

(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2014-45959

(P2014-45959A)

(43) 公開日 平成26年3月17日(2014.3.17)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 38 頁)

(21) 出願番号	特願2012-191595 (P2012-191595)	(71) 出願人	000204262
(22) 出願日	平成24年8月31日 (2012.8.31)		タイヨーエレック株式会社
		(74) 代理人	110000017
			愛知県名古屋市西区見寄町125番地
			110000017
		(72) 発明者	青木 優太郎
			愛知県名古屋市西区見寄町125番地
			タイヨーエレック株式会社内
		(72) 発明者	仲西 廣哲
			愛知県名古屋市西区見寄町125番地
			タイヨーエレック株式会社内
		(72) 発明者	横井 智幸
			愛知県名古屋市西区見寄町125番地
			タイヨーエレック株式会社内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA04 CA61 EA10

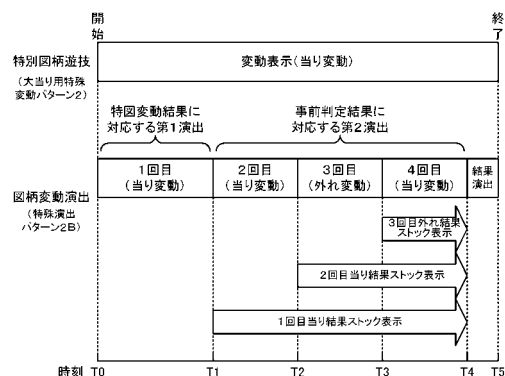
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出図柄が当り結果を示す態様で停止表示する回数に注目させる新たな態様の演出を実行することにより、遊技興趣の更なる向上を図る。

【解決手段】特別図柄を大当たり結果または外れ結果を示す態様で停止表示させる特別図柄遊技中に、演出図柄を変動表示させて実行中の特別図柄遊技の結果に対応する態様で停止表示させる第1の図柄変動演出(第1演出)と、演出図柄を変動表示させて事前判定の結果を示す態様で停止表示させる第2の図柄変動演出(第2演出)とを順に実行し、先に実行した第1演出の演出結果をストック表示した状態で後の第2演出を実行するから、「演出図柄が当り結果を示す態様で何回停止表示するか」に遊技者を注目させることができると共に当り保留の存在を遊技者に強く印象付けることができ、遊技興趣の更なる向上を図ることができる。

【選択図】図35



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動口への遊技球の入球を契機に当否判定乱数を取得し、取得した前記当否判定乱数に基づく当否判定を行ってから、所定の特別図柄表示装置にて特別図柄を変動表示させて前記当否判定の結果を示す態様で前記特別図柄を停止表示させる特別図柄遊技を実行する遊技機であって、

前記特別図柄遊技にて、前記当否判定の結果として当りを示す態様で前記特別図柄が停止表示されると、所定の当り遊技を実行する当り遊技実行手段と、

前記特別図柄遊技中に、所定の演出装置にて演出図柄を変動表示させて停止表示させる図柄変動演出を実行する図柄変動演出実行手段と、

少なくとも前記特別図柄遊技中に前記始動口に遊技球が入球すると、該入球を契機に取得された前記当否判定乱数を保留として記憶する保留記憶手段と、

前記当否判定に先立って、前記保留として記憶された前記当否判定乱数に基づく事前当否判定を行う事前判定手段と、

を備え、

前記図柄変動演出実行手段は、

前記当否判定の結果として当りを示す態様で前記特別図柄が停止表示される前記特別図柄遊技の実行中と、前記当否判定の結果として外れを示す態様で前記特別図柄が停止表示される前記特別図柄遊技の実行中に、前記演出図柄を変動表示させて前記実行中の特別図柄遊技の結果を示す態様で前記演出図柄を停止表示させる第 1 の図柄変動演出と、前記演出図柄を変動表示させて前記事前当否判定の結果を示す態様で前記演出図柄を停止表示させる第 2 の図柄変動演出と、を所定の順序で実行し、

前記第 1 の図柄変動演出と前記第 2 の図柄変動演出とを実行する場合に、前記第 1 の図柄変動演出と前記第 2 の図柄変動演出とのうち、先に実行した図柄変動演出の結果を前記演出装置における特定部位に示した状態で、後の図柄変動演出を実行する

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、

前記図柄変動演出実行手段は、

前記特別図柄遊技の実行が開始されるときに該特別図柄遊技に係る保留以外に記憶されている保留の数に相当する回数だけ、前記第 2 の図柄変動演出を実行し、

前記第 2 の図柄変動演出を複数回実行する場合には、先に実行した第 2 の図柄変動演出の結果を前記演出装置における前記特定部位に示した状態で、後の第 2 の図柄変動演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 記載の遊技機であって、

前記外れを示す態様で前記特別図柄が停止表示する前記特別図柄遊技中に、前記第 1 の図柄変動演出として、前記外れを示す態様で前記特別図柄が停止表示することに対応する演出が実行され、前記第 2 の図柄変動演出として、前記事前当否判定の結果が当りであることに対応する演出が実行される場合に、当該特別図柄遊技が終了してから前記当り遊技が実行されるまでに実行される前記特別図柄遊技の変動時間を、通常よりも短い変動時間に設定する変動時間短縮手段を備える

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】**

10

20

30

40

50

従来、この種の遊技機としては、始動口への遊技球の入球を契機に当否判定用の乱数（以下、当否判定乱数）を取得し、取得した当否判定乱数を保留として記憶し、記憶した保留に基づく当否判定を行ってから、特別図柄を変動表示させて当否判定の結果を示す態様で停止表示させる特別図柄変動遊技を実行すると共に、特別図柄変動遊技の実行に合わせて演出図柄を変動表示させて特別図柄の停止態様に応じた態様で停止表示させる図柄変動演出を実行するものが提案されている（例えば、特許文献１参照）。このような遊技機では、図柄変動演出の実行中に、当否判定の結果が当たりとなる当たり保留が記憶されている場合には、図柄変動演出とは別に、当該当たり保留の存在を予告する予告演出を実行することが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２００５－６５９００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、図柄変動演出とは別の予告演出を実行することは、既に多くの遊技機で実行されて周知化していることから、同様の演出を実行しても遊技興趣の更なる向上を図るには不十分であった。

【０００５】

本発明の遊技機は、当たり保留の存在を新たな態様で示す演出を実行することにより、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、

始動口への遊技球の入球を契機に当否判定乱数を取得し、取得した前記当否判定乱数に基づく当否判定を行ってから、所定の特別図柄表示装置にて特別図柄を変動表示させて前記当否判定の結果を示す態様で前記特別図柄を停止表示させる特別図柄遊技を実行する遊技機であって、

前記特別図柄遊技にて、前記当否判定の結果として当たりを示す態様で前記特別図柄が停止表示されると、所定の当たり遊技を実行する当たり遊技実行手段と、

前記特別図柄遊技中に、所定の演出装置にて演出図柄を変動表示させて停止表示させる図柄変動演出を実行する図柄変動演出実行手段と、

少なくとも前記特別図柄遊技中に前記始動口に遊技球が入球すると、該入球を契機に取得された前記当否判定乱数を保留として記憶する保留記憶手段と、

前記当否判定に先立って、前記保留として記憶された前記当否判定乱数に基づく事前当否判定を行う事前判定手段と、

を備え、

前記図柄変動演出実行手段は、

前記当否判定の結果として当たりを示す態様で前記特別図柄が停止表示される前記特別図柄遊技の実行中と、前記当否判定の結果として外れを示す態様で前記特別図柄が停止表示される前記特別図柄遊技の実行中に、前記演出図柄を変動表示させて前記実行中の特別図柄遊技の結果を示す態様で前記演出図柄を停止表示させる第１の図柄変動演出と、前記演出図柄を変動表示させて前記事前当否判定の結果を示す態様で前記演出図柄を停止表示させる第２の図柄変動演出と、を所定の順序で実行し、

前記第１の図柄変動演出と前記第２の図柄変動演出とを実行する場合に、前記第１の図柄変動演出と前記第２の図柄変動演出とのうち、先に実行した図柄変動演出の結果を前記演出装置における特定部位に示した状態で、後の図柄変動演出を実行する

10

20

30

40

50

ことを要旨とする。

【 0 0 0 8 】

この本発明の遊技機では、特別図柄が当りを示す態様で停止表示される特別図柄遊技の実行中と、特別図柄が外れを示す態様で停止表示される特別図柄遊技の実行中に、演出図柄を変動表示させて実行中の特別図柄遊技の結果を示す態様で演出図柄を停止表示させる第1の図柄変動演出と、演出図柄を変動表示させて事前当否判定の結果を示す態様で演出図柄を停止表示させる第2の図柄変動演出とを、所定の順序で実行し、第1の図柄変動演出と第2の図柄変動演出とのうち、先に実行した図柄変動演出の結果を演出装置の特定部位に示した状態で、後の図柄変動演出を実行することとしている。これにより、演出図柄を用いた図柄変動演出を、実行中の特別図柄遊技の結果に対応した演出として行うだけでなく、当り保留の存在を示すための演出として行うことができ、遊技者に対して、これから実行される当り遊技の回数を「図柄変動演出の実行回数及びその実行結果」にて示すことが可能となる。この結果、「演出図柄が当り結果を示す態様で何回停止表示するか」に遊技者を注目させることができると共に当り保留の存在を遊技者に強く印象付けることができる新たな図柄変動演出を実現でき、従来に比べて遊技興趣の更なる向上を図ることができる。

10

【 0 0 0 9 】

ここで、第2の図柄変動演出は、第1の図柄変動演出と同じ演出図柄を用いて当り結果を示すものとしてもよいし、第1の図柄変動演出とは異なる演出図柄を用いて当り結果を示すものとしてもよい。第1の図柄変動演出とは異なる演出図柄としては、当り保留の存在を遊技者に印象付けることができる数字や記号、文字、キャラクタなどの図柄やそれらを組み合わせた図柄を用いることができる。また、「先に実行した図柄変動演出の結果を前記演出装置における特定部位に示した状態」とは、先に実行した図柄変動演出の結果に対応する表示を演出装置における特定の表示部位（液晶やランプ等）に表示するものであればよく、特定の表示部位では、図柄変動演出と同じ態様で結果表示を行ってもよいし、図柄変動演出と異なる態様で結果表示を行ってもよい。また、第1の図柄変動演出と第2の図柄変動演出は、同じ表示装置に表示されるものでもよいし、異なる表示装置に表示されるものでもよい。また、第1の図柄変動演出と第2の図柄変動演出の実行順序としては、第1の図柄変動演出を第2の図柄変動演出よりも先に実行するようにしてもよいし、第2の図柄変動演出を第1の図柄変動演出よりも先に実行するようにしてもよい。また、遊技者にとって有利な結果を示す図柄変動演出を先に実行するようにしてもよい。

20

30

【 0 0 1 0 】

こうした本発明の遊技機において、前記図柄変動演出実行手段は、前記特別図柄遊技の実行が開始されるときに該特別図柄遊技に係る保留以外に記憶されている保留の数に相当する回数だけ、前記第2の図柄変動演出を実行し、前記第2の図柄変動演出を複数回実行する場合には、先に実行した第2の図柄変動演出の結果を前記演出装置における前記特定部位に示した状態で、後の第2の図柄変動演出を実行することとしてもよい。このようにすれば、第2の図柄変動演出では、特別図柄遊技に係る保留以外に記憶されている保留のそれぞれの事前判定結果を明示することができる。このため、「演出図柄が当り結果を示す態様で何回停止表示するか」に遊技者をより一層注目させることができる。

40

【 0 0 1 1 】

また、本発明の遊技機において、前記外れを示す態様で前記特別図柄が停止表示する前記特別図柄遊技中に、前記第1の図柄変動演出として、前記外れを示す態様で前記特別図柄が停止表示することに対応する演出が実行され、前記第2の図柄変動演出として、前記事前当否判定の結果が当りであることに対応する演出が実行される場合に、当該特別図柄遊技が終了してから前記当り遊技が実行されるまでに実行される前記特別図柄遊技の変動時間を、通常よりも短い変動時間に設定する変動時間短縮手段を備えることとしてもよい。このようにすれば、外れ結果に対応する特別図柄遊技を終了してから、当り保留に係る当り遊技が実行されるまでの間の特別図柄遊技を短時間で実行することができるから、その間の遊技をスムーズに進行させて当り遊技を速やかに開始することができる。このため

50

、図柄変動演出で当り遊技の実行回数を示すことと相まって、遊技興趣を効果的に高めることができる。

【発明の効果】

【0012】

本発明の遊技機によれば、当り保留の存在を新たな態様で示す演出を実行することにより、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】

【0013】

【図1】本発明の一実施例であるパチンコ機10の外観を示す外観斜視図である。

【図2】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る。

10

【図3】パチンコ機10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40の構成を説明する説明図である。

【図5】普通図柄表示装置41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42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34の画面構成を説明する説明図である。

【図8】演出表示装置34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90の構成の概略を示すブロック図である。

【図10】主制御基板70のCPU70a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11】主制御基板70のCPU70a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。

20

【図12】主制御基板70のCPU70a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13】主制御基板70のCPU70a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14】主制御基板70のCPU70aにより実行される事前大当り判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】大当り判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図16】主制御基板70のCPU70a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。

30

【図17】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18】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19】主制御基板70のCPU70a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20】大当り用の特殊変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図21】大当り用の変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図22】大当り用の特定短縮変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図23】主制御基板70のCPU70a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24】外れ用の特殊変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

40

【図25】外れ用の変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図26】外れ用の特定短縮変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図27】主制御基板70のCPU70a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。

【図28】主制御基板70のCPU70a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29】サブ制御基板90のCPU90a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30】サブ制御基板90のCPU90a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。

50

【図 3 1】非特殊変動演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2】特殊変動演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 3】大当り用の特殊変動パターンに対応する特殊演出パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 3 4】外れ用の特殊変動パターンに対応する特殊演出パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 3 5】特殊変動演出処理が実行される際の演出の進行の様子を示す説明図である。

【図 3 6】特殊変動演出処理が実行される際の演出表示装置 3 4 の画面変化の様子を示す説明図である。

【図 3 7】特殊変動パターンで特別図柄遊技処理が実行された後の遊技の進行の様子を示す説明図である。 10

【図 3 8】変形例の第 2 特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルを示す説明図である。

【図 3 9】変形例の特殊演出パターンで図柄変動演出が実行される際の演出の進行の様子を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

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】 20

【0015】

図 1 は本発明の一実施例であるパチンコ機 1 0（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 1 0 の遊技盤 3 0 の構成の概略を示す構成図であり、図 3 はパチンコ機 1 0 の制御回路の構成の概略を示すブロック図である。

【0016】

〔パチンコ機 1 0 の全体構成〕

実施例のパチンコ機 1 0 は、図 1 に示すように、前面枠 1 1 に嵌め込まれたガラス板 1 2（透明板）を介して盤面が視認可能に配置された遊技盤 3 0（図 2 参照）と、遊技球を貯留する上受け皿 1 4 および下受け皿 1 6 と、上受け皿 1 4 に貯留されている遊技球を遊技盤 3 0 へ発射するための発射ハンドル 1 8 と、を備える。 30

【0017】

前面枠 1 1 は、本体枠 2 1 に嵌め込まれており、左辺を回動軸として本体枠 2 1 に対して回動できるようになっている。本体枠 2 1 は、外枠 2 2 に嵌め込まれており、左辺を回動軸として外枠 2 2 に対して回動できるようになっている。なお、前面枠 1 1 と本体枠 2 1 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 2 2 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。

【0018】

また、前面枠 1 1 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 2 8 a、2 8 b が設けられており、右端部には、前面枠 1 1 を本体枠 2 1 に対して施錠するための施錠装置 2 9 が設けられている。また、前面枠 1 1 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。 40

【0019】

上受け皿 1 4 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 2 4 a 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 2 4 b とが配設されている。また、上受け皿 1 4 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 2 6 が配設されている。

【0020】 50

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。

【0021】

[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 32 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。

【0022】

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。

【0023】

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。

【0024】

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 4 1 a が点灯し右普通図柄表示部 4 1 b 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 4 1 a が消灯し右普通図柄表示部 4 1 b 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 4 1 a と右普通図柄表示部 4 1 b 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 4 1 は、遊技球が普通図柄作動ゲート 3 2 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 3 9 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 3 2 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、保留されている変動表示が順次消化される。

10

【0025】

特別図柄表示装置 4 2 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 4 2 a と第 2 特別図柄表示部 4 2 b 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 4 2 は、第 1 始動口 3 6 か第 2 始動口 3 8 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 4 2 a と第 2 特別図柄表示部 4 2 b 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 4 2 a が第 1 始動口 3 6 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 4 2 b が第 2 始動口 3 8 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 4 2 a 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 4 2 b 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 4 2 の表示態様の一例を示す。図示するように、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）として、第 1 特別図柄表示部 4 2 a 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 4 2 b 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。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、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 3 6 および第 2 始動口 3 8 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 3 5 a 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 3 5 b によって表示される。

20

30

40

【0026】

ここで、第 1 の確変大当りは、大入賞口 4 4 の開放動作が所定ラウンド数（例えば、5 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。また、大当たり遊技の終了後には、所定回数（例えば、30 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 3 9 の開放時間が延長される状態（いわゆる時短状態）となり、且つ、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）よりも高くなる確変状態（高確率モードとも呼ぶ）となる大当たり態様である。なお、本実施例では、大当たり遊技の開始に際して、その大当た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

50

4 3 を、図柄表示装置 4 0 の一部に設けてある（図 4 参照）。このラウンド表示部 4 3 は、第 1 特別図柄表示手段 4 2 a および第 2 特別図柄表示手段 4 2 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 4 3 の表示態様としては、上段、中段、下段の横棒セグメントと左上、右下の縦棒セグメントとが点灯（算用数字の「5」の形に点灯）する表示態様があり、「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する。

【 0 0 2 7 】

演出表示装置 3 4 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 3 4 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）3 4 L、3 4 M、3 4 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 3 4 は、遊技球が第 1 始動口 3 6 に入賞したときと、遊技球が第 2 始動口 3 8 に入賞したときに、3 つの演出図柄 3 4 L、3 4 M、3 4 R を変動表示させる。図 8 に、演出表示装置 3 4 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 3 4 L、3 4 M、3 4 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 3 4 L、右の演出図柄 3 4 R、中の演出図柄 3 4 M の順に停止表示される。このとき、左の演出図柄 3 4 L と右の演出図柄 3 4 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 3 4 L と右の演出図柄 3 4 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 3 4 M が停止したときに、中の演出図柄 3 4 M と左右の演出図柄 3 4 L、3 4 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 3 4 M と左右の演出図柄 3 4 L、3 4 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 3 4 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 4 2 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。なお、このように、演出表示装置 3 4 で、演出図柄を変動表示させてから停止表示させることを図柄変動演出という。

【 0 0 2 8 】

また、演出表示装置 3 4 は、本実施例では、表示画面内に第 1 保留図柄 3 5 a と第 2 保留図柄 3 5 b も表示されている。第 1 保留図柄 3 5 a は、第 1 特別図柄の変動表示中に第 1 始動口 3 6 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 3 5 b も、第 2 特別図柄の変動表示中に第 2 始動口 3 8 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。

【 0 0 2 9 】

こうして構成された実施例のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 3 6 は演出表示装置 3 4（センター役物 5 0）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 3 1 の左側（演出表示装置 3 4 の左側領域）に流下させるように発射ハンドル 1 8 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 3 6 に入賞させることができる。また、普通図柄作動ゲート 3 2 および第 2 始動口 3 8 は演出表示装置 3 4 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 3 2 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 3 9 が第 2 始動口 3 8 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 3 8 に入賞させることができる。さらに、大入賞口 4 4 は遊技領域 3 1 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 1 8 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。

【 0 0 3 0 】

〔制御回路の構成〕

次に、実施例のパチンコ機 10 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 10 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 70 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 80 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 90 と、遊技球の発射に関する制御を司る発射制御基板 100 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・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 70 の CPU 70a、ROM 70b、RAM 70c 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 90 の構成の概略を示すブロック図を図 9 に示す。

10

【0031】

主制御基板 70 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 36a からの入賞信号や第 2 始動口スイッチ 38a 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 32a からの通過信号や大入賞口スイッチ 44a からの入賞信号、一般入賞口スイッチ 45a からの入賞信号などが中継端子板 72 を介して入力されている。主制御基板 70 からは、図柄表示装置 40 の表示制御を司る図柄表示基板 40a への制御信号や普通電動役物ソレノイド 39b への駆動信号、大入賞口ソレノイド 44b への駆動信号などが中継端子板 72 を介して出力されている。また、主制御基板 70 は、払出制御基板 80 やサブ制御基板 90、発射制御基板 100 (払出制御基板 80 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。

20

【0032】

払出制御基板 80 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 11 の開放を検知する枠開放スイッチ 81 からの検知信号が直接に入力され、球貸ボタン 24a や返却ボタン 24b からの操作信号が球貸表示基板 82、中継端子板 83 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 84 および払出後スイッチ 85 からの検知信号が中継端子板 87 を介して入力されている。払出制御基板 80 からは、賞球の払い出しを行う払出モータ 86 への駆動信号などが中継端子板 87 を介して出力されている。また、払出制御基板 80 は、主制御基板 70 や発射制御基板 100 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。

30

【0033】

サブ制御基板 90 は、図 9 に示すように、CPU 90a や ROM 90b、RAM 90c などを備えており、主制御基板 70 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 90 は、演出表示装置 34 の制御を行う演出表示制御基板 91 や各種スピーカ 28a、28b を駆動するアンプ基板 92、各種 LED ランプ 93a 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 93b を駆動したりする装飾駆動基板 93、演出ボタン 26 からの操作信号を入力する演出ボタン基板 94 などが接続されている。

40

【0034】

発射制御基板 100 は、タッチセンサ 18a からの検知信号や発射停止スイッチ 18b からの操作信号、下受け皿 16 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

50

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 18 a がオフか発射停止スイッチ 18 b がオンか下受け皿満タンスイッチ 102 がオンか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 18 a 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。

【0035】

[主制御処理]

次に、こうして構成された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 70 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。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 (S 100)、遊技開始処理 (S 110) と、普通図柄遊技処理 (S 120) と、普通図柄当り遊技処理 (S 130) と、特別図柄遊技処理 (S 140) と、大当り遊技処理 (S 150) 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、S 110 ~ S 150 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。

【0036】

[遊技開始処理]

S 110 の遊技開始処理では、主制御基板 70 の CPU 70 a は、まず、各種センサ (ゲートスイッチ 32 a や第 1 始動口スイッチ 36 a, 第 2 始動口スイッチ 38 a, 大入賞口スイッチ 44 a, 一般入賞口スイッチ 45 a など) の状態を検出して RAM 70 c 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 36 a や第 2 始動口スイッチ 38 a, 大入賞口スイッチ 44 a, 一般入賞口スイッチ 45 a 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 70 c 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 S 120 の普通図柄遊技処理に進む。

【0037】

[普通図柄遊技処理]

S 120 の普通図柄遊技処理では、主制御基板 70 の CPU 70 a 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ときには、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ときには、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ときには、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

【0038】

[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の経過時間（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。

20

【0039】

[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大当り判定用乱数や、大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、保留数を演出表示装置34の表示画面内の第1保留図柄35aで表示するための第1特別図柄の保留数指定コマンドが含まれる。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、S202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、S204～S208の処理をスキップして次の処理に進む。

30

40

【0040】

続いて、第2始動口スイッチ38aからの検知信号を入力して第2特別図柄を変動表示

50

させるための第2始動口38に遊技球が入賞したか否かを判定する(S210)。第2始動口38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ある上限値(本実施例では、値4)よりも少ないか否かを判定する(S212)。第2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(S214)、判定用乱数を取得する(S216)。ここで、S216で取得される判定用乱数としては、第2始動口38への遊技球の入賞により行われる大当たり判定の際に用いられる大当たり判定用乱数や、大当たり判定の結果が大当たりのときに第2特別図柄表示手段42bに停止表示させる大当たり図柄を決定するための大当たり図柄決定用乱数などが挙げられる。次に、取得した判定用乱数を用いて、今回の第2特別図柄の保留が大当たりであるか否かを事前に判定する事前大当たり判定処理を実行する(S218)。この事前大当たり判定処理は、後述する特別図柄の変動表示関連処理で実行される大当たり判定に先だって事前に行うものであり、図14に示すフローチャートに従って実行される。本実施例では、事前大当たり判定処理は、第1特別図柄の判定用乱数を取得したときには行わず、第2特別図柄の判定用乱数を取得したときに行う。ここで、第2特別図柄の保留は、通常は時短状態で発生することから、事前判定は時短中に行われることになる。

10

【0041】

図14の事前大当たり判定処理では、主制御基板70のCPU70aは、まず、現在の確変カウンタの値が現在の第2特別図柄の保留数以上であるか否かを判定する(S300)。また、確変カウンタの値が第2特別図柄の保留数以上ではないときには、現在の第2特別図柄の保留内に事前判定の結果が大当たりとなる当り保留が既に存在しているか否かを判定する(S302)。これらの処理は、第2始動口38への遊技球の入賞の基づいて発生した第2特別図柄の保留に対する大当たり判定(以下、今回発生した保留に対する大当たり判定)が、確変状態でなされるか否か(高確率モード状態か低確率モード状態のいずれで行われるか)を判定するために行われる。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、大当たり遊技の終了に際してその値(本実施例では30回)がセットされる。また、確変カウンタは、変動表示された特別図柄が当否判定の結果が外れを示す態様で停止表示される度に値1ずつデクリメントされていき、値0になると確変状態が終了する。一方で、本実施例の大当たりの種類は、第1の確変大当たりだけであり(図6参照)、大当たり遊技終了後は必ず確変状態になるため、確変カウンタが値0になっても、第2特別図柄の保留内に既に当り保留があれば、その当り保留に基づく大当たり遊技終了後に再び確変状態になる。これらのことから、現在の確変カウンタの値が現在の第2特別図柄の保留数未満であれば、現在確変状態でないか、現在確変状態であっても今回発生した保留に対する大当たり判定がなされるまでに確変カウンタが値0になって確変状態が終了すると考えることができる。ただし、そのような場合でも、現在の第2特別図柄の保留内に既に当り保留があれば、今回発生した保留に対する大当たり判定は、その当り保留に基づく大当たり遊技終了後に、確変状態でなされると考えることができる。

20

30

【0042】

S300, S302で確変カウンタの値が第2特別図柄の保留数以上ではなく且つ第2特別図柄の保留内に当り保留がないときには、今回発生した保留に対する大当たり判定は、低確率モード状態で行われると判断する。このため、低確率モード状態で事前に大当たり判定する低確率事前判定を行って(S304)、事前大当たり判定処理を終了する。一方、S300, S302で確変カウンタの値が第2特別図柄の保留数以上であるとき、あるいは、確変カウンタの値が第2特別図柄の保留数未満であるものの第2特別図柄の保留内に既に当り保留があるときには、今回発生した保留に対する大当たり判定は、高確率モード状態で行われると判断する。このため、高確率モード状態で事前に大当たり判定する高確率事前判定を行って(S306)、事前大当たり判定処理を終了する。S304の低確率事前大当たり判定は、S216で取得した大当たり判定用乱数と低確率用大当たり判定テーブルとを用いて行い、S306の高確率事前大当たり判定は、S216で取得した大当たり判定用乱数と高確率用大当たり判定テーブルとを用いて行う。これらの大当たり判定テーブルの一例を図15

40

50

に示す。なお、図 15 (a) に低確率用大当り判定テーブルを示し、図 15 (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、低確率用大当り判定テーブルでは大当り判定用乱数が値 0 ~ 599 のうち値 60 ~ 63 のときに大当りとし (1 / 150 の大当り確率)、高確率用大当り判定テーブルでは大当り判定用乱数が値 0 ~ 599 のうち値 60 ~ 99 のときに大当りとするものとした (1 / 15 の大当り確率)。

【 0043 】

図 11 の特別図柄遊技処理では、S218 の事前大当り判定処理を実行すると、S216 で取得した判定用乱数と事前判定結果とを対応付けて RAM70c の所定の判定用乱数記憶領域に格納して (S220)、第 2 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 (S222)。ここで、S222 で送信する第 2 特別図柄保留発生時コマンドには、保留数を演出表示装置 34 の表示画面内の第 2 保留図柄 35b で表示するための第 2 特別図柄の保留数指定コマンドが含まれる。なお、S210 で第 2 始動口 38 に遊技球が入賞していないと判定したり、S212 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、S214 ~ S222 の処理をスキップして次の S224 の処理に進む。

【 0044 】

次に、大当り遊技中であるか否か (S224)、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 (S226)、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 (S228) 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 S150 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 (S230)。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 (RAM70c) 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 (S232)、図 16 に示す変動表示関連処理を実行して (S234)、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 (S236)。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 (RAM70c) 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 (S238)、変動表示関連処理を実行して (S240)、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。S230 ~ S240 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 16 のフローチャート) を用いて説明する。

【 0045 】

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 (S310)。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 S232 または S238 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 (S312)、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 (S314)、その判定結果が大当りか否かを判定する (S316)。なお、大当り判定テーブルは、前述した事前大当り判定処理で説明した図 15 の大当り判定テーブルを用いる。また、本実施例では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで同一の大当り判定テーブルを用いる。

【 0046 】

S316 で大当り判定の結果が大当りと判定されたときには、判定用乱数記憶領域 (RAM70c) から大当り図柄決定用乱数を読み出し (S318)、読み出した大当り図柄

10

20

30

40

50

決定用乱数に基づいて停止表示させる大当り図柄を選択して設定する（S320）。ここで、第1特別図柄の大当り図柄の決定には、図17に例示する第1特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルが用いられ、第2特別図柄の大当り図柄の決定には、図18に例示する第2特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルが用いられる。第1特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルでは、図17に示すように、全ての大当り図柄決定用乱数（値0～255）で図6の左側の図柄が選択されて「第1の確変大当り」となる。また、第2特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルでは、図18に示すように、全ての大当り図柄決定用乱数（値0～255）で図6の右側の図柄が選択されて「第1の確変大当り」となる。大当り図柄を決定すると、大当り時の特別図柄の変動パターンを決定するための大当り用変動パターンテーブルを振り分ける図19の大当り用変動パターンテーブル振分処理を実行する（S322）。

10

【0047】

大当り用変動パターンテーブル振分処理では、まず、今回の特別図柄遊技処理において特別図柄の変動表示の契機となる保留（記憶されている保留のうち今回の大当り判定が行われた保留であり、以下、今回の特別図柄遊技に係る保留という）に当り保留示唆済みフラグが付加されているか否かを判定する（S350）。ここで、当り保留示唆済みフラグは、後述する処理で付加されるものであるため、詳細は後述する。S350で当り保留示唆済みフラグが付加されていないと判定すると、第2特別図柄の保留数が上限（値4）であるか否かを判定する（S352）。ここで、前述したように、本実施例では、第2特別図柄の保留が、第1特別図柄の保留に優先して消化される。このため、大当り用変動パターンテーブル振分処理が、第1特別図柄の変動表示関連処理における処理であれば、第2特別図柄の保留がない状態で実行されているから、S352で第2特別図柄の保留数は上限でないと判定する。また、大当り用変動パターンテーブル振分処理が、第2特別図柄の変動表示関連処理における処理であれば、S352では、第2特別図柄の保留が4つあるか否かに基づいて上限であるか否かを判定する。第2特別図柄の保留数が上限であると判定すると、第2特別図柄の保留のうち、今回の特別図柄遊技に係る保留以外の残り3つの保留（以下、単に、残り3つの保留という）の事前大当り判定の結果をRAM70cから読み出して（S354）、事前大当り判定の結果が当りである当り保留があるか否かを判定する（S356）。

20

【0048】

残り3つの保留の事前大当り判定の結果が全て外れであれば、S356で当り保留がないと判定し、大当り用の当り保留なしの特殊変動パターンテーブルを設定して（S358）、大当り用変動パターンテーブル振分処理を終了する。また、残り3つの保留に1つでも当り保留があれば、S356で当り保留があると判定し、当り保留の個数（1～3個のいずれか）に応じて、大当り用の特殊変動パターンテーブルを設定する（S360）。これらの大当り用の特殊変動パターンテーブルの一例を図20に示す。S358では、図20（a）に示す当り保留なし（0個）の特殊変動パターンテーブルを設定し、S360では、当り保留が1個であれば図20（b）に示す当り保留1個の特殊変動パターンテーブルを設定し、当り保留が2個であれば図20（c）に示す当り保留2個の特殊変動パターンテーブルを設定し、当り保留が3個であれば図20（d）に示す当り保留3個の特殊変動パターンテーブルを設定する。このように、図20（a）～（d）の4種類のうち、当り保留の個数に応じて、いずれかの特殊変動パターンテーブルを設定するのである。なお、本実施例では、いずれの大当り用特殊変動パターンテーブルにおいても、変動パターン決定用乱数が値0～255の全てで、変動時間が60秒の1つの特殊変動パターンが定められている。

30

40

【0049】

また、S360で特殊変動パターンテーブルを設定すると、残り3つの保留のうち、当り保留までの保留に当り保留示唆済みフラグを付加して（S362）、大当り用変動パターンテーブル振分処理を終了する。S362では、当り保留に当り保留示唆済みフラグを付加すると共に、その当り保留よりも先に記憶されている保留があれば、その保留に当り

50

保留示唆済みフラグを付加する。即ち、残り3つの保留のうち、今回の特別図柄遊技に係る保留の次に特別図柄遊技が実行される1つ目の保留が当り保留であれば、その1つ目の保留に当り保留示唆済みフラグを付加する。また、1つ目の保留の次に特別図柄遊技が実行される2つ目の保留が当り保留であれば、1つ目の保留と2つ目の保留に当り保留示唆済みフラグを付加する。さらに、2つ目の保留の次に特別図柄遊技が実行される3つ目の保留が当り保留であれば、3つ目の保留まで(3つの保留の全て)に当り保留示唆済みフラグを付加する。また、当り保留が複数ある場合には、後に記憶されている保留まで当り保留示唆済みフラグを付加する。例えば、1つ目の保留と2つ目の保留が当り保留であれば、2つ目の保留までに当り保留示唆済みフラグを付加し、1つ目の保留と3つ目の保留が当り保留であれば、3つ目の保留まで(3つの保留の全て)に当り保留示唆済みフラグを付加する。なお、このS362の処理は、S356で当り保留がないと判定した場合には行わないから、当り保留がなければ、残り3つの保留に当り保留示唆済みフラグが付加されることはない。

10

20

30

40

50

【0050】

また、S352で第2特別図柄の保留数が上限になっていないと判定すると、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を判定し(S364)、変動短縮フラグがオンのときには大当り用の時短時変動パターンテーブルを設定し(S366)、変動短縮フラグがオフのときには大当り用の非時短時変動パターンテーブルを設定する(S368)。これらの大当り変動パターンテーブルの一例を図21に示す。図21(a)に時短時変動パターンテーブルを示し、図21(b)に非時短時変動パターンテーブルを示す。このように、本実施例では、第2特別図柄の保留数が上限になっていない場合には、事前大当り判定の結果に拘わらず(当り保留があったとしても)、現在の遊技状態に応じて変動パターンテーブルを設定するから、特殊変動パターンテーブルを設定することはない。なお、図21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。

【0051】

また、以前の大当り用変動パターンテーブル振分処理または後述する外れ用変動パターンテーブル振分処理で当り保留示唆済みフラグが付加された保留に対して、今回の大当り用変動パターンテーブル振分処理が実行されている場合には、S350で当り保留示唆済みフラグが付加されていると判定する。このため、大当り用の特定短縮変動パターンテーブルを設定して(S370)、大当り用変動パターンテーブル振分処理を終了する。この大当り用の特定短縮変動パターンテーブルの一例を図22に示す。図示するように、変動パターン決定用乱数が値0~255の全てで、変動時間が例えば1.5秒の1つの特定短縮変動パターンが定められている。このため、特定短縮変動パターンテーブルでは、図20や図21に示す変動パターンテーブルで設定される変動パターンに比して、変動時間が短縮された変動パターンが設定されることになる。

【0052】

こうして大当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(S324)、読み出した変動パターン決定用乱数と設定した大当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(S326)。なお、今回の特別図柄遊技に係る保留の大当り判定結果が大当りであって、残り3つの保留がある場合には、残り3つの保留の当り保留の個数に応じて図20(a)~(d)のいずれかの大当り用の特殊変動パターンテーブルが設定されているから、S326では大当り用特殊変動パターン0~3のいずれかを設定することになる。また、大当り用の特定短縮変動パターンテーブルが設定されていれば、S326では大当り用特定短縮変動パターン1を設定することになる。

【0053】

一方、S316で大当り判定の結果が大当りでないと判定すると、外れ図柄を設定し(S328)、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23の外れ用変動パターンテーブル振分処理を実行する(S330)

。なお、外れ図柄は、詳細な説明は省略するが、例えば、大当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。

【 0 0 5 4 】

外れ用変動パターンテーブル振分処理では、まず、今回の特別図柄遊技に係る保留に当り保留示唆済みフラグが付加されているか否か（S 3 8 0）、第2特別図柄の保留数が上限であるか否か（S 3 8 2）、をそれぞれ判定する。なお、これらの判定は、前述した大当り用変動パターンテーブル振分処理におけるS 3 5 0、S 3 5 2の処理と同様に行われる。当り保留示唆済みフラグが付加されておらず、第2特別図柄の保留数が上限でない
10
と判定すると、今回の特別図柄遊技に係る保留以外の残り3つの保留における事前大当り判定の結果をRAM 7 0 cから読み出して（S 3 8 4）、当り保留があるか否かを判定する（S 3 8 6）。当り保留が1つでもあれば、当り保留の個数に応じて外れ用の特殊変動パターンテーブルを設定し（S 3 8 8）、残り3つの保留のうち当り保留までの保留に当り保留示唆済みフラグを付加して（S 3 9 0）、外れ用変動パターンテーブル振分処理を終了する。外れ用の特殊変動パターンテーブルの一例を図24に示す。図24（a）に当り保留1個の特殊変動パターンテーブルを示し、図24（b）に当り保留2個の特殊変動パターン
20
テーブルを示し、図24（c）に当り保留3個の特殊変動パターンテーブルを示す。図示するように、いずれの特殊変動パターンテーブルにおいても、変動パターン決定用乱数が値0～255の全てで、変動時間が60秒の1つの特殊変動パターンが定められている。なお、外れ用の特殊変動パターンテーブルには、図20に示す大当り用の特殊変動パターンテーブルと異なり、当り保留なし（0個）のテーブルは用意されていない。このため、今回の特別図柄遊技に係る保留が外れで且つ残り3つの保留にも当り保留がない場合（4つの保留が全て外れの場合）には、特殊変動パターンは設定されないことになる。なお、S 3 9 0で残り3つの保留のうち当り保留までの保留に当り保留示唆済みフラグを付加するのは、大当り用変動パターンテーブル振分処理のS 3 6 2の処理と同様に行う。

【 0 0 5 5 】

また、S 3 8 2で第2特別図柄の保留数が上限になっていないと判定したり、S 3 8 6で事前大当り判定の結果に当り保留がないと判定したりすると、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を判定し（S 3 9 2）、変動短縮フラグが
30
オンのときには外れ用の時短時変動パターンテーブルを設定し（S 3 9 4）、変動短縮フラグがオフのときには外れ用の非時短時変動パターンテーブルを設定する（S 3 9 6）。これらの外れ用の変動パターンテーブルの一例を図25に示す。図25（a）に時短時変動パターンテーブルを示し、図25（b）に非時短時変動パターンテーブルを示す。このように、大当り用変動パターンテーブル振分処理と同様に、第2特別図柄の保留数が上限になっていない場合には、事前大当り判定の結果に拘わらず、現在の遊技状態に応じて変動パターンテーブルを設定するのである。また、第2特別図柄の保留数が上限になっていても、事前大当り判定の結果に当り保留が含まれなければ、現在の遊技状態に応じて変動パターン
40
テーブルを設定するから、特殊変動パターンテーブルを設定することはない。なお、図25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
50
テーブルとが用意されている。

【 0 0 5 6 】

また、以前の大当り用変動パターンテーブル振分処理または外れ用変動パターンテーブル振分処理で当り保留示唆済みフラグが付加された保留に対して、今回の外れ用変動パターン
50
テーブル振分処理が実行されている場合には、S 3 8 0で当り保留示唆済みフラグが付加されていると判定する。このため、外れ用の特定短縮変動パターンテーブルを設定して（S 3 9 8）、外れ用変動パターンテーブル振分処理を終了する。この外れ用の特定短

縮変動パターンテーブルの一例を図 2 6 に示す。図示するように、大当り用と同様に、変動パターン決定用乱数が値 0 ~ 2 5 5 の全てで、変動時間が例えば 1 . 5 秒の 1 つの特定短縮変動パターンが定められている。このため、図 2 4 や図 2 5 に示す変動パターンテーブルで設定される変動パターンに比して、変動時間が短縮された変動パターンが設定されることになる。

【 0 0 5 7 】

こうして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 (S 3 3 2)、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 (S 3 3 4)。なお、今回の特別図柄遊技に係る保留の大当り判定結果が外れであって、残り 3 つの保留に当り保留がある場合には、残り 3 つの保留の当り保留の個数に応じて図 2 4 (a) ~ (c) のいずれかの外れ用の特殊変動パターンテーブルが設定されているから、S 3 3 4 では外れ用特殊変動パターン 1 ~ 3 のうちいずれかを設定することになる。また、外れ用の特定短縮変動パターンテーブルが設定されていれば、S 3 3 4 では外れ用特定短縮変動パターン 1 を設定することになる。

【 0 0 5 8 】

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 (S 3 3 6)、特別図柄の保留数を値 1 だけデクリメントして (S 3 3 8)、特別図柄保留消化コマンドと図柄変動開始時コマンドとをサブ制御基板 9 0 に送信して (S 3 4 0)、変動表示関連処理を終了する。なお、現在の変動表示関連処理が第 1 特別図柄用であれば、S 3 3 8 , S 3 4 0 では第 1 特別図柄の保留数を値 1 だけデクリメントして第 1 特別図柄の保留消化時コマンドを送信する。また、現在の変動表示関連処理が第 2 特別図柄用であれば、S 3 3 8 , S 3 4 0 では第 2 特別図柄の保留数を値 1 だけデクリメントして第 2 特別図柄の保留消化時コマンドを送信する。また、S 3 4 0 で送信される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 9 0 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 3 4 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 9 1 に出力して演出表示装置 3 4 の制御を行う。

【 0 0 5 9 】

図 1 1 ~ 図 1 3 の特別図柄遊技処理に戻って、特別図柄 (第 1 特別図柄または第 2 特別図柄) の変動表示が開始された後に特別図柄遊技処理が実行されると、S 2 2 6 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 7 0 の C P U 7 0 a は、変動表示時間が経過したか否かを判定する (S 2 4 2)。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 (S 2 4 4)、図柄停止コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信する (S 2 4 6)。この図柄停止コマンドを受信したサブ制御基板 9 0 (演出表示制御基板 9 1) は、演出表示装置 3 4 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 (S 2 4 8)、停止表示時間が経過したか否かを判定する (S 2 5 0)。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 8 で停止表示時間中と判定する

ため、再び S 2 5 0 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たり図柄であるか否かを判定する (S 2 5 2)。

【 0 0 6 0 】

S 2 5 2 で大当たり図柄と判定すると、大当たり遊技フラグをオンとすると共に (S 2 5 4)、大当た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 6)。これにより、後述する大当たり遊技演出処理で大当たり遊技開始演出などが実行されることになる。また、大当た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 8 , S 2 6 0)、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 6 2 ~ S 2 6 6)、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 の大当たり遊技処理に進む。

【 0 0 6 1 】

一方、S 2 5 2 で大当たり図柄でないと判定すると、確変フラグがオンか否かを判定し (S 2 6 8)、確変フラグがオンでないときには、次の S 2 7 8 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 (S 2 7 0)、確変カウンタが値 0 であるか否かを判定する (S 2 7 2)。ここで、確変カウンタは、前述したように、確変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、大当た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、確変状態を維持したまま次の S 2 7 8 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 (S 2 7 4)、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 6)、次の S 2 7 8 の処理に進む。これにより、パチンコ機 1 0 の遊技状態は、確変状態 (高確率モード) から非確変状態 (低確率モード) に変更されることになる。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 の背景画面などの表示を高確率モード用から低確率モード用に変更する等の処理を行う。

【 0 0 6 2 】

次に、変動短縮フラグがオンであるか否かを判定し (S 2 7 8)、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 8 0)、変動短縮カウンタが値 0 であるか否かを判定する (S 2 8 2)。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、大当たり遊技の終了に際して大当た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 8 4)、開放延長フラグをオフとし (S 2 8 6)、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 8 8)、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 の背景画面などの表示を時短用から非時短用に変更する等の処理を行う。

【 0 0 6 3 】

[大当たり遊技処理]

S 1 5 0 の大当たり遊技処理は、図 2 7 に示すフローチャートに従って実行される。図 2 7 の大当たり遊技処理が実行されると、主制御基板 7 0 の C P U 7 0 a は、まず、大当たり遊技フラグがオンであるか否か、即ち大当たり遊技中であるか否かを判定する (ステップ 4 0 0)。大当たり遊技フラグがオフであると判定すると、そのまま大当たり遊技処理を終了する。一方、大当た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

10

20

30

40

50

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 4）。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 6）、大当り遊技処理を一旦終了する。一方、S 4 0 4 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 6 4 】

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 0 8）。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 0）、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 2）。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、本実施例では、第 1 の確変大当りの 5 ラウンドとなる。S 4 1 2 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 8 に例示する大当り遊技終了時処理を実行して（S 4 1 4）、大当り遊技処理を終了する。

【 0 0 6 5 】

図 2 8 の大当り遊技終了時処理では、主制御基板 7 0 の CPU 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）、確変フラグをオンすると共に（S 4 5 2）、確変カウンタを 3 0 回に設定する（S 4 5 4）。次に、変動短縮フラグをオンすると共に開放延長フラグをオンとして（S 4 5 6, 4 5 8）、変動短縮カウンタを 3 0 回に設定する（S 4 6 0）。こうして、変動短縮カウンタをセットすると、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に送信して（S 4 6 6）、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、3 0 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。なお、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 の背景画面などの表示を確変用や時短用に設定する等の処理を行う。

【 0 0 6 6 】

[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 9 は、サブ制御基板 9 0 の CPU 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、S 5 0 0 の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 1 つ追加し、特別図柄遊技処理の S 2 2 2 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 1 つ追加する。また、図 1 6 の変動表示関連処理の S 3 4 0 で主制御基板 7 0 により送信される第 1 特別図柄の保留消化コマンドを受信したときに第 1 特別図柄の保留数カウンタを値 1 だけデクリメントすると共に保留図柄 3 5 a の表示を 1 つ消去し、変動表示関連処理の S 3 4 0 で主制御基板 7 0 により送信される第 2 特別図柄の保留消化コマンドを受信したときに第 2 特別図柄の保留数カウンタを値 1 だけ

デクリメントすると共に保留図柄 3 5 b の表示を 1 つ消去する。また、S 5 2 0 の大当り遊技演出処理では、図 1 3 の特別図柄遊技処理の S 2 5 6 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きに大当り遊技開始演出（大当りファンファール演出）を実行し、図 2 8 の大当り遊技終了時処理の S 4 6 2 で主制御基板 7 0 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きに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。なお、大当り遊技開始演出や大当り遊技終了演出は、大当り遊技の開始を示す大当りファンファール画面や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 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 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 L E D 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。以下、S 5 1 0 の図柄変動演出処理を説明する。

10

【 0 0 6 7 】

[図柄変動演出処理]

図柄変動演出処理は、図 3 0 に例示するフローチャートに従って実行される。図 3 0 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、特殊演出を実行中であるか否かを判定する（S 6 0 0）。ここで、特殊演出は、前述した特殊変動パターンに対応する演出パターンに従って実行される図柄変動演出であり、後述する処理で実行が開始されるものであるため、まずは、特殊演出を実行中でない場合を説明する。S 6 0 0 で特殊演出を実行中ではないと判定すると、図 1 6 の変動表示関連処理の S 3 4 0 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（S 6 0 2）、今回の変動パターンが特殊変動パターンであるか否か（S 6 0 4）、を判定する。ここで、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）とが含まれており、大当り判定の結果が大当りでないとき（外れのとき）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。このため、受信した図柄変動開始時コマンドに含まれる大当り変動パターンや外れ変動パターンに基づいて、今回の変動パターンが特殊変動パターンであるか否かを判定することができる。今回の変動パターンが時短時変動パターンや非時短時変動パターン、特定短縮変動パターンのいずれかであるために、特殊変動パターンではないと判定したときには、図 3 1 に示す非特殊変動演出処理を実行する（S 6 0 6）。また、今回の変動パターンが特殊変動パターンであると判定したときや、前述した S 6 0 0 で特殊演出を実行中と判定したときには、図 3 2 に示す特殊変動演出処理を実行する（S 6 0 8）。ここで、図 3 1 の非特殊変動演出処理と、図 3 2 の特殊変動演出処理について、説明する。

20

30

【 0 0 6 8 】

図 3 1 の非特殊変動演出処理では、サブ制御基板 9 0 の C P U 9 0 a は、まず、受信した図柄変動開始時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 2 0）、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 2 2）、演出図柄の大当り図柄（「777」など）を設定する（S 6 2 4）。これらの大当り演出パターンや大当り図柄の設定は、R O M 9 0 b に予め記憶されている大当り演出パターンテーブル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大当り演出パターンテーブル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。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが大当り用特定短縮変動パターン 1 であれば、S 6 2 2 では 1 . 5 秒の変動時間に対応する演出時間の

大当り演出パターンを設定する。一方、S 6 2 0 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 2 6）、演出図柄の外れ図柄を設定する（S 6 2 8）。これらの外れ演出パターンや外れ図柄の設定は、R O M 9 0 b に予め記憶されている外れ演出パターンテーブルや外れ図柄のうち、受信した変動パター

40

50

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。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが外れ用特定短縮変動パターン１であれば、S 6 2 6 では 1 . 5 秒の変動時間に対応する演出時間の外れ演出パターンを設定する。こうして大当り演出パターンと大当り図柄を設定したり、外れ演出パターンと外れ演出図柄を設定したりすると、図柄変動演出を開始して (S 6 3 0)、非特殊変動演出処理を終了する。S 6 3 0 の処理は、S 6 2 2 あるいは S 6 2 6 で設定された演出パターンと、S 6 2 4 あるいは S 6 2 8 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。

10

【 0 0 6 9 】

図 3 2 の特殊変動演出処理では、サブ制御基板 9 0 の C P U 9 0 a は、まず、演出パターンを設定済みであるか否かを判定する (S 6 5 0)。演出パターンを設定済みでないときには、特殊演出パターンを設定する (S 6 5 2)。本実施例では、特殊演出パターンの設定は、R O M 9 0 b に予め記憶されている特殊演出パターンテーブルのうち、受信した変動パターン指定コマンドに対応する特殊演出パターンテーブルと演出パターン決定用乱数とを読み出し、読み出した演出パターンテーブルと演出パターン決定用乱数とを用いて行う。ここで、特殊演出パターンは、左、中、右の 3 つの演出図柄 3 4 L , 3 4 M , 3 4 R を変動表示させて今回の特別図柄遊技に対応する結果 (大当り判定の結果が大当りまたは外れ) を示す態様で停止表示させる第 1 の図柄変動演出と、左、中、右の 3 つの演出図柄 3 4 L , 3 4 M , 3 4 R を変動表示させて残り 3 つの保留の事前大当り判定の結果 (事前大当り判定の結果が大当りまたは外れ) を示す態様で停止表示させる第 2 の図柄変動演出との 2 種類の図柄変動演出を行うパターンとして定められている。図 3 3 は、大当り用の特殊変動パターンに対応する特殊演出パターンテーブルの一例を示す説明図であり、図 3 4 は、外れ用の特殊変動パターンに対応する特殊演出パターンテーブルの一例を示す説明図である。

20

【 0 0 7 0 】

図示するように、本実施例の特殊演出パターンは、今回の特別図柄遊技に対応する結果を示す第 1 の図柄変動演出 (図中、第 1 演出) を 1 回目に行った後に、残り 3 つの保留の事前大当り判定の結果をそれぞれ示す 3 回の第 2 の図柄変動演出 (図中、第 2 演出) を 2 ~ 4 回目に行うパターンとなっている。このため、大当り用の特殊変動パターンに対応する特殊演出パターンでは、1 回目の第 1 の図柄変動演出が今回の特別図柄遊技に対応する当り結果を示す当り変動演出となり、外れ用の特殊変動パターンに対応する特殊演出パターンでは、1 回目の第 1 の図柄変動演出が今回の特別図柄遊技に対応する外れ結果を示す外れ変動演出となる。一方、3 回の第 2 の図柄変動演出では、当り保留の数だけ当り変動演出を行い、残りは外れ変動演出を行い、その演出順は、保留の消化順 (特別図柄遊技の実行順) に関係なく定められている。

30

【 0 0 7 1 】

これらのことから、当り保留が 0 個の大当り用特殊変動パターン 0 には、2 ~ 4 回目のいずれも外れ変動演出を行う 1 つの特殊演出パターン 0 A が対応し、当り保留が 1 個の大当り用特殊変動パターン 1 には、2 ~ 4 回目のいずれかで 1 回の当り変動演出を実行する 3 つの特殊演出パターン 1 A ~ 1 C が対応し、当り保留が 2 個の大当り用特殊変動パターン 2 には、2 ~ 4 回目のいずれかで 2 回の当り変動演出を実行する 3 つの特殊演出パターン 2 A ~ 2 C が対応し、当り保留が 3 個の大当り用特殊変動パターン 3 には、2 ~ 4 回目のいずれも当り変動演出を行う 1 つの特殊演出パターン 3 A が対応する。なお、外れ用の特殊変動パターンに対応する特殊演出パターンは、当り保留が 0 個に対応するパターンがないこと以外は、同様に定められている。また、本実施例では、特殊演出パターン 1 A ~ 1 C , 2 A ~ 2 C では、当り変動演出が第 1 の図柄変動演出に続いてまとめて行われる特殊演出パターン 1 A , 2 A の振り分け確率を他の特殊演出パターンよりも高めて、大当り

40

50

遊技が連続的に発生することへの期待感を高めるものとした。一方、特殊演出パターン 4 A ~ 4 C , 5 A ~ 5 C では、第 1 の図柄変動演出が外れ変動演出であるため、そのような振り分け確率の設定は行わず、均等の振り分け確率とした。

【 0 0 7 2 】

また、第 1 の図柄変動演出は、演出時間が 2 7 秒に定められ、それに続く 3 回の第 2 の図柄変動演出は、それぞれの演出時間が第 1 の図柄変動演出よりも短い 1 0 秒に定められている。さらに、各特殊演出パターンでは、最後に、今回の特別図柄遊技に対応する結果と、事前大当たり判定の結果とを含めて、大当たりの発生回数 (1 回 ~ 4 回のいずれか) を示す結果演出が行われ、その演出時間が 3 秒に定められている。これらの演出時間の合計は、特殊変動パターンの変動時間の 6 0 秒 (図 2 0 参照) と一致する。即ち、特殊演出パターンは、特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの間に (6 0 秒) 、 1 回の第 1 の図柄変動演出と、 3 回の第 2 図柄変動演出と、結果演出とを行うパターンとして定められているのである。なお、以下の説明では、各特殊演出パターンにおける 1 ~ 4 回目までの各変動演出を、N 回目変動または N 回目変動演出、あるいは、単に N 回目ということがある (N は、値 1 ~ 4) 。

【 0 0 7 3 】

こうして特殊演出パターンを設定すると、1 回目変動 (第 1 の図柄変動演出) が当たり変動演出であるか否かを判定する (S 6 5 4) 。ここでは、設定された特殊演出パターンが、大当たり用の特殊変動パターンに対応する特殊演出パターン (0 A , 1 A ~ 1 C , 2 A ~ 2 C , 3 A) であれば、当たり変動演出と判定し、外れ用の特殊変動パターンに対応する特殊演出パターン (4 A ~ 4 C , 5 A ~ 5 C , 6 A) であれば、外れ変動演出と判定することになる。1 回目当たり変動演出と判定したときには、大当たり図柄 (「 7 7 7 」 など) を設定し (S 6 5 6) 、1 回目外れ変動演出と判定したときには、外れ図柄を設定する (S 6 5 8) 。ここで、1 回目の第 1 の図柄変動演出は、前述したように、今回の特別図柄遊技に対応する結果を示す演出であるため、S 6 5 6 や S 6 5 8 では、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を読み出すことによっても行うことができる。大当たり図柄または外れ図柄を設定すると、1 回目変動 (第 1 の図柄変動演出) を開始して (S 6 6 0) 、変動回数を管理 (N の値を管理) するための変動カウンタ N を値 1 にセットして (S 6 6 2) 、次の処理に進む。なお、S 6 6 0 の処理は、S 6 5 2 で設定された特殊演出パターンと、S 6 5 6 あるいは S 6 5 8 で設定された演出図柄の停止図柄とに基づき 1 回目の変動演出を指示する演出コマンド (1 回目変動演出開始コマンド) と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 の表示画面上で特殊演出パターンの 1 回目の変動演出 (演出図柄の変動表示) が開始される。なお、特殊演出パターンを設定して 1 回目変動演出を開始した以降は、S 6 5 0 で既に演出パターンを設定済みと判定するから、S 6 5 2 ~ S 6 6 2 の処理をスキップして次の処理に進むことになる。

【 0 0 7 4 】

次に、N 回目の変動時間が経過したか否かを判定する (S 6 6 4) 。ここで、N 回目の変動時間は、前述したように、1 回目の第 1 の図柄変動演出が 2 7 秒で、2 ~ 4 回目の第 2 の図柄変動演出が 1 0 秒である。このため、例えば、変動カウンタ N が値 1 のときには、1 回目変動演出の開始から 2 7 秒が経過していれば、演出時間が経過したと判定することになる。N 回目の変動時間が経過していないと判定したときには、特殊変動演出処理を一旦終了し、N 回目の変動時間が経過したと判定したときには、N 回目変動演出を終了する (S 6 6 6) 。なお、S 6 6 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。1 回目の変動演出を終了する場合であれば、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) を終了して、S 6 5 6 あるいは S 6 5 8 で設定された演出図柄の停止図柄が停止表示される。また、2 回目以降の変動演出を終了する場合であれば、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)

を終了して、後述する S 6 7 6 あるいは S 6 7 8 で設定された演出図柄の停止図柄が停止表示される。

【 0 0 7 5 】

続いて、変動カウンタ N が値 4 未満であるか否かを判定し (S 6 6 8)、値 4 未満であれば、N 回目変動の演出結果を演出表示装置 3 4 に表示するストック表示を行う (S 6 7 0)。このストック表示は、S 6 6 6 の処理で停止表示させた演出図柄と同じ図柄を演出表示装置 3 4 の表示画面の隅に小さく表示することにより行い、詳細は後述する。ストック表示を行うと、変動カウンタ N を値 1 だけインクリメントして (S 6 7 2)、N 回目変動が当り変動演出であるか否かを判定する (S 6 7 4)。N 回目当り変動演出と判定したときには、大当り図柄を設定し (S 6 7 6)、N 回目当り変動演出と判定したときには、外れ図柄を設定する (S 6 7 8)。S 6 7 6 の大当り図柄の設定は、「 3 3 3 」や「 7 7 7 」などの複数の大当り図柄の中から抽選により定めるものとした。また、S 6 7 8 の外れ図柄の設定は、「 3 4 3 」や「 3 2 3 」, 「 7 6 7 」, 「 7 8 7 」などの複数の外れ図柄の中から抽選により定めるものとした。大当り図柄または外れ図柄を設定すると、N 回目変動演出を開始して (S 6 8 0)、特殊変動演出処理を一旦終了する。なお、S 6 8 0 の処理は、S 6 5 2 で設定された特殊演出パターンと、S 6 7 6 あるいは S 6 7 8 で設定された演出図柄の停止図柄とに基づく N 回目の変動演出を指示する演出コマンド (N 回目変動演出開始コマンド) と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 の表示画面上で特殊演出パターンの N 回目の変動演出 (演出図柄の変動表示) が開始される。このとき、S 6 7 0 の処理によりストック表示を行っているから、前回の変動演出の演出結果をストック表示した状態で、今回の変動演出が開始されることになる。

【 0 0 7 6 】

こうして特殊変動演出処理を繰り返すうちに、S 6 6 8 で変動カウンタ N が値 4 以上と判定したときには、4 回目の変動演出まで終了したとして、大当りの発生回数 (1 回 ~ 4 回のいずれか) を示す結果演出を開始して (S 6 8 2)、特殊変動演出処理を終了する。なお、S 6 8 2 の処理は、S 6 5 2 で設定された特殊演出パターンにおける結果演出の実行を指示する演出コマンド (結果演出実行コマンド) 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 では結果演出画面 (当り回数表示画面) が表示される。

【 0 0 7 7 】

図 3 0 の図柄変動演出処理に戻って、こうして非特殊変動演出処理や特殊変動演出処理を実行すると、図 1 2 の特別図柄遊技処理の S 2 4 6 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する (S 6 1 0)。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 2)、図柄変動演出処理を終了する。なお、S 6 1 2 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。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、特殊演出の結果演出を実行しているときには、その結果演出を確定表示してから、図柄変動演出を終了する。また、通常 (非特殊用) の図柄変動演出を実行しているときには、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) を終了して、S 6 2 4 あるいは S 6 2 8 で設定された演出図柄の停止図柄を停止表示してから、図柄変動演出を終了する。

【 0 0 7 8 】

ここで、特殊変動演出処理が実行される際の演出の進行の様子を図 3 5 に示し、特殊変動演出処理が実行される際の演出表示装置 3 4 の画面変化の様子を図 3 6 に示す。なお、図 3 5 , 3 6 では、今回の特別図柄遊技に係る保留の大当り判定の結果が大当りで、残り 3 つの保留のうち 1 つ目の保留と 3 つ目の保留が当り保留で、特殊演出パターン 2 B で図柄変動演出が実行される場合を示す。なお、3 つ目の保留が当り保留であるため、3 つ目の保留まで当り保留示唆済みフラグが付加されることになる。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 9 】

図 3 5 に示すように、特別図柄の変動表示が開始される時刻 T 0 で、特別図柄の変動表示に対応する 1 回目変動（第 1 の図柄変動演出）が開始される（図 3 6（a））。そして、1 回目変動の変動時間（27 秒）が経過する時刻 T 1 で、特別図柄の大当り結果に対応して大当りを示す態様の「777」で演出図柄が停止表示される（図 3 6（b））。なお、この時点では、特別図柄は、まだ変動表示中である。続いて、1 回目の演出結果をストック表示すると共に 2 回目変動演出（1 回目の第 2 の図柄変動演出）を開始する（図 3 6（c））。図 3 6（c）に示すように、ストック表示は、1 回目の演出結果として、演出図柄の停止態様である「777」を画面右下の隅に小さく表示すると共に大当りを示す星マークを合わせて表示する。このように、第 1 の図柄変動演出の演出結果を表示した状態で、第 2 の図柄変動演出が実行されるのである。そして、2 回目変動演出の変動時間（10 秒）が経過する時刻 T 2 で、事前大当り判定の結果が大当りであることを示す（2 つの当り保留のうち 1 つを示す）態様の「333」で演出図柄が停止表示される（図 3 6（d））。続いて、2 回目の演出結果をストック表示すると共に 3 回目変動演出（2 回目の第 2 の図柄変動演出）を開始する（図 3 6（e））。ストック表示は、図 3 6（e）に示すように、2 回目の演出結果として、演出図柄の停止態様である「333」を画面中央の下側に小さく表示すると共に星マークを合わせて表示する。このように、先に実行した実行済みの第 2 の図柄変動演出の演出結果を表示した状態で、後の第 2 の図柄変動演出が実行されるのである。また、本実施例では、先の演出結果のストック表示を、4 回目の変動演出が終了するまで継続するものとした。このため、1 回目と 2 回目の演出結果が並んでストック表示されることになる。次に、3 回目変動演出の変動時間（10 秒）が経過する時刻 T 3 で、事前大当り判定の結果が大当りではなく外れであること（当り保留ではないこと）を示す態様の「343」で演出図柄が停止表示される（図 3 6（f））。続いて、3 回目の演出結果をストック表示すると共に 4 回目変動演出（3 回目の第 2 の図柄変動演出）を開始する（図 3 6（g））。ストック表示は、図 3 6（g）に示すように、3 回目の演出結果として、演出図柄の停止態様である「343」を画面左下隅に小さく表示する。このため、1 回目から 3 回目までの演出結果が並んでストック表示されることになる。そして、4 回目変動演出の変動時間（10 秒）が経過する時刻 T 4 で、事前大当り判定の結果が大当りであることを示す（2 つの当り保留のうち 1 つを示す）態様の「333」で演出図柄が停止表示される（図 3 6（h））。続いて、大当りの発生回数を示す結果演出が開始される（図 3 6（i））。結果演出は、図 3 6（i）に示すように、大当りの発生回数が、第 1 の図柄変動演出における 1 回の大当りと、第 2 の図柄変動演出における 2 回の大当り（2 個の当り保留）とを合わせた 3 回の大当りが発生することを示す「大当り 3 回発生！」のメッセージと共に大当りを示す星マークを 3 つ並べて表示することにより行われる。次に、結果演出の演出時間が経過する時刻 T 5 で、特別図柄が停止表示して特殊演出パターンでの特別図柄遊技が終了すると共に図柄変動演出（特殊変動演出）が終了する。このように特殊変動パターンで特別図柄遊技が行われた後の遊技の進行の様子を図 3 7 に示す。

【 0 0 8 0 】

図 3 7 に示すように、時刻 T 5 で特別図柄遊技処理が終了すると、停止表示された特別図柄が大当り図柄であるため、大当り遊技処理（大当り遊技演出処理）が行われる。そして、時刻 T 6 で大当り遊技が終了すると、先に特殊変動パターンで特別図柄遊技が行われたときに事前大当り判定の結果が示された残り 3 つの保留のうち、1 つ目の保留（当り保留）に対して、特別図柄遊技が行われる。この 1 つ目の保留には、当り保留示唆済みフラグが付加されているから、特別図柄の変動時間が短縮された大当り用特定短縮変動パターン 1（変動時間は 1.5 秒）で特別図柄遊技が行われることになる。このため、時刻 T 6 から短時間で特別図柄遊技を終了させて、時刻 T 7 から大当り遊技を行うことができる。そして、時刻 T 8 で大当り遊技が終了すると、先に特殊変動パターンで特別図柄遊技が行われたときに事前大当り判定の結果が示された残り 3 つの保留のうち、2 つ目の保留（当り保留ではない）に対して、特別図柄遊技が行われる。この 2 つ目の保留にも、当り保留

示唆済みフラグが付加されているから、外れ用特定短縮変動パターン１（変動時間は１．５秒）で特別図柄遊技が行われることになる。このため、時刻Ｔ９に短時間で特別図柄遊技処理を終了させて、さらに次の保留、即ち、事前大当り判定の結果が示された残り３つの保留のうち、３つ目の保留（当り保留）に対して、大当り用特定短縮変動パターン１で特別図柄遊技が行われることになる。このため、時刻Ｔ９から短時間で特別図柄遊技を終了させて、時刻Ｔ１０から大当り遊技を行うことができる。このように、特殊変動演出により、既に事前大当り判定の結果が大当り（当り保留）であることを示された保留までについては、特別図柄遊技を短時間で終了させて、大当り遊技を速やかに開始させるのである。このため、重複する結果を示す特別図柄遊技や図柄変動演出が長時間行われることによって、遊技のスムーズな進行が妨げられるのを防止することができる。図１９の大当り用変動パターンテーブル振分処理や図２３の外れ用変動パターンテーブル振分処理において、当り保留示唆済みフラグを用いて特定短縮変動パターンを定めるのは、こうした理由による。なお、図３５～３７では、今回の特別図柄遊技に係る保留が大当りの場合を例示したが、今回の特別図柄遊技に係る保留が外れの場合も同様である。

【００８１】

以上説明した実施例のパチンコ機１０によれば、特別図柄が大当り結果を示す態様で停止表示される特別図柄遊技の実行中に、演出図柄を変動表示させて実行中の特別図柄遊技の結果に対応する態様で停止表示させる第１の図柄変動演出と、演出図柄を変動表示させて事前大当り判定の結果を示す態様で停止表示させる第２の図柄変動演出とを順に実行し、先に実行した第１の図柄変動演出の演出結果をストック表示した状態で後の第２の図柄変動演出を実行するから、演出図柄を用いた図柄変動演出を、実行中の特別図柄遊技に対応した演出として行うだけでなく、当り保留の存在を示すための演出として行うことができる。これにより、「演出図柄が当り結果を示す態様で何回停止表示するか」に遊技者を注目させることができると共に当り保留の存在を遊技者に強く印象付けることができる。このため、今回の特別図柄遊技が大当りであることに加えて残り３つの保留に当り保留がいくつあるか、即ち大当り遊技が連続的に発生するいわゆる連荘の可能性を遊技者に示すことができるから、遊技興趣の更なる向上を図ることができる。また、第１の図柄変動演出を第２の図柄変動演出よりも先に実行し、第２の図柄変動演出は第１の図柄変動演出よりも短い変動時間で演出図柄を変動表示させるから、第１の図柄変動演出で大当り遊技の実行を示した以降は、後続の図柄変動演出を短時間で終了させて、図柄変動演出が冗長になるのを防止することができる。さらに、第２の図柄変動演出は、今回の特別図柄遊技に係る保留以外の残り３つの保留の数に相当する回数（３回）だけ実行し、実行済みの先の第２の図柄変動演出の演出結果をストック表示した状態で後の第２の図柄変動演出を実行するから、残りの保留のそれぞれの事前判定結果を明示することができる。そして、大当り用の特殊変動パターンテーブルを設定するときに当り保留までに当り保留示唆済みフラグを付加し、当り保留示唆済みフラグが付加された保留の特別図柄遊技は、変動時間が短縮された特定短縮変動パターンで行うから、既に当り結果を示した当り保留までの特別図柄遊技を短時間で終了させることができる。このため、大当り遊技間の遊技をスムーズに進行させることができる。

【００８２】

また、実施例のパチンコ機１０によれば、特別図柄が大当り結果または外れ結果を示す態様で停止表示される特別図柄遊技の実行中に、第１の図柄変動演出と、第２の図柄変動演出とを順に実行し、先に実行した第１の図柄変動演出の演出結果をストック表示した状態で後の第２の図柄変動演出を実行するから、今回の特別図柄遊技の結果に拘わらず、「演出図柄が当り結果を示す態様で何回停止表示するか」に遊技者を注目させることができると共に当り保留の存在を遊技者に強く印象付けることができる。これにより、今回の特別図柄遊技の結果が当りの場合だけでなく外れの場合であっても、遊技者に図柄変動演出に興味を抱かせることができるから、遊技興趣の更なる向上を図ることができる。そして、大当り用の特殊変動パターンテーブルを設定するときだけでなく、外れ用の特殊変動パターンテーブルを設定するときにも、当り保留までに当り保留示唆済みフラグを付加し、

当り保留示唆済みフラグが付加された保留の特別図柄遊技は、変動時間が短縮された特定短縮変動パターンで行うから、既に当り結果を示した当り保留までの特別図柄遊技を短時間で終了させることができる。このため、大当り結果または外れ結果を示す特別図柄遊技が終了してから、大当り遊技が開始されるまでの遊技をスムーズに進行させることができる。

【0083】

実施例のパチンコ機10では、図19の大当り用変動パターンテーブル振分処理や図23の外れ用変動パターンテーブル振分処理において第2特別図柄の保留数が上限であること（特別図柄遊技に係る保留以外に残り3つの保留があること）を条件として特殊変動パターンテーブルを設定するものとしたが、保留数が上限であることに限られるものではない。例えば、特別図柄遊技に係る保留以外に、残り1つの保留が残り2つの保留があることのいずれかを条件としてもよいし、特別図柄遊技に係る保留以外に1つでも保留があることを条件としてもよいし、保留個数に加えて抽選に当選することを条件としてもよい。なお、これらの場合、図20、図24の特殊変動パターンテーブルや図31、図32の特殊演出パターンテーブルは、保留数が上限の場合のテーブルであるため、上限以外の保留数に対応した各テーブルを用意するものとすればよい。

【0084】

実施例のパチンコ機10では、外れの場合であっても図23の外れ用変動パターンテーブル振分処理で特殊変動パターンを設定するものとしたが、これに限られず、大当りの場合にのみ図19の大当り用変動パターンテーブル振分処理で特殊変動パターンテーブルを設定するものとしてもよい。この場合、図23の外れ用変動パターンテーブル振分処理におけるS382～S390の処理を省略し、S380で当り保留示唆済みフラグが付加されていなければ、次にS392の処理を行うものとすればよい。

【0085】

実施例のパチンコ機10では、大当りの種類が第1の確変大当りの1種類だけとしたが、これに限られず、大当り遊技終了後に確変状態（高確率モード）にならない（低確率モードになる）通常大当りを有したり、ラウンド数の異なる他の確変大当りを有したりして、大当りの種類が複数種類となるものとしてもよい。そして、大当りの種類に応じて、特殊演出を実行するか否かを切り替えるものとしてもよい。例えば、発生した大当りが確変大当りであれば特殊演出を実行し、発生した大当りが通常大当りであれば特殊演出を実行しないものとしてもよい。この場合、図14の事前大当り判定処理において、大当りか否かの事前判定に加えて、大当りの種類も事前判定するものとし、図19の大当り用変動パターンテーブル振分処理や図23の外れ用変動パターンテーブル振分処理において、特殊変動パターンテーブルの設定条件に、第2特別図柄の保留数が上限であるか否かの判定に代えて、あるいは、それに加えて、大当りの種類の判定（確変大当りであるか否かの判定）を加えるものとすればよい。

【0086】

また、例えば、図35の変形例の第2特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルに示すように、第1の確変大当り（5ラウンド）と、それよりもラウンド数の多い第2の確変大当り（15ラウンド）との2種類の確変大当りを有するものとしてもよい。図示するように、大当り図柄決定用乱数が値0～255のうち値0～229のときに「第1の確変大当り」となり（約90%の振り分け確率）、値230～255のときに「第2の確変大当り」となる（約10%の振り分け確率）。この場合、図19の大当り用変動パターンテーブル振分処理や図23の外れ用変動パターンテーブル振分処理では、特殊変動パターンテーブルの設定条件に、第2の確変大当りがあることを含めてもよい。また、今回の特別遊技に係る保留の大当り判定の結果が第1の確変大当りと第2の確変大当りのいずれであるかや、残り3つの保留の事前大当り判定の結果が大当りとなるうちに第2の確変大当りがいくつあるかによって異なる種類の特殊変動パターンを設定すればよい。そして、特殊演出パターンでは、各回の変動演出（第1の図柄変動演出と第2の図柄変動演出）でラウンド昇格演出を実行可能としておき、特殊変動パターンに応じて各回のラウンド昇格の成否が異

なるパターンを設定するものとする。ラウンド昇格演出は、演出図柄が大当りで停止表示されたときには、ラウンド数の少ない第1の確変大当り（5ラウンド）であることを一旦報知し、その後に、ラウンド数の多い第2の確変大当り（15ラウンド）に昇格させる演出である。例えば、第1の確変大当りを示す演出図柄の停止態様を「333」や「555」とし、第2の確変大当りを示す演出図柄の停止態様を「777」とし、演出図柄を一旦「333」で停止させた後に「777」に変更することでラウンド昇格成功を示し、演出図柄を一旦「333」で停止させた後に「333」を維持したり「555」に変更したりすることでラウンド昇格失敗を示すものなどとしてすることができる。この変形例の特殊演出パターンで図柄変動演出が実行される際の時間変化の様子を図36に示す。図示するように、当り変動となる1回目、2回目、4回目にラウンド昇格演出がそれぞれ実行されて、昇格成否の結果が示される。なお、例えば、第1の図柄変動演出では、当り変動を22秒で行うと共に残り5秒で確変昇格演出を行い、第2の図柄変動演出では、当り変動を7秒で行うと共に残り3秒で確変昇格演出を行うものなどとしてすることができる。

10

20

30

40

50

【0087】

実施例のパチンコ機10では、図19の大当り用変動パターンテーブル振分処理や図23の外れ用変動パターンテーブル振分処理において残り3つの保留のうち当り保留までに当り保留示唆済みフラグを付加するものとしたが、これに限られず、常に、残り3つの保留の全てに当り保留示唆済みフラグを付加するものとしてもよい。こうすれば、外れ結果を含め、特殊演出により一旦結果を示した全ての保留についての特別図柄遊技を短時間で終了させるものとなる。このため、特殊演出により一旦結果を示した保留については、重複した結果表示（図柄変動演出）が長時間行われるのを防止することができる。あるいは、特定短縮変動パターンを設定するものに限られず、特定短縮変動パターンを設定しないものとしてもよいが、重複した結果表示が長時間行われるのを防ぐためには、本実施例のようにするものが好ましい。

【0088】

実施例のパチンコ機10では、第1の図柄変動演出と第2の図柄変動演出とを演出表示装置34の表示画面の同じ部分（中央部分）で行うものとしたが、これに限られず、演出表示装置34の表示画面の異なる部分で行うものとしてもよい。例えば、表示画面を第1画面と第2画面（例えば、左半分と右半分、上半分と下半分）とに分割し、第1の図柄変動演出を第1画面で行い、第2の図柄変動演出を第2画面で行うものとしてもよい。その場合、例えば、第1の図柄変動演出で停止表示された演出図柄を、第1画面でそのままストック表示しておくものとしてもよい。

【0089】

実施例のパチンコ機10では、図柄変動演出の演出結果を示すストック表示として、演出図柄の停止態様を小さく表示すると共に星マークを合わせて表示するものとしたが、これに限られず、演出図柄の停止態様のみを表示するものとしてもよいし、演出図柄の停止態様を表示することなく演出結果を示す記号（当りを示す星マークや外れを示す「×」マークなど）のみを表示するものとしてもよい。あるいは、演出結果を示す記号に限られず、演出結果を示す文字（当りを示す「アタリ」、「当り」や外れを示す「ハズレ」、「外れ」など）を表示したり、演出結果を示すキャラクタ（当りを印象付ける特定のキャラクタや外れを印象付ける特定のキャラクタ）を表示したりしてもよく、それらの組合せとしてもよい。また、ストック表示としては、演出表示装置34の表示画面上で行うものに限られず、ランプ（LEDランプなど）を用いて行うものとしてもよい。例えば、演出表示装置34とは別に、第2特別図柄の最大保留数分（例えば4個）の複数のランプを設け、図柄変動演出の演出結果を示すストック表示として、当り結果を示す態様でランプを発光させればよい。この場合、演出表示装置34の表示画面上で図柄変動演出が実行されて当り結果が導出されると、複数のランプのうちの所定のランプを赤色に発光させ、演出表示装置34の表示画面上で図柄変動演出が実行されて外れ結果が導出されると、複数のランプのうちの所定のランプを青色に発光させる。即ち、図柄変動演出にて当り結果が導出されると、当り結果を示す特定の態様でランプを発光させてストック表示を行うのである。

このようにしても、上述した実施例と同様の効果を得ることができる。

【0090】

実施例のパチンコ機10では、第2の図柄変動演出を第1の図柄変動演出と同様に左、中、右の3つの演出図柄34L、34M、34Rを用いて行うものとしたが、これに限られるものではない。例えば、1つの演出図柄（演出図柄34M）を用いて1つの数字によって行うものとしてもよいし、演出図柄34L、34M、34Rとは異なり数字のない演出図柄（キャラクタのみの図柄など）によって行うものとしてもよい。前者の場合、例えば、「7」であれば大当たりなどとすればよいし、後者の場合、例えば、特定のキャラクタの図柄であれば大当たりなどとすればよい。

【0091】

実施例のパチンコ機10では、図23の外れ用変動パターンテーブル振分処理のS386、S388の処理で当り保留がなければ特殊変動パターンテーブルを設定しないもの、即ち、今回の特別図柄遊技に係る保留が外れで且つ残り3つの保留も全て外れの場合には特殊変動を行わないものとしたが、これに限られず、全て外れであっても特殊変動パターンテーブルを設定するものとしてもよい。この場合、当り保留がなければS392の処理に進まずに、外れ用の当り保留なしの特殊変動パターンテーブルを設定すればよい（図19の大当り用変動パターンテーブル振分処理のS358と同様の処理となる）。

【0092】

実施例のパチンコ機10では、特殊演出において、第1の図柄変動演出を第2の図柄変動演出よりも先に行うものとしたが、これに限られず、第2の図柄変動演出を先に行うものとしてもよい。この場合、第2の図柄変動演出のうち、事前大当り判定の結果が大当りのものを先に行うものとしてもよく、後に行う第1の図柄変動演出や第2の図柄変動演出を先に行う第2の図柄変動演出よりも短い変動時間で演出図柄を変動表示させるものなどとしてもよい。このようにすれば、先の第2の図柄変動演出で事前大当り判定の結果が大当りであることを示した後は、後の図柄変動演出を短時間で終了させることができるため、実施例と同様に、図柄変動演出が冗長になるのを防止することができる。なお、3回の第2の図柄変動演出を同じ変動時間（各10秒）で行うものとしたが、これに限られず、当り変動を外れ変動よりも長い変動時間で行うものとしてもよい。

【0093】

また、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、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もよい）。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。

【0094】

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11～図13の特別図柄遊技処理（S218の処理を除く）を実行する主制御基板70のCP

10

20

30

40

50

Ｕ７０ａが「特別図柄遊技実行手段」に相当し、図２７の大当り遊技処理を実行する主制御基板７０のＣＰＵ７０ａが「当り遊技実行手段」に相当し、図３０の図柄変動演出処理を実行するサブ制御基板９０のＣＰＵ９０ａが「図柄変動演出実行手段」に相当し、図１１の特別図柄遊技処理のＳ２１８の処理（図１４の事前大当り判定処理）を実行する主制御基板７０のＣＰＵ７０ａが「事前判定手段」に相当する。また、図１９の大当り用変動パターンテーブル振分処理のＳ３７０の処理と図２３の外れ用変動パターンテーブル振分処理のＳ３９８の処理を実行する主制御基板７０のＣＰＵ７０ａが「変動時間短縮手段」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。

10

【００９５】

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】

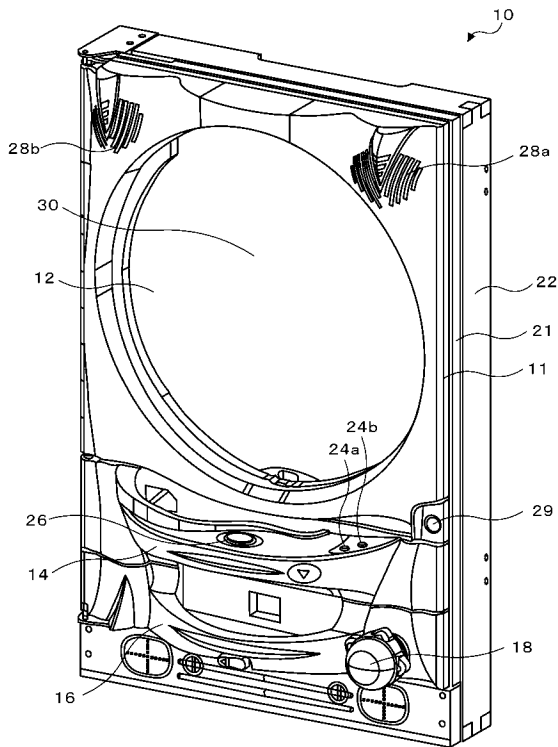
【００９６】

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、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。

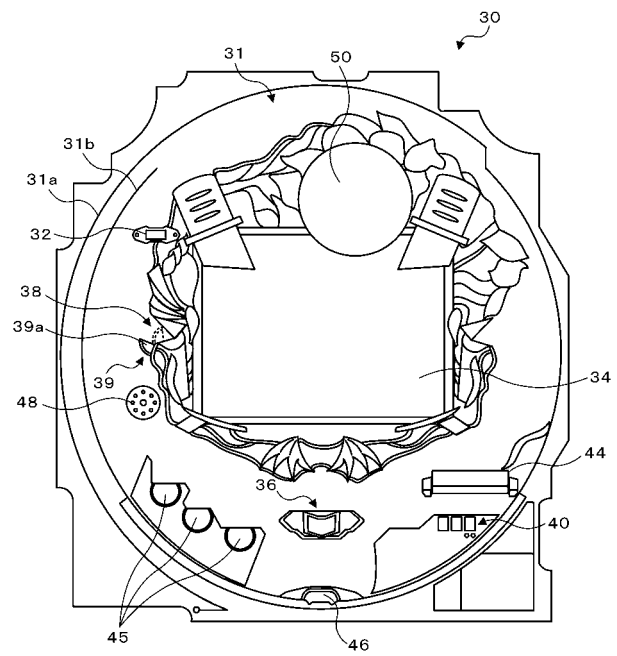
20

30

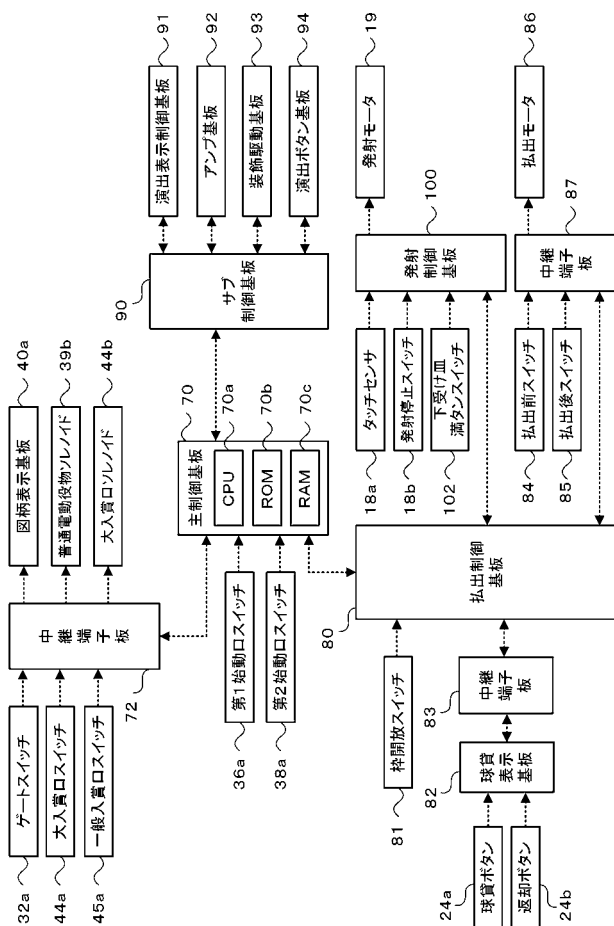
【 図 1 】



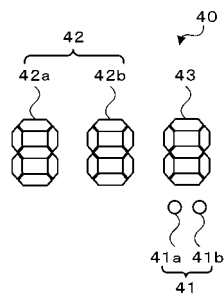
【 図 2 】











【 図 3 】



【 図 4 】



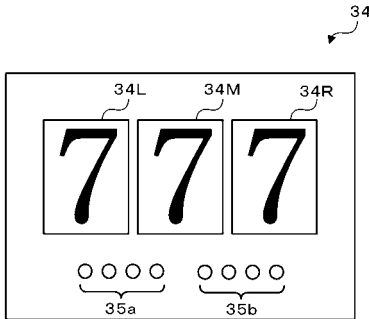
【 図 5 】

	左図柄 (41a)	右図柄 (41b)
外れ		
		
		
当り		

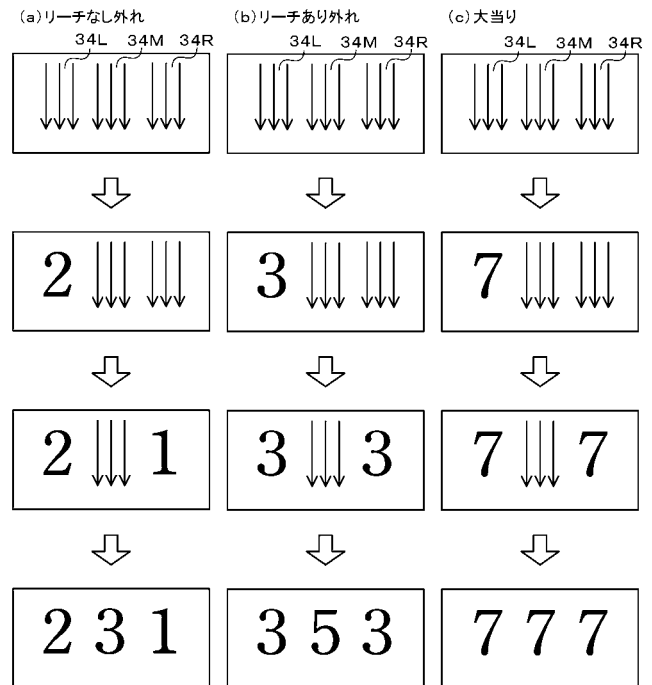
【図 6】

	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の確変 大当り図柄		

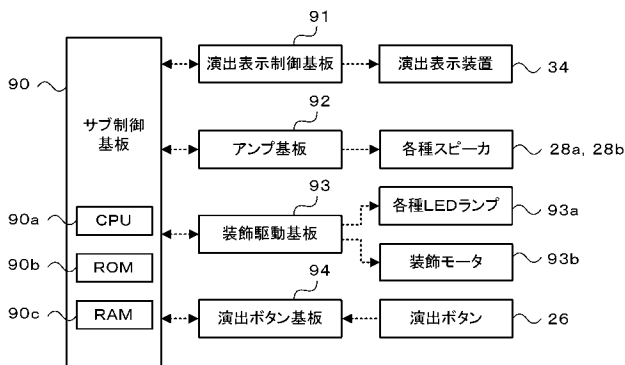
【図 7】



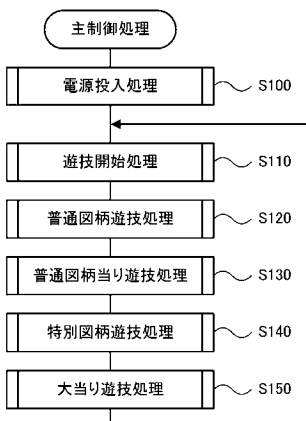
【図 8】



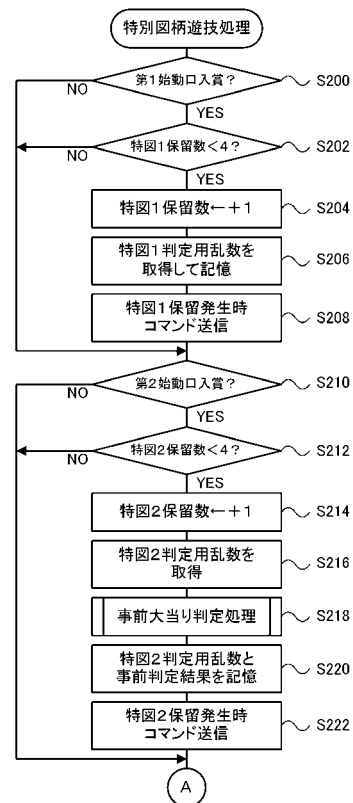
【図 9】



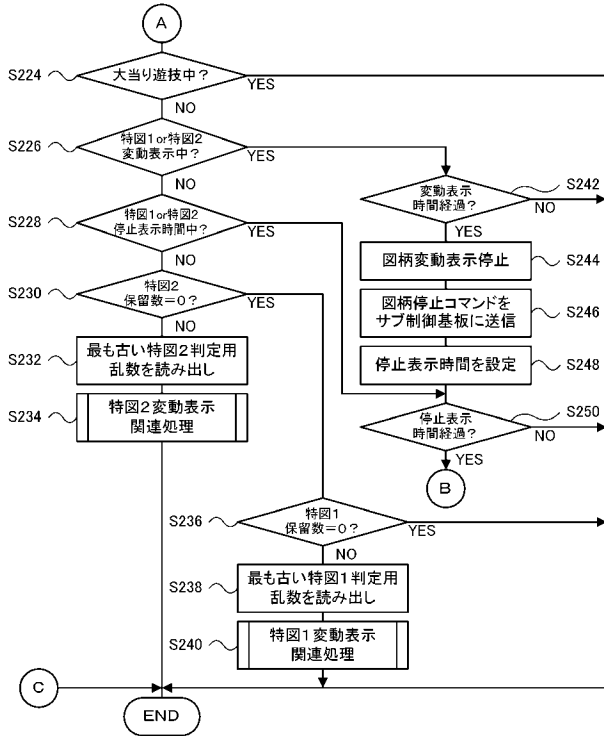
【図 10】



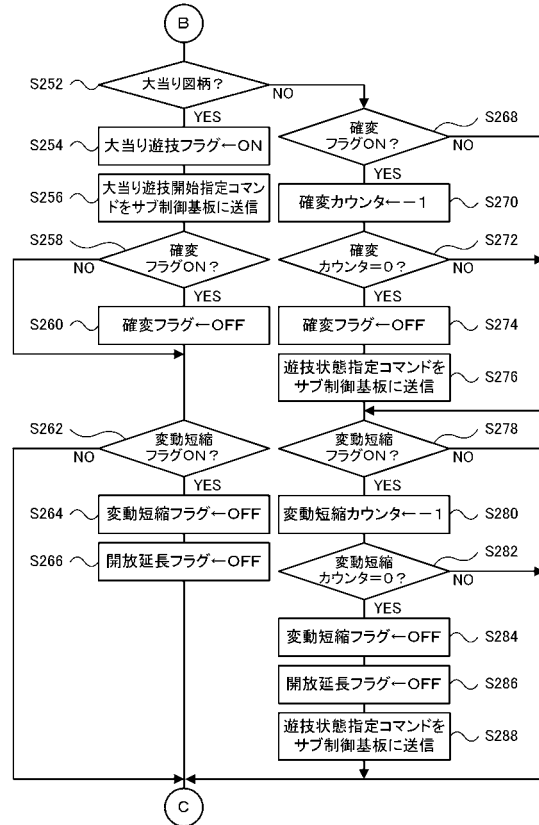
【図 11】



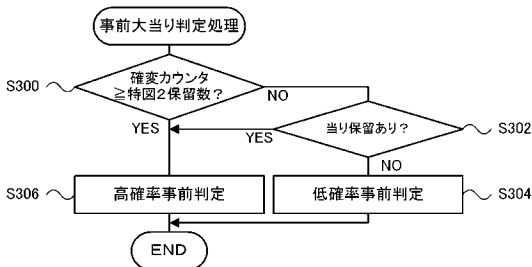
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】

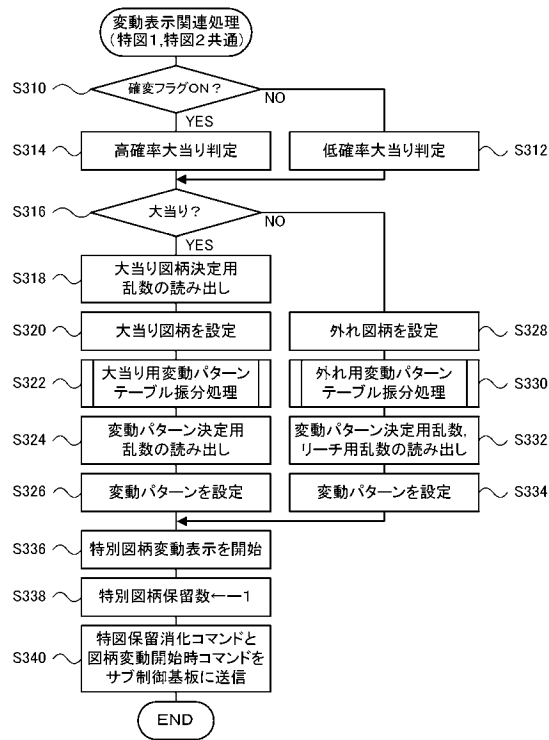
(a) 低確率用大当り判定テーブル

大当り判定用乱数	判定結果
0～59	外れ
60～63	大当り
64～599	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
60～99	大当り
100～599	外れ

【 図 1 6 】




【 図 1 7 】

第1特別図柄用の大当り図柄決定用テーブル

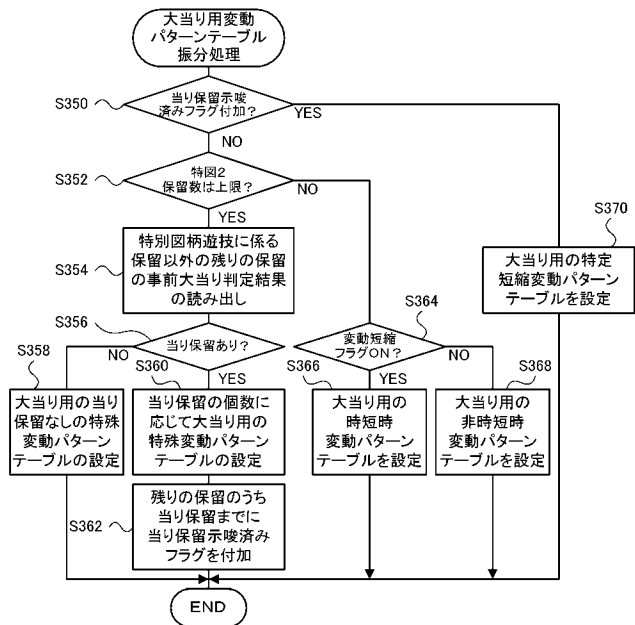
大当り図柄決定用乱数	停止図柄	大当りの種類	開放時間	ラウンド数	時短	確変
0~255		第1の確変大当り	25秒	5	30回	30回

【 図 1 8 】

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	確変
0~255		第1の確変大当り	25秒	5	30回	30回

【 図 1 9 】



【 図 2 0 】

(a) 大当り用の当り保留なし(0個)の特殊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)
0~255	大当り用特殊変動パターン0	60

(b) 大当り用の当り保留1個の特殊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)
0~255	大当り用特殊変動パターン1	60

(c) 大当り用の当り保留2個の特殊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)
0~255	大当り用特殊変動パターン2	60

(d) 大当り用の当り保留3個の特殊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)
0~255	大当り用特殊変動パターン3	60

【図 2 1】

(a) 大当り用の時短時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	80.5
65～147	パターン2	118.2
148～255	パターン3	135.5

(b) 大当り用の非時短時変動パターンテーブル

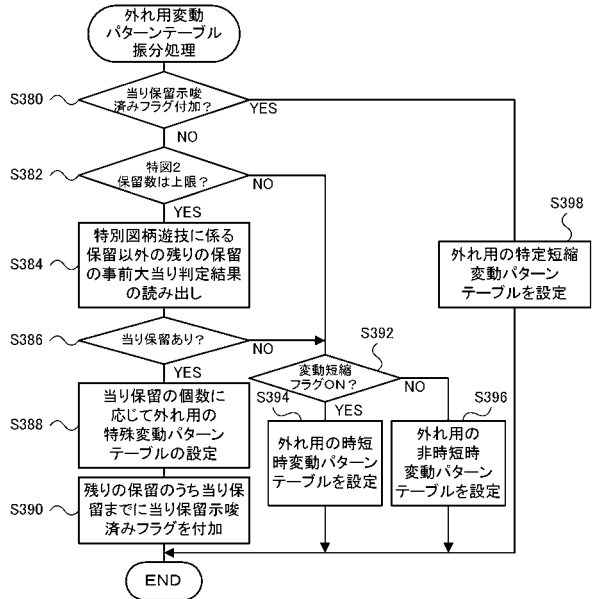
変動パターン決定用 乱数	変動パターン	変動時間 (秒)
0～35	パターン4	60.0
36～95	パターン5	65.2
96～127	パターン6	135.5
128～185	パターン7	121.5
186～255	パターン8	84.3

【図 2 2】

大当り用の特定短縮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)
0～255	大当り用特定短縮 変動パターン1	1.5

【図 2 3】



【図 2 4】

(a) 外れ用の当り保留1個の特殊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)
0～255	外れ用特殊変動 パターン1	60

(b) 外れ用の当り保留2個の特殊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)
0～255	外れ用特殊変動 パターン2	60

(c) 外れ用の当り保留3個の特殊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)
0～255	外れ用特殊変動 パターン3	60

【図 2 5】

(a) 外れ用の時短時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18	2.0
		36～125	パターン19	2.1
		126～255	パターン20	2.3
リーチあり		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) 外れ用の非時短時変動パターンテーブル

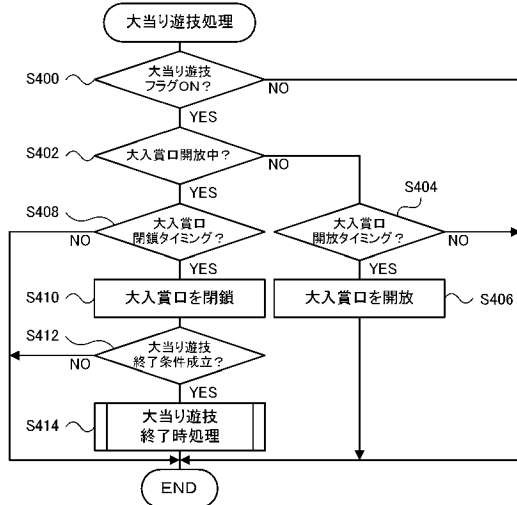
リーチ表示	保留数	変動パターン 決定用乱数	変動パターン	変動時間 (秒)
リーチなし	0～2	0～125	パターン24	15.2
		126～255	パターン25	12.1
	3, 4	0～125	パターン26	2.5
		126～255	パターン27	2.0
リーチあり		0～35	パターン28	31.5
		36～120	パターン29	60.2
		121～127	パターン30	130.5
		128～255	パターン31	100.2

【図 26】

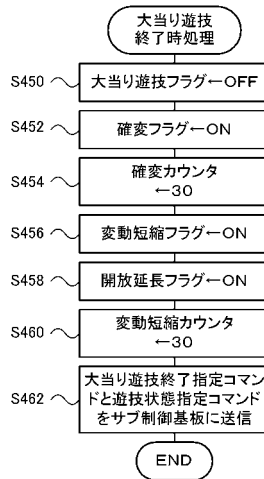
外れ用の特定短縮変動パターンテーブル

変動パターン決定用 乱数	変動パターン	変動時間 (秒)
0~255	外れ用特定短縮 変動パターン1	1.5

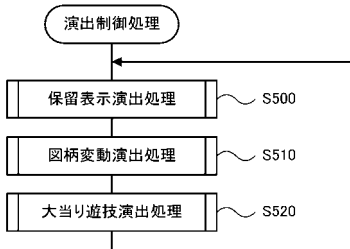
【図 27】



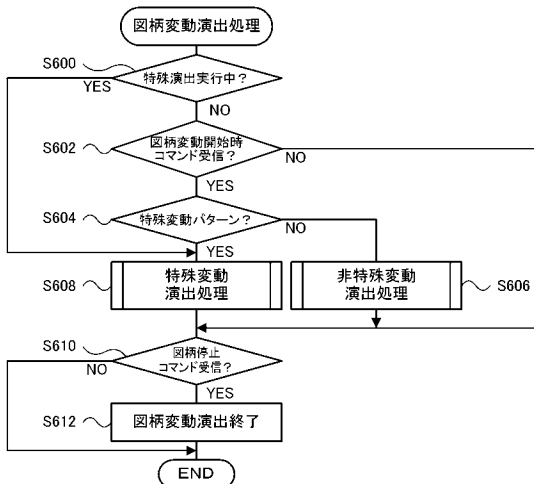
【図 28】



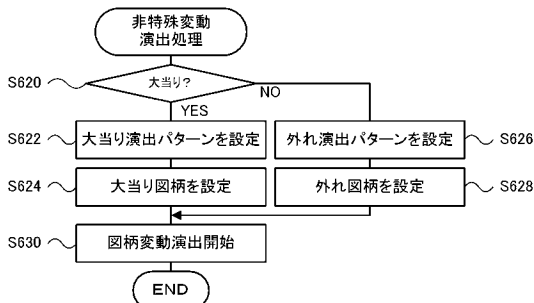
【図 29】



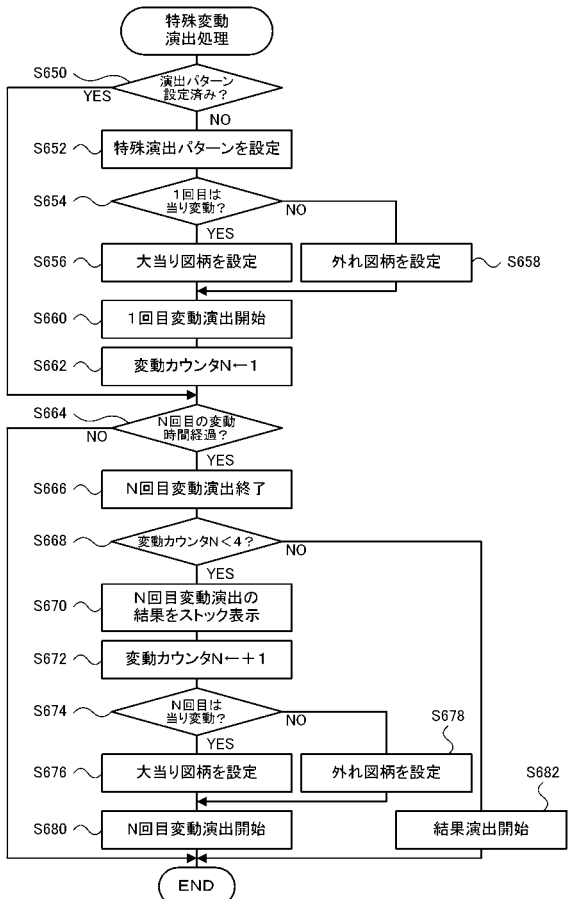
【図 30】



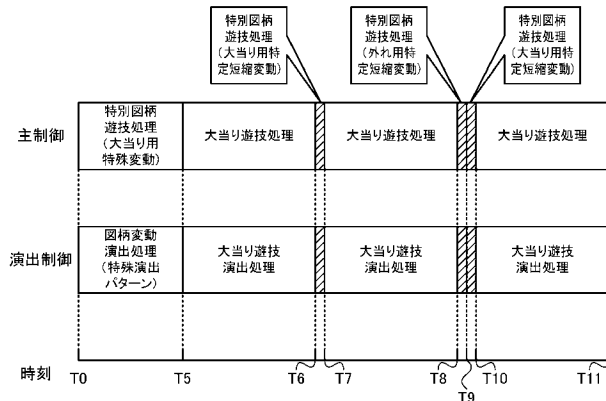
【図 31】



【図 32】



【図 37】



【図 38】

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	確変
0~229		第1の確変大当り	25秒	5	30回	30回
230~255		第2の確変大当り	25秒	15	30回	30回

【図 39】

