

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-186636

(P2015-186636A)

(43) 公開日 平成27年10月29日(2015.10.29)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 36 頁)

(21) 出願番号 特願2015-132508 (P2015-132508)
 (22) 出願日 平成27年7月1日(2015.7.1)
 (62) 分割の表示 特願2013-7265 (P2013-7265)
 の分割
 原出願日 平成25年1月18日(2013.1.18)

(71) 出願人 000161806
 京楽産業、株式会社
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 (74) 代理人 100085660
 弁理士 鈴木 均
 (74) 代理人 100185672
 弁理士 池田 雅人
 (72) 発明者 田中 義政
 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 松田 佑介
 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

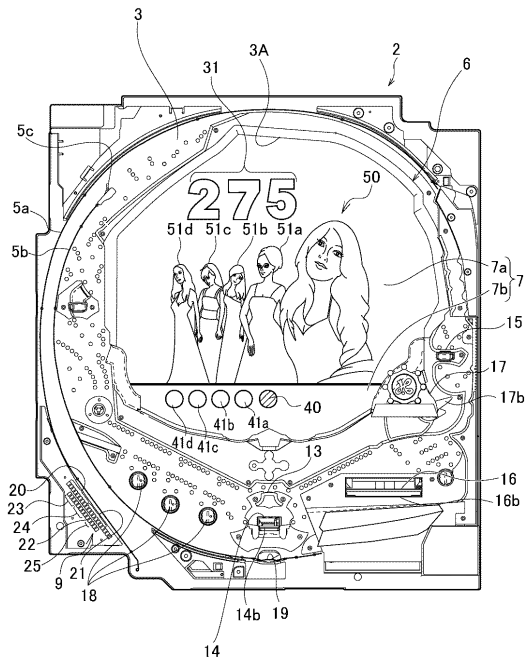
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 保留画像を利用して新たな遊技演出を実現することができる遊技機を提供する。

【解決手段】 図柄が変動表示されているときに第1始動口13に遊技球が入球した場合、特別遊技に当選したか否かの判定の権利を、所定数を上限として保留して記憶された保留数を表示する第1特別図柄保留表示器23と、記憶された保留数を画像表示装置7の第2表示領域7aに保留画像41として表示し、演出図柄31が表示される画像表示装置7の第1表示領域7aと同一領域に記憶された保留数を保留演出画像として表示するようにした。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、該遊技制御手段が送信するコマンドに基づいて演出を制御する演出制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

始動条件の成立に伴って特別遊技に当選したか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段の判定結果に基づいて、図柄変動表示手段における図柄の変動表示を制御する図柄変動表示制御手段と、

前記特別遊技判定手段による判定の権利を、所定数を上限として保留記憶手段に保留記憶させる制御を行う保留記憶制御手段と、

前記特別遊技判定手段により判定が行われる前に、前記特別遊技に当選したか否かの事前判定を行う事前判定手段と、

前記保留記憶手段に記憶された保留数を第 1 保留表示手段に表示させる制御を行う第 1 保留表示制御手段と、を有し、

前記演出制御手段は、

前記遊技制御手段から送信されてくるコマンドに基づいて、前記保留記憶手段に記憶された保留数に対応する保留画像を第 2 保留表示手段に表示させる制御を行う第 2 保留表示制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されてくるコマンドに基づいて、前記保留記憶手段に記憶された保留数に対応する保留画像を第 3 保留表示手段に表示させる制御を行う第 3 保留表示制御手段と、を有し、

前記第 2 保留表示制御手段は、前記事前判定の結果に応じて、前記第 2 保留表示手段に表示させる保留画像を通常保留画像から特定保留画像に変更可能であり、

前記第 3 保留表示制御手段は、前記事前判定の結果に関わらず、前記第 3 保留表示手段に表示させる保留画像の変更を制限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、パチンコ機と呼ばれる遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

一般に普及しているパチンコ機の画像表示装置には、様々な演出画像が表示される。これらの演出画像には、特別図柄の抽選結果を遊技者に報知するための図柄画像や、特別図柄の抽選結果の保留数を表す保留画像等がある。

例えば、特許文献 1 には、保留手段に特別図柄の変動表示の権利が保留されたときに、遊技球の通過を契機とする特別図柄の変動表示開始前に、遊技球の通過を契機として抽選手段により取得された遊技データを事前に判定する事前判定手段を備え、事前判定手段の判定結果に基づいて、画像表示装置に表示される保留画像により、当該保留画像に対応する特別図柄を変動表示する際の遊技演出の内容を示唆する表示制御を行うようにした遊技機が開示されている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2011 - 156040 公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ところで、従来の遊技機では、画像表示装置の表示画面の下方や側方の一部の表示領域に保留画像を表示して遊技者に保留数を報知したり、或いは事前判定結果を報知するようにしていた。

10

20

30

40

50

しかしながら、従来の遊技機では、画像表示装置に表示される保留画像は、あくまでも補助的な画像表示を行うものに過ぎなかった。

本発明は、上記したような点を鑑みてなされたものであり、従来は補助的な表示であった保留画像を利用して新たな遊技演出を実現することが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】

【0005】

本発明は、上述の課題を解決するためになされたものであり、以下の形態により実現することが可能である。

第1の形態の遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、該遊技制御手段が送信するコマンドに基づいて演出を制御する演出制御手段と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、始動条件の成立に伴って特別遊技に当選したか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段の判定結果に基づいて、図柄変動表示手段における図柄の変動表示を制御する図柄変動表示制御手段と、前記特別遊技判定手段による判定の権利を、所定数を上限として保留記憶手段に保留記憶させる制御を行う保留記憶制御手段と、前記特別遊技判定手段により判定が行われる前に、前記特別遊技に当選したか否かの事前判定を行う事前判定手段と、前記保留記憶手段に記憶された保留数を第1保留表示手段に表示させる制御を行う第1保留表示制御手段と、を有し、前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信されてくるコマンドに基づいて、前記保留記憶手段に記憶された保留数に対応する保留画像を第2保留表示手段に表示させる制御を行う第2保留表示制御手段と、前記遊技制御手段から送信されてくるコマンドに基づいて、前記保留記憶手段に記憶された保留数に対応する保留画像を第3保留表示手段に表示させる制御を行う第3保留表示制御手段と、を有し、前記第2保留表示制御手段は、前記事前判定の結果に応じて、前記第2保留表示手段に表示させる保留画像を通常保留画像から特定保留画像に変更可能であり、前記第3保留表示制御手段は、前記事前判定の結果に関わらず、前記第3保留表示手段に表示させる保留画像の変更を制限することを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、保留画像を利用して新たな遊技演出を実現することが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図2】本実施形態に係る遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】本実施形態に係る遊技機の遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

【図4】本実施形態に係る遊技機の遊技制御基板において取得される各種乱数の説明図であり、(a)は特別図柄判定用乱数、(b)は大当たり図柄判定用乱数、(c)はリーチ判定用乱数、(d)は補助図柄判定用乱数の一例をそれぞれ示した図である。

【図5】遊技制御基板のCPUが実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

【図6】遊技制御基板のCPUが実行する始動口SW処理の一例を示したフローチャートである。

【図7】(a)~(c)は遊技制御基板のRAMに設けられている乱数記憶部の一例を示した図である。

【図8】遊技制御基板のCPUが実行する第1事前判定処理の一例を示したフローチャートである。

【図9】遊技制御基板のCPUが実行する第2事前判定処理の一例を示したフローチャートである。

【図10】遊技制御基板のCPUが実行するゲートSW処理の一例を示したフローチャートである。

【図11】遊技制御基板のCPUが実行する特別図柄処理の一例を示したフローチャート

である。

【図 1 2】遊技制御基板の CPU が実行する特別遊技判定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 1 3】遊技制御基板の CPU が実行する変動パターン選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 1 4】(a) (b) は変動パターン決定テーブルの一例を示した図である。

【図 1 5】遊技制御基板の CPU が実行する停止中処理の一例を示したフローチャートである。

【図 1 6】遊技制御基板の CPU が実行する客待ち設定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 1 7】遊技制御基板の CPU が実行する補助図柄処理の一例を示したフローチャートである。

【図 1 8】遊技制御基板の CPU が実行する大入賞口処理の一例を示したフローチャートである。

【図 1 9】大入賞装置のラウンド数 / 開放パターンの設定例を示した図である。

【図 2 0】遊技制御基板の CPU が実行する遊技状態設定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 1】遊技制御基板の CPU が実行する第 2 始動口開放処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 2】(a) ~ (h) は本実施形態の遊技機における通常遊技中の遊技演出の一例を示した図である。

【図 2 3】(a) ~ (c) は本実施形態の遊技機 1 における通常遊技中の遊技演出の他の例を示した図である。

【図 2 4】演出制御基板の CPU が実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 5】演出制御基板の CPU が実行するコマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 6】演出制御基板の CPU が実行する保留数増加コマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 7】(a) ~ (c) は演出制御基板の RAM に設けられている保留状況記憶部の一例を示した図である。

【図 2 8】演出制御基板の CPU が実行する演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 9】演出制御基板の CPU が実行する保留数減算処理の一例を示したフローチャートである。

【図 3 0】画像制御基板の CPU が実行する保留画像表示処理の一例を示したフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 8 】

以下、本発明を図面に示した実施の形態により詳細に説明する。

図 1 は、本発明の実施形態に係る遊技機の一例としてのパチンコ機の構成例を示した正面図、図 2 は本発明の実施形態に係る遊技機の遊技盤の正面図である。

【 0 0 0 9 】

図 1 において、遊技機 1 は、遊技店の島設備に取り付けられる外枠 3 0 0 と、その外枠 3 0 0 により回動可能に支持されたガラス枠 3 1 0 と、が備えられている。外枠 3 0 0 には、遊技球が流下する遊技領域 3 が形成された遊技盤 2 が設けられている。

ガラス枠 3 1 0 は、遊技盤 2 の前方（遊技者側）において遊技領域 3 を視認可能に覆うガラス板（図示しない）を支持している。

また、ガラス枠 3 1 0 には、回動操作されることにより遊技領域 3 に向けて遊技球を発射させる操作ハンドル 3 1 1 と、音声出力装置（スピーカ） 3 1 2 と、複数のランプを有

10

20

30

40

50

する上下の演出用照明装置 3 1 3 a、3 1 3 b と、押圧操作により演出態様を変更させるための演出ボタン 3 1 4 と、左右の演出用可動照明装置 3 2 0 L、3 2 0 R が設けられている。

演出用可動照明装置 3 2 0 L、3 2 0 R は、ガラス枠 3 1 0 の左上隅及び右上隅に設けられている。

演出用可動照明装置 3 2 0 L、3 2 0 R は、図示しない可動照明部を備えており、可動照明部を収納（閉塞）した状態から可動照明部を開放（突出）した状態に自動的に変動させることができるように構成されている。

【0010】

音声出力装置 3 1 2 は、BGM（バックグラウンドミュージック）、SE（サウンドエフェクト）等を出力し、サウンドによる演出を行い、演出用照明装置 3 1 3 a、3 1 3 b は、各ランプの光の照射方向や発光色を変更して、照明による演出を行うようにしている。

【0011】

さらに、ガラス枠 3 1 0 の下側には、受皿ユニット 3 1 5 が設けられている。受皿ユニット 3 1 5 には、複数の遊技球を貯留する球皿部が設けられており、この球皿部は、操作ハンドル 3 1 1 の方向側に遊技球が流下するように下りの傾斜を有している。そして、遊技者が操作ハンドル 3 1 1 を回動させると、遊技球が遊技領域 3 に発射されることとなる。

上記のようにして発射された遊技球がレール 5 a、5 b 間を上昇して球戻り防止片 5 c を超えると、遊技領域 3 に到達し、その後、遊技領域 3 内を落下する。このとき、遊技領域 3 に設けられた複数の釘や風車によって、遊技球は予測不能に落下することとなる。

【0012】

次に、遊技盤 2 の遊技領域 3 の構成について説明する。

図 1、図 2 において、遊技領域 3 の中央には開口部 3 A が形成されており、開口部 3 A の周縁に沿って遊技球の流下に影響を与える飾り部材 6 が設けられている。この飾り部材 6 の略中央部分（開放部）であって遊技盤 2 の背面側には、液晶表示装置等からなる画像表示装置 7 が設けられている。

【0013】

また、遊技領域 3 の中央下側の領域には、遊技球が入球可能な始動領域を構成する第 1 始動口 1 3 および第 2 始動口 1 4 が設けられている。

第 2 始動口 1 4 は、第 2 始動口開閉扉 1 4 b を有しており、第 2 始動口開閉扉 1 4 b が閉状態に維持される第 1 の態様と、第 2 始動口開閉扉 1 4 b が開状態となる第 2 の態様とに可動制御される。従って、第 2 始動口 1 4 は、第 1 の態様にあるときには遊技球の入賞機会がなく、第 2 の態様にあるときには遊技球の入賞機会が増すこととなる。

【0014】

ここで、第 1 始動口 1 3 には遊技球の入球を検出する第 1 始動口スイッチ 1 3 a（図 3 参照）が設けられ、第 2 始動口 1 4 には遊技球の入球を検出する第 2 始動口スイッチ 1 4 a（図 3 参照）が設けられている。そして、第 1 始動口スイッチ 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a が遊技球の入球を検出すると、後述する特別図柄判定用乱数値等を取得し、大当たり遊技や小当たり遊技といった特別遊技を実行する権利獲得の抽選（以下、「特別遊技抽選」という）が行われる。また、第 1 始動口スイッチ 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a が遊技球の入球を検出した場合には、所定の賞球（例えば 3 個の遊技球）が払い出される。

なお、本実施形態の遊技機 1 では、第 1 始動口 1 3 または第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球した場合、通常は例えば 3 個程度の払い出し（賞球）を行うようにしているが、始動口への遊技球の入球に伴う賞球は必ずしも行う必要は無い。

【0015】

さらに飾り部材 6 の右側の領域には、ゲート 1 5、大入賞領域である第 1 大入賞口 1 6 及び第 2 大入賞口 1 7 が設けられている。

このため、ゲート 1 5、第 1 大入賞口 1 6 および第 2 大入賞口 1 7 には、操作ハンドル

10

20

30

40

50

3 1 1 を大きく回動させ、強い力で打ち出された遊技球でないと、遊技球が通過または入賞しないように構成されている。

【0016】

ゲート15には、遊技球の通過を検出するゲートスイッチ15a(図3参照)が設けられており、ゲートスイッチ15aが遊技球の通過を検出すると、補助図柄判定用乱数値を取得し、後述する「補助図柄の当たり抽選」が行われる。

第1大入賞口16は、遊技盤2に形成された開口部から構成されている。第1大入賞口16の下部には、遊技盤面側からガラス板側(前面側)に突出可能な第1大入賞口開閉扉16bが設けられており、この第1大入賞口開閉扉16bが遊技盤面側に突出する開放状態と、遊技盤面に埋没する閉鎖状態とに可動制御される。そして、第1大入賞口開閉扉16bが遊技盤面に突出していると、遊技球を第1大入賞口16内に導く受け皿として機能し、遊技球が第1大入賞口16に入球可能となる。第1大入賞口16には第1大入賞口検出スイッチ16aが設けられており、第1大入賞口検出スイッチ16aが遊技球の入球を検出すると、予め設定された賞球(例えば15個の遊技球)が払い出される。

10

【0017】

第2大入賞口17は、通常、第2大入賞口開閉扉(可動片)17bによって閉状態に維持されており、遊技球の入球を不可能としている。これに対して、所定の特別遊技が開始されると、第2大入賞口開閉扉17bが開放されるとともに、第2大入賞口開閉扉17bが遊技球を第2大入賞口17内に導く誘導路として機能し、遊技球が第2大入賞口17に入球可能となる。第2大入賞口17には第2大入賞口スイッチ17a(図3参照)が設けられており、第2大入賞口スイッチ17aが遊技球の入球を検出すると、予め設定された賞球(例えば15個の遊技球)が払い出される。

20

【0018】

さらに遊技領域3の最下部の領域には、一般入賞口18、第1始動口13、第2始動口14、第1大入賞口16および第2大入賞口17のいずれにも入球しなかった遊技球を排出するためのアウト口19が設けられている。

一般入賞口18に遊技球が入賞すると、所定の賞球(例えば10個の遊技球)が払い出される。

【0019】

遊技盤2の左下方には、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21、補助図柄表示装置22、第1特別図柄保留表示器23、第2特別図柄保留表示器24、補助図柄保留表示器25等の表示領域9が設けられている。

30

上記第1特別図柄表示装置20は、第1始動口13に遊技球が入球したことを契機として行われた特別遊技抽選の結果と、特別遊技抽選の結果が大当たりの場合は大当たりのラウンド回数を報知するものである。第2特別図柄表示装置21は、第2始動口14に遊技球が入球したことを契機として行われた特別遊技抽選の結果と、特別遊技抽選の結果が大当たりの場合は大当たりのラウンド回数を報知するためのものである。

【0020】

ここで、「特別遊技抽選」とは、第1始動口13または第2始動口14に遊技球が入球したときに、特別図柄判定用乱数値を取得し、取得した特別図柄判定用乱数値が「大当たり」に対応する乱数値であるか、あるいは「小当たり」に対応する乱数値であるかの判定する処理をいう。特別遊技抽選の結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21において特別図柄用の複数のLEDが点滅等の変動表示を行い、所定の変動時間を経過したところで、特別遊技抽選の結果に対応する組み合わせでLEDを停止表示させて、遊技者に抽選結果と大当たりの場合は大当たりラウンド回数を報知するようにしている。なお、特別図柄判定用乱数値については後述する。

40

【0021】

また、本実施形態において「大当たり」というのは、第1始動口13または第2始動口14に遊技球が入球したことを条件として行われる特別遊技抽選において、大当たり遊技

50

を実行する権利を獲得したことをいう。「大当たり遊技」においては、第1大入賞口16または第2大入賞口17が開放されるラウンド遊技を所定のラウンド回数行う。例えば2回、8回、12回行う。各ラウンド遊技における第1大入賞口16または第2大入賞口17の最大開放時間については予め定められた時間が設定されており、この間に第1大入賞口16または第2大入賞口17に所定個数の遊技球（例えば9個）が入球すると、1回のラウンド遊技が終了となる。つまり、「大当たり遊技」は、第1大入賞口16または第2大入賞口17に遊技球が入球するとともに、当該入球に応じた賞球を遊技者が獲得できる遊技である。なお、この大当たり遊技には、複数種類の大当たりが設けられているが、詳しくは後述する。

【0022】

また、補助図柄表示装置22は、ゲート15を遊技球が通過したことを契機として行われる補助図柄の抽選結果を報知するためのものである。詳しくは後述するが、この補助図柄の抽選によって当たりや当選すると補助図柄表示装置22が点灯し、その後、上記第2始動口14が所定時間、第2の態様に制御される。即ち、第2始動口14が遊技球の入賞し難い閉状態から遊技球が入賞し易い開状態に制御される。

ここで、「補助図柄抽選」とは、ゲート15に遊技球が通過したときに、補助図柄判定用乱数値を取得し、取得した補助図柄判定用乱数値が「当たり」に対応する乱数値であるかどうかの判定する処理をいう。

この補助図柄抽選の結果についても、ゲート15を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、補助図柄表示装置22において補助図柄用のLEDが点滅等の変動表示を行い、所定の変動時間を経過したところで、補助図柄の抽選結果に対応する補助図柄が停止表示して、遊技者に抽選結果が報知される。

【0023】

さらに、特別図柄の変動表示中や後述する特別遊技中等、第1始動口13または第2始動口14に遊技球が入球して、即座に特別遊技抽選の結果報知演出が行えない場合には、一定の条件のもとで、特別遊技抽選の抽選結果が保留される。より詳細には、第1始動口13に遊技球が入球したときに取得された特別図柄判定用乱数値を第1保留として記憶し、第2始動口14に遊技球が入球したときに取得された特別図柄判定用乱数値を第2保留として記憶する。

これら両保留は、それぞれ上限保留個数を4個に設定し、その保留個数は、第1保留表示手段である表示領域9の第1特別図柄保留表示器23と第2特別図柄保留表示器24とに表示される。

【0024】

そして補助図柄の上限保留個数も4個に設定されており、その保留個数が、上記第1特別図柄保留表示器23および第2特別図柄保留表示器24と同様の態様によって補助図柄保留表示器25において表示される。

【0025】

受皿ユニット315の上面には、一般的にチャンスボタンと呼ばれる演出ボタン314が配置されている。演出ボタン314の操作は、演出ボタンスイッチ314a（図3参照）が設けられており、例えば遊技中における特定のリーチ演出に際し、演出ボタン314の操作を促すガイダンスが画像表示装置7に表示されている間有効となる。

【0026】

画像表示装置7は、例えば主要な画像表示が行われる第1表示領域7aと補助的な画像表示が行われる第2表示領域7bとを備えている。本実施形態では画像表示装置7の第2表示領域7bを表示画面の下方に設けるようにしているが、これはあくまでも一例であり、第2表示領域7bを表示画面の側方に設けるようにしてもよい。

画像表示装置7の第1表示領域7aには、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21において変動表示される特別図柄に対応した演出図柄31が表示される。演出図柄31は、特定の組合せ（例えば、777等）で停止表示されることにより、特別遊技である大当たり等を報知するようにしている。

10

20

30

40

50

一方、第2保留表示手段である画像表示装置7の第2表示領域7bには、変動表示中の特別図柄に対応した保留画像40と、第1特別図柄保留表示器23において表示されている第1特別図柄の保留個数(最大4個)に対応した第1保留画像41a~41dが表示されている。

なお、図示していないが、第2表示領域7bには、第2特別図柄保留表示器24において表示されている第2特別図柄の保留個数(最大4個)に対応した第2保留画像も表示可能とされる。

【0027】

さらに、本実施形態の遊技機1では、演出図柄31が表示されている第1表示領域7aと同一表示領域に、変動表示中の特別図柄に対応した保留演出画像50と、第1特別図柄保留表示器23において表示されている第1特別図柄の保留個数(最大4個)に対応した第1保留演出画像51a~51dが表示されている。つまり、画像表示装置7の第1表示領域7aが第3保留表示手段として機能させるようにしている。

なお、図示していないが、第1表示領域7aには、第2特別図柄保留表示器24において表示されている第2特別図柄の保留個数(最大4個)に対応した第2保留演出画像も表示可能とされる。なお、第2保留演出画像については後述する。

【0028】

このように本実施形態の遊技機1では、演出図柄31が表示される画像表示装置7の第1表示領域7aに、第2表示領域7bに表示されている第1保留画像41a~41dに連動した第1保留演出画像51a~51dを表示するようにしている。このように構成することで、第1特別図柄の保留個数を示す保留画像があたかも演出画像のように遊技者に見せることが可能になる。

【0029】

図3は、本実施形態の遊技機の遊技制御を行う遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

この図3に示す遊技制御装置には、遊技の進行を制御する主制御基板として遊技制御基板211が設けられている。また副制御基板として、演出制御基板221、画像制御基板231、ランプ制御基板241、払出制御基板251等が設けられている。

遊技制御基板211は、CPU212、ROM213、及びRAM214等を有し、当該遊技機の主たる制御を行う。

遊技制御基板211には、第1始動口13内に設けられた第1始動口SW13a、第2始動口14内に設けられた第2始動口SW14a、第2始動口14の第2始動口開閉扉14bを開閉動作させるための第2始動口ソレノイド(SOL)14c、ゲート15内に設けられたゲートSW15a、第1大入賞口16に入賞した遊技球を検出する第1大入賞口SW16a、第1大入賞口開閉扉16bを開閉動作させるための第1大入賞口ソレノイド(SOL)16c、第2大入賞口17に入賞した遊技球を検出する第2大入賞口SW17a、第2大入賞口開閉扉17bを開閉動作させるための第2大入賞口ソレノイド(SOL)17c、一般入賞口18内に設けられた一般入賞口SW18a等が接続されている。

【0030】

また遊技制御基板211には、第1特別図柄の変動と表示を行う第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄の変動と表示を行う第2特別図柄表示装置21、補助図柄の変動と表示を行う補助図柄表示装置22が接続されている。

第1特別図柄表示装置20及び第2特別図柄表示装置21は、特別図柄を変動表示させ所定時間経過後に当該変動表示を停止させることにより特別図柄が大当たりまたは小当たりで当選したか否かを表示する。また、補助図柄表示装置22は、遊技球がゲートSW15aを通過したときに、補助図柄を変動表示させ、所定時間経過後に当該変動表示を停止させることにより補助図柄が当たりで当選したか否かを表示する。

【0031】

さらに遊技制御基板211には、第1特別図柄の変動表示を開始させる権利(保留球)の保留個数を表示する第1特別図柄保留表示器23、第2特別図柄の変動表示を開始させ

10

20

30

40

50

る権利の保留個数を表示する第2特別図柄保留表示器24、補助図柄が変動中に遊技球がゲート15を通過したときに、ゲート15の通過によって得られる補助図柄の変動表示を開始させる権利の保留個数を表示する補助図柄保留表示器25等が接続されている。

なお、本実施形態の遊技制御基板211は、第1特別図柄の保留球と第2特別図柄の保留球とが共に保留されている場合は、第2特別図柄の保留球を優先的に消化するように構成されている。勿論、第1特別図柄と第2特別図柄の保留球を入賞順に消化するように構成してもよい。

【0032】

さらに遊技制御基板211には、演出制御基板221、払出制御基板251、及び盤用外部情報端子基板260等が接続されている。

演出制御基板221は、CPU222、ROM223、RAM224、RTC(リアルタイムクロック)225等を有し、遊技演出全体の制御を行う。

演出制御基板221には、画像及び音声の制御を行う画像制御基板231、各種ランプ及び演出役物の制御を行うランプ制御基板241、及び演出ボタンスイッチ314が接続されている。

画像制御基板231は、CPU232、ROM233、RAM234等を有し、演出制御基板221の指示に基づいて、画像及び音声の制御を行う。このため、画像制御基板231には画像表示装置7と、音声出力装置(スピーカ)312とが接続されている。

ROM233は、CGROM(Character Generator Read Only Memory)を含み、画像表示装置7に表示する演出用の図柄画像や各種演出画像等の画像データが記憶されている。

【0033】

ランプ制御基板241は、CPU242、ROM243、RAM244等を有し、演出制御基板221の指示に基づいて、照明装置等の制御を行う。このため、ランプ制御基板241には演出用照明装置313(313a、313b)や、遊技盤2に設けられている図1、図2には示していない各種演出用遊技ランプ316、演出用可動照明装置320(320L、320R)等が接続されている。

またランプ制御基板241は、演出制御基板221の指示に基づいて可動役物装置などの制御も行う。このため、ランプ制御基板241には遊技盤2に設けられている演出用可動役物装置331等も接続されている。

【0034】

払出制御基板251は、CPU252、ROM253、RAM254等を有し、遊技球払出装置の払出モータ255、払出球検出SW256、球有り検出SW257、満タン検出SW258等の制御を行う。

また払出制御基板251には、枠用外部情報端子基板270が接続されている。

盤用外部情報端子基板260は、遊技盤の各種情報を外部に出力するための端子基板である。また枠用外部情報端子基板270は、枠の各種情報を外部に出力するための端子基板である。

【0035】

<主制御基板>

次に、本実施形態の遊技機1の主制御基板である遊技制御基板211が実行する各種動作について説明する。

図4は、遊技機1の遊技制御基板211において取得される各種乱数の説明図であり、(a)は特別図柄判定用乱数、(b)は大当たり図柄判定用乱数、(c)はリーチ判定用乱数、(d)は補助図柄判定用乱数の一例をそれぞれ示した図である。

遊技制御基板211においては、図4(a)に示す特別図柄判定用乱数と図4(b)に示す大当たり図柄判定用乱数とにより特別図柄が決定される。また、図4(d)に示す補助図柄判定用乱数により補助図柄が決定される。

【0036】

図4(a)に示す特別図柄判定用乱数は、始動口入賞時、例えば「0」～「299」までの300個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。

10

20

30

40

50

図4(a)に示す特別図柄判定用乱数の場合、低確率遊技状態(通常遊技状態)では、大当たりの割合が1/300に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「3」のときに大当たりと判定される。

一方、高確率遊技状態では、大当たりの割合が、例えば低確率遊技状態の10倍である10/300に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「3」、「7」、「37」、「67」、「97」、「127」、「157」、「187」、「217」、「247」のときに大当たりと判定される。また、図4(a)に示す特別図柄判定用乱数では、ハズレの一種である小当たりの抽選も行っている。ここでは、小当たりの割合が3/300に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「150」、「200」、「250」のときに小当たりと判定される。

10

【0037】

次に、図4(b)に示す大当たり図柄判定用乱数は、「0」~「249」までの250個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。そして取得した大当たり図柄判定用乱数に基づいて、複数種類の大当たりの中から何れか一つの大当たりを決定する。

本実施形態では、複数種類の大当たりとして、通常時短付き長当たり、通常時短付き短当たり、高確率時短付き長当たり、高確率時短付き短当たり、高確率時短無し短当たりが用意されている。

時短遊技状態とは、大当たり遊技終了後、後述する所定条件が成立したときに第2始動口14の第2始動口開閉扉14bを遊技球が入賞し難い閉状態から遊技球が入賞し易い開状態に変化させる通常遊技状態よりも第2始動口14に遊技球が入賞し易い遊技状態をいう。

20

【0038】

通常時短付き長当たりは、大当たり遊技時における第1大入賞口16または第2大入賞口17の開放時間が比較的長く、比較的大量の出球の払い出しが期待できると共に、大当たり遊技終了後、特別図柄が所定回数(例えば100回)変動するまでの期間、第2始動口14への遊技球の入球確率を高めた第2始動口開閉扉14bの開放サポートを伴う時短遊技を付与する大当たりである。

通常時短付き短当たりは、大当たり遊技時における第1大入賞口16または第2大入賞口17の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後、特別図柄が所定回数(例えば100回)変動するまでの期間、第2始動口開閉扉14bの開放サポートを伴う時短遊技を付与する大当たりである。

30

【0039】

高確率時短付き長当たりは、大当たり遊技時における第1大入賞口16または第2大入賞口17の開放時間が長く最も大量の出球の払い出しが期待できると共に、大当たり遊技終了後に大当たりの当選確率を高めた高確率遊技と第2始動口開閉扉14bの開放サポートを伴う時短遊技の両方を付与する大当たりである。

高確率時短付き短当たりは、大当たり遊技時における第1大入賞口16または第2大入賞口17の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後に大当たりの当選確率を高めた高確率遊技と第2始動口開閉扉14bの開放サポートを伴う時短遊技の両方を付与する大当たりである。

40

高確率時短無し短当たりは、大当たり遊技時における第1大入賞口16または第2大入賞口17の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後に大当たりの当選確率を高めた高確率遊技を付与する大当たりである。

【0040】

また、本実施形態の遊技機1では、第1始動口13に遊技球が入球した場合と第2始動口14に遊技球が入球した場合とでは、一部の種類の大当たりについては選択される割合が異なるように構成されている。

例えば、通常時短付き長当たりが選択される割合は、第1始動口13に遊技球が入賞した場合と第2始動口14に遊技球が入賞した場合のいずれも35/250で同一とされる。同様に通常時短付き短当たりが選択される割合は、第1始動口13に遊技球が入賞した

50

場合と第2始動口14に遊技球が入賞した場合のいずれも15/250で同一とされる。

具体的には、図4(b)に示すように、第1始動口13または第2始動口14に遊技球が入賞した時に取得された大当たり図柄判定用乱数が「0」～「34」であれば、通常時短付き長当たりが選択され、「35」～「49」であれば、通常時短付き短当たりが選択される。

【0041】

一方、高確率時短付き長当たり及び高確率時短付き短当たりが選択される割合は、第1始動口13に遊技球が入賞した場合と、第2始動口14に遊技球が入賞した場合で異なり、例えば高確率時短付き長当たりが選択される割合は、第1始動口13に遊技球が入賞した場合は25/250、第2始動口14に遊技球が入賞した場合は175/250とされる。

10

また、高確率時短付き短当たりが選択される割合は、第1始動口13に遊技球が入賞した場合は75/250、第2始動口14に遊技球が入賞した場合は25/250とされる。

また、高確率時短無し短当たりが選択される割合は、第1始動口13に遊技球が入賞した場合のみ100/250とされる。

具体的には、第1始動口に遊技球が入賞した時に取得された大当たり図柄判定用乱数が「50」～「74」であれば、高確率時短付き長当たりが選択され、「75」～「149」であれば、高確率時短付き短当たりが選択され、「150」～「249」であれば、高確率時短無し短当たりが選択される。

20

これに対して、第2始動口に遊技球が入賞した時に取得された大当たり図柄判定用乱数が「50」～「224」であれば、高確率時短付き長当たりが選択され、「225」～「249」であれば、高確率時短付き短当たりが選択される。

【0042】

また、図4(c)に示すリーチ判定用乱数は、始動入賞時、「0」～「249」までの250個の乱数の中から一つの乱数値を取得し、取得したリーチ判定用乱数値が「0」～「21」のときに「リーチ有り」、取得したリーチ判定用乱数値が「22」～「249」のときに「リーチ無し」と判定する。

【0043】

また、図4(d)に示す補助図柄判定用乱数は、ゲート通過時、「0」～「9」までの10個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。

30

そして、時短フラグと高確フラグが共にOFFとなる低確率遊技状態または時短フラグがOFFで高確フラグがONとなる高確率時短無し遊技状態のときは取得した補助図柄判定用乱数が「7」のときのみ当たりと判定する。

一方、時短フラグがON、高確フラグがOFFとなる低確率時短遊技状態、または時短フラグと高確フラグが共にONとなる高確率時短遊技状態のときは、取得した補助図柄判定用乱数が「0」～「9」のときに当たりと判定する。

【0044】

次に、本実施形態に係る遊技機1の遊技制御基板211が実行する主要な処理について説明する。なお、以下に説明する処理は、遊技制御基板211のCPU212がROM213に格納されているプログラムを実行することにより実現することができる。

40

【0045】

[タイマ割込処理]

図5は、遊技制御基板のCPUが実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

CPU212は、タイマ割込処理として、乱数更新処理(S10)、始動口SW処理(S20)、ゲートSW処理(S30)、特別図柄処理(S40)、客待ち設定処理(S50)、補助図柄処理(S60)、大入賞口処理(S70)、第2始動口開放処理(S80)等を実行する。

【0046】

50

次に、上記タイマ割込処理として実行される各種処理について説明する。

[始動口 S W 処理]

図 6 は、遊技制御基板の C P U が実行する始動口 S W 処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、C P U 2 1 2 は、ステップ S 1 0 1 において、第 1 始動口 1 3 の第 1 始動口 S W 1 3 a がオンであるか否かの判定を行い、第 1 始動口 S W 1 3 a がオンであると判定した場合は、ステップ S 1 0 2 において、第 1 始動口 S W 1 3 a の保留個数 U 1 が「 4 」より少ないか否かの判定を行う。

ここで、保留個数 U 1 が「 4 」より少ないと判定した場合は、ステップ S 1 0 3 において、保留個数 U 1 に「 1 」を加算する。その後、ステップ S 1 0 4 において、特別図柄用の特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値及び変動パターン乱数値等を取得して、後述する R A M 2 1 4 に設けられている第 1 特別図柄乱数記憶部 4 0 0 に格納する。なお、変動パターン乱数値は、乱数範囲が 1 0 0 個 (0 ~ 9 9) に設定されている。

10

【 0 0 4 7 】

次いで、C P U 2 1 2 は、ステップ S 1 0 5 において、第 1 事前判定処理を行い、続くステップ S 1 0 6 において、第 1 特別図柄保留表示器 2 3 に表示する保留数を増加させると共に、第 1 保留数増加コマンドをセットする。第 1 保留数増加コマンドは、画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a および第 2 表示領域 7 b において第 1 特別図柄の保留個数を表示させるためのコマンドであり、C P U 2 1 2 は、第 1 保留数増加コマンドがセットされたら、演出制御基板 2 2 1 に対して第 1 保留数増加コマンドを送信する。なお、ステップ S 1 0 2 において、否定結果が得られた場合、つまり保留個数 U 1 が最大保留可能個数である「 4 」と判別した場合は、ステップ S 1 0 3 ~ S 1 0 6 の処理をスキップしてステップ S 1 0 7 に進む。

20

【 0 0 4 8 】

次に、C P U 2 1 2 は、ステップ S 1 0 7 において、第 2 始動口 1 4 の第 2 始動口 S W 1 4 a がオンであるか否かの判別を行い、第 2 始動口 S W 1 4 a がオンであると判別した場合は、ステップ S 1 0 8 において、第 2 始動口 S W 1 4 a の保留個数 U 2 が「 4 」より少ないか否かの判別を行う。

ここで、保留個数 U 2 が「 4 」より少ないと判別した場合は、ステップ S 1 0 9 において、保留個数 U 2 に「 1 」を加算する。その後、ステップ S 1 1 0 において、特別図柄用の特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、及び変動パターン乱数値等を取得して、後述する R A M 2 1 4 に設けられている第 2 特別図柄乱数記憶部 4 1 0 に格納する。

30

【 0 0 4 9 】

次いで、C P U 2 1 2 は、ステップ S 1 1 1 において、第 2 事前判定処理を行い、続くステップ S 1 1 2 において、第 2 特別図柄保留表示器 2 4 の保留数を増加させると共に、第 2 保留数増加コマンドをセットする。第 2 保留数増加コマンドは、画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a および第 2 表示領域 7 b において第 2 特別図柄の保留個数を表示させるためのコマンドであり、C P U 2 1 2 は、第 2 保留数増加コマンドがセットされたら、演出制御基板 2 2 1 に対して第 2 保留数増加コマンドを送信して、始動口 S W 処理を終了する。なお、ステップ S 1 0 8 において、否定結果が得られた場合、つまり保留個数 U 2 が最大保留可能個数である「 4 」と判別した場合は、始動口 S W 処理を終了する。

40

【 0 0 5 0 】

図 7 は、遊技制御基板 2 1 0 の R A M 2 1 4 に設けられている乱数記憶部の構成を概念的に示した図である。

第 1 特別図柄乱数記憶部 4 0 0 は、図 7 (a) に示すように、第 1 記憶部 4 0 1 a、第 2 記憶部 4 0 1 b、第 3 記憶部 4 0 1 c、第 4 記憶部 4 0 1 d という 4 つの記憶部を有している。

また第 2 特別図柄乱数記憶部 4 1 0 は、図 7 (b) に示すように、第 1 記憶部 4 1 1 a

50

、第2記憶部411b、第3記憶部411c、第4記憶部411dという4つの記憶部を有している。

第1～第4記憶部401a～401dおよび411a～411dは、図7(c)に示すように、特別図柄判定用乱数値を記憶する特別図柄判定用乱数記憶領域421、大当たり図柄判定用乱数値を記憶する大当たり図柄判定用乱数記憶領域422、リーチ判定用乱数値を記憶するリーチ判定用乱数記憶領域423、変動パターン乱数値を記憶する変動パターン乱数記憶領域424を有している。

【0051】

[第1事前判定処理]

図8は、遊技制御基板のCPUが実行する第1事前判定処理の一例を示したフローチャートである。

CPU212は、ステップS201において、RAM214に設けられている第1特別図柄乱数記憶部400に新たに格納された乱数の事前判定を行う。ここで、事前判定されるのは、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、変動パターン乱数値である。

次に、CPU212は、ステップS202において、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか、或いは特別遊技中であるか否かの判別を行い、現在の遊技状態が時短遊技状態、或いは特別遊技中でないと判別した場合は、続くステップS203において、事前判定結果を示す事前判定情報を第1保留数増加コマンドに付加して、第1事前判定処理を終了する。

なお、ステップS202において、現在の遊技状態が時短遊技状態、或いは特別遊技中であると判別した場合は、事前判定情報を第1保留数増加コマンドに付加することなく、第1事前判定処理を終了する。

【0052】

[第2事前判定処理]

図9は、遊技制御基板のCPUが実行する第2事前判定処理の一例を示したフローチャートである。

CPU212は、ステップS211において、RAM214に設けられている第2特別図柄乱数記憶部410に新たに格納された乱数の事前判定を行う。ここで、事前判定されるのは、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、変動パターン乱数値である。

次に、CPU212は、ステップS212において、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かの判別を行い、現在の遊技状態が通常遊技状態でないと判別した場合は、続くステップS213において、事前判定結果を示す事前判定情報を第2保留数増加コマンドに付加して、第2事前判定処理を終了する。

なお、ステップS212において、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判別した場合は、事前判定情報を第2保留数増加コマンドに付加することなく、第2事前判定処理を終了する。

なお、本実施形態の遊技機1は、通常遊技中においては第2始動口14に遊技球が入球し難い構成であるため、通常遊技中は第2特別図柄の事前判定情報を第2保留数増加コマンドに付加しないようにしているが、これはあくまでも一例であり、通常遊技中においても、第2特別図柄の事前判定情報を第2保留数増加コマンドに付加することも勿論可能である。

【0053】

[ゲートSW処理]

図10は、遊技制御基板のCPUが実行するゲートSW処理の一例を示したフローチャートである。

CPU212は、ステップS221において、ゲート15のゲートSW15aがオンであるか否かの判別を行い、ゲートSW15aがオンであると判別した場合は、ステップS222において、ゲートSW15aのゲート通過回数Gが「4」より少ないか否かの判別

10

20

30

40

50

を行う。

ステップ S 2 2 2 において、ゲート通過回数 G が「 4 」より少ないと判別した場合は、ステップ S 2 2 3 において、ゲート通過回数 G に「 1 」を加算し、続くステップ S 2 2 4 において、補助図柄判定用の乱数を取得して R A M 2 1 4 に格納して、ゲート S W 処理を終了する。

なお、ステップ S 2 2 1 において、ゲート S W 1 5 a がオンでないと判別した場合、或いはステップ S 2 2 2 において、否定結果が得られた場合、つまりゲート通過回数 G が最大保留可能個数である「 4 」と判別した場合は、ゲート S W 処理を終了する。

【 0 0 5 4 】

[特別図柄処理]

図 1 1 は、遊技制御基板の C P U が実行する特別図柄処理の一例を示したフローチャートである。

C P U 2 1 2 は、ステップ S 2 3 1 において、特別遊技フラグが O N であるか否か、つまり大当たり遊技中または小当たり遊技中であるか否かの判別を行い、大当たり遊技中または小当たり遊技中でないと判別した場合は、続くステップ S 2 3 2 において、第 1 特別図柄表示装置 2 0 または第 2 特別図柄表示装置 2 1 の特別図柄が変動中であるか否かの判別を行う。

ステップ S 2 3 2 において、特別図柄が変動中でないと判別した場合は、次にステップ S 2 3 3 において、優先的に消化する第 2 始動口 S W 1 4 a の保留個数 U 2 が「 1 」より多いか否かの判別を行い、ステップ S 2 3 3 において、保留個数 U 2 が「 1 」より多いと判別した場合は、ステップ S 2 3 4 において、保留個数 U 2 を「 1 」減算する。

【 0 0 5 5 】

一方、ステップ S 2 3 3 において、保留個数 U 2 が 1 でないと判別した場合、つまり保留個数 U 2 が「 0 」である場合は、次にステップ S 2 3 5 において、第 1 始動口 S W 1 3 a の保留個数 U 1 が「 1 」より多いか否かの判別を行い、ステップ S 2 3 5 において、保留個数 U 1 が「 1 」より多いと判別した場合は、続くステップ S 2 3 6 において、保留個数 U 1 を「 1 」減算する。

【 0 0 5 6 】

次に、C P U 2 1 2 は、ステップ S 2 3 7 において、客待ちフラグが O N であれば O F F にした後、ステップ S 2 3 8 において、後述する特別遊技判定処理を実行する。ステップ S 2 3 8 における特別遊技判定処理実行後は、ステップ S 2 3 9 において、後述する変動パターン選択処理を実行する。ステップ S 2 3 9 における変動パターン選択処理実行後は、ステップ S 2 4 0 において、対応する第 1 特別図柄表示装置 2 0、または第 2 特別図柄表示装置 2 1 の図柄変動を開始させると共に、続くステップ S 2 4 1 において、演出制御基板 2 2 1 に送信する変動開始コマンドをセットする。

変動開始コマンドには、特別図柄の変動時間を示した変動パターンコマンド、大当たり抽選の抽選結果を示す大当たりまたは小当たりコマンド、大当たり図柄の抽選結果を示す大当たり図柄コマンド、リーチ抽選の抽選結果を示すリーチコマンド、現在の遊技状態に関する遊技状態コマンド等が含まれる。

【 0 0 5 7 】

次に、C P U 2 1 2 は、ステップ S 2 4 2 において、第 1 または第 2 特別図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判別を行う。

ステップ S 2 4 2 において、所定の変動時間を経過したと判別した場合は、続くステップ S 2 4 3 において、第 1 特別図柄表示装置 2 0 または第 2 特別図柄表示装置 2 1 の変動を停止して所定特別図柄を表示させる。

この後、ステップ S 2 4 4 において、変動停止コマンドをセットし、続くステップ S 2 4 5 において、後述する停止中処理を実行して特別図柄処理を終了する。

【 0 0 5 8 】

なお、ステップ S 2 3 1 において、特別遊技フラグが O N であると判別した場合、或いはステップ S 2 4 2 において、特別図柄の変動時間が所定の変動時間に達していないと判

10

20

30

40

50

別した場合は、特別図柄処理を終了する。

また、ステップS 2 3 2において、特別図柄が変動中であると判別した場合は、ステップS 2 4 2に進み、特別図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判別を行う。

また、ステップS 2 3 5において、保留個数U 1が 1でないと判別した場合、つまり保留個数U 1、U 2の保留が無いと判別した場合は、ステップS 2 4 6において、後述する客待ち設定処理に実行して特別図柄処理を終了する。

【 0 0 5 9 】

[特別遊技判定処理]

図 1 2 は、遊技制御基板のCPUが実行する特別遊技判定処理の一例を示したフローチャートである。 10

CPU 2 1 2 は、ステップS 2 5 1において、RAM 2 1 4の第1特別図柄乱数記憶部4 0 0または第2特別図柄乱数記憶部4 1 0に記憶された特別図柄判定用乱数値の判定を行い、続くステップS 2 5 2において、大当たり当選したか否かの判定を行う。

ステップS 2 5 2において、大当たり当選したと判定した場合は、続くステップS 2 5 3において、RAM 2 1 4に記憶された大当たり図柄判定用乱数値の判定を行い、ステップS 2 5 4において、その判定結果に基づいて、第1特別図柄表示装置2 0または第2特別図柄表示装置2 1に表示する大当たり図柄を設定して、特別遊技判定処理を終了する。

【 0 0 6 0 】

一方、ステップS 2 5 2において、大当たり当選していないと判定した場合は、次にステップS 2 5 5において、特別図柄判定用乱数値に基づいて小当たり当選したか否かの判定を行う。 20

ステップS 2 5 5において、小当たり当選したと判定した場合は、続くステップS 2 5 6において、第1特別図柄表示装置2 0または第2特別図柄表示装置2 1に表示する小当たり図柄を設定して、特別遊技判定処理を終了する。

また、ステップS 2 5 5において、小当たり当選していないと判定した場合は、ステップS 2 5 7において、第1特別図柄表示装置2 0または第2特別図柄表示装置2 1に表示するハズレ図柄を設定して特別遊技判定処理を終了する。

【 0 0 6 1 】

[変動パターン選択処理]

図 1 3 は、遊技制御基板のCPUが実行する変動パターン選択処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 2 1 2 は、まず、ステップS 3 0 1において、時短遊技状態であることを示す時短フラグがONであるか否かの判定を行う。ステップS 3 0 1において、時短フラグがONであると判定した場合は、続くステップS 3 0 2において、変動パターンテーブルとして、時短遊技状態用テーブルをセットしてステップS 3 0 4に進む。

一方、ステップS 3 0 1において、時短フラグがONでないと判定した場合は、ステップS 3 0 3において、変動パターンテーブルとして、非時短遊技状態用テーブルをセットしてステップS 3 0 4に進む。 40

次に、CPU 2 1 2 は、ステップS 3 0 4において、先に取得した変動パターン乱数値の判定を行い、続くステップS 3 0 5において、セットされた変動パターンテーブルと変動パターン乱数値とに基づいて、変動パターンの設定を行って、変動パターン選択処理を終了する。

【 0 0 6 2 】

図 1 4 は変動パターンテーブルの一例を示した図であり、(a) は非時短遊技状態用変動パターンテーブル、(b) は時短遊技状態用変動パターンテーブルの一例をそれぞれ示した図である。

【 0 0 6 3 】

まず、図 1 4 (a) に示す非時短遊技状態用変動パターンテーブルについて説明する。 50

図14(a)に示す非時短遊技状態用変動パターンテーブルでは、特別図柄判定用乱数値が「3」の大当たりであって、変動パターン乱数値が「0～29」のときは大当たり1が選択される。この場合は変動時間が90秒と長い変動パターン1を選択する。変動パターン1が選択された場合はリーチAを伴う当たり演出が行われる。

また特別図柄判定用乱数値が「3」の大当たりであって、変動パターン乱数値が「30～99」のときは大当たり2が選択される。この場合は変動時間が60秒とされる変動パターン2を選択する。変動パターン2が選択された場合はリーチBを伴う当たり演出が行われる。

また特別図柄判定用乱数値が「150、200、250」の小当たりの場合は、変動パターン乱数値に関わらず、変動時間が60秒とされる変動パターン3を選択する。変動パターン3が選択された場合はチャンス演出が行われる。

【0064】

次に、特別図柄判定用乱数値が上記以外のハズレであって遊技状態が非時短遊技状態の場合について説明する。

特別図柄判定用乱数値がハズレであって遊技状態が非時短遊技状態の場合は、第1特別図柄の保留球数、リーチ判定用乱数値、変動パターン乱数値等に基づいて変動パターンが決定される。

具体的には、第1特別図柄の保留球数が「0～2」であって、リーチ判定用乱数値が「22～249」のリーチ無しの場合は、変動パターン乱数値に関わらず、変動時間が12秒とされる変動パターン4を選択する。変動パターン4が選択された場合は通常変動演出が行われる。

一方、第1特別図柄の保留球数が「0～2」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は変動時間が90秒とされる変動パターン5を選択する。変動パターン5が選択された場合はリーチAを伴うハズレ演出が行われる。

また、第1特別図柄の保留球数が「0～2」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「30～99」の場合は、変動時間が30秒とされる変動パターン6を選択する。変動パターン6が選択された場合はリーチBを伴うハズレ演出が行われる。

【0065】

一方、第1特別図柄の保留球数が「3～4」であって、リーチ判定用乱数値が「22～249」のリーチ無しの場合は、変動パターン乱数値に関わらず、変動時間が4秒とされる変動パターン7を選択する。変動パターン7が選択された場合は短縮変動演出が行われる。

また第1特別図柄の保留球数が「3～4」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は、上記変動パターン5が選択される。

また第1特別図柄の保留球数が「3～4」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「30～99」の場合は、上記変動パターン6が選択される。

【0066】

次に、図14(b)に示す時短遊技状態用変動パターンテーブルについて説明する。なお、図14(b)に示す時短遊技状態用変動パターンテーブルは、大当たりまたは小当たり時における変動パターンの決定方法が、図14(a)に示す非時短遊技状態用変動パターンテーブルと同一とされるので説明は省略し、ここでは特別図柄判定用乱数値がハズレであって遊技状態が時短遊技状態の場合についてのみ説明する。

【0067】

特別図柄判定用乱数値がハズレであって遊技状態が時短遊技状態の場合は、第2特別図柄の保留球数、リーチ判定用乱数値、変動パターン乱数値等に基づいて変動パターンが決定される。

10

20

30

40

50

具体的には、第1特別図柄の保留球数が「0～1」であって、リーチ判定用乱数値が「22～249」のリーチ無しの場合は、変動パターン乱数値に関わらず、変動時間が12秒とされる変動パターン4を選択する。変動パターン4が選択された場合は通常変動演出が行われる。

一方、第2特別図柄の保留球数が「0～1」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有り、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は変動時間が90秒とされる変動パターン5を選択する。変動パターン5が選択された場合はリーチAを伴うハズレ演出が行われる。

また、第2特別図柄の保留球数が「0～1」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有り、変動パターン乱数値が「30～99」の場合は、変動時間が30秒とされる変動パターン6を選択する。変動パターン6が選択された場合はリーチBを伴うハズレ演出が行われる。

【0068】

一方、第2特別図柄の保留球数が「2～4」であって、リーチ判定用乱数値が「22～249」のリーチ無しの場合は、変動パターン乱数値に関わらず、変動時間が4秒とされる変動パターン7を選択する。変動パターン7が選択された場合は短縮変動演出が行われる。

また第2特別図柄の保留球数が「2～4」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有り、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は、上記変動パターン5が選択される。

また第2特別図柄の保留球数が「3～4」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有り、変動パターン乱数値が「30～99」の場合は、上記変動パターン6が選択される。

【0069】

なお、本実施形態では、大当たり当選時は、特別図柄判定用乱数値と変動パターン乱数値とに基づいて変動パターンを決定するようにしているが、これはあくまでも一例であり、特別図柄判定用乱数値と大当たり図柄判定用乱数値とに基づいて変動パターンを決定したり、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値及び変動パターン乱数値に基づいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0070】

[停止中処理]

図15は、遊技制御基板のCPUが実行する停止中処理の一例を示したフローチャートである。

CPU212は、ステップS351において、時短フラグがONであるか否かの判別を行い、時短フラグがONであると判別した場合は、続くステップS352において、RAM214に記憶されている時短ゲームの残ゲーム回数Jから「1」減算する。

次に、CPU212は、ステップS353において、残ゲーム回数Jが「0」であるか否かの判別を行い、残ゲーム回数Jが「0」であれば、時短ゲームにおいて特別図柄の変動表示が所定回数（例えば100回）行われたことを意味するので、続くステップS354において、時短フラグをOFFにする。

なお、ステップS351において時短フラグがONでないと判別した場合、或いはステップS353において、残ゲーム回数Jが「0」でないと判別した場合は、ステップS355に移行する。

【0071】

次に、CPU212は、続くステップS355において、高確フラグがONであるか否かの判別を行い、高確フラグがONであると判別した場合は、続くステップS356において、RAM214に記憶されている高確率ゲームの残ゲーム回数Xから「1」減算する。

次に、CPU212は、ステップS357において、残ゲーム回数Xが「0」であるか否かの判別を行い、残ゲーム回数Xが「0」であれば、高確率ゲームにおいて特別図柄の

10

20

30

40

50

変動表示が所定回数（例えば10000回）行われたことを意味するので、続くステップS358において、高確フラグをOFFにする。

なお、ステップS355において、高確フラグがONでないと判別した場合、或いはステップS357において、残ゲーム回数Xが「0」でないと判別した場合は、ステップS359に移行する。

【0072】

次に、CPU212は、ステップS359において、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21にセットされた特別図柄により大当たりであるか否かの判別を行い、大当たりでないと判別した場合は、次にステップS360において、セットされている特別図柄が「小当たり」であるか否かの判別を行う。ここで、小当たりであると判別した場合は、ステップS361において、小当たり遊技フラグ（特別遊技フラグ）をONにする。この後、ステップS362において、大当たりのオープニングを開始すると共に、ステップS363において、大当たりオープニングコマンドをセットして、停止中処理を終了する。

10

【0073】

一方、ステップS360において、小当たりでないと判別した場合は、小当たり遊技フラグをONにすることなく変動停止中処理を終了する。

また、ステップS359において、大当たりであると判別した場合は、次にステップS364において、大当たりが長当たりであるか否かの判別を行い、長当たりであると判別した場合は、ステップS365において、長当たり遊技フラグ（特別遊技フラグ）をONにし、そうでなければステップS366において、短当たり遊技フラグ（特別遊技フラグ）をONにする。この後、ステップS367において、時短ゲームの残ゲーム回数J、及び高確率ゲームの残回数Xをそれぞれ「0」にセットして、残ゲーム回数J/Xをリセットした後、ステップS368において、時短フラグと高確フラグをOFFにして、ステップS362に進む。

20

【0074】

[客待ち設定処理]

図16は、遊技制御基板のCPUが実行する客待ち設定処理の一例を示したフローチャートである。

CPU212は、ステップS371において、客待ちフラグがONであるか否かの判別を行い、客待ちフラグがONであると判別した場合は、客待ち設定処理を終了する。

30

一方、ステップS371において、客待ちフラグがONでないと判別した場合は、ステップS372において、客待ちコマンドをセットし、続くステップS373において、客待ちフラグをONにしてから客待ち設定処理を終了する。

なお、客待ちフラグは、第1特別図柄と第2特別図柄の変動が共に停止状態のとき、或いは第1特別図柄と第2特別図柄の変動が共に停止した状態が所定期間継続したときに、OFFからONになる。

【0075】

[補助図柄処理]

図17は、遊技制御基板のCPUが実行する補助図柄処理の一例を示したフローチャートである。

40

CPU212は、ステップS381において、補助遊技フラグがONであるか否かの判別を行い、補助遊技フラグがONであると判別した場合は、補助図柄処理を終了する。

一方、ステップS381において、補助遊技フラグがONでないと判別した場合は、ステップS382において、補助図柄が変動中であるか否かの判別を行う。ステップS382において、補助図柄が変動中でないと判別した場合は、ステップS383において、遊技球がゲートSW15aを通過した回数を記憶したゲート通過回数Gが「1」より多いか否かの判別を行い、ゲート通過回数Gが「1」より多い場合は、続くステップS384において、ゲート通過回数Gを「1」減算し、ゲート通過回数Gが「1」より多くないと判別した場合、つまり「0」の場合は、補助図柄処理を終了する。

50

次に、CPU 212は、ステップS385において、補助図柄判定用乱数値の判定を行い、続くステップS386において、補助図柄表示装置22に停止表示する停止図柄を設定し、ステップS387において、変動時間を設定する。

ここで、補助図柄の変動時間は、時短フラグがOFFであれば、例えば4.0秒、時短フラグがONであれば、例えば1.5秒に設定することが考えられる。

【0076】

次に、CPU 212は、ステップS389において、補助図柄の変動時間が所定時間経過したか否かの判別を行い、所定の変動時間を経過したと判別した場合は、ステップS390において、変動を停止する。一方、ステップS389において、補助図柄の変動時間が所定時間経過していないと判別した場合は、補助図柄処理を終了する。

次に、CPU 212は、ステップS391において、補助図柄が当たり図柄であるか否かの判別を行い、補助図柄が当たり図柄である場合は、ステップS392において、補助遊技フラグをONにして、補助図柄処理を終了する。

なお、ステップS391において、停止図柄が当たり図柄でない場合は、補助遊技フラグをONにすることなく、補助図柄処理を終了する。

また、ステップS382において、補助図柄が変動中であると判別した場合は、ステップS389に進み、補助図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判別を行う。

【0077】

[大入賞口処理]

図18は、遊技制御基板のCPUが実行する大入賞口処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 212は、ステップS411において、特別遊技フラグがONであるか否かの判別を行い、特別遊技フラグがONであると判別した場合は、ステップS412において、オープニング中であるか否かの判別を行う。ステップS412において、大当たりのオープニング中であると判別した場合は、次にステップS413において、オープニング時間を経過したか否かの判別を行う。ステップS413において、オープニング時間を経過したと判別した場合は、続くステップS414において、ラウンド回数Rの値に「0」をセットする共に、ラウンド回数(R数)/作動パターンの設定を行う。

【0078】

図19は、ラウンド回数/作動パターンの設定例を示した図であり、例えば特別遊技が通常時短付き長当たりであった場合は、ラウンド数(R数)を8R、1R中の作動パターンを29.5秒開放×1回に設定する。また大当たりが通常時短付き短当たりであった場合は、ラウンド数(R数)を2R、1R中の作動パターンを0.1秒開放×1回に設定する。更に大当たりが高確率時短付き長当たりであった場合は、ラウンド数(R数)を12R、1R中の作動パターンを29.5秒開放×1回に設定し、大当たりが高確率時短付き短当たり及び高確率時短無し短当たりであった場合は、それぞれラウンド数(R数)を2R、1R中の作動パターンを0.1秒開放×1回に設定する。

また特別遊技が小当たりであった場合は、例えばラウンド数(R数)を1R、1R中の作動パターンを0.1秒開放×2回に設定する。

【0079】

次に、CPU 212は、ステップS415において、第1大入賞口16または第2大入賞口17への1ラウンドあたりの入賞個数を示す個数カウンタCに「0」をセットすると共に、続くステップS416において、ラウンド回数Rの値に「1」を加算する。そして、続くステップS417において、第1大入賞口16または第2大入賞口17の作動を開始する。つまり、第1大入賞口16または第2大入賞口17の何れかを閉状態から開状態にする。

次に、CPU 212は、ステップS418において、第1大入賞口16または第2大入賞口17の作動時間が所定時間を経過したか否かの判別を行い、作動時間が所定時間を経過していないと判別した場合は、続くステップS419において、個数カウンタCの値が

10

20

30

40

50

規定個数に達したか否かの判別を行う。

ステップS 4 1 9において、個数カウンタCの値が規定個数Cであると判別した場合は、ステップS 4 2 0において、第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7の作動を終了する。つまり、開状態にある第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7を閉状態にする。

一方、個数カウンタCの値が規定個数に達していないと判別した場合は、大入賞口処理を終了する。

また、ステップS 4 1 8において、第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7の作動時間が所定の作動時間を経過していた場合は、ステップS 4 1 9の処理をスキップして、個数カウンタCの個数をチェックすることなく、ステップS 4 2 0において、第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7の作動を終了する。

10

【0080】

次に、CPU 2 1 2は、ステップS 4 2 1において、大当たりラウンド回数が最大ラウンド回数Rであるか否かの判別を行う。つまり、大当たりラウンドが最終ラウンドであるか否かの判別を行う。

ステップS 4 2 1において、大当たりラウンドが最終ラウンドであると判別した場合は、ステップS 4 2 2において、エンディングを開始すると共に、ステップS 4 2 3において、エンディングコマンドをセットする。

次いで、CPU 2 1 2は、ステップS 4 2 4において、ラウンド回数Rの値を「0」にセットする。この後、ステップS 4 2 5において、エンディング時間が経過したか否かの判別を行い、エンディング時間が経過したと判別した場合は、続くステップS 4 2 6において、後述する遊技状態設定処理を実行する。この後、ステップS 4 2 7において、特別遊技フラグをOFFにして、大入賞口処理を終了する。

20

【0081】

また、ステップS 4 1 2において、大当たりのオープニング中でないと判別した場合は、ステップS 4 2 8において、エンディング中であるか否かの判別を行い、エンディング中であると判別した場合は、ステップS 4 2 5に進み、エンディング中でないと判別した場合は、ステップS 4 2 9において、大入賞口が作動中であるか否かの判別を行う。

ステップS 4 2 9において、第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7が作動中であると判別した場合は、ステップS 4 1 8に移行し、第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7が作動中でないと判別した場合はステップS 4 1 5に移行する。

30

なお、ステップS 4 1 1において、オープニング時間を経過していないと判別した場合は、大入賞口処理を終了する。また、同様にステップS 4 1 9において、個数カウンタCの値が規定個数に達していないと判別した場合や、ステップS 4 2 1において大当たりラウンドが最終ラウンドでないと判別した場合、或いはステップS 4 2 5においてエンディング時間を経過していないと判別した場合も、大入賞口処理を終了する。

【0082】

[遊技状態設定処理]

図20は、遊技制御基板のCPUが実行する遊技状態設定処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 2 1 2は、まず、ステップS 4 3 1において、小当たりであるか否かの判別を行い、小当たりであると判別した場合は、遊技状態設定処理を終了する。

40

一方、ステップS 4 3 1において、小当たりでないと判別した場合は、次にステップS 4 3 2において、通常当たり（通常時短付き長当たりまたは通常時短付き短当たり）であるか否かの判別を行い、通常当たりであると判別した場合は、ステップS 4 3 3において、時短フラグをONにすると共に、ステップS 4 3 4において、時短ゲームの残ゲーム回数Jに例えば「100」をセットして、遊技状態設定処理を終了する。

【0083】

また、ステップS 4 3 2において、通常当たりでないと判別した場合は、高確率遊技を付与する小当たりであるので、ステップS 4 3 5において、高確フラグをONにすると共に、ステップS 4 3 6において、高確ゲームの残ゲーム回数Xに例えば「10000」を

50

セットする。

次に、CPU 212は、ステップS437において、当たりが時短付き当たりであるか否かの判別を行い、時短付き当たりであると判別した場合は、ステップS438において、時短フラグをONにすると共に、ステップS439において、時短ゲームの残ゲーム回数Jに例えば「10000」をセットして、遊技状態設定処理を終了する。一方、ステップS437において、時短付き当たりでないと判別した場合は、ステップS440において、時短フラグをOFFにすると共に、ステップS441において、時短ゲームの残ゲーム回数Jをリセットして、遊技状態設定処理を終了する。

【0084】

[第2始動口開放処理]

図21は、遊技制御基板のCPUが実行する第2始動口開放処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 212は、ステップS511において、補助遊技フラグがONであるか否かの判別を行い、補助遊技フラグがONであると判別した場合は、次にステップS512において、第2始動口開閉扉14bが作動中であるか否かの判定を行う。ステップS512において、第2始動口開閉扉14bが作動中(開放中)でなければ、ステップS513において、遊技状態に応じて第2始動口開閉扉14bの作動パターンを設定し、ステップS514において、第2始動口開閉扉14bの作動を開始する。

ここで、設定する第2始動口開閉扉14bの作動パターン(時間)は、例えば時短フラグがOFFであれば、0.15秒開放×1回、時短フラグがONであれば、1.80秒開放×3回に設定することが考えられる。

【0085】

次に、CPU 212は、ステップS515において、第2始動口開閉扉14bの作動時間が所定の時間を経過したか否かの判別を行い、所定の作動時間が経過したと判別した場合は、ステップS516において、補助遊技フラグをOFFにして、第2始動口開放処理を終了する。

なお、ステップS512において、第2始動口開閉扉14bが作動中であると判別した場合は、ステップS515に移行する。

また、ステップS511において、補助遊技フラグがONでないと判別した場合、またはステップS515において、第2始動口14の作動時間が経過していないと判別した場合は、第2始動口開放処理を終了する。

【0086】

このように本実施形態の遊技機1では、例えば第1特別図柄表示装置20および第2特別図柄表示装置21に表示されている特別図柄の変動が停止しているときに第1始動口13に遊技球が入球すると、この入球を契機に特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値等を抽選により取得すると共に、第1特別図柄表示装置20の第1特別図柄を変動表示させる。そして、取得した特別図柄判定用乱数値が特別遊技に当選したと判定した場合は、第1特別図柄表示装置20の第1特別図柄を特定の図柄で停止させる。この後、上記した長当たり、短当たり、または小当たりの何れかの特別遊技を実行する。

長当たり遊技中は、開放状態になる第1大入賞口16または第2大入賞口17を狙って遊技球を発射することで出球を獲得することができる。

一方、短当たり遊技中は、大入賞口の開放時間が極めて短いため、第1大入賞口16または第2大入賞口17を狙って遊技球を発射しても殆ど出球を獲得することができないようになっている。

【0087】

同様に、例えば第1特別図柄表示装置20及び第2特別図柄表示装置21に表示されている特別図柄の変動が停止しているときに第2始動口14に遊技球が入球すると、この入球を契機に特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値等を抽選により取得すると共に、第2特別図柄表示装置21の第2特別図柄を変動表示させる

10

20

30

40

50

。

そして、取得した特別図柄判定用乱数値が特別遊技に当選したと判定した場合は、第2特別図柄表示装置21の第2特別図柄を特定の図柄で停止させる。この後、上記した大当たり（長当たりまたは短当たり）、または小当たりの何れかの特別遊技を実行する。長当たり遊技中は、所定期間、開放状態になる第1大入賞口16または第2大入賞口17を狙って遊技球を発射することで出球を獲得することができる。一方、上記同様、短当たり遊技中は、大入賞口の開放時間が極めて短いため、第1大入賞口16または第2大入賞口17を狙って遊技球を発射しても殆ど出球を獲得することができないようになっている。

【0088】

大当たり遊技終了後は、大当たり図柄判定用乱数値の抽選結果に基づいて、特典遊技として、第2始動口開閉扉14bの開放サポートを伴う時短遊技を所定期間行う通常時短遊技、上記時短遊技と大当たり当選確率が高確率とされる高確率遊技とを所定期間行う高確率時短遊技（所謂、確変遊技）、または高確率遊技のみを所定期間行う高確率時短無し遊技（所謂、潜伏確変遊技）のいずれかの遊技状態に移行する。

高確率遊技は、特別図柄の変動回数が予め設定した設定回数（例えば10000回）に達するか、或いは再度大当たりに当選するまで継続して行われる。

一方、時短遊技は、特別図柄の変動回数が予め設定した設定回数（例えば通常時短遊技であれば100回、高確率時短遊技であれば10000回）に達するか、或いは再度大当たりに当選するまで継続して行われる。

また、時短遊技中は、特別図柄の変動開始から変動停止までの変動時間が通常遊技中より短時間に設定されると共に、補助図柄の当選確率が通常遊技中より高確率に設定される。

さらに補助図柄の当選時における第2始動口開閉扉14bの開放時間が通常遊技中より長く設定される。

従って、時短遊技中は、第2始動口14への遊技球の入賞率が通常遊技中より高くなるため、遊技者は第2始動口14を狙って遊技球を発射することで通常遊技中に比べて遊技効率を大幅に高めることができる。

【0089】

また、本実施形態の遊技機1は、第2始動口14に遊技球が入球したときのほうが、第1始動口13に遊技球が入球したときより遊技者に有利な大当たりに当選する割合が高くなっていることから時短遊技中は通常遊技中より遊技者に有利な大当たりに当選し易い構成になっている。

【0090】

また、本実施形態の遊技機1では、非時短遊技状態（通常遊技状態或いは高確率非時短遊技状態）のときは、第1特別図柄の特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、変動パターン乱数値の事前判定を行い、画像表示装置7の第1表示領域7aに表示される第1保留演出画像51を利用して、以下に示すような遊技演出を行うようにしている。

【0091】

図22は、本実施形態の遊技機1における通常遊技中の遊技演出の一例を示した図である。

図22(a)に示す画像表示装置7の第1表示領域7aには、変動表示中の3つの演出図柄31が表示されている。さらに、第1表示領域7aには、変動表示中の演出図柄31に対応した保留演出画像50と、第1特別図柄の保留個数（1個）に対応した第1保留演出画像51aが表示されている。

一方、画像表示装置7の第2表示領域7bには、変動表示中の演出図柄31に対応した保留画像40と、第1特別図柄の保留個数（1個）に対応した第1保留画像41aが表示されている。

【0092】

ここで、第1始動口13に遊技球が入球したときの事前判定において、大当たりに当選

10

20

30

40

50

していると判定された場合、本実施形態の遊技機 1 では、図 2 2 (b) に示すように、対応する第 1 保留演出画像 5 1 b を通常の第 1 保留通常演出画像から第 1 保留予兆演出画像に変更するようにしている。

本実施形態では、第 1 保留演出画像 5 1 が第 1 保留通常演出画像の場合は、それぞれ異なる女性の画像を表示し、第 1 保留演出画像 5 1 が第 1 保留予兆演出画像の場合は、当該変動表示中の演出図柄 3 1 に対応した保留演出画像 5 0 と同一の女性の画像を表示するようにしている。この後、図 2 2 (c) に示すように、当該変動中の演出図柄 3 1 がハズレ図柄の並びで (例えば「2 5 7」) 停止表示される。

【0 0 9 3】

次に、図 2 2 (d) に示す画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a では、図 2 2 (a) (b) (c) における第 1 保留演出画像 5 1 a が保留演出画像 5 0 の位置に移動して演出図柄 3 1 が変動表示を開始すると共に、第 1 保留演出画像 5 1 b が第 1 保留演出画像 5 1 a の位置に移動することになる。

このとき、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b でも、図 2 2 (a) (b) (c) における第 1 保留画像 4 1 a が、保留画像 4 0 の位置に移動すると共に、第 1 保留画像 4 1 b が第 1 保留画像 4 1 a の位置に移動することになる。そして、所定の変動時間経過後、図 2 2 (e) に示すように、当該変動中の演出図柄 3 1 がハズレ図柄の並びで (例えば「3 6 9」) 停止表示される。

【0 0 9 4】

次に、画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a では、図 2 2 (d) (e) における第 1 保留演出画像 5 1 a、つまり第 1 保留予兆演出画像が保留演出画像 5 0 の位置に移動して演出図柄 3 1 が変動表示を開始する。また、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b でも、図 2 2 (d) (e) における第 1 保留画像 4 1 a が、保留演出画像 4 0 の位置に移動することになる。

そして、この場合は所定の変動時間経過後、図 2 2 (f) に示すように、当該変動中の 3 つの演出図柄 3 1 のうち、2 つの演出図柄 3 1 がリーチ並びで (例えば「7 7」) 停止表示される。

この後、画像表示装置 7 には、図 2 2 (g) に示すようリーチ演出画像 6 1 を表示した後、図 2 2 (h) に示すように演出図柄 3 1 を大当たりの並びで (例えば「7 7 7」) 停止表示することになる。

【0 0 9 5】

このように本実施形態の遊技機 1 では、画像表示装置 7 に表示される演出図柄 3 1 と同一表示領域 7 a に第 1 保留演出画像 5 1 を表示したうえで、この第 1 保留演出画像 5 1 を利用して事前判定結果の報知演出を行うようにしている。

このように構成すれば、従来の保留画像を利用した事前判定結果の報知演出とは異なり、演出図柄 3 1 が表示される第 1 表示領域 7 a に表示される保留演出画像 4 0 を利用して事前判定結果の報知演出を行うという新たな遊技演出を実現することができる。

【0 0 9 6】

また、本実施形態での遊技機 1 では、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に第 1 保留画像 4 1 を表示するようにしているので、遊技者が画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a に表示される第 1 保留演出画像 5 1 が保留画像と認識していない場合でも、遊技者は保留数を正確且つ容易に把握することができる。

【0 0 9 7】

次に、本実施形態の遊技機 1 における通常遊技中の遊技演出の他の例として、通常遊技中に第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球した場合の保留演出画像の表示例について説明する。

図 2 3 (a) に示す画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a には、変動表示中の 3 つの演出図柄 3 1 が表示されている。さらに第 1 表示領域 7 a には、変動表示中の演出図柄 3 1 に対応した保留演出画像 5 0 と、第 1 特別図柄の保留個数 (2 個) に対応した第 1 保留演出画像 5 1 a、5 1 b が表示されている。

一方、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b には、変動表示中の演出図柄 3 1 に対応した

10

20

30

40

50

保留画像 4 0 と、第 1 特別図柄の保留個数 (2 個) に対応した第 1 保留画像 4 1 a、4 1 b が表示されている。

【 0 0 9 8 】

ここで、第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球した場合、本実施形態の遊技機 1 は第 2 特別図柄を優先的に消化する遊技機であるため、図 2 3 (b) に示す例では、第 2 特別図柄に対応する第 2 保留演出画像 5 2 a を、保留演出画像の列の先頭、すなわち第 1 保留演出画像 5 1 a、5 1 b の列の先頭に割り込ませるように表示している。

このとき、第 2 保留演出画像 5 2 と第 1 保留演出画像 5 1 とを異なる画像、図 2 3 (b) に示す例では、第 1 保留演出画像の図柄女性の衣装を異なる画像にしているので、遊技者は第 1 保留演出画像 5 1 と第 2 保留演出画像 5 2 を容易に区別することができる。

10

【 0 0 9 9 】

また図 2 3 (c) に示す例では、第 2 特別図柄に対応する第 2 保留演出画像 5 2 a を第 1 保留演出画像 5 1 a、5 1 b の列より手前に表示するようにしている。この場合も第 2 保留演出画像 5 2 と、第 1 保留演出画像 5 1 とを異なる画像にすれば、遊技者は第 1 保留演出画像 5 1 と第 2 保留演出画像 5 2 を容易に区別することができる。

【 0 1 0 0 】

なお、図 2 2 に示した例では、通常遊技中において第 1 特別図柄の事前判定を行った場合の遊技演出を例に挙げて説明したが、これはあくまでも一例であり、時短遊技中において第 2 特別図柄の事前判定を行った場合でも同様の遊技演出を行うことが可能である。

【 0 1 0 1 】

以下、上記したような遊技演出を実現するために演出制御基板 2 2 1 が実行する処理について説明する。

20

[タイマ割込処理]

図 2 4 は、演出制御基板の CPU が実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。なお、図 2 4 に示すタイマ割込み処理は、演出制御基板 2 2 1 の CPU 2 2 2 が ROM 2 2 3 に格納されているプログラムを実行することにより実現できる。

この場合、演出制御基板 2 2 1 の CPU 1 2 2 は、タイマ割込処理として、コマンド受信処理 (S 6 1 0)、演出ボタン処理 (S 6 2 0)、コマンド送信処理 (S 6 3 0) 等を実行する。

【 0 1 0 2 】

30

次に、演出制御基板 2 2 1 の CPU 2 2 2 がタイマ割込処理として実行する主要な処理の一例について説明する。なお、以下に説明する処理も演出制御基板 2 2 1 の CPU 2 2 2 が ROM 2 2 3 に格納されているプログラムを実行することにより実現できる。

【 0 1 0 3 】

[コマンド受信処理]

図 2 5 は、演出制御基板の CPU が実行するコマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 0 1 において、保留数増加コマンドを受信したか否かの判別を行い、保留数増加コマンドを受信したと判別した場合は、ステップ S 7 0 2 において、保留数増加コマンド受信処理を実行する。

40

次に、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 0 3 において、変動開始コマンドを受信したか否かの判別を行い、変動開始コマンドを受信したと判別した場合は、続くステップ S 7 0 4 において、演出選択処理を実行する。

なお、ステップ S 7 0 3 において、変動開始コマンドを受信していないと判別した場合は、演出選択処理を実行することなくステップ S 7 0 5 に進む。

【 0 1 0 4 】

次に、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 0 5 において、変動停止コマンドを受信したか否かの判別を行い、変動停止コマンドを受信したと判別した場合は、続くステップ S 7 0 6 において、変動演出終了中処理を実行する。

変動演出終了中処理としては、変動停止コマンドの解析、解析結果に基づいてモードフ

50

ラグの変更等の各種処理、及び変動演出終了コマンドをセットする処理等が挙げられる。

なお、ステップ S 7 0 5 において、変動停止コマンドを受信していないと判別した場合は、変動演出終了中処理を実行することなくステップ S 7 0 8 に進む。

【 0 1 0 5 】

次に、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 0 7 において、オープニングコマンドを受信したか否かの判別を行い、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は、続くステップ S 7 0 8 において、特別遊技演出選択処理を実行する。

特別遊技演出選択処理としては、オープニングコマンドの解析、特別遊技演出パターン選択処理、及びオープニング演出開始コマンドをセットする処理等が挙げられる。

なお、ステップ S 7 0 7 において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は、特別遊技演出選択処理を実行することなくステップ S 7 0 9 に進む。

10

【 0 1 0 6 】

次に、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 0 9 において、エンディング演出選択処理を実行するエンディングコマンドを受信したか否かの判別を行い、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は、続くステップ S 7 1 0 において、エンディング演出選択処理を実行する。

エンディング演出選択処理としては、エンディングコマンドの解析、エンディング演出パターン選択、及びエンディング演出開始コマンドをセットする処理等が挙げられる。

そして、ステップ S 7 1 1 において、客待ちコマンド受信処理を実行して、コマンド受信処理を終了する。なお、ステップ S 7 0 9 において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は、エンディング演出選択処理を実行することなくステップ S 7 1 1 に進む。

20

【 0 1 0 7 】

[保留数増加コマンド受信処理]

図 2 6 は、演出制御基板の CPU が実行する保留数増加コマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 2 1 において、受信した保留数増加コマンドに基づいて、演出制御基板 2 2 1 の RAM 2 2 4 に設けられている第 1 保留状況記憶部 5 0 0 または第 2 保留状況記憶部 5 1 0 にフラグを記憶する。なお、第 1 保留状況記憶部 5 0 0、第 2 保留状況記憶部 5 1 0 の詳細については後述する。

30

次に、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 2 2 において、記憶したフラグが第 1 保留フラグであるか否かの判定を行い、第 1 保留フラグであると判定した場合は、ステップ S 7 2 3 において、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に第 1 保留画像 4 1 を追加表示するための第 1 保留画像表示コマンドをセットする。すなわち、第 1 保留画像表示コマンドを画像制御基板 2 3 1 に送信する。

【 0 1 0 8 】

次に、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 2 4 において、受信した保留数増加コマンドの事前判定情報記憶領域に特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、変動パターン乱数値等の特別遊技情報が付加されているか否かの判定を行い、特別遊技情報記憶領域に特別遊技情報が付加されていると判定した場合は、ステップ S 7 2 5 において、特別遊技情報記憶領域に付加されている特別遊技情報が予兆演出を行うための所定条件を満足しているか否かの判定を行う。

40

【 0 1 0 9 】

ここで、本実施形態における予兆演出を行う所定条件としては、例えば図 1 4 (a) に示した非時短遊技状態用変動パターンテーブルにおいて、大当たりとなる変動パターン 1 が選択される場合、或いは大当たりには当選していないものの変動時間が長く大当たり期待度が高いハズレ演出が行われる変動パターン 5 が選択される場合としている。

【 0 1 1 0 】

このため、ステップ S 7 2 5 では、特別遊技情報に含まれる特別図柄判定用乱数値が「 3 」で且つ変動パターン乱数値が「 0 ~ 2 9 」の場合、或いは特別図柄判定用乱数値が八

50

ズレの値であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は、予兆演出の所定条件を満足すると判定してステップS726に進み、そうでない場合は、予兆演出の所定条件を満足しないと判定してステップS727に進む。

【0111】

ステップS726においては、画像表示装置7の第1表示領域7aに第1保留予兆演出画像51を表示するための第1保留予兆演出画像表示コマンドをセットする。すなわち、第1保留予兆演出画像表示コマンドを画像制御基板231に送信する。

【0112】

一方、ステップS724において、受信した保留数増加コマンドの事前判定情報記憶領域に特別遊技情報が付加されていないと判定した場合、或いはステップS725において、特別遊技状態が所定条件を満足していないと判定した場合は、ステップS727において、画像表示装置7の第1表示領域7aに第1保留通常演出画像51を表示するための第1保留通常演出画像表示コマンドをセットする。すなわち、第1保留通常演出画像表示コマンドを画像制御基板231に送信する。

10

なお、ステップS722において、記憶したフラグが第1保留フラグでないと判定した場合は、ステップS722～S727の処理をスキップしてステップS728に進む。

【0113】

次に、CPU222は、ステップS728において、記憶したフラグが第2保留フラグであるか否かの判定を行い、第2保留フラグであると判定した場合は、ステップS729において、画像表示装置7の第2表示領域7bに第2保留画像42を追加表示するための第2保留画像表示コマンドをセットする。すなわち、第2保留画像表示コマンドを画像制御基板231に送信する。

20

【0114】

次に、CPU222は、ステップS730において、受信した保留数増加コマンドの事前判定情報記憶領域に特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、変動パターン乱数値等の特別遊技情報が付加されているか否かの判定を行い、特別遊技情報記憶領域に特別遊技情報が付加されていると判定した場合は、ステップS731において、特別遊技情報記憶領域に付加されている特別遊技情報が予兆演出を行うための所定条件を満足しているか否かの判定を行う。

【0115】

ここで、本実施形態における特別遊技情報が予兆演出を行う所定条件としては、例えば図14(b)に示した時短遊技状態用変動パターンテーブルにおいて、大当たりとなる変動パターン1が選択される場合、或いは大当たりには当選していないものの変動時間が長く大当たり期待度が高いハズレ演出が行われる変動パターン5が選択される場合としている。

30

【0116】

このため、ステップS731においては、上記ステップS725と同様、特別遊技情報に含まれる特別図柄判定用乱数値が「3」で且つ変動パターン乱数値が「0～29」の場合、或いは特別図柄判定用乱数値がハズレの値であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は、予兆演出の所定条件を満足すると判定してステップS732に進み、そうでない場合は、予兆演出の所定条件を満足しないと判定してステップS733に進む。

40

【0117】

ステップS732においては、画像表示装置7の第1表示領域7aに第2保留予兆演出画像52を表示するための第2保留予兆演出画像表示コマンドをセットする。すなわち、第2保留予兆演出画像表示コマンドを画像制御基板231に送信する。

【0118】

一方、ステップS730において、受信した保留数増加コマンドの事前判定情報記憶領域に特別遊技情報が付加されていないと判定した場合、或いはステップS731において、特別遊技状態が所定条件を満足していないと判定した場合は、ステップS733において

50

、画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a に第 2 保留通常演出画像 5 2 を表示するための第 2 保留通常演出画像表示コマンドをセットする。すなわち、第 2 保留通常演出画像表示コマンドを画像制御基板 2 3 1 に送信する。

なお、ステップ S 7 2 8 において、記憶したフラグが第 2 保留フラグでないと判定した場合は、ステップ S 7 2 9 ~ S 7 3 3 の処理をスキップして保留数増加コマンド受信処理を終了する。

【 0 1 1 9 】

図 2 7 は、演出制御基板 2 2 1 の R A M 2 2 4 に設けられている保留状況記憶部の一例を示した図である。

第 1 保留状況記憶部 5 0 0 は、図 2 7 (a) に示すように、第 1 記憶部 5 0 1 a、第 2 記憶部 5 0 1 b、第 3 記憶部 5 0 1 c、第 4 記憶部 5 0 1 d という 4 つの記憶部を有している。

第 2 保留状況記憶部 5 1 0 は、図 2 7 (b) に示すように、第 1 記憶部 5 1 1 a、第 2 記憶部 5 1 1 b、第 3 記憶部 5 1 1 c、第 4 記憶部 5 1 1 d という 4 つの記憶部を有している。

第 1 ~ 第 4 記憶部 5 0 1 a ~ 5 0 1 d 及び 5 1 1 a ~ 5 1 1 d は、図 2 7 (c) に示すように、保留フラグ記憶領域 5 2 1 と事前判定情報記憶領域 5 2 2 とを有しており、演出制御基板 2 2 1 が保留増加コマンドを受信すると、対応する第 1 記憶部 5 0 1 a ~ 5 0 1 d または 5 1 1 a ~ 5 1 1 d の何れかの保留フラグ記憶領域 5 2 1 に保留フラグが付される。

また、受信した保留数増加コマンドに事前判定情報が付加されている場合には、当該事前判定情報が事前判定情報記憶領域 5 2 2 に記憶される。

【 0 1 2 0 】

[演出選択処理]

図 2 8 は、演出制御基板の C P U が実行する演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、C P U 2 2 2 は、先ず、ステップ S 7 3 1 において、変動開始コマンドの解析を行う。

具体的には、変動開始コマンドとして送信されてきた特別図柄の変動パターンコマンド、大当たりまたは小当たりコマンド、大当たり図柄コマンド、リーチコマンド、遊技状態コマンド、通常ハズレ用テーブルを示すテーブルフラグコマンド等の解析を行う。

次に、C P U 2 2 2 は、ステップ S 7 3 2 において、保留数減算処理を実行する。次いでステップ S 7 3 3 において、変動演出パターンの選択処理を行い、ステップ S 7 3 4 において、変動演出開始コマンドをセットして画像制御基板 2 3 1 に送信した後、演出選択処理を終了する。

【 0 1 2 1 】

[保留数減算処理]

図 2 9 は、演出制御基板の C P U が実行する保留数減算処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、C P U 2 2 2 は、先ず、ステップ S 7 4 1 において、保留状況記憶部のシフト処理を行う。

例えば、第 1 保留状況記憶部 5 0 0 の第 4 記憶部 5 0 1 d に記憶されているフラグを第 3 記憶部 5 0 1 c にシフトして記憶し、第 3 記憶部 5 0 1 c に記憶されているフラグを第 2 記憶部 5 0 1 b にシフトして記憶し、第 2 記憶部 5 0 1 b に記憶されているフラグを第 1 記憶部 5 0 1 a にシフトして記憶する。なお、第 1 記憶部 5 0 1 a に記憶されているフラグは消去することとなる。

次に、ステップ S 7 4 2 において、画像表示装置 7 に表示される保留画像及び保留演出画像を消去(シフト)するための消去コマンドをセットして画像制御基板 2 3 1 に送信した後、保留数減算処理を終了する。

【 0 1 2 2 】

10

20

30

40

50

以下、上記した遊技演出を実現するために画像制御基板 2 3 1 が実行する処理について説明する。

【 0 1 2 3 】

[画像表示処理]

図 3 0 は、画像制御基板の CPU が実行する保留画像表示処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、画像制御基板 2 3 1 の CPU 2 3 2 は、ステップ S 8 1 1 において、演出制御基板 2 2 1 からの保留画像表示コマンド（第 1 または第 2 保留画像表示コマンド）を受信したか否かの判別を行う。

ステップ S 8 1 1 において、保留画像表示コマンドを受信したと判別したときは、ステップ S 8 1 2 において、受信した保留画像表示コマンドに基づいて、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の保留画像を表示する表示制御を実行する。

なお、ステップ S 8 1 1 において、保留画像表示コマンドを受信していないと判別したときは、ステップ S 8 1 2 の処理を行うことなく、ステップ S 8 1 3 に進む。

【 0 1 2 4 】

次に、CPU 2 3 2 は、ステップ S 8 1 3 において、演出制御基板 2 2 1 からの保留演出画像表示コマンド（第 1 または第 2 保留演出画像表示コマンド）を受信したか否かの判別を行う。

ステップ S 8 1 3 において、保留演出画像表示コマンドを受信したと判別したときは、ステップ S 8 1 4 において、受信した保留演出画像表示コマンドに基づいて、画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a に第 1 または第 2 特別図柄の保留演出画像（保留予兆演出画像または保留通常演出画像）を表示する表示制御を実行する。

なお、ステップ S 8 1 3 において、保留演出画像表示コマンドを受信していないと判別したときは、ステップ S 8 1 4 の処理を行うことなく、ステップ S 8 1 5 に進む。

【 0 1 2 5 】

次に、CPU 2 3 2 は、ステップ S 8 1 5 において、演出制御基板 2 2 1 からの保留画像および保留演出画像の消去コマンドを受信したか否かの判別を行う。

ステップ S 8 1 5 において、消去コマンドを受信したと判別したときは、ステップ S 8 1 6 において、画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a に表示されている保留演出画像および第 2 表示領域 7 b に表示されている保留画像を消去（シフト）する表示制御を実行する。この後、保留画像表示処理を終了する。

なお、ステップ S 8 1 5 において、消去コマンドを受信していないと判別したときは、ステップ S 8 1 6 の処理を行うことなく、保留画像表示処理を終了する。

【 0 1 2 6 】

なお、本発明の遊技機に使用する画像表示装置としては、液晶表示装置、リアプロジェクタ、その他、任意の表示装置を採用することができる。

また、本発明の画像表示装置の表示態様は、パチンコ機のみならず、スロットマシン、その他、表示装置を有した遊技機、ゲーム機一般に適用することができる。

【 符号の説明 】

【 0 1 2 7 】

1 ... 遊技機、 2 ... 遊技盤、 7 ... 画像表示装置、 3 1 ... 演出図柄、 1 3 ... 第 1 始動口、 1 4 ... 第 2 始動口、 2 1 1 ... 遊技制御基板、 2 1 2、 2 2 2、 2 3 2、 2 4 2 ... CPU、 2 1 3、 2 2 3、 2 3 3、 2 4 3 ... ROM、 2 1 4、 2 2 4、 2 3 4、 2 4 4 ... RAM、 2 2 1 ... 演出制御基板、 2 3 1 ... 画像制御基板、 2 4 1 ... ランプ制御基板、 3 1 2 ... 音声出力装置

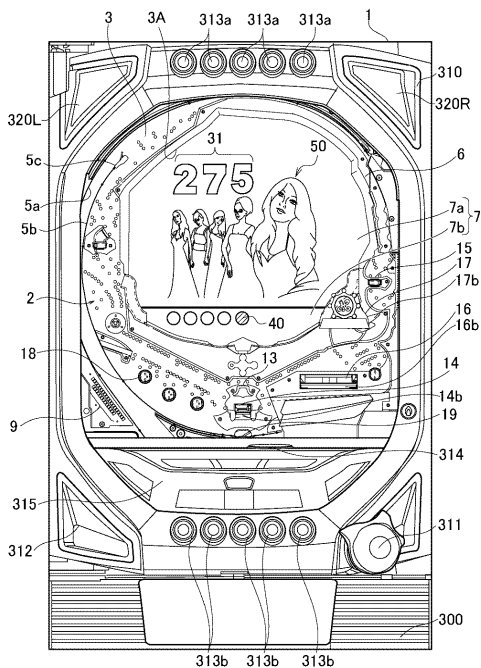
10

20

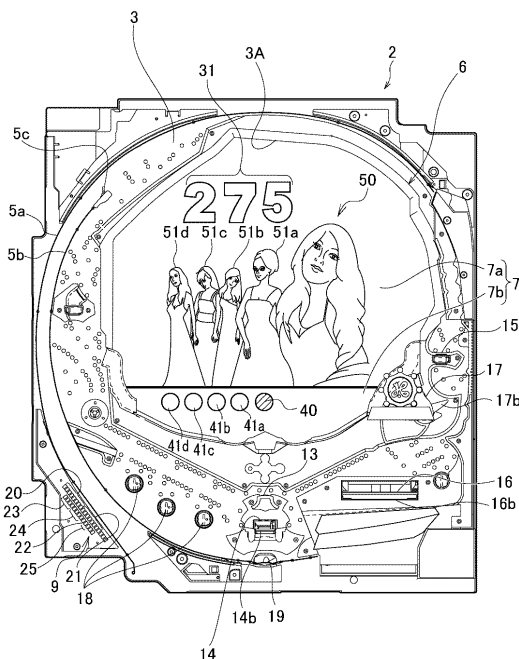
30

40

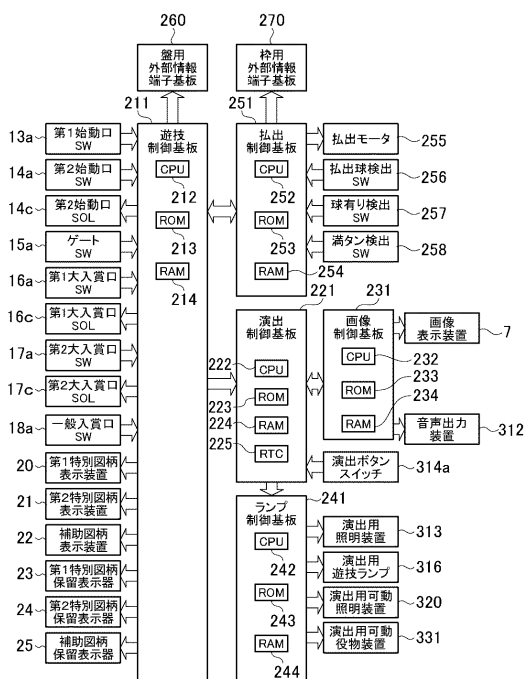
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

(a) 特別図柄判定用乱数

		範囲	割合	乱数値
大当たり	低確率(通常)遊技状態	0~299	1/300	3
	高確率遊技状態		10/300	3, 7, 37, 67, 97, 127, 157, 187, 217, 247
小当たり			3/300	150, 200, 250

(b) 大当たり図柄判定用乱数

		範囲	割合	乱数値
A	通常時短付き長当たり	0~249	35/250	0~34
	通常時短付き短当たり			35~49
B	通常時短付き長当たり	0~249	15/250	50~74
	通常時短付き短当たり			75~149
C	高確率時短付き長当たり	0~249	175/250	150~249
	高確率時短付き短当たり			150~249
D	高確率時短付き長当たり	0~249	75/250	150~249
	高確率時短付き短当たり			150~249
E	高確率時短無し長当たり	0~249	100/250	150~249
	高確率時短無し短当たり			150~249

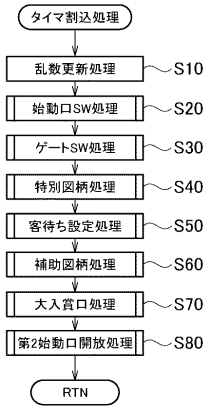
(c) リーチ判定用乱数

		範囲	割合	乱数値
リーチ有	0~249	22/250	1/10	0~21
リーチ無				22~249

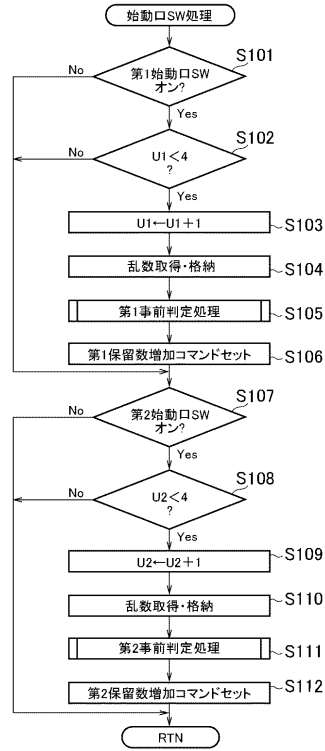
(d) 補助図柄判定用乱数

		範囲	割合	乱数値
当たり	時短フラグOFF、高確フラグOFF	0~9	1/10	7
	時短フラグOFF、高確フラグON			0~9
	時短フラグON、高確フラグOFF			0~9
	時短フラグON、高確フラグON			0~9

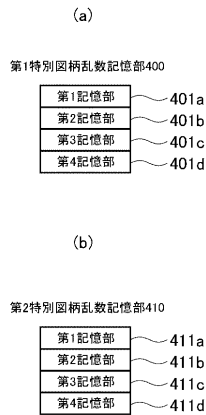
【 図 5 】



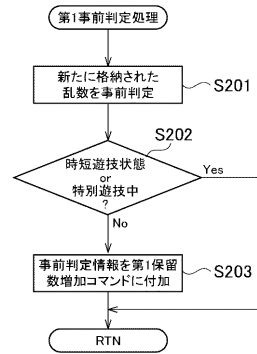
【 図 6 】



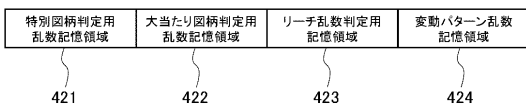
【 図 7 】



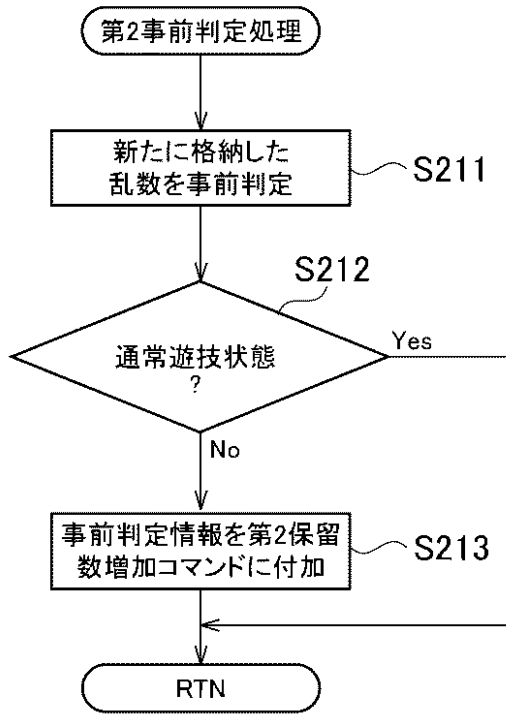
【 図 8 】



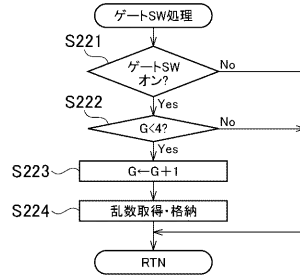
(c)



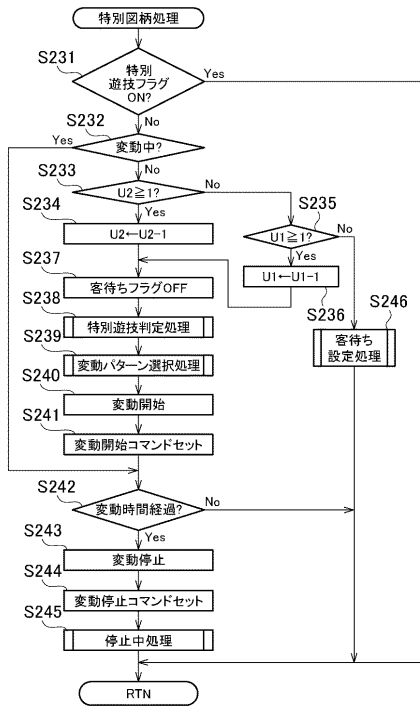
【 図 9 】



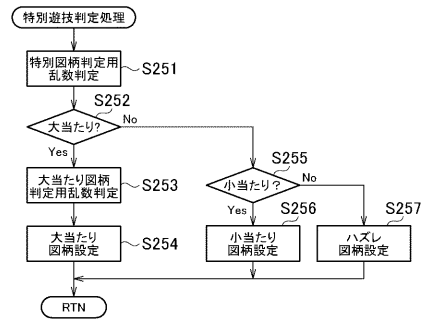
【 図 1 0 】



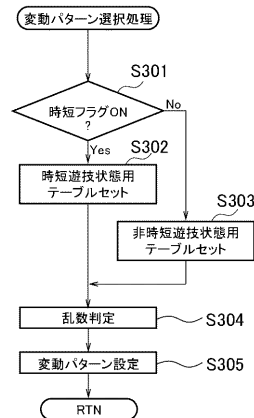
【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



【図 1 4】

(a)

非時短遊技状態用変動パターンテーブル

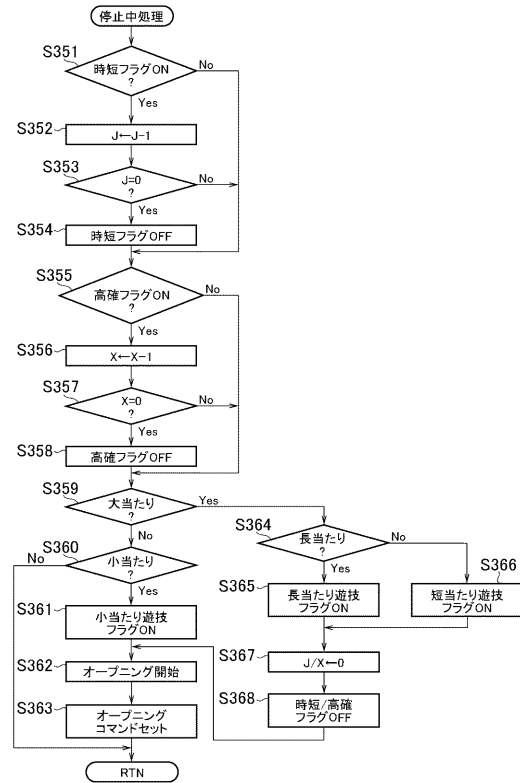
	特別図柄 判定用乱 数値	遊技状態	保留球数	リーチ判定用 乱数値	変動パター ン乱数値	変動パター ン	変動時間	演出内容
大当たり1	3	—	—	—	0~29	変動パターン1	90秒	リーチ(当たり)
大当たり2	3	—	—	—	30~99	変動パターン2	60秒	リーチ(当たり)
小当たり	150, 200, 250	—	—	—	0~99	変動パターン3	60秒	チャンス演出
ハズレ	ハズレ	非時短 遊技状態	0~2	22~249	0~99	変動パターン4	12秒	通常変動
				0~21	0~29	変動パターン5	90秒	リーチ(ハズレ)
				30~99	変動パターン6	30秒	リーチ(ハズレ)	
			3~4	22~249	0~99	変動パターン7	4秒	短縮変動
				0~29	変動パターン5	90秒	リーチ(ハズレ)	
				30~99	変動パターン6	30秒	リーチ(ハズレ)	

(b)

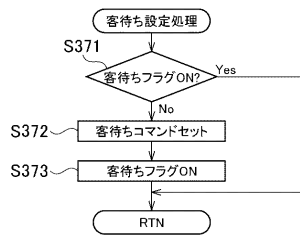
時短遊技状態用変動パターンテーブル

	特別図柄 判定用乱 数値	遊技状態	保留球数	リーチ判定用 乱数値	変動パター ン乱数値	変動パター ン	変動時間	演出内容
大当たり1	3	—	—	—	0~29	変動パターン1	90秒	リーチ(当たり)
大当たり2	3	—	—	—	30~99	変動パターン2	60秒	リーチ(当たり)
小当たり	150, 200, 250	—	—	—	0~99	変動パターン3	60秒	チャンス演出
ハズレ	ハズレ	時短 遊技状態	0~1	22~249	0~99	変動パターン4	12秒	通常変動
				0~21	0~29	変動パターン5	90秒	リーチ(ハズレ)
				30~99	変動パターン6	30秒	リーチ(ハズレ)	
			2~4	22~249	0~99	変動パターン7	4秒	短縮変動
				0~29	変動パターン5	90秒	リーチ(ハズレ)	
				30~99	変動パターン6	30秒	リーチ(ハズレ)	

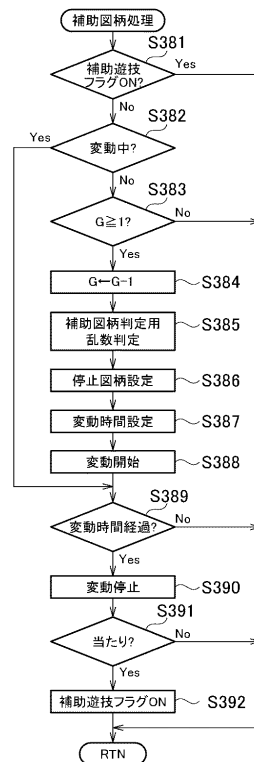
【図 1 5】



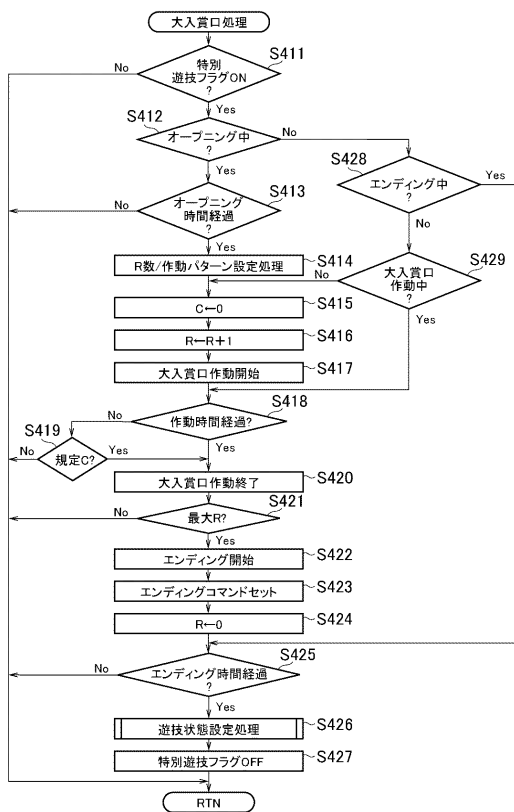
【図 1 6】



【図 1 7】



【図18】

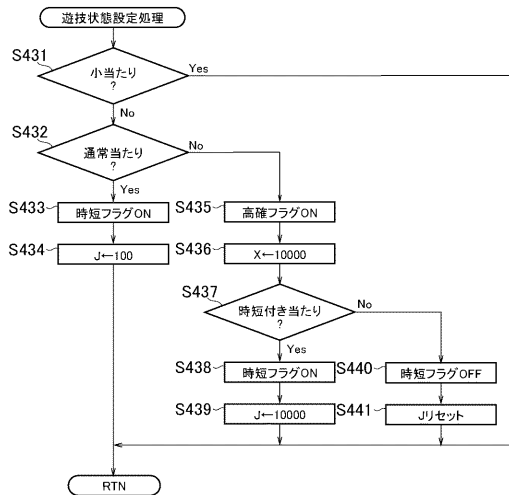


【図19】

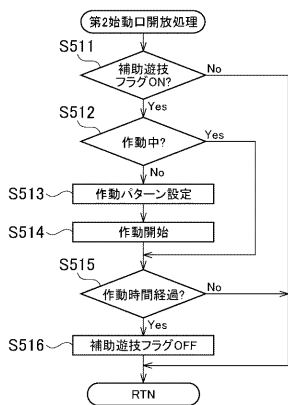
<R数/開放パターン設定例>

	1R中の作動パターン	
通常時短付き長当たり	8R	29.5秒開放×1回
通常時短付き短当たり	2R	0.1秒開放×1回
高確率時短付き長当たり	12R	29.5秒開放×1回
高確率時短付き短当たり	2R	0.1秒開放×1回
高確率時短無し短当たり	2R	0.1秒開放×1回
小当たり	1R	0.1秒開放×2回

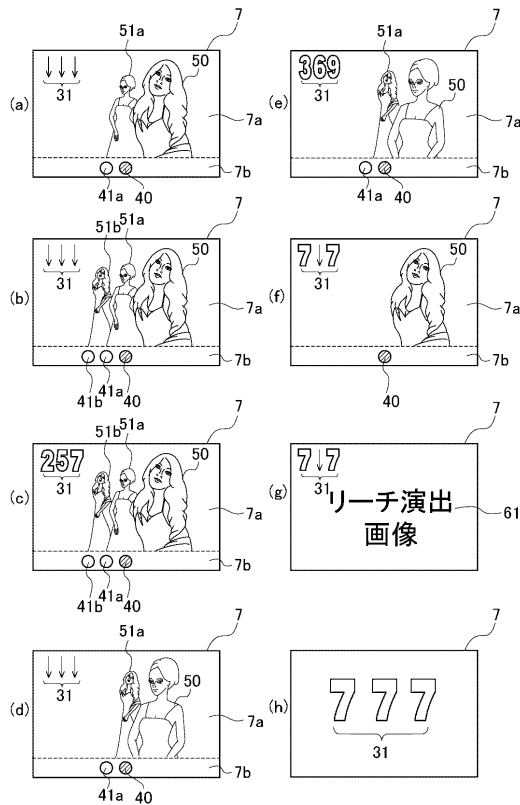
【図20】



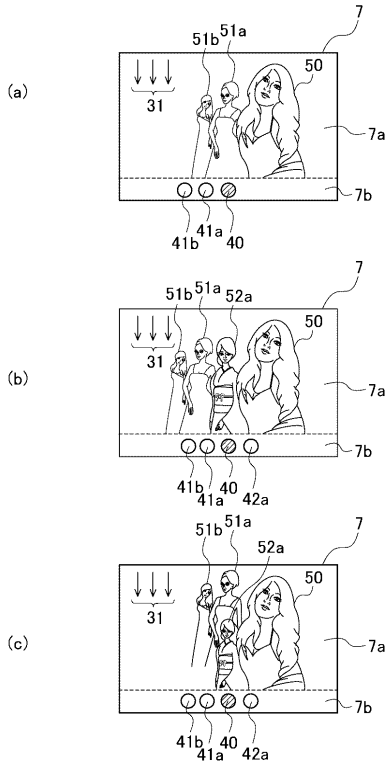
【図21】



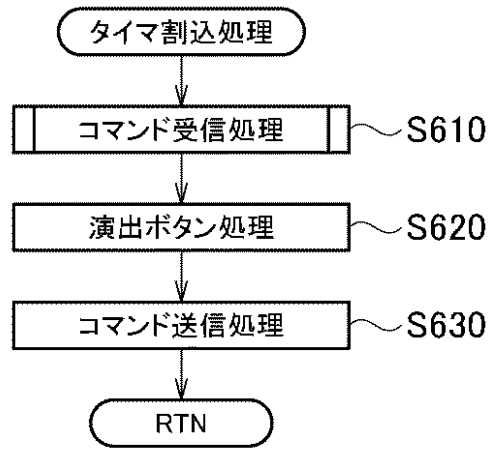
【図22】



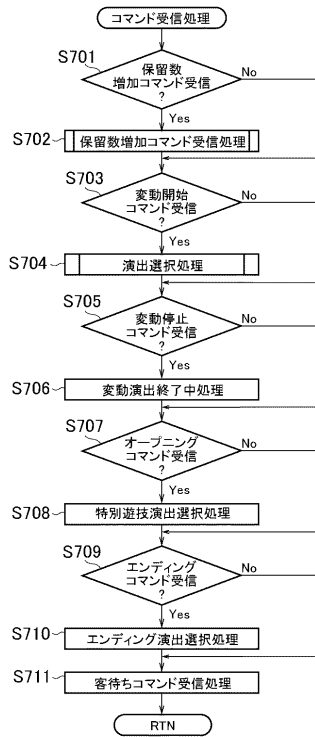
【図23】



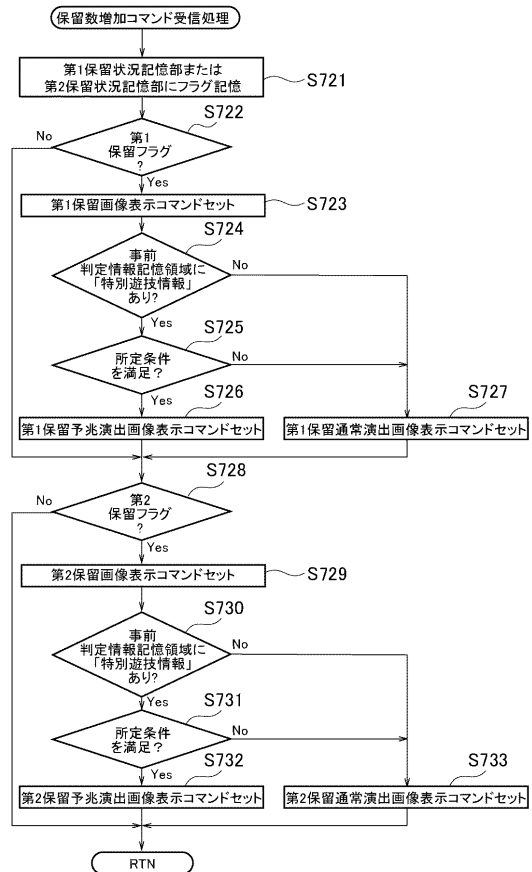
【図24】



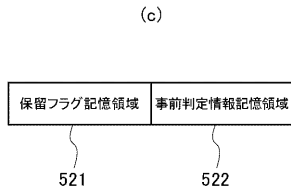
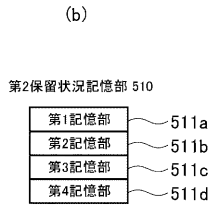
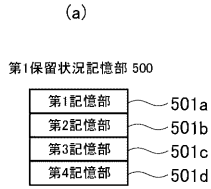
【図25】



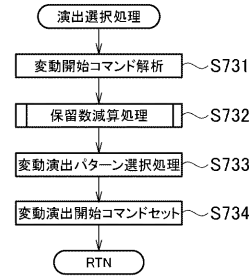
【図26】



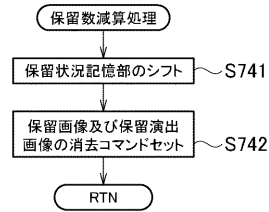
【図 27】



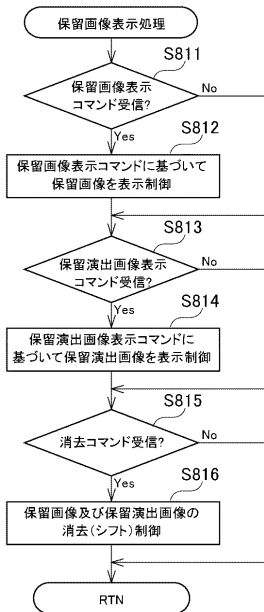
【図 28】



【図 29】



【図 30】



フロントページの続き

- | | | |
|---------|------------------------------|-----------|
| (72)発明者 | 見野 和久
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 | 京楽産業株式会社内 |
| (72)発明者 | 山縣 直行
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 | 京楽産業株式会社内 |
| (72)発明者 | 萩谷 智
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 | 京楽産業株式会社内 |
| (72)発明者 | 海野 雄輝
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 | 京楽産業株式会社内 |
| (72)発明者 | 大谷 猛
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 | 京楽産業株式会社内 |