

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6177279号
(P6177279)

(45) 発行日 平成29年8月9日 (2017.8.9)

(24) 登録日 平成29年7月21日 (2017.7.21)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7 / 0 2 (2 0 0 6 . 0 1)

F 1

A 6 3 F 7 / 0 2 3 2 0

請求項の数 2 (全 61 頁)

(21) 出願番号	特願2015-127836 (P2015-127836)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成27年6月25日 (2015.6.25)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2013-190632 (P2013-190632)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
	の分割	(74) 代理人	100076473
原出願日	平成25年9月13日 (2013.9.13)		弁理士 飯田 昭夫
(65) 公開番号	特開2015-164688 (P2015-164688A)	(74) 代理人	100112900
(43) 公開日	平成27年9月17日 (2015.9.17)		弁理士 江間 路子
審査請求日	平成28年8月8日 (2016.8.8)	(72) 発明者	加藤 高之
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		審査官	上田 正樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件の成立に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、所定の演出手段にて演出を行う演出制御手段と、

前記特別遊技判定手段にて前記特別遊技を実行すると判定されると、図柄の変動時間を定める第1変動パターン又は当該第1変動パターンの定める変動時間よりも短い変動時間を定める第2変動パターンのいずれかを選択する変動パターン選択手段と、

前記特別遊技の終了後、第1の遊技状態又は前記第1の遊技状態よりも遊技者に有利な第2の遊技状態に、遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記変動パターン選択手段にて前記第1変動パターンと前記第2変動パターンのいずれが選択されたときであっても、前記特別遊技の実行の確定を告知する演出である確定演出を実行可能であるとともに、前記変動パターン選択手段にて前記第2変動パターンが選択されると、前記第1変動パターンが選択されたときに実行可能な前記確定演出とは異なる別の前記確定演出を実行可能であり、

前記遊技状態移行手段は、前記第2変動パターンが選択されたとき、前記特別遊技の終了後、前記第2の遊技状態に遊技状態を移行させること

を特徴とする遊技機。

【請求項 2】

始動条件の成立に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、所定の演出手段にて演出を行う演出制御手段と、

前記特別遊技判定手段にて前記特別遊技を実行すると判定されると、図柄の変動時間を定める第1変動パターン又は当該第1変動パターンの定める変動時間よりも短い変動時間を定める第2変動パターンのいずれかを選択する変動パターン選択手段と、

前記特別遊技の終了後、第1の遊技状態又は前記第1の遊技状態よりも遊技者に有利な第2の遊技状態に、遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記変動パターン選択手段にて前記第1変動パターンと前記第2変動パターンのいずれが選択されたときであっても、前記特別遊技の実行の確定を告知する演出である確定演出を実行可能であり、前記変動パターン選択手段にて前記第2変動パターンが選択されると、前記確定演出の実行割合を、前記第1変動パターンが選択されたときとは異ならせるとともに、前記第1変動パターンが選択されたときに実行可能な前記確定演出とは異なる別の前記確定演出を実行可能であり、

前記遊技状態移行手段は、前記第2変動パターンが選択されたとき、前記特別遊技の終了後、前記第2の遊技状態に遊技状態を移行させること

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、図柄の変動時間の選択に特徴をもつ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技盤に設けられた始動装置へ遊技球が入球することにより大当たり判定を行い表示器にて特別図柄を変動表示させ、このとき遊技盤の中央等に設けられる液晶表示装置に、装飾図柄の変動表示を行う遊技機が知られている。ここで特別図柄が大当たりとなると、対応する装飾図柄が特定の組み合わせ（例えば「777」）で停止表示されて、遊技者にとって有利な大当たり遊技が開始される。

【0003】

このような遊技機では、特別図柄が停止表示されるまでの間、液晶表示装置などを用いた演出が行われる。特に、大当たりである可能性が高いことを示唆する、いわゆる激アツ演出では、疑似連やスーパーリーチへの発展など、様々な演出が次々と現れる。例えば装飾図柄の変動だけをみても、装飾図柄のうち右図柄の停止によって左図柄を再変動させるような演出も提案されている（例えば、特許文献1参照）。このように、大当たりである場合には、特別図柄の変動時間が長くなるのが一般的である。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2013-85969号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、大当たりの確定を告知する確定演出（いわゆる鉄板演出）がある。例えば全回転リーチや、液晶表示装置などにおける特定キャラクタの出現が、それである。このような確定演出は、その演出がなされた時点で、その変動における大当たりが確定する。

【0006】

しかしながら、従来技術では、大当たりである場合の特別図柄の変動時間は長く設定されているのが一般的であるため、確定演出が出現した後も、上述した様々な演出が延々と続くことが往々にして生じている。結果として、演出に煩わしさを感じる遊技者も少な

10

20

30

40

50

らず存在すると考えられ、遊技の興趣を低下させることが懸念される。

【 0 0 0 7 】

なお、このような演出の煩わしさは、確定演出が発生したときだけに限られず、確変遊技状態におけるリーチなど、大当たりであることが予想されるような状況下で、感じられるものである。

【 0 0 0 8 】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、その目的は、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

【 0 0 1 0 】

本発明の遊技機（１）は、始動条件の成立に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段（３０１a，Ｓ１６０１）と、前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、所定の演出手段（１０４，１０８，１２１）にて演出を行う演出制御手段（３２０a）と、前記特別遊技判定手段にて前記特別遊技を実行すると判定されると、図柄の変動時間を定める第１変動パターン又は当該第１変動パターンの定める変動時間よりも短い変動時間を定める第２変動パターンのいずれかを選択する変動パターン選択手段と、前記特別遊技の終了後、第１の遊技状態又は前記第１の遊技状態よりも遊技者に有利な第２の遊技状態に、遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動パターン選択手段にて前記第１変動パターンと前記第２変動パターンのいずれが選択されたときであっても、前記特別遊技の実行の確定を告知する演出である確定演出を実行可能であるとともに（Ｓ２６０２～Ｓ２６０９）、前記変動パターン選択手段にて前記第２変動パターンが選択されると、前記第１変動パターンが選択されたときに実行可能な前記確定演出とは異なる別の前記確定演出を実行可能であり、前記遊技状態移行手段は、前記第２変動パターンが選択されたとき、前記特別遊技の終了後、前記第２の遊技状態に遊技状態を移行させることを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 1 】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図１】パチンコ遊技機１を示す概略正面図である。

【図２】表示器１１１の構成を示す説明図である。

【図３】パチンコ遊技機１の概略構成を示すブロック図である。

【図４】（Ａ）は第１特別図柄の大当たり判定テーブルを例示し、（Ｂ）は第２特別図柄の大当たり判定テーブルを例示し、（Ｃ）は普通図柄の当たり判定テーブルを例示する説明図である。

【図５】（Ａ）は大当たりにおける図柄決定テーブルを例示し、（Ｂ）は確変大当たりとなる割合を例示し、（Ｃ）は、ハズレにおける図柄決定テーブルを例示する説明図である。

【図６】変動パターンの決定のためのテーブルを例示する説明図である。

【図７】主制御基板３００のメインＣＰＵ３０１aによって実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図８】主制御基板３００のメインＣＰＵ３０１aによって実行される復旧処理を示すフローチャートである。

【図９】主制御基板３００のメインＣＰＵ３０１aによって実行される電断監視処理を示

10

20

30

40

50

すフローチャートである。

【図10】主制御基板300のメインCPU301aによって実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図11】主制御基板300のメインCPU301aによって実行されるスイッチ処理を示すフローチャートである。

【図12】主制御基板300のメインCPU301aによって実行される第1始動装置スイッチ処理を示すフローチャートである。

【図13】主制御基板300のメインCPU301aによって実行される第2始動装置スイッチ処理を示すフローチャートである。

【図14】主制御基板300のメインCPU301aによって実行されるゲートスイッチ処理を示すフローチャートである。

10

【図15】主制御基板300のメインCPU301aによって実行される特別図柄処理を示すフローチャートである。

【図16】主制御基板300のメインCPU301aによって実行される大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図17】主制御基板300のメインCPU301aによって実行される変動パターンテーブル選択処理を示すフローチャートである。

【図18】主制御基板300のメインCPU301aによって実行される停止中処理を示すフローチャートである。

【図19】主制御基板300のメインCPU301aによって実行される普通図柄処理を示すフローチャートである。

20

【図20】主制御基板300のメインCPU301aによって実行される電動チューリップ処理を示すフローチャートである。

【図21】主制御基板300のメインCPU301aによって実行される大入賞装置開放制御処理を示すフローチャートである。

【図22】主制御基板300のメインCPU301aによって実行される遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図23】演出制御基板320のサブCPU320aによって実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図24】演出制御基板320のサブCPU320aによって実行されるコマンド処理を示すフローチャートである。

30

【図25】演出制御基板320のサブCPU320aによって実行される変動処理を示すフローチャートである。

【図26】演出制御基板320のサブCPU320aによって実行される確定演出判定処理を示すフローチャートである。

【図27】(A)は確定演出乱数に基づいて確定演出判定を行うための第1テーブルを例示する説明図であり、(B)は時間帯を含めて確定演出判定を行うための第2テーブルを例示する説明図である。

【図28】演出制御基板320のサブCPU320aによって実行される演出内容決定処理を示すフローチャートである。

40

【図29】演出内容乱数に基づいて確定演出内容を選択するためのテーブルを例示する説明図であり、(A)は通常テーブルを例示する説明図であり、(B)は特殊テーブルを例示する説明図であり、(C)は確変テーブルを例示する説明図である。

【図30】全回転リーチの表示態様を例示する説明図である。

【図31】ピタ停まりリーチの表示態様を例示する説明図である。

【図32】変動パターン変更テーブルの別実施例を示す説明図である。

【図33】第2実施形態において主制御基板300のメインCPU301aによって実行される変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図34】第2実施形態の当たり用変動パターンテーブルを例示する説明図である。

【図35】第3実施形態において主制御基板300のメインCPU301aによって実行

50

される変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図36】第3実施形態の変動パターン選択処理に用いられるテーブルを例示する説明図であり、(A)はリーチ乱数テーブルを例示する説明図であり、(B)は第1変動パターンテーブルを例示する説明図であり、(C)は第2変動パターンテーブルを例示する説明図である。

【図37】第4実施形態において主制御基板300のメインCPU301aによって実行される変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図38】第4実施形態の変動パターン選択処理に用いられるテーブルを例示する説明図であり、(A)はリーチ乱数テーブルを例示する説明図であり、(B)は第1変動パターンテーブルを例示する説明図であり、(C)は第2変動パターンテーブルを例示する説明図である。

10

【図39】第5実施形態において主制御基板300のメインCPU301aによって実行される変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図40】第5実施形態の変動パターン選択処理に用いられるテーブルを例示する説明図であり、(A)は第1変動パターンテーブルを例示する説明図であり、(B)は特殊変動パターンテーブルを例示する説明図である。

【図41】第6実施形態において主制御基板300のメインCPU301aによって実行される変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図42】第6実施形態の変動パターン選択処理に用いられるテーブルを例示する説明図であり、(A)は第1変動パターンテーブルを例示する説明図であり、(B)は特殊変動パターンテーブルを例示する説明図である。

20

【図43】第7実施形態において主制御基板300のメインCPU301aによって実行される変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図44】第7実施形態の変動パターン選択処理に用いられるテーブルを例示する説明図であり、(A)は当たり用変動パターンテーブルを例示する説明図であり、(B)は変動パターン変更テーブルを例示する説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の遊技機の実施形態としてのパチンコ遊技機1について説明する。

30

< 第1実施形態 >

[パチンコ遊技機1の構成]

図1を参照しつつ、パチンコ遊技機1の概略構成について説明する。図1は、パチンコ遊技機1の概略正面図である。パチンコ遊技機1は、1種タイプと呼ばれるパチンコ遊技機である。

【0014】

図1に示されるように、パチンコ遊技機1は、入賞や判定に関する役物等が設けられた遊技盤100と、遊技盤100を囲む枠部材101とを備えている。

枠部材101は、遊技盤100と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持するいわゆるガラス枠であり、このガラス板と遊技盤100とによって遊技球が流下可能な遊技領域102が形成されている。

40

【0015】

枠部材101は、その上部中央に、演出などで発光する枠ランプ103を有している。枠ランプ103の左右両側に、スピーカ104を有している。また、枠部材101は、その下部が遊技者側へ突出させて構成されており、その突出部分の上面に、円形の演出ボタン105を有している。演出ボタン105の左側手前に、4つの押しボタンからなる演出キー106を有している。さらに、演出ボタン105の奥側には、遊技球を発射装置(不図示)へ案内する皿107が設けられている。枠部材101は、その右側下部に、ハンドル108を有している。ハンドル108には、レバー109が回転可能に取り付けられている。また、レバー109の回転にかかわらず、一時的に遊技球の発射を停止するための

50

停止ボタン 110 が設けられている。なお、枠部材 101 の遊技盤 100 に近い位置には、表示器 111 が設けられている。

【0016】

一方、ガラス板と共に遊技領域 102 を形成する遊技盤 100 は、その中央に、液晶表示装置 121 を有している。また、液晶表示装置 121 の上方に、演出などで発光する盤ランプ 122 を有している。また、遊技盤 100 は、入賞や判定に関する役物として、第 1 始動装置 123、第 2 始動装置 124、電動チューリップ 125、ゲート 126、大入賞装置 127、及び、4 つの一般入賞装置 128 を有している。

【0017】

第 1 始動装置 123 は、液晶表示装置 121 の下方で遊技盤 100 の左右中央に設けられており、第 1 始動装置 123 の下方に、第 2 始動装置 124 が設けられている。また、第 2 始動装置 124 に近接して、普通電動役物としての電動チューリップ 125 が設けられている。ゲート 126 は、遊技盤 100 の右側上部に設けられており、液晶表示装置 121 の下方右寄りに、大入賞装置 127 が設けられている。4 つの一般入賞装置 128 のうちの 2 つは遊技盤 100 の左側下部に設けられ、残りの 2 つは遊技盤 100 の右側下部に設けられている。なお、遊技盤 100 の最下部には、入賞しなかった遊技球を排出する排出装置 129 が設けられている。

【0018】

このような構成により、遊技者がハンドル 108 を握ってレバー 109 を時計方向に回転させると、皿 107 に溜められた遊技球が発射装置（不図示）へと案内され、レバー 109 の回転角度に応じた打球力で遊技領域 102 へと発射される。

【0019】

遊技盤 100 には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は、遊技領域 102 における上部位置へと案内され、遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤 100 に沿って落下する。なお、上述したように遊技球の発射は、遊技者が停止ボタン 110 を操作することによって一時的に停止される。

【0020】

遊技者がハンドル 108 のレバー 109 を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 130 に例示されるように遊技領域 102 における左側領域を流下する。一方、遊技者がレバー 109 を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 131 に例示されるように遊技領域 102 における右側領域を流下する。したがって、ゲート 126 や大入賞装置 127 へ入賞させる際は「右打ち」が必要となってくる。

【0021】

ハンドル 108 の本体部には、高輝度 LED が内蔵されており、当該高輝度 LED を点灯することで演出を行うことが可能となっている。また、ハンドル 108 の本体部には、シンボルマーク部分からハンドル 108 を握る遊技者の手のひらに向けてエアを送る機構が内蔵されている。

【0022】

第 1 始動装置 123 は、常時開放されている始動装置であり、第 2 始動装置 124 は、電動チューリップ 125 が作動しているときだけ開放される始動装置である。パチンコ遊技機 1 では、遊技球が第 1 始動装置 123 を通過して入賞した場合、又は遊技球が第 2 始動装置 124 を通過して入賞した場合、遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行するかが判定され、その判定結果が表示器 111 に表示される。

【0023】

なお、以下の説明では、第 1 始動装置 123 を通過した遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第 1 特別図柄判定」ということとし、第 2 始動装置 124 への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第 2 特別図柄判定」ということとし、これらの判定を総称して「特別図柄判定」ということとする。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 4 】

大入賞装置 1 2 7 は、特別図柄判定の結果に応じて開放される。この大入賞装置 1 2 7 の開口部には、大入賞装置 1 2 7 を開閉するプレートが設けられている。大入賞装置 1 2 7 は、通常はこのプレートによって閉塞されている。これに対して、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す所定の大当たり図柄が表示器 1 1 1 に停止表示された場合、すなわち大当たりが発生した場合、上記プレートを作動させて大入賞装置 1 2 7 を開放する大当たり遊技が実行される。このため、遊技者は、大当たり遊技中に右打ちを行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。

【 0 0 2 5 】

電動チューリップ 1 2 5 は、第 2 始動装置 1 2 4 に近接配置されており、一对の羽根部材を有している。この電動チューリップ 1 2 5 は、一对の羽根部材が第 2 始動装置 1 2 4 を閉塞する閉姿勢（図 1 参照）と、第 2 始動装置 1 2 4 を開放する開姿勢（不図示）とに姿勢変化可能に構成されている。

【 0 0 2 6 】

第 2 始動装置 1 2 4 は、図 1 に示されるように、通常は電動チューリップ 1 2 5 によって閉塞されている。これに対して、遊技球がゲート 1 2 6 を通過すると、賞球の払い出しは行われないものの、第 2 始動装置 1 2 4 を開放するか否かが判定される。ここで、第 2 始動装置 1 2 4 を開放すると判定された場合、電動チューリップ 1 2 5 の一对の羽根部材が規定時間開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数だけ繰り返される。このように、第 2 始動装置 1 2 4 は、電動チューリップ 1 2 5 が作動していないときには遊技球が通過し難い状態であるのに対して、電動チューリップ 1 2 5 が作動することによって遊技球が通過し易い状態となる。なお、以下の説明では、ゲート 1 2 6 への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「普通図柄判定」と呼ぶものとする。

【 0 0 2 7 】

一般入賞装置 1 2 8 は、第 1 始動装置 1 2 3 と同様に常時開放されており、遊技球の入賞によって所定個数の賞球がある入賞装置である。なお、第 1 始動装置 1 2 3 等とは異なり、一般入賞装置 1 2 8 に遊技球が入賞しても判定が行われることはない。

【 0 0 2 8 】

〔 表示器 1 1 1 の構成 〕

図 2 は、図 1 における表示器 1 1 1 の拡大図である。表示器 1 1 1 は、主に特別図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示するものであり、図 2 に示されるように、第 1 特別図柄表示器 2 0 1、第 2 特別図柄表示器 2 0 2、第 1 特別図柄保留表示器 2 0 3、第 2 特別図柄保留表示器 2 0 4、普通図柄表示器 2 0 5、及び、普通図柄保留表示器 2 0 6 を有している。

【 0 0 2 9 】

第 1 特別図柄表示器 2 0 1 は、第 1 特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第 1 特別図柄判定の判定結果を示す停止図柄を停止表示することによって第 1 特別図柄判定の判定結果を報知する。この第 1 特別図柄表示器 2 0 1 には、第 1 特別図柄判定の結果が「大当たり」であることを示す大当たり図柄、又は第 1 特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【 0 0 3 0 】

第 2 特別図柄表示器 2 0 2 は、第 2 特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第 2 特別図柄判定の判定結果を示す停止図柄を停止表示することによって第 2 特別図柄判定の判定結果を報知する。この第 2 特別図柄表示器 2 0 2 には、第 2 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す大当たり図柄、又は第 2 特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【 0 0 3 1 】

ところで、特別図柄判定に係る図柄の変動表示中や大当たり遊技中など、第 1 始動装置 1 2 3 に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第 1 特別図柄判定及び図柄

10

20

30

40

50

の変動表示を即座に実行することができない。そこで、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 は、第 1 始動装置 1 2 3 に遊技球が入賞しても即座に第 1 特別図柄判定を実行できない場合に、第 1 特別図柄判定の権利が保留されるように構成されている。第 1 特別図柄保留表示器 2 0 3 は、このようにして保留された第 1 特別図柄判定の保留数を表示する。

【 0 0 3 2 】

同様に、特別図柄判定に係る図柄の変動表示中や大当たり遊技中など、第 2 始動装置 1 2 4 に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第 2 特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行することができない。そこで、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 は、第 2 始動装置 1 2 4 に遊技球が入賞しても即座に第 2 特別図柄判定を実行できない場合に、第 2 特別図柄判定の権利が保留されるように構成されている。第 2 特別図柄保留表示器 2 0 4 は、このようにして保留された第 2 特別図柄判定の保留数を表示する。

【 0 0 3 3 】

なお、本実施形態では、第 1 特別図柄判定の権利の保留数及び第 2 特別図柄判定の権利の保留数は、合わせて 8 個を超えない範囲で、それぞれ 8 個まで許容される。

普通図柄表示器 2 0 5 は、普通図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す停止図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。なお、例えば普通図柄表示器 2 0 5 における図柄の変動表示中など、遊技球がゲート 1 2 6 を通過しても普通図柄判定及び普通図柄判定に係る図柄の変動表示を即座に実行できない場合には、普通図柄判定の権利が保留される。普通図柄保留表示器 2 0 6 は、このようにして保留された普通図柄判定の保留数を表示する。

【 0 0 3 4 】

なお、以下の説明では、第 1 特別図柄表示器 2 0 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 0 2 に表示される図柄を「特別図柄」と呼び、普通図柄表示器 2 0 5 に表示される図柄を「普通図柄」と呼ぶものとする。

【 0 0 3 5 】

〔パチンコ遊技機 1 の内部構成〕

図 3 は、パチンコ遊技機 1 のブロック図である。パチンコ遊技機 1 は、主制御基板 3 0 0、払出制御基板 3 1 0、演出制御基板 3 2 0、画像制御基板 3 3 0、ランプ制御基板 3 4 0、発射制御基板 3 5 0、及び電源基板 3 6 0 を備えている。

【 0 0 3 6 】

主制御基板 3 0 0 は、遊技機の基本動作を制御する。主制御基板 3 0 0 は、ワンチップマイコン 3 0 1 を備えており、ワンチップマイコン 3 0 1 は、メイン CPU 3 0 1 a、メイン ROM 3 0 1 b およびメイン RAM 3 0 1 c を含んでいる。また、主制御基板 3 0 0 は、主制御用の入力ポート及び出力ポート（いずれも不図示）を備えている。

【 0 0 3 7 】

この主制御用の入力ポートには、一般入賞装置 1 2 8 に遊技球が入球したことを検知する一般入賞装置検出スイッチ 3 0 2、普通図柄ゲート 1 2 6 に遊技球が入球したことを検知するゲート検出スイッチ 3 0 3、第 1 始動装置 1 2 3 に遊技球が入球したことを検知する第 1 始動装置検出スイッチ 3 0 4、第 2 始動装置 1 2 4 に遊技球が入球したことを検知する第 2 始動装置検出スイッチ 3 0 5、大入賞装置 1 2 7 に遊技球が入球したことを検知する大入賞装置検出スイッチ 3 0 6、及び、払出制御基板 3 1 0 が接続されている。この主制御用の入力ポートによって、各種信号が主制御基板 3 0 0 に入力される。

【 0 0 3 8 】

また、主制御用の出力ポートには、第 2 始動装置 1 2 4 に近接配置された電動チューリップ 1 2 5 の一対の羽根部材を開閉動作させる始動装置開閉ソレノイド 3 0 7、大入賞装置 1 2 7 を開閉するプレートを動作させる大入賞装置開閉ソレノイド 3 0 8、特別図柄を表示する特別図柄表示器 2 0 1、2 0 2、普通図柄を表示する普通図柄表示器 2 0 5、特別図柄判定の保留数を表示する特別図柄保留表示器 2 0 3、2 0 4、普通図柄判定の保留数を表示する普通図柄保留表示器 2 0 6、及び、外部情報信号を出力する遊技情報出力端子板 3 0 9、払出制御基板 3 1 0、及び、演出制御基板 3 2 0 が接続されている。この主

制御用の出力ポートによって、各種信号が出力される。

【 0 0 3 9 】

なお、遊技情報出力端子板 3 0 9 は、主制御基板 3 0 0 において生成された外部情報信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するための基板である。遊技情報出力端子板 3 0 9 は主制御基板 3 0 0 と配線接続され、遊技情報出力端子板 3 0 9 には、遊技店のホールコンピュータ等と接続をするためのコネクタが設けられている。

【 0 0 4 0 】

主制御基板 3 0 0 のワンチップマイコン 3 0 1 において、メイン C P U 3 0 1 a は、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づき、メイン R O M 3 0 1 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。

10

【 0 0 4 1 】

また、メイン R O M 3 0 1 b には、遊技制御用のプログラムや各種遊技に必要なテーブルが記憶されている。例えば、大当たり抽選に参照される大当たり判定テーブル、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブル、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブル等が記憶されている。なお、ここに挙げたテーブルは一部に過ぎず、図示しないテーブルが多数設けられている。

【 0 0 4 2 】

さらにまた、メイン R A M 3 0 1 c は、メイン C P U 3 0 1 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。例えば、メイン R A M 3 0 1 c には、普通図柄判定の保留数 T、普通図柄乱数、特別図柄の保留数 U 1、U 2、ラウンド数 R、大入賞装置への入球数 C、確変遊技フラグ、時短遊技フラグなどが記憶される。なお、ここに挙げたものの他にも、多数の情報が記憶される。

20

【 0 0 4 3 】

払出制御基板 3 1 0 は、遊技球の発射制御と賞球の払い出し制御を行う。この払出制御基板 3 1 0 は、図示しない払出 C P U、払出 R O M、払出 R A M から構成されるワンチップマイコンを備えており、主制御基板 3 0 0 に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出 C P U は、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計測スイッチ 3 1 1、扉開放スイッチ 3 1 2、及び、タイマからの入力信号に基づいて、払出 R O M に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを主制御基板 3 0 0 に送信する。また、払出制御基板 3 1 0 の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の賞球を遊技者に払い出すための賞球払出装置の払出モータ 3 1 3 が接続されている。払出 C P U は、主制御基板 3 0 0 から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出 R O M から所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、賞球払出装置の払出モータ 3 1 3 を制御して所定の賞球を遊技者に払い出す。このとき、払出 R A M は、払出 C P U の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

30

【 0 0 4 4 】

演出制御基板 3 2 0 は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この演出制御基板 3 2 0 は、サブ C P U 3 2 0 a、サブ R O M 3 2 0 b、サブ R A M 3 2 0 c を備えており、主制御基板 3 0 0 に対して、当該主制御基板 3 0 0 から演出制御基板 3 2 0 への一方方向に通信可能に接続されている。サブ C P U 3 2 0 a は、主制御基板 3 0 0 から送信されたコマンド、演出ボタン検出スイッチ 3 2 1、演出キー検出スイッチ 3 2 2、及び、タイマからの入力信号に基づいて、サブ R O M 3 2 0 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを画像制御基板 3 3 0 やランプ制御基板 3 4 0 へ送信する。サブ R A M 3 2 0 c は、サブ C P U 3 2 0 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

40

【 0 0 4 5 】

例えば、演出制御基板 3 2 0 におけるサブ C P U 3 2 0 a は、主制御基板 3 0 0 から特別図柄の変動態様を示す変動パターン指定コマンドを受信すると、受信した変動パターン指定コマンドの内容を解析して、液晶表示装置 1 2 1、音声出力装置 3 3 1、演出用駆動

50

装置 3 4 1、演出用照明装置 3 4 2 に所定の演出を実行させるためのデータを生成し、かかるデータを画像制御基板 3 3 0 やランプ制御基板 3 4 0 へ送信する。

【 0 0 4 6 】

演出制御基板 3 2 0 のサブ ROM 3 2 0 b には、演出制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

例えば、主制御基板 3 0 0 から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて演出パターンを決定するための演出パターン決定テーブル、停止表示する装飾図柄の組み合わせを決定するための装飾図柄決定テーブル等がサブ ROM 3 2 0 b に記憶されている。なお、上述したテーブルは、本実施形態におけるテーブルのうち、特徴的なテーブルを一例として列挙しているに過ぎず、この他にも不図示のテーブルやプログラムが多数設けられている。

10

【 0 0 4 7 】

演出制御基板 3 2 0 のサブ RAM 3 2 0 c は、複数の記憶領域を有している。これらの記憶領域には、遊技状態、演出モード、演出パターン、装飾図柄、計数カウンタ、発射操作情報等が記憶される。なお、この他にも多数の情報が記憶される。

【 0 0 4 8 】

画像制御基板 3 3 0 は、液晶表示装置 1 2 1 の画像表示制御を行うための図示しない画像 CPU、制御 ROM、制御 RAM、CGROM、VRAM、VDP と、音声 CPU、音声 ROM、及び、音声 RAM を備えている。この画像制御基板 3 3 0 は、演出制御基板 3 2 0 に双方向通信可能に接続されており、その出力側に液晶表示装置 1 2 1 および音声出力装置 3 3 1 が接続されている。

20

【 0 0 4 9 】

画像 CPU は、演出制御基板 3 2 0 から受信したコマンドに基づいて、VDP に所定の画像を表示させる制御を行う。制御 RAM は、画像 CPU の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、制御 ROM から読み出されたデータを一時的に記憶するものである。また、制御 ROM には、画像 CPU の制御処理のプログラムや、演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報などが記憶されている。

【 0 0 5 0 】

CGROM には、液晶表示装置 1 2 1 に表示される装飾図柄や背景等の画像データが多数格納されており、画像 CPU が演出制御基板 3 2 0 から送信されたコマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、CGROM に格納された所定の画像データを VRAM に展開させ、VRAM に展開された画像データを液晶表示装置 1 2 1 に表示させる制御を行う。

30

【 0 0 5 1 】

また、音声 ROM には、音声出力装置 3 3 1 から出力するための音声のデータが多数格納されており、音声 CPU は、演出制御基板 3 2 0 から送信されたコマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、音声出力装置 3 3 1 における音声出力制御を行う。

【 0 0 5 2 】

ランプ制御基板 3 4 0 は、遊技盤 1 0 0 に設けられた盤ランプ 1 2 2 を点灯制御したり、枠部材 1 0 1 に設けられた枠ランプ 1 0 3 を制御したりする。また、演出用駆動装置 3 4 1 を動作させるソレノイドやモータ等の駆動源を通電制御する。このランプ制御基板 3 4 0 は、演出制御基板 3 2 0 に接続されており、演出制御基板 3 2 0 から送信されたデータに基づいて、上記の各制御を行うこととなる。

40

【 0 0 5 3 】

発射制御基板 3 5 0 は、タッチセンサ 3 5 1 からのタッチ信号を入力するとともに、発射ボリューム 3 5 2 から供給された電圧に基づいて、発射用ソレノイド 3 5 3 や玉送りソレノイド 3 5 4 に対する通電制御を行う。

【 0 0 5 4 】

タッチセンサ 3 5 1 は、遊技者がハンドル 1 0 8 に触れたことによる静電容量の変化を

50

利用した静電容量型の近接スイッチから構成され、遊技者がハンドル 108 に触れたことを検知すると、発射制御基板 350 に発射用ソレノイド 353 の通電を許可するタッチ信号を出力する。

【0055】

発射ボリューム 352 は、可変抵抗器から構成され、その発射ボリューム 352 に印加された定電圧（例えば 5 V）を可変抵抗器により分圧して、分圧した電圧を発射制御基板 350 へ供給する。

【0056】

ここで、発射用ソレノイド 353 の回転速度は、発射制御基板 350 に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約 99.9（回/分）に設定されている。これにより、1 分間に発射される遊技球の個数は、発射ソレノイドが 1 回転する毎に 1 個発射されるため、約 99.9（個/分）となる。すなわち、1 個の遊技球は約 0.6 秒毎に発射されることになる。

【0057】

なお、タッチセンサ 351 からのタッチ信号及び発射ボリューム 352 からの電圧信号は、演出制御基板 320 へ入力されるようになっている。これにより、演出制御基板 320 において遊技球の発射を検出可能となる。

【0058】

電源基板 360 は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、パチンコ遊技機 1 に電源電圧を供給する。具体的には、主制御基板 300、払出制御基板 310、演出制御基板 320、発射制御基板 350 へ電源電圧を供給する。また、パチンコ遊技機 1 に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板 300 に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメイン CPU 301a は動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメイン CPU 301a は動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

【0059】

[各種テーブル]

図 4 ~ 図 6 を用い、メイン ROM 301b に記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。

【0060】

図 4 (A) 及び (B) は、「大当たりの判定」に用いられる大当たり判定テーブルを示している。図 4 (A) は、第 1 特別図柄の大当たり判定テーブルであり、図 4 (B) は、第 2 特別図柄の大当たり判定テーブルである。

【0061】

大当たり判定テーブルは、遊技状態及び取得された大当たり乱数に基づいて、「大当たり」又は「ハズレ」を判定するものである。大当たり乱数は、「0」~「598」のいずれかの数値として、第 1 始動装置 123 又は第 2 始動装置 124 への入球時に取得される。

【0062】

ここで図 4 (A) 及び (B) に示す遊技状態について説明を加える。

本実施形態においては、大当たりの判定に関する状態として「非確変遊技状態」と「確変遊技状態」とを有する。

【0063】

「非確変遊技状態」というのは、第 1 始動装置 123 または第 2 始動装置 124 に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たりの判定において、大当たりとなる確率が 1/299.5 に設定された遊技状態をいう。これに対して「確変遊技状態」というのは、上記大当たりとなる確率が 1/29.95 に設定された遊技状態をいう。したがって、「確変遊技状態」では、「非確変遊技状態」よりも、大当たりに当選し易いこととなる。なお、この確変遊技状態のときには、後述する確変遊技フラグが「ON」にセットされており、非確変遊技状態のときには、確変遊技フラグが「OFF」になっている。また、非

10

20

30

40

50

確変遊技状態から確変遊技状態に移行するのは、確変大当たり遊技を終了した後である。

【 0 0 6 4 】

なお、「大当たり」とは、大入賞装置 1 2 7 を開放させる特別遊技である。具体的には、第 1 始動装置 1 2 3 または第 2 始動装置 1 2 4 に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たりの判定において、大当りに当選したときに実行される遊技をいう。

【 0 0 6 5 】

「大当たり」においては、大入賞装置 1 2 7 が開放されるラウンド遊技を合計 1 5 回又は合計 8 回行う。各ラウンド遊技における大入賞装置 1 2 7 の最大開放時間は最大 2 9 . 5 秒に設定されており、この間に大入賞装置 1 2 7 に規定個数 (9 個) の遊技球が入球すると、1 回のラウンド遊技が終了となる。「大当たり」は、大入賞装置 1 2 7 に遊技球が入球するとともに、当該入球に応じた賞球を遊技者が獲得できることから、多量の賞球を獲得可能である。また、大入賞装置 1 2 7 は、遊技盤 1 0 0 の右側の下部に設けられていることから、「大当たり」のときには、ハンドル 1 0 8 のレバー 1 0 9 を大きく回転させる、いわゆる「右打ち」で遊技を行うこととなる。

【 0 0 6 6 】

図 4 (A) に示す第 1 特別図柄の大当たり判定テーブルによれば、非確変遊技状態であるときには、取得された大当たり乱数が「 7 」又は「 8 」のときに大当たりと判定される。一方、確変遊技状態であるときには、「 7 」～「 2 6 」の 2 0 個の大当たり乱数が大当たりと判定される。なお、上記以外の値であった場合には「ハズレ」と判定される。

【 0 0 6 7 】

大当たり乱数の乱数範囲が「 0 」～「 5 9 8 」であるから、非確変遊技状態のときに大当たりと判定される確率は $1 / 2 9 9 . 5$ であり、確変遊技状態のときに大当たりと判定される確率は 1 0 倍アップして $1 / 2 9 . 9$ である。

【 0 0 6 8 】

図 4 (B) についても、第 1 特別図柄と同様となっている。

図 4 (C) は、「普通図柄の当たり判定」に用いられる当り判定テーブルを例示する説明図である。

【 0 0 6 9 】

当たり判定テーブルは、遊技状態及び取得された普通図柄乱数に基づいて、「当たり」又は「ハズレ」を判定するものである。普通図柄乱数は、「 0 」～「 6 5 5 3 5 」のいずれかの数値として、ゲート 1 2 6 の通過時に取得される。

【 0 0 7 0 】

ここで図 4 (C) に示す遊技状態について説明を加える。

本実施形態では、第 2 始動装置 1 2 4 に近接して配置された電動チューリップ 1 2 5 に関する状態として「非時短遊技状態」と「時短遊技状態」とを有する。上述した大当たりの判定に関する状態 (非確変遊技状態、確変遊技状態) と電動チューリップ 1 2 5 に関する状態 (非時短遊技状態、時短遊技状態) とは、それぞれの状態を関連させることもでき、独立させることもできる。

【 0 0 7 1 】

なお、遊技を開始したときの遊技状態、すなわちパチンコ遊技機 1 の初期の遊技状態は、「非確変遊技状態」であって「非時短遊技状態」に設定されている。この非確変遊技状態であって非時短遊技状態にある場合が、いわゆる通常遊技状態である。

【 0 0 7 2 】

本実施形態において「非時短遊技状態」というのは、ゲート 1 2 6 を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり判定において、その判定結果に対応する普通図柄の変動時間が 1 2 秒と長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第 2 始動装置 1 2 4 の開放制御時間が 0 . 2 秒と短く設定された遊技状態をいう。つまり、ゲート 1 2 6 を遊技球が通過すると、普通図柄の抽選が行われて、普通図柄表示器 2 0 5 において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから 1 2 秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、電動チュー

リップ 1 2 5 の可動により第 2 始動装置 1 2 4 が約 0 . 2 秒間開放される。

【 0 0 7 3 】

これに対して「時短遊技状態」というのは、ゲート 1 2 6 を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり判定において、その判定結果に対応する普通図柄の変動時間が 3 秒と、「非時短遊技状態」よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の第 2 始動装置 1 2 4 の開放制御時間が 3 . 5 秒と、「非時短遊技状態」よりも長く設定された遊技状態をいう。さらに、「非時短遊技状態」においては普通図柄の当たり判定において当たりに当選する確率が $1 / 6 5 5 3 6$ に設定され、「時短遊技状態」においては普通図柄の当たり判定において当たりに当選する確率が $6 5 5 3 5 / 6 5 5 3 6$ に設定される。なお、この時短遊技状態のときには、後述する時短遊技フラグが「ON」にセットされており、非時短遊技状態のときには、時短遊技フラグが「OFF」になっている。

10

【 0 0 7 4 】

したがって、「時短遊技状態」においては、「非時短遊技状態」よりも、ゲート 1 2 6 を遊技球が通過する限りにおいて、第 2 始動装置 1 2 4 が開放状態に制御されやすくなる。これにより、「時短遊技状態」では、遊技の進行において遊技球の消費が抑えられる。

【 0 0 7 5 】

また、ゲート 1 2 6 が遊技盤 1 0 0 の右側に設けられていることから、「時短遊技状態」のときには、ハンドル 1 0 8 のレバー 1 0 9 を大きく回転させた、いわゆる「右打ち」で遊技を行うこととなる。

【 0 0 7 6 】

20

なお、普通図柄の当たり判定において当たりに当選する確率を「非時短遊技状態」および「時短遊技状態」のいずれの遊技状態であっても変わらないように設定してもよい。

図 4 (C) に示す当り判定テーブルによれば、非時短遊技状態であるときには、普通図柄乱数が「0」のときに当たりと判定される。一方、時短遊技状態であるときには、普通図柄乱数が「0」～「6 5 5 3 4」のいずれかであるときに当たりと判定される。なお、上記以外の乱数値であった場合には、「ハズレ」と判定される。

【 0 0 7 7 】

普通図柄乱数の範囲が「0」～「6 5 5 3 5」であるから、非時短遊技状態のときに当たりと判定される確率は $1 / 6 5 5 3 6$ であり、時短遊技状態のときに当たりと判定される確率は $6 5 5 3 5 / 6 5 5 3 6 = 1 / 1 . 0 0 0 0 2$ である。

30

【 0 0 7 8 】

図 5 は、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブルを例示する説明図である。

図 5 (A) は、大当たりのときに停止図柄を決定するための図柄決定テーブルであり、図 5 (B) は、1 5 R 大当たりとなる確率を示す説明図であり、図 5 (C) は、ハズレのときに停止図柄を決定するための図柄決定テーブルである。

【 0 0 7 9 】

図 5 (A) では、「特別図柄」の種別（遊技球が第 1 始動装置 1 2 3 及び第 2 始動装置 1 2 4 のいずれに入球したか）と、第 1 始動装置 1 2 3 または第 2 始動装置 1 2 4 に遊技球が入球したときに取得される「大当たり図柄用乱数値」に基づいて、大当たりの「種別」及び停止図柄データが決定される。なお、大当たり図柄用乱数は、その範囲が「0」～「9 9」に設定されている。また、確変大当たりとなるか通常大当たりとなるかの確率は、それぞれ $1 / 2$ (5 0 %) となっている。

40

【 0 0 8 0 】

図 5 (A) に示すように、第 1 特別図柄において大当たりのときには大当たり図柄用乱数を参照し、大当たり図柄用乱数が「0」～「4 9」のいずれかであれば、 $1 / 2$ の確率で「確変 1 5 R 大当たり」となり、 $1 / 2$ の確率で「通常 1 5 R 大当たり」となる。このときは、停止図柄データがそれぞれ「0 1」、「0 2」となる。

【 0 0 8 1 】

同様に、大当たり図柄用乱数が「5 0」～「9 9」のいずれかであれば、 $1 / 2$ の確率で「確変 8 R 大当たり」となり、 $1 / 2$ の確率で「通常 8 R 大当たり」となる。このとき

50

は、停止図柄データがそれぞれ「03」、「04」となる。

【0082】

第2特別図柄において大当たりのときにも大当たり用図柄乱数を参照し、大当たり図柄用乱数が「0」～「74」のいずれかであれば、1/2の確率で「確変15R大当たり」となり、1/2の確率で「通常15R大当たり」となる。このときは、停止図柄データがそれぞれ「05」、「06」となる。

【0083】

同様に、大当たり図柄用乱数が「75」～「99」のいずれかであれば、1/2の確率で「確変8R大当たり」となり、1/2の確率で「通常8R大当たり」となる。このときは、停止図柄データがそれぞれ「07」、「08」となる。

10

【0084】

図5(B)に示すように15R大当たりとなる割合は、第1特別図柄で大当たりとなった場合が50%であるのに対し、第2特別図柄で大当たりとなった場合は、75%となっている。

【0085】

図5(C)に示すように、第1特別図柄においても第2特別図柄においても判定結果がハズレのときには、停止図柄データは「00」となる。

なお、特別図柄の種類(停止図柄データ)によって、大当たり終了後の遊技状態、大当たり態様が決定される。

【0086】

20

[変動パターン決定テーブル]

図6は、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブルを例示する説明図である。

【0087】

ここでは、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動パターン決定テーブルは共通となっている。

図6(A)は、当たり用変動パターンテーブルを例示する。当たり用テーブルA～Dは、判定結果が「大当たり」である場合に選択される。当たり用テーブルA～Dのいずれが選択されるかは、遊技状態及び停止図柄に基づいて決定される。

【0088】

30

具体的には、「確変遊技状態」であって「確変大当たり」である場合には、当たり用テーブルAが選択される。また、「確変遊技状態」であって「通常大当たり」である場合には、当たり用テーブルBが選択される。さらにまた、「非確変遊技状態」であって「確変大当たり」である場合には、当たり用テーブルCが選択される。また、「非確変遊技状態」であって「通常大当たり」である場合には、当たり用テーブルDが選択される。

【0089】

当たり用テーブルA～Dが選択された後、変動パターン乱数に基づいて第1変動パターン1～8のいずれかが選択される。第1変動パターン1～8はそれぞれ、特別図柄の変動時間を定める。

【0090】

40

図6(C)は、ハズレ用変動パターンテーブルを例示する。ハズレ用テーブルA～Dは、判定結果が「ハズレ」である場合に選択される。ハズレ用テーブルA～Dのいずれが選択されるかは、リーチ乱数及び遊技状態に基づいて決定される。リーチ乱数とは、始動条件の成立に際して取得されるものであり、判定結果が「ハズレ」となった場合にリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数である。

【0091】

具体的には、リーチ乱数が「0～99」のいずれかの値をとるものとした場合、例えば「0～9」の値をとるときには、ハズレ用テーブルA、Bが選択されるという具合である。このとき、「非時短遊技状態」であればハズレ用テーブルAが選択され、「時短遊技状態」であればハズレ用テーブルBが選択される。一方、「10～99」の値をとるときに

50

は、ハズレ用テーブルC、Dが選択されるという具合である。このとき、「非時短遊技状態」であればハズレ用テーブルCが選択され、「時短遊技状態」であればハズレ用テーブルDが選択される。

【0092】

そして、ハズレ用テーブルA、Bのいずれかが選択された場合、変動パターン乱数に基づいて変動パターンa、b、c、dのいずれかが選択される。ハズレ用テーブルC、Dのいずれかが選択された場合、保留球数に基づいて変動パターンe、f、g、hのいずれかが選択される。

【0093】

図6(B)は、変動パターン変更テーブルを例示する。本実施形態では、第1変動パターンに代えて、所定割合で、第2変動パターンを選択する。このとき、ハズレ用テーブルA～Dを選択する際に用いた「リーチ乱数」を利用する。

【0094】

具体的には、リーチ乱数が「0～59」のいずれかの値をとるとき、第1変動パターン1～8をそのまま選択し、リーチ乱数が「60～99」のいずれかの値をとるとき、第1変動パターン1～8に代え、第2変動パターンを選択する。この第2変動パターンは、第1変動パターンの定める変動時間よりも短い変動時間を定めるものとなっている。

【0095】

[主制御基板のメイン処理]

図7を用いて、主制御基板300において実行されるメイン処理について説明する。ここで、図7は、主制御基板300において実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートである。主制御基板300は、電源投入時に、このメイン処理を実行する。主制御基板300のメイン処理は、メインROM301bに記憶されているプログラムに基づいてメインCPU301aが実行するものである。

【0096】

最初のS701では、メインRAM301cへのアクセスを許可する。この処理は、例えば電源投入後、1000msを待機した後に行われる。

S702では、RAMクリアスイッチが「ON」であるか否かを判断する。ここでRAMクリアスイッチが「ON」であると判断された場合(S702: YES)、S711へ移行する。一方、RAMクリアスイッチが「ON」でないと判断された場合(S702: NO)、すなわちRAMクリアスイッチが「OFF」である場合には、S703へ移行する。

【0097】

S703では、バックアップフラグが「ON」であるか否かを判断する。バックアップフラグは、メインRAM301cに記憶されるものであり、パチンコ遊技機1への電源が遮断された状態になるとセットされて「ON」となる。ここでバックアップフラグが「ON」であると判断された場合(S703: YES)、S704へ移行する。一方、バックアップフラグが「ON」でないと判断された場合(S703: NO)、すなわちバックアップフラグが「OFF」である場合には、S711へ移行する。

【0098】

S704では、チェックサムが正常であるか否かを判断する。チェックサムとは、バックアップ情報に対して作成されるものであり、データの加算値が一致することでバックアップ情報の正当性を判断しようというものである。ここでチェックサムが正常であると判断された場合(S704: YES)、S705へ移行する。一方、チェックサムが正常でないと判断された場合(S704: NO)、S711へ移行する。

【0099】

S705では、復旧処理を実行する。復旧処理の詳細については後述する。

S706では、CTC周期の設定を行う。この処理は、内蔵されているタイマカウンタであるCTCの周期を設定するものである。例えば4msに設定するという具合である。これにより、メインCPU301aは、CTCの周期で、後述するタイマ割込処理を実行

10

20

30

40

50

する。

【 0 1 0 0 】

S 7 0 7 では、電断監視処理を実行する。電断監視処理の詳細については後述する。

S 7 0 8 では、割込禁止設定を行う。この処理は、メイン C P U 3 0 1 a によるタイマ割込処理を禁止するものである。

【 0 1 0 1 】

S 7 0 9 では、乱数更新処理を行う。この処理は、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数の各種乱数値を更新するものである。これらの乱数値は、この処理が行われる毎に「 1 」加算される。なお、各乱数値は、予め設定された最大値に達した後は「 0 」に戻される。

10

【 0 1 0 2 】

S 7 1 0 では、割込許可設定を行う。この処理は、メイン C P U 3 0 1 a によるタイマ割込処理を許可するものである。そして、S 7 1 0 の処理終了後、S 7 0 7 からの処理を繰り返す。

【 0 1 0 3 】

S 7 1 1 には、S 7 0 2 で肯定判断された場合、S 7 0 3 で否定判断された場合、及び、S 7 0 4 で否定判断された場合に移行する。S 7 1 1 では、R A M クリアを行う。R A M クリアとは、主制御基板 3 0 0 が設定する各種フラグやカウント値を初期化するものである。例えば各種フラグには、確変フラグや時短フラグが挙げられる。カウント値には、時短変動回数 W などが挙げられる。

20

【 0 1 0 4 】

S 7 1 2 では、周辺部初期設定を行う。この処理は、主制御基板 3 0 0 から払出制御基板 3 1 0 及び演出制御基板 3 2 0 へ初期設定コマンドを送信するものである。これにより、払出制御基板 3 1 0 及び演出制御基板 3 2 0 にて、初期設定が行われる。S 7 1 2 の処理終了後、上述した S 7 0 6 へ移行する。

【 0 1 0 5 】

[復旧処理]

図 8 を用い、主制御基板 3 0 0 において実行される復旧処理について説明する。この復旧処理は、図 7 の S 7 0 5 にて実行されるものである。

【 0 1 0 6 】

30

最初の S 8 0 1 では、作業領域を設定する。この処理は、作業領域は、復旧処理に用いられる領域であり、メイン R A M 3 0 1 c に設定される。

S 8 0 2 では、復旧コマンドを作成する。この復旧コマンドには、遊技状態に関するコマンドが含まれる。すなわち、確変遊技フラグ及び時短遊技フラグなどである。また、これらフラグに関するカウンタのカウント値が含まれる。さらに、保留表示に関連する保留情報が含まれる。本実施形態では、復旧コマンドに、保留情報として、特別図柄判定の権利の保留数を示す「保留数データ」、当該保留が第 1 始動装置によるものであるか第 2 始動装置によるものであるかの区別可能な「始動装置データ」、当該保留の入球順序を示す「順序データ」が含まれる。また、保留情報には、変動情報が含まれている。この変動情報は、変動表示に先立って取得されたものであり、大当たりの種類やハズレを示す「停止図柄データ」と変動時間などを決定する「変動パターンデータ」とを含む。保留情報は、バックアップ情報として、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されている。

40

【 0 1 0 7 】

S 8 0 3 では、復旧コマンドを送信する。この処理は、S 8 0 2 にて作成した復旧コマンドを演出制御基板 3 2 0 へ送信するものである。

S 8 0 4 ではバックアップフラグを「 O F F 」とし、その後、復旧処理を終了する。

【 0 1 0 8 】

[電断監視処理]

図 9 を用い、主制御基板 3 0 0 において実行される電断監視処理について説明する。この電断監視処理は、図 7 の S 7 0 7 にて実行されるものである。

50

【 0 1 0 9 】

最初の S 9 0 1 では、割込禁止設定を行う。この処理は、メイン C P U 3 0 1 a によるタイマ割込処理を禁止するものである。

S 9 0 2 では、電源が遮断されたか否かを判断する。この処理は、パチンコ遊技機 1 への電源供給が遮断されたか否かを判断するものである。ここで電源が遮断されたと判断された場合 (S 9 0 2 : Y E S)、S 9 0 3 へ移行する。一方、電源が遮断されていないと判断された場合 (S 9 0 2 : N O)、S 9 0 6 へ移行する。

【 0 1 1 0 】

S 9 0 3 では、バックアップ情報を作成して格納する。バックアップ情報はメイン R A M 3 0 1 c に格納される。このとき、チェックサムを作成しバックアップ情報とともに格納する。バックアップ情報は上述したように、復旧コマンドの作成に用いられる。そのため、バックアップ情報として、特別図柄判定の権利の保留数を示す「保留数データ」、当該保留が第 1 始動装置によるものであるか第 2 始動装置によるものであるかの区別可能な「始動装置データ」、当該保留の入球順序を示す「順序データ」、変動表示に先立って取得されたものであり、大当たりの種類やハズレを示す「停止図柄データ」と変動時間などを決定する「変動パターンデータ」とが記憶される。

10

【 0 1 1 1 】

S 9 0 4 では、バックアップフラグを「 O N 」にする。バックアップフラグは、メイン R A M 3 0 1 c に格納される。

S 9 0 5 では R A M アクセスを禁止し、その後、メイン処理 (図 7 参照) を終了する。

20

【 0 1 1 2 】

S 9 0 6 には、S 9 0 2 で電源が遮断されていないと判断された場合に移行する。S 9 0 6 では、割込許可設定を行う。この処理は、メイン C P U 3 0 1 a のタイマ割込処理を許可するものである。S 9 0 6 の処理終了後、図 7 の S 7 0 8 へ移行する。

【 0 1 1 3 】

[タイマ割込処理]

図 1 0 を用いて、主制御基板 3 0 0 において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図 1 0 は、主制御基板 3 0 0 において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。主制御基板 3 0 0 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 1 0 に例示されている一連の処理を一定時間 (例えば 4 ミリ秒) 毎に繰り返し実行する。なお、図 1 0 以降のフローチャートに基づいて説明する主制御基板 3 0 0 の処理は、メイン R O M 3 0 1 b に記憶されているプログラムに基づいてメイン C P U 3 0 1 a が実行するものである。

30

【 0 1 1 4 】

まず、S 1 0 0 1 では、乱数更新処理を実行する。この処理は、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数の各種乱数値を更新するものである。これらの乱数値は、この処理が行われる毎に「 1 」加算される。なお、各乱数値は、予め設定された最大値に達した後は「 0 」に戻される。

【 0 1 1 5 】

S 1 0 0 2 では、スイッチ処理を行う。この処理は、各スイッチからの検知信号が入力された場合に実行されるものである。なお、スイッチ処理の詳細については後述する。

40

S 1 0 0 3 では、特別図柄処理を行う。この処理は、第 1 特別図柄表示器 2 0 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 0 2 に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の結果を示す停止図柄を停止表示させる処理等を含む。なお、特別図柄処理の詳細については後述する。

【 0 1 1 6 】

S 1 0 0 4 では、普通図柄処理を行う。この処理は、普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器 2 0 5 に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる処理等を含む。この普通図柄処理の詳細については後述する。

【 0 1 1 7 】

S 1 0 0 5 では、電動チューリップ処理を行う。この処理は、普通図柄判定を行った結

50

果、第2始動装置124を開放すると判定した場合に、電動チューリップ125を作動させるものである。電動チューリップ処理の詳細については後述する。

【0118】

S1006では、大入賞装置開放制御処理を行う。この処理は、S1003において大当たりであると判定した場合、大入賞装置開閉ソレノイド308を制御して大入賞装置127を開放するものである。大入賞装置開放制御処理の詳細については後述する。

【0119】

S1007では、賞球処理を実行する。この処理は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御するものである。

S1008では、送信処理を実行する。この処理は、S1007以前の処理ステップにおいてメインRAM301cにセット（格納）された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報を演出制御基板320に送信するものである。

【0120】

[スイッチ処理]

図11は、図10のS1002におけるスイッチ処理の詳細を示すフローチャートである。

【0121】

最初のS1101では、第1始動装置スイッチ処理を実行する。この処理は、第1始動装置検出スイッチ304からの検知信号の入力の有無を監視して、S1001の処理によって適宜更新される各種乱数（大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）について、第1始動装置検出スイッチ304からの検知信号が入力された時点の値を取得するものである。第1始動装置スイッチ処理についてはさらに後述する。

【0122】

続くS1102では、第2始動装置スイッチ処理を実行する。この処理は、第2始動装置検出スイッチ305からの検知信号の入力の有無を監視して、S1001の処理によって適宜更新される各種乱数（大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）について、第2始動装置検出スイッチ305からの検知信号が入力された時点の値を取得するものである。第2始動装置スイッチ処理についてはさらに後述する。

【0123】

次のS1103では、ゲートスイッチ処理を実行する。この処理は、ゲート検出スイッチ303からの検知信号の入力の有無を監視して、S1001の処理によって適宜更新される普通図柄乱数について、ゲート検出スイッチ303からの検知信号が入力された時点の値を取得するものである。ゲートスイッチ処理についてはさらに後述する。

【0124】

[第1始動装置スイッチ処理]

図12は、図11のS1101における第1始動装置スイッチ処理の詳細を示すフローチャートである。

【0125】

最初のS1201では、第1始動装置検出スイッチ304が「ON」になったか否かを判定する。この処理は、第1始動装置検出スイッチ304からの検知信号（第1始動装置検出スイッチ304が「ON」になったことを示すON信号）が入力されたか否かに基づいて、第1始動装置検出スイッチ304が「ON」になったか否かを判定するものである。ここで第1始動装置検出スイッチ304が「ON」になったと判定した場合（S1201：YES）、S1202へ移行する。一方、第1始動装置検出スイッチ304が「ON」になっていないと判定した場合（S1201：NO）、以降の処理を実行せず、第1始動装置スイッチ処理を終了する。

【0126】

S1202では、保留数（ $U1 + U2$ ）が最大保留数 U_{max} 未満であるか否かを判断する。この処理は、メインRAM301cに記憶されている第1特別図柄判定の保留数U

10

20

30

40

50

1と第2特別図柄保留数U2との和が、予めメインROM301bに記憶されている最大保留数Umax(本実施形態では「8」)未満であるか否かを判断するものである。ここで、 $U1 + U2 < Umax$ であると判断された場合(S1202: YES)、S1203へ移行する。一方、 $U1 + U2 \geq Umax$ であると判断された場合(S1202: NO)、以降の処理を実行せず、第1始動装置スイッチ処理を終了する。

【0127】

S1203では、保留数U1の値を「1」加算した値に更新する。

S1204~S1207では、各種乱数を取得する。この処理は、第1特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得し、これらの乱数を対応付けてメインRAM301cに格納するものである。

10

【0128】

S1208では、事前判定を行う。ここでは、大当たり判定、大当たり図柄の決定、及び、変動パターンの選択を事前に行う。これらの処理は、後述する特別図柄処理で行われるものと同様のものである。したがって、詳細な処理については、後述する。

【0129】

ここでは最初に、S1204にて取得した大当たり用乱数に基づいて大当たりであるか否かを判定する。

大当たり判定の結果が大当たりであるときには、S1205にて取得した大当たり図柄乱数に基づいて大当たり図柄(停止図柄データ)を決定する。図5(A)に示したように、大当たり図柄乱数が「0~49」のときは15R大当たりとなり、大当たり図柄乱数が「50~99」のときは8R大当たりとなる。また、15R大当たりのうち1/2の割合で確変15R大当たりとなり、1/2の割合で通常15R大当たりとなる。このときはそれぞれ、停止図柄データが「01」、「02」となる。また、8R大当たりのうち1/2の割合で確変8R大当たりとなり、1/2の割合で通常8R大当たりとなる。このときはそれぞれ、停止図柄データが「03」、「04」となる。

20

【0130】

一方、大当たり判定の結果がハズレであるときには、ハズレ図柄(停止図柄データ)が選択される。ハズレのときの停止図柄データは「00」である。

また、大当たり判定の結果が大当たりであるときには、S1207にて取得した変動パターン乱数に基づいて変動パターンを選択する。具体的には、図6に示すように、大当たりの場合には、変動パターン1又は変動パターン2が選択される。

30

【0131】

一方、大当たり判定の結果がハズレであるときには、S1206にて取得したリーチ乱数、S1207にて取得した変動パターン乱数、遊技状態、及び、保留数に基づいて、変動パターンを選択する。この場合は、変動パターン3~変動パターン6のいずれかが選択される。

【0132】

上述したように、大当たり判定、大当たり図柄の決定、及び、変動パターンの選択は、後述する特別図柄処理で行われる。したがって、変動パターンは、特別図柄処理を実行する時点での保留数に応じて、変更されることがあり得る。

40

【0133】

S1209では、保留コマンドをセットする。保留コマンドには、第1特別図柄に係る保留であるか第2特別図柄に係る保留であるかを区別する「始動装置データ」、何番目の保留であるかを示す「保留数データ」(すなわち保留数($U1 + U2$))が含まれる。

【0134】

S1210では、先読みコマンドをセットする。先読みコマンドには、大当たり種類及びハズレを示す「停止図柄データ」、変動パターンを示す「変動パターンデータ」が含まれる。

【0135】

50

なお、S 1 2 0 9 及び S 1 2 1 0 でセットされた保留コマンド及び先読みコマンドは、図 1 0 の S 1 0 0 8 にて演出制御基板 3 2 0 へ送信される。

【第 2 始動装置スイッチ処理】

図 1 3 は、図 1 1 の S 1 1 0 2 における第 2 始動装置スイッチ処理の詳細を示すフローチャートである。第 2 始動装置スイッチ処理は、上述した第 1 始動装置スイッチ処理と同様のものである。

【0 1 3 6】

最初の S 1 3 0 1 では、第 2 始動装置検出スイッチ 3 0 5 が「ON」になったか否かを判定する。この処理は、第 2 始動装置検出スイッチ 3 0 5 からの検知信号（第 2 始動装置検出スイッチ 3 0 5 が「ON」になったことを示す ON 信号）が入力されたか否かに基づいて、第 2 始動装置検出スイッチ 3 0 5 が「ON」になったか否かを判定するものである。ここで第 2 始動装置検出スイッチ 3 0 5 が「ON」になったと判定した場合（S 1 3 0 1 : YES）、S 1 3 0 2 へ移行する。一方、第 2 始動装置検出スイッチ 3 0 5 が「ON」になっていないと判定した場合（S 1 3 0 1 : NO）、以降の処理を実行せず、第 2 始動装置スイッチ処理を終了する。

【0 1 3 7】

S 1 3 0 2 では、保留数 $U 1 + U 2$ が最大保留数 U_{max} 未満であるか否かを判断する。この処理は、メイン RAM 3 0 1 c に記憶されている第 1 特別図柄判定の保留数 $U 1$ と第 2 特別図柄保留数 $U 2$ との和が、予めメイン ROM 3 0 1 b に記憶されている最大保留数 U_{max} （本実施形態では「8」）未満であるか否かを判断するものである。ここで、 $U 1 + U 2 < U_{max}$ であると判断された場合（S 1 3 0 2 : YES）、S 1 3 0 3 へ移行する。一方、 $U 1 + U 2 \geq U_{max}$ であると判断された場合（S 1 3 0 2 : NO）、以降の処理を実行せず、第 2 始動装置スイッチ処理を終了する。

【0 1 3 8】

S 1 3 0 3 では、保留数 $U 2$ の値を「1」加算した値に更新する。

S 1 3 0 4 ~ S 1 3 0 7 では、各種乱数を取得する。この処理は、第 2 特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得し、これらの乱数を対応付けてメイン RAM 3 0 1 c に格納するものである。

【0 1 3 9】

S 1 3 0 8 では、事前判定を行う。ここでは、大当たり判定、大当たり図柄の決定、及び、変動パターンの選択を事前に行う。これらの処理は、後述する特別図柄処理で行われるものと同様のものである。したがって、詳細な処理については、後述する。

【0 1 4 0】

ここでは最初に、S 1 3 0 4 にて取得した大当たり用乱数に基づいて大当たりであるか否かを判定する。

大当たり判定の結果が大当たりであるときには、S 1 3 0 5 にて取得した大当たり用図柄乱数に基づいて大当たり図柄（停止図柄データ）を決定する。図 5（A）に示したように、大当たり用図柄乱数が「0 ~ 7 4」のときは 1 5 R 大当たりとなり、大当たり図柄乱数が「7 5 ~ 9 9」のときは 8 R 大当たりとなる。また、1 5 R 大当たりのうち 1 / 2 の割合で確変 1 5 R 大当たりとなり、1 / 2 の割合で通常 1 5 R 大当たりとなる。このときはそれぞれ、停止図柄データが「0 5」、「0 6」となる。また、8 R 大当たりのうち 1 / 2 の割合で確変 8 R 大当たりとなり、1 / 2 の割合で通常 8 R 大当たりとなる。このときはそれぞれ、停止図柄データが「0 7」、「0 8」となる。

【0 1 4 1】

一方、大当たり判定の結果がハズレであるときには、ハズレ図柄（停止図柄データ）が選択される。ハズレのときの停止図柄データは「0 0」である。

また、大当たり判定の結果が大当たりであるときには、S 1 3 0 7 にて取得した変動パターン乱数に基づいて変動パターンを選択する。具体的には、図 6 に示すように、大当たりの場合には、変動パターン 1 又は変動パターン 2 が選択される。

【 0 1 4 2 】

一方、大当たり判定の結果がハズレであるときには、S 1 3 0 6 にて取得したリーチ乱数、S 1 3 0 7 にて取得した変動パターン乱数、遊技状態、及び、保留数に基づいて、変動パターンを選択する。このときは、変動パターン 3 ~ 変動パターン 6 のいずれかが選択される。

【 0 1 4 3 】

上述したように、大当たり判定、大当たり図柄の決定、及び、変動パターンの選択は、後述する特別図柄処理で行われる。したがって、変動パターンは、特別図柄処理を実行する時点での保留数に応じて、変更されることがあり得る。

【 0 1 4 4 】

S 1 3 0 9 では、保留コマンドをセットする。保留コマンドには、第 1 特別図柄に係る保留であるか第 2 特別図柄に係る保留であるかを区別する「始動装置データ」、何番目の保留であるかを示す「保留数データ」（すなわち保留数（ $U 1 + U 2$ ））が含まれる。

【 0 1 4 5 】

S 1 3 1 0 では、先読みコマンドをセットする。先読みコマンドには、大当たり種類及びハズレを示す「停止図柄データ」、変動パターンを示す「変動パターンデータ」が含まれる。

【 0 1 4 6 】

なお、S 1 3 0 9 及び S 1 3 1 0 でセットされた保留コマンド及び先読みコマンドは、図 1 0 の S 1 0 0 8 にて演出制御基板 3 2 0 へ送信される。

〔 ゲートスイッチ処理 〕

図 1 4 は、図 1 1 の S 1 1 0 3 におけるゲートスイッチ処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 1 4 7 】

最初の S 1 4 0 1 では、ゲート検出スイッチ 3 0 3 が「ON」となったか否かを判断する。この処理は、ゲート検出スイッチ 3 0 3 からの検知信号（ゲート検出スイッチ 3 0 3 が「ON」になったことを示す ON 信号）が入力されたか否かに基づいて、ゲート検出スイッチ 3 0 3 が「ON」になったか否かを判断するものである。ここでゲート検出スイッチ 3 0 3 が「ON」になったと判断された場合（S 1 4 0 1 : YES）、S 1 4 0 2 へ移行する。一方、ゲート検出スイッチ 3 0 3 が「ON」になっていないと判断された場合（S 1 4 0 1 : NO）、以降の処理を実行せず、ゲートスイッチ処理を終了する。

【 0 1 4 8 】

S 1 4 0 2 では、保留数 T が最大保留数 T m a x 未満であるか否かを判断する。この処理は、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されている普通図柄判定の保留数 T が、メイン R O M 3 0 1 b に予め記憶されている普通図柄判定の最大保留数 T m a x（例えば「4」）未満であるか否かを判断するものである。ここで保留数 T が最大保留数 T m a x 未満であると判断された場合（S 1 4 0 2 : YES）、S 1 4 0 3 へ移行する。一方、保留数 T が最大保留数 T m a x 以上であると判断された場合（S 1 4 0 2 : NO）、以降の処理を実行せず、ゲートスイッチ処理を終了する。

【 0 1 4 9 】

S 1 4 0 3 では、保留数 T を「1」加算した値に更新する。続く S 1 4 0 4 では、普通図柄判定に使用される普通図柄乱数を取得して、メイン R A M 3 0 1 c に格納する。

〔 特別図柄処理 〕

図 1 5 を用いて、主制御基板 3 0 0 によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。図 1 5 は、図 1 0 の S 1 0 0 3 の特別図柄処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 1 5 0 】

最初の S 1 5 0 1 では、大当たり遊技中であるか否かを判断する。大当たり遊技中である場合には、メイン R A M 3 0 1 c に記憶される大当たり遊技フラグが「ON」にされる。この処理は、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されている大当たり遊技フラグが「ON」に

10

20

30

40

50

設定されているか否かを判断するものである。ここで大当たり遊技中であると判断された場合 (S 1 5 0 1 : Y E S)、以降の処理を実行せず、特別図柄処理を終了する。一方、大当たり遊技中でないと判断された場合 (S 1 5 0 1 : N O)、S 1 5 0 2 へ移行する。

【 0 1 5 1 】

S 1 5 0 2 では、特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する。ここで特別図柄の変動表示中でないと判断された場合 (S 1 5 0 2 : N O)、S 1 5 0 3 へ移行する。一方、特別図柄の変動表示中であると判断された場合 (S 1 5 0 2 : Y E S)、S 1 5 1 1 へ移行する。

【 0 1 5 2 】

S 1 5 0 3 では、第 1 特別図柄判定の保留数 U 1 と第 2 特別図柄判定の保留数 U 2 の和が「 0 」よりも大きいか否かを判断する。ここで $U 1 + U 2 > 0$ であると判断された場合 (S 1 5 0 3 : Y E S)、S 1 5 0 4 へ移行する。一方、 $U 1 + U 2 = 0$ であると判断された場合 (S 1 5 0 3 : N O)、以降の処理を実行せず、特別図柄処理を終了する。

【 0 1 5 3 】

S 1 5 0 4 では、第 1 特別図柄判定の保留数 U 1 又は第 2 特別図柄判定の保留数 U 2 を「 1 」減算した値に更新する。ここでは、最も過去の保留が消化される。

S 1 5 0 5 では、記憶領域のシフト処理を行う。この処理は、メイン R A M 3 0 1 c の記憶領域に対するシフト処理を実行するものである。具体的には、S 1 5 0 4 で減算した第 1 又は第 2 特別図柄判定の大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数について、保留記憶領域に最初に格納されたもの (最も古いもの) を判定用記憶領域にシフトさせ、残りのものを判定用記憶領域側にシフトさせる。

【 0 1 5 4 】

S 1 5 0 6 では、大当たり判定処理を実行する。この処理は、判定用記憶領域に記憶されている乱数に基づいて、大当たり判定処理を実行するものである。この大当たり判定処理が実行されることによって、大当たり及びハズレのいずれであるかが判定され、その判定結果がメイン R A M 3 0 1 c にセットされる。そして、大当たりであると判定された場合には大当たりの種類を示す大当たり図柄 (停止図柄データ) が決定される。大当たり判定処理の詳細については後述する。

【 0 1 5 5 】

S 1 5 0 7 では、変動パターン選択処理を実行する。具体的には、メイン R O M 3 0 1 b に予め記憶されている変動パターンテーブルを参照して、S 1 5 0 6 における大当たり判定の判定結果、メイン R A M 3 0 1 c にセットされた停止図柄データ、現在の遊技状態、特別図柄判定の保留数 $U 1 + U 2$ 、判定用記憶領域に記憶されているリーチ乱数及び変動パターン乱数に基づいて、特別図柄の変動パターンを選択する。この S 1 5 0 7 の処理が行われることによって、リーチ有り演出を行うか、或いはリーチ無し演出を行うかも併せて決定される。変動パターン選択処理の詳細については後述する。

【 0 1 5 6 】

S 1 5 0 8 では、変動開始コマンドをセットする。この処理は、S 1 5 0 6 の処理で設定した停止図柄データ、S 1 5 0 7 の処理で設定した変動パターンを示す変動パターンデータ、パチンコ遊技機 1 の遊技状態を示す遊技状態データ等を含む変動開始コマンドをメイン R A M 3 0 1 c にセットするものである。この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の開始を指示するコマンドであって、S 1 0 0 8 の送信処理によって演出制御基板 3 2 0 に送信される。

【 0 1 5 7 】

これに対して、演出制御基板 3 2 0 は、主制御基板 3 0 0 から受信した変動開始コマンドを解析することによって、特別図柄判定の結果を特定し、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判定し、特別図柄が変動表示される変動時間を取得し、パチンコ遊技機 1 の遊技状態を特定する。そして、第 1 特別図柄表示器 2 0 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 0 2 における特別図柄の変動表示に伴って、液晶表示装置 1 2 1 にどのようなパターンで装飾図柄を変動表示させるか、音声出力装置 3 3 1 からどのような音

10

20

30

40

50

を出力するか、枠ランプ 103 をどのような発光パターンで発光させるか等を決定し、決定した内容の演出を画像制御基板 330 及びランプ制御基板 340 に実行させる。

【0158】

S1509では、変動表示を開始する。この処理は、S1508の処理でセットした変動開始コマンドに含まれているデータに基づいて、特別図柄の変動表示を開始するものである。なお、この特別図柄の変動表示は、第1特別図柄表示器201又は第2特別図柄表示器202を用いて行われる。

【0159】

S1510では、変動時間の計測を開始する。この処理は、変動表示を開始してからの経過時間である変動時間の計測を開始するものである。

10

次のS1511では、変動時間が経過したか否かを判断する。この処理は、S1510における変動時間の計測開始から、S1507の処理によって選択された変動パターンに対応する変動時間が経過したか否かを判断するものである。ここで、変動時間が経過していないと判断された場合(S1511:NO)、以降の処理を実行せず、特別図柄処理を終了する。一方、変動時間が経過したと判断された場合(S1511:YES)、S1512へ移行する。

【0160】

S1512では、図柄確定コマンドをセットする。この処理は、第1特別図柄表示器201又は第2特別図柄表示器202に特別図柄判定の判定結果を示す停止図柄が停止表示されることを通知する図柄確定コマンドをメインRAM301cにセットするものである。図柄確定コマンドは、S1008における送信処理によって演出制御基板320に送信される。これにより、液晶表示装置121に変動表示されていた装飾図柄を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等が行われることになる。

20

【0161】

S1513では、変動表示を終了する。この処理は、S1509の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了するものである。その際、S1506の処理で設定した停止図柄データ(大当たり図柄又はハズレ図柄)を、特別図柄を変動表示していた特別図柄表示器201、202に停止表示させる。具体的には、第1特別図柄表示器201において特別図柄が変動表示されていた場合には第1特別図柄表示器201に大当たり図柄又はハズレ図柄を停止表示させ、第2特別図柄表示器202において特別図柄が変動表示されていた場合には第2特別図柄表示器202に大当たり図柄又はハズレ図柄を停止表示させる。

30

【0162】

S1514では、計測した変動時間をリセットする。この処理は、S1510の処理で計測を開始した変動時間をリセットするものである。

続くS1515では、停止中処理を実行する。この処理は、大当たりである場合に大当たり遊技を開始させる処理等を含む。停止中処理の詳細については後述する。

【0163】

[大当たり判定処理]

図16は、図15のS1506における大当たり判定処理の詳細を示すフローチャートである。

40

【0164】

最初のS1601では、大当たり判定を行う。ここで、第1始動装置123への入賞に係る大当たり判定を実行する場合、メインROM301bに予め記憶されている第1特別図柄の大当たり判定テーブル(図4(A)参照)を用いる。一方、第2始動装置124への入賞に係る大当たり判定を実行する場合、メインROM301bに予め記憶されている第2特別図柄の大当たり判定テーブル(図4(B)参照)を用いる。

【0165】

第1特別図柄及び第2特別図柄の大当たり判定テーブルには、大当たり乱数が記述されている。そこで、判定用記憶領域に記憶されている大当たり乱数が、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり判定テーブルに記述されている値と一致するか否かで大当たりを判

50

定する。一致しない場合はハズレと判定する。このとき、遊技状態が非確変遊技状態である場合、大当たり乱数は「7」又は「8」のいずれかであり、遊技状態が確変遊技状態である場合、大当たり乱数は「7」～「26」のいずれかである。

【0166】

続くS1602では、大当たりであるか否かを判断する。この処理は、S1601の判定結果に基づき、大当たりであるか否かを判断するものである。ここで大当たりであると判断された場合(S1602: YES)、S1603へ移行する。一方、大当たりでないと判断された場合(S1602: NO)、すなわちハズレである場合には、S1605にてハズレ図柄(停止図柄データ「00」)をセットし、大当たり判定処理を終了する。

【0167】

S1603では、大当たりの種類を決定する。この処理は、メインRAM301cに記憶されている大当たりにおける図柄判定テーブル(図5(A)参照)を用い、大当たりの種類を決定するものである。ここでは、判定用記憶領域に記憶されている大当たり用図柄乱数に基づき、15R大当たりか8R大当たりかを決定する。第1特別図柄の場合には、図5(A)の上段に示した値を用い、第2特別図柄の場合には、図5(A)の下段に示した値を用いる。これにより、図5(B)に示した大当たりの内訳を実現することが可能となる。

【0168】

S1604では、大当たり図柄をセットする。この処理は、S1603の処理で決定した大当たりの種類に応じた大当たり図柄(停止図柄データ)をメインRAM301cにセットするものである。これにより、上述したS1513の処理の際、ここでセットされた大当たり図柄が第1特別図柄表示器201又は第2特別図柄表示器202に停止図柄として停止表示されて、大当たり遊技が実行されることになる。S1604の処理終了後、大当たり判定処理を終了する。

【0169】

[変動パターン選択処理]

図17は、図15のS1507における変動パターン選択処理の詳細を示すフローチャートである。

【0170】

最初のS1701では、大当たりか否かを判断する。この処理は、図16のS1601における大当たり判定に基づくものである。ここで大当たりであると判断された場合(S1701: YES)、S1706へ移行する。一方、大当たりでないと判断された場合(S1701: NO)、すなわちハズレである場合には、S1702へ移行する。

【0171】

S1702へは、ハズレであると判断された場合に移行する。S1702では、リーチ乱数を判定する。リーチ乱数は、上述したように、ハズレの場合にリーチを伴う演出を行うか否かを決定するための乱数である。

【0172】

S1703では、遊技状態を判定する。この処理は、時短遊技フラグに基づいて行われる。ここでは、「非時短遊技状態」であるか「時短遊技状態」であるかを判定する。

S1704では、S1702で判定されたリーチ乱数、及び、S1703で判定された遊技状態に基づいて、ハズレ用テーブルA～Dのいずれかを選択する(図6(C))。具体的には、リーチ乱数が「0～99」のいずれかの値をとるものとした場合、例えば「0～9」の値をとるときには、ハズレ用テーブルA、Bが選択されるという具合である。このとき、「非時短遊技状態」であればハズレ用テーブルAが選択され、「時短遊技状態」であればハズレ用テーブルBが選択される。一方、「10～99」の値をとるときには、ハズレ用テーブルC、Dが選択されるという具合である。このとき、「非時短遊技状態」であればハズレ用テーブルCが選択され、「時短遊技状態」であればハズレ用テーブルDが選択される。

【0173】

10

20

30

40

50

S 1 7 0 5 では、変動パターン乱数又は保留球数に基づいて、変動パターンを選択する。具体的には、ハズレ用テーブル A , B のいずれかが選択された場合、変動パターン乱数に基づいて変動パターン a , b , c , d のいずれかが選択される。ハズレ用テーブル C , D のいずれかが選択された場合、保留球数に基づいて変動パターン e , f , g , h のいずれかが選択される (図 6 (C)) 。

【 0 1 7 4 】

S 1 7 0 6 へは、大当たりであると判断された場合に移行する。S 1 7 0 6 では、遊技状態を判定する。この処理は、確変遊技フラグに基づいて行われる。ここでは「非確変遊技状態」であるか「確変遊技状態」であるかを判定する。

【 0 1 7 5 】

S 1 7 0 7 では、停止図柄を判定する。この処理は、停止図柄データに基づいて行われる。停止図柄データを参照することで、「確変大当たり」であるか「通常大当たり」であるかが判定される。

【 0 1 7 6 】

S 1 7 0 8 では、S 1 7 0 6 で判定された遊技状態、及び、S 1 7 0 7 で判定された停止図柄に基づいて、当たり用テーブル A ~ D のいずれかを選択する (図 6 (A)) 。具体的には、「確変遊技状態」であって「確変大当たり」である場合には、当たり用テーブル A が選択される。また、「確変遊技状態」であって「通常大当たり」である場合には、当たり用テーブル B が選択される。さらにまた、「非確変遊技状態」であって「確変大当たり」である場合には、当たり用テーブル C が選択される。また、「非確変遊技状態」であって「通常大当たり」である場合には、当たり用テーブル D が選択される。

【 0 1 7 7 】

S 1 7 0 9 では、変動パターンを決定する。この処理は、S 1 7 0 8 にて選択された当たり用テーブル A ~ D のいずれかに基づいて、変動パターンを決定するものである。具体的には、変動パターン乱数に基づいて第 1 変動パターン 1 ~ 8 のいずれかを選択する。

【 0 1 7 8 】

S 1 7 1 0 では、リーチ乱数を判定する。リーチ乱数は、上述したように、ハズレの場合に用いられる乱数であるが、本実施形態では、大当たりにおける変動パターンの選択にも、このリーチ乱数を用いる。

【 0 1 7 9 】

S 1 7 1 1 では、S 1 7 1 0 で判定されたリーチ乱数に基づいて、変動パターンを変更する。具体的には、リーチ乱数が「 0 ~ 5 9 」のいずれかの値をとるとき、S 1 7 0 9 で決定された第 1 変動パターン 1 ~ 8 をそのまま選択し、リーチ乱数が「 6 0 ~ 9 9 」のいずれかの値をとるとき、第 1 変動パターン 1 ~ 8 に代え、第 2 変動パターンを選択する (図 6 (B)) 。

【 0 1 8 0 】

なお、選択された変動パターンを特定するための変動パターンデータは、メイン R A M 3 0 1 c にセットされる。変動パターンデータは、大当たり判定処理によって設定された図柄 (停止図柄データ) と共に、図 1 5 中の S 1 5 0 8 の処理でセットされる変動開始コマンドに含まれ、S 1 0 0 8 の送信処理によって演出制御基板 3 2 0 に送信される。

【 0 1 8 1 】

[停止中処理]

図 1 8 は、図 1 5 中の S 1 5 1 5 における停止中処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 1 8 2 】

最初の S 1 8 0 1 では、大当たりか否かを判断する。この処理は、図 1 6 の S 1 6 0 1 の判定結果に基づいて、大当たりであるか否かを判断するものである。ここで大当たりであると判断された場合 (S 1 8 0 1 : Y E S) 、 S 1 8 0 2 にて大当たり遊技フラグを「 O N 」に設定し、その後、S 1 8 0 3 へ移行する。一方、大当たりでないと判断された場合 (S 1 8 0 1 : N O) 、 S 1 8 0 6 へ移行する。

【 0 1 8 3 】

S 1 8 0 3 では、時短遊技フラグが「 O N 」であるか否かを判断する。この処理は、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されている時短遊技フラグが「 O N 」に設定されているか否かを判断するものである。時短遊技フラグは、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを示すフラグであり、非確変遊技状態から時短遊技状態に移行する際に「 O N 」に設定され、時短遊技状態から非確変遊技状態に戻される際に「 O F F 」に設定される。ここで時短遊技フラグが「 O N 」に設定されていると判断された場合 (S 1 8 0 3 : Y E S)、S 1 8 0 4 にて時短遊技フラグを「 O F F 」に設定し、その後、S 1 8 0 5 へ移行する。一方、時短遊技フラグが「 O N 」に設定されていないと判断された場合 (S 1 8 0 3 : N O)、すなわち時短遊技フラグが「 O F F 」に設定されている場合には、S 1 8 0 4 の処理を実行せず、S 1 8 0 5 へ移行する。

10

【 0 1 8 4 】

S 1 8 0 5 では、メイン R A M 3 0 1 c に、オープニングコマンドをセットする。オープニングとは、大当たり遊技が開始されてから最初に大入賞装置 1 2 7 が開放され始めるまでの期間をいう。オープニングコマンドは、これらのオープニングが開始されることを通知するためのコマンドであり、S 1 0 0 8 の送信処理によって演出制御基板 3 2 0 に送信される。

【 0 1 8 5 】

S 1 8 0 5 から移行する、又は、S 1 8 0 1 にて大当たりでないとは判定された場合に移行する S 1 8 0 6 では、確変遊技フラグが「 O N 」であるか否かを判断する。確変遊技フラグは、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されるものであり、確変遊技状態となっている場合に「 O N 」とされ、非確変遊技状態となっている場合に「 O F F 」とされる。ここで確変遊技フラグが「 O N 」となっていると判断された場合 (S 1 8 0 6 : Y E S)、以降の処理を実行せず、停止中処理を終了する。一方、確変遊技フラグが「 O F F 」となっていると判定された場合 (S 1 8 0 6 : N O)、S 1 8 0 7 へ移行する。

20

【 0 1 8 6 】

S 1 8 0 7 では、時短遊技フラグが「 O N 」であるか否かを判断する。時短遊技フラグは、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されるものであり、時短遊技状態となっている場合に「 O N 」とされ、非時短遊技状態となっている場合に「 O F F 」とされる。ここで時短遊技フラグが「 O N 」となっていると判断された場合 (S 1 8 0 7 : Y E S)、S 1 8 0 8 へ移行する。一方、時短遊技フラグが「 O F F 」となっていると判定された場合 (S 1 8 0 7 : N O)、以降の処理を実行せず、停止中処理を終了する。

30

【 0 1 8 7 】

S 1 8 0 8 では、時短変動回数 W から「 1 」を減じ、時短変動回数 W を更新する。時短変動回数 W は、メイン R A M 3 0 1 c に記憶される。

S 1 8 0 9 では、時短変動回数 W が「 0 」であるか否かを判定する。ここで W = 0 であると判定された場合 (S 1 8 0 9 : Y E S)、S 1 8 1 0 にて時短遊技フラグを「 O F F 」とし、その後、停止中処理を終了する。一方、W = 0 である場合 (S 1 8 0 9 : N O)、S 1 8 1 0 の処理を実行せず、停止中処理を終了する。

【 0 1 8 8 】

40

[普通図柄処理]

図 1 9 は、図 1 0 の S 1 0 0 4 における普通図柄処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 1 8 9 】

最初の S 1 9 0 1 では、補助遊技フラグが「 O N 」であるか否かを判断する。この処理は、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されている補助遊技フラグが「 O N 」に設定されているか否かを判定するものである。補助遊技フラグは、電動チューリップ 1 2 5 が規定時間だけ開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作を規定回数行う補助遊技中であるか否かを示すフラグであり、補助遊技中は「 O N 」に設定され、補助遊技中でないときは「 O F F 」に設定される。ここで補助遊技フラグが「 O N 」に設定されていると判断された場合 (S 1

50

901: YES)、以降の処理を実行せず、普通図柄処理を終了する。この場合、S1005の電動チューリップ処理へ移ることになる。一方、補助遊技フラグが「ON」でないと判断された場合(S1901: NO)、すなわち補助遊技フラグが「OFF」に設定されている場合には、S1902へ移行する。

【0190】

S1902では、普通図柄が変動中であるか否かを判断する。この処理は、普通図柄表示器205における変動表示が行われているか否かを判断するものである。ここで普通図柄が変動中ではないと判断された場合(S1902: NO)、S1903へ移行する。一方、普通図柄が変動中であると判断された場合(S1902: YES)、S1914へ移行する。

10

【0191】

普通図柄が変動中ではない場合に移行するS1903では、普通図柄判定の保留数Tが「1」以上であるか否かを判定する。ここで保留数Tが「1」以上であると判定された場合(S1903: YES)、S1904へ移行する。一方、保留数Tが「1」以上でないと判定された場合(S1903: NO)、すなわち保留数Tが「0」である場合には、以降の処理を実行せず、普通図柄処理を終了する。

【0192】

S1904では、保留数Tを「1」減算した値に更新する。そして、S1905にて、当たり乱数判定処理を行う。この処理は、図14のS1404にてメインRAM301cに記憶された普通図柄乱数の中で最も古い普通図柄乱数が、予めメインROM301bに記憶されている普通図柄判定に係る当選値のいずれかと一致するか否かを判定するものである。

20

【0193】

S1906では、当たりであるか否かを判断する。この処理は、S1905の判定結果に基づいて、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判断するものである。ここで当たりであると判断された場合(S1906: YES)、S1907にて当たり図柄をメインRAM301cにセットし、その後、S1909へ移行する。一方、当たりでないと判定された場合(S1906: NO)、すなわちハズレである場合には、S1908にてハズレ図柄をメインRAM301cにセットし、その後、S1909へ移行する。

【0194】

30

S1909では、非時短遊技状態であるか否かを判断する。この処理は、時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、パチンコ遊技機1の現在の遊技状態が非時短遊技状態であるか否かを判定するものである。ここで非時短遊技状態であると判定された場合(S1909: YES)、S1910にて普通図柄変動時間を12秒にセットし、その後、S1912へ移行する。一方、非時短遊技状態でないと判定された場合(S1909: NO)、すなわち時短遊技状態である場合には、普通図柄変動時間を3秒にセットし、その後、S1912へ移行する。普通図柄変動時間は、普通図柄表示器205に普通図柄を変動表示させる時間である。ここでセットされた普通図柄変動時間は、メインRAM301cに一時的に記憶される。

【0195】

40

S1912では、普通図柄表示器205による普通図柄の変動を開始する。そして、S1913では、その変動表示開始からの経過時間の計測を開始する。

一方、普通図柄が変動中である場合に移行するS1914では、普通図柄の変動を終了させるか否かを判断する。具体的には、S1913の処理によって計測を開始した経過時間が、S1910又はS1911でセットした普通図柄変動時間に達したか否かに基づいて、普通図柄の変動表示を終了させるか否かを判断する。ここで普通図柄の変動を終了させると判断された場合(S1914: YES)、S1915にて普通図柄表示器205における普通図柄の変動表示を終了させ当たり図柄又はハズレ図柄を停止表示させて、その後、S1916へ移行する。一方、普通図柄の変動を終了させないと判断された場合(S1914: NO)、以降の処理を実行せず、普通図柄処理を終了する。

50

【 0 1 9 6 】

S 1 9 1 6 では、経過時間をリセットする。この処理は、S 1 9 1 3 の処理で計測を開始した経過時間をリセットするものである。

S 1 9 1 7 では、S 1 9 0 6 と同様、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判断する。ここで当たりであると判断された場合 (S 1 9 1 7 : Y E S)、S 1 9 1 8 に補助遊技フラグを「 O N 」に設定し、その後、普通図柄処理を終了する。一方、当たりでないと判断された場合 (S 1 9 1 7 : N O)、S 1 9 1 8 の処理を実行せず、普通図柄処理を終了する。

【 0 1 9 7 】

[電動チューリップ処理]

10

図 2 0 は、図 1 0 の S 1 0 0 5 における電動チューリップ処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 1 9 8 】

最初の S 2 0 0 1 では、補助遊技フラグが「 O N 」になっているか否かを判断する。ここで補助遊技フラグが「 O N 」になっていると判断された場合 (S 2 0 0 1 : Y E S)、S 2 0 0 2 へ移行する。一方、補助遊技フラグが「 O N 」になっていないと判断された場合 (S 2 0 0 1 : N O)、すなわち補助遊技フラグが「 O F F 」になっている場合には、以降の処理を実行せず、電動チューリップ処理を終了する。

【 0 1 9 9 】

S 2 0 0 2 では、電動チューリップが動作中であるか否かを判断する。ここで電動チューリップが動作中であると判断された場合 (S 2 0 0 2 : Y E S)、S 2 0 0 7 へ移行する。一方、電動チューリップが動作中でないと判断された場合 (S 2 0 0 2 : N O)、S 2 0 0 3 へ移行する。

20

【 0 2 0 0 】

S 2 0 0 3 では、非時短遊技状態であるか否かを判断する。この処理は、図 1 9 の S 1 9 0 9 と同様のものである。ここで非時短遊技状態であると判断された場合 (S 2 0 0 3 : Y E S)、S 2 0 0 4 にて動作パターンをセットし、その後、S 2 0 0 6 へ移行する。S 2 0 0 4 では、電動チューリップ 1 2 5 の動作パターンとして、第 2 始動装置 1 2 4 を 0 . 1 秒間開放する動作を 2 回行う動作パターンをメイン R A M 3 0 1 c にセットする。これにより、合計 0 . 2 秒間の開放が実現される。一方、非時短遊技状態でないと判定された場合 (S 2 0 0 3 : N O)、すなわち時短遊技状態である場合には、S 2 0 0 5 にて動作パターンをセットし、その後、S 2 0 0 6 へ移行する。S 2 0 0 5 では、電動チューリップ 1 2 5 の動作パターンとして、第 2 始動装置 1 2 4 を 0 . 5 秒間開放する動作を 7 回行う動作パターンをメイン R A M 3 0 1 c にセットする。これにより、合計 3 . 5 秒間の開放が実現される。

30

【 0 2 0 1 】

S 2 0 0 6 では、電動チューリップ 1 2 5 の動作を開始する。この処理は、S 2 0 0 4 又は S 2 0 0 5 でセットした動作パターンで、電動チューリップ 1 2 5 の動作を開始させるものである。

【 0 2 0 2 】

40

S 2 0 0 7 では、動作が完了したか否かを判断する。ここで電動チューリップ 1 2 5 の動作が完了したと判断された場合 (S 2 0 0 7 : Y E S)、S 2 0 0 8 にて補助遊技フラグを「 O F F 」に設定し、その後、電動チューリップ処理を終了する。これにより、補助遊技が終了する。一方、電動チューリップ 1 2 5 の動作が完了していないと判断された場合 (S 2 0 0 7 : N O)、S 2 0 0 8 の処理を実行せず、電動チューリップ処理を終了する。

【 0 2 0 3 】

[大入賞装置開放制御処理]

図 2 1 は、図 1 0 のステップ S 1 0 0 6 における大入賞装置開放制御処理の詳細を示すフローチャートである。

50

【 0 2 0 4 】

最初の S 2 1 0 1 では、大当たり遊技フラグが「 O N 」に設定されているか否かを判断する。ここで大当たり遊技フラグが「 O N 」に設定されていると判断された場合 (S 2 1 0 1 : Y E S)、S 2 1 0 2 へ移行する。一方、大当たり遊技フラグが「 O N 」に設定されていないと判断された場合 (S 2 1 0 1 : N O)、すなわち大当たり遊技フラグが「 O F F 」に設定されている場合には、以降の処理を実行せず、大入賞装置開放制御処理を終了する。

【 0 2 0 5 】

S 2 1 0 2 では、オープニング中であるか否かを判断する。例えば S 1 8 0 5 の処理によって大当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、大当たり遊技のオープニング中であるか否かを判断するという具合である。ここでオープニング中であると判断された場合 (S 2 1 0 2 : Y E S)、S 2 1 0 3 へ移行する。一方、オープニング中でないと判断された場合 (S 2 1 0 2 : N O)、S 2 1 1 1 へ移行する。

10

【 0 2 0 6 】

S 2 1 0 3 では、オープニング時間が経過したか否かを判断する。ここでオープニング時間が経過したと判断された場合 (S 2 1 0 3 : Y E S)、S 2 1 0 4 へ移行する。一方、オープニング時間が経過していないと判断された場合 (S 2 1 0 3 : N O)、以降の処理を実行せず、大入賞装置開放制御処理を終了する。

【 0 2 0 7 】

20

S 2 1 0 4 では、動作パターンを設定する。この処理は、ラウンド上限数 R m a x (「 1 5 」 又は 「 8 」) や動作パターンを決定してメイン R A M 3 0 1 c に格納するものである。S 2 1 0 4 の処理によって、ラウンドと次のラウンドとの間のインターバル時間、最終ラウンド終了後のエンディング時間等の大当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

【 0 2 0 8 】

S 2 1 0 5 では、大入賞装置 1 2 7 への遊技球の入賞数 Y を 「 0 」 としてリセットする。続く S 2 1 0 6 では、メイン R A M 3 0 1 c に記憶される大当たり中のラウンド数 R を 「 1 」 加算した値に更新する。ラウンド数 R は、大当たり開始前は 「 0 」 に設定されており、S 2 1 0 6 の処理が実行される毎に 「 1 」 加算される。

30

【 0 2 0 9 】

S 2 1 0 7 では、大入賞装置の開放制御を開始する。続く S 2 1 0 8 では、S 2 1 0 7 の開放制御が開始されてからの経過時間である開放時間の計測を開始する。次の S 2 1 0 9 では、ラウンド開始コマンドをセットする。この処理は、ラウンド遊技が開始されたことを通知するラウンド開始コマンドをメイン R A M 3 0 1 c にセットするものである。S 2 1 0 9 の処理終了後、S 2 1 1 6 へ移行する。

【 0 2 1 0 】

オープニング中でないと判定された場合に移行する S 2 1 1 1 では、エンディング中であるか否かを判断する。この処理は、例えばメイン R A M 3 0 1 c に記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、最終ラウンド終了直後のエンディング中であるか否かを判断するものである。ここでエンディング中であると判断された場合 (S 2 1 1 1 : Y E S)、S 2 1 2 4 へ移行する。一方、エンディング中でないと判断された場合 (S 2 1 1 1 : N O)、S 2 1 1 2 へ移行する。

40

【 0 2 1 1 】

S 2 1 1 2 では、インターバル中であるか否かを判断する。この処理は、例えばメイン R A M 3 0 1 c に記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、インターバル中 (ラウンドと次のラウンドとの間) であるか否かを判断するものである。ここでインターバル中であると判断された場合 (S 2 1 1 2 : Y E S)、S 2 1 1 3 へ移行する。一方、インターバル中でないと判断した場合 (S 2 1 1 2 : N O)、S 2 1 1 4 へ移行する。

50

【 0 2 1 2 】

S 2 1 1 3 では、インターバル時間が経過したか否かを判断する。この処理は、前回のラウンド終了時に大入賞装置 1 2 7 が閉塞してから、S 2 1 0 4 の処理によって設定されたインターバル時間が経過したか否かを判断するものである。ここでインターバル時間が経過したと判断された場合 (S 2 1 1 3 : Y E S)、次のラウンドを開始するタイミングになっているため、S 2 1 0 4 へ移行する。一方、インターバル時間が経過していないと判断された場合 (S 2 1 1 3 : N O)、以降の処理を実行せず、大入賞装置開放制御処理を終了する。

【 0 2 1 3 】

S 2 1 1 4 では、大入賞装置検出スイッチ 3 0 6 が「 O N 」になったか否かを判断する。大入賞装置検出スイッチ 3 0 6 は、大入賞装置への遊技球の入賞を検出するスイッチである。この処理は、ラウンド中に大入賞装置検出スイッチ 3 0 6 からの検知信号の入力の有無に基づいて、大入賞装置検出スイッチ 3 0 6 が「 O N 」になったか否かを判断するものである。ここで大入賞装置検出スイッチ 3 0 6 が「 O N 」になったと判断された場合 (S 2 1 1 4 : Y E S)、大入賞装置 1 2 7 に 1 個の遊技球が入賞したと判断して、S 2 1 1 5 にて遊技球の入賞数 Y を「 1 」加算した値に更新し、その後、S 2 1 1 6 へ移行する。一方、大入賞装置検出スイッチ 3 0 6 が「 O N 」になっていないと判断された場合 (S 2 1 1 4 : N O)、S 2 1 1 5 の処理を実行せず、S 2 1 1 6 へ移行する。

【 0 2 1 4 】

S 2 1 1 6 では、規定開放時間が経過したか否かを判断する。この処理は、大入賞装置 1 2 7 の開放開始から規定開放時間が経過したか否かを判断するものである。具体的には、S 2 1 0 8 の処理によって計測が開始された開放時間が、予めメイン R O M 3 0 1 b に記憶されている規定開放時間 (本実施形態では 2 9 秒) に達したか否かを判断する。ここで規定開放時間が経過したと判断された場合 (S 2 1 1 6 : Y E S)、S 2 1 1 7 の処理を実行せず、S 2 1 1 8 へ移行する。一方、規定開放時間が経過していないと判断された場合 (S 2 1 1 6 : N O)、S 2 1 1 7 へ移行する。

【 0 2 1 5 】

S 2 1 1 7 では、入賞数 Y が入賞上限数 Y m a x となったか否かを判断する。この処理は、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されている今回のラウンドにおける遊技球の入賞数 Y が、予めメイン R O M 3 0 1 b に記憶されている大入賞装置 1 2 7 の閉塞タイミングを規定する最大入賞数 Y m a x (例えば「 9 」) と一致するか否かを判断するものである。ここで Y = Y m a x であると判断された場合 (S 2 1 1 7 : Y E S)、S 2 1 1 8 へ移行する。一方、Y < Y m a x であると判断された場合 (S 2 1 1 7 : N O)、以降の処理を実行せず、大入賞装置開放制御処理を終了する。

【 0 2 1 6 】

S 2 1 1 8 では、大入賞装置 1 2 7 の開放制御を終了する。これにより、大入賞装置 1 2 7 が閉塞される。

S 2 1 1 9 では、ラウンド数 R がラウンド上限数 R m a x となったか否かを判断する。ここで R = R m a x であると判断された場合 (S 2 1 1 9 : Y E S)、S 2 1 2 1 へ移行する。一方、R < R m a x であると判断された場合 (S 2 1 1 9 : N O)、S 2 1 2 0 にてインターバル時間の計測を開始し、その後、大入賞装置開放制御処理を終了する。S 2 1 2 0 の処理は、次のラウンドの開始タイミングを制御するために、大入賞装置 1 2 7 が閉塞されてからの経過時間であるインターバル時間の計測を開始するものである。このインターバル時間は、S 2 1 1 3 の処理に使用される。

【 0 2 1 7 】

S 2 1 2 1 では、エンディング時間の計測を開始する。そして、S 2 1 2 2 では、ラウンド数 R を「 0 」としてリセットする。さらに、S 2 1 2 3 では、エンディングコマンドをメイン R A M 3 0 1 c にセットする。このエンディングコマンドは、大入賞装置 1 2 7 の最後の開放が終了したことを通知するコマンドであり、ステップ S 1 0 0 8 の送信処理によって演出制御基板 3 2 0 に送信される。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 8 】

S 2 1 2 4 では、エンディング時間が経過したか否かを判断する。この処理は、S 2 1 2 1 の処理によって計測を開始したエンディング時間が、S 2 1 0 4 の処理によって設定された設定エンディング時間に達したか否かを判断するものである。ここでエンディング時間が経過したと判断された場合 (S 2 1 2 4 : Y E S)、S 2 1 2 5 へ移行する。一方、エンディング時間が経過していないと判断された場合 (S 2 1 2 4 : N O)、以降の処理を実行せず、大入賞装置開放制御処理を終了する。

【 0 2 1 9 】

S 2 1 2 5 では、遊技状態設定処理を実行する。遊技状態設定処理は、大当たり遊技終了後のパチンコ遊技機 1 の遊技状態を設定するものである。遊技状態設定処理の詳細については後述する。

10

【 0 2 2 0 】

S 2 1 2 6 では大当たり遊技フラグを「 O F F 」し、その後、大入賞装置開放制御処理を終了する。大当たり遊技フラグを「 O F F 」にすることで、大当たり遊技が終了することになる。

【 0 2 2 1 】

[遊技状態設定処理]

図 2 2 は、図 2 1 の S 2 1 2 5 における遊技状態設定処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 2 2 2 】

20

最初の S 2 2 0 1 では、大当たり図柄 (停止図柄データ) に基づいて確変の有無を判定する。この処理は、図 1 6 の S 1 6 0 4 にてセットされる大当たり図柄に基づくものである。

【 0 2 2 3 】

S 2 2 0 2 では、S 2 2 0 1 の判定結果に基づき、確変大当たりであるか否かを判断する。ここで確変大当たりであると判断された場合 (S 2 2 0 2 : Y E S)、S 2 2 0 3 へ移行する。一方、確変大当たりでないと判断された場合 (S 2 2 0 2 : N O)、すなわち通常大当たりである場合には、S 2 2 0 5 へ移行する。

【 0 2 2 4 】

S 2 2 0 3 では、確変遊技フラグを「 O N 」にする。確変遊技フラグは、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されるものであり、確変遊技状態となっている場合に「 O N 」とされ、非確変遊技状態となっている場合に「 O F F 」とされる。

30

【 0 2 2 5 】

S 2 2 0 4 では、時短遊技フラグを「 O N 」にする。時短遊技フラグは、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されるものであり、時短遊技状態となっている場合に「 O N 」とされ、非時短遊技状態となっている場合に「 O F F 」とされる。S 2 2 0 4 の処理終了後、遊技状態設定処理を終了する。

【 0 2 2 6 】

確変大当たりでないと判定された場合に移行する S 2 2 0 5 では、確変遊技フラグを「 O F F 」にする。

40

S 2 2 0 6 では、時短遊技フラグを「 O N 」とし、S 2 2 0 7 で、時短変動回数 W に「 1 0 0 」をセットする。これにより、低確率状態における遊技球の減少を抑えた遊技 (いわゆる時短遊技) が 1 0 0 回付与される。S 2 2 0 7 の処理終了後、遊技状態設定処理を終了する。

【 0 2 2 7 】

[演出制御基板 3 2 0 のタイマ割込処理]

図 2 3 を用いて、演出制御基板 3 2 0 のタイマ割込み処理の内容について説明する。図 2 3 は、演出制御基板 3 2 0 のサブ C P U 3 2 0 a によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、本処理は、演出制御基板 3 2 0 に設けられた図示しないリセット用クロックパルス発生回路によって、演出制御基板 3 2 0 の電源投入時や電源

50

断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、所定の周期（例えば2ms）毎に繰り返し実行される。また、図23のフローチャートに基づいて説明する演出制御基板320で行われる処理は、サブROM320bに記憶されているプログラムに基づいて実行される。さらにまた、本発明に関係しない処理について適宜省略して示す。

【0228】

電源投入を契機にして、サブCPU320aは起動プログラムを実行し、これによって、メモリ（例えば、サブRAM320c）等の各ユニットの初期化等を行う。初期化が行われた後、サブROM320bに記憶されたプログラムがサブRAM320cに読み込まれ、サブCPU320aによって当該プログラムが実行される。

【0229】

最初のS2301では、演出用乱数を更新する。この処理は、演出に用いる各種乱数を更新するものである。具体的には、各種乱数に「1」を加算して更新し、所定の値まで到達すると「0」にリセットする。本実施形態では、この演出用乱数に、確定演出を行うか否かを判定するための「確定演出乱数」及び、確定演出の内容を決定するための「演出内容乱数」が含まれる。いずれの乱数も「0～99」のいずれかの整数値をとる。

【0230】

S2302では、コマンド処理を実行する。この処理は、各種コマンドに基づく演出を行うためのものである。ここで処理されるコマンドは、主制御基板300から送信される変動開始コマンド、図柄確定コマンド、オープニングコマンド、ラウンド開始コマンド、及び、エンディングコマンド等である。コマンド処理に詳細については、後述する。

【0231】

S2303では、保留関連処理を実行する。この処理は、保留コマンド等に基づく演出表示を行うためのものである。ここで処理されるコマンドは、主制御基板300から送信される保留コマンド、及び、復旧コマンド等である。

【0232】

保留コマンドが送信された場合、演出制御基板320では、液晶表示装置121を介した保留表示を行う。また、復旧コマンドが送信された場合、演出制御基板320では、電源遮断前の保留表示を復元する。

【0233】

S2304では、演出ボタン処理を行う。この処理は、演出ボタン105が押下されたか否かを判断し、演出ボタン105が押下されている場合には、当該演出ボタン105の押下が有効か否かを判断して、演出ボタン105に応じた演出を実現するものである。

【0234】

S2305では、送信処理を行う。この処理は、S2303までの処理でセットされたコマンドを画像制御基板330及びランプ制御基板340へ送信するものである。

[コマンド処理]

図24は、図23のS2302で実行されるコマンド処理の詳細を示すフローチャートである。

【0235】

最初のS2401では、コマンドを受信したか否かを判断する。主制御基板300から送信されたコマンドは、演出制御基板320のバッファ領域に記憶される。この処理は、当該バッファ領域にコマンドが記憶されているか否かを判断するものである。ここでコマンドを受信したと判断された場合（S2401：YES）、S2402へ移行する。一方、コマンドを受信していないと判断された場合（S2401：NO）、以降の処理を実行せず、コマンド処理を終了する。

【0236】

S2402では、変動開始コマンドであるか否かを判断する。この処理は、S2401で受信したと判断されたコマンドが変動開始コマンドであるか否かを判断するものである。変動開始コマンドは、図15のS1508でセットされる。ここで変動開始コマンドであると判断された場合（S2402：YES）、S2403にて変動処理を実行し、その

10

20

30

40

50

後、コマンド処理を終了する。S 2 4 0 3 の変動処理については後述する。一方、変動開始コマンドでないと判断された場合 (S 2 4 0 2 : N O)、S 2 4 0 4 へ移行する。

【 0 2 3 7 】

S 2 4 0 4 では、図柄確定コマンドであるか否かを判断する。この処理は、S 2 4 0 1 で受信したと判断されたコマンドが図柄確定コマンドであるか否かを判断するものである。図柄確定コマンドは、図 1 5 の S 1 5 1 2 でセットされる。ここで図柄確定コマンドであると判断された場合 (S 2 4 0 4 : Y E S)、S 2 4 0 5 へ移行する。一方、図柄確定コマンドでないと判断された場合 (S 2 4 0 4 : N O)、S 2 4 0 6 へ移行する。

【 0 2 3 8 】

S 2 4 0 5 では、図柄確定処理を実行する。図柄確定コマンドは、第 1 特別図柄表示器 2 0 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 0 2 に特別図柄判定の判定結果を示す停止図柄が停止表示されることを通知するコマンドである。したがって、図柄確定処理では、液晶表示装置 1 2 1 に変動表示されていた装飾図柄を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等を行う。S 2 4 0 5 の処理終了後、コマンド処理を終了する。

【 0 2 3 9 】

S 2 4 0 6 では、オープニングコマンドであるか否かを判断する。この処理は、S 2 4 0 1 で受信したと判断されたコマンドがオープニングコマンドであるか否かを判断するものである。ここでオープニングコマンドであると判断された場合 (S 2 4 0 6 : Y E S)、S 2 4 0 7 へ移行する。一方、オープニングコマンドでないと判断された場合 (S 2 4 0 6 : N O)、S 2 4 0 8 へ移行する。

【 0 2 4 0 】

S 2 4 0 7 では、オープニング処理を実行する。オープニングとは、大当たり遊技が開始されてから最初に大入賞装置 1 2 7 が開放され始めるまでの期間をいう。オープニングコマンドは、このオープニングが開始されることを通知するためのコマンドであり、図 1 8 の S 1 8 0 5 でセットされる。オープニング処理は、サブ R O M 3 2 0 b に予め記憶されている実写映像 (例えばアイドルグループの映像) を読み出し、画像制御基板 3 3 0 へコマンドとともに送信することで、液晶表示装置 1 2 1 に、当該実写映像を表示するような処理であることが例示される。また、サブ R O M 3 2 0 b に予め記憶されている音声データ (例えば「おめでとう」) を読み出し、画像制御基板 3 3 0 へコマンドとともに送信することで、音声出力装置 3 3 1 を介したスピーカ 1 0 4 からの音声出力を行う処理であることが例示される。さらにまた、ランプ制御基板 3 4 0 へコマンドとともに制御データを送信することで、演出用駆動装置 3 4 1 を介した役物の駆動を行ったり、演出用照明装置 3 4 2 を介した枠ランプ 1 0 3 や盤ランプ 1 2 2 の点灯を行ったりする処理であることが例示される。S 2 4 0 7 の処理終了後、コマンド処理を終了する。

【 0 2 4 1 】

S 2 4 0 8 では、ラウンド開始コマンドであるか否かを判断する。この処理は、S 2 4 0 1 で受信したと判断されたコマンドがラウンド開始コマンドであるか否かを判断するものである。ここでラウンド開始コマンドであると判断された場合 (S 2 4 0 8 : Y E S)、S 2 4 0 9 へ移行する。一方、ラウンド開始コマンドでないと判断された場合 (S 2 4 0 8 : N O)、S 2 4 1 0 へ移行する。

【 0 2 4 2 】

S 2 4 0 9 では、ラウンド処理を実行する。ラウンド開始コマンドは、ラウンド遊技が開始されたことを通知するコマンドであり、図 2 1 の S 2 1 0 9 でセットされる。したがって、ラウンド処理は、サブ R O M 3 2 0 b に予め記憶されている実写ライブ映像 (例えばアイドルグループのライブ映像) を読み出し、画像制御基板 3 3 0 へコマンドとともに送信することで、液晶表示装置 1 2 1 に、当該実写ライブ映像を表示するような処理であることが例示される。また、サブ R O M 3 2 0 b に予め記憶されている音楽データ (例えば、ライブ映像に対応する楽曲データ) を読み出し、画像制御基板 3 3 0 へコマンドとともに送信することで、音声出力装置 3 3 1 を介したスピーカ 1 0 4 からの楽曲の出力を行う処理であることが例示される。さらにまた、ランプ制御基板 3 4 0 へコマンドとともに

10

20

30

40

50

制御データを送信することで、演出用駆動装置 3 4 1 を介した役物の駆動を行ったり、演出用照明装置 3 4 2 を介した枠ランプ 1 0 3 や盤ランプ 1 2 2 の点灯を行ったりする処理であることが例示される。S 2 4 0 9 の処理終了後、コマンド処理を終了する。

【 0 2 4 3 】

S 2 4 1 0 では、エンディングコマンドであるか否かを判断する。この処理は、S 2 4 0 1 で受信したと判断されたコマンドがエンディングコマンドであるか否かを判断するものである。ここでエンディングコマンドであると判断された場合 (S 2 4 1 0 : Y E S) 、 S 2 4 1 1 へ移行する。一方、エンディングコマンドでないと判断された場合 (S 2 4 1 0 : N O) 、 S 2 4 1 1 の処理を実行せず、コマンド処理を終了する。

【 0 2 4 4 】

S 2 4 1 1 では、エンディング処理を行う。エンディングコマンドは、大入賞装置 1 2 7 の最後の開放が終了したことを通知するコマンドであり、図 2 1 の S 2 1 2 3 でセットされる。したがって、エンディング処理は、サブ R O M 3 2 0 b に予め記憶されているメッセージ画像 (例えば R U S H タイム突入やチャンスタイム突入) を読み出し、画像制御基板 3 3 0 へコマンドとともに送信することで、液晶表示装置 1 2 1 に、当該メッセージ画像を表示するような処理であることが例示される。また、サブ R O M 3 2 0 b に予め記憶されている音声データ (例えば「R U S H タイム突入」や「チャンスタイム突入」) を読み出し、画像制御基板 3 3 0 へコマンドとともに送信することで、音声出力装置 3 3 1 を介したスピーカ 1 0 4 からの音声出力を行う処理であることが例示される。さらにまた、ランプ制御基板 3 4 0 へコマンドとともに制御データを送信することで、演出用駆動装置 3 4 1 を介した役物の駆動を行ったり、演出用照明装置 3 4 2 を介した枠ランプ 1 0 3 や盤ランプ 1 2 2 の点灯を行ったりする処理であることが例示される。S 2 4 1 1 の処理終了後、コマンド処理を終了する。

【 0 2 4 5 】

[変動処理]

図 2 5 は、図 2 4 の S 2 4 0 3 で実行される変動処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 2 4 6 】

最初の S 2 5 0 1 では、確定演出判定処理を実行する。確定演出判定処理は、確定演出を行うか否かを決定するものである。また、確定演出の演出内容を決定するものである。確定演出とは、当該変動で「大当たり」となることが確定したことを示す演出である。確定演出判定処理の詳細については、後述する。

【 0 2 4 7 】

S 2 5 0 2 では、演出決定処理を行う。この処理は、変動開始コマンドに基づいて演出を決定するものである。変動開始コマンドには、停止図柄データ、変動パターンを示す変動パターンデータ、パチンコ遊技機 1 の遊技状態を示す遊技状態データ等が含まれる。変動開始コマンドは、図 1 5 の S 1 5 0 8 でセットされる。したがって、演出決定処理では、変動開始コマンドを解析することによって、特別図柄判定の結果を特定し、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判定し、特別図柄が変動表示される変動時間を取得し、パチンコ遊技機 1 の遊技状態を特定する。そして、第 1 特別図柄表示器 2 0 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 0 2 における特別図柄の変動表示に伴って、液晶表示装置 1 2 1 にどのようなパターンで装飾図柄を変動表示させるか、音声出力装置 3 3 1 からどのような音を出力するか、枠ランプ 1 0 3 をどのような発光パターンで発光させるか等を決定する。

【 0 2 4 8 】

なお、本実施形態では、S 2 5 0 1 の確定演出判定処理の結果に基づき、確定演出を実行するか否かを含め、S 2 5 0 2 で演出を決定する。

S 2 5 0 3 では、変動コマンドをサブ R A M 3 2 0 c にセットする。この変動コマンドは、図 2 3 の S 2 3 0 5 にて、S 2 5 0 2 で決定した内容とともに、画像制御基板 3 3 0 及びランプ制御基板 3 4 0 に送信される。これによって、決定した内容の演出が実現され

10

20

30

40

50

る。

【 0 2 4 9 】

[確定演出判定処理]

図 2 6 は、図 2 5 の S 2 5 0 1 で実行される確定演出判定処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 2 5 0 】

最初の S 2 6 0 1 では、大当たりか否かを判断する。この処理は、図 1 6 の S 1 6 0 1 における大当たり判定に基づくものである。ここで大当たりであると判断された場合 (S 2 6 0 1 : Y E S)、S 2 6 0 2 へ移行する。一方、大当たりでないと判断された場合 (S 2 6 0 1 : N O)、すなわちハズレである場合には、以降の処理を実行せず、確定演出判定処理を終了する。

10

【 0 2 5 1 】

S 2 6 0 2 では、第 2 変動パターンであるか否かを判断する。ここでは、図 1 7 の S 1 7 1 1 にて「第 2 変動パターン」が選択されているときに肯定判断される。ここで第 2 変動パターンであると判断された場合 (S 2 6 0 2 : Y E S)、S 2 6 0 3 へ移行して第 2 テーブルをセットし、その後、S 2 6 0 5 へ移行する。一方、第 2 変動パターンでないと判断された場合 (S 2 6 0 2 : N O)、すなわち、第 1 変動パターンが選択されているときは、S 2 6 0 4 へ移行して第 1 テーブルをセットし、その後、S 2 6 0 5 へ移行する。

【 0 2 5 2 】

S 2 6 0 5 では、確定演出乱数を取得する。確定演出乱数は、確定演出を行うか否かを判定するための乱数である。

20

S 2 6 0 6 では、時刻情報を取得する。時刻情報は、本実施形態では、時間帯を特定するための情報となっている。

【 0 2 5 3 】

S 2 6 0 7 では、確定演出を行うか否かを判断する。この判断は、S 2 6 0 3 又は S 2 6 0 4 にてセットされたテーブルを参照し、S 2 6 0 5 及び S 2 6 0 6 にて取得された確定演出乱数及び時刻情報を用いて行われる。

【 0 2 5 4 】

図 2 7 (A) に示すように、第 1 変動パターンが選択されている場合に選択される第 1 テーブルでは、確定演出乱数が「 0 ~ 9 」のいずれかであるときに「確定演出あり」となり、確定演出乱数が「 1 0 ~ 9 9 」のいずれかであるときに「確定演出なし」となる。つまり、確定演出が行われる確率は、1 0 % となっている。

30

【 0 2 5 5 】

図 2 7 (B) に示すように、第 2 変動パターンが選択されている場合に選択される第 2 テーブルでは、時刻情報から特定される時間帯に応じて、確定演出が行われる確率が変化する。

【 0 2 5 6 】

例えば時間帯 1 では、確定演出乱数が「 0 ~ 5 9 」のいずれかであるときに「確定演出あり」となり、確定演出乱数が「 6 0 ~ 9 9 」のいずれかであるときに「確定演出なし」となる。つまり、確定演出が行われる確率は、6 0 % となっている。

40

【 0 2 5 7 】

例えば時間帯 2 では、確定演出乱数が「 0 ~ 7 9 」のいずれかであるときに「確定演出あり」となり、確定演出乱数が「 8 0 ~ 9 9 」のいずれかであるときに「確定演出なし」となる。つまり、確定演出が行われる確率は、8 0 % となっている。

【 0 2 5 8 】

例えば時間帯 3 では、確定演出乱数が「 0 ~ 6 9 」のいずれかであるときに「確定演出あり」となり、確定演出乱数が「 7 0 ~ 9 9 」のいずれかであるときに「確定演出なし」となる。つまり、確定演出が行われる確率は、7 0 % となっている。

【 0 2 5 9 】

例えば時間帯 4 では、確定演出乱数が「 0 ~ 8 9 」のいずれかであるときに「確定演出

50

あり」となり、確定演出乱数が「90～99」のいずれかであるときに「確定演出なし」となる。つまり、確定演出が行われる確率は、90%となっている。

【0260】

いずれにしても、第2変動パターンが選択されている場合には、第1変動パターンが選択されている場合に比べ、確定演出の実行割合が大きくなる。

また、本実施形態では、時間帯ごとに確定演出の実行割合を変えるものであり、特定の時間帯に特定の演出割合に一律に変更されるものとは相違している。

【0261】

図26に戻り、S2608では、演出内容決定処理を実行する。当該変動における大当たりの確定を示す演出が確定演出であるが、確定演出にも種々の演出がある。そこで、こ

10

【0262】

S2609では確定演出コマンドをセットし、その後、確定演出判定処理を終了する。確定演出コマンドは、図23のS2305にて、画像制御基板330及びランプ制御基板340へ送信される。これにより、決定された演出内容での確定演出が実現される。

【0263】

[演出内容決定処理]

図28は、図26のS2608で実行される演出内容決定処理の詳細を示すフローチャートである。

【0264】

20

最初のS2801では、演出内容乱数を取得する。演出内容乱数は、確定演出の演出内容を決定するための乱数である。

S2802では、第2変動パターンであるか否かを判断する。ここでは、図17のS1711にて「第2変動パターン」が選択されているときに肯定判断される。ここで第2変動パターンであると判断された場合(S2802:YES)、S2303へ移行して特殊テーブルをセットし、その後、S2805へ移行する。一方、第2変動パターンでないと判断された場合(S2802:NO)、S2804へ移行して通常テーブルをセットし、その後、S2807へ移行する。

【0265】

S2805では、確変大当たりであるか否かを判断する。この判断は、停止図柄データに基づいて行われる。ここで確変大当たりであると判断された場合(S2805:YES)、S2806へ移行して特殊テーブルに代え確変テーブルをセットし、その後、S2807へ移行する。一方、確変大当たりでないと判断された場合(S2805:NO)、S2807へ移行する。

30

【0266】

つまり、第2変動パターンが選択されている場合には特殊テーブルがセットされるのであるが(S2802:YES, S2803)、確変大当たりの場合には、特殊テーブルに代えて確変テーブルがセットされる(S2805:YES, S2806)。一方、第1変動パターンが選択されている場合には通常テーブルがセットされる(S2802:NO, S2804)。

40

【0267】

S2807では、演出内容を決定する。この処理は、S2803、S2804、及び、S2806のいずれかでセットされたテーブルを参照し、演出内容乱数を用いて演出内容を決定するものである。

【0268】

図29(A)に示す通常テーブルが選択されているときは、演出内容乱数が「0～39」のいずれかである場合、「Pフラッシュ」が選択される。演出内容乱数が「40～69」のいずれかである場合、「全回転」が選択される。演出内容乱数が「70～89」のいずれかである場合、「プレミアムキャラクタA」が選択される。演出内容乱数が「90～99」のいずれかである場合、「プレミアムキャラクタB」が選択される。

50

【 0 2 6 9 】

図 2 9 (B) に示す特殊テーブルが選択されているときは、演出内容乱数が「 0 ~ 3 9 」のいずれかである場合、「 P フラッシュ」が選択される。演出内容乱数が「 4 0 ~ 5 9 」のいずれかである場合、「全回転」が選択される。演出内容乱数が「 6 0 ~ 7 9 」のいずれかである場合、「プレミアムキャラクタ A」が選択される。演出内容乱数が「 8 0 ~ 8 9 」のいずれかである場合、「プレミアムキャラクタ B」が選択される。演出内容乱数が「 9 0 ~ 9 9 」のいずれかである場合、「ビタ停まり」が選択される。

【 0 2 7 0 】

図 2 9 (C) に示す確変テーブルが選択されているときは、演出内容乱数が「 0 ~ 1 9 」のいずれかである場合、「エアパイプ」が選択される。演出内容乱数が「 2 0 ~ 3 9 」のいずれかである場合、「 P フラッシュ」が選択される。演出内容乱数が「 4 0 ~ 5 9 」のいずれかである場合、「全回転」が選択される。演出内容乱数が「 6 0 ~ 7 9 」のいずれかである場合、「プレミアムキャラクタ A」が選択される。演出内容乱数が「 8 0 ~ 8 9 」のいずれかである場合、「プレミアムキャラクタ B」が選択される。演出内容乱数が「 9 0 ~ 9 9 」のいずれかである場合、「ビタ停まり」が選択される。

【 0 2 7 1 】

ここで、各確定演出に対する説明を加える。

〔 確定演出 〕

(1) P フラッシュ

P フラッシュとは、図 1 のハンドル 1 0 8 を音とともに光らせる演出である。ハンドル 1 0 8 の内部には、上述したように、高輝度 L E D が内蔵されている。そこで、本実施形態では、「キューイン、キューイン」という音とともに、ハンドル 1 0 8 の本体部に内蔵された L E D を点灯させる演出を行う。確定演出コマンドがセットされて画像制御基板 3 3 0 及びランプ制御基板 3 4 0 へ送信されることで (図 2 6 の S 2 6 0 9 , 図 2 3 の S 2 3 0 5) 、画像制御基板 3 3 0 に接続された音声出力装置 3 3 1 及びランプ制御基板 3 4 0 に接続された演出用照明装置 3 4 2 を介して実現される。以下でも同様である。

【 0 2 7 2 】

(2) 全回転

図 3 0 (A) に示すように、全回転とは、3つの装飾図柄が液晶上で揃った状態で変動するリーチ演出である。最終的には、図 3 0 (B) に示すように、特定の図柄で停止することが確定している。全回転となった場合、遊技者は大当たりを確信し、後は、確変大当たりとなるか通常大当たりとなるか、に関心を寄せることとなる。

【 0 2 7 3 】

(3) プレミアムキャラクタ

プレミアムキャラクタ A は、本実施形態では、遊技球のような丸い顔をした女の子のキャラクタとしている。プレミアムキャラクタ B は、本実施形態では、狸をデフォルメしたキャラクタとしている。いずれもパチンコ遊技機 1 のテーマとは直接的に関係ないキャラクタとし、プレミアム感を大きくしている。

【 0 2 7 4 】

(4) ビタ停まり

ビタ停まりとは、所定の順序で装飾図柄が変動を停止する際、そのまま揃ってしまう演出である。例えば、図 3 1 (A) に示すように左の装飾図柄が停止し、図 3 1 (B) に示すように右の装飾図柄が停止し、図 3 1 (C) に示すように、中の装飾図柄が停止した際、そのまま揃ってしまうという具合である。

【 0 2 7 5 】

なお、ビタ停まりでは、変動時間が短くなるため、第 1 変動パターンよりも短い変動時間を定める第 2 変動パターンが選択された場合にだけ、すなわち特殊テーブル及び確変テーブルが選択された場合にだけ、この確定演出が選ばれるようになっている。

【 0 2 7 6 】

(5) エアパイプ

エアパイプとは、図1のハンドル108から遊技者の手のひらに向けてエアを送る演出である。ハンドル108の本体部には、上述したように、シンボルマーク部分からエアを送る機構が内蔵されている。

【0277】

なお、エアパイプは、大当たりの確定だけでなく確変大当たりが確定する演出であるため、確変テーブルが選択された場合にだけ、この確定演出が選ばれるようになっている。

〔第2変動パターンの選択の別例〕

本実施形態では、図6(B)に示した変動パターン変更テーブルにより、リーチ乱数を用いて、第1変動パターン1～8に代え、第2変動パターンを選択していた。

【0278】

これに対し、第1変動パターン1～8に代わる第2変動パターンを複数個用意するようにしてもよい。例えば、図32(A)に示すように、3種類の第2変動パターン1, 2, 3を用意しておき、リーチ乱数に応じて選択されるようにしてもよい。

【0279】

具体的には、リーチ乱数が「0～69」のいずれかである場合、第1変動パターン1～8がそのまま選択される。リーチ乱数が「70～79」のいずれかである場合、第2変動パターン1が選択される。リーチ乱数が「80～89」のいずれかである場合、第2変動パターン2が選択される。リーチ乱数が「90～99」のいずれかである場合、第2変動パターン3が選択される。

【0280】

このようにすれば、第1変動パターンよりも短い変動時間を定める第2変動パターンにも種類を設けることができ、遊技の興趣の向上に寄与する。

また、図32(B)に示すように、第1変動パターン1～8のそれぞれに対応させて第2変動パターン1～8を用意してもよい。

【0281】

具体的には、第1変動パターン1が選択されている場合に、リーチ乱数が「0～69」のいずれかである場合、第1変動パターン1がそのまま選択される。リーチ乱数が「70～99」のいずれかである場合、第1変動パターン1に代え、第2変動パターン1が選択される。第1変動パターン2～8においても同様に、リーチ乱数が「0～69」のいずれかである場合、第1変動パターン2～8がそのまま選択される。リーチ乱数が「70～99」のいずれかである場合、第1変動パターン2～8に代え、第2変動パターン2～8が選択される。

【0282】

このようにすれば、主制御基板300の記憶容量が大きくなるものの、第2変動パターンが第1変動パターンに応じて準備されるため、演出の幅が広がるという点で、遊技の興趣の向上に寄与する。

【0283】

さらにまた、所定の第1変動パターンに代えて所定の第2変動パターンを用意してもよい。

具体的には、図32(C)に示すように、第1変動パターン1, 2, 3に対応させて第2変動パターン1を用意し、第1変動パターン4, 5, 6に対応させて第2変動パターン2を用意し、第1変動パターン7, 8に対応させて第2変動パターン3を用意する。このとき、リーチ乱数が「0～69」のいずれかである場合、第1変動パターンをそのまま選択し、リーチ乱数が「70～99」のいずれかである場合、第1変動パターンに代え、第1変動パターンに対応する第2変動パターンを選択する。

【0284】

このようにすれば、3つの第2変動パターンを準備する点では図32(A)と変わりが無いが、第1変動パターンに対応して第2変動パターンが選択されるという点で、第1変動パターンに関連した演出の実現が容易となる。

【0285】

10

20

30

40

50

< 第2実施形態 >

本実施形態では、上記実施形態の図17の変動パターン選択処理が異なっている。そこで、変動パターン選択処理について説明し、上記実施形態と同様の構成については、同一の符号を付して説明を割愛する。

【0286】

図33は、変動パターン選択処理の詳細を示すフローチャートである。

最初のS3301では、大当たりか否かを判断する。この処理は、上記実施形態と同様、図16のS1601における大当たり判定に基づくものである。ここで大当たりであると判断された場合(S3301: YES)、S3306へ移行する。一方、大当たりでないと判断された場合(S3301: NO)、S3302へ移行する。

10

【0287】

S3302～S3305の処理は、上記実施形態のS1702～S1705の処理と同様となる。すなわち、リーチ乱数を判定し(S3302)、遊技状態を判定する(S3303)。そして、ハズレ用テーブルA～Dのいずれかを選択し(S3304)、変動パターン乱数又は保留球数に基づいて変動パターンを選択する(S3305)。

【0288】

S3306へは、大当たりであると判断された場合に移行する。S3306では、遊技状態を判定する。この処理は、確変遊技フラグに基づいて行われる。ここでは「非確変遊技状態」であるか「確変遊技状態」であるかを判定する。

【0289】

20

S3307では、停止図柄を判定する。この処理は、停止図柄データに基づいて行われる。停止図柄データを参照することで、「確変大当たり」であるか「通常大当たり」であるかが判定される。

【0290】

S3308では、S3306で判定された遊技状態、及び、S3307で判定された停止図柄に基づいて、当たり用テーブルA～Dのいずれかを選択する(図34)。具体的には、「確変遊技状態」であって「確変大当たり」である場合には、当たり用テーブルAが選択される。また、「確変遊技状態」であって「通常大当たり」である場合には、当たり用テーブルBが選択される。さらにまた、「非確変遊技状態」であって「確変大当たり」である場合には、当たり用テーブルCが選択される。また、「非確変遊技状態」であって「通常大当たり」である場合には、当たり用テーブルDが選択される。

30

【0291】

S3309では、リーチ乱数を判定する。リーチ乱数は、上述したように、ハズレの場合に用いられる乱数であるが、本実施形態では、大当たりにおける変動パターンの選択にも、このリーチ乱数を用いる。

【0292】

S3310では、変動パターンを選択する。具体的には、図34の当たり用変動パターンテーブルを用い、変動パターン乱数及び、S3309で判定されたリーチ乱数に基づいて、変動パターンを選択する。

【0293】

40

上記実施形態では、当たり用変動パターンテーブル(図6(A))を用い、変動パターン乱数に基づいて、第1変動パターン1～8のいずれかを選択する。そして、その後、リーチ乱数を判定し、変動パターン変更テーブル(図6(B))を用い、第1変動パターン1～8に代わる第2変動パターンを選択していた。

【0294】

これに対し、当たり用テーブルA～Dにリーチ乱数を設け、変動パターン乱数及びリーチ乱数から、第1変動パターン又は第2変動パターンを選択する。

つまり、第1変動パターンに代わる第2変動パターンが用意されていることは上記実施形態と同様であるが、本実施形態では、当たり用テーブルA～Dを参照し、直接的に第2変動パターンを選択する点で上記実施形態と異なっている。

50

【 0 2 9 5 】

< 第 3 実施形態 >

本実施形態では、上記実施形態の図 1 7 の変動パターン選択処理が異なっている。そこで、変動パターン選択処理について説明し、上記実施形態と同様の構成については、同一の符号を付して説明を割愛する。

【 0 2 9 6 】

図 3 5 は、変動パターン選択処理の詳細を示すフローチャートである。

最初の S 3 5 0 1 では、大当たりか否かを判断する。この処理は、上記実施形態と同様、図 1 6 の S 1 6 0 1 における大当たり判定に基づくものである。ここで大当たりであると判断された場合 (S 3 5 0 1 : Y E S)、S 3 5 0 6 へ移行する。一方、大当たりでない

10

【 0 2 9 7 】

と判断された場合 (S 3 5 0 1 : N O)、S 3 5 0 2 へ移行する。

S 3 5 0 2 ~ S 3 5 0 5 の処理は、上記実施形態の S 1 7 0 2 ~ S 1 7 0 5 の処理と同様となる。すなわち、リーチ乱数を判定し (S 3 5 0 2)、遊技状態を判定する (S 3 5 0 3)。そして、ハズレ用テーブル A ~ D のいずれかを選択し (S 3 5 0 4)、変動パターン乱数又は保留球数に基づいて変動パターンを選択する (S 3 5 0 5)。

【 0 2 9 8 】

S 3 5 0 6 へは、大当たりであると判断された場合に移行する。S 3 5 0 6 では、リーチ乱数を判定する。ここでは、大当たりであると判断された直後にリーチ乱数を判定して、最終的に第 1 変動パターン及び第 2 変動パターンのいずれを選ぶのかを決定する。

20

【 0 2 9 9 】

具体的には、図 3 6 (A) に示すリーチ乱数テーブルを用い、リーチ乱数が「 0 ~ 5 9 」のいずれかである場合、第 1 変動パターンに決定し、リーチ乱数が「 6 0 ~ 9 9 」のいずれかである場合、第 2 変動パターンに決定する。

【 0 3 0 0 】

S 3 5 0 7 では、S 3 6 0 6 の判定で第 1 変動パターンに決定されたか否かを判断する。ここで第 1 変動パターンであると判断された場合 (S 3 5 0 7 : Y E S)、S 3 5 0 8 へ移行する。一方、第 1 変動パターンでないと判断された場合 (S 3 5 0 7 : N O)、S 3 5 1 2 へ移行する。

【 0 3 0 1 】

S 3 5 0 8 では、遊技状態を判定する。この処理は、確変遊技フラグに基づいて行われる。ここでは「非確変遊技状態」であるか「確変遊技状態」であるかを判定する。

30

S 3 5 0 9 では、停止図柄を判定する。この処理は、停止図柄データに基づいて行われる。停止図柄データを参照することで、「確変大当たり」であるか「通常大当たり」であるかが判定される。

【 0 3 0 2 】

S 3 5 1 0 では、S 3 5 0 6 で判定された遊技状態、及び、S 3 5 0 7 で判定された停止図柄に基づいて、当たり用テーブル A ~ D のいずれかを選択する (図 3 6 (B))。具体的には、「確変遊技状態」であって「確変大当たり」である場合には、当たり用テーブル A が選択される。また、「確変遊技状態」であって「通常大当たり」である場合には、当たり用テーブル B が選択される。さらにまた、「非確変遊技状態」であって「確変大当たり」である場合には、当たり用テーブル C が選択される。また、「非確変遊技状態」であって「通常大当たり」である場合には、当たり用テーブル D が選択される。

40

【 0 3 0 3 】

S 3 5 1 1 では、選択した当たり用テーブル A ~ D 及び変動パターン乱数に基づいて、第 1 変動パターン 1 ~ 8 のいずれかを選択する。

S 3 5 1 2 へは、第 2 変動パターンに決定された場合に移行する。S 3 5 1 2 では、遊技状態を判定する。この処理は、S 3 5 0 8 と同様のものであり、確変遊技フラグに基づいて行われる。ここでは「非確変遊技状態」であるか「確変遊技状態」であるかを判定する。

50

【 0 3 0 4 】

S 3 5 1 3 では、停止図柄を判定する。この処理は、S 3 5 0 9 と同様のものであり、停止図柄データに基づいて行われる。停止図柄データを参照することで、「確変大当たり」であるか「通常大当たり」であるかが判定される。

【 0 3 0 5 】

S 3 5 1 4 では、S 3 5 1 2 で判定された遊技状態、及び、S 3 5 1 3 で判定された停止図柄に基づいて、当たり用テーブル E ~ H のいずれかを選択する（図 3 6 (C) ）。具体的には、「確変遊技状態」であって「確変大当たり」である場合には、当たり用テーブル E が選択される。また、「確変遊技状態」であって「通常大当たり」である場合には、当たり用テーブル F が選択される。さらにまた、「非確変遊技状態」であって「確変大当たり」である場合には、当たり用テーブル G が選択される。また、「非確変遊技状態」であって「通常大当たり」である場合には、当たり用テーブル H が選択される。

10

【 0 3 0 6 】

S 3 5 1 5 では、選択した当たり用テーブル E ~ H 及び変動パターン乱数に基づいて、第 2 変動パターン 1 ~ 8 のいずれかを選択する。

つまり、本実施形態では、大当たりとなった場合、最初にリーチ乱数の判定を行い、第 1 変動パターンを選択するか、第 2 変動パターンを選択するかを決定する（S 3 5 0 1 : Y E S , S 3 5 0 6 ）。その後、遊技状態及び停止図柄に基づき、第 1 変動パターンであれば当たり用テーブル A ~ D のいずれかを選択し（S 3 5 0 8 ~ S 3 5 1 0 ）、第 2 変動パターンであれば当たり用テーブル E ~ H のいずれかを選択する（S 3 5 1 2 ~ S 3 5 1 4 ）。そして、選択したテーブルを参照し、変動パターン乱数を用い、変動パターンを選択する（S 3 5 1 1 , S 3 5 1 5 ）。すなわち、リーチ乱数を用いた判定を最初に行う点で、上記実施形態と異なっている。

20

【 0 3 0 7 】

< 第 4 実施形態 >

本実施形態では、上記実施形態の図 1 7 の変動パターン選択処理が異なっている。そこで、変動パターン選択処理について説明し、上記実施形態と同様の構成については、同一の符号を付して説明を割愛する。

【 0 3 0 8 】

図 3 7 は、変動パターン選択処理の詳細を示すフローチャートである。

30

最初の S 3 7 0 1 では、大当たりか否かを判断する。この処理は、上記実施形態と同様、図 1 6 の S 1 6 0 1 における大当たり判定に基づくものである。ここで大当たりであると判断された場合（S 3 7 0 1 : Y E S ）、S 3 7 0 6 へ移行する。一方、大当たりでないと判断された場合（S 3 7 0 1 : N O ）、S 3 7 0 2 へ移行する。

【 0 3 0 9 】

S 3 7 0 2 ~ S 3 7 0 5 の処理は、上記実施形態の S 1 7 0 2 ~ S 1 7 0 5 の処理と同様となる。すなわち、リーチ乱数を判定し（S 3 7 0 2 ）、遊技状態を判定する（S 3 7 0 3 ）。そして、ハズレ用テーブル A ~ D のいずれかを選択し（S 3 7 0 4 ）、変動パターン乱数又は保留球数に基づいて変動パターンを選択する（S 3 7 0 5 ）。

【 0 3 1 0 】

S 3 7 0 6 へは、大当たりであると判断された場合に移行する。S 3 7 0 6 では、リーチ乱数を判定する。ここでは、大当たりであると判断された直後にリーチ乱数を判定して、第 1 変動パターン又は第 2 変動パターンのいずれかを仮決定する。ここで仮決定としたのは、第 2 変動パターンに決定された場合でも、後に第 1 変動パターンが選択されることがあるためである。

40

【 0 3 1 1 】

具体的には、図 3 8 (A) に示すリーチ乱数テーブルを用い、リーチ乱数が「0 ~ 5 9」のいずれかである場合、第 1 変動パターンに仮決定し、リーチ乱数が「6 0 ~ 9 9」のいずれかである場合、第 2 変動パターンに仮決定する。

【 0 3 1 2 】

50

S 3 7 0 7 では、第 1 変動パターンに決定されたか否かを判断する。ここで第 1 変動パターンであると判断された場合 (S 3 7 0 7 : Y E S)、S 3 7 0 8 へ移行する。一方、第 1 変動パターンでないと判断された場合 (S 3 7 0 7 : N O)、S 3 7 1 2 へ移行する。

【 0 3 1 3 】

S 3 7 0 8 では、遊技状態を判定する。この処理は、確変遊技フラグに基づいて行われる。ここでは「非確変遊技状態」であるか「確変遊技状態」であるかを判定する。

S 3 7 0 9 では、停止図柄を判定する。この処理は、停止図柄データに基づいて行われる。停止図柄データを参照することで、「確変大当たり」であるか「通常大当たり」であるかが判定される。

10

【 0 3 1 4 】

S 3 7 1 0 では、S 3 7 0 6 で判定された遊技状態、及び、S 3 7 0 7 で判定された停止図柄に基づいて、当たり用テーブル A ~ D のいずれかを選択する (図 3 8 (B))。具体的には、「確変遊技状態」であって「確変大当たり」である場合には、当たり用テーブル A が選択される。また、「確変遊技状態」であって「通常大当たり」である場合には、当たり用テーブル B が選択される。さらにまた、「非確変遊技状態」であって「確変大当たり」である場合には、当たり用テーブル C が選択される。また、「非確変遊技状態」であって「通常大当たり」である場合には、当たり用テーブル D が選択される。

【 0 3 1 5 】

S 3 7 1 1 では、選択した当たり用テーブル A ~ D 及び変動パターン乱数に基づいて、第 1 変動パターン 1 ~ 8 のいずれかを選択する。

20

S 3 7 1 2 へは、第 2 変動パターンに仮決定がなされた場合に移行する。S 3 7 1 2 では、遊技状態を判定する。この処理は、S 3 7 0 8 と同様のものであり、確変遊技フラグに基づいて行われる。ここでは「非確変遊技状態」であるか「確変遊技状態」であるかを判定する。

【 0 3 1 6 】

S 3 7 1 3 では、確変大当たりか否かを判断する。この判断は、停止図柄データに基づいて行われる。停止図柄データを参照することで、「確変大当たり」であるか「通常大当たり」であるかが判断される。ここで確変大当たりであると判断された場合 (S 3 7 1 3 : Y E S)、S 3 7 1 4 へ移行する。一方、確変大当たりでないと判断された場合 (S 3 7 1 3 : N O)、S 3 7 1 5 へ移行する。

30

【 0 3 1 7 】

S 3 7 1 4 では、S 3 7 1 2 で判定された遊技状態に基づいて、当たり用テーブル E , G のいずれかを選択する (図 3 8 (C))。確変遊技状態である場合、当たり用テーブル E を選択し、非確変遊技状態である場合、当たり用テーブル G を選択する。テーブルを選択した後、S 3 7 1 6 へ移行する。

【 0 3 1 8 】

S 3 7 1 5 では、S 3 7 1 2 で判定された遊技状態に基づいて、当たり用テーブル A , C のいずれかを選択する (図 3 8 (B))。確変遊技状態である場合、当たり用テーブル A を選択し、非確変遊技状態である場合、当たり用テーブル C を選択する。テーブルを選択した後、S 3 7 1 6 へ移行する。

40

【 0 3 1 9 】

S 3 7 1 6 では、S 3 7 1 5 又は S 3 7 1 6 で選択したテーブルを参照し、変動パターン乱数を用いて、変動パターンを選択する。

つまり、本実施形態では、上記第 3 実施形態と同様、大当たりとなった場合、最初にリーチ乱数の判定を行う (S 3 7 0 6)。その後、遊技状態及び停止図柄に基づき、第 1 変動パターンに仮決定されていれば当たり用テーブル A ~ D のいずれかを選択し (S 3 5 0 8 ~ S 3 5 1 0)、第 2 変動パターンに仮決定されていれば、確変大当たりである場合には (S 3 7 1 3 : Y E S)、当たり用テーブル E , G を選択する (S 3 7 1 4)。一方、第 2 変動パターンであっても、非確変大当たりである場合には (S 3 7 1 3 : N O)、第

50

1 変動パターンを選択すべく、当たり用テーブル A , C を選択する (S 3 7 1 5)。そして、選択したテーブルを参照し、変動パターン乱数を用い、変動パターンを選択する (S 3 7 1 1 , S 3 7 1 6)。すなわち、本実施形態では、リーチ乱数だけでなく、停止図柄データに基づき、確変大当たりである場合に、第 2 変動パターンを選択する。

【 0 3 2 0 】

< 第 5 実施形態 >

本実施形態では、上記実施形態の図 1 7 の変動パターン選択処理が異なっている。そこで、変動パターン選択処理について説明し、上記実施形態と同様の構成については、同一の符号を付して説明を割愛する。

【 0 3 2 1 】

10

図 3 9 は、変動パターン選択処理の詳細を示すフローチャートである。

最初の S 3 9 0 1 では、大当たりか否かを判断する。この処理は、上記実施形態と同様、図 1 6 の S 1 6 0 1 における大当たり判定に基づくものである。ここで大当たりであると判断された場合 (S 3 9 0 1 : Y E S)、S 3 9 0 6 へ移行する。一方、大当たりでないと判断された場合 (S 3 9 0 1 : N O)、S 3 9 0 2 へ移行する。

【 0 3 2 2 】

S 3 9 0 2 ~ S 3 9 0 5 の処理は、上記実施形態の S 1 7 0 2 ~ S 1 7 0 5 の処理と同様となる。すなわち、リーチ乱数を判定し (S 3 9 0 2)、遊技状態を判定する (S 3 9 0 3)。そして、ハズレ用テーブル A ~ D のいずれかを選択し (S 3 9 0 4)、変動パターン乱数又は保留球数に基づいて変動パターンを選択する (S 3 9 0 5)。

20

【 0 3 2 3 】

S 3 9 0 6 へは、大当たりであると判断された場合に移行する。S 3 9 0 6 では、遊技状態を判定する。この処理は、確変遊技フラグに基づいて行われる。ここでは「非確変遊技状態」であるか「確変遊技状態」であるかを判定する。

【 0 3 2 4 】

S 3 9 0 7 では、停止図柄を判定する。この処理は、停止図柄データに基づいて行われる。停止図柄データを参照することで、「確変大当たり」であるか「通常大当たり」であるかが判定される。

【 0 3 2 5 】

S 3 9 0 8 では、確変大当たりであるか否かを判断する。この判断は、S 3 9 0 7 の判定に基づくものである。ここで確変大当たりであると判断された場合 (S 3 9 0 8 : Y E S)、S 3 9 1 1 へ移行する。一方、確変大当たりでないと判断された場合 (S 3 9 0 8 : N O)、S 3 9 0 9 へ移行する。

30

【 0 3 2 6 】

S 3 9 0 9 では、当たり用テーブル B , D のいずれかを選択する。具体的には、図 4 0 (A) に示す第 1 変動パターンテーブルにある当たり用テーブル B , D のいずれかを選択する。「確変遊技状態」である場合には、当たり用テーブル B が選択される。また、「非確変遊技状態」である場合には、当たり用テーブル D が選択される。

【 0 3 2 7 】

S 3 9 1 0 では、選択した当たり用テーブル B , D 及び変動パターン乱数に基づいて、第 1 変動パターン 3 , 4 , 7 , 8 のいずれかを選択する。

40

S 3 9 1 1 へは、確変大当たり場合に移行する。S 3 9 1 1 では、リーチ乱数を判定する。

【 0 3 2 8 】

S 3 9 1 2 では、S 3 9 0 6 で判定された遊技状態に基づいて、当たり用テーブル E , G のいずれかを選択する (図 4 0 (B))。「確変遊技状態」である場合には当たり用テーブル E を選択し、「非確変遊技状態」である場合には当たり用テーブル G を選択する。

【 0 3 2 9 】

S 3 9 1 3 では、選択したテーブルを参照し、変動パターン乱数及び S 3 9 1 1 で判定されたリーチ乱数を用い、変動パターンを選択する。図 4 0 (B) に示すようにリーチ乱

50

数が「0～59」のいずれかである場合、第1変動パターン1, 2, 5, 6のいずれかが選択される。一方、リーチ乱数が「60～99」のいずれかである場合、第2変動パターンが選択される。

【0330】

つまり、本実施形態では、大当たりとなった場合、停止図柄データに基づいて確変大当たりであるか否かを判断し(S3908)、確変大当たりであってリーチ乱数が所定の値をとるときに、第2変動パターンが選択される。すなわち、「確変大当たり」であるか否かを第2変動パターン選択の条件とし、確変大当たりであるか否かを判断した後、リーチ乱数を用いて変動パターンを選択する。

【0331】

[第5実施形態の変形例]

なお、S3911でリーチ乱数を判定しているが、リーチ乱数を用いず、確変大当たりであると判断された場合に、第2変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0332】

<第6実施形態>

本実施形態では、上記実施形態の図17の変動パターン選択処理が異なっている。そこで、変動パターン選択処理について説明し、上記実施形態と同様の構成については、同一の符号を付して説明を割愛する。

【0333】

図41は、変動パターン選択処理の詳細を示すフローチャートである。

最初のS4101では、大当たりか否かを判断する。この処理は、上記実施形態と同様、図16のS1601における大当たり判定に基づくものである。ここで大当たりであると判断された場合(S4101: YES)、S4106へ移行する。一方、大当たりでないと判断された場合(S4101: NO)、S4102へ移行する。

【0334】

S4102～S4105の処理は、上記実施形態のS1702～S1705の処理と同様となる。すなわち、リーチ乱数を判定し(S4102)、遊技状態を判定する(S4103)。そして、ハズレ用テーブルA～Dのいずれかを選択し(S4104)、変動パターン乱数又は保留球数に基づいて変動パターンを選択する(S4105)。

【0335】

S4106へは、大当たりであると判断された場合に移行する。S4106では、遊技状態を判定する。この処理は、確変遊技フラグに基づいて行われる。ここでは「非確変遊技状態」であるか「確変遊技状態」であるかを判定する。

【0336】

S4107では、確変遊技状態か否かを判断する。この処理は、S4106における遊技状態の判定結果に基づくものである。ここで確変遊技状態であると判断された場合(S4107: YES)、すなわち確変中である場合には、S4111へ移行する。一方、確変遊技状態でないと判断された場合(S4107: NO)、S4108へ移行する。

【0337】

S4108では、停止図柄を判定する。この処理は、停止図柄データに基づいて行われる。停止図柄データを参照することで、「確変大当たり」であるか「通常大当たり」であるかが判定される。

【0338】

S4109では、当たり用テーブルC, Dのいずれかを選択する。具体的には、図42(A)に示す第1変動パターンテーブルにある当たり用テーブルC, Dのいずれかを選択する。確変大当たりである場合には、当たり用テーブルCが選択される。また、通常大当たりである場合には、当たり用テーブルDが選択される。

【0339】

S4110では、選択した当たり用テーブルC, D及び変動パターン乱数に基づいて、第1変動パターン5～8のいずれかを選択する。

10

20

30

40

50

S 4 1 1 1 へは、非確変遊技状態の場合に移行する。S 4 1 1 1 では、リーチ乱数を判定する。

【 0 3 4 0 】

S 4 1 1 2 では、停止図柄を判定する。この処理は、S 4 1 0 8 と同様のものであり、停止図柄データに基づいて行われる。停止図柄データを参照することで、「確変大当たり」であるか「通常大当たり」であるかが判定される。

【 0 3 4 1 】

S 4 1 1 3 では、S 4 1 1 2 で判定された停止図柄に基づいて、当たり用テーブル E , F のいずれかを選択する。具体的には、図 4 2 (B) に示す特殊変動パターンテーブルにある当たり用テーブル E , F のいずれかを選択する。ここでは、確変大当たりである場合に当たり用テーブル E が選択され、通常大当たりである場合に当たり用テーブル F が選択される。

【 0 3 4 2 】

S 4 1 1 4 では、選択したテーブルを参照し、変動パターン乱数及び S 4 1 1 1 で判定されたリーチ乱数を用い、変動パターンを選択する。

つまり、本実施形態では、大当たりとなった場合、確変遊技状態であるか否かを判断し (S 4 1 0 7) 、確変遊技状態であってリーチ乱数が所定の値をとるときに、第 2 変動パターンが選択される。すなわち、「確変遊技状態」であるか否かを第 2 変動パターン選択の条件とし、確変遊技状態であるか否かを判断した後、リーチ乱数を用いて変動パターンを選択する。

【 0 3 4 3 】

[第 6 実施形態の変形例]

なお、S 4 1 1 1 でリーチ乱数を判定しているが、リーチ乱数を用いず、確変遊技状態であると判断された場合に、第 2 変動パターンを選択するようにしてもよい。

【 0 3 4 4 】

< 第 7 実施形態 >

本実施形態では、上記実施形態の図 1 7 の変動パターン選択処理が異なっている。そこで、変動パターン選択処理について説明し、上記実施形態と同様の構成については、同一の符号を付して説明を割愛する。

【 0 3 4 5 】

図 4 3 は、変動パターン選択処理の詳細を示すフローチャートである。

最初の S 4 3 0 1 では、大当たりか否かを判断する。この処理は、上記実施形態と同様、図 1 6 の S 1 6 0 1 における大当たり判定に基づくものである。ここで大当たりであると判断された場合 (S 4 3 0 1 : Y E S) 、 S 4 3 0 6 へ移行する。一方、大当たりでないと判断された場合 (S 4 3 0 1 : N O) 、 S 4 3 0 2 へ移行する。

【 0 3 4 6 】

S 4 3 0 2 ~ S 4 3 0 5 の処理は、上記実施形態の S 1 7 0 2 ~ S 1 7 0 5 の処理と同様となる。すなわち、リーチ乱数を判定し (S 4 3 0 2) 、遊技状態を判定する (S 4 3 0 3) 。そして、ハズレ用テーブル A ~ D のいずれかを選択し (S 4 3 0 4) 、変動パターン乱数又は保留球数に基づいて変動パターンを選択する (S 4 3 0 5) 。

【 0 3 4 7 】

S 4 3 0 6 へは、大当たりであると判断された場合に移行する。S 4 3 0 6 では、遊技状態を判定する。この処理は、確変遊技フラグに基づいて行われる。ここでは「非確変遊技状態」であるか「確変遊技状態」であるかを判定する。

【 0 3 4 8 】

S 4 3 0 7 では、停止図柄を判定する。この処理は、停止図柄データに基づいて行われる。停止図柄データを参照することで、「確変大当たり」であるか「通常大当たり」であるかが判定される。

【 0 3 4 9 】

S 4 3 0 8 では、当たり用テーブル A ~ D のいずれかを選択する。具体的には、図 4 4

10

20

30

40

50

(A)に示す当たり用変動パターンテーブルにある当たり用テーブルA～Dのいずれかを選択する。「確変遊技状態」であって「確変大当たり」である場合には、当たり用テーブルAが選択される。また、「確変遊技状態」であって「通常大当たり」である場合には、当たり用テーブルBが選択される。さらにまた、「非確変遊技状態」であって「確変大当たり」である場合には、当たり用テーブルCが選択される。また、「非確変遊技状態」であって「通常大当たり」である場合には、当たり用テーブルDが選択される。

【0350】

S4309では、選択した当たり用テーブルA～D及び変動パターン乱数に基づいて、第1変動パターン1～7及び特定パターンのいずれかを選択する。

S4310では、S4309にて選択された変動パターンが「特定パターン」であるか否かを判断する。「特定パターン」とは、上述した「全回転」というような所定演出が確定している変動パターンである。ここで特定パターンであると判断された場合(S4310:YES)、S4311にてリーチ乱数を判定し、S4312へ移行する。一方、特定パターンでないと判断された場合(S4310:NO)、S4311及びS4312の処理を実行せず、変動パターン選択処理を終了する。

【0351】

S4312では、変動パターンを変更する。具体的には、図43(B)に示す変動パターン変更テーブルを参照し、リーチ乱数を用い、第1変動パターン又は第2変動パターンを選択する。この場合、S4309で選択された特定パターンが第1変動パターンであって、リーチ乱数が「0～59」のいずれかである場合、第1変動パターン(特定パターン)がそのまま選択され、リーチ乱数が「60～99」のいずれかである場合、第1変動パターンの定める変動時間よりも短い第2変動パターンが選択されることが例示される。また、S4309で選択された特定パターンが第2変動パターンであって、リーチ乱数が「0～59」のいずれかである場合、第2変動パターンが定める変動時間よりも長い第1変動パターンが選択され、リーチ乱数が「60～99」のいずれかである場合、第2変動パターン(特定パターン)がそのまま選択されることが例示される。

【0352】

[第7実施形態の変形例]

なお、S4309で選択された特定パターンを第2変動パターンとし、S4310～S4312の処理を省略することとしてもよい。すなわち、この場合、リーチ乱数を用いることなく第1変動パターン又は第2変動パターンが選択されることとなる。

【0353】

[パチンコ遊技機1の発揮する効果]

(1)以上詳述したように、第1実施形態では、大当たりであると判断されると、当たり用テーブルA～Dのいずれかを選択し、変動パターンを決定する(S1701:YES, S1708, S1709)。その後、リーチ乱数を判定し、変動パターンを変更する(S1710, S1711)。

【0354】

同様に第2実施形態では、大当たりであると判断されると、当たり用テーブルA～Dを選択し、リーチ乱数を判定して、変動パターンを選択する(S3301:YES, S3308, S3309, S3310)。この場合、当たり用テーブルA～Dを参照することで、第1変動パターン及び第2変動パターンのリーチ乱数による振り分けが実現される。

【0355】

第3実施形態では、大当たりであると判断されると、最初にリーチ乱数を判定し、その後、当たり用テーブルA～D又は当たり用テーブルE～Hを選択し、変動パターンを選択する(S3501:YES, S3506, S3510, S3511, S3514, S3515)。この場合、最初に第1変動パターン及び第2変動パターンのいずれかを選択している。

【0356】

第4実施形態では、大当たりであると判断されると、最初にリーチ乱数を判定し、第1

変動パターンとするか第2変動パターンとするかを仮決定し（S3701:YES, S3706）、第2変動パターンに仮決定された場合に、確変大当たりか否かで選択するテーブルを変えて、変動パターンを選択する（S3707:NO, S3713~S3715, S3716）。この場合、最初に第1変動パターン及び第2変動パターンのいずれかを仮に決定し、次に停止図柄に基づいて、第1変動パターン及び第2変動パターンのいずれかを選択している。

【0357】

第5実施形態では、大当たりであると判断されると、停止図柄に基づいて特殊変動パターンテーブルを選択し、リーチ乱数を判定して、第1変動パターン及び第2変動パターンのいずれかを選択する（S3901:YES, S3908:YES, S3911~S3913）。この場合は、確変大当たりであるか否かを第2変動パターン選択の条件としている。

10

【0358】

第6実施形態では、大当たりであると判断されると、遊技状態に基づいて特殊変動パターンテーブルを選択し、リーチ乱数を判定して、第1変動パターン及び第2変動パターンのいずれかを選択する（S4101:YES, S4107:YES, S4111~S4114）。この場合は、確変遊技状態（確変中）であるか否かを第2変動パターン選択の条件としている。

【0359】

第7実施形態では、大当たりであると判断されると、変動パターンを選択し、選択した変動パターンが特定パターンである場合、リーチ乱数を判定して、変動パターンを変更する（S4301:YES, S4309, S4310:YES, S4311, S4312）。この場合は、特定パターンが選択されることを、第2変動パターン選択の条件としている。

20

【0360】

このように、大当たりであると判定されると、第1変動パターン又は第1変動パターンよりも短い変動時間を定める第2変動パターンを選択する。

そして、第2変動パターンが選択された場合（S2602:YES）、第2テーブルがセットされて（S2603, 図27(B)）、第1変動パターンが選択された場合よりも確定演出の実行割合が大きくなる。

30

【0361】

すなわち、始動条件の成立に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、所定の演出手段にて演出を行う演出制御手段と、前記特別遊技判定手段にて前記特別遊技を実行すると判定されると、図柄の変動時間を定める第1変動パターン又は当該第1変動パターンの定める変動時間よりも短い変動時間を定める第2変動パターンのいずれかを選択する変動パターン選択手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動パターン選択手段にて前記第2変動パターンが選択されると、前記特別遊技の実行の確定を告知する演出である確定演出の実行割合を、前記第1変動パターンが選択されたときに比べて大きくする。

【0362】

40

従来、大当たりである場合の図柄の変動時間は長く設定されているため、確定演出が出現した後も、上述した様々な演出が延々と続くことが往々にして生じている。結果として、演出に煩わしさを感じる遊技者も少なからず存在すると考えられ、遊技の興趣を低下させることが懸念される。

【0363】

これに対し、上述した実施形態では、第2変動パターンが選択されることで、大当たり時のリーチ演出に関し、演出に対する煩わしさを低減させることができる。特に、第2変動パターンが選択された場合、確定演出の実行割合が大きくなるため、確定演出の実行により大当たりとなることが確定している場合において、演出に対する煩わしさを低減させることができる。

50

【0364】

(2) また、上述した実施形態では、大当たりでないとは判断されると(S1701: NO, S3301: NO, S3501: NO, S3701: NO, S3901: NO, S4101: NO, S4301: NO)、すなわちハズレの場合には、リーチを伴う演出を行うか否かを、リーチ乱数に基づいて判断している(S1702~S1705, S3302~S3305, S3502~S3505, S3702~S3705, S3902~S3905, S4102~S4105, S4302~S4305)。

【0365】

このような前提の下、第1実施形態では、大当たりであると判断された場合に(S1701: YES)、リーチ乱数を判定して変動パターンを変更する(S1710, S1711)。

10

【0366】

第2実施形態では、当たり用テーブルA~Dのいずれかを参照し、リーチ乱数を判定して、変動パターンを選択している(S3308~S3310)。

第3実施形態では、最初にリーチ乱数を判定し、第1変動パターンにするか第2変動パターンにするかを決定した後、当たり用テーブルA~Hのいずれかを選択し、変動パターンを選択している(S3506, S3510, S3511, S3514, S3515)。

【0367】

第4実施形態では、第3実施形態と同様、最初にリーチ乱数を判定し、第1変動パターンにするか第2変動パターンにするかを仮決定した後、停止図柄を利用して当たり用テーブルA~D及び当たり用テーブルE, Gのいずれかを選択し、変動パターンを選択している(S3706, S3710, S3711, S3714~S3716)。

20

【0368】

第5実施形態では、確変大当たりであることを第2変動パターン選択の条件として、リーチ乱数を判定し、当たり用テーブルE, Gのいずれかを選択し、変動パターンを選択している(S3908: YES, S3911~S3913)。

【0369】

第6実施形態では、確変遊技状態であることを第2変動パターン選択の条件として、リーチ乱数を判定し、当たり用テーブルE, Fのいずれかを選択し、変動パターンを選択している(S4107: YES, S4111~S4114)。

30

【0370】

第7実施形態では、変動パターンとしての特定パターンが選択されたことを第2変動パターン選択の条件として、リーチ乱数を判定し、変動パターンを選択している(S4310: YES, S4311, S4312)。

【0371】

すなわち、始動条件の成立に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、図柄の変動時間を定める変動パターンを選択する変動パターン選択手段と、前記変動パターン選択手段にて選択される前記変動パターンに基づき、所定の演出手段にて演出を行う演出制御手段と、を備え、前記変動パターン選択手段は、前記特別遊技判定手段にて前記特別遊技を実行しないと判定されると、前記始動条件の成立の際に取得される特定演出乱数に基づいて、前記演出制御手段が特定演出を伴う演出を行うか否かを決定するようになっており、前記特別遊技判定手段にて前記特別遊技を実行すると判定されたときは、前記特定演出乱数を利用して、前記変動パターンを選択することを特徴とする。

40

【0372】

従来、変動時間を定める変動パターンに選択肢が増えると、当該選択肢を選択するための乱数などが必要となり、主制御基板300の記憶容量を圧迫する虞が生じる。

この点、上述した実施形態では、大当たり判定の結果がハズレであるときにリーチを伴うか否かを判定するためのリーチ乱数(特定演出乱数)を用い、大当たり時の変動パターンを選択している。

50

【0373】

これにより、大当たりのリーチ演出を多様性のあるものとすることができ、しかも、主制御基板300の記憶容量を圧迫することがない。

(3)さらにまた、上述した実施形態では、第2変動パターンが選択されて第2テーブルがセットされると、時刻情報を取得し、時刻情報から特定される時間帯に基づいて、確定演出の実行割合を変更する(S2602:YES, S2603, S2606, S2607, S2609, 図27(B))。

【0374】

すなわち、始動条件の成立に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、所定の演出手段にて演出を行う演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別遊技判定手段にて前記特別遊技を実行すると判定されると、前記特別遊技の実行の確定を告知する演出である確定演出の実行割合を、時刻情報に基づいて変更する。

10

【0375】

従来、確定演出が一律の実行割合で行われているため、所定確率で出現する確定演出によるサプライズが物足りないものとなる虞があり、遊技の興趣を低下させることが懸念される。

この点、上述した実施形態では、時刻情報に基づいて確定演出の実行割合を変更しているため、確定演出による遊技の興趣を向上させることができる。

【0376】

20

また、上述した実施形態では、図27(B)に示したように、複数の時間帯1~4に対応して実行割合が変更されるようになっている。具体的に、時間帯1では60%であり、時間帯2では80%であり、時間帯3では70%であり、時間帯4では90%である。

【0377】

すなわち、前記演出制御手段は、前記確定演出の複数種類用意された実行割合の中の一つを、前記時刻情報から特定される時間帯に応じて選択する。

つまり、ある時間帯だけ確定演出の実行割合を高くするという技術とは異なり、時間帯ごとにその実行割合を変更していくため、確定演出による遊技の興趣向上という効果が際立つ。

【0378】

30

以上、本発明は、上述した実施形態になんら限定されるものではなく、その技術範囲を逸脱しない限り、種々なる形態で実施可能である。

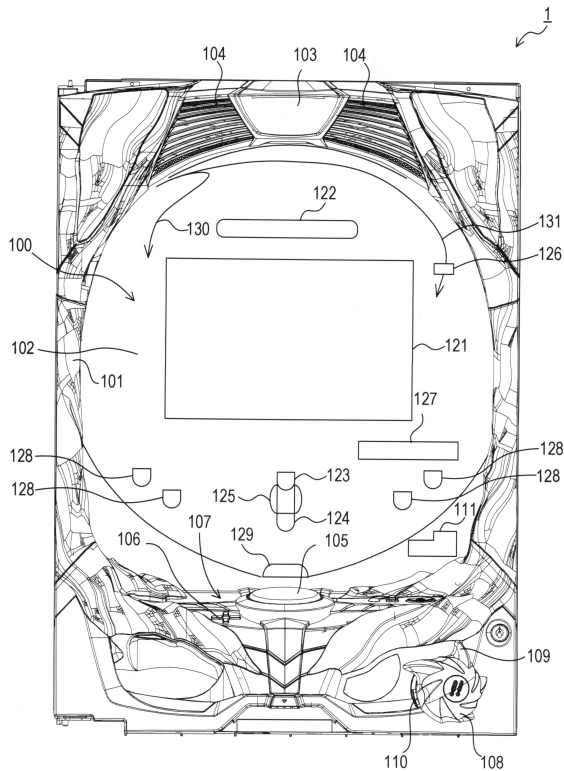
【符号の説明】

【0379】

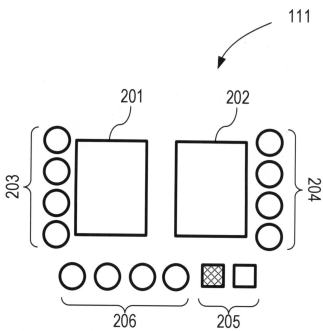
- 1 ... パチンコ遊技機
- 104 ... スピーカ
- 108 ... ハンドル
- 121 ... 液晶表示装置
- 300 ... 主制御基板
- 301 ... ワンチップマイコン
- 301a ... メインCPU (取得手段、特別遊技判定手段)
- 301b ... メインROM
- 301c ... メインRAM
- 320 ... 演出制御基板
- 320a ... サブCPU (演出実行手段)
- 320b ... サブROM
- 320c ... サブRAM

40

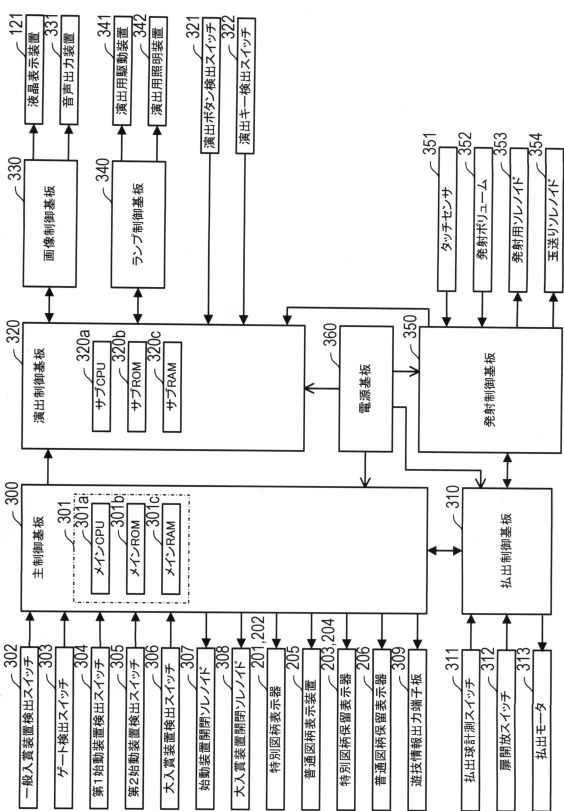
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

(A)第1特別図柄の当たり判定テーブル

遊技状態	大当たり乱数 (0~598)	割合
非確変遊技状態	7, 8	2/599 = 1/299.5
確変遊技状態	7~26	20/599 = 1/29.9

(B)第2特別図柄の当たり判定テーブル

遊技状態	大当たり乱数 (0~598)	割合
非確変遊技状態	7, 8	2/599 = 1/299.5
確変遊技状態	7~26	20/599 = 1/29.9

(C)普通図柄の当たり判定テーブル

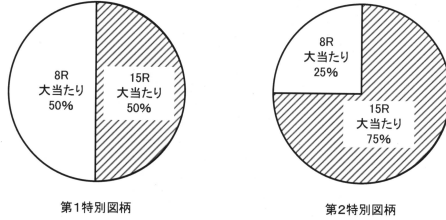
遊技状態	普通図柄乱数 (0~65535)	判定結果	割合
非時短遊技状態	0	当たり	1/65536
	1~65535	ハズレ	65535/65536
時短遊技状態	0~65534	当たり	65535/65536
	65535	ハズレ	1/65536

【図 5】

(A)大当たりにおける図柄決定テーブル

特別図柄	大当たり用図柄乱数 (0~99)	判定	割合	停止図柄 データ
第1特別図柄	0~49	確変15R大当たり	1/2	01
		通常15R大当たり	1/2	02
	50~99	確変8R大当たり	1/2	03
		通常8R大当たり	1/2	04
第2特別図柄	0~74	確変15R大当たり	1/2	05
		通常15R大当たり	1/2	06
	75~99	確変8R大当たり	1/2	07
		通常8R大当たり	1/2	08

(B)15R大当たりとなる割合



(C)ハズレにおける図柄決定テーブル

特別図柄	判定	停止図柄 データ
第1特別図柄	ハズレ	00
第2特別図柄	ハズレ	00

【図 6】

(A)当たり用変動パターンテーブル

テーブル種類	変動パターン 乱数	変動パターン	変動時間 (秒)	変動内容
当たり用テーブルA	0~29	第1変動パターン1	20	リーチ
	30~99	第1変動パターン2	30	リーチ
当たり用テーブルB	0~29	第1変動パターン3	20	リーチ
	30~99	第1変動パターン4	30	リーチ
当たり用テーブルC	0~29	第1変動パターン5	20	リーチ
	30~99	第1変動パターン6	30	リーチ
当たり用テーブルD	0~29	第1変動パターン7	20	リーチ
	30~99	第1変動パターン8	30	リーチ

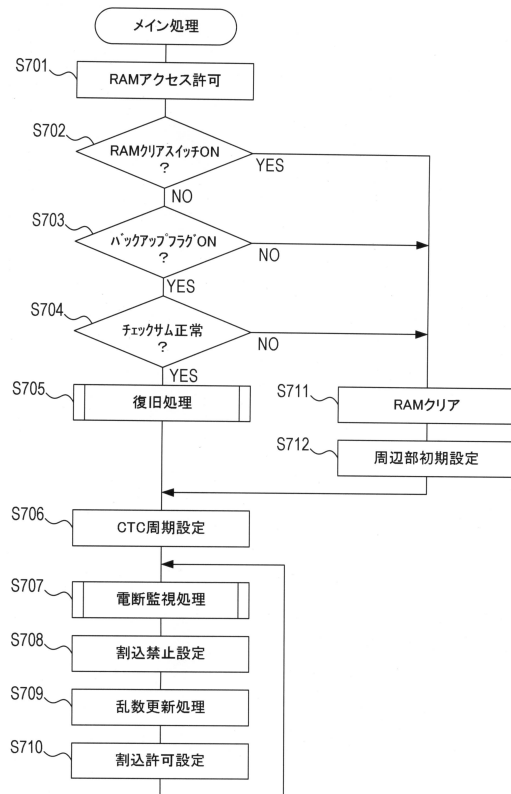
(B)変動パターン変更テーブル

リーチ乱数	変動パターン	割合
0~59	第1変動パターン1~8	60/100
60~99	第2変動パターン	40/100

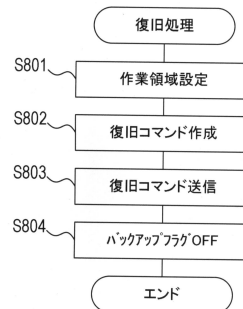
(C)ハズレ用変動パターンテーブル

テーブル種類	保留 球数	変動パターン 乱数	変動パターン	変動時間 (秒)	変動内容
ハズレ用テーブルA	-	0~69	変動パターンa	20	リーチ
		70~99	変動パターンb	30	リーチ
ハズレ用テーブルB	-	0~69	変動パターンc	20	リーチ
		70~99	変動パターンd	30	リーチ
ハズレ用テーブルC	0~2	0~99	変動パターンe	10	通常変動
	3~4	0~99	変動パターンf	5	短縮変動
ハズレ用テーブルD	0~1	0~99	変動パターンg	10	通常変動
	2~4	0~99	変動パターンh	5	短縮変動

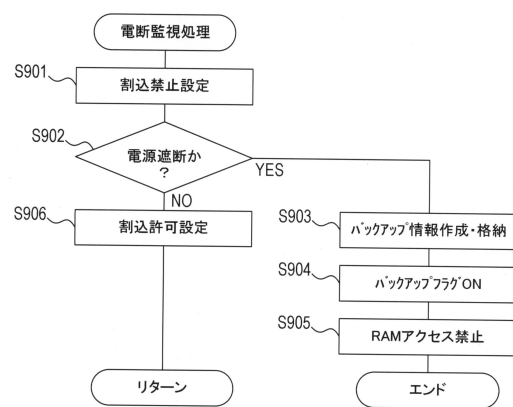
【図 7】



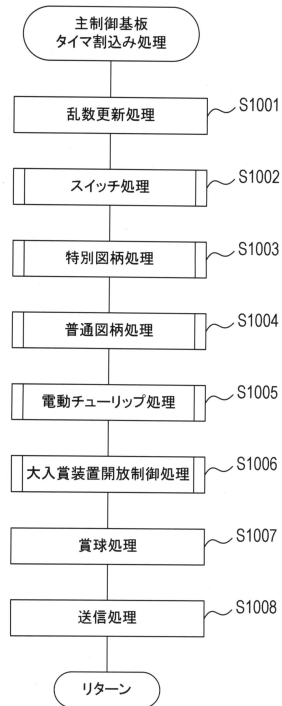
【図 8】



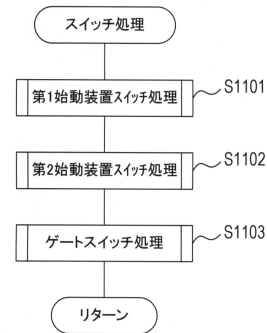
【図 9】



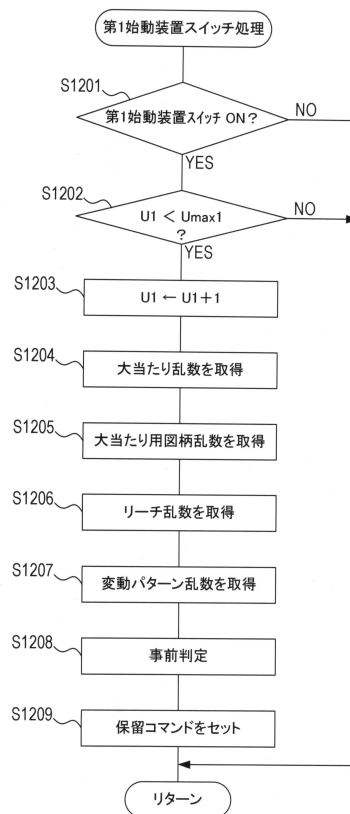
【図 10】



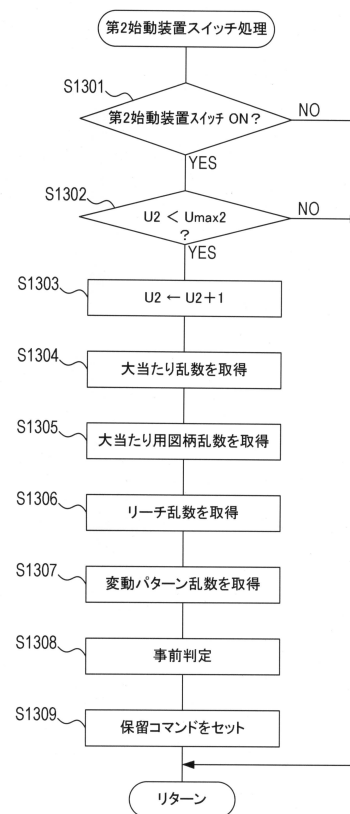
【図 11】



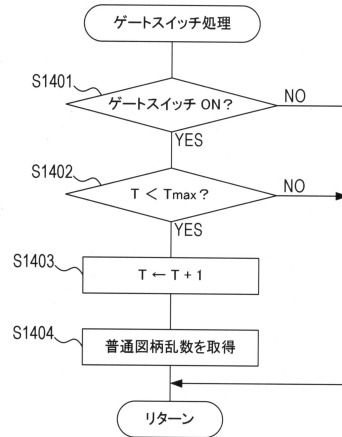
【図 12】



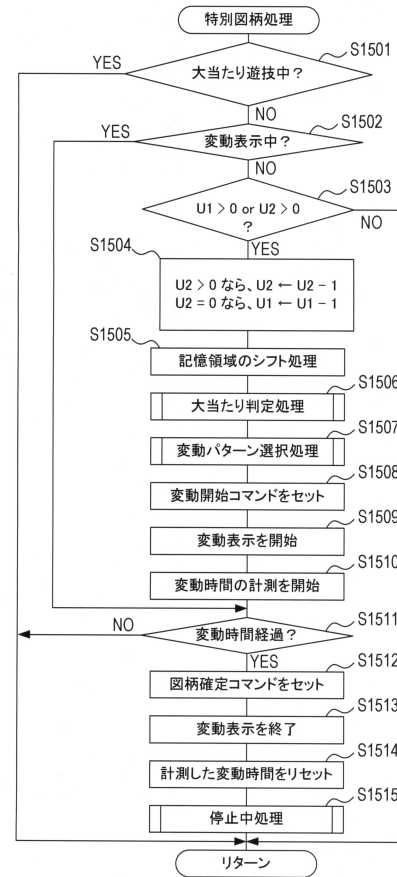
【図 13】



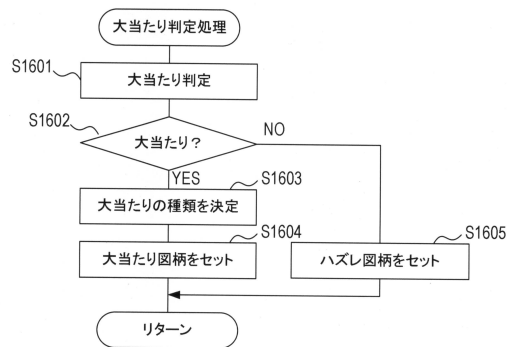
【図 14】



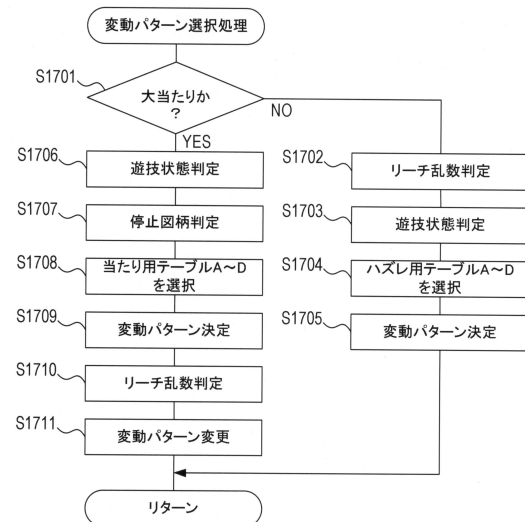
【図 15】



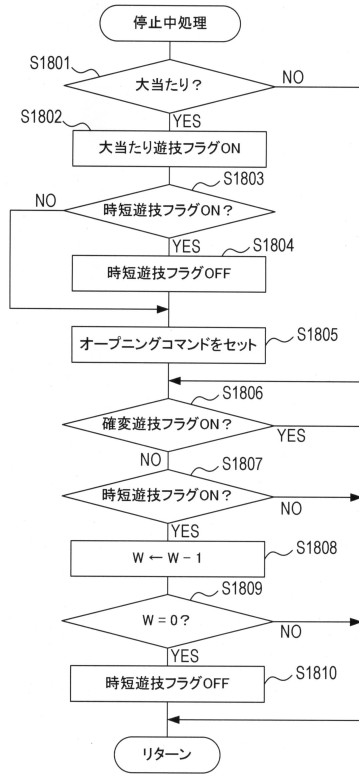
【図 16】



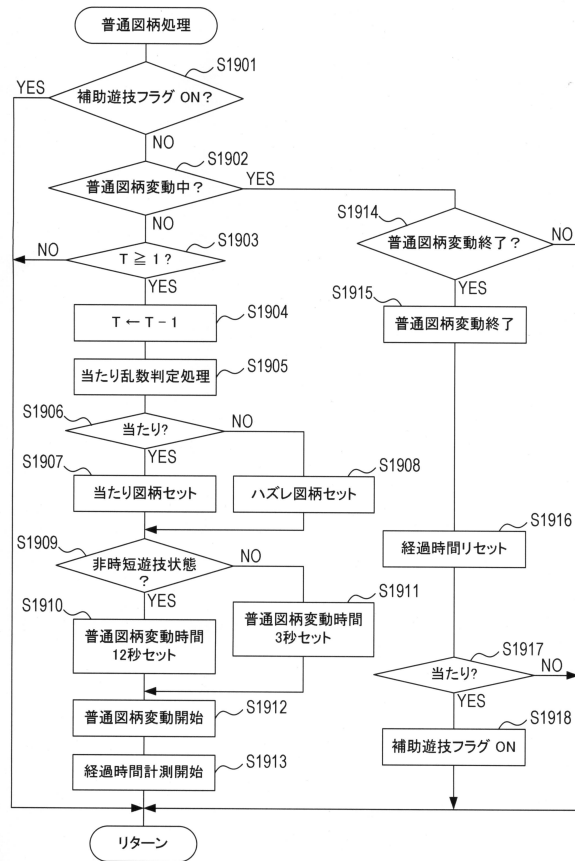
【図 17】



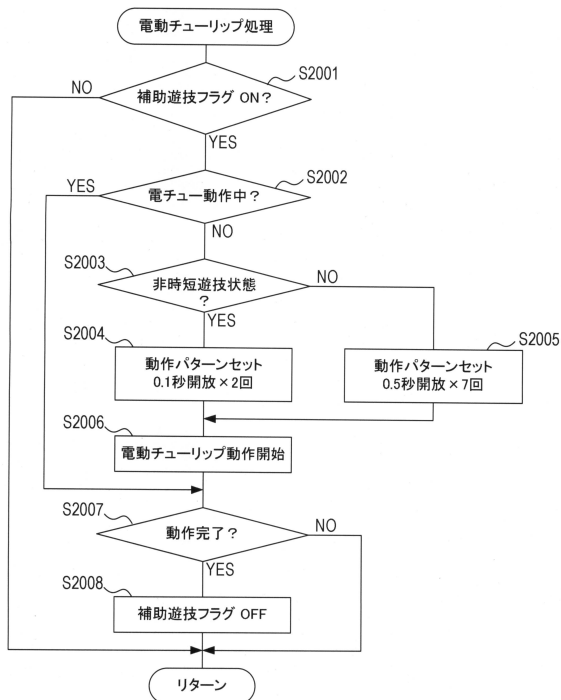
【図 18】



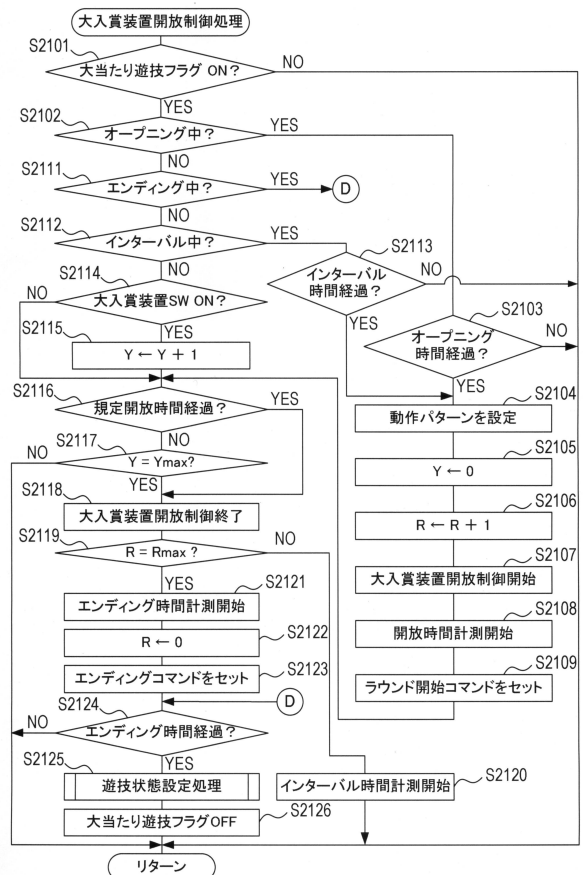
【図 19】



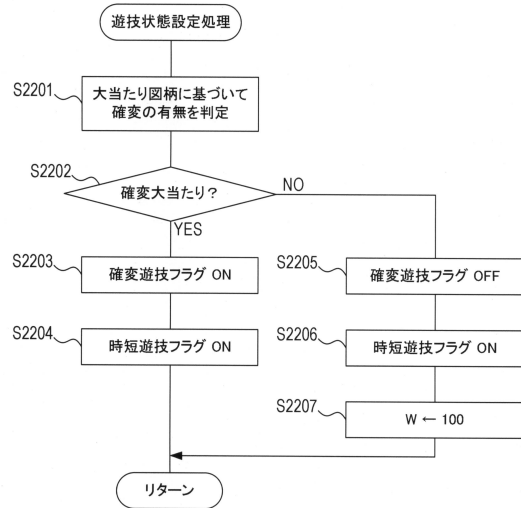
【図 20】



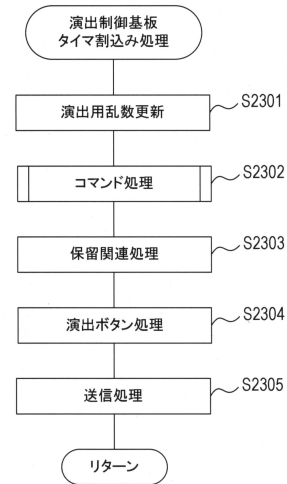
【図 21】



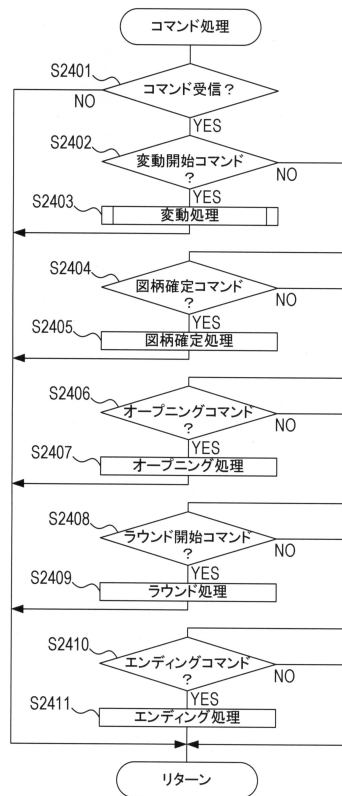
【図 22】



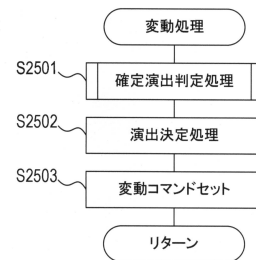
【図 23】



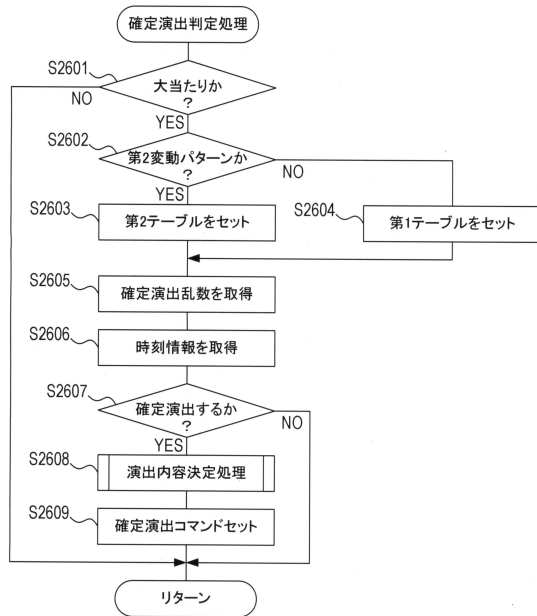
【図 24】



【図 25】



【図 26】



【図 27】

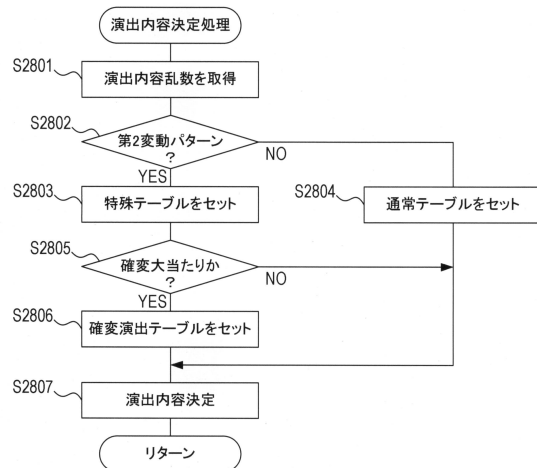
(A)第1テーブル

確定演出乱数 (0~99)	確定演出判定	割合
0~9	確定演出あり	10/100
10~99	確定演出なし	90/100

(B)第2テーブル

時刻情報	確定演出乱数 (0~99)	確定演出内容	割合
時間帯1	0~59	確定演出あり	60/100
	60~99	確定演出なし	40/100
時間帯2	0~79	確定演出あり	80/100
	80~99	確定演出なし	20/100
時間帯3	0~69	確定演出あり	70/100
	70~99	確定演出なし	30/100
時間帯4	0~89	確定演出あり	90/100
	90~99	確定演出なし	10/100

【図 28】



【図 29】

(A)通常テーブル

演出内容乱数 (0~99)	確定演出内容	割合
0~39	Pフラッシュ	40/100
40~69	全回転	30/100
70~89	プレミアムキャラクタA	20/100
90~99	プレミアムキャラクタB	10/100

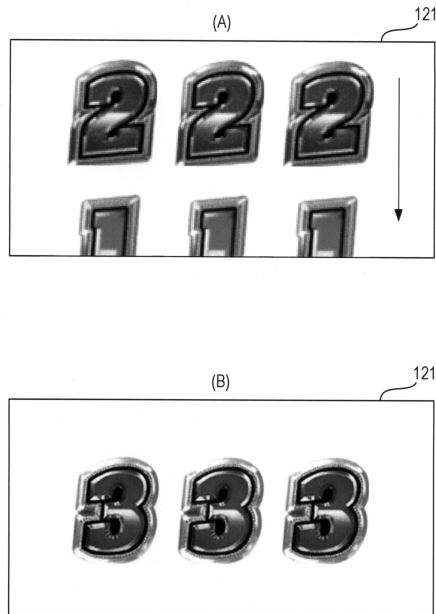
(B)特殊テーブル

演出内容乱数 (0~99)	確定演出内容	割合
0~39	Pフラッシュ	40/100
40~59	全回転	20/100
60~79	プレミアムキャラクタA	20/100
80~89	プレミアムキャラクタB	10/100
90~99	ビタ停まり	10/100

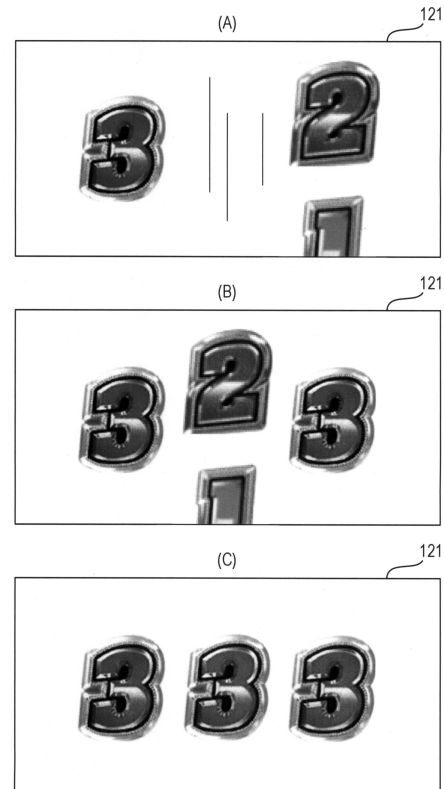
(C)確変テーブル

演出内容乱数 (0~99)	確定演出内容	割合
0~19	エアパイプ	20/100
20~39	Pフラッシュ	20/100
40~59	全回転	20/100
60~79	プレミアムキャラクタA	20/100
80~89	プレミアムキャラクタB	10/100
90~99	ビタ停まり	10/100

【図 30】



【図 31】



【図 32】

(A)変動パターン変更テーブル

リーチ乱数	変動パターン	割合
0～69	第1変動パターン(第1変動パターン1～8)	70/100
70～79	第2変動パターン1	10/100
80～89	第2変動パターン2	10/100
90～99	第2変動パターン3	10/100

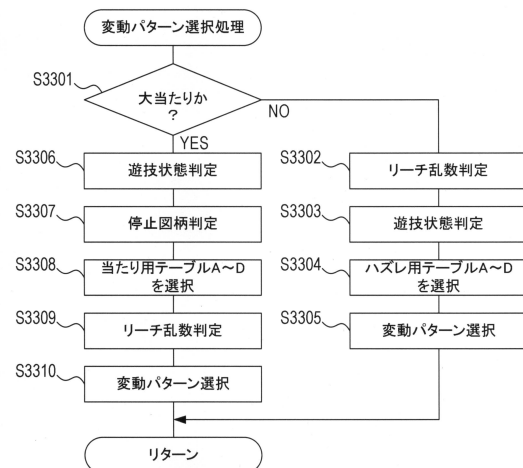
(B)変動パターン変更テーブル

変動パターン	リーチ乱数	変動パターン	割合
第1変動パターン1	0～69	第1変動パターン1	70/100
	70～99	第2変動パターン1	30/100
第1変動パターン2	0～69	第1変動パターン2	70/100
	70～99	第2変動パターン2	30/100
第1変動パターン3	0～69	第1変動パターン3	70/100
	70～99	第2変動パターン3	30/100
第1変動パターン4	0～69	第1変動パターン4	70/100
	70～99	第2変動パターン4	30/100
第1変動パターン5	0～69	第1変動パターン5	70/100
	70～99	第2変動パターン5	30/100
第1変動パターン6	0～69	第1変動パターン6	70/100
	70～99	第2変動パターン6	30/100
第1変動パターン7	0～69	第1変動パターン7	70/100
	70～99	第2変動パターン7	30/100
第1変動パターン8	0～69	第1変動パターン8	70/100
	70～99	第2変動パターン8	30/100

(C)変動パターン変更テーブル

変動パターン	リーチ乱数	変動パターン	割合
第1変動パターン1,2,3	0～69	第1変動パターン1,2,3	70/100
	70～99	第2変動パターン1	30/100
第1変動パターン4,5,6	0～69	第1変動パターン4,5,6	70/100
	70～99	第2変動パターン2	30/100
第1変動パターン7,8	0～69	第1変動パターン7,8	70/100
	70～99	第2変動パターン3	30/100

【図 33】

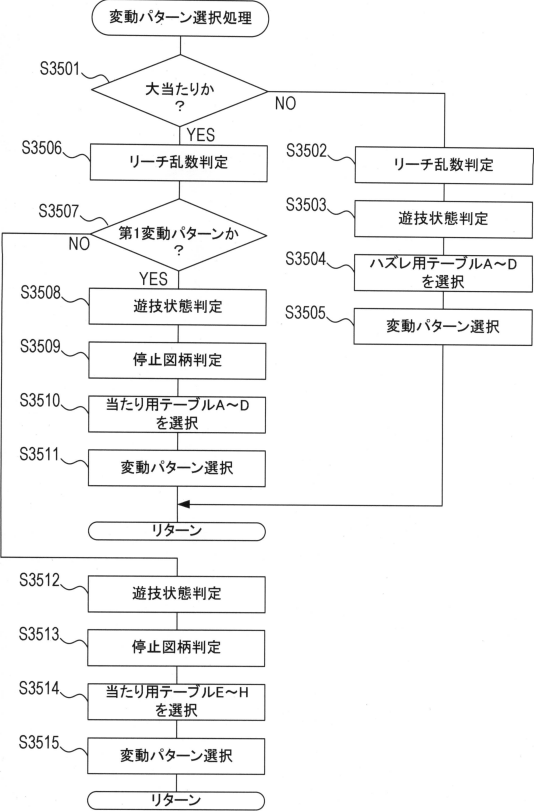


【図 34】

当たり用変動パターンテーブル

テーブル種類	変動パターン乱数	リーチ乱数	特別図柄の変動パターン
当たり用テーブルA	0～29	0～59	第1変動パターン1
		60～99	第2変動パターン
	30～99	0～59	第2変動パターン2
当たり用テーブルB	0～29	0～59	第1変動パターン3
		60～99	第2変動パターン
	30～99	0～59	第1変動パターン4
当たり用テーブルC	0～29	0～59	第1変動パターン5
		60～99	第2変動パターン
	30～99	0～59	第1変動パターン6
当たり用テーブルD	0～29	0～59	第1変動パターン7
		60～99	第2変動パターン
	30～99	0～59	第1変動パターン8
		60～99	第2変動パターン

【図 3 5】



【図 3 6】

(A)リーチ乱数テーブル

リーチ乱数	変動パターン	割合
0〜59	第1変動パターン	60/100
60〜99	第2変動パターン	40/100

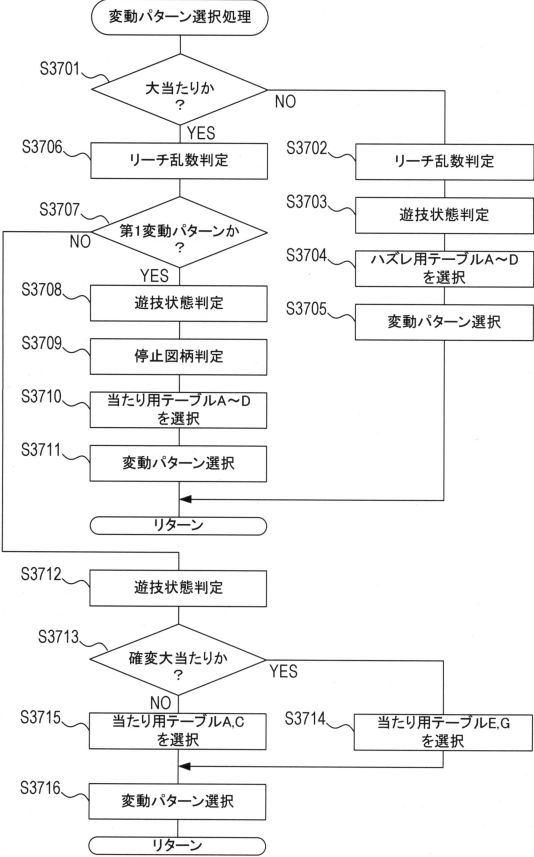
(B)第1変動パターンテーブル

テーブル種類	変動パターン乱数	変動パターン	変動時間(秒)	変動内容
当たり用テーブルA	0〜29	第1変動パターン1	20	リーチ
	30〜99	第1変動パターン2	30	リーチ
当たり用テーブルB	0〜29	第1変動パターン3	20	リーチ
	30〜99	第1変動パターン4	30	リーチ
当たり用テーブルC	0〜29	第1変動パターン5	20	リーチ
	30〜99	第1変動パターン6	30	リーチ
当たり用テーブルD	0〜29	第1変動パターン7	20	リーチ
	30〜99	第1変動パターン8	30	リーチ

(C)第2変動パターンテーブル

テーブル種類	変動パターン乱数	変動パターン	変動時間(秒)
当たり用テーブルE	0〜29	第2変動パターン1	3
	30〜99	第2変動パターン2	3
当たり用テーブルF	0〜29	第2変動パターン3	3
	30〜99	第2変動パターン4	3
当たり用テーブルG	0〜29	第2変動パターン5	2
	30〜99	第2変動パターン6	2
当たり用テーブルH	0〜29	第2変動パターン7	2
	30〜99	第2変動パターン8	2

【図 3 7】



【図 3 8】

(A)リーチ乱数テーブル

リーチ乱数	変動パターン	割合
0〜59	第1変動パターン	60/100
60〜99	第2変動パターン	40/100

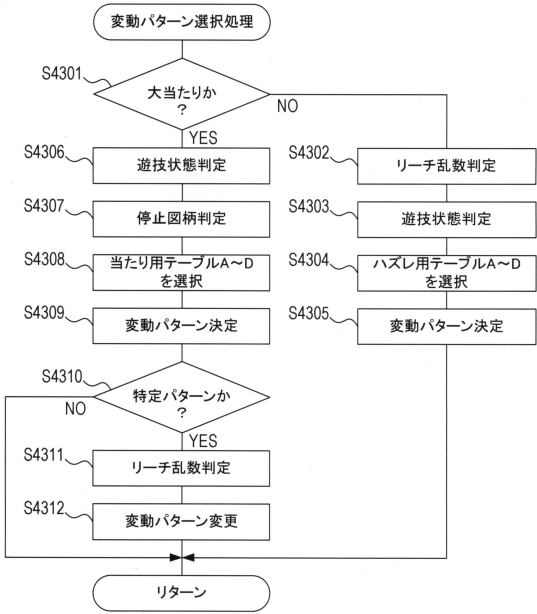
(B)第1変動パターンテーブル

テーブル種類	変動パターン乱数	変動パターン	変動時間(秒)	変動内容
当たり用テーブルA	0〜29	第1変動パターン1	20	リーチ
	30〜99	第1変動パターン2	30	リーチ
当たり用テーブルB	0〜29	第1変動パターン3	20	リーチ
	30〜99	第1変動パターン4	30	リーチ
当たり用テーブルC	0〜29	第1変動パターン5	20	リーチ
	30〜99	第1変動パターン6	30	リーチ
当たり用テーブルD	0〜29	第1変動パターン7	20	リーチ
	30〜99	第1変動パターン8	30	リーチ

(C)第2変動パターンテーブル

テーブル種類	変動パターン乱数	変動パターン	変動時間(秒)
当たり用テーブルE	0〜29	第2変動パターン1	3
	30〜99	第2変動パターン2	3
当たり用テーブルG	0〜29	第2変動パターン5	2
	30〜99	第2変動パターン6	2

【図 4 3】



【図 4 4】

(A)当たり用変動パターンテーブル

テーブル種類	変動パターン 乱数	変動パターン	変動時間 (秒)	変動内容
当たり用テーブルA	0~29	第1変動パターン1	20	リーチ
	30~99	第1変動パターン2	30	リーチ
当たり用テーブルB	0~29	第1変動パターン3	20	リーチ
	30~99	第1変動パターン4	30	リーチ
当たり用テーブルC	0~29	第1変動パターン5	20	リーチ
	30~99	第1変動パターン6	30	リーチ
当たり用テーブルD	0~29	第1変動パターン7	20	リーチ
	30~99	特定パターン	30	リーチ

(B)変動パターン変更テーブル

リーチ乱数	変動パターン	割合
0~59	第1変動パターン	60/100
60~99	第2変動パターン	40/100

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2012-085863(JP,A)
特開2011-143204(JP,A)
特許第5770801(JP,B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02