液晶表示装置 8 b、スピーカ 2 4、および盤ランプ 2 5 が設けられている。また、枠部材 3 には、図 1 には示されていない枠ランプ 3 7 が内蔵されている。

20

【 0 0 2 5 】

メイン液晶表示装置 5 は、演出画像を表示する画像表示装置であり、遊技者によって視認され易い位置に設けられている。メイン液晶表示装置 5 には、例えば、特別図柄判定の判定結果を報知する装飾図柄、予告演出などを行うキャラクタやアイテム、特別図柄判定が保留されている数だけ表示される保留表示画像等の各種表示オブジェクトを含む演出画像が表示される。なお、メイン液晶表示装置 5 は、E L 表示装置等の他の画像表示装置によって構成されてもよい。

30

【 0 0 2 6 】

可動役物 7 は、遊技盤 2 に対して可動に構成されており、内蔵された発光素子（例えば L E D）を発光させながら移動したり回転したりすることによって各種の演出を行う。盤ランプ 2 5 および枠ランプ 3 7 は、点灯または点滅のパターンの変更や発光色の変更等の光による各種の演出を行う。スピーカ 2 4 は、メイン液晶表示装置 5 で行われる表示演出と同期するように楽曲や音声、効果音等を出力して音による演出を行う。

【 0 0 2 7 】

左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b は、演出画像を表示する画像表示装置であり、遊技者から視認されにくい退避位置から遊技者から視認されやすい位置まで進退自在に移動可能に構成されている。具体的には、図 1 に示すように、左サブ液晶表示装置 8 a が退避位置に配置される場合、メイン液晶表示装置 5 の視認性を妨げないようにメイン液晶表示装置 5 の左端に設けられた隙間スペース内に格納される。そして、左サブ液晶表示装置 8 a は、メイン液晶表示装置 5 の液晶画面と所定の間隔を隔てた状態で当該液晶画面に沿って左右方向に移動可能であり、上記退避位置から右方向（図示白抜き矢印方向）へ移動することによって遊技者から視認されやすい出現位置へ移動する。また、右サブ液晶表示装置 8 b が退避位置に配置される場合、メイン液晶表示装置 5 の視認性を妨げないようにメイン液晶表示装置 5 の右端に設けられた隙間スペース内に格納される。そして、右サブ液晶表示装置 8 b も、メイン液晶表示装置 5 の液晶画面と所定の間隔を隔

40

50

てた状態で当該液晶画面に沿って左右方向に移動可能であり、上記退避位置から左方向（図示白抜き矢印方向）へ移動することによって遊技者から視認されやすい出現位置へ移動する。

【0028】

図2に示すように、左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bは、互いに隣接された状態となってメイン液晶表示装置5の液晶画面と所定の間隔を隔てた前面側に配置された隣接位置まで移動することができる。上記隣接位置では、左サブ液晶表示装置8aの液晶画面と右サブ液晶表示装置8bの液晶画面とが隣接した状態となるため、これらの液晶画面を1つの液晶画面として機能させることができ、3つの液晶画面（メイン液晶表示装置5の液晶画面、左サブ液晶表示装置8aの液晶画面、右サブ液晶表示装置8bの液晶画面）単独または組み合わせることによって、様々な演出を行うことが可能となる。また、上記隣接位置は、メイン液晶表示装置5の液晶画面の左右中央となり、左サブ液晶表示装置8aおよび/または右サブ液晶表示装置8bが退避位置から隣接位置まで移動することによって、左サブ液晶表示装置8aおよび/または右サブ液晶表示装置8bと重なるメイン液晶表示装置5の視認性が妨げられることにもなる。

10

【0029】

なお、以下の説明においては、左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bの配置位置の説明を簡単にするために、メイン液晶表示装置5の左右端にそれぞれ設けられた隙間スペース内に格納されて左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bが退避する位置を「退避位置」と記載する。また、メイン液晶表示装置5の液晶画面の左右中央位置において左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bが隣接して配置される位置を「隣接位置」と記載する。さらに、上記「退避位置」から上記「隣接位置」方向へ移動して左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bの表示画面全面が視認可能となる位置を「出現位置」と記載する。

20

【0030】

[パチンコ遊技機1の操作手段の構成例]

図3に例示されるように、枠部材3には、遊技者が操作する操作手段として、演出ボタン26および十字キー27が設けられている。演出ボタン26は、遊技者が押下することによって操作情報を入力するための押ボタンである。十字キー27は、遊技者が選択操作を行うためのいわゆる十字キーである。パチンコ遊技機1では、演出ボタン26または十字キー27の操作に応じた演出が行われる場合がある。

30

【0031】

[表示器4の構成例]

図4は、図1における表示器4の拡大図である。表示器4は、主に特別図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示するものであり、図4に例示されるように、第1特別図柄表示器41、第2特別図柄表示器42、第1特別図柄保留表示器43、第2特別図柄保留表示器44、普通図柄表示器45、普通図柄保留表示器46、および遊技状態表示器47を有して構成されている。

【0032】

第1特別図柄表示器41は、第1特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第1特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって第1特別図柄判定の判定結果を報知する。第2特別図柄表示器42は、第2特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第2特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって第2特別図柄判定の判定結果を報知する。第1特別図柄表示器41および第2特別図柄表示器42には、判定図柄として、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す大当たり図柄、または特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを示すハズレ図柄が停止表示される。

40

【0033】

第1特別図柄保留表示器43は、第1特別図柄判定の保留数を表示する。第2特別図柄保留表示器44は、第2特別図柄判定の保留数を表示する。

50

【 0 0 3 4 】

普通図柄表示器 4 5 は、普通図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。普通図柄保留表示器 4 6 は、普通図柄判定の保留数を表示する。遊技状態表示器 4 7 は、パチンコ遊技機 1 の電源投入時点における遊技状態を表示する。

【 0 0 3 5 】

なお、以下の説明では、第 1 特別図柄表示器 4 1 または第 2 特別図柄表示器 4 2 に表示される図柄を「特別図柄」と呼び、普通図柄表示器 4 5 に表示される図柄を「普通図柄」と呼ぶものとする。

【 0 0 3 6 】

[各種乱数を用いた判定方法の説明]

次に、図 5 を参照しつつ、各種乱数を用いた判定方法について説明する。ここで、図 5 は、大当たり判定に使用される各種乱数を例示した説明図である。

【 0 0 3 7 】

図 5 (A) に例示される大当たり乱数は、大当たり遊技を実行するか否かを決定するための判定に使用される乱数であり、大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い低確率状態と、大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に高い高確率状態とのそれぞれについて、個別に設定されている。

【 0 0 3 8 】

本実施形態では、低確率状態に関して、「 0 」のみの 1 個の当選値が予め設定されており、低確率状態で遊技が制御されているときに、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 に入賞したタイミングで取得された大当たり乱数がこの当選値と一致した場合に、大当たり遊技を実行すると判定される。

【 0 0 3 9 】

また、高確率状態に関して、「 0 」～「 9 」の 1 0 個の当選値が予め設定されており、高確率状態で遊技が制御されているときに、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 に入賞したタイミングで取得された大当たり乱数がこれらの当選値のいずれかと一致した場合に、大当たり遊技を実行すると判定される。

【 0 0 4 0 】

ここで、大当たり乱数の取り得る範囲は、低確率状態と高確率状態とのいずれの場合も「 0 」～「 3 1 9 」である。このため、低確率状態での大当たり当選確率は $1 / 3 2 0$ であり、高確率状態での大当たり当選確率は $1 0 / 3 2 0$ (= $1 / 3 2$) である。このため、本実施形態では、高確率状態のときには、低確率状態のときに比べて 1 0 倍大当たりとなり易い。

【 0 0 4 1 】

大当たり乱数に基づいて大当たりである（大当たり遊技を実行する）と判定された場合、始動口入賞時にその大当たり乱数と一緒に取得された図柄乱数が、大当たりの種類毎に予め設定された当選値のうちどの当選値と一致するかに基づいて、大当たりの種類を決定する処理が行われる。

【 0 0 4 2 】

図 5 (B) および図 5 (C) に例示されるように、本実施形態では、第 1 始動口入賞による大当たりの種類として、1 6 R 確変当たり、1 0 R 確変当たり、突然確変当たり、および 1 3 R 通常当たりの 4 種類が用意されている。

【 0 0 4 3 】

第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞した際に取得される図柄乱数の取り得る範囲は、本実施形態では「 0 」～「 1 9 9 」である。1 6 R 確変当たりに関して「 0 」～「 3 9 」の 4 0 個の当選値が割り当てられているので、 $4 0 / 2 0 0$ の割合で 1 6 R 確変当たりとなる。また、1 0 R 確変当たりに関して「 4 0 」～「 9 9 」の 6 0 個の当選値が割り当てられているので、 $6 0 / 2 0 0$ の割合で 1 0 R 確変当たりとなる。また、突然確変当たりに関して「 1 0 0 」～「 1 2 9 」の 3 0 個の当選値が割り当てられているので、 $3 0 / 2 0 0$ の

10

20

30

40

50

割合で突然確変当たりとなる。さらに、13R通常当たりに関して「130」～「199」の70個の当選値が割り当てられているので、70/200の割合で13R通常当たりとなる。

【0044】

一方、第2始動口12に遊技球が入賞した際に取得される図柄乱数の取り得る範囲も、「0」～「199」である。16R確変当たりに関して「0」～「49」の50個の当選値が割り当てられているので、50/200の割合で16R確変当たりとなる。また、10R確変当たりに関して「50」～「129」の80個の当選値が割り当てられているので、80/200の割合で10R確変当たりとなる。さらに、13R通常当たりに関して「130」～「199」の70個の当選値が割り当てられているので、70/200の割合で13R通常当たりとなる。なお、第2始動口12に遊技球が入賞した際に取得される図柄乱数には、突然確変当たりとなる当選値が設定されていないため、第2始動口12に遊技球が入賞した際には突然確変当たりには当選することがない。

10

【0045】

ここで、16R確変当たり、10R確変当たり、および突然確変当たりのいずれかに当選した場合には、大当たり遊技が行われた後に、確変遊技状態で遊技が制御されることになる。一方、13R通常当たりには、大当たり遊技が行われた後に、予め設定された回数（本実施例では、100回）だけ特別図柄判定が行われるまで低確率状態の時短遊技状態で遊技が制御された後、通常遊技状態で遊技が制御される。

【0046】

ここで、「確変遊技状態」は、大当たり遊技を実行するか否かが上記高確率状態で判定されるとともに、第2始動口12が開放され易い、いわゆる電チューサポート機能が次回大当たりとなるまで付与される遊技状態である。

20

【0047】

「時短遊技状態」は、大当たり遊技を実行するか否かが上記低確率状態で判定されるとともに、予め設定された回数（本実施例では、100回）だけ特別図柄判定が行われるまで電チューサポート機能が付与される遊技状態である。

【0048】

「通常遊技状態」は、大当たり遊技を実行するか否かが上記低確率状態で判定されるとともに、電チューサポート機能が付与されない遊技状態である。

30

【0049】

ここで、上述したように、本実施形態においては、電動チューリップ17が開姿勢となった場合、右打ちされた遊技球の方が左打ちされた遊技球より第2始動口12に入賞し易いように構成されているため、電チューサポート機能が付与される遊技状態では「右打ち」で遊技する方が遊技者にとって有利となる。したがって、「確変遊技状態」および「時短遊技状態」においては、第2始動口12に遊技球が入賞し易い「右打ち」によって遊技することによって、遊技者が「左打ち」より有利に遊技することができる。

【0050】

また、図5(B)および図5(C)から明らかなように、本実施形態では、第1始動口11に遊技球が入賞することによって得られる大当たりより、第2始動口12に遊技球が入賞することによって得られる大当たりの方が、遊技者に有利となるように設定されている。具体的には、大当たり遊技が行われた後に確変遊技状態となるとともに、大当たり遊技を行うラウンド数が16ラウンドまたは10ラウンド付与される16R確変当たりまたは10R確変当たりには当選する割合が、第2始動口12に遊技球が入賞する場合の方が第1始動口11に遊技球が入賞する場合より多い。また、大当たり遊技を行うラウンド数が付与されない突然確変当たりは、第2始動口12に遊技球が入賞する場合に当選することはない。このように、図5(B)および図5(C)で例示した大当たりの種類では、第2始動口12に遊技球が入賞する場合の方が第1始動口11に遊技球が入賞する場合より賞球を相対的に多く獲得できる可能性が高く、第2始動口12に遊技球が入賞することによって得られる大当たりの方が遊技者にとって有利となる。

40

50

【 0 0 5 1 】

したがって、電チューサポート機能付与される遊技状態、すなわち「確変遊技状態」および「時短遊技状態」においては、第2始動口12に遊技球が入賞し易い状態のため、第1始動口11に遊技球が入賞することが極めて少ない「右打ち」によって遊技することによって、遊技者が「左打ち」より有利に遊技することができる。また、大入賞口13が「右打ち」された遊技球の通過経路に設けられているため、大当たり遊技状態においても、「右打ち」によって遊技することによって、遊技者が「左打ち」より有利に遊技することができる。一方、電チューサポート機能付与されない遊技状態、すなわち「通常遊技状態」においては、第2始動口12に遊技球が入賞し難い状態のため、第1始動口11に遊技球が入賞することが極めて少ない「右打ち」で遊技するよりも第1始動口11に遊技球を入賞させることができる「左打ち」で遊技することによって、遊技者が「右打ち」より有利に遊技することができる。

10

【 0 0 5 2 】

[特別図柄の変動パターンの説明]

次に、図6を参照しつつ、特別図柄の変動パターンについて説明する。ここで、図6は、変動パターン選択処理に使用される変動パターンテーブルについて説明するための説明図である。

【 0 0 5 3 】

第1始動口11または第2始動口12に遊技球が入賞すると、上述した大当たり乱数および図柄乱数とともに、特別図柄の変動パターンを選択する変動パターン選択処理に使用される変動パターン乱数が取得される。そして、大当たり乱数に基づいて大当たりであると判定されるとともに図柄乱数に基づいて大当たりの種類が決定された場合、これらの処理に使用された大当たり乱数および図柄乱数と一緒に取得された変動パターン乱数に基づいて、特別図柄の変動パターンが選択される。その際、特別図柄判定の判定結果が大当たりであるため、大当たり用変動パターンテーブル(図6(A)参照)を参照して特別図柄の変動パターンが選択される。

20

【 0 0 5 4 】

図6(A)に例示されるように、大当たり用変動パターンテーブルでは、変動パターン乱数と特別図柄の変動パターンとが対応付けられている。変動パターン乱数の取り得る範囲は、本実施形態では「0」～「99」である。大当たりと判定されることになる大当たり乱数と一緒に始動口入賞時に取得された変動パターン乱数が「0」～「14」のいずれかである場合には変動時間が60秒である第1変動パターンが選択され、「15」～「54」のいずれかである場合には変動時間が83秒である第2変動パターンが選択され、「55」～「69」のいずれかである場合には変動時間が120秒である第3変動パターンが選択され、「70」～「99」のいずれかである場合には変動時間が160秒である第4変動パターンが選択される。

30

【 0 0 5 5 】

一方、始動口入賞時に取得された大当たり乱数に基づいて大当たりではないと判定された場合、この大当たり乱数と一緒に始動口入賞時に取得された不図示のリーチ乱数に基づいて、遊技者に対して大当たりを期待させるリーチ演出を行うか否かが判定される。ここで、リーチ演出を行うと判定された場合にはリーチ用変動パターンテーブル(図6(B)参照)を参照して特別図柄の変動パターンが選択され、リーチ演出を行わないと判定された場合にはハズレ用変動パターンテーブル(図6(C)参照)を参照して特別図柄の変動パターンが選択される。

40

【 0 0 5 6 】

図6(B)に例示されるように、リーチ用変動パターンテーブルでは、大当たり用変動パターンテーブルと同様に、変動パターン乱数と特別図柄の変動パターンとが対応付けられている。大当たりではないと判定されることになる大当たり乱数およびリーチ演出を行うと判定されることになるリーチ乱数と一緒に始動口入賞時に取得された変動パターン乱数が「0」～「29」のいずれかである場合には変動時間が60秒である第5変動パター

50

ンが選択され、「30」～「69」のいずれかである場合には変動時間が83秒である第6変動パターンが選択され、「70」～「89」のいずれかである場合には変動時間が120秒である第7変動パターンが選択され、「90」～「99」のいずれかである場合には変動時間が160秒である第8変動パターンが選択される。

【0057】

なお、本実施形態では、特別図柄の変動パターンが遊技状態とは無関係に選択されるように大当たり用変動パターンテーブルおよびリーチ用変動パターンテーブルが構成されている場合について説明するが、大当たり用変動パターンテーブルおよびリーチ用変動パターンテーブルは、それぞれ、遊技状態に応じて変動時間が相異なる変動パターンが選択され得るように構成されていてもよい。

10

【0058】

上述したように、リーチ演出を行わないと判定された場合には、ハズレ用変動パターンテーブル(図6(C)参照)を参照して特別図柄の変動パターンが選択される。

【0059】

図6(C)に例示されるように、ハズレ用変動パターンテーブルでは、時短(電チューサポート)の有無と、当該変動開始時における特別図柄判定の保留数と、特別図柄の変動パターンとが対応付けられている。

【0060】

大当たりではないと判定されるとともにリーチ演出を行わないと判定された場合、非時短状態(本実施形態では通常遊技状態)においては、電チューサポート機能が付与されないため、遊技者が左打ちを行って第1始動口11に遊技球を入賞させる遊技を行うことになる。これに対して、始動口入賞時に取得した各種乱数に基づく特別図柄判定を行って特別図柄の変動表示を開始させる際の特別図柄判定(基本的には第1特別図柄判定)の保留数が「0」～「1」である場合には変動時間が18秒である第9変動パターンが選択され、保留数が「2」である場合には変動時間が12秒である第10変動パターンが選択され、保留数が「3」～「4」である場合には変動時間が5秒である第11変動パターンが選択される。

20

【0061】

一方で、時短状態(本実施形態では確変遊技状態または時短遊技状態)においては、電チューサポート機能が付与されるため、遊技者が右打ちを行って第2始動口12に遊技球を入賞させる遊技を行うことになる。これに対して、始動口入賞時に取得した各種乱数に基づく特別図柄判定を行って特別図柄の変動表示を開始させる際の特別図柄判定(基本的には第2特別図柄判定)の保留数が「0」～「1」である場合には変動時間が15秒である第12変動パターンが選択され、保留数が「2」である場合には変動時間が10秒である第13変動パターンが選択され、保留数が「3」～「4」である場合には変動時間が3秒である第14変動パターンが選択される。

30

【0062】

このように、大当たりではないと判定されるとともにリーチ演出を行わないと判定される場合には、始動口入賞時に選択される特別図柄の変動パターンが、保留消化時(当該変動開始時)における特別図柄判定の保留数に依存する。そして、時短状態のときには、非時短状態のときに比べて、特別図柄判定の保留数が同じであったとしても、特別図柄の変動時間がより短い変動パターンが選択される。

40

【0063】

また、図6の表記から明らかなように、大当たり遊技を実行すると判定された場合には変動時間が相対的に長い変動パターンが選択される一方で、大当たり遊技を実行しないと判定された場合には変動時間が相対的に短い変動パターンが選択される。

【0064】

[情報報知中における演出の説明]

以下、遊技者に遊技方法を示唆する情報や遊技を促す情報を遊技者に報知している際に行われる演出について説明する。なお、以下の説明では、遊技者に報知するためにメイン

50

液晶表示装置 5 に表示する、遊技者に遊技方法を示唆する情報や遊技を促す情報を単に「報知情報」と記載する。

【 0 0 6 5 】

後述する実施形態では、以下のような場合にメイン液晶表示装置 5 を用いて報知される「報知情報」を一例として用いる。第 1 の例として、確変遊技状態や時短遊技状態へ移行する場合や大当たり遊技を開始する場合に、遊技者に右打ちによって遊技することを示唆する報知情報「右をねらってください」と記載された文字画像がメイン液晶表示装置 5 に表示される。第 2 の例として、通常遊技状態へ移行する場合に、遊技者に左打ちによって遊技することを示唆する報知情報「ハンドルを戻してください」と記載された文字画像がメイン液晶表示装置 5 に表示される。第 3 の例として、確変遊技状態、時短遊技状態、および大当たり遊技中において、遊技者が左打ちを行っているとは判定された場合、遊技者に右打ちによって遊技することを示唆する報知情報「右をねらってください」と記載された文字画像がメイン液晶表示装置 5 に表示される。第 4 の例として、通常遊技状態において、遊技者が右打ちを行っているとは判定された場合、遊技者に左打ちによって遊技することを示唆する報知情報「ハンドルを戻してください」と記載された文字画像がメイン液晶表示装置 5 に表示される。第 5 の例として、確変遊技状態、時短遊技状態、および大当たり遊技中において、右打ちによる遊技を行っていない（例えば、遊技者が遊技を行っていない）と判定された場合、遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す報知情報「右打ちをしてください」と記載された文字画像がメイン液晶表示装置 5 に表示される。

【 0 0 6 6 】

図 7 は、確変遊技状態または時短遊技状態に移行した後に、確変遊技状態または時短遊技状態で遊技され、その後通常遊技状態へ移行する場合に「報知情報」が報知される一例を示す図である。

【 0 0 6 7 】

図 7 (A) において、確変遊技状態または時短遊技状態に移行した場合、上記報知情報の一例として、「右をねらってください」と記載された文字画像がメイン液晶表示装置 5 の中央付近に相対的に大きく表示される（主表示画像 I B a ）。ここで、主表示画像 I B a は、遊技者にハンドル 2 0 を相対的に大きい回転角で回転させた状態を維持する「右打ち」によって遊技するように促すものであり、遊技方法を示唆する情報となる。例えば、本実施形態では、一例として時短状態（確変遊技状態または時短遊技状態）において遊技者が右打ちを行って第 2 始動口 1 2 に遊技球を入賞させる遊技を行う方が左打ちより有利となるため、当該時短状態に移行した直後において所定時間（例えば、6 秒間）主表示画像 I B a がメイン液晶表示装置 5 に表示される。

【 0 0 6 8 】

メイン液晶表示装置 5 に主表示画像 I B a が表示された場合、左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b は、遊技者が視認しにくい退避位置にそれぞれ退避する。これによって、メイン液晶表示装置 5 に表示されている主表示画像 I B a と左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b とが重複することがないため、主表示画像 I B a が左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b によって視界が妨げられることがなく、「右打ち」による遊技が有利であることを遊技者に確実に伝えることができる。

【 0 0 6 9 】

図 7 (B) では、確変遊技状態または時短遊技状態において装飾図柄を変動表示する演出がメイン液晶表示装置 5 に表示されている。ここで、装飾図柄を変動表示する演出は、上述した変動パターン乱数に応じて選択された特別図柄の変動パターンに基づいてメイン液晶表示装置 5 に表示されるものであり、特別図柄判定の判定結果を報知するために行われる演出の一例となる。そして、確変遊技状態または時短遊技状態において装飾図柄を変動表示する演出を行っている間は、「右打ち」と記載された文字画像がメイン液晶表示装置 5 の上端付近に帯状に表示される（帯表示画像 I L ）。このとき、左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b には、装飾図柄を変動表示する演出に応じた画像がそ

れぞれ表示されるとともに、左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b が退避位置から遊技者が視認し易い位置（出現位置～隣接位置）へ移動して装飾図柄を変動表示に伴った演出が行われる。一例として、確変遊技状態または時短遊技状態において装飾図柄を変動表示する演出を行う際は、遊技者が視認し易い位置（出現位置～隣接位置）において左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b が左右方向へ所定の周期で揺動する。なお、左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b が左右方向へ揺動する周期については、メイン液晶表示装置 5 等で表示されている演出（例えば、装飾図柄を変動表示する演出）とは同期しなくてもよく、確変遊技状態または時短遊技状態の場合は常に揺動を続けてもよい。

【 0 0 7 0 】

10

確変遊技状態または時短遊技状態において、遊技者が左打ちで遊技していることが検知された場合、上記報知情報の一例として、「右をねらってください」と記載された文字画像がメイン液晶表示装置 5 の中央付近に相対的に大きく再表示される（主表示画像 I B a ; 図 7 (C)）。そして、主表示画像 I B a が表示されている間、変動表示または停止表示される装飾図柄は、主表示画像 I B a と重複表示されないように、メイン液晶表示装置 5 の隅付近（図 7 (C)）の一例では左上隅）に相対的に小さく表示される。例えば、本実施形態では、一例として時短状態（確変遊技状態または時短遊技状態）において遊技者が左打ちを行っている」と判定された場合、所定時間（例えば、時間 A = 6 秒間）主表示画像 I B a がメイン液晶表示装置 5 に表示される。

【 0 0 7 1 】

20

例えば、本実施形態では、第 1 ゲート 1 5 を遊技球が所定数（例えば、連続 5 個）通過したことを検出することによって、遊技者が左打ちを行っている」と判定する。しかしながら、他の情報を用いて当該判定を行ってもかまわない。例えば、第 1 始動口 1 1 に遊技球が 1 以上の所定数入賞することに応じて、遊技者が左打ちを行っている」と判定してもよい。

【 0 0 7 2 】

上述したように、確変遊技状態または時短遊技状態において、左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b は、出現位置～隣接位置へ移動して装飾図柄を変動表示に伴った演出を行っているが、左打ちが検知されることに応じて主表示画像 I B a が表示される場合も、退避位置にそれぞれ退避する。これによって、左打ちが検知された場合も、主表示画像 I B a と左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b とが重複することがないため、主表示画像 I B a が左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b によって視界が妨げられることがなく、遊技者が不利な「左打ち」で遊技していることを確実に伝えることができる。

30

【 0 0 7 3 】

そして、左打ちが検知されることに応じて主表示画像 I B a が表示されて時間 A が経過した場合、主表示画像 I B a が消去されて装飾図柄を変動表示する演出がメイン液晶表示装置 5 に表示される（図 7 (D)）。そして、上記時間 A 経過後の確変遊技状態または時短遊技状態では、「右打ち」と記載された帯表示画像 I L がメイン液晶表示装置 5 の上端付近に表示される。また、左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b は、装飾図柄を変動表示または停止表示する演出に応じた画像がそれぞれ表示されるとともに、出現位置～隣接位置へ移動して装飾図柄の変動表示または停止表示に伴った演出が行われる。

40

【 0 0 7 4 】

このように、確変遊技状態または時短遊技状態へ移行する場合や、確変遊技状態または時短遊技状態において左打ちで遊技していることが検知された場合、報知情報（上記例では、「右打ち」によって遊技するように促す主表示画像 I B a）と重ならないように左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b が退避する。これによって、メイン液晶表示装置 5 に表示される上記報知情報において、左サブ液晶表示装置 8 a および/または右サブ液晶表示装置 8 b によってその視界が妨げられることがないため、当該報知情報

50

に対する視認性が確保される。

【0075】

図7(E)に示すように、確変遊技状態または時短遊技状態が終了(本実施形態では、典型的には時短遊技状態が終了)して通常遊技状態へ移行する場合、上記報知情報の一例として、「ハンドルを戻してください」と記載された文字画像がメイン液晶表示装置5の中央付近に相対的に大きく表示される(主表示画像IBb)。ここで、主表示画像IBbは、遊技者にハンドル20を相対的に小さい回転角で回転させた状態を維持する「左打ち」によって遊技するように促すものであり、遊技方法を示唆する情報となる。例えば、本実施形態では、一例として非時短状態(通常遊技状態)において遊技者が左打ちを行って第1始動口11に遊技球を入賞させる遊技を行う方が右打ちより有利となるため、当該非時短状態に移行した直後において所定の変動回数(例えば、2回)の変動演出が行われるまでの間、主表示画像IBbがメイン液晶表示装置5に表示される。

10

【0076】

メイン液晶表示装置5に主表示画像IBbが表示された場合、左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bは、遊技者が視認しにくい退避位置にそれぞれ退避する。これによって、メイン液晶表示装置5に表示されている主表示画像IBbと左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bとが重複することがないため、主表示画像IBaが左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bによって視界が妨げられることがなく、「左打ち」による遊技が有利であることを遊技者に確実に伝えることができる。

20

【0077】

図8は、大当たり遊技状態に移行した後に大当たり遊技が遊技される場合に「報知情報」が報知される一例を示す図である。

【0078】

図8(A)において、大当たり遊技状態に移行した場合、上記報知情報の一例として、「右をねらってください」と記載された文字画像がメイン液晶表示装置5の中央付近に相対的に大きく表示される(主表示画像IBa)。例えば、本実施形態では、一例として大当たり遊技において遊技者が右打ちを行って大入賞口13に遊技球を入賞させる遊技を行う方が左打ちより有利となるため、当該大当たり遊技状態に移行した直後のオープニング演出中において主表示画像IBaがメイン液晶表示装置5に表示される。

30

【0079】

大当たり遊技状態に移行してメイン液晶表示装置5に主表示画像IBaが表示された場合、左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bは、退避位置にそれぞれ退避する。これによって、メイン液晶表示装置5に表示されている主表示画像IBaと左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bとが重複することがないため、主表示画像IBaが左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bによって視界が妨げられることがなく、「右打ち」によって大当たり遊技を行うことを遊技者に確実に伝えることができる。

【0080】

図8(B)では、大当たり遊技状態に伴った演出(大当たり演出)がラウンド数とともにメイン液晶表示装置5に表示され、「右打ち」と記載された文字画像がメイン液晶表示装置5の上端付近に帯状に表示される(帯表示画像IL)。このとき、左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bには、大当たり演出に応じた画像がそれぞれ表示されるとともに、遊技者が視認し易い位置(出現位置~隣接位置)へ左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bが移動して大当たり演出に伴った演出が行われる。

40

【0081】

大当たり遊技状態において、遊技者が左打ちで遊技していることが検知された場合、上記報知情報の一例として、「右をねらってください」と記載された文字画像がメイン液晶表示装置5の中央付近に大当たり演出画像と重複させて相対的に大きく表示される(主表示画像IBa;図8(C))。例えば、本実施形態では、一例として大当たり遊技状態に

50

において遊技者が左打ちを行っているとは判定された場合、所定時間（例えば、時間 A = 6 秒間）主表示画像 I B a がメイン液晶表示装置 5 に表示される。

【 0 0 8 2 】

上述したように、大当たり遊技状態において、左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b は、出現位置 ~ 隣接位置へ移動して大当たり演出に伴った演出を行っているが、左打ちが検知されることに応じて主表示画像 I B a が表示される場合も、退避位置にそれぞれ退避する。これによって、左打ちが検知された場合も、主表示画像 I B a と左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b とが重複することがないため、主表示画像 I B a が左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b によって視界が妨げられることがなく、遊技者が大当たり遊技に適合しない「左打ち」で遊技していることを確実に伝えることができる。

10

【 0 0 8 3 】

そして、左打ちが検知されることに応じて主表示画像 I B a が表示されて時間 A が経過した場合、主表示画像 I B a が消去されて大当たり演出がメイン液晶表示装置 5 に表示される（図 8（D））。そして、上記時間 A 経過後の大当たり遊技状態では、「右打ち」と記載された帯表示画像 I L がメイン液晶表示装置 5 の上端付近に表示される。また、左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b は、大当たり演出に応じた画像がそれぞれ表示されるとともに、出現位置 ~ 隣接位置へ移動して大当たり演出に伴った演出が行われる。

【 0 0 8 4 】

図 9 は、確変遊技状態または時短遊技状態において遊技が行われていない場合に「報知情報」が報知される一例を示す図である。

20

【 0 0 8 5 】

図 9（A）では、確変遊技状態または時短遊技状態において装飾図柄を停止表示した演出がメイン液晶表示装置 5 に表示されている。そして、確変遊技状態または時短遊技状態において装飾図柄を停止表示している間も、「右打ち」と記載された帯表示画像 I L がメイン液晶表示装置 5 の上端付近に表示される。このとき、左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b には、装飾図柄を停止表示した演出に応じた画像がそれぞれ表示されるとともに、左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b が出現位置 ~ 隣接位置に配置されて装飾図柄の変動表示に伴った演出が継続されている。例えば、左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b は、遊技者が視認し易い位置で左右方向へ所定の周期で揺動することによって、装飾図柄を停止表示している間も確変遊技状態または時短遊技状態における演出を継続している。

30

【 0 0 8 6 】

そして、確変遊技状態または時短遊技状態において特別図柄抽選が保留されている権利がない場合（すなわち、大当たり遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定を保留している権利がなく、特別図柄を変動させていない場合）、客待ち演出を準備するための客待ちコマンドがセットされる。このとき、図 9（B）に示すように、メイン液晶表示装置 5、左サブ液晶表示装置 8 a、および右サブ液晶表示装置 8 b には、最後に装飾図柄を変動表示させて停止表示する演出を行った際の画像が表示された状態が維持されており、左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b の配置位置も最後に装飾図柄を変動表示する演出を行った際の進退位置に応じて、停止状態または左右方向へ往復移動する状態となっている。

40

【 0 0 8 7 】

確変遊技状態または時短遊技状態において上記客待ちコマンドがセットされた後、または確変遊技状態または時短遊技状態において上記客待ちコマンドがセットされる前に、遊技者が右打ちで遊技していないと判定された場合、上記報知情報の一例として、「右打ちをしてください」と記載された文字画像がメイン液晶表示装置 5 の中央付近に相対的に大きく再表示される（主表示画像 I B c；図 9（C））。そして、主表示画像 I B c が表示されている間、停止表示される装飾図柄は、主表示画像 I B c と重複表示されないように

50

、メイン液晶表示装置 5 の隅付近（図 9（C）の一例では左上隅）に相対的に小さく表示される。例えば、本実施形態では、一例として時短状態（確変遊技状態または時短遊技状態）において遊技者が右打ちで遊技していないと判定された場合、所定時間（例えば、時間 B）主表示画像 I B c がメイン液晶表示装置 5 に表示される。

【 0 0 8 8 】

なお、本実施形態において、遊技者が右打ちで遊技していないことと、遊技者が左打ちで遊技していることとは異なる判定方法が用いられる。ここで、本実施形態における「遊技者が右打ちで遊技していない」とは、遊技者が左打ちで遊技していることとは別に、遊技者が右打ちをしていることが検知できないことを示している。したがって、確変遊技状態または時短遊技状態において遊技者がパチンコ遊技機 1 の遊技をしていない場合も、「遊技者が右打ちで遊技していない」と判定することになる。一例として、第 2 ゲート 1 6 を遊技球が所定時間通過しないおよび/または第 2 始動口 1 2 や大入賞口 1 3 に遊技球が所定時間入賞しないことに応じて、遊技者が右打ちをしていないと判定する。そして、確変遊技状態または時短遊技状態において第 2 ゲート 1 6 を遊技球が所定時間通過しないおよび/または第 2 始動口 1 2 や大入賞口 1 3 に遊技球が所定時間入賞しないことに応じて、右打ちを遊技者に促す報知情報がメイン液晶表示装置 5 に表示されることになり、いわゆる客待ち状態であっても当該報知情報がメイン液晶表示装置 5 に表示されることがあり得る。

【 0 0 8 9 】

上述したように、確変遊技状態または時短遊技状態において装飾図柄が停止表示された状態であっても、左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b は、出現位置～隣接位置へ移動して演出を行っているが、右打ちが未検知であることに応じて主表示画像 I B c が表示される場合も、退避位置にそれぞれ退避する。これによって、確変遊技状態または時短遊技状態において右打ちが未検知である場合も、主表示画像 I B c と左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b とが重複することがないため、主表示画像 I B c が左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b によって視界が妨げられることがなく、遊技者が右打ちで遊技を開始することによって有利な遊技が可能であることを確実に伝えることができる。

【 0 0 9 0 】

そして、右打ちが未検知であることに応じて主表示画像 I B c が表示されて時間 B が経過した場合、主表示画像 I B c が消去されて所定の客待ち演出（例えば、客待ちデモムービー）がメイン液晶表示装置 5 に表示される（図 9（D））。ここで、客待ちデモムービーは、パチンコ遊技機 1 の演出の特徴等をダイジェストして遊技者に遊技をアピールするものであり、例えば予め準備された動画や静止画がメイン液晶表示装置 5 を用いて再生される。

【 0 0 9 1 】

なお、上述した実施例では、メイン液晶表示装置 5 の前面側に配置される可動体の例として、一对の左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b を用いたが、メイン液晶表示装置 5 の前面側に配置される可動体は、他の可動体であってもよい。例えば、遊技者から視認されにくい退避位置からメイン液晶表示装置 5 の前面側の出現位置まで進退自在に移動可能に構成される可動体は、単一のサブ液晶表示装置でもいいし、表示機能を備えていない少なくとも 1 つの可動役物であってもよい。

【 0 0 9 2 】

また、上述した主表示画像 I B a ~ I B c を表示する際、主表示画像 I B a ~ I B c の視認性を確保するために当該表示前にメイン液晶表示装置 5 に表示されていた演出画像の表示態様を変化させる方法はどのようなものであってもよい。例えば、上記演出画像を未表示にする、上記演出画像を縮小する、上記演出画像の表示位置を変更する、上記演出画像を半透明にする等によって、主表示画像 I B a ~ I B c の視認性の確保が可能となる。

【 0 0 9 3 】

[パチンコ遊技機 1 の制御装置の構成]

10

20

30

40

50

以下、図10を参照して、パチンコ遊技機1の内部構成の一例について説明する。

【0094】

遊技盤2の裏面側には、上皿28または下皿29へと送り出される遊技球を溜めておく球タンクの他に、パチンコ遊技機1の動作を制御する制御装置が設けられている。図10に例示されるように、パチンコ遊技機1の制御装置は、各種判定やコマンドの送信といった遊技の進行を制御する遊技制御基板100、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて演出を統括的に制御する演出制御基板130、画像や音による演出を制御する画像音響制御基板140、各種のランプや可動体による演出を制御するランプ制御基板150等から構成されている。なお、制御装置の構成はこれに限定されるものではなく、例えば上述した制御基板の少なくとも2つを組み合わせることによって1つの基板を構成してもよい。

10

【0095】

[遊技制御基板100の構成例]

遊技制御基板100は、CPU101、ROM102、およびRAM103を備えている。CPU101は、ROM102に記憶されたプログラム等に基づいて、判定や払い出し賞球数に関連する各種の演算処理を行う。RAM103は、CPU101が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域またはデータ処理などの作業領域として使用される。

【0096】

遊技制御基板100には、第1始動口スイッチ111、第2始動口スイッチ112、電動チューリップ開閉部113、第1ゲートスイッチ114、第2ゲートスイッチ115、大入賞口スイッチ116、大入賞口制御部117、普通入賞口スイッチ118、および表示器4を構成する各表示器41~47が接続されている。

20

【0097】

第1始動口スイッチ111は、第1始動口11に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。第2始動口スイッチ112は、第2始動口12に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。電動チューリップ開閉部113は、遊技制御基板100からの制御信号に応じて、電動チューリップ17の一对の羽根部材に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、第2始動口12を開閉する。第1ゲートスイッチ114は、遊技球が第1ゲート15を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。第2ゲートスイッチ115は、遊技球が第2ゲート16を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。

30

【0098】

大入賞口スイッチ116は、大入賞口13に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。大入賞口制御部117は、遊技制御基板100からの制御信号に基づいて、大入賞口13を閉塞するプレートに駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、大入賞口13を開閉する。普通入賞口スイッチ118は、遊技球が普通入賞口14に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。

40

【0099】

遊技制御基板100のCPU101は、第1始動口スイッチ111、第2始動口スイッチ112、大入賞口スイッチ116、または普通入賞口スイッチ118からの検知信号が入力されると、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球の払い出しを不図示の払出制御基板に指示し、払出制御基板からの情報に基づいて、払い出す賞球の個数を管理する。

【0100】

CPU101は、第1始動口スイッチ111からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第1特別図柄判定を実行する。また、第2始動口スイッチ112からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第2特別図柄判定を実行する。そして、

50

大当たりであると判定した場合には、大入賞口制御部 117 を介して大入賞口 13 を開閉する。

【0101】

また、CPU 101 は、第 1 ゲートスイッチ 114 または第 2 ゲートスイッチ 115 からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて普通図柄判定を実行する。そして、第 2 始動口 12 を開放すると判定した場合、電動チューリップ開閉部 113 を介して電動チューリップ 17 を作動させることによって、第 2 始動口 12 を一時的に開放する。

【0102】

また、CPU 101 は、表示器 4 を構成する各表示器 41 ~ 47 に図 4 に基づいて上述した処理を実行させる。

10

【0103】

[演出制御基板 130 の構成例]

演出制御基板 130 は、CPU 131、ROM 132、RAM 133、および RTC (リアルタイムクロック) 134 を備えている。CPU 131 は、ROM 132 に記憶されたプログラムに基づいて、演出を制御する際の演算処理を行う。RAM 133 は、CPU 131 が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域またはデータ処理などの作業領域として使用される。RTC 134 は、現時点の日時(日付および時刻)を計測する。

【0104】

20

CPU 131 は、遊技制御基板 100 から送信される特別図柄判定や普通図柄判定、大当たり遊技等に関する遊技情報に基づいて演出内容を設定する。その際、演出ボタン 26 または十字キー 27 からの操作情報の入力を受け付けて、その操作情報に応じた演出内容を設定する場合もある。CPU 131 は、設定した演出内容の演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板 140 およびランプ制御基板 150 に送信する。

【0105】

[画像音響制御基板 140 の構成例]

画像音響制御基板 140 は、図には示されていないが、統括 CPU、制御用 ROM、制御用 RAM、VDP (Video Display Processor)、音響 DSP (Digital Signal Processor) 等を有して構成されている。統括 CPU は、制御用 ROM に記憶されたプログラムに基づいて、演出制御基板 130 において演出内容が設定された演出を表現する画像や音を制御する際の演算処理を行う。制御用 RAM は、統括 CPU が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域またはデータ処理などの作業領域として使用される。

30

【0106】

統括 CPU は、演出制御基板 130 からのコマンドおよび制御用 ROM に記憶されているプログラムに基づいて制御信号を生成して VDP および音響 DSP に出力することにより、VDP および音響 DSP の動作を制御する。

【0107】

図には示されていないが、VDP は、演出画像の生成に必要な素材データを記憶する画像用 ROM、演出画像の描画処理を実行する描画エンジン、および描画エンジンによって描画された演出画像をメイン液晶表示装置 5、左サブ液晶表示装置 8a、および右サブ液晶表示装置 8b にそれぞれ出力する出力回路を有している。描画エンジンは、統括 CPU からの制御信号に基づいて、画像用 ROM に記憶されている素材データを用いて、フレームバッファに演出画像を描画する。出力回路は、このフレームバッファに描画された演出画像を所定のタイミングでメイン液晶表示装置 5、左サブ液晶表示装置 8a、および右サブ液晶表示装置 8b に出力する。なお、これらの液晶表示装置に演出画像を表示するためのシステムを構成する各要素(例えば、統括 CPU、制御用 ROM、制御用 RAM、VDP、画像用 ROM、描画エンジン、出力回路、フレームバッファ等)は、これらの液晶表示装置に対して 1 つ設けられてもいいし、液晶表示装置毎にそれぞれ設けられてもいいし

40

50

、メイン液晶表示装置 5 に 1 つと左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b の組に 1 つとがそれぞれ設けられてもよい。

【 0 1 0 8 】

図には示されていないが、音響 DSP には、楽曲や音声、効果音等に関する各種音響データを記憶する音響用 ROM と、音響 DSP によるデータ処理等の作業領域として使用される SDRAM が接続されている。音響 DSP は、統括 CPU からの制御信号に対応する音響データを音響用 ROM から SDRAM に読み出してデータ処理を実行し、データ処理後の音響データをスピーカ 2 4 へ出力する。

【 0 1 0 9 】

[ランプ制御基板 1 5 0 の構成例]

ランプ制御基板 1 5 0 は、図には示されていないが、CPU、ROM、および RAM を備えている。CPU は、ROM に記憶されたプログラムに基づいて、可動役物 7、盤ランプ 2 5、枠ランプ 3 7、第 1 ステッピングモータ 3 8 a、および第 2 ステッピングモータ 3 8 b の動作を制御する際の演算処理を行う。ここで、第 1 ステッピングモータ 3 8 a は、所定の駆動機構を介して左サブ液晶表示装置 8 a を上記退避位置と隣接位置との間で進退移動させるモータである。また、第 2 ステッピングモータ 3 8 b は、所定の駆動機構を介して右サブ液晶表示装置 8 b を上記退避位置と隣接位置との間で進退移動させるモータである。RAM は、CPU が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域またはデータ処理などの作業領域として使用される。

【 0 1 1 0 】

ROM には、発光パターンデータおよび動作パターンデータが記憶されている。ここで、発光パターンデータは、可動役物 7、左サブ液晶表示装置 8 a、および右サブ液晶表示装置 8 b が備える発光素子、盤ランプ 2 5、枠ランプ 3 7 等が備える発光素子のそれぞれの発光パターンを示すデータである。動作パターンデータは、可動役物 7、左サブ液晶表示装置 8 a、および右サブ液晶表示装置 8 b 等の可動体それぞれの動作パターンを示すデータである。

【 0 1 1 1 】

ランプ制御基板 1 5 0 の CPU は、ROM に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御基板 1 3 0 から受信したコマンドに対応する発光パターンデータを RAM に読み出して、可動役物 7、左サブ液晶表示装置 8 a、および右サブ液晶表示装置 8 b が備える発光素子、盤ランプ 2 5、枠ランプ 3 7 が備える発光素子の発光を制御する。また、ランプ制御基板 1 5 0 の CPU は、ROM に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御基板 1 3 0 から受信したコマンドに対応する動作パターンデータを RAM に読み出して、可動役物 7、左サブ液晶表示装置 8 a、および右サブ液晶表示装置 8 b 等の可動体を動作させるモータの駆動を制御する。

【 0 1 1 2 】

また、ランプ制御基板 1 5 0 の CPU は、演出制御基板 1 3 0 から受信したコマンドに左サブ液晶表示装置 8 a および / または右サブ液晶表示装置 8 b を移動させるコマンドが含まれている場合、当該コマンドに基づいて、第 1 ステッピングモータ 3 8 a および / または第 2 ステッピングモータ 3 8 b の回転を制御する。そして、第 1 ステッピングモータ 3 8 a の駆動力が所定の駆動機構を介して左サブ液晶表示装置 8 a へ伝達されることによって、左サブ液晶表示装置 8 a が上記退避位置から隣接位置へ方向に移動したり上記隣接位置から退避位置へ方向に移動したりする。また、第 2 ステッピングモータ 3 8 b の駆動力が所定の駆動機構を介して右サブ液晶表示装置 8 b へ伝達されることによって、右サブ液晶表示装置 8 b が上記退避位置から隣接位置へ方向に移動したり上記隣接位置から退避位置へ方向に移動したりする。このように本実施形態においては、第 1 ステッピングモータ 3 8 a および / または第 2 ステッピングモータ 3 8 b を駆動制御することによって、左サブ液晶表示装置 8 a および / または右サブ液晶表示装置 8 b を動作させる CPU が、左サブ液晶表示装置 8 a および / または右サブ液晶表示装置 8 b を移動させる駆動制御手段（可動体制御手段）として機能している。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 3 】

[遊技制御基板 1 0 0 によるタイマ割込み処理]

以下、図面を参照して、パチンコ遊技機 1 で行われる処理の一例について説明する。まず、図 1 1 を参照しつつ、遊技制御基板 1 0 0 において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図 1 1 は、遊技制御基板 1 0 0 において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御基板 1 0 0 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 1 1 に例示されている一連の処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図 1 1 以降のフローチャートに基づいて説明する遊技制御基板 1 0 0 の処理は、ROM 1 0 2 に記憶されているプログラムに基づいて CPU 1 0 1 が発行する命令に従って行われる。

10

【 0 1 1 4 】

まず、CPU 1 0 1 は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、および普通図柄乱数の各種乱数を更新する乱数更新処理を実行し（ステップ 1）、次のステップに処理を進める。

【 0 1 1 5 】

ここで、大当たり乱数は、大当たりまたはハズレを決定するための乱数である。図柄乱数は、大当たりであると判定された場合に、大当たりの種類を決定するための乱数である。リーチ乱数は、ハズレであると判定された場合に、リーチ有りの演出を行うか或いはリーチ無しの演出を行うかを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄が変動表示される際の変動パターンを決定するための乱数である。普通図柄乱数は、第 2 始動口 1 2 を開放するか否かを決定するための乱数である。大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、および普通図柄乱数は、このステップ 1 の処理が行われる毎に「1」ずつ加算される。なお、このステップ 1 の処理を行うカウンタとしてはループカウンタが使用されており、各乱数は、予め設定された最大値に達した後は「0」に戻る。

20

【 0 1 1 6 】

次に、CPU 1 0 1 は、各スイッチからの検知信号が入力された場合に、スイッチ処理を実行し（ステップ 2）、次のステップに処理を進める。なお、ステップ 2 で実行するスイッチ処理の詳細については、後述する。

【 0 1 1 7 】

次に、CPU 1 0 1 は、特別図柄判定を実行し（ステップ 3）、次のステップに処理を進める。例えば、CPU 1 0 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 または第 2 特別図柄表示器 4 2 に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示させる処理等を、特別図柄処理として実行する。なお、ステップ 3 で実行する特別図柄処理の詳細については、後述する。

30

【 0 1 1 8 】

次に、CPU 1 0 1 は、普通図柄判定を実行し（ステップ 4）、次のステップに処理を進める。例えば、CPU 1 0 1 は、普通図柄表示器 4 5 に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる処理等を、普通図柄処理として実行する。なお、ステップ 4 で実行する普通図柄処理の詳細については、後述する。

【 0 1 1 9 】

次に、CPU 1 0 1 は、電動チューリップ処理を実行し（ステップ 5）、次のステップに処理を進める。例えば、CPU 1 0 1 は、普通図柄判定を行った結果、第 2 始動口 1 2 を開放すると判定した場合に、電動チューリップ開閉部 1 1 3 を介して電動チューリップ 1 7 を作動させる処理等を、電動チューリップ処理として実行する。なお、ステップ 5 で実行する電動チューリップ処理の詳細については、後述する。

40

【 0 1 2 0 】

次に、CPU 1 0 1 は、大入賞口開放制御処理を実行し（ステップ 6）、次のステップに処理を進める。例えば、CPU 1 0 1 は、上記ステップ 3 において大当たりであると判定した場合に、大入賞口制御部 1 1 7 を制御して大入賞口 1 3 を開放する処理等を、大入賞口開放制御処理として実行する。なお、ステップ 6 で実行する大入賞口開放制御処理の

50

詳細については、後述する。

【 0 1 2 1 】

次に、CPU 101は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行し(ステップ7)、次のステップに処理を進める。

【 0 1 2 2 】

次に、CPU 101は、送信処理を実行し(ステップ8)、次のステップに処理を進める。例えば、CPU 101は、上記ステップ1~ステップ7の処理においてRAM 103にセット(格納)された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報を演出制御基板130に送信する送信処理を実行する。

【 0 1 2 3 】

[RAM 103の構成例]

図12は、遊技制御基板100のRAM 103の構成例を示すブロック図である。図12(A)に例示されるように、RAM 103には、判定用記憶領域1030、第1保留記憶領域1031、第2保留記憶領域1032、第3保留記憶領域1033、第4保留記憶領域1034、第1保留記憶領域1035、第2保留記憶領域1036、第3保留記憶領域1037、および第4保留記憶領域1038が設けられている。

【 0 1 2 4 】

判定用記憶領域1030は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種情報が記憶される記憶領域である。第1保留記憶領域1031~第4保留記憶領域1034は、第1特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域であり、第1保留記憶領域1035~第4保留記憶領域1038は、第2特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域である。なお、第2特別図柄判定は、第1特別図柄判定に対して優先消化されてもよい。この場合、特別図柄判定の実行に際して、第2特別図柄判定が保留されている場合には第1保留記憶領域1035に記憶されている各種情報が判定用記憶領域1030にシフトされ、第1特別図柄判定のみが保留されている場合には第1保留記憶領域1031に記憶されている各種情報が判定用記憶領域1030にシフトされる。

【 0 1 2 5 】

図12(B)に例示されるように、保留記憶領域1031~1038は、それぞれ、CPU 101によって取得された、変動回数Nを記憶する領域、入賞始動口情報を記憶する領域、大当たり乱数を記憶する領域、図柄乱数を記憶する領域、リーチ乱数を記憶する領域、変動パターン乱数を記憶する領域、および事前判定情報を記憶する領域を含んでいる。

【 0 1 2 6 】

変動回数Nは、第1始動口11または第2始動口12に遊技球が入賞して獲得した特別図柄判定の権利の合計回数を示す情報である。例えば、パチンコ遊技機1の電源が投入されてから第1特別図柄判定の権利を50回、第2特別図柄判定の権利を10回獲得した場合、変動回数Nはこれらの回数を足し合わせた「60」となる。そして、この「60」という変動回数Nが例えば第3保留記憶領域1033に記憶された状態から更に第1特別図柄判定の権利が取得されると、「60」に「1」を加算した「61」という値が変動回数Nとして第4保留記憶領域1034に記憶される。なお、第1特別図柄判定の保留数U1が最大保留数Umax1(本実施形態では「4」)に達した状態で第1始動口11に新たな遊技球が入賞した場合、または第2特別図柄判定の保留数U2が最大保留数Umax2(本実施形態では「4」)に達した状態で第2始動口12に新たな遊技球が入賞した場合には、変動回数Nはカウントされない。

【 0 1 2 7 】

入賞始動口情報は、同じ保留記憶領域内に格納される大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、および変動パターン乱数が、遊技球が第1始動口11に入賞したことを契機として取得されたのか、或いは遊技球が第2始動口12に入賞したことを契機として取得されたのかを示す情報である。

【 0 1 2 8 】

10

20

30

40

50

事前判定情報は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、および変動パターン乱数に基づいて、後述する事前判定処理によって得られる情報である。事前判定情報は、具体的には、入賞始動口情報、特別図柄判定の判定結果が大当たりであるか否かを示す情報、大当たりである場合にはその大当たりの種類が何であるかを示す情報、特別図柄の変動パターンを示す情報、パチンコ遊技機 1 の遊技状態を示す情報等を含んでいる。事前判定情報は、事前判定処理に使用された大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、および変動パターン乱数と同じ保留記憶領域内に格納される。

【 0 1 2 9 】

図 1 2 (B) に基づいて説明した 7 つの情報は、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞する毎に第 1 保留記憶領域 1 0 3 1 から順に第 1 保留記憶領域 1 0 3 1 ~ 第 4 保留記憶領域 1 0 3 4 のいずれかに格納され、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞する毎に第 1 保留記憶領域 1 0 3 5 から順に第 1 保留記憶領域 1 0 3 5 ~ 第 4 保留記憶領域 1 0 3 8 のいずれかに格納される。

【 0 1 3 0 】

例えば、第 1 保留記憶領域 1 0 3 1 ~ 第 4 保留記憶領域 1 0 3 4 のいずれにも情報が記憶されていない状態で第 1 特別図柄判定に係る 7 つの情報が新たに取得された場合、この 7 つの情報は、第 1 保留記憶領域 1 0 3 1 に格納される。また、例えば第 1 保留記憶領域 1 0 3 1 および第 2 保留記憶領域 1 0 3 2 のそれぞれに 7 つの情報が記憶された状態で第 1 特別図柄判定に係る 7 つの情報が新たに取得された場合、この 7 つの情報は、第 3 保留記憶領域 1 0 3 3 に格納される。

【 0 1 3 1 】

また、第 1 特別図柄判定の実行に際して第 1 保留記憶領域 1 0 3 1 に記憶されている情報が判定用記憶領域 1 0 3 0 にシフトされると、第 2 保留記憶領域 1 0 3 2 以降の保留記憶領域に記憶されている情報が第 1 保留記憶領域 1 0 3 1 側にシフトされる。例えば第 1 保留記憶領域 1 0 3 1 ~ 第 3 保留記憶領域 1 0 3 3 のそれぞれに情報が記憶された状態で第 1 保留記憶領域 1 0 3 1 に記憶されている情報が判定用記憶領域 1 0 3 0 にシフトされると、第 2 保留記憶領域 1 0 3 2 に記憶されている情報が第 1 保留記憶領域 1 0 3 1 にシフトされるとともに、第 3 保留記憶領域 1 0 3 3 に記憶されている情報が第 2 保留記憶領域 1 0 3 2 にシフトされる。

【 0 1 3 2 】

このような情報のシフト処理は、第 2 特別図柄判定に係る情報が記憶される第 1 保留記憶領域 1 0 3 5 ~ 第 4 保留記憶領域 1 0 3 8 においても同様に行われる。なお、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、第 1 特別図柄判定および第 2 特別図柄判定の両方が保留されている場合、すなわち第 1 保留記憶領域 1 0 3 1 および第 1 保留記憶領域 1 0 3 5 の両方に情報が記憶されている場合、第 1 保留記憶領域 1 0 3 1 ~ 第 4 保留記憶領域 1 0 3 4 におけるシフト処理に先立って、第 1 保留記憶領域 1 0 3 5 ~ 第 4 保留記憶領域 1 0 3 8 におけるシフト処理が優先して行われてもよい。

【 0 1 3 3 】

ところで、特別図柄が変動表示されているときや大当たり遊技中に第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞して各種乱数が取得されたとしても、特別図柄判定や特別図柄の変動表示を直ちに行うことはできない。

【 0 1 3 4 】

このため、CPU 1 0 1 は、このような状況下で各種乱数が取得された場合には、上述したように、取得された各種乱数等を特別図柄判定の権利として保留記憶領域 1 0 3 1 ~ 1 0 3 8 に格納することとしている。その一方で、特別図柄が変動表示されておらず、特別図柄判定が保留されておらず、また、大当たり遊技中でもない場合には、CPU 1 0 1 は、始動口入賞を契機として取得した各種乱数等を判定用記憶領域 1 0 3 0 に直接格納することとしている。

【 0 1 3 5 】

[遊技制御基板 1 0 0 によるスイッチ処理]

図13は、図11の上記ステップ2におけるスイッチ処理の一例を示すフローチャートである。図13において、CPU101は、第1始動口スイッチ処理を実行して(ステップ21)、次のステップに処理を進める。例えば、CPU101は、第1始動口スイッチ111からの検知信号の入力の有無を監視して、上記ステップ1において適宜更新される各種乱数(大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、および変動パターン乱数)について、第1始動口スイッチ111からの検知信号が入力された時点の値を取得する処理等を、第1始動口スイッチ処理として実行する。なお、ステップ21で実行する第1始動口スイッチ処理の詳細については、後述する。

【0136】

次に、CPU101は、第2始動口スイッチ処理を実行し(ステップ22)、次のステップに処理を進める。例えば、CPU101は、第2始動口スイッチ112からの検知信号の入力の有無を監視して、上記ステップ1において適宜更新される各種乱数について、第2始動口スイッチ112からの検知信号が入力された時点の値を取得する処理等を、第2始動口スイッチ処理として実行する。なお、ステップ22で実行する第2始動口スイッチ処理の詳細については、後述する。

【0137】

次に、CPU101は、ゲートスイッチ処理を実行し(ステップ23)、上記ステップ2におけるスイッチ処理を終了して、上記ステップ3に処理を進める。例えば、CPU101は、第1ゲートスイッチ114または第2ゲートスイッチ115からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップ1において適宜更新される普通図柄乱数について、第1ゲートスイッチ114または第2ゲートスイッチ115からの検知信号が入力された時点の値を取得する処理等を、ゲートスイッチ処理として実行する。なお、ステップ23で実行するゲートスイッチ処理の詳細については、後述する。

【0138】

[遊技制御基板100による第1始動口スイッチ処理]

図14は、図13の上記ステップ21における第1始動口スイッチ処理の一例を示すフローチャートである。図14において、CPU101は、第1始動口スイッチ111からの検知信号(具体的には、第1始動口スイッチ111が「ON」になったことを示すON信号)が入力されたか否かに基づいて、第1始動口スイッチ111が「ON」になったか否かを判定する(ステップ210)。そして、CPU101は、第1始動口スイッチ111が「ON」である場合、ステップ211に処理を進める。一方、CPU101は、第1始動口スイッチ111が「OFF」である場合、上記ステップ21における第1始動口スイッチ処理を終了して、上記ステップ22に処理を進める。

【0139】

ステップ211において、CPU101は、RAM103に記憶されている第1特別図柄判定の保留数U1が、ROM102に記憶されている第1特別図柄判定の最大保留数Umax1(本実施形態では「4」)未満であるか否かを判定する。そして、CPU101は、保留数U1が最大保留数Umax1未満である場合、ステップ212に処理を進める。一方、CPU101は、保留数U1が最大保留数Umax1である場合、上記ステップ21における第1始動口スイッチ処理を終了して、上記ステップ22に処理を進める。

【0140】

ステップ212において、CPU101は、保留数U1の値に「1」を加算して保留数U1を更新する。そして、CPU101は、第1保留記憶領域1031~第4保留記憶領域1034のいずれかに新たに格納される変動回数Nに「1」を加算し(ステップ213)、次のステップに処理を進める。

【0141】

次に、CPU101は、第1特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、および変動パターン乱数を取得し、これらの乱数を対応付けてRAM103に格納し(ステップ214~ステップ217)、次のステップに処理を進める。具体的には、CPU101は、変動回数N、入賞始動口情報、大当たり乱数、図柄乱数

10

20

30

40

50

、リーチ乱数、および変動パターン乱数の6つの情報を第1保留記憶領域1031～第4保留記憶領域1034(図12(A)参照)のいずれかに格納する。

【0142】

次に、CPU101は、事前判定処理を実行し(ステップ218)、次のステップに処理を進める。具体的には、CPU101は、後述する大当たり判定処理に先立って、上記ステップ214～ステップ217の処理によってRAM103に格納された情報に基づいて、大当たりとなるか否かを事前判定する。なお、ステップ228で実行する事前判定処理の詳細については、後述する。

【0143】

次に、CPU101は、第1特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであって、ステップ218の処理で得られた事前判定情報を含む保留コマンドをRAM103にセットし(ステップ219)、上記ステップ21における第1始動口スイッチ処理を終了して、上記ステップ22に処理を進める。なお、上記保留コマンドは、上記ステップ8の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

【0144】

[遊技制御基板100による第2始動口スイッチ処理]

図15は、図13の上記ステップ22における第2始動口スイッチ処理の一例を示すフローチャートである。図15において、CPU101は、第2始動口スイッチ112からの検知信号(具体的には第2始動口スイッチ112が「ON」になったことを示すON信号)が入力されたか否かに基づいて、第2始動口スイッチ112が「ON」になったか否かを判定する(ステップ220)。そして、CPU101は、第2始動口スイッチ112が「ON」である場合、ステップ221に処理を進める。一方、CPU101は、第2始動口スイッチ112が「OFF」である場合、上記ステップ22における第2始動口スイッチ処理を終了して、上記ステップ23に処理を進める。

【0145】

ステップ221において、CPU101は、RAM103に記憶されている第2特別図柄判定の保留数U2が、ROM102に記憶されている第2特別図柄判定の最大保留数Umax2(本実施形態では「4」)未満であるか否かを判定する。そして、CPU101は、保留数U2が最大保留数Umax2未満である場合、ステップ222に処理を進める。一方、CPU101は、保留数U2が最大保留数Umax2である場合、上記ステップ22における第2始動口スイッチ処理を終了して、上記ステップ23に処理を進める。

【0146】

ステップ222において、CPU101は、保留数U2の値に「1」を加算して保留数U2を更新する。そして、CPU101は、第1保留記憶領域1035～第4保留記憶領域1038のいずれかに新たに格納される変動回数Nに「1」を加算し(ステップ223)、次のステップに処理を進める。

【0147】

次に、CPU101は、第2特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、および変動パターン乱数を取得し、これらの乱数を対応付けてRAM103に格納し(ステップ224～ステップ227)、次のステップに処理を進める。具体的には、CPU101は、変動回数N、入賞始動口情報、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、および変動パターン乱数の6つの情報を第1保留記憶領域1035～第4保留記憶領域1038(図12(A)参照)のいずれかに格納する。

【0148】

次に、CPU101は、事前判定処理を実行し(ステップ228)、次のステップに処理を進める。具体的には、CPU101は、後述する大当たり判定処理に先立って、大当たりとなるか否かを事前判定するとともに、第2特別図柄判定が実行される際に実際に選択される特別図柄の変動パターンを取得する事前判定処理を実行する。なお、ステップ228で実行する事前判定処理の詳細については、後述する。

【0149】

10

20

30

40

50

次に、CPU101は、第2特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであって、ステップ228の処理で得られた事前判定情報を含む保留コマンドをRAM103にセットし(ステップ229)、上記ステップ22における第2始動口スイッチ処理を終了して、上記ステップ23に処理を進める。なお、上記保留コマンドは、上記ステップ8の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

【0150】

[遊技制御基板100による事前判定処理]

以下、図16を参照しつつ、遊技制御基板100によって実行される事前判定処理について説明する。ここで、図16は、図14の上記ステップ218および図15の上記ステップ228における事前判定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【0151】

図16において、CPU101は、例えばRAM103に記憶されているパチンコ遊技機1の現在の遊技状態を示す遊技状態情報に基づいて、特別図柄判定において大当たりを実行すると判定される確率が相対的に高い高確率状態(本実施形態では確変遊技状態)であるか否かを判定する(ステップ2280)。そして、CPU101は、高確率状態である場合、ステップ2281に処理を進める。一方、CPU101は、高確率状態でない場合、ステップ2284に処理を進める。

【0152】

ステップ2281において、CPU101は、上記第1始動口スイッチ処理によって取得した第1特別図柄判定の権利または上記第2始動口スイッチ処理によって取得した第2特別図柄判定の権利が、現在の高確率状態に移行してから、何回目の特別図柄判定の権利に相当するかを判定し、次のステップに処理を進める。すなわち、特別図柄判定の判定結果が確変大当たりとなって大当たり遊技が行われた後に高確率状態になると、その特別図柄判定に対応する変動回数Nが、基準回数Mに設定される。例えば、パチンコ遊技機1の電源が投入されてから100回目の特別図柄判定の判定結果が確変当たりとなって高確率状態に移行することとなった場合、基準回数Mとして「100」というデータがRAM103に記憶される。この場合、パチンコ遊技機1の電源投入から101回目に行われる特別図柄判定は、高確率状態に移行してから1回目の特別図柄判定に相当し、110回目に行われる特別図柄判定は、高確率状態に移行してから10回目の特別図柄判定に相当することになる。このように、スイッチ処理によって取得された特別図柄判定の権利が、高確率状態に移行してから何回目の特別図柄判定に相当するかを演算する。具体的には、CPU101は、現在の変動回数Nから基準回数Mを減算することによって得られる演算値Lを算出する。

20

30

【0153】

次に、CPU101は、演算値Lが高確率遊技残余回数K以下であるか否かを判定する(ステップ2282)。そして、CPU101は、演算値Lが高確率遊技残余回数K以下である場合、ステップ2283に処理を進める。一方、CPU101は、演算値Lが高確率遊技残余回数Kより大きい場合、ステップ2284に処理を進める。ここで、高確率遊技残余回数Kは、高確率時乱数判定テーブルに基づいて大当たり乱数が判定される上限回数である。本実施形態では、高確率遊技残余回数Kが予め「10000」に設定されているので、大当たり遊技終了後の大当たり乱数に基づく大当たりか否かの判定が、10000回を上限として高確率時乱数判定テーブルに基づいて行われる。このため、CPU101は、ステップ2282において、演算値Lが「10000」以下であるか否かを判定する。

40

【0154】

ところで、例えば、高確率状態(本実施形態では確変遊技状態)で遊技が制御されているときに3回の特別図柄判定の権利が保留されており、この中で最初に消化される特別図柄判定の判定結果が通常当たりとなる場合、残り2回の特別図柄判定に関して、これらの特別図柄判定が消化される前には高確率状態であったとしても、これらの特別図柄判定が実際に消化されるときには低確率状態になっている。このため、先に消化される特別図柄

50

判定の権利の中に遊技状態を変更させる大当たりが存在するか否かを考慮して事前判定を行わなければ、正確な事前判定情報を得ることはできない。このことは、低確率状態（本実施形態では通常遊技状態または時短遊技状態）で遊技が制御されているときに確変当たりとなる特別図柄判定の権利が保留された場合も同様である。

【 0 1 5 5 】

そこで、ステップ 2 2 8 3 において、CPU 1 0 1 は、先に消化される特別図柄判定の権利の中に当該変動開始時に通常当たりであると判定されることになるものがあるか否かを判定する。例えば、CPU 1 0 1 は、第 3 保留記憶領域 1 0 3 7 に各種乱数を新たに格納した場合、第 1 保留記憶領域 1 0 3 5 または第 2 保留記憶領域 1 0 3 6 に通常当たりに係る事前判定情報が記憶されているか否かを判定する。そして、CPU 1 0 1 は、先に消化される特別図柄判定の権利の中に通常当たりがない場合、ステップ 2 2 8 5 に処理を進める。一方、CPU 1 0 1 は、先に消化される特別図柄判定の権利の中に通常当たりがある場合、ステップ 2 2 8 6 に処理を進める。

10

【 0 1 5 6 】

ステップ 2 2 8 4 において、CPU 1 0 1 は、先に消化される特別図柄判定の権利の中に当該変動開始時に確変当たりであると判定されることになるものがあるか否かを判定する。例えば、CPU 1 0 1 は、第 4 保留記憶領域 1 0 3 8 に各種乱数を新たに格納した場合、第 1 保留記憶領域 1 0 3 5 ~ 第 3 保留記憶領域 1 0 3 7 に確変当たりに係る事前判定情報が記憶されているか否かを判定する。そして、CPU 1 0 1 は、先に消化される特別図柄判定の権利の中に当該変動開始時に確変当たりがある場合、ステップ 2 2 8 5 に処理を進める。一方、CPU 1 0 1 は、先に消化される特別図柄判定の権利の中に当該変動開始時に確変当たりがない場合、ステップ 2 2 8 6 に処理を進める。

20

【 0 1 5 7 】

ステップ 2 2 8 5 において、CPU 1 0 1 は、高確率時用大当たり乱数テーブルを ROM 1 0 2 から読み出して RAM 1 0 3 にセットし、ステップ 2 2 8 7 に処理を進める。一方、ステップ 2 2 8 6 において、CPU 1 0 1 は、低確率時用大当たり乱数テーブルを ROM 1 0 2 から読み出して RAM 1 0 3 にセットし、ステップ 2 2 8 7 に処理を進める。

【 0 1 5 8 】

ステップ 2 2 8 7 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 にセットされた大当たり乱数テーブルを参照して、大当たり判定処理を行い、次のステップに処理を進める。例えば、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に高確率用大当たり乱数テーブルがセットされている場合には、当該スイッチ処理で取得した大当たり乱数が、当該高確率用大当たり乱数テーブルに格納されている当選値「0」～「9」（図 5（A）参照）のいずれかと一致するか否かに基づいて、当該変動開始時に大当たりと判定されることになるか否かを判定する。また、RAM 1 0 3 に低確率用大当たり乱数テーブルがセットされている場合には、当該スイッチ処理で取得した大当たり乱数が、当該低確率用大当たり乱数テーブルに格納されている当選値「0」（図 5（A）参照）と一致するか否かに基づいて、当該変動開始時に大当たりと判定されることになるか否かを判定する。このように、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、当該変動開始時に行われる大当たり判定に先立って、この大当たり判定の判定結果が大当たりとなるか否かが事前判定される。

30

40

【 0 1 5 9 】

次に、CPU 1 0 1 は、上記ステップ 2 2 8 7 の判定結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップ 2 2 8 9）。そして、CPU 1 0 1 は、上記ステップ 2 2 8 7 の判定結果が大当たりである場合、ステップ 2 2 9 0 に処理を進める。一方、CPU 1 0 1 は、上記ステップ 2 2 8 7 の判定結果が大当たりでない場合、ステップ 2 2 9 1 に処理を進める。

【 0 1 6 0 】

ステップ 2 2 9 0 において、CPU 1 0 1 は、大当たり用変動パターンテーブル（図 6（A）参照）を ROM 1 0 2 から読み出して RAM 1 0 3 にセットし、ステップ 2 2 9 3 に処理を進める。

50

【 0 1 6 1 】

ステップ 2 2 9 1 において、CPU 1 0 1 は、変動中にリーチ演出が行われるか否かを判定する。例えば、CPU 1 0 1 は、上記ステップ 2 2 8 7 の大当たり判定処理に使用された大当たり乱数と一緒に取得されたリーチ乱数が、ROM 1 0 2 に記憶されているリーチ乱数の当選値と一致するか否かに基づいて、変動中にリーチ演出が行われるか否かを判定する。そして、CPU 1 0 1 は、変動中にリーチ演出が行われる場合、ステップ 2 2 9 2 に処理を進める。一方、CPU 1 0 1 は、変動中にリーチ演出が行われない場合、ステップ 2 2 9 4 に処理を進める。

【 0 1 6 2 】

ところで、特別図柄判定の判定結果がハズレであり、かつ、当該変動中にリーチ演出が行われない場合、図 6 (C) に基づいて上述したように、当該変動開始時における特別図柄判定の保留数に基づいて特別図柄の変動パターンが決定される。そして、保留されている特別図柄判定が消化される前と後とでは特別図柄判定の保留数が相異なる場合がある。このため、特別図柄判定が消化される前に取得した特別図柄の変動パターンが、その特別図柄判定が実際に消化される際に選択される特別図柄の変動パターンとは異なる場合がある。すなわち、当該変動中にリーチ演出が行われない特別図柄判定の権利に対しては、その特別図柄判定に先立って正確な特別図柄の変動パターンを取得することは困難となることがある。したがって、リーチ演出が行われないと判定された場合には、後述するステップ 2 2 9 3 の変動パターン乱数判定処理が行われることなくステップ 2 2 9 4 に処理が進められる。

【 0 1 6 3 】

ステップ 2 2 9 2 において、CPU 1 0 1 は、リーチ用変動パターンテーブル (図 6 (B) 参照) を ROM 1 0 2 から読み出して RAM 1 0 3 にセットし、ステップ 2 2 9 3 に処理を進める。

【 0 1 6 4 】

ステップ 2 2 9 3 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 にセットされている変動パターンテーブル (大当たり用変動パターンテーブルまたはリーチ用変動パターンテーブル) を用いて、変動パターン乱数判定処理を行い、ステップ 2 2 9 4 に処理を進める。例えば、CPU 1 0 1 は、上記ステップ 2 2 8 7 の処理で使用された大当たり乱数と一緒に始動口入賞時に取得された変動パターン乱数が、RAM 1 0 3 にセットされている変動パターンテーブルに規定されている乱数値のうちどの乱数値と一致するかに基づいて、当該変動開始時に行われる特別図柄判定で選択されることになる特別図柄の変動パターンを特定する。

【 0 1 6 5 】

ステップ 2 2 9 4 において、CPU 1 0 1 は、事前判定情報を生成して第 1 保留記憶領域 1 0 3 5 ~ 第 4 保留記憶領域 1 0 3 8 のいずれかに格納し、上記ステップ 2 2 8 における事前判定処理を終了して、上記ステップ 2 2 9 に処理を進める。例えば、CPU 1 0 1 は、一連の処理としてステップ 2 2 8 7 の大当たり判定処理とステップ 2 2 9 3 の変動パターン乱数判定処理との両方を行っている場合には、これらの判定処理の結果を示す情報等を、これらの処理に使用した大当たり乱数および図柄乱数が記憶されているのと同じ保留記憶領域内に事前判定情報として格納する。また、ステップ 2 2 8 7 の大当たり判定処理を行った後にステップ 2 2 9 3 の変動パターン乱数判定処理を行っていない場合には、大当たり判定処理の結果を示す情報等を、大当たり判定処理に使用した大当たり乱数が記憶されているのと同じ保留記憶領域内に事前判定情報として格納する。

【 0 1 6 6 】

[遊技制御基板 1 0 0 によるゲートスイッチ処理]

図 1 7 は、図 1 3 の上記ステップ 2 3 におけるゲートスイッチ処理の一例を示すフローチャートである。図 1 7 において、CPU 1 0 1 は、第 1 ゲートスイッチ 1 1 4 または第 2 ゲートスイッチ 1 1 5 からの検知信号 (第 1 ゲートスイッチ 1 1 4 または第 2 ゲートスイッチ 1 1 5 が「ON」になったことを示す ON 信号) が入力されたか否かに基づいて、

第1ゲートスイッチ114または第2ゲートスイッチ115が「ON」になったか否かを判定する(ステップ230)。そして、CPU101は、第1ゲートスイッチ114または第2ゲートスイッチ115が「ON」になった場合、ステップ231に処理を進める、一方、CPU101は、第1ゲートスイッチ114または第2ゲートスイッチ115が「ON」になっていない場合、上記ステップ23におけるゲートスイッチ処理および上記ステップ2におけるスイッチ処理を終了して、上記ステップ3に処理を進める。

【0167】

ステップ231において、CPU101は、第1ゲートスイッチ114または第2ゲートスイッチ115が「ON」になったことを通知するコマンドであって、上記ステップ230において「ON」になったと判定されたゲートスイッチを示す情報を含むゲート通過コマンドをRAM103にセットし、次のステップに処理を進める。ここで、上記ゲート通過コマンドは、第1ゲート15または第2ゲート16を遊技球が通過したことをそれぞれ示す情報として機能する。なお、上記ゲート通過コマンドは、上記ステップ8の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

10

【0168】

次に、CPU101は、RAM103に記憶されている普通図柄判定の保留数Tが、ROM102に記憶されている普通図柄判定の最大保留数Tmax(例えば「4」)未満であるか否かを判定する(ステップ232)。そして、CPU101は、保留数Tが最大保留数Tmax未満である場合、ステップ233に処理を進める。一方、CPU101は、保留数Tが最大保留数Tmaxである場合、上記ステップ23におけるゲートスイッチ処理および上記ステップ2におけるスイッチ処理を終了して、上記ステップ3に処理を進める。

20

【0169】

ステップ233において、CPU101は、保留数Tに「1」を加算して保留数Tを更新する。そして、CPU101は、当該処理によって保留された普通図柄判定に使用される普通図柄乱数を取得してRAM103に格納し(ステップ234)、上記ステップ23におけるゲートスイッチ処理および上記ステップ2におけるスイッチ処理を終了して、上記ステップ3に処理を進める。

【0170】**[遊技制御基板100による特別図柄処理]**

30

次に、図18を参照しつつ、遊技制御基板100によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図18は、図11の上記ステップ3における特別図柄処理の一例を示すフローチャートである。図18において、CPU101は、RAM103に記憶されている大当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、大当たり遊技中であるか否かを判定する(ステップ301)。ここで、大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、大当たり遊技の開始時に「ON」に設定され、大当たり遊技の終了時に「OFF」に設定される。そして、CPU101は、大当たり遊技中でない場合、ステップ302に処理を進める。一方、CPU101は、大当たり遊技中である場合、上記ステップ3における特別図柄処理を終了して、上記ステップ4に処理を進める。

40

【0171】

ステップ302において、CPU101は、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。そして、CPU101は、特別図柄の変動表示中でない場合、ステップ303に処理を進める。一方、CPU101は、特別図柄の変動表示中である場合、ステップ315に処理を進める。

【0172】

ステップ303において、CPU101は、RAM103に記憶されている第2特別図柄判定の保留数U2が「1」以上であるか否かを判定する。そして、CPU101は、保留数U2が「1」以上である場合、ステップ304に処理を進める。一方、CPU101は、保留数U2が「0」である場合、ステップ305に処理を進める。

50

【 0 1 7 3 】

ステップ 3 0 4 において、CPU 1 0 1 は、保留数 U 2 を「 1 」減算して保留数 U 2 を更新し、ステップ 3 0 7 に処理を進める。

【 0 1 7 4 】

一方、ステップ 3 0 5 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に記憶されている第 1 特別図柄判定の保留数 U 1 が「 1 」以上であるか否かを判定する。そして、CPU 1 0 1 は、保留数 U 1 が「 1 」以上である場合、ステップ 3 0 6 に処理を進める。一方、CPU 1 0 1 は、保留数 U 1 が「 0 」である場合、ステップ 3 2 0 に処理を進める。

【 0 1 7 5 】

ステップ 3 0 6 において、CPU 1 0 1 は、保留数 U 1 を「 1 」減算して保留数 U 1 を更新し、ステップ 3 0 7 に処理を進める。

10

【 0 1 7 6 】

ステップ 3 0 7 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に記憶されている客待ちフラグを「OFF」に設定し、次のステップに処理を進める。ここで、客待ちフラグは、パチンコ遊技機 1 が遊技されていない客待ち状態であるか否かを示すフラグであり、客待ち演出の準備開始時に「ON」に設定され、客待ち状態でなくなった場合に「OFF」に設定される。

【 0 1 7 7 】

次に、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 の保留記憶領域に対するシフト処理を実行し（ステップ 3 0 8 ）、次のステップに処理を進める。例えば、CPU 1 0 1 は、上記ステップ 3 0 4 の処理に続いてシフト処理を実行する場合には、第 1 保留記憶領域 1 0 3 5 に記憶されている情報を判定用記憶領域 1 0 3 0 にシフトさせるとともに、保留記憶領域 1 0 3 6 ~ 1 0 3 8 にそれぞれ記憶されている情報を第 1 保留記憶領域 1 0 3 5 側にシフトさせる。また、CPU 1 0 1 は、ステップ 3 0 6 の処理に続いてシフト処理を実行する場合には、第 1 保留記憶領域 1 0 3 1 に記憶されている情報を判定用記憶領域 1 0 3 0 にシフトさせるとともに、保留記憶領域 1 0 3 2 ~ 1 0 3 4 にそれぞれ記憶されている情報を第 1 保留記憶領域 1 0 3 1 側にシフトさせる。

20

【 0 1 7 8 】

次に、CPU 1 0 1 は、判定用記憶領域 1 0 3 0 に記憶されている乱数に基づいて、大当たり判定処理を実行し（ステップ 3 0 9 ）、次のステップに処理を進める。この大当たり判定処理が実行されることによって、大当たりか否かが判定されるとともに、大当たりであると判定された場合には大当たりの種類が決定される。そして、これらの処理の結果を示す判定図柄の設定情報が RAM 1 0 3 にセットされる。なお、ステップ 3 0 9 で実行される大当たり判定処理の詳細については、後述する。

30

【 0 1 7 9 】

次に、CPU 1 0 1 は、特別図柄の変動パターンを選択する変動パターン選択処理を実行し（ステップ 3 1 0 ）、次のステップに処理を進める。ステップ 3 1 0 で実行される変動パターン選択処理の詳細については、後述する。

【 0 1 8 0 】

次に、CPU 1 0 1 は、上記ステップ 3 0 9 の処理で設定した図柄の設定情報、当該図柄の設定情報が第 1 特別図柄判定に係るものであるか或いは第 2 特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、上記ステップ 3 1 0 の処理で設定した変動パターンの設定情報、パチンコ遊技機 1 の遊技状態に関する情報等を含む変動開始コマンドを RAM 1 0 3 にセットし（ステップ 3 1 1 ）、次のステップに処理を進める。ここで、変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の開始を指示するコマンドであって、上記ステップ 8 の送信処理によって演出制御基板 1 3 0 に送信される。

40

【 0 1 8 1 】

次に、CPU 1 0 1 は、上記ステップ 3 1 1 の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている変動パターンの設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始する（ステップ 3 1 2 ）。その際、判定用記憶領域 1 0 3 0 に第 1 特別図柄判定に係る乱数が記憶され

50

た状態で上記ステップ308～ステップ311の処理が行われた場合には、第1特別図柄表示器41において特別図柄の変動表示が開始される。また、判定用記憶領域1030に第2特別図柄判定に係る乱数が記憶された状態で上記ステップ308～ステップ311の処理が行われた場合には、第2特別図柄表示器42において特別図柄の変動表示が開始される。

【0182】

次に、CPU101は、上記ステップ312における変動表示を開始してからの経過時間である変動時間の計測を開始し(ステップ313)、ステップ315に処理を進める。

【0183】

ステップ315において、CPU101は、上記ステップ313における変動時間の計測開始から、上記ステップ310の処理によって選択された変動パターンに対応する変動時間が経過したか否かを判定する。そして、CPU101は、変動時間が経過した場合、ステップ316に処理を進める。一方、CPU101は、変動時間が経過していない場合、上記ステップ3における特別図柄処理を終了して、上記ステップ4に処理を進める。

【0184】

ステップ316において、CPU101は、大当たりである場合に大当たり遊技を開始させる処理や次の図柄変動における遊技状態を設定する処理等を含む停止中処理を実行し(ステップ319)、次のステップに処理を進める。なお、ステップ316で実行される停止中処理の詳細については、後述する。

【0185】

次に、CPU101は、第1特別図柄表示器41または第2特別図柄表示器42に、特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄が停止表示されることを通知する図柄確定コマンドをRAM103にセットし(ステップ317)、次のステップに処理を進める。ここで、図柄確定コマンドは、メイン液晶表示装置5に変動表示されていた装飾図柄を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させ、上記ステップ316における停止中処理において当該停止表示後の遊技状態を示す情報を通知するコマンドであり、上記ステップ8における送信処理によって演出制御基板130に送信される。これにより、メイン液晶表示装置5に変動表示されていた装飾図柄を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理や変動表示後の遊技状態に応じた演出を行う処理等が行われることになる。

【0186】

次に、CPU101は、上記ステップ312の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了させる(ステップ318)。例えば、CPU101は、上記ステップ309の処理で設定した判定図柄(大当たり図柄またはハズレ図柄)を、特別図柄を変動表示していた特別図柄表示器に停止表示させる。なお、この判定図柄の停止表示は、少なくとも所定の図柄確定時間(本実施形態では1秒)が経過するまで継続される。

【0187】

次に、CPU101は、上記ステップ313の処理で計測を開始した変動時間をリセットし(ステップ319)、上記ステップ3における特別図柄処理を終了して、上記ステップ4に処理を進める。

【0188】

一方、CPU101は、保留数U1およびU2がいずれも「0」である場合(上記ステップ303およびステップ305が何れも否定判定の場合)、ステップ320において、客待ちフラグが「ON」に設定されているか否かを判定する。そして、CPU101は、客待ちフラグが「OFF」に設定されている場合、ステップ321に処理を進める。一方、CPU101は、客待ちフラグが「ON」に設定されている場合、上記ステップ3における特別図柄処理を終了して、上記ステップ4に処理を進める。

【0189】

ステップ321において、CPU101は、客待ちコマンドをRAM103にセットする。そして、CPU101は、RAM103に記憶されている客待ちフラグを「ON」に設定し(ステップ322)、上記ステップ3における特別図柄処理を終了して、上記ステ

10

20

30

40

50

ップ4に処理を進める。ここで、客待ちコマンドは、客待ち演出の準備開始を指示するコマンドであって、上記ステップ8の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

【0190】

[遊技制御基板100による大当たり判定処理]

図19は、図18の上記ステップ309における大当たり判定処理の一例を示すフローチャートである。図19において、CPU101は、判定用記憶領域1030に記憶された大当たり乱数に基づいて大当たり判定を実行し(ステップ3091)、次のステップに処理を進める。例えば、CPU101は、判定用記憶領域1030に記憶されている大当たり乱数が、予め設定された当選値と一致するか否かに基づいて、大当たりであるか否かを判定する。ここで、当選値とは、高確率時大当たり乱数テーブルまたは低確率時大当たり乱数テーブル(図5(A)参照)に規定されている大当たりの当選値である。高確率状態のときに大当たり判定が実行される場合には、高確率時大当たり乱数テーブルに格納されている当選値(図5(A)に示される例では「0」~「9」)が使用され、低確率状態のときに大当たり判定が実行される場合には低確率時大当たり乱数テーブルに格納されている当選値(図5(A)に示される例では「0」)が使用される。このように、CPU101は、第1始動口11または第2始動口12に遊技球が入賞したことを契機として取得された大当たり乱数等の取得情報が判定用記憶領域1030に記憶されるといった始動条件が成立すると、その大当たり乱数に基づいて遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定する。

【0191】

次に、CPU101は、上記ステップ3091における大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判定する(ステップ3092)。そして、CPU101は、大当たりである場合、ステップ3093に処理を進める。一方、CPU101は、大当たりでない場合、ステップ3095に処理を進める。

【0192】

ステップ3093において、CPU101は、ROM102に記憶されている大当たり時の図柄決定テーブルを参照して大当たりの種類を決定し、次のステップに処理を進める。例えば、CPU101は、判定用記憶領域1030に記憶されている入賞始動口情報に基づいて、判定用記憶領域1030に記憶されている図柄乱数が第1特別図柄判定に係るものであるのか或いは第2特別図柄判定に係るものであるのかを判別する。そして、CPU101は、第1特別図柄判定に係るものであると判別した場合、その図柄乱数が、第1始動口入賞用の図柄決定テーブル(図5(B)参照)に格納されているどの乱数値と一致するかに基づいて、大当たりの種類を決定する。一方、CPU101は、第2特別図柄判定に係るものであると判定した場合、図柄乱数が、第2始動口入賞用の図柄決定テーブル(図5(C)参照)に格納されているどの乱数値と一致するかに基づいて、大当たりの種類を決定する。

【0193】

次に、CPU101は、上記ステップ3093の処理において決定された大当たりの種類に応じて、大当たり図柄の設定情報をRAM103にセットし(ステップ3094)、上記ステップ309における大当たり判定処理を終了して、上記ステップ310に処理を進める。これにより、上記ステップ317の処理の際にセットされた大当たり図柄が第1特別図柄表示器41または第2特別図柄表示器42に判定図柄として停止表示されて、その図柄に応じた大当たり遊技が行われることになる。

【0194】

一方、ステップ3095において、CPU101は、ハズレ図柄の設定情報をRAM103にセットし、上記ステップ309における大当たり判定処理を終了して、上記ステップ310に処理を進める。これにより、上記ステップ317の処理の際にセットされたハズレ図柄が第1特別図柄表示器41または第2特別図柄表示器42に判定図柄として停止表示される。この場合、大当たり遊技は行われない。

【0195】

10

20

30

40

50

[遊技制御基板 100 による変動パターン選択処理]

図 20 は、図 18 の上記ステップ 310 における変動パターン選択処理の一例を示すフローチャートである。図 20 において、CPU 101 は、上記ステップ 3091 における判定結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップ 3101）。そして、CPU 101 は、大当たりである場合、ステップ 3102 に処理を進める。一方、CPU 101 は、大当たりでない場合、ステップ 3103 に処理を進める。

【 0196 】

ステップ 3102 において、CPU 101 は、大当たり用変動パターンテーブル（図 6（A）参照）を ROM 102 から読み出して RAM 103 にセットし、ステップ 3106 に処理を進める。

10

【 0197 】

一方、ステップ 3103 において、CPU 101 は、判定用記憶領域 1030 に記憶されているリーチ乱数が ROM 102 に記憶されているリーチ乱数の当選値と一致するか否かに基づいて、遊技者に対して大当たりを期待させるリーチ演出を行うか否かを判定する。そして、CPU 101 は、リーチ演出を行う場合、ステップ 3104 に処理を進める。一方、CPU 101 は、リーチ演出を行わない場合、ステップ 3105 に処理を進める。

【 0198 】

ステップ 3104 において、CPU 101 は、リーチ用変動パターンテーブル（図 6（B）参照）を ROM 102 から読み出して RAM 103 にセットし、ステップ 3106 に処理を進める。

20

【 0199 】

ステップ 3105 において、CPU 101 は、ハズレ用変動パターンテーブル（図 6（C）参照）を ROM 102 から読み出して RAM 103 にセットし、ステップ 3106 に処理を進める。

【 0200 】

ステップ 3106 において、CPU 101 は、RAM 103 にセットされた変動パターンテーブルを参照して、変動パターン乱数判定処理を実行し、次のステップに処理を進める。例えば、CPU 101 は、判定用記憶領域 1030 に記憶されている変動パターン乱数に対応する変動パターンを、セットされている変動パターンテーブルから読み出すことによって変動パターンを選択する。なお、CPU 101 は、ハズレ用変動パターンテーブルが RAM 103 にセットされた場合、上記ステップ 308 のシフト処理が行われる直前に各種情報が記憶されていた保留記憶領域の数に基づいて特別図柄判定の保留数を特定し、特定した保留数と現在の時短の状態（時短状態または非時短状態）とに対応する変動パターンをハズレ用変動パターンテーブルから読み出すことによって変動パターンを選択する。

30

【 0201 】

次に、CPU 101 は、選択した変動パターンの設定情報を RAM 103 にセットし（ステップ 3107）、上記ステップ 310 における変動パターン選択処理を終了して、上記ステップ 311 に処理を進める。ここで、変動パターンの設定情報は、上記ステップ 309 の大当たり判定処理によって RAM 103 にセットされた図柄の設定情報とともに変動開始コマンドに含まれて演出制御基板 130 に送信される。

40

【 0202 】

[遊技制御基板 100 による停止中処理]

図 21 は、図 18 の上記ステップ 316 における停止中処理の一例を示すフローチャートである。図 21 において、CPU 101 は、上記ステップ 3092 の処理と同様に、大当たりであるか否かを判定する（ステップ 3191）。そして、CPU 101 は、大当たりである場合、ステップ 3192 に処理を進める。一方、CPU 101 は、大当たりでない場合、ステップ 3196 に処理を進める。

【 0203 】

ステップ 3192 において、CPU 101 は、RAM 103 に記憶されている大当たり

50

遊技フラグを「ON」に設定し、次のステップに処理を進める。

【0204】

次に、CPU101は、RAM103に記憶されている時短遊技フラグおよび確変遊技フラグを「OFF」に設定し（ステップ3193）、次のステップに処理を進める。ここで、時短遊技フラグは、電チューサポート機能が付与される時短状態であるか否かを示すフラグである。確変遊技フラグは、特別図柄判定において大当たりであると判定される確率が相対的に高い高確率状態であるか否かを示すフラグである。

【0205】

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、時短遊技フラグおよび確変遊技フラグの設定により遊技状態が制御される。すなわち、遊技状態を確変遊技状態に設定する場合には確変遊技フラグおよび時短遊技フラグの両方が「ON」に設定され、遊技状態を時短遊技状態に設定する場合には確変遊技フラグが「OFF」に設定されるとともに時短遊技フラグが「ON」に設定され、遊技状態を通常遊技状態に設定する場合には確変遊技フラグおよび時短遊技フラグの両方が「OFF」に設定される。

【0206】

次に、CPU101は、大当たり遊技が開始されることを通知するためのオープニングコマンドをRAM103にセットし（ステップ3194）、上記ステップ319における停止中処理を終了して、上記ステップ317に処理を進める。ここで、オープニングコマンドは、大当たりの種類、大当たり遊技のラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を示す情報等を含むものであり、上記ステップ8の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

【0207】

一方、ステップ3196において、CPU101は、時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する。そして、CPU101は、時短遊技フラグが「ON」に設定されている場合、ステップ3197に処理を進める。一方、CPU101は、時短遊技フラグが「OFF」に設定されている場合、ステップ3201に処理を進める。

【0208】

ステップ3197において、CPU101は、RAM103に記憶されている時短遊技「残余回数J」を「1」減算して時短遊技「残余回数J」を更新し、次のステップに処理を進める。ここで、時短遊技「残余回数J」は、時短状態で特別図柄判定が実行される残り回数を示すものである。

【0209】

次に、CPU101は、時短遊技「残余回数J」が「0」であるか否かを判定する（ステップ3198）。そして、CPU101は、時短遊技「残余回数J」が「0」である場合、ステップ3199に処理を進める。一方、CPU101は、時短遊技「残余回数J」が「0」でない場合、ステップ3201に処理を進める。

【0210】

ステップ3199において、CPU101は、RAM103に記憶されている時短遊技フラグを「OFF」に設定し、ステップ3201に処理を進める。

【0211】

ステップ3201において、CPU101は、確変遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する。そして、CPU101は、確変遊技フラグが「ON」に設定されている場合、ステップ3202に処理を進める。一方、CPU101は、確変遊技フラグが「OFF」に設定されている場合、上記ステップ319における停止中処理および上記ステップ3における特別図柄処理を終了して、上記ステップ4に処理を進める。

【0212】

ステップ3202において、CPU101は、RAM103に記憶されている高確率遊技「残余回数K」を「1」減算して高確率遊技「残余回数K」を更新し、次のステップに処理を進める。ここで、高確率遊技「残余回数K」は、高確率状態で特別図柄判定が実行される残り回数を示すものである。

10

20

30

40

50

【0213】

次に、CPU101は、高確率遊技残余回数Kが「0」であるか否かを判定する（ステップ3203）。そして、CPU101は、高確率遊技残余回数Kが「0」である場合、ステップ3204に処理を進める。一方、CPU101は、高確率遊技残余回数Kが「0」でない場合、上記ステップ319における停止中処理および上記ステップ3における特別図柄処理を終了して、上記ステップ4に処理を進める。

【0214】

ステップ3204において、CPU101は、RAM103に記憶されている確変遊技フラグを「OFF」に設定し、上記ステップ319における停止中処理を終了して、上記ステップ317に処理を進める。

【0215】

[遊技制御基板100による普通図柄処理]

図22は、図11の上記ステップ4における普通図柄処理の一例を示すフローチャートである。図22において、CPU101は、RAM103に記憶されている補助遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップ401）。そして、CPU101は、補助遊技フラグが「OFF」に設定されている場合、ステップ402に処理を進める。一方、CPU101は、補助遊技フラグが「ON」に設定されている場合、上記ステップ4における普通図柄処理を終了して、上記ステップ5に処理を進める。ここで、補助遊技フラグは、電動チューリップ17が規定時間だけ開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作を規定回数行う補助遊技中であるか否かを示すフラグであり、補助遊技中は「ON」に設定され、補助遊技中でないときは「OFF」に設定される。

【0216】

ステップ402において、CPU101は、普通図柄表示器45における普通図柄の変動表示中であるか否かを判定する。そして、CPU101は、普通図柄の変動表示中でない場合、ステップ403に処理を進める。一方、CPU101は、普通図柄の変動表示中である場合、ステップ415に処理を進める。

【0217】

ステップ403において、CPU101は、普通図柄判定の保留数Tが「1」以上であるか否かを判定する。そして、CPU101は、保留数Tが「1」以上である場合、ステップ404に処理を進める。一方、CPU101は、保留数Tが「0」である場合、上記ステップ4における普通図柄処理を終了して、上記ステップ5に処理を進める。

【0218】

ステップ404において、CPU101は、保留数Tを「1」減算して保留数Tを更新する。そして、CPU101は、当たり乱数判定処理を実行し（ステップ405）、次のステップに処理を進める。例えば、CPU101は、上記ステップ233の処理によってRAM103に記憶された普通図柄乱数の中で最初に取得された普通図柄乱数が、予めROM102に記憶されている普通図柄乱数の当選値のいずれかと一致するか否かに基づいて、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判定する。なお、ROM102には時短状態用の普通図柄乱数の当選値と非時短状態用の普通図柄乱数の当選値とが記憶されており、時短状態の有無に応じた当選値を使用して普通図柄判定が行われる。そして、時短状態用の当選値の数が非時短状態用の当選値の数よりも多くなるように当選値が予め設定されているため、時短状態のときには、非時短状態のときに比べて普通図柄判定の判定結果が当たりになり易くなっている。

【0219】

次に、CPU101は、上記ステップ405の判定結果に基づいて、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判定する（ステップ406）。そして、CPU101は、当たりである場合、普通図柄表示器45に判定図柄として停止表示させる当たり図柄の設定情報をRAM103にセットし（ステップ407）、ステップ409に処理を進める。一方、CPU101は、当たりでない場合、普通図柄表示器45に判定図柄として停止表示させるハズレ図柄の設定情報をRAM103にセットし（ステップ408）、ステップ

10

20

30

40

50

409に処理を進める。

【0220】

ステップ409において、CPU101は、時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、現時点が時短状態であるか否かを判定する。そして、CPU101は、非時短状態である場合、普通図柄表示器45に普通図柄を変動表示させる普通図柄変動時間を、例えば25秒にセットし(ステップ410)、ステップ412に処理を進める。一方、CPU101は、時短状態である、普通図柄変動時間を、例えば2秒にセットし(ステップ411)、ステップ412に処理を進める。

【0221】

ステップ412において、CPU101は、普通図柄表示器45による普通図柄の変動表示を開始させる。そして、CPU101は、変動表示開始からの経過時間の計測を開始し(ステップ413)、上記ステップ4における普通図柄処理を終了して、上記ステップ5に処理を進める。

10

【0222】

一方、ステップ415において、CPU101は、普通図柄の変動表示の開始から普通図柄変動時間が経過したか否かを判定する。例えば、CPU101は、上記ステップ413の処理によって計測を開始した経過時間が、上記ステップ410または上記ステップ411でセットした普通図柄変動時間に達したか否かに基づいて、普通図柄変動時間が経過したか否かを判定する。そして、CPU101は、普通図柄変動時間が経過した場合、ステップ416に処理を進める。一方、CPU101は、普通図柄変動時間が経過していない場合、上記ステップ4における普通図柄処理を終了して、上記ステップ5に処理を進める。

20

【0223】

ステップ416において、CPU101は、普通図柄表示器45における普通図柄の変動表示を終了させて、RAM103にセットされている設定情報が示す当たり図柄またはハズレ図柄を停止表示させる。そして、CPU101は、上記ステップ413の処理で計測を開始した経過時間をリセットし(ステップ417)、次のステップに処理を進める。

【0224】

次に、CPU101は、上記ステップ406の処理と同様に、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判定する(ステップ418)。そして、CPU101は、普通図柄判定の判定結果が当たりである場合、RAM103にセットされている補助遊技フラグを「ON」に設定し(ステップ419)、上記ステップ4における普通図柄処理を終了して、上記ステップ5に処理を進める。一方、CPU101は、普通図柄判定の判定結果が当たりでない場合、そのまま上記ステップ4における普通図柄処理を終了して、上記ステップ5に処理を進める。

30

【0225】

[遊技制御基板100による電動チューリップ処理]

図23は、図11の上記ステップ5における電動チューリップ処理の一例を示すフローチャートである。図23において、CPU101は、補助遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップ501)。そして、CPU101は、補助遊技フラグが「ON」に設定されている場合、ステップ502に処理を進める。一方、CPU101は、補助遊技フラグが「OFF」に設定されている場合、上記ステップ5における電動チューリップ処理を終了して、上記ステップ6に処理を進める。

40

【0226】

ステップ502において、CPU101は、電動チューリップ17が動作中であるか否かを判定する。そして、CPU101は、電動チューリップ17が動作中ではない場合、ステップ503に処理を進める。一方、CPU101は、電動チューリップ17が動作中である場合、ステップ507に処理を進める。

【0227】

ステップ503において、CPU101は、ステップ409の処理と同様に、現時点が

50

時短状態であるか否かを判定する。そして、CPU 101は、現時点が非時短状態である場合、ステップ504に処理を進める。一方、CPU 101は、現時点が時短状態である場合、ステップ505に処理を進める。

【0228】

ステップ504において、CPU 101は、電動チューリップ17の動作パターンとして、第2始動口12を例えば0.1秒間開放する動作を1回行う動作パターンの設定情報をRAM 103にセットし、ステップ506に処理を進める。

【0229】

ステップ505において、CPU 101は、電動チューリップ17の動作パターンとして、第2始動口12を1.6秒間開放する動作を3回行う動作パターンの設定情報をRAM 103にセットし、ステップ506に処理を進める。

10

【0230】

ステップ506において、CPU 101は、セットした動作パターンでの電動チューリップ17の動作を電動チューリップ開閉部113に開始させ、ステップ507に処理を進める。

【0231】

ステップ507において、CPU 101は、上記ステップ506の処理で開始された電動チューリップ17の動作が完了したか否かを判定する。そして、CPU 101は、電動チューリップ17の動作が完了した場合、RAM 103にセットされている補助遊技フラグを「OFF」に設定し(ステップ508)、上記ステップ5における電動チューリップ処理を終了して、上記ステップ6に処理を進める。一方、CPU 101は、電動チューリップ17の動作が完了していない場合、そのまま上記ステップ5における電動チューリップ処理を終了して、上記ステップ6に処理を進める。

20

【0232】

[遊技制御基板100による大入賞口開放制御処理]

以下、図24を参照しつつ、遊技制御基板100によって実行される大入賞口開放制御処理について説明する。ここで、図24は、図11の上記ステップ6における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。図24において、CPU 101は、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップ601)。そして、CPU 101は、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されている場合、ステップ602に処理を進める。一方、CPU 101は、大当たり遊技フラグが「OFF」に設定されている場合、上記ステップ6における大入賞口開放制御処理を終了して、上記ステップ7に処理を進める。

30

【0233】

ステップ602において、CPU 101は、例えば上記ステップ3194の処理によって大当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間が、所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、大当たり遊技のオープニング中であるか否かを判定する。そして、CPU 101は、オープニング中である場合、ステップ603に処理を進める。一方、CPU 101は、オープニング中でない場合、ステップ611に処理を進める。

40

【0234】

ステップ603において、CPU 101は、上記オープニングコマンドをセットしてからの経過時間が所定のオープニング時間に到達したか否かに基づいて、オープニング時間が経過したか否かを判定する。そして、CPU 101は、オープニング時間が経過した場合、ステップ604に処理を進める。一方、CPU 101は、オープニング時間が経過していない場合、上記ステップ6における大入賞口開放制御処理を終了して、上記ステップ7に処理を進める。

【0235】

ステップ604において、CPU 101は、大当たり遊技のラウンド数Rmax、大入賞口制御部117の動作パターン等を設定して、その設定情報をRAM 103に格納し、

50

次のステップに処理を進める。このステップ604の処理が実行されることによって、ラウンドと次のラウンドとの間のインターバル時間、最終ラウンド終了後のエンディング時間等の大当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

【0236】

次に、CPU101は、RAM103に記憶されている大入賞口13への遊技球の入賞数Yを「0」にリセットし(ステップ605)、RAM103に記憶されている大当たり中のラウンド数Rに「1」を加算してラウンド数Rを更新して(ステップ606)、次のステップに処理を進める。ここで、ラウンド数Rは、大当たり開始前に「0」に初期設定されており、上記ステップ606の処理が行われる毎に「1」ずつ加算される。

【0237】

次に、CPU101は、大入賞口制御部117による大入賞口13の開放制御を開始し(ステップ607)、この開放制御が開始されてからの経過時間である開放時間の計測を開始する(ステップ608)。そして、CPU101は、大入賞口13を開放するラウンド遊技が開始されたことを通知するラウンド開始コマンドをRAM103にセットし(ステップ609)、ステップ616に処理を進める。

【0238】

ステップ611において、CPU101は、例えばRAM103に記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、最終ラウンド終了直後のエンディング中であるか否かを判定する。そして、CPU101は、エンディング中でない場合、ステップ612に処理を進める。一方、CPU101は、エンディング中である場合、ステップ625に処理を進める。

【0239】

ステップ612において、CPU101は、例えばRAM103に記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、インターバル中(ラウンドと次のラウンドとの間)であるか否かを判定する。そして、CPU101は、インターバル中である場合、ステップ613に処理を進める。一方、CPU101は、インターバル中でない場合、ステップ614に処理を進める。

【0240】

ステップ613において、CPU101は、前回のラウンド遊技終了時に大入賞口13が閉塞してから、上記ステップ604の処理によって設定されたインターバル時間が経過したか否かを判定する。そして、CPU101は、インターバル時間が経過した場合、上記ステップ605に処理を進める。一方、CPU101は、インターバル時間が経過していない場合、上記ステップ6における大入賞口開放制御処理を終了して、上記ステップ7に処理を進める。

【0241】

ステップ614において、CPU101は、ラウンド遊技中であると判定して、大入賞口スイッチ116からの検知信号の入力の有無に基づいて、大入賞口スイッチ116が「ON」になったか否かを判定する。そして、CPU101は、大入賞口スイッチ116が「ON」になった場合、大入賞口13に1個の遊技球が入賞したと判定して、入賞数Yを「1」加算して入賞数Yを更新して(ステップ615)、ステップ616に処理を進める。一方、CPU101は、大入賞口スイッチ116が「OFF」の場合、そのままステップ616に処理を進める。

【0242】

ステップ616において、CPU101は、大入賞口13の開放開始から規定開放時間が経過したか否かを判定する。例えば、CPU101は、上記ステップ608の処理によって計測が開始された開放時間が、ROM102に記憶されている規定開放時間(例えばは29秒)に達したか否かを判定する。そして、CPU101は、規定開放時間が経過していない場合、ステップ617に処理を進める。一方、CPU101は、規定開放時間が経過した場合、ステップ618に処理を進める。

【0243】

10

20

30

40

50

ステップ617において、CPU101は、RAM103に記憶されている今回のラウンド遊技における遊技球の入賞数Yが、ROM102に記憶されている大入賞口13の閉塞タイミングを規定する遊技球数Ymax(例えば「9」と一致するか否かを判定する。そして、CPU101は、入賞数Yが遊技球数Ymaxと一致する場合、ステップ618に処理を進める。一方、CPU101は、入賞数Yが遊技球数Ymaxと一致しない場合、上記ステップ6における大入賞口開放制御処理を終了して、上記ステップ7に処理を進める。

【0244】

ステップ618において、CPU101は、大入賞口制御部117に上記ステップ607の処理で開始した大入賞口13の開放制御を終了させ、次のステップに処理を進める。

10

【0245】

次に、CPU101は、RAM103に記憶されている大当たり遊技の現在のラウンド数Rが、上記ステップ604の処理によって設定されたラウンド数Rmaxと一致するか否かを判定する(ステップ619)。そして、CPU101は、ラウンド数Rがラウンド数Rmaxと一致しない場合、次のラウンド遊技の開始タイミングを制御するために、大入賞口13が閉塞されてからの経過時間であるインターバル時間の計測を開始し(ステップ620)、上記ステップ6における大入賞口開放制御処理を終了して、上記ステップ7に処理を進める。一方、CPU101は、ラウンド数Rがラウンド数Rmaxと一致する場合、ステップ622に処理を進める。

【0246】

20

ステップ622において、CPU101は、エンディング時間の計測を開始する。そして、CPU101は、RAM103に記憶されているラウンド数Rを「0」にリセットし(ステップ623)、エンディングコマンドをRAM103にセットして(ステップ624)、ステップ625に処理を進める。ここで、エンディングコマンドは、最後のラウンド遊技が終了したことを通知し、大当たり遊技終了後に移行する遊技状態を示すコマンドであり、上記ステップ8の送信処理によって演出制御基板130に送信される。例えば、CPU131は、RAM103に記憶されている図柄の設定情報に基づいて、今回の大当たり遊技の契機となった大当たりの種類を特定し、当該大当たり遊技の後に移行する遊技状態(本実施形態では、確変遊技状態または時短遊技状態)を示す情報をエンディングコマンドに含ませる。

30

【0247】

ステップ625において、CPU101は、エンディング時間が経過したか否かを判定する。例えば、CPU101は、上記ステップ622の処理によって計測を開始したエンディング時間が、上記ステップ604の処理によって設定されたエンディング時間に達したか否かを判定する。そして、CPU101は、エンディング時間が経過した場合、ステップ626に処理を進める。一方、CPU101は、エンディング時間が経過していない場合、上記ステップ6における大入賞口開放制御処理を終了して、上記ステップ7に処理を進める。

【0248】

ステップ626において、CPU101は、大当たり遊技終了後のパチンコ遊技機1の遊技状態を設定する遊技状態設定処理を実行し、次のステップに処理を進める。なお、ステップ626で実行する遊技状態設定処理の詳細については、後述する。

40

【0249】

次に、CPU101は、大当たり遊技を終了させるために、RAM103に記憶されている大当たり遊技フラグを「OFF」に設定し(ステップ627)、上記ステップ6における大入賞口開放制御処理を終了して、上記ステップ7に処理を進める。

【0250】

[遊技制御基板100による遊技状態設定処理]

図25は、図24の上記ステップ626における遊技状態設定処理の一例を示すフローチャートである。図25において、CPU101は、RAM103に記憶されている図柄

50

の設定情報に基づいて、今回の大当たり遊技の契機となった大当たりが確変当たりであるか否かを判定する(ステップ6261)。そして、CPU101は、確変当たりである場合、ステップ6262に処理を進める。一方、CPU101は、確変当たりでない場合、ステップ6264に処理を進める。

【0251】

ステップ6262において、CPU101は、RAM103に記憶されている確変遊技フラグを「ON」に設定する。そして、CPU101は、RAM103に記憶されている高確率遊技残余回数Kを「10000」に設定して(ステップ6263)、ステップ6264に処理を進める。上記ステップ6263の処理が行われることにより、大当たり遊技が終了してから10000回の特別図柄判定が行われるまで大当たり判定に係る高確率状態が継続することになる。

10

【0252】

ところで、本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、図5(B)および図5(C)に例示されるように、どの大当たりにも当選したとしても、大当たり遊技終了後に、いわゆる電チューサポート機能が作動する時短状態となる。このため、ステップ6264において、CPU101は、確変当たりである場合も確変当たりではない場合も、RAM103に記憶されている時短遊技フラグを「ON」に設定して、次のステップに処理を進める。

【0253】

次に、CPU101は、RAM103に記憶されている図柄の設定情報に基づいて、今回の大当たり遊技の契機となった大当たりが通常当たりであるか否かを判定する(ステップ6265)。そして、CPU101は、通常当たりでない(すなわち、確変当たり)場合、ステップ6266に処理を進める。一方、CPU101は、通常当たりである場合、ステップ6267に処理を進める。

20

【0254】

ステップ6266において、CPU101は、RAM103に記憶されている時短遊技残余回数Jを「10000」に設定し、上記ステップ626における遊技状態設定処理を終了して、上記ステップ627に処理を進める。本実施形態では、3種類の確変当たりのいずれに当選した場合であっても、大当たり遊技終了時にステップ6263の処理およびステップ6266の処理の両方が行われるため、大当たり遊技が終了してから途中で大当たりが発生しなければ10000回の特別図柄判定が行われるまで確変遊技状態で遊技が制御されることになる。

30

【0255】

一方、ステップ6267において、CPU101は、RAM103に記憶されている時短遊技残余回数Jを「100」に設定し、上記ステップ626における遊技状態設定処理を終了して、上記ステップ627に処理を進める。このように、本実施形態では、13R通常当たりとなって大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技が終了してから100回の時短遊技が行われるまで時短遊技状態で遊技が制御され、この間に大当たりが発生しなければ100回目の時短遊技が終了すると通常遊技状態に戻される。

【0256】

[演出制御基板130によるタイマ割込み処理]

以下、図26を参照しつつ、演出制御基板130において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図26は、演出制御基板130において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。なお、演出制御基板130で行われる処理は、ROM132に記憶されているプログラムに基づいてCPU131が発行する命令に応じて行われてもよい。

40

【0257】

パチンコ遊技機1の電源が投入されると、演出制御基板130のCPU131は、タイマ割込み処理を行う周期であるCTC周期を設定する。そして、CPU131は、演出内容を決定するために用いられる演出乱数や先読み演出実行乱数等を更新する乱数更新処理をCTC周期よりも短い所定周期で繰り返す。すなわち、CPU131は、パチンコ遊技

50

機 1 が起動している間、所定周期で乱数更新処理を繰り返しつつ、C T C 周期でタイマ割り込み処理を繰り返すことになる。例えば、C P U 1 3 1 は、遊技制御基板 1 0 0 で行われるタイマ割り込み処理と同様に、演出制御基板 1 3 0 のタイマ割り込み処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。

【 0 2 5 8 】

図 2 6 において、C P U 1 3 1 は、遊技制御基板 1 0 0 からのコマンドに応じた処理を行うコマンド受信処理を実行し（ステップ 1 0 ）、次のステップに処理を進める。なお、ステップ 1 0 で実行されるコマンド受信処理の詳細については、後述する。

【 0 2 5 9 】

次に、C P U 1 3 1 は、演出ボタン 2 6 または十字キー 2 7 からの操作情報の入力の有無に基づいて、演出ボタン 2 6 または十字キー 2 7 が操作されたか否かを判定する（ステップ 1 1 ）。そして、C P U 1 3 1 は、演出ボタン 2 6 または十字キー 2 7 が操作された場合、ステップ 1 2 に処理を進める。一方、C P U 1 3 1 は、演出ボタン 2 6 または十字キー 2 7 が操作されていない場合、ステップ 1 3 に処理を進める。

【 0 2 6 0 】

ステップ 1 2 において、C P U 1 3 1 は、演出ボタン 2 6 または十字キー 2 7 が操作された旨を通知するための操作コマンドを R A M 1 3 3 にセットし、ステップ 1 3 に処理を進める。ここで、上記操作コマンドが画像音響制御基板 1 4 0 および / またはランプ制御基板 1 5 0 へ送信されることによって、演出ボタン 2 6 または十字キー 2 7 の操作に応じた演出上の効果を実現するための処理が行われる。

【 0 2 6 1 】

ステップ 1 3 において、C P U 1 3 1 は、送信処理を実行し、次のステップに処理を進める。例えば、C P U 1 3 1 は、上記ステップ 1 0 や上記ステップ 1 2 の処理によって R A M 1 3 3 にセットされたコマンドを画像音響制御基板 1 4 0 および / またはランプ制御基板 1 5 0 に送信する。このコマンド送信処理が行われることによって、画像表示や音声出力等による演出の実行が画像音響制御基板 1 4 0 に対して指示され、各種ランプの点灯や可動役物 7 や左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b （すなわち、第 1 ステッピングモータ 3 8 a および第 2 ステッピングモータ 3 8 b ）の動作による演出の実行等がランプ制御基板 1 5 0 に対して指示される。

【 0 2 6 2 】

次に、C P U 1 3 1 は、データ転送処理を実行し（ステップ 1 4 ）、当該フローチャートによるタイマ割り込み処理を終了する。例えば、C P U 1 3 1 は、画像音響制御に関するデータが画像音響制御基板 1 4 0 から送信されるので、そのデータをランプ制御基板 1 5 0 に転送する。これにより、メイン液晶表示装置 5、左サブ液晶表示装置 8 a、および右サブ液晶表示装置 8 b やスピーカ 2 4 によって行われている画像音声演出と同期するように、可動役物 7、左サブ液晶表示装置 8 a、および右サブ液晶表示装置 8 b や盤ランプ 2 5 等の演出媒体による動作やランプを点滅させることによる演出が、ランプ制御基板 1 5 0 によって制御される。

【 0 2 6 3 】

[演出制御基板 1 3 0 によるコマンド受信処理]

図 2 7 ~ 図 3 0 は、図 2 6 の上記ステップ 1 0 におけるコマンド受信処理の一例を示すフローチャートである。図 2 7 において、C P U 1 3 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から送信された保留コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 1 0 1 ）。そして、C P U 1 3 1 は、保留コマンドを受信した場合、ステップ 1 0 2 に処理を進める。一方、C P U 1 3 1 は、保留コマンドを受信していない場合、ステップ 1 1 1 に処理を進める。

【 0 2 6 4 】

ステップ 1 0 2 において、C P U 1 3 1 は、R A M 1 3 3 に記憶されている特別図柄判定の保留数に「 1 」を加算して更新し、次のステップに処理を進める。例えば、C P U 1 3 1 は、保留コマンド内の事前判定情報に含まれている入賞始動口情報に基づいて、第 1 特別図柄判定に係る保留コマンドであるか或いは第 2 特別図柄判定に係る保留コマンドで

10

20

30

40

50

あるかを判別し、その判別結果に基づいて、第1特別図柄判定に係る保留数または第2特別図柄判定に係る保留数を更新する。

【0265】

次に、CPU131は、受信した保留コマンドに含まれている事前判定情報をRAM133の所定領域に格納する(ステップ103)。そして、CPU131は、先読み演出実行乱数を取得してRAM133に格納し(ステップ104)、次のステップに処理を進める。例えば、上記先読み演出実行乱数は、上述した乱数更新処理が行われる毎に「1」ずつ加算されて更新されており、CPU131は、保留コマンドを受信した時点で更新されている値を先読み演出実行乱数として取得する。

【0266】

次に、CPU131は、先読み演出を行うか否かを決定するための先読み演出抽選を執行するか否かを判定する(ステップ105)。そして、CPU131は、先読み演出抽選を執行する場合、ステップ106に処理を進める。一方、CPU131は、先読み演出抽選を執行しない場合、ステップ108に処理を進める。例えば、CPU131は、上記ステップ103の処理によってRAM133に格納された事前判定情報に基づいて、当該事前判定情報を含んでいた保留コマンドに対応する特別図柄判定の保留を抽選対象にするか否かを判定する。一例として、CPU131は、事前判定情報が大当たり用の変動パターンまたはリーチ用の変動パターンを示す情報を含んでいる場合には抽選対象にすると判定し、事前判定情報が当該情報を含んでいない場合には抽選対象としないと判定する。

【0267】

ステップ106において、CPU131は、先読み演出抽選を執行し、次のステップに処理を進める。例えば、CPU131は、上記ステップ104の処理で取得された先読み演出実行乱数が、ROM132に記憶されている先読み演出実行乱数の当選値のいずれかと一致するか否かに基づいて、先読み演出を執行するか否かを抽選する。

【0268】

次に、CPU131は、上記ステップ106における抽選結果に基づいて、先読み演出を執行するか否かを判定する(ステップ107)。そして、CPU131は、先読み演出を執行する場合、ステップ109に処理を進める。一方、CPU131は、先読み演出を執行しない場合、ステップ108に処理を進める。

【0269】

ステップ108において、CPU131は、通常保留表示コマンドをRAM133にセットし、ステップ111に処理を進める。なお、RAM133にセットされた通常保留表示コマンドは、上記ステップ13の送信処理によって画像音響制御基板140に送信される。そして、画像音響制御基板140の統括CPUは、通常保留表示コマンドを受信した場合、通常の表示態様の保留表示画像をメイン液晶表示装置5に新たに表示させる。

【0270】

一方、ステップ109において、CPU131は、今回受信した保留コマンドに対応する保留表示画像の表示態様(例えば、色、模様、形状)を決定する。そして、CPU131は、当該表示態様による保留表示画像の表示を指示する特別保留表示コマンドをRAM133にセットし(ステップ110)、ステップ111に処理を進める。なお、RAM133にセットされた特別保留表示コマンドは、上記ステップ13の送信処理によって画像音響制御基板140に送信される。そして、画像音響制御基板140の統括CPUは、特別保留表示コマンドを受信した場合、当該コマンドによって指示された表示態様の保留表示画像(例えば、通常の表示態様に対して、色、模様、形状等を変化させた保留表示画像)をメイン液晶表示装置5に新たに表示させる。

【0271】

なお、本実施形態では、始動口入賞時に保留先読み演出を行うこととしているが、例えば、始動口入賞時には通常の表示態様の保留表示画像を表示させ、先に保留された特別図柄判定が消化された際に、その保留表示画像の表示態様を通常の表示態様から特別な表示態様に変化させるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0272】

ステップ111において、CPU131は、遊技制御基板100から送信された大当たり遊技に係るオープニングコマンドを受信したか否かを判定する。そして、CPU131は、オープニングコマンドを受信した場合、ステップ112に処理を進める。一方、CPU131は、オープニングコマンドを受信していない場合、ステップ120(図28参照)に処理を進める。

【0273】

ステップ112において、CPU131は、オープニング演出開始コマンドをRAM133にセットし、次のステップに処理を進める。ここで、上記オープニング演出開始コマンドは、上記ステップ13の送信処理によって画像音響制御基板140に送信される。これにより、画像音響制御基板140によって、大当たりの種類を報知するための所定のオープニング演出が開始される。

10

【0274】

次に、CPU131は、右打ち報知コマンドをRAM133にセットし(ステップ113)、次のステップに処理を進める。ここで、上記右打ち報知コマンドは、上記ステップ13の送信処理によって画像音響制御基板140に送信される。これにより、大当たり遊技のオープニング演出が開始された場合、画像音響制御基板140によって右打ちを遊技者に促す報知情報(例えば、「右をねらってください」と記載された主表示画像IBa:図8(A)参照)がメイン液晶表示装置5に表示される。

【0275】

次に、CPU131は、左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bを退避位置に退避させることを指示する退避コマンドをRAM133にセットし(ステップ114)、次のステップに処理を進める。ここで、上記退避コマンドは、上記ステップ13の送信処理によってランプ制御基板150に送信される。これにより、ランプ制御基板150が、左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bを退避位置へ退避させる動作制御を行う(図8(A)等参照)。なお、ランプ制御基板150が退避コマンドを受信した際、既に左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bが退避位置に退避していることもあり得るが、この場合、ランプ制御基板150は、左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bの配置位置をそのまま退避位置に維持する。

20

【0276】

次に、CPU131は、RAM133に記憶されている右打ちフラグを「ON」に設定し(ステップ115)、次のステップに処理を進める。ここで、右打ちフラグは、パチンコ遊技機1において右打ちで遊技する方が遊技者にとって有利となる状態(すなわち、大当たり遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態)であるか否かを示すフラグである。

30

【0277】

次に、CPU131は、RAM133に記憶されている不適合判定回数Gを「0」にリセットして(ステップ116)、次のステップに処理を進める。ここで、不適合判定回数Gは、遊技者が不適切な遊技領域に遊技球を流下させていると判定された場合に「1」加算され、所定の閾値Ga(例えば、Ga=5)に到達した場合に、遊技者に対して適切な遊技方法を促す報知が行われる。

40

【0278】

次に、CPU131は、RAM133に記憶されている遊技放置時間Tを「0」にリセットして(ステップ117)、ステップ120(図28参照)に処理を進める。ここで、遊技放置時間Tは、パチンコ遊技機1が遊技されていない時間を計測するパラメータであり、遊技球が第1ゲート15または第2ゲート16を通過したり、パチンコ遊技機1の演出における所定の節目が到来したりすることによって、「0」にリセットされる。そして、パチンコ遊技機1が右打ちで遊技する方が遊技者にとって有利となる状態で、遊技放置時間Tが所定の閾値Taに到達した場合に、遊技者に対して遊技を行うように促す報知が行われる。

【0279】

50

図 28 に進み、ステップ 120 において、CPU 131 は、遊技制御基板 100 から送信されたラウンド開始コマンドを受信したか否かを判定する。そして、CPU 131 は、ラウンド開始コマンドを受信した場合、ステップ 121 に処理を進める。一方、CPU 131 は、ラウンド開始コマンドを受信していない場合、ステップ 122 に処理を進める。

【0280】

ステップ 121 において、CPU 131 は、ラウンド中演出開始コマンドを RAM 133 にセットし、ステップ 122 に処理を進める。ここで、上記ラウンド中演出開始コマンドは、上記ステップ 13 の送信処理によって画像音響制御基板 140 に送信される。これにより、画像音響制御基板 140 によって現在のラウンド遊技のラウンド数を報知したりするための所定のラウンド中演出が開始される。

10

【0281】

ステップ 122 において、CPU 131 は、遊技制御基板 100 から送信されたエンディングコマンドを受信したか否かを判定する。そして、CPU 131 は、エンディングコマンドを受信した場合、ステップ 123 に処理を進める。一方、CPU 131 は、エンディングコマンドを受信していない場合、ステップ 140 (図 28 参照) に処理を進める。

【0282】

ステップ 123 において、CPU 131 は、エンディング演出開始コマンドを RAM 133 にセットし、次のステップに処理を進める。ここで、上記エンディング演出開始コマンドは、上記ステップ 13 の送信処理によって画像音響制御基板 140 に送信される。これにより、画像音響制御基板 140 によって大当たり遊技の終了を報知したりするための所定のエンディング演出が行われる。

20

【0283】

次に、CPU 131 は、大当たり遊技終了後に確変遊技状態または時短遊技状態に移行するか否かを判定する(ステップ 124)。例えば、CPU 131 は、上記ステップ 122 において受信したエンディングコマンドに含まれている大当たり遊技の後に移行する遊技状態を示す情報に基づいて、大当たり遊技終了後の遊技状態を特定する。なお、オープニングコマンドに上記情報が含まれている場合、オープニングコマンドに含まれている情報に基づいて、大当たり遊技終了後の遊技状態を特定してもよい。そして、CPU 131 は、確変遊技状態または時短遊技状態に移行する場合、ステップ 125 に処理を進める。一方、CPU 131 は、確変遊技状態または時短遊技状態に移行しない(例えば、通常遊技状態に移行する)場合、ステップ 130 に処理を進める。なお、本実施形態では、大当たり遊技終了後は必ず確変遊技状態または時短遊技状態に移行するため、上記ステップ 124 では必ず肯定判定されることになる。したがって、エンディングコマンドやオープニングコマンドに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を特定するのではなく、上記ステップ 124 で自動的に肯定判定してもかまわない。

30

【0284】

ステップ 125 において、CPU 131 は、右打ち報知コマンドを RAM 133 にセットし、次のステップに処理を進める。これにより、大当たり遊技のエンディング演出が開始された場合、画像音響制御基板 140 によって右打ちを遊技者に促す報知情報(例えば、「右をねらってください」と記載された主表示画像 I B a : 図 7 (A) 参照)がメイン液晶表示装置 5 に表示される。

40

【0285】

次に、CPU 131 は、退避コマンドを RAM 133 にセットし(ステップ 126)、RAM 133 に記憶されている右打ちフラグを「ON」に設定する(ステップ 127)。そして、CPU 131 は、RAM 133 に記憶されている不適合判定回数 G および遊技放置時間 T を「0」にそれぞれリセットして(ステップ 128、ステップ 129)、ステップ 140 (図 29 参照) に処理を進める。

【0286】

一方、ステップ 130 において、CPU 131 は、左打ち報知コマンドを RAM 133 にセットし、次のステップに処理を進める。ここで、上記左打ち報知コマンドは、上記ス

50

トップ13の送信処理によって画像音響制御基板140に送信される。これにより、大当たり遊技のエンディング演出が開始された場合、画像音響制御基板140によって左打ちを遊技者に促す報知情報（例えば、「ハンドルを戻してください」と記載された主表示画像IBb：図7（E）参照）がメイン液晶表示装置5に表示される。

【0287】

次に、CPU131は、退避コマンドをRAM133にセットし（ステップ131）、RAM133に記憶されている右打ちフラグを「OFF」に設定する（ステップ132）。そして、CPU131は、RAM133に記憶されている不適合判定回数Gを「0」にリセットして（ステップ133）、ステップ140（図29参照）に処理を進める。

【0288】

図29に進み、ステップ140において、CPU131は、遊技制御基板100から送信された変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。そして、CPU131は、変動開始コマンドを受信した場合、ステップ141に処理を進める。一方、CPU131は、変動開始コマンドを受信していない場合、ステップ146に処理を進める。

【0289】

ステップ141において、CPU131は、変動開始コマンドを解析し、次のステップに処理を進める。ここで、上記変動開始コマンドには、大当たり判定処理の判定結果を示す図柄の設定情報、この図柄の設定情報が第1特別図柄判定に係るものであるか或いは第2特別図柄判定に係るものであるかを示す入賞始動口情報、特別図柄の変動パターンの設定情報、パチンコ遊技機1の遊技状態を示す情報等が含まれている。したがって、変動開始コマンドを解析することによって、特別図柄判定の種類と結果を特定することができる。すなわち、大当たりであるか或いはハズレであるか、大当たりである場合にはその大当たりの種類を特定することができる。また、変動パターンの設定情報に基づいて変動パターンがハズレ用の変動パターンであるか否かを特定することにより、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判定することができる。また、変動パターンの設定情報に基づいて、特別図柄の変動時間を特定することができる。また、遊技状態を示す情報に基づいて、パチンコ遊技機1の現在の遊技状態を特定することができる。

【0290】

次に、CPU131は、上記ステップ141における変動開始コマンドの解析結果に基づいて、変動演出パターン選択処理を実行し（ステップ142）、次のステップに処理を進める。

【0291】

図には示されていないが、ROM132には、特別図柄の変動表示に伴う変動演出に関して、大当たり演出テーブル、ハズレリーチ有り演出テーブル、およびハズレリーチ無し演出テーブルの少なくとも3つの演出テーブルが記憶されている。これらの演出テーブルの各々には、遊技制御基板100において決定される変動パターン（変動時間）に対応するテーブルが複数設けられている。例えば、大当たり演出テーブルには、60秒用、83秒用、120秒用、および160秒用のテーブルが設けられている。

【0292】

CPU131は、これら複数のテーブルの中から、変動開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、1のテーブルを選択する。例えば、設定情報に「大当たり」を示す情報、変動時間が60秒である大当たり用の変動パターンを示す情報が含まれている場合、CPU131は、60秒用の大当たり演出テーブルを選択する。また、設定情報に「ハズレ」を示す情報、遊技状態が時短遊技状態であることを示す情報、変動時間が10秒であるハズレ用の変動パターンを示す情報が含まれている場合、CPU131は、10秒用のハズレリーチ無し演出テーブルを選択する。

【0293】

上記演出テーブルにおいては、演出乱数と演出パターンとが対応付けられている。CPU131は、上述した乱数更新処理が行われる毎に更新される演出乱数について、変動開始コマンドを受信した時点の値を取得しておき、選択した演出テーブルに格納されている

10

20

30

40

50

多数の演出パターンの中から、予め取得した演出乱数に対応する演出パターンを読み出すことによって、1つの演出パターンを選択する。

【0294】

このような変動演出パターン選択処理が実行されることによって、上記ステップ142では、装飾図柄の変動態様、リーチ演出の有無、演出ボタン26を用いた演出の有無、背景画像の種類等の変動演出を構成する各演出の態様が決定される。

【0295】

次に、CPU131は、ステップ142の処理で選択した変動演出パターンの変動演出の開始を指示する変動演出開始コマンドをRAM133にセットし(ステップ143)、次のステップに処理を進める。ここで、上記変動演出開始コマンドは、上記ステップ13の送信処理によって画像音響制御基板140およびランプ制御基板150に送信される。これにより、演出制御基板130において演出パターンが決定された変動演出が、画像音響制御基板140およびランプ制御基板150によって実現されることになる。なお、上記ステップ143の処理に応じた変動演出は、第1特別図柄表示器41または第2特別図柄表示器42において特別図柄の変動表示が開始されてから特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄が停止表示されるまで行われる。また、パチンコ遊技機1の遊技状態が確変遊技状態または時短遊技状態である場合、遊技者が視認し易い位置(出現位置~隣接位置)において左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bが左右方向へ所定の周期で揺動させることを示す指示を、変動演出開始コマンドに含ませてもよい。なお、当該指示はランプ制御基板150に送信され、当該指示に応じた動作制御は、パチンコ遊技機1の遊技状態が他の遊技状態に移行する、または退避コマンドがセットされること等に応じた新たな動作指示が行われるまで、変動演出とは無関係に継続される。

【0296】

次に、CPU131は、RAM133に記憶されている特別図柄判定の保留数を「1」減算して特別図柄判定の保留数を更新し(ステップ144)、ステップ146に処理を進める。例えば、CPU131は、ステップ140の処理で受信したと判定した変動開始コマンドが第1特別図柄判定に係るものであるか或いは第2特別図柄判定に係るものであるかを判別し、第1特別図柄判定に係るものであると判別した場合には第1特別図柄判定の保留数を「1」減算し、第2特別図柄判定に係るものであると判別した場合には第2特別図柄判定の保留数を「1」減算する。また、図には示されていないが、上記ステップ149の処理に伴い、CPU131は、今回消化される特別図柄判定に対応する保留表示画像を消去するとともに、他の保留表示画像が表示されている場合にはその保留表示画像の表示位置をシフトさせる処理を画像音響制御基板140に実行させる。

【0297】

ステップ146において、CPU131は、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の実行中であるか否かを判定する。例えば、CPU131は、遊技制御基板100から送信された変動開始コマンドに含まれている特別図柄の変動パターンを示す情報に基づいて特別図柄の変動時間を特定し、当該変動開始コマンドを受信してからその変動時間が経過したか否かに基づいて、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の実行中であるか否かを判定する。そして、CPU131は、変動演出の実行中である場合、ステップ147に処理を進める。一方、CPU131は、変動演出の実行中でない場合、ステップ160(図30参照)に処理を進める。

【0298】

ステップ147において、CPU131は、遊技制御基板100から送信された図柄確定コマンドを受信したか否かを判定する。そして、CPU131は、図柄確定コマンドを受信した場合、ステップ148に処理を進める。一方、CPU131は、図柄確定コマンドを受信していない場合、ステップ160(図30参照)に処理を進める。

【0299】

ステップ148において、CPU131は、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の終了を指示する変動演出終了コマンドをRAM133にセットし、次のステップに処理を進め

る。ここで、上記変動演出終了コマンドは、上記ステップ13の送信処理によって画像音響制御基板140に送信される。これにより、上記ステップ143の処理に応じて開始された変動演出が終了することになる。

【0300】

次に、CPU131は、当該変動演出終了後に時短遊技（確変遊技状態または時短遊技状態）から通常遊技状態に移行するか否かを判定する（ステップ149）。ここで、上記ステップ147において受信した図柄確定コマンドには、図柄変動表示を停止した後に遊技状態が変更される場合、当該変動停止後に移行する遊技状態を示す情報が含まれており、当該情報を参照することによって上記ステップ149における判定を行うことができる。そして、CPU131は、時短遊技から通常遊技状態に移行する場合、ステップ150に処理を進める。一方、CPU131は、時短遊技から通常遊技状態に移行しない場合、ステップ160（図30参照）に処理を進める。

10

【0301】

ステップ150において、CPU131は、左打ち報知コマンドをRAM133にセットし、次のステップに処理を進める。これにより、時短遊技から通常遊技状態に移行する場合、画像音響制御基板140によって左打ちを遊技者に促す報知情報（例えば、「ハンドルを戻してください」と記載された主表示画像IBb：図7（E）参照）がメイン液晶表示装置5に表示される。

【0302】

次に、CPU131は、退避コマンドをRAM133にセットし（ステップ151）、RAM133に記憶されている右打ちフラグを「OFF」に設定する（ステップ152）。そして、CPU131は、RAM133に記憶されている不適合判定回数Gを「0」にリセットして（ステップ153）、ステップ160（図30参照）に処理を進める。

20

【0303】

図30に進み、ステップ160において、CPU131は、遊技制御基板100から送信されたゲート通過コマンドを受信したか否かを判定する。そして、CPU131は、ゲート通過コマンドを受信した場合、ステップ161に処理を進める。一方、CPU131は、ゲート通過コマンドを受信していない場合、ステップ173に処理を進める。

【0304】

ステップ161において、CPU131は、RAM133に記憶されている遊技放置時間Tを「0」にリセットして、次のステップに処理を進める。これによって、遊技放置時間Tは、ゲート通過コマンドを受信した場合、すなわち第1ゲート15または第2ゲート16を遊技球が通過した場合に「0」にリセットされることになる。

30

【0305】

次に、CPU131は、遊技球が流下している遊技領域を判定し（ステップ162）、次のステップに処理を進める。例えば、CPU131は、上記ステップ160において受信判定されたゲート通過コマンドが第1ゲートスイッチ114の「ON」（すなわち、第1ゲート15を遊技球が通過）を示す場合、遊技球が遊技領域における左側領域を流下していると判定する。また、CPU131は、上記ステップ131において受信判定されたゲート通過コマンドが第2ゲートスイッチ115の「ON」（すなわち、第2ゲート16を遊技球が通過）を示す場合、遊技球が遊技領域における右側領域を流下していると判定する。

40

【0306】

次に、CPU131は、現時点の遊技状態において適切な遊技領域に遊技球が流下しているか否かを判定する（ステップ163）。例えば、CPU131は、現時点の遊技状態が通常遊技状態である場合、上記ステップ162における流下領域の判定結果が左側領域であれば上記ステップ163において肯定判定し、右側領域であれば上記ステップ163において否定判定する。また、CPU131は、現時点の遊技状態が確変遊技状態、時短遊技状態、または大当たり遊技状態である場合、上記ステップ162における流下領域の判定結果が右側領域であれば上記ステップ163において肯定判定し、左側領域であれば

50

上記ステップ163において否定判定する。そして、CPU131は、否定判定した場合、ステップ164に処理を進める。一方、CPU131は、肯定判定した場合、ステップ179に処理を進める。

【0307】

ステップ164において、CPU131は、RAM133に記憶されている不適合判定回数Gに「1」を加算して不適合判定回数Gを更新し、次のステップに処理を進める。

【0308】

次に、CPU131は、更新後の不適合判定回数Gが所定の閾値Ga（例えば、Ga = 5）に到達したか否かを判定する（ステップ165）。そして、CPU131は、更新後の不適合判定回数Gが閾値Gaに到達した場合、ステップ166に処理を進める。一方、CPU131は、更新後の不適合判定回数Gが閾値Ga未満である場合、ステップ179に処理を進める。なお、上記ステップ163において肯定判定された場合、不適合判定回数Gを「0」にリセットしてもいいし、リセットしなくてもよい。前者の場合、Ga回連続して上記ステップ163で否定判定（すなわち、不適切な遊技領域に遊技球が流下しているとGa回連続して判定）された場合に上記ステップ165において肯定判定される。また、後者の場合、上記ステップ163における否定判定がGa回累積（すなわち、不適切な遊技領域に遊技球が流下していると判定された累積回数がGa回）した場合に上記ステップ165において肯定判定される。

【0309】

ステップ166において、CPU131は、右打ちフラグが「ON」に設定されているか否かを判定する。そして、CPU131は、右打ちフラグが「ON」に設定されている場合、ステップ167に処理を進める。一方、CPU131は、右打ちフラグが「OFF」に設定されている場合、ステップ170に処理を進める。

【0310】

ステップ167において、CPU131は、右打ち報知コマンドをRAM133にセットし、次のステップに処理を進める。これにより、確変遊技状態、時短遊技状態、または大当たり遊技状態において左打ちされていると判定された場合、画像音響制御基板140によって右打ちを遊技者に促す報知情報（例えば、「右をねらってください」と記載された主表示画像IBa：図7（C）、図8（C）参照）がメイン液晶表示装置5に表示される。

【0311】

次に、CPU131は、退避コマンドをRAM133にセットし（ステップ168）、RAM133に記憶されている不適合判定回数Gを「0」にリセットして（ステップ169）、ステップ179に処理を進める。

【0312】

一方、ステップ170において、CPU131は、左打ち報知コマンドをRAM133にセットし、次のステップに処理を進める。これにより、通常遊技状態において右打ちされていると判定された場合、画像音響制御基板140によって左打ちを遊技者に促す報知情報（例えば、「ハンドルを戻してください」と記載された主表示画像IBb）がメイン液晶表示装置5に表示される。

【0313】

次に、CPU131は、退避コマンドをRAM133にセットし（ステップ171）、RAM133に記憶されている不適合判定回数Gを「0」にリセットして（ステップ153）、ステップ179に処理を進める。

【0314】

一方、ゲート通過コマンドを受信していないと判定した場合（上記ステップ160で否定判定された場合）、ステップ173において、CPU131は、右打ちフラグが「ON」に設定されているか否かを判定する。そして、CPU131は、右打ちフラグが「ON」に設定されている場合、ステップ174に処理を進める。一方、CPU131は、右打ちフラグが「OFF」に設定されている場合、ステップ179に処理を進める。

【0315】

ステップ174において、CPU131は、遊技放置時間Tが所定の閾値Taに到達したか否かを判定する。そして、CPU131は、遊技放置時間Tが閾値Taに到達した場合、ステップ175に処理を進める。一方、CPU131は、遊技放置時間Tが閾値Taに到達していない場合、ステップ179に処理を進める。

【0316】

ステップ175において、右打ち促進コマンドをRAM133にセットし、次のステップに処理を進める。ここで、上記右打ち促進コマンドは、上記ステップ13の送信処理によって画像音響制御基板140に送信される。これにより、確変遊技状態、時短遊技状態、または大当たり遊技状態において右打ち遊技が行われていない（すなわち、パチンコ遊技機1が遊技されていない）と判定された場合、画像音響制御基板140によって右打ちによる遊技を遊技者に促す報知情報（例えば、「右打ちをしてください」と記載された主表示画像Ibc：図9（C）参照）がメイン液晶表示装置5に表示される。

10

【0317】

次に、CPU131は、退避コマンドをRAM133にセットする（ステップ176）。そして、CPU131は、RAM133に記憶されている不適合判定回数Gおよび遊技放置時間Tを「0」にそれぞれリセットして（ステップ177、ステップ178）、ステップ179に処理を進める。

【0318】

ステップ179において、CPU131は、報知情報の報知を終了するか否かを判定する。そして、CPU131は、報知情報の報知を終了する場合、ステップ180に処理を進める。一方、CPU131は、報知情報の報知を継続する場合、または報知情報を報知していない場合、ステップ181に処理を進める。例えば、上記ステップ179で判定する「報知情報」は、右打ちを遊技者に促す報知情報、左打ちを遊技者に促す報知情報、右打ちによる遊技を遊技者に促す報知情報等を含んでおり、それぞれ報知を終了するタイミングが設定されている。例えば、報知情報が報知されてから所定時間経過した時点、報知情報が報知されてから所定回数の図柄変動が行われた時点、報知情報が報知されてから所定回数のラウンド遊技が行われた時点、報知情報が報知された遊技状態が終了した時点、報知情報が促している遊技が行われた時点等が、報知情報の報知を終了するタイミングとして設定されている。CPU131は、報知している報知情報に設定された終了タイミングに基づいて、現時点が当該終了タイミングである場合、上記ステップ179において肯定判定する。

20

30

【0319】

ステップ180において、CPU131は、報告終了コマンドをRAM133にセットし、次のステップに処理を進める。ここで、上記報告終了コマンドは、上記ステップ13の送信処理によって画像音響制御基板140に送信される。これにより、メイン液晶表示装置5に報知情報が表示されている場合、画像音響制御基板140によって消去される。

【0320】

ステップ181において、CPU131は、遊技制御基板100から送信された客待ちコマンドを受信したか否かを判定する。そして、CPU131は、客待ちコマンドを受信した場合、ステップ182に処理を進める。一方、CPU131は、客待ちコマンドを受信していない場合、ステップ184に処理を進める。

40

【0321】

ステップ182において、CPU131は、上記ステップ181における客待ちコマンドを受信してからの経過時間となる客待ち時間の計測を開始し、次のステップに処理を進める。

【0322】

次に、CPU131は、RAM133に記憶されている計測フラグを「ON」に設定し（ステップ183）、ステップ184に処理を進める。ここで、上記計測フラグは、客待ち時間の計測を行っている場合に「ON」に設定されるフラグである。

50

【 0 3 2 3 】

ステップ 1 8 4 において、CPU 1 3 1 は、計測フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する。そして、CPU 1 3 1 は、計測フラグが「ON」に設定されている場合、ステップ 1 8 5 に処理を進める。一方、CPU 1 3 1 は、計測フラグが「OFF」に設定されている場合、上記ステップ 1 0 におけるコマンド受信処理を終了して、上記ステップ 1 1 に処理を進める。

【 0 3 2 4 】

ステップ 1 8 5 において、CPU 1 3 1 は、上記ステップ 1 8 2 で計測開始された客待ち時間が、客待ち演出を開始するための待ち時間に到達したか否かを判定する。そして、CPU 1 3 1 は、客待ち時間が上記待ち時間に到達した場合、ステップ 1 8 6 に処理を進める。一方、CPU 1 3 1 は、客待ち時間が上記待ち時間に到達していない場合、上記ステップ 1 0 におけるコマンド受信処理を終了して、上記ステップ 1 1 に処理を進める。

10

【 0 3 2 5 】

ステップ 1 8 6 において、所定の客待ち演出の開始を指示する客待ち演出コマンドを RAM 1 3 3 にセットし、次のステップに処理を進める。ここで、上記客待ち演出コマンドは、上記ステップ 1 3 の送信処理によって画像音響制御基板 1 4 0 に送信される。これにより、画像音響制御基板 1 4 0 によって、所定の客待ち演出（例えば、客待ちデモムービーの再生）がメイン液晶表示装置 5 に表示される（図 9（D）参照）。

【 0 3 2 6 】

なお、パチンコ遊技機 1 に対する遊技が中断している場合、上記客待ち時間が上記待ち時間に到達することによって所定の客待ち演出が行われるが、本実施形態では、パチンコ遊技機 1 が確変遊技状態または時短遊技状態である場合は、右打ちによる遊技を遊技者に促す報知情報がメイン液晶表示装置 5 に表示されることがある。ここで、上述した処理手順から明らかなように、確変遊技状態または時短遊技状態でパチンコ遊技機 1 の遊技が中断した場合、客待ち演出および右打ちによる遊技を遊技者に促す報知情報の何れが先に表示されるかについては、上記待ち時間と閾値 T_a との長短関係に応じて決定される。具体的には、上記待ち時間が閾値 T_a より長く設定されている場合、先に上記報知情報が表示された後に客待ち演出が行われ、さらに遊技放置時間 T が再び閾値 T_a に到達すると上記報知情報が再表示されるサイクルを繰り返す。一方、上記待ち時間が閾値 T_a より短く設定されている場合、先に客待ち演出が表示された後に上記報知情報が表示される。

20

30

【 0 3 2 7 】

次に、CPU 1 3 1 は、RAM 1 3 3 に記憶されている計測フラグを「OFF」に設定し（ステップ 1 8 7）、上記ステップ 1 0 におけるコマンド受信処理を終了して、上記ステップ 1 1 に処理を進める。

【 0 3 2 8 】

[本実施形態の作用効果]

以上説明したように、本実施形態によれば、遊技球が第 1 領域に打ち出された（左打ち）か第 2 領域に打ち出された（右打ち）かを判定し、第 2 領域に打ち出された遊技球が通過可能な第 2 入賞領域が入賞し易い状態となっている場合に第 2 領域へ遊技球が打ち出されていることが検知できない場合に第 2 領域への遊技球の打ち出しを促す報知画像が表示画面に表示される。このとき、上記表示画面の前面側へ移動可能な可動体は、報知画像が表示画面に表示されている場合、当該報知画像と重ならないように退避するため、当該報知画像に対する視認性の確保が可能となる。

40

【 0 3 2 9 】

第 1 の例として、電チューサポート機能が付与される遊技状態（確変遊技状態または時短遊技状態）において左打ちで遊技されていると判定された場合、右打ちでの遊技を促す報知画像がメイン液晶表示装置 5 に表示され、当該報知画像と重ならないように左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b が退避位置に退避する。第 2 の例として、大入賞口 1 3 が開放される遊技状態（大当たり遊技状態）において左打ちで遊技されていると判定された場合、右打ちでの遊技を促す報知画像がメイン液晶表示装置 5 に表示され

50

、当該報知画像と重ならないように左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b が退避位置に退避する。第 3 の例として、電チューサポート機能が付与されない遊技状態（通常遊技状態）において右打ちで遊技されていると判定された場合、左打ちでの遊技を促す報知画像がメイン液晶表示装置 5 に表示され、当該報知画像と重ならないように左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b が退避位置に退避する。第 4 の例として、電チューサポート機能が付与される遊技状態（確変遊技状態または時短遊技状態）において右打ちで遊技されていることが検出できない場合（例えば、パチンコ遊技機 1 が遊技されていない場合）、右打ちでの遊技を開始することを促す報知画像がメイン液晶表示装置 5 に表示され、当該報知画像と重ならないように左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b が退避位置に退避する。このように、何れの例であっても、遊技者に遊技方法を示唆する報知情報や遊技を促す報知情報を表示画面に表示して遊技者に報知する場合に、これらの報知画像と重ならないように左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b が退避するため、当該報知画像に対する視認性を確保することができる。

10

【 0 3 3 0 】

[変形例]

なお、上記実施形態では、様々な変形例を既に説明しているが、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、さらに以下の形態であってもよい。すなわち、上記実施形態では、第 2 始動口 1 2 および電動チューリップ 1 7 が、左打ちされた遊技球の通過経路、かつ、右打ちされた遊技球の通過経路となる位置に設けられているが、左打ちされた遊技球が通過し難いまたは通過できない経路に設けてもよい。この場合、第 2 始動口 1 2 に遊技球を入賞させるためには、右打ちで遊技することが必要となるが、このような構成であっても上記第 1 ~ 第 5 の例で例示した作用効果と同様の効果を得ることができる。

20

【 0 3 3 1 】

また、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞することによって得られる大当たりより、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞することによって得られる大当たりの方が、遊技者に有利となる設定例として、図 5 (B) および図 5 (C) において図示された大当たり遊技の種類を用いたが、他の設定によって有利 / 不利を設定してもかまわない。上述した入賞によって期待できる賞球数による有利 / 不利だけでなく、特別図柄抽選において大当たり遊技を実行すると高確率で判定される遊技状態に移行する割合によって有利 / 不利を設定してもいいし、電チューサポート機能が付与される遊技状態に移行する割合によって有利 / 不利を設定してもいいし、複数の大入賞口が設けられている場合に開放される大入賞口のの違いによって有利 / 不利を設定してもいいし、これらの設定の少なくとも 2 つを組み合わせると有利 / 不利を設定してもよい。

30

【 0 3 3 2 】

また、上記実施形態では、第 1 ゲート 1 5 または第 2 ゲート 1 6 を遊技球が通過することを検出すること、または遊技球が通過することが検出できないことによって、現時点の遊技状態に対して遊技者が不適切な遊技領域に遊技球を流下させていること、または適切な遊技領域に遊技球を流下させていないことを判定したが、他の情報を用いて当該判定を行ってもかまわない。第 1 の例として、確変遊技状態、時短遊技状態、または大当たり遊技状態である場合、すなわち右打ちが促される状態の場合に、第 1 始動口 1 1 に遊技球が所定数入賞することに応じて、遊技者が不適切な遊技領域に遊技球を流下させている（すなわち、左打ちをしている）と判定する。第 1 の例では、確変遊技状態、時短遊技状態、または大当たり遊技状態において第 1 始動口 1 1 に遊技球が 1 以上の所定数入賞したことに応じて、右打ちを遊技者に促す報知情報（例えば、「右をねらってください」と記載された文字画像）がメイン液晶表示装置 5 に表示され、当該報知情報と重ならないように左サブ液晶表示装置 8 a および右サブ液晶表示装置 8 b を退避させる。第 2 の例として、確変遊技状態、時短遊技状態、または大当たり遊技状態である場合、すなわち右打ちが促される状態の場合に、第 2 始動口 1 2 や大入賞口 1 3 に遊技球が所定時間入賞しないことに応じて、遊技者が適切な遊技領域に遊技球を流下させていない（すなわち、右打ちをして

40

50

いない)と判定する。第2の例では、確変遊技状態、時短遊技状態、大当たり遊技状態において第2始動口12や大入賞口13に遊技球が所定時間入賞しないことに応じて、右打ちによる遊技を遊技者に促す報知情報(例えば、「右打ちをしてください」と記載された文字画像)がメイン液晶表示装置5に表示され、当該報知情報と重ならないように左サブ液晶表示装置8aおよび右サブ液晶表示装置8bを退避させる。

【0333】

また、図18等を用いた説明では、第2特別図柄判定が第1特別図柄判定に対して優先消化される例を用いたが、優先消化されなくてもよい。すなわち、第1始動口11に遊技球が入賞することによって特別図柄判定を行う権利と第2始動口12に遊技球が入賞することによって特別図柄判定を行う権利とが保留されている場合、遊技球が入賞した順に特別図柄判定が消化されてもよい。

10

【0334】

また、上記実施形態において説明したパチンコ遊技機1の構成、タイプ、各部材の動作態様等は単なる一例に過ぎず、他の構成、タイプ、動作態様であっても本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述したフローチャートにおける処理の順序、設定値、判定に用いられる閾値等は単なる一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しなければ他の順序や値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。また、上記実施形態で例示した画面図等も単なる一例であって、他の表示態様の画面であってもよい。

【0335】

また、他の実施形態として、遊技制御基板100、演出制御基板130、画像音響制御基板140、およびランプ制御基板150においてそれぞれ実行される少なくとも一部の処理を別の制御基板(別の制御部)で実行してもかまわない。例えば、遊技制御基板100において実行される処理の少なくとも一部を、演出制御基板130、画像音響制御基板140、およびランプ制御基板150において実行してもいいし、上記説明では登場しない他の制御基板(他の制御部)において実行してもよい。また、演出制御基板130において実行される処理の少なくとも一部を、遊技制御基板100、画像音響制御基板140、およびランプ制御基板150において実行してもいいし、上記説明では登場しない他の制御基板(他の制御部)において実行してもよい。また、遊技制御基板100、演出制御基板130、画像音響制御基板140、およびランプ制御基板150の一部または全部を一体に構成して、複数の制御基板(制御部)において実行される処理を1つの制御基板(制御部)に実行させるようにしてもよい。

20

30

【0336】

以上、本発明を詳細に説明してきたが、前述の説明はあらゆる点において本発明の例示に過ぎず、その範囲を限定しようとするものではない。本発明の範囲を逸脱することなく種々の改良や変形を行うことができることは言うまでもない。本発明は、特許請求の範囲によってのみその範囲が解釈されるべきであることが理解される。また、当業者は、本発明の具体的な実施形態の記載から、本発明の記載および技術常識に基づいて等価な範囲を実施することができることが理解される。また、本明細書において使用される用語は、特に言及しない限り、当該分野で通常用いられる意味で用いられることが理解されるべきである。したがって、他に定義されない限り、本明細書中で使用される全ての専門用語および技術用語は、本発明の属する分野の当業者によって一般的に理解されるのと同じ意味を有する。矛盾する場合、本明細書(定義を含めて)が優先する。

40

【0337】

以上のように、本発明では、以下に示す構成の遊技機であってもよい。

【0338】

本発明の遊技機(パチンコ遊技機1)の一構成例は、表示画面(メイン液晶表示装置5)、第1入賞領域(第1始動口11)、第2入賞領域(第2始動口12または大入賞口13)、遊技制御手段(S5、S6)、可動体(左サブ液晶表示装置8a、右サブ液晶表示装置8b)、可動体制御手段(ランプ制御基板150、S114、S126、S131、S151、S168、S171、S176)、判定手段(第1ゲート15、第2ゲート1

50

6、S 2 3 1、S 1 6 0 - S 1 7 8)、および表示制御手段(画像音響制御基板140、S 1 1 3、S 1 2 5、S 1 3 0、S 1 5 0、S 1 6 7、S 1 7 0、S 1 7 5)を備える。第1入賞領域は、遊技盤における第1領域に打ち出された遊技球(左打ちされた遊技球)が少なくとも通過可能である。第2入賞領域は、遊技盤における第1領域とは異なる第2領域に打ち出された遊技球(右打ちされた遊技球)が通過可能であり、遊技球が通過し難い第1状態(電動チューリップ17が閉姿勢、大入賞口13が閉状態)と通過し易い第2状態(電動チューリップ17が開姿勢、大入賞口13が開状態)とに作動し得る。遊技制御手段は、第2入賞領域が第2状態に作動し難い通常遊技状態(通常遊技状態)、または第2状態に作動し易い特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態、大当たり遊技状態)で遊技を制御可能である。可動体は、表示画面の前面側へ移動可能である。可動体制御手段は、可動体の動作を制御する。判定手段は、遊技球が第1領域または第2領域を流下していることを判定する。表示制御手段は、表示画面に画像を表示する。表示制御手段は、少なくとも特定遊技状態で、かつ、判定手段が第2領域を遊技球が流下していることを検知できない場合、表示画面に第2領域への遊技球の打ち出しを促す報知画像を表示する。可動体制御手段は、報知画像が表示画面に表示されている場合、当該報知画像と重ならないように可動体を退避させる。

10

【0339】

上記によれば、表示画面に報知画像が表示された場合に当該報知画像に対する視認性を確保することができる。

20

【符号の説明】

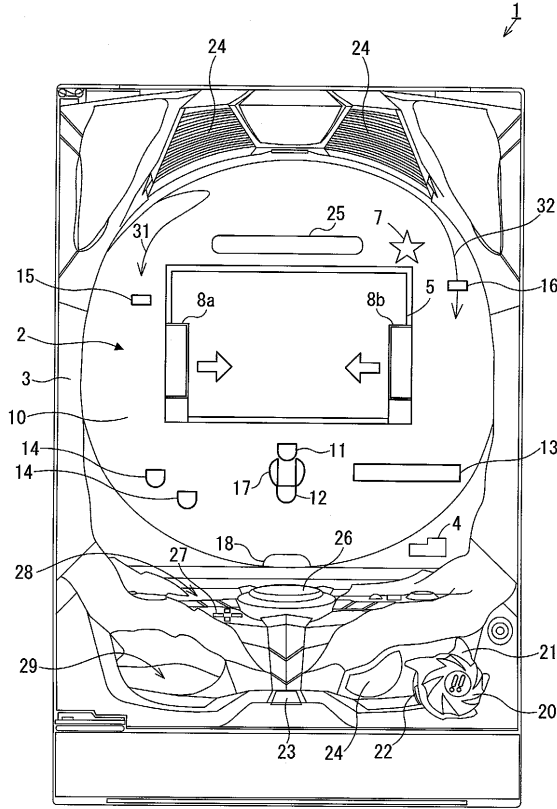
【0340】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 4 表示器
- 5 メイン液晶表示装置
- 8 サブ液晶表示装置
- 10 遊技領域
- 11 第1始動口
- 12 第2始動口
- 13 大入賞口
- 15 第1ゲート
- 16 第2ゲート
- 17 電動チューリップ
- 24 スピーカ
- 26 演出ボタン
- 27 十字キー
- 38 ステッピングモータ
- 41 第1特別図柄表示器
- 42 第2特別図柄表示器
- 100 遊技制御基板
- 101、131 CPU
- 102、132 ROM
- 103、133 RAM
- 130 演出制御基板
- 134 RTC
- 140 画像音響制御基板
- 150 ランプ制御基板

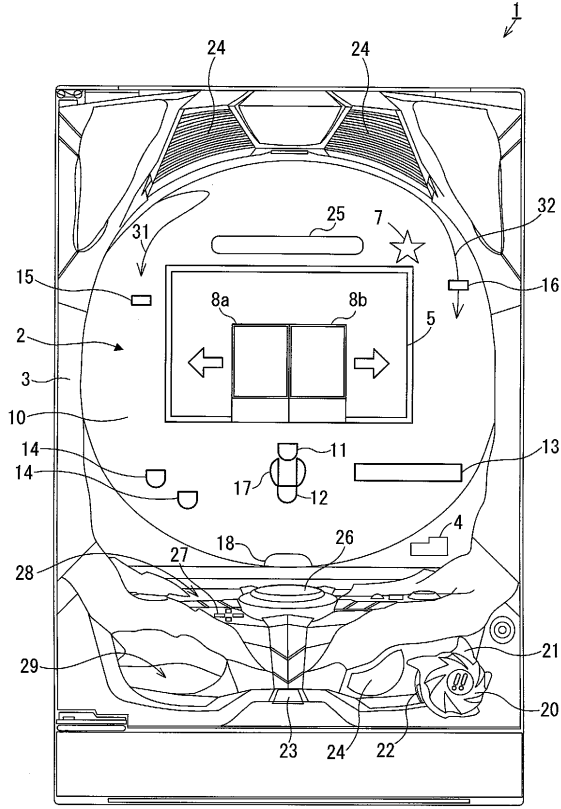
30

40

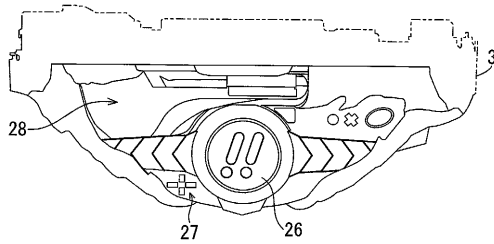
【図1】



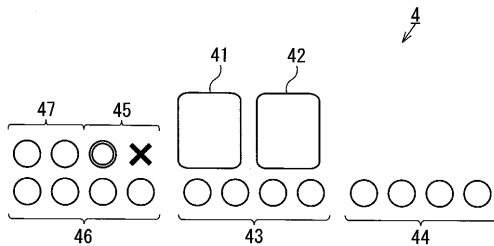
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

(A) 大当たり乱数

種類	範囲	乱数値	割合
低確率状態	大当たり 0~319	0	1/320
高確率状態		0~9	10/320 (=1/32)

(B) 第1始動口入賞による大当たり時の図柄乱数

大当たりの種類	範囲	乱数値	割合
16R確変当たり	0~199	0~39	40/200
10R確変当たり		40~99	60/200
突当確変当たり		100~129	30/200
13R通常当たり		130~199	70/200

(C) 第2始動口入賞による大当たり時の図柄乱数

大当たりの種類	範囲	乱数値	割合
16R確変当たり	0~199	0~49	50/200
10R確変当たり		50~129	80/200
13R通常当たり		130~199	70/200

【図6】

(A) 大当たり用変動パターンテーブル

変動パターン	変動時間 (秒)	範囲	割合	乱数値
第1変動パターン	60	0~99	15/100	0~14
第2変動パターン	83		40/100	15~54
第3変動パターン	120		15/100	55~69
第4変動パターン	160		30/100	70~99

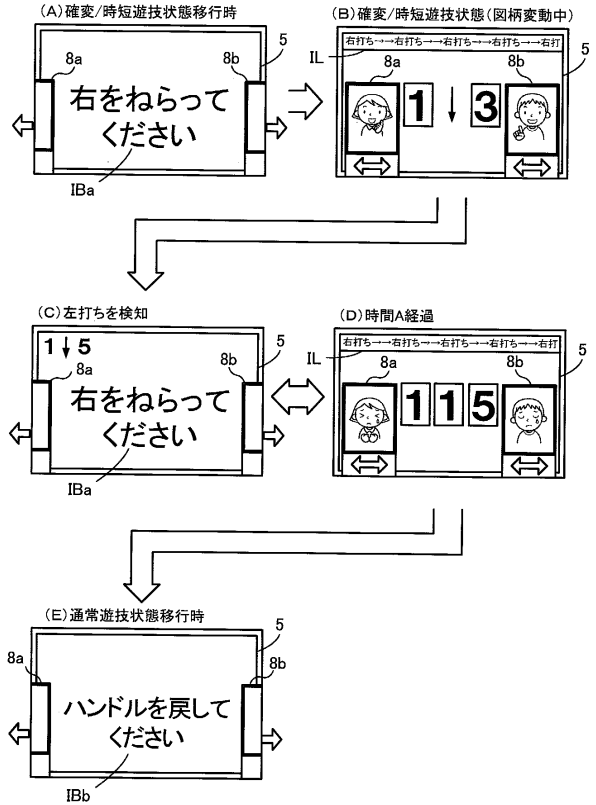
(B) リーチ用変動パターンテーブル

変動パターン	変動時間 (秒)	範囲	割合	乱数値
第5変動パターン	60	0~99	30/100	0~29
第6変動パターン	83		40/100	30~69
第7変動パターン	120		20/100	70~89
第8変動パターン	160		10/100	90~99

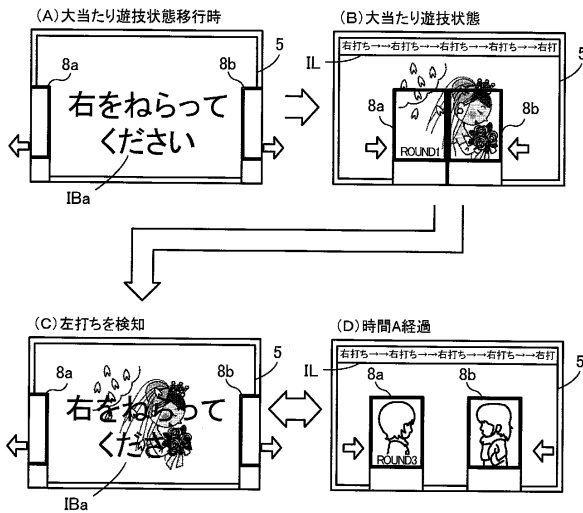
(C) ハズレ用変動パターンテーブル

時短有無	保留数	変動パターン	変動時間 (秒)
非時短状態	0~1	第9変動パターン	18
	2	第10変動パターン	12
	3~4	第11変動パターン	5
時短状態	0~1	第12変動パターン	15
	2	第13変動パターン	10
	3~4	第14変動パターン	3

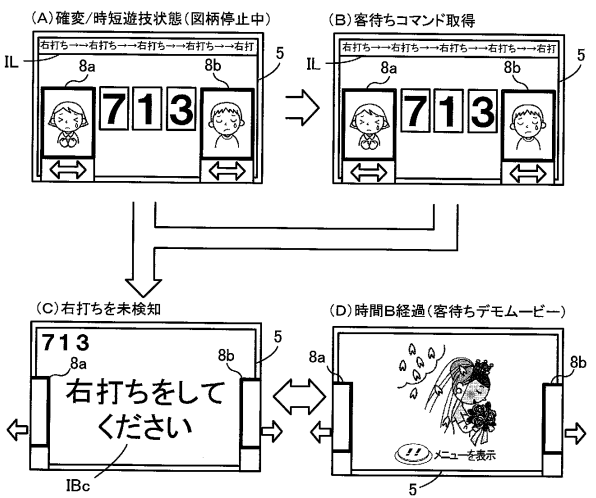
【図7】



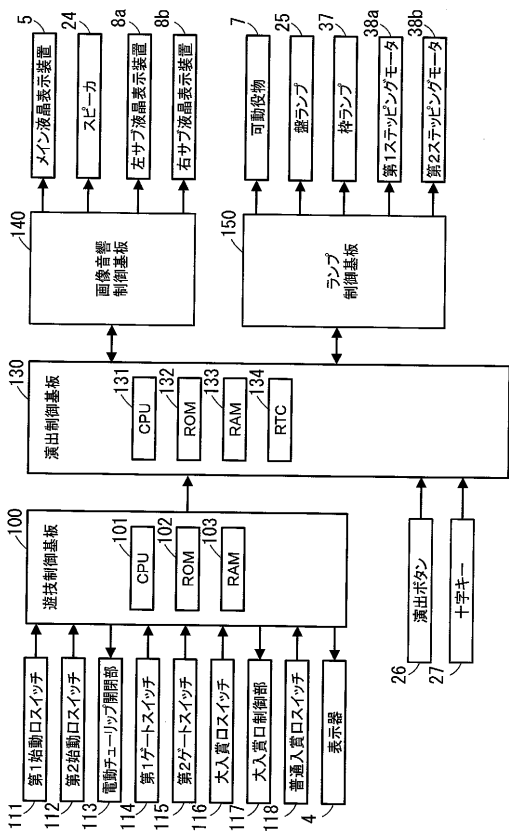
【図8】



【図9】



【図10】

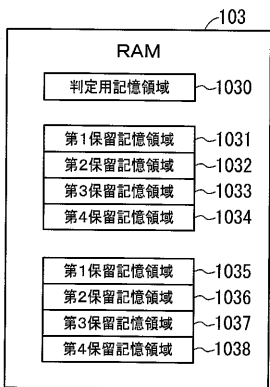


【図11】

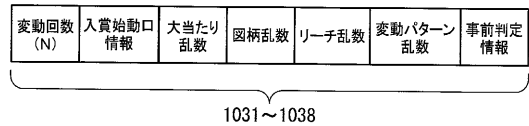


【図12】

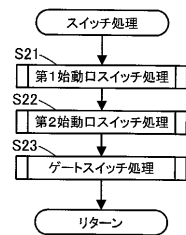
(A)



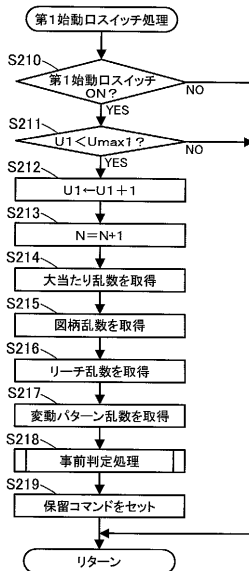
(B)



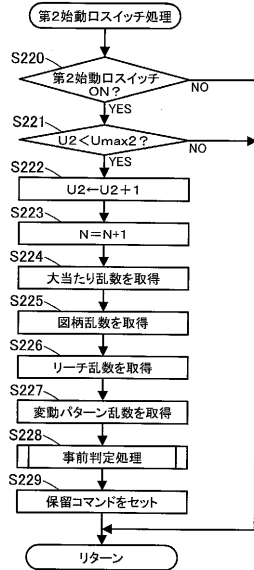
【図13】



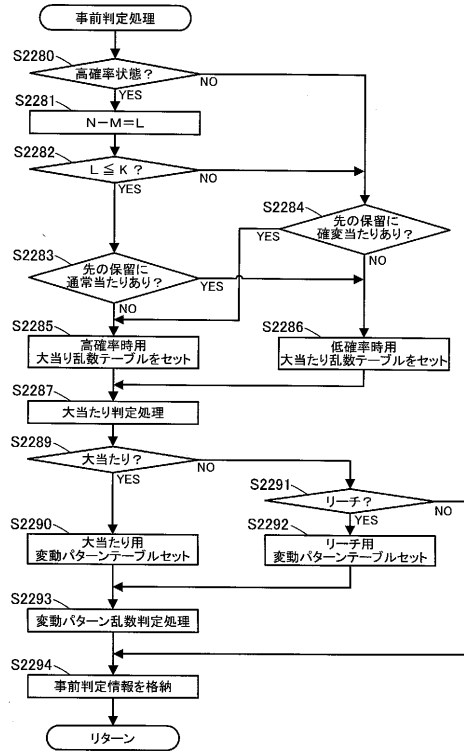
【図14】



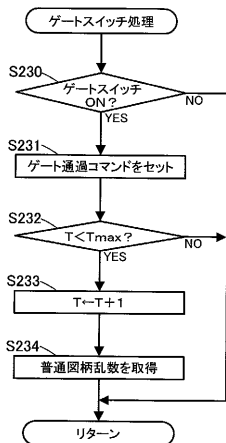
【図15】



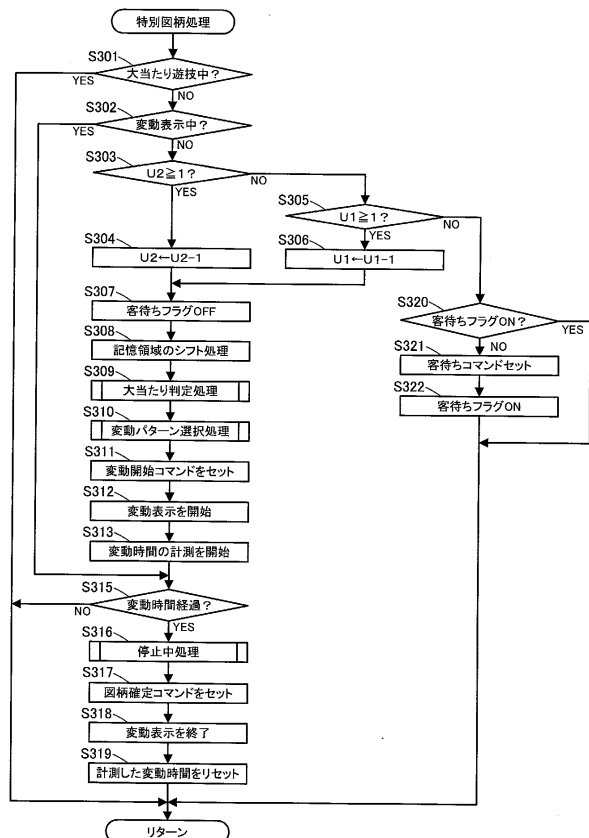
【図16】



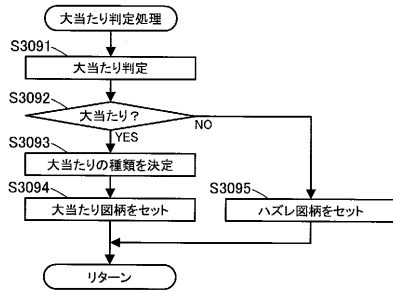
【図17】



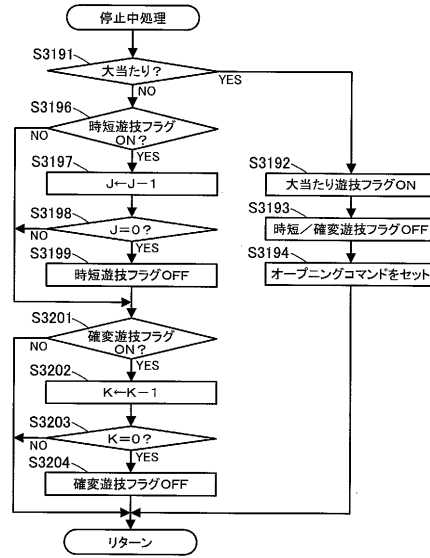
【図18】



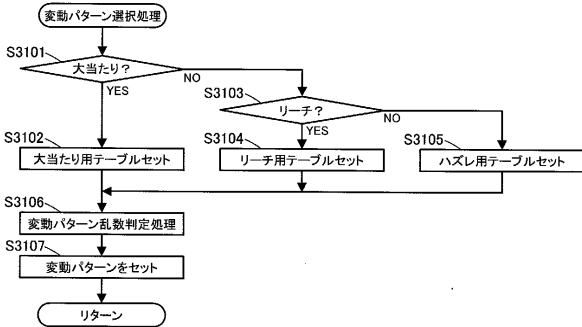
【図19】



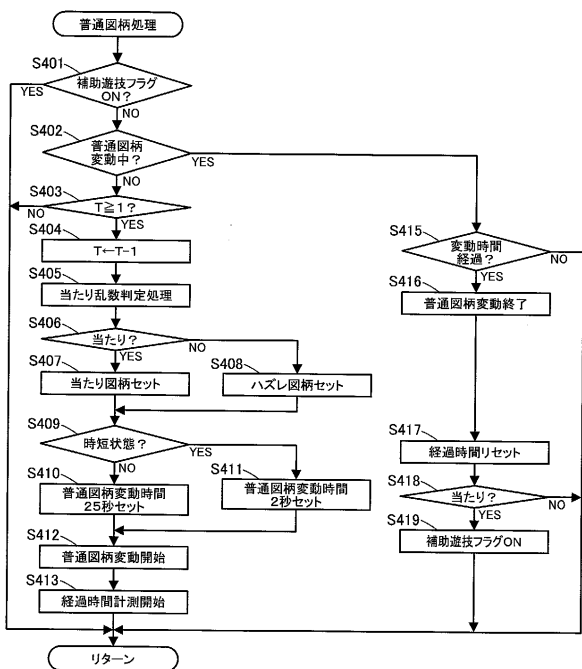
【図21】



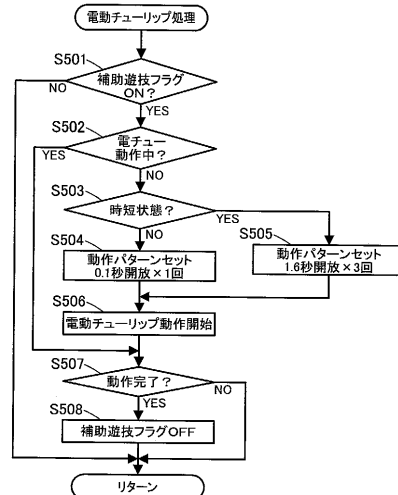
【図20】



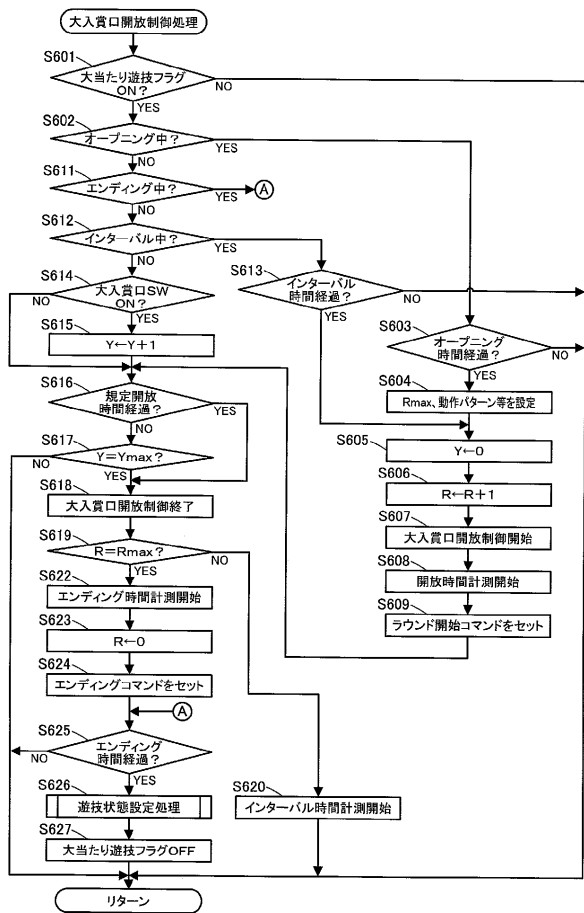
【図22】



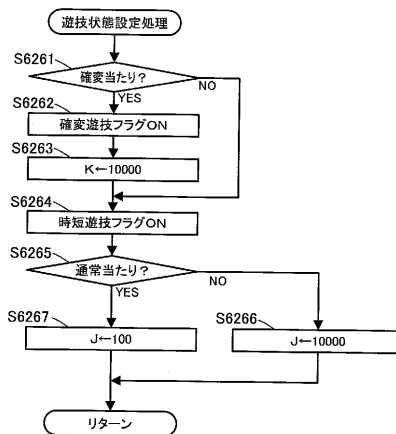
【図23】



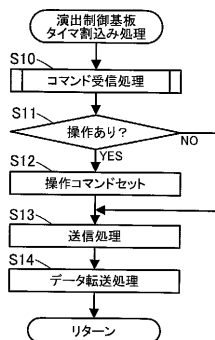
【図 24】



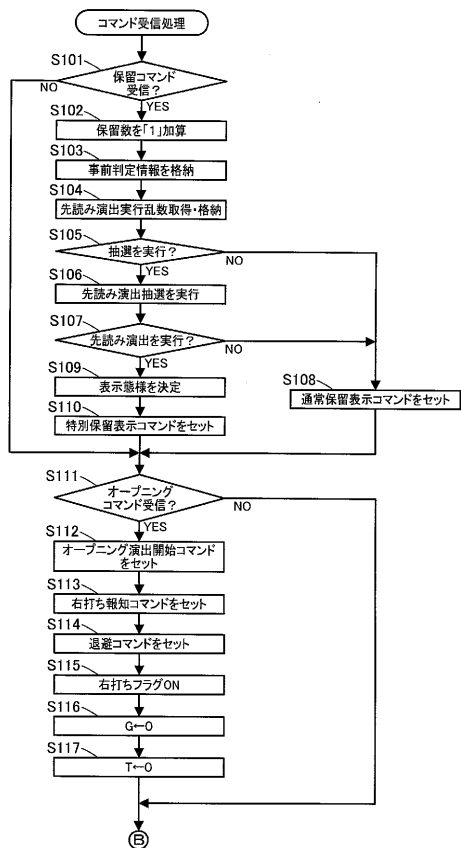
【図 25】



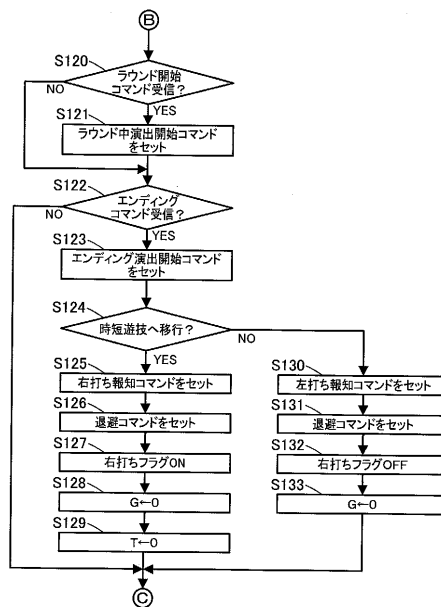
【図 26】



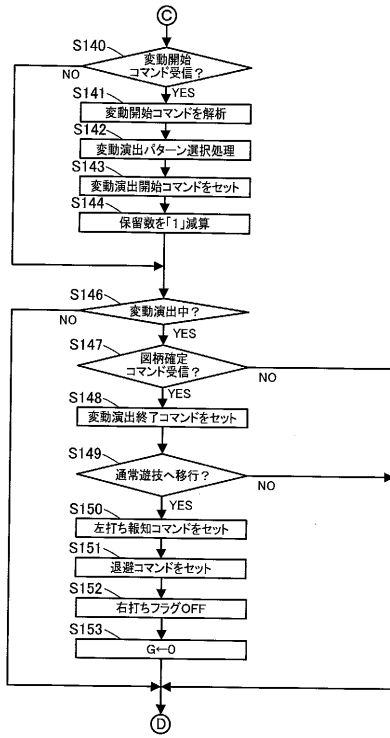
【図 27】



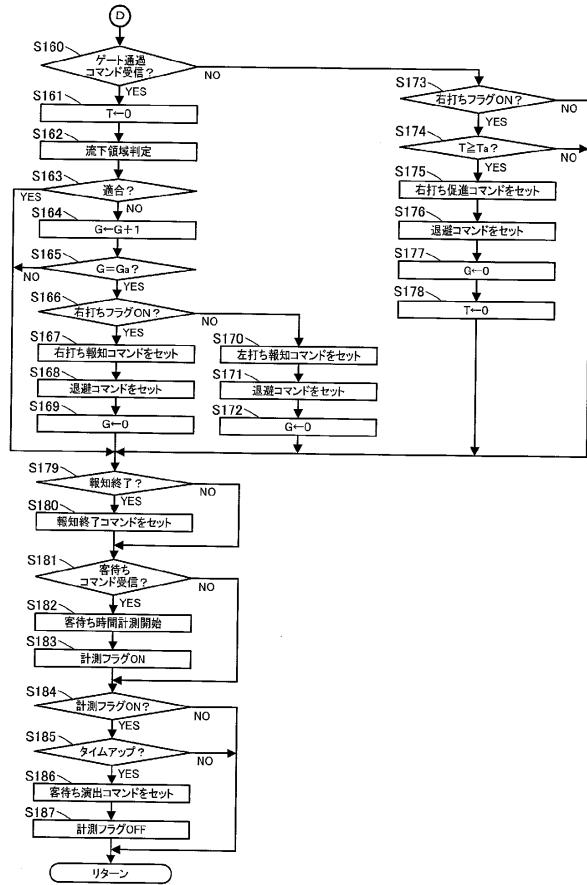
【図 28】



【図29】



【図30】



フロントページの続き

- (72)発明者 百瀬 智哉
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業株式会社内
- (72)発明者 末石 可奈子
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業株式会社内
- (72)発明者 和智 孝
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業株式会社内

審査官 辻野 安人

- (56)参考文献 特開2007-089887(JP,A)
特開2012-179179(JP,A)
特開2007-097974(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02