

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第6086552号
(P6086552)

(45) 発行日 平成29年3月1日(2017.3.1)

(24) 登録日 平成29年2月10日(2017.2.10)

(51) Int.Cl.

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 55 頁)

(21) 出願番号	特願2015-154837 (P2015-154837)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成27年8月5日 (2015.8.5)		京楽産業, 株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-124250 (P2014-124250) の分割		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
原出願日	平成26年6月17日 (2014.6.17)	(74) 代理人	100158780
(65) 公開番号	特開2016-2474 (P2016-2474A)		弁理士 寺本 亮
(43) 公開日	平成28年1月12日 (2016.1.12)	(74) 代理人	100121359
審査請求日	平成27年8月5日 (2015.8.5)		弁理士 小沢 昌弘
前置審査		(72) 発明者	藤井 芳隆
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業, 株式会社内
		(72) 発明者	小林 邦之
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業, 株式会社内

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】

始動条件の成立に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定手段による判定結果に基づいて、特別遊技が行われる期待度が通常より高い第1特定演出と、前記第1特定演出よりも前記期待度が高い第2特定演出と、前記第1特定演出よりも前記期待度が高い第3特定演出とを含む複数の特定演出のうち何れかの特定演出を実行することが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
現在の段階から次の段階に進行可能な進行演出を表示することが可能であり、
前記進行演出のある段階において前記特定演出を示唆する示唆演出を行った後、当該示唆演出によって示唆された特定演出を実行するとともに当該進行演出を終了することが可能である一方で、前記進行演出のある段階において前記示唆演出を行った後、当該示唆演出によって示唆された特定演出を実行することなく前記進行演出を次の段階に進行させることが可能であり、
前記第2特定演出を実行する場合、前記進行演出のある段階において前記第1特定演出を示唆する第1示唆演出を行うことが可能であるとともに、当該ある段階より後の段階において前記第2特定演出を示唆する第2示唆演出を行うことが可能であり、
前記第3特定演出を実行する場合、前記進行演出のある段階において前記第1特定演出を示唆する第1示唆演出を行うことが可能であるとともに、当該ある段階より後の段階において前記第3特定演出を示唆する第3示唆演出を行うことが可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動条件の成立に基づいて特別遊技を行うか否かを判定する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、始動条件の成立に基づいて特別遊技を行うか否かの判定を行い、当該判定結果に基づいて、期待度の高い特定の演出を行う遊技機が存在する（例えば、特許文献1）

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2011-212281号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の遊技機では、特定の演出を行う前に遊技者の期待を高めて興趣性を向上させるという点に関しては改善の余地があった。

【0005】

20

それ故、本発明の目的は、興趣性を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。

【0007】

本発明に係る遊技機は、始動条件の成立に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段と、前記判定手段による判定結果に基づいて、特別遊技が行われる期待度が通常より高い第1特定演出と、前記第1特定演出よりも前記期待度が高い第2特定演出と、前記第1特定演出よりも前記期待度が高い第3特定演出とを含む複数の特定演出のうち何れかの特定演出を実行することが可能な演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、現在の段階から次の段階に進行可能な進行演出を表示することが可能であり、前記進行演出のある段階において前記特定演出を示唆する示唆演出を行った後、当該示唆演出によって示唆された特定演出を実行するとともに当該進行演出を終了することが可能である一方で、前記進行演出のある段階において前記示唆演出を行った後、当該示唆演出によって示唆された特定演出を実行することなく前記進行演出を次の段階に進行させることが可能であり、前記第2特定演出を実行する場合、前記進行演出のある段階において前記第1特定演出を示唆する第1示唆演出を行うことが可能であるとともに、当該ある段階より後の段階において前記第2特定演出を示唆する第2示唆演出を行うことが可能であり、前記第3特定演出を実行する場合、前記進行演出のある段階において前記第1特定演出を示唆する第1示唆演出を行うことが可能であるとともに、当該ある段階より後の段階において前記第3特定演出を示唆する第3示唆演出を行うことが可能である。

30

40

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、興趣性を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】パチンコ遊技機1の概略正面図

【図2】パチンコ遊技機1の一部を示す概略平面図

【図3】図1における表示器4の拡大図

50

【図 4】パチンコ遊技機 1 の制御装置の構成例を示すブロック図

【図 5】各始動口への入賞に応じて選択される大当たり図柄および当該大当たり図柄に応じた大当たり遊技の一例を示す図

【図 6】遊技制御部 100 によって実行されるメイン処理の一例を示すフローチャート

【図 7】図 6 のステップ S2 における始動口スイッチ処理の詳細フローチャート

【図 8】図 6 のステップ S3 におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャート

【図 9】図 6 におけるステップ S4 の特別図柄処理を示す詳細フローチャート

【図 10】図 9 のステップ S407 の大当たり判定処理の詳細を示すフローチャート

【図 11】図 9 のステップ S408 の変動パターン設定処理の詳細を示すフローチャート

【図 12】図 9 のステップ S416 の停止中処理を示す詳細フローチャート

10

【図 13】図 6 のステップ S5 の普通図柄処理を示す詳細フローチャート

【図 14】図 6 のステップ S6 の大入賞口処理を示す詳細フローチャート

【図 15】図 14 のステップ S618 の遊技状態設定処理を示す詳細フローチャート

【図 16】図 6 の電動チューリップ処理の詳細フローチャート

【図 17】第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 の演出の流れを示す図

【図 18】第 1 実施形態の進行演出において示唆演出が行われた場合の演出制御を説明するための図

【図 19】本実施形態における特定演出の一例を示す図

【図 20】第 1 の種類の進行演出であって、SPリーチ演出とSPSPリーチ演出とが進行演出によって示唆される場合を示す図

20

【図 21】第 2 の種類の進行演出であって、SPリーチ演出とRUSHリーチ演出とが進行演出によって示唆される場合を示す図

【図 22】第 3 の種類の進行演出であって、ゾーン演出とSPリーチ演出とが進行演出によって示唆される場合を示す図

【図 23】SPリーチ演出が決定されている場合において、進行演出の第 2 段階においてSPリーチ演出の実行が報知される場合の演出の一例を示す図

【図 24】RUSHリーチ演出が決定されている場合において、進行演出の第 3 段階においてRUSHリーチ演出の実行が報知される場合の演出の一例を示す図

【図 25】RUSHリーチ演出が決定されている場合において、進行演出の第 3 段階においてRUSHリーチ演出の実行が報知される場合の演出の一例を示す図

30

【図 26】ゾーン演出が決定されている場合において、進行演出の第 1 段階においてゾーン演出の実行が報知された場合の演出の一例を示す図

【図 27】第 1 実施形態の進行演出を含む演出を行わせるための変動パターンの一例を示す図

【図 28】図 27 に示す各変動パターンのタイムチャート

【図 29】第 2 実施形態のパチンコ遊技機 1 の演出の流れを示す図

【図 30】第 2 実施形態の進行演出において示唆演出が行われた場合の演出制御を説明するための図

【図 31】SPリーチ演出が決定されている場合において、進行演出の第 2 段階においてSPリーチ演出の実行が報知される場合の演出の一例を示す図

40

【図 32】SPSPリーチ演出の実行が決定されている保留が存在する場合において、進行演出の第 1 段階でゾーン演出が示唆される場合の演出の一例を示す図

【図 33】第 2 実施形態の進行演出を含む演出を行わせるための変動パターンの一例を示す図

【図 34】図 33 に示す各変動パターンのタイムチャート

【図 35】演出制御部 130 において行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート

【図 36】図 35 のステップ S1001 におけるコマンド受信処理の一例を示すフローチャート

【図 37】ステップ S1302 の保留コマンド処理の一例を示すフローチャート

50

【図 38】ステップ S 1304 の変動開始コマンド処理の一例を示すフローチャート

【発明を実施するための形態】

【0010】

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

【0011】

[パチンコ遊技機 1 の概略構成例]

まず、図 1 及び図 2 を参照しつつ、パチンコ遊技機 1 の概略構成について説明する。ここで、図 1 は、パチンコ遊技機 1 の概略正面図である。図 2 は、パチンコ遊技機 1 の一部を示す概略平面図である。図 1 に例示されるように、パチンコ遊技機 1 は、入賞や判定（抽選）に関する役物等が設けられた遊技盤 2 と、遊技盤 2 を囲む枠部材 3 とを備えている。枠部材 3 は、遊技盤 2 と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持しており、このガラス板と遊技盤 2 とによって、遊技球が流下可能な遊技領域 10 が形成されている。

10

【0012】

遊技者がハンドル 20 を握ってレバー 21 を時計方向に回転させると、上皿 28 に溜められた遊技球が発射装置（不図示）へと案内され、レバー 21 の回転角度に応じた打球力で遊技領域 10 へと発射される。この遊技領域 10 には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は、遊技領域 10 における上部位置へと案内され、遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤 2 に沿って落下する。なお、遊技球の発射は、遊技者が停止ボタン 22 を操作することによって一時的に停止される。

20

【0013】

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

【0014】

遊技者がレバー 21 を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 31 に例示されるように遊技領域 10 における左側領域を流下する。一方、遊技者がレバー 21 を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 32 に例示されるように遊技領域 10 における右側領域を流下する。

30

【0015】

左打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、2 つの普通入賞口 14、第 1 ゲート 15、及び電動チューリップ 17 が設けられている。また、右打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、上記第 2 始動口 12、大入賞口 13、2 つの普通入賞口 14、第 2 ゲート 16、及び上記電動チューリップ 17 が設けられている。

40

【0016】

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

【0017】

第 1 始動領域としての第 1 始動口 11 は、常時開放されている始動口であり、第 2 始動領域としての第 2 始動口 12 は、普通電動役物としての電動チューリップ 17 が作動しているときだけ開放される始動口である。パチンコ遊技機 1 では、遊技球が第 1 始動口 11

50

を通過して入賞した場合、又は遊技球が第2始動口12を通過して入賞した場合、遊技者にとって有利な大当たり遊技（特別遊技）を実行するか否かが判定され、その判定結果が後述する表示器4に表示される。

【0018】

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

【0019】

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

10

【0020】

電動チューリップ17は、第2始動口12に近接配置されており、一对の羽根部材を有している。この電動チューリップ17は、一对の羽根部材が第2始動口12を閉塞する閉姿勢（図1参照）と、第2始動口12を開放する開姿勢（不図示）とに姿勢変化可能に構成されている。

20

【0021】

第2始動口12は、図1に例示されるように、通常は電動チューリップ17によって閉塞されている。これに対して、遊技球が第1ゲート15又は第2ゲート16を通過すると、賞球の払い出しは行われないものの、第2始動口12を開放するか否かが判定される。ここで、第2始動口12を開放すると判定された場合、電動チューリップ17の一对の羽根部材が規定時間開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数行われる。このように、第2始動口12は、電動チューリップ17が作動していないときには遊技球が通過し難い状態であるのに対して、電動チューリップ17が作動することによって遊技球が通過し易い状態となる。なお、以下の説明では、第1ゲート15又は第2ゲート16に対する遊技球の通過を条件として実行される判定（抽選）を「普通図柄判定（抽選）」と呼ぶものとする。

30

【0022】

普通入賞口14は、第1始動口11と同様に常時開放されており、遊技球の入賞によって所定個数の賞球が払い出される入賞口である。なお、第1始動口11等とは異なり、普通入賞口14に遊技球が入賞しても判定（抽選）が行われることはない。

【0023】

〔パチンコ遊技機1の演出手段の構成例〕

図1に例示されるように、遊技盤2又は枠部材3には、各種の演出を行うものとして、液晶表示器5、可動役物7、スピーカ24、盤ランプ25、及び回転演出装置38、39が設けられている。また、枠部材3には、図1には示されていない枠ランプ37（図4参照）が内蔵されている。

40

【0024】

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

【0025】

可動役物7は、遊技盤2に対して可動に構成されており、例えば、所定の方向に移動し

50

たり、内蔵された発光素子（例えばＬＥＤ）を発光させたりすることによって各種の演出を行う。可動役物 7 は、第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞に応じて動作する。

【 0 0 2 6 】

盤ランプ 2 5 及び枠ランプ 3 7 は、点灯又は点滅のパターンの変更、発光色の変更等の光による各種の演出を行う。回転演出装置 3 8 , 3 9 は、内蔵された発光素子と発光素子の周辺を回転する回転体とによって各種の演出を行う。スピーカ 2 4 は、液晶表示器 5 で行われる表示演出と同期するように楽曲や音声、効果音等を出力して音による演出を行う。

【 0 0 2 7 】

[パチンコ遊技機 1 の操作手段の構成例]

図 2 に例示されるように、枠部材 3 には、遊技者が操作する操作手段として、演出ボタン 2 6 及び演出キー 2 7 が設けられている。演出ボタン 2 6 は、遊技者が押下することによって操作情報を入力するための押ボタンである。演出ボタン 2 6 は、図示しない駆動機構により上方に突出可能に構成され、演出ボタン 2 6 を用いた演出の実行時にその上面が通常よりも突出するように構成されている。演出キー 2 7 は、遊技者が選択操作を行うためのいわゆる十字キーである。パチンコ遊技機 1 では、演出ボタン 2 6 又は演出キー 2 7 の操作に応じた演出が行われる場合がある。

【 0 0 2 8 】

[表示器 4 の構成例]

図 3 は、図 1 における表示器 4 の拡大図である。表示器 4 は、主に特別図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示するものであり、図 3 に例示されるように、第 1 特別図柄表示器 4 1、第 2 特別図柄表示器 4 2、第 1 特別図柄保留表示器 4 3、第 2 特別図柄保留表示器 4 4、普通図柄表示器 4 5、普通図柄保留表示器 4 6、遊技状態表示器 4 7、ラウンド表示器 4 8 等を有して構成されている。

【 0 0 2 9 】

第 1 特別図柄表示器 4 1 は、第 1 特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第 1 特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって第 1 特別図柄判定の判定結果を報知する。第 2 特別図柄表示器 4 2 は、第 2 特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第 2 特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって第 2 特別図柄判定の判定結果を報知する。第 1 特別図柄表示器 4 1 及び第 2 特別図柄表示器 4 2 には、判定図柄として、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す大当たり図柄、又は特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【 0 0 3 0 】

第 1 特別図柄保留表示器 4 3 は、第 1 特別図柄判定の保留数を表示する。第 2 特別図柄保留表示器 4 4 は、第 2 特別図柄判定の保留数を表示する。

【 0 0 3 1 】

普通図柄表示器 4 5 は、普通図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。普通図柄保留表示器 4 6 は、普通図柄判定の保留数を表示する。遊技状態表示器 4 7 は、パチンコ遊技機 1 の電源投入時点における遊技状態を表示する。ラウンド表示器 4 8 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 又は第 2 特別図柄表示器 4 2 に大当たり図柄が停止表示されると、大当たり遊技のラウンド数を表示する。

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

[パチンコ遊技機 1 の制御装置の構成]

遊技盤 2 の裏面側には、賞球として払い出される遊技球を溜めておく球タンクの他に、パチンコ遊技機 1 の動作を制御する制御装置が設けられている。

【 0 0 3 4 】

以下、図 4 を参照しつつ、パチンコ遊技機 1 の制御装置の構成について説明する。ここで、図 4 は、パチンコ遊技機 1 の制御装置の構成例を示すブロック図である。図 4 に示されるように、パチンコ遊技機 1 の制御装置は、判定（抽選）の実行や大当たり遊技の制御、演出制御部 1 3 0 へのコマンド送信処理等を制御する遊技制御部 1 0 0、遊技制御部 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて演出を統括的に制御する演出制御部 1 3 0、画像や音による演出を制御する画像音響制御部 1 4 0、および各種のランプや可動役物 7 による演出を制御するランプ制御部 1 5 0 を備えている。また、図 4 に示す他に、パチンコ遊技機 1 は、賞球の払い出しを制御する払出制御部（図示せず）も備えている。

10

【 0 0 3 5 】

[遊技制御部 1 0 0 の構成]

遊技制御部 1 0 0 は、CPU 1 0 1、ROM 1 0 2、および RAM 1 0 3 を備えている。CPU 1 0 1 は、ROM 1 0 2 に記憶されたプログラムに基づいて、内部抽選や当選の判定等の払い出し賞球数に関連する各種の演算処理を行う。RAM 1 0 3 は、CPU 1 0 1 が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域またはデータ処理などの作業領域として使用される。

【 0 0 3 6 】

遊技制御部 1 0 0 には、第 1 始動口スイッチ（SW）1 1 1、第 2 始動口スイッチ（SW）1 1 2、電動チューリップ開閉部 1 1 3、第 1 ゲートスイッチ（SW）1 1 4、第 2 ゲートスイッチ（SW）1 1 5、大入賞口スイッチ（SW）1 1 6、大入賞口制御部 1 1 7、普通入賞口スイッチ（SW）1 1 8、および表示器 4 が接続されている。

20

【 0 0 3 7 】

第 1 始動口スイッチ 1 1 1 は、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部 1 0 0 に出力する。第 2 始動口スイッチ 1 1 2 は、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部 1 0 0 に出力する。電動チューリップ開閉部 1 1 3 は、遊技制御部 1 0 0 からの制御信号に応じて、電動チューリップ 1 7 の一対の羽根部材に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、第 2 始動口 1 2 を開閉する。第 1 ゲートスイッチ 1 1 4 は、遊技球がゲート 1 5 を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御部 1 0 0 に出力する。第 2 ゲートスイッチ 1 1 5 は、遊技球がゲート 1 6 を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御部 1 0 0 に出力する。大入賞口スイッチ 1 1 6 は、遊技球が大入賞口 1 3 に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部 1 0 0 に出力する。大入賞口制御部 1 1 7 は、遊技制御部 1 0 0 からの制御信号に応じて、大入賞口 1 3 を閉塞するプレートに駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、大入賞口 1 3 を開閉する。普通入賞口スイッチ 1 1 8 は、遊技球が普通入賞口 1 4 に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部 1 0 0 に出力する。

30

【 0 0 3 8 】

遊技制御部 1 0 0 の CPU 1 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 1 1 1、第 2 始動口スイッチ 1 1 2、大入賞口スイッチ 1 1 6、または普通入賞口スイッチ 1 1 8 からの検知信号が入力されると、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球の払い出しを払出制御部に指示し、払出制御部からの情報に基づいて、払い出す賞球の個数を管理する。

40

【 0 0 3 9 】

CPU 1 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 1 1 1 からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて第 1 特別図柄判定を実行する。また、CPU 1 0 1 は、第 2 始動口スイッチ 1 1 2 からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて第 2 特別図柄判定を実行する。そして、特別図柄判定の結果が大当たりになると、大入賞口制御部 1 1 7 を介して大入賞口 1 3 の開閉させることによって、

50

特別遊技を実行する。また、CPU 101は、ゲートスイッチ 114又は115からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて普通図柄判定を実行する。そして、普通図柄判定の結果が当たりになると、電動チューリップ開閉部 113を介して電動チューリップ 17を動作させることによって、第2始動口 12を一時的に開放する。

【0040】

また、CPU 101は、特別図柄の変動開始や変動停止を示す情報を演出制御部 130に送信する。また、CPU 101は、特別図柄抽選の当選確率の変動設定や、普通図柄抽選の当選確率の変動設定に関する情報を演出制御部 130に送信する。また、CPU 101は、特別図柄の変動時間の短縮設定を示すデータ、第1始動口 11または第2始動口 12に遊技球が入賞したことを通知するための情報等を演出制御部 130に送信する。

10

【0041】

また、CPU 101は、表示器 4に対して、以下のような処理を実行する。すなわち、CPU 101は、第1特別図柄判定を実行すると、第1特別図柄表示器 41に特別図柄を変動表示させた後にその判定結果を示す特別図柄を停止表示させる。また、CPU 101は、第2特別図柄判定を実行すると、第2特別図柄表示器 42に特別図柄を変動表示させた後にその判定結果を示す特別図柄を停止表示させる。また、CPU 101は、普通図柄判定を実行すると、普通図柄表示器 45に普通図柄を変動表示させた後にその判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。

20

【0042】

また、CPU 101は、第1特別図柄判定の保留数を第1特別図柄保留表示器 43に表示させ、第2特別図柄判定の保留数を第2特別図柄保留表示器 44に表示させ、普通図柄判定の保留数を普通図柄保留表示器 46に表示させる。また、CPU 101は、パチンコ遊技機 1の遊技状態を遊技状態表示器 47に表示させる。また、CPU 101は、大当たり遊技のラウンド数をラウンド表示器 48に表示させる。

【0043】

[演出制御部 130の構成]

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

30

【0044】

演出制御部 130は、遊技制御部 100から送られる特別図柄判定の結果等を示すデータに基づいて、演出内容を設定する。その際、演出キー 27からの操作情報の入力を受け付けて、その操作情報に応じた演出内容を設定する場合もある。演出制御部 130は、設定した演出内容の演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御部 140およびランプ制御部 150に送信する。

【0045】

[画像音響制御部 140の構成]

画像音響制御部 140は、CPU 141、ROM 142、およびRAM 143を備えている。CPU 141は、ROM 142に記憶されたプログラムに基づいて、演出内容を表現する画像を制御する際の演算処理を行う。図には示されていないが、画像音響制御部 140は、液晶表示器 5に表示される演出画像を生成するVDP (Video Display Processor)、およびスピーカ 24から出力される音響データを生成する音響DSP (Digital Signal Processor)を備えている。CPU 141は、演出制御部 130からのコマンドおよびROM 142に記憶されているプログラムに基づいて制御信号を生成してVDPおよび音響DSPに出力することによって、VDPおよび音響DSPの動作を制御する。

40

【0046】

50

音響DSPには、楽曲や音声、効果音等に関する各種音響データを記憶する音響用ROMと、音響DSPによるデータ処理等の作業領域として使用されるSDRAMが接続されている。音響DSPは、CPU141からの制御信号に対応する音響データを音響用ROMからSDRAMに読み出してデータ処理を実行し、データ処理後の音響データをスピーカ24へ出力する。

【0047】

VDPは、演出画像の生成に必要な素材データを記憶する画像用ROM、演出画像の描画処理を実行する描画エンジン、および描画エンジンによって描画された演出画像を液晶表示器5に出力する出力回路を有している。描画エンジンは、CPU141からの制御信号に基づいて、画像用ROMに記憶されている素材データを用いて、フレームバッファに演出画像を描画する。出力回路は、このフレームバッファに描画された演出画像を所定のタイミングで液晶表示器5に出力する。

【0048】

[ランプ制御部150の構成]

ランプ制御部150は、CPU151、ROM152、およびRAM153を備えている。CPU151は、ROM152に記憶されたプログラムに基づいて、盤ランプ25や枠ランプ37、演出ボタン26、および可動役物7の動作を制御する際の演算処理を行う。RAM153は、CPU151が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域またはデータ処理などの作業領域として使用される。

【0049】

ROM152には、発光パターンデータおよび動作パターンデータが記憶されている。ここで、発光パターンデータは、枠ランプ37、盤ランプ25、および可動役物7が備える発光素子のそれぞれの発光パターンを示すデータである。動作パターンデータは、可動役物7の動作パターンを示すデータである。

【0050】

CPU151は、ROM152に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部130から受信したコマンドに対応する発光パターンデータをRAM153に読み出して、盤ランプ25、枠ランプ37、および可動役物7の発光素子の発光を制御する。また、CPU151は、ROM152に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御部130から受信したコマンドに対応する動作パターンデータをRAM153に読み出して、可動役物7を動作させるためのモータの駆動を制御する。また、演出ボタン26は、上方に突出可能に構成されており、CPU151は、演出ボタン26を動作させるためのモータの駆動を制御して、演出ボタン26を動作させる。また、遊技者によって演出ボタン26が押下された場合、CPU151は、演出ボタン26が押下されたことを示す情報を演出制御部130に送信する。

【0051】

[遊技状態の説明]

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機1の遊技状態について説明する。遊技状態には、大当たりと判定される確率が第1の確率（例えば、 $1/320$ ）である低確率遊技状態と、大当たりと判定される確率が当該第1の確率よりも高い第2の確率（例えば、 $1/32$ ）である高確率遊技状態とがある。

【0052】

また、本実施形態のパチンコ遊技機1の遊技状態には、時短無し遊技状態と、時短付き遊技状態とがある。時短付き遊技状態は、時短無し遊技状態と比べて、普通図柄判定における当たりと判定される確率が相対的に高い（例えば、 $1/1.1$ ）。また、時短付き遊技状態では、当たりと判定された場合の電動チューリップ17の開放時間が相対的に長く（例えば、 1.8 秒×3回）、また普通図柄の変動時間が相対的に短い（例えば、2秒）状態である。すなわち、時短付き遊技状態では、遊技球がゲート15又はゲート16を通過すると普通図柄判定が行われて、比較的高い確率で当たりとなり、第2始動口12が 1.8 秒×3回開放して遊技球が入賞し易い状態となる。また、時短付き遊技状態では、時

10

20

30

40

50

短無し遊技状態と比べて、特別図柄の変動時間が短縮される。

【 0 0 5 3 】

一方、時短無し遊技状態は、時短付き遊技状態と比べると、普通図柄判定における当たりと判定される確率が相対的に低く（例えば、 $1/20$ ）、また当たりと判定された場合の電動チューリップ 17 の開放時間が相対的に短く（例えば、 $0.1 \text{ 秒} \times 1 \text{ 回}$ ）、普通図柄の変動時間が相対的に長い（例えば、 2.5 秒 ）状態である。すなわち、時短無し遊技状態では、遊技球がゲート 15 又はゲート 16 を通過して普通図柄判定が行われても、当たりとなる確率は比較的低く、かつ、第 2 始動口 12 が $0.1 \text{ 秒} \times 1 \text{ 回}$ しか開放しないため、遊技球は第 2 始動口 12 に入賞し難い。

【 0 0 5 4 】

本実施形態では、大当たり遊技の終了時に、遊技機 1 が高確率遊技状態又は低確率遊技状態に設定されるとともに、時短付き遊技状態又は時短無し遊技状態に設定される。なお、低確率遊技状態かつ時短無し遊技状態を「通常遊技状態」といい、パチンコ遊技機 1 は、初期的には通常遊技状態に設定される。また、高確率遊技状態かつ時短付き遊技状態を「確変遊技状態」、低確率遊技状態かつ時短付き遊技状態を「時短遊技状態」ということがある。

【 0 0 5 5 】

〔大当たり図柄の説明〕

次に、本実施形態のパチンコ遊技機 1 における大当たり図柄（大当たりの種類）について説明する。

【 0 0 5 6 】

図 5 は、各始動口への入賞に応じて選択される大当たり図柄および当該大当たり図柄に応じた大当たり遊技の一例を示す図である。

【 0 0 5 7 】

図 5 に示すように、第 1 始動口 11 に遊技球が入賞して大当たりと判定された場合は、大当たり図柄 X 1 ~ X 5 のうちの何れかが選択され、所定時間経過後に第 1 特別図柄表示器 41 に停止表示される。第 1 特別図柄表示器 41 に大当たり図柄が停止表示された後、それぞれの図柄に応じた大当たり遊技（特別遊技）が行われる。また、第 2 始動口 12 に遊技球が入賞して大当たりと判定された場合は、大当たり図柄 Y 1 ~ Y 3 のうちの何れかが選択され、所定時間経過後に第 2 特別図柄表示器 42 に停止表示される。第 2 特別図柄表示器 42 に大当たり図柄が停止表示された後、それぞれの図柄に応じた大当たり遊技（特別遊技）が行われる。

【 0 0 5 8 】

具体的には、第 1 始動口 11 への入賞に基づいて大当たりと判定された場合、 10% の割合で大当たり図柄 X 1 が選択され、 40% の割合で大当たり図柄 X 2 が選択され、 10% の割合で大当たり図柄 X 3 が選択され、 10% の割合で大当たり図柄 X 4 が選択され、 30% の割合で大当たり図柄 X 5 が選択される。

【 0 0 5 9 】

大当たり図柄 X 1 が停止すると、大当たり遊技として、所定の条件を満たすまで（例えば、大入賞口 13 への遊技球の入賞数が 10 個に達するまで、又は、大入賞口 13 が開放されてから 29.5 秒 が経過するまで）、大入賞口 13 が開放される長開放ラウンド遊技が 16 回（16 ラウンド（「R」と表記する））行われる。また、大当たり図柄 X 2 が停止すると、大当たり遊技として、4 R の長開放ラウンド遊技が行われる。大当たり図柄 X 1 又は大当たり図柄 X 2 が停止して大当たり遊技が行われた後、遊技機 1 は、次の大当たりまで高確率遊技状態かつ時短付き遊技状態（確変遊技状態）にて遊技が制御される。

【 0 0 6 0 】

なお、大当たり図柄 X 1 又は X 2 が停止される大当たりを「確変大当たり」ということがある。

【 0 0 6 1 】

大当たり図柄 X 3 が停止すると、例えば、8 R の短開放ラウンド遊技が行われる。大当

10

20

30

40

50

たり図柄 X 3 が停止して大当たり遊技が行われた後、遊技機 1 は、次の大当たりまで高確率遊技状態かつ時短付き遊技状態（確変遊技状態）にて遊技が制御される。ここで、1 R の短開放ラウンド遊技では、大入賞口 1 3 の開放時間が短い（例えば、0.01 秒間だけ開放）ため、大当たり図柄 X 3 による大当たり遊技では、遊技球は大入賞口 1 3 にほとんど入賞しない。このため、遊技者はほとんど賞球を獲得することができず、実質的なラウンド数は「0 R」である。

【0062】

なお、大当たり図柄 X 3 が停止される大当たりを「突然確変大当たり」ということがある。

【0063】

また、大当たり図柄 X 4 が停止すると、4 R の上記長開放ラウンド遊技が行われた後、高確率遊技状態かつ時短無し遊技状態（潜伏確変遊技状態ともいう）に移行する。なお、大当たり図柄 X 4 が停止される大当たりを「潜伏確変大当たり」ということがある。

【0064】

また、大当たり図柄 X 5 が停止すると、8 R の上記長開放ラウンド遊技が行われた後、低確率遊技状態かつ時短付き遊技状態（時短遊技状態）に移行する。時短遊技状態に移行してから特別図柄の変動が 50 回行われると、遊技機 1 は、通常遊技状態に戻る。

【0065】

一方、第 2 始動口 1 2 への入賞に基づいて大当たりと判定された場合、40 % の割合で大当たり図柄 Y 1 が選択され、30 % の割合で大当たり図柄 Y 2 が選択され、30 % の割合で大当たり図柄 Y 3 が選択される。

【0066】

大当たり図柄 Y 1 が停止すると、大当たり遊技中に 16 R の長開放ラウンド遊技が行われ、大当たり遊技後は、次の大当たりまで高確率遊技状態かつ時短付き遊技状態にて遊技が制御される。

【0067】

また、大当たり図柄 Y 2 が停止すると、大当たり遊技中に 4 R の長開放ラウンド遊技が行われ、大当たり遊技後は、次の大当たりまで高確率遊技状態かつ時短付き遊技状態にて遊技が制御される。

【0068】

また、大当たり図柄 Y 3 が停止すると、8 R の上記長開放ラウンド遊技が行われた後、低確率遊技状態かつ時短付き遊技状態（時短遊技状態）に移行する。時短遊技状態に移行してから特別図柄の変動が 50 回行われると、遊技機 1 は、通常遊技状態に戻る。

【0069】

[遊技制御部 100 によるメイン処理]

次に、図 6 を参照しつつ、遊技制御部 100 によって実行されるメイン処理について説明する。ここで、図 6 は、遊技制御部 100 によって実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御部 100 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 6 に示されている一連の処理を割り込みにより一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図 6 以降のフローチャートに基づいて説明する遊技制御部 100 の処理は、ROM 102 に記憶されているプログラムを CPU 101 が実行することによって行われる。

【0070】

まず、遊技制御部 100 の CPU 101 は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、および普通図柄乱数の各種乱数を更新する乱数更新処理を実行する（ステップ S1）。ここで、大当たり乱数は、特別図柄判定の結果が大当たりか、ハズレかを決定するための乱数である。図柄乱数は、特別図柄判定の結果が大当たりであった場合に、大当たり図柄（大当たりの種類）を決定するための乱数である。リーチ乱数は、特別図柄判定の結果がハズレの場合に、リーチ有りの演出を行うか或いはリーチ無しの演出を行うかを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄が変動表示される際の

10

20

30

40

50

変動パターン（変動時間）を決定するための乱数である。普通図柄乱数は、普通図柄抽選の当選または落選を決定するための乱数である。大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、および普通図柄乱数は、予め定められた範囲で変動し、このステップS1の処理が行われる毎に「1」ずつ加算される。なお、ステップS1において、上記各乱数が予め設定されている最大値に達した場合は、各乱数は初期値にリセットされる。

【0071】

ステップS1に続いて、CPU101は、始動口スイッチ（SW）処理を実行する（ステップS2）。始動口スイッチ処理では、CPU101は、第1始動口スイッチ111又は第2始動口スイッチ112からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップS1の処理によって適宜更新される各乱数（大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）について、検知信号が入力された時点の値を取得して、RAM103に記憶する。この始動口スイッチ処理については、図7を参照して、後に詳述する。

10

【0072】

ステップS2に続いて、CPU101は、ゲートスイッチ（SW）処理を実行する（ステップS3）。ゲートスイッチ処理では、CPU101は、ゲートスイッチ114又は115からの検知信号の入力の有無を監視し、検知信号の入力があつた場合、ステップS1の処理で更新された普通図柄乱数の値を取得して、RAM103に記憶する。このゲートスイッチ処理については、図8を参照して、後に詳述する。

【0073】

ステップS3に続いて、CPU101は、特別図柄処理を実行する（ステップS4）。詳細は後述するが、特別図柄処理では、特別図柄判定の結果が大当たりであったか否か、大当たりであった場合の大当たり図柄が判定される。また、CPU101は、ステップS2の始動口スイッチ処理で取得された乱数を用いて特別図柄判定を実行し、第1特別図柄表示器41または第2特別図柄表示器42に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の結果を示す特別図柄を停止表示させる。特別図柄処理については、図9を参照して、後に詳述する。

20

【0074】

ステップS4に続いて、CPU101は、普通図柄処理を実行する（ステップS5）。普通図柄処理では、CPU101は、ステップS3のゲートスイッチ処理で取得された普通図柄乱数を用いて普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器45に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる。普通図柄処理については、図13を参照して、後に詳述する。

30

【0075】

ステップS5に続いて、CPU101は、ステップS4の特別図柄処理における特別図柄判定で大当たりとなった場合に、大入賞口制御部117を介して大入賞口13を開閉する大入賞口処理を実行する（ステップS6）。大入賞口処理については、図14を参照して、後に詳述する。

【0076】

ステップS6に続いて、CPU101は、電動チューリップ処理を実行する（ステップS7）。電動チューリップ処理では、CPU101は、ステップS5の普通図柄処理における普通図柄抽選に当選した場合に、電動チューリップ開閉部113を介して電動チューリップ17の一对の羽根部材を作動させる。電動チューリップ処理については、図16を参照して、後に詳述する。

40

【0077】

ステップS7に続いて、CPU101は、遊技球の入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行する（ステップS8）。具体的には、CPU101は、第1始動口11、第2始動口12、大入賞口13、および普通入賞口14の何れかに遊技球が入賞した場合、入賞した場所に応じた個数の賞球を払い出しする。例えば、CPU101は、第1始動口11または第2始動口12に遊技球が入賞した場合は、3個の賞球を払い出し、大入賞口13に遊技球が入賞した場合は15個の賞球を払い出す。

50

【 0 0 7 8 】

ステップ S 8 に続いて、CPU 1 0 1 は、出力処理を実行する（ステップ S 9）。ステップ S 9 の出力処理では、CPU 1 0 1 は、ステップ S 2 の始動口スイッチ処理やステップ S 4 の特別図柄処理、ステップ S 6 の大入賞口処理等で RAM 1 0 3 にセットされた各種コマンドを演出制御部 1 3 0 に送信する。

【 0 0 7 9 】

[遊技制御部 1 0 0 による始動口スイッチ処理]

次に、図 7 を参照して、遊技制御部 1 0 0 において実行される始動口スイッチ処理の詳細について説明する。ここで、図 7 は、図 6 のステップ S 2 における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。

10

【 0 0 8 0 】

図 7 に示すように、ステップ S 2 0 1 において、遊技制御部 1 0 0 の CPU 1 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 1 1 1 が「ON」になったか否か（第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞したか否か）を判定する。ここで、第 1 始動口スイッチ 1 1 1 が「ON」になったと判定した場合（ステップ S 2 0 1 : YES）、RAM 1 0 3 に記憶されている第 1 特別図柄判定の保留数 U 1 が、予め ROM 1 0 2 に記憶されている第 1 特別図柄判定の最大保留数 U m a x 1（例えば、4）未満であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 2）。

【 0 0 8 1 】

CPU 1 0 1 は、保留数 U 1 が最大保留数 U m a x 1 未満であると判定した場合（ステップ S 2 0 2 : YES）、保留数 U 1 の値を「1」加算した値に更新する（ステップ S 2 0 3）。そして、CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 の処理によって更新した各種乱数（大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）の値を取得して、RAM 1 0 3 に格納する（ステップ S 2 0 4）。

20

【 0 0 8 2 】

ここでは、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞したことに応じて取得された各種乱数が RAM 1 0 3 に格納されることにより、ステップ S 2 0 3 で保留数 U 1 を増加させた保留玉に係る第 1 特別図柄判定の権利が、保留されることになる。詳細は後述するが、保留された第 1 特別図柄判定の権利は、ステップ S 4 の特別図柄処理において消化されて、第 1 特別図柄が変動表示されて所定時間経過後に停止表示されることにより、当該第 1 特別図柄判定の結果が報知される。

30

【 0 0 8 3 】

続いて、CPU 1 0 1 は、ステップ S 2 0 4 で RAM 1 0 3 に格納された各種乱数に基づいて事前判定処理を実行する（ステップ S 2 0 5）。ステップ S 2 0 5 の事前判定処理は、保留された第 1 特別図柄判定の権利についての判定処理であり、大当たりか否かや大当たり図柄、変動パターン等を判定して当該判定結果を示す事前判定情報を生成する処理である。その後、CPU 1 0 1 は、事前判定情報を含む保留コマンドを RAM 1 0 3 にセットする（ステップ S 2 0 6）。ステップ S 2 0 6 でセットされる保留コマンドは、第 1 特別図柄判定が保留されたことを通知するためのコマンドであって、図 6 のステップ S 9 における出力処理において演出制御部 1 3 0 へと送信される。なお、ステップ S 2 0 5 の事前判定処理では、ステップ S 2 0 4 で取得された各種乱数がそのまま事前判定情報として生成されて、当該事前判定情報が保留コマンドに含められてもよい。

40

【 0 0 8 4 】

ステップ S 2 0 1 で「NO」と判定した場合、ステップ S 2 0 2 で「NO」と判定した場合、又はステップ S 2 0 6 の処理を実行した場合、CPU 1 0 1 は、ステップ S 2 0 7 の処理を実行する。ステップ S 2 0 7 では、CPU 1 0 1 は、第 2 始動口スイッチ 1 1 2 が「ON」になったか否か（第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞したか否か）を判定する。ここで、第 2 始動口スイッチ 1 1 2 が「ON」になったと判定した場合（ステップ S 2 0 7 : YES）、RAM 1 0 3 に記憶されている第 2 特別図柄判定の保留数 U 2 が、予め ROM 1 0 2 に記憶されている第 2 特別図柄判定の最大保留数 U m a x 2（例えば、4）未満であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 8）。

50

【0085】

CPU101は、保留数U2が最大保留数Umax2未満であると判定した場合（ステップS208：YES）、保留数U2の値を「1」加算した値に更新する（ステップS209）。そして、CPU101は、ステップS1の処理で更新した各種乱数（大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得して、RAM103に格納する（ステップS210）。

【0086】

そして、CPU101は、ステップS210の処理によってRAM103に格納された各種乱数を用いて、上記ステップS205の処理と同様に事前判定処理を実行し（ステップS211）、事前判定情報を含む保留コマンドをRAM103にセットする（ステップS212）。

10

【0087】

ステップS207で「NO」と判定された場合、ステップS208で「NO」と判定された場合、又はステップS212の処理が行われた場合、CPU101は、始動口スイッチ処理を終了して、ゲートスイッチ処理に進める。

【0088】

[遊技制御部100によるゲートスイッチ処理]

図8は、図6のステップS3におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャートである。図8に示されるように、CPU101は、ゲートスイッチ114又は115からの検知信号（ゲートスイッチ114又は115が「ON」になったことを示すON信号）が入力されたか否かに基づいて、ゲートスイッチ114又は115が「ON」になったか否かを判定する（ステップS301）。

20

【0089】

CPU101は、ゲートスイッチ114又は115が「ON」になったと判定した場合（ステップS301：YES）、RAM103に記憶されている普通図柄判定の保留数Gが、普通図柄判定の最大保留数Gmax（例えば、4）未満であるか否かを判定する（ステップS302）。

【0090】

CPU101は、保留数Gが最大保留数Gmax未満であると判定した場合（ステップS302：YES）、保留数Gを「1」加算した値に更新し（ステップS303）、この処理によって保留された普通図柄判定に使用される普通図柄乱数を取得して、RAM103に格納する（ステップS304）。なお、ステップS304において格納された普通図柄乱数に対して上記ステップS205と同様に事前判定処理が行われ、当該事前判定処理の結果が普通図柄の保留コマンドとして演出制御部130に送信されてもよい。

30

【0091】

[遊技制御部100による特別図柄処理]

次に、図9～図12を参照しつつ、遊技制御部100によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図9は、図6におけるステップS4の特別図柄処理を示す詳細フローチャートである。図10は、図9のステップS407の大当たり判定処理の詳細を示すフローチャートである。図11は、図9のステップS408の変動パターン設定処理の詳細を示すフローチャートである。

40

【0092】

図9に示されるように、遊技制御部100のCPU101は、例えばRAM103に記憶されている情報に基づいて、特別遊技中（大当たり遊技中）であるか否かを判定する（ステップS401）。ここで、特別遊技中であると判定された場合（ステップS401：YES）、CPU101は、特別図柄処理を終了する。

【0093】

CPU101は、特別遊技中ではないと判定した場合（ステップS401：NO）、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）が変動表示中であるか否かを判定する（ステップS402）。ここで、特別図柄が変動表示中ではないと判定した場合（ステップS40

50

2 : NO)、RAM 103に記憶されている第2特別図柄判定の保留数U2が「1」以上であるか否かを判定し(ステップS403)、「1」以上であると判定した場合(ステップS403: YES)、保留数U2を「1」減算して保留玉を1だけ消化する(ステップS404)。

【0094】

CPU101は、保留数U2が「1」以上ではない(第2特別図柄判定が保留されていない)と判定した場合(ステップS403: NO)、RAM 103に記憶されている第1特別図柄判定の保留数U1が「1」以上であるか否かを判定し(ステップS405)、「1」以上であると判定した場合(ステップS405: YES)、保留数U1を「1」減算して保留玉を1だけ消化する(ステップS406)。一方、CPU101は、ステップS405で保留数U1が「1」以上でないと判定した場合(ステップS405: NO)、客待ちコマンドをRAM 103に設定して、図9に示す特別図柄処理を終了する。

10

【0095】

CPU101は、ステップS404またはステップS406の処理に続いて、大当たり判定処理を実行する(ステップS407)。以下、図10を参照して、大当たり判定処理について説明する。

【0096】

図10に示すように、CPU101は、まず、大当たりか否かの判定を行う(ステップS431)。具体的には、CPU101は、図9のステップS404の処理に続いて大当たりか否かの判定を行う場合、ステップS404の処理で保留数U2を減算させた保留玉に係る大当たり乱数(ステップS2の処理でRAM 103に格納された大当たり乱数)が、ROM 102に予め記憶されている大当たり乱数の当選値と一致するか否かを判定する。これにより、CPU101は、第2特別図柄判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。なお、遊技状態が高確率遊技状態である場合は、低確率遊技状態よりも大当たりと判定される確率が高い。一方、図9のステップS406の処理に続いて大当たりか否かの判定を行う場合、CPU101は、ステップS406の処理で保留数U1を減算させた保留玉に係る大当たり乱数(ステップS2の処理でRAM 103に格納された大当たり乱数)が、ROM 102に予め記憶されている大当たり乱数の当選値と一致するか否かを判定する。これにより、CPU101は、第1特別図柄判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。

20

30

【0097】

ここで、特別図柄判定の結果が大当たりである場合(ステップS431: YES)、CPU101は、上述した大当たり乱数と一緒にステップS2の処理でRAM 103に格納された図柄乱数に基づいて、図柄乱数判定処理を行う(ステップS432)。具体的には、CPU101は、ステップS2の処理でRAM 103に格納された図柄乱数が、ROM 102に予め記憶されている各大当たり図柄のそれぞれに割り当てられた乱数値のいずれと一致するかを判定することにより、大当たり図柄を判定する。そして、CPU101は、判定した大当たり図柄を、設定情報としてRAM 103に設定する(ステップS433)。

【0098】

40

一方、ステップS431において大当たりでないと判定された場合(ステップS431: NO)、CPU101は、特別図柄判定の結果がハズレであることを表すハズレ図柄を、設定情報としてRAM 103に設定する(ステップS434)。

【0099】

ステップS433の処理、またはステップS434の処理の後、CPU101は、大当たり判定処理を終了して、図9の特別図柄処理に処理を戻す。

【0100】

図9に戻り、ステップS407の大当たり判定処理に続いて、CPU101は、変動パターン設定処理を実行する(ステップS408)。以下、図11を参照して、変動パターン設定処理について説明する。

50

【 0 1 0 1 】

図 1 1 に示すように、CPU 1 0 1 は、後述する確変遊技フラグが OFF か否かに基づいて、低確率遊技状態か否かを判定する（ステップ S 4 6 1）。現在、低確率遊技状態と判定した場合（ステップ S 4 6 1：YES）、CPU 1 0 1 は、現在、後述する時短遊技フラグが OFF か否かに基づいて、時短無し遊技状態か否かを判定する（ステップ S 4 6 2）。時短無し遊技状態と判定した場合（ステップ S 4 6 2：YES）、CPU 1 0 1 は、変動パターンテーブルとして通常テーブルを RAM 1 0 3 にセットする（ステップ S 4 6 3）。時短付き遊技状態と判定した場合（ステップ S 4 6 2：NO）、CPU 1 0 1 は、変動パターンテーブルとして低確時短テーブルを RAM 1 0 3 にセットする（ステップ S 4 6 4）。

10

【 0 1 0 2 】

一方、低確率遊技状態ではない、すなわち、高確率遊技状態であると判定した場合（ステップ S 4 6 1：NO）、CPU 1 0 1 は、時短付き遊技状態か否かを判定する（ステップ S 4 6 5）。時短付き遊技状態と判定した場合（ステップ S 4 6 5：YES）、CPU 1 0 1 は、変動パターンテーブルとして高確時短テーブルを RAM 1 0 3 にセットし（ステップ S 4 6 6）、時短付き遊技状態でないと判定した場合（ステップ S 4 6 5：NO）、CPU 1 0 1 は、変動パターンテーブルとして潜確テーブルを RAM 1 0 3 にセットする（ステップ S 4 6 7）。

【 0 1 0 3 】

ここで、変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための条件を既定したテーブルである。各変動パターンテーブルには複数の変動パターンが含まれており、大当たり判定の結果が大当たりのときに選択される変動パターン、ハズレであってリーチ無しの際に選択される変動パターン、ハズレであってリーチ有りのときに選択される変動パターンが含まれる。

20

【 0 1 0 4 】

CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 6 3、ステップ S 4 6 4、ステップ S 4 6 6、又は、ステップ S 4 6 7 の処理に続いて、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定の結果がハズレであったか否かを判定する（ステップ S 4 6 8）。この大当たり判定の結果がハズレでない場合、すなわち、大当たりである場合（ステップ S 4 6 8：NO）は、CPU 1 0 1 は、次のステップ S 4 7 0 に処理を進める。

30

【 0 1 0 5 】

ステップ S 4 0 7 の大当たり判定の結果がハズレであると判定した場合（ステップ S 4 6 8：YES）、CPU 1 0 1 は、リーチ乱数判定処理を行う（ステップ S 4 6 9）。リーチ乱数判定処理では、CPU 1 0 1 は、取得したリーチ乱数に基づいてリーチの有無を判定する。そして、CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 6 9 の処理に続いて、ステップ S 4 7 0 の処理を実行する。

【 0 1 0 6 】

ステップ S 4 7 0 では、CPU 1 0 1 は、変動パターン乱数判定処理を行う。具体的には、CPU 1 0 1 は、セットした変動パターンテーブルを用いて、ステップ S 2 の処理で RAM 1 0 3 に格納された変動パターン乱数に基づいて、変動パターンを選択する。より具体的には、CPU 1 0 1 は、大当たりか否か、大当たりである場合は大当たり図柄、ハズレである場合はリーチの有無、上記ステップ S 4 0 3 又はステップ S 4 0 5 で減算される前の U 2 又は U 1 の値等に基づいて、変動パターンテーブルに含まれる 1 つの変動パターンを決定する。

40

【 0 1 0 7 】

このようにして、CPU 1 0 1 は、ステップ S 2 で取得された変動パターン乱数と、ステップ S 4 6 3、ステップ S 4 6 4、ステップ S 4 6 6、又は、ステップ S 4 6 7 でセットした変動パターンテーブルとに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。決定された変動パターンは、設定情報として RAM 1 0 3 に設定される（ステップ S 4 7 1）。ステップ S 4 7 1 の処理の後、CPU 1 0 1 は、図 1 1 に示す変動パターン設定処理を終

50

了して、図9のステップS409以降の処理を進める。

【0108】

図9に戻り、ステップS408の処理に続いて、CPU101は、ステップS407の処理で設定した図柄の設定情報、ステップS408の処理で設定した変動パターンの設定情報、パチンコ遊技機1の遊技状態を示す情報等を含む変動開始コマンドを生成してRAM103にセットする(ステップS409)。この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う演出の実行を指示するコマンドであって、図6のステップS9の出力処理が実行されることによって演出制御部130へ送信される。

【0109】

ステップS409の処理に続いて、CPU101は、ステップS409の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始し(ステップS410)、変動時間の計測を開始する(ステップS411)。なお、特別図柄の変動表示は、ステップS407～S409の処理がステップS404の処理に続いて行われた場合には第2特別図柄表示器42を用いて行われ、ステップS406の処理に続いて行われた場合には第1特別図柄表示器41を用いて行われる。

【0110】

CPU101は、ステップS402の処理で「YES」と判定した場合、またはステップS411の処理を実行した場合、ステップS411における変動時間の計測開始から、ステップS408の処理で設定された変動パターンに対応する変動時間が経過したか否かを判定する(ステップS412)。

【0111】

CPU101は、変動時間が経過したと判定した場合(ステップS412: YES)、特別図柄の変動表示が停止されることを通知する変動停止コマンドをRAM103にセットし(ステップS413)、ステップS410の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了し(ステップS414)、計測した変動時間をリセットする(ステップS415)。これにより、第1特別図柄表示器41または第2特別図柄表示器42において、ステップS407の当たり判定処理の判定結果に応じた図柄(当たり図柄やハズレ図柄)が停止表示され、特別図柄判定の結果が報知される。なお、ステップS413の処理でセットされた変動停止コマンドは、図6のステップS9の出力処理が実行されることによって演出制御部130へ送信される。

【0112】

CPU101は、ステップS415の処理の後、停止中処理を実行する(ステップS416)。停止中処理の詳細については後述する。

【0113】

ステップS401で「YES」と判定された場合、ステップS405で「NO」と判定された場合、ステップS412で「NO」と判定された場合、またはステップS416の処理が行われた場合、CPU101は、特別図柄処理を終了して、図6のステップS5の普通図柄処理を実行する。

【0114】

[遊技制御部100による停止中処理]

次に、図9のステップS416の停止中処理について説明する。図12は、図9のステップS416の停止中処理を示す詳細フローチャートである。

【0115】

図12に示されるように、CPU101は、上記ステップS407の当たり判定処理の結果に基づいて、特別図柄判定の結果が当たりか否かを判定する(ステップS480)。そして、CPU101は、当たりと判定した場合(ステップS480: YES)、RAM103に記憶されている当たり遊技フラグを「ON」に設定する(ステップS481)。

【0116】

CPU101は、ステップS481の処理に続いて、RAM103に記憶されている時

10

20

30

40

50

短遊技フラグ及び確変遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS482)。CPU101は、ステップS482の処理に続いて、オープニングを開始し(ステップS483)、オープニングコマンドをRAM103にセットする(ステップS484)。このオープニングコマンドは、大当たり遊技が開始されることを示すオープニング演出および大当たり遊技中の大当たり演出を演出制御部130に行わせるためのコマンドであり、当該コマンドは、図6のステップS9の出力処理が実行されることによって演出制御部130へ送信される。

【0117】

一方、CPU101は、大当たりでない(すなわち、ハズレ)と判定した場合(ステップS480:NO)、時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS485)。ここで、時短遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS485:YES)、RAM103に記憶されている時短遊技残余回数Jを「1」減算し、当該Jを更新する(ステップS486)。時短遊技残余回数Jは、時短付き遊技状態が維持される残りの特別図柄の変動回数(特別図柄判定の実行回数)を示し、大当たり遊技が行われた後に実行される遊技状態設定処理において設定される。遊技状態設定処理の詳細については後述する。

10

【0118】

ステップS486の処理に続いて、CPU101は、時短遊技残余回数Jが「0」であるか否かを判定する(ステップS487)。ここで、時短遊技残余回数Jが「0」と判定した場合(ステップS487:YES)、CPU101は、時短遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS488)。

20

【0119】

ステップS488の処理を実行した場合、時短遊技フラグが「ON」ではないと判定した場合(ステップS485:NO)、又は時短遊技残余回数Jが「0」ではないと判定した場合(ステップS487:NO)、CPU101は、確変遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS489)。

【0120】

確変遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS489:YES)、CPU101は、RAM103に記憶されている高確率遊技残余回数Xを「1」減算し、当該Xを更新する(ステップS490)。ここで、高確率遊技残余回数Xは、高確率遊技状態で特別図柄判定が行われる残りの回数を示し、大当たり遊技が行われた後に実行される遊技状態設定処理(後述する)において設定される。

30

【0121】

ステップS490の処理に続いて、CPU101は、高確率遊技残余回数Xが「0」であるか否かを判定する(ステップS491)。ここで、高確率遊技残余回数Xが「0」と判定した場合(ステップS491:YES)、RAM103に記憶されている確変遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS492)。

【0122】

ステップS492の処理が実行された場合、ステップS484の処理が実行された場合、確変遊技フラグが「ON」ではないと判定された場合(ステップS489:NO)、又は高確率遊技残余回数Xが「0」ではないと判定された場合(ステップS491:NO)、CPU101は、図12の停止中処理を終了する。

40

【0123】

[遊技制御部100による普通図柄処理]

次に、図13を参照しつつ、遊技制御部100によって実行される普通図柄処理の詳細について説明する。図13は、図6のステップS5の普通図柄処理を示す詳細フローチャートである。

【0124】

まず、遊技制御部100のCPU101は、RAM103に記憶されている補助フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS501)。補助フラグは、普

50

通図柄判定の結果が当たりである場合に「ON」に設定されるフラグであり、電動チューリップ17を作動させる当たり遊技中であるか否かを示すフラグである。電動チューリップ17は、普通図柄判定の結果が当たりである場合、所定のパターンで動作する。電動チューリップ17の動作パターンは、遊技機1が時短付き遊技状態か否か（時短遊技フラグがONか否か）によって異なる。また、当たりの種類が長開放当たりか短開放当たりかで、電動チューリップ17の動作パターンは異なる。ここで、補助フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS501：YES）、CPU101は、図13の普通図柄処理を終了する。

【0125】

補助フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップS501：NO）、CPU101は、普通図柄表示器45における普通図柄の変動表示中であるか否かを判定し（ステップS502）、普通図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップS502：NO）、RAM103に記憶されている普通図柄判定の保留数Gが「1」以上であるか否かを判定する（ステップS503）。ここで、保留数Gが「1」以上ではないと判定した場合（ステップS503：NO）、CPU101は、図13の普通図柄処理を終了する。

【0126】

CPU101は、保留数Gが「1」以上であると判定した場合（ステップS503：YES）、保留数Gを「1」減算した値に更新し（ステップS504）、普通図柄乱数判定処理を実行する（ステップS505）。具体的には、遊技球が第1ゲート15又は第2ゲート16を通過したことに応じて上記ステップS3の処理で取得された普通図柄乱数が、ROM102に記憶されている普通図柄乱数の当選値（時短付き遊技状態か否かにより異なる）と一致するか否かに基づいて、普通図柄判定の結果が当たりであるか否かを判定する（ステップS506）。なお、時短付き遊技状態である場合、普通図柄判定の結果が当たりとなる確率は時短無し遊技状態よりも高い。

【0127】

CPU101は、普通図柄判定の結果が当たりではないと判定した場合（ステップS506：NO）、RAM103にハズレ図柄をセットする（ステップS507）。

【0128】

一方、CPU101は、普通図柄判定の結果が当たりであると判定した場合（ステップS506：YES）、CPU101は、普通図柄判定の当たりの種類が長開放当たりか否かを判定する（ステップS508）。ROM102には、普通図柄乱数の当選値として、当選後に第2始動口12を長開放することとなる長開放当たりの当選値と、第2始動口12を短開放することとなる短開放当たりの当選値とが設定されている。CPU101は、取得された普通図柄乱数に基づいて、長開放当たりか否かを判定する。なお、普通図柄判定の当落を決定するための普通図柄乱数（第1普通図柄乱数）とは別に、普通図柄の当たりの種類を決定するための乱数（第2普通図柄乱数）が設けられてもよい。この場合、第1普通図柄乱数に基づいて当たりか否かが判定され、当たりである場合に、第2普通図柄乱数に基づいて当たりの種類（長開放当たり、又は短開放当たり）が決定されてもよい。

【0129】

長開放当たりであると判定した場合（ステップS508：YES）、CPU101は、長開放当たり図柄をRAM103にセットする（ステップS509）。一方、長開放当たりでないとして判定した場合（ステップS508：NO）、CPU101は、短開放当たり図柄をRAM103にセットする（ステップS510）。

【0130】

ステップS507の処理、ステップS509の処理、又はステップS510の処理に続いて、CPU101は、RAM103に記憶されている時短遊技フラグがONか否かに基づいて、時短付き遊技状態か否かを判定する（ステップS511）。

【0131】

CPU101は、時短付き遊技状態ではないと判定した場合（ステップS511：NO

10

20

30

40

50

）、普通図柄表示器４５において普通図柄を変動表示させる時間である普通図柄変動時間を例えば２５秒にセットする（ステップＳ５１２）。逆に、時短付き遊技状態であると判定した場合（ステップＳ５１１：ＹＥＳ）、普通図柄変動時間を比較的短い値、例えば２秒にセットする（ステップＳ５１３）。このステップＳ５１２又はステップＳ５１３の処理によってセットされた普通図柄変動時間は、ＲＡＭ１０３に一時的に記憶される。

【０１３２】

ステップＳ５１２又はステップＳ５１３の処理に続いて、ＣＰＵ１０１は、普通図柄表示器４５において普通図柄の変動表示を開始させ（ステップＳ５１４）、その変動表示開始からの経過時間の計測を開始する（ステップＳ５１５）。

【０１３３】

一方、ＣＰＵ１０１は、普通図柄表示器４５において普通図柄の変動表示中であると判定した場合（ステップＳ５０２：ＹＥＳ）、普通図柄の変動表示を終了させるか否かを判定する（ステップＳ５１６）。具体的には、ステップＳ５１３の処理によって計測を開始した経過時間が、上記ステップＳ５１２又はステップＳ５１３の処理で設定された普通図柄変動時間に達したか否かに基づいて、普通図柄の変動表示の終了タイミングになったか否かを判定する。ここで、終了タイミングになっていないと判定した場合（ステップＳ５１６：ＮＯ）、ＣＰＵ１０１は、図１３の普通図柄処理を終了する。

【０１３４】

ＣＰＵ１０１は、普通図柄の変動表示の終了タイミングになったと判定した場合（ステップＳ５１６：ＹＥＳ）、普通図柄表示器４５による普通図柄の変動表示を終了させる（ステップＳ５１７）。具体的には、ＣＰＵ１０１は、上記ステップＳ５０７、ステップＳ５０９、又はステップＳ５１０の処理でセットした図柄を普通図柄表示器４５に停止表示させる。これにより、普通図柄判定の結果が遊技者に対して報知される。

【０１３５】

ステップＳ５１７の処理に続いて、ＣＰＵ１０１は、上記ステップＳ５１５の処理によって計測が開始された経過時間をリセットする（ステップＳ５１８）。そして、上記ステップＳ５０６と同様に、普通図柄判定の結果が当たりであるか否かを判定し（ステップＳ５１９）、当たりであると判定した場合（ステップＳ５１９：ＹＥＳ）、補助フラグを「ＯＮ」に設定する（ステップＳ５２０）。この補助フラグが「ＯＮ」に設定されて、後述する電動チューリップ処理が行われることで、電動チューリップ１７が作動する。

【０１３６】

ステップＳ５２０の処理を行った場合、ステップＳ５１６の処理でＮＯと判定した場合、またはステップＳ５１９の処理でＮＯと判定した場合、ＣＰＵ１０１は、図１３の普通図柄処理を終了する。

【０１３７】

[遊技制御部１００による大入賞口処理]

次に、図１４を参照しつつ、遊技制御部１００によって実行される大入賞口処理の詳細について説明する。図１４は、図６のステップＳ６の大入賞口処理を示す詳細フローチャートである。図１４に示されるように、遊技制御部１００のＣＰＵ１０１は、大当たり遊技フラグがＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ６０１）。ここで、大当たり遊技フラグは、上記ステップＳ４８１でＯＮに設定されるフラグである。大当たり遊技フラグがＯＮの場合（ステップＳ６０１：ＹＥＳ）、ＣＰＵ１０１は、オープニング中か否かを判定する（ステップＳ６０２）。

【０１３８】

オープニング中であれば（ステップＳ６０２：ＹＥＳ）、ＣＰＵ１０１は、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６０３）。オープニング時間が経過していれば（ステップＳ６０３：ＹＥＳ）、ＣＰＵ１０１は、大当たり判定処理の結果に応じて、Ｒ（大当たり遊技における現在のラウンド数を示す）に「０」を設定するとともに、Ｒｍａｘの値、大入賞口１３の開放パターン（開放時間や開放回数等）等を設定する（ステップＳ６０４）。

10

20

30

40

50

【0139】

ここで、大当たり図柄によって、Rmaxの値が異なる。例えば、大当たり図柄X1の場合、Rmaxに「16」が設定される。

【0140】

ステップS604に続いて、CPU101は、Rに「1」を加算してRAM103に保存する(ステップS605)。次に、CPU101は、ステップS604で設定した開放パターンに基づいて大入賞口13の開放制御を開始し(ステップS606)、ラウンドの開始を示すラウンド開始コマンドをRAM103にセットする(ステップS607)。ステップS607の処理の後、CPU101は、次にステップS611の処理を実行する。

【0141】

一方、オープニング中でなければ(ステップS602:NO)、CPU101は、エンディング中か否かを判定する(ステップS608)。エンディング中であれば(ステップS608:YES)、CPU101は、次にステップS617の処理を実行する。エンディング中でなければ(ステップS608:NO)、CPU101は、ラウンド遊技とラウンド遊技との間のインターバル中か否かを判定する(ステップS609)。インターバル中である場合(ステップS609:YES)、CPU101は、インターバル時間が経過したか否かを判定し(ステップS610)、経過していれば(ステップS610:YES)、次にステップS605の処理を実行する。インターバル時間が経過していない場合は(ステップS610:NO)、CPU101は、大入賞口処理を終了する。

【0142】

一方、インターバル中でない場合(ステップS609:NO)、すなわち、ラウンド遊技中である場合、CPU101は、ラウンド終了条件が成立したか否かを判定する(ステップS611)。ラウンド終了条件が成立していない場合(ステップS611:NO)、CPU101は、大入賞口処理を終了する。

【0143】

ここで、長開放ラウンド遊技のラウンド終了条件は、例えば、ステップS606でこのラウンドの大入賞口の開放制御を開始してから例えば29.5秒が経過したこと、又は、ステップS606でこのラウンドの大入賞口の開放制御を開始してからの遊技球の大入賞口への入賞数が所定値になったことである。CPU101は、この2つの条件のうちの何れかの条件が満たされた場合、ラウンド終了条件が成立したと判定する。また、短開放ラウンド遊技のラウンド終了条件は、このラウンドの大入賞口の開放制御を開始してから例えば0.01秒が経過したことである。

【0144】

ラウンド終了条件が成立している場合(ステップS611:YES)、CPU101は、このラウンドにおける大入賞口の開放制御を終了する(ステップS612)。続いて、CPU101は、RがRmaxと等しいか否かを判定する(ステップS613)。すなわち、CPU101は、現在のラウンドがステップS604で設定した最大ラウンド数と等しいか否かを判定する。

【0145】

RがRmaxと等しくないとは判定した場合(ステップS613:NO)、CPU101は、インターバル時間の計測を開始し(ステップS614)、その後、大入賞口処理を終了する。

【0146】

RがRmaxと等しいとは判定した場合(ステップS613:YES)、CPU101は、エンディングを開始し(ステップS615)、エンディングコマンドをRAM103にセットする(ステップS616)。

【0147】

CPU101は、ステップS616の処理を行った場合、またはステップS608の処理でYESと判定した場合、ステップS615でエンディングを開始してから予め設定されたエンディング時間が経過したか否かを判定する(ステップS617)。エンディング

10

20

30

40

50

時間が経過していれば（ステップS 6 1 7：YES）、CPU 1 0 1は、遊技状態設定処理を実行する（ステップS 6 1 8）。遊技状態設定処理の詳細については、後述する。ステップS 6 1 8の遊技状態設定処理の後、CPU 1 0 1は、大当たり遊技フラグをOFFに設定する（ステップS 6 1 9）。

【0148】

ステップS 6 0 1の処理でNOと判定した場合、ステップS 6 1 1の処理でNOと判定した場合、ステップS 6 1 7の処理でNOと判定した場合、ステップS 6 1 0の処理でNOと判定した場合、ステップS 6 0 3の処理でNOと判定した場合、ステップS 6 1 4の処理を実行した場合、または、ステップS 6 1 9の処理を実行した場合、CPU 1 0 1は、図14に示す大入賞口処理を終了する。

10

【0149】

[遊技制御部100による遊技状態設定処理]

次に、図14のステップS 6 1 8の遊技状態設定処理について説明する。図15は、図14のステップS 6 1 8の遊技状態設定処理を示す詳細フローチャートである。

【0150】

図15に示されるように、CPU 1 0 1は、今回の大当たりの種類が高確率遊技状態への移行を伴う高確大当たりか否かを判定する（ステップS 6 3 0）。具体的には、CPU 1 0 1は、今回の大当たりが、大当たり図柄X 1～X 4、Y 1～Y 2のうちの何れかによる大当たりか否かを判定する。高確大当たりであった場合（ステップS 6 3 0：YES）、CPU 1 0 1は、確変遊技フラグをONに設定し（ステップS 6 3 1）、高確率遊技残

20

余回数XにXmaxを設定する（ステップS 6 3 2）。ここで、Xmaxは予め定められた値であり、Xmaxとして非常に大きな値、例えば、10000が設定される。Xに非常に大きな値Xmaxが設定されるため、事実上、次の大当たりとなるまで高確率遊技状態にて遊技が制御される。

【0151】

ステップS 6 3 2の処理を行った場合、CPU 1 0 1は、今回の大当たりが潜伏大当たり（大当たり図柄X 4）か否かを判定する（ステップS 6 3 3）。ステップS 6 3 3でNOと判定した場合、CPU 1 0 1は、時短遊技フラグをONに設定し（ステップS 6 3 4）、時短遊技残余回数JにJmaxを設定する（ステップS 6 3 5）。ここで、Jmaxは予め定められた値であり、Jmaxとして非常に大きな値、例えば、10000が設定

30

される。また、Jに非常に大きな値Jmaxが設定されるため、事実上、次の大当たりとなるまで時短付き遊技状態にて遊技が制御される。

【0152】

一方、ステップS 6 3 0でNOと判定した場合、CPU 1 0 1は、時短遊技フラグをONに設定する（ステップS 6 3 6）し、時短遊技残余回数Jに「50」を設定する（ステップS 6 3 7）。

【0153】

ステップS 6 3 5の処理を行った場合、ステップS 6 3 7の処理を行った場合、又は、ステップS 6 3 3でYESと判定した場合、CPU 1 0 1は、図15に示す遊技状態設定処理を終了する。

40

【0154】

[遊技制御部100による電動チューリップ処理]

次に、図6のステップS 7の電動チューリップ処理の詳細について説明する。図16は、図6の電動チューリップ処理の詳細フローチャートである。

【0155】

まず、遊技制御部100のCPU 1 0 1は、補助フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS 7 0 1）。ここで、補助フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップS 7 0 1：NO）、CPU 1 0 1は、電動チューリップ処理を終了する。

【0156】

50

CPU101は、補助フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS701：YES）、電動チューリップ17が動作中であるか否かを判定する（ステップS702）。ここで、電動チューリップ17が動作中ではないと判定した場合（ステップS702：NO）、CPU101は、上記ステップS509又はステップS510でセットした図柄に基づいて、長開放当たりか否かを判定する（ステップS703）。長開放当たりと判定した場合（ステップS703：YES）、CPU101は、電動チューリップ17の動作パターンとして、例えば第2始動口12を0.1秒開放した後に5.5秒開放する動作を1回行う動作パターンをRAM103にセットする（ステップS707）。

【0157】

一方、長開放当たりでないとして判定した場合（ステップS703：NO）、CPU101は、時短遊技フラグがONか否かを判定することにより、時短付き遊技状態か否かを判定する（ステップS704）。

【0158】

CPU101は、時短付き遊技状態ではないと判定した場合（ステップS704：NO）、例えば第2始動口12を0.1秒間開放する動作を1回行う動作パターンをRAM103にセットする（ステップS705）。

【0159】

一方、CPU101は、時短付き遊技状態であると判定した場合（ステップS704：YES）、電動チューリップ17の動作パターンとして、例えば第2始動口12を1.8秒間開放する動作を3回行う動作パターンをRAM103にセットする（ステップS706）。

【0160】

CPU101は、ステップS705、ステップS706、又はステップS707の処理によって電動チューリップ17の動作パターンを設定した後、設定した動作パターンでの電動チューリップ17の動作を電動チューリップ開閉部113に開始させる（ステップS708）。

【0161】

CPU101は、ステップS708の処理を実行した場合、または電動チューリップ17の動作中であると判定した場合（ステップS702：YES）、ステップS708の処理で開始された電動チューリップ17の動作が完了したか否かを判定する（ステップS709）。ここで、電動チューリップ17の動作が完了したと判定した場合（ステップS709：YES）、CPU101は、RAM103に記憶されている補助フラグを「OFF」に設定する（ステップS710）。

【0162】

ステップS701の処理でNOと判定した場合、ステップS709の処理でNOと判定した場合、またはステップS710の処理を実行した場合、CPU101は、電動チューリップ処理を終了する。

【0163】

[本実施形態の遊技機の演出概要]

（第1実施形態）

次に、本実施形態のパチンコ遊技機1における特徴的な演出について説明する。本実施形態では、特別図柄の変動中に、大当たりに対する期待度が通常よりも高い特定演出が行われる場合があり、当該特定演出に発展する前に、所定の演出が行われる。図17は、第1実施形態のパチンコ遊技機1の演出の流れを示す図である。図18は、第1実施形態の進行演出において示唆演出が行われた場合の演出制御を説明するための図である。

【0164】

図17および図18に示すように、本実施形態では、ある段階から次の段階に進行することが可能な進行演出が行われる。進行演出は、大当たりを遊技者に期待させる特定演出（例えば、リーチ演出）が行われる前に行われる演出（予告演出）であり、進行演出の各段階では特定演出を示唆する示唆演出が行われる。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 5 】

例えば、進行演出の第 1 段階において、特定演出を示唆する示唆演出が行われる。詳細は後述するが、特定演出には複数の種類があり、各特定演出によって大当たりに対する期待度（信頼度；大当たりとなる確率）が異なる。第 1 段階における示唆演出では、複数の特定演出のうちのある特定演出が実行されるか否かの演出が行われる。例えば、図 18（A）に示すように、進行演出の第 1 段階において、第 1 特定演出が実行されるか否かを示唆する第 1 示唆演出が行われる。そして、第 1 段階の演出が終了する際に、当該第 1 示唆演出の結果として第 1 特定演出が実行されることを報知する報知演出が行われると、進行演出が終了するとともに、第 1 特定演出が実行される。

【 0 1 6 6 】

一方、第 1 段階における示唆演出の結果として、第 1 特定演出が実行されることを報知する報知演出が行われない場合、第 2 段階に演出が進行する（図 18（B））。第 2 段階においては、複数の特定演出のうちの第 2 特定演出が実行されるか否かを示唆する第 2 示唆演出が行われる。第 2 段階の演出が終了する際に、第 2 示唆演出の結果として、第 2 特定演出が実行されることを報知する報知演出が行われると、進行演出が終了するとともに、第 2 特定演出が実行される。

【 0 1 6 7 】

第 2 段階における示唆演出の結果として、第 2 特定演出が実行されることを報知する報知演出が行われない場合、第 3 段階に演出が進行する場合がある。

【 0 1 6 8 】

このように、本実施形態では、段階的に進行可能な進行演出の各段階において特定演出が実行されるか否かを示唆する示唆演出が行われ、当該示唆演出の結果として、示唆された特定演出の実行が報知された場合は、当該示唆された特定演出が実行される。一方、示唆演出の結果として、示唆された特定演出の実行が報知されなかった場合は、次の段階に演出が進む。

【 0 1 6 9 】

なお、進行演出の各段階において示唆される特定演出の種類はそれぞれ異なってもよいし、同じ特定演出が複数の段階において示唆されてもよい。例えば、第 1 段階と第 3 段階において同じ特定演出を示唆する示唆演出が行われてもよいし、第 1 ～ 第 3 段階のそれぞれで、異なる特定演出を示唆する示唆演出が行われてもよい。

【 0 1 7 0 】

図 19 は、本実施形態における特定演出の一例を示す図である。図 19 に示すように、特定演出の種類としては、予告演出 A、予告演出 B、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出、R U S H リーチ演出、ゾーン演出 A、ゾーン演出 B がある。

【 0 1 7 1 】

予告演出 A は、現在変動中の特別図柄に係る特別図柄判定の結果が大当たりであったか否か示唆する演出である。予告演出 A が行われることは、大当たりに対する期待度は「低」（例えば、1 %）であることを示す。予告演出 B は、現在変動中の特別図柄に係る特別図柄判定の結果が大当たりであったか否か示唆する演出である。予告演出 B が行われることは、大当たりに対する期待度は「中」（例えば、1 0 %）であることを示し、予告演出 A が行われる場合よりも期待度は高い。

【 0 1 7 2 】

予告演出 A および予告演出 B は、特別図柄の変動中に行われる演出であって、所定のタイミング（例えば、リーチ演出が行われるタイミング）の前に行われる演出である。

【 0 1 7 3 】

S P リーチ演出は、現在変動中の特別図柄に係る特別図柄判定の結果が大当たりであったか否か示唆する演出である。S P リーチ演出は、リーチ演出の一種であり、S P リーチ演出が行われることは、大当たりに対する期待度が「中」（例えば、1 0 % ～ 2 0 % 以上）であることを示す。ここで、「リーチ演出」とは、後述するように、3 つの装飾図柄 5 1（図 2 3 参照）のうちの 2 つの装飾図柄（例えば、左右の装飾図柄）が同種の図柄で停

10

20

30

40

50

止し、1つの装飾図柄が変動する演出であり、3つの装飾図柄が同種の図柄で揃って停止して大当たりが報知されることを遊技者に期待させる演出である。S Pリーチ演出では、このような装飾図柄を用いた演出に加えて、例えば所定のキャラクタを用いた動画演出が行われる。

【0174】

S P S Pリーチ演出は、現在変動中の特別図柄に係る特別図柄判定の結果が大当たりであったか否か示唆する演出である。S P S Pリーチ演出は、リーチ演出の一種であって上記S Pリーチ演出よりもさらに発展した演出であり、S Pリーチ演出よりも期待度が高い演出である。S P S Pリーチ演出が行われることは、大当たりに対する期待度が「高」（例えば、30%～50%以上）であることを示す。なお、S P S Pリーチ演出の演出時間は、S Pリーチ演出よりも長い。

10

【0175】

R U S Hリーチ演出は、現在変動中の特別図柄に係る特別図柄判定の結果が特定の大当たりであったか否か示唆する演出である。R U S Hリーチ演出は、リーチ演出の一種であり、R U S Hリーチ演出が行われることは、大当たりに対する期待度が「中」（例えば、10%～20%以上）であることを示す。

【0176】

具体的には、R U S Hリーチ演出は、大当たりが報知された場合に、大当たり遊技後に遊技者に有利な状態（確変遊技状態）に移行する大当たり（例えば、大当たり図柄X1，X2）であることを示す演出である。例えば、特別図柄判定において、確変遊技状態への移行を伴わない大当たり図柄X5による大当たりと判定された場合は、R U S Hリーチ演出は選択されず、S Pリーチ演出又はS P S Pリーチ演出が選択される。一方、特別図柄判定において、確変遊技状態への移行を伴う大当たり（大当たり図柄X1，X2）と判定された場合は、R U S Hリーチ演出、S Pリーチ演出、又は、S P S Pリーチ演出が選択される。このように、大当たり図柄の種類によって選択される特定演出を異ならせることで、R U S Hリーチ演出が実行された場合において大当たりが報知された場合は、大当たり遊技後に必ず確変遊技状態へ移行することになる。一方、S Pリーチ演出、又は、S P S Pリーチ演出が実行された場合において大当たりが報知された場合は、大当たり遊技後は、確変遊技状態又は時短遊技状態に移行する。

20

【0177】

なお、R U S Hリーチ演出は、例えば、大当たり図柄X3や大当たり図柄X4による大当たりであることを示唆する演出であってもよい。また、R U S Hリーチ演出は、遊技者が獲得可能な賞球数が多い大当たり（大当たり図柄X1）であることを示唆する演出であってもよい。

30

【0178】

また、R U S Hリーチ演出は、大当たりが報知された場合に、確変遊技状態に移行する大当たりが確定したことを示すものではなく、確変遊技状態に移行する大当たりである可能性が高いことを示すものでもよい。すなわち、上記では、R U S Hリーチ演出が実行された場合において大当たりが報知された場合は、100%の確率で大当たり遊技後に確変遊技状態に移行するものとしたが、他の実施形態では、R U S Hリーチ演出が実行された場合において大当たりが報知された場合、高い確率（例えば、80%～90%）で大当たり遊技後に確変遊技状態に移行するものでもよい。この場合は、R U S Hリーチ演出は、確変遊技状態に移行する大当たりである場合は選択されやすく、時短遊技状態に移行する大当たりである場合は選択されにくい。

40

【0179】

ゾーン演出Aは、現在保留されている特別図柄判定の権利（保留に係る特別図柄の変動）に大当たりがあるか否かを示唆する演出である。ゾーン演出Aが行われることは、次以降の特別図柄の変動において、大当たりとなる期待度が「中」（例えば、10%～20%）であることを示す。ここで、ゾーン演出とは、1又は複数の特別図柄の変動にわたって行われる演出であり、遊技者に大当たりを期待させる演出である。例えば、ゾーン演出で

50

は、液晶表示器 5 の背景画像が特別な画像に切り替えられたり、所定のキャラクタが登場したりして、ゾーン演出の実行中であることが遊技者に認識可能となる。例えば、特別図柄の変動中に遊技球が始動口に入賞すると、特別図柄判定の権利が保留され、当該権利に対して、大当たりか否かの判定（事前判定）が行われる。ゾーン演出は、当該事前判定の結果に基づいて行われる。

【 0 1 8 0 】

ゾーン演出 B は、現在保留されている特別図柄判定の権利（保留に係る特別図柄の変動）に大当たりがあるか否かを示唆する演出である。ゾーン演出 B はゾーン演出 A よりも期待度の高い演出である。ゾーン演出 B が行われることは、次以降の特別図柄の変動において、大当たりとなる期待度が「高」（例えば、40%～50%）であることを示す。以下

10

【 0 1 8 1 】

このように、本実施形態では、図 19 に示す複数の特定演出が行われることを前提として、進行演出によって何れの特定演出が行われるかが示唆される。進行演出によって示唆される特定演出の組み合わせは次に示すいくつかの類型に分類される。

【 0 1 8 2 】

図 20 は、第 1 の類型の進行演出であって、S P リーチ演出と S P S P リーチ演出とが進行演出によって示唆される場合を示す図である。図 20 に示すように、進行演出の第 1 段階において大当たりに対する期待度が「高」を示す S P S P リーチ演出が実行されるか否かの示唆演出が行われ、当該示唆演出の結果、S P S P リーチ演出が実行されることを

20

【 0 1 8 3 】

このように、進行演出によって、大当たりに対する期待度が比較的低い S P リーチ演出と、大当たりに対する期待度が比較的高い S P S P リーチ演出とが示唆される。具体的には、現在の特別図柄の変動において、大当たりに対する期待度が比較的低い S P リーチ演出の実行が決定されている場合に、当該 S P リーチ演出が実行される前に、S P リーチ演出および S P S P リーチ演出の両方が、進行演出の各段階において示唆される（実行されるか否かが煽られる）。

30

【 0 1 8 4 】

すなわち、S P リーチ演出が決定されている場合に、それよりも期待度の高い S P S P リーチ演出に発展するか否かを示す演出が進行演出の第 1 段階において行われ、その後、進行演出は第 2 段階に進行する。そして、第 2 段階において S P リーチ演出に発展するか否かを示す演出が行われた後に、S P リーチ演出が実行される。これにより、比較的低い S P リーチ演出が決定されている場合でも、S P リーチ演出に発展する前の段階で比較的高い S P S P リーチ演出を期待させることができ、興趣性を向上させることができる。

【 0 1 8 5 】

40

なお、図 20 では、第 1 段階において S P S P リーチ演出を示唆し、第 2 段階において S P リーチ演出を示唆する場合が示されているが、第 1 段階において S P リーチ演出を示唆し、第 2 段階において S P S P リーチ演出を示唆するような演出のパターンが用意されてもよい。例えば、S P S P リーチ演出が決定されている場合に、第 1 段階で S P リーチ演出に発展するか否かの演出が行われ、第 2 段階に進むと、当該第 2 段階において S P S P リーチ演出に発展するか否かの演出が行われる。これにより、進行演出が進行してより期待度の高い演出に発展することを遊技者に期待させることができる。

【 0 1 8 6 】

図 21 は、第 2 の類型の進行演出であって、S P リーチ演出と R U S H リーチ演出とが進行演出によって示唆される場合を示す図である。図 21 に示すように、進行演出の第 1

50

段階においてＳＰリーチ演出が実行されるか否かを示す演出が行われ、当該演出の結果、ＳＰリーチ演出が実行されることを報知する報知演出が行われなかった場合は、進行演出は第２段階に進行する。そして、第２段階においては、ＲＵＳＨリーチ演出が実行されるか否かを示す演出が行われる。そして、当該演出の結果として、ＲＵＳＨリーチ演出が実行されることを報知する報知演出が行われた後、ＲＵＳＨリーチ演出が実行される。

【０１８７】

また、進行演出の第１段階においてＲＵＳＨリーチ演出が実行されるか否かを示す演出が行われ、当該演出の結果、ＲＵＳＨリーチ演出が実行されることを報知する報知演出が行われなかった場合は、進行演出は第２段階に進行する。そして、第２段階においては、ＳＰリーチ演出が実行されるか否かを示す演出が行われる。そして、当該演出の結果として、ＳＰリーチ演出が実行されることを報知する報知演出が行われてＳＰリーチ演出が実行される。

10

【０１８８】

上述のように、ＲＵＳＨリーチ演出は、特定の大当たり（確変遊技状態への移行を伴う大当たり；大当たり図柄×１、×２）が判定された場合に行われる演出であって、複数の大当たりのうち特定の大当たりか否かを示唆する演出である。また、ＳＰリーチ演出は、上記特定の大当たりおよび特定の大当たり以外の大当たり（大当たり図柄×５）が判定された場合に行われる演出であって、単に大当たりか否かを示唆する演出である。

【０１８９】

このように、進行演出の第１段階においてＲＵＳＨリーチ演出を行うことで、大当たり遊技後に遊技者に有利な遊技状態となる大当たりを期待させ、ＲＵＳＨリーチ演出が実行されなかった場合でも、進行演出が第２段階に進行することで、大当たりを期待させることができる。また、進行演出の第１段階においてＳＰリーチ演出を行うことで、大当たりを期待させ、ＳＰリーチ演出が実行されなかった場合でも、進行演出が第２段階に進行することで、大当たり遊技後に遊技者に有利な遊技状態となる大当たりを期待させることができる。このように、図２１に示す例では、どちらの演出に発展するかを煽ることができ、興趣性を向上させることができる。

20

【０１９０】

なお、ＲＵＳＨリーチ演出の期待度は、ＳＰリーチ演出と同じ（期待度「中」）であってもよいし異なってもよい（期待度「高」や期待度「低」）。

30

【０１９１】

図２２は、第３の種類の進行演出であって、ゾーン演出とＳＰリーチ演出とが進行演出によって示唆される場合を示す図である。図２２に示すように、進行演出の第１段階においてゾーン演出が実行されるか否かの演出が行われ、当該演出の結果、ゾーン演出が実行されることを報知する報知演出が行われなかった場合は、進行演出は第２段階に進行する。そして、第２段階においては、ＳＰリーチ演出が実行されるか否かの演出が行われる。そして、当該演出の結果として、ＳＰリーチ演出が実行されることを報知する報知演出が行われた後、ＳＰリーチ演出が実行される。

【０１９２】

また、進行演出の第１段階においてＳＰリーチ演出が実行されるか否かの演出が行われ、当該演出の結果、ＳＰリーチ演出が実行されることを報知する報知演出が行われなかった場合は、進行演出は第２段階に進行する。そして、第２段階においては、ゾーン演出が実行されるか否かの演出が行われる。そして、当該演出の結果として、ゾーン演出が実行されることを報知する報知演出が行われた後、ゾーン演出が実行される。

40

【０１９３】

このように、進行演出によって、現在の特別図柄の変動において大当たりになることを期待させるＳＰリーチ演出と、次以降の特別図柄の変動において大当たりになることを期待させるゾーン演出とが示唆される。これにより、現在の特別図柄の変動又は次以降の特別図柄の変動において大当たりを期待させることができる。

【０１９４】

50

次に、上記第1実施形態の具体的な演出の一例について説明する。図23は、SPリーチ演出が決定されている場合において、進行演出の第2段階においてSPリーチ演出の実行が報知される場合の演出の一例を示す図である。

【0195】

図23に示すように、液晶表示器5には、装飾図柄51と、保留画像521と保留画像522とが表示され、画面には変動中領域53が設けられる。装飾図柄51は、3つの領域（左領域、中領域、右領域）に表示される3つの装飾図柄によって構成される。装飾図柄51は、特別図柄判定の結果を報知するための演出用の図柄であり、特別図柄が変動開始すると、変動開始し、特別図柄が変動停止すると、変動停止する。保留画像521及び522は、特別図柄判定の保留を示す画像である。

10

【0196】

図23(A)に示すように、保留画像521に対応する特別図柄判定が行われると、特別図柄が変動開始し、当該特別図柄の変動開始に応じて、保留画像521が変動中領域53に移動するとともに、装飾図柄51が変動開始する。すると、進行演出が行われ、当該進行演出の第1段階の演出が行われる（図23(B)）。具体的には、進行演出では、カメラが画面の奥方向に進んでいくような映像が流れ、上記SPSPリーチ演出を示唆する画像541が現れる。すると、カメラの進行速度が低下して徐々に画像541が拡大するような表示が行われる（図23(C)）。画像541が拡大して全画面に表示されると、SPSPリーチ演出が実行されることが報知されたことになる。すなわち、図23(C)の状態においては、画像541が全画面に表示されてSPSPリーチ演出に発展するか否かが煽られる。

20

【0197】

図23(C)の状態の後、画像541が全画面に表示されずに、当該画像541をすり抜けるようにカメラが進行するような表示が行われると（図23(D)）、当該画像541に対応するSPSPリーチ演出に発展せず、次の第2段階に進行演出が進行する。具体的には、カメラが画面の奥方向にさらに進んでいくような表示が行われ、所定時間が経過すると、上記SPリーチ演出を示唆する画像542が現れる（図23(E)）。すると、カメラの進行速度が低下して徐々に画像542が拡大するような表示が行われる（図23(F)）。そして、次に画像542が拡大して全画面に表示され、SPリーチ演出が実行されることが報知される（図23(G)）。その後、SPリーチ演出が開始され、装飾図柄51を用いたリーチ演出が行われる。そして、SPリーチ演出の結果として大当たり又はハズレが報知される（図23(H)）。

30

【0198】

図24および図25は、RUSHリーチ演出が決定されている場合において、進行演出の第3段階においてRUSHリーチ演出の実行が報知される場合の演出の一例を示す図である。

【0199】

図24に示すように、特別図柄の変動開始後（図24(A)）、進行演出の第1段階の演出が行われ、ゾーン演出を示唆する画像543が現れる（図24(B)）。すると、徐々に画像543が拡大するような表示が行われ、画像543が全画面に表示されるか否かを煽る演出（ゾーン演出に発展するか否かを煽る演出）が行われる（図24(C)）。そして、当該演出の結果として、画像543が全画面に表示されず、進行演出は第2段階に進む（図24(D)）。所定時間が経過すると、SPリーチ演出を示唆する画像542が現れ（図24(E)）、当該画像542が全画面に表示されるか否かを煽る演出が行われる（図24(F)）。そして、当該演出の結果として、画像542が全画面に表示されず、進行演出は第3段階に進む（図24(G)）。さらに所定時間が経過すると、RUSHリーチ演出を示唆する画像544が現れ（図24(H)）、当該画像544が全画面に表示されるか否かを煽る演出が行われる（図25(A)）。そして、当該演出の結果として、画像544が全画面に表示されて、RUSHリーチ演出が実行されることが報知される（図25(B)）。その後、RUSHリーチ演出が開始される（図25(C)）。例えば

40

50

、RUSHリーチ演出では、16Rの確変大当たりを示す「7」図柄を用いたリーチ演出が行われる。特別図柄判定の結果が大当たりであった場合には、3つの同種の装飾図柄が揃って確変大当たりが報知され（図25（D））、特別図柄判定の結果がハズレであった場合には、3つの同種の装飾図柄は揃わずハズレが報知される（図25（E））。

【0200】

図26は、ゾーン演出が決定されている場合において、進行演出の第1段階においてゾーン演出の実行が報知された場合の演出の一例を示す図である。

【0201】

図26に示すように、特別図柄の変動開始後（図26（A））、進行演出の第1段階の演出が行われ、ゾーン演出を示唆する画像543が現れる（図26（B））。すると、徐々に画像543が拡大するような表示が行われ、画像543が全画面に表示されるか否かを煽る演出（ゾーン演出に発展するか否かを煽る演出）が行われる（図26（C））。そして、当該演出の結果として、画像543が全画面に表示される（図26（D））。具体的には、ゾーン演出の背景画像を示す画像543が全画面に表示されるとともに、ゾーン演出の開始を示す「ゾーン突入」という文字が表示される。また、ゾーン演出の開始とともに、今回の特別図柄の変動が終了して、装飾図柄51がハズレの状態で停止する。

【0202】

そして、次の保留画像522に係る特別図柄の変動が開始されたことに応じて、装飾図柄51が変動開始する（図26（E））。ここで、ゾーン演出中であることを示す「ゾーン中」と書かれた画像55が画面に表示される（図26（F））。そして、特別図柄の変動開始後、所定時間が経過すると、2つの同種の装飾図柄が揃ってリーチ演出が行われ（図26（G））、リーチ演出の結果として、例えば大当たりが報知される（図26（H））。

【0203】

次に、上述した演出を演出制御部130に行わせるための特別図柄の変動パターンについて説明する。図27は、第1実施形態の進行演出を含む演出を行わせるための変動パターンの一例を示す図である。図28は、図27に示す各変動パターンのタイムチャートである。

【0204】

図27および図28に示すように、変動パターンP1～P3は、特別図柄判定の結果がハズレであったときに選択される変動パターンである。

【0205】

変動パターンP1が選択されると、進行演出が第1段階で終了して、ハズレが報知される。具体的には、変動パターンP1が選択されると、図28（A）に示すように、変動開始から所定時間経過後にハズレの確定報知が行われる。確定報知時には、単純にハズレが報知される場合（「単純ハズレ」と呼ぶ）と、ゾーン演出の開始が報知される場合とがある。すなわち、保留の中に大当たりが含まれていると事前に判定されている場合や、保留の中に大当たりに対する期待度の高い演出が行われると事前に判定されている場合において、現在の特別図柄の変動で変動パターンP1が選択されると、特別図柄の変動終了時に、図26（D）に示すようなゾーン演出の開始を示す表示が行われる。このような場合において、変動パターンP1に応じた特別図柄の変動中に、上述した進行演出の第1段階の演出が行われる。具体的には、ゾーン演出を示唆する画像543が画面に出現し、当該画像543が全画面に表示されるか否かを煽る演出が行われて、画像543が全画面に表示される。なお、変動パターンP1が選択された場合であっても、保留の中に大当たりが含まれていない場合や、保留の中に大当たりに対する期待度の高い演出が行われない場合は、ゾーン演出を示唆する画像543は全画面に表示されない。この場合は、進行演出の第1段階において、ゾーン演出を示唆する画像543、SPリーチ演出を示唆する画像542、SPSPリーチ演出を示唆する画像、RUSHリーチ演出を示唆する画像等が表示されるが、これらの画像は全画面表示とはならず、装飾図柄51を用いて単純にハズレが報知される。

【 0 2 0 6 】

また、変動パターン P 2 が選択されると、進行演出が第 2 段階まで進み、ハズレが報知される。図 2 8 (B) に示すように、進行演出の第 1 段階でゾーン演出や S P リーチ演出等を示唆する画像が表示されるが、これらの画像は全画面に表示されずに、上記のようにすり抜けて (すり抜け 1 回目)、進行演出が第 2 段階に進行する。すると、第 2 段階においても同様に、特定演出を示唆する画像が表示されて全画面に表示されるか否かを煽る演出が行われる。そして、所定時間経過後に、最終的にハズレが報知される。この場合においても、変動パターン P 1 と同様に、ゾーン演出を示唆する画像が全画面に表示される場合と、単純ハズレになる場合とがある。

【 0 2 0 7 】

また、変動パターン P 3 が選択されると、進行演出が第 3 段階まで進み、ハズレが報知される。具体的には、図 2 8 (C) に示すように、2 回のすり抜け演出後、進行演出が第 3 段階まで進行する。そして、第 3 段階において、ゾーン演出を示唆する画像が全画面に表示される場合と、単純ハズレになる場合とがある。

【 0 2 0 8 】

例えば、変動パターン P 3 が選択されると、進行演出の第 1 段階において S P S P リーチ演出を示唆する画像 5 4 1 が出現し、当該画像 5 4 1 が全画面に表示されるか否かを煽る演出が行われる。当該演出の結果、上記のようにすり抜けて (すり抜け 1 回目)、進行演出が第 2 段階に進行する。すると、第 2 段階において、S P リーチ演出を示唆する画像 5 4 2 が出現し、当該画像 5 4 2 が全画面に表示されるか否かを煽る演出が行われる。当該演出の結果、上記のようにすり抜けて (すり抜け 2 回目)、進行演出が第 3 段階に進行する。そして、第 3 段階において、最終的に単純にハズレが報知される。このように、ハズレが報知される場合であっても、進行演出が第 3 段階まで行われることで、S P リーチ演出および S P S P リーチ演出が行われるか否かが煽られる。

【 0 2 0 9 】

一方、変動パターン P 4 および P 5 は、S P リーチ演出が実行される変動パターンである。変動パターン P 4 および P 5 には、それぞれ、最終的に大当たりが報知される変動パターンと、最終的にハズレが報知される変動パターンとがあり、各変動パターンに応じた演出が行われる。

【 0 2 1 0 】

具体的には、変動パターン P 4 が選択されると、進行演出が第 2 段階まで進み、その後、S P リーチ演出が行われる (図 2 8 (D))。具体的には、進行演出の第 1 段階でゾーン演出や S P リーチ演出、S P S P リーチ演出、R U S H リーチ演出等を示唆する画像が表示されるが、これらの画像は全画面に表示されずに、上記のようにすり抜けて (すり抜け 1 回目)、進行演出が第 2 段階に進行する。第 2 段階に進行すると、S P リーチ演出を示唆する画像が出現し、当該画像が全画面に表示されて、S P リーチ演出が実行されることが報知される。そして、S P リーチ演出が行われる。

【 0 2 1 1 】

また、変動パターン P 5 が選択されると、進行演出が第 3 段階まで進み、その後、S P リーチ演出が行われる (図 2 8 (E))。具体的には、進行演出の第 1 段階でゾーン演出や S P リーチ演出、S P S P リーチ演出、R U S H リーチ演出等を示唆する画像が表示されるが、これらの画像は全画面に表示されずに、上記のようにすり抜けて (すり抜け 1 回目)、進行演出が第 2 段階に進行する。第 2 段階においても同様に、ゾーン演出や S P リーチ演出、S P S P リーチ演出、R U S H リーチ演出等を示唆する画像が表示されるが、これらの画像は全画面に表示されずに、上記のようにすり抜けて (すり抜け 2 回目)、進行演出が第 3 段階に進行する。第 3 段階に進行すると、S P リーチ演出を示唆する画像が出現し、当該画像が全画面に表示されて、S P リーチ演出が実行されることが報知される。そして、S P リーチ演出が行われる。

【 0 2 1 2 】

変動パターン P 6 および P 7 は、S P S P リーチ演出が実行される変動パターンである

。変動パターン P 6 および P 7 には、それぞれ、最終的に大当たりが報知される変動パターンと、最終的にハズレが報知される変動パターンとがあり、各変動パターンに応じた演出が行われる。

【 0 2 1 3 】

具体的には、変動パターン P 6 が選択されると、進行演出が第 2 段階まで進み、その後、S P S P リーチ演出が行われる（図 2 8（F））。具体的には、進行演出の第 1 段階でゾーン演出や S P リーチ演出、S P S P リーチ演出、R U S H リーチ演出等を示唆する画像が表示されるが、これらの画像は全画面に表示されずに、上記のようにすり抜けて（すり抜け 1 回目）、進行演出が第 2 段階に進行する。第 2 段階に進行すると、S P S P リーチ演出を示唆する画像が出現し、当該画像が全画面に表示されて、S P S P リーチ演出が
10

【 0 2 1 4 】

また、変動パターン P 7 が選択されると、進行演出が第 3 段階まで進み、その後、S P S P リーチ演出が行われる（図 2 8（G））。具体的には、進行演出の第 1 段階でゾーン演出や S P リーチ演出、S P S P リーチ演出、R U S H リーチ演出等を示唆する画像が表示されるが、これらの画像は全画面に表示されずに、上記のようにすり抜けて（すり抜け 1 回目）、進行演出が第 2 段階に進行する。第 2 段階においても同様に、ゾーン演出や S P リーチ演出、S P S P リーチ演出、R U S H リーチ演出等を示唆する画像が表示されるが、これらの画像は全画面に表示されずに、上記のようにすり抜けて（すり抜け 2 回目）、進行演出が第 3 段階に進行する。第 3 段階に進行すると、S P S P リーチ演出を示唆する
20

【 0 2 1 5 】

また、変動パターン P 8 および P 9 は、R U S H リーチ演出が実行される変動パターンである。変動パターン P 8 および P 9 には、それぞれ、最終的に大当たりが報知される変動パターンと、最終的にハズレが報知される変動パターンとがあり、各変動パターンに応じた演出が行われる。

【 0 2 1 6 】

具体的には、変動パターン P 8 が選択されると、進行演出が第 2 段階まで進み、その後、R U S H リーチ演出が行われる（図 2 8（H））。具体的には、進行演出の第 1 段階で
30

【 0 2 1 7 】

また、変動パターン P 9 が選択されると、進行演出が第 3 段階まで進み、その後、R U S H リーチ演出が行われる（図 2 8（I））。進行演出の第 1 段階でゾーン演出や S P リーチ演出、S P S P リーチ演出、R U S H リーチ演出等を示唆する画像が表示されるが、これらの画像は全画面に表示されずに、上記のようにすり抜けて（すり抜け 1 回目）、進行
40

【 0 2 1 8 】

以上のように、第 1 実施形態では、段階的に進行可能な進行演出が行われる。具体的には、進行演出の各段階において、上記 S P リーチ演出、S P S P リーチ演出、R U S H リーチ演出、およびゾーン演出のうちの何れかを示唆する示唆演出が行われる。示唆演出の
50

結果、特定演出が実行されることが報知されると、示唆された特定演出が行われて進行演出は終了する。示唆演出の結果、特定演出が実行されることが報知されなければ、進行演出は次の段階に進行する。なお、進行演出は、段階が進むほど大当たりに対する期待度が高くなってよいし、期待度と段階数とは無関係であってもよい。すなわち、進行演出は、段階的に進行する演出であるが、段階は期待度に応じた階層的なものでなくてもよい。

【0219】

(第2実施形態)

次に、第2実施形態の演出について説明する。図29は、第2実施形態のパチンコ遊技機1の演出の流れを示す図である。図30は、第2実施形態の進行演出において示唆演出が行われた場合の演出制御を説明するための図である。

10

【0220】

図29および図30に示すように、第2実施形態においても、ある段階から次の段階に進行することが可能な進行演出が行われる。進行演出は、上記特定演出が行われる前に行われる演出(予告演出)であり、進行演出の各段階では特定演出を示唆する示唆演出が行われる。

【0221】

例えば、第2実施形態の進行演出では、装飾図柄51を擬似的に変動および停止させる擬似変動演出が行われ、当該擬似変動演出において、特定演出を示唆する示唆演出が行われる。具体的には、図30に示すように、進行演出の第1段階が開始されると、第1特定演出が実行されるか否かを示唆する第1示唆演出が行われる。例えば、第1示唆演出は所定の楽曲を再生することによって行われ、第1段階の開始から当該第1段階が終了するまで、第1特定演出を示唆する楽曲が再生される。そして、第1段階の演出が終了する際に、例えば、リーチが成立する(左右に同種の装飾図柄が停止する)と、進行演出が終了するとともに、第1特定演出が実行される。

20

【0222】

一方、第1段階の終了の際にリーチが成立しない場合は、装飾図柄51はチャンス目で擬似停止することがある。ここで、「チャンス目」とは、装飾図柄51が特定の停止パターンで擬似停止(又は停止)することである。装飾図柄51がチャンス目で擬似停止した後、第2段階に演出が進行する。進行演出の第2段階においては、第2特定演出が実行されるか否かを示唆する第2示唆演出が行われる。例えば、第2示唆演出は第1段階とは異なる楽曲を再生することによって行われ、第2段階の開始から当該第2段階が終了するまで、第2特定演出を示唆する楽曲が再生される。そして、第2段階の演出が終了する際に、リーチが成立すると、進行演出が終了するとともに、第2特定演出が実行される。

30

【0223】

第2段階の演出が終了する際に、リーチが成立せずに装飾図柄51がチャンス目で停止すると、さらに第3段階に演出が進行することがある。なお、各段階において、リーチが成立せず、かつ、装飾図柄51がチャンス目で停止しない場合は、進行演出が終了するとともに特定演出は行われず、ハズレが報知される。

【0224】

なお、進行演出の各段階において、複数回、装飾図柄51がチャンス目で擬似停止してもよい。例えば、進行演出の第1段階において、装飾図柄51が変動して所定時間経過後(例えば、2秒後)に、装飾図柄51がチャンス目で擬似停止し、さらに装飾図柄51が変動する。このような所定時間毎の擬似変動および擬似停止が、例えば2回繰り返された後に、装飾図柄51の3回目の擬似変動においてさらにチャンス目で装飾図柄51が擬似停止すると、第2段階に進行する。一方、装飾図柄51の3回目の擬似変動においてリーチが成立すると、進行演出が終了して、当該第1段階において示唆された特定演出が実行される。

40

【0225】

第2実施形態の進行演出においても、第1実施形態と同様に、各段階において図19に示す特定演出を示唆する示唆演出が行われ、図20～図22に示すような類型がある。す

50

なわち、第1の類型では、進行演出の進行に伴って、現在の特別図柄の変動において大当たりになる期待度が比較的低いSPリーチ演出と、当該期待度が比較的高いSPSPリーチ演出とが、示唆される(図20)。また、第2の類型では、進行演出の進行に伴って、特定の大当たりでも特定の大当たり以外でも実行され得るSPリーチ演出と、特定の大当たりの場合に実行され得るRUSHリーチ演出とが示唆される(図21)。また、第3の類型では、進行演出の進行に伴って、現在の特別図柄の変動において大当たりになることを期待させるSPリーチ演出と、次以降の特別図柄の変動において大当たりになることを期待させるゾーン演出とが示唆される。

【0226】

次に、上記第2実施形態の具体的な演出の一例について説明する。図31は、SPリーチ演出が決定されている場合において、進行演出の第2段階においてSPリーチ演出の実行が報知される場合の演出の一例を示す図である。

【0227】

図31に示すように、液晶表示器5には、装飾図柄51と、保留画像521と保留画像522とが表示されている。

【0228】

図31(A)に示すように、保留画像521に対応する特別図柄判定が行われると、特別図柄が変動開始し、当該特別図柄の変動開始に応じて、保留画像521が変動中領域53に移動するとともに、装飾図柄51が変動開始する。すると、進行演出が行われ、当該進行演出の第1段階の演出が行われる(図31(B))。具体的には、進行演出の第1段階の開始とともに、SPSPリーチ演出を示唆する楽曲が流れる。また、当該楽曲とともにSPSPリーチ演出を示唆する画像が液晶表示器5に表示されてもよい。第1段階の演出が行われている間は、SPSPリーチ演出を示唆する演出(楽曲や画像等)が行われる(図31(C))。所定時間経過すると、第1段階の演出が終了する際に、装飾図柄51がチャンス目で擬似停止し(図31(D))、進行演出が第2段階に進行することが確定する。ここで、図31(D)に示す状態では、特別図柄は変動中であり、装飾図柄51は完全には停止しておらず、例えば上下方向に微変動した状態である。

【0229】

なお、第1段階の演出が終了する際に、リーチが成立してSPSPリーチ演出が実行されることがある。すなわち、図31(B)~図31(C)の状態においては、SPSPリーチ演出を示唆する演出が行われることで、リーチが成立するか否か(SPSPリーチ演出に発展するか否か)が煽られる。

【0230】

図31(D)のようにチャンス目が停止すると、第2段階に演出が進行する(図31(E))。具体的には、進行演出の第2段階の開始とともに、SPリーチ演出を示唆する楽曲が流れる。また、当該楽曲とともにSPリーチ演出を示唆する画像が液晶表示器5に表示されてもよい。第2段階の演出が行われている間は、SPリーチ演出を示唆する演出(楽曲や画像等)が行われる(図31(F))。

【0231】

そして、第2段階の演出が終了する際にリーチが成立すると(図31(G))、当該第2段階で示唆されていたSPリーチ演出が実行される(図31(H))。

【0232】

図32は、SPSPリーチ演出の実行が決定されている保留が存在する場合において、進行演出の第1段階でゾーン演出が示唆される場合の演出の一例を示す図である。

【0233】

図32に示すように、特別図柄の変動開始後(図32(A))、進行演出の第1段階の演出が行われ、ゾーン演出を示唆する演出が行われる(図32(B)~(C))。そして、図32(D)に示すように、進行演出の第1段階が終了する際に、装飾図柄51がチャンス目で停止(本停止)する。ここで、「本停止」とは、上記擬似停止のように装飾図柄51が微変動せず、装飾図柄51が完全に停止することである。図32(D)に示す状態

10

20

30

40

50

では、特別図柄の変動が終了した状態である。図32(D)の段階で、第1段階において示唆されたゾーン演出が開始されることが報知される。例えば、図32(D)に示す装飾図柄51が本停止した状態と、図31(D)に示す装飾図柄51が擬似停止した状態とでは、装飾図柄51の表示態様が異なってもよいし、他の演出によってこれらが容易に区別可能であってもよい。すなわち、第1段階が終了する際の演出の態様が異なることにより、進行演出が第1段階で終了して特定演出が行われるか、進行演出が第2段階に進むかを遊技者は認識可能となる。

【0234】

なお、進行演出が第1段階で終了して特定演出が行われる場合と、進行演出が第2段階に進む場合とで、第1段階が終了する際の演出の態様が同じ又は識別困難であってもよい。

10

【0235】

図32(D)に続いて、次の特別図柄の変動が開始され、ゾーン演出が開始される(図32(E))。例えば、ゾーン演出中は専用の背景画像が表示されたり、所定のキャラクタが出現したりする(図32(E)~(F))。そして、所定時間経過すると、リーチが成立し(図32(G))、例えば、SPSPリーチ演出が実行される(図32(H))。

【0236】

次に、上述した演出を演出制御部130に行わせるための特別図柄の変動パターンについて説明する。図33は、第2実施形態の進行演出を含む演出を行わせるための変動パターンの一例を示す図である。図34は、図33に示す各変動パターンのタイムチャートである。

20

【0237】

図33および図34に示すように、変動パターンP11~P13は、特別図柄判定の結果がハズレであったときに選択される変動パターンである。

【0238】

変動パターンP11が選択されると、進行演出が第1段階で終了して、ハズレが報知される。具体的には、変動パターンP11が選択されると、図34(A)に示すように、特別図柄の変動開始に応じて第1段階の演出が開始され、当該第1段階において特定演出(ゾーン演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出、RUSHリーチ演出等のうちの何れか1つ)を示唆する示唆演出が行われる。変動開始から所定時間経過後にハズレの確定報知が行われる。確定報知時には、単純にハズレが報知される場合(「単純ハズレ」と呼ぶ)と、ゾーン演出の実行が報知される場合とがある。すなわち、保留の中に大当たりが含まれていると事前に判定されている場合や、保留の中に大当たりに対する期待度の高い演出が行われると事前に判定されている場合において、現在の特別図柄の変動で変動パターンP11が選択されると、特別図柄の変動終了時に、図32(D)に示すようにチャンス目で装飾図柄51が本停止する。このとき、変動終了時に、ゾーン演出の開始を示す表示が行われてもよい。変動パターンP11に基づく特別図柄の変動中は、上述した進行演出の第1段階の演出が行われる。具体的には、進行演出の第1段階の開始から終了までゾーン演出を示唆する楽曲が流れたり、ゾーン演出を示唆する画像が液晶表示器5に表示されたりする。なお、変動パターンP11が選択された場合であっても、保留の中に大当たりが含まれていない場合や、保留の中に大当たりに対する期待度の高い演出が行われない場合は、特別図柄の変動終了時に装飾図柄51はチャンス目で本停止しない。この場合は、装飾図柄51を用いて単純にハズレが報知される。

30

40

【0239】

また、変動パターンP12が選択されると、進行演出が第2段階まで進んで、ハズレが報知される(図34(B))。具体的には、進行演出の第1段階で特定演出(ゾーン演出やSPリーチ演出等のうちの何れか1つ)を示唆する演出が行われ、上記のように装飾図柄51がチャンス目で擬似停止し(チャンス目1回)、進行演出が第2段階に進行する。すると、第2段階においても同様に、特定演出を示唆する演出が行われる。そして、所定時間経過後に、最終的にハズレが報知される。この場合においても、変動パターンP1と

50

同様に、ゾーン演出の実行が報知される場合と、単純ハズレになる場合とがある。

【 0 2 4 0 】

また、変動パターン P 3 が選択されると、進行演出が第 3 段階まで進み、ハズレが報知される (図 3 4 (C))。具体的には、上記と同様に、チャンス目での装飾図柄 5 1 の停止が 2 回行われた後、進行演出が第 3 段階まで進行する。そして、第 3 段階において、ゾーン演出の実行が報知される場合と、単純ハズレになる場合とがある。例えば、進行演出の第 1 段階で S P S P リーチ演出を示唆する演出が行われ、装飾図柄 5 1 がチャンス目で疑似停止し (チャンス目 1 回)、進行演出が第 2 段階に進行する。第 2 段階において S P リーチ演出を示唆する演出が行われ、装飾図柄 5 1 がチャンス目で疑似停止し (チャンス目 1 回)、進行演出が第 3 段階に進行する。そして、第 3 段階において、単純にハズレが

10

【 0 2 4 1 】

一方、変動パターン P 1 4 および P 1 5 は、S P リーチ演出が実行される変動パターンである。変動パターン P 1 4 および P 1 5 には、それぞれ、最終的に大当たりが報知される変動パターンと、最終的にハズレが報知される変動パターンとがあり、各変動パターンに応じた演出が行われる。

【 0 2 4 2 】

具体的には、変動パターン P 1 4 が選択されると、進行演出が第 2 段階まで進み、その後、S P リーチ演出が行われる (図 3 4 (D))。具体的には、進行演出の第 1 段階で、例えば S P S P リーチ演出を示唆する演出が行われ、上記のように装飾図柄 5 1 がチャンス目で疑似停止し (チャンス目 1 回)、進行演出が第 2 段階に進行する。第 2 段階に進行すると、S P リーチ演出を示唆する演出が行われ、リーチが成立する (S P リーチ演出が確定する)。そして、S P リーチ演出が行われる。

20

【 0 2 4 3 】

また、変動パターン P 1 5 が選択されると、進行演出が第 3 段階まで進み、その後、S P リーチ演出が行われる (図 3 4 (E))。具体的には、進行演出の第 1 段階で、例えばゾーン演出を示唆する演出が行われ、上記のように装飾図柄 5 1 がチャンス目で疑似停止し (チャンス目 1 回)、進行演出が第 2 段階に進行する。さらに第 2 段階で、例えば R U S H リーチ演出を示唆する演出が行われ、上記のように装飾図柄 5 1 がチャンス目で疑似停止し (チャンス目 2 回)、進行演出が第 3 段階に進行する。第 3 段階に進行すると、S P リーチ演出を示唆する演出が行われ、リーチが成立する (S P リーチ演出が確定する)。そして、S P リーチ演出が行われる。

30

【 0 2 4 4 】

変動パターン P 1 6 および P 1 7 は、S P S P リーチ演出が実行される変動パターンである。変動パターン P 1 6 および P 1 7 には、それぞれ、最終的に大当たりが報知される変動パターンと、最終的にハズレが報知される変動パターンとがあり、各変動パターンに応じた演出が行われる。

【 0 2 4 5 】

具体的には、変動パターン P 1 6 が選択されると、進行演出が第 2 段階まで進み、その後、S P S P リーチ演出が行われる (図 3 4 (F))。具体的には、進行演出の第 1 段階で、例えば S P リーチ演出を示唆する演出が行われ、上記のように装飾図柄 5 1 がチャンス目で疑似停止し (チャンス目 1 回)、進行演出が第 2 段階に進行する。第 2 段階に進行すると、S P S P リーチ演出を示唆する演出が行われ、リーチが成立する (S P S P リーチ演出が確定する)。そして、S P S P リーチ演出が行われる。

40

【 0 2 4 6 】

また、変動パターン P 1 7 が選択されると、進行演出が第 3 段階まで進み、その後、S P S P リーチ演出が行われる (図 3 4 (G))。具体的には、進行演出の第 1 段階で、例えば S P リーチ演出を示唆する演出が行われ、上記のように装飾図柄 5 1 がチャンス目で疑似停止し (チャンス目 1 回)、進行演出が第 2 段階に進行する。さらに第 2 段階で、例えば R U S H リーチ演出を示唆する演出が行われ、上記のように装飾図柄 5 1 がチャンス

50

目で擬似停止し（チャンス目２回）、進行演出が第３段階に進行する。第３段階に進行すると、ＳＰＳＰリーチ演出を示唆する演出が行われ、リーチが成立する（ＳＰＳＰリーチ演出が確定する）。そして、ＳＰＳＰリーチ演出が行われる。

【０２４７】

また、変動パターンＰ１８およびＰ１９は、ＲＵＳＨリーチ演出が実行される変動パターンである。変動パターンＰ１８およびＰ１９には、それぞれ、最終的に大当たりが報知される変動パターンと、最終的にハズレが報知される変動パターンとがあり、各変動パターンに応じた演出が行われる。

【０２４８】

具体的には、変動パターンＰ１８が選択されると、進行演出が第２段階まで進み、その後、ＲＵＳＨリーチ演出が行われる（図３４（Ｈ））。具体的には、進行演出の第１段階で、例えばＳＰリーチ演出を示唆する演出が行われ、上記のように装飾図柄５１がチャンス目で擬似停止し（チャンス目１回）、進行演出が第２段階に進行する。第２段階に進行すると、ＲＵＳＨリーチ演出を示唆する演出が行われ、リーチが成立する（ＲＵＳＨリーチ演出が確定する）。そして、ＲＵＳＨリーチ演出が行われる。

10

【０２４９】

また、変動パターンＰ１９が選択されると、進行演出が第３段階まで進み、その後、ＲＵＳＨリーチ演出が行われる（図３４（Ｉ））。具体的には、進行演出の第１段階で、例えばゾーン演出を示唆する演出が行われ、上記のように装飾図柄５１がチャンス目で擬似停止し（チャンス目１回）、進行演出が第２段階に進行する。さらに第２段階で、例えばＳＰリーチ演出を示唆する演出が行われ、上記のように装飾図柄５１がチャンス目で擬似停止し（チャンス目２回）、進行演出が第３段階に進行する。第３段階に進行すると、ＲＵＳＨリーチ演出を示唆する演出が行われ、リーチが成立する（ＲＵＳＨリーチ演出が確定する）。そして、ＲＵＳＨリーチ演出が行われる。

20

【０２５０】

以上のように、第２実施形態では、段階的に進行可能な進行演出が行われる。具体的には、進行演出の各段階において、上記ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、ＲＵＳＨリーチ演出、ゾーン演出等のうち何れかの特定演出を示唆する示唆演出が行われる。進行演出のある段階が終了する際に所定の条件が成立（例えば、リーチ成立）すると、示唆された特定演出が行われるとともに進行演出は終了し、所定の条件が成立しなければ（例えばチャンス目）、ある段階から次の段階に進む。なお、進行演出は、段階が進むほど大当たりに対する期待度が高くなってよいし、期待度と段階数とは無関係であってもよい。すなわち、進行演出は、段階的に進行する演出であるが、段階は期待度に応じた階層的なものでなくてもよい。

30

【０２５１】

〔演出制御部１３０によるタイマ割込み処理〕

次に、遊技制御部１００からの各種コマンドに基づいた演出制御の詳細について図３５～図３８を参照して説明する。

【０２５２】

図３５は、演出制御部１３０において行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。なお、以下では、図３５～図３８に示す各処理を演出制御部１３０が行うものとして説明するが、これらの処理の一部または全部は、演出制御部１３０、画像音響制御部１４０、およびランプ制御部１５０の何れによって実行されてもよい。また、パチンコ遊技機１の電源が投入されると、演出制御部１３０のＣＰＵ１３１は、図３５に示す一連の処理を割り込みにより一定時間（例えば４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。

40

【０２５３】

演出制御部１３０は、まず、コマンド受信処理を実行する（ステップＳ１００１）。ステップＳ１００１のコマンド受信処理は、遊技制御部１００からの各種コマンドに応じて、演出を制御する処理である。具体的には、演出制御部１３０は、遊技制御部１００からコマンドを受信し、受信したコマンドに応じて、演出の内容を決定し、当該決定した演出

50

を画像音響制御部 140 及びランプ制御部 150 に実行させるためのコマンドを生成して R A M 133 に設定する。このステップ S 1001 のコマンド受信処理の詳細については、図 36 を参照して後に詳述する。

【0254】

ステップ S 1001 の処理に続いて、演出制御部 130 は、操作受付処理を実行する（ステップ S 1002）。具体的には、C P U 131 は、演出ボタン 26 や演出キー 27 が操作された場合にその操作に応じた操作コマンドを生成して R A M 133 に設定する。

【0255】

ステップ S 1002 に続いて、演出制御部 130 は、R A M 133 に設定された各コマンドを画像音響制御部 140 及びランプ制御部 150 に送信するコマンド送信処理を行う（ステップ S 1003）。例えば、ステップ S 1001 の処理で設定された変動演出を開始させるためのコマンドや演出ボタン 26 が押下されたことを示すコマンドが、画像音響制御部 140 やランプ制御部 150 に送信される。これにより、画像音響制御部 140 によって画像表示や音声出力等による演出が行われ、ランプ制御部 150 によって可動役物の動作や各種ランプの点灯、演出ボタン 26 の動作が行われる。以上で、図 35 に示す処理は終了する。

【0256】

[演出制御部 130 によるコマンド受信処理]

以下、図 36 を参照しつつ、演出制御部 130 において実行されるコマンド受信処理について説明する。ここで、図 36 は、図 35 のステップ S 1001 におけるコマンド受信処理の一例を示すフローチャートである。

【0257】

まず、演出制御部 130 は、遊技制御部 100 から送信された保留コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1301）。保留コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 1301：Y E S）、演出制御部 130 は、保留コマンド処理を実行する（ステップ S 1302）。ステップ S 1302 の保留コマンド処理の詳細については、後述する。

【0258】

ステップ S 1302 の処理を実行した場合、又は、保留コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 1301：N O）、演出制御部 130 は、変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1303）。

【0259】

変動開始コマンドを受信した場合（ステップ S 1303：Y E S）、演出制御部 130 は、変動開始コマンド処理を実行する（ステップ S 1304）。ここでは、演出制御部 130 は、受信した変動開始コマンドに基づいて、特別図柄の変動に伴って行われる変動演出の内容を決定し、当該変動演出の実行を開始する。変動開始コマンド処理の詳細については後述する。

【0260】

ステップ S 1304 の処理を実行した場合、又は、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 1303：N O）、演出制御部 130 は、変動停止コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1305）。

【0261】

変動停止コマンドを受信した場合（ステップ S 1305：Y E S）、演出制御部 130 は、変動停止コマンド処理を実行する（ステップ S 1306）。これにより、液晶表示器 5 において装飾図柄 51 が停止（本停止）され、変動演出が終了する。

【0262】

ステップ S 1306 の処理を実行した場合、又は、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 1305：N O）、演出制御部 130 は、オープニングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1307）。

【0263】

10

20

30

40

50

オープニングコマンドを受信した場合（ステップS 1 3 0 7：YES）、演出制御部 1 3 0 は、オープニング処理を実行する（ステップS 1 3 0 8）。オープニング処理では、大当たり遊技が開始される際に行われるオープニング演出、および大当たり遊技中に行われる大当たり演出が決定されて実行される。

【0 2 6 4】

ステップS 1 3 0 8 の処理を実行した場合、又は、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合（ステップS 1 3 0 7：NO）、演出制御部 1 3 0 は、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS 1 3 0 9）。

【0 2 6 5】

エンディングコマンドを受信した場合（ステップS 1 3 0 9：YES）、演出制御部 1 3 0 は、エンディング処理を実行する（ステップS 1 3 1 0）。エンディング処理では、大当たり遊技が終了する際に行われるエンディング演出が決定されて実行される。

【0 2 6 6】

ステップS 1 3 1 0 の処理を実行した場合、又は、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合（ステップS 1 3 0 9：NO）、演出制御部 1 3 0 は、図 3 6 に示す処理を終了する。

【0 2 6 7】

（保留コマンド処理）

図 3 7 は、ステップS 1 3 0 2 の保留コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【0 2 6 8】

演出制御部 1 3 0 は、まず、現在の保留数に 1 を加算する（ステップS 1 3 2 1）。演出制御部 1 3 0 は、第 1 特別図柄判定および第 2 特別図柄判定のそれぞれの保留数を RAM 1 3 3 に記憶しており、保留コマンドの受信に応じて保留数を 1 だけ増加させる。

【0 2 6 9】

次に、演出制御部 1 3 0 は、受信した保留コマンドを解析する（ステップS 1 3 2 2）。具体的には、演出制御部 1 3 0 は、保留コマンドに含まれる情報に基づいて、この保留コマンドに係る特別図柄の変動において大当たりとなるか否か、大当たり図柄、特別図柄の変動パターン等を判定する。

【0 2 7 0】

ステップS 1 3 2 2 に続いて、演出制御部 1 3 0 は、保留コマンドの解析結果に基づいて、事前判定演出処理を行う（ステップS 1 3 2 3）。具体的には、演出制御部 1 3 0 は、解析結果に基づいて、上記ゾーン演出を行うか否かや、保留画像を表示する際の表示態様等を決定する。例えば、保留コマンドに係る特別図柄の変動において大当たりとなる場合や、ハズレであっても特定の変動パターンである場合は、大当たりに対する期待度の高い保留画像の表示態様を決定する。また、保留コマンドに係る特別図柄の変動において大当たりとなる場合や、ハズレであっても特定の変動パターンである場合は、当該保留コマンドに係る特別図柄の変動を最終変動とするゾーン演出（複数の変動にわたる演出）を行うと決定する。

【0 2 7 1】

ステップS 1 3 2 3 に続いて、演出制御部 1 3 0 は、保留画像を液晶表示器 5 に表示させる（ステップS 1 3 2 4）。例えば、ステップS 1 3 2 3 において、通常とは異なる表示態様が決定されている場合は、当該決定された表示態様で保留画像が表示される。以上で、演出制御部 1 3 0 は、図 3 7 に示す処理を終了する。

【0 2 7 2】

（変動開始コマンド処理）

図 3 8 は、ステップS 1 3 0 4 の変動開始コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【0 2 7 3】

演出制御部 1 3 0 は、受信した変動開始コマンドを解析するコマンド解析処理を行う（

10

20

30

40

50

ステップS 1 3 3 1)。具体的には、演出制御部 1 3 0 は、変動開始コマンドに含まれる情報に基づいて、今回の特別図柄判定の結果が大当たりか否か、大当たりである場合の大当たり図柄、特別図柄の変動パターン、現在の遊技状態等を判定する。

【0 2 7 4】

次に、演出制御部 1 3 0 は、変動演出決定処理を行う(ステップS 1 3 3 2)。具体的には、演出制御部 1 3 0 は、大当たりか否かの情報、特別図柄の変動パターンに基づいて、上記進行演出を行うか否か、進行演出の各段階においてどのような示唆演出を行うか、特定演出を行うか否か等を決定する。

【0 2 7 5】

例えば、図 2 7 に示す変動パターン P 4 (S P リーチ演出) が決定されている場合、演出制御部 1 3 0 は、進行演出(第 1 実施形態)の第 1 段階において、図 1 9 に示す特定演出のうち何れに対応する示唆演出を実行するかを、乱数を用いた抽選によって決定する。この場合、実行が決定されている特定演出(S P リーチ演出)よりも期待度が高い S P S P リーチ演出に対応する示唆演出が決定されてもよい。また、演出制御部 1 3 0 は、第 2 段階では S P リーチ演出に対応する示唆演出を実行することを決定する。また、演出制御部 1 3 0 は、例えば、図 3 3 に示す変動パターン P 1 5 が決定されている場合も、同様に、進行演出(第 2 実施形態)の各段階において、どの特定演出に対応する示唆演出を実行するかを、乱数を用いた抽選によって決定する。

【0 2 7 6】

なお、ある特定演出に対応する示唆演出が複数用意されており、これら複数の示唆演出のうちの何れか 1 つが抽選により決定されてもよい。また、特別図柄の変動パターンには、図 1 9 や図 3 3 に示した変動パターンの他に、他の演出を実行させるための変動パターンが用意されており、演出制御部 1 3 0 は、変動パターンに応じた変動演出を決定する。

【0 2 7 7】

ステップS 1 3 3 2 に続いて、演出制御部 1 3 0 は、決定した変動演出を開始する(ステップS 1 3 3 3)。これにより、装飾図柄 5 1 が変動開始するとともに、上述した進行演出等が行われる。そして、演出制御部 1 3 0 は、保留数を減算し(ステップS 1 3 3 4)、図 3 8 に示す処理を終了する。

【0 2 7 8】

[変形例]

なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、以下の形態であってもよい。

【0 2 7 9】

例えば、上記第 1 実施形態、および第 2 実施形態における進行演出は第 3 段階までを例に説明したが、進行演出の段階数は 4 以上であってもよい。この場合において、段階数が多いほど大当たりに対する期待度が高くてよいし、段階数は期待度とは無関係であってもよい。

【0 2 8 0】

また、上述の例では進行演出において、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出、R U S H リーチ演出、ゾーン演出等を示唆する演出を行う場合について説明したが、進行演出において、図 1 9 に示す予告演出を示唆する演出が行われてもよい。また、他の任意の特定演出を示唆する示唆演出が、進行演出の各段階において行われてもよい。例えば、ハズレを示唆する演出が、進行演出の所定の段階において行われてもよい。

【0 2 8 1】

また、特定演出の種類は上述したものに限らない。例えば、特定演出は、画像を用いた演出に限らず、可動役物を動作させる演出であってもよい。例えば、可動役物として、上方に突出可能な演出ボタン 2 6 を用いて特定演出を行ってもよい。この場合、特定演出を示唆する示唆演出として、演出ボタン 2 6 が上方に突出することを示唆するように、演出ボタン 2 6 を上下方向に往復運動させてもよい(例えば、最大突出位置よりも下方の位置と、初期位置とで往復運動させる)。そして、特定演出においては、演出ボタン 2 6 を最大突出位置まで突出させてもよい。また、演出ボタン 2 6 に限らず、他の演出用の可動役

10

20

30

40

50

物を用いて特定演出を行う場合、示唆演出として可動役物が所定位置まで動作することを示唆するように可動役物を往復運動させ、特定演出において可動役物を所定位置まで動作させるようにしてもよい。

【0282】

また、上記進行演出は、所定の演出を契機に開始される場合と、所定の演出を契機とせずに（特別図柄の変動開始時等）開始される場合とがあってもよい。ここで、所定演出は、例えば、大当たりに対する期待度を示唆する予告演出である。

【0283】

また、進行演出の開始時には、当該進行演出が開始することを示す表示（「進行演出突入」等）が行われてもよい。

10

【0284】

また、遊技機には、上記進行演出や特定演出、装飾図柄を用いた演出が行われる液晶表示器5とは別に、第2表示装置（サブ液晶表示装置）が設けられてもよい。第2表示装置としては、液晶表示装置に限らずEL表示装置など任意の表示装置が採用される。この場合において、上記進行演出中に、第2表示装置においても特定演出を示唆する演出が行われてもよい。例えば、第2実施形態の進行演出では、特定演出を示唆する楽曲が再生されるが、当該楽曲の再生に伴って、第2表示装置において当該楽曲のタイトルが表示されてもよい。このタイトル表示には、複数の表示態様（文字の色や形状、装飾等）があり、表示態様によって、特定演出に発展し易さが異なってもよい。また、第1実施形態の進行演出が行われる場合も、進行演出の実行中に第2表示装置において演出が行われてもよい。例えば、液晶表示器5において、示唆演出として特定演出に対応する画像が表示されるとともに、第2表示装置において、当該特定演出を示唆する画像が表示される。この第2表示装置において表示される画像の種類によって、液晶表示器5に表示された画像が全画面表示になる（つまり、特定演出に発展する）確率が異なってもよい。

20

【0285】

また、上記進行演出の段階が進行するほど特定演出に発展し易くてもよい。例えば、第1実施形態の進行演出では、段階が進むほど特定演出に対応する画像が全画面に表示されやすくてもよい。この場合、最終段階まで進むと必ず示唆演出で表示された画像が全画面に表示されて特定演出に発展してもよいし、最終段階まで進むと比較的高い確率で特定演出に発展する一方で特定演出に発展しないことがあってもよい。

30

【0286】

また、上記進行演出において、特定演出に発展するか否かの演出が行われる際に、演出ボタン26を遊技者に押下させてもよい。具体的には、第1実施形態の進行演出において、特定演出を示唆する画像が全画面に表示される直前に、演出ボタン26を遊技者に押下させ、演出ボタン26が押下されたことに応じて特定演出を示唆する画像が全画面に表示される。なお、特定演出に発展しない場合は、演出ボタン26が押下されたことに応じて、特定演出を示唆する画像は全画面に表示されずに、次の段階に進む（もしくは、ハズレとなる）。また、第2実施形態の進行演出では、リーチが成立する直前において演出ボタン26を押下させ、演出ボタン26が押下されたことに応じて、リーチが成立してもよい。

40

【0287】

また、図19に示す各特定演出には複数のバリエーションがあり、各バリエーションを示唆する演出が進行演出において行われてもよい。

【0288】

また、第1実施形態では、進行演出のある段階の途中から、特定演出を示唆する示唆演出が行われ、当該示唆演出の結果として報知演出が行われると、特定演出が実行され、報知演出が行われなければ、次の段階に進行させた。他の実施形態では、進行演出のある段階の最初から示唆演出が行われてもよい。そして、示唆演出の結果として特定演出の実行を報知する報知演出が行われると、特定演出が行われる。

【0289】

50

また、第2実施形態では、進行演出のある段階の最初から、特定演出を示唆する示唆演出が行われ、当該ある段階が終了する際にリーチが成立すると、特定演出が実行され、リーチが成立しなければ、次の段階に進行させた。他の実施形態では、進行演出のある段階の途中から示唆演出が行われてもよい。また、進行演出のある段階で示唆演出が行われ、当該ある段階が終了する際に所定の条件が成立（例えば、リーチが成立していることや、演出が第1の態様であること）している場合は、特定演出が行われ、所定の条件が成立していなければ（別の条件が成立していることや、演出が第2の態様であること）次の段階に進行させてもよい。

【0290】

また、第2実施形態において進行演出のある段階の終了時に、特定演出が行われるか否かが明確に報知されなくてもよい。例えば、ある段階で示唆演出が行われ、当該示唆された特定演出が実行されると進行演出は終了し、当該示唆された特定演出が実行されなければ次の段階に進んでもよい。

【0291】

また、上記進行演出は、1回の特別図柄の変動中のみならず、複数回の特別図柄の変動にわたって行われてもよい。

【0292】

また、上記実施形態では、事前判定の結果に基づく演出として1又は複数の特別図柄の変動にわたるゾーン演出が行われた。他の実施形態では、事前判定の結果に基づく演出として、例えば、保留表示（保留画像）の表示態様を変化させる演出が行われてもよいし、演出用の可動役物を動作させてもよい。例えば、事前判定の結果に基づく特定演出として、保留表示の表示態様が変化する場合、上記進行演出において保留表示の表示態様が変化することを示唆する演出が行われた後、特定演出として保留表示の表示態様が変化してもよい。

【0293】

また、上記実施形態では、特別図柄判定の結果が大当たりである場合において、所定の確率（70%）で大当たり遊技後に確変遊技状態に移行させ、次の大当たりまで確変遊技状態が継続する遊技機を想定したが、本発明は他の任意の遊技機に適用可能である。例えば、特別図柄判定の結果が大当たりである場合において、100%の確率で大当たり遊技後に確変遊技状態に移行させ、確変遊技状態において事実上有限の所定回数（例えば、100回）だけ特別図柄が変動すると通常遊技状態に戻る遊技機において、上述のような演出が行われてもよい。

【0294】

また、他の実施形態では、1種2種混合タイプのパチンコ遊技機において上述した演出が行われてもよい。このような遊技機では、第1特別図柄判定の結果が大当たりである場合に、大当たり遊技後に時短遊技状態に移行して第2始動口が開放しやすくなり、第2始動口に遊技球が入賞すると特定入賞領域が開放する。特定入賞領域にはV領域が設けられ、当該V領域に遊技球が入賞すると、大当たりとなる。このタイプの遊技機では、遊技状態が時短遊技状態になると、遊技球がV領域を通過し易くなり、大当たりが発生しやすくなる。このような遊技機において、上記RUSHリーチ演出は、時短遊技状態に移行する大当たりを示唆する演出であり、RUSHリーチ演出の結果、大当たりが報知されると、大当たり遊技後に時短遊技状態に移行する。

【0295】

また、他の実施形態では、第1特別図柄判定において大当たりと判定された場合に、大当たり遊技中に大入賞口内に設けられたV領域を遊技球が通過すると、大当たり遊技後に確変遊技状態に移行する遊技機において、上述した演出が行われてもよい。具体的には、第1特別図柄判定において特定の大当たりと判定された場合は、大当たり遊技中にV領域が長開放（例えば、最大で29.5秒開放）し、特定の大当たり以外の大当たりと判定された場合は、大当たり遊技中にV領域が短開放（例えば、0.01秒開放）する。このような遊技機において、上記RUSHリーチ演出は、V領域が長開放する大当たりを示唆す

10

20

30

40

50

る演出である。

【0296】

また、上記実施形態において説明したパチンコ遊技機1の構成は単なる一例に過ぎず、他の構成であっても本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述したフローチャートにおける処理の順序、設定値、判定に用いられる閾値等は単なる一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しなければ他の順序や値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。

【0297】

また、上記実施形態では、本発明がパチンコ遊技機に適用された場合を例に説明したが、本発明は、例えばスロットマシン等の他の遊技機にも適用可能である。

10

【0298】

[本発明に係る遊技機の構成とその作用効果]

以上説明したように、本発明に係る遊技機は以下のような構成であってもよい。なお、括弧書きは実施形態との対応付けを示したものであり、単なる例示にすぎない。

【0299】

本発明の一実施形態に係る遊技機は、始動条件の成立に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段(S407)と、前記判定手段による判定結果に基づいて、特別遊技が行われる期待度が通常より高い第1特定演出(SPリーチ演出)、および、当該第1特定演出よりも前記期待度が高い第2特定演出(SPPリーチ演出)、を含む複数の特定演出のうち何れの特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段(S1332)と、前記特定演出決定手段によって決定された特定演出を実行する特定演出実行手段と、現在の段階から次の段階に進行可能な進行演出を実行し、当該進行演出のある段階において前記特定演出を示唆する示唆演出を行った後、当該示唆演出によって示唆された特定演出を前記特定演出実行手段に実行させる一方で、前記進行演出のある段階において前記示唆演出を行った後、当該示唆演出によって示唆された特定演出を前記特定演出実行手段に実行させずに前記進行演出を次の段階に進行させることが可能な進行演出実行手段と、を備え、前記進行演出実行手段は、前記特定演出決定手段によって前記第1特定演出を実行すると決定された場合、前記進行演出のある段階において前記第1特定演出を示唆する第1示唆演出を行うとともに、当該ある段階より前の段階において前記第2特定演出を示唆する第2示唆演出を行うことが可能である(図20、図31)。

20

30

【0300】

この遊技機によれば、期待度が比較的低い第1特定演出の実行が決定されている場合でも、進行演出によって第1示唆演出および第2示唆演出の双方を行うことができ、第2特定演出の実行への期待を遊技者に持たせることができる。

【0301】

また、他の構成では、前記進行演出実行手段は、前記特定演出決定手段によって前記第2特定演出を実行すると決定された場合、前記進行演出のある段階において前記第2示唆演出を行うとともに、当該ある段階より前の段階において前記第1示唆演出を行うことが可能であってもよい。

【0302】

40

この構成によれば、第2特定演出を実行すると決定された場合でも、第1示唆演出および第2示唆演出の双方を行うことができる。

【0303】

また、他の構成では、前記判定手段によって特別遊技を行うと判定されなかった場合、特別遊技が行われないことを報知する第2報知演出を実行する第2報知演出実行手段をさらに備え、前記進行演出実行手段は、前記判定手段によって特別遊技を行うと判定されなかった場合、前記第2報知演出が行われる前に、前記進行演出のある段階において前記第1示唆演出を行うとともに、前記進行演出の別の段階において前記第2示唆演出を行うことが可能であってもよい。

【0304】

50

この構成によれば、特別遊技を行わないと判定された場合において、当該特別遊技が行われないことを示す第2報知演出の前に、第1示唆演出および第2示唆演出の双方を行うことができ、特別遊技を行わないと判定された場合でも、第1特定演出および第2特定演出の実行を遊技者に期待させることができる。

【0305】

本発明の一実施形態に係る遊技機は、始動条件の成立に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段(S407)と、前記判定手段によって特別遊技を行うと判定された場合に、第1特別遊技(大当たり図柄×5)と当該第1特別遊技よりも遊技者に有利な第2特別遊技(大当たり図柄×1, ×2)とを含む複数の特別遊技のうち何れの特別遊技を行うかを選択する特別遊技選択手段(S432)と、前記判定手段による判定結果に基づいて、前記特別遊技選択手段によって第1特別遊技および第2特別遊技のうち何れが選択された場合でも実行される第1特定演出(SPリーチ演出)と、前記第2特別遊技が選択された場合に実行される第2特定演出(RUSHリーチ演出)とを含む複数の特定演出のうち何れの特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段(S1332)と、前記特定演出決定手段によって決定された特定演出を実行する特定演出実行手段と、現在の段階から次の段階に進行可能な進行演出を実行し、当該進行演出のある段階において前記特定演出を示唆する示唆演出を行った後、当該示唆演出によって示唆された特定演出を前記特定演出実行手段に実行させる一方で、前記進行演出のある段階において前記示唆演出を行った後、当該示唆演出によって示唆された特定演出を前記特定演出実行手段に実行させずに前記進行演出を次の段階に進行させることが可能な進行演出実行手段と、を備え、前記進行演出実行手段は、前記特定演出決定手段によって前記第1特定演出を実行すると決定された場合、前記進行演出のある段階において前記第1特定演出を示唆する第1示唆演出を行うとともに、当該ある段階より前の段階において前記第2特定演出を示唆する第2示唆演出を行うことが可能であり、前記特定演出決定手段によって前記第2特定演出を実行すると決定された場合、前記進行演出のある段階において前記第2示唆演出を行うとともに、当該ある段階より前の段階において前記第1示唆演出を行うことが可能である(図21)。

【0306】

この遊技機によれば、第1特定演出および第2特定演出の何れかの実行が決定されている場合でも、進行演出によって第1示唆演出および第2示唆演出の双方を行うことができ、第1特定演出および第2特定演出の何れの演出が行われるかについて遊技者の関心を高めることができる。ここで、第2特定演出は、第2特別遊技が行われる場合に実行されやすい演出であり、第2特別遊技を示唆する演出である。また、第1特定演出は、第1特別遊技および第2特別遊技の何れが行われる場合でも実行される演出であり、何れか一方の特別遊技を示唆するものではない。

【0307】

本発明の一実施形態に係る遊技機は、所定条件が成立すると、取得情報を取得する取得手段(S204)と、始動条件が成立すると、前記取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う判定手段(S407)と、図柄表示手段(41)に図柄を変動させてから停止させることにより、前記特別遊技判定の結果を報知する図柄制御手段と、前記図柄制御手段によって前記図柄が変動されている間に前記取得手段によって取得情報が取得されると、当該取得情報を記憶する保留記憶手段(S204)と、前記始動条件が成立する前に、前記保留記憶手段に記憶された取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定(以下、事前判定という)を行う事前判定手段(S205)と、前記判定手段、又は、前記事前判定手段による判定の結果に基づいて、前記判定手段による判定結果に基づく第1特定演出(SPリーチ演出)、および、前記事前判定手段による事前判定の結果に基づく第2特定演出(ゾーン演出)、を含む複数の特定演出のうち何れの特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段(S1332)と、前記特定演出決定手段によって決定された特定演出を実行する特定演出実行手段と、現在の段階から次の段階に進行可能な進行演出を実行し、当該進行演出のある段階において前記特定演出を示唆する示唆演

出を行った後、当該示唆演出によって示唆された特定演出を前記特定演出実行手段に実行させる一方で、前記進行演出のある段階において前記示唆演出を行った後、当該示唆演出によって示唆された特定演出を前記特定演出実行手段に実行させずに前記進行演出を次の段階に進行させることが可能な進行演出実行手段と、を備え、前記進行演出実行手段は、前記特定演出決定手段によって前記第1特定演出を実行すると決定された場合、前記進行演出のある段階において前記第1特定演出を示唆する第1示唆演出を行うとともに、当該ある段階より前の段階において前記第2特定演出を示唆する第2示唆演出を行うことが可能であり、前記特定演出決定手段によって前記第2特定演出を実行すると決定された場合、前記進行演出のある段階において前記第2示唆演出を行うとともに、当該ある段階より前の段階において前記第1示唆演出を行うことが可能である（図22）。

10

【0308】

この遊技機によれば、判定手段の判定結果に基づく第1特定演出、および事前判定の結果に基づく第2特定演出の何れかの実行が決定されている場合でも、進行演出によって第1示唆演出および第2示唆演出の双方を行うことができ、第1特定演出および第2特定演出の何れの演出が行われるかについて遊技者の関心を高めることができる。

【0309】

本発明の一実施形態に係る遊技機は、始動条件の成立に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段（S407）と、前記判定手段による判定結果に基づいて、特別遊技が行われる期待度が通常より高い第1特定演出（SPリーチ演出）、および、当該第1特定演出よりも前記期待度が高い第2特定演出（SPSPリーチ演出）、を含む複数の特定演出のうちの何れの特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段（S1332）と、前記特定演出決定手段によって決定された特定演出を実行する特定演出実行手段と、現在の段階から次の段階に進行可能な進行演出を実行し、当該進行演出のある段階において、前記特定演出を示唆する示唆演出を行い、当該示唆演出の結果として前記特定演出決定手段によって決定された特定演出が行われることを報知する報知演出を行う一方で、前記進行演出のある段階において、前記示唆演出の結果として前記報知演出を行わなかった場合は前記進行演出を次の段階に進行させることが可能な進行演出実行手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記報知演出が行われた後、当該報知演出によって報知された特定演出を実行し、前記進行演出実行手段は、前記特定演出決定手段によって前記第1特定演出を実行すると決定された場合、前記進行演出のある段階において前記報知演出によって前記第1特定演出が行われることが報知される前に、当該ある段階において前記第1特定演出を示唆する第1示唆演出（542）を行うとともに、当該ある段階より前の段階において前記第2特定演出を示唆する第2示唆演出（541）を行うことが可能である（図20、図23）。

20

30

【0310】

この遊技機によれば、期待度が比較的低い第1特定演出の実行が決定されている場合でも、進行演出によって第1示唆演出および第2示唆演出の双方を行うことができ、第2特定演出の実行への期待を遊技者に持たせることができる。

【0311】

また、他の構成では、前記進行演出実行手段は、前記特定演出決定手段によって前記第2特定演出を実行すると決定された場合、前記進行演出のある段階において前記報知演出によって前記第2特定演出が行われることが報知される前に、当該ある段階において前記第2示唆演出を行うとともに、当該ある段階より前の段階において前記第1示唆演出を行うことが可能であってもよい。

40

【0312】

この構成によれば、第2特定演出を実行すると決定された場合でも、第1示唆演出および第2示唆演出の双方を行うことができる。

【0313】

また、他の構成では、前記判定手段によって特別遊技を行うと判定されなかった場合、特別遊技が行われないことを報知する第2報知演出を実行する第2報知演出実行手段をさ

50

らに備え、前記進行演出実行手段は、前記判定手段によって特別遊技を行うと判定されなかった場合、前記第2報知演出が行われる前に、前記進行演出のある段階において前記第1示唆演出を行うとともに、前記進行演出の別の段階において前記第2示唆演出を行うことが可能であってもよい。

【0314】

この構成によれば、特別遊技を行わないと判定された場合において、当該特別遊技が行われないことを示す第2報知演出の前に、第1示唆演出および第2示唆演出の双方を行うことができ、特別遊技を行わないと判定された場合でも、第1特定演出および第2特定演出の実行を遊技者に期待させることができる。

【0315】

本発明の一実施形態に係る遊技機は、始動条件の成立に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段(S407)と、前記判定手段によって特別遊技を行うと判定された場合に、第1特別遊技(大当たり図柄×5)と当該第1特別遊技よりも遊技者に有利な第2特別遊技(大当たり図柄×1)とを含む複数の特別遊技のうち何れかの特別遊技を選択する特別遊技選択手段と、前記判定手段による判定結果に基づいて、前記特別遊技選択手段によって第1特別遊技および第2特別遊技のうち何れが選択された場合でも実行される第1特定演出(SPリーチ演出)と、前記第2特別遊技が選択された場合に実行される第2特定演出(RUSHリーチ演出)と、を含む複数の特定演出のうち何れの特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段(S1332)と、前記特定演出決定手段によって決定された特定演出を実行する特定演出実行手段と、現在の段階から次の段階に進行可能な進行演出を実行し、当該進行演出のある段階において、前記特定演出を示唆する示唆演出を行い、当該示唆演出の結果として前記特定演出決定手段によって決定された特定演出が行われることを報知する報知演出を行う一方で、前記進行演出のある段階において、前記示唆演出の結果として前記報知演出を行わなかった場合は前記進行演出を次の段階に進行させることが可能な進行演出実行手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記報知演出が行われた後、当該報知演出によって報知された特定演出を実行し、前記進行演出実行手段は、前記特定演出決定手段によって前記第1特定演出を実行すると決定された場合、前記進行演出のある段階において前記報知演出によって前記第1特定演出が行われることが報知される前に、当該ある段階において前記第1特定演出を示唆する第1示唆演出(542)を行うとともに、当該ある段階より前の段階において前記第2特定演出を示唆する第2示唆演出(544)を行うことが可能であり、前記特定演出決定手段によって前記第2特定演出を実行すると決定された場合、前記進行演出のある段階において前記報知演出によって前記第2特定演出が行われることが報知される前に、当該ある段階において前記第2示唆演出を行うとともに、当該ある段階より前の段階において前記第1示唆演出を行うことが可能である(図21、図24～図25)。

【0316】

この遊技機によれば、第1特定演出および第2特定演出の何れかの実行が決定されている場合でも、進行演出によって第1示唆演出および第2示唆演出の双方を行うことができ、第1特定演出および第2特定演出の何れの演出が行われるかについて遊技者の関心を高めることができる。

【0317】

本発明の一実施形態に係る遊技機は、所定条件が成立すると、取得情報を取得する取得手段(S204)と、始動条件が成立すると、前記取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う判定手段(S407)と、図柄表示手段に図柄を変動させてから停止させることにより、前記特別遊技判定の結果を報知する図柄制御手段(41)と、前記図柄制御手段によって前記図柄が変動されている間に前記取得手段によって取得情報が取得されると、当該取得情報を記憶する保留記憶手段(S204)と、前記始動条件が成立する前に、前記保留記憶手段に記憶された取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定(以下、事前判定という)を行う事前判定手段(S205)と、前記判定手段、又は、前記事前判定手段による判定の結果に基づいて、前記判定手段による判定結果に

基づく第1特定演出（SPリーチ演出）、および、前記事前判定手段による事前判定の結果に基づく第2特定演出（ゾーン演出）、を含む複数の特定演出のうち何れの特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段と、前記特定演出決定手段によって決定された特定演出を実行する特定演出実行手段と、現在の段階から次の段階に進行可能な進行演出を実行し、当該進行演出のある段階において、前記特定演出を示唆する示唆演出を行い、当該示唆演出の結果として前記特定演出決定手段によって決定された特定演出が行われることを報知する報知演出を行う一方で、前記進行演出のある段階において、前記示唆演出の結果として前記報知演出を行わなかった場合は前記進行演出を次の段階に進行させることが可能な進行演出実行手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記報知演出が行われた後、当該報知演出によって報知された特定演出を実行し、前記進行演出実行手段は、前記特定演出決定手段によって前記第1特定演出を実行すると決定された場合、前記進行演出のある段階において前記報知演出によって前記第1特定演出が行われることが報知される前に、当該ある段階において前記第1特定演出を示唆する第1示唆演出（542）を行うとともに、当該ある段階より前の段階において前記第2特定演出を示唆する第2示唆演出（543）を行うことが可能であり、前記特定演出決定手段によって前記第2特定演出を実行すると決定された場合、前記進行演出のある段階において前記報知演出によって前記第2特定演出が行われることが報知される前に、当該ある段階において前記第2示唆演出を行うとともに、当該ある段階より前の段階において前記第1示唆演出を行うことが可能である（図22）。

10

【0318】

20

この遊技機によれば、判定手段の判定結果に基づく第1特定演出、および事前判定の結果に基づく第2特定演出の何れかの実行が決定されている場合でも、進行演出によって第1示唆演出および第2示唆演出の双方を行うことができ、第1特定演出および第2特定演出の何れの演出が行われるかについて遊技者の関心を高めることができる。

【符号の説明】

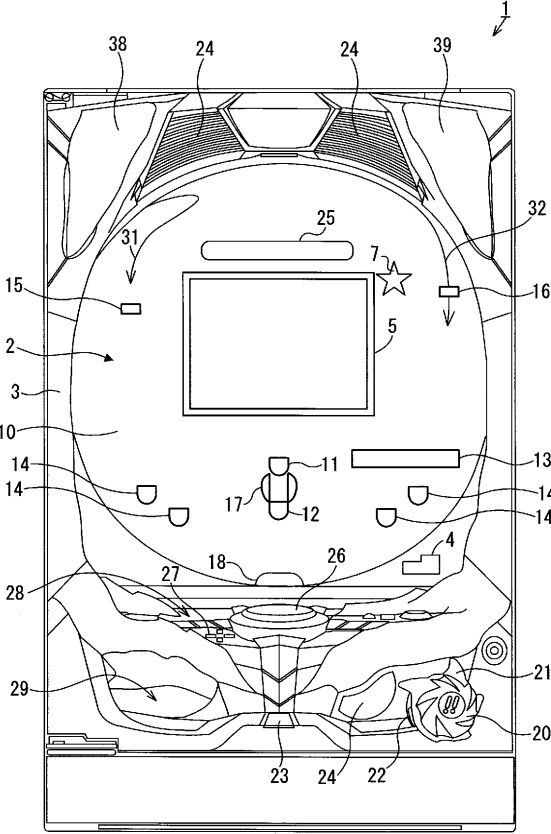
【0319】

- 1 パチンコ遊技機
- 5 液晶表示器
- 7 可動役物
- 11 第1始動口
- 12 第2始動口
- 13 大入賞口
- 26 演出ボタン
- 41 第1特別図柄表示器
- 42 第2特別図柄表示器
- 51 装飾図柄
- 521、522 保留画像
- 53 変動中領域
- 541、542、543、544 画像
- 130 演出制御部

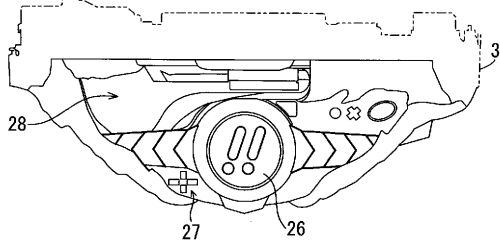
30

40

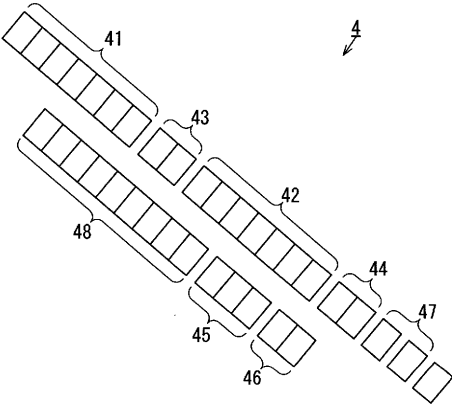
【図 1】



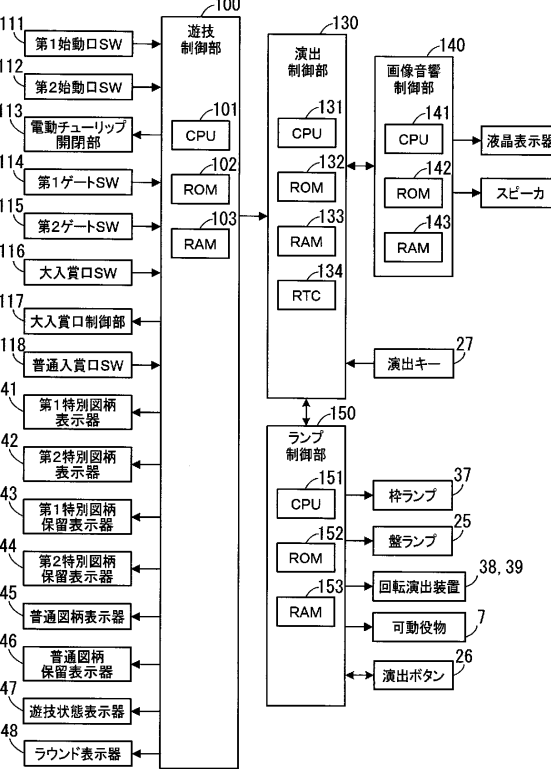
【図 2】



【図 3】



【図 4】



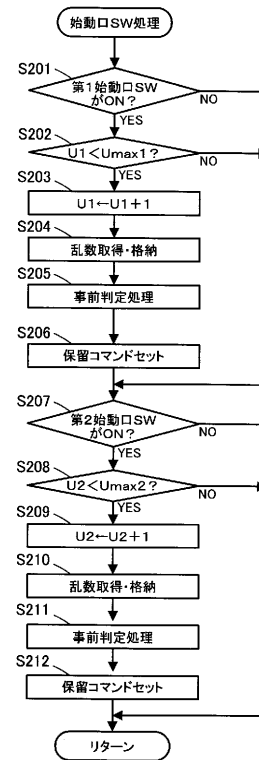
【図 5】

大当たり図柄の詳細						
始動口	大当たり図柄	大当たりの種類	実質R数	高確/低確	時短回数	割合
第1始動口	大当たり図柄X1	確変大当たり	16R	高確率	次回まで	10%
	大当たり図柄X2		4R		次回まで	40%
	大当たり図柄X3	突然確変大当たり	OR (出玉無し)		次回まで	10%
	大当たり図柄X4	潜伏確変大当たり	4R		0回	10%
	大当たり図柄X5	8R通常大当たり	8R	低確率	50回	30%
第2始動口	大当たり図柄Y1	確変大当たり	16R	高確率	次回まで	40%
	大当たり図柄Y2		4R		次回まで	30%
	大当たり図柄Y3	8R通常大当たり	8R	低確率	50回	30%

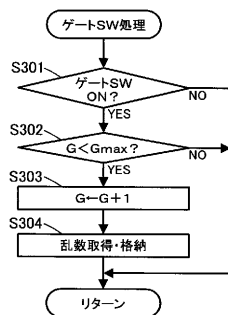
【図 6】



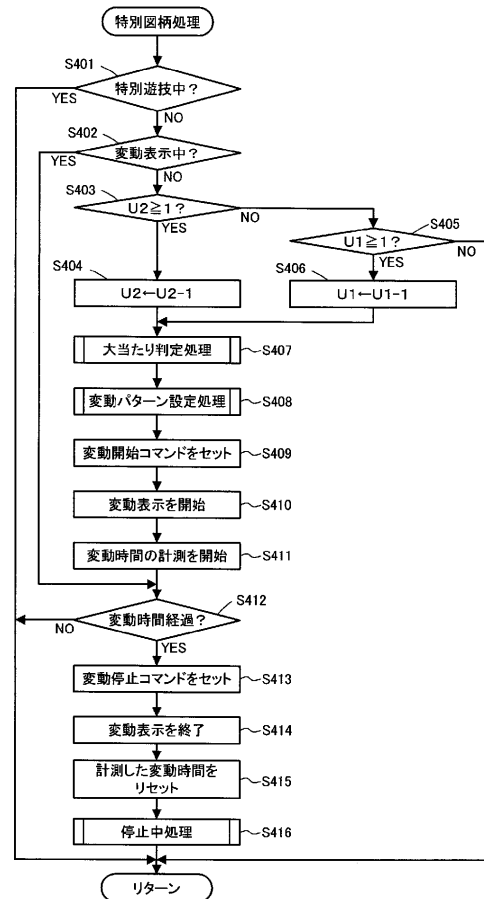
【図 7】



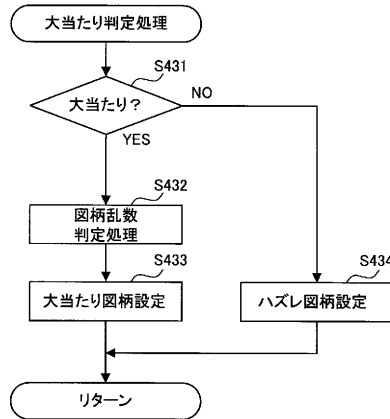
【図 8】



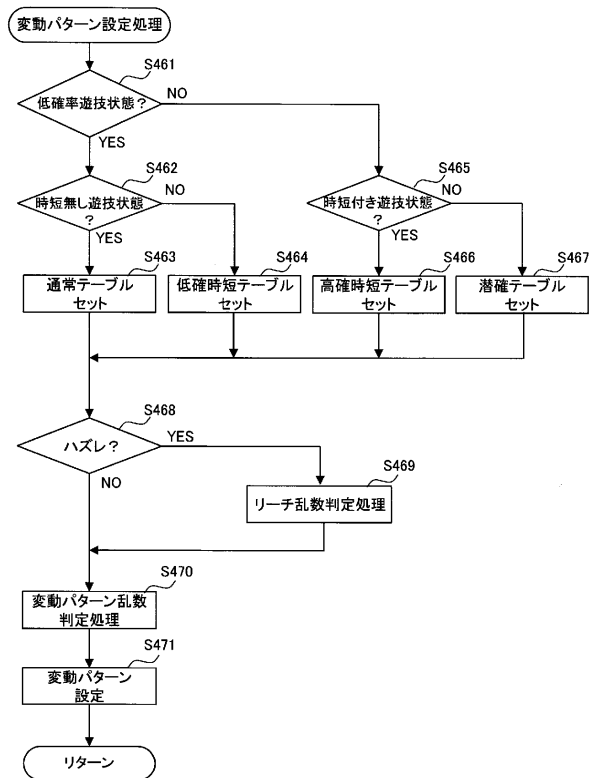
【図 9】



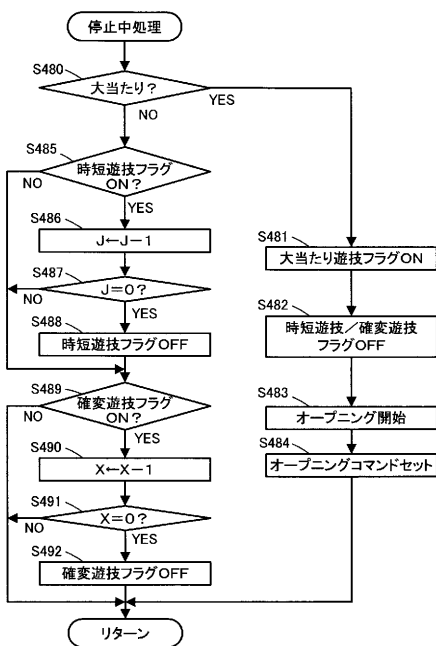
【図 10】



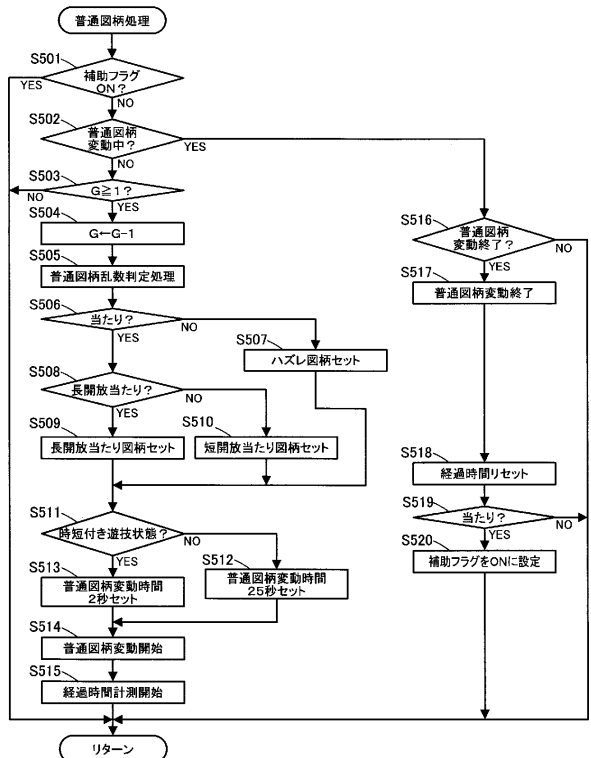
【図 11】



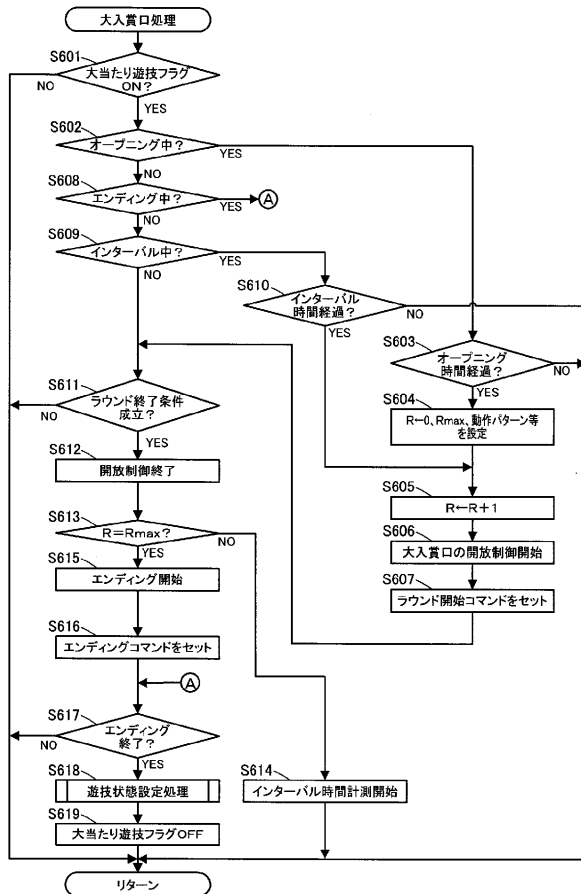
【図 12】



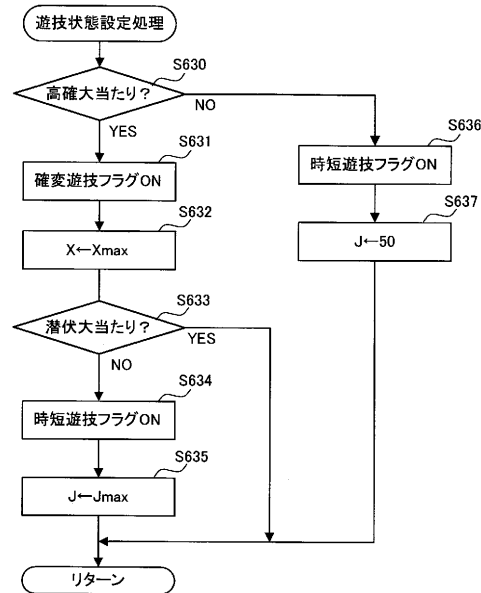
【図 13】



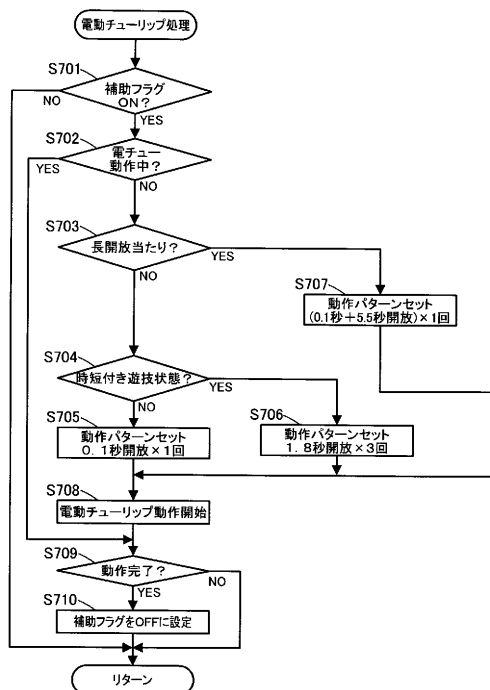
【図 14】



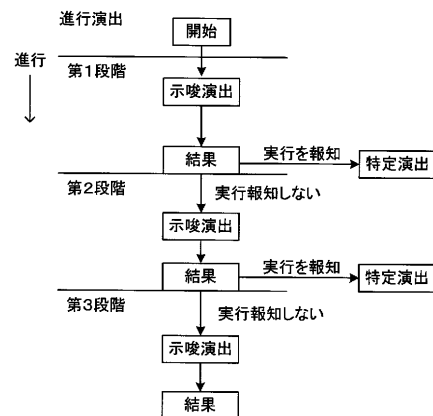
【図 15】



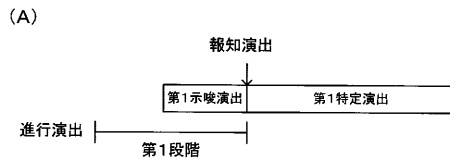
【図 16】



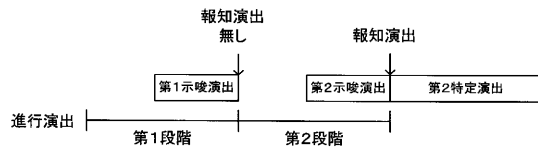
【図 17】



【図 18】



(B)



【図 19】

発展先演出			
特定演出の種類	示唆対象	演出の内容	期待度
予告演出A	現在の変動	大当たりか否かを示唆	低
予告演出B			中
SPリーチ演出	現在の変動	大当たりか否かを示唆	中
SPSPリーチ演出			高
RUSHリーチ演出	現在の変動	特定の当たりか否かを示唆	中
ゾーン演出A	保留に係る変動	大当たりか否かを示唆	中
ゾーン演出B			高

【図 20】

第1段階		第2段階
示唆する演出	報知演出	示唆する演出
SPSPリーチ演出	有り	—
	無し	SPリーチ演出

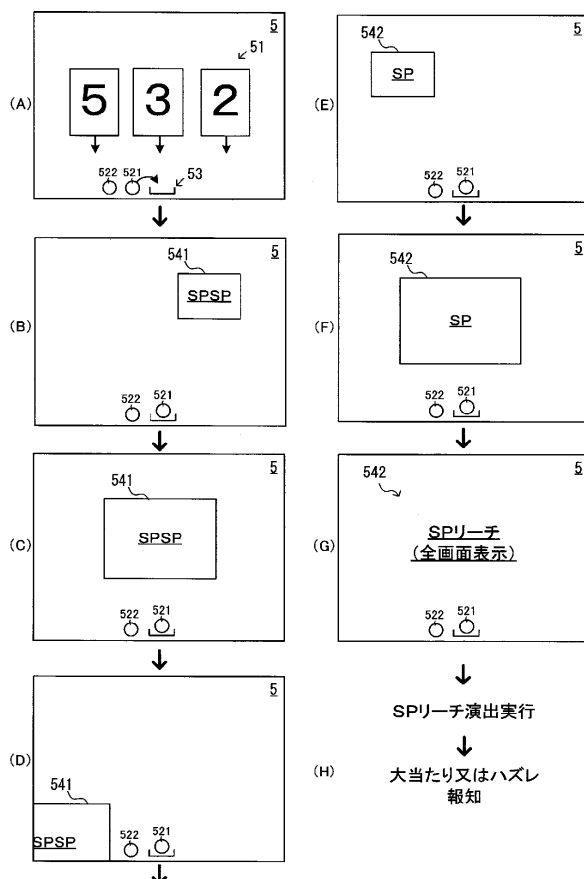
【図 21】

第1段階		第2段階
示唆する演出	報知演出	示唆する演出
SPリーチ演出	有り	—
	無し	RUSHリーチ演出
RUSHリーチ演出	有り	—
	無し	SPリーチ演出

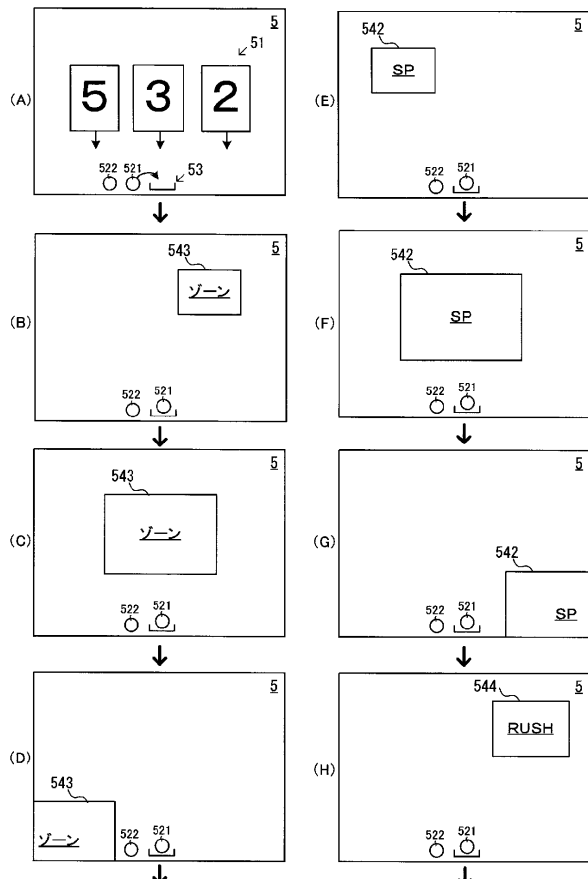
【図 22】

第1段階		第2段階
示唆する演出	報知演出	示唆する演出
ゾーン演出	有り	—
	無し	SPリーチ演出
SPリーチ演出	有り	—
	無し	ゾーン演出

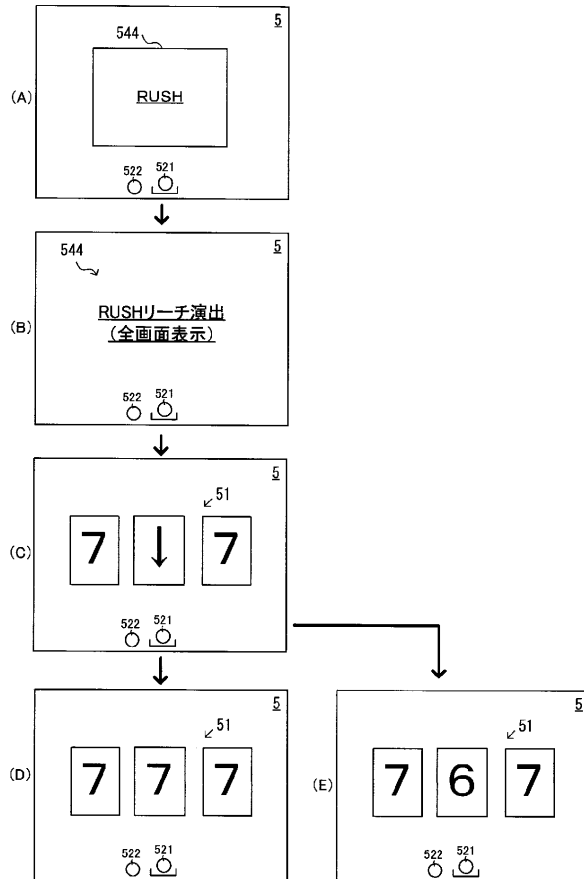
【図 23】



【図 24】



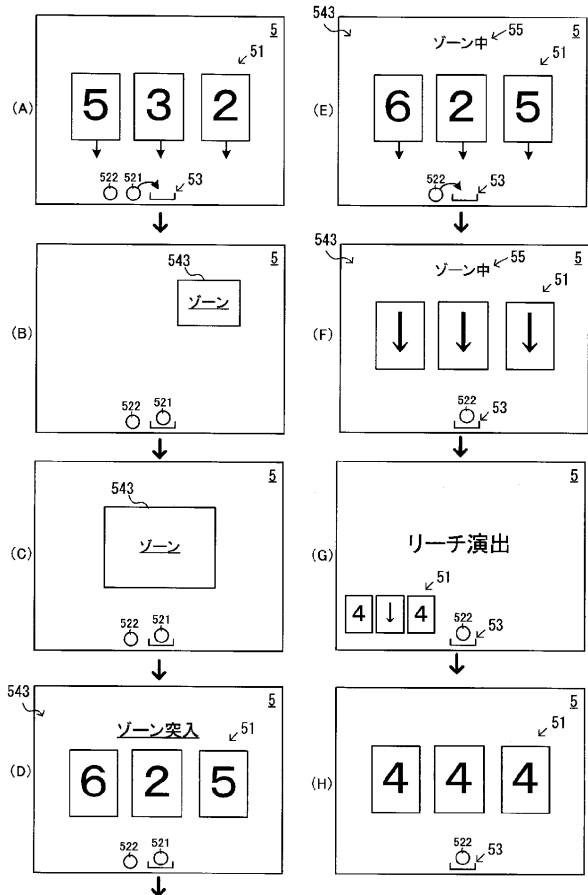
【図 25】



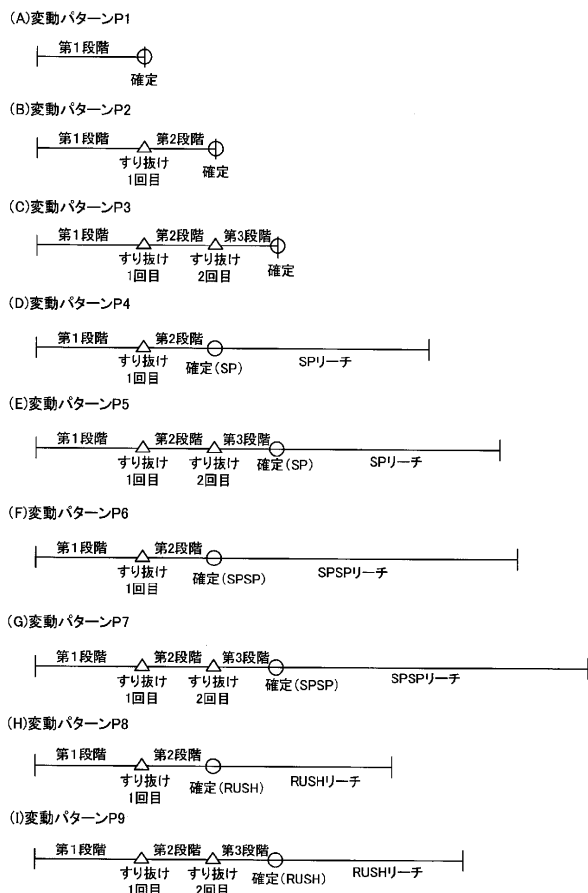
【図 27】

変動パターン	演出内容	
	確定前	確定時
変動パターンP1	進行演出1段階	ハズレ(ゾーン又は単純ハズレ)
変動パターンP2	進行演出2段階(すり抜け1回)	ハズレ(ゾーン又は単純ハズレ)
変動パターンP3	進行演出3段階(すり抜け2回)	ハズレ(ゾーン又は単純ハズレ)
変動パターンP4	進行演出2段階(すり抜け1回)	SPリーチ演出
変動パターンP5	進行演出3段階(すり抜け2回)	SPリーチ演出
変動パターンP6	進行演出2段階(すり抜け1回)	SPSPリーチ演出
変動パターンP7	進行演出3段階(すり抜け2回)	SPSPリーチ演出
変動パターンP8	進行演出2段階(すり抜け1回)	RUSHリーチ演出
変動パターンP9	進行演出3段階(すり抜け2回)	RUSHリーチ演出

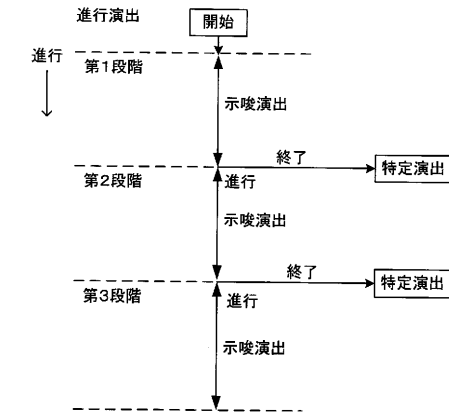
【図 26】



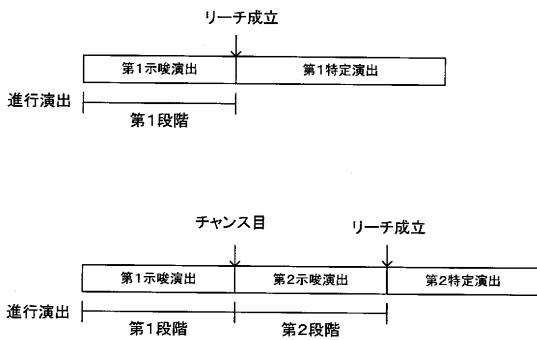
【図 28】



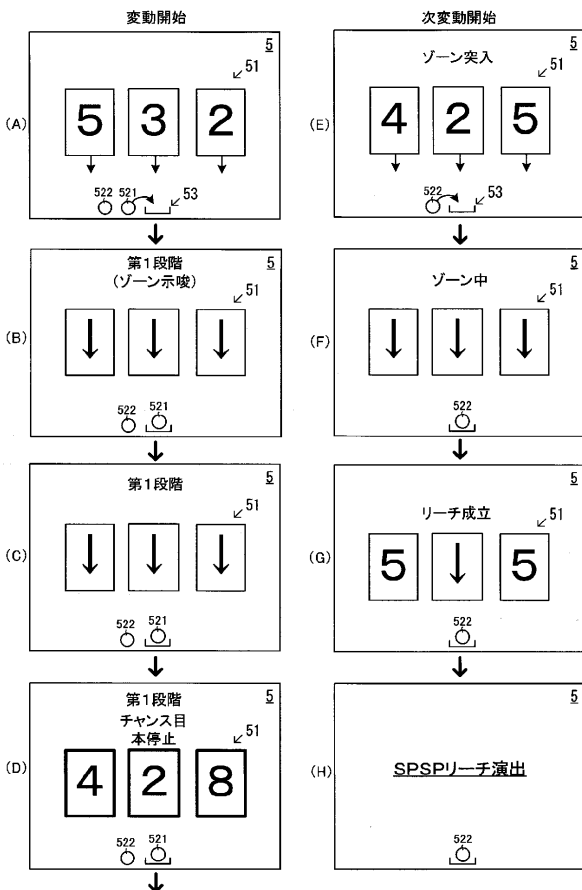
【図 29】



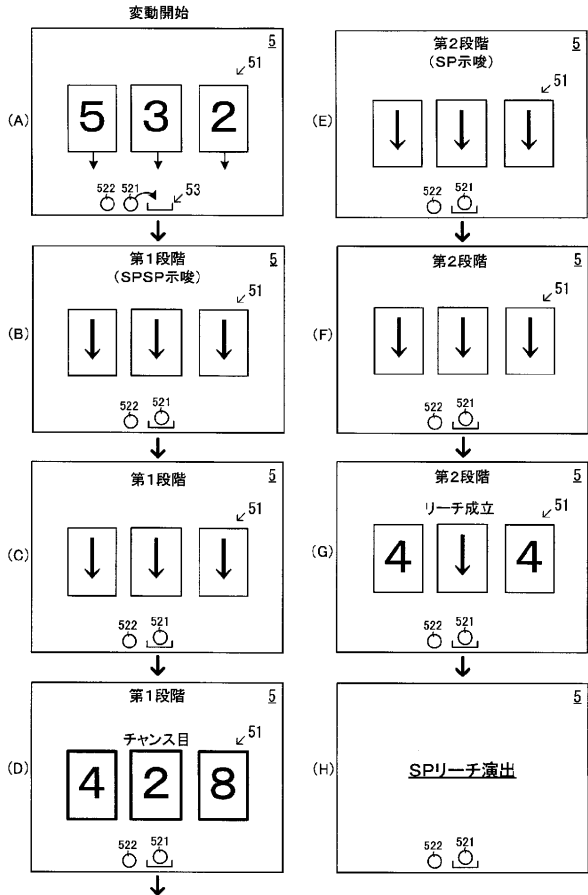
【図 30】



【図 32】



【図 31】

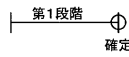


【図 33】

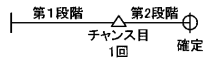
変動パターン	演出内容	
	確定前	確定時
変動パターンP11	進行演出1段階	ハズレ(ゾーン又は単純ハズレ)
変動パターンP12	進行演出2段階(チャンス目1回)	ハズレ(ゾーン又は単純ハズレ)
変動パターンP13	進行演出3段階(チャンス目2回)	ハズレ(ゾーン又は単純ハズレ)
変動パターンP14	進行演出2段階(チャンス目1回)	SPリーチ演出
変動パターンP15	進行演出3段階(チャンス目2回)	SPリーチ演出
変動パターンP16	進行演出2段階(チャンス目1回)	SPSPリーチ演出
変動パターンP17	進行演出3段階(チャンス目2回)	SPSPリーチ演出
変動パターンP18	進行演出2段階(チャンス目1回)	RUSHリーチ演出
変動パターンP19	進行演出3段階(チャンス目2回)	RUSHリーチ演出

【図 3 4】

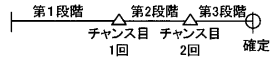
(A)変動パターンP11



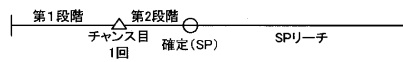
(B)変動パターンP12



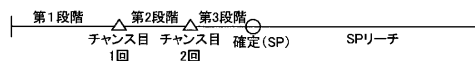
(C)変動パターンP13



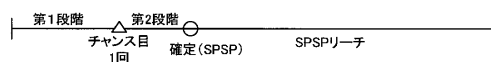
(D)変動パターンP14



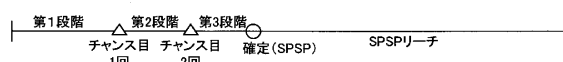
(E)変動パターンP15



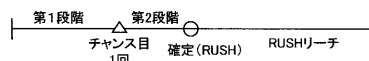
(F)変動パターンP16



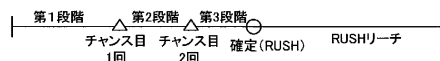
(G)変動パターンP17



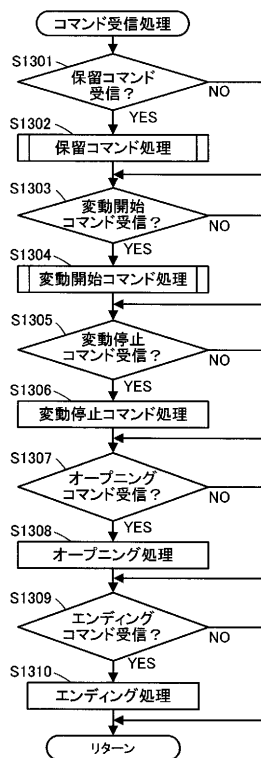
(H)変動パターンP18



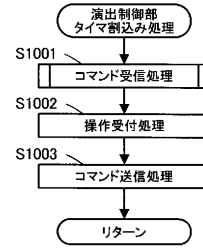
(I)変動パターンP19



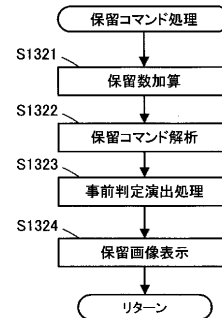
【図 3 6】



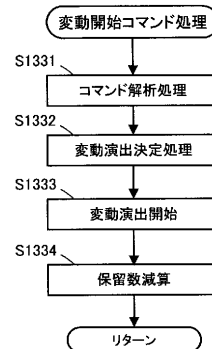
【図 3 5】



【図 3 7】



【図 3 8】



フロントページの続き

(72)発明者 赤羽 俊宏

愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業株式会社内

審査官 上田 正樹

(56)参考文献 特開2006-122194(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02