

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6016980号

(P6016980)

(45) 発行日 平成28年10月26日(2016.10.26)

(24) 登録日 平成28年10月7日(2016.10.7)

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

請求項の数 1 (全 113 頁)

(21) 出願番号	特願2015-101022 (P2015-101022)	(73) 特許権者	598098526
(22) 出願日	平成27年5月18日(2015.5.18)		株式会社ユニバーサルエンターテインメン
(62) 分割の表示	特願2014-46236 (P2014-46236)		ト
原出願日	平成24年11月22日(2012.11.22)		東京都江東区有明三丁目7番26号 有明
(65) 公開番号	特開2015-164561 (P2015-164561A)	(74) 代理人	110000925
(43) 公開日	平成27年9月17日(2015.9.17)		特許業務法人信友国際特許事務所
審査請求日	平成27年5月18日(2015.5.18)	(72) 発明者	中野 文夫
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		審査官	廣瀬 貴理

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】

遊技状態の移行抽選を行う移行抽選手段と、

遊技球が検知されることを条件に、前記移行抽選手段による移行抽選を行うための始動情報を出力する始動情報出力手段と、

前記移行抽選手段による移行抽選の結果に基づいて識別情報を可変表示する可変表示手段と、

遊技球の入賞が不可能な閉鎖状態と遊技球の入賞が可能な開放状態との間で変化させられる第1の可変入賞手段及び第2の可変入賞手段と、

前記移行抽選手段における移行抽選の結果が特別の抽選結果であるときに、前記第1及び第2の可変入賞手段を、所定の態様で開放状態と閉鎖状態との間で変化させる特別遊技状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段と、

を備えた遊技機であって、

前記第1の可変入賞手段及び前記第2の可変入賞手段のそれぞれへの遊技球を検出する第1の入賞検出手段及び第2の入賞検出手段と、

前記第1の可変入賞手段が作動していることを示す信号を出力する第1可変入賞手段作動中信号出力手段と、

前記第2の可変入賞手段が作動していることを示す信号を出力する第2可変入賞手段作動中信号出力手段と、

を、さらに備え、

10

20

前記遊技状態移行手段は、

前記特別遊技状態に遊技状態を移行した際、前記第1の可変入賞手段及び前記第2の可変入賞手段を交互に開放状態とし、

前記第1の可変入賞手段が所定の閉鎖条件を満たすまで開放状態とされている間に、開放状態から閉鎖状態とされた前記第2の可変入賞手段において開放状態中に入賞したものの前記第2の入賞検出手段により検出されていない未検出の遊技球を、前記第2の可変入賞手段が閉鎖されてから前記第1の可変入賞手段が開放されるまでの時間よりも長い所定の時間が経過するまで当該第2の入賞検出手段に検出させ、

前記第2の可変入賞手段が所定の閉鎖条件を満たすまで開放状態とされている間に、開放状態から閉鎖状態とされた前記第1の可変入賞手段において開放状態中に入賞したものの前記第1の入賞検出手段により検出されていない未検出の遊技球を所定の時間が経過するまで当該第1の入賞検出手段に検出させ、

前記第1可変入賞手段作動中信号出力手段は、前記第1の可変入賞手段が開放を開始することに伴い第1可変入賞手段作動中信号を出力し、前記所定の時間が経過することに伴い第1可変入賞手段作動中信号の出力を停止し、

前記第2可変入賞手段作動中信号出力手段は、前記第2の可変入賞手段が開放を開始することに伴い第2可変入賞手段作動中信号を出力し、前記所定の時間が経過することに伴い第2可変入賞手段作動中信号の出力を停止する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものであり、特に、識別情報を変動表示する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、表示装置と、表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える遊技機が提供されている。このような遊技機では、始動領域を遊技球が通過したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が表示装置を制御し、表示装置の表示領域上に識別情報を変動表示させ、変動表示されている識別情報を導出表示させる。そして、導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行する。

【0003】

大当り遊技状態では、所定の条件を満たすまで大入賞口を開放状態にするラウンドゲームが少なくとも1回行われる。開放状態の大入賞口に遊技球が入球すると、所定数の遊技球が払い出される。

【0004】

近年、2つの大入賞口を備え、ラウンドゲーム毎に開放状態にする大入賞口が異なる遊技機が知られている。このような遊技機としては、例えば、特許文献1に開示されている。特許文献1に開示された遊技機は、第1の大入賞装置と、第2の大入賞装置を備えている。第1の大入賞装置は、第2の大入賞装置よりも下方に配置されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2008-302012号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、大入賞口は、閉鎖状態にするべきときに遊技球が挟まって閉鎖状態にな

10

20

30

40

50

らない事態が生じる虞がある。その結果、両方の大入賞口が開放状態になり、遊技の正常な動作の妨げになってしまう。

【 0 0 0 7 】

本発明は、遊技の正常な動作の妨げを防止できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。

遊技状態の移行抽選を行う移行抽選手段と、

遊技球が検知されることを条件に、前記移行抽選手段による移行抽選を行うための始動情報を出力する始動情報出力手段と、

前記移行抽選手段による移行抽選の結果に基づいて識別情報を可変表示する可変表示手段と、

遊技球の入賞が不可能な閉鎖状態と遊技球の入賞が可能な開放状態との間で変化させられる第1の可変入賞手段及び第2の可変入賞手段と、

前記移行抽選手段における移行抽選の結果が特別の抽選結果であるときに、前記第1及び第2の可変入賞手段を、所定の態様で開放状態と閉鎖状態との間で変化させる特別遊技状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段と、

を備えた遊技機であって、

前記第1の可変入賞手段及び前記第2の可変入賞手段のそれぞれへの遊技球を検出する第1の入賞検出手段及び第2の入賞検出手段と、

前記第1の可変入賞手段が作動していることを示す信号を出力する第1可変入賞手段作動中信号出力手段と、

前記第2の可変入賞手段が作動していることを示す信号を出力する第2可変入賞手段作動中信号出力手段と、

を、さらに備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特別遊技状態に遊技状態を移行した際、前記第1の可変入賞手段及び前記第2の可変入賞手段を交互に開放状態とし、

前記第1の可変入賞手段が所定の閉鎖条件を満たすまで開放状態とされている間に、開放状態から閉鎖状態とされた前記第2の可変入賞手段において開放状態中に入賞したものの前記第2の入賞検出手段により検出されていない未検出の遊技球を、前記第2の可変入賞手段が閉鎖されてから前記第1の可変入賞手段が開放されるまでの時間よりも長い所定の時間が経過するまで当該第2の入賞検出手段に検出させ、

前記第2の可変入賞手段が所定の閉鎖条件を満たすまで開放状態とされている間に、開放状態から閉鎖状態とされた前記第1の可変入賞手段において開放状態中に入賞したものの前記第1の入賞検出手段により検出されていない未検出の遊技球を所定の時間が経過するまで当該第1の入賞検出手段に検出させ、

前記第1可変入賞手段作動中信号出力手段は、前記第1の可変入賞手段が開放を開始することに伴い第1可変入賞手段作動中信号を出力し、前記所定の時間が経過することに伴い第1可変入賞手段作動中信号の出力を停止し、

前記第2可変入賞手段作動中信号出力手段は、前記第2の可変入賞手段が開放を開始することに伴い第2可変入賞手段作動中信号を出力し、前記所定の時間が経過することに伴い第2可変入賞手段作動中信号の出力を停止する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【 0 0 0 9 】

本発明によれば、遊技の正常な動作の妨げることのない遊技機を実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

10

20

30

40

50

【図 1】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における機能フローを示す図である。

【図 2】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機の外観を示す斜視図である。

【図 3】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機の分解斜視図である。

【図 4】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における遊技盤の構成を模式的に示す説明図である。

【図 5】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における第 1 , 第 2 特別図柄表示装置を含む LED ユニットを示す正面図である。

【図 6】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における制御回路を示すブロック図である。

【図 7】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における遊技状態の遷移フローを示す図である。 10

【図 8】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における仕様を示す図である。

【図 9】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機におけるメイン変動時間決定テーブル（ハズレ用）を示す図である。

【図 10】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機におけるメイン変動パターン決定テーブル（当り用）を示す図である。

【図 11】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における大当り乱数取得時保留演出選択テーブルを示す図である。

【図 12】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機におけるハズレ乱数取得時保留演出選択テーブルを示す図である。 20

【図 13】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における転落乱数取得時保留演出選択テーブルを示す図である。

【図 14】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機におけるサブ演出内容決定テーブル（ハズレ用）を示す図である。

【図 15】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機におけるサブ演出内容決定テーブル（当り用）を示す図である。

【図 16】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機におけるサブ保留演出選択テーブルを示す図である。

【図 17】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における第 1 確変遊技状態 3 3 G 目継続抽選テーブルを示す図である。 30

【図 18】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における第 1 確変遊技状態 6 6 G 目継続抽選テーブルを示す図である。

【図 19】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における第 1 確変遊技状態中の演出遷移を示す図である。

【図 20】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機においてメイン CPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 21】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機においてメイン CPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 22】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される特別図柄制御処理を示すフローチャートである。 40

【図 23】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される特別図柄記憶チェック処理を示すフローチャートである。

【図 24】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される転落判定処理を示すフローチャートである。

【図 25】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される特別図柄決定処理を示すフローチャートである。

【図 26】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される特別図柄変動時間管理処理を示すフローチャートである。

【図 27】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される特別図柄表示時間管理処理を示すフローチャートである。 50

【図 28】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される当り開始インターバル管理処理を示すフローチャートである。

【図 29】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される大入賞口開放待ち時間管理処理を示すフローチャートである。

【図 30】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される大入賞口開放処理を示すフローチャートである。

【図 31】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される当り終了インターバル処理を示すフローチャートである。

【図 32】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される特別図柄ゲーム終了処理を示すフローチャートである。

10

【図 33】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行されるシステムタイム割込処理を示すフローチャートである。

【図 34】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行されるスイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【図 35】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される特別図柄関連スイッチチェック処理を示すフローチャートである。

【図 36】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される入賞演出判定処理を示すフローチャートである。

【図 37】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行されるタイマ更新処理を示すフローチャートである。

20

【図 38】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機においてサブ CPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 39】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 40】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される特別図柄演出開始コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 41】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される特別図柄演出停止コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 42】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される特別図柄当り終了インターバル表示コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

30

【図 43】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される始動口入賞コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 44】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 45】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行されるタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

【図 46】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機において実行されるコマンド割り込み処理を示すフローチャートである。

【図 47】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における大入賞口の動作に係るタイムチャートである。

40

【図 48】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における第 1 確変遊技状態中の 33G, 66G 目に行われる演出ボタン押下時演出例を示す説明図である。

【図 49】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における第 1 確変遊技状態中の 99G 目に行われる演出ボタン押下時演出例を示す説明図である。

【図 50】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における保留演出の表示例を示す説明図である。

【図 51】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における保留演出の表示例を示す説明図である。

【図 52】本発明の第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における保留演出の表示例を示す説明図である。

50

【図５３】本発明の第１の実施形態のパチンコ遊技機における転落及び大当たり時演出の表示例を示す説明図である。

【図５４】本発明の第１の実施形態のパチンコ遊技機における転落及び大当たり時演出の表示例を示す説明図である。

【図５５】本発明の第１の実施形態のパチンコ遊技機における転落及び大当たり時演出の表示例を示す説明図である。

【図５６】本発明の第１の実施形態のパチンコ遊技機における転落及び大当たり時演出と、転落時演出及び大当たり時演出が連続して行われる場合を対比するタイムチャートである。

【図５７】本発明の第１の実施形態のパチンコ遊技機におけるカウント演出の表示例を示す説明図である。

【図５８】本発明の第２の実施形態のパチンコ遊技機における大当たり判定テーブルを示す図である。

【図５９】本発明の第２の実施形態のパチンコ遊技機における大当たり乱数０～９９取得時演出選択テーブルを示す図である。

【図６０】本発明の第２の実施形態のパチンコ遊技機における大当たり乱数１００～２３３取得時演出選択テーブルを示す図である。

【図６１】本発明の第２の実施形態のパチンコ遊技機における大当たり乱数２３４～１４９取得時演出選択テーブルを示す図である。

【図６２】本発明の第２の実施形態のパチンコ遊技機におけるハズレ乱数取得時演出選択テーブルを示す図である。

【図６３】本発明の第２の実施形態のパチンコ遊技機における転落乱数取得時演出選択テーブルを示す図である。

【図６４】本発明の第２の実施形態のパチンコ遊技機におけるサブ保留演出選択テーブルを示す図である。

【図６５】本発明の第２の実施形態のパチンコ遊技機における転落保留変化演出の表示例を示す説明図である。

【図６６】本発明の第２の実施形態のパチンコ遊技機における転落保留変化演出の表示例を示す説明図である。

【図６７】本発明の第３の実施形態のパチンコ遊技機における大当たり判定テーブルを示す図である。

【図６８】本発明の第３の実施形態のパチンコ遊技機における大当たり乱数取得時演出選択テーブルを示す図である。

【図６９】本発明の第３の実施形態のパチンコ遊技機における特定大当たり乱数取得時演出選択テーブルを示す図である。

【図７０】本発明の第３の実施形態のパチンコ遊技機におけるハズレ乱数取得時演出選択テーブルを示す図である。

【図７１】本発明の第３の実施形態のパチンコ遊技機における転落見込み乱数取得時演出選択テーブルを示す図である。

【図７２】本発明の第３の実施形態のパチンコ遊技機におけるサブ保留演出選択テーブルを示す図である。

【図７３】本発明の第３の実施形態のパチンコ遊技機においてメインＣＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図７４】本発明の第３の実施形態のパチンコ遊技機においてメインＣＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図７５】本発明の第３の実施形態のパチンコ遊技機において実行される当り終了インターバル処理を示すフローチャートである。

【図７６】本発明の第３の実施形態のパチンコ遊技機において実行される特別図柄演出開始コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図７７】本発明の第３の実施形態のパチンコ遊技機において実行される再判定処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 7 8】本発明の第 3 の実施形態のパチンコ遊技機における転落先読み演出の表示例を示す説明図である。

【図 7 9】本発明の第 3 の実施形態のパチンコ遊技機における転落先読み演出の表示例を示す説明図である。

【図 8 0】本発明の第 3 の実施形態のパチンコ遊技機における転落先読み演出の表示例を示す説明図である。

【図 8 1】本発明の第 4 の実施形態のパチンコ遊技機における遊技盤を模式的に示す説明図である。

【図 8 2】本発明の第 4 の実施形態のパチンコ遊技機における大入賞口ブロックの斜視図である。

10

【図 8 3】本発明の第 4 の実施形態のパチンコ遊技機における大入賞口ブロックの第 1 大入賞口を開放した状態の斜視図である。

【図 8 4】図 8 3 に示す A - A 線に沿う断面図である。

【図 8 5】本発明の第 4 の実施形態のパチンコ遊技機における大入賞口ブロックのシャッタ駆動機構を示す説明図である。

【図 8 6】本発明の第 4 の実施形態のパチンコ遊技機における大入賞口ブロックのシャッタ駆動機構により第 1 大入賞口を開放した状態を示す説明図である。

【図 8 7】本発明の第 4 の実施形態のパチンコ遊技機における大入賞口ブロックの第 1 の変形例を示す説明図である。

【図 8 8】本発明の第 4 の実施形態のパチンコ遊技機における大入賞口ブロックの第 2 の変形例を示す説明図である。

20

【図 8 9】本発明の第 4 の実施形態のパチンコ遊技機における大入賞口ブロックの第 3 の変形例を示す説明図である。

【図 9 0】本発明の第 5 の実施形態のパチンコ遊技機における遊技盤を模式的に示す説明図である。

【図 9 1】本発明の第 5 の実施形態のパチンコ遊技機における大入賞口回動機構を上方から見た状態を示す説明図である。

【図 9 2】本発明の第 5 の実施形態のパチンコ遊技機における大入賞口回動機構を後方から見た状態を示す説明図である。

【図 9 3】本発明の第 5 の実施形態のパチンコ遊技機における第 1 大入賞口を開放した状態を示す説明図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本発明の実施形態について図面に基づいて説明する。

【0012】

1. パチンコ遊技機の第 1 の実施形態

<機能フロー>

はじめに、図 1 を参照して、パチンコ遊技機の第 1 の実施形態に係る機能について説明する。

図 1 は、第 1 の実施形態のパチンコ遊技機における機能フローを示す図である。

40

【0013】

図 1 に示すように、パチンコゲームは、ユーザの操作に応じて遊技球が発射され、その遊技球が各種入賞することによって、遊技球の払出制御が行われるゲームである。

【0014】

また、パチンコゲームには、特別図柄を用いる特別図柄ゲーム、普通図柄を用いる普通図柄ゲームが含まれている。特別図柄ゲームにおいて大当たりとなったときや、普通図柄ゲームにおいて当たりとなったときには、相対的に、遊技球が入賞する可能性が増大し、遊技球の払出制御が行われ易くなる。

【0015】

また、各種入賞には、特別図柄ゲームにおいて特別図柄の可変表示が行われる一つの条

50

件である特別図柄始動入賞や、普通図柄ゲームにおいて普通図柄の可変表示が行われる一つの条件である普通図柄始動入賞も含まれている。

【 0 0 1 6 】

特別図柄始動入賞があった場合には、大当たり判定用カウンタ、図柄決定用カウンタからそれぞれ乱数値が抽出され、抽出された各乱数値が記憶される。

【 0 0 1 7 】

特別図柄ゲームにおいては、最初に、特別図柄の可変表示を開始する条件が成立したか否かが判定される。この判定処理では、特別図柄始動入賞によって乱数値が記憶されているか否かを参照し、乱数値が記憶されていることを一つの条件として、特別図柄の可変表示を開始する条件が成立したと判定する。

10

【 0 0 1 8 】

次に、大当たり判定用カウンタから抽出された大当たり判定用乱数値が参照され、大当たりとするか否かの判定が行われる。続いて、停止図柄決定処理が行われる。この処理では、図柄決定用カウンタから抽出された図柄決定用乱数値と、上述した大当たり判定結果と、が参照され、停止表示させる特別図柄を決定する。

【 0 0 1 9 】

次に、変動パターン決定処理が行われる。この処理では、変動パターン決定用カウンタから乱数値が抽出され、その乱数値と、上述した大当たり判定結果と、上述した停止図柄と、が参照され、特別図柄の変動パターンを決定する。

【 0 0 2 0 】

20

続いて、演出パターン決定処理が行われる。この処理では、演出パターン決定用カウンタから乱数値が抽出され、その乱数値と、上述した大当たり判定結果と、上述した停止図柄と、上述した変動パターンと、が参照され、特別図柄の可変表示に伴って実行する演出パターンを決定する。

【 0 0 2 1 】

その後、決定された大当たり判定の結果、停止表示させる特別図柄、特別図柄の変動パターン、特別図柄に伴う演出パターンが参照され、特別図柄の可変表示の表示制御を行う可変表示制御、所定の演出を行う演出制御が実行される。

【 0 0 2 2 】

そして、可変表示制御、演出表示制御が終了すると、大当たりとなるか否かが判定される。この判定処理において、大当たりとなったと判定されると、大当たり遊技を行う大当たり遊技制御が実行される。大当たり遊技制御では、上述した各種入賞の可能性が増大する。一方、大当たりとならないと判定されると、大当たり遊技制御が実行されない。

30

【 0 0 2 3 】

大当たりとならないと判定された場合、または大当たり遊技制御が終了した場合は、遊技状態を移行させるための遊技状態移行制御が行われる。この遊技状態移行制御では、大当たり遊技状態とは異なる通常時の遊技状態の管理が行われる。通常時の遊技状態としては、例えば、上述した大当たり判定において、大当たりと判定される確率が増大する確変遊技状態や、特別図柄や普通図柄の可変表示時間を減少させる時短遊技状態などが挙げられる。

その後、再度、特別図柄の可変表示を開始させるか否かが繰り返し判定される。

40

【 0 0 2 4 】

一方、普通図柄始動入賞があった場合には、大当たり判定用カウンタから乱数値が抽出され、乱数値が記憶される。

【 0 0 2 5 】

普通図柄ゲームにおいては、最初に、普通図柄の可変表示を開始する条件が成立したか否かが判定される。この判定処理では、普通図柄始動入賞によって乱数値が記憶されているか否かが参照され、乱数値が記憶されていることを一つの条件として、普通図柄の可変表示を開始する条件が成立したと判定する。

【 0 0 2 6 】

次に、大当たり判定用カウンタから抽出された乱数値が参照され、大当たりとするか否かの判定

50

判定が行われる。続いて、変動パターン決定処理が行われる。この処理では、当り判定の結果が参照され、普通図柄の変動パターンを決定する。

【 0 0 2 7 】

その後、決定された当り判定の結果、普通図柄の変動パターンが参照され、普通図柄の可変表示の表示制御を行う可変表示制御、所定の演出を行う演出制御が実行される。

【 0 0 2 8 】

可変表示制御、演出表示制御が終了すると、当りとなるか否かが判定される。この判定処理において、当りとなると判定されると、当り遊技を行う当り遊技制御が実行される。当り遊技制御では、上述した各種入賞の可能性、特に、特別図柄ゲームにおける特別図柄始動入賞の可能性が増大することとなる。一方、当りとならないと判定されると、当り遊技制御が実行されない。

10

その後、再度、普通図柄の可変表示を開始させるか否かが繰り返し判定される。

【 0 0 2 9 】

このように、パチンコゲームでは、特別図柄ゲームにおいて大当りとなるか否か、遊技状態の移行状況、普通図柄ゲームにおいて当りとなるか否かによって、遊技球の払出制御が行われ易くなる。

【 0 0 3 0 】

なお、本実施形態においては、各種の乱数値の抽出は、プログラムを実行することによって乱数値を生成するソフト乱数方式を用いている。しかし、本発明の遊技機としては、例えば、所定周期で乱数が更新される乱数発生器を備え、その乱数発生器におけるカウンタ（所謂、リングカウンタ）から乱数値を抽出するハード乱数方式を用いるものであってもよい。

20

なお、ハード乱数方式を用いる場合は、所定周期とは異なるタイミングで、乱数値の初期値を決定することによって、所定周期で同じ乱数値が抽出されることを防止することができる。

【 0 0 3 1 】

< パチンコ遊技機の構造 >

次に、図 2 及び図 3 を参照して、第 1 の実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の構造について説明する。

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の外観を示す斜視図である。図 3 は、パチンコ遊技機 1 の分解斜視図である。

30

【 0 0 3 2 】

図 2 及び図 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、本体 2 と、本体 2 に開閉自在に軸着されたベースドア 3 と、ベースドア 3 に開閉自在に軸着されたガラスドア 4 とを備えている。

【 0 0 3 3 】

[本体]

本体 2 は、開口 2 a を有する長方形の枠状に形成されている（図 3 参照）。この本体 2 の材料としては、例えば、木材を挙げることができる。

【 0 0 3 4 】

40

[ベースドア]

ベースドア 3 は、本体 2 と略等しい外形の長方形に形成されている。このベースドア 3 は、本体 2 の前方に配置されており、本体 2 の開口 2 a を開閉する。ベースドア 3 には、開口 3 a が設けられている。この開口 3 a は、ベースドア 3 の略中央部から上側の大部分を占有する大きさの四角形に形成されている。

【 0 0 3 5 】

また、ベースドア 3 には、スピーカ 1 1 と、遊技盤 1 2 と、表示装置 1 3 と、皿ユニット 1 4 と、発射装置 1 5 と、払出装 1 6 と、基板ユニット 1 7 とが取り付けられている。表示装置 1 3 は、本発明の遊技機に係る演出実行手段、表示手段、表示部の一具体例を示す。

50

【 0 0 3 6 】

スピーカ 1 1 は、ベースドア 3 の上部に配置されている。

遊技盤 1 2 は、ベースドア 3 の前方に配置されており、ベースドア 3 の開口 3 a を覆っている。この遊技盤 1 2 の全体は、透過性を有する板形状の樹脂（透過性を有する部材）によって形成されている。透過性を有する樹脂としては、例えば、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂などが挙げられる。

【 0 0 3 7 】

また、遊技盤 1 2 の前面には、発射装置 1 5 から発射された遊技球が転動する遊技領域 1 2 a が形成されている。この遊技領域 1 2 a は、ガイドレール 4 1（具体的には後述の図 4 に示す外レール 4 1 a）に囲まれた領域である。遊技領域 1 2 a には、複数の遊技釘（不図示）が打ち込まれている。

10

【 0 0 3 8 】

表示装置 1 3 は、遊技盤 1 2 の背面側に重なるように配設されている。この表示装置 1 3 は、画像を表示する表示領域 1 3 a を有している。表示領域 1 3 a は、遊技盤 1 2 の全部又は一部に重なる大きさに設定されている。この表示装置 1 3 の表示領域 1 3 a には、演出用の識別図柄、演出画像、装飾用の装飾画像など、各種の画像が表示される。遊技者は、遊技盤 1 2 を介して表示装置 1 3 の表示領域 1 3 a に表示された画像を視認することができる。

【 0 0 3 9 】

なお、表示装置 1 3 としては、例えば、液晶表示装置を適用することができる。しかし、本発明に係る表示装置としては、液晶表示装置に限定されず、プラズマディスプレイや、リアプロジェクションディスプレイや、C R T（Cathode Ray Tube）ディスプレイであってもよい。

20

【 0 0 4 0 】

また、遊技盤 1 2 の背面側には、スペーサ 1 9 が配設されている。このスペーサ 1 9 は、遊技盤 1 2 の背面と表示装置 1 3 の前面との間に、遊技盤 1 2 の遊技領域 1 2 a を転動した遊技球の流路となる空間を形成している。スペーサ 1 9 は、透過性を有した材料で形成されている。なお、本発明に係るスペーサとしては、透過性を有した材料で形成されることに限定されず、例えば、一部が透過性を有する材料で形成されてもよい。また、透過性を有さない材料で形成されてもよい。

30

【 0 0 4 1 】

皿ユニット 1 4 は、遊技盤 1 2 の下方に配置されている。この皿ユニット 1 4 は、上皿 2 1 及び下皿 2 2 を有しており、下皿 2 2 は、上皿 2 1 の下方に位置している。上皿 2 1 及び下皿 2 2 には、遊技球の貸し出し、遊技球の払出し（賞球）を行うための払出口 2 1 a、2 2 a がそれぞれ形成されている。所定の払出条件が成立した場合には、払出口 2 1 a、2 2 a から遊技球が排出されて、上皿 2 1 及び下皿 2 2 に貯留される。また、上皿 2 1 に貯留された遊技球は、発射装置 1 5 によって遊技領域 1 2 a に発射される。

【 0 0 4 2 】

皿ユニット 1 4 には、演出ボタン 2 3 が設けられている。この演出ボタン 2 3 は、上皿 2 1 上に配置されている。また、演出ボタン 2 3 の周縁には、ダイヤル操作部（ジョグダイヤル）2 4 が回転可能に嵌合されている。所定の演出を行う場合に、表示装置 1 3 の表示領域 1 3 a には、演出ボタン 2 3 及びダイヤル操作部 2 4 の操作を促す画像が表示される。

40

【 0 0 4 3 】

発射装置 1 5 は、ベースドア 3 の右下部に配置されている。この発射装置 1 5 は、遊技者によって操作可能な発射ハンドル 2 5 と、皿ユニット 1 4 の右下部に係合するパネル体 2 6 とを備えている。発射ハンドル 2 5 は、パネル体 2 6 の表面側に配置され、パネル体 2 6 に回動可能に支持されている。また、パネル体 2 6 の裏面側には、遊技球を発射する駆動装置の一具体例であるソレノイドアクチュエータ（不図示）が配設されている。

【 0 0 4 4 】

50

発射ハンドル 25 の周縁部には、タッチセンサ（不図示）が設けられており、発射ハンドル 25 の内部には、発射ボリュームが設けられている。発射ボリュームは、発射ハンドル 25 の回動量に応じて抵抗値を変化させ、ソレノイドアクチュエータに供給する電力を変化させる。

【0045】

遊技者の手が発射ハンドル 25 のタッチセンサに接触すると、タッチセンサは検知信号を出力する。これにより、遊技者が発射ハンドル 25 を握持したことが検知され、ソレノイドアクチュエータによる遊技球の発射が可能になる。

【0046】

遊技者が発射ハンドル 25 を把持して時計回りの方向へ回動操作すると、発射ハンドル 25 の回動角度に応じて発射ボリュームの抵抗値が変化し、その抵抗値に対応する電力がソレノイドアクチュエータに供給される。その結果、上皿 21 に貯留された遊技球が順次発射され、発射された遊技球は、ガイドレール 41 に案内されて遊技盤 12 の遊技領域 12a へ放出される。

【0047】

また、発射ハンドル 25 の側部には、発射停止ボタン（不図示）が設けられている。発射停止ボタンは、ソレノイドアクチュエータによる遊技球の発射が停止するために設けられている。遊技者が発射停止ボタンを押下すると、発射ハンドル 25 を把持して回動させた状態であっても、遊技球の発射が停止される。

【0048】

払出装置 16 及び基板ユニット 17 は、ベースドア 3 の背面側に配置されている。払出装置 16 には、貯留ユニット（不図示）から遊技球が供給される。払出装置 16 は、貯留ユニット供給された遊技球を払出条件の成立に基づいて、上皿 21 又は下皿 22 へ所定個数払い出す。基板ユニット 17 は、各種の制御基板を有している。各種の制御基板には、後述する主制御回路 70 や副制御回路 200 が設けられている。

【0049】

[ガラスドア]

ガラスドア 4 は、遊技盤 12 の前方に配置されており、遊技盤 12 を覆う大きさの略四角形に形成されている。このガラスドア 4 の上部には、スピーカ 11 に対向するスピーカカバー 29 が設けられている。

【0050】

また、ガラスドア 4 の中央部には、遊技盤 12 の少なくとも遊技領域 12a を露出させる大きさの開口 4a が形成されている。ガラスドア 4 の開口 4a は、透過性を有する保護ガラス 28 によって塞がれている。したがって、ガラスドア 4 をベースドア 3 に対して閉じると、保護ガラス 28 は、遊技盤 12 の少なくとも遊技領域 12a に対面する。

【0051】

[遊技盤]

次に、遊技盤 12 の構成について、図 4 を参照して説明する。

図 4 は、遊技盤 12 の構成を模式的に示す説明図である。

【0052】

図 4 に示すように、遊技盤 12 の前面には、ガイドレール 41 と、通過ゲート 43 と、第 1 始動口 44 と、第 2 始動口 45 と、普通電動役物 46 が設けられている。また、遊技盤 12 の前面には、一般入賞口 51、52 と、第 1 大入賞口 53 と、第 2 大入賞口 54 と、アウト口 55 と、演出用 7 セグカウンタ 57 と、演出用可動部材 58 と、LED (Light Emitting Diode) ユニット 61 が設けられている。

第 2 始動口 45 は、本発明の遊技機に係る始動領域の一具体例を示し、普通電動役物 46 は、開閉部材の一具体例を示す。

【0053】

ガイドレール 41 は、遊技領域 12a を区画する外レール 41a と、この外レール 41a の内側に配設された内レール 41b とから構成されている。遊技領域 12a は、外レー

10

20

30

40

50

ル 4 1 a の内側に形成される。外レール 4 1 a と内レール 4 1 b は、遊技領域 1 2 a の左側で互いに対向しており、発射装置 1 5 によって発射された遊技球を遊技領域 1 2 a の上部へ案内するガイド経路 4 1 c を形成している。

【 0 0 5 4 】

内レール 4 1 b の先端部は、遊技領域 1 2 a の左側上部に位置しており、外レール 4 1 a の中間部と共に玉放出口 4 1 d を形成している。そして、内レール 4 1 b の先端部には、玉戻り防止片 4 2 が設けられている。この玉戻り防止片 4 2 は、玉放出口 4 1 d から放出された遊技球が、再び玉放出口 4 1 d を通過してガイド経路 4 1 c に進入することを防止する。

【 0 0 5 5 】

10

玉放出口 4 1 d から放出された遊技球は、遊技領域 1 2 a の上部から下部に向かって流下する。このとき、遊技球は、複数の遊技釘（不図示）、第 1 始動口 4 4、第 2 始動口 4 5 等の遊技領域 1 2 a に設けられた部材に衝突して、その進行方向を変えながら遊技領域 1 2 a の下部に向かって流下する。

【 0 0 5 6 】

遊技領域 1 2 a の略中央部には、表示装置 1 3 の表示領域 1 3 a が露出されている。この表示領域 1 3 a の上方には、障害物（不図示）が設けられている。障害物を設けることにより、遊技球は、遊技領域 1 2 a における表示領域 1 3 a に重なる領域を通過しない。

【 0 0 5 7 】

通過ゲート 4 3 は、表示領域 1 3 a の左側方に配置されている。通過ゲート 4 3 には、通過ゲートスイッチ 1 1 4（図 6 参照）が設けられている。通過ゲートスイッチ 1 1 4 は、通過ゲート 4 3 を通過する遊技球を検出する。

20

【 0 0 5 8 】

第 1 始動口 4 4 は、表示領域 1 3 a の下方に配置されており、第 2 始動口 4 5 は、第 1 始動口 4 4 の下方に配置されている。第 1 始動口 4 4 及び第 2 始動口 4 5 は、遊技球を受け入れ可能に構成されている。以下、遊技球が第 1 始動口 4 4 又は第 2 始動口 4 5 に入入ることを「入賞」という。これら第 1、第 2 始動口 4 4、4 5 に遊技球が入賞すると、第 1 所定数の遊技球（本実施形態では 3 個）が払い出される。

【 0 0 5 9 】

第 1 始動口 4 4 には、第 1 始動口スイッチ 1 1 6（図 6 参照）が設けられている。第 1 始動口スイッチ 1 1 6 は、第 1 始動口 4 4 に入賞した遊技球を検出する。また、第 2 始動口 4 5 には、第 2 始動口スイッチ 1 1 7（図 6 参照）が設けられている。第 2 始動口スイッチ 1 1 7 は、第 2 始動口 4 5 に入賞した遊技球を検出する。

30

なお、第 1 始動口 4 4 及び第 2 始動口 4 5 に入賞した遊技球は、遊技盤 1 2 に設けられた回収口（不図示）を通過して遊技球の回収部に搬送される。

【 0 0 6 0 】

普通電動役物 4 6 は、第 2 始動口 4 5 に設けられている。普通電動役物 4 6 は、第 2 始動口 4 5 の両側に回動可能に取り付けられた一对の羽部材と、一对の羽部材を駆動させるソレノイドアクチュエータとを有する。この普通電動役物 4 6 は、一对の羽部材を拡げて第 2 始動口 4 5 に遊技球を入賞し易くする開放状態と、一对の羽部材を閉じて第 2 始動口 4 5 に遊技球を入賞不可能にする閉鎖状態になる。

40

なお、本発明の遊技機としては、普通電動役物 4 6 が閉鎖状態になると、遊技球の入賞が困難になる態様であってもよい。

【 0 0 6 1 】

一般入賞口 5 1、5 2 は、通過ゲート 4 3 の下方に配置されている。これら一般入賞口 5 1、5 2 は、遊技球を受け入れ可能に構成されている。以下、遊技球が第 1 始動口 4 4 又は第 2 始動口 4 5 に入入ることを「入賞」という。一般入賞口 5 1、5 2 に遊技球が入賞すると、第 2 所定数の遊技球（本実施形態では 10 個）が払い出される。

【 0 0 6 2 】

一般入賞口 5 1 には、一般入賞口スイッチ 1 1 2（図 6 参照）が設けられており、一般

50

入賞口 5 2 には、一般入賞口スイッチ 1 1 3 (図 6 参照) が設けられている。一般入賞口スイッチ 1 1 2 は、一般入賞口 5 1 に入賞した遊技球を検出し、一般入賞口スイッチ 1 1 3 は、一般入賞口 5 2 に入賞した遊技球を検出する。

【 0 0 6 3 】

第 1 大入賞口 5 3 及び第 2 大入賞口 5 4 は、第 1 始動口 4 4 及び第 2 始動口 4 5 の右側に配置されており、上下方向に並んでいる。これら第 1 大入賞口 5 3 及び第 2 大入賞口 5 4 は、いわゆるアタッカー式の開閉装置であり、開閉可能なシャッタと、シャッタを駆動させるソレノイドアクチュエータとを有している。

【 0 0 6 4 】

第 1 大入賞口 5 3 及び第 2 大入賞口 5 4 は、シャッタが開いている開放状態のときに遊技球を受け入れ、シャッタが閉じている閉鎖状態のときに遊技球を受け入れない。

以下、遊技球が第 1 大入賞口 5 3 又は第 2 大入賞口 5 4 に入入ることを「入賞」という。第 1 , 第 2 大入賞口 5 3 , 5 4 に遊技球が入賞すると、第 3 所定数の遊技球 (本実施形態では 1 4 個) が払い出される。

【 0 0 6 5 】

第 1 大入賞口 5 3 には、カウントスイッチ 1 0 4 (図 6 参照) が設けられており、第 2 大入賞口 5 4 には、カウントスイッチ 1 0 5 (図 6 参照) が設けられている。カウントスイッチ 1 0 4 は、第 1 大入賞口 5 3 に入賞した遊技球を計数し、カウントスイッチ 1 0 5 は、第 2 大入賞口 5 4 に入賞した遊技球を計数する。

【 0 0 6 6 】

アウト口 5 5 は、遊技領域 1 2 a の最下部に設けられている。このアウト口 5 5 は、第 1 始動口 4 4、第 2 始動口 4 5、一般入賞口 5 1 , 5 2、第 1 大入賞口 5 3、第 2 大入賞口 5 4 の何れにも入賞しなかった遊技球を受け入れる。

【 0 0 6 7 】

演出用 7 セグカウンタ 5 7 は、表示領域 1 3 a の右斜め上方に配置されている。この演出用 7 セグカウンタ 5 7 は、二桁の数字や 2 つの英字を表示可能に構成されており、後述する演出用 7 セグカウンタ演出を行う場合に用いられる。

【 0 0 6 8 】

演出用可動部材 5 8 は、表示領域 1 3 a の右斜め下方に配置されている。この演出用可動部材 5 8 は、例えば、サーチライトを模した形状であり、回転可能に構成されている。演出用可動部材 5 8 は、表示領域 1 3 a に表示された演出画像に連動し、演出効果を高める。

【 0 0 6 9 】

L E D ユニット 6 1 は、遊技盤 1 2 の遊技領域における左側下部に配置されており、一般入賞口 5 1 , 5 2 に隣接している。

【 0 0 7 0 】

[L E D ユニット]

次に、L E D ユニット 6 1 について、図 5 を参照して説明する。

図 5 は、遊技盤 1 2 に設けられた L E D ユニット 6 1 を示す正面図である。

【 0 0 7 1 】

図 5 に示すように、L E D ユニット 6 1 は、特別図柄表示装置 6 2 と、普通図柄表示装置 6 3 と、第 1 特別図柄保留表示 L E D 6 5 a , 6 5 b と、第 2 特別図柄保留表示 L E D 6 5 c、6 5 d と、普通図柄保留表示 L E D 6 7 a、6 7 b 等を備えている。

【 0 0 7 2 】

特別図柄表示装置 6 2 は、1 6 個の L E D (Light Emitting Diode) を有している。これら 1 6 個の L E D は、2 つのグループに分かれている。一方のグループは、8 個の L E D を有する第 1 特別図柄表示装置 6 2 a (図 6 参照) であり、他方のグループは、残りの 8 個の L E D を有する第 2 特別図柄表示装置 6 2 b (図 6 参照) である。第 1 , 第 2 特別図柄表示装置 6 2 a、6 2 b は、8 個の L E D の点灯・消灯によって構成される表示パターンを特別図柄として表す。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 3 】

第 1 特別図柄表示装置 6 2 a は、遊技球が第 1 始動口 4 4 に入賞したこと（特別図柄始動入賞）を契機に、8 個の L E D の点灯・消灯を繰り返して、特別図柄（識別図柄ともいう）の変動表示を行う。そして、各 L E D を点灯又は消灯して、特別図柄の停止表示を行う。以下、第 1 特別図柄表示装置 6 2 a において変動表示される特別図柄を、第 1 特別図柄という。

【 0 0 7 4 】

また、第 2 特別図柄表示装置 6 2 b は、遊技球が第 2 始動口 4 5 に入賞したこと（特別図柄始動入賞）を契機に、8 個の L E D の点灯・消灯を繰り返して、特別図柄の変動表示を行う。そして、各 L E D を点灯又は消灯して、特別図柄の停止表示を行う。以下、第 2 特別図柄表示装置 6 2 b において変動表示される特別図柄を、第 2 特別図柄という。

【 0 0 7 5 】

第 1 , 第 2 特別図柄表示装置 6 2 a 、 6 2 b において、停止表示された第 1 , 第 2 特別図柄が特定の態様である場合には、遊技状態が、通常遊技状態から遊技者に有利な状態である大当り遊技状態（特別遊技状態）に移行される。言い換えれば、第 1 特別図柄表示装置 6 2 a 又は第 2 特別図柄表示装置 6 2 b において、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が大当り遊技状態に移行する態様で停止表示されることが、大当りである。

【 0 0 7 6 】

大当り遊技状態では、第 1 大入賞口 5 3 及び第 2 大入賞口 5 4（図 4 参照）が交互に開放状態になる。第 1 大入賞口 5 3 及び第 2 大入賞口 5 4 の開放状態は、遊技球が所定個数（例えば 1 0 個）入賞するまで、又は一定期間（例えば 3 0 秒）が経過するまで維持される。そして、上述のいずれかの条件が成立すると、開放状態であった第 1 大入賞口 5 3 又は第 2 大入賞口 5 4 が閉鎖状態になる。

【 0 0 7 7 】

第 1 , 第 2 大入賞口 5 3 , 5 4 のいずれかが遊技球を受け入れやすい状態となっている遊技をラウンドゲームという。各ラウンドゲーム間は、第 1 大入賞口 5 3 及び第 2 大入賞口 5 4 が共に閉鎖状態となる。また、ラウンドゲームは、1 ラウンド、2 ラウンド等のラウンド数として計数される。例えば、1 回目のラウンドゲームを第 1 ラウンド、2 回目のラウンドゲームを第 2 ラウンドと呼称する。

【 0 0 7 8 】

本実施形態のラウンドゲームは、第 1 , 第 2 大入賞口 5 3 , 5 4 のいずれかの開放状態が維持される構成になっている。しかし、本発明に係るラウンドゲームとしては、第 1 , 第 2 大入賞口 5 3 , 5 4 のいずれかを複数回開放状態にする構成としてもよい。

【 0 0 7 9 】

一方、第 1 , 第 2 特別図柄表示装置 6 2 a 、 6 2 b において、停止表示された第 1 , 第 2 特別図柄が特定の態様以外（ハズレの態様）である場合には、後述する転落抽選によって転落が当選した場合を除き遊技状態が移行されない。以下、第 1 , 第 2 特別図柄が変動表示されて、その後、停止表示され、その結果によって遊技状態が移行又は維持されるゲームを「特別図柄ゲーム」という。

【 0 0 8 0 】

なお、第 1 , 第 2 特別図柄の変動表示中に遊技球が第 1 始動口 4 4 に入賞した場合は、第 1 特別図柄の変動表示の実行（開始）が保留される。そして、変動表示していた第 1 , 第 2 特別図柄が停止表示されると、保留されていた第 1 特別図柄の変動表示が開始される。本実施形態では、保留される第 1 特別図柄の変動表示の実行回数（所謂、「保留個数」、「第 1 特別図柄に関する保留個数」）を、最大 4 回（個）に規定する。

【 0 0 8 1 】

また、第 1 , 第 2 特別図柄の変動表示中に遊技球が第 2 始動口 4 5 に入賞した場合は、第 2 特別図柄の変動表示の実行（開始）が保留される。そして、変動表示していた第 1 , 第 2 特別図柄が停止表示されると、保留されていた第 2 特別図柄の変動表示が開始される。本実施形態では、保留される第 2 特別図柄の変動表示の実行回数（所謂、「保留個数」

、「第2特別図柄に関する保留個数」)を、最大4回(個)に規定する。

したがって、第1,第2特別図柄に関する保留個数は、最大8個となる。

【0082】

第1特別図柄表示装置62aによる第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示装置62bによる第2特別図柄の変動表示は、同時に実行されない。本実施の形態において、第1特別図柄に関する保留と、第2特別図柄に関する保留が混在した場合は、第1,第2特別図柄の変動表示を保留した順番に実行する。しかし、本発明に係る遊技機としては、一方の特別図柄の変動表示を、他方の特別図柄の変動表示よりも優先的に実行するようにしてもよい。

【0083】

普通図柄表示装置63は、特別図柄表示装置62の下方に設けられている。この普通図柄表示装置63は、普通図柄表示LED63a,63bを有している。普通図柄表示装置63は、普通図柄表示LED63a,63bの点灯・消灯によって構成される表示パターンを普通図柄として表す。

【0084】

普通図柄表示装置63は、遊技球が通過ゲート43を通過したことを契機に、普通図柄表示LED63a,63bを交互に点灯・消灯して、普通図柄の変動表示を行う。そして、普通図柄表示LED63a,63bを点灯又は消灯して、普通図柄の停止表示を行う。

【0085】

普通図柄表示装置63において、停止表示された普通図柄が所定の態様である場合には、普通電動役物46が所定の期間だけ閉鎖状態から開放状態になる。一方、停止表示された普通図柄が所定の態様以外(ハズレの態様)である場合には、普通電動役物46が閉鎖状態を維持する。以下、普通図柄が変動表示されて、その後、停止表示され、その結果に応じて普通電動役物46が動作するゲームを「普通図柄ゲーム」という。

【0086】

なお、普通図柄の変動表示中に遊技球が通過ゲート43を通過した場合は、普通図柄の変動表示の実行(開始)が保留される。そして、変動表示していた普通図柄が停止表示されると、保留されていた普通図柄の変動表示が開始される。本実施形態では、保留される普通図柄の変動表示の実行回数(所謂、「保留個数」、「普通図柄に関する保留個数」)を、最大4回(個)に規定する。

【0087】

普通図柄保留表示LED67a,67bは、普通図柄表示LED63a,63bの下方に設けられている。この普通図柄保留表示LED67a,67bは、点灯、消灯又は点滅して、普通図柄の変動表示に関する保留個数を表示する。

【0088】

具体的には、普通図柄に関する保留個数が1個の場合は、普通図柄保留表示LED67aが点灯し、普通図柄保留表示LED67bが消灯する。普通図柄に関する保留個数が2個の場合は、普通図柄保留表示LED67aが点灯し、普通図柄保留表示LED67bが点灯する。普通図柄に関する保留個数が3個の場合は、普通図柄保留表示LED67aが点滅し、普通図柄保留表示LED67bが点灯する。普通図柄に関する保留個数が4個の場合は、普通図柄保留表示LED67aが点滅し、普通図柄保留表示LED67bが点滅する。

【0089】

第1特別図柄保留表示LED65a,65bは、普通図柄保留表示LED67a,67bの下方に設けられている。この第1特別図柄保留表示LED65a,65bは、点灯、消灯又は点滅して、第1特別図柄の変動表示に関する保留個数を表示する。第1特別図柄保留表示LED65a,65bによる第1特別図柄に関する保留個数の表示態様は、普通図柄保留表示LED67a,67bの表示態様と同一である。

【0090】

第2特別図柄保留表示LED65c,65dは、第1特別図柄保留表示LED65a,

10

20

30

40

50

6 5 b の下方に設けられている。この第 2 特別図柄保留表示 L E D 6 5 c , 6 5 d は、点灯、消灯又は点滅して、第 2 特別図柄の変動表示に関する保留個数を表示する。第 2 特別図柄保留表示 L E D 6 5 c , 6 5 d による第 2 特別図柄に関する保留個数の表示態様は、普通図柄保留表示 L E D 6 7 a , 6 7 b の表示態様と同一である。

【 0 0 9 1 】

第 1 特別図柄表示装置 6 2 a の側方には、特別図柄の停止表示の結果が大当たりである場合に点灯する報知 L E D や、ラウンド数を表示するラウンド数表示 L E D が設けられている。

【 0 0 9 2 】

表示装置 1 3 の表示領域 1 3 a (図 4 参照) には、特別図柄表示装置 6 2 に表示される特別図柄と関連する演出画像が表示される。

10

例えば、特別図柄表示装置 6 2 において特別図柄が変動表示中のとき、表示領域 1 3 a には、特定の場合を除いて、例えば、1 ~ 8 までの数字からなる複数の演出用識別図柄 (識別情報) が変動表示される。そして、特別図柄表示装置 6 2 において特別図柄が停止表示されるとき、表示領域 1 3 a には、演出用識別図柄が停止表示される。

【 0 0 9 3 】

特別図柄表示装置 6 2 において停止表示された特別図柄が特定の態様である (停止表示の結果が大当たりである) 場合は、大当たりであることを遊技者に把握させる演出画像が表示領域 1 3 a に表示される。大当たりであることを遊技者に把握させる演出画像としては、停止表示された複数の演出用識別図柄が特定の態様 (例えば、同一の演出用識別図柄が所定の方向に沿って並ぶ) となり、その後、大当りを報知する画像を表示するものが挙げられる。

20

【 0 0 9 4 】

また、表示装置 1 3 の表示領域 1 3 a には、第 1 特別図柄保留表示 L E D 6 5 a , 6 5 b 及び第 2 特別図柄保留表示 L E D 6 5 c 、 6 5 d の表示と関連する演出画像が表示される。つまり、表示領域 1 3 a には、特別図柄に関する保留個数を報知する保留情報 (例えば、保留個数と同じ数の保留用図柄) が表示される。

【 0 0 9 5 】

さらに、普通図柄表示装置 6 3 において停止表示された普通図柄が所定の態様であった場合に、その情報を遊技者に把握させる演出画像を表示装置 1 3 の表示領域 1 3 a に表示させてもよい。

30

【 0 0 9 6 】

< パチンコ遊技機が備える回路の構成 >

次に、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 が備える制御回路の構成について、図 6 を参照して説明する。

図 6 は、パチンコ遊技機 1 の制御回路を示すブロック図である。

【 0 0 9 7 】

図 6 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、主に遊技の制御を行う主制御回路 7 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行う副制御回路 2 0 0 とを有している。

【 0 0 9 8 】

40

[主制御回路]

主制御回路 7 0 は、メイン C P U (Central Processing Unit) 7 1 と、メイン R O M (Read Only Memory) 7 2 と、メイン R A M (Random Access Memory) 7 3 とを備えている。また、主制御回路 7 0 は、初期リセット回路 7 5 と、I / O (Input / Output) ポート 7 6 と、コマンド出力ポート 7 7 と、バックアップコンデンサ 7 8 とを備えている。

【 0 0 9 9 】

メイン C P U 7 1 には、メイン R O M 7 2 、メイン R A M 7 3 、初期リセット回路 7 5 、I / O ポート 7 6 、コマンド出力ポート 7 7 等が接続されている。メイン R O M 7 2 には、メイン C P U 7 1 によりパチンコ遊技機 1 の動作を制御するためのプログラム (図 2 0 ~ 図 3 7 参照) や、各種のデータテーブル (図 9 ~ 図 1 3 参照) 等が記憶されている。

50

【 0 1 0 0 】

メインCPU 71は、メインROM 72に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する。メインRAM 73には、メインCPU 71の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値が記憶される。なお、本実施形態においては、メインCPU 71の一時記憶領域としてメインRAM 73を用いているが、本発明に係る一時記憶領域としては、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【 0 1 0 1 】

初期リセット回路 75は、電源投入時にリセット信号を生成する。I/Oポート 76は、各種のデバイスから送られた入力信号を受信して、メインCPU 71に送信する。また、メインCPU 71から送られた出力信号を受信して、各種のデバイスに送信する。コマンド出力ポート 77は、メインCPU 71から送られたコマンドを副制御回路 200に送信する。

10

【 0 1 0 2 】

バックアップコンデンサ 78は、電断時において、例えば、メインRAM 73に対して速やかに電源を供給する。これにより、電断時に、メインRAM 73に記憶されている各種データを保持することができる。

【 0 1 0 3 】

図6に示すように、主制御回路 70には、主制御回路 70から送られた出力信号に応じて動作する各種の装置が接続されている。各種の装置としては、第1特別図柄表示装置 62a及び第2特別図柄表示装置 62b、普通図柄表示装置 63、第1特別図柄保留表示LED 65a、65b及び第2特別図柄保留表示LED 65c、65d、普通図柄保留表示LED 67a、67bがある。また、各種の装置としては、普通電動役物 46、第1大入賞口 53、第2大入賞口 54がある。

20

【 0 1 0 4 】

上述したように、第1特別図柄表示装置 62a及び第2特別図柄表示装置 62bは、特別図柄ゲームにおける特別図柄の変動表示を行う。普通図柄表示装置 63は、普通図柄ゲームにおける識別図柄としての普通図柄の変動表示を行う。第1特別図柄保留表示LED 65a、65b及び第2特別図柄保留表示LED 65c、65dは、特別図柄ゲームにおける特別図柄の変動表示に関する保留個数を表示する。普通図柄保留表示LED 67a、67bは、普通図柄ゲームにおける普通図柄の変動表示に関する保留個数を表示する。

30

【 0 1 0 5 】

主制御回路 70には、普通電動役物 46のソレノイドアクチュエータ（不図示）が接続されている。主制御回路 70は、普通電動役物 46におけるソレノイドアクチュエータの駆動を制御し、普通電動役物 46の一对の羽部材を開放状態と閉鎖状態にする。主制御回路 70は、本発明の遊技機に係る開閉部材制御手段や変動時間決定手段の一具体例を示す。

【 0 1 0 6 】

また、主制御回路 70には、第1大入賞口 53及び第2大入賞口 54のソレノイドアクチュエータ（不図示）が接続されている。主制御回路 70は、第1大入賞口 53及び第2大入賞口 54のソレノイドアクチュエータ駆動を制御し、第1、第2大入賞口 53、54を開放状態と閉鎖状態にする。

40

【 0 1 0 7 】

また、主制御回路 70には、カウントスイッチ 104、105と、一般入賞口スイッチ 112、113と、通過ゲートスイッチ 114と、第1始動口スイッチ 116と、第2始動口スイッチ 117と、バックアップクリアスイッチ 121が接続されている。

【 0 1 0 8 】

カウントスイッチ 104は、第1大入賞口 53に入賞した遊技球を計数し、その結果を主制御回路 70に供給する。カウントスイッチ 105は、第2大入賞口 54に入賞した遊技球を計数し、その結果を主制御回路 70に供給する。一般入賞口スイッチ 112は、一般入賞口 51に遊技球が入賞した場合に、所定の検知信号を主制御回路 70に供給し、一

50

般入賞口スイッチ 1 1 3 は、一般入賞口 5 2 に遊技球が入賞した場合に、所定の検知信号を主制御回路 7 0 に供給する。

【 0 1 0 9 】

通過ゲートスイッチ 1 1 4 は、遊技球が通過ゲート 4 3 を通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路 7 0 に供給する。第 1 始動口スイッチ 1 1 6 は、遊技球が第 1 始動口 4 4 に入賞した場合に、所定の検知信号を主制御回路 7 0 に供給する。第 2 始動口スイッチ 1 1 7 は、遊技球が第 2 始動口 4 5 に入賞した場合に、所定の検知信号を主制御回路 7 0 に供給する。バックアップクリアスイッチ 1 2 1 は、電断時等におけるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアする。

【 0 1 1 0 】

また、主制御回路 7 0 には、外部端子板 1 2 2 や呼出装置（不図示）が接続されている。外部端子板 1 2 2 は、ホール（パチンコ店）全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータにデータ送信するために用いる。呼出装置は、ホール係員を呼び出す機能や当り回数を表示する機能を有する。

【 0 1 1 1 】

また、主制御回路 7 0 には、払出・発射制御回路 1 2 3 が接続されている。この払出・発射制御回路 1 2 3 には、遊技球の払出を行う払出装 1 6 と、遊技球の発射を行う発射装置 1 5 と、カードユニット 1 5 0 が接続されている。カードユニット 1 5 0 は、球貸し操作パネル 1 5 1 との間で信号を送受信可能である。

【 0 1 1 2 】

球貸し操作パネル 1 5 1 は、遊技者に操作されると、カードユニット 1 5 0 に遊技球の貸し出しを要求する信号を出力する。カードユニット 1 5 0 は、球貸し操作パネル 1 5 1 から遊技球の貸し出しを要求する信号を受信すると、貸し球制御信号を払出・発射制御回路 1 2 3 に送信する。

【 0 1 1 3 】

払出・発射制御回路 1 2 3 は、主制御回路 7 0 から送信される賞球制御コマンド、カードユニット 1 5 0 から送信される貸し球制御信号を受信し、払出装 1 6 に対して所定の信号を送信する。これにより、払出装 1 6 は、遊技球を払い出す。また、払出・発射制御回路 1 2 3 は、発射ハンドル 2 5 が遊技者によって把持され、かつ、時計回り方向へ回動操作されたときに、その回動角度に応じて発射装置 1 5 のソレノイドアクチュエータに電力を供給する。これにより、発射装置 1 5 は、遊技球を発射させる。

【 0 1 1 4 】

[副制御回路]

副制御回路 2 0 0 は、主制御回路 7 0 のコマンド出力ポート 7 7 に接続されている。副制御回路 2 0 0 は、主制御回路 7 0 から送信される各種のコマンドに応じて、表示装置 1 3 における表示制御、スピーカ 1 1 から発生させる音声に関する制御、装飾ランプ等を含むランプの制御等を行う。つまり、副制御回路 2 0 0 は、主制御回路 7 0 からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。この副制御回路 2 0 0 は、本発明の遊技機に係る保留表示制御手段の一具体例を示す。

【 0 1 1 5 】

本実施形態では、副制御回路 2 0 0 から主制御回路 7 0 に対して信号を供給できない構成とした。しかし、本発明のパチンコ遊技機としては、副制御回路から主制御回路に対して信号を送信可能な構成にしてもよい。

【 0 1 1 6 】

副制御回路 2 0 0 は、サブ CPU 2 0 1 と、プログラム ROM 2 0 2 と、ワーク RAM 2 0 3 と、表示制御回路 2 0 5 と、音声制御回路 2 0 6 と、ランプ制御回路 2 0 7 と、コマンド入力ポート 2 0 8 とを備えている。

【 0 1 1 7 】

サブ CPU 2 0 1 には、プログラム ROM 2 0 2、ワーク RAM 2 0 3、表示制御回路 2 0 5、音声制御回路 2 0 6、ランプ制御回路 2 0 7 及びコマンド入力ポート 2 0 8 が接

10

20

30

40

50

続されている。コマンド入力ポート 208 は、主制御回路 70 のコマンド出力ポート 77 から送られたコマンドを受信して、サブ CPU 201 に供給する。

【0118】

プログラム ROM 202 には、サブ CPU 201 によりパチンコ遊技機 1 の演出を制御するためのプログラム（図 38 ～図 46 参照）や、各種のデータテーブル（図 14 ～図 18 参照）が記憶されている。

【0119】

サブ CPU 201 は、プログラム ROM 202 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する。特に、サブ CPU 201 は、主制御回路 70 から送信される各種のコマンドに従って、副制御回路 200 全体の制御を行う。

10

【0120】

なお、本実施形態では、プログラムや各種テーブル等を記憶する記憶手段として、メイン ROM 72 及びプログラム ROM 202 を適用した。しかし、本発明に係る記憶手段としては、制御手段を備えたコンピュータにより読み取り可能な記憶媒体であれば別態様であってもよく、例えば、ハードディスク装置、CD-ROM 及び DVD-ROM、ROM カートリッジ等の記憶媒体を適用してもよい。また、プログラムの各々が別々の記憶媒体に記録されていてもよい。さらに、本発明に係るプログラムとしては、電源投入後にダウンロードされ、メイン RAM 及びワーク RAM 203 等に記録されるものでもよい。

【0121】

ワーク RAM 203 は、サブ CPU 201 の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する。なお、本実施形態においては、サブ CPU 201 の一時記憶領域としてワーク RAM 203 を用いているが、本発明に係る一時記憶領域としては、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

20

【0122】

表示制御回路 205 は、演出に関する画像を表示装置 13 に表示させる制御を行う。この表示制御回路 205 は、画像データプロセッサ（以下、VDP と称する。）と、画像データ ROM と、フレームバッファと、D/A コンバータ等を有している。画像データ ROM には、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている。フレームバッファは、画像データを一時的に保存しておく。D/A コンバータは、画像データ（デジタル電気信号）を画像信号（アナログ電気信号）に変換する。

30

【0123】

表示制御回路 205 は、サブ CPU 201 から供給されるデータに応じて、表示装置 13 の表示領域 13a に画像を表示させるための種々の処理を行う。表示制御回路 205 は、サブ CPU 201 から供給される画像表示命令に応じて、識別図柄を示す識別図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の画像データを一時的にフレームバッファに格納する。

【0124】

そして、表示制御回路 205 は、フレームバッファに格納した画像データを所定のタイミングで D/A コンバータに供給する。D/A コンバータは、画像データを画像信号として変換し、その画像信号を所定のタイミングで表示装置 13 に供給する。これにより、表示装置 13 の表示領域 13a に画像が表示される。

40

【0125】

音声制御回路 206 は、音声に関する制御を行う音源 IC と、各種の音声データを記憶する音声データ ROM と、音声信号を増幅するための増幅器（以下、AMP と称する。）等を有している。

【0126】

音源 IC は、スピーカ 11 から発生させる音声の制御を行う。音源 IC は、サブ CPU 201 から供給される音声発生命令に応じて、音声データ ROM に記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。そして、音源 IC は、選択した音声データを音声データ ROM から読み出し、読み出した音声データを所定の音声信号に変換して、

50

A M P に供給する。A M P は、音声信号を増幅させ、スピーカ 1 1 から音声が発生させる。

【 0 1 2 7 】

ランプ制御回路 2 0 7 は、ランプ制御信号を供給するためのドライブ回路と、複数種類のランプ点灯パターンが記憶されているランプデータ R O M 等を有している。

ドライブ回路は、サブ C P U 2 0 1 から供給されるランプ点灯命令に応じて、ランプデータ R O M に記憶されている複数のランプ点灯パターンから一つのランプ点灯パターンを選択する。そして、選択したランプ点灯パターンをランプデータ R O M から読み出し、読み出した音声データを所定のランプ制御信号に変換して、装飾ランプ等を含むランプ群 1 8 の点灯及び消灯を行う。

10

【 0 1 2 8 】

また、副制御回路 2 0 0 には、演出ボタン 2 3 の操作によってオン、オフされる演出ボタンスイッチ 1 1 8 が接続されている。

【 0 1 2 9 】

< 遊技状態の遷移 >

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技状態の遷移について、図 7 を参照して説明する。

図 7 は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態の遷移フローを示す図である。

【 0 1 3 0 】

パチンコ遊技機 1 の遊技は、通常遊技状態と、大当たり遊技状態と、第 1 確変遊技状態と、第 2 確変遊技状態と、時短遊技状態のうちのいずれかで行われる。

20

【 0 1 3 1 】

パチンコ遊技機 1 に電源が投入されると、パチンコ遊技機 1 は、バックアップが正常であれば電源切断前の遊技状態を引き継ぎ、通常遊技状態になる。また、初期電源投入時又は後述のバックアップクリアスイッチ 1 2 1 を操作しつつ電源を投入したときに実行されるバックアップクリア時は、メイン R A M 7 3 の全領域がクリアされ、通常遊技状態になる。

通常遊技状態では、第 1 , 第 2 特別図柄が特定の態様で停止表示される（大当たり図柄が停止表示される）確率が第 1 の大当たり確率に設定される。また、通常遊技状態では、普通図柄が所定の態様で停止表示される（当り図柄が停止表示される）確率が第 1 の当り確率に設定される。

30

【 0 1 3 2 】

以下、第 1 , 第 2 特別図柄が特定の態様で停止表示される（大当たり図柄が停止表示される）確率を特図確率という。また、普通図柄が所定の態様で停止表示される（当り図柄が停止表示される）確率を普図確率という。

【 0 1 3 3 】

大当たり遊技状態では、特図確率が第 1 の大当たり確率（低）に設定され、普図確率が第 1 の当り確率（低）に設定される。また、大当たり遊技状態では、上述したように、第 1 , 第 2 大入賞口 5 3 , 5 4 のいずれかが遊技球を受け入れやすい状態となるラウンドゲームが開始される。

【 0 1 3 4 】

本実施形態では、ラウンドゲームが 1 6 回（ 1 6 ラウンド）行われる大当たり図柄と、ラウンドゲームが 4 回（ 4 ラウンド）行われる大当たり図柄が設定されている。

40

以下、ラウンドゲームが 1 6 回行われる大当たり図柄を、特別の大当たり図柄という。また、ラウンドゲームが 4 回行われる大当たり図柄を、通常の大当たり図柄という。

【 0 1 3 5 】

第 1 確変遊技状態では、特図確率が第 1 の大当たり確率（低）よりも高い第 2 の大当たり確率（高）に設定され、普図確率が第 1 の当り確率（低）よりも高い第 2 の当り確率（高）に設定される。したがって、第 1 確変遊技状態中は、通常遊技状態中よりも大当たり図柄及び当り図柄が停止表示される確率が高くなる。

【 0 1 3 6 】

50

第2確変遊技状態では、第1確変遊技状態と同様に、特図確率が第2の大当たり確率（高）に設定され、普図確率が第2の当り確率（高）に設定される。したがって、第2確変遊技状態中は、通常遊技状態中よりも大当たり図柄及び当り図柄が停止表示される確率が高くなる。

【0137】

本実施形態における第1確変遊技状態中及び第2確変遊技状態中は、特別図柄の変動表示毎に転落抽選を行う。転落抽選は、転落判定用カウンタから乱数値を抽出して、転落の当選又は非当選を決定する抽選である。転落抽選の結果、転落の当選が決定すると、確変遊技状態が終了（転落）する。つまり、第1確変遊技状態中又は第2確変遊技状態中に転落の当選が決定すると、その確変遊技状態が終了する。

10

【0138】

時短遊技状態では、特図確率が第1の大当たり確率（低）に設定され、普図確率が第2の当り確率（高）に設定される。また、特別図柄の変動時間が短くなり、単位時間当りの特別図柄の変動回数が多くなる。したがって、時短遊技状態中は、通常遊技状態中よりも当り図柄が停止表示される確率が高くなる。

【0139】

通常遊技状態中、第1確変遊技状態中、第2確変遊技状態中又は時短遊技状態中に大当たり図柄が停止表示されると、遊技状態は、通常遊技状態から大当たり遊技状態に移行する（図7に示すA）。

【0140】

20

特別の大当たり図柄が停止表示され、その後開始された大当たり遊技状態が終了すると、遊技状態は、大当たり遊技状態から第1確変遊技状態に移行する（図7に示すB）。また、普図確率が第2の当り確率（高）に設定されている遊技状態中に大当たり図柄が停止表示され、その後、開始された大当たり遊技状態が終了すると、遊技状態は、大当たり遊技状態から第1確変遊技状態に移行する（図7に示すB）。

つまり、第1確変遊技状態中、第2確変遊技状態中又は時短遊技状態中に大当たり図柄が停止表示され、その後、開始された大当たり遊技状態が終了すると、遊技状態は、大当たり遊技状態から第1確変遊技状態に移行する。

【0141】

普図確率が第1の当り確率（低い）に設定されている遊技状態中に通常の大当たり図柄が停止表示され、その後開始された大当たり遊技状態が終了すると、遊技状態は、大当たり遊技状態から第2確変遊技状態に移行する（図7に示すC）。

30

【0142】

第1確変遊技状態中であって特別図柄の変動表示が所定の回数（本実施形態では99回）実行（消化）される前に転落抽選に当選すると、遊技状態は、第1確変遊技状態から時短遊技状態に移行する（図7に示すD）。

【0143】

第1確変遊技状態中において、特別図柄の変動表示が所定の回数だけ実行（消化）された後に転落抽選に当選すると、遊技状態は、第1確変遊技状態から通常遊技状態に移行する（図7に示すE）。つまり、第1確変遊技状態は、転落抽選に当選するまで継続される。

40

【0144】

時短遊技状態中において、第1確変遊技状態中も含めて特別図柄の変動表示が所定の回数（本実施形態では99回）実行（消化）された後に、遊技状態は、時短遊技状態から通常遊技状態に移行する（図7に示すF）。

【0145】

第2確変遊技状態中において、転落抽選に当選すると、遊技状態は、第2確変遊技状態から通常遊技状態に移行する（図7に示すG）。

【0146】

<パチンコ遊技の仕様>

50

次に、パチンコ遊技機 1 の仕様について、図 8 を参照して説明する。

図 8 A は、パチンコ遊技機 1 における基本仕様を示す図である。図 8 B は、パチンコ遊技機 1 における大当後の遊技状態の移行を示す図である。図 8 C は、普通図柄ゲームの仕様を示す図である。なお、図 8 A ~ 図 8 C に示す表のデータは、メイン ROM 7 2 にテーブルとして記憶されている。

【 0 1 4 7 】

図 8 A に示すように、特別図柄ゲームにおける第 1 の大当たり確率（低確率）は、 $1 / 280.07$ に設定され、第 2 の大当たり確率（高確率）は、 $1 / 46.81$ に設定されている。なお、第 1 の大当たり確率及び第 2 の大当たり確率は、第 1 始動口 4 4 及び第 2 始動口 4 5 のいずれの特別図柄始動入賞の場合であっても共通の値である。

10

【 0 1 4 8 】

パチンコ遊技機 1 では、大当たり判定用カウンタから大当たり判定用乱数値を抽出し、その乱数値が大当たりの当選に対応する乱数値である場合に、特別図柄表示装置 6 2（図 5 参照）によって大当たり図柄が停止表示される（大当たりになる）。本実施形態では、大当たり判定用カウンタから抽出される可能性のある全ての大当たり判定用乱数値の個数を 6 5 5 3 6 個に設定している。そして、特図確率が第 1 の大当たり確率に設定されている遊技中は、大当たりの当選に対応する抽籤値の個数が 2 3 4 個となる。一方、特図確率が第 2 の大当たり確率に設定されている遊技中は、大当たりの当選に対応する抽籤値の個数が 1 4 0 0 個となる。

【 0 1 4 9 】

第 1 確変遊技状態中及び第 2 確変遊技状態中の転落抽選において、転落が当選する確率は、 $1 / 77.10$ に設定されている。パチンコ遊技機 1 では、転落判定用カウンタから乱数値を抽出し、その乱数値が転落の当選を決定する乱数値である場合に、転落の当選が決定される。本実施形態では、転落判定用カウンタから抽出される可能性のある全ての乱数値の個数を 6 5 5 3 6 個に設定し、転落の当選に対応する乱数値の個数を 8 5 0 個に設定している。

20

【 0 1 5 0 】

また、第 1 始動口 4 4 及び第 2 始動口 4 5 への入賞に対する賞球数は、3 球に設定され、一般入賞口 5 1, 5 2 への入賞に対する賞球数は、10 球に設定されている。さらに、第 1 大入賞口 5 3 及び第 2 大入賞口 5 4 への入賞に対する賞球数は、14 球に設定されている。そして、大当たり遊技状態中における第 1 大入賞口 5 3 及び第 2 大入賞口 5 4 の 1 回の開放あたりの最大入賞カウント数は、10 カウントに設定されている。

30

【 0 1 5 1 】

図 8 B に示すように、普通図柄ゲームにおける第 1 の当り確率は、 $1 / 256$ に設定され、第 2 の当り確率は、 $255 / 256$ に設定されている。パチンコ遊技機 1 では、当り判定用カウンタから乱数値を抽出し、その乱数値が大当たりの当選に対応する乱数値である場合に、普通図柄表示装置 6 3 によって当り図柄が停止表示される（当りになる）。

【 0 1 5 2 】

本実施形態では、当り判定用カウンタから抽出される可能性のある全ての乱数値の個数を 256 個に設定している。そして、普図確率が第 1 の当り確率に設定されている遊技中は、当りの当選に対応する抽籤値の個数が 1 個となる。普図確率が第 1 の当り確率に設定されている遊技中に当りが当選すると、普通電動役物 4 6 は、0.3 秒間の開放状態を 1 回行う。

40

【 0 1 5 3 】

一方、普図確率が第 2 の当り確率に設定されている遊技中は、当りの当選に対応する抽籤値の個数が 255 個となる。普図確率が第 2 の当り確率に設定されている遊技中に当りが当選すると、普通電動役物 4 6 は、1.5 秒間の開放状態を 3 回行う。

【 0 1 5 4 】

すなわち、普図確率が第 2 の当り確率に設定されている遊技中は、普図確率が第 1 の当り確率に設定されている遊技中よりも、普通電動役物 4 6 が開放状態になり易く、且つ、その開放状態を維持する時間が長い。その結果、遊技球が第 2 始動口 4 5 に入賞し易くな

50

り、特別図柄ゲームが連続して実行されるため、短い時間で多くの特別図柄ゲームを行うことができる。

【 0 1 5 5 】

したがって、普図確率が第 2 の当り確率に設定されている遊技中を時短中と呼称し、普図確率が第 1 の当り確率に設定されている遊技中を非時短中と呼称する。本実施形態では、第 1 確変遊技状態、第 2 確変遊技状態及び時短遊技状態が時短中であり、通常遊技状態及び大当り遊技状態が非時短中である。

【 0 1 5 6 】

なお、時短は、本発明の遊技機に係る有利状態を示し、非時短は、非有利状態を示す。また、本発明に係る時短とは、非時短よりも普図確率が高い状態とした。しかし、本発明の遊技機に係る時短とは、非時短よりも普通電動役物 4 6 の開放時間が長い状態や、非時短よりも普通電動役物 4 6 の変動時間（駆動時間）が長い状態としてもよい。

10

【 0 1 5 7 】

図 8 C に示すように、第 1 始動口 4 4 及び第 2 始動口 4 5 への入賞に基づいて決定される大当りの種別は、1 6 R（ラウンド）と、4 R（ラウンド）の 2 通りである。1 6 R の大当りが決定されると、大当り遊技状態中に 1 6 回のラウンドゲームが実行される。一方、4 R の大当りが決定されると、大当り遊技状態中に 4 回のラウンドゲームが実行される。

【 0 1 5 8 】

非時短中に 1 6 R の大当りが当選する確率は、5 0 % に設定され、4 R の大当りが当選する確率は、5 0 % に設定されている。非時短中に 1 6 R の大当りが当選し、その後、開始された大当り遊技状態が終了すると、遊技状態は、第 1 確変遊技状態に移行する。また、非時短中に 4 R の大当りが決定され、その後、開始された大当り遊技状態が終了すると、遊技状態は、第 2 確変遊技状態に移行する。つまり、非時短中に大当りが当選し、その後、開始された大当り遊技状態が終了すると、遊技状態は、大当りの種別に応じて第 1 確変遊技状態又は第 2 確変遊技状態に移行する。

20

【 0 1 5 9 】

時短中に 1 6 R の大当りが当選する確率は、5 0 % に設定され、4 R の大当りが当選する確率は、5 0 % に設定されている。時短中に 1 6 R の大当りが当選し、その後、開始された大当り遊技状態が終了すると、遊技状態は、第 1 確変遊技状態に移行する。また、時短中に 4 R の大当りが当選し、その後、開始された大当り遊技状態が終了すると、遊技状態は、第 1 確変遊技状態に移行する。つまり、非時短中に大当りが当選し、その後、開始された大当り遊技状態が終了すると、遊技状態は、大当りの種別に関わらず第 1 確変遊技状態に移行する。

30

【 0 1 6 0 】

< メイン ROM に記憶されているデータテーブルの構成 >

次に、メイン ROM 7 2 に記憶されている各種データテーブルの構成について、図 9 ~ 図 1 3 を参照して説明する。

【 0 1 6 1 】

[メイン変動パターン決定テーブル（ハズレ用）]

40

まず、メイン変動パターン決定テーブル（ハズレ用）について、図 9 を参照して説明する。

メイン変動パターン決定テーブル（ハズレ用）は、特別図柄ゲームにおいてハズレが当選した場合に参照される。このメイン変動パターン決定テーブル（ハズレ用）は、遊技状態と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、変動パターンと、変動パターンコマンドと、変動時間との関係を規定する。

【 0 1 6 2 】

メイン変動時間決定テーブル（ハズレ用）において、遊技状態は、通常遊技状態と、第 1 確変遊技状態（時短遊技状態を含む）と、第 2 確変遊技状態とに識別される。さらに、第 1 確変遊技状態は、遊技回数及び転落当選の有無に応じて 5 つに分割され、第 2 確変遊

50

技状態は、転落当選時以外と転落当選時との2つに分割される。

【0163】

リーチ判定用乱数範囲は、リーチ用の変動時間を決定するリーチ用の変動時間を決定と、リーチ用の変動時間を決定しないリーチ判定用乱数の範囲を規定する。リーチ判定用乱数値は、それぞれの遊技状態において遊技球が第1, 第2始動口44, 45に入賞したときに、リーチ判定用カウンタから抽出され、メインRAM73に格納される。本実施形態のリーチ判定用カウンタから抽出されるリーチ判定用乱数値は、0~250に設定されている。

【0164】

例えば、通常遊技状態中にリーチ用の変動時間を決定するリーチ判定用乱数範囲は、0~25に規定されている。したがって、遊技状態が通常遊技状態であり、リーチ判定用乱数値として「1」が抽出された場合は、リーチ用の変動時間(20000msec, 30000msec, 40000msecのいずれか)が決定される。

【0165】

なお、遊技状態が第1確変遊技状態であって遊技回数が33G(ゲーム), 66G, 99Gである場合は、抽出されたリーチ判定用乱数値が参照されず、専用の変動時間が決定される。また、遊技状態が第1確変遊技状態であって遊技回数が100G以降の転落当選時、又は、遊技状態が第2確変遊技状態であって転落当選時は、抽出されたリーチ判定用乱数値が参照されずに変動時間が決定される。

【0166】

メイン側演出選択用乱数範囲は、リーチ判定用乱数範囲、変動時間及び演出内容に対応するメイン側演出選択用乱数の範囲を規定する。メイン側演出選択用乱数値は、それぞれの遊技状態において遊技球が第1, 第2始動口44, 45に入賞したときに、メイン側演出選択用カウンタから抽出される。本実施形態のメイン側演出選択用カウンタから抽出されるメイン側演出選択用乱数値は、0~99に設定されている。

【0167】

例えば、通常遊技状態中に変動時間として20000msec(演出内容としてノーマルリーチ)を決定するメイン側演出選択用乱数範囲は、0~59に規定されている。したがって、遊技状態が通常遊技状態であり、リーチ判定用乱数値として「1」が抽出され、メイン側演出選択用乱数値として「1」が抽出された場合は、変動時間として20000msec(演出内容としてノーマルリーチ)が決定される。

【0168】

変動パターンは、演出内容を表すデータである。例えば、変動パターン02Hは、ノーマルリーチを表す。変動パターンコマンドは、当落、変動時間及び演出内容を表すデータであり、主制御回路70から副制御回路200へ送信される。なお、変動パターンコマンドが主制御回路70から副制御回路200へ送信されるとき、遊技状態を特定するパラメータも副制御回路200へ送信される。

【0169】

[メイン変動パターン決定テーブル(大当り用)]

次に、メイン変動パターン決定テーブル(大当り用)について、図10を参照して説明する。

メイン変動パターン決定テーブル(大当り用)は、特別図柄ゲームにおいて大当りが当選した場合に参照される。このメイン変動パターン決定テーブル(大当り用)は、遊技状態と、大当り種別と、演出選択用乱数値と、変動パターンと、変動パターンコマンドと、変動時間との関係を規定する。

【0170】

メイン変動時間決定テーブル(大当り用)における遊技状態の識別は、メイン変動パターン決定テーブル(ハズレ用)と同様である。大当り種別は、上述したように、16Rと、4Rの2通りである。大当り種別が参照される場合は、第1確変遊技状態の遊技回数が100G(ゲーム)であって転落当選時、又は、第2確変遊技状態の転落当選時である。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 1 】

メイン側演出選択用乱数範囲、変動パターン、変動パターンコマンド、変動時間については、メイン変動パターン決定テーブル（ハズレ用）と同様である。

【 0 1 7 2 】

例えば、第1確変遊技状態中の100G以上であって転落当選時、且つ、大当りの種別が4Rであった場合は、メイン側演出選択用乱数値が0～99のいずれであっても、変動時間として65010ms（演出内容として一旦転落再変動大当り）が決定される。この一旦転落再変動大当りの演出内容については、後で図56を参照して説明する。

【 0 1 7 3 】

[大当り乱数取得時保留演出選択テーブル]

10

次に、大当り乱数取得時保留演出選択テーブルについて、図11を参照して説明する。

大当り乱数取得時保留演出選択テーブルは、大当り判定用カウンタから抽出した大当り判定用乱数値が大当りの当選に対応する乱数値である場合に参照される。この大当り乱数取得時保留演出選択テーブルは、保留演出選択用乱数範囲と、演出内容との関係を規定する。

【 0 1 7 4 】

保留演出選択用乱数範囲は、演出内容に対応する保留演出選択用乱数の範囲を規定する。保留演出選択用乱数値は、遊技球が第1, 第2始動口44, 45に入賞したときに、保留演出選択用カウンタから抽出される。本実施形態の保留演出選択用カウンタから抽出される保留演出選択用乱数値は、0～99に設定されている。

20

【 0 1 7 5 】

例えば、大当りの当選に対応する大当り判定用乱数値が抽出され、保留演出選択用乱数値として、「51」が抽出された場合は、保留演出の内容として、大当り確定時大当り予告演出が決定される。保留演出とは、特別図柄ゲームに関する保留個数を表示装置13の表示領域13aに表示し、その表示態様を変化させて行う演出である。

【 0 1 7 6 】

大当り確定時大当り予告演出は、大当り予告を行う演出であり、大当り確定時転落予告演出は、偽の転落予告を行う演出である。

なお、大当り確定時転落予告演出は、第1確変遊技状態中の100G以上と、第2確変遊技状態中に決定され、それ以外の状態では当選しても無効になる。

30

【 0 1 7 7 】

[ハズレ乱数取得時保留演出選択テーブル]

次に、ハズレ乱数取得時保留演出選択テーブルについて、図12を参照して説明する。

ハズレ乱数取得時保留演出選択テーブルは、大当り判定用カウンタから抽出した大当り判定用乱数値が大当りの当選に対応する乱数値ではない（ハズレの当選に対応する乱数値である）場合に参照される。このハズレ乱数取得時保留演出選択テーブルは、保留演出選択用乱数範囲と、演出内容との関係を規定する。

【 0 1 7 8 】

保留演出選択用乱数範囲は、演出内容に対応する保留演出選択用乱数の範囲を規定する。

40

例えば、ハズレの当選に対応する大当り判定用乱数値が抽出され、保留演出選択用乱数値として、「76」が抽出された場合は、保留演出の内容として、ハズレ確定時大当り予告演出が決定される。ハズレ確定時大当り予告演出は、偽の大当り予告を行う演出であり、ハズレ確定時転落予告演出は、偽の転落予告を行う演出である。

【 0 1 7 9 】

なお、ハズレ確定時転落予告演出は、第1確変遊技状態中の100G以上と、第2確変遊技状態中に決定され、それ以外の状態では当選しても無効になる。

【 0 1 8 0 】

[転落乱数取得時保留演出選択テーブル]

次に、転落乱数取得時保留演出選択テーブルについて、図13を参照して説明する。

50

転落乱数取得時保留演出選択テーブルは、転落判定用カウンタから抽出した乱数値が転落の当選に対応する乱数値である場合に参照される。この転落乱数取得時保留演出選択テーブルは、保留演出選択用乱数範囲と、演出内容との関係を規定する。

【0181】

保留演出選択用乱数範囲は、演出内容に対応する保留演出選択用乱数の範囲を規定する。

例えば、転落の当選に対応する乱数値が転落判定用カウンタから抽出された場合は、保留演出選択用乱数値がいずれであっても、保留演出の内容として、転落確定時転落予告演出が決定される。転落確定時転落予告演出は、転落を予告する演出である。この転落確定時転落予告演出は、第1確変遊技状態中の100G以上と、第2確変遊技状態中に決定され、それ以外の状態では当選しても無効になる。

【0182】

なお、大当たり判定用カウンタと転落判定用カウンタは、独立して設けられている。そのため、大当たり判定用カウンタから大当たりの当選に対応する大当たり判定用乱数値が抽出され、転落判定用カウンタから転落の当選に対応する転落判定用乱数値が抽出されることがある。この場合は、転落乱数取得時保留演出選択テーブルにより決定する保留演出を優先する。

【0183】

< プログラムROMに記憶されているデータテーブルの構成 >

次に、副制御回路200のプログラムROM202に記憶されている各種データテーブルの構成について、図14～図18を参照して説明する。

【0184】

[サブ演出内容決定テーブル(ハズレ用)]

次に、サブ演出内容決定テーブル(ハズレ用)について、図14を参照して説明する。

サブ演出内容決定テーブル(ハズレ用)は、主制御回路70から副制御回路200へ送信される変動パターンコマンドにおける当落の内容がハズレの場合に参照される。

【0185】

サブ演出内容決定テーブル(ハズレ用)は、主制御回路70から副制御回路200へ送信される変動パターンコマンドと、サブ側演出選択用乱数範囲と、演出ステージと、サブ演出内容との関係を規定する。

【0186】

サブ側演出選択用乱数範囲は、変動パターンコマンド(変動パターン、メイン変動時間及びメイン演出内容を含む)及びサブ演出内容に対応するサブ側演出選択用乱数の範囲を規定する。サブ側演出選択用乱数値は、遊技球が第1, 第2始動口44, 45に入賞したときに、サブ側演出選択用カウンタから抽出される。本実施形態のサブ側演出選択用カウンタから抽出されるサブ側演出選択用乱数値は、0～99に設定されている。

【0187】

演出ステージは、各遊技状態に応じて設けられており、演出の構成を異ならせるために用いられている。例えば、各ステージは、例えば、表示装置13の表示領域13aに表示される背景が異なる。通常遊技状態では、通常ステージ1又は通常ステージ2が実行される。

【0188】

また、第1確変遊技状態に移行後において、特別図柄ゲームの遊技回数が1G～99Gでは、第1確変専用ステージが実行され、特別図柄ゲームの遊技回数が100G以上では、第1確変専用特殊ステージが実行される。

【0189】

例えば、通常遊技状態における変動パターンコマンドが「83H02H」であって、サブ側演出選択用乱数値として「1」が抽出された場合は、サブ演出内容としてノーマルリーチ1(ハズレ)が決定される。具体的には、通常ステージ1の場合に通常ステージ1用ノーマルリーチ1(ハズレ)が決定され、通常ステージ2の場合に通常ステージ2用ノーマル

10

20

30

40

50

マルリーチ 1 (ハズレ) が決定される。

【 0 1 9 0 】

また、第 1 確変遊技状態に移行後の 3 0 G 目の変動パターンコマンドが「 8 3 H 0 6 H 」の場合は、抽出されたサブ側演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、第 1 確変専用ステージ用短縮変動演出 B が決定される。

【 0 1 9 1 】

保留されている特別図柄ゲームに対応する演出として、第 1 確変専用ステージ用短縮変動演出 B が 2 回以上連続で決定され、且つ、連続する第 1 確変専用ステージ用短縮変動演出 B の後にリーチに関する演出が決定されることがある。この場合には、第 1 確変専用ステージ用短縮変動演出 B の演出がカウント演出に変更される。カウント演出については、

10

【 0 1 9 2 】

[サブ演出内容決定テーブル (大当たり用)]

次に、サブ演出内容決定テーブル (大当たり用) について、図 1 5 を参照して説明する。

サブ演出内容決定テーブル (大当たり用) は、主制御回路 7 0 から副制御回路 2 0 0 へ送信される変動パターンコマンドにおける当落の内容が当りの場合に参照される。

【 0 1 9 3 】

サブ演出内容決定テーブル (大当たり用) は、主制御回路 7 0 から副制御回路 2 0 0 へ送信される変動パターンコマンドと、サブ側演出選択用乱数範囲と、演出ステージと、サブ演出内容との関係を規定する。

20

【 0 1 9 4 】

例えば、通常遊技状態における変動パターンコマンドが「 8 3 H 1 2 H 」であって、サブ側演出選択用乱数値として「 1 」が抽出された場合は、サブ演出内容としてノーマルリーチ 1 (当り) が決定される。具体的には、通常ステージ 1 の場合に通常ステージ 1 用ノーマルリーチ 1 (当り) が決定され、通常ステージ 2 の場合に通常ステージ 2 用ノーマルリーチ 1 (当り) が決定される。

【 0 1 9 5 】

[サブ保留演出選択テーブル]

次に、サブ保留演出選択テーブルについて、図 1 6 を参照して説明する。

サブ保留演出選択テーブルは、演出ステージと、メイン決定内容と、サブ演出内容決定乱数範囲と、サブ演出内容との関係を規定する。

30

【 0 1 9 6 】

メイン決定内容は、大当たり乱数取得時保留演出選択テーブル (図 1 1 参照)、ハズレ乱数取得時保留演出選択テーブル (図 1 2 参照) 及び転落乱数取得時保留演出選択テーブル (図 1 3 参照) を参照して決定された演出内容である。

【 0 1 9 7 】

サブ演出内容決定乱数範囲は、サブ演出内容に対応するサブ演出内容決定乱数の範囲を規定する。サブ演出内容決定乱数値は、例えば、大当たり乱数取得時保留演出選択テーブル等を参照して演出内容が決定されたときに、サブ演出内容決定用カウンタから抽出され、ワーク R A M 2 0 3 に格納される。本実施形態のサブ演出内容決定用カウンタから抽出されるサブ演出内容決定乱数値は、0 ~ 9 9 に設定されている。

40

【 0 1 9 8 】

例えば、演出ステージが通常ステージ 1 , 2 であってメイン決定内容が大当たり確定時大当たり予告演出の場合に、サブ演出内容決定乱数値として「 1 」が抽出されると、サブ演出内容として「青保留」が決定される。本実施形態では、特別図柄ゲームに係る保留がある場合に、保留を表す図柄 (保留図柄) を保留の個数分だけ表示領域 1 3 a に表示する。そして、サブ演出内容 (保留演出) として保留図柄の色を変化させ、大当たり図柄が停止表示される期待値を、保留図柄の色の種類によって表現する。

保留図柄は、本発明の遊技機に係る保留表示情報の一具体例を示す。

【 0 1 9 9 】

50

演出ステージが第1確変専用特殊ステージ又は第2確変専用ステージであってメイン決定内容が転落確定時転落予告演出の場合は、サブ演出内容決定乱数値が0～99のいずれであっても、サブ演出内容として「デンジャー保留」が決定される。本実施形態のデンジャー保留とは、保留図柄を変化させて、転落を示唆する演出である。

【0200】

本実施形態では、第1確変専用特殊ステージ又は第2確変専用ステージにおいて転落が当選すると、転落を示唆する保留演出を必ず行う。しかし、本発明に係るパチンコ遊技機としては、転落を示唆する保留演出を行わないで転落（第1，第2確変遊技状態を終了）する構成であってもよい。

【0201】

10

演出ステージが第1確変専用特殊ステージ又は第2確変専用ステージであってメイン決定内容が大当たり確定時転落予告演出の場合は、サブ演出内容決定乱数値が0～99のいずれであっても、サブ演出内容として「デンジャー保留」が決定される。この場合は、転落を示唆する保留演出を行うが、その転落を示唆した保留に対応する特別図柄ゲームでは、大当たりを報知する演出（逆転する演出）が行われる。そのため、転落を示唆する保留演出を行っても、遊技者にその後の逆転を期待させることができる。

【0202】

第1確変専用ステージは、第1確変遊技状態の1G～99G、又は時短遊技状態中に実行される。すなわち、第1確変専用ステージは、第1確変遊技状態に移行後の1G～99Gにおいて実行される。そして、第1確変専用ステージの33G，66Gの演出では、第1確変遊技状態の継続又は転落を示唆し、99Gでは、第1確変遊技状態の継続又は転落を報知する演出を行う。これにより、遊技者は、第1確変専用ステージの99Gが終了するまで、第1確変遊技状態が継続していることを期待しながら遊技を行うことができる。そのため、第1確変専用ステージでは、サブ演出内容（保留演出）として転落予告の保留図柄（デンジャー保留）を表示しない。

20

【0203】

[第1確変遊技状態33G目継続抽選テーブル]

次に、第1確変遊技状態33G目継続抽選テーブルについて、図17を参照して説明する。

第1確変遊技状態33G目継続抽選テーブルは、第1確変遊技状態に移行後の33Gに対応する特別図柄始動入賞（遊技球が第1，第2始動口44，45に入賞）があった場合に参照される。

30

【0204】

第1確変遊技状態33G目継続抽選テーブルは、33G目開始時の遊技状態と、33G目開始前の演出ステージと、ステージ抽選用乱数範囲と、演出内容と、34G目からの演出ステージとの関係を規定する。

【0205】

ステージ抽選用乱数範囲は、演出内容及び34G目からの演出ステージに対応するステージ抽選用乱数の範囲を規定する。ステージ抽選用乱数値は、例えば、第1確変遊技状態の33Gに対応する特別図柄始動入賞があった場合に、ステージ抽選用カウンタから抽出され、ワークRAM203に格納される。本実施形態のステージ抽選用カウンタから抽出されるステージ抽選用乱数値は、0～99に設定されている。

40

【0206】

演出内容は、表示装置13を用いた演出として、継続及び終了を規定している。演出内容として継続が決定されると、33G目開始前の演出ステージの継続を示唆する画像が表示装置13の表示領域13aに表示される。そして、33G目開始前の演出ステージである第1確変状態専用ステージAが、34G目以降も継続される。

【0207】

演出内容として終了が決定されると、33G目開始前の演出ステージの終了を示唆する画像が表示装置13の表示領域13aに表示される。そして、33G目開始前の演出ステ

50

ージである第1確変状態専用ステージAが終了し、34G目以降は、第1確変専用ステージBが実行される。

【0208】

第1確変専用ステージは、第1確変専用ステージAと、第1確変専用ステージBから構成されている。第1確変専用ステージAは、第1確変遊技状態の継続を示唆し、第1確変専用ステージBは、第1確変遊技状態の転落を示唆する。

【0209】

第1確変遊技状態に移行後の33G目開始時の遊技状態が時短遊技状態である場合は、1G～33Gの開始までの間に行われた転落抽選において、転落が当選している。したがって、33G目開始時の遊技状態が時短遊技状態である場合は、ステージ抽選用乱数値が0～99のいずれでも、演出内容として「終了」が決定される。

10

【0210】

また、第1確変遊技状態に移行後の33G目開始時の遊技状態が第1確変遊技状態である場合は、1G～33Gの開始までの間に行われた転落抽選において、転落が当選していない。しかし、33G目開始時の遊技状態が第1確変遊技状態であっても、例えば、ステージ抽選用乱数値として「91」が抽出された場合は、演出内容として「終了」が決定される。

【0211】

これにより、実際は転落していなくても（第1確変遊技状態が継続されていても）、34G目以降の演出ステージは、転落を示唆する第1確変専用ステージBに変更される。その結果、実際は転落（第1確変遊技状態が終了）していないのに転落したように見せかけることができる。

20

【0212】

[第1確変遊技状態66G目継続抽選テーブル]

次に、第1確変遊技状態66G目継続抽選テーブルについて、図18を参照して説明する。

第1確変遊技状態66G目継続抽選テーブルは、第1確変遊技状態に移行後の66Gに対応する特別図柄始動入賞（遊技球が第1，第2始動口44，45に入賞）があった場合に参照される。

【0213】

30

第1確変遊技状態66G目継続抽選テーブルは、66G目開始時の遊技状態と、66G目開始前の演出ステージと、ステージ抽選用乱数範囲と、演出内容と、67G目からの演出ステージとの関係を規定する。

【0214】

演出内容は、表示装置13を用いた演出として、継続、終了及び復活を規定している。演出内容として継続が決定されると、66G目開始前の演出ステージの継続を示唆する画像が表示装置13の表示領域13aに表示される。そして、66G目開始前の演出ステージが67G目以降も継続される。

【0215】

演出内容として復活が決定されると、33G目開始前の演出ステージが復活することを示唆する画像が表示装置13の表示領域13aに表示される。そして、66G目開始前の演出ステージである第2確変状態専用ステージBが終了し、67G目以降は、第1確変専用ステージAが実行される。

40

【0216】

また、演出内容として終了が決定されると、66G目開始前の演出ステージの終了を示唆する画像が表示装置13の表示領域13aに表示される。そして、66G目開始前の演出ステージである第1確変状態専用ステージAが終了し、67G目以降は、第1確変専用ステージBが実行される。

【0217】

第1確変遊技状態に移行後の66G目開始時の遊技状態が第1確変遊技状態であって、

50

66G目開始前の演出ステージが第1確変専用ステージAであった場合に、ステージ抽選用乱数値として「96」が抽出されると、演出内容として「終了」が決定される。これにより、実際は転落していなくても(第1確変遊技状態が継続されていても)、67G目以降の演出ステージは、転落を示唆する第1確変専用ステージBに変更される。

【0218】

なお、実際は転落していなくても67G目以降の演出ステージが第1確変専用ステージBに変更される確率(1/20)は、実際は転落していなくても34G目以降の演出ステージが第1確変専用ステージBに変更される確率(1/10)よりも低い。

【0219】

第1確変遊技状態に移行後の66G目開始時の遊技状態が第1確変遊技状態であって、66G目開始前の演出ステージが第1確変専用ステージBであった場合は、ステージ抽選用乱数値が0~99のいずれであっても、演出内容として「復活」が決定される。これにより、67G目以降の演出ステージは、第1確変専用ステージBから第1確変専用ステージAに変更される。

10

【0220】

すなわち、実際は転落していなくても34G目以降の演出ステージが第1確変専用ステージBに変更され、その後、66G開始時まで転落していない場合は、転落していないことを示唆する第1確変専用ステージAに必ず復帰する。これにより、遊技者にとって不利な状態から有利な状態に復活したような演出効果を実現することができ、遊技の興趣を高めることができる。

20

【0221】

[第1確変遊技状態に移行後の演出遷移]

次に、第1確変遊技状態に移行後の表示装置13を用いた演出の遷移について、図19を参照して説明する。

図19に示すように、第1確変遊技状態に移行後の1G目~32G目までは、第1確変専用ステージAにおいて特定の演出が実行される。

【0222】

33G目は、確変状態が転落しているか否かを示唆するジャッジメント演出が実行される。33G目のジャッジメント演出において成功が表現されると、34G目~65G目までは、第1確変専用ステージAにおいて特定の演出が実行される。この場合は、第1確変遊技状態から転落していない。

30

【0223】

一方、33G目のジャッジメント演出において失敗が表現されると、34G目~65G目までは、第1確変専用ステージBにおいて時短中演出が実行される。時短中演出の実行中は、第1確変遊技状態から転落していない場合と、第1確変遊技状態から転落している場合がある。

【0224】

66G目は、確変状態が転落しているか否かを示唆するジャッジメント演出が実行される。66G目のジャッジメント演出において成功が表現されると、67G目~98G目までは、第1確変専用ステージAにおいて特定の演出が実行される。この場合は、第1確変遊技状態から転落していない。

40

【0225】

一方、66G目のジャッジメント演出において失敗が表現されると、67G目~98G目までは、第1確変専用ステージBにおいて時短中演出が実行される。時短中演出の実行中は、第1確変遊技状態から転落していない場合と、第1確変遊技状態から転落している場合がある。

【0226】

99G目は、確変状態が転落しているか否かを示唆するジャッジメント演出が実行される。99G目のジャッジメント演出において成功が表現されると、100G目以降の特別図柄ゲームは、第1確変専用特殊ステージにおいて特別演出が実行される。つまり、99

50

G目までに第1確変遊技状態から転落していなければ、99G目のジャッジメント演出において必ず成功が表現される。

【0227】

一方、99G目のジャッジメント演出において失敗が表現されると、100G目以降の特別図柄ゲームでは、通常遊技状態（通常ステージ1, 2）における演出が実行される。つまり、99G目までに第1確変遊技状態から転落していれば、99G目のジャッジメント演出において必ず失敗が表現される。

【0228】

なお、100G目以降の特別図柄ゲームにおいて、転落が当選した場合は、その転落が当選した特別図柄ゲームに対応する特別演出において転落を報知する。そして、転落が当選した特別図柄ゲームの次の特別図柄ゲームでは、通常遊技状態（通常ステージ1, 2）における演出が実行される。

【0229】

本実施形態では、33G目と、66G目と、99G目に確変状態が転落しているか否かを示唆するジャッジメント演出を実行するため、第1確変遊技状態に移行後の99Gの遊技が単調にならないようにすることができる。また、ジャッジメント演出において、確変転落の非当選を示唆する成功が表現されると、それまでのゲームにおいて転落が当選していないことを遊技者に認識させることができるため、遊技者の期待感を継続させることができる。

【0230】

また、本実施形態では、33G目と66G目のジャッジメント演出において成功が表現されると、その後、第1確変専用ステージAにおいて特定の演出が実行される。したがって、第1確変専用ステージAにおいて特定の演出が行われる間は、確変遊技状態が継続されている可能性が高いことを遊技者に認識させることができる。

【0231】

また、本実施形態における99G目のジャッジメント演出において成功が表現されると、100G目以降の特別図柄ゲームは、第1確変専用特殊ステージにおいて特別演出が実行される。これにより、転落が当選した場合に確変遊技状態（時短）が終了する状態になったことを、遊技者に認識させることができる。

【0232】

<主制御回路の動作説明>

次に、図20～図37を参照して、主制御回路70のメインCPU71により実行されるプログラムの内容について説明する。

【0233】

[メイン処理]

まず、メインCPU71の制御によるメイン処理について、図20及び図21を参照して説明する。

【0234】

パチンコ遊技機1に電源が投入されると、はじめに、メインCPU71は、ウォッチドッグタイマのディセーブル処理を行う（S1）。この処理では、ウォッチドッグタイマの値をリセットする。

【0235】

次に、メインCPU71は、入出力ポートの設定処理を行う（S2）。続いて、メインCPU71は、電断検知状態であるか否かを判別する（S3）。この処理において、メインCPU71は、電断検知信号がHI（高レベル）であるか否かを判別する。そして、電断検知信号がHIである場合には電断検知状態であると判別し、電断検知信号がHIでない場合には電断検知状態でないと判別する。

【0236】

S3の処理において電断検知状態である（YES）と判別したとき、メインCPU71は、S3の処理を繰り返す。一方、S3の処理において電断検知状態ではない（NO）と

10

20

30

40

50

判別したとき、メインCPU71は、サブ制御受信受付ウェイト処理を行う(S4)。この処理において、メインCPU71は、副制御回路200が信号を受け付けるようになるまで待機する処理を行う。

【0237】

次に、メインCPU71は、RAMの書き込み許可を行う(S5)。この処理において、メインCPU71は、メインRAM73への書き込みを許可する処理を行う。続いて、メインCPU71は、バックアップクリアスイッチ121(図6参照)がオンであるか否かを判別する(S6)。

【0238】

S6の処理において、バックアップクリアスイッチ121がオンではない(NO)と判別したとき、メインCPU71は、電断検知フラグがあるか否かを判別する(S7)。電断検知フラグがある(YES)と判別したとき、メインCPU71は、作業損傷チェック値を算出する(S8)。この処理において、メインCPU71は、作業領域の損傷チェックを行い、作業損傷チェック値を算出する。

【0239】

次に、メインCPU71は、作業損傷チェック値が正常値か否かを判別する(S9)。そして、作業損傷チェック値が正常値である(YES)と判別したとき、メインCPU71は、スタックポインタに7FFFHを設定する(S10)。続いて、メインCPU71は、復電時の作業領域の初期設定を行う(S11)。

【0240】

次に、メインCPU71は、復電時の高確率遊技状態表示報知処理を行う(S12)。この処理において、メインCPU71は、復電時の遊技状態が特別図柄ゲームの大当たり確率が高確率の遊技状態(第1,第2確変遊技状態)である場合に、復電時に高確率状態であることを報知する表示を表示装置13の表示領域13aに表示させるようにする。なお、報知する表示は、電源投入(復電)後の最初の変動開始又は変動終了時に終了する構成としてもよい。

【0241】

続いて、メインCPU71は、復電時のコマンドをセットする(S13)。この処理において、メインCPU71は、電断時の遊技状態に復帰させるためのコマンドをメインRAM73に格納する。メインRAM73に格納された電断時の遊技状態に復帰させるためのコマンドは、その後、副制御回路200に送信される。

【0242】

次に、メインCPU71は、CPU周辺デバイスの初期設定を行う(S14)。この処理が終了すると、プログラムアドレスが電断前のアドレスに復帰する。つまり、すなわちスタックエリアより復帰されたプログラムカウンタが示すプログラムアドレスへ復帰する。

【0243】

S6の処理でバックアップクリアスイッチ121がオンである(YES)と判別したとき、S7の処理で電断検知フラグが無い(NO)と判別したとき、又はS9の処理で作業損傷チェック値が正常値ではない(NO)と判別したとき、メインCPU71は、スタックポインタに8000Hを設定する(S15)。

【0244】

次に、メインCPU71は、大当たり判定関連の乱数の初期値を取得する(S16)。続いて、メインCPU71は、全作業領域をクリアする(S17)。そして、メインCPU71は、大当たり判定関連の乱数の初期値を設定する(S18)。

【0245】

その後、メインCPU71は、RAMの初期化時の作業領域の初期設定を行う(S19)。続いて、メインCPU71は、RAMの初期化時のコマンドをセットする(S20)。すなわち、RAMの初期化時のコマンドをメインRAM73に格納する。メインRAM73に格納されたRAMの初期化時のコマンドは、その後、副制御回路200に送信され

10

20

30

40

50

る。

【0246】

次に、メインCPU71は、CPU周辺デバイスの初期設定を行う(S21)。そして、システムタイマ割込処理を禁止する(S22)。システムタイマ割込処理については、後で図33を参照して説明する。

【0247】

続いて、メインCPU71は、初期値乱数を更新する(S23)。すなわち、初期乱数カウンタ値を更新する。その後、メインCPU71は、システムタイマ割込処理を許可する(S24)。次に、メインCPU71は、演出用乱数を更新する(S25)。すなわち、演出用乱数カウンタ値を更新する。

10

【0248】

次に、メインCPU71は、メインRAM73に記憶されるシステムタイマ監視タイマ値を参照し、システムタイマ監視タイマ値が3以上であるか否かを判別する(S26)。システムタイマ監視タイマ値が3以上である(YES)と判別したとき、メインCPU71は、システムタイマ監視タイマの値を3減算する(S27)。

【0249】

その後、メインCPU71は、特別図柄制御処理を行う(S28)。この処理において、メインCPU71は、第1始動口スイッチ116、第2始動口スイッチ117からの検知信号に応じて、大当たり判定用乱数値と当り図柄決定用乱数値を抽出する。そして、メインROM72に記憶された当り判定テーブルを参照して特別図柄抽選を行う。続いて、特別図柄抽選において大当たりに当選したか否かを判定し、判定の結果をメインRAM73に格納する。

20

【0250】

次に、メインCPU71は、普通図柄制御処理を行う(S29)。この処理において、メインCPU71は、通過ゲートスイッチ114からの検知信号に応じて、乱数値を抽出する。そして、メインROM72に記憶された普通図柄当選テーブルを参照し、普通図柄抽選を行う。続いて、普通図柄抽選において当りに当選したか否かを判定し、判定の結果をメインRAM73に格納する。なお、普通図柄抽選において当りに当選した場合は、普通電動役物46が開放状態となり、第2始動口45に遊技球が入賞(入球)し易くなる。

【0251】

30

次に、メインCPU71は、図柄表示装置制御処理を行う(S30)。この処理において、メインCPU71は、第1特別図柄表示装置62a又は第2特別図柄表示装置62bと、普通図柄表示装置63とを駆動するための制御信号をメインRAM73に格納する。この制御信号は、S28、S29の処理でメインRAM73に記憶した特別図柄制御処理の結果と、普通図柄制御処理の結果に基づいて生成される。

その後、メインCPU71は、メインRAM73に記憶した制御信号を特別図柄表示装置62及び普通図柄表示装置63に送信する。第1特別図柄表示装置62a又は第2特別図柄表示装置62bは、受信した制御信号に基づいて特別図柄を変動表示させ、その後、停止表示させる。普通図柄表示装置63は、受信した制御信号に基づいて普通図柄を変動表示させ、その後、停止表示させる。

40

【0252】

次に、メインCPU71は、遊技情報データ生成処理を行う(S31)。この処理において、メインCPU71は、台コンピュータ又はホールコンピュータに送信するための遊技情報信号に関するデータを生成し、メインRAM73に格納する。

【0253】

続いて、メインCPU71は、図柄保留個数データ生成処理を行う(S32)。この処理において、メインCPU71は、第1特別図柄保留表示LED65a、65b、第2特別図柄保留表示LED65c、65d及び普通図柄保留表示LED67a、67bを駆動するための制御信号をメインRAM73に格納する。この制御信号は、第1始動口スイッチ116、第2始動口スイッチ117及び通過ゲートスイッチ114からの検知信号や、

50

特別図柄及び普通図柄の変動表示の実行に応じて更新される保留個数データの更新結果に基づいて生成される。

【 0 2 5 4 】

次に、メインCPU 71は、ポート出力処理を行う（S 3 3）。この処理において、メインCPU 71は、上記のS 3 0、S 3 1、S 3 2の処理などでメインRAM 73に格納された制御信号を各ポートより出力する。具体的には、LED点灯のためのLED電源（コモン信号）や第1、第2大入賞口53、54の開閉や普通電動役物46の開閉を行うソレノイドアクチュエータに電源を供給する。

【 0 2 5 5 】

その後、メインCPU 71は、入賞口関連コマンド制御処理を行う（S 3 4）。続いて、メインCPU 71は、払出処理を行う（S 3 5）。この処理において、メインCPU 71は、第1大入賞口53、第2大入賞口54、第1始動口44、第2始動口45、一般入賞口51、52に遊技球が入賞したか否かのチェックを行う。そして、入賞があった場合、それぞれに対応する払出要求コマンドを払出・発射制御回路123に送信する。

10

【 0 2 5 6 】

[特別図柄制御処理]

次に、メイン処理（図21参照）のS 2 8において行われる特別図柄制御処理について、図22を参照して説明する。

【 0 2 5 7 】

はじめに、メインCPU 71は、メインRAM 73に記憶された制御状態フラグをロードする（S 4 1）。すなわち、メインCPU 71は、メインRAM 73から制御状態フラグを読み出す。

20

【 0 2 5 8 】

図22において、S 4 2からS 4 9の下方に示した数値は、それらのステップに対応する制御状態フラグを表している。この制御状態フラグは、メインRAM 73における制御状態フラグとして機能する記憶領域に記憶されている。メインCPU 71は、制御状態フラグの数値に対応する各ステップを実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【 0 2 5 9 】

メインCPU 71は、制御状態フラグの値に基づいて、S 4 2～S 4 9の各種の処理を実行するか否かを判定する。制御状態フラグは、特別図柄ゲームの遊技の状態を示すものであり、ステップS 4 2からステップS 4 9の処理のいずれかを実行可能にするものである。

30

【 0 2 6 0 】

また、メインCPU 71は、S 4 2～S 4 9の各ステップに対して設定された待ち時間タイマなどに応じて決定される所定のタイミングで、各ステップの処理を実行する。なお、この所定のタイミングに至る前は、各ステップの処理を実行せずに、他のサブルーチンを実行する。もちろん、所定の周期でシステムタイマ割込処理も実行する。

【 0 2 6 1 】

S 4 1の処理が終了すると、メインCPU 71は、特別図柄記憶チェック処理を行う（S 4 2）。この処理において、メインCPU 71は、特別図柄変動時間管理を示す値「01H」を制御状態フラグにセットする。そして、転落判定、当り判定、特別図柄の決定、特別図柄の変動パターンの決定、特別図柄の変動時間の決定等を行う。

40

【 0 2 6 2 】

次に、メインCPU 71は、特別図柄変動時間管理処理を行う（S 4 3）。この処理において、メインCPU 71は、特別図柄の変動時間が経過した場合に、特別図柄表示時間管理を示す値「02H」を制御状態フラグにセットする。

【 0 2 6 3 】

次に、メインCPU 71は、特別図柄表示時間管理処理を行う（S 4 4）。この処理において、メインCPU 71は、当り判定の結果が大当りである場合に、当り開始インターバル管理を示す値「03H」を制御状態フラグにセットする。また、メインCPU 71は

50

、当り判定の結果が大当りではない場合に、特別図柄ゲーム終了を示す値「07H」を制御状態フラグにセットする。

【0264】

次に、メインCPU71は、当り開始インターバル管理処理を行う(S45)。この処理において、メインCPU71は、当り開始インターバルに対応する時間が経過した場合に、大入賞口開放中を示す値「04H」を制御状態フラグにセットする。

【0265】

次に、メインCPU71は、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を行う(S46)。この処理において、メインCPU71は、ラウンド間インターバルに対応する時間が経過した場合に、大入賞口開放中を示す値「04H」を制御状態フラグにセットする。

10

【0266】

次に、メインCPU71は、大入賞口開放処理を行う(S47)。この処理において、メインCPU71は、大入賞口開放回数が上限値に達していない場合に、大入賞口再開放前待ち時間管理を示す値「05H」を制御状態フラグにセットする。また、大入賞口開放回数が上限値に達すると、当り終了インターバルを示す値「06H」を制御状態フラグにセットする。

【0267】

次に、メインCPU71は、当り終了インターバル処理を行う(S48)。この処理において、メインCPU71は、当り終了インターバルに対応する時間が経過した場合に、特別図柄ゲーム終了を示す値「07H」を制御状態フラグにセットする。

20

【0268】

次に、メインCPU71は、特別図柄ゲーム終了処理を行う(S49)。この処理において、メインCPU71は、特別図柄記憶チェックを示す値「00H」を制御状態フラグにセットする。

【0269】

上述したように、制御状態フラグをセットすることにより、特別図柄ゲームが実行される。具体的には、大当り遊技状態ではない場合であって当り判定の結果がハズレであるときに、メインCPU71は、制御状態フラグを「00H」、「01H」、「02H」、「07H」の順にセットする。これにより、メインCPU71は、S42、S43、S44、S49の処理を所定のタイミングで実行する。

30

【0270】

また、大当り遊技状態ではない場合であって当り判定の結果が大当りであるときに、メインCPU71は、制御状態フラグを「00H」、「01H」、「02H」、「03H」の順にセットする。これにより、メインCPU71は、S42、S43、S44、S45の処理を所定のタイミングで実行し、大当り又は小当り遊技状態への制御を実行する。

【0271】

そして、大当り遊技状態への制御を実行する場合に、メインCPU71は、制御状態フラグを「04H」、「05H」の順にセットする。これにより、メインCPU71は、S47、S46の処理を所定のタイミングで実行し、大当り遊技を実行する。

【0272】

40

また、大当り遊技の終了条件が成立した場合に、メインCPU71は、「04H」、「06H」、「07H」の順にセットする。これにより、メインCPU71は、ステップS46、ステップS48、ステップS49の処理を所定のタイミングで実行し、大当り遊技を終了する。

【0273】

上述したように、特別図柄制御処理は、ステータスに応じて処理を分岐させている。また、詳述しないが、普通図柄制御処理(図21のS29)についても、特別図柄制御処理と同様に、ステータスに応じて処理を分岐させている。

【0274】

本実施形態のプログラムは、ステータスに応じて処理を分岐させて行う場合のコール命

50

令で、小モジュールから親モジュールへの純粋な戻り処理が可能ないように、プログラミングされている。その結果、ジャンプテーブルを配置する場合と比較して、プログラムの容量を削減することができる。

【 0 2 7 5 】

[特別図柄記憶チェック処理]

次に、特別図柄制御処理（図 2 2 参照）の S 4 2 において行われる特別図柄記憶チェック処理について、図 2 3 を参照して説明する。

【 0 2 7 6 】

はじめに、メイン CPU 7 1 は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェック処理を示す値である「 0 0 H」であるか否かを判別する（ S 6 1 ）。制御状態フラグが「 0 0 H」ではない（ N O ）と判別したとき、メイン CPU 7 1 は、特別図柄記憶チェック処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に移す。

10

【 0 2 7 7 】

S 6 1 の処理において制御状態フラグが「 0 0 H」であると判別したとき、メイン CPU 7 1 は、特別図柄ゲームの始動記憶があるか否かを判別する（ S 6 2 ）。

【 0 2 7 8 】

S 6 2 の処理において、メイン CPU 7 1 は、メイン RAM 7 3 に設けられた第 1 特別図柄始動記憶領域（ 0 ）～第 1 特別図柄始動記憶領域（ 4 ）又は第 2 特別図柄始動記憶領域（ 0 ）～第 2 特別図柄始動記憶領域（ 4 ）にデータが記憶されているか否かを判別する。各第 1 特別図柄始動記憶領域又は各第 2 特別図柄始動記憶領域にデータが記憶されてい

20

れば、メイン CPU 7 1 は、特別図柄ゲームの始動記憶があると判別する。一方、いずれの特別図柄始動記憶領域にもデータが記憶されていなければ、メイン CPU 7 1 は、特別図柄ゲームの始動記憶が無いと判別する。

【 0 2 7 9 】

第 1 特別図柄始動記憶領域（ 0 ）には、変動中の第 1 特別図柄に対応する特別図柄ゲームのデータ（情報）が始動記憶として記憶される。そして、第 1 特別図柄始動記憶領域（ 1 ）～第 1 特別図柄始動記憶領域（ 4 ）には、保留されている 4 回の第 1 特別図柄に対応する特別図柄ゲームのデータ（情報）が始動記憶として記憶される。

第 2 特別図柄始動記憶領域（ 0 ）には、変動中の第 2 特別図柄に対応する特別図柄ゲームのデータ（情報）が始動記憶として記憶される。そして、第 2 特別図柄始動記憶領域（ 1 ）～第 2 特別図柄始動記憶領域（ 4 ）には、保留されている 4 回の第 2 特別図柄に対応する特別図柄ゲームのデータ（情報）が始動記憶として記憶される。

30

【 0 2 8 0 】

第 1 特別図柄始動記憶領域（ 1 ）～第 1 特別図柄始動記憶領域（ 4 ）及び第 2 特別図柄始動記憶領域（ 1 ）～第 2 特別図柄始動記憶領域（ 4 ）は、本発明の遊技機に係る保留情報記憶手段の一具体例を示すものである。また、第 1 特別図柄始動記憶領域（ 0 ）又は第 2 特別図柄始動記憶領域（ 0 ）に特別図柄ゲームのデータ（情報）が始動記憶として記憶されることは、本発明の遊技機における抽選開始条件が成立したことの具体例を示す。

【 0 2 8 1 】

S 6 2 の処理において、特別図柄ゲームの始動記憶が無い（ N O ）と判別したとき、メイン CPU 7 1 は、デモ表示処理を行う（ S 6 3 ）。その後、メイン CPU 7 1 は、特別図柄記憶チェック処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に移す。

40

【 0 2 8 2 】

デモ表示処理において、メイン CPU 7 1 は、メイン RAM 7 3 にデモ表示許可値をセットする。つまり、メイン CPU 7 1 は、特別図柄ゲームの始動記憶（大当たり判定用乱数値が記憶されている特別図柄始動記憶領域）が 0 になった状態が所定時間（例えば、 3 0 秒）維持されると、デモ表示許可値として所定値をセットする。

【 0 2 8 3 】

また、メイン CPU 7 1 は、デモ表示許可値が所定値であった場合に、デモ表示コマンドデータをメイン RAM 7 3 にセットする。デモ表示コマンドデータは、主制御回路 7 0

50

のメインCPU71から副制御回路200のサブCPU201に送信される。副制御回路200は、デモ表示コマンドデータを受信すると、表示装置13の表示領域13aにデモ画面を表示させる。

【0284】

S62の処理において、特別図柄ゲームの始動記憶がある(YES)と判別したとき、メインCPU71は、最先の保留が第2特別図柄に対応する始動記憶であるか否かを判別する(S64)。最先の保留が第2特別図柄に対応する始動記憶である(YES)と判別したとき、メインCPU71は、変動状態番号として「02H」をメインRAM73の所定領域にセットする(S65)。「02H」は、現在、第2特別図柄が変動していることを示す値である。

10

【0285】

S62の処理において、特別図柄ゲームの始動記憶が無い(NO)と判別したとき、メインCPU71は、変動状態番号として「01H」をメインRAM73の所定領域にセットする(S66)。「01H」は、現在、第1特別図柄が変動していることを示す値である。

【0286】

S65の処理の後、又はS66の処理の後に、メインCPU71は、特別図柄変動時間管理を示す値「01H」を制御状態フラグにセットする(S67)。次に、メインCPU71は、特別図柄記憶転送処理を行う(S68)。

【0287】

特別図柄記憶転送処理において、メインCPU71は、変動表示させる特別図柄が第1特別図柄の場合に、第1特別図柄始動記憶領域(1)~(4)のデータのそれぞれを、第1特別図柄始動記憶領域(0)~(3)にシフト(記憶)する。また、変動表示させる特別図柄が第2特別図柄の場合に、第2特別図柄始動記憶領域(1)~(4)のデータのそれぞれを、第2特別図柄始動記憶領域(0)~(3)にシフト(記憶)する。

20

【0288】

次に、メインCPU71は、転落判定処理を行う(S69)。この処理において、メインCPU71は、転落抽選を行う。転落抽選は、転落判定用カウンタから乱数値を抽出して、転落の当選又は非当選を決定する抽選である。

【0289】

次に、メインCPU71は、大当たり判定処理を行う(S70)。この大当たり判定処理は、本発明の遊技機に係る大当たり抽選手段に相当する。この処理において、メインCPU71は、高確率フラグを読み出し、読み出した高確率フラグに基づいて、複数の当り判定テーブルから1つの当り判定テーブルを選択する。複数の当り判定テーブルは、大当たりとなる判定値(大当たり判定値)の個数が異なる。

30

【0290】

メインCPU71は、高確率フラグが所定の値である場合に、大当たり判定値の数が多い高確率用の当り判定テーブルを選択し、高確率フラグが所定の値でない場合に、大当たり判定値の数が多い通常用の当り判定テーブルを選択する。これにより、遊技状態フラグが所定の値である場合、つまり遊技状態が高確率状態(確変遊技状態)である場合は、低確率状態(通常遊技状態、時短遊技状態)である場合よりも、大当たり遊技状態に移行する確率が高くなる。

40

【0291】

その後、メインCPU71は、特別図柄始動入賞時に抽出され、且つ、第1特別図柄始動記憶領域(0)と第2特別図柄始動記憶領域(0)において先にセットされた大当たり判定用乱数値と、選択した当り判定テーブルとを参照する。そして、メインCPU71は、大当たり判定用乱数値と大当たり判定値が一致している場合に、大当たりであると判定する。

【0292】

次に、メインCPU71は、特別図柄決定処理を行う(S71)。この処理において、メインCPU71は、当り判定の結果が大当たりの場合に、特別図柄として大当たり図柄を決

50

定する。一方、メインCPU71は、当り判定の結果が大当りではない場合（ハズレの場合）に、特別図柄としてハズレ図柄を決定する。

【0293】

次に、メインCPU71は、特別図柄変動パターン決定処理を行う（S72）。この処理において、メインCPU71は、ステップS70の処理において決定された大当り判定の結果に基づいて、特別図柄変動パターン決定テーブル（図9及び図10参照）を選択する。そして、メインCPU71は、選択した特別図柄変動パターン決定テーブルを参照し、遊技状態、メイン側演出選択用乱数値（リーチ判定用乱数値）に基づいて、変動パターンを決定し、メインRAM73の所定領域に格納する。

【0294】

メインRAM73に格納された変動パターンを示すデータは、第1特別図柄表示装置62a又は第2特別図柄表示装置62bに供給される。これにより、第1特別図柄表示装置62a又は第2特別図柄表示装置62bは、決定された変動パターンで特別図柄を変動表示して、その後、S71の処理において決定された特別図柄を停止表示する。

【0295】

また、メインRAM73に格納された変動パターンを示すデータは、変動パターンコマンドとして、主制御回路70のメインCPU71から副制御回路200のサブCPU201に送信される。副制御回路200のサブCPU201は、受信した変動パターンコマンドに基づいて演出表示の内容を決定し、その演出表示を実行する。

【0296】

次に、メインCPU71は、特別図柄変動時間設定処理を行う（S73）。この処理において、メインCPU71は、決定した特別図柄の変動パターンに対応する変動時間を第1タイマにセットし、今回の変動表示に用いられた記憶領域をクリアする。本実施形態に係る第1タイマには、上述した特別図柄の変動パターンに対応する変動時間、変動開始待ち時間、当り開始インターバル時間、大入賞口開放時間、ラウンド間インターバル時間、当り終了インターバル時間等が適宜のタイミングでセットされる。

【0297】

次に、メインCPU71は、特別図柄演出開始コマンドをメインRAM73にセットする（S74）。特別図柄演出開始コマンドは、主制御回路70のメインCPU71から副制御回路200のサブCPU201に送信される。副制御回路200のサブCPU201は、受信した特別図柄演出開始コマンドに基づいて演出を開始する制御を行う。

【0298】

次に、メインCPU71は、今回の変動表示に用いられた特別図柄始動記憶領域（0）の値をクリアする（S75）。S75の処理を終えると、メインCPU71は、特別図柄記憶チェック処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に移す。

【0299】

〔転落判定処理〕

次に、特別図柄記憶チェック処理（図23参照）のS69において行われる転落判定処理について、図24を参照して説明する。

なお、転落判定処理は、本発明の遊技機に係る転落抽選手段及び遊技状態移行手段に相当する。

【0300】

はじめに、メインCPU71は、遊技状態はいずれかの確変遊技状態であるか否かを判別する（S81）。遊技状態はいずれかの確変遊技状態ではない（NO）と判別したとき、メインCPU71は、転落判定処理を終了し、処理を特別図柄記憶チェック処理に移す。

【0301】

S81の処理において、遊技状態はいずれかの確変遊技状態である（YES）と判別したとき、メインCPU71は、転落抽選を行い、その結果が転落に当選したか否かを判別する（S82）。転落に当選していない（NO）と判別したとき、メインCPU71は、

10

20

30

40

50

転落判定処理を終了し、処理を特別図柄記憶チェック処理に移す。

【 0 3 0 2 】

S 8 2 の処理において、転落に当選した (Y E S) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、遊技状態が第 1 確変遊技状態であるか否かを判別する (S 8 3)。遊技状態が第 1 確変遊技状態である (Y E S) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、時短回数カウンタの値は「 0 」であるか否かを判別する (S 8 4)。

【 0 3 0 3 】

S 8 4 の処理において時短回数カウンタの値は「 0 」であると判別したとき、又は S 8 3 の処理において遊技状態が第 1 確変遊技状態ではない (N O) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、確変遊技状態フラグをクリアし、通常遊技状態フラグをセットする (S 8 5)。

10

【 0 3 0 4 】

第 1 確変遊技状態において時短回数カウンタの値が「 0 」のときは、第 1 確変遊技状態で 9 9 回目の特別図柄ゲームを開始したことになる。そして、1 回目の特別図柄ゲーム ~ 9 9 回目の特別図柄ゲームまでに転落に当選していれば、9 9 回目の特別図柄ゲームを終了後、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。

また、遊技状態が第 2 確変遊技状態の場合は、転落に当選した特別図柄ゲーム終了後、遊技状態が第 2 確変遊技状態から通常遊技状態に移行する。

【 0 3 0 5 】

S 8 4 の処理において時短回数カウンタの値は「 0 」ではない (N O) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、第 1 確変遊技状態フラグをクリアし、時短遊技状態フラグをセットする (S 8 6)。第 1 確変遊技状態において 1 回目の特別図柄ゲーム ~ 9 8 回目の特別図柄ゲームまでに転落に当選していれば、遊技状態が第 1 確変遊技状態から時短遊技状態に移行する。

20

【 0 3 0 6 】

S 8 6 の処理の後、又は S 8 5 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、遊技状態移行コマンドをメイン R A M 7 3 にセットする (S 8 7)。遊技状態移行コマンドは、主制御回路 7 0 のメイン C P U 7 1 から副制御回路 2 0 0 のサブ C P U 2 0 1 に送信される。副制御回路 2 0 0 のサブ C P U 2 0 1 は、受信した遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態を認識し、その遊技状態に応じた演出を実行させる。

30

S 8 7 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、転落判定処理を終了し、処理を特別図柄記憶チェック処理に移す。

【 0 3 0 7 】

[特別図柄決定処理]

次に、特別図柄記憶チェック処理 (図 2 3 参照) の S 7 1 において行われる特別図柄決定処理について、図 2 5 を参照して説明する。

【 0 3 0 8 】

はじめに、メイン C P U 7 1 は、大当たり判定処理 (図 2 3 の S 7 0) の結果が大当たりであるか否かを判別する (S 9 1)。大当たり判定処理の結果が大当たりである (Y E S) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、変動状態番号が「 0 1 H 」であるか否かを判別する (S 9 2)。

40

【 0 3 0 9 】

S 9 2 の処理において、変動状態番号が「 0 1 H 」である (Y E S) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、図柄決定用カウンタから抽出した図柄決定用乱数値に基づいて、第 1 特別図柄における大当たり図柄を決定する (S 9 3)。その後、メイン C P U 7 1 は、決定した第 1 特別図柄における大当たり図柄のデータをセットし、大当たり図柄のコマンドをセットする (S 9 4)。

【 0 3 1 0 】

S 9 4 の処理において、メイン C P U 7 1 は、第 1 特別図柄における大当たり図柄のデータを、メイン R A M 7 3 の所定領域にセットし、第 1 特別図柄表示装置 6 2 a に供給する

50

。第1特別図柄表示装置62aは、第1特別図柄を変動表示させて、第1特別図柄の大当たり図柄のデータに基づく態様で第1特別図柄を停止表示させる。

【0311】

また、メインRAM73の所定領域にセットされた第1特別図柄における大当たり図柄のコマンドは、特別図柄指定コマンドとして、主制御回路70のメインCPU71から副制御回路200のサブCPU201に送信される。これにより、副制御回路200は、識別図柄の大当たり態様を表示装置13の表示領域13aに導出表示させる。

【0312】

S92の処理において、メインCPU71は、図柄決定用カウンタから抽出した図柄決定用乱数値に基づいて、第2特別図柄における大当たり図柄を決定する(S95)。その後、メインCPU71は、決定した第2特別図柄における大当たり図柄のデータをセットし、大当たり図柄のコマンドをセットする(S96)。

10

【0313】

S96の処理において、メインCPU71は、第2特別図柄における大当たり図柄のデータを、メインRAM73の所定領域にセットし、第2特別図柄表示装置62bに供給する。第2特別図柄表示装置62bは、第2特別図柄を変動表示させて、第2特別図柄の大当たり図柄のデータに基づく態様で第2特別図柄を停止表示させる。

【0314】

また、メインRAM73の所定領域にセットされた第2特別図柄における大当たり図柄のコマンドは、特別図柄指定コマンドとして、主制御回路70のメインCPU71から副制御回路200のサブCPU201に送信される。これにより、副制御回路200は、識別図柄の大当たり態様を表示装置13の表示領域13aに導出表示させる。

20

【0315】

S96の処理の後、又はS94の処理の後、メインCPU71は、当り図柄(大当たり図柄)に対応する当り開始インターバル表示時間データをメインRAM73にセットする(S97)。

【0316】

続いて、メインCPU71は、大入賞口開放回数関連データをメインRAM73にセットする(S98)。本実施形態に係る大当たりの種別は、4Rの大当たりと、16Rの大当たりの2通りである。メインCPU71は、大当たりの種別が4Rの大当たりである場合に、大入賞口開放回数関連データとして「4」をセットする。また、大当たりの種別が16Rの大当たりである場合に、大入賞口開放回数関連データとして「16」をセットする。

30

S98の処理を終えると、メインCPU71は、特別図柄決定処理を終了し、処理を特別図柄記憶チェック処理(図23参照)に移す。

【0317】

S91の処理において、大当たり判定処理の結果が大当たりではない(NO)と判別したとき、メインCPU71は、ハズレ図柄のデータをセットし、ハズレ図柄のコマンドをメインRAM73にセットする(S99)。

【0318】

S99の処理において、メインCPU71は、ハズレ図柄のデータを、メインRAM73の所定領域にセットする。そして、変動している特別図柄が第1特別図柄か第2特別図柄かに応じて、ハズレ図柄のデータを第1特別図柄表示装置62a又は第2特別図柄表示装置62bに供給する。

40

【0319】

ハズレ図柄のデータが第1特別図柄表示装置62aに供給されると、第1特別図柄表示装置62aは、第1特別図柄を変動表示させて、ハズレ図柄のデータに基づく態様で第1特別図柄を停止表示させる。また、ハズレ図柄のデータが第2特別図柄表示装置62bに供給されると、第2特別図柄表示装置62bは、第2特別図柄を変動表示させて、ハズレ図柄のデータに基づく態様で第2特別図柄を停止表示させる。

【0320】

50

また、メインRAM 73の所定領域にセットされたハズレ図柄のコマンドは、特別図柄指定コマンドとして、主制御回路70のメインCPU 71から副制御回路200のサブCPU 201に送信される。これにより、副制御回路200は、識別図柄のハズレ態様を表示装置13の表示領域13aに導出表示させる。

S 99の処理を終えると、メインCPU 71は、特別図柄決定処理を終了し、処理を特別図柄記憶チェック処理(図23参照)に移す。

【0321】

[特別図柄変動時間管理処理]

次に、特別図柄制御処理(図22参照)のS 43において行われる特別図柄変動時間管理処理について、図26を参照して説明する。

【0322】

はじめに、メインCPU 71は、制御状態フラグが特別図柄変動時間管理処理を示す値である「01H」であるか否かを判別する(S 111)。制御状態フラグが「01H」ではない(NO)と判別したとき、メインCPU 71は、特別図柄変動時間管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図22参照)に移す。

【0323】

S 111の処理において、制御状態フラグが「01H」である(YES)と判別したとき、メインCPU 71は、第1タイマの値が「0」であるか否かを判別する(S 112)。つまり、メインCPU 71は、第1タイマにセットされた変動時間を消化したか否かを判別する。

【0324】

S 112の処理において、第1タイマの値が「0」ではない(NO)、つまり、第1タイマにセットされた変動時間を消化していないと判別したとき、メインCPU 71は、特別図柄変動時間管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図22参照)に移す。

一方、第1タイマの値が「0」である(YES)、つまり、第1タイマにセットされた変動時間を消化したと判別したとき、メインCPU 71は、特別図柄表示時間管理を示す値「02H」を制御状態フラグにセットする(S 113)。

【0325】

次に、メインCPU 71は、図柄停止コマンドをメインRAM 73にセットする(S 114)。メインRAM 73にセットされた図柄停止コマンドは、主制御回路70のメインCPU 71から副制御回路200のサブCPU 201に送信される。副制御回路200は、図柄停止コマンドを受信すると、特別図柄が停止されることを認識する。

【0326】

次に、メインCPU 71は、変動開始待ち時間(例えば、10msec)を第1タイマにセットする(S 115)。変動開始待ち時間は、特別図柄の変動表示を終了してから次の特別図柄の変動表示を開始するまでの待ち時間である。

【0327】

[特別図柄表示時間管理処理]

次に、特別図柄制御処理(図22参照)のS 44において行われる特別図柄表示時間管理処理について、図27を参照して説明する。

【0328】

はじめに、メインCPU 71は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値である「02H」であるか否かを判別する(S 121)。制御状態フラグが「02H」ではない(NO)と判別したとき、メインCPU 71は、特別図柄表示時間管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図22参照)に移す。

【0329】

S 121の処理において、制御状態フラグが「02H」であると判別したとき、メインCPU 71は、第1タイマの値が「0」であるか否かを判別する(S 122)。つまり、メインCPU 71は、第1タイマにセットされた変動開始待ち時間を消化したか否かを判別する。

10

20

30

40

50

【 0 3 3 0 】

S 1 2 2 の処理において、第 1 タイマの値が「 0 」ではない (N O)、つまり、第 1 タイマにセットされた変動開始待ち時間を消化していないと判別したとき、メイン C P U 7 1 は、特別ゲームが大当たりであるか否かを判別する (S 1 2 3)。特別ゲームが大当たりではない (N O) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、特別図柄表示時間管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理 (図 2 2 参照) に移す。

【 0 3 3 1 】

S 1 2 3 の処理において、特別ゲームが大当たりである (Y E S) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、遊技状態フラグをクリアする (S 1 2 4)。大当たり遊技状態では、普図確率及び特図確率が低い状態にする。そのため、第 1 確変遊技状態フラグ、第 2 確変遊技状態フラグ、時短遊技状態フラグをオフする。なお、大当たり遊技状態フラグを設けて、大当たり遊技状態フラグをオンするようにしてもよい。

S 1 2 4 の処理を終え、メイン C P U 7 1 は、特別図柄表示時間管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理 (図 2 2 参照) に移す。

【 0 3 3 2 】

S 1 2 2 の処理において、第 1 タイマの値が「 0 」である (Y E S)、つまり、第 1 タイマにセットされた変動開始待ち時間を消化したと判別したとき、メイン C P U 7 1 は、特別ゲームが大当たりであるか否かを判別する (S 1 2 5)。特別ゲームが大当たりではない (N O) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、時短回数カウンタの値は「 0 」であるか否かを判別する (S 1 2 6)。

【 0 3 3 3 】

S 1 2 6 の処理において、時短回数カウンタの値は「 0 」ではない (N O) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、時短回数カウンタの値を 1 減算する (S 1 2 7)。続いて、メイン C P U 7 1 は、時短回数カウンタの値は「 0 」であるか否かを判別する (S 1 2 8)。

【 0 3 3 4 】

S 1 2 8 の処理において、時短回数カウンタの値は「 0 」である (Y E S) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、時短回数フラグをクリアする (S 1 2 9)。そして、メイン C P U 7 1 は、時短カウンタ終了コマンドをメイン R A M 7 3 にセットする (S 1 3 0)。メイン R A M 7 3 にセットされた時短カウンタ終了コマンドは、主制御回路 7 0 のメイン C P U 7 1 から副制御回路 2 0 0 のサブ C P U 2 0 1 に送信される。時短カウンタ終了コマンドを受信した副制御回路 2 0 0 は、転落が当選したときに通常遊技状態に移行することを認識する。

【 0 3 3 5 】

S 1 2 5 の処理において、特別ゲームが大当たりである (Y E S) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、当り開始インターバル管理処理を示す値である「 0 3 H 」を制御状態フラグにセットする (S 1 3 1)。

【 0 3 3 6 】

次に、メイン C P U 7 1 は、特別図柄 (第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄) に対応する当り開始インターバル時間 (例えば、 3 0 0 m s e c) を第 1 タイマにセットする (S 1 3 2)。続いて、メイン C P U 7 1 は、大入賞口開放回数カウンタの値として、「 F F H 」をメイン R A M 7 3 にセットする (S 1 3 3)。

【 0 3 3 7 】

次に、メイン C P U 7 1 は、特別図柄演出停止コマンドをメイン R A M 7 3 にセットする (S 1 3 4)。メイン R A M 7 3 にセットされた特別図柄演出停止コマンドは、主制御回路 7 0 のメイン C P U 7 1 から副制御回路 2 0 0 のサブ C P U 2 0 1 に送信される。特別図柄演出停止コマンドを受信した副制御回路 2 0 0 は、特別図柄演出の停止を認識する。

【 0 3 3 8 】

続いて、メイン C P U 7 1 は、特別図柄 (第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄) に対応する

10

20

30

40

50

大当り開始コマンドをメインRAM73にセットする(S135)。メインRAM73にセットされた大当り開始コマンドは、主制御回路70のメインCPU71から副制御回路200のサブCPU201に送信される。大当り開始コマンドを受信した副制御回路200は、大当り遊技の開始を認識する。

S135の処理を終えると、メインCPU71は、特別図柄表示時間管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図22参照)に移す。

【0339】

S126の処理で時短回数カウンタの値は「0」である(YES)と判別したとき、S128の処理で時短回数カウンタの値は「0」ではない(NO)と判別したとき、S130の処理の後、メインCPU71は、特別図柄ゲーム終了処理を示す値である「07H」を制御状態フラグにセットする(S136)。

10

【0340】

次に、メインCPU71は、特別図柄演出停止コマンドをメインRAM73にセットする(S137)。S137の処理を終えると、メインCPU71は、特別図柄表示時間管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図22参照)に移す。

【0341】

[当り開始インターバル管理処理]

次に、特別図柄制御処理(図22参照)のS45において行われる当り開始インターバル管理処理について、図28を参照して説明する。

【0342】

20

はじめに、メインCPU71は、制御状態フラグが当り開始インターバル管理処理を示す値である「03H」であるか否かを判別する(S151)。制御状態フラグが「03H」ではない(NO)と判別したとき、メインCPU71は、当り開始インターバル管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図22参照)に移す。

【0343】

S151の処理において、制御状態フラグが「03H」である(YES)と判別したとき、メインCPU71は、第1タイマの値が「0」であるか否かを判別する(S152)。つまり、メインCPU71は、第1タイマにセットされた当り開始インターバル時間を消化したか否かを判別する。

【0344】

30

S152の処理において、第1タイマの値が「0」ではない(NO)、つまり、当り開始インターバル時間を消化していないと判別したとき、メインCPU71は、当り開始インターバル管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図22参照)に移す。

一方、S152の処理において、第1タイマの値が「0」である(YES)、つまり、当り開始インターバル時間を消化したと判別したとき、メインCPU71は、大入賞口開放回数カウンタ上限値をメインRAM73にセットする(S153)。

【0345】

S153の処理における上限値は、特別図柄決定処理(図25参照)のS98の処理においてメインRAM73にセットした大入賞口開放回数関連データである。すなわち、S153処理において、メインCPU71は、大入賞口開放回数カウンタ上限値として「4」又は「16」をセットする。

40

なお、大入賞口開放回数カウンタの値は、ラウンド数と同義である。

【0346】

本実施形態によれば、図柄停止表示後(図26のS114)に大入賞口開放回数カウンタ上限値をセットする(図28のS153)処理順になっている。しかし、本発明に係る大入賞口開放回数カウンタ上限値のセットは、特別図柄決定処理(図23のS71)において抽選の結果が大当りの場合に、その次の処理で行ってもよい。

【0347】

次に、メインCPU71は、メインRAM73の大入賞口開放回数カウンタの値に1加算する(S154)。上述したように、特別図柄表示時間管理処理(図27参照)のS1

50

33の処理において、大入賞口開放回数カウンタの値に「FFH(すなわち-1)」が設定されている。そのため、S153の処理を行うと、大入賞口開放回数カウンタの値は、「0」になる。本実施形態では、大当りの最初のラウンド(1ラウンド目)には、大入賞口開放回数カウンタの値として「0」を対応させて、ラウンド数の管理を行う。

【0348】

仮に、最初から大入賞口開放回数カウンタの値に「0」がセットされている場合は、1ラウンド目の開放処理の後に、ラウンド数が最終ラウンド(N-1)か否かを判定する。そして、最終ラウンド数がN-1ではない場合に、ラウンド間インターバル処理を行い、大入賞口開放回数カウンタに1を加算して、2ラウンド目以降の開放処理を行う。このような処理を、最終ラウンド数がN-1になるまで繰り返す。すなわち、1ラウンド目の開放処理だけ別に行う必要がある。

10

【0349】

これに対し、大入賞口開放回数カウンタの値に「FFH(すなわち-1)」を設定している場合は、当り開始インターバル管理処理まで大入賞口開放回数カウンタの値に「FFH(すなわち-1)」が設定されている。したがって、実際のラウンド数の管理には初期値(FFH)が関与しないようになる。その結果、大当りの種別に関わらず1ラウンド目からNラウンド目までの開放処理を1つの処理に集約させることが可能となり、メインROM72の使用領域を削減することができる。

【0350】

S154の処理の後、メインCPU71は、大当り図柄の種類に応じたラウンド毎の第1,第2大入賞口53,54の開閉パターンをセットする(S155)。続いて、メインCPU71は、大入賞口開放中表示コマンドデータをメインRAM73にセットする(S156)。メインRAM73にセットされた大入賞口開放中表示コマンドデータは、主制御回路70のメインCPU71から副制御回路200のサブCPU201に大入賞口開放中表示コマンドとして送信される。

20

【0351】

次に、メインCPU71は、大入賞口再開放前待ち時間管理を示す値「04H」を制御状態フラグにセットする(S157)。続いて、メインCPU71は、メインRAM73の大入賞口入賞カウンタをクリアする(S158)。そして、メインCPU71は、大入賞口開放時間(例えば、300000ms)を第1タイマにセットする(S159)。

30

【0352】

次に、メインCPU71は、第1大入賞口作動中信号をセットする(S160)。第1大入賞口作動中信号は、第1大入賞口53が開放中であることを示すデータである。この処理において、メインCPU71は、第1大入賞口53を開放させるために、メインROM72から読み出されたデータに基づいて、メインRAM73に位置付けられた変数を更新する。このように更新された変数は、ポート出力処理(図21のS33)により、第1大入賞口53に係るソレノイドアクチュエータを駆動して第1大入賞口53を開放状態にする。

S160の処理を終えると、メインCPU71は、当り開始インターバル管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図22参照)に移す。

40

【0353】

[大入賞口再開放前待ち時間管理処理]

次に、特別図柄制御処理(図22参照)のS46において行われる大入賞口再開放前待ち時間管理処理について、図29を参照して説明する。

【0354】

はじめに、メインCPU71は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値である「05H」であるか否かを判別する(S171)。制御状態フラグが「05H」ではない(NO)と判別したとき、メインCPU71は、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図22参照)に移す。

50

【 0 3 5 5 】

S 1 7 1 の処理において、制御状態フラグが「 0 5 H 」である (Y E S) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、第 1 タイマの値が「 0 」であるか否かを判別する (S 1 7 2) 。つまり、メイン C P U 7 1 は、第 1 タイマにセットされたラウンド間インターバル時間を消化したか否かを判別する。

【 0 3 5 6 】

S 1 7 2 の処理において、第 1 タイマの値が「 0 」ではない (N O) 、つまり、ラウンド間インターバル時間を消化していないと判別したとき、メイン C P U 7 1 は、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理 (図 2 2 参照) に移す。

一方、S 1 7 2 の処理において、第 1 タイマの値が「 0 」である (Y E S) 、つまり、ラウンド間インターバル時間を消化したと判別したとき、メイン C P U 7 1 は、メイン R A M 7 3 の大入賞口開放回数カウンタの値に 1 加算する (S 1 7 3) 。

【 0 3 5 7 】

次に、メイン C P U 7 1 は、大入賞口開放中表示コマンドデータをメイン R A M 7 3 にセットする (S 1 7 4) 。この場合の大入賞口開放中表示コマンドデータは、2 ラウンド目以降を示すデータとなる。大入賞口開放中表示コマンドデータは、主制御回路 7 0 のメイン C P U 7 1 から副制御回路 2 0 0 のサブ C P U 2 0 1 に大入賞口開放中表示コマンドとして送信される。この大入賞口開放中表示コマンドには、サブ C P U 2 0 1 に対してラウンドカウンタに 1 加算する旨の指示が含まれている。

【 0 3 5 8 】

続いて、メイン C P U 7 1 は、大入賞口開放処理を示す値である「 0 4 H 」を制御状態フラグにセットする (S 1 7 5) 。そして、メイン C P U 7 1 は、メイン R A M 7 3 の大入賞口入賞カウンタをクリアする (S 1 7 6) 。

【 0 3 5 9 】

次に、メイン C P U 7 1 は、大入賞口開放時間 (例えば、3 0 0 0 0 0 m s e c) を第 1 タイマにセットする (S 1 7 7) 。その後、メイン C P U 7 1 は、監視対象の大入賞口作動中信号 (第 1 大入賞口作動中信号又は第 2 大入賞口作動中信号) をメイン R A M 7 3 にセットする (S 1 7 8) 。本実施形態では、奇数ラウンドにおける開放対象の大入賞口が第 1 大入賞口 5 3 であり、偶数ラウンドにおける開放対象の大入賞口が第 2 大入賞口 5 4 である。

S 1 7 8 の処理を終えると、メイン C P U 7 1 は、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理 (図 2 2 参照) に移す。

【 0 3 6 0 】

[大入賞口開放処理]

次に、特別図柄制御処理 (図 2 2 参照) の S 4 7 において行われる大入賞口開放処理について、図 3 0 を参照して説明する。

【 0 3 6 1 】

はじめに、メイン C P U 7 1 は、制御状態フラグが大入賞口開放処理を示す値である「 0 4 H 」であるか否かを判別する (S 1 9 1) 。制御状態フラグが「 0 4 H 」ではない (N O) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、大入賞口開放処理を終了し、処理を特別図柄制御処理 (図 2 2 参照) に移す。

【 0 3 6 2 】

S 1 9 1 の処理において、制御状態フラグが「 0 4 H 」である (Y E S) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、大入賞口カウンタが「 1 0 」以上であるか否かを判別する (S 1 9 2) 。大入賞口カウンタが「 1 0 」以上ではない (N O) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、セットしたラウンド毎の開閉パターンに応じて大入賞口開閉処理を行う (S 1 9 3) 。

【 0 3 6 3 】

S 1 9 3 の処理において、メイン C P U 7 1 は、当り開始インターバル管理処理 (図 2 8 参照) の S 1 5 5 でセットしたラウンド毎の開閉パターンに応じて第 1 大入賞口 5 3 及

10

20

30

40

50

び第2大入賞口54を開閉させる。具体的には、ラウンド毎の開閉パターンに応じて、ラウンド間インターバル時間を待って第1大入賞口53及び第2大入賞口54を交互に閉じて開けるという処理を繰り返す。この第1大入賞口53及び第2大入賞口54の動作については、後で図47を参照して説明する。

【0364】

次に、メインCPU71は、第1タイマの値が「0」であるか否かを判別する(S194)。つまり、メインCPU71は、第1タイマにセットされた大入賞口開放時間を消化したか否かを判別する。

【0365】

S194の処理において、第1タイマの値が「0」ではない(NO)、つまり、大入賞口開放時間を消化していないと判別したとき、メインCPU71は、大入賞口開放処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図22参照)に移す。

10

【0366】

S194の処理で第1タイマの値が「0」である(YES)、つまり、大入賞口開放時間を消化したと判別したとき、又はS192の処理で大入賞口カウンタが「10」以上である(YES)と判別したとき、メインCPU71は、第1タイマをクリアする(S195)。そして、メインCPU71は、大入賞口閉鎖データをセットする(S196)。

【0367】

S196の処理において、メインCPU71は、開放中の大入賞口を閉鎖させるために、メインROM72から読み出されたデータに基づいて、メインRAM73に位置付けられた変数を更新する。このように更新された変数は、ポート出力処理(図21のS33)により、開放中の大入賞口に係るソレノイドアクチュエータを駆動して、開放中の大入賞口を閉鎖状態にする。

20

【0368】

次に、メインCPU71は、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数上限値以上であるか否かを判別する(S197)。大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数上限値以上ではない(NO)と判別したとき、メインCPU71は、ラウンド間インターバル時間(例えば、50msec)を第1タイマにセットする(S198)。

【0369】

続いて、メインCPU71は、閉鎖した大入賞口に対する残留監視時間(例えば、1000msec)を第2タイマにセットする(S199)。この処理においてセットした第2タイマの値は、システムタイマ割り込み処理(図33参照)において減算される。

30

【0370】

次に、メインCPU71は、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値である「05H」を制御状態フラグにセットする(S200)。

【0371】

その後、メインCPU71は、ラウンド間表示コマンドデータをメインRAM73にセットする(S201)。メインRAM73にセットしたラウンド間表示コマンドデータは、主制御回路70のメインCPU71から副制御回路200のサブCPU201にラウンド間表示コマンドとして送信される。

40

S201の処理を終えると、メインCPU71は、大入賞口開放処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図22参照)に移す。

【0372】

S197の処理で大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数上限値以上である(YES)と判別したとき、メインCPU71は、閉鎖した大入賞口に対する残留監視時間(例えば、1000msec)を第2タイマにセットする(S202)。大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数上限値以上である場合は、大当たり遊技の最終ラウンド(4ラウンド又は16ラウンド)である。したがって、S202の処理において、閉鎖した大入賞口は、第2大入賞口54である。

【0373】

50

次に、メインCPU71は、当り終了インターバル時間（例えば、800ms）を第1タイマにセットする（S203）。続いて、メインCPU71は、当り終了インターバル処理を示す値である「06H」を制御状態フラグにセットする（S204）。

【0374】

その後、メインCPU71は、特別図柄当りインターバル終了表示コマンドデータをメインRAM73にセットする（S205）。特別図柄当りインターバル終了表示コマンドデータは、主制御回路70のメインCPU71から副制御回路200のサブCPU201に特別図柄当りインターバル終了表示コマンドとして送信される。

S205の処理を終えると、メインCPU71は、大入賞口開放処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図22参照）に移す。

10

【0375】

[当り終了インターバル処理]

次に、特別図柄制御処理（図22参照）のS48において行われる当り終了インターバル処理について、図31を参照して説明する。

【0376】

はじめに、メインCPU71は、制御状態フラグが当り終了インターバル処理を示す値である「06H」であるか否かを判別する（S211）。制御状態フラグが「06H」ではない（NO）と判別したとき、メインCPU71は、当り終了インターバル処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図22参照）に移す。

【0377】

20

S211の処理において、制御状態フラグが「06H」である（YES）と判別したとき、メインCPU71は、第1タイマの値が「0」であるか否かを判別する（S212）。つまり、メインCPU71は、第1タイマにセットされた当り終了インターバル時間を消化したか否かを判別する。

【0378】

S212の処理において、第1タイマの値が「0」ではない（NO）、つまり、当り終了インターバル時間を消化していないと判別したとき、メインCPU71は、当り終了インターバル処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図22参照）に移す。

一方、S212の処理において、第1タイマの値が「0」である（YES）、つまり、当り終了インターバル時間を消化したと判別したとき、メインCPU71は、特別図柄ゲーム終了処理を示す値である「07H」を制御状態フラグにセットする（S213）。

30

【0379】

S213の処理の後、メインCPU71は、当り図柄及び当選時の遊技状態に応じた制御データをメインRAM73にセットする（S214）。この処理において、メインCPU71は、第1確変遊技状態フラグ又は第2確変遊技状態フラグを制御データとしてセットする。また、第1確変遊技状態フラグを制御データとしてセットした場合は、時短回数カウンタに「99」をセットする。

【0380】

具体的には、大当りの種別が16Rの大当りであった場合に、メインCPU71は、第1確変遊技状態フラグを制御データとしてセットする。また、大当りの種別が4Rの大当りであって当選時の遊技状態が第1確変遊技状態、第2確変遊技状態、時短遊技状態のいずれかであった場合に、メインCPU71は、第1確変遊技状態フラグを制御データとしてセットする。第1確変遊技状態フラグを制御データとしてセットすると、遊技状態は、大当り遊技状態から第1確変遊技状態に移行される。

40

【0381】

一方、大当りの種別が4Rの大当りであって当選時の遊技状態が通常遊技状態であった場合に、メインCPU71は、第2確変遊技状態フラグを制御データとしてセットする。第2確変遊技状態フラグを制御データとしてセットすると、遊技状態は、大当り遊技状態から第2確変遊技状態に移行される。

【0382】

50

S 2 1 4 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、当り終了インターバル処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図 2 2 参照）に移す。

【 0 3 8 3 】

[特別図柄ゲーム終了処理]

次に、特別図柄制御処理（図 2 2 参照）の S 4 9 において行われる特別図柄ゲーム終了処理について、図 3 2 を参照して説明する。

【 0 3 8 4 】

はじめに、メイン C P U 7 1 は、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了処理を示す値である「 0 7 H 」であるか否かを判別する（ S 2 2 1 ）。制御状態フラグが「 0 7 H 」ではない（ N O ）と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、特別図柄ゲーム終了処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図 2 2 参照）に移す。

10

【 0 3 8 5 】

S 2 1 1 の処理において、制御状態フラグが「 0 7 H 」である（ Y E S ）と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、特別図柄記憶チェック処理を示す値である「 0 0 H 」を制御状態フラグにセットする（ S 2 2 1 ）。

S 2 1 4 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、特別図柄ゲーム終了処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図 2 2 参照）に移す。

【 0 3 8 6 】

[システムタイマ割込処理]

次に、システムタイマ割込処理について、図 3 3 を参照して説明する。

20

メイン C P U 7 1 は、実行中のメイン処理を中断して、システムタイマ割込処理を実行する場合がある。

【 0 3 8 7 】

はじめに、メイン C P U 7 1 は、レジスタの退避を行う（ S 2 3 1 ）。次に、メイン C P U 7 1 は、タイマ更新処理を行う（ S 2 3 2 ）。この処理において、メイン C P U 7 1 は、第 1 タイマや第 2 タイマ等の各種のタイマを更新する。

【 0 3 8 8 】

次に、メイン C P U 7 1 は、ウォッチドッグ出力データにクリアデータをセットする（ S 2 3 3 ）。この処理において、メイン C P U 7 1 は、ウォッチドッグ出力データにクリアデータをセットする。さらに、メイン C P U 7 1 は、ウォッチドッグ出力データに基づく制御信号を主制御回路 7 0 の初期リセット回路 7 5 に送信する。

30

【 0 3 8 9 】

初期リセット回路 7 5 は、受信した制御信号に基づいてコンデンサの電圧を開放する。その後、所定時間（例えば、 3 1 0 0 m s e c ）が経過すると、初期リセット回路 7 5 は、メイン C P U 7 1 にシステムリセット信号を送信する。メイン C P U 7 1 は、この初期リセット回路 6 4 からシステムリセット信号を受信すると、システムリセット状態となる。

なお、所定時間は、初期リセット回路 7 5 に設けられたウォッチドッグタイマがクリアされてから初期リセット回路 7 5 に接続されたコンデンサの容量で決定される。

【 0 3 9 0 】

40

S 2 3 3 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、乱数更新処理を行う（ S 2 3 4 ）。この処理において、メイン C P U 7 1 は、大当り判定用カウンタ、図柄決定用カウンタ、当り判定用カウンタ、転落判定用カウンタ、変動パターン決定用カウンタ、演出パターン決定用カウンタなどの乱数を更新する。なお、大当り判定用カウンタ及び図柄決定用カウンタは、カウンタ値の更新タイミングが不定であると、公正さに欠ける。そのため、大当り判定用カウンタ及び図柄決定用カウンタは、公正さを担保するために 2 m s e c 毎の決まったタイミングで更新を行う。

【 0 3 9 1 】

S 2 3 4 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、スイッチ入力処理を行う（ S 2 3 5 ）。この処理において、メイン C P U 7 1 は、スイッチに入力があったか否か判定する。メイン

50

C P U 7 1 は、カウントスイッチ 1 0 4 , 1 0 5、一般入賞口スイッチ 1 1 2 , 1 1 3 等の各種のスイッチから送信された検知信号を受信して、各種のスイッチが遊技球を検知した場合に、スイッチに入力があったと判定する。

【 0 3 9 2 】

S 2 3 5 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、レジスタの復帰を行う (S 2 3 6)。この処理において、メイン C P U 7 1 は、割込処理前のアドレスにレジスタを復帰させる。

S 2 3 6 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、システムタイマ割込処理を終了する。

【 0 3 9 3 】

[タイマ更新処理]

次に、システムタイマ割込処理 (図 3 3 参照) の S 2 3 2 において行われるタイマ更新処理について、図 3 4 を参照して説明する。

10

【 0 3 9 4 】

はじめに、メイン C P U 7 1 は、システムタイマ監視タイマの値を 1 加算する (S 2 4 1)。システムタイマ監視タイマは、システムタイマ割込処理の実行 (起動) 回数を計数するためのタイマである。本実施の形態では、システムタイマ割込処理の実行 (起動) 回数が所定の条件 (3 回) に達すると、所定の処理 (特別図柄制御処理等) を実行させる。

【 0 3 9 5 】

次に、メイン C P U 7 1 は、第 1 タイマの値を 1 減算する (S 2 4 2)。この処理において、メイン C P U 7 1 は、第 1 タイマにいずれかの値がセットされている場合に、その値を 1 減算する。続いて、メイン C P U 7 1 は、第 2 タイマの値を 1 減算する (S 2 4 3)。この処理において、メイン C P U 7 1 は、第 2 タイマにいずれかの値がセットされている場合に、その値を 1 減算する。

20

【 0 3 9 6 】

次に、メイン C P U 7 1 は、第 2 タイマの値は「 0 」であるか否かを判別する (S 2 4 4)。つまり、メイン C P U 7 1 は、残留監視時間を消化したか否かを判別する。S 2 4 4 の処理において、第 2 タイマの値は「 0 」ではない (N O)、つまり、残留監視時間を消化していないと判別したとき、メイン C P U 7 1 は、タイマ更新処理を終了し、処理をシステムタイマ割込処理 (図 3 3 参照) に移す。

【 0 3 9 7 】

S 2 4 4 の処理において、第 2 タイマの値は「 0 」である (Y E S)、つまり、残留監視時間を消化したと判別したとき、メイン C P U 7 1 は、残留球監視処理を終了し、監視対象の大入賞口作動中信号をオフする (S 2 4 5)。ここで、第 2 タイマは 0 0 H ~ 0 7 H のどこでも「 0 」になる可能性がある。そのため、タイマ割込処理にて一括で処理することで 0 0 H ~ 0 7 H の各処理において判定する必要が無くなり、制御負担を少なくすることが可能となる。

30

S 2 4 5 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、タイマ更新処理を終了し、処理をシステムタイマ割込処理 (図 3 3 参照) に移す。

【 0 3 9 8 】

[スイッチ入力処理]

次に、システムタイマ割込処理 (図 3 3 参照) の S 2 3 5 において行われるスイッチ入力処理について、図 3 5 を参照して説明する。

40

【 0 3 9 9 】

はじめに、メイン C P U 7 1 は、賞球関連スイッチチェック処理を行う (S 2 5 1)。この処理において、メイン C P U 7 1 は、カウントスイッチ 1 0 4 , 1 0 5、一般入賞口スイッチ 1 1 2 , 1 1 3、第 1 始動口スイッチ 1 1 6、第 2 始動口スイッチ 1 1 7 の入力があったか否かを判別する。言い換えれば、カウントスイッチ 1 0 4 , 1 0 5、一般入賞口スイッチ 1 1 2 , 1 1 3、第 1 始動口スイッチ 1 1 6、第 2 始動口スイッチ 1 1 7 が遊技球を検知したか否かを判別する。

【 0 4 0 0 】

そして、メイン C P U 7 1 は、カウントスイッチ 1 0 4 , 1 0 5 の入力があったと判定

50

した場合に、大入賞口カウンタの値に1加算する。また、一般入賞口スイッチ112, 113の入力があったと判定した場合に、一般入賞口カウンタの値に1加算する。また、第1始動口スイッチ116、第2始動口スイッチ117の入力があったと判定した場合に、始動口カウンタの値に1加算する。

【0401】

S251の処理の後、メインCPU71は、特別図柄関連スイッチチェック処理を行う(S252)。この特別図柄関連スイッチチェック処理については後述する。続いて、メインCPU71は、普通図柄関連スイッチチェック処理を行う(S253)。

【0402】

S253の処理において、メインCPU71は、通過ゲートスイッチ114の入力があ
ったか否か、言い換えれば通過ゲートスイッチ114が遊技球を検知したか否かを判別す
る。この処理で通過ゲートスイッチ114の入力があったと判別したとき、メインCPU
71は、保留個数が上限(例えば、4個)である否かを判別し、上限であると判定した場
合に普通図柄関連スイッチチェック処理を終了する。

10

【0403】

一方、保留個数が上限ではないと判別したとき、メインCPU71は、普通図柄ゲー
ムの当り判定用カウンタから当り判定用乱数値を抽出し、さらに当り図柄決定用カウンタ
から当り図柄決定用乱数値を抽出する。そして、抽出した当り判定用乱数値と当り図柄決
定用乱数値をメインRAM73の普通図柄記憶領域に格納する。

【0404】

20

S253の処理の後、メインCPU71は、異常関連スイッチチェック処理を行う(S
254)。この処理において、メインCPU71は、異常関連スイッチの入力結果が異常
状態を示しているか否かを判別する。

【0405】

異常関連スイッチとしては、例えば、ガラスドア4の開閉スイッチを上げることができ
る。メインCPU71は、ガラスドア4の開閉スイッチによってガラスドア4が開放され
ていることが検知された場合に、異常関連スイッチの入力結果が異常状態を示していると
判別する。

【0406】

また、異常関連スイッチの別の例としては、カウントスイッチ104, 105を上げる
ことができる。メインCPU71は、第1大入賞口作動中信号がOFFのときにカウント
スイッチ104の入力があった場合に、異常関連スイッチの入力結果が異常状態を示して
いると判別する。また、第2大入賞口作動中信号がOFFのときにカウントスイッチ10
5の入力があった場合に、異常関連スイッチの入力結果が異常状態を示していると判別す
る。

30

【0407】

異常関連スイッチの入力結果が異常状態を示していると判別したとき、メインCPU7
1は、異常を報知するための処理を行う。一方、異常関連スイッチの入力結果が異常状態
を示していないと判別したとき、メインCPU71は、異常関連スイッチチェック処理を
終了する。

40

【0408】

S254の処理の後、メインCPU71は、スイッチ入力処理を終了し、処理をシステ
ムタイマ割込処理(図33参照)に移す。

【0409】

[特別図柄関連スイッチチェック処理]

次に、スイッチ入力処理(図35参照)のS252において行われる特別図柄関連スイ
ッチチェック処理について、図36を参照して説明する。

【0410】

はじめに、メインCPU71は、第1始動口44への特別図柄始動入賞が検出されたか
否かを判別する(S261)。つまり、メインCPU71は、第1始動口スイッチ116

50

の入力があったか否かを判別する。

【0411】

S261の処理において、第1始動口44への特別図柄始動入賞が検出された、つまり、第1始動口スイッチ116の入力があったと判別したとき、メインCPU71は、第1特別図柄の始動記憶が4以上であるか否かを判別する(S262)。第1特別図柄の始動記憶が4以上である(YES)と判別したとき、メインCPU71は、特別図柄関連スイッチチェック処理を終了し、処理をスイッチ入力処理(図35参照)に移す。

【0412】

S262の処理において、第1特別図柄の始動記憶が4以上ではない(NO)と判別したとき、メインCPU71は、第1特別図柄の始動記憶に1加算する(S263)。続いて、メインCPU71は、各種乱数値取得処理を行う(S264)。

10

【0413】

S264の処理において、メインCPU71は、大当り判定用乱数値、当り図柄決定用乱数値、転落判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、メイン側演出選択用乱数値、保留演出選択用乱数値をそれぞれのカウンタから抽出する。そして、抽出した各種乱数値群をメインRAM73の第1特別図柄始動記憶領域に格納する。

【0414】

本実施形態の第1特別図柄始動記憶領域は、第1特別図柄始動記憶領域(0)~(4)を有している。第1特別図柄始動記憶領域(0)に格納された大当り判定用乱数値及び当り図柄決定用乱数値に基づく判定結果は、第1特別図柄表示装置62aによって導出表示される。また、第1、第2特別図柄表示装置62a、62bによる特別図柄の変動中に特別図柄始動入賞が検出されることで抽出された各種乱数値群は、第1特別図柄始動記憶領域(1)~(4)に順に格納される。

20

【0415】

S264の処理の後、メインCPU71は、第1特別図柄変動状態データをメインRAM73にセットする(S265)。続いて、メインCPU71は、入賞演出判定処理を行う(S266)。この処理において、メインCPU71は、乱数抽選に基づいて保留演出(先読み演出)を行うか否かを決定する。

【0416】

次に、メインCPU71は、始動口入賞コマンドをメインRAM73にセットする(S267)。メインRAM73にセットされた始動口入賞コマンドは、主制御回路70のメインCPU71から副制御回路200のサブCPU201に送信される。始動口入賞コマンドを受信した副制御回路200は、始動口入賞があったことや大当り抽選結果の当否を認識する。ここでの処理は、取得乱数に基づいて大当りか否かを予測判断するものであり、この処理により、始動入賞した遊技球について実際の変動開始よりも前に事前に判定することが可能となっている。なお、実施の大当り判定は、前述のS70の処理で実行する。

30

【0417】

始動口入賞コマンドには、S266の処理において入賞演出を行うことを決定した場合の入賞演出の内容(例えば、演出表示される保留球の表示態様を変更する演出)を示すデータが含まれている。これにより、変動実行前の始動記憶情報に基づいて演出を実行するといった、所謂「先読演出(保留演出)」が可能となる。

40

【0418】

S267の処理の後、メインCPU71は、特別図柄関連スイッチチェック処理を終了し、処理をスイッチ入力処理(図35参照)に移す。

【0419】

S261の処理において、第1始動口44への特別図柄始動入賞が検出されていない(NO)、つまり、第1始動口スイッチ116の入力が無かったと判別したとき、メインCPU71は、第2始動口45への特別図柄始動入賞が検出されたか否かを判別する(S268)。すなわち、メインCPU71は、第2始動口スイッチ117の入力があったか否

50

かを判別する。

【 0 4 2 0 】

S 2 6 8 の処理において、第 2 始動口 4 5 への特別図柄始動入賞が検出されていない (N O)、つまり、第 2 始動口スイッチ 1 1 7 の入力が無かったと判別したとき、メイン C P U 7 1 は、第 2 特別図柄の始動記憶が 4 以上であるか否かを判別する (S 2 6 9)。第 2 特別図柄の始動記憶が 4 以上である (Y E S) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、特別図柄関連スイッチチェック処理を終了し、処理をスイッチ入力処理 (図 3 5 参照) に移す。

【 0 4 2 1 】

S 2 6 9 の処理において、第 2 特別図柄の始動記憶が 4 以上ではない (N O) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、第 2 特別図柄の始動記憶に 1 加算する (S 2 7 0)。続いて、メイン C P U 7 1 は、各種乱数値取得処理を行う (S 2 7 1)。

10

【 0 4 2 2 】

S 2 7 1 の処理において、メイン C P U 7 1 は、大当り判定用乱数値、当り図柄決定用乱数値、転落判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、メイン側演出選択用乱数値、保留演出選択用乱数値をそれぞれのカウンタから抽出する。そして、抽出した各種乱数値群をメイン R A M 7 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域に格納する。

【 0 4 2 3 】

本実施形態の第 2 特別図柄始動記憶領域は、第 2 特別図柄始動記憶領域 (0) ~ (4) まで設けられている。第 2 特別図柄始動記憶領域 (0) に記憶された大当り判定用乱数値及び当り図柄決定用乱数値に基づく判定結果は、第 2 特別図柄表示装置 6 2 b によって導出表示される。また、第 1 , 第 2 特別図柄表示装置 6 2 a , 6 2 b による特別図柄の変動中に第 2 始動口 4 5 への特別図柄始動入賞が検出されることで抽出された各種乱数値群は、第 2 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ (4) に順に格納される。

20

【 0 4 2 4 】

S 2 7 1 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、第 2 特別図柄変動状態データをメイン R A M 7 3 にセットする (S 2 7 2)。続いて、メイン C P U 7 1 は、入賞演出判定処理を行う (S 2 7 3)。この処理において、メイン C P U 7 1 は、乱数抽選に基づいて保留演出 (先読み演出) を行うか否かを決定する。

【 0 4 2 5 】

30

次に、メイン C P U 7 1 は、始動口入賞コマンドをメイン R A M 7 3 にセットする (S 2 7 4)。メイン R A M 7 3 にセットされた始動口入賞コマンドは、主制御回路 7 0 のメイン C P U 7 1 から副制御回路 2 0 0 のサブ C P U 2 0 1 に送信される。始動口入賞コマンドを受信した副制御回路 2 0 0 は、始動口入賞があったことや大当り抽選結果の当否を認識する。

【 0 4 2 6 】

始動口入賞コマンドには、S 2 7 3 の処理において入賞演出を行うことを決定した場合の入賞演出の内容 (例えば、演出表示される保留球の表示態様を変更する演出) を示すデータが含まれている。これにより、変動実行前の始動記憶情報に基づいて演出を実行するといった、所謂「先読演出 (保留演出) 」が可能となる。

40

【 0 4 2 7 】

S 2 7 4 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、特別図柄関連スイッチチェック処理を終了し、処理をスイッチ入力処理 (図 3 5 参照) に移す。

【 0 4 2 8 】

[入賞演出判定処理]

次に、特別図柄関連スイッチチェック処理 (図 3 6 参照) の S 2 6 6 , S 2 7 3 において行われる入賞演出判定処理について、図 3 7 を参照して説明する。

【 0 4 2 9 】

はじめに、メイン C P U 7 1 は、取得した大当り判定用乱数値が大当りの当選に対応する乱数値であるか否かを判別する (S 2 8 1)。つまり、メイン C P U 7 1 は、取得した

50

大当たり判定用乱数値が当たり判定テーブルで規定された大当たり判定値と一致したか否かを判別する。

【 0 4 3 0 】

S 2 8 1 の処理において、大当たり判定用乱数値が大当たりの当選に対応する乱数値である (Y E S) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、大当たり乱数取得時保留演出選択テーブル (図 1 1 参照) を参照して、保留演出を決定する (S 2 8 2)。この処理において、メイン C P U 7 1 は、特別図柄関連スイッチチェック処理 (図 3 6 参照) の S 2 6 4 又は S 2 7 1 で抽出した保留演出選択用乱数値と大当たり乱数取得時保留演出選択テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、保留演出を決定する。

【 0 4 3 1 】

S 2 8 1 の処理において、大当たり判定用乱数値が大当たりの当選に対応する乱数値ではない (N O) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、ハズレ乱数取得時保留演出選択テーブル (図 1 2 参照) を参照して、保留演出を決定する (S 2 8 3)。この処理において、メイン C P U 7 1 は、保留演出選択用乱数値とハズレ乱数取得時保留演出選択テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、保留演出を決定する。

【 0 4 3 2 】

S 2 8 3 の処理の後、又は S 2 8 2 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、取得した転落判定用乱数値が転落の当選に対応する乱数値であるか否かを判別する (S 2 8 4)。つまり、メイン C P U 7 1 は、取得した転落判定用乱数値が転落判定テーブルで規定された転落判定値と一致したか否かを判別する。

【 0 4 3 3 】

S 2 8 4 の処理において、転落判定用乱数値が転落の当選に対応する乱数値である (Y E S) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、転落乱数取得時保留演出選択テーブル (図 1 3 参照) を参照して、保留演出を決定する (S 2 8 5)。この処理において、メイン C P U 7 1 は、保留演出選択用乱数値と転落乱数取得時保留演出選択テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、保留演出を決定する。

【 0 4 3 4 】

次に、メイン C P U 7 1 は、複数の保留演出が決定されたか否かを判別する (S 2 8 6)。複数の保留演出が決定された (Y E S) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、転落乱数取得時保留演出選択テーブルを参照して決定した保留演出をメイン R A M 7 3 にセットし、その他に決定された保留演出を破棄する (S 2 8 7)。すなわち、転落に関わる保留演出は、その他の保留演出よりも優先される。

S 2 8 7 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、入賞演出判定処理を終了し、処理を特別図柄関連スイッチチェック処理 (図 3 6 参照) に移す。

【 0 4 3 5 】

S 2 8 4 の処理で転落判定用乱数値が転落の当選に対応する乱数値ではない (N O) と判別したとき、又は S 2 8 6 の処理で複数の保留演出が決定されていない (N O) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、決定した保留演出をメイン R A M 7 3 にセットする (S 2 8 8)。

S 2 8 8 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、入賞演出判定処理を終了し、処理を特別図柄関連スイッチチェック処理 (図 3 6 参照) に移す。

【 0 4 3 6 】

< 副制御回路の動作説明 >

次に、図 3 8 ~ 図 4 6 を参照して、副制御回路 2 0 0 のサブ C P U 2 0 1 により実行されるプログラムの内容について説明する。副制御回路 2 0 0 は、主制御回路 7 0 から送信された各種コマンドを受信して、表示処理などの様々な処理を行う。

【 0 4 3 7 】

[サブ制御メイン処理]

まず、サブ C P U 2 0 1 の制御によるサブ制御メイン処理について、図 3 8 を参照して説明する。

10

20

30

40

50

【 0 4 3 8 】

はじめに、サブCPU201は、初期化処理を行う（S301）。この処理において、サブCPU201は、ワークRAM203のアクセスを許可し、ワークRAM203の作業領域を初期化する。続いて、サブCPU201は、乱数更新処理を行う（S302）。この処理において、サブCPU201は、ワークRAM203に記憶される乱数を更新する。

【 0 4 3 9 】

次に、サブCPU201は、コマンド解析処理を行う（S303）。この処理において、サブCPU201は、ワークRAM203の受信バッファに格納されたコマンドを解析する。その後、サブCPU201は、演出制御処理を行う（S304）。この処理において、サブCPU201は、演出ボタン23を用いた演出の制御を行う。

10

【 0 4 4 0 】

続いて、サブCPU201は、表示制御処理を行う（S305）。この処理において、サブCPU201は、表示装置13の表示領域13aに表示を行うためのデータを表示制御回路205に送信する。

【 0 4 4 1 】

表示制御回路205におけるVDP（Video Display Processor）は、サブCPU201から供給されたデータに基づいて、識別情報（図柄）のデータ、背景画像データ、演出画像データなど、各種の画像データを画像データROMから読み出す。そして、読み出した各種の画像データを重ね合わせて、表示装置13の表示領域13aに表示させる。

20

【 0 4 4 2 】

S305の処理の後、サブCPU201は、音・ランプ等制御処理を行う（S306）。この処理において、サブCPU201は、スピーカ11から発生させる音の制御を行う音声制御処理や、ランプ群18の発光制御を行うランプ制御処理を実行する。

S306の処理の後、サブCPU201は、処理をS302の乱数更新処理に移す。

【 0 4 4 3 】

〔 コマンド解析処理 〕

次に、サブ制御メイン処理（図38参照）のS303において行われるコマンド解析処理について、図39を参照して説明する。

【 0 4 4 4 】

はじめに、サブCPU201は、コマンドを受信したか否かを判別する（S321）。この処理において、サブCPU201は、受信したコマンドがワークRAM203の受信バッファに記憶されているか否かを判別する。コマンドを受信していない（NO）と判別したとき、サブCPU201は、コマンド解析処理を終了し、処理をサブ制御メイン処理（図38参照）に移す。

30

【 0 4 4 5 】

S321の処理において、コマンドを受信したと判別したとき、サブCPU201は、受信したコマンドが特別図柄演出開始コマンドであるか否かを判別する（S322）。特別図柄演出開始コマンドには、遊技状態、変動パターン、特別図柄、残り時短回数のデータが含まれる。

40

【 0 4 4 6 】

S322の処理において、受信したコマンドが特別図柄演出開始コマンドである（YES）と判別したとき、サブCPU201は、特別図柄演出開始コマンド受信時処理を行う（S323）。特別図柄演出開始コマンド受信時処理については後述する。

S323の処理の後、サブCPU201は、コマンド解析処理を終了し、処理をサブ制御メイン処理（図38参照）に移す。

【 0 4 4 7 】

S322の処理において、受信したコマンドが特別図柄演出開始コマンドではない（NO）と判別したとき、サブCPU201は、受信したコマンドが特別図柄演出停止コマンドであるか否かを判別する（S324）。特別図柄演出停止コマンドには、遊技状態、特

50

別図柄、1減算された残り時短回数のデータが含まれる。

【0448】

S324の処理において、受信したコマンドが特別図柄演出停止コマンドである(YES)と判別したとき、サブCPU201は、特別図柄演出停止コマンド受信時処理を行う(S325)。特別図柄演出停止コマンド受信時処理については後述する。

S325の処理の後、サブCPU201は、コマンド解析処理を終了し、処理をサブ制御メイン処理(図38参照)に移す。

【0449】

S324の処理において、受信したコマンドが特別図柄演出開始コマンドではない(NO)と判別したとき、サブCPU201は、受信したコマンドが特別図柄当り終了インターバル表示コマンドであるか否かを判別する(S326)。特別図柄当り終了インターバル表示コマンドには、遊技状態、大当りの種別のデータが含まれる。

10

【0450】

S326の処理において、受信したコマンドが特別図柄当り終了インターバル表示コマンドである(YES)と判別したとき、サブCPU201は、特別図柄当り終了インターバル表示コマンド受信時処理を行う(S327)。特別図柄当り終了インターバル表示コマンド受信時処理については後述する。

S327の処理の後、サブCPU201は、コマンド解析処理を終了し、処理をサブ制御メイン処理(図38参照)に移す。

【0451】

20

S326の処理において、受信したコマンドが特別図柄当り終了インターバル表示コマンドではない(NO)と判別したとき、サブCPU201は、受信したコマンドが始動口入賞コマンドであるか否かを判別する(S328)。始動口入賞コマンドには、遊技状態、当りの内容(変動パターンは含まない)、保留個数、大当り乱数取得時保留演出選択テーブル(図11参照)を参照して決定した保留演出の内容のデータが含まれる。

【0452】

S328の処理において、受信したコマンドが始動口入賞コマンドである(YES)と判別したとき、サブCPU201は、始動口入賞コマンド受信時処理を行う(S329)。始動口入賞コマンド受信時処理については後述する。

S329の処理の後、サブCPU201は、コマンド解析処理を終了し、処理をサブ制御メイン処理(図38参照)に移す。

30

【0453】

S328の処理において、受信したコマンドが始動口入賞コマンドではない(NO)と判別したとき、サブCPU201は、その他受信したコマンドに対応する受信時処理を行う(S330)。

S330の処理の後、サブCPU201は、コマンド解析処理を終了し、処理をサブ制御メイン処理(図38参照)に移す。

【0454】

[特別図柄演出開始コマンド受信時処理]

次に、コマンド解析処理(図39参照)のS323において行われる特別図柄演出開始コマンド受信時処理について、図40を参照して説明する。

40

【0455】

はじめに、サブCPU201は、サブ演出内容決定テーブル(図14及び図15参照)を参照し、当落、遊技状態、変動回数、変動パターン、サブ側演出選択用乱数値、演出ステージに基づいて、演出内容を決定する(S341)。

【0456】

次に、サブCPU201は、カウント演出フラグがオンであるか否かを判別する(S342)。カウント演出フラグがオンである(YES)と判別したとき、サブCPU201は、大当り予告保留からの保留個数に応じて演出内容を決定し、S341の処理で決定した演出内容を変更する(S343)。

50

【 0 4 5 7 】

カウント演出フラグがオンである場合には、保留演出として大当りの予告（示唆）が行われている。そして、大当りの予告をしている保留よりも前の保留が2個以上ある。S 3 4 3の処理において決定される演出内容は、大当りの予告をしている保留と、その保留よりも前の2つ以上の保留に係る特別図柄ゲームを行う際に、表示装置13と演出用7セグカウンタ57を用いてカウントアップ（又はカウントダウン）を模した表示を行うカウント演出である。

このカウント演出については、後で図57を参照して説明する。

【 0 4 5 8 】

S 3 4 2の処理において、カウント演出フラグがオンではない（NO）と判別したとき、サブCPU201は、遊技状態が第1確変遊技状態であるか否かを判別する（S 3 4 4）。遊技状態が第1確変遊技状態である（YES）と判別したとき、サブCPU201は、遊技（変動）回数が33回目であるか否かを判別する（S 3 4 5）。 10

【 0 4 5 9 】

S 3 4 5の処理において、遊技回数が33回目である（YES）と判別したとき、サブCPU201は、第1確変遊技状態33G目継続抽選テーブルを参照して34G目からの演出状態を決定する（S 3 4 6）。

【 0 4 6 0 】

S 3 4 5の処理において、遊技回数が33回目ではない（NO）と判別したとき、サブCPU201は、遊技回数が66回目であるか否かを判別する（S 3 4 7）。遊技回数が66回目である（YES）と判別したとき、サブCPU201は、第1確変遊技状態66G目継続抽選テーブルを参照して67G目からの演出状態を決定する（S 3 4 8）。 20

【 0 4 6 1 】

S 3 4 8の処理において、遊技回数が66回目ではない（NO）と判別したとき、サブCPU201は、遊技回数が99回目であるか否かを判別する（S 3 4 9）。遊技回数が99回目である（YES）と判別したとき、サブCPU201は、現在の遊技状態に応じて100G目からの演出状態を決定する（S 3 5 0）。

【 0 4 6 2 】

S 3 5 0の処理を行う際の遊技状態が第1確変遊技状態（転落していない）である場合には、サブCPU201は、演出状態として特別演出状態を決定する。特別演出状態は、第1確変遊技状態が継続していることを示唆或いは報知する演出状態である。 30

一方、S 3 5 0の処理を行う際の遊技状態が時短遊技状態（転落している）である場合には、サブCPU201は、演出状態として通常演出状態を決定する。通常演出状態は、通常遊技状態中に行われる演出状態である。

【 0 4 6 3 】

S 3 4 3の処理の後、S 3 4 4の処理で遊技状態が第1確変遊技状態ではない（NO）と判別したとき、S 3 4 6の処理の後、S 3 4 8の処理の後、S 3 4 9の処理で遊技回数が99回目ではない（NO）と判別したとき、サブCPU201は、その他の演出を決定する（S 3 5 1）。その他の演出としては、例えば、スピーカ11から発生させる音の演出や、ランプ群18を発光させる演出等が挙げられる。 40

【 0 4 6 4 】

S 3 5 1の処理の後、サブCPU201は、特別図柄演出開始コマンド受信時処理を終了し、処理をコマンド解析処理（図39参照）に移す。

【 0 4 6 5 】

[特別図柄演出停止コマンド受信時処理]

次に、コマンド解析処理（図39参照）のS 3 2 5において行われる特別図柄演出停止コマンド受信時処理について、図41を参照して説明する。

【 0 4 6 6 】

はじめに、サブCPU201は、遊技状態が第1確変遊技状態であるか否かを判別する（S 3 6 1）遊技状態が第1確変遊技状態である（YES）と判別したとき、サブCPU 50

201は、遊技回数が33回、66回、99回のいずれかであるか否かを判別する(S362)。

【0467】

S362の処理において、遊技回数が33回、66回、99回のいずれかである(YES)と判別したとき、サブCPU201は、特別図柄演出開始コマンド受信時処理(図40参照)で決定した移行先の演出ステージをセットする(S363)。

【0468】

S361の処理で遊技状態が第1確変遊技状態ではない(NO)と判別したとき、S362の処理で遊技回数が33回、66回、99回のいずれでもない(NO)と判別したとき、サブCPU201は、カウント演出フラグがオンであるか否かを判別する(S364)

10

【0469】

S364の処理において、カウント演出フラグがオンである(YES)と判別したとき、サブCPU201は、今回の変動がカウント演出における結果表示を行う変動であったか否かを判別する(S365)。今回の変動がカウント演出における結果表示を行う変動であった(YES)と判別したとき、サブCPU201は、カウント演出フラグをオフにする(S366)。すなわち、サブCPU201は、カウント演出が終了した場合に、カウント演出フラグをオフにする。

【0470】

S363の処理の後、S364の処理でカウント演出フラグがオンではない(NO)と判別したとき、S365の処理で今回の変動がカウント演出における結果表示を行う変動ではなかった(NO)と判別したとき、S366の処理の後、サブCPU201は、その他の演出を決定する(S367)。その他の演出としては、例えば、スピーカ11から発生させる音の演出や、ランプ群18を発光させる演出等が挙げられる。

20

【0471】

S367の処理の後、サブCPU201は、特別図柄演出停止コマンド受信時処理を終了し、処理をコマンド解析処理(図39参照)に移す。

【0472】

[特別図柄当り終了インターバル表示コマンド受信時処理]

次に、コマンド解析処理(図39参照)のS327において行われる特別図柄当り終了インターバル表示コマンド受信時処理について、図42を参照して説明する。

30

【0473】

はじめに、サブCPU201は、大当りの種別及び大当り図柄に基づいて、演出状態の移行先を決定し、演出モード移行フラグをオンする(S381)。続いて、サブCPU201は、遊技状態が第1確変遊技状態であるか否かを判別する(S382)。遊技状態が第1確変遊技状態ではない(NO)と判別したとき、サブCPU201は、特別図柄当り終了インターバル表示コマンド受信時処理を終了し、処理をコマンド解析処理(図39参照)に移す。

【0474】

S382の処理において、遊技状態が第1確変遊技状態である(YES)と判別したとき、サブCPU201は、遊技回数カウントフラグをオンする(S383)。これにより、サブCPU201は、第1確変遊技状態中の遊技回数を把握することができる。

40

S383の処理の後、サブCPU201は、特別図柄当り終了インターバル表示コマンド受信時処理を終了し、処理をコマンド解析処理(図39参照)に移す。

【0475】

[始動口入賞コマンド受信時処理]

次に、コマンド解析処理(図39参照)のS329において行われる始動口入賞コマンド受信時処理について、図43を参照して説明する。

【0476】

はじめに、サブCPU201は、サブ保留演出選択テーブルを参照し、演出ステージ、

50

メイン決定演出内容及びサブ演出内容決定乱数値に基づいて、サブ演出内容を決定する（S401）。メイン決定演出内容は、入賞演出判定処理（図37参照）において決定した演出である。

【0477】

次に、サブCPU201は、演出ステージが第1確変専用ステージ、第1確変専用特殊ステージ又は第2確変専用ステージであるか否かを判別する（S402）。本実施形態では、第1確変専用ステージ、第1確変専用特殊ステージ又は第2確変専用ステージが実行されている場合にカウント演出を行う。そのため、サブCPU201は、演出ステージが第1確変専用ステージ、第1確変専用特殊ステージ又は第2確変専用ステージであるか否かを判別する。

10

【0478】

S402の処理において、演出ステージが第1確変専用ステージ、第1確変専用特殊ステージ又は第2確変専用ステージである（YES）と判別したとき、サブCPU201は、メイン決定演出内容として大当たり予告演出が決定されているか否かを判別する（S403）。本実施形態では、メイン決定演出内容として大当たり予告演出が決定されている、すなわち、保留表示の色を変更する演出が決定されている場合に、カウント演出を行う。そのため、サブCPU201は、メイン決定演出内容として大当たり予告演出が決定されているか否かを判別する。

【0479】

S403の処理において、メイン決定演出内容として大当たり予告演出が決定されている（YES）と判別したとき、サブCPU201は、大当たり予告演出の対象となる保留（大当たり予告保留）よりも先に実行される保留が2つ以上あるか否かを判別する（S404）。本実施形態では、大当たり予告保留よりも先に実行される2つ以上の保留に基づく特別図柄ゲームに対応させてカウント演出を行う。そのため、サブCPU201は、大当たり予告保留よりも先に実行される保留が2つ以上あるか否かを判別する。

20

【0480】

S404の処理において、大当たり予告保留よりも先に実行される保留が2つ以上ある（YES）と判別したとき、サブCPU201は、大当たり予告保留よりも先に実行される少なくとも2つの保留に基づく特別図柄ゲームの変動パターンが短縮変動Bを示すものであるか否かを判別する（S405）。

30

【0481】

本実施形態では、大当たり予告保留よりも先に実行される2つ以上の保留に基づく特別図柄ゲームの変動パターンが短縮変動Bを示すものである場合にカウント演出を行う。そのため、サブCPU201は、大当たり予告保留よりも先に実行される2つ以上の保留に基づく特別図柄ゲームの変動パターンが短縮変動Bを示すものであるか否かを判別する。

【0482】

S405の処理において、大当たり予告保留よりも先に実行される少なくとも2つの保留に基づく特別図柄ゲームの変動パターンが短縮変動Bを示すものである（YES）と判別したとき、サブCPU201は、カウント演出フラグをオンする（S406）。カウント演出フラグがオンである場合は、特別図柄演出開始コマンド受信時処理（図40参照）のS343の処理において、演出内容がカウント演出に変更される。

40

【0483】

S402の処理で演出ステージが第1確変専用ステージ又は第2確変専用ステージではない（NO）と判別したとき、S403の処理でメイン決定演出内容として大当たり予告演出が決定されていない（NO）と判別したとき、S404の処理で大当たり予告保留よりも先に実行される保留が2つ以上無い（NO）と判別したとき、S405の処理で大当たり予告保留よりも先に実行される少なくとも2つの保留に基づく特別図柄ゲームの変動パターンが短縮変動Bを示すものではない（NO）と判別したとき、又はS406の処理の後、サブCPU201は、その他の演出処理を行う（S407）。

S407の処理の後、サブCPU201は、始動口入賞コマンド受信時処理を終了し、

50

処理をコマンド解析処理（図 3 9 参照）に移す。

【 0 4 8 4 】

[演出制御処理]

次に、サブ制御メイン処理（図 3 8 参照）の S 3 0 4 において行われる演出制御処理について、図 4 4 を参照して説明する。

【 0 4 8 5 】

はじめに、サブ CPU 2 0 1 は、現在の演出がミニゲーム実行時のサブ演出内容であるか否かを判別する（S 4 2 1）。本実施形態では、少なくとも第 1 確変遊技状態中の 3 3 G 目、6 6 G 目、9 9 G 目にミニゲームを実行する。したがって、ミニゲーム実行時サブ演出内容は、第 1 確変遊技状態中の 3 3 G 目、6 6 G 目、9 9 G 目に対応するサブ演出内容を含む。

10

【 0 4 8 6 】

また、サブ CPU 2 0 1 は、第 1 確変遊技状態中の 3 3 G、6 6 G、9 9 G 中の所定期間にスイッチ検出有効期間フラグをオンする。所定期間としては、例えば、第 1 確変遊技状態中の 3 3 G、6 6 G、9 9 G の変動開始から 3 0 0 0 0 m s e c 経過してから 5 0 0 0 0 m s e c までの 2 0 0 0 0 m s e c とする。

【 0 4 8 7 】

S 4 2 1 の処理において、現在の演出がミニゲーム実行時のサブ演出内容ではない（N O）と判別したとき、サブ CPU 2 0 1 は、演出制御処理を終了し、処理をサブ制御メイン処理（図 3 8 参照）に移す。

20

一方、S 4 2 1 の処理において、現在の演出がミニゲーム実行時のサブ演出内容である（Y E S）と判別したとき、サブ CPU 2 0 1 は、演出ボタンスイッチ 1 1 8 の検出があったか否かを判別する（S 4 2 2）。

【 0 4 8 8 】

S 4 2 2 の処理において、演出ボタンスイッチ 1 1 8 の検出があった（Y E S）と判別したとき、サブ CPU 2 0 1 は、スイッチ検出有効期間フラグがオンであるか否かを判別する（S 4 2 3）。スイッチ検出有効期間フラグがオンではない（N O）と判別したとき、サブ CPU 2 0 1 は、演出制御処理を終了し、処理をサブ制御メイン処理（図 3 8 参照）に移す。

【 0 4 8 9 】

30

S 4 2 3 の処理において、スイッチ検出有効期間フラグがオンである（Y E S）と判別したとき、サブ CPU 2 0 1 は、演出ボタン押下時演出実行処理を行う（S 4 2 4）。本実施形態の演出ボタン押下時演出は、演出用 7 セグカウンタ 5 7 が点灯する演出である。この演出ボタン押下時演出については、後で図 4 8 及び図 4 9 を参照して説明する。

【 0 4 9 0 】

次に、サブ CPU 2 0 1 は、すべての操作が終了したか否かを判別する（S 4 2 5）。この処理において、サブ CPU 2 0 1 は、演出（ジャッジメント）の結果が演出用 7 セグカウンタ 5 7 に表示された場合に、すべての操作が終了したと判別する。

【 0 4 9 1 】

S 4 2 5 の処理において、すべての操作が終了した（Y E S）と判別したとき、サブ CPU 2 0 1 は、スイッチ検出有効期間フラグをオフする（S 4 2 6）。この処理の後、サブ CPU 2 0 1 は、演出制御処理を終了し、処理をサブ制御メイン処理（図 3 8 参照）に移す。

40

【 0 4 9 2 】

S 4 2 2 の処理で演出ボタンスイッチ 1 1 8 の検出が無かった（N O）と判別したとき、又は S 4 2 5 の処理ですべての操作が終了していない（N O）と判別したとき、サブ CPU 2 0 1 は、スイッチ検出有効期間が終了であるか否かを判別する（S 4 2 7）。スイッチ検出有効期間が終了ではない（N O）と判別したとき、サブ CPU 2 0 1 は、演出制御処理を終了し、処理をサブ制御メイン処理（図 3 8 参照）に移す。

【 0 4 9 3 】

50

S 4 2 5 の処理において、スイッチ検出有効期間が終了である (Y E S) と判別したとき、サブ C P U 2 0 1 は、スイッチ検出有効期間フラグをオフする (S 4 2 8)。続いて、サブ C P U 2 0 1 は、第 1 確変状態専用ステージ B をワーク R A M 2 0 3 にセットする (S 4 2 9)。

【 0 4 9 4 】

本実施形態では、遊技者が演出ボタン 2 3 を用いた演出 (ミニゲーム) を無視したときに、演出ステージを強制的に第 1 確変状態専用ステージ B に変更する。第 1 確変状態専用ステージ B は、確変遊技状態からの転落を示唆している。したがって、遊技者が演出ボタン 2 3 を用いた演出 (ミニゲーム) を無視すると、不利な遊技状態になったように見せることができる。なお、実際の確変状態の転落は、転落抽選によって決定する。

10

【 0 4 9 5 】

本実施形態では、遊技者が演出ボタン 2 3 を用いた演出を無視したときに、演出ステージを強制的に第 1 確変状態専用ステージ B に変更したが、実際に転落を決定する処理を行ってもよい。また、本発明の遊技機としては、遊技者が演出ボタン 2 3 を用いた演出を無視したときに、遊技状態を、通常遊技状態よりも特図確率を低くした遊技状態に移行する構成としてもよい。

【 0 4 9 6 】

S 4 2 9 の処理の後、サブ C P U 2 0 1 は、始動口入賞コマンド受信時処理を終了し、処理をコマンド解析処理 (図 3 9 参照) に移す。

【 0 4 9 7 】

20

[タイマ割込処理]

次に、タイマ割込処理について、図 4 5 を参照して説明する。

サブ C P U 2 0 1 は、実行中のサブメイン処理を中断して、タイマ割込処理を実行する場合がある。

【 0 4 9 8 】

はじめに、サブ C P U 2 0 1 は、レジスタを退避させる (S 4 4 1)。この処理において、サブ C P U 2 0 1 は、各レジスタ (記憶領域) に記憶される実行中のプログラムにおいて使用されていた値を退避させる。次に、サブ C P U 2 0 1 は、タイマ更新処理を行う (S 4 4 2)。この処理において、サブ C P U 2 0 1 は、ワーク R A M 2 0 3 に記憶されるラウンド演出等のタイマを更新する。

30

【 0 4 9 9 】

次に、サブ C P U 2 0 1 は、演出ボタンスイッチ入力検出処理を行う。この処理において、サブ C P U 2 0 1 は、演出ボタン 2 3 の操作による演出ボタンスイッチ 1 1 8 への入力の有無を検出する。なお、この演出ボタンスイッチ入力検出処理は、タイマ割込処理において実行しているが、他の割込処理で実行してよい。

【 0 5 0 0 】

次に、サブ C P U 2 0 1 は、レジスタを復帰させる (S 4 4 4)。この処理において、サブ C P U 2 0 1 は、ステップ S 4 1 1 の処理で退避した値を各レジスタに復帰させる。この処理の後、サブ C P U 2 0 1 は、タイマ割込処理を終了する。

【 0 5 0 1 】

40

[コマンド割込処理]

次に、コマンド割込処理について、図 4 5 を参照して説明する。

サブ C P U 2 0 1 は、実行中のサブメイン処理を中断して、コマンド割込処理を実行する場合がある。

【 0 5 0 2 】

はじめに、サブ C P U 2 0 1 は、レジスタを退避させる (S 4 5 1)。この処理において、サブ C P U 2 0 1 は、各レジスタ (記憶領域) に記憶される実行中のプログラムにおいて使用されていた値を退避させる。次に、サブ C P U 2 0 1 は、受信コマンドをバッファに格納する (S 4 5 2)。

【 0 5 0 3 】

50

次に、サブCPU201は、レジスタを復帰させる(S453)。この処理において、サブCPU201は、ステップS451の処理で退避した値を各レジスタに復帰させる(S453)。この処理の後、サブCPU201は、コマンド割込処理を終了する。

【0504】

<大入賞口の動作>

次に、第1大入賞口53及び第2大入賞口54の動作について、図47を参照して説明する。

図47は、第1大入賞口53及び第2大入賞口54の動作に係るタイムチャートである。

【0505】

特別図柄表示装置62(図5参照)によって大当り図柄が停止表示されると、図47に示すように、当り開始インターバル時間(300ms)を経過してから第1大入賞口53が開放状態になる。当り開始インターバル時間と、第1大入賞口53の開放時間(大入賞口開放時間)は、第1タイマによって管理される。

【0506】

第1大入賞口53が開放状態になると、第1大入賞口作動中信号がセット(オン)される。第1大入賞口作動中信号は、第1大入賞口53が開放中であることを示すデータであり、カウントスイッチ104による遊技球の計数は、第1大入賞口作動中信号がONであるときに有効になる。

【0507】

その後、第1大入賞口53が閉鎖状態になると、ラウンド間インターバル時間(50ms)を経過してから第2大入賞口54が開放状態になる。ラウンド間インターバル時間は、第1タイマによって管理される。

【0508】

また、第1大入賞口53が閉鎖状態になっても、第1大入賞口作動中信号のオンは、残留球監視時間(1000ms)が経過するまで維持される。これは、第1大入賞口53が閉鎖状態になってから所定の時間が経過するまで、カウントスイッチ104による遊技球の計数を有効にするためである。

これにより、第1大入賞口53が閉鎖状態になったときに計数されていない遊技球を、第1大入賞口53が閉鎖状態になってから計数することができ、第1大入賞口53に入賞した遊技球を正確に計数することができる。残留球監視時間は、第2タイマによって管理される。

【0509】

本実施形態では、ラウンド間インターバル時間を第1タイマによって管理し、残留球監視時間を第2タイマによって管理する。そのため、残留球監視時間を経過していなくても、ラウンド間インターバル時間が経過していれば、第2大入賞口54を開放状態にすることができる。

【0510】

したがって、第1大入賞口53が閉鎖状態になってから第2大入賞口54を開放状態にするまでの時間と、第2大入賞口54が閉鎖状態になってから第1大入賞口53を開放状態にするまでの時間を短くすることができる。すなわち、第1大入賞口53及び第2大入賞口54が閉鎖状態になっている時間を、ラウンド間インターバル時間(50ms)のみにすることができる。

【0511】

ラウンド間インターバル時間は、第1大入賞口53が閉鎖状態になるときに第1大入賞口53の直上にある遊技球が自由落下によって移動しても、次に開放されることとなる開放状態の第2大入賞口54の上方に位置するような時間が望ましい。

【0512】

大当り遊技の最終Rが終了して第2大入賞口54に係る残留球監視時間を経過する前に、次の大当り遊技が開始されると、残留球監視時間の経過中に第1大入賞口53が開放状

10

20

30

40

50

態になってしまう。その結果、第1大入賞口作動中信号がONされ、大当り遊技が継続していることになってしまう。

そのため、残留球監視時間は、大当り遊技が終了してから（第2大入賞口54が閉鎖状態になってから）、次の大当り遊技が開始される（第1大入賞口53が開放状態になる）までの最短時間よりも短くすることが望ましい。

【0513】

ところで、1R目の第1大入賞口53に係る残留球監視時間が経過する前に、第2大入賞口54のカウントスイッチで10個の遊技球をカウントする場合がある。この場合に、第1タイマによってラウンド間インターバル時間を管理するため、第2タイマは、1R目の第1大入賞口53に係る残留球監視時間が経過する前に、2R目の第2大入賞口54に係る残留球監視時間を管理しなければならない。そのため、1R目の第1大入賞口53に係る第1大入賞口作動中信号の出力時間が短くなり、1R目の第1大入賞口53に入賞した遊技球が全てカウントされない可能性がある。

10

【0514】

このような現象を緩和するには、例えば、タイマを3つ設け、第1大入賞口53に係る残留球監視時間を管理するタイマ（例えば第2タイマ）と、第2大入賞口54に係る残留球監視時間を管理するタイマ（例えば第3タイマ）を別にするとよい。これにより、一方の大入賞口に係る残留球監視時間が経過する前に他方の大入賞口が開放して閉鎖しても、第1タイマで管理されるラウンド間インターバル時間が経過して一方の大入賞口が開放する直前まで、一方の大入賞口に係る大入賞口作動中信号を出力することができる。その結果、一方の大入賞口に入賞した遊技球をカウントするための時間をラウンド間インターバル時間分だけ延ばすことができる。

20

【0515】

このとき、第1タイマでラウンド間インターバル時間が管理され、第2タイマで第1大入賞口53に係る残留監視時間が管理され、第3タイマで第2大入賞口54に係る残留監視時間が管理される。そして、大入賞口作動中信号は、第1大入賞口53及び第2大入賞口54の両方が作動中であると出力される。

【0516】

なお、通常の遊技機では、大入賞口作動中信号を出力していないときに対象となる大入賞口のカウントスイッチにて遊技球が検出されると、エラーが検出されることになる。しかし、このようなエラーを回避するために、大入賞口作動中信号の出力が終了してから所定時間（例えば、3000 msec）は、エラーを検出しなくすることが望ましい。

30

【0517】

なお、上述のような現象は、頻繁に起こる現象ではない。例えば、本実施形態を含む通常のパチンコ遊技機における発射装置は、1分間に約100個の遊技球を発射する性能を有しており、1個の遊技球を発射するために必要な時間は約600 msecである。遊技者が遊技球を発射し続けた状態において、遊技領域12a上には通常5個程度の遊技球が自重により落下しながら位置している。仮に、その5個の遊技球が全て開放状態の大入賞口に入賞するとしても、入賞可能な残り5個の遊技球を発射するには、約3000 msecを要することになる。したがって、残留球監視時間を1000 msecに設定した場合は、一方の大入賞口に係る残留球監視時間が経過する前に他方の大入賞口が開放して閉鎖することは極めて少ないと考えられる。

40

【0518】

< 演出ボタン押下時演出 >

次に、演出ボタン押下時演出について、図48及び図49を参照して説明する。

図48は、第1確変遊技状態中の33G、66G目に行われる演出ボタン押下時演出例を示す説明図である。図49は、第1確変遊技状態中の99G目に行われる演出ボタン押下時演出例を示す説明図である。

【0519】

50

[3 3 G , 6 6 G 目の演出ボタン押下時演出例]

第 1 確変遊技状態中の 3 3 G , 6 6 G 目は、表示装置 1 3 の表示領域 1 3 a にジャッジメント画像を表示して、3 4 G , 6 7 G 目以降の演出ステージについて報知する演出を行う。また、この演出と同時に演出ボタン押下時演出が行われる。

【 0 5 2 0 】

演出ボタン押下時演出は、遊技者が演出ボタン 2 3 を押下（連打）することにより演出用 7 セグカウンタ 5 7 の一部が順々に点灯していく演出である。この演出用 7 セグカウンタ 5 7 の一部を点灯させるタイミングは、演出ボタン 2 3 の押下を所定回数行ったときとする。つまり、演出ボタン 2 3 を所定回数押下する毎に、演出用 7 セグカウンタ 5 7 の表示態様が変化する。

10

【 0 5 2 1 】

3 4 G , 6 7 G 目以降の演出ステージが第 1 確変専用ステージ A になる場合は、最終的に演出用 7 セグカウンタ 5 7 に「 3 2 」が表示される。第 1 確変専用ステージ A は、第 1 確変遊技状態が継続していることを示唆するステージである。

【 0 5 2 2 】

一方、3 4 G , 6 7 G 目以降の演出ステージが第 1 確変専用ステージ B になる場合は、最終的に演出用 7 セグカウンタ 5 7 が消灯する。第 1 確変専用ステージ B は、第 1 確変遊技状態が転落していることを示唆するステージである。さらに、第 1 確変遊技状態中の 3 3 G , 6 6 G 目で大当りに当選した場合は、最終的に演出用 7 セグカウンタ 5 7 に「 7 7 」が表示される。

20

【 0 5 2 3 】

図 4 8 に示すように、演出ボタン押下時演出が開始されたとき、演出用 7 セグカウンタ 5 7 は消灯されている。そして、演出ボタン 2 3 を押下（連打）すると、まずは、演出用 7 セグカウンタ 5 7 における「 3 2 」と「 7 7 」に共通する点灯箇所が順々に点灯される。これにより、演出ボタン押下時演出の途中まで、演出用 7 セグカウンタ 5 7 に「 3 2 」又は「 7 7 」が表示されることを遊技者に期待させることができる。

【 0 5 2 4 】

そして、「 7 7 」の表示まで点灯箇所が残り 1 つになり、次の点灯で「 7 7 」が表示されれば、特別図柄ゲームが大当りになる。一方、「 7 7 」の表示とは関係無い点灯箇所であって、「 3 2 」を表示するための点灯箇所が点灯されると、特別図柄ゲームがハズレになることが確定する。

30

【 0 5 2 5 】

その後、演出用 7 セグカウンタ 5 7 における「 3 2 」を表示するための点灯箇所が順々に点灯される。そして、「 3 2 」の表示まで点灯箇所が残り 1 つになり、次の点灯で「 3 2 」が表示されれば、3 4 G , 6 7 G 目以降の演出ステージが第 1 確変専用ステージ A になることが確定する。一方、演出用 7 セグカウンタ 5 7 が消灯されると、3 4 G , 6 7 G 目以降の演出ステージが第 1 確変専用ステージ B になることが確定する。

【 0 5 2 6 】

[9 9 G 目の演出ボタン押下時演出例]

第 1 確変遊技状態中の 9 9 G 目は、表示装置 1 3 の表示領域 1 3 a にジャッジメント画像を表示して、1 0 0 G 目以降の演出ステージについて報知する演出を行う。また、この演出と同時に演出ボタン押下時演出が行われる。

40

【 0 5 2 7 】

1 0 0 G 目以降の演出ステージが第 1 確変専用特殊ステージになる場合は、最終的に演出用 7 セグカウンタ 5 7 に「 S P 」が表示される。第 1 確変専用特殊ステージは、第 1 確変遊技状態が継続していることを示唆する（認識させる）ステージである。

【 0 5 2 8 】

一方、1 0 0 G 目以降の演出ステージが通常ステージになる場合は、最終的に演出用 7 セグカウンタ 5 7 が消灯する。通常ステージは、通常遊技状態中に実行されるステージである。さらに、第 1 確変遊技状態中の 9 9 G 目で大当りに当選した場合は、最終的に演出

50

用 7 セグカウンタ 5 7 に「 7 7 」が表示される。

【 0 5 2 9 】

図 4 9 に示すように、演出ボタン押下時演出が開始されたとき、演出用 7 セグカウンタ 5 7 は消灯されている。そして、演出ボタン 2 3 を押下（連打）すると、まずは、演出用 7 セグカウンタ 5 7 における「 S P 」と「 7 7 」に共通する点灯箇所が順々に点灯される。これにより、演出ボタン押下時演出の途中まで、演出用 7 セグカウンタ 5 7 に「 S P 」又は「 7 7 」が表示されることを遊技者に期待させることができる。

【 0 5 3 0 】

そして、「 7 7 」の表示まで点灯箇所が残り 1 つになり、次の点灯で「 7 7 」が表示されれば、特別図柄ゲームが大当りになる。一方、「 7 7 」の表示とは関係無い点灯箇所であって、「 3 2 」を表示するための点灯箇所が点灯されると、特別図柄ゲームがハズレになることが確定する。

10

【 0 5 3 1 】

その後、演出用 7 セグカウンタ 5 7 における「 S P 」を表示するための点灯箇所が順々に点灯される。そして、「 S P 」の表示まで点灯箇所が残り 1 つになり、次の点灯で「 S P 」が表示されれば、1 0 0 目以降の演出ステージが第 1 確変専用特殊ステージになることが確定する。一方、演出用 7 セグカウンタ 5 7 が消灯されると、1 0 0 G 目以降の演出ステージが通常ステージになることが確定する。

【 0 5 3 2 】

< 保留演出 >

20

次に、保留演出について、図 5 0 ~ 図 5 2 を参照して説明する。

図 5 0 ~ 図 5 2 は、保留演出の表示例を示す説明図である。

【 0 5 3 3 】

本実施形態では、第 1 確変遊技状態の 1 0 0 G 以降（第 1 確変専用特殊ステージ）又は第 2 確変遊技状態（第 2 確変専用ステージ）において、表示装置 1 3 の表示領域 1 3 a に表示される保留図柄を用いて保留演出を行う。保留図柄は、第 1 , 第 2 始動口 4 4 , 4 5 の遊技球が入賞（特別図柄始動入賞）した場合に追加され、最大 8 個まで表示される。

【 0 5 3 4 】

図 5 0 に示す状態は、5 つの保留図柄が表示され、そのうちの 2 番目の保留図柄が大当り予告の保留図柄（青色）であり、最後の保留図柄が転落予告の保留図柄（デンジャー保留）である場合を示している。図 5 0 の点線は、保留図柄が表示されていない部分を示しており、「第 1 確変モード」は、遊技状態が第 1 確変遊技状態であることを報知する表示である。

30

【 0 5 3 5 】

図 5 0 に示すように、転落予告の保留図柄は、導火線を有する爆弾を表している。この転落予告の保留図柄における導火線は、対応する特別図柄ゲームが近づく度（図 5 0 で左に移動する度に）に短くなる。

【 0 5 3 6 】

図 5 1 に示す状態は、図 5 0 に示す状態から 4 つの保留に対応する特別図柄ゲームが消化され、転落予告の保留に対応する特別図柄ゲームが行われている場合を示している。また、特別図柄の変動パターンは、転落変動 B を示す「 0 B H 」に決定されている。

40

なお、大当り予告の保留図柄は、ハズレ確定時大当り予告演出（ガセ保留変化演出）であり、この保留に対応する特別図柄ゲームの結果がハズレであったこととする。

【 0 5 3 7 】

図 5 1 に示すように、転落予告の保留に対応する特別図柄ゲームが行われている場合は、転落予告の保留図柄が表示領域 1 3 a の背景になり、導火線が短くなっている。

【 0 5 3 8 】

図 5 2 に示す状態は、図 5 1 に示す状態から複数の識別図柄の変動が停止された場合を示している。このとき、表示領域 1 3 a の背景となっていた爆弾が爆発した場合は、第 1 確変遊技状態が転落し、「第 1 確変モード終了」が表示される。この「第 1 確変モード終

50

了」は、第1確変遊技状態が転落したことを報知する表示である。

【0539】

図51に示す状態から複数の識別図柄の変動が停止されたとき、表示領域13aの背景となっていた爆弾が不発であった場合は、第1確変遊技状態が維持される。すなわち、図50に示す転落予告をした保留演出は、ガセ転落保留演出（偽物の転落予告）であったことになる。

【0540】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機1は、転落が当選した場合に必ず転落予告の保留演出（転落予告の保留図柄を表示）を行う構成とした。しかし、本発明の遊技機としては、転落予告の保留演出（転落予告の保留図柄を表示）を行わずに、第1確変遊技状態を連絡

10

【0541】

〔転落及び大当たり時演出の説明〕

まず、転落及び大当たり時演出について、図53～図55を参照して説明する。

図53～図55は、転落及び大当たり時演出の表示例を示す説明図である。

【0542】

本実施の形態では、特別図柄ゲーム毎に転落判定処理（転落抽選）を行う。したがって、第1確変遊技状態及びは第2確変遊技状態の一の特別図柄ゲームにおいて、転落の当選と大当たりの当選との両方を決定することがある。

【0543】

20

転落判定処理（図23のS69）は、大当たり判定処理（図23のS70）よりも前に実行される。転落判定処理において転落が当選したときは、遊技状態が通常遊技状態又は時短遊技状態に移行する。その後、大当たり判定処理において大当たりが当選する場合は、通常遊技状態中における大当たりの当選、又は時短遊技状態中における大当たりの当選となる。

【0544】

大当たりの種別は、16Rと、4Rの2通りである。通常遊技状態中（非時短中）に、4Rの大当たりが決定され、その後、開始された大当たり遊技状態が終了すると、遊技状態は、第2確変遊技状態に移行する。また、時短遊技状態中（時短中）に、4Rの大当たりが決定され、その後、開始された大当たり遊技状態が終了すると、遊技状態は、第1確変遊技状態

30

【0545】

一方、転落の当選と大当たりの当選が決定した特別図柄ゲームに対応する演出ステージは、第1確変専用ステージ、第1確変専用特殊ステージ、又は第2確変専用ステージである。つまり、一の特別図柄ゲームにおいて、転落の当選と大当たりの当選が決定すると、遊技者は、第1又は第2確変遊技状態中（時短中）に大当たりが当選したと認識する。しかし、パチンコ遊技機1の主制御回路70による制御処理としては、上述したように、通常遊技状態中（非時短中）に大当たりが当選することがある。

【0546】

そこで、本実施の形態では、一の特別図柄ゲームにおいて、転落の当選と大当たりの当選が決定し、大当たり遊技状態から第2確変遊技状態に移行する4Rの大当たりが決定された場合

40

【0547】

ここで、大当たり遊技状態から第2確変遊技状態に移行する4Rの大当たりについて、説明する。第1確変遊技状態の1G～99G（第1確変専用ステージ）において転落が当選した場合は、遊技状態が時短遊技状態に移行する。したがって、第1確変遊技状態の1G～99Gにおいて当選する4Rの大当たりは、第2確変遊技状態に移行する4Rの大当たりではない。

【0548】

一方、第1確変遊技状態の100G以降（第1確変専用特殊ステージ）において転落が当選した場合は、遊技状態が通常遊技状態に移行する。したがって、第1確変遊技状態の

50

100G以降において当選する4Rの大当りは、第2確変遊技状態に移行する4Rの大当りである。また、第2確変遊技状態(第2確変専用ステージ)において転落が当選した場合は、遊技状態が通常遊技状態に移行する。したがって、第2確変遊技状態において当選する4Rの大当りは、第2確変遊技状態に移行する4Rの大当りである。

【0549】

第2確変遊技状態に移行する4Rの大当りが決定された場合は、サブ演出内容として一旦転落再変動スーパーリーチが決定される(図15参照)。一旦転落再変動スーパーリーチが実行されると、まず、25000msecを使用し、表示領域13aに転落を報知する画像を表示させる演出が行われる。この演出は、転落変動Bを模した演出(図51及び図52参照)であり、表示領域13aの背景となっていた爆弾が爆発して「第1確変モード終了」が表示される。しかし、表示領域13aに表示する識別図柄は、完全に停止しない。

10

【0550】

続いて、図53に示すように、10msecを使用して識別図柄を揺れ変動させる演出が行われる。識別図柄を揺れ変動させる演出に使用する時間は、特別図柄ゲームが終了してから、保留に基づく次の特別図柄ゲームが開始されるまでの時間と略同一にすることが好ましい。すなわち、一旦転落再変動スーパーリーチにおいて、識別図柄を揺れ変動させる演出に使用する時間は、表示領域13aにおける識別図柄の変動が停止されてから、保留に基づく次の識別図柄の変動が開始されるまでの時間と略同一にすることが好ましい。

【0551】

その後、図54に示すように、40000msecを使用して、識別図柄を再び変動させ、図55に示すように、4Rの大当りの当選に対応する識別図柄を停止表示させる演出が行われる。この演出は、スーパーリーチBに模した演出である。また、この演出中は、「通常モード」が表示される。この「通常モード」は、遊技状態が通常遊技状態であることを報知する表示である。

20

【0552】

これにより、実際は一の特別図柄ゲームに対応して行われている演出を、2回分の特別図柄ゲームに対応する演出のように見せることができる。そして、確変遊技状態が転落し、その後、通常遊技状態で大当りになったことを遊技者に認識させることができる。つまり、転落変動Bを模した演出で確変遊技状態が転落したことを遊技者に認識させ、その後のスーパーリーチBに模した演出で通常遊技状態中に大当りになったことを遊技者に認識させることができる。その結果、大当り遊技状態の終了後に、第2確変遊技状態(第2確変専用ステージ)に移行されても、遊技者に矛盾及び不満感を与えないようにすることができる。

30

【0553】

[転落及び大当り時演出の実行時間]

次に、転落及び大当り時演出の実行時間について、図56を参照して説明する。

図56は、転落及び大当り時演出と、転落時演出及び大当り時演出が連続して行われる場合を対比するタイムチャートである。

【0554】

図56に示す演出例1は、転落時演出及び大当り時演出が連続して行われた場合のタイムチャートを示している。具体的には、特別図柄ゲームに対応して転落時演出(転落変動B)が実行され、その後、保留に基づく特別図柄ゲームに対応して大当り時演出(スーパーリーチB)が実行される場合のタイムチャートを示している。

40

【0555】

転落変動Bの変動時間は25000msecであり、スーパーリーチBの変動時間は40000msecである。また、転落変動Bが終了してからスーパーリーチBが開始されるまでの変動待ち時間は、10msecである。したがって、転落変動Bが開始されてからスーパーリーチBが終了するまでに要する時間は、65010msecとなる。

【0556】

50

一方、演出例 2 は、転落及び大当たり時演出（一旦転落再変動大当たり）が行われた場合のタイムチャートを示している。一旦転落再変動大当たりの変動時間は、65010 msec である。上述したように、一旦転落再変動大当たりの演出は、25000 msec の転落変動 B を模した演出と、10 msec の変動待ち時間を模した識別図柄を揺れ変動させる演出と、40000 msec のスーパーリーチ B に模した演出から構成されている。

【0557】

これにより、転落及び大当たり時演出を、転落時演出及び大当たり時演出が連続して行われる場合に似せることができる。その結果、実際は一の特別図柄ゲームに対応して行われている演出を、2 回分の特別図柄ゲームに対応する演出のように違和感なく見せることができる。

10

【0558】

< カウント演出 >

次に、カウント演出について、図 57 を参照して説明する。

図 57 は、カウント演出の表示例を示す説明図である。

【0559】

図 57 A ~ 図 57 E は、遊技状態が第 1 確変遊技状態（第 1 確変専用ステージ）である場合の表示装置 13 及び演出用 7 セグカウンタ 57 を示している。

前述したように、カウント演出は、大当たりの予告演出が決定された保留と、その保留よりも前の 2 つ以上の保留に係る特別図柄ゲームの実行中に、表示装置 13 と演出用 7 セグカウンタ 57 を用いてカウントダウンを模した表示を行う演出である。このカウント演出は、本発明の遊技機に係る連続識別情報表示演出の一具体例を示す。

20

【0560】

図 57 A は、表示領域 13 a に 4 つの保留図柄が表示されており、そのうちの最後（4 番目）の特別図柄始動入賞によって表示された保留図柄が緑色である状態を示している。緑色の保留図柄に対応する保留は、大当たり確定時大当たり予告演出が決定された保留であり、大当たり図柄として「777」が決定している。そして、大当たり予告保留よりも前の 3 つの保留に係る変動パターンには、短縮変動 B が決定されている。

【0561】

したがって、カウント演出フラグがオン（図 43 参照）され、次の特別図柄ゲームから表示装置 13 及び演出用 7 セグカウンタ 57 を用いたカウント演出が実行される。つまり、次の識別図柄の変動からカウント演出が実行される。

30

【0562】

図 57 B は、4 つの保留のうちの最初（1 番目）の保留に対応する特別図柄ゲームが終了したときの表示装置 13 及び演出用 7 セグカウンタ 57 を示しており、カウント演出が実行されている状態を示す。1 番目の保留に係る変動パターンは、短縮変動 B であるため、表示領域 13 a に表示される識別図柄の変動は、2000 msec で停止表示される。このとき、識別図柄は、「747」で停止表示され、演出用 7 セグカウンタ 57 は「3」を表示する。

【0563】

「747」の識別図柄は、「777」が停止表示される 4 つ前の状態を示している。つまり、本実施形態のカウント演出は、3 つ並んだ識別図柄のうちの真ん中の識別図柄を 1 ずつ増やすことにより、徐々に「777」に近づけて、「777」が停止表示されることを遊技者に期待させる。なお、この例では、大当たり予告保留よりも前の 3 つの保留に係る変動パターンが全て短縮変動 B であるため、「777」が停止表示される 4 つ前の状態からカウントダウンが始まる。

40

【0564】

演出用 7 セグカウンタ 57 における「3」の表示は、大当たりの図柄が停止表示される可能性のある識別図柄の変動が開始されるまでのゲーム数（以下、「カウントダウン数」という）を示している。したがってカウントダウン数は、識別図柄の変動毎に 1 ずつ減っていく。なお、この例では、大当たり予告保留よりも前の 3 つの保留に係る変動パターンが全

50

て短縮変動 B であるため、「3」からカウントダウンが始まる。

【0565】

図57Cは、4つの保留のうちの2番目の保留に対応する特別図柄ゲームが終了したときの表示装置13及び演出用7セグカウンタ57を示しており、引き続きカウント演出が実行されている状態を示す。2番目の保留に係る変動パターンは、短縮変動 B であるため、表示領域13aに表示される識別図柄の変動は、2000 msecで停止表示される。このとき、識別図柄は、「757」で停止表示され、演出用7セグカウンタ57は「2」を表示する。

【0566】

図57Dは、4つの保留のうちの3番目の保留に対応する特別図柄ゲームが終了したときの表示装置13及び演出用7セグカウンタ57を示しており、引き続きカウント演出が実行されている状態を示す。3番目の保留に係る変動パターンは、短縮変動 B であるため、表示領域13aに表示される識別図柄の変動は、2000 msecで停止表示される。このとき、識別図柄は、「767」で停止表示され、演出用7セグカウンタ57は「1」を表示する。

【0567】

図57B～図57Dに示す停止表示の態様は、約2000 msec（約2秒）の間隔でテンポ良く行われるため、カウント演出の興趣を高めることができる。また、演出用7セグカウンタ57にカウントダウン数が表示されるため、大当りの図柄が停止表示される可能性のある識別図柄の変動が開始されるまでのゲーム数を遊技者に認識させることができ、遊技者の期待感を高めることができる。

【0568】

図57Eは、4つの保留のうちの最後（4番目）の保留に対応する特別図柄ゲームが行われているときの表示装置13及び演出用7セグカウンタ57を示しており、引き続きカウント演出が実行されている状態を示す。4番目の保留は、大当たりが当選しているため、リーチ演出が行われる。

【0569】

図57Eに示すように、本実施形態では、「787」と「777」の表示が繰り返される。すなわち、3つ並んだ識別図柄のうちの真ん中の識別図柄の「7」と「8」の表示が行き来する。このとき、演出用7セグカウンタ57に「78」を表示し、表示領域13aに表示される真ん中の識別図柄の「7」と「8」の変動に合わせて、演出用7セグカウンタ57の「78」の表示のうちの「7」又は「8」の輝度を変化させることが好ましい。つまり、真ん中の識別図柄の「7」が表示されるときは、演出用7セグカウンタ57の「7」の輝度を高くして、真ん中の識別図柄の「8」が表示されるときは、演出用7セグカウンタ57の「8」の輝度を高くする。そして、真ん中の識別図柄の「7」が導出され、「777」が停止表示される。このとき、演出用7セグカウンタ57には、「77」が表示される。

【0570】

このようにカウント演出は、4つの保留に対応する特別図柄ゲームが行われているときの表示装置13における識別図柄の変動表示の停止表示態様が大当たりを報知する停止表示態様に1つつ近づいていく。これにより、複数の遊技に亘って行われる連続演出が実行されていることを遊技者に容易に認識させることができる。

【0571】

なお、図57に示すカウント演出では、識別図柄の最初の停止表示の態様を、大当りの図柄が停止表示される4つ前の状態とした。しかし、本発明に係るカウント演出としては、識別図柄の最初の停止表示の態様を、大当りの図柄が停止表示される3つ前の状態としてもよく、また、大当りの図柄が停止表示される5つ以上前の状態としてもよい。

【0572】

また、図57に示すカウント演出では、3つ並んだ識別図柄のうちの真ん中の識別図柄を1ずつ増やす（カウントアップする）ことにより、大当たり図柄（「777」）に近づけ

10

20

30

40

50

るようにした。しかし、１ずつ増やす識別図柄は、右端又は左端の識別図柄であってもよい。また、カウント演出において変化させる識別図柄は、１ずつ減らして（カウントダウンして）もよく、ランダムに決定した大当たり図柄にならない値であってもよい。さらに、表示領域に１３ａに表示する識別図柄は、数字に限定されるものではない。

【０５７３】

また、本実施形態では、大当たり予告演出の決定を、カウント演出を行う条件の１つとした。しかし、本発明のパチンコ遊技機１に係るカウント演出としては、大当たり予告演出の決定に関わらず実行されるものであってもよい。

【０５７４】

また、本実施形態では、大当たり予告演出が決定された保留に係る変動パターンには、短縮変動Ｂとは異なる変動時間が規定されている。しかし、本発明のパチンコ遊技機１に係るカウント演出としては、大当たり予告演出が決定された保留に係る変動パターンを、短縮変動Ｂと同じ変動時間が規定されているものにしてもよい。

10

これにより、カウント演出が開始されてから大当たりの図柄（又はハズレの図柄）の停止表示までを、約２０００ｍｓｅｃ（約２秒）の間隔でテンが良く行うことができる。

【０５７５】

本実施形態では、大当たり遊技状態への移行が決定されるときに普図確率（時短又は非時短）に応じて、大当たり遊技状態が終了してから実行される確変遊技状態が異なる。

つまり、非時短中に４Ｒの大当たりが決定されると、大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると、第２確変遊技状態に移行する。そして、第２確変遊技状態中に転落が当選すると、第２確変遊技状態が終了し、時短も終了する。

20

一方、１６Ｒの大当たり又は時短中に４Ｒの大当たりが決定されると、大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると、第１確変遊技状態に移行する。第１確変遊技状態が開始されると、転落の当選・非当選に関わらず、少なくとも９９Ｇ（９９回の遊技）が終了するまで時短が継続する。これにより、確変遊技状態の転落を備える遊技性を高めることができる。

【０５７６】

また、本実施形態では、第２確変遊技状態中に転落に当選すると、転落に当選したことを表示装置１３によって確定的に報知する。つまり、予告なし第２確変遊技状態を終了することは無い。したがって、第２確変遊技状態が終了するときに、遊技者に矛盾を感じさせないようにすることができる。

30

【０５７７】

上述したように、第１確変遊技状態が開始されると、少なくとも９９回の遊技が終了するまで時短が継続される。つまり、転落の当選により第１確変遊技状態が終了したとしても、時短が継続される。したがって、遊技者は、第１確変遊技状態が開始されてから少なくとも９９回の遊技が終了するまで、転落が当選したか否かを把握できない。これにより、遊技者に確変状態が継続しているという期待感を持たせる遊技を行うことができる。

【０５７８】

２．パチンコ遊技機の第２の実施形態

第２の実施形態に係るパチンコ遊技機は、第１実施形態に係るパチンコ遊技機１と同様の構成を有している。第２の実施形態に係るパチンコ遊技機がパチンコ遊技機１と異なるところは、各種のデータテーブル及び保留演出である。そのため、ここでは、各種のテーブル及び保留演出について説明する。

40

【０５７９】

<メインＲＯＭに記憶されているデータテーブルの構成>

まず、第２の実施形態に係るパチンコ遊技機のメインＲＯＭ７２に記憶されている各種データテーブルの構成について、図５８～図６３を参照して説明する。

なお、特別図柄変動パターン決定テーブル（ハズレ用）及び特別図柄変動パターン決定テーブル（当り用）は、第１の実施形態と同様である。

【０５８０】

50

[大当たり判定テーブル]

はじめに、大当たり判定テーブルについて、図 5 8 を参照して説明する。

大当たり判定テーブルは、大当たり判定処理 (図 2 3 の S 7 0) を行う場合に参照される。この大当たり判定テーブルは、大当たり確率と、大当たり判定値範囲との関係を規定する。

【 0 5 8 1 】

第 1 の大当たり確率は、遊技状態が通常遊技状態、大当たり遊技状態及び時短遊技状態の場合に設定される。すなわち、第 1 の大当たり確率時は、遊技状態が通常遊技状態、大当たり遊技状態又は時短遊技状態のときである。第 1 の大当たり確率時の大当たり判定値範囲は、0 ~ 2 3 3 に規定されている。

【 0 5 8 2 】

また、第 2 の大当たり確率は、遊技状態が第 1 確変遊技状態と第 2 確変遊技状態の場合に設定される。すなわち、第 2 の大当たり確率時は、第 1 確変遊技状態又は第 2 確変遊技状態のときである。第 2 の大当たり確率時の大当たり判定値範囲は、1 0 0 ~ 1 4 9 9 に規定されている。

【 0 5 8 3 】

大当たり判定値の 1 0 0 ~ 2 3 3 は、第 1 の大当たり確率時と第 2 の大当たり確率時において重複している。したがって、大当たり判定用乱数値として 1 0 0 ~ 2 3 3 のいずれかが抽出された場合は、第 1 の大当たり確率時及び第 2 の大当たり確率時のいずれの場合も、大当たり当選する。

【 0 5 8 4 】

一方、大当たり判定用乱数値として 0 ~ 9 9 のいずれかが抽出された場合は、第 1 の大当たり確率時に大当たり当選し、第 2 の大当たり確率時には大当たり当選しない (ハズレになる)。また、大当たり判定用乱数値として 2 3 4 ~ 1 4 9 9 のいずれかが抽出された場合は、第 2 の大当たり確率時に大当たり当選し、第 1 の大当たり確率時には大当たり当選しない (ハズレになる)。

【 0 5 8 5 】

[大当たり乱数 (0 ~ 9 9) 取得時保留演出選択テーブル]

次に、大当たり乱数取得時 (0 ~ 9 9) 保留演出選択テーブルについて、図 5 9 を参照して説明する。

【 0 5 8 6 】

大当たり乱数取得時 (0 ~ 9 9) 保留演出選択テーブルは、第 1 確変遊技状態中の 1 0 0 G 以上と、第 2 確変遊技状態中に参照される。また、大当たり乱数取得時 (0 ~ 9 9) 保留演出選択テーブルは、大当たり判定用カウンタから抽出した大当たり判定用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれかであり、図柄決定用カウンタから抽出した図柄決定用乱数値が 1 6 R の大当たりに対応する特別の大当たり図柄を決定する場合に参照される。なお、他の遊技状態であっても他の演出選択テーブルを用いて保留演出を決定するようにしてもよい。

【 0 5 8 7 】

大当たり乱数 (0 ~ 9 9) 取得時保留演出選択テーブルは、保留演出選択用乱数範囲と、演出内容との関係を規定する。

例えば、大当たり判定用カウンタから抽出した大当たり判定用乱数値が「 0 」であり、保留演出選択用乱数値として、「 5 1 」が抽出された場合は、保留演出の内容として、演出有り A が決定される。

【 0 5 8 8 】

なお、本実施形態では、大当たり判定用カウンタから抽出した転落判定用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれかであれば、現在の遊技状態で大当たり当選するか否かに関わらず、図柄決定用乱数値に基づいて、当選した場合の大当たり図柄を予想する。そして、予想結果が 1 6 R の大当たりに対応する大当たり図柄であれば、大当たり乱数取得時 (0 ~ 9 9) 保留演出選択テーブルを参照して演出内容 (保留演出の有無) を決定する。

【 0 5 8 9 】

[大当たり乱数 (1 0 0 ~ 2 3 3) 取得時保留演出選択テーブル]

10

20

30

40

50

次に、大当り乱数取得時（１００～２３３）保留演出選択テーブルについて、図６０を参照して説明する。

【０５９０】

大当り乱数取得時（０～９９）保留演出選択テーブルは、第１確変遊技状態中の１００Ｇ以上と、第２確変遊技状態中に参照される。また、大当り乱数取得時（１００～２３３）保留演出選択テーブルは、大当り判定用カウンタから抽出した大当り判定用乱数値が１００～２３３のいずれかであり、図柄決定用カウンタから抽出した図柄決定用乱数値が１６Ｒの大当りに対応する特別の大当り図柄を決定する場合に参照される。

【０５９１】

大当り乱数（１００～２３３）取得時保留演出選択テーブルは、保留演出選択用乱数範囲と、演出内容との関係を規定する。

例えば、大当り判定用カウンタから抽出した大当り判定用乱数値が「１００」であり、保留演出選択用乱数値として、「５１」が抽出された場合は、保留演出の内容として、演出有りＢが決定される。

【０５９２】

なお、本実施形態では、大当り判定用カウンタから抽出した大当り判定用乱数値が１００～２３３のいずれかであれば、図柄決定用乱数値に基づいて、当選した場合の大当り図柄を予想する。そして、予想結果が１６Ｒの大当りに対応する大当り図柄であれば、大当り乱数取得時（１００～２３３）保留演出選択テーブルを参照して演出内容（保留演出の有無）を決定する。

【０５９３】

[大当り乱数（２３４～１４９９）取得時保留演出選択テーブル]

次に、大当り乱数取得時（２３４～１４９９）保留演出選択テーブルについて、図６１を参照して説明する。

【０５９４】

大当り乱数取得時（０～９９）保留演出選択テーブルは、第１確変遊技状態中の１００Ｇ以上と、第２確変遊技状態中に参照される。また、大当り乱数取得時（２３４～１４９９）保留演出選択テーブルは、大当り判定用カウンタから抽出した大当り判定用乱数値が２３４～１４９９のいずれかであり、図柄決定用カウンタから抽出した図柄決定用乱数値が１６Ｒの大当りに対応する特別の大当り図柄を決定する場合に参照される。

【０５９５】

大当り乱数（２３４～１４９９）取得時保留演出選択テーブルは、保留演出選択用乱数範囲と、演出内容との関係を規定する。

例えば、大当り判定用カウンタから抽出した大当り判定用乱数値が「２３４」であり、保留演出選択用乱数値として、「５１」が抽出された場合は、保留演出の内容として、演出有りＣが決定される。

【０５９６】

なお、本実施形態では、大当り判定用カウンタから抽出した大当り判定用乱数値が２３４～１４９９のいずれかであれば、現在の遊技状態で大当りに当選するか否かに関わらず、図柄決定用乱数値に基づいて、当選した場合の大当り図柄を予想する。そして、予想結果が１６Ｒの大当りに対応する大当り図柄であれば、大当り乱数取得時（２３４～１４９９）保留演出選択テーブルを参照して演出内容（保留演出の有無）を決定する。

【０５９７】

[ハズレ乱数（１５００～６５５３５）取得時保留演出選択テーブル]

次に、ハズレ乱数（１５００～６５５３５）取得時保留演出選択テーブルについて、図６２を参照して説明する。

【０５９８】

ハズレ乱数（１５００～６５５３５）取得時保留演出選択テーブルは、大当り判定用カウンタから抽出した大当り判定用乱数値が１５００～６５５３５のいずれかである場合に参照される。このハズレ乱数（１５００～６５５３５）取得時保留演出選択テーブルは、

保留演出選択用乱数範囲と、演出内容との関係を規定する。

【0599】

例えば、ハズレの当選に対応する大当たり判定用乱数値(1500~65535)が抽出され、保留演出選択用乱数値として、「76」が抽出された場合は、保留演出の内容として、ハズレ確定時大当たり予告演出が決定される。ハズレ確定時大当たり予告演出は、偽の大当たり予告を行う演出であり、ハズレ確定時転落予告演出は、偽の転落予告を行う演出である。

【0600】

なお、ハズレ確定時転落予告演出は、第1確変遊技状態中の100G以上と、第2確変遊技状態中に決定され、それ以外の状態では当選しても無効になる。

10

【0601】

[転落乱数取得時保留演出選択テーブル]

次に、転落乱数取得時保留演出選択テーブルについて、図63を参照して説明する。

転落乱数取得時保留演出選択テーブルは、転落判定用カウンタから抽出した転落判定用乱数値が転落の当選に対応する値である場合に参照される。この転落乱数取得時保留演出選択テーブルは、保留演出選択用乱数範囲と、演出内容との関係を規定する。

【0602】

例えば、転落の当選に対応する乱数値が抽出された場合は、保留演出選択用乱数値がいずれであっても、保留演出の内容として、転落確定時転落予告演出が決定される。転落確定時転落予告演出は、転落を予告する演出である。この転落確定時転落予告演出は、第1

20

【0603】

なお、大当たり判定用カウンタと転落判定用カウンタは、独立して設けられているため、大当たり判定用カウンタから大当たりの当選に対応する乱数値が抽出され、転落判定用カウンタから転落の当選に対応する乱数値が抽出されることがある。この場合は、転落乱数取得時保留演出選択テーブルにより決定する保留演出を優先する。

【0604】

<プログラムROMに記憶されているデータテーブルの構成>

次に、副制御回路200のプログラムROM202に記憶されている各種データテーブルの構成について、図64を参照して説明する。

30

なお、サブ演出内容決定テーブル(ハズレ用)、サブ演出内容決定テーブル(当り用)、第1確変遊技状態33G目継続抽選テーブル及び第1確変遊技状態66G目継続抽選テーブルは、第1の実施形態と同様である。

【0605】

[サブ保留演出選択テーブル]

サブ保留演出選択テーブルについて、図64を参照して説明する。

サブ保留演出選択テーブルは、演出ステージと、メイン決定内容と、変動時遊技状態と、サブ演出内容決定乱数範囲と、サブ演出内容との関係を規定する。演出ステージ、メイン決定内容、サブ演出内容決定乱数範囲については、第1の実施形態と同様である。

40

【0606】

変動時遊技状態は、保留に対応する特別図柄ゲームの変動が行われるときの遊技状態である。演出ステージが第1確変専用特殊ステージ又は第2確変専用ステージの場合は、転落に当選すると、次の特別図柄ゲームから遊技状態が通常遊技状態に移行される。そのため、特別図柄始動入賞時と、その特別図柄始動入賞による保留に対応する特別図柄ゲームの変動時は、遊技状態が異なる場合がある。

【0607】

演出ステージが第1確変専用特殊ステージ又は第2確変専用ステージ、メイン決定内容が演出有りA、変動時遊技状態が通常遊技状態の場合は、サブ演出内容決定乱数値が0~99のいずれであっても、サブ演出内容として「転落保留変化演出」が決定される。変動

50

時遊技状態が通常遊技状態になる場合は、この保留よりも前に消化される保留の中に「デングジャー保留」が含まれている。

【0608】

そして、メイン決定内容として演出有りAが決定される場合は、大当たり判定用乱数値が0～99のいずれかであり、大当たり判定用乱数値が0～99のいずれかであれば、通常遊技状態（第1の大当たり確率時）で大当たりが当選する。したがって、大当たり判定用乱数値として0～99のいずれかが抽出された場合は、確変状態の転落の後、すなわち通常遊技状態において大当たりが当選する。そこで、本実施形態では、確変状態の転落の後に大当たりが当選する場合に、転落予告の保留図柄（デングジャー保留）を変化させる転落保留変化演出を行う。

10

【0609】

演出ステージが第1確変専用特殊ステージ又は第2確変専用ステージ、メイン決定内容が演出有りA、変動時遊技状態が第1確変遊技状態又は第2確変遊技状態の場合は、サブ演出内容決定乱数値に応じて保留図柄の色を変化させる演出を行う。

【0610】

変動時遊技状態が第1確変遊技状態又は第2確変遊技状態になる場合は、大当たり判定用乱数値が0～99（演出有りAが決定されるときの大当たり判定用乱数値）のいずれであっても大当たりが当選しない。したがって、この場合に決定される保留図柄の色を変化させる演出は、偽の大当たり予告演出となる。

【0611】

20

演出ステージが第1確変専用特殊ステージ又は第2確変専用ステージ、メイン決定内容が演出有りB、変動時遊技状態が通常遊技状態の場合は、決定した保留の前に転落が当選することが確定しているため、それ以前に転落予告の保留図柄が存在することとなり、サブ演出内容としてそれ以前に存在する転落保留を変更するための「転落保留変化演出」が決定される。

【0612】

メイン決定内容として演出有りBが決定される場合は、大当たり判定用乱数値が100～233のいずれかである。大当たり判定用乱数値が100～233のいずれかであれば、通常遊技状態（第1の大当たり確率時）及び第1、第2確変状態（第2の大当たり確率時）のいずれの遊技状態であっても大当たりが当選する。したがって、大当たり判定用乱数値として100～233のいずれかが抽出された場合は、確変状態の転落の後、すなわち通常遊技状態においても大当たりが当選するため、本実施形態では、転落保留変化演出を行う。

30

【0613】

演出ステージが第1確変専用特殊ステージ又は第2確変専用ステージ、メイン決定内容が演出有りB、変動時遊技状態が第1確変遊技状態又は第2確変遊技状態の場合は、サブ演出内容決定乱数値に応じて保留図柄の色を変化させる演出を行う。

【0614】

変動時遊技状態が第1確変遊技状態又は第2確変遊技状態になる場合は、大当たり判定用乱数値が100～233（演出有りBが決定されるときの大当たり判定用乱数値）のいずれであっても大当たりが当選する。したがって、この場合に決定される保留図柄の色を変化させる演出は、大当たりが決定する期待度の高い色（緑、赤、虹色）に変化させる演出が決定され易い。

40

【0615】

演出ステージが第1確変専用特殊ステージ又は第2確変専用ステージ、メイン決定内容が演出有りC、変動時遊技状態が通常遊技状態の場合は、サブ演出内容決定乱数値に応じて保留図柄の色を変化させる演出を行う。

【0616】

変動時遊技状態が通常遊技状態になる場合は、大当たり判定用乱数値が234～1499（演出有りCが決定されるときの大当たり判定用乱数値）のいずれであっても大当たりが当選しない。したがって、この場合に決定される保留図柄の色を変化させる演出は、偽の大当

50

り予告演出となる。

【0617】

演出ステージが第1確変専用特殊ステージ又は第2確変専用ステージ、メイン決定内容が演出有りC、変動時遊技状態が第1確変遊技状態又は第2確変遊技状態の場合は、サブ演出内容決定乱数値に応じて保留図柄の色を変化させる演出を行う。

【0618】

変動時遊技状態が第1確変遊技状態又は第2確変遊技状態になる場合は、大当たり判定用乱数値が234～1499（演出有りCが決定されるときの大当たり判定用乱数値）のいずれであっても大当たり当選する。したがって、この場合に決定される保留図柄の色を変化させる演出は、大当たりが決定する期待度の高い色（緑、赤、虹色）に変化させる演出が決定され易い。

10

【0619】

<転落保留変化演出>

次に、転落保留変化演出について、図65及び図66を参照して説明する。

図65及び図66は、転落保留変化演出の表示例を示す説明図である。

【0620】

図65に示す状態は、5つの保留図柄が表示され、そのうちの2番目の保留図柄が転落予告の保留図柄（デンジャー保留）であり、最後（5番目）の保留図柄が特殊保留図柄である場合を示している。また、図65の点線は、保留図柄が表示されていない部分を示しており、「第1確変モード」は、遊技状態が第1確変遊技状態であることを報知する表示である。

20

【0621】

図65に示すように、転落予告の保留図柄は、導火線を有する爆弾を表している。この転落予告の保留図柄における導火線は、対応する特別図柄ゲームが近づく度（図65で左に移動する度に）に短くなる。また、特殊保留図柄は、3つ重なったバケツを表している。この特殊保留図柄は、例えば、特別図柄始動入賞したときに大当たり判定用カウンタから抽出した乱数値が100～233のいずれかである保留を示している。つまり、特殊保留図柄は、大当たりを予告する保留図柄である。

【0622】

大当たり判定用乱数値が100～233のいずれかであれば、通常遊技状態（第1の大当たり確率時）及び第1、第2確変状態（第2の大当たり確率時）で大当たりが当選する。したがって、図65に示す2番目の保留図柄に対応する特別図柄ゲーム（遊技）が開始され、確変遊技状態が転落しても（その後、通常遊技状態になっても）、特殊保留図柄に対応する特別図柄ゲームにおいて16Rの大当たりが決定する。そして、その後開始される大当たり遊技状態が終了すると、遊技状態は、第1確変遊技状態（第1確変モード）に移行される。

30

【0623】

図66に示す状態は、図65に示す状態から1つ特別図柄ゲームが消化された状態を示している。すなわち、4つの保留図柄が表示され、そのうちの最初（1番目）の保留図柄が転落予告の保留図柄（デンジャー保留）であり、最後（4番目）の保留図柄が特殊保留図柄である場合を示している。

40

【0624】

図66に示すように、本実施形態の転落保留変化演出では、転落予告の保留図柄（デンジャー保留）に対応する特別図柄ゲームが終了する前に、特殊保留図柄のバケツが移動して転落予告の保留図柄における導火線を消火する。これにより、確変遊技状態の転落が回避される様子を遊技者に見せることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、確変遊技状態の転落が回避されたことを遊技者に認識させることができる。なお、転落予告の保留図柄における導火線の消火に合わせて、確変遊技状態の転落が回避されたことを報知してもよい。

【0625】

このように、転落保留変化演出では、確変遊技状態の転落が回避されたように表現する

50

が、実際は、転落予告の保留図柄に対応する特別図柄ゲームが終了すると、遊技状態が確変遊技状態（本例では第1確変遊技状態）から通常遊技状態に移行する。しかし、その後すぐに大当たりが決定し、大当たり遊技状態の終了後に第1確変遊技状態に移行するため、本実施形態では、確変遊技状態の転落が回避されたように見せることで、遊技の興趣を高めている。

【0626】

なお、本実施形態では、図66に示すように、転落予告の保留図柄が1番目（対応する特別図柄ゲームが次に実行される）になったときに、特殊保留図柄のパケツが移動して転落予告の保留図柄における導火線を消火している。しかし、特殊保留図柄のパケツが移動して転落予告の保留図柄における導火線を消火するタイミングは、特殊保留図柄が表示されてから転落予告の保留図柄に対応する特別図柄ゲームが開始される前までであれば、任意に設定することができる。

10

【0627】

また、特殊保留図柄のパケツによる導火線の消火は、転落予告の保留図柄に対応する特別図柄ゲームが開始された時の背景に表示される爆弾の導火線に対して行ってもよい。この場合は、転落予告の保留図柄に対応する特別図柄ゲームが終了するまでに、導火線が消火される。

【0628】

また、本実施形態における転落保留変化演出では、確変遊技状態の転落が回避されたように見せるものであるが、例えば、偽の転落保留変化演出を設けてもよい。すなわち、実際は確変遊技状態の転落が回避されない場合に、特殊保留図柄を表示するようにしてもよい。具体的には、転落予告の保留図柄が表示された後の特別図柄始動入賞により大当たり判定用乱数値として234～1499のいずれかが抽出された場合に、特殊保留図柄を表示させる。この偽の転落保留変化演出では、例えば、保留されていた特別図柄ゲームが消化される度に、特殊保留図柄のパケツが減り、転落予告の保留図柄における導火線を消火できないようにしてもよい。

20

【0629】

また、本実施の形態における転落保留変化演出では、遊技者に確変遊技状態の転落が回避されたように見せるため、遊技者は、確変遊技状態中（時短中）に大当たりが決定されたと認識する。したがって、大当たり遊技状態が終了してから移行される遊技状態は、第1確変遊技状態であると認識する可能性が高い。しかし、特殊保留図柄に対応する特別図柄ゲーム（遊技）において4Rの大当たりが決定された場合は、大当たり遊技状態が終了してから移行される遊技状態が第2確変遊技状態になってしまうため、遊技者に不信感を与えてしまう可能性がある。

30

【0630】

そこで、本実施の形態では、大当たりの種別として16Rの大当たりが決定する場合に、転落保留変化演出を行う構成とした。特殊保留図柄に対応する特別図柄ゲーム（遊技）において16Rの大当たりが決定された場合は、大当たり遊技状態が終了してから第1確変遊技状態に移行されるため、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

しかし、本発明のパチンコ遊技機としては、大当たりの種別に関わらず転落保留変化演出を行う構成としてもよい。この場合は、大当たり遊技状態が終了したときに移行する確変遊技状態を1種類にして、大当たりが当選するときの遊技状態に応じて大当たり遊技状態後の移行する確変状態が変化しないようにすることが好ましい。

40

【0631】

また、本発明のパチンコ遊技機における転落保留変化演出としては、転落予告の保留図柄に対応する特別図柄ゲームが近づくにつれて、転落予告の保留図柄が変化することを期待させる（煽る）演出を実行してもよい。この転落予告の保留図柄が変化することを期待させる演出としては、例えば、転落予告の保留図柄に数字を付してカウントダウンを行ったり、演出用7セグカウンタ57を連動させてカウントダウンを模した演出を行ったりしてもよい。

50

【0632】

また、本発明のパチンコ遊技機における転落保留変化演出としては、転落予告の保留図柄に対応する特別図柄ゲームが始まるまで中に、表示装置13の表示領域13aに数字を表示して導火線が消火に合わせてカウントダウンを行う演出をしてもよい。

【0633】

3. パチンコ遊技機の第3の実施形態

第3の実施形態に係るパチンコ遊技機は、第1実施形態に係るパチンコ遊技機1と同様の構成を有している。第3の実施形態に係るパチンコ遊技機がパチンコ遊技機1と異なるところは、各種のデータテーブル及び保留演出である。そのため、ここでは、各種のテーブル及び保留演出について説明する。

10

【0634】

<メインROMに記憶されているデータテーブルの構成>

まず、第3の実施形態に係るパチンコ遊技機のメインROM72に記憶されている各種データテーブルの構成について、図67～図71を参照して説明する。

なお、特別図柄変動パターン決定テーブル（ハズレ用）及び特別図柄変動パターン決定テーブル（当り用）は、第1の実施形態と同様である。

【0635】

[大当り及び転落判定テーブル]

はじめに、大当り及び転落判定テーブルについて、図67を参照して説明する。

大当り及び転落判定テーブルは、転落判定処理（図23のS69）を行う場合と、大当り判定処理（図23のS70）を行う場合に参照される。この大当り及び転落判定テーブルは、大当り判定値範囲と、転落判定値範囲と、前回大当り図柄との関係を規定する。この大当り及び転落判定テーブルは、本発明の遊技機に係る転落乱数規定手段の一具体例を示す。

20

【0636】

大当り判定値の範囲及び転落判定値の範囲は、前回の大当り図柄に応じて規定されている。例えば、第1の大当り確率（低確率）時であって初期設定（初めて電源が投入されたとき又はメインRAM73クリア時）の場合における大当り判定値範囲は、0～233に規定されている。また、第1の大当り確率（低確率）時であって前回の大当り図柄が1～50のいずれかであった場合における大当り判定値範囲は、50～283に規定されている。

30

【0637】

このように、大当り判定値範囲は、複数の前回大当り図柄において重複する範囲を含んで構成されている。例えば、第1の大当り確率（低確率）時であって特別図柄始動入賞時に抽出された大当り判定用乱数値が150であった場合は、初期設定の場合、前回の大当り図柄が1～50の場合及びと前回の大当り図柄が51～100の場合に大当りに当選する。

【0638】

また、初期設定の場合における転落判定値範囲は0～849に規定され、前回の大当り図柄が1～50の場合における転落判定値範囲は50～899に規定されている。このように、転落判定値範囲は、複数の前回大当り図柄において重複する範囲を含んで構成されている。

40

【0639】

例えば、特別図柄始動入賞時に抽出された転落判定用乱数値が80であった場合は、初期設定の場合及び前回の大当り図柄が1～50の場合に転落に当選する。また、特別図柄始動入賞時に抽出された転落判定用乱数値が250であった場合は、前回大当り図柄がいずれの場合であっても転落に当選する。

【0640】

[大当り乱数取得時保留演出選択テーブル（始動入賞時現在）]

次に、大当り乱数取得時保留演出選択テーブル（始動入賞時現在）について、図68を

50

参照して説明する。

【 0 6 4 1 】

大当たり乱数取得時保留演出選択テーブル（始動入賞時現在）は、大当たり当選する大当たり判定用乱数値を取得した場合に、入賞演出判定処理（図 3 7 参照）において参照される。なお、大当たり当選する大当たり判定用乱数値を取得した否かは、特別図柄始動入賞時に判断する。

【 0 6 4 2 】

大当たり乱数取得時保留演出選択テーブル（始動入賞時現在）は、保留演出選択用乱数範囲と、演出内容との関係を規定する。例えば、大当たり判定用カウンタから抽出した大当たり判定用乱数値が大当たり当選する値であり、保留演出選択用乱数値として、「5 1」が抽出された場合は、保留演出の内容として、大当たり確定時大当たり予告演出が決定される。

【 0 6 4 3 】

[特定大当たり乱数取得時保留演出選択テーブル（乱数値 2 0 0 ～ 2 3 3 ）]

次に、特定大当たり乱数取得時保留演出選択テーブル（乱数値 2 0 0 ～ 2 3 3 ）について、図 6 9 を参照して説明する。

【 0 6 4 4 】

特定大当たり乱数取得時保留演出選択テーブル（乱数値 2 0 0 ～ 2 3 3 ）は、大当たり判定用乱数値として 2 0 0 ～ 2 3 3 のいずれかが抽出された場合に、入賞演出判定処理（図 3 7 参照）において参照される。すなわち、図 6 8 を参照して説明した大当たり乱数取得時保留演出選択テーブル（始動入賞時現在）は、大当たり判定用乱数値として 2 0 0 ～ 2 3 3 以外の大当たり当選する値が抽出された場合に参照される。

【 0 6 4 5 】

特定大当たり乱数取得時保留演出選択テーブル（乱数値 2 0 0 ～ 2 3 3 ）は、保留演出選択用乱数範囲と、演出内容との関係を規定する。大当たり判定用カウンタから抽出した大当たり判定用乱数値が 2 0 0 ～ 2 3 3 のいずれかであった場合は、保留演出選択用乱数値が 0 ～ 9 9 のいずれの値であっても、保留演出の内容として、大当たり確定演出が決定される。

【 0 6 4 6 】

大当たり判定用乱数値が 2 0 0 ～ 2 3 3 のいずれかであった場合は、大当たり確率及び前回大当たり図柄に関わらず、必ず大当たり当選する（図 6 7 参照）。したがって、本実施形態では、大当たり判定用乱数値が 2 0 0 ～ 2 3 3 のいずれかであった場合に、保留図柄を大当たりが決定する期待度の高い色に変化させる保留演出を行う。

【 0 6 4 7 】

[ハズレ乱数取得時保留演出選択テーブル（始動入賞時現在）]

次に、ハズレ乱数取得時保留演出選択テーブル（始動入賞時現在）について、図 7 0 を参照して説明する。

【 0 6 4 8 】

ハズレ乱数取得時保留演出選択テーブル（始動入賞時現在）は、ハズレに当選する大当たり判定用乱数値を取得した場合に、入賞演出判定処理（図 3 7 参照）において参照される。なお、ハズレに当選する大当たり判定用乱数値を取得した否かは、特別図柄始動入賞時に判断する。

【 0 6 4 9 】

ハズレ乱数取得時保留演出選択テーブル（始動入賞時現在）は、保留演出選択用乱数範囲と、演出内容との関係を規定する。例えば、ハズレの当選に対応する大当たり判定用乱数値が抽出され、保留演出選択用乱数値として、「7 6」が抽出された場合は、保留演出の内容として、ハズレ確定時大当たり予告演出が決定される。ハズレ確定時大当たり予告演出は、特別図柄始動入賞時における偽の大当たり予告を行う演出である。なお、ハズレ確定時大当たり予告演出が決定された保留は、対応する特別図柄が開始されるときに大当たり当選することもある。

【 0 6 5 0 】

[転落見込み乱数取得時保留演出選択テーブル（乱数値 0 ～ 1 0 4 9 ）]

次に、転落見込み乱数取得時保留演出選択テーブル（乱数値 0 ～ 1 0 4 9 ）について、図 7 1 を参照して説明する。

【 0 6 5 1 】

転落見込み乱数取得時保留演出選択テーブル（乱数値 0 ～ 1 0 4 9 ）は、転落判定用カウンタから抽出した転落判定用乱数値が 0 ～ 1 0 4 9 のいずれかである場合に参照される。この転落見込み乱数取得時保留演出選択テーブル（乱数値 0 ～ 1 0 4 9 ）は、保留演出選択用乱数範囲と、演出内容との関係を規定する。

【 0 6 5 2 】

転落判定用乱数値が 0 ～ 1 0 4 9 のいずれかである場合は、保留演出選択用乱数値が 0 ～ 9 9 のいずれであっても、保留演出の内容として、転落確定時転落予告演出が決定される。転落確定時転落予告演出は、転落を予告する演出である。この転落確定時転落予告演出は、第 1 確変遊技状態中の 1 0 0 G 以上と、第 2 確変遊技状態中に決定され、それ以外の状態では当選しても無効になる。

【 0 6 5 3 】

大当たり及び転落判定テーブル（図 6 7 参照）に示すように、転落判定値範囲は、前回の当大図柄に応じて変化する。したがって、特別図柄始動入賞時は転落に当選しない転落判定用乱数値であっても、その後に転落判定値範囲が変化して転落に当選する場合がある。この場合は、保留図柄が転落予告の保留図柄（デジター保留）に突然変化したり、転落を予告せずに確変遊技状態が転落したりすることになる

【 0 6 5 4 】

そこで、本実施形態では、転落が当選する見込み（可能性）がある転落判定用乱数値（0 ～ 1 0 4 9 ）が抽出された場合に、とりあえず転落予告の保留図柄を表示する。このように構成すると、抽出された転落判定用乱数値が転落判定値範囲以外の値であった場合の転落確定時転落予告演出は、偽の転落予告を行う演出になり、予告なしの保留から遊技者の望まない転落保留に突然変化する場合と比較して、遊技の興趣を高めることができる。

【 0 6 5 5 】

< プログラム ROM に記憶されているデータテーブルの構成 >

次に、副制御回路 2 0 0 のプログラム ROM 2 0 2 に記憶されている各種データテーブルの構成について、図 7 2 を参照して説明する。

なお、サブ演出内容決定テーブル（ハズレ用）、サブ演出内容決定テーブル（当り用）、第 1 確変遊技状態 3 3 G 目継続抽選テーブル及び第 1 確変遊技状態 6 6 G 目継続抽選テーブルは、第 1 の実施形態と同様である。

【 0 6 5 6 】

[サブ保留演出選択テーブル（始動入賞コマンド受信時）]

サブ保留演出選択テーブル（始動入賞コマンド受信時）について、図 7 2 を参照して説明する。

【 0 6 5 7 】

サブ保留演出選択テーブル（始動入賞コマンド受信時）は、演出ステージと、メイン決定内容と、サブ演出内容決定乱数範囲と、サブ演出内容との関係を規定する。演出ステージ、メイン決定内容、サブ演出内容決定乱数範囲については、第 1 の実施形態と同様である。

【 0 6 5 8 】

図 7 2 に示すように、演出ステージが共通であり、メイン決定内容が大当たり確定演出である場合は、サブ演出内容決定乱数値が 0 ～ 9 9 のいずれであっても、サブ演出内容として「虹保留」が決定される。上述したように、メイン決定内容が大当たり確定演出の場合は、必ず大当たり当選する（図 6 7 参照）。したがって、本実施形態では、保留図柄の色を大当たりが決定する期待度が 1 番高い虹色に変化させる。

【 0 6 5 9 】

演出ステージが通常ステージ 1 , 2 であり、メイン決定内容が大当たり確定時大当たり予告演出、又はハズレ確定時大当たり予告演出である場合は、サブ演出内容決定乱数値に応じて

10

20

30

40

50

、保留図柄の色を変化させる演出を行う。

【 0 6 6 0 】

メイン決定内容として大当り確定時大当り予告演出が決定された場合であっても、この保留に対応する特別図柄ゲームが開始されるまでに大当りが決定すると、大当り判定値範囲が変化する。これにより、大当り確定時大当り予告演出が実行された保留に対応する特別図柄ゲームにおいて大当りが当選しなくなる（ハズレが当選）場合がある。したがって、メイン決定内容が大当り確定時大当り予告演出であっても、大当りが決定する期待度が1番高い虹色に変化させる保留演出は決定されない。

【 0 6 6 1 】

演出ステージが第1確変専用ステージであり、メイン決定内容が大当り確定時大当り予告演出、又はハズレ確定時大当り予告演出である場合は、サブ演出内容決定乱数値に応じて、保留図柄の色を変化させる演出を行う。この場合は、演出ステージが通常ステージ1，2である場合と同じである。

10

【 0 6 6 2 】

演出ステージが第1確変専用ステージであり、メイン決定内容が転落確定時転落予告演出である場合は、サブ演出内容決定乱数値が0～99のいずれであっても、サブ演出内容として「演出無し」が決定される。第1確変専用ステージの33G，66Gの演出では、第1確変遊技状態の継続又は転落を示唆し、99Gでは、第1確変遊技状態の継続又は転落を報知する演出を行う。これにより、遊技者は、第1確変専用ステージの99Gが終了するまで、第1確変遊技状態が継続していることを期待しながら遊技を行うことができる。そのため、第1確変専用ステージでは、サブ演出内容（保留演出）として転落予告の保留図柄（デンジャー保留）を表示しない。

20

【 0 6 6 3 】

演出ステージが第1確変特殊専用ステージ又は第2確変専用ステージであり、メイン決定内容が大当り確定時大当り予告演出、又はハズレ確定時大当り予告演出である場合は、サブ演出内容決定乱数値に応じて、保留図柄の色を変化させる演出を行う。この場合は、演出ステージが通常ステージ1，2である場合と同じである。

【 0 6 6 4 】

演出ステージが第1確変特殊専用ステージ又は第2確変専用ステージであり、メイン決定内容が転落確定時転落予告演出である場合は、サブ演出内容決定乱数値が0～99のいずれであっても、サブ演出内容として「デンジャー保留」が決定される。

30

【 0 6 6 5 】

メイン決定内容として転落確定時転落予告演出が決定された場合であっても、この保留に対応する特別図柄ゲームが開始されるまでに大当りが決定すると、転落判定値範囲が変化する。これにより、転落確定時転落予告演出が実行された保留に対応する特別図柄ゲームにおいて転落が当選しなくなる場合がある。

【 0 6 6 6 】

< 主制御回路の動作説明 >

次に、図73～図75を参照して、主制御回路70のメインCPU71により実行されるプログラムの内容について説明する。

40

なお、主制御回路70のメインCPU71により実行されるメイン処理当り終了インターバル処理以外の処理については、第1の実施形態と同様である。

【 0 6 6 7 】

[メイン処理]

まず、メインCPU71の制御によるメイン処理について、図73及び図74を参照して説明する。図73及び図74に示すメイン処理のは、第1の実施形態に係るメイン処理（図20及び図21参照）と同様である。本実施形態のメイン処理が第1の実施形態に係るメイン処理と異なる点は、S519において大当り及び転落判定テーブルの初期設定を行うことである。

【 0 6 6 8 】

50

つまり、本実施形態のメイン処理における S 5 0 1 ~ S 5 1 8 は、第 1 の実施形態に係るメイン処理における S 1 ~ S 1 8 と同じであり、本実施形態のメイン処理における S 5 2 0 ~ S 5 3 6 は、第 1 の実施形態に係るメイン処理における S 1 9 ~ S 3 5 と同じである。

【 0 6 6 9 】

図 7 4 に示すように、S 5 1 8 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、大当たり及び転落判定テーブルの初期設定を行う (S 5 1 9)。この処理において、メイン C P U 7 1 は、大当たり判定値範囲及び転落判定値範囲を初期設定に対応する値に変更する。

【 0 6 7 0 】

[当り終了インターバル処理]

10

次に、当り終了インターバル処理について、図 7 5 を参照して説明する。

【 0 6 7 1 】

はじめに、メイン C P U 7 1 は、制御状態フラグが当り終了インターバル処理を示す値である「 0 6 H」であるか否かを判別する (S 5 5 1)。制御状態フラグが「 0 6 H」ではない (N O) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、当り終了インターバル処理を終了し、処理を特別図柄制御処理 (図 2 2 参照) に移す。

【 0 6 7 2 】

S 5 5 1 の処理において、制御状態フラグが「 0 6 H」である (Y E S) と判別したとき、メイン C P U 7 1 は、第 1 タイマの値が「 0」であるか否かを判別する (S 5 5 2)。つまり、メイン C P U 7 1 は、第 1 タイマにセットされた当り終了インターバル時間を消化したか否かを判別する。

20

【 0 6 7 3 】

S 5 5 2 の処理において、第 1 タイマの値が「 0」ではない (N O)、つまり、当り終了インターバル時間を消化していないと判別したとき、メイン C P U 7 1 は、当り終了インターバル処理を終了し、処理を特別図柄制御処理 (図 2 2 参照) に移す。

一方、S 5 5 2 の処理において、第 1 タイマの値が「 0」である (Y E S)、つまり、当り終了インターバル時間を消化したと判別したとき、メイン C P U 7 1 は、特別図柄ゲーム終了処理を示す値である「 0 7 H」を制御状態フラグにセットする (S 5 5 3)。

【 0 6 7 4 】

S 5 5 3 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、当り図柄及び当選時の遊技状態に応じた制御データをメイン R A M 7 3 にセットする (S 5 5 4)。この処理において、メイン C P U 7 1 は、第 1 確変遊技状態フラグ又は第 2 確変遊技状態フラグを制御データとしてセットする。また、第 1 確変遊技状態フラグを制御データとしてセットした場合は、時短回数カウンタに「 9 9」をセットする。

30

【 0 6 7 5 】

具体的には、大当たりの種別が 1 6 R の大当たりであった場合に、メイン C P U 7 1 は、第 1 確変遊技状態フラグを制御データとしてセットする。また、大当たりの種別が 4 R の大当たりであって当選時の遊技状態が第 1 確変遊技状態、第 2 確変遊技状態、時短遊技状態のいずれかであった場合に、メイン C P U 7 1 は、第 1 確変遊技状態フラグを制御データとしてセットする。第 1 確変遊技状態フラグを制御データとしてセットすると、遊技状態は、大当たり遊技状態から第 1 確変遊技状態に移行される。

40

【 0 6 7 6 】

一方、大当たりの種別が 4 R の大当たりであって当選時の遊技状態が通常遊技状態であった場合に、メイン C P U 7 1 は、第 2 確変遊技状態フラグを制御データとしてセットする。第 2 確変遊技状態フラグを制御データとしてセットすると、遊技状態は、大当たり遊技状態から第 2 確変遊技状態に移行される。

【 0 6 7 7 】

S 5 5 4 の処理の後、メイン C P U 7 1 は、当り図柄に応じて大当たり及び転落判定テーブルの判定値範囲を変更する (S 5 5 4)。例えば、前回の当り図柄が「特別図柄 1」であった場合に、メイン C P U 7 1 は、第 1 の大当たり確率 (低確率) 時大当たり判定値範囲

50

を「５０～２８３」に設定し、第２の大当たり確率（高確率）時大当たり判定値範囲を「５０～１４４９」に設定する。また、メインＣＰＵ７１は、転落判定値範囲を「５０～８９９」に設定する。

Ｓ５５５の処理の後、メインＣＰＵ７１は、当たり終了インターバル処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図２２参照）に移す。

【０６７８】

<副制御回路の動作説明>

次に、図７６及び図７７を参照して、副制御回路２００のサブＣＰＵ２０１により実行されるプログラムの内容について説明する。副制御回路２００は、主制御回路７０から送信された各種コマンドを受信して、表示処理などの様々な処理を行う。

なお、副制御回路２００のサブＣＰＵ２０１により実行される特別図柄演出開始コマンド受信時処理及び再判定処理以外の処理については、第１の実施形態と同様である。

【０６７９】

[特別図柄演出開始コマンド受信時処理]

次に、第３の実施形態に係るパチンコ遊技機において行われる特別図柄演出開始コマンド受信時処理について、図７６を参照して説明する。

【０６８０】

はじめに、サブＣＰＵ２０１は、サブ演出内容決定テーブル（図１４及び図１５参照）を参照し、当落、遊技状態、変動回数、変動パターン、サブ側演出選択用乱数値、演出ステージに基づいて、演出内容を決定する（Ｓ５６１）。

【０６８１】

次に、サブＣＰＵ２０１は、カウント演出フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ５６２）。カウント演出フラグがオンである（ＹＥＳ）と判別したとき、サブＣＰＵ２０１は、大当たり予告保留からの保留個数に応じて演出内容を決定し、Ｓ５６１の処理で決定した演出内容を変更する（Ｓ５６３）。

【０６８２】

カウント演出フラグがオンである場合には、保留演出として大当たりの予告（示唆）が行われている。そして、大当たりの予告をしている保留よりも前の保留が２個以上ある。Ｓ５６３の処理において決定される演出内容は、前述のカウント演出である。

【０６８３】

Ｓ５６２の処理において、カウント演出フラグがオンではない（ＮＯ）と判別したとき、サブＣＰＵ２０１は、遊技状態が第１確変遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ５６４）。遊技状態が第１確変遊技状態である（ＹＥＳ）と判別したとき、サブＣＰＵ２０１は、遊技（変動）回数が３３回目であるか否かを判別する（Ｓ５６５）。

【０６８４】

Ｓ５６５の処理において、遊技回数が３３回目である（ＹＥＳ）と判別したとき、サブＣＰＵ２０１は、第１確変遊技状態３３Ｇ目継続抽選テーブルを参照して３４Ｇ目からの演出状態を決定する（Ｓ５６６）。

【０６８５】

Ｓ５６５の処理において、遊技回数が３３回目ではない（ＮＯ）と判別したとき、サブＣＰＵ２０１は、遊技回数が６６回目であるか否かを判別する（Ｓ５６７）。遊技回数が６６回目である（ＹＥＳ）と判別したとき、サブＣＰＵ２０１は、第１確変遊技状態６６Ｇ目継続抽選テーブルを参照して６７Ｇ目からの演出状態を決定する（Ｓ５６８）。

【０６８６】

Ｓ５６８の処理において、遊技回数が６６回目ではない（ＮＯ）と判別したとき、サブＣＰＵ２０１は、遊技回数が９９回目であるか否かを判別する（Ｓ５６９）。遊技回数が９９回目である（ＹＥＳ）と判別したとき、サブＣＰＵ２０１は、現在の遊技状態に応じて１００Ｇ目からの演出状態を決定する（Ｓ５７０）。

【０６８７】

Ｓ５７０の処理を行う際の遊技状態が第１確変遊技状態（転落していない）である場合

10

20

30

40

50

には、サブCPU201は、演出状態として特別演出状態を決定する。特別演出状態は、第1確変遊技状態が継続していることを示唆或いは報知する演出状態である。

一方、S570の処理を行う際の遊技状態が時短遊技状態（転落している）である場合には、サブCPU201は、演出状態として通常演出状態を決定する。通常演出状態は、通常遊技状態中に行われる演出状態である。

【0688】

S563の処理の後、S564の処理で遊技状態が第1確変遊技状態ではない（NO）と判別したとき、S566の処理の後、S568の処理の後、S569の処理で遊技回数が99回目ではない（NO）と判別したとき、サブCPU201は、遊技状態が第2確変遊技状態又は第1確変遊技状態であって遊技回数が100G目以降であるか否かを判別する（S571）。

10

【0689】

S571の処理において、遊技状態が第2確変遊技状態又は第1確変遊技状態であって遊技回数が100G目以降であると判別したとき、サブCPU201は、再判定処理を行う（S572）。この処理において、サブCPU201は、転落予告の保留や大当たり予告の保留に変更が必要な場合に、保留演出の内容を変更する。

【0690】

S572の処理の後、S571の処理で遊技状態が第2確変遊技状態又は第1確変遊技状態であって遊技回数が100G目以降ではないと判別したとき、サブCPU201は、その他の演出を決定する（S573）。その他の演出としては、例えば、スピーカ11から発生させる音の演出や、ランプ群18を発光させる演出等が挙げられる。

20

S573の処理の後、サブCPU201は、特別図柄演出開始コマンド受信時処理を終了し、処理をコマンド解析処理（図39参照）に移す。

【0691】

〔再判定処理〕

次に、特別図柄演出開始コマンド受信時処理（図76参照）のS572において行われる再判定処理について、図77を参照して説明する。

【0692】

はじめに、サブCPU201は、現在表示中の保留図柄のなかに転落予告の保留図柄（デンジャー保留）があるか否かを判別する（S581）。現在表示中の保留図柄のなかに転落予告の保留図柄がある（YES）と判別したとき、サブCPU201は、転落予告の保留の前に大当たりに当選する予定の保留があるか否かを判別する（S582）。

30

【0693】

本実施形態では、大当たりの決定を契機に転落判定値範囲が変更される。そのため、転落予告の保留の前に大当たりに当選する予定の保留があるか否かを判別する。なお、転落判定値範囲が変更される契機がその他の条件である場合は、本処理が省略される。

【0694】

S582の処理において、転落予告の保留図柄の前に大当たりに当選する予定の保留がある（YES）と判別したとき、サブCPU201は、転落予告の保留に対応する特別図柄ゲームが開始されるときに転落判定値範囲を推測し、その結果、転落に当選するか否かを判別する（S583）。

40

なお、S582の処理において、サブCPU201は、大当たり予告の保留図柄が表示されていなくても、大当たりに当選する予定の保留があれば、YESと判別する。

【0695】

本実施形態では、特別図柄演出停止コマンドの受信時に、転落予告の保留に対応する特別図柄ゲームが開始されるときに転落判定値範囲を推測し、その結果、転落に当選するか否かを判別している。しかし、この判別は、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時等に実行してもよい。

【0696】

S583の処理において、転落予告の保留に対応する特別図柄ゲームが開始されるとき

50

の転落判定値範囲を推測し、その結果、転落に当選しない（NO）と判別したとき、サブCPU201は、演出内容変更処理を行う（S584）。この処理において、サブCPU201は、転落予告の保留図柄を変更する演出（転落保留変化演出）の内容をワークRAM203（図6参照）にセットする。

【0697】

S581の処理で現在表示中の保留図柄のなかに転落予告の保留図柄が無い（NO）と判別したとき、S582の処理で転落予告の保留の前に大当りに当選する予定の保留が無い（NO）と判別したとき、S583の処理で転落予告の保留に対応する特別図柄ゲームが開始されるときに転落判定値範囲を推測し、その結果、転落に当選する（YES）と判別したとき、又はS584の処理の後、サブCPU201は、現在表示中の各保留に対応する特別図柄ゲームが開始されるときの大当り判定値範囲を推測し、その結果、大当りが決定される保留があるか否かを判別する（S585）。 10

【0698】

S585の処理では、現在はハズレが当選する大当り判定用乱数値であるが、その前に大当りが決定して大当り判定値範囲が変更されることにより、大当りに当選する大当り判定用乱数値が抽出されているか否かを判別する。

【0699】

S585の処理において、各保留に対応する特別図柄ゲームが開始されるときの大当り判定値範囲を推測し、その結果、大当りが決定される保留がある（YES）と判別したとき、サブCPU201は、演出内容変更処理を行う（S586）。この処理において、サブCPU201は、大当りが決定される保留図柄を大当り予告の保留図柄を変更する演出内容をワークRAM203（図6参照）にセットする。 20

【0700】

大当りが決定される保留図柄を大当り予告の保留図柄を変更する演出内容としては、例えば、大当りが決定される保留図柄（通常の保留図柄や、青や黄などの虹色以外の保留図柄）を虹保留に変化させることを挙げることができる。

【0701】

また、大当りが決定される保留図柄を特別図柄ゲーム毎に変化させるようにしてもよい。例えば、大当りが決定される保留図柄が4番目の保留であって青色の保留図柄である場合は、現在実行されている特別図柄ゲームが終了したときに青色の保留図柄を緑色の保留図柄に変化させる。次に、1番目の保留に対応する特別図柄ゲームが終了したときに緑色の保留図柄を黄色の保留図柄に変化させる。そして、2番目の保留に対応する特別図柄ゲームが終了したときに黄色の保留図柄を赤色の保留図柄に変化させ、3番目の保留に対応する特別図柄ゲームが終了したときに赤色の保留図柄を虹色の保留図柄に変化させる。 30

【0702】

S585の処理において、各保留に対応する特別図柄ゲームが開始されるときの大当り判定値範囲を推測し、その結果、大当りが決定される保留が無い（NO）と判別したとき、又はS586の処理の後、サブCPU201は、再判定処理を終了し、処理を特別図柄演出開始コマンド受信時処理（図76参照）に移す。

【0703】 40

本実施形態では、メイン決定内容として大当り確定時大当り予告演出が決定された場合であっても、大当りが決定する期待度が1番高い虹色に変化させる保留演出は決定されない。そのため、各保留に対応する特別図柄ゲームが開始されるときの大当り判定値範囲を推測し、その結果、大当りが決定される保留が無い（NO）と判別したときに、虹色の保有図柄をその他の色の保留図柄に変更する処理は必要ない。このように、遊技者にとって有利な情報の報知が不利な情報に入れ替わることが無いため、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

【0704】

< 転落保留変化演出 >

次に、転落保留変化演出について、図78～図80を参照して説明する。 50

図 78 ~ 図 80 は、転落保留変化演出の表示例を示す説明図である。

【 0705 】

図 78 に示す状態は、5 つの保留図柄が表示され、そのうちの 2 番目の保留図柄が大当たり当選に対応する大当たり判定用乱数値が抽出された保留の保留図柄であり、最後 (5 番目) の保留図柄が転落予告の保留図柄 (デンジャー保留) である場合を示している。また、図 78 の点線は、保留図柄が表示されていない部分を示しており、「第 1 確変モード」は、遊技状態が第 1 確変遊技状態であることを報知する表示である。

【 0706 】

例えば、図 78 に示す状態は、前回大当たり図柄が特別図柄 1 であったとする。この場合の転落判定値範囲は 50 ~ 899 であり、大当たり判定値範囲は 50 ~ 1499 である。そして、最後 (5 番目) の保留に係る転落判定用乱数値が 50 であったとする。

10

【 0707 】

図 79 に示す状態は、図 78 に示す 2 番目の保留 (大当たり当選に対応する大当たり判定用乱数値が抽出された保留) に対応する特別図柄ゲームが終了し、表示装置 13 の表示領域 13a に大当たりに対応する識別図柄が停止された状態を示している。このとき、特別図柄ゲームにおいて決定された大当たり図柄が特別図柄 51 であったとする。

【 0708 】

この場合に、転落判定値範囲は、100 ~ 949 に変更され、転落予告の保留図柄に係る転落判定用乱数値 50 は、転落の当選に対応する値ではなくなる。つまり、図 79 における 3 番目の保留に対応する特別図柄ゲームにおいて、転落は当選しない。なお、本例では、当りインターバル処理で転落判定値範囲を変更するため、大当たり遊技状態が終了するまで、当選転落予告の保留図柄は変化しない。

20

【 0709 】

図 80 に示す状態は、図 79 に示す状態から大当たり遊技状態が開始され、その後、大当たり遊技状態が終了して、遊技状態が大当たり遊技状態から第 1 確変遊技状態に移行された状態を示している。また、図 80 に示す状態は、図 79 に示す 1 番目の保留に対応する特別図柄ゲームが開始された状態である。

【 0710 】

図 80 に示す状態は、当りインターバル処理が実行された後であるため、転落判定値範囲が 100 ~ 949 に変更されている。そのため、図 80 に示す 2 番目の保留 (転落判定用乱数値 50) に対応する特別図柄ゲームにおいて、転落は当選しない。そのため、本実施形態では、転落保留変化演出を行う。

30

【 0711 】

転落保留変化演出は、表示装置 13 の表示領域 13a に演出用キャラクタを表示させ、この演出用キャラクタがパケツを持ってデンジャー保留 (爆弾) の導火線を消火する。これにより、確変遊技状態の転落が回避されたことを遊技者に認識させることができる。すなわち、大当たりによって転落が回避されたように遊技者に認識させることができる。その結果、転落を予告しても、遊技者に期待感を持たせることができる。

【 0712 】

本実施形態では、前回の大当たり図柄の種別に応じて転落判定値範囲 (転落に当選する転落判定用乱数値の範囲) を変更する構成とした (図 67 参照)。しかし、本発明に係る遊技機としては、大当たりが決定されときの所定の条件に応じて転落判定値範囲を変更する構成であればよい。大当たりが決定されときの所定の条件としては、例えば、大当たりが決定されたときの大当たり判定用抽選値であってもよく、また、大当たり遊技状態の種別 (本実施形態では 16R 又は 4R) であってもよい。

40

【 0713 】

また、特別図柄決定処理 (図 25 参照) による転落判定値範囲の変更は、図 79 に示すように、大当たり遊技状態が終了して確変遊技状態に移行されたときの遊技中や、大当たり遊技状態中に行ってもよい。

【 0714 】

50

また、転落保留変化演出は、転落を予告する保留図柄以外の保留図柄を用いて、デンジャー保留（爆弾）の導火線を消火するようにしてもよい。すなわち、転落を予告する保留図柄をそれ以外の保留図柄を用いて変化させてもよい。この場合の転落を予告する保留図柄以外の保留図柄としては、例えば、第２の実施形態と同様に、パケツを模した保留図柄としてもよい。

【０７１５】

４．パチンコ遊技機の第４の実施形態

第４の実施形態に係るパチンコ遊技機は、第１実施形態に係るパチンコ遊技機１と同様の構成を有している。第４の実施形態に係るパチンコ遊技機がパチンコ遊技機１と異なるところは、第１大入賞口及び第２大入賞口である。そのため、ここでは、第４の実施形態に係るパチンコ遊技機の第１大入賞口３５３及び第２大入賞口３５４について説明する。

【０７１６】

〔遊技盤〕

まず、第４の実施形態のパチンコ遊技機３０１における遊技盤３１２の構成について、図８１を参照して説明する。

図８１は、第４の実施形態のパチンコ遊技機３０１における遊技盤３１２を模式的に示す説明図である。

【０７１７】

図８１に示すように、遊技盤３１２の前面には、ガイドレール４１と、通過ゲート４３と、第１始動口４４と、第２始動口４５と、普通電動役物４６が設けられている。また、遊技盤３１２の前面には、一般入賞口５１、５２と、大入賞口ブロック３５０と、アウト口５５と、演出用７セグカウンタ５７と、演出用可動部材３４８と、ＬＥＤユニット６１が設けられている。

【０７１８】

演出用可動部材３４８は、表示領域１３ａの右斜め下方に配置されている。この演出用可動部材３４８は、第１実施形態に係る演出用可動部材５８と同じサーチライトを模した形状であり、回動可能に構成されている。演出用可動部材３４８は、表示領域１３ａに表示された演出画像に連動し、演出効果を高める。

【０７１９】

演出用可動部材３４８は、第１実施形態に係る演出用可動部材５８よりもの大きく形成されている。そのため、演出用可動部材３４８の下方に確保できるスペースが狭い。したがって、第１実施形態のように、上下方向に並ぶ第１大入賞口５３及び第２大入賞口５４を、演出用可動部材３４８の下方に配置することが難しい。そこで、本実施の形態では、左右方向に並ぶ第１大入賞口３５３及び第２大入賞口３５４を有する大入賞口ブロック３５０を、演出用可動部材３４８の下方に配置している。

【０７２０】

〔大入賞口ブロック〕

次に、大入賞口ブロック３５０の構成について、図８２～図８３を参照して説明する。

図８２は、大入賞口ブロック３５０の斜視図である。図８３は、大入賞口ブロック３５０の第１大入賞口３５３を開放した状態の斜視図である。図８４は、図８３に示すＡ－Ａ線に沿う断面図である。

【０７２１】

図８２及び図８３に示すように、大入賞口ブロック３５０は、横長の直方体状に形成されたブロック本体３５１を有している。このブロック本体３５１は、短手方向に直交する上面３５１ａ及び下面３５１ｂと、長手方向に直交する左側面３５１ｃ及び右側面３５１ｄと、正面３５１ｅ及び背面３５１ｆとを有している。

なお、ブロック本体３５１は、本発明の遊技機に係るガイド部材の一具体例を示し、大入賞口ブロック３５０の上面３５１ａは、本発明の遊技機に係る通過部の一具体例を示す。

【０７２２】

10

20

30

40

50

大入賞口ブロック３５０は、ブロック本体３５１の左側面３５１ｃが右側面３５１ｄよりも下方に位置するように傾斜されている。ブロック本体３５１の左側面３５１ｃは、アウト口５５に適当な距離をあけて対向している。また、ブロック本体３５１の背面３５１ｆは、遊技盤３１２の前面に当接している。

【０７２３】

ブロック本体３５１には、上面３５１ａに開口された第１大入賞口３５３及び第２大入賞口３５４が設けられている。第１大入賞口３５３及び第２大入賞口３５４は、ブロック本体３５１の長手方向に適当な距離をあけて並んでおり、第１大入賞口３５３は、第２大入賞口３５４よりも上方に位置している。

なお、第１大入賞口３５３及び第２大入賞口３５４は、本発明の遊技機に係る入球部の一具体例を示す。

10

【０７２４】

図８４に示すように、第１大入賞口３５３は、底部３５３ａと、底部３５３ａに遊技球を導くガイド部３５３ｂを有している。第１大入賞口３５３の底部３５３ａには、貫通孔３５３ｃが形成されている。また、第１大入賞口３５３の下方には、貫通孔３５３ｃを介して第１大入賞口３５３に連通する玉排出部３５７が設けられている。

【０７２５】

第１大入賞口３５３に入賞した遊技球Ｂは、底部３５３ａの貫通孔３５３ｃを通過して玉排出部３５７に進入する。そして、玉排出部３５７に進入した遊技球Ｂは、ブロック本体３５１の背面３５１ｆに設けられた排出孔３５７ａと、遊技盤３１２に設けられた回収口（不図示）を通過して回収部に搬送される。

20

【０７２６】

また、第２大入賞口３５４は、底部３５４ａと、底部３５４ａに遊技球を導くガイド部３５４ｂを有している。第２大入賞口３５４の底部３５４ａには、貫通孔３５４ｃが形成されている。また、第２大入賞口３５４の下方には、貫通孔３５４ｃを介して第２大入賞口３５４に連通する玉排出部３５８が設けられている。

【０７２７】

第２大入賞口３５４に入賞した遊技球Ｂは、底部３５４ａの貫通孔３５４ｃを通過して玉排出部３５８に進入する。そして、玉排出部３５８に進入した遊技球Ｂは、ブロック本体３５１の背面３５１ｆに設けられた排出孔３５８ａと、遊技盤３１２に設けられた回収口（不図示）を通過して回収部に搬送される。

30

【０７２８】

また、ブロック本体３５１は、第１大入賞口３５３を開閉する第１シャッタ３６１と、第２大入賞口３５４を開閉する第２シャッタ３６２とを有している。第１シャッタ３６１及び第２シャッタ３６２は、遊技盤３１２に形成された貫通孔（不図示）を貫通しており、ブロック本体３５１の上面３５１ａに沿って、遊技盤３１２に直交する方向に移動する。

【０７２９】

第１シャッタ３６１及び第２シャッタ３６２は、第１大入賞口３５３及び第２大入賞口３５４を閉じた状態において、ブロック本体３５１の上面３５１ａと同一平面を形成する。これにより、第１大入賞口３５３及び第２大入賞口３５４を閉じた第１シャッタ３６１及び第２シャッタ３６２が上面３５１ａ上における遊技球の転動を妨げないようにすることができる。

40

【０７３０】

第１大入賞口３５３及び第１シャッタ３６１は、本発明の遊技機に係る第１可変部材の一具体例を示す。また、第２大入賞口３５４及び第２シャッタ３６２は、本発明の遊技機に係る第２可変部材の一具体例を示す。

【０７３１】

[シャッタ駆動機構]

次に、第１シャッタ３６１を駆動させる第１シャッタ駆動機構３７０と、第２シャッタ

50

３６２を駆動させる第２シャッタ駆動機構３８０について、図８５及び図８６を参照して説明する。

図８５は、大入賞口ブロック３５０の第１シャッタ駆動機構３７０及び第２シャッタ駆動機構３８０を示す説明図である。図８６は、大入賞口ブロック３５０の第１シャッタ駆動機構３７０により第１大入賞口３５３を開放した状態を示す説明図である。

【０７３２】

図８５及び図８６に示すように、第１シャッタ駆動機構３７０は、ソレノイドアクチュエータ３７１と、回転アーム３７２と、接続アーム３７３とを有している。ソレノイドアクチュエータ３７１は、中空コイル（不図示）を有するケース３７１ａと、このケース３７１ａに突き出し可能に収納されたプランジャ３７１ｂとを備えている。

10

【０７３３】

回転アーム３７２は、長方形の板状に形成されており、長手方向の中間部が軸３９１に軸支されている。この回転アーム３７２の長手方向の一端部は、接続アーム３７３に回転可能に連結されている。また、回転アーム３７２の長手方向の他端部には、押え片３７５が設けられている。この押え片３７５は、第２シャッタ駆動機構３８０の後述する回転アーム３８２に係合する。なお、押え片３７５は、本発明の遊技に係る第２可変部材の開放状態への駆動を抑止する係止部の一具体例を示す。

さらに、回転アーム３７２には、ソレノイドアクチュエータ３７１のプランジャ３７１ｂが回転可能に連結されている。

【０７３４】

20

接続アーム３７３は、長方形の棒状に形成されている。接続アーム３７３の長手方向の一端部は、回転アーム３７２の長手方向の一端部に回転可能に連結されており、他端部は、第１シャッタ３６１に固定されている。この接続アーム３７３は、ガイド部（不図示）によって遊技盤３１２の前面及び背面に直交する方向へ案内される。

【０７３５】

第２シャッタ駆動機構３８０は、第１シャッタ駆動機構３７０と同様の構成を有しており、ソレノイドアクチュエータ３８１と、回転アーム３８２と、接続アーム３８３とを有している。ソレノイドアクチュエータ３８１は、ケース３８１ａと、プランジャ３８１ｂとを備えている。

【０７３６】

30

回転アーム３８２は、長方形の板状に形成されており、長手方向の中間部が軸３９１に軸支されている。回転アーム３８２の長手方向の一端部は、接続アーム３８３に回転可能に連結されており、他端部には、第１シャッタ駆動機構３７０の回転アーム３７２に係合する押え片３８５が設けられている。なお、押え片３８５は、本発明の遊技に係る第１可変部材の開放状態への駆動を抑止する係止部の一具体例を示す。

さらに、回転アーム３８２には、ソレノイドアクチュエータ３８１のプランジャ３８１ｂが回転可能に連結されている。

【０７３７】

接続アーム３８３は、長方形の棒状に形成されている。接続アーム３８３の長手方向の、他端部は、第２シャッタ３６２に固定されている。この接続アーム３８３は、ガイド部（不図示）によって遊技盤３１２の前面及び背面に直交する方向へ案内される。

40

【０７３８】

図８５に示すように、第１シャッタ３６１によって第１大入賞口３５３を閉鎖する場合は、ソレノイドアクチュエータ３７１を駆動させて、プランジャ３７１ｂの一端部をケース３７１ａから突出させる。これにより、回転アーム３７２が軸３９１を中心に回転して、回転アーム３７２の一端部が遊技盤３１２に接近する。

【０７３９】

その結果、接続アーム３７３は、遊技盤３１２に接近する方向に移動して第１シャッタ３６１を押圧する。そして、接続アーム３７３に押圧された第１シャッタ３６１は、遊技盤３１２の前面から突出して、第１大入賞口３５３を閉鎖する。

50

【 0 7 4 0 】

この際、回転アーム 3 7 2 の押え片 3 7 5 は、第 2 シャッタ駆動機構 3 8 0 の回転アーム 3 8 2 から離れている。そのため、第 2 シャッタ駆動機構 3 8 0 の回転アーム 3 8 2 は、一端部が遊技盤 3 1 2 から離れる方向に回転可能である。したがって、第 2 シャッタ駆動機構 3 8 0 によって第 2 シャッタ 3 6 2 を移動させて、第 2 大入賞口 3 5 4 を開放することができる。

【 0 7 4 1 】

一方、第 2 シャッタ 3 6 2 によって第 2 大入賞口 3 5 4 を閉鎖する場合は、ソレノイドアクチュエータ 3 8 1 を駆動させて、プランジャ 3 8 1 b の一端部をケース 3 8 1 a から突出させる。これにより、回転アーム 3 8 2 が軸 3 9 1 を中心に回転して、回転アーム 3 8 2 の一端部が遊技盤 3 1 2 に接近する。

10

【 0 7 4 2 】

その結果、接続アーム 3 8 3 は、遊技盤 3 1 2 に接近する方向に移動して第 2 シャッタ 3 6 2 を押圧する。そして、接続アーム 3 8 3 に押圧された第 2 シャッタ 3 6 2 は、遊技盤 3 1 2 の前面から突出して、第 2 大入賞口 3 5 4 を閉鎖する。

【 0 7 4 3 】

この際、回転アーム 3 8 2 の押え片 3 8 5 は、第 1 シャッタ駆動機構 3 7 0 の回転アーム 3 7 2 から離れている。そのため、第 1 シャッタ駆動機構 3 7 0 の回転アーム 3 7 2 は、一端部が遊技盤 3 1 2 から離れる方向に回転可能である。したがって、第 1 シャッタ駆動機構 3 7 0 によって第 1 シャッタ 3 6 1 を移動させて、第 1 大入賞口 3 5 3 を開放することができる。

20

【 0 7 4 4 】

図 8 6 に示すように、第 1 大入賞口 3 5 3 を開放する場合は、ソレノイドアクチュエータ 3 7 1 を駆動させて、プランジャ 3 7 1 b の略全体をケース 3 7 1 a 内に収容させる。これにより、回転アーム 3 7 2 が軸 3 9 1 を中心に回転して、回転アーム 3 7 2 の一端部が遊技盤 3 1 2 から離れる。

【 0 7 4 5 】

その結果、接続アーム 3 7 3 は、遊技盤 3 1 2 から離れる方向に移動して、第 1 シャッタ 3 6 1 を引っ張る。そして、接続アーム 3 7 3 に引っ張られた第 1 シャッタ 3 6 1 は、遊技盤 3 1 2 の背面側に入り込んで、第 1 大入賞口 3 5 3 を開放する。

30

【 0 7 4 6 】

この際、回転アーム 3 7 2 の押え片 3 7 5 は、第 2 シャッタ駆動機構 3 8 0 の回転アーム 3 8 2 に当接し、第 2 シャッタ駆動機構 3 8 0 における回転アーム 3 8 2 の回転に係止する。したがって、第 2 シャッタ 3 6 2 を移動させることができなくなり、第 2 大入賞口 3 5 4 の開放が不可能になる。

【 0 7 4 7 】

なお、第 2 シャッタ駆動機構 3 8 0 によって第 2 シャッタ 3 6 2 を移動させて、第 2 大入賞口 3 5 4 を開放した場合は、回転アーム 3 8 2 の押え片 3 8 5 が第 1 シャッタ駆動機構 3 7 0 の回転アーム 3 7 2 に当接する。これにより、回転アーム 3 8 2 の押え片 3 8 5 は、第 1 シャッタ駆動機構 3 7 0 における回転アーム 3 7 2 の回転に係止する。したがって、第 1 シャッタ 3 6 1 を移動させることができなくなり、第 1 大入賞口 3 5 3 の開放が不可能になる。

40

【 0 7 4 8 】

本実施形態では、第 1 大入賞口 3 5 3 を開放しているときに、第 1 シャッタ駆動機構 3 7 0 により第 2 シャッタ 3 6 2 の移動を物理的に不可能にして、第 2 大入賞口 3 5 4 が開放されないようにした。また、第 2 大入賞口 3 5 4 を開放しているときに、第 2 シャッタ駆動機構 3 8 0 により第 1 シャッタ 3 6 1 の移動を物理的に不可能にして、第 1 大入賞口 3 5 3 が開放されないようにした。したがって、第 1 大入賞口 3 5 3 と第 2 大入賞口 3 5 4 が同時に開放されない。

【 0 7 4 9 】

50

これにより、第 1 大入賞口 3 5 3 と第 2 大入賞口 3 5 4 を同時に開放させる不正を防止することができる。また、一方のシャッタを開放すれば、他方のシャッタの開放が不可能になる構造であるため、一方のシャッタの閉鎖から他方のシャッタを開放して一方のシャッタの開放を不可能にするまでに要する時間を短縮することができる。その結果、大入賞口 3 5 3 , 3 5 4 に遊技球を効率良く入賞させることができ、大当り遊技状態において、より多くの遊技球を得ることができるパチンコ遊技機を実現できる。

【 0 7 5 0 】

本実施形態では、大入賞口ブロック 3 5 0 が第 1 大入賞口 3 5 3 及び第 2 大入賞口 3 5 4 を有する構成とした。しかし、本発明の遊技機に係る大入賞ブロックとしては、第 1 大入賞口及び第 2 大入賞口の他に、始動口及び普通電動役物を有する構成であってもよい。

10

【 0 7 5 1 】

[変形例]

次に、大入賞口ブロックの変形例について、図 8 7 ~ 図 9 2 を参照して説明する。

【 0 7 5 2 】

まず、大入賞口ブロックの第 1 の変形例について、図 8 7 を参照して説明する。

図 8 7 は、大入賞口ブロックの第 1 の変形例を示す説明図である。

【 0 7 5 3 】

大入賞口ブロックの第 1 の変形例は、上述の大入賞口ブロック 3 5 0 と同様な構成を有している。大入賞口ブロックの第 1 の変形例が大入賞口ブロック 3 5 0 と異なるところは、第 1 シャッタ及び第 2 シャッタである。

20

【 0 7 5 4 】

図 8 7 に示すように、大入賞口ブロックの第 1 の変形例における第 1 シャッタ 4 5 3 及び第 2 シャッタ 4 5 4 の端部には、先端に向かうにつれて細くなるテーパ面 4 5 6 が形成されている。これにより、ブロック本体（不図示）と第 1 シャッタ 4 5 3 との間と、ブロック本体（不図示）と第 2 シャッタ 4 5 4 との間に遊技球が挟まらないようにすることができる。したがって、第 1 大入賞口と第 2 大入賞口が同時に開放されることを防止することができる。

【 0 7 5 5 】

次に、大入賞口ブロックの第 2 の変形例について、図 8 8 を参照して説明する。

図 8 8 A 及び図 8 8 B は、大入賞口ブロックの第 2 の変形例を示す説明図である。

30

【 0 7 5 6 】

図 8 8 A 及び図 8 8 B に示すように、大入賞口ブロックの第 2 の変形例である大入賞口ブロック 5 5 0 は、ブロック本体 3 5 1 と、このブロック本体 3 5 1 を回動可能に支持する回動支持部 5 5 2 と、ブロック本体 3 5 1 を回動させる回動駆動部（不図示）を有している。

【 0 7 5 7 】

回動駆動部（不図示）は、第 2 大入賞口 3 5 4 が開放されるときに、左側面 3 5 1 c が右側面 3 5 1 d よりも下方に位置するように、ブロック本体 3 5 1 を傾斜させる（図 8 8 A 参照）。一方、回動駆動部（不図示）は、第 1 大入賞口 3 5 3 が開放されるときに、右側面 3 5 1 d が左側面 3 5 1 c よりも下方に位置するように、ブロック本体 3 5 1 を傾斜させる（図 8 8 B 参照）。

40

【 0 7 5 8 】

これにより、第 2 シャッタ 3 6 2 によって第 2 大入賞口 3 5 4 が閉鎖されるときに、第 2 大入賞口 3 5 4 の直前にあった遊技球を、開放された第 1 大入賞口 3 5 3 へ導くことができる。その結果、遊技球を第 1 大入賞口 3 5 3 に効率良く入賞させることができる。

【 0 7 5 9 】

次に、大入賞口ブロックの第 3 の変形例について、図 8 9 を参照して説明する。

図 8 9 は、大入賞口ブロックの第 3 の変形例を示す説明図である。

【 0 7 6 0 】

図 8 9 に示すように、大入賞口ブロックの第 2 の変形例である大入賞口ブロック 6 5 0

50

は、ブロック本体 6 5 1 を有する。ブロック本体 6 5 1 の上方には、演出用部材 6 5 8 が配設されている。ブロック本体 6 5 1 の上部には、演出用部材 6 5 8 の下部に対応する段部が設けられており、第 1 上面 6 5 1 a と、第 1 上面 6 5 1 a よりも低い第 2 上面 6 5 1 b と、第 1 上面 6 5 1 a と第 2 上面 6 5 1 b に連続する傾斜面 6 5 1 c とが形成されている。

【 0 7 6 1 】

ブロック本体 6 5 1 の第 1 上面 6 5 1 a、第 2 上面 6 5 1 b 及び傾斜面 6 5 1 c と、演出用部材 6 5 8 の下部との間には、遊技球 B の直径よりも大きい間隙が形成されている。したがって、遊技球 B は、第 1 上面 6 5 1 a、第 2 上面 6 5 1 b 及び傾斜面 6 5 1 c と、演出用部材 6 5 8 の下部との間を流下可能である。

10

【 0 7 6 2 】

ブロック本体 6 5 1 の第 1 上面 6 5 1 a は、傾斜面 6 5 1 c に向かうにつれて低くなるように傾斜されている。また、第 2 上面 6 5 1 b は、傾斜面 6 5 1 c に向かうにつれて高くなるように傾斜されている。

【 0 7 6 3 】

ブロック本体 6 5 1 には、第 1 上面 6 5 1 a に開口された第 1 大入賞口 6 5 3 と、第 2 上面 6 5 1 b に開口された第 2 大入賞口 6 5 4 とを有している。また、ブロック本体 6 5 1 は、第 1 大入賞口 6 5 3 を開閉する第 1 シャッタ 3 6 1 と、第 2 大入賞口 6 5 4 を開閉する第 2 シャッタ 3 6 2 とを有している。

【 0 7 6 4 】

20

第 1 シャッタ 3 6 1 は、遊技盤 3 1 2 に形成された貫通孔（不図示）を貫通しており、ブロック本体 6 5 1 の第 1 上面 6 5 1 a に沿って、遊技盤 3 1 2 に直交する方向に移動する。また、第 2 シャッタ 3 6 2 は、遊技盤 3 1 2 に形成された貫通孔（不図示）を貫通しており、ブロック本体 6 5 1 の第 2 上面 6 5 1 b に沿って、遊技盤 3 1 2 に直交する方向に移動する。第 1 シャッタ

【 0 7 6 5 】

なお、第 1 シャッタ 3 6 1 を駆動させる第 1 シャッタ駆動機構（不図示）と、第 2 シャッタ 3 6 2 を駆動させる第 2 シャッタ駆動機構（不図示）は、第 4 の実施の形態に係る第 1 シャッタ駆動機構 3 7 0 及び第 2 シャッタ駆動機構 3 8 0（図 8 5 参照）と同様である。

【 0 7 6 6 】

30

第 2 の変形例である大入賞口ブロック 6 5 0 は、ブロック本体 6 5 1 の上部に、演出用部材 6 5 8 の下部に対応する段部を設けるため、演出用部材 6 5 8 の下方のスペースを有効に活用することができる。また、第 1 シャッタ 3 6 1 によって第 1 大入賞口 3 5 3 が閉鎖されるときに、第 1 大入賞口 3 5 3 の直前にあった遊技球を、開放された第 2 大入賞口 3 5 4 へ入賞させることができる。その結果、遊技球を第 2 大入賞口 3 5 4 に効率良く入賞させることができる。

【 0 7 6 7 】

なお、本例では、ブロック本体 6 5 1 の上部に段部を設ける構成としたが、本発明に係るブロック本体としては、上方に配設された演出部材の形状に応じて適宜変更可能である。ただし、ブロック本体 6 5 1 の上部は、第 1 大入賞口 3 5 3 及び第 2 大入賞口 3 5 4 に入賞しなかった遊技球がアウト口 5 5 に向かって流下させる形状にすることが好ましい。

40

【 0 7 6 8 】

5 . パチンコ遊技機の第 5 の実施形態

第 5 の実施形態に係るパチンコ遊技機は、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 と同様の構成を有している。第 5 の実施形態に係るパチンコ遊技機がパチンコ遊技機 1 と異なるところは、第 1 大入賞口及び第 2 大入賞口である。そのため、ここでは、第 5 の実施形態に係るパチンコ遊技機の第 1 大入賞口 7 5 3 及び第 2 大入賞口 7 5 4 について説明する。

【 0 7 6 9 】

[遊技盤]

まず、第 5 の実施形態のパチンコ遊技機 7 0 1 における遊技盤 7 1 2 の構成について、

50

図を参照して説明する。

図 90 は、第 5 の実施形態のパチンコ遊技機 701 における遊技盤 712 を模式的に示す説明図である。

【0770】

図 90 に示すように、遊技盤 712 の前面には、ガイドレール 41 と、通過ゲート 43 と、第 1 始動口 44 と、第 2 始動口 45 と、普通電動役物 46 が設けられている。また、遊技盤 312 の前面には、一般入賞口 51, 52 と、第 1 大入賞口 753 と、第 2 大入賞口 754 と、アウト口 55 と、演出用 7 セグカウンタ 57 と、演出用可動部材 58 と、LED ユニット 61 が設けられている。

【0771】

第 1 大入賞口 753 及び第 2 大入賞口 754 は、演出用可動部材 58 の下方に配置されており、左右方向に適当な距離をあけて並んでいる。第 1 大入賞口 753 及び第 2 大入賞口 754 は、遊技盤 712 に回動可能に取り付けられている。

【0772】

これら第 1 大入賞口 753 及び第 2 大入賞口 754 は、遊技盤 712 の背面側に突出し、遊技盤 712 の前面と略同一平面になると、遊技球を受け入れない閉鎖状態となる。一方、第 1 大入賞口 753 及び第 2 大入賞口 754 は、遊技盤 712 の前面から突出すると、遊技球を受け入れる開放状態となる。

【0773】

[大入賞口回動機構]

次に、第 1 大入賞口 753 を回動させる第 1 大入賞口回動機構 770 と、第 2 大入賞口 754 を回動させる第 2 大入賞口回動機構 780 について、図 91 ~ 図 93 を参照して説明する。

図 91 は、第 1 大入賞口回動機構 770 及び第 2 大入賞口回動機構 780 を上方から見た状態を示す説明図である。図 92 は、第 1 大入賞口回動機構 770 及び第 2 大入賞口回動機構 780 を後方から見た状態を示す説明図である。図 93 は、第 1 大入賞口回動機構 770 により第 1 大入賞口 353 を開放した状態を示す説明図である。

【0774】

図 91 及び図 92 に示すように、第 1 大入賞口回動機構 770 は、ソレノイドアクチュエータ 771 と、回転アーム 772 と、接続アーム 773 とを有している。ソレノイドアクチュエータ 771 は、中空コイル（不図示）を有するケース 771a と、このケース 771a に突出可能に収納されたプランジャ 771b とを備えている。

【0775】

回転アーム 772 は、長方形の板状に形成されており、長手方向の中間部が軸 791 に軸支されている。この回転アーム 772 の長手方向の一端部は、接続アーム 773 に回動可能に連結されている。また、回転アーム 772 の長手方向の他端部には、押え片 775 が設けられている。この押え片 775 は、第 2 大入賞口回動機構 780 の後述する回転アーム 782 に係合する。さらに、回転アーム 772 には、ソレノイドアクチュエータ 771 のプランジャ 771b が回動可能に連結されている。

【0776】

接続アーム 773 は、長方形の棒状に形成されている。接続アーム 773 の長手方向の一端部は、回転アーム 772 の長手方向の一端部に回動可能に連結されており、他端部は、第 1 大入賞口 753 に係合されている。この接続アーム 773 は、ガイド部（不図示）によって遊技盤 312 の前面及び背面に直交する方向へ案内される。

【0777】

第 2 大入賞口回動機構 780 は、第 1 大入賞口回動機構 770 と同様の構成を有しており、ソレノイドアクチュエータ 781 と、回転アーム 782 と、接続アーム 783 とを有している。ソレノイドアクチュエータ 781 は、ケース 781a と、プランジャ 781b とを備えている。

【0778】

10

20

30

40

50

回転アーム 782 は、長方形の板状に形成されており、長手方向の中間部が軸 791 に軸支されている。回転アーム 782 の長手方向の一端部は、接続アーム 783 に回転可能に連結されており、他端部には、第 1 大入賞口回動機構 770 の回転アーム 772 に係合する押え片 785 が設けられている。さらに、回転アーム 782 には、ソレノイドアクチュエータ 781 のプランジャ 781b が回転可能に連結されている。

【0779】

接続アーム 783 は、長方形の棒状に形成されている。接続アーム 783 の長手方向の他端部は、第 2 大入賞口 754 に係合されている。この接続アーム 783 は、ガイド部（不図示）によって遊技盤 712 の前面及び背面に直交する方向へ案内される。

【0780】

図 91 に示すように、第 1 大入賞口 753 を閉鎖状態にする場合は、ソレノイドアクチュエータ 771 を駆動させて、プランジャ 771b の略全体をケース 771a 内に収容させる。これにより、回転アーム 772 が軸 791 を中心に回転して、回転アーム 772 の一端部が遊技盤 312 から離れる。

【0781】

その結果、接続アーム 773 は、ソレノイドアクチュエータ 771 に接近する方向に移動して第 1 大入賞口 753 を引っ張る。そして、接続アーム 773 に引っ張られた第 1 大入賞口 753 は、遊技盤 712 に対して回動し、遊技盤 712 の背面側に突出する。これにより、第 1 大入賞口 753 は閉鎖状態になる。

【0782】

この際、回転アーム 772 の押え片 775 は、第 2 大入賞口回動機構 780 の回転アーム 782 から離れている。そのため、第 2 大入賞口回動機構 780 の回転アーム 782 は、一端部が遊技盤 712 に接近する方向に回転可能である。したがって、第 2 大入賞口回動機構 780 によって第 2 大入賞口 754 を回動させて、第 2 大入賞口 754 を開放状態にすることができる。

【0783】

一方、第 2 大入賞口 754 を閉鎖状態にする場合は、ソレノイドアクチュエータ 781 を駆動させて、プランジャ 781b の略全体をケース 781a 内に収容させる。これにより、回転アーム 782 が軸 791 を中心に回転し、回転アーム 782 の一端部が遊技盤 712 から離れる。

【0784】

その結果、接続アーム 783 は、ソレノイドアクチュエータ 781 に接近する方向に移動して第 2 大入賞口 754 を引っ張る。そして、接続アーム 783 に引っ張られた第 2 大入賞口 754 は、遊技盤 712 に対して回動し、遊技盤 712 の背面から突出して閉鎖状態になる。

【0785】

この際、回転アーム 782 の押え片 785 は、第 1 大入賞口回動機構 770 の回転アーム 772 から離れている。そのため、第 1 大入賞口回動機構 770 の回転アーム 772 は、一端部が遊技盤 712 に接近する方向に回転可能である。したがって、第 1 大入賞口回動機構 770 によって第 1 大入賞口 753 を回動させて、第 1 大入賞口 753 を開放状態にすることができる。

【0786】

図 93 に示すように、第 1 大入賞口 753 を開放状態にする場合は、ソレノイドアクチュエータ 771 を駆動させて、プランジャ 771b の一端部をケース 371a から突出させる。これにより、回転アーム 772 が軸 791 を中心に回転して、回転アーム 372 の一端部が遊技盤 712 に接近する。

【0787】

その結果、接続アーム 773 は、ソレノイドアクチュエータ 771 から離れる方向に移動して、第 1 大入賞口 753 を押圧する。そして、接続アーム 773 に押圧された第 1 大入賞口 753 は、遊技盤 712 に対して回動し、遊技盤 712 の前面から突出して開放状

10

20

30

40

50

態になる。

【 0 7 8 8 】

この際、回転アーム 7 7 2 の押え片 7 7 5 は、第 2 大入賞口回動機構 7 8 0 の回転アーム 7 8 2 に当接し、第 2 大入賞口回動機構 7 8 0 における回転アーム 7 8 2 の回転に係止する。したがって、第 2 大入賞口 7 5 4 を回動させることができなくなり、第 2 大入賞口 7 5 4 が開放状態になることを防止する。

【 0 7 8 9 】

なお、第 2 大入賞口回動機構 7 8 0 によって第 2 大入賞口 7 5 4 を回動させて、第 2 大入賞口 7 5 4 を開放状態にする場合は、回転アーム 7 8 2 の押え片 7 8 5 が第 1 大入賞口回動機構 7 7 0 の回転アーム 7 7 2 に当接する。これにより、回転アーム 7 8 2 の押え片 7 8 5 は、第 1 大入賞口回動機構 7 7 0 における回転アーム 7 7 2 の回転に係止する。したがって、第 1 大入賞口 7 5 3 を回動させることができなくなり、第 1 大入賞口 7 5 3 が開放状態になることを防止する。

【 0 7 9 0 】

本実施形態では、第 4 の実施形態と同様に、第 1 大入賞口 7 5 3 と第 2 大入賞口 7 5 4 が同時に開放されない。これにより、第 1 大入賞口 7 5 3 と第 2 大入賞口 7 5 4 を同時に開放させる不正を防止することができる。また、一方のシャッタを開放すれば、他方のシャッタの開放が不可能になる構造であるため、一方のシャッタの閉鎖から他方のシャッタを開放して一方のシャッタの開放を不可能にするまでに要する時間を短縮することができる。その結果、大入賞口 7 5 3 , 7 5 4 に遊技球を効率良く入賞させることができ、大当り遊技状態において、より多くの遊技球を得ることができるパチンコ遊技機を実現できる。

【 0 7 9 1 】

以上、本発明の第 1 ～ 第 5 の実施形態に係る遊技機について、その作用効果も含めて説明した。しかし、本発明は、ここで説明した実施形態に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載した本発明の要旨を逸脱しない限り、種々の実施形態を含むことは言うまでもない。

【 符号の説明 】

【 0 7 9 2 】

- 1 ... パチンコ遊技機（遊技機）
- 2 ... 本体
- 3 ... ベースドア
- 4 ... ガラスドア
- 1 2 ... 遊技盤
- 1 3 ... 表示装置
- 1 5 ... 発射装置
- 1 6 ... 払出装置
- 2 3 ... 演出ボタン
- 2 4 ... ダイヤル操作部
- 2 5 ... 発射ハンドル
- 2 8 ... 保護ガラス
- 4 4 ... 第 1 始動口
- 4 5 ... 第 2 始動口（始動領域）
- 4 6 ... 普通電動役物（開閉部材）
- 5 1 , 5 2 ... 一般入賞口
- 5 3 ... 第 1 大入賞口
- 5 4 ... 第 2 大入賞口
- 5 5 ... アウト口
- 5 7 ... 演出用 7 セグカウンタ
- 5 8 ... 演出用可動部材

10

20

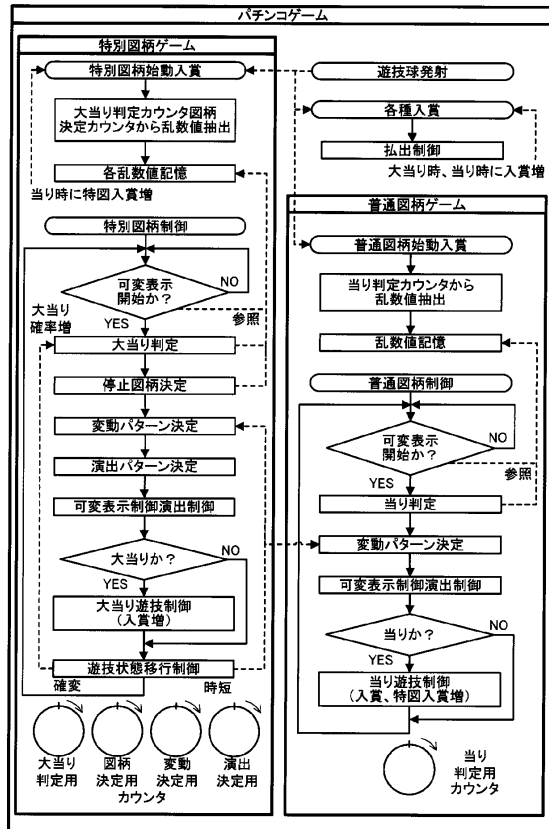
30

40

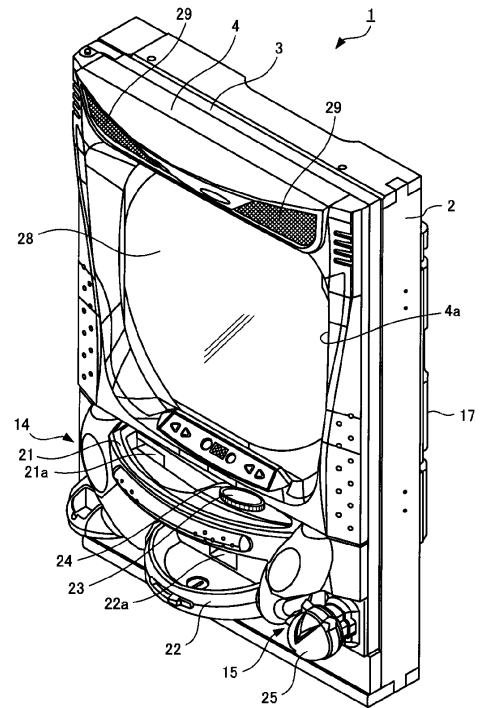
50

6 2 ...特別図柄表示装置	
6 3 ...普通図柄表示装置	
7 0 ...主制御回路	
7 1 ...メインCPU	
7 2 ...メインROM	
7 3 ...メインRAM	
2 0 0 ...副制御回路	
2 0 1 ...サブCPU	
2 0 2 ...プログラムROM	
2 0 3 ...ワークRAM	10
2 0 5 ...表示制御回路	
2 0 6 ...音声制御回路	
2 0 7 ...ランプ制御回路	
3 5 0 ...大入賞口ブロック	
3 5 1 ...ブロック本体（ガイド部材）	
3 5 1 a ...上面（通過部）	
3 5 3 ...第1大入賞口（入球部）	
3 5 4 ...第2大入賞口（入球部）	
3 6 1 , 4 5 3 ...第1シャッタ	
3 6 2 , 4 5 4 ...第2シャッタ	20
3 7 0 ...第1シャッタ駆動機構	
3 7 1 , 3 8 1 ...ソレノイドアクチュエータ	
3 7 2 , 3 8 2 ...回転アーム	
3 7 3 , 3 8 3 ...接続アーム	
3 7 5、3 8 5 ...押え片（係合部）	
3 8 0 ...第2シャッタ駆動機構	
3 9 1 ...軸	
4 5 6 ...テーパー面	

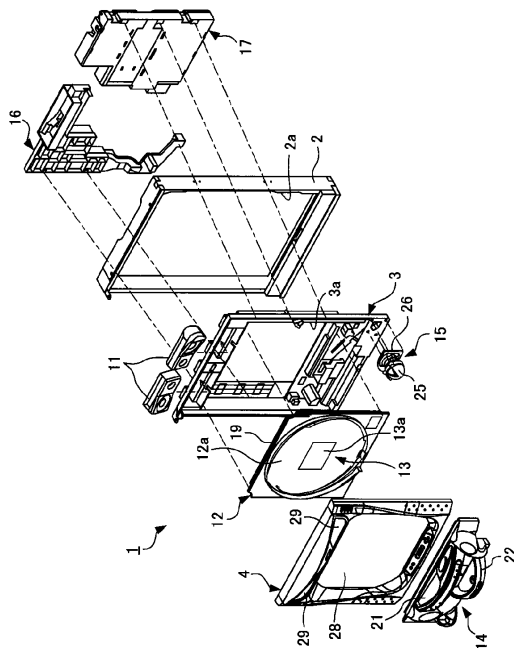
【図 1】



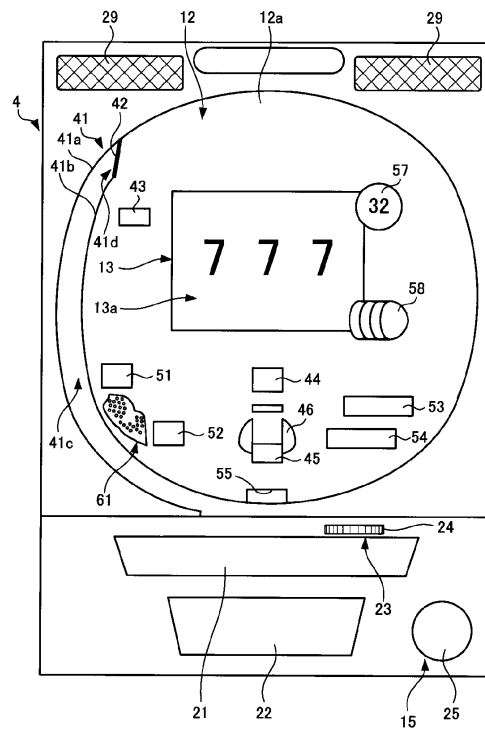
【図 2】



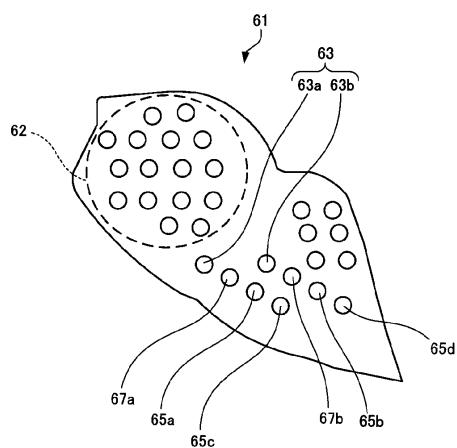
【図 3】



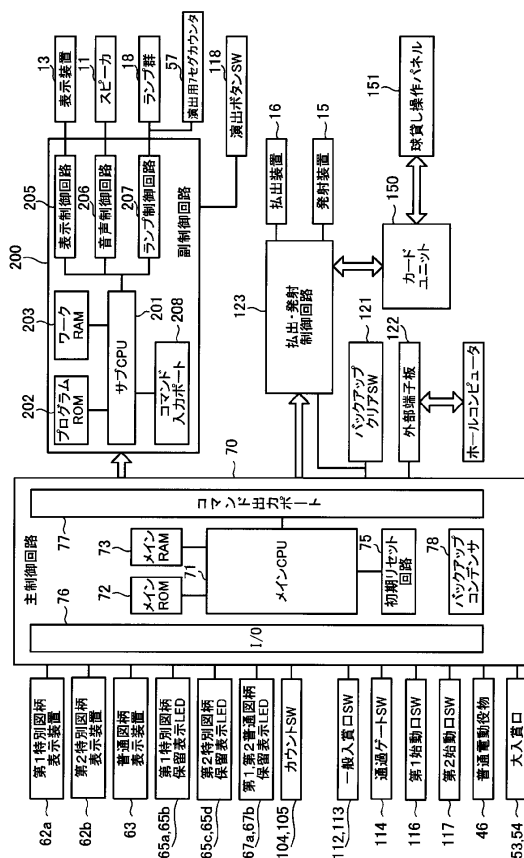
【図 4】



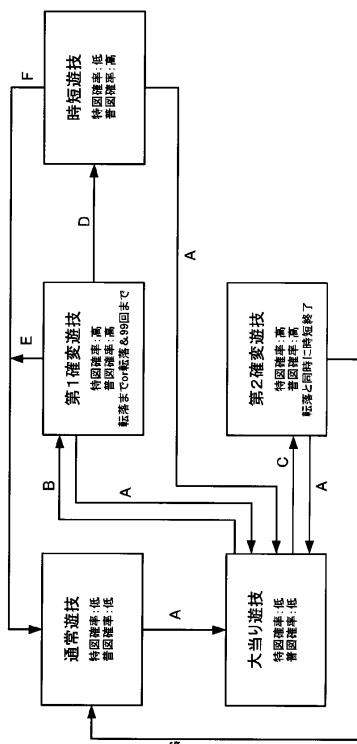
【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】



A. 大当り図柄の裏表示
 B. 大当り図柄が特別な図柄(16回)とき、又は普通図柄が高確率の状態中に全の図柄による大当りであった時
 C. 大当り図柄が特別な図柄でない(4回)とき、大当り終了時
 D. 東洋、東宝遊技中であつて、所定図柄の出現(99回)を消化した後に結算抽選に当選したとき
 E. 東洋、東宝遊技中であつて、所定図柄の出現(99回)を消化した後に結算抽選に当選したとき
 F. 東宝の後のであつて、時短遊技を結算前も含めて累計で所定回数(99回)を消化したとき
 G. 東宝遊技中に結算抽選に当選したとき

【圖 8】

メイン基本仕様

基本仕様	
第1の大当たり確率(低確率)	1/280.07(234/65536)
第2の大当たり確率(高確率)	1/46.81(1400/65536)
転落確率	1/77.10(850/65536)
賞球	3/10/14
大入賞口カウント	10カウント

A

普通図柄	
第1の当り確率 (非時短中)	1/256
	0.3秒×1回
第2の当り確率 (時短中)	255/256
	1.5秒×3回

B

大当りの種類(移行先)	始動口共通	
	非時短中	時短中
16R(第1確変遊技状態)	50%	50%
4R(第1確変遊技状態)	0%	50%
4R(第2確変遊技状態)	50%	0%

C

【図 9】

特別図柄変動パターン決定テーブル(ハズレ用)

当番	遊技状態		リーチ時受用乱数範囲(0~250)	変動パターンコマンド	変動時間(ms)	演出内容
	標準	状態				
ハズレ	通常遊技状態	時短なし (標準時速 1000回転/分)	0~25	03H	20000	ノーマルリーチ
			26~250	03H	30000	スーパーリーチA
			26~250	04H	40000	スーパーリーチB
	第1種変動遊技状態 ※転落有無は判別しないため、時短遊技状態を含む	遊技回数が33G、66G、100G以上かつ転落当選時	0~10	01H	5000	通常変動A
			11~250	02H	20000	通常変動B
			30~89	03H	30000	スーパーリーチA
			90~99	04H	40000	スーパーリーチB
			0~49	05H	4000	短縮変動A
			50~99	06H	2000	短縮変動B
			60000	07H	60000	最終ジャックポット大当り専用変動
	第2種変動遊技状態	転落当選時以外	0~10	08H	61000	最終ジャックポット大当り専用変動
			11~250	09H	20000	ノーマルリーチ
			30~89	03H	30000	スーパーリーチA

【図 1 1】

大当り乱数取得時保留演出選択テーブル

保留演出選択用乱数範囲	演出内容
0~49	演出無し
50~95	大当り確定時大当り予告演出
96~99	大当り確定時転落予告演出

【図 1 2】

ハズレ乱数取得時保留演出選択テーブル

保留演出選択用乱数範囲	演出内容
0~75	演出無し
76~86	ハズレ確定時大当り予告演出
87~99	ハズレ確定時転落予告演出

【図 1 3】

転落乱数取得時保留演出選択テーブル

保留演出選択用乱数範囲	演出内容
0~99	転落確定時転落予告演出

【図 1 0】

特別図柄変動パターン決定テーブル(大当り用)

当番	遊技状態		大当り種別 (4R/16R)	メイン機演出 選択用乱数範囲 (0~99)	変動パターン コマンド	変動時間 (ms)	演出内容
	標準	状態					
当り	通常遊技状態	時短なし <small>(標準時速 1000回転/分)</small>	-	0~9	12H	20000	ノーマルリーチ
			10~49	10~49	13H	30000	スーパーリーチA
			50~99	50~99	14H	40000	スーパーリーチB
	第1種変動遊技状態 ※転落有無は判別しないため、時短遊技状態を含む	遊技回数が33G、66G、100G以上かつ転落当選時	-	0~29	12H	20000	ノーマルリーチA
			30~89	13H	30000	スーパーリーチA	
			90~99	14H	40000	スーパーリーチA	
			-	0~99	17H	60000	中階ジャックポット大当り専用変動
			-	0~99	18H	61000	最終ジャックポット大当り専用変動
			-	0~29	12H	20000	ノーマルリーチ
			-	30~89	13H	30000	スーパーリーチA
	第2種変動遊技状態	転落当選時以外	4R	0~99	1CH	65010	一旦転落再変動大当り
			16R	0~99	1CH	25000	転落逆転必転
			16R	0~29	12H	20000	ノーマルリーチ
	転落当選時	-	30~89	13H	30000	スーパーリーチA	
		4R	0~99	14H	40000	スーパーリーチA	
		16R	0~99	1CH	65010	一旦転落再変動大当り	
		転落当選時	16R	0~66	18H	40000	転落逆転必転

【図 1 4】

当番	遊技状態	変動パターンコマンド	メイン機演出選択用乱数範囲(0~99)	サブ機演出内容
ハズレ	通常遊技状態	時短なし (標準時速 1000回転/分)	0~49	演出無し
			50~95	大当り確定時大当り予告演出
			96~99	大当り確定時転落予告演出
	第1種変動遊技状態 ※転落有無は判別しないため、時短遊技状態を含む	遊技回数が33G、66G、100G以上かつ転落当選時	0~10	通常変動A
			11~250	通常変動B
			30~89	スーパーリーチA
			90~99	スーパーリーチB
			0~49	短縮変動A
			50~99	短縮変動B
			60000	最終ジャックポット大当り専用変動
	第2種変動遊技状態	転落当選時	0~10	一旦転落再変動大当り
			11~250	一旦転落再変動大当り
			30~89	一旦転落再変動大当り

【 図 1 5 】

サブ演出内容決定テーブル(大当り用)

[illegible]

【 図 1 6 】

サブ保留演出選択テーブル

[illegible]

【 図 1 7 】

第1確変遊技状態33G目継続抽選テーブル

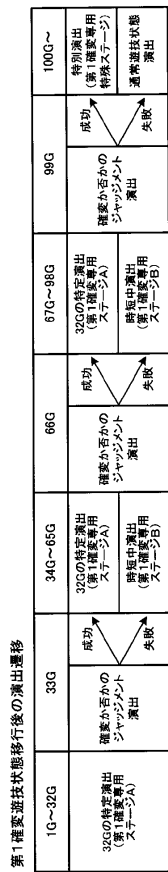
33G目開始時の 遊技状態	33G目開始時の 演出ストーリー	ストーリー地圖 時間 (0~99)	演出内容	34G目からの 演出ストーリー	備考
第1遊技状態	第1遊技状態 専用ストーリーA	0~99	継続	第1遊技状態 専用ストーリーA	転落していなければ大半は継続 一箱で転落に誘われる
		91~99	終了	第1遊技状態 専用ストーリーB	
		0~99	終了	第1遊技状態 専用ストーリーC	
時短遊技状態					転落していれば必ず終了

【 図 1 8 】

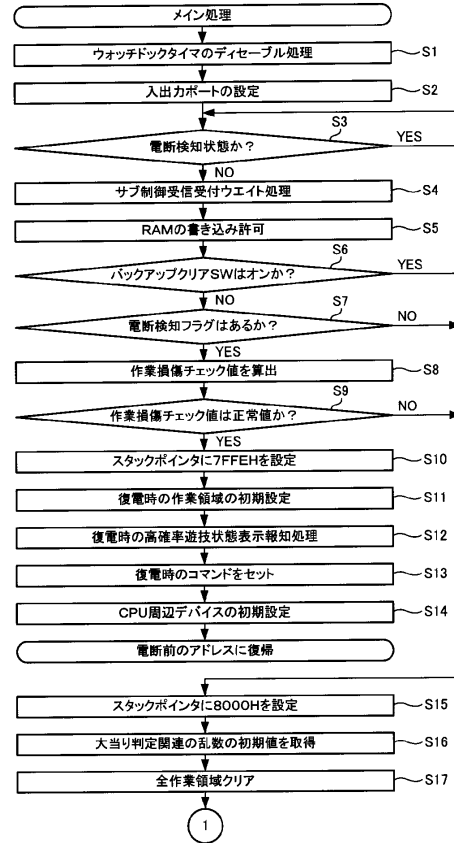
第1確変状態66G目継続抽選テーブル

663目開始時の 道状状態	663目開始前の 派出ステーション	ステーション地帯用 延長範囲 (0~100)	派山内容	676目からの 派出ステーション	備考
第1種道状状態	第1種道状専用 ステーションA	0~95	継続	第1種道状専用 ステーションA	継続率は33G目より高い
	第1種道状専用 ステーションB	96~99	終了	第1種道状専用 ステーションB	転落に厚せかける確率は33G目より低い
時短道状状態	第1種道状専用 ステーションA	0~99	復活	第1種道状専用 ステーションA	一旦終了して66G目でもまだ運搬のときは必ず復帰
	第1種道状専用 ステーションB	0~99	終了	第1種道状専用 ステーションB	転落していれば必ず終了

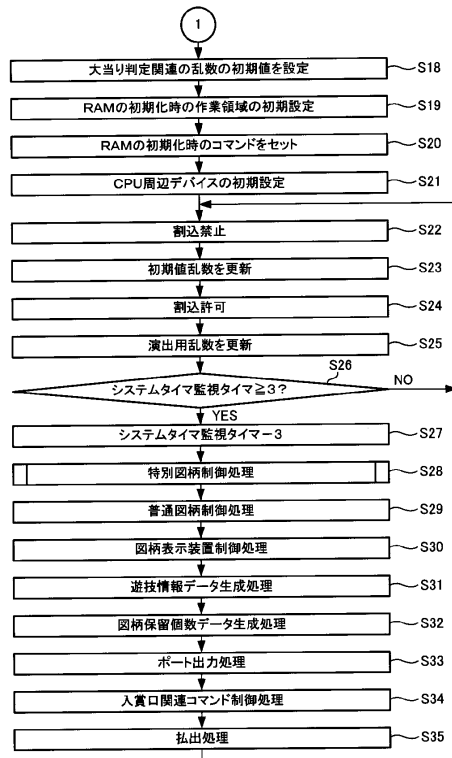
【図 19】



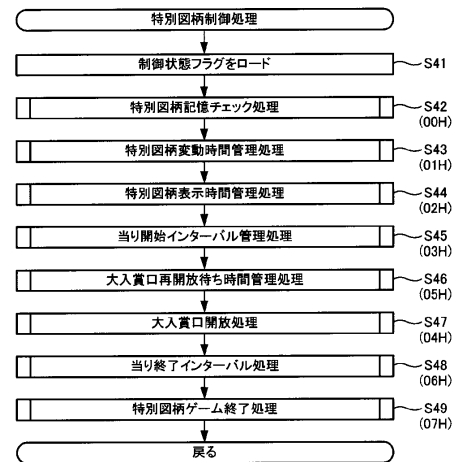
【図 20】



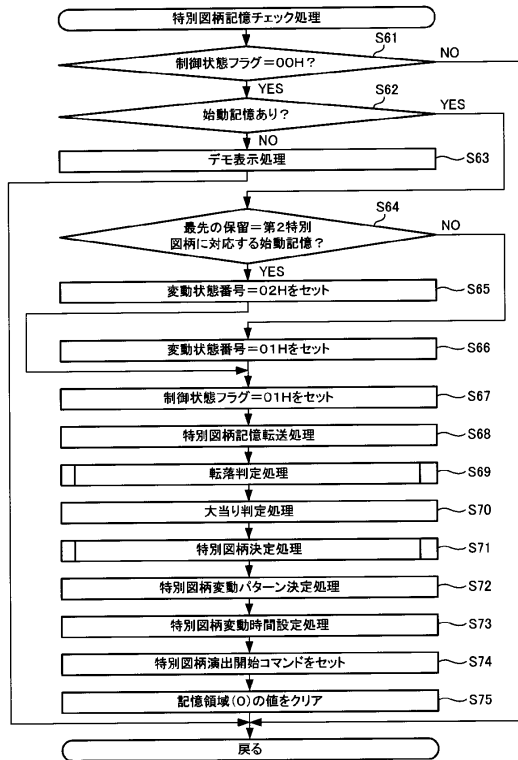
【図 21】



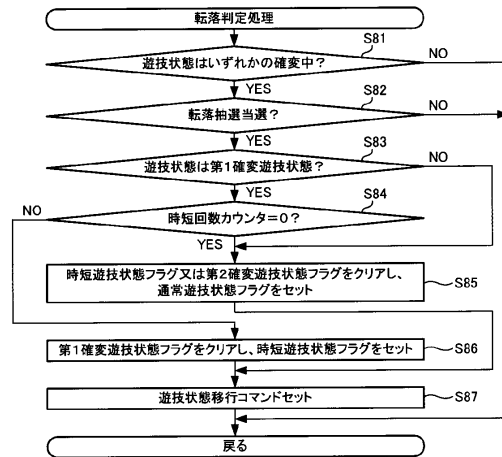
【図 22】



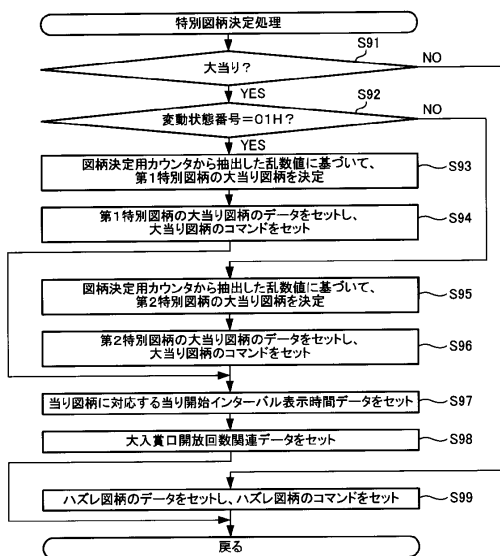
【図 23】



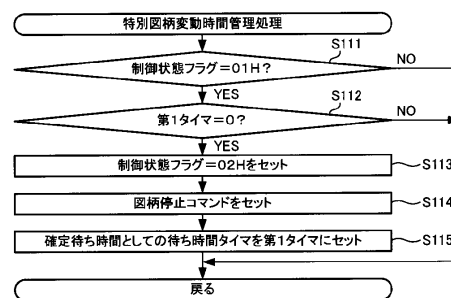
【図 24】



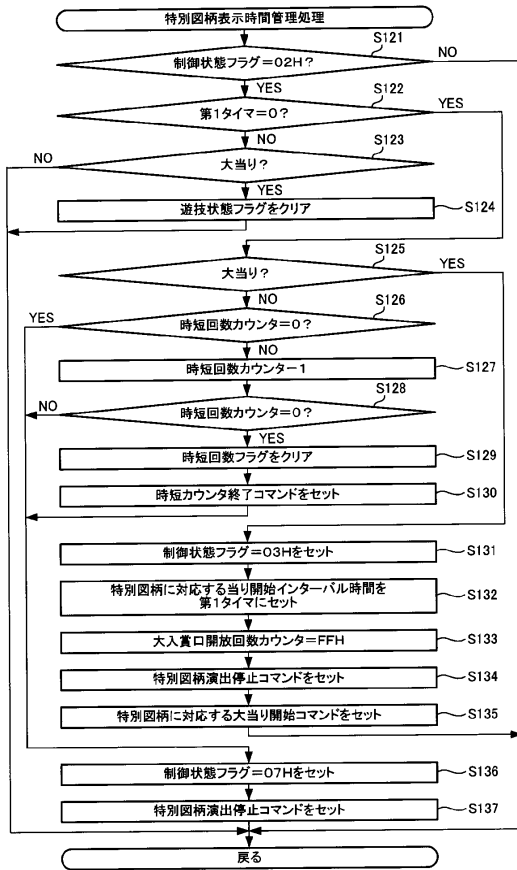
【図 25】



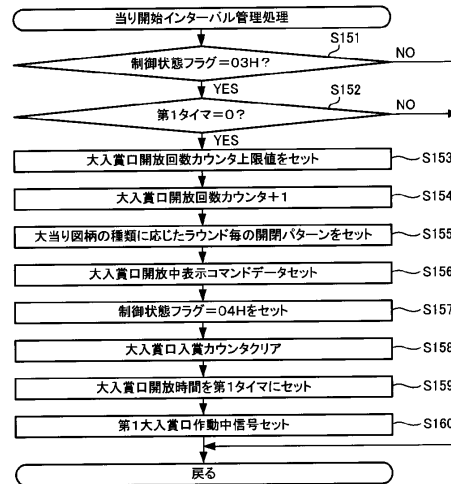
【図 26】



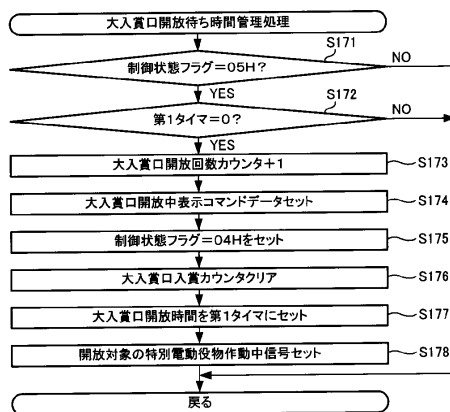
【図 27】



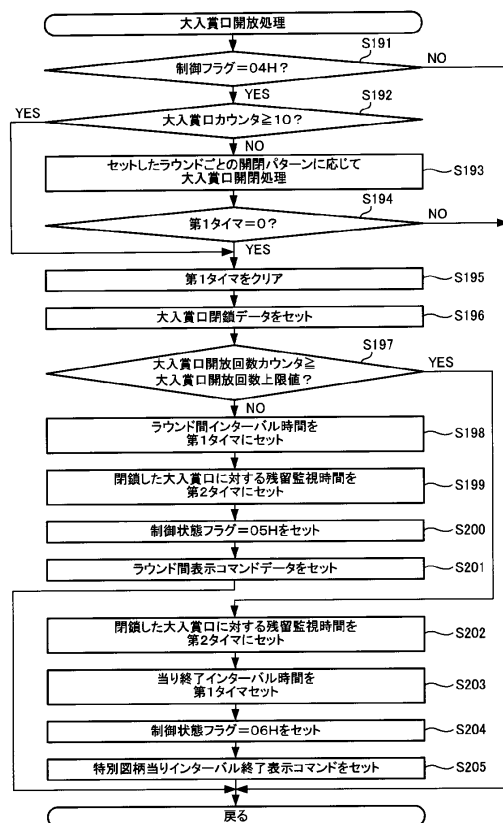
【図 28】



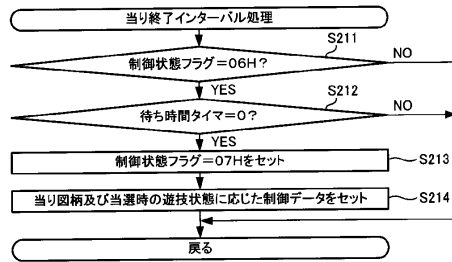
【図 29】



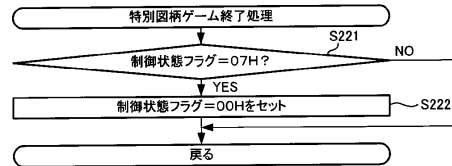
【図 30】



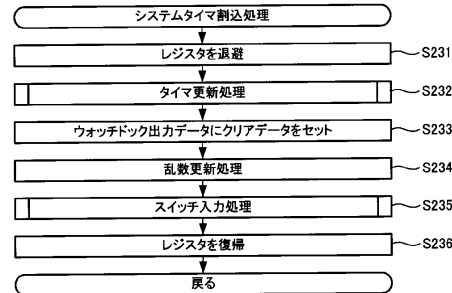
【図 3 1】



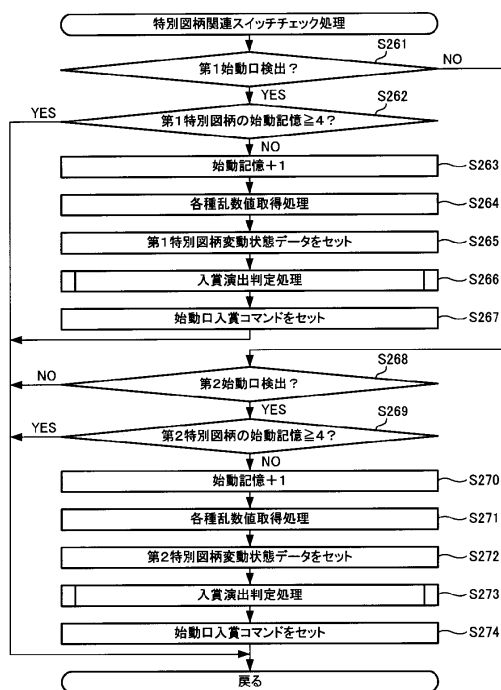
【図 3 2】



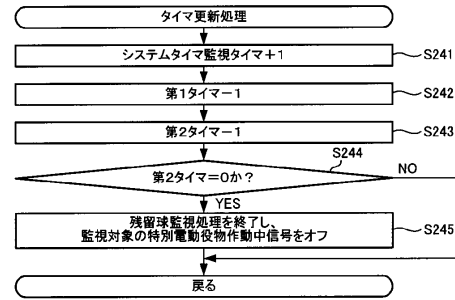
【図 3 3】



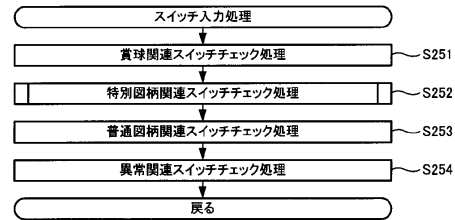
【図 3 6】



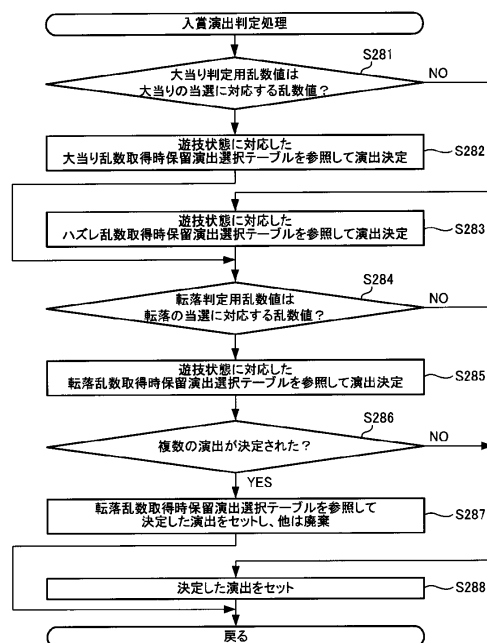
【図 3 4】



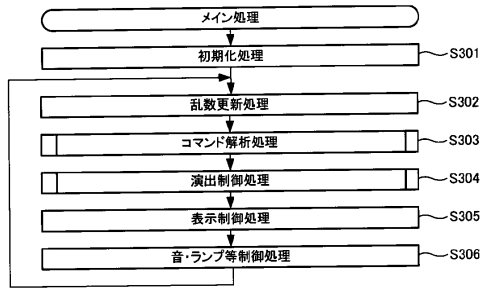
【図 3 5】



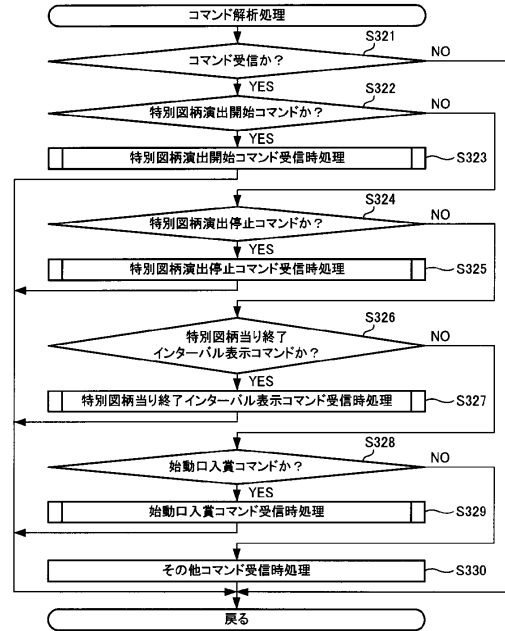
【図 3 7】



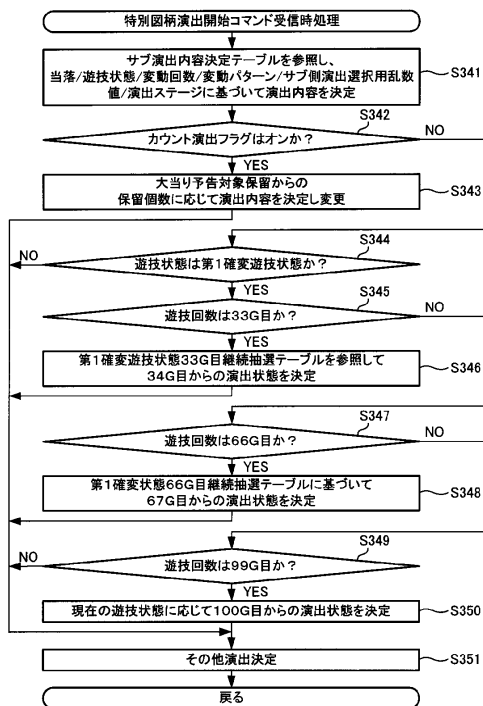
【図 38】



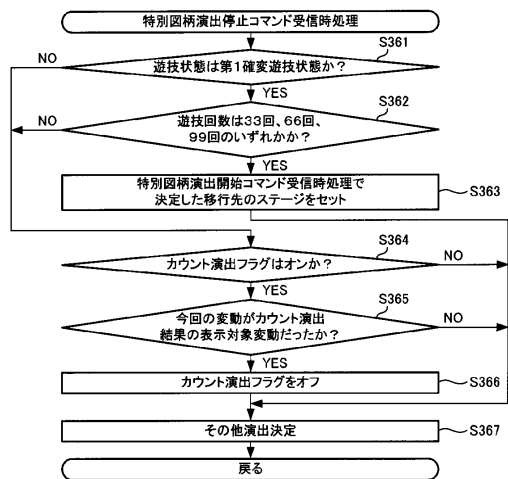
【図 39】



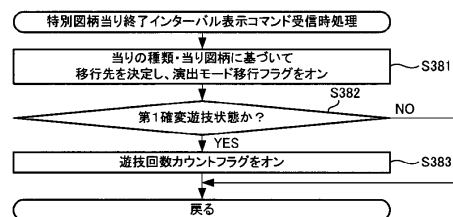
【図 40】



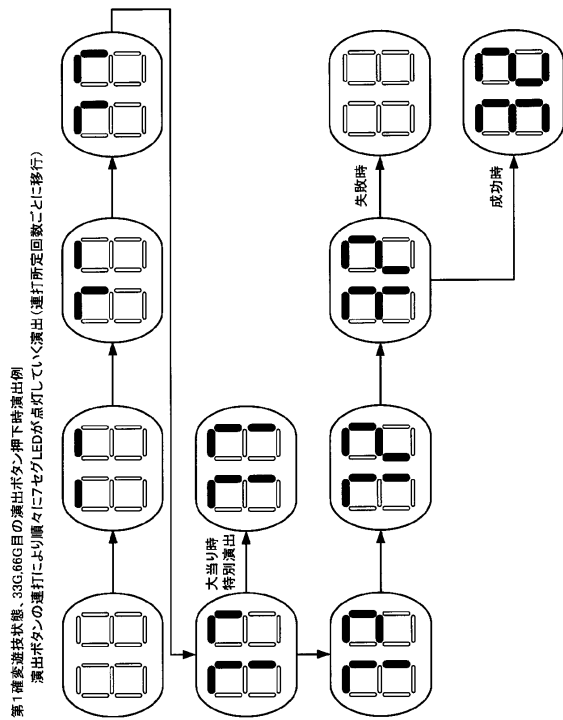
【図 41】



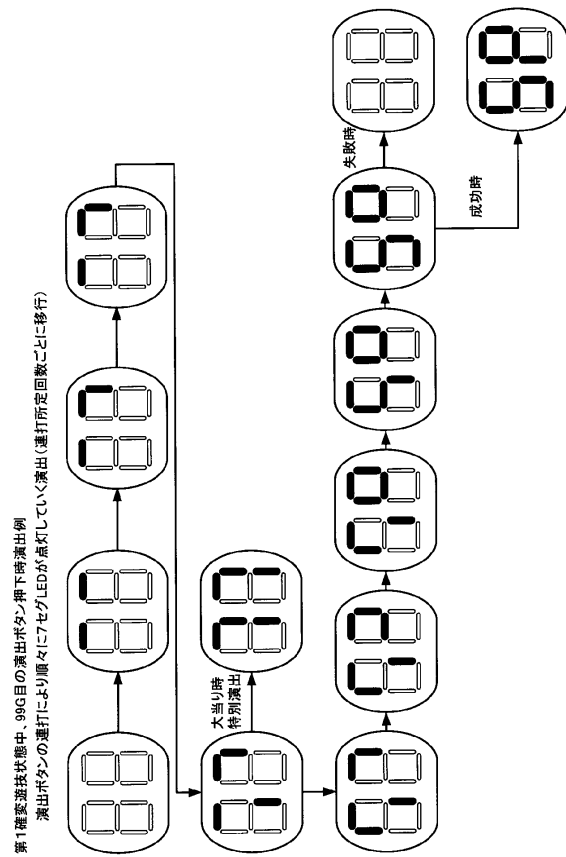
【図 42】



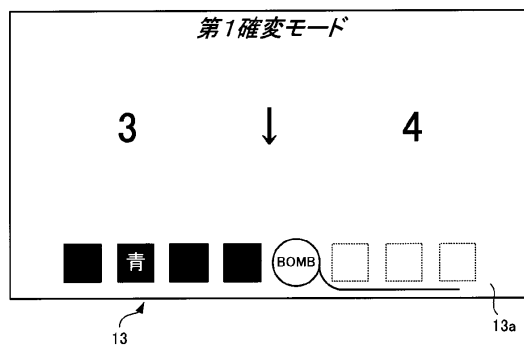
【 図 4 8 】



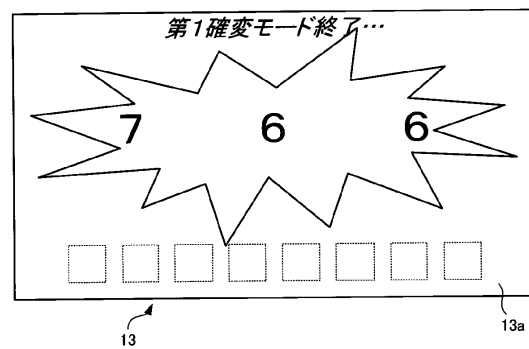
【 図 4 9 】



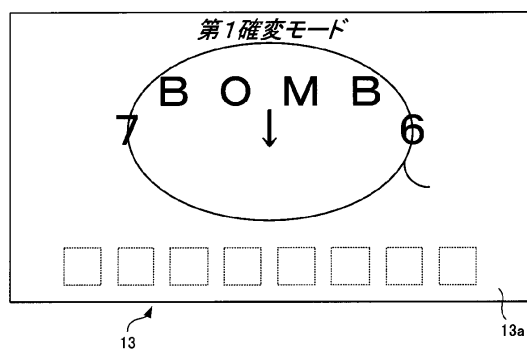
【 図 5 0 】



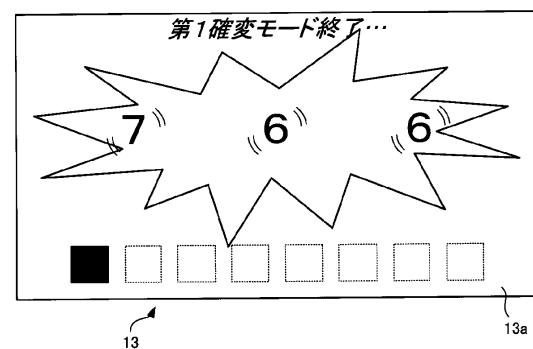
【圖 5 2】



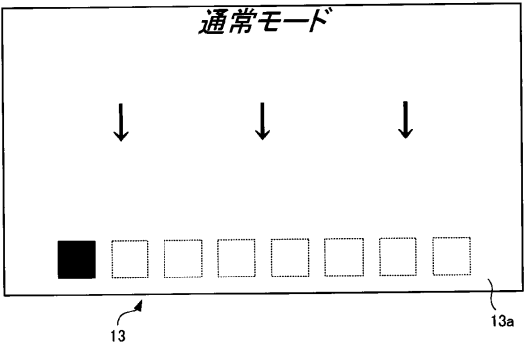
【 図 5 1 】



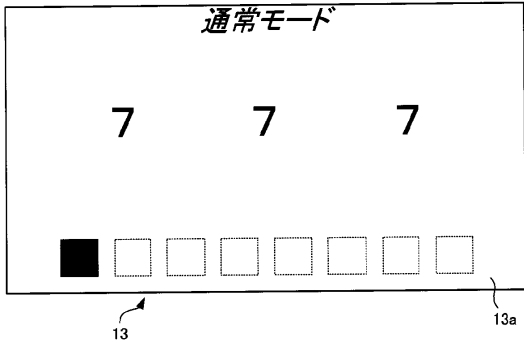
【 図 5 3 】



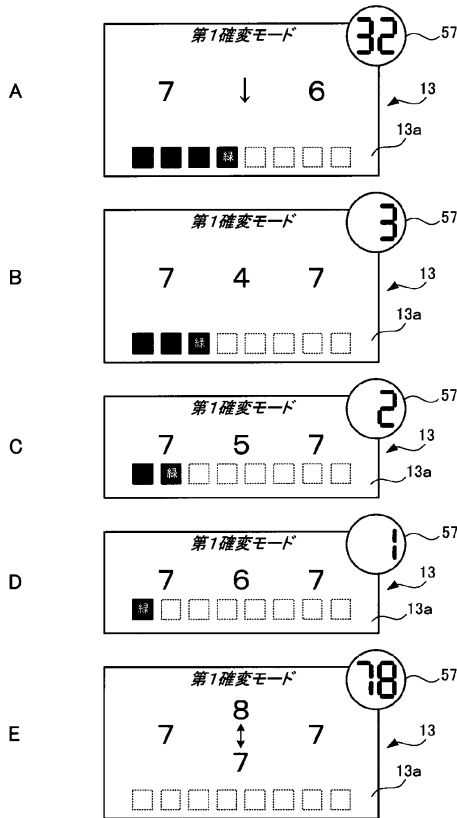
【図 5 4】



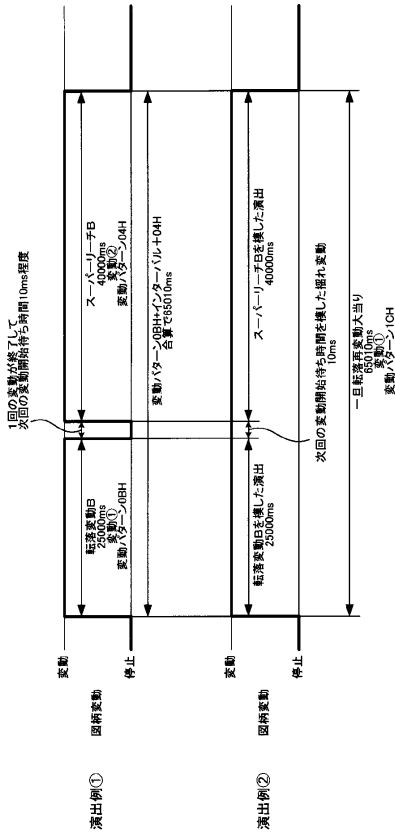
【図 5 5】



【図 5 7】



【図 5 6】



【図 5 8】

大当たり判定テーブル

大当たり確率	大当たり判定値範囲
第1の大当たり確率(低確率)時	0~233
第2の大当たり確率(高確率)時	100~1499

【図 5 9】

大当たり乱数(0~99)取得時演出選択テーブル

保留演出選択用乱数範囲	演出内容
0~49	演出無し
50~99	演出有りA

【図 6 0】

大当たり乱数(100~233)取得時演出選択テーブル

保留演出選択用乱数範囲	演出内容
0~49	演出無し
50~99	演出有りB

【図 6 1】

大当たり乱数(234~1499)取得時演出選択テーブル

保留演出選択用乱数範囲	演出内容
0~49	演出無し
50~99	演出有りC

【図 6 2】

ハズレ乱数(1500~65535)取得時演出選択テーブル

保留演出選択用乱数範囲	演出内容
0~75	演出無し
75~86	ハズレ確定時大当たり予告演出
87~99	ハズレ確定時転落予告演出

【図 6 3】

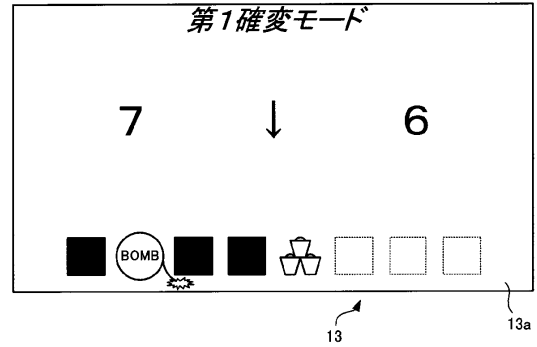
転落乱数取得時演出選択テーブル

保留演出選択用乱数範囲	演出内容
0~99	転落確定時転落予告演出

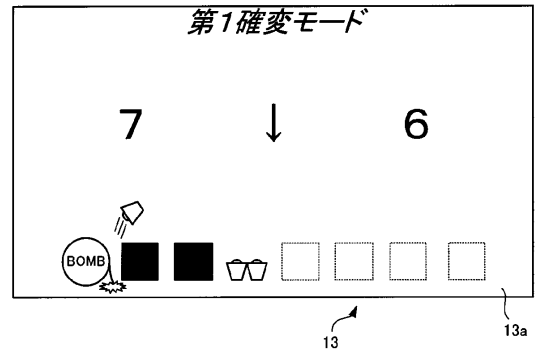
【 図 6 4 】

[illegible]

【 図 6 5 】



【 図 6 6 】



【 図 6 7 】

大当り及び転落判定テーブル		前回大当り図柄			
		初期設定	特別図柄1～50	特別図柄31～100	特別図柄101～150 特別図柄151～200
第1の大当り確率(低確率)時 大当り判定範囲		0～233	50～283	100～333	150～383 200～433
第2の大当り確率(高確率)時 大当り判定範囲		0～1399	50～1449	100～1499	150～1549 200～1599
転落判定範囲		0～849	50～899	100～949	150～999 200～1049

【 図 6 8 】

大当り乱数取得時演出選択テーブル(始動入賞現在)

保留演出選択用 乱数範囲	演出内容
0～49	演出無し
50～99	大当たり確定時大当たり予告演出

【 図 6 9 】

特定大当り乱数取得時演出選択テーブル(乱数値200～233)

保留演出選択用 乱数範囲	演出内容
0~99	大当たり確定演出

【 図 7 0 】

ハズレ乱数取得時演出選択テーブル(始動入賞現在)

保留演出選択用 乱数範囲	演出内容
0～75	演出無し
76～99	ハズレ確定時大当たり予告演出

【圖 7 1】

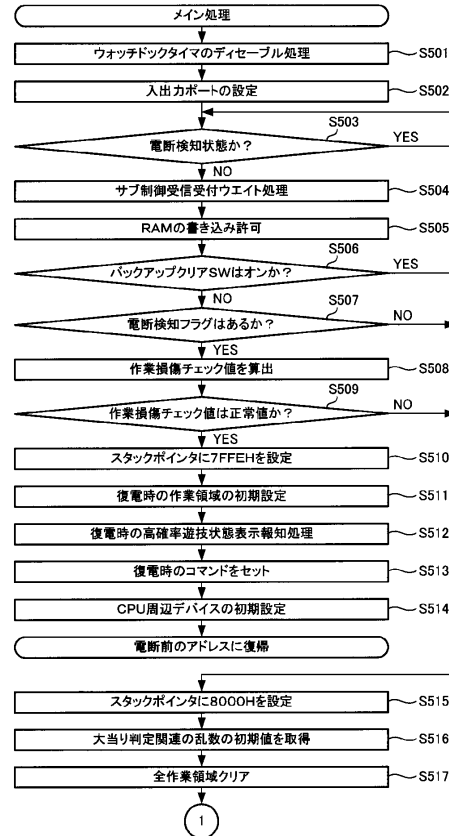
転落見込み乱数取得時演出選択テーブル(乱数値0~1049)

保留演出選択用 乱数範囲	演出内容
0~99	転落確定時転落予告演出

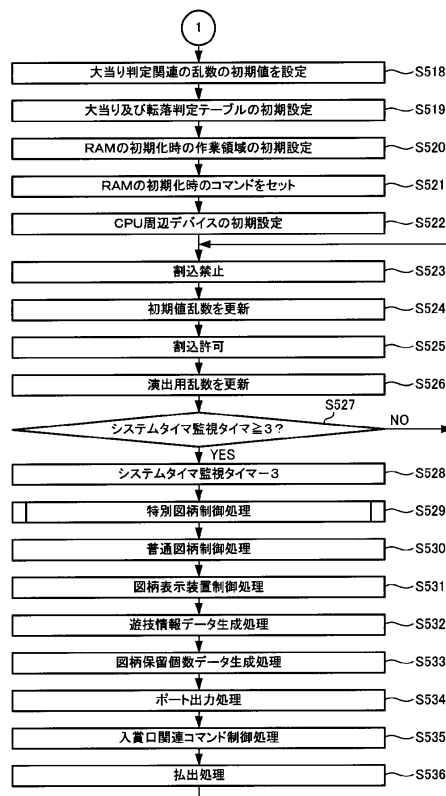
【 図 7 2 】

[illegible]

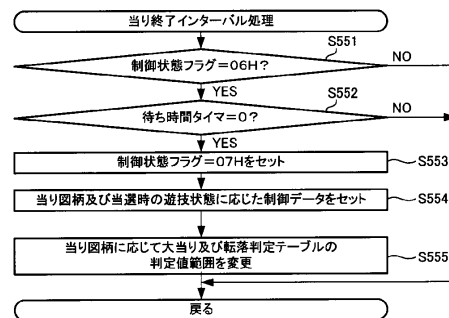
【圖 7 3】



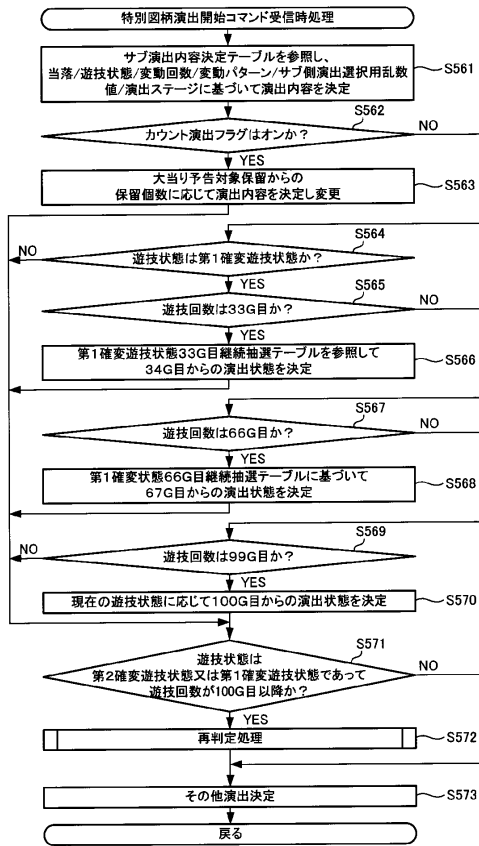
【 図 7 4 】



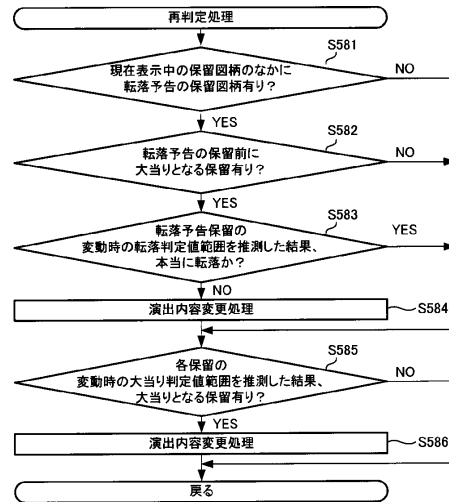
【 図 7 5 】



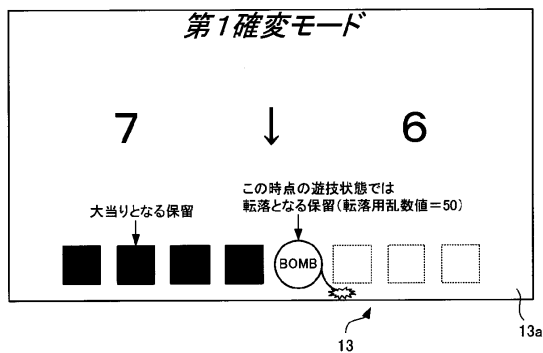
【図 76】



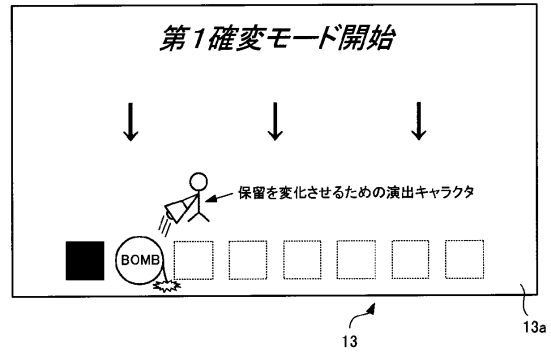
【図 77】



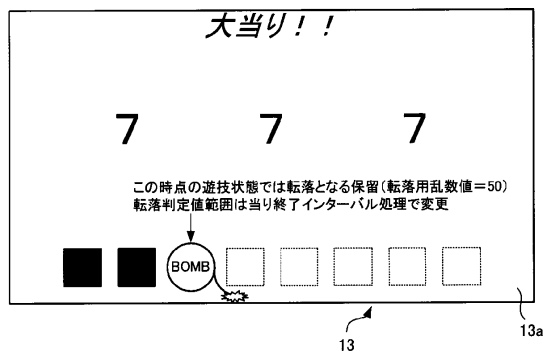
【図 78】



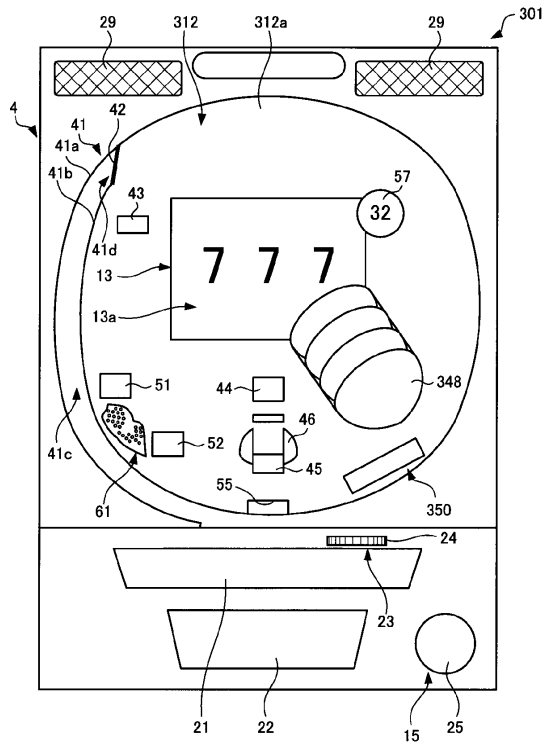
【図 80】



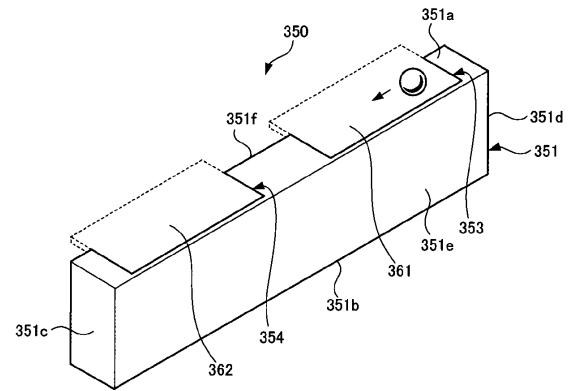
【図 79】



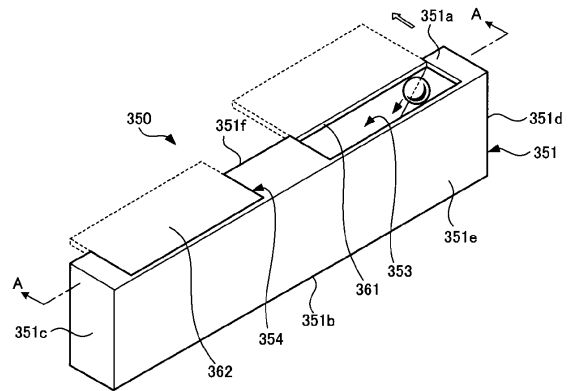
【図 8 1】



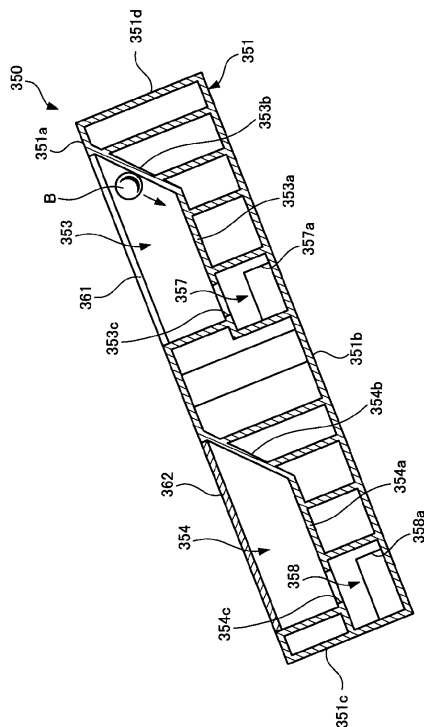
【図 8 2】



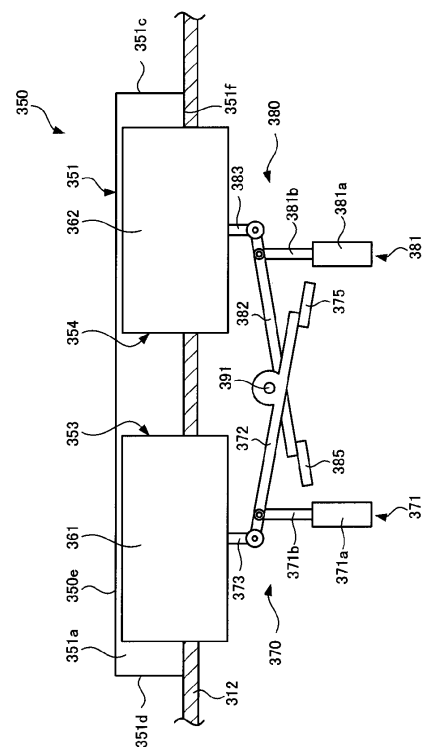
【図 8 3】



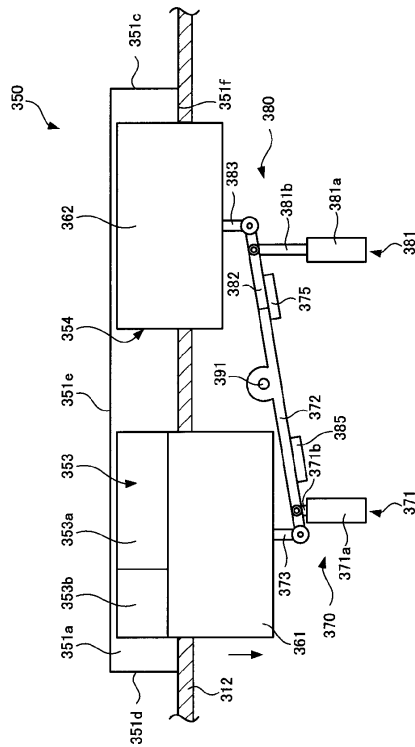
【図 8 4】



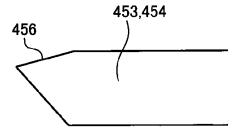
【図 8 5】



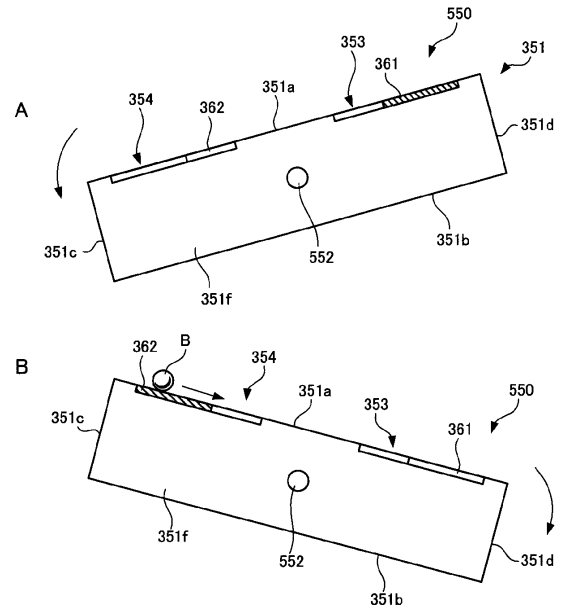
【図 86】



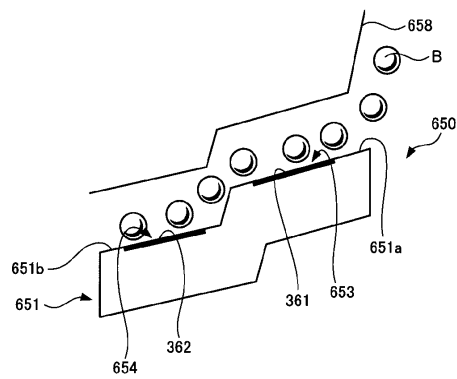
【図 87】



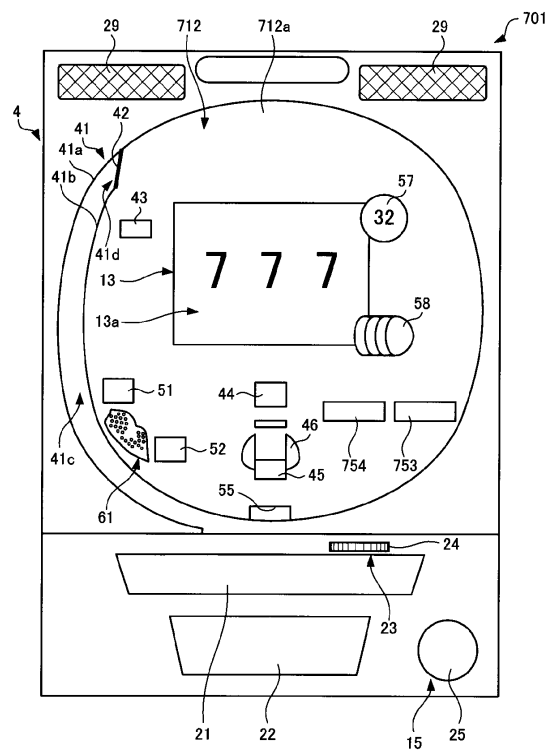
【図 88】



【図 89】



【図 90】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 0 9 - 8 2 6 4 2 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 1 2 6 4 4 4 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 1 8 9 0 0 6 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2