

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-208028

(P2014-208028A)

(43) 公開日 平成26年11月6日(2014.11.6)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F1
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 49 頁)

(21) 出願番号 特願2014-88751 (P2014-88751)
 (22) 出願日 平成26年4月23日 (2014. 4. 23)
 (62) 分割の表示 特願2012-180024 (P2012-180024)
 の分割
 原出願日 平成24年8月15日 (2012. 8. 15)

(71) 出願人 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 1 2 5 番地
 (72) 発明者 仲西 廣哲
 愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タ
 イヨーエレクトリック株式会社内
 (72) 発明者 横井 智幸
 愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タ
 イヨーエレクトリック株式会社内
 (72) 発明者 青木 優太郎
 愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タ
 イヨーエレクトリック株式会社内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA57

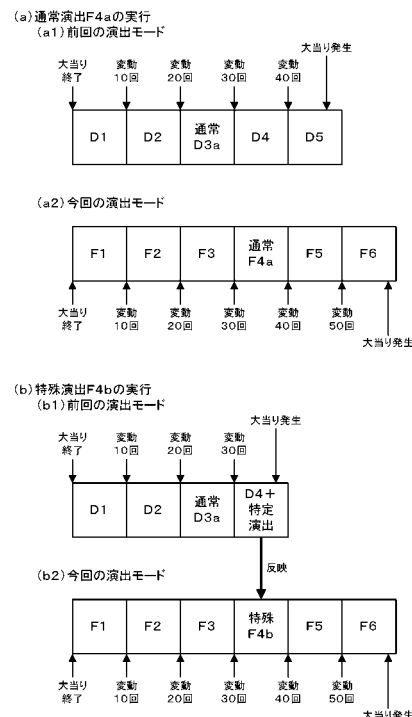
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】図柄の変動表示の回数に基づいて演出が進行される演出モードにおける演出を、新たな態様で行うことにより、興趣の向上を図る。

【解決手段】図 (a) では、前回の演出モードが、図柄の変動回数に基づいて演出 D 1 ~ D 5 へと順に進行して終了しており (a 1)、演出 D 4 の実行中ではなく演出 D 5 の実行中に大当たりが発生したために、特殊演出 F 4 b の実行条件が成立しない。このため、今回の演出モードで、選択演出 F 4 では通常演出 F 4 a を実行する (a 2)。一方、図 (b) では、前回の演出モードが、演出 D 1 ~ D 4 へと順に進行し、演出 D 4 の実行中に大当たりが発生したために特定演出を実行しており、特殊演出 F 4 b の実行条件が成立する。このため、今回の演出モードで、選択演出 F 4 では特殊演出 F 4 b を実行する (b 2)。このように、前回の演出モードの演出内容を今回の演出モードの演出に反映させる、新たな態様で演出を行うことができる。

【選択図】図 4 6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動条件が成立すると、図柄を変動表示させて停止表示させる図柄変動遊技を実行し、該図柄変動遊技にて当り図柄が停止表示すると、所定の当り遊技を実行する遊技機であって、

所定の開始条件が成立すると、前記図柄変動遊技中に行われる演出が前記図柄変動遊技の実行回数に基づいて段階的に進行する特別演出期間を開始し、所定の終了条件が成立すると、前記特別演出期間を終了する特別演出期間発生手段と、

前記特別演出期間における演出の進行パターンとして、異なる演出を進行させる複数の進行パターンを記憶する進行パターン記憶手段と、

前記複数の進行パターンの何れで前記特別演出期間中に演出を進行させるかを決定する進行パターン決定手段と、

前記特別演出期間中の前記図柄変動遊技の実行回数が所定回数に達すると、前記進行パターン決定手段によって決定された進行パターンに従って演出を進行させる演出進行手段と、

前回の前記特別演出期間で実行された演出内容に関する情報を記憶する演出内容記憶手段と、を備え、

前記進行パターン記憶手段は、前記複数の進行パターンとして、第 1 進行パターンと、該第 1 進行パターンに従って進行する演出のうちの所定の進行段階の演出に関連する特殊演出または該所定の進行段階の演出に関連しない通常演出を、特定の進行段階で実行可能な第 2 進行パターンと、を少なくとも記憶しており、

前記演出進行手段は、

前記特別演出期間中に前記第 2 進行パターンに従って演出を進行させる場合であって、前記演出内容記憶手段が前記第 1 進行パターンに従い前記所定の進行段階の演出が実行されたことを示す特定情報を記憶している場合には、該第 2 進行パターンにおける前記特定の進行段階で前記特殊演出を実行し、

前記特別演出期間中に前記第 2 進行パターンに従って演出を進行させる場合であって、前記演出内容記憶手段が前記特定情報を記憶していない場合には、該第 2 進行パターンにおける前記特定の進行段階で前記通常演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技機であって、

前記特別演出期間発生手段は、前記図柄変動遊技で当り図柄が停止表示されることを前記終了条件として、前記特別演出期間を終了し、

前記演出進行手段は、

前記特別演出期間中に前記当り図柄が停止表示されることとなる前記図柄変動遊技が実行される場合に、そのときの進行段階に応じた当り演出を実行し、

前記特別演出期間中に前記第 2 進行パターンに従って演出を進行させる場合であって、前記演出内容記憶手段が前記第 1 進行パターンに従い前記所定の進行段階に対応する前記当り演出が実行されたことを示す特定情報を記憶している場合には、該第 2 進行パターンにおける前記特定の進行段階で前記特殊演出を実行し、

前記特別演出期間中に前記第 2 進行パターンに従って演出を進行させる場合であって、前記演出内容記憶手段が前記特定情報を記憶していない場合には、該第 2 進行パターンにおける前記特定の進行段階で前記通常演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 記載の遊技機であって、

前記演出進行手段は、

前記特別演出期間中に前記第 2 進行パターンに従って演出を進行させる場合であって、前記演出内容記憶手段が前記第 1 進行パターンに従い前記所定の進行段階に対応する前記

10

20

30

40

50

当り演出が実行されたことを示す特定情報を記憶している場合には、該第2進行パターンにおける前記特定の進行段階で前記特殊演出を実行するか否かを決定する抽選を行い、該抽選の結果が当りであれば、前記特殊演出を実行し、該抽選の結果が外れであれば、前記通常演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項4】

請求項1ないし3いずれか1項に記載の遊技機であって、

遊技者によって操作可能な操作部を設け、

前記進行パターン決定手段は、前記操作部に対する操作を受けて、遊技者によって前記進行パターンを選択可能に構成される

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機やアレンジボール機等の弾球式の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機としては、遊技の進行に応じて演出を順次進行させるものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。このような演出を行うことで、遊技の進行度合いを遊技者に明示できるとともに、画一的な演出となることでの「飽き」が生じることを防止するといった効果が得られる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2009-201612号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上述した遊技機のように、「遊技の進行に応じて演出を順次進行させる機能」は多くの遊技機に搭載され周知化しており、同機能では、更なる遊技興趣の向上を図ることが困難であった。

【0005】

本発明の遊技機は、遊技の進行に応じて順次進行させる演出を新たな態様で実施することにより、遊技興趣の更なる向上を図ることを主目的とする。

【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、

始動条件が成立すると、図柄を変動表示させて停止表示させる図柄変動遊技を実行し、該図柄変動遊技にて当り図柄が停止表示すると、所定の当り遊技を実行する遊技機であって、

所定の開始条件が成立すると、前記図柄変動遊技中に行われる演出が前記図柄変動遊技の実行回数に基づいて段階的に進行する特別演出期間を開始し、所定の終了条件が成立すると、前記特別演出期間を終了する特別演出期間発生手段と、

前記特別演出期間における演出の進行パターンとして、異なる演出を進行させる複数の進行パターンを記憶する進行パターン記憶手段と、

前記複数の進行パターンの何れで前記特別演出期間中に演出を進行させるかを決定する進行パターン決定手段と、

前記特別演出期間中の前記図柄変動遊技の実行回数が所定回数に達すると、前記進行パ

10

20

30

40

50

ターン決定手段によって決定された進行パターンに従って演出を進行させる演出進行手段と、

前回の前記特別演出期間で実行された演出内容に関する情報を記憶する演出内容記憶手段と、を備え、

前記進行パターン記憶手段は、前記複数の進行パターンとして、第1進行パターンと、該第1進行パターンに従って進行する演出のうちの所定の進行段階の演出に関連する特殊演出または該所定の進行段階の演出に関連しない通常演出を、特定の進行段階で実行可能な第2進行パターンと、を少なくとも記憶しており、

前記演出進行手段は、

前記特別演出期間中に前記第2進行パターンに従って演出を進行させる場合であって、前記演出内容記憶手段が前記第1進行パターンに従い前記所定の進行段階の演出が実行されたことを示す特定情報を記憶している場合には、該第2進行パターンにおける前記特定の進行段階で前記特殊演出を実行し、

前記特別演出期間中に前記第2進行パターンに従って演出を進行させる場合であって、前記演出内容記憶手段が前記特定情報を記憶していない場合には、該第2進行パターンにおける前記特定の進行段階で前記通常演出を実行する

ことを要旨とする。

【0008】

この本発明の遊技機では、第1進行パターンと第2進行パターンとを含む複数の進行パターンの何れかを「特別演出期間中に実行される演出の進行パターン」として決定し、第2進行パターンが決定される場合であって、前回の特別演出期間における演出内容が「第1進行パターンに従って演出が進行し、且つ、第1進行パターンにおける所定の進行段階の演出が実行されたこと」を含む場合には、今回の特別演出期間中に実行される演出の少なくとも一部（第2進行パターンに従って進行する演出の少なくとも一部）を、「第1進行パターンにおける所定の進行段階の演出に関連する特殊演出」に変化させることとしている。これにより、前回の特別演出期間の進行内容（前回の特別演出期間中に実行された演出内容）を今回の特別演出期間中に実行される演出に反映させることができ、複数回の特別演出期間の各々で実行される演出を関連付けるといった新たな演出形態を実現できる。そして、こうした演出形態により、特別演出期間中の演出バリエーションを多彩にするとともに、特別演出期間が終了しても、該終了した特別演出期間の進行内容に応じて、次の特別演出期間に対する興味を遊技者に抱かせることができる。この結果、従来に比べ遊技興趣の向上を図ることができる。

【0009】

ここで、「図柄変動遊技の実行回数が所定回数に達すると、演出が進行される」とは、図柄の変動表示の回数が所定回数に到達する度に演出が進行されるものとしたり、図柄の変動表示の回数が予め任意の値に定められた回数に到達すると演出が進行されるものとしたりすることができる。また、所定回数としては、一定の回数とすることもできるし、変動する回数とすることもできる。変動する回数としては、徐々に少なくしてもよいし、徐々に多くしてもよいし、少なくなったり多くなったりを繰り返してもよい。

【0010】

こうした本発明の遊技機において、前記特別演出期間発生手段は、前記図柄変動遊技で当り図柄が停止表示されることを前記終了条件として、前記特別演出期間を終了し、前記演出進行手段は、前記特別演出期間中に前記当り図柄が停止表示されることとなる前記図柄変動遊技が実行される場合に、そのときの進行段階に応じた当り演出を実行し、前記特別演出期間中に前記第2進行パターンに従って演出を進行させる場合であって、前記演出内容記憶手段が前記第1進行パターンに従い前記所定の進行段階に対応する前記当り演出が実行されたことを示す特定情報を記憶している場合には、該第2進行パターンにおける前記特定の進行段階で前記特殊演出を実行し、前記特別演出期間中に前記第2進行パターンに従って演出を進行させる場合であって、前記演出内容記憶手段が前記特定情報を記憶していない場合には、該第2進行パターンにおける前記特定の進行段階で前記通常演出を

実行することとしてもよい。このような構成によれば、前回の特別演出期間で行われた特別な当り演出を、今回の特別演出期間で実行される演出内容に反映させることができる。このため、前回の特別演出期間の演出内容が、今回の特別演出期間で実行される演出内容に反映していることを遊技者に容易に把握させることができる。

【 0 0 1 1 】

また、本発明の遊技機において、前記演出進行手段は、前記第 2 進行パターンでの前記特別演出期間が発生する場合であって、前記演出内容記憶手段が前記第 1 進行パターンに従い前記所定の進行段階に対応する前記当り演出が実行されたことを示す特定情報を記憶している場合には、該第 2 進行パターンにおける前記特定の進行段階で前記特殊演出を実行するか否かを決定する抽選を行い、該抽選の結果が当りであれば、前記特殊演出を実行し、該抽選の結果が外れであれば、前記通常演出を実行することとしてもよい。このような構成によれば、前回の特別演出期間の進行内容が今回の進行演出期間の進行内容に反映されるか否かが、実行済みの進行内容に加えて抽選の結果に応じて決まることになるため、特殊演出の希少性を高めて上述の演出形態をより効果的に実施でき、遊技興趣を一層向上させることができる。

【 0 0 1 2 】

また、本発明の遊技機において、遊技者によって操作可能な操作部を設け、前記進行パターン決定手段は、前記操作部に対する操作を受けて、遊技者によって前記進行パターンを選択可能に構成されることとしてもよい。こうすれば、「前回の特別演出期間の進行内容に基づき、今回の特別演出期間の進行パターンを選択する」といった従来にない新たな選択材料を遊技者に与えて進行パターンを選択させる新たな演出形態を実現できる。この結果、遊技興趣をさらに向上させることができる。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 3 】

本発明の遊技機によれば、遊技の進行に応じて順次進行させる演出を新たな態様で実施することにより、遊技興趣の更なる向上を図ることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 4 】

【 図 1 】 本発明の一実施例であるパチンコ機 1 0 の外観を示す外観斜視図である。

【 図 2 】 パチンコ機 1 0 の遊技盤 3 0 の構成の概略を示す構成図である。

【 図 3 】 パチンコ機 1 0 の制御回路の構成を示すブロック図である。

【 図 4 】 図柄表示装置 4 0 の構成を説明する説明図である。

【 図 5 】 普通図柄表示装置 4 1 の表示態様の一例を示す説明図である。

【 図 6 】 大当り時における特別図柄表示装置 4 2 の表示態様の一例を示す説明図である。

【 図 7 】 演出表示装置 3 4 の画面構成を説明する説明図である。

【 図 8 】 演出表示装置 3 4 の演出図柄の変動表示の様子を示す説明図である。

【 図 9 】 サブ制御基板 9 0 の構成の概略を示すブロック図である。

【 図 1 0 】 主制御基板 7 0 の C P U 7 0 a 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。

【 図 1 1 】 主制御基板 7 0 の C P U 7 0 a により実行される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 1 2 】 主制御基板 7 0 の C P U 7 0 a により実行される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 1 3 】 主制御基板 7 0 の C P U 7 0 a により実行される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 1 4 】 主制御基板 7 0 の C P U 7 0 a により実行される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 1 5 】 大当り判定用テーブルの一例を示す説明図である。

【 図 1 6 】 第 1 特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルの一例を示す説明図である。

【 図 1 7 】 第 2 特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルの一例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 18】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される大当り用変動パターンテーブル振分処理の一例を示すフローチャートである。

【図 19】高確率時大当り用変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 20】低確率時大当り用変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 21】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される外れ用変動パターンテーブル振分処理の一例を示すフローチャートである。

【図 22】高確率時外れ用変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 23】低確率時外れ用変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 24】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 25】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される大当り遊技終了時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 26】サブ制御基板 90 の CPU 90 a により実行される演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 27】サブ制御基板 90 の CPU 90 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 28】サブ制御基板 90 の CPU 90 a 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。

【図 29】サブ制御基板 90 の CPU 90 a により実行される演出モード開始時処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 30】演出パターン選択画面の一例を示す説明図である。

【図 31】演出パターン A ~ C の内容を示す説明図である。

【図 32】演出パターン A ~ C の内容を示す説明図である。

【図 33】サブ制御基板 90 の CPU 90 a により実行される演出モード終了時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 34】サブ制御基板 90 の CPU 90 a により実行される演出更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 35】選択演出で実行される演出を説明する説明図である。

【図 36】選択演出で実行される演出を説明する説明図である。

【図 37】第 2 実施例の第 1 特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルの一例を示す説明図である。

30

【図 38】第 2 実施例の第 2 特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルの一例を示す説明図である。

【図 39】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される第 2 実施例の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 40】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される第 2 実施例の大当り遊技終了時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 41】サブ制御基板 90 の CPU 90 a により実行される第 2 実施例の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。

【図 42】演出パターン D ~ F の内容を示す説明図である。

40

【図 43】演出パターン D ~ F の内容を示す説明図である。

【図 44】サブ制御基板 90 の CPU 90 a により実行される第 2 実施例の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 45】サブ制御基板 90 の CPU 90 a により実行される第 2 実施例の演出モード終了時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 46】第 2 実施例の選択演出で実行される演出を説明する説明図である。

【図 47】変形例の演出パターン D ~ F の内容を示す説明図である。

【図 48】サブ制御基板 90 の CPU 90 a により実行される変形例の演出モード終了時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 49】変形例の選択演出で実行される演出を説明する説明図である。

50

【発明を実施するための形態】**【0015】**

次に、本発明の実施の形態を実施例を用いて説明する。なお、以下では、特別図柄の変動表示の終了に伴い大当り図柄が停止表示され、これを契機に大当り遊技が開始されるタイプ（いわゆるセブン機タイプ）のパチンコ機に本発明を適用した例を説明する。

【実施例】**【0016】****[第1実施例]**

図1は本発明の一実施例であるパチンコ機10（遊技機）の外観を示す外観斜視図であり、図2はパチンコ機10の遊技盤30の構成の概略を示す構成図であり、図3はパチンコ機10の制御回路の構成の概略を示すブロック図である。なお、本発明の主要な処理は、後述の第2実施例が該当する。

10

【0017】**[パチンコ機10の全体構成]**

実施例のパチンコ機10は、図1に示すように、前面枠11に嵌め込まれたガラス板12（透明板）を介して盤面が視認可能に配置された遊技盤30（図2参照）と、遊技球を貯留する上受け皿14および下受け皿16と、上受け皿14に貯留されている遊技球を遊技盤30へ発射するための発射ハンドル18と、を備える。

【0018】

前面枠11は、本体枠21に嵌め込まれており、左辺を回動軸として本体枠21に対して回動できるようになっている。本体枠21は、外枠22に嵌め込まれており、左辺を回動軸として外枠22に対して回動できるようになっている。なお、前面枠11と本体枠21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。また、外枠22は、略長形状の木製の枠体として構成されており、パチンコホールの島設備の島枠に固定される。

20

【0019】

また、前面枠11の左上部と右上部には、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遊技状態を報知したりするためのスピーカ28a、28bが設けられており、右端部には、前面枠11を本体枠21に対して施錠するための施錠装置29が設けられている。また、前面枠11の左側には、図示しないプリペイドカード式の球貸装置（CRユニット）が設けられている。

30

【0020】

上受け皿14は、その上面部に、CRユニットに挿入されたカードの価値残高（有価残高）の範囲内で遊技球の貸し出しを指示するための球貸ボタン24aと、CRユニットに挿入されているカードの返却を指示するための返却ボタン24bとが配設されている。また、上受け皿14は、その上面中央部に、遊技者の操作に応じて各種演出を行うための演出ボタン26が配設されている。

【0021】

発射ハンドル18は、前面枠11の右下部に設けられており、遊技者がハンドルに触れていることを検知するタッチセンサ18a（図3参照）や遊技球の発射を一時的に停止する発射停止スイッチ18b（図3参照）が設けられている。発射ハンドル18の回転軸には、上受け皿14に貯留されている遊技球を1球ずつ打ち出すための図示しない発射装置が接続されており、発射ハンドル18が回転操作されると、発射装置が備える発射モータ19（図3参照）が回転し、これに伴って発射ハンドル18の操作量に応じた強さの打撃力で遊技球を打ち出す。

40

【0022】**[遊技盤30の構成]**

遊技盤30は、図2に示すように、外レール31aと内レール31bとによって囲まれる遊技領域31が形成されている。この遊技盤30は、遊技領域31の左部に配置され遊技球の通過を検知するゲートスイッチ32a（図3参照）を有する普通図柄作動ゲート3

50

2と、遊技領域31の右下部に配置された図柄表示装置40と、遊技領域31の中央部に配置された演出表示装置34と、演出表示装置34の周囲を囲むように配置されたセンター役物50と、センター役物50の下側に配置され遊技球の入賞を検知する第1始動口スイッチ36a(図3参照)を有する第1始動口36と、センター役物50の左部に形成され遊技球の入賞を検知する第2始動口スイッチ38a(図3参照)を有する第2始動口38と、第2始動口38に取り付けられた開閉可能なチューリップ式の普通電動役物39と、遊技領域31の右下部に開閉可能に配置され遊技球の入賞を検知する大入賞口スイッチ44a(図3参照)を有する大入賞口44と、遊技領域31の左下部に配置された一般入賞口スイッチ45a(図3参照)を有する一般入賞口45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46と、を備える。また、遊技盤30は、この他に、普通図柄作動ゲート32の下側には風車48が設けられ、上述した各入賞口の周辺には遊技球をガイドしたり弾いたりする図示しない多数の釘が設けられている。

10

【0023】

普通電動役物39は、第2始動口38に設けられた翼片部39aと、翼片部39aを作動させる普通電動役物ソレノイド39b(図3参照)と、を備える。この普通電動役物39では、翼片部39aが直立しているときには第2始動口38への遊技球の入賞の可能性が比較的低い通常状態となり(図2の点線参照)、翼片部39aが左側に開いているときには第2始動口38への遊技球の入賞の可能性が通常状態よりも高い開放状態となる(図2の実線参照)。なお、本実施例では、翼片部39aが直立した通常状態においては、第2始動口38への遊技球の入球が不可能となるように構成されている。

20

【0024】

大入賞口44は、通常は遊技球を受け入れない閉状態(閉鎖状態)とされており、大当たり遊技(特別遊技)のときに、大入賞口ソレノイド44b(図3参照)によって遊技球を受け入れやすい開状態(開放状態)となるよう駆動される。大入賞口44には、遊技球の入賞を検知すると共にその入賞数をカウントするための大入賞口スイッチ44a(図3参照)が取り付けられている。本実施例では、大当たり遊技の処理として、大入賞口スイッチ44aが遊技球の入賞を10個カウントするか10個カウントする前に所定時間(例えば、25秒)が経過するまでを1ラウンドとして大入賞口44を開放し、規定ラウンドまで大入賞口44の開放動作を繰り返す。なお、各ラウンドの間には、所定時間(例えば、2秒間)だけ大入賞口44を閉状態とする。

30

【0025】

図柄表示装置40は、図4の構成図に例示するように、普通図柄の変動表示および停止表示が可能な普通図柄表示装置41と、特別図柄の変動表示および停止表示が可能な特別図柄表示装置42と、大当たり遊技の規定ラウンド数(最大ラウンド数)を示す図柄を表示するラウンド表示装置43と、を備える。普通図柄表示装置41は、発光ダイオード(LED)を用いて構成された左普通図柄表示部41aおよび右普通図柄表示部41bを備える。図5に、普通図柄表示装置41の表示態様の一例を示す。普通図柄表示装置41は、図示するように、左普通図柄表示部41aと右普通図柄表示部41bとが共に消灯した表示態様(図5の上から1段目参照)と、左普通図柄表示部41aが点灯し右普通図柄表示部41bが消灯した表示態様(図5の上から2段目参照)と、左普通図柄表示部41aが消灯し右普通図柄表示部41bが点灯した表示態様(図5の上から3段目参照)と、左普通図柄表示部41aと右普通図柄表示部41bとが共に点灯した表示態様(図5の上から4段目参照)の4通りの表示態様がある。普通図柄表示装置41は、遊技球が普通図柄作動ゲート32を通過するのを検知したときに、4通りの表示態様を順次切り替えることにより普通図柄を変動表示させ、変動表示の実行時間が経過すると、上記表示態様のうちのいずれかの表示態様で普通図柄を停止表示させる。このとき、停止表示された普通図柄の表示態様が特定の表示態様(例えば、図5の上から4段目に示す表示態様)であるときに、当りとして普通電動役物39を一定時間(例えば、0.5秒)に亘って開放する。なお、普通図柄の変動表示中に、遊技球が普通図柄作動ゲート32を通過したときには、普通図柄の変動表示を最大4回まで保留し、現在の変動表示が終了したときに、保留されてい

40

50

る変動表示が順次消化される。

【0026】

特別図柄表示装置42は、図4に示すように、7セグメント表示器を用いて構成された第1特別図柄表示部42aと第2特別図柄表示部42bとを備えており、各セグメントの点灯と消灯との組み合わせにより複数通りの表示態様（最大128通り）を表現している。特別図柄表示装置42は、第1始動口36か第2始動口38かのいずれかの入賞が検知されたときに、第1特別図柄表示部42aと第2特別図柄表示部42bのうち対応する特別図柄表示部の表示状態を順次切り替えることにより特別図柄を変動表示させ、変動表示の実行時間が経過すると、表現可能な表示態様のうちのいずれかの表示態様で特別図柄を停止表示させる。このとき、停止表示された特別図柄の表示態様が特定の表示態様（当り特別図柄）である場合に、大当たりとなる。本実施例では、第1特別図柄表示部42aが第1始動口36への遊技球の入賞時に特別図柄を変動表示させる第1始動口入賞時用の表示部に対応し、第2特別図柄表示部42bが第2始動口38への遊技球の入賞時に特別図柄を変動表示させる第2始動口入賞時用の表示部に対応している。以下、特に、第1始動口入賞時用の第1特別図柄表示部42aで表示される特別図柄を第1特別図柄とも呼び、第2始動口入賞時用の第2特別図柄表示部42bで表示される特別図柄を第2特別図柄とも呼ぶ。図6に、大当たり時における特別図柄表示装置42の表示態様の一例を示す。図示するように、第1の通常大当たりとなる特別図柄（第1の通常大当たり図柄）は、第1特別図柄表示部42aにおける右上、右下、左下の縦棒セグメントが点灯する表示態様と、第2特別図柄表示部42bにおける中段の横棒セグメントと右上、左下の縦棒セグメントが点灯する表示態様とがある（図6の上から1段目参照）。また、第1の確変大当たりとなる特別図柄（第1の確変大当たり図柄）は、第1特別図柄表示部42aにおける上段の横棒セグメントと右下および左下の縦棒セグメントとが点灯する表示態様と、第2特別図柄表示部42bにおける上段の横棒セグメントと左上および左下の縦棒セグメントとが点灯する表示態様とがある（図6の上から2段目参照）。第2の確変大当たりとなる特別図柄（第2の確変大当たり図柄）は、第1特別図柄表示手段42aにおける上段の横棒セグメントと右下の縦棒セグメントとが点灯する表示態様と、第2特別図柄表示手段42bにおける上段および下段の横棒セグメントと左下の縦棒セグメントとが点灯する表示態様とがある（図6の上から3段目参照）。なお、大当たり時における特別図柄の表示態様は、上記態様に限られることはなく、如何なる態様で表示するものとしてもよいし、各大当たり時における特別図柄の表示態様の種類も1種類に限られず、複数種類用意するものとしてもよい。特別図柄の変動表示中に、遊技球が第1始動口36および第2始動口38のいずれかに入賞したときには、それぞれの始動口毎に特別図柄の変動表示を最大4回まで保留し、現在の変動表示が終了したときに、保留されている特別図柄の変動表示が順次消化される。なお、後述するが、第1特別図柄の変動表示の保留数は第1保留図柄35aによって表示され、第2特別図柄の変動表示の保留数は第2保留図柄35bによって表示される。

【0027】

ここで、第1の通常大当りは、大入賞口44の開放動作が所定ラウンド数（例えば、15ラウンド）に亘って繰り返される大当たり遊技が行われると共に、大当たり遊技の終了後には、所定回数（例えば、100回）の特別図柄の変動表示が行われるまで、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮されると共に普通図柄が当りで停止表示されたときに普通電動役物39の開放時間が延長される状態（いわゆる時短状態）となる大当たり態様である。なお、第1の通常大当りに係る大当たり遊技の終了後には、大当たり判定の結果が大当たりとなる確率が低い低確率状態（低確率モードとも呼ぶ）となる。第1の確変大当りは、第1の通常大当たりと同様に大入賞口44の開放動作が所定ラウンド数（例えば、15ラウンド）に亘って繰り返される大当たり遊技が行われると共に、大当たり遊技の終了後には、次に大当たりを引くまで、大当たり判定の結果が大当たりとなる確率が低確率モードよりも高くなる確変状態（高確率モードとも呼ぶ）となり且つ時短状態となる大当たり態様である。また、第2の確変大当りは、大入賞口44の開放が第1の確変大当たりよりも少ないラウンド数（例えば、2ラウンド）に亘って繰り返される大当たり遊技が行われると共に、大当たり遊技の終了

後には、次に大当りを引くまで確変状態となり且つ時短状態となる大当り態様である。なお、本実施例では、大当り遊技の開始に際して、その大当り遊技の最大ラウンド数を示す図柄を表示するラウンド表示部 43 を、図柄表示装置 40 の一部に設けてある（図 4 参照）。このラウンド表示部 43 は、第 1 特別図柄表示手段 42 a および第 2 特別図柄表示手段 42 b と同様に 7 セグメント表示器を用いて構成されている。ラウンド表示部 43 の表示態様としては、上段および中段の横棒セグメントと左上、左下の縦棒セグメントとが点灯（英字の「F」の形に点灯）する表示態様と、ラウンド表示部 43 における上段、中段、下段の横棒セグメントと右上および左下の縦棒セグメントとが点灯（算用数字の「2」の形に点灯）する表示態様とがあり、前者の表示態様が「第 1 の通常大当り」および「第 1 の確変大当り」を契機とする大当り遊技のラウンド数表示に対応し、後者の表示態様が「第 2 の確変大当り」を契機とする大当り遊技のラウンド数表示に対応する。

【0028】

演出表示装置 34 は、液晶ディスプレイなどの表示装置として構成されており、表示画面上で演出図柄の変動表示やリーチ演出や予告演出などの様々な演出表示が行われる。本実施例の演出表示装置 34 は、図 7 に例示する画面構成に示すように、横方向に並んで配置されキャラクタや数字により構成される左、中、右の 3 つの演出図柄（疑似特別図柄）34 L、34 M、34 R と、図示しない背景図柄とを有している。この演出表示装置 34 は、遊技球が第 1 始動口 36 に入賞したときと、遊技球が第 2 始動口 38 に入賞したときに、3 つの演出図柄 34 L、34 M、34 R を変動表示させる。図 8 に、演出表示装置 34 の演出図柄の変動表示および停止表示の一例を示す。演出図柄 34 L、34 M、34 R は、変動表示が開始されると、それぞれ上から下に向かって高速でスクロールするように変動表示され、変動表示の実行時間が経過すると、左の演出図柄 34 L、右の演出図柄 34 R、中の演出図柄 34 M の順に停止表示される。このとき、左の演出図柄 34 L と右の演出図柄 34 R とが一致しなかったときにはリーチなしの単純な外れとなり（図 8（a）参照）、左の演出図柄 34 L と右の演出図柄 34 R とが一致したときにはリーチとなる。そして、所定のリーチ演出を伴って中の演出図柄 34 M が停止したときに、中の演出図柄 34 M と左右の演出図柄 34 L、34 R とが一致しなかったときにはリーチありの外れとなり（図 8（b）参照）、中の演出図柄 34 M と左右の演出図柄 34 L、34 R とが一致したときに大当りとなる（図 8（c）参照）。この演出表示装置 34 で表示される演出図柄の当否の結果は、基本的には、上述した特別図柄表示装置 42 により表示される特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の当否の結果と一致する。

【0029】

また、演出表示装置 34 は、本実施例では、表示画面内に第 1 保留図柄 35 a と第 2 保留図柄 35 b も表示されている。第 1 保留図柄 35 a は、第 1 特別図柄の変動表示中に第 1 始動口 36 に遊技球が入賞するごとに左側から順に一つずつ表示され、第 1 特別図柄の変動表示が開始されるごとに始動入賞時とは逆の順に消去される。第 2 保留図柄 35 b も、第 2 特別図柄の変動表示中に第 2 始動口 38 に遊技球が入賞するごとに左側から順に一つずつ表示され、第 2 特別図柄の変動表示が開始されるごとに始動入賞時とは逆の順に消去される。

【0030】

こうして構成された第 1 実施例のパチンコ機 10 では、第 1 始動口 36 は演出表示装置 34（センター役物 50）の下側に配置されており、大当り遊技でない通常遊技のときに、遊技者は遊技球を遊技領域 31 の左側（演出表示装置 34 の左側領域）に流下させるように発射ハンドル 18 を回転操作（所謂左打ち）することにより、遊技球を第 1 始動口 36 に入賞させることができる。また、普通図柄作動ゲート 32 および第 2 始動口 38 は演出表示装置 34 の左側に配置されており、遊技者は左打ちをすることにより、遊技球を普通図柄作動ゲート 32 を通過させることができ、普通図柄が当たりとなって普通電動役物 39 が第 2 始動口 38 を開放すると、遊技者は左打ちを継続することにより、遊技球を第 2 始動口 38 に入賞させることができる。さらに、大入賞口 44 は遊技領域 31 の右下部に配置されており、大当り遊技が開始されると、遊技者は発射ハンドル 18 を最大限右回転

させて遊技球を発射させる所謂右打ちすることにより、遊技球を遊技領域 3 1 の右側（演出表示装置 3 4 の右側領域）に流下させて大入賞口 4 4 に入球させることができる。

【0031】

〔制御回路の構成〕

次に、実施例のパチンコ機 1 0 の制御回路の構成について主として図 3 を参照しながら説明する。パチンコ機 1 0 の制御回路は、図 3 に示すように、遊技の基本的な進行の制御を司る主制御基板 7 0 と、賞球や球貸の払い出しに関する制御を司る払出制御基板 8 0 と、遊技の進行に伴って行われる各種演出の全体的な制御を司るサブ制御基板 9 0 と、遊技球の発射に関する制御を司る発射制御基板 1 0 0 などの制御基板により構成されている。これらの制御基板は、各種論理演算や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データを一時的に記憶する RAM、周辺機器との間でデータをやり取りするための周辺機器インターフェース（PIO）、CPU が演算を行うためのクロックを出力する発振器、CPU の暴走を監視するウォッチドッグタイマ、定期的に割り込み信号を発生させる CTC（カウンタ・タイマー・サーキット）などの種々の周辺 LSI がバスにより相互に接続されている。なお、図 3 では、各制御基板に搭載された各種デバイスのうち主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a、ROM 7 0 b、RAM 7 0 c のみを図示し、その他については図示を省略した。また、制御回路の一部をなすサブ制御基板 9 0 の構成の概略を示すブロック図を図 9 に示す。

【0032】

主制御基板 7 0 は、遊技の基本的な進行の制御を行うために必要な信号として、図 3 に示すように、第 1 始動口スイッチ 3 6 a からの入賞信号や第 2 始動口スイッチ 3 8 a からの入賞信号が直接に入力されると共にゲートスイッチ 3 2 a からの通過信号や大入賞口スイッチ 4 4 a からの入賞信号、一般入賞口スイッチ 4 5 a からの入賞信号などが中継端子板 7 2 を介して入力されている。主制御基板 7 0 からは、図柄表示装置 4 0 の表示制御を司る図柄表示基板 4 0 a への制御信号や普通電動役物ソレノイド 3 9 b への駆動信号、大入賞口ソレノイド 4 4 b への駆動信号などが中継端子板 7 2 を介して出力されている。また、主制御基板 7 0 は、払出制御基板 8 0 やサブ制御基板 9 0、発射制御基板 1 0 0（払出制御基板 8 0 を介して通信）と通信しており、各種指令信号（コマンドや駆動信号など）やデータのやり取りを行っている。

【0033】

払出制御基板 8 0 は、賞球や球貸の払い出しに関する制御を行うために必要な信号として、図 3 に示すように、前面枠 1 1 の開放を検知する枠開放スイッチ 8 1 からの検知信号が直接に入力され、球貸ボタン 2 4 a や返却ボタン 2 4 b からの操作信号が球貸表示基板 8 2、中継端子板 8 3 を介して入力され、賞球の払い出しを検知する払出前スイッチ 8 4 および払出後スイッチ 8 5 からの検知信号が中継端子板 8 7 を介して入力されている。払出制御基板 8 0 からは、賞球の払い出しを行う払出モータ 8 6 への駆動信号などが中継端子板 8 7 を介して出力されている。また、払出制御基板 8 0 は、主制御基板 7 0 や発射制御基板 1 0 0 と通信しており、各種指令信号やデータのやり取りを行っている。

【0034】

サブ制御基板 9 0 は、図 9 に示すように、CPU 9 0 a や ROM 9 0 b、RAM 9 0 c などを備えており、主制御基板 7 0 から各種指令信号を受信してその指令に応じた遊技の演出を行う。サブ制御基板 9 0 は、演出表示装置 3 4 の制御を行う演出表示制御基板 9 1 や各種スピーカ 2 8 a、2 8 b を駆動するアンプ基板 9 2、各種 LED ランプ 9 3 a を駆動したり可動式の装飾部材を作動させるための装飾モータ 9 3 b を駆動したりする装飾駆動基板 9 3、演出ボタン 2 6 からの操作信号を入力する演出ボタン基板 9 4 などが接続されている。

【0035】

発射制御基板 1 0 0 は、タッチセンサ 1 8 a からの検知信号や発射停止スイッチ 1 8 b からの操作信号、下受け皿 1 6 に遊技球が満タン状態となるのを検知する下受け皿満タン

スイッチ 102 からの検知信号などを入力しており、発射モータ 19 へ駆動用のパルス信号などを出力している。発射制御基板 100 は、発射ハンドル 18 が回転操作されてタッチセンサ 18a がオンで発射停止スイッチ 18b がオフで下受け皿満タンスイッチ 102 がオフのときに発射モータ 19 を駆動して遊技球を発射し、タッチセンサ 18a がオフで発射停止スイッチ 18b がオンで下受け皿満タンスイッチ 102 がオンのいずれかが成立したときに発射モータ 19 の駆動を停止して遊技球の発射を停止する。また、発射制御基板 100 は、払出制御基板 80 を介して主制御基板 70 と通信しており、タッチセンサ 18a からの検知信号などの発射ハンドル 18 の操作状態に関するデータを払出制御基板 80 を介して主制御基板 70 に送信する。

【0036】

[主制御処理]

次に、こうして構成された第 1 実施例のパチンコ機 10 の動作について説明する。図 10 は、主制御基板 70 の CPU 70a 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 10 の電源が投入されたときに実行される。主制御処理は、初期化処理などの電源投入に必要な電源投入処理を実行した後 (S100)、遊技開始処理 (S110) と、普通図柄遊技処理 (S120) と、普通図柄当り遊技処理 (S130) と、特別図柄遊技処理 (S140) と、大当り遊技処理 (S150) とを繰り返し実行することにより行われる。なお、本実施例では、S110 ~ S150 の処理に要する時間は約 4 msec となっているため、これらの処理は約 4 msec の間隔で繰り返し実行されることになる。主制御基板 70 は、これらの処理の実行に伴って、各種コマンドを担当する制御基板に送信してコマンドに応じた処理を実行させることにより、パチンコ機 10 の全体の遊技を進行させている。

【0037】

[遊技開始処理]

S110 の遊技開始処理では、主制御基板 70 の CPU 70a は、まず、各種センサ (ゲートスイッチ 32a や第 1 始動口スイッチ 36a, 第 2 始動口スイッチ 38a, 大入賞口スイッチ 44a, 一般入賞口スイッチ 45a など) の状態を検出して RAM 70c の所定の状態記憶領域に保存したり、各種乱数値 (後述する大当り判定用乱数や大当り図柄決定用乱数, リーチ用乱数, 変動パターン決定用乱数など) を更新したりする。続いて、遊技球の入賞に関わるスイッチ (第 1 始動口スイッチ 36a や第 2 始動口スイッチ 38a, 大入賞口スイッチ 44a, 一般入賞口スイッチ 45a など) 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 RAM 70c の所定の賞球情報記憶領域に保存し、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) を払出制御基板 80 に送信して遊技開始処理を終了する。払出制御基板 80 は、賞球数指定コマンドを受信すると、払出モータ 86 を駆動制御して遊技球を 1 球ずつ払い出すと共に払出前スイッチ 84 および払出後スイッチ 85 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、遊技球の入賞が検知されて主制御基板 70 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。遊技開始処理が終了すると、主制御処理に戻って次の S120 の普通図柄遊技処理に進む。

【0038】

[普通図柄遊技処理]

S120 の普通図柄遊技処理では、主制御基板 70 の CPU 70a は、まず、普通図柄の保留が値 0 でない即ち値 1 以上あるか否かを判定し、保留が値 1 以上あるときには保留数を値 1 だけデクリメントして普通図柄の当否判定を行なうと共に当否判定の結果に基づいて停止表示させる普通図柄 (図 5 参照) を決定する。普通図柄の当否判定は、時短状態にないときには当り確率の低い (例えば、約 0.8%) 低確率用の普通図柄当り判定テーブルを用いて行われ、時短状態にあるときには当り確率の高い (例えば、約 99.2%) 高確率用の普通図柄当り判定テーブルを用いて行われる。また、当否判定の結果が当りの

ときには、当り図柄を停止表示させる図柄に決定し、当否判定の結果が外れの際には、外れ図柄のうちのいずれかを停止表示させる図柄に決定する。そして、普通図柄の変動表示時間を設定して普通図柄の変動表示を開始し、変動表示時間が経過するのを待つ。変動表示時間の設定は、時短状態にないときには長時間（例えば、30秒）に設定され、時短状態にあるときには短時間（例えば、1秒）に短縮される。変動表示時間が経過すると、決定した図柄で普通図柄を停止表示し、停止表示した図柄が当り図柄の際には、普通電動役物39の開放時間を設定し、普通電動役物39の開放を開始して普通図柄遊技処理を一旦終了し、停止表示した図柄が外れ図柄の際には、何もせずに普通図柄遊技処理を終了する。普通電動役物39の開放時間は、時短状態にないときには短時間（例えば0.5秒）に設定され、時短状態にあるときには長時間（例えば5秒）に延長される。また、普通電動役物39の開放は、上述したように、普通電動役物ソレノイド39bを駆動制御することによって、翼片部39aを左に開くことにより行なう。普通図柄遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次のS130の普通図柄当り遊技処理に進む。このように、時短状態においては、普通図柄の変動時間を短縮する変動時間機能を作動させると共に普通図柄の当選確率を向上させる確率変動機能を作動させ、且つ、普通電動役物39の開放時間を延長する開放延長機能を作動させる。このため、本実施例の時短状態を、開放延長機能作動状態または確変状態ともいう。また、これら3つの機能を同時に作動させる形態のみを例示したが、いずれか1つの機能またはいずれか2つの機能を作動させる形態とすることもできる。

10

20

30

40

50

【0039】

[普通図柄当り遊技処理]

S130の普通図柄当り遊技処理では、主制御基板70のCPU70aは、普通電動役物39が開放を開始してから経過時間（開放経過時間）が普通図柄遊技処理で設定された設定時間に達しているか否か、規定数（例えば、8個）の遊技球が第2始動口38に入賞しているか否かを判定する。開放経過時間が設定時間に達しておらず規定数の遊技球が第2始動口38に入賞してもいないと判定すると、普通電動役物39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、開放経過時間が設定時間に達していると判定したり、開放経過時間が設定時間に達する前であっても既に規定数の遊技球が第2始動口38に入賞していると判定すると、普通電動役物39の駆動を停止して、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、主制御処理に戻って次のS140の特別図柄遊技処理に進む。

【0040】

[特別図柄遊技処理]

S140の特別図柄遊技処理は、図11～図13に示すフローチャートに従って実行される。特別図柄遊技処理が実行されると、主制御基板70のCPU70aは、まず、第1始動口スイッチ36aからの検知信号を入力して第1始動口36に遊技球が入賞したか否かを判定する（S200）。第1始動口36に遊技球が入賞したと判定すると、現在の第1特別図柄の保留数がその上限値（本実施例では、値4）よりも少ないか否かを判定する（S202）。第1特別図柄の保留数が上限値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（S204）、判定用乱数を取得してRAM70cの所定の判定用乱数記憶領域に格納し（S206）、第1特別図柄保留発生時コマンドをサブ制御基板90に送信する（S208）。S206で取得される判定用乱数としては、第1始動口36への遊技球の入賞により行われる当り判定の際に用いられる当り判定用乱数や、当り判定の結果が大当りのときに第1特別図柄表示部42aに停止表示させる大当り図柄を決定するための大当り図柄決定用乱数、当り判定の結果が外れで演出表示装置34の表示画面に演出図柄を変動表示する際にリーチ表示を行うか否かを決定するためのリーチ用乱数などが挙げられる。また、第1特別図柄保留発生時コマンドには、判定用乱数を示すコマンドや保留数を示すコマンドが含まれている。これらのコマンドは、共通のコマンドとして送信するものとしてもよいし、別個のコマンドとして送信するものとしてもよい。なお、S200で第1始動口36に遊技球が入賞していないと判定

したり、S 2 0 2 で第 1 特別図柄の保留数が上限値に達していると判定すると、S 2 0 4 ~ S 2 0 8 の処理をスキップして次の処理に進む。

【 0 0 4 1 】

続いて、第 2 始動口スイッチ 3 8 a からの検知信号を入力して第 2 特別図柄を変動表示させるための第 2 始動口 3 8 に遊技球が入賞したか否かを判定する (S 2 1 0)。第 2 始動口 3 8 に遊技球が入賞したと判定すると、現在の第 2 特別図柄の保留数がその上限値 (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値よりも少ないと判定されたときには、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 (S 2 1 4)、判定用乱数を取得して R A M 7 0 c の所定の判定用乱数記憶領域に格納し (S 2 1 6)、第 2 特別図柄保留発生時コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信する (S 2 1 8)。ここで、S 2 1 6 で取得される判定用乱数としては、第 1 始動口 3 6 への遊技球の入賞時と同様に、大当り判定用乱数や第 2 特別図柄表示部 4 2 b に停止表示させる大当り図柄を決定するための大当り図柄決定用乱数、リーチ用乱数などが挙げられる。また、S 2 1 8 で送信する第 2 特別図柄保留発生時コマンドには、保留数を第 2 保留図柄 3 5 b で表示するための保留数指定コマンドが含まれる。なお、S 2 1 0 で第 2 始動口 3 8 に遊技球が入賞していないと判定されたり、S 2 1 2 で第 2 特別図柄の保留数が上限値に達していると判定すると、S 2 1 4 ~ S 2 1 8 の処理をスキップして次の処理に進む。

【 0 0 4 2 】

次に、大当り遊技中であるか否か (S 2 2 0)、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 (S 2 2 2)、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれかが停止表示時間中であるか否か (S 2 2 4) をそれぞれ判定する。大当り遊技中と判定すると、これで特別図柄遊技処理を終了し、主制御処理に戻って次の S 1 5 0 の大当り遊技処理に進む。一方、大当り遊技中でなく、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれもが変動表示中でなく、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれもが停止表示時間中でない判定すると、第 2 特別図柄の保留数が値 0 であるか否かを判定する (S 2 2 6)。第 2 特別図柄の保留数が値 0 でない判定すると、乱数記憶領域 (R A M 7 0 c) に記憶されている第 2 特別図柄の判定用乱数 (大当り判定用乱数) のうち最も古い判定用乱数を読み出し (S 2 2 8)、図 1 4 に示す変動表示関連処理を実行して (S 2 3 0)、特別図柄遊技処理を一旦終了する。一方、第 2 特別図柄の保留数が値 0 と判定すると、第 1 特別図柄の保留数が値 0 であるか否かを判定する (S 2 3 2)。第 1 特別図柄の保留数が値 0 でない判定すると、乱数記憶領域 (R A M 7 0 c) に記憶されている第 1 特別図柄の判定用乱数 (大当り判定用乱数) のうち最も古い判定用乱数を読み出し (S 2 3 4)、変動表示関連処理を実行して (S 2 3 6)、特別図柄遊技処理を一旦終了する。第 1 特別図柄の保留数も値 0 のときには、これで特別図柄遊技処理を終了する。S 2 2 6 ~ S 2 3 6 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 でないときには第 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。以下、変動表示関連処理の詳細について説明する。なお、第 1 特別図柄の変動表示関連処理と第 2 特別図柄の変動表示関連処理はいずれも共通の処理が実行されるため、共通のフローチャート (図 1 4 のフローチャート) を用いて説明する。

【 0 0 4 3 】

変動表示関連処理では、まず、確変フラグがオンか否か、即ち現在の遊技状態が高確率モードおよび低確率モードのいずれの状態であるかを判定する (S 3 0 0)。確変フラグがオフのとき、即ち現在の遊技状態が低確率モードのときには S 2 2 8 または S 2 3 4 で読み出した大当り判定用乱数と低確率用大当り判定テーブルとを用いて大当り判定を行い (S 3 0 2)、確変フラグがオンのとき、即ち現在の遊技状態が高確率モードのときには読み出した大当り判定用乱数と高確率用大当り判定テーブルとを用いて大当り判定を行って (S 3 0 4)、その判定結果が大当りか否かを判定する (S 3 0 6)。大当り判定テーブルの一例を図 1 5 に示す。なお、図 1 5 (a) に低確率用大当り判定テーブルを示し、図 1 5 (b) に高確率用大当り判定テーブルを示す。図示するように、本実施例では、第

10

20

30

40

50

1 特別図柄と第2特別図柄とで同一の大当たり判定テーブルを用いるものとし、低確率用大当たり判定テーブルでは大当たり判定用乱数が値0～796のうち値60、61のときに大当たりとし(1/398.5の大当たり確率)、高確率用大当たり判定テーブルでは大当たり判定用乱数が値0～796のうち値60～79のときに大当たりとするものとした(1/39.85の大当たり確率)。

【0044】

S306で大当たり判定の結果が大当たりと判定されたときには、判定用乱数記憶領域(RAM70c)から大当たり図柄決定用乱数を読み出し(S308)、読み出した大当たり図柄決定用乱数に基づいて停止表示させる大当たり図柄を選択して設定する(S310)。ここで、第1特別図柄の大当たり図柄の決定には、図16に例示する第1特別図柄用の大当たり図柄決定用テーブルが用いられ、第2特別図柄の大当たり図柄の決定には、図17に例示する第2特別図柄用の大当たり図柄決定用テーブルが用いられる。第1特別図柄用の大当たり図柄決定用テーブルでは、図16に示すように、大当たり図柄決定用乱数が値0～255のうち値0～101のときに図6の左側の1段目の図柄が選択されて「第1の通常大当たり」となり(約40%の大当たり振り分け確率)、大当たり図柄決定用乱数が値102～203のときに図6の左側の2段目の図柄が選択されて「第1の確変大当たり」となり(約40%の大当たり振り分け確率)、大当たり図柄決定用乱数が値204～255のときに図6の左側の3段目の図柄が選択されて「第2の確変大当たり」となる(約20%の大当たり振り分け確率)。また、第2特別図柄用の大当たり図柄決定用テーブルでは、図17に示すように、大当たり図柄決定用乱数が値0～255のうち値0～101のときに図6の右側の1段目の図柄が選択されて「第1の通常大当たり」となり(約40%の大当たり振り分け確率)、大当たり図柄決定用乱数が値102～229のときに図6の右側の2段目の図柄が選択されて「第1の確変大当たり」となり(約50%の大当たり振り分け確率)、大当たり図柄決定用乱数が値230～255のときに図7の右側の3段目の図柄が選択されて「第2の確変大当たり」となる(約10%の大当たり振り分け確率)。大当たり図柄を決定すると、大当たり時の特別図柄の変動パターンを決定するための大当たり用変動パターンテーブルを振り分ける図18の大当たり用変動パターンテーブル振分処理を実行する(S312)。

【0045】

大当たり用変動パターンテーブル振分処理は、確変フラグがオンか否か、即ち現在の遊技状態が高確率モードか否か(S330)、変動短縮フラグがオンか否か、即ち現在の遊技状態が時短状態か否か(S332)をそれぞれ判定し、確変フラグがオンのときには高確率時大当たり用変動パターンテーブルを設定し(S334)、確変フラグがオフで変動短縮フラグがオンのときには低確率時短時大当たり用変動パターンテーブルを設定し(S336)、確変フラグがオフで変動短縮フラグがオフのときには低確率非時短時大当たり用変動パターンテーブルを設定することにより行われる(S338)。図19に高確率モード時における大当たり用変動パターンテーブルの一例を示し、図20に低確率モード時における大当たり用変動パターンテーブルの一例を示す。なお、図20(a)に低確率時短時大当たり用変動パターンテーブルを示し、図20(b)に低確率非時短時大当たり用変動パターンテーブルを示す。なお、図19および図20には、便宜上、少数のパターンを記憶したテーブルを示しているが、実際には、より多数のパターン(例えば、20種類以上のパターン)を記憶したテーブルが用いられる。

【0046】

大当たり用変動パターンテーブルを設定すると、変動パターン決定用乱数を読み出し(S314)、読み出した変動パターン決定用乱数と設定した大当たり用変動パターンテーブルとを用いて変動パターンを設定する(S316)。

【0047】

一方、S306で大当たり判定の結果が大当たりでないと判定すると、外れ図柄を設定し(S318)、外れ時の特別図柄の変動パターンを決定するための外れ用変動パターンテーブルを振り分ける図21の外れ用変動パターンテーブル振分処理を実行する(S320)。なお、外れ図柄は、詳細な説明は省略するが、例えば、大当たり図柄決定用乱数と図示し

ない外れ図柄決定用テーブルとを用いて設定することができる。勿論、大当り図柄決定用乱数とは別に外れ図柄決定用乱数を取得するものとすれば、この外れ図柄決定用乱数と外れ図柄決定用テーブルとを用いて設定することもできる。

【0048】

外れ用変動パターンテーブル振分処理は、確変フラグがオンか否か（S340）、変動短縮フラグがオンか否か（S342）をそれぞれ判定し、確変フラグがオンのときには高確率時外れ用変動パターンテーブルを設定し（S344）、確変フラグがオフで変動短縮フラグがオンのときには低確率時短時外れ用変動パターンテーブルを設定し（S346）、確変フラグがオフで変動短縮フラグがオフのときには低確率非時短時外れ用変動パターンテーブルを設定することにより行われる（S348）。図22に高確率モード時における外れ用変動パターンテーブルの一例を示し、図23に低確率モード時における外れ用変動パターンテーブルの一例を示す。なお、図23（a）に低確率時短時外れ用変動パターンテーブルを示し、図23（b）に低確率非時短時外れ用変動パターンテーブルを示す。図22および図23には、便宜上、少数のパターンを記憶したテーブルを示しているが、実際には、より多数のパターン（例えば、20種類以上のパターン）を記憶したテーブルが用いられる。また、図示するように、外れ用変動パターンテーブルでは、リーチ表示があるときのリーチ用の変動パターンテーブルとリーチ表示がないときの非リーチ用の変動パターンテーブルとが用意されている。

【0049】

外れ用変動パターンテーブルを設定すると、変動パターン決定用乱数とリーチ用乱数とを読み出し（S322）、読み出した変動パターン決定用乱数およびリーチ用乱数とセットした外れ用変動パターンテーブルとを用いて変動パターンを設定する（S324）。

【0050】

こうして大当り図柄とその変動パターンあるいは外れ図柄とその変動パターンを設定すると、特別図柄の変動表示を開始すると共に（S326）、図柄変動開始時コマンドをサブ制御基板90に送信して（S328）、変動表示関連処理を終了する。ここで、図柄変動開始時コマンドには、大当り判定の結果が大当りのときには大当り変動パターンおよびそのパターンにおける変動時間（変動パターン指定コマンド）と大当り停止図柄（特別図柄停止情報指定コマンド）とが含まれ、大当り判定の結果が外れのときには外れ変動パターンおよびそのパターンにおける変動時間（変動パターン指定コマンド）と外れ停止図柄（特別図柄停止情報指定コマンド）とが含まれている。図柄変動開始時コマンドを受信したサブ制御基板90は、コマンドを解析し、その解析結果に基づいて演出表示装置34の画面上で行う演出内容を決定し、その決定に応じた制御信号（演出コマンド）を演出表示制御基板91に出力して演出表示装置34の制御を行う。

【0051】

図11～図13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、S222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、主制御基板70のCPU70aは、変動表示時間が経過したか否かを判定する（S238）。変動表示時間は特別図柄の変動パターンを決定する際に変動パターンに応じて決定されているから、変動表示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されている変動表示時間とを比較することにより行うことができる。変動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。変動表示時間が経過していると判定すると、変動中の特別図柄の変動表示を停止し（S240）、図柄停止コマンドをサブ制御基板90に送信する（S242）。この図柄停止コマンドを受信したサブ制御基板90（演出表示制御基板91）は、演出表示装置34での図柄変動演出を終了させる。そして、停止表示時間を設定し（S244）、停止表示時間が経過したか否かを判定する（S246）。ここで、停止表示時間は、特別図柄の変動表示を停止してから次に変動表示を開始するまでのインターバルであり、例えば0.6秒に設定される。停止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 2 2 4 で停止表示時間中と判定するため、再び S 2 4 6 で停止表示時間が経過したか否かを判定し、停止表示時間が経過していると判定すると、停止表示している特別図柄が大当り図柄であるか否かを判定する (S 2 4 8)。

【0052】

S 2 4 8 で大当り図柄と判定すると、大当り遊技フラグをオンとすると共に (S 2 5 0)、大当り遊技開始指定コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信する (S 2 5 2)。これにより、後述する大当り遊技演出処理で大当り遊技開始演出などが実行されることになる。なお、大当り遊技開始指定コマンドには、大当りの種別に関する情報 (第 1 の通常大当りか、第 1 の確変大当りか、第 2 の確変大当りのいずれであるか) が含まれている。また、大当り遊技中には確変機能や時短機能、開放延長機能を停止させるために、確変フラグがオンのときには確変フラグをオフとし (S 2 5 4, S 2 5 6)、変動短縮フラグがオンのときには変動短縮フラグをオフとすると共に開放延長フラグをオフとして (S 2 5 8 ~ S 2 6 2)、特別図柄遊技処理を終了し、主制御処理に戻って次の S 1 5 0 の大当り遊技処理に進む。

【0053】

一方、S 2 4 8 で大当り図柄でないと判定すると、変動短縮フラグがオンであるか否かを判定し (S 2 6 4)、変動短縮フラグがオンでないときにはそのまま特別図柄遊技処理を一旦終了する。変動短縮フラグがオンのときには変動短縮カウンタを値 1 だけデクリメントし (S 2 6 6)、変動短縮カウンタが値 0 であるか否かを判定する (S 2 6 8)。ここで、変動短縮カウンタは、時短 (特別図柄および普通図柄の変動短縮) 状態を維持する特別図柄の変動回数の上限值を示すものであり、大当り遊技の終了に際して大当り態様に応じた値がセットされる。変動短縮カウンタが値 0 でないときには、時短状態を維持したまま特別図柄遊技処理を一旦終了し、変動短縮カウンタが値 0 のときには、時短状態を終了させるために、変動短縮フラグをオフとすると共に (S 2 7 0)、開放延長フラグをオフとし (S 2 7 2)、遊技状態指定コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信して (S 2 7 4)、特別図柄遊技処理を一旦終了する。これにより、パチンコ機 1 0 の遊技状態は、時短状態から非時短状態に変更されることになる。なお、遊技状態指定コマンドには、パチンコ機 1 0 の現在の遊技状態を示す変動短縮フラグや開放延長フラグの設定状況などが含まれる。遊技状態指定コマンドを受信したサブ制御基板 9 0 は、例えば、演出表示制御基板 9 1 に遊技状態を示す演出コマンドを送信して演出表示装置 3 4 の背景画面を時短用の背景から非時短用の背景に変更する等の処理を行う。なお、S 2 7 2 の判定は低確率モードか高確率モードかに拘わらず実行されるが、第 1 の確変大当りや第 2 の確変大当りでは、大当り終了後に、変動短縮カウンタに 1 0, 0 0 0 回が設定されるため、これらの確変大当りの場合に、変動短縮カウンタが値 0 となることは通常あり得ず、次回に大当りを引くまで時短状態が終了することはない。

【0054】

[大当り遊技処理]

S 1 5 0 の大当り遊技処理は、図 2 4 に示すフローチャートに従って実行される。図 2 4 の大当り遊技処理が実行されると、主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a は、まず、大当り遊技フラグがオンであるか否か、即ち大当り遊技中であるか否かを判定する (ステップ 4 0 0)。大当り遊技フラグがオフであると判定すると、そのまま大当り遊技処理を終了する。一方、大当り遊技フラグがオンであると判定すると、大入賞口 4 4 が開放中であるか否かを判定し (S 4 0 2)、大入賞口 4 4 が閉鎖中である (開放中でない) と判定すると、大入賞口 4 4 の開放タイミングであるか否かを判定する (S 4 0 6)。この判定は、規定の閉鎖時間 (本実施例では、2 秒) が経過したか否かを判定することにより行われる。大入賞口 4 4 の開放タイミングであると判定すると、大入賞口 4 4 が開放されるよう大入賞口ソレノイド 4 4 b を駆動制御して (S 4 0 8)、大当り遊技処理を一旦終了する。一方、S 4 0 6 で大入賞口 4 4 の開放タイミングでないと判定すると、そのまま大当り遊技処理を一旦終了する。

【 0 0 5 5 】

一方、S 4 0 2 で大入賞口 4 4 が開放中であると判定すると、大入賞口 4 4 の閉鎖タイミングか否かを判定する (S 4 1 0)。この判定は、規定の開放時間 (本実施例では、2 5 秒) が経過したか、大入賞口 4 4 に入賞した遊技球の数が規定数 (本実施例では、1 0 個) に達したかのいずれかの成立を判定することにより行われる。大入賞口 4 4 の閉鎖タイミングでないと判定すると、大入賞口 4 4 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 4 4 の閉鎖タイミングであると判定すると、大入賞口 4 4 が閉鎖されるよう大入賞口ソレノイド 4 4 b を駆動制御し (S 4 1 2)、大当り遊技の終了条件が成立したか否かを判定する (S 4 1 4)。この判定は、大入賞口 4 4 が規定ラウンド数通りに開放されたか否かを判定することにより行われる。なお、規定ラウンド数は、大当りの種類が第 1 の通常大当りまたは第 1 の確変大当りの場合には 1 5 ラウンドとなり、第 2 の確変大当りの場合には 2 ラウンドとなる。S 4 1 4 で大当り遊技の終了条件が成立していないと判定すると、そのまま大当り遊技処理を一旦終了する。一方、大当り遊技の終了条件が成立したと判定すると、図 2 5 に例示する大当り遊技終了時処理を実行して (S 4 1 6)、大当り遊技処理を終了する。

10

【 0 0 5 6 】

図 2 5 の大当り遊技終了時処理では、主制御基板 7 0 の C P U 7 0 a は、まず、大当り遊技フラグをオンからオフとし (S 4 5 0)、大当り図柄が確変図柄、即ち今回の大当りが「第 1 の確変大当り」および「第 2 の確変大当り」のいずれかであるかを判定する (S 4 5 2)。確変図柄でない、即ち今回の大当りが「第 1 の通常大当り」であると判定すると、確変フラグはオフのまま維持して、変動短縮カウンタを 1 0 0 回に設定し (S 4 5 4)、確変図柄と判定すると、確変フラグをオンとすると共に (S 4 5 6)、変動短縮カウンタを 1 0 , 0 0 0 回に設定する (S 4 5 8)。上述したように、変動短縮カウンタが 1 0 , 0 0 0 回に設定されると、実質的には、次回の大当りを引くまで時短状態が継続される。こうして変動短縮カウンタをセットすると、変動短縮フラグをオンとすると共に (S 4 6 0)、開放延長フラグをオンとし (S 4 6 2)、大当り遊技終了指定コマンドと遊技状態指定コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信して (S 4 6 4)、大当り遊技終了時処理を終了する。大当り遊技終了指定コマンドの送信により、後述する大当り遊技演出処理で大当り遊技終了演出が実行されることになる。また、遊技状態指定コマンドを受信したサブ制御基板 9 0 は、例えば、演出表示制御基板 9 1 に遊技状態を示す演出コマンドを送信して演出表示装置 3 4 の背景画面を確変用あるいは時短用の背景に設定する処理等を行う。

20

30

【 0 0 5 7 】

[演出制御処理]

次に、サブ制御基板 9 0 により実行される動作について説明する。図 2 6 は、サブ制御基板 9 0 の C P U 9 0 a により実行される演出制御処理の一例を示すフローチャートである。演出制御処理は、保留発生時演出処理 (S 5 0 0) と、図柄変動演出処理 (S 5 1 0) と、大当り遊技演出処理 (S 5 2 0) とを繰り返し実行することにより行われる。なお、保留発生時演出処理では、図 1 1 の特別図柄遊技処理の S 2 0 8 で主制御基板 7 0 により送信される第 1 特別図柄保留発生時コマンドを受信したときには第 1 特別図柄の保留数カウンタを値 1 だけインクリメントすると共に保留図柄 3 5 a の表示を一つ追加し、特別図柄遊技処理の S 2 1 8 で主制御基板 7 0 により送信される第 2 特別図柄保留発生時コマンドを受信したときには第 2 特別図柄の保留数カウンタを値 1 だけインクリメントすると共に保留図柄 3 5 b の表示を一つ追加することなどにより行われる。以下、S 5 1 0 の図柄変動演出処理と、S 5 2 0 の大当り遊技演出処理とを説明する。

40

【 0 0 5 8 】

[図柄変動演出処理]

図柄変動演出処理は、図 2 7 に例示するフローチャートに従って実行される。図 2 7 の図柄変動演出処理では、サブ制御基板 9 0 の C P U 9 0 a は、まず、図 1 4 の変動表示関連処理の S 3 2 8 の処理で主制御基板 7 0 により送信される図柄変動開始時コマンドを受信したか否かを判定する (S 6 0 0)。図柄変動開始時コマンドを受信したと判定すると

50

、その受信したコマンドに基づき今回の大当り判定の結果が大当りか否かを判定し（S 6 0 2）、大当りのときには、大当り演出パターンを設定すると共に（S 6 0 4）、演出図柄の大当り図柄を設定して（S 6 0 6）、図柄変動演出を開始する（S 6 1 2）。前述したように、大当りのときの図柄変動開始時コマンドには、大当り変動パターンおよびそのパターンにおける変動時間（変動パターン指定コマンド）と大当り停止図柄（特別図柄停止情報指定コマンド）とが含まれているから、演出表示装置 3 4 に表示される大当り演出パターンや大当り図柄の選択は、ROM 9 0 b に予め記憶されている大当り演出パターンや大当り図柄のうち、受信した変動パターン指定コマンドに対応する演出パターンと受信した特別図柄停止情報指定コマンドに対応する停止図柄とを読み出すことにより行うことができる。一方、S 6 0 2 で今回の大当り判定の結果が大当りでないと判定すると、外れ演出パターンを設定すると共に（S 6 0 8）、演出図柄の外れ図柄を設定して（S 6 1 0）、図柄変動演出を開始する（S 6 1 2）。大当り判定の結果が大当りでないとき（外れするとき）の図柄変動開始時コマンドには、外れ変動パターンおよびそのパターンにおける変動時間（変動パターン指定コマンド）と外れ停止図柄（特別図柄停止情報指定コマンド）とが含まれているから、外れ演出パターンや外れ図柄の設定は、ROM 9 0 b に予め記憶されている外れ演出パターンや外れ図柄のうち、受信した変動パターン指定コマンドに対応する演出パターンと受信した特別図柄停止情報指定コマンドに対応する停止図柄とを読み出すことにより行うことができる。なお、S 6 1 2 の処理は、S 6 0 4 あるいは S 6 0 8 で設定された演出パターンと、S 6 0 6 あるいは S 6 1 0 で設定された演出図柄の停止図柄とに基づく図柄変動演出の開始を指示する演出コマンド（図柄変動演出開始コマンド）を演出表示制御基板 9 1 に送信することによって行うもので、その演出コマンドを受信した演出表示制御基板 9 1 の表示制御によって、演出表示装置 3 4 の表示画面上で図柄変動演出（演出図柄の変動表示）が開始される。

【0059】

S 6 0 0 で図柄変動開始時コマンドを受信していないと判定した場合または S 6 1 2 で図柄変動演出を開始した場合には、図 1 2 の特別図柄遊技処理の S 2 4 2 の処理で主制御基板 7 0 により送信される図柄停止コマンドを受信したか否かを判定し（S 6 1 4）、図柄停止コマンドを受信していないときにはこれで図柄変動演出処理を終了し、図柄停止コマンドを受信しているときには図柄変動演出を終了して（S 6 1 6）、図柄変動演出処理を終了する。なお、S 6 1 6 の処理は、図柄変動演出の終了を指示する演出コマンド（図柄変動演出終了コマンド）を演出表示制御基板 9 1 に送信することによって行うもので、その演出コマンドを受信した演出表示制御基板 9 1 の表示制御により、演出表示装置 3 4 では図柄変動演出（演出図柄の変動表示）が終了して、S 6 0 6 あるいは S 6 1 0 で設定された演出図柄の停止図柄が停止表示される。

【0060】

[大当り遊技演出処理]

大当り遊技演出処理は、図 2 8 に例示するフローチャートに従って実行される。図 2 8 の大当り遊技演出処理では、サブ制御基板 9 0 の CPU 9 0 a は、まず、大当り遊技開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（S 7 0 0）。ここで、大当り遊技開始指定コマンドは、前述したように、図 1 3 の特別図柄遊技処理で大当りと判定されたときに S 2 5 2 の処理で主制御基板 7 0 により送信される。大当り遊技開始指定コマンドを受信したと判定すると、大当り遊技開始演出（大当りファンファーレ演出）を実行する（S 7 0 2）。大当りファンファーレ演出は、大当りの発生を示す大当りファンファーレ画面が演出表示装置 3 4 に表示されるよう演出表示制御基板 9 1 に演出コマンドを送信し、画面表示に対応する音声スピーカー 2 8 a, 2 8 b から出力されるようアンプ基板 9 2 に駆動信号を出力し、画面表示に対応する点灯態様により LED 9 3 a が点灯するよう装飾駆動基板 9 3 に駆動信号を出力することにより行われる。

【0061】

大当り遊技開始演出を実行すると、今回の大当りが 1 5 ラウンド（以下、1 5 R）の大当りであるか否かを判定する（S 7 0 4）。ここで、今回の大当りが 1 5 R の大当りであ

るか否かは、大当り遊技開始指定コマンドに含まれる大当りの種別に関する情報に基づいて、第1の通常大当りや第1の確変大当りであれば、15Rの大当りと判定するものとした。なお、この大当りの種別に関する情報は、次の大当り遊技開始指定コマンドを受信するまで、RAM90cに記憶するものとした。今回の大当りが15Rの大当りであると判定したときには、演出モードフラグがオンであるか否かを判定する(S706)。演出モードフラグは、演出モード開始時処理で演出モード(特別演出期間)が開始されるときにオンとされ、演出モード終了時処理で演出モードが終了されるときにオフとされるフラグである。S706で演出モードフラグはオンではなくオフであると判定したときには、演出モードを開始するための演出モード開始時処理を実行して(S708)、次のS712の処理に進む。また、S706で演出モードフラグはオンであると判定したときには、開始された演出モード中の演出を更新するための演出更新処理を実行して(S710)、次のS712の処理に進む。これらの演出モード開始時処理や演出更新処理の詳細は、後述する。なお、S700で大当り遊技開始指定コマンドを受信していないと判定すると、S702~S710の処理をスキップして次のS712の処理に進み、S704で今回の大当りが15R大当りではない(2R大当りである)と判定すると、S706~S710の処理をスキップして次のS712の処理に進む。

10

【0062】

次に、大当り遊技終了指定コマンドを受信したか否かを判定する(S712)。ここで、大当り遊技終了指定コマンドは、前述したように、図25の大当り遊技終了時処理のS464の処理で主制御基板70により送信される。大当り遊技終了指定コマンドを受信したと判定すると、大当り遊技終了演出(大当りエンディング演出)を実行する(S714)。大当り遊技終了演出は、大当り遊技の終了を示す大当りエンディング画面が演出表示装置34に表示されるよう演出表示制御基板91に演出コマンドを送信し、画面表示に対応する音声スピーカー28a, 28bから出力されるようアンプ基板92に駆動信号を出力し、画面表示に対応する点灯態様によりLED93aが点灯するよう装飾駆動基板93に駆動信号を出力することにより行われる。

20

【0063】

大当り遊技終了演出を実行すると、演出モードフラグがオンであるか否か(S716)、今回の大当りが通常大当りであるか否か(S718)、をそれぞれ判定する。ここで、今回の大当りが通常大当りであるか否かは、前述したようにRAM90cに記憶された大当り種別に関する情報に基づいて判定するものとした。今回の大当りが通常大当りであると判定すると、演出モードを終了するための演出モード終了時処理を実行して(S720)、大当り遊技演出処理を終了し、今回の大当りが通常大当りでないと判定すると、S720の処理をスキップして大当り遊技演出処理を終了する。なお、S712で大当り遊技終了指定コマンドを受信していないと判定すると、S714~S720の処理をスキップして大当り遊技演出処理を終了し、S716で演出モードフラグがオンではないと判定すると、S718, S720の処理をスキップして大当り遊技演出処理を終了する。ここで、S718で今回の大当りが通常大当りでないと判定すると、S720の演出モード終了時処理をスキップするから、今回の大当りが確変大当り(第1の確変大当り、第2の確変大当り)であれば、演出モードは終了されることなく、そのまま継続されることになる。このように、演出モードは、演出モードフラグがオフの状態では15Rの大当りが発生するとS708の演出モード開始時処理で開始され、演出モードが開始された(演出モードフラグがオンされた)以降は15Rの大当りが発生する度にS710の演出更新処理で演出が更新され、通常大当りが終了するとS720の演出モード終了時処理で終了され、確変大当りが終了すると継続されるのである。即ち、本実施例の演出モードは、低確率モードの状態で大当りの発生を契機として開始されて確変大当りが連続的に発生している間は継続されるモードであり、いわゆる初当りを契機として開始されていわゆる連荘中に継続されるモードとなる。以下、S708の演出モード開始時処理と、S710の演出更新処理と、S720の演出モード終了時処理について説明する。なお、説明の都合上、演出更新処理を最後に説明する。

30

40

50

【 0 0 6 4 】

〔 演出モード開始時処理 〕

演出モード開始時処理は、図 2 9 に例示するフローチャートに従って実行される。図 2 9 の演出モード開始時処理では、サブ制御基板 9 0 の C P U 9 0 a は、まず、演出表示制御基板 9 1 に制御信号を出力することにより、演出パターン選択画面を演出表示装置 3 4 に表示させる (S 7 4 0)。この演出パターン選択画面の一例を図 3 0 に示す。ここで、本実施例では、演出モード中は、演出パターン (進行パターン) A ~ C の 3 種類のうちいずれかの演出パターン (進行パターン) に従って演出が進行する。また、それらの演出パターン A ~ C の各演出は、R O M 9 0 b に記憶されている。そして、演出パターン選択画面では、図 3 0 (a) に示すように、演出パターン A ~ C を遊技者に選択可能に表示されており、遊技者により演出ボタン 2 6 が操作される度に、トグル状に演出パターン A ~ C の選択を切り替えることができるようになっている。ここで、図 3 1 , 3 2 は、演出パターン A ~ C の内容を示す説明図である。

10

【 0 0 6 5 】

各演出パターン A ~ C は、それぞれ、図 3 1 に示すキャラクタ A ~ C が主人公となって主に敵キャラクタ 1 ~ 8 とそれぞれと対決する複数 (8 個) の演出画像 (以下、単に「演出」と称す) が段階的に進行するように構成されている。各演出には、演出パターンの種別と先頭からの順番を示す演出番号が付されており、例えば、演出パターン A であれば、先頭から順に演出 A 1 , A 2 , A 3 , . . . , A 8 となる。また、各演出パターンのいくつかの演出は、2 つの演出の中からいずれかを選択的に実行可能な選択演出として構成されている。この選択演出では、他の演出パターンのいずれかの演出に関連する特殊演出と、他の演出パターンの演出に関連しない通常演出とを選択可能となっている。また、図 3 1 では、関連する関係にある演出を矢印で結んでいる。演出パターン A の演出 A 4 と演出パターン B の演出 B 4 とを双方向の矢印で結ぶことにより、両演出が相互に関連することを示し、演出パターン B の演出 B 5 から演出パターン C の演出 C 4 までを一方向の矢印で結ぶことにより、演出 C 4 が演出 B 5 に関連することを示す。同様に、演出パターン A の演出 A 8 から演出パターン B の演出 B 8 までと、演出 A 8 から演出パターン C の演出 C 5 までとを、それぞれ一方向の矢印で結ぶことにより、演出 B 8 と演出 C 5 とが、それぞれ演出 A 8 に関連することを示す。さらに、演出パターン C の演出 C 6 から演出パターン A の演出 A 6 までを一方向の矢印で結ぶことにより、演出 A 6 が演出 C 6 に関連することを示す。以下、各演出パターン A ~ C の演出内容を、選択演出を中心に、図 3 2 に基づいて説明する。

20

30

【 0 0 6 6 】

演出パターン A では、演出 A 4 , A 6 が選択演出である。選択演出 A 4 では、キャラクタ A がキャラクタ B と初めて出会う通常演出 A 4 a か、キャラクタ B との再会を喜ぶ特殊演出 A 4 b のいずれかを実行可能である。通常演出 A 4 a は、前回の演出モードで演出パターン B の演出 B 4 が未実行であることを実行条件とし、特殊演出 A 4 b は、前回の演出モードで演出 B 4 が実行済みであることを実行条件とする。なお、後述するように、演出 B 4 が実行されると、少なくともキャラクタ A はキャラクタ B と既に出会っていることになるから、キャラクタ B との再会を喜ぶ特殊演出 A 4 b は、演出 B 4 に関連するものといえる。また、「演出パターン B の演出 B 4 が未実行である」とは、前回の演出モードで演出パターン B を実行したものの演出 B 4 が実行されなかった場合や演出パターン B 自体が実行されなかった場合を含むものであり、以下、同様とする。また、選択演出 A 6 では、キャラクタ A が敵キャラクタ 6 と対決する通常演出 A 6 a か、キャラクタ A が敵キャラクタ 6 と対決中にキャラクタ C が馬で駆けつける特殊演出 A 6 b のいずれかを実行可能である。通常演出 A 6 a は、前回の演出モードで演出パターン C の演出 C 6 b が未実行であることを実行条件とし、特殊演出 A 6 b は、前回の演出モードで演出 C 6 b が実行済みであることを実行条件とする。なお、後述するように、演出 C 6 b では、キャラクタ C が馬に乗って移動するため、キャラクタ C が馬で駆けつける特殊演出 A 6 b は、演出 C 6 b に関連するものといえる。

40

50

【 0 0 6 7 】

演出パターンBでは、演出B 4 , B 8 が選択演出である。選択演出B 4 では、キャラクターBがキャラクターAと初めて出会う通常演出B 4 aか、キャラクターAとの再会を喜ぶ特殊演出B 4 bのいずれかを実行可能である。通常演出B 4 aは、前回の演出モードで演出パターンAの演出A 4 が未実行であることを実行条件とし、特殊演出B 4 bは、前回の演出モードで演出A 4 が実行済みであることを実行条件とする。なお、前述したように、演出A 4 が実行されると少なくともキャラクターBはキャラクターAと既に出会っていることになるから、キャラクターAとの再会を喜ぶ特殊演出B 4 bは、演出A 4に関連するものといえる。また、選択演出B 8では、キャラクターBが敵キャラクター8と対決する通常演出B 8 aか、痛手を負ったキャラクターAをキャラクターBが助ける特殊演出B 8 bのいずれかを実行可能である。通常演出B 8 aは、前回の演出モードで演出パターンAの演出A 8 が未実行であることを実行条件とし、特殊演出B 8 bは、前回の演出モードで演出A 8 が実行済みであることを実行条件とする。なお、演出A 8では、キャラクターAが敵キャラクター8との対決中に痛手を負うことから、特殊演出B 8 bは、演出A 8に関連するものといえる。

【 0 0 6 8 】

演出パターンCでは、演出C 4 ~ C 6 が選択演出である。選択演出C 4では、キャラクターCが敵キャラクター4と対決する通常演出C 4 aか、キャラクターCがキャラクターBとの再会を喜ぶ特殊演出C 4 bのいずれかを実行可能である。通常演出C 4 aは、前回の演出モードで演出パターンBの演出B 5 が未実行であることを実行条件とし、特殊演出C 4 bは、前回の演出モードで演出B 5 が実行済みであることを実行条件とする。なお、演出B 5では、キャラクターBとキャラクターCが出会う演出が行われることから、特殊演出C 4 bは、演出B 5に関連するものといえる。また、選択演出C 5では、キャラクターCが敵キャラクター5と対決する通常演出C 5 aか、痛手を負ったキャラクターAをキャラクターCが助ける特殊演出C 5 bのいずれかが実行可能である。通常演出C 5 aは、前回の演出モードで演出パターンAの演出A 8 が未実行であることか、演出A 8 が実行済みであっても抽選結果が外れであることを実行条件とし、特殊演出C 5 bは、前回の演出モードで演出A 8 が実行済みであり且つ抽選結果が当りであることを実行条件とする。なお、前述したように、演出A 8ではキャラクターAが痛手を負うことから、特殊演出C 5 bは、演出A 8に関連するものといえる。また、選択演出C 6では、キャラクターCが徒歩で移動する通常演出C 6 aか、キャラクターCが馬に乗って移動する特殊演出C 6 bのいずれかを実行可能である。通常演出C 6 aは、抽選結果が外れであることを実行条件とし、特殊演出C 6 bは、抽選結果が当りであることを実行条件とする。この選択演出C 6では、他の選択演出とは異なり、実行条件に演出内容を含まず抽選結果だけを含んでいるから、他の特殊演出や通常演出と区別する際には、第2通常演出C 6 aと第2特殊演出C 6 bと称する。なお、キャラクターCが馬に乗って移動する特殊演出C 6 bは、前述したように、特殊演出A 6 bに関連するものである。なお、選択演出C 5 , C 6の抽選の内容については後述する。このように、各演出パターンA ~ Cは、自身以外の演出パターンの演出に関連しない通常演出と、自身以外の演出パターンの演出に関連する特殊演出とを、選択的に実行可能な選択演出を有している。

【 0 0 6 9 】

ここで、前述した演出パターン選択画面では、演出パターンA ~ Cに含まれる選択演出において、特殊演出の実行条件が成立しているときには、それを遊技者に示唆するものとした。例えば、前回の演出モードで演出A 4や演出A 8を実行済みであるために、演出パターンBの選択演出B 4 , B 8における各特殊演出B 4 b , B 8 bの実行条件が一つでも成立しているときには、図30(b)に示すように、演出パターンAのキャラクターAを、演出パターンBの選択ボタンの周囲に表示するものとした。これにより、遊技者に、演出パターンBの選択演出において、特殊演出の実行条件が成立していることを示唆することができる。即ち、遊技者が演出パターンBを選択すれば、特殊演出を見ることができ、演出パターンB以外の演出パターンAや演出パターンCを選択すれば、通常演出を見ることができ、演出実行態様の变化に、遊技者を積極的

10

20

30

40

50

に關与させることができるから、遊技者の意図を演出に反映させるという新たな演出を実現することができる。

【 0 0 7 0 】

こうして、S 7 4 0 で演出パターン選択画面を表示して、遊技者による選択を受け付けると、受け付けた演出パターンを今回の演出モードで実行する演出パターンに決定する (S 7 4 2)。なお、前述したように、演出パターン選択画面では、演出ボタン 2 6 の操作によりトグル状に演出パターン A ~ C の選択を切り替えることができるようになっており、画面を表示してから所定時間が経過したときに選択されている演出パターンを受け付けるものとした。演出パターンを決定すると、演出モードフラグをオンとして (S 7 4 4)、決定した演出パターンの先頭の演出を R O M 9 0 b から読み出して実行し (S 7 4 6)、演出更新処理で何番目の演出に更新されるかを管理するための演出カウンタを値 1 だけインクリメントして (S 7 4 8)、演出モード開始時処理を終了する。なお、演出カウンタは、後述するように、演出モード終了時処理で値 0 にリセットされるため、S 7 4 8 のインクリメントにより値 1 となる。これにより、演出モードが開始されて、決定した演出パターンに応じて演出 A 1 , B 1 , C 1 のいずれかが実行されることになる。なお、演出パターン A ~ C の各演出は、1 5 R の大当り遊技の実行に要する平均的な時間を考慮して、大当り遊技開始演出が終了してから大当り遊技終了演出が開始されるまで演出が継続されるような演出時間が定められるものとした。

【 0 0 7 1 】

[演出モード終了時処理]

演出モード終了時処理は、図 3 3 に例示するフローチャートに従って実行される。図 3 3 の演出モード終了時処理では、サブ制御基板 9 0 の C P U 9 0 a は、まず、今回の演出モード中に実行された演出の演出パターン (演出パターン A ~ C のいずれか) と、選択演出が実行されていれば、その選択演出で実行した演出 (特殊演出を実行したか否か) と、演出の実行数 (演出を実行した総数) とを、演出内容として R A M 9 0 c に記憶する (S 7 5 0)。例えば、演出パターン A を、選択演出 A 4 , A 6 ではいずれも通常演出 A 4 a , A 6 a を選択して演出 A 8 まで実行した場合、演出パターン A を実行したことから、特殊演出 A 4 b , A 6 b を実行していないことと、演出の実行数である値 8 とが、演出内容として記憶される。そして、演出カウンタを値 0 にリセットし (S 7 5 2)、演出モードフラグをオフとして (S 7 5 4)、演出更新モード終了時処理を終了する。

【 0 0 7 2 】

[演出更新処理]

演出更新処理は、図 3 4 に例示するフローチャートに従って実行される。図 3 4 の演出更新処理では、サブ制御基板 9 0 の C P U 9 0 a は、まず、演出カウンタを値 1 だけインクリメントして (S 7 6 0)、演出カウンタが値 8 を超えたか否かを判定する (S 7 6 2)。本実施例では、演出数を値 8 としたから、演出カウンタが値 8 を超えていれば、演出カウンタを値 1 にセットし直してから (S 7 6 4)、決定された演出パターンのうち演出カウンタの値と同じ順番の演出を実行する演出に決定する (S 7 6 6)。また、演出カウンタが値 8 を超えてなければ、そのまま、演出カウンタの値と同じ順番の演出を実行する演出に決定する (S 7 6 6)。このため、例えば、演出カウンタが値 8 であれば、決定された演出パターンの 8 番目の演出を実行する演出に決定し、演出カウンタが値 9 であれば、値 1 にセットし直してから、決定された演出パターンの 1 番目の演出を実行する演出に決定することになる。即ち、本実施例では、8 番目の演出まで実行すると、再び同じ演出パターンの先頭の演出に戻って演出を繰り返すのである。なお、先頭の演出に戻るものに限られず、演出パターンの途中の演出に戻るものとしてもよいし、戻ることなく最後の演出を繰り返し実行するものなどとしてもよい。

【 0 0 7 3 】

次に、決定した演出が選択演出であるか否かを判定する (S 7 6 8)。選択演出ではないと判定したときには、決定した演出を読み出して実行を開始することで演出を更新して (S 7 8 6)、演出更新処理を終了する。例えば、演出パターン B が決定されている場合

に、実行が決定された演出が演出 B 2 や演出 B 3 であれば、選択演出ではないと判定して、演出 B 2 や演出 B 3 を読み出して実行を開始する。これにより、決定された演出パターンの演出が進行されることになる。なお、読み出した演出は、例えば、大当り遊技開始演出が終了したタイミングで開始するものなどとすることができる。

【0074】

S 7 6 8 で選択演出であると判定したときには、特殊演出の実行条件に演出内容を含むか否かを判定する (S 7 7 0)。例えば、実行が決定された演出が選択演出 A 4 や選択演出 B 4 であれば、それらの実行条件は、前回モードで演出 B 4 を実行済みであることや前回モードで演出 A 4 を実行済みであることであるから (図 3 2 参照)、演出内容を含むと判定する。また、実行が決定された演出が選択演出 C 6 であれば、特殊演出 C 6 b は、抽選結果だけを実行条件とする第 2 特殊演出であるから、演出内容を含まないと判定する。S 7 7 0 で実行条件に演出内容を含むと判定したときには、前述した演出モード終了時処理で R A M 9 0 c に記憶された前回の演出モードの演出内容を読み出して (S 7 7 2)、演出内容が特殊演出の実行条件を満たすか否かを判定する (S 7 7 4)。例えば、選択演出 A 6 であれば、演出内容に演出パターンとして演出パターン C が記憶されているかと特殊演出 C 6 b の実行が記憶されているかとのいずれもが成立するか否かを判定し、いずれもが成立するときに、実行条件が成立すると判定する。また、選択演出 B 4 であれば、演出内容に演出パターンとして演出パターン A が記憶されているかと演出の実行数として 4 以上の値が記憶されているかとのいずれもが成立するか否かを判定し、いずれもが成立するときに、実行条件が成立すると判定する。

【0075】

S 7 7 4 で前回の演出更新モードの演出内容が特殊演出の実行条件を満たすと判定したとき、あるいは、S 7 7 0 で特殊演出の実行条件に演出内容を含まないと判定したときには、実行条件に抽選結果を含むか否かを判定する (S 7 7 6)。例えば、選択演出 C 5 や選択演出 C 6 であれば、実行条件に抽選結果を含むと判定する。抽選結果を含むと判定すると、特殊演出の実行可否の抽選処理を行って (S 7 7 8)、抽選結果が当りであるか否かを判定する (S 7 8 0)。本実施例では、実行条件に抽選結果を含むのは、選択演出 C 5、C 6 であり、両者に共通の抽選処理を行うものとした。この抽選処理は、例えば、抽選用の乱数を取得して、その乱数が値 0 ~ 1 2 7 のときには当りと判定し (50% の振り分け確率)、値 1 2 8 ~ 2 5 5 のときには外れと判定する (50% の振り分け確率) ことにより行う。なお、この振り分け確率は一例であり、より高い確率で当りと判定してもよいし、より低い確率で当りと判定してもよい。S 7 8 0 で抽選結果が当りと判定したとき、あるいは、S 7 7 6 で実行条件に抽選結果を含まないと判定したときには、選択演出で実行される演出を特殊演出に決定し (S 7 8 2)、R O M 9 0 b から決定した演出 (特殊演出) を読み出して実行を開始することで演出を更新して (S 7 8 6)、演出更新処理を終了する。

【0076】

また、S 7 7 4 で前回の演出モードの演出内容が特殊演出の実行条件を満たさないと判定したとき、あるいは、S 7 8 0 で抽選結果が外れと判定したときには、選択演出で実行される演出を通常演出に決定し (S 7 8 4)、R O M 9 0 b から決定した演出 (通常演出) を読み出して実行を開始することで演出を更新して (S 7 8 6)、演出更新処理を終了する。このように、演出モード中の演出として選択演出が実行されるときには、R A M 9 0 c に記憶された前回の演出モードの演出内容に基づいて、特殊演出の実行条件を満たせば特殊演出を実行し、特殊演出の実行条件を満たさなければ (通常演出の実行条件を満たせば) 通常演出を実行するのである。このため、例えば、選択演出 A 4 の場合、前回モードで演出 B 4 を実行済みであれば、前述したように、少なくとも前回モードの演出中にキャラクタ A がキャラクタ B と出会っているから、キャラクタ B との再会を喜ぶ特殊演出 A 4 b を実行し、前回モードで演出 B 4 を未実行であれば、キャラクタ B と初めて出会う通常演出 A 4 a を実行するのである。さらに、図 3 5、3 6 は、選択演出で実行される演出を説明する説明図である。

【 0 0 7 7 】

図 3 5 では、演出パターン C の選択演出 C 4 で、通常演出 C 4 a が実行される場合を図 3 5 (a) に示し、特殊演出 C 4 b が実行される場合を図 3 5 (b) に示す。なお、以下の説明では、「第 1 の確変大当り X が開始されてから第 1 の通常大当り X が開始されるまでの期間に発生した演出モード」を前回の演出モードとし、「前回の演出モードの終了後に、第 1 の確変大当り Y が開始されて発生した演出モード」を「今回の演出モード」とする。図 3 5 (a 1) では、前回の演出モードで、演出パターン B の各演出を大当りが発生する度に順に更新し、選択演出 B 4 の更新の契機が通常大当りであったために、選択演出 B 4 (ここでは通常演出 B 4 a) を実行して演出モードを終了する。そして、図 3 5 (a 2) では、今回の演出モードで、演出パターン C の各演出を大当りが発生する度に順に更新し、選択演出 C 4 の更新の契機が通常大当りであったために、選択演出 C 4 を実行して演出モードを終了する。このとき、前回の演出モードで演出 B 5 を未実行であるために、特殊演出 C 4 b の実行条件が成立しないため (図 3 2 参照)、選択演出 C 4 では通常演出 C 4 a を実行する。一方、図 3 5 (b 1) では、前回の演出モードで、演出パターン B の各演出を順に更新し、演出 B 6 を実行して演出モードを終了する。このため、演出 B 5 を実行済みとなるために、特殊演出 C 4 b の実行条件が成立する。したがって、図 3 5 (b 2) では、今回の演出モードで、選択演出 C 4 では特殊演出 C 4 b を実行することになる。前述したように、演出 B 5 は、キャラクタ B がキャラクタ C と初めて出会う演出であり、特殊演出 C 4 b は、演出 B 5 の内容に関連してキャラクタ C がキャラクタ B との再会を喜ぶ演出であることから、前回の演出モードの演出内容が今回の演出モードの演出内容に反映されることになる。このように、前回の演出モードで、演出パターン B の 5 番目の演出である演出 B 5 を実行したか否かに基づいて、今回の演出モードで演出パターン C が決定された場合に、選択演出 C 4 で通常演出 C 4 a を実行するか、特殊演出 C 4 b を実行するかが変化するのである。このため、演出パターン B 5 の演出 B 5 は、通常演出 C 4 a か特殊演出 C 4 b のいずれを実行するかの判断に用いられる演出といえることができる。このように、通常演出か特殊演出のいずれを実行するかの判断に用いる演出を、以下、特定演出という。

【 0 0 7 8 】

図 3 6 では、演出パターン A の選択演出 A 6 で、通常演出 A 6 a が実行される場合を図 3 6 (a) に示し、特殊演出 A 6 b が実行される場合を図 3 6 (b) に示す。図 3 6 (a 1) では、前回の演出モードで、演出パターン C の各演出を大当りが発生する度に順に更新し、選択演出 C 6 の更新の契機が通常大当りであったために、選択演出 C 6 (ここでは抽選結果が外れで第 2 通常演出 C 6 a) を実行して演出モードを終了する。そして、図 3 6 (a 2) では、今回の演出モードで、演出パターン A の各演出を大当りが発生する度に順に更新し、選択演出 A 6 への進行の契機が通常大当りであったために、選択演出 A 6 を実行して演出モードを終了する。このとき、前回の演出モードでは特殊演出 C 6 b を未実行であるために、特殊演出 A 6 b の実行条件が成立しないため (図 3 2 参照)、選択演出 A 6 では通常演出 A 6 a を実行する。一方、図 3 6 (b 1) では、演出パターン C の各演出を順に更新し、選択演出 C 6 では抽選結果が当りで第 2 特殊演出 C 6 b を実行して、演出モードを終了する。このため、特殊演出 C 6 b を実行済みとなるために、特殊演出 A 6 b の実行条件が成立する。したがって、図 3 6 (b 2) では、今回の演出モードで、選択演出 A 6 では特殊演出 A 6 b を実行することになる。前述したように、第 2 特殊演出 C 6 b は、キャラクタ C が馬に乗って移動する演出であり、特殊演出 A 6 b は、第 2 特殊演出 C 6 b の内容に関連してキャラクタ A が敵キャラクタ 6 と対決中にキャラクタ C が馬で駆けつける演出であることから、前回の演出モードの演出内容が今回の演出モードの演出内容に反映されることになる。このように、前回の演出モードで、演出パターン C の選択演出 C 6 のうち第 2 特殊演出 C 6 b を実行したか否かに基づいて、今回の演出モードで、演出パターン A の選択演出 A 6 で通常演出 A 6 a を実行するか、特殊演出 A 6 b を実行するかが変化するのである。このため、選択演出 C 6 の第 2 特殊演出 C 6 b は、特定演出に該当する。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 9 】

また、図示は省略するが、前回の演出モードで、演出パターン A の各演出を更新して演出 A 8 まで実行して演出モードが終了したとする。その場合、今回の演出モードで、遊技者が演出パターン B を選択するか演出パターン C を選択するかで、演出 A 8 の実行を反映する時期が異なるものとなる。演出パターン B であれば、前回の演出 A 8 の実行で特殊演出 B 8 b の実行条件が成立するため、選択演出 B 8 まで演出を更新すれば、特殊演出 B 8 b を実行することになる。一方、演出パターン C であれば、前回の演出 A 8 の実行で特殊演出 C 5 b の実行条件のうち演出内容に基づく条件は成立する。このため、選択演出 C 5 まで演出を更新し、さらに抽選結果が当りになれば、特殊演出 C 5 b を実行することになる。即ち、前回の演出モードで演出 A 8 を実行した場合、今回の演出モードで演出パターン B であれば 8 個目の演出 B 8 まで更新したときに特殊演出 B 8 b を必ず実行し、演出パターン C であれば 8 個目よりも少ない 5 個目の演出 C 5 まで更新したときに特殊演出 C 5 b を実行可能となるが、さらに抽選結果が当りとなることが必要となるのである。これらのことから、演出 A 8 は、演出パターン B の選択演出 B 8 に対する特定演出と、演出パターン C の選択演出 C 5 に対する特定演出とに該当する。また、遊技者は、選択演出の実行時期の遅い演出パターン（演出パターン B）か、選択演出の実行時期は早いものの抽選結果が当りとなることが必要な演出パターン（演出パターン C）のいずれかを、好みに応じて選択することができる。このため、演出実行態様の変化に対する遊技者の関与がさらに大きなものとなるから、遊技者の意図を演出に反映させるという新たな演出の興趣を、より高めることができる。また、特定演出としては、前述したように、演出 B 5 や第 2 特殊演出 C 6 b、演出 A 8 が該当する他、演出 A 4 や演出 B 4 が該当する。このように、特定演出は、本実施例では、演出パターンの 4 つ目以降の所定数（複数段階目）の演出に定められている。このため、特定演出が実行されるためには、演出モード中に複数回の大当り（初当りを含めて 4 回以上）の発生が必要となるから、特定演出が実行されたことが実行条件となる特殊演出の希少性を高めることができる。このため、特殊演出が実行された場合の遊技者の満足感を高めて、興趣の向上に繋げることができる。

【 0 0 8 0 】

以上説明した第 1 実施例のパチンコ機 1 0 によれば、演出モード（特別演出期間）が開始されると演出パターン（進行パターン）A ~ C のいずれかに決定し、決定した演出パターンの演出を、大当りが発生する度に更新する。また、演出パターン中の選択演出については、前回の演出モードにおける演出内容として特定演出を実行したことが記憶されていれば、特殊演出に決定し、特定演出を実行したことが記憶されていなければ、通常演出に決定して、実行する。これにより、前回の演出モードで実行された演出内容を、今回の演出モードで実行される演出内容に反映させることができる。即ち、実行済みの先の演出内容を、演出モードをまたいで、次の演出内容に反映させるという新たな態様で演出を行うことができる。ここで、本実施例の演出モードは、連荘中に演出を実行するモードであり、連荘の終了に伴って演出モードが終了すると、大当りの発生確率が高確率から低確率となることから、遊技者は遊技を終了することが多い。しかし、本実施例では、演出モードをまたいで演出を反映させることにより、演出モードが終了しても、次の演出モードで実行される演出内容に対して遊技者に興味を抱かせることができる。このため、遊技者に次の演出モードが開始されるまで遊技を継続する意欲を湧かせることができる。この結果、当り遊技の発生に基づいて演出が進行される演出モードにおける演出を、新たな態様で行うことにより、興趣の向上を図ると共に遊技の継続意欲を高めることができる。

【 0 0 8 1 】

また、演出パターンの所定数目的演出を特定演出とするから、前回の演出モードの演出内容が今回の演出モードの演出内容に反映されるか否かを、遊技者に容易に把握させることができる。さらに、所定数（複数段階目）を 4 つ目以降として、特定演出の実行に複数回の大当りの発生を必要とするから、特殊演出の希少性を高めることができる。そして、特殊演出は、対応する演出パターンの所定数目的演出としての特定演出に関連するから、前回の演出モードの演出内容が今回の演出モードの演出内容に反映されたことを、遊技

者に容易に認識させることができる。そして、抽選により第2特殊演出と第2通常演出と選択的に実行可能とし、第2特殊演出の実行を条件として今回の演出モードで特殊演出を実行するから、演出実行態様のバリエーションを多彩なものとするができる。また、特殊演出(A6b)は、第2特殊演出C6bとしての特定演出に関連するから、前回の演出モードの演出内容が今回の演出モードの演出内容に反映されたことを、遊技者に容易に認識させることができる。さらに、前回の演出モードの演出内容だけでなく、抽選結果が当たりか否かに応じて、前回の演出モードの演出内容を今回の演出モードの演出内容に反映するから、演出実行態様のバリエーションをさらに多彩なものとするができる。そして、演出パターンには、他の演出パターンのそれぞれに対応し互いに実行時期が異なる複数の選択演出(例えば、演出パターンAの選択演出A4, A6)を有するから、前回の演出モードの演出パターンと今回の演出モードの演出パターンとの関係によって前回の演出内容が反映される時期を変化させることができる。また、本実施例では、演出モードを開始するとき(いわゆる初当たり時)に遊技者に演出パターンを選択可能とすることで、「前回の演出モードの結果に基づき、今回の演出モードの演出パターンを選択する」といった従来にない新たな選択材料を遊技者に与え、演出パターンの選択手法に遊技者の好み以外の要素を取り入れた新たな遊技者参加型演出を実現することができる。これらの結果、遊技興趣を向上させる新たな演出を実現することができる。

10

【0082】

第1実施例のパチンコ機10では、演出モード中の演出を大当り遊技演出中の大当り遊技開始演出が終了してから大当り遊技終了演出を開始するまでの間に実行するものとしたが、これに限られるものではなく、大当りの発生を契機として演出を進行(更新)するものであれば、如何なる態様としてもよい。例えば、大当り遊技開始演出中や大当り遊技終了演出中に演出が実行されるものとしてもよい。あるいは、大当り遊技演出が終了した後の図柄変動演出処理中に演出が実行されるものとしてもよい。その場合、大当り遊技演出中に演出の実行を開始して図柄変動演出中に演出の実行を終了するものとしてもよいし、図柄変動演出中に演出の実行を開始して図柄変動演出中に演出の実行を終了するものとしてもよいし、図柄変動演出中に演出の実行を開始して大当り遊技演出中に演出の実行を終了するものとしてもよい。また、演出パターンを複数の演出により構成して大当りが発生する度に一つずつ順に更新することで進行させるものとしたが、これに限られるものではない。例えば、演出パターンを一つの演出により構成して、大当りの発生を契機として演出の実行を開始し、大当り遊技演出の終了などを契機として演出の実行を一時的に停止し、再び大当りが発生すると、それを契機として一時的に停止した途中の箇所から演出を読み出して演出の実行を再開することにより、演出を進行させるものなどとしてもよい。

20

30

【0083】

第1実施例のパチンコ機10では、演出パターンA~Cを構成する各演出を15Rの大当りの遊技時間に応じた演出としておき、15Rの大当りが発生することを条件として更新するものとしたが、これに限られるものではない。例えば、演出パターンA~Cを構成する各演出にそれぞれ2Rの大当りの遊技時間に応じた短い演出(演出パターンA~Cを構成する実施例の各演出のダイジェスト版の演出)を用意しておき、15Rの大当りが発生したときには演出順に従って実施例通りに演出を実行し、2Rの大当り(第2の確変大当り)が発生したときには同じ演出順のダイジェスト版の演出を実行するものなどとしてもよい。この場合、ダイジェスト版の演出にも選択演出を設けておき、実施例と同様に実行条件を判定し、通常演出か特殊演出に決定して実行するものとしてもよい。

40

【0084】

第1実施例のパチンコ機10では、特定演出を演出パターンの所定数目(複数段階目)の演出に定めており、その所定数目(複数段階目)の演出は4つ目以降の演出としたが、これに限られず、2つ目の演出や3つ目の演出としてもよい。

【0085】

[第2実施例]

次に、第2実施例について説明する。第2実施例のパチンコ機は、第1実施例のパチン

50

コ機 10 と遊技盤及び制御回路が同じ構成であるため、各構成の説明は省略する。また、第 2 実施例では、大当り図柄決定用テーブルや特別図柄遊技処理、大当り遊技終了時処理、演出制御処理の一部が第 1 実施例と異なる以外は、第 1 実施例と同じ処理を行うため、重複する部分の説明を省略し、異なる部分について説明する。

【0086】

図 37 は、第 2 実施例の第 1 特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルの一例を示す説明図であり、図 38 は、第 2 実施例の第 1 特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルの一例を示す説明図である。第 2 実施例のパチンコ機 10 では、第 1 実施例と異なり大当りの態様に通常大当りがなく、確変大当りだけとなっている。また、大当りの種類は、第 3 の確変大当りと第 4 の確変大当りとがある。第 3 の確変大当りは、大入賞口 44 の開放動作が所定ラウンド数（例えば、15 ラウンド）に亘って繰り返される大当り遊技が行われ、大当り遊技の終了後には、所定回数（例えば、80 回）の特別図柄の変動表示が行われるまで、確変状態となり且つ時短状態となる大当り態様である。また、第 4 の確変大当りは、大入賞口 44 の開放動作が第 3 の確変大当りよりも少ない所定ラウンド数（例えば、2 ラウンド）に亘って繰り返される大当り遊技が行われ、大当り遊技の終了後には、所定回数（例えば、80 回）の特別図柄の変動表示が行われるまで、確変状態となり且つ時短状態となる大当り態様である。第 2 実施例の第 1 特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルでは、図 37 に示すように、大当り図柄決定用乱数が値 0 ~ 255 のうち値 0 ~ 153 のときに「第 3 の確変大当り」となり（約 60 % の大当り振り分け確率）、大当り図柄決定用乱数が値 154 ~ 255 のときに「第 4 の確変大当り」となる（約 40 % の大当り振り分け確率）。また、第 2 実施例の第 2 特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルでは、図 38 に示すように、大当り図柄決定用乱数が値 0 ~ 255 のうち値 0 ~ 178 のときに「第 3 の確変大当り」となり（約 70 % の大当り振り分け確率）、大当り図柄決定用乱数が値 179 ~ 255 のときに「第 4 の確変大当り」となる（約 40 % の大当り振り分け確率）。なお、第 2 実施例では、大当り遊技の終了後には、同じ所定回数の特別図柄の変動表示が行われるまで、確変状態で且つ時短状態となるものとしたが、確変状態を維持する変動表示の回数と、時短状態を維持する変動表示の回数とを互いに異なる回数に定めるものとしてもよい。

【0087】

また、図 39 に示すように、主制御基板 70 の CPU 70a により実行される第 2 実施例の特別図柄遊技処理（一部）では、S248 で大当り図柄ではないと判定すると、確変フラグがオンか否かを判定し（S263a）、確変フラグがオンでないときには、次の S264 の処理に進む。確変フラグがオンのときには、確変カウンタを値 1 だけデクリメントして（S263b）、確変カウンタが値 0 であるか否かを判定する（S263c）。ここで、確変カウンタは、確変状態（高確率モード状態）を維持する特別図柄の変動回数の上限値を示すものであり、大当り遊技の終了に際してその値がセットされる。確変カウンタが値 0 でないときには、次の S264 の処理に進み、確変カウンタが値 0 のときには、確変フラグをオフとして（S263d）、遊技状態指定コマンドをサブ制御基板 90 に送信して（S263e）、次の S264 の処理に進む。これにより、確変フラグがオフとされて確変状態が終了する。

【0088】

また、図 40 に示すように、主制御基板 70 の CPU 70a により実行される第 2 実施例の大当り遊技終了時処理では、大当り遊技フラグをオフとすると（S450）、確変フラグをオンとすると共に（S456）、確変カウンタを 80 回に設定する（S457）。次に、変動短縮フラグをオンとすると共に開放延長フラグをオンとして（S460、462）、変動短縮カウンタを 80 回に設定して（S463）、大当り遊技終了指定コマンドや遊技状態指定コマンドをサブ制御基板に送信して（S464）、大当り遊技終了時処理を終了する。これにより、大当り遊技終了後に、80 回を上限とする特別図柄の変動表示が行われるまで、確変状態で且つ時短状態となる。

【0089】

10

20

30

40

50

〔演出制御処理〕

次に、第2実施例の演出制御処理について説明する。第2実施例の演出制御処理は、第1実施例と同様に、保留発生時演出処理（S500）と、図柄変動演出処理（S510）と、大当り遊技演出処理（S520）とを繰り返し実行することにより行われる。このうち、S500の保留発生時演出処理は、第1実施例と同じ処理であるため説明を省略し、S510の図柄変動演出処理と、S520の大当り遊技演出処理について説明する。なお、説明の都合上、大当り遊技演出処理を先に説明する。

【0090】

〔大当り遊技演出処理〕

第2実施例の大当り遊技演出処理は、図41に例示するフローチャートに従って実行される。図41の大当り遊技演出処理では、サブ制御基板90のCPU90aは、まず、図28の大当り遊技演出処理と同様に、S700，S702で大当り遊技開始指定コマンドを受信すると大当り遊技開始演出を実行し、S712，S714で大当り遊技終了指定コマンドを受信すると大当り遊技終了演出を実行する。そして、大当り遊技終了演出を実行すると、演出モード開始時処理を実行して（S715）、大当り遊技演出処理を終了するのである。このため、いわゆる初当りが発生したときに演出モードを開始する第1実施例と異なるものとなる。また、演出モード開始時処理は、図29の演出モード開始時処理と同じ処理が行われるため、説明および図示は省略する。なお、第2実施例の演出モードでは、第1実施例の演出パターンA～Cと異なり、演出パターンD～F（進行パターン）に従って演出が進行する。ここで、図42，43は、第2実施例の演出パターンD～Fの内容を示す説明図である。

【0091】

各演出パターンD～Fは、それぞれ、図42に示すキャラクタD～Fが山や海，川，森などの各エリアで宝探しを行う複数（8個）の演出画像（以下、単に「演出」と称す）が段階的に進行するように構成されている。各演出には、演出パターンの種別と先頭からの順番を示す演出番号が付されている。また、各演出パターンのいくつかの演出は、特殊演出と通常演出とを選択的に実行可能な選択演出として構成されている。図42では、図31と同様に、関連する関係にある演出を矢印で結んだ。

【0092】

次に、各演出パターンD～Fの選択演出について説明する。演出パターンDは、演出D3，D8が選択演出である。選択演出D3では、キャラクタDが川で宝探しを行う通常演出D3aか、キャラクタDが川で宝探しを行う際に前回の演出モードで川で宝が発見されたことが示唆される特殊演出D3bのいずれかを実行可能となっている。なお、宝が発見されたことが示唆される演出としては、キャラクタDが前回同じエリアで宝が発見されたことに関するセリフを発したり、前回同じエリアで宝が発見されたことを示す字幕を表示したり、発見された宝が既に取り出された宝箱を表示したり、背景色を専用色に変更したりすることなどが行われ、以下同様とする。通常演出D3aは、前回の演出モードで演出パターンEの演出E4の実行中に特定演出が未実行であること（演出E4を実行しなかったことや演出E4は実行したものの特定演出を実行しなかったことを含む）を実行条件とし、特殊演出D3bは、前回の演出モードで演出E4の実行中に特定演出が実行済みであることを実行条件とする。ここで、本実施例の特定演出は、後述するように、大当りが発生したときに行われる演出である。このため、演出実行中に特定演出が実行されたことを実行条件とすることは、演出実行中に大当りが発生したことを実行条件とするものとなる。なお、演出E4は、川で宝探しを行う演出であり、特殊演出D3aは、川で宝探しを行う際に前回の演出モードで川で宝が発見されたことが示唆される演出であるため、特殊演出D3aは演出E4に関連するものといえる。また、選択演出D8では、キャラクタDが森で宝探しを行う通常演出D8aか、キャラクタDが森で宝探しを行う際に前回の演出モードで森で宝が発見されたことが示唆される特殊演出D8bのいずれかを実行可能となっている。通常演出D8aは、前回の演出モードで演出パターンFの演出F8の実行中に特

10

20

30

40

50

定演出が未実行であることか、あるいは、演出 F 8 の実行中に特定演出を実行済みであっても抽選結果が外れであることを実行条件とし、特殊演出 D 8 b は、前回の演出モードで演出 F 8 の実行中に特定演出が実行済みであり且つ抽選結果が当りであることを実行条件とする。なお、演出 F 8 は、森で宝探しを行う演出であり、特殊演出 D 8 b は、森で宝探しを行う際に前回の演出モードで森で宝が発見されたことが示唆される演出であるため、特殊演出 D 8 b は演出 F 8 に関連するものといえる。

【 0 0 9 3 】

演出パターン E は、演出 E 3 , E 8 が選択演出である。選択演出 E 3 では、キャラクタ E が山で宝探しを行う通常演出 E 3 a か、キャラクタ E が山で宝探しを行う際に前回の演出モードで山で宝が発見されたことが示唆される特殊演出 E 3 b のいずれかを実行可能となっている。通常演出 E 3 a は、前回の演出モードで演出パターン F の演出 F 3 の実行中に特定演出が未実行であることを実行条件とし、特殊演出 E 3 b は、前回の演出モードで演出 F 3 の実行中に特定演出が実行済みであることを実行条件とする。なお、演出 F 3 は、山で宝探しを行う演出であり、特殊演出 E 3 b は、山で宝探しを行う際に前回の演出モードで山で宝が発見されたことが示唆される演出であるため、特殊演出 E 3 b は演出 F 3 に関連するものといえる。また、選択演出 E 8 では、キャラクタ E が川で宝探しを行う通常演出 E 8 a か、キャラクタ E が川で宝探しを行う際に前回の演出モードで川で宝が発見されたことが示唆される特殊演出 E 8 b のいずれかを実行可能となっている。通常演出 E 8 a は、前回の演出モードで演出パターン D の演出 D 7 の実行中に特定演出が未実行であることか、あるいは、演出 D 7 の実行中に特定演出が実行済みであっても抽選結果が外れであることを実行条件とし、特殊演出 E 8 b は、前回の演出モードで演出 D 7 の実行中に特定演出が実行済みであり且つ抽選結果が当りであることを実行条件とする。なお、演出 D 7 は、川で宝探しを行う演出であり、特殊演出 E 8 b は、川で宝探しを行う際に前回の演出モードで川で宝が発見されたことが示唆される演出であるため、特殊演出 E 8 b は演出 D 7 に関連するものといえる。

【 0 0 9 4 】

演出パターン F は、演出 F 4 , F 7 が選択演出である。選択演出 F 4 では、キャラクタ F が森で宝探しを行う通常演出 F 4 a か、キャラクタ F が森で宝探しを行う際に前回の演出モードで森で宝が発見されたことが示唆される特殊演出 F 4 b のいずれかを実行可能となっている。通常演出 F 4 a は、前回の演出モードで演出パターン D の演出 D 4 の実行中に特定演出が未実行であることを実行条件とし、特殊演出 F 4 b は、前回の演出モードで演出 D 4 の実行中に特定演出が実行済みであることを実行条件とする。なお、演出 D 4 は、森で宝探しを行う演出であり、特殊演出 F 4 b は、森で宝探しを行う際に前回の演出モードで森で宝が発見されたことが示唆される演出であるため、特殊演出 F 4 b は演出 D 4 に関連するものといえる。また、選択演出 F 7 では、キャラクタ F が山で宝探しを行う通常演出 F 7 a か、キャラクタ F が山で宝探しを行う際に前回の演出モードで山で宝が発見されたことを示唆する特殊演出 F 7 b のいずれかを実行可能となっている。通常演出 F 7 a は、前回の演出モードで演出パターン E の演出 E 7 の実行中に特定演出が未実行であることか、あるいは、演出 E 7 の実行中に特定演出が実行済みであっても抽選結果が外れであることを実行条件とし、特殊演出 F 7 b は、前回の演出モードで演出 E 7 の実行中に特定演出が実行済みであり且つ抽選結果が当りであることを実行条件とする。なお、演出 E 7 は、山で宝探しを行う演出であり、特殊演出 F 7 b は、山で宝探しを行う際に前回の演出モードで山で宝が発見されたことが示唆される演出であるため、特殊演出 F 7 b は演出 E 7 に関連するものといえる。

【 0 0 9 5 】

[図柄変動演出処理]

第 2 実施例の図柄変動演出処理は、図 4 4 に例示するフローチャートに従って実行される。図 4 4 の図柄変動演出処理では、サブ制御基板 9 0 の CPU 9 0 a は、図 2 7 の図柄変動演出処理と同様に、S 6 0 0 ~ S 6 1 6 の処理を実行する。即ち、図柄変動開始時コマンドを受信すると、大当りであれば大当り演出パターンと大当り図柄とを設定して図柄

10

20

30

40

50

変動演出を開始し、外れであれば外れ演出パターンと外れ図柄とを設定して図柄変動演出を開始し、図柄停止コマンドを受信すると図柄変動演出を終了する。そして、図柄変動演出を終了すると、演出モードフラグがオンであるか否かを判定し（S 6 1 8）、演出モードフラグがオンでなければ、そのまま図柄変動演出処理を終了する。

【 0 0 9 6 】

演出モードフラグがオンであれば、S 6 1 6 で変動演出を終了した図柄が外れ図柄で停止したか否かを判定する（S 6 2 0）。外れ図柄で停止したときには、変動回数カウンタを値 1 だけインクリメントする（S 6 2 2）。なお、演出図柄の変動開始は、特別図柄の変動開始に伴って主制御基板 7 0 から送信される図柄変動開始時コマンドを受信したことを契機とし、演出図柄の変動停止は、特別図柄の変動表示の停止に伴って主制御基板 7 0 から送信される図柄停止コマンドを受信したことを契機とするから、変動回数カウンタの値（カウント値）は、演出図柄の変動回数を示すと同時に特別図柄の変動回数を示すものとなる。変動回数カウンタをインクリメントすると、変動回数が上限回数未満であるか否か（上限回数に達したか否か）を判定する（S 6 2 4）。ここで、本実施例では、変動回数の上限として、確変回数および時短回数の上限回数と同じ 8 0 回を定めるものとした。変動回数が上限に達していないと判定すると、変動回数が値 1 0 の倍数（1 0 回，2 0 回，3 0 回，・・・）となったか否かを判定する（S 6 2 6）。変動回数が値 1 0 の倍数ではないと判定したときには、図柄変動演出処理を終了し、変動回数が値 1 0 の倍数であると判定したときには、演出更新処理を実行して（S 6 2 8）、図柄変動演出処理を終了する。

【 0 0 9 7 】

ここで、演出更新処理は、図 3 4 の第 1 実施例の演出更新処理と同じ処理が行われる。即ち、実行する演出が何番目の演出であることを管理するための演出カウンタを値 1 だけインクリメントして、演出カウンタが値 8 を超えていれば値 1 にセットし直して、演出カウンタの値と同じ順番の演出を読み出して実行する。また、読み出した演出が選択演出であれば、前回の演出モードの演出内容が実行条件を満たすか否かを判定し、さらに実行条件に抽選結果が含まれれば抽選処理を行って抽選結果が当りであるか否かを判定する。前回の演出モードの演出内容が実行条件を満たすか、あるいは、前回の演出モードの演出内容が実行条件を満たし且つ抽選結果が当りであれば、特殊演出に決定して実行する。また、前回の演出モードの演出内容が実行条件を満たさないか、あるいは、前回の演出モードの演出内容が実行条件を満たすものの抽選結果が外れであれば、通常演出に決定して実行する。なお、演出パターン D ~ F の選択演出における特殊演出の実行条件には、前回の演出モードの演出内容を含まないものはない（抽選結果だけを実行条件とするものはない）ため、図 3 4 の演出更新処理の S 7 7 0 の処理（実行条件に演出内容を含むか否かの判定処理）は省略してもよい。このように演出更新処理の実行により、演出パターンの演出を一つずつ更新して演出が進行されることになる。また、S 6 2 8 の演出更新処理は、変動回数が値 1 0 の倍数であることを条件として実行されるから、第 2 実施例の演出モードでは、変動回数が 1 0 回に到達する度に、演出パターンの各演出を一つずつ更新して演出を進行させることになる。

【 0 0 9 8 】

また、S 6 2 4 で変動回数カウンタが上限回数未満ではなく上限回数（8 0 回）に達したと判定すると、演出モード終了時処理を実行して（S 6 3 4）、図柄変動演出処理を終了する。また、S 6 2 0 で外れ図柄ではなく大当り図柄で停止したと判定すると、演出カウンタは所定値であるか否か、即ち所定数目の演出（順番が所定値と一致する演出）を実行しているか否かを判定する（S 6 3 0）。ここで、所定値（所定数）は、各演出パターン D ~ F 毎に、特殊演出の実行条件となりうる演出番号に従って定められている。このため、演出パターン D，E では、値 4 と値 7 とが所定値に定められ、演出パターン F では、値 3 と値 8 とが所定値に定められている。演出カウンタは所定値であると判定すると、特定演出を実行し（S 6 3 2）、演出モード終了時処理を実行して（S 6 3 4）、図柄変動演出処理を終了する。また、演出カウンタは所定値ではないと判定すると、S 6 3 2 の処

理をスキップして、演出モード終了時処理を実行して（S 6 3 4）、図柄変動演出処理を終了する。ここで、特定演出としては、大当たりが発生したことを示唆する演出として、演出モード中に実行される宝探しの演出に合わせて、宝が発見されたこと（出現したこと）を示す演出を行うものとした。例えば、海や川で宝探しをしている演出であれば、宝の入った宝箱が漂流してくる演出（画像）を追加で表示し、山や森で宝探しをしている演出であれば、宝箱が地中から出現する演出（画像）を追加で表示することなどを行う。

【 0 0 9 9 】

〔 演出モード終了時処理 〕

S 6 3 4 の第 2 実施例の演出モード終了時処理は、図 4 5 に例示するフローチャートに従って実行される。図 4 5 の演出モード終了時処理では、サブ制御基板 9 0 の C P U 9 0 a は、まず、実行中の演出パターンの演出を終了する（S 6 5 0）。即ち、第 2 実施例では、演出パターンの演出を実行中に、大当たりが発生すると、実行中の演出を終了するのである。なお、変動回数が上限回数となったときにも、実行中の演出は終了される。次に、演出パターンと、演出終了時に実行していた演出と、特定演出の実行の有無とを演出内容として R A M 9 0 c に記憶する（S 6 5 2）。例えば、演出パターン D の演出 D 4 を実行中に大当たりが発生して特定演出を実行してから演出モード終了時処理が行われた場合には、演出パターン D と、演出終了時に実行していた演出 D 4 と、特定演出を実行したこととを、演出内容として R A M 9 0 c に記憶する。なお、特定演出は、上述したように、演出カウンタが所定値であるとき、即ち所定数目の演出を実行しているときに大当たりが発生すると行われるため、大当たりが発生しても実行中の演出の順番によっては、特定演出が実行されない場合がある。このため、例えば、演出パターン D の演出 D 5 を実行中に大当たりが発生して演出モード終了時処理が行われた場合には、演出パターン D と、演出終了時に実行していた演出 D 5 と、特定演出を実行していないこととを、演出内容として R A M 9 0 c に記憶する。次に、演出カウンタと変動回数カウンタとを値 0 にリセットして（S 6 5 4）、演出モードフラグをオフとして（S 6 5 6）、演出モード終了時処理を終了する。これにより、演出内容として、演出パターンと、演出終了時に実行していた演出と、特定演出の実行の有無とが R A M 9 0 c に記憶されるから、S 6 2 8 の演出更新処理において、前述したように、R A M 9 0 c に記憶された演出内容に基づいて、通常演出か特殊演出のいずれに決定するかを判断することができる。

【 0 1 0 0 】

図 4 6 に、第 2 実施例の選択演出で実行される演出を説明する説明図を示す。図 4 6 では、演出パターン F の選択演出 F 4 で、通常演出 F 4 a が実行される場合を図 4 6（a）に示し、特殊演出 F 4 b が実行される場合を図 4 6（b）に示す。図 4 6（a 1）では、前回の演出モードで、演出パターン D の各演出を図柄の変動回数が 1 0 回に到達する度に順に更新し、演出 D 5 を実行中に大当たりが発生したために、演出モードを終了する。ただし、演出パターン D では、前述したように値 4 と値 7 とが所定値に定められ、5 番目の演出 D 5 は特定演出が実行される演出ではないため、特定演出を実行することなく演出モードを終了する。そして、図 4 6（a 2）では、今回の演出モードで、演出パターン F の各演出を図柄の変動回数が 1 0 回に到達する度に順に更新し、演出 F 6 を実行中に大当たりが発生したために、演出モードを終了する。このとき、前回の演出モードで演出 D 4 中に特定演出を未実行であるために、特殊演出 F 4 b の実行条件が成立しないため（図 4 3 参照）、選択演出 F 4 では、通常演出 F 4 a を実行する。一方、図 4 6（b 1）では、前回の演出モードで、演出パターン D の各演出を順に更新し、演出 D 4 を実行中に大当たりが発生したために、特定演出を実行して、演出モードを終了する。このため、演出 D 4 中に特定演出を実行済みとなるために、特殊演出 F 4 b の実行条件が成立する。したがって、図 4 6（b 2）では、今回の演出モードで、選択演出 F 4 では特殊演出 F 4 b を実行することになる。前述したように、演出 D 4 は、森で宝探しを行う演出であり、特殊演出 F 4 b は、演出 D 4 に関連して森で宝探しを行う際に前回の演出モードで森で宝が発見されたことが示唆される演出であることから、前回の演出モードの演出内容が今回の演出モードの演出内容に反映されることになる。このように、前回の演出モードで、演出パターン D の所

定数目（４番目）の演出Ｄ４を実行中に大当りが発生して特定演出を実行したか否かに基づいて、今回の演出モードで演出パターンＦが決定された場合に、選択演出Ｆ４で通常演出Ｆ４ａを実行するか、特殊演出Ｆ４ｂを実行するかが変化するのである。

【０１０１】

また、図示は省略するが、前回の演出モードで、演出パターンＦの各演出を図柄の変動回数が１０回に到達する度に順に更新し、演出Ｆ８を実行中に大当りが発生したために、特定演出を実行して演出モードを終了したとする。その場合、今回の演出モードで演出パターンＤが決定されて演出Ｄ８まで更新すると、抽選処理を行い、抽選結果が当りであれば特殊演出Ｄ８ｂを実行し、抽選結果が外れであれば通常演出Ｄ８ａを実行することになる。このように、前回の演出モードで、演出パターンＦの所定数目（８番目）の演出Ｆ８を実行中に大当りが発生して特定演出を実行したと抽選結果が当りであるか否かに基づいて、今回の演出モードで演出パターンＤが決定された場合に、選択演出Ｄ８で通常演出Ｄ８ａを実行するか、特殊演出Ｄ８ｂを実行するかが変化するのである。なお、説明は省略するが、図４２で関連する関係にあることが矢印で示された各演出についても同様である。

【０１０２】

以上説明した第２実施例のパチンコ機１０によれば、演出モード（特別演出期間）が開始されると演出パターン（進行パターン）Ｄ～Ｆのうちいずれかに決定し、決定した演出パターンの演出を、図柄の変動回数が１０回に到達する度に更新する。また、演出パターン中の選択演出については、前回の演出モードにおける演出内容として、大当り発生を契機とする特定演出を実行したことが記憶されていれば、特殊演出に決定し、特定演出を実行したことが記憶されていなければ、通常演出に決定して、実行する。これにより、前回の演出モードで実行された演出内容を、今回の演出モードで実行される演出内容に反映させることができる。即ち、実行済みの先の演出内容を、演出モードをまたいで、次の演出内容に反映させるという新たな態様で演出を行うことができる。この結果、図柄の変動回数に基づいて演出が進行される演出モードにおける演出を、新たな態様で行うことにより、興趣の向上を図ることができる。

【０１０３】

また、演出パターンの所定数目の演出の実行中に大当りが発生したことを条件として特定演出を実行するから、特定演出が頻繁に実行されることがないため、特定演出を実行条件とする特殊演出の希少性を高めることができる。さらに、特殊演出は、特定演出の実行が可能な所定数目の演出に関連するものとしたから、前回の演出モードの演出内容が今回の演出モードの演出内容に反映されたことを、遊技者に容易に認識させることができる。そして、前回の演出モードの演出内容だけでなく、抽選結果が当りか否かに応じて、前回の演出モードの演出内容を今回の演出モードの演出内容に反映するから、演出実行態様のバリエーションを多彩なものとすることができる。また、各演出パターンは、他の演出パターンのそれぞれに対応し互いに実行時期が異なる複数の選択演出を有するから、前回の演出モードの演出パターンと今回の演出モードの演出パターンとの関係によって前回の演出内容が反映される時期を変化させることができる。また、第２実施例でも、演出モードを開始するときに遊技者に演出パターンを選択可能とすることで、「前回の演出モードの結果に基づき、今回の演出モードの演出パターンを選択する」といった従来にない新たな選択材料を遊技者に与え、演出パターンの選択手法に遊技者の好み以外の要素を取り入れた新たな遊技者参加型演出を実現することができる。これらの結果、遊技興趣を向上させる新たな演出を実現することができる。

【０１０４】

第２実施例のパチンコ機１０では、各演出パターン毎に定められた所定数目の演出の実行中に大当りが発生したことを条件として特定演出を実行するものとしたが、これに限られず、各演出パターンを構成する各演出の実行中に大当りが発生したときには常に特定演出を実行するものとしてもよい。この場合、各演出パターンにおいて、山川海森の各エリア毎にそれぞれ選択演出を設けておき、前回の演出モードで大当りが発生したときに実行

されていた演出のエリア（山，川，海，森のいずれか）と同じエリアの選択演出を、今回の演出モードで実行するときには、特殊演出を選択するものとすればよい。また、所定数目の演出の実行中に大当たりが発生したときには必ず特定演出を実行するものとしたが、これに限られず、抽選処理を行って抽選結果が当たりのときに特定演出を実行するものなどとしてもよい。この場合、第1実施例の抽選処理のように、約50%の振り分け確率で抽選結果が当たりになるものとしてもよいし、さらに高い振り分け確率としてもよいし、さらに低い振り分け確率としてもよい。

【0105】

第2実施例のパチンコ機10では、図柄の変動回数が10回に到達する度に演出パターンの演出を更新するものとしたが、10回に限られず、5回や20回などの所定回数に到達する度に演出パターンを更新するものとしてもよい。また、この所定回数としては、一定の回数に限られず、変動する回数としてもよい。例えば、所定回数として、10回 12回 14回などのように順に増加してもよいし、順に増加して20回などのある回数に達すると再び初期値（ここでは10回）から増加してもよいし、10回 8回 6回などのように順に減少してもよいし、順に減少して2回などのある回数に達すると再び初期値（ここでは10回）から減少するものとしてもよい。あるいは、図柄の変動回数が予め定められた回数（ランダムな回数）に到達する度に演出が進行されるものとしてもよい。例えば、変動回数が、10回目，18回目，22回目，25回目，30回目，39回目，・ ・ ・に到達すると演出を実行するものなどとしてもよい。

【0106】

第2実施例のパチンコ機10では、演出パターンの所定数目の演出の実行中に大当たりが発生すると、特定演出を実行するものとしたが、これに限られず、大当たりが発生しても特定演出を実行することなく実行中の演出を単に終了するものとしてもよい。この場合、図44の図柄変動演出処理において、S620で外れ図柄ではなく大当たり図柄で停止したと判定すると、S630、S632の処理を省略し、S634の演出モード終了時処理を実行して、図柄変動演出処理を終了するものとすればよい。

【0107】

この変形例の演出パターンD～Fの内容を示す説明図を図47に示す。図示するように、各演出パターンの内容は、図43と同じであるが、実行条件が異なっている。具体的には、図47では、特定演出の実行に代えて、前回の演出モードが所定数目の演出の実行中に終了したことが条件となっている。また、この場合の演出モード終了時処理を図48に示す。図48の演出モード終了時処理では、図45の演出モード終了時処理のS652に代えて、演出パターンと演出の実行数（終了時の演出）とを演出内容としてRAM90cに記憶する以外は、図45の演出モード終了時処理と同じ処理が行われる。

【0108】

また、この変形例の選択演出で実行される演出を説明する説明図を図49に示す。図49では、演出パターンDの選択演出D3で、通常演出D3aが実行される場合を図49（a）に示し、特殊演出D3bが実行される場合を図49（b）に示す。図49（a1）では、前回の演出モードで、演出パターンEの各演出を図柄の変動回数が10回に到達する度に順に更新し、演出E5を実行中に大当たりが発生したために、演出モードを終了する。そして、図49（a2）では、今回の演出モードで、演出パターンDの各演出を図柄の変動回数が10回に到達する度に順に更新し、演出D6を実行中に大当たりが発生したために演出モードを終了する。このとき、前回の演出モードでは、演出E5中に演出の実行が終了しており、演出E4中に演出の実行が終了していないため、特殊演出D3bの実行条件は成立しない（図47参照）。このため、選択演出D3では通常演出D3aを実行する。一方、図49（b1）では、前回の演出モードで、演出パターンEの各演出を順に更新し、演出E4を実行中に大当たりが発生したために、演出モードを終了する。このため、演出E4中に演出モードが終了したことになるために、特殊演出D3bの実行条件が成立する。したがって、図49（b2）では、今回の演出モードで、選択演出D3では特殊演出D3bを実行することになる。このように、前回の演出モードで、演出パターンEの4番目

の演出である演出 E 4 を実行中に大当りが発生して演出モードが終了したか否かによって、今回の演出モードで、演出パターン D が決定された場合に、選択演出 D 3 で通常演出 D 3 a を実行するか、特殊演出 D 3 b を実行するかが変化するのである。このため、演出パターン E の演出 E 4 が、演出パターン D の選択演出 D 3 に対する特定演出に該当することになる。同様に、演出 D 4 が選択演出 F 4 に対する特定演出に該当し、演出 D 7 が選択演出 E 8 に対する特定演出に該当し、演出 E 7 が選択演出 F 7 に対する特定演出に該当し、演出 F 3 が選択演出 E 3 に対する特定演出に該当し、演出 F 8 が選択演出 D 8 に対する特定演出に該当する。

【0109】

なお、この変形例や前述した第 2 実施例のパチンコ機 10 では、前回の演出モードで演出実行中に大当りが発生したこと（大当りの発生に基づいて特定演出を実行したこと）を今回の演出モードの演出内容に反映させるものとしたが、これに限られず、大当りが発生することなく図柄の変動回数が上限回数に到達したこと（大当りが発生することなく前回の演出モードが終了したこと）を今回の演出モードの演出内容に反映させるものとしてもよい。

【0110】

第 1 実施例や第 2 実施例のパチンコ機 10 では、演出パターン中に複数の選択演出を有するものとしたが、これに限られず、選択演出を一つだけ有するものとしてもよい。また、各演出パターンがそれぞれ選択演出を有するものとしたが、これに限られず、選択演出を有する演出パターンを一つだけ有するものとしてもよい。また、選択演出としては、一つの演出において通常演出か特殊演出かを選択的に実行可能なものとしたが、これに限られず、複数の演出（更新回数が複数回となる演出）に亘って通常演出か特殊演出かをまとめて選択可能なもの、即ち、通常演出か特殊演出かの分岐を選択するものとしてもよい。

【0111】

第 1 実施例や第 2 実施例のパチンコ機 10 では、演出パターンをそれぞれ 3 つずつ有するものとしたが、これに限られず、複数の演出パターンを有するものであればよく、2 つ以上の演出パターンを有するものであればよい。

【0112】

第 1 実施例や第 2 実施例のパチンコ機 10 では、特殊演出の実行条件に前回の演出モードの演出内容だけでなく抽選結果を含むものを有したが、これに限られず、全ての特殊演出の実行条件に抽選結果を含まないものとしてもよい。この場合、図 34 の演出更新処理の S 776 ~ 780 の処理を省略して、前回の演出モードの演出内容が実行条件を満たせば必ず特殊演出を実行するものとすればよい。

【0113】

第 1 実施例や第 2 実施例のパチンコ機 10 では、遊技者に演出パターンを選択させるものとしたが、これに限られず、遊技者に演出パターンを選択させないものとしてもよい。この場合、前回に実行した演出パターンを除いた演出パターンの中から抽選処理により演出パターンを決定するものとしたり、各演出パターンを順番に設定するものなどとすればよい。

【0114】

第 1 実施例のパチンコ機 10 では図 16 や図 17 に示す大当り図柄決定用テーブルを用い、第 2 実施例のパチンコ機 10 では図 37 や図 38 に示す大当り図柄決定用テーブルを用いるもの、即ち、第 1 実施例のパチンコ機 10 と第 2 実施例のパチンコ機 10 とで異なる大当り図柄決定用テーブルを用いるもの（大当り遊技後の確変や時短の状態が異なるもの）としたが、これに限られず、共通の大当り図柄決定用テーブルを用いるものとしてもよい。第 1 実施例のパチンコ機 10 で、第 2 実施例の大当り図柄決定用テーブルを用いる場合には、図 13 に代えて図 39 の特別図柄遊技処理を実行し、図 25 に代えて図 40 の大当り遊技終了時処理を実行するものとする。また、図 28 の大当り遊技演出処理では S 716 ~ S 720 の処理を省略し、図 39 の特別図柄遊技処理の S 263 e の遊技状態指定コマンドを受信したときに演出モードフラグがオンであれば演出モード終了時処理を実

行するものなどとするればよい。一方、第２実施例のパチンコ機１０で、第１実施例の大当り図柄決定用テーブルを用いる場合には、図３９に代えて図１３の特別図柄遊技処理を実行し、図４０に代えて図２５の大当り遊技終了時処理を実行するものとする。また、図４１の大当り遊技演出処理は、そのまま実行するものとしてもよいし、Ｓ７１４で大当り遊技終了演出を実行した後に今回の大当りが確変大当りであると判定したときにＳ７１５の演出モード開始時処理を実行するものとしてもよい。

【０１１５】

第１実施例や第２実施例のパチンコ機１０では、演出パターン選択画面に演出パターンのキャラクタを登場させることにより、前回の演出モードの演出内容が反映された演出パターンであることを示唆するものとしたが、これに限られず、選択ボタンの表示態様を異なるものとするなど、キャラクタを用いることなく示唆するものとしてもよい。あるいは、そのような示唆を行わないものとしてもよい。

10

【０１１６】

また、第１実施例や第２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、第２始動口、大入賞口等）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、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与する遊技機（パチンコ機）に本発明を適用した例を説明したが、「賞球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。例えば、各種入賞口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを主制御部あるいは払出制御部のＲＡＭ（遊技価値管理制御部）に記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与するタイプの遊技機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上記実施例と同様の効果を得ることができる。もちろん、遊技価値管理制御部が管理する遊技価値として、遊技の結果得られた遊技価値と、現金等を投入することで得られた遊技価値とを別に管理（別途に表示）してもよいし、一緒に管理（加減算して表示）してもよい（別表示と加減算表示の両方をしてよい）。なお、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプの遊技機としては、遊技機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入賞口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成された遊技機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。

20

30

【０１１７】

第２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、パチンコ機１０が「遊技機」に相当し、図４１の大当り遊技演出処理のＳ７１５の演出モード開始時処理（図２９の演出モード開始時処理のＳ７４４の処理）と図４４の図柄変動演出処理のＳ６３４の演出モード終了時処理（図４５の演出モード終了時処理のＳ６５６の処理）とを実行するサブ制御基板９０のＣＰＵ９０ａが「特別演出期間発生手段」に相当し、演出パターンＤ～Ｆを記憶するサブ制御基板９０のＲＯＭ９０ｂが「進行パターン記憶手段」に相当し、図２９の演出モード開始時処理のＳ７４２の処理を実行するサブ制御基板９０のＣＰＵ９０ａが「進行パターン決定手段」に相当し、図３４の演出更新処理のＳ７６０～Ｓ７６６，Ｓ７８６の処理を実行するサブ制御基板９０のＣＰＵ９０ａが「演出進行手段」に相当し、図４５の演出モード終了時処理のＳ６５２の処理を実行するサブ制御基板９０のＣＰＵ９０ａと演出内容が記憶されるＲＡＭ９０ｃとが「演出内容記憶手段」に相当する。また、演出ボタン２６が「操作部」に相当する。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。

40

50

【 0 1 1 8 】

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 】

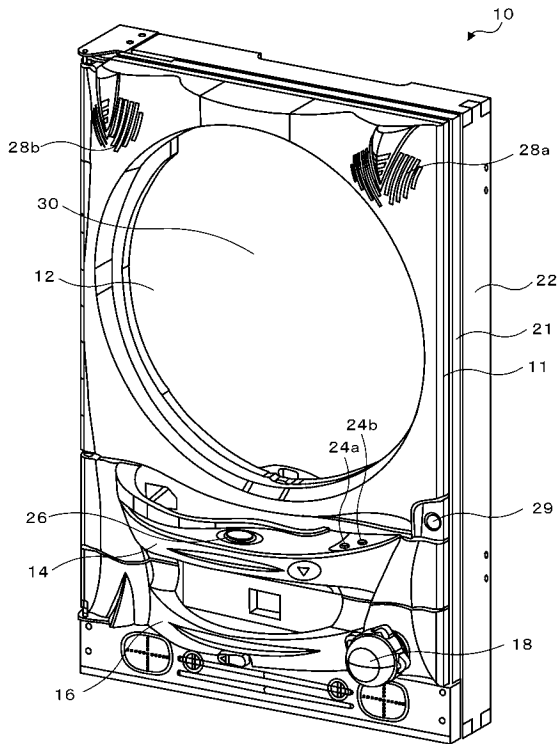
【 0 1 1 9 】

10 パチンコ機、11 前面枠、12 ガラス板、14 上受け皿、16 下受け皿、18 発射ハンドル、18a タッチセンサ、18b 発射停止スイッチ、19 発射モータ、21 本体枠、22 外枠、24a 球貸ボタン、24b 返却ボタン、26 演出ボタン、27 通信ボタン、28a, 28b スピーカ、29 施錠装置、30 遊技盤、31a 外レール、31b 内レール、32 普通図柄作動ゲート、32a ゲートスイッチ、34 演出表示装置、34L, 34M, 34R 演出図柄、35a 第1保留図柄、35b 第2保留図柄、36 第1始動口、36a 第1始動口スイッチ、38 第2始動口、38a 第2始動口スイッチ、39 普通電動役物、39a 普通電動役物ソレノイド、40 図柄表示装置、40a 図柄表示基板、41 普通図柄表示装置、41a 左普通図柄表示部、41b 右普通図柄表示部、42 特別図柄表示装置、42a 第1特別図柄表示部、42b 第2特別図柄表示部、43 ラウンド表示部、44 大入賞口、44a 大入賞口スイッチ、44b 大入賞口ソレノイド、45 一般入賞口、45a 一般入賞口スイッチ、46 アウト口、48 風車、50 センター役物、70 主制御基板、70a CPU、70b ROM、70c RAM、72 中継端子板、80 払出制御基板、81 枠開放スイッチ、82 球貸表示基板、83 中継端子板、84 払出前スイッチ、85 払出後スイッチ、86 払出モータ、87 中継端子板、90 サブ制御基板、90a CPU、90b ROM、90c RAM、91 演出表示制御基板、92 アンプ基板、93 装飾駆動基板、93a LEDランプ、93b 装飾モータ、94 演出ボタン基板、100 発射制御基板、102 下受け皿満タンスイッチ。

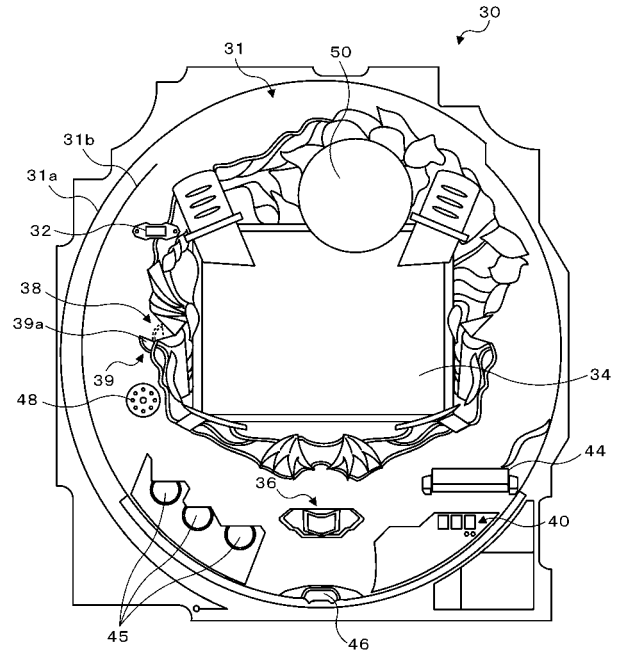
10

20

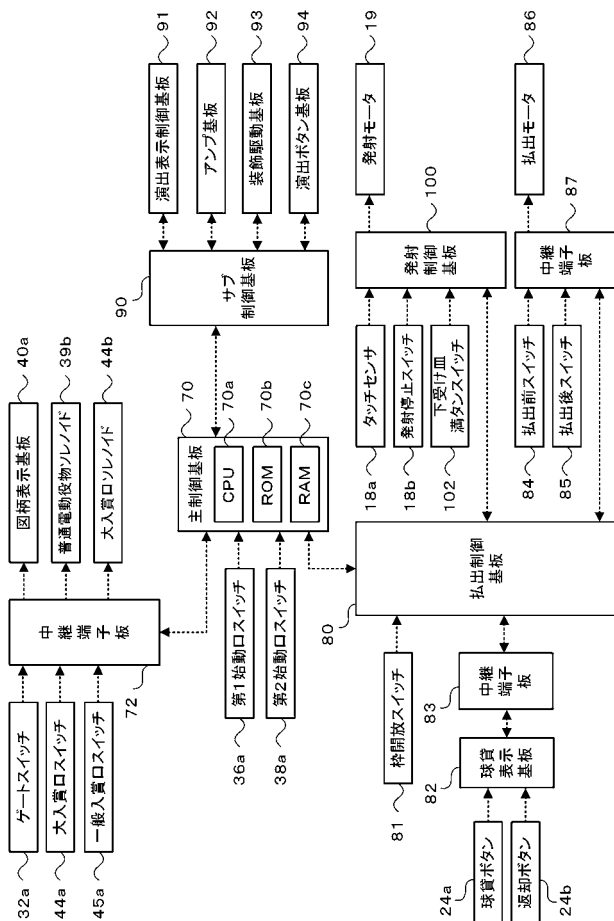
【 図 1 】



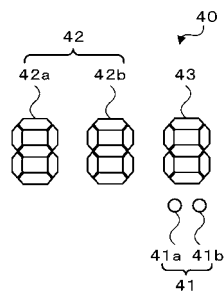
【 図 2 】











【 図 3 】



【 図 4 】



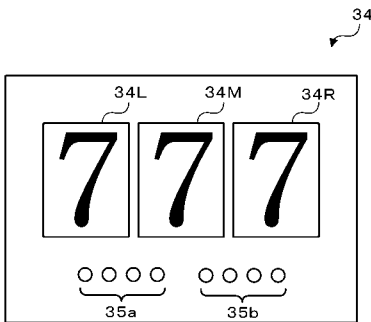
【圖 5】

	左図柄 (41a)	右図柄 (41b)
外れ		
		
		
当り		

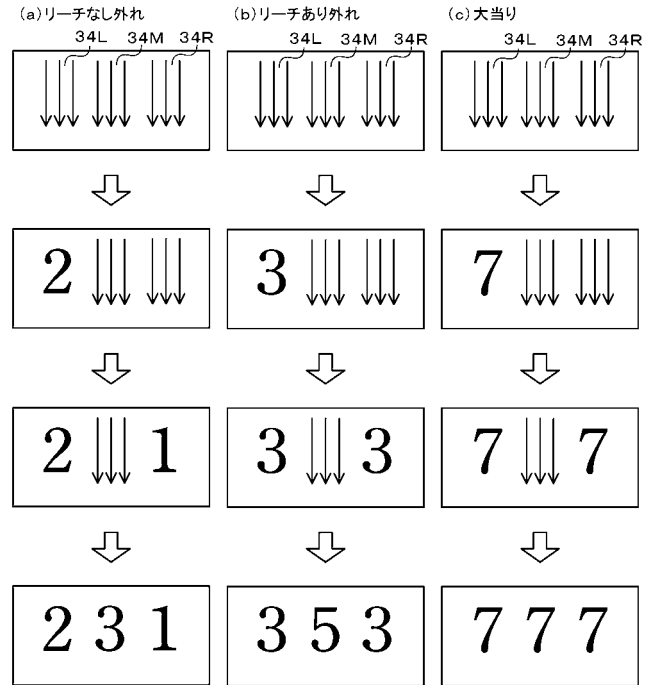
【図 6】

	第1始動口 入賞時	第2始動口 入賞時
	第1特別図柄 (42a)	第2特別図柄 (42b)
第1の通常 大当り図柄		
第1の変 大当り図柄		
第2の変 大当り図柄		

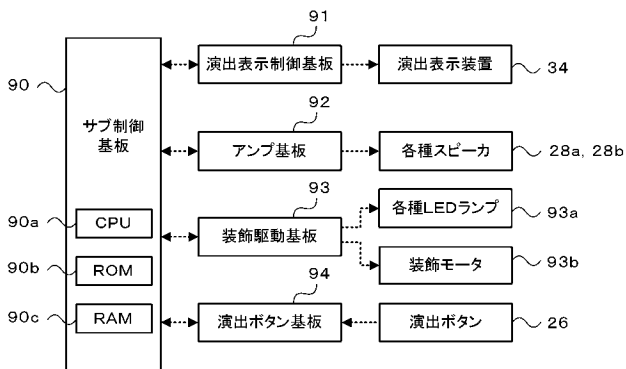
【図 7】



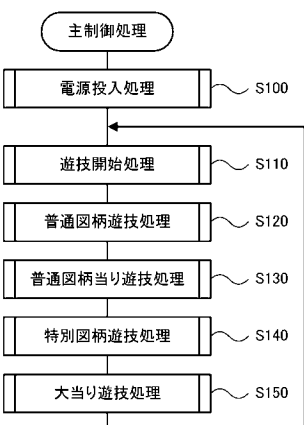
【図 8】



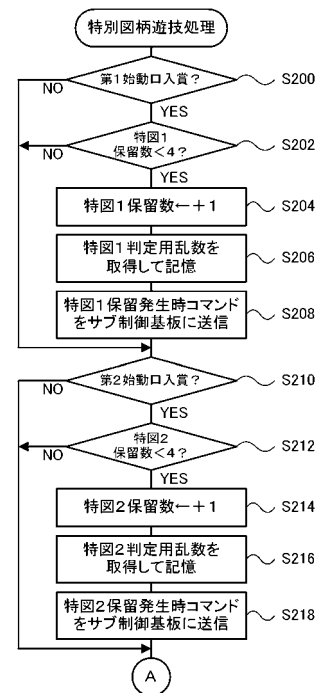
【図 9】



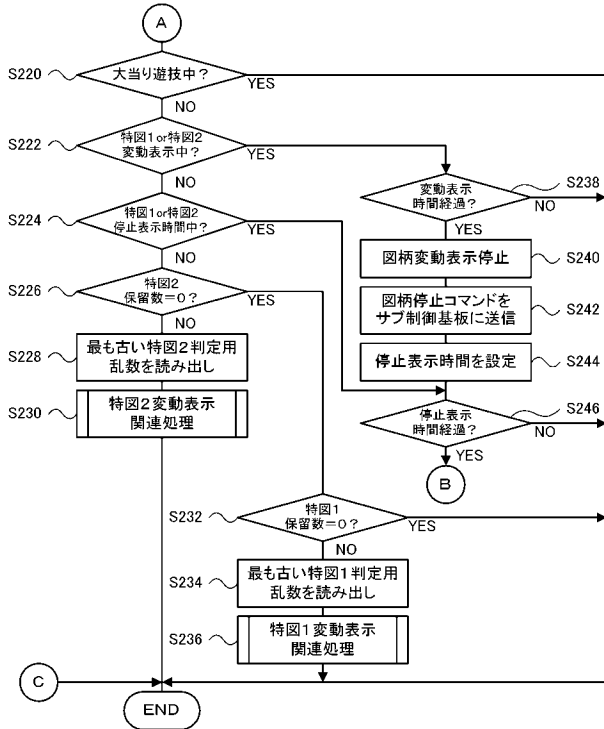
【図 10】



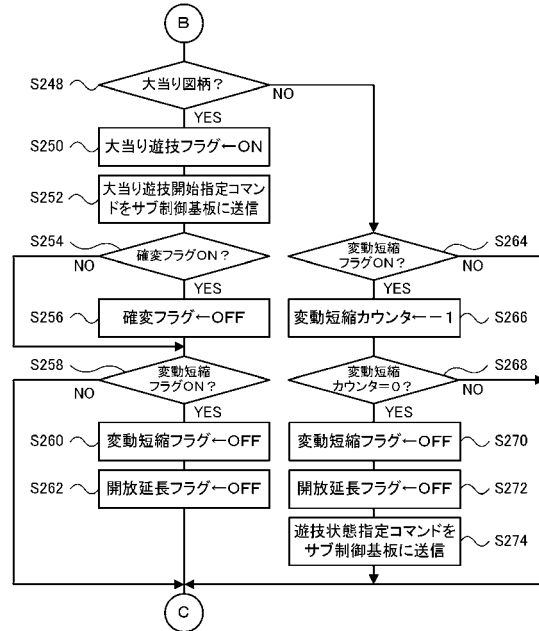
【図 11】



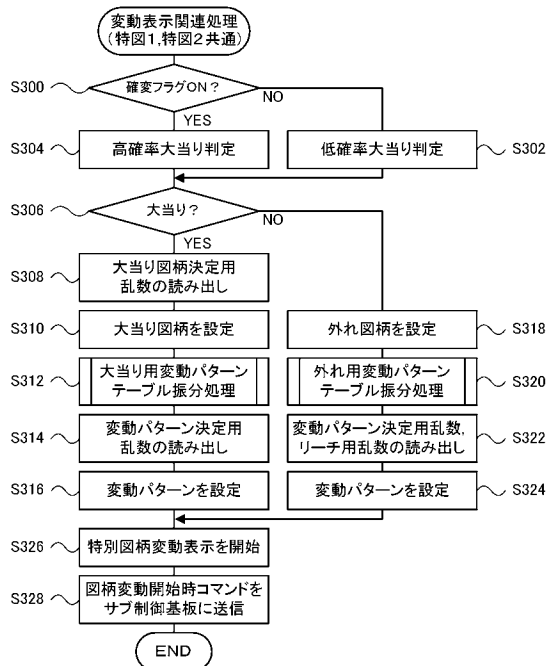
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】

(a) 低確率用大当り判定テーブル

大当り判定用乱数	判定結果
0～59	外れ
60, 61	大当り
62～796	外れ

(b) 高確率用大当り判定テーブル

大当り判定用乱数	判定結果
0～59	外れ
60～79	大当り
80～796	外れ

【図 16】

第1特別図柄用の大当り図柄決定用テーブル

大当り図柄 決定用乱数	停止 図柄	大当りの 種類	開放時間	ラウンド数	時短
0～101		第1の通常 大当り	25秒	15	100回
102～203		第1の確変 大当り	25秒	15	次回まで
204～255		第2の確変 大当り	25秒	2	次回まで

【図 17】

第2特別図柄用の大当り図柄決定用テーブル

大当り図柄 決定用乱数	停止 図柄	大当りの 種類	開放時間	ラウンド数	時短
0～101		第1の通常 大当り	25秒	15	100回
102～229		第1の確変 大当り	25秒	15	次回まで
230～255		第2の確変 大当り	25秒	2	次回まで

【図 20】

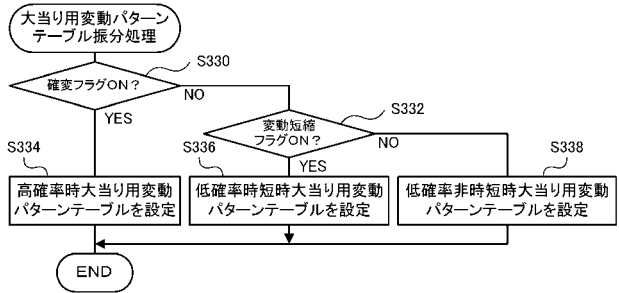
(a) 低確率時短時大当り用変動パターンテーブル

変動パターン決定用 乱数	変動パターン	変動時間 (秒)
0～64	パターン4	80.5
65～147	パターン5	118.2
148～255	パターン6	135.5

(b) 低確率非時短時大当り用変動パターンテーブル

変動パターン決定用 乱数	変動パターン	変動時間 (秒)
0～35	パターン7	60.0
36～95	パターン8	65.2
96～127	パターン9	135.5
128～185	パターン10	121.5
186～255	パターン11	84.3

【図 18】

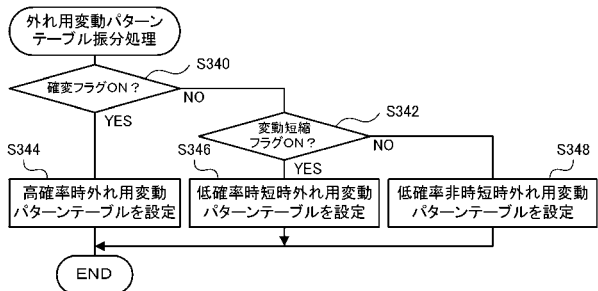


【図 19】

高確率時大当り用変動パターンテーブル

変動パターン決定用 乱数	変動パターン	変動時間 (秒)
0～64	パターン1	81.2
65～147	パターン2	120.1
148～255	パターン3	100.0

【図 21】



【図 22】

高確率時外れ用変動パターンテーブル

リーチ表示	保留数	変動パターン 決定用乱数	変動パターン	変動時間 (秒)
リーチなし		0～35	パターン12	2.0
		36～125	パターン13	2.5
		126～255	パターン14	2.4
リーチあり		0～35	パターン15	15.0
		36～125	パターン16	61.5
		126～255	パターン17	100.0

【図 2 3】

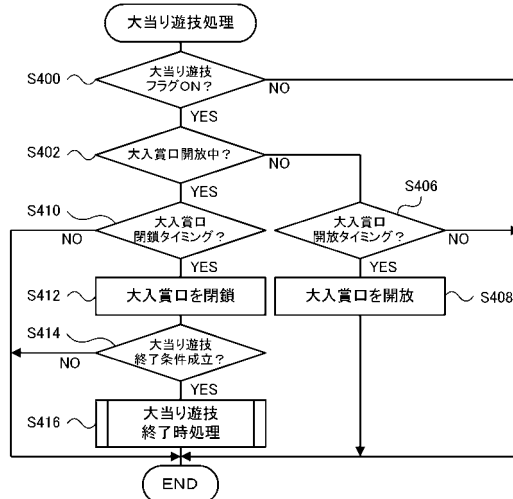
(a) 低確率時短時外れ用変動パターンテーブル

リーチ表示	保留数	変動パターン 決定用乱数	変動パターン	変動時間 (秒)
リーチなし	0~2	0~35	パターン18	1.5
		36~125	パターン19	2.0
		126~255	パターン20	2.1
リーチあり	3, 4	0~35	パターン21	10.2
		36~125	パターン22	60.5
		126~255	パターン23	100.1

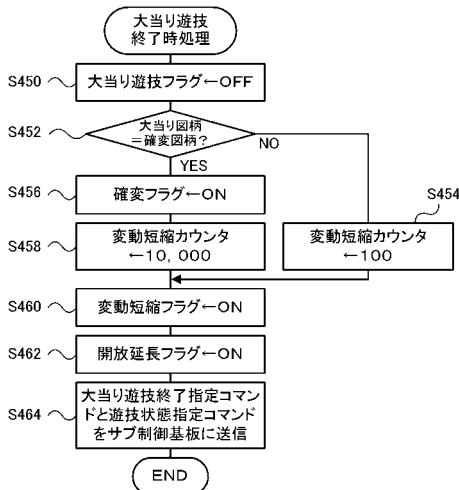
(b) 低確率非時短時外れ用変動パターンテーブル

リーチ表示	保留数	変動パターン 決定用乱数	変動パターン	変動時間 (秒)
リーチなし	0~2	0~125	パターン24	15.2
		126~255	パターン25	12.1
	3, 4	0~125	パターン26	2.5
		126~255	パターン27	2.0
リーチあり	3, 4	0~35	パターン28	31.5
		36~120	パターン29	60.2
		121~127	パターン30	130.5
		128~255	パターン31	100.2

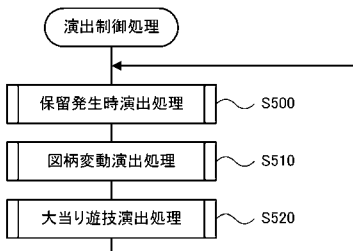
【図 2 4】



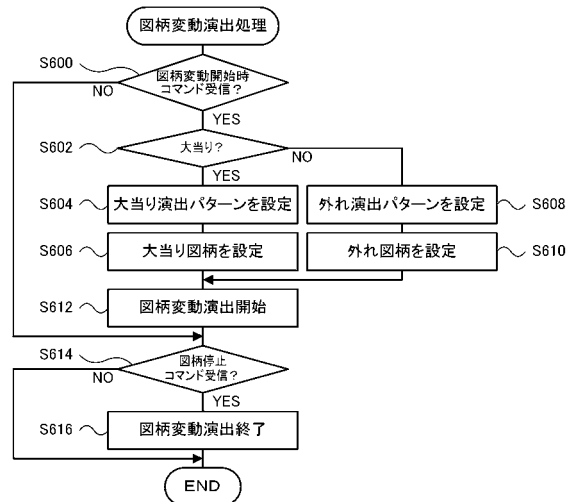
【図 2 5】



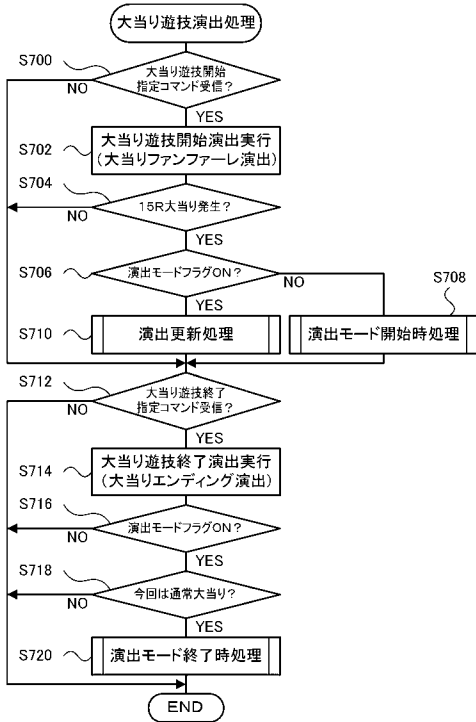
【図 2 6】



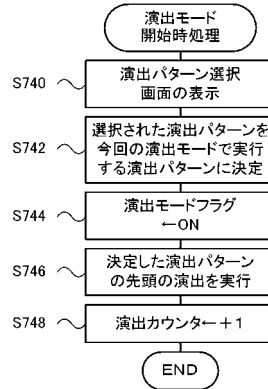
【図 2 7】



【図 28】



【図 29】



【図 32】

(a) 演出パターンA

演出	内容	実行条件
A1～A3,A5,A7	敵キャラクタ1～3,5,7とそれぞれ対決	—
A4	a(通常演出)	キャラクタBと初めて出会う
	b(特殊演出)	キャラクタBとの再会を喜ぶ
A6	a(通常演出)	敵キャラクタ6と対決
	b(特殊演出)	敵キャラクタ6と対決中に、 キャラクタCが馬で駆けつける
A8	敵キャラクタ8と対決中に痛手を負う	—

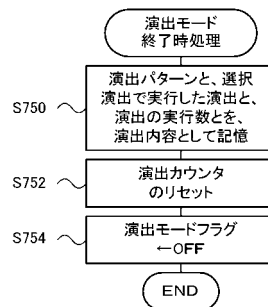
(b) 演出パターンB

演出	内容	実行条件
B1～B3,B6,B7	敵キャラクタ1～3,6,7とそれぞれ対決	—
B4	a(通常演出)	キャラクタAと初めて出会う
	b(特殊演出)	キャラクタAとの再会を喜ぶ
B5	キャラクタCと初めて出会う	—
B8	a(通常演出)	敵キャラクタ8と対決
	b(特殊演出)	痛手を負ったキャラクタAを助ける

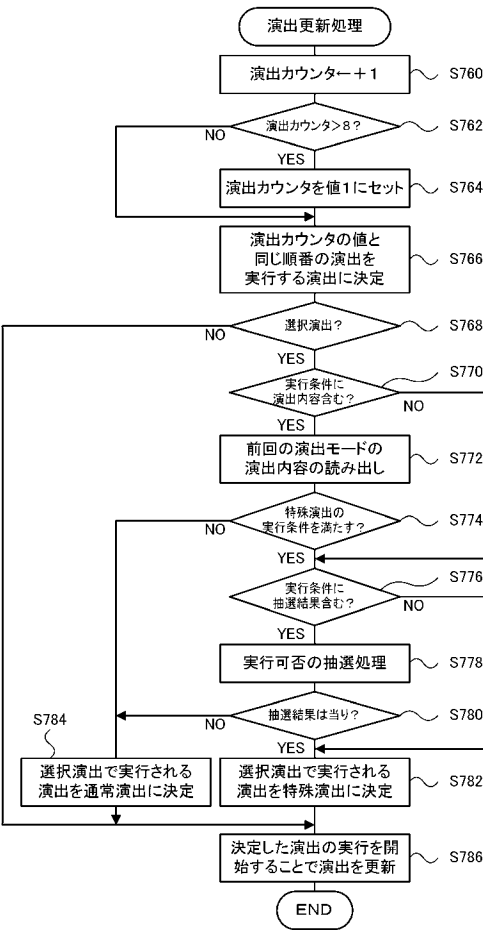
(c) 演出パターンC

演出	内容	実行条件
C1～C3,C7,C8	敵キャラクタ1～3,7,8とそれぞれ対決	—
C4	a(通常演出)	敵キャラクタ4と対決
	b(特殊演出)	キャラクタBとの再会を喜ぶ
C5	a(通常演出)	敵キャラクタ5と対決
	b(特殊演出)	痛手を負ったキャラクタAを助ける
C6	a(第2通常演出)	徒歩で移動
	b(第2特殊演出)	馬に乗って移動

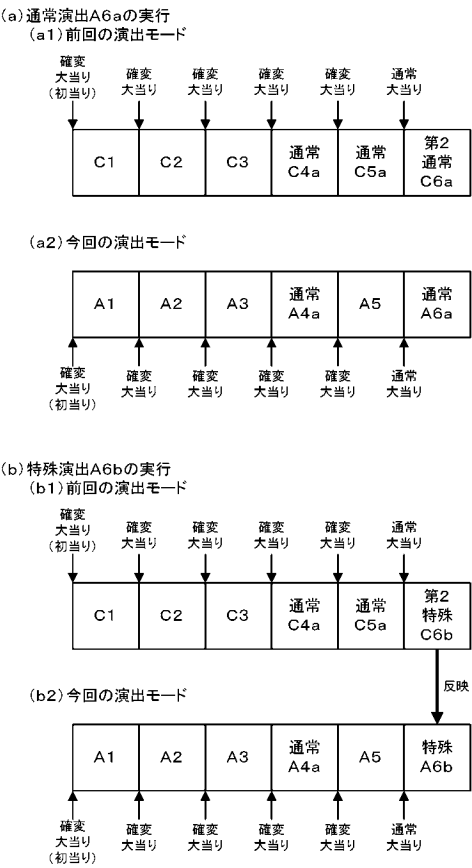
【図 33】



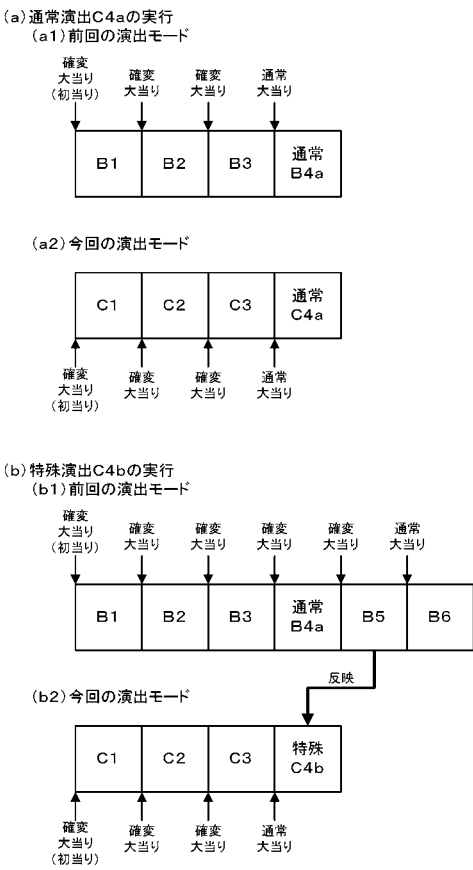
【図 3 4】



【図 3 6】



【図 3 5】



【図 3 7】

第1特別図柄用の大当たり図柄決定用テーブル

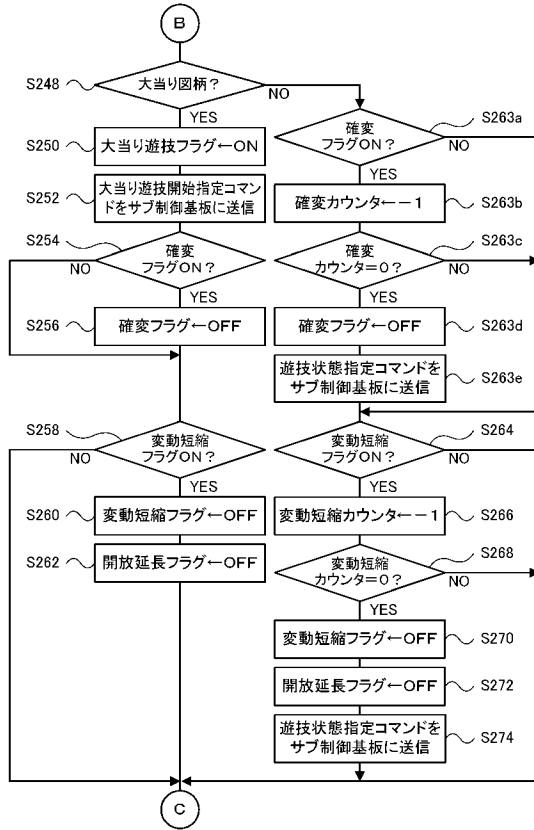
大当たり図柄決定用乱数	停止図柄	大当たりの種類	開放時間	ラウンド数	時短	確変
0～153		第3の確変大当たり	25秒	15	80回	80回
154～255		第4の確変大当たり	25秒	2	80回	80回

【図 3 8】

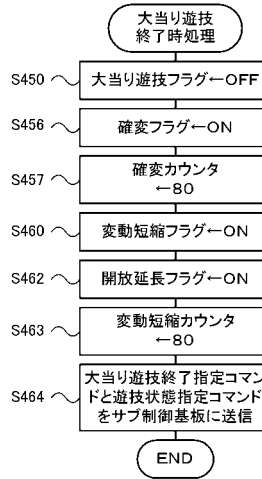
第2特別図柄用の大当たり図柄決定用テーブル

大当たり図柄決定用乱数	停止図柄	大当たりの種類	開放時間	ラウンド数	時短	確変
0～178		第3の確変大当たり	25秒	15	80回	80回
179～255		第4の確変大当たり	25秒	2	80回	80回

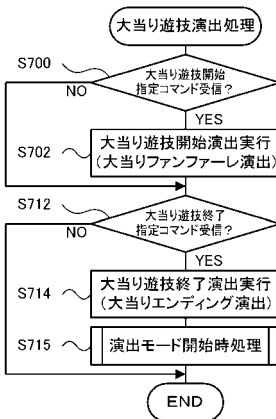
【図 39】



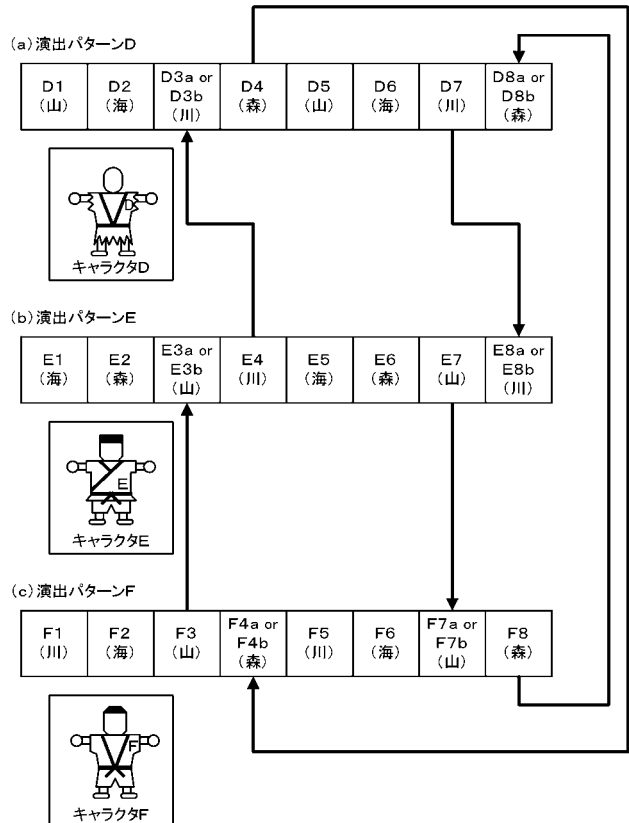
【図 40】



【図 41】



【図 42】



【図 4 3】

(a) 演出パターンD

演出	内容	実行条件
D1,D2,D4~D7	山,海,川,森のいずれかで宝探し	—
D3	a(通常演出)	川で宝探し
	b(特殊演出)	前回に川で宝が発見されたことを示唆
D8	a(通常演出)	森で宝探し
	b(特殊演出)	前回に森で宝が発見されたことを示唆

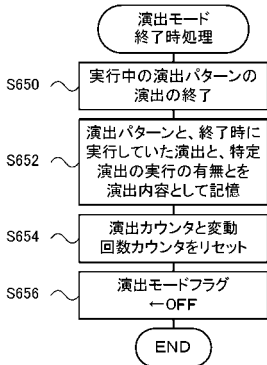
(b) 演出パターンE

演出	内容	実行条件
E1,E2,E4~E7	山,海,川,森のいずれかで宝探し	—
E3	a(通常演出)	山で宝探し
	b(特殊演出)	前回に山で宝が発見されたことを示唆
E8	a(通常演出)	川で宝探し
	b(特殊演出)	前回に川で宝が発見されたことを示唆

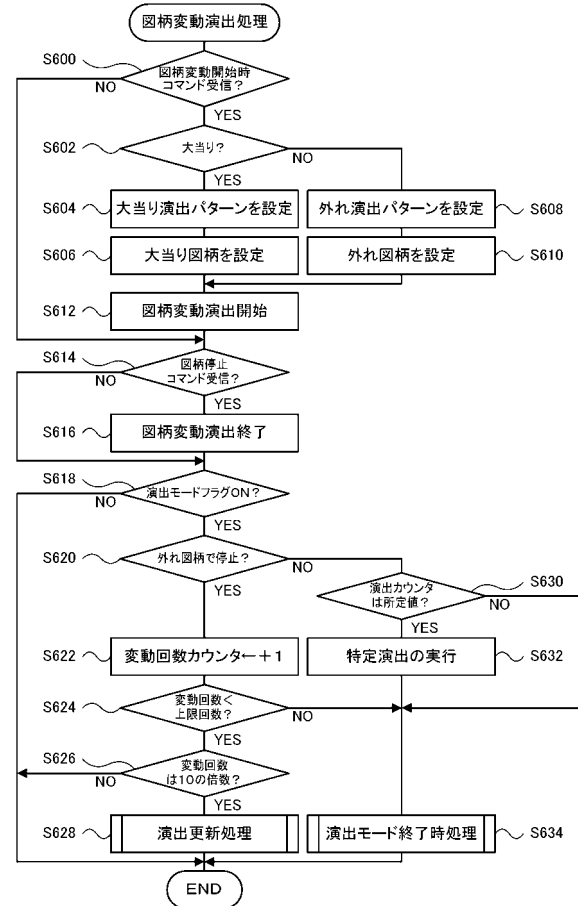
(c) 演出パターンF

演出	内容	実行条件
F1~F3,F5,F6,F8	山,海,川,森のいずれかで宝探し	—
F4	a(通常演出)	森で宝探し
	b(特殊演出)	前回に森で宝が発見されたことを示唆
F7	a(通常演出)	山で宝探し
	b(特殊演出)	前回に山で宝が発見されたことを示唆

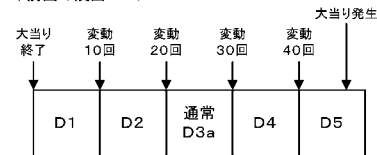
【図 4 5】



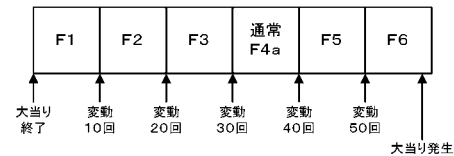
【図 4 4】



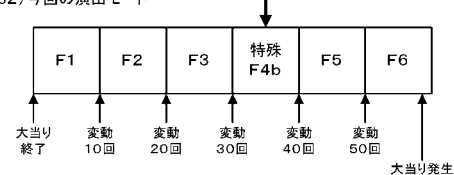
【図 4 6】

(a) 通常演出F4aの実行
(a1) 前回の演出モード

(a2) 今回の演出モード

(b) 特殊演出F4bの実行
(b1) 前回の演出モード

(b2) 今回の演出モード



【図 4 7】

(a) 演出パターンD

演出		内容	実行条件
D1,D2,D4~D7		山,海,川,森でそれぞれ宝探し	—
D3	a(通常演出)	川で宝探し	前回モードがE4で終了してないこと
	b(特殊演出)	前回に川で宝が発見されたことを示唆	前回モードがE4で終了したこと
D8	a(通常演出)	森で宝探し	前回モードがF8で終了してないこと／F8で終了したこと＋抽選結果が外れ
	b(特殊演出)	前回に森で宝が発見されたことを示唆	前回モードがF8で終了したこと＋抽選結果が当たり

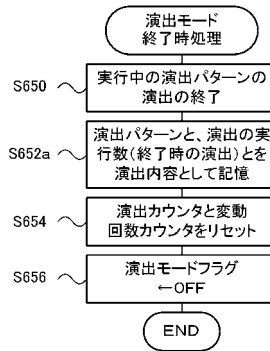
(b) 演出パターンE

演出		内容	実行条件
E1,E2,E4~E7		山,海,川,森でそれぞれ宝探し	—
E3	a(通常演出)	山で宝探し	前回モードがF3で終了してないこと
	b(特殊演出)	前回に山で宝が発見されたことを示唆	前回モードがF3で終了したこと
E8	a(通常演出)	川で宝探し	前回モードがD7で終了してないこと／D7で終了したこと＋抽選結果が外れ
	b(特殊演出)	前回に川で宝が発見されたことを示唆	前回モードがD7で終了したこと＋抽選結果が当たり

(c) 演出パターンF

演出		内容	実行条件
F1~F3,F5,F6,F8		山,海,川,森でそれぞれ宝探し	—
F4	a(通常演出)	森で宝探し	前回モードがD4で終了してないこと
	b(特殊演出)	前回に森で宝が発見されたことを示唆	前回モードがD4で終了したこと
F7	a(通常演出)	山で宝探し	前回モードがE7で終了してないこと／E7で終了したこと＋抽選結果が外れ
	b(特殊演出)	前回に山で宝が発見されたことを示唆	前回モードがE7で終了したこと＋抽選結果が当たり

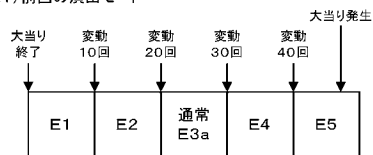
【図 4 8】



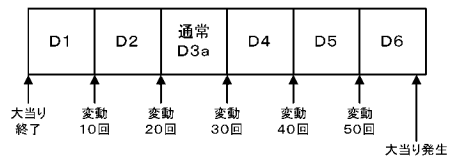
【図 4 9】

(a) 通常演出D3aの実行

(a1) 前回の演出モード



(a2) 今回の演出モード

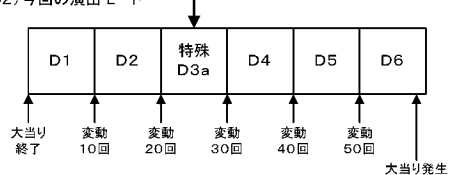


(b) 特殊演出D3bの実行

(b1) 前回の演出モード

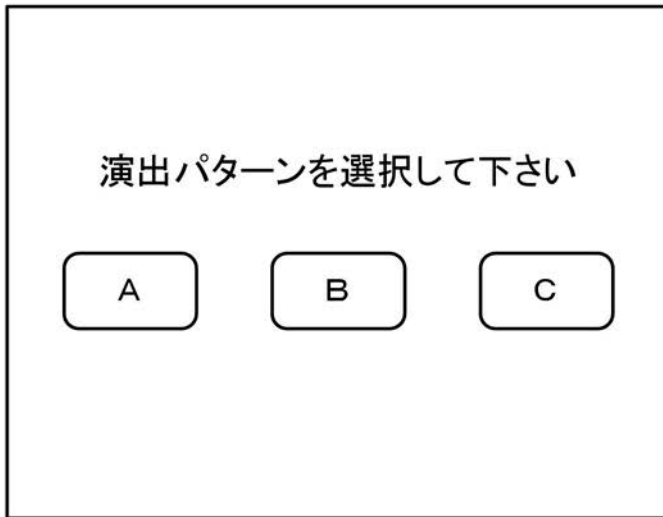


(b2) 今回の演出モード

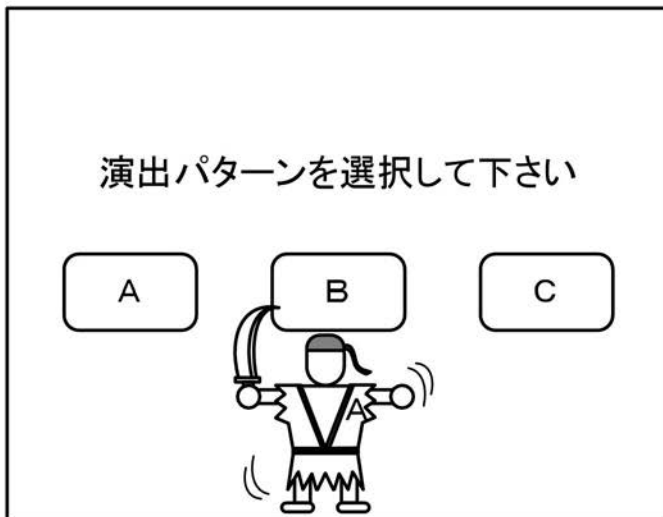


【図 30】

(a)

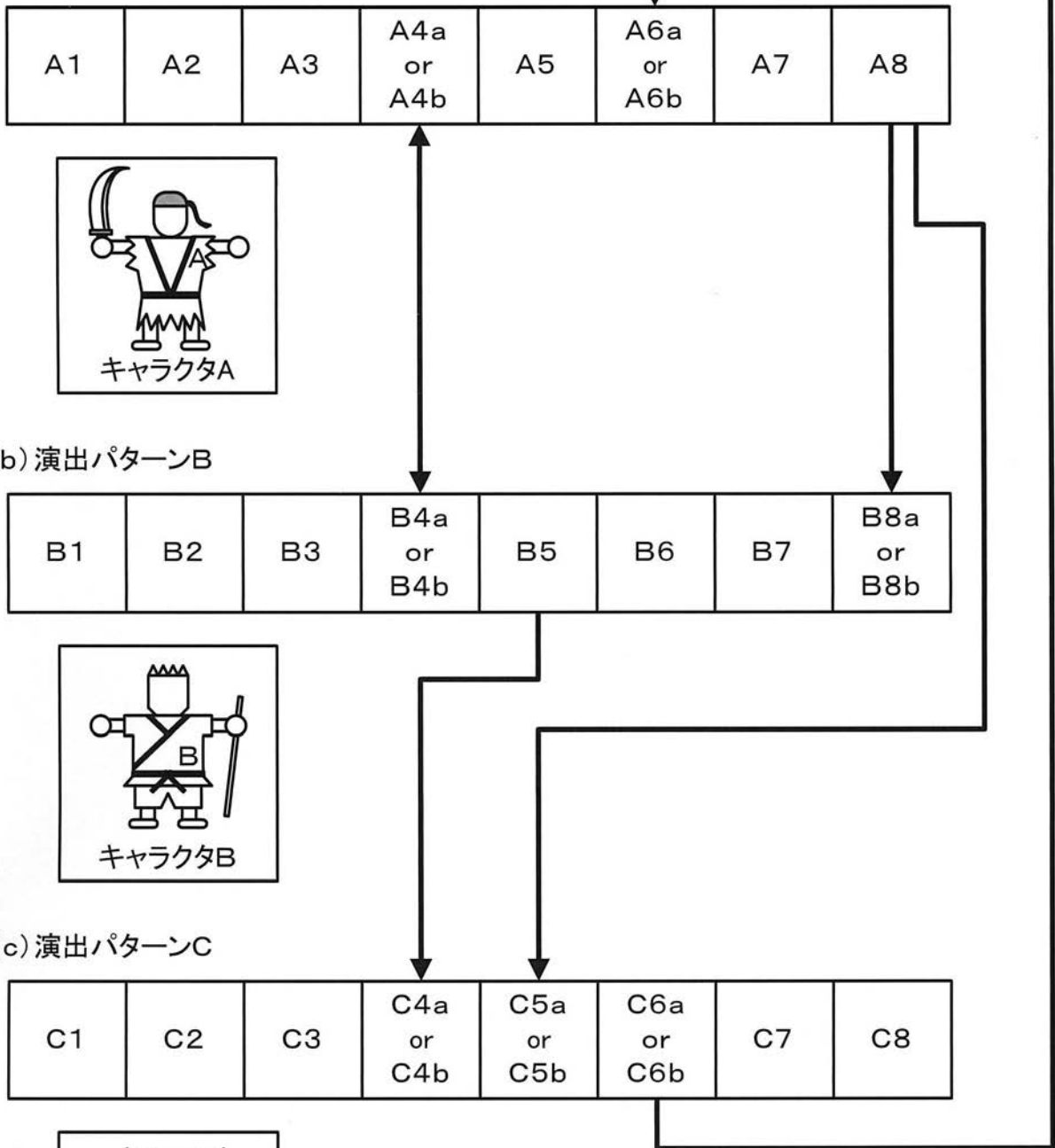


(b)

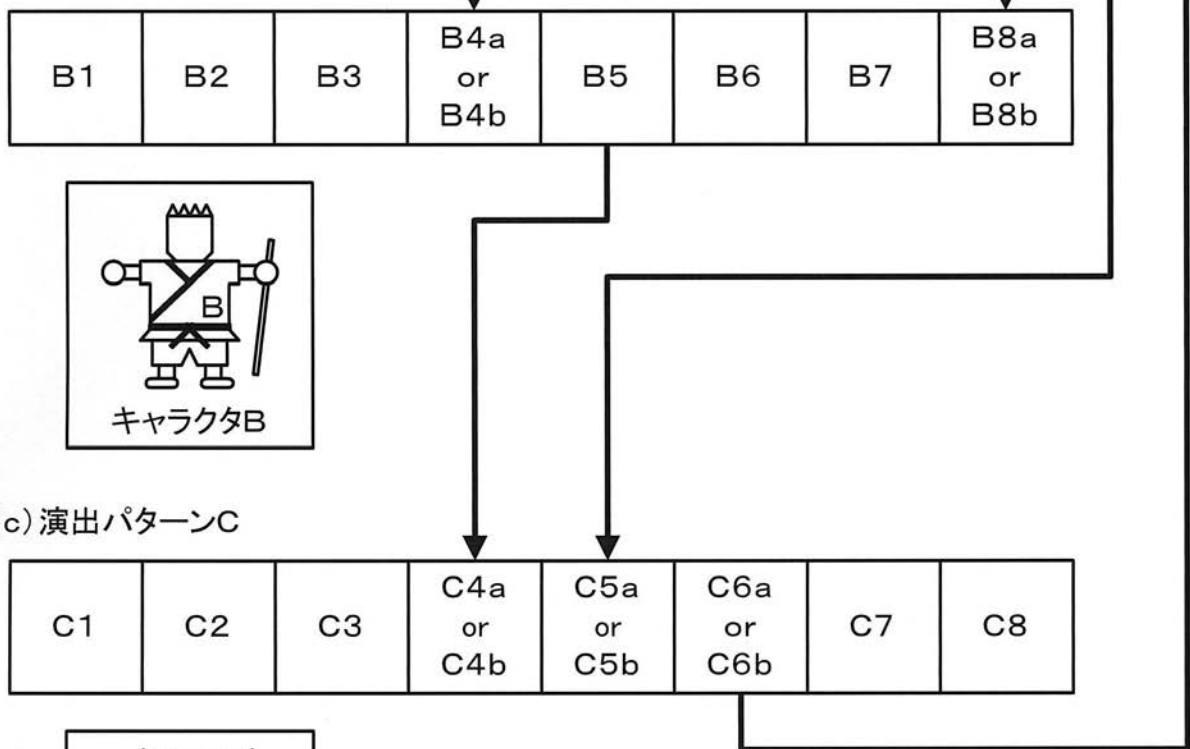


【図 3 1】

(a) 演出パターンA



(b) 演出パターンB



(c) 演出パターンC

