

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5516638号
(P5516638)

(45) 発行日 平成26年6月11日(2014.6.11)

(24) 登録日 平成26年4月11日(2014.4.11)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 5 (全 48 頁)

(21) 出願番号 特願2012-99276 (P2012-99276)
 (22) 出願日 平成24年4月24日(2012.4.24)
 (65) 公開番号 特開2013-226207 (P2013-226207A)
 (43) 公開日 平成25年11月7日(2013.11.7)
 審査請求日 平成24年12月3日(2012.12.3)

(73) 特許権者 000204262
 タイヨーエレクトリック株式会社
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地
 (74) 代理人 100111970
 弁理士 三林 大介
 (72) 発明者 竹内 尊浩
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タ
 イヨーエレクトリック株式会社内
 審査官 渡辺 剛史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技盤に設けられた始動口への遊技球の入球に基づき、当り外れを示す図柄を所定の変動時間が経過するまで変動表示させる図柄変動遊技を実行する図柄変動遊技実行手段と、

前記図柄変動遊技の結果として前記図柄が当り態様で停止表示されると当り遊技を実行する当り遊技実行手段と、

複数の楽曲データを記憶する楽曲データ記憶手段と、

前記図柄変動遊技が行われるときに、前記楽曲データ記憶手段に記憶された楽曲データに基づく演出音を出力する演出音出力手段と、

前記当り遊技の終了後、前記図柄変動遊技の変動時間が短縮される短縮変動状態を発生させる短縮変動状態発生手段と、

前記短縮変動状態において、前記図柄変動遊技の結果として前記図柄が外れ態様で停止表示される外れ変動遊技が前記短縮変動状態の発生時から連続して所定回数行われると、これに続く次の図柄変動遊技の実行中に、前記楽曲データ記憶手段に記憶される複数の楽曲データの中から所望の楽曲データを遊技者に選択させるための楽曲選択演出を実行する楽曲選択演出実行手段と、

前記楽曲選択演出の実行中に遊技者によって選択操作が施される選択操作手段と、

前記楽曲選択演出の実行中における前記選択操作手段への選択操作に応じて、前記楽曲データ記憶手段に記憶される複数の楽曲データの中から特定の楽曲データを選択する楽曲データ選択手段と、

10

20

を備え、

前記演出音出力手段は、前記楽曲データ選択手段により前記特定の楽曲データが選択されると、その後の前記短縮変動状態における前記図柄変動遊技が行われるときに、前記楽曲データ選択手段により選択された楽曲データに基づく演出音を出力する

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の弾球遊技機において、

前記演出音出力手段は、前記短縮変動状態にて前記所定回数の外れ変動遊技が行われるまでは、前記楽曲データ記憶手段に記憶された楽曲データのうち、前記楽曲選択演出にて選択対象とならない楽曲データに基づく演出音を出力する

ことを特徴とする弾球遊技機。

10

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 に記載の弾球遊技機において、

前記短縮変動状態にて前記所定回数の外れ変動遊技が行われた後に続く前記次回の図柄変動遊技の変動時間は、前記所定回数の外れ変動遊技の 1 回あたりの変動時間よりも長い時間とされる

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 乃至請求項 3 の何れか一項に記載の弾球遊技機において、

前記当り遊技の終了後、前記図柄変動遊技の結果として前記図柄が当り態様で停止表示される確率が高くなる高確率状態を、前記所定回数よりも多い規定回数の前記図柄変動遊技が行われるまで発生させる高確率状態発生手段を備え、

前記演出音出力手段は、前記楽曲データ選択手段により前記楽曲データが選択された後、前記図柄変動遊技の実行回数が前記規定回数に達するまで、前記楽曲データ選択手段により選択された楽曲データに基づく演出音を出力する

ことを特徴とする弾球遊技機。

20

【請求項 5】

請求項 1 乃至請求項 4 の何れか一項に記載の弾球遊技機において、

前記演出音出力手段は、前記楽曲データ選択手段により前記楽曲データが選択された後の前記短縮変動状態での図柄変動遊技の結果として前記図柄が当り態様で停止表示され、これを契機に前記当り遊技が行われるときにも、前記楽曲データ選択手段により選択された楽曲データに基づく演出音を出力する

ことを特徴とする弾球遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技領域が形成された遊技盤に遊技球を発射することによって遊技を行うパチンコ機等の弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技盤に設けられた始動口に遊技球が入球すると、契機として図柄を所定の変動時間が経過するまで変動表示させる図柄変動遊技を実行し、図柄変動遊技の結果、図柄が当り態様で停止表示されることで、遊技者に有利な当り遊技を実行する弾球遊技機が知られている。このような弾球遊技機では、図柄変動遊技における図柄の変動時間が短縮される短縮変動状態を当り遊技終了後に発生させることが一般的である。短縮変動状態における遊技は、変動時間の短縮によって次の当りを早期に発生させるといった遊技性になるが、変動時間が短縮されることで、図柄変動遊技は淡々と進行していく傾向が強くなり、その結果、短縮変動状態における遊技は単調になり易い(特許文献 1)。

40

【0003】

一方、上述したような図柄変動遊技の実行中に、該図柄変動遊技に対応して行われる演

50

出の内容を遊技者に選択させる弾球遊技機が提案されている。こうすることで、図柄変動遊技中の演出を多様にして、遊技興趣の向上を図っている（特許文献2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2001-120773号公報

【特許文献2】特開2007-252401号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、短縮変動状態において、図柄変動遊技に対応して行われる演出の内容を遊技者に選択させる上述の技術を適用したとしても、そのとき行われている図柄変動遊技の演出（一回の図柄変動遊技に係る演出）が多様になるだけであり、短縮変動状態における遊技は未だ単調になりやすいという問題がある。

【0006】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、短縮変動状態における遊技興趣を高めることができる弾球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】

【0007】

上述した課題の少なくとも一部を解決するために、本発明の弾球遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

遊技盤に設けられた始動口への遊技球の入球に基づき、当り外れを示す図柄を所定の変動時間が経過するまで変動表示させる図柄変動遊技を実行する図柄変動遊技実行手段と、

前記図柄変動遊技の結果として前記図柄が当り態様で停止表示されると当り遊技を実行する当り遊技実行手段と、

複数の楽曲データを記憶する楽曲データ記憶手段と、

前記図柄変動遊技が行われるときに、前記楽曲データ記憶手段に記憶された楽曲データに基づく演出音を出力する演出音出力手段と、

前記当り遊技の終了後、前記図柄変動遊技の変動時間が短縮される短縮変動状態を発生させる短縮変動状態発生手段と、

前記短縮変動状態において、前記図柄変動遊技の結果として前記図柄が外れ態様で停止表示される外れ変動遊技が前記短縮変動状態の発生時から連続して所定回数行われると、これに続く次の図柄変動遊技の実行中に、前記楽曲データ記憶手段に記憶される複数の楽曲データの中から所望の楽曲データを遊技者に選択させるための楽曲選択演出を実行する楽曲選択演出実行手段と、

前記楽曲選択演出の実行中に遊技者によって選択操作が施される選択操作手段と、

前記楽曲選択演出の実行中における前記選択操作手段への選択操作に応じて、前記楽曲データ記憶手段に記憶される複数の楽曲データの中から特定の楽曲データを選択する楽曲データ選択手段と、

を備え、

前記演出音出力手段は、前記楽曲データ選択手段により前記特定の楽曲データが選択されると、その後の前記短縮変動状態における前記図柄変動遊技が行われるときに、前記楽曲データ選択手段により選択された楽曲データに基づく演出音を出力する

ことを特徴とする。

【0008】

このような弾球遊技機では、短縮変動状態において、外れ変動遊技が短縮変動状態の発生時から連続して所定回数行われると、これに続く次の図柄変動遊技にて楽曲選択演出が行われる。そして、楽曲選択演出の実行中に遊技者が選択操作を行うと、複数の楽曲データの中から特定の楽曲データが選択操作に応じて選択され、その選択した楽曲データに基づく演出音を出力する遊技演出が、今回の短縮変動状態における後の図柄変動遊技で行

10

20

30

40

50

われる。つまり、当り遊技が終了して短縮変動状態に移行し、その後、外れ変動遊技の連続実行回数が所定回数になると、遊技者は、これ以降の図柄変動遊技に伴う遊技演出で出力する楽曲データ（演出音）を自由に選択できるようになる。この結果、短縮変動状態となった後、所定回数の外れ変動遊技が行われなければ得ることのできない遊技性、すなわち「遊技者自身が所望の楽曲データを選択し、その選択した楽曲データに基づく演出音を出力する遊技演出を伴って図柄変動遊技を進行させる」といった遊技性を実現することができる。このように短縮変動状態における遊技性を、次の当りの早期発生に止めることなく多様にする事で、短縮変動状態における単調さを解消し、短縮変動状態における遊技興趣を高めることが可能となる。

【0009】

尚、楽曲データは、遊技演出の一部または全部に用いられるとともに、スピーカー等の音声出力装置から出力した場合に遊技者が識別可能なデータであればよい。

【0010】

また、上述した弾球遊技機は、

前記演出音出力手段は、前記短縮変動状態にて前記所定回数の外れ変動遊技が行われるまでは、前記楽曲データ記憶手段に記憶された楽曲データのうち、前記楽曲選択演出にて選択対象とならない楽曲データに基づく演出音を出力する

こととしてもよい。

【0011】

このような弾球遊技機によれば、短縮変動状態において、遊技者が選択可能な楽曲データに基づく演出音を出力する遊技演出は所定回数の外れ変動遊技が行われるまでは実行されないで、「遊技者によって選択された楽曲データに基づく演出音を出力する遊技演出」の価値を高めることができ、短縮変動状態における遊技興趣をさらに高めることが可能となる。

【0012】

また、上述した弾球遊技機は、

前記短縮変動状態にて前記所定回数の外れ変動遊技が行われた後に続く前記次回の図柄変動遊技の変動時間は、前記所定回数の外れ変動遊技の1回あたりの変動時間よりも長い時間とされる

こととしてもよい。

【0013】

このような弾球遊技機によれば、所定回数の外れ変動遊技に続く次回の図柄変動遊技で行われる楽曲選択演出の実行時間を、短縮変動状態ではあるものの長く確保することができる。これにより、楽曲データの選択を遊技者にゆとりを持って行わせることができ、その結果、楽曲データを選択することに対する興趣を高めることが可能となる。

【0014】

また、上述した弾球遊技機は、

前記当り遊技の終了後、前記図柄変動遊技の結果として前記図柄が当り態様で停止表示される確率が高くなる高確率状態を、前記所定回数よりも多い規定回数の前記図柄変動遊技が行われるまで発生させる高確率状態発生手段を備え、

前記演出音出力手段は、前記楽曲データ選択手段により前記楽曲データが選択された後、前記図柄変動遊技の実行回数が前記規定回数に達するまで、前記楽曲データ選択手段により選択された楽曲データに基づく演出音を出力する

こととしてもよい。

【0015】

このような弾球遊技機によれば、所定回数の外れ変動遊技が連続して実行されることで遊技者が選択した楽曲データに基づく演出音を出力する遊技演出が開始されても、その後、当りが発生することなく規定回数の図柄変動遊技が行われると、その遊技演出が終了するとともに遊技者に有利な高確率状態が終了する。従って、所定回数の外れ変動遊技が行われた後は、遊技者が自ら選択した楽曲データに基づく演出音を出力する遊技演出が行わ

10

20

30

40

50

れることによる満足感と、当りが発生しないまま図柄変動遊技の実行が繰り返されることで高確率状態の終了が迫ってくることによる緊張感とを遊技者に与えることができるので、短縮変動状態における遊技興趣をさらに高めることが可能となる。

【0016】

また、上述した弾球遊技機は、

前記演出音出力手段は、前記楽曲データ選択手段により前記楽曲データが選択された後の前記短縮変動状態での図柄変動遊技の結果として前記図柄が当り態様で停止表示され、これを契機に前記当り遊技が行われるときにも、前記楽曲データ選択手段により選択された楽曲データに基づく演出音を出力する

こととしてもよい。

10

【0017】

このような弾球遊技機によれば、楽曲データ選択後の図柄変動遊技の実行回数が少ない状況で当り遊技が開始され、遊技者が選択した楽曲データに基づく演出音を出力する遊技演出の体感時間が遊技者にとって短かったとしても、その楽曲データに基づく演出音を出力が当り遊技にも引き継がれるので、遊技者が選択した楽曲データに基づく演出音を出力する遊技演出の体感機会を遊技者に十分に与えることができる。この結果、「楽曲データを選択すること」の価値をさらに高めることができ、短縮変動状態における遊技興趣をさらに高めることが可能となる。

【発明の効果】

【0018】

本発明によれば、短縮変動状態における遊技興趣を高めることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】本実施例のパチンコ機1の正面図である。

【図2】本実施例の遊技盤の盤面構成を示す説明図である。

【図3】本実施例の第1図柄表示装置および第2図柄表示装置の構成を示す説明図である。

【図4】本実施例の演出表示装置の画面構成を示す説明図である。

【図5】本実施例の始動口ユニットの構成を示す説明図である。

【図6】本実施例のパチンコ機における制御回路の構成を示したブロック図である。

30

【図7】本実施例の普通図柄表示部の表示態様を示した説明図である。

【図8】本実施例の演出表示装置で行われる演出の一態様を例示した説明図である。

【図9】本実施例の遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図10】本実施例の特図保留関連処理を示すフローチャートである。

【図11】本実施例の特別図柄遊技処理を示したフローチャートである。

【図12】本実施例の特別図柄遊技処理を示したフローチャートである。

【図13】本実施例の特図変動表示処理を示したフローチャートである。

【図14】本実施例の特図変動表示処理を示したフローチャートである。

【図15】本実施例の大当り判定テーブルを概念的に示す説明図である。

【図16】本実施例の大当り図柄決定テーブルを概念的に示す説明図である。

40

【図17】本実施例の大当り遊技処理を示すフローチャートである。

【図18】本実施例の大当り遊技終了時処理を示すフローチャートである。

【図19】本実施例の外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図20】本実施例の低確非開放期間外れ変動パターンテーブルを概念的に示す説明図である。

【図21】本実施例の特別モード中に選択される外れ変動パターンテーブルを概念的に示す説明図である。

【図22】本実施例の大当り変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図23】本実施例の特別モード中に選択される大当り変動パターンテーブルを概念的に示す説明図である。

50

【図 2 4】本実施例の演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】本実施例の通常モード演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 6】本実施例の演出パターンテーブルの一部を概念的に示した説明図である。

【図 2 7】本実施例の特別モード演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】本実施例の特別モード演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】本実施例の特別モード演出処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】本実施例の楽曲選択演出を例示する説明図である。

【図 3 1】本実施例の楽曲選択演出処理を示すフローチャートである。

【図 3 2】本実施例の大当たり遊技演出処理を示すフローチャートである。

【図 3 3】本実施例のパチンコ機によって得られる遊技性を示す説明図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0020】

上述した本発明の内容を明確にするために、本発明を「セブン機」や「デジパチ」と呼ばれるタイプのパチンコ機に適用した実施例について説明する。

【0021】

A．パチンコ機の装置構成：

A-1．装置前面側の構成：

図 1 は、本実施例のパチンコ機 1 の正面図である。図 1 に示すように、パチンコ機 1 の前面部は、大きくは、前面枠 4、上皿部 5、下皿部 6、遊技盤 10 などから構成されている。なお、図 1 では遊技盤 10 の詳細な図示を省略している。前面枠 4 は、図示しない中枠 3 に取り付けられており、中枠 3 は図示しない本体枠 2 に取り付けられている。中枠 3 はプラスチック材料で成形されており、本体枠 2 の内側に取り付けられている。本体枠 2 は、木製の板状部材を組み立てて構成された略長方形の枠体であり、パチンコ機 1 の外枠を形成している。前面枠 4 の一端は中枠 3 に対して回動可能に軸支されており、中枠 3 の一端は本体枠 2 に対して回動可能に軸支されている。遊技盤 10 は中枠 3 の前面側に着脱可能に取り付けられており、その前面側が前面枠 4 で覆われている。

20

【0022】

前面枠 4 は、プラスチック材料で成形されており、略中央部には円形状の窓部 4 a が形成されている。この窓部 4 a にはガラス板等の透明板が嵌め込まれており、奥側に配置される遊技盤 10 の盤面が視認可能となっている。また、前面枠 4 には、遊技効果を高めるための各種ランプ類 4 b ~ 4 f が設けられている。前面枠 4 の下方には上皿部 5 が設けられており、上皿部 5 の下方には下皿部 6 が設けられている。また、前面枠 4 の右側には施設装置 9 が設けられており、前面枠 4 の左側にはプリペイドカード式の球貸装置 13 (CRユニット) が設けられている。

30

【0023】

上皿部 5 には、皿状の凹部と、凹部を取り巻くように形成された皿外縁部 5 a とが設けられている。遊技球は、上皿部 5 に形成された凹部に投入されて、発射装置ユニット 12 (図 6 参照) に供給される。また、皿外縁部 5 a には、遊技球の球貸スイッチ 5 b、返却スイッチ 5 c、投入した遊技球を排出するための排出ボタンなど、各種のボタン類が設けられている。上皿部 5 の左部には第 1 スピーカー 5 y が設けられている。また、上皿部 5 の前面側には、三角形形状の変更演出ボタン B T 1 および円形状の確定演出ボタン B T 2 が設けられている。遊技者は、変更演出ボタン B T 1 に対して変更操作を行うことによって選択中の遊技演出に関連する項目を変更し、確定演出ボタン B T 2 に対して確定操作を行うことによって該選択を確定することで、遊技演出に関連する項目を選択することが可能となっている。

40

【0024】

下皿部 6 には、パチンコ機 1 の内部から遊技球を排出するための排出口 6 a が設けられており、排出された遊技球は下皿部 6 内に貯留される。下皿部 6 の右端には発射ハンドル 8 が設けられている。発射ハンドル 8 には、遊技者がハンドルに触れていることを検出するタッチスイッチ 8 a が設けられている。発射ハンドル 8 の回転軸は、下皿部 6 の奥側に

50

搭載された図示しない発射装置ユニット 12 に接続されており、遊技者が発射ハンドル 8 を回転させると、その動きが発射装置ユニット 12 に伝達され、ユニットに内蔵された図示しない発射モータが回転して、回転角度に応じた強さで遊技球が発射される。発射ハンドル 8 の左側面には、遊技者が操作して遊技球の発射を一時的に停止する発射停止スイッチ 8b が配置されている。

【0025】

A-2. 遊技盤の構成 :

図 2 は、遊技盤 10 の盤面構成を示す説明図である。前述したように、遊技盤 10 は中枠 3 の前面側に着脱可能に取り付けられている。図 2 に示すように、遊技盤 10 の中央には、外レール 14 と内レール 15 とによって囲まれた略円形状の遊技領域 11 が形成されている。上述した発射装置ユニット 12 から発射された遊技球は、外レール 14 と内レール 15 との間を通過して遊技領域 11 に放出され、遊技領域 11 の上方から下方に向かって流下する。

10

【0026】

遊技領域 11 の略中央には中央装置 26 が設けられ、遊技領域 11 の下方部分には変動入賞装置 18 が設けられ、中央装置 26 と変動入賞装置 18 との間には始動口ユニット 17 が設けられている。後述するように始動口ユニット 17 は、2つの始動口が上下に組み合わせて構成されており、上側に設けられた第 1 始動口 17a は、遊技球の入球を許容する遊技球受入口の大きさが不変(一定)で、遊技球が常時入球可能となっている固定式の入球口であり、下側に設けられた第 2 始動口 17b は、左右に一对の翼片部が開閉可能に構成されたいわゆるチューリップ式の入球口となっている。始動口ユニット 17 の詳細な構成については、別図を用いて後述する。

20

【0027】

中央装置 26 のほぼ中央には、演出表示装置 27 が設けられている。演出表示装置 27 は液晶表示器によって構成されており、その表示画面上では、識別図柄や背景画像などの種々の演出図柄を変動表示した後に停止表示することが可能となっている。演出表示装置 27 の表示画面上で表示される各種の演出図柄については後述する。

【0028】

演出表示装置 27 の左斜め下方には第 1 図柄表示装置 28 が設けられ、演出表示装置 27 の右斜め下方には第 2 図柄表示装置 32 が設けられている。このうち、演出表示装置 27 の左下方に設けられた第 1 図柄表示装置 28 では、普通図柄や第 1 特別図柄を変動停止表示することが可能となっており、演出表示装置 27 の右下方に設けられた第 2 図柄表示装置 32 では、第 2 特別図柄を変動表示することが可能となっている。第 1 図柄表示装置 28 や、第 2 図柄表示装置 32 の詳細な構成については後述する。尚、以下では、第 1 特別図柄を単に「第 1 特図」と略記し、第 2 特別図柄を単に「第 2 特図」と略記することがあるものとする。

30

【0029】

遊技領域 11 の左側および右側には、普通図柄作動左ゲート 36 と普通図柄作動右ゲート 37 とが設けられており、これらのゲートの内部には、遊技球の通過を検出するゲートスイッチ 36s, 37s がそれぞれ設けられている。更に、左右の普通図柄作動ゲート 36, 37 と中央装置 26 との間には、ランプ風車 24, 25 が設けられている。これら各遊技装置の間および周辺には、多数の障害釘 23 が設けられている。

40

【0030】

中央装置 26 の下方に設けられた変動入賞装置 18 には、ほぼ中央に大入賞装置 31 が設けられている。この大入賞装置 31 は、略長形状に大きく開放する大入賞口 31d や、大入賞口 31d を開閉させる開閉部材 31e、開閉部材 31e を動作させる大入賞口ソレノイド 31m (図 6 参照) などから構成されている。後述する所定の条件が成立すると、大入賞装置 31 が作動を開始して大入賞口ソレノイド 31m により開閉部材 31e が開動作され、大入賞口 31d が開放状態となる。この結果、遊技球が高い確率で大入賞口 31d に入球することとなり、遊技者にとって有利な大当たり遊技(特別遊技)が開始され

50

る。また、大入賞口 3 1 d の内部には大入賞口スイッチ 3 1 s が設けられており、大入賞口 3 1 d に入賞した遊技球を検出することが可能である。遊技盤 1 0 の下方にはアウト口 4 8 が設けられ、そのアウト口 4 8 の下部にはバック球防止部材 5 8 が設けられている。バック球防止部材 5 8 は、遊技領域 1 1 に到達せず戻ってきた遊技球が再び発射位置に戻ることを防止する機能を有している。

【 0 0 3 1 】

図 3 は、本実施例のパチンコ機 1 に搭載された第 1 図柄表示装置 2 8 および第 2 図柄表示装置 3 2 の構成を示す説明図である。図 3 (a) は第 1 図柄表示装置 2 8 を表しており、図 3 (b) は第 2 図柄表示装置 3 2 を表している。初めに第 1 図柄表示装置 2 8 の構成について説明する。図 3 (a) 示されているように、本実施例の第 1 図柄表示装置 2 8 は、略矩形の領域内に 1 2 個の小さな発光ダイオード (L E D) が組み込まれて構成されている。これら 1 2 個の L E D のうちの、3 個の L E D は普通図柄表示部 2 9 を構成しており、残りの 9 個の L E D は第 1 特別図柄表示部 3 0 を構成している。更に、普通図柄表示部 2 9 は、普通図柄を表示するための 1 個の L E D (以下、普通図柄 L E D 2 9 a と呼ぶ) と、普通図柄の保留数を表示するための 2 個の L E D (以下、普図保留表示 L E D 2 9 b と呼ぶ) とから構成されている。また、第 1 特別図柄表示部 3 0 は、第 1 特別図柄を表示するための 7 個の L E D (以下、第 1 特別図柄 L E D 3 0 a と呼ぶ) と、第 1 特別図柄の保留数を表示するための 2 個の L E D (以下、第 1 特図保留表示 L E D 3 0 b と呼ぶ) とから構成されている。尚、以下では、第 1 特別図柄 (第 1 特図) の保留を「第 1 特図保留」と呼び、第 1 特図の保留数を「第 1 特図保留数」と呼ぶことがあるものとする。

【 0 0 3 2 】

図 3 (b) に示した第 2 図柄表示装置 3 2 は、上述した第 1 図柄表示装置 2 8 に対して普通図柄表示部 2 9 を取り除いた構成となっている。すなわち、第 2 図柄表示装置 3 2 には、9 個の L E D から構成される第 2 特別図柄表示部 3 3 が設けられており、そのほぼ中央に設けられた 7 個の L E D は、第 2 特別図柄を表示するための L E D (以下、第 2 特別図柄 L E D 3 3 a と呼ぶ) であり、残りの 2 個の L E D は、第 2 特別図柄の保留数を表示するための L E D (以下、第 2 特図保留表示 L E D 3 3 b と呼ぶ) となっている。尚、以下では、第 2 特別図柄 (第 2 特図) の保留を「第 2 特図保留」と呼び、第 2 特図の保留数を「第 2 特図保留数」と呼ぶことがあるものとする。

【 0 0 3 3 】

図 4 は、本実施例のパチンコ機 1 に搭載された演出表示装置 2 7 の画面構成を示す説明図である。前述したように、演出表示装置 2 7 は液晶表示器を用いて構成されており、その表示画面上には、3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c と、その背景の背景画像 2 7 d が表示されている。3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c は、第 1 特別図柄表示部 3 0 および第 2 特別図柄表示部 3 3 における特別図柄の変動表示 (図柄変動遊技) の開始タイミングと同期して変動表示を開始し、その後、特別図柄の変動時間が経過するまで種々の態様で変動表示を行う。そして、特別図柄の変動表示の終了タイミング (特別図柄の停止表示) と同期して 3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c の変動表示が終了する。この 3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c の変動表示および停止表示によって図柄変動演出が実現される。

【 0 0 3 4 】

図 5 は、本実施例のパチンコ機 1 に搭載された始動口ユニット 1 7 の構成を示す説明図である。前述したように始動口ユニット 1 7 には、第 1 始動口 1 7 a と、第 2 始動口 1 7 b とが設けられている。上側に設けられた第 1 始動口 1 7 a は、遊技球受入口の大きさが一定の固定式 (ポケット式) の入球口 (固定始動口) として構成され、下側に設けられた第 2 始動口 1 7 b は、一对の翼片 1 7 w を備えた開閉式 (チューリップ式) の入球口 (可変始動口) として構成されている。一对の翼片 1 7 w は、ほぼ直立した閉鎖状態 (図 5 (a) 参照) と、外側に向かって回転した開放状態 (図 5 (b) 参照) との 2 つの状態を取ることが可能である。図 5 (a) に示すように、一对の翼片 1 7 w がほぼ直立した第 2 始動口 1 7 b の閉鎖状態は、遊技球は第 2 始動口 1 7 b に入球することができず、専ら第 1

始動口 17 a に入球する状態である。これに対して、図 5 (b) に示すように、一对の翼片 17 w が外側に開いた第 2 始動口 17 b の開放状態は、第 2 始動口 17 b にも遊技球が入球し得る状態である。尚、本実施例の始動口ユニット 17 では、第 2 始動口 17 b が開放状態となると、第 1 始動口 17 a よりも第 2 始動口 17 b の方が、遊技球が入球し易くなる。

【 0 0 3 5 】

第 1 始動口 17 a あるいは第 2 始動口 17 b に入球した遊技球は、それぞれの内部に設けられた通路を通して遊技盤 10 の裏面側に導かれる。第 1 始動口 17 a の内部の通路の途中には第 1 始動口スイッチ 17 s が設けられ、第 2 始動口 17 b の内部の通路の途中には第 2 始動口スイッチ 17 t が設けられており、第 1 始動口 17 a あるいは第 2 始動口 17 b に入球した遊技球はそれぞれ第 1 始動口スイッチ 17 s あるいは第 2 始動口スイッチ 17 t によって検出されるようになっている。

10

【 0 0 3 6 】

A - 3 . 制御回路の構成 :

次に、本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成について説明する。図 6 は、本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成を示したブロック図である。図示されているようにパチンコ機 1 の制御回路は、多くの制御基板や、各種基板、中継端子板などから構成されているが、その機能に着目すると、遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否についての制御を司る主制御基板 200 と、演出図柄やランプや効果音を用いた遊技の演出の制御を司るサブ制御基板 220 と、サブ制御基板 220 の制御の下で画像の表示や音声の出力を行う画像音声制御基板 230 と、サブ制御基板 220 の制御の下で各種 LED , ランプ 4 b ~ 4 f を駆動する装飾駆動基板 226 と、貸球や賞球を払い出す動作の制御を司る払出制御基板 240 と、遊技球の発射に関する制御を司る発射制御基板 260 などから構成されている。これら制御基板は、各種論理演算および算出演算を実行する CPU や、CPU で実行される各種プログラムやデータが記憶されている ROM、プログラムの実行に際して CPU が一時的なデータを記憶する RAM など、種々の周辺 L S I がバスで相互に接続されて構成されている。

20

【 0 0 3 7 】

主制御基板 200 は、第 1 始動口スイッチ 17 s や、第 2 始動口スイッチ 17 t、大入賞口スイッチ 31 s、ゲートスイッチ 36 s、37 s などから遊技球の検出信号の入力があると、その検出信号の入力のあったスイッチに応じて定められる各種動作を指令するコマンドを、サブ制御基板 220 や、払出制御基板 240、発射制御基板 260 などに向かって送信する。また、主制御基板 200 には、第 2 始動口 17 b に設けられた一对の翼片部 17 w を開閉させるための始動口ソレノイド 17 m や、大入賞口 31 d を開閉させるための大入賞口ソレノイド 31 m、更には、第 1 図柄表示装置 28、第 2 図柄表示装置 32 などが中継端子板 (図示略) を介して接続されており、これら各種ソレノイド 17 m、31 m、第 1 図柄表示装置 28、第 2 図柄表示装置 32 に向かって駆動信号を送信することにより、これらの動作の制御も行う。

30

【 0 0 3 8 】

サブ制御基板 220 には、画像音声制御基板 230、装飾駆動基板 226、演出ボタン基板 228 が接続されている。サブ制御基板 220 は、主制御基板 200 からの各種コマンドを受信すると、コマンドの内容を解析して、その結果に応じた遊技の演出を行う。すなわち、画像音声制御基板 230 に対して表示内容および音声内容を指定するコマンドを送信したり、装飾駆動基板 226 に各種 LED、ランプ 4 b ~ 4 f の駆動信号を送信したりすることにより、遊技の演出を行う。また、サブ制御基板 220 は、演出ボタン基板 228 を介して変更演出ボタン B T 1 または確定演出ボタン B T 2 に対する遊技者の操作を検出すると、該操作を反映させた演出を行う。

40

【 0 0 3 9 】

画像音声制御基板 230 は、CPU 231、ROM 232、RAM 233 に加えて、VDP 234、画像 ROM 235、音声 ROM 236 を備えている。画像音声制御基板 23

50

0のCPU231は、サブ制御基板220からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する画像の表示をVDP234に指示する。VDP234は、指示された画像の表示に利用するデータ(例えば、演出図柄やキャラクタ画像を表示するためのスプライトデータや動画データなど)を画像ROM235から読み出して画像を生成して、演出表示装置27の表示画面に出力する。また、CPU231は、サブ制御基板220からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する音声データを音声ROM236から読み出して、該音声データに基づく音声を、アンプ基板224を介してスピーカ5yから出力する。

【0040】

払出制御基板240は、いわゆる貸球や賞球の払い出しに関する各種の制御を司っている。例えば、遊技者が前述した上皿部5に設けられた球貸スイッチ5bや返却スイッチ5cを操作すると、この信号は、球貸表示基板242から中継端子板(図示略)を介して、球貸装置13に伝達される。球貸装置13は、払出制御基板240とデータを通信しながら、貸球の払い出しを行う。また、主制御基板200が賞球の払出コマンドを送信すると、このコマンドを払出制御基板240が受信して、払出モータ109mに駆動信号を出力することによって賞球の払い出しが行われる。

【0041】

B. 遊技の概要 :

本実施例のパチンコ機1では、次のようにして遊技が行われる。先ず、遊技者が上皿部5の凹部に遊技球を投入して発射ハンドル8を回転させると、上皿部5に投入された遊技球が、1球ずつ発射装置ユニット12に供給されて、図2を用いて前述した遊技領域11に発射される。遊技球を打ち出す強さは、発射ハンドル8の回転角度によって調整することが可能となっており、遊技者は発射ハンドル8の回転角度を変化させることによって、遊技球の狙いを付けることができる。

【0042】

発射した遊技球が、遊技領域11の左右に設けられた普通図柄作動左ゲート36、普通図柄作動右ゲート37の何れかを通過すると、演出表示装置27の左下方に設けられた第1図柄表示装置28において普通図柄の変動表示が開始される。図4を用いて前述したように、第1図柄表示装置28には普通図柄表示部29が設けられており、普通図柄表示部29には、普通図柄LED29aおよび普図保留表示LED29bが搭載されている。このうち、普通図柄LED29aを用いて普通図柄の変動表示を行う。

【0043】

図7(a)は、普通図柄が変動表示する様子を概念的に示した説明図である。本実施例のパチンコ機1では、普通図柄LED29aの点滅を繰り返すことによって、普通図柄の変動表示を行う。図7では、普通図柄LED29aが点灯している状態を放射状の実線で表し、消灯している状態を破線で表している。そして、予め定められた時間だけ点滅を繰り返した後、普通図柄LED29aが点灯状態で停止した場合には、普通図柄の当りとなって、第2始動口17b(始動口ユニット17の下側の始動口)が所定の開放時間だけ開放状態となる。逆に、消灯状態で停止した場合には普通図柄の外れとなって、第2始動口17bが開放することはない。また、普通図柄の変動表示中に遊技球が普通図柄作動左ゲート36または普通図柄作動右ゲート37を通過した場合は、この遊技球の通過が普通図柄の保留(普図保留)としてRAM203の記憶領域(普図保留記憶領域)に記憶され、現在の普通図柄の変動表示が終了した後に、その普図保留に基づき変動表示が行われる。普図保留は最大4個まで記憶可能となっており、記憶されている普通図柄の保留数(普図保留数)は、普図保留表示LED29bによって表示される。

【0044】

図7(b)は、第1図柄表示装置28に設けられた普図保留表示LED29bによって普図保留数が表示される様子を示した説明図である。普図保留が無い場合(すなわち、普図保留が0個の場合)は、2個の普図保留表示LED29bは何れも消灯している。普図保留が1個の場合は、向かって左側の普図保留表示LED29bは消灯したままで、右側の普図保留表示LED29bが点灯する。普図保留が2個になると、右側の普図保留表示

LED 29 bに加えて左側の普図保留表示LED 29 bが点灯する。次いで、普図保留が3個になると、右側の普図保留表示LED 29 bが点滅し、左側の普図保留表示LED 29 bが点灯する。更に普図保留が増加して上限値である4個になると、左右の普図保留表示LED 29 bが点滅した状態となる。このように普通図柄表示部29では、2個の普図保留表示LED 29 bを点灯、消灯、あるいは点滅させることによって、0個から4個までの普図保留数を表示することができる。

【0045】

また、図3(a)を用いて前述したように、第1図柄表示装置28には、第1特別図柄表示部30が設けられており、第1特別図柄(第1特図)を変動表示可能となっている。更に、図3(b)に示したように、第2図柄表示装置32に設けられた第2特別図柄表示部33では、第2特別図柄(第2特図)を変動表示可能となっている。このうち、第1特別図柄は第1始動口17aに対応し、第2特別図柄は第2始動口17bに対応しており、第1特別図柄あるいは第2特別図柄は、それぞれ対応する始動口に遊技球が入球すると変動表示を開始する。また、前述したように第1特別図柄表示部30および第2特別図柄表示部33は、何れも同様な構成をしており、従って、第1特別図柄も第2特別図柄も同様な態様で変動表示を行う。

【0046】

第1特別図柄および第2特別図柄は、所定の変動時間が経過するまで変動表示した後、大当たり判定の結果に応じて大当たり図柄または外れ図柄で停止表示される。本実施例では、停止表示される図柄(停止図柄)として、第1特別図柄および第2特別図柄の各々について、100種類の大当たり図柄と、1種類の外れ図柄が設けられている。図3を用いて前述したように、第1特別図柄表示部30および第2特別図柄表示部33の何れも7個のLEDによって構成されており、各大当たり図柄および外れ図柄は、点灯させるLEDの組合せを互いに異ならせて設定されている。第1図柄表示装置28および第2図柄表示装置32では、それぞれ7個のLED(第1特別図柄LED30aおよび第2特別図柄LED33a)を所定の変動時間にわたって点滅させることによって特別図柄の変動表示を行い、その変動時間が経過すると、所定の組合せのLEDを点灯させることで何れかの大当たり図柄あるいは外れ図柄を停止表示する。そして、いずれかの大当たり図柄が停止表示されると、大入賞口31dが開放状態となる大当たり遊技が開始される(大当たりが発生する)。100種類の大当たり図柄は、互いに点灯するLEDの組合せが異なるだけであるので、遊技者に対して、停止表示した大当たり図柄の種類を判別することを困難にさせている。尚、以下では、特別図柄を変動表示させて大当たり図柄または外れ図柄を停止表示する遊技を「図柄変動遊技」とも表現する。尚、本実施例のパチンコ機1は、100種類の大当たり図柄の何れが停止表示された場合にも、大入賞口31dが開放状態となるラウンド遊技を15回行う大当たり遊技が行われるとともに、大当たり遊技の終了に伴い、特別図柄が大当たり図柄で停止表示される確率(大当たり確率)が通常よりも高くなる「高確率状態」が、特別図柄の変動表示(図柄変動遊技)が「80回」行われるまで設定される構成となっている。すなわち、本実施例のパチンコ機1は、確変突入率が100%の回数切り確変機(所謂ST機)となっている。

【0047】

第1始動口17aあるいは第2始動口17bへの遊技球の入球は、該入球を契機とする特別図柄の変動表示が開始されるまで、第1特別図柄の保留(第1特図保留)あるいは第2特別図柄の保留(第2特図保留)としてRAM203の記憶領域(特図保留記憶領域)に記憶される。第1特図保留および第2特図保留は、それぞれ最大4個まで記憶可能となっており、第1特図保留の個数(第1特図保留数)については第1特図保留表示LED30bに表示され、第2特図保留の個数(第2特図保留数)については第2特図保留表示LED33bに表示される。第1特図保留表示LED30bあるいは第2特図保留表示LED33bに特別図柄の保留数を表示する態様は、図7(a)に示した普図保留表示LED29bによる普通図柄の保留数表示と同様であるため、ここでは説明を省略する。

【0048】

第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示および停止表示（図柄変動遊技）に合わせて、演出表示装置27では演出図柄（識別図柄27a, 27b, 27cなど）を用いた各種の演出（図柄変動演出）が行われる。図8は、演出表示装置27で行われる図柄変動演出の一態様を例示した説明図である。演出表示装置27を構成する液晶表示画面には、3つの識別図柄27a, 27b, 27cが表示されている。第1図柄表示装置28あるいは第2図柄表示装置32の何れかで特別図柄の変動表示が開始されると、演出表示装置27においても3つの識別図柄27a, 27b, 27cが一斉に変動表示を開始する。本実施例では、識別図柄として「1」～「9」までの9つの数字を意匠化した図柄が用意されている。

【0049】

図8(a)には、3つの識別図柄27a, 27b, 27cが一斉に変動表示している様子が概念的に示されている。変動表示が開始された後、所定時間が経過すると、初めに左識別図柄27aが「1」～「9」のいずれかの図柄で停止表示され、次いで、右識別図柄27cが停止表示され、最後に中識別図柄27bが停止表示される。これら演出表示装置27で停止表示される3つの識別図柄27a, 27b, 27cの組合せは、前述した第1図柄表示装置28あるいは第2図柄表示装置32で停止表示される特別図柄（第1特別図柄あるいは第2特別図柄）の停止表示態様と連動するように構成されている。例えば、第1特別図柄あるいは第2特別図柄が「大当り図柄」で停止する場合は、演出表示装置27の3つの識別図柄27a, 27b, 27cが同じ図柄となる図柄組合せ（ゾロ目）で停止表示される。また、第1特別図柄あるいは第2特別図柄が「外れ図柄」で停止する場合は、3つの識別図柄27a, 27b, 27cは同じ図柄で揃わない図柄組合せ（バラケ目）で停止表示される。

【0050】

このように、第1図柄表示装置28あるいは第2図柄表示装置32で表示される特別図柄と、演出表示装置27で表示される3つの識別図柄27a, 27b, 27cとは、表示内容が互に対応しており、変動表示中の第1特別図柄あるいは第2特別図柄が停止表示する際には、3つの識別図柄27a, 27b, 27cも停止表示するようになっている。しかも、図2に示すように、演出表示装置27は、第1図柄表示装置28や第2図柄表示装置32よりも目に付きやすい位置に設けられており、表示画面も大きく、表示内容も分かり易いので、遊技者は演出表示装置27の画面を見ながら図柄変動遊技を行わせることが通常である。従って、演出表示装置27の表示画面上で初めに停止表示される左識別図柄27aと、続いて停止表示される右識別図柄27cとが同じ図柄であった場合には、最後に停止表示される中識別図柄27bも同じ図柄で停止して、いわゆる大当り遊技が開始されるのではないかと、遊技者は識別図柄の変動表示（図柄変動演出）を注視することになる。このように、2つの識別図柄を同じ図柄（大当り図柄となり得る態様）で停止させて最後の識別図柄を変動表示させた状態で行われる演出は「リーチ演出」と呼ばれており、このリーチ演出を発生させることで遊技興趣を高めることが可能となっている。

【0051】

C. 遊技機の制御内容 :

C-1. 遊技制御処理 :

図9は、主制御基板200に搭載されたCPU201が、遊技の進行を制御するために、行う遊技制御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。

【0052】

図9に示すように、遊技制御処理では、「賞球関連処理」「普通図柄遊技処理」「第2始動口閉鎖処理」「特図保留関連処理」「特別図柄遊技処理」「大当り遊技処理」などの各処理が繰り返し実行されている。CPU201は、所定周期毎に発生するタイマ割り込みに基づき遊技制御処理を行うように構成されており、本実施例では、4ms毎にタイマ割り込みが発生するものとなっている。つまり、図9に示す遊技制御処理は、CPU201における4ms毎のタイマ割り込み処理として実行される。そして、遊技制御処理中に、サブ制御基板220を初めとする各種制御基板に向けて、主制御基板200か

10

20

30

40

50

ら各種コマンドを送信する。こうすることにより、パチンコ機 1 全体の遊技が進行するとともに、サブ制御基板 220 では、遊技の進行に合わせた演出の制御が行われることになる。以下、フローチャートに従って、主制御基板 200 に搭載された CPU 201 が行う遊技制御処理について説明する。

【0053】

CPU 201 は、遊技制御処理を開始すると、遊技球を賞球として払い出すための処理（賞球関連処理）を行う（S50）。この処理では、主制御基板 200 に接続された各種スイッチのうち、遊技球の入賞に関わるスイッチ（第 1 始動口スイッチ 17s や、第 2 始動口スイッチ 17t、大入賞口スイッチ 31s など）について、遊技球が入球したか否かを検出する。そして、遊技球の入球が検出された場合には、払い出すべき賞球数を算出した後、払出制御基板 240 に向かって賞球数指定コマンドを送信する。払出制御基板 240 は、主制御基板 200 から送信された賞球数指定コマンドを受信するとコマンドの内容を解釈し、その結果に従って、払出装置（図示せず）に搭載された払出モータ 109m に駆動信号を送信することにより、実際に賞球を払い出す処理を行う。

10

【0054】

主制御基板 200 の CPU 201 は、賞球関連処理（S50）に続いて、普通図柄遊技処理を行うか否かを判断する（S100）。この判断は、第 2 始動口 17b が開放状態であるか否かを検出することによって行う。第 2 始動口 17b が開放状態でなければ普通図柄遊技処理を行うものと判断し（S100：yes）、第 2 始動口 17b が開放状態であれば普通図柄遊技処理は行わないものと判断する（S100：no）。そして、普通図柄遊技処理を行うと判断した場合は（S100：yes）、以下に説明する普通図柄遊技処理を行う（S150）。これに対して、普通図柄遊技処理を行わないと判断した場合は（S100：no）、普通図柄遊技処理（S150）は省略する。

20

【0055】

普通図柄遊技処理（S150）では、主に次のような処理を行う。まず、普通図柄の保留（普図保留）が存在するか否か（「0」であるか否か）を判定し、普図保留が存在する場合には普通図柄の当り判定を行う。ここで、普図保留は、遊技球が普通図柄作動ゲート 36, 37 を通過することにより取得される普図当り判定乱数を記憶するものであり、本実施例では、その保留数の上限値を「4」としている。そして、普通図柄の当り判定の結果に基づき、普通図柄を当り図柄（図 7（a）参照）で停止表示させるか、外れ図柄で停止表示させるかを決定する。続いて、普通図柄の変動時間を設定した後、普通図柄の変動表示を開始し、その後、変動時間が経過すると、決定しておいた図柄で普通図柄を停止表示させる。このとき、普通図柄の当り図柄が停止表示された場合には、第 2 始動口ソレノイド 18m を作動させて、第 2 始動口 17b に設けられた翼片 17w を両側に回動させることにより、第 2 始動口 17b を開放状態とする（図 5（b）参照）。

30

【0056】

以上のようにして普通図柄遊技処理を終了したら、第 2 始動口 17b が開放状態であるか否かを判断する（S190）。そして、開放状態である場合は（S190：yes）、第 2 始動口 17b を開放状態から閉鎖状態にするための処理（第 2 始動口閉鎖処理）を行う（S200）。一方、第 2 始動口 17b が開放状態でない場合は（S190：no）、第 2 始動口閉鎖処理を行う必要はないので省略する。

40

【0057】

第 2 始動口閉鎖処理（S200）では、次の何れかの条件が満足された場合、すなわち、第 2 始動口 17b の開放時間が経過したか、若しくは、第 2 始動口 17b に規定数の遊技球が入球したかの何れかの条件が成立したか否かを判断し、何れかの条件（始動口開放終了条件）が成立した場合に、開放状態の第 2 始動口 17b を閉鎖状態にする処理を行う。一方、第 2 始動口 17b の開放時間が経過しておらず、第 2 始動口 17b への入球数も規定数に達していない場合（始動口開放終了条件が成立していない場合）は、第 2 始動口 17b を開放状態としたまま、第 2 始動口閉鎖処理（S200）を終了する。

【0058】

50

ここで、本実施例のパチンコ機 1 の遊技状態は、大別すると、大当たり判定の結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）の設定状況と、第 2 始動口 17 b が開放状態になる際の開放時間の設定状況とに基づき決定される。このうち、第 2 始動口 17 b の開放時間の設定状況に基づく遊技状態として「開放延長状態」と「非開放延長状態」の何れかに設定される。「開放延長状態」は「非開放延長状態」に比べ、前述の普通図柄の当り判定の結果が「当り」となる確率（普図当り確率）が高く、普通図柄の変動時間（普図変動時間）が短く、第 2 始動口 17 b の開放時間が長く設定される。従って、開放延長状態は、非開放延長状態と比較して、第 2 始動口 17 b が頻繁に開放状態になるとともに該開放状態にある期間が長くなるので、第 2 始動口 17 b への遊技球の入球可能性が高くなる。このような構成を実現するために、本実施例のパチンコ 1 では、遊技状態が「開放延長状態」に設定されている場合は「変動短縮フラグ」および「開放延長フラグ」が ON に設定され、遊技状態が「非開放延長状態」に設定されている場合はこれらのフラグが OFF に設定される。そして、主制御基板 200 の CPU 201 は、「変動短縮フラグ」が ON に設定されていることに基づき、普図当り確率を高確率（例えば「99 / 100」）、普図変動時間を短時間（例えば「1 秒」）にそれぞれ設定し、「開放延長フラグ」が ON に設定されていることに基づき、第 2 始動口 17 b の開放時間を長時間（例えば「1.5 秒 × 3 回開放 = 4.5 秒」）に設定する。一方、主制御基板 200 の CPU 201 は、変動短縮フラグが OFF に設定されていることに基づき、普図当り確率を低確率（例えば「2 / 100」）、普図変動時間を長時間（例えば「20 秒」）にそれぞれ設定し、開放延長フラグが OFF に設定されていることに基づき、第 2 始動口 17 b の開放時間を短時間（例えば「0.1 秒 × 3 回開放 = 0.3 秒」）に設定する。尚、変動短縮フラグおよび開放延長フラグは、同じタイミングで ON あるいは OFF に設定されるので、何れか一方のフラグのみを設定して、該一方のフラグを他方のフラグに代えて利用する構成としてもよい。

【0059】

C - 2 . 特図保留関連処理 :

図 10 は、特図保留関連処理を示すフローチャートである。特図保留関連処理（S250）では、先ず初めに、第 1 始動口 17 a に遊技球が入球したか否かを判断する（S252）。その結果、第 1 始動口 17 a に遊技球が入球した場合は（S252 : yes）、第 1 特別図柄の保留数（第 1 特図保留数）が上限値（本実施例では「4」）に達しているか否かを判断する（S254）。そして、第 1 特図保留数が上限値に達していなければ（S254 : no）、判定乱数を取得する（S256）。ここで、判定乱数としては、後述する大当たり判定を行うために用いられる大当たり判定乱数や、大当たり発生時に第 1 図柄表示装置 28（あるいは第 2 図柄表示装置 32）で停止表示する図柄を決定するために用いられる大当たり図柄決定乱数、図柄が停止表示するまでの変動パターンを決定するために用いられる変動パターン決定乱数などの乱数を取得する。続いて、取得した判定乱数を、主制御基板 200 に搭載された RAM 203（特図保留記憶領域）に第 1 特図保留として記憶する（S258）。

【0060】

こうして、第 1 特図保留を記憶したら（S258）、第 1 特図保留数に「1」を加算する（S260）。これに対して、第 1 始動口 17 a に遊技球が入球していない場合や（S252 : no）、第 1 特図保留数が上限値（ここでは「4」）に達していた場合は（S254 : yes）、判定乱数を取得したり、判定乱数を第 1 特図保留（第 1 保留）として記憶したりする一連の処理（S256 ~ S260）は省略する。

【0061】

以上のようにして、第 1 特図保留（第 1 保留）に関する処理を終了したら、続いて第 2 特図保留（第 2 保留）に関する処理を開始する。第 2 特図保留に関する処理は、第 1 始動口 17 a に対して行った上述の第 1 特図保留に関する処理を、第 2 始動口 17 b に対して行う処理である。以下、簡単に説明すると、先ず初めに、第 2 始動口 17 b に遊技球が入球したか否かを判断し（S264）、第 2 始動口 17 b に遊技球が入球していれば（S264 : yes）、第 2 特図保留数が上限値（本実施例では「4」）に達しているか否かを

判断する(S266)。その結果、第2特図保留数が上限値に達していなければ(S266: no)、判定乱数(大当たり判定乱数、大当たり図柄決定乱数、変動パターン決定乱数など)を取得して(S268)、取得した判定乱数を、主制御基板200に搭載されたRAM203(特図保留記憶領域)に第2特図保留として記憶する(S270)。そして、第2特図保留数に「1」を加算する(S272)。一方、第2始動口17bに遊技球が入球していない場合や(S264: no)、第2特図保留数が上限値(ここでは「4」)に達していた場合は(S266: yes)、判定乱数を取得したり、判定乱数を第2特図保留として記憶したりする一連の処理(S268~S272)は省略する。

【0062】

以上のようにして、第1特図保留および第2特図保留に関する処理を終了したら、図10に示した特図保留関連処理を終了して、図9の遊技制御処理に復帰する。そして、特図保留関連処理から復帰すると、遊技制御処理では、以下に説明する特別図柄遊技処理(S300)を開始する。

【0063】

C-3. 特別図柄遊技処理 :

図11および図12は、特別図柄遊技処理を示したフローチャートである。主制御基板200のCPU201は、特別図柄遊技処理を開始すると、大当たり遊技中であるか否かを判断する(S302)。そして、大当たり遊技中であった場合は(S302: yes)、そのまま特別図柄遊技処理を終了して、図9の遊技制御処理に復帰する。これに対して、大当たり遊技中ではなかった場合は(S302: no)、第1特図または第2特図の何れかが変動表示中であるか否かを判断する(S304)。

【0064】

第1特図あるいは第2特図の何れも変動表示中でない場合は(S304: no)、第1特図あるいは第2特図の停止表示時間中であるか否かを判断する(S306)。すなわち、第1特図あるいは第2特図の何れも、変動表示が終了してから暫くの期間は、変動表示の終了に伴い停止表示された図柄を遊技者が確認するための確認時間として停止表示時間が設けられているので、この停止表示時間中であるか否かを判断する。その結果、第1特図および第2特図が変動表示しておらず且つ特別図柄の停止表示時間も経過していることが確認された場合は(S306: no)、特別図柄の変動表示(図柄変動遊技)を開始するための処理(特図変動表示処理)を開始する(S310)。

【0065】

図13は特図変動表示処理の前半部分を示したフローチャートであり、図14は特図変動表示処理の後半部分を示したフローチャートである。図示されるように、特図変動表示処理では、まず、第2特図保留数が「0」であるか否かを判断する(S3100)。その結果、第2特図保留数が「0」でなければ(第2特図保留数 1)(S3100: no)、記憶されている第2特図保留の中から最も古くに記憶された第2特図保留を読み出す(S3102)。このS3102の処理では、第2特図保留として記憶されている各種の判定乱数を読み出す。

【0066】

これに対して、第2特図保留数が「0」である場合は(S3100: yes)、第1特図保留数が「0」であるか否かを判断する(S3104)。その結果、第1特図保留数が「0」でなければ(第1特図保留数 1)(S3104: no)、記憶されている第1特図保留の中から最も古くに記憶された第1特図保留を読み出す(S3106)。これに対して、第1特図保留数が「0」である場合は(S3104: yes)、既に第2特図保留数も「0」と判断されていることから、第1特図保留および第2特図保留の何れも記憶されていないと判断されるので、後述の大当たり判定や第1特図あるいは第2特図の変動表示を開始する必要はない。そこで、図13および図14の特図変動表示処理を終了して、図11および図12に示した特別図柄遊技処理に復帰する。

【0067】

尚、上述したように特図変動表示処理では、まず初めに第2特図保留が記憶されている

10

20

30

40

50

か否かを判断し (S 3 1 0 0)、第 2 特図保留が記憶されていない場合にだけ (S 3 1 0 0 : y e s)、第 1 特図保留が記憶されているか否かを判断している。従って、第 1 特図保留と第 2 特図保留とが両方とも記憶されている場合には、常に第 2 特図保留が第 1 特図保留に優先して読み出されることとなり (第 2 特図保留を優先消化することとなり)、第 1 特図保留が読み出されるのは、第 2 特図保留が記憶されていない場合に限られる。

【 0 0 6 8 】

以上のようにして、第 1 特図保留または第 2 特図保留の何れかを読み出したら (S 3 1 0 2 または S 3 1 0 6)、高確フラグが ON に設定されているか否かを判断する (S 3 1 0 8)。ここで、本実施例のパチンコ機 1 の遊技状態は、前述した「開放延長状態」あるいは「非開放延長状態」の何れかに設定されるとともに、特別図柄が大当り図柄で停止表示する確率 (特図当り確率もしくは大当り確率) の高い「高確率状態」あるいは該確率が高確率状態より低い「低確率状態」の何れかに設定される。高確フラグとは、高確率状態 (確変機能が作動した状態) を設定するとき ON に設定されるフラグであり、主制御基板 2 0 0 に搭載された RAM 2 0 3 の所定アドレスが、高確フラグとして割り当てられている。主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、高確フラグの設定状況に基づき現在の遊技状態が高確率状態か否かを判断する。S 3 1 0 8 の結果、高確フラグが ON に設定されていれば (S 3 1 0 8 : y e s)、高確率用の大当り判定テーブルを選択し (S 3 1 2 0)、高確フラグが ON に設定されていなければ (S 3 1 0 8 : n o)、低確率用の大当り判定テーブルを選択する (S 3 1 2 2)。大当り判定テーブルとは、大当り判定乱数の値に対応付けて「大当り」または「外れ」の判定結果が設定されているテーブルであり、主制御基板 2 0 0 の ROM 2 0 2 に予め記憶されている。

【 0 0 6 9 】

図 1 5 は、本実施例のパチンコ機 1 に記憶されている大当り判定テーブルを例示した説明図である。図 1 5 (a) には低確率用の大当り判定テーブルが示されており、図 1 5 (b) には高確率用の大当り判定テーブルが示されている。図 1 5 (a) に示すように、低確率用の大当り判定テーブルには、「 0 」～「 5 9 9 」の大当り判定乱数の値のうち「 1 3 」～「 1 4 」の値に対して「大当り」の判定結果が設定されている。また、図 1 5 (b) に示すように、高確率用の大当り判定テーブルには、「 0 」～「 5 9 9 」の大当り判定乱数の値のうち「 1 3 」～「 3 2 」の値に対して「大当り」の判定結果が設定されている。

【 0 0 7 0 】

図 1 5 (a) と図 1 5 (b) とを比較すれば明らかなように、図 1 5 (b) に示した高確率用の大当り判定テーブルは、図 1 5 (a) に示した低確率用の大当り判定テーブルよりも多くの乱数値に「大当り」の判定結果が設定されている。換言すれば、高確率用の大当り判定テーブルには、低確率用の大当り判定テーブルよりも多くの「大当りの判定結果が得られる乱数値 (大当り値) 」が設定されていることになる。従って、図 1 5 (b) の高確率用の大当り判定テーブルを用いて大当り判定を行った場合には、図 1 5 (a) の低確率用の大当り判定テーブルを用いて大当り判定を行った場合よりも、高確率で「大当り」の判定結果が得られることになる。

【 0 0 7 1 】

続いて、図 1 4 の特図変動表示処理では、S 3 1 2 0 または S 3 1 2 2 の処理で選択した大当り判定テーブルを参照して、第 1 特図保留または第 2 特図保留として読み出した大当り判定乱数の値が「大当り」に対応する値 (大当り値) か否かを判断する (S 3 1 2 4)。つまり、今回の大当り判定の結果が大当りか否かを判断する。

【 0 0 7 2 】

その結果、今回の大当り判定の結果が大当りでない場合は (S 3 1 2 4 : n o)、外れ変動パターンを選択する処理 (外れ変動パターン選択処理) を行う (S 3 1 4 0)。詳しくは後述するが、外れ変動パターン選択処理では、第 1 図柄表示装置 2 8 または第 2 図柄表示装置 3 2 で特別図柄 (第 1 特図または第 2 特図) の変動表示を開始してから停止表示させるまでの変動パターンのうち、外れ図柄で停止表示させる際の変動パターン (外れ変

10

20

30

40

50

動パターン)を選択する処理が行われる。外れ変動パターンを選択したら(S3140)、停止表示させる図柄(停止図柄)として外れ図柄をRAM203の記憶領域(停止図柄記憶領域)に記憶する(S3142)。

【0073】

一方、今回の大当たり判定の結果が大当たりであると判断された場合には(S3124: yes)、大当たり図柄を選択するための処理(大当たり図柄選択処理)を行う。この処理では、まず、S3102またはS3106で第1特図保留または第2特図保留として読み出した判定乱数のうち大当たり図柄決定乱数を用いて、その大当たり図柄決定乱数に対応する大当たり図柄を、大当たり図柄決定テーブルを参照して選択(決定)する(S3126)。

【0074】

図16は、大当たり図柄決定テーブルを概念的に示した説明図である。大当たり図柄決定テーブルは、大当たり図柄決定乱数の値に対応付けて複数の大当たり図柄が設定されているテーブルであり、主制御基板200のROM202に予め記憶されている。前述したように、本実施例のパチンコ機1には、大当たり判定結果が大当たりである場合に停止表示する大当たり図柄として100種類の大当たり図柄が設定されている。図16に示すように、大当たり図柄決定テーブルには「0~99」の100個の大当たり図柄決定乱数が設定されており、各大当たり図柄決定乱数に対応付けて大当たり図柄「1」~「100」が設定されている。S3126の処理では、このような大当たり図柄決定テーブルを参照して大当たり図柄決定乱数に対応する大当たり図柄を選択する。こうして大当たり図柄を選択したら(S3126)、その選択した大当たり図柄を停止図柄としてRAM203の記憶領域(停止図柄記憶領域)に記憶する(S3128)。

【0075】

停止図柄記憶領域に大当たり図柄を記憶したら(S3128)、大当たり変動パターンを選択する処理(大当たり変動パターン選択処理)を行う(S3130)。詳しくは後述するが、大当たり変動パターン選択処理では、第1図柄表示装置28または第2図柄表示装置32で特別図柄(第1特図または第2特図)の変動表示を開始してから停止表示させるまでの変動パターンのうち、大当たり図柄で停止表示させる際の変動パターン(大当たり変動パターン)を選択する処理が行われる。

【0076】

こうして、停止表示する図柄を記憶するとともに(S3128、S3142)変動パターンを選択したら(S3130、S3140)、先に行われた大当たり判定が、第2特図保留に基づいて行われたものであるか否かを判断する(S3152)。その結果、第2特図保留に基づいて行われたものであった場合は(S3152: yes)、選択した変動パターンに従って、第2図柄表示装置32で特別図柄(第2特図)の変動表示(図柄変動遊技)を開始した後(S3154)、第2特図保留数から「1」を減算する(S3156)。一方、大当たり判定が第2特図保留に基づいて行われたものではなかった場合、すなわち第1特図保留に基づいて行われたものである場合は(S3152: no)、選択した変動パターンに従って、第1図柄表示装置28で特別図柄(第1特図)の変動表示(図柄変動遊技)を開始した後(S3158)、第1特図保留数から「1」を減算する(S3160)。尚、以下では、外れ変動パターンに従って実行される図柄変動遊技を「外れ変動遊技」とも表現し、大当たり変動パターンに従って実行される図柄変動遊技を「大当たり変動遊技」とも表現する。

【0077】

こうして第2特図保留数または第1特図保留数から「1」を減算したら(S3156またはS3160)、今回、変動表示を開始した第1特図または第2特図の変動パターンの種類を指定する(変動パターン識別情報が含まれた)変動パターン指定コマンドや、変動表示を経て停止表示される特別図柄の停止図柄を指定する停止図柄指定コマンドを、変動開始時コマンドとしてサブ制御基板220に向けて送信する(S3162)。

【0078】

尚、サブ制御基板220に搭載されたCPU221は、上述の変動開始時コマンドを受

10

20

30

40

50

信すると、特別図柄の停止図柄を指定する停止図柄指定コマンドに基づき演出表示装置 27 で停止表示する識別図柄を選択するとともに、変動パターンの種類（変動パターン識別情報）を指定する変動パターン指定コマンドに基づき演出表示装置 27 での識別図柄の演出パターンを選択する。すなわち、変動パターン指定コマンドが、大当り変動パターンを示すものであれば、識別図柄 27 a , 27 b , 27 c が大当り態様で停止表示される演出パターンが選択される。また、変動パターン指定コマンドが、外れ変動パターンを示すものであれば、識別図柄 27 a , 27 b , 27 c が外れ態様で停止表示される演出パターンが選択される。そして、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、選択された演出パターンおよび識別図柄を用いて、演出表示装置 27 の表示画面上で図柄変動演出を実行する。

【0079】

こうして変動開始時コマンド（変動パターン指定コマンドおよび停止図柄指定コマンド）を、サブ制御基板 220 に向かって送信したら（S3162）、図 13 および図 14 に示した特図変動表示処理を終了して、図 11 および図 12 の特別図柄遊技処理に復帰する。

【0080】

以上では、特別図柄遊技処理の実行に際して大当り遊技中ではなく（S302 : no）、第 1 特図および第 2 特図の何れも変動表示していない（S304 : no）と判断された場合の処理について説明した。これに対して、大当り遊技中ではないが（S302 : no）、第 1 特図または第 2 特図の何れかが変動表示中であると判断された場合は（S304 : yes）、既に、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動パターンと停止図柄とが決定されて、第 1 特図または第 2 特図の変動が開始されている場合に該当する。そこで、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判断する（S312）。第 1 特図または第 2 特図の変動時間は変動パターンに応じて予め定められているので、第 1 特図または第 2 特図の変動を開始すると同時に所定のタイマ（変動時間計測タイマ）に変動時間を設定することにより、所定の変動時間が経過したかを判断することができる（変動時間計測手段）。その結果、未だ変動時間が経過していない場合は（S312 : no）、そのまま特別図柄遊技処理を終了して、図 9 に示す遊技制御処理に復帰する。

【0081】

これに対して、変動時間が経過したと判断された場合は（S312 : yes）、変動表示中の第 1 特図あるいは第 2 特図を停止表示させることを示すコマンド（図柄停止コマンド）をサブ制御基板 220 に向かって送信し（S314）、変動表示中の第 1 特図または第 2 特図を、図 14 の S3128、S3142 の処理で停止図柄記憶領域に記憶した図柄で停止表示させる（S316）。そして、停止表示させた特別図柄を停止状態のまま保持する時間（停止表示時間）を設定した後（S318）、設定した停止表示時間が経過したか否かを判断する（S320）。その結果、停止表示時間が経過していない場合は（S320 : no）、そのまま特別図柄遊技処理を終了して図 9 に示す遊技制御処理に復帰する。

【0082】

こうして第 1 特図あるいは第 2 特図が停止表示された状態で、図 9 の遊技制御処理に復帰した後、再び図 11 および図 12 の特別図柄遊技処理が開始されると、第 1 特図および第 2 特図が変動表示中ではないと判断され（S304 : no）、続いて、特別図柄の停止表示時間中であるか否かの判断では、停止表示時間中と判断されるので（S306 : yes）、再び停止表示時間が経過したか否かを判断する（S320）。このような判断を繰り返しているうちに停止表示時間が経過したと判断されると（S320 : yes）、停止表示された特別図柄（第 1 特図あるいは第 2 特図）が「大当り図柄」であるか否かを判断する（図 12 の S322）。その結果、停止表示された特別図柄が「大当り図柄」であった場合は（S322 : yes）、大当り遊技中の大入賞口 31d の開放パターンを設定する（S324）。本実施例のパチンコ機 1 では、大当り図柄が停止表示されて大当り遊技が実行された場合は、大入賞口 31d が所定の時間（例えば 30 秒あるいは遊技球が 10 個入球するまで）開放するラウンド遊技が 15 回行われる。S326 の処理では、大当り

10

20

30

40

50

遊技における大入賞口 3 1 d の開放回数、開放時間、閉鎖時間を開放パターンとして設定する。

【 0 0 8 3 】

こうして、大入賞口 3 1 d の開放パターンを設定すると、大当り遊技を開始すべく、大当りフラグを ON に設定する (S 3 2 6)。大当りフラグとは、大当り遊技が実行されている (大当り遊技中である) ことを示すフラグであり、主制御基板 2 0 0 に搭載された R A M 2 0 3 の所定のアドレスが大当りフラグの記憶領域として確保されている。主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、大当りフラグの設定状態に応じて、大当り遊技の実行中であるか否かを把握する。

【 0 0 8 4 】

続いて、大当り遊技を開始するにあたって、遊技状態が高確率状態且つ開放延長状態に設定された期間 (以下、「高確開放期間」ともいう) 中であれば該期間を終了する処理を行う。具体的には、高確フラグが ON に設定されていれば (S 3 2 8 : y e s)、高確フラグを OFF に設定し (S 3 3 0)、変動短縮フラグが ON に設定されていれば (S 3 3 2 : y e s)、変動短縮フラグとともに開放延長フラグも ON に設定されているので、変動短縮フラグおよび開放延長フラグを OFF に設定する (S 3 3 4)。これらのフラグは、大当り遊技終了時に遊技状態を設定する際に改めて設定される。尚、本実施例のパチンコ機 1 では、高確率状態および開放延長状態は同時に設定される。

【 0 0 8 5 】

続いて、特別モードフラグが ON に設定されているか否かを判断する (S 3 3 6)。詳しくは後述するが、本実施例のパチンコ機 1 は、高確開放期間中は特別モードが設定される。特別モードとは特別な図柄変動演出を行う状態である。特別モードフラグは、特別モードの設定中 (特別モード中) であることを示すフラグであり、主制御基板 2 0 0 の R A M 2 0 3 にその記憶領域が確保されている。この特別モードフラグについても、ON に設定されていれば (S 3 3 6 : y e s)、大当り遊技を開始するにあたって OFF に設定する (S 3 3 8)。

【 0 0 8 6 】

以上のように、本実施例のパチンコ機 1 は、高確開放期間中に大当り遊技が開始されると、高確開放期間および該期間に合わせて設定される特別モードを終了する。

【 0 0 8 7 】

こうして大当り遊技を開始するにあたってのフラグ設定処理を終了すると (S 3 2 8 ~ S 3 3 8)、大当り遊技を開始することを示すコマンド (大当り遊技開始コマンド) をサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信する (S 3 4 0)。サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、大当り遊技開始コマンドを受信すると、大当り遊技に対応した演出を実行する。大当り遊技開始コマンドを送信したら (S 3 3 2)、図 1 1 および図 1 2 に示した特別図柄遊技処理を終了して、図 9 の遊技制御処理に復帰する。

【 0 0 8 8 】

以上は、第 1 図柄表示装置 2 8 あるいは第 2 図柄表示装置 3 2 で停止表示された特別図柄 (すなわち第 1 特図あるいは第 2 特図) が大当り図柄であった場合 (S 3 2 2 : y e s) の処理について説明した。これに対して、停止表示された特別図柄が大当り図柄でなかった場合、すなわち外れ図柄であった場合は (S 3 2 2 : n o)、高確開放期間の進行に関する処理を行う。

【 0 0 8 9 】

詳しくは後述するが、本実施例のパチンコ機 1 では、大当り遊技の終了に続いて高確開放期間が開始され、この高確開放期間が開始されてからの図柄変動遊技の実行回数が大当りを生ずることなく所定回数 (8 0 回) に達すると、高確開放期間が終了するように構成されている。つまり、高確開放期間の開始後、外れ変動遊技が連続して 8 0 回行われると、高確開放期間が終了する。そこで、高確開放期間の進行に関する処理では、まず、高確フラグが ON に設定されているか否か、すなわち、遊技状態が高確率状態に設定されているか否かを判断する (S 3 4 2)。その結果、高確率状態である場合は (S 3 4 2 : y e

10

20

30

40

50

s)、高確カウンタの値から「1」を減算する(S344)。高確カウンタは、高確率状態を終了するまでの残りの図柄変動遊技回数が設定されているカウンタであって、1回の外れ変動遊技が終了する毎に「1」減算される。S344の処理により「1」減算した後の高確カウンタの値が「0」、すなわち、高確率状態での残りの図柄変動遊技回数が「0回」になったら(S346:yes)、高確率状態を終了すべく、高確フラグをOFFに設定する(S348)。尚、高確フラグがOFFに設定されている場合は(S342:no)S344~S348の処理を省略し、高確フラグがONに設定されているものの高確カウンタの値が「0」でない場合は(S346:no)S348の処理を省略する。

【0090】

次に、変動短縮フラグがONに設定されているか否か、すなわち、遊技状態が開放延長状態に設定されているか否かを判断する(S350)。その結果、開放延長状態である場合は(S350:yes)、変動短縮カウンタの値から「1」を減算する(S352)。変動短縮カウンタは、開放延長状態を終了するまでの残りの図柄変動遊技回数が設定されているカウンタであって、1回の外れ変動遊技が終了する毎に「1」減算される。S352の処理により「1」減算した後の変動短縮カウンタの値が「0」、すなわち、高確率状態での残りの図柄変動遊技回数が「0回」になったら(S354:yes)、開放延長状態を終了すべく、変動短縮フラグおよび開放延長フラグをOFFに設定する(S356)。尚、変動短縮フラグがOFFに設定されている場合は(S350:no)、S352~S356の処理を省略し、変動短縮フラグがONに設定されており変動短縮カウンタの値が「0」でない場合は(S354:no)、S356の処理を省略する。

【0091】

こうして高確開放期間の進行に関する処理を行ったら、次に、特別モードの進行に関する処理を行う。上述したように、特別モードは高確開放期間に合わせて設定され、高確開放期間は、大当り遊技の終了に続いて開始され、その後、外れ変動遊技が連続して所定回数(80回)行われると終了する。従って、特別モードも高確開放期間と同様に、大当り遊技の終了に続いて開始され、特別モードが開始されてからの図柄変動遊技の実行回数が大当りを生ずることなく所定回数(80回)に達すると、特別モードは終了する。そこで、特別モードの設定期間の進行に関する処理では、先ず、特別モードフラグがONに設定されているか否か、すなわち、特別モード中であるか否かを判断する(S358)。その結果、特別モード中である場合は(S358:yes)、特別モードカウンタの値から「1」を減算する(S360)。特別モードカウンタは、特別モードを終了するまでの残りの図柄変動遊技回数が設定されているカウンタであって、1回の外れ変動遊技が終了する毎に「1」減算される。S360の処理により「1」減算した後の特別モードカウンタの値が「0」、すなわち、特別モードでの残りの図柄変動遊技回数が「0回」になったら(S362:yes)、特別モードを終了すべく、特別モードフラグをOFFに設定する(S364)。尚、特別モードフラグがOFFに設定されている場合は(S358:no)、S360~S364の処理を省略し、特別モードフラグがONに設定されており特別モードカウンタの値が「0」でない場合は(S362:no)、S364の処理を省略する。

【0092】

こうして特別モードの進行に関する処理を行ったら、遊技状態の設定状況を示す遊技状態指定コマンドをサブ制御基板220に向けて送信する(S366)。その後、特別図柄遊技処理を終了して、図9に示す遊技制御処理に復帰する。尚、高確カウンタ、変動短縮カウンタ、特別モードカウンタは、主制御基板200のRAM203の所定アドレスに各記憶領域が確保されている。また、上述したように、本実施例のパチンコ機1では、高確率状態、開放延長状態、特別モードは、すべて同時期に開始して終了するので、これらに対応するフラグおよびカウンタのうち何れかを、共通して利用するようにしてもよい。

【0093】

図9に示すように、遊技制御処理では、特別図柄遊技処理から復帰すると、大当りフラグがONに設定されているか否かを判断する(S350)。前述したように大当りフラグ

10

20

30

40

50

は、遊技状態が大当り遊技であることを表すフラグである。そこで、主制御基板 200 の CPU 201 は、大当りフラグが ON に設定されている場合は (S 350 : y e s)、以下に説明する大当り遊技処理を開始する (S 400)。

【0094】

C - 4 . 大当り遊技処理 :

図 17 は、大当り遊技処理を示すフローチャートである。この大当り遊技処理が実行されることによって、大当り遊技が行われる。以下、図 17 を参照しながら大当り遊技処理について説明する。

【0095】

主制御基板 200 の CPU 201 は、大当り遊技処理 (S 400) を開始すると、大入賞口 31d が開放中であるか否かを判断する (S 402)。大入賞口 31d は、大当り遊技が開始されない限りは閉鎖されており、大当り遊技の開始直後は、大入賞口 31d は閉鎖している。そこで、大入賞口 31d は開放中ではないと判断して (S 402 : n o)、ラウンド遊技の回数 (以下、「ラウンド回数」ともいう) が所定回数に達したか否かを判断する (S 404)。前述したように大当り遊技中には、大入賞口 31d が開放して、所定回数のラウンド遊技が繰り返されることになっている。このことに対応して、大入賞口 31d が閉鎖されている場合は (S 402 : n o)、大入賞口 31d のラウンド回数が所定回数 (図 12 の S 324 で設定された開放パターンのうちの開放回数) に達したか否かを判断する (S 404)。

【0096】

当然のことながら、大当り遊技が開始された直後は、ラウンド回数は所定回数に達していないので (S 404 : n o)、大入賞口 31d の閉鎖時間が経過したか否かを判断する (S 406)。大入賞口 31d の閉鎖時間とは、ラウンド遊技とラウンド遊技との間で大入賞口 31d が閉鎖状態となっている時間である。本実施例では、大入賞口 31d の閉鎖時間は、1 秒間に設定されている。大当り遊技が開始された直後は、大入賞口 31d が閉鎖されてから、当然、大入賞口 31d の閉鎖時間が経過していると判断され (S 406 : y e s)、大入賞口 31d を開放させて新たなラウンド遊技を開始する (S 408)。そして、ラウンド遊技の開始を示すコマンド (ラウンド開始コマンド) を送信した後 (S 410)、図 17 に示した大当り遊技処理を一旦終了して、図 9 に示す遊技制御処理に復帰する。

【0097】

主制御基板 200 の CPU 201 は遊技制御処理に復帰すると、図 9 に示したように、賞球関連処理 (S 50) 以降の一連の各種処理を行った後、再び大当り遊技処理 (S 400) を開始する。本実施例では、主制御基板 200 の CPU 201 が図 9 に示す遊技制御処理 (S 50 ~ S 400) を実行するのに要する時間が「4 m s e c」となっているので、図 17 に示した大当り遊技処理も 4 m s e c 毎に実行されることになる。そして、大当り遊技が開始されて、図 17 の大当り遊技処理が初めて実行された場合には、前述したように S 408 において大入賞口 31d を開放させて、そのまま処理を終了するが、その 4 m s e c 後に 2 周目の処理を行う場合には、S 402 にて、大入賞口 31d が開放中 (S 402 : y e s) と判断されることになる。

【0098】

続いて、大入賞口 31d の開放時間が所定の開放時間 (図 12 の S 326 で設定された開放パターンのうちの開放時間 (例えば 30 秒)) に達したか否かを判断する (S 412)。前述したように、大当り遊技では、大入賞口 31d の開放パターンに基づき設定された開放時間が経過するか、その開放時間の経過前に大入賞口 31d に規定数 (例えば 10 個) の遊技球が入球すると、開放状態になる大入賞口 31d は閉鎖される。このことに対応して、S 412 では大入賞口 31d が開放してから所定の開放時間が経過したか否かを判断する。そして、開放時間が経過していれば (S 412 : y e s)、大入賞口 31d を閉鎖した後 (S 416)、図 17 に示した大当り遊技処理を抜けて、図 9 の遊技制御処理に復帰する。一方、所定の開放時間が経過していない場合は (S 412 : n o)、大入賞口

10

20

30

40

50

3 1 d に入球した遊技球が規定数に達しているか否かを判断する (S 4 1 4)。そして、遊技球が規定数に達した場合は (S 4 1 4 : y e s)、大入賞口 3 1 d を閉鎖する (S 4 1 6)。これに対して、規定数に達していない場合は (S 4 1 4 : n o)、大入賞口 3 1 d が開放してから未だ所定の開放時間が経過しておらず、大入賞口 3 1 d に入球した遊技球も規定数に達していないことになるので、大入賞口 3 1 d を開放させたまま、図 1 7 に示した大当り遊技処理を抜けて、図 9 の遊技制御処理に復帰する。

【 0 0 9 9 】

図 9 の遊技制御処理を繰り返し実行しているうちに、大入賞口 3 1 d が開放してから所定の開放時間が経過するか (S 4 1 2 : y e s)、大入賞口 3 1 d に規定数数の遊技球が入球すると (S 4 1 4 : y e s)、大入賞口 3 1 d を閉鎖する (S 4 1 6)。

10

【 0 1 0 0 】

こうして、1 回のラウンド遊技が終了する。そして、次のタイマ割り込みの発生による遊技制御処理で大当り遊技処理が実行される時には、S 4 0 2 において大入賞口 3 1 d が閉鎖中と判断されるとともに (S 4 0 2 : n o)、所定回数のラウンド遊技 (例えば 1 5 回) が終了したか否かが判断される (S 4 0 4)。S 4 0 4 の判断処理の結果、全てのラウンド遊技が終了していなければ (S 4 0 4 : n o)、大入賞口の閉鎖時間が所定時間に達したことを確認した後 (S 4 0 6 : y e s)、再び大入賞口 3 1 d を開放状態として新たなラウンド遊技を開始し (S 4 0 8)、ラウンド開始コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向かって送信する (S 4 1 0)。一方、S 4 0 4 において、所定回数のラウンド遊技が終了したと判断された場合は (S 4 0 4 : y e s)、大当り遊技を終了させるべく大当り

20

【 0 1 0 1 】

図 1 8 は、本実施例の大当り終了時処理を示すフローチャートである。主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、大当り終了時処理を開始すると、大当り遊技の終了に伴って高確開放期間を開始するための処理を行う。この処理では先ず、遊技状態を高確率状態に設定すべく高確フラグを ON に設定するとともに (S 5 0 0)、該高確率状態を大当りが発生することなく最大で 8 0 回の図柄変動遊技が繰り返し実行されるまで継続すべく高確カウンタの値に「 8 0 」を設定する (S 5 0 2)。次に、遊技状態を開放延長状態に設定すべく

30

【 0 1 0 2 】

以上のように、大当り遊技の終了に伴って高確開放期間および特別モードを開始するために各種フラグおよびカウンタを設定したら、その設定状況を示す遊技状態指定コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信する (S 5 1 4)。この後、図 1 8 に示す大当り遊技終了時処理を終了するとともに図 1 7 に示す大当り遊技処理を終了して、図 9 に示す遊技制御処理に復帰する。

40

【 0 1 0 3 】

C - 5 . 外れ変動パターン選択処理 :

図 1 9 は、本実施例の外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。外れ変

50

動パターン選択処理は、図14を用いて前述したように、大当たり判定の結果が外れであることを受けて特別図柄の変動表示（外れ変動遊技）を開始する際に外れ変動パターンを選択する処理（図14のS3140）である。外れ変動パターン選択処理を開始すると、主制御基板200のCPU201は先ず、特別モードフラグがONに設定されているか否か、すなわち、特別モード中であるか否かを判断する（S600）。特別モード中でない場合は（S600：no）、遊技状態が低確率状態且つ非開放延長状態に設定されている期間（以下、「低確非開放期間」ともいう）用の外れ変動パターンテーブル（低確非開放期間外れ変動パターンテーブル）を選択する（S602）。つまり、高確開放期間中は特別モードが設定されるので、特別モード中でない場合は高確開放期間とは異なる低確非開放期間中である。そこで、特別モード中でない場合は低確非開放期間外れ変動パターンテーブルを選択する。なお、低確非開放期間は、本実施例のパチンコ機1における基本の遊技状態に該当することから、「基本遊技期間」として捉えることもできる。

10

【0104】

図20は、本実施例の低確非開放期間外れ変動パターンテーブルを概念的に示す説明図である。ここで、変動パターンテーブルおよび変動パターンについて、図20を用いて説明する。図20に示すように、変動パターンテーブルは、変動パターン決定乱数に対応させて変動パターンが設定されたデータテーブルであり、変動パターンとしては特別図柄の変動時間が記憶されている。また、各変動パターンには該変動パターンの種類を識別するための変動パターン識別情報が付されている。特別図柄の変動表示開始時に所定の変動パターンが選択されると、その選択された変動パターンによって定められる変動時間にしたがって特別図柄は変動表示され、その変動時間が経過すると停止表示される。

20

【0105】

また、特別図柄の変動表示開始時に選択された変動パターン識別情報は、変動パターン指定コマンドとしてサブ制御基板220に向けて送信される。サブ制御基板220のCPU221は、変動パターン指定コマンドを受信すると、そのコマンド（変動パターン識別情報）に対応する図柄変動演出を実行する。すなわち、所定の変動パターンに基づき図柄変動遊技が行われる場合は、該変動パターンに対応する図柄変動演出が実行される。図20に示す低確非開放期間外れ変動パターンテーブルは、低確非開放期間において大当たり判定の結果が外れである場合に選択される変動パターンテーブルであることから、該変動パターンテーブルに設定されている変動パターンに基づき図柄変動遊技が行われる場合は、低確非開放期間での外れ変動遊技に対応する図柄変動演出として「識別図柄27a, 27b, 27cが外れ態様で停止表示される図柄変動演出」が実行される。

30

【0106】

こうして、低確非開放期間外れ変動パターンテーブルを選択したら（S602）、図10のS256あるいはS268の処理で判定乱数として取得した変動パターン決定乱数を読み出す（S614）。続いて、S602で選択した低確非開放期間外れ変動パターンテーブルを参照して、S614で読み出した変動パターン決定乱数に対応する外れ変動パターンを選択する。そして、選択した外れ変動パターンを今回の図柄変動遊技の変動パターンとして記憶する（S618）。その後、図19に示す外れ変動パターン選択処理を終了して図13および図14に示す特図変動表示処理に復帰した後、記憶した変動パターンに基づき特別図柄の変動表示（外れ変動遊技）を開始するとともに（図14のS3154、S3158）、該変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動開始時コマンド）をサブ制御基板220に向けて送信する（S3162）。ここまでが、特別モード中でない場合（S600：no）、すなわち低確非開放期間中に外れ変動パターンを選択する処理である。

40

【0107】

次に、特別モード中である場合（S600：yes）、すなわち高確開放期間中に外れ変動パターンを選択する処理について説明する。詳しくは後述するが、本実施例のパチンコ機1では、特別モードにおける所定期間（本実施例では特別モードを開始してから30回目の外れ変動遊技）において「モード移行用の外れ変動遊技」を実行する。そして、特

50

別モードにおける「モード移行用の外れ変動遊技」より前の期間（本実施例では1回目から29回目の外れ変動遊技）は「第1特別モード」で外れ変動遊技を実行し、特別モードにおける「モード移行用の外れ変動遊技」より後の期間（本実施例では31回目から80回目の外れ変動遊技）は「第2特別モード」で外れ変動遊技を実行する。

【0108】

そこで、特別モード中である場合の外れ変動パターンを選択する処理では、まず、特別モードカウンタの値が「52」～「80」であるか否か、すなわち、今回開始する外れ変動遊技が特別モード開始後「1回目から29回目」の外れ変動遊技であるか否かを判断する（S604）。換言すると、S604の処理では、今回開始する外れ変動遊技が「第1特別モード中の外れ変動遊技」であるか否かを判断する。その結果、今回開始する外れ変動遊技が「第1特別モード中の外れ変動遊技」である場合は（S604：yes）、第1特別モード用の外れ変動パターンテーブル（後述の第1特別モード外れ変動パターンテーブル）を選択する（S606）。これに対して、第1特別モード中でない場合は（S604：no）、特別モードカウンタの値が「51」であるか否か、すなわち、今回開始する外れ変動遊技が特別モード開始後「30回目」の外れ変動遊技であるか否かを判断する（S608）。換言すると、S608の処理では、今回開始する外れ変動遊技が「モード移行用の外れ変動遊技」であるか否かを判断する。その結果、今回開始する外れ変動遊技が「モード移行用の外れ変動遊技」である場合は（S608：yes）、モード移行用の外れ変動パターンテーブル（後述のモード移行外れ変動パターンテーブル）を選択する（S610）。一方、今回開始する外れ変動遊技が「モード移行用の外れ変動遊技」でない場合は（S608：no）、特別モードカウンタの値が「1」～「50」ということになるので（S604：no, S608：no）、今回開始する外れ変動遊技は、特別モード開始後「31回目から80回目」の外れ変動遊技、すなわち「第2特別モード中の外れ変動遊技」ということになる。そこで、この場合は、第2特別モード用の外れ変動パターンテーブル（後述の第2特別モード外れ変動パターンテーブル）を選択する（S612）。

【0109】

こうして特別モード中の各期間に対応する外れ変動パターンテーブルを選択したら（S606、S610、S612）、変動パターン決定乱数を読み出す（S614）。続いて、S606、S610、S612の何れかの処理で選択した外れ変動パターンテーブルを参照して、S614で読み出した変動パターン決定乱数に対応する外れ変動パターンを選択する。そして、選択した外れ変動パターンを今回の外れ変動遊技における変動パターンとして記憶する（S618）。その後、図19に示す外れ変動パターン選択処理を終了して図13および図14に示す特図変動表示処理に復帰する。そして、記憶した変動パターンに基づき特別図柄の変動表示（外れ変動遊技）を開始するとともに（図14のS3154、S3158）、該変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動開始時コマンド）をサブ制御基板220に向けて送信する（S3162）。

【0110】

図21は、本実施例の第1特別モード外れ変動パターンテーブル、モード移行外れ変動パターンテーブル、第2特別モード外れ変動パターンテーブルを概念的に示す説明図である。図21(a)に示すように、第1特別モード外れ変動パターンテーブルでは、約94.5%の変動パターン決定乱数に4.0秒の変動パターンHP10が設定され、約5.5%の変動パターン決定乱数に10.0秒の変動パターンHP11が設定されている。従って、第1特別モード中の外れ変動パターンは高い確率（90%以上の確率）で4.0秒の変動パターンHP10が選択される。サブ制御基板220のCPU221は、変動パターンHP10に基づく外れ変動遊技に対応して「識別図柄27a, 27b, 27cがリーチ演出を経ることなく外れ態様で停止表示される第1特別モード用の図柄変動演出」を実行し、変動パターンHP11に基づく外れ変動遊技に対応して「識別図柄27a, 27b, 27cがリーチ演出を経て外れ態様で停止表示される第1特別モード用の図柄変動演出」を実行する。ここで、第1特別モード用の図柄変動演出とは、第1特別モード専用の識別図柄画像や背景画像や音声等（第1特別モード専用の演出要素）を用いて行われる図柄変

動演出である。尚、変動パターンHP10および変動パターンHP11のように、第1特別モード中に選択される外れ変動パターンを「第1特別モード外れ変動パターン」とも表現する。

【0111】

また、図21(b)に示すように、モード移行外れ変動パターンテーブルでは、全ての変動パターン決定乱数に30.0秒の変動パターンHP20が設定されている。従って、モード移行用の外れ変動遊技の外れ変動パターンは必ず30.0秒の変動パターンHP20が選択される。サブ制御基板220のCPU221は、変動パターンHP20に基づく外れ変動遊技(モード移行用の外れ変動遊技)に対応して「第1特別モードから第2特別モードに移行することを示すとともに、識別図柄27a, 27b, 27cがリーチ演出を経ずに外れ態様で停止表示されるモード移行図柄変動演出」を実行する。ここで、モード移行図柄変動演出とは、後述のモード移行報知演出および楽曲選択演出等を伴って行われる図柄変動演出である。尚、変動パターンHP20のように、モード移行用の外れ変動遊技で選択される外れ変動パターンを「モード移行外れ変動パターン」とも表現する。

10

【0112】

また、図21(c)に示すように、第2特別モード外れ変動パターンテーブルでは、約94.5%の変動パターン決定乱数に2.0秒の変動パターンHP30が設定され、約5.5%の変動パターン決定乱数に10.0秒の変動パターンHP31が設定されている。従って、第2特別モード中の外れ変動パターンは高い確率(90%以上の確率)で2.0秒の変動パターンHP30が選択される。サブ制御基板220のCPU221は、変動パターンHP30に基づく外れ変動遊技に対応して「識別図柄27a, 27b, 27cがリーチ演出を経ることなく外れ態様で停止表示される第2特別モード用の図柄変動演出」を実行し、変動パターンHP31に基づく外れ変動遊技に対応して「識別図柄27a, 27b, 27cがリーチ演出を経て外れ態様で停止表示される第2特別モード用の図柄変動演出」を実行する。ここで、第2特別モード用の図柄変動演出とは、第2特別モード専用の識別図柄画像や背景画像や音声等(第2特別モード専用の演出要素)を用いて行われる図柄変動演出であり、第2特別モードで使用する演出要素は、モード移行図柄変動演出(モード移行用の外れ変動遊技)の実行時に遊技者によって任意に選択される。尚、変動パターンHP30および変動パターンHP31のように、第2特別モード中に選択される外れ変動パターンを「第2特別モード外れ変動パターン」とも表現する。

20

30

【0113】

ここで、第1特別モード外れ変動パターンとしては4.0秒の変動パターンHP10が高確率で選択されるのに対して、第2特別モード外れ変動パターンとしては変動パターンHP10より短い2.0秒の変動パターンHP30が高確率で選択される。従って、第1特別モード中の外れ変動遊技よりも第2特別モード中の外れ変動遊技の方が、速い進度で実行され易い。また、モード移行外れ変動パターンとしては、第1特別モード外れ変動パターンおよび第2特別モード外れ変動パターンよりも変動時間の長い変動パターンHP20が選択される。従って、モード移行用の外れ変動遊技は、第1特別モードおよび第2特別モードにおいて実行される外れ変動遊技より長い時間実行される。

【0114】

また、図20と図21を比較すれば明らかなように、高確開放期間(特別モード中)は、低確非開放期間における最短の変動時間(6.5秒)より短い変動時間の変動パターンが高確率で選択される。従って、高確開放期間における外れ変動遊技の実行時間は、低確非開放期間よりも短縮されることとなる。

40

【0115】

以上のように、本実施例のパチンコ機1では外れ変動パターンを選択するにあたって、第1特別モード中は第1特別モード外れ変動パターンを選択し、モード移行用の外れ変動遊技ではモード移行外れ変動パターンを選択し、第2特別モード中は第2特別モード外れ変動パターンを選択する。

【0116】

50

C - 6 . 大当り変動パターン選択処理 :

図 2 2 は、本実施例の大当り変動パターン選択処理を示すフローチャートである。大当り変動パターン選択処理は、図 1 4 を用いて前述したように、大当り判定の結果が大当りであることを受けて特別図柄の変動表示(大当り変動遊技)を開始する際に大当り変動パターンを選択する処理(図 1 4 の S 3 1 3 0)である。大当り変動パターン選択処理は、変動パターンテーブルとして大当り変動パターンテーブルを選択する構成が、図 1 9 を用いて上述した外れ変動パターンと異なる。すなわち、図 2 2 に示すように、特別モード中でない場合は(S 7 0 0 : n o)、低確非開放期間用の大当り変動パターンテーブル(低確非開放期間大当り変動パターンテーブル:図示略)を選択する(S 7 0 2)。そして、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、低確非開放期間大当り変動パターンテーブルに含まれる大当り変動パターンに基づく大当り変動遊技に対応して「識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c が大当り態様で停止表示される図柄変動演出」を、低確非開放期間での大当り変動遊技対応の図柄変動演出として実行する。

10

【 0 1 1 7 】

一方、特別モード中である場合において(S 7 0 0 : y e s)、第 1 特別モード中に大当り変動遊技が行われる場合は(S 7 0 4 : y e s)、第 1 特別モード大当り変動パターンテーブルを選択する(S 7 0 6)。また、特別モードが開始してから 3 0 回目の図柄変動遊技、すなわち、モード移行用の外れ変動遊技が実行され得るタイミング(図 1 9 の S 6 0 8 , S 6 1 0 参照)の図柄変動遊技として大当り変動遊技が行われる場合は、擬似モード移行大当り変動パターンテーブルを選択する。また、第 2 特別モード中に大当り変動遊技が行われる場合は(S 7 0 8 : n o)、第 2 特別モード大当り変動パターンテーブルを選択する(S 7 1 2)。

20

【 0 1 1 8 】

図 2 3 は、本実施例の第 1 特別モード大当り変動パターンテーブル、擬似モード移行大当り変動パターンテーブル、第 2 特別モード大当り変動パターンテーブルを概念的に示す説明図である。図 2 3 (a) に示すように、第 1 特別モード大当り変動パターンテーブルには、3 0 . 0 秒の変動パターン H P 4 0 および 4 0 . 0 秒の変動パターン H P 4 1 が設定されている。従って、第 1 特別モード中の大当り変動パターンは変動パターン H P 4 0 または変動パターン H P 4 1 が選択される。サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、変動パターン H P 4 0 または変動パターン H P 4 1 に基づく大当り変動遊技に対応して「識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c が大当り態様で停止表示される第 1 特別モード用の図柄変動演出」を実行する。但し、変動パターン H P 4 0 に基づく大当り変動遊技に対応する図柄変動演出と、変動パターン H P 4 1 に基づく大当り変動遊技に対応する図柄変動演出とは、互いに演出時間が異なるものとなる。尚、変動パターン H P 4 0 および変動パターン H P 4 1 のように、第 1 特別モード中に選択される大当り変動パターンを「第 1 特別モード大当り変動パターン」とも表現する。

30

【 0 1 1 9 】

また、図 2 3 (b) に示すように、擬似モード移行大当り変動パターンテーブルでは、全ての変動パターン決定乱数に 3 0 . 0 秒の変動パターン H P 5 0 が設定されている。従って、特別モードを開始してから 3 0 回目の図柄変動遊技が大当り変動遊技の場合、その大当り変動パターンは必ず 3 0 . 0 秒の変動パターン H P 5 0 が選択される。サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、変動パターン H P 5 0 に基づく大当り変動遊技(以下、「擬似モード移行用の大当り変動遊技」ともいう)に対応して「第 1 特別モードから第 2 特別モードに移行することを示すもののモード移行せずに識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c が大当り態様で停止表示される擬似モード移行図柄変動演出」を実行する。尚、変動パターン H P 5 0 のように、擬似モード移行用の大当り変動遊技で選択される大当り変動パターンを「擬似モード移行大当り変動パターン」とも表現する。

40

【 0 1 2 0 】

また、図 2 3 (c) に示すように、第 2 特別モード大当り変動パターンテーブルでは、全ての変動パターン決定乱数に 2 0 . 0 秒の変動パターン H P 6 0 が設定されている。従

50

って、第2特別モード中の大当り変動パターンは必ず20.0秒の変動パターンHP60が選択される。サブ制御基板220のCPU221は、変動パターンHP60に基づく大当り変動遊技に対応して「識別図柄27a, 27b, 27cが大当り態様で停止表示される第2特別モード用の図柄変動演出」を実行する。尚、変動パターンHP60のように、第2特別モード中に選択される外れ変動パターンを「第2特別モード大当り変動パターン」とも表現する。

【0121】

こうして何れかの大当り変動パターンテーブルを選択したら(S702、S706、S710、S712)、変動パターン決定乱数を読み出す(S714)。続いて、S702、S706、S710、S712の何れかの処理で選択した大当り変動パターンテーブルを参照して、S714で読み出した変動パターン決定乱数に対応する大当り変動パターンを選択する。そして、選択した大当り変動パターンを今回の大当り変動遊技における変動パターンとして記憶する(S718)。その後、図23に示す大当り変動パターン選択処理を終了して図13および図14に示す特図変動表示処理に復帰する。そして、記憶した変動パターンに基づき特別図柄の変動表示を開始するとともに(図14のS3154、S3158)、該変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド(変動開始時コマンド)をサブ制御基板220に向けて送信する(S3162)。

10

【0122】

以上のように、本実施例のパチンコ機1では大当り変動パターンを選択するにあたって、第1特別モード中は第1特別モード大当り変動パターンを選択し、モード移行用の大当り変動遊技ではモード移行大当り変動パターンを選択し、第2特別モード中は第2特別モード大当り変動パターンを選択する。

20

【0123】

尚、主制御基板200のCPU201は、遊技盤に設けられた始動口(第1始動口17a、第2始動口17b)への遊技球の入球に基づき、特別図柄(当り外れを示す図柄)を所定の変動時間が経過するまで変動表示させる図柄変動遊技を実行する。従って、主制御基板200のCPU201は本発明における「図柄変動遊技実行手段」に対応している。また、主制御基板200のCPU201は、図柄変動遊技の結果として大当り図柄(当り態様)が停止表示されると大当り遊技(当り遊技)を実行する。従って、主制御基板200のCPU201は本発明における「当り遊技実行手段」に対応している。また、主制御基板200のCPU201は、大当り遊技(当り遊技)の終了後、図柄変動遊技の変動時間が短縮される高確開放期間(短縮変動状態)を発生させる。従って、主制御基板200のCPU201は「短縮変動状態発生手段」に対応している。また、主制御基板200のCPU201は、大当り遊技(当り遊技)の終了後、図柄変動遊技の結果として大当り図柄(当り態様)が停止表示される確率が高くなる高確率状態を最大80回(規定回数)の図柄変動遊技が行われるまで発生させる。従って、主制御基板200のCPU201は「高確率状態発生手段」に対応している。

30

【0124】

D. 演出制御処理 :

図24は、サブ制御基板220のCPU221によって実行される演出制御処理を示すフローチャートである。図24に示すように、演出制御処理では、通常モード演出処理(S5000)や、特別モード演出処理(S6000)、大当り遊技演出処理(S7000)など、遊技の進行に伴う遊技演出を実現するための処理が行われる。ここで、通常モード演出処理(S5000)とは、特別モード中以外の図柄変動遊技、すなわち低確非開放期間(通常モード)における図柄変動遊技の進行に合わせて図柄変動演出を実行するための処理である。また、特別モード演出処理(S6000)とは、特別モード中の図柄変動遊技の進行に合わせて図柄変動演出を実行するための処理である。さらに、大当り遊技演出処理(S7000)とは、大当り遊技の進行に合わせて大当り遊技演出を実行するための処理である。

40

【0125】

50

尚、サブ制御基板 220 の CPU 221 が演出制御処理を実行することによって行われる各種の遊技演出（図柄変動演出、大当り遊技演出等）は、各種 LED・ランプ 4b~4d、スピーカー 5y、演出表示装置 27 等の演出装置を利用して行われる。具体的には、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、装飾駆動基板 226 を介して各種 LED・ランプ 4b~4d に駆動信号を送信することによって各種 LED・ランプ 4b~4d を各種演出に対応する発光パターンで発光させる。また、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、画像音声制御基板 230 に向けて各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を送信する。画像音声制御基板 230 の CPU 231 は、サブ制御基板 220 からの演出コマンドを受信すると、その演出コマンドに対応する画像データの種類や、画像データの表示位置、画像データの拡大縮小率等（描画リスト）を決定して、その決定した描画リストを VDP 234 に対して送信する。VDP 234 は描画リストを受信すると、受信した描画リストに基づいて画像 ROM 235 から画像データを読み出し、その読み出した画像データを描画リストに基づく位置や表示方法で演出表示装置 27 に出力する。また、画像音声制御基板 230 の CPU 221 は、サブ制御基板 220 からの演出コマンドを受信すると、その演出コマンドに対応する音声データ（楽曲データ等）を決定して、その決定した音声データを音声 ROM 236 から読み出す。そして、読み出した音声データに基づく音声（楽曲等）を、アンプ基板 224 を介してスピーカー 5y から出力する。

【0126】

このように、本実施例の画像音声制御基板 230 は、サブ制御基板 220 から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した後、サブ制御基板 220 とは独立して、演出コマンドに対応する画像および音声の出力を実行することが可能である。以上のように、本実施例では、「サブ制御基板 220 の CPU 221」が主体となって「装飾駆動基板 226」や「画像音声制御基板 230 の CPU 231、VDP 234」と協働して各種の遊技演出を行うものとなっている。以下では、遊技演出の実行主体である「サブ制御基板 220 の CPU 221」を基準に演出制御処理の説明を行う。

【0127】

図 24 に示す演出制御処理は、サブ制御基板 220 の CPU 221 における 4 msec 毎のタイマ割り込み処理として実行される。従って、通常モード演出処理（S5000）、特別モード演出処理（S6000）、大当り遊技演出処理（S7000）は、4 msec 毎に実行されることになる。以下、通常モード演出処理、特別モード演出処理、大当り遊技演出処理について順に説明する。

【0128】

D-1. 通常モード演出処理 :

図 25 は、本実施例の通常モード演出処理を示すフローチャートである。通常モード演出処理を開始すると、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、大当り遊技中であるか否かを判断する（S5002）。この S5002 の判断処理は、主制御基板 200 からの大当り遊技開始コマンド（図 12 の S340 参照）や大当り遊技終了コマンド（図 17 の S420 参照）の受信状況に基づき行うことができる。S5002 の判断処理の結果、大当り遊技中である場合には（S5002: yes）、そのまま通常モード演出処理を終了して、図 24 に示す演出制御処理に復帰する。一方、大当り遊技中でない場合、すなわち図柄変動遊技を実行可能な状態である場合には（S5002: no）、特別演出モードフラグが ON に設定されているか否かを判断する（S5004）。特別演出モードフラグは、主制御基板 200 から送信される遊技状態指定コマンド（図 12 の S366、図 18 の S514 を参照）で示される主制御基板 200 での各種フラグやカウンタの設定状況に基づき設定されるもので、主制御基板 200 側の特別モードフラグ（図 12、図 18 等を参照）が ON に設定されている場合には、サブ制御基板 220 側の特別演出モードフラグは ON に設定され、主制御基板 200 側の特別モードフラグが OFF に設定されている場合には、サブ制御基板 220 側の特別演出モードフラグは OFF に設定される。これにより、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、現在の遊技状態（遊技モード）が特別モードであるか否かを把握することができる。

【 0 1 2 9 】

従って、S 5 0 0 4 の処理では、特別モード中であるか否かが判断され、特別モード中であれば (S 5 0 0 4 : y e s)、そのまま図 2 5 に示す通常モード演出処理は終了して、図 2 4 に示す演出制御処理に復帰する。尚、特別演出モードフラグは、サブ制御基板 2 2 0 に搭載された R A M 2 2 3 の所定アドレスにその記憶領域が確保されている。

【 0 1 3 0 】

一方、特別モード中でない場合、すなわち通常モード中 (低確非開放期間) である場合には (S 5 0 0 4 : n o)、変動開始時コマンドを受信しているか否かを判断する (S 5 0 0 6)。図 1 4 を用いて前述したように、変動開始時コマンドは、第 1 図柄表示装置 2 8 あるいは第 2 図柄表示装置 3 2 で特別図柄の変動表示が開始される際に主制御基板 2 0 0 からサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信されるもので、特別図柄の変動パターンや停止図柄を指定するコマンド (変動パターン指定コマンド、停止図柄指定コマンド) である。

10

【 0 1 3 1 】

変動開始時コマンドを受信している場合は (S 5 0 0 6 : y e s)、停止図柄指定コマンドによって指定される特別図柄の停止図柄が「大当り図柄」であるか否かを判断する (S 5 0 0 8)。その結果、大当り図柄であると判断した場合は (S 5 0 0 8 : y e s)、演出表示装置 2 7 の画面上で識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c を揃えて (ゴロ目で) 停止表示させる際の大当り図柄を決定する (S 5 0 1 0)。これに対して、変動開始時コマンドによって指定された特別図柄の停止図柄が大当り図柄でない場合は (S 5 0 0 8 : n o)、演出表示装置 2 7 の画面上で停止表示させる外れ図柄を決定する (S 5 0 1 2)。すなわち、3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c が揃わない (パラケ目) となるように、識別図柄の停止図柄を決定する。

20

【 0 1 3 2 】

続いて、通常モード用の図柄変動演出の演出パターンを決定する処理を行う (S 5 0 1 4)。通常モード用の図柄変動演出とは、通常モード専用の識別図柄画像や背景画像や音声等 (通常モード専用の演出要素) を用いて行われる図柄変動演出である。ここで、サブ制御基板 2 2 0 の R O M 2 2 2 には演出パターンテーブルが記憶されている。演出パターンテーブルでは、演出表示装置 2 7 の画面上で 3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c の変動表示を開始した後、識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c を所定の停止図柄で停止表示させるまでの態様を示す演出パターン、すなわち、図柄変動演出の開始から終了までの演出パターンが、特別図柄の変動パターンに対応付けて記憶されている。

30

【 0 1 3 3 】

図 2 6 は、本実施例の演出パターンテーブルの一部を概念的に示した説明図である。図 2 6 の左側には、変動パターン指定コマンドによって指定される特別図柄の変動パターンが示されている。また、図 2 6 の右側には、各変動パターンに対応する演出パターンが示されている。サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、変動開始時コマンドとして変動パターン指定コマンドを受信すると、変動パターン指定コマンドが指定する変動パターンに対応した演出パターンを、演出パターンテーブルから選択する。演出パターンとしては、図柄変動演出に使用する画像データや音声データの種類や、図柄変動演出における各種 L E D ・ランプ 4 b ~ 4 d の発光パターン等が記憶されている。

40

【 0 1 3 4 】

図 2 5 に戻り、演出表示装置 2 7 の画面上で停止表示させる識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c を決定し (S 5 0 1 0、S 5 0 1 2)、識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c を停止表示させるまでの演出パターンを決定したら (S 5 0 1 4)、演出表示装置 2 7 の画面上で識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c の変動表示を開始することによって、図柄変動演出を開始する (S 5 0 1 6)。尚、変動開始時コマンドを受信していない場合は (S 5 0 0 6 : n o)、S 5 0 0 8 ~ S 5 0 1 6 の処理は省略する。

【 0 1 3 5 】

こうして、図柄変動演出を開始すると、主制御基板 2 0 0 からの図柄停止コマンドを受信しているか否かを判断する (S 5 0 1 8)。図 1 1 を用いて前述したように、図柄停止

50

コマンドは、第1図柄表示装置28あるいは第2図柄表示装置32で特別図柄が停止表示される際に、主制御基板200からサブ制御基板220に向けて送信されるコマンドである。その結果、図柄停止コマンドを受信していないと判断した場合は(S5018: no)、そのまま図25に示す通常モード演出処理を終了して、図24に示す演出制御処理に復帰する。これに対して、図柄停止コマンドを受信していると判断した場合は(S5018: yes)、演出表示装置27の識別図柄27a, 27b, 27cを、S5010またはS5012の処理で決定した図柄で停止表示させることにより、図柄変動演出を終了させて(S5020)、図24に示す演出制御処理に復帰する。

【0136】

D-2. 特別モード演出処理 :

図27~図29は、本実施例の特別モード演出処理を示すフローチャートである。特別モード演出処理を開始すると、サブ制御基板220のCPU221は、大当り遊技中であるか否か、すなわち図柄変動遊技を実行可能な状態であるか否かを判断する(S6002)。このS6002の判断処理は、図25のS5002の判断処理と同様に行うことができる。S6002の判断処理の結果、大当り遊技中である場合には(S6002: yes)、そのまま特別モード演出処理を終了して、図24に示す演出制御処理に復帰する。一方、大当り遊技中でない場合には(S6002: no)、特別演出モードフラグがONに設定されているか否かを判断する(S6003)。特別モード演出フラグがONに設定されている場合には(S6003: yes)、後述のS6010の処理(図28)へ進み、特別モード演出フラグがONに設定されていない場合には(S6003: no)、特別モードを開始するタイミングであるか否かを判断する(S6004)。このS6004の判断処理は、大当り遊技が終了する際に主制御基板200から送信される遊技状態指定コマンド(図18のS514を参照)の受信状況に基づき行うことができ、主制御基板200側の特別モードフラグがONに設定されていることを示す遊技状態指定コマンドを受信している場合には、特別モードを開始するタイミングであると判断する。その結果、特別モードを開始するタイミングでない場合には(S6004: no)、そのまま特別モード演出処理を終了して、図24に示す演出制御処理に復帰し、特別モードを開始するタイミングである場合には(S6004: yes)、特別モード演出フラグをONに設定する(S6005)。すなわち、図18を用いて前述したように、大当り遊技が終了すると特別モードが開始されることから、特別モード中であることをサブ制御基板220側で判別可能にすべく特別モード演出フラグをONに設定する。

【0137】

続いて、特別モード演出カウンタの値に「80」を設定する(S6006)。特別モード演出カウンタは、サブ制御基板220のCPU221が、特別モードが開始されてからの図柄変動遊技の実行回数を把握するためのカウンタであり、図柄変動遊技が行われる毎に「1」減算される。特別モードは、大当り遊技の終了後、次の大当りが発生することなく図柄変動遊技の実行回数が80回になるまで継続することから、S6006の処理では、特別モード演出カウンタの値に「80」を設定する。尚、特別モード演出カウンタは、サブ制御基板220に搭載されたRAM223の所定アドレスにその記憶領域が確保されている。続いて、第1特別モード中であることを示す演出(第1特別モード演出)を開始する(S6007)。図19および図22を用いて前述したように、特別モードが開始されると、最初に第1特別モードが開始されることから、このことを示す第1特別モード演出を開始する。第1特別モード演出としては、例えば、演出表示装置27の表示画面に第1特別モードに対応する画像を表示させる演出や、第1特別モードに対応する音声をスピーカー5yから出力する演出等が実行される。

【0138】

次に、S6003の処理で特別モード中であると判断するか、S6007の処理で第1特別モード演出を開始すると、楽曲選択演出の実行中であるか否かを判断する(図28のS6010)。本実施例のパチンコ機1は、前述のように、モード移行用の外れ変動遊技(特別モードを開始してから30回目の外れ変動遊技)において「モード移行図柄変動演

10

20

30

40

50

出」を行うように構成されており、この「モード移行図柄変動演出」の一環として、モード移行した後の第2特別モード中に使用する楽曲（遊技者が聴きたい楽曲）を遊技者に選択させる「楽曲選択演出」を実行する。S6010の処理では、この楽曲選択演出の実行中であるか否かが判断され、楽曲選択演出の実行中である場合は（S6010：yes）、楽曲選択演出に係る処理（楽曲選択演出処理）を実行する（S6024）。尚、楽曲選択演出処理については後に詳しく説明する。

【0139】

これに対して、楽曲選択演出の実行中でない場合は（S6010：no）、変動開始時コマンドを受信しているか否かを判断する（S6012）。そして、変動開始時コマンドを受信している場合は（S6012：yes）、停止図柄指定コマンドによって指定される特別図柄の停止図柄が「大当り図柄」であるか否かを判断する（S6014）。その結果、大当り図柄であると判断した場合は（S6014：yes）、演出表示装置27の画面上で識別図柄27a, 27b, 27cを大当り態様（例えばゾロ目）で停止表示させるための図柄（大当り図柄）を決定する（S6016）。これに対して、変動開始時コマンドによって指定された特別図柄の停止図柄が大当り図柄でない場合は（S6014：no）、演出表示装置27の画面上で3つの識別図柄27a, 27b, 27cを外れ態様（例えばバラケ目）で停止表示させるための図柄（外れ図柄）を決定する（S6018）。

【0140】

続いて、変動パターン指定コマンドに基づき、今回開始される図柄変動遊技の変動パターンがモード移行外れ変動パターン（変動パターンHP20）であるか否かを判断する（S6019）。図19を用いて前述したように、モード移行外れ変動パターンは、モード移行用の外れ変動遊技に対応する変動パターンである。従って、S6019の判断処理では、今回開始される図柄変動遊技がモード移行用の外れ変動遊技であるか否かが判断される。その結果、今回開始される図柄変動遊技がモード移行用の外れ変動遊技である場合は（S6019：yes）、モード移行用の外れ変動遊技に対応する「モード移行図柄変動演出」を開始し、その演出の一環として先ず「モード移行報知演出」を実行する（S6020）。具体的には、モード移行図柄変動演出の開始に伴って、次の図柄変動遊技から第2特別モードが開始されること（第1特別モードから第2特別モードに移行すること）を報知する演出を実行する。そして、モード移行報知演出に続いて、モード移行後（第2特別モード中に使用する楽曲（遊技者が聴きたい楽曲）を遊技者に選択させる「楽曲選択演出」を開始する（S6022）。

【0141】

図30は、本実施例の楽曲選択演出を例示する説明図である。図30に示すように、本実施例の楽曲選択演出では、演出表示装置27の表示画面に、楽曲の選択を催促する画像、選択可能な楽曲（楽曲A～C）を示す画像、選択中（選択対象）の楽曲を示す画像、変更演出ボタンBT1に対する変更操作を行うと選択中の楽曲が変更できることを示す画像、確定演出ボタンBT2に対する確定操作を行うと選択した楽曲を確定できることを示す画像、変動表示中の識別図柄27a, 27b, 27cが表示される。詳しくは後述するが、楽曲選択演出中に、変更演出ボタンBT1に対する変更操作がなされると選択中の楽曲を変更し、確定演出ボタンBT2に対する確定操作がなされると選択中の楽曲を「第2特別モード中に出力する楽曲（以下、「第2特別モード楽曲」ともいう）」として確定（決定）する。サブ制御基板220のCPU221は、図30に示すような楽曲選択演出を開始すると（図28のS6022）、楽曲選択演出処理を行う（S6024）。

【0142】

図31は、本実施例の楽曲選択演出処理を示すフローチャートである。楽曲選択演出処理を開始すると、サブ制御基板220のCPU221は、第2特別モード楽曲が確定されているか否かを判断する（S6500）。すなわち、楽曲選択演出は第2特別モード楽曲を遊技者に選択させる演出であることから、既に遊技者が第2特別モード楽曲の選択を終えて第2特別モード楽曲を確定させたか否かを判断する（S6500）。尚、本実施例では、第2特別モード楽曲の選択が確定された場合は、その第2特別モード楽曲の種類を示

10

20

30

40

50

す情報を、サブ制御基板 220 に搭載された RAM 223 の所定アドレス（第 2 特別モード楽曲記憶領域）に記憶する。従って、S 6500 の判断処理は、RAM 223 の第 2 特別モード楽曲記憶領域に第 2 特別モード楽曲の種類を示す情報が記憶されているか否かを判断することによって行われる。S 6500 の判断処理の結果、既に第 2 特別モード楽曲が確定していると判断された場合は（S 6500 : y e s）、そのまま図 31 に示す楽曲選択演出処理を終了して、図 27 ~ 図 29 に示す特別モード演出処理に復帰する。

【 0 1 4 3 】

これに対して、未だ第 2 特別モード楽曲が確定していない場合は（S 6500 : n o）、先ず、第 2 特別モード楽曲を選択可能な期間（以下、「選択期間」ともいう）が終了したか否かを判断する（S 6502）。その結果、選択期間が終了したと判断した場合は（S 6502 : y e s）、選択中の楽曲を第 2 特別モード楽曲として確定すべく、現時点で選択中の楽曲の種類を示す情報を RAM 223 の第 2 特別モード楽曲記憶領域に記憶する（S 6510）。すなわち、楽曲選択演出は、1 回の図柄変動遊技（モード移行用の外れ変動遊技）に対応する図柄変動演出として実行されていることから、モード移行用の外れ変動遊技の実行期間内に第 2 特別モード楽曲を確定する必要がある。そこで、選択期間を設けて、選択期間内に確定演出ボタン BT 2 に対する確定操作がなされない場合は、選択期間の終了時点で選択されている楽曲を第 2 特別モード楽曲として強制的（自動的）に確定することとしている。

【 0 1 4 4 】

一方、未だ選択期間が終了していない場合は（S 6502 : n o）、変更演出ボタン BT 1 に対する変更操作を検出したか否かを判断する（S 6504）。その結果、変更演出ボタン BT 1 に対する変更操作を検出したと判断した場合は（S 6504 : y e s）、選択中の楽曲を他の選択可能な楽曲に変更する（S 6506）。これに対して、変更演出ボタン BT 1 に対する変更操作を検出していない場合は（S 6504 : n o）、選択中の楽曲は変更しないままにする。

【 0 1 4 5 】

続いて、確定演出ボタン BT 2 に対する確定操作を検出したか否かを判断する（S 6508）。その結果、確定演出ボタン BT 2 に対する確定操作を検出したと判断した場合は（S 6508 : y e s）、現時点で選択中の楽曲を第 2 特別モード楽曲として確定させて、その第 2 特別モード楽曲の種類を示す情報を RAM 223 の第 2 特別モード楽曲記憶領域に記憶した後（S 6510）、図 31 に示す楽曲選択演出処理を終了して、図 27 ~ 図 29 に示す特別モード演出処理に復帰する。これに対して、確定演出ボタン BT 2 に対する確定操作を検出していない場合は（S 6508 : n o）、第 2 特別モード楽曲を確定しないまま、図 31 に示す楽曲選択演出処理を終了して、図 27 ~ 図 29 に示す特別モード演出処理に復帰する。

【 0 1 4 6 】

尚、モード移行図柄変動演出（モード移行報知演出および楽曲選択演出）の実行中は、図 30 に例示するように演出表示装置 27 の表示画面上の所定位置で識別図柄 27a, 27b, 27c を変動表示させる。そして、モード移行図柄変動演出の終了時（楽曲選択演出の終了後）に識別図柄 27a, 27b, 27c を外れ態様で停止表示させる。また、第 1 特別モード演出においては、音声 ROM 236 に記憶されている音声データのうち、楽曲 A ~ C に対応する音声データとは異なる音声データに基づいて楽曲が出力される。

【 0 1 4 7 】

以上は、特別モード中において、今回開始される図柄変動遊技がモード移行用の外れ変動遊技である場合の処理（図 28 の S 6019 : y e s）について説明した。これに対して、特別モード中において、今回開始される図柄変動遊技の変動パターンが、第 1 特別モード外れ変動パターン、第 2 特別モード外れ変動パターン、第 1 特別モード大当たり変動パターン、第 2 特別モード大当たり変動パターン、擬似モード移行大当たり変動パターンの何れかである場合、すなわち、今回開始される図柄変動遊技がモード移行用の外れ変動遊技以外の図柄変動遊技である場合は（S 6019 : n o）、今回開始される図柄変動遊技の変

10

20

30

40

50

動パターンに対応する演出パターンを決定する。そして、決定された演出パターンに基づき、S 6 0 1 6またはS 6 0 1 8の処理で決定された識別図柄を停止表示させる図柄変動演出を実行する。

【 0 1 4 8 】

具体的には、今回開始される図柄変動遊技の変動パターンが、第1特別モード外れ変動パターンである場合は「識別図柄27a, 27b, 27cが外れ態様で停止表示される第1特別モード用の図柄変動演出」が実行され、第2特別モード外れ変動パターンである場合は「識別図柄27a, 27b, 27cが外れ態様で停止表示される第2特別モード用の図柄変動演出」が実行され、第1特別モード大当たり変動パターンである場合は「識別図柄27a, 27b, 27cが大当たり態様で停止表示される第1特別モード用の図柄変動演出」が実行され、第2特別モード大当たり変動パターンである場合は「識別図柄27a, 27b, 27cが大当たり態様で停止表示される第2特別モード用の図柄変動演出」が実行され、擬似モード移行大当たり変動パターンである場合は「第1特別モードから第2特別モードに移行する可能性があることを示唆するとともに、モード移行せずに識別図柄27a, 27b, 27cが大当たり態様で停止表示される擬似モード移行図柄変動演出」が実行される。

10

【 0 1 4 9 】

続いて、特別モード演出カウンタの値が「50」であるか否か、すなわち、今回開始される図柄変動遊技は特別モードが開始されてから31回目の図柄変動遊技か否かを判断する(S 6 0 3 0)。ここで、上述したように、本実施例のパチンコ機1では、特別モードを開始してから29回目までの図柄変動遊技を第1特別モードで行い、それに続く30回目の図柄変動遊技が外れ変動遊技である場合、この外れ変動遊技に対応する「モード移行図柄変動演出」で「モード移行報知演出」および「楽曲選択演出」を行った後、その外れ変動遊技に続く31回目以降の図柄変動遊技を第2特別モードで行うものとなっている。従って、特別モードが開始されてから31回目の図柄変動遊技は、第2特別モードにおける1回目の図柄変動遊技となる。

20

【 0 1 5 0 】

そこで、今回開始される図柄変動遊技が第2特別モードにおける1回目の図柄変動遊技である場合は(S 6 0 3 0 : y e s)、RAM 2 2 3の第2特別モード楽曲記憶領域に記憶された第2特別モード楽曲の種類を示す情報を読み出す(S 6 0 3 2)。すなわち、前回の外れ変動遊技(モード移行用の外れ変動遊技)での楽曲選択演出において遊技者が選択した楽曲を示す情報を読み出す。そして、読み出した第2特別モード楽曲の種類を示す情報に対応する音声データを音声ROM 2 3 6から読み出すとともに、それに対応する画像データを画像ROM 2 3 5から読み出す処理を行い、その読み出した音声データに基づく音声(楽曲)をスピーカー5yから出力するとともに、読み出した画像データに基づく画像(映像)を演出表示装置27の表示画面に表示することによって、第2特別モード楽曲を用いた第2特別モード演出を開始する(S 6 0 3 4)。こうして開始された第2特別モード演出は、第2特別モードが終了するまで継続して実行される。尚、今回開始される図柄変動遊技が、第2特別モードにおける1回目の図柄変動遊技でない場合は(S 6 0 3 0 : n o)、S 6 0 3 2およびS 6 0 3 4の処理は省略する。また、変動開始時コマンドを受信していない場合は(S 6 0 1 2 : n o)、S 6 0 1 4 ~ S 6 0 3 4の処理は省略する。

30

40

【 0 1 5 1 】

次に、主制御基板200からの図柄停止コマンドを受信しているか否かを判断する(図29のS 6 0 4 0)。図11を用いて前述したように、図柄停止コマンドは、第1図柄表示装置28あるいは第2図柄表示装置32で特別図柄が停止表示される際に、主制御基板200からサブ制御基板220に向けて送信されるコマンドである。その結果、図柄停止コマンドを受信していないと判断した場合は(S 6 0 4 0 : n o)、そのまま図27~図29に示す特別モード演出処理を終了して、図24に示す演出制御処理に復帰する。これに対して、図柄停止コマンドを受信していると判断した場合は(S 6 0 4 0 : y e s)、

50

演出表示装置 27 の識別図柄 27 a , 27 b , 27 c を、予め決定しておいた図柄で停止表示させることにより、図柄変動演出を終了させる (S 6 0 4 2)。続いて、今回終了した図柄変動演出において識別図柄 27 a , 27 b , 27 c を大当り態様で停止表示させたか否か、すなわち、大当り遊技が開始されるか否かを判断する (S 6 0 4 3)。その結果、大当り遊技が開始されない場合は (S 6 0 4 3 : n o)、今回の図柄変動演出が終了したことで特別モード中の残り図柄変動遊技回数を 1 回減らすべく、特別モード演出カウンタの値から「 1 」を減算する (S 6 0 4 4)。そして、特別モード演出カウンタの値から「 1 」を減算した結果、特別モード演出カウンタの値が「 0 」になったか否か、すなわち、特別モード中の残りの図柄変動遊技回数が 0 回になったか否かを判断する (S 6 0 4 6)。その結果、特別モード中の残りの図柄変動遊技回数が 0 回になったと判断した場合は (S 6 0 4 6 : y e s)、特別モード演出フラグを O F F に設定して (S 6 0 5 0)、特別モード演出 (ここでは第 2 特別モード演出) を終了する。そして、次の機会に行われる楽曲選択演出に備えて、 R A M 2 2 3 の第 2 特別モード楽曲記憶領域に記憶されている第 2 特別モード楽曲の種類を示す情報を消去する (S 6 0 5 4)。その後、図 2 7 ~ 図 2 9 に示す特別モード演出処理を終了して、図 2 4 に示す演出制御処理に復帰する。尚、特別モード中の残りの図柄変動遊技回数が 0 回でない場合は (S 6 0 4 6 : n o)、 S 6 0 5 0 ~ S 6 0 5 4 の処理を省略して、図 2 7 ~ 図 2 9 に示す特別モード演出処理を終了した後、図 2 4 に示す演出制御処理に復帰する。

10

【 0 1 5 2 】

一方、今回終了した図柄変動演出において識別図柄 27 a , 27 b , 27 c を大当り態様で停止表示させた場合、すなわち、大当り遊技が開始される場合は (S 6 0 4 3 : y e s)、特別モード演出カウンタの値が「 1 」 ~ 「 5 0 」であるかを判断する (S 6 0 6 0)。つまり、今回開始される大当り遊技が第 2 特別モード中に開始される大当り遊技であるか否かを判断する。その結果、第 2 特別モード中に開始される大当り遊技でない場合、すなわち第 2 特別モードに移行する前の特別モード中 (第 1 特別モード中またはモード移行タイミング) に大当り遊技が開始される場合は (S 6 0 6 0 : n o)、特別モード演出フラグを O F F に設定して (S 6 0 6 2)、特別モード演出 (ここでは第 1 特別モード演出) を終了する (S 6 0 6 3)。この後、図 2 7 ~ 図 2 9 に示す特別モード演出処理を終了して、図 2 4 に示す演出制御処理に復帰する。これに対して、今回開始される大当り遊技が第 2 特別モード中に開始される大当り遊技である場合は (S 6 0 6 0 : y e s)、第 2 特別モード中発生フラグを O N に設定し (S 6 0 6 4)、現在実行中の第 2 特別モード演出のうち第 2 特別モード楽曲の出力およびそれに対応する画像出力をそのまま継続する。そして、その状態で図 2 7 ~ 図 2 9 に示す特別モード演出処理を終了して、図 2 4 に示す演出制御処理に復帰する。

20

30

【 0 1 5 3 】

D - 3 . 大当り遊技演出処理 :

図 3 2 は、本実施例の大当り遊技演出処理を示すフローチャートである。大当り遊技演出処理を開始すると、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、大当り遊技中であるか否かを判断する (S 7 0 0 2)。大当り遊技中である場合は (S 7 0 0 2 : y e s)、その大当り遊技の進行に合わせて大当り遊技演出を行うための大当り遊技演出進行処理を行う (S 7 0 0 3)。この S 7 0 0 3 の処理は、後述の S 7 0 1 0 あるいは S 7 0 2 0 の処理で開始された大当り遊技演出を、大当り遊技の進行状況に応じた内容で進行させる処理であり、例えば、ラウンド遊技に応じたラウンド演出表示や、一のラウンド遊技と次のラウンド遊技との間のラウンド間演出表示 (インターバル演出表示) を行う。尚、大当り遊技演出は、各種 L E D ・ ランプ 4 b ~ 4 d、スピーカー 5 y、演出表示装置 2 7 等の演出装置を用いて行う。

40

【 0 1 5 4 】

一方、大当り遊技中でない場合は (S 7 0 0 2 : n o)、大当り遊技開始コマンドを受信しているか否かを判断する (S 7 0 0 4)。図 1 2 を用いて前述したように、大当り遊技開始コマンドは、大当り遊技が開始される際に主制御基板 2 0 0 からサブ制御基板 2 2

50

0に向けて送信されるコマンドである。大当り遊技開始コマンドを受信している場合は(S7004:yes)、第2特別モード中発生フラグがONに設定されているか否か、すなわち、今回開始される大当り遊技が第2特別モード演出中に開始される大当り遊技であるか否かを判断する(S7006)。その結果、第2特別モード演出中に開始される大当り遊技でない場合は(S7006:no)、予め定められた通常の大当り遊技演出を開始する。ここで、通常の大当り遊技演出とは、低確非開放期間にて大当りが発生した場合や、特別モード中(高確開放期間中)であって第2特別モードに移行する前に大当りが発生した場合に、その大当りに係る大当り遊技に対応する大当り遊技演出のことであり、第1特別モードから第2特別モードへのモード移行用の外れ図柄変動遊技(特別モード開始後、30回目の図柄変動遊技)で行われる演出選択(楽曲選択)とは無関係に、予め定められた楽曲や画像(映像)が出力される。

10

【0155】

これに対して、今回開始される大当り遊技が第2特別モード演出中に開始される大当り遊技である場合は(S7006:yes)、この大当り遊技が開始される際の第2特別モード演出で使用していた第2特別モード楽曲(楽曲A~Cの何れか)およびそれに対応する画像をそのまま使用(継続使用)した大当り遊技演出(第2特別モード対応大当り遊技演出)を開始する(S7010)。第2特別モード対応大当り遊技演出は、大当り遊技の開始を遊技者に報知する大当り遊技開始報知画像を演出表示装置27の表示画面上に一時的に表示する点と、大当り遊技を構成するラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド画像を演出表示装置27の表示画面上に表示する点と、大当り遊技開始前に演出表示装置27の表示画面上に表示されていた識別図柄27a, 27b, 27cが表示されない点が、大当り遊技開始前の第2特別モード演出と異なるだけで、その他は、大当り遊技が開始される前の第2特別モード演出と同様の演出内容となる。尚、大当り遊技開始報知画像やラウンド画像の表示は、第2特別モード楽曲に対応する画像表示の視認性を妨げないように行われる。こうして、第2特別モード対応大当り遊技演出を開始したら、次の機会に行われる楽曲選択演出に備えて、第2特別モード中発生フラグをOFFに設定するとともに(S7012)、RAM223の第2特別モード楽曲記憶領域に記憶されている第2特別モード楽曲の種類を示す情報を消去する(S7014)。尚、大当り遊技開始コマンドを受信していない場合は(S7004:no)、S7006~S7020の処理を省略する。

20

【0156】

次に、大当り遊技終了コマンドを受信したか否かを判断する(S7030)。図17を用いて前述したように、大当り遊技終了コマンドは、大当り遊技が終了される際に主制御基板200からサブ制御基板220に向けて送信されるコマンドである。大当り遊技終了コマンドを受信している場合は(S7030:yes)、大当り遊技の終了を遊技者に報知する大当り遊技終了報知画像を演出表示装置27の表示画面上に表示した上で、実行中の大当り遊技演出を終了する(S7032)。この後、図32に示す大当り遊技演出処理を終了して、図24に示す演出制御処理に復帰する。これに対して、大当り遊技終了コマンドを受信していない場合は(S7030:no)、S7032の処理を省略して、図32に示す大当り遊技演出処理を終了した後、図24に示す演出制御処理に復帰する。

30

【0157】

以上のように、本実施例のパチンコ機1は、第2特別モード演出の実行中(第2特別モード中)に大当り遊技が開始された場合は、第2特別モード演出で利用していた楽曲(第2特別モード楽曲)に対応する大当り遊技演出を実行する。

40

【0158】

尚、画像音声制御基板230の音声ROM236は、楽曲A~Cに対応するデータを含む複数の音声データを記憶する。従って、画像音声制御基板230の音声ROM236は本発明における「楽曲データ記憶手段」に対応している。また、サブ制御基板220のCPU221は、高確開放期間(短縮変動状態)において、図柄変動遊技の結果として外れ変動遊技(図柄が外れ態様で停止表示される外れ変動遊技)が高確開放期間(短縮変動状態)の発生時から連続して29回(所定回数)行われると、これに続く次の図柄変動遊

50

技の実行中に、楽曲 A ~ C (楽曲データ記憶手段に記憶される複数の楽曲データ)の中から所望の楽曲(楽曲データ)を遊技者に選択させるための楽曲選択演出(楽曲選択演出)を実行する。従って、サブ制御基板 220 の CPU 221 は本発明における「楽曲選択演出実行手段」に対応している。

【0159】

また、変更演出ボタン BT1 および確定演出ボタン BT2 は、楽曲選択演出(楽曲選択演出)の実行中に遊技者によって所望の楽曲(楽曲データ)を選択するための操作(選択操作)が施される。従って、変更演出ボタン BT1 および確定演出ボタン BT2 は本発明における「選択操作手段」に対応している。また、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、楽曲選択演出(楽曲選択演出)の実行中における変更演出ボタン BT1 への変更操作および確定演出ボタン BT2 (選択操作手段)への確定操作(選択操作)に応じて、音声 ROM 236 (楽曲データ記憶手段)に記憶される楽曲 A ~ C (複数の楽曲データ)の中から第 2 特別モード楽曲(特定の楽曲データ)を選択する。従って、サブ制御基板 220 の CPU 221 は本発明における「楽曲データ選択手段」に対応している。

10

【0160】

また、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、図柄変動遊技が行われるときに、音声 ROM 236 (楽曲データ記憶手段)に記憶された音声データ(楽曲データ)を用いて図柄変動演出(遊技演出)を実行する(楽曲データに基づく演出音を出力する)。また、第 2 特別モード楽曲(特定の楽曲データ)が選択されると、その後の第 2 特別モード中(短縮変動状態における図柄変動遊技が行われるときに)、第 2 特別モード楽曲(特定の楽曲データ)を用いて第 2 特別モード演出(遊技演出)を実行する。また、第 1 特別モード中(短縮変動状態において所定回数の外れ変動遊技が行われるまで)は、楽曲選択演出(楽曲選択演出)にて選択対象とならない楽曲データを用いて図柄変動演出(遊技演出)を実行する。また、第 2 特別モード楽曲(特定の楽曲データ)が選択された後、図柄変動遊技の実行回数が 80 回(規定回数)に達するまで、第 2 特別モード楽曲(特定の楽曲データ)を用いて第 2 特別モード演出(遊技演出)を実行する。また、第 2 特別モード演出の実行中(特定の楽曲データが選択された後の短縮変動状態)における図柄変動遊技の結果として大当り図柄(当り態様)が停止表示され、これを契機に大当り遊技(当り遊技)が行われるときにも、第 2 特別モード楽曲(特定の楽曲データ)を用いて第 2 特別モード楽曲に対応する大当り遊技演出(遊技演出)を実行する。従って、サブ制御基板 220 の CPU 221 は本発明における「演出音出力手段」に対応している。

20

30

【0161】

E. 本実施例のパチンコ機がよって得られる遊技性 :

図 33 は、本実施例のパチンコ機 1 によって得られる遊技性を示す説明図である。上述したように本実施例のパチンコ機 1 は、大当り遊技が終了すると 80 回の図柄変動遊技が実行されるまで継続する高確開放期間を開始する。また、この高確開放期間に合わせて、大当り遊技が終了すると 80 回の図柄変動遊技が実行されるまで継続する特別モードを開始する。特別モードでは、先ず第 1 特別モードが開始される。そして、第 1 特別モードにおいて大当りを生ずることなく 29 回の図柄変動遊技(外れ変動遊技)が行われ、それに続く次回(30 回目)の図柄変動遊技も外れ変動遊技となる場合には、その外れ変動遊技(モード移行用の外れ変動遊技)に対応するモード移行図柄変動演出のなかで楽曲選択演出が行われる。楽曲選択演出では、第 2 特別モード中に出力する楽曲を遊技者に選択させる。楽曲選択演出が終了すると、次の図柄変動遊技から第 2 特別モードが開始される。第 2 特別モードでは、楽曲選択演出で遊技者が選択した楽曲(第 2 特別モード楽曲)を用いた第 2 特別モード演出が行われる。第 2 特別モード演出(第 2 特別モード)は、特別モードが終了するまで、すなわち、高確開放期間が終了するまで継続する。

40

【0162】

以上のように構成された本実施例のパチンコ機 1 によれば、次の大当り遊技の早期開始を望める高確開放期間(特別モード)において、大当り遊技がなかなか開始されず第 1 特別モードの終了に至ったとしても、そこに至らなければ遊技者が体感できない遊技性、す

50

なわち「遊技者による楽曲選択が可能となるとともに、遊技者が選択した楽曲（第2特別モード楽曲）およびそれに対応する画像を用いた第2特別モード演出を伴って図柄変動遊技を進行させる」といった遊技性を実現できる。このように高確開放期間における遊技性を、次の大当り遊技の早期開始に止めることなく多様にするこゝで、高確開放期間における単調さを解消し、高確開放期間中の遊技興ゝを高めることが可能となる。

【0163】

また、本実施例のパチンコ機1では、モード移行用の外れ変動遊技の実行時間が、高確開放期間における第1特別モード中の外れ変動遊技の1回あたりの実行時間よりも長くなっている。従って、モード移行用の外れ変動遊技に連動して実行される楽曲選択演出（モード移行図柄変動演出）の実行時間を長く確保することができ、遊技者に楽曲の選択をゆとりを持って行わせることができる。その結果、楽曲選択演出において楽曲を選択することに対する興ゝを高めることが可能となる。

10

【0164】

また、本実施例のパチンコ機1では、第2特別モード楽曲として選択可能な楽曲A～Cを、第1特別モード演出の実行中には出力されない楽曲としている。従って、第2特別モード演出の価値を高めることができ、高確開放期間における遊技興ゝをさらに高めることが可能となる。

【0165】

また、本実施例のパチンコ機1では、第2特別モード演出の実行中（第2特別モード中）に大当り遊技が開始された場合は、第2特別モード演出で利用していた楽曲（第2特別モード楽曲）と、その楽曲に対応する画像をそのまま用いた大当り遊技演出を実行する。従って、第2特別モード演出の実行期間（第2特別モードでの外れ変動遊技回数）が少ない状況で大当り遊技が開始され、第2特別モード演出の体感時間が遊技者にとって短かったとしても、その演出内容が当り遊技にも引き継がれるので、遊技者が選択した楽曲を用いた演出の体感機会を遊技者に十分に与えることができる。この結果、第2特別モード楽曲を選択することの価値を高めることができ、高確開放期間における遊技興ゝをさらに高めることが可能となる。

20

【0166】

また、本実施例のパチンコ機1では、擬似モード移行用の大当り変動遊技を実行する場合は、モード移行用の外れ変動遊技に対応するモード移行図柄変動演出に類似した「擬似モード移行図柄変動演出」を行うので、高確開放期間（特別モード）の開始から30回目の図柄変動遊技でモード移行報知演出が実行されたとしても、その図柄変動遊技が大当り変動遊技および外れ変動遊技の何れに該当するのかを遊技者に認識させ難くすることができる。従って、モード移行報知演出が開始された後も大当り変動遊技の開始に対する期待感を遊技者に与え続けることができ、モード移行報知演出（モード移行図柄変動演出）に対する注目度を高めることができる。この結果、高確開放期間における遊技興ゝをさらに高めることが可能となる。

30

【0167】

また、本実施例のパチンコ機1では、特別モードの開始とともに高確開放期間が開始され、この高確開放期間内（特別モード中）に大当り遊技が開始されることなく80回の図柄変動遊技が行われると、特別モードとともに高確開放期間も終了するようになっている。このため、高確開放期間（特別モード）の開始後、大当りが発生することなく第1特別モードから第2特別モードに移行した後は、遊技者が選択した第2特別モード楽曲およびそれに対応する画像が出力される第2特別モード演出を楽しみつつ、大当りが発生しないまま高確開放期間が終了してしまうかもしれないというドキドキ感（緊張感）を味わえるといった遊技性を提供することができる。この結果、高確開放期間における遊技興ゝをさらに高めることが可能となる。

40

【0168】

以上、本発明について実施例を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者が

50

それらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【0169】

例えば、上述した実施例では、特別モードを開始してから30回目の外れ変動遊技においてモード移行図柄変動演出を実行する構成としたが、モード移行図柄変動演出の実行時期が変化(変動)する構成としてもよい。例えば、大当りの種類(特別図柄の大当り図柄の種類)を複数設けておき、発生した大当りの種類に応じて、モード移行図柄変動演出が行われる時期を異ならせることができる。具体的には、大当り図柄として第1大当り図柄(例えば15R大当り図柄)、第2大当り図柄(例えば10R大当り図柄)、第3大当り図柄(例えば4R大当り図柄)の3種類を設け、第1大当り図柄が停止表示されて大当り遊技が実行された場合には、特別モード開始から30回目の外れ変動遊技でモード移行図柄変動演出を実行し、第2大当り図柄が停止表示されて大当り遊技が実行された場合には、大当り遊技終了後の特別モード開始から20回目の外れ変動遊技でモード移行図柄変動演出を実行し、第3大当り図柄が停止表示されて大当り遊技が実行された場合には、大当り遊技終了後の特別モード開始から10回目の外れ変動遊技でモード移行図柄変動演出を実行する構成としてもよい。また、大当り遊技の開始契機となった特別図柄の種類(第1特図、第2特図)に応じてモード移行図柄変動演出が行われる時期を異ならせることもできる。例えば、第1特図として大当り図柄が停止表示されて大当り遊技が実行された場合は、大当り遊技終了後の特別モード開始から10回目の外れ変動遊技でモード移行図柄変動演出を実行し、第2特図として大当り図柄が停止表示されて大当り遊技が実行された場合は、大当り遊技終了後の特別モード開始から50回目の外れ変動遊技でモード移行図柄変動演出を実行する構成としてもよい。これらのようにすることで、実行される大当り遊技の種類や停止表示される大当り図柄の種類に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

20

【0170】

また、モード移行図柄変動演出を実行する時期を抽選によって決定する構成としてもよい。例えば、特別モードの開始時に、モード移行図柄変動演出が行われることとなる外れ変動遊技を決定してもよいし、特別モード中に外れ変動遊技を開始する毎にモード移行図柄変動演出を実行するか否かを決定してもよい。こうすると、モード移行図柄変動演出の実行時期に遊技者を注目させることができ、高確開放期間における遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0171】

また、上述した実施例では、確変突入率が100%の回数切り確変機(所謂ST機)に本発明を適用した例について説明したが、本発明はST機以外にも、例えば、大当り遊技終了後の大当り確率を「低確率」または「高確率」に設定する機種や、大当り遊技の開始前と終了後とで大当り確率が変動しない機種など、あらゆるタイプのパチンコ機に適用することができる。

【0172】

また、上述した実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を「貸球」や「賞球」として利用し、遊技盤に設けられた各種入賞口(第1始動口17a、第2始動口17b、大入賞口31d等)への遊技球の入球に応じて所定数の賞球を払い出すことによって、遊技の結果としての利益(遊技価値)を遊技者に付与するパチンコ機1に本発明を適用した例を説明したが、パチンコ機本体内で遊技球を循環させて使用し、各種入賞口への遊技球の入球に応じて賞球量を示すデータを記憶することによって、遊技の結果としての遊技価値を遊技者に付与する構成のパチンコ機(いわゆる封入式遊技機)にも、本発明を適用することができる。

40

【産業上の利用可能性】

【0173】

本発明は、遊技ホールで用いられる弾球遊技機に利用することができる。

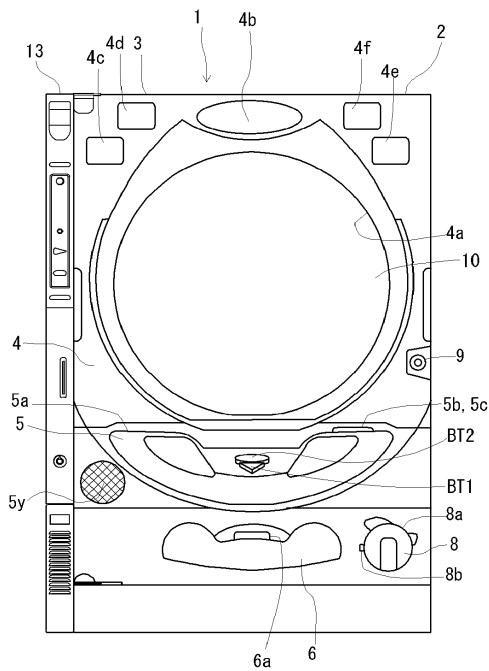
【符号の説明】

50

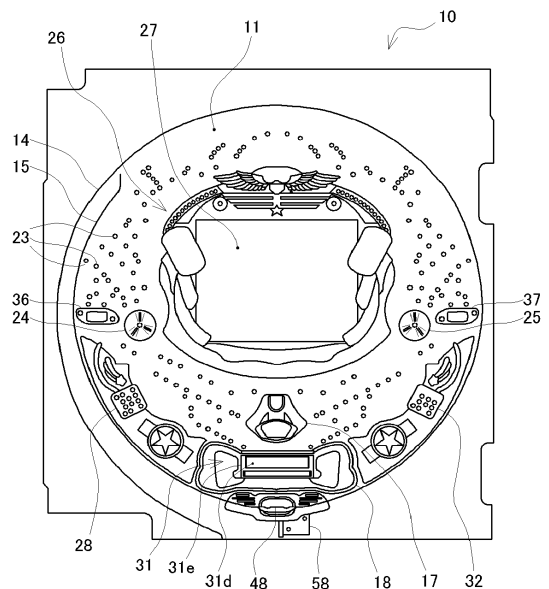
【 0 1 7 4 】

1 ...パチンコ機、17 a ...第1始動口、17 b ...第2始動口、28 ...第1図柄表示装置、32 ...第2図柄表示装置、31 d ...大入賞口、BT1 ...変更演出ボタン（楽曲データ選択手段）、BT2 ...確定演出ボタン（楽曲データ選択手段）、200 ...主制御基板、201 ...CPU（図柄変動遊技実行手段、当り遊技実行手段、短縮変動状態発生手段、高確率状態発生手段）、202 ...ROM、220 ...サブ制御基板、221 ...CPU（演出音出力手段、楽曲選択演出実行手段、楽曲データ選択手段）、230 ...画像音声制御基板、236 ...音声ROM（楽曲データ記憶手段）。

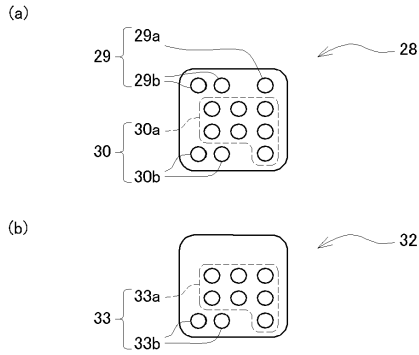
【 図 1 】



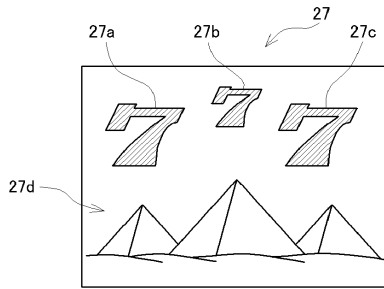
【 図 2 】



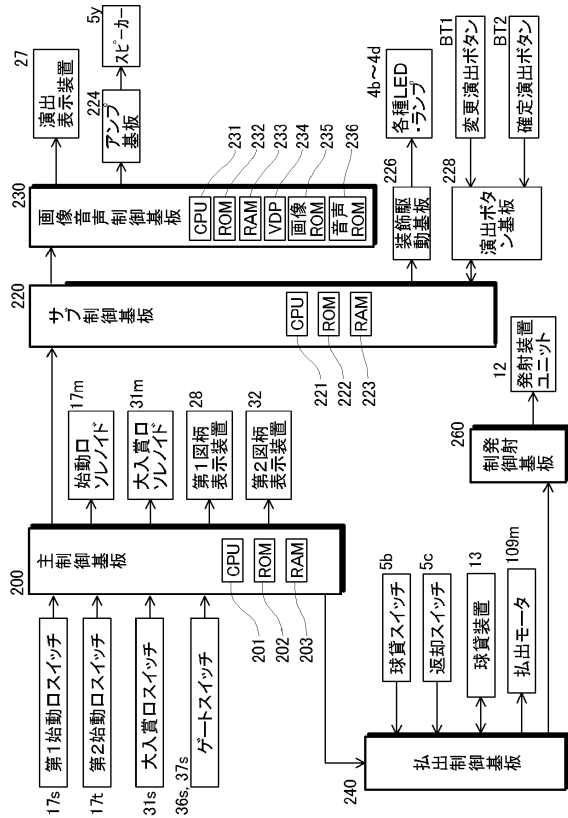
【図3】



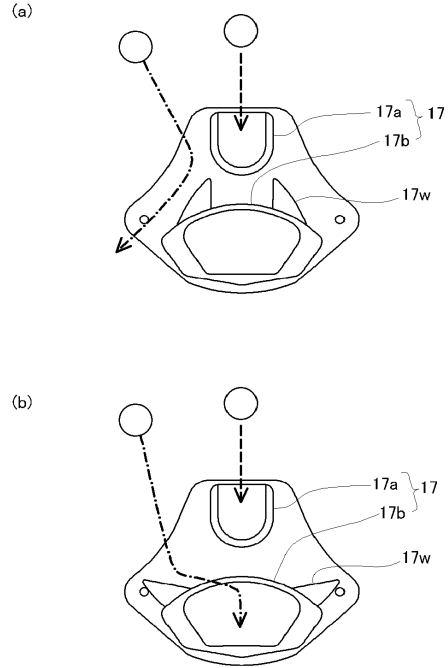
【図4】



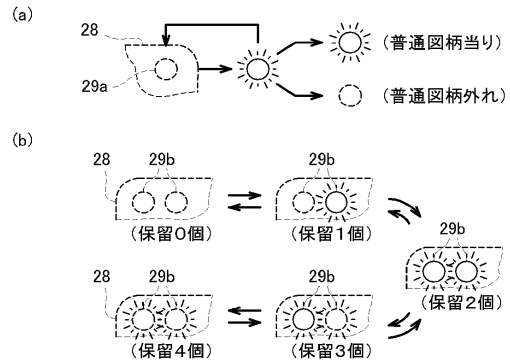
【図6】



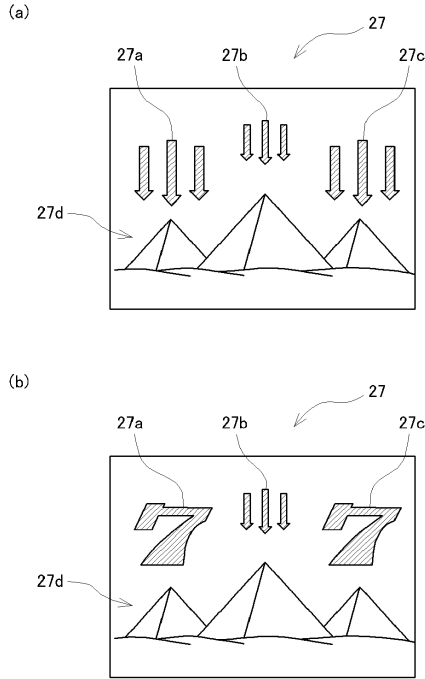
【図5】



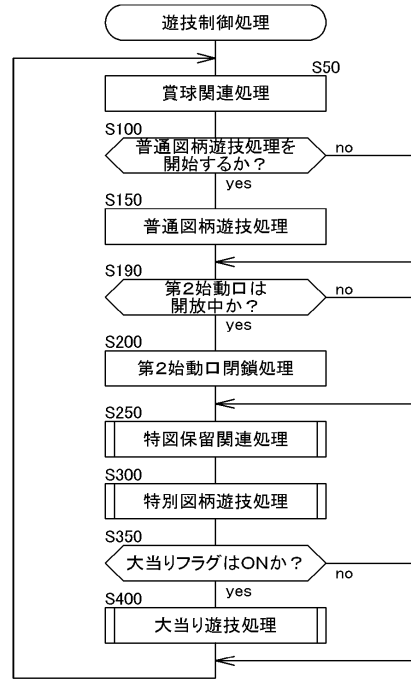
【図7】



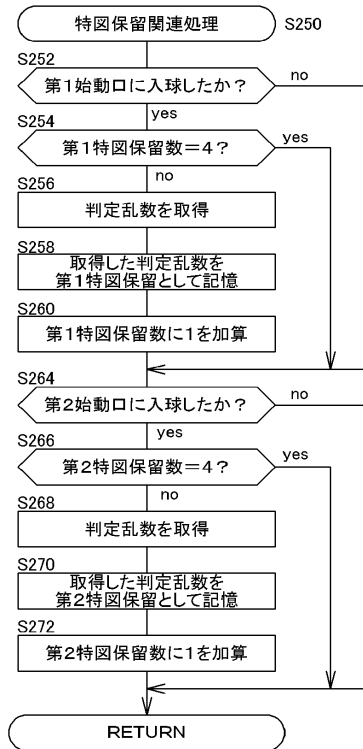
【図8】



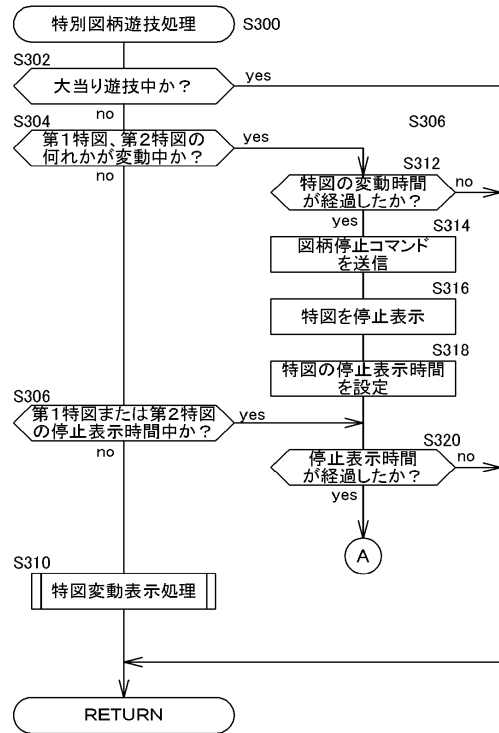
【図9】



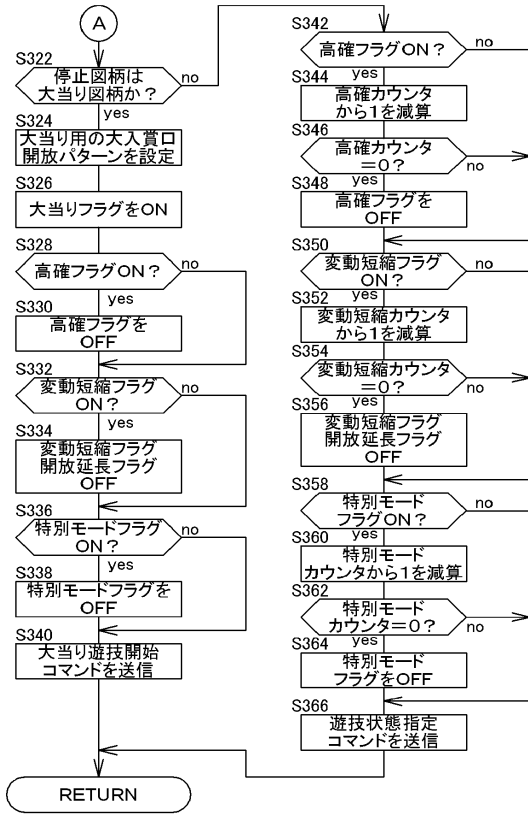
【図10】



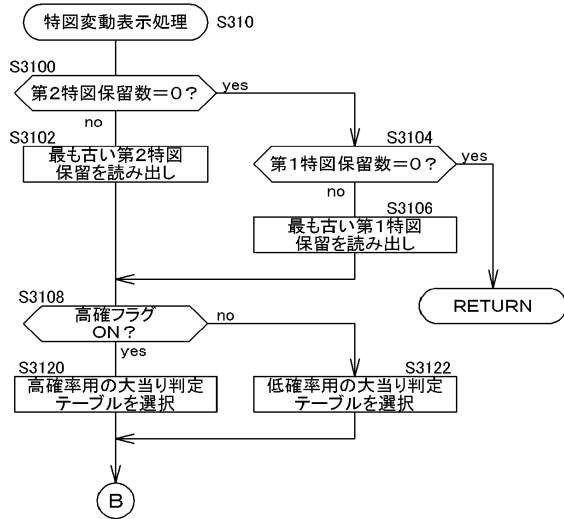
【図11】



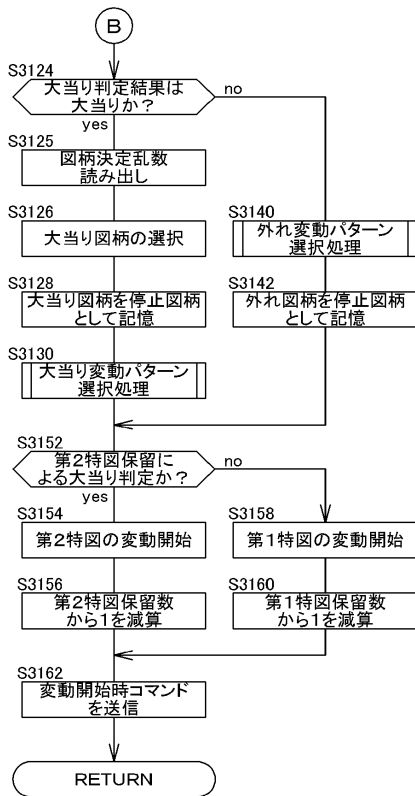
【図12】



【図13】



【図14】



【図15】

(a) 低確率用の大当り判定テーブル

大当り判定乱数	大当り判定結果
0 ~ 12	外れ
13 ~ 14	大当り
15 ~ 599	外れ

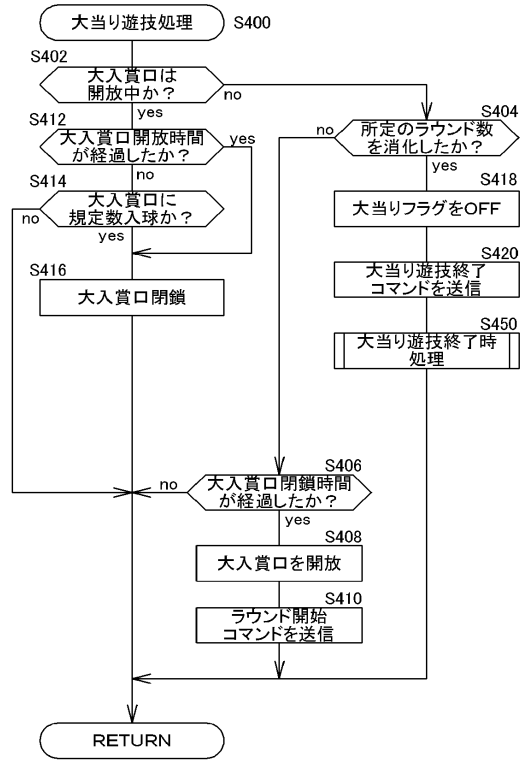
(b) 高確率用の大当り判定テーブル

大当り判定乱数	大当り判定結果
0 ~ 12	外れ
13 ~ 32	大当り
33 ~ 599	外れ

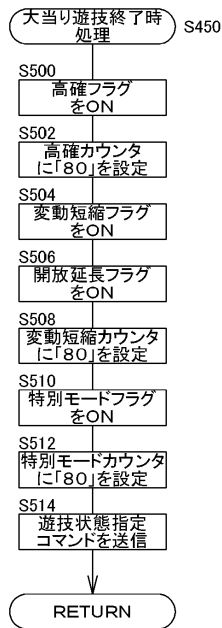
【図16】

大当り図柄決定乱数	大当り図柄
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
~~~~~	
95	96
96	97
97	98
98	99
99	100

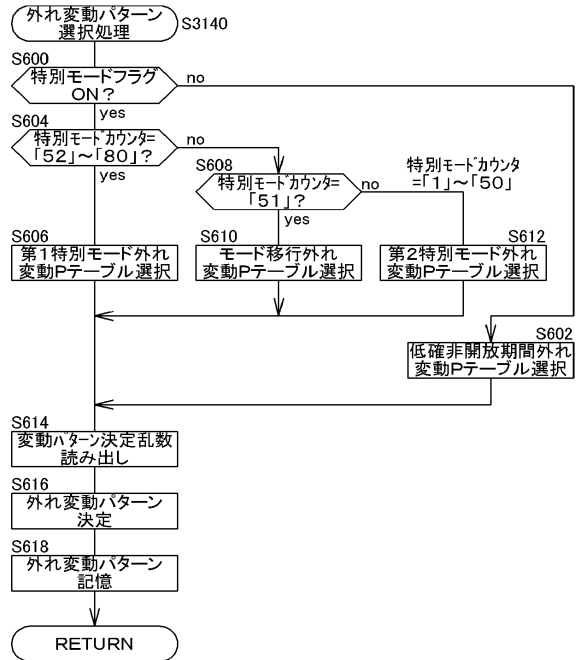
【図17】



【図18】



【図19】



【図20】

低確非開放期間  
外れ変動パターンテーブル

変動パターン 決定乱数	変動パターン 識別情報	変動パターン (変動時間)
0～25	HP01	6.5秒
26～127	HP02	15.2秒
128～211	HP03	30.3秒
212～255	HP04	25.7秒

【図21】

第1特別モード  
外れ変動パターンテーブル

(a)

変動パターン 決定乱数	変動パターン 識別情報	変動パターン (変動時間)
0～241	HP10	4.0秒
242～255	HP11	10.0秒

モード移行  
外れ変動パターンテーブル

(b)

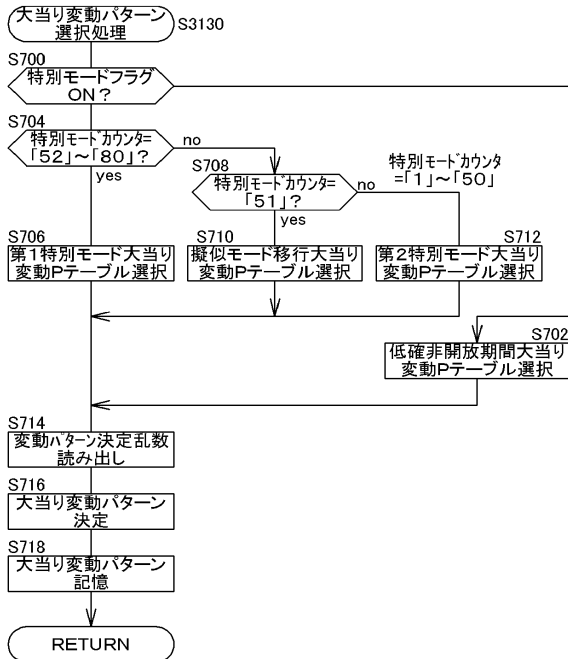
変動パターン 決定乱数	変動パターン 識別情報	変動パターン (変動時間)
0～255	HP20	30.0秒

第2特別モード  
外れ変動パターンテーブル

(c)

変動パターン 決定乱数	変動パターン 識別情報	変動パターン (変動時間)
0～241	HP30	2.0秒
242～255	HP31	10.0秒

【図22】



【図23】

第1特別モード  
大当り変動パターンテーブル

(a)

変動パターン 決定乱数	変動パターン 識別情報	変動パターン (変動時間)
0～241	HP40	30.0秒
242～255	HP41	40.0秒

擬似モード移行  
大当り変動パターンテーブル

(b)

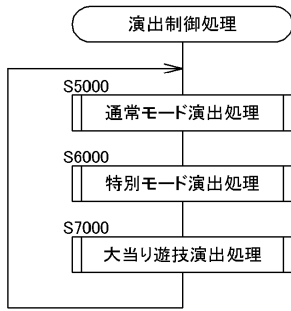
変動パターン 決定乱数	変動パターン 識別情報	変動パターン (変動時間)
0～255	HP50	30.0秒

第2特別モード  
大当り変動パターンテーブル

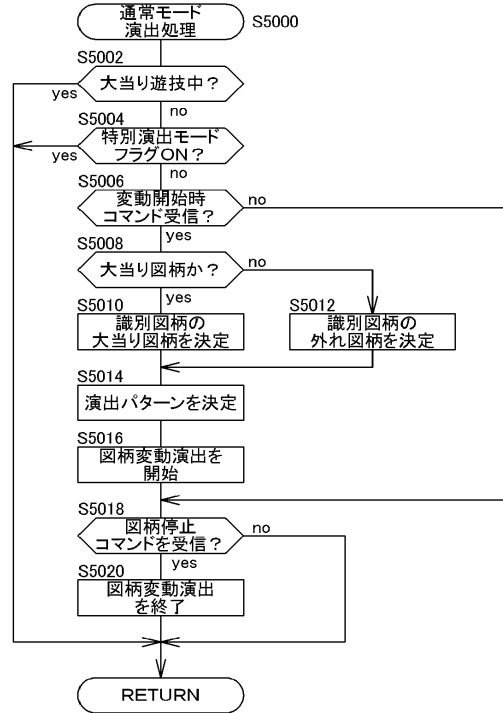
(c)

変動パターン 決定乱数	変動パターン 識別情報	変動パターン (変動時間)
0～255	HP60	20.0秒

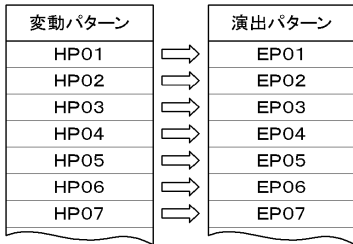
【図 2 4】



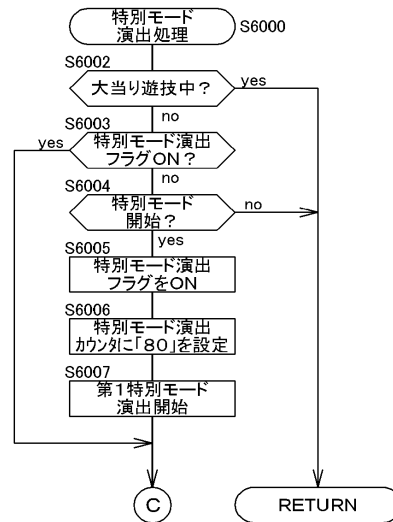
【図 2 5】



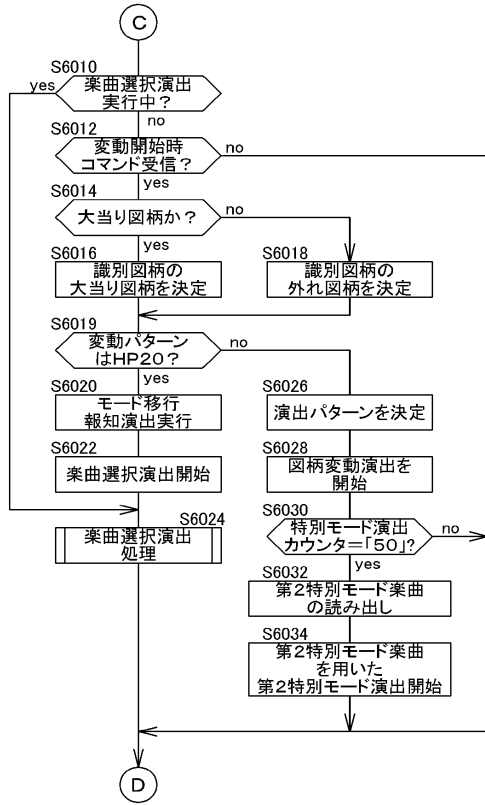
【図 2 6】



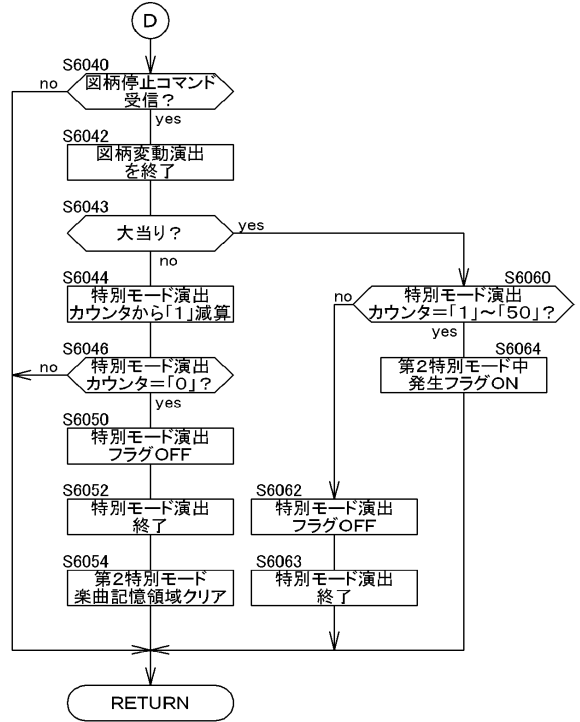
【図 2 7】



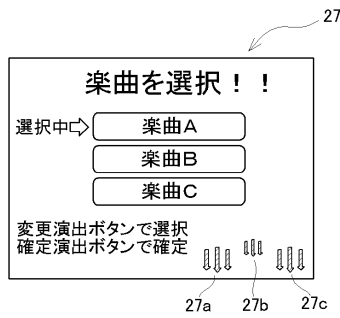
【図28】



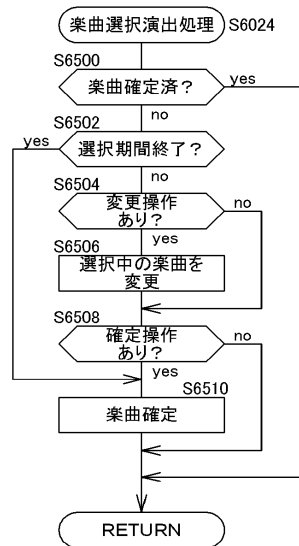
【図29】



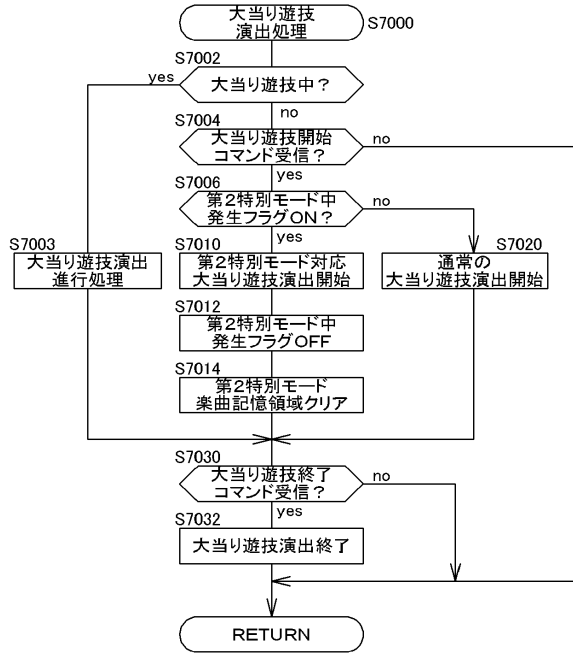
【図30】



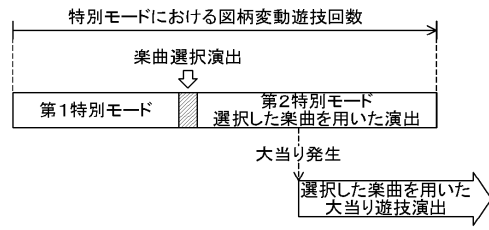
【図31】



【図32】



【図33】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2006-174956(JP,A)  
特開2010-75302(JP,A)  
特開2004-154347(JP,A)  
特開2007-252401(JP,A)  
特開2013-158550(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02