

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-41929

(P2019-41929A)

(43) 公開日 平成31年3月22日(2019.3.22)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 68 頁)

(21) 出願番号	特願2017-166309 (P2017-166309)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成29年8月31日 (2017. 8. 31)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	100150430
			弁理士 河野 元
		(72) 発明者	小林 葵
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA31 FA03 FA16

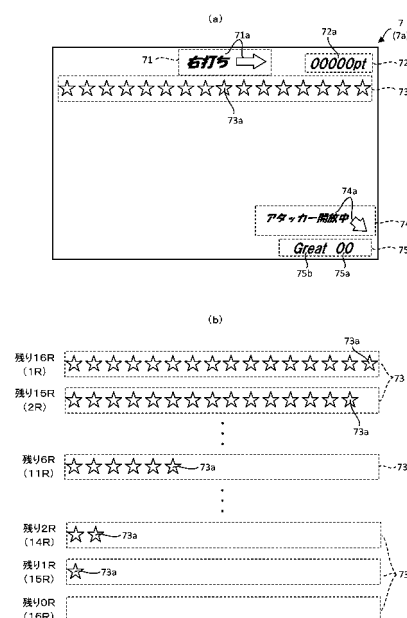
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】特別遊技状態における情報の表示を遊技者にとって分かり易い報知とすることが可能な遊技機の提供。

【解決手段】表示画面7aのラウンド情報表示領域73に、残りラウンド数分のラウンド数画像73aを表示し、ラウンド終了毎にラウンド数画像73aを1つずつ消去していく。また、表示画面7aの第2入球情報表示領域75にて、大入賞口への入球検知に基づく入球カウント画像75aの加算表示をラウンド遊技単位で行い、ラウンド終了毎に、当該終了から所定時間が経過したタイミングで入球カウント画像75aの表示態様を初期表示態様とする。これにより、ラウンド遊技の終了や当該終了による残りのラウンド数を分かり易く報知するとともに、ラウンド遊技の終了後に当該ラウンド遊技での大入賞口への入球数を遊技者が確認する機会を確保することが可能となる。

【選択図】 図45



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

所定条件の成立に基づいて識別情報の変動表示を行い、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能な遊技機であって、

前記特別遊技状態において所定の可変入球口への遊技球の入球が可能となるラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド遊技実行手段と、

前記特別遊技状態において前記可変入球口への入球に基づいて所定の入球情報を表示可能な入球情報表示手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

10

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

**【背景技術】****【0002】**

従来、所定の実行条件の成立に基づいて識別情報の変動表示を行い、その変動表示の表示結果が特定表示結果になると、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御される遊技機が広く知られている。この種の遊技機では、特別遊技状態になると、大入賞口への遊技球の入球が可能となるラウンド遊技が複数回実行可能となり、ラウンド遊技の実行に伴い、現在のラウンド数や大入賞口への入球数等に関する種々の情報が所定の表示装置に表示される（例えば特許文献1を参照）。

20

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2000-312748号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

特許文献1のような特別遊技状態における情報の表示は、その表示の仕方（表示態様）によっては、遊技者にとって分かり難く映る場合もある。

30

**【0005】**

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、特別遊技状態における情報の表示を遊技者にとって分かり易い報知とすることが可能な遊技機を提供することにある。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

前述の課題を解決するために、本発明は以下の構成を採用した。

すなわち、手段1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報の変動表示を行い、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能な遊技機であって、

40

前記特別遊技状態において所定の可変入球口への遊技球の入球が可能となるラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド遊技実行手段と、

前記特別遊技状態において前記可変入球口への入球に基づいて所定の入球情報を表示可能な入球情報表示手段と、

を備えること要旨とする。

**【発明の効果】****【0007】**

以上の本発明によれば、特別遊技状態における情報の表示を遊技者にとって分かり易い

50

報知とすることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図3】本発明の実施例に係る遊技盤の構成を示す正面図である。

【図4】図3に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図5】同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図6】大当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

10

【図7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図8】(A)は大当り判定テーブルであり、(B)は大当り種別判定テーブルであり、(C)は普通図柄当り判定テーブルであり、(D)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図9】変動パターンテーブルである。

【図10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図11】メイン割り込み処理のフローチャートである。

【図12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図13】始動入球時処理のフローチャートである。

【図14】普図動作処理のフローチャートである。

20

【図15】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図19】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図20】普通電動役物処理のフローチャートである。

【図21】特図動作処理のフローチャートである。

【図22】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図23】特図2当否判定処理のフローチャートである。

【図24】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

30

【図25】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図26】特図2乱数シフト処理のフローチャートである。

【図27】特図1当否判定処理のフローチャートである。

【図28】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図29】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図30】特図1乱数シフト処理のフローチャートである。

【図31】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図32】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図33】特別電動役物処理(大当り遊技)のフローチャートである。

【図34】遊技状態設定処理のフローチャートである。

40

【図35】保留球数処理のフローチャートである。

【図36】電源断監視処理のフローチャートである。

【図37】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図38】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図39】2msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図40】10msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図41】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図42】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図43】情報表示処理のフローチャートである。

【図44】情報表示処理のフローチャートである。

50

【図４５】大当り遊技情報を表示する表示画面の一例を示す図である。

【図４６】大当り遊技情報の他の表示態様の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

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

10

【００１０】

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

【実施例】

【００１１】

図１～図３に示すように、本実施例のパチンコ遊技機１は、遊技機枠５０と、遊技機枠５０内に取り付けられた遊技盤２とを備えており、遊技盤２は遊技機枠５０から着脱自在に構成されている。図３は、遊技盤２を遊技機枠５０から取り外した状態のものを示す。遊技機枠５０は、装飾面を有する前面枠５１と、遊技盤２等を取り付ける本体枠５２と、パチンコ遊技機１をホールの島設備に取り付けるための外枠５３と、を有して構成されており、前面枠５１、本体枠５２及び外枠５３は、一側端側で軸支され夫々開閉可能に構成されている。

20

【００１２】

また、前面枠５１には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル６０、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）６１、及び打球供給皿６１に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）６２が設けられている。さらに、前面枠５１には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに遊技者が操作可能な第１演出ボタン６３ａ、第２演出ボタン６３ｂ（これら２個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン６３」ともいう）や、遊技の状況に応じて様々な光を発することが可能な装飾用の枠ランプ６６、遊技の状況に応じて様々な音（効果音）を発することが可能なスピーカ６７等も設けられている。

30

【００１３】

演出ボタン６３は、遊技者による入力が可能な入力手段として機能するもので、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。例えば、遊技演出の実行中に第１演出ボタン６３ａまたは第２演出ボタン６３ｂを操作すると、当該操作に基づいて所定の操作対応演出が行われる。尚、演出ボタン６３の構成は本実施例の態様に限らず、遊技者が入力を行うことができるものであれば足り、例えば、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力手段（例えば、出沒式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力手段（光電式等）であってもよい。また、演出ボタンが、上方や手前側に突出したり振動したりする等の演出動作を行うもの（可動式の演出操作手段）であってもよい。

40

【００１４】

遊技盤２には、発射ハンドル６０の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域３が、レール部材４で囲まれて形成されている。遊技領域３には、遊技球を誘導する複数の遊技釘１６が突設されており、レール部材４の先端には、球戻り防止片６が設けられている。球戻り防止片６は、一旦遊技領域へ誘導された遊技球を発射装置側へ戻るのを防止す

50

るためのものである。また、遊技盤 2 には、遊技の状況に応じて様々な光を発することが可能な装飾用の盤面ランプ 5 (図 5 を参照) も設けられている。

【0015】

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

【0016】

本実施例の演出図柄 8 L, 8 C, 8 R (識別情報) は、それぞれ「1」～「9」までの数字図柄 (識別情報種、図柄種) からなるもので、これらの数字図柄が順に表示されるものとなっている。具体的に、演出図柄 8 の変動表示は、「1」「2」・・・「8」「9」の順 (昇順) で演出図柄を縦方向 (本例では上から下) にスクロール表示させることによって行われるものとなっており、「9」まで到達したら「1」に戻って、スクロール表示を変動終了 (停止表示) まで繰り返すものとなっている。また、本実施例では、「1」～「9」の図柄のそれぞれに色の情報を含ませており、各図柄を色によって分類できるものとしている。具体的には、奇数図柄である「3」と「7」を赤色の図柄 (以下「赤図柄」ともいう。) としており、これ以外の奇数図柄である「1」、「5」、「9」を緑色の図柄 (以下「緑図柄」ともいう。) としている。また、偶数図柄である「2」、「4」、「6」、「8」を青色の図柄 (以下「青図柄」ともいう。) としている。

【0017】

演出図柄表示領域 7 b に停止表示される左、中、右の演出図柄の組み合わせ (停止表示態様) によって、後述の第 1 特別図柄表示器 4 1 a (「第 1 特別図柄表示部」ともいう) に表示される第 1 特別図柄の変動表示の結果や、第 2 特別図柄表示器 4 1 b (「第 2 特別図柄表示部」ともいう) に表示される第 2 特別図柄の変動表示の結果、つまり、特別図柄当否判定 (単に「当否判定」ともいう) の結果を、遊技者が認識し易いように表示する。本実施例では、変動表示している 3 つの演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が停止表示する順序 (停止順序) を、原則、「左 右 中」としている。すなわち、停止順が 1 番目の停止図柄を左演出図柄 8 L とし、停止順が 2 番目の停止図柄を右演出図柄 8 R とし、停止順が 3 番目 (最後) の停止図柄を中演出図柄 8 C としている。尚、停止順が 1 番目の停止図柄のことを「第 1 停止図柄」ともいい、停止順が 2 番目の停止図柄のことを「第 2 停止図柄」ともいい、停止順が 3 番目の停止図柄のことを「第 3 停止図柄」や「最終停止図柄」ともいう。

【0018】

また、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、演出図柄のいずれかを指して単に「図柄」や「識別情報」ともいう。さらに、普通図柄のことを「普図」や「普通識別情報」、特別図柄のことを「特図」、第 1 特別図柄のことを「特図 1」や「第 1 特図」、第 2 特別図柄のことを「特図 2」や「第 2 特図」ともいう。また、演出図柄 8 を表示する画像表示装置 7 や第 1 特別図柄を表示する後述の第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄を表示する第 2 特別図柄表示器 4 1 b のことを「識別情報表示手段」ともいう。

【0019】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、その大当たりの種別が 16 R 大当たりや 6 R 大当たり等になった場合には、「222」や「777」などの 3 桁同一のゾロ目 (特定態様、特定表示結果) で演出図柄を停止表示することが可能である。また、特別図柄当否

10

20

30

40

50

判定の結果が外れとなった場合には「６３７」や「３７３」などの３つの図柄のうち少なくとも１つの図柄が異なるバラケ目（非特定態様、非特定表示結果）で演出図柄を停止表示することが可能である。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第１特別図柄表示器４１ａや第２特別図柄表示器４１ｂに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域７ｂに表示される演出図柄を見て把握する。

#### 【００２０】

ここで、演出図柄８の停止表示態様（図柄組み合わせ）のうち、特別図柄当否判定の結果が大当りの場合に対応する停止表示態様（本実施例ではゾロ目）のことを「大当り態様」、「特定態様」または「特定表示結果」ということがあり、特別図柄当否判定の結果が外れの場合に対応する停止表示態様（本実施例ではバラケ目）のことを「外れ態様」、「非特定態様」または「非特定表示結果」ということがある。また、演出図柄８の停止表示態様は、演出図柄８の変動表示の結果を示すものであるといえることから、当該演出図柄８の停止表示態様のことを「結果表示態様」ということがある。

#### 【００２１】

画像表示装置７の表示画面７ａ上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、大当り遊技に伴って実行される大当り遊技演出（特別遊技演出）や、客待ち用のデモ演出などの他の遊技演出が表示される。演出図柄遊技演出や大当り遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。尚、演出図柄遊技演出のことを「変動演出」ともいう。

#### 【００２２】

また、画像表示装置７の表示画面７ａには、後述の第１特図保留の記憶数に応じて第１演出保留９ａを表示する第１演出保留表示領域９ｃ（第１演出保留表示部）と、後述の第２特図保留の記憶数に応じて第２演出保留９ｂを表示する第２演出保留表示領域９ｄ（第２演出保留表示部）とが設けられている（図３を参照）。第１演出保留や第２演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第１特図保留表示器４３ａにて表示される第１特図保留の記憶数や第２特図保留表示器４３ｂにて表示される第２特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。さらに、本実施例の画像表示装置７の表示画面７ａには、現在変動している特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）に対応する演出保留、すなわち、消化された特図保留に対応する演出保留（第１演出保留９ａまたは第２演出保留９ｂ）を表示する変動保留表示領域９ｅが設けられている（図３を参照）。

#### 【００２３】

遊技領域３の中央付近であって画像表示装置７の前方には、表示画面７ａ（演出図柄表示領域７ｂ）を取り囲むセンター装飾体１０が設けられている。センター装飾体１０は、プラスチック製（樹脂製）の成型物によって構成されるもので、中央が開口した枠状の部品（盤部品）として、遊技盤２の表面（前面）に取り付けられるものである。当該センター装飾体１０の中央開口を介して画像表示装置７の表示画面７ａが視認可能となる。

#### 【００２４】

センター装飾体１０の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部１１が設けられており、センター装飾体１０の左部には、中空状のワープ部１２が設けられている。ワープ部１２にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域３（左遊技領域３Ａ）を流下する遊技球をワープ入口から受け入れてワープ出口から排出することで、当該遊技球をステージ部１１へ誘導する。ステージ部１１の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部１１に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第１始動口２０に入球可能とされている。また、センター装飾体１０の上部には、ＬＥＤ等の電飾部材（盤面ランプ５）を有し遊技状態に応じて点灯・点滅等が可能であって、文字や図形等を象った装飾部材１３が配されている。

#### 【００２５】

センター装飾体 10 の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材 14 (可動役物) が設けられている。可動装飾部材 14 は、普段、センター装飾体 10 を構成する枠 (フレーム) に隠れており、全体を視認できない状態となっているが、例えば、大当りの可能性が比較的高い遊技演出の実行に伴って表示画面 7 a の前面側に出現し、その大部分を視認することができるようになる。これにより、遊技者は大当りへの期待感を高めることとなる。

#### 【0026】

ここで、特図保留に応じた演出保留 9 a, 9 b を表示することが可能な演出保留表示領域 9 c, 9 d のことを「演出保留表示手段」ともいい、遊技状況に応じた種々の演出画像を表示することで表示演出を行うことが可能な画像表示装置 7 のことを「表示演出手段」ともいい、遊技演出に伴って動作することで可動演出を行うことが可能な可動装飾部材 14 のことを「可動演出手段」ともいう。尚、可動装飾部材 14 以外にも、例えば、演出ボタン 63 が遊技演出に伴って上下動や振動等する場合、演出ボタン 63 も「可動演出手段」といえる。また、遊技の状況に応じて様々な音 (効果音) を発することで音演出を行うことが可能なスピーカ 67 のことを「音演出手段」ともいい、遊技の状況に応じて様々な光を発することで光演出を行うことが可能な盤面ランプ 5、枠ランプ 66 および装飾部材 13 のことを「光演出手段」ともいう。尚、これら盤面ランプ 5 等以外にも、例えば、演出ボタン 63 や発射ハンドル 60 が、装飾部材 13 と同様に LED 等の電飾部材を内蔵しており、電飾部材の作用により遊技の状況に応じて点灯・点滅等する場合、これら演出ボタン 63 や発射ハンドル 60 も「光演出手段」といえる。さらに、これら「演出保留表示手段」、「表示演出手段」、「可動演出手段」、「音演出手段」および「光演出手段」を総じて「演出手段」ともいう。

#### 【0027】

遊技領域 3 における画像表示装置 7 の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第 1 始動口 20 を備える固定入賞装置 19 が設けられている。第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第 1 特別図柄に係る当否判定 (第 1 特別図柄当否判定) が実行されると共に第 1 特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

#### 【0028】

第 1 始動口 20 の下方には、遊技球の入球し易さが変化する可変式の第 2 始動口 21 を備える可変入賞装置 22 (「可変式始動口」ともいう) が設けられている。第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第 2 特別図柄の当否判定 (第 2 特別図柄当否判定) が実行されると共に第 2 特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

#### 【0029】

尚、特別図柄当否判定の結果が「大当り」であることに基づいて行われる特別図柄の変動表示や演出図柄の変動表示のことを「大当り変動」や「特定変動」ともいい、特別図柄当否判定の結果が「外れ」であることに基づいて行われる特別図柄の変動表示や演出図柄の変動表示のことを「外れ変動」や「非特定変動」ともいう。

#### 【0030】

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

## 【 0 0 3 1 】

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

## 【 0 0 3 2 】

遊技領域 3 のうち右側領域には、遊技球が通過可能なゲート 2 8 (遊技球通過口)が設けられている。ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第 2 始動口 2 1 を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると、第 2 始動口 2 1 は開状態となる。さらに、遊技領域 3 の下部には、複数の一般入賞口 2 7 が設けられている。第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、大入賞口 3 0 および一般入賞口 2 7 は、それぞれ賞球の払い出し契機となる入球口であり、各入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球(賞球)が払い出される。具体的には、第 1 始動口 2 0 の賞球数は「5」、第 2 始動口 2 1 の賞球数は「3」、大入賞口 3 0 の賞球数は「15」、一般入賞口 2 7 の賞球数は「10」としている。

## 【 0 0 3 3 】

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

## 【 0 0 3 4 】

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



発射方向表示器 47 と、が含まれている。主表示器 40 に含まれるこれらの各種表示器は、後述の主制御部によって表示制御される。

【0035】

第1特別図柄の変動表示は、第1始動口20への遊技球の入球に基づいて行われる。第2特別図柄の変動表示は、第2始動口21への遊技球の入球に基づいて行われる。尚、以下の説明では、第1特別図柄および第2特別図柄を総称して特別図柄ということがある。また、第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄表示器41bを総称して特別図柄表示部41ということがある。また、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bを総称して特図保留表示部43ということがある。

【0036】

特別図柄表示部41では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後に停止表示し、停止表示された特別図柄（停止図柄）によって第1始動口20または第2始動口21への入球に基づく抽選（特別図柄当否判定、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた大当たり図柄（特定特別図柄、特定識別情報）である場合、すなわち、特別図柄の停止表示の態様（特別図柄の変動表示の表示結果）が大当たりを示す特定態様（特定表示結果）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類に応じた開放パターンにて大入賞口30を開放させる大当たり遊技（特別遊技）が行われる。大当たり遊技における大入賞口の開放パターンについては後述する。

【0037】

特別図柄の停止表示は、所定の停止表示時間（確定表示時間）が経過するまで行われる。そして、停止表示された特別図柄が外れ図柄（外れ態様、非特定態様）であって、当該停止表示の際に特図保留が記憶されている場合には、停止表示時間が経過すると、記憶順の最も古い（最先の）特図保留が消化され、これにより次の特別図柄の変動表示が開始される。また、停止表示された特別図柄が外れ図柄であって、当該停止表示の際に特図保留が記憶されていない場合には、停止表示時間が経過した後も、特別図柄の停止表示状態が維持される。一方、停止表示された特別図柄が大当たり図柄である場合には、停止表示時間が経過すると、後述する大当たり遊技のオープニング期間に移行し、当該オープニング期間を経て大当たり遊技の1ラウンド目が開始される。尚、特別図柄の停止表示時間は「0.5秒～1.0秒」とされるのが一般的で、本実施例では「0.6秒」としている。

【0038】

図4に示すとおり、第1特別図柄表示器41aは、「i～p」で示す8個のLEDで構成されており、第1特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第1特別図柄当否判定の結果として「16R第1大当たり」、「6R第2大当たり」、「6R第3大当たり」3種類の大当たりが設けられており（図8を参照）、第1特別図柄表示器41aのLEDは、それら3種類の大当たりの各々に応じた表示態様（特定態様、特定表示結果）を採ることが可能となっている。具体的には、第1特別図柄当否判定の結果が16R第1大当たりとなった場合には「ijn」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（16R第1大当たり図柄）、6R第2大当たりとなった場合には「ino」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（6R第2大当たり図柄）、6R第3大当たりとなった場合には「inp」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させる（6R第3大当たり図柄）。また、外れとなった場合には、「lo」の2個のLEDを点灯させて残りを消灯させる（外れ図柄）。

【0039】

また、第2特別図柄表示器41bは、「a～h」で示す8個のLEDで構成されており、第2特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第2特別図柄当否判定の結果として「16R第4大当たり」および「16R第5大当たり」2種類の大当たりが設けられており（図8を参照）、第2特別図柄表示器41bのLEDは、それら2種類の大当たりの各々に応じた表示態様（特定態様、特定表示結果）を採ることが可能となっている。具体的には、第2特別図柄当否判定の結果が16R第4大当たりとなった場合には

「 a b d 」の 3 個の L E D を点灯させて残りを消灯させ（ 1 6 R 第 4 大当り図柄）、 1 6 R 第 5 大当りとなった場合には「 a b g 」の 3 個の L E D を点灯させて残りを消灯させる（ 1 6 R 第 5 大当り図柄）。また、外れとなった場合には、「 e h 」の 2 個の L E D を点灯させて残りを消灯させる（外れ図柄）。

【 0 0 4 0 】

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

10

【 0 0 4 1 】

本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は、主制御部の R A M に形成される特図保留記憶部（図示せず）に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 2 0 への入球であれば第 1 特図保留として第 1 特図保留記憶部（図示せず）に記憶され、第 2 始動口 2 1 への入球であれば第 2 特図保留として第 2 特図保留記憶部（図示せず）に記憶される。各々の特図保留記憶部に記憶可能な特図保留（取得情報）の数は所定数までとされており、本実施例におけるその上限値はそれぞれ「 4 」となっている。これら第 1 特図保留記憶部および第 2 特図保留記憶部を、夫々「第 1 取得情報記憶手段」および「第 2 取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。

20

【 0 0 4 2 】

特図保留記憶部に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の変動表示の実行中や特別遊技の実行中である場合であっても、所定数（本実施例では 4 ）を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保することが可能となっている。

30

【 0 0 4 3 】

特図保留記憶部に記憶された特図保留の数は、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b に表示される。具体的には、第 1 特図保留表示器 4 3 a は「 u v 」の 2 個の L E D で構成されており、第 1 特図保留の数に応じて L E D を表示制御することにより、第 1 特図保留の数を表示するものとなっている。例えば、保留数が「 0 」の場合は「 u v 」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両 L E D を消灯する表示態様とし、保留数が「 1 」の場合は「 u v 」というように「 u 」の L E D を消灯し「 v 」の L E D を赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「 2 」の場合は「 u v 」というように「 u 」の L E D を赤色で点灯させ「 v 」の L E D を消灯する表示態様とし、保留数が「 3 」の場合は「 u v 」というように両方の L E D を赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「 4 （上限数）」の場合は「 u v 」というように両方の L E D を緑色で点灯させ表示態様とすることができる。

40

【 0 0 4 4 】

また、第 2 特図保留表示器 4 3 b は「 w x 」の 2 個の L E D で構成されており、第 2 特図保留の数に応じて L E D を表示制御することにより、第 2 特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「 0 」の場合は「 w x 」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両 L E D を消灯する表示態様とし、保留数「 1 」～「 4 」についても第 1 特図保留表示器 4 3 a と同様に定められている。

【 0 0 4 5 】

普通図柄の変動表示は、ゲート 2 8 への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄

50

表示器 4 2 では、普通図柄を所定時間変動表示した後、停止表示し、停止表示された普通図柄（停止図柄）によって、ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄当否判定の結果を報知する。停止表示される普通図柄は、普通図柄当否判定によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（当り普通図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 2 1 を開放させる補助遊技が行われる。尚、第 2 始動口 2 1 の開放パターンについては後述する。

#### 【 0 0 4 6 】

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

#### 【 0 0 4 7 】

本パチンコ遊技機 1 では、ゲート 2 8 への遊技球の通過があると、その通過に基づいて普通図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は主制御部の R A M に形成される普図保留記憶部（図示せず）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部に記憶可能な普図保留の数は所定数までとされており、本実施例におけるその上限値は「4」となっている。普図保留記憶部に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機 1 では、ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示がその通過時にすぐ実行できない場合、すなわち普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保することが可能となっている。

#### 【 0 0 4 8 】

普図保留記憶部に記憶された普図保留の数は、普図保留表示器 4 4 に表示される。具体的には、普図保留表示器 4 4 は「q r」の 2 個の L E D で構成されており、普図保留の数に応じて L E D を点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「q r」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両 L E D を消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「q r」というように「q」の L E D を消灯し「r」の L E D を赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数「2」～「4」についても第 1 特図保留表示器 4 3 a と同様に定められている。

#### 【 0 0 4 9 】

次に図 2 及び図 5 に基づいて、本パチンコ遊技機 1 における電氣的な構成を説明する。本実施例のパチンコ遊技機 1 は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行など、遊技進行や遊技利益に関する制御を行う主制御基板 8 0（「主制御部」ともいい「遊技制御部」ともいう）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板 9 0（「サブ制御部」ともいい「演出制御部」ともいう）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 1 1 0（「払出制御部」ともいう）、画像表示装置 7 や演出表示器 1 0 2、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a および演出第 2 特図保留表示器 1 0 3 b 等の表示制御を行う画像制御基板 1 0 0（画像制御部）等を備えている。

#### 【 0 0 5 0 】

また、図 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 の後面側（裏面側）の略中央部には主制御

基板 80 を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107 及び画像制御基板 100 を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上にはサブ制御基板 90 を収納したサブ制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板 109 を収納する電源基板ケースが設けられている。

#### 【0051】

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

10

#### 【0052】

主制御基板 80 には、中継基板 88 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 80 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 80 から信号が出力される。具体的には、遊技球を検知可能なセンサ類として、第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、ゲートセンサ 28a、大入賞口センサ 30a および一般入賞口センサ 27a が接続されている。これら各種センサのことを「検知センサ」や「検知手段」ともいう。

20

#### 【0053】

第 1 始動口センサ 20a は、第 1 始動口 20 内に設けられて第 1 始動口 20 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 始動口センサ 21a は、第 2 始動口 21 内に設けられて第 2 始動口 21 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 28a は、ゲート 28 内に設けられてゲート 28 を通過した遊技球を検知するものである。大入賞口センサ 30a は、大入賞口 30 内に設けられて大入賞口 30 に入球した遊技球を検知するものである。一般入賞口センサ 27a は、各一般入賞口 27 内にそれぞれ設けられて一般入賞口 27 に入球した遊技球を検知するものである。

30

#### 【0054】

また、ソレノイド類としては、第 2 始動口ソレノイド 24 および大入賞口ソレノイド 33 が接続されている。これら各種ソレノイドを「駆動手段」ともいう。第 2 始動口ソレノイド 24 は、可変入賞装置 22 の可動部材 23 を駆動するためのものである。大入賞口ソレノイド 33 は、大入賞装置 31 の開閉部材 32 を駆動するためのものである。

#### 【0055】

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

40

#### 【0056】

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

50

１１（「発射制御部」ともいう）を介して発射装置１１２が接続されている。発射装置１１２には、発射ハンドル６０（図１を参照）が含まれる。

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

図５に示すように、サブ制御基板９０には、所定のプログラムに従ってパチンコ遊技機１の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン９１（「演出制御用マイコン」）が実装されている。演出制御用マイコン９１には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶したＲＯＭ、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ、ＲＯＭに記憶されたプログラムを実行するＣＰＵが含まれている。演出制御用マイコン９１は、入出力回路９５を介して他の基板等とデータの送受信を行う。尚、入出力回路９５は演出制御用マイコン９１に内蔵されていてもよく、ＲＯＭは外付けであってもよい。また、サブ制御基板９０（演出制御用マイコン９１）のＲＡＭ（演出制御ＲＡＭ）の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

【００６０】

サブ制御基板９０には、画像制御基板１００、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７が接続されている。尚、サブ制御基板９０（サブ制御部）や画像制御基板１００（画像制御部）、音声制御基板１０６（音声制御部）、ランプ制御基板１０７（ランプ制御部）は、遊技の状況に応じて表示演出や音演出、ランプ演出（光演出）等の各種演出を、対応する演出用の装置や部材等（演出手段）に実行させる演出実行手段として機能するものである。また、例えば、チャンス目予告や保留変化予告、ステップアップ予告等の各種予告演出を実行させる予告演出実行手段としても機能する。

【００６１】

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

らの指令に基づいてROMから画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

#### 【0062】

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

#### 【0063】

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

#### 【0064】

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

#### 【0065】

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

#### 【0066】

また、サブ制御基板90には、第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63b（図1を参照）が操作（押す、回転、引く等）されたことを検知する第1演出ボタン検知スイッチ63cおよび第2演出ボタン検知スイッチ63dが接続されている。従って、第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63bに対して遊技者が所定の入力操作を行うと、

対応する演出ボタン検知スイッチからの信号がサブ制御基板 90 に入力される。尚、第 1 演出ボタン検知スイッチ 63c および第 2 演出ボタン検知スイッチ 63d を総称して単に「演出ボタン検知スイッチ」ともいう。

【0067】

次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 における当否判定に係る制御（判定手段）について説明する。本実施例では、特別図柄当否判定の結果として「大当り」と「外れ」がある。「大当り」のときには特別図柄表示部 41 に「大当り図柄」が停止表示され、「外れ」のときには特別図柄表示部 41 に「外れ図柄」が停止表示される。特別図柄当否判定で大当りと判定されると、停止表示された特別図柄の種類（大当り種別）に応じた開放パターンにて大入賞口 30 を開放する「特別遊技」が実行される。大当りとなって実行される特別遊技を「大当り遊技」ともいう。大当り遊技（特別遊技）は、大入賞口 30 への遊技球の入球によって多量の賞球を得ることが可能な遊技者にとって有利な遊技であり、当該大当り遊技が行われる遊技状態を「特別遊技状態」ともいう。

10

【0068】

本実施例の大当りには複数の種別がある。具体的には、図 6 に示すように、大当りとして「16R（ラウンド）第 1 大当り」、「6R 第 2 大当り」、「6R 第 3 大当り」、「16R 第 4 大当り」および「16R 第 5 大当り」の計 5 種類を設けている。これらの大当りのうち、「16R 第 1 大当り」、「6R 第 2 大当り」および「6R 第 3 大当り」は第 1 特別図柄に係る大当りであり、「16R 第 4 大当り」および「16R 第 5 大当り」は第 2 特別図柄に係る大当りである。特別図柄表示部 41 には、これらの大当り種別に応じた大当り図柄が停止表示される。

20

【0069】

具体的には、「16R 第 1 大当り」、「16R 第 4 大当り」および「16R 第 5 大当り」は、何れも、ラウンド数が「16」、1 ラウンドでの大入賞口 30 の開放回数が「1 回」、1 ラウンドでの大入賞口 30 の開放時間が「25 秒」の大当りである。また、「6R 第 2 大当り」および「6R 第 3 大当り」は、何れも、ラウンド数が「6」、1 ラウンドでの大入賞口 30 の開放回数が「1 回」、1 ラウンドでの大入賞口 30 の開放時間が「25 秒」の大当りである。但し、大入賞口 30 が開放して、その開放時間が経過する前に、予め定められた数（以下「規定数」ともいう。）の遊技球が大入賞口 30 に入球した場合には、開放時間が経過していなくても、規定数の入球があった時点で、大入賞口 30 は閉鎖する。本実施例では、その規定数が「10 個」となっている。

30

【0070】

尚、大当り遊技を構成するラウンドのことを、単に「R」ともいい、「ラウンド遊技」ともいう。また、6R 第 2 大当り及び 6R 第 3 大当りのことを総じて「6R 大当り」ともいい、16R 第 1 大当り、16R 第 4 大当り及び 16R 第 5 大当りのことを総じて「16R 大当り」ともいう。さらに、6R 大当りに係る大当り遊技（6R 大当り遊技）のことを「第 1 特別遊技」ともいい、16R 大当りに係る大当り遊技（16R 大当り遊技）のことを「第 2 特別遊技」ともいう。

【0071】

本実施例のパチンコ遊技機 1 では、発生（当選）した大当りの種別に応じて、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態や時短状態、高ベース状態等に移行させる。すなわち、特別図柄当否判定の結果が大当りで、その大当りの種別が前述の 16R 第 1 大当り、6R 第 2 大当り及び 16R 第 4 大当りの何れかとなった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態を後述の「高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」とする。これに対して、特別図柄当否判定の結果が大当りで、その大当りの種別が前述の 6R 第 3 大当り及び 16R 第 5 大当りの何れかとなった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態を後述の「低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」とする。このことから、16R 第 1 大当り、6R 第 2 大当り及び 16R 第 4 大当りは「確変大当り」として捉えることができ、6R 第 3 大当り及び 16R 第 5 大当りは「非確変大当り」（「通常大当り」または「時短大当り」ともいう。）として捉えることができる。

40

50

## 【 0 0 7 2 】

第 1 特別図柄（特図 1）の当否判定にて大当たりとなった場合における各大当たりへの振分確率は、16R 第 1 大当たりが 5 %、6 R 第 2 大当たりが 5 0 %、6 R 第 3 大当たりが 4 5 % となっている。これに対して、第 2 特別図柄（特図 2）の当否判定にて大当たりとなった場合における各大当たりへの振分確率は、16R 第 4 大当たりが 5 5 %、16R 第 5 大当たりが 4 5 % となっている。すなわち、第 2 始動口 2 1 への入球に基づく当否判定（特図 2 当否判定）により大当たりとなった場合には、16R 大当たりの出現率（振分確率）が 1 0 0 % となっており、第 1 始動口 2 0 への入球に基づく当否判定（特図 1 当否判定）により大当たりとなった場合に比べ、16R 大当たりの出現率（振分確率）が高くなっている。このように本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球して行われる当否判定（特図 1 当否判定）において大当たりとなるよりも、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球して行われる当否判定（特図 2 当否判定）において大当たりとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されている。このため、遊技者は、第 2 始動口 2 1 への入球を期待して遊技を行う。特に第 2 始動口 2 1 への入球頻度が高まる後述の開放延長機能の作動中（高ベース状態の発生中）においては顕著である。

10

## 【 0 0 7 3 】

ここで、本パチンコ遊技機 1 では、大当たりか外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当たりとなった場合の大当たりの種類の判定は「大当たり種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図 7（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は「0 ~ 6 2 9」までの範囲で値をとり、大当たり種別決定用乱数は「0 ~ 9 9」までの範囲で値をとる。また、第 1 始動口 2 0 や第 2 始動口 2 1 への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数および大当たり種別決定用乱数の他に「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。

20

## 【 0 0 7 4 】

変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数であり、「0 ~ 1 9 8」までの範囲で値をとる。また、ゲート 2 8 の通過に基づいて取得される乱数には、図 7（B）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第 2 始動口 2 1 を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄抽選）のための乱数であり、「0 ~ 2 4 0」までの範囲で値をとる。

30

## 【 0 0 7 5 】

次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 の遊技状態について説明する。本パチンコ遊技機 1 は、特別図柄および普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能および開放延長機能の各機能が作動状態または非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」や「確変状態」といい、作動していない状態を「低確率状態」や「通常状態」という。高確率状態では、特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の大当たり判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当たりと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当たり判定テーブルを用いて、当否判定を行う（図 8（A）を参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなる（停止図柄が大当たり図柄となる）確率が高くなる。尚、確率変動機能の作動・非作動の制御は、主制御基板 8 0（遊技制御用マイコン 8 1）によって行われる。したがって、主制御基板 8 0（遊技制御用マイコン 8 1）は、特別図柄当否判定の当選確率（大当たり確率）を低確率（第 1 確率）または高確率（第 2 確率）に設定可能な確率設定手段として機能するものである。

40

## 【 0 0 7 6 】

また、特別図柄（第 1 特別図柄および第 2 特別図柄）について変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」や「短縮変動状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」や「通常変動状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示の開始

50



時から確定表示時までの時間)の平均値が、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなっている。すなわち、時短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う(図9を参照)。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入球(特図保留として記憶され得る入球)が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当りを狙うことができる。尚、変動時間短縮機能の作動・非作動の制御は、主制御基板80(遊技制御用マイコン81)によって行われる。したがって、主制御基板80(遊技制御用マイコン81)は、特別図柄の変動時間が通常よりも短くなる短縮変動状態を設定可能な短縮変動状態設定手段として機能するものである。

10

#### 【0077】

特別図柄(第1特別図柄および第2特別図柄)についての確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の時短状態において作動し、非時短状態において作動しないものとなっている。このため、時短状態では、普通図柄当否判定における当り確率が非時短状態よりも高くなる。具体的に、時短状態では、当りと判定される普通図柄乱数(当り乱数)の値が非時短状態で用いる普通図柄当り判定テーブルよりも多い普通図柄当り判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定(普通図柄の判定)を行う(図8(C)を参照)。

20

#### 【0078】

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

30

#### 【0079】

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

40

#### 【0080】

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

#### 【0081】

本実施例のパチンコ遊技機1では、前述したように、16R第1大当り、6R第2大当り及び16R第4大当りの何れかの何れかになった場合の大当り遊技後(特別遊技後)の

50

遊技状態は、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態を特に「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。この高確高ベース状態は、遊技者にとってはいわゆる「確変状態」となる。

#### 【0082】

また、6R第3大当たり及び16R第5大当たりの何れかになった場合の大当たり遊技後（特別遊技後）の遊技状態は、特別図柄の通常状態（低確率状態）になるとともに、特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態を特に「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（例えば100回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

10

#### 【0083】

尚、本実施例のパチンコ遊技機1では、遊技状態として「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、「高確高ベース状態」の3つの遊技状態を設定可能としているが、これに加え、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の非時短状態かつ低ベース状態、すなわち「高確低ベース状態」を設定可能としてもよい。

#### 【0084】

低確高ベース状態や高確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域3Bへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。高ベース状態では、低ベース状態と比べて第2始動口21が開放されやすくなっており、第1始動口20への入球よりも第2始動口21への入球の方が容易となっている（第1始動口よりも第2始動口の方が遊技球の入球可能性が高くなる）からである。このため、普通図柄当否判定の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入球させるべく右打ちを行う。これにより、左打ちを行う場合に比べ、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域3Bを狙って遊技球を発射すべきことを報知する（右打ち指示報知）。

20

#### 【0085】

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

30

#### 【0086】

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

40

#### 【0087】

##### 〔主制御メイン処理〕

次に、図10～図36に基づいて遊技制御用マイコン81の動作（主制御部80による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、主制御基板80のROMから図10に示す主制御メイン処理のプログ

50

ラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、初期設定を行う（S101）。初期設定では、例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板 80 の CPU の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

#### 【0088】

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

#### 【0089】

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

#### 【0090】

##### 〔割り込み処理〕

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

#### 【0091】

出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機 1 に取り付けられている各種センサ（第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、大入賞口センサ 30a 等、図 5 を参照）が検知した検知信号を読み込み、賞球情報として RAM の出力バッファに記憶する。また、大入賞口センサ 30a が遊技球を検知した場合、大入賞口入球コマンドを RAM の出力バッファに記憶する。さらに、下皿 62 の満杯を検知する下皿満杯検知センサ（図示せず）からの検知信号も取り込み、下皿満杯データとして RAM の出力バッファに記憶する。

#### 【0092】

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

#### 【0093】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処

理（S204）、始動入球時処理（S205）、普図動作処理（S206）、特図動作処理（S207）、保留球数処理（S208）および電源断監視処理（S209）を実行する。その後、本発明に深く関連しないその他の処理（S210）を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板 80 の CPU に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理の S102～S104 の処理が繰り返し実行され（図 10 を参照）、割り込みパルスが入力されると（約 4 ms 後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にて RAM の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【0094】

〔始動口センサ検知処理〕

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

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

10

20

30

40

50

続いて特図 1 関係乱数取得処理 (S312) を行う。特図 1 関係乱数取得処理 (S312) では、特図 2 関係乱数取得処理 (S308) と同様に、R A M の更新値記憶領域 (図示せず) に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値 (ラベル - T R N D - A )、大当り種別決定用乱数カウンタの値 (ラベル - T R N D - A S ) および変動パターン乱数カウンタの値 (ラベル - T R N D - T 1 ) を取得し (つまり図 7 ( A ) に示す乱数値を取得し)、それら取得乱数値を第 1 特図保留記憶部のうち現在の特図 1 保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【 0 1 0 0 】

[ 始動入球時処理 ]

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

【 0 1 0 1 】

S316では、直前の始動口センサ検知処理 (S204) における特図 2 関係乱数取得処理 (S308) で取得して第 2 特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値 (取得情報) を読み出す (S316)。次いで、読み出した第 2 特別図柄に係る取得乱数値を判定する (S317)。S317では、読み出した取得乱数値のうち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (特別図柄当否判定用乱数値) については、現在の遊技状態 (低確率状態か高確率状態か) に応じて大当りか外れかを判定し、当該判定の結果が大当りである場合には、さらに大当りの種別を判定する。このS317による判定は、特図 2 保留についての当否判定 (大当りか否かの判定) を、後述の特図 2 当否判定処理 (S1202) における当否判定 (S1303, S1304) に先立って行う事前判定 (所謂「保留先読み」) に相当するものである。

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

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

【 0 1 0 4 】

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

ことで、大当りに係る情報であるか、大当り種別は何れであるか、変動パターンは何れであるか等を、サブ制御部 90 が識別できるものとされている。また、本実施例では、これに加えて、特図 2 始動入球コマンドを解析することで、取得した特図 2 取得乱数が高確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、及び低確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、を特定可能とされている。これにより、サブ制御部 90 は、受信した特図 2 始動入球コマンドを保留（演出保留情報）として記憶し、特定のタイミングで当該演出保留情報を事前判定し、低確率状態で当否判定した場合に大当りと判定される演出保留情報が記憶されているかどうかを判定することが可能となる。

#### 【0105】

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

#### 【0106】

次いでS319では、前述の特図 2 に係る処理と同様に、特図 1 保留球数が「1」増加したか否かを判定する（S319）。そして、特図 1 保留球数が「1」増加したと判定した場合（S319でYES）、S320の処理に移行する。これは、第 1 始動口に遊技球が入球したことに基

づいて、始動口センサ検知処理(S204)におけるS311で特図 1 保留球数に「1」を加算した場合が該当する。一方、S319で、特図 1 保留球数が増加していないと判定した場合（S319

#### 【0107】

S320では、時短フラグがONであるか否かを判定し（S320）、時短フラグがONである、すなわち高ベース状態であると判定した場合（S320でYES）、そのまま処理を終える。一方、S320で時短フラグがOFFである、すなわち低ベース状態であると判定した場合（S320でNO）、S321以降の事前判定に係る処理に進む。ここで、時短フラグがONである場合、すなわち現在の遊技状態が高ベース状態である場合、第 2 始動口 21 への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図 2 の当否判定（図 8（B）を参照）が行われやすい状態となっている。また、本実施例では、後述するように特図 2 保留の消化（第 2 特別図柄の変動表示）を特図 1 保留の消化（第 1 特別図柄の変動表示）に優先して実行するもの（所謂特図 2 優先変動機）としている。このような構成において、例えば、特図 1 の事前判定を行い、その結果を予告等の演出により遊技者に報知し、その事前判定の結果が大当りであることが明示された場合、遊技者は、特図 2 保留消化の優先を利用して、任意のタイミングで特図 2 保留を意図的に無くして（「0」にして）、事前判定の結果が示された特図 1 に係る大当りを意図的に発生させるといった技術介入が可能となる。このように大当りの発生タイミングを遊技者が調整できることは、遊技の公平性の観点から好ましくない。このため、現在の遊技状態が低ベース状態でなく高ベース状態である場合には（S320でYES）、S321以降の特図 1 の事前判定に係る処理を行わず、本処理（始動入球時処理）を終えることとしている。

#### 【0108】

S321～S323の処理は、前述したS316～S318と同様の処理を特図 1 について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理(S204)における特図 1 関係乱数取得処理（S312）で取得して第 1 特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出し（S321）、読み出した取得乱数値について事前判定を行う（S322）。そして、この事前判定に係る遊技情報を含むコマンドデータを特図 1 始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする（S323）。尚、S322の事前判定（保留先読み）は、後述の特図 1 当否判定処理（S1207）における当否判定（S1603,S1604）に先立って行うものである。

#### 【0109】

[普図動作処理]

10

20

30

40

50

遊技制御用マイコン 8 1 は、始動入球時処理 (S205) に次いで、図 1 4 に示す普図動作処理 (S206) を行う。普図動作処理 (S206) では、普通図柄表示器 4 2 及び可変入賞装置 2 2 に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス 1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合には (S401 で YES)、普通図柄待機処理 (S402) を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には (S401 で NO、S403 で YES)、普通図柄変動中処理 (S404) を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には (S401、S403 で共に NO、S405 で YES)、普通図柄確定処理 (S406) を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には (S401、S403、S405 の全てが NO)、普通電動役物処理 (S407) を行う。尚、普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

10

#### 【0 1 1 0】

##### [ 普通図柄待機処理 ]

図 1 5 に示すように、普通図柄待機処理 (S402) では、まず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し (S501)、「0」であれば (S501 で YES)、この処理を終える。一方「0」でなければ (S501 で NO)、後述の普通図柄当否判定処理を行い (S502)、次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う (S503)。普通図柄変動パターン選択処理では、図 8 (D) に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 1 秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 3 0 秒の普通図柄変動パターンを選択する。普通図柄変動パターン選択処理 (S503) を終えたら、後述の普通図柄乱数シフト処理 (S504) を行い、次いで、普通図柄変動開始処理 (S505) を行い、処理を終える。普通図柄変動開始処理では、S503 で選択した普通図柄変動パターンに基づいて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「2」にセットする。また、普通図柄変動開始処理では、サブ制御基板 9 0 に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

20

#### 【0 1 1 1】

##### [ 普通図柄当否判定処理 ]

図 1 6 に示すように、普通図柄当否判定処理 (S502) では、まず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - T R N D - H) を読み出す (S601)。次いで、時短フラグが ON であるか否か (すなわち遊技状態が時短状態であるか否か) を判定する (S602)。S602 で、時短フラグが ON である、すなわち時短状態であると判定した場合 (S602 で YES)、図 8 (C) に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル (当り判定値が「0」~「2 3 9」) に基づく高確率普図当否判定により、当りが否かを判定し (S604)、S605 の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - T R N D - H) が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。一方、S602 で、時短フラグが ON でない、すなわち、非時短状態であると判定した場合 (S602 で NO)、図 8 (C) に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル (当り判定値が「0」、「1」) に基づく低確率普図当否判定により、当りが否かを判定し (S603)、S605 の処理に移行する。そして、普図当否判定 (S603、S604) の結果が、当り (普図当り) か否かを判定し (S605)、外れと判定された場合 (S605 で NO)、停止表示する外れ普通図柄 (普図外れ図柄) を決定し (S606)、処理を終える。一方、S605 で当り (普図当り) と判定された場合 (S605 で YES)、停止表示する当り普通図柄 (普図当り図柄) を決定し (S607)、普図当りフラグを ON にして (S608)、処理を終える。

30

40

#### 【0 1 1 2】

##### [ 普通図柄乱数シフト処理 ]

図 1 7 に示すように、普通図柄乱数シフト処理 (S504) では、まず、普通図柄保留球数を 1 ディクリメントする (S701)。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に一つシフトする (S702)。そして、普図保留記憶部における最上位の保留記憶の格納場所であるアドレス空間を空 (「0」) にして、即ち

50

普図保留の４個目に対応するＲＡＭ領域を０クリアして（Ｓ７０３）、処理を終える。このようにして、普図保留が保留順に消化されるようにしている。

#### 【０１１３】

##### [ 普通図柄変動中処理 ]

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

10

#### 【０１１４】

##### [ 普通図柄確定処理 ]

図１９に示すように、普通図柄確定処理（Ｓ４０６）では、まず、普図当りフラグがＯＮであるか否かを判定する（Ｓ９０１）。普図当りフラグがＯＮでなければ（Ｓ９０１でＮＯ）、普図動作ステータスを「１」にセットして（Ｓ９０５）、この処理を終える。一方、普図当りフラグがＯＮであれば（Ｓ９０１でＹＥＳ）、続いて時短フラグがＯＮであるか否か、すなわち時短状態中か否かを判定する（Ｓ９０２）。そして、時短状態中であれば（Ｓ９０２でＹＥＳ）、可変入賞装置２２（第２始動口２１）の開放パターンとして時短状態中の開放パターンをセットする（Ｓ９０３）。時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、２．０秒の開放を３回繰り返す開放パターンである。従って、第２始動口２１の開放回数をカウントする第２始動口開放カウンタに「３」をセットする。

20

#### 【０１１５】

これに対して、非時短状態中であれば（Ｓ９０２でＮＯ）、可変入賞装置２２（第２始動口２１）の開放パターンとして非時短状態中の開放パターンをセットする（Ｓ９０６）。非時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、０．２秒の開放を１回行う開放パターンである。従って、第２始動口開放カウンタに「１」をセットする。そして、開放パターンのセット（Ｓ９０３、Ｓ９０６）に続いて、普図動作ステータスを「４」にセットし（Ｓ９０４）、この処理を終える。

#### 【０１１６】

##### [ 普通電動役物処理 ]

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

30

#### 【０１１７】

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

40

#### 【０１１８】

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

50



放（可動部材 2 3 の開放動作）が 3 回なされると「0」になり、非時短状態中であれば第 2 始動口 2 1 の開放が 1 回なされると「0」になる。

【0119】

これに対して、S1001において普図当り終了フラグがONであれば（S1001でYES）、S903またはS906にてセットされた回数の第 2 始動口 2 1 の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFにするとともに（S1011）、普図当りフラグをOFFにし（S1012）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S1013）処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、普図動作処理（図 1 3）として再び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。

【0120】

〔特図動作処理〕

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、普図動作処理（S206）に次いで特図動作処理（S207）を行う。特図動作処理（S207）では、図 2 1 に示すように、特別図柄表示器 4 1 および大入賞装置 3 1 に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス 1、2、3、4」を割り当てている。そして、「特図動作ステータス」が「1」である場合には（S1101でYES）、特別図柄待機処理（S1102）を行い、「特図動作ステータス」が「2」である場合には（S1101でNO、S1103でYES）、特別図柄変動中処理（S1104）を行い、「特図動作ステータス」が「3」である場合には（S1101,S1103で共にNO、S1105でYES）、特別図柄確定処理（S1106）を行い、「特図動作ステータス」が「4」である場合には（S1101,S1103,S1105の全てがNO）、大当り遊技としての特別電動役物処理（S1107）を行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0121】

〔特別図柄待機処理〕

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

【0122】

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

【0123】

〔特図 2 当否判定処理〕

図 2 3 に示すように、特図 2 当否判定処理 (S1202) では、まず、判定値として、RAM の第 2 特図保留記憶部 8 5 b の最下位の領域 (即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する RAM 領域) に記憶されている (最も古い記憶の) 特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - A) を読み出す (S1301)。次いで、確変フラグが ON であるか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する (S1302)。そして、高確率状態でなければ (S1302 で NO)、すなわち通常状態であれば、図 8 (A) に示す大当り判定テーブルのうち通常状態用の大当り判定テーブル (大当り判定値が「3」及び「397」) に基づいて当否判定を行う (S1303)。一方、高確率状態であれば (S1302 で YES)、大当り判定テーブルのうち高確率状態用の大当り判定テーブルに基づいて当否判定を行う (S1304)。高確率状態用の大当り判定テーブルでは、大当り判定値は、「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

#### 【0124】

大当り判定 (S1303, S1304) の結果が「大当り」とであると判定した場合 (S1305 で YES)、大当り種別決定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - AS) を読み出して、図 8 (B) に示す大当り種別判定テーブルに基づいて大当り種別を判定し (S1307)、当該大当り種別決定用乱数の値に基づいて大当り図柄を決定し (S1308)、大当りフラグを ON にして (S1309)、処理を終える。一方、大当り判定 (S1303, S1304) の結果が「大当り」でないと判定した場合 (S1305 で NO)、外れ図柄を決定し (S1306)、処理を終える。尚、第 1 特別図柄に係る当否判定の場合は、第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定し、第 2 特別図柄に係る当否判定の場合は、第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定する。ここで、大当り判定 (特別図柄当否判定) や大当り種別決定判定を、夫々「判定」といってもよいし、大当り判定を行い何れの大当り図柄となるかを含めて「判定」といってもよい。また、これらの結果を「判定結果」ということもある。

#### 【0125】

ここで、ラウンド表示器 4 5 は、6 R 用ランプ及び 16 R 用ランプの 2 個の LED で構成されている (図 4 を参照)。そして、例えば 6 R 大当りになると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、6 R 用ランプが点灯表示される。具体的には、「6 16 R」の様な表示態様となる。また、16 R 大当りになると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、16 R 用ランプが点灯表示される。具体的には、「6 16 R」の様な表示態様となる。

#### 【0126】

##### [ 特図 2 変動パターン選択処理 ]

特別図柄待機処理 (図 2 2) では、特図 2 当否判定処理 (S1202) に次いで、特図 2 変動パターン選択処理を行う (S1203)。図 2 4 及び図 2 5 に示すように、特図 2 変動パターン選択処理 (S1203) では、まず、遊技状態が時短状態であるか否か (時短フラグが ON であるか否か) を判定する (S1401)。S1401 で、時短状態でないと判定した場合 (S1401 で NO)、すなわち非時短状態であれば、次いで、大当りフラグが ON であるか否かを判定する (S1402)。S1402 で、大当りフラグが ON であると判定した場合 (S1402 で YES)、非時短状態大当り用テーブル (図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ大当りに該当する部分) を参照して、変動パターン乱数カウンタ値 (ラベル - TRND - T1) に基づいて変動パターンを選択する (S1403)。本実施例では、変動パターン P1 ~ P3 の何れかが選択される。尚、本実施例では、変動パターンが決まれば変動時間も決まるものとされている。次いで、S1404 の処理に移行する。

#### 【0127】

一方、S1402 で、大当りフラグが ON でないと判定した場合 (S1402 で NO)、次いで第 2 特別図柄の保留数が「1」又は「2」であるか否かを判定する (S1405)。ここでいう保留数とは、本処理により変動パターンを決定している情報も含めた記憶数であるので、保留記憶の数は「1」~「4」の何れかの値とされる。そして、S1405 で、保留数が「1」

又は「2」であると判定した場合（S1405でYES）、第1保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「1, 2」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1406）。本実施例では、変動パターンP4～P7の何れかが選択される。一方、S1405で、保留数が「1」又は「2」でない、すなわち「3」又は「4」であると判定した場合（S1405でNO）、第2保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「3, 4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1407）。本実施例では、変動パターンP8～P11の何れかが選択される。また、第1保留数外れ用テーブルは、第2保留数外れ用テーブルよりも、比較的長時間の変動時間の変動パターンを選択する可能性が高く設定されている。また、選択可能な最も短時間の変動時間（12000ms）も、第2保留数外れ用テーブルのもの（4000ms）よりも長い時間とされている。

#### 【0128】

また、S1401で、時短状態であると判定した場合（S1401でYES）、大当りフラグがONであるか否かを判定する（S1408）。S1408で、大当りフラグがONであると判定した場合（S1408でYES）、時短状態大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1409）。本実施例では、変動パターンP12～P14の何れかが選択される。

#### 【0129】

一方、S1408で、大当りフラグがONでないと判定した場合（S1408でNO）、次いで保留数が「1」であるか否かを判定する（S1410）。ここでいう保留数も前述と同様であり、保留数は「1」～「4」の何れかの値とされている。S1410で、保留数が「1」であると判定した場合（S1410でYES）、第3保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「1」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。本実施例では、変動パターンP15～P18の何れかが選択される。また、S1410で、保留数が「1」でない、すなわち、保留数が「2」～「4」の何れかであると判定した場合（S1410でNO）、第4保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「2～4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。本実施例では、変動パターンP19～P22の何れかが選択される。ここで、時短状態でかつ外れの場合に選択される変動パターンは、非時短状態でかつ外れの場合に選択される変動パターンと比較して、短い変動パターンが選択される可能性が高くされている。これは、時短状態において変動時間の短い変動パターンがより多く選択されようすることで、特図保留の消化スピードを早める（時短中の遊技を迅速に進行させる）ためである。

#### 【0130】

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図24に示すその他の処理を行い（S1404）、処理を終える。その他の処理（S1404）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをRAMの出力バッファにセットする等の処理を行う。また、この処理でセットされた変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）によりサブ制御部90に送信される。

#### 【0131】

##### [ 特図2 乱数シフト処理 ]

図26に示すように、特図2 乱数シフト処理（S1204）では、まず、特図2 保留球数を1ディクリメントする（S1501）。次いで、第2特図保留記憶部85bにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側（例えば第2特図保留記憶部85bがアドレス「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側）に

シフトする (S1502)。そして、第 2 特図保留記憶部 8 5 b の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合) 第 2 特図保留の 4 個目に対応する R A M 領域を 0 クリアして (S1503)、この処理を終える。

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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

10

【 0 1 3 4 】

[ 特図 1 当否判定処理 ]

図 2 7 に示すように、特図 1 当否判定処理 (S1207) では、図 2 3 に示した特図 2 当否判定処理 (S1202) と同様の流れで処理 (S1601 ~ S1609) を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。但し、本処理は特図 1 に関する処理であるので、S1601では、R A M の第 1 特図保留記憶部 8 5 a の最下位の領域 (即ち第 1 特図保留の 1 個目に対応する R A M 領域) に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - A) を読み出して処理を行う。

20

【 0 1 3 5 】

[ 特図 1 変動パターン選択処理 ]

図 2 8 及び図 2 9 に示すように、特図 1 変動パターン選択処理 (S1208) では、図 2 4 及び図 2 5 に示した特図 2 変動パターン選択処理 (S1403) と同様の流れで処理 (S1701 ~ S1712) を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

【 0 1 3 6 】

[ 特図 1 乱数シフト処理 ]

図 3 0 に示すように、特図 1 乱数シフト処理 (S1209) では、まず、特図 1 保留球数を 1 ディクリメントする (S1801)。次いで、第 1 特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1 つ下位側にシフトする (S2002)。そして、第 1 特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合) 第 1 特図保留の 4 個目に対応する R A M 領域を 0 クリアして (S1803)、この処理を終える。

30

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

[ 特別図柄変動中処理 ]

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

40

【 0 1 3 9 】

一方、変動時間が経過したと判定した場合 (S1901でYES)、変動停止コマンドをセットする (S1902)。そして、確変フラグが ON であるか否かを判定し (S1903)、ON であれば (S1903でYES)、確変カウンタを 1 減算し (S1904)、確変カウンタの値が「0」であるか否かを判定する (S1905)。S1905で確変カウンタが「0」であると判定した場合、確変フラグを OFF し、S1907の処理に移行する。一方、確変フラグが ON でないと判定した

50

場合と (S1903でNO)、確変カウンタが「0」でないと判定した場合には (S1905でNO)、S1907の処理に移行する。

【0140】

そしてS1907では、時短フラグがONであるか否かを判定し (S1907)、時短フラグがONであると判定した場合 (S1907でYES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を1減算し (S1908)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定し (S1909)、「0」であれば (S1909でYES)、時短フラグをOFFにし (S1910)、S1911の処理に進む。また、時短フラグがONでないと判定した場合と (S1907でNO) 時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合には (S1909でNO)、S1911の処理に移行する。

10

【0141】

S1911では、特図動作ステータスを「3」にセットする (S1911)。そして、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当り種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い (S1912)、この処理を終える。

【0142】

[特別図柄確定処理]

図32に示すように、特別図柄確定処理 (S1106) では、まず、大当りフラグがONであるか否かを判定する (S2001)。大当りフラグがONであれば (S2001でYES)、次いで確定した大当りの種別が16R大当りであるか否かを判定し、16R大当りであると判定した場合 (S2002でYES)、大当り遊技中に実行するラウンドの回数をカウントするラウンドカウンタの値に「16」をセットし (S2003)、S2009の処理に移行する。一方、S2002で、大当りの種別が16R大当りでないと判定した場合 (S2002でNO)、確定した大当りの種別は6R大当りであるため、ラウンドカウンタの値に「6」をセットし (S2004)、S2009の処理に移行する。

20

【0143】

S2009では、確定した大当りの種別 (種類) に応じた大入賞口開放パターンをセットし (S2009)、S2010の処理に移行する。ここで、前述したように、大入賞口の開放パターンは、大当りの種別に応じて定められているので、今回確定した大当りに対応する大入賞口開放パターンをセットする (図6を参照)。そして、夫々の大当り遊技において、S2009でセットした大入賞口開放パターンに基づく大入賞口30の開放動作が実行される。

30

【0144】

S2010では、大当り遊技を開始するべく、大当りのオープニングコマンドをセットする (S2010)。本実施例では、オープニングコマンドとして、16R第1大当りに対応する第1オープニングコマンド、6R第2大当りに対応する第2オープニングコマンド、6R第3大当りに対応する第3オープニングコマンド、16R第4大当りに対応する第4オープニングコマンドおよび16R第5大当りに対応する第5オープニングコマンドの計5種類が設けられている。S2010では、今回確定した大当り (開始する大当り) の種別に応じたオープニングコマンドがセットされる。そして、主制御部80 (遊技制御用マイコン81) は、セットしたオープニングコマンドを、出力処理 (S201) により、所定のタイミングでサブ制御部90に対して送信し、当該オープニングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該オープニングコマンドに基づいて所定の遊技演出の実行処理を行う。

40

【0145】

オープニングコマンドをセットしたら、大当り遊技のオープニング期間を開始し (S2011)、特図動作ステータスを「4」にセットする (S2012)。また、S2001において大当りフラグがONでないと判定した場合 (S2001でNO)、特図動作ステータスを「1」にセットし (S2013)、処理を終える。尚、オープニング期間は、大当り遊技における大入賞口の最初の開放動作を開始する前であって、特別図柄 (演出図柄) の変動表示を実行不能とした後に設定される期間であり、「開始期間」ともいう。また、この「開始期間」において実行する演出を「開始演出 (オープニング演出)」ともいう。本実施例では、確定した大当りの種別と、その大当りが確定したとき (つまり、大当り図柄が停止表示されたとき

50

）の遊技状態とによって、オープニング期間（オープニング時間）が決まるものとなっており、前述のオープニングコマンドによってオープニング期間が特定可能となっている。よって、オープニングコマンドを受信したサブ制御部 90 は、当該オープニングコマンドにより特定される大当り種別およびオープニング期間に基づいて、オープニング演出を行うことが可能となっている。

#### 【0146】

〔特別電動役物処理（大当り遊技）〕

図 33 に示すように、特別電動役物処理（S1107）ではまず、確変フラグが ON であるか否かを判定し（S2101）、確変フラグが ON であると判定した場合（S2101でYES）、確変フラグを OFF にし（S2102）、次いで、時短フラグが ON であるか否かを判定する（S2103）。S2103で、時短フラグが ON であると判定した場合（S2103でYES）、時短フラグを OFF にし（S2104）、S2105の処理に移行する。尚、S2101で確変フラグが ON でないと判定した場合（S2101でNO）、S2102の処理を行うことなくS2103の処理に移行し、S2103で時短フラグが ON でないと判定した場合（S2103でNO）、S2104の処理を行うことなくS2105の処理に移行する。つまり、大当り遊技の実行中は、低確率状態かつ非時短状態に制御される。本実施例では、非時短状態中は常に低ベース状態であるので、大当り遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。

#### 【0147】

次に、大当り終了フラグが ON であるか否かを判定する（S2105）。大当り終了フラグは、大当り遊技において大入賞装置 31 の動作処理（大入賞口 30 の開放処理）が全て終了（大当り遊技が終了）したことを示すフラグである。大当り終了フラグが ON でなければ（S2105でNO）、次いでラウンドの開始時期であるか否かを判定する（S2106）。これは、前述した大当り種別毎に設定した大入賞口開放パターンに基づいて判定する。例えば、1 ラウンド目の開始前であれば、オープニング期間が終了して 1 ラウンド目の最初の開放処理を実行するタイミングであるか否かによって判定する。また、既に 1 ラウンド目を開始した後であれば、前のラウンドが終了し、かつ、所定のインターバル期間が終了（インターバル時間が経過）している否かによって判定する。

#### 【0148】

S2106においてラウンド開始時期であると判定した場合（S2106でYES）、対応するラウンドのラウンド開始コマンドをセットし（S2107）、大入賞口開放処理を行う（S2108）。S2107では、1 ラウンド目の開始であれば「1 R 開始コマンド」、2 ラウンド目の開始であれば「2 R 開始コマンド」のように、開始するラウンドを特定可能なラウンド開始コマンドがセットされる。セットされたラウンド開始コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部 90 に送信される。また、S2108では、主に、大入賞口センサ 30a による遊技球の検知を有効化する処理と、前述のS2009でセットした大入賞口開放パターンに基づいて大入賞口 30 を開放させるべく、開閉部材 32 を開動作させる処理を行い、一のラウンド遊技を開始させる。

#### 【0149】

ここで、大入賞口センサ 30a による遊技球の検知に関し、「有効（有効化）」とは、大入賞口センサ 30a による遊技球の検知が発生した場合、その検知を、大入賞口 30 への正常な入球として扱う（処理する）ことを意味する。これに対し、「無効（無効化）」とは、大入賞口センサ 30a による遊技球の検知が発生した場合、その検知を、大入賞口 30 への異常入球（大入賞口エラー）として扱う（処理する）ことを意味する。本実施例では、大入賞口センサ 30a による遊技球の検知が有効とされるのは、原則、ラウンド遊技の開始から当該ラウンド遊技終了後、所定時間（本実施例では 1 秒）が経過するまでの期間であり、当該期間が、大入賞口センサ 30a による遊技球検知の有効期間として設定される。このような大入賞口センサ 30a による遊技球検知の有効期間を設定に係る処理を行う遊技制御用マイコン 81 は「有効期間設定手段」として機能するものである。尚、有効期間でないとき（無効期間）に、大入賞口センサ 30a が遊技球を検知した場合、当該検知は無効となり、大入賞口 30 への異常入球（大入賞口エラー）が発生した旨を示す

コマンド（大入賞口エラーコマンド）が主制御部 80 からサブ制御部 90 に送信される。これを受けて、サブ制御部 90 では、大入賞口 30 への異常入球（大入賞口エラー）の発生を外部に知らせるエラー報知の実行に係る処理が行われる。

【0150】

一方、S2106で、ラウンド開始時期でないと判定した場合（S2106でNO）、S2112の処理に移行する。ここで、ラウンド開始時期でないと判定する場合として、例えば、1ラウンド開始前のオープニング期間中やラウンド遊技中、ラウンド遊技終了後のインターバル期間中（大入賞口閉鎖処理中）等を挙げることができる。

【0151】

S2112では、大入賞口開放動作の実行中であるか否か、すなわち、S2108の処理によって開放された大入賞口が未だ開放中（ラウンド遊技中）であるか否かを判定する（S2112）。その結果、大入賞口開放動作の実行中（ラウンド遊技中）でないと判定した場合（S2112でNO）、S2116の処理に移行し、大入賞口開放動作の実行中（ラウンド遊技中）であると判定した場合（S2112でYES）、実行中のラウンド遊技の終了条件（ラウンド終了条件）が成立したか否かを判定する（S2113）。

【0152】

ここで、本実施例のラウンド終了条件として、（1）実行中のラウンド遊技において定められた大入賞口の開放時間（例えば「2.5秒」）、つまりラウンド遊技の実行時間が経過したこと、（2）実行中のラウンド遊技において大入賞口に予め定められた規定数（例えば「10個」）の遊技球が入球したこと、の2つの条件が定められている。そして、何れか一方の条件が先に成立すると、当該先に成立した条件に基づいてラウンド終了条件が成立したこととなる。尚、大当り遊技中（ラウンド遊技中）において、遊技球の発射が不能になるエラーやトラブル等が発生することなく、遊技球発射が滞りなく行われる限り、（2）の条件の成立によりラウンド終了条件が成立するのが通常である。

【0153】

S2113にて、ラウンド終了条件が成立していないと判定した場合（S2113でNO）、処理を終え、ラウンド終了条件が成立したと判定した場合（S2113でYES）、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットし（S2114）、大入賞口閉鎖処理を行う（S2115）。S2114では、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドがセットされる。セットされたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部 90 に送信される。

【0154】

S2115の大入賞口閉鎖処理では、主に、大入賞装置 31 の開閉部材 32 を閉動作させる処理と、インターバル時間を計測するタイマ（第1タイマ）に第1所定時間をセットして該タイマの作動を開始する処理と、ラウンド終了後の経過時間を計測するタイマ（第2タイマ）に第2所定時間をセットして該タイマの作動を開始する処理と、を行う。これにより、大入賞口 30 が閉鎖状態となり、一のラウンド遊技が終了して、次のラウンド遊技が開始されるまでのインターバル期間が開始される。尚、第1タイマにより計測されるインターバル時間、すなわち第1所定時間は、次のラウンド遊技が存在する場合にその開始まで大入賞口 30 を閉鎖状態に保つ閉鎖時間のことである。

【0155】

また、第2タイマにより計測されるラウンド終了後の経過時間、すなわち第2所定時間は、前述した大入賞口センサ 30a による遊技球検知の有効期間の終期を規定するものであり、当該有効期間が終了するまでの残り時間に相当する。したがって、ラウンド遊技の終了後（ラウンド遊技終了による大入賞口 30 の閉鎖後）、第2所定時間が経過したタイミングで、大入賞口センサ 30a による遊技球検知の有効期間は終了し、以後、次のラウンド遊技の開始まで、すなわち、インターバル時間が経過するまで、大入賞口センサ 30a による遊技球の検知は無効とされる（無効期間）。本実施例では、インターバル時間計測用の第1タイマにセットする第1所定時間を「2秒」としており、ラウンド終了後の経

過時間計測用の第2タイマにセットする第2所定時間を「1秒」としている。したがって、ラウンド遊技が終了した後、インターバル期間の終了前（インターバル時間の経過前）に、大入賞口センサ30aによる遊技球検知の有効期間が終了することとなる。尚、第2タイマにより計測される第2所定時間は「1秒」でなくてもよく、第1タイマにより計測される第1所定時間以下（インターバル時間以下）であればよい。

【0156】

次いで、S2116でインターバル時間が経過したか否かを判定し（S2116）、経過していない（インターバル期間中である）と判定した場合（S2116でNO）、処理を終える。一方、S2116でインターバル時間が経過したと判定した場合（S2116でYES）、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2117）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2118）。S2118で、ラウンドカウンタの値が「0」でないと判定した場合（S2118でNO）、処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」と判定した場合（S2118でYES）、大当り遊技を終了させる大当り終了処理として、大当りのエンディングコマンドをセットすると共に（S2119）、大当りのエンディング期間を開始し（S2120）、大当り終了フラグをONにし（S2121）、処理を終える。尚、ラウンドカウンタの値は、実行する大当り遊技における全てのラウンド遊技を終了すると「0」になる。

【0157】

S2119では、予め定められた複数のエンディングコマンドの中から、今回の大当り発生時の遊技状態や今回の大当りの種別、大当り遊技後の遊技状態等に応じたエンディングコマンドが選択され、当該選択されたコマンドがセットされる。こうしてセットされるエンディングコマンドの種類によって、実行される（設定される）エンディング期間（エンディング時間）が決まるものとなっている。エンディング期間は、大当り遊技における大入賞口30の全ての開放動作を終了した後であって、特別図柄（演出図柄）の変動表示を実行可能とする前に設定される期間であり、「終了期間」ともいう。エンディング期間（終了期間）では、大入賞口30は閉鎖状態とされている。この「終了期間」に実行する演出を「終了演出（エンディング演出）」ともいう。

【0158】

そして、主制御部80（遊技制御用マイコン81）は、S2119でセットしたエンディングコマンドを、出力処理（S201）により、所定のタイミングでサブ制御部90に対して送信し、当該エンディングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該エンディングコマンドに基づいて所定のエンディング演出の実行処理を行う。

【0159】

また、S2105において、大当り終了フラグがONであると判定した場合（S2105でYES）、大当り遊技における最終ラウンドが終了しているので、大当りのエンディング時間が経過したか否か、すなわち、前述のS2120の処理で開始したエンディング期間の終了タイミングか否かを判定し（S2122）、エンディング時間が経過していないと判定した場合（S2122でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過したと判定した場合（S2122でYES）、大当り終了フラグをOFFにし（S2123）、後述する遊技状態設定処理（S2124）を行う。次いで、大当りフラグをOFFにし（S2125）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2126）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理（図21）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。尚、以上の特別電動役物処理（S1107）を実行する遊技制御用マイコン81は「特別遊技実行手段」および「ラウンド遊技実行手段」として機能するものである。

【0160】

[遊技状態設定処理]

図34に示すように、遊技状態設定処理（S2124）ではまず、今回終了した大当り遊技が確変大当りに係るものであるか否かを判定する（S2201）。本実施例では、前述したように、16R第1大当り、6R第2大当り及び16第4大当りの3種類を確変大当りとしていることから、S2201では、それら3種類のうちの何れかに該当するか否かを判定する。そして、今回終了したのが確変大当りであると判定した場合（S2201でYES）、確変フラ



グをONにするとともに(S2202)、確変カウンタに「10, 000」をセットし(S2203)、さらに時短フラグをONにするとともに(S2204)、時短カウンタに「10, 000」をセットして(S2205)、処理を終える。

#### 【0161】

ここで、確変カウンタにセットする値は、高確率における特別図柄当否判定を実行可能な回数である。本実施例においてセットする「10, 000」という値(10, 000回)は、高確率状態における大当たり確率や遊技店の1日の営業時間、当該営業時間内に実行可能な特図当否判定の回数等を考慮すると、実質的には次回の大当たりが発生するまで又は営業時間が終了するまで、高確率状態を保証しているのと同じことである。従って、遊技状態が高確率状態に設定された場合には、次回の大当たりが発生するまで高確率状態が保証されるといってもよい(実質的に同義である)。また、確変フラグがONの場合には、時短カウンタにも同様に「10, 000」がセットされるため、この高確率状態が設定されている間、時短状態(開放延長状態)も共に設定されるといってもよい。つまり、確変大当りに係る大当たり遊技が終了すると、遊技状態が「高確高ベース状態」となる。尚、本実施例の様に、確変カウンタおよび時短カウンタに「10, 000」の値を設定して、実質的に次回大当たりまで高確高ベース状態を設定するようにしてもよいし、確変フラグおよび時短フラグがONの場合には、カウンタに値をセットすることなく、次回大当たりが発生するまで高確高ベース状態を設定する様な制御を採用してもよい。

#### 【0162】

一方、S2201で、確変大当たりでないと判定した場合(S2201でNO)、すなわち、今回終了したのが非確変大当たり(通常大当たり)に係る大当たり遊技である場合、確変フラグをONにすることなく、時短フラグをONにするとともに(S2206)、時短カウンタに「100」をセットして(S2207)、処理を終える。本実施例では、前述したように、6R第3大当たり及び16R第5大当たりの2種類を非確変大当たり(通常大当たり)としているので、これら2種類のうちの何れかに係る大当たり遊技が終了すると、遊技状態が「低確高ベース状態」となる。この低確高ベース状態は、特別図柄の変動表示が100回行われること(特別図柄当否判定が100回行われること)、及び次の大当たりが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。尚、時短カウンタおよび確変カウンタは、第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数とを合算した回数を計数するものである。尚、以上の遊技状態設定処理(S2124)を実行する遊技制御用マイコン81は「遊技状態設定手段」として機能するものである。

#### 【0163】

##### [ 保留球数処理 ]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特図動作処理(S207)に次いで、保留球数処理(S208)を行う。図35に示すように、保留球数処理(S208)では、まず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数および普通図柄保留球数を読み出す(S2501)。次いで、その保留球数のデータ(その保留球数情報をサブ制御基板90等へ送信するための保留球数コマンド)を、RAMの出力バッファにセットする(S2502)。この保留球数に係るデータ(保留球数コマンド)は、次回の割り込み処理(S105)での出力処理(S201)によって出力され、割り込み処理毎に、保留球数に係るデータ(保留球数コマンド)の出力バッファへのセット(S2502)と、出力処理(S201)とが順次行われる。当該保留球数コマンドを受信したサブ制御部90は、受信した保留球数コマンドに基づいて特図保留球数に増減が生じたと判断した場合、これに応じて、画像表示装置7の表示画面7aにおける演出保留表示領域(第1演出保留表示領域9c、第2演出保留表示領域9d)の表示内容を更新する。具体的には、例えば、特図1保留球数が「3」から「4」に1増加した場合、その増加した分の特図1保留球数「4」に対応する第1演出保留9aを第1演出保留表示領域9cに追加表示する。また、特図1保留球数が「2」から「1」に1減少した場合(つまり、第1特図保留が消化された場合)、第1演出保留表示領域9cの左端(特図1保留球数「1」に対応する箇所、図3を参照)に表示されている第1演出保留9aを変動保留表示領域9e(図3を参照)に移動するとともに

、これに伴って第 1 演出保留表示領域 9 c に表示されている第 1 演出保留 9 a を左側に 1 つ移動（シフト）する。

【 0 1 6 4 】

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

10

【 0 1 6 5 】

〔 電源断監視処理 〕

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、保留球数処理（S208）に次いで電源断監視処理（S209）を行う。図 3 6 に示すように、電源断監視処理（S209）では、まず、電源断信号の入力の有無を判定し（S2601）、入力がなければ（S2601でNO）、処理を終了する。一方、電源断信号の入力があれば（S2601でYES）、現在の遊技機の状態（確変か否か、当り遊技中か否か、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等）に関するデータを R A M に記憶するとともに（S2602）、電源断フラグを O N にし（S2603）、その後は割り込み処理（図 1 1）に戻ることなくループ処理をする。

20

【 0 1 6 6 】

〔 サブ制御メイン処理 〕

次に、図 3 7 ~ 図 4 4 に基づいて、演出制御用マイコン 9 1 の動作（サブ制御部 9 0 による制御処理）について説明する。尚、演出制御用マイコン 9 1 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、サブ制御基板 9 0（サブ制御部）の R A M に設けられている。サブ制御基板 9 0 に備えられた演出制御用マイコン 9 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、サブ制御基板 9 0 の R O M から図 3 7 に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、C P U 初期化処理を行う（S4001）。C P U 初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、C P U 9 2 の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間用コントローラ）等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

30

【 0 1 6 7 】

続いて、S4002で、電源断信号が O N でかつサブ制御基板 9 0 の R A M の内容が正常であるか否かを判定する（S4002）。そして、この判定結果が N O であれば（S4002でNO）、サブ制御基板 9 0 の R A M の初期化をし（S4003）、S4004に進む。一方、判定結果が Y E S であれば（S4002でYES）、サブ制御基板 9 0 の R A M を初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号が O N でない場合、又は電源断信号が O N であっても R A M の内容が正常でない場合には（S4002でNO）、サブ制御基板 9 0 の R A M を初期化するが、停電などで電源断信号が O N となったが R A M の内容が正常に保たれている場合には（S4002でYES）、R A M を初期化しない。R A M を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001~S4003は、電源投入後に（電源投入に際して）一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例では、演出制御用マイコン 9 1 においても、図 1 1 に示す遊技制御用マイコン 8 1 による電源断監視処理（S209）と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号が O N になると、そのときの演出制御に係るデータがサブ制御基板 9 0 の R A M に記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時（電源復帰時）に、サブ制御基板 9 0 の R A M の初期化（S4003）が行われないうえ、演出制御用マイコン 9 1 による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

40

50

## 【 0 1 6 8 】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する（S4005）。乱数シード更新処理（S4005）では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、サブ制御基板 9 0 の R A M の所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出の態様（変動演出パターン）を決定する変動演出決定用乱数や、予告演出を決定する予告演出決定用乱数、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 8 0 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。尚、乱数の更新に際して、乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 8 0 から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板 8 0 から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとするところができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板 9 0 の R A M の所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

10

## 【 0 1 6 9 】

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、サブ制御基板 9 0 の R A M 内の出力バッファ（「サブ出力バッファ」ともいう）に格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6 およびランプ制御基板 1 0 7 のうち、対応するコマンド送信先となる制御基板に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置 7、スピーカ 6 7、盤面ランプ 5、枠ランプ 6 6 及び可動装飾部材 1 4 等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や、大当り遊技に係る特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン 9 1 は続いて、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、2 m s タイマ割り込み処理（S4009）、及び 1 0 m s タイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置 7 の表示画面 7 a（演出図柄表示領域 7 b）上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

20

30

## 【 0 1 7 0 】

## [ 受信割り込み処理 ]

受信割り込み処理（S4008）では、図 3 8 に示すように、ストローブ信号（S T B 信号）が O N か否か、すなわち主制御基板 8 0 から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン 9 1 の外部 I N T 入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101で、ストローブ信号が O N でないと判定した場合（S4101で N O）、処理を終える。一方、S4101で、ストローブ信号が O N であると判定した場合（S4101で Y E S）、主制御基板 8 0 から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板 9 0 の R A M に格納し（S4102）、処理を終える。この受信割り込み処理（S4008）は、他の割り込み処理（S4009、S4010）に優先して実行される処理である。

40

## 【 0 1 7 1 】

## [ 2 m s タイマ割り込み処理 ]

2 m s タイマ割り込み処理（S4009）は、サブ制御基板 9 0 に 2 m s e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 3 9 に示すように、2 m s タイマ割り込み処理（S4009）では、まず、演出ボタン検知スイッチ 6 3 c、6 3 d からの検知信号に基づいてスイッチデータ（エッジデータ及びレベルデータ）を作成する入力処理を行う（S4201）。次いで、枠ランプ 6 6 や盤面ランプ 5 等のランプを発光させるためのランプデータを出力するランプデータ出力処理（S4202）と、可動装飾部材 1 4（電氣的駆動源）を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理（S4203）とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理で作成される。そし

50

て、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う（S4204）。

#### 【0172】

##### [ 10ms タイマ割り込み処理 ]

10ms タイマ割り込み処理（S4010）は、サブ制御基板90に10ms周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図40に示すように、10ms タイマ割り込み処理（S4010）では、まず、後述する受信コマンド解析処理（S4302）を行う。次いで、2ms タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを10ms タイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板90のRAMに格納するスイッチ状態取得処理を行い（S4303）、当該スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面7aの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う（S4304）。その後、ランプデータ（盤面ランプ5や枠ランプ66の点灯を制御するデータ）を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する（S4305）。

10

#### 【0173】

##### [ 受信コマンド解析処理 ]

図41に示すように、受信コマンド解析処理（S4302）では、まず、主制御基板80から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し（S4395）、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合（S4395でNO）、S4401の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合（S4395でYES）、演出保留情報記憶処理（S4400）を行って、S4401の処理に移行する。演出保留情報記憶処理（S4400）は、S4395で受信した始動入球コマンド（特図1始動入球コマンド又は特図2始動入球コマンド）に含まれる各種情報（事前判定結果、大当り種別決定用乱数値、変動パターン乱数値等の遊技情報）を、特別図柄の種類（第1特別図柄、第2特別図柄）及び始動入球コマンドの送受信時（コマンド生成時）の特図保留球数に応じて、シフトメモリ形式でサブ制御基板90のRAMの所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図1の保留球数「4」に対応する特図1始動入球コマンドである場合、その特図1始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当り種別等の情報を、特図1演出保留情報記憶領域のうち保留数4に対応する領域に、特図1演出保留情報として記憶する。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。サブ制御基板90における演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）は、前述の主制御基板（主制御部）80における特図保留記憶部（第1特図保留記憶部、第2特図保留記憶部）の記憶内容（取得情報）と一致するものである。このことから、サブ制御基板90の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。

20

30

#### 【0174】

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

40

#### 【0175】

50

続いて、S4405では、主制御基板 8 0 から大当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する (S4405)。ここで、大当り遊技関連コマンドとは、遊技制御用マイコン 8 1 (主制御部 8 0) により制御される遊技状態が特別遊技状態となり、当該特別遊技状態における大当り遊技 (ラウンド遊技) の実行にあたり、主制御基板 8 0 から送信されるコマンドのことである。具体的には、大当り遊技 (特別遊技状態) の開始に際して送信されるオープニングコマンド (S2010を参照)、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド (S2107を参照)、ラウンドでの大入賞口 3 0 への入球に基づき送信される大入賞口入球コマンド、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド (S2114を参照)、大当り遊技 (特別遊技状態) の終了に際して送信されるエンディングコマンド (S2119を参照) 等が該当する。S4405では、これら的大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していなければ (S4405でNO)、S4407の処理に移行し、受信していれば (S4405でYES)、当該受信したコマンドの種類に応じた種々の大当り遊技演出の実行に係る大当り遊技関連演出処理を行う (S4406)。

10

#### 【 0 1 7 6 】

S4406では、例えば、受信した大当り遊技関連コマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドの開始に応じた演出 (ラウンド開始対応演出) を指定するラウンド開始演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、大入賞口入球コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大入賞口 3 0 への遊技球の入球に応じた入球演出を指定する入球演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。また、受信した大当り遊技関連コマンドがラウンド終了コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドの終了に応じた演出 (ラウンド終了対応演出) を指定するラウンド終了演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。

20

#### 【 0 1 7 7 】

こうしてサブ出力バッファにセットした大当り遊技関連コマンドがコマンド送信処理 (S4006) により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御用マイコン 1 0 1 は、大当り遊技 (特別遊技状態) やラウンドの進行状況に合わせて、オープニング演出やラウンド演出等の大当り遊技に関連する演出 (大当り遊技演出) を画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上で実行する。尚、本実施例では、大当り遊技演出 (ラウンド演出) として、特別遊技状態における 1 ラウンド目から最終ラウンド (本例では 6 R または 1 6 R) にかけて、ストーリー性のある一連の演出動画 (ムービー) を画像表示装置 7 の表示画面 7 a の略全体に表示するとともに、当該表示画面 7 a に、大当り遊技 (ラウンド遊技) に関連する種々の情報 (「大当り遊技情報」ともいう。) を表示するものとしている。演出制御用マイコン 9 1 は、大当り遊技情報の表示に係る処理として、図 4 3 ~ 4 4 に示す情報表示処理 (S4600) を、前述の大当り遊技関連演出処理 (S4406) のサブルーチンとして実行するように構成されている。この点についての詳細は後述する。

30

#### 【 0 1 7 8 】

最後にS4407の処理を行い、本処理 (受信コマンド解析処理) を終える。S4407では、その他の処理として、前述した各種コマンドを除いた他の受信コマンド (例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド) に基づく処理を行う。また、S4407では、大当り遊技関連演出処理 (S4406) のサブルーチンとして実行される後述の情報表示処理 (S4600) によって作動を開始するラウンド終了タイマに関する処理を行う。この点についての詳細は後述する。

40

#### 【 0 1 7 9 】

##### [ 変動演出開始処理 ]

次に、受信コマンド解析処理 (S4302) にて実行される変動演出開始処理 (S4402) について説明する。図 4 2 に示すように、変動演出開始処理 (S4402) では、まず、変動演出

50

決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理（S4501）を行う。本実施例では、主制御部 80 から変動開始コマンドを受信したタイミングで S4501 の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（取得情報）を取得する。この取得した値（取得情報）に基づいて、実行する演出図柄遊技演出（変動演出）の態様や予告演出の態様、停止表示する演出図柄等を決定する。

#### 【0180】

次いで、S4502では、受信した変動開始コマンドを解析する（S4502）。変動開始コマンドには、第1特別図柄または第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定する情報）が含まれている。そして、変動パターンを指定する情報には、図9に示す変動パターン情報（P1～P22）や現在の遊技状態を指定する遊技状態情報、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の判定結果、大当たり種別を指定する図柄情報等が含まれている（図8を参照）。また、変動パターン指定コマンドには、第1特別図柄に対応するものと第2特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出（演出図柄の変動表示）が特図1に係るものなのか特図2に係るものなのかを判別することが可能となる。尚、変動パターン情報や遊技状態情報、図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

10

#### 【0181】

次いで、S4503では、演出制御用マイコン 91 が現在のモードステータスを参照する（S4503）。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」～「5」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA～Eに対して割り当てられている。具体的には、モードステータス「1」が演出モードAに対応し、モードステータス「2」が演出モードBに対応し、モードステータス「3」が演出モードCに対応し、モードステータス「4」が演出モードDに対応し、モードステータス「5」が演出モードEに対応する。現在のモードステータスを参照することで、現在の演出モードを特定することが可能である。

20

#### 【0182】

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

30

#### 【0183】

本実施例では、演出モードAおよび演出モードBを遊技状態が低確低ベース状態である場合に実行可能な演出モードとし、演出モードCを遊技状態が低確高ベース状態である場合に実行可能な演出モードとし、演出モードDを遊技状態が高確高ベース状態である場合に実行可能な演出モードとし、演出モードEを遊技状態が低確高ベース状態と高確高ベース状態の何れの場合においても実行可能な演出モードとしている。従って、演出モードが「A～D」の何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握することができる。一方、演出モードが「E」である場合、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態（時短状態）であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握（判別）することは困難（不可能）である。その意味において演出モードEは「確率非報知モード」といえる。

40

#### 【0184】

次いで、S4504では、画像表示装置7、盤面ランプ5、可動装飾部材14等を用いて行

50

う変動演出のパターン（変動演出パターン）を決めるための図示しない変動演出パターン決定テーブルをセットする（S4504）。具体的には、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）と主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブルをセットする。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1（変動パターンP1）」（図9を参照）であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した大当たり時変動演出パターン決定テーブルがセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄遊技演出の実行態様（演出図柄の変動態様等）を決定するためのもので、演出モード（モードステータス）に対応する複数の変動演出パターン決定テーブル（図示せず）がサブ制御基板90のROMに予め格納されている。S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。

10

#### 【0185】

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

20

#### 【0186】

また、S4505では、S4501において取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄8（「停止演出図柄」ともいう）を決定し、これを設定する。演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄8は、特別図柄当否判定の結果が外れであって、リーチ有り外れの場合は「787」等の3個の演出図柄8L、8C、8Rのうち1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされ、リーチ無し外れのときは「635」等の3個の演出図柄8L、8C、8Rのうち少なくとも1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされる。一方、特別図柄当否判定の結果が大当たりであって、16R第1大当たり又は16R第4大当たりの場合は「777」のゾロ目とされ、それ以外の大当たりの場合は「777」以外の数字図柄のゾロ目とされる。尚、前述した演出図柄8の停止表示態様は一例であり、大当たりとなったときに停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

30

#### 【0187】

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

40

50

可能性)の高い遊技演出であるといえる。尚、リーチ演出は、主として、変動時間が3000ms以上の変動パターン(図9を参照)を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定(実行)され得る。

#### 【0188】

次いで、S4506では、予告演出の設定に係る処理(予告演出設定処理)を行う(S4506)。本実施例では、S4400で記憶した演出保留情報(事前判定結果)に基づく予告演出(保留先読み予告)や、現在の特図変動表示(変動演出)に係る予告演出(当該変動予告)など、種々の予告演出が実行可能となっていることから、S4506では、各予告演出について、実行するか否か(実行有無)を判定したり、実行する予告演出の実行パターン(予告演出パターン)を設定したりする。具体的には、S4501において取得した予告演出決定用乱数と、サブ制御基板90のROMに記憶された予告演出決定テーブルとに基づいて、予告演出の実行有無や予告演出パターンを決定し、この決定結果に基づいて予告演出パターンを設定する。

10

#### 【0189】

尚、S4400で記憶される演出保留情報の記憶内容(演出保留情報記憶領域の記憶内容)や、S4502での変動開始コマンドの解析結果により特定される特別図柄当否判定の結果(今回の特図変動表示に係る当否判定の結果)、同じく変動開始コマンドの解析結果により特定される特別図柄の変動パターン情報(今回の特図変動表示に係る変動パターンや停止図柄)によって、S4506で設定する予告演出パターン、すなわち、実行する予告演出の種類(予告種)や態様、予告演出の有無等は、異なるものとなる。また、予告演出を実行する場合、複数の予告演出のうち、一の予告演出(一種類の予告演出)を行うこともあれば、二以上の予告演出(複数種の予告演出)を複合して行うこと、すなわち、一の変動表示中(変動演出中)に複数種の予告演出を各々の実行タイミングで行うこともある。

20

#### 【0190】

次いで、S4507では、S4505で設定した変動演出パターンおよびS4506で設定した予告演出パターンに基づいて演出図柄遊技演出(変動演出表示、予告演出等)を開始するための変動演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットし(S4507)、変動演出開始処理を終える。S4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4505で設定された変動演出パターンに対応する所定の変動演出用画像データ(演出図柄8の変動開始、変動中、変動停止等を示す画像データ)と、変動演出開始コマンドに基づき特定される予告演出パターン、すなわちS4506で設定された予告演出パターンに対応する所定の予告演出用画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出や予告演出等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。また、演出表示器102での2個のLEDによる変動表示(点滅表示)も実行する。

30

#### 【0191】

##### [情報表示処理]

次に、前述した大当り遊技関連演出処理(S4406)におけるサブルーチンの1つとして実行される情報表示処理(S4600)について、図43及び図44に基づいて説明する。情報表示処理(S4600)は、主に、大当り遊技(特別遊技状態)の1ラウンド目の開始から最終回のラウンド(本実施例では6Rまたは16R)の終了にかけて、大当り遊技(ラウンド遊技)に関連する種々の情報(大当り遊技情報)を画像表示装置7の表示画面7aに表示し、情報種によって、その表示態様(表示内容)を、大当り遊技(ラウンド遊技)の進行状況に合わせて更新(変更)する処理である。

40

#### 【0192】

ここで、図45に基づいて、画像表示装置7の表示画面7aに表示される大当り遊技情報について説明する。図45(a)は、16R大当りに係る大当り遊技(16R大当り遊技)が行われる場合の表示画面7aにおける表示内容(画面構成)の一例を示している。尚、図45(a)では、1ラウンド目(1R)から最終回のラウンド(最終R)にかけて

50



表示画面 7 a の略全体に表示される演出動画（ムービー）の図示を省略しているが、大当り遊技情報は、演出動画の手前側に位置するレイヤーに表示されるもので、演出動画に対して重畳して表示される。また、図 4 5 では、大当り遊技情報を表示する情報表示領域の外縁を破線で表しているが、この破線は説明の便宜を図るために付したものであり、表示画面 7 a に表示されるものではない。

#### 【0193】

図 4 5（a）に示すように、表示画面 7 a の上部と下部には、大当り遊技情報を表示するための複数の情報表示領域が設けられる。具体的に、表示画面 7 a の上部略中央に発射方向情報表示領域 7 1 が設けられるとともに、その右側（画面右上）に第 1 入球情報表示領域 7 2 が設けられ、さらに、発射方向情報表示領域 7 1 および第 1 入球情報表示領域 7 2 の下部に、表示画面 7 a の左右方向に延びる横長のラウンド情報表示領域 7 3 が設けられる。また、表示画面 7 a の右下側にアタッカー情報表示領域 7 4 が設けられるとともに、その下部に第 2 入球情報表示領域 7 5 が設けられる。

#### 【0194】

このうち、発射方向情報表示領域 7 1 には、遊技球の発射方向を指示する発射方向情報として、右打ちを指示する右打ち画像 7 1 a が表示される。また、第 1 入球情報表示領域 7 2 には、大入賞口 3 0 への入球に関連する第 1 の入球情報として、大入賞口 3 0 への遊技球の入球に基づいて払い出される賞球数、すなわち、遊技者の獲得賞球数を表す賞球カウント画像 7 2 a が表示される。さらに、ラウンド情報表示領域 7 3 には、ラウンド遊技の進行に関するラウンド情報として、実行中の大当り遊技（特別遊技状態）において未だ実行されていないラウンド遊技の回数、すなわち、実行可能な残りラウンド数を表すラウンド数画像 7 3 a が表示される。また、アタッカー情報表示領域 7 4 には、大入賞口 3 0（アタッカー）に関するアタッカー情報として、大入賞口 3 0 の開放を表すアタッカー開放画像 7 4 a が表示される。さらに、第 2 入球情報表示領域 7 5 には、大入賞口 3 0 への入球に関連する第 2 の入球情報として、1 回のラウンド遊技にて大入賞口 3 0 に入球した遊技球の数（入球数）を表す入球カウント画像 7 5 a と、1 回のラウンド遊技にて大入賞口 3 0 に規定数（本例では「10 個」）を超える数の遊技球が入球した場合にその旨を表す余剰入球発生画像 7 5 b が表示される。

#### 【0195】

右打ち画像 7 1 a は、「右打ち」の文字を表す画像（文字画像）と、右方向を指し示す「右矢印記号（s ボル）」を表す画像（右矢印画像）からなるもので、原則、大当り遊技（特別遊技状態）の開始から終了まで表示される。また、大当り遊技終了後の遊技状態が高ベース状態となる場合には、高ベース状態においても同様に、当該高ベース状態が終了するまで（低ベース状態になるまで）表示される。したがって、右打ち画像 7 1 a の表示に係る処理は、情報表示処理（S4600）で行わず、例えば、右打ち画像 7 1 a の表示を開始する処理をオープニング演出に係る処理とともに行ったり、右打ち画像 7 1 a の表示を終了（右打ち画像 7 1 a を消去）する処理をエンディング演出に係る処理とともに行ったりする。

#### 【0196】

賞球カウント画像 7 2 a は、「00000」～「99999」の 5 桁の数字を表示可能な画像（数字画像）と「pt」の文字画像からなるもので、大入賞口センサ 3 0 a による遊技球の検知（つまり、大入賞口 3 0 への入球検知）に基づいて、5 桁の数字画像が「00000」から加算表示（カウントアップ）されていく。つまり、賞球カウント画像 7 2 a の初期表示態様は「00000 pt」であり、ここから大入賞口 3 0 への入球検知に基づいて、賞球カウント画像 7 2 a（数字画像）の表示態様が、数字画像の加算表示により更新（変更）される。本実施例では、大入賞口 3 0 への遊技球の入球 1 個につき 15 個の賞球を払い出すことから、賞球カウント画像 7 2 a（数字画像）は 15 個単位で増加していく。この賞球カウント画像 7 2 a は、1 回の大当り遊技で払い出された賞球数（遊技者の獲得賞球数）を表すものであるが、本実施例では、低確低ベース状態にて発生した大当り（所謂「初当り」）が確変大当りであって、その後、高確高ベースとなって再度大当り

(所謂「連チャン」)が発生した場合には、その初当り分と連チャン分を合計した賞球数を表すものとなっている。このことから、本実施例では、賞球カウント画像 7 2 a (数字画像)を「0 0 0 0 0」～「9 9 9 9 9」まで表示可能としている。この賞球カウント画像 7 2 a の表示に係る処理は、情報表示処理 (S4600)で行う。

【0 1 9 7】

ラウンド数画像 7 3 a は、星型のシンボル画像からなるもので、ラウンド情報表示領域 7 3 に表示されているラウンド数画像 7 3 a (シンボル画像)の数によって、実行可能な残りラウンド数を表すものとなっている。本実施例では、ラウンド数を基準とした場合の大当り種別として「6 R 大当り」と「1 6 R 大当り」を備えていることから、6 R 大当りの開始当初 (1 ラウンド目)には 6 個のラウンド数画像 7 3 a が表示され、1 6 R 大当りの開始当初 (1 ラウンド目)には 1 6 個のラウンド数画像 7 3 a が表示される。そして、ラウンドの進行に合わせてラウンド数画像 7 3 a (シンボル画像)が消去され、ラウンド情報表示領域 7 3 に表示されるラウンド数画像 7 3 a (シンボル画像)の数が減っていく。このラウンド数画像 7 3 a の表示に係る処理は、情報表示処理 (S4600)で行う。

【0 1 9 8】

アタッカー開放画像 7 4 a は、「アタッカー開放中」の文字を表す画像 (文字画像)と、右斜め下方を指し示す「右下矢印記号 (シンボル)」を表す画像 (右下矢印画像)からなるもので、少なくともラウンド遊技中に表示される。このアタッカー開放画像 7 4 a の表示に係る処理は、情報表示処理 (S4600)で行う。

【0 1 9 9】

入球カウント画像 7 5 a は、「0 0」～「9 9」の 2 桁の数字を表示可能な画像 (数字画像)からなるもので、大入賞口センサ 3 0 a による遊技球の検知 (つまり、大入賞口 3 0 への入球検知)に基づいて、2 桁の数字画像が「0 0」から加算表示 (カウントアップ)されていく。つまり、入球カウント画像 7 5 a の初期表示態様は「0 0」であり、ここから大入賞口 3 0 への入球検知に基づいて、入球カウント画像 7 5 a の表示態様が、数字画像の加算表示により更新 (変更)される。この入球カウント画像 7 5 a は、1 ラウンド (1 回のラウンド遊技)における大入賞口 3 0 への入球数を表すものであるが、本実施例では、1 ラウンドあたりの大入賞口 3 0 の規定数を「1 0 個」としていることから、入球カウント画像 7 5 a により表示される入球数の最大値は原則「1 0」である。

【0 2 0 0】

尚、大入賞口 3 0 の規定数は「1 0 個」であるものの、1 回のラウンド遊技において「1 1 個」や「1 2 個」といった規定数を超える遊技球が大入賞口 3 0 に入球することもあり得る。例えば、一のラウンド遊技中において、大入賞口 3 0 への入球数が 9 個となっている状態で、複数の遊技球が連なって大入賞口 3 0 に向かって流下していき、これら複数の遊技球がすべて大入賞口 3 0 に入球する場合もある。このように、ラウンド遊技の終了間際 (アタッカー閉鎖間際)に複数の遊技球が連続的に大入賞口 3 0 に入球することで、規定数を超える入球 (「余剰入球」ともいう。)が発生し得る。こうした余剰入球が発生した場合には、その余剰入球した分についても入球カウント画像 7 5 a の加算表示が行われるとともに、余剰入球の発生を表す余剰入球発生画像 7 5 b が、入球カウント画像 7 5 a の左側に表示される。余剰入球発生画像 7 5 b は、「G r e a t」の文字を表す画像 (文字画像)からなる。これら入球カウント画像 7 5 a および余剰入球発生画像 7 5 b の表示に係る処理は、情報表示処理 (S4600)で行う。

【0 2 0 1】

ここで、発射方向情報表示領域 7 1 のことを「発射方向情報表示手段」ともいい、第 1 入球情報表示領域 7 2 や第 2 入球情報表示領域 7 5 のことを「入球情報表示手段」ともいい、ラウンド情報表示領域 7 3 のことを「ラウンド情報表示手段」ともいい、アタッカー情報表示領域 7 4 のことを「大入賞口情報表示手段」ともいう。また、これら各情報表示領域 7 1 ~ 7 5 のことを総じて「情報表示手段」ともいう。さらに、これら各情報表示領域 7 1 ~ 7 5 の表示制御を行う演出制御用マイコン 9 1 や画像制御用マイコン 1 0 1 のことを「情報表示実行手段」ともいう。

## 【 0 2 0 2 】

このような表示画面 7 a 上の各情報表示領域における画像表示（情報表示）に係る処理を、情報表示処理（S4600）で行う。図 4 3 に示すように、情報表示処理（S4600）では、まず、前述のS4405で受信した大当り遊技関連コマンドがラウンド開始コマンドであるかを判定し（S4601）、ラウンド開始コマンドでなければ（S4601でNO）、S4605の処理に移行し、ラウンド開始コマンドであれば（S4601でYES）、そのコマンドが 1 ラウンド目の開始を示す「1 R 開始コマンド」であるかを判定する（S4602）。その結果、1 R 開始コマンドであれば（S4602でYES）、ラウンド数表示開始コマンドおよびアタッカー開放コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4603,S4604）、1 R 開始コマンドでなければ（S4602でNO）、S4603の処理を行うことなく、アタッカー開放コマンドをサブ出力バッファにセットする（S4604）。

10

## 【 0 2 0 3 】

S4603でセットされたラウンド数表示開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御用マイコン 1 0 1 は、今回の大当り種別（ラウンド数）に応じたラウンド数画像 7 3 a の画像データを画像制御基板 1 0 0 の R O M から読み出して、該読み出した画像データによるラウンド情報表示を表示画面 7 a 上のラウンド情報表示領域 7 3 で実行する。このとき、ラウンド情報表示領域 7 3 に表示されるラウンド数画像 7 3 a は、今回の大当り（実行中の大当り遊技）が 1 6 R 大当りであれば、1 6 個の星型のシンボル画像となり（図 4 5（a）、（b）を参照）、6 R 大当りであれば、6 個の星型のシンボル画像となる（図 4 5（b）を参照）。これにより、大当り遊技（特別遊技状態）における 1 ラウンド目の開始に伴って、当該 1 ラウンド目を含めて実行可能な残りラウンド数を表すラウンド数画像 7 3 a の表示が開始され、当該表示により、残りラウンド数が遊技者に認識可能となるように報知される。尚、また、今回の大当り種別（ラウンド数）は、例えば、大当り遊技（特別遊技状態）の開始に際して主制御部 8 0 から送信される前述のオープニングコマンドに基づいて特定可能である。

20

## 【 0 2 0 4 】

また、S4604でセットされたアタッカー開放コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御用マイコン 1 0 1 は、アタッカー開放画像 7 4 a の画像データを画像制御基板 1 0 0 の R O M から読み出して、該読み出した画像データによるアタッカー情報表示を表示画面 7 a 上のアタッカー情報表示領域 7 4 で実行する。これにより、ラウンドの開始に伴って、大入賞口 3 0 の開放を表すアタッカー開放画像 7 4 a の表示が開始され、当該表示により、大入賞口 3 0 が開放中であること（つまり、ラウンド遊技中であること）が遊技者に認識可能となるように報知される。

30

## 【 0 2 0 5 】

次いで、S4605では、前述のS4405で受信した大当り遊技関連コマンドがラウンド終了コマンドであるかを判定し（S4605）、ラウンド終了コマンドでなければ（S4605でNO）、図 4 4 に示すS4609の処理に移行し、ラウンド終了コマンドであれば（S4605でYES）、アタッカー閉鎖コマンドおよび 1 ラウンド消去コマンドをサブ出力バッファにセットし、（S4606,S4607）、ラウンド終了タイマの作動を開始する（S4608）。

40

## 【 0 2 0 6 】

S4606でセットされたアタッカー閉鎖コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御用マイコン 1 0 1 は、アタッカー情報表示領域 7 4 に表示されているアタッカー開放画像 7 4 a を消去する。これにより、ラウンドの終了毎にアタッカー開放画像 7 4 a の画面上から消え、大入賞口 3 0 の開放が終了したこと（大入賞口 3 0 が閉鎖したこと）が遊技者に認識可能となるように報知される。

## 【 0 2 0 7 】

また、S4607でセットされた 1 ラウンド消去コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御用マイコン 1 0 1 は、ラウンド情報表示領域 7 3 に表示されているラウンド数画像 7 3 a（シンボル画像）を右端から 1 つ消去する。例えば、図 4 5（b）に示すように、残りラウンド数が 1 6 R である 1 R 目の終了

50

(大入賞口30の閉鎖)に伴い、それまでラウンド情報表示領域73に表示されていた16個のラウンド数画像73a(シンボル画像)のうち、右端のラウンド数画像73aが1つ消去され、以後、ラウンド終了毎に、ラウンド数画像73aが右端から順に1つずつ消去され、最終ラウンド(例えば16R)では残りラウンド数が「0」となり、ラウンド数画像73aはすべて消去される(非表示となる)。これにより、ラウンドの終了毎にラウンド数画像73aが画面上から1つずつ消えていき(減算表示され)、残りラウンド数が1ラウンドずつ減少していくことが遊技者に認識可能となるように報知される。

#### 【0208】

さらに、S4608で作動を開始するラウンド終了タイマは、ラウンド終了(大入賞口30の閉鎖)からの経過時間を計測するもので、本実施例では、当該タイマにより計測する時間(所定時間)を「1秒」としている。この「1秒」という時間は、前述の大入賞口閉鎖処理(S2115)における第2タイマによって計測される時間(第2所定時間)、すなわち、大入賞口センサ30aによる遊技球検知の有効期間の終期を規定する時間と同じである。このラウンド終了タイマは、ラウンド遊技中に第2入球情報表示領域75に表示される入球カウント画像75aの表示態様を、ラウンド遊技終了後に初期表示態様に戻すタイミングを規定するためのものである。尚、ラウンド終了タイマにより計測するラウンド終了(大入賞口30の閉鎖)からの経過時間は「1秒」でなくてもよく、次のラウンド遊技開始前に入球カウント画像75aの表示態様を初期表示態様とすることができる時間であればよい。つまり、インターバル時間以下であればよい。

#### 【0209】

次いで、S4609(図44)では、前述のS4405で受信した大当り遊技関連コマンドが大入賞口入球コマンドであるか否かを判定し(S4609)、大入賞口入球コマンドでなければ(S4609でNO)、本処理を終え、大入賞口入球コマンドであれば(S4609でYES)、大入賞口入球カウンタを「1」加算し(S4610)、賞球カウントコマンドおよび入球カウントコマンドをサブ出力バッファにセットし(S4611,S4612)。尚、大入賞口入球カウンタは、主制御部80からの大入賞口入球コマンドに基づいて、1ラウンドあたりの大入賞口30への入球数をサブ制御部90で計数するものである(大入賞口計数手段)。

#### 【0210】

S4611でセットされた賞球カウントコマンドがコマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、賞球カウント画像72a(数字画像)の加算表示用の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる入球情報表示(第1の入球情報表示)を表示画面7a上の第1入球情報表示領域72で実行する。第1入球情報表示領域72に表示される賞球カウント画像72a(数字画像)は、初期表示態様である「00000pt」を起点として、一賞球カウントコマンドにつき15個単位で増加していく。これにより、大入賞口30への遊技球の入球に基づいて賞球数を表す賞球カウント画像72a(数字画像)が加算表示され、当該表示により、大当り遊技中に払い出された賞球数(獲得賞球数)が遊技者に認識可能となるように報知される。

#### 【0211】

また、S4612でセットされた入球カウントコマンドがコマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、入球カウント画像75a(数字画像)の加算表示用の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる入球情報表示(第2の入球情報表示)を表示画面7a上の第2入球情報表示領域75で実行する。第2入球情報表示領域75に表示される入球カウント画像75a(数字画像)は、初期表示態様である「00」を起点として、一入球カウントコマンドにつき1個単位で増加していく。これにより、大入賞口30への遊技球の入球に基づいてその入球数(余剰入球が発生した場合は余剰入球数を含む)を表す入球カウント画像75a(数字画像)が加算表示され、当該表示により、1回のラウンド遊技での大入賞口30への遊技球の入球数(余剰入球が発生した場合は余剰入球数を含む)が遊技者に認識可能となるように報知される。

## 【 0 2 1 2 】

尚、第2入球情報表示領域75に表示される入球カウント画像75aは、1R～最終Rの各ラウンド間（インターバル期間）において、その表示態様が初期表示態様に戻る（初期化される）ものとなっており、その初期化タイミングが、前述のラウンド終了タイマに基づいて特定される。本実施例では、前述のように、ラウンド終了（大入賞口30の閉鎖）に基づいてラウンド終了タイマが作動を開始するが（S4608）、演出制御用マイコン91は、そのラウンド終了タイマを前述のS4407の処理（図41を参照）で参照し、当該タイマにより計測されるラウンド終了（大入賞口30の閉鎖）からの経過時間が「1秒」となった場合、入球カウント初期化コマンドをサブ出力バッファにセットする。この入球カウント初期化コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、入球カウント画像75aの初期表示態様に係る画像データ（「00」の数字画像データ）を画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データに基づく表示（入球カウント画像75aの表示態様の初期化）を表示画面7a上の第2入球情報表示領域75で実行する。これにより、ラウンド終了後（大入賞口30の閉鎖後）、所定時間（本例では1秒）が経過したタイミングで、第2入球情報表示領域75における入球カウント画像75aの表示態様が初期表示態様となる。

10

## 【 0 2 1 3 】

次いで、S4613では、大入賞口入球カウンタの値（カウント値）が「10」より大きいかなかを判定し、「10」以下であれば（S4613でNO）、本処理を終え、「10」より大きい場合は（S4613でYES）、余剰入球コマンドをサブ出力バッファにセットする（S4614）。この余剰入球コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、余剰入球発生画像75bの画像データ（本例では「Great」の文字画像）を画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データに基づく余剰入球発生表示を表示画面7a上の第2入球情報表示領域75で実行する。これにより、第2入球情報表示領域75では、大入賞口30への遊技球の入球に基づく入球カウント画像75aの表示（加算表示）に加え、余剰入球の発生を表す余剰入球発生画像75bが表示され、当該表示により、余剰入球の発生が遊技者に認識可能となるように報知される。

20

## 【 0 2 1 4 】

## [ 実施例の作用効果 ]

30

以上に説明した本実施例のパチンコ遊技機1では、複数回のラウンド遊技によって構成される大当たり遊技（特別遊技状態）の実行に際し、大当たり遊技情報が画像表示装置7の表示画面7aに表示され、大当たり遊技の進行に関する種々の情報が報知される。なかでも、表示画面7a上のラウンド情報表示領域73には、大当たり遊技の1ラウンド目の開始に伴い、残りラウンド数分のラウンド数画像73a（シンボル画像）が表示され、以後、大当たり遊技が終了するまで、ラウンド遊技の終了毎に、ラウンド数画像73aが1つずつ消去されるものとなっている。また、表示画面7a上の第2入球情報表示領域75には、大入賞口30への入球数を表す入球カウント画像75aが表示され、大入賞口30への入球検知に基づく入球カウント画像75aの加算表示が、ラウンド遊技単位で行われる。そして、ラウンド遊技の終了後（ラウンド遊技の終了による大入賞口30の閉鎖後）、所定時間（本実施例では「1秒」）が経過したタイミングで入球カウント画像75aの表示態様が初期表示態様に戻る（初期化される）ものとなっている。

40

## 【 0 2 1 5 】

これにより、ラウンド情報表示領域73におけるラウンド数画像73aの表示態様の变化（ラウンド数画像73aの消去）によって、ラウンド遊技が終了したことや当該終了による残りのラウンド数を、遊技者が容易に認識できるように分かり易く報知することが可能となる。その上で、ラウンド遊技の終了後、所定時間（本実施例では「1秒」）が経過するまでは、第2入球情報表示領域75における入球カウント画像75aの表示態様が、終了したラウンド遊技に係る大入賞口30への入球数を表す態様に保たれるので、ラウンド遊技の終了後に、当該ラウンド遊技での大入賞口30への入球数を遊技者が確認する機

50

会を確保することが可能となる。

【0216】

また、本実施例のパチンコ遊技機1では、ラウンド遊技の終了により、ラウンド情報表示領域73におけるラウンド数画像73aの表示数が直ちに減少し、その後、次のラウンド遊技の開始前（インターバル時間経過前）に、第2入球情報表示領域75における入球カウント画像75aの表示態様が初期表示態様に戻るものとなっている。これにより、ラウンド遊技の進行やラウンド遊技でのアタッカー入球に関する情報ははっきりと区別して分かり易く報知することが可能となる。特に、本実施例では、ラウンド情報表示領域73を、表示画面7aの中央より上方であって画面左右方向に亘って横長に設けるとともに、第2入球情報表示領域75を、表示画面7a中央より下方であって画面右下に設け、両者を離間させているので、各情報を区別して分かり易く報知することの効果は顕著となる。

10

【0217】

さらに、本実施例のパチンコ遊技機1では、ラウンド遊技の終了後、入球カウント画像75aの表示態様が初期表示態様となるまでの間は、大入賞口センサ30aによる遊技球の検知が未だ有効となっている。これにより、ラウンド遊技の終了間際の大入賞口30への入球や余剰入球を漏れなく報知することが可能となる。

【0218】

また、本実施例のパチンコ遊技機1では、ラウンド遊技の終了後、入球カウント画像75aの表示態様が初期表示態様となるまでの時間（本実施例では「1秒」）は、ラウンド遊技間のインターバル時間（本実施例では「2秒」）よりも短くなっているため、次のラウンド遊技の開始前には、入球カウント画像75aの表示態様が必ず初期表示態様となる。これにより、前のラウンド遊技に係る入球カウント画像75aの表示（大入賞口30への入球数表示）が次のラウンド遊技に侵食することがないため、入球カウント画像75aの表示とラウンド遊技との関係を分かり易くすることが可能となる。

20

【0219】

さらに、本実施例のパチンコ遊技機1では、表示画面7a上の第1入球情報表示領域72に、大当たり遊技での遊技者の獲得賞球数を表す賞球カウント画像72aが表示され、大入賞口30への入球検知に基づいて賞球カウント画像72aの加算表示が、大当たり遊技単位で（連チャン分を含めて）行われるものとなっている。このような第1入球情報表示領域72における賞球カウント画像72aの表示により、大当たり遊技中に払い出された賞球数（獲得賞球数）を視覚的に分かり易く報知することが可能となる。特に、本実施例では、第1入球情報表示領域72を、表示画面7aの中央より上方であって画面右上に設けるとともに、第2入球情報表示領域75を、表示画面7a中央より下方であって画面右下に設け、両者を離間させているので、大入賞口30への入球に係る賞球数と入球数をはっきりと区別して報知することが可能となる。

30

【0220】

また、本実施例のパチンコ遊技機1では、ラウンド遊技の終了（大入賞口30の閉鎖）毎に、当該ラウンド遊技の終了（大入賞口30の閉鎖）を契機として、まず、ラウンド情報表示領域73におけるラウンド数画像73aの表示態様が変化し、その後に、第2入球情報表示領域75における入球カウント画像75aの表示態様が初期表示態様となる（初期化される）ものとなっている。これにより、大当たり遊技中のラウンド数と入球カウント数の表現を、実際に遊技を行っている遊技者の感覚に近づけることが可能となる。

40

【0221】

すなわち、例えば、終了したラウンド遊技に係るラウンド数画像73aの消去（1R分の画像消去）を、前述の実施例とは異なり、次のラウンド遊技の開始に基づいて行うものとする、ラウンド遊技が終了した後のインターバル期間中も、当該終了したラウンド遊技分のラウンド数画像73aが未だ表示されることとなる。これでは、ラウンドが終了したにもかかわらず未だラウンドが残っているかの印象を遊技者に与えてしまう虞がある。また、例えば、入球カウント画像75aの表示態様の初期化を、前述の実施例とは異なり、ラウンド遊技の終了に伴って直ちに（所定時間の経過を待たずに）行うものとする、

50

入球カウント画像 75a によって表される大入賞口 30 への入球数が規定数（最終カウント）とならずにラウンド終了となったかの印象を遊技者に与えてしまう虞がある。この点、本実施例では、ラウンド遊技が終了すると、まず、ラウンド数画像 73a を 1 つ消去して、ラウンド遊技が終了した旨および残りラウンド数が 1 R 分減少した旨を報知し、その後、所定時間が経過したタイミングで入球カウント画像 75a の表示態様を初期化するものとしている。これにより、大当り遊技中のラウンド数と入球カウント数の表現を、実際に遊技を行っている遊技者の感覚に近づけて、遊技者に誤解を招くような印象を与えることのないようにすることが可能となる。

#### 【0222】

尚、大当り遊技（特別遊技状態）において画像表示装置 7（表示画面 7a）に表示される大当り遊技情報の種類（内容）や表示態様、情報表示領域の構成（配置、サイズなど）は、本実施例に限定されるものではない。以下、大当り遊技情報の表示に関し、本実施例と異なる他の形態を例示する。以下では、実施例と共通する構成や作用効果等についての説明は省略し、主に実施例と異なる点について説明する。

#### 【0223】

##### 〔他の形態 1〕

前述の実施例では、ラウンド情報表示領域 73 において、残りラウンド数を表すラウンド数画像 73a を表示し、ラウンド遊技の終了毎に、当該終了に基づいてラウンド数画像 73a を 1 つ消去して、終了したラウンド（実行済のラウンド）に係る画像を表示しないものとしていた（図 45 を参照）。これに対して、大当り遊技（特別遊技状態）における 1 ラウンド目の開始に伴い、ラウンド情報表示領域 73 において、当該 1 ラウンド目を含めて実行可能な最大ラウンド数（例えば 16 R）分のラウンド数画像を表示し、その後、ラウンド遊技の終了毎に、当該終了したラウンドに対応するラウンド数画像の表示態様を変化させるようにしてもよい。すなわち、ラウンド数画像を消去するのではなく、その表示態様を変化させるのである。具体的には、例えば、図 46（a）に示すように、実行可能な残りラウンドについては、ラウンド数画像の表示態様を塗り潰し態様の星型シンボル（ ）とし、実行済のラウンドについては、ラウンド数画像の表示態様を白抜き態様の星型シンボル（ ）とする態様が例示できる。このような構成によれば、一のラウンド情報表示領域に表示されるラウンド数画像（シンボル画像）の表示態様の变化により、未だ実行されていない残りラウンド数と、実行済のラウンド数とを同時に表すことが可能となり、大当り遊技（特別遊技状態）におけるラウンドの進行状況を視覚的により分かり易く報知することが可能となる。

#### 【0224】

尚、本形態 1 に係るラウンド情報表示領域 73 におけるラウンド数画像の表示態様は、「残りラウンド数」と「実行済のラウンド数」とを識別することが可能な態様であればよく、図 46（a）に示す「塗り潰し」と「白抜き」（塗り潰しの有無）の他にも、例えば、ラウンド数画像（シンボル画像）の形状（デザイン）や種類、サイズ（大きさ）等が「残りラウンド数」と「実行済のラウンド数」とで異なるものとなるように、ラウンド遊技の終了に基づいて、当該終了したラウンドに対応するラウンド数画像の表示態様を変化させるようにしてもよい。

#### 【0225】

##### 〔他の形態 2〕

前述の実施例では、ラウンド情報表示領域 73 に表示するラウンド数画像 73a を星型のシンボル画像からなるものとし、表示するラウンド数画像の数によって残りラウンド数を表すものとしていた（図 45 を参照）。これに対して、図 46（b）に示すように、ラウンド情報表示領域 73 において、レベルゲージ（レベルメーター）を模した画像（レベルゲージ画像）を表示し、ラウンド遊技の終了毎に当該画像のゲージ量を減らしていき、残りラウンド数や実行済のラウンド数を量的に表すようにしてもよい。このような構成によっても、大当り遊技（特別遊技状態）におけるラウンドの進行状況を視覚的に分かり易く報知することが可能となる。尚、本形態 2 の場合、例えば、16 R 大当りに係る大当り遊

技（特別遊技状態）の実行に際し、当該大当り遊技の開始当初は、今回の大当りが相対的にラウンド数の少ない大当り（例えば6R大当り）であると見せかけて、大当り遊技の途中で、減少した分のレベルゲージの量を復活させて、残りラウンド数が増えたかのような演出をすることも可能となる。

#### 【0226】

##### 〔他の形態3〕

前述の実施例では、第2入球情報表示領域75に表示する入球カウント画像75aを、「00」～「99」の数字を表すことが可能な2桁の数字画像としていた（図45（a）を参照）。これに対して、1ラウンドあたりの大入賞口30への入球数を表す入球カウント画像75aを、図46（c）に示すように、所定の形状や模様からなるシンボル画像（図46（c）では丸型のシンボル画像）とし、第2入球情報表示領域75に表示される入球カウント画像（シンボル画像）の数によって、一のラウンド遊技での大入賞口30への入球数を表すようにしてもよい（図46（c）では入球数8個を示している）。この場合、例えば、表示画面7aの中央より下方に左右横長の第2入球情報表示領域75を設け、ラウンド遊技中、大入賞口30への入球検知に基づいて入球カウント画像（シンボル画像）を追加表示していくとともに、ラウンド遊技の終了から所定時間が経過したタイミングで、入球カウント画像（シンボル画像）をすべて消去するようにすればよい。また、余剰入球が発生した場合、前述の実施例と同様に、余剰入球が発生した旨を表す画像（余剰入球発生画像）を併せて表示することも可能であり、あるいは、余剰入球分の入球カウント画像（シンボル画像）を追加表示することも可能である。このような構成によっても、ラウンド遊技での大入賞口30への入球数や余剰入球の発生を、視覚的に分かり易く報知することが可能となる。尚、図46（d）に示すように、余剰入球分の入球カウント画像と、規定数分の入球カウント画像とで、画像の形状（デザイン）やサイズ（大きさ）等を異ならせてもよい。こうすることで、余剰入球をより強調して報知することが可能となる。

#### 【0227】

さらに、入球カウント画像（シンボル画像）による入球カウント数の表現として、ラウンド遊技の開始当初から、規定数分の入球カウント画像を所定の表示態様で表示しておき、当該ラウンドでの大入賞口30への入球検知毎に、1つつ入球カウント画像の表示態様を変化させるようにすることも可能である。この場合、例えば、図46（e）に示すように、ラウンド遊技の開始当初から、第2入球情報表示領域75内に規定数分の入球カウント画像を半透明や輪郭（外郭）だけ等の未完態様で表示しておき、当該ラウンドでの大入賞口30への入球検知毎に、半透明を不透明としたり輪郭内を塗り潰したりする等して、入球カウント画像を1つつ完全態様に变化させていく構成が考えられる。この場合、ラウンド遊技での大入賞口への入球数だけでなく、規定数が幾つであるのかも事前に示す（報知する）ことが可能となる。尚、この場合において、入球カウント画像の未完態様が初期表示態様となる。

#### 【0228】

##### 〔他の形態4〕

前述の実施例では、ラウンド情報表示領域73に星型のシンボル画像からなるラウンド数画像73aを表示可能とし、その表示数によって残りラウンド数を表すものとしていた（図45を参照）。これに対して、残りラウンド数を数字により直接的に表す数字画像によりラウンド数画像を構成してもよい。この場合、ラウンド情報表示領域に、残りラウンド数だけを表すラウンド数画像を表示してもよく、あるいは、残りラウンド数（未実行のラウンド数）を表す第1のラウンド数画像と、実行済のラウンド数を表す第2のラウンド数画像とを表示してもよい。このような数字画像からなるラウンド数画像を表示する場合、ラウンド遊技の終了に基づいて、ラウンド数画像が表す残りラウンド数を減算表示したり、ラウンド数画像が表す実行済のラウンド数を加算表示したりすることが可能である。このような構成によっても、大当り遊技（特別遊技状態）において、ラウンド遊技が終了したことや当該終了による残りラウンド数、実行済のラウンド数等を、分かり易く報知することが可能となる。



## 【0229】

以上、本発明の実施形態として実施例および他の形態を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することが可能である。

## 【0230】

例えば、前述の実施例では、大当り遊技情報として、発射方向情報、第1の入球情報（獲得賞球数）、ラウンド情報、アタッカー情報、第2の入球情報（大入賞口入球数、余剰入球）を表示するものとしていたが、これ以外の情報を表示することも可能である。例えば、大当り発生時（大当り確定時）に画像表示装置7の表示画面にて停止表示された演出図柄8の種類（大当り態様を構成する演出図柄の種類であって、例えば「1」～「9」の数字図柄）を表す大当り図柄情報を表示したり、連チャン回数を表す連チャン回数を表す連チャン情報を表示したりすることも可能である。

10

## 【0231】

また、前述の実施例では、大当り遊技情報に係る画像について、星型のシンボル画像（ラウンド数画像73a）や2桁の数字画像（入球カウント画像75a）、5桁の数字画像（賞球カウント画像72a）、文字画像（余剰入球発生画像75b）、文字画像と矢印画像との組合せ（右打ち指示画像71a、アタッカー開放画像74a）等としていたが、これらの画像の態様は実施例に限定されるものではなく、種々の形状（デザイン）や種類、サイズ（大きさ）等を採用することが可能である。

20

## 【0232】

また、前述の実施例では、種々の演出表示を行う画像表示装置（演出表示装置）を1つ備えるものとし、大当り遊技（特別遊技状態）の際には、その画像表示装置の表示画面に大当り遊技情報やラウンド演出に係る演出動画等を表示するものとしていたが、画像表示装置を複数設け、これら複数の画像表示装置に大当り遊技情報を分散して表示するようにしてもよい。例えば、前述の実施例のような画像表示装置（主画像表示装置、メイン液晶）の他に、表示画面のサイズが主画像表示装置よりも小さい液晶表示装置からなる副画像表示装置（サブ液晶）を1個または複数個（例えば2個）設け、そのうち、主画像表示装置の表示画面にラウンド数画像（ラウンド情報）および入球カウント画像（入球情報）を表示し、副画像表示装置に賞球カウント画像（入球情報）を表示してもよく、これ以外の情報についても主・副何れかの表示装置に表示するようにしてもよい。尚、副画像表示装置を配置箇所については、センター装飾体（センター役物）の手前側に設けたり、前面枠の所定部位に設けたりすることが可能である。

30

## 【0233】

また、前述の実施例では、大当り遊技（ラウンド遊技）での大入賞口30の開放パターンを、1ラウンドにつき大入賞口30の開放回数「1回」、開放時間「25秒」のパターンとしていたが、大入賞口開放パターンはこれに限定されるものではない。例えば、1ラウンドにつき開放時間が「6秒」の開放を5回行う等、開放回数が複数回であって、当該複数回の開放を通じた開放時間が所定の規定時間（例えば30秒）以内とされる開放パターンであってもよい。このように1ラウンドにつき大入賞口が複数回の開放を行う場合、前述の実施例における「ラウンド数画像73aの消去」は、1ラウンドでの最終回の開放終了（閉鎖）に基づいて行い、また、前述の実施例における「入球カウント画像75aの表示態様の初期化」は、1ラウンドでの最終回の開放終了（閉鎖）から所定時間が経過したタイミングで行えばよい。

40

## 【0234】

また、前述の実施例では、大当り遊技（特別遊技状態）において作動する大入賞装置（大入賞口）を1つ備えるパチンコ遊技機に本発明を適用したものを例示したが、ものとしていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、大入賞装置（大入賞口）を複数（例えば2つ）備えるパチンコ遊技機にも本発明を適用することが可能である。

## 【0235】

50

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

10

#### 【0236】

また、前述の実施例では、第2特図保留を第1特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図2優先消化の制御処理としたが、これに限らず、第1特図保留を第2特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図1優先消化の制御処理としてもよい。また、第1特図保留の消化と第2特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第1特図保留と第2特図保留のうち、最も古く記憶されたものから順に消化する制御処理、所謂入球順（記憶順）消化の制御処理としてもよい。また、第1特図保留の消化と第2特図保留の消化とを並行して実行可能な制御処理としてもよい。

#### 【0237】

また、前述の実施例では、大当り図柄の種類に基づいて確率変動機能を作動させるか否かを決定する1種タイプのパチンコ遊技機に本発明を適用したものを例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、大入賞口（Vアタッカー）に確変作動口としての特定領域（V領域）を備え、大当り遊技中に遊技球が特定領域を通過（V通過）したか否かに基づいて確率変動機能を作動させるか否かを決定する1種タイプのパチンコ遊技機（所謂「V確機」）にも本発明を適用することが可能である。あるいは、特別図柄当否判定の結果が小当りとなることで入球可能となる大入賞口に特定領域（V領域）を備え、小当り遊技の際にその大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過（V通過）すると大当りとなり、当該V通過に基づき大当り遊技が実行される1種2種タイプのパチンコ遊技機にも本発明を適用することも可能である。

20

#### 【0238】

また、前述の実施例では、確率変動機能の非作動・作動により、大当り確率を低確率（第1確率）または高確率（第2確率）に設定可能としていたが、大当り確率の種類（数）はこれに限定されるものではなく、例えば、低確率（第1確率）よりも高く高確率（第2確率）よりも低い中確率（第3確率）等、3種類以上の確率を設定可能としてもよい。さらに、第1低確率と第1高確率（第1確率条件）、第2低確率と第2高確率（第2確率条件）、第3低確率と第3高確率（第3確率条件）など、低確率と高確率との関係を定めた複数種の確率条件を設け、当該複数種の確率条件のうちの何れかを、例えば、遊技機の電源投入時に任意に設定可能（選択可能）としてもよい。

30

#### 【0239】

[その他]

以下、本明細書で開示した実施形態（実施例）に関連する発明を参考発明として開示しておく。

40

#### 【0240】

（1-1）所定条件の成立に基づいて識別情報の変動表示を行い、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能な遊技機であって、

前記特別遊技状態において所定の可変入球口への遊技球の入球が可能となるラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド遊技実行手段と、

前記特別遊技状態においてラウンド遊技の進行に関するラウンド情報を表示可能なラウンド情報表示手段と、を備え、

50

前記ラウンド情報表示手段は、ラウンド遊技の終了に基づいて前記ラウンド情報の表示態様を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【0241】

上記(1-1)の遊技機では、特別遊技状態において、所定の可変入球口への遊技球の入球が可能となるラウンド遊技が複数回実行可能となっており、ラウンド遊技の進行に関するラウンド情報が表示可能となっており、また、ラウンド遊技の終了に基づいて、ラウンド情報の表示態様に変化するものとなっている。このようなラウンド遊技の終了を契機とするラウンド情報の表示態様の变化により、ラウンド遊技が終了したことを報知することが可能となる。

10

【0242】

(1-2) 前述した(1-1)の遊技機において、

前記ラウンド情報表示手段は、前記ラウンド情報として、前記特別遊技状態における複数回のラウンド遊技のうち、少なくとも、未だ実行されていないラウンド遊技の回数を認識可能とする情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0243】

上記(1-2)の遊技機では、特別遊技状態における複数回のラウンド遊技のうち、少なくとも、未だ実行されていないラウンド遊技の回数を認識可能とする情報を、ラウンド情報として表示するものとなっている。これにより、ラウンド遊技の終了を契機とするラウンド情報の表示態様の变化によって、少なくとも、次のラウンド遊技を含めた残りのラウンド遊技の回数(残りラウンド数)を認識可能に報知することが可能となる。

20

【0244】

(1-3) 前述した(1-1)または(1-2)の遊技機において、

前記特別遊技状態において前記可変入球口への入球に関する入球情報を表示可能な入球情報表示手段を備え、

前記入球情報表示手段は、前記特別遊技状態におけるラウンド遊技にて前記可変入球口への入球に基づいて前記入球情報を表示するとともに、該ラウンド遊技の終了から所定時間が経過したことに基いて前記入球情報の表示態様を所定の初期態様とする

ことを特徴とする遊技機。

30

【0245】

上記(1-3)の遊技機では、特別遊技状態において、前述のラウンド情報に加え、可変入球口への入球に関する入球情報が表示可能となっており、ラウンド遊技での可変入球口への入球に基づいて入球情報が表示され、該ラウンド遊技の終了から所定時間が経過したことに基いて入球情報の表示態様が所定の初期態様になるものとなっている。これにより、ラウンド遊技の終了を契機に、ラウンド遊技が終了したことの報知に加え、終了したラウンド遊技での可変入球口への入球に基づく入球情報を、ラウンド遊技の終了後、所定時間が経過するまで報知することが可能となる。

【0246】

(1-4) 前述した(1-3)の遊技機において、

前記入球情報表示手段は、前記入球情報として、少なくとも、1回のラウンド遊技における前記可変入球口への入球数を認識可能とする情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

40

【0247】

上記(1-4)の遊技機では、少なくとも、1回のラウンド遊技における可変入球口への入球数を認識可能とする情報を、入球情報として表示するものとなっている。これにより、ラウンド遊技の終了後、所定時間が経過するまで、そのラウンド遊技での可変入球口への入球数を認識可能に報知することが可能となる。

【0248】

(1-5) 前述した(1-3)または(1-4)の遊技機において、

50

前記ラウンド情報表示手段は、前記所定時間が経過する前に前記ラウンド情報の表示態様を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【0249】

上記(1-5)の遊技機では、ラウンド遊技の終了から所定時間が経過する前、すなわち、入球情報の表示態様が初期態様となる前に、ラウンド情報の表示態様が変わるものとなっている。これにより、ラウンド情報の表示態様が変わる時期と、入球情報の表示態様が初期態様になる時期とを、異ならせることが可能となるため、各情報をはっきりと区別して報知することが可能となる。

【0250】

(1-6) 前述した(1-3)から(1-5)の何れか一つの遊技機において、  
前記特別遊技状態においてラウンド遊技を実行するにあたり、前のラウンド遊技の終了から次のラウンド遊技の開始までの間に所定のインターバル時間が設けられており、  
前記所定時間は、前記インターバル時間以下とされる  
ことを特徴とする遊技機。

【0251】

上記(1-6)の遊技機では、特別遊技状態においてラウンド遊技が複数回実行される場合の「前のラウンド遊技の終了」から「次のラウンド遊技の開始」までの間、すなわち、複数回のラウンド遊技における各ラウンド遊技の間(ラウンド間)に、インターバル時間が設けられている。そして、ラウンド遊技での可変入球口への入球に基づいて表示される入球情報の表示態様がラウンド遊技終了後に初期態様となるまでの時間(所定時間)が、インターバル時間以下となっている。これにより、次のラウンド遊技の開始前に入球情報の表示態様が初期態様となるので、ラウンド遊技と入球情報との関係を分かり易くすることが可能となる。

【0252】

(1-7) 前述した(1-3)から(1-6)の何れか一つの遊技機において、  
前記可変入球口に入球した遊技球を検知可能な検知手段と、  
前記検知手段による遊技球の検知が有効とされる有効期間を設定する有効期間設定手段と、を備え、  
前記有効期間設定手段は、少なくとも、前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の開始から、該ラウンド遊技の終了後、前記所定時間が経過するまでの間を、前記有効期間として設定し、  
前記入球情報表示手段は、前記有効期間での前記検知手段による遊技球の検知に基づいて前記入球情報を表示する  
ことを特徴とする遊技機。

【0253】

上記(1-7)の遊技機では、可変入球口に入球した遊技球を検知手段により検知することが可能となっており、当該検知手段による遊技球の検知が有効とされる有効期間は、少なくとも、特別遊技状態におけるラウンド遊技の開始から、該ラウンド遊技の終了後、所定時間が経過するまで(入球情報の表示態様が初期態様となるまで)となっている。そして、有効期間での検知手段による遊技球検知に基づいて、可変入球口への入球に関する入球情報を表示するものとなっている。このため、例えば、ラウンド遊技の終了間際に遊技球が可変入球口に入球して検知手段により検知されたとしても、これを入球情報の表示に反映させることが可能となる。これにより、ラウンド遊技の終了後であって入球情報の表示態様が初期態様となるまでは、可変入球口への入球に関する入球情報を漏れなく報知することが可能となる。

【0254】

(2-1) 所定条件の成立に基づいて識別情報の変動表示を行い、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能な遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記特別遊技状態において所定の可変入球口への遊技球の入球が可能となるラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド遊技実行手段と、

前記特別遊技状態においてラウンド遊技の進行に関するラウンド情報を表示可能なラウンド情報表示手段と、を備え、

前記可変入球口は、開放することで遊技球が入球可能となり、閉鎖することで遊技球が入球不能となり、

前記ラウンド情報表示手段は、ラウンド遊技の終了による前記可変入球口の閉鎖に基づいて前記ラウンド情報の表示態様を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0255】

上記(2-1)の遊技機では、特別遊技状態において、所定の可変入球口への遊技球の入球が可能となるラウンド遊技が複数回実行可能となっており、また、ラウンド遊技の進行に関するラウンド情報が表示可能となっており、また、ラウンド遊技の終了による可変入球口の閉鎖に基づいて、ラウンド情報の表示態様が変化するものとなっている。このようなラウンド遊技の終了による可変入球口の閉鎖を契機とするラウンド情報の表示態様の变化により、ラウンド遊技が終了したことを報知することが可能となる。

#### 【0256】

(2-2) 前述した(2-1)の遊技機において、

前記ラウンド情報表示手段は、前記ラウンド情報として、前記特別遊技状態における複数回のラウンド遊技のうち、少なくとも、未だ実行されていないラウンド遊技の回数を認識可能とする情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0257】

上記(2-2)の遊技機では、特別遊技状態における複数回のラウンド遊技のうち、少なくとも、未だ実行されていないラウンド遊技の回数を認識可能とする情報を、ラウンド情報として表示するものとなっている。これにより、ラウンド遊技の終了による可変入球口の閉鎖を契機とするラウンド情報の表示態様の变化によって、少なくとも、次のラウンド遊技を含めた残りのラウンド遊技の回数(残りラウンド数)を認識可能に報知することが可能となる。

#### 【0258】

(2-3) 前述した(2-1)または(2-2)の遊技機において、

前記特別遊技状態において前記可変入球口への入球に関する入球情報を表示可能な入球情報表示手段を備え、

前記入球情報表示手段は、前記特別遊技状態におけるラウンド遊技にて前記可変入球口への入球に基づいて前記入球情報を表示するとともに、該ラウンド遊技の終了による前記可変入球口の閉鎖から所定時間が経過したことに基づいて前記入球情報の表示態様を所定の初期態様とする

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0259】

上記(2-3)の遊技機では、特別遊技状態において、前述のラウンド情報に加え、可変入球口への入球に関する入球情報が表示可能となっており、ラウンド遊技での可変入球口への入球に基づいて入球情報が表示され、該ラウンド遊技の終了による可変入球口の閉鎖から所定時間が経過したことに基づいて、入球情報の表示態様が所定の初期態様になるものとなっている。これにより、ラウンド遊技の終了による可変入球口の閉鎖を契機に、ラウンド遊技が終了したことの報知に加え、終了したラウンド遊技での可変入球口への入球に基づく入球情報を、可変入球口の閉鎖後、所定時間が経過するまで報知することが可能となる。

#### 【0260】

(2-4) 前述した(2-3)の遊技機において、

前記入球情報表示手段は、前記入球情報として、少なくとも、1回のラウンド遊技にお

10

20

30

40

50

ける前記可変入球口への入球数を認識可能とする情報を表示することを特徴とする遊技機。

【0261】

上記(2-4)の遊技機では、少なくとも、1回のラウンド遊技における可変入球口への入球数を認識可能とする情報を、入球情報として表示するものとなっている。これにより、ラウンド遊技の終了による可変入球口の閉鎖後、所定時間が経過するまで、そのラウンド遊技での可変入球口への入球数を認識可能に報知することが可能となる。

【0262】

(2-5) 前述した(2-3)または(2-4)の遊技機において、

前記ラウンド情報表示手段は、前記所定時間が経過する前に前記ラウンド情報の表示態様を変化させる

10

ことを特徴とする遊技機。

【0263】

上記(2-5)の遊技機では、ラウンド遊技の終了による可変入球口の閉鎖から所定時間が経過する前、すなわち、入球情報の表示態様が初期態様となる前に、ラウンド情報の表示態様が変わるものとなっている。これにより、ラウンド情報の表示態様が変わる時期と、入球情報の表示態様が初期態様になる時期とを、異ならせることが可能となるため、各情報をはっきりと区別して報知することが可能となる。

【0264】

(2-6) 前述した(2-3)から(2-5)の何れか一つの遊技機において、

20

前記特別遊技状態においてラウンド遊技を実行するにあたり、前のラウンド遊技の終了から次のラウンド遊技の開始までの間に所定のインターバル時間が設けられており、

前記所定時間は、前記インターバル時間以下とされる

ことを特徴とする遊技機。

【0265】

上記(2-6)の遊技機では、特別遊技状態においてラウンド遊技が複数回実行される場合の「前のラウンド遊技の終了」から「次のラウンド遊技の開始」までの間、すなわち、複数回のラウンド遊技における各ラウンド遊技の間(ラウンド間)に、インターバル時間が設けられている。そして、ラウンド遊技での可変入球口への入球に基づいて表示される入球情報の表示態様がラウンド遊技終了後に初期態様となるまでの時間(所定時間)が、インターバル時間以下となっている。これにより、次のラウンド遊技の開始前に入球情報の表示態様が初期態様となるので、ラウンド遊技と入球情報との関係を分かり易くすることが可能となる。

30

【0266】

(2-7) 前述した(2-3)から(2-6)の何れか一つの遊技機において、

前記可変入球口に入球した遊技球を検知可能な検知手段と、

前記検知手段による遊技球の検知が有効とされる有効期間を設定する有効期間設定手段と、を備え、

前記有効期間設定手段は、少なくとも、前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の開始から、該ラウンド遊技の終了による前記可変入球口の閉鎖後、前記所定時間が経過するまでの間を、前記有効期間として設定し、

40

前記入球情報表示手段は、前記有効期間での前記検知手段による遊技球の検知に基づいて前記入球情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0267】

上記(2-7)の遊技機では、可変入球口に入球した遊技球を検知手段により検知することが可能となっており、当該検知手段による遊技球の検知が有効とされる有効期間は、少なくとも、特別遊技状態におけるラウンド遊技の開始から、該ラウンド遊技の終了による可変入球口の閉鎖後、所定時間が経過するまで(入球情報の表示態様が初期態様となるまで)となっている。そして、有効期間での検知手段による遊技球検知に基づいて、可変

50

入球口への入球に関する入球情報を表示するものとなっている。このため、例えば、ラウンド遊技の終了による可変入球口の閉鎖間際に遊技球が可変入球口に入球して検知手段により検知されたとしても、これを入球情報の表示に反映させることが可能となる。これにより、ラウンド遊技の終了による可変入球口の閉鎖後であって入球情報の表示態様が初期態様となるまでは、可変入球口への入球に関する入球情報を漏れなく報知することが可能となる。

【0268】

ここで、「ラウンド遊技の進行に関するラウンド情報」とは、例えば、特別遊技状態において実行される複数回のラウンド遊技のうち、実行済のラウンド遊技の回数やその実行に要した時間、未実行のラウンド遊技の回数やその実行に要する時間など、特別遊技状態におけるラウンド遊技の進み具合（進度、進捗）に関連する種々の情報を意味する。

10

【0269】

また、「可変入球口への入球に関する入球情報」とは、例えば、ラウンド遊技にて可変入球口に入球した遊技球の数や量、ラウンド遊技にて可変入球口に入球させることが可能な遊技球の数が予め定められている場合の残りの入球可能な遊技球の数や量、可変入球口への入球に基づいて賞球等の遊技利益が遊技者に付与される場合の付与される遊技利益の数や量など、可変入球口に遊技球が入球したことに起因する種々の情報を意味する。

【0270】

(3-1) 所定条件の成立に基づいて識別情報の変動表示を行い、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能な遊技機であって、

20

前記特別遊技状態において所定の可変入球口への遊技球の入球が可能となるラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド遊技実行手段と、

前記特別遊技状態において前記可変入球口への入球に基づいて所定の入球情報を表示可能な入球情報表示手段と、を備え、

前記入球情報表示手段は、前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の開始から、該ラウンド遊技の終了後、所定時間が経過するまで、前記可変入球口への入球に基づく前記入球情報を表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0271】

30

上記(3-1)の遊技機では、特別遊技状態において、可変入球口への入球に基づいて所定の入球情報を表示可能となっており、特別遊技状態におけるラウンド遊技の開始から、該ラウンド遊技の終了後、所定時間が経過するまで、可変入球口への入球に基づく入球情報を表示可能となっている。これにより、ラウンド遊技での可変入球口への入球に基づく入球情報を、該ラウンド遊技の終了後、所定時間が経過するまで報知することが可能となる。

【0272】

(3-2) 前述した(3-1)の遊技機において、

前記入球情報表示手段は、前記入球情報として、少なくとも、1回のラウンド遊技における前記可変入球口への入球数を認識可能とする情報を表示する

40

ことを特徴とする遊技機。

【0273】

上記(3-2)の遊技機では、少なくとも、1回のラウンド遊技における可変入球口への入球数を認識可能とする情報を、入球情報として表示するものとなっている。これにより、ラウンド遊技の終了後、所定時間が経過するまで、そのラウンド遊技での可変入球口への入球数を認識可能に報知することが可能となる。

【0274】

(3-3) 前述した(3-1)または(3-2)の遊技機において、

前記入球情報表示手段は、ラウンド遊技の終了後、前記所定時間が経過したことに基いて前記入球情報の表示態様を所定の初期態様とする

50

ことを特徴とする遊技機。

【0275】

上記(3-3)の遊技機では、特別遊技状態におけるラウンド遊技の終了後、所定時間が経過したに基づいて、入球情報の表示態様が所定の初期態様になるものとなっている。これにより、一のラウンド遊技に係る入球情報の表示が終了したことを報知することが可能となる。

【0276】

(3-4) 前述した(3-1)から(3-3)の何れか一つの遊技機において、  
前記特別遊技状態においてラウンド遊技を実行するにあたり、前のラウンド遊技の終了から次のラウンド遊技の開始までの間に所定のインターバル時間が設けられており、  
前記所定時間は、前記インターバル時間以下とされる  
ことを特徴とする遊技機。

10

【0277】

上記(3-4)の遊技機では、特別遊技状態においてラウンド遊技が複数回実行される場合の「前のラウンド遊技の終了」から「次のラウンド遊技の開始」までの間、すなわち、複数回のラウンド遊技における各ラウンド遊技の間(ラウンド間)に、インターバル時間が設けられている。そして、ラウンド遊技が終了した後も表示される入球情報の当該表示時間(所定時間)が、インターバル時間以下となっている。これにより、次のラウンド遊技の開始前に入球情報の表示を終えるので、ラウンド遊技と入球情報との関係を分かり易くすることが可能となる。

20

【0278】

(3-5) 前述した(3-1)から(3-4)の何れか一つの遊技機において、  
前記可変入球口に入球した遊技球を検知可能な検知手段と、  
前記検知手段による遊技球の検知が有効とされる有効期間を設定する有効期間設定手段と、を備え、  
前記有効期間設定手段は、少なくとも、前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の開始から、該ラウンド遊技の終了後、前記所定時間が経過するまでの間を、前記有効期間として設定し、  
前記入球情報表示手段は、前記有効期間での前記検知手段による遊技球の検知に基づいて前記入球情報を表示する  
ことを特徴とする遊技機。

30

【0279】

上記(3-5)の遊技機では、可変入球口に入球した遊技球を検知手段により検知することが可能となっており、当該検知手段による遊技球の検知が有効とされる有効期間は、少なくとも、特別遊技状態におけるラウンド遊技の開始から、該ラウンド遊技の終了後、所定時間が経過するまで(入球情報の表示を終えるまで)となっている。そして、有効期間での検知手段による遊技球検知に基づいて、可変入球口への入球に基づく入球情報を表示するものとなっている。このため、例えば、ラウンド遊技の終了間際に遊技球が可変入球口に入球して検知手段により検知されたとしても、これを入球情報の表示に反映させることが可能となる。これにより、ラウンド遊技の終了後であって入球情報の表示を終えるまでは、可変入球口への入球に基づく入球情報を漏れなく報知することが可能となる。

40

【0280】

(3-6) 前述した(3-1)から(3-5)の何れか一つの遊技機において、  
前記特別遊技状態において、複数回のラウンド遊技のうち、少なくとも、未だ実行されていないラウンド遊技の回数を認識可能とするラウンド情報を表示可能なラウンド情報表示手段を備え、  
前記ラウンド情報表示手段は、ラウンド遊技の終了に基づいて、前記所定時間の経過前に前記ラウンド情報の表示態様を変化させる  
ことを特徴とする遊技機。

【0281】

50



上記（３－６）の遊技機では、特別遊技状態における複数回のラウンド遊技のうち、少なくとも、未だ実行されていないラウンド遊技の回数を認識可能とするラウンド情報が表示可能となっており、そのラウンド情報の表示態様が、ラウンド遊技の終了後、所定時間が経過する前に変化するものとなっている。このようなラウンド情報の表示態様の変化により、少なくとも、次のラウンド遊技を含めた残りのラウンド遊技の回数（残りラウンド数）を認識可能に報知することが可能となる。また、ラウンド情報の表示態様が変化する時期（所定時間経過前）を、入球情報の表示が終了する時期（所定時間経過時）と異ならせることが可能となるため、各情報をはっきりと区別して報知することが可能となる。

【符号の説明】

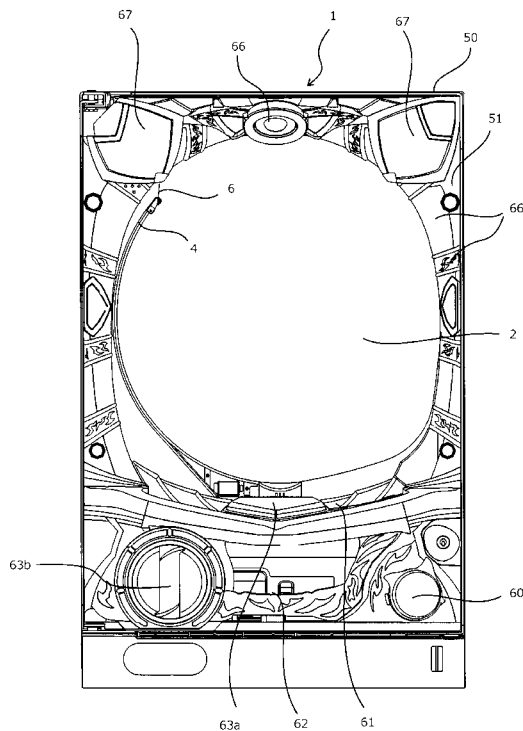
【０２８２】

１ パチンコ遊技機、２ 遊技盤、３ 遊技領域、４ レール部材、５ 盤面ランプ、６ 球戻り防止片、７ 画像表示装置、７ａ 表示画面、８ 演出図柄、９ａ 第１演出保留、９ｂ 第２演出保留、９ｃ 第１演出保留表示領域（第１演出保留表示部）、９ｄ 第２演出保留表示領域（第２演出保留表示部）、２０ 第１始動口、２１ 第２始動口、２８ ゲート、３０ 大入賞口、３１ 大入賞装置、４１ａ 第１特別図柄表示器（第１特別図柄表示部）、４１ｂ 第２特別図柄表示器（第２特別図柄表示部）、７１ 発射方向情報表示領域、７１ａ 右打ち指示画像、７２ 第１入球情報表示領域、７２ａ 賞球カウント画像、７３ ラウンド情報表示領域、７３ａ ラウンド数画像、７４ アタッカー情報表示領域、７４ａ アタッカー開放画像、７５ 第２入球情報表示領域、７５ａ 入球カウント画像、７５ｂ 余剰入球発生画像、８０ 主制御基板（主制御部）、８１ 遊技制御用マイコン、９０ サブ制御基板（サブ制御部）、９１ 演出制御用マイコン、１００ 画像制御基板（画像制御部）、１０１ 画像制御用マイコン。

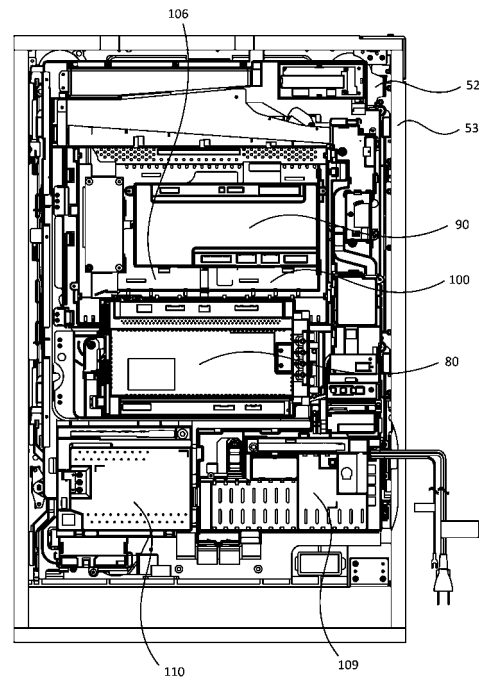
10

20

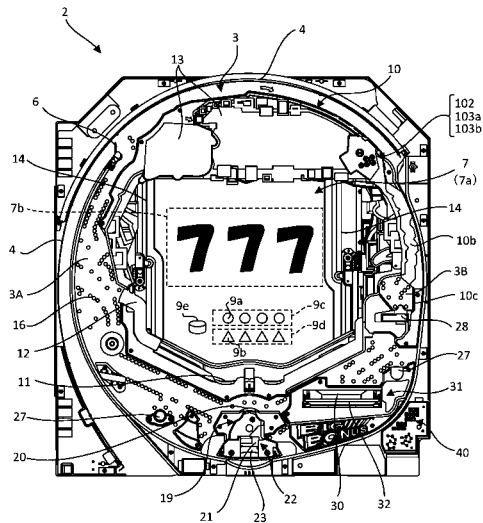
【図１】



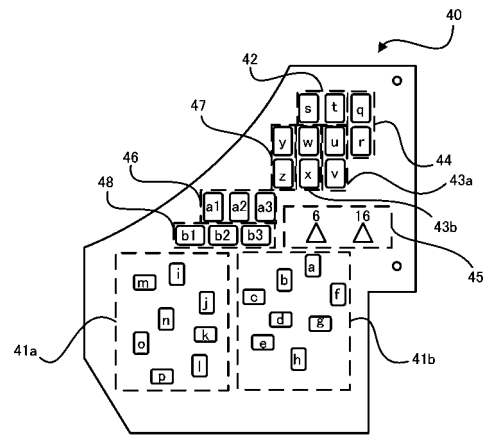
【図２】



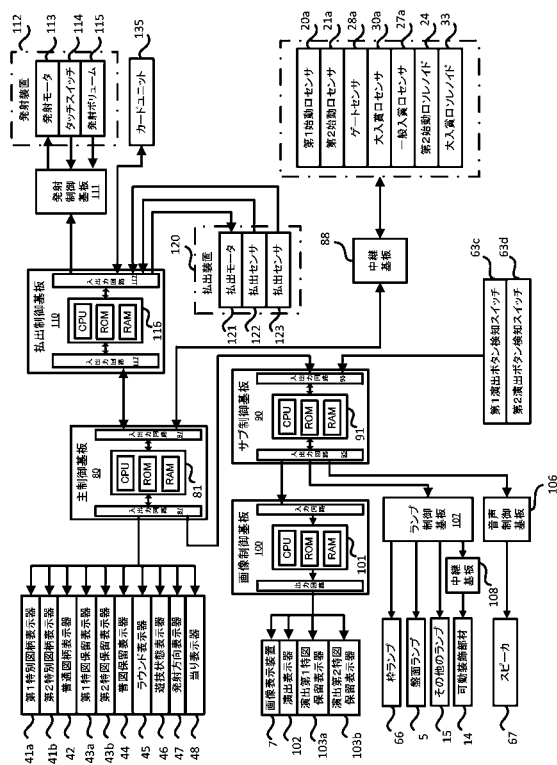
【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

図柄	大当たり確率	停止図柄	大入賞口開放(ターン)		大当たり役別 決定用乱数	確率(%)	時短機能
			ライン数	1ライン当たり回			
第1特別図柄	16R第1大当たり	16R第1大当たり図柄	16ライン	1回	0~4	作動 (10000)	作動 (10000)
	6R第2大当たり	6R第2大当たり図柄	6ライン	1回	5~54	作動 (10000)	作動 (10000)
	6R第3大当たり	6R第3大当たり図柄	6ライン	1回	55~99	非作動	作動 (100)
第2特別図柄	16R第4大当たり	16R第4大当たり図柄	16ライン	1回	0~54	作動 (10000)	作動 (10000)
	16R第5大当たり	16R第5大当たり図柄	16ライン	1回	55~99	非作動	作動 (100)

【図 7】

(A)			
乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	特別図柄当否判定用乱数	0～629	特別図柄の当否判定用
ラベル-TRND-AS	大当り種別決定用乱数	0～99	大当りの種別決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～198	変動パターン決定用
(B)			
乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄当否判定用乱数	0～240	普通図柄の当否判定用

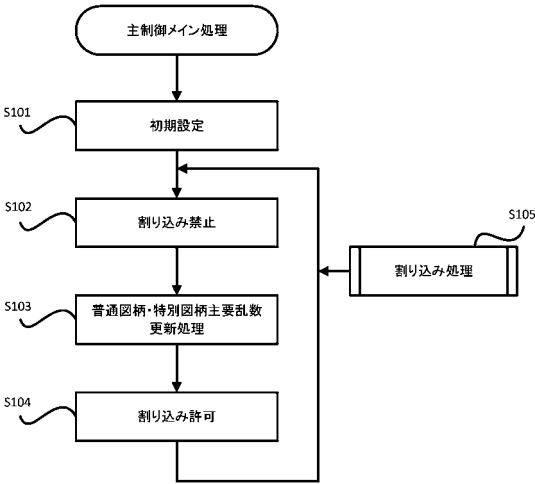
【図 8】

(A) 大当り判定テーブル		
状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常状態 (低確率状態)	3、397	大当り
	0～629のうち上記以外の数値	外れ
高確率状態	3、53、113、173、227、281、337、397、449、503	大当り
	0～629のうち上記以外の数値	外れ
(B) 大当り種別判定テーブル		
特別図柄	大当り種別決定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0～4	16R第1大当り
	5～54	6R第2大当り
	55～99	6R第3大当り
第2特別図柄	0～54	16R第4大当り
	55～99	16R第5大当り
(C) 普通図柄当り判定テーブル		
状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0、1	当り
	0～240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0～239	当り
	240	外れ
(D) 普通図柄変動パターン選択テーブル		
状態	普通図柄の変動時間	
非時短状態	30秒	
時短状態	1秒	

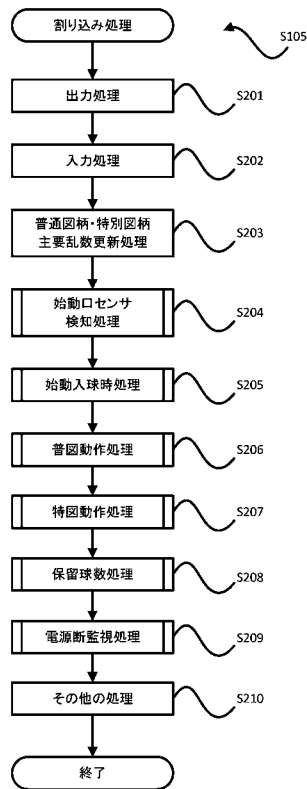
【図 9】

状態	判定結果	保留回数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間	テーブル内での出現率
非時短状態	大当り	-	0～74	P1	7500ms	75/199
			75～144	P2	4500ms	70/199
			145～188	P3	3000ms	54/199
			0～4	P4	7500ms	5/199
非時短状態	外れ	1、2	5～18	P5	4500ms	14/199
			19～38	P6	3000ms	20/199
			39～198	P7	1200ms	160/199
			0～4	P8	7500ms	5/199
時短状態	大当り	3、4	5～9	P9	4500ms	5/199
			10～19	P10	3000ms	10/199
			20～198	P11	400ms	179/199
			0～24	P12	7500ms	25/199
時短状態	外れ	-	25～153	P13	4500ms	120/199
			154～198	P14	3000ms	45/199
			0～1	P15	7500ms	2/199
			2～4	P16	4500ms	3/199
時短状態	外れ	1	5～9	P17	3000ms	5/199
			10～198	P18	1200ms	189/199
			0～1	P19	7500ms	2/199
			2～4	P20	4500ms	3/199
時短状態	外れ	2～4	5～9	P21	3000ms	5/199
			10～198	P22	200ms	189/199

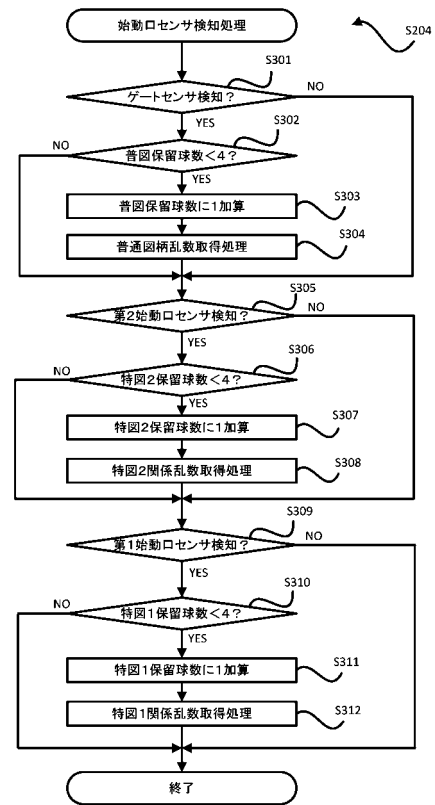
【図 10】



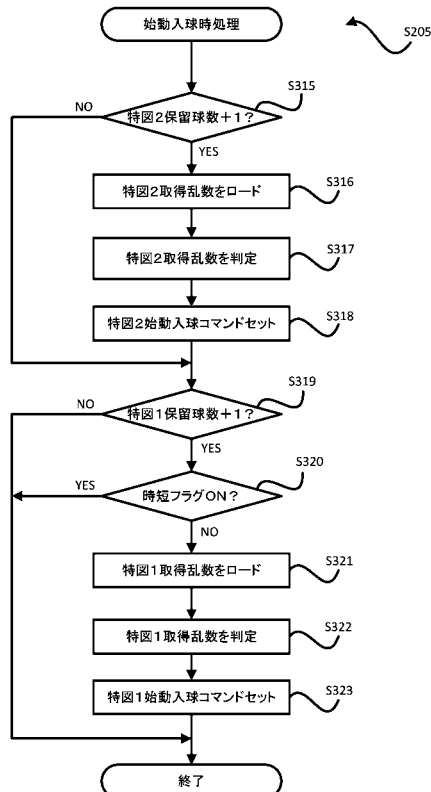
【図 1 1】



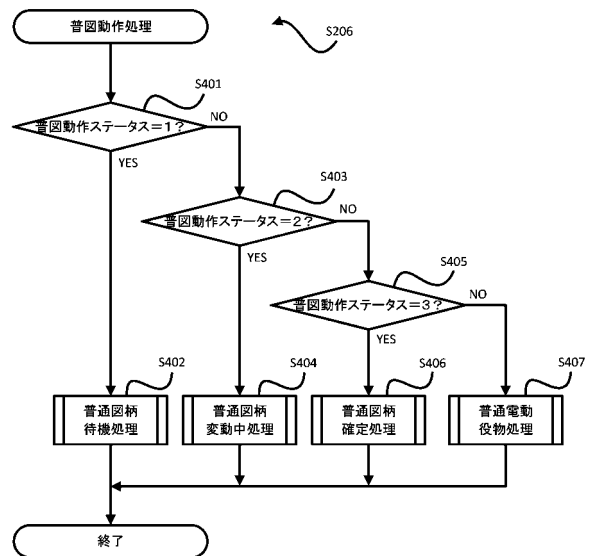
【図 1 2】



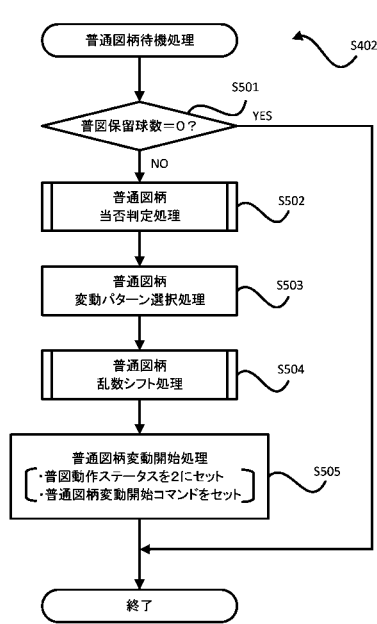
【図 1 3】



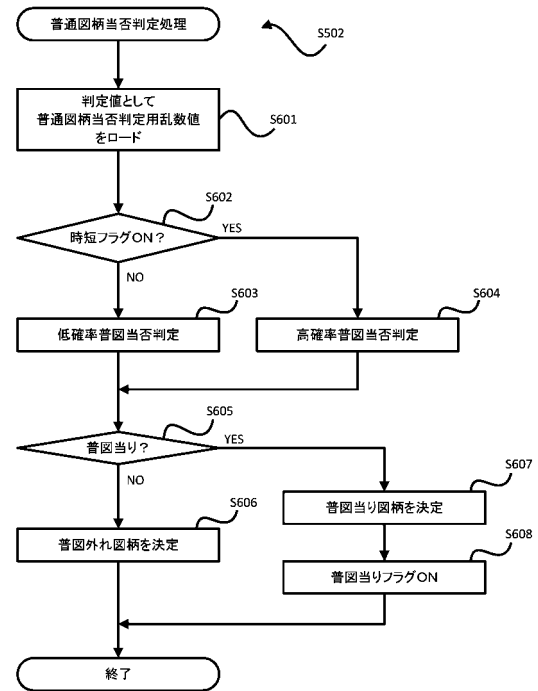
【図 1 4】



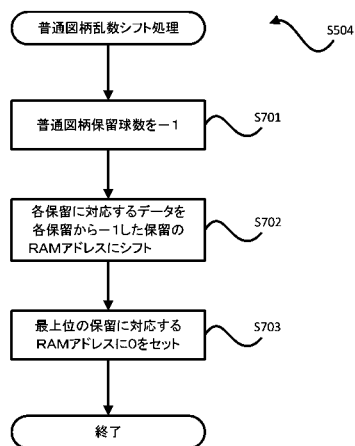
【図 15】



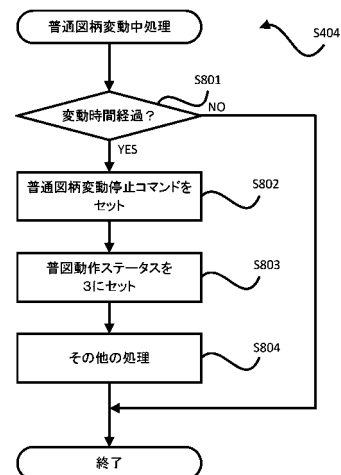
【図 16】



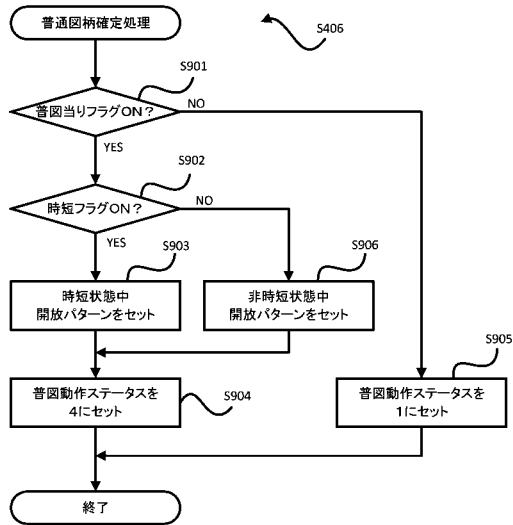
【図 17】



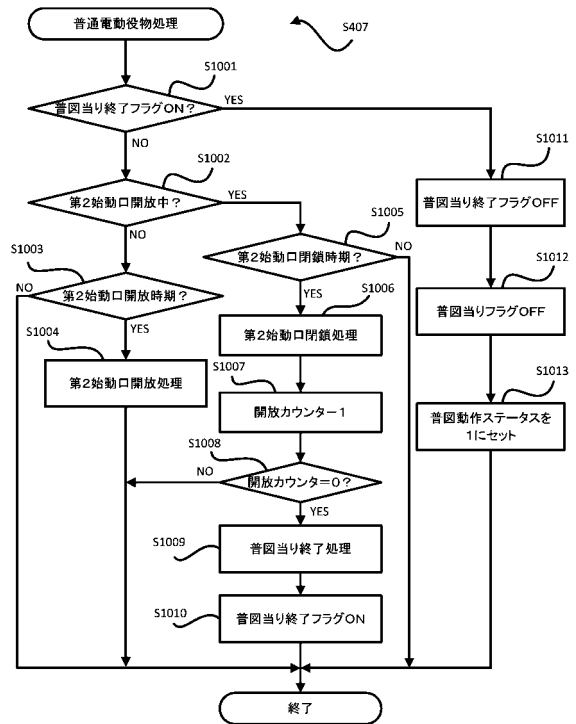
【図 18】



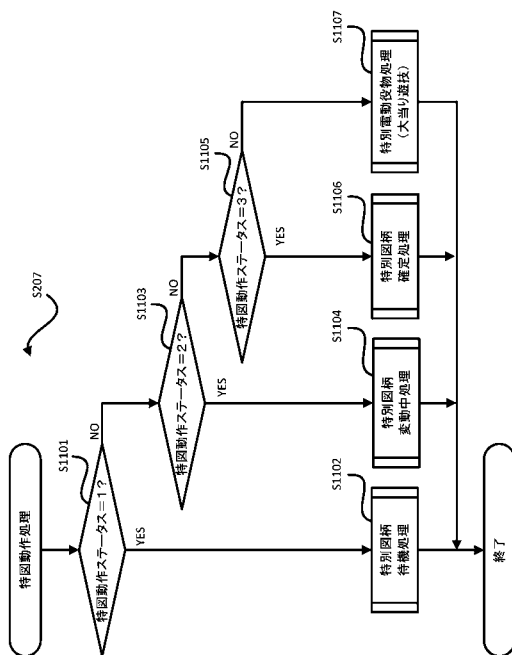
【図 19】



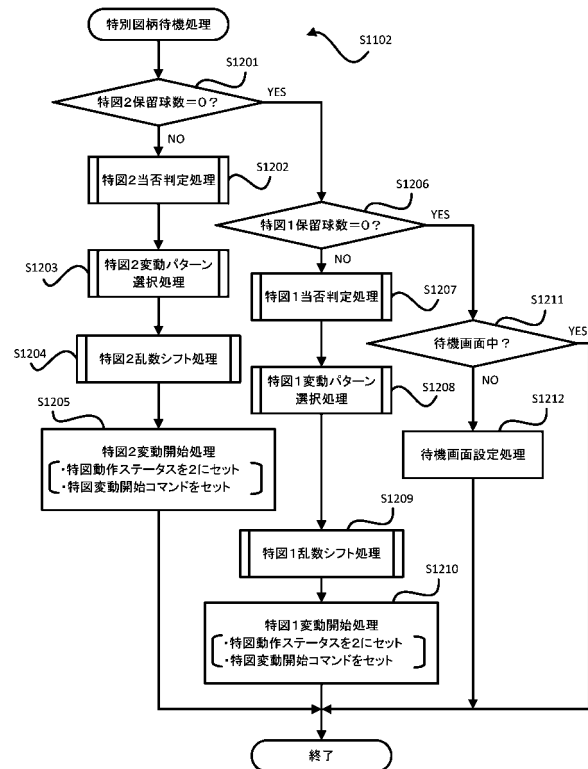
【図 20】



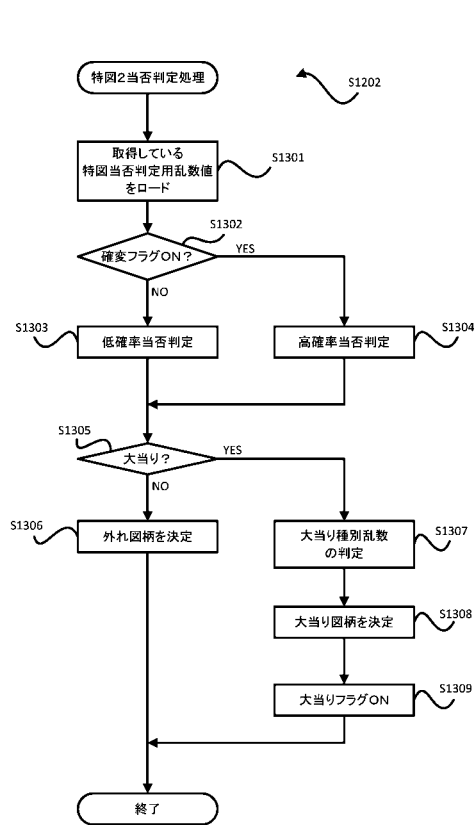
【図 21】



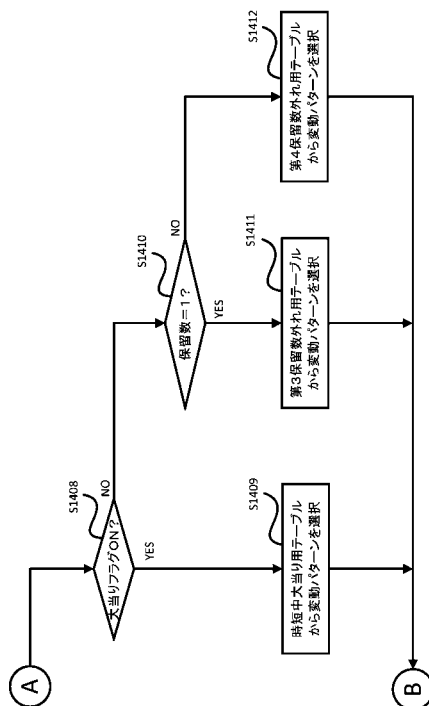
【図 22】



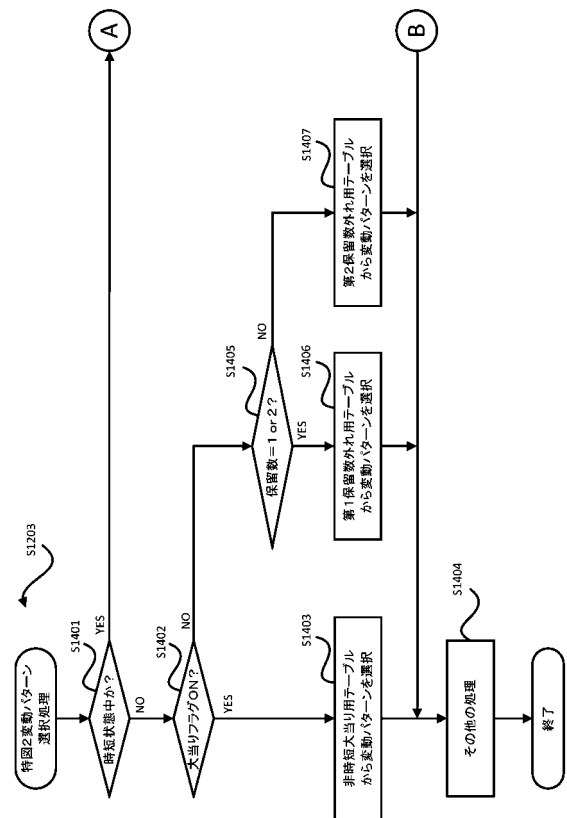
【図 23】



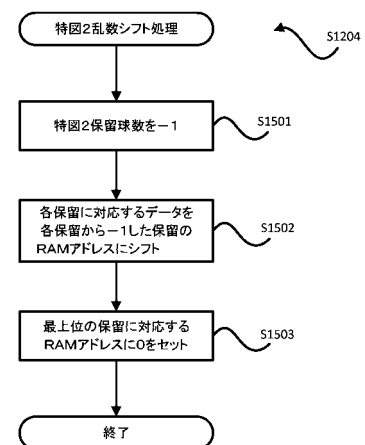
【図 25】



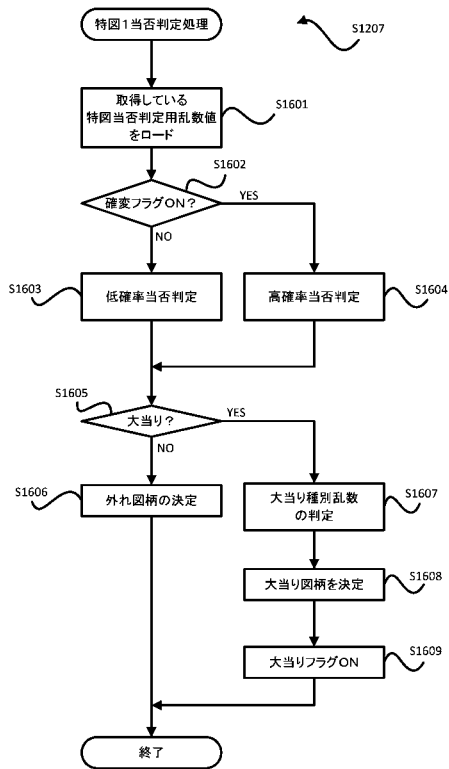
【図 24】



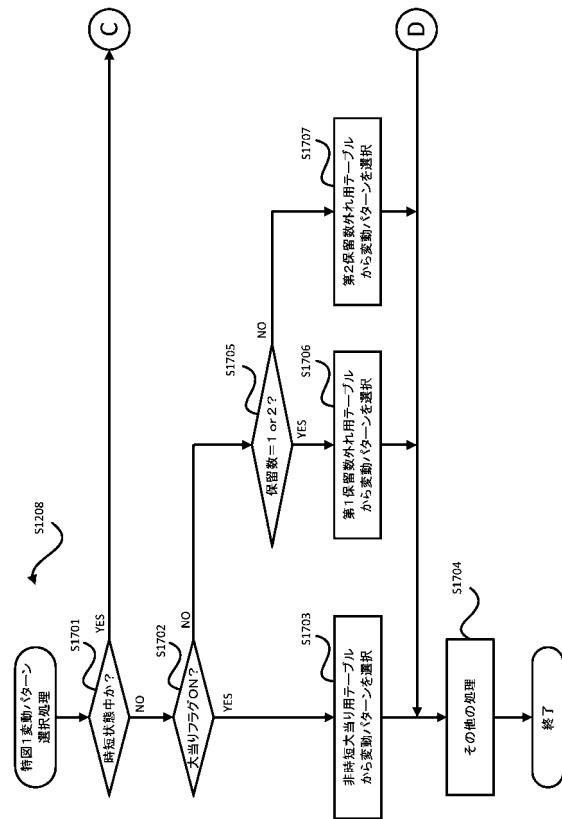
【図 26】



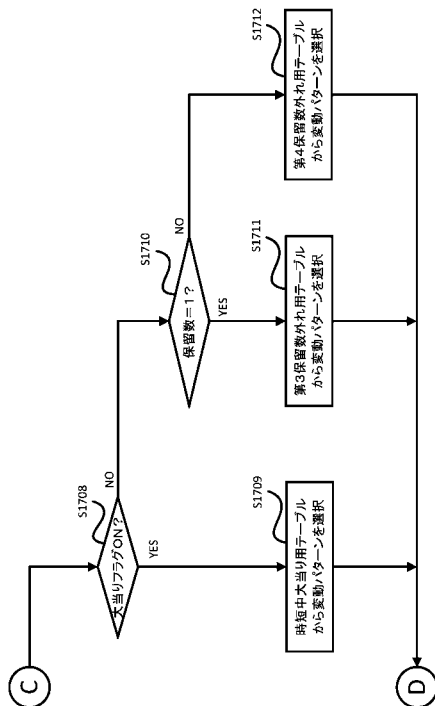
【 図 2 7 】



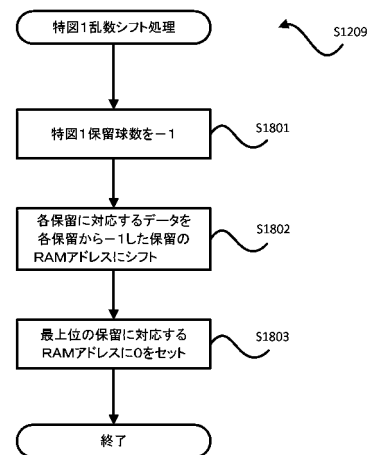
【 図 2 8 】



【 図 2 9 】

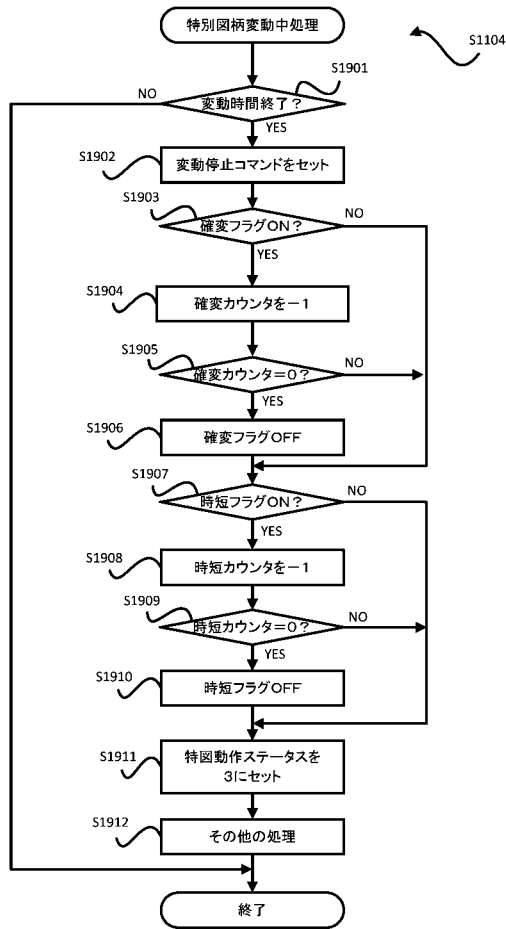


【 図 3 0 】

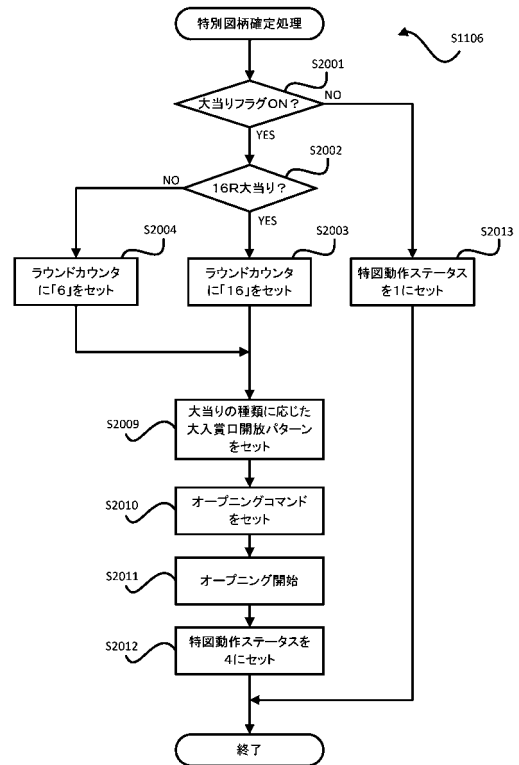




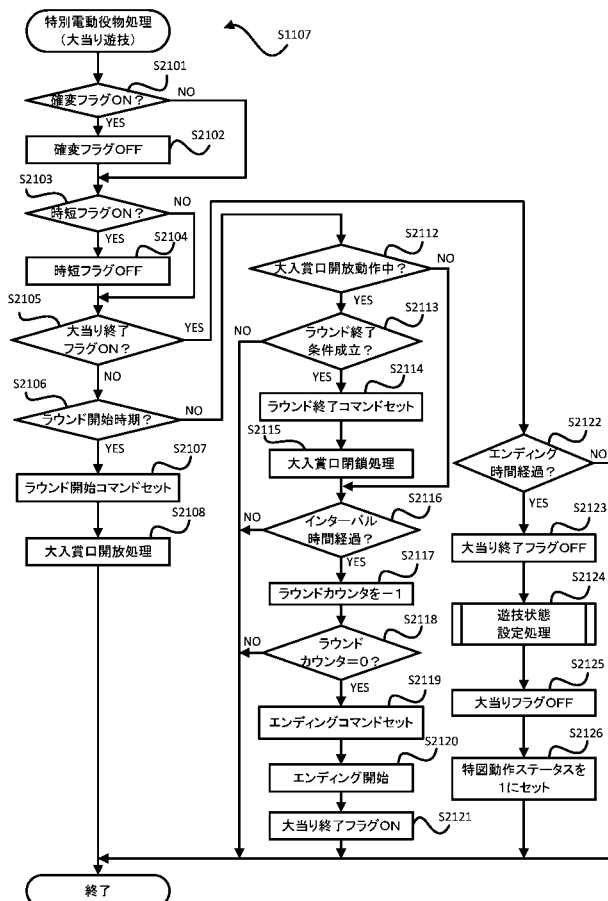
【図 3 1】



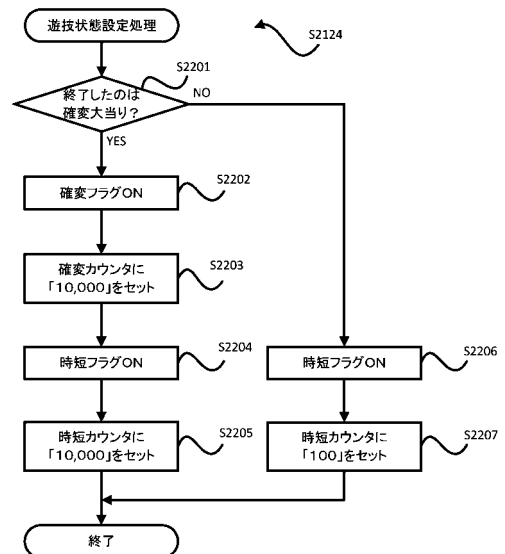
【図 3 2】



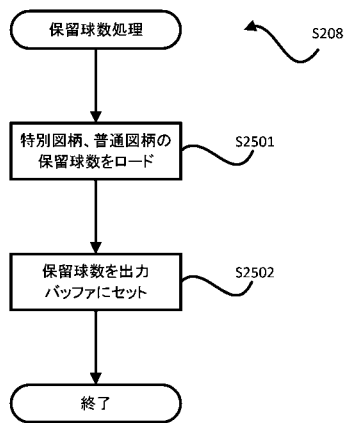
【図 3 3】



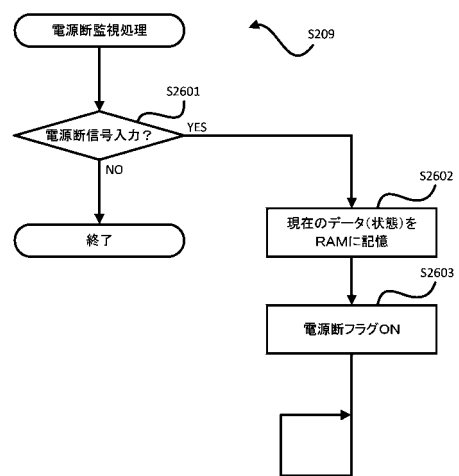
【図 3 4】



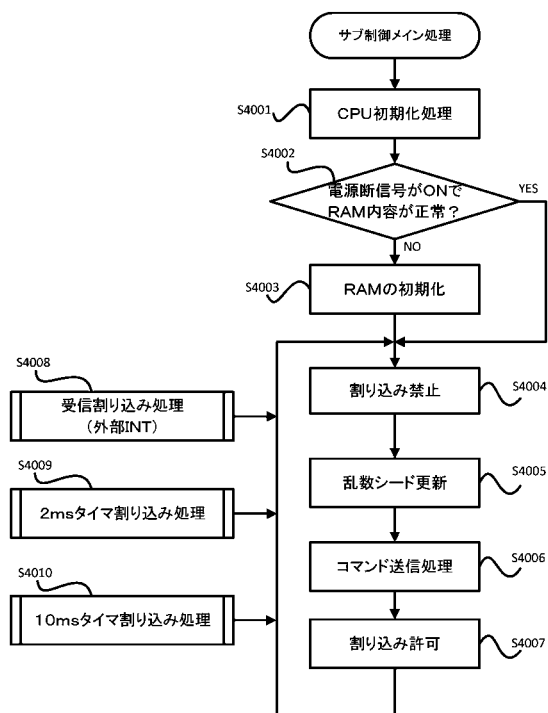
【図 3 5】



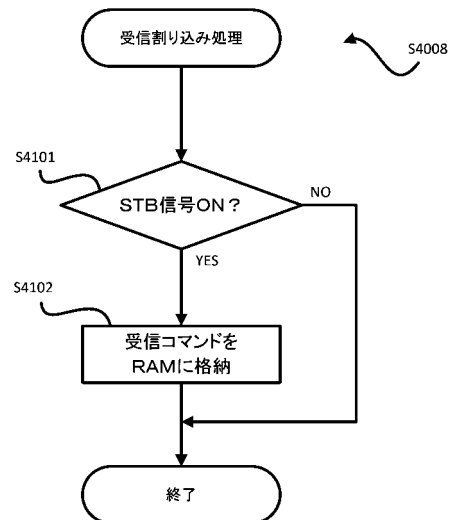
【図 3 6】



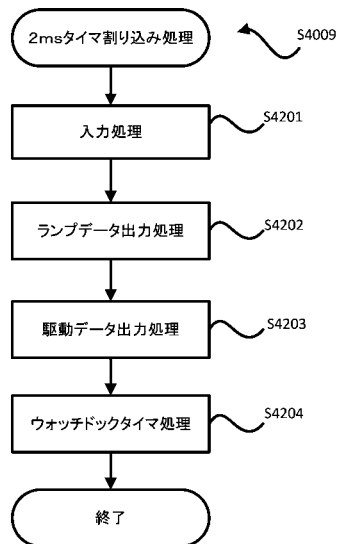
【図 3 7】



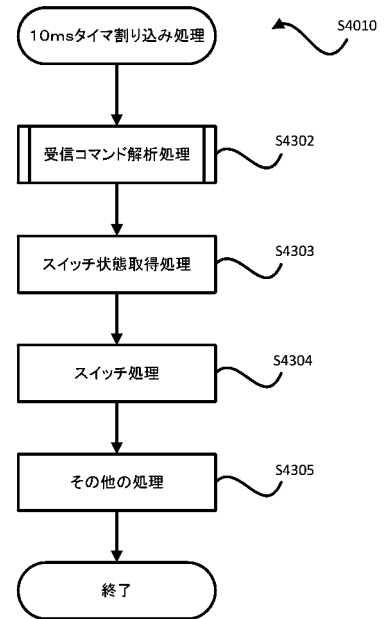
【図 3 8】



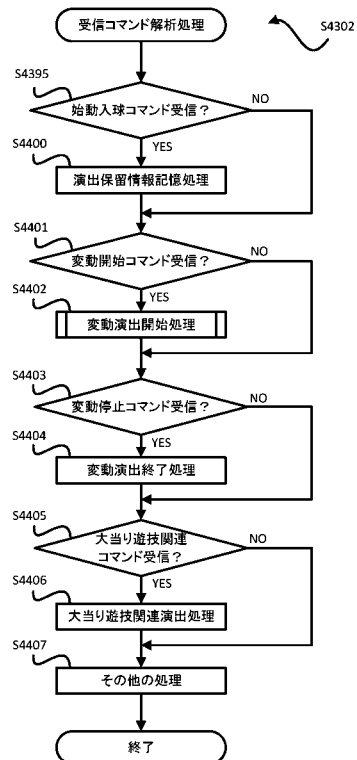
【図 39】



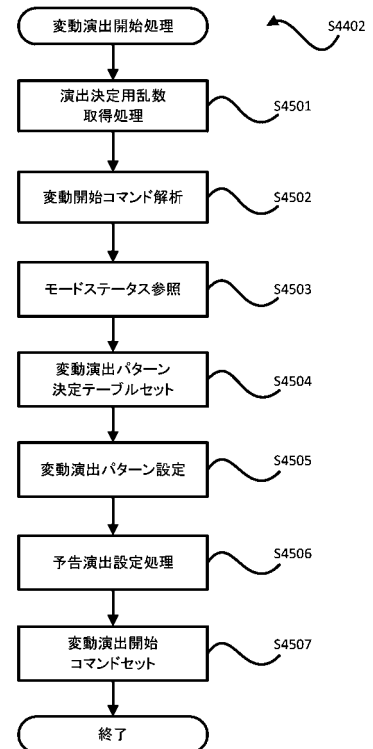
【図 40】



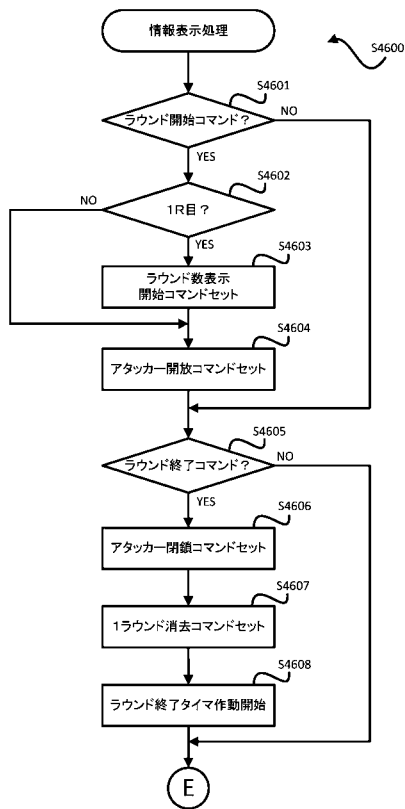
【図 41】



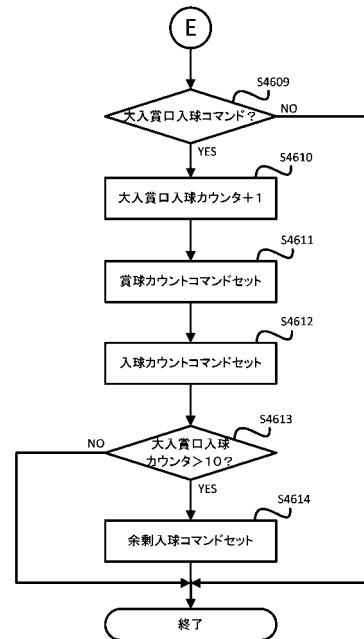
【図 42】



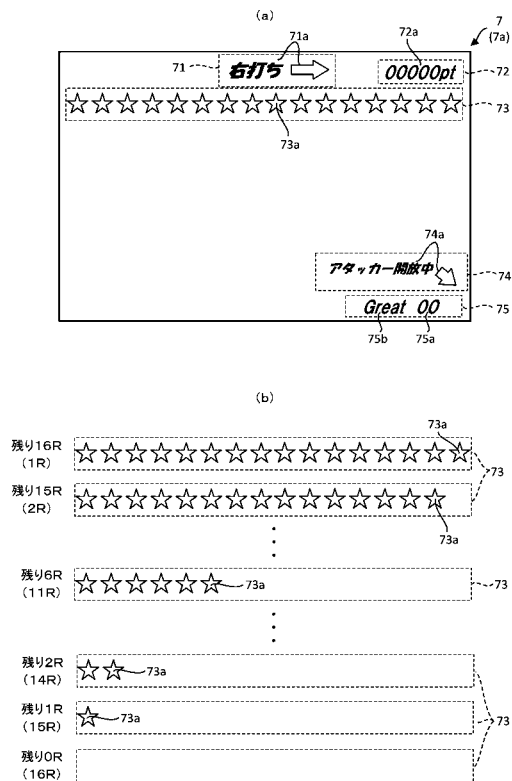
【図 4 3】



【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】

