

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5623787号
(P5623787)

(45) 発行日 平成26年11月12日(2014.11.12)

(24) 登録日 平成26年10月3日(2014.10.3)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 43 頁)

(21) 出願番号	特願2010-118908 (P2010-118908)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成22年5月25日 (2010. 5. 25)		京楽産業. 株式会社
(65) 公開番号	特開2011-244904 (P2011-244904A)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(43) 公開日	平成23年12月8日 (2011. 12. 8)	(74) 代理人	100104880
審査請求日	平成25年4月26日 (2013. 4. 26)		弁理士 古部 次郎
		(74) 代理人	100107216
			弁理士 伊與田 幸穂
		(74) 代理人	100125346
			弁理士 尾形 文雄
		(72) 発明者	蟹江 小五郎
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	森本 良
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球による遊技の進行制御に応じて当該遊技に伴う演出制御が行われ、当該演出制御による画像が画像表示部に表示される遊技機であって、

遊技球が入球する始動口と、

前記始動口への遊技球の入球により入賞したことを検出する検出手段と、

前記検出手段により検出される前記始動口への入賞に対応して大当たり抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による大当たり抽選の結果を示す図柄が変動するのに伴って行われる前記画像表示部での変動演出の内容を特定する変動演出情報を取得する取得手段と、

前記取得手段により取得される前記変動演出情報で特定される変動演出の内容が行われる際に前記画像表示部での背景演出として、内部状態が遊技者にとって有利であることを示唆する第1の背景演出および遊技者にとって有利でないことを示唆する第2の背景演出を実行する実行手段と、

前記第1の背景演出にて行われる変動演出の内容を特定するための複数種類の前記変動演出情報を含む第1のデータ群と前記第2の背景演出にて行われる変動演出の内容を特定するための複数種類の前記変動演出情報を含む第2のデータ群とを保持する保持手段と、

前記始動口への入賞に対応して行われる演出制御抽選の結果に応じ、前記取得手段が取得する前記変動演出情報として前記保持手段の前記第1のデータ群のものをを用いるか前記第2のデータ群のものをを用いるかを示す指示情報を生成する生成手段と、

10

20

前記実行手段による前記第1の背景演出から前記第2の背景演出に切り換える転落時期を、前記取得手段により取得される前記変動演出情報を基に変更する変更手段と、
を備え、

前記抽選手段による前記大当たり抽選の結果が所定の場合に前記生成手段は前記第1のデータ群を用いることを示す指示情報である第1指示情報を前記演出制御抽選の結果によらずに生成し、かつ、当該所定の場合のその後の図柄変動が所定回数に達するまでに前記第2のデータ群を用いることを示す指示情報である第2指示情報を当該演出制御抽選の結果により生成しない場合は当該所定回数に達するときに当該演出制御抽選の結果によらずに当該生成手段が当該第2指示情報を生成すると共に前記変更手段が前記転落時期を当該所定回数に達するときよりも遅延させるように変更することを特徴とする遊技機。

10

【請求項2】

前記変更手段は、前記大当たり抽選の結果が前記所定の場合に前記第1指示情報が前記生成手段により生成された後の図柄変動が前記所定回数に達するまでに前記第2指示情報が生成される場合は前記転落時期を当該第2指示情報が生成されたときに変更することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技球の入賞によって大当たりの抽選を行うパチンコ遊技機等の遊技機に関するものである。

20

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機では、遊技球が始動口に入賞することにより大当たりの抽選が行われる。この大当たり抽選に当選すると、遊技機は、大入賞口が開放されて、多くの賞球を獲得し得る大当たり遊技状態となる。この大当たり遊技状態の終了後、改めて大当たり抽選が行われた場合における大当たりの当選確率が高確率に変動（確率変動）する遊技機が存在する。このような遊技機では、一般に、液晶画面の表示等を用いて、遊技機の内部状態が確率変動した状態（確変遊技状態）であることを遊技者に知らせる確変報知演出が行われ、遊技者の期待感を高めている。このような遊技機では、大当たりの抽選結果が、趣向を凝らした種々の演出によって遊技者に報知される（例えば特許文献1参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2004-283544号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ここで、確変状態であっても確変報知演出を行わない期間を設定し、その期間内に確変状態となっている可能性があることを報知する確変潜伏演出が行われる遊技機も知られている。このようなパチンコ遊技機では、本来遊技者の期待感が高まるはずの確変状態の遊技が消化ゲーム的な意味合いをもつことを防止し、確変状態遊技時の興趣性をより高めている。

40

【0005】

このような確変潜伏演出が行われる遊技機では、大入賞口が例えば2回連続的に開閉することを契機に通常の演出とは異なる特別な演出を所定期間行うことで、もしかしたら確変状態であるかもしれないという遊技者の期待感が高まることを期待できる。そして、所定期間の特別な演出が終了すると通常の演出に戻る。そのような特別な演出から通常の演出に戻る場合にいわゆる法則くずれが生じないように演出の一体性を確保することは、大入賞口が例えば15回連続的に開閉する長当たりの場合の終了時とは異なり、困難であるといえる。

50

【 0 0 0 6 】

本発明は、このような課題を解決するためになされたものであり、内部状態が遊技者にとって有利な状態であることを示唆する演出から有利でない状態であることを示唆する演出に戻る際に演出の一体性を確保することが可能な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 7 】

本発明が適用される遊技機は、遊技球による遊技の進行制御に応じて当該遊技に伴う演出制御が行われ、当該演出制御による画像が画像表示部 1 1 4 に表示される遊技機 1 0 0 であって、遊技球が入球する始動口 1 2 1 , 1 2 2 と、前記始動口 1 2 1 , 1 2 2 への遊技球の入球により入賞したことを検出する検出手段 2 1 1 , 2 1 2 と、前記検出手段 2 1 1 , 2 1 2 により検出される前記始動口 1 2 1 , 1 2 2 への入賞に対応して大当たり抽選を行う抽選手段 2 3 1 と、前記抽選手段 2 3 1 による大当たり抽選の結果を示す図柄が変動するのに伴って行われる前記画像表示部 1 1 4 での変動演出の内容を特定する変動演出情報を取得する取得手段 3 0 1 と、前記取得手段 3 0 1 により取得される前記変動演出情報で特定される変動演出の内容が行われる際に前記画像表示部 1 1 4 での背景演出として、内部状態が遊技者にとって有利であることを示唆する第 1 の背景演出および遊技者にとって有利でないことを示唆する第 2 の背景演出を実行する実行手段 3 0 1 と、前記第 1 の背景演出にて行われる変動演出の内容を特定するための複数種類の前記変動演出情報を含む第 1 のデータ群と前記第 2 の背景演出にて行われる変動演出の内容を特定するための複数種類の前記変動演出情報を含む第 2 のデータ群とを保持する保持手段 3 0 2 と、前記始動口 1 2 1 , 1 2 2 への入賞に対応して行われる演出制御抽選の結果に応じ、前記取得手段 3 0 1 が取得する前記変動演出情報として前記保持手段 3 0 2 の前記第 1 のデータ群のものをを用いるか前記第 2 のデータ群のものをを用いるかを示す指示情報を生成する生成手段 3 0 1 と、前記実行手段 3 0 1 による前記第 1 の背景演出から前記第 2 の背景演出に切り換える転落時期を、前記取得手段 3 0 1 により取得される前記変動演出情報を基に変更する変更手段 3 0 1 と、を備え、前記抽選手段 2 3 1 による前記大当たり抽選の結果が所定の場合に前記生成手段 3 0 1 は前記第 1 のデータ群を用いることを示す指示情報である第 1 指示情報を前記演出制御抽選の結果によらずに生成し、かつ、当該所定の場合のその後の図柄変動が所定回数に達するまでに前記第 2 のデータ群を用いることを示す指示情報である第 2 指示情報を当該演出制御抽選の結果により生成しない場合は当該所定回数に達するときに当該演出制御抽選の結果によらずに当該生成手段 3 0 1 が当該第 2 指示情報を生成すると共に前記変更手段 3 0 1 が前記転落時期を当該所定回数に達するときよりも遅延させるように変更することを特徴とすることができる。

ここで、前記変更手段 3 0 1 は、前記大当たり抽選の結果が前記所定の場合に前記第 1 指示情報が前記生成手段 3 0 1 により生成された後の図柄変動が前記所定回数に達するまでに前記第 2 指示情報が生成される場合は前記転落時期を当該第 2 指示情報が生成されたときに変更することを特徴とすることができる。

【 0 0 0 8 】

なお、本欄における上記符号は、本発明の説明に際して例示的に付したものであり、この符号により本発明が減縮されるものではない。

【発明の効果】

【 0 0 0 9 】

本発明によれば、内部状態が遊技者にとって有利な状態であることを示唆する演出から有利でない状態であることを示唆する演出に戻る際に演出の一体性を確保することが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

【図 1】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の概略正面図である。

【図 2】本実施の形態のパチンコ遊技機の部分平面拡大図である。

【図 3】本実施の形態のパチンコ遊技機の制御ユニットの内部構成を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図4】本実施の形態の遊技制御部の機能構成を示すブロック図である。
- 【図5】本実施の形態の遊技制御部の主要動作を示すフローチャートである。
- 【図6】始動口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図7】ゲートスイッチ処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図8】特別図柄処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図9】大当たり判定処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図10】変動パターン選択処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図11】停止中処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図12】客待ち設定処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図13】普通図柄処理の内容を示すフローチャートである。 10
- 【図14】大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図15】遊技状態設定処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図16】電動チューリップ処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図17】本実施の形態で用いられる乱数の構成例を示す図である。
- 【図18】演出制御部の動作を示すフローチャートである。
- 【図19】コマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図20】本実施の形態におけるモードフラグの設定例を示す図である。
- 【図21】演出選択処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図22】変動演出終了中処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図23】当たり演出選択処理の内容を示すフローチャートである。 20
- 【図24】エンディング演出選択処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図25】客待ちコマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図26】演出ボタン処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図27-1】小当たり後モード処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図27-2】小当たり後モード処理の内容を示すフローチャートである。
- 【図28】通常時テーブルおよび小当たり後テーブルの構成例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0011】
- 以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について詳細に説明する。
- 〔遊技機の基本構成〕 30
- 図1は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機100の概略正面図である。
- 同図に示す遊技機の一例としてのパチンコ遊技機100は、遊技者の指示操作により打ち出された遊技球が入賞すると賞球を払い出すように構成されたものである。このパチンコ遊技機100は、遊技球が打ち出される遊技盤110と、遊技盤110を囲む枠部材150とを備えている。遊技盤110は、枠部材150に着脱自在に取り付けられている。
- 【0012】
- 遊技盤110は、前面に、遊技球により遊技を行うための遊技領域111と、下方から発射された遊技球が上昇して遊技領域111の上部位置へ向かう通路を形成するレール部材112と、遊技領域111の右側に遊技球を案内する案内部材113とを備えている。
- 本実施の形態では、遊技者により視認され易い遊技領域111の位置に、演出のための各種の画像を表示する画像表示部114が配設されている。この画像表示部114は、液晶ディスプレイ等による表示画面を備え、遊技者によるゲームの進行に伴い、例えば、図柄抽選結果（図柄変動結果）を遊技者に報知するための装飾図柄を表示したり、キャラクターの登場やアイテムの出現による演出画像を表示したりする。 40
- また、遊技盤110の前面に、各種の演出に用いられる可動役物115および盤ランプ116を備えている。可動役物115は、遊技盤110上で動作することにより各種の演出を行い、また、盤ランプ116は、発光することで各種の演出を行う。
- 【0013】
- 遊技領域111には、遊技球が落下する方向に変化を与えるための図示しない遊技くぎおよび風車等が配設されている。また、遊技領域111には、入賞や抽選に関する種々の 50

役物が所定の位置に配設されている。また、遊技領域 1 1 1 には、遊技領域 1 1 1 に打ち出された遊技球のうち入賞しなかったものを遊技領域 1 1 1 の外に排出する排出口 1 1 7 が配設されている。

【 0 0 1 4 】

本実施の形態では、入賞や抽選に関する種々の役物として、遊技球が入ると入賞して特別図柄抽選（大当たり抽選）が始動する始動口の一例としての第 1 始動口 1 2 1 および第 2 始動口 1 2 2 と、遊技球が通過すると普通図柄抽選（開閉抽選）が始動するゲート 1 2 4 と、が遊技盤 1 1 0 に配設されている。ここにいう第 1 始動口 1 2 1 および第 2 始動口 1 2 2 とは、予め定められた 1 の特別図柄表示器を作動させることとなる遊技球の入賞に係る入賞口をいう。

10

第 2 始動口 1 2 2 は、チューリップの花の形をした一對の羽根が電動ソレノイドにより開閉すると共に点灯する普通電動役物としての電動チューリップ 1 2 3 を備えている。電動チューリップ 1 2 3 は、羽根が閉じていると、遊技球が第 2 始動口 1 2 2 へ入り難い一方で、羽根が開くと第 2 始動口 1 2 2 の入口が拡大して遊技球が第 2 始動口 1 2 2 へ入り易くなるように構成されている。そして、電動チューリップ 1 2 3 は、普通図柄抽選に当選すると、点灯ないし点滅しながら羽根が規定時間（例えば 6 秒間）および規定回数（例えば 3 回）だけ開く。

【 0 0 1 5 】

なお、パチンコ遊技機 1 0 0 は、所定の条件下で、特別図柄抽選において大当たりに当選する大当たり確率が変動する場合（低確状態（例えば 3 0 0 分の 1）から高確状態（例えば 3 0 分の 1）への変動）がある。また、パチンコ遊技機 1 0 0 は、所定の条件下で、特別図柄抽選時の特別図柄変動時間が短縮されたり、普通図柄抽選時の当選する確率が高まったり、普通図柄抽選時の普通図柄変動時間が短縮されたり、電動チューリップ 1 2 3 の羽根の開時間が延長されたり、電動チューリップ 1 2 3 の羽根が開く回数が増えたりする場合がある。

20

【 0 0 1 6 】

また、本実施の形態では、入賞や抽選に関するその他の役物として、特別図柄抽選の結果に応じて開放する特別電動役物としての大入賞口 1 2 5 と、遊技球が入賞しても抽選が始動しない普通入賞口 1 2 6 と、が遊技盤 1 1 0 に配設されている。

なお、本実施の形態では、遊技領域 1 1 1 に第 1 始動口 1 2 1 および第 2 始動口 1 2 2 が配設されているが、いずれか一方のみを配設する構成例やさらに他の始動口を配設する構成例も考えられる。また、本実施の形態では、遊技領域 1 1 1 に大入賞口 1 2 5 が 1 つ配設されているが、大入賞口 1 2 5 を複数配設する構成例も考えられる。

30

本実施の形態では、遊技盤 1 1 0 の右下の位置に、抽選結果や保留数に関する表示を行う表示器 1 3 0 が配設されている。

【 0 0 1 7 】

また、遊技盤 1 1 0 の裏面には、内部抽選および当選の判定等を行う遊技制御基板、演出を統括的に制御する演出制御基板、画像および音による演出を制御する画像制御基板、各種のランプおよび可動役物 1 1 5 による演出を制御するランプ制御基板などの図示しない各種の基板等が取り付けられる。また、遊技盤 1 1 0 の裏面には、供給された 2 4 V の AC 電源を DC 電源に変換して各種の基板等に出力するスイッチング電源（不図示）が配設されている。

40

【 0 0 1 8 】

枠部材 1 5 0 は、遊技者がハンドル 1 5 1 に触れてレバー 1 5 2 を時計方向に回転させる操作を行うとその操作角度に応じた打球力にて遊技球を所定の時間間隔（例えば 1 分間に 1 0 0 個）で電動発射する発射装置（不図示）を備えている。また、枠部材 1 5 0 は、遊技者のレバー 1 5 2 による操作と連動したタイミングで発射装置に遊技球を 1 つずつ順に供給する供給装置（不図示）と、供給装置が発射装置に供給する遊技球を一時的に溜めておく皿 1 5 3（図 2 参照）と、を備えている。この皿 1 5 3 には、例えば払い出しユニットによる払出球が払い出される。

50

なお、本実施の形態では、皿 153 を上下皿一体で構成しているが、上皿と下皿とを分離する構成例も考えられる。また、発射装置のハンドル 151 を所定条件下で発光させる構成例も考えられる。

【0019】

また、枠部材 150 は、発射装置のハンドル 151 に遊技者が触れている状態であっても遊技球の発射を一時的に停止させるための停止ボタン 154 と、皿 153 に溜まっている遊技球を箱（不図示）に落下させて取り出すための取り出しボタン 155 と、を備えている。

また、枠部材 150 は、パチンコ遊技機 100 の遊技状態や状況を告知したり各種の演出を行ったりするスピーカ 156 および枠ランプ 157 を備えている。スピーカ 156 は、楽曲や音声、効果音による各種の演出を行い、また、枠ランプ 157 は、点灯点滅によるパターンや発光色の違い等で光による各種の演出を行う。なお、枠ランプ 157 については、光の照射方向を変更する演出を行うことを可能にする構成例が考えられる。

また、枠部材 150 は、遊技盤 110 を遊技者と隔てるための透明板（不図示）を備えている。

【0020】

図 2 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 100 を説明する図であり、(a) は、遊技盤 110 の右下に配設された表示器 130 の一例を示す拡大図であり、(b) は、パチンコ遊技機 100 の部分平面図である。

パチンコ遊技機 100 の表示器 130 は、図 2 の (a) に示すように、第 1 始動口 121 の入賞に対応して作動する第 1 特別図柄表示器 221 と、第 2 始動口 122 の入賞に対応して作動する第 2 特別図柄表示器 222 と、ゲート 124 の通過に対応して作動する普通図柄表示器 223 と、を備えている。第 1 特別図柄表示器 221 は、第 1 始動口 121 の入賞による特別図柄を変動表示しその抽選結果を表示する。第 2 特別図柄表示器 222 は、第 2 始動口 122 の入賞による特別図柄を変動表示しその抽選結果を表示する。普通図柄表示器 223 は、遊技球がゲート 124 を通過することにより普通図柄を変動表示しその抽選結果を表示する。第 1 特別図柄表示器 221、第 2 特別図柄表示器 222 および普通図柄表示器 223 の各々は、LED 表示装置で構成され、その点灯態様によって各抽選結果を表す図柄が表示される。

【0021】

また、表示器 130 は、第 1 特別図柄表示器 221 での保留に対応して作動する第 1 特別図柄保留表示器 218 と、第 2 特別図柄表示器 222 での保留に対応して作動する第 2 特別図柄保留表示器 219 と、普通図柄表示器 223 での保留に対応して作動する普通図柄保留表示器 220 と、を備えている。第 1 特別図柄保留表示器 218、第 2 特別図柄保留表示器 219 および普通図柄保留表示器 220 の各々は、LED 表示装置で構成され、その点灯態様によって保留数が表示される。

【0022】

ここで、保留について説明する。特別図柄や普通図柄の変動表示動作中（入賞 1 回分の変動表示が行なわれている間）にさらに他の遊技球による入賞があると、その入賞した遊技球に対する図柄の変動表示動作は、先に入賞した遊技球に対する変動表示動作が終了するまで、規定個数（例えば 4 個）を限度に保留される。このような保留がなされていることおよびその保留の数（未抽選数）が、第 1 特別図柄保留表示器 218、第 2 特別図柄保留表示器 219 および普通図柄保留表示器 220 に表示される。

【0023】

パチンコ遊技機 100 の枠部材 150 は、遊技者が演出に対する入力を行うための入力装置を備えている。図 2 の (b) に示すように、本実施の形態では、入力装置の一例として、演出ボタン 161 と、演出ボタン 161 に隣接し、略十字に配列された複数のキーからなる演出キー 162 と、が枠部材 150 に配設されている。演出キー 162 は、その中央に 1 つの中央キーを配置し、また、中央キーの周囲に略同一形状の 4 つの周囲キーを配置して構成されている。遊技者は、4 つの周囲キーを操作することにより、画像表示部 1

10

20

30

40

50

14に表示されている複数の画像のいずれかを選ぶことが可能であり、また、中央キーを操作することにより、選んだ画像を情報として入力することが可能である。

【0024】

〔制御ユニットの構成〕

次に、パチンコ遊技機100での動作制御や信号処理を行う制御ユニットについて説明する。

図3は、制御ユニットの内部構成を示すブロック図である。同図に示すように、制御ユニットは、メイン制御手段として、内部抽選および当選の判定等といった払い出す賞球数に関する各種制御を行う遊技制御部200を備えている。また、サブ制御手段として、演出を統括的に制御する演出制御部300と、画像および音響を用いた演出を制御する画像/音響制御部310と、各種のランプおよび可動役物115を用いた演出を制御するランプ制御部320と、払出球の払い出し制御を行う払出制御部400と、を備えている。

10

【0025】

前述したように、遊技制御部200、演出制御部300、画像/音響制御部310、ランプ制御部320、および払出制御部400各々は、遊技盤110の後面に配設されたメイン基板としての遊技制御基板、サブ基板としての演出制御基板、画像制御基板、ランプ制御基板、および払出制御基板において個別に構成されている。

【0026】

〔遊技制御部の構成・機能〕

遊技制御部200は、内部抽選および当選の判定等といった払い出し賞球数に関連する各種制御を行う際の演算処理を行うCPU201と、CPU201にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたROM202と、CPU201の作業用メモリ等として用いられるRAM203と、を備えている。

20

遊技制御部200は、第1始動口121または第2始動口122に遊技球が入賞すると特別図柄抽選を行い、特別図柄抽選での当選が否かの判定結果を演出制御部300に送る。また、特別図柄抽選時の当選確率の変動設定(例えば30分の1から30分の1への変動設定)、特別図柄抽選時の特別図柄変動時間の短縮設定、および普通図柄抽選時の普通図柄変動時間の短縮設定を行い、設定内容を演出制御部300に送る。

さらに、遊技制御部200は、電動チューリップ123の羽根の開時間の延長、および電動チューリップ123の羽根が開く回数の設定、さらには羽根が開く際の開閉動作間隔の設定を制御する。また、遊技球が連続的に第1始動口121または第2始動口122へ入賞したときの未抽選分の限度個数(例えば4個)までの保留や、遊技球が連続的にゲート124を通過したときの未抽選分の限度個数(例えば4個)までの保留を設定する。

30

また、遊技制御部200は、特別図柄抽選の結果に応じて、大入賞口125が所定条件(例えば30秒経過または遊技球10個の入賞)を満たすまで開状態を維持するラウンドを所定回数だけ繰り返すように制御する。さらには、大入賞口125が開く際の開閉動作間隔を制御する。

【0027】

さらに、遊技制御部200は、第1始動口121、第2始動口122、大入賞口125および普通入賞口126に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に応じて1つの遊技球当たり所定数の賞球を払い出すように、払出制御部400に対する指示を行う。例えば、第1始動口121に遊技球が入賞すると3個の賞球、第2始動口122に遊技球が入賞すると4個の賞球、大入賞口125に遊技球が入賞すると13個の賞球、普通入賞口126に遊技球が入賞すると10個の賞球をそれぞれ払い出すように、払出制御部400に指示命令(コマンド)を送る。なお、ゲート124を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しは払出制御部400に指示しない。

40

払出制御部400が遊技制御部200の指示に従って賞球の払い出しを行った場合には、遊技制御部200は、払い出した賞球の個数に関する情報を払出制御部400から取得する。それにより、払い出した賞球の個数を管理する。

【0028】

50

遊技制御部 200 には、図 2 に示すように、第 1 始動口 121 への遊技球の入賞を検出する検出手段の一例としての第 1 始動口検出部（第 1 始動口スイッチ（SW））211 と、第 2 始動口 122 への遊技球の入賞を検出する検出手段の一例としての第 2 始動口検出部（第 2 始動口スイッチ（SW））212 と、電動チューリップ 123 を開閉する電動チューリップ開閉部 213 と、ゲート 124 への遊技球の通過を検出するゲート検出部（ゲートスイッチ（SW））214 と、が接続されている。

さらに、遊技制御部 200 には、大入賞口 125 への遊技球の入賞を検出する大入賞口検出部（大入賞口スイッチ（SW））215 と、大入賞口 125 を閉状態と突出傾斜した開状態とに設定する大入賞口開閉部 216 と、普通入賞口 126 への遊技球の入賞を検出する普通入賞口検出部（普通入賞口スイッチ（SW））217 と、が接続されている。

10

【0029】

また、遊技制御部 200 には、第 1 始動口 121 への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選（大当たり抽選）の未抽選分の保留個数を限度個数内（例えば 4 個）で表示する第 1 特別図柄保留表示器 218 と、第 2 始動口 122 への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選の未抽選分の保留個数を限度個数内で表示する第 2 特別図柄保留表示器 219 と、ゲート 124 への遊技球の通過により始動した普通図柄抽選（開閉抽選）が始動する未抽選分の保留個数を限度個数内で表示する普通図柄保留表示器 220 と、が接続されている。

さらに、遊技制御部 200 には、第 1 始動口 121 への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選の結果を表示する第 1 特別図柄表示器 221 と、第 2 始動口 122 への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選の結果を表示する第 2 特別図柄表示器 222 と、普通図柄抽選の結果を表示する普通図柄表示器 223 と、パチンコ遊技機 100 の状態を表示する状態表示器 224 と、が接続されている。

20

【0030】

そして、第 1 始動口スイッチ 211、第 2 始動口スイッチ 212、ゲートスイッチ 214、大入賞口スイッチ 215 および普通入賞口スイッチ 217 にて検出された検出信号が、遊技制御部 200 に送られる。また、遊技制御部 200 からの制御信号が、電動チューリップ開閉部 213、大入賞口開閉部 216、第 1 特別図柄保留表示器 218、第 2 特別図柄保留表示器 219、普通図柄保留表示器 220、第 1 特別図柄表示器 221、第 2 特別図柄表示器 222、普通図柄表示器 223 および状態表示器 224 に送られる。それにより、遊技制御部 200 は、上記した払い出し賞球数に関連する各種制御を行う。

30

【0031】

さらに、遊技制御部 200 には、ホールに設置されたホストコンピュータ（不図示）に対して各種の情報を送信する盤用外部情報端子基板 250 が接続されている。そして、遊技制御部 200 は、払出制御部 400 から取得した払い出した賞球数に関する情報や遊技制御部 200 の状態等を示す情報を、盤用外部情報端子基板 250 を介してホストコンピュータに送信する。

【0032】

〔演出制御部の構成・機能〕

次に、演出制御部 300 は、演出を制御する際の演算処理を行う CPU 301 と、CPU 301 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 302 と、CPU 301 の作業用メモリ等として用いられる RAM 303 と、日時を計測するリアルタイムクロック（RTC）304 と、を備えている。なお、CPU 301 は、取得手段の一例であり、実行手段の一例であり、変更手段の一例である。

40

演出制御部 300 は、例えば遊技制御部 200 から送られる特別図柄抽選での当選か否かの判定結果に基づいて、演出内容を設定する。その際、演出ボタン等（演出ボタン 161 および演出キー 162）を用いたユーザからの操作入力を受けて、操作入力に応じた演出内容を設定する場合もある。その際、演出ボタン等を用いたユーザからの操作入力を受けて、操作入力に応じた演出内容を設定する場合もある。この場合、例えば演出ボタン等のコントローラ（不図示）から操作に応じた信号（操作信号）を受け付け、この操作信号

50

により識別される操作内容を演出の設定に反映させる。また、遊技が所定期間中断された場合には、演出の一つとして客待ち用の画面表示の設定を指示する。

さらには、遊技制御部 200 が特別図柄抽選時の当選確率を変動させた場合、特別図柄抽選時の特別図柄変動時間を短縮させた場合、および普通図柄抽選時の普通図柄変動時間を短縮させた場合には、演出制御部 300 は設定された内容に対応させて演出内容を設定する。

また、演出制御部 300 は、設定した演出内容の実行を指示するコマンドを画像 / 音響制御部 310 およびランプ制御部 320 に送る。

【0033】

〔画像 / 音響制御部の構成・機能〕

画像 / 音響制御部 310 は、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処理を行う CPU 311 と、CPU 311 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 312 と、CPU 311 の作業用メモリ等として用いられる RAM 313 と、を備えている。

そして、画像 / 音響制御部 310 は、演出制御部 300 から送られたコマンドに基づいて、画像表示部 114 に表示する画像およびスピーカ 156 から出力する音響を制御する。

具体的には、画像 / 音響制御部 310 の ROM 312 には、画像表示部 114 において遊技中に表示する図柄画像や背景画像、遊技者に抽選結果を報知するための装飾図柄、遊技者に予告演出を表示するためのキャラクタやアイテム等といった画像データが記憶されている。さらには、画像データと同期させて、または画像データとは独立にスピーカ 156 から出力させる楽曲や音声、さらにはジングル等の効果音等といった各種音響データが記憶されている。CPU 311 は、ROM 312 に記憶された画像データや音響データの中から、演出制御部 300 から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。さらには、読み出した画像データを用いて背景画像表示、図柄画像表示、図柄画像変動、およびキャラクタ / アイテム表示等のための画像処理と、読み出した音響データを用いた音声処理とを行う。

そして、画像 / 音響制御部 310 は、画像処理された画像データにより画像表示部 114 での画面表示を制御する。また、音声処理された音響データによりスピーカ 156 から出力される音響を制御する。

【0034】

〔ランプ制御部の構成・機能〕

ランプ制御部 320 は、盤ランプ 116 や枠ランプ 157 の発光、および可動役物 115 の動作を制御する際の演算処理を行う CPU 321 と、CPU 321 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 322 と、CPU 321 の作業用メモリ等として用いられる RAM 323 と、を備えている。

そして、ランプ制御部 320 は、演出制御部 300 から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ 116 や枠ランプ 157 の点灯 / 点滅や発光色等を制御する。また、可動役物 115 の動作を制御する。

具体的には、ランプ制御部 320 の ROM 322 には、演出制御部 300 にて設定される演出内容に応じた盤ランプ 116 や枠ランプ 157 での点灯 / 点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ（発光パターンデータ）が記憶されている。CPU 321 は、ROM 322 に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部 300 から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ランプ制御部 320 は、読み出した発光パターンデータにより盤ランプ 116 や枠ランプ 157 の発光を制御する。

また、ランプ制御部 320 の ROM 322 には、演出制御部 300 にて設定される演出内容に応じた可動役物 115 の動作パターンデータが記憶されている。CPU 321 は、可動役物 115 に対しては、読み出した動作パターンデータによりその動作を制御する。

【0035】

〔払出制御部の構成・機能〕

10

20

30

40

50

払出制御部 400 は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行う CPU 401 と、CPU 401 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 402 と、CPU 401 の作業用メモリ等として用いられる RAM 403 と、を備えている。

そして、払出制御部 400 は、遊技制御部 200 から送られたコマンドに基づいて、払出球の払い出しを制御する。

具体的には、払出制御部 400 は、遊技制御部 200 から、遊技球が入賞した場所（第 1 始動口 121 等）に応じた所定数の賞球を払い出すコマンドを取得する。そして、コマンドに指定された数だけの賞球を払い出すように払出駆動部 411 を制御する。ここでの払出駆動部 411 は、遊技球の貯留部から遊技球を送り出す駆動モータで構成される。

【0036】

また、払出制御部 400 には、払出駆動部 411 により遊技球の貯留部から実際に払い出された賞球の数を検出する払出球検出部 412 と、貯留部（不図示）での遊技球の貯留の有無を検出する球有り検出部 413 と、遊技者が遊技する際に使用する遊技球や払い出された賞球が保持される皿 153 が満タン状態に有るか否かを検出する満タン検出部 414 と、が接続されている。そして、払出制御部 400 は、払出球検出部 412、球有り検出部 413 および満タン検出部 414 にて検出された検出信号を受け取り、これらの検出信号に応じた所定の処理を行う。

さらに、払出制御部 400 には、ホールに設置されたホストコンピュータに対して各種の情報を送信する枠用外部情報端子基板 450 が接続されている。そして、払出制御部 400 は、例えば払出駆動部 411 に対して払い出すように指示した賞球数に関する情報や払出球検出部 412 にて検出された実際に払い出された賞球数に関する情報等を枠用外部情報端子基板 450 を介してホストコンピュータに送信する。また、遊技制御部 200 に対しても、同様の情報を送信する。

【0037】

〔遊技制御部の機能構成〕

続いて、遊技制御部 200 の機能構成を説明する。

図 4 は、遊技制御部 200 の機能構成を示すブロック図である。同図に示すように、遊技制御部 200 は、各種抽選処理を実行する機能部として、特別図柄抽選部 231 と、普通図柄抽選部 232 と、特別図柄変動制御部 233 と、特別図柄抽選結果判定部 234 と、普通図柄制御部 237 と、を備えている。特別図柄抽選部 231 は、抽選手段の一例である。

また、遊技制御部 200 は、特別図柄変動に伴う処理を実行する機能部として、変動パターン選択部 235 と、遊技進行制御部 236 と、を備えている。

さらに、遊技制御部 200 は、各種役物の動作制御や賞球等に関するデータ処理を実行する機能部として、大入賞口動作制御部 238 と、電動チューリップ動作制御部 239 と、賞球処理部 240 と、出力制御部 241 と、乱数制御部 242 と、を備えている。

【0038】

特別図柄抽選部 231 は、第 1 始動口 121 や第 2 始動口 122 に遊技球が入賞した場合に、特別図柄の抽選を行う。

普通図柄抽選部 232 は、ゲート 124 を遊技球が通過した場合に、普通図柄抽選を行う。

特別図柄変動制御部 233 は、特別図柄の抽選が行われた場合に、その抽選結果に応じて特別図柄の変動を制御する。

【0039】

特別図柄抽選結果判定部 234 は、特別図柄の抽選が行われた場合に、その抽選結果が「大当たりか否か」、「大当たりで当選した場合の大当たりの種類」、「大当たりで当選していない場合での小当たりかはずれか」を判定する。

ここで、「大当たり」は、大当たり遊技の終了後に発生する遊技状態に応じて複数の種類に分けられる。具体的には、特別図柄の変動時間が短縮される時短遊技状態の有無および大当たりの当選確率が高確率に変動した確変遊技状態の有無の組み合わせによって大当

10

20

30

40

50

たりの種類が決まる。すなわち、大当たりの種類としては、大当たり遊技の終了後に、時短遊技状態および確変遊技状態の両方が発生する大当たり、時短遊技状態のみが発生する大当たり、確変遊技状態のみが発生する大当たり、時短遊技状態および確変遊技状態のいずれも発生しない大当たりが有り得る。以下、これらの大当たりを区別する場合は、大当たり遊技の終了後に発生する遊技状態に基づき、「時短有り」、「時短無し」、「確変有り」、「確変無し」等と記載して区別する。これらの大当たりは、各々個別の特別図柄に対応付けられており、特別図柄抽選において当選した特別図柄の種類に応じて大当たりの種類が確定する。

【 0 0 4 0 】

また、「大当たり」は、大当たり遊技の時間が長く多量の遊技球の払い出しが期待できる大当たりと、大当たり遊技の時間が短く遊技球の払出がほとんど期待できない大当たりとに分けられる場合がある。前者は「長当たり」と呼ばれ、後者は「短当たり」と呼ばれる。例えば、「長当たり」では、大入賞口 1 2 5 の開状態が所定条件（例えば一定時間経過または一定個数の遊技球の入賞）を満たすまで維持されるラウンドが所定回数繰り返される。また、「短当たり」では、一定時間だけ大入賞口 1 2 5 が開状態となるラウンドが所定回数繰り返される。通常、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態が発生する（時短有り）大当たりは長当たりとなり、時短遊技状態が発生しない（時短無し）大当たりは短当たりとなる。

【 0 0 4 1 】

なお、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態が発生する（確変有り）大当たりは「確変大当たり」とも呼ばれ、確変遊技状態が発生しない（確変無し）大当たりは「通常大当たり」とも呼ばれる。また、遊技の態様によっては、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態のみが発生し、時短遊技状態が発生しない（確変有り + 時短無し）大当たりは「潜伏確変大当たり」、「突然確変（突確）大当たり」等とも呼ばれる。さらに、「確変大当たり」において、大入賞口 1 2 5 が開状態となるラウンド数に基づき、「1 5 ラウンド（1 5 R）確変大当たり」、「2 ラウンド（2 R）確変大当たり」等のように区別される場合もある。

【 0 0 4 2 】

また、大当たりに当選していない場合の「小当たり」は、例えば大入賞口 1 2 5 の開閉が所定回数行われる小当たり遊技が行われ、終了した後においても小当たり当選時の遊技状態を継続する当たりである。すなわち、小当たり当選時の遊技状態が確変遊技状態である場合には、小当たり遊技の終了後においても確変遊技状態が継続され、遊技状態は移行しない。同様に、小当たりの当選時の遊技状態が確率変動も時間短縮もしていない通常の遊技状態（通常遊技状態）である場合には、小当たり遊技の終了後においても通常遊技状態が継続され、遊技状態は移行しない。

また、「はずれ」では、「大当たり」でも「小当たり」でもなく、遊技者に有利となる上記の遊技状態の何れも設定されない。

【 0 0 4 3 】

変動パターン選択部 2 3 5 は、特別図柄の抽選結果が「大当たり」であった場合に、第 1 特別図柄表示器 2 2 1 や第 2 特別図柄表示器 2 2 2 にて表示する特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択する。また、「リーチ演出を行うか否か」を判定する。ここでの「リーチ演出」とは、遊技者に大当たりを期待させるための画像表示部 1 1 4 等にて行われる演出である。

遊技進行制御部 2 3 6 は、各遊技状態において遊技の進行を制御する。

【 0 0 4 4 】

普通図柄制御部 2 3 7 は、普通図柄の抽選が行われた場合に、普通図柄の抽選結果が「当選かはずれであるか」を判定する。また、その抽選結果に応じて普通図柄の変動を制御する。この普通図柄抽選の当選確率は、主に時短遊技状態において行われる、電動チューリップ 1 2 3 の開放による第 2 始動口 1 2 2 への入賞サポート（いわゆる電チューサポート）がある場合には高くなる。

10

20

30

40

50

「当選」と判定された場合には、電動チューリップ 1 2 3 を規定時間および規定回数だけ開放し、第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の入賞確率が高まる状態を発生させる。上記の入賞サポート（電チューサポート）時には、この規定回数や規定時間が増える。また、「はずれ」と判定された場合には、電動チューリップ 1 2 3 のこのような開放状態は発生しない。

【 0 0 4 5 】

大入賞口動作制御部 2 3 8 は、大入賞口 1 2 5 の開放動作を制御する。

電動チューリップ動作制御部 2 3 9 は、電動チューリップ 1 2 3 の開放動作を制御する。

賞球処理部 2 4 0 は、入賞や抽選に関する種々の役物への入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しを制御する。 10

出力制御部 2 4 1 は、遊技制御部 2 0 0 から演出制御部 3 0 0 および払出制御部 4 0 0 へ制御用コマンドの出力を制御する。

乱数制御部 2 4 2 は、メイン制御手段やサブ制御手段による処理で用いられる各種の乱数値の更新を制御する。

【 0 0 4 6 】

〔遊技機の基本動作〕

次に、上記のように構成されたパチンコ遊技機 1 0 0 の基本動作を説明する。

パチンコ遊技機 1 0 0 の基本的な動作は、メイン制御手段である遊技制御部 2 0 0 により行われる。そして、この遊技制御部 2 0 0 の制御の下、サブ制御手段である演出制御部 3 0 0 により遊技上の演出の制御が行われ、払出制御部 4 0 0 により賞球の払い出しの制御が行われる。 20

【 0 0 4 7 】

図 5 は、遊技制御部 2 0 0 の主要動作を示すフローチャートである。

遊技制御部 2 0 0 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 5 に示す各処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）ごとに繰り返し実行する。図 4 を参照すると、乱数更新処理、スイッチ処理、図柄処理、電動役物処理、賞球処理、出力処理が順次実行される（ステップ 5 0 1 ~ 5 0 6）。

【 0 0 4 8 】

乱数更新処理（ステップ 5 0 1）では、遊技制御部 2 0 0 の乱数制御部 2 4 2 は、メイン制御手段やサブ制御手段による処理で用いられる各種の乱数の値を更新する。乱数の設定および乱数値の更新の詳細については後述する。 30

【 0 0 4 9 】

スイッチ処理（ステップ 5 0 2）としては、始動口スイッチ処理、ゲートスイッチ処理が行われる。

始動口スイッチ処理では、遊技制御部 2 0 0 の特別図柄抽選部 2 3 1 は、図 2 の第 1 始動口スイッチ 2 1 1 および第 2 始動口スイッチ 2 1 2 の状態を監視し、スイッチが ON となった場合に、特別図柄抽選のための処理を実行する。

ゲートスイッチ処理では、遊技制御部 2 0 0 の普通図柄抽選部 2 3 2 は、図 2 のゲートスイッチ 2 1 4 の状態を監視し、スイッチが ON となった場合に、普通図柄抽選のための処理を実行する。 40

これらのスイッチ処理の詳細な内容については後述する。

【 0 0 5 0 】

図柄処理（ステップ 5 0 3）としては、特別図柄処理、普通図柄処理が行われる。

特別図柄処理では、遊技制御部 2 0 0 の特別図柄変動制御部 2 3 3、特別図柄抽選結果判定部 2 3 4、変動パターン選択部 2 3 5、および遊技進行制御部 2 3 6 により、特別図柄変動およびこの図柄変動に伴う処理が行われる。

普通図柄処理では、遊技制御部 2 0 0 の普通図柄制御部 2 3 7 により、普通図柄変動およびこの図柄変動に伴う処理が行われる。

これらの図柄処理の詳細な内容については後述する。 50

【 0 0 5 1 】

電動役物処理（ステップ504）としては、大入賞口処理、電動チューリップ処理が行われる。

大入賞口処理では、遊技制御部200の大入賞口動作制御部238は、所定の条件に基づいて大入賞口125の開放動作を制御する。

電動チューリップ処理では、遊技制御部200の電動チューリップ動作制御部239は、所定の条件に基づいて電動チューリップ123の開放動作を制御する。

これらの電動役物処理の詳細な内容については後述する。

【 0 0 5 2 】

賞球処理（ステップ505）では、遊技制御部200の賞球処理部240は、入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しを制御する。

出力処理（ステップ506）では、遊技制御部200の出力制御部241は、演出制御部300および払出制御部400へ制御用コマンドを出力する。制御用コマンドは、ステップ505までの各処理において生成され、RAM203にセットされており、この出力処理で出力される。

【 0 0 5 3 】

〔遊技制御部での始動口スイッチ処理〕

図6は、図5のステップ502に示したスイッチ処理のうちの始動口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

この始動口スイッチ処理は、第1始動口121における入賞に対する処理と、第2始動口122における入賞に対する処理とが順次行われる。図6を参照すると、遊技制御部200の特別図柄抽選部231は、まず、第1始動口121に遊技球が入賞して第1始動口スイッチ211がONとなったか否かを判断する（ステップ601）。第1始動口スイッチ211がONとなったならば、次に特別図柄抽選部231は、第1始動口121の入賞における未抽選分の保留数U1が上限値未満か否かを判断する（ステップ602）。図6に示す例では、上限値を4個としている。保留数U1が上限値に達している場合は（ステップ602でNo）、それ以上未抽選分の入賞を保留することができないので、第1始動口121における入賞に対する処理を終了する。

【 0 0 5 4 】

一方、保留数U1が上限値未満である場合（ステップ602でYes）、次に特別図柄抽選部231は、保留数U1の値を1加算する（ステップ603）。そして、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、RAM203に格納する（ステップ604）。ここでは、第1始動口121の入賞なので、特別図柄抽選のための乱数値が取得される。このとき取得される乱数値は、ステップ501の乱数更新処理で更新された値である。そして、この乱数値により特別図柄抽選の結果が確定される。ここにいう乱数値としては、大当たり、小当たりまたはハズレを決定する大当たり乱数値、大当たりの種類（大当たり遊技の終了後における時短遊技状態の有無、確変遊技状態の有無、長当たり、短当たり）を決定する図柄乱数値（大当たり図柄乱数値）、図柄変動における変動パターンを特定するための変動パターン乱数、リーチ有り演出をするか否かを決定するリーチ乱数値、等が含まれる。

【 0 0 5 5 】

次に、特別図柄抽選部231は、特別図柄の変動表示動作が保留されている（すなわち未抽選の）入賞球（保留球）に対して、抽選結果の予告演出を行うための事前判定処理を行う（ステップ605）。この事前判定処理は、抽選結果の判定を図柄変動開始時ではなく始動口入賞時に（すなわちステップ605において）行うものである。なお、抽選結果の予告演出を行わないパチンコ遊技機100においては、この事前判定処理を省略する場合がある。

この後、特別図柄抽選部231は、ステップ603による保留数U1の増加を演出制御部300に通知するための保留数U1増加コマンドをRAM203にセットし（ステップ606）、第1始動口121における入賞に対する処理を終了する。ステップ605の事

10

20

30

40

50

前判定処理が行われた場合は、保留数U1増加コマンドには、ステップ605で得られた事前判定の判定結果の情報が含まれる。

【0056】

次に、第2始動口122における入賞に対する処理が行われる。図6を参照すると、次に特別図柄抽選部231は、第2始動口122に遊技球が入賞して第2始動口スイッチ212がONとなったか否かを判断する(ステップ607)。第2始動口スイッチ212がONとなったならば、次に特別図柄抽選部231は、第2始動口122の入賞における未抽選分の保留数U2が上限値未満か否かを判断する(ステップ608)。図6に示す例では、上限値を4個としている。保留数U2が上限値に達している場合は(ステップ608でNo)、それ以上未抽選分の入賞を保留することができないので、第2始動口122における入賞に対する処理を終了する。

10

【0057】

一方、保留数U2が上限値未満である場合(ステップ608でYes)、次に特別図柄抽選部231は、保留数U2の値を1加算する(ステップ609)。そして、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、RAM203に格納する(ステップ610)。ここでは、第2始動口122の入賞なので、上記のステップ604と同様に、特別図柄抽選のための乱数値(大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数など)が取得される。このとき取得される乱数値は、ステップ501の乱数更新処理で更新された値である。そして、この乱数値により特別図柄抽選の結果が確定される。

【0058】

20

次に、特別図柄抽選部231は、特別図柄の変動表示動作が保留されている(すなわち未抽選の)入賞球(保留球)に対して、抽選結果の予告演出を行うための事前判定処理を行う(ステップ611)。この事前判定処理の内容は、上記のステップ605と同様である。この事前判定処理も、抽選結果の予告演出を行わないパチンコ遊技機100においては、この事前判定処理を省略する場合がある。

この後、特別図柄抽選部231は、ステップ609による保留数U2の増加を演出制御部300に通知するための保留数U2増加コマンドをRAM203にセットし(ステップ612)、第2始動口122における入賞に対する処理を終了する。ステップ611の事前判定処理が行われた場合は、保留数U2増加コマンドには、ステップ611で得られた事前判定の判定結果の情報が含まれる。

30

【0059】

〔遊技制御部でのゲートスイッチ処理〕

図7は、図5のステップ502に示したスイッチ処理のうちのゲートスイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

このゲートスイッチ処理において、遊技制御部200の普通図柄抽選部232は、まず、ゲート124を遊技球が通過してゲートスイッチ214がONとなったか否かを判断する(ステップ701)。ゲートスイッチ214がONとなったならば、次に普通図柄抽選部232は、未抽選分の保留数Gが上限値未満か否かを判断する(ステップ702)。図7に示す例では、上限値を4個としている。保留数Gが上限値に達している場合は(ステップ702でNo)、それ以上未抽選分の入賞を保留することができないので、ゲートスイッチ処理を終了する。

40

【0060】

一方、保留数Gが上限値未満である場合(ステップ702でYes)、次に普通図柄抽選部232は、保留数Gの値を1加算する(ステップ703)。そして、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、RAM203に格納する(ステップ704)。ここでは、ゲート124の入賞なので、普通図柄抽選のための乱数値(当たり乱数など)が取得される。

【0061】

〔遊技制御部での特別図柄処理〕

図8は、図5のステップ503に示した図柄処理のうちの特別図柄処理の内容を示すフ

50

ローチャートである。

この特別図柄処理において、遊技制御部 200 の特別図柄変動制御部 233 は、まず、RAM 203 においてセットされるフラグの設定（以下、フラグ設定）において当たり遊技フラグが ON になっているか否かを調べる（ステップ 801）。ここで、当たり遊技フラグは、特別図柄抽選の結果が大当たりまたは小当たりである場合に、これらの当たりに応じた遊技状態であることを識別するためにセットされるフラグである。当たりの種類に応じて、長当たり遊技フラグ、短当たり遊技フラグ、小当たり遊技フラグのいずれかがセットされる。本実施の形態では、これらを総称して当たり遊技フラグと呼ぶ。

【0062】

当たり遊技フラグが ON である場合、既にパチンコ遊技機 100 は何らかの当たりによる遊技状態（特別図柄が選択されて停止している状態）であるので、特別図柄変動を開始することなく特別図柄処理を終了する（ステップ 801 で Yes）。一方、当たり遊技フラグが OFF である場合（ステップ 801 で No）、次に特別図柄変動制御部 233 は、パチンコ遊技機 100 の現在の状態が特別図柄変動中か否かを判断する（ステップ 802）。特別図柄変動中でない場合（ステップ 802 で No）、次に特別図柄変動制御部 233 は、特別図柄の未抽選分の保留数 U1、U2（図 6 参照）に関する処理を行う（ステップ 803 ~ 806）。本実施の形態では、第 1 始動口 121 の入賞に係る保留数 U1 と第 2 始動口 122 の入賞に係る保留数 U2 とを区別しているため、この処理も対応する始動口ごとに個別に行う。

【0063】

具体的には、特別図柄変動制御部 233 は、まず第 2 始動口 122 の入賞に係る保留数 U2 が 1 以上か判断する（ステップ 803）。保留数 U2 が 1 以上である場合（ステップ 803 で Yes）、特別図柄変動制御部 233 は、保留数 U2 の値を 1 減算する（ステップ 804）。一方、保留数 U2 = 0 である場合は（ステップ 803 で No）、特別図柄変動制御部 233 は、次に第 1 始動口 121 の入賞に係る保留数 U1 が 1 以上か判断する（ステップ 805）。保留数 U1 が 1 以上である場合（ステップ 805 で Yes）、特別図柄変動制御部 233 は、保留数 U1 の値を 1 減算する（ステップ 806）。一方、保留数 U1 = 0 である場合は（ステップ 805 で No）、特別図柄の抽選を始動するための入賞が無いことを意味するため、特別図柄変動を開始せず、別ルーチンの客待ち設定処理を実行して処理を終了する（ステップ 816）。

【0064】

ステップ 804 またはステップ 806 で保留数 U1 または保留数 U2 を減算した後、特別図柄変動制御部 233 は、RAM 203 のフラグ設定においてセットされた客待ちフラグを OFF とする（ステップ 807）。客待ちフラグは、パチンコ遊技機 100 が客待ち状態であることを識別するためのフラグであり、客待ち設定処理においてセットされる。

【0065】

次に、特別図柄変動制御部 233 は、別ルーチンによる大当たり判定処理および変動パターン選択処理を実行する（ステップ 808、809）。詳しくは後述するが、この大当たり判定処理および変動パターン選択処理によって、演出制御部 300 に送られる変動開始コマンドに含まれる設定情報（図柄、遊技状態、変動パターン等）が決定される。

【0066】

この後、特別図柄変動制御部 233 は、大当たり判定処理および変動パターン選択処理で決定された設定内容に基づき、図 2 に示す第 1 特別図柄表示器 221、第 2 特別図柄表示器 222 により表示される特別図柄の変動を開始する（ステップ 810）。そして、この設定内容を示す設定情報（図柄、遊技状態、変動パターン等）を含んだ変動開始コマンドを生成し、RAM 203 にセットする（ステップ 811）。ステップ 811 でセットされた変動開始コマンドは、図 5 のステップ 506 に示した出力処理で演出制御部 300 へ送信される。

【0067】

ステップ 802 で特別図柄変動中と判断された場合（ステップ 802 で Yes）、また

10

20

30

40

50

はステップ 8 1 1 で変動開始コマンドがセットされた後、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、変動時間を経過したか否かを判断する（ステップ 8 1 2）。すなわち、ステップ 8 1 0 で特別図柄の変動を開始してからの経過時間がステップ 8 0 9 の変動パターン選択処理で設定された変動時間に達したか否かが判断される。変動時間を経過していなければ（ステップ 8 1 2 で No）、特別図柄変動が継続されるので、そのまま特別図柄処理が終了する。

【 0 0 6 8 】

一方、変動時間を経過した場合（ステップ 8 1 2 で Yes）、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、まず、第 1 特別図柄表示器 2 2 1、第 2 特別図柄表示器 2 2 2 における特別図柄の変動を停止し（ステップ 8 1 3）、変動停止コマンドを RAM 2 0 3 にセットする（ステップ 8 1 4）。そして、別ルーチンの停止中処理を実行する（ステップ 8 1 5）。停止中

10

【 0 0 6 9 】

〔遊技制御部による大当たり判定処理〕

図 9 は、大当たり判定処理（図 8 のステップ 8 0 8）の内容を示すフローチャートである。

この大当たり判定処理において、遊技制御部 2 0 0 の特別図柄抽選結果判定部 2 3 4 は、まず、今回の特別図柄抽選における大当たり乱数の判定を行い（ステップ 9 0 1）、大当たりまたは小当たりしたか否かを判断する（ステップ 9 0 2、9 0 5）。大当たりまたは小当たりしたか否かは、図 6 のステップ 6 0 4 またはステップ 6 1 0 で取得した大当たり

20

【 0 0 7 0 】

ステップ 9 0 1 の乱数判定の結果が大当たりだった場合（ステップ 9 0 2 で Yes）、次に特別図柄抽選結果判定部 2 3 4 は、大当たり図柄乱数の判定を行う（ステップ 9 0 3）。この判定の結果に応じて、大当たりの種類（確変有り+時短有り、確変有り+時短無し、確変無し+時短有り、確変無し+時短無しのいずれか）が決定される。いずれの大当たりとなるかは、図 6 のステップ 6 0 4 で取得した大当たり図柄乱数の値が、大当たりの種類ごとに予め設定された値のうちいずれと一致したかによって決定される（図 1 7（b）参照）。

30

以上の判定の後、特別図柄抽選結果判定部 2 3 4 は、大当たり図柄乱数の判定により決定された大当たりの種類を表す図柄（大当たり図柄）を設定情報として RAM 2 0 3 にセットする（ステップ 9 0 4）。

【 0 0 7 1 】

ステップ 9 0 1 の乱数判定の結果が小当たりだった場合（ステップ 9 0 2 で No、ステップ 9 0 5 で Yes）、次に特別図柄抽選結果判定部 2 3 4 は、小当たりであることを表す図柄（以下、小当たり図柄）を設定情報として RAM 2 0 3 にセットする（ステップ 9 0 6）。

【 0 0 7 2 】

ステップ 9 0 1 の乱数判定の結果が大当たりでも小当たりでもない場合（ステップ 9 0 2、ステップ 9 0 5 で No）、次に特別図柄抽選結果判定部 2 3 4 は、抽選にはずれたことを表す図柄（以下、はずれ図柄）を設定情報として RAM 2 0 3 にセットする（ステップ 9 0 7）。

40

【 0 0 7 3 】

〔遊技制御部による変動パターン選択処理〕

図 1 0 は、変動パターン選択処理（図 8 のステップ 8 0 9）の内容を示すフローチャートである。

この変動パターン選択処理において、遊技制御部 2 0 0 の変動パターン選択部 2 3 5 は、まず、今回の特別図柄抽選で大当たりしたか否かを判断する（ステップ 1 0 0 1）。この判断は、大当たり判定処理（図 9）のステップ 9 0 1、9 0 2 と同様である（ステップ

50

902の判断結果を用いても良い)。そして、大当たりだった場合(ステップ1001でYes)、変動パターン選択部235は、大当たり用の変動パターンテーブルをROM202から読み出してRAM203にセットする(ステップ1002)。

【0074】

一方、大当たりしなかった場合(ステップ1001でNo)、次に変動パターン選択部235は、遊技者に大当たりを期待させるためのいわゆるリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数の判定を行う(ステップ1003)。リーチ演出を行うか否かは、図6のステップ604で取得したリーチ乱数の値が予め設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される(図17(c)参照)。

乱数を用いた判定の結果、リーチ演出を行う場合(ステップ1004でYes)、変動パターン選択部235は、リーチ用の変動パターンテーブルをROM202から読み出してRAM203にセットする(ステップ1005)。また、リーチ演出を行わない場合(ステップ1004でNo)、変動パターン選択部235は、はずれ用の変動パターンテーブルをROM202から読み出してRAM203にセットする(ステップ1006)。

ここで、変動パターンテーブルとは、予め用意されている複数の変動パターン(変動時間10秒、30秒、60秒、90秒など)と変動パターン乱数の値とを対応付けたテーブルである。

【0075】

次に、変動パターン選択部235は、図6のステップ604またはステップ610で取得した変動パターン乱数およびステップ1002、1005、1006でセットされた変動パターンテーブルを用いて、変動パターン乱数の判定を行う(ステップ1007)。すなわち、変動パターン選択部235は、RAM203にセットされた変動パターンテーブルを参照し、変動パターン乱数の乱数値に応じた変動パターンを選択する。したがって、同じ乱数値が取得された場合でも、特別図柄抽選の結果が、大当たりしたか否か、大当たりしていない場合はリーチ演出を行うか否か、といった状態の違いに応じて参照される変動パターンテーブルが異なるので、決定される変動パターンが異なる場合がある。

【0076】

この後変動パターン選択部235は、ステップ1007で選択した変動パターンを設定情報としてRAM203にセットする(ステップ1008)。ステップ1008でセットされた変動パターンの設定情報は、図8のステップ811でセットされる変動開始コマンドに含まれ、図5のステップ506に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。

【0077】

〔遊技制御部による停止中処理〕

図11は、停止中処理(図8のステップ815)の内容を示すフローチャートである。

この停止中処理において、遊技制御部200の遊技進行制御部236は、まず、RAM203のフラグ設定において時短フラグがONになっているか否かを調べる(ステップ1101)。時短フラグとは、パチンコ遊技機100の遊技状態が時短遊技状態であることを識別するためのフラグである。時短フラグがONである場合(ステップ1101でYes)、遊技進行制御部236は、時短遊技状態での抽選回数(変動回数)Jの値を1減算し(ステップ1102)、抽選回数Jが0になったか否かを調べる(ステップ1103)。そして、抽選回数J=0であれば(ステップ1103でYes)、時短フラグをOFFにする(ステップ1104)。なお、時短フラグをONにする操作と、抽選回数Jの初期値の設定は、後述の大入賞口処理(図14)における遊技状態設定処理(図15)で行われる。

【0078】

時短フラグがOFFであった場合(ステップ1101でNo)またはステップ1104で時短フラグをOFFにした後、あるいは抽選回数Jの値が0でない場合(ステップ1103でNo)、次に遊技進行制御部236は、RAM203のフラグ設定において確変フラグがONになっているか否かを調べる(ステップ1105)。確変フラグとは、パチンコ遊技機100の遊技状態が確変遊技であることを識別するためのフラグである。なお、

10

20

30

40

50

この確変フラグと先の時短フラグが共にONである場合は、一般に、長当たりの後に行われるような確変および時短が付いた遊技状態であり、確変フラグがONであり時短フラグがOFFである場合は、一般に、短当たりのあとに行われるような確変はしているが時短は付かない遊技状態である。

【0079】

確変フラグがONである場合（ステップ1105でYes）、遊技進行制御部236は、確変遊技状態での抽選回数（変動回数）Xの値を1減算し（ステップ1106）、抽選回数Xが0になったか否かを調べる（ステップ1107）。そして、抽選回数X=0であれば（ステップ1107でYes）、確変フラグをOFFにする（ステップ1108）。なお、確変フラグをONにする操作と、抽選回数Xの初期値の設定は、後述の大入賞口処理（図14）における遊技状態設定処理（図15）で行われる。

10

【0080】

確変フラグがOFFであった場合（ステップ1105でNo）またはステップ1108で確変フラグをOFFにした後、あるいは抽選回数Xの値が0でない場合（ステップ1107でNo）、次に遊技進行制御部236は、今回の特別図柄抽選で大当たりしたか否かを判断する（ステップ1109）。そして、大当たりだった場合（ステップ1109でYes）、次に遊技進行制御部236は、大当たりの種類が長当たりか否かを判断する（ステップ1110）。

【0081】

これらの判断は、大当たり判定処理（図9）で設定情報にセットされた図柄の種類に基づいて判断することができる。例えば、後述する図17（b）の図表に示す図柄のうち、通常図柄Aまたは確変図柄Aがセットされている場合は、大当たりの種類が長当たりであると判断される。また、通常図柄B、確変図柄Bまたは潜確図柄がセットされている場合は、大当たりの種類が短当たりであると判断される。したがって、設定情報に通常図柄Aまたは確変図柄Aがセットされているならば、ステップ1109、1110の両方でYesである。通常図柄B、確変図柄Bまたは潜確図柄がセットされているならば、ステップ1109でYes、ステップ1110でNoである。はずれ図柄または小当たり図柄がセットされているならば、ステップ1109でNoである。なお、これらの判断は大当たり判定処理（図9）のステップ902、903、905と同様であるので、ステップ902、903、905の判断結果を用いても良い。

20

30

【0082】

大当たりの種類が長当たりであった場合（ステップ1110でYes）、遊技進行制御部236は、長当たり遊技フラグをONにする（ステップ1111）。これにより、RAM203の遊技状態の設定が、大当たりの種類が長当たりである大当たり遊技状態（長当たり遊技状態）となる。なお、ここでは長当たりにおいて、確率変動の有無を区別していない。確率変動の有無は、後述の大入賞口処理（図14）における遊技状態設定処理（図15）で該当するフラグをONにすることによって特定される。

【0083】

大当たりの種類が長当たりでなかった場合（ステップ1110でNo）、遊技進行制御部236は、短当たり遊技フラグをONにする（ステップ1112）。これにより、RAM203の遊技状態の設定が、大当たりの種類が短当たりである大当たり遊技状態（短当たり遊技状態）となる。

40

【0084】

ステップ1111またはステップ1112で当たり遊技フラグをONにした後、遊技進行制御部236は、抽選回数J、Xの値を初期化する（ステップ1113）。すなわち、特別図柄抽選で大当たりした（ステップ1109）のであるから、抽選回数J、Xの値を0に戻して新たに数え直す。また、遊技進行制御部236は、ステップ1101において時短フラグがONであって、ステップ1103において抽選回数Jが0でなかった場合に、時短フラグをOFFにする（ステップ1114）。同様に、ステップ1105において確変フラグがONであって、ステップ1107において抽選回数Xが0でなかった場合に

50

、確変フラグをOFFにする（ステップ1114）。

【0085】

一方、今回の特別図柄抽選の結果が大当たりでなかった場合（ステップ1109でNo）、次に遊技進行制御部236は、今回の特別図柄抽選の結果が小当たりであったか否かを判断する（ステップ1115）。小当たりでなかった場合は（ステップ1115でNo）、停止中処理を終了する。

一方、小当たりであった場合（ステップ1115でYes）、遊技進行制御部236は、小当たり遊技フラグをONにする（ステップ1116）。これにより、RAM203の遊技状態の設定が小当たり遊技状態となる。

【0086】

ステップ1113で抽選回数J、Xの値を初期化した後、またステップ1116で小当たり遊技フラグをONにした後、遊技進行制御部236は、オープニング動作を開始する（ステップ1117）。ここで、オープニング動作の内容は、ステップ1111、1112、1116のいずれで当たり遊技フラグがONとなったかに応じて異なる。すなわち、当たり遊技フラグの状態に応じて、長当たり遊技、短当たり遊技、小当たり遊技の各遊技状態において設定されたオープニング動作のいずれかが行われることとなる。

この後、遊技進行制御部236は、演出制御部300において当たり遊技フラグに応じたオープニング動作における演出を行うためのオープニングコマンドをRAM203にセットして（ステップ1118）、停止中処理を終了する。このオープニングコマンドは、図5のステップ506に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。

【0087】

〔遊技制御部による客待ち設定処理〕

図12は、客待ち設定処理（図8のステップ816）の内容を示すフローチャートである。

この客待ち設定処理において、遊技制御部200の遊技進行制御部236は、まず、RAM203のフラグ設定において客待ちフラグがONになっているか否かを調べる（ステップ1201）。ここで、客待ちフラグは、パチンコ遊技機100が客待ち状態であることを識別するためにセットされるフラグである。

【0088】

客待ちフラグがONである場合、パチンコ遊技機100は客待ち状態であるので、そのまま処理を終了する（ステップ1201でYes）。一方、客待ちフラグがOFFである場合、遊技進行制御部236は、客待ちコマンドを生成してRAM203にセットし（ステップ1202）、客待ちフラグをONにする（ステップ1203）。ステップ1202でセットされた客待ちコマンドは、図5のステップ506に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。

【0089】

〔遊技制御部による普通図柄処理〕

図13は、図5のステップ503に示した図柄処理のうちの普通図柄処理の内容を示すフローチャートである。

この普通図柄処理において、遊技制御部200の普通図柄制御部237は、まず、RAM203のフラグ設定において補助遊技フラグがONになっているか否かを調べる（ステップ1301）。ここで、補助遊技フラグは、普通図柄抽選で当選した場合に、これに応じた遊技状態（補助遊技状態）であることを識別するためにセットされるフラグである。補助遊技状態では、電動チューリップ123が後述の電動チューリップ処理（図16）にしたがって開放され、第2始動口122に入賞し易くなる（補助される）。

【0090】

補助遊技フラグがONである場合、既に普通図柄が選択されて停止している状態なので、普通図柄変動を開始することなく普通図柄処理を終了する（ステップ1301でYes）。一方、補助遊技フラグがOFFである場合（ステップ1301でNo）、次に普通図柄制御部237は、パチンコ遊技機100の現在の状態が普通図柄変動中か否かを判断す

10

20

30

40

50

る（ステップ1302）。普通図柄変動中でない場合（ステップ1302でNo）、次に普通図柄制御部237は、普通図柄の未抽選分の保留数G（図7参照）が1以上か判断する（ステップ1303）。保留数G=0である場合は（ステップ1303でNo）、普通図柄の抽選を始動するための入賞が無いことを意味するため、普通図柄変動を開始せずに処理を終了する。

【0091】

これに対し、保留数Gが1以上である場合（ステップ1303でYes）、普通図柄制御部237は、保留数Gの値を1減算し（ステップ1304）、今回の普通図柄抽選における当たり乱数の判定を行って、普通図柄抽選に当選したか否かを判断する（ステップ1305）。当選したか否かは、図7のステップ704で取得した当たり乱数の値が当選値として設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される。

10

【0092】

次に、普通図柄制御部237は、普通図柄抽選の結果に応じて普通図柄の設定を行う（ステップ1306）。すなわち、普通図柄抽選に当選した場合は、当選したことを表す図柄（以下、当たり図柄）を設定情報としてRAM203にセットする。一方、普通図柄抽選に当選しなかった場合は、抽選にはずれたことを表す図柄（以下、はずれ図柄）を設定情報としてRAM203にセットする。

【0093】

次に、普通図柄制御部237は、普通図柄の変動時間の設定を行う（ステップ1307）。この変動時間は、図11におけるステップ1104、1114、後述の図15におけるステップ1506等の処理で設定される時短フラグに基づいて設定される。すなわち、ステップ1307による設定の際に時短フラグがONである場合は、短時間（例えば1.5秒）に設定され、時短フラグがOFFである場合は、長時間（例えば4.0秒）に設定される。この設定の後、普通図柄制御部237は、ステップ1307の設定内容に基づき、図2に示す普通図柄表示器223における普通図柄の変動を開始する（ステップ1308）。

20

【0094】

ステップ1308で普通図柄の変動を開始した後、またはステップ1302で普通図柄変動中と判断された場合（ステップ1302でYes）、普通図柄制御部237は、変動時間を経過したか否かを判断する（ステップ1309）。すなわち、ステップ1308で普通図柄の変動を開始してからの経過時間がステップ1307で設定された変動時間に達したか否かが判断される。変動時間を経過していなければ（ステップ1309でNo）、普通図柄変動が継続されるので、そのまま普通図柄処理が終了する。

30

【0095】

一方、変動時間が終了した場合（ステップ1309でYes）、普通図柄制御部237は、普通図柄表示器223における普通図柄の変動を停止する（ステップ1310）。そして、普通図柄制御部237は、停止した普通図柄に基づき普通図柄抽選に当選したか否かを判断する（ステップ1311）。当選したならば（ステップ1311でYes）、補助遊技フラグをONにする（ステップ1312）。一方、抽選にはずれたならば（ステップ1311でNo）、補助遊技フラグをONにすること無く普通図柄処理を終了する。

40

【0096】

〔遊技制御部による大入賞口処理〕

図14は、図5のステップ504に示した電動役物処理のうちの大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。

この大入賞口処理において、遊技制御部200の大入賞口動作制御部238は、まず、RAM203のフラグ設定において当たり遊技フラグがONになっているか否かを調べる（ステップ1401）。当たり遊技フラグがOFFである場合、大入賞口125への入賞はないので、大入賞口処理を終了する（ステップ1401でNo）。一方、当たり遊技フラグがONである場合（ステップ1401でYes）、次に大入賞口動作制御部238は、パチンコ遊技機100が停止中処理（図11）で開始された大当たり時の動作制御にお

50

けるオープニング動作の最中か否かを判断する（ステップ1402）。

【0097】

パチンコ遊技機100がオープニング中である場合（ステップ1402でYes）、次に大入賞口動作制御部238は、予め設定されたオープニング動作が行われるべき時間（オープニング時間）を経過したか否かを判断する（ステップ1403）。オープニング時間を経過していないならば、大入賞口125でのオープニング動作が継続されるので、大入賞口処理を終了する（ステップ1403でNo）。一方、オープニング時間を経過したならば（ステップ1403でYes）、次に大入賞口動作制御部238は、大入賞口125の作動設定を行い（ステップ1404）、入賞個数Cを初期化（ $C = 0$ ）し（ステップ1405）、大入賞口125の作動ラウンド数Rの値を現在の値から1加算して（ステップ1406）、大入賞口125を作動開始（開放）する（ステップ1407）。

10

【0098】

ステップ1404の作動設定では、大入賞口125の作動パターンと、その作動パターンで作動させるラウンド数（作動ラウンド数）とが設定される。大入賞口125が作動する場合としては、特別図柄抽選で、長当たりまたは短当たりの大当たりであった場合と、小当たりであった場合がある。作動パターンおよびラウンド数は、これらの当たりの種類に応じて様々に設定される。長当たりの場合、例えば、15ラウンド（15R）作動させ、1ラウンドでは29.5秒の開放を1回行う。短当たりの場合、例えば、15ラウンド（15R）作動させ、1ラウンドでは0.1秒の開放を1回行う。小当たりの場合、例えば、1ラウンド（1R）作動させ、この1ラウンドで0.1秒の開放を15回行う。ここで、短当たりでの作動と小当たりでの作動を上記の例で比較すると、共に0.1秒の開放が15回行われることとなる。すなわち、遊技者から見える大入賞口125の動作は、短当たりの場合と小当たりの場合とで同じであり、遊技盤110上の大入賞口125の動作のみから短当たりと小当たりとを区別することはできない。

20

【0099】

また、別の例としては、長当たりでは、15ラウンド（15R）作動させ、1ラウンドでは29.5秒の開放を1回行い、短当たりでは、2ラウンド（2R）作動させ、1ラウンドでは0.9秒の開放を2回行い、小当たりでは、1ラウンド（1R）作動させ、この1ラウンドで0.9秒の開放を2回行い、この場合も、短当たりでの作動と小当たりでの作動を比較すると、共に0.9秒の開放が2回行われることとなり、遊技者から見える大入賞口125の動作は、短当たりの場合と小当たりの場合とで同様となる。

30

【0100】

なお、小当たりの際には、大入賞口125の開放累積時間が1.8秒以内に設定されなければならないことが法令により定められている。一方で、大当たり（長当たりまたは短当たり）の際には、大入賞口125を複数回連続開放させなければならない。そこで、上記のように小当たりでの作動と短当たりでの作動を外見上区別し難くしようとする場合、小当たりでは、1作動での開放累積時間が1.8秒以内を満たす範囲で、大入賞口125が2回以上開放する作動形態が設定され、短当たりでは、小当たりの開放回数と同数のラウンド数が設定される。

【0101】

次に、大入賞口動作制御部238は、ステップ1404で設定された作動パターンにおける開放時間を経過したか否かを判断する（ステップ1408）。大入賞口125での開放状態が開放時間を経過していない場合（ステップ1408でNo）、次に大入賞口動作制御部238は、大入賞口125への入賞個数Cが規定の個数（例えば9個）以上か否かを判断する（ステップ1409）。開放時間を経過しておらず、かつ入賞個数Cが規定個数未満である場合は、大入賞口125の作動状態（開放状態）が継続されるので、大入賞口処理を終了する（ステップ1409でNo）。一方、開放時間を経過したか（ステップ1408でYes）、または入賞個数Cが規定個数に達した場合（ステップ1409でYes）、大入賞口動作制御部238は、大入賞口125を作動終了（閉口）する（ステップ1410）。

40

50

【 0 1 0 2 】

次に、大入賞口動作制御部 2 3 8 は、大入賞口 1 2 5 の作動のラウンド数 R がステップ 1 4 0 4 で設定された最大値に達したか否かを判断する（ステップ 1 4 1 1）。そして、最大値に達していないならば、残りの作動が行われるため、大入賞口処理を終了する（ステップ 1 4 1 1 で N o）。

【 0 1 0 3 】

大入賞口 1 2 5 の作動のラウンド数 R が最大値に達したならば（ステップ 1 4 1 1 で Y e s）、次に大入賞口動作制御部 2 3 8 は、エンディング動作を開始する（ステップ 1 4 1 2）。ここで、エンディング動作の内容は、長当たり遊技、短当たり遊技、小当たり遊技の各遊技状態において設定されたエンディング動作のうち、当たり遊技フラグの状態に対応するものとなる。

10

この後、大入賞口動作制御部 2 3 8 は、演出制御部 3 0 0 において当たり遊技フラグに応じたエンディング動作における演出を行うためのエンディングコマンドを R A M 2 0 3 にセットする（ステップ 1 4 1 3）。このオープニングコマンドは、図 5 のステップ 5 0 6 に示した出力処理で演出制御部 3 0 0 へ送信される。

【 0 1 0 4 】

次に、大入賞口動作制御部 2 3 8 は、大入賞口 1 2 5 の作動のラウンド数 R を 0 にリセットした後（ステップ 1 4 1 4）、エンディング動作の開始からの経過時間が予め設定されたエンディング動作が行われるべき時間（エンディング時間）を経過したか否かを判断する（ステップ 1 4 1 7）。エンディング時間を経過していないならば、エンディング動作が継続されるので、大入賞口処理を終了する（ステップ 1 4 1 7 で N o）。一方、エンディング時間を経過したならば（ステップ 1 4 1 7 で Y e s）、次に大入賞口動作制御部 2 3 8 は、遊技状態設定処理を行った後（ステップ 1 4 1 8）、当たり遊技フラグを O F F にして、大入賞口処理を終了する（ステップ 1 4 1 9）。遊技状態設定処理の内容については後述する。

20

【 0 1 0 5 】

ステップ 1 4 0 2 で、パチンコ遊技機 1 0 0 がオープニング中ではないと判断した場合（ステップ 1 4 0 2 で N o）、次に大入賞口動作制御部 2 3 8 は、エンディング中か否かを判断する（ステップ 1 4 1 5）。そして、エンディング中であるならば（ステップ 1 4 1 5 で Y e s）、上記ステップ 1 4 1 7 以降の動作を実行する。

30

【 0 1 0 6 】

一方、パチンコ遊技機 1 0 0 がエンディング中でもないならば（ステップ 1 4 1 5 で N o）、次に大入賞口動作制御部 2 3 8 は、大入賞口 1 2 5 が作動（開放）中か否かを判断する（ステップ 1 4 1 6）。そして、作動中でないならば（ステップ 1 4 1 6 で N o）、上記ステップ 1 4 0 5 以降の動作を実行し、作動中であるならば（ステップ 1 4 1 6 で Y e s）、上記ステップ 1 4 0 8 以降の動作を実行する。

【 0 1 0 7 】

〔遊技状態設定処理〕

エンディング時間が経過した場合（ステップ 1 4 1 7 で Y e s）に実行される遊技状態設定処理（ステップ 1 4 1 8）の内容を図 1 5 に示す。

40

図 1 5 に示すように、大入賞口動作制御部 2 3 8 は、まず、図 1 4 のステップ 1 4 0 1 で当たり遊技フラグが O N となっているので、その当たりの種類を判断する（ステップ 1 5 0 1、1 5 0 2、1 5 0 3、1 5 0 6）。これらの判断は、例えば大当たり判定処理（図 9）で R A M 2 0 3 に設定情報としてセットされた図柄の種類に基づいて判断することができる。なお、これらの判断は大当たり判定処理（図 9）のステップ 9 0 2、9 0 3、9 0 5 と概ね同様であるので、ステップ 9 0 2、9 0 3、9 0 5 の判断結果を用いても良い。

【 0 1 0 8 】

当たりの種類が小当たりである場合（ステップ 1 5 0 1 で Y e s）、遊技状態（パチンコ遊技機 1 0 0 の内部状態）は変更しないので、遊技状態設定処理を終了する。

50

当たりの種類が確変無し+時短有りの大当たりである場合(ステップ1501でNo、ステップ1502、1503でYes)、大入賞口動作制御部238は、時短フラグをONにする(ステップ1504)。これにより、RAM203の遊技状態の設定が時短遊技状態となる。また、大入賞口動作制御部238は、抽選回数Jの初期値を設定し(ステップ1505)、遊技状態設定処理を終了する。抽選回数Jの初期値は、図示の例では100回である。したがって、時短遊技状態における抽選が100回行われたならば、時短遊技状態が終了する。

【0109】

一方、当たりの種類が確変無し+時短無しの大当たりである場合(ステップ1501でNo、1502でYes、ステップ1503でNo)、大入賞口動作制御部238は、時短フラグ、確変フラグともONにせず処理を終了する。したがって、この大当たりの後の遊技に対するRAM203の遊技状態の設定は、時短遊技状態にも確変遊技状態にもならない。

【0110】

当たりの種類が確変有り+時短有りの大当たりである場合(ステップ1501、1502でNo、ステップ1506でYes)、大入賞口動作制御部238は、時短フラグをONにし(ステップ1507)、抽選回数Jの初期値を設定する(ステップ1508)。この場合の抽選回数Jの初期値は、図示の例では10000回である。また、大入賞口動作制御部238は、確変フラグをONにし(ステップ1509)、抽選回数Xの初期値を設定する(ステップ1510)。抽選回数Xの初期値は、図示の例では10000回である。これにより、RAM203の遊技状態の設定が時短付き確変遊技状態となる。そして、この時短付き確変遊技状態における抽選が10000回行われたならば、時短付き確変遊技状態は終了する。

【0111】

一方、当たりの種類が確変有り+時短無しの大当たりである場合(ステップ1501、1502、ステップ1506でNo)、大入賞口動作制御部238は、確変フラグのみをONにし(ステップ1509)、抽選回数Xの初期値(10000回)を設定する(ステップ1510)。これにより、RAM203の遊技状態の設定が時短の付かない確変遊技状態となる。そして、この時短無し確変遊技状態における抽選が10000回行われたならば、時短無し確変遊技状態は終了する。

【0112】

〔遊技制御部による電動チューリップ処理〕

図16は、図5のステップ504に示した電動役物処理のうちの電動チューリップ処理の内容を示すフローチャートである。

電動チューリップ処理において、遊技制御部200の電動チューリップ動作制御部239は、まず、RAM203のフラグ設定において補助遊技フラグがONになっているか否かを調べる(ステップ1601)。補助遊技フラグがOFFである場合、電動チューリップ123は開放しないため、電動チューリップ処理を終了する(ステップ1601でNo)。一方、補助遊技フラグがONである場合(ステップ1601でYes)、次に電動チューリップ動作制御部239は、電動チューリップ123が作動中か否かを判断する(ステップ1602)。

【0113】

電動チューリップ123が作動中でない場合(ステップ1602でNo)、電動チューリップ動作制御部239は、電動チューリップ123の作動パターンを設定を行い(ステップ1603)、設定した作動パターンで電動チューリップ123を作動させる(ステップ1604)。ここで、作動パターンは、図11におけるステップ1104、1114、図15におけるステップ1503、1506等の処理で設定される時短フラグに基づいて設定される。例えば、ステップ1603による設定の際に時短フラグがOFFである場合は、0.15秒の開放時間で1回開放する作動パターンが設定され、時短フラグがONである場合は、1.80秒の開放時間で3回開放する作動パターンが設定される。このよう

10

20

30

40

50

に、通常、時短フラグがONであるとき（時短遊技状態のとき）は、電動チューリップ123が長時間、複数回開放され、第2始動口122に入賞し易くなる入賞サポート（電チューサポート）が行われる。

【0114】

ステップ1602で電動チューリップ123が作動中と判断された場合（ステップ1602でYes）、またはステップ1604で電動チューリップ123を作動させた後、電動チューリップ動作制御部239は、設定されている作動パターンにおける開放時間が経過したか否かを判断する（ステップ1605）。開放時間を経過していなければ、電動チューリップ123の作動状態（開放状態）が継続されるので、電動チューリップ処理を終了する（ステップ1605でNo）。一方、開放時間を経過したならば（ステップ1605でYes）、電動チューリップ動作制御部239は、補助遊技フラグをOFFとして、電動チューリップ処理を終了する（ステップ1606）。

10

【0115】

〔乱数による判定の手法〕

ここで、大当たり判定処理（図9）、変動パターン選択処理（図10）、普通図柄処理（図13）等で行われる、乱数による判定の手法について詳細に説明する。

図17は、本実施の形態で用いられる乱数の構成例を示す図である。

図17(a)には大当たり乱数の構成例、図17(b)には大当たり図柄乱数の構成例、図17(c)にはリーチ乱数の構成例、図17(d)には当たり乱数の構成例が、それぞれ示されている。

20

【0116】

図17(a)を参照すると、大当たり乱数は、パチンコ遊技機100の遊技状態が確変のない通常時の大当たりと確変時の大当たりの2種類と、小当たりとが設定されている。乱数（大当たり乱数）の値の範囲はいずれも0～299の300個である。通常時の特別図柄抽選（大当たり抽選）の場合、当選値は1つだけが設定され、当選確率は1/300である。また確変時の特別図柄抽選の場合、当選値は10個設定され、当選確率は10/300（=1/30）である。すなわち図示の例では、確変時に始動口121、122に入賞し特別図柄抽選が行われると、通常時に特別図柄抽選が行われる場合に比べて、当選確率が10倍となる。また、小当たりの当選値は、確変か否かに関わらず3個設定され、当選確率は3/300（=1/100）である。

30

【0117】

図17(b)を参照すると、大当たり図柄には、通常図柄A、通常図柄B、確変図柄A、確変図柄B、潜確図柄の5種類が用意されている。ここで、通常図柄Aおよび通常図柄Bは、確変無しの大当たりであることを表す図柄であり、このうち通常図柄Aは長当たり（時短有り）、通常図柄Bは短当たり（時短無し）をそれぞれ表す。確変図柄Aおよび確変図柄Bは、確変有りの大当たりであることを表す図柄であり、このうち確変図柄Aは長当たり（時短有り）、確変図柄Bは短当たり（時短無し）をそれぞれ表す。潜確図柄は、確変有り+時短無しの大当たりであることを表す図柄である。したがって、確変図柄Bと潜確図柄とは大当たり遊技後の遊技状態が同じであるが、潜確図柄は、確変潜伏演出を行う条件とするために確変図柄Bとは分けて設けられている。乱数の値の範囲は0～249の250個である。また、大当たり図柄乱数では、特別図柄抽選が行われる契機となる第1始動口121と第2始動口122の各々について当選値が設定される。

40

【0118】

通常図柄Aでは、第1始動口121および第2始動口122ともに、当選値として35個の値が割り当てられている。したがって、大当たりに当選した場合に通常図柄Aでの当選（確変無し+時短有り）となる確率は、35/250（=7/50）である。

通常図柄Bでは、第1始動口121および第2始動口122ともに、当選値として15個の値が割り当てられている。したがって、大当たりに当選した場合に通常図柄Bでの当選（確変無し+時短無し）となる確率は、15/250（=3/50）である。

【0119】

50

確変図柄 A では、第 1 始動口 1 2 1 に入賞した場合の当選値として 2 5 個の値が割り当てられている。したがって、第 1 始動口 1 2 1 に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たり当選した場合に確変図柄 A での当選（確変有り + 時短有り）となる確率は、 $25 / 250 (= 1 / 10)$ である。

一方、第 2 始動口 1 2 2 に入賞した場合の当選値として 1 7 5 個の値が割り当てられている。したがって、第 2 始動口 1 2 2 に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たり当選した場合に確変図柄 A での当選（確変有り + 時短有り）となる確率は、 $175 / 250 (= 7 / 10)$ である。

【 0 1 2 0 】

確変図柄 B では、第 1 始動口 1 2 1 に入賞した場合の当選値として 7 5 個の値が割り当てられている。したがって、第 1 始動口 1 2 1 に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たり当選した場合に確変図柄 B での当選（確変有り + 時短無し）となる確率は、 $75 / 250 (= 3 / 10)$ である。

一方、第 2 始動口 1 2 2 に入賞した場合の当選値として 2 5 個の値が割り当てられている。したがって、第 2 始動口 1 2 2 に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たり当選した場合に確変図柄 B での当選（確変有り + 時短無し）となる確率は、 $25 / 250 (= 1 / 10)$ である。

【 0 1 2 1 】

潜確図柄では、第 1 始動口 1 2 1 に入賞した場合の当選値として 1 0 0 個の値が割り当てられている。したがって、第 1 始動口 1 2 1 に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たり当選した場合に潜確図柄での当選（確変有り + 時短無し）となる確率は、 $100 / 250 (= 2 / 5)$ である。

一方、第 2 始動口 1 2 2 には潜確図柄での当選値が割り当てられておらず、第 2 始動口 1 2 2 に入賞した場合に潜確図柄での当選となることはない。

【 0 1 2 2 】

以上のように、図 1 7 (b) に示す例では、第 1 始動口 1 2 1 に入賞した場合の大当たりは、確変有り + 時短無しの大当たり（確変図柄 B、潜確図柄）となる確率が高く、第 2 始動口 1 2 2 に入賞した場合の大当たりは、確変有り + 時短有りの大当たり（確変図柄 A）となる確率が高い。このように、第 1 始動口 1 2 1 に入賞した場合と第 2 始動口 1 2 2 に入賞した場合における大当たりの種類の当選確率を相違させることにより、様々な遊技性を持たせることができる。また、遊技盤 1 1 0 における第 1 始動口 1 2 1 と第 2 始動口 1 2 2 の配置を工夫し、特定の状態（モード）では第 1 始動口 1 2 1 と第 2 始動口 1 2 2 のいずれか一方を狙い易くなるように構成することによって、遊技者にさらに積極的な遊技への参加を促すことも可能である。

【 0 1 2 3 】

図 1 7 (c) を参照すると、乱数の値の範囲は 0 ~ 2 4 9 の 2 5 0 個であり、リーチ演出を行う抽選結果（リーチ有）に 2 2 個の乱数値が割り当てられ、リーチ演出を行わない抽選結果（リーチ無）に 2 2 8 個の乱数値が割り当てられている。すなわち図示の例では、特別図柄抽選で大当たりしなかった場合に、 $22 / 250 (= 11 / 125)$ の確率でリーチ演出が行われる。

【 0 1 2 4 】

図 1 7 (d) を参照すると、乱数の値の範囲は 0 ~ 9 の 1 0 個であり、時短フラグ OFF のときの当選値として 1 個の値が割り当てられ、時短フラグ ON のときの当選値として 9 個の値が割り当てられている。したがって、時短遊技状態が発生していないときにゲート 1 2 4 を遊技球が通過して普通図柄抽選（開閉抽選）が行われると、 $1 / 10$ の確率で当選する。これに対し、時短遊技状態が発生しているときにゲート 1 2 4 を遊技球が通過して普通図柄抽選（開閉抽選）が行われると、 $9 / 10$ の確率で当選する。

【 0 1 2 5 】

これらの乱数値は、所定の初期値から始まって、図 5 に示す乱数更新処理（ステップ 5 0 1）が行われるたびに 1 ずつ加算される。そして、各抽選が行われた時点の値が始動口

10

20

30

40

50

スイッチ処理（図6）およびゲートスイッチ処理（図7）で取得され、特別図柄処理（図8）や普通図柄処理（図13）で使用される。なお、この乱数値のカウナは無限ループカウンタであり、設定されている乱数の最大値（例えば大当たり乱数では299）に達した後は再び0に戻る。また、乱数更新処理は一定時間ごとに行われるため、各乱数の初期値が特定されてしまうと、これらの情報に基づいて当選値が推定される恐れがある。そこで、一般に、適当なタイミングで各乱数の初期値をランダムに変更する仕組みが導入されている。

【0126】

〔演出制御部の動作〕

次に、演出制御部300の動作を説明する。

図18は、遊技制御部200からコマンドを受信した際の演出制御部300の動作を示すフローチャートである。

演出制御部300の動作は、図18(a)に示すメイン処理と、図18(b)に示す割り込み処理とからなる。図18(a)を参照すると、演出制御部300は、まず起動時に初期設定を行い（ステップ1801）、CTC（Counter/Timer Circuit）の周期設定を行った後（ステップ1802）、設定された周期にしたがって、演出制御において用いられる乱数を更新しながら（ステップ1803）、割り込み処理を受け付ける。

【0127】

割り込み処理は、ステップ1802で設定された周期にしたがって定期的に行われる。図18(b)を参照すると、この割り込み処理において、演出制御部300は、遊技制御部200からのコマンドを受信してコマンド受信処理を行う（ステップ1811）。このコマンド受信処理において、演出パターンが選択される。また、演出制御部300は、遊技者による演出ボタン等の操作を受け付けるための演出ボタン処理を行う（ステップ1812）。この後、演出制御部300は、選択した演出パターンの情報を含むコマンドを画像/音響制御部310およびランプ制御部320に送信するコマンド送信処理を行う（ステップ1813）。これにより、画像表示部114への画像表示や音響出力、可動役物115の動作、盤ランプ116や枠ランプ157の発光等による演出が行われる。

【0128】

〔演出制御部によるコマンド受信処理〕

図19は、コマンド受信処理（図18(b)のステップ1811）の内容を示すフローチャートである。

このコマンド受信処理において、演出制御部300は、まず、受信したコマンドが保留数を増加するためのコマンド（保留数増加コマンド）か否かを判断する（ステップ1901）。この保留数増加コマンドは、遊技制御部200において、図6に示した始動口スイッチ処理においてセットされ（ステップ606、612）、図5に示した出力処理（ステップ506）で演出制御部300へ送信される。保留数増加コマンドであった場合（ステップ1901でYes）、演出制御部300は、RAM303に保持されている保留数の値を1加算し（ステップ1902）、加算後の保留数の値を示す保留数コマンドをRAM303にセットする（ステップ1903）。

【0129】

受信したコマンドが保留数増加コマンドでない場合（ステップ1901でNo）、またはステップ1903の保留数増加コマンドのセット後にコマンドを受信した場合、演出制御部300は、受信したコマンドが変動開始コマンドか否かを判断する（ステップ1904）。この変動開始コマンドは、遊技制御部200において、図8に示した特別図柄処理においてセットされ（ステップ811）、図5に示した出力処理（ステップ506）で演出制御部300へ送信される。

受信したコマンドが変動開始コマンドであった場合（ステップ1904でYes）、演出制御部300は、演出選択処理を実行する（ステップ1905）。演出選択処理の詳細については後述する。

【0130】

10

20

30

40

50

受信したコマンドが変動開始コマンドでない場合（1901およびステップ1904でNo）、またはステップ1905の演出選択処理の実行後にコマンドを受信した場合、演出制御部300は、受信したコマンドが変動停止コマンドか否かを判断する（ステップ1906）。この変動停止コマンドは、遊技制御部200において、図8に示した特別図柄処理においてセットされ（ステップ814）、図5に示した出力処理（ステップ506）で演出制御部300へ送信される。

受信したコマンドが変動停止コマンドであった場合（ステップ1906でYes）、演出制御部300は、変動演出終了中処理を実行する（ステップ1907）。変動演出終了中処理の詳細については後述する。

【0131】

受信したコマンドが変動開始コマンドおよび変動停止コマンドでない場合（ステップ1901、ステップ1904およびステップ1906でNo）、またはステップ1907の変動演出終了中処理の実行後にコマンドを受信した場合、演出制御部300は、受信したコマンドが大当たり演出におけるオープニングを開始するためのオープニングコマンドか否かを判断する（ステップ1908）。このオープニングコマンドは、図11に示した停止中処理においてセットされ（ステップ1118）、図5に示した出力処理（ステップ506）で演出制御部300へ送信される。

受信したコマンドがオープニングコマンドであった場合（ステップ1908でYes）、演出制御部300は、当たり演出選択処理を実行する（ステップ1909）。当たり演出選択処理の詳細については後述する。

【0132】

受信したコマンドが変動開始コマンド、変動停止コマンドおよびオープニングコマンドでない場合（ステップ1901、ステップ1904、ステップ1906およびステップ1908でNo）、またはステップ1909の当たり演出選択処理の実行後にコマンドを受信した場合、演出制御部300は、受信したコマンドが大当たり演出におけるエンディングを開始するためのエンディングコマンドか否かを判断する（ステップ1910）。このエンディングコマンドは、図14に示した大入賞口処理においてセットされ（ステップ1413）、図5に示した出力処理（ステップ506）で演出制御部300へ送信される。

受信したコマンドがエンディングコマンドであった場合（ステップ1910でYes）、演出制御部300は、エンディング演出選択処理を実行する（ステップ1911）。エンディング演出選択処理の詳細については後述する。

【0133】

受信したコマンドが変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンドおよびエンディングコマンドでない場合（ステップ1901、ステップ1904、ステップ1906、ステップ1908およびステップ1910でNo）、またはステップ1911のエンディング演出選択処理の終了後にコマンドを受信した場合、次に演出制御部300は、受信したコマンドが客待ち状態に移行するための客待ちコマンド受信処理を実行する（ステップ1912）。客待ちコマンド受信処理の詳細については後述する。

【0134】

図20は、モードフラグの設定例を示す図である。

演出制御部300により演出が行われる場合、特別図柄抽選の抽選結果に応じて設定される動作モードに基づき、種々の演出パターンが選択されて実行される。この動作モードは、RAM303にセットされるモードフラグによって決定される。図20に示す例では、AモードからEモードまでの5種類のモードが設定され、各モードに対してモードフラグの値0～4が割り当てられている。また、Bモードには確変図柄Aの大当たりが、Cモードには通常図柄Aの大当たりが、Dモードには確変図柄Bおよび通常図柄Bの大当たりが、Eモードには潜確図柄の大当たりおよび小当たりが、それぞれ割り当てられている。ここで、これらの図柄の種類は、図17（b）に示したものと同様である。Aモードには何れの当たりも割り当てられていない。さらに、図20に示す例では、変動演出終了中処理で用いられるパラメータM（M値）が、Aモードを除く各モードに対して個別に設定さ

10

20

30

40

50

れている。

【 0 1 3 5 】

図 2 1 は、図 1 9 の演出選択処理（ステップ 1 9 0 5）の内容を示すフローチャートである。

この演出選択処理において、演出制御部 3 0 0 は、まず受信した変動開始コマンドを解析する（ステップ 2 1 0 1）。また、演出制御部 3 0 0 は、RAM 3 0 3 の設定からパチンコ遊技機 1 0 0 の現在のモードフラグを参照し（ステップ 2 1 0 2）、RAM 3 0 3 に保持されている保留数の値を 1 減算する（ステップ 2 1 0 3）。そして、演出制御部 3 0 0 は、変動開始コマンドの解析結果から得られる各種の設定情報（大当たりの種類、大当たり遊技後の遊技状態、変動パターン等の情報）およびモードフラグにより決定される動作モードに基づき、その動作モードで画像表示部 1 1 4 に表示する画像による図柄変動の演出パターン（変動演出パターン）を選択する（ステップ 2 1 0 4）。最後に、演出制御部 3 0 0 は、選択した演出パターンによる演出に用いられる画像データや音響データを ROM 3 0 2 から読み出し、これらのデータと共に、選択した演出の実行開始を指示する変動演出開始コマンドを RAM 3 0 3 にセットして、演出選択処理を終了する（ステップ 2 1 0 5）。

10

【 0 1 3 6 】

図 2 2 は、図 1 9 の変動演出終了中処理（ステップ 1 9 0 7）の内容を示すフローチャートである。

この変動演出終了中処理において、演出制御部 3 0 0 は、まず受信した変動停止コマンドを解析する（ステップ 2 2 0 1）。また、演出制御部 3 0 0 は、RAM 3 0 3 の設定からパチンコ遊技機 1 0 0 の現在のモードフラグを参照する（ステップ 2 2 0 2）。そして、演出制御部 3 0 0 は、変動停止コマンドの解析の結果から得られる特別図柄変動が停止した際の図柄の種類を示す情報に基づいて特別図柄抽選の抽選結果が当たり（大当たりまたは小当たり）か否かを判断する（ステップ 2 2 0 3）。何らかの当たりである場合は（ステップ 2 2 0 3 で Y e s）、その当たりの種類に応じて、図 2 0 に示した設定例に基づき RAM 3 0 3 にセットされているモードフラグを変更する（ステップ 2 2 0 4）。

20

【 0 1 3 7 】

一方、特別図柄抽選の抽選結果が当たりでない場合（ステップ 2 2 0 3 で N o）、次に演出制御部 3 0 0 は、モードフラグの値が 0 か否かを調べる（ステップ 2 2 0 5）。モードフラグが 0 でない場合（ステップ 2 2 0 5 で N o）、演出制御部 3 0 0 は、パラメータ M を 1 減算し（ステップ 2 2 0 6）、M の値が 0 になったか否かを調べる（ステップ 2 2 0 7）。M の値が 0 になったならば（ステップ 2 2 0 7 で Y e s）、演出制御部 3 0 0 は、モードフラグを 0 に設定する（ステップ 2 2 0 8）。

30

【 0 1 3 8 】

ステップ 2 2 0 5 でモードフラグが 0 であった場合（ステップ 2 2 0 5 で Y e s）、ステップ 2 2 0 7 でパラメータ M の値が 0 にならなかった場合（ステップ 2 2 0 7 で N o）、またはステップ 2 2 0 8 でモードフラグを 0 に設定した後、あるいはステップ 2 2 0 4 でモードフラグを変更した後、演出制御部 3 0 0 は、図柄変動の演出の終了を指示するための変動演出終了コマンドを RAM 3 0 3 にセットして、変動演出終了中処理を終了する（ステップ 2 2 0 9）。ここで、図 2 0 を参照すると、ステップ 2 2 0 4 でモードフラグを変更した場合は、変動演出終了後の動作モードは当たりの種類に応じた動作モードとなる。また、ステップ 2 2 0 5 でモードフラグが 0 であった場合およびステップ 2 2 0 8 でモードフラグを 0 に設定した場合は、変動演出終了後の動作モードは A モードとなる。また、ステップ 2 2 0 7 でパラメータ M の値が 0 にならなかった場合は、これまでの動作モードが継続される。

40

【 0 1 3 9 】

図 2 3 は、図 1 9 の当たり演出選択処理（ステップ 1 9 0 9）の内容を示すフローチャートである。

この当たり演出選択処理において、演出制御部 3 0 0 は、まず受信したオープニングコ

50

マンドを解析し（ステップ2301）、解析結果から得られたオープニング動作の内容に応じて演出のパターン（当たり演出パターン）を選択する（ステップ2302）。そして、演出制御部300は、選択した演出パターンによる演出に用いられる画像データや音響データをROM302から読み出し、これらのデータと共に、選択した演出を指示する当たり演出開始コマンドをRAM303にセットして、当たり演出選択処理を終了する（ステップ2303）。この当たり演出を、オープニング演出とも呼ぶ。

【0140】

図24は、図19のエンディング演出選択処理（ステップ1911）の内容を示すフローチャートである。

このエンディング演出選択処理において、演出制御部300は、まず受信したエンディングコマンドを解析し（ステップ2401）、RAM303の設定からパチンコ遊技機100の現在のモードフラグを参照する（ステップ2402）。次に、演出制御部300は、エンディングコマンドの解析結果から得られたエンディング動作の内容に応じて演出のパターン（エンディング演出パターン）を選択する（ステップ2403）。そして、演出制御部300は、選択した演出パターンによる演出に用いられる画像データや音響データをROM302から読み出し、これらのデータと共に、選択した演出を指示するエンディング演出開始コマンドをRAM303にセットして、演出選択処理を終了する（ステップ2404）。

【0141】

図25は、図19の客待ちコマンド受信処理（ステップ1912）の内容を示すフローチャートである。

演出制御部300は、客待ち状態に移行するための客待ちコマンドを受信したか否かを判断する（ステップ2501）。客待ちコマンドを受信した場合（ステップ2501でYes）、演出制御部300は、経過時間の計測を開始し（ステップ2502）、RAM303において計測フラグをONにする（ステップ2503）。一方、受信したコマンドが客待ちコマンドでなかった場合（ステップ2501でNo）、RAM303に保持されている計測フラグがONになっているか否かを判断する（ステップ2504）。計測フラグがOFFであれば（ステップ2504でNo）、客待ちコマンド受信処理を終了する。

【0142】

計測フラグがONである場合（ステップ2504でYesまたはステップ2503でONにした後）、次に演出制御部300は、計測時間があらかじめ定められたタイムアップ時間に達したか否かを判断する（ステップ2505）。タイムアップしていない場合（ステップ2505でNo）、客待ちコマンド受信処理を終了する。一方、タイムアップした場合（ステップ2505でYes）、演出制御部300は、RAM303に保持されている計測フラグをOFFにし（ステップ2506）、客待ち演出を行うための客待ち演出コマンドをRAM303にセットして客待ちコマンド受信処理を終了する（ステップ2507）。

【0143】

以上のようにしてコマンド受信処理が完了すると、RAM303には、変動演出開始コマンド、変動演出終了コマンド、当たり演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンド、客待ち演出コマンドのいずれかがセットされている。

【0144】

図26は、演出ボタン処理（図18（b）のステップ1812）の内容を示すフローチャートである。

この変動演出終了中処理において、演出制御部300は、まず遊技者による演出ボタン等が操作されたか否かを判断する（ステップ2601）。ここで、演出ボタン等の操作とは、演出ボタン161が押下されてONとなること、演出キー162の中央キーや周囲キーが押下されてONとなることを含む。また、タッチパネル等、演出ボタン161および演出キー162以外の操作用デバイスがパチンコ遊技機100に設けられている場合は、そのデバイスの操作を検知したことを含む。演出制御部300は、これらのデバイスのコ

10

20

30

40

50

ントローラから操作信号を受け付けて、操作が行われたことを検知する。

【0145】

演出ボタン等が操作されたならば（ステップ2601でYes）、演出制御部300は、演出ボタン等の操作内容を示す情報を含む演出ボタンコマンドをRAM303にセットして演出ボタン処理を終了する（ステップ2602）。

【0146】

この後、演出制御部300は、図18（b）のコマンド送信処理（ステップ1813）を行って、上記のコマンド受信処理および演出ボタン処理でRAM303にセットされたコマンドを画像/音響制御部310およびランプ制御部320に送信する。そして、画像/音響制御部310およびランプ制御部320が、受信したコマンドに基づき、画像表示部114への画像表示、音響出力、可動役物115の動作、盤ランプ116や枠ランプ157の発光等を制御して、設定された演出を実行する。

10

【0147】

〔小当たり後モード処理〕

次に、図21の変動演出パターン選択（ステップ2104）において行われる小当たり後モード処理について説明する。小当たり後モード処理の具体的な内容については、図27-1および図27-2に図示されており、その説明は後述する。

ここにいう小当たり後モード処理は、遊技制御部200から送信される変動開始コマンドの各種の設定情報を基に演出制御部300にて行われるものである。演出制御部300は、所定の条件を満たす場合に小当たり後モードを実行する。

20

【0148】

〔小当たり後モードと通常モード〕

ここで、小当たり後モードについて説明する。小当たり後モードは、遊技制御部200により行われる大当たり判定処理（図9参照）での乱数判定の結果が小当たりであることを契機に、演出制御部300により行われるものである。小当たり後モードは、普段の演出を行う通常モードとは別のモードであり、遊技者の集中力の維持・回復を図るべく、通常モードの場合とは異なる特別な演出が行われるモードである。なお、小当たり後モードは第1の背景演出の一例であり、通常モードは第2の背景演出の一例である。

演出制御部300は、小当たりを契機として通常モードから小当たり後モードに移行し、所定回数（本実施の形態では35回）を超えた変動の際に通常モードに強制的に転落するように制御する。また、演出制御部300は、抽選によって小当たり後モードから通常モードに転落することが選択されると、所定回数の変動が行われる前であっても通常モードに転落する制御を行う。

30

通常モードから小当たり後モードに移行した後の変動回数をカウントするために、本実施の形態での小当たり後モード処理では小当たり後変動回数Kの変数を用いている。

【0149】

小当たり後モードと通常モードの演出内容について説明する。本実施の形態では、小当たり後モードの場合には、画像表示部114に表示される背景が通常モードの場合とは異なる。すなわち、通常モードから小当たり後モードへ移行する場合および小当たり後モードから通常モードへ転落する場合には、画像表示部114にて背景チェンジが行われる。また、小当たり後モードから通常モードへ転落する場合には、画像表示部114の背景を切り換える際の演出として、扉を開け閉めする画像が表示される（扉の開閉演出）。付言すると、小当たり後モードから通常モードへの転落の際の画像表示部114には、扉が閉まる画像が必ず表示される。閉まった扉が開くと、扉が閉まる前の背景（小当たり後モードの背景）とは異なる背景（通常モードの背景）が表示される。なお、扉の開閉演出は、転落演出の一例である。

40

【0150】

このような小当たり後モードと通常モードの演出内容の違いは、通常モードの場合と小当たり後モードの場合とで互いに異なるテーブル（乱数テーブル）を用意しておくことで実現している。すなわち、予め定められた複数のテーブルの各々には、画像表示部114

50

にて行われる複数の変動演出パターンが設定されている。そして、画像表示部 1 1 4 の演出に用いられる変動演出パターンは、変動演出パターン乱数によって複数の変動演出パターンの中から選択される。

より具体的に説明すると、演出制御部 3 0 0 は、通常モードの場合と小当たり後モードの場合とで互いに異なるテーブル（乱数テーブル）を用いる。すなわち、通常モードの場合には、後述の通常時テーブル（図 2 8 の（a）参照）を用い、また、小当たり後モードの場合には、後述の小当たり後テーブル（図 2 8 の（b）参照）を用いる。このため、演出制御部 3 0 0 は、小当たりが引かれたり、小当たり後に所定回数の変動が行われたり、抽選により通常モードへの転落が選択されたりすると、通常時テーブルと小当たり後テーブルとの間でテーブルの切り換えが行われる。このようなテーブルの切り換えの要否を判断するために、本実施の形態での小当たり後モード処理では小当たり後フラグの設定を行っている。この小当たり後フラグは、指示情報の一例である。

10

なお、小当たり後フラグは、演出制御部 3 0 0 の R A M 3 0 3 にセットされる。また、小当たり後モード処理で用いられる複数のテーブルは、演出制御部 3 0 0 の R O M 3 0 2 に格納されている。また、小当たり後モード処理を実行するためのプログラムは、演出制御部 3 0 0 の R O M 3 0 2 に格納されている。そして、演出制御部 3 0 0 の C P U 3 0 1 は、R O M 3 0 2 に格納されているプログラムを実行するに際し、必要に応じて、R O M 3 0 2 のテーブルを読み出し、また R A M 3 0 3 の小当たり後フラグの読み出しおよび書き込みを行う。

【 0 1 5 1 】

20

また、本実施の形態では、小当たり後モード中の抽選により通常モードへの転落が選択されることなく小当たり後に所定回数の変動が行われる場合に、所定の条件を満たすときには、画像表示部 1 1 4 での演出として通常モードへ転落させなかつたり（転落の遅延）、テーブルで選択された変動演出パターンを別のものに変えたり（演出の差し替え）する制御を行っている。

しかしながら、このような転落の遅延によって通常モードへの転落が行われなくても、テーブルの切り換えは強制的に行われる。すなわち、画像表示部 1 1 4 での演出上は扉の開閉演出が行われず、したがって画像表示部 1 1 4 での演出的には転落していないものの、小当たり後テーブルから通常時テーブルへのテーブルの切り換えは行われる。そして、転落の遅延した後の次の変動演出の際には、演出の差し替えの必要があれば演出の差し替えを行い、その必要がなければ差し替えを行うことなく、画像表示部 1 1 4 にて扉の開閉演出が行われる。このような転落の遅延に伴って扉の開閉演出を行うタイミングを判断するために、本実施の形態での小当たり後モード処理では転落遅延フラグの設定を行っている。

30

なお、転落遅延フラグは、演出制御部 3 0 0 の R A M 3 0 3 にセットされる。

【 0 1 5 2 】

〔小当たり後モード処理の具体的な内容説明〕

次に、小当たり後モード処理の具体的な内容について説明する。

図 2 7 - 1 および図 2 7 - 2 は、小当たり後モード処理の内容を示すフローチャートである。

40

図 2 7 - 1 および図 2 7 - 2 に示す小当たり後モード処理において、演出制御部 3 0 0 の C P U 3 0 1 は、まず小当たり後フラグが O N であるか否かを判断する（ステップ 2 7 0 1）。この小当たり後フラグは、変動演出パターンを選択する 2 つのテーブル（通常時テーブルと小当たり後テーブル）のいずれを用いるかを判断するためのものである。

小当たり後フラグが O N である場合（ステップ 2 7 0 1 で Y e s）、C P U 3 0 1 は、通常モードへの転落を行うか否かを判断する（ステップ 2 7 0 2）。このような判断は、演出制御部 3 0 0 で更新される乱数（図 1 8 のステップ 1 8 0 3 参照）による判定の結果（抽選結果）に基づいて行われる。

【 0 1 5 3 】

抽選結果が通常モードへ転落しない場合（ステップ 2 7 0 2 で N o）、演出制御部 3 0

50

0のCPU301は、小当たり後モード時の変動回数をカウントするための変数である小当たり後変動回数Kの値を1加算し(ステップ2703)、加算後の小当たり後変動回数Kの値が35を超えていないか否かを判断する(ステップ2704)。小当たり後モードでの変動回数が35回を超えているときには、小当たり後モードから通常モードへ強制的に転落させる制御を行うことから、ステップ2704でその判断をしている。

小当たり後変動回数Kの値が35を超えていない場合(ステップ2704でNo)、CPU301は、小当たり後テーブルをROM302から読み出してRAM303にセットする(ステップ2705)。また、小当たり後変動回数Kの値が35を超えている場合(ステップ2704でYes)、CPU301は、小当たり後フラグをOFFにし(ステップ2706)、その後通常時テーブルをROM302から読み出してRAM303にセットする(ステップ2707)。

10

【0154】

また、小当たり後フラグがONではない場合(ステップ2701でNo)、CPU301は、転落遅延フラグがONであるか否かを判断する(ステップ2708)。この転落遅延フラグは、小当たり後変動回数Kの値が35を超えた場合であっても強制的な通常モードへの転落を行っていないことを示すためのものである。

転落遅延フラグがONではない場合(ステップ2708でNo)、CPU301は、遊技制御部200から送信される変動開始コマンドを基に小当たりか否かを判断する(ステップ2709)。小当たりの場合(ステップ2709でYes)、CPU301は、小当たり後フラグをONにし、かつ、小当たり後変動回数Kの値を0に設定する(ステップ2710)。その後、CPU301は、小当たり後テーブルのセット(ステップ2705)を行う。これにより、小当たり後モードの背景画像が画像表示部114に表示されることになる。

20

【0155】

なお、抽選結果が通常モードへ転落する場合(ステップ2702でYes)、演出制御部300のCPU301は、小当たり後フラグのOFF(ステップ2706)および通常時テーブルのセット(ステップ2707)を行う。

また、転落遅延フラグがONである場合(ステップ2708でYes)または小当たりでない場合(ステップ2709でNo)には、CPU301は、通常時テーブルのセット(ステップ2707)を行う。

30

【0156】

このようにしてセットされた通常時テーブルまたは小当たり後テーブルに基づいて、演出制御部300のCPU301は、変動演出パターン乱数の判定を行う(ステップ2711)。そして、CPU301は、乱数判定により選択された変動演出パターン(選択内容)で画像表示部114にて演出を行っても大丈夫か否かを判断する(ステップ2712)。

【0157】

〔選択内容で大丈夫か否かの判断の意義〕

ここで、ステップ2707でRAM303にセットされる通常時テーブルとステップ2705でRAM303にセットされる小当たり後テーブルについて具体例をもって説明し、ステップ2712での判断の意義について説明する。

40

図28は、通常時テーブルおよび小当たり後テーブルの構成例を示す図であり、(a)は変動演出パターン乱数の通常時テーブルであり、(b)は変動演出パターン乱数の小当たり後テーブルである。

図28の(a)を参照すると、通常時テーブルの変動演出パターン乱数は、変動演出パターンA、変動演出パターンB、変動演出パターンC、変動演出パターンDおよび変動演出パターンEに設定されている。変動演出パターン乱数の値の範囲は0~9の10個であり、変動演出パターンA、Dにそれぞれ3個の乱数値が割り当てられている。変動演出パターンBに2個の乱数値が割り当てられ、また、変動演出パターンC、Eにそれぞれ1個の乱数値が割り当てられている。

50

図 28 の (b) を参照すると、小当たり後テーブルの変動演出パターン乱数は、変動演出パターン A、変動演出パターン B および変動演出パターン E に設定されている。変動演出パターン乱数の値の範囲は 0 ~ 9 の 10 個である。変動演出パターン A、B にそれぞれ 3 個の乱数値が割り当てられ、また、変動演出パターン E に 4 個の乱数値が割り当てられている。

なお、図 28 の変動演出パターン A ~ E および予告は、変動演出情報の一例である。また、小当たり後テーブルは第 1 のデータ群の一例であり、通常時テーブルは第 2 のデータ群の一例である。

【 0 1 5 8 】

このように小当たり後テーブルでは、通常時テーブルとは異なり、変動演出パターン C および変動演出パターン D に変動演出パターン乱数が設定されていない。このため、画像表示部 114 にて扉が閉まる演出が行われる前（転落前）に変動演出パターン C または変動演出パターン D を画像表示部 114 の演出として実行すると、いわゆる法則崩れとなる。したがって、転落前の変動演出パターン C または変動演出パターン D は、不具合の可能性のある演出であり、実行しないように制限する必要がある。

また、変動演出パターン E は、小当たり後テーブルと通常時テーブルのいずれにも変動演出パターン乱数が設定されている。しかしながら、変動演出パターン E では、予告を絡めた演出が行われる場合がある。さらに説明すると、そのような予告の中に、例えば遊技者に有利な内部状態であるかもしれないことを示唆する特定のキャラクタが予め用意されていることがある。そのため、予告の内容によっては、変動演出パターン E の後に扉が閉まる演出が行われると、予告を行う意義が低下してしまうおそれがある。したがって、扉が閉まる直前に特定のキャラクタによる予告を出さなければならない演出は、不具合の可能性のある演出であり、実行しないように制限する必要がある。

【 0 1 5 9 】

このような観点で、図 27 - 2 のステップ 2712 での判断を行っている。したがって、選択内容) で画像表示部 114 にて演出を行っても大丈夫か否かの判断は、選択された変動演出パターンは不具合の可能性のある演出であるか否かを判断することで行われる。すなわち、ここにいう「不具合の可能性のある演出」とは、選択された変動演出パターンが扉の開閉演出と絡みにくいものであることを含む概念である。

なお、変動演出パターン A、B は、予告で何も出さなければ扉の演出にはかかわってこないものであり、予告の選択に際し例えば扉の演出が行われるまでは予告の選択を行わないように禁則をかけることで対応している。したがって、変動演出パターン A および変動演出パターン B は、ここにいう「不具合の可能性のある演出」ではない。

【 0 1 6 0 】

〔小当たり後モード処理の具体的な内容説明の続き〕

図 27 - 2 に戻って、小当たり後モード処理の具体的な内容について説明を続ける。

演出制御部 300 の CPU 301 は、変動演出パターン乱数判定（図 27 - 1 のステップ 2711 参照）により選択された変動演出パターン（選択内容）で画像表示部 114 にて演出を行っても大丈夫である場合（ステップ 2712 で Yes）、当たり後変動回数 K の値が 35 であるか否かを判断する（ステップ 2713）。

当たり後変動回数 K の値が 35 である場合（ステップ 2713 で Yes）、CPU 301 は扉開閉演出を RAM 303 に設定し（ステップ 2714）、選択した変動演出パターンを RAM 303 に設定する（ステップ 2715）。これにより画像表示部 114 には、選択された変動演出パターンが表示された後に扉の開閉演出が行われる。

当たり後変動回数 K の値が 35 でなく 35 未満の場合（ステップ 2713 で No）、CPU 301 は、選択した変動演出パターンを RAM 303 に設定する（ステップ 2715）。これにより画像表示部 114 には、選択された変動演出パターンが表示されるだけであり、扉開閉演出が行われない。

【 0 1 6 1 】

演出を行うことが大丈夫でない場合（ステップ 2712 で No）、CPU 301 は、転

10

20

30

40

50

落遅延フラグがONであるか否かを判断する(ステップ2716)。付言すると、転落遅延フラグがONのときは、すでに転落遅延が行われている場合であり、さらなる転落遅延を行うことができない。また、転落遅延フラグがOFFのときは、未だ転落遅延が行われていない場合であり、転落遅延を行い得る。

転落遅延フラグがONでない場合(ステップ2716でNo)、CPU301は、次に小当たり後変動回数Kの値が35であるか否かを判断する(ステップ2717)。小当たり後変動回数Kの値が35でなく35未満の場合(ステップ2717でNo)、CPU301は、選択した変動演出パターンをRAM303に設定する(ステップ2715)。なお、ステップ2712での判断の際に、小当たり後変動回数Kの値が35であるときに選択内容でOKか否かを判断するように制御するときには、ステップ2717を省略することができる。

10

小当たり後変動回数Kの値が35である場合(ステップ2717でYes)、CPU301は、転落遅延フラグをONにし(ステップ2718)、選択した変動演出パターンをRAM303に設定する(ステップ2715)。このような転落遅延フラグのONによって、小当たり後テーブルから通常時テーブルへの切り換えが行われるにもかかわらず、扉の開閉演出が行われていないことが記録される。

【0162】

転落遅延フラグがONである場合(ステップ2716でYes)、既に転落遅延を行っており更なる転落遅延を行うことができないことから、今回の変動演出が終了した後に扉の開閉演出を行う必要がある。それにもかかわらず、選択内容で演出を行うことが大丈夫でない(ステップ2712でNoを参照)、演出の差し替えを強制的に行う必要がある。そのために、演出制御部300のCPU301は、扉の開閉演出と絡みやすい演出(例えば、予告なしの演出)を差し替え内容として決定し(ステップ2719)、さらに扉開閉演出をRAM303に設定する(ステップ2720)。その後、CPU301は、転落遅延フラグをOFFにし(ステップ2721)、ステップ2719で決定した内容を、差し替え後の変動演出パターンとしてRAM303に設定する(ステップ2722)。これにより画像表示部114には、差し替えられた変動演出パターンが表示された後に扉の開閉演出が行われる。

20

【0163】

このように、本実施の形態では、扉の開閉演出との関係で不具合の可能性がある変動演出パターンが選択された場合には、小当たり後モードから通常モードへの転落演出を遅延させる制御、または、選択された変動演出パターンを他の変動演出パターンに差し替える制御を行うことにより、転落時期における演出の一体性を確保することが可能になる。

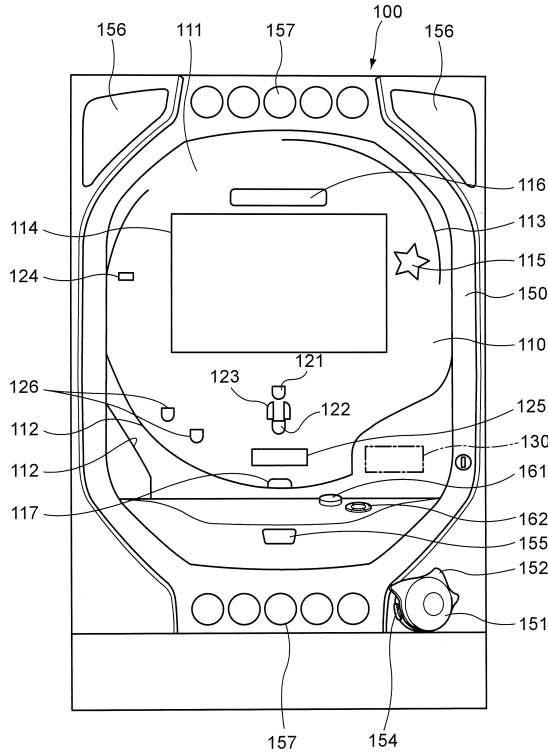
30

【符号の説明】

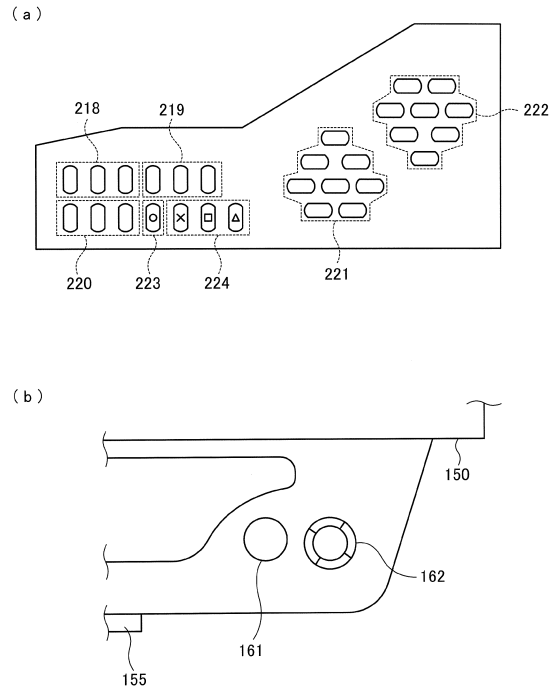
【0164】

100...パチンコ遊技機、114...画像表示部、121...第1始動口、122...第2始動口、211...第1始動口スイッチ、212...第2始動口スイッチ、231...特別図柄抽選部、300...演出制御部、301...CPU

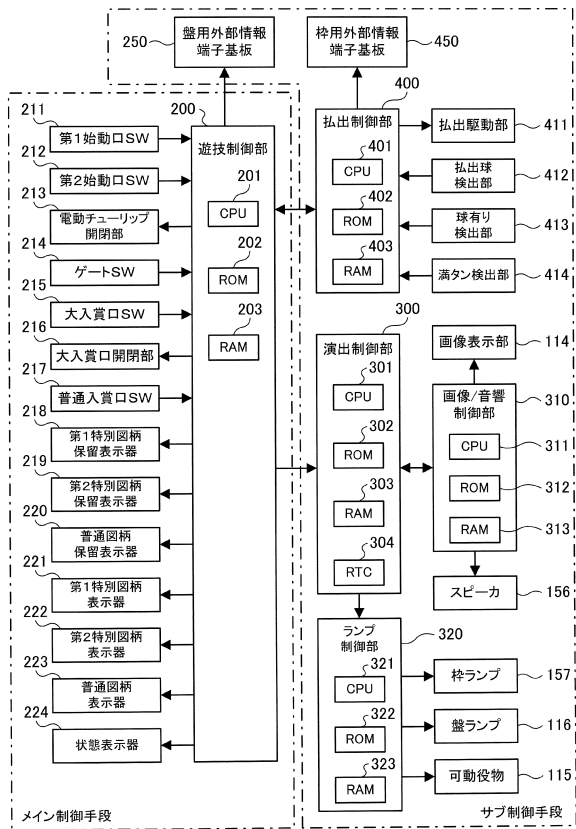
【図1】



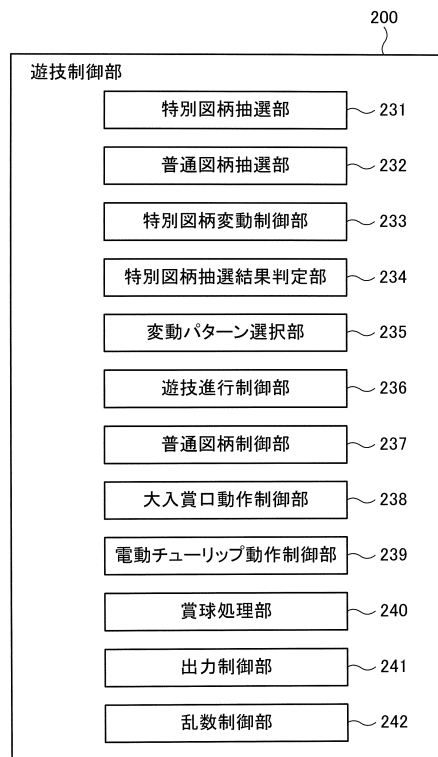
【図2】



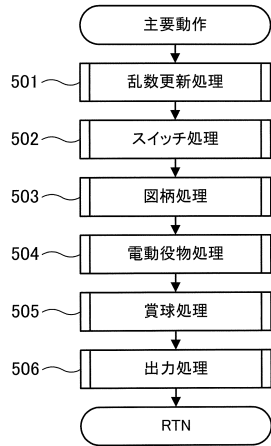
【図3】



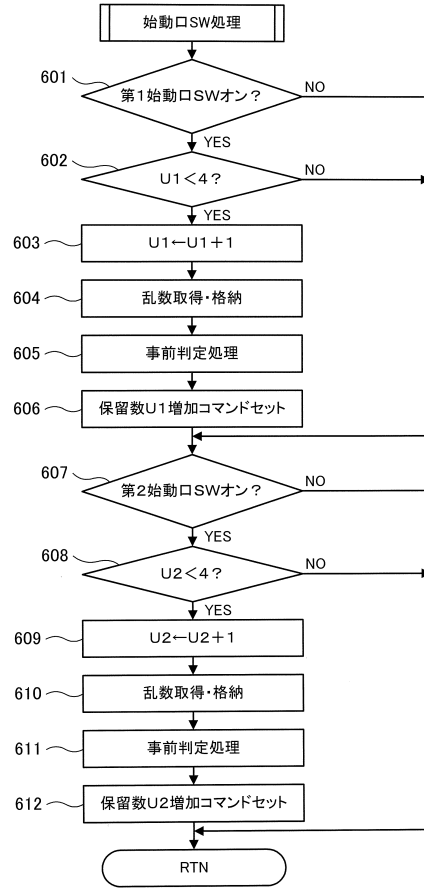
【図4】



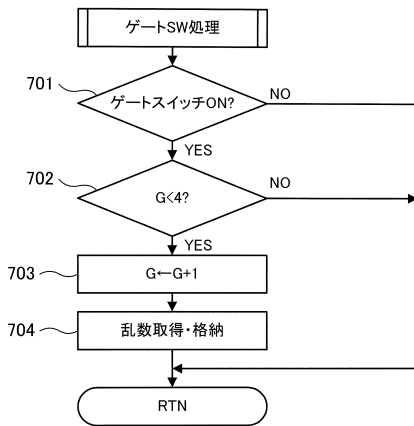
【図5】



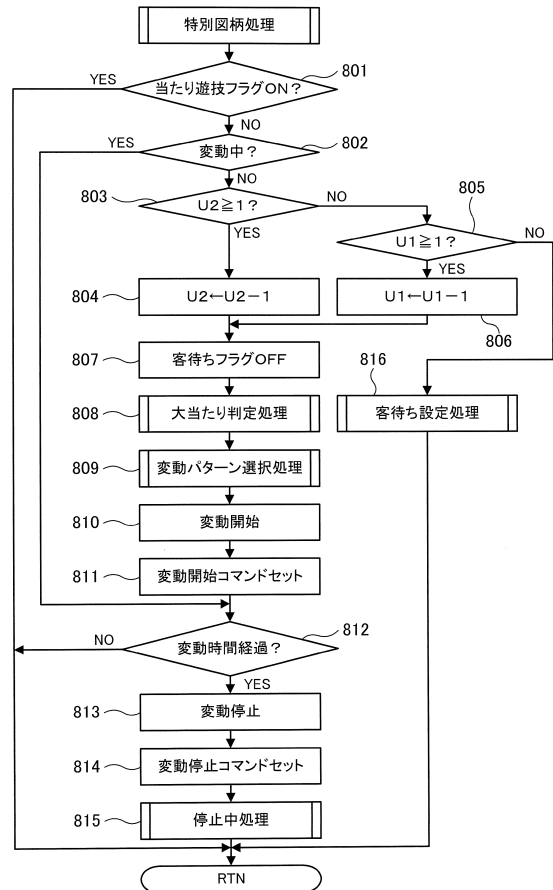
【図6】



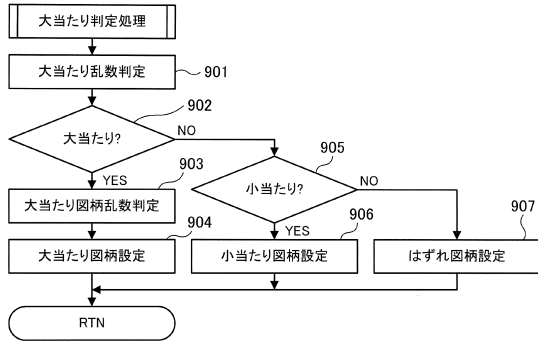
【図7】



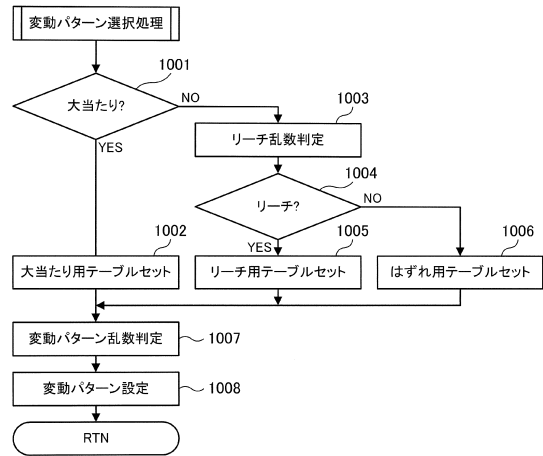
【図8】



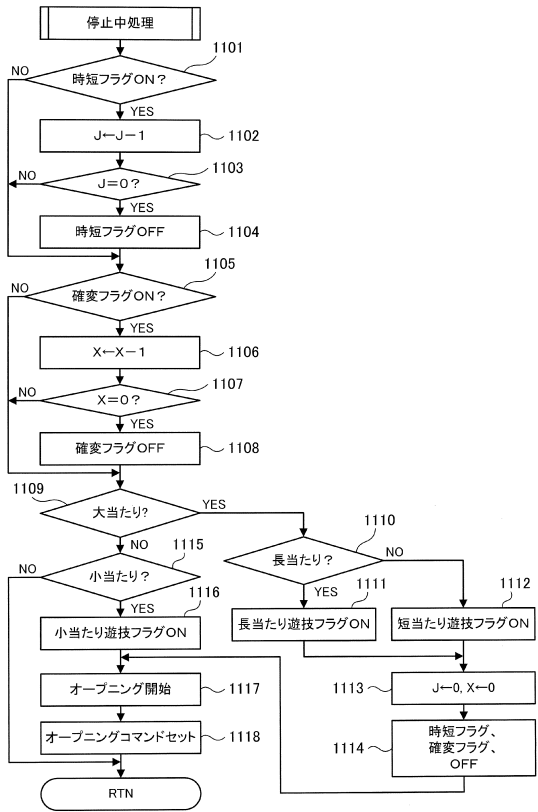
【図9】



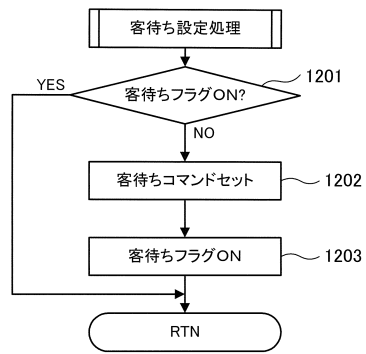
【図10】



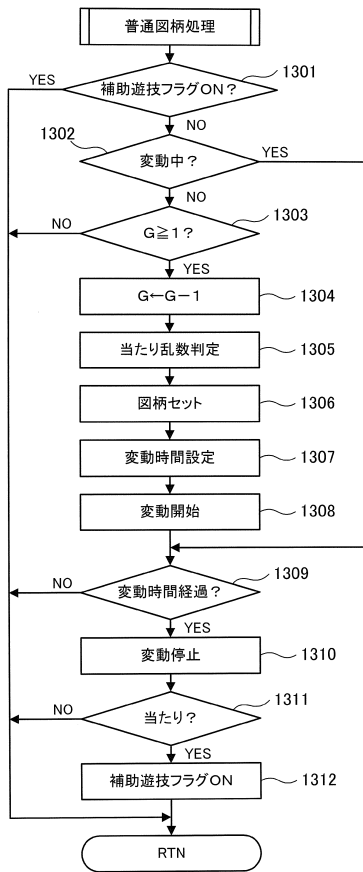
【図11】



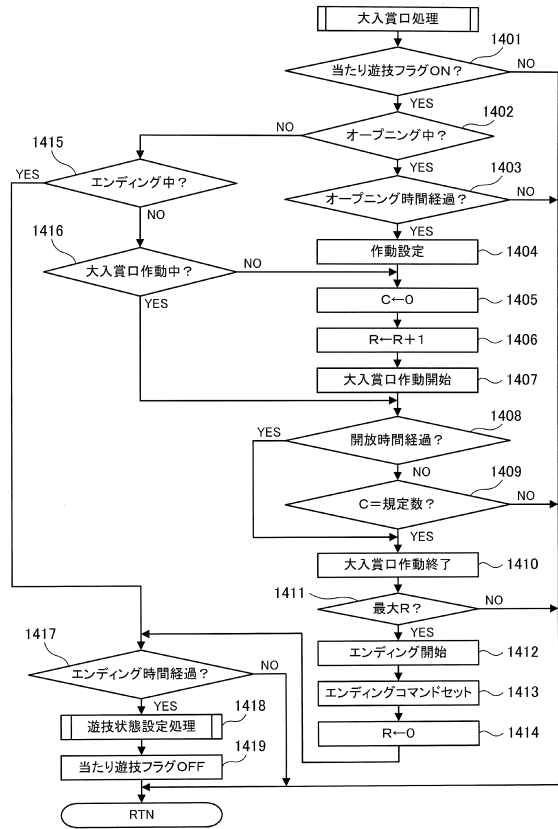
【図12】



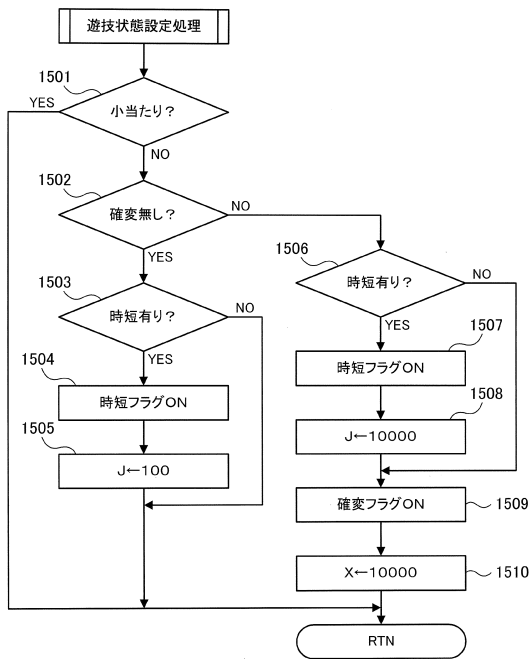
【図13】



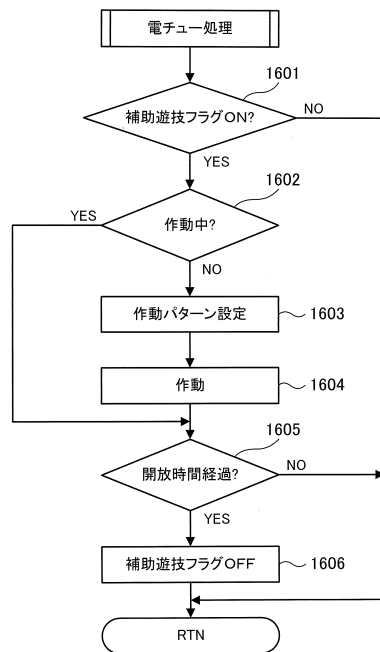
【図14】



【図15】



【図16】



【図17】

(a) 大当たり乱数

		範囲	割合	乱数値
大当たり	通常時	0~299	1/300	5
	確変時		10/300	3、7、37、67、97、127、157、187、217、247
小当たり	3/300		8、58、208	

(b) 大当たり図柄乱数

		範囲	割合	乱数値
通常図柄A (長当たり)	第1始動口	0~249	35/250	0~34
	第2始動口			
通常図柄B (短当たり)	第1始動口		15/250	35~49
	第2始動口			
確変図柄A (長当たり)	第1始動口		25/250	50~74
	第2始動口		175/250	50~224
確変図柄B (短当たり)	第1始動口	75/250	75~149	
	第2始動口	25/250	225~249	
潜確図柄 (短当たり)	第1始動口	100/250	150~249	
	第2始動口	—	—	

(c) リーチ乱数

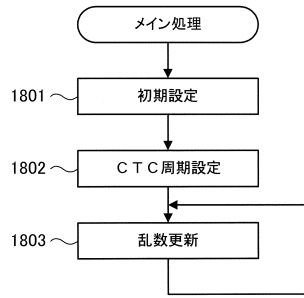
		範囲	割合	乱数値
リーチ有	0~249	22/250	0~21	
リーチ無		228/250	22~249	

(d) 当たり乱数

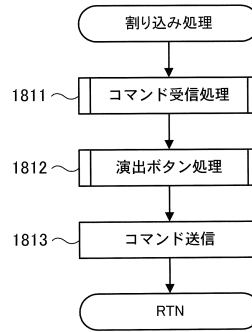
		範囲	割合	乱数値
当たり	時短フラグOFF	0~9	1/10	0
	時短フラグON		9/10	1~9

【図18】

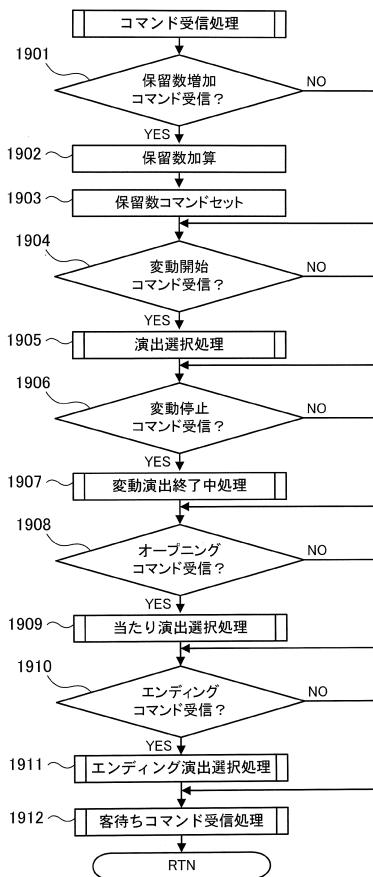
(a)



(b)



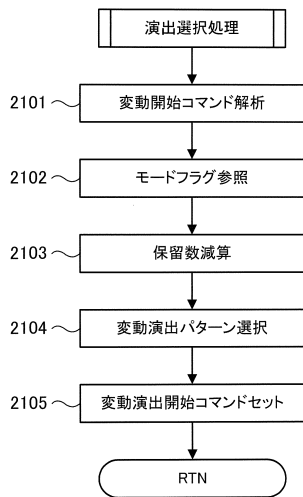
【図19】



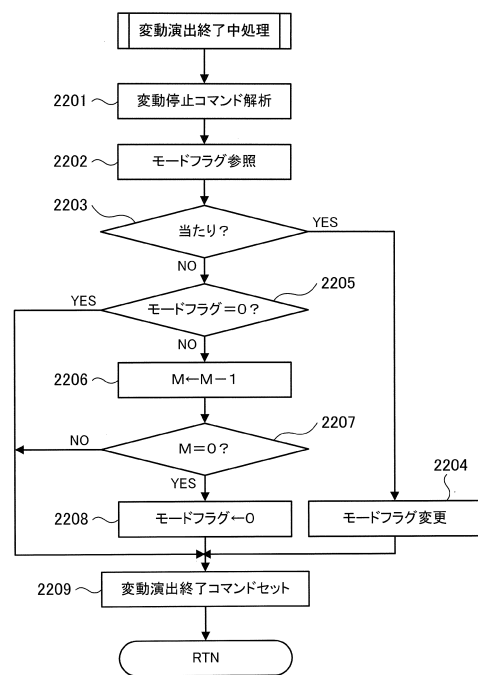
【図20】

当たりの種類	モードフラグ	モード	M値
	0	Aモード	—
確変図柄A	1	Bモード	Ma←10000
通常図柄A	2	Cモード	Mb←100
確変図柄B/通常図柄B	3	Dモード	Mc←100
潜確図柄/小当たり図柄	4	Eモード	Md←30

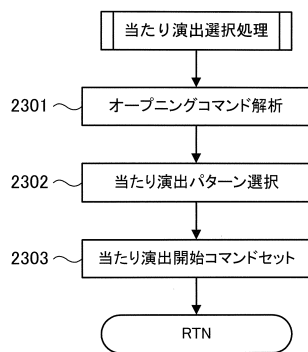
【図 2 1】



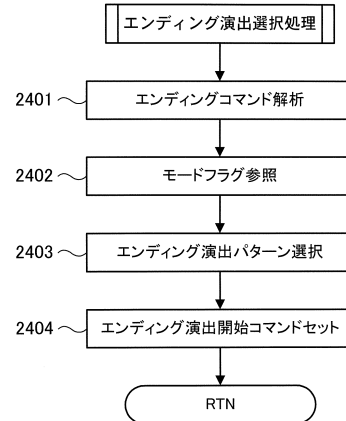
【図 2 2】



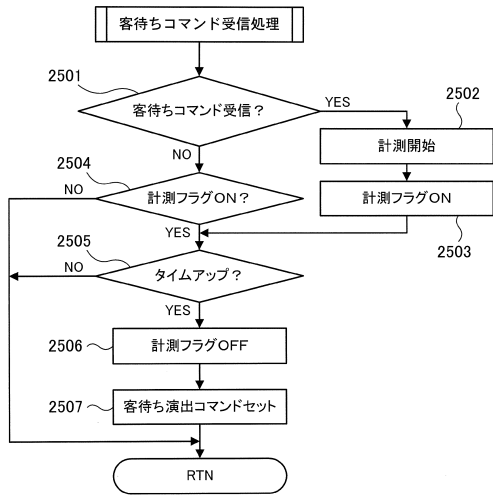
【図 2 3】



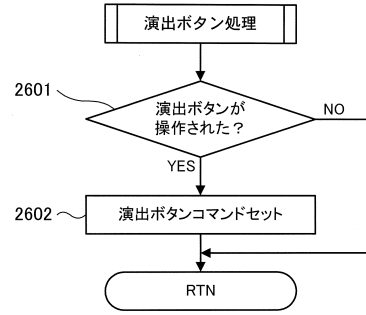
【図 2 4】



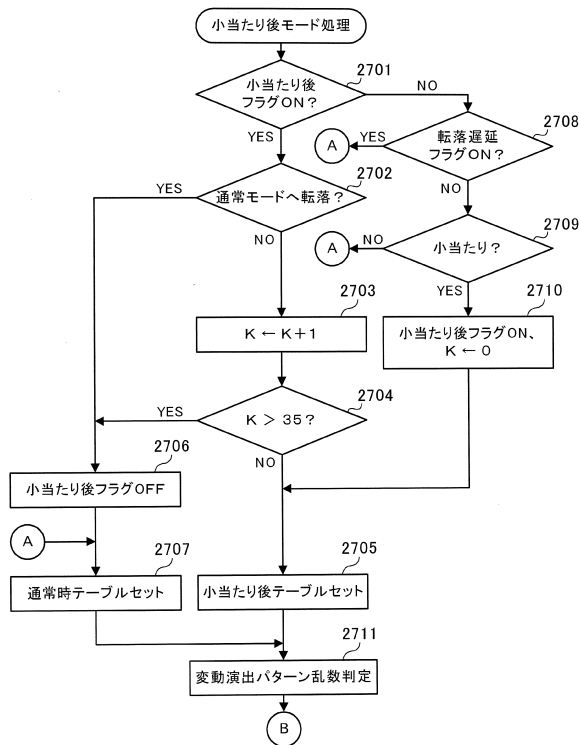
【図25】



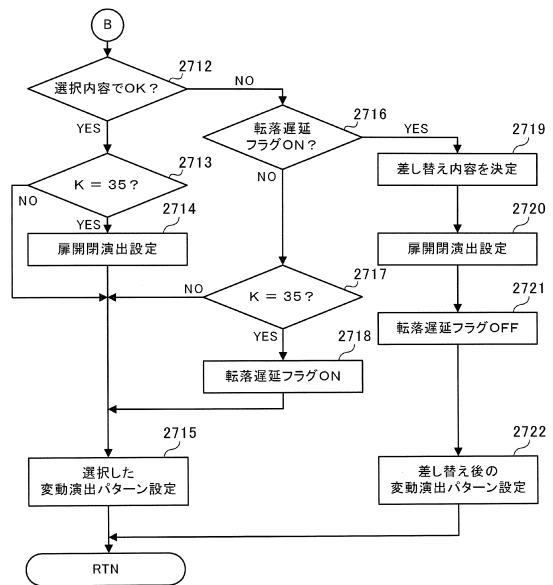
【図26】



【図27-1】



【図27-2】



【図 28】

(a) 通常時テーブル

	範囲	割合	乱数値
変動演出パターンA	0~9	3/10	2、4、6
変動演出パターンB		2/10	3、5
変動演出パターンC		1/10	8
変動演出パターンD		3/10	1、7、9
変動演出パターンE		1/10	0

(b) 小当たり後テーブル

	範囲	割合	乱数値
変動演出パターンA	0~9	3/10	2、4、6
変動演出パターンB		3/10	1、3、5
変動演出パターンC		—	—
変動演出パターンD		—	—
変動演出パターンE		4/10	0、7、8、9

フロントページの続き

- (72)発明者 越川 勝二
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業株式会社内
- (72)発明者 中村 勇也
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業株式会社内

審査官 河本 明彦

- (56)参考文献 特開2006-061287(JP,A)
特開2006-026230(JP,A)
特開2006-334022(JP,A)
特開2008-018169(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02