

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7107549号  
(P7107549)

(45)発行日 令和4年7月27日(2022.7.27)

(24)登録日 令和4年7月19日(2022.7.19)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全80頁)

(21)出願番号	特願2018-63713(P2018-63713)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	平成30年3月29日(2018.3.29)	(74)代理人	100150430 弁理士 河野 元
(65)公開番号	特開2019-170771(P2019-170771 A)	(72)発明者	續木 清貴 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和1年10月10日(2019.10.10)		審査官 河本 明彦
審査請求日	令和3年3月26日(2021.3.26)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段の操作に基づいて所定の操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、

画像を表示可能な表示画面と、

前記操作手段の外観を模した操作促進画像と、所定のキャラクタを模した特定演出画像とを前記表示画面に表示する促進演出を実行可能な促進演出実行手段と、を備え、

前記促進演出の実行中、前記表示画面に表示される前記操作促進画像の表示位置が変化するとともに、前記表示画面に表示される前記特定演出画像の視認可能となる表示部位が変化するものとなっており、

前記操作演出実行手段は、前記操作演出として、前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる可能性を示唆する予告演出を、前記促進演出の実行中における前記操作手段の操作に基づいて実行可能であって、前記操作手段が操作されたときの前記操作促進画像の表示位置と前記特定演出画像の表示部位との相対的な位置関係によって、前記予告演出の実行態様を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

**【 0 0 0 1 】**

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

**【背景技術】****【 0 0 0 2 】**

従来、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機が広く知られている。この種の遊技機において、遊技者が操作可能な演出ボタンを備え、所定の操作時期に演出ボタンが操作されることに基づいて、これに応じた演出を実行するように構成されたものが存在する（例えば特許文献1を参照）。

**【先行技術文献】**

10

**【特許文献】****【 0 0 0 3 】**

【文献】特開2011-155998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 】**

演出ボタンを備えた遊技機は、演出ボタンの操作を通じて遊技（演出）に参加する機会を遊技者に与えることにより興趣の向上を図れるという利点がある。しかしながら、今では演出ボタンを搭載することは当然となっており、演出ボタンを用いた演出も画一的になりがちであることから、演出ボタンを用いた演出に対する遊技者の関心を高めることが難しくなってきている。

20

**【 0 0 0 5 】**

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、演出ボタン等の入力手段を用いた演出に対する遊技者の関心を高め、遊技興趣の向上を図ることにある。

**【課題を解決するための手段】****【 0 0 0 6 】**

前述の課題を解決するために、本発明は以下の構成を採用した。

すなわち、本発明の遊技機は、

識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

30

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段の操作に基づいて所定の操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、  
画像を表示可能な表示画面と、

前記操作手段の外観を模した操作促進画像と、所定のキャラクタを模した特定演出画像とを前記表示画面に表示する促進演出を実行可能な促進演出実行手段と、を備え、  
前記促進演出の実行中、前記表示画面に表示される前記操作促進画像の表示位置が変化するとともに、前記表示画面に表示される前記特定演出画像の視認可能となる表示部位が変化するものとなっており、

前記操作演出実行手段は、前記操作演出として、前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる可能性を示唆する予告演出を、前記促進演出の実行中における前記操作手段の操作に基づいて実行可能であって、前記操作手段が操作されたときの前記操作促進画像の表示位置と前記特定演出画像の表示部位との相対的な位置関係によって、前記予告演出の実行態様を異ならせることが可能であることを要旨とする。

40

**【発明の効果】****【 0 0 2 4 】**

以上の本発明によれば、入力手段を用いた演出に対する遊技者の関心を高め、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

**【図面の簡単な説明】**

50

## 【0025】

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

10

- 【図9】変動パターンテーブルである。
- 【図10】主制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図11】メイン割り込み処理のフローチャートである。
- 【図12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。
- 【図13】始動入球時処理のフローチャートである。
- 【図14】普図動作処理のフローチャートである。
- 【図15】普通図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。
- 【図17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図19】普通図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図20】普通電動役物処理のフローチャートである。
- 【図21】特図動作処理のフローチャートである。
- 【図22】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図23】特図2当否判定処理のフローチャートである。
- 【図24】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図25】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図26】特図2乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図27】特図1当否判定処理のフローチャートである。
- 【図28】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図29】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図30】特図1乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図31】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図32】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図33】特別電動役物処理(大当たり遊技)のフローチャートである。
- 【図34】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図35】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図36】電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図37】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図38】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図39】2ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図40】10ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図41】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図42】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図43】操作演出関連処理のフローチャートである。
- 【図44】操作演出関連処理のフローチャートである。
- 【図45】(a)は促進演出(演出ボタン画像及び操作受付期間画像)の一例を示す説明図であり、(b)は操作受付期間の説明図である。
- 【図46】(a)は第1ボタン予告演出の先読みコメント予告パターンを示す表であり、

20

30

40

50

(b) は第 1 ボタン予告演出の当該コメント予告パターンを示す表であり、(c) は第 1 ボタン予告演出の当該背景予告パターンを示す表である。

【図 4 7】第 1 ボタン予告演出の表示画面の一例を示す説明図である。

【図 4 8】(a) は実施例 2 の第 1 ボタン予告演出の先読みコメント予告パターンを示す表であり、(b) は実施例 2 の第 1 ボタン予告演出の当該コメント & 色予告パターンを示す表である。

【図 4 9】実施例 2 の第 1 ボタン予告演出の表示画面の一例を示す説明図である。

【図 5 0】実施例 3 の第 1 ボタン予告演出の表示画面の一例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0026】

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

【0027】

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

【実施例 1】

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

10

20

30

40

50

出動作を行うもの（可動式の演出操作手段）であってもよい。

【0031】

遊技盤2には、発射ハンドル60の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域3が、レール部材4で囲まれて形成されている。遊技領域3には、遊技球を誘導する複数の遊技釘16が突設されており、レール部材4の先端には、球戻り防止片6が設けられている。球戻り防止片6は、一旦遊技領域へ誘導された遊技球を発射装置側へ戻るのを防止するためのものである。また、遊技盤2には、遊技の状況に応じて様々な光を発することが可能な装飾用の盤面ランプ5（図5を参照）も設けられている。

【0032】

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

10

【0033】

本実施例の演出図柄8L, 8C, 8Rは、それぞれ「1」～「9」までの数字を表した複数の図柄（演出識別情報）からなる。本実施例では、「1」～「9」の図柄（演出図柄）のうち、奇数図柄である「3」と「7」を赤色の図柄（以下、「赤図柄」ともいう）としており、これ以外の奇数図柄である「1」、「5」、「9」を緑色の図柄（以下、「緑図柄」ともいう）としている。また、偶数図柄である「2」、「4」、「6」、「8」を青色の図柄（以下、「青図柄」ともいう）としている。つまり、本実施例では、演出図柄8の種類（図柄種）として、赤図柄、緑図柄、青図柄の3つの図柄種が存在する。尚、この図柄種は一例であり、これ以外の態様で演出図柄の図柄種を定めることも可能である。例えば、演出図柄が「数字」と人物・動物等を模した「キャラクタ」により構成される場合、そのキャラクタの種類（例えば男性キャラクタ、女性キャラクタ、味方キャラクタ、敵キャラクタ等）によって演出図柄の図柄種を定めることが可能である。

20

【0034】

演出図柄表示領域7bに停止表示される左、中、右の演出図柄の組合せ（停止表示態様）によって、後述の第1特別図柄表示器41a（「第1特別図柄表示部」ともいう）に表示される第1特別図柄の変動表示の結果や、第2特別図柄表示器41b（「第2特別図柄表示部」ともいう）に表示される第2特別図柄の変動表示の結果、つまり、特別図柄当否判定（単に「当否判定」ともいう）の結果を、遊技者が認識し易いように表示する。本実施例では、変動表示している3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが停止表示する順序（停止順序）を、原則「左 右 中」としている。すなわち、停止順が1番目の停止図柄を左演出図柄8Lとし、停止順が2番目の停止図柄を右演出図柄8Rとし、停止順が3番目（最後）の停止図柄を中演出図柄8Cとしている。このうち、停止順が1番目の停止図柄のことを「第1停止図柄」ともいい、停止順が2番目の停止図柄のことを「第2停止図柄」ともいい、停止順が3番目の停止図柄のことを「第3停止図柄」や「最終停止図柄」ともいう。また、第1特別図柄、第2特別図柄、演出図柄のいずれかを指して単に「図柄」や「識別情報」ともいう。さらに、普通図柄のことを「普図」や「普通識別情報」、特別図柄のことを「特図」、第1特別図柄のことを「特図1」や「第1特図」、第2特別図柄のことを「特図2」や「第2特図」ともいう。また、演出図柄8を表示する画像表示装置7や第1特別図柄を表示する後述の第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄を表示する第2特別図柄表示器41bのことを「識別情報表示手段」ともいう。

30

40

50

## 【0035】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当り（特定結果）となり、その大当りの種別が16R大当りや6R大当り等になった場合には、「222」や「777」などの3桁同一のゾロ目（特定態様）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、特別図柄当否判定の結果が大当り（特定結果）となり、その大当りの種別が2R大当りになった場合には、「123」や「135」等のチャンス目（特別態様）で演出図柄を停止表示することが可能である。さらに、特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合には「637」や「373」などの3つの図柄のうち少なくとも1つの図柄が異なるバラケ目（非特定態様）で演出図柄を停止表示することが可能である。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域7bに表示される演出図柄を見て把握する。尚、大当りのうち2R大当りについては、外れの場合と同じ態様（バラケ目）で演出図柄を停止表示することも可能である。

10

## 【0036】

ここで、演出図柄の停止表示態様のうち、特別図柄当否判定の結果が大当り（特定結果）の場合に対応する停止表示態様のことを「大当り態様」、「特定態様」または「特定表示結果」ということがあり、特別図柄当否判定の結果が外れ（非特定結果）の場合に対応する停止表示態様のことを「外れ態様」、「非特定態様」または「非特定表示結果」ということがある。

20

## 【0037】

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

## 【0038】

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

30

## 【0039】

遊技領域3の中央付近であって画像表示装置7の前方には、演出図柄表示領域7bを取り囲むように、センター装飾体10が設けられている。センター装飾体10の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部11が設けられている。また、センター装飾体10の左部には、中空状のワープ部12が設けられている。ワープ部12にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域3を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部11へと誘導する。ステージ部11の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部11に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第1始動口20に入球可能とされている。さらに、センター装飾体10の上部には、LED等の電飾部材（盤面ランプ5）を有し遊技状態に応じて点灯・点滅等が可能であって、文字や図形等を象った装飾部材13が配されている。

40

## 【0040】

また、センター装飾体10の上部であって、装飾部材13の後方には、遊技演出に伴って

50

動作可能な可動装飾部材 14（可動役物）が設けられている。図3では、可動装飾部材14の一部分のみが視認可能となっているが、例えば、大当たりの可能性が比較的高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材14が下方に落下し、当該可動装飾部材14が表示画面7aの前面を覆い、その大部分が視認可能となる。これにより、遊技者は大当たりへの期待感を高めることとなる。尚、可動装飾部材14の動作パターンには、落下以外にも、例えば、上下への微動（振動）を繰り返す動作や、下方へ段階的に移動する動作など、種々のパターンが設けられている。

#### 【0041】

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

10

#### 【0042】

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

20

#### 【0043】

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

30

#### 【0044】

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

40

#### 【0045】

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

50

3が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくともよい。

【0046】

遊技領域3における第1始動口20の右方には、第1大入賞口30（「第1可変入球口」ともいう）を備えた第1大入賞装置31が設けられている。第1大入賞装置31は、開閉部材32を備え、開閉部材32の作動により第1大入賞口30を開閉するものである。開閉部材32は、第1大入賞口ソレノイド33（図5参照）により駆動される。第1大入賞口30は、開閉部材32が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第1大入賞装置31は、開閉部材32の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

【0047】

また、遊技領域3における第1大入賞口30の上方であってセンター装飾体10の右下部には、第2大入賞口35（「第2可変入球口」ともいう）を備えた第2大入賞装置36が設けられている。第2大入賞装置36は、開閉部材（羽根部材）37を備え、開閉部材37の作動により第2大入賞口35を開閉するものである。開閉部材37は、第2大入賞口ソレノイド38（図5参照）により駆動される。第2大入賞口35は、開閉部材37が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第2大入賞装置36は、開閉部材37の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

10

【0048】

遊技領域3におけるセンター装飾体10の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート28（遊技球通過口）が設けられている。ゲート28への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第2始動口21を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると、第2始動口21は開状態となる。さらに、遊技領域3の下部には、複数の一般入賞口27が設けられている。本実施例では、一般入賞口27を4個設けてあり、そのうちの3個を第1始動口20の左方に設けられた左一般入賞口とし、1個を第1大入賞口30の右方に設けられた右一般入賞口としている。第1始動口20、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35および一般入賞口27は、それぞれ賞球の払い出し契機となる入球口であり、各入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（賞球）が払い出される。具体的には、第1始動口20の賞球数は「5」、第2始動口21の賞球数は「3」、第1大入賞口30および第2大入賞口35の賞球数は「15」、一般入賞口27の賞球数は「10」としている。

20

30

【0049】

このように複数の入球口（第1始動口20、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、一般入賞口27及びゲート28）等が配されている遊技領域3を、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第1領域）3Aと、右側の右遊技領域（第2領域）3Bとに分けることができる。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を「左打ち」といい、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を「右打ち」という。ここで、複数の入球口のうち、第1始動口20および3個の左一般入賞口27は、遊技領域3のうち左遊技領域3Aを流下する遊技球が入球可能となるように設けてあり、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、右一般入賞口27およびゲート28は、遊技領域3のうち右遊技領域3Bを流下する遊技球が入球可能となるように設けてある。このため、本パチンコ遊技機1では、遊技開始の際には、原則、左打ちにて第1始動口20への入球を狙う。一方、第1始動口20への入球に基づく当否判定において大当たりとなり遊技状態が変化した際には、原則、右打ちにてゲート28、第2始動口21、第1大入賞口30および第2大入賞口35への入球を狙うこととなる。

40

【0050】

また、図3および図4に示すように、遊技盤2の右下部には主表示器40が配置されている。主表示器40には、第1特別図柄を変動表示および停止表示する第1特別図柄表示器

50

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

#### 【 0 0 5 1 】

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

#### 【 0 0 5 2 】

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

#### 【 0 0 5 3 】

図 4 に示すとおり、第 1 特別図柄表示器 4 1 a は、「i ~ p」で示す 8 個の LED で構成されており、第 1 特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第 1 特別図柄当否判定の結果として「1 6 R 第 1 大当り」、「6 R 第 2 大当り」、「6 R 第 3 大当り」、「6 R 第 4 大当り」および「6 R 第 5 大当り」の 5 種類の大当りが設けられており (図 8 を参照)、第 1 特別図柄表示器 4 1 a の LED は、それら 5 種類の大当りの各々に応じた表示態様 (特定態様、特定表示結果) を採ることが可能となっている。具体的には、第 1 特別図柄当否判定の結果が 1 6 R 第 1 大当りとなった場合には「i j n」の 3 個の LED を点灯させて残りを消灯させ (1 6 R 第 1 大当り図柄)、6 R 第 2 大当りとなった場合には「i n o」の 3 個の LED を点灯させて残りを消灯させ (6 R 第 2 大当り図柄)、6 R 第 3 大当りとなった場合には「i n p」の 3 個の LED を点灯させて残りを消灯させ (6 R 第 3 大当り図柄)、6 R 第 4 大当りとなった場合には「i j o」の 3 個の LED を点灯させて残りを消灯させ (6 R 第 4 大当り図柄)、6 R 第 5 大当りとなった場合には「j n o」の 3 個の LED を点灯させて残りを消灯させる (6 R 第 5 大当り図柄)。また、外れとなった場合には、「l o」の 2 個の LED を点灯させて残りを消灯させる (外れ図柄)。

#### 【 0 0 5 4 】

また、第 2 特別図柄表示器 4 1 b は、「a ~ h」で示す 8 個の LED で構成されており、第 2 特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第 2 特別図柄

当否判定の結果として「16R第6大当り」、「16第7大当り」、「12R第8大当り」、「6R第9大当り」、「2R第10大当り」、「16R第11大当り」および「2R第12大当り」の7種類の大当りが設けられており(図8を参照)、第2特別図柄表示器41bのLEDは、それら2種類の大当りの各々に応じた表示態様(特定態様、特定表示結果)を探ることが可能となっている。具体的には、第2特別図柄当否判定の結果が16R第6大当りとなった場合には「a b d」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(16R第6大当り図柄)、16R第7大当りとなった場合には「a b g」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(16R第7大当り図柄)、12R第8大当りとなった場合には「a b c」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(12R第8大当り図柄)、6R第9大当りとなった場合には「a f g」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(6R第9大当り図柄)、2R第10大当りとなった場合には「a b d e」の4個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(2R第10大当り図柄)、16R第11大当りとなった場合には「a b e」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ(16R第11大当り図柄)、2R第12大当りとなった場合には「a b d h」の4個のLEDを点灯させて残りを消灯させる(2R第12大当り図柄)。また、外れとなった場合には、「e h」の2個のLEDを点灯させて残りを消灯させる(外れ図柄)。

#### 【0055】

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

#### 【0056】

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

#### 【0057】

特図保留記憶部に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに実行できない場合、すなわち特別図柄の変動表示の実行中や特別遊技の実行中である場合であっても、所定数(本実施例では4)を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保することが可能となっている。

#### 【0058】

特図保留記憶部に記憶された特図保留の数は、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bに表示される。具体的には、第1特図保留表示器43aは「u v」の2個のLEDで構成されており、第1特図保留の数に応じてLEDを表示制御することにより、第1特図保留の数を表示するものとなっている。例えば、保留数が「0」の場合は「u v」(例えば、:消灯、:赤点灯、:緑点灯とする)というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「u v」というように「u」のLEDを消灯し「v」のLEDを赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「2」の場合は「u v」というように「u」のLEDを赤色で点灯させ「v」のLEDを消灯する表

示態様とし、保留数が「3」の場合は「u v」というように両方のLEDを赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「4(上限数)」の場合は「u v」というように両方のLEDを緑色で点灯させ表示態様とすることができます。

#### 【0059】

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

#### 【0060】

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

#### 【0061】

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

#### 【0062】

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

#### 【0063】

普図保留記憶部に記憶された普図保留の数は、普図保留表示器44に表示される。具体的には、普図保留表示器44は「qr」の2個のLEDで構成されており、普図保留の数に応じてLEDを点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「q r」(例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする)というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「q r」というように「q」のLEDを消灯し「r」のLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができます。また、保留数「2」～「4」についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

10

20

30

40

50

## 【0064】

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

## 【0065】

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

## 【0066】

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

## 【0067】

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

## 【0068】

第1始動口センサ20aは、第1始動口20内に設けられて第1始動口20に入球した遊技球を検知するものである。第2始動口センサ21aは、第2始動口21内に設けられて第2始動口21に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ28aは、ゲート28内に設けられてゲート28を通過した遊技球を検知するものである。第1大入賞口センサ30aは、第1大入賞口30内に設けられて第1大入賞口30に入球した遊技球を検知するものである。第2大入賞口センサ35aは、第2大入賞口35内に設けられて第2大入賞口35に入球した遊技球を検知するものである。一般入賞口センサ27aは、各一般入賞口27内にそれぞれ設けられて一般入賞口27に入球した遊技球を検知するものである。

## 【0069】

また、ソレノイド類としては、第2始動口ソレノイド24、第1大入賞口ソレノイド33および第2大入賞口ソレノイド38が接続されている。これら各種ソレノイドを「駆動手段」ともいう。第2始動口ソレノイド24は、可変入賞装置22の可動部材23を駆動す

10

20

30

40

50

るためのものである。第1大入賞口ソレノイド33は、第1大入賞装置31の開閉部材32を駆動するためのものである。第2大入賞口ソレノイド38は、第2大入賞装置36の開閉部材37を駆動するためのものである。

【0070】

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

【0071】

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

10

【0072】

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

20

【0073】

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

30

【0074】

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

40

【0075】

50

サブ制御基板 90 には、画像制御基板 100、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107 が接続されている。尚、サブ制御基板 90（サブ制御部）や画像制御基板 100（画像制御部）、音声制御基板 106（音声制御部）、ランプ制御基板 107（ランプ制御部）は、遊技の状況に応じて表示演出や音演出、ランプ演出（光演出）等の各種演出を、対応する演出用の装置や部材等（演出手段）に実行させる演出実行手段として機能するものである。また、識別情報の変動表示に関する情報を示唆する種々の予告演出（示唆演出）を、対応する演出用の装置や部材等（演出手段）に実行させる予告演出実行手段としても機能する。

#### 【0076】

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

#### 【0077】

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

#### 【0078】

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

#### 【0079】

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

10

20

30

40

50

E D ) の点灯制御を行う。

【 0 0 8 0 】

さらに、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 1 0 7 に中継基板 1 0 8 を介して接続された可動装飾部材 1 4 を動作させる。前述したように、可動装飾部材 1 4 は、センター装飾体 1 0 (装飾部材 1 3 の後方) に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン 9 1 は、可動装飾部材 1 4 を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ (「駆動データ」ともいう) を、サブ制御基板 9 0 の ROM に格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材 1 4 の動作を制御する。尚、ランプ制御基板 1 0 7 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU にランプの点灯制御や可動装飾部材 1 4 の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板 1 0 7 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

10

【 0 0 8 1 】

また、サブ制御基板 9 0 には、第 1 演出ボタン 6 3 a または第 2 演出ボタン 6 3 b (図 1 を参照) が操作 (押す、回転、引く等) されたことを検知する第 1 演出ボタン検知スイッチ 6 3 c および第 2 演出ボタン検知スイッチ 6 3 d が接続されている。従って、第 1 演出ボタン 6 3 a または第 2 演出ボタン 6 3 b に対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチからの信号がサブ制御基板 9 0 に入力される。尚、第 1 演出ボタン検知スイッチ 6 3 c および第 2 演出ボタン検知スイッチ 6 3 d を総称して単に「演出ボタン検知スイッチ」ともいう。

20

【 0 0 8 2 】

次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 における当否判定に係る制御 (取得情報判定手段) について説明する。本実施例では、特別図柄当否判定の結果として「大当たり」と「外れ」がある。「大当たり」のときには特別図柄表示部 4 1 に「大当たり図柄」が停止表示され、「外れ」のときには特別図柄表示部 4 1 に「外れ図柄」が停止表示される。特別図柄当否判定で大当たりと判定されると、停止表示された特別図柄の種類 (大当たり種別) に応じた開放パターンにて大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5 ) を開放する「特別遊技」が実行される。大当たりとなって実行される特別遊技を「大当たり遊技」という。

30

【 0 0 8 3 】

本実施例の大当たりには複数の種別がある。具体的には、図 6 に示すように、大当たりとして「1 6 R (ラウンド) 第 1 大当たり」、「6 R 第 2 ~ 第 5 大当たり」、「1 6 R 第 6 大当たり」、「1 6 R 第 7 大当たり」、「1 2 R 第 8 大当たり」、「6 R 第 9 大当たり」、「2 R 第 1 0 大当たり」、「1 6 R 第 1 1 大当たり」および「2 R 第 1 2 大当たり」の計 1 2 種類を設けている。これらの大当たりのうち、第 1 特別図柄に係る大当たりである「1 6 R 第 1 大当たり」および「6 R 第 2 ~ 第 5 大当たり」と、第 2 特別図柄に係る大当たりである「1 6 R 第 6 大当たり」および「1 6 R 第 1 1 大当たり」は、何れも、第 1 大入賞口 3 0 (下アタッカー) を用いた大当たり遊技に係る大当たりである。具体的には、「1 6 R 第 1 大当たり」および「1 6 R 第 6 大当たり」は、第 1 大入賞口 3 0 の開放回数 (ラウンド数) が 1 6 回で、開放時間が 1 回の開放 (1 ラウンド) につき 2 5 秒の大当たりである。また、「1 6 R 第 1 1 大当たり」は、第 1 大入賞口 3 0 の開放回数 (ラウンド数) が 1 6 回で、そのうち 1 回目 (1 R) ~ 1 0 回目 (1 0 R) の開放に係る開放時間が 1 回の開放 (1 ラウンド) につき 2 5 秒、1 1 回目 (1 1 R) ~ 1 6 回目 (1 6 R) の開放に係る開放時間が 1 回の開放 (1 ラウンド) につき 0.1 秒の大当たりである。つまり、「1 6 R 第 1 1 大当たり」は、第 1 大入賞口 3 0 の 1 6 回の開放のうち、1 回目 (1 R) ~ 1 0 回目 (1 0 R) の 1 0 回の開放 (1 0 ラウンド) は第 1 大入賞口 3 0 への遊技球の入球が容易 (可能) となり、残りの 1 1 回目 (1 1 R) ~ 1 6 回目 (1 6 R) の 6 回の開放 (6 ラウンド) は第 1 大入賞口 3 0 への遊技球の入球が困難 (不可能) となる大当たりである。このことから、「1 6 R 第 1 1 大当たり」は実質的に「1 0 R 大当たり」ともいえる。さらに、「6 R 第 2 ~ 第 5 大当たり」は、何れも、第 1 大入賞口 3 0 の開放回数 (ラウンド数) が 6 回で、開放時間が 1 回の開放 (1 ラウンド) に

40

50

つき 25 秒の大当りである。尚、ラウンドを、単に「R」ともいい、「ラウンド遊技」ともいう。

【0084】

一方、第2特別図柄に係る大当りである「16R第7大当り」、「12R第8大当り」、「6R第9大当り」、「2R第10大当り」および「2R第12大当り」は、第2大入賞口35（上アタッカー）を用いた大当り遊技に係る大当りである。具体的には、「16R第7大当り」、「12R第8大当り」および「6R第9大当り」は、第2大入賞口35の開放回数（ラウンド数）が夫々16回、12回、6回で、開放時間が何れも1回の開放（1ラウンド）につき25秒の大当りである。また、「2R第10大当り」および「2R第12大当り」は、何れも、第2大入賞口35の開放回数（ラウンド数）が2回、開放時間が何れも1回の開放（1ラウンド）につき0.1秒の大当りである。特別図柄表示部41は、これらの大当り種別に応じた大当り図柄が停止表示される。

10

【0085】

尚、16R第1大当り、16R第6大当り、16R第7大当り及び16R第11大当りのことを総じて「16R大当り」ともいい、16R第11大当りのことを「実質10R大当り」ともいい、6R第2～第5大当りおよび6R第9大当りのことを総じて「6R大当り」ともいい、2R第10大当りおよび2R第12大当りのことを総じて「2R大当り」ともいう。また、12R第8大当りのことを単に「12R大当り」ともいう。

【0086】

本実施例のパチンコ遊技機1では、発生（当選）した大当りの種別に応じて、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態や時短状態、高ベース状態等に移行させる。すなわち、特別図柄当否判定の結果が大当りで、その大当りの種別が前述の16R第1大当り、6R第2大当り、16R第6大当り、16R第7大当り、12R第8大当り、6R第9大当り及び2R第10大当りの何れかとなった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態を後述の「高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」とする。これに対して、特別図柄当否判定の結果が大当りで、その大当りの種別が前述の6R第3～第5大当り、16R第11大当り（実質10R大当り）及び2R第12大当りの何れかとなった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態を後述の「低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」とする。このことから、16R第1大当り、6R第2大当り、16R第6大当り、16R第7大当り、12R第8大当り、6R第9大当りおよび2R第10大当りは「確変大当り」として捉えることができ、6R第3～第5大当り、16R第11大当り（実質10R大当り）および2R第12大当りは「非確変大当り」（通常大当り、時短大当り）として捉えることができる。また、2R大当り（2R第10大当り、2R第12大当り）は、前述したように第2大入賞口35を1ラウンドにつき0.1秒で開放（一瞬開閉）させる大当りであり、このように極短時間で開放する第2大入賞口35に遊技球が入球する可能性は低く、したがって、第2大入賞口35への入球に基づく賞球を獲得できる可能性も低い。このような2R大当りは、所謂「出球なし大当り」ともいい、そのうち2R第10大当りのことを「出球なし確変大当り」ともいい、2R第12大当りのことを「出球なし通常（時短）大当り」ともいう。尚、0.1秒の開放（一瞬開閉）は、16R第11大当り（実質10R大当り）の11ラウンド～16ラウンドにおける第2大入賞口35の開放についても同様である。

20

【0087】

また、本実施例では、第2大入賞口35（上アタッカー）を開放させる大当りのうち、16R第7大当り、12R第8大当りおよび6R第9大当りについては、大当りの発生や大当り遊技の開始の際、何れのラウンド数の大当り遊技が行われるのかを、遊技者にとって分かり難いものとしている。すなわち、これらの大当りについては、画像表示装置7（表示画面7a）に表示される演出図柄8の停止表示態様やその他の演出を通じて、これから行われる大当り遊技の正確なラウンド数を把握（判別）し難くしている。このため、これらの大当りは、ラウンドがどこまで続く分からない状況下でラウンドを消化しつつ、6ラウンドや12ラウンドの終了を迎えるタイミング（ラウンド分岐）で、ラウンドがさらに

30

40

50

続くか否かに注目するといった遊技性となっている。このような大当りは、所謂「ランクアップボーナス」と呼ばれるもので、以下、この大当りのことを「R U B」と表記することもある。

#### 【0088】

第1特別図柄（特図1）の当否判定にて大当りとなった場合における各大当りへの振分確率は、16R第1大当りが5%、6R第2大当りが55%、6R第3大当りが5%、6R第4大当りが15%、6R第5大当りが20%となっている。これに対して、第2特別図柄（特図2）の当否判定にて大当りとなった場合における各大当りへの振分確率は、16R第6大当りが35%、16R第7大当り、12R第8大当り及び6R第9大当りがそれぞれ8%（つまり、R U Bが24%）、2R第10大当りが1%、16R第11大当り（実質10R大当り）が20%、2R第12大当りが20%となっている。すなわち、後述の開放延長機能の作動（高ベース状態の発生）により入球容易となった第2始動口21への入球に基づく当否判定（特図2当否判定）により大当りとなった場合には、第1始動口20への入球に基づく当否判定（特図1当否判定）により大当りとなった場合に比べ、16R大当りの出現率（振分確率）が高くなっている。このように本パチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる当否判定（特図1当否判定）において大当りとなるよりも、第2始動口21に遊技球が入球して行われる当否判定（特図2当否判定）において大当りとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されている。このため、遊技者は、第2始動口21への入球を期待して遊技を行う。特に第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能の作動中においては顕著である。

10

20

#### 【0089】

ここで、本パチンコ遊技機1では、大当りか外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当りとなった場合の大当りの種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図7（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は「0～629」までの範囲で値をとり、大当り種別決定用乱数は「0～99」までの範囲で値をとる。また、第1始動口20や第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数および大当り種別決定用乱数の他に「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。

30

#### 【0090】

変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数であり、「0～198」までの範囲で値をとる。また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数には、図7（B）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第2始動口21を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄抽選）のための乱数であり、「0～240」までの範囲で値をとる。

#### 【0091】

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

40

#### 【0092】

また、特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）について変動時間短縮機能が作動し

50

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

#### 【0093】

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

10

#### 【0094】

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

20

#### 【0095】

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

30

#### 【0096】

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

40

#### 【0097】

本実施例のパチンコ遊技機1では、前述したように、16R第1大当たり、6R第2大当たり、16R第6大当たり、16R第7大当たり、12R第8大当たり、6R第9大当たりおよび2R第10大当たりの何れかの何れかになった場合の大当たり遊技後（特別遊技後）の遊技状態は、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図6を参照）

50

。この遊技状態を特に「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。この高確高ベース状態は、高確率状態であることが遊技者にとって明らかな状態であり、遊技者にとってはいわゆる「確変状態」となる。

#### 【 0 0 9 8 】

また、6 R 第 3 ~ 第 5 大当たり、16 R 第 1 ~ 11 大当たり（実質 10 R 大当たり）および 2 R 第 1 ~ 2 大当たりの何れかになった場合の大当たり遊技後（特別遊技後）の遊技状態は、特別図柄の通常状態（低確率状態）になるとともに、特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図 6 を参照）。この遊技状態を特に「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（例えば 100 回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

10

#### 【 0 0 9 9 】

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

#### 【 0 1 0 0 】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域 3 B へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。高ベース状態では、低ベース状態と比べて第 2 始動口 2 1 が開放されやすくなっているからである。このため、普通図柄当否判定の契機となるゲート 2 8 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 へ遊技球を入球させるべく右打ちを行う。これにより、左打ちを行う場合に比べ、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器 4 7 が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域 3 B を狙って遊技球を発射すべきことを報知する（右打ち指示報知）。

20

#### 【 0 1 0 1 】

これに対して、低ベース状態（例えば低確低ベース状態）では、左打ちにより左遊技領域 3 A へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。低ベース状態では、高ベース状態と比べて第 2 始動口 2 1 が開放されにくくなっているからである。そのため、第 1 始動口 2 0 へ遊技球を入球させるべく左打ちを行う。これにより、右打ちを行う場合に比べ、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器 4 7 が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域 3 A を狙って遊技球を発射すべきことを報知する（左打ち指示報知）。

30

#### 【 0 1 0 2 】

発射方向表示器 4 7 は「y z」の 2 個の LED で構成されており、遊技状態に応じて LED を点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「y z」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「y z」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両 LED を点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

40

#### 【 0 1 0 3 】

ここで、本実施例のパチンコ遊技機 1 においては、大当たり遊技が行われていない低確低ベース状態を基準とすると、この低確低ベース状態を「通常遊技状態」もしくは「通常状態」として捉えることができ、当該状態で行う遊技を「通常遊技」として捉えることができる。これに対し、高確高ベース状態や低確高ベース状態は、低確低ベース状態に比べ遊技者にとって有利な状態であることから、これら高確高ベース状態や低確高ベース状態を「特別遊技状態」もしくは「特別状態」として捉えることができ、当該状態にて行う遊技を「特別遊技」として捉えることができる。

50

## 【0104】

また、特別図柄当否判定の結果が大当りとなる確率（大当り確率）の点からみると、確率変動機能が作動する高確率状態（確変状態）は、確率変動機能が作動しない低確率状態（通常状態、非確変状態）に比べ遊技者にとって有利な状態であることから、高確率状態を「特別遊技状態」もしくは「特別状態」として捉えることができ、当該状態にて行う遊技（高確率遊技）を「特別遊技」として捉えることができる。

## 【0105】

さらに、第2始動口21への入球頻度の点からみると、高ベース発生機能が作動する高ベース状態は、高ベース発生機能が作動しない低ベース状態に比べ遊技者にとって有利な状態であることから、高ベース状態を「特別遊技状態」もしくは「特別状態」として捉えることができ、当該状態にて行う遊技（高ベース遊技）を「特別遊技」として捉えることができる。

10

## 【0106】

また、大当り遊技は、特別図柄を変動表示させて大当り図柄が停止表示されることで実行され得る遊技であって、遊技者にとっては、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入球により多量の賞球を得ることが可能な有利な遊技であることから、大当り遊技を「特別遊技」として捉えることができ、当該大当り遊技が行われる遊技状態を「特別遊技状態」として捉えることができる。

## 【0107】

さらに、低ベース状態は、前述のように左打ちによって遊技球を左遊技領域3Aに進入させて遊技を進行させる状態であることから「左打ち状態」ともいえる。一方、高ベース状態および大当り遊技が行われる状態は、前述のように右打ちによって遊技球を右遊技領域3Bに進入させて遊技を進行させる状態であることから「右打ち状態」ともいえる。そして、前述のように、高ベース状態（右打ち状態）では、低ベース状態（左打ち状態）に比べ第2始動口21が開放されやすく、第1始動口20よりも第2始動口21の方が遊技球の入球が容易となり、また、第1始動口20への入球に基づく第1特別図柄の当否判定で大当りとなるよりも、第2始動口21への入球に基づく第2特別図柄の当否判定で大当りとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなっている。このことから、左打ち状態を「通常遊技状態」もしくは「通常状態」として捉えることができ、当該状態にて行う遊技を「通常遊技」として捉えることができる。また、右打ち状態を「特別遊技状態」もしくは「特別状態」として捉えることができ、当該状態にて行う遊技を「特別遊技」として捉えることができる。

20

## 【0108】

また、高確低ベース状態を備える場合、高確低ベース状態と低確低ベース状態との比較において、何れも低ベース状態である点で一致するものの、高確率状態では特別図柄の確率変動機能が作動して特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる確率が低確率状態よりも高くなることから、高確低ベース状態を「特別遊技状態」もしくは「特別状態」として捉えることができ、当該状態にて行う遊技を「特別遊技」として捉えることができる。

30

## 【0109】

以上のように、本パチンコ遊技機1にて実行可能な種々の遊技や遊技状態のうち、相対的に遊技者にとって有利となる遊技や遊技状態のことを「特別遊技」や「特別遊技状態」という。

40

## 【0110】

## [主制御メイン処理]

次に、図10～図36に基づいて遊技制御用マイコン81の動作（主制御部80による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、主制御基板80のROMから図10に示す主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、初期設定を行う（S1

50

01)。初期設定では、例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板80のCPUの設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間用コントローラ)の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。初期設定(S101)は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

#### 【0111】

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

10

#### 【0112】

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

20

#### 【0113】

##### [割り込み処理]

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

30

#### 【0114】

出力処理(S201)に次いで行われる入力処理(S202)では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ(第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a等(図5を参照))が検知した検知信号を読み込み、賞球情報としてRAMの出力バッファに記憶する。また、下皿62の満杯を検知する下皿満杯検知センサ(図示せず)からの検知信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAMの出力バッファに記憶する。

40

#### 【0115】

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

#### 【0116】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S203)に次いで、後述する始動口センサ検知処理(S204)、始動入球時処理(S205)、普図動作処理(S206)、特図動作処理(S207)、保留球数処理(S208)および電源断監視処理(S209)を実行する。その後、本発明に深く関連しない他の処理(S210)を実行して、割り込み処理(S105)を終了する。

50

そして、次に主制御基板 8 0 の C P U に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理の S102 ~ S104 の処理が繰り返し実行され（図 1 0 を参照）、割り込みパルスが入力されると（約 4 m s 後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にて R A M の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

#### 【 0 1 1 7 】

##### [ 始動口センサ検知処理 ]

図 1 2 に示すように、始動口センサ検知処理（S204）では、まず、遊技球がゲート 2 8 を通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 2 8 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する（S301）。遊技球がゲート 2 8 を通過していないければ（S301 で NO）、S305 の処理に移行し、ゲート 2 8 を遊技球が通過しているれば（S301 で YES）、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的には R A M に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が 4 未満であるか否か判定する（S302）。

10

#### 【 0 1 1 8 】

普通図柄保留球数が 4 未満でなければ（S302 で NO）、S305 の処理に移行する。一方、普通図柄保留球数が 4 未満であれば（S302 で YES）、普通図柄保留球数に「1」を加算し（S303）、普通図柄乱数取得処理（S304）を行う。普通図柄乱数取得処理（S304）では、R A M の更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - H、図 7（B））を取得し、その取得乱数値（取得情報）を、主制御基板 8 0 の R A M に設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

20

#### 【 0 1 1 9 】

S305 では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 2 1 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球していない場合（S305 で NO）には、S309 の処理に移行し、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球した場合には（S305 で YES）、特図 2 保留球数（第 2 特図保留の数、具体的には主制御部 8 0 の R A M に設けた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が 4（上限数）未満であるか否か判定する（S306）。そして、特図 2 保留球数が 4 未満でない場合（S306 で NO）には、S309 の処理に移行し、特図 2 保留球数が 4 未満である場合には（S306 で YES）、特図 2 保留球数に 1 を加算する（S307）。

30

#### 【 0 1 2 0 】

続いて特図 2 関係乱数取得処理（S308）を行う。特図 2 関係乱数取得処理（S308）では、R A M の更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - A）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - A S）及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - T 1）を取得し（つまり図 7（A）に示す乱数の値を取得し）、それら取得乱数値（取得情報）を第 2 特図保留記憶部 8 5 b のうち現在の特図 2 保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

#### 【 0 1 2 1 】

続いて第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 2 0 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する（S309）。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球していない場合（S309 で NO）には処理を終えるが、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球した場合には（S309 で YES）、特図 1 保留球数（第 1 特図保留の数、具体的には主制御部 8 0 の R A M に設けた第 1 特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が 4（上限数）未満であるか否か判定する（S310）。そして、特図 1 保留球数が 4 未満でない場合（S310 で NO）には、処理を終えるが、特図 1 保留球数が 4 未満である場合には（S310 で YES）、特図 1 保留球数に「1」を加算する（S311）。

40

#### 【 0 1 2 2 】

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

50

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

#### 【0123】

##### [始動入球時処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検知処理(S204)に次いで始動入球時処理(S205)を行う。図13に示すように、始動入球時処理(S205)では、まず、特図2保留球数が「1」増加したか否かを判定する(S315)。そして、特図2保留球数が「1」増加したと判定した場合(S315でYES)、S316の処理に移行する。これは、第2始動口に遊技球が入球したことに基づいて、始動口センサ検知処理(S204)におけるS307で特図2保留球数に「1」を加算した場合が該当する。一方、特図2保留球数が増加していないと判定した場合(S315でNO)、S319の処理に移行する。

10

#### 【0124】

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

20

#### 【0125】

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

30

#### 【0126】

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

40

#### 【0127】

また、主制御部80から送信した特図2始動入球コマンドをサブ制御部90で解析することで、大当たりに係る情報であるかどうか、大当たり種別は何れであるか、変動パターンは何れであるか等を、サブ制御部90が識別できるものとされている。また、本実施例では、これに加えて、特図2始動入球コマンドを解析することで、取得した特図2取得乱数が高

50

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

#### 【0128】

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

10

#### 【0129】

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

#### 【0130】

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

20

#### 【0131】

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

30

#### 【0132】

##### [普図動作処理]

遊技制御用マイコン81は、始動入球時処理（S205）に次いで、図14に示す普図動作処理（S206）を行う。普図動作処理（S206）では、普通図柄表示器42及び可変入賞装置22に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス1、2、

40

50

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

#### 【0133】

##### [普通図柄待機処理]

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

10

20

30

40

#### 【0134】

##### [普通図柄当否判定処理]

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

#### 【0135】

##### [普通図柄乱数シフト処理]

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

#### 【0136】

50

## [普通図柄変動中処理]

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

## 【0137】

## [普通図柄確定処理]

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

10

## 【0138】

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

20

## 【0139】

## [普通電動役物処理]

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

30

## 【0140】

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

40

## 【0141】

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

## 【0142】

50

これに対して、S1001において普図当り終了フラグがONであれば(S1001でYES)、S903またはS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFにするとともに(S1011)、普図当りフラグをOFFにし(S1012)、普図動作ステータスを「1」にセットして(S1013)処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、図13に示す普図動作処理(S206)として再び普通図柄待機処理(S402)が実行されることになる。

#### 【0143】

##### [特図動作処理]

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

10

#### 【0144】

##### [特別図柄待機処理]

図22に示すように、特別図柄待機処理(S1102)では、まず、第2始動口21の保留球数(即ち特図2保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1201)。特図2保留球数が「0」である場合(S1201でYES)、即ち、第2始動口21への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第1始動口20の保留球数(即ち特図1保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1206)。そして、特図1保留球数も「0」である場合(S1206でYES)、即ち、第1始動口20への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置7の表示画面7aを待機画面とする処理中(客待ち用のデモ画面の実行中)であるか否かを判定し(S1211)、待機画面とする処理中であれば(S1211でYES)、処理を終え、待機画面とする処理中でなければ(S1211でNO)、待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する(S1212)。

20

#### 【0145】

待機画面設定処理(S1212)では、特別図柄が変動表示していないことを条件に、待機画面(デモ画面、客待ち画面)の表示開始(客待ち開始)を指示する客待ち開始コマンドをRAMの出力バッファにセットするとともに、客待ち開始コマンドをセット済(送信済み)であることを示す不図示の客待ち開始フラグをONにする。客待ち開始コマンドが出力処理(S201)によってサブ制御基板90に出力(送信)されると、サブ制御基板90(演出制御用マイコン91)が所定のタイミング(例えば、客待ち開始コマンドの受信から所定時間経過)で画像制御基板100(画像制御用マイコン101)に対して待機画面の表示を指示し、これにより画像表示装置7の表示画面7aに待機画面(図示せず)が表示される。ここで、前述のS1211の処理では、この客待ち開始フラグを参照して待機画面とする処理中であるか否かを判定するものとなっており、客待ち開始フラグがONであれば、待機画面とする処理中であると判定する(S1211でYES)。また、待機画面設定処理(S1212)の実行に際し、特図2保留球数および特図1保留球数がともに「0」であっても(S1201でYES、S1206でYES)、未だ特別図柄が変動表示している場合、待機画面設定処理(S1212)では客待ち開始コマンドのセットや客待ちフラグのON設定を行うことなく、そのまま処理を終える。

30

#### 【0146】

S1201において特図2保留球数が「0」でない場合(S1201でNO)、即ち、第2始動口21への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の

40

50

特図2当否判定処理(S1202)、特図2変動パターン選択処理(S1203)、特図2乱数シフト処理(S1204)、特図2変動開始処理(S1205)をこの順に行う。また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合(S1201でYES、S1206でNO)、即ち、第2始動口21に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第1始動口20への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図1当否判定処理(S1207)、特図1変動パターン選択処理(S1208)、特図1乱数シフト処理(S1209)、特図1変動開始処理(S1210)をこの順に行う。このように本実施例では、第1特図保留に基づく第1特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合(S1201でYES)に限って行われる。すなわち第2特図保留の消化(第2特別図柄の変動表示)は、第1特図保留の消化(第1特別図柄の変動表示)に優先して実行される。そして本実施例では、第2特図保留に基づく当否判定の方が、第1特図保留に基づく当否判定よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たりになりやすくなっている(図8(B))。

10

## 【0147】

## [特図2当否判定処理]

図23に示すように、特図2当否判定処理(S1202)では、まず、判定値として、RAMの第2特図保留記憶部85bの最下位の領域(即ち第2特図保留の1個目に対応するRAM領域)に記憶されている(最も古い記憶の)特別図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-A)を読み出す(S1301)。次いで、確変フラグがONであるか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する(S1302)。そして、高確率状態でなければ(S1302でNO)、すなわち通常状態であれば、大当たり判定テーブル(図8(A))のうち通常状態用の大当たり判定テーブル(大当たり判定値が「3」及び「397」)に基づいて当否判定を行う(S1303)。一方、高確率状態であれば(S1302でYES)、大当たり判定テーブル(図8(A))のうち高確率状態用の大当たり判定テーブルに基づいて当否判定を行う(S1304)。高確率状態用の大当たり判定テーブルでは、大当たり判定値は、「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

20

## 【0148】

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

30

## 【0149】

ここで、ラウンド表示器45は、2R用ランプ、6R用ランプ、12R用ランプ及び16R用ランプの4個のLEDで構成されている(図4を参照)。そして、例えば2R大当たりになると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、2R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2R 6 12 16R」(例えば、：点灯、：消灯とする)の様な表示態様となる。また、6R大当たりになると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、6R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2R 6 12 16R」の様な表示態様となる。また、12R大当たりになると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、12R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2R 6 12 16R」の様な表示態様となる。また、16R大当たりになると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、16R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2R

40

50

6 12 16 R」の様な表示態様となる。

### 【0150】

#### [特図2変動パターン選択処理]

図22に示すように、特別図柄待機処理(S1102)では、特図2当否判定処理(S1202)に次いで、特図2変動パターン選択処理を行う(S1203)。図24及び図25に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1203)では、まず、遊技状態が時短状態であるか否か(時短フラグがONであるか否か)を判定する(S1401)。S1401で、時短状態でないと判定した場合(S1401でNO)、すなわち非時短状態であれば、次いで、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1402)。S1402で、大当たりフラグがONであると判定した場合(S1402でYES)、非時短状態大当たり用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ大当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1403)。本実施例では、変動パターンP1～P3の何れかが選択される。尚、本実施例では、変動パターンが決まれば変動時間も決まるものとされている。次いで、S1404の処理に移行する。

10

### 【0151】

一方、S1402で、大当たりフラグがONでないと判定した場合(S1402でNO)、次いで第2特別図柄の保留数が「1」又は「2」であるか否かを判定する(S1405)。ここでいう保留数とは、本処理により変動パターンを決定している情報も含めた記憶数であるので、保留記憶の数は「1」～「4」の何れかの値とされる。そして、S1405で、保留数が「1」又は「2」であると判定した場合(S1405でYES)、第1保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「1, 2」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1406)。本実施例では、変動パターンP4～P7の何れかが選択される。一方、S1405で、保留数が「1」又は「2」でない、すなわち「3」又は「4」であると判定した場合(S1405でNO)、第2保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「3, 4」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1407)。本実施例では、変動パターンP8～P11の何れかが選択される。また、第1保留数外れ用テーブルは、第2保留数外れ用テーブルよりも、比較的長時間の変動時間の変動パターンを選択する可能性が高く設定されている。また、選択可能な最も短時間の変動時間(12000ms)も、第2保留数外れ用テーブルのもの(4000ms)よりも長い時間とされている。

20

### 【0152】

また、S1401で、時短状態であると判定した場合(S1401でYES)、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1408)。S1408で、大当たりフラグがONであると判定した場合(S1408でYES)、時短状態大当たり用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ大当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1409)。本実施例では、変動パターンP12～P14の何れかが選択される。

30

### 【0153】

一方、S1408で、大当たりフラグがONでないと判定した場合(S1408でNO)、次いで保留数が「1」であるか否かを判定する(S1410)。ここでいう保留数も前述と同様であり、保留数は「1」～「4」の何れかの値とされている。S1410で、保留数が「1」であると判定した場合(S1410でYES)、第3保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「1」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1411)。本実施例では、変動パターンP15～P18の何れかが選択される。また、S1410で、保留数が「1」でない、すなわち、保留数が「2」～「4」の何れかであると判定した場合(S1410でNO)、第4保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「2～4」に該当する部分)を参照して、変

40

50

動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。本実施例では、変動パターン P 1 9 ~ P 2 2 の何れかが選択される。ここで、時短状態でかつ外れの場合に選択される変動パターンは、非時短状態でかつ外れの場合に選択される変動パターンと比較して、短い変動パターンが選択される可能性が高くなっている。これは、時短状態において変動時間の短い変動パターンがより多く選択されようにすることで、特図保留の消化スピードを早める（時短中の遊技を迅速に進行させる）ためである。

#### 【 0 1 5 4 】

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図 2 4 に示すその他の処理を行い（S1404）、処理を終える。その他の処理（S1404）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドを R A M の出力バッファにセットする等の処理を行う。また、この処理でセットされた変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）によりサブ制御部 9 0 に送信される。

10

#### 【 0 1 5 5 】

##### [ 特図 2 乱数シフト処理 ]

図 2 6 に示すように、特図 2 乱数シフト処理（S1204）では、まず、特図 2 保留球数を 1 ディクリメントする（S1501）。次いで、第 2 特図保留記憶部 8 5 b における各種カウンタ値の格納場所を、1 つ下位側（例えば第 2 特図保留記憶部 8 5 b がアドレス「0 0 0 0」～「0 0 0 3」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0 0 0 0」側）にシフトする（S1502）。そして、第 2 特図保留記憶部 8 5 b の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第 2 特図保留の 4 個目に対応する R A M 領域を 0 クリアして（S1503）、この処理を終える。

20

#### 【 0 1 5 6 】

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

#### 【 0 1 5 7 】

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

30

#### 【 0 1 5 8 】

##### [ 特図 1 当否判定処理 ]

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

40

#### 【 0 1 5 9 】

##### [ 特図 1 変動パターン選択処理 ]

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

#### 【 0 1 6 0 】

##### [ 特図 1 乱数シフト処理 ]

図 3 0 に示すように、特図 1 乱数シフト処理（S1209）では、まず、特図 1 保留球数を 1 ディクリメントする（S1801）。次いで、第 1 特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1 つ下位側にシフトする（S2002）。そして、第 1 特図保留記憶部の最上位

50

のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合)第1特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S1803)、この処理を終える。

#### 【0161】

特図1乱数シフト処理(S1209)を実行した後は、図22に示す特図1変動開始処理(S1210)を実行する。特図1変動開始処理(S1210)では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。

#### 【0162】

##### [特別図柄変動中処理]

図31に示すように、特別図柄変動中処理(S1104)では、まず、特別図柄の変動時間(図22のS1203又はS1208で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図9を参照)が経過したか否かを判定する(S1901)。変動時間が経過していないと判定した場合(S1901でNO)、処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

10

#### 【0163】

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

20

#### 【0164】

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

30

#### 【0165】

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

#### 【0166】

##### [特別図柄確定処理]

図32に示すように、特別図柄確定処理(S1106)では、まず、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S2001)。大当たりフラグがONであれば(S2001でYES)、次いで確定した大当たりの種別が16R大当たりであるか否かを判定し、16R大当たりであると判定した場合(S2002でYES)、大当たり遊技中に実行するラウンドの回数をカウントするラウンドカウンタの値に「16」をセットし(S2003)、S2009の処理に移行する。一方、S2002で、大当たりの種別が16R大当たりでないと判定した場合(S2002でNO)、確定した大当たりの種別が12R大当たりであるか否かを判定し(S2004)、12R大当たりであると判定した場合(S2004でYES)、ラウンドカウンタの値に「12」をセットし(S2005)、S2009の処理に移行する。一方、S2004で、大当たり種別が12R大当たりでないと判定した場合(S2004でNO)、確定した大当たりの種別が6R大当たりであるか否かを判定し(S2006)、6R大当たりであると判定した場合(S2006でYES)、ラウンドカウンタの値に「6」をセットし(S2007)、S2009の処理に移行する。一方、S2006で、大当たりの種別が6R大当たりでないと判定した場合(S2006でNO)、確定した大当たりの種別は2R大当たりであるため、ラウンドカウンタの値に「2」をセットし(S2008)、S2009の処理に移行する。

40

50

## 【0167】

S2009では、確定した大当たりの種別（種類）に応じた大入賞口開放パターンをセットし（S2009）、S2010の処理に移行する。ここで、前述したように、大入賞口の開放パターンは、大当たりの種別に応じて定められているので、今回確定した大当たりに対応する大入賞口開放パターンをセットする（図6を参照）。そして、夫々の大当たり遊技において、S2009でセットした大入賞口開放パターンに基づく大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放動作が実行される。

## 【0168】

S2010では、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンドをセットする（S2010）。本実施例では、オープニングコマンドとして、16R第1大当たりに対応する第1オープニングコマンド、6R第2～第5大当たりに対応する第2オープニングコマンド、16R第6大当たりに対応する第3オープニングコマンド、RUB（16R第7大当たり、12R第8大当たり、6R第9大当たり）に対応する第4オープニングコマンド、2R大当たり（2R第10大当たり、2R第12大当たり）に対応する第5オープニングコマンドおよび16R第11大当たり（実質10R大当たり）に対応する第6オープニングコマンドの計6種類が設けられている。S2010では、今回確定した大当たり（開始する大当たり）の種別に応じたオープニングコマンドがセットされる。そして、主制御部80（遊技制御用マイコン81）は、セットしたオープニングコマンドを、出力処理（S201）により、所定のタイミングでサブ制御部90に対して送信し、当該オープニングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該オープニングコマンドに基づいて所定の遊技演出の実行処理を行う。

10

20

30

## 【0169】

オープニングコマンドをセットしたら、大当たり遊技のオープニング期間を開始し（S2011）、特図動作ステータスを「4」にセットする（S2012）。また、S2001において大当たりフラグがONでないと判定した場合（S2001でNO）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2013）、処理を終える。尚、オープニング期間は、大当たり遊技における大入賞口の最初の開放動作を開始する前であって、特別図柄（演出図柄）の変動表示を実行不能とした後に設定される期間であり、「開始期間」ともいう。また、この「開始期間」において実行する演出を「開始演出（オープニング演出）」ともいう。本実施例では、確定した大当たりの種別と、その大当たりが確定したとき（つまり、大当たり図柄が停止表示されたとき）の遊技状態とによって、オープニング期間（オープニング時間）が決まるものとなつてあり、前述のオープニングコマンドによってオープニング期間が特定可能となっている。よって、オープニングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該オープニングコマンドにより特定される大当たり種別およびオープニング期間に基づいて、オープニング演出を行うことが可能となっている。

## 【0170】

## [特別電動役物処理（大当たり遊技）]

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

40

## 【0171】

次に、大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する（S2105）。大当たり終了フラグは、大当たり遊技において大入賞装置（第1大入賞装置31および第2大入賞装置36）の開放処理が全て終了（大当たり遊技が終了）したことを示すフラグである。大当たり終了フラグ

50

がONでなければ(S2105でNO)、次いでラウンドの開始時期であるか否かを判定する(S2106)。これは、前述した大当たり種別毎に設定した大入賞口開放パターンに基づいて判定する。例えば、1ラウンド目の開始前であれば、オープニング期間が終了して1ラウンド目の最初の開放処理を実行するタイミングであるか否かによって判定する。また、既に1ラウンド目を開始した後であれば、前のラウンドが終了し、かつ、所定のインターバル期間が終了している否かによって判定する。

#### 【0172】

S2106で、ラウンド開始時期であると判定した場合(S2106でYES)、対応するラウンドのラウンド開始コマンドをセットし(S2107)、大入賞口開放処理を行う(S2108)。これにより、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)が開放状態となり所定のラウンドが開始することとなる。尚、S2107では、1ラウンド目の開始であれば「1R開始コマンド」、2ラウンド目の開始であれば「2R開始コマンド」のように、開始するラウンドを特定可能なラウンド開始コマンドがセットされる。セットされたラウンド開始コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。S2108の大入賞口開放処理では、実行される大当たりの種別に応じて定められた大入賞口開放パターン、すなわち、前述のS2009でセットした大入賞口開放パターンに基づいて大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)を開放させるべく、開閉部材を動作(開動作)させる。

10

#### 【0173】

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

20

#### 【0174】

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

30

#### 【0175】

ここで、本実施例のラウンド終了条件として、(1)実行中のラウンド遊技において定められた大入賞口の開放時間(例えば、25s)、つまりラウンド遊技の実行時間が経過したこと、(2)実行中のラウンド遊技において大入賞口に予め定められた規定数(例えば、10球)の遊技球が入球したこと、の2つの条件が定められている。そして、何れか一方の条件が成立すると、当該先に成立した条件に基づいてラウンド終了条件が成立したこととなる。S2113で、ラウンド終了条件が成立していないと判定した場合(S2113でNO)、処理を終える。

#### 【0176】

一方、S2113で、ラウンド終了条件が成立したと判定した場合(S2113でYES)、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットし(S2114)、S2115の処理に移行する。S2114では、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドがセットされる。セットされたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。

40

#### 【0177】

S2115では、大入賞口閉鎖処理を行い(S2115)、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開閉部材を動作(閉動作)させて、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)を閉鎖状態とする。また、大入賞口閉鎖処理では、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)を閉鎖状態に保つ閉鎖時間、すなわちインターバル時間をセットする。次いで、S2116でインターバル時間が経過したか否かを判定し(S2116)

50

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

10

#### 【0178】

S2119では、予め定められた複数のエンディングコマンドの中から、今回の大当たり発生時の遊技状態や今回の大当たりの種別、大当たり遊技後の遊技状態等に応じたエンディングコマンドが選択され、当該選択されたコマンドがセットされる。こうしてセットされるエンディングコマンドの種類によって、実行される（設定される）エンディング期間（エンディング時間）が決まるものとなっている。エンディング期間は、大当たり遊技における大入賞口（第1大入賞口30および第2大入賞口35）の全ての開放動作を終了した後であって、特別図柄（演出図柄）の変動表示を実行可能とする前に設定される期間であり、「終了期間」ともいう。エンディング期間（終了期間）では、第1大入賞口30および第2大入賞口35は閉鎖状態とされている。この「終了期間」に実行する演出を「終了演出（エンディング演出）」ともいう。

20

#### 【0179】

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

30

#### 【0180】

また、S2105において、大当たり終了フラグがONであると判定した場合（S2105でYES）、大当たり遊技における最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング時間が経過したか否か、すなわち、前述のS2120の処理で開始したエンディング期間の終了タイミングか否かを判定し（S2122）、エンディング時間が経過していないと判定した場合（S2122でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過したと判定した場合（S2122でYES）、大当たり終了フラグをOFFにし（S2123）、後述する遊技状態設定処理（S2124）を行う。次いで、大当たりフラグをOFFにし（S2125）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2126）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、図21に示す特図動作処理（S207）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。尚、以上の特別電動役物処理（S1108）を実行する遊技制御用マイコン81は、「特別遊技実行手段」として機能するものといえる。

#### 【0181】

##### 【遊技状態設定処理】

図34に示すように、遊技状態設定処理（S2124）ではまず、今回終了した大当たり遊技が確変大当たりに係るものであるか否かを判定する（S2201）。本実施例では、前述したように、16R第1大当たり、6R第2大当たり、16R第6大当たり、16R第7大当たり、12R第8大当たり、6R第9大当たりおよび2R第10大当たりの7種類を確変大当たりとしていることから、S2201では、それら7種類のうちの何れかに該当するか否かを判定する。そして、今回終了したのが確変大当たりであると判定した場合（S2201でYES）、確変フラグをONにするとともに（S2202）、確変カウンタに「10,000」をセットし（S2203）、さらに時短フラグをONにするとともに（S2204）、時短カウンタに「10,000」をセットして（S2205）、処理を終える。

40

#### 【0182】

50

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

#### 【0183】

一方、S2201で、確変大当たりでないと判定した場合（S2201でNO）、すなわち、今回終了したのが非確変大当たり（通常大当たり）に係る大当たり遊技である場合、確変フラグをONにすることなく、時短フラグをONにするとともに（S2206）、時短カウンタに「100」をセットして（S2207）、処理を終える。本実施例では、前述したように、6R第3～第5大当たり、16R第11大当たり（実質10R大当たり）および2R第12大当たりの5種類を非確変大当たりとしているので、これら5種類のうちの何れかに係る大当たり遊技が終了すると、遊技状態が、低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態（すなわち低確高ベース状態）となる。この低確高ベース状態は、特別図柄の変動表示が100回行われること（特別図柄当否判定が100回行われること）、及び次の大当たりが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。尚、時短カウンタおよび確変カウンタは、第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数とを合算した回数を計数するものである。

#### 【0184】

##### [保留球数処理]

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

#### 【0185】

尚、特図保留球数が加算された際の特図保留球数のデータ、すなわち始動入球（始動入賞）の発生に伴う特図保留球数のデータについては、前述の始動入球コマンドに含めるか、加算後（始動入球後）の特図保留球数を示す保留球数コマンドを始動入球コマンドとともに

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

#### 【0186】

##### [電源断監視処理]

図11に示すように、遊技制御用マイコン81は、保留球数処理(S208)に次いで電源断監視処理(S209)を行う。図36に示すように、電源断監視処理(S209)では、まず、電源断信号の入力の有無を判定し(S2601)、入力がなければ(S2601でNO)、処理を終了する。一方、電源断信号の入力があれば(S2601でYES)、現在の遊技機の状態（確変か否か、当り遊技中か否か、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等）に関するデータをRAMに記憶するとともに(S2602)、電源断フラグをONにし(S2603)、その後は割り込み処理(S105)に戻ることなくループ処理をする。

10

#### 【0187】

##### [サブ制御メイン処理]

次に、図37～図44に基づいて、演出制御用マイコン91の動作（サブ制御部90による制御処理）について説明する。尚、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、サブ制御基板90（サブ制御部）のRAMに設けられている。サブ制御基板90に備えられた演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、サブ制御基板90のROMから図37に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、CPU初期化処理を行う(S4001)。CPU初期化処理(S4001)では、スタックの設定、定数設定、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

20

#### 【0188】

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

30

#### 【0189】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する(S4005)。乱数シード更新処理(S4005)では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、サブ制御基板90のRAMの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出の態様（変動演出パターン）を決定する変動演出決定用乱数や、予告演出を決定する予告演出決定用乱数

40

50

、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 80 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。尚、乱数の更新に際して、乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 80 から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板 80 から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとすることができます。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板 90 の RAM の所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

#### 【 0 1 9 0 】

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、サブ制御基板 90 の RAM 内の出力バッファ（「サブ出力バッファ」ともいう）に格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板 100、音声制御基板 106 およびランプ制御基板 107 のうち、対応するコマンド送信先となる制御基板に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置 7、スピーカ 67、盤面ランプ 5、枠ランプ 66 及び可動装飾部材 14 等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や、大当たり遊技に係る特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン 91 は続いて、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、2 ms タイマ割り込み処理（S4009）、及び 10 ms タイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置 7 の表示画面 7a（演出図柄表示領域 7b）上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

#### 【 0 1 9 1 】

##### 〔受信割り込み処理〕

受信割り込み処理（S4008）では、図 38 に示すように、ストローブ信号（STB 信号）が ON か否か、すなわち主制御基板 80 から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン 91 の外部 INT 入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101 で、ストローブ信号が ON でないと判定した場合（S4101 で NO）、処理を終える。一方、S4101 で、ストローブ信号が ON であると判定した場合（S4101 で YES）、主制御基板 80 から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板 90 の RAM に格納し（S4102）、処理を終える。この受信割り込み処理（S4008）は、他の割り込み処理（S4009、S4010）に優先して実行される処理である。

#### 【 0 1 9 2 】

##### 〔 2 ms タイマ割り込み処理〕

2 ms タイマ割り込み処理（S4009）は、サブ制御基板 90 に 2 ms e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 39 に示すように、2 ms タイマ割り込み処理（S4009）では、まず、演出ボタン検知スイッチ 63c、63d からの検知信号（入力検知信号）に基づいてスイッチデータ（エッジデータ及びレベルデータ）を作成する入力処理を行う（S4201）。次いで、枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプを発光させるためのランプデータを出力するランプデータ出力処理（S4202）と、可動装飾部材 14（電気的駆動源）を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理（S4203）とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の 10 ms タイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う（S4204）。

#### 【 0 1 9 3 】

##### 〔 10 ms タイマ割り込み処理〕

10 ms タイマ割り込み処理（S4010）は、サブ制御基板 90 に 10 ms e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 40 に示すように、10 ms タイマ割

10

20

30

40

50

り込み処理 (S4010) では、まず、後述する受信コマンド解析処理 (S4302) を行う。次いで、2 ms タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10 ms タイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板 90 の RAM に格納するスイッチ状態取得処理を行い (S4303)、後述する操作演出関連処理を行う (S4304)。その後、ランプデータ (盤面ランプ 5 や枠ランプ 66 の点灯を制御するデータ) を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する (S4305)。

#### 【0194】

##### [受信コマンド解析処理]

図 4-1 に示すように、受信コマンド解析処理 (S4302) では、まず、主制御基板 80 から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し (S4395)、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合 (S4395 で NO)、S4401 の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合 (S4395 で YES)、演出保留情報記憶処理 (S4400) を行って、S4401 の処理に移行する。演出保留情報記憶処理 (S4400) は、S4395 で受信した始動入球コマンド (特図 1 始動入球コマンド又は特図 2 始動入球コマンド) に含まれる各種情報を、特別図柄の種類 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) 及び始動入球コマンドの送受信時 (コマンド生成時) の特図保留球数に応じて、シフトメモリ形式でサブ制御基板 90 の RAM の所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。前述したように、主制御基板 80 から送られてくる始動入球コマンド (特図 1 始動入球コマンド、特図 2 始動入球コマンド) には、始動入球に基づき事前判定が行われた場合の当該事前判定の結果に関する情報 (保留先読み情報)、具体的には、特別図柄当否判定に係る当否情報や、大当たり種別決定用乱数値を示す情報、変動パターン乱数値を示す情報等が含まれているので (図 1-3 を参照)、これらの情報を演出保留情報として記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図 1 の保留球数「4」に対応する特図 1 始動入球コマンドである場合、その特図 1 始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当たり種別等の情報を、特図 1 演出保留情報記憶領域のうち保留数 4 に対応する領域に、特図 1 演出保留情報として記憶する。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。サブ制御基板 90 における演出保留情報記憶領域の記憶内容 (演出保留情報) は、前述の主制御基板 (主制御部) 80 における特図保留記憶部 (第 1 特図保留記憶部、第 2 特図保留記憶部) の記憶内容 (取得情報) と一致するものである。このことから、サブ制御基板 90 の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。

#### 【0195】

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

#### 【0196】

続いて、S4405 では、主制御基板 80 から大当たり遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する (S4408)。ここで、大当たり遊技関連コマンドとは、大当たり遊技の実行にあたり主制御基板 80 から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当たり遊技の開始 (大

10

20

30

40

50

当りの発生)に際して送信されるオープニングコマンド(S2010を参照)、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド(S2107を参照)、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド(S2114を参照)、大当たり遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド(S2119を参照)等が該当する。S4405では、これらの大当たり遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していない(S4405でNO)、S4407の処理に移行し、受信している(S4405でYES)、当該受信したコマンドの種類に応じた演出の実行に係る処理を行う(S4406)。例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当たりの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当たりの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした大当たりに係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、大当たり遊技の進行状況に合わせて、オープニング演出やラウンド演出等の大当たり遊技に関連する演出(「大当たり遊技関連演出」ともいう)を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

#### 【0197】

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

#### 【0198】

##### [変動演出開始処理]

次に、受信コマンド解析処理(S4302)にて実行される変動演出開始処理(S4402)について説明する。図42に示すように、変動演出開始処理(S4402)では、まず、変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理(S4501)を行う。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングでS4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値(取得情報)を取得する。この取得した値(取得情報)に基づいて、実行する演出図柄遊技演出(変動演出)の態様や予告演出の態様、停止表示する演出図柄等を決定する。

#### 【0199】

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

#### 【0200】

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

出モード E に対応する。現在のモードステータスを参照することで、現在の演出モードを特定することが可能である。

#### 【 0 2 0 1 】

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

10

#### 【 0 2 0 2 】

本実施例では、演出モード A は低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モード B は低確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モード C は高確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モード D, E は低確高ベース状態および高確高ベース状態の何れかに制御されているときに実行される。従って、演出モードが A ~ C の何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握することができる。一方、演出モードが D または E である場合、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態（時短状態）であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握することは困難である。その意味において演出モード D, E は、確率非報知モードといえる。尚、本実施例では、16R 第 1 大当たり、16R 第 6 大当たりおよび R U B の何れかに係る大当たり遊技の終了後は演出モード C となり、6R 第 2 ~ 第 5 大当たりの何れかに係る大当たり遊技の終了後は演出モード D となり、16R 第 11 大当たり（実質 10R 大当たり）に係る大当たり遊技の終了後は演出モード B となり、2R 大当たりに係る大当たり遊技の終了後は演出モード E となる。

20

#### 【 0 2 0 3 】

次いで、S4504 では、画像表示装置 7、盤面ランプ 5、可動装飾部材 14 等を用いて行う変動演出のパターン（変動演出パターン）を決定するための図示しない変動演出パターン決定テーブルをセットする（S4504）。具体的には、S4503 で参照したモードステータス（現在の演出モード）と主制御部 80 から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブルをセットする。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1（変動パターン P1）」（図 9 を参照）であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した大当たり時変動演出パターン決定テーブルがセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄遊技演出の実行態様（演出図柄の変動態様等）を決定するためのもので、演出モード（モードステータス）に対応する複数の変動演出パターン決定テーブル（図示せず）がサブ制御基板 90 の ROM に予め格納されている。S4504 では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503 で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。

30

#### 【 0 2 0 4 】

次いで、S4505 では、S4501 において取得した変動演出決定用乱数および S4504 においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する（S4505）。変動演出パターンとしては、演出図柄表示領域 7b で表示される演出図柄 8 の変動態様（演出図柄遊技演出の実行態様）が設定される。これにより、演出図柄遊技演出（変動演出）において、リーチ演出を実行する場合（リーチ有り変動演出）や、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合（キャラクタ変動演出）、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合（リーチ無し変動演出）等が決定される。

40

#### 【 0 2 0 5 】

50

ここで、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりであることを示す場合の演出図柄 8 の表示態様として、3 個の演出図柄 8 L, 8 C, 8 R がすべて同一（ゾロ目）となる態様（大当たり態様、特定態様）を設けている場合において、3 個の演出図柄 8 L, 8 C, 8 R のうちの 2 個が大当たり態様を構成する図柄で停止表示（仮停止）され、残り 1 個が変動表示を続けている状態で、残り 1 個の演出図柄が大当たり態様を完成させる図柄で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。このようなリーチ演出のことを「特定演出」や「特定演出表示」ともいう。本実施例では、演出図柄 8 の変動表示（変動演出）の開始後、所定時間（例えば 9 秒）が経過したところで、左演出図柄 8 L（第 1 停止図柄）、右演出図柄 8 R（第 2 停止図柄）の順で演出図柄の停止表示（ここでは仮停止）が行われる。このとき、左演出図柄 8 L（第 1 停止図柄）と右演出図柄 8 R（第 2 停止図柄）が同じ数字の図柄（リーチ図柄）であればリーチ成立となり、これにより遊技者はリーチ演出の開始（発生）を認識することとなる。このリーチ成立までの流れは、ノーマルリーチや S P リーチ等のリーチ有り変動演出の種類（リーチ種別）を問わず、基本的に同様である。尚、左演出図柄 8 L（第 1 停止図柄）と右演出図柄 8 R（第 2 停止図柄）が同じ数字の図柄で停止（仮停止）し、中演出図柄 8 C（最終停止図柄）が変動表示している状態のことを「リーチ状態」ともいう。

#### 【0206】

また、S4505 では、S4501 において取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄 8（「停止演出図柄」ともいう）を決定し、これを設定する。ここで、停止表示の種類には、仮停止表示（仮停止）と確定停止表示（確定停止）がある。仮停止とは、演出図柄のスクロール表示（変動表示）が一旦停止（一時停止）され、演出図柄が表示画面上の所定の停止位置（例えば演出図柄表示領域 7 b）にて、その数字やキャラクタ等を認識できる程度に僅かに動いた状態で表示されることを意味する。僅かに動いた状態のことを「揺れ変動」ともいう。一方、確定停止とは、演出図柄のスクロール表示（変動表示）が終了して、演出図柄が表示画面上の所定の停止位置（例えば演出図柄表示領域 7 b）にて、その数字やキャラクタ等を認識できる状態で完全に停止して表示されることを意味する。演出図柄が変動表示を経て確定停止されると、その変動表示の表示結果（変動演出の結果）が確定的に表示（確定表示）されること（導出表示されること）となる。したがって、演出図柄の仮停止は、確定停止に至るまで 1 回または複数回行うことが可能である。

#### 【0207】

S4505 において決定（選択）する停止演出図柄は、仮停止する図柄（以下「仮停止図柄」ともいう。）と、確定停止する図柄（以下「確定停止図柄」ともいう。）である。具体的に、演出図柄遊技演出（変動演出）の結果として停止表示（確定停止）される演出図柄 8、すなわち確定停止図柄は、特別図柄当否判定の結果が外れであってリーチ有り外れの場合は、「7 8 7」等の 3 つの演出図柄 8 L, 8 C, 8 R のうち 1 つの演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目（リーチ外れ目、外れ態様）とされ、リーチ無し外れの場合は、「6 3 5」等の 3 つの演出図柄 8 L, 8 C, 8 R のうち少なくとも 1 つの演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目（完全外れ目、外れ態様）とされる。

#### 【0208】

一方、特別図柄当否判定の結果が大当たりである場合の停止演出図柄（確定停止図柄）は、大当たりの種別が 1 6 R 第 1 大当たり及び 1 6 R 第 6 大当たりの何れかであれば「7」のゾロ目（7 7 7）とされ、6 R 第 2 ~ 第 5 大当たり及び 1 6 R 第 1 1 大当たり（実質 1 0 R 大当たり）の何れかであれば、「7」以外の奇数図柄のゾロ目（1 1 1、3 3 3 等）または偶数図柄（青図柄）のゾロ目（2 2 2、4 4 4 等）とされ、R U B に相当する大当たりであれば「3 3」や「4 4」等の専用図柄「」を含む R U B 専用出目とされ、2 R 大当たりであれば「1 3 5」等の予め定めた出目（チャンス目）とされる。尚、R U B 専用出目を構成する停止演出図柄（確定停止図柄）のうち、専用図柄「」とされる中演出図柄 8 C 以外の左右演出図柄 8 L, 8 R（第 1 停止図柄、第 2 停止図柄）については「7」以外の数字図柄とされる。また、「7」のゾロ目（7 7 7）は、1 6 R 第 1 大当たり又は 1 6 R 第 6 大当

10

20

30

40

50

りでしか出現しない 1 6 R 確変大当り ( R U B 除く ) 専用の停止演出図柄 ( 停止表示態様 ) となっている。

#### 【 0 2 0 9 】

また、確定停止に至る前の変動表示の途中で一旦仮停止される演出図柄 8 、すなわち仮停止図柄は、基本的には、前述のゾロ目 ( 大当り態様 ) 以外の出目 ( リーチ外れ目、完全外れ目等 ) とされる。但し、例えば、演出図柄 8 をゾロ目で停止した後に再度変動表示させる所謂「再抽選」を実行する変動演出パターンの場合には、仮停止図柄がゾロ目 ( 大当り態様 ) とされる。この場合、仮停止図柄は、相対的に有利度合の低い大当り ( 例えば確変大当りよりも有利度合の低い通常大当り ) に対応する出目とされる。さらに、演出図柄 8 は、変動表示が終了して確定停止する直前 ( 間際 ) にも仮停止されることから、確定停止直前に仮停止する演出図柄 8 も仮停止図柄であるが、この場合の仮停止図柄は確定停止図柄と同じとなる。

10

#### 【 0 2 1 0 】

ここで、演出モード A ( 低確率時短なし ) は低ベース状態であり、低ベース状態では主として第 1 特別図柄の変動表示が行われる。このため、低ベース状態における特別図柄当否判定の結果として、 1 6 R 第 6 大当り、 R U B 、 1 6 R 第 1 1 大当り ( 実質 1 0 R 大当り ) 等の第 2 特別図柄に対応する大当りが得られるのは稀である。また、演出モード B ( 低確率時短あり ) 、演出モード C ( 高確率時短あり ) 、演出モード D , E ( 低確率時短あり又は高確率時短あり ) は何れも高ベース状態であり、高ベース状態では主として第 2 特別図柄の変動表示が行われる、このため、高ベース状態における特別図柄当否判定の結果として、 1 6 R 第 1 大当りや 6 R 第 2 ~ 第 5 大当り等の第 1 特別図柄に対応する当りが得られるのは稀である。さらに、本実施例で示す演出図柄 8 の停止表示態様 ( 出目、図柄組合せ ) はあくまでも一例であり、停止演出図柄 ( 仮停止図柄、確定停止図柄 ) として何を停止表示するかは適宜設定可能である。

20

#### 【 0 2 1 1 】

本実施例のパチンコ遊技機 1 には、演出図柄 8 の変動態様 ( 変動演出パターン ) として、 リーチ A 、 リーチ B 、 リーチ C 、 スーパーリーチ ( 「 S P リーチ」ともいう ) A 、 スーパーリーチ B 、 スーパーリーチ C 、 キャラクタ演出等が設定されており、 S4505 で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない ( これを「ノーマル変動」ともいう ) かが決定される。そして、リーチ有り変動演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び変動演出パターン決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。ここで、演出図柄遊技演出として S P リーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当りとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、 S P リーチ演出はリーチ ( ノーマルリーチ ) 演出と比較して大当り信頼度 ( 大当りとなる可能性 ) の高い遊技演出であるといえる。尚、リーチ演出は、主として、変動時間が 3 0 0 0 0 m s 以上の変動パターン ( 図 9 を参照 ) を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定 ( 実行 ) され得る。そのうち、変動時間が 4 5 0 0 0 m s 以上の場合には、リーチ演出として S P リーチ演出が設定 ( 実行 ) される。

30

#### 【 0 2 1 2 】

ここで、演出図柄 8 の変動表示は、基本的に次のようにして行われる。すなわち、 3 つの演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動表示を開始した後、全図柄の変動速度が高速で略一定となり、その後、所定時間が経過したタイミングで、第 1 停止図柄 ( 本例では左演出図柄 8 L ) の変動速度が低下して第 1 停止図柄が停止 ( 仮停止 ) する。これに次いで第 2 停止図柄 ( 本例では右演出図柄 8 R ) の変動速度が低下して第 2 停止図柄が停止 ( 仮停止 ) し、最後に第 3 停止図柄 ( 本例では中演出図柄 8 C ) の変動速度が低下して第 3 停止図柄が停止 ( 仮停止 ) する。この後、 3 つの演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が確定停止することで、変動表示の表示結果が導出表示され、これをもって 1 回の変動表示が終了する。このような変動表示の開始から終了までの流れをベースとして、ノーマル変動やリーチ演出等が行われる。

40

50

## 【0213】

具体的に、例えば、特図保留球数や遊技状態に応じた特別図柄の変動時間短縮機能が作動していない場合（変動時間短縮機能非作動時）において、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rが変動表示を開始した場合、当該変動開始から所定時間（例えば9秒）が経過したタイミングで左演出図柄8L（第1停止図柄）が停止（仮停止）し、これに続いて右演出図柄8R（第2停止図柄）が停止（仮停止）する。このとき、左右の演出図柄8L, 8Rが同じ数字の図柄で停止してリーチが成立すればリーチ演出に発展し、リーチが成立しなければ（つまり、ノーマル変動であれば）、右演出図柄8R（第2停止図柄）の停止（仮停止）に続いて中演出図柄8C（第3停止図柄）が停止（仮停止）する。本実施例では、ノーマル変動にて、演出図柄8の変動開始から第3停止図柄（本例では中演出図柄8C）が停止（仮停止）するまでにかかる時間は11秒となっている。尚、特別図柄の変動時間短縮機能が作動している場合のノーマル変動では、変動表示の開始から左演出図柄8L（第1停止図柄）が停止（仮停止）するまでにかかる時間が通常（変動時間短縮機能非作動時）よりも短くなり、これに伴って、右演出図柄8R（第2停止図柄）および中演出図柄8C（第3停止図柄）が停止（仮停止）するまでにかかる時間も短くなる。

10

## 【0214】

また、本実施例のパチンコ遊技機1は、S4505で決定（設定）可能な演出図柄8の変動演出パターンとして、演出図柄8の変動表示を複数回行うように見せる複数変動態様を備えている。複数変動態様のことを「再変動態様」や「疑似連態様」ともいう。再変動態様（「再変動パターン」ともいう）に基づく演出図柄8の変動表示（「再変動演出」や「疑似連演出」ともいう）では、演出図柄8を変動表示した後に一旦仮停止させるとともに該仮停止後に演出図柄8を再び変動させる再変動表示（単に「再変動」ともいう）が行われる。具体的に、演出図柄8の変動表示を開始して当該変動表示の速度（変動速度）が高速で略一定となった後、3つの演出図柄8L, 8C, 8Rのうち最終停止図柄（第3停止図柄）である中演出図柄8Cを前述の再変動図柄として、演出図柄8の仮停止表示を行った後、演出図柄8を再び高速で変動表示（再変動）させる。こうした演出図柄8の再変動（および仮停止）の実行回数が、再変動パターンによって定められる。尚、再変動演出にて仮停止させる演出図柄の数は少なくとも1つであればよい。したがって、本実施例のように3つの演出図柄をすべて仮停止させた後に再変動させるだけでなく、2つの演出図柄（例えば左演出図柄8Lと右演出図柄8R）を仮停止させた後に3つの演出図柄をすべて再変動させたり、1つの演出図柄（例えば左演出図柄8L）を仮停止させた後に3つの演出図柄をすべて再変動させたりすることも可能である。

20

## 【0215】

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

30

## 【0216】

尚、前述のS4502での変動開始コマンドの解析結果により特定可能な特別図柄当否判定の結果、すなわち今回の特図変動表示に係る当否判定（大当たり判定）の結果（大当たり又は外れ）や、同じく変動開始コマンドの解析結果により特定可能な特別図柄の変動パターン情報、すなわち今回の特図変動表示に係る変動パターン、さらには前述のS4400で記憶される演出保留情報により特定可能な事前判定結果、すなわち現在記憶されている特図保留の先読み結果等によって、S4506で設定する予告演出パターン、すなわち実行する予告演出の種類（予告種）や態様、予告演出の有無等は異なるものとなる。また、予告演出を実行する場合、複数の予告演出のうち、一の予告演出（一種類の予告演出）を行うこともあれ

40

50

ば、二以上の予告演出（複数種の予告演出）を複合して行うこと、すなわち、一の変動表示中（変動演出中）に複数種の予告演出を各々の実行タイミングで行うこともある。

#### 【 0 2 1 7 】

ここで、本実施例では、予告演出の一種として、演出ボタン 6 3 を用いた予告演出（以下「ボタン予告演出」ともいう。）を備えており、S4506では、ボタン予告演出の実行パターン（以下「ボタン予告演出パターン」ともいう。）を、ボタン予告演出の実行有無を含めて設定（決定）する。本実施例のボタン予告演出は、主として、演出図柄 8 の変動表示中の所定時期に実行することが可能となっており、当該所定時期に遊技者が演出ボタン 6 3（例えば第 1 演出ボタン 6 3 a）を操作することで、当該操作に応じた演出が予告演出として実行されるものである。この演出ボタン 6 3 の操作に基づく予告演出（ボタン予告演出）は「保留先読み予告」または「当該変動予告」として実行されるもので、当該演出内容によって、現在記憶されている特図保留に基づく変動表示の表示結果や現在実行中の変動表示の表示結果が大当たりとなる可能性（つまり、大当たり信頼度）が示唆される。尚、演出ボタン 6 3 の操作に基づいて実行される演出のことを「操作演出」や「入力演出」ともいう。

#### 【 0 2 1 8 】

本実施例では、演出図柄 8 の変動表示中におけるボタン予告演出の実行可能なタイミングとして、（1）演出図柄 8（演出図柄 8 L, 8 C, 8 R）が変動表示を開始してから左演出図柄 8 L（第 1 停止図柄）が停止（仮停止）するまでの期間（以下「第 1 期間」ともいう。）と、（2）左演出図柄 8 L（第 1 停止図柄）及び右演出図柄 8 R（第 2 停止図柄）が停止（仮停止）してリーチ成立となってから 3 つ演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が停止（仮停止または確定停止）するまでの期間（以下「第 2 期間」ともいう。）と、（3）3 つ演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が一旦仮停止した後に変動表示を再開してから確定停止するまでの期間（以下「第 3 期間」ともいう。）と、の 3 つの期間を定めている。そして、本パチンコ遊技機 1 には、これら 3 つの期間（タイミング）のそれぞれで実行可能な複数種のボタン予告演出パターンを設けてあり、ボタン予告演出を実行する場合には、そのボタン予告演出を、どのタイミングで、どのパターンで実行するのかが、S4506で決定される。すなわち、S4506では、先のS4505で決定（選択）した変動演出パターンに即したボタン予告演出パターンが、予告演出決定用乱数（ボタン予告演出決定用乱数）と、ボタン予告決定テーブル（図示せず）とに基づいて決定（選択）される。尚、第 1 期間で実行可能なボタン予告演出のことを「第 1 ボタン予告演出」ともいい、第 2 期間で実行可能なボタン予告演出のことを「第 2 ボタン予告演出」ともいい、第 3 期間で実行可能なボタン予告演出のことを「第 3 ボタン予告演出」ともいう。

#### 【 0 2 1 9 】

次いで、S4507では、S4505で設定した変動演出パターンおよびS4506で設定した予告演出パターンに基づいて演出図柄 8 の変動表示（変動演出）や予告演出等を開始するための変動演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4507）、変動演出開始処理を終える。S4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御用マイコン 1 0 1 は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4505で設定された変動演出パターンに対応する所定の変動演出用画像データと、変動演出開始コマンドに基づき特定される予告演出パターン、すなわちS4506で設定された予告演出パターンに対応する所定の予告演出用画像データを画像制御基板 1 0 0 の ROM から読み出して、該読み出した画像データによる変動演出や予告演出等を画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上で実行する。また、演出表示器 1 0 2 での 2 個の LED による変動表示（点滅表示）も実行する。

#### 【 0 2 2 0 】

##### [ 操作演出関連処理 ]

次に、10 ms タイマ割り込み処理（S4010）にて実行される操作演出関連処理（S4304）について説明する。操作演出関連処理（S4304）は、演出ボタン 6 3（第 1 演出ボタン 6 3 a、第 2 演出ボタン 6 3 b）による演出（操作演出、入力演出）の実行に係る処理で

ある。図43に示すように、操作演出関連処理(S4304)では、まず、操作受付期間フラグがOFFであるか否かを判定し(S4601)、OFFでない(ONである)と判定した場合(S4601でNO)、後述するS4606の処理に移行する。一方、操作受付期間フラグがOFFであると判定した場合(S4601でYES)、操作受付期間の開始タイミングであるか否かを判定し(S4602)、開始タイミングでない場合(S4602でNO)、S4603以降の処理を行うことなく本処理(操作演出関連処理)を終え、開始タイミングである場合(S4602でYES)、操作受付期間フラグをONにする(S4603)。

#### 【0221】

ここで、操作受付期間とは、演出ボタン63の操作(入力手段による入力)を有効なものとして受け付ける期間のことである。前述のS4506にてボタン予告演出パターンが設定された場合、これを受けて開始される変動演出は、そのボタン予告演出パターンに基づくボタン予告演出を伴うもの(ボタン予告あり変動演出)となるが、当該変動演出の実行中にボタン予告演出の実行タイミングが到来すると(S4602でYES)、これに伴って操作受付期間フラグをONにして(S4603)、操作受付期間を開始(発生)させるのである。したがって、操作受付期間フラグの設定状況(ON/OFF)に基づいて操作受付期間中であるか否かを特定することが可能であり(S4601)、このことから操作受付期間フラグは、操作受付期間中であるか否かを示すフラグであるといえる。このように操作受付期間フラグをONにする処理(S4603)を行う演出制御用マイコン91(サブ制御部)は、「受付期間発生手段」として機能するものといえる。尚、変動演出中のボタン予告演出の実行タイミングは、前述のS4506で設定されるボタン予告演出パターンに基づくものであり、前述した「第1期間」、「第2期間」および「第3期間」の3つの期間のうち1又は複数の期間において発生し得るものである。

10

#### 【0222】

次いで、S4604では、操作受付期間タイマをセットする(S4604)。操作受付期間タイマは、操作受付期間の開始から終了までの時間、すなわち、操作受付期間の長さを規定するためのタイマである。本実施例では、操作受付期間を5000ms(5秒)としており、操作受付期間タイマを減算式タイマとしていることから、S4604では、操作受付期間タイマに5000msをセットするものとしている。S4604でセットした操作受付期間タイマは、後述の操作促進演出の開始に伴って作動(時間計測)を開始する。尚、操作受付期間は5000ms(5秒)でなくてもよく、変動演出パターンやボタン予告演出パターンに応じて適宜定めることが可能である。また、ボタン予告演出パターン(ボタン予告演出の種類)にかかわらず一律の時間(固定時間)としたり、ボタン予告演出パターン(ボタン予告演出の種類)によって変化し得る時間(可変時間)としたりすることが可能である。さらに、操作受付期間タイマは加算式タイマであってもよい。

20

#### 【0223】

次いで、S4605では、演出ボタン63の操作を遊技者に促すための操作促進演出(以下単に「促進演出」ともいう。)を開始するための促進演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットする(S4605)。本パチンコ遊技機1には、第1演出ボタン63aと第2演出ボタン63bの2種類の演出ボタンが設けられており(図1、図5等を参照)、ボタン予告演出で使用する演出ボタン(操作対象の演出ボタン)の種類および操作態様が、ボタン予告演出パターンによって定められている。演出ボタンの操作態様は、第1演出ボタン63aと第2演出ボタン63bのそれぞれについて設けられている。具体的には、第1演出ボタン63aを1回押下する操作(以下「単押し」ともいう。)と、第1演出ボタン63aを所定時間押し続ける操作(以下「長押し」ともいう。)と、所定時間内に第1演出ボタン63aを複数回繰り返し押下する操作(以下「連打」ともいう。)と、第2演出ボタン63bを1回奥側に押す操作(以下「横押し」ともいう。)と、第2演出ボタン63bを1回手前側に引く操作(以下「引っ張り」ともいう。)と、第2演出ボタン63bを時計回り又は反時計回りの方向に回転させる操作(以下「回転」ともいう。)が設けられている。

30

#### 【0224】

40

50

S4605でセットされる促進演出開始コマンドは、前述のS4506で設定されたボタン予告演出パターンに基づくボタン予告演出、すなわち、今回のボタン予告演出に係る操作対象の演出ボタン（第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63b）およびその操作態様を示す情報を含んでいる。この促進演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、受信した促進演出開始コマンドに基づき特定される演出ボタンの種類及びその操作態様に対応する促進演出用画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる促進演出を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

#### 【0225】

ここで、促進演出は、例えば、図45（a）に示すように、演出ボタン（図示のものは第1演出ボタン63a）の外観を模した演出ボタン画像BGと、操作受付期間を示す操作受付期間画像KGを、変動演出を表示中の表示画面7aに表示することにより行われる。前述したように、本実施例では、演出ボタンとして第1演出ボタン63aと第2演出ボタン63bの2種類が存在し、各演出ボタンの操作態様として「単押し」、「長押し」、「連打」等の複数の態様が存在するものとなっている。このことに対応して、促進演出では、今回のボタン予告演出に係る操作対象の演出ボタンが、その操作態様に応じた態様で動く様子を表した画像（動画像）を、演出ボタン画像BGとして表示する。例えば、操作対象の演出ボタンが第1演出ボタン63aであり、その操作態様が「単押し」である場合、第1演出ボタン63aが上方に突出した状態から下降し、その後に元の突出した状態に戻る（上昇する）様子を表した画像（動画像）を表示する。また、図45（a）に示すように、演出ボタン画像BGの下方には、操作受付期間（本実施例では5秒）の残り時間をレベルゲージで表した画像（動画像）を、操作受付期間画像KGとして表示する。このような促進演出を構成する演出ボタン画像BGと操作受付期間画像KGの何れか一方または両方のことを「促進画像」や「操作促進画像」ともいう。また、こうした促進演出を実行するにあたり、促進演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットして画像制御基板100に送信する処理を行う演出制御用マイコン91と、当該コマンドに基づいて促進画像（操作促進画像）を画像表示装置7（表示画面7a）に表示する処理を行う画像制御用マイコン101は、「促進画像表示手段」として機能するものといえる。尚、図45（a）では第1演出ボタン63aの外観を模した演出ボタン画像BGを示しているが、操作対象の演出ボタンが第2演出ボタン63bである場合には、第2演出ボタン63bの外観を模した演出ボタン画像BGを、その操作態様（横押しや回転等）に応じた動きを伴って表示するものとなる。

#### 【0226】

次いで、S4606では、演出ボタン63（第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63b）が操作されたか否かを判定する（S4606）。このS4606の判定は、前述の2msタイマ割り込み処理（S4009）にて演出ボタン検知スイッチ63c、63dからの検知信号に基づいて作成されるスイッチデータ、すなわち、前述のスイッチ状態取得処理（S4303）にてRAMに格納されたスイッチデータを参照して行われる。その結果、演出ボタン63が操作されたと判定した場合（S4606でYES）、図44に示す後述のS4610以降の処理を行い、演出ボタン63が操作されていないと判定した場合（S4606でNO）、S4604でセットされた操作受付期間タイマが「0」（ゼロ）であるか否かを判定する（S4607）。前述したように、S4604では操作受付期間タイマに5000ms（5秒）がセットされ、該操作受付期間タイマが減算式とされていることから、S4607で操作受付期間タイマが「0」でないと判定されれば（S4607でNO）、操作受付期間は未だ残っていることとなり、「0」であると判定されれば（S4607でYES）、演出ボタン63が操作されることなく操作受付期間が経過（終了）したこととなる。そこで、S4607にて操作受付期間タイマが「0」でないと判定した場合（S4607でNO）、S4608以降の処理を行ことなく本処理を終え、操作受付期間タイマが「0」であると判定した場合（S4607でYES）、促進演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットするとともに（S4608）、操作受付期間フラグをOFFして（S4609）、本処理を終える。S4608でセットした促進演出終了コマンドが、コ

10

20

30

40

50

マンド送信処理 (S4006) により画像制御基板 100 に送信されると、画像制御用マイコン 101 は、画像表示装置 7 の表示画面 7a 上で実行していた促進演出を終了する。これにより、それまで表示画面 7a に表示されていたボタン画像 BG および操作受付期間画像 KG が画面上から消去される。

#### 【0227】

これに対し、演出ボタン 63 が操作されたと判定した場合 (S4606 で YES)、すなわち、操作有効期間内 (促進演出の実行中) に操作対象の演出ボタン (第 1 演出ボタン 63a 又は第 2 演出ボタン 63b) が所定の操作態様で操作された場合、図 44 に示す S4610 にて、今回実行するボタン予告演出が「第 1 ボタン予告演出」であるか否かを判定する (S4610)。前述したように、本実施例では、変動演出の実行中におけるボタン予告演出の実行可能なタイミングとして、「第 1 期間」、「第 2 期間」および「第 3 期間」の 3 つの期間を定めており、第 1 期間で実行可能なボタン予告演出を「第 1 ボタン予告演出」とし、第 2 期間で実行可能なボタン予告演出を「第 2 ボタン予告演出」とし、第 3 期間で実行可能なボタン予告演出を「第 3 ボタン予告演出」としている。これに加えて、本実施例では、第 1 ~ 第 3 ボタン予告演出のうち第 1 ボタン予告演出 (第 1 期間でのボタン予告演出) については、演出ボタン 63 が操作されたときの状況 (入力状況) に応じた態様で、当該操作に基づくボタン予告演出を実行することが可能となっている。具体的には、操作有効期間が開始されてからの当該期間内 (換言すると、促進演出が開始されてからの当該促進演出中) における演出ボタン 63 の操作タイミングに応じた態様で、当該操作に基づくボタン予告演出 (操作演出、入力演出) を実行するものとしている。第 1 ボタン予告演出のボタン予告演出パターンには、操作対象の演出ボタンの操作タイミングによって態様が異なる複数のボタン予告演出が含まれてあり、その中から、実際に演出ボタンが操作されたときの当該操作タイミングに応じた態様のボタン予告演出を実行することが可能となっている。一方、第 2 ボタン予告演出 (第 2 期間でのボタン予告演出) および第 3 ボタン予告演出 (第 3 期間でのボタン予告演出) については、演出ボタン 63 が操作されたときの状況 (入力状況) にかかわらず、操作有効期間内における演出ボタン 63 (第 1 演出ボタン 63a 又は第 2 演出ボタン 63b) の操作に基づいて、ボタン予告演出パターンに応じた態様でボタン予告演出 (操作演出、入力演出) を実行するものとしている。このことに対応して、S4610 では、S4506 で設定されたボタン予告演出パターンに基づいて今回のボタン予告演出が「第 1 ボタン予告演出」であるか否かを判定することとしている。

#### 【0228】

S4610 にて第 1 ボタン予告演出でないと判定した場合 (S4610 で NO)、すなわち、今回のボタン予告演出が「第 2 ボタン予告演出」または「第 3 ボタン予告演出」である場合、その第 2 ボタン予告演出または第 3 ボタン予告演出の実行を指示する操作演出コマンドをサブ出力バッファにセットする (S4616)。次いで、操作受付期間フラグを OFF にして (図 43 の S4609)、本処理を終える。S4616 でセットされた操作演出コマンドがコマンド送信処理 (S4006) により画像制御基板 100 に送信されると、画像制御用マイコン 101 は、操作演出コマンドの受信に基づいて、今回実行するボタン予告演出 (ここでは第 2 ボタン予告演出または第 3 ボタン予告演出) に対応するボタン予告演出用画像データを画像制御基板 100 の ROM から読み出し、これまで実行していた促進演出を終了 (ボタン画像等を消去) して、読み出した画像データによるボタン予告演出を画像表示装置 7 の表示画面 7a 上で実行する。このボタン予告演出の態様 (実行態様) は、前述の S4506 で設定されたボタン予告演出パターンに基づくものである。第 2 ボタン予告演出および第 3 ボタン予告演出の具体的な態様 (実行態様) についての詳細は省略するが、本実施例では、第 2 ボタン予告演出および第 3 ボタン予告演出を、いずれも「当該変動予告」として実行するものとしている。したがって、遊技者は、画像表示装置 7 の表示画面 7a で実行される第 2 ボタン予告演出または第 3 ボタン予告演出を通じて、現在実行中の演出図柄 8 の変動表示 (特別図柄の変動表示) に係る大当たり信頼度を予測 (推測) することが可能となる。

#### 【0229】

10

20

30

40

50

一方、S4610にて第1ボタン予告演出であると判定した場合 (S4610でYES)、前述のS4606にて操作があったとされた演出ボタン63の操作タイミングが、操作受付期間内のどのタイミングであったかを判定する (S4611, S4613)。この判定は、前述のS4604でセットされて促進演出の開始に伴い作動 (時間計測) を開始する操作受付期間タイマを参照して行われる。本実施例では操作受付期間を5000ms (5秒) としているが、第1ボタン予告演出の実行に関しては、図45 (b) に示すように、操作受付期間 (5秒) のうち、その開始から2500ms (2.5秒) が経過するまでの期間を第1操作期間とし、該第1操作期間の終了から1500ms (1.5秒) が経過するまでの期間を第2操作期間とし、該第2操作期間の終了から1000ms (1.0秒) が経過するまで (操作受付期間終了まで) の期間を第3操作期間としている。そして、第1操作期間内を第1操作タイミングとし、第2操作期間内を第2操作タイミングとし、第3操作期間内を第3操作タイミングとしている。

#### 【0230】

S4611にて、演出ボタン63の操作タイミングが第1操作タイミングであるか否かを判定し、第1操作タイミングであれば (S4611でYES)、当該第1操作タイミング (第1操作期間内) での操作に基づく第1ボタン予告演出の実行を指示する第1操作演出コマンドをサブ出力バッファにセットする (S4612)。一方、演出ボタン63の操作タイミングが第1操作タイミングでなければ (S4611でNO)、演出ボタン63の操作タイミングが第2操作タイミングであるかを判定し (S4613)、第2操作タイミングであれば (S4613でYES)、当該第2操作タイミング (第2操作期間内) での操作に基づく第1ボタン予告演出の実行を指示する第2操作演出コマンドをサブ出力バッファにセットする (S4614)。一方、演出ボタン63の操作タイミングが第1操作タイミングでも第2操作タイミングでもない場合 (S4611でNO、S4613でNO)、演出ボタン63の操作タイミングは第3操作タイミングということになるので、この場合は、第3操作タイミング (第3操作期間内) での操作に基づく第1ボタン予告演出の実行を指示する第3操作演出コマンドをサブ出力バッファにセットする (S4615)。こうして第1操作演出コマンド、第2操作演出コマンドおよび第3操作演出コマンドの何れかをセットしたら、操作受付期間フラグをOFFにして (図43のS4609)、本処理を終える。

#### 【0231】

サブ出力バッファにセットされた第1操作演出コマンド (S4612)、第2操作演出コマンド (S4614) または第3操作演出コマンド (S4615) が、コマンド送信処理 (S4006) により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、受信した操作演出コマンドに基づき特定される演出ボタン63の操作タイミングに対応する第1ボタン予告演出に係るボタン予告演出用画像データを画像制御基板100のROMから読み出し、これまで実行していた促進演出を終了 (ボタン画像等を消去) して、読み出した画像データによる第1ボタン予告演出を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。この第1ボタン予告演出の態様 (実行態様) は、前述のS4506で設定されたボタン予告演出パターンに基づくものであり、演出ボタン63の操作タイミングによって異なるものとなっている。具体的に、演出ボタン63の操作タイミングが第1操作タイミングである場合の第1ボタン予告演出は、該ボタン予告演出の実行を伴う変動演出開始時に記憶されている特図保留に係る予告情報をコメント (文字) により示す「先読みコメント予告」となり、操作タイミングが第2操作タイミングである場合の第1ボタン予告演出は、該ボタン予告演出の実行を伴う変動演出 (当該変動) に係る予告情報をコメント (文字) により示す「当該コメント予告」となり、操作タイミングが第3操作タイミングである場合の第1ボタン予告演出は、該ボタン予告演出の実行を伴う変動演出 (当該変動) に係る予告情報を背景画像の周縁の色により示す「当該背景予告」となる。前述のS4506で設定される第1ボタン予告演出に係るボタン予告演出パターン (第1ボタン予告演出パターン) には、それら3つの予告態様が含まれており、演出ボタン63が操作された際の当該操作タイミングに応じて、何れかの予告態様が実行されるのである。尚、第1ボタン予告演出パターンの設定契機となる変動演出の開始時 (図柄変動開始時) に、当該変動演出の終了後に消化される

特図保留が記憶されていない場合には、演出ボタン 6 3 の操作タイミングが第 1 操作タイミングであったとしても、該操作に基づき実行される第 1 ボタン予告演出は「当該コメント予告」となる。

#### 【 0 2 3 2 】

以上のような各種のボタン予告演出（第 1 ~ 第 3 ボタン予告演出）を実行するにあたり、各種の操作演出コマンド（第 1 ~ 第 3 操作演出コマンド、操作演出コマンド）をサブ出力バッファにセットして画像制御基板 1 0 0 に送信する処理を行う演出制御用マイコン 9 1 と、当該コマンドに基づいてボタン予告演出用の画像（ボタン演出画像、入力演出画像）を画像表示装置 7（表示画面 7 a）に表示する処理を行う画像制御用マイコン 1 0 1 は、「入力演出実行手段」として機能するものといえる。

10

#### 【 0 2 3 3 】

##### 【 第 1 ボタン予告演出 】

次に、演出図柄 8 の変動表示（特別図柄の変動表示）の開始から左演出図柄 8 L 第 1 停止図柄が停止（仮停止）するまでの第 1 期間（本例では変動開始から 9 秒が経過するまでの間）において実行可能な第 1 ボタン予告演出について説明する。尚、以下に説明する第 1 ボタン予告演出は、操作対象の演出ボタンが第 1 演出ボタン 6 3 a であり、その操作態様が「単押し」であるものとする。また、第 1 ボタン予告演出パターンが設定されるとき（第 1 ボタン予告演出が行われるとき）に特図保留が複数記憶されているものとする。

#### 【 0 2 3 4 】

前述したように、第 1 ボタン予告演出は、図 4 5 ( b ) に示す操作受付期間（第 1 操作期間 ~ 第 3 操作期間）での演出ボタン 6 3 の操作タイミング（第 1 操作タイミング ~ 第 3 操作タイミングの何れか）に応じた態様で実行されるものとなっており、その操作タイミングによって、第 1 ボタン予告演出の実行態様が異なる（変化する）ものとなっている。具体的に、演出ボタン 6 3 の操作タイミングが第 1 操作タイミング（第 1 操作期間内）である場合には第 1 ボタン予告演出が「先読みコメント予告」として実行され、第 2 操作タイミングである場合には第 1 ボタン予告演出が「当該コメント予告」として実行され、第 3 操作タイミングである場合には第 1 ボタン予告演出が「当該背景予告」として実行される。つまり、第 1 ボタン予告演出パターン（第 1 ボタン予告演出種）には、「先読みコメント予告パターン」、「当該コメント予告パターン」及び「当該背景予告パターン」の 3 つのパターンが存在するものとなっている。さらに、本実施例では、図 4 6 に示すように、それら 3 つの第 1 ボタン予告演出パターンのそれぞれについて、複数（本例では 4 つ）のパターンを設けている。尚、第 1 ボタン予告演出パターンのうち、当該変動予告に係る「当該コメント予告パターン」や当該背景予告パターン」のことを「第 1 態様」や「第 1 実行態様」ともいい、保留先読み予告に係る「先読みコメント予告パターン」のことを「第 2 態様」や「第 2 実行態様」ともいう。

20

#### 【 0 2 3 5 】

図 4 6 ( a ) に示すように、先読みコメント予告パターンには、パターン A 1 ~ A 4 の 4 つのパターンが設けられている。パターン A 1 は、特図保留に係る予告情報として「保留内に何かあるかも・・・」のコメントを表示画面 7 a に表示する態様であり、パターン A 2 は、同じく「リーチ保留発見？」のコメントを表示する態様であり、パターン A 3 は、同じく「チャンス保留発見！」のコメントを表示する態様であり、パターン A 4 は、同じく「激熱保留発見！」のコメントを表示する態様である。また、図 4 6 ( b ) に示すように、当該コメント予告パターンには、パターン B 1 ~ B 4 の 4 つのパターンが設けられている。パターン B 1 は、当該変動に係る予告情報として「リーチ？」のコメントを表示画面 7 a に表示する態様であり、パターン B 2 は、同じく「S P リーチ？」のコメントを表示する態様であり、パターン B 3 は、同じく「チャンス！」のコメントを表示する態様であり、パターン B 4 は、同じく「激熱！」のコメントを表示する態様である。さらに、図 4 6 ( c ) に示すように、当該背景予告パターンには、パターン C 1 ~ C 4 の 4 つのパターンが設けられている。パターン C 1 は、当該変動に係る予告情報として表示画面 7 a の表示される背景画像（背景画面）の周縁に「青色」の枠を表示する態様であり、パターン

30

40

50

C 2 は、同じく背景画像（背景画面）の周縁に「緑色」の枠を表示する態様であり、パターン C 3 は、同じく背景画像（背景画面）の周縁に「赤色」の枠を表示する態様であり、パターン C 4 は、同じく背景画像（背景画面）の周縁に「金色」の枠を表示する態様である。

#### 【 0 2 3 6 】

本実施例では、前述の S4506 にて第 1 ボタン予告演出パターンを設定する場合に用いるボタン予告決定テーブルとして、図 4 6 ( a ) ~ ( c ) に示す各種の第 1 ボタン予告演出パターン（パターン A 1 ~ A 4 、パターン B 1 ~ B 4 、パターン C 1 ~ C 4 ）の中から一のパターンを決定（選択）するための第 1 ボタン予告決定テーブル（図示せず）が設けられている。第 1 ボタン予告決定テーブルは、先読みコメント予告パターン（パターン A 1 ~ A 4 ）、当該コメント予告パターン（パターン B 1 ~ B 4 ）及び当該背景予告パターン（パターン C 1 ~ C 4 ）の何れについても、パターン種に付された数字（「1」～「4」）が大きくなるにつれて大当たり信頼度が高くなるように設計されている。尚、図 4 6 ( a ) ~ ( c ) に示す星印（\*）は、各パターンの大当たり信頼度を示しており、星印の数が多いほど大当たり信頼度が高いことを表している。S4506 では、そうした第 1 ボタン予告決定テーブル（図示せず）を用いて、これから開始する変動演出に係る特別図柄の当否判定結果や変動パターン、さらには、そのとき記憶されている演出保留情報（事前判定結果）に適した第 1 ボタン予告演出の実行態様（第 1 ボタン予告演出パターン）を決定（選択）することが可能となっている。

#### 【 0 2 3 7 】

第 1 ボタン予告演出が行われる場合の画像表示装置 7（表示画面 7 a ）における演出表示の流れ（変遷）は、概ね図 4 7 に示す通りである。まず、演出図柄 8 の変動表示（変動演出）の開始から間もなくして（例えば 1 秒後に）促進演出が開始され、演出ボタン画像 B G 及び操作受付期間画像 K G が表示画面 7 a に表示される（図 4 7 ( a ) を参照）。これにより、遊技者は、第 1 演出ボタン 6 3 a の操作受付期間が開始されたことを知ることができる。次いで、操作受付期間の開始から 2.5 秒が経過するまでの第 1 操作期間内（図 4 5 ( b ) を参照）に第 1 演出ボタン 6 3 a が遊技者によって操作（単押し）されると、第 1 操作タイミングに応じた第 1 ボタン予告演出として「先読みコメント予告」が実行され、予告情報としてのコメント（文字）を含む先読みコメント予告画像 S G が表示画面 7 a に表示される（図 4 7 ( b 1 ) ( b 2 ) を参照）。図 4 7 ( b 2 ) は、パターン A 4（図 4 6 ( a ) を参照）に基づく先読みコメント予告を示している。

#### 【 0 2 3 8 】

一方、操作受付期間の開始後、第 1 演出ボタン 6 3 a が操作されることなく第 1 操作期間（操作受付期間開始から 2.5 秒）が経過し、そこから更に 1.5 秒が経過するまでの第 2 操作期間内（図 4 5 ( b ) を参照）に第 1 演出ボタン 6 3 a が遊技者によって操作（単押し）されると、第 2 操作タイミングに応じた第 1 ボタン予告演出として「当該コメント予告」が実行され、予告情報としてのコメント（文字）を含む当該コメント予告画像 T G が表示画面 7 a に表示される（図 4 7 ( c 1 ) ( c 2 ) を参照）。図 4 7 ( c 2 ) は、パターン B 3（図 4 6 ( b ) を参照）に基づく当該コメント予告を示している。

#### 【 0 2 3 9 】

また、操作受付期間の開始後、第 1 演出ボタン 6 3 a が操作されることなく第 1 操作期間および第 2 操作期間（操作受付期間開始から 4.0 秒）が経過し、そこから更に 1.0 秒が経過するまでの第 3 操作期間内（図 4 5 ( b ) を参照）に第 1 演出ボタン 6 3 a が遊技者によって操作（単押し）されると、第 3 操作タイミングに応じた第 1 ボタン予告演出として「当該背景予告」が実行され、予告情報としての色を含む枠画像 W G が表示画面 7 a の背景周縁に表示される（図 4 7 ( d 1 ) ( d 2 ) を参照）。枠画像 W G の表示色（枠色）は、実行する当該背景予告パターンに応じて、図 4 6 ( c ) に示す「青枠」、「緑枠」、「赤枠」及び「金枠」の何れかとなる。

#### 【 0 2 4 0 】

尚、図 4 7 では、先読みコメント予告、当該コメント予告および当該背景予告について、

10

20

30

40

50

それぞれのパターンを例示したが、図示したパターン以外のパターンについても同様の流れで実行される。

#### 【0241】

##### [実施例1の作用効果]

以上に説明した本実施例のパチンコ遊技機1では、演出図柄8の変動表示の開始から終了までのうち、大別して(1)左演出図柄8L(第1停止図柄)が停止(仮停止)するまでの第1期間と、(2)右演出図柄8R(第2停止図柄)が停止(仮停止)してリーチ成立となってから3つ演出図柄8L, 8C, 8Rが停止(仮停止または確定停止)するまでの第2期間と、(3)3つ演出図柄8L, 8C, 8Rが一旦仮停止した後に再変動を開始してから確定停止するまでの第3期間と、の3つの期間において、演出ボタン63(第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63b)によるボタン予告演出が実行され得るものとなっている。そして、それら3つの期間のうち、第1期間にて実行可能なボタン予告演出(第1ボタン予告演出)については、操作受付期間が開始されてからの当該期間内における演出ボタンの操作タイミング(操作状況、入力状況)に応じた態様で実行されるものとなっており、操作タイミングによって、第1ボタン予告演出の実行態様が「先読みコメント予告」(第1操作タイミング)となったり、「当該コメント予告」(第2操作タイミング)となったり、「当該背景変化」(第3操作タイミング)となったりする。このため、操作受付期間の開始後、該期間内に遊技者が演出ボタンを操作する時期(タイミング)によって、ボタン予告演出(操作演出、入力演出)の態様を異ならせる(変化させる)ことが可能となる。これにより、遊技者による演出ボタンの操作状況(操作タイミング)によってボタン予告演出の態様が変化し得るので、操作受付期間が開始されてからの演出ボタンの操作時期(タイミング)や該操作に基づいて実行される予告演出の態様(実行態様)に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

10

#### 【0242】

また、本実施例のパチンコ遊技機1では、第1期間にて実行可能な第1ボタン予告演出を、保留先読み予告(先読みコメント予告)または当該変動予告(当該コメント予告、当該背景予告)として実行することが可能となっている。そして、第1期間にて操作受付期間が開始され(発生し)、操作受付期間の前半(第1操作期間)に演出ボタンが操作された場合には、原則、保留先読み予告(先読みコメント予告)を実行し、後半(第2操作期間または第3操作期間)に演出ボタンが操作された場合には、当該変動予告(当該コメント予告または当該背景予告)を実行するものとなっている。このため、遊技者による演出ボタンの操作状況(操作タイミング)によって、実行されるボタン予告演出の態様が保留先読み予告(記憶されている特図保留に関する示唆)となったり、当該変動予告(実行中の変動表示に関する示唆)となったりすることとなる。これにより、演出ボタンの操作状況(操作タイミング)によって、ボタン予告演出が示唆する内容(示唆演出の内容)に変化をもたらすことが可能となり、その結果、ボタン予告演出(操作演出、入力演出)に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

20

#### 【0243】

また、本実施例のパチンコ遊技機1では、演出ボタンの操作状況(操作タイミング)によってボタン予告演出の態様(実行態様)が変化し得る構成を、第1期間でのボタン予告演出(第1ボタン予告演出)に適用しているが、当該第1期間は、演出図柄8の変動表示(変動演出)を開始してから間もない時期であるため、遊技者にとっては一般的に、開始された変動演出(当該変動)のこれから展開(リーチ成立、大当たり信頼度等)に期待を寄せる状況であるといえる。また、第1期間は、開始された変動演出の展開や結果を予測(推測)したり結論付けたりするための時間や判断材料が不十分な状況であるともいえる。このような状況下(第1期間)において、本実施例では、例えば、操作受付期間が発生し(図47(a)を参照)、かつ、その時点で特図保留が記憶されている場合、遊技者は、当該操作受付期間での演出ボタンの操作に基づく予告演出により、今回の変動演出に係る予告情報を得るのか、特図保留に係る予告情報を得るのかを、自身の演出ボタン操作のタイミングによって選択することが可能となる。これにより、演出図柄(特別図柄)の変動

30

40

50

開始当初の興趣を高めることが可能となる。

【実施例 2】

【0 2 4 4】

次に、本発明の実施例 2 のパチンコ遊技機 1 について説明する。本実施例は、第 1 ボタン予告演出の態様（実行態様）が、前述した実施例 1 と異なるものとなっている。以下では、実施例 1 と異なる点（構成、作用効果等）を中心に説明し、実施例 1 と共通する点（構成、作用効果等）についての説明は省略する。

【0 2 4 5】

前述の実施例 1 では、第 1 ボタン予告演出パターン（第 1 ボタン予告演出種）を、大別して「先読みコメント予告パターン」、「当該コメント予告パターン」及び「当該背景予告パターン」の 3 種類とし（図 4 6 を参照）、第 1 期間での第 1 ボタン予告演出を伴う変動演出にて、当該変動演出の開始から間もなくして操作受付期間が開始された場合に、当該期間が開始されてからの演出ボタンの操作タイミング（第 1 操作タイミング～第 3 操作タイミングの何れか）に応じて、「先読みコメント予告」、「当該コメント予告」及び「当該背景予告」の何れかを、第 1 ボタン予告演出として実行するものとしていた（図 4 6、図 4 7 を参照）。これに対し、本実施例では、第 1 ボタン予告演出パターン（第 1 ボタン予告演出種）を、図 4 8 に示すように、大別して「先読みコメント予告パターン」と「当該コメント&色予告パターン」の 2 種類としている。そして、第 1 期間での第 1 ボタン予告演出を伴う変動演出の実行に際して、図 4 9 に示すように、変動演出の開始から間もなくして所定のキャラクタを模したキャラクタ画像 CG の表示を開始し、当該キャラクタ画像 CG が表示されてからの演出ボタンの操作タイミングに応じて、「先読みコメント予告」または「当該コメント&色予告」を、第 1 ボタン予告演出として実行するものとしている（図 4 9（a 1）～（a 2）、（b 1）～（b 2）、（c 1）～（c 2）を参照）。尚、本実施例に係るキャラクタ画像 CG のことを「特定演出画像」ともいう。

10

20

30

40

【0 2 4 6】

具体的に、図 4 8（a）に示すように、本実施例の「先読みコメント予告パターン」には、パターン D 1～D 4 の 4 つのパターンが設けられている。これらパターン D 1～D 4 の内容（コメントの内容、大当たり信頼度等）は、実施例 1 の先読みコメント予告パターンのパターン A 1～A 4（図 4 6（a）を参照）と同様となっており、パターン D 1～D 4 に定められた「コメント」（セリフ）をキャラクタ（キャラクタ画像 CG）が発する様子を表した演出表示を行うことにより、現在記憶されている特図保留に係る大当たり信頼度を示唆するものとなっている（図 4 9（b 2）を参照）。また、図 4 8（b）に示すように、本実施例の「当該コメント&色予告パターン」には、パターン E 1～E 4 の 4 つのパターンが設けられている。パターン E 1 は、当該変動に係る予告情報として、「ファイト！」のコメント（セリフ）をキャラクタ（キャラクタ画像 CG）が発するとともに、キャラクタ画像 CG の一部である剣の色が「青色」となる態様であり、パターン E 2 は、同じく「ファイト！」のコメントを発するとともに剣の色が「緑色」となる態様であり、パターン E 3 は、同じく「勝負！」のコメントを発するとともに剣の色が「赤色」となる態様であり、パターン E 4 は、同じく「勝負！」のコメントを発するとともに剣の色が「金色」となる態様である。つまり、「当該コメント&色予告」は、キャラクタ画像 CG が発する「コメント」（セリフ）とそのキャラクタが持つ「剣の色」（予告色）により、今回の変動演出（当該変動）に係る大当たり信頼度を示唆するものとなっている（図 4 9（c 2）を参照）。そして、パターン E 3 とパターン E 4 については、第 1 ボタン予告演出の実行を伴う変動演出の演出パターンが S P リーチ演出の一種である「バトル演出」を含む場合に設定可能としており、第 1 ボタン予告演出によりキャラクタ画像 CG が「勝負！」のセリフを発した場合には、その後、当該キャラクタ（味方キャラクタ）と敵キャラクタの対決シーンを表したバトル演出が、S P リーチ演出として実行されるものとなっている。

【0 2 4 7】

こうした本実施例の第 1 ボタン予告演出パターンに基づくボタン予告演出の実行を伴う変動演出では、キャラクタ画像 CG の表示の開始を契機として第 1 ボタン予告演出に係る演

50

出表示が表示画面 7 a 上で展開されるが、その演出表示の流れ（変遷）は、概ね図 4 9 に示す通りである。まず、変動演出（演出図柄 8 の変動表示）の開始から間もなくして、表示画面 7 a の背景にキャラクタ画像 C G が表示される（図 4 9 ( a 1 ) を参照）。このキャラクタ画像 C G の表示の開始当初は、キャラクタ全体（全範囲）が視認可能となるように表示される。次いで、表示画面 7 a 上のキャラクタ画像 C G の表示部位（表示範囲）、すなわち、表示画面 7 a 上で視認可能となるキャラクタの部位（視認可能な範囲）が、当該キャラクタの足元まわり（以下「第 1 表示部位」ともいう。）に切り替わるとともに、促進演出が開始される（図 4 9 ( a 2 )、( b 1 ) を参照）。そして、当該第 1 表示部位（足元まわり）の表示が所定時間（例えば 2.0 秒間）維持され、この第 1 表示部位の表示期間（以下「第 1 表示期間」ともいう。）内に演出ボタン 6 3（本例では第 1 演出ボタン 6 3 a）が操作（例えば単押し）されると、キャラクタ画像 C G の表示部位が全体（全範囲）に切り替わるとともに、当該操作に基づく第 1 ボタン予告演出として、先読みコメント予告パターンに基づく「先読みコメント予告」が実行される（図 4 9 ( b 1 )、( b 2 ) を参照）。図 4 9 ( b 2 ) は、パターン D 3（図 4 8 ( a ) を参照）に基づく先読みコメント予告を示している。また、この場合は先読み予告であるため、キャラクタ画像 C G の一部である剣の色は通常（デフォルト）の色となる。

#### 【 0 2 4 8 】

一方、第 1 表示期間内に演出ボタンが操作されることなく当該第 1 表示期間が経過する、その経過に伴って、表示画面 7 a 上で視認可能となるキャラクタの部位が足元まわりから腰まわり（以下「第 2 表示部位」ともいう。）に切り替わる（図 4 9 ( c 1 ) を参照）。そして、当該第 2 表示部位の表示が所定時間（例えば 2.0 秒）維持され、この第 2 表示部位の表示期間（以下「第 2 表示期間」ともいう。）内に演出ボタン 6 3（本例では第 1 演出ボタン 6 3 a）が操作（例えば単押し）されると、キャラクタ画像 C G の表示部位が全体（全範囲）に切り替わるとともに、当該操作に基づく第 1 ボタン予告演出として、当該コメント&色予告パターンに基づく「当該コメント&色予告」が実行される（図 4 9 ( c 1 )、( c 2 ) を参照）。図 4 9 ( c 2 ) は、パターン E 3 又は E 4（図 4 8 ( a ) を参照）に基づく先読みコメント予告を示している。尚、本実施例では、キャラクタ画像 C G の剣の色につき、通常（デフォルト）の色を「銀色」としており、予告色を「青色」、「緑色」、「赤色」及び「金色」としている。

#### 【 0 2 4 9 】

つまり、本実施例の第 1 ボタン予告演出では、表示画面 7 a に表示中のキャラクタ画像 C G の表示部位が第 1 表示部位（本例では足元まわりの部分）となる第 1 表示期間内を第 1 操作タイミングとしており、第 2 表示部位（本例では腰まわりの部分）となる第 2 表示期間内を第 2 操作タイミングとしている。そして、前述の実施例 1 において設定していた第 3 操作タイミングを、本実施例では設定しないものとしている。このため、本実施例に係る第 1 ボタン予告演出の実行にあたって演出制御用マイコン 9 1 が行う操作演出関連処理（S4304）では、前述した実施例 1 の S4613 及び S4615 の処理（図 4 4 を参照）が存在しないものとなる。すなわち、S4611 にて演出ボタンの操作タイミングが第 1 操作タイミング（第 1 表示期間内）であると判定した場合（S4611 で YES）、当該第 1 操作タイミング（第 1 表示期間内）での操作に基づく第 1 ボタン予告演出（先読みコメント予告）の実行を指示する第 1 操作演出コマンドをサブ出力バッファにセットする（S4612）。一方、演出ボタン 6 3 の操作タイミングが第 1 操作タイミングでないと判定した場合（S4611 で NO）、演出ボタン 6 3 の操作タイミングは第 2 操作タイミング（第 2 表示期間内）ということになるので、この場合、第 2 操作タイミング（第 2 表示期間内）での操作に基づく第 1 ボタン予告演出の実行を指示する第 2 操作演出コマンドをサブ出力バッファにセットする（S4614）。

#### 【 0 2 5 0 】

また、本実施例の第 1 ボタン予告演出の実行を伴う変動演出でのキャラクタ画像 C G の表示開始は、例えば、操作演出関連処理（S4304）にて、操作受付期間開始タイミングの到来（S4602 で YES）に基づいて、キャラクタ画像表示開始コマンドをサブ出力バッファに

セットし、当該セットしたキャラクタ画像表示開始コマンドを画像制御基板 100 に送信し、画像制御用マイコン 101 がキャラクタ画像表示開始コマンドに基づくキャラクタ画像 CG の表示を、促進演出開始コマンドに基づく演出ボタン画像 BG 等の表示に先立って行うことで、具現化することが可能である。

#### 【0251】

##### 【実施例 2 の作用効果】

以上に説明した本実施例のパチンコ遊技機 1 では、第 1 ボタン予告演出パターン（第 1 ボタン予告演出種）を、図 48 に示すように、大別して「先読みコメント予告パターン」と「当該コメント & 色予告パターン」の 2 種類としている。そして、第 1 期間での第 1 ボタン予告演出を伴う変動演出の実行に際し、当該変動演出の開始から間もなくして、画像表示手段 7（表示画面 7a）にキャラクタ画像 CG（特定演出画像）が表示され、当該キャラクタ画像 CG の表示中に演出ボタンが操作されたことに基づいて、その操作タイミング（操作状況、入力状況）に応じた態様（先読みコメント予告パターン又は当該コメント & 色予告パターン）で、第 1 ボタン予告演出を実行するものとなっている（図 48、図 49 を参照）。このため、キャラクタ画像 CG の表示開始後、該キャラクタ画像 CG の表示中に遊技者が演出ボタンを操作する時期（操作タイミング）によって、ボタン予告演出（操作演出、入力演出）の実行態様を異ならせる（変化させる）ことが可能となる。これにより、キャラクタ画像 CG の表示中に演出ボタンの操作を行う時期（操作タイミング）や該操作に基づいて実行されるボタン予告演出の態様（実行態様）に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

10

#### 【0252】

特に、本実施例では、画像表示手段 7（表示画面 7a）にてキャラクタ画像 CG の表示を開始してから終了するまで（演出ボタンが操作されるまで）の間に、キャラクタ画像 CG の表示態様（本例ではキャラクタ画像 CG の表示部位）が変化するものとなっている（図 49 を参照）。このため、キャラクタ画像 CG の表示中は、演出ボタンが操作されるまで、キャラクタ画像 CG の表示態様が時間の経過によって変化するものとなる。これにより、演出ボタンを操作するときに表示されているキャラクタ画像 CG の表示態様（表示部位）と、その操作に基づいて実行されるボタン予告演出（操作演出、入力演出）の態様（実行態様）との関係に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

20

#### 【実施例 3】

##### 【0253】

次に、本発明の実施例 3 のパチンコ遊技機 1 について説明する。本実施例は、第 1 ボタン予告演出の態様（実行態様）が、前述した実施例 1 及び 2 と異なるものとなっている。以下では、実施例 1 及び 2 と異なる点（構成、作用効果等）を中心に説明し、実施例 1 及び 2 と共に通する点（構成、作用効果等）についての説明は省略する。

30

#### 【0254】

前述の実施例 1 及び 2 では、第 1 ボタン予告演出の実行に係る促進演出において、操作対象の演出ボタンを示す演出ボタン画像 BG とともに、操作受付期間を示す操作受付期間画像 KG を、画像表示装置 7（表示画面 7a）に表示するものとしていた。これに対し、本実施例では、第 1 ボタン予告演出の実行に係る促進演出において操作受付期間画像 KG を表示せず、演出ボタン画像 BG だけを表示するものとしている。すなわち、第 1 期間での第 1 ボタン予告演出を伴う変動演出の実行に際し、図 50（a）に示すように、変動演出の開始から間もなくして、演出ボタン画像 BG（本例では第 1 演出ボタン 63a の外観を模した画像）を表示画面 7a の上部（上辺側）に表示する。当該演出ボタン画像 BG の表示開始により、促進演出の開始となる。その後、演出ボタン画像 BG を表示画面 7a の下部（下辺側）に向けて移動させる態様で表示し（図 50（a）（b1）（c1）（d1）を参照）、演出ボタンが操作されることなく演出ボタン画像 BG が表示画面 7a の下部（下辺）に到達した場合には、促進演出が終了したものとして、演出ボタン画像 BG を画面上から消去する。つまり、本実施例では、表示画面 7a に表示される演出ボタン画像 BG の移動表示により促進演出を実行するものとしており、この促進演出の実行期間、

40

50

すなわち、演出ボタン画像 B G の表示開始から終了（消去）までの期間（演出ボタン画像 B G の表示中の期間）を、演出ボタン 6 3 の操作を受け付ける操作受付期間としている。本実施例の操作受付期間の長さは、前述の実施例 1 と同様である（5 秒）。そして、演出ボタン画像 B G の表示中（促進演出の実行中）に演出ボタン 6 3 が操作された場合には、演出ボタン画像 B G が表示されてから（促進演出が開始されてから）の演出ボタンの操作タイミングに応じた態様で、当該操作に基づく第 1 ボタン予告演出を実行するものとしている（図 5 0（b 1）（b 2）、（c 1）（c 2）、（d 1）（d 2）を参照）。尚、本実施例に係る演出ボタン画像 B G のことを「促進画像」や「操作促進画像」ともいう。

#### 【0255】

ここで、本実施例では、図 5 0 に示すように、促進演出にて演出ボタン画像 B G が表示画面 7 a の上部から下部に向けて移動表示する場合の当該表示画面 7 a 上の移動表示区間を、表示画面 7 a の上辺（上端）から h 1 までの第 1 区間と、h 1 から h 2 までの第 2 区間と、h 2 から表示画面 7 a の下辺（下端）までの第 3 区間と、の 3 つの区間に分けてている。そして、第 1 区間に内を第 1 操作タイミングとし、第 2 区間に内を第 2 操作タイミングとし、第 3 区間に内を第 3 操作タイミングとしており、これら 3 つの操作タイミング（第 1 区間～第 3 区間）のうちの何れかのタイミングで演出ボタン 6 3 が操作されると、その操作タイミングに応じた態様の第 1 ボタン予告演出として、前述の実施例 1 で示した「先読みコメント予告」、「当該コメント予告」及び「当該背景予告」の何れかを実行するものとしている。

#### 【0256】

具体的には、図 5 0 に示すように、促進演出の開始後、演出ボタン画像 B G が第 1 区間に表示されているときに演出ボタン 6 3（本例では第 1 演出ボタン 6 3 a）が操作（例えば単押し）された場合、すなわち、演出ボタン 6 3 の操作タイミングが第 1 操作タイミングである場合には（図 4 4 の S4611 で YES）、当該操作に基づく第 1 ボタン予告演出として、図 4 6（a）に示す先読みコメント予告パターン（パターン A 1～A 4 の何れか）に基づく「先読みコメント予告」が実行される（図 5 0（b 1）（b 2）を参照）。また、演出ボタン画像 B G が第 2 区間に表示されているときに演出ボタン 6 3（本例では第 1 演出ボタン 6 3 a）が操作（例えば単押し）された場合、すなわち、演出ボタン 6 3 の操作タイミングが第 2 操作タイミングである場合には（図 4 4 の S4613 で YES）、当該操作に基づく第 1 ボタン予告演出として、図 4 6（b）に示す当該コメント予告パターン（パターン B 1～B 4 の何れか）に基づく「当該コメント予告」が実行される（図 5 0（c 1）（c 2）を参照）。

さらに、演出ボタン画像 B G が第 3 区間に表示されているときに演出ボタン 6 3（本例では第 1 演出ボタン 6 3 a）が操作（例えば単押し）された場合、すなわち、演出ボタン 6 3 の操作タイミングが第 3 操作タイミングである場合には（図 4 4 の S4613 で NO）、当該操作に基づく第 1 ボタン予告演出として、図 4 6（c）に示す当該コメント予告パターン（パターン C 1～C 4 の何れか）に基づく「当該背景予告」が実行される（図 5 0（d 1）（d 2）を参照）。

#### 【0257】

尚、図 5 0 では、表示画面 7 a 上の各区間の境界を示す境界線（h 1、h 2）を示しているが、これは説明の便宜上のものであり、促進演出や第 1 ボタン予告演出の実行に際して、そのような境界線が実際に表示されることはない。

#### 【0258】

##### [実施例 3 の作用効果]

以上に説明した本実施例のパチンコ遊技機 1 では、第 1 期間での第 1 ボタン予告演出を伴う変動演出の実行に際し、当該変動演出の開始から間もなくして、画像表示手段 7（表示画面 7 a）に演出ボタン画像 B G（促進画像）が表示され、当該演出ボタン画像 B G の表示中に演出ボタンが操作されたことに基づいて、その操作タイミング（操作状況、入力状況）に応じた態様（先読みコメント予告パターン、当該コメント予告パターン又は当該背景予告パターン）で、第 1 ボタン予告演出を実行するものとなっている（図 4 6、図 5 0

10

20

30

40

50

を参照）。このため、演出ボタン画像 B G の表示開始後、該演出ボタン画像 B G の表示中に遊技者が演出ボタンの操作を行う時期（操作タイミング）によって、ボタン予告演出（操作演出、入力演出）の実行態様を異ならせる（変化させる）ことが可能となる。これにより、演出ボタン画像 B G の表示中に演出ボタンの操作を行う時期（操作タイミング）や該操作に基づいて実行されるボタン予告演出の態様（実行態様）に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【 0 2 5 9 】

特に、本実施例では、画像表示手段 7（表示画面 7 a）への演出ボタン画像 B G の表示が開始されてから終了するまで（演出ボタンが操作されるまで）の間に、演出ボタン画像 B G の表示態様（本例では演出ボタン画像 B G の表示位置）が変化するものとなっている（図 5 0 を参照）。このため、演出ボタン画像 B G の表示中は、演出ボタンが操作されるまで、演出ボタン画像 B G の表示位置が時間の経過に伴って変化するものとなる。これにより、演出ボタンを操作するときに表示されている演出ボタン画像 B G の表示態様（表示位置）と、その操作に基づいて実行されるボタン予告演出（操作演出、入力演出）の態様（実行態様）との関係に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

10

#### 【 0 2 6 0 】

以上、本発明の実施形態として実施例 1～3 を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することが可能である。

20

#### 【 0 2 6 1 】

例えば、前述の実施例 1 では、操作受付期間が開始されてからの当該操作受付期間内における演出ボタンの操作タイミングに応じた態様でボタン予告演出を実行し、前述の実施例 2 では、キャラクタ画像 C G が表示されてからの当該キャラクタ画像 C G の表示中における演出ボタンの操作タイミングに応じた態様でボタン予告演出を実行し、前述の実施例 3 では、演出ボタン画像 B G が表示されてからの当該演出ボタン画像 B G の表示中における演出ボタンの操作タイミングに応じた態様でボタン予告演出を実行するものとしていた。そして、実施例 1～3 の何れにおいても、演出ボタンの操作タイミングによって、実行されるボタン予告演出の実行態様が異なる場合があるものとしていた。本発明は、こうした実施例 1～3 の各構成を組み合わせた形態によっても実施することが可能である。

30

#### 【 0 2 6 2 】

具体的に、例えば、前述の実施例 2 において、キャラクタ画像 C G の表示が開始されてからの当該キャラクタ画像 C G の表示期間として、キャラクタの足元まわり（第 1 表示部位）が表示される第 1 表示期間と、キャラクタの腰まわり（第 2 表示部位）が表示される第 2 表示期間とを定めており、第 1 表示期間内（第 1 操作タイミング）に演出ボタンが操作された場合と、第 2 表示期間内（第 2 操作タイミング）に演出ボタンが操作された場合とで、演出ボタンの操作に基づく第 1 ボタン予告演出の実行態様が異なるものとなっていた。こうした第 1 表示期間や第 2 表示期間においても、演出ボタンの操作受付期間（S4604 でセットされる操作受付期間タイマ）は、その開始から刻々と経過している。そこで、キャラクタ画像 C G の表示中に演出ボタンが操作された場合、その操作時の表示期間（第 1 表示期間または第 2 表示期間、すなわちキャラクタ画像 C G の表示部位）と、操作受付期間開始からの経過時間（操作受付期間タイマ）とを参照し、当該 2 つの要素（表示期間、操作受付期間）に応じた態様（実行態様）でボタン予告演出（操作演出、入力演出）を実行可能に構成してもよい。こうすれば、キャラクタ画像 C G の表示開始後の一の表示期間内（第 1 表示期間内または第 2 表示期間内）に演出ボタンが操作された場合、さらに、その表示期間内での操作タイミングの相違（早いか遅いか）によっても、ボタン予告演出（操作演出、入力演出）の態様（実行態様）を異ならせることが可能となるため、演出ボタンを用いた演出（操作演出、入力演出）をより多様化することが可能となる。これにより、演出ボタンを用いた演出（操作演出、入力演出）に対する遊技者の関心をより高めることが可能となる。このことは、前述の実施例 3 における演出ボタン画像 B G の移動表示区

40

50

間（第1区間～第3区間）に、演出ボタンの操作受付期間（操作受付期間タイマ）を適用した場合も同様である。

【0263】

また、例えば、ボタン予告演出の実行に際し、操作受付期間の開始（促進演出の開始）に伴って、実施例2に係るキャラクタ画像CGと実施例3に係る演出ボタン画像BGとを画像表示装置（表示画面）に表示し、実施例2で例示したキャラクタ画像CGの表示態様（表示部位）の変化（図49（a1）（a2）（b1）（c1）を参照）と、実施例3で例示した演出ボタン画像BGの表示態様（表示位置）の変化（図50（a1）（b1）（c1）（d1）を参照）とを、操作受付期間中に同時期に進行させるものとする。そして、当該操作受付期間において演出ボタンが操作された場合に、当該操作時のキャラクタ画像CGと演出ボタン画像BGとの相対的な位置関係を判定（特定）し、その位置関係に応じた態様（実行態様）で、演出ボタンの操作に基づくボタン予告演出（操作演出、入力演出）を実行可能に構成してもよい。

10

【0264】

また、前述の実施例では、変動演出（識別情報の変動表示）の開始から第1停止図柄が停止（仮停止）するまでの第1期間で実行可能なボタン予告演出（第1ボタン予告演出）を、演出ボタンの操作タイミング（操作状況、入力状況）に応じた態様（実行態様）で実行する構成について例示したが、変動演出が終了するまでの他の期間（例えば、前述の第2期間や第3期間）で実行可能なボタン予告演出を、演出ボタンの操作タイミング（操作状況、入力状況）に応じた態様（実行態様）で実行可能に構成してもよい。

20

【0265】

また、前述の実施例では、変動演出中（識別情報の変動表示中）の演出ボタンの操作に基づく演出（ボタン予告演出）について本発明を適用したものを例示したが、この他にも、例えば大当たり遊技演出（ラウンド演出等）の実行中に演出ボタンの操作に基づく演出（例えば確変昇格報知演出、ラウンド昇格報知演出等）を実行することが可能である場合、大当たり遊技演出中の演出ボタンの操作に基づく演出について、本発明を適用することも可能である。

【0266】

また、前述の実施例で例示したボタン予告演出パターン（第1ボタン予告演出パターン）はあくまでも一例であり、パターンの種類や数も本実施例に限定されるものではなく、更に多くの種類や数のボタン予告演出パターンを設けることが可能である。さらに、前述の実施例で例示したボタン予告演出に係る演出表示態様についても、本実施例に限定されるものではない。例えば、前述の実施例2では、第1ボタン予告演出の実行に際して表示されるキャラクタ画像CGの表示態様が第1表示期間と第2表示期間とで異なるものとなっており、第1表示期間での表示と第2表示期間での表示とがそれぞれ所定時間維持されることで、キャラクタ画像CGの表示態様（表示部位）が断続的に変化するものを例示した。これに対し、実施例2に係るキャラクタ画像CGの表示態様が、実施例3のように連続的に変化するものであってもよい。また、前述の実施例3では、第1ボタン予告演出の実行に際して表示される演出ボタン画像BGが、その表示開始から終了にかけて画面上部から下部に向けて移動していくことで、演出ボタン画像BGの表示態様（表示位置）が連続的に変化するものを例示した。これに対し、実施例3に係る演出ボタン画像BGの表示態様が、実施例2のように断続的に変化するものであってもよい。

30

【0267】

さらに、前述の実施例2では、第1ボタン予告演出の実行に際して、表示画面7aの背景にキャラクタ画像CGを表示するものとしたが、キャラクタ画像CG以外の種々の画像（例えば背景画像等）を表示するようにしてもよく、ボタン予告演出パターンの種類（ボタン予告演出種）に応じて画像の種類が異なるようにしてもよい。また、前述の実施例3では、促進演出の実行期間中（操作受付期間中）、演出ボタン画像BGの表示位置が表示画面7aの上部から下部に向けて移動していくものを例示したが、移動表示の方向はこれに限定されるものではなく、表示画面の下から上に向かう方向としたり、表示画面の左右方

40

50

向や斜め方向としたりすることが可能である。さらに、前述の実施例3では、演出ボタン画像B Gの移動位置の連続的な変化（移動表示）を演出ボタン画像B G（促進画像）の表示態様の変化として例示したが、演出ボタン画像B Gの表示態様の変化は、これに限定されるものではない。例えば、演出ボタン画像B Gの表示サイズが大小変化したり、演出ボタン画像B Gの表示位置が表示画面の中央や左端、右端、上端、下端などに転々と移動したりする等ことにより、演出ボタン画像B Gの表示態様が変化するものであってもよい。この場合、演出ボタンが操作されたときの演出ボタン画像B Gの表示サイズや表示位置に応じた態様（実行態様）で、演出ボタンの操作に基づく演出（操作演出、入力演出）を実行可能に構成すればよい。

## 【0268】

10

また、前述の実施例では、各種演出画像を表示する表示手段として、液晶表示装置からなる1つの画像表示装置7を備えるものとしていたが、演出画像を表示する表示手段を複数備えるものであってもよい。例えば、前述の実施例で示した画像表示装置（液晶表示装置）の他に、これよりも表示画面のサイズが小さい画像表示装置（液晶表示装置）を1又は複数備え、画面サイズの大きい画像表示装置を主表示装置（主表示手段）とし、画面サイズの小さい画像表示装置を副表示装置（副表示手段）とした構成に、本発明を適用することも可能である。この場合、例えば、促進演出を副表示装置で実行し、演出ボタンの操作に基づく演出（操作演出、入力演出）を主表示装置で実行するように構成することが可能である。さらに、副表示装置を複数備える場合、例えば、副表示装置として第1～第3の副表示装置を備える場合、操作受付期間の開始に伴って第1の副表示装置で促進演出（促進画像の表示）を開始したあと、操作受付期間が終了するまでに、促進演出（促進画像の表示）を実行する副表示装置が「第1の副表示装置」「第2の副表示装置」「第3の副表示装置」といったように所定の順序で切り替わっていくように構成してもよい。この場合、演出ボタンが操作されたときの副表示装置の種類に応じた態様（実行態様）で、当該操作に基づく演出（操作演出、入力演出）を主表示装置で実行するように構成することが可能である。

## 【0269】

20

また、前述の実施例では、演出ボタンの操作に基づく予告演出（ボタン予告演出）に本発明を適用したものを例示したが、本発明は予告演出以外の演出、例えば、変動演出の結果等の何らかの予告情報を示唆するものではない単なる「賑やかしの演出」にも適用可能である。さらに、前述の実施例では、演出ボタンの操作に基づく演出（操作演出、入力演出）として、画像表示装置（表示画面）に所定のボタン予告演出用の画像（ボタン演出画像、入力演出画像）を表示する表示演出を例示したが、本発明に係る演出ボタンの操作（入力手段による入力）に基づく演出（操作演出、入力演出）は表示演出に限定されるものではなく、例えば、可動装飾部材（可動役物）を動作させる可動演出や、所定の効果音を出力する音演出、所定の光を発する光演出、さらには各種演出の組合せ等、演出の種類は特に問わない。

30

## 【0270】

40

また、前述の実施例では、遊技者が入力可能な入力手段として第1演出ボタン63aと第2演出ボタン63b（複数の入力手段）を備えるものとし、促進演出では、操作対象の演出ボタン及びその操作態様を示す演出ボタン画像を表示するものとしていたが、操作対象の演出ボタンを示して操作態様については示さない（指示しない）ように構成してもよい。この場合、例えば、演出ボタンの操作に基づく演出（操作演出、入力演出）の実行に際して、操作対象の演出ボタンが操作されたときの当該操作態様（操作状況、入力状況）に応じた態様（実行態様）で、当該操作に基づく演出（操作演出、入力演出）を実行可能に構成することが可能である。具体的に、例えば、促進演出により示される操作対象が第1演出ボタン63aである場合、その第1演出ボタン63aが操作されたときの操作態様が「単押し」、「長押し」及び「連打」のうちの何れであるかによって、当該操作に基づく演出（操作演出、入力演出）の態様（実行態様）を異ならせることが可能である。これにより、演出ボタンを操作する際の操作態様と、操作態様に応じた演出（操作演出、入力演

50

出)の態様(実行態様)との関係に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。また、促進演出では操作対象の演出ボタンについても示さないこととし、促進演出を、例えば「ボタンを操作してください」等のメッセージを表示するなど、単に演出ボタンの操作を促すだけのものとしてもよい。この場合、例えば、演出ボタンの操作に基づく演出(操作演出、入力演出)の実行に際して、演出ボタンが操作されたときの当該演出ボタンの種類(操作状況、入力状況)に応じた態様(実行態様)で、当該操作に基づく演出(操作演出、入力演出)を実行可能に構成することが可能である。具体的に、例えば、演出ボタンが操作されたときの当該演出ボタンが第1演出ボタン63aであるか第2演出ボタン63bであるかによって、当該操作に基づく演出(操作演出、入力演出)の態様(実行態様)を異ならせることが可能である。これにより、操作する演出ボタンの種類と、その種類に応じた演出(操作演出、入力演出)の態様(実行態様)との関係に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0271】

また、前述の実施例では、始動入球に基づく事前判定について、特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値(取得情報)を読み出して、当該読み出した取得乱数値(取得情報)を判定(事前判定)するものとしていたが(始動入球時処理(S205)を参照)、事前判定の手法はこれに限定されるものではない。例えば、特図保留記憶部に加え、事前判定の対象となる取得情報(つまり、始動入球に基づいて取得された取得情報)を記憶する領域(取得情報記憶手段)を主制御部やサブ制御部のRAMに設け、当該記憶領域(事前判定用記憶部)に記憶した取得情報を判定(事前判定)するものとしてもよい。この場合、事前判定の結果を主制御部やサブ制御部のRAMに記憶することで、事前判定に用いた取得情報(別の記憶領域に記憶した取得情報)を消去することも可能である。あるいは、特図保留記憶部に記憶した取得情報について事前判定するのではなく、始動入球に基づいて取得された取得情報について事前判定するものとしてもよい。つまり、取得情報を特図保留記憶部に記憶する前に事前判定するようにしてもよい。この場合、特図保留記憶部と別に、事前判定の対象となる取得情報を記憶する領域を設ける必要はなく、また、特図保留記憶部に記憶した取得情報を事前判定のために読み出す必要もない。

#### 【0272】

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

#### 【0273】

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

#### 【0274】

また、前述の実施例では、確率変動機能の非作動・作動により、大当たり確率を低確率(第1確率)または高確率(第2確率)に設定可能としていたが、大当たり確率の種類(数)はこれに限定されるものではなく、例えば、低確率(第1確率)よりも高く高確率(第2確

10

20

30

40

50

率)よりも低い中確率(第3確率)等、3種類以上の確率を設定可能としてもよい。さらに、第1低確率と第1高確率(第1確率条件)、第2低確率と第2高確率(第2確率条件)、第3低確率と第3高確率(第3確率条件)など、低確率と高確率との関係を定めた複数種の確率条件を設け、当該複数種の確率条件のうちの何れかを、例えば、遊技機の電源投入時に任意に設定可能(選択可能)としてもよい。

#### 【0275】

##### [その他]

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

#### 【0276】

##### (参考発明1)

参考発明1-1の遊技機は、

識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

遊技者が入力可能な入力手段と、

前記入力手段による入力に基づいて所定の入力演出を実行可能な入力演出実行手段と、を備え、

前記入力演出実行手段は、前記入力手段による入力が行われたときの入力状況に応じた態様で入力演出を実行可能である

ことを特徴とするものである。

10

#### 【0277】

参考発明1-1の遊技機では、遊技者が入力手段による入力を行うと、該入力に基づいて所定の入力演出を実行することが可能となっている。そして、入力演出を実行する場合、該入力演出を、その実行契機となる入力手段による入力が行われたときの状況(入力状況)に応じた態様で実行することが可能となっている。このため、遊技者による入力行為を契機として、入力演出の態様を異ならせる(変化させる)ことが可能となる。これにより、入力手段を用いた演出に対する遊技者の関心を高め、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【0278】

参考発明1-2の遊技機は、前述した参考発明1-1の遊技機において、

30

前記入力手段による入力を受け付ける受付期間を発生可能な受付期間発生手段を備え、

前記入力演出実行手段は、前記受付期間内における前記入力手段による入力に基づいて入力演出を実行可能であり、

前記入力状況は、前記受付期間が開始されてからの前記入力手段の入力時期であることを特徴とするものである。

#### 【0279】

参考発明1-2の遊技機では、入力手段による入力を受け付ける受付期間が発生可能となっており、その受付期間内に入力手段による入力が行われた場合に、該入力に基づいて入力演出を実行することが可能となっている。そして、この場合の入力演出は、受付期間が開始されてからの入力手段の入力時期に応じた態様で実行することが可能となっている。

40

このため、受付期間の開始後(発生後)、該受付期間内に遊技者が入力手段による入力をを行う時期(タイミング)によって、入力演出の態様を異ならせる(変化させる)ことが可能となる。これにより、受付期間内に入力手段による入力をを行う時期(タイミング)や該入力に基づいて実行される入力演出の態様に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0280】

参考発明1-3の遊技機は、前述した参考発明1-1または参考発明1-2の遊技機において、

演出画像を表示可能な表示手段を備え、

前記入力演出実行手段は、前記表示手段に特定演出画像が表示された場合に、該特定演出

50

画像の表示中における前記入力手段の入力に基づいて入力演出を実行可能であり、前記入力状況は、前記特定演出画像が表示されてからの前記入力手段の入力時期であることを特徴とするものである。

【0281】

参考発明1-3の遊技機では、演出画像を表示可能な表示手段に特定演出画像が表示され、該特定演出画像の表示中に入力手段による入力が行われた場合に、該入力に基づいて入力演出を実行することが可能となっている。そして、この場合の入力演出は、特定演出画像が表示されてからの入力手段の入力時期に応じた態様で実行することが可能となっている。このため、特定演出画像の表示開始後、該特定演出画像の表示中に遊技者が入力手段による入力を行う時期（タイミング）によって、入力演出の態様を異ならせる（変化させる）ことが可能となる。これにより、特定演出画像の表示中に入力手段による入力を行う時期（タイミング）や該入力に基づいて実行される入力演出の態様に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

10

【0282】

参考発明1-4の遊技機は、前述した参考発明1-3の遊技機において、前記表示手段に表示中の前記特定演出画像の表示態様が変化することを特徴とするものである。

【0283】

参考発明1-4の遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示された場合、その特定演出画像の表示態様が変化するものとなっている。このため、特定演出画像の表示中は、その表示態様が時間の経過によって変化するものとなる。これにより、入力手段による入力を行うときに表示されている特定演出画像の表示態様と、その入力に基づいて実行される入力演出の態様との関係に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

20

【0284】

尚、ここでいう「表示態様」（特定演出画像の表示態様）とは、例えば、表示手段に特定演出画像が表示された場合の当該特定演出画像の表示部位や表示範囲、表示位置、表示サイズ、表示色など、遊技者が視覚を通じて認識することが可能な特定演出画像の内容を意味し、特定演出画像の見え方（視認態様）ともいえる。また、「表示態様が変化する」とは、例えば、表示手段に表示中の特定演出画像の表示部位や表示範囲、表示位置、表示サイズ、表示色などが変化することを意味し、特定演出画像の見え方（視認態様）が変化するともいえる。さらに、ここでいう「変化」は、連続的な変化や断続的な変化等を含むものである。

30

【0285】

参考発明1-5の遊技機は、前述した参考発明1-1から参考発明1-4の何れか一つの遊技機において、

前記入力手段による入力を遊技者に促す促進画像を所定の表示手段に表示可能な促進画像表示手段を備え、

前記入力演出実行手段は、前記促進画像の表示中における前記入力手段による入力に基づいて入力演出を実行可能であり、

前記入力状況は、前記促進画像が表示されてからの前記入力手段の入力時期であることを特徴とするものである。

40

【0286】

参考発明1-5の遊技機では、入力手段による入力を遊技者に促す促進画像が所定の表示手段に表示され、該促進画像の表示中に入力手段による入力が行われた場合に、該入力に基づいて入力演出を実行することが可能となっている。そして、この場合の入力演出は、促進画像が表示されてからの入力手段の入力時期に応じた態様で実行することが可能となっている。このため、促進画像の表示開始後、該促進画像の表示中に遊技者が入力手段による入力を行う時期（タイミング）によって、入力演出の態様を異ならせる（変化させる）ことが可能となる。これにより、促進画像の表示中に入力手段による入力を行う時期（タイミング）や該入力に基づいて実行される入力演出の態様に、遊技者の興味を惹きつ

50

けることが可能となる。

【0287】

尚、参考発明1-5の遊技機に係る「所定の表示手段」は、前述した参考発明1-3の遊技機に係る「表示手段」であっても、参考発明1-3の遊技機に係る「表示手段」とは別の表示手段であっても、どちらでもよい。

【0288】

参考発明1-6の遊技機は、前述した参考発明1-5の遊技機において、前記所定の表示手段に表示中の前記促進画像の表示態様が変化することを特徴とするものである。

【0289】

参考発明1-6の遊技機では、所定の表示手段に促進画像が表示された場合、その促進画像の表示態様が変化するものとなっている。このため、促進画像の表示中は、その表示態様が時間の経過によって変化するものとなる。これにより、入力手段による入力を行うときに表示されている促進画像の表示態様と、その入力に基づいて実行される入力演出の態様との関係に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

10

【0290】

尚、ここでいう「表示態様」（促進画像の表示態様）とは、例えば、所定の表示手段に促進画像が表示された場合の当該促進画像の表示部位や表示範囲、表示位置、表示サイズ、表示色など、遊技者が視覚を通じて認識することが可能な促進画像の内容を意味し、促進画像の見え方（視認態様）ともいえる。また、「表示態様が変化する」とは、例えば、所定の表示手段に表示中の促進画像の表示部位や表示範囲、表示位置、表示サイズ、表示色などが変化することを意味し、促進画像の見え方（視認態様）が変化するともいえる。さらに、ここでいう「変化」は、連続的な変化や断続的な変化等を含むものである。

20

【0291】

参考発明1-7の遊技機は、前述した参考発明1-1から参考発明1-6の何れか一つの遊技機において、

所定条件の成立に基づいて取得される取得情報を記憶可能な取得情報記憶手段を備え、前記識別情報の変動表示は前記取得情報に基づいて行われるものであり、前記入力演出実行手段は、前記識別情報の変動表示の実行中に、該変動表示に関する示唆を行う第1態様または前記取得情報記憶手段に記憶されている取得情報に関する示唆を行う第2態様で入力演出を実行可能であることを特徴とするものである。

30

【0292】

参考発明1-7の遊技機では、識別情報の変動表示中の入力手段による入力に基づいて入力演出を実行することが可能となっている。入力演出は、入力手段による入力が行われたときの入力状況に応じた態様で実行することが可能であるが、その態様として、実行中の識別情報の変動表示に関する示唆を行う第1態様と、記憶されている取得情報に関する示唆を行う第2態様とを有しており、これら第1態様または第2態様で入力演出を実行することが可能となっている。このため、遊技者による入力手段の入力状況によって、実行される入力演出の態様が第1態様（実行中の変動表示に関する示唆）となったり第2態様（記憶されている取得情報に関する示唆）となったりすることとなる。これにより、入力手段の入力状況によって、入力演出が示唆する内容（示唆演出の内容）に変化をもたらすことが可能となり、その結果、入力演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

40

【0293】

尚、第1態様として複数の態様（複数の第1態様）を設け、入力手段による入力に基づいて入力演出を実行する場合の当該入力演出の態様が、入力手段の入力状況により第1態様となる場合、その第1態様が、複数の第1態様のうちの何れかとなるように構成してもよい。また、第2態様として複数の態様（複数の第2態様）を設け、入力手段による入力に基づいて入力演出を実行する場合の当該入力演出の態様が、入力手段の入力状況により第2態様となる場合、その第2態様が、複数の第2態様のうちの何れかとなるように構成し

50

てもよい。

【0294】

以上の参考発明1によれば、入力手段を用いた演出に対する遊技者の関心を高め、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0295】

(参考発明2)

参考発明2-1の遊技機は、

識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

遊技者が入力可能な入力手段と、

前記入力手段による入力に基づいて所定の入力演出を実行可能な入力演出実行手段と、を備え、

前記入力演出が実行される場合の実行態様が、前記入力手段による入力が行われたときの入力状況によって異なる場合がある

ことを特徴とするものである。

【0296】

参考発明2-1の遊技機では、遊技者が入力手段による入力を行うと、該入力に基づいて所定の入力演出を実行することが可能となっている。そして、入力演出が実行される場合の当該入力演出の実行態様が、その実行契機となる入力手段による入力が行われたときの状況によって異なる場合があるものとなっている。このため、遊技者による入力行為を契機として、入力演出の実行態様を異ならせる(変化させる)ことが可能となる。これにより、入力手段を用いた演出に対する遊技者の関心を高め、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0297】

参考発明2-2の遊技機は、前述した参考発明2-1の遊技機において、

前記入力手段による入力を受け付ける受付期間を発生可能な受付期間発生手段を備え、

前記入力演出実行手段は、前記受付期間内における前記入力手段による入力に基づいて入力演出を実行可能であり、

前記入力状況は、前記受付期間が開始されてからの前記入力手段の入力時期であることを特徴とするものである。

【0298】

参考発明2-2の遊技機では、入力手段による入力を受け付ける受付期間が発生可能となっており、その受付期間内に入力手段による入力が行われた場合に、該入力に基づいて入力演出を実行することが可能となっている。そして、この場合の入力演出の実行態様は、受付期間が開始されてからの入力手段の入力時期によって異なる場合があるものとなる。このため、受付期間の開始後(発生後)、該受付期間内に遊技者が入力手段による入力をを行う時期(タイミング)によって、入力演出の実行態様を異ならせる(変化させる)ことが可能となる。これにより、受付期間内に入力手段による入力をを行う時期(タイミング)や該入力に基づいて実行される入力演出の実行態様に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0299】

参考発明2-3の遊技機は、前述した参考発明2-1または参考発明2-2の遊技機において、

演出画像を表示可能な表示手段を備え、

前記入力演出実行手段は、前記表示手段に特定演出画像が表示された場合に、該特定演出画像の表示中における前記入力手段の入力に基づいて入力演出を実行可能であり、

前記入力状況は、前記特定演出画像が表示されてからの前記入力手段の入力時期であることを特徴とするものである。

【0300】

参考発明2-3の遊技機では、演出画像を表示可能な表示手段に特定演出画像が表示され

10

20

30

40

50

、該特定演出画像の表示中に入力手段による入力が行われた場合に、該入力に基づいて入力演出を実行することが可能となっている。そして、この場合の入力演出の実行態様は、特定演出画像が表示されてからの入力手段の入力時期によって異なる場合があるものとなる。このため、特定演出画像の表示開始後、該特定演出画像の表示中に遊技者が入力手段による入力を行う時期（タイミング）によって、入力演出の実行態様を異ならせる（変化させる）ことが可能となる。これにより、特定演出画像の表示中に入力手段による入力を行う時期（タイミング）や該入力に基づいて実行される入力演出の実行態様に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0301】

参考発明2-4の遊技機は、前述した参考発明2-3の遊技機において、  
前記表示手段に表示中の前記特定演出画像の表示態様が変化する  
ことを特徴とするものである。

10

#### 【0302】

参考発明2-4の遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示された場合、その特定演出画像の表示態様が変化するものとなっている。このため、特定演出画像の表示中は、その表示態様が時間の経過によって変化するものとなる。これにより、入力手段による入力を行うときに表示されている特定演出画像の表示態様と、その入力に基づいて実行される入力演出の実行態様との関係に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

20

#### 【0303】

尚、ここでいう「表示態様」（特定演出画像の表示態様）とは、例えば、表示手段に特定演出画像が表示された場合の当該特定演出画像の表示部位や表示範囲、表示位置、表示サイズ、表示色など、遊技者が視覚を通じて認識することが可能な特定演出画像の内容を意味し、特定演出画像の見え方（視認態様）ともいえる。また、「表示態様が変化する」とは、例えば、表示手段に表示中の特定演出画像の表示部位や表示範囲、表示位置、表示サイズ、表示色などが変化することを意味し、特定演出画像の見え方（視認態様）が変化するともいえる。さらに、ここでいう「変化」は、連続的な変化や断続的な変化等を含むものである。

#### 【0304】

参考発明2-5の遊技機は、前述した参考発明2-1から参考発明2-4の何れか一つの遊技機において、  
前記入力手段による入力を遊技者に促す促進画像を所定の表示手段に表示可能な促進画像表示手段を備え、  
前記入力演出実行手段は、前記促進画像の表示中における前記入力手段による入力に基づいて入力演出を実行可能であり、  
前記入力状況は、前記促進画像が表示されてからの前記入力手段の入力時期である  
ことを特徴とするものである。

30

#### 【0305】

参考発明2-5の遊技機では、入力手段による入力を遊技者に促す促進画像が所定の表示手段に表示され、該促進画像の表示中に入力手段による入力が行われた場合に、該入力に基づいて入力演出を実行することが可能となっている。そして、この場合の入力演出の実行態様は、促進画像が表示されてからの入力手段の入力時期によって異なる場合があるものとなる。このため、促進画像の表示開始後、該促進画像の表示中に遊技者が入力手段による入力を行う時期（タイミング）によって、入力演出の実行態様を異ならせる（変化させる）ことが可能となる。これにより、促進画像の表示中に入力手段による入力を行う時期（タイミング）や該入力に基づいて実行される入力演出の実行態様に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

40

#### 【0306】

尚、参考発明2-5の遊技機に係る「所定の表示手段」は、前述した参考発明2-3の遊技機に係る「表示手段」であっても、参考発明2-3の遊技機に係る「表示手段」とは別の表示手段であっても、どちらでもよい。

50

**【 0 3 0 7 】**

参考発明 2 - 6 の遊技機は、前述した参考発明 2 - 5 の遊技機において、前記所定の表示手段に表示中の前記促進画像の表示態様が変化することを特徴とするものである。

**【 0 3 0 8 】**

参考発明 2 - 6 の遊技機では、所定の表示手段に促進画像が表示される場合、その促進画像の表示態様が変化するものとなっている。このため、促進画像の表示中は、その表示態様が時間の経過によって変化するものとなる。これにより、入力手段による入力を行うときに表示されている促進画像の表示態様と、その入力に基づいて実行される入力演出の実行態様との関係に、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

10

**【 0 3 0 9 】**

尚、ここでいう「表示態様」（促進画像の表示態様）とは、例えば、所定の表示手段に促進画像が表示された場合の当該促進画像の表示部位や表示範囲、表示位置、表示サイズ、表示色など、遊技者が視覚を通じて認識することが可能な促進画像の内容を意味し、促進画像の見え方（視認態様）ともいえる。また、「表示態様が変化する」とは、例えば、所定の表示手段に表示中の促進画像の表示部位や表示範囲、表示位置、表示サイズ、表示色などが変化することを意味し、促進画像の見え方（視認態様）が変化するともいえる。さらに、ここでいう「変化」は、連続的な変化や断続的な変化等を含むものである。

**【 0 3 1 0 】**

参考発明 2 - 7 の遊技機は、前述した参考発明 2 - 1 から参考発明 2 - 6 の何れか一つの遊技機において、

20

所定条件の成立に基づいて取得される取得情報を記憶可能な取得情報記憶手段を備え、前記識別情報の変動表示は前記取得情報に基づいて行われるものであり、前記入力演出が実行される場合の実行態様として、実行中の識別情報の変動表示に関する示唆を行う第 1 実行態様と、前記取得情報記憶手段に記憶されている取得情報に関する示唆を行う第 2 実行態様と、を有することを特徴とするものである。

**【 0 3 1 1 】**

参考発明 2 - 7 の遊技機では、識別情報の変動表示中の入力手段による入力に基づいて入力演出を実行することが可能となっている。入力演出の実行態様は、入力手段による入力が行われたときの入力状況によって異なる場合があるが、その実行態様として、実行中の識別情報の変動表示に関する示唆を行う第 1 実行態様と、記憶されている取得情報に関する示唆を行う第 2 実行態様とを有しており、これら第 1 実行態様または第 2 実行態様で入力演出を実行することが可能となっている。このため、遊技者による入力手段の入力状況によって、実行される入力演出の態様が第 1 実行態様（実行中の変動表示に関する示唆）となったり第 2 実行態様（記憶されている取得情報に関する示唆）となったりすることとなる。これにより、入力手段の入力状況によって、入力演出が示唆する内容（示唆演出の内容）に変化をもたらすことが可能となり、その結果、入力演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

30

**【 0 3 1 2 】**

尚、第 1 実行態様として複数の実行態様（複数の第 1 実行態様）を設け、入力手段による入力に基づいて入力演出を実行する場合の当該入力演出の実行態様が、入力手段の入力状況により第 1 実行態様となる場合、その第 1 実行態様が、複数の第 1 実行態様のうちの何れかとなるように構成してもよい。また、第 2 実行態様として複数の実行態様（複数の第 2 実行態様）を設け、入力手段による入力に基づいて入力演出を実行する場合の当該入力演出の実行態様が、入力手段の入力状況により第 2 実行態様となる場合、その第 2 実行態様が、複数の第 2 実行態様のうちの何れかとなるように構成してもよい。

40

**【 0 3 1 3 】**

以上の参考発明 2 によれば、入力手段を用いた演出に対する遊技者の関心を高め、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

50

## 【符号の説明】

## 【0314】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、5 盤面ランプ、7 画像表示装置（演出表示手段）、  
7 a 表示画面（演出表示手段）、8 演出図柄、9 a 第1演出保留、9 b 第2演出保  
留、9 c 第1演出保留表示領域（第1演出保留表示部）、9 d 第2演出保留表示領域（  
第2演出保留表示部）、13 装飾部材、14 可動装飾部材、20 第1始動口、21  
第2始動口、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、41 a 第1特別図柄表示器（第  
1特別図柄表示部）、41 b 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示部）、63 a 第1  
演出ボタン、63 b 第2演出ボタン、66 枠ランプ、67 スピーカ、80 主制御基  
板（主制御部）、81 遊技制御用マイコン（遊技制御手段）、90 サブ制御基板（サブ  
制御部）、91 演出制御用マイコン（演出制御手段）、100 画像制御基板（画像制御  
部）、101 画像制御用マイコン、106 音声制御基板、107 ランプ制御基板、B  
G 演出ボタン画像、K G 操作受付期間画像、S G 先読みコメント予告画像、T G 当  
該コメント予告画像、W G 枠画像 C G キャラクタ画像。

10

20

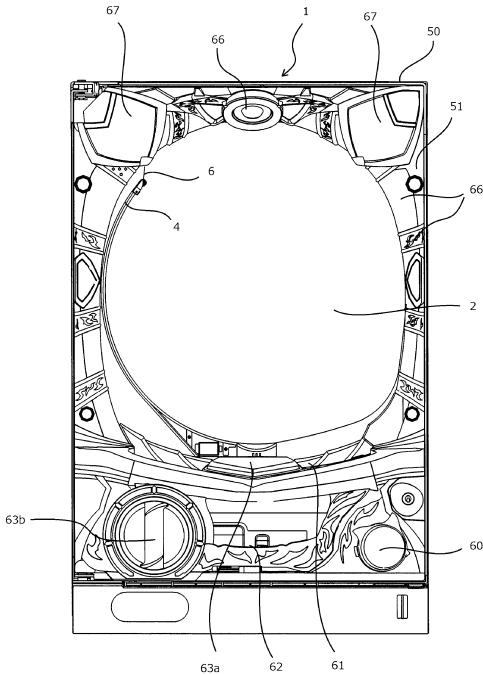
30

40

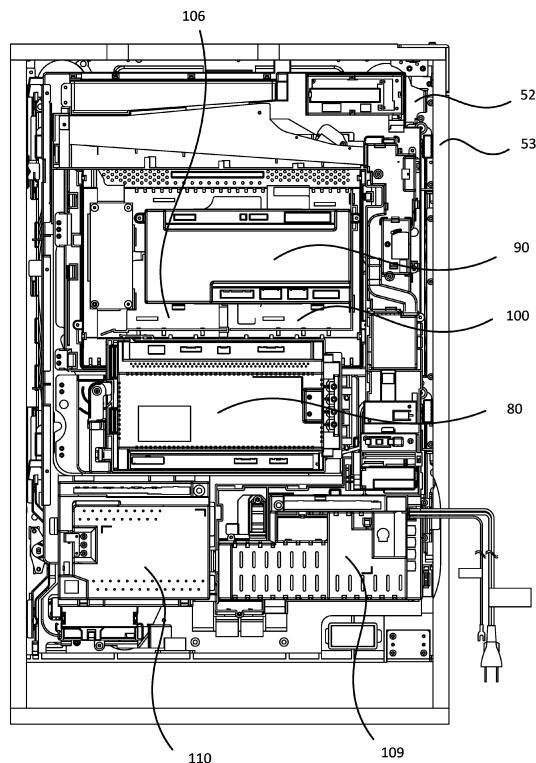
50

【四面】

【 义 1 】

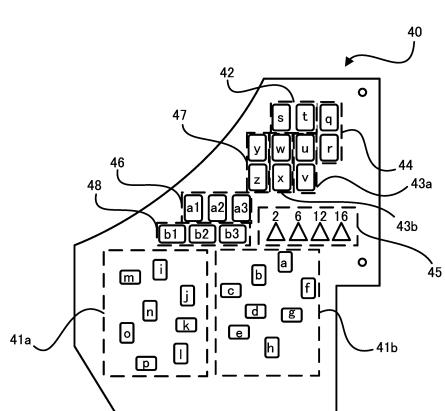
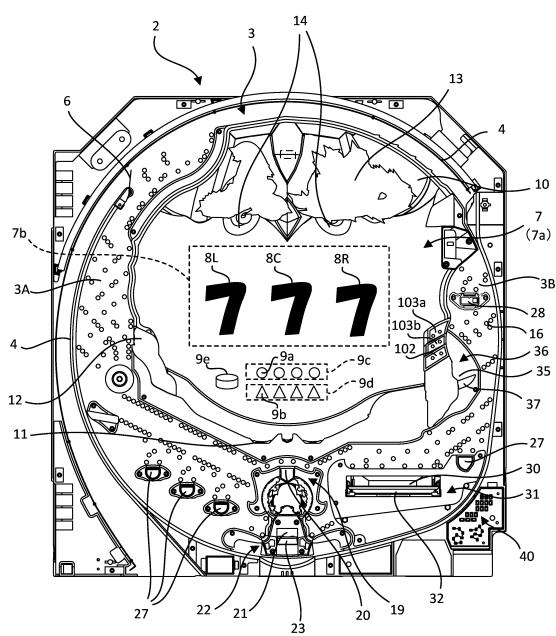


## 【図2】

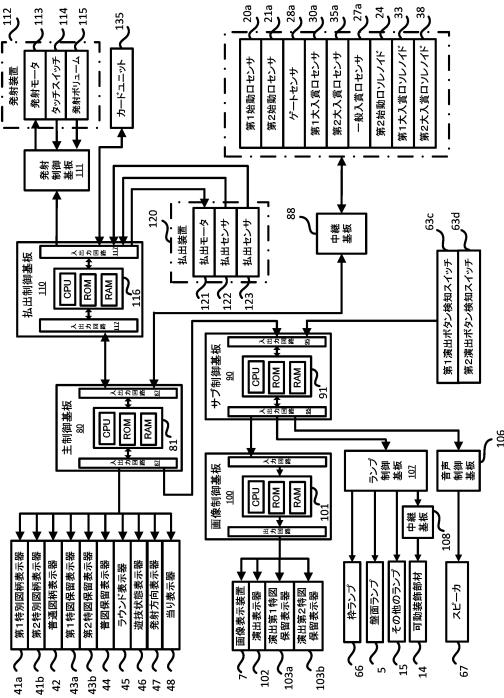


【 図 3 】

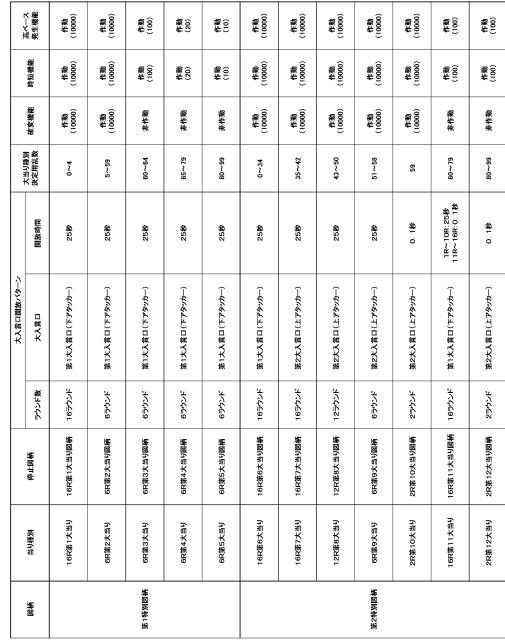
【図4】



【図5】



## 【図6】



【図7】

【 図 8 】

(A)			
乱数カウント名	乱数名	数値範囲	用途
レベル-TRND-A	特別因柄当否判定用乱数	0~929	特別因柄の当否判定用
レベル-TRND-AS	当たり種別判定用乱数	0~99	当たりの種別判定用
レベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~98	変動パターン判定用

(B)			
乱数カウント名	乱数名	数値範囲	用途
レベル-TRND-H	普通因柄当否判定用乱数	0~240	普通因柄の当否判定用

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

(B) 大当たり種別判定テーブル		判定結果
特別図柄	大当たり種別決定用乱数値	
第1特別図柄	0~4	16R第1大当たり
	5~59	6R第2大当たり
	60~64	6R第3大当たり
	65~79	6R第4大当たり
	80~99	6R第5大当たり
第2特別図柄	0~34	16R第6大当たり
	35~42	16R第7大当たり
	43~50	12R第8大当たり
	51~58	6R第9大当たり
	59	2R第10大当たり
	60~79	16R第11大当たり
	80~99	2R第12大当たり

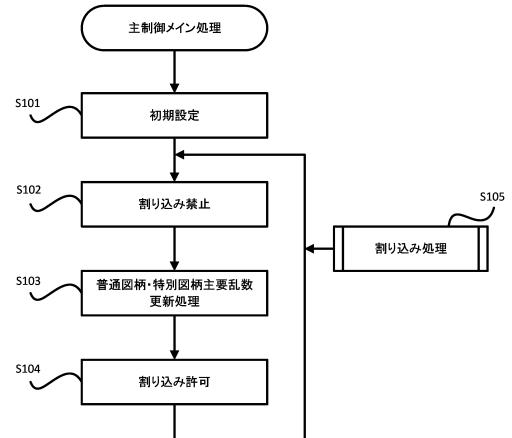
(C) 普通回柄当り判定テーブル		
状態	普通回柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0, 1	当り
	0~240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0~239	当り
	240	外れ

(D) 普通図柄変動パターン選択テーブル	
状態	普通図柄の変動時間
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

【図 9】

【図 10】

状態	判定結果	保留球数	差動バターン乱数	差動時間	→→ルートの出現率
非制走状態	大当たり	-	0~74	P1 75000ms	75/199
		-	75~144	P2 45000ms	70/199
		-	145~198	P3 30000ms	54/199
外れ	1, 2	0~4	P4 75000ms	5/199	
		5~18	P5 45000ms	14/199	
		19~38	P6 30000ms	20/199	
制走状態	外れ	39~98	P7 12000ms	160/199	
		9~4	P8 75000ms	5/199	
		5~9	P9 45000ms	5/199	
外れ	大当たり	10~19	P10 30000ms	10/199	
		20~188	P11 40000ms	179/199	
		25~153	P12 75000ms	25/199	
外れ	外れ	154~198	P14 30000ms	45/199	
		0~1	P15 75000ms	2/199	
		2~4	P16 45000ms	3/199	
外れ	外れ	5~9	P17 30000ms	5/199	
		10~98	P18 12000ms	189/199	
		0~1	P19 75000ms	2/199	
外れ	外れ	2~4	P20 45000ms	3/199	
		5~9	P21 30000ms	5/199	
		10~98	P22 20000ms	189/199	

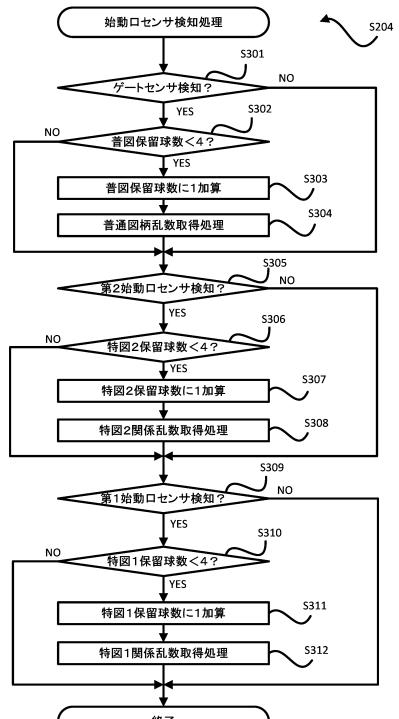
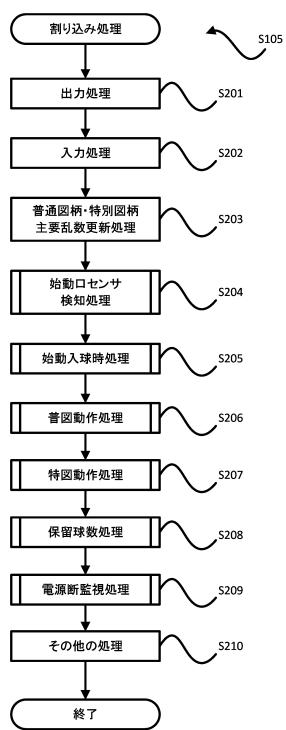


10

20

【図 11】

【図 12】

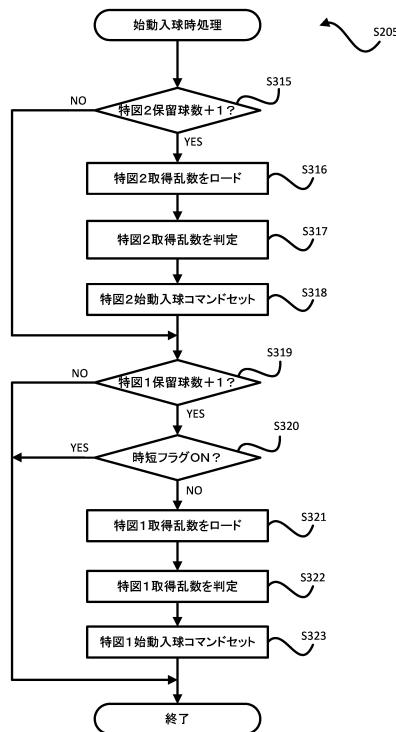


30

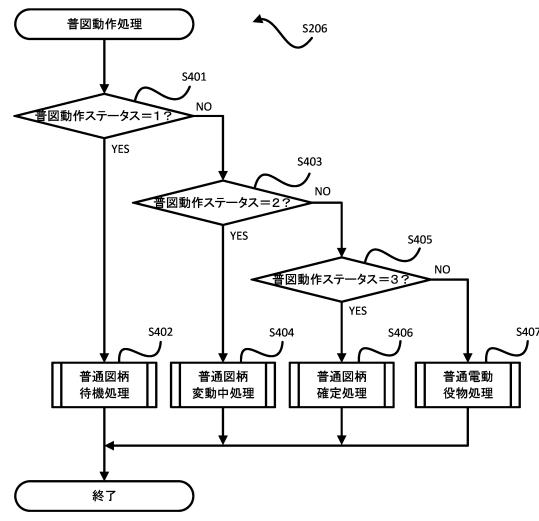
40

50

【図13】



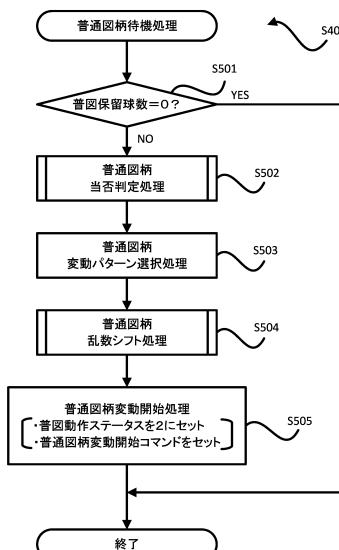
【図14】



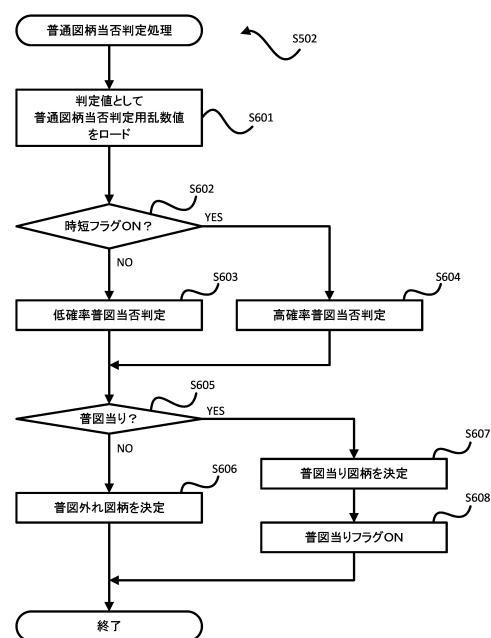
10

20

【図15】



【図16】

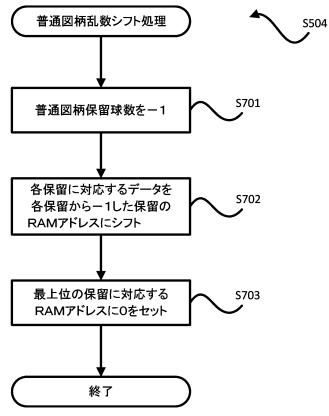


30

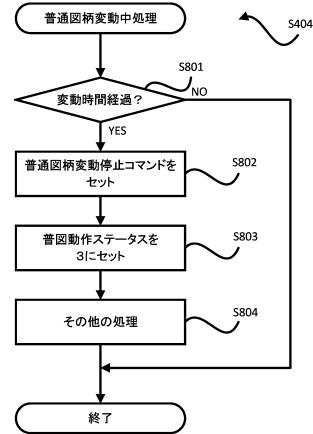
40

50

【図17】



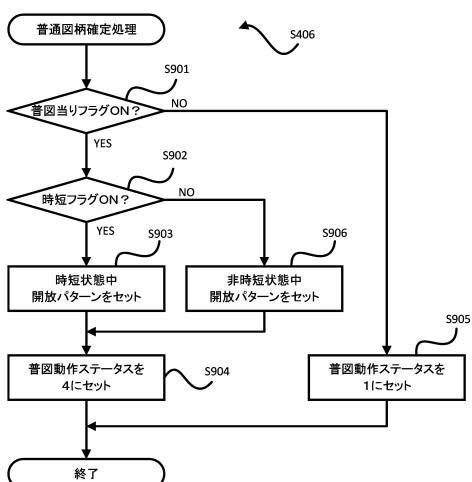
【図18】



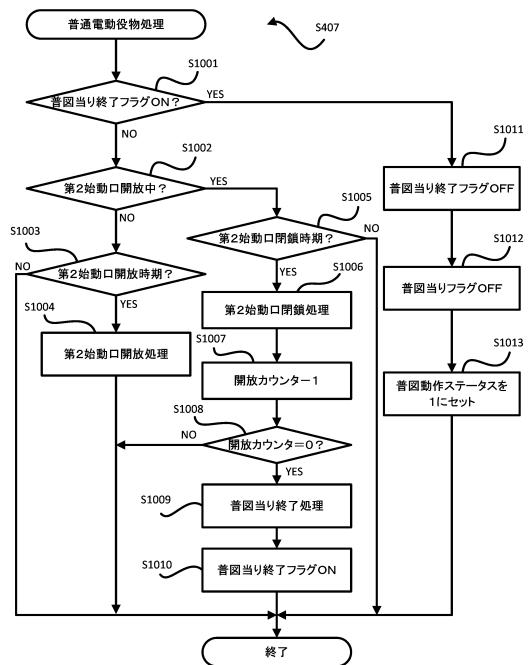
10

20

【図19】



【図20】

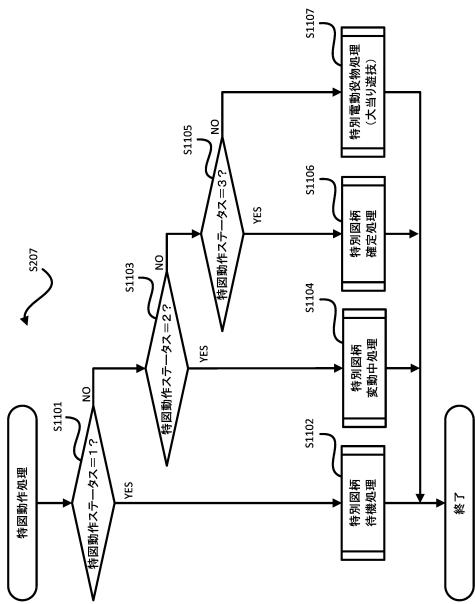


30

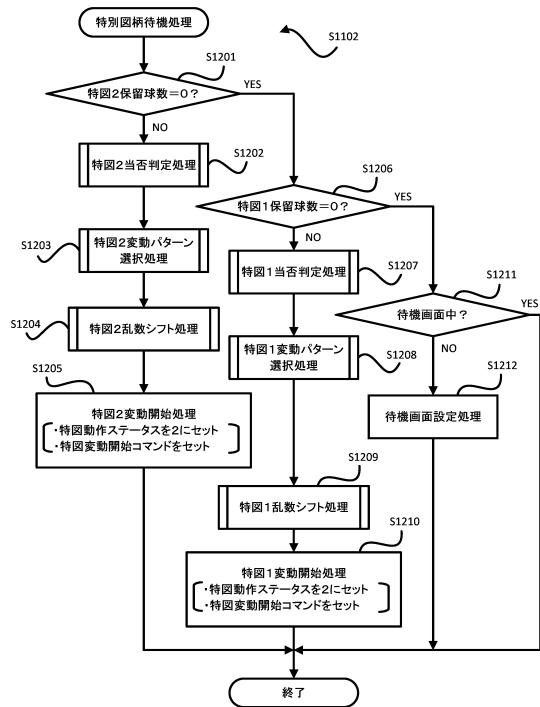
40

50

【図 2 1】



【図 2 2】



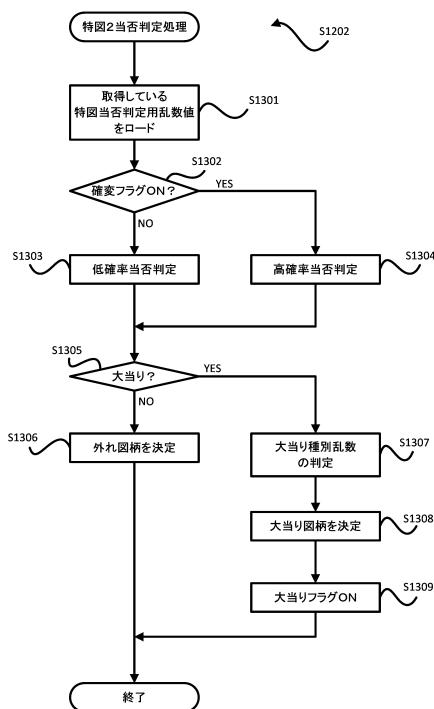
10

20

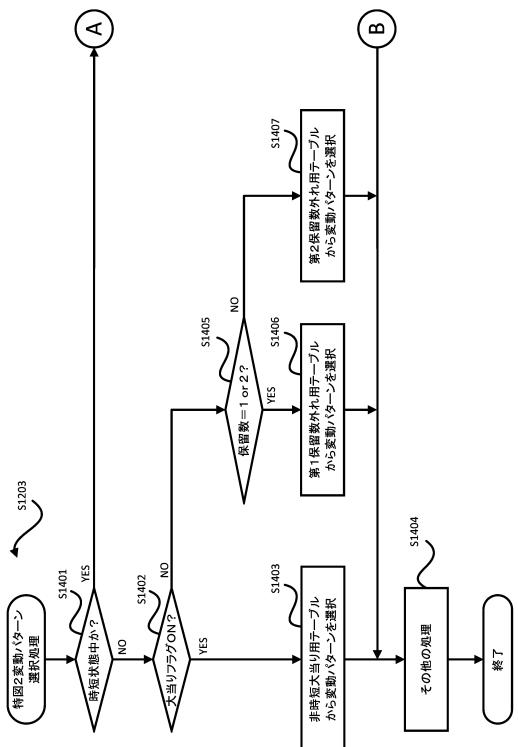
30

40

【図 2 3】

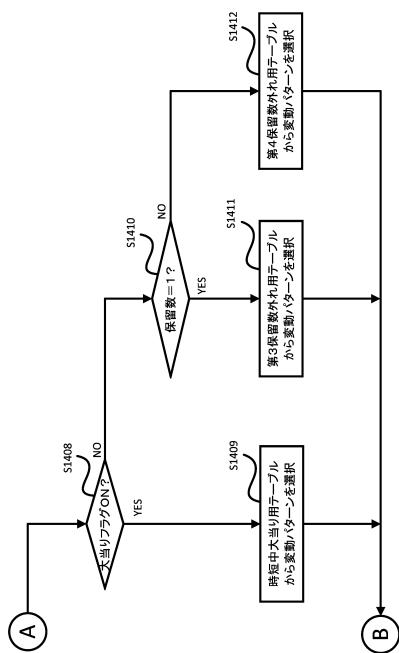


【図 2 4】

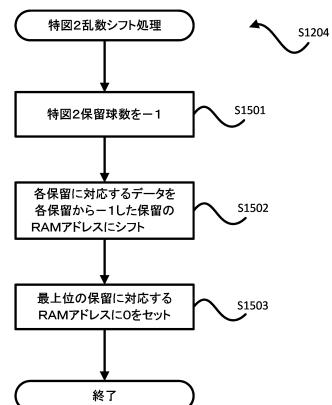


50

【図25】



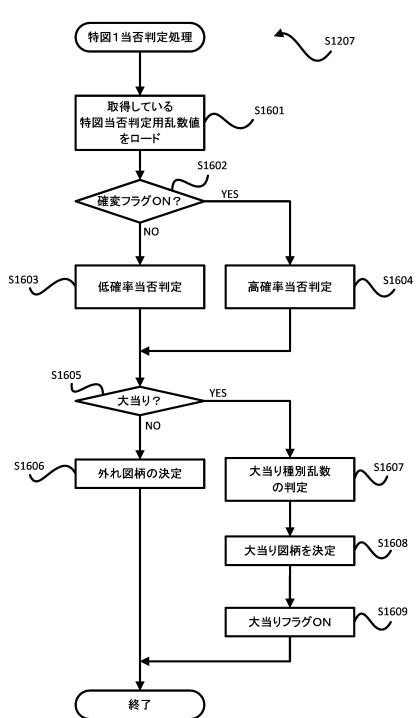
【図26】



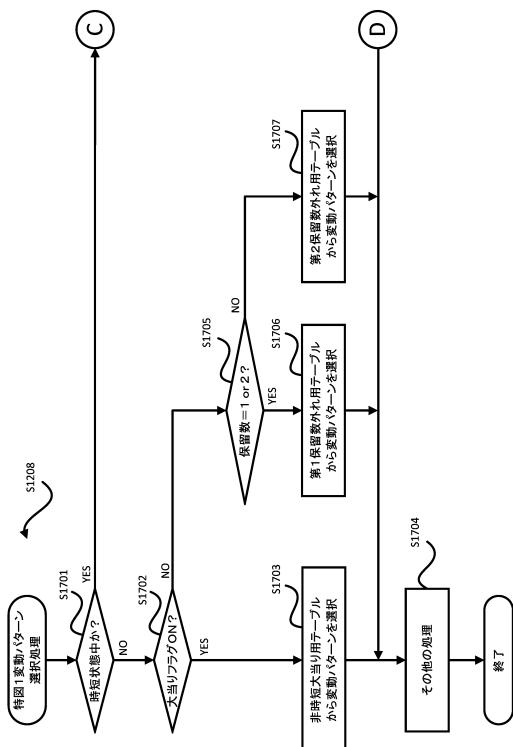
10

20

【図27】



【図28】

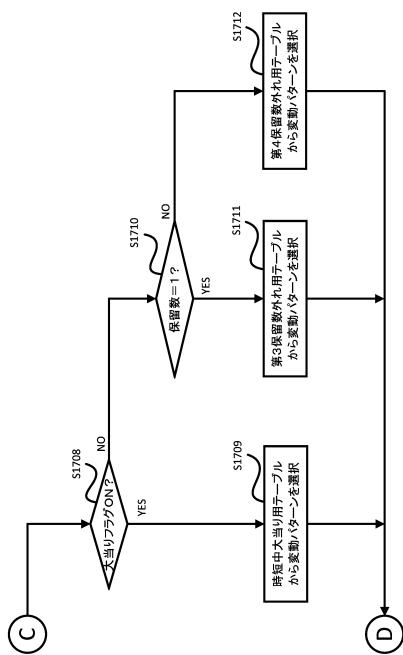


30

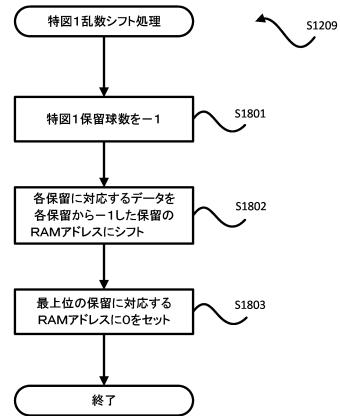
40

50

【図29】



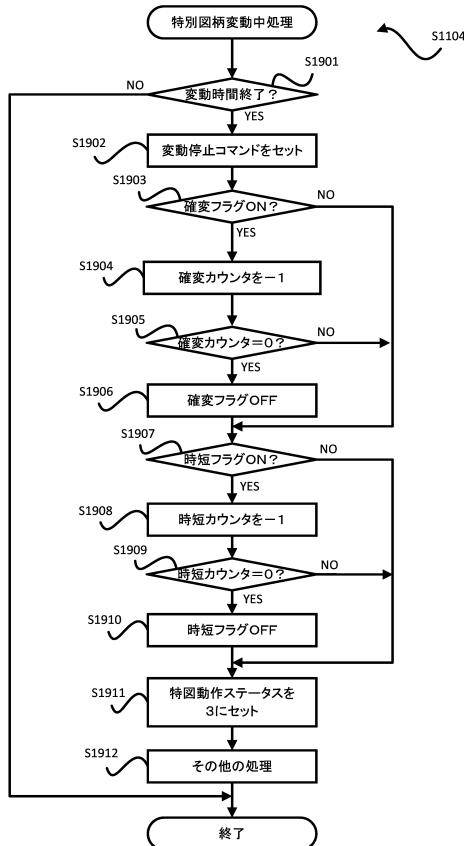
【図30】



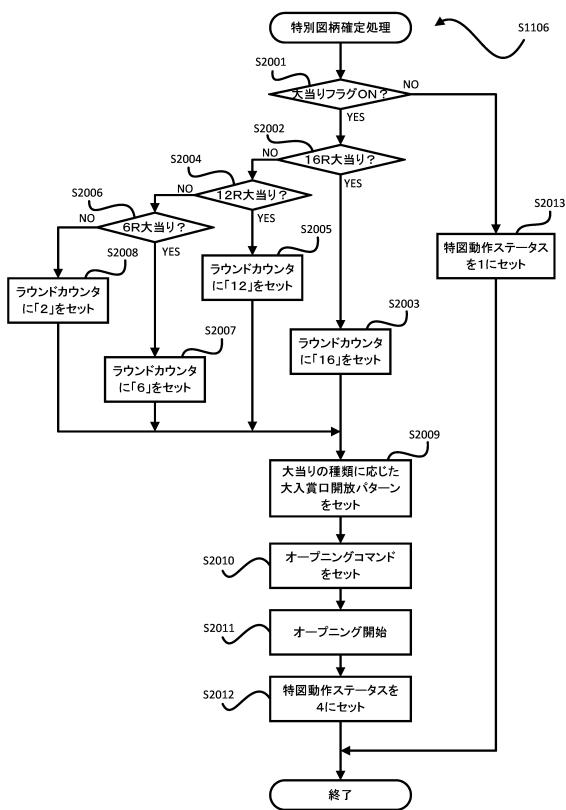
10

20

【図31】



【図32】

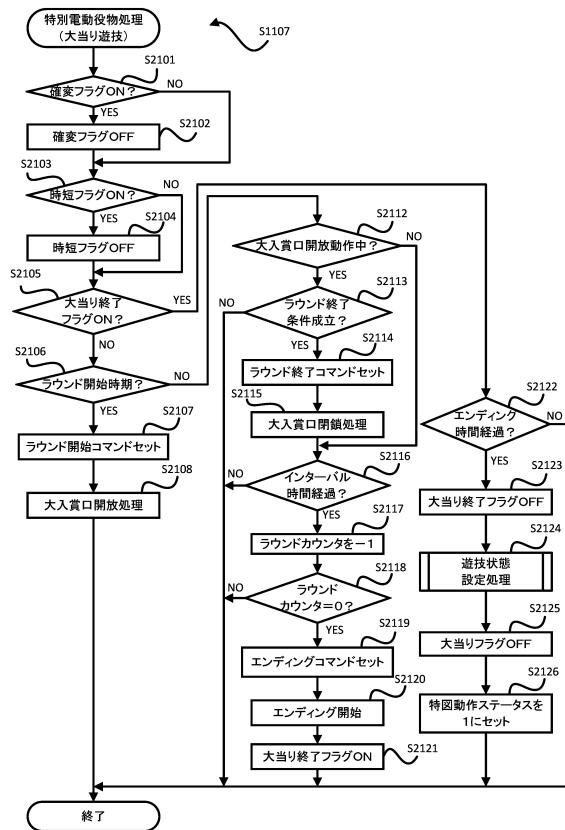


30

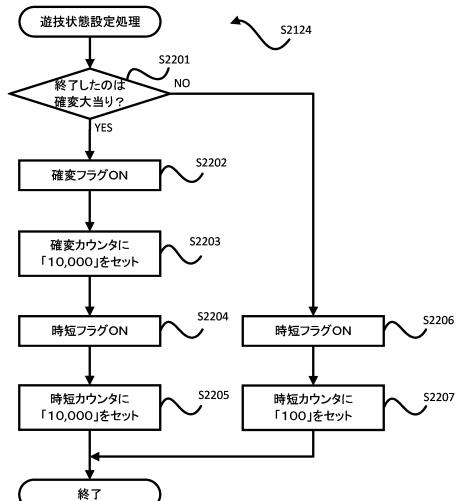
40

50

【図3-3】



【図3-4】



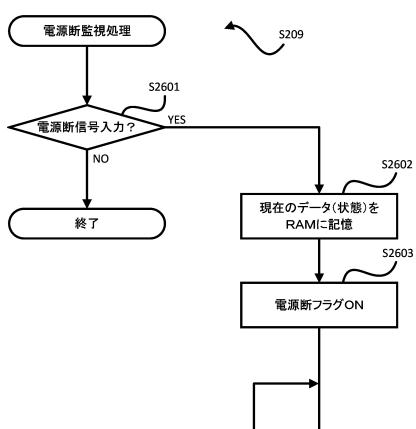
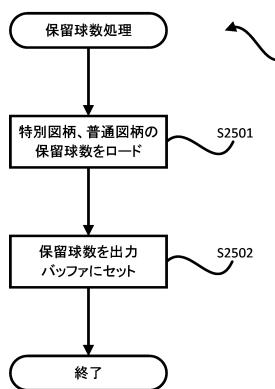
10

20

【図3-5】

【図3-6】

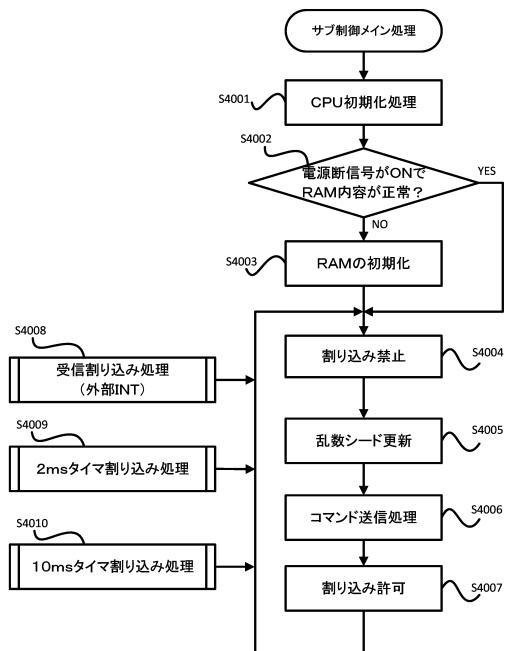
30



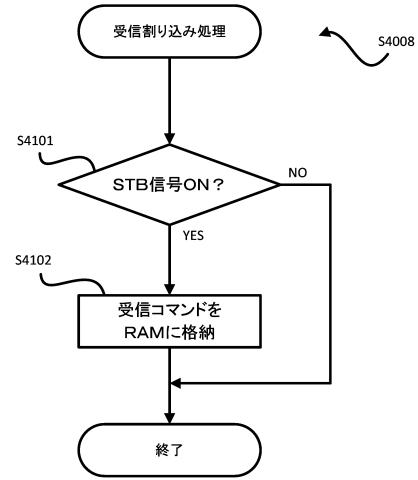
40

50

【図37】



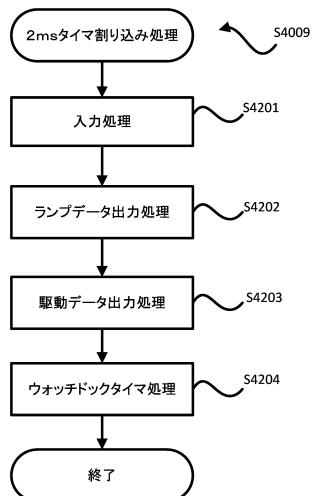
【図38】



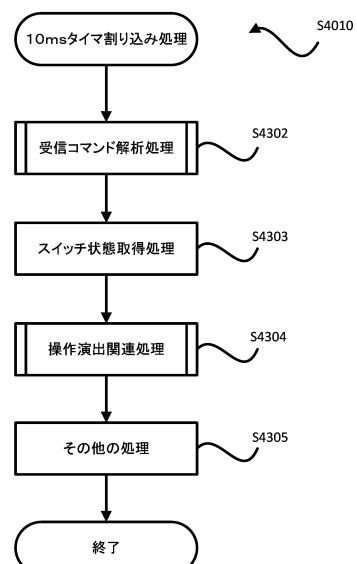
10

20

【図39】



【図40】

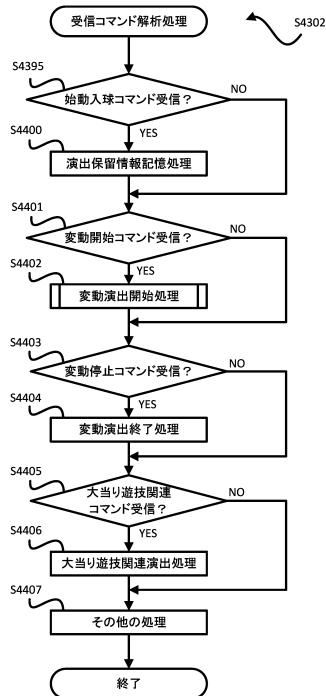


30

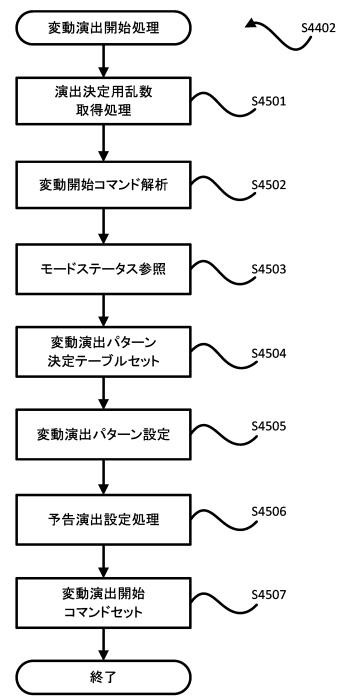
40

50

【図4-1】



【図4-2】



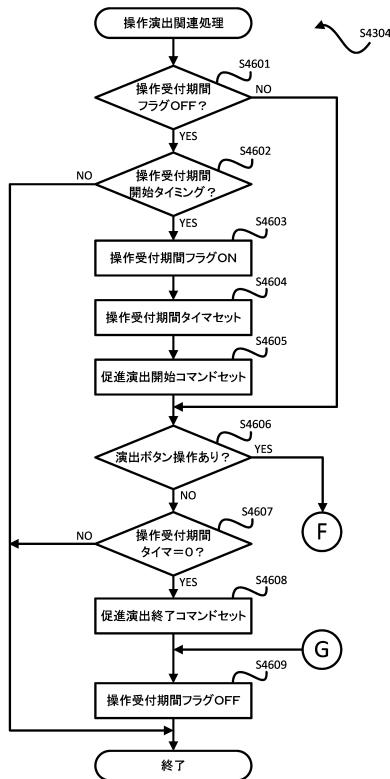
10

20

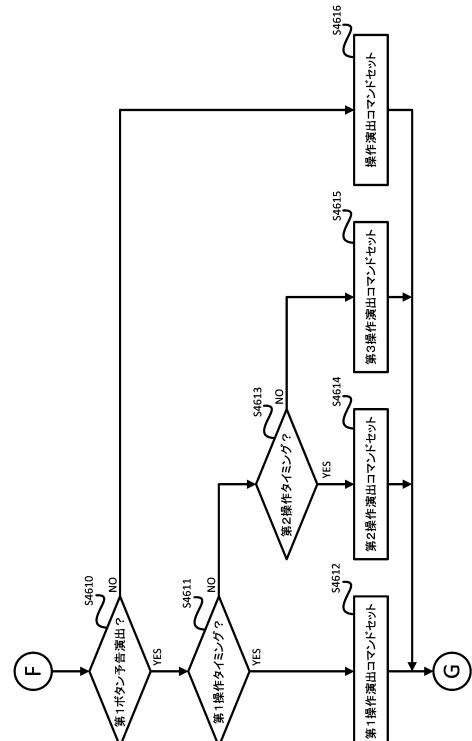
30

40

【図4-3】

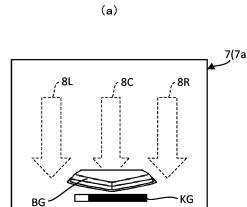


【図4-4】



50

【図45】



(b)



(a)

第1ボタン予告演出種	パターン種	予告内容	信頼度
先読みコメント予告	パターンA1	保留内に何かあるかも…	★
	パターンA2	リーチ保留発見？	★★
	パターンA3	チャンス保留発見！	★★★
	パターンA4	激熱保留発見！	★★★★

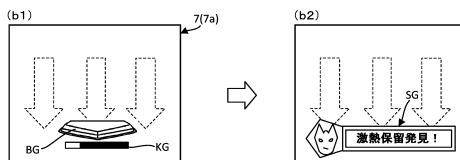
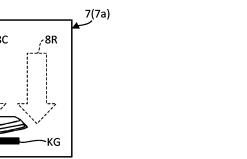
10

第1ボタン予告演出種	パターン種	予告内容	信頼度
当該コメント予告	パターンB1	リーチ？	★
	パターンB2	SPJ一チ？	★★
	パターンB3	チャンス！	★★★
	パターンB4	激熱！	★★★★

20

第1ボタン予告演出種	パターン種	予告内容	信頼度
当該背景予告	パターンC1	青枠	★
	パターンC2	緑枠	★★
	パターンC3	赤枠	★★★
	パターンC4	金枠	★★★★

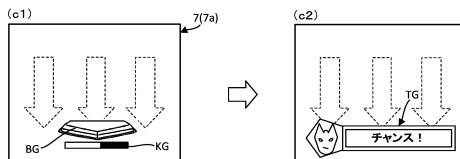
30



(a)

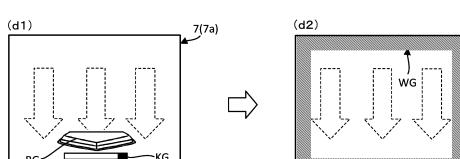
第1ボタン予告演出種	パターン種	予告内容	信頼度
先読みコメント予告	パターンD1	保留内に何かあるかも…	★
	パターンD2	リーチ保留発見？	★★
	パターンD3	チャンス保留発見！	★★★
	パターンD4	激熱保留発見！	★★★★

40



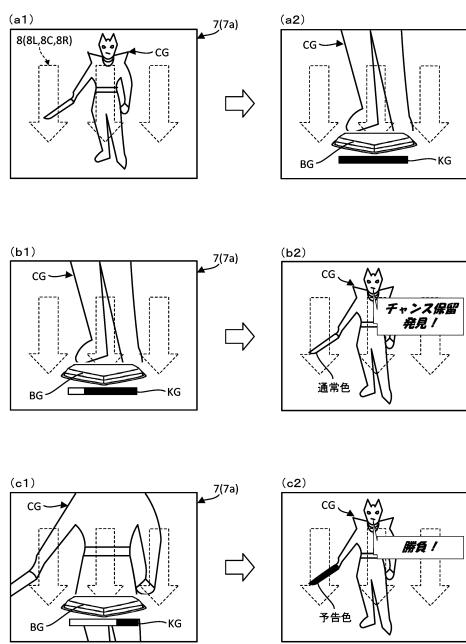
(b)

第1ボタン予告演出種	パターン種	予告内容	信頼度
当該コメント&色予告	パターンE1	ファイト！ & 剣(青色)	★
	パターンE2	ファイト！ & 剣(緑色)	★★
	パターンE3	勝負！ & 剣(赤色)	★★★
	パターンE4	勝負！ & 剣(金色)	★★★★

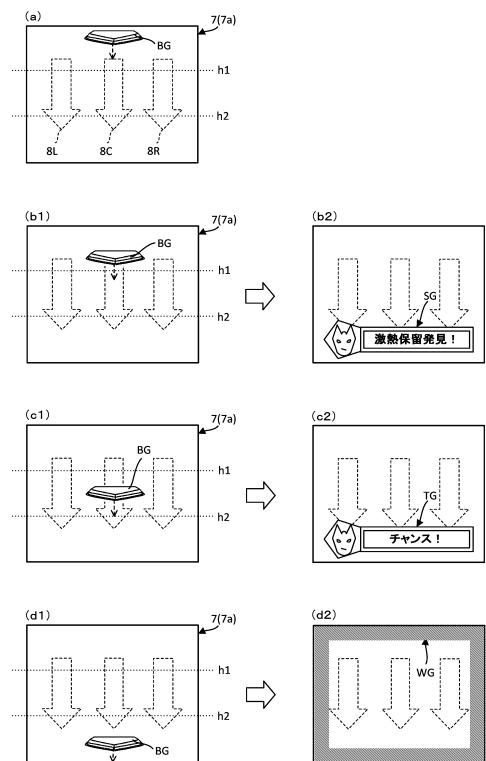


50

【図49】



【図50】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2015-223343 (JP, A)

特開2015-019904 (JP, A)

特開2014-014619 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2

A 6 3 F 5 / 0 4