

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7689686号  
(P7689686)

(45)発行日 令和7年6月9日(2025.6.9)

(24)登録日 令和7年5月30日(2025.5.30)

(51)国際特許分類 F I  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0  
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全39頁)

(21)出願番号	特願2021-85954(P2021-85954)	(73)特許権者	395018239 株式会社高尾
(22)出願日	令和3年5月21日(2021.5.21)		
(65)公開番号	特開2022-178858(P2022-178858 A)	(72)発明者	中山 博夫 愛知県名古屋市中央区中京南通三丁目2 2番地 株式会社高尾内
(43)公開日	令和4年12月2日(2022.12.2)		
審査請求日	令和6年5月17日(2024.5.17)	審査官	廣瀬 貴理

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の判定条件の成立に基づいて行なわれる当否判定の結果が当たりとなったことに基づいて大当り遊技を実行可能な遊技機であって、

前記当否判定の結果に基づいて特別図柄を変動表示する特別図柄表示手段と、

複数の演出モードのうちいずれかの演出モードにより、前記特別図柄の変動表示に伴って演出図柄を変動表示する図柄変動演出を行なう図柄変動演出実行手段と、

選択可能な複数の演出モードのそれぞれに対応する選択項目を表示すると共に遊技者の操作に基づいて前記選択項目に対してカーソルを相対移動させる演出モード選択表示を行なう演出モード選択表示手段と、

前記カーソルがいずれかの前記選択項目に位置している状態で所定の決定条件が成立すると、前記カーソルが位置する選択項目に対応した演出モードを決定する演出モード決定手段と、

演出音を出力する演出音出力手段と、

を備え、

前記演出モードは、前記大当り遊技終了後に遊技状態として遊技者にとって有利な有利状態が発生したときに当該有利状態中に実行され、

前記演出モード選択表示手段は、前記大当り遊技の実行中に前記演出モード選択表示を行ない、

前記演出音として、前記複数の演出モードにおいてそれぞれ出力される複数種類の演出

音を有し、

前記演出音出力手段は、前記大当り遊技の実行中に前記演出モード選択表示が実行されると、前記カーソルが位置する選択項目に対応した演出モードにおいて出力される前記複数種類の演出音のうち予め定められた演出音の少なくとも一部を出力し、前記決定条件が成立すると、出力中の前記演出音を停止し、その後、前記大当り遊技の実行中において前記予め定められた演出音とは異なる大当り演出音を出力するものであり、

実行中の前記大当り遊技が前記有利状態での当りであれば、前記演出モード選択表示が実行された際に前記カーソルが最初に位置する選択項目に対応した演出モードを前記大当り遊技が発生する直前の演出モードとし且つ該直前の演出モードの前記演出音の少なくとも一部を出力しない、

10

遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機としては、大当り遊技中に、大当り遊技終了後の遊技状態において実行される演出モードを、予め定められた複数の演出モードの中から遊技者の操作により選択可能なものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。この遊技機では、大当り遊技中の所定ラウンド目において、演出モード設定画像を表示すると共に遊技者の操作により演出モード設定画像を切り替え、決定ボタンの操作がなされると、表示中の演出モード設定画像に対応した演出モードを設定する。これにより、遊技者は、好みの演出モードで遊技をすることができるようになる。なお、演出モード設定画像には、演出モードの名称やその特徴が簡潔に表示される。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2015-084985号公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、その遊技機に慣れていない遊技者は、演出モードの名称等を見ただけでは、演出内容が分からず、どの演出モードを選んだら良いかが判断できない場合もある。一方、演出モードの実際の演出内容を示す画像や動画を表示することも考えられるが、その演出モードが実際に実行されているとの誤解を招くおそれがある他、時間的な制約や、表示スペースの面から困難である。

【0005】

本発明の遊技機は、誤解を招くことなく遊技者が好みに合った演出モードを選択するための判断材料を提供することを主目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、上述の主目的を達成するために以下の手段を採った。

【0007】

本発明の遊技機は、  
所定の判定条件の成立に基づいて行なわれる当否判定の結果が当りとなったことに基づいて大当り遊技を実行可能な遊技機であって、

前記当否判定の結果に基づいて特別図柄を変動表示する特別図柄表示手段と、

複数の演出モードのうちのいずれかの演出モードにより、前記特別図柄の変動表示に伴って演出図柄を変動表示する図柄変動演出を行なう図柄変動演出実行手段と、

50

選択可能な複数の演出モードのそれぞれに対応する選択項目を表示すると共に遊技者の操作に基づいて前記選択項目に対してカーソルを相対移動させる演出モード選択表示を行なう演出モード選択表示手段と、

前記カーソルがいずれかの前記選択項目に位置している状態で所定の決定条件が成立すると、前記カーソルが位置する選択項目に対応した演出モードを決定する演出モード決定手段と、

演出音を出力する演出音出力手段と、

を備え、

前記演出モードは、前記大当り遊技終了後に遊技状態として遊技者にとって有利な有利状態が発生したときに当該有利状態中に実行され、

前記演出モード選択表示手段は、前記大当り遊技の実行中に前記演出モード選択表示を行ない、

前記演出音として、前記複数の演出モードにおいてそれぞれ出力される複数種類の演出音を有し、

前記演出音出力手段は、前記大当り遊技の実行中に前記演出モード選択表示が実行されると、前記カーソルが位置する選択項目に対応した演出モードにおいて出力される前記複数種類の演出音のうち予め定められた演出音の少なくとも一部を出力し、前記決定条件が成立すると、出力中の前記演出音を停止し、その後、前記大当り遊技の実行中において前記予め定められた演出音とは異なる大当り演出音を出力するものであり、

前記予め定められた演出音は、前記複数の演出モードでそれぞれ異なると共に、各演出モードにおける前記複数種類の演出音のうち出力される頻度が最も高い演出音である、

ことを要旨とする。

#### 【 0 0 0 8 】

この本発明の遊技機は、選択可能な複数の演出モードのそれぞれに対応する選択項目を表示すると共に遊技者の操作に基づいて選択項目に対してカーソルを相対移動させる演出モード選択表示を行ない、カーソルがいずれかの選択項目に位置している状態で所定の決定条件が成立すると、カーソルが位置する選択項目に対応した演出モードを決定するものである。この遊技機において、大当り遊技の実行中に演出モード選択表示を行ない、演出モード選択表示においてカーソルが位置する選択項目に対応した演出モードにおいて出力される複数種類の演出音のうち予め定められた演出音の少なくとも一部を出力し、決定条件が成立すると、出力中の演出音を停止し、その後、大当り遊技の実行中において予め定められた演出音とは異なる大当り演出音を出力する。そして、予め定められた演出音を、複数の演出モードでそれぞれ異ならせると共に、各演出モードにおける複数種類の演出音のうち出力される頻度が最も高い演出音とする。このように、大当り遊技中に、その後に発生する有利状態において実行される演出モードを選択するに際して、演出モードにおける代表的な演出音を出力することで、遊技者に、選択しようとする演出モードの雰囲気把握させることができ、演出モードを選択し易くすることができる。

#### 【発明の効果】

#### 【 0 0 0 9 】

本発明の遊技機によれば、誤解を招くことなく遊技者が好みに合った演出モードを選択するための判断材料を提供することができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【 0 0 1 0 】

【図 1】本発明の一実施例としてのパチンコ機 1 の正面図である。

【図 2】パチンコ機 1 の裏面図である。

【図 3】パチンコ機 1 が有する遊技盤 20 の概略構成図である。

【図 4】パチンコ機 1 の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 5】演出表示装置 37 の演出表示の一例を示す説明図である。

【図 6】パチンコ機 1 の仕様を説明する説明図である。

【図 7】主制御装置 60 の CPU 60 a により実行される主制御処理の一例を示すフロー

10

20

30

40

50

チャートである。

【図 8】電源投入処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9】始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10】普通図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11】普通図柄変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12】普通図柄当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13】特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 14】特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 15】第 1 特別図柄変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。

【図 16】第 2 特別図柄変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 17】変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 18】確変フラグ終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 19】a 時短フラグ終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20】b 時短フラグ設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 21】c 時短フラグ設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 22】大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 23】大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 24】図柄変動演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 25】演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 26】大当り遊技演出処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 27】演出モード選択処理の一例を示すフローチャートである。

【図 28】演出モード選択画面の一例を示す説明図である。

【図 29】初当り時の特定ラウンドにおいて演出モードを選択する際のサンプル演出音の出力の様子を示す説明図である。

【図 30】大当り連荘時の特定ラウンドにおいて演出モードを選択する際のサンプル演出音の出力の様子を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

次に、本発明の実施の形態について実施例を用いて説明する。

【実施例】

30

【0012】

図 1 は、本発明のパチンコ機 1 の正面図であり、図 2 は、パチンコ機 1 の裏面図であり、3 は、パチンコ機 1 が有する遊技盤 20 の概略構成図であり、図 4 は、パチンコ機 1 の電氣的な構成を示すブロック図である。本実施例では、始動口に遊技球が入球したことを契機として特別図柄の変動表示を開始し、当該特別図柄が所定の大当り図柄で停止表示されると、大当り遊技を開始する、いわゆるセブン機タイプ（第 1 種タイプ）の遊技機に本発明を適用した例について説明する。

【0013】

[パチンコ機 1 の外観構成]

本実施例のパチンコ機 1 は、図 1 に示すように、前面枠（ガラス枠）3 に嵌め込まれたガラス板（透明板）4 を介して盤面が視認可能に配置された遊技盤 20 と、遊技球を貯留する上受け皿 11 および下受け皿 12 と、上受け皿 11 に貯留されている遊技球を遊技盤 20 へ発射するための発射ハンドル 13 と、を備える。本実施例のパチンコ機 1 は、プリペイドカードに対応した CR 機であり、当該パチンコ機 1 の左側には、プリペイドカードの読み書きを行なうための CR ユニット 50 が設けられている。

40

【0014】

前面枠 3 は、内枠 5 に嵌め込まれており、左側の上下に設けられたヒンジを支点として内枠 5 に対して開閉可能となっている。また、内枠 5 は、外枠 2 に嵌め込まれており、左側の上下に設けられたヒンジを支点として外枠 2 に対して開閉可能となっている。前面枠 3 と内枠 5 は、略長形状のプラスチック製の枠体として構成されている。一方、外枠

50

2 は、略長形状の木製の枠体として構成されており、遊技ホールの島設備の島枠に固定される。

【 0 0 1 5 】

前面枠 3 内には、遊技の進行に伴って種々の効果音を鳴らしたり遊技者に対して注意喚起するための警告音を鳴らしたりするスピーカ 1 4 ( 図 4 参照 ) が設けられている。また、前面枠 3 内には、遊技状態に応じて発光する装飾用の発光素子としての LED 1 5 ( 図 4 参照 ) が、遊技盤 2 0 の周囲を囲むように複数個配列されている。

【 0 0 1 6 】

上受け皿 1 1 には、賞球や貸球が払い出され、下受け皿 1 2 には、上受け皿 1 1 から溢れた球が払い出される。上受け皿 1 1 の上部には、CRユニット 5 0 に挿入されたプリペイドカードの残高等を表示する精算表示装置 5 2 が配設され、当該精算表示装置 5 2 の両脇の一方には、遊技球の貸し出しを指示する球貸ボタン 5 3 が設けられ、両脇の他方には、CRユニット 5 0 に挿入されているプリペイドカードの精算 ( 返却 ) を指示する精算ボタン 5 4 が設けられている。また、上受け皿 1 1 の手前には、遊技者の操作に応じて各種演出を行なうための演出ボタン 1 6 や、上下左右の方向ボタン 1 7 ( 上ボタン、下ボタン、左ボタンおよび右ボタン ) が配設されている。

【 0 0 1 7 】

パチンコ機 1 の内枠 5 の裏側には、図 2 に示すように、球タンク 7 7 とタンクレール 7 8 と払出装置 7 2 とが設けられている。払出装置 7 2 は、遊技盤 2 0 に設けられる各入賞口に遊技球が入球すると、予め定められた数の遊技球を、賞球として、球タンク 7 7 からタンクレール 7 8 を介して上受け皿 1 1 に払い出す。また、払出装置 7 2 は、球貸ボタン 5 3 が操作されると、貸球を上受け皿 1 1 に払い出す。

【 0 0 1 8 】

発射ハンドル 1 3 は、下受け皿 1 2 の右方に設けられており、遊技者により時計回りに回動操作されると、図示しない発射装置が有する発射モータ 8 3 ( 図 4 参照 ) が作動し、発射ハンドル 1 3 の回動操作量に応じた発射威力で遊技球を 1 球ずつ遊技盤 2 0 へ向けて打ち出す。

【 0 0 1 9 】

[ 遊技盤 2 0 の構成 ]

遊技盤 2 0 は、図 3 に示すように、外レール 2 1 a と内レール 2 1 b とによって囲まれる遊技領域 2 1 が形成されている。この遊技盤 2 0 は、遊技領域 2 1 の略中央部に設けられた演出表示装置 3 7 と、演出表示装置 3 7 の周囲に配置されたワープ入口やワープ樋、ステージ等を含むセンター役物 3 8 と、センター役物 3 8 の右方に配置された普通図柄作動ゲート 2 2 と、センター役物 3 8 の下方に配置された常時開放の第 1 始動口 2 3 と、普通図柄作動ゲート 2 2 の下方に配置された開閉式の第 2 始動口 2 4 と、遊技領域 2 1 の右下部に配置された大入賞口 2 5 と、遊技領域 2 1 の左下部に配置された常時開放の普通入賞口 2 7 と、いずれの入賞口にも入らなかった遊技球を回収するためのアウト口 2 9 と、を備える。また、遊技盤 2 0 には、遊技領域 2 1 を流下する遊技球をガイドしたり弾いたりする多数の釘 2 1 c が植設されている。

【 0 0 2 0 】

第 2 始動口 2 4 は、普通電動役物として構成される可変式の入球口であり、左右一対の開閉羽根 ( 開閉部材 ) 2 4 b と、開閉羽根 2 4 b を作動させる第 2 始動口ソレノイド 2 4 c ( 図 4 参照 ) と、を備える。この第 2 始動口 2 4 は、通常は、開閉羽根 2 4 b が直立して遊技球の入球が困難な閉鎖状態とされており、普通図柄が当り図柄で停止表示されて当り遊技 ( 普通図柄当り遊技 ) が実行されるときに、第 2 始動口ソレノイド 2 4 c によって開閉羽根 2 4 b が左右に開くことにより、遊技球の入球が容易な開放状態とされる。第 2 始動口 2 4 には、遊技球の入球を検知してその入球数をカウントするための第 2 始動口スイッチ 2 4 a が取り付けられている。第 2 始動口 2 4 は、第 2 始動口スイッチ 2 4 a が遊技球の入球を規定数カウントするか、規定数カウントする前に予め定められた最大開放時間が経過すると閉鎖される。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 1 】

大入賞口 2 5 は、特別電動役物として構成される可変式の入球口であり、開閉板（開閉部材） 2 5 b と、開閉板 2 5 b を作動させる大入賞口ソレノイド 2 5 c（図 4 参照）と、を備える。この大入賞口 2 5 は、通常は、開閉板 2 5 b によって塞がれて遊技球の入球が不能な閉鎖状態とされており、特別図柄が大当り図柄で停止表示されて大当り遊技が実行されるときに、大入賞口ソレノイド 2 5 c によって開閉板 2 5 b が手前に開くことにより、遊技球の入球が可能な開放状態とされる。大入賞口 2 5 には、遊技球の入球を検知してその入球数をカウントするための大入賞口スイッチ 2 5 a が取り付けられている。大入賞口 2 5 は、大入賞口スイッチ 2 5 a が遊技球の入球を規定数カウントするか、規定数カウントする前に予め定められた最大開放時間が経過すると閉鎖される（ラウンド遊技）。大当り遊技は、上記ラウンド遊技を予め定められた所定回数繰り返すことにより行なう。

10

## 【 0 0 2 2 】

第 1 始動口 2 3 は、遊技者が遊技球を遊技領域 2 1 の左側領域（第 1 遊技領域）に流下させるように発射ハンドル 1 3 を回動操作（いわゆる左打ち）することにより遊技球を入球させることができる。一方、第 2 始動口 2 4 および大入賞口 2 5 は、左打ちによって遊技球を入球させることは不可能であり、遊技球を遊技領域 2 1 の右側領域（第 2 遊技領域）に流下させるように発射ハンドル 1 3 を回動操作（いわゆる右打ち）することにより遊技球を入球させることができる。もっとも、第 2 始動口 2 4 および大入賞口 2 5 は、可変式の入賞口であるから、それぞれ、普通図柄が当選した場合、特別図柄が大当りで当選した場合に開放されてはじめて遊技球が入球可能となる。

20

## 【 0 0 2 3 】

遊技盤 2 0 の右下部には、第 1 特別図柄表示装置（第 1 特図表示装置） 3 1 と、第 2 特別図柄表示装置（第 2 特図表示装置） 3 2 と、第 1 特別図柄保留数表示装置（第 1 特図保留数表示装置） 3 3 と、第 2 特別図柄保留数表示装置（第 2 特図保留数表示装置） 3 4 と、普通図柄表示装置（普図表示装置） 3 5 と、普通図柄保留数表示装置（普図保留数表示装置） 3 6 と、が配置されている。

## 【 0 0 2 4 】

第 1 特図表示装置 3 1 および第 2 特図表示装置 3 2 は、本実施例では、7 セグメント表示装置として構成されており、各セグメントの点灯と消灯との組み合わせにより複数種類の表示態様を表現する。第 1 特図表示装置 3 1 および第 2 特図表示装置 3 2 は、始動口への遊技球の入球に基づいて表示態様を順次切り替えることにより特別図柄の変動表示を開始し、所定の変動時間が経過したときに予め定められた複数の停止表示態様のいずれかで停止表示することにより特別図柄を停止表示する。そして、特別図柄が所定の停止表示態様（大当り図柄）で停止表示されると、大当り遊技が実行される。第 1 特図表示装置 3 1 は、第 1 始動口 2 3 への遊技球の入球に基づいて特別図柄を変動表示する第 1 始動口入球用の表示装置であり、第 2 特図表示装置 3 2 は、第 2 始動口 2 4 への遊技球の入球に基づいて特別図柄を変動表示する第 2 始動口入球用の表示装置である。なお、第 1 特図表示装置 3 1 により表示される特別図柄を第 1 特別図柄（第 1 特図）とも呼び、第 2 特図表示装置 3 2 により表示される特別図柄を第 2 特別図柄（第 2 特図）とも呼ぶ。

30

## 【 0 0 2 5 】

なお、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中に第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球した場合、第 1 特別図柄の変動表示を所定数（実施例では 4 回）まで保留し、現在の変動表示が終了した後に、保留している第 1 特別図柄の変動表示を順次開始する。第 1 特別図柄の保留数は、第 1 特図保留数表示装置 3 3 に表示される。また、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中に第 2 始動口 2 4 に遊技球が入球した場合も、第 2 特別図柄の変動表示を所定数（例えば、4 回）まで保留し、現在の変動表示が終了した後に、保留している第 2 特別図柄の変動表示を順次開始する。第 2 特別図柄の保留数は、第 2 特図保留数表示装置 3 4 に表示される。

40

## 【 0 0 2 6 】

普図表示装置 3 5 は、本実施例では、複数の表示部を有する L E D 表示装置として構成

50

されている。普図表示装置 3 5 は、普通図柄作動ゲート 2 2 に設けられたゲートスイッチ 2 2 a が遊技球を検知したことに基づいて、複数の表示部のそれぞれについて点灯と消灯とを繰り返すことにより普通図柄を変動表示し、所定の変動時間が経過すると、複数の表示部のそれぞれについて点灯あるいは消灯することにより普通図柄を停止表示する。そして、複数の表示部のうち特定の表示部が点灯している場合が当り図柄となり、それ以外の場合が外れ図柄となる。普通図柄が当り図柄で停止表示されると、第 2 始動口 2 4 が開放される。

#### 【 0 0 2 7 】

なお、本実施例では、普通図柄の変動表示中に遊技球が普通図柄作動ゲート 2 2 を通過したときには、普通図柄の変動表示を所定数（例えば、4 個）まで保留し、現在の変動表示が終了したときに、保留している普通図柄の変動表示を順次開始する。普通図柄の保留数は、普図保留数表示装置 3 6 に表示される。

10

#### 【 0 0 2 8 】

演出表示装置 3 7 は、液晶ディスプレイ等により構成される画像表示装置であり、表示画面上で特別図柄に対応する演出図柄（疑似図柄）3 7 1 L, 3 7 1 C, 3 7 1 R の表示の他、リーチ演出や大当りを予告する予告演出、演出ボタン 1 6 の操作を伴う演出であるボタン演出等の様々な演出表示を行なう。図 5 は、演出表示装置 3 7 の演出表示の一例を示す説明図である。図示するように、演出表示装置 3 7 の表示画面の中央部には、数字や英字、文字、記号、キャラクタ等（図の例では、数字）からなる左、中、右の 3 つの演出図柄 3 7 1 L, 3 7 1 C, 3 7 1 R が表示される。3 つの演出図柄 3 7 1 L, 3 7 1 C, 3 7 1 R は、始動口（第 1 始動口 2 3 または第 2 始動口 2 4）に遊技球が入球すると、上から下へスクロールするように変動表示され、所定の変動時間が経過すると、左、右、中の順に停止表示される。右の演出図柄 3 7 1 R が停止表示されたときに当該右の演出図柄 3 7 1 R が左の演出図柄 3 7 1 L と一致しなかったときには、外れ（リーチ無し外れ）となる。一方、右の演出図柄 3 7 1 R が左の演出図柄 3 7 1 L と一致したときには、リーチとなり、リーチ演出に移行する。そして、当該リーチ演出を経て中の演出図柄 3 7 1 C が停止表示されたときに当該中の演出図柄 3 7 1 C が左右の演出図柄 3 7 1 L, 3 7 1 R と一致しなかったときには、外れとなり（リーチ外れ）、中の演出図柄 3 7 1 C が左右の演出図柄 3 7 1 L, 3 7 1 R と一致したときには、大当たりとなる。また、リーチ状態から停止表示される中の演出図柄 3 7 1 C が特定の図柄であったときには、時短当たりとなる。なお、演出表示装置 3 7 には、演出図柄 3 7 1 L, 3 7 1 C, 3 7 1 R の変動表示に伴って、例えば大当たりの可能性（信頼度）を示唆するキャラクタ図柄 3 7 3 も表示される。

20

30

#### 【 0 0 2 9 】

また、演出表示装置 3 7 の表示画面の隅部（下部）には、図 5 に示すように、第 1 および第 2 保留図柄 3 7 2 a, 3 7 2 b も表示される。第 1 保留図柄 3 7 2 a は、第 1 特別図柄の保留記憶に対応する図柄である。第 1 保留図柄 3 7 2 a は、特別図柄の変動表示中等に第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球する毎に右側から順に 1 つずつ追加表示され、第 1 特別図柄の変動表示が開始される毎に始動入球時とは逆側から 1 つずつ消去される。また、第 2 保留図柄 3 7 2 b は、第 2 特別図柄の保留記憶に対応する図柄である。第 2 保留図柄 3 7 2 b は、特別図柄の変動表示中等に第 2 始動口 2 4 に遊技球が入球する毎に右側から順に 1 つずつ追加表示され、第 2 特別図柄の変動表示が開始される毎に始動入球時とは逆側から 1 つずつ消去される。

40

#### 【 0 0 3 0 】

##### [ 制御回路の構成 ]

また、パチンコ機 1 は、図 4 に示すように、その制御回路として、主制御装置 6 0 と、払出制御装置 7 0 と、発射制御装置 8 0 と、サブ統合制御装置 9 0 と、演出表示制御装置 9 1 と、電源基板 9 5（図 2 参照）と、を備える。主制御装置 6 0 は、CPU 6 0 a を中心としたマイクロプロセッサとして構成され、CPU 6 0 a の他に、処理プログラムやテーブルを記憶する ROM 6 0 b, 処理プログラムの実行に際してデータを一時的に記憶する RAM 6 0 c, 入出力ポート, 通信ポートなどを備える。なお、図示しないが、払出制

50

御装置 70 や発射制御装置 80 も同様に、CPU を中心としたマイクロプロセッサとして構成され、CPU の他に、ROM, RAM, 入出力ポート, 通信ポートなどを備える。また、パチンコ機 1 には外部接続端子板 65 が設けられており、外部接続端子板 65 により遊技状態や遊技結果を示す信号がホールコンピュータ 100 (図 4 参照) へ送信される。

#### 【0031】

主制御装置 60 は、遊技の基本的な進行を司るものである。図 4 に示すように、主制御装置 60 には、前面枠 3 の開放を検知する前面枠開放スイッチ 3a や、内枠 5 の開放を検知する内枠開放スイッチ 5a 等からの検知信号が裏配線中継端子板 64 を介して入力される。また、主制御装置 60 には、普通図柄作動ゲート 22 への遊技球の通過を検知するゲートスイッチ 22a や、第 1 始動口 23 への遊技球の入球を検知する第 1 始動口スイッチ 23a、第 2 始動口 24 への遊技球の入球を検知する第 2 始動口スイッチ 24a、大入賞口 25 への遊技球の入球を検知する大入賞口スイッチ 25a、普通入賞口 27 への遊技球の入球を検知する普通入賞口スイッチ 27a 等からの検知信号が遊技盤中継端子板 61 を介して入力される。更に、主制御装置 60 には、確率設定スイッチ 98 や RAM クリアスイッチ 99 からの操作信号が直接に入力される。一方、主制御装置 60 からは、第 2 始動口ソレノイド 24c や大入賞口ソレノイド 25c 等への駆動信号が遊技盤中継端子板 61 を介して出力される。また、主制御装置 60 からは、第 1 特図表示装置 31 や第 2 特図表示装置 32、第 1 特図保留数表示装置 33、第 2 特図保留数表示装置 34、普図表示装置 35、普図保留数表示装置 36 等への表示信号が図柄表示装置中継端子板 62 を介して出力される。更に、主制御装置 60 からは、ホールコンピュータ 100 への信号が裏配線中継端子板 64 および外部接続端子板 65 を介して出力される。

#### 【0032】

確率設定スイッチ 98 は、パチンコ機 1 の裏側の主制御装置 60 に設けられ、RAM クリアスイッチ 99 は、電源基板 95 に設けられている。確率設定スイッチ 98 は特別図柄の大当たり確率を設定するためのスイッチであり、RAM クリアスイッチ 99 は RAM クリアを実行するためのスイッチである。また、本実施例の RAM クリアスイッチ 99 は、大当たり確率の設定値の選択にも用いられる。すなわち、確率設定スイッチ 98 および RAM クリアスイッチ 99 は、特別図柄の大当たり確率としてそれぞれ異なる大当たり確率が割り当てられた 6 つの設定値 (設定 1 ~ 6) のいずれかを選択してセットするために用いられる。遊技ホールの管理者は、所定の鍵を確率設定スイッチ 98 に挿入して回転させると共に RAM クリアスイッチ 99 を押下した状態で電源を投入する。すると、パチンコ機 1 は、設定値の変更が可能な状態となる。パチンコ機 1 がこの状態になると、管理者は、RAM クリアスイッチ 99 を押下することにより、設定 1 ~ 6 の中から所望の設定値を選択することができる。本実施例では、パチンコ機 1 は、RAM クリアスイッチ 99 が押下される度に、第 1 特図表示装置 31 に現在選択されている設定値に対応する「1」~「6」の数字を順番に表示する。このため、管理者は、第 1 特図表示装置 31 に表示される数字が所望の設定値に対応する数字となるように RAM クリアスイッチ 99 の押下を繰り返すことにより、所望の設定値を選択することができる。RAM クリアスイッチ 99 の操作によって選択された設定値は、管理者が確率設定スイッチ 98 に挿入した鍵を回転させて初期位置に戻すことにより確定され、特別図柄の大当たり確率としてセットされる。管理者は、こうした操作を行なうことにより、パチンコ機 1 ごとに、設定 1 ~ 6 のいずれかをセットすることができる。なお、本実施例では、確率設定スイッチ 98 および RAM クリアスイッチ 99 を用いて設定値の選択およびセットを行なう構成としたが、これに限定されるものではなく、例えば、回転つまみ等、外部から操作できるものであれば、他の如何なる操作手段を用いて設定値の選択やセットを行なう構成であってもよく、設定値を選択するための専用のスイッチを設ける構成であってもよい。また、パチンコ機 1 は、現在選択されている設定値に関する情報を第 1 特図表示装置 31 に表示するものとしたが、これに限定されるものではなく、他の表示装置に表示してもよいし、音声により報知してもよい。例えば、設定値を表示可能な表示装置をパチンコ機 1 の裏側の主制御装置 60 に設けてもよく、その表示装置を設定値の表示専用の装置としてもよい。また、設定値は設定 1 ~ 6 の 6

10

20

30

40

50

つに限られず、複数の設定値のうちから選択可能なものであれば幾つであっても構わない。

#### 【 0 0 3 3 】

払出制御装置 7 0 は、賞球や貸球の払い出しに関する制御を司るものである。この払出制御装置 7 0 には、上受け皿 1 1 に払い出す遊技球を貯留するための球タンク 7 7 の球切れを検知する球切れスイッチ 7 6 からの検知信号が裏配線中継端子板 6 4 を介して入力され、上受け皿 1 1 に払い出される遊技球を検知する払出スイッチ 7 4 からの検知信号が払出中継端子板 7 1 および裏配線中継端子板 6 4 を介して入力され、下受け皿 1 2 の満杯を検知する満杯スイッチ 7 5 からの検知信号が直接に入力される。一方、払出制御装置 7 0 からは、払出モータ 7 3 への駆動信号が裏配線中継端子板 6 4 および払出中継端子板 7 1 を介して出力される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 と双方向通信が可能に構成され

10

#### 【 0 0 3 4 】

また、払出制御装置 7 0 は、C R ユニット端子板 5 1 を介して C R ユニット 5 0 と通信可能に構成されている。C R ユニット端子板 5 1 は精算表示装置 5 2 と双方向通信が可能に構成されており、払出制御装置 7 0 には、精算表示装置 5 2 に設けられた球貸スイッチ 5 3 a や精算スイッチ 5 4 a からの検知信号が C R ユニット端子板 5 1 を介して入力される。なお、球貸スイッチ 5 3 a は、球貸ボタン 5 3 の操作を検知して検知信号を出力する

20

#### 【 0 0 3 5 】

発射制御装置 8 0 は、遊技領域 2 1 への遊技球の発射に関する制御を司るものである。この発射制御装置 8 0 には、発射ハンドル 1 3 の回動操作に応じて出力される回動量信号や、発射停止ボタンの操作を検知する発射停止スイッチ 8 1 からの発射停止信号、遊技者が発射ハンドル 1 3 に触れていることを検知するタッチスイッチ 8 2 からのタッチ信号等

30

#### 【 0 0 3 6 】

サブ統合制御装置 9 0 は、遊技の演出に関する制御を司るものである。サブ統合制御装置 9 0 は、C P U 9 0 a を中心としたマイクロプロセッサとして構成され、C P U 9 0 a の他に、R O M 9 0 b , R A M 9 0 c , 入出力ポート, 通信ポートなどを備える。このサブ統合制御装置 9 0 は、演出中継端子板 6 3 を介して主制御装置 6 0 から一方向通信により各種コマンドを受信可能となっており、受信したコマンドに応じた演出制御を行なう。サブ統合制御装置 9 0 には、演出ボタン 1 6 の操作 ( 押下 ) を検知する演出ボタンスイッチ 1 6 a からの検知信号、方向ボタン 1 7 の操作 ( 押下 ) を検知する方向ボタンスイッチ 1 7 a からの検知信号が入力される。一方、サブ統合制御装置 9 0 からは、スピーカ 1 4 への音声信号や L E D 1 5 への点灯信号が出力される。また、サブ統合制御装置 9 0 からは、演出表示制御装置 9 1 への演出表示制御用のコマンドが一方向通信により出力される。演出表示制御装置 9 1 は、サブ統合制御装置 9 0 からの演出表示制御用のコマンドを受信し、そのコマンドに応じた演出画像が演出表示装置 3 7 に表示されるよう当該演出表示装置 3 7 の表示制御を行なう。

40

#### 【 0 0 3 7 】

50

電源基板 95 は、外部の AC 電源からの交流電圧を直流電圧に変換する直流電源であり、電源スイッチ 95 a の操作によってパチンコ機 1 の各部に電力を供給する。電源基板 95 は電源スイッチ 95 a がオフされてパチンコ機 1 の電源が落とされた状態であっても AC 電源からの電力を主制御装置 60 の RAM 60 c 等に供給しており、RAM 60 c 内のデータは AC 電源からの電力により保持される。また、電源基板 95 は、コンデンサ等により構成される補助電源を備え、AC 電源から供給される電力を補助電源に蓄電する。これにより、AC 電源からの電力の供給が遮断される停電時に、補助電源からの電力が主制御装置 60 の RAM 60 c 等に供給され、主制御装置 60 の RAM 60 c 内のデータ等が一定時間に亘って保持される。このように、主制御装置 60 には、電源スイッチ 95 a がオフされたり停電したりしても AC 電源や補助電源からの電力により RAM 60 c の記憶を保持するバックアップ機能を有する。一方、サブ統合制御装置 90 には、こうしたバックアップ機能を有していないため、電源スイッチ 95 a がオフされたり停電したりすると、RAM 90 c の記憶はクリアされる。

10

#### 【0038】

##### [パチンコ機 1 の遊技の概要]

次に、こうして構成されたパチンコ機 1 における遊技の概要について説明する。図 6 は、パチンコ機 1 の仕様を説明する説明図である。本実施例のパチンコ機 1 では、特別図柄の大当たり確率は、遊技状態と設定値とによって異なる。すなわち、図 6 (a) に示すように、遊技状態が通常遊技状態である場合、設定 1 の大当たり確率は、 $1/320$  であり、設定 2 の大当たり確率は、 $1/310$  であり、設定 3 の大当たり確率は、 $1/300$  であり、設定 4 の大当たり確率は、 $1/290$  であり、設定 5 の大当たり確率は、 $1/280$  であり、設定 6 の大当たり確率は、 $1/270$  である。一方、遊技状態が確変遊技状態である場合、設定 1 の大当たり確率は、 $1/64$  であり、設定 2 の大当たり確率は、 $1/62$  であり、設定 3 の大当たり確率は、 $1/60$  であり、設定 4 の大当たり確率は、 $1/58$  であり、設定 5 の大当たり確率は、 $1/56$  であり、設定 6 の大当たり確率は、 $1/54$  である。特別図柄が大当たりとなると、4 ラウンドの大当たり遊技（規定数が 10 個で最大開放時間が 30 秒間のラウンド遊技が 4 回繰り返される大当たり遊技）または 10 ラウンドの大当たり遊技（上記ラウンド遊技が 10 回繰り返される大当たり遊技）が実行される。

20

#### 【0039】

また、図 6 (b) に示すように、普通図柄の当り確率は、遊技状態によって異なり、遊技状態が通常遊技状態である場合と b 時短状態である場合と c 時短状態である場合は、 $1/3$  であり、遊技状態が a 時短状態である場合は、 $1/1.1$  である。普通図柄で当りが発生すると、第 2 始動口 24（普通電動役物）が開放する普通図柄当り遊技（普図当り遊技）が実行される。遊技状態が通常遊技状態であるときに普通図柄で当りが発生した場合、規定数が 10 個で最大開放時間が 0.1 秒間の普図当り遊技が実行され、遊技状態が a 時短状態、b 時短状態または c 時短状態であるときに普通図柄で当りが発生した場合、規定数が 10 個で最大開放時間が 5.8 秒間の普図当り遊技が実行される。a 時短状態、b 時短状態および c 時短状態は、いずれも第 2 始動口 24 への遊技球の入球が容易になる遊技状態（容易状態）であり、それぞれ発生条件が異なる。

30

#### 【0040】

こうした仕様のパチンコ機 1 において、左打ち（第 1 遊技領域への遊技球の発射）により第 1 始動口 23 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄の変動表示が開始される。そして、第 1 特別図柄が大当たり図柄で停止表示されると、大当たりとなり、大入賞口 25 が開放される大当たり遊技が実行される。大入賞口 25 は、左打ちでは遊技球の入球が不可能であり、右打ち（第 2 遊技領域への遊技球の発射）することにより遊技球の入球が可能となる。したがって、大当たり遊技が実行されると、遊技者は右打ちすることにより大当たり遊技が消化されることになる。なお、特別図柄の当り図柄に、大入賞口 25 の開放時間が大当たり遊技よりも短い小当たり遊技が実行される小当たり図柄を含めてもよい。

40

#### 【0041】

特別図柄の大当たり図柄には、通常大当たり図柄と確変大当たり図柄とが含まれ、特別図柄が

50

通常大当り図柄で停止表示されると、大当り遊技終了後の遊技状態としてa時短状態が発生する。通常大当り図柄で大当り遊技が実行された場合、a時短状態は、特別図柄の変動表示が所定回数(100回)実行されるまで継続する。一方、特別図柄が確変大当り図柄で停止表示されると、大当り遊技終了後の遊技状態としてa時短状態に加えて確変遊技状態が発生する。本実施例では、確変大当り図柄の選択割合は65%である。確変大当り図柄で大当り遊技が実行された場合、確変遊技状態およびa時短状態は、特別図柄の変動表示が所定回数(1000回)実行されるまで、すなわち実質的には次に大当りが発生するまで継続する。したがって、確変遊技状態およびa時短状態では、遊技者は、右打ちすることにより、持ち球の減りを抑制しつつ大当りを有利に発生させることができ、短時間で多くの出玉を獲得できるチャンスとなる。

10

## 【0042】

また、大当りが発生することなく、特別図柄の変動表示が予定回数(900回)実行されると(特別図柄の変動回数を計数する後述する変動カウンタが規定値に達すると)、遊技状態としてb時短状態が発生する。大当り確率は $1/320 \sim 1/270$ であり、b時短状態は特別図柄の変動表示が所定回数(1000回)実行されるまで継続するから、b時短状態が発生すると、殆どの場合でb時短状態中に大当りを発生させることができる。本実施例では、大当り確率は、設定1~6によって異なり、b時短状態の発生条件である予定回数は設定1~6に拘わらず一定回数(900回)であるため、設定値が低いほど(大当り確率が低いほど)、予定回数に到達する確率(予定回数まで大当りを引けない確率)が高くなる。

20

## 【0043】

さらに、特別図柄が大当り図柄とは異なる時短図柄(特定図柄)で停止表示されると、遊技状態としてc時短状態が発生する。c時短状態は特別図柄の変動回数がb時短状態よりも少ない回数(20回)実行されるまで継続する。

## 【0044】

このように、a時短状態、b時短状態およびc時短状態とは、発生条件が互いに異なり、a時短状態は大当り遊技の終了後に発生する時短遊技状態であり、b時短状態は大当りが発生することなく特別図柄の変動回数が予定回数(900回)実行されたことに基づいて発生する時短遊技状態であり、c時短状態は特別図柄が時短図柄で停止表示されたことに基づいて発生する時短遊技状態である。また、a時短状態、b時短状態およびc時短状態は、終了条件も互いに異なっており、特別図柄の変動回数がそれぞれ100回(低確率時)、1000回、20回実行されると、終了する。

30

## 【0045】

さらに、a時短状態、b時短状態およびc時短状態は、いずれも、普通図柄の変動時間が通常遊技状態よりも短縮される時短機能と、普通図柄が当選したときの第2始動口24の開放時間が通常遊技状態よりも延長される開放延長機能とを作動させる遊技状態である。ただし、a時短状態は、普通図柄の当選確率が通常遊技状態よりも高くなる普図確変機能を作動させるが、b時短状態やc時短状態は、大当りを介さずに時短遊技状態が発生するため、普図確変機能を作動させないようになっている。この場合、a時短状態とb時短状態やc時短状態とは、互いに異なる遊技状態となり、普図確変機能が作動するa時短状態の方がb時短状態やc時短状態よりも遊技者にとって有利な状態となる。勿論、a時短状態も、b時短状態やc時短状態に合わせて普図確変機能を作動させずに時短遊技状態として同一の状態とすることも考えられる。この場合、仮にa時短状態とb時短状態とc時短状態とのうち2つが重なる状況が生じても、時短遊技状態を変化させる必要がなくなる。

40

## 【0046】

## [主制御処理]

次に、パチンコ機1の動作、特に主制御装置60の動作について更に詳細に説明する。図7は、主制御装置60のCPU60aにより実行される主制御処理の一例を示すフローチャートである。この処理は、パチンコ機1の電源スイッチ95aが操作されたときに実行される。主制御処理は、パチンコ機1の電源投入に必要な電源投入処理を実行した後(

50

S 1 0 )、乱数更新処理 ( S 2 0 ) と、入賞確認処理 ( S 3 0 ) と、始動入賞処理 ( S 4 0 ) と、普通図柄遊技処理 ( S 5 0 ) と、普通図柄当り遊技処理 ( S 6 0 ) と、特別図柄遊技処理 ( S 7 0 ) と、大当り遊技処理 ( S 8 0 ) と、を繰り返し実行することにより行なわれる。なお、本実施例では、S 2 0 ~ S 8 0 の処理に要する時間は約 2 m s e c であり、これらの処理は、約 2 m s e c の間隔で繰り返し実行される。主制御装置 6 0 は、主制御処理の実行により、各種コマンドを担当する制御装置に送信してコマンドに応じた処理を実行させることで、パチンコ機 1 の全体の遊技を進行させている。

#### 【 0 0 4 7 】

##### [ 電源投入処理 ]

図 8 は、電源投入処理の一例を示すフローチャートである。S 1 0 の電源投入処理では、主制御装置 6 0 の CPU 6 0 a は、まず、セキュリティチェックが完了した後、RAM 6 0 c へのデータの読み出しや書き込みを可能とするアクセス許可を設定する ( S 1 0 0 )。続いて、バックアップフラグが OFF であるか否か ( S 1 0 2 )、RAM クリア信号が OFF であるか否か ( S 1 0 4 )、をそれぞれ判定する。バックアップフラグは、RAM 6 0 c の記憶内容が正常であるか否かを示すフラグである。バックアップフラグは、例えばチェックサム処理により RAM 6 0 c の記憶内容が正常であるか否かが判定され、正常であると判定されると ON され、正常でないと判定されると OFF される。RAM クリア信号は、RAM クリアスイッチ 9 9 が操作された状態で電源が投入されると ON され、RAM クリアスイッチ 9 9 が操作されない状態で電源が投入されると OFF される。

#### 【 0 0 4 8 】

バックアップフラグが OFF であると判定するか、バックアップフラグは ON であるが RAM クリア信号が ON であると判定すると、初期状態から起動する。即ち、CPU 6 0 a は、RAM 6 0 c の遊技情報を記憶する遊技情報記憶領域をクリアして初期化すると共に初期状態から遊技を開始する初期化処理を行ない ( S 1 0 6 )、払出制御装置 7 0 とサブ統合制御装置 9 0 とにそれぞれ対応する初期コマンドを送信して ( S 1 0 8 )、電源投入処理を終了する。なお、上述したように、確率設定スイッチ 9 8 および RAM クリアスイッチ 9 9 が操作されながら電源投入されていれば、RAM クリア信号が ON となり、CPU 6 0 a は、初期化処理に伴い、設定 1 ~ 6 の中から確率設定スイッチ 9 8 によりセット ( 選択 ) された一の設定値を RAM 6 0 c の設定値記憶領域に記憶し、当該設定値を有効化する。設定値記憶領域は、初期化処理によってはクリアされない。

#### 【 0 0 4 9 】

一方、S 1 0 2 , S 1 0 4 でバックアップフラグが ON で且つ RAM クリア信号が OFF であると判定すると、電源遮断直前の状態から起動する。即ち、CPU 6 0 a は、まず、RAM 6 0 c の遊技情報記憶領域に記憶保持されている電源遮断直前の遊技情報を読み出す ( S 1 1 0 )。電源遮断直前の遊技情報は、電源遮断直前に進行していた遊技の状態を示す情報である。そして、読み出した遊技情報にしたがって遊技を再開する電源復帰処理を行なうと共に ( S 1 1 2 )、払出制御装置 7 0 とサブ統合制御装置 9 0 とにそれぞれ対応する復帰コマンドを送信して ( S 1 1 4 )、電源投入処理を終了する。電源投入処理を終了すると、主制御処理に戻って次の乱数更新処理 ( S 2 0 ) に進む。

#### 【 0 0 5 0 】

本実施例のパチンコ機 1 では、主制御装置 6 0 は、上述したように、RAM 6 0 c の記憶を保持するバックアップ機能を備えており、電源投入時において RAM 6 0 c に遊技情報が正常に記憶されており且つ RAM クリアされていないならば、電源遮断前の遊技状態で復帰することができる。一方、サブ統合制御装置 9 0 は、こうしたバックアップ機能を備えていないため、電源投入時にパチンコ機 1 の遊技状態を認識することができない。そこで、本実施例では、電源投入時処理において復帰時に記憶されている遊技情報に応じて主制御装置 6 0 からサブ統合制御装置 9 0 へ初期コマンドと復帰コマンドとを選択的に送信することで、サブ統合制御装置 9 0 は、受信したコマンドに基づいてパチンコ機 1 の電源投入直後の遊技状態を判別するものとした。

#### 【 0 0 5 1 】

[ 乱数更新処理 ]

S 2 0 の乱数更新処理は、各種判定用乱数を更新する処理である。判定用乱数としては、例えば、始動口（第 1 始動口 2 3 または第 2 始動口 2 4）への遊技球の入球に基づいて行なわれる大当り判定（当否判定）に用いる大当り判定用乱数（特別図柄当否判定用乱数）や、始動口への遊技球の入球に基づいて行なわれる時短判定に用いる時短判定用乱数、大当り判定の結果が大当りであった場合に特図表示装置（第 1 特図表示装置 3 1 または第 2 特図表示装置 3 2）に停止表示させる大当り図柄の決定に用いる大当り図柄決定用乱数、時短判定の結果が時短有り（当り）であった場合に特図表示装置（第 1 特図表示装置 3 1 または第 2 特図表示装置 3 2）に停止表示させる時短図柄の決定に用いる時短図柄決定用乱数、大当り判定および時短判定の結果がいずれも外れであった場合に特図表示装置（第 1 特図表示装置 3 1 または第 2 特図表示装置 3 2）に停止表示させる外れ図柄の決定に用いる外れ図柄決定用乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）の決定に用いる変動パターン決定用乱数、普通図柄作動ゲート 2 2 への遊技球の通過に基づいて行なわれる当否判定に用いる普通図柄当否判定用乱数などを挙げることができる。乱数更新処理を終了すると、主制御処理に戻って次の入賞確認処理（S 3 0）に進む。

10

【 0 0 5 2 】

[ 入賞確認処理 ]

S 3 0 の入賞確認処理は、各種センサ（第 1 始動口スイッチ 2 3 a や第 2 始動口スイッチ 2 4 a、ゲートスイッチ 2 2 a、大入賞口スイッチ 2 5 a、普通入賞口スイッチ 2 7 a など）の状態を検知して R A M 6 0 c の所定の状態記憶領域に保存する。また、賞球に関わるスイッチ（ゲートスイッチ 2 2 a を除く上記入賞口スイッチ）により遊技球が検知されたか否かを判定し、検知されたと判定すると、払い出すべき賞球数を演算して賞球情報として R A M 6 0 c の所定の賞球情報記憶領域に保存する。そして、賞球情報が値 0 でないときには賞球数指定コマンド（賞球情報）を払出制御装置 7 0 に送信して入賞確認処理を終了する。払出制御装置 7 0 は、賞球数指定コマンドを受信すると、払出モータ 7 3 を駆動して遊技球を 1 球ずつ払い出すと共に払出スイッチ 7 4 により払い出した遊技球が検知される度に賞球情報（未払いの遊技球数）を値 1 ずつデクリメントする賞球払出処理を実行する。この賞球払出処理は、賞球情報が値 0 となるまで繰り返し実行されるが、遊技球の入球が検知されて主制御装置 6 0 から新たな賞球数指定コマンドを受信すると、その賞球情報も値 0 となるまで処理が繰り返される。入賞確認処理を終了すると、主制御処理に戻って次の始動入賞処理（S 4 0）に進む。

20

30

【 0 0 5 3 】

[ 始動入賞処理 ]

図 9 は、始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。S 4 0 の始動入賞処理では、主制御装置 6 0 の C P U 6 0 a は、まず、第 1 始動口スイッチ 2 3 a からの検知信号を入力して第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球したか否かを判定する（S 2 0 0）。第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球したと判定すると、現在の第 1 特別図柄の保留数（第 1 特図保留数）がその上限数（本実施例では、値 4）よりも少ないか否かを判定する（S 2 0 2）。第 1 特別図柄の保留数が上限数よりも少ないと判定したときには、第 1 特別図柄の保留数を値 1 だけインクリメントすると共に第 1 特図保留数表示装置 3 3 の表示を更新し（S 2 0 4）、第 1 特別図柄の判定用乱数を取得して R A M 6 0 c の所定の判定用乱数記憶領域に格納する（S 2 0 6）。ここで、S 2 0 6 で取得される判定用乱数としては、上述した大当り判定用乱数や時短判定用乱数、大当り図柄決定用乱数、時短図柄決定用乱数、外れ図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数など第 1 特別図柄の変動遊技の進行に関する情報を挙げることができる。そして、第 1 特別図柄保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信して（S 2 0 8）、S 2 1 0 の処理に進む。第 1 特別図柄保留数指示コマンドには、演出表示装置 3 7 に第 1 保留図柄 3 7 2 a を表示させるための第 1 特別図柄の保留数に関する情報が含まれる。なお、S 2 0 0 で第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球していないと判定したり、S 2 0 2 で第 1 特別図柄の保留数が上限数に達していると判定したりすると、S 2 0 4 ~ S 2 0 8 の処理をスキップして次の S 2 1 0 の処理に進む。

40

50

## 【 0 0 5 4 】

次に、第 2 始動口スイッチ 2 4 a からの検知信号を入力して第 2 始動口 2 4 に遊技球が入球したか否かを判定する ( S 2 1 0 )。第 2 始動口 2 4 に遊技球が入球したと判定すると、現在の第 2 特別図柄の保留数 ( 第 2 特図保留数 ) がその上限数 ( 本実施例では、値 4 ) よりも少ないか否かを判定する ( S 2 1 2 )。第 2 特別図柄の保留数が上限数よりも少ないと判定したときには、第 2 特別図柄の保留数を値 1 だけインクリメントすると共に第 2 特図保留数表示装置 3 4 の表示を更新し ( S 2 1 4 )、第 2 特別図柄の判定用乱数を取得して R A M 6 0 c の所定の判定用乱数記憶領域に格納する ( S 2 1 6 )。ここで、S 2 1 6 で取得される判定用乱数としては、上述した大当り判定用乱数や大当り図柄決定用乱数、外れ図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数など第 2 特別図柄の変動遊技の進行に関する情報を挙げるができる。そして、第 2 特別図柄保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信して ( S 2 1 8 )、S 2 2 0 の処理に進む。第 2 特別図柄保留数指示コマンドには、演出表示装置 3 7 に第 2 保留図柄 3 7 2 b を表示させるための第 2 特別図柄の保留数に関する情報が含まれる。なお、S 2 1 0 で第 2 始動口 2 4 に遊技球が入球していないと判定したり、S 2 1 2 で第 2 特別図柄の保留数が上限数に達していると判定したりすると、S 2 1 4 ~ S 2 1 8 の処理をスキップして次の S 2 2 0 の処理に進む。

10

## 【 0 0 5 5 】

次に、ゲートスイッチ 2 2 a からの検知信号を入力して普通図柄作動ゲート 2 2 を遊技球が通過したか否かを判定する ( S 2 2 0 )。普通図柄作動ゲート 2 2 を遊技球が通過したと判定すると、現在の普通図柄の保留数がその上限数 ( 例えば、値 4 ) よりも少ないか否かを判定する ( S 2 2 2 )。普通図柄の保留数が上限数よりも少ないと判定したときには、普通図柄の保留数を値 1 だけインクリメントすると共に普図保留数表示装置 3 6 の表示を更新する ( S 2 2 4 )。次に、普通図柄の判定用乱数を取得して R A M 6 0 c の所定の判定用乱数記憶領域に格納する ( S 2 2 6 )。なお、普通図柄の判定用乱数としては、上述した普通図柄当否判定用乱数などの普通図柄の変動遊技の進行に関する情報を例示することができる。そして、普通図柄保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信して ( S 2 2 8 )、始動入賞処理を終了する。S 2 2 0 で普通図柄作動ゲート 2 2 に遊技球が通過していないと判定したり、S 2 2 2 で普通図柄の保留数が上限値に達していると判定したりすると、S 2 2 4 ~ S 2 2 8 の処理をスキップして、始動入賞処理を終了する。始動入賞処理を終了すると、主制御処理に戻って次の普通図柄遊技処理 ( S 5 0 ) に進む。

20

30

## 【 0 0 5 6 】

## [ 普通図柄遊技処理 ]

図 1 0 は、普通図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。S 5 0 の普通図柄遊技処理では、主制御装置 6 0 の C P U 6 0 a は、まず、普通図柄当りフラグ ( 普図当りフラグ ) が値 1 であるか否かを判定する ( ステップ S 3 0 0 )。普図当りフラグは、普通図柄当り遊技中であるか否かを示すフラグである。普図当りフラグが値 1 であると判定すると、普通図柄当り遊技中であると判断し、普通図柄遊技処理を終了する。普通図柄遊技処理が終了すると、次の S 6 0 の普通図柄当り遊技処理に進む。一方、普図当りフラグが値 1 でなく値 0 であると判定すると、普通図柄当り遊技中でないと判断し、普通図柄が変動表示中であるか否か ( S 3 0 2 )、普通図柄の確定図柄の表示時間中であるか否か ( S 3 0 4 )、をそれぞれ判定する。普通図柄が変動表示中でなく、その確定図柄の表示時間中でもない判定すると、普通図柄の保留数が値 0 よりも多いか否かを判定する ( S 3 0 6 )。普通図柄の保留数が値 0 よりも多くない、すなわち値 0 であると判定すると、普通図柄遊技処理を終了する。一方、普通図柄の保留数が値 0 よりも多いと判定すると、判定用乱数記憶領域に記憶されている普通図柄判定用乱数のうち最も古いものを読み出し ( S 3 0 8 )、普通図柄の変動表示を行なうための普通図柄変動表示関連処理を実行して ( S 3 1 0 )、普通図柄遊技処理を終了する。以下、S 3 1 0 の普通図柄変動表示関連処理の詳細について図 1 1 のフローチャートを用いて説明する。

40

## 【 0 0 5 7 】

普通図柄変動表示関連処理では、a 時短フラグが値 0 であるか否かを判定する ( S 3 5

50

0)。a時短フラグは、a時短状態中であるか否かを示すフラグであり、当該a時短状態は、大当たりが発生したことを契機に発生する。なお、後述するb時短フラグは、b時短状態中であるか否かを示すフラグであり、後述するc時短フラグは、c時短状態中であるか否かを示すフラグである。a時短フラグが値0である、すなわち現在の遊技状態がa時短状態でないとは判定すると、取得した普通図柄当否判定用乱数に基づいて低確率用普通図柄当り判定テーブルを用いて当否判定を行なう(S352)。一方、a時短フラグが値1である、すなわち現在の遊技状態がa時短状態であると判定すると、取得した普通図柄当否判定用乱数に基づいて高確率用普通図柄当り判定テーブルを用いて当否判定を行なう(S354)。普通図柄の当否判定は、普通図柄当否判定用乱数と普通図柄当り判定テーブルに含まれる当り値とを比較することにより行ない、普通図柄当否判定用乱数が当り値と一致したときには当りと判定し、一致しなかったときには外れと判定する。高確率用普通図柄当り判定テーブルは、低確率用普通図柄当り判定テーブルに比して、多くの当り値が定められている。これにより、普通図柄の当り確率は、a時短状態の場合に高確率とされ、a時短状態でない場合に低確率とされる。このため、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合の他、b時短状態やc時短状態の場合にも、普通図柄の当り確率は低確率とされる。当否判定の結果、当りと判定すると(S356の「YES」)、普通図柄の確定図柄に当り図柄を決定し(S358)、普通図柄の変動表示を開始してから当り図柄で確定表示するまでの普通図柄の変動時間(当り変動パターン)を決定する(S362)。また、当否判定の結果、外れと判定すると(S356の「NO」)、普通図柄の確定図柄に外れ図柄を決定し(S360)、普通図柄の変動表示を開始してから外れ図柄で確定表示するまでの普通図柄の変動時間(外れ変動パターン)を決定する(S362)。普通図柄の変動時間は、いずれのタイプの時短遊技状態(a時短状態、b時短状態、c時短状態)であっても、通常遊技状態よりも短い時間が設定される。こうして普通図柄の確定図柄と変動時間(変動パターン)とを決定すると、普通図柄の変動表示を開始し(S364)、普通図柄の保留数を値1だけデクリメントすると共に普図保留数表示装置36の表示を更新し(S366)、普通図柄の変動開始コマンドをサブ統合制御装置90に送信して(S368)、普通図柄遊技処理を終了する。

#### 【0058】

図10の普通図柄遊技処理に戻って、普通図柄の変動表示を開始すると、次に普通図柄遊技処理が実行されたときに、主制御装置60のCPU60aは、S302で普通図柄が変動表示中であると判定するため、次に、S362またはS364で決定した普通図柄の変動時間が経過(決定した変動パターンによる変動が終了)したか否かを判定する(S312)。普通図柄の変動時間が経過していないとは判定すると、普通図柄遊技処理を一旦終了し、普通図柄の変動時間が経過したと判定すると、変動表示中の普通図柄の確定図柄を表示する確定図柄表示処理を行なう(S314)。そして、確定図柄表示時間(例えば0.5秒)が経過したか否かを判定する(S316)。確定図柄表示時間が経過していないとは判定すると、普通図柄遊技処理を一旦終了する。普通図柄の確定図柄が表示された後に、普通図柄遊技処理が実行されると、S304で確定図柄の表示時間中であると判定するため、再びS316で確定図柄表示時間が経過したか否かを判定し、確定図柄表示時間が経過したと判定すると、確定図柄の表示を終了して(S318)、普通図柄の確定図柄が当り図柄であるか否かを判定する(S320)。

#### 【0059】

普通図柄の確定図柄が当り図柄でなく外れ図柄であると判定すると、普通図柄遊技処理を終了する。一方、普通図柄の確定図柄が当り図柄であると判定すると、普通図柄当りフラグ(普図当りフラグ)に値1を設定して(S322)、普通図柄遊技処理を終了する。普通図柄遊技処理を終了すると、次のS60の普通図柄当り遊技処理に進む。

#### 【0060】

##### [普通図柄当り遊技処理]

図12は、普通図柄当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。S60の普通図柄当り遊技処理では、主制御装置60のCPU60aは、まず、普図当りフラグが値1で

10

20

30

40

50

あるか否かを判定する（S400）。普図当りフラグが値1でなく値0であると判定すると、普通図柄当り遊技中でないと判断し、普通図柄当り遊技処理を終了する。一方、普図当りフラグが値1であると判定すると、普通図柄当り遊技中であると判断し、第2始動口24が開放中であるか否かを判定する（S402）。第2始動口24が開放中でないと判定すると、開放待ち時間が経過したか否かを判定する（S404）。開放待ち時間が経過していないと判定すると、普通図柄当り遊技処理を終了する。一方、開放待ち時間が経過したと判定すると、第2始動口24の開放パターン（最大開放時間）を決定すると共に（S406）、決定した開放パターンで第2始動口24が開放するよう第2始動口ソレノイド24cを制御して（S408）、普通図柄当り遊技処理を一旦終了する。第2始動口24の開放パターンは、遊技状態によって異なる。本実施例では、遊技状態が通常遊技状態である場合には、最大0.1秒間、1回開放される開放パターンが設定され、遊技状態が時短遊技状態（a時短状態、b時短状態またはc時短状態）である場合には、最大5.8秒間、1回開放される開放パターンが設定される。

10

#### 【0061】

第2始動口24を開放すると、次に普通図柄当り遊技処理を実行したときに、S402で第2始動口24が開放中であると判定するため、第2始動口スイッチ24aからの検知信号に基づいて第2始動口24に遊技球が規定数（例えば10個）入球したか否か（S410）、第2始動口24の開放を開始してからの経過時間がS406で決定した最大開放時間に達したか否か（S412）、をそれぞれ判定する。第2始動口24に遊技球が規定数入球しておらず、第2始動口24の開放を開始してからの経過時間が決定した最大開放時間に達してもいないと判定すると、第2始動口24の開放を維持したまま普通図柄当り遊技処理を一旦終了する。一方、第2始動口24に遊技球が規定数入球したと判定したり、第2始動口24の開放を開始してからの経過時間が決定した最大開放時間に達したと判定すると、第2始動口24を閉鎖する（S414）。そして、普通図柄当り遊技を終了させるために、普図当りフラグに値0を設定して（S416）、普通図柄当り遊技処理を終了する。普通図柄当り遊技処理を終了すると、次に、S70の特別図柄遊技処理に進む。

20

#### 【0062】

##### [特別図柄遊技処理]

図13および図14は、特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。S70の特別図柄遊技処理では、主制御装置60のCPU60aは、まず、大当りフラグが値1であるか否かを判定する（S500）。大当りフラグが値1であると判定すると、大当り遊技中であると判断し、特別図柄遊技処理を終了する。なお、特別遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次の大当り遊技処理（S80）に進む。一方、大当りフラグが値1でなく値0であると判定すると、大当り遊技中でないと判断し、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれかが、変動表示中であるか否か（S502）、確定図柄表示中であるか否か（S504）、をそれぞれ判定する。第1特別図柄および第2特別図柄のいずれかが変動表示中ではなくその確定図柄が表示中でもないとして判定すると、第2特別図柄の保留数が値0よりも多いか否かを判定する（S506）。第2特別図柄の保留数が値0よりも多いと判定すると、判定用乱数記憶領域に記憶されている第2特別図柄の判定用乱数のうち最も古いものを読み出し（S508）、第2特別図柄の変動表示を行なうための第2特別図柄変動表示関連処理を実行して（S510）、特別図柄遊技処理を終了する。

30

40

#### 【0063】

一方、第2特別図柄の保留数が値0であると判定すると、第1特別図柄の保留数が値0よりも多いか否かを判定する（S512）。第1特別図柄の保留数が値0よりも多いと判定すると、判定用乱数記憶領域に記憶されている第1特別図柄の判定用乱数のうち最も古いものを読み出し（S514）、第1特別図柄の変動表示を行なうための第1特別図柄変動表示関連処理を実行して（S516）、特別図柄遊技処理を終了する。S512で第1特別図柄の保留数が値0であると判定すると、特別図柄遊技処理を終了する。S506～S516では、第1特別図柄の保留数と第2特別図柄の保留数がいずれも値0よりも多いときには第2特別図柄の変動表示（保留の消化）が優先して実行される（特図2優先変動

50

）。勿論、これに限定されるものではなく、第1特別図柄の変動表示（保留の消化）を優先して行なうものとしてもよいし（特図1優先変動）、特別図柄の変動表示を始動口（第1始動口23，第2始動口24）への遊技球の入球順に行なうものとしてもよいし（入球順変動）、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並行して行なうものとしてもよい（同時変動）。以下、S510の第2特別図柄変動表示関連処理およびS516の第1特別図柄変動表示関連処理の詳細について説明する。図15は、第1特別図柄変動表示関連処理の一例を示すフローチャートであり、図16は、第2特別図柄変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0064】

図15の第1特別図柄変動表示関連処理では、まず、確変フラグが値0であるか否かを判定する（S600）。確変フラグは、現在の遊技状態が確変遊技状態であるか否かを示すフラグであり、当該確変遊技状態は、確変大当りを契機に発生する。確変フラグが値0であると判定すると、現在の遊技状態は確変遊技状態でないと判断し、低確率用大当り判定テーブルを用いて大当り判定を行なう（S602）。一方、確変フラグが値0でなく値1であると判定すると、現在の遊技状態は確変遊技状態であると判断し、高確率用大当り判定テーブルを用いて大当り判定を行なう（S604）。大当り判定は、大当り判定用乱数と大当り判定テーブル（低確率用大当り判定テーブル，高確率用大当り判定テーブル）に含まれる当り値とを比較することにより行ない、大当り判定用乱数がいずれかの当り値と一致したときには大当りと判定し、いずれの当り値とも一致しなかったときには外れと判定する。低確率用大当り判定テーブルおよび高確率用大当り判定テーブルには、設定1～6のうち設定値が高いほど多くの当り値が含まれ、高確率用大当り判定テーブルには、低確率用大当り判定テーブルよりも多くの当り値が含まれている。このため、大当り確率は、設定値が高いほど高くなり、確変遊技状態の方が通常遊技状態よりも高くなる。

#### 【0065】

次に、大当り判定処理の結果が大当りであるか否かを判定する（S606）。大当り判定処理の結果が大当りであると判定すると、S514で取得した大当り図柄決定用乱数に基づいて第1特別図柄の確定図柄として大当り図柄を決定する（S608）。この処理は、大当り図柄決定用乱数を用いて、大当り遊技の内容（ラウンド数）や大当り遊技終了後の遊技状態（通常遊技状態，確変遊技状態）が異なる複数の大当り図柄（例えば、4R通常大当り図柄や10R通常大当り図柄、10R確変大当り図柄など）の中から一の図柄を選択することにより行なう。なお、決定した大当り図柄は、RAM60cに記憶され、大当り遊技終了時まで保存される。大当り図柄を決定すると、第1特別図柄の変動表示を開始してから決定した大当り図柄で停止表示するまでの第1特別図柄の変動表示時間（大当り変動パターン）を決定する（S610）。

#### 【0066】

一方、S606で、大当り判定処理の結果が大当りでないと判定すると、S514で取得した時短判定用乱数に基づいて時短判定処理を行なう（S612）。時短判定処理は、取得した時短判定用乱数と時短判定テーブルに含まれる当り値とを比較することにより行ない、時短判定用乱数がいずれかの当り値と一致したときには時短有り（当り）と判定し、いずれの当り値とも一致しなかったときには時短無し（外れ）と判定する。なお、時短判定用乱数に代えて大当り判定用乱数を用いて時短判定を行なってもよい。大当り判定用乱数を用いて時短判定を行なう場合、時短判定の当り値は、大当り判定の当り値以外の値に定められる。時短判定処理を行なうと、時短判定処理の結果が時短有りであるか否かを判定する（S614）。

#### 【0067】

時短判定処理の結果が時短有りであると判定すると、第1特別図柄の確定図柄として時短図柄を決定する（S616）。時短図柄の決定は、予め定められた一の時短図柄を決定することにより行なうものとしてもよいし、時短回数がそれぞれ異なる複数の時短図柄の中から時短図柄決定用乱数に基づいて一の時短図柄を選択することにより行なうものとしてもよい。時短図柄を決定すると、時短フラグ（a時短フラグ，b時短フラグ，c時短フ

ラグ)および確変フラグのいずれもが値0であるか否かを判定する(S618)。この判定は、現在の遊技状態が時短遊技状態でも確変遊技状態でもない、即ち通常遊技状態であるか否かを判定するものである。時短フラグおよび確変フラグのいずれもが値0であると判定すると、現在の遊技状態は通常遊技状態であると判断し、第1特別図柄の変動表示を開始してから決定した時短図柄で停止表示するまでの第1特別図柄の変動表示時間(時短変動パターン)を決定する(S620)。

#### 【0068】

一方、S614で時短判定処理の結果が時短有りではなく時短無しであると判定、即ち大当たりでも時短当りでもない判定すると、第1特別図柄の確定図柄として外れ図柄を決定し(S622)、第1特別図柄の変動表示を開始してから決定した外れ図柄で停止表示するまでの第1特別図柄の変動表示時間(外れ変動パターン)を決定する(S624)。また、S618で時短フラグ(a時短フラグ、b時短フラグ、c時短フラグ)および確変フラグの少なくともいずれかが値1である(現在の遊技状態が時短遊技状態であるか確変遊技状態である)と判定すると、外れ変動パターンを決定する(S624)。即ち、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合や確変遊技状態である場合、時短判定処理で時短有りの判定がされて時短図柄を決定しても、時短有りを無効として外れ変動パターンを決定するのである。

#### 【0069】

図17は、変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。図示するように、大当たり変動パターンには、通常変動からノーマルリーチを経てSリーチAに発展する変動パターンP01と、通常変動からノーマルリーチを経てSリーチBに発展する変動パターンP02とが含まれる。時短変動パターンには、ノーマルリーチで終了する変動パターンP11と、大当たり変動パターンの変動パターンP01と同様のSリーチAに発展する変動パターンP12とが含まれる。外れ変動パターンには、通常変動で終了する変動パターンP21と、ノーマルリーチで終了する変動パターンP22と、大当たり変動パターンの変動パターンP01と同様のSリーチAに発展する変動パターンP23と、大当たり変動パターンの変動パターンP02と同様のSリーチBに発展する変動パターンP24とが含まれる。大当たり変動パターンには、通常変動の変動パターンと、ノーマルリーチの変動パターンとが含まれないため、通常変動やノーマルリーチで大当たりが発生することはない。また、外れ変動パターンではSリーチAの方がSリーチBよりも出現率が高く、大当たり変動パターンではSリーチBの方がSリーチAよりも出現率が高くなっており、SリーチBは、SリーチAよりも大当たりの信頼性が高い。

#### 【0070】

図15の第1特別図柄変動表示関連処理に戻って、こうして変動パターンを決定すると、第1特別図柄の変動表示を開始し(S626)、第1特別図柄の保留数を値1だけデクリメントすると共に第1特図保留数表示装置33の表示を更新する(S628)。なお、第1特別図柄の保留数の更新に伴って今回消化する保留に係る判定用乱数をクリアし、残存する保留に係る判定用乱数をシフトするシフト処理を行なう。そして、第1特別図柄変動開始コマンド(第1特図変動指示コマンド)をサブ統合制御装置90に送信して(S630)、第1特別図柄変動表示関連処理を終了する。第1特図変動指示コマンドを受信したサブ統合制御装置90は、演出表示装置37で図柄変動演出が開始されるように演出表示制御装置91に制御コマンドを送信する。なお、第1特図変動指示コマンドには、当否判定の結果や第1特別図柄の変動パターン(変動時間)、確定図柄(大当たり図柄、時短図柄または外れ図柄)などが含まれる。

#### 【0071】

図16の第2特別図柄変動表示関連処理では、まず、確変フラグが値0であるか否かを判定し(S600b)、確変フラグが値0であると判定すると、低確率用大当たり判定テーブルを用いて大当たり判定を行ない(S602b)、確変フラグが値0でなく値1であると判定すると、高確率用大当たり判定テーブルを用いて大当たり判定を行なう(S604b)。

#### 【0072】

10

20

30

40

50

次に、大当り判定処理の結果が大当りであるか否かを判定する（S 6 0 6 b）。大当り判定処理の結果が大当りであると判定すると、S 5 1 0 で取得した大当り図柄決定用乱数に基づいて第 2 特別図柄の確定図柄として大当り図柄を決定し（S 6 0 8 b）、第 2 特別図柄の変動パターンとして大当り変動パターンを決定する（S 6 1 0 b）。一方、大当り判定処理の結果が外れであると判定すると、S 5 1 0 で取得した外れ図柄決定用乱数に基づいて第 2 特別図柄の確定図柄として外れ図柄を決定し（S 6 2 2 b）、第 2 特別図柄の変動パターンとして外れ変動パターンを決定する（S 6 2 4 b）。第 2 特別図柄には、時短図柄は含まれない。

#### 【 0 0 7 3 】

こうして第 2 特別図柄の確定図柄と変動パターンとを決定すると、第 2 特別図柄の変動表示を開始し（S 6 2 6 b）、第 2 特別図柄の保留数を値 1 だけデクリメントすると共に第 2 特図保留数表示装置 3 4 の表示を更新する（S 6 2 8 b）。なお、第 2 特別図柄の保留数の更新に伴って今回消化する保留に係る判定用乱数をクリアし、残存する保留に係る判定用乱数をシフトするシフト処理を行なう。そして、第 2 特別図柄変動開始コマンド（第 2 特図変動指示コマンド）をサブ統合制御装置 9 0 に送信して（S 6 3 0 b）、第 2 特別図柄変動表示関連処理を終了する。第 2 特図変動指示コマンドを受信したサブ統合制御装置 9 0 は、演出表示装置 3 7 で図柄変動演出が開始されるように演出表示制御装置 9 1 に制御コマンドを送信する。なお、第 2 特図変動指示コマンドには、当否判定の結果や第 2 特別図柄の変動パターン（変動時間）、確定図柄（大当り図柄または外れ図柄）などが含まれる。

#### 【 0 0 7 4 】

図 1 3 および図 1 4 の特別図柄遊技処理に戻って、特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）の変動表示が開始された後に特別図柄遊技処理が実行されると、S 5 0 2 で第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれかが変動表示中と判定するため、主制御装置 6 0 の CPU 6 0 a は、変動時間が経過したか否かを判定する（S 5 1 8）。変動時間は S 6 1 0、S 6 2 0、S 6 2 4、S 6 1 0 b または S 6 2 4 b で決定した特別図柄の変動パターンに応じて設定されるから、変動時間が経過したか否かは、特別図柄の変動表示が開始されてからの経過時間と、決定した変動パターンに対応する変動時間とを比較することにより行なうことができる。変動時間が経過していないと判定すると、特別図柄遊技処理を一旦終了する。変動時間が経過していると判定すると、図柄停止コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信すると共に（S 5 2 0）、変動表示中の特別図柄の確定図柄を表示する（S 5 2 2）。図柄停止コマンドを受信したサブ統合制御装置 9 0 は、演出表示装置 3 7 で図柄変動演出を終了するように演出表示制御装置 9 1 に制御コマンドを送信する。そして、確定図柄の表示時間が経過したか否かを判定する（S 5 2 4）。ここで、確定図柄の表示時間は、本実施例では 0.5 秒に設定される。確定図柄の表示時間が経過していないと判定すると、特別図柄遊技処理を一旦終了する。特別図柄の停止表示がなされた後に、特別図柄遊技処理が実行されると、S 5 0 4 で確定図柄が表示中と判定するため、再び S 5 2 4 で確定図柄の表示時間が経過したか否かを判定し、確定図柄の表示時間が経過していると判定すると、確定図柄の表示を終了し（S 5 2 6）、確定図柄が大当り図柄であるか否かを判定する（S 5 2 8）。

#### 【 0 0 7 5 】

S 5 2 8 で大当り図柄と判定すると、大当りを発生させるために、条件装置の作動を開始すると共に（S 5 3 0）、役物連続作動装置の作動を開始し（S 5 3 2）、大当りフラグに値 1 を設定する（S 5 3 4）。大当り遊技中には確変機能や時短機能を停止させるために、確変フラグと a 時短フラグと b 時短フラグと c 時短フラグとを値 0 にクリアする（S 5 3 6 ~ S 5 4 2）。そして、変動カウンタをクリアし（S 5 4 4）、遊技状態指定コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信して（S 5 4 6）、特別図柄遊技処理を終了する。なお、遊技状態指定コマンドには、大当りフラグの値や確変フラグの値、a 時短フラグの値、b 時短フラグの値、c 時短フラグの値、変動カウンタの値が含まれる。特別図柄遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次の S 8 0 の大当り遊技処理に進む。

## 【 0 0 7 6 】

一方、S 5 2 8 で大当り図柄でなく外れ図柄であると判定すると、確変フラグ終了処理 ( S 5 4 8 ) と a 時短フラグ終了処理 ( S 5 5 0 ) と b 時短フラグ設定処理 ( S 5 5 2 ) と c 時短フラグ設定処理 ( S 5 5 4 ) とを実行する。そして、遊技状態指定コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信して ( S 5 4 6 )、特別図柄遊技処理を終了する。以下、確変フラグ終了処理と a 時短フラグ終了処理と b 時短フラグ設定処理と c 時短フラグ設定処理とを順に説明する。

## 【 0 0 7 7 】

図 1 8 は、確変フラグ終了処理の一例を示すフローチャートである。確変フラグ終了処理では、確変フラグが値 1 ( 確変遊技状態 ) であるか否かを判定する ( S 7 0 0 )。確変フラグが値 1 でなく値 0 であると判定すると、確変フラグ終了処理を終了する。一方、確変フラグが値 1 であると判定すると、確変カウンタを値 1 だけデクリメントして ( S 7 0 2 )、確変カウンタが値 0 であるか否かを判定する ( S 7 0 4 )。確変カウンタは、確変遊技状態が終了するまでの特別図柄の残り変動回数を示すものであり、確変カウンタには、大当り遊技の終了に際して予め定められた値が設定される。本実施例では、大当り図柄が確変大当り図柄である場合 ( 確変大当り ) を契機に、値 1 0 0 0 0 が設定される。したがって、確変大当りを引くと、実質的に次に大当りを引くまで確変遊技状態が維持される。確変カウンタが値 0 でないと判定すると、確変遊技状態を維持したまま確変フラグ終了処理を終了する。一方、確変カウンタが値 0 であると判定すると、確変遊技状態を終了させるために、確変フラグを値 0 として ( S 7 0 6 )、確変フラグ終了処理を終了する。

## 【 0 0 7 8 】

図 1 9 は、a 時短フラグ終了処理の一例を示すフローチャートである。a 時短フラグ終了処理では、a 時短フラグが値 1 ( a 時短状態中 ) であるか否かを判定する ( S 7 1 0 )。a 時短フラグが値 1 でなく値 0 であると判定すると、a 時短フラグ終了処理を終了する。一方、a 時短フラグが値 1 であると判定すると、a 時短カウンタを値 1 だけデクリメントして ( S 7 1 2 )、a 時短カウンタが値 0 であるか否かを判定する ( S 7 1 4 )。a 時短カウンタは、a 時短状態が終了するまでの特別図柄の残り変動回数を示すものであり、a 時短カウンタには、大当り遊技の終了に際して予め定められた初期値が設定される。本実施例では、大当り図柄が通常大当り図柄である場合には値 1 0 0 が設定され、確変大当り図柄である場合には値 1 0 0 0 0 が設定される。したがって、確変大当りを引くと、実質的に次の大当りを引くまで a 時短状態が維持される。a 時短カウンタが値 0 でないと判定すると、a 時短状態を維持したまま a 時短フラグ終了処理を終了する。一方、a 時短カウンタが値 0 であると判定すると、a 時短状態を終了させるために、a 時短フラグを値 0 として ( S 7 1 6 )、a 時短フラグ終了処理を終了する。

## 【 0 0 7 9 】

図 2 0 は、b 時短フラグ設定処理の一例を示すフローチャートである。b 時短フラグ設定処理では、確変フラグが値 0 であるか否かを判定する ( S 7 2 0 )。確変フラグが値 0 でなく値 1 ( 確変遊技状態中 ) であると判定すると、b 時短フラグ設定処理を終了する。このため、確変遊技状態中に b 時短状態が発生することはない。一方、確変フラグが値 0 であると判定すると、b 時短フラグが値 0 であるか否かを判定する ( S 7 2 2 )。b 時短フラグが値 0 であると判定すると、変動カウンタを値 1 だけデクリメントし ( S 7 2 4 )、変動カウンタが値 0 であるか否かを判定する ( S 7 2 6 )。変動カウンタは、予定回数到達までの特別図柄の残り変動回数を示すものであり、変動カウンタには、大当り遊技の終了に際して予め定められた初期値 ( 値 9 0 0 ) が設定される。変動カウンタが値 0 でないと判定すると、b 時短フラグ設定処理を終了する。一方、変動カウンタが値 0 であると判定すると、b 時短状態を発生させるために、b 時短フラグを値 1 とすると共に ( S 7 2 8 )、b 時短カウンタを設定し ( S 7 3 0 )、b 時短開始コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信して ( S 7 3 2 )、b 時短フラグ設定処理を終了する。b 時短カウンタは、b 時短状態が終了するまでの特別図柄の残り変動回数を示すものであり、b 時短カウンタには、予め定められた初期値 ( 値 1 0 0 0 ) が設定される。大当り確率は  $1 / 3 2 0 \sim 1 / 2$

70であるから、b時短状態が発生すると、殆どの場合で大当りを引くことができる。b時短状態が発生した後、b時短フラグ設定処理が実行されると、S722において、b時短フラグが値1（b時短状態中）であると判定されるため、b時短カウンタを値1だけデクリメントして（S734）、b時短カウンタが値0であるか否かを判定する（S736）。b時短カウンタが値0でないと判定すると、b時短状態を維持したままb時短フラグ設定処理を終了する。一方、b時短カウンタが値0であると判定すると、b時短状態を終了させるために、b時短フラグを値0とし（S738）、b時短終了コマンドをサブ統合制御装置90に送信して（S739）、b時短フラグ設定処理を終了する。すなわち、大当りを引くことができないままb時短カウンタが値0になると、b時短状態が終了し、通常遊技状態へ移行する。本実施例では、通常遊技状態への移行に際して、変動カウンタは初期化されないため、b時短状態で大当りを引くことができないまま通常遊技状態へ移行すると、そこから更に特別図柄の変動回数が予定回数に達しても、b時短状態を発生させない。勿論、b時短状態から通常遊技状態へ移行した後、変動カウンタを初期化し、更に特別図柄の変動回数が予定回数に達すると、b時短状態を発生させてもよい。

10

#### 【0080】

本実施例では、変動カウンタは、a時短状態中（a時短フラグが値1）であっても確変遊技状態中（確変フラグが値1）でなければカウントされる。しかし、a時短状態中はカウントされないものとしてもよい。また、b時短状態中に大当りを引くことができないままb時短カウンタが値0になって通常遊技状態に戻ったときに変動カウンタを初期化するタイプのパチンコ機で、予定回数（例えば900回）よりもb時短状態の時短回数（例えば450回）の方が少ない場合においては、変動カウンタは、b時短状態中もカウントされてもよい。また、確変遊技状態の確変回数が比較的少ない回数（例えば50回や100回）のパチンコ機（いわゆるST機）においては、変動カウンタは、確変遊技状態中もカウントされてもよい。

20

#### 【0081】

図21は、c時短フラグ設定処理の一例を示すフローチャートである。c時短フラグ設定処理では、特別図柄の確定図柄が時短図柄であるか否かを判定する（S740）。確定図柄が時短図柄であると判定すると、確変フラグが値0であるか否か（S742）、a時短フラグが値0であるか否か（S744）、b時短フラグが値0であるか否か（S746）、c時短フラグが値0であるか否か（S748）、をそれぞれ判定する。すなわち現在の遊技状態が確変遊技状態でも時短遊技状態でもなく通常遊技状態であるか否かを判定する。確変フラグ、a時短フラグ、b時短フラグおよびc時短フラグのいずれかが値1であると判定すると、現在の遊技状態が確変遊技状態であるか時短遊技状態であると判断し、c時短フラグ設定処理を終了する。このため、特別図柄の確定図柄が時短図柄であっても、現在の遊技状態が確変遊技状態であるか時短遊技状態であれば、時短当りは無効とされる。一方、確変フラグ、a時短フラグ、b時短フラグおよびc時短フラグのいずれもが値0であると判定すると、c時短状態を発生させるために、c時短フラグに値1を設定すると共に（S750）、c時短カウンタを設定して（S752）、c時短フラグ設定処理を終了する。c時短カウンタは、c時短状態が終了するまでの特別図柄の残り変動回数を示すものであり、c時短カウンタには、予め定められた初期値（値20）が設定される。S740において、特別図柄の確定図柄が時短図柄でなく外れ図柄であると判定すると、c時短フラグが値1（c時短状態中）であるか否かを判定する（S754）。c時短フラグが値1でなく値0であると判定すると、c時短フラグ設定処理を終了する。一方、c時短フラグが値1であると判定すると、c時短カウンタを値1だけデクリメントして（S756）、c時短カウンタが値0であるか否かを判定する（S758）。c時短カウンタが値0でないと判定すると、c時短状態を維持したままc時短フラグ設定処理を終了する。一方、c時短カウンタが値0であると判定すると、c時短状態を終了させるために、c時短フラグを値0として（S760）、c時短フラグ設定処理を終了する。

30

40

#### 【0082】

[大当り遊技処理]

50

図 2 2 および図 2 3 は、大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。S 8 0 の大当り遊技処理では、主制御装置 6 0 の CPU 6 0 a は、まず、大当りフラグが値 1 (大当り遊技中) であるか否かを判定する (S 8 0 0)。大当りフラグが値 1 でなく値 0 であると判定すると、大当り遊技処理を終了する。一方、大当りフラグが値 1 であると判定すると、大入賞口 2 5 が開放中であるか否か (S 8 0 2)、大当り遊技開始演出中であるか否か (S 8 0 4)、大当り遊技終了演出中であるか否か (S 8 0 6)、開放間インターバル中であるか否か (S 8 0 8)、をそれぞれ判定する。S 8 0 2 ~ S 8 0 8 のいずれも否定的な判定がなされると、大当り遊技開始演出コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信して (S 8 1 0)、大当り遊技処理を終了する。大当り遊技開始演出コマンドを受信したサブ統合制御装置 9 0 は、大当り遊技開始演出を開始する。大当り遊技開始演出が開始されると、次に大当り遊技処理が実行されたときに、S 8 0 4 で大当り遊技開始演出中であると判定されるため、大当り遊技開始演出時間が経過したか否かを判定する (S 8 1 2)。大当り遊技開始演出時間が経過していないと判定すると、大当り遊技処理を一旦終了し、大当り遊技開始演出時間が経過したと判定すると、大入賞口ソレノイド 2 5 c の駆動により大入賞口 2 5 を開放すると共に (S 8 1 4)、ラウンド遊技演出コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信して (S 8 1 6)、大当り遊技処理を終了する。

#### 【 0 0 8 3 】

大入賞口 2 5 を開放すると、次に大当り遊技処理が実行されたときに、S 8 0 2 で大入賞口 2 5 が開放中であると判定されるため、大入賞口スイッチ 2 5 a からの検知信号に基づいて大入賞口 2 5 への遊技球の入球数が規定数 (実施例では 1 0 個) に達したか否か (S 8 1 8)、大入賞口 2 5 を開放してからの経過時間 (開放時間) が最大開放時間 (実施例では 3 0 秒) に達したか否か (S 8 2 0)、をそれぞれ判定する。大入賞口 2 5 への遊技球の入球数が規定数に達しておらず、大入賞口 2 5 の開放時間が最大開放時間にも達していないと判定すると、大入賞口 2 5 の開放を維持したまま大当り遊技処理を一旦終了する。一方、大入賞口 2 5 への遊技球の入球数が規定数に達したと判定したり、当該入球数が規定数に達していなくても大入賞口 2 5 の開放時間が最大開放時間に達したと判定したりすると、大入賞口 2 5 を閉鎖し (S 8 2 2)、今回のラウンド遊技が最終ラウンドであるか否かを判定する (S 8 2 4)。大当り遊技のラウンド数は、大当り図柄 (「4 R 通常大当り図柄」や「1 0 R 通常大当り図柄」、「1 0 R 確変大当り図柄」) によって設定されるため、今回のラウンド遊技が最終ラウンドであるか否かの判定は、ラウンド遊技の繰り返し回数が大当り図柄に応じて定まる回数に達しているか否かを判定することにより行なわれる。今回のラウンド遊技が最終ラウンドでないと判定すると、開放間インターバルを発生させて (S 8 2 6)、大当り遊技処理を終了する。主制御装置 6 0 は、開放間インターバルの発生に伴い、開放間インターバル発生コマンドをサブ統合制御装置 9 0 へ送信する。開放間インターバルが発生すると、次に大当り遊技処理が実行されたときに、S 8 0 8 で開放間インターバル中であると判定されるため、開放間インターバル時間 (例えば、2 秒) が経過したか否かを判定する (S 8 2 8)。開放間インターバル時間が経過していないと判定すると、大入賞口 2 5 を閉鎖したまま大当り遊技処理を一旦終了し、開放間インターバル時間が経過したと判定すると、再度、大入賞口 2 5 を開放すると共に (S 8 1 4)、ラウンド遊技演出コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信して (S 8 1 6)、大当り遊技処理を終了する。

#### 【 0 0 8 4 】

こうして開放間インターバルを挟んで大入賞口 2 5 を開閉するラウンド遊技を繰り返した後、S 8 2 4 で今回のラウンド遊技が最終ラウンドであると判定すると、大当り遊技終了演出コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信して (S 8 3 0)、大当り遊技処理を終了する。大当り遊技終了演出コマンドを受信したサブ統合制御装置 9 0 は大当り遊技終了演出を開始する。大当り遊技終了演出が開始されると、次に大当り遊技処理が開始されたときに、S 8 0 6 で大当り遊技終了演出中であると判定されるため、大当り遊技終了演出時間が経過したか否かを判定する (S 8 3 2)。大当り遊技終了演出時間が経過していないと判定すると、大当り遊技処理を一旦終了し、大当り遊技終了演出時間が経過したと判定

10

20

30

40

50

すると、役物連続作動装置の作動を停止すると共に（S 8 3 4）、条件装置の作動を停止する（S 8 3 6）。続いて、今回の大当り図柄が確変大当り図柄であるか否かを判定する（S 8 3 8）。大当り図柄が確変大当り図柄であると判定すると、確変遊技状態と a 時短状態とを発生させるために、確変フラグに値 1 を設定すると共に（S 8 4 0）、確変カウンタに値 1 0 0 0 0 を設定し（S 8 4 2）、a 時短フラグに値 1 を設定すると共に（S 8 4 4）、a 時短カウンタに値 1 0 0 0 0 を設定する（S 8 4 6）。一方、大当り図柄が確変大当り図柄でなく通常大当り図柄であると判定すると、a 時短状態を発生させるために、a 時短フラグに値 1 を設定すると共に（S 8 4 8）、a 時短カウンタに値 1 0 0 を設定し（S 8 5 0）、変動カウンタに値 9 0 0 を設定する（S 8 5 2）。そして、大当り遊技を終了させるために大当りフラグに値 0 を設定し（S 8 5 4）、遊技状態指定コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信して（S 8 5 6）、大当り遊技処理を終了する。なお、遊技状態指定コマンドには、確変フラグの値や a 時短フラグの値、a 時短カウンタの値、変動カウンタの値、大当りフラグの値などが含まれる。

10

#### 【 0 0 8 5 】

次に、主制御装置 6 0 から各種コマンドを受信したサブ統合制御装置 9 0 で実行される各種処理について説明する。サブ統合制御装置 9 0 が主制御装置 6 0 から受信するコマンドとしては、上述したように、初期コマンドや復帰コマンド、特図変動指示コマンド（第 1 特図変動指示コマンド、第 2 特図変動指示コマンド）、図柄停止コマンド、遊技状態指定コマンド、大当り遊技開始演出コマンド、ラウンド遊技演出コマンド、開放間インターバル発生コマンド、大当り遊技終了演出コマンドなどがある。各種コマンドを受信したサブ統合制御装置 9 0 の処理として、特別図柄の変動表示に伴って演出図柄を変動表示する図柄変動演出を実行するための図柄変動演出処理、大当りの発生に伴って大当り遊技演出を実行するための大当り遊技演出処理などがあり、これらの処理は、所定時間毎に繰り返し実行される。以下、図柄変動演出処理と大当り遊技演出処理について説明する。

20

#### 【 0 0 8 6 】

##### [ 図柄変動演出処理 ]

図 2 4 は、サブ統合制御装置 9 0 の CPU 9 0 a により実行される図柄変動演出処理の一例を示すフローチャートである。図柄変動演出処理では、サブ統合制御装置 9 0 の CPU 9 0 a は、まず、主制御装置 6 0 から送信される特図変動指示コマンド（第 1 特図変動指示コマンドまたは第 2 特図変動指示コマンド）を受信したか否かを判定する（S 9 0 0）。特図変動指示コマンドを受信していないと判定すると、S 9 0 8 に進む。一方、特図変動指示コマンドを受信したと判定すると、受信した特図変動指示コマンドに含まれる特別図柄の確定図柄（通常大当り図柄、確変大当り図柄、時短図柄または外れ図柄）に基づいて演出図柄の停止図柄を決定すると共に（S 9 0 2）、特別図柄の変動パターンに基づいて演出パターンを決定し（S 9 0 4）、図柄変動演出を開始する（S 9 0 6）。図柄変動演出は、決定した演出パターンに基づいて演出表示装置 3 7 において演出図柄の変動表示を含む変動演出画像や変動演出動画が表示されるよう表示制御コマンドを演出表示制御装置 9 1 に送信すると共に、演出図柄の変動表示に付随して所定の演出音がスピーカ 1 4 から出力されるよう制御することにより行われる。ここで、演出図柄の決定は、ROM 9 0 b に予め記憶されている演出図柄設定テーブルの中から特別図柄の確定図柄に対応する演出図柄の停止図柄を決定することにより行うことができる。演出図柄の停止図柄には、例えば、特別図柄の確定図柄として通常大当り図柄が決定されている場合、「4 4 4」や「6 6 6」等の偶数図柄のゾロ目が決定され、確変大当り図柄が決定されている場合、「3 3 3」や「7 7 7」等の奇数図柄のゾロ目が決定され、時短図柄が決定されている場合、「7 7」等のリーチ後の特定目が決定される。また、演出パターンの決定は、図 2 5 の演出パターン決定処理を実行することにより行なわれる。

30

40

#### 【 0 0 8 7 】

演出パターン決定処理では、まず、現在の遊技状態が確変遊技状態であるか否かを判定する（S 9 2 0）。この判定は、主制御装置 6 0 から送信される遊技状態指定コマンドに含まれる確変フラグの値を調べることにより行なうことができる。遊技状態が確変遊技状

50

態でない、すなわち通常遊技状態であるか時短遊技状態であると判定すると、現在の演出モードは通常モードであると判断し、通常用演出パターン設定テーブルを用いて演出パターンを決定する（S922）。通常用演出パターン設定テーブルは、特別図柄の変動パターンに対応付けられた複数の演出パターンを有し、演出パターンの決定は、S900で受信した特図変動指示コマンドに含まれる特別図柄の変動パターンに基づいて通常用演出パターン設定テーブルの中から対応する演出パターンを導出することにより行なわれる。そして、決定した演出パターンによる演出表示に付随する演出音として、通常モード用演出音を決定して（S924）、演出パターン決定処理を終了する。通常モード用演出音は、通常モードにおいて、決定した演出パターンによる演出表示（演出図柄の変動表示）と共に出力される演出音であり、本実施形態では、決定した演出パターンに基づいて複数の通常モード用演出音の中から選択された一の演出音が決定される。

10

**【0088】**

S920で現在の遊技状態が確変遊技状態であると判定すると、大当りの発生を予告する大当り予告演出を実施するか否かを判定する（S926）。この判定は、受信した特図変動指示コマンドに含まれる当否判定の結果が大当りである場合に大当り予告演出を行なうか否かを乱数を用いて抽選することにより行なわれる。大当り予告演出を実施すると判定すると、演出パターンとして大当り予告演出を行なうための特定演出パターンを決定すると共に（S928）、特定演出パターンによる演出表示に付随する演出音として特定演出音を決定して（S930）、演出パターン決定処理を終了する。

**【0089】**

20

S926で大当り予告演出を実施しないと判定すると、設定中の演出モードが演出モードAであるか否か（S932）、演出モードBであるか否か（S934）、をそれぞれ判定する。設定中の演出モードが演出モードAであると判定すると、確変用演出パターン設定テーブルAを用いて演出モードA用演出パターンを決定する（S936）。確変用演出パターン設定テーブルAは、特別図柄の変動パターンに対応付けられた複数の演出パターンを有し、演出パターンの決定は、特別図柄の変動パターンに基づいて確変用演出パターン設定テーブルAの中から対応する演出パターンを導出することにより行なわれる。そして、決定した演出モードA用演出パターンによる演出表示に付随する演出音として演出モードA用演出音を決定して（S938）、演出パターン決定処理を終了する。

**【0090】**

30

設定中の演出モードが演出モードAではなく演出モードBであると判定すると、特別図柄の変動パターンに基づいて確変用演出パターン設定テーブルBを用いて演出モードB用演出パターンを決定する（S940）。確変用演出パターン設定テーブルBは、特別図柄の変動パターンに対応付けられた複数の演出パターンを有し、演出パターンの決定は、特別図柄の変動パターンに基づいて確変用演出パターン設定テーブルBの中から対応する演出パターンを導出することにより行なわれる。そして、決定した演出モードB用演出パターンによる演出表示に付随する演出音として演出モードB用演出音を決定して（S942）、演出パターン決定処理を終了する。

**【0091】**

40

設定中の演出モードが演出モードAでも演出モードBでもない、すなわち演出モードCであると判定すると、特別図柄の変動パターンに基づいて確変モード用演出パターン設定テーブルCを用いて演出モードC用演出パターンを決定する（S944）。確変用演出パターン設定テーブルCは、特別図柄の変動パターンに対応付けられた複数の演出パターンを有し、演出パターンの決定は、特別図柄の変動パターンに基づいて確変用演出パターン設定テーブルCの中から対応する演出パターンを導出することにより行なわれる。そして、決定した演出モードC用演出パターンによる演出表示に付随する演出音として演出モードC用演出音を決定して（S946）、演出パターン決定処理を終了する。

**【0092】**

ここで、演出モードA～Cは、本実施形態では、いずれも大当り遊技終了後に発生する確変遊技状態（遊技者にとって有利な有利状態）において実行される演出モードであり、

50

演出モードの実行が開始されると、当該演出モードに対応した背景画像が表示され、当該背景画像は、当該演出モードが終了するまで継続して表示される。演出モードA～Cは、大当り遊技中に後述する演出モード選択処理において遊技者により選択可能であり、演出モードが実行されている間（確変遊技状態中）は、異なる演出モードに切り替えることはできない。各演出モードA～Cにおいてそれぞれ決定される演出パターンには、各演出モード共通の共通演出パターンと、演出モード毎に異なる専用演出パターンと、が含まれる。共通演出パターンには、上述した大当り予告演出に対応する特定演出パターンが含まれる。なお、共通演出パターンには、必ず大当りが発生する特定演出パターンに限られず、大当りしない演出パターンが含まれていてもよい。専用演出パターンは、演出モード毎に異なる演出パターン設定テーブル（確変用演出パターン設定テーブルA～C）により決定される。確変用演出パターン設定テーブルA～Cには、それぞれ、演出モード毎に表示内容が異なるように、特別図柄の変動パターン（変動時間）に対応付けられた複数種類の専用演出パターンが含まれる。例えば、演出モードAの専用演出パターンには、特定キャラクタが敵キャラクタと対決し、特定キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出結果により大当りしたことを報知し、特定キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出結果により外れであることを報知するバトル演出が含まれる。また、演出モードBの専用演出パターンには、特定キャラクタを主役としたストーリーを展開し、特定キャラクタの目的が達成される演出結果により大当りしたことを報知し、特定キャラクタの目的が達成されない演出結果により外れであることを報知するストーリー演出が含まれる。演出モードCの専用演出パターンは、煽り演出等のないシンプルな演出により構成される。

10

20

#### 【0093】

また、演出パターンによる演出表示に付随する演出音として、各演出モードA～Cにおいてそれぞれ決定される演出音には、各演出モード共通の共通演出音と、演出モード毎に異なる専用演出音と、が含まれる。共通演出音には、上述した大当り予告演出に対応する特定演出パターンに付随する特定演出音が含まれる。なお、共通演出音は、必ず大当りが発生する特定演出パターンに付随する特定演出音に限られず、大当りしない演出パターンに付随する演出音が含まれていてもよい。専用演出音は、本実施形態においては、演出モード毎に複数種類ずつ用意されており、演出モードに基づいて決定された演出パターンに応じて当該演出モードに対応する複数の専用演出音の中から一の専用演出音が決定される。なお、各演出モードにおける専用演出音には、所定の一の演出パターンでしか出力されないものと、複数の演出パターンで共用されるものとが含まれていてもよい。

30

#### 【0094】

なお、本実施形態では、大当り予告演出を実施する場合において、実行中の演出モードが演出モードA～Cのいずれであっても、演出パターンとして特定演出パターン（共通演出パターン）が決定され、演出音として共通の特定演出音（共通演出音）が決定されたが、演出パターンとして演出モードに応じた演出パターン（専用演出パターン）が決定され、演出音のみ特定演出音（共通演出音）が決定される構成であってもよい。

#### 【0095】

図柄変動演出を開始すると、S520で主制御装置60から送信される図柄停止コマンドを受信したか否かを判定する（S908）。図柄停止コマンドを受信していないと判定すると、図柄変動演出処理を終了し、図柄停止コマンドを受信したと判定すると、図柄変動演出を終了して（S910）、図柄変動演出処理を終了する。

40

#### 【0096】

##### [大当り遊技演出処理]

図26は、サブ統合制御装置90のCPU90aにより実行される大当り遊技演出処理の一例を示すフローチャートである。大当り遊技演出処理では、サブ統合制御装置90のCPU90aは、まず、大当り遊技開始演出コマンドを受信したか否かを判定する（S1000）。大当り遊技開始演出コマンドを受信していないと判定すると、S1006に進み、大当り遊技開始演出コマンドを受信したと判定すると、大当り遊技開始演出（オープニング演出）を開始すると共に（S1002）、大当り遊技演出音の出力を開始する（S

50

1004)。大当り遊技開始演出は、所定時間（大当り遊技開始演出時間）が経過するまでの間、演出表示装置37に所定のオープニング演出画像やオープニング演出動画が表示されるよう表示制御コマンドを演出表示制御装置91に送信することにより行われる。また、大当り遊技演出音の出力は、大当り遊技開始演出が開始されてから大当り遊技終了演出が終了するまでの間、大当り遊技中の演出表示に付随して大当り遊技演出音がスピーカ14から出力されるよう制御することにより行なわれる。但し、本実施形態では、大当り遊技の途中で大当り遊技演出音の出力が中断される場合がある。

#### 【0097】

次に、ラウンド遊技演出コマンドを受信したか否かを判定する（S1006）。ラウンド遊技演出コマンドを受信していないと判定すると、S1016に進み、ラウンド遊技演出コマンドを受信したと判定すると、今回のラウンド遊技が特定ラウンドであるか否か（S1008）、今回発生した大当りの種類が確変大当りであるか否か（S1010）、をそれぞれ判定する。特定ラウンドは、遊技者の操作により演出モードを選択するための後述する演出モード選択処理を実行するラウンドであり、例えば、大当り遊技の各ラウンドのうち遅いラウンド（後半のラウンド）、例えば最終ラウンドとすることができる。今回のラウンド遊技が特定ラウンドでないと判定したり、大当りの種類が確変大当りでないと判定すると、ラウンド遊技演出を開始する（S1012）。ラウンド遊技演出は、開放間インターバル発生コマンドを受信するまでの間、演出表示装置37に所定のラウンド演出画像やラウンド演出動画が表示されるよう表示制御コマンドを演出表示制御装置91に送信することにより行われる。一方、今回のラウンド遊技が特定ラウンドであり、且つ、今回発生した大当りの種類が確変大当りであると判定すると、演出モード選択処理を開始する（S1014）。

#### 【0098】

次に、大当り遊技終了演出コマンドを受信したか否かを判定する（S1016）。大当り遊技終了演出コマンドを受信していないと判定すると、S1020に進む。一方、大当り遊技終了演出コマンドを受信したと判定すると、大当り遊技終了演出（エンディング演出）を実行する（S1018）。大当り遊技終了演出（エンディング演出）は、所定時間（大当り遊技終了演出時間）が経過するまでの間、演出表示装置37に所定のエンディング演出画像やエンディング演出動画が表示されるよう表示制御コマンドを演出表示制御装置91に送信することにより行われる。そして、大当り遊技終了演出時間が経過したか否かを判定し（S1020）、大当り遊技終了演出時間が経過していないと判定すると、大当り遊技演出処理を終了し、大当り遊技終了演出時間が経過したと判定すると、大当り遊技演出音の出力を終了して（S1022）、大当り遊技演出処理を終了する。

#### 【0099】

##### [演出モード選択処理]

図27は、サブ統合制御装置90のCPU90aにより実行される演出モード選択処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、演出モード選択処理は、大当り遊技中にのみ実行されるため、演出モードの選択は、大当り遊技中にのみ行なうことが可能であり、当該大当り遊技終了後は行なうことができない。また、演出モードは確変遊技状態中に実行されるモードであるため、大当り遊技中であっても、確変大当りでなければ、演出モードの選択を行なうことができない。

#### 【0100】

演出モード選択処理では、サブ統合制御装置90のCPU90aは、まず、演出表示装置37に演出モード選択画面が表示中であるか否かを判定する（S1100）。演出モード選択画面が表示中でないと判定すると、演出モード選択画面を表示する（S1102）。図28に、演出モード選択画面の一例を示す。図示するように、演出モード選択画面には、選択可能な複数の演出モードA～Cの名称（演出モード名）を一覧表示する演出モード名表示部375と、複数の演出モードA～Cの中から選択する演出モードを指定するためのカーソル376と、が含まれる。演出モード名表示部375には、各演出モードA～Cの演出モード名その他、演出内容の簡単な説明も表示されるが、各演出モードの実行に伴

10

20

30

40

50

って出力される演出音の音名（曲名）はたとえ音名があっても表示されない。カーソル376は、演出モード選択画面の表示直後は、設定中の演出モードの位置に合わせられている。すなわち、今回の大当たりが初当たりである場合、演出モード選択画面の表示直後にカーソル376が位置する演出モードは初期モードである演出モードAであり、今回の大当たりが大当たりの連荘である場合、演出モード選択画面の表示直後にカーソル376が位置する演出モードは当該大当たりの発生直前の確変遊技状態において実行された演出モードである。遊技者は、方向ボタン17の上ボタンを操作することで、カーソル376を1つ上に移動させて1つ上にある演出モードを選択することができ、方向ボタン17の下ボタンを操作することで、カーソル376を1つ下に移動させて1つ下にある演出モードを選択することができる。なお、演出モード名表示部375は、選択可能な全ての演出モード名を一覧表示する場合の他、一部の演出モード名のみを表示すると共に遊技者のスクロール操作（上ボタンや下ボタンの操作）により演出モード名の表示範囲を切り替えるようにしてもよいし、単一の演出モード名のみ表示すると共に遊技者のスクロール操作（上ボタンや下ボタンの操作）により1つずつ演出モード名の表示を切り替えるようにしてもよい。また、演出モード名の表示を固定し、遊技者の操作によってカーソル376を移動させることで演出モードの選択を切り替えてもよいし、カーソル376の表示を所定位置に固定し、遊技者の操作によって演出モード名の表示を移動させることで演出モードの選択を切り替えるようにしてもよい。

10

**【0101】**

次に、今回の大当たりが初当たりであるか否かを判定する（S1104）。この判定は、S546で主制御装置60から送信される遊技状態指定コマンドに含まれる確変フラグの値に基づいて大当たり発生直前の遊技状態が確変遊技状態でないことを調べることにより行なうことができる。今回の大当たりが初当たりでなく、大当たりの連荘中（大当たり発生直前の遊技状態が確変遊技状態）であると判定すると、方向ボタンスイッチ17aからの検知信号に基づいて方向ボタン17が操作（押下）されたか否か（S1106）、演出ボタンスイッチ16aからの検知信号に基づいて演出ボタン16が操作（押下）されたか否か（S1108）、をそれぞれ判定する。方向ボタン17が操作されておらず、演出ボタン16も操作されていないと判定すると、演出モード選択処理を一旦終了する。

20

**【0102】**

S1104で今回の大当たりが初当たりであると判定すると、大当たり遊技演出音の出力を中断し、大当たり遊技演出音に代えて、カーソル376が位置する演出モード（本実施形態では演出モードA）で出力される演出音のサンプル（サンプル演出音）をスピーカ14から出力して（S1110）、演出モード選択処理を終了する。サンプル演出音の出力は、カーソル376が位置する演出モードで出力される複数種類の専用演出音のうち出力頻度が最も高い演出音（代表演出音）の全部または一部を出力することにより行なわれる。本実施形態では、各演出モードでそれぞれ出力される複数の専用演出音は、演出パターンに対応付けられているため、代表演出音は、各演出モードでそれぞれ実行される複数の演出パターンのうち実行頻度が最も高い演出パターンに対応する演出音となる。

30

**【0103】**

ここで、今回の大当たりが大当たりの連荘である場合には、演出モード選択画面の表示直後にカーソル376が位置する演出モードでのサンプル演出音を出力しない。今回の大当たりが大当たりの連荘である場合、演出モード選択画面の表示直後にカーソル376が位置する演出モードは当該大当たりの発生直前の確変遊技状態において実行された演出モードであり、当該演出モードは遊技者により視聴済みであると考えられる。このため、当該演出モードのサンプル演出音を出力しないことで、同じ演出モードで遊技を続けたいと考える遊技者にとって、大当たりが連荘する度に同じ演出モードのサンプル演出音が繰り返し出力されることによる煩わしさを回避することができる。

40

**【0104】**

演出モード選択画面を表示した後に演出モード選択処理が終了し、次に演出モード選択処理が実行されたときには、S1100で演出モード選択画面が表示中であると判定する

50

ため、特定ラウンドが終了したか否かを判定する（S 1 1 1 2）。特定ラウンドが終了していないと判定すると、方向ボタン 1 7 が操作されたか否か（S 1 1 0 6）、演出ボタン 1 6 が操作されたか否か（S 1 1 0 8）、をそれぞれ判定する。そして、方向ボタン 1 7 が操作されたと判定すると、カーソル 3 7 6 を移動させると共に（S 1 1 1 4）、カーソル 3 7 6 が位置する演出モードに対応するサンプル演出音をスピーカ 1 4 から出力して（S 1 1 1 6）、演出モード選択処理を終了する。本実施形態では、カーソル 3 7 6 が移動してからサンプル演出音出力されるまでに所定の待機時間（例えば 2 秒）が設けられる。したがって、カーソル 3 7 6 が移動しても、待機時間中にカーソル 3 7 6 が元の位置に戻されると、カーソル 3 7 6 が最初に移動した先の演出モードのサンプル演出音は出力されない。これにより、遊技者が誤って方向ボタン 1 7 を操作した場合でも、意図しない演出音出力されることのないようにすることができる。

10

## 【 0 1 0 5 】

S 1 1 0 8 で演出ボタン 1 6 が操作されたと判定すると、カーソル 3 7 6 が位置する演出モードを新たな演出モードとして決定する（S 1 1 1 8）。また、S 1 1 1 2 で特定ラウンドが終了したと判定すると、演出ボタン 1 6 が操作されていなくても、カーソル 3 7 6 が位置する演出モードを新たな演出モードとして決定する（S 1 1 1 8）。そして、サンプル演出音出力中であるか否かを判定し（S 1 1 2 0）、サンプル演出音出力中ではないと判定すると、演出モード選択処理を終了し、サンプル演出音出力中であると判定すると、大当り遊技演出音の出力を再開して（S 1 1 2 2）、演出モード選択処理を終了する。

20

## 【 0 1 0 6 】

図 2 9 は、初当り時の特定ラウンドにおいて演出モードを選択する際のサンプル演出音出力の様子を示す説明図である。大当り遊技が開始されると、大当り遊技演出の演出表示と共に大当り演出音出力される。そして、特定ラウンドが開始されると、演出モード選択画面を表示し、大当り演出音に代えて、カーソル 3 7 6 が位置するデフォルトの演出モード A のサンプル演出音 A を出力する（時刻 t 1 1）。方向ボタン 1 7 の操作により、カーソル 3 7 6 が演出モード A から演出モード B へ移動すると（時刻 t 1 2）、待機時間 t が経過した後、カーソル 3 7 6 が位置する演出モード B のサンプル演出音 B を出力する（時刻 t 1 3）。そして、演出ボタン 1 7 が操作されると、演出モードにカーソル 3 7 6 が位置する演出モード B を新たな演出モードとして決定し、サンプル演出音 B の出力を終了すると共に、大当り演出音の出力を再開する（時刻 t 1 4）。

30

## 【 0 1 0 7 】

図 3 0 は、大当り連荘時の特定ラウンドにおいて演出モードを選択する際のサンプル演出音出力の様子を示す説明図である。大当り連荘時においては、初当り時において遊技者により選択された演出モードが実行されているから、当該演出モードは、視聴済みと考えられる。このため、大当り連荘時においては、演出モード選択画面の表示直後にカーソル 3 7 6 が位置する設定中の演出モード B のサンプル演出音 B を出力しない（時刻 t 2 1）。すなわち、確変遊技状態（有利状態）中に再度、確変遊技状態（有利状態）に移行する大当りが発生した場合（所定条件成立時）には、その大当り遊技中の演出モード選択画面の表示直後において、設定中の演出モードのサンプル演出音出力しないことで、同じ演出モードのサンプル演出音が繰り返し出力されないようにする。これにより、同じ演出モードで遊技を続けたいと考える遊技者にとって、大当りが連荘する度に同じ演出モードのサンプル演出音が繰り返し出力されることによる煩わしさを回避することができる。遊技者により方向ボタン 1 7 の操作により、カーソル 3 7 6 が演出モード B から演出モード C へ移動すると（時刻 t 2 2）、待機時間 t が経過した後、カーソル 3 7 6 が位置する演出モード C のサンプル演出音 C を出力する（時刻 t 2 3）。なお、本実施形態では、方向ボタン 1 7 の操作によりカーソル 3 7 6 が再移動し、演出モード選択画面の表示直後の位置に戻ったときには、カーソル 3 7 6 が位置する演出モードのサンプル演出音出力する。

40

## 【 0 1 0 8 】

50

以上説明した本実施例のパチンコ機 1 では、選択可能な複数の演出モード A ~ C のそれぞれに対応する演出モード名を表示すると共に遊技者の操作に基づいて演出モード名に対してカーソル 376 を相対移動させる演出モード選択画面を表示し、カーソル 376 がいずれかの演出モード名に位置している状態で演出ボタン 16 が操作されたり特定ラウンドが終了したりして決定条件が成立すると、カーソル 376 が位置する演出モード名に対応した演出モードを決定する。また、演出モード選択画面の表示を大当り遊技中に行ない、カーソル 376 が位置する演出モード名に対応した演出モードにおいて出力される複数種類の演出音のうち予め定められた演出音（代表演出音）の少なくとも一部を出力し、決定条件が成立すると、出力中の演出音を停止し、その後、大当り遊技の実行中において予め定められた演出音とは異なる大当り演出音を出力する。これにより、遊技者は、演出モード選択表示の実行中に出力される演出音によって、演出モードの雰囲気把握することができるため、演出モードを選択し易くなる。

10

#### 【0109】

実施例では、本発明をいわゆるセブン機タイプの遊技機に適用して説明したが、これに限定されるものではなく、小当り遊技中に開放する大入賞口の内部に特定領域を備え、小当り遊技中に大入賞口に遊技球が入球し、入球した遊技球が当該特定領域を通過すると、大当り遊技に発展するいわゆる 1 種 2 種混合機に適用してもよい。1 種 2 種混合機では、第 2 始動口への遊技球の入球に基づいて変動表示される第 2 特別図柄の方が第 1 始動口への遊技球の入球に基づいて変動表示される第 1 特別図柄よりも小当り確率が高く設定される。また、遊技状態として、通常遊技状態と、第 2 始動口への遊技球の入球が通常遊技状態よりも容易になる時短遊技状態（有利状態）と、を有し、大当り遊技の終了後に時短遊技状態が発生するものであり、当該時短遊技状態において複数の演出モードのいずれかを実行し、当該演出モードの選択を当該大当り遊技中に行なう。

20

#### 【0110】

実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を賞球や貸球として上受け皿 11 に払い出す構成としたが、いわゆる封入式のパチンコ機であってもよい。封入式のパチンコ機は、内部に封入した遊技球を循環させることにより遊技を行なうものである。また、実施例や変形例のパチンコ機は、いわゆる管理遊技機に適用されてもよい。管理遊技機は、主制御装置への外部からのアクセスを制限するものであり、枠制御装置（実施例の払出制御装置に相当）から主制御装置へは特定情報（遊技の性能に影響を与える情報や、遊技の結果に影響を及ぼす虞のある情報）以外を送信可能とし、枠制御装置は CR ユニットと接続され、枠制御装置を介してのみ外部と通信可能に構成されたものである。

30

#### 【0111】

実施例の主要な要素と課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な要素との対応関係について説明する。実施例では、特別図柄遊技処理（第 1 特別図柄変動表示関連処理、第 2 特別図柄変動表示関連処理）を実行する主制御装置 60 の CPU 60a と第 1 特図表示装置 31 と第 2 特図表示装置 32 が「特別図柄表示手段」に相当し、図柄変動演出処理を実行するサブ統合制御装置 90 と演出表示装置 37 と演出表示制御装置 91 とが「図柄変動演出実行手段」に相当し、演出モード選択処理の S1102、S1106、S1114 の処理を実行するサブ統合制御装置 90 と演出表示装置 37 と演出表示制御装置 91 とが「演出モード選択表示手段」に相当し、演出モード選択処理の S1110、S1116、S1122 の処理を実行するサブ統合制御装置 90 の CPU 90a とスピーカ 14 とが「演出音出力手段」に相当する。

40

#### 【0112】

なお、実施例の主要な要素と課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な要素との対応関係は、実施例が課題を解決するための手段の欄に記載した発明を実施するための形態を具体的に説明するための一例であることから、課題を解決するための手段の欄に記載した発明の要素を限定するものではない。即ち、課題を解決するための手段の欄に記載した発明についての解釈はその欄の記載に基づいて行なわれるべきものであり、実施例は課題を解決するための手段の欄に記載した発明の具体的な一例に過ぎないものである。

50

## 【 0 1 1 3 】

以上、本発明の実施の形態について実施例を用いて説明したが、本発明はこうした実施例に何等限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、種々なる形態で実施し得ることは勿論である。

## 【 符号の説明 】

## 【 0 1 1 4 】

1 パチンコ機、2 外枠、3 前面枠、3 a 前面枠開放スイッチ、4 ガラス板、5 内枠、5 a 内枠開放スイッチ、1 1 上受け皿、1 2 下受け皿、1 3 発射ハンドル、1 4 スピーカ、1 5 LED、1 6 演出ボタン、1 6 a 演出ボタンスイッチ、1 7 方向ボタン、1 7 a 方向ボタンスイッチ、2 0 遊技盤、2 1 遊技領域、2 1 a 外レール、2 1 b 内レール、2 1 c 釘、2 2 普通図柄作動ゲート、2 2 a ゲートスイッチ、2 3 第1始動口、2 3 a 第1始動口スイッチ、2 4 第2始動口、2 4 a 第2始動口スイッチ、2 4 b 開閉羽根、2 4 c 第2始動口ソレノイド、2 5 大入賞口、2 5 a 大入賞口スイッチ、2 5 b 開閉板、2 5 c 大入賞口ソレノイド、2 7 普通入賞口、2 7 a 普通入賞口スイッチ、2 9 アウト口、3 1 第1特別図柄表示装置(第1特図表示装置)、3 2 第2特別図柄表示装置(第2特図表示装置)、3 3 第1特別図柄保留数表示装置(第1特図保留数表示装置)、3 4 第2特別図柄保留数表示装置(第2特図保留数表示装置)、3 5 普通図柄表示装置(普図表示装置)、3 6 普通図柄保留数表示装置(普図保留数表示装置)、3 7 演出表示装置、3 7 1 L, 3 7 1 C, 3 7 1 R 演出図柄(疑似図柄)、3 7 2 a 第1保留図柄、3 7 2 b 第2保留図柄、3 8 センター役物、5 0 CRユニット、5 1 CRユニット端子板、5 2 精算表示装置、5 3 球貸ボタン、5 3 a 球貸スイッチ、5 4 精算ボタン、5 4 a 精算スイッチ、6 0 主制御装置、6 0 a CPU、6 0 b ROM、6 0 c RAM、6 1 遊技盤中継端子板、6 2 図柄表示装置中継端子板、6 3 演出中継端子板、6 4 裏配線中継端子板、6 5 外部接続端子板、7 0 払出制御装置、7 1 払出中継端子板、7 2 払出装置、7 3 払出モータ、7 4 払出スイッチ、7 5 満杯スイッチ、7 6 球切れスイッチ、7 7 球タンク、7 8 タンクレール、8 0 発射制御装置、8 1 発射停止スイッチ、8 2 タッチスイッチ、8 3 発射モータ、9 0 サブ統合制御装置、9 0 a CPU、9 0 b ROM、9 0 c RAM、9 1 演出表示制御装置、9 5 電源基板、9 5 a 電源スイッチ、9 8 確率設定スイッチ、9 9 RAMクリアスイッチ、1 0 0 ホールコンピュータ。

10

20

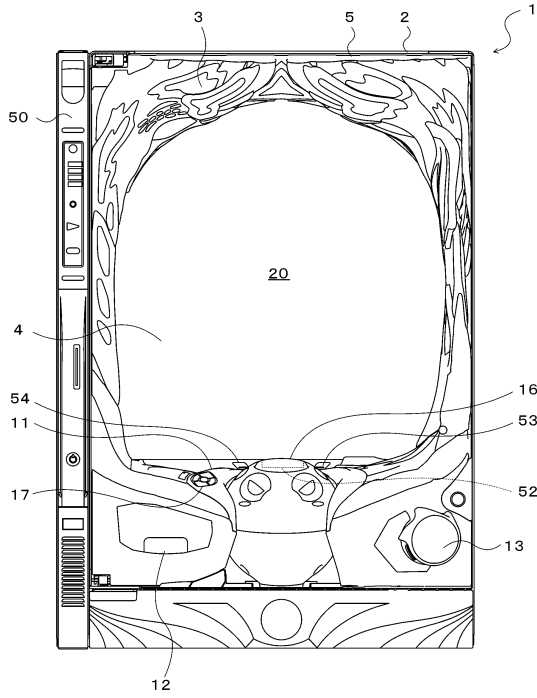
30

40

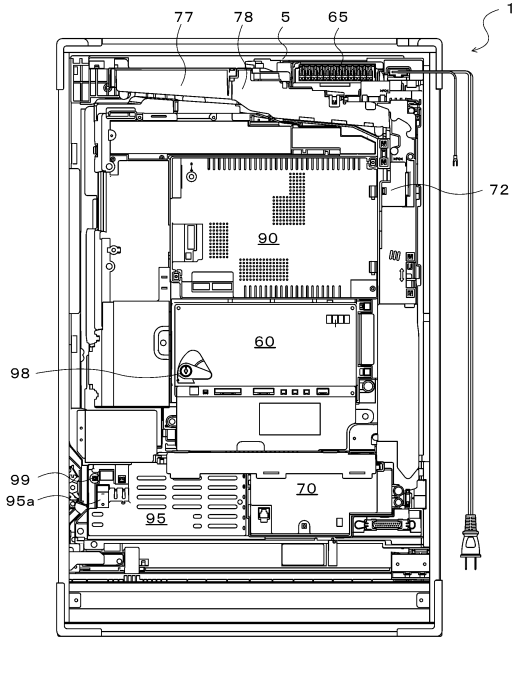
50

【図面】

【図 1】



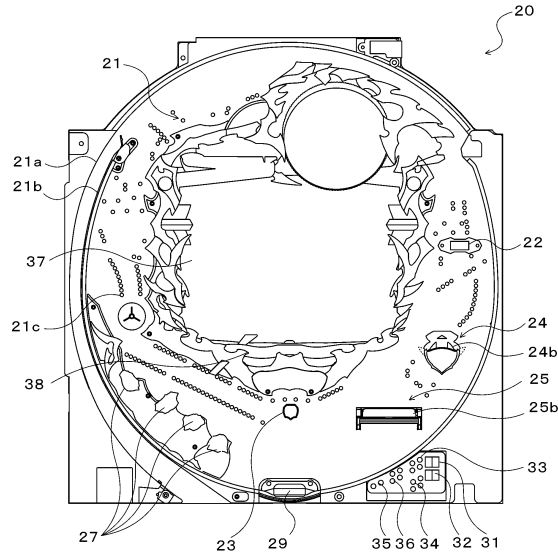
【図 2】



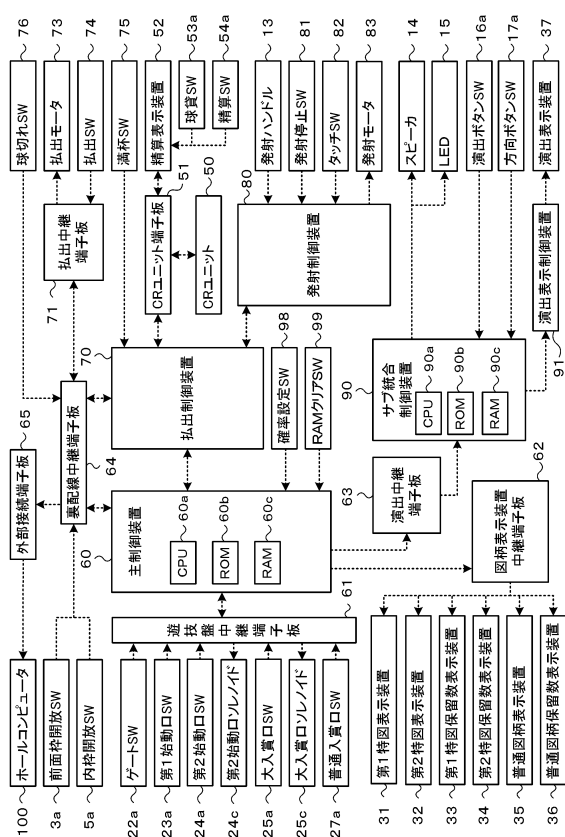
10

20

【図 3】



【図 4】

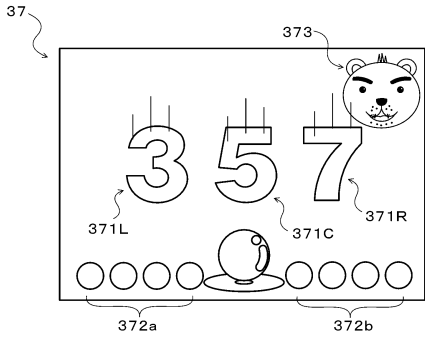


30

40

50

【図5】



【図6】

(a) 特別図柄

		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り確率	通常	1/320	1/310	1/300	1/290	1/280	1/270
	確変	1/64	1/62	1/60	1/58	1/56	1/54
確変突入率		65%					
大当り遊技		30秒×4回(4R), 30秒×10回(10R)					
規定入賞数		10個					
予定回数		900回					
時短回数		100回(低確時a時短), 1000回(b時短), 20回(c時短)					

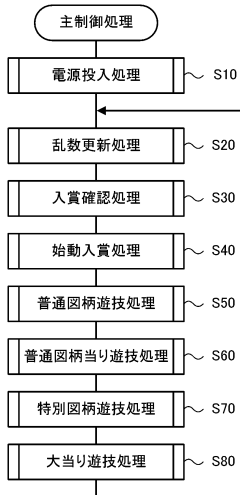
10

(b) 普通図柄

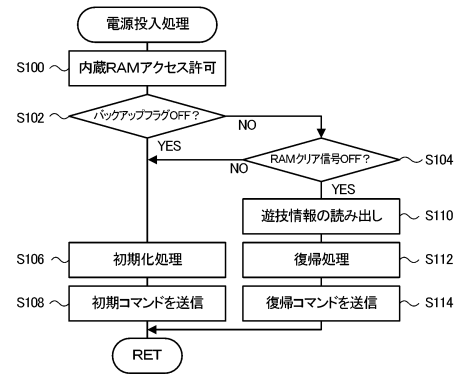
当り確率	通常	1/3
	a時短	1/1.1
	b時短 c時短	1/3
普通電動役物 開放時間	通常	0.1秒
	時短	5.8秒
規定入賞数		10個

20

【図7】



【図8】

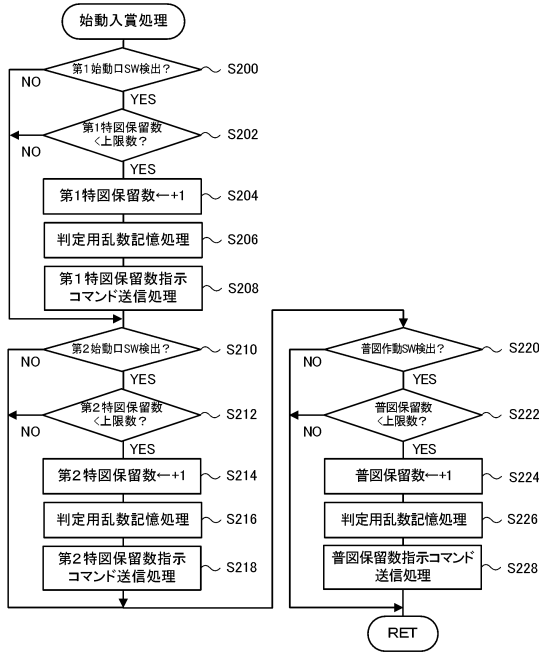


30

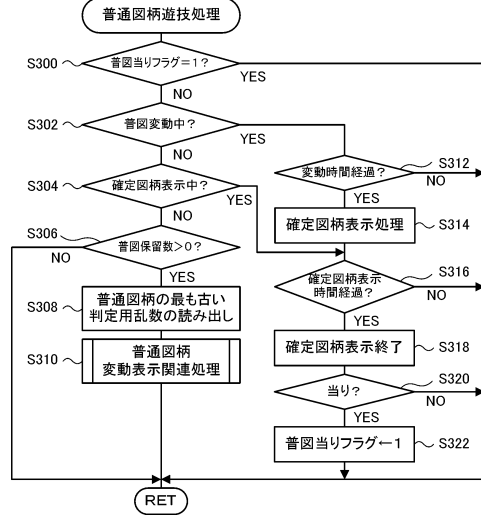
40

50

【図 9】



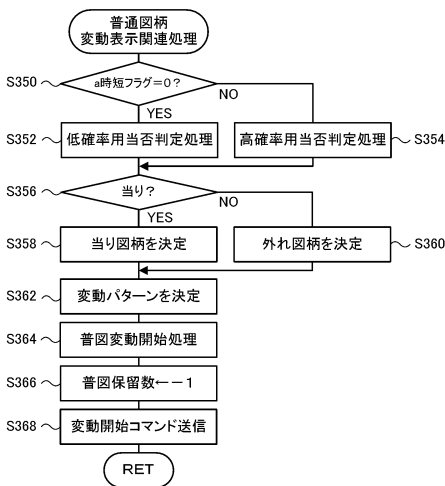
【図 10】



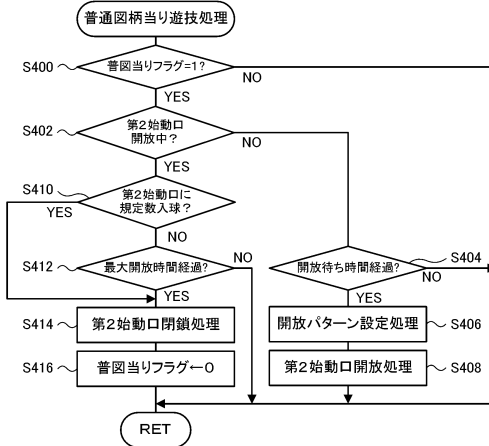
10

20

【図 11】



【図 12】

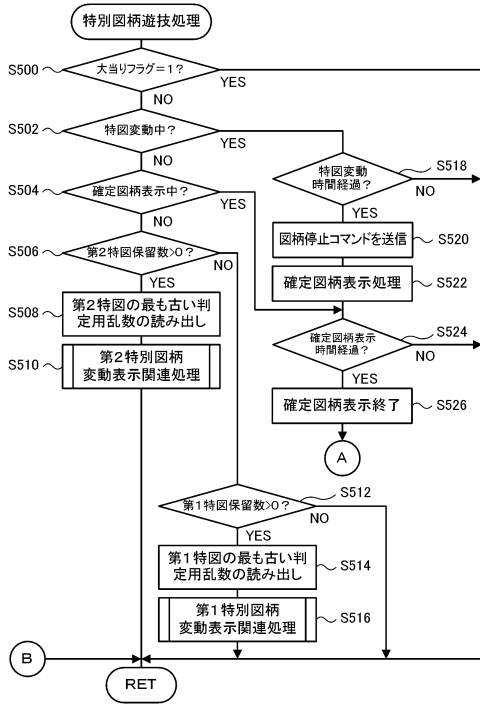


30

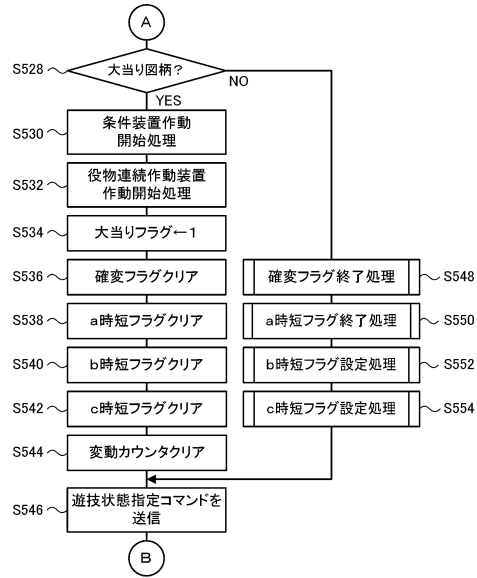
40

50

【図13】



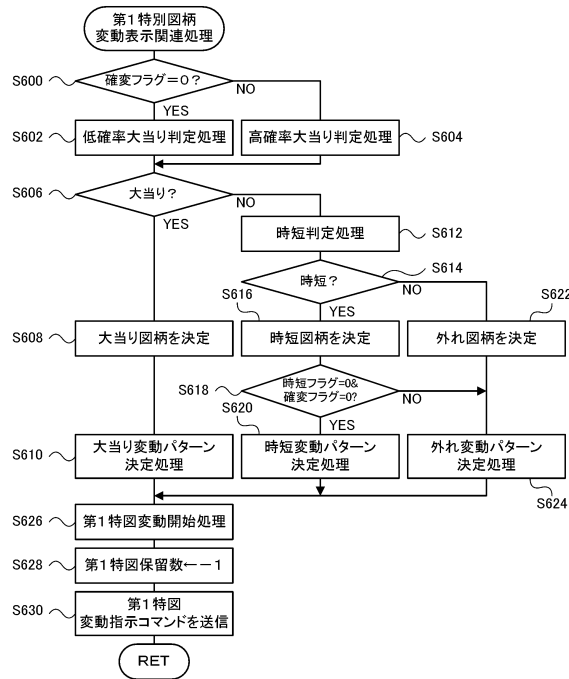
【図14】



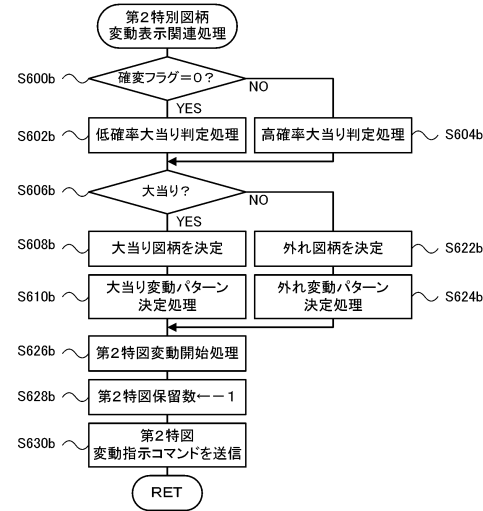
10

20

【図15】



【図16】



30

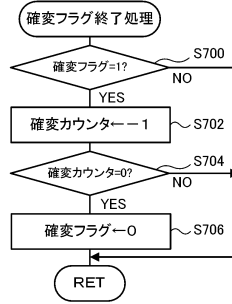
40

50

【 図 1 7 】

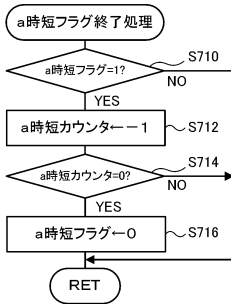
判定結果	変動パターン	リーチ演出
大当たり	P01	ノーマルリーチ→SPリーチA
	P02	ノーマルリーチ→SPリーチB
時短	P11	ノーマルリーチ
	P12	ノーマルリーチ→SPリーチA
外れ	P21	通常変動(リーチ無し)
	P22	ノーマルリーチ
	P23	ノーマルリーチ→SPリーチA
	P24	ノーマルリーチ→SPリーチB

【 図 1 8 】

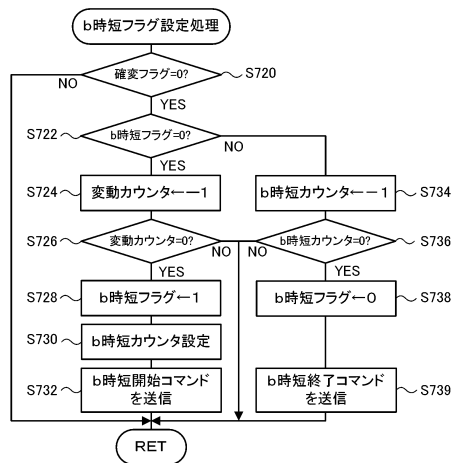


10

【 図 1 9 】



【 図 2 0 】



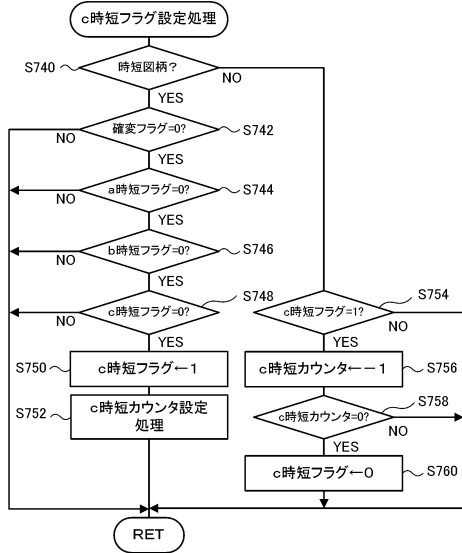
20

30

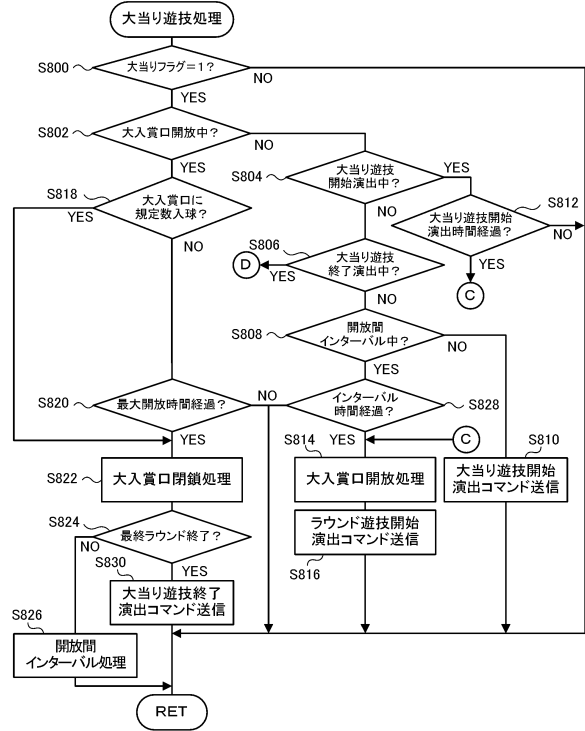
40

50

【図 2 1】



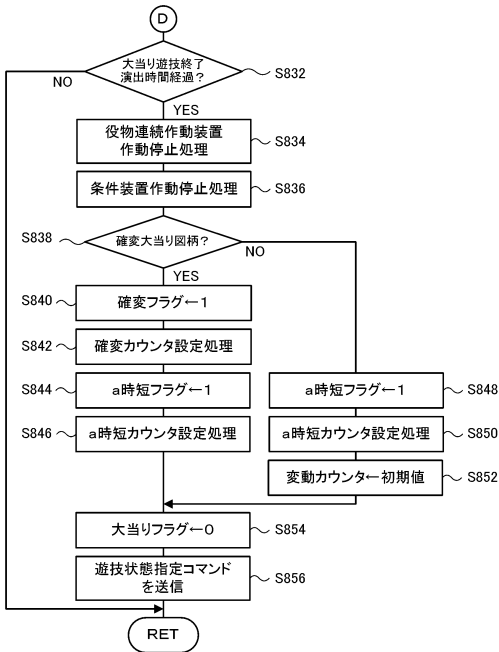
【図 2 2】



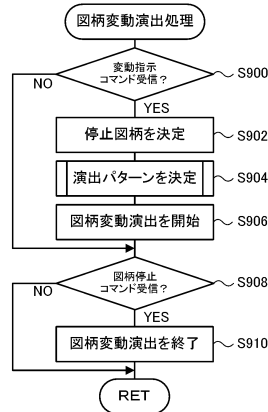
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

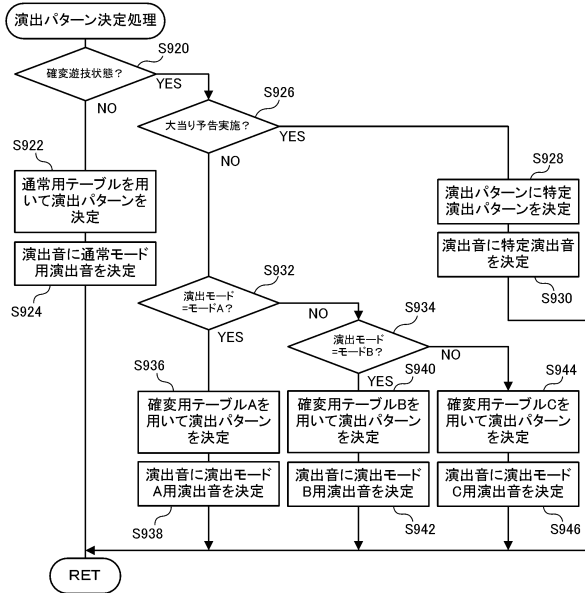


30

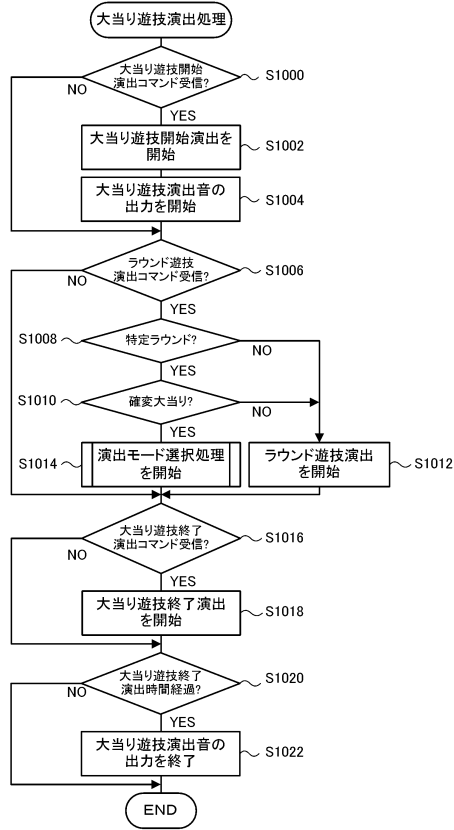
40

50

【図 25】



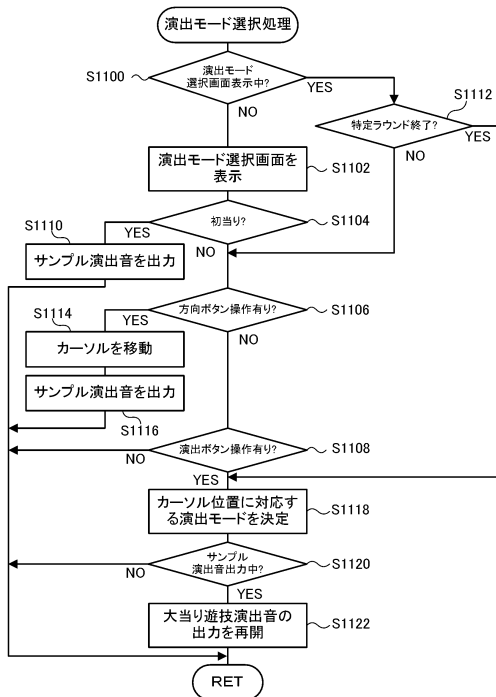
【図 26】



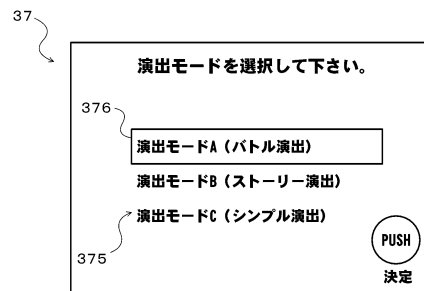
10

20

【図 27】



【図 28】

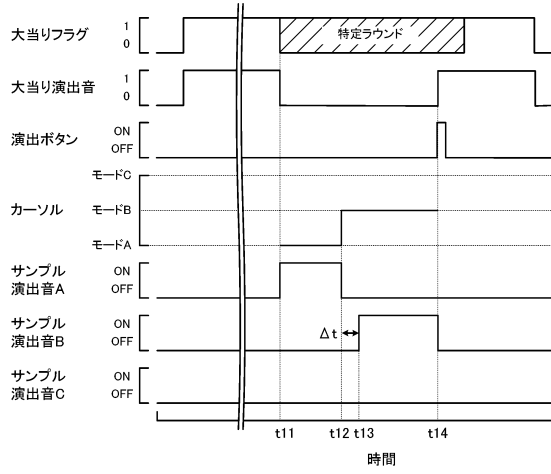


30

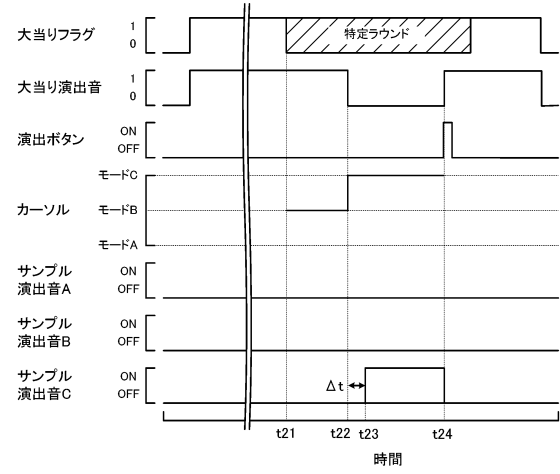
40

50

【図 29】



【図 30】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018 - 102603 (JP, A)  
特開 2019 - 107382 (JP, A)  
特開 2017 - 023828 (JP, A)  
特開 2019 - 88948 (JP, A)  
特開 2018 - 126470 (JP, A)  
特開 2015 - 126790 (JP, A)  
特開 2014 - 184014 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02