

(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2014-171786  
(P2014-171786A)

(43) 公開日 平成26年9月22日(2014.9.22)

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

F I  
A63F 7/02 320

テーマコード (参考)  
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 59 頁)

(21) 出願番号	特願2013-48992 (P2013-48992)	(71) 出願人	000154679
(22) 出願日	平成25年3月12日 (2013. 3. 12)		株式会社平和
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
		(74) 代理人	100131303
			弁理士 吉村 徳人
		(74) 代理人	100070183
			弁理士 吉村 公一
		(72) 発明者	大井 重明
			東京都台東区東上野二丁目22番9号 株
			式会社平和内
		(72) 発明者	藤原 義弘
			東京都台東区東上野二丁目22番9号 株
			式会社平和内

最終頁に続く

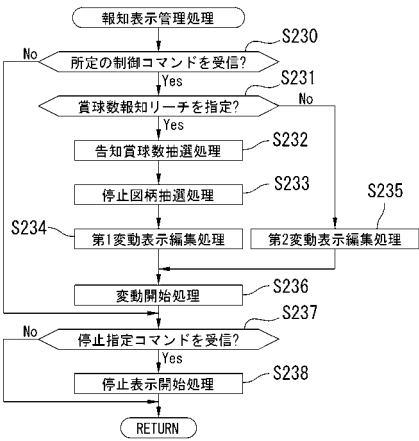
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技者の遊技意欲を向上する。

【解決手段】 本発明に係るパチンコ機1は、当たり抽選に当選した場合に、生起させる特定遊技状態の種別を決定する種別決定手段200と、当たり抽選の結果を報知する報知表示を実行する表示制御手段300と、当たり抽選に当選した場合に、決定された特定遊技状態の種別に応じて、特定遊技状態を生起させる特定遊技状態生起手段200と、を備える。また、特定遊技状態の種別として、実行されるラウンド遊技の回数が互いに異なる複数の種別を有している。そして、表示制御手段200は、特定遊技状態の種別として所定種別が決定された場合に、当該当たり抽選の結果を報知する報知表示の実行中に、当該所定種別の特定遊技状態において獲得することが可能な賞球数を示唆する示唆情報を表示する。

【選択図】 図19



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

打ち出された遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、

それぞれ前記遊技領域を流下する遊技球の入球が可能な第 1 入球口及び第 2 入球口と、  
前記第 2 入球口への遊技球の入球を困難にする第 1 状態と遊技球の入球を容易にする第 2 状態とに変位することが可能な開閉部材と、

前記第 1 入球口への遊技球の入球を契機として、前記開閉部材が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変位されるラウンド遊技が実行される特定遊技状態を生起させるか否かを決定する当たり抽選を実行する当たり抽選手段と、

前記当たり抽選に当選した場合に、生起させる前記特定遊技状態の種別を決定する種別決定手段と、

前記当たり抽選が実行された場合に、当該当たり抽選の結果を報知する報知表示を実行する表示制御手段と、

前記当たり抽選に当選した場合に、当該当たり抽選の結果を報知する前記報知表示が実行された後に、前記種別決定手段により決定された前記特定遊技状態の種別に応じて、前記特定遊技状態を生起させる特定遊技状態生起手段と、を備え、

前記特定遊技状態の種別として、実行される前記ラウンド遊技の回数が互いに異なる複数の種別を有し、

前記表示制御手段は、前記種別決定手段により前記複数の種別のうち所定種別が決定された場合に、当該当たり抽選の結果を報知する前記報知表示の実行中に、当該所定種別の特定遊技状態において獲得することが可能な賞球数を示唆する示唆情報を表示することを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記表示制御手段は、

前記当たり抽選に当選した場合に、前記報知表示として、識別情報の変動表示を実行した後に、当該当たり抽選の結果に応じた態様による前記識別情報の停止表示を実行し、当該識別情報の変動表示においてリーチ状態を形成し、

前記種別決定手段により前記所定種別が決定された場合に、前記リーチ状態の形成後から前記識別情報の停止表示の実行前までの期間中に、前記示唆情報を表示することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記示唆情報により示唆される賞球数は、前記所定種別の特定遊技状態において実行される前記ラウンド遊技の回数に基づいて決定されることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記特定遊技状態生起手段により前記特定遊技状態が生起されている期間中に、当該特定遊技状態の種別に対応する当たり演出を実行する当たり演出制御手段を備え、

前記表示制御手段は、前記示唆情報として、前記所定種別の特定遊技状態において獲得することが可能な最多賞球数より少ない賞球数を示唆する情報を表示し、

前記当たり演出制御手段は、前記所定種別に対応する前記当たり演出において、前記示唆情報が示唆する賞球数を、前記最多賞球数を限度として増加させる表示を実行することを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

**【請求項 5】**

前記第 2 入球口に入球した遊技球を検出することが可能な検出手段を備え、

前記当たり演出制御手段は、前記所定種別に対応する当たり演出において、前記検出手段による検出結果に基づいて、当該所定種別の特定遊技状態において獲得された賞球数を示す獲得済賞球数情報を表示することを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】**

## 【 0 0 0 1 】

本発明は、入球口への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選に当選した場合に、ラウンド遊技が実行される特定遊技状態を生起させることが決定される遊技機に関し、特に、特定遊技状態の種別として、実行されるラウンド遊技の回数が異なる複数の種別を有する遊技機に関する。

## 【 背景技術 】

## 【 0 0 0 2 】

従来、特定遊技状態の種別として、実行されるラウンド遊技の回数が異なる複数の種別を有する遊技機が知られている（特許文献 1 参照）。

この遊技機では、特定遊技状態の種別として、実行されるラウンド遊技の回数が 2 回の 2 ラウンド大当たりと、実行されるラウンド遊技の回数が 15 回の 15 ラウンド大当たりと、を有している。

そして、この遊技機では、遊技者が特定遊技状態の生起中に獲得した遊技球の獲得球数を計数し、計数した獲得球数を報知することによって、遊技者の遊技意欲を向上している。

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 0 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 0 - 7 5 4 3 5 号 公 報

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 4 】

しかしながら、従来の遊技機では、遊技者の遊技意欲を十分に向上することができない恐れがある。

すなわち、従来の遊技機では、遊技球の獲得結果のみが報知されるため、特定遊技状態が開始される前等、実際に遊技球が獲得されていないときには、遊技者の遊技意欲を十分に向上することができない恐れがある。

本発明の課題は、遊技者の遊技意欲を向上することにある。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 5 】

上記目的を達成するために、第一の発明に係る遊技機は、打ち出された遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、それぞれ前記遊技領域を流下する遊技球の入球が可能な第 1 入球口及び第 2 入球口と、前記第 2 入球口への遊技球の入球を困難にする第 1 状態と遊技球の入球を容易にする第 2 状態とに変位することが可能な開閉部材と、前記第 1 入球口への遊技球の入球を契機として、前記開閉部材が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変位されるラウンド遊技が実行される特定遊技状態を生起させるか否かを決定する当たり抽選を実行する当たり抽選手段と、前記当たり抽選に当選した場合に、生起させる前記特定遊技状態の種別を決定する種別決定手段と、前記当たり抽選が実行された場合に、当該当たり抽選の結果を報知する報知表示を実行する表示制御手段と、前記当たり抽選に当選した場合に、当該当たり抽選の結果を報知する前記報知表示が実行された後に、前記種別決定手段により決定された前記特定遊技状態の種別に応じて、前記特定遊技状態を生起させる特定遊技状態生起手段と、を備え、前記特定遊技状態の種別として、実行される前記ラウンド遊技の回数が互いに異なる複数の種別を有し、前記表示制御手段は、前記種別決定手段により前記複数の種別のうち所定種別が決定された場合に、当該当たり抽選の結果を報知する前記報知表示の実行中に、当該所定種別の特定遊技状態において獲得することが可能な賞球数を示唆する示唆情報を表示することを特徴とする。

## 【 0 0 0 6 】

第一の発明に係る遊技機では、当たり抽選に当選して、所定種別の特定遊技状態の生起が決定された場合に、当該所定種別の特定遊技状態において獲得することが可能な賞球数を示唆する示唆情報が表示される。

これによって、表示された示唆情報に基づいて、生起される特定遊技状態において獲得することが可能な賞球数を遊技者に対して示唆することができ、ひいては、生起される特定遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数を遊技者に対して間接的に示唆することができる。

したがって、生起される特定遊技状態において獲得することが可能な賞球数を遊技者に予測させることができ、当該賞球数に係る賞球の獲得に向けて、遊技者の遊技意欲を向上することが可能となる。

特に、第一の発明に係る遊技機では、所定種別の特定遊技状態において獲得することが可能な賞球数を示唆する示唆情報が、当該特定遊技状態が開始される前（当たり抽選の結果を報知する報知表示の実行中）に表示される。

10

これによって、特定遊技状態の開始後に示唆情報を表示する場合と比較して、遊技者が賞球数を予測する時間を長く確保することができ、遊技者の遊技意欲をより向上することが可能となる。

以上のように、第一の発明に係る遊技機によれば、遊技者の遊技意欲を向上することが可能となる。

#### 【0007】

ここで、遊技領域としては、後述する遊技領域30が該当する。遊技盤としては、後述する遊技盤10が該当する。第1入球口としては、後述する始動口51、52が該当する。第2入球口としては、後述する第1大入賞口53が該当する。開閉部材としては、後述する第1大入賞口開閉部材53aが該当する。第1状態としては、後述する閉止状態が該当する。第2状態としては、後述する開放状態が該当する。特定遊技状態としては、後述する大当たり遊技状態が該当する。当たり抽選としては、後述する特別図柄抽選が該当する。当たり抽選手段としては、後述する主制御装置200（ステップS102、S106、S113）が該当する。種別決定手段としては、後述する主制御装置200（ステップS114）が該当する。表示制御手段としては、後述する演出制御装置300（ステップS203）が該当する。特定遊技状態生起手段としては、後述する主制御装置200（ステップS36）が該当する。所定種別としては、後述する「大当たり3」～「大当たり5」が該当する。示唆情報としては、後述する獲得予定賞球数情報gが該当する。

20

#### 【0008】

第二の発明に係る遊技機は、第一の発明に係る遊技機において、前記表示制御手段は、前記当たり抽選に当選した場合に、前記報知表示として、識別情報の変動表示を実行した後に、当該当たり抽選の結果に応じた態様による前記識別情報の停止表示を実行し、当該識別情報の変動表示においてリーチ状態を形成し、前記種別決定手段により前記所定種別が決定された場合に、前記リーチ状態の形成後から前記識別情報の停止表示の実行前までの期間中に、前記示唆情報を表示することを特徴とする。

30

第二の発明に係る遊技機では、所定種別の特定遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数を示唆する示唆情報が、当該当たり抽選の結果を報知する報知表示における、リーチ状態の形成後から前記識別情報の停止表示の実行前までの期間中に表示される。

これによって、第二の発明に係る遊技機では、リーチ状態の効果（特定遊技状態が生起されることに対する遊技者の期待感を向上させる効果）を阻害することなく、遊技者の遊技意欲を向上することが可能となる。

40

また、識別情報の停止表示の実行時に、生起される特定遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数が表示される遊技機においても、遊技者が賞球数を予測する時間を確保することができ、遊技者の遊技意欲を向上することが可能となる。

ここで、識別情報としては、後述する演出図柄z1、z2が該当する。

#### 【0009】

第三の発明に係る遊技機は、第一又は第二の発明に係る遊技機において、前記示唆情報により示唆される賞球数は、前記所定種別の特定遊技状態において実行される前記ラウンド遊技の回数に基づいて決定されることを特徴とする。

第三の発明に係る遊技機では、表示された示唆情報に基づいて、生起される特定遊技状

50

態において実行されるラウンド遊技の回数を、遊技者に対してより明確に示唆することが可能となる。

【 0 0 1 0 】

第四の発明に係る遊技機は、第三の発明に係る遊技機において、前記特定遊技状態生起手段により前記特定遊技状態が生起されている期間中に、当該特定遊技状態の種別に対応する当たり演出を実行する当たり演出制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記示唆情報として、前記所定種別の特定遊技状態において獲得することが可能な最多賞球数より少ない賞球数を示唆する情報を表示し、前記当たり演出制御手段は、前記所定種別に対応する前記当たり演出において、前記示唆情報が示唆する賞球数を、前記最多賞球数を限度として増加させる表示を実行することを特徴とする。

10

第四の発明に係る遊技機では、所定種別の特定遊技状態に当選した当たり抽選に係る報知表示中に、示唆情報として、当該所定種別の特定遊技状態において獲得することが可能な最多賞球数より少ない賞球数を示す情報が表示される。その後、所定種別の特定遊技状態の生起中に実行される当たり演出において、示唆情報が示す賞球数を、最多賞球数を限度として増加させる表示が実行される。

これによって、第四の発明に係る遊技機では、示唆情報が示す賞球数が増加されることで、当該特定遊技状態において獲得することが可能な賞球数が増加されることに対する遊技者の期待感を向上することが可能となる。

ここで、当たり演出制御手段としては、後述する演出制御装置 3 0 0 ( ステップ S 2 0 4 ) が該当する。

20

【 0 0 1 1 】

第五の発明に係る遊技機は、第四の発明に係る遊技機において、前記第 2 入球口に入球した遊技球を検出することが可能な検出手段を備え、前記当たり演出制御手段は、前記所定種別に対応する当たり演出において、前記検出手段による検出結果に基づいて、当該所定種別の特定遊技状態において獲得された賞球数を示す獲得済賞球数情報を表示することを特徴とする。

第五の発明に係る遊技機では、所定種別の特定遊技状態の生起中に実行される当たり演出において、当該特定遊技状態において獲得された賞球数を示す情報 ( 獲得済賞球数情報 ) が表示される。

これによって、第五の発明に係る遊技機では、遊技者は、表示された示唆情報及び獲得済賞球数情報に基づいて、当該特定遊技状態におけるラウンド遊技の消化状況を認識することができ、遊技の興趣を向上することが可能となる。

30

ここで、検出手段としては、後述する排出検知センサ 1 0 6 が該当する。獲得済賞球数情報としては、後述する獲得済賞球数情報 h が該当する。

【発明の効果】

【 0 0 1 2 】

本発明によれば、遊技者の遊技意欲を向上することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 3 】

【図 1】パチンコ機の全体構成を示す斜視図である。

40

【図 2】遊技盤の正面を示し、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。

【図 3】パチンコ機の制御系の構成を示すブロック図である。

【図 4】各種抽選における当たりの種類を示す図である。

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

【図 6】主制御装置が実行するメインループ処理を示すフローチャートである。

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

【図 8】主制御装置が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 9】特図乱数記憶処理を示すフローチャートである。

50

【図 1 0】当選時乱数区分決定テーブル、当選時第 1 変動パターン決定テーブル及び当選時第 2 変動パターン決定テーブルを示す図である。

【図 1 1】落選時乱数区分決定テーブル、落選時第 1 変動パターン決定テーブル及び落選時第 2 変動パターン決定テーブルを示す図である。

【図 1 2】特図変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 3】大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図 1 4】普図乱数記憶処理を示すフローチャートである。

【図 1 5】普図変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 6】普図当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図 1 7】演出制御装置が実行する演出制御処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 8】入賞時演出管理処理を示すフローチャートである。

【図 1 9】報知表示管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 0】賞球数報知リーチにおけるリーチ時賞球数報知演出の一例を示す図である。

【図 2 1】賞球数報知リーチにおけるリーチ時賞球数報知演出の他の例を示す図である。

【図 2 2】当たり演出管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 3】告知賞球数増加処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】演出図柄の変動表示の一例を示す図である。

【図 2 5】賞球数報知リーチにおいてリーチ状態を形成している演出図柄の一例を示す図である。

【図 2 6】ボーナス演出の一例を示す図である。

20

【図 2 7】獲得予定賞球数増加抽選に当選した際のボーナス演出の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら説明する。

本実施形態では、本発明に係る遊技機を、パチンコ機 1 に適用している。

【0015】

(パチンコ機 1 の全体構成)

まず、パチンコ機 1 の全体構成を説明する。

図 1 は、パチンコ機 1 の全体構成を示す斜視図である。

図 1 に示すパチンコ機 1 は、矩形状の枠本体 2 と、枠本体 2 の前側に開閉可能に配設された前枠 3 と、前枠 3 の前側上部に開閉可能に配設された前扉 4 と、前扉 4 の下方に配設された受皿ユニット 5 と、受皿ユニット 5 の側方に配設された発射ハンドル 6 と、を備えている。

30

前枠 3 の前側には、遊技盤 10 (図 2 参照) が配設されている。前扉 4 は、前枠 3 に配設された遊技盤 10 の正面側に配設された透明板 4a と、透明板 4a の周囲に配設された装飾部 4b と、を有している。装飾部 4b は、前方に向かって膨出する形状を有している。装飾部 4b には、装飾部 4b の内部に配設された音発生装置 (スピーカ) 22 (図 3 参照) が出力する音声を通過させるための複数の音抜孔 4c が設けられている。

受皿ユニット 5 は、遊技球 (貸し球及び賞球) を受ける受皿 5a と、受皿 5a の前側に配設された演出ボタン 5b と、を有している。演出ボタン 5b は、遊技者による回転操作及び押し込み操作が可能となるように構成されている。演出ボタン 5b は、回転操作及び押し込み操作に応じて、操作信号を演出制御装置 300 (図 3 参照) に対して出力する。

40

【0016】

また、受皿ユニット 5 の上面には、貸出操作部 7 が配設されている。貸出操作部 7 は、球貸ボタン 7a と、返却ボタン 7b と、度数表示装置 7c と、を有している。ここで、パチンコ機 1 は、プリペイドカードに記録されている情報の読み出し及び更新を行うことが可能な CR ユニット 500 (図 3 参照) と通信可能に接続されている。そして、プリペイドカード (図示せず) が CR ユニット 500 に挿入されると、CR ユニット 500 に挿入されたプリペイドカードに記録されている有価媒体の残存度数 (有価価値に関する情報) が度数表示装置 7c に表示される。そして、プリペイドカードが CR ユニット 500 に挿入

50

されている状態で球貸ボタン7aが操作されると、所定数の遊技球が受皿5aに払い出される。この際、払い出された遊技球の数に応じてプリペイドカードに記録されている有価媒体の残存度数が更新されて、更新された有価媒体の残存度数が度数表示装置7cに表示される。また、有価媒体の残存度数が残っているプリペイドカードがCRユニット500に挿入されている状態で返却ボタン7bが操作されると、CRユニット500からプリペイドカードが返却される。

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

#### 【0017】

(遊技盤10の構成)

次に、遊技盤10の構成を説明する。

図2は、遊技盤の正面を示し、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。

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

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

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

#### 【0018】

各演出図柄表示領域a1~a3では、演出図柄z1の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。各演出図柄表示領域a1~a3で表示される演出図柄z1は、数字、文字、記号、キャラクタ等の識別情報(図柄)を含んで構成されている。本実施形態では、演出図柄z1として、数字(「1」~「8」のうちいずれか一つ)を含んで構成された「数字図柄」と、文字を含んで構成された「ボーナス図柄」と、を有している。

また、各数字を含む数字図柄(図24参照)には、当該数字に対応するキャラクタ(数字「1」に対応して「キャラクタA」、数字「2」に対応して「キャラクタB」、数字「2」に対応して「キャラクタC」、数字「4」に対応して「キャラクタD」、数字「5」に対応して「キャラクタE」、数字「6」に対応して「キャラクタF」、数字「7」に対応して「キャラクタG」、数字「8」に対応して「キャラクタH」)が表示されている。一方、ボーナス図柄(図25参照)には、文字「昇天」が表示されている。

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

そして、演出図柄z1, z2の変動表示とは、各演出図柄表示領域a1~a3において、複数種類の演出図柄z1をスクロールさせた状態で表示するとともに、演出図柄表示領域a4において、カラーバーが表す色が順次変化される状態で表示することをいう。また、演出図柄z1, z2の停止表示とは、各演出図柄表示領域a1~a3の抽選結果表示位置において、一つの演出図柄z1を停止させた状態で表示するとともに、演出図柄表示領域a4において、カラーバーが所定の色を表している状態で表示することをいう。そして、演出図柄表示領域a1~a4では、4つの領域a1~a4において停止表示された演出図柄z1, z2の組み合わせによって、特別図柄抽選(第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選)の結果が表示される。

#### 【0019】

画像表示装置20の右方には、始動ゲート41が設けられている。始動ゲート41は、常時、遊技球による通過が可能となるように形成されている。始動ゲート41には、普図

10

20

30

40

50

始動球検知センサ１０４（図３参照）が配設されている。普図始動球検知センサ１０４は、遊技球による始動ゲート４１の通過の検出に応じて、検出信号を主制御装置２００に対して出力する。主制御装置２００は、普図始動球検知センサ１０４からの検出信号の入力に応じて、普通図柄抽選を実行する。

画像表示装置２０の下方には、第１始動口５１が設けられている。第１始動口５１は、上向きに開口した入球口（いわゆる「ヘソ」）であり、常時、遊技球の入球が可能となっている。第１始動口５１内には、特図１始動球検知センサ１０１（図３参照）が配設されている。特図１始動球検知センサ１０１は、第１始動口５１への遊技球の入球の検出に応じて、検出信号を主制御装置２００に対して出力する。主制御装置２００は、特図１始動球検知センサ１０１からの検出信号の入力に応じて、第１特別図柄抽選を実行する。

10

#### 【００２０】

第１始動口の下方には、第２始動口５２が設けられている。第２始動口５２には、第２始動口５２への遊技球の入球を不可能にする閉止状態と遊技球の入球を可能にする開放状態とに変位することが可能な始動口開閉部材５２ａ（いわゆる「電動チューリップ」）が設けられている。始動口開閉部材５２ａは、始動口ソレノイド６４（図３参照）によって開閉される。第２始動口５２は、通常時は、始動口開閉部材５２ａが閉止状態とされて、遊技球の入球が不可能となっているが、普通図柄抽選に当選した場合に、始動口開閉部材５２ａが開放状態とされて、遊技球の入球が可能となる。第２始動口５２内には、特図２始動球検知センサ１０２（図３参照）が配設されている。特図２始動球検知センサ１０２は、第２始動口５２への遊技球の入球の検出に応じて、検出信号を主制御装置２００に対して出力する。主制御装置２００は、特図２始動球検知センサ１０２からの検出信号の入力に応じて、第２特別図柄抽選を実行する。

20

#### 【００２１】

画像表示装置２０の右方には、第１大入賞口５３が設けられている。第１大入賞口５３には、大入賞口５３への遊技球の入球を不可能にする閉止状態と遊技球の入球を可能にする開放状態とに変位することが可能な第１大入賞口開閉部材５３ａ（いわゆる「アタッカー」）が設けられている。

第１大入賞口開閉部材５３ａは、第１大入賞口ソレノイド６５（図３参照）によって開閉される。第１大入賞口５３は、通常時は、第１大入賞口開閉部材５３ａが閉止状態とされて、遊技球の入球が不可能（困難）となっているが、第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選に当選して、所定の大当たり遊技状態が生起された場合に、第１大入賞口開閉部材５３ａが開放状態とされて、遊技球の入球が可能（容易）となる。第１大入賞口５３内には、第１大入賞球検知センサ１０３が配設されている。第１大入賞球検知センサ１０３は、第１大入賞口５３への遊技球の入球の検出に応じて、検出信号を主制御装置２００に対して出力する。主制御装置２００は、第１大入賞球検知センサ１０３からの検出信号の入力に応じて、遊技球払出装置４４０（図３参照）による賞球の払い出しに係る遊技球払出動作を実行する。

30

#### 【００２２】

また、第１大入賞口５３には、入球した遊技球を誘導する誘導路５３ｂが接続されている。誘導路５３ｂは、画像表示装置２０の外縁に沿って、画像表示装置２０の右方から下方まで延びている。具体的には、誘導路５３ｂは、その一方側の端部が、画像表示装置２０の右方に配設された第１大入賞口５３に連通され、その他方側の端部が、画像表示装置２０の下方に設けられた排出孔５３ｃに連通されている。そして、誘導路５３ｂは、第１大入賞口５３に入球した遊技球を、排出孔５３ｃに誘導する。また、誘導路５３ｂは、誘導路５３ｂ内を通過する遊技球を遊技盤１０の正面側から視認することが可能となるように、透明な材料により形成されている。

40

排出孔５３ｃには、排出検知センサ１０６（図３参照）が配設されている。排出検知センサ１０６は、遊技球による排出孔５３ｃの通過の検出に応じて、検出信号を演出制御装置３００に対して出力する。なお、排出孔５３ｃを通過した遊技球は、始動口５１、５２、第２大入賞口５４、アウト口５５等に入球した遊技球と同様に、遊技盤１０の背面側に

50



排出される。

【 0 0 2 3 】

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

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

【 0 0 2 4 】

画像表示装置 2 0 の上方には、役物装置 2 4 が配設されている。役物装置 2 4 は、後述するボーナス演出において、所定演出動作を実行することが可能となっている。具体的には、役物装置 2 4 は、所定演出動作として、上下方向に沿って揺動するとともに、内部に配設されたランプを発光させる。役物装置 2 0 は、役物ソレノイド 1 0 7（図 3 参照）によって駆動される。

遊技領域 3 0 における第 2 始動口 5 2 の下方には、いずれの入球口にも入賞しなかった遊技球を回収するためのアウト口 5 5 が設けられている。

なお、遊技領域 3 0 には、各入球口 5 1，5 2，5 3，5 4 やゲート 4 1 に遊技球を導くように複数の釘（図示せず）が配置されている。

第 2 大入賞口 5 4 の下方には、状態表示装置 6 3 が設けられている。状態表示装置 6 3 は、LED 等によって構成されている。状態表示装置 6 3 には、第 1 特別図柄抽選の抽選結果の表示が保留されている回数（いわゆる「保留数」）、第 2 特別図柄抽選の抽選結果の表示が保留されている回数、普通図柄抽選の抽選結果の表示が保留されている回数、大当たり遊技状態の種類（ラウンド遊技の実行回数）等が表示される。

【 0 0 2 5 】

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

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

特図 1 表示装置 6 1 は、数字や図柄等からなる第 1 特別図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。そして、特図 1 表示装置 6 1 では、停止表示された第 1 特別図柄によって、第 1 特別図柄抽選の結果が表示される。特図 2 表示装置 6 2 は、数字や図柄等からなる第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。そして、特図 2 表示装置 6 2 では、停止表示された第 2 特別図柄によって、第 2 特別図柄抽選の結果が表示される。

ここで、特図表示装置 6 1，6 2 における特別図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の表示と、演出図柄表示領域 a 1～a 4 における演出図柄 z 1，z 2 の表示とは、変動表示が開始される時期、変動表示が終了して停止表示が行われる時期及び停止表示された図柄が示す抽選結果のそれぞれについて対応付けられている。

そして、特図 1 表示装置 6 1 に停止表示された第 1 特別図柄が特定の図柄となった場合又は特図 2 表示装置 6 2 において停止表示された第 2 特別図柄が特定の図柄となった場合には、遊技者に有利な遊技状態である大当たり遊技状態が生起される。

#### 【0026】

また、画像表示装置 2 0 の正面側には、シャッター（図示せず）が配設されている。シャッターは、平板状に形成され、画像表示装置 2 0 の表示領域 2 1 のうち所定領域が遮蔽される遮蔽状態と、該所定領域の遮蔽が解除される解除状態と、に変位することが可能となっている。

図 2 に示すように、シャッターは、解除状態とされている際には、遊技盤 1 0 の正面側から視認することができない位置に配置される。

#### 【0027】

（制御系の構成）

次に、パチンコ機 1 における制御系の構成を説明する。

図 3 は、パチンコ機の制御系の構成を示すブロック図である。

図 3 に示すように、パチンコ機 1 は、主制御装置 2 0 0 と、演出制御装置（サブ制御装置）3 0 0 と、払出制御装置 4 0 0 と、各制御装置 2 0 0 , 3 0 0 , 4 0 0 に電源（電力）を供給する電源装置 6 0 0 と、を備えている。

各制御装置 2 0 0 , 3 0 0 , 4 0 0 は、CPU (Central Processing Unit) と、遊技の進行に係るプログラム及び遊技の進行に必要なデータを格納する ROM (Read Only Memory) と、CPU が ROM に格納されているプログラムに基づく処理を進行するために使用される一時記憶領域となる RAM (Random Access Memory) と、を備えるマイクロコンピュータである。

#### 【0028】

主制御装置 2 0 0 は、CPU 2 1 0 と、ROM 2 2 0 と、RAM 2 3 0 と、入力ポート 2 4 0 と、出力ポート 2 5 0 と、周波数発生回路 2 6 0 と、ハード乱数発生回路 2 7 0 と、を備える。

入力ポート 2 4 0 は、各検知センサ 1 0 1 ~ 1 0 5 から入力された検出信号及び払出制御装置 4 0 0 から入力された制御コマンドのそれぞれを、CPU 2 1 0 に対して出力する。出力ポート 2 5 0 は、演出制御装置 3 0 0 及び払出制御装置 4 0 0 のそれぞれに対して制御コマンドを出力するとともに、各表示装置 6 0 ~ 6 3 及び各ソレノイド 6 4 ~ 6 6 に対して制御信号を出力する。また、出力ポート 2 5 0 は、パチンコ機 1 の賞球の払い出しに関する情報やエラー信号をホールコンピュータ（図示せず）に対して出力する。

ROM 2 2 0 には、遊技の進行に係るプログラム及び遊技の進行に必要なデータが格納されている。特に、ROM 2 2 0 には、遊技の進行に必要なデータとして、各種抽選を実行するための判定テーブル、演出制御装置 3 0 0 を制御するために必要な各種制御コマンドが格納されている。

#### 【0029】

RAM 2 3 0 には、主制御装置 2 0 0 における入出力データ、演算処理のためのデータ、遊技に関連する乱数カウンタ等の各種カウンタ、抽選結果や遊技状態を管理するフラグ等が一時的に記憶される。特に、RAM 2 3 0 は、特図 1 始動球検知センサ 1 0 1、特図 2 始動球検知センサ 1 0 2 及び普図始動球検知センサ 1 0 4 のそれぞれからの検出信号の入力を契機として取得される始動情報（乱数情報）を記憶する領域が設けられている。ここで、始動情報とは、各検出信号の入力を契機として取得された各種乱数値等の情報をいう。

ここで、パチンコ機 1 は、電源装置 6 0 0 による電源の供給が遮断された際に主制御装置 2 0 0 に対して電源を供給することが可能なバックアップ電源回路（図示せず）を備えている。これにより、RAM 2 3 0 は、電源装置 6 0 0 による電源の供給時には、この電源に基づいて記憶された情報を保持することができ、電源装置 6 0 0 による電源の供給の遮断時には、バックアップ電源回路から供給される電源に基づいて記憶された情報を保持（保存）することができる。そして、主制御装置 2 0 0 は、電源装置 6 0 0 による電源の

10

20

30

40

50

供給の遮断を検出した場合には、バックアップ電源回路から供給される電源に基づいて R A M 2 3 0 に記憶されている情報を維持（保存）する保存処理を実行するとともに、電源装置 6 0 0 による電源の供給の復帰を検出した場合に、保存処理により保存した情報に基づいて、R A M 2 3 0 に記憶されている情報を該保存処理が実行される前の状態に復帰させる。なお、電源復帰には、電源の投入が含まれるものとする。

#### 【 0 0 3 0 】

周波数発生回路 2 6 0 は、クロック（同期信号）を発生させて、このクロックを C P U 2 1 0 及びハード乱数発生回路 2 7 0 のそれぞれに対して出力する。ハード乱数発生回路 2 7 0 は、普通図柄抽選の当たり乱数、第 1 特別図柄抽選の当たり乱数及び第 2 特別図柄抽選の当たり乱数のそれぞれを発生させる。ハード乱数発生回路 2 7 0 は、周波数発生回路 2 6 0 から 1 クロックが入力されるごと（例えば、0 . 0 0 5 [ s ] ごと）に、ループカウンタの値を所定の範囲内（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内）において 1 ずつ更新することによって、当たり乱数を発生させる。なお、ループカウンタは、普通図柄抽選、第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選のそれぞれに対応するものが設定されている。

#### 【 0 0 3 1 】

演出制御装置 3 0 0 は、主制御装置 2 0 0 から受信した制御コマンドに基づいて、画像表示装置 2 0 における演出画像 z 1 の表示、図柄表示装置 2 3 における演出図柄 z 2 の表示、ランプ 2 1 の点灯・点滅及び音発生装置 2 2 による音の出力のそれぞれを制御する。

演出制御装置 3 0 0 の R O M には、演出の進行に係るプログラム、演出の進行に必要なデータが格納されている。演出制御装置 3 0 0 の R A M には、主制御装置 2 0 0 から受信した制御コマンド、演算処理を行うためのデータ等が一時的に記憶される。

演出制御装置 3 0 0 の C P U は、主制御装置 2 0 0 から受信した制御コマンドに基づいて、実行する演出内容を決定する。そして、決定した演出内容に係る演出プログラムにしたがって、画像データ、ランプ制御データ及び音制御データを読み出して、読み出した制御データを画像表示装置 2 0 、図柄表示装置 2 3 、ランプ 2 1 及び音発生装置 2 2 のそれぞれに対して出力する。また、演出制御装置 3 0 0 の C P U は、決定した演出内容に係る演出プログラムにしたがって、役物制御データを読み出して、読み出した役物制御データに基づいて、役物ソレノイド 1 0 7 を制御する。

また、演出制御装置 3 0 0 の C P U は、演出ボタン 5 b を用いた演出内容が決定された場合には、演出ボタン 5 b からの検出信号の入力の有無を監視し、演出ボタン 5 b からの検出信号の入力の有無に応じた制御データを読み出して、読み出した制御データを画像表示装置 2 0 、ランプ 2 1 及び音発生装置 2 2 のそれぞれに対して出力する。

さらに、演出制御装置 3 0 0 の C P U は、所定の演出内容が決定された場合には、排出検知センサ 1 0 6 からの検出信号の入力の有無を監視し、排出検知センサ 1 0 6 からの検出信号の入力があった場合には、所定の演出制御処理を実行する。

#### 【 0 0 3 2 】

払出制御装置 4 0 0 は、発射ハンドル 6 が備える発射ボリューム（図示せず）から入力された信号に基づいて、遊技球発射装置 4 2 3 による遊技球の発射動作を制御する。

具体的には、払出制御装置 4 0 0 には、発射ボリューム及び遊技球発射装置 4 2 3 が接続されている。発射ボリュームは、発射ハンドル 6 が回転操作されると、この回転操作量に応じた信号を払出制御装置 4 0 0 に対して出力する。そして、払出制御装置 4 0 0 は、発射ボリュームから入力された信号に応じた強さで遊技球を遊技領域 3 0 に発射するように、遊技球発射装置 4 2 3 による遊技球の発射動作を制御する。

また、払出制御装置 4 0 0 は、主制御装置 2 0 0 から受信した制御コマンド及び C R ユニット 5 0 0 から受信した球貸指示信号のそれぞれに基づいて、遊技球払出装置 4 4 0 による遊技球払出動作を制御する。

具体的には、払出制御装置 4 0 0 には、遊技球払出装置 4 4 0 が接続されている。遊技球払出装置 4 4 0 は、遊技球を受皿 5 a に払い出す遊技球払出動作を実行する。

そして、払出制御装置 4 0 0 は、主制御装置 2 0 0 から受信した制御コマンドに基づいて、遊技球払出装置 4 4 0 による賞球の払い出しに係る遊技球払出動作を制御する。

また、払出制御装置 400 には、接続基板 410 を介して、球貸スイッチ 401、返却スイッチ 402、度数表示装置 7c 及び CR ユニット 500 のそれぞれが接続されている。

球貸スイッチ 401 は、球貸ボタン 7a が操作されたことに応じて、球貸操作信号を、接続基板 410 を経由して CR ユニット 500 に対して送信する。

CR ユニット 500 は、球貸スイッチ 401 から球貸操作信号を受信すると、挿入されているプリペイドカードに記録されている有価媒体の残存度数から所定数の貸球を払い出すために必要な度数を減算して、プリペイドカードにおける有価媒体の残存度数の記録を更新するとともに、所定数の遊技球の払い出しを指示する球貸指示信号を、接続基板 410 を経由して払出制御装置 400 に対して送信する。

10

そして、払出制御装置 400 は、CR ユニット 500 から受信した球貸指示信号に基づいて、遊技球払出装置 440 による貸球の払い出しに係る遊技球払出動作を制御する。具体的には、CR ユニット 500 から球貸指示信号を受信するごとに、所定数（例えば、25 個）の遊技球の払い出しに係る遊技球払出動作を制御する。

#### 【0033】

また、CR ユニット 500 は、プリペイドカードが挿入されたとき及びプリペイドカードにおける有価媒体の残存度数の記録を更新したときのそれぞれにおいて、有価媒体の残存度数を示す度数信号を、接続基板 410 を経由して度数表示装置 7c に送信する。そして、度数表示装置 7c は、度数信号を受信すると、この度数信号が示す有価媒体の残存度数を表示する。

20

返却スイッチ 402 は、返却ボタン 7b が操作されたことに応じて、返却操作信号を、接続基板 410 を経由して CR ユニット 500 に対して送信する。そして、CR ユニット 500 は、返却操作信号を受信すると、有価媒体の残存度数が残っているプリペイドカードを返却（排出）する。

#### 【0034】

（各種抽選について）

次に、パチンコ機 1 で実行される各種抽選について説明する。

図 4 は、各種抽選における当たりの種類を示す図である。

パチンコ機 1 では、遊技球による始動ゲート 41 の通過を契機として、普通図柄抽選が実行される。そして、普通図柄抽選に当選した場合に、普図当たり遊技状態が生起される。普図当たり遊技状態では、始動口開閉部材 52a が閉止状態から開放状態に変位（開放）されて、第 2 始動口 52 への遊技球の入球が可能な状態となる。

30

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

#### 【0035】

「普図当たり」に当選した場合には、普図表示装置 60 において、普通図柄を「普図当たり図柄」で停止表示させるように制御する。一方、普通図柄抽選に落選した場合には、普図表示装置 60 において、普通図柄を「はずれ図柄」で停止表示させるように制御する。

ここで、パチンコ機 1 では、補助制御として、時短制御を実行することが可能となっている。時短制御とは、該制御が実行されていないときと比較して、特別図柄の変動表示を行う時間（以下、「変動時間」とする）が短縮される制御をいう。また、本実施形態では、時短制御が実行されているときには、該制御が実行されていないときと比較して、普通図柄抽選の当選確率が向上され、普図当たり遊技状態における始動口開閉部材 52a の開放回数が増加され、普図当たり遊技状態における始動口開閉部材 52a の開放時間が延長され、かつ、普通図柄の変動表示を行う時間が短縮される。

40

「普図当たり」に当選した場合には、始動口開閉部材 52a の開放回数が 1 回又は 3 回に設定され、各回における始動口開閉部材 52a の開放時間が 0.5 [s] 又は 2.0 [s] に設定される。この際、始動口開閉部材 52a の開放時間及び開放回数は、時短制御の実行中には、2.0 [s] × 3 回に設定され、時短制御の停止中には、0.5 [s] ×

50

1 回に設定される。各回における始動口開閉部材 5 2 a の開放は、始動口開閉部材 5 2 a が開放状態とされてから、開放時間が経過した場合に終了する。

【0036】

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

図 4 (b) に示すように、本実施形態では、特別図柄抽選 (第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選) の抽選に当選した場合に生起される大当たり遊技状態の種別として、「大当たり 1」～「大当たり 5」の 5 種類が設定されている。

【0037】

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

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

【0038】

「大当たり 3」に当選した場合には、表示装置 6 1, 6 2 において、特別図柄を「ボーナス 1 図柄」で停止表示させるように制御する。この際、画像表示装置 2 0 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1, z 2 を「ボーナス 1 図柄」で停止表示させるように制御する。画像表示装置 2 0 において表示される「ボーナス 1 図柄」は、例えば、演出図柄表示領域 a 1, a 3 に停止表示された演出図柄 z 1 が、同一の数字を示す「数字図柄」で揃うとともに、演出図柄表示領域 a 2 に停止表示された演出図柄 z 1 が、「ボーナス図柄」となり (「1、昇天、1」、「6、昇天、6」等)、かつ、演出図柄表示領域 a 4 において停止表示された演出図柄 z 2 が白色を示す態様とする。

「大当たり 4」に当選した場合には、表示装置 6 1, 6 2 において、特別図柄を「ボーナス 2 図柄」で停止表示させるように制御する。この際、画像表示装置 2 0 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1, z 2 を「ボーナス 2 図柄」で停止表示させるように制御する。画像表示装置 2 0 において表示される「ボーナス 2 図柄」は、例えば、演出図柄表示領域 a 1, a 3 に停止表示された演出図柄 z 1 が、同一の数字を示す「数字図柄」で揃うとともに、演出図柄表示領域 a 2 に停止表示された演出図柄 z 1 が、「ボーナス図柄」となり (「2、昇天、2」、「7、昇天、7」等)、かつ、演出図柄表示領域 a 4 において停止表示された演出図柄 z 2 が緑色を示す態様とする。

【0039】

「大当たり 5」に当選した場合には、表示装置 6 1, 6 2 において、特別図柄を「ボーナス 3 図柄」で停止表示させるように制御する。この際、画像表示装置 2 0 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1, z 2 を「ボーナス 3 図柄」で停止表示させるように制御する。画像表示装置 2 0 において表示される「ボーナス 3 図柄」は、例えば、演出図柄表示領域 a 1, a 3 に停止表示された演出図柄 z 1 が、同一の数字を示す「数字

図柄」で揃うとともに、演出図柄表示領域 a 2 に停止表示された演出図柄 z 1 が、「ボーナス図柄」となり（「1、昇天、1」、「7、昇天、7」等）、かつ、演出図柄表示領域 a 4 において停止表示された演出図柄 z 2 が赤色を示す態様とする。

ここで、画像表示装置 20 において表示される「ボーナス 1 図柄」、「ボーナス 2 図柄」及び「ボーナス 3 図柄」は、停止表示された演出図柄 z 1 の組み合わせからは、互いに区別することができないようになっている。

一方、特別図柄抽選に落選した場合（「はずれ」の場合）には、表示装置 6 1, 6 2 において特別図柄を「はずれ図柄」で停止表示させるように制御する。この際、画像表示装置 20 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1, z 2 を「はずれ図柄」で停止表示させるように制御する。画像表示装置 20 において停止表示される「はずれ図柄」は、例えば、3 つの演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 に停止表示された演出図柄 z 1 を、「1、6、9」等、少なくとも一の領域に停止表示された「数字図柄」が示す数字が、他の領域に停止表示された「数字図柄」が示す数字と異なる組み合わせとなるとともに、演出図柄表示領域 a 4 に停止表示された演出図柄 z 2 が白色を示す態様とする。

【0040】

ここで、パチンコ機 1 では、特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選）の当選確率に係る遊技状態として、「特図低確率状態」及び「特図高確率状態」を有している。「特図低確率状態」では、特別図柄抽選の当選確率が、第 1 の確率（以下、「低確率」とする）（例えば、1 / 390）に設定される。一方、「特図高確率状態」では、特別図柄抽選の当選確率が、第 1 の確率より高い第 2 の確率（以下、「高確率」とする）（例えば、1 / 39）に設定される。なお、主制御装置 200 は、第 1 特別図柄抽選の当選確率と第 2 特別図柄抽選の当選確率とが同期するように、各抽選の当選確率を設定する。ここで、特別図柄抽選の当選確率とは、大当たり遊技状態が生起される「当たり」（「大当たり 1」~「大当たり 5」）に当選する確率をいう。

【0041】

「大当たり 1」又は「大当たり 2」に当選した場合には、大当たり遊技状態において、第 2 大入賞口開閉部材 5 4 a が閉止状態から開放状態に変位され、第 2 大入賞口 5 4 への遊技球の入球が可能となる。また、「大当たり 1」又は「大当たり 2」に当選した場合には、ラウンド遊技の回数が 15 回に設定され、各回のラウンド遊技における第 2 大入賞口開閉部材 5 4 a の最長開放時間が所定時間（例えば、30.0 [s]）に設定される。各回のラウンド遊技における第 2 大入賞口開閉部材 5 4 a の開放は、第 2 大入賞口開閉部材 5 4 a が開放状態とされてから最長開放時間が経過するか、または、第 2 大入賞口 5 4 への遊技球の入球数が所定数（例えば、10 個）に達することにより終了する。

「大当たり 3」、「大当たり 4」又は「大当たり 5」に当選した場合には、大当たり遊技状態において、第 1 大入賞口開閉部材 5 3 a が閉止状態から開放状態に変位され、第 1 大入賞口 5 3 への遊技球の入球が可能となる。また、「大当たり 3」に当選した場合には、ラウンド遊技の回数が 5 回に設定され、「大当たり 4」に当選した場合には、ラウンド遊技の回数が 10 回に設定され、「大当たり 5」に当選した場合には、ラウンド遊技の回数が 15 回に設定され、各回のラウンド遊技における第 1 大入賞口開閉部材 5 3 a の最長開放時間が所定時間（例えば、30.0 [s]）に設定される。各回のラウンド遊技における第 1 大入賞口開閉部材 5 3 a の開放は、第 1 大入賞口開閉部材 5 3 a が開放状態とされてから最長開放時間が経過するか、または、第 1 大入賞口 5 3 への遊技球の入球数が所定数（例えば、10 個）に達することにより終了する。

【0042】

「大当たり 1」に当選した場合には、この大当たり遊技状態が終了した後から次の大当たり遊技状態が生起される前までの期間において、「特図低確率状態」が生起される。一方、「大当たり 2」~「大当たり 5」に当選した場合には、この大当たり遊技状態が終了した後から次の大当たり遊技状態が生起される前までの期間において、「特図高確率状態」が生起される。

また、「大当たり 1」~「大当たり 5」に当選した場合には、この大当たり遊技状態の

終了後において、時短制御が実行される。この時短制御は、「大当たり 1」～「大当たり 5」の終了に応じて開始され、この時短制御の開始後、大当たり遊技状態が生起されことなく、所定回数（例えば、70回）の特別図柄の報知表示（変動表示及び停止表示）が実行されたことに応じて終了される。

#### 【0043】

（制御コマンドについて）

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

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

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

主制御装置 200 から演出制御装置 300 に対して送信される各制御コマンドは、制御コマンドの種類を示す 1 バイトの先行データと、制御コマンドの内容を示す 1 バイトの後続データと、から構成されている。

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

#### 【0044】

図 5 に示すように、パチンコ機 1 では、主制御装置 200 から演出制御装置 300 に対して送信される制御コマンドとして、図柄種別指定コマンド、第 1 変動パターン指定コマンド、第 2 変動パターン指定コマンド、停止指定コマンド、状態指定コマンド、第 1 先読み指定コマンド、第 2 先読み指定コマンド、第 3 先読み指定コマンド、第 1 保留数指定コマンド、第 2 保留数指定コマンド、オープニング指定コマンド、大入賞口開放指定コマンド、大入賞口閉鎖指定コマンド、エンディング指定コマンド等が設定されている。

図柄種別指定コマンドは、特別図柄（演出図柄）の停止図柄（特別図柄抽選の抽選結果）を指定するコマンドである。図柄種別指定コマンドは、停止表示させる演出図柄 z 1 , z 2 の態様（停止図柄）として、「はずれ図柄」、「通常大当たり図柄」、「確変大当たり図柄」、「ボーナス 1 図柄」、「ボーナス 2 図柄」及び「ボーナス 3 図柄」のうちのものを指定する。図柄種別指定コマンドは、特別図柄の変動開始時に送信される。

#### 【0045】

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

第 1 変動パターン指定コマンドは、演出図柄 z 1 , z 2 の変動表示のうち第 1 期間（例えば、演出図柄 z 1 , z 2 の変動表示の開始後から後述するリーチ表示の開始前までの期間）の変動パターン（以下、「第 1 変動パターン」とする）を指定する。本実施形態では、第 1 変動パターンとして、互いに異なる内容の報知演出（示唆演出）が対応付けられた、m（複数）種類の変動パターン（変動時間）が設定されている。そして、第 1 変動パターン指定コマンドは、m 種類の第 1 変動パターンのうちのものを指定する。

本実施形態では、第 1 変動パターンでは、擬似連続変動表示の有無（擬似連続変動表示を行う場合には、擬似連続変動表示の回数、擬似連続変動表示の種類）等が定義されている。具体的には、第 1 変動パターンとして、「通常変動パターン」、「擬似連続変動パターン」等が設定されている。

#### 【0046】

「通常変動パターン」とは、演出図柄  $z_1$  ,  $z_2$  の変動表示中に、擬似連続変動表示が行われずに、通常変動表示が行われる変動パターンをいう。また、「擬似連続変動パターン」とは、演出図柄  $z_1$  ,  $z_2$  の変動表示中に、1 回以上の擬似連続変動表示が行われる変動パターンをいう。

ここで、通常変動表示とは、演出図柄表示領域  $a_1 \sim a_3$  の抽選結果表示位置（演出図柄  $z_1$  が停止表示されて、特別図柄抽選の結果が表示される位置）に表示される演出図柄  $z_1$  が、順次変更される（入れ替えられる）表示をいう。また、擬似連続変動表示とは、演出図柄表示領域  $a_4$  における演出図柄  $z_2$  の変動表示が継続されつつ、全ての演出図柄表示領域  $a_1 \sim a_3$  の抽選結果表示位置において演出図柄  $z_1$  の仮停止表示が行われた後に、再び、全ての演出図柄表示領域  $a_1 \sim a_3$  において演出図柄  $z_1$  の通常変動表示が行われる表示をいう。さらに、仮停止表示とは、演出図柄表示領域  $a_1 \sim a_3$  の抽選結果表示位置において、表示されている演出図柄  $z_1$  が変更されることなく、一の種類の演出図柄  $z_1$  が揺れた状態で表示される表示をいう。

#### 【0047】

特に、「擬似連続変動パターン」として、互いに異なる擬似連続演出（報知演出）実行される「1 回擬似連続変動」、「2 回擬似連続変動」及び「3 回擬似連続変動」が設定されている。

「1 回擬似連続変動」には、報知演出として、1 回の擬似連続変動表示を含む擬似連続演出が対応付けられている。「2 回擬似連続変動」には、報知演出として、2 回の擬似連続変動表示を含む擬似連続演出が対応付けられている。「3 回擬似連続変動」は、報知演出として、3 回の擬似連続変動表示を含む擬似連続演出が対応付けられている。

そして、各第 1 変動パターンの期待値は、期待値が高いものから順に、「3 回擬似連続変動」、「2 回擬似連続変動」、「1 回擬似連続変動」、「通常変動パターン」（期待値高 期待値低）となるように設定されている。ここで、期待値とは、当該「変動パターン」が決定された場合に、大当たり遊技状態が生起される可能性の度合いをいう。すなわち、各第 1 変動パターンの内容（報知演出）は、特別図柄抽選の結果を示唆する演出となっている。

#### 【0048】

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

本実施形態では、第 2 変動パターンでは、リーチ演出の有無（リーチ演出を行う場合には、リーチ演出の種類）等が定義されている。具体的には、第 2 変動パターンとして、「通常変動パターン」、「リーチ変動パターン」等が設定されている。

「通常変動パターン」とは、演出図柄  $z_1$  ,  $z_2$  の変動表示中に、リーチ表示が行われずに、通常変動表示が行われる変動パターンをいう。また、「リーチ変動パターン」とは、演出図柄  $z_1$  ,  $z_2$  の変動表示中に、リーチ表示が行われる変動パターンをいう。

リーチ表示とは、演出図柄  $z_1$  ,  $z_2$  がリーチ状態を形成するとともに、演出図柄  $z_1$  ,  $z_2$  がリーチ状態を形成した際に、所定のリーチ演出が実行される表示をいう。ここで、リーチ状態とは、演出図柄表示領域  $a_4$  における演出図柄  $z_2$  の変動表示が継続されつつ、演出図柄表示領域  $a_1 \sim a_3$  のうち二以上の領域において演出図柄  $z_1$  の仮停止表示が行われ、かつ、二以上の領域において仮停止表示されている演出図柄  $z_1$  が、「大当たり図柄」に含まれる組み合わせとなる状態（例えば、二以上の演出図柄表示領域  $a_1 \sim a_3$  において互いに同一の数字を示す「数字図柄」が仮停止表示されている状態、3 つの演出図柄表示領域  $a_1 \sim a_3$  において「大当たり図柄」に係る演出図柄  $z_1$  が仮停止表示されている状態）をいう。

10

20

30

40

50



ここで、リーチ表示（「リーチ変動パターン」に係る報知表示）では、演出図柄 z 1 , z 2 の変動表示の表示態様が、第 1 変動パターンに係る報知表示とは異なっている。具体的には、第 1 変動パターンに係る報知表示では、第 1 態様による演出図柄 z 1 , z 2 の変動表示が実行され、「リーチ変動パターン」に係る報知表示では、第 2 態様による演出図柄 z 1 , z 2 の変動表示が実行される。本実施形態では、第 1 態様は、演出図柄 z 1 の変動表示が表示領域 2 1 の略全体において実行される態様となっている。一方、第 2 態様は、第 1 態様と比較して、演出図柄 z 1（演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3）が縮小される態様となっている。なお、第 2 態様は、第 1 態様と比較して、表示する演出図柄 z 1 の数を減らす態様、又は、演出図柄 z 1 を表示せずに、演出図柄 z 2 のみを表示する態様としても構わない。

10

#### 【0049】

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

そして、各第 2 変動パターンの期待値は、期待値が高いものから順に、「スペシャルリーチ」、「スーパーリーチ」、「ノーマルリーチ」、「通常変動パターン」（期待値高期待値低）となるように設定されている。すなわち、各第 2 変動パターンの内容（報知演出）は、特別図柄抽選の結果を示唆する演出となっている。

#### 【0050】

さらに、本実施形態では、「リーチ変動パターン」として、「大当たり 3」～「大当たり 5」のうちいずれかに当選した場合に選択される「賞球数報知リーチ」が設定されている。

20

「賞球数報知リーチ」では、演出図柄 z 1 , z 2 がリーチ状態を形成した際に、リーチ演出として、リーチ時賞球数報知演出が実行される。この際、リーチ状態では、3つの演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 において、ボーナス図柄（「ボーナス 1 図柄」、「ボーナス 2 図柄」又は「ボーナス 3 図柄」）に含まれる演出図柄 z 1 が仮停止表示される（例えば、3つの演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 において仮停止表示された演出図柄 z 1 の組み合わせが、「1、昇天、1」、「8、昇天、8」等となる）。

また、リーチ時賞球数報知演出は、その後に生起される大当たり遊技状態（「大当たり 3」～「大当たり 5」）において実行されるラウンド遊技の回数を示唆する演出となっている。本実施形態では、リーチ時賞球数報知演出において、その後に生起される大当たり遊技状態（「大当たり 3」～「大当たり 5」）において獲得することが可能な賞球数を示す情報である獲得予定賞球数情報（示唆情報）を表示することによって、当該大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数を間接的に示唆している。

30

#### 【0051】

リーチ時賞球数報知演出では、獲得予定賞球数情報として、その後に生起される大当たり遊技状態（「大当たり 3」～「大当たり 5」）において獲得することが可能となる最多賞球数より少ない（本実施形態では、最多賞球数以下の）賞球数を示す情報が表示される。

ここで、最多賞球数とは、パチンコ機 1 の設定に基づいて算出される当該大当たり遊技状態において獲得される賞球数が最多となる場合の当該賞球数（理論値）を意味し、当該大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の回数、1 球の入賞当たりの賞球数等に基づいて算出される。

40

本実施形態では、後述するように、1 球の遊技球が第 1 大入賞口 5 3 に入球することにより、15 [ 球 ] の賞球（以下、「単位賞球数」とする）を払い出すようになっている。また、「大当たり 3」～「大当たり 5」において実行される各ラウンド遊技は、第 1 大入賞口開閉部材 5 3 a の開放が開始してから、最長開放時間が経過したこと、及び、大入賞口 5 3 への遊技球の入球数が 10 [ 球 ]（以下、「ラウンド最多入球数」とする）に達したこと、のうち一方が達成された場合に終了される。

したがって、「大当たり 3」に係る最多賞球数は、15 [ 球 ]（単位賞球数）× 10 [ 球 ]（ラウンド最多入球数）× 5 [ ラウンド ]（ラウンド遊技回数）= 750 [ 球 ] とな

50

る。また、「大当たり4」に係る最多賞球数は、 $15[\text{球}] \times 10[\text{球}] \times 10[\text{ラウンド}] \times 10[\text{ラウンド遊技回数}] = 1500[\text{球}]$ となる。さらに、「大当たり5」に係る最多賞球数は、 $15[\text{球}] \times 10[\text{球}] \times 15[\text{ラウンド}] \times 10[\text{ラウンド遊技回数}] = 2250[\text{球}]$ となる。

後述のように、リーチ時賞球数報知演出で表示される獲得予定賞球数情報の内容(獲得予定賞球数情報が示す賞球数)は、抽選に基づいて決定される。

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

#### 【0052】

停止指定コマンドは、特別図柄(演出図柄z1, z2)の停止表示を指定するコマンドである。停止指定コマンドは、特別図柄の停止表示時に送信される。

状態指定コマンドは、遊技状態を指定するコマンドである。状態指定コマンドは、時短制御の開始、時短制御の終了、特図高確率状態の設定及び特図低確率状態の設定のうちの一のものを指定する。状態指定コマンドは、各制御の開始時又は終了時、各確率の設定時に送信される。

第1先読み指定コマンドは、特別図柄(演出図柄z1, z2)の停止図柄(特別図柄抽選の抽選結果)を指定するコマンドである。第1先読み指定コマンドは、演出図柄z1, z2の停止図柄として、「はずれ図柄」、「通常大当たり図柄」、「確変大当たり図柄」、「ボーナス1図柄」、「ボーナス2図柄」及び「ボーナス3図柄」のうちの一のものを指定する。第1先読み指定コマンドは、始動情報記憶時に送信される。

#### 【0053】

第2先読み指定コマンドは、第1変動パターン(変動時間)を指定するコマンドである。具体的には、第2先読み指定コマンドは、変動パターンが不定であること(「変動パターン不定」)又は複数種類の第1変動パターンのうちいずれか一の第1変動パターン(「変動パターンm」)を指定する。第2先読み指定コマンドは、始動情報記憶時に送信される。

なお、第2先読み指定コマンドでは、「変動パターンm」が指定される場合には、「通常変動パターン」、「1回擬似連続変動」、「2回擬似連続変動」又は「3回擬似連続変動」が具体的に指定されることになる。

第3先読み指定コマンドは、第2変動パターン(変動時間)を指定するコマンドである。具体的には、第3先読み指定コマンドは、第2変動パターンが不定であること(「変動パターン不定」)又は複数種類の第2変動パターンのうちいずれか一の第2変動パターン(「変動パターンn」)を指定する。第3先読み指定コマンドは、始動情報記憶時に送信される。

なお、第3先読み指定コマンドでは、「変動パターンn」が指定される場合には、「通常変動パターン」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」、「スペシャルリーチ」又は「賞球数報知リーチ」が具体的に指定されることになる。

#### 【0054】

第1保留数指定コマンド及び第2保留数指定コマンドは、それぞれ、特図保留数(特図1保留数又は特図2保留数)を指示するコマンドである。ここで、特図1保留数とは、特図1表示装置61における第1特別図柄の報知表示(変動表示及び停止表示)が保留されている数をいう。また、特図2保留数とは、特図2表示装置62における第2特別図柄の報知表示(変動表示及び停止表示)が保留されている数をいう。第1保留数指定コマンドは、始動情報(特図1始動情報又は特図2始動情報)の記憶時に送信される。第2保留数指定コマンドは、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動開始時に送信される。

なお、本実施形態では、図柄種別指定コマンド、第1先読み予告指定コマンド、第2先読み指定コマンド、第1保留数指定コマンド及び第2保留数指定コマンドのそれぞれは、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選のそれぞれに対応するものが設定されている。

## 【 0 0 5 5 】

オープニング指定コマンドは、大当たり遊技状態の開始を指定するコマンドである。オープニング指定コマンドは、「大当たり1」～「大当たり5」のうちいずれか（「大当たりh」）の開始を指定する。オープニング指定コマンドは、大当たり遊技状態の開始時に送信される。

大入賞口開放指定コマンドは、ラウンド遊技の開始を指定するコマンドである。大入賞口開放指定コマンドは、ラウンド遊技の開始時に送信される。

大入賞口閉鎖指定コマンドは、ラウンド遊技の終了を指定するコマンドである。大入賞口閉鎖指定コマンドは、ラウンド遊技の終了時に送信される。

エンディング指定コマンドは、大当たり遊技状態の終了（本実施形態では、エンディング期間の開始）を指定するコマンドである。エンディング指定コマンドは、大当たり遊技状態の終了時に送信される。

## 【 0 0 5 6 】

（主制御装置で実行される処理）

次に、主制御装置200で実行される処理を説明する。

図6は、主制御装置が実行するメインループ処理を示すフローチャートである。

パチンコ機1に電源が投入されると、主制御装置200のハード乱数発生回路270は、周波数発生回路260から1クロックが入力されるごと（例えば、0.005sごと）に、ループカウンタの値を所定の範囲内（例えば、0～65535の範囲内）において1ずつ更新するハード乱数更新処理を開始する。そして、ハード乱数更新処理によって、普通図柄抽選の普図当たり乱数、第1特別図柄抽選の大当たり乱数及び第2特別図柄抽選の大当たり乱数のそれぞれが更新される。なお、ハード乱数更新処理は、図6に示すメインループ処理と非同期で実行される。

## 【 0 0 5 7 】

また、パチンコ機1に対して電源が投入されると、主制御装置200のCPU210は、所定の初期化処理を実行した後に、図6に示すメインループ処理を繰り返し実行する。

メインループ処理は、CPU210により実行されると、まず、ステップS10に移行する。

ステップS10では、割込み禁止処理を実行して、ステップS11に移行する。割込み禁止処理では、他の処理の割込みを禁止する割込み禁止状態を設定する。これにより、割込み禁止状態が設定されている期間中には、シリアル通信受信割込み処理、タイマ割込み処理等の実行が禁止される。

ステップS11では、初期値乱数更新処理を実行し、ステップS12に移行する。初期値乱数更新処理では、初期値乱数を発生させるためのループカウンタの値を更新する。初期値乱数とは、プログラム上で発生する乱数であるソフト乱数（大当たり図柄乱数、変動パターン乱数等）の初期値及び終了値を更新（変更）するための乱数である。

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

## 【 0 0 5 8 】

ステップS12では、制御コマンド解析処理を実行し、ステップS13に移行する。制御コマンド解析処理では、払出制御装置400から受信した制御コマンドの解析を行う。

ステップS13では、制御コマンド送信処理を実行し、ステップS14に移行する。制御コマンド送信処理では、演出制御装置300に対する制御コマンドの送信を行う。具体的には、制御コマンド送信処理では、ポート出力要求バッファに記憶されている制御コマンドを、演出制御装置300に対して送信する。

ステップS14では、割込み許可処理を実行し、ステップS15に移行する。割込み許可処理では、割込み禁止状態を解除する。これにより、ステップS14に係る処理が実行されてからステップS10に係る処理が実行されるまでの期間中が、シリアル通信受信割

10

20

30

40

50

込み処理、タイマ割込み処理等の実行が許可された割込み許可期間となる。

ステップ S 1 5 では、その他乱数更新処理を実行し、ステップ S 1 0 に移行する。その他乱数更新処理では、ソフト乱数のうち大当たり図柄乱数を除いたもの（変動パターン乱数等）の更新を行う。

#### 【 0 0 5 9 】

次に、C P U 2 1 0 が実行するシリアル通信受信割込み処理を説明する。

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

C P U 2 1 0 は、メインループ処理に係る割込み許可期間中又はタイマ割込み処理に係る割込み許可期間中において、払出制御装置 4 0 0 から制御コマンドを受信した場合に、シリアル通信受信割込み処理を実行する。なお、シリアル通信受信割込み処理は、多重割込みを禁止する処理となっている。

図 7 に示すように、シリアル通信受信割込み処理は、C P U 2 1 0 により実行されると、まず、ステップ S 2 0 に移行する。

ステップ S 2 0 では、レジスタ退避処理を実行し、ステップ S 2 1 に移行する。レジスタ退避処理では、メインループ処理の実行中に使用していたレジスタ（アキュムレータ A 及びフラグレジスタ F）の値を R A M 2 3 0 の退避領域に退避させる。

#### 【 0 0 6 0 】

ステップ S 2 1 では、制御コマンドを受信するための受信バッファにデータが存在するか否かを判定し、受信バッファにデータが存在すると判定した場合（Y e s）には、ステップ S 2 2 に移行し、受信バッファにデータが存在しないと判定した場合（N o）には、ステップ S 2 3 に移行する。

ステップ S 2 2 では、受信データ格納処理を実行し、ステップ S 2 3 に移行する。受信データ格納処理では、受信バッファに存在するデータを R A M 2 3 0 の所定領域に格納する。

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

#### 【 0 0 6 1 】

次に、C P U が実行するタイマ割込み処理を説明する。

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

周波数発生回路 2 6 0 は、所定周期（例えば、4 . 0 [ m s ]）ごとに、割込み要求信号を発生させる。そして、C P U 2 1 0 は、メインループ処理に係る割込み許可期間中において、割込み要求信号の発生に応じて、タイマ割込み処理を実行する。なお、タイマ割込み処理は、多重割込みを許可する処理となっている。

図 8 に示すように、タイマ割込み処理は、C P U 2 1 0 により実行されると、まず、ステップ S 3 0 に移行する。

ステップ S 3 0 では、レジスタ退避処理を実行し、ステップ S 3 1 に移行する。レジスタ退避処理では、メインループ処理の実行中に使用していた全てのレジスタの値を R A M 2 3 0 の退避領域に退避させ、割込みを許可する。

ステップ S 3 1 では、初期値乱数更新処理を実行し、ステップ S 3 2 に移行する。ステップ S 3 1 の初期値乱数更新処理は、ステップ S 1 1 の初期値乱数更新処理と同一の処理となっている。

#### 【 0 0 6 2 】

ステップ S 3 2 では、ソフト乱数更新処理を実行し、ステップ S 3 3 に移行する。ソフト乱数更新処理では、ソフト乱数のうち大当たり図柄乱数を発生させるためのループカウンタの値を更新する。

ステップ S 3 3 では、スイッチチェック処理を実行し、ステップ S 3 4 に移行する。スイッチチェック処理では、入力ポート 2 4 0 における各検知センサ 1 0 1 ~ 1 0 5 からの

検出信号の入力の有無をチェックする。そして、いずれかの検知センサ 101 ~ 105 からの検出信号の入力を検出した場合には、該検出を示す情報を RAM 230 の所定領域に記憶する。

ステップ S 34 では、特別図柄抽選に係る各種乱数を記憶する特図乱数記憶処理を実行し、ステップ S 35 に移行する。特図乱数記憶処理については、後述する。

ステップ S 35 では、特別図柄抽選の抽選結果を報知する特図変動処理を実行し、ステップ S 36 に移行する。特図変動処理については、後述する。

ステップ S 36 では、大当たり遊技状態を制御する大当たり遊技処理を実行し、ステップ S 37 に移行する。大当たり遊技処理については、後述する。

#### 【0063】

ステップ S 37 では、普通図柄抽選に係る各種乱数を記憶する普図乱数記憶処理を実行し、ステップ S 38 に移行する。普図乱数記憶処理については、後述する。

ステップ S 38 では、普通図柄抽選の抽選結果を報知する普図変動処理を実行し、ステップ S 39 に移行する。普図変動処理については、後述する。

ステップ S 39 では、普図当たり遊技状態を制御する普図当たり遊技処理を実行し、ステップ S 40 に移行する。普図当たり遊技処理については、後述する。

ステップ S 40 では、賞球の払い出し動作を実行する賞球払出処理を実行し、ステップ S 41 に移行する。賞球払出処理では、ステップ S 33 の処理結果に基づいて、各検知センサ 101 ~ 103, 105 からの検出信号の入力の有無を判定する。そして、各検知センサ 101 ~ 103, 105 からの検出信号の入力があった場合には、賞球数指定コマンドをポート出力要求バッファに記憶する。さらに、賞球払出処理では、払出制御装置 400 に対する制御コマンドの送信を行う。

本実施形態では、第 1 始動球検知センサ 101 から検出信号の入力があった場合には、「3 球」の賞球数を指定する賞球数指定コマンド、第 2 始動球検知センサ 102 から検出信号の入力があった場合には、「5 球」の賞球数を指定する賞球数指定コマンド、大入賞球検知センサ 103, 105 から検出信号の入力があった場合には、「15 球」の賞球数を指定する賞球数指定コマンドをポート出力要求バッファに記憶する。そして、ポート出力要求バッファに記憶されている制御コマンドを、払出制御装置 400 に対して送信する。

払出制御装置 400 は、主制御装置 200 から賞球数指定コマンドを受信すると、当該賞球数指定コマンドで指定されている賞球数の遊技球賞球の払い出しに係る遊技球払出動作を遊技球払出装置 440 に実行させる。

#### 【0064】

ステップ S 41 では、ポート出力処理を実行し、ステップ S 42 に移行する。ポート出力処理では、各種制御信号が、普図表示装置 60、特図 1 表示装置 61、特図 2 表示装置 62、状態表示装置 63、始動口ソレノイド 64、第 1 大入賞口ソレノイド 65、第 2 大入賞口ソレノイド 66 等に対して出力される。

ステップ S 42 では、レジスタ復帰処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。レジスタ復帰処理では、ステップ S 30 で退避しておいたレジスタの値を復帰させる。そして、レジスタ復帰処理の終了後、メインループ処理（スタックポインタで指示されるプログラムアドレス）に復帰する。

#### 【0065】

次に、ステップ S 34 の特図乱数記憶処理を説明する。

図 9 は、特図乱数記憶処理を示すフローチャートである。図 10 は、当選時乱数区分決定テーブル、当選時第 1 変動パターン決定テーブル及び当選時第 2 変動パターン決定テーブルを示す図である。図 11 は、落選時乱数区分決定テーブル、落選時第 1 変動パターン決定テーブル及び落選時第 2 変動パターン決定テーブルを示す図である。

特図乱数記憶処理は、ステップ S 34 において実行されると、図 9 に示すように、まず、ステップ S 100 に移行する。

ステップ S 100 では、ステップ S 33 の処理結果に基づいて、特図 1 始動球検知セン

10

20

30

40

50

サ 1 0 1 からの検出信号の入力を検出したか否かを判定し、入力を検出したと判定した場合 ( Y e s ) には、ステップ S 1 0 1 に移行し、入力を検出しないと判定した場合 ( N o ) には、ステップ S 1 0 4 に移行する。

ステップ S 1 0 1 では、特図 1 保留数が上限数に達しているか否かを判定し、上限数に達していないと判定した場合 ( N o ) には、ステップ S 1 0 2 に移行し、上限数に達していると判定した場合 ( Y e s ) には、ステップ S 1 0 4 に移行する。

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

#### 【 0 0 6 6 】

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

また、特図 1 乱数記憶処理では、特図 1 始動情報が特図 1 始動情報記憶領域に記憶された後の特図 1 保留数を指定する第 1 保留数指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップ S 1 3 の制御コマンド送信処理において、第 1 保留数指定コマンドが演出制御装置 3 0 0 に対して送信される。

#### 【 0 0 6 7 】

ステップ S 1 0 3 では、先読み判定処理を実行し、ステップ S 1 0 4 に移行する。先読み判定処理では、ステップ S 1 0 2 で特図 1 始動情報記憶領域に記憶した特図 1 始動情報 ( 以下、「対象特図 1 始動情報」とする ) に基づいて、各種抽選結果を事前判定する。

すなわち、先読み判定処理では、まず、第 1 特別図柄抽選の抽選結果を判定する。具体的には、対象特図 1 始動情報に含まれる大当たり乱数の値が当たり値と一致しているか否かを判定 ( 事前大当たり判定 ) する。

ここで、 R O M 2 2 0 には、大当たり乱数と当たり値との対応が登録された特別図柄抽選テーブルが格納されている。また、特別図柄抽選テーブルとして、特図低確率状態に対応する特別図柄抽選テーブル及び特図高確率状態に対応する特別図柄抽選テーブルが格納されている。特図低確率状態に対応する特別図柄抽選テーブルでは、当選確率が第 1 の確率 ( 例えば、 1 / 3 9 0 ) となるように、当たり値が登録されている。一方、特図高確率状態に対応する特別図柄抽選テーブルでは、当選確率が第 1 の確率より高い第 2 の確率 ( 例えば、 1 / 3 9 ) となるように、当たり値が登録されている。

そして、先読み判定処理では、現在設定されている遊技状態に対応する特別図柄抽選テーブルを読み出して、事前大当たり判定を行う。これにより、第 1 特別図柄抽選の抽選結果 ( 当選又は落選 ) が判定される。なお、現在設定されている遊技状態は、 R A M 2 3 0 の所定領域において特図低確率状態フラグ及び特図高確率状態フラグのうちいずれのフラグが記憶されているかに基づいて判定する。

#### 【 0 0 6 8 】

また、先読み判定処理では、第 1 特別図柄の停止図柄を判定する。具体的には、事前大当たり判定で第 1 特別図柄抽選に当選したと判定した場合には、対象特図 1 始動情報に含まれる大当たり図柄乱数に基づいて、停止図柄 ( 大当たり図柄 ) を判定する。一方、事前大当たり判定で第 1 特別図柄抽選に落選したと判定した場合には、停止図柄を「はずれ図柄」と判定する。

ここで、 R O M 2 2 0 には、大当たり図柄乱数と停止図柄 ( 大当たり図柄 ) との対応が登録された大当たり図柄決定テーブルが格納されている。また、大当たり図柄決定テーブルとして、第 1 特別図柄抽選に対応する大当たり図柄決定テーブル及び第 2 特別図柄抽選に対応する大当たり図柄決定テーブルが格納されている。第 1 特別図柄抽選に対応する大当たり図柄決定テーブルと第 2 特別図柄抽選に対応する大当たり図柄決定テーブルとでは、各大当たり図柄が選択される確率が異なっている。

そして、先読み判定処理では、第 1 特別図柄抽選に対応する大当たり図柄決定テーブル

10

20

30

40

50

を用いて、大当たり図柄（「通常大当たり図柄」、「確変大当たり図柄」、「ボーナス1図柄」、「ボーナス2図柄」又は「ボーナス3図柄」）を判定する。

さらに、先読み判定処理では、判定した停止図柄（「はずれ図柄」、「通常大当たり図柄」、「確変大当たり図柄」、「ボーナス1図柄」、「ボーナス2図柄」又は「ボーナス3図柄」）を指定する第1先読み指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、第1保留数指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

#### 【0069】

また、先読み判定処理では、第1変動パターンの内容を判定する。具体的には、対象特図1始動情報に含まれる変動パターン乱数に基づいて、第1変動パターンの内容を判定する。

10

ここで、ROM220には、変動パターン乱数と変動パターン乱数の区分との対応が登録された乱数区分決定テーブルが格納されている。また、乱数区分決定テーブルとして、事前大当たり判定（大当たり判定）の結果に対応する乱数区分決定テーブルが格納されている。

図10(a)に示すように、第1特別図柄抽選に当選した場合に対応する当選時乱数区分決定テーブルには、変動パターンの区分として、「固定値」のみが登録されている。一方、図11(a)に示すように、第1特別図柄抽選に落選した場合に対応する落選時乱数区分決定テーブルには、変動パターン乱数の区分として、「不定値」及び「固定値」が登録されている。

20

ここで、「不定値」とは、始動情報（特図1始動情報又は特図2始動情報）の記憶（取得）時には、変動パターン（変動時間）が決定されず、当該始動情報に係る特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示の開始時において、当該変動表示の開始時の保留数（特図1保留数又は特図2保留数）等に基づいて、変動パターンが決定される変動パターン乱数の区分となっている。一方、「固定値」とは、特別図柄の変動表示の開始時における保留数等に関わらず、始動情報の記憶時において、変動パターンの内容が決定される変動パターン乱数の区分となっている。

本実施形態では、変動パターン乱数の値は、0～1999の範囲内で更新される。そして、当選時乱数区分決定テーブルでは、0～1999の全ての変動パターン乱数の値が「固定値」に設定されている。一方、落選時乱数区分決定テーブルでは、0～1700の範囲の変動パターン乱数の値が「不定値」に設定され、1701～1999の範囲の変動パターン乱数の値が「固定値」に設定されている。

30

#### 【0070】

また、ROM220には、変動パターン乱数と第1変動パターン（変動時間）との対応が登録された第1変動パターン決定テーブルが格納されている。そして、第1変動パターン決定テーブルとして、第1特別図柄抽選に当選した場合に対応する当選時第1変動パターン決定テーブル及び第1特別図柄抽選に落選した場合に対応する落選時第1変動パターン決定テーブルが格納されている。また、落選時第1変動パターン決定テーブルとして、変動パターン乱数の区分が不定値である場合に対応する落選時不定値用第1変動パターン決定テーブル及び変動パターン乱数の区分が固定値である場合に対応する落選時固定値用第1変動パターン決定テーブルが格納されている。

40

図10(b)に示すように、当選時第1変動パターン決定テーブルには、第1変動パターンの内容として、「通常変動パターン」及び「擬似連続変動パターン」（「1回擬似連続変動」、「2回擬似連続変動」及び「3回擬似連続変動」）が登録されている。

#### 【0071】

また、図11(b)に示すように、落選時不定値用第1変動パターン決定テーブル（図11(b)に示す、変動パターン乱数の値が0～1700の範囲に対応する部分）には、「通常変動パターン」のみが登録されている（「擬似連続変動パターン」が登録されていない）。一方、落選時固定値用第1変動パターン決定テーブル（図11(b)に示す、変動パターン乱数の値が1701～1999の範囲に対応する部分）には、「通常変動パタ

50

ーン」及び「擬似連続変動パターン」(「1回擬似連続変動」、「2回擬似連続変動」及び「3回擬似連続変動」)が登録されている。

【0072】

さらに、ROM 220には、落選時不定値用第1変動パターン決定テーブルとして、時短制御の実行状況、保留数(特図1保留数又は特図2保留数)等の組み合わせのそれぞれに対応する落選時不定値用第1変動パターン決定テーブルが格納されている。そして、時短制御の実行中に対応する落選時不定値用第1変動パターン決定テーブルでは、時短制御の停止中に対応する落選時不定値用第1変動パターン決定テーブルと比較して、短い変動時間(例えば、0.5[s])に係る第1変動パターンが登録されている。また、保留数が多いほど短い変動時間に係る第1変動パターンが決定されるように、各保留数に対応する落選時不定値用第1変動パターン決定テーブルの内容が設定されている。

10

【0073】

また、ROM 220には、変動パターン乱数と第2変動パターンの内容(変動時間)との対応が登録された第2変動パターン決定テーブルが格納されている。そして、第2変動パターン決定テーブルとして、第1特別図柄抽選に当選した場合に対応する当選時第2変動パターン決定テーブル及び第1特別図柄抽選に落選した場合に対応する落選時第2変動パターン決定テーブルが格納されている。

また、当選時第2変動パターン決定テーブルとして、「大当たり1」又は「大当たり2」に当選した場合に対応する当選時第2大入賞口当たり用第2変動パターン決定テーブル及び「大当たり3」～「大当たり5」のうちいずれかに当選した場合に対応する当選時第1大入賞口当たり用第2変動パターン決定テーブルが格納されている。

20

また、落選時第2変動パターン決定テーブルとして、変動パターン乱数の区分が不定値である場合に対応する落選時不定値用第2変動パターン決定テーブル及び変動パターン乱数の区分が固定値である場合に対応する落選時固定値用第2変動パターン決定テーブルが格納されている。

図10(c)に示すように、当選時第2大入賞口当たり用第2変動パターン決定テーブルには、第2変動パターンの内容として、「リーチ変動パターン」(「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」及び「スペシャルリーチ」)が登録されている(「通常変動パターン」及び「賞球数報知リーチ」が登録されていない)。

図10(d)に示すように、当選時第1大入賞口当たり用第2変動パターン決定テーブルには、第2変動パターンの内容として、「賞球数報知リーチ」のみが登録されている(「通常変動パターン」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」及び「スペシャルリーチ」が登録されていない)。

30

また、図11(c)に示すように、落選時不定値用第2変動パターン決定テーブル(図11(c)に示す、変動パターン乱数の値が0～1700の範囲に対応する部分)には、「通常変動パターン」のみが登録されている(「リーチ変動パターン」が登録されていない)。一方、落選時固定値用第2変動パターン決定テーブル(図11(c)に示す、変動パターン乱数の値が1701～1999の範囲に対応する部分)には、「リーチ変動パターン」のみが登録されている(「通常変動パターン」が登録されていない)。

【0074】

40

さらに、ROM 220には、落選時不定値用第2変動パターン決定テーブルとして、時短制御の実行状況、保留数(特図1保留数又は特図2保留数)等の組み合わせのそれぞれに対応する落選時不定値用第2変動パターン決定テーブルが格納されている。そして、時短制御の実行中に対応する落選時不定値用第2変動パターン決定テーブルでは、時短制御の停止中に対応する落選時不定値用第2変動パターン決定テーブルと比較して、短い変動時間(例えば、0.5[s])に係る第2変動パターンが登録されている。また、保留数が多いほど短い変動時間に係る第2変動パターンが決定されるように、各保留数に対応する落選時不定値用第2変動パターン決定テーブルの内容が設定されている。

【0075】

そして、先読み判定処理では、事前大当たり判定で第1特別図柄抽選に当選したと判定

50



した場合には、まず、当選時乱数区分決定テーブルを読み出して、変動パターン乱数の区分を判定する（本実施形態では、「固定値」と判定される）。

次に、当選時第1変動パターン決定テーブルを読み出して、第1変動パターンの内容（「通常変動パターン」、「1回擬似連続変動」、「2回擬似連続変動」又は「3回擬似連続変動」）を判定する。また、当選した大当たり遊技状態の種別（「大当たり1」～「大当たり5」のうちいずれか）に対応する当選時第2変動パターン決定テーブルを読み出して、第2変動パターンの内容（「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」、「スペシャルリーチ」又は「賞球数報知リーチ」）を判定する。

さらに、判定した第1変動パターンの内容（「変動パターンm」）を指定する第2先読み指定コマンド及び判定した第2変動パターンの内容（「変動パターンn」）を指定する第3先読み指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、第2先読み指定コマンド及び第3先読み指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

#### 【0076】

一方、事前大当たり判定で第1特別図柄抽選に落選したと判定した場合には、まず、落選時乱数区分決定テーブルを読み出して、変動パターン乱数の区分を判定する。

そして、変動パターン乱数の区分が「不定値」とであると判定した場合には、「変動パターン不定」を指定する第2先読み指定コマンド及び「変動パターン不定」を指定する第3先読み指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、第2先読み指定コマンド及び第3先読み指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

一方、変動パターン乱数の区分が「固定値」とであると判定した場合には、落選時固定値用第1変動パターン決定テーブルを読み出して、第1変動パターンの内容（「通常変動パターン」、「1回擬似連続変動」、「2回擬似連続変動」又は「3回擬似連続変動」）を判定する。また、落選時第2変動パターン決定テーブルを読み出して、第2変動パターンの内容（「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」又は「スペシャルリーチ」）を判定する。さらに、判定した第1変動パターンの内容（「変動パターンm」）を指定する第2先読み指定コマンド及び判定した第2変動パターンの内容（「変動パターンn」）を指定する第3先読み指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、第2先読み指定コマンド及び第3先読み指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

#### 【0077】

以上により、変動パターン乱数の区分が「不定値」と判定された場合には、具体的な一の変動パターン（第1変動パターン及び第2変動パターン）が判定されることなく、変動パターンが不定であることを指示する第2先読み指定コマンド及び第3先読み指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

一方、変動パターン乱数の区分が「固定値」とであると判定した場合には、具体的な一の変動パターン（第1変動パターン及び第2変動パターン）が判定されて、判定された変動パターンを指示する第2先読み指定コマンド及び第3先読み指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

#### 【0078】

ステップS104では、ステップS33の処理結果に基づいて、特図2始動球検知センサ102からの検出信号の入力を検出したか否かを判定し、入力を検出したと判定した場合（Yes）には、ステップS105に移行し、入力を検出しないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップS105では、特図2保留数が上限数に達しているか否かを判定し、上限数に達していないと判定した場合（No）には、ステップS106に移行し、上限数に達していると判定した場合（Yes）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、特図2保留数とは、特図2表示装置62における第2特別図柄の報知表示（変動表示及び停止表示）が保留されている数をいう。本実施形態では、特図2保留数の上限

10

20

30

40

50

数は、「4」に設定されている。

ステップS106では、特図2乱数記憶処理を実行し、ステップS107に移行する。特図2乱数記憶処理では、第2特別図柄抽選の大当たり乱数、大当たり図柄乱数、変動パターン乱数等に対応のループカウンタから取得して、取得した各種乱数(乱数値)を、特図2始動情報として、RAM230の特図2始動情報記憶領域に記憶する。

ステップS107では、先読み判定処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。先読み判定処理では、ステップS106で特図2始動情報記憶領域に記憶した特図2始動情報に基づいて、各種抽選結果を事前判定する。

なお、ステップS107の先読み判定処理は、ステップS103の先読み判定処理と同様の処理となっているため、説明を省略する。

10

#### 【0079】

次に、ステップS35の特図変動処理を説明する。

図12は、特図変動処理を示すフローチャートである。

特図変動処理は、ステップS35において実行されると、図12に示すように、まず、ステップS110に移行する。

ステップS110では、大当たり遊技状態中であるか否かを判定し、大当たり遊技状態中でないと判定した場合(No)には、ステップS111に移行し、大当たり遊技状態中であると判定した場合(Yes)には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ここで、大当たり遊技状態の生起中であるか否かは、RAM230の所定領域に記憶されている大当たり遊技状態フラグに基づいて判定する。

20

ステップS111では、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の報知表示中であるか否かを判定し、特別図柄の報知表示中でないと判定した場合(No)には、ステップS112に移行し、特別図柄の報知表示中であると判定した場合(Yes)には、ステップS117に移行する。ここで、特別図柄の報知表示中とは、特別図柄の変動表示又は停止表示が行われている期間中をいう。

#### 【0080】

ステップS112では、特図保留数が「0」であるか否かを判定し、特図保留数が「0」でないと判定した場合(No)には、ステップS113に移行し、特図保留数が「0」であると判定した場合(Yes)には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ここで、特図保留数とは、特図1保留数及び特図2保留数の合計数をいう。

30

ステップS113では、大当たり判定処理を実行し、ステップS114に移行する。大当たり判定処理では、RAM230の始動情報記憶領域(特図1始動情報記憶領域又は特図2始動情報記憶領域)に記憶されている始動情報(特図1始動情報又は特図2始動情報)に含まれる大当たり乱数を読み出して、この大当たり乱数の値が大当たり値と一致しているか否かを判定(大当たり判定)する。そして、大当たり乱数の値が大当たり値と一致している場合には、「大当たり」と判定し、大当たり乱数の値が大当たり値と一致していない場合には、「はずれ」と判定する。

この際、本実施形態では、特図2始動情報記憶領域において特図2始動情報が記憶されている場合には、特図1始動情報に対して優先して、該特図2始動情報に基づく大当たり判定を行う。また、各始動情報記憶領域において複数の始動情報が記憶されている場合には、先に取得(記憶)された始動情報から順に、大当たり判定を行う。以下、ステップS113において大当たり判定が実行された始動情報を、「判定始動情報」とする。

40

大当たり判定は、ステップS103、S107の処理における判定(事前大当たり判定)と同様に行う。具体的には、判定始動情報に含まれる大当たり乱数と、現在設定されている遊技状態に対応する特別図柄抽選テーブルとに基づいて、大当たり判定を行う。これにより、特別図柄抽選の抽選結果(当選又は落選)が判定される。ここで、現在設定されている遊技状態は、RAM230の所定領域において特図低確率状態フラグ及び特図低確率状態フラグのうちいずれのフラグが記憶されているかに基づいて判定する。

#### 【0081】

ステップS114では、停止図柄設定処理を実行し、ステップS115に移行する。停

50

止図柄設定処理では、まず、ステップ S 1 1 3 の処理結果に基づいて、停止表示させる特別図柄の態様（停止図柄）を判定する。

停止図柄の判定は、ステップ S 1 0 3 , S 1 0 7 の処理における判定と同様に行う。具体的には、大当たり判定で特別図柄抽選に当選したと判定した場合には、判定始動情報に含まれる大当たり図柄乱数と、判定始動情報に係る抽選の種類（第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選）に対応する大当たり図柄決定テーブルとに基づいて、大当たり図柄（「通常大当たり図柄」、「確変大当たり図柄」、「ボーナス 1 図柄」、「ボーナス 2 図柄」又は「ボーナス 3 図柄」）を判定する。これによって、生起させる大当たり遊技状態の種別が決定される。

一方、大当たり判定で特別図柄抽選に落選したと判定した場合には、停止図柄を、「はずれ図柄」と判定する。

そして、停止図柄設定処理では、停止図柄させる特別図柄の態様として、決定した停止図柄を設定する。また、決定した停止図柄に対応する図柄種別指定コマンド（「通常大当たり図柄指定」、「確変大当たり図柄指定」、「ボーナス 1 図柄指定」、「ボーナス 2 図柄指定」、「ボーナス 3 図柄指定」又は「はずれ図柄指定」）を、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップ S 1 3 の制御コマンド送信処理において、図柄種別指定コマンドが演出制御装置 3 0 0 に対して送信される。

#### 【 0 0 8 2 】

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

すなわち、変動時間設定処理では、まず、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数に基づいて、変動パターン乱数の区分を判定する。変動パターン乱数の区分の判定は、ステップ S 1 0 3 , S 1 0 7 の処理における判定と同様に行う。

具体的には、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、大当たり判定の結果に対応する乱数区分決定テーブル（当選時乱数区分決定テーブル又は落選時乱数区分決定テーブル）とに基づいて、変動パターン乱数の区分（「固定値」又は「不定値」）を判定する。

次に、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数に基づいて、第 1 変動パターンの内容（変動時間）及び第 2 変動パターンの内容（変動時間）のそれぞれを判定する。

具体的には、大当たり判定の結果が当選である場合には、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、当選時第 1 変動パターン決定テーブル（図 1 0 ( b ) 参照）とに基づいて、第 1 変動パターンの内容を判定する。本実施形態では、大当たり判定の結果が当選である場合には、第 1 変動パターンの内容として、「通常変動パターン」、「1 回擬似連続変動」、「2 回擬似連続変動」又は「3 回擬似連続変動」が決定される。

また、大当たり判定の結果が当選である場合には、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、当選した大当たり遊技状態の種別（「大当たり 1 」～「大当たり 5 」のうちいずれか）に対応する当選時第 2 変動パターン決定テーブル（図 1 0 ( c ) 又は ( d ) 参照）とに基づいて、第 2 変動パターンの内容を判定する。本実施形態では、「大当たり 1 」又は「大当たり 2 」に当選した場合には、第 2 変動パターンの内容として、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」又は「スペシャルリーチ」が決定される。一方、「大当たり 3 」～「大当たり 5 」のうちいずれかに当選した場合には、第 2 変動パターンの内容として、「賞球数報知リーチ」が決定される。

#### 【 0 0 8 3 】

一方、大当たり判定の結果が落選である場合には、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、判定した変動パターン乱数の区分に対応する落選時第 1 変動パターン決定テーブル（落選時不定値用第 1 変動パターン決定テーブル又は落選時固定値用第 1 変動パターン決定テーブル）（図 1 1 ( b ) 参照）とに基づいて、第 1 変動パターンの内容を判定する。この際、変動パターンの区分が「不定値」と判定された場合には、現在の時短制御の実行状況、保留数（特図 1 保留数又は特図 2 保留数）等の組み合わせに対応する落選時不定値用第 1 変動パターン決定テーブルに基づいて、第 1 変動パターンの内容を判定する。

本実施形態では、変動パターン乱数の区分が「固定値」である場合には、第1変動パターンの内容として、「通常変動パターン」、「1回擬似連続変動」、「2回擬似連続変動」又は「3回擬似連続変動」が決定される。一方、変動パターン乱数の区分が「不定値」である場合には、第1変動パターンの内容として、「通常変動パターン」が決定される。

また、大当たり判定の結果が落選である場合には、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、判定した変動パターン乱数の区分に対応する落選時第2変動パターン決定テーブル（落選時不定値用第2変動パターン決定テーブル又は落選時固定値用第2変動パターン決定テーブル）（図11(c)参照）とに基づいて、第2変動パターンの内容を判定する。この際、変動パターンの区分が「不定値」と判定された場合には、現在の時短制御の実行状況、保留数（特図1保留数又は特図2保留数）等の組み合わせに対応する落選時不定値用第2変動パターン決定テーブルに基づいて、第1変動パターンの内容を判定する。

10

本実施形態では、変動パターン乱数の区分が「固定値」である場合には、第2変動パターンの内容として、「リーチ変動パターン」（「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」又は「スペシャルリーチ」）が決定される。一方、変動パターン乱数の区分が「不定値」である場合には、第2変動パターンの内容として、「通常変動パターン」が決定される。

また、変動時間設定処理では、判定した第1変動パターン（変動時間）を指定する第1変動パターン指定コマンド（変動パターンm指定）及び判定した第2変動パターン（変動時間）を指定する第2変動パターン指定コマンド（変動パターンn指定）を、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、第1変動パターン指定コマンド及び第2変動パターン指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

20

#### 【0084】

ステップS116では、報知表示開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。報知表示開始処理では、ステップS115で決定した特別図柄の変動時間（変動パターンに対応する変動時間）を、特図変動時間タイマに設定する。ここで、特別図柄の変動時間とは、第1変動パターンに係る変動時間と第2変動パターンに係る変動時間とを合計した時間をいう。

そして、特図1表示装置61又は特図2表示装置62において、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示を開始するとともに、設定した特図変動時間タイマによる変動時間の計測を開始する。

30

ステップS117では、特図変動時間タイマに基づいて、ステップS116で設定した特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、設定した特別図柄の変動時間が経過したと判定した場合（Yes）には、ステップS118に移行し、設定した特別図柄の変動時間が経過していないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

#### 【0085】

ステップS118では、報知表示終了処理を実行し、ステップS119に移行する。報知表示終了処理では、特図1表示装置61又は特図2表示装置62において、ステップS114で設定された停止図柄による特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の停止表示を行う。なお、特別図柄の停止表示は、予め設定されている所定時間行われる。

40

また、報知表示終了処理では、停止指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、停止指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

ステップS119では、ステップS118で停止表示された停止図柄が大当たり図柄（「通常大当たり図柄」、「確変大当たり図柄」、「ボーナス1図柄」、「ボーナス2図柄」又は「ボーナス3図柄」）であるか否かを判定し、大当たり図柄であると判定した場合（Yes）には、ステップS120に移行し、大当たり図柄でないと判定した場合（No）には、ステップS121に移行する。

#### 【0086】

ステップS120では、大当たり遊技状態開始処理を実行し、一連の処理を終了して元

50

の処理に復帰させる。大当たり遊技状態開始処理では、まず、ステップS 1 1 8で停止表示された大当たり図柄（停止図柄）に基づいて、生起させる大当たり遊技状態の種類（「大当たり1」～「大当たり5」のうちいずれか）を確認する。

次に、生起させる大当たり遊技状態の種類に対応する大当たり遊技状態フラグ及びオープニング期間中フラグを、RAM 2 3 0の所定領域に設定（記憶）する。また、所定のオープニング時間を、オープニング期間タイマに設定して、オープニング期間タイマによる設定したオープニング時間の計測を開始する。

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

さらに、生起させる大当たり遊技状態の種別に対応するオープニング指定コマンド（大当たりh指定）を、RAM 2 3 0の所定領域に格納する。

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

#### 【0 0 8 7】

ステップS 1 2 1では、時短制御を実行中であるか否かを判定し、時短制御を実行中であると判定した場合（Yes）には、ステップS 1 2 2に移行し、時短制御を実行中ではないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ここで、時短制御を実行中であるか否かは、RAM 2 3 0の所定領域に記憶されている時短制御フラグに基づいて判定する。

ステップS 1 2 2では、時短制御を終了するか否かを判定し、時短制御を終了すると判定した場合（Yes）には、ステップS 1 2 3に移行し、時短制御を終了しないと判定した場合（No）には、ステップS 1 2 4に移行する。

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

#### 【0 0 8 8】

ステップS 1 2 3では、時短制御停止処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。時短制御停止処理では、時短制御を停止して、RAM 2 3 0の所定領域に記憶されている時短制御フラグを消去する。また、時短回数カウンタの値をリセットする。

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

ステップS 1 2 4では、時短回数カウンタ更新処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。時短回数カウンタ更新処理では、時短回数カウンタに設定されている値から「1」を減算した値を、新たに時短回数カウンタに設定する。

#### 【0 0 8 9】

次に、ステップS 3 6の大当たり遊技処理を説明する。

図1 3は、大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

大当たり遊技処理は、ステップS 3 6において実行されると、図1 3に示すように、まず、ステップS 1 3 0に移行する。

ステップS 1 3 0では、大当たり遊技状態の生起中であるか否かを判定し、大当たり遊技状態の生起中であると判定した場合（Yes）には、ステップS 1 3 1に移行し、大当たり遊技状態の生起中でないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、大当たり遊技状態の生起中であるか否かは、RAM 2 3 0の所定領域に記憶されている大当たり遊技状態フラグに基づいて判定する。

ステップS 1 3 1では、オープニング期間中であるか否かを判定し、オープニング期間中であると判定した場合（Yes）には、ステップS 1 3 2に移行し、オープニング期間

10

20

30

40

50

中でないと判定した場合（No）には、ステップS 1 3 4に移行する。

ここで、オープニング期間中であるか否かは、RAM 2 3 0の所定領域に記憶されているオープニング期間中フラグに基づいて判定する。

ステップS 1 3 2では、オープニング期間を終了するか否かを判定し、オープニング期間を終了すると判定した場合（Yes）には、ステップS 1 3 3に移行し、オープニング期間を終了しないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

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

#### 【0090】

ステップS 1 3 3では、ラウンド遊技開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ラウンド遊技開始処理では、オープニング期間を終了して、ラウンド遊技を開始する。

具体的には、ラウンド遊技開始処理では、まず、RAM 2 3 0の所定領域に設定されている大当たり遊技状態フラグに基づいて、現在の大当たり遊技状態の種類（「大当たり1」～「大当たり5」のうちいずれか）を確認する。

次に、ラウンド遊技において開放する大入賞口として、確認した大当たり遊技状態の種類に対応する大入賞口（第1大入賞口5 3又は第2大入賞口5 4）を設定する。また、確認した大当たり遊技状態の種類に対応するラウンド遊技回数（「5回」、「10回」又は「15」回）を、ラウンド遊技カウンタに設定するとともに、この大当たり遊技状態の種類に対応する最長開放時間（本実施形態では、全て、30.0[s]）を、ラウンド遊技タイマに設定する。

そして、設定した大入賞口5 3，5 4の開閉部材5 3 a，5 4 aの開放を開始して、設定したラウンド遊技タイマによる開閉部材5 3 a，5 4 aの開放時間の計測を開始するとともに、大入賞口入球数カウンタによる大入賞口5 3，5 4への遊技球の入球数のカウントを開始する。

また、RAM 2 3 0の所定領域に設定されているオープニング期間中フラグを解除（消去）するとともに、ラウンド遊技中フラグを、RAM 2 3 0の所定領域に設定する。

さらに、大入賞口開放指定コマンドを、RAM 2 3 0の所定領域に格納する。これにより、ステップS 1 3の制御コマンド送信処理において、大入賞口開放指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

#### 【0091】

ステップS 1 3 4では、インターバル期間中であるか否かを判定し、インターバル期間中であると判定した場合（Yes）には、ステップS 1 3 5に移行し、インターバル期間中でないと判定した場合（No）には、ステップS 1 3 7に移行する。

ここで、インターバル期間中であるか否かは、RAM 2 3 0の所定領域に記憶されているインターバル期間中フラグに基づいて判定する。

ステップS 1 3 5では、インターバル期間を終了するか否かを判定し、インターバル期間を終了すると判定した場合（Yes）には、ステップS 1 3 6に移行し、インターバル期間を終了しないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

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

#### 【0092】

ステップS 1 3 6では、ラウンド遊技開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ラウンド遊技開始処理では、インターバル期間を終了して、ラウンド遊技を開始する。

具体的には、ラウンド遊技開始処理では、まず、RAM 2 3 0の所定領域に設定されている大当たり遊技状態フラグに基づいて、現在の大当たり遊技状態の種類（「大当たり1」～「大当たり5」のうちいずれか）を確認する。

10

20

30

40

50

次に、ラウンド遊技において開放する大入賞口として、確認した大当たり遊技状態の種類に対応する大入賞口（第１大入賞口５３又は第２大入賞口５４）を設定する。また、確認した大当たり遊技状態の種類に対応する最長開放時間（本実施形態では、全て、３０．０〔ｓ〕）を、ラウンド遊技タイマに設定する。

そして、設定した大入賞口５３，５４の開閉部材５３ａ，５４ａの開放を開始して、設定したラウンド遊技タイマによる開閉部材５３ａ，５４ａの開放時間の計測を開始するとともに、大入賞口入球数カウンタによる大入賞口５３，５４への遊技球の入球数のカウントを開始する。

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

さらに、大入賞口開放指定コマンドを、ＲＡＭ２３０の所定領域に格納する。これにより、ステップＳ１３の制御コマンド送信処理において、大入賞口開放指定コマンドが演出制御装置３００に対して送信される。

#### 【００９３】

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

ここで、ラウンド期間中であるか否かは、ＲＡＭ２３０の所定領域に記憶されているラウンド遊技中フラグに基づいて判定する。

ステップＳ１３８では、ラウンド遊技終了条件を満たすか否かを判定し、ラウンド遊技終了条件を満たすと判定した場合（Ｙｅｓ）には、ステップＳ１３９に移行し、ラウンド遊技終了条件を満たさないと判定した場合（Ｎｏ）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、ラウンド遊技タイマに設定された最長開放時間が経過したこと及び大入賞口入球数カウンタによりカウントされた大入賞口５３，５４への遊技球の入球数が所定数（例えば、１０個）に達したことのうち一方が達成された場合に、ラウンド遊技終了条件を満たすと判定する。

#### 【００９４】

ステップＳ１３９では、ラウンド遊技終了処理を実行し、ステップＳ１４０に移行する。ラウンド遊技終了処理では、開閉部材５３ａ，５４ａを閉鎖して、ラウンド遊技タイマ及び大入賞口入球数カウンタのそれぞれの値をリセットする。

また、ラウンド遊技カウンタに設定されている値から「１」を減算した値を、新たにラウンド遊技カウンタに設定する。さらに、ＲＡＭ２３０の所定領域に設定されているラウンド遊技中フラグを解除（消去）する。

また、大入賞口閉鎖指定コマンドを、ＲＡＭ２３０の所定領域に格納する。これにより、ステップＳ１３の制御コマンド送信処理において、大入賞口閉鎖指定コマンドが演出制御装置３００に対して送信される。

ステップＳ１４０では、最終回のラウンド遊技が終了したか否かを判定し、最終回のラウンド遊技が終了していないと判定した場合（Ｎｏ）には、ステップＳ１４１に移行し、最終回のラウンド遊技が終了したと判定した場合（Ｙｅｓ）には、ステップＳ１４２に移行する。

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

#### 【００９５】

ステップＳ１４１では、インターバル期間開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。インターバル期間開始処理では、インターバル期間中フラグを、ＲＡＭ２３０の所定領域に設定する。また、所定のインターバル時間を、インターバル期間タイマに設定して、インターバル期間タイマによる設定したインターバル時間の計測を開始する。

10

20

30

40

50

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

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

【 0 0 9 6 】

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

10

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

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

また、終了に係る大当たり遊技状態の種類が「大当たり 2 」～「大当たり 5 」である場合には、特図高確率状態フラグを R A M 2 3 0 の所定領域に設定して、特図高確率状態の設定を指定する状態指定コマンドを R A M 2 3 0 の所定領域に格納する。

20

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

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

【 0 0 9 7 】

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

30

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

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

【 0 0 9 8 】

次に、ステップ S 3 7 の普図乱数記憶処理を説明する。

40

図 1 4 は、普図乱数記憶処理を示すフローチャートである。

普図乱数記憶処理は、ステップ S 3 7 において実行されると、図 1 4 に示すように、まず、ステップ S 1 8 0 に移行する。

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

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

50



ここで、普図保留数とは、普図表示装置 60 における普通図柄の報知表示（変動表示及び停止表示）が保留されている数をいう。本実施形態では、普図保留数の上限数は、「4」に設定されている。

ステップ S 182 では、普図乱数記憶処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。普図乱数記憶処理では、普通図柄抽選の普図当たり乱数等に対応のループカウンタから取得して、取得した乱数（乱数値）を、普図始動情報として、RAM 230 の普図始動情報記憶領域に記憶する。

#### 【0099】

次に、ステップ S 38 の普図変動処理を説明する。

図 15 は、普図変動処理を示すフローチャートである。

10

普図変動処理は、ステップ S 38 において実行されると、図 15 に示すように、まず、ステップ S 150 に移行する。

ステップ S 150 では、普図当たり遊技状態の生起中であるか否かを判定し、普図当たり遊技状態の生起中でないと判定した場合（No）には、ステップ S 151 に移行し、普図当たり遊技状態の生起中であると判定した場合（Yes）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ここで、普図当たり遊技状態の生起中であるか否かは、RAM 230 の所定領域に記憶されている普図当たり遊技状態フラグに基づいて判定する。

#### 【0100】

ステップ S 151 では、普通図柄の報知表示中であるか否かを判定し、普通図柄の報知表示中でないと判定した場合（No）には、ステップ S 152 に移行し、普通図柄の報知表示中であると判定した場合（Yes）には、ステップ S 157 に移行する。ここで、普通図柄の報知表示中とは、普通図柄の変動表示又は停止表示が行われている期間中をいう。

20

ステップ S 152 では、普図保留数が「0」であるか否かを判定し、普図保留数が「0」でないと判定した場合（No）には、ステップ S 153 に移行し、普図保留数が「0」であると判定した場合（Yes）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップ S 153 では、普図当たり判定処理を実行し、ステップ S 154 に移行する。普図当たり判定処理では、RAM 230 の普図始動情報記憶領域に記憶されている普図始動情報に含まれる普図当たり乱数を読み出して、この普図当たり乱数の値が当たり値と一致しているか否かを判定（普図当たり判定）する。

30

#### 【0101】

ROM 220 には、普図当たり乱数と当たり値との対応が登録された普通図柄抽選テーブルが格納されている。また、普通図柄抽選テーブルとして、時短制御停止時に対応する普通図柄抽選テーブル及び時短制御実行時に対応する普通図柄抽選テーブルが格納されている。時短制御停止時に対応する普通図柄抽選テーブルでは、当選確率が第 1 の確率（例えば、1/80）となるように、当たり値が登録されている。一方、時短制御実行時に対応する普通図柄抽選テーブルでは、当選確率が第 1 の確率より高い第 2 の確率（例えば、1/1.1）となるように、当たり値が登録されている。そして、普図当たり判定処理では、現在の時短制御の実行状況に対応する普通図柄抽選テーブルを読み出して、普図当たり判定を行う。これにより、普通図柄抽選の抽選結果（当選又は落選）が判定される。なお、時短制御の実行状況は、RAM 230 の所定領域に記憶されている時短制御フラグに基づいて判定する。

40

#### 【0102】

ステップ S 154 では、停止図柄設定処理を実行し、ステップ S 155 に移行する。停止図柄設定処理では、まず、ステップ S 153 の処理結果に基づいて、停止表示させる普通図柄の態様（停止図柄）を判定する。

具体的には、ステップ S 153 において普通図柄抽選に当選したと判定された場合には、停止図柄として「普図当たり図柄」を判定し、普通図柄抽選に落選したと判定された場合には、停止図柄として「はずれ図柄」を判定する。

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

50

図柄を設定する。

ステップ S 1 5 5 では、変動時間設定処理を実行し、ステップ S 1 5 6 に移行する。変動時間設定処理では、普通図柄の変動時間を設定する。

本実施形態では、時短制御停止時には、普通図柄の変動時間として第 1 の時間（例えば、2.0 [s]）を設定し、時短制御実行時には、普通図柄の変動時間として第 1 の時間より短い第 2 の時間（例えば、0.5 [s]）を設定する。なお、時短制御の実行状況は、RAM 230 の所定領域に記憶されている時短制御フラグに基づいて判定する。

#### 【0103】

ステップ S 1 5 6 では、報知表示開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。報知表示開始処理では、ステップ S 1 5 5 で決定した普通図柄の変動時間を、普図変動時間タイマに設定する。そして、普図表示装置 60 において、普通図柄の変動表示を開始して、設定した普図変動時間タイマによる変動時間の計測を開始する。

ステップ S 1 5 7 では、普図変動時間タイマに基づいて、ステップ S 1 5 6 で設定した普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、設定した普通図柄の変動時間が経過したと判定した場合（Yes）には、ステップ S 1 5 8 に移行し、設定した普通図柄の変動時間が経過していないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップ S 1 5 8 では、報知表示終了処理を実行し、ステップ S 1 5 9 に移行する。報知表示終了処理では、普図表示装置 60 において、ステップ S 1 5 4 で設定された停止図柄による普通図柄の停止表示を行う。なお、普通図柄の停止表示は、予め設定されている所定時間行われる。

ステップ S 1 5 9 では、ステップ S 1 5 8 で停止表示された停止図柄が「普図当たり図柄」であるか否かを判定し、「普図当たり図柄」であると判定した場合（Yes）には、ステップ S 1 60 に移行し、普図当たり図柄でないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

#### 【0104】

ステップ S 1 60 では、普図当たり遊技状態開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

普図当たり遊技状態開始処理では、普図当たり遊技状態フラグを、RAM 230 の所定領域に設定するとともに、現在の時短制御の実行状況に応じて開放時間（0.5 [s] 又は 2.0 [s]）を、始動口開閉部材開放タイマに設定する。

そして、始動口開閉部材 52a の開放を開始するとともに、設定した始動口開閉部材開放タイマによる始動口開閉部材 52a の開放時間の計測を開始する。さらに、第 2 始動口入球数カウンタによる第 2 始動口 52 への遊技球の入球数のカウントを開始する。

#### 【0105】

次に、ステップ S 39 の普図当たり遊技処理を説明する。

図 16 は、普図当たり遊技処理を示すフローチャートである。

普図当たり遊技処理は、ステップ S 39 において実行されると、図 16 に示すように、まず、ステップ S 170 に移行する。

ステップ S 170 では、普図当たり遊技状態の生起中であるか否かを判定し、普図当たり遊技状態の生起中であると判定した場合（Yes）には、ステップ S 171 に移行し、普図当たり遊技状態の生起中でないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ここで、普図当たり遊技状態の生起中であるか否かは、RAM 230 の所定領域に記憶されている普図当たり遊技状態フラグに基づいて判定する。

ステップ S 171 では、第 1 開放部材 52a の閉鎖条件を満たすか否かを判定し、始動口開閉部材 52a の閉鎖条件を満たすと判定した場合（Yes）には、ステップ S 172 に移行し、始動口開閉部材 52a の閉鎖条件を満たさない（No）と判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、始動口開閉部材開放タイマに設定された開放時間が経過した場合に、第 1 開放部材 52a の閉鎖条件を満たすと判定する。

10

20

30

40

50

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

#### 【 0 1 0 6 】

( 演出制御装置で実行される処理 )

次に、演出制御装置 3 0 0 で実行される処理を説明する。

図 1 7 は、演出制御装置が実行する演出制御処理を示すフローチャートである。

パチンコ機 1 に電源が投入されると、演出制御装置 3 0 0 の C P U は、図示しないメイン処理を繰り返し実行する。そして、演出制御装置 3 0 0 の C P U は、メイン処理の実行中において、所定の割込周期 ( 例えば、2 . 0 [ m s ] ) でタイマ割り込みを発生させて、図 1 7 に示す演出制御処理を繰り返し実行する。

演出制御処理は、演出制御装置 3 0 0 の C P U により実行されると、まず、ステップ S 2 0 0 に移行する。

#### 【 0 1 0 7 】

ステップ S 2 0 0 では、コマンド受信処理を実行し、ステップ S 2 0 1 に移行する。コマンド受信処理では、主制御装置 2 0 0 が送信した制御コマンドの受信の有無をチェックして、制御コマンドの受信があった場合には、受信した制御コマンドを解析して、R A M のコマンドバッファ領域に保存する。

ステップ S 2 0 1 では、演出フラグ設定処理を実行し、ステップ S 2 0 2 に移行する。演出フラグ設定処理では、状態指定コマンドを受信したか否かを判定し、状態指定コマンドを受信したと判定した場合 ( 状態指定コマンドが R A M のコマンドバッファ領域に保存されている場合 ) には、各種演出フラグの設定を行う。

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

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

#### 【 0 1 0 8 】

ステップ S 2 0 2 では、入賞時演出管理処理を実行し、ステップ S 2 0 3 に移行する。入賞時演出管理処理については、後述する。

ステップ S 2 0 3 では、報知表示管理処理を実行し、ステップ S 2 0 4 に移行する。報知表示管理処理については、後述する。

ステップ S 2 0 4 では、当たり演出管理処理を実行し、ステップ S 2 0 5 に移行する。当たり演出管理処理については、後述する。

ステップ S 2 0 5 では、告知賞球数増加処理を実行し、ステップ S 2 0 6 に移行する。告知賞球数増加処理については、後述する。

ステップ S 2 0 6 では、制御情報出力処理を実行し、ステップ S 2 0 7 に移行する。制御情報出力処理では、設定した演出内容に係る制御情報を、画像表示装置 2 0 に対して送信する。これにより、画像表示装置 2 0 は、受信した制御情報に基づいて、表示領域 2 1 において演出画像を表示する。

また、制御情報出力処理では、設定した演出内容に係る制御信号を、図柄表示装置 2 3、ランプ 2 1 及び音発生装置 2 2 のそれぞれに対して送信する。これにより、制御信号に基づいて、図柄表示装置 2 3、ランプ 2 1 及び音発生装置 2 2 のそれぞれが駆動される。

ステップ S 2 0 7 では、演出用乱数更新処理を実行し、ステップ S 2 0 8 に移行する。演出用乱数更新処理では、演出の抽選に用いる各種乱数を発生させるためのループカウンタの値を更新する。ここで、演出用乱数としては、後述する予告演出決定乱数、リーチ時

10

20

30

40

50

賞球数報知演出決定乱数、当たり時賞球数報知演出決定乱数等が該当する。

ステップS208では、その他処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。その他処理では、設定した演出内容に係る制御信号を、役物ソレノイド107等に対して送信する。これにより、制御信号に基づいて、役物装置24等が駆動される。

#### 【0109】

次に、ステップS202の入賞時演出管理処理を説明する。

図18は、入賞時演出管理処理を示すフローチャートである。

入賞時演出管理処理は、ステップS202において実行されると、図18に示すように、まず、ステップS210に移行する。

ステップS210では、第1保留数指定コマンドを受信したか否かを判定し、第1保留数指定コマンドを受信したと判定した場合(Yes)には、ステップS211に移行し、第1保留数指定コマンドを受信していないと判定した場合(No)には、ステップS212に移行する。第1保留数指定コマンドを受信したか否かは、第1保留数指定コマンドがRAMのコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

ステップS211では、保留数増加表示処理を実行し、ステップS212に移行する。保留数増加表示処理では、画像表示装置20の表示領域21に設定された保留数表示領域(図示せず)において、新たに取得された始動情報(特図1始動情報又は特図2始動情報)に対応する保留数表示図柄(図示せず)の表示を設定する。

#### 【0110】

ステップS212では、第2保留数指定コマンドを受信したか否かを判定し、第2保留数指定コマンドを受信したと判定した場合(Yes)には、ステップS213に移行し、第2保留数指定コマンドを受信していないと判定した場合(No)には、ステップS214に移行する。第2保留数指定コマンドを受信したか否かは、第2保留数指定コマンドがRAMのコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

ステップS213では、保留数減少表示処理を実行し、ステップS214に移行する。保留数減少表示処理では、画像表示装置20の表示領域21に設定された保留数表示領域において、特別図柄の報知表示が開始された始動情報(特図1始動情報又は特図2始動情報)に対応する保留数表示図柄の消去を設定する。

ステップS214では、先読み指定コマンド(第1先読み指定コマンド、第2先読み指定コマンド及び第3先読み指定コマンド)を受信したか否かを判定し、全ての先読み指定コマンドを受信したと判定した場合(Yes)には、ステップS215に移行し、少なくとも一の先読み指定コマンドを受信していないと判定した場合(No)には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。先読み指定コマンドを受信したか否かは、先読み指定コマンドがRAMのコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

#### 【0111】

ステップS215では、先読み情報解析処理を実行し、ステップS216に移行する。先読み情報解析処理では、受信した先読み指定コマンドが指定する内容を解析して、当該先読み指定コマンドが指定する情報を、保留情報として、RAMの所定領域に記憶する。

具体的には、受信した第2先読み指定コマンドが指定する第1変動パターン(「変動パターン不定」又は「変動パターンm」)及び受信した第3先読み指定コマンドが指定する第2変動パターン(「変動パターン不定」又は「変動パターンn」)を解析して、指定されている第1変動パターンの内容及び第2変動パターンの内容を、保留情報として、RAMの所定領域に記憶する。

また、第3先読み指定コマンドが指定する第2変動パターンの内容が「変動パターンn」である場合には、リーチ表示情報を、当該保留情報に含めて設定する。一方、第3先読み指定コマンドが指定する第2変動パターンの内容が「変動パターン不定」である場合には、リーチ表示情報を、当該保留情報に含めない。ここで、リーチ表示情報とは、当該保留情報に係る第2変動パターンの内容が「リーチ変動パターン」であることを示す情報となっている。

具体的には、演出制御装置300のRAMの所定領域には、所定数(本実施形態では、

10

20

30

40

50

8つ)を限度として、保留情報を記憶することが可能となっている。ここで、各保留情報は、主制御装置200のRAM230の始動情報記憶領域に記憶されている各始動情報に対応している。各保留情報は、所定ビットからなる第1変動パターンの内容を示す変動情報と、所定ビットからなる第2変動パターンの内容を示す変動情報と、1ビットからなる所定情報と、を有している。そして、リーチ表示情報が設定される場合には、所定情報として「1」が設定され、リーチ表示情報が設定されない場合には、所定情報として「0」が設定される。

以下、ステップS215においてRAMの所定領域に記憶された保留情報を、「対象保留情報」とする。

#### 【0112】

ステップS216では、演出制御装置300のRAMの所定領域において予告演出中フラグが設定されているか否かを判定し、予告演出中フラグが設定されていないと判定した場合(No)には、ステップS217に移行し、予告演出中フラグが設定されていると判定した場合(Yes)には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップS217では、予告演出実行条件を満たすか否かを判定し、予告演出実行条件を満たすと判定した場合(Yes)には、ステップS218に移行し、予告演出実行条件を満たさないと判定した場合には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、予告演出実行条件とは、予告演出を開始するための条件となっている。また、予告演出(いわゆる、「先読み予告演出」とは、対象保留情報に係る第1変動パターンの内容(第2変動パターンで実行される報知演出の内容)又は第2変動パターンの内容(第2変動パターンで実行される報知演出の内容)を示唆する演出をいう。本実施形態では、予告演出は、対象保留情報に係る第2変動パターンの内容、特に、対象保留情報に係る報知表示における「リーチ変動パターン」の実行を示唆する演出となっている。

また、予告演出として、演出図柄z1, z2の報知表示中に、画像表示装置20の表示領域21において、キャラクタ等を含む所定の演出画像を表示する。

そして、RAMの所定領域に対象保留情報より先に演出図柄z1, z2の報知表示が実行される保留情報(以下、「先行保留情報」とする)が記憶されており、かつ、リーチ表示情報を含む先行保留情報が存在しない場合には、予告演出実行条件を満たすものと判定する。一方、RAMの所定領域に先行保留情報が記憶されていない(対象保留情報のみが記憶されている)場合、又は、リーチ表示情報を含む先行保留情報が存在する場合には、予告演出実行条件を満たさないものと判定する。

#### 【0113】

ステップS218では、予告演出抽選処理を実行し、ステップS219に移行する。予告演出抽選処理では、予告演出を開始するか否かを決定する抽選を実行する。

ここで、演出制御装置300のROMには、予告演出決定乱数と予告演出抽選の当たり値との対応が登録された予告演出抽選テーブルが格納されている。また、予告演出抽選テーブルとして、対象保留情報に係る第2変動パターンの内容が「リーチ変動パターン」である場合に対応する第1予告演出抽選テーブル、及び、対象保留情報に係る第2変動パターンの内容が「通常変動パターン」(「変動パターン不定」)である場合に対応する第2予告演出抽選テーブルが格納されている。

第1予告演出抽選テーブルでは、第2予告演出抽選と比較して当選確率が高くなるように、予告演出抽選の当たり値が設定されている。

そして、予告演出抽選処理では、まず、所定の乱数カウンタから予告演出決定乱数を取得する。また、対象保留情報に係る第2変動パターンの内容を確認して、この確認結果に対応する予告演出抽選テーブルを読み出す。そして、取得した予告演出決定乱数及び予告演出抽選テーブルに基づいて、予告演出を開始するか否かを決定する。

#### 【0114】

ステップS219では、ステップS218で実行された予告演出抽選に基づいて、予告演出抽選を開始するか否かを判定し、予告演出を開始すると判定した場合(Yes)には、ステップS220に移行し、予告演出を開始しないと判定した場合(No)には、一連

10

20

30

40

50

の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップS 2 2 0では、予告演出設定処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。予告演出設定処理では、先行保留情報に係る演出図柄z 1, z 2の報知表示中及び対象保留情報に係る演出図柄z 1, z 2の報知表示中のそれぞれにおいて実行する予告演出の内容を設定する。

ここで、演出制御装置300のROMには、予告演出決定乱数と予告演出の内容との対応が登録された予告演出内容決定テーブルが格納されている。また、予告演出内容決定テーブルとして、先行保留情報の数に対応する予告演出内容決定テーブルが格納されている。

そして、予告演出設定処理では、まず、先行保留情報の数を確認して、この確認結果に対応する予告演出内容決定テーブルを読み出す。そして、ステップS 2 1 8で取得した予告演出決定乱数及び読み出した予告演出内容決定テーブルに基づいて、実行する予告演出の内容を判定する。

また、決定された予告演出の内容に係る演出プログラムを読み出して、この演出プログラムに基づいて、各先行保留情報及び対象保留情報のそれぞれに係る報知表示中に実行する予告演出を設定する。

これによって、各保留情報に係る報知表示において、設定された予告演出が実行される。

さらに、予告演出設定処理では、予告演出中フラグを、対象保留情報に対応付けて、演出制御装置300のRAMの所定領域に設定する。

#### 【0115】

次に、ステップS 2 0 3の報知表示管理処理を説明する。

図19は、報知表示管理処理を示すフローチャートである。図20は、賞球数報知リーチにおけるリーチ時賞球数報知演出の一の例を示す図である。図21は、賞球数報知リーチにおけるリーチ時賞球数報知演出の他の例を示す図である。

報知表示管理処理は、ステップS 2 0 3において実行されると、図19に示すように、まず、ステップS 2 3 0に移行する。

ステップS 2 3 0では、所定の制御コマンドを受信したか否かを判定し、所定の制御コマンドを受信したと判定した場合(Yes)には、ステップS 2 3 1に移行し、所定の制御コマンドを受信していないと判定した場合(No)には、ステップS 2 3 7に移行する。ここで、所定の制御コマンドとは、図柄種別指定コマンド、第1変動パターン指定コマンド及び第2変動パターン指定コマンドをいう。

ステップS 2 3 1では、受信した第2変動パターン指定コマンドが指定する第2変動パターンが「賞球数報知リーチ」であるか否かを判定し、「賞球数報知リーチ」であると判定した場合(Yes)には、ステップS 2 3 2に移行し、「賞球数報知リーチ」でないと判定した場合(No)には、ステップS 2 3 5に移行する。

#### 【0116】

ステップS 2 3 2では、告知賞球数抽選処理を実行し、ステップS 2 3 3に移行する。告知賞球数抽選処理では、「賞球数報知リーチ」において表示する獲得予定賞球数情報により告知する賞球数(以下、「告知賞球数」とする)を決定する。ここで、告知賞球数は、当該「賞球数報知リーチ」において最終的に告知する賞球数となっている。

具体的には、告知賞球数抽選処理では、まず、受信した図柄種別指定コマンドが指定する大当たり図柄(「ボーナス1図柄」、「ボーナス2図柄」又は「ボーナス3図柄」)に基づいて、生起される大当たり遊技状態の種別(「大当たり3」、「大当たり4」又は「大当たり5」)を確認する。そして、確認した種別の大当たり遊技状態に係る最多賞球数以下となるように、告知賞球数を決定する。

演出制御装置300のROMには、リーチ時賞球数報知演出決定乱数と告知賞球数との対応が登録された告知賞球数決定テーブルが格納されている。そして、告知賞球数決定テーブルとして、大当たり遊技状態の種別のそれぞれに対応する告知賞球数決定テーブルが格納されている。

10

20

30

40

50

本実施形態では、各告知賞球数決定テーブルには、告知賞球数として、1回のラウンド遊技において獲得することが可能となる最多賞球数(15[球](単位賞球数)×10[球](ラウンド最多入球数)=150[球])の倍数に係る複数の告知賞球数が登録されている。これによって、決定された告知賞球数に基づいて、遊技者にラウンド遊技の回数を予測させることが可能となる。

#### 【0117】

「大当たり3」に対応する告知賞球数決定テーブルでは、「大当たり3」に係る最多賞球数(750[球])以下の告知賞球数が登録されている。本実施形態では、「大当たり3」に対応する告知賞球数決定テーブルでは、告知賞球数として、150[球]、300[球]、450[球]、600[球]、750[球]等が登録されている。

10

「大当たり4」に対応する告知賞球数決定テーブルでは、「大当たり4」に係る最多賞球数(1500[球])以下の告知賞球数が登録されている。本実施形態では、「大当たり4」に対応する告知賞球数決定テーブルでは、告知賞球数として、150[球]、300[球]、450[球]、600[球]、750[球]、900[球]、1050[球]、1200[球]、1350[球]、1500[球]等が登録されている。

「大当たり5」に対応する告知賞球数決定テーブルでは、「大当たり5」に係る最多賞球数(2250[球])以下の告知賞球数が登録されている。本実施形態では、「大当たり5」に対応する告知賞球数決定テーブルでは、告知賞球数として、150[球]、300[球]、450[球]、600[球]、750[球]、900[球]、1050[球]、1200[球]、1350[球]、1500[球]、1650[球]、1800[球]、1950[球]、2100[球]、2250[球]等が登録されている。

20

そして、告知賞球数設定処理では、まず、所定の乱数カウンタからリーチ時賞球数報知演出決定乱数を取得する。また、図柄種別指定コマンドが指定する大当たり図柄を確認して、この確認結果に対応する告知賞球数決定テーブルを読み出す。そして、取得したリーチ時賞球数報知演出決定乱数及び告知賞球数決定テーブルに基づいて、告知賞球数を決定する。

#### 【0118】

ステップS233では、停止図柄抽選処理を実行し、ステップS234に移行する。停止図柄抽選処理では、「賞球数報知リーチ」に係る報知表示において停止表示させる演出図柄z1の停止図柄(「賞球報知リーチ」においてリーチ状態を形成する演出図柄z1)を決定する。

30

演出制御装置300のROMには、リーチ時賞球数報知演出決定乱数と停止図柄との対応が登録された停止図柄決定テーブルが格納されている。停止図柄決定テーブルには、停止図柄(ボーナス図柄)として、各種類の「数字図柄」を含む停止図柄(本実施形態では、「1、昇天、1」、「2、昇天、2」、「3、昇天、3」、「4、昇天、4」、「5、昇天、5」、「6、昇天、6」、「7、昇天、7」及び「8、昇天、8」の8種類の停止図柄)が登録されている。

そして、停止図柄抽選処理では、取得したリーチ時賞球数報知演出決定乱数及び停止図柄決定テーブルに基づいて、停止図柄を決定する。

#### 【0119】

40

ステップS234では、第1変動表示編集処理を実行し、ステップS236に移行する。第1変動表示編集処理では、演出図柄z1、z2の変動表示に係る演出画像を編集するとともに、「賞球数報知リーチ」において実行するリーチ時賞球数報知演出の内容を設定する。

具体的には、第1変動表示編集処理では、まず、「賞球数報知リーチ」の演出内容を決定する。本実施形態では、「賞球数報知リーチ」の演出内容として、各種類のボーナス図柄(停止図柄)に対応する賞球数報知リーチ演出パターンA~Hが設定されている。

数字「1」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「1、昇天、1」)に対応する賞球数報知リーチ演出パターンAでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタA」による演出画像が表示される。また、数字「2」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「

50

2、昇天、2」)に対応する賞球数報知リーチ演出パターンBでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタB」による演出画像が表示される。また、数字「3」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「3、昇天、3」)に対応する賞球数報知リーチ演出パターンCでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタC」による演出画像が表示される。また、数字「4」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「4、昇天、4」)に対応する賞球数報知リーチ演出パターンDでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタD」による演出画像が表示される。また、数字「5」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「5、昇天、5」)に対応する賞球数報知リーチ演出パターンEでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタE」による演出画像が表示される。また、数字「6」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「6、昇天、6」)に対応する賞球数報知リーチ演出パターンFでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタF」による演出画像が表示される。また、数字「7」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「7、昇天、7」)に対応する賞球数報知リーチ演出パターンGでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタG」による演出画像が表示される。さらに、数字「8」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「8、昇天、8」)に対応する賞球数報知リーチ演出パターンHでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタH」による演出画像が表示される。

そして、8種類の賞球数報知リーチ演出パターンA~Hでは、獲得予定賞球数情報(告知賞球数)を表示する演出方法(演出ボタン5bを用いた演出の有無等)が互いに異なっている。

#### 【0120】

ここで、「賞球数報知リーチ」において実行されるリーチ時賞球数報知演出の一の例について説明する。この例では、「大当たり4」に当選して、告知賞球数として、750[球]が決定され、ボーナス図柄として、数字「1」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「1、昇天、1」)が決定され、「賞球数報知リーチ」の内容として、賞球数報知リーチ演出パターンAが決定されたものとする。

すなわち、賞球数報知リーチ演出パターンAに係る「賞球数報知リーチ」では、まず、演出図柄表示領域a1~a3において、演出図柄z1が、決定されたボーナス図柄に係る態様(「1、昇天、1」)で仮停止表示されて、リーチ状態が形成される。なお、この際、演出図柄表示領域a4では、演出図柄z2の変動表示が継続している。その後、図20に示すように、演出図柄表示領域a1~a3(仮停止表示されている演出図柄z1)が縮小表示されて、リーチ時賞球数報知演出が開始される。

賞球数報知リーチ演出パターンAに係るリーチ時賞球数報知演出では、獲得予定賞球数情報gが表示されるとともに、「キャラクタA」による演出画像が表示される。

具体的には、獲得予定賞球数情報gとして、まず、決定された告知賞球数(750[球])より少ない数の賞球数(例えば、300[球])を示す情報が表示される。これによって、「賞球数報知リーチ」の開始時には、300[球]を示す獲得予定賞球数情報gに基づいて、その後に生起される大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数が2回であることを示す情報が、遊技者に対して示唆される。

次に、「キャラクタA」が、所定時間(以下、「ボタン演出時間」とする)が経過するまでに演出ボタン5bを連続して操作することを促す演出画像が表示される。そして、演出ボタン5bが操作されるごとに、獲得予定賞球数情報gが示す賞球数が所定数ずつ増加する演出画像を表示する。この際、演出ボタン5bが操作されるごとに増加する賞球数は、増加した後の賞球数が決定された告知賞球数を超えない範囲において、演出ボタン5bが操作されるごとに抽選により決定される。そして、ボタン演出時間が経過した際に、獲得予定賞球数情報gとして、決定された告知賞球数(750[球])を示す情報が表示される。これによって、「賞球数報知リーチ」の実行中において、300[球]から750[球]に増加された賞球数を示す獲得予定賞球数情報gに基づいて、その後に生起される大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数が2[回]から5[回]に増加されたことを示す情報が、遊技者に対して示唆される。

そして、告知賞球数を示す第1獲得予定賞球情報gが表示された後に、演出図柄表示領



域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1 , z 2 が、決定された停止図柄に係る態様で停止表示される。

さらに、この例では、「大当たり 4」に当選しているため、獲得予定賞球数情報 g により示された告知賞球数 ( 7 5 0 [ 球 ] ) は、大当たり遊技状態の生起中において、「大当たり 4」に係る最多賞球数 ( 1 5 0 0 [ 球 ] ) を限度として、順次、増加される。

【 0 1 2 1 】

次に、「賞球数報知リーチ」において実行されるリーチ時賞球数報知演出の他の例について説明する。この例では、「大当たり 4」に当選して、告知賞球数として、1 0 5 0 [ 球 ] が決定され、ボーナス図柄として、数字「2」を含む「数字図柄」に係るボーナス図柄 ( 「2、昇天、2」 ) が決定され、「賞球数報知リーチ」の内容として、賞球数報知リーチ演出パターン B が決定されたものとする。

すなわち、賞球数報知リーチ演出パターン B に係る「賞球数報知リーチ」では、まず、演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 において、演出図柄 z 1 が、決定された停止図柄に係る態様 ( 「2、昇天、2」 ) で仮停止表示されて、リーチ状態が形成される。なお、この際、演出図柄表示領域 a 4 では、演出図柄 z 2 の変動表示が継続している。その後、図 2 1 に示すように、演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 ( 仮停止表示されている演出図柄 z 1 ) が縮小表示されて、リーチ時賞球数報知演出が開始される。

賞球数報知リーチ演出パターン B に係るリーチ時賞球数報知演出では、獲得予定賞球数情報 g が表示されるとともに、「キャラクタ B」による演出画像が表示される。

具体的には、獲得予定賞球数情報 g として、まず、決定された告知賞球数 ( 1 0 5 0 [ 球 ] ) より少ない数の賞球数 ( 例えば、7 5 0 [ 球 ] ) を示す情報が表示される。これによって、「賞球数報知リーチ」の開始時には、7 5 0 [ 球 ] を示す獲得予定賞球数情報 g に基づいて、その後に生起される大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数が 5 回であることを示す情報が、遊技者に対して示唆される。

次に、「キャラクタ B」が、ハンマーで、獲得予定賞球数情報 g を繰り返し叩く演出画像が表示される。そして、獲得予定賞球数情報 g が叩かれるごとに、獲得予定賞球数情報 g が示す賞球数が所定数ずつ増加する演出画像を表示する。この際、獲得予定賞球数情報 g が叩かれるごとに増加する賞球数は、決定された告知賞球数に応じて、予め設定されている。そして、最後に獲得予定賞球数状態 g が叩かれた際に、決定された告知賞球数 ( 1 0 5 0 [ 球 ] ) を示す情報が表示される。これによって、「賞球数報知リーチ」の実行中において、7 5 0 [ 球 ] から 1 0 5 0 [ 球 ] に増加された賞球数を示す獲得予定賞球数情報 g に基づいて、その後に生起される大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数が 5 [ 回 ] から 7 [ 回 ] に増加されたことを示す情報が、遊技者に対して示唆される。

そして、告知賞球数を示す第 1 獲得予定賞球情報 g が表示された後に、演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1 , z 2 が、決定された停止図柄に係る態様で停止表示される。

さらに、この例では、「大当たり 4」に当選しているため、獲得予定賞球数情報 g により示された告知賞球数 ( 1 0 5 0 [ 球 ] ) は、大当たり遊技状態の生起中において、「大当たり 4」に係る最多賞球数 ( 1 5 0 0 [ 球 ] ) を限度として、順次、増加される。

【 0 1 2 2 】

そして、第 1 変動表示編集処理では、第 1 変動パターン指定コマンドが指定する第 1 変動パターンの内容に基づいて、第 1 変動パターンに係る演出画像を決定する。

また、第 2 変動パターンの内容として、ステップ S 2 3 3 で決定したボーナス図柄に対応する賞球数報知リーチ演出パターン A ~ H を決定する。そして、決定された賞球数報知リーチ演出パターン A ~ H に係る演出プログラムを読み出して、この演出プログラムに基づいて、第 2 変動パターンに係る演出画像を決定するとともに、第 2 変動パターンに係る報知表示中に実行するリーチ時賞球数報知演出を設定する。

そして、第 1 変動パターンに係る演出画像及び第 2 変動パターンに係る演出画像を合わせた演出図柄 z 1 , z 2 の変動表示 ( 報知表示 ) 画像を編集する。

また、第 1 変動表示編集処理では、ステップ S 2 3 3 で決定した停止図柄に基づいて、停止表示させる演出図柄 z 1 , z 2 の態様 ( 「ボーナス 1 図柄」、 「ボーナス 2 図柄」又は「ボーナス 3 図柄」 ) を設定する。

#### 【 0 1 2 3 】

ステップ S 2 3 5 では、第 2 通常変動表示編集処理を実行し、ステップ S 2 3 6 に移行する。第 2 変動表示編集処理では、演出図柄 z 1 , z 2 の変動表示に係る演出画像を編集する。

第 2 変動表示編集処理では、第 1 変動パターン指定コマンドが指定する第 1 変動パターンの内容に基づいて、第 1 変動パターンに係る演出画像を決定する。

また、第 2 変動パターン指定コマンドが指定する第 2 変動パターンの内容に基づいて、第 2 変動パターンに係る演出画像を決定する。

さらに、当該報知表示に対応する保留情報について設定されている予告演出の内容を確認する。

そして、第 1 変動パターンに係る演出画像、第 2 変動パターンに係る演出画像及び設定されている予告演出の内容を合わせた演出図柄 z 1 , z 2 の変動表示 ( 報知表示 ) 画像を編集する。

また、第 2 変動表示編集処理では、図柄種別指定コマンドに基づいて、停止表示させる演出図柄 z 1 , z 2 の態様 ( 「はずれ図柄」、 「通常大当たり図柄」又は「確変大当たり図柄」 ) を設定する。

#### 【 0 1 2 4 】

ステップ S 2 3 6 では、変動表示開始処理を実行し、ステップ S 2 3 7 に移行する。変動表示開始処理では、画像表示装置 2 0 の表示領域 2 1 において、ステップ S 2 3 4 又はステップ S 2 3 5 において編集した変動表示画像の表示を開始する。また、図柄表示装置 2 3 において、演出図柄 z 2 の変動表示を開始する。

ステップ S 2 3 7 では、停止指定コマンドを受信したか否かを判定し、停止指定コマンドを受信したと判定した場合 ( Y e s ) には、ステップ S 2 3 8 に移行し、停止指定コマンドを受信していないと判定した場合 ( N o ) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップ S 2 3 8 では、停止表示開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。停止表示開始処理では、画像表示装置 2 0 の表示領域 2 1 及び図柄表示装置 2 3 において、演出図柄 z 1 , z 2 の変動表示を終了して、ステップ S 2 3 4 又はステップ S 2 3 5 において設定した態様による演出図柄 z 1 , z 2 の停止表示 ( 報知表示 ) を行う。

また、停止表示開始処理では、当該停止表示が、予告演出の対象に係る報知表示であるか否かを判定し、予告演出の対象に係る報知表示であると判定した場合には、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域に設定されている予告演出中フラグを解除する。

#### 【 0 1 2 5 】

次に、ステップ S 2 0 4 の当たり演出管理処理を説明する。

図 2 2 は、当たり演出管理処理を示すフローチャートである。

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

ステップ S 2 4 0 では、オープニング指定コマンドを受信したか否かを判定し、オープニング指定コマンドを受信したと判定した場合 ( Y e s ) には、ステップ S 2 4 1 に移行し、オープニング指定コマンドを受信していないと判定した場合 ( N o ) には、ステップ S 2 4 5 に移行する。オープニング指定コマンドを受信したか否かは、オープニング指定コマンドが R A M のコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

ステップ S 2 4 1 では、受信したオープニング指定コマンドが「大当たり 3 」 ~ 「大当たり 5 」のうちいずれかの種別に係る大当たり遊技状態の開始を指定しているか否かを判定し、「大当たり 3 」 ~ 「大当たり 5 」のうちいずれかの種別に係る大当たり遊技状態の開始を指定していると判定した場合 ( Y e s ) には、ステップ S 2 4 2 に移行し、「大当

たり3」～「大当たり5」のうちいずれかの種別に係る大当たり遊技状態の開始を指定していない(「大当たり1」又は「大当たり2」の種別に係る大当たり遊技状態の開始を指定している)場合(No)には、ステップS243に移行する。

【0126】

ステップS242では、ボーナス演出設定処理を実行し、ステップS244に移行する。ボーナス演出設定処理では、「大当たり3」～「大当たり5」に係る大当たり遊技状態の生起中に実行する大当たり演出(以下、「ボーナス演出」とする)を設定する。

ここで、ボーナス演出とは、「大当たり3」～「大当たり5」に係る大当たり遊技状態の生起中に実行される演出であり、オープニング期間中に実行されるオープニング演出、各回のラウンド遊技中に実行されるラウンド演出、各回のインターバル期間中に実行されるインターバル演出、及び、エンディング期間中に実行されるエンディング演出から構成されている。

また、ボーナス演出では、当たり時賞球数報知演出及び獲得球数報知演出が実行される。

当たり時賞球数報知演出は、当該大当たり遊技状態(「大当たり3」～「大当たり5」)において実行されるラウンド遊技の回数を示唆する演出となっている。本実施形態では、当たり時賞球数報知演出において、当該大当たり遊技状態(「大当たり3」～「大当たり5」)において獲得することが可能な賞球数を示す情報である獲得予定賞球数情報を表示することによって、当該大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数を間接的に示唆している。

ここで、当たり時賞球数報知演出では、リーチ時賞球数報知演出で表示された獲得予定賞球数情報が示す告知賞球数が引き継がれ、当該告知賞球数が、当該大当たり遊技状態に係る最多賞球数を限度として、順次、増加される。

獲得球数報知演出では、当該大当たり遊技状態において獲得された(払い出された)賞球数を示す情報である獲得済賞球数情報が表示される。本実施形態では、1球の遊技球が第1大入賞口53に入球するごとに、15[球]の賞球(以下、「単位賞球数」とする)を払い出すようになっている。したがって、1球の遊技球が第1大入賞口53に入球するごとに、獲得済賞球数情報が示す賞球数に15[球]が加算される。

【0127】

ボーナス演出設定処理では、まず、ボーナス演出の演出内容を決定する。本実施形態では、ボーナス演出の演出内容として、各種類のボーナス図柄(停止図柄)に対応するボーナス演出パターンa～hが設定されている。

数字「1」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「1、昇天、1」)に対応するボーナス演出パターンaでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタA」による演出画像が表示される。また、数字「2」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「2、昇天、2」)に対応するボーナス演出パターンbでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタB」による演出画像が表示される。また、数字「3」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「3、昇天、3」)に対応するボーナス演出パターンcでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタC」による演出画像が表示される。また、数字「4」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「4、昇天、4」)に対応するボーナス演出パターンdでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタD」による演出画像が表示される。また、数字「5」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「5、昇天、5」)に対応するボーナス演出パターンeでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタE」による演出画像が表示される。また、数字「6」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「6、昇天、6」)に対応するボーナス演出パターンfでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタF」による演出画像が表示される。また、数字「7」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「7、昇天、7」)に対応するボーナス演出パターンgでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタG」による演出画像が表示される。さらに、数字「8」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄(「8、昇天、8」)に対応するボーナス演出パターンhでは、当該「数字図柄」に含まれる「キャラクタH」による演出画像が表示される。

## 【 0 1 2 8 】

そして、ボーナス演出の内容として、ステップ S 2 3 3 で決定したボーナス図柄に対応するボーナス演出パターン a ~ h を決定する。そして、決定されたボーナス演出パターン a ~ h に係る演出プログラムを読み出して、この演出プログラムに基づいて、大当たり遊技状態の生起中に実行するボーナス演出を設定する。

この際、当たり時賞球数報知演出において表示される獲得予定賞球数情報が示す賞球数の初期値（当たり時賞球数報知演出の開始時に表示される獲得予定賞球数情報が示す賞球数）として、リーチ時賞球数報知演出に係る告知賞球数が設定される。また、獲得球数報知演出において表示される獲得済賞球数情報が示す賞球数の初期値（獲得球数報知演出の開始時に表示される獲得済賞球数情報が示す賞球数）として、「 0 」が設定される。

10

さらに、ボーナス演出設定処理では、ボーナス演出中フラグを、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域に設定する。

## 【 0 1 2 9 】

ステップ S 2 4 3 では、大当たり演出設定処理を実行し、ステップ S 2 4 4 に移行する。大当たり演出設定処理では、「大当たり 1 」又は「大当たり 2 」に係る大当たり遊技状態の生起中に実行する大当たり演出を設定する。

ここで、大当たり演出は、オープニング期間中に実行されるオープニング演出、各回のラウンド遊技中に実行されるラウンド演出、各回のインターバル期間中に実行されるインターバル演出、及び、エンディング期間中に実行されるエンディング演出から構成されている。

20

大当たり演出設定処理では、まず、大当たり演出の演出内容を決定する。本実施形態では、大当たり演出の演出内容として、各種別の大当たり遊技状態（「大当たり 1 」、「大当たり 2 」）に対応する大当たり演出パターンが設定されている。

そして、大当たり演出の内容として、受信したオープニング指定コマンドが開始を指定する大当たり遊技状態の種別に対応する大当たり演出パターンを決定する。そして、決定された大当たり演出パターンに係る演出プログラムを読み出して、この演出プログラムに基づいて、大当たり遊技状態の生起中に実行する大当たり演出を設定する。

## 【 0 1 3 0 】

ステップ S 2 4 4 では、オープニング演出開始処理を実行し、ステップ S 2 4 5 に移行する。オープニング演出開始処理では、ステップ S 2 4 2 又はステップ S 2 4 3 で設定した大当たり演出（ボーナス演出）のうちオープニング演出を開始する。

30

ステップ S 2 4 5 では、大入賞口開放指定コマンドを受信したか否かを判定し、大入賞口開放指定コマンドを受信したと判定した場合（ Y e s ）には、ステップ S 2 4 6 に移行し、大入賞口開放指定コマンドを受信していないと判定した場合（ N o ）には、ステップ S 2 4 7 に移行する。大入賞口開放指定コマンドを受信したか否かは、大入賞口開放指定コマンドが R A M のコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

ステップ S 2 4 6 では、ラウンド演出開始処理を実行し、ステップ S 2 4 7 に移行する。ラウンド演出開始処理では、ステップ S 2 4 2 又はステップ S 2 4 3 で設定した大当たり演出（ボーナス演出）のうちラウンド演出を開始する。この際、実行していたオープニング演出又はインターバル演出を停止する。

40

## 【 0 1 3 1 】

ステップ S 2 4 7 では、大入賞口閉鎖指定コマンドを受信したか否かを判定し、大入賞口閉鎖指定コマンドを受信したと判定した場合（ Y e s ）には、ステップ S 2 4 8 に移行し、大入賞口閉鎖指定コマンドを受信していないと判定した場合（ N o ）には、ステップ S 2 4 9 に移行する。大入賞口閉鎖指定コマンドを受信したか否かは、大入賞口閉鎖指定コマンドが R A M のコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

ステップ S 2 4 8 では、インターバル演出開始処理を実行し、ステップ S 2 4 9 に移行する。インターバル演出開始処理では、ステップ S 2 4 2 又はステップ S 2 4 3 で設定した大当たり演出（ボーナス演出）のうちインターバル演出を開始する。この際、実行していたラウンド演出を停止する。

50

また、インターバル演出開始処理では、獲得済賞球数情報が示している賞球数を強制的に増加させる賞球数強制増加処理を実行する。

賞球数強制増加処理では、獲得済賞球数情報が示している賞球数が、既に消化されたラウンド遊技に係る最多賞球数の合計（以下、「合計最多賞球数」とする）に達しているか否かを判定し、獲得済賞球数情報が示している賞球数が合計最多賞球数に達していない場合には、当該合計最多賞球数を、新たに獲得済賞球数情報が示す賞球数として設定する。

例えば、4回目のラウンド遊技が終了した場合には、合計最多賞球数は、15[球]（単位賞球数）×10[球]（ラウンド最多入球数）×4[ラウンド]（ラウンド遊技回数）＝600[球]となる。したがって、獲得済賞球数情報が示している賞球数が600[球]に達していない場合には、当該獲得済賞球数情報が示している賞球数を強制的に600[球]に増加させる。

【0132】

ステップS249では、エンディング指定コマンドを受信したか否かを判定し、エンディング指定コマンドを受信したと判定した場合（Yes）には、ステップS250に移行し、エンディング指定コマンドを受信していないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。エンディング指定コマンドを受信したか否かは、エンディング指定コマンドがRAMのコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

ステップS250では、エンディング演出開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。エンディング演出開始処理では、ステップS242又はステップS243で設定した大当たり演出（ボーナス演出）のうちエンディング演出を開始する。この際、実行していたラウンド演出を停止する。

ここで、エンディング演出は、その開始から所定時間が経過したことに応じて終了される。そして、ボーナス演出に係るエンディング演出が終了された場合には、演出制御装置300のRAMの所定領域において設定されているボーナス演出中フラグを解除する。

【0133】

次に、ステップS205の告知賞球数増加処理を説明する。

図23は、告知賞球数増加処理を示すフローチャートである。

告知賞球数増加処理は、ステップS205において実行されると、図23に示すように、まず、ステップS260に移行する。

ステップS260では、ボーナス演出の実行中であるか否かを判定し、ボーナス演出の実行中であると判定した場合（Yes）には、ステップS261に移行し、ボーナス演出の実行中でないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、ボーナス演出の実行中であるか否かは、演出制御装置300のRAMの所定領域に記憶されているボーナス演出中フラグに基づいて判定する。

ステップS261では、排出検知センサ106から検出信号が入力されたか否かを判定し、排出検知センサ106から検出信号が入力されたと判定した場合（Yes）には、ステップS262に移行し、排出検知センサ106から検出信号が入力されていないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

【0134】

ステップS262では、獲得済賞球数加算処理を実行し、ステップS263に移行する。獲得済賞球数加算処理では、獲得球数報知演出において表示されている獲得済賞球数情報が示している賞球数に15[球]を加算した賞球数を、新たに獲得済賞球数情報が示す賞球数として設定する。

これによって、1球の遊技球が第1大入賞口53に入球するごとに、獲得済賞球数情報が示す賞球数に15[球]が加算される。

ステップS263では、獲得予定賞球数増加抽選処理を実行し、ステップS264に移行する。獲得予定賞球数増加抽選処理では、獲得予定賞球数情報が示す賞球数を増加するか否かを決定するための獲得予定賞球数増加抽選を実行する。

10

20

30

40

50

具体的には、獲得予定賞球数増加抽選処理では、所定の乱数カウンタから当たり時賞球数報知演出決定乱数を取得する。

#### 【0135】

ステップS264では、獲得予定賞球数情報が示す賞球数を増加するか否かを判定し、獲得予定賞球数情報が示す賞球数を増加すると判定した場合（Yes）には、ステップS265に移行し、獲得予定賞球数情報が示す賞球数を増加しないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、演出制御装置300のROMには、当たり時賞球数報知演出決定乱数と獲得予定賞球数増加抽選の結果（当選の場合には、増加後の賞球数）との対応が登録された獲得予定賞球数増加抽選テーブルが格納されている。そして、獲得予定賞球数増加抽選テーブルとして、現在の獲得予定賞球数情報が示す賞球数、生起されている大当たり遊技状態の種別に係る最多賞球数等の組み合わせのそれぞれに対応する獲得予定賞球数増加抽選テーブルが格納されている。

そして、各獲得予定賞球数増加抽選テーブルでは、増加後の賞球数として、現在の獲得予定賞球数情報が示す賞球数より多く、かつ、生起されている大当たり遊技状態の種別に係る最多賞球以下の範囲内の賞球数が登録されている。

例えば、現在の獲得予定賞球数情報が示す賞球数が750[球]であり、生起されている大当たり遊技状態の種別が「大当たり4」（最多賞球数1500[球]）である場合に読み出される獲得予定賞球数増加抽選テーブルでは、増加後の賞球数として、900[球]、1050[球]、1200[球]、1350[球]、1500[球]等が登録されている。

#### 【0136】

そして、ステップS264では、まず、現在の獲得予定賞球数情報が示す賞球数及び生起されている大当たり遊技状態の種別に係る最多賞球数を確認して、この確認結果に対応する獲得予定賞球数増加抽選テーブルを読み出す。そして、ステップS263で取得した当たり時賞球数報知演出決定乱数及び読み出した獲得予定賞球数増加抽選テーブルに基づいて、獲得予定賞球数情報が示す賞球数を増加するか否か（賞球数を増加する場合には、増加後の賞球数）を判定する。

なお、現在の獲得予定賞球数情報が示す賞球数が、生起されている大当たり遊技状態の種別に係る最多賞球数に達している場合には、獲得予定賞球数情報が示す賞球数は増加されない。

ステップS265では、獲得予定賞球数増加処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。獲得予定賞球数増加処理では、獲得予定賞球数情報が示す賞球数が増加される賞球数増加演出が実行される。

賞球数増加演出では、獲得予定賞球数情報が示す賞球数が、ステップS264で決定した増加後の賞球数に増加される。この際、役物装置24が所定演出動作を実行する。

#### 【0137】

（パチンコ機1の動作）

次に、パチンコ機1の動作を説明する。

図24は、演出図柄の変動表示の一例を示す図である。図25は、賞球数報知リーチにおいてリーチ状態を形成している演出図柄の一例を示す図である。図26は、ボーナス演出の一例を示す図である。図27は、獲得予定賞球数増加抽選に当選した際のボーナス演出の一例を示す図である。

パチンコ機1では、始動口（第1始動口51又は第2始動口52）への遊技球の入球があると、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、変動パターン乱数等の各種乱数が取得されて、取得した各種乱数が、始動情報（特図1始動情報又は特図2始動情報）として、RAM230の始動情報記憶領域（特図1始動情報記憶領域又は特図2始動情報記憶領域）に記憶される。ここで、各始動情報記憶領域には、最大4つまで始動情報が記憶される。

始動情報記憶領域に記憶されている始動情報は、所定の順序で、大当たり遊技状態を生起させるか否かを判定する大当たり判定が行われる。また、大当たり判定が行われると、

10

20

30

40

50

当該大当たり判定の結果を報知する報知表示の変動時間（変動パターン）が決定される。その後、表示装置 6 1, 6 2 において、決定された変動時間に基づいて、特別図柄の変動表示が開始された後に、当該大当たり判定の結果（特別図柄抽選の結果）に応じた態様による特別図柄の停止表示が行われる。

【0138】

また、図 2 4 に示すように、特別図柄の報知表示に同期して、画像表示装置 2 0 及び図柄表示装置 2 3 の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、決定された変動パターンに基づいて、演出図柄 z 1, z 2 の変動表示が行われた後に、演出図柄 z 1, z 2 の停止表示が行われる。

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

ここで、「大当たり 1」又は「大当たり 2」に当選した場合には、ラウンド遊技において、第 2 大入賞口 5 4 への遊技球の入球が可能な状態となる。一方、「大当たり 3」、「大当たり 4」又は「大当たり 5」に当選した場合には、ラウンド遊技において、第 1 大入賞口 5 3 への遊技球の入球が可能な状態となる。

【0139】

特に、パチンコ機 1 では、「大当たり 3」、「大当たり 4」又は「大当たり 5」に当選した場合に、第 2 変動パターンとして、「賞球数報知リーチ」が実行される。そして、「賞球数報知リーチ」では、演出図柄 z 1, z 2 がリーチ状態を形成した際に、リーチ演出として、リーチ時賞球数報知演出が実行される。

リーチ時賞球数報知演出では、その後に生起される大当たり遊技状態（「大当たり 3」～「大当たり 5」）において獲得することが可能な賞球数を示す情報である獲得予定賞球数情報が表示される。この際、獲得予定賞球数情報が示す賞球数（告知賞球数）は、その後に生起される大当たり遊技状態（「大当たり 3」～「大当たり 5」）において獲得することが可能となる最多賞球数より少ない賞球数に設定される。

具体的には、「大当たり 3」、「大当たり 4」又は「大当たり 5」に当選した場合には、まず、8 種類のボーナス図柄（「1、昇天、1」、「2、昇天、2」、「3、昇天、3」、「4、昇天、4」、「5、昇天、5」、「6、昇天、6」、「7、昇天、7」及び「8、昇天、8」）のうちから当該報知表示において停止表示させるボーナス図柄を決定する。

また、「賞球数報知リーチ」の内容として、8 種類の賞球数報知リーチ演出パターン A ~ H のうちから、決定されたボーナス図柄に対応する賞球数報知リーチ演出パターン A ~ H が決定される。

さらに、「賞球数報知リーチ」において表示する獲得予定賞球数情報により告知する告知賞球数を決定する。この際、告知賞球数は、生起される大当たり遊技状態の種別（「大当たり 3」、「大当たり 4」又は「大当たり 5」）に係る最多賞球数以下となるように、抽選により決定される。

そして、決定された賞球数報知リーチ演出パターン A ~ H に係る演出プログラムに基づいて、「賞球数報知リーチ」が実行され、この「賞球数報知リーチ」において、設定されたリーチ時賞球数報知演出が実行される。

【0140】

また、パチンコ機 1 では、「大当たり 3」、「大当たり 4」又は「大当たり 5」に当選した場合に、大当たり演出として、「ボーナス演出」が実行される。そして、「ボーナス演出」では、当たり時賞球数報知演出及び獲得球数報知演出が実行される。

当たり時賞球数報知演出では、当該大当たり遊技状態（「大当たり 3」～「大当たり 5」）において獲得することが可能な賞球数を示す情報である獲得予定賞球数情報が表示される。この際、獲得予定賞球数情報が示す賞球数の初期値として、リーチ時賞球数報知演出で表示された告知賞球数が設定される。

また、「ボーナス演出」の実行中には、遊技球が第1大入賞口53に入球すると、獲得予定賞球数増加抽選が実行される。そして、獲得予定賞球数増加抽選に当選した場合には、獲得予定賞球数情報が示す賞球数が増加される。この際、獲得予定賞球数情報が示す賞球数は、当該大当たり遊技状態の種別に係る最多賞球数を限度として増加される。

さらに、獲得球数報知演出では、当該大当たり遊技状態において獲得された（払い出された）賞球数を示す情報である獲得済賞球数情報が表示される。

具体的には、「大当たり3」、「大当たり4」又は「大当たり5」に当選した場合には、まず、「ボーナス演出」の内容として、8種類のボーナス演出パターンa～hのうちからボーナス図柄に対応するボーナス演出パターンa～hが決定される。

そして、決定されたボーナス演出パターンa～hに係る演出プログラムに基づいて、「ボーナス演出」が実行され、この「ボーナス演出」において、設定された当たり時賞球数報知演出及び獲得球数報知演出が実行される。

#### 【0141】

以下、「賞球数報知リーチ」及び「ボーナス演出」の具体例について説明する。この例では、「大当たり4」に当選して、告知賞球数として、750[球]が決定され、ボーナス図柄として、数字「1」に係る「数字図柄」を含むボーナス図柄（「1、昇天、1」）が決定され、「賞球数報知リーチ」の内容として、賞球数報知リーチ演出パターンAが決定され、「ボーナス演出」の内容として、ボーナス演出パターンaが決定されたものとする。

大当たり判定により「大当たり4」に当選したと判定されると、演出図柄表示領域a1～a4において、演出図柄z1，z2の変動表示が開始される。そして、第1変動パターンに係る演出図柄z1，z2の変動表示が完了すると、これに続いて、第2変動パターン（「賞球数報知リーチ」）に係る演出図柄z1，z2の変動表示が開始される。

賞球数報知リーチ演出パターンAに係る「賞球数報知リーチ」では、まず、図25に示すように、演出図柄表示領域a1～a3において、演出図柄z1が、決定されたボーナス図柄に係る態様（「1、昇天、1」）で仮停止表示されて、リーチ状態が形成される。

その後、図20に示すように、演出図柄表示領域a1～a3（仮停止表示されている演出図柄z1）が縮小表示されて、リーチ時賞球数報知演出が開始される。

賞球数報知リーチ演出パターンAに係るリーチ時賞球数報知演出では、獲得予定賞球数情報gが表示されるとともに、「キャラクタA」による演出画像が表示される。

この際、獲得予定賞球数情報gとして、まず、決定された告知賞球数（750[球]）より少ない数の賞球数（例えば、300[球]）を示す情報が表示される。これによって、リーチ時賞球数報知演出の開始時には、300[球]を示す獲得予定賞球数情報gに基づいて、その後に生起される大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数が2回であることを示す情報が、遊技者に対して示唆される。

次に、「キャラクタA」が、所定時間（以下、「ボタン演出時間」とする）が経過するまでに演出ボタン5bを連続して操作することを促す演出画像が表示される。そして、演出ボタン5bが操作されるごとに、獲得予定賞球数情報gが示す賞球数が所定数ずつ増加する演出画像を表示する。この際、演出ボタン5bが操作されるごとに増加する賞球数は、増加した後の賞球数が決定された告知賞球数を超えない範囲において、演出ボタン5bが操作されるごとに抽選により決定される。そして、ボタン演出時間が経過した際に、獲得予定賞球数情報gとして、決定された告知賞球数（750[球]）を示す情報が表示される。これによって、リーチ時賞球数報知演出の実行中において、300[球]から750[球]に増加された賞球数を示す獲得予定賞球数情報gに基づいて、その後に生起される大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数が2[回]から5[回]に増加されたことを示す情報が、遊技者に対して示唆される。

さらに、告知賞球数を示す第1獲得予定賞球情報gが表示された後に、演出図柄表示領域a1～a4において、演出図柄z1，z2が、決定された停止図柄に係る態様で停止表示されて、演出図柄z1，z2による報知表示が完了する。

#### 【0142】



そして、演出図柄 z 1 , z 2 による報知表示が完了すると、「大当たり 4」に係る大当たり遊技状態が開始されるとともに、この大当たり遊技状態の開始に伴って、「ボーナス」が開始される。

図 2 6 に示すように、ボーナス演出パターン a「ボーナス演出」では、獲得予定賞球数情報 g 及び獲得済賞球数情報 h が表示されるとともに、「キャラクタ A」による演出画像が表示される。

この際、「ボーナス演出」の開始時に表示される獲得予定賞球数情報 g が示す賞球数は、リーチ時賞球数報知演出で表示された告知賞球数と同じ数となっている。

また、「ボーナス演出」の実行中には、遊技球が第 1 大入賞口 5 3 に入球するごとに、獲得済賞球数情報 h が示す賞球数に 1 5 [ 球 ] が加算される。これによって、「ボーナス演出」の実行中において、獲得予定賞球数情報 g 及び獲得済賞球数情報 h に基づいて、当該大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の消化状況（ラウンド遊技の進行状況）が示唆される。

さらに、「ボーナス演出」の実行中において、遊技球が第 1 大入賞口 5 3 に入球するごとに実行される獲得予定賞球数増加抽選に当選した場合には、獲得予定賞球数情報 g が示す賞球数が、当該大当たり遊技状態の種別に係る最多賞球数を限度として増加される。

具体的には、獲得予定賞球数増加抽選により獲得予定賞球数情報 g が示す賞球数を 1 5 0 0 [ 球 ] に増加することが決定された場合には、図 2 7 に示すように、獲得予定賞球数情報 g が示す賞球数が、7 5 0 [ 球 ] から 1 5 0 0 [ 球 ] に増加される。これによって、「ボーナス演出」の実行中において、7 5 0 [ 球 ] から 1 5 0 0 [ 球 ] に増加された賞球数を示す獲得予定賞球数情報 g に基づいて、当該大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数が 5 [ 回 ] から 1 0 [ 回 ] に増加されたことを示す情報が、遊技者に対して示唆される。

さらに、1 0 回のラウンド遊技が完了すると、「大当たり 4」に係る大当たり遊技状態が終了される。そして、当該大当たり遊技状態の終了に伴って、「ボーナス演出」が終了される。

#### 【 0 1 4 3 】

（パチンコ機 1 の作用）

次にパチンコ機 1 の作用について説明する。

パチンコ機 1 では、特別図柄抽選に当選して、所定種別の大当たり遊技状態（「大当たり 3」～「大当たり 5」）の生起が決定された場合に、当該所定種別の大当たり遊技状態において獲得することが可能な賞球数を示唆する獲得予定賞球数情報 g が表示される。

これによって、表示された獲得予定賞球数情報 g に基づいて、その後に生起される大当たり遊技状態において獲得することが可能な賞球数を遊技者に対して示唆することができ、ひいては、その後に生起される大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数を遊技者に対して間接的に示唆することができる。

したがって、その後に生起される大当たり遊技状態において獲得することが可能な賞球数を遊技者に予測させることができ、当該賞球数に係る賞球の獲得に向けて、遊技者の遊技意欲を向上することが可能となる。

特に、パチンコ機 1 では、所定種別の大当たり遊技状態において獲得することが可能な賞球数を示唆する獲得予定賞球数情報 g が、当該大当たり遊技状態が開始される前（特別図柄抽選の結果を報知する報知表示の実行中）に表示される。

これによって、大当たり遊技状態の開始後に獲得予定賞球数情報 g を表示する場合と比較して、遊技者が賞球数を予測する時間を長く確保することができ、遊技者の遊技意欲をより向上することが可能となる。

#### 【 0 1 4 4 】

また、パチンコ機 1 では、所定種別の大当たり遊技状態において獲得することが可能な賞球数を示唆する獲得予定賞球数情報 g が、当該特別図柄抽選の結果を報知する報知表示における、リーチ状態の形成後から演出図柄 z 1 , z 2 停止表示の実行前までの期間中に表示される。

10

20

30

40

50

これによって、リーチ状態の効果（大当たり遊技状態が生起されることに対する遊技者の期待感を向上させる効果）を阻害することなく、遊技者の遊技意欲を向上することが可能となる。また、演出図柄  $z_1$  ,  $z_2$  の停止表示の実行時に、その後に生起される大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数が表示される遊技機においても、遊技者が賞球数を予測する時間を確保することができ、遊技者の遊技意欲を向上することが可能となる。

#### 【 0 1 4 5 】

また、パチンコ機 1 では、所定種別の大当たり遊技状態に当選した特別図柄抽選に係る報知表示中に、獲得予定賞球数情報  $g$  として、当該所定種別の大当たり遊技状態において獲得することが可能な最多賞球数より少ない賞球数を示す情報が表示される。そして、その後、所定種別の大当たり遊技状態の生起中に実行される「ボーナス演出」において、獲得予定賞球数情報  $g$  が示す賞球数を、最多賞球数を限度として増加させる表示が実行される。

10

これによって、獲得予定賞球数情報  $g$  が示す賞球数が増加されることで、当該大当たり遊技状態において獲得することが可能な賞球数が増加されることに対する遊技者の期待感を向上することが可能となる。

さらに、パチンコ機 1 では、所定種別の大当たり遊技状態の生起中に実行される「ボーナス演出」において、当該大当たり遊技状態において獲得された賞球数を示す情報（獲得済賞球数情報  $h$ ）が表示される。

これによって、遊技者は、表示された獲得予定賞球数情報  $g$  及び獲得済賞球数情報  $h$  に基づいて、当該大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の消化状況を認識することができ、遊技の興趣を向上することが可能となる。

20

以上のように、パチンコ機 1 によれば、遊技者の遊技意欲を向上することが可能となる。

#### 【 0 1 4 6 】

（変形例）

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

例えば、上記各実施形態では、「賞球数報知リーチ」において、演出図柄  $z_1$  ,  $z_2$  の停止表示が開始される前の時期に、獲得予定賞球数情報  $g$ （リーチ時賞球数報知演出）の表示を開始している。演出図柄  $z_1$  ,  $z_2$  の停止表示が開始された後の時期（停止表示中）に、獲得予定賞球数情報  $g$ （リーチ時賞球数報知演出）の表示を開始しても構わない。

30

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

#### 【符号の説明】

#### 【 0 1 4 7 】

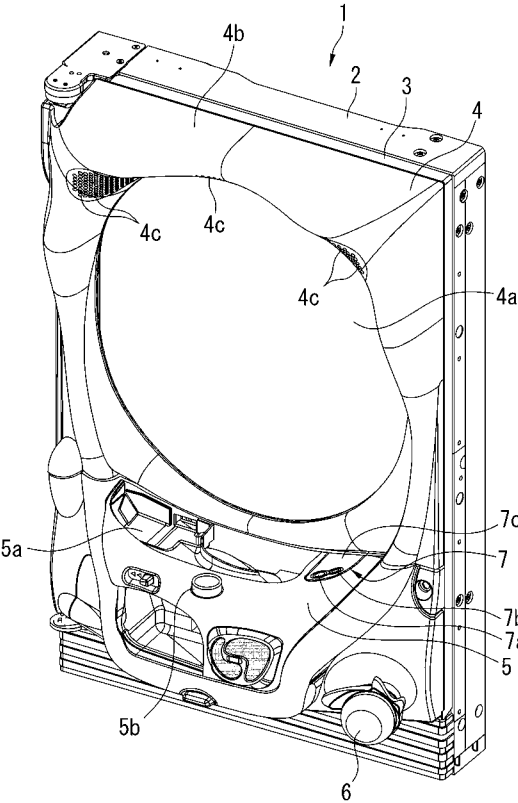
1	パチンコ機
1 0	遊技盤
2 0	画像表示装置
2 1	表示領域
2 3	図柄表示装置
3 0	遊技領域
4 1	始動ゲート
5 1	第 1 始動口
5 2	第 2 始動口
5 2 a	始動口開閉部材
5 3	第 1 大入賞口
5 3 a	第 1 大入賞口開閉部材
5 4	第 2 大入賞口

40

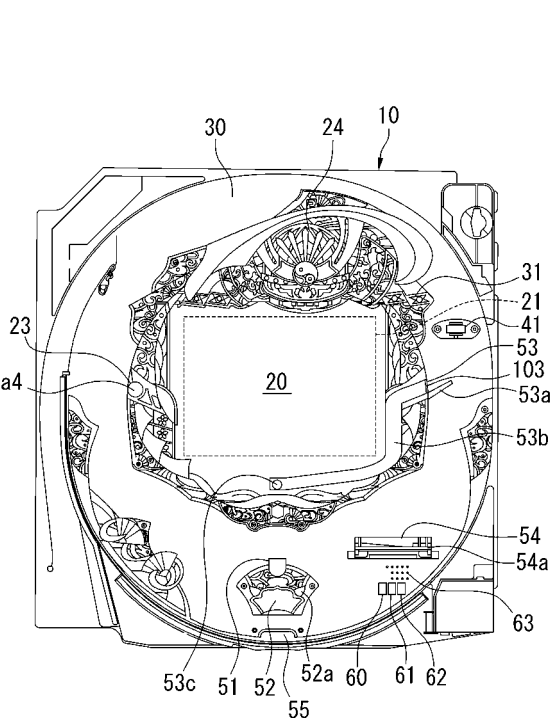
50

5 4 a	第 2 大入賞口開閉部材	
6 0	普図表示装置	
6 1	特図 1 表示装置	
6 2	特図 2 表示装置	
6 3	状態表示装置	
6 4	始動口ソレノイド	
6 5	第 1 大入賞口ソレノイド	
6 6	第 2 大入賞口ソレノイド	
1 0 1	特図 1 始動球検知センサ	
1 0 2	特図 2 始動球検知センサ	10
1 0 3	第 1 大入賞球検知センサ	
1 0 4	普図始動球検知センサ	
1 0 5	第 2 大入賞球検知センサ	
1 0 6	排出球検知センサ	
2 0 0	主制御装置	
2 1 0	C P U	
2 2 0	R O M	
2 3 0	R A M	
2 4 0	入力ポート	
2 5 0	出力ポート	20
2 6 0	周波数発生回路	
2 7 0	ハード乱数発生回路	
3 0 0	演出制御装置	
4 0 0	払出制御装置	
4 4 0	遊技球払出装置	
g	獲得予定賞球数情報	
h	獲得済賞球数情報	

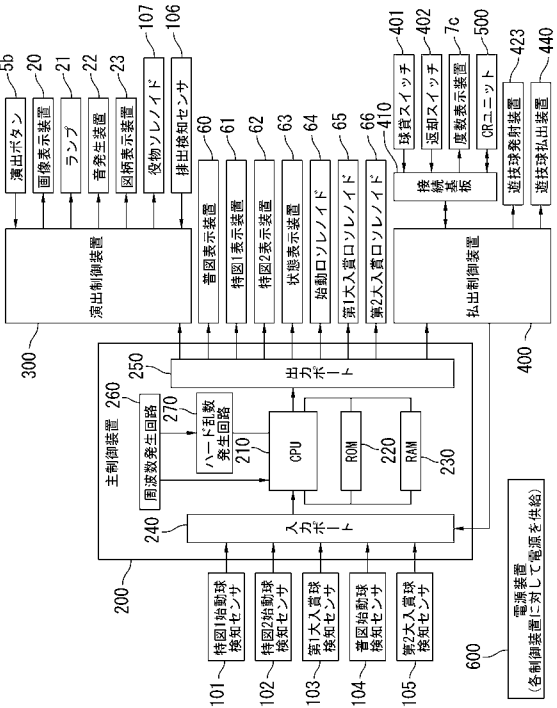
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

(a) 普通図柄抽選

抽選の種類	当たりの種類	開放回数[回]	開放時間[s]
普通図柄抽選	普通図柄	1又は3	0.5又は2.0

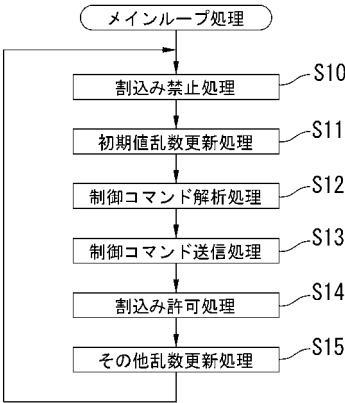
(b) 特別図柄抽選

抽選の種類	当たりの種類	開放回数[回]	ラウンド遊技回数[s]	遊技状態	補助制御
特別図柄抽選	大当たり1	15	30.0	特図低確率状態	時短制御
	大当たり2	15	30.0	特図高確率状態	時短制御
	大当たり3	5	30.0	特図高確率状態	時短制御
	大当たり4	10	30.0	特図高確率状態	時短制御
	大当たり5	15	30.0	特図高確率状態	時短制御

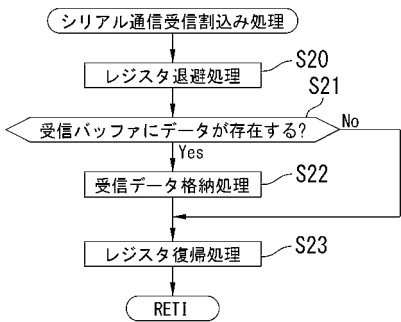
【図 5】

制御コマンドの種類	内容	備考	送信タイミング
図柄識別指定	はずれ図柄指定	停止図柄を指定	特別図柄の変動開始時
	通常大当たり図柄指定		
	確変大当たり図柄指定		
	ボーナス1図柄指定		
第1変動パターン指定	ボーナス2図柄指定	第1変動パターンの内容を指定	特別図柄の変動開始時
	変動パターンm指定		
	変動パターンn指定		
	図柄停止指定		
停止指定	図柄停止指定	停止図柄の停止表示を指定	特別図柄の停止表示時
	時短制御開始指定		
	時短制御終了指定		
	特図高確率状態指定		
状態指定	特図高確率状態指定	特図高確率状態の終了を指定	時短制御の終了時
	特図低確率状態指定		
	はずれ図柄指定		
	通常大当たり図柄指定		
第1先読み指定	ボーナス2図柄指定	停止図柄を指定	特別図柄の変動開始時
	ボーナス3図柄指定		
	「変動パターンm」又は「変動パターンn」指定		
	「変動パターンm」又は「変動パターンn」指定		
第2先読み指定	保留数指定	保留数を指定	特別図柄の変動開始時
	保留数指定		
	大当たり遊技開始指定		
	大入賞口閉鎖指定		
第3先読み指定	大入賞口閉鎖指定	大当たり遊技の終了を指定	大当たり遊技状態の終了時
	大入賞口閉鎖指定		
	エンディング指定		
	エンディング指定		

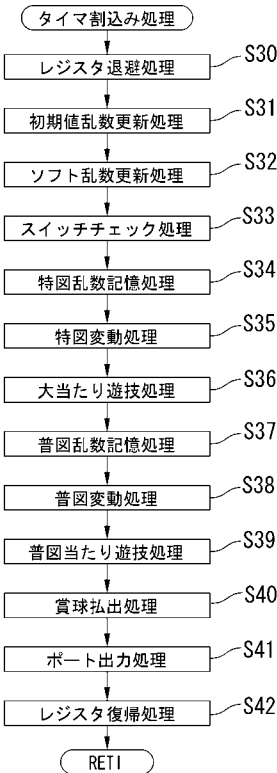
【図 6】



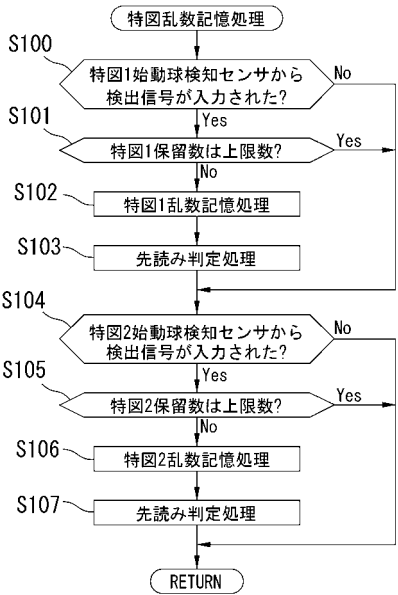
【図 7】



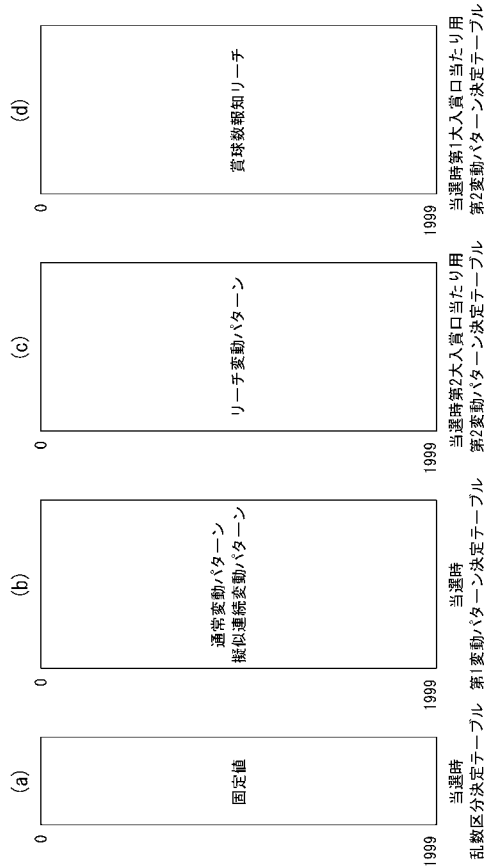
【図 8】



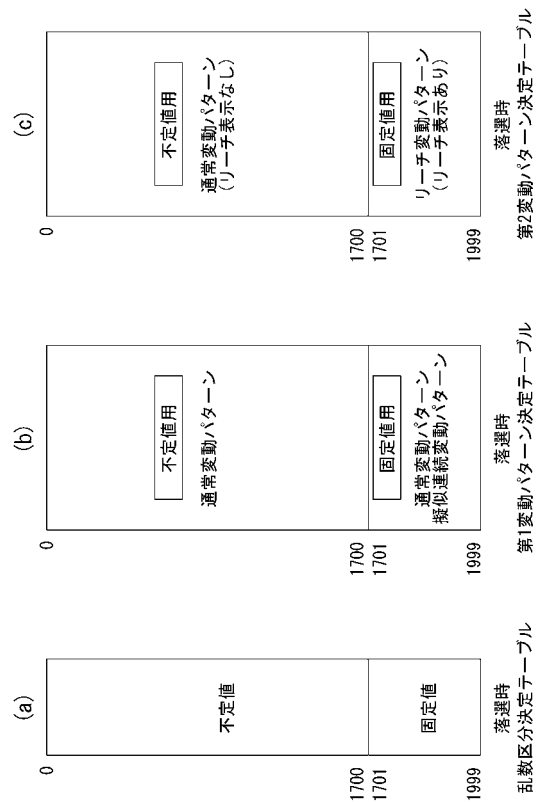
【図 9】



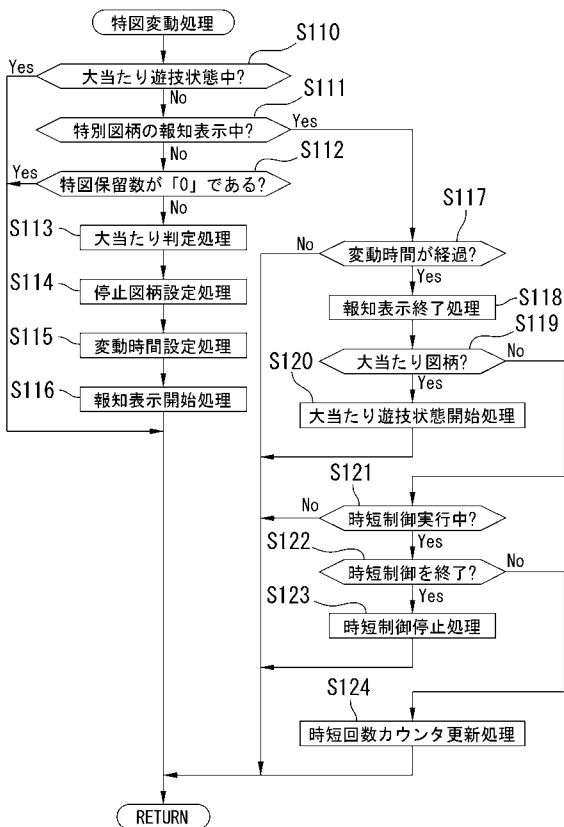
【 図 1 0 】



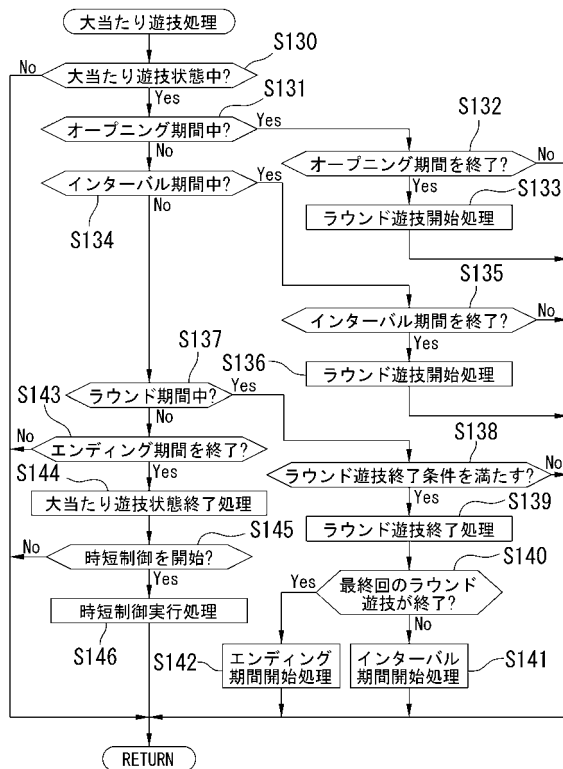
【 図 1 1 】



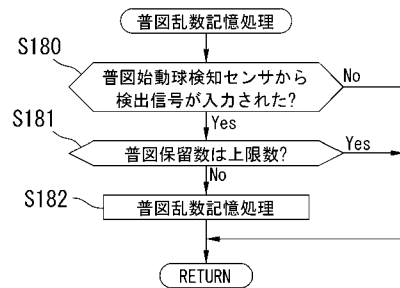
【 図 1 2 】



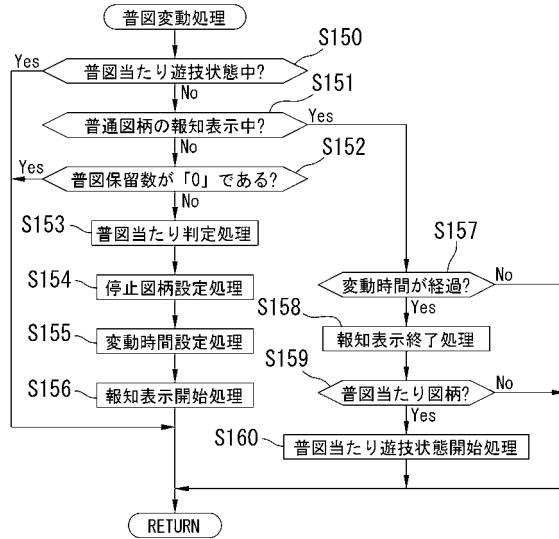
【 図 1 3 】



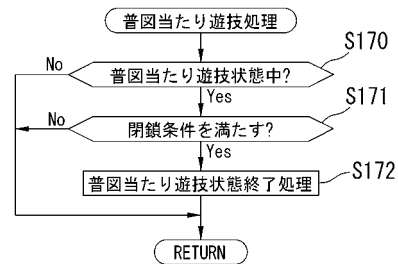
【図 14】



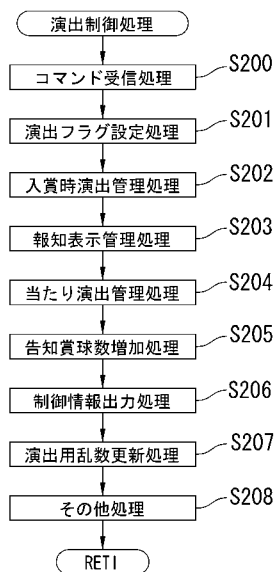
【図 15】



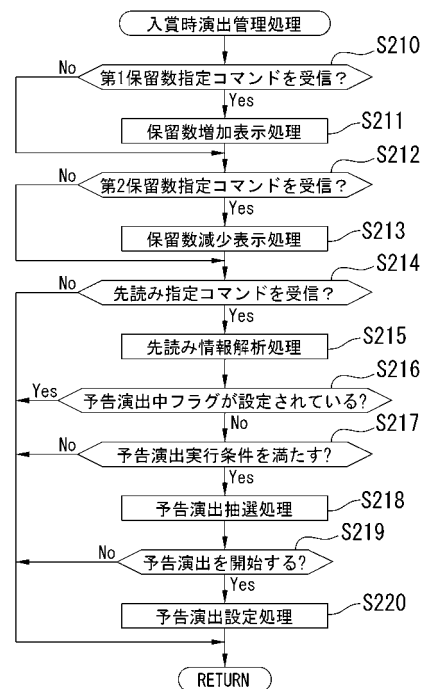
【図 16】



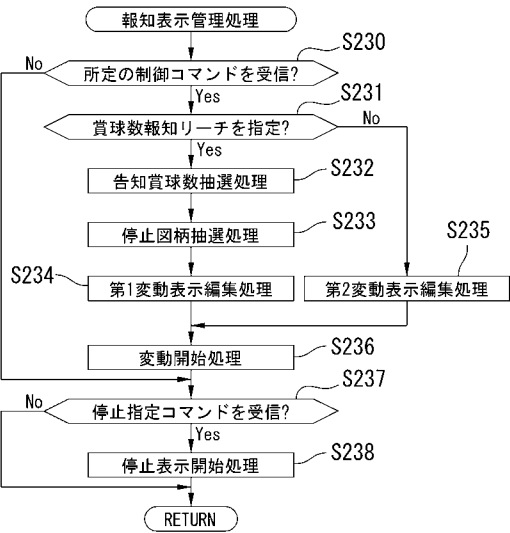
【図 17】



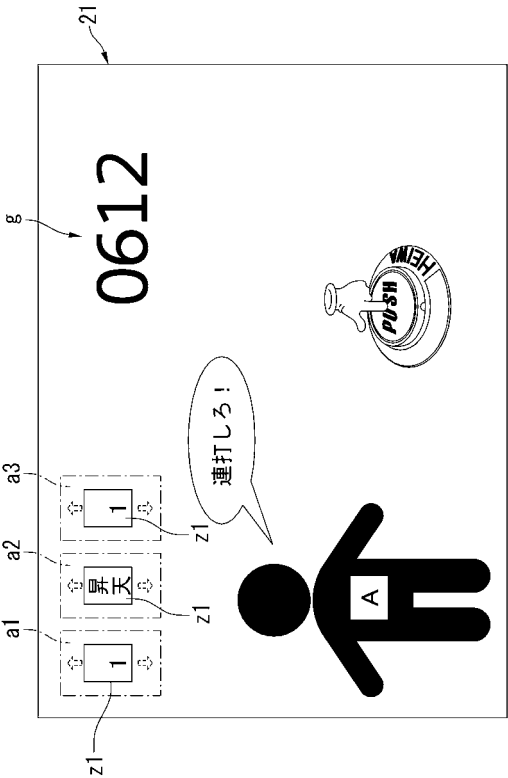
【図 18】



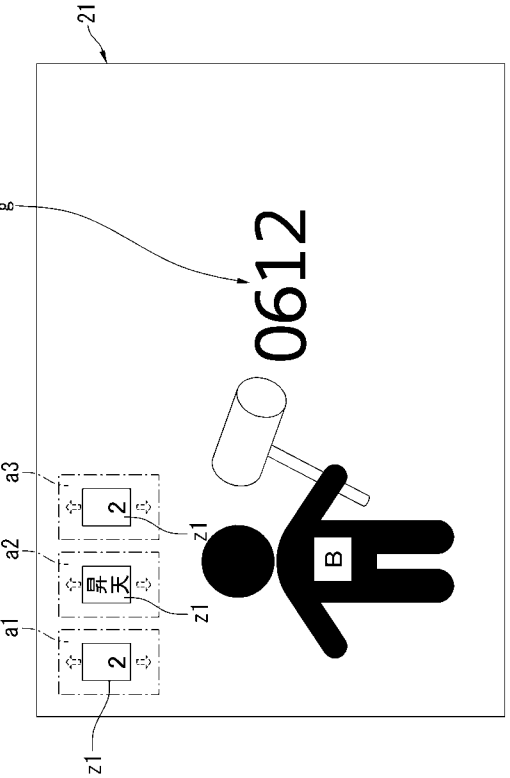
【図 19】



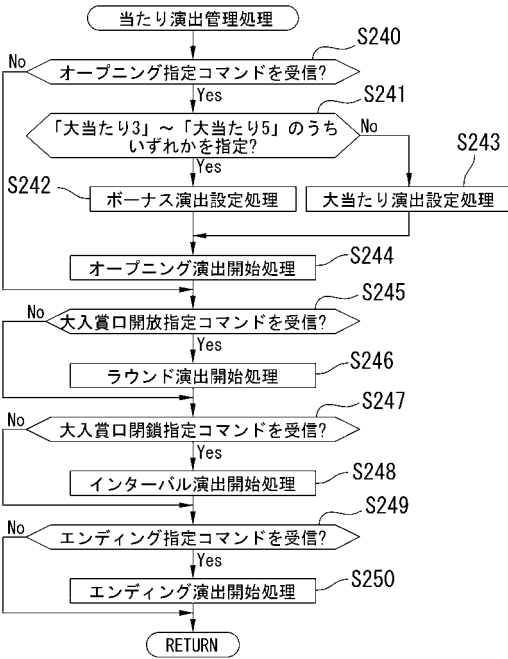
【図 20】



【図 21】

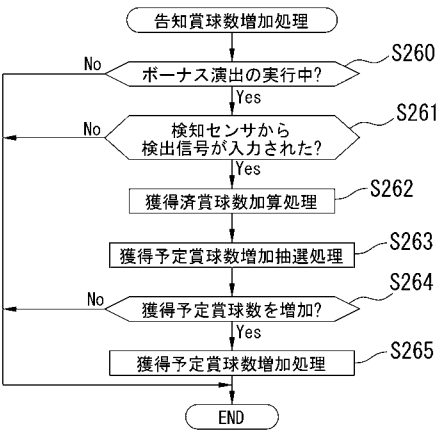


【図 22】

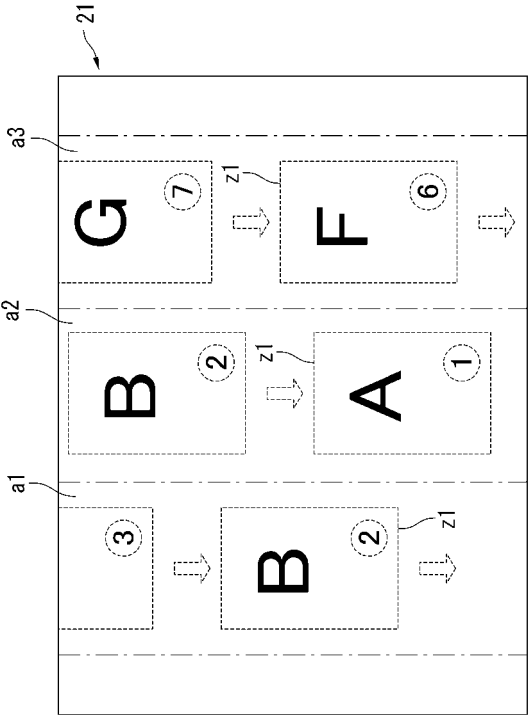




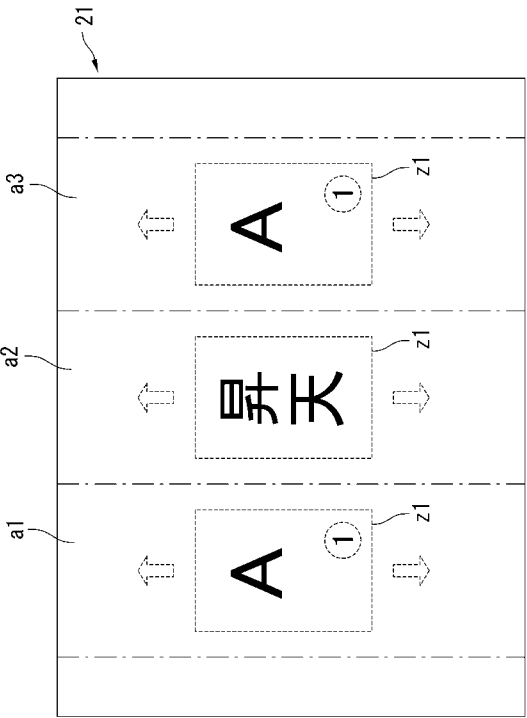
【図 2 3】



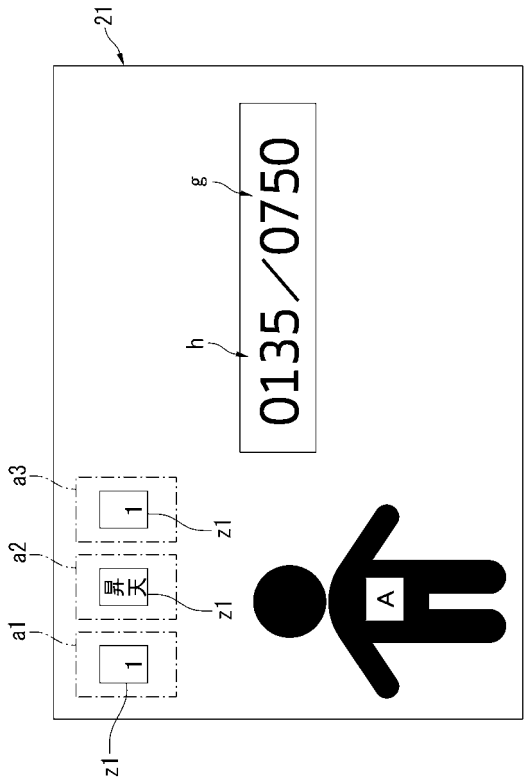
【図 2 4】



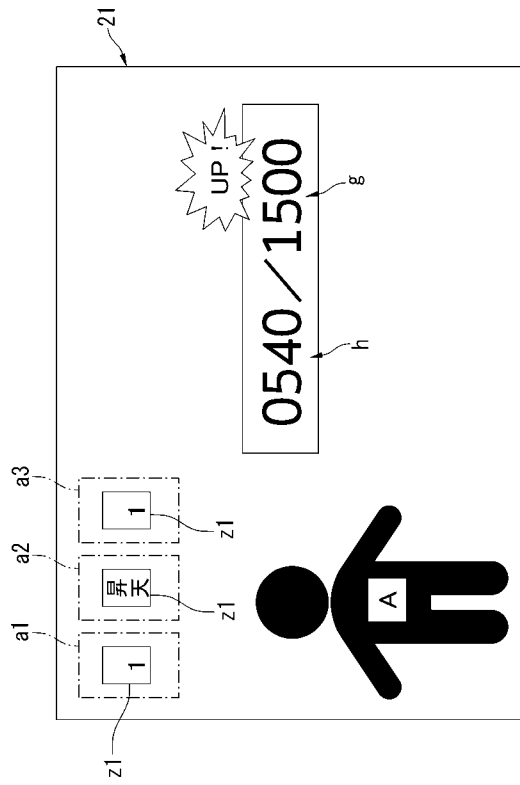
【図 2 5】



【図 2 6】



【図 27】



---

フロントページの続き

(72)発明者 秋山 祥春

東京都台東区東上野二丁目 2 番 9 号 株式会社平和内

(72)発明者 大岩 剛

東京都台東区東上野二丁目 2 番 9 号 株式会社平和内

(72)発明者 村上 範幸

東京都台東区東上野二丁目 2 番 9 号 株式会社平和内

F ターム(参考) 2C333 AA11 CA05 CA29 CA31 CA47 CA49 CA61 CA73 CA80