

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-213109

(P2017-213109A)

(43) 公開日 平成29年12月7日(2017.12.7)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F</b> <b>7/02</b> <b>(2006.01)</b>	A 6 3 F    7/02    3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F    7/02    3 0 4 D	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 63 頁)

(21) 出願番号	特願2016-107963 (P2016-107963)	(71) 出願人	000154679
(22) 出願日	平成28年5月30日 (2016. 5. 30)		株式会社平和
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
		(74) 代理人	100126620
			弁理士 石井 豪
		(72) 発明者	亀田 宗克
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社平和内
		(72) 発明者	小林 義明
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社平和内
		(72) 発明者	久世 昌司
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社平和内

最終頁に続く

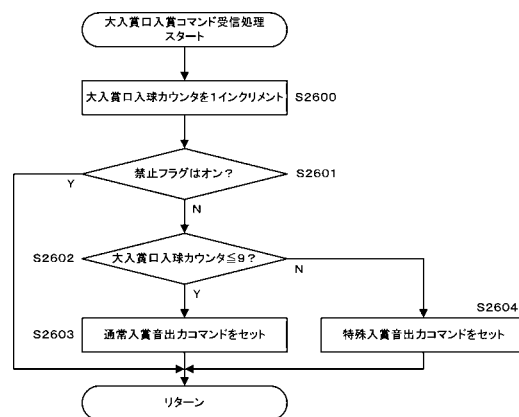
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】特別遊技中に実行される所定の演出に対して遊技者の意識を集中させることで、遊技者の興味を高めることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、特別遊技中に実行される演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、特別遊技中に実行される演出として、特別遊技中の特定期間において実行される第1演出と、第1演出と異なる演出であって所定の演出実行条件の成立を契機として実行される第2演出と、を少なくとも備えた遊技機において、演出制御手段は、第1演出が実行される特定期間において演出実行条件が成立した場合には、第2演出の実行を制限可能であるように設定する。

【選択図】図48



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

所定の実行条件の成立により、遊技者に有利な遊技利益を付与可能な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技中に実行される演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記特別遊技中に実行される演出として、前記特別遊技中の特定期間において実行される第 1 演出と、前記第 1 演出と異なる演出であって所定の演出実行条件の成立を契機として実行される第 2 演出と、を少なくとも備えた遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記第 1 演出が実行される前記特定期間において前記演出実行条件が成立した場合には、前記第 2 演出の実行を制限可能であることを特徴とする遊技機。

10

**【請求項 2】**

遊技球が流下可能な遊技領域と、

前記遊技領域に設けられ、前記特別遊技中に開放され遊技球が入球可能となる大入賞口と、を備えとともに、

前記第 2 演出は、

前記大入賞口へ遊技球が入球することに基づいて所定態様の入賞音を出力する入賞音出力演出であることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】**

20

**【0001】**

本発明は、遊技機に関し、詳しくは、遊技者に有利な遊技利益を付与することができる特別遊技を実行可能な遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

従来、この種の遊技機として、所定の実行条件が成立すること（大当たりの抽選に当選すること、遊技領域に設けられた特別領域に遊技球が入球すること等）により遊技者に有利な遊技利益を付与する特別遊技を実行可能なものが知られている。特別遊技中においては、たとえば、遊技領域に設けられた大入賞口が開放するラウンド遊技を複数回行い、このラウンド遊技中に開放された大入賞口へ遊技球が入球することに基づいて所定個数の賞球を払い出すことで遊技利益を付与するようになっている。

30

また、このような遊技機は、ラウンド遊技が開始され大入賞口が開放されてから、予め定められた終了個数の遊技球が大入賞口へ入球すると大入賞口が閉鎖されラウンド遊技が終了するように設定されている。ここで、遊技球の流下状況等に応じて、終了個数の遊技球が入球して大入賞口が閉鎖されるまでの間に、さらに遊技球が大入賞口へ入球することがある。この場合には、特別遊技中に獲得可能な賞球数が予定よりも増えることから、その旨を遊技者に確実に把握させることが望ましい。そのため、近年では、大入賞口の開放中に終了個数を超えて遊技球が入球した場合には、演出表示装置上に特定のキャラクターを表示するような演出を実行する遊技機も考案されている（特許文献 1 参照）。

**【先行技術文献】**

40

**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2015 - 112239 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ここで、上述のような遊技機としては、大当たりに当選したことに基づいて実行される特別遊技を盛り上げるために、特別な動画の表示や BGM の出力等を行う特別な演出が実行されるようなものが見受けられる。

そして、このような特別な演出が実行される際には、遊技者の意識を実行中の演出に集

50

中させたいものの、当該演出の実行中も並行してラウンド遊技が実行されるため、大入賞口の開放中に終了個数を超えて遊技球が入球すると、上述のような特定のキャラクターが演出表示装置に表示され、実行中の特別な演出へ向けられている遊技者の意識が妨げられ、遊技者の興趣を低下させてしまうとのおそれが生じていた。

#### 【 0 0 0 5 】

そこで、本発明は、上述した事情によりなされたものであり、特別遊技中に実行される所定の演出に対して遊技者の意識を集中させることで、遊技者の興趣を高めることが可能な遊技機の提供を目的とする。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【 0 0 0 6 】

上述した目的を達成するために、本発明は次のように構成されている。

以下、本発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて説明する。なお、下記の符号及び記載は、本発明の構成に相当する発明の実施の形態における構成の符号及び名称を示したものであり、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

#### 【 0 0 0 7 】

( 1 ) 本発明は、所定の実行条件の成立により、遊技者に有利な遊技利益を付与可能な特別遊技を実行する特別遊技実行手段 ( メイン C P U 1 0 1 ) と、前記特別遊技中に実行される演出を制御可能な演出制御手段 ( サブ C P U 3 0 1 ) と、を備え、前記特別遊技中に実行される演出として、前記特別遊技中の特定期間 ( 特別遊技が開始されてから 1 1 秒間、特別遊技が開始されてから 8 0 秒間、3 ラウンド目のラウンド遊技が開始時から 2 秒間 ) において実行される第 1 演出 ( 所定のファンファーレの出力、特別動画の表示、上乗せ報知演出 ) と、前記第 1 演出と異なる演出であって所定の演出実行条件の成立を契機として実行される第 2 演出 ( 通常入賞音の出力、特殊入賞音の出力 ) と、を少なくとも備えた遊技機 ( パチンコ機 P ) であって、前記演出制御手段は、前記第 1 演出が実行される前記特定期間において前記演出実行条件が成立した場合には、前記第 2 演出の実行を制限可能であることを特徴とする。

ここで、所定の実行条件の成立とは、所定の抽選手段により特別遊技の実行が決定されたこと、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられた特別領域に遊技球が進入したこと等が挙げられる。

また、所定の演出実行条件の成立とは、たとえば、大入賞口へ遊技球が入球すること、所定の入賞口へ遊技球が入球すること、所定のゲートを遊技球が通過すること、所定個数以上の遊技球が大入賞口や所定の入賞口へ入球すること、所定個数以上の遊技球がゲートを通過すること等が挙げられる。

#### 【 0 0 0 8 】

本発明に係る遊技機においては、特別遊技中において第 1 演出が実行される特定期間においては、演出実行条件が成立したとしても第 2 演出の事項が制限されるようになっている。したがって、本発明に係る遊技機によれば、特別遊技中において第 1 演出が実行される場合には、遊技者の意識を第 1 演出に集中させることができ、遊技者の興趣を高めることができるのである。

#### 【 0 0 0 9 】

( 2 ) また、前記遊技機は、遊技球が流下可能な遊技領域 1 2 と、前記遊技領域 1 2 に設けられ、前記特別遊技中に開放され遊技球が入球可能となる大入賞口 1 8 と、を備えるとともに、前記第 2 演出は、前記大入賞口 1 8 へ遊技球が入球することに基づいて所定態様の入賞音を出力する入賞音出力演出 ( 通常入賞音の出力、特殊入賞音の出力 ) であるように設定してもよい。

#### 【発明の効果】

#### 【 0 0 1 0 】

本発明によれば、特別遊技中に実行される所定の演出に対して遊技者の意識を集中させることで、遊技者の興趣を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【図 1】パチンコ機の外観斜視図である。

【図 2】パチンコ機の前扉を開けた状態の外観斜視図である。

【図 3】パチンコ機の遊技盤の正面概略図である。

【図 4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5】パチンコ機の大当たり決定乱数判定テーブルの説明図である。

【図 6】パチンコ機の当たり図柄乱数判定テーブルの説明図である。

【図 7】パチンコ機のリーチグループ決定乱数判定テーブルの説明図である。

【図 8】パチンコ機のリーチモード決定乱数判定テーブルの説明図である。

【図 9】パチンコ機のリーチモード決定乱数判定テーブルの説明図である。

10

【図 10】パチンコ機の変動パターン抽選テーブルの説明図である。

【図 11】パチンコ機の変動時間決定テーブルの説明図である。

【図 12】パチンコ機の特別電動役物作動テーブルの説明図である。

【図 13】パチンコ機の遊技状態設定テーブルの説明図である。

【図 14】パチンコ機の当たり決定乱数判定テーブルの説明図である。

【図 15】パチンコ機の普通図柄変動パターン決定テーブルの説明図である。

【図 16】パチンコ機の第 2 始動入賞口開放制御テーブルの説明図である。

【図 17】パチンコ機の主制御基板におけるメイン処理の概略を示すフローチャートである。

【図 18】パチンコ機の主制御基板におけるタイマ割込処理の概略を示すフローチャートである。

20

【図 19】パチンコ機の主制御基板におけるセンサ検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 20】パチンコ機の主制御基板におけるゲート検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 21】パチンコ機の主制御基板における第 1 始動入賞口検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 22】パチンコ機の主制御基板における第 2 始動入賞口検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 23】パチンコ機の主制御基板における大入賞口検出時処理の概略を示すフローチャートである。

30

【図 24】パチンコ機の主制御基板における特図関連制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 25】パチンコ機の主制御基板における特別図柄変動開始処理の概略を示すフローチャートである。

【図 26】パチンコ機の主制御基板における変動演出パターン決定処理の概略を示すフローチャートである。

【図 27】パチンコ機の主制御基板における特別図柄変動停止処理の概略を示すフローチャートである。

【図 28】パチンコ機の主制御基板における停止後処理の概略を示すフローチャートである。

40

【図 29】パチンコ機の主制御基板における特別遊技制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 30】パチンコ機の主制御基板における特別遊技終了処理の概略を示すフローチャートである。

【図 31】パチンコ機の主制御基板における普図関連制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 32】パチンコ機の主制御基板における普通図柄変動開始処理の概略を示すフローチャートである。

【図 33】パチンコ機の主制御基板における普通図柄変動停止処理の概略を示すフローチャートである。

50

ャートである。

【図 3 4】パチンコ機の主制御基板における普通図柄停止後処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 5】パチンコ機の主制御基板における可動片制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 6】パチンコ機の変動演出の態様の一例を示す図である。

【図 3 7】パチンコ機の特別遊技中における演出の実行態様の一例を示す図である。

【図 3 8】パチンコ機の特別遊技中における演出の実行態様の一例を示す図である。

【図 3 9】パチンコ機の特別遊技中における演出の実行の流れを示すタイムチャートである。

10

【図 4 0】パチンコ機の演出禁止区間設定テーブルの説明図である。

【図 4 1】パチンコ機の副制御基板におけるメイン処理の概略を示すフローチャートである。

【図 4 2】パチンコ機の副制御基板におけるタイマ割込処理の概略を示すフローチャートである。

【図 4 3】パチンコ機の副制御基板における変動モードコマンド受信処理の概略を示すフローチャートである。

【図 4 4】パチンコ機の副制御基板における変動パターンコマンド受信処理の概略を示すフローチャートである。

【図 4 5】パチンコ機の副制御基板における大当たり当選時コマンド受信処理の概略を示すフローチャートである。

20

【図 4 6】パチンコ機の副制御基板におけるオープニングコマンド受信処理の概略を示すフローチャートである。

【図 4 7】パチンコ機の副制御基板におけるラウンド遊技開始コマンド受信処理の概略を示すフローチャートである。

【図 4 8】パチンコ機の副制御基板における大入賞口入賞コマンド受信処理の概略を示すフローチャートである。

【図 4 9】パチンコ機の副制御基板におけるエンディングコマンド受信処理の概略を示すフローチャートである。

【図 5 0】パチンコ機の副制御基板における特別遊技中制御処理の概略を示すフローチャートである。

30

【図 5 1】パチンコ機の副制御基板における開始時制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 5 2】パチンコ機の副制御基板における特別動画表示制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 5 3】パチンコ機の副制御基板における上乗せ報知制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 5 4】パチンコ機の副制御基板における演出禁止制御処理の概略を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

40

【0 0 1 2】

以下、本発明の好適な実施の形態を、図面を参照しつつ説明する。

(パチンコ機 P の外部構成)

本形態に係る遊技機は、遊技媒体として遊技球を使用するパチンコ機 P である。特に図示していないが、パチンコ機 P が設置される遊技場においては、島と呼ばれる遊技機の設置領域に、複数台のパチンコ機 P が並べて配設されるとともに、遊技球を貸し出すための遊技球貸出装置が各パチンコ機 P に隣接して設置される。また、各パチンコ機 P は対応する遊技球貸出装置 R に接続されている。

遊技球貸出装置 R は、紙幣の投入や遊技球の貸し出しに必要な価値情報が記憶される記憶媒体(カード)の挿入が可能となっている。そして、遊技球貸出装置 R に紙幣を投入(

50

又は、カードを挿入)した上で、パチンコ機 P に対して所定の操作を行うことにより、遊技球貸出装置 R から遊技球の貸し出しを受けることができるようになっている。

【0013】

本形態に係るパチンコ機 P は、図 1 又は図 2 に示すように、島に固定される四角形状の枠体であって、中空部 (特に図示しておらず) を有する機枠 1 と、この機枠 1 にヒンジ機構 (特に図示しておらず) により開閉自在に取り付けられる四角形状の枠体であって、中空部 (特に図示しておらず) を有する本体枠 2 と、この本体枠 2 にヒンジ機構 (特に図示しておらず) により開閉自在に取り付けられ、正面に開口部 (特に図示しておらず) が形成された前扉 3 と、を備えている。

【0014】

機枠 1 の左下部には、図 2 に示すように、音声出力装置 10 としてのスピーカが設けられている。また、本体枠 2 の中空部には、遊技領域 12 を形成するための遊技盤 11 が收容されている。また、前扉 3 には、開口部を覆う透明板 4 と、透明板 4 の下方に位置し遊技球を受容可能な上皿 6 及び受皿 7 と、受皿 7 の右方に取り付けられ遊技球の発射操作を行うための操作ハンドル 5 と、透明板 4 の左右上方にそれぞれ 1 個ずつ取り付けられた音声出力装置 10 としてのスピーカと、が設けられている。

【0015】

このパチンコ機 P では、機枠 1 に対して本体枠 2 を閉じ、さらに、前扉 3 を閉じると、遊技盤 11 の前方に間隙を挟んで透明板 4 が位置することとなる。これにより、透明板 4 を介して、後方に位置する遊技盤 11 を視認することができるようになっている。

【0016】

また、上皿 6 には、遊技球貸出装置 R により貸し出される遊技球や、パチンコ機 P から払い出される賞球が導かれるようになっている。上皿 6 は、所定量の遊技球を受容可能となっているが、この上皿 6 が遊技球で一杯になると、その後に貸し出されたり、払い出されたりする遊技球は受皿 7 に導かれるようになっている。また、受皿 7 の底面には、特に図示していないが、貯留されている遊技球を排出するための排出孔と、排出孔を開閉可能な開閉板と、が設けられている。常態において、排出孔は開閉板により閉じられているものの、開閉板と一体に取り付けられた開閉レバー 8 (図 1 参照) を横方向に移動させることで、開閉板も同方向に移動し、排出孔が開放される。これにより、遊技球を排出孔から落下させて、受皿 7 の外に排出することができるようになっている。

【0017】

また、操作ハンドル 5 は、遊技者が所定方向へ向けて回転操作できるように形成されている。そして、遊技者が操作ハンドル 5 を回転操作すると、上皿 6 に收容されている遊技球が発射装置 (特に図示しておらず) に送られ、操作ハンドル 5 の回転角度に応じた強度で、発射装置によって遊技球が遊技領域 12 へ向けて発射される。このように発射された遊技球は、遊技盤 11 に固定された一对のレール 13 a、13 b に案内されて上昇し、遊技領域 12 に到達する。

【0018】

ここで、遊技領域 12 は、機枠 1 に対し本体枠 2 及び前扉 3 を閉じた状態で遊技盤 11 と透明板 4 との間に形成される空間のうち、遊技盤 11 に固定された一对のレール 13 a、13 b により略円形状に仕切られた部分であって、遊技球が流下可能な領域である。

この遊技領域 12 は、図 3 に示すように、パチンコ機 P に対向する遊技者から見て左側の領域である第 1 遊技領域 12 a と、パチンコ機 P に対向する遊技者から見て右側の領域である第 2 遊技領域 12 b とから構成されている。これら 2 つの遊技領域 12 は、発射装置の発射強度により、遊技球の進入可能性が異なるようになっている。具体的には、発射装置の発射強度が所定の強度未満 (発射装置により発射される遊技球が遊技領域 12 の最高地点に到達しない程度の強度) の場合には、遊技球は第 1 遊技領域 12 a に進入する。これに対して、発射装置の発射強度が所定の強度以上 (発射装置により発射される遊技球が遊技領域 12 の最高地点に到達可能な強度) の場合には、遊技球は第 2 遊技領域 12 b に進入する。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 9 】

また、この遊技領域 1 2 内には、図 3 に示すように、遊技球の流下方向を不規則にするための風車及び多数の釘と、遊技球が入球可能な一般入賞口 1 4 と、始動領域としての第 1 始動入賞口 1 5 及び第 2 始動入賞口 1 6 と、遊技球が通過可能なゲート 2 0 と、所定条件を満たすことで作動するアタッカー装置 1 7 と、遊技球を遊技領域 1 2 外へ導くアウト口 1 9 と、遊技の進行等に伴って演出を行う演出装置としての演出表示装置 2 1 と、が設けられている。

## 【 0 0 2 0 】

一般入賞口 1 4 は、図 3 に示すように、遊技領域 1 2 の左側下部に設けられており、当該一般入賞口 1 4 へ遊技球が入球すると、所定個数（本形態では 5 個）の賞球が払い出される。

10

なお、一般入賞口 1 4 の設置個数や設置位置は特に限定されるものではない。

## 【 0 0 2 1 】

第 1 始動入賞口 1 5 は、図 3 に示すように、遊技領域 1 2 の中央からやや下寄りの位置に設けられている。この第 1 始動入賞口 1 5 へは、第 1 遊技領域 1 2 a を流下する遊技球が入球可能となっており、第 2 遊技領域 1 2 b を流下する遊技球はほぼ入球できないようになっている。これに対して、第 2 始動入賞口 1 6 は、図 3 に示すように、遊技領域 1 2 の中央から右寄りの位置（すなわち、第 2 遊技領域 1 2 b 内）に設けられている。この第 2 始動入賞口 1 6 へは、第 2 遊技領域 1 2 b を流下する遊技球が入球可能となっており、第 1 遊技領域 1 2 a を流下する遊技球はほぼ入球できないようになっている。

20

## 【 0 0 2 2 】

また、第 2 始動入賞口 1 6 には、図 3 に示すように、開閉可能な可動片 1 6 b（普通電動役物）が設けられている。そして、可動片 1 6 b が閉じているときには第 2 始動入賞口 1 6 が閉状態となっており、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球は不可能又は困難である。これに対して、可動片 1 6 b が開くと、第 2 始動入賞口 1 6 が開状態となるとともに、この可動片 1 6 b が遊技球を第 2 始動入賞口 1 6 へ向けて案内するガイド部材として機能することにより、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球が容易となる。

また、この可動片 1 6 b の構成は特に限定されるものではなく、たとえば、遊技盤 1 1 に直交する軸を中心に左右方向に回転して第 2 始動入賞口 1 6 を開閉する一対の羽根部材や、水平な軸を中心に前後方向に回転して第 2 始動入賞口 1 6 を開閉する蓋部材により構成してもよいし、また、上下方向にスライドして第 2 始動入賞口 1 6 を開閉するシャッター部材により構成してもよい。

30

なお、第 1 始動入賞口 1 5 や第 2 始動入賞口 1 6 の設置位置は特に限定されるものではなく、たとえば、第 1 始動入賞口 1 5 や第 2 始動入賞口 1 6 は、いずれの遊技領域 1 2（第 1 遊技領域 1 2 a、第 2 遊技領域 1 2 b）を流下する遊技球も入球しやすいような位置に配置してもよい。

## 【 0 0 2 3 】

そして、第 1 始動入賞口 1 5 又は第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球すると、賞球が払い出されるとともに、予め定められた複数の特別図柄の中から 1 の特別図柄を決定するための抽選が行われる。各特別図柄には種々の遊技利益が対応付けられており、決定された特別図柄の種別に応じて、遊技者にとって有利な特別遊技の実行、所定の遊技状態の設定等の遊技利益を得られるようになっている。

40

なお、第 1 始動入賞口 1 5 又は第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球に基づいて払い出される賞球は、1 個以上であれば特に限定されるものではなく、いかなる個数にしてもよい。また、可動片 1 6 b が設けられている始動入賞口（第 2 始動入賞口 1 6）と可動片 1 6 b が設けられていない始動入賞口（第 1 始動入賞口 1 5）とでは、賞球の数を同一にしてもよいし、異ならせてもよい。

## 【 0 0 2 4 】

ゲート 2 0 は、図 3 に示すように、第 2 始動入賞口 1 6 の上方に設けられている。このゲート 2 0 を遊技球が通過すると、後述する普通図柄の抽選が行われる。そして、当該抽

50

選の結果が当たりであった場合、上述の第2始動入賞口16に設けられた可動片16bが所定時間開かれるようになっている。

【0025】

アタッカー装置17は、図3に示すように、第2始動入賞口16の下方に設けられている。このアタッカー装置17は、遊技球が入球可能な大入賞口18と、この大入賞口18を開閉する開閉扉18bと、を備えている。常態においては、開閉扉18bが閉じられ大入賞口18は閉鎖されているため、当該大入賞口18への遊技球の入球は不可能となっているものの、上述の特別遊技が実行されると、開閉扉18bが開き大入賞口18が開放されるとともに、開閉扉18bが遊技球を大入賞口18へ導く受皿部材として機能することにより、大入賞口18への遊技球の入球が可能となる。

10

そして、大入賞口18へ遊技球が入球すると、所定個数（本形態では15個）の賞球が払い出される。

また、図3に示すように、この大入賞口18へは、第2遊技領域12bを流下する遊技球が入球可能となっており、第1遊技領域12aを流下する遊技球はほぼ入球できないようになっている。

このように、第1遊技領域12aを流下する遊技球は第1始動入賞口15への入球が可能となっており、第2遊技領域12bを流下する遊技球はゲート20の通過、第2始動入賞口16への入球、大入賞口18への入球が可能となっている。

【0026】

アウト口19は、図3に示すように、遊技領域12の最下部に設けられており、一般入賞口14、第1始動入賞口15、第2始動入賞口16及び大入賞口18のいずれにも入球しなかった遊技球を受け入れるものである。そして、アウト口19に受け入れられた遊技球は、遊技盤11の背面側に導かれ回収される。

20

【0027】

演出表示装置21は、図3に示すように、遊技領域12の略中央に設けられている。本形態に係るパチンコ機Pでは、この演出表示装置21として液晶表示装置が用いられている。また、この演出表示装置21には、動画や静止画等の画像を表示するための表示部21aが設けられており、この表示部21aには、背景画像が表示されるほか、演出図柄50（ダミー図柄）が変動表示され、各演出図柄50の停止表示態様により後述する大当たりの抽選の結果を遊技者に報知する変動演出が行われるようになっている。

30

なお、演出表示装置21は、液晶表示装置に限定されるものではなく、たとえば、外周に図柄が付された複数のドラムを用いて各種表示を行うドラム式の表示装置等を用いてもよい。

【0028】

本形態に係るパチンコ機Pは、演出装置として、演出表示装置21のほか、上述の音声出力装置10としてのスピーカや、種々の色や点灯パターンで発光することにより演出を行う演出照明装置23としてのランプ（図1参照）を備えている。

なお、演出装置としては、これらに限定されるものではなく、たとえば、種々のタイミングや態様で可動する演出役物装置等を備えてもよい。

また、上皿6の前方位置には、遊技者が操作することにより遊技中や待機中等に実行される演出の進行や切り替えが可能な演出操作装置9が設けられている。本形態における演出操作装置9は、円形リング状の枠体であって回転操作が可能な操作ダイヤル9aと、操作ダイヤル9aに嵌め込まれており押下操作が可能な操作ボタン9bとから構成されている。そして、演出表示装置21において所定の演出が実行されているときに、操作ダイヤル9aの回転操作や操作ボタン9bの押下操作を行うと、上述の所定の演出が進行したり、異なる演出に切り替わったりするようになっている。

40

【0029】

また、図3に示すように、遊技盤11の右下部であって、かつ、遊技領域12の外側には、遊技についての種々の状況を表示するための装置として、第1特別図柄表示装置30、第2特別図柄表示装置31、第1特図保留表示装置38、第2特図保留表示装置39、

50



普通図柄表示装置 3 2 及び普通図柄保留表示装置 3 3 が設けられている。

【 0 0 3 0 】

また、上述の如く、本形態に係るパチンコ機 P には、遊技球貸出装置 R が電氣的に接続されているが、遊技球の貸し出しやカードの排出等の遊技球貸出装置 R に対する操作を、パチンコ機 P で受け付けられるようにしている。そのため、パチンコ機 P には、図 1 に示すように、カードに記憶されている価値情報（残高情報）を表示する価値情報表示装置 3 5 と、押下操作が可能な球貸ボタン 3 6 と、押下操作が可能なカード返却ボタン 3 7 と、が設けられている。

【 0 0 3 1 】

（パチンコ機 P の制御手段の構成）

次に、パチンコ機 P の遊技や演出を制御する制御手段について説明する。

上述の制御手段は各種制御基板により構成されており、具体的には、図 4 に示すように、パチンコ機 P の遊技の基本動作を制御する主制御基板 1 0 0、遊技球の発射及び賞球の払い出しを制御する発射払出制御基板 2 0 0、各種演出を制御する副制御基板 3 0 0、及び、遊技球貸出装置 R への操作を中継する遊技球貸出制御基板 4 0 0 を備えている。

【 0 0 3 2 】

また、図 4 に示すように、主制御基板 1 0 0 には、発射払出制御基板 2 0 0 及び副制御基板 3 0 0 が接続され、また、発射払出制御基板 2 0 0 には、遊技球貸出制御基板 4 0 0 が接続されている。

さらに、主制御基板 1 0 0 及び発射払出制御基板 2 0 0 には、遊技進行上の種々の情報をパチンコ機 P の外部（たとえば、遊技場のホールコンピュータ等）に出力するための外部情報端子基板 5 0 0 が接続されている。

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、上述の如く、発射払出制御基板 2 0 0 が遊技球の発射及び賞球の払い出しの双方を制御しているが、遊技球の発射を制御する基板（発射制御基板）と、賞球の払い出しを制御する基板（払出制御基板）とを別個に設けてもよい。

【 0 0 3 3 】

また、特に図示していないが、本形態に係るパチンコ機 P が備える各基板には電源基板が接続されている。この電源基板にはバックアップ電源が設けられており、パチンコ機 P に供給される電源の電圧値が所定値以下になった場合に電断と判断し、主制御基板 1 0 0 に電断信号を出力する。

【 0 0 3 4 】

主制御基板 1 0 0 は、パチンコ機 P において行われる遊技を制御するものであり、具体的には、遊技球が第 1 始動入賞口 1 5 又は第 2 始動入賞口 1 6 へ入球することを契機に開始される特図遊技、及び、遊技球がゲート 2 0 を通過することを契機に開始される普図遊技を制御する。

この主制御基板 1 0 0 は、図 4 に示すように、各種演算処理を行うメイン CPU 1 0 1 と、遊技を進行するための制御プログラム、遊技に必要なデータやテーブル等を格納するメイン ROM 1 0 2 と、演算処理時の一時記憶領域等として用いられるメイン RAM 1 0 3 と、を備えている。

そして、メイン CPU 1 0 1 は、後述する各検出センサやタイマからの信号に基づき、メイン ROM 1 0 2 に格納されている制御プログラムを読み出して演算処理を行うとともに、メイン CPU 1 0 1 に接続されている各種装置の制御や、演算処理の結果に基づく他の基板へのコマンド送信等を行う。

【 0 0 3 5 】

また、図 4 に示すように、主制御基板 1 0 0 には、一般入賞口 1 4 へ遊技球が入球したことを検出する一般入賞口検出センサ 1 4 a と、第 1 始動入賞口 1 5 へ遊技球が入球したことを検出する第 1 始動入賞口検出センサ 1 5 a と、第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球したことを検出する第 2 始動入賞口検出センサ 1 6 a と、大入賞口 1 8 へ遊技球が入球したことを検出する大入賞口検出センサ 1 8 a と、ゲート 2 0 を遊技球が通過したことを検

10

20

30

40

50

出するゲート検出センサ 20 a と、遊技盤 11 に向けられる磁気や電波及び遊技盤 11 を揺らす等により生ずる振動を検出する不正検出センサ 35 と、が接続されている。そして、これらの各検出センサから出力される検出信号が、主制御基板 100 に入力されるようになっている。

#### 【0036】

さらに、主制御基板 100 には、制御の対象となる機器として、第 2 始動入賞口 16 の可動片 16 b を開閉駆動する始動入賞口ソレノイド 16 c と、大入賞口 18 の開閉扉 18 b を開閉駆動する大入賞口ソレノイド 18 c と、第 1 特別図柄表示装置 30 と、第 2 特別図柄表示装置 31 と、普通図柄表示装置 32 と、第 1 特図保留表示装置 38 と、第 2 特図保留表示装置 39 と、普通図柄保留表示装置 33 と、が接続されている。

10

そして、主制御基板 100 によって、各ソレノイドが駆動されることで第 2 始動入賞口 16 や大入賞口 18 の開閉制御がなされ、また、各表示装置の表示制御がなされるようになっている。

#### 【0037】

発射払出制御基板 200 は、特に図示していないが、主制御基板 100 と同様に、CPU、ROM 及び RAM を備えており、主制御基板 100 と双方向に通信可能となるように接続されている。

#### 【0038】

図 4 に示すように、発射払出制御基板 200 には、遊技球の発射を制御するための機器として、操作ハンドル 5 に遊技者が触れたことを検出するタッチセンサ 5 a と、操作ハンドル 5 の操作角度（回転角度）を検出する操作ボリューム 5 b と、遊技球の発射を停止する発射停止スイッチ 5 c と、上皿 6 に受容されている遊技球を発射装置（図示しておらず）に送る球送りソレノイド 60 と、遊技球を発射する発射モータ 61 と、が接続されている。また、タッチセンサ 5 a、操作ボリューム 5 b 及び発射停止スイッチ 5 c から出力される制御信号が、発射払出制御基板 200 に入力されるようになっている。

20

#### 【0039】

そして、タッチセンサ 5 a 及び操作ボリューム 5 b からの制御信号が発射払出制御基板 200 に入力されると、球送りソレノイド 60 及び発射モータ 61 を通電して遊技球を発射させる制御がなされる。これに対して、発射停止スイッチ 5 c からの制御信号が発射払出制御基板 200 に入力されると、球送りソレノイド 60 及び発射モータ 61 の通電を止めて遊技球の発射を停止させる制御がなされる。

30

なお、遊技球を発射する装置としては、発射モータ 61 ではなく、ロータリーソレノイドを用いてもよい。

#### 【0040】

また、発射払出制御基板 200 には、図 4 に示すように、遊技球の払い出しを制御するための機器として、遊技球貯留部（特に図示しておらず）に貯留されている遊技球を賞球として払い出す払出モータ 62 と、払い出された遊技球を検出して計数する払出計数スイッチ 63 と、が接続されている。そして、主制御基板 100 から送信される払出数コマンドを発射払出制御基板 200 が受信すると、当該発射払出制御基板 200 は、この払出数コマンドに基づいて所定個数の遊技球（賞球）を払い出すように払出モータ 62 を制御する。このとき、払い出された遊技球の個数が払出計数スイッチ 63 によって計数され、所定個数の遊技球（賞球）が払い出されたか否かの判定が可能となっている。

40

#### 【0041】

さらに、発射払出制御基板 200 には、図 4 に示すように、前扉 3 の開放状態を検出する前扉開放検出センサ 3 a と、受皿 7 の満タン状態を検出する受皿満タン検出センサ 7 a と、が接続されている。

#### 【0042】

前扉開放検出センサ 3 a は、前扉 3 が開放されていることを検出すると開放検出信号を発射払出制御基板 200 に出力するようになっており、前扉 3 の開放中は、開放検出信号が連続して出力される。そして、発射払出制御基板 200 は、開放検出信号が入力される

50

と、扉開放コマンドを主制御基板 1 0 0 に送信する。これに対して、開放検出信号の入力が止まると、前扉 3 が閉じられたと判断し、扉閉鎖コマンドを主制御基板 1 0 0 に送信する。

#### 【 0 0 4 3 】

受皿満タン検出センサ 7 a は、賞球として払い出される遊技球を上皿 6 から受皿 7 に導く案内通路の所定位置に設けられており、遊技球が当該所定位置を通過するたびに、検出信号が発射払出制御基板 2 0 0 に出力されるようになっている。そして、受皿 7 に所定量以上の遊技球が貯留されて満タン状態になると、案内通路内に遊技球が滞留し、検出信号が発射払出制御基板 2 0 0 に対して連続的に出力されることとなる。発射払出制御基板 2 0 0 は、検出信号が所定時間連続して入力されることにより、受皿 7 が満タン状態であると判断して、受皿満タンコマンドを主制御基板 1 0 0 に送信する。これに対して、発射払出制御基板 2 0 0 への検出信号の連続的な入力が途絶えると、受皿 7 の満タン状態が解除されたものと判断し、受皿満タン解除コマンドを主制御基板 1 0 0 に送信する。

10

#### 【 0 0 4 4 】

また、本形態では、上述の如く、発射払出制御基板 2 0 0 には、遊技球貸出装置 R への操作を中継する遊技球貸出制御基板 4 0 0 が接続されている。換言すれば、本形態に係るパチンコ機 P においては、発射払出制御基板 2 0 0 が、遊技球貸出制御基板 4 0 0 を介して遊技球貸出装置 R に接続されている。

また、図 4 に示すように、発射払出制御基板 2 0 0 には、遊技球貸出制御基板 4 0 0 を介して、価値情報表示装置 3 5 と、球貸ボタン 3 6 の押下操作を検出する球貸スイッチ 3 6 a と、カード返却ボタン 3 7 の押下操作を検出するカード返却スイッチ 3 7 a と、が接続されている。

20

#### 【 0 0 4 5 】

球貸ボタン 3 6 が押下操作されると、球貸スイッチ 3 6 a から出力される検出信号が発射払出制御基板 2 0 0 に入力され、当該発射払出制御基板 2 0 0 は、遊技球貸出装置 R に対して、遊技球の貸し出しを要求する貸出要求信号を送信する。そして、遊技球貸出装置 R が貸出要求信号を受信すると、当該遊技球貸出装置 R により、記憶されている価値情報から所定の価値情報を減算する処理がなされるとともに、減算された価値情報に対応する個数の遊技球を払い出す制御がなされる。

また、カード返却ボタン 3 7 が押下操作されると、カード返却スイッチ 3 7 a から出力される検出信号が発射払出制御基板 2 0 0 に入力され、当該発射払出制御基板 2 0 0 は、遊技球貸出装置 R に対して、カードの返却を要求する返却要求信号を送信する。そして、遊技球貸出装置 R が返却要求信号を受信すると、当該遊技球貸出装置 R によりカードを排出する制御がなされる。

30

#### 【 0 0 4 6 】

副制御基板 3 0 0 は、遊技中や待機中等に実行される演出を制御するものである。

この副制御基板 3 0 0 は、図 4 に示すように、各種演算処理を行うサブ CPU 3 0 1 と、演出を実行するための制御プログラム、演出の実行に必要なデータやテーブル等を格納するサブ ROM 3 0 2 と、演算処理時の一時記憶領域等として用いられるサブ RAM 3 0 3 と、を備えており、主制御基板 1 0 0 から副制御基板 3 0 0 への一方向に通信可能となるように接続されている。

40

#### 【 0 0 4 7 】

また、サブ CPU 3 0 1 は、主制御基板 1 0 0 から送信されるコマンドやタイマからの信号に基づき、サブ ROM 3 0 2 に格納されている制御プログラムを読み出して演算処理を行うとともに、画像表示を制御するための画像制御基板（特に図示しておらず）、音声出力を制御するための音声制御基板（特に図示しておらず）、照明の点灯を制御するための電飾制御基板（特に図示しておらず）に、演出実行用のコマンドを送信する。

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、上述の如く、音声制御基板と電飾制御基板とを別個に設けているが、これらの基板の機能を集約した 1 枚の基板（音声電飾制御基板）を設け、当該基板により、音声出力及び照明の点灯のいずれをも制御するようにしてもよい

50

。

## 【 0 0 4 8 】

また、副制御基板 3 0 0 には、画像制御基板を介して演出表示装置 2 1 が接続され、音声制御基板を介して音声出力装置 1 0 が接続されている。また、副制御基板 3 0 0 には、電飾制御基板を介して、演出照明装置 2 3 と、操作ダイヤル 9 a の回転操作を検出する回転操作検出センサ 9 c と、操作ボタン 9 b の押下操作を検出する押下操作検出センサ 9 d と、が接続されている。

## 【 0 0 4 9 】

画像制御基板は、特に図示していないが、CPU、ROM、RAM 及び VRAM 等を備えている。この画像制御基板の ROM には、演出表示装置 2 1 に表示される図柄、背景等の画像データが格納されている。そして、副制御基板 3 0 0 から送信されたコマンドに基づき、CPU が、ROM から読み出した画像データを VRAM に記憶することによって、演出表示装置 2 1 による画像表示を制御する。

10

## 【 0 0 5 0 】

音声制御基板は、特に図示していないが、サウンドチップ (CPU)、サウンド ROM 及び RAM 等を備えている。サウンド ROM には、音声出力装置 1 0 から出力される音声、BGM 等のサウンドデータが格納されている。そして、副制御基板 3 0 0 から送信されたコマンドに基づき、サウンド ROM から読み出したサウンドデータを RAM に記憶することによって、音声出力装置 1 0 からの音声出力を制御する。

20

## 【 0 0 5 1 】

電飾制御基板は、副制御基板 3 0 0 からのコマンドに基づき、演出照明装置 2 3 による照明の点灯を制御する。また、電飾制御基板は、操作ダイヤル 9 a の回転操作に基づき回転操作検出センサ 9 c から出力される回転操作検出信号、又は、操作ボタン 9 b の押下操作に基づき押下操作検出センサ 9 d から出力される押下操作検出信号が入力されると、所定のコマンドを副制御基板 3 0 0 に送信する。

## 【 0 0 5 2 】

(パチンコ機 P の遊技の概要)

次に、本形態のパチンコ機 P における遊技について、メイン ROM 1 0 2 に格納されている各種テーブルに基づいて説明する。

上述の如く、本形態のパチンコ機 P においては、特図遊技と普図遊技の遊技が並行して進行する。また、これら両遊技を進行する際の遊技状態としては、低確率遊技状態 (いわゆる非確変状態) 又は高確率遊技状態 (いわゆる確変状態) のいずれかの遊技状態と、非時短遊技状態又は時短遊技状態のいずれかの遊技状態と、が組み合わせられたいずれかの遊技状態が設定されるようになっている。

30

本形態に係るパチンコ機 P では、低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態 (以下、通常遊技状態という)、又は、高確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態 (以下、高確時短遊技状態という) のいずれかの遊技状態が設定される。

## 【 0 0 5 3 】

ここで、低確率遊技状態は、後述する大当たりの抽選によって大当たりに当選する確率が所定の値に設定された遊技状態である。また、高確率遊技状態は、大当たりの抽選によって大当たりに当選する確率が低確率遊技状態よりも高い値に設定された遊技状態である。すなわち、低確率遊技状態中よりも高確率遊技状態中のほうが、大当たりの抽選によって大当たりに当選しやすくなっている。

40

また、非時短遊技状態は、可動片 1 6 b が開きにくく (すなわち、第 2 始動入賞口 1 6 が開状態となりにくく)、第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球しにくい遊技状態である。また、時短遊技状態は、非時短遊技状態よりも可動片 1 6 b が開きやすく (すなわち、第 2 始動入賞口 1 6 が開状態となりやすく)、第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球しやすい遊技状態である。

なお、工場出荷直後やリセット後の初期状態においては、通常遊技状態が設定されるようになっている。

50

## 【 0 0 5 4 】

本形態に係るパチンコ機 P では、発射装置（図示しておらず）により発射され遊技領域 1 2 を流下する遊技球が第 1 始動入賞口 1 5 又は第 2 始動入賞口 1 6 に入球すると、大当たりの抽選が行われる。そして、この大当たりの抽選によって大当たりに当選すると、大入賞口 1 8 が開放され当該大入賞口 1 8 へ遊技球を入球させることが可能となる特別遊技が実行され、さらに、当該特別遊技の終了後の遊技状態が高確率時短遊技状態に設定されるようになっている。

ここで、本形態に係るパチンコ機 P においては、第 1 遊技領域 1 2 a を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口 1 5 への入球が可能となっている。また、第 2 遊技領域 1 2 b を流下する遊技球は、大入賞口 1 8 への入球、ゲート 2 0 の通過、第 2 始動入賞口 1 6 への入球が可能となっている。そして、通常遊技状態中は、遊技球が第 1 始動入賞口 1 5 へ入球するように、遊技者に第 1 遊技領域 1 2 a へ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）を行わせ、高確率時短遊技状態中及び特別遊技中は、大入賞口 1 8 へ遊技球が入球し、或いは遊技球がゲート 2 0 を通過及び第 2 始動入賞口 1 6 へ入球するように、遊技者に第 2 遊技領域 1 2 b へ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる右打ち）を行わせる。

具体的には、高確率時短遊技状態中及び特別遊技中は、演出表示装置 2 1 において第 2 遊技領域 1 2 b へ向けて遊技球を打ち出す旨を指示する表示が行われ、通常遊技状態が設定されると、演出表示装置 2 1 において第 1 遊技領域 1 2 a へ向けて遊技球を打ち出す旨を指示する表示が行われる。

## 【 0 0 5 5 】

この大当たりの抽選は、第 1 始動入賞口 1 5 又は第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球することを契機に取得される種々の乱数、及び、メイン ROM 1 0 2 に格納されており当該乱数を判定するための各種テーブルに基づいて、行われる。

ここで、本形態に係るパチンコ機 P は、大当たりの抽選に用いられる乱数として、大当たりの判定に用いられる大当たり決定乱数、特別図柄の種別の決定に用いられる当たり図柄乱数、並びに、上述の変動演出のパターン（以下、変動演出パターンという）を決定するための変動モード番号、変動パターン番号の決定に用いられるリーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数及び変動パターン乱数を有している。

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、上述の大当たり決定乱数は、主制御基板 1 0 0 に内蔵されたハードウェア乱数を用いている。この大当たり決定乱数は、一定の規則に従って更新され、乱数列が一巡するごとに自動的に乱数列が変更されるとともに、システムリセット毎にスタート値が変更されるようになっている。

また、変動演出パターンの決定に用いられる乱数は上述の 3 種類に限定されるものではなく、たとえば、これらの乱数に加えて他の乱数を用いてもよいし、これらの乱数のうちいずれか 1 又は複数の乱数を用いてもよい。

## 【 0 0 5 6 】

そして、第 1 始動入賞口 1 5 又は第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球すると、上述の乱数についてそれぞれ乱数値が取得されるとともに、各乱数値がメイン RAM 1 0 3 の保留記憶領域に記憶されるようになっている。

この保留記憶領域は、第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球により取得される各乱数値（以下、第 1 特図乱数という）を記憶するための第 1 保留記憶領域、及び、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球により取得される各乱数値（以下、第 2 特図乱数という）を記憶するための第 2 保留記憶領域から構成されている。そして、これらの保留記憶領域は、それぞれ第 1 記憶部から第 4 記憶部までの計 4 つの記憶部から構成されており、第 1 特図乱数を計 4 組、第 2 特図乱数を計 4 組記憶可能となっている。

## 【 0 0 5 7 】

また、本形態に係るパチンコ機 P においては、第 1 始動入賞口 1 5 へ遊技球が入球すると、第 1 特図乱数が、第 1 保留記憶領域の第 1 記憶部から順に記憶されるようになっている。たとえば、第 1 保留記憶領域のいずれの記憶部にも第 1 特図乱数が記憶されていない状態において、第 1 始動入賞口 1 5 へ遊技球が入球した場合には、これを契機に取得され

る第1特図乱数が、第1保留記憶領域の第1記憶部に記憶される。また、第1保留記憶領域の第1記憶部に第1特図乱数が記憶されている状態において、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、これを契機に取得される第1特図乱数が、第1保留記憶領域の第2記憶部に記憶される。また、第1保留記憶領域の第1記憶部及び第2記憶部に第1特図乱数が記憶されている状態において、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、これを契機に取得される第1特図乱数が、第1保留記憶領域の第3記憶部に記憶される。また、第1保留記憶領域の第1記憶部～第3記憶部に第1特図乱数が記憶されている状態において、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、これを契機に取得される第1特図乱数が、第1保留記憶領域の第4記憶部に記憶される。そして、第1保留記憶領域の第1記憶部～第4記憶部に第1特図乱数が記憶されている状態において、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、この入球に係る第1特図乱数は記憶されない。

10

#### 【0058】

同様に、第2始動入賞口16へ遊技球が入球すると、第2特図乱数が、第2保留記憶領域の第1記憶部から順に記憶されるようになっている。具体的な記憶の処理については、上述の第1特図乱数の記憶と同様であるため、説明を省略する。

また、本形態に係るパチンコ機Pでは、第1保留記憶領域に記憶されている第1特図乱数の組数（以下、第1特図保留数という）は、第1特図保留数カウンタ（特に図示しておらず）に記憶され、第2保留記憶領域に記憶されている第2特図乱数の組数（以下、第2特図保留数という）は、第2特図保留数カウンタ（特に図示しておらず）に記憶されるようになっている。

20

なお、本明細書においては、上述のように、第1特図乱数や第2特図乱数が保留記憶領域に記憶されることを「保留」や「保留記憶」ともいい、また、第1特図保留数や第2特図保留数を単に「保留数」ともいう。

#### 【0059】

また、本形態に係るパチンコ機Pは、大当たりの抽選に係るテーブルとして、大当たり決定乱数判定テーブル110、当たり図柄乱数判定テーブル111、リーチグループ決定乱数判定テーブル112、リーチモード決定乱数判定テーブル113、及び、変動パターン抽選テーブル114を有している。

なお、大当たりの抽選に係るテーブルはこれらに限定されるものではなく、他に、乱数に基づく判定や決定を行う必要がある場合には、適宜、テーブルを設けてもよい。

30

#### 【0060】

大当たり決定乱数判定テーブル110は、大当たりか否かの判定を行うためのものであって、図5(a)及び(b)に示すように、低確率遊技状態において参照される低確率判定テーブル110aと、高確率遊技状態において参照される高確率判定テーブル110bと、を備えている。

本形態に係るパチンコ機Pでは、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ遊技球が入球すると、0～65535の数値範囲内で1個の大当たり決定乱数が取得される。そして、大当たりの抽選を行う時点の遊技状態に応じて、低確率判定テーブル110a又は高確率判定テーブル110bのいずれかの大当たり決定乱数判定テーブル110が選択され、取得された大当たり決定乱数と選択された大当たり決定乱数判定テーブル110とに基づいて大当たりの抽選が行われる。

40

#### 【0061】

図5(a)に示すように、低確率判定テーブル110aによれば、大当たり決定乱数が10001～10220であった場合に大当たりと判定され、これ以外の大当たり決定乱数（0～10000、10221～65535）であった場合にハズレと判定される。したがって、この低確率判定テーブル110aにおける大当たりの当選確率はおよそ1/297.8となる。

#### 【0062】

また、図5(b)に示すように、高確率判定テーブル110bによれば、大当たり決定乱数が10001～11119であった場合に大当たりと判定され、これ以外の大当たり

50

決定乱数（0～10000、11120～65535）であった場合にハズレと判定される。したがって、この高確率判定テーブル110bにおける大当たりの当選確率はおよそ1/58.6となる。

すなわち、高確率判定テーブル110bは、低確率判定テーブル110aに比べて、大当たりの当選確率がおよそ5倍となるように設定されている。

#### 【0063】

なお、低確率判定テーブル110aにおいて大当たりと判定される大当たり決定乱数（10001～10220）は、高確率判定テーブル110bにおいて大当たりと判定される大当たり決定乱数（10001～11119）に含まれるように設定されている。すなわち、低確率判定テーブル110aにおいて大当たりと判定される大当たり決定乱数は、高確率判定テーブル110bにおいても大当たりと判定されることとなる。

10

#### 【0064】

当たり図柄乱数判定テーブル111は、特別図柄の種別を決定するためのものであって、図6（a）及び（b）に示すように、第1特図乱数によって大当たりに当選した場合に参照される第1始動入賞口判定テーブル111aと、第2特図乱数によって大当たりに当選した場合に参照される第2始動入賞口判定テーブル111bと、を備えている。

本形態に係るパチンコ機Pでは、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ遊技球が入球すると、0～199の数値範囲内で1個の当たり図柄乱数が取得される。そして、上述の大当たりの抽選によって大当たりに当選した場合に、遊技球が入球した始動入賞口に依りて、第1始動入賞口判定テーブル111a又は第2始動入賞口判定テーブル111bのいずれかの当たり図柄乱数判定テーブル111が選択され、取得された当たり図柄乱数と選択された当たり図柄乱数判定テーブル111とに基づいて、特別図柄の種別が決定される。

20

#### 【0065】

また、本形態に係るパチンコ機Pでは、大当たりに当選した場合に決定される特別図柄（以下、大当たり図柄という）として5種類の特別図柄（X1、X2、X3、X4、X5）が設けられており、また、ハズレの場合に決定される特別図柄（以下、ハズレ図柄という）として2種類の特別図柄（Y1、Y2）が設けられている。

#### 【0066】

図6（a）に示すように、第1始動入賞口判定テーブル111aによれば、当たり図柄乱数が0～159であった場合に特別図柄X1が決定され、当たり図柄乱数が160～179であった場合に特別図柄X2が決定され、当たり図柄乱数が180～189であった場合に特別図柄X3が決定され、当たり図柄乱数が190～195であった場合に特別図柄X4が決定され、当たり図柄乱数が196～199であった場合に特別図柄X5が決定される。すなわち、この第1始動入賞口判定テーブル111aにおいては、特別図柄X1が決定される確率は80%、特別図柄X2が決定される確率は10%、特別図柄X3が決定される確率は5%、特別図柄X4が決定される確率は3%、特別図柄X5が決定される確率は2%となっている。

30

#### 【0067】

また、図6（b）に示すように、第2始動入賞口判定テーブル111bによれば、当たり図柄乱数が0～29であった場合に特別図柄X1が決定され、当たり図柄乱数が30～59であった場合に特別図柄X2が決定され、当たり図柄乱数が60～99であった場合に特別図柄X3が決定され、当たり図柄乱数が100～195であった場合に特別図柄X4が決定され、当たり図柄乱数が196～199であった場合に特別図柄X5が決定される。すなわち、この第2始動入賞口判定テーブル111bにおいては、特別図柄X1が決定される確率は15%、特別図柄X2が決定される確率は15%、特別図柄X3が決定される確率は20%、特別図柄X4が決定される確率は48%、特別図柄X5が決定される確率は2%となっている。

40

なお、本形態に係るパチンコ機Pでは、いずれの当たり図柄乱数判定テーブル111であっても、同一の大当たり図柄が決定されるようになっているが、これに限定されるもの

50

ではなく、各テーブルにおいて異なる大当たり図柄が決定されるようにしてもよい。

#### 【0068】

また、第1特図乱数に基づく大当たりの抽選によりハズレとなった場合には、当たり図柄乱数に基づく上述の抽選を行わずに、ハズレ図柄として特別図柄Y1が決定される。また、第2特図乱数に基づく大当たりの抽選によりハズレとなった場合には、当たり図柄乱数に基づく上述の抽選を行わずに、ハズレ図柄として特別図柄Y2が決定される。

すなわち、当たり図柄乱数判定テーブル111は、大当たりに当選した場合にのみ参照され、ハズレの場合には参照されないようになっている。

#### 【0069】

リーチグループ決定乱数判定テーブル112、リーチモード決定乱数判定テーブル113及び変動パターン抽選テーブル114は、変動演出パターンを決定するための変動モード番号及び変動パターン番号の決定に用いられるテーブルである。

本形態に係るパチンコ機Pでは、上述のように大当たりの抽選によって特別図柄が決定されると、当該決定の結果に基づいて変動演出パターンを決定するための変動モード番号及び変動パターン番号が決定されるとともに、決定された変動モード番号に対応する変動モードコマンド、及び、決定された変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドが生成される。そして、生成された変動モードコマンド及び変動パターンコマンドは、主制御基板100から副制御基板300に送信され、副制御基板300は、受信した変動モードコマンド及び変動パターンコマンドに基づいて、大当たりの抽選の結果を報知する変動演出の具体的な態様（たとえば、演出表示装置21の表示部21aに表示する画像等）を決定する。変動モードコマンド及び変動パターンコマンドは、変動演出の変動時間及び態様の決定に用いられるコマンドである。

#### 【0070】

そして、リーチグループ決定乱数判定テーブル112は、変動モード番号及び変動パターン番号を決定するために用いられるリーチモード決定乱数判定テーブル113が属するグループを決定するためのものである。本形態に係るパチンコ機Pでは、大当たりの抽選の結果がハズレであった場合に、変動モード番号及び変動パターン番号を決定するにあたり、その前段階として、リーチグループ決定乱数とリーチグループ決定乱数判定テーブル112により、グループの種別が決定される。

このリーチグループ決定乱数判定テーブル112は、遊技状態、始動入賞口の種別、及び、保留数（第1特図保留数、第2特図保留数）ごとに複数設けられている。ここでは、図7(a)～(c)に示すように、遊技状態が非時短遊技状態であってかつ第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく大当たりの抽選の結果がハズレであった場合に選択されるリーチグループ決定乱数判定テーブル112、及び、遊技状態が時短遊技状態であってかつ第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく大当たりの抽選の結果がハズレであった場合に選択されるリーチグループ決定乱数判定テーブル112について説明する。

#### 【0071】

本形態に係るパチンコ機Pでは、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ遊技球が入球すると、0～10006の数値範囲内で1個のリーチグループ決定乱数が取得される。そして、上述の大当たりの抽選によってハズレとなった場合に、当該大当たりの抽選を行う時点の遊技状態、始動入賞口の種別、及び、保留数に応じて、リーチグループ決定乱数判定テーブル112が選択され、取得されたリーチグループ決定乱数と選択されたリーチグループ決定乱数判定テーブル112とに基づいて、グループの種別が決定される。

#### 【0072】

具体的には、遊技状態が非時短遊技状態でありかつ第1始動入賞口15への遊技球の入球により取得された第1特図乱数に基づく大当たりの抽選の結果がハズレとなったときにおいて、当該抽選時の第1特図保留数が0又は1であった場合には、第1判定テーブル112aが選択され、当該抽選時の第1特図保留数が2以上であった場合には、第2判定テーブル112bが選択される（図7(a)及び(b)参照）。

また、遊技状態が時短遊技状態でありかつ第2始動入賞口16への遊技球の入球により



取得された第2特図乱数に基づく大当たりの抽選の結果がハズレとなったときは、当該抽選時の第2特図保留数が0～3であった場合に（すなわち、第2特図保留数がいかなる個数であっても）、第3判定テーブル112cが選択される（図7（c）参照）。

【0073】

そして、図7（a）に示すように、第1判定テーブル112aによれば、リーチグループ決定乱数が0～299であった場合に「第1グループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が300～8999であった場合に「第2グループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が9000～9899であった場合に「第4グループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が9900～10006であった場合に「第5グループ」が決定される。

また、図7（b）に示すように、第2判定テーブル112bによれば、リーチグループ決定乱数が0～8999であった場合に「第2グループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が9000～9899であった場合に「第4グループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が9900～10006であった場合に「第5グループ」が決定される。

さらに、図7（c）に示すように、第3判定テーブル112cによれば、リーチグループ決定乱数が0～7999であった場合に「第1グループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が8000～8999であった場合に「第3グループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が9000～10006であった場合に「第5グループ」が決定される。

【0074】

また、大当たりの抽選の結果が大当たりであった場合には、グループの種別を決定することなく、リーチモード決定乱数判定テーブル113が決定されるようになっている。すなわち、リーチグループ決定乱数判定テーブル112は、大当たりの抽選の結果がハズレであった場合にのみ参照され、大当たりであった場合には参照されない。

【0075】

リーチモード決定乱数判定テーブル113は、変動演出パターン（変動演出の態様、変動時間）の決定に用いられる変動モード番号を決定するとともに、後述する変動パターン番号の決定に用いられる変動パターン抽選テーブル114を決定するためのものである。

このリーチモード決定乱数判定テーブル113は、大別して、大当たりの抽選の結果がハズレであった場合に参照されるハズレ用判定テーブルと、大当たりの抽選の結果が大当たりであった場合に参照される大当たり用判定テーブルと、を備えている。

【0076】

また、ハズレ用判定テーブルは、上述のように決定されたグループの種別ごとに複数設けられている。ここでは、図8（a）～（e）に示すように、「第1グループ」が決定された場合に参照される第1グループ用判定テーブル113a、「第2グループ」が決定された場合に参照される第2グループ用判定テーブル113b、「第3グループ」が決定された場合に参照される第3グループ用判定テーブル113c、「第4グループ」が決定された場合に参照される第4グループ用判定テーブル113d、「第5グループ」が決定された場合に参照される第5グループ用判定テーブル113eについて説明する。

【0077】

本形態に係るパチンコ機Pでは、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ遊技球が入球すると、0～2038の数値範囲内で1個のリーチモード決定乱数が取得される。そして、上述したグループの種別の抽選によりグループが決定された場合に、この決定されたグループの種別に対応するハズレ用判定テーブルが選択され、取得されたリーチモード決定乱数と選択されたハズレ用判定テーブルとに基づいて、変動モード番号、及び、変動パターン抽選テーブル114が決定される。

【0078】

具体的には、たとえば、上述したグループの種別の抽選により「第1グループ」が決定された場合に第1グループ用判定テーブル113aが選択され、「第2グループ」が決定された場合に第2グループ用判定テーブル113bが選択され、「第3グループ」が決定された場合に第3グループ用判定テーブル113cが選択され、「第4グループ」が決定された場合に第4グループ用判定テーブル113dが選択され、「第5グループ」が決定

された場合に第 5 グループ用判定テーブル 1 1 3 e が選択される（図 8（a）～（e）参照）。

【0079】

そして、図 8（a）に示すように、第 1 グループ用判定テーブル 1 1 3 a によれば、リーチモード決定乱数が 0 ～ 2 0 3 8 であった場合に（すなわち、リーチモード決定乱数がいかなる値であっても）、「00H」（最後尾に「H」が付された英数字は 16 進数表記。以下、同様）という変動モード番号が決定されるとともに、第 1 変動テーブル 1 1 4 a が選択される。

また、図 8（b）に示すように、第 2 グループ用判定テーブル 1 1 3 b によれば、リーチモード決定乱数が 0 ～ 2 0 3 8 であった場合に、「00H」の変動モード番号が決定されるとともに、第 2 変動テーブル 1 1 4 b が選択される。

また、図 8（c）に示すように、第 3 グループ用判定テーブル 1 1 3 c によれば、リーチモード決定乱数が 0 ～ 2 0 3 8 であった場合に、「00H」という変動モード番号が決定されるとともに、第 3 変動テーブル 1 1 4 c が選択される。

また、図 8（d）に示すように、第 4 グループ用判定テーブル 1 1 3 d によれば、リーチモード決定乱数が 0 ～ 2 0 3 8 であった場合に、「01H」という変動モード番号が決定されるとともに、第 4 変動テーブル 1 1 4 d が選択される。

また、図 8（e）に示すように、第 5 グループ用判定テーブル 1 1 3 e によれば、リーチモード決定乱数が 0 ～ 1 7 9 9 であった場合に、「02H」という変動モード番号が決定されるとともに、第 5 変動テーブル 1 1 4 e が選択される。また、リーチモード決定乱数が 1 8 0 0 ～ 2 0 3 8 であった場合に、「03H」という変動モード番号が決定されるとともに、第 5 変動テーブル 1 1 4 e が選択される。

【0080】

また、大当たり用判定テーブルは、大当たりの当選時（すなわち、大当たりの抽選時）の遊技状態、及び、大当たりとなった場合に決定された大当たり図柄の種別ごとに複数設けられている。

本形態に係るパチンコ機 P では、図 9（a）～（c）に示すように、大当たり用判定テーブルとして、非時短遊技状態において特別図柄 X 1、X 2、X 3 又は X 4 が決定された場合に参照される第 1 大当たり用判定テーブル 1 1 3 f、時短遊技状態において特別図柄 X 1、X 2、X 3 又は X 4 が決定された場合に参照される第 2 大当たり用判定テーブル 1 1 3 g、及び、非時短遊技状態又は時短遊技状態において特別図柄 X 5 が決定された場合に参照される第 3 大当たり用判定テーブル 1 1 3 h が設けられている。

【0081】

そして、大当たりに当選し特別図柄の種別が決定された場合に、決定された特別図柄の種別、及び、大当たりの当選時の遊技状態に対応する大当たり用判定テーブルが選択され、上述したハズレ用判定テーブルに基づく決定と同様に、取得されたリーチモード決定乱数と選択された大当たり用判定テーブルとに基づいて、変動モード番号及び変動パターン抽選テーブル 1 1 4 が決定される。

【0082】

具体的には、非時短遊技状態において大当たりに当選し特別図柄 X 1、X 2、X 3 又は X 4 が決定された場合に、第 1 大当たり用判定テーブル 1 1 3 f が選択され、時短遊技状態において大当たりに当選し特別図柄 X 1、X 2、X 3 又は X 4 が決定された場合に、第 2 大当たり用判定テーブル 1 1 3 g が選択され、非時短遊技状態又は時短遊技状態において大当たりに当選し特別図柄 X 5 が決定された場合に、第 3 大当たり用判定テーブル 1 1 3 h が選択される（図 9（a）～（c）参照）。

【0083】

そして、図 9（a）に示すように、第 1 大当たり用判定テーブル 1 1 3 f によれば、リーチモード決定乱数が 0 ～ 1 9 9 であった場合に、「01H」の変動モード番号が決定されるとともに、第 3 0 変動テーブル 1 1 4 f が選択される。また、リーチモード決定乱数が 2 0 0 ～ 1 2 9 9 であった場合に、「02H」の変動モード番号が決定されるとともに

第 3 1 変動テーブル 1 1 4 g が選択され、リーチモード決定乱数が 1 3 0 0 ~ 2 0 3 8 であった場合に、「0 3 H」の変動モード番号が決定されるとともに第 3 2 変動テーブル 1 1 4 h が選択される。

また、図 9 ( b ) に示すように、第 2 大当たり用判定テーブル 1 1 3 g によれば、リーチモード決定乱数が 0 ~ 6 9 9 であった場合に、「0 2 H」の変動モード番号が決定されるとともに第 3 1 変動テーブル 1 1 4 g が選択され、リーチモード決定乱数が 7 0 0 ~ 1 3 9 9 であった場合に、「0 3 H」の変動モード番号が決定されるとともに第 3 2 変動テーブル 1 1 4 h が選択され、リーチモード決定乱数が 1 4 0 0 ~ 2 0 3 8 であった場合に、「0 4 H」の変動モード番号が決定されるとともに第 3 3 変動テーブル 1 1 4 i が選択される。

10

また、図 9 ( c ) に示すように、第 3 大当たり用判定テーブル 1 1 3 h によれば、リーチモード決定乱数が 0 ~ 2 0 3 8 であった場合に、「0 2 H」の変動モード番号が決定されるとともに第 3 0 変動テーブル 1 1 4 f が選択される。

#### 【 0 0 8 4 】

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、上述の如く、大当たりの当選時の遊技状態、及び、大当たり図柄の種別ごとに大当たり用判定テーブルが設けられているが、遊技球が入球した始動入賞口の種別を考慮して、大当たりの当選時の遊技状態、始動入賞口の種別、及び、大当たり図柄の種別ごとに大当たり用判定テーブルを設けるようにしてもよい。

#### 【 0 0 8 5 】

変動パターン抽選テーブル 1 1 4 は、変動演出パターン ( 変動演出の態様、変動時間 ) の決定に用いられる変動パターン番号を決定するためのものであり、多数設けられている。

20

ここでは、図 1 0 ( a ) ~ ( i ) に示すように、大当たりの抽選の結果がハズレであった場合に決定される第 1 変動テーブル 1 1 4 a、第 2 変動テーブル 1 1 4 b、第 3 変動テーブル 1 1 4 c、第 4 変動テーブル 1 1 4 d 及び第 5 変動テーブル 1 1 4 e、並びに、大当たりの抽選の結果が大当たりであった場合に決定される第 3 0 変動テーブル 1 1 4 f、第 3 1 変動テーブル 1 1 4 g、第 3 2 変動テーブル 1 1 4 h 及び第 3 3 変動テーブル 1 1 4 i について説明し、他の変動パターン抽選テーブル 1 1 4 の説明は省略する。

#### 【 0 0 8 6 】

本形態に係るパチンコ機 P では、第 1 始動入賞口 1 5 又は第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球すると、0 ~ 2 4 9 の数値範囲内で 1 個の変動パターン乱数が取得される。そして、取得された変動パターン乱数と、上述の変動モード番号とともに決定された変動パターン抽選テーブル 1 1 4 とに基づいて、変動パターン番号が決定される。

30

たとえば、図 1 0 ( a ) に示すように、第 1 変動テーブル 1 1 4 a によれば、変動パターン乱数が 0 ~ 2 4 9 であった場合に ( すなわち、変動パターン乱数がいかなる値であっても ) 「0 0 H」という変動パターン番号が決定される。また、図 1 0 ( d ) に示すように、第 4 変動テーブル 1 1 4 d によれば、変動パターン乱数が 0 ~ 2 3 4 であった場合に「0 5 H」という変動パターン番号が決定され、変動パターン乱数が 2 3 5 ~ 2 4 9 であった場合に「0 6 H」という変動パターン番号が決定される。

#### 【 0 0 8 7 】

40

また、図 1 0 ( f ) に示すように、第 3 0 変動テーブル 1 1 4 f によれば、変動パターン乱数が 0 ~ 2 4 9 であった場合に「A 6 H」という変動パターン番号が決定される。また、図 1 0 ( h ) に示すように、第 3 2 変動テーブル 1 1 4 h によれば、変動パターン乱数が 0 ~ 8 9 であった場合に「A 6 H」という変動パターン番号が決定され、変動パターン乱数が 9 0 ~ 2 4 9 であった場合に「A 7 H」という変動パターン番号が決定される。

なお、同様に、他の変動パターンテーブル 1 1 4 によっても、変動パターン乱数に対応して、所定の変動パターン番号が決定されるようになっている ( 図 1 0 参照 ) 。

#### 【 0 0 8 8 】

本形態に係るパチンコ機 P では、変動開始時 ( すなわち、後述する特別図柄の変動表示の開始時 ( 変動演出の開始時 ) ) に、上述のような大当たりの抽選が行われるとともに、

50

大当たりの抽選が行われると、大当たりの抽選の結果、大当たりの抽選時の遊技状態や保留数（第1特図保留数、第2特図保留数）等に応じて、変動モード番号及び変動パターン番号が決定される。上述の如く、変動モード番号及び変動パターン番号は、変動演出パターンを決定するためのものであり、変動モード番号及び変動パターン番号により、変動演出の態様及び変動時間が定められるようになっている。ここで、本形態に係るパチンコ機Pでは、変動演出が前半部分と後半部分に分けられている。そして、変動演出の前半部分の態様及び変動時間は、変動モード番号により決定され、変動演出の後半部分の態様及び変動時間は、変動パターン番号により決定されるようになっている。

【0089】

次に、特図遊技における変動演出の変動時間の決定処理や特別遊技の制御について説明する。

10

本形態に係るパチンコ機Pは、上述の各種処理や特別遊技の制御を行うためのテーブルとして、変動時間決定テーブル115、特別電動役物作動テーブル116、及び、遊技状態設定テーブル117等を備えている。

【0090】

変動時間決定テーブル115は、変動演出の変動時間を決定するためのものである。

本形態に係るパチンコ機Pは、この変動時間決定テーブル115として、各変動モード番号に対応する変動演出の前半部分の変動時間（以下、前半変動時間という）が定められた第1変動時間決定テーブル115a、及び、各変動パターン番号に対応する変動演出の後半部分の変動時間（以下、後半変動時間という）が定められた第2変動時間決定テーブル115bを備えている（図11（a）及び（b）参照）。

20

【0091】

そして、変動モード番号が決定されると、この決定された変動モード番号及び第1変動時間決定テーブル115aに基づき、対応する前半変動時間が決定される。また、変動パターン番号が決定されると、この決定された変動パターン番号及び第2変動時間決定テーブル115bに基づき、対応する後半変動時間が決定される。そして、このように決定された前半変動時間と後半変動時間の合計値が、大当たりの抽選の結果を報知する変動演出の全体の変動時間に相当する。

たとえば、決定された変動モード番号が「03H」及び変動パターン番号が「07H」であった場合には、変動モード番号「03H」に対応して「30秒」の前半変動時間が決定され、変動パターン番号「07H」に対応して「60秒」の後半変動時間が決定される。そして、これらの合計値「90秒（＝30秒＋60秒）」が、変動演出の全体の変動時間となる。

30

【0092】

なお、図11（a）に示すように、「00H」又は「04H」の変動モード番号には「0秒」の前半変動時間が定められており、この変動モード番号が決定された場合には、変動演出の前半部分は実行されることなく、決定された変動パターン番号に基づき変動演出の後半部分のみが実行されるようになっている。

【0093】

また、本形態に係るパチンコ機Pでは、上述の如く、変動モード番号及び変動パターン番号が決定されると、この決定された変動モード番号に対応する変動モードコマンド、及び、この決定された変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドが生成され、副制御基板300に送信される。そして、副制御基板300においては、受信した変動モードコマンド及び変動パターンコマンドに基づいて、変動演出の態様が決定されるようになっている。具体的には、変動モードコマンドに基づいて変動演出の前半部分の態様が決定され、変動パターンコマンドに基づいて変動演出の後半部分の態様が決定されるようになっている。

40

なお、変動演出の態様については、変動モードコマンドに基づいて変動演出の前半部分の態様を決定し、変動パターンコマンドに基づいて変動演出の後半部分の態様を決定するのではなく、変動パターンコマンドに基づいて変動演出の前半部分の態様を決定し、変動

50

モードコマンドに基づいて変動演出の後半部分の態様を決定するようにしてもよい。

また、変動演出は、前半部分と後半部分とに分けるのではなく、より多くの部分に分けて、変動モードコマンドや変動パターンコマンドに基づいて、それぞれの部分の態様を決定するようにしてもよい。

また、変動演出の態様は、変動モードコマンド及び変動パターンコマンドのみならず、他のコマンドに基づいて決定してもよい。また、変動モードコマンド又は変動パターンコマンドのいずれかのみに基づいて決定してもよい。

#### 【0094】

また、上述のように決定された変動時間に基づいて、演出表示装置21では変動演出が行われるとともに、特別図柄表示装置（第1特別図柄表示装置30又は第2特別図柄表示装置31）では特別図柄の変動表示が行われる。具体的には、遊技球が入球した始動入賞口が第1始動入賞口15の場合には、決定された変動時間の間、第1特別図柄表示装置30が点滅表示され、遊技球が入球した始動入賞口が第2始動入賞口16の場合には、決定された変動時間の間、第2特別図柄表示装置31が点滅表示される。そして、変動時間の経過後、決定された特別図柄が停止表示される。

#### 【0095】

特別電動役物作動テーブル116は、大当たりに当選した場合に実行される特別遊技を制御するためのものであり、特別遊技の実行中に大入賞口ソレノイド18cを作動させるために参照されるものである。本形態に係るパチンコ機Pでは、図12(a)～(d)に示すように、特別電動役物作動テーブル116として、特別図柄X1が決定された場合に参照される第1作動テーブル116a、特別図柄X2が決定された場合に参照される第2作動テーブル116b、特別図柄X3が決定された場合に参照される第3作動テーブル116c、及び、特別図柄X4又は特別図柄X5が決定された場合に参照される第4作動テーブル116dが設けられている。

#### 【0096】

具体的には、特別図柄X1が決定されると、図12(a)に示すように、第1作動テーブル116aを参照して特別遊技が実行される。この第1作動テーブル116aによれば、大入賞口18が29.0秒開放するか又は大入賞口18に9個の遊技球が入球するかのいずれかの条件が成立することで終了するラウンド遊技が5回実行される。

また、各ラウンド遊技の実行中、大入賞口18は1回のみ開放され、各ラウンド遊技間に大入賞口18が閉鎖する時間（すなわち、インターバル時間）は2.0秒に設定されている。

#### 【0097】

特別図柄X2が決定されると、図12(b)に示すように、第2作動テーブル116bを参照して特別遊技が実行される。この第2作動テーブル116bによれば、第1作動テーブル116aと同態様のラウンド遊技が10回実行される。

特別図柄X3が決定されると、図12(c)に示すように、第3作動テーブル116cを参照して特別遊技が実行される。この第3作動テーブル116cによれば、ラウンド遊技が15回実行されるものの、1ラウンド～10ラウンドのラウンド遊技は、大入賞口18が29.0秒開放するか又は大入賞口18に9個の遊技球が入球するかのいずれかの条件が成立することで終了し、11ラウンド～15ラウンドのラウンド遊技は、大入賞口18が0.1秒開放するか又は大入賞口18に9個の遊技球が入球するかのいずれかの条件が成立することで終了するよう設定されている。すなわち、11ラウンド～15ラウンドにおいては、大入賞口18が0.1秒しか開放しないため、大入賞口18へ遊技球が入球することは極めて困難である。したがって、特別図柄X3が決定された場合に実行される特別遊技では、実質的に賞球を獲得できるラウンド遊技の回数は10回である。

特別図柄X4又は特別図柄X5が決定されると、図12(d)に示すように、第4作動テーブル116dを参照して特別遊技が実行される。この第4作動テーブル116dによれば、第1作動テーブル116aと同態様のラウンド遊技が15回実行される。

また、第2作動テーブル116b～第4作動テーブル116dのいずれにおいても、各

ラウンド遊技の実行中における大入賞口 18 の開閉回数及びインターバル時間は第 1 作動テーブル 116 a と同様の内容に設定されている。

なお、特別遊技中に獲得可能な賞球の期待値は、特別図柄 X 1 が決定された場合、特別図柄 X 2 又は特別図柄 X 3 が決定された場合、特別図柄 X 4 又は特別図柄 X 5 が決定された場合の順に次第に多くなる。

#### 【0098】

遊技状態設定テーブル 117 は、特別遊技が実行された場合に、当該特別遊技の終了後の遊技状態を設定するためのものである。

本形態に係るパチンコ機 P では、図 13 に示すように、特別図柄 X 1 ~ 特別図柄 X 5 のいずれが決定された場合であっても、特別遊技の終了後の遊技状態が高確率時短遊技状態に設定される。また、高確率遊技状態の継続回数（以下、高確回数という）及び時短遊技状態の継続回数（以下、時短回数という）はいずれも、100 回に設定される。すなわち、特別遊技の終了後、大当たりの抽選の結果が 100 回導出されるまで、高確率時短遊技状態が継続する。また、この遊技状態の継続中に大当たりに当選した場合には、再度、高確回数及び時短回数が設定されるようになっている。したがって、特別遊技の終了後に高確率時短遊技状態が設定され、この遊技状態の継続中に大当たりに当選することなく、100 回の抽選の結果がすべてハズレとなると、遊技状態が通常遊技状態に変更されることとなる。

なお、特別遊技の終了後の遊技状態としては、いずれの特別図柄が決定された場合にも同一の遊技状態を設定するのではなく、大当たりの抽選によって決定された特別図柄の種類に基づいて異なる遊技状態を設定するようにしてもよい。

#### 【0099】

次に、普図遊技に関する処理について説明する。

本形態に係るパチンコ機 P では、発射装置（図示しておらず）により発射され遊技領域 12 を流下する遊技球がゲート 20 を通過すると、第 2 始動入賞口 16 の可動片 16 b を作動させて当該可動片 16 b を開くか否かを決定する普通図柄の抽選が行われる。そして、この普通図柄の抽選によって当たりとなると、可動片 16 b が開き、第 2 始動入賞口 16 が開状態となるため、第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球が容易となる。

この普通図柄の抽選は、遊技球がゲート 20 を通過することを契機に取得される当たり決定乱数、及び、メイン ROM 102 に格納されており当該乱数を判定するための当たり決定乱数判定テーブル 118 に基づいて、行われる。

#### 【0100】

そして、遊技球がゲート 20 を通過すると、上述の当たり決定乱数が取得されるとともに、当該乱数値がメイン RAM 103 の普図保留記憶領域に 4 個を上限として記憶されるようになっている。具体的には、この普図保留記憶領域は、第 1 記憶部から第 4 記憶部までの計 4 つの記憶部から構成されており、ゲート 20 の通過順に、第 1 記憶部から記憶されるようになっている。また、既にいくつかの記憶部に当たり決定乱数が記憶されている場合には、空きの記憶部のうち最も番号の小さい記憶部に当たり決定乱数が記憶されるようになっている。そして、普図保留記憶領域に既に 4 個の当たり決定乱数が記憶されている場合に、遊技球がゲート 20 を通過しても、この通過に係る当たり決定乱数は普図保留記憶領域に記憶されない。

なお、本形態に係るパチンコ機 P において、当たり決定乱数には、主制御基板 100 に内蔵されたハードウェア乱数を用いている。この当たり決定乱数は、一定の規則に従って更新され、乱数列が一巡するごとに自動的に乱数列が変更されるとともに、システムリセット毎にスタート値が変更されるようになっている。

また、本形態に係るパチンコ機 P では、普図保留記憶領域に記憶されている当たり決定乱数の数（以下、普図保留数という）は、普図保留数カウンタ（特に図示しておらず）に記憶されるようになっている。

なお、本明細書においては、上述のように、当たり決定乱数が普図保留記憶領域に記憶されることを「普図保留」ともいう。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 0 1 】

また、当たり決定乱数判定テーブル 1 1 8 は、普通図柄の抽選により当たりか否かの判定を行うためのものであって、図 1 4 ( a ) 及び ( b ) に示すように、非時短遊技状態において参照される非時短判定テーブル 1 1 8 a と、時短遊技状態において参照される時短判定テーブル 1 1 8 b と、を備えている。

本形態に係るパチンコ機 P では、遊技球がゲート 2 0 を通過すると、0 ~ 6 5 5 3 5 の数値範囲内で 1 個の当たり決定乱数が取得される。そして、普通図柄の抽選を行う時点の遊技状態が非時短遊技状態であれば、非時短判定テーブル 1 1 8 a が選択され、取得された当たり決定乱数と選択された非時短判定テーブル 1 1 8 a とに基づいて普通図柄の抽選が行われる。また、普通図柄の抽選を行う時点の遊技状態が時短遊技状態であれば、時短判定テーブル 1 1 8 b が選択され、取得された当たり決定乱数と選択された時短判定テーブル 1 1 8 b とに基づいて普通図柄の抽選が行われる。

10

## 【 0 1 0 2 】

この非時短判定テーブル 1 1 8 a によれば、当たり決定乱数が 1 であった場合に当たりと判定され、これ以外の当たり決定乱数 ( 0 、 2 ~ 6 5 5 3 5 ) であった場合にハズレと判定される。したがって、この非時短判定テーブル 1 1 8 a において当たりとなる確率は  $1 / 6 5 5 3 6$  となる。

また、時短判定テーブル 1 1 8 b によれば、当たり決定乱数が 1 ~ 6 5 0 0 0 であった場合に当たりと判定され、これ以外の当たり決定乱数 ( 0 、 6 5 0 0 1 ~ 6 5 5 3 5 ) であった場合にハズレと判定される。したがって、この時短判定テーブル 1 1 8 b において当たりとなる確率は  $6 5 0 0 0 / 6 5 5 3 6$ 、すなわち、およそ  $9 9 / 1 0 0$  となる。

20

なお、普通図柄の抽選によって当たりとなった場合には当たり図柄が決定され、ハズレとなった場合にはハズレ図柄が決定される。

## 【 0 1 0 3 】

また、本形態に係るパチンコ機 P は、普通図柄の変動や可動片 1 6 b の開閉の制御に係るテーブルとして、普通図柄変動パターン決定テーブル 1 1 9、及び、第 2 始動入賞口開放制御テーブル 1 2 0 等を備えている。

## 【 0 1 0 4 】

普通図柄変動パターン決定テーブル 1 1 9 は、普通図柄の変動パターンを決定するためのものである。普通図柄の変動パターンには、それぞれ普通図柄の変動時間が対応付けられている。そして、上述のように、ゲート 2 0 を遊技球が通過することにより普通図柄の抽選が行われると、この普通図柄変動パターン決定テーブル 1 1 9 に基づいて普通図柄の変動パターン ( すなわち、普通図柄の変動時間 ) が決定される。

30

本形態に係るパチンコ機 P では、図 1 5 に示すように、遊技状態が非時短遊技状態の場合には普通図柄の変動時間が 3 秒に決定され、遊技状態が時短遊技状態の場合には普通図柄の変動時間が 0 . 6 秒に決定される。そして、普通図柄の変動時間が決定されると、この決定された普通図柄の変動時間の間、普通図柄表示装置 3 2 ( 図 3 参照 ) が点滅表示される。そして、普通図柄の抽選により当たりとなって当たり図柄が決定された場合には、普通図柄表示装置 3 2 が点灯し、ハズレとなってハズレ図柄が決定された場合には、普通図柄表示装置 3 2 が消灯する。

40

## 【 0 1 0 5 】

また、第 2 始動入賞口開放制御テーブル 1 2 0 は、第 2 始動入賞口 1 6 に設けられた可動片 1 6 b の作動を制御するために参照されるものである。

本形態に係るパチンコ機 P では、普通図柄表示装置 3 2 が点灯すると、第 2 始動入賞口 1 6 の可動片 1 6 b が、第 2 始動入賞口開放制御テーブル 1 2 0 に定められた態様で開閉するようになっている。具体的には、遊技状態が非時短遊技状態の場合には、図 1 6 に示すように、始動入賞口ソレノイド 1 6 c が 0 . 2 秒 ( = 0 . 2 秒 × 1 回 ) 通電されるため、第 2 始動入賞口 1 6 の可動片 1 6 b が 0 . 2 秒開放される。また、遊技状態が時短遊技状態の場合には、図 1 6 に示すように、始動入賞口ソレノイド 1 6 c が 2 . 4 秒 ( = 1 . 2 秒 × 2 回 ) 通電されるため、第 2 始動入賞口 1 6 の可動片 1 6 b が合計 2 . 4 秒開放さ

50

れる。

#### 【0106】

以上のように、非時短遊技状態と時短遊技状態とは、それぞれ、第2始動入賞口16を開閉するための条件が定められており、この条件の内容により、時短遊技状態においては、非時短遊技状態よりも第2始動入賞口16に遊技球が入球しやすくなっている。すなわち、時短遊技状態においては、遊技球がゲート20を通過する限りにおいて、次々と普通図柄の抽選が行われ、第2始動入賞口16が頻繁に開放されるため、遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えながら、大当たりの抽選の機会を獲得できることとなる。

#### 【0107】

(パチンコ機Pにおける処理の概要)

次に、上述の特図遊技、普図遊技及び特別遊技の進行に伴って主制御基板100で実行される処理の概要について、フローチャートを用いて説明する。

まず、主制御基板100のメイン処理を説明する。

電源基板により電源が供給されると、メインCPU101にシステムリセットが発生し、メインCPU101は、図17のフローチャートに示すメイン処理を実行する。

#### 【0108】

ステップ100において、メインCPU101は、初期化処理として、電源投入に応じて、メインROM102から起動プログラムを読み込むとともに、メインRAM103に記憶されるフラグなどを初期化したり、副制御基板300に送信する各種のコマンドを、メインRAM103に設けられた演出用伝送データ格納領域に記憶したりする。そして、次のステップ101に進む。

ステップ101において、メインCPU101は、当たり図柄乱数を更新する際に参照される当たり図柄乱数用初期値更新乱数の更新を行う。この当たり図柄乱数用初期値更新乱数は、当たり図柄乱数の初期値を決定するためのものである。すなわち、当たり図柄乱数は、更新を開始する時点の当たり図柄乱数用初期値更新乱数を初期値として更新が行われる。そして、この乱数範囲を1周すると、その時点における当たり図柄乱数用初期値更新乱数を初期値として、当たり図柄乱数の更新が継続されるようになっている。そして、次のステップ102に進む。

#### 【0109】

ステップ102において、メインCPU101は、変動演出パターンを決定するための乱数(以下、変動演出用乱数という)である、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、及び、変動パターン乱数を更新する。そして、ステップ102の処理が終了すると、以降は、所定の割込み処理が行われるまで、ステップ101とステップ102の処理を繰り返し実行する。

#### 【0110】

次に、主制御基板100のタイマ割込処理を説明する。

主制御基板100に設けられたリセット用クロックパルス発生回路により、所定の周期(本形態に係るパチンコ機Pでは、4ミリ秒)毎にクロックパルスが発生されることで、図18のフローチャートに示すタイマ割込処理が実行される。

#### 【0111】

ステップ200において、メインCPU101は、各種タイマカウンタを更新するタイマ更新処理を実行する。そして、次のステップ201に進む。

なお、本形態に係るパチンコ機Pでは、減算タイマを採用しており、主制御基板100のタイマ割込処理が実行されるたびにタイマカウンタが1ずつ減算され、0になると減算を停止するようになっている。

ステップ201において、メインCPU101は、当たり図柄乱数の更新を行う。具体的には、乱数カウンタを「1」加算して更新し、加算した結果が乱数範囲の最大値を超えた場合には、乱数カウンタを「0」に戻し、乱数カウンタが1周した場合には、その時点の当たり図柄乱数用初期値更新乱数の値から乱数を更新する。そして、次のステップ202に進む。

10

20

30

40

50



## 【0112】

ステップ202において、メインCPU101は、ゲート検出センサ20a、第1始動入賞口検出センサ15a、第2始動入賞口検出センサ16a、大入賞口検出センサ18aに入力があったか否かを判定し、これに基づいて所定の処理を行うセンサ検出時処理を実行する。そして、次のステップ203に進む。

ステップ203において、メインCPU101は、特図遊技及び特別遊技に関する制御を行うための特図関連制御処理を実行する。そして、次のステップ204に進む。

## 【0113】

ステップ204において、メインCPU101は、普図遊技に関する制御を行うための普図関連制御処理を実行する。そして、次のステップ205に進む。

ステップ205において、メインCPU101は、各種エラーの発生や解除に関する制御を行うためのエラー関連処理を実行する。具体的には、前扉3の開放に基づく扉開放コマンドや、受皿7の満タン状態に基づく受皿満タンコマンド等を、主制御基板100が受信した場合に、メインCPU101は、対応するエラー指定コマンド（たとえば、扉開放指定コマンド、満タン状態指定コマンド等）を生成して演出用伝送データ格納領域に記憶（セット）する。また、上述のコマンドを主制御基板100が受信しなくなった場合に、メインCPU101は、対応するエラー解除指定コマンド（たとえば、扉閉鎖指定コマンド、満タン解除指定コマンド等）を生成して演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ206に進む。

## 【0114】

ステップ206において、一般入賞口検出センサ14a、第1始動入賞口検出センサ15a、第2始動入賞口検出センサ16a、大入賞口検出センサ18aからの検出信号がメインCPU101に入力された場合に、当該メインCPU101は、それぞれの検出信号に対応して設けられている賞球カウンタを更新するとともに、それぞれの検出信号に対応する払出個数指定コマンドを発射払出制御基板200に送信する。なお、発射払出制御基板200により賞球の払い出しが行われると、当該払い出しごとに主制御基板100に払い出しコマンドが送信され、メインCPU101は、当該払い出しコマンドを受信すると、賞球カウンタを減算する。そして、次のステップ207に進む。

ステップ207において、メインCPU101は、パチンコ機Pの遊技状態を当該パチンコ機Pの外部に出力するための外部情報データ、第2始動入賞口16の可動片16bを開閉するための始動入賞口ソレノイドデータ、大入賞口18の開閉を制御するための大入賞口ソレノイドデータ、各種表示装置（第1特別図柄表示装置30、第2特別図柄表示装置31、普通図柄表示装置32、第1特図保留表示装置38、第2特図保留表示装置39及び普通図柄保留表示装置33）の表示データ等の作成を実行する。そして、次のステップ208に進む。

## 【0115】

ステップ208において、メインCPU101は、上述のステップ207で作成した各データの信号を出力するポート出力、及び、演出用伝送データ格納領域に記憶されたコマンドを送信するコマンド送信等の処理を行う出力制御処理を実行する。そして、主制御基板100のタイマ割込処理を終了する。

## 【0116】

次に、上述したステップ202のセンサ検出時処理について、図19のフローチャートを参照して説明する。

ステップ300において、メインCPU101は、遊技球がゲート20を通過したことに基づいて、普通図柄の抽選を行うためのゲート検出時処理を実行する。そして、次のステップ301に進む。

ステップ301において、メインCPU101は、遊技球が第1始動入賞口15に入球したことに基づいて、大当たりの抽選を行うための第1始動入賞口検出時処理を実行する。そして、次のステップ302に進む。

## 【0117】

ステップ302において、メインCPU101は、遊技球が第2始動入賞口16に入球したことに基づいて、大当たりの抽選を行うための第2始動入賞口検出時処理を実行する。そして、次のステップ303に進む。

ステップ303において、メインCPU101は、遊技球が大入賞口18に入球したことに基づいて、所定のコマンドを副制御基板300に送信するための大入賞口検出時処理を実行する。そして、センサ検出時処理を終了する。

#### 【0118】

次に、上述したステップ300のゲート検出時処理について、図20のフローチャートを参照して説明する。

ステップ400において、メインCPU101は、ゲート検出センサ20aからの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、ゲート検出センサ20aからの検出信号が入力されていないと判定した場合、ゲート検出時処理を終了する。一方、ゲート検出センサ20aからの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ401に進む。

ステップ401において、メインCPU101は、普図保留数カウンタの値（すなわち、現時点における普図保留数）が「4」未満であるか否かを判定する。そして、当該値が「4」未満でない（すなわち、「4」）と判定した場合、ゲート検出時処理を終了する。一方、当該値が4未満であると判定した場合、次のステップ402に進む。

#### 【0119】

ステップ402において、メインCPU101は、普図保留数カウンタの値を「1」インクリメントする。そして、次のステップ403に進む。

ステップ403において、メインCPU101は、当たり決定乱数を取得して普図保留記憶領域に記憶し、ゲート検出時処理を終了する。

#### 【0120】

次に、上述したステップ301の第1始動入賞口検出時処理について、図21のフローチャートを参照して説明する。

ステップ500において、メインCPU101は、第1始動入賞口検出センサ15aからの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、第1始動入賞口検出センサ15aからの検出信号が入力されていないと判定した場合、第1始動入賞口検出時処理を終了する。一方、第1始動入賞口検出センサ15aからの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ501に進む。

ステップ501において、メインCPU101は、第1特図保留数カウンタの値（すなわち、現時点における第1特図保留数）が「4」未満であるか否かを判定する。そして、当該値が「4」未満でない（すなわち、「4」）と判定した場合、第1始動入賞口検出時処理を終了する。一方、当該値が「4」未満であると判定した場合、次のステップ502に進む。

#### 【0121】

ステップ502において、メインCPU101は、第1特図保留数カウンタの値を「1」インクリメントする。そして、次のステップ503に進む。

ステップ503において、メインCPU101は、現時点の大当たり決定乱数を取得して第1保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ504に進む。

#### 【0122】

ステップ504において、メインCPU101は、上述のステップ201で更新された当たり図柄乱数を取得して、上述のステップ503で大当たり決定乱数を記憶した第1保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ505に進む。

ステップ505において、メインCPU101は、上述のステップ102で更新されたリーチグループ決定乱数を取得して、上述のステップ503で大当たり決定乱数を記憶した第1保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ506に進む。

#### 【0123】

ステップ506において、メインCPU101は、上述のステップ102で更新されたリーチモード決定乱数を取得して、上述のステップ503で大当たり決定乱数を記憶した

10

20

30

40

50

第 1 保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ 507 に進む。

ステップ 507 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 102 で更新された変動パターン乱数を取得して、上述のステップ 503 で大当たり決定乱数を記憶した第 1 保留記憶領域の記憶部に記憶する。以上より、取得された大当たり決定乱数、当たり図柄乱数、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数及び変動パターン乱数はすべて同じ第 1 保留記憶領域の記憶部に記憶されることとなる。そして、次のステップ 508 に進む。

【0124】

ステップ 508 において、メイン CPU 101 は、第 1 特図乱数が記憶されたことを示す始動入賞コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、第 1 始動入賞口検出時処理を終了する。

10

【0125】

次に、上述したステップの第 2 始動入賞口検出時処理について、図 22 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 600 において、メイン CPU 101 は、第 2 始動入賞口検出センサ 16a からの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、第 2 始動入賞口検出センサ 16a からの検出信号が入力されていないと判定した場合、第 2 始動入賞口検出時処理を終了する。一方、第 2 始動入賞口検出センサ 16a からの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ 601 に進む。

20

ステップ 601 において、メイン CPU 101 は、第 2 特図保留数カウンタの値（すなわち、現時点における第 2 特図保留数）が「4」未満であるか否かを判定する。そして、当該値が「4」未満でない（すなわち、「4」）と判定した場合、第 2 始動入賞口検出時処理を終了する。一方、当該値が「4」未満であると判定した場合、次のステップ 602 に進む。

【0126】

ステップ 602 において、メイン CPU 101 は、第 2 特図保留数カウンタの値を「1」インクリメントする。そして、次のステップ 603 に進む。

ステップ 603 において、メイン CPU 101 は、現時点の大当たり決定乱数を取得して第 2 保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ 604 に進む。

【0127】

30

ステップ 604 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 201 で更新された当たり図柄乱数を取得して、上述のステップ 603 で大当たり決定乱数を記憶した第 2 保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ 605 に進む。

ステップ 605 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 102 で更新されたリーチグループ決定乱数を取得して、上述のステップ 603 で大当たり決定乱数を記憶した第 2 保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ 606 に進む。

【0128】

ステップ 606 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 102 で更新されたリーチモード決定乱数を取得して、上述のステップ 603 で大当たり決定乱数を記憶した第 2 保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ 607 に進む。

40

ステップ 607 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 102 で更新された変動パターン乱数を取得して、上述のステップ 603 で大当たり決定乱数を記憶した第 2 保留記憶領域の記憶部に記憶する。以上より、取得された大当たり決定乱数、当たり図柄乱数、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数及び変動パターン乱数はすべて同じ第 2 保留記憶領域の記憶部に記憶されることとなる。そして、次のステップ 608 に進む。

【0129】

ステップ 608 において、メイン CPU 101 は、第 2 特図乱数が記憶されたことを示す始動入賞コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域に記憶し、第 2 始動入賞口検出時処理を終了する。

50

## 【 0 1 3 0 】

次に、上述したステップ 3 0 3 の大入賞口検出時処理について、図 2 3 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 6 5 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、大入賞口検出センサ 1 8 a からの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、大入賞口検出センサ 1 8 a からの検出信号が入力されていないと判定した場合、大入賞口検出時処理を終了する。一方、大入賞口検出センサ 1 8 a からの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ 6 5 1 に進む。

ステップ 6 5 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、大入賞口に遊技球が入球した旨を示す大入賞口入賞コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域に記憶し、大入賞口検出時処理を終了する。

10

## 【 0 1 3 1 】

次に、上述したステップ 2 0 3 の特図関連制御処理について、図 2 4 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 7 0 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、実行フェーズデータの値をロードする。この実行フェーズデータは、当該特図関連制御処理を構成する複数の機能モジュール（サブルーチン）のうちいずれを実行するかを示すものである。具体的には、この実行フェーズデータは、後述する特別図柄変動開始処理の実行を示すデータ「0 0」と、後述する特別図柄変動停止処理の実行を示すデータ「0 1」と、後述する停止後処理の実行を示すデータ「0 2」と、後述する特別遊技制御処理の実行を示すデータ「0 3」と、後述する特別遊技終了処理の実行を示すデータ「0 4」と、を有している。

20

そして、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 7 0 0 でロードした実行フェーズデータの値に基づき、特別図柄変動開始処理（ステップ 7 0 1）、特別図柄変動停止処理（ステップ 7 0 2）、停止後処理（ステップ 7 0 3）、特別遊技制御処理（ステップ 7 0 4）又は特別遊技終了処理（ステップ 7 0 5）のいずれかを実行する。そして、特図関連制御処理を終了する。

## 【 0 1 3 2 】

次に、上述したステップ 7 0 1 の特別図柄変動開始処理について、図 2 5 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 8 0 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、実行フェーズデータが特別図柄変動開始処理の実行を示すデータ「0 0」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「0 0」でないと判定した場合、特別図柄変動開始処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「0 0」であると判定した場合、次のステップ 8 0 1 に進む。

30

ステップ 8 0 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 保留記憶領域の記憶部に第 2 特図乱数が記憶されているか否か、すなわち、第 2 特図保留数カウンタが「1」以上であるか否かを判定する。そして、第 2 特図乱数が記憶されていると判定した場合、ステップ 8 0 4 に進む。一方、第 2 特図乱数が記憶されていないと判定した場合、次のステップ 8 0 2 に進む。

## 【 0 1 3 3 】

ステップ 8 0 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 保留記憶領域の記憶部に第 1 特図乱数が記憶されているか否か、すなわち、第 1 特図保留数カウンタが「1」以上であるか否かを判定する。そして、第 1 特図乱数が記憶されていないと判定した場合、ステップ 8 1 1 に進む。一方、第 1 特図乱数が記憶されていると判定した場合、次のステップ 8 0 3 に進む。

40

ステップ 8 0 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 特図保留数カウンタの値を「1」デクリメントするとともに、第 1 保留記憶領域のシフト処理を実行する。具体的には、第 1 保留記憶領域の第 1 記憶部に記憶されている各乱数を、メイン RAM 1 0 3 に設けられている所定の処理領域に記憶するとともに、第 1 保留記憶領域の第 2 記憶部～第 4 記憶部に記憶されている各乱数を、1 つ番号の小さい記憶部にシフトさせる。これにより、第 1 保留記憶領域に記憶された各乱数は、いわゆる先入れ先出し（F I F O）で、後述の大

50

当たり判定処理に用いられるようになっている。そして、ステップ 805 に進む。

【0134】

また、上述のステップ 801 で第 2 特図乱数が記憶されていると判定した場合に進むステップ 804 において、メイン CPU 101 は、第 2 特図保留数カウンタの値を「1」デクリメントするとともに、第 2 保留記憶領域のシフト処理を実行する。具体的には、第 2 保留記憶領域の第 1 記憶部に記憶されている各乱数を、メイン RAM 103 に設けられている所定の処理領域に記憶するとともに、第 2 保留記憶領域の第 2 記憶部～第 4 記憶部に記憶されている各乱数を、1 つ番号の小さい記憶部にシフトさせる。これにより、第 2 保留記憶領域に記憶された各乱数は、いわゆる先入れ先出し (FIFO) で、後述の大当たり判定処理に用いられるようになっている。そして、ステップ 805 に進む。

10

ステップ 805 において、メイン CPU 101 は、大当たり決定乱数判定テーブル 110 のうち、現時点の遊技状態に対応するいずれかを選択し、選択したテーブルと上述のステップ 803 又はステップ 804 で所定の処理領域に記憶された大当たり決定乱数とに基づいて、大当たりの抽選の結果を導出する大当たり判定処理を実行する。そして、次のステップ 806 に進む。

【0135】

ステップ 806 において、メイン CPU 101 は、特別図柄の種別を決定する特別図柄決定処理を実行する。具体的には、上述のステップ 805 における抽選の結果が大当たりであった場合には、当該抽選の判定に用いられた大当たり決定乱数がいずれの始動入賞口への遊技球の入球によるものか (すなわち、第 1 始動入賞口 15 か、又は、第 2 始動入賞口 16 か) を確認した上で、これに応じた当たり図柄乱数判定テーブル 111 を選択し、選択したテーブルと上述のステップ 803 又はステップ 804 で所定の処理領域に記憶された当たり図柄乱数とに基づいて、特別図柄の種別を決定する。一方、上述のステップ 805 における抽選の結果がハズレであった場合には、当該抽選の判定に用いられた大当たり決定乱数が第 1 始動入賞口 15 への遊技球の入球によるものであれば特別図柄 Y1 を決定し、当該抽選の判定に用いられた大当たり決定乱数が第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球によるものであれば特別図柄 Y2 を決定する。そして、決定した特別図柄に対応するデータを、メイン RAM 103 の所定の一時記憶領域に記憶する。また、この特別図柄決定処理においては、現時点の遊技状態、すなわち、特別図柄を決定した時点の遊技状態が遊技状態バッファに記憶される。そして、次のステップ 807 に進む。

20

30

なお、本形態に係るパチンコ機 P の特別図柄変動開始処理では、第 1 特図乱数及び第 2 特図乱数の両方が記憶されている場合には、第 1 特図乱数に優先して第 2 特図乱数が処理されるようになっているが、これに限定されるものではなく、保留記憶領域に記憶された順に処理してもよい。

【0136】

ステップ 807 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 806 で決定された特別図柄の種別を示す図柄決定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。これにより、決定された特別図柄の種別に係る情報が、変動開始時に副制御基板 300 に送信されることとなる。そして、次のステップ 808 に進む。

40

ステップ 808 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 803 又はステップ 804 で所定の処理領域に記憶されたリーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数及び変動パターン乱数に基づいて、変動演出パターンの決定に係る変動演出パターン決定処理を実行する。そして、次のステップ 809 に進む。

【0137】

ステップ 809 において、メイン CPU 101 は、第 1 特別図柄表示装置 30 又は第 2 特別図柄表示装置 31 で特別図柄の変動表示を開始するための変動表示データをセットする。これにより、第 1 特図乱数に基づいて特別図柄の変動表示が行われる場合には、第 1 特別図柄表示装置 30 が点滅表示を開始し、また、第 2 特図乱数に基づいて特別図柄の変動表示が行われる場合には、第 2 特別図柄表示装置 31 が点滅表示を開始する。ここで、点滅表示とは、各表示装置において「-」が所定の間隔で点滅することをいうものである

50

。

また、本形態に係るパチンコ機 P では、第 1 特図乱数が第 1 保留記憶領域に記憶されている場合には、第 1 特図保留数を認識できる態様で第 1 特図保留表示装置 38 が表示され、第 2 特図乱数が第 2 保留記憶領域に記憶されている場合には、第 2 特図保留数を認識できる態様で第 2 特図保留表示装置 39 が表示されるようになっている。そして、第 1 特図乱数に基づいて上述の特別図柄の変動表示が行われる場合には、変動表示の開始と同時に、第 1 特図保留数が 1 つ減ることを示すように、第 1 特図保留表示装置 38 が表示制御され、第 2 特図乱数に基づいて上述の特別図柄の変動表示が行われる場合には、変動表示の開始と同時に、第 2 特図保留数が 1 つ減ることを示すように、第 2 特図保留表示装置 39 が表示制御される。

10

そして、次のステップ 810 に進む。

#### 【0138】

ステップ 810 において、メイン CPU 101 は、特図関連制御処理において特別図柄変動停止処理が実行されるように、実行フェーズデータに「01」をセットし、特別図柄変動開始処理を終了する。

また、上述のステップ 802 で第 1 保留記憶領域に第 1 特図乱数が記憶されていないと判定した場合に進むステップ 811 において、メイン CPU 101 は、変動表示が行われていないことに基づき、演出表示装置 21 においてデモ表示を行うためのデモ判定処理を実行する。具体的には、メイン CPU 101 は特別図柄の変動表示が行われていない時間を計時するとともに、特別図柄の変動表示が行われることなく所定のデモ開始時間（たとえば、30 秒）が経過した場合に、演出表示装置 21 にデモ画面を表示するためのデモコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、特別変動開始処理を終了する。

20

#### 【0139】

次に、上述したステップ 808 の変動演出パターン決定処理について、図 26 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 900 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 806 で決定された特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。そして、大当たり図柄でない（すなわち、ハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ 903 に進む。一方、大当たり図柄であると判定した場合、次のステップ 901 に進む。

ステップ 901 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 806 で決定された大当たり図柄、及び、現時点の遊技状態を確認する。そして、次のステップ 902 に進む。

30

#### 【0140】

ステップ 902 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 901 で確認した大当たり図柄、及び、遊技状態に基づいて、対応するリーチモード決定乱数判定テーブル 113（大当たり用判定テーブル）を選択する。そして、ステップ 907 に進む。

また、上述のステップ 900 で大当たり図柄でないと判定した場合に進むステップ 903 において、メイン CPU 101 は、当該抽選の判定に係る始動入賞口の種別（すなわち、当該抽選の判定に用いられた大当たり決定乱数がいずれの始動入賞口への入球により取得されたものであるか）を確認するとともに、現時点の遊技状態、及び、現時点の保留数（第 1 特図保留数、第 2 特図保留数）を確認する。そして、次のステップ 904 に進む。

40

#### 【0141】

ステップ 904 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 903 で確認した始動入賞口の種別、遊技状態及び保留数に基づいて、対応するリーチグループ決定乱数判定テーブル 112 を選択する。そして、次のステップ 905 に進む。

ステップ 905 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 803 又はステップ 804 で所定の処理領域に記憶されたリーチグループ決定乱数と上述のステップ 904 で選択されたリーチグループ決定乱数判定テーブル 112 とに基づいて、グループの種別を決定し、当該グループの種別を所定の処理領域に記憶する。そして、次のステップ 906 に進む。

50

## 【 0 1 4 2 】

ステップ 9 0 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 9 0 5 で決定されたグループの種別に基づいて、リーチモード決定乱数判定テーブル 1 1 3（ハズレ用判定テーブル）を選択する。そして、次のステップ 9 0 7 に進む。

ステップ 9 0 7 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 9 0 2 で選択されたリーチモード決定乱数判定テーブル 1 1 3（大当たり用判定テーブル）、又は、上述のステップ 9 0 6 で選択されたリーチモード決定乱数判定テーブル 1 1 3（ハズレ用判定テーブル）と、上述のステップ 8 0 3 又はステップ 8 0 4 で所定の処理領域に記憶されたリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号及び変動パターン抽選テーブル 1 1 4 を決定し、この決定された変動モード番号を所定の一時記憶領域に記憶する。そして、次の

10

## 【 0 1 4 3 】

ステップ 9 0 8 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 9 0 7 で決定された変動パターン抽選テーブル 1 1 4 を選択する。そして、次のステップ 9 0 9 に進む。

ステップ 9 0 9 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 9 0 8 で選択された変動パターン抽選テーブル 1 1 4 と、上述のステップ 8 0 3 又はステップ 8 0 4 で所定の処理領域に記憶された変動パターン乱数とに基づいて、変動パターン番号を決定し、この決定された変動パターン番号を所定の一時記憶領域に記憶する。そして、次のステップ 9 1 0 に進む。

## 【 0 1 4 4 】

20

ステップ 9 1 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、変動時間決定テーブル 1 1 5 と、所定の一時記憶領域に記憶された変動モード番号及び変動パターン番号とに基づいて、変動時間を決定する。また、メイン CPU 1 0 1 は、この決定された変動時間を変動時間タイマカウンタにセットする。そして、次のステップ 9 1 1 に進む。

ステップ 9 1 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、所定の一時記憶領域に記憶された変動モード番号に基づいて変動モードコマンドを生成し、所定の一時記憶領域に記憶された変動パターン番号に基づいて変動パターンコマンドを生成する。さらに、メイン CPU 1 0 1 は、生成された変動モードコマンド及び変動パターンコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、変動演出パターン決定処理を終了する。

## 【 0 1 4 5 】

30

次に、上述したステップ 7 0 2 の特別図柄変動停止処理について、図 2 7 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 1 0 0 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、実行フェーズデータが特別図柄変動停止処理の実行を示すデータ「0 1」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「0 1」でないと判定した場合、特別図柄変動停止処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「0 1」であると判定した場合、次のステップ 1 0 0 1 に進む。

## 【 0 1 4 6 】

ステップ 1 0 0 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ 9 1 0 で変動時間タイマカウンタにセットされた変動時間が経過したか否かを判定する。そして、当該変動時間が経過していないと判定した場合、特別図柄変動停止処理を終了する。一方、当該変動時間が経過したと判定した場合、次のステップ 1 0 0 2 に進む。

40

ステップ 1 0 0 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 8 0 6 で決定された特別図柄を、第 1 特別図柄表示装置 3 0 又は第 2 特別図柄表示装置 3 1 に停止表示するための停止表示データをセットし、特別図柄の停止表示を実行する。そして、次のステップ 1 0 0 3 に進む。

## 【 0 1 4 7 】

ステップ 1 0 0 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、特別図柄が確定したことを示す図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ 1 0 0 4 に進む。

ステップ 1 0 0 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、特別図柄を停止表示する停止表示

50

時間を停止表示時間タイマカウンタにセットする。そして、次のステップ 1 0 0 5 に進む。

【 0 1 4 8 】

ステップ 1 0 0 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、特図関連制御処理において停止後処理が実行されるように、実行フェーズデータに「 0 2 」をセットする。そして、特別図柄変動停止処理を終了する。

【 0 1 4 9 】

次に、上述したステップ 7 0 3 の停止後処理について、図 2 8 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 1 1 0 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、実行フェーズデータが停止後処理の実行を示すデータ「 0 2 」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「 0 2 」でないと判定した場合、停止後処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「 0 2 」であると判定した場合、次のステップ 1 1 0 1 に進む。

ステップ 1 1 0 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 1 0 0 4 で停止表示時間タイマカウンタにセットされた停止表示時間が経過したか否かを判定する。そして、停止表示時間が経過していないと判定した場合、停止後処理を終了する。一方、停止表示時間が経過したと判定した場合、次のステップ 1 1 0 2 に進む。

【 0 1 5 0 】

ステップ 1 1 0 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、現時点の遊技状態を遊技状態バッファに記憶する。そして、次のステップ 1 1 0 3 に進む。

ステップ 1 1 0 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、時短回数更新処理を実行する。具体的には、メイン CPU 1 0 1 は、現時点の遊技状態が時短遊技状態であることを示す時短遊技フラグがオンとなっているか否かを判定する。そして、時短遊技フラグがオンとなっていると判定した場合、メイン RAM 1 0 3 に設けられた時短回数記憶領域を更新する。この時短回数記憶領域には、時短遊技状態が終了するまでの残りの変動回数が記憶されている。そして、この記憶されている残りの変動回数を「 1 」デクリメントする。また、残りの変動回数の更新により当該残りの変動回数が「 0 」となった場合には、時短遊技フラグをオフにする処理も実行する。また、時短遊技フラグがオンとなっていないと判定した場合、メイン CPU 1 0 1 は何も処理を行わない。そして、次のステップ 1 1 0 4 に進む。

【 0 1 5 1 】

ステップ 1 1 0 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、高確回数更新処理を行う。ここでは、メイン CPU 1 0 1 は、現時点の遊技状態が高確率遊技状態であることを示す高確遊技フラグがオンとなっているか否かを判定する。そして、高確遊技フラグがオンとなっていると判定した場合、メイン RAM 1 0 3 に設けられた高確回数記憶領域を更新する。この高確回数記憶領域には、高確率遊技状態が終了するまでの残りの変動回数が記憶されている。そして、この記憶されている残りの変動回数を「 1 」デクリメントする。また、残りの変動回数の更新により当該残りの変動回数が「 0 」となった場合には、高確遊技フラグをオフにする処理も実行される。また、高確遊技フラグがオンとなっていないと判定した場合、メイン CPU 1 0 1 は何も処理を行わない。そして、次のステップ 1 1 0 5 に進む。

ステップ 1 1 0 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。そして、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄でない（すなわち、ハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ 1 1 1 1 に進む。一方、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄であると判定した場合、次のステップ 1 1 0 6 に進む。

【 0 1 5 2 】

ステップ 1 1 0 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、大当たり当選時の遊技状態及び停止表示された大当たり図柄の種別（特別図柄 X 1、特別図柄 X 2、特別図柄 X 3、特別図柄 X 4 及び特別図柄 X 5 のいずれか）を副制御基板 3 0 0 に伝達するための大当たり当選

10

20

30

40

50



時コマンドをセットする。そして、次のステップ 1107 に進む。

ステップ 1107 において、メイン CPU 101 は、現時点の遊技状態をリセットする。そして、次のステップ 1108 に進む。

【0153】

ステップ 1108 において、メイン CPU 101 は、特別遊技の開始時に設定される待機時間であるオープニング時間をオープニング時間タイマカウンタにセットするとともに、オープニング処理が開始されることを示すオープニングコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。なお、副制御基板 300 は、このオープニングコマンドを受信することにより、特別遊技が開始した旨を把握することができる。そして、次のステップ 1109 に進む。

10

ステップ 1109 において、メイン CPU 101 は、停止表示されている大当たり図柄の種別に基づいて、メイン RAM 103 にラウンド数をセットする。具体的には、メイン CPU 101 は、停止表示されている大当たり図柄が特別図柄 X1 であれば、ラウンド数として「5」をセットし、停止表示されている大当たり図柄が特別図柄 X2 であれば、ラウンド数として「10」をセットし、停止表示されている大当たり図柄が特別図柄 X3、特別図柄 X4 又は特別図柄 X5 であれば、ラウンド数として「15」をセットする。そして、次のステップ 1110 に進む。

【0154】

ステップ 1110 において、メイン CPU 101 は、特図関連制御処理において特別遊技制御処理が実行されるように、実行フェーズデータに「03」をセットする。そして、停止後処理を終了する。

20

また、上述のステップ 1105 で停止表示されている特別図柄が大当たり図柄でないと判定した場合に進むステップ 1111 において、メイン CPU 101 は、現時点の遊技状態を確認し、当該遊技状態を示す遊技状態コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ 1112 に進む。

【0155】

ステップ 1112 において、メイン CPU 101 は、特図関連制御処理において特別図柄変動開始処理が実行されるように、実行フェーズデータに「00」をセットする。そして、停止後処理を終了する。

【0156】

30

次に、上述したステップ 704 の特別遊技制御処理について、図 29 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 1200 において、メイン CPU 101 は、実行フェーズデータが特別遊技制御処理の実行を示すデータ「03」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「03」でないと判定した場合、特別遊技制御処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「03」であると判定した場合、次のステップ 1201 に進む。

ステップ 1201 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 1108 でオープニング時間タイマカウンタにセットされたオープニング時間が経過しているか否かを判定する。そして、オープニング時間が経過していないと判定した場合、特別遊技制御処理を終了する。一方、オープニング時間が経過していると判定した場合、次のステップ 1202 に進む。

40

【0157】

ステップ 1202 において、メイン CPU 101 は、この特別遊技制御処理において全ラウンド遊技が終了した後に行われる待機処理であるエンディング処理中であるか否かを判定する。そして、エンディング処理中であると判定した場合、ステップ 1210 に進む。一方、エンディング処理中でないと判定した場合、次のステップ 1203 に進む。

ステップ 1203 において、メイン CPU 101 は、停止表示された大当たり図柄の種別に応じた特別電動役物作動テーブル 116 に基づいて、大入賞口 18 の開閉を行う大入賞口開閉制御処理を実行する。そして、次のステップ 1204 に進む。

【0158】

50

ステップ1204において、メインCPU101は、上述のステップ1203の大入賞口開閉制御に基づいてラウンド遊技が開始された時点であるか否かを判定する。そして、ラウンド遊技が開始された時点ではないと判定した場合、ステップ1206に進む。一方、ラウンド遊技が開始された時点であると判定した場合、次のステップ1205に進む。

ステップ1205において、メインCPU101は、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技開始コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ1206に進む。

なお、ラウンド遊技開始コマンドは、ラウンド遊技の回数ごとに設けられており、これにより、何回目のラウンド遊技が開始されたかを副制御基板300に伝達できるようになっている。

#### 【0159】

ステップ1206において、メインCPU101は、上述のステップ1203の大入賞口開閉制御に基づいてラウンド遊技が終了したか否かを判定する。そして、ラウンド遊技が終了していないと判定した場合、特別遊技制御処理を終了する。一方、ラウンド遊技が終了したと判定した場合、次のステップ1207に進む。

ステップ1207において、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されているラウンド数を「1」デクリメントする。そして、次のステップ1208に進む。

#### 【0160】

ステップ1208において、メインCPU101は、上述のステップ1207でデクリメントしたラウンド数が「0」であるか否かを判定する。そして、当該ラウンド数が「0」でないと判定した場合、特別遊技制御処理を終了する。一方、当該ラウンド数が「0」とであると判定した場合、次のステップ1209に進む。

ステップ1209において、メインCPU101は、特別遊技の終了時に設定される待機時間であるエンディング時間をエンディング時間タイマカウンタにセットし、エンディング処理が開始されることを示すエンディングコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、特別遊技制御処理を終了する。

#### 【0161】

また、上述のステップ1202でエンディング処理中であると判定した場合に進むステップ1210において、メインCPU101は、上述のステップ1209でエンディング時間タイマカウンタにセットしたエンディング時間が経過したか否かを判定する。そして、当該エンディング時間が経過していないと判定した場合、特別遊技制御処理を終了する。一方、当該エンディング時間が経過したと判定した場合、次のステップ1211に進む。

ステップ1211において、メインCPU101は、特別遊技が終了したことを示す特別遊技終了コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ1212に進む。

#### 【0162】

ステップ1212において、メインCPU101は、特図関連制御処理において特別遊技終了処理が実行されるように、実行フェーズデータに「04」をセットする。そして、特別遊技制御処理を終了する。

#### 【0163】

次に、上述したステップ705の特別遊技終了処理について、図30のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1300において、メインCPU101は、実行フェーズデータが特別遊技終了処理の実行を示すデータ「04」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「04」でないと判定した場合、特別遊技終了処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「04」とであると判定した場合、次のステップ1301に進む。

ステップ1301において、メインCPU101は、終了した特別遊技の実行契機となった大当たり図柄（メインRAM103の記憶領域に記憶）を確認するとともに、上述の大当たり図柄に応じた遊技状態設定テーブル117に基づいて、特別遊技の終了後の遊技

10

20

30

40

50

状態を設定する。具体的には、メインCPU 101は、高確遊技フラグ、時短遊技フラグ、高確回数、時短回数を設定する。本形態に係るパチンコ機Pでは、上述の大当たり図柄が特別図柄X1、特別図柄X2、特別図柄X3、特別図柄X4、特別図柄X5のいずれの場合であっても、高確遊技フラグ及び時短遊技フラグをいずれもオンするとともに、高確回数及び時短回数のいずれにも「100」をセットする。そして、次のステップ1302に進む。

#### 【0164】

ステップ1302において、メインCPU 101は、上述のステップ1301で設定された遊技状態に応じて、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。この遊技状態指定コマンドには、上述のステップ1301で設定された高確遊技フラグがオンである旨の情報、時短遊技フラグがオンである旨の情報、高確回数の情報、時短回数の情報が含まれている。そして、次のステップ1303に進む。

ステップ1303において、メインCPU 101は、特図関連制御処理において特別図柄変動開始処理が実行されるように、実行フェーズデータに「00」をセットする。そして、特別遊技終了処理を終了する。

#### 【0165】

次に、上述したステップ204の普図関連制御処理について、図31のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1400において、メインCPU 101は、普図実行フェーズデータの値をロードする。この普図実行フェーズデータは、当該普図関連制御処理を構成する複数の機能モジュール（サブルーチン）のうちいずれを実行するかを示すものである。具体的には、この普図実行フェーズデータは、後述する普通図柄変動開始処理の実行を示すデータ「10」と、後述する普通図柄変動停止処理の実行を示すデータ「11」と、後述する普通図柄停止後処理の実行を示すデータ「12」と、後述する可動片制御処理の実行を示すデータ「13」と、を有している。

そして、メインCPU 101は、上述のステップ1400でロードした普図実行フェーズデータの値に基づき、普通図柄変動開始処理（ステップ1401）、普通図柄変動停止処理（ステップ1402）、普通図柄停止後処理（ステップ1403）又は可動片制御処理（ステップ1404）のいずれかを実行する。そして、普図関連制御処理を終了する。

#### 【0166】

次に、上述したステップ1401の普通図柄変動開始処理について、図32のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1500において、メインCPU 101は、普図実行フェーズデータが普通図柄変動開始処理の実行を示す「10」であるか否かを判定する。そして、普図実行フェーズデータが「10」でないと判定した場合、普通図柄変動開始処理を終了する。一方、普図実行フェーズデータが「10」と判定した場合、次のステップ1501に進む。

ステップ1501において、メインCPU 101は、普図保留記憶領域に当たり決定乱数が記憶されているか否か、すなわち、普図保留数カウンタが「1」以上であるか否かを判定する。そして、普図保留数カウンタが「1」以上でない（すなわち、「0」）と判定した場合、普通図柄変動開始処理を終了する。一方、普図保留数カウンタが「1」以上であると判定した場合、次のステップ1502に進む。

#### 【0167】

ステップ1502において、メインCPU 101は、普図保留数カウンタの値を「1」デクリメントする。そして、次のステップ1503に進む。

ステップ1503において、メインCPU 101は、普図保留記憶領域のシフト処理を実行する。具体的には、第1記憶部に記憶されている当たり決定乱数を、メインRAM 103に設けられている所定の処理領域に記憶するとともに、第2記憶部～第4記憶部に記憶されている当たり決定乱数を、1つ番号の小さい記憶部にシフトさせる。これにより、普図保留記憶領域に記憶された当たり決定乱数は、いわゆる先入れ先出し（FIFO）で、後述の当選判定処理に用いられるようになっている。そして、次のステップ1504に

10

20

30

40

50

進む。

【0168】

ステップ1504において、メインCPU101は、現時点の遊技状態に対応する当たり決定乱数判定テーブル118（非時短判定テーブル118a又は時短判定テーブル118bのいずれか）を選択し、当該選択したテーブルと、上述のステップ1503で所定の処理領域に記憶された当たり決定乱数とに基づいて、普通図柄の抽選の結果を導出する当選判定処理を実行する。具体的には、メインCPU101は、現在の遊技状態が非時短遊技状態である場合には、非時短判定テーブル118aを参照して、所定の処理領域に記憶された当たり決定乱数を判定する。これに対して、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合には、時短判定テーブル118bを参照して、所定の処理領域に記憶された当たり決定乱数を判定する。そして、次のステップ1505に進む。

10

ステップ1505において、メインCPU101は、上述のステップ1504における当選判定処理の結果が当たりであるか否かを判定する。そして、当たりでない（すなわち、ハズレ）と判定した場合、ステップ1507に進む。一方、当たりであると判定した場合、次のステップ1506に進む。

【0169】

ステップ1506において、メインCPU101は、当たり図柄データをメインRAM103の所定の普図記憶領域に記憶する。そして、ステップ1508に進む。

また、上述のステップ1505で当選判定処理の結果が当たりでないとして判定した場合に進むステップ1507において、メインCPU101は、ハズレ図柄データをメインRAM103の所定の普図記憶領域に記憶する。そして、次のステップ1508に進む。

20

【0170】

ステップ1508において、メインCPU101は、現時点の遊技状態が、非時短遊技状態又は時短遊技状態のいずれに設定されているかを確認するとともに、普通図柄変動パターン決定テーブル119を参照して、現時点の遊技状態に応じた普通図柄の変動時間を普図変動時間タイマカウンタにセットする。具体的には、メインCPU101は、現時点の遊技状態が非時短遊技状態である場合には、普図変動時間タイマカウンタに「3秒」をセットし、時短遊技状態である場合には、普図変動時間タイマカウンタに「0.6秒」をセットする。そして、次のステップ1509に進む。

ステップ1509において、メインCPU101は、普通図柄の変動表示を開始するための変動表示データをセットする。これにより、普通図柄表示装置32が点滅表示を開始する。また、本形態に係るパチンコ機Pでは、当たり決定乱数が普図保留記憶領域に記憶されている場合には、普図保留数を認識できる態様で普通図柄保留表示装置33が表示されるようになっている。そして、普通図柄の変動表示が行われる場合には、当該変動表示の開始と同時に、普図保留数が1つ減ることを示すように、普通図柄保留表示装置33が表示制御される。そして、次のステップ1510に進む。

30

【0171】

ステップ1510において、メインCPU101は、現時点の遊技状態を変動開始時の遊技状態として遊技状態バッファに記憶する。そして、次のステップ1511に進む。

ステップ1511において、メインCPU101は、普図関連制御処理において普通図柄変動停止処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「11」をセットする。そして、普通図柄変動開始処理を終了する。

40

【0172】

次に、上述したステップ1402の普通図柄変動停止処理について、図33のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1600において、メインCPU101は、普図実行フェーズデータが普通図柄変動停止処理の実行を示すデータ「11」であるか否かを判定する。そして、普図実行フェーズデータが「11」でないとして判定した場合、普通図柄変動停止処理を終了する。一方、普図実行フェーズデータが「11」であると判定した場合、次のステップ1601に進む。

50

ステップ 1601において、メインCPU101は、上述のステップ1508で普図変動時間タイマカウンタにセットされた普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定する。そして、当該変動時間が経過していないと判定した場合、普通図柄変動停止処理を終了する。一方、当該変動時間が経過したと判定した場合、次のステップ1602に進む。

【0173】

ステップ1602において、メインCPU101は、普通図柄を普通図柄表示装置32に停止表示するための停止表示データをセットし、普通図柄の停止表示を実行する。そして、次のステップ1603に進む。

ステップ1603において、メインCPU101は、普通図柄を停止表示する普図停止表示時間を普図停止表示時間タイマカウンタにセットする。そして、次のステップ1604に進む。

【0174】

ステップ1604において、メインCPU101は、普図関連制御処理において普通図柄停止後処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「12」をセットする。そして、普通図柄変動停止処理を終了する。

【0175】

次に、上述したステップ1403の普通図柄停止後処理について、図34のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1700において、メインCPU101は、普図実行フェーズデータが普通図柄停止後処理の実行を示すデータ「12」であるか否かを判定する。そして、普図実行フェーズデータが「12」でないと判定した場合、普通図柄停止後処理を終了する。一方、普図実行フェーズデータが「12」であると判定した場合、次のステップ1701に進む。

ステップ1701において、メインCPU101は、上述のステップ1603で普図停止表示時間タイマカウンタにセットされた普図停止表示時間が経過したか否かを判定する。そして、当該普図停止表示時間が経過していないと判定した場合、普通図柄停止後処理を終了する。一方、当該普図停止表示時間が経過したと判定した場合、次のステップ1702に進む。

【0176】

ステップ1702において、メインCPU101は、停止表示されている普通図柄が当たり図柄であるか否かを判定する。そして、停止表示されている普通図柄が当たり図柄でない（すなわち、ハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ1704に進む。一方、停止表示されている普通図柄が当たり図柄であると判定した場合、次のステップ1703に進む。

ステップ1703において、メインCPU101は、普図関連制御処理において可動片制御処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「13」をセットする。そして、普通図柄停止後処理を終了する。

【0177】

また、上述のステップ1702で停止表示されている普通図柄が当たり図柄でないと判定した場合に進むステップ1704において、メインCPU101は、普図関連制御処理において普通図柄変動開始処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「10」をセットする。そして、普通図柄停止後処理を終了する。

【0178】

次に、上述したステップ1404の可動片制御処理について、図35のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1800において、メインCPU101は、普図実行フェーズデータが可動片制御処理の実行を示すデータ「13」であるか否かを判定する。そして、普図実行フェーズデータが「13」でないと判定した場合、可動片制御処理を終了する。一方、普図実行フェーズデータが「13」であると判定した場合、次のステップ1801に進む。

ステップ1801において、メインCPU101は、可動片16bが作動制御中である

10

20

30

40

50

か否か、すなわち、始動入賞口ソレノイド 16c が通電されているか否かを判定する。そして、可動片 16b が作動制御中であると判定した場合、ステップ 1804 に進む。一方、可動片 16b が作動制御中でないと判定した場合、次のステップ 1802 に進む。

【0179】

ステップ 1802 において、メイン CPU 101 は、普通図柄の変動開始時の遊技状態が、非時短遊技状態又は時短遊技状態のいずれであったかを確認する。そして、次のステップ 1803 に進む。

ステップ 1803 において、メイン CPU 101 は、第 2 始動入賞口開放制御テーブル 120 を参照し、上述のステップ 1802 で確認した遊技状態に応じて、始動入賞口ソレノイド 16c の通電制御データ（開放データ）として、通電回数（開放回数）及び通電時間（開放時間）をセットする。そして、可動片制御処理を終了する。

10

【0180】

また、上述のステップ 1801 で可動片 16b が作動制御中であると判定した場合に進むステップ 1804 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 1803 でセットされた通電時間（開放時間）を経過したか否かを判定する。そして、通電時間（開放時間）を経過していないと判定した場合、可動片制御処理を終了する。一方、通電時間（開放時間）を経過したと判定した場合、次のステップ 1805 に進む。

ステップ 1805 において、メイン CPU 101 は、可動片 16b の作動の停止、すなわち、始動入賞口ソレノイド 16c の通電の停止を実行する。そして、次のステップ 1806 に進む。

20

【0181】

ステップ 1806 において、メイン CPU 101 は、普図関連制御処理において普通図柄変動開始処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「10」をセットする。そして、可動片制御処理を終了する。

【0182】

（パチンコ機 P における演出の概要）

以上のように、主制御基板 100 において各種処理が実行されることにより、特図遊技、普図遊技及び特別遊技が進行することとなる。そして、これら遊技の進行中には、主制御基板 100 から種々のコマンドを副制御基板 300 に送信し、このコマンドを副制御基板 300 が受信することにより、当該副制御基板 300 が、遊技の進行に伴う演出の制御を実行する。

30

以下では、特別図柄の変動表示中に実行され、大当たりの抽選の結果を報知する変動演出、特別遊技中に実行され、実行中の特別遊技において獲得可能な遊技利益（本形態では、特別遊技中に獲得可能な賞球数）に関する報知を行う獲得利益報知演出、特別遊技中に実行される特別遊技中演出、及び、特別遊技中に実行され、大入賞口 18 へ遊技球が入球した場合に所定態様の入賞音を出力する入賞音出力演出について説明する。

【0183】

（変動演出の概要）

本形態に係るパチンコ機 P では、上述の如く、特別図柄の変動表示中に、演出図柄 50 の表示態様により大当たりの抽選の結果を報知する変動演出が実行される。この変動演出では、演出表示装置 21 の表示部 21a に表示される背景画像に重ねて、演出図柄 50（ダミー図柄）の変動表示が行われる。そして、変動表示した後に停止表示された演出図柄 50 の組み合わせ（停止表示態様）により、大当たりの抽選の結果が遊技者に報知されるようになっている。

40

【0184】

具体的には、特別図柄の変動表示の開始後に、すべての演出図柄 50 が停止表示された状態から、すべての演出図柄 50 の変動表示が開始され（図 36（a）及び（b）参照）、その後、左側に位置する演出図柄 50（以下、第 1 停止図柄という）、右側に位置する演出図柄 50（以下、第 2 停止図柄という）、中央に位置する演出図柄 50（以下、第 3 停止図柄）という順番で停止表示される（図 36（c）～（e）参照）。

50

そして、大当たりの抽選の結果が大当たりであった場合には、すべての演出図柄 50 が同一の図柄で停止表示される（図 36（e）参照）。すなわち、すべての演出図柄 50 が同一の図柄で停止表示されることにより、大当たりの抽選の結果が大当たりであることが報知される。

これに対して、大当たりの抽選の結果がハズレであった場合には、特に図示していないが、すべての演出図柄 50 が同一の図柄で停止表示されることはない。すなわち、少なくとも一の演出図柄 50 が他の演出図柄 50 とは異なる図柄で停止表示されることにより、大当たりの抽選の結果がハズレであることが報知される。

#### 【0185】

また、本形態に係るパチンコ機 P には、変動演出の態様として、第 1 停止図柄と第 2 停止図柄とが異なる図柄で停止表示されるリーチなし変動パターン、及び、第 1 停止図柄と第 2 停止図柄とが同一の図柄で停止表示される（いわゆるリーチ表示が行われる）リーチ変動パターンが設けられている。これらの変動演出の態様はそれぞれ複数の態様を有しており、各態様には、変動の仕方や演出図柄 50 の表示内容等が種々設定されている。

#### 【0186】

また、特に図示していないが、本形態に係るパチンコ機 P では、副制御基板 300 のサブ ROM 302 に、変動演出の態様を決定するための種々の変動演出決定テーブルが記憶されている。副制御基板 300 のサブ CPU 301 は、主制御基板 100 から送信された変動モードコマンド及び変動パターンコマンドを受信することにより、所定の条件に応じた変動演出決定テーブルを選択するとともに、所定の数値範囲内（たとえば、0 ~ 249）で演出乱数（前半変動演出乱数、後半変動演出乱数）を取得する。そして、選択された変動演出決定テーブル、主制御基板 100 のメイン CPU 101 から受信した変動モードコマンド、変動パターンコマンド及び取得された演出乱数（前半変動演出乱数、後半変動演出乱数）に基づいて、変動演出の態様を決定する。

具体的には、本形態に係るパチンコ機 P では、上述の如く、変動モードコマンドに基づいて変動演出の前半部分の態様が決定され、変動パターンコマンドに基づいて変動演出の後半部分の態様（リーチ発展演出の有無等）が決定されるようになっている。これにより、決定された態様に基づいた変動演出が、演出表示装置 21 において実行されることとなる。

#### 【0187】

（獲得利益報知演出の概要）

獲得利益報知演出は、上述の如く、実行中の特別遊技において獲得可能な遊技利益に関する報知を行うものであり、本形態に係るパチンコ機 P では、この獲得利益報知演出が実行されることにより、大当たりの抽選により決定された大当たり図柄に基づいて実行される特別遊技中に獲得可能な賞球数を遊技者に対して報知できるようになっている。

本形態に係るパチンコ機 P では、大当たりに当選し、大当たり図柄として特別図柄 X1、X2、X3 又は X4 が決定された場合に、獲得利益報知演出が実行される。そして、特別図柄 X1 が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に実行される全 5 ラウンドのラウンド遊技で獲得可能な賞球数である 675 発が報知され、特別図柄 X2 が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に実行される全 10 ラウンドのラウンド遊技で獲得可能な賞球数である 1350 発が報知され、特別図柄 X3 が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に実行される実質 10 ラウンドのラウンド遊技で獲得可能な賞球数である 1350 発が報知され、特別図柄 X4 が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に実行される全 15 ラウンドのラウンド遊技で獲得可能な賞球数である 2025 発が報知される。

#### 【0188】

なお、大当たりに当選し、大当たり図柄として特別図柄 X5 が決定された場合には、変動演出において全 15 ラウンドのラウンド遊技が実行される旨（すなわち、2025 発の賞球を獲得可能である旨）を示す態様（たとえば、すべての演出図柄 50 が「7」で停止する態様）で、大当たりの報知が行われるため、獲得利益報知演出は行われない。

## 【 0 1 8 9 】

この獲得利益報知演出では、大当たりの当選に基づく特別遊技の開始時に、獲得可能な賞球数の一部を報知する初期報知演出が行われた後、特別遊技中の所定時点（本形態では、3ラウンド目のラウンド遊技の開始時）において残りの賞球数を報知する上乗せ報知演出が行われるようになっている。

具体的には、特別遊技が開始されると、後述する特別遊技中演出が実行されることにより、特別遊技が開始された旨を示す表示（図37（b）参照）が行われる。そして、これに伴って初期報知演出が実行される。この初期報知演出では、上述の特別遊技が開始された旨を示す表示に重ねて、当該特別遊技において獲得可能な賞球数の一部を示す表示（図37（b）参照）が行われる。

10

なお、特に図示していないが、本形態に係るパチンコ機Pは、初期報知演出において表示する賞球数（以下、初期賞球数という）を決定するための初期賞球数決定テーブルを備えている。この初期賞球数決定テーブルには、決定された大当たり図柄の種類に応じた複数の初期賞球数が定められており、特別遊技の開始時に、抽選によりいずれかの初期賞球数が決定され、この決定された初期賞球数が初期報知演出において表示されることとなる。

また、3ラウンド目のラウンド遊技が開始されると、この時点で、上乗せ報知演出が実行される。この上乗せ報知演出では、特に図示していないが、遊技者に操作ボタン9bの押下操作を行われる指示表示がなされ、予め定められた操作有効時間（本形態では2秒）が経過するまでの間に操作ボタン9bが押下操作されるか、又は、操作ボタン9bが押下操作されることなく操作有効時間が経過すると、当該特別遊技において獲得可能な残りの賞球数の全部を示す表示（図37（d）参照）が行われる。

20

## 【 0 1 9 0 】

（特別遊技中演出の概要）

特別遊技中演出は、上述の如く、特別遊技中に実行され、実行中の特別遊技を盛り上げるためのBGMや画像等を表示するものである。

本形態に係るパチンコ機Pにおいては、大当たりに当選した際に決定された大当たり図柄（特別図柄X1、X2、X3、X4又はX5）に応じた特別遊技中演出が実行されるようになっている。

具体的には、特別図柄X1、X2、X3又はX4が決定された場合には、変動演出が終了し特別遊技が開始されると、特別遊技が開始された旨を示す表示（たとえば、「BONUS!」という文字表示）、及び、所定のファンファーレの出力が11秒間に亘って行われる（図37（a）～（b）、図39（a）参照）。なお、上述の如く、この特別遊技が開始された旨を示す表示が行われている間に、初期報知演出が行われて、当該特別遊技において獲得可能な賞球数の一部が表示される（図37（b）参照）。そして、特別遊技が開始された旨を示す表示、及び、所定のファンファーレの出力が終了すると、各種演出において表示されるキャラクターの説明や各キャラクターによる種々の動作等が描かれた通常動画が表示される（図37（c）、図39（a）参照）。その後、3ラウンド目のラウンド遊技が開始されると、上述の上乗せ報知演出が2秒間に亘って実行され（図37（d）、図39（a）参照）、上乗せ報知演出が終了すると、特別遊技が終了するまで継続して上述の通常動画が表示される（図37（e）、図39（a）参照）。

30

40

## 【 0 1 9 1 】

また、特別図柄X5が決定された場合には、変動演出が終了し特別遊技が開始されると、上述と同様に、特別遊技が開始された旨を示す表示、及び、所定のファンファーレの出力が11秒間に亘って行われる（図38（a）～（b）、図39（b）参照）。そして、特別遊技が開始された旨を示す表示、及び、所定のファンファーレの出力が終了すると、通常動画とは異なる内容の特別動画が69秒間に亘り表示され（図38（c）、図39（b）参照）、特別動画の表示が終了すると、特別遊技が終了するまで継続して上述の通常動画が表示される（図38（d）、図39（b）参照）。

## 【 0 1 9 2 】

50



(入賞音出力演出の概要)

入賞音出力演出は、上述の如く、特別遊技中に実行され、大入賞口 1 8 へ遊技球が入球した場合に所定態様の入賞音を出力するものである。

本形態に係るパチンコ機 P では、入賞音出力演出において出力される入賞音として、所定態様の音色の通常入賞音と、通常入賞音と異なる音色の特殊入賞音とが設けられている。

ここで、本形態に係るパチンコ機 P では、上述の如く、ラウンド遊技が開始され、大入賞口 1 8 の開放中に 9 個の遊技球が入球すると、大入賞口 1 8 が閉鎖されてラウンド遊技が終了するようになっているが、9 個目の遊技球が大入賞口 1 8 へ入球した旨を検知するまでの間に、さらに遊技球が大入賞口 1 8 へ入球する場合（たとえば、9 個目と 1 0 個目の遊技球がほぼ同時に大入賞口 1 8 へ入球する場合等）がある。すなわち、遊技球の流下状況によっては、ラウンド遊技中に 1 0 個以上の遊技球が入球する（いわゆるオーバー入賞が発生する）場合がある。

10

そして、本形態に係るパチンコ機 P では、大入賞口 1 8 の開放中に入球した 1 個目から 9 個目までの各遊技球については、大入賞口 1 8 への入球時に通常入賞音を出力し、大入賞口 1 8 の開放中に入球した 1 0 個目以降の各遊技球については、大入賞口 1 8 への入球時に特殊入賞音を出力するようになっている。

これにより、ラウンド遊技中に 1 0 個以上の遊技球が入球したことを遊技者に確実に把握させることができるとともに、特別遊技中に獲得可能な賞球に対する期待感を高めることができるのである。

20

【0193】

ここで、特別遊技中においては、上述の如く、所定のファンファーレの出力、特別動画の表示、上乗せ報知演出が行われるようになっているが、本形態に係るパチンコ機 P では、これらの演出の実行中においては、ラウンド遊技が実行され大入賞口 1 8 へ遊技球が入球しても通常入賞音及び特殊入賞音のいずれをも出力せず、これらの演出が実行されていないときのみ通常入賞音及び特殊入賞音を出力できるように設定されている。

【0194】

具体的には、本形態における副制御基板 3 0 0 のサブ ROM 3 0 2 には、図 3 9 に示すように、通常入賞音及び特殊入賞音の出力を禁止する演出禁止区間を設定するための演出禁止区間設定テーブル 1 2 1 が記憶されている。

30

この演出禁止区間設定テーブル 1 2 1 には、大当たりに当選した際に決定された大当たり図柄の種類（特別図柄 X 1、X 2、X 3、X 4 又は X 5）に対応付けられて、特別遊技中に通常入賞音及び特殊入賞音の出力の禁止を開始する時点、及び、当該出力の禁止が開始されてから終了するまでの時間（以下、禁止時間という）の情報が定められている。

そして、大当たりに当選し当該当選に基づいて特別遊技が開始された場合には、サブ CPU 3 0 1 は、大当たりに当選した際に決定された大当たり図柄、及び、演出禁止区間設定テーブル 1 2 1 に基づいて、上述の禁止を開始する時点及び禁止時間の情報を取得し、この取得された情報に基づいて演出禁止区間を設定する。

【0195】

図 4 0 に示すように、演出禁止区間設定テーブル 1 2 1 によれば、大当たりに当選した際に決定された大当たり図柄が特別図柄 X 1、X 2、X 3 又は X 4 であった場合には、上述の禁止を開始する時点として定められた「特別遊技の開始時点」、及び、当該禁止に対応する禁止時間として定められた「1 0 秒」の情報に基づき、特別遊技の開始時点から 1 0 秒間（所定のファンファーレの出力中）が演出禁止区間として設定されることとなる（図 3 9（a）参照）。また、上述の禁止を開始する時点として定められた「3 ラウンドのラウンド遊技の開始時点」、及び、当該禁止に対応する禁止時間として定められた「2 秒」の情報に基づき、3 ラウンドのラウンド遊技の開始時点から 3 秒間（上乗せ報知演出の実行中）が演出禁止区間として設定されることとなる（図 3 9（a）参照）。

40

【0196】

なお、所定のファンファーレの出力は、特別遊技の開始時点から 1 1 秒間行われるが、

50

本形態に係るパチンコ機 P では特別遊技の開始時点から 10 秒経過すると、第 2 遊技領域 12b へ向けて遊技球を打ち出す旨（いわゆる右打ち）を指示する表示が開始され、この指示が開始された後は通常入賞音及び特殊入賞音を出力させるようにするため、上述の出力に対応する演出禁止区間は、特別遊技の開始時点から 10 秒間となっている。また、上述の指示が開始されてから遊技者が第 2 遊技領域 12b へ向けて遊技球の打ち出しを始めたとすると、打ち出された遊技球が大入賞口 18 へ到達するまでには 1 秒以上の時間がかかるため、大入賞口 18 へ遊技球が入球した際にはファンファーレの出力は終了していることとなる。したがって、ファンファーレの出力が、通常入賞音及び特殊入賞音に妨げられることはない。

#### 【0197】

10

また、大当たりで当選した際に決定された大当たり図柄が特別図柄 X5 であった場合には、上述の禁止を開始する時点として定められた「特別遊技の開始時点」、及び、当該禁止に対応する禁止時間として定められた「80 秒」の情報に基づき、特別遊技の開始時点から 80 秒間（所定のファンファーレの出力中、及び、特別動画の表示中）が演出禁止区間として設定されることとなる（図 39（b）参照）。

#### 【0198】

なお、本形態に係るパチンコ機 P においては、演出禁止区間が設定されている最中に、全てのラウンド遊技が終了してエンディングが開始された場合には、強制的に演出禁止区間の設定を解除する（上述の禁止を終了する）ように設定されている。これにより、最終のラウンド遊技において大入賞口 18 へ 10 個以上の入球が発生した場合に、エンディング中に特殊入賞音を出力することができ、特殊入賞音の出力の機会が増加することで、演出効果を高めることができる。

20

#### 【0199】

以上のように、本形態に係るパチンコ機 P においては、特別遊技において実行される所定のファンファーレの出力、特別動画の表示、上乗せ報知演出の実行中は、大入賞口 18 への遊技球の入球に基づく通常入賞音及び特殊入賞音が出力されないようになっている。したがって、本形態に係るパチンコ機 P によれば、上述の演出の実行中は、遊技者の意識をこれらの演出にのみ集中させて当該演出を遊技者に十分楽しませることができ、演出効果を高めるとともに、遊技者の興味も高めることができるのである。

#### 【0200】

30

次に、上述のような各種処理を実行するための副制御基板 300 における制御処理について説明する。

まず、副制御基板 300 のメイン処理について、図 41 に示すフローチャートを参照して説明する。

ステップ 2000 において、電源投入に応じて、サブ ROM 302 からメイン処理プログラムを読み込むとともに、サブ RAM 303 に記憶されるフラグなどの初期化、設定処理を実行する。そして、次のステップ 2001 に進む。

ステップ 2001 において、サブ CPU 301 は、各演出乱数（前半変動演出乱数、後半変動演出乱数）を更新する処理を行うとともに、以後は、割込処理が行われるまでステップ 2001 の処理を繰り返し実行する。なお、演出乱数は複数種類設けられており、ここでは、それぞれの演出乱数が非同期的に更新されている。

40

#### 【0201】

次に、副制御基板 300 のタイマ割込処理について、図 42 に示すフローチャートを参照して説明する。

副制御基板 300 には、所定の周期（4 ミリ秒）でクロックパルスを発生するリセット用クロックパルス発生回路（特に図示しておらず）が設けられている。そして、このリセット用クロックパルス発生回路によるクロックパルスの発生により、サブ CPU 301 はタイマ割込処理プログラムを読み込んで、図 42 に示すタイマ割込処理を開始する。

#### 【0202】

ステップ 2100 において、サブ CPU 301 は、副制御基板 300 で用いられる各種

50

タイマカウンタの更新処理を実行する。そして、次のステップ2101に進む。

なお、本形態に係るパチンコ機Pでは、減算タイマを採用しており、副制御基板300のタイマ割込処理が実行されるたびにタイマカウンタが1ずつ減算され、0になると減算を停止するようになっている。

ステップ2101において、サブCPU301は、サブRAM303の受信バッファに格納されているコマンドを解析するとともに、受信したコマンドに応じた種々の処理を実行する。具体的には、副制御基板300においては、主制御基板100からコマンドが送信されると、コマンド受信割込処理が行われ、主制御基板100から送信されたコマンドが受信バッファに格納される。そして、サブCPU301は、コマンド受信割込処理によって受信バッファに格納されたコマンドを解析する。そして、次のステップ2102に進む。

10

#### 【0203】

ステップ2102において、サブCPU301は、特別遊技中に実行される各種演出に関する制御を行う特別遊技中制御処理を実行する。そして、次のステップ2103に進む。

ステップ2103において、サブCPU301は、通常入賞音及び特殊入賞音の出力の禁止に関する制御を行う演出禁止制御処理を実行する。そして、次のステップ2104に進む。

#### 【0204】

ステップ2104において、サブCPU301は、実行中の変動演出等の進行状況に応じて、演出操作装置9の操作の受け付け可否を判定するとともに、回転操作検出センサ9c及び押下操作検出センサ9dからの操作信号が入力されたか否かを判定する。そして、回転操作検出センサ9c又は押下操作検出センサ9dから操作信号が入力されたときに、演出操作装置9の操作受け付け中であつた場合には、演出操作装置9が操作されたことを画像制御基板（特に図示しておらず）、音声制御基板（特に図示しておらず）、電飾制御基板（特に図示しておらず）等の各種制御基板に送信すべく、送信バッファにコマンドを格納する。そして、次のステップ2105に進む。

20

ステップ2105において、サブCPU301は、サブRAM303の送信バッファにセットされているコマンドを、画像制御基板、音声制御基板、電飾制御基板等の各種制御基板へ送信する。そして、副制御基板300のタイマ割込処理を終了する。

30

#### 【0205】

次に、上述したステップ2101のコマンド解析処理のうち、変動モードコマンドを受信した場合に実行される変動モードコマンド受信処理について、図43のフローチャートを参照して説明する。なお、上述の如く、変動モードコマンドは、主制御基板100において、変動演出パターン決定処理のステップ911で記憶された後、ステップ208の出力制御処理によって副制御基板300に送信される。

ステップ2200において、サブCPU301は、上述のステップ2001で更新された前半変動演出乱数を取得する。そして、次のステップ2201に進む。

#### 【0206】

ステップ2201において、サブCPU301は、上述のステップ2200で取得した前半変動演出乱数、変動演出の態様を決定するための変動演出決定テーブル及び受信した変動モードコマンドに基づいて、変動演出の前半部分の態様を決定する。そして、次のステップ2202に進む。

40

ステップ2202において、サブCPU301は、上述のステップ2201で決定した変動演出の前半部分の態様に対応する前半変動演出実行コマンドを送信バッファにセットする。ここでセットされた前半変動演出実行コマンドは、上述のステップ2105において、各種制御基板へ送信されるとともに、これらの制御基板により、受信した前半変動演出実行コマンドに基づいて変動演出の前半部分を実行する制御が行われることとなる。そして、変動モードコマンド受信処理を終了する。

#### 【0207】

50

次に、上述したステップ 2 1 0 1 のコマンド解析処理のうち、変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動パターンコマンド受信処理について、図 4 4 のフローチャートを参照して説明する。なお、上述の如く、変動パターンコマンドは、主制御基板 1 0 0 において、変動演出パターン決定処理のステップ 9 1 1 で記憶された後、ステップ 2 0 8 の出力制御処理によって副制御基板 3 0 0 に送信される。

ステップ 2 2 5 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、上述のステップ 2 0 0 1 で更新された後半変動演出乱数を取得する。そして、次のステップ 2 2 5 1 に進む。

#### 【 0 2 0 8 】

ステップ 2 2 5 1 において、サブ CPU 3 0 1 は、上述のステップ 2 2 5 0 で取得した後半変動演出乱数、変動演出の態様を決定するための変動演出決定テーブル及び受信した変動パターンコマンドに基づいて、変動演出の後半部分の態様を決定する。そして、次のステップ 2 2 5 2 に進む。

ステップ 2 2 5 2 において、サブ CPU 3 0 1 は、上述のステップ 2 2 5 1 で決定した変動演出の後半部分の態様に対応する後半変動演出実行コマンドを送信バッファにセットする。ここでセットされた後半変動演出実行コマンドは、上述のステップ 2 1 0 5 において、各種制御基板へ送信されるとともに、これらの制御基板により、受信した後半変動演出実行コマンドに基づいて変動演出の後半部分を実行する制御が行われることとなる。そして、変動パターンコマンド受信処理を終了する。

#### 【 0 2 0 9 】

次に、上述したステップ 2 1 0 1 のコマンド解析処理のうち、大当たり当選時コマンドを受信した場合に実行される大当たり当選時コマンド受信処理について、図 4 5 のフローチャートを参照して説明する。なお、上述の如く、大当たり当選時コマンドは、主制御基板 1 0 0 において、停止後処理のステップ 1 1 0 6 で記憶された後、ステップ 2 0 8 の出力制御処理によって副制御基板 3 0 0 に送信される。

ステップ 2 3 0 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、大当たり当選時コマンドに含まれる大当たり図柄の種類（特別図柄 X 1、X 2、X 3、X 4 又は X 5）を取得し、サブ RAM 3 0 3 の所定の記憶領域に記憶する。そして、次のステップ 2 3 0 1 に進む。

ステップ 2 3 0 1 において、サブ CPU 3 0 1 は、上述のステップ 2 3 0 0 で取得した大当たり図柄の種類、及び、演出禁止区間設定テーブル 1 2 1 に基づいて、禁止を開始する時点及び禁止時間の情報を取得し、サブ RAM 3 0 3 の所定の記憶領域に記憶する。そして、大当たり当選時コマンド受信処理を終了する。

#### 【 0 2 1 0 】

次に、上述したステップ 2 1 0 1 のコマンド解析処理のうち、オープニングコマンドを受信した場合に実行されるオープニングコマンド受信処理について、図 4 6 のフローチャートを参照して説明する。なお、上述の如く、オープニングコマンドは、主制御基板 1 0 0 において、停止後処理のステップ 1 1 0 8 で記憶された後、ステップ 2 0 8 の出力制御処理によって副制御基板 3 0 0 に送信される。

ステップ 2 4 0 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、特別遊技中演出のうち特別遊技の開始時に行われる演出（特別遊技が開始された旨の表示、所定のファンファーレの出力）に対応する開始時コマンドを送信バッファにセットする。ここでセットされた開始時コマンドは、上述のステップ 2 1 0 5 において、各種制御基板へ送信されるとともに、これらの制御基板により、受信した開始時コマンドに基づく演出を実行する制御が行われることとなる。そして、次のステップ 2 4 0 1 に進む。

ステップ 2 4 0 1 において、サブ CPU 3 0 1 は、特別遊技の開始時に行われる演出の実行時間である開始時実行時間（1 1 秒）を、開始時実行時間タイマカウンタにセットする。そして、次のステップ 2 4 0 2 に進む。

#### 【 0 2 1 1 】

ステップ 2 4 0 2 において、サブ CPU 3 0 1 は、特別遊技の開始時に行われる演出が実行中である旨を示す開始時フラグをオンにする。そして、次のステップ 2 4 0 3 に進む。

ステップ 2 4 0 3 において、サブ CPU 3 0 1 は、上述のステップ 2 3 0 0 で取得した大当たり図柄の種類が特別図柄 X 1、X 2、X 3 又は X 4 であるか否かを判定する。そして、特別図柄 X 1、X 2、X 3 及び X 4 のいずれでもない（すなわち、特別図柄 X 5 である）と判定した場合、ステップ 2 4 0 6 に進む。一方、特別図柄 X 1、X 2、X 3 又は X 4 であると判定した場合、次のステップ 2 4 0 4 に進む。

【 0 2 1 2 】

ステップ 2 4 0 4 において、サブ CPU 3 0 1 は、獲得利益報知演出の初期報知演出において報知する初期報知数を決定する。そして、次のステップ 2 4 0 5 に進む。

ステップ 2 4 0 5 において、サブ CPU 3 0 1 は、上述のステップ 2 4 0 4 で決定された初期報知数を報知するための初期報知コマンドを送信バッファにセットする。ここでセットされた初期報知コマンドは、上述のステップ 2 1 0 5 において、各種制御基板へ送信されるとともに、これらの制御基板により、受信した初期報知コマンドに基づく制御が行われることとなる。そして、次のステップ 2 4 0 6 に進む。

10

【 0 2 1 3 】

ステップ 2 4 0 6 において、サブ CPU 3 0 1 は、通常入賞音及び特殊入賞音の出力が禁止されている状態である旨を示す禁止フラグをオンにする。すなわち、この禁止フラグがオンであるときは、演出禁止区間が設定されていることとなる。そして、次のステップ 2 4 0 7 に進む。

ステップ 2 4 0 7 において、サブ CPU 3 0 1 は、上述のステップ 2 3 0 1 で取得された情報に基づいて、通常入賞音及び特殊入賞音の出力を禁止する禁止時間を禁止時間タイマカウンタにセットする。具体的には、取得された大当たり図柄が特別図柄 X 1、X 2、X 3 又は X 4 であった場合には、「特別遊技の開始時」に対応する 1 0 秒の禁止時間をセットし、取得された大当たり図柄が特別図柄 X 5 であった場合には、「特別遊技の開始時」に対応する 8 0 秒の禁止時間をセットする。そして、オープニングコマンド受信処理を終了する。

20

【 0 2 1 4 】

次に、上述したステップ 2 1 0 1 のコマンド解析処理のうち、ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合に実行されるラウンド遊技開始コマンド受信処理について、図 4 7 のフローチャートを参照して説明する。なお、上述の如く、ラウンド遊技開始コマンドは、主制御基板 1 0 0 において、特別遊技制御処理のステップ 1 2 0 5 で記憶された後、ステップ 2 0 8 の出力制御処理によって副制御基板 3 0 0 に送信される。

30

ステップ 2 5 0 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、ラウンド遊技中における大入賞口 1 8 への遊技球の入球数をカウントするための大入賞口入球カウンタの値をリセットする。お、大入賞口入球カウンタは、サブ RAM 3 0 3 の所定の記憶領域により構成されるものである。そして、次のステップ 2 5 0 1 に進む。

ステップ 2 5 0 1 において、サブ CPU 3 0 1 は、受信したラウンド遊技開始コマンドが 3 ラウンド目を示すものであるか否かを判定する。そして、3 ラウンド目を示すものではないと判定した場合、ラウンド遊技開始コマンド受信処理を終了する。一方、3 ラウンド目を示すものであると判定した場合、次のステップ 2 5 0 2 に進む。

【 0 2 1 5 】

40

ステップ 2 5 0 2 において、サブ CPU 3 0 1 は、上乗せ報知演出の開始時に行われる演出（上乗せ報知演出が行われる旨を示す表示、操作ボタン 9 b の操作指示の表示）に対応する上乗せ報知開始時コマンドを送信バッファにセットする。ここでセットされた上乗せ報知開始時コマンドは、上述のステップ 2 1 0 5 において、各種制御基板へ送信されるとともに、これらの制御基板により、受信した上乗せ報知開始時コマンドに基づく演出を実行する制御が行われることとなる。そして、次のステップ 2 5 0 3 に進む。

ステップ 2 5 0 3 において、サブ CPU 3 0 1 は、操作ボタン 9 b の押下操作を受け付ける操作有効時間（2 秒）を操作有効時間タイマカウンタにセットする。そして、次のステップ 2 5 0 4 に進む。

【 0 2 1 6 】

50

ステップ 2 5 0 4 において、サブ CPU 3 0 1 は、上乗せ報知演出の実行中である旨を示す上乗せ報知フラグをオンにする。そして、次のステップ 2 5 0 5 に進む。

ステップ 2 5 0 5 において、サブ CPU 3 0 1 は、禁止フラグをオンにする。そして、次のステップ 2 5 0 6 に進む。

ステップ 2 5 0 6 において、サブ CPU 3 0 1 は、禁止時間を禁止時間タイマカウンタにセットする。具体的には、「3 ラウンド目のラウンド遊技の開始時」に対応する 2 秒の禁止時間をセットする。そして、ラウンド遊技開始コマンド受信処理を終了する。

#### 【 0 2 1 7 】

次に、上述したステップ 2 1 0 1 のコマンド解析処理のうち、大入賞口入賞コマンドを受信した場合に実行される大入賞口入賞コマンド受信処理について、図 4 8 のフローチャートを参照して説明する。なお、上述の如く、大入賞口入賞コマンドは、主制御基板 1 0 0 において、大入賞口検出時処理のステップ 6 5 1 で記憶された後、ステップ 2 0 8 の出力制御処理によって副制御基板 3 0 0 に送信される。

ステップ 2 6 0 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、大入賞口入球カウンタの値を 1 インクリメントする。そして、次のステップ 2 6 0 1 に進む。

ステップ 2 6 0 1 において、サブ CPU 3 0 1 は、禁止フラグがオンであるか否かを判定する。そして、禁止フラグがオンであると判定した場合、大入賞口入賞コマンド受信処理を終了する。一方、禁止フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判定した場合、次のステップ 2 6 0 2 に進む。

#### 【 0 2 1 8 】

ステップ 2 6 0 2 において、サブ CPU 3 0 1 は、大入賞口入球カウンタの値が 9 以下であるか否かを判定する。そして、9 以下であると判定した場合、次のステップ 2 6 0 3 に進む。一方、9 以下でない（すなわち、1 0 以上である）と判定した場合、ステップ 2 6 0 4 に進む。

ステップ 2 6 0 3 において、サブ CPU 3 0 1 は、通常入賞音を出力するための通常入賞音出力コマンドを送信バッファにセットする。ここでセットされた通常入賞音出力コマンドは、上述のステップ 2 1 0 5 において、各種制御基板へ送信されるとともに、これらの制御基板により、受信した通常入賞音出力コマンドに基づく制御が行われることとなる。そして、大入賞口入賞コマンド受信処理を終了する。

#### 【 0 2 1 9 】

また、上述のステップ 2 6 0 2 で大入賞口入球カウンタの値が 9 以下でないと判定した場合に進むステップ 2 6 0 4 において、サブ CPU 3 0 1 は、特殊入賞音を出力するための特殊入賞音出力コマンドを送信バッファにセットする。ここでセットされた特殊入賞音出力コマンドは、上述のステップ 2 1 0 5 において、各種制御基板へ送信されるとともに、これらの制御基板により、受信した特殊入賞音出力コマンドに基づく制御が行われることとなる。そして、大入賞口入賞コマンド受信処理を終了する。

#### 【 0 2 2 0 】

次に、上述したステップ 2 1 0 1 のコマンド解析処理のうち、エンディングコマンドを受信した場合に実行されるエンディングコマンド受信処理について、図 4 9 のフローチャートを参照して説明する。なお、上述の如く、エンディングコマンドは、主制御基板 1 0 0 において、特別遊技制御処理のステップ 1 2 0 9 で記憶された後、ステップ 2 0 8 の出力制御処理によって副制御基板 3 0 0 に送信される。

ステップ 2 7 0 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、禁止フラグがオンであるか否かを判定する。そして、禁止フラグがオンでないと判定した場合、エンディングコマンド受信処理を終了する。一方、禁止フラグがオンであると判定した場合、次のステップ 2 7 0 1 に進む。

ステップ 2 7 0 1 において、サブ CPU 3 0 1 は、禁止フラグをオフにする。そして、エンディングコマンド受信処理を終了する。

#### 【 0 2 2 1 】

次に、上述したステップ 2 1 0 2 の特別遊技中制御処理について、図 5 0 のフローチャ

10

20

30

40

50

ートを参照して説明する。

ステップ 2800 において、サブ CPU 301 は、特別遊技の開始時に行われる各種演出に関する制御を行う開始時制御処理を実行する。そして、次のステップ 2801 に進む。

ステップ 2801 において、サブ CPU 301 は、特別動画の表示に関する制御を行う特別動画表示制御処理を実行する。そして、次のステップ 2802 に進む。

ステップ 2802 において、サブ CPU 301 は、上乗せ報知演出に関する制御を行う上乗せ報知制御処理を実行する。そして、特別遊技中制御処理を終了する。

#### 【0222】

次に、上述したステップ 2800 の開始時制御処理について、図 51 のフローチャートを参照して説明する。

10

ステップ 2900 において、サブ CPU 301 は、開始時フラグがオンであるか否かを判定する。そして、開始時フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判定した場合、開始時制御処理を終了する。一方、開始時フラグがオンであると判定した場合、次のステップ 2901 に進む。

ステップ 2901 において、サブ CPU 301 は、開始時実行時間タイマカウンタにセットされた開始時実行時間が経過したか否かを判定する。そして、開始時実行時間が経過していないと判定した場合、開始時制御処理を終了する。一方、開始時実行時間が経過したと判定した場合、次のステップ 2902 に進む。

#### 【0223】

20

ステップ 2902 において、サブ CPU 301 は、開始時フラグをオフにする。そして、次のステップ 2903 に進む。

ステップ 2903 において、サブ CPU 301 は、上述のステップ 2300 で取得した大当たり図柄の種類が特別図柄 X1、X2、X3 又は X4 であるか否かを判定する。そして、特別図柄 X1、X2、X3 及び X4 のいずれでもないとして判定した場合、ステップ 2905 に進む。一方、特別図柄 X1、X2、X3 又は X4 であると判定した場合、次のステップ 2904 に進む。

#### 【0224】

ステップ 2904 において、サブ CPU 301 は、通常動画を表示するための通常動画表示コマンドを送信バッファにセットする。ここでセットされた通常動画表示コマンドは、上述のステップ 2105 において、各種制御基板へ送信されるとともに、これらの制御基板により、受信した通常動画表示コマンドに基づく制御が行われることとなる。そして、開始時制御処理を終了する。

30

また、上述のステップ 2903 で大当たり図柄の種類が特別図柄 X1、X2、X3 及び X4 のいずれでもないとして判定した場合に進むステップ 2905 において、サブ CPU 301 は、特別動画を表示するための特別動画表示コマンドを送信バッファにセットする。ここでセットされた特別動画表示コマンドは、上述のステップ 2105 において、各種制御基板へ送信されるとともに、これらの制御基板により、受信した特別動画表示コマンドに基づく制御が行われることとなる。そして、次のステップ 2906 に進む。

#### 【0225】

40

ステップ 2906 において、サブ CPU 301 は、特別動画の表示中であることを示す特別動画表示フラグをオンにする。そして、次のステップ 2907 に進む。

ステップ 2907 において、サブ CPU 301 は、特別動画を表示する特別動画表示時間（69 秒）を特別動画表示時間タイマカウンタにセットする。そして、開始時制御処理を終了する。

#### 【0226】

次に、上述したステップ 2801 の特別動画表示制御処理について、図 52 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 3000 において、サブ CPU 301 は、特別動画表示フラグがオンであるか否かを判定する。そして、特別動画表示フラグがオンでない（すなわち、オフである）と

50

判定した場合、特別動画表示制御処理を終了する。一方、特別動画表示フラグがオンであると判定した場合、次のステップ3001に進む。

ステップ3001において、サブCPU301は、特別動画表示時間タイマカウンタにセットされた特別動画表示時間が経過したか否かを判定する。そして、特別動画表示時間が経過していないと判定した場合、特別動画表示制御処理を終了する。一方、特別動画表示時間が経過したと判定した場合、次のステップ3002に進む。

【0227】

ステップ3002において、サブCPU301は、特別動画表示フラグをオフにする。そして、次のステップ3003に進む。

ステップ3003において、通常動画表示コマンドを送信バッファにセットする。そして、特別動画表示制御処理を終了する。

【0228】

次に、上述したステップ2802の上乗せ報知制御処理について、図53のフローチャートを参照して説明する。

ステップ3100において、サブCPU301は、上乗せ報知フラグがオンであるか否かを判定する。そして、上乗せ報知フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判定した場合、上乗せ報知制御処理を終了する。一方、上乗せ報知フラグがオンであると判定した場合、次のステップ3101に進む。

ステップ3101において、サブCPU301は、操作有効時間タイマカウンタにセットされた操作有効時間が経過したか否かを判定する。そして、経過したと判定した場合、ステップ3103に進む。一方、経過していないと判定した場合、次のステップ3102に進む。

【0229】

ステップ3102において、サブCPU01は、操作ボタン9bが押下されたか否かを判定する。そして、押下されていないと判定した場合、上乗せ報知制御処理を終了する。一方、押下されたと判定した場合、次のステップ3103に進む。

ステップ3103において、サブCPU301は、特別遊技において獲得可能な残りの賞球数を報知するための上乗せ報知コマンドを送信バッファにセットする。ここでセットされた上乗せ報知コマンドは、上述のステップ2105において、各種制御基板へ送信されるとともに、これらの制御基板により、受信した上乗せ報知コマンドに基づく制御が行われることとなる。そして、次のステップ3104に進む。

【0230】

ステップ3104において、サブCPU301は、上乗せ報知フラグをオフにする。そして、次のステップ3105に進む。

ステップ3105において、サブCPU301は、通常動画表示コマンドを送信バッファにセットする。そして、上乗せ報知制御処理を終了する。

【0231】

次に、上述したステップ2103の演出禁止制御処理について、図54のフローチャートを参照して説明する。

ステップ3200において、サブCPU301は、禁止フラグがオンであるか否かを判定する。そして、禁止フラグがオンでないと判定した場合、演出禁止制御処理を終了する。一方、禁止フラグがオンであると判定した場合、次のステップ3201に進む。

ステップ3201において、サブCPU301は、禁止時間タイマカウンタにセットされた禁止時間が経過したか否かを判定する。そして、禁止時間が経過していないと判定した場合、演出禁止制御処理を終了する。一方、禁止時間が経過したと判定した場合、次のステップ3202に進む。

ステップ3202において、サブCPU301は、禁止フラグをオフにする。そして、演出禁止制御処理を終了する。

【0232】

次に、上述の実施の形態の変形例について説明する。

10

20

30

40

50



上述の実施の形態では、演出禁止区間においては、通常入賞音の出力及び特殊入賞音の出力のいずれも禁止されるようになっていたが、これに限定されるものではなく、特殊入賞音の出力のみ禁止してもよいし、通常入賞音の出力のみ禁止してもよい。

また、演出禁止区間において禁止される演出としては、通常入賞音の出力及び特殊入賞音の出力のみならず、他の演出の実行を禁止してもよい。たとえば、特別遊技中の所定の契機で特殊な画像が表示されるように設定されていた場合には、演出禁止区間においては、この特殊な画像の表示を禁止するようにしてもよい。また、特別遊技中の種々のタイミングや態様で可動する演出役物装置が設けられていた場合には、演出禁止区間においては、演出役物装置の作動等を禁止するようにしてもよい。

また、演出禁止区間において出力が禁止される入賞音としては、大入賞口 18 への遊技球の入球に基づく入賞音に限定されるものではない。たとえば、特別遊技中に、第 1 始動入賞口 15 や第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球に基づいても入賞音が出力されるようになっていた場合には、演出禁止区間においてはこれらの入賞音の出力も禁止するようにしてもよい。

また、演出禁止区間においては、演出の実行を完全に禁止してしまうのではなく、所定のファンファーレの出力、特殊動画の表示、上乘せ報知演出の実行を妨げない程度に実行態様を制限した状態で、実行してもよい。たとえば、通常入賞音や特殊入賞音の出力音量を小さくした状態で出力するようにしてもよい。

#### 【0233】

また、上述の実施の形態では、所定のファンファーレの出力中、特殊動画の表示中、上乘せ報知演出の実行中において、通常入賞音及び特殊入賞音の出力が禁止されるようになっていたが、当該出力が禁止されるのはこれらの演出の実行中に限られるものではない。たとえば、遊技者に所定の操作を行わせることで、所定の結果（たとえば、特別遊技終了後に設定される遊技状態等）を報知するような演出の実行中においても、通常入賞音及び特殊入賞音の出力を禁止するようにしてもよい。

#### 【0234】

また、上述の実施の形態では、大入賞口 18 へ遊技球が入球した場合には入賞音（通常入賞音、特殊入賞音）の出力のみが実行されるようになっていたが、これに限定されるものではなく、入賞音の出力に併せて、ランプの点灯等を実行するようにしてもよい。そして、演出禁止区間においては、入賞音の出力及びランプの点灯等のいずれも禁止してもよいし、入賞音の出力のみを禁止し、ランプの点灯等は実行するようにしてもよい。

#### 【0235】

また、上述の実施の形態では、大当たりの抽選により大当たりに当選した場合に特別遊技が実行されるようになっていたが、特別遊技の実行の契機はこれに限定されるものではなく、たとえば、遊技領域 12 に設けられた特別領域（いわゆる V ゾーン）に遊技球が進入することで特別遊技が実行されるようにしてもよい。

なお、上述の変形例は、可能な範囲で互いに組み合わせることもできる。

#### 【0236】

また、上述の実施の形態は、パチンコ機 P 以外の遊技機に適用することもできる。たとえば、遊技媒体として遊技メダルを用いて遊技を行わせるスロットマシンや、遊技球を用いてスロットマシンと同様の遊技を行わせるパロット（登録商標）遊技機等に適用してもよい。たとえば、所定枚数の遊技メダルが払い出されることを条件として終了するボーナス遊技や所定ゲーム数の間、抽選結果が報知されるアシストタイム遊技を実行可能なスロットマシンにおいて、ボーナス遊技中やアシストタイム遊技中に所定の演出（たとえば、特定の動画の表示、ゲーム数上乘せ演出、アシストタイム遊技の当選の期待度が高いチャンスゾーン中の演出等）が実行されている場合には、遊技メダルの払い出し音やスイッチの操作音の出力が禁止されるようにしてもよい。

#### 【0237】

なお、上述の実施の形態における特別遊技制御処理を実行するメイン CPU 101 は、本発明の特別遊技実行手段に相当する。また、上述の実施の形態におけるサブ CPU 30

10

20

30

40

50

1 は、本発明の演出制御手段に相当する。また、上述の実施の形態における、特別遊技が開始されてから 11 秒間、特別遊技が開始されてから 80 秒間、3 ラウンド目のラウンド遊技が開始時から 2 秒間は、本発明の特定期間に相当する。また、上述の実施の形態における所定のファンファーレの出力、特別動画の表示、上乗せ報知演出は、本発明の第 1 演出に相当する。また、上述の実施の形態における通常入賞音の出力、特殊入賞音の出力は、本発明の第 2 演出及び入賞音出力演出に相当する。

【符号の説明】

【0238】

P パチンコ機

21 演出表示装置

100 主制御基板

101 メイン CPU

102 メイン ROM

103 メイン RAM

300 副制御基板

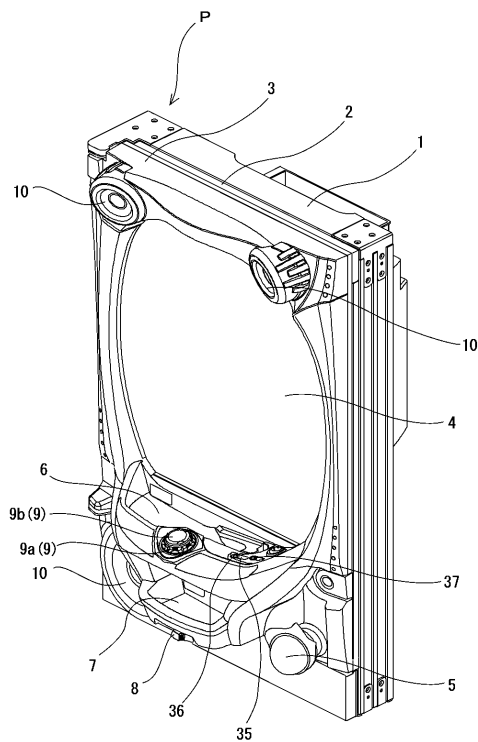
301 サブ CPU

302 サブ ROM

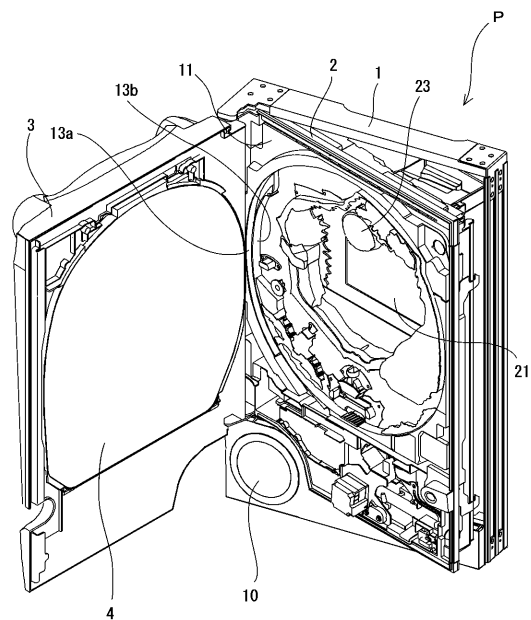
303 サブ RAM

10

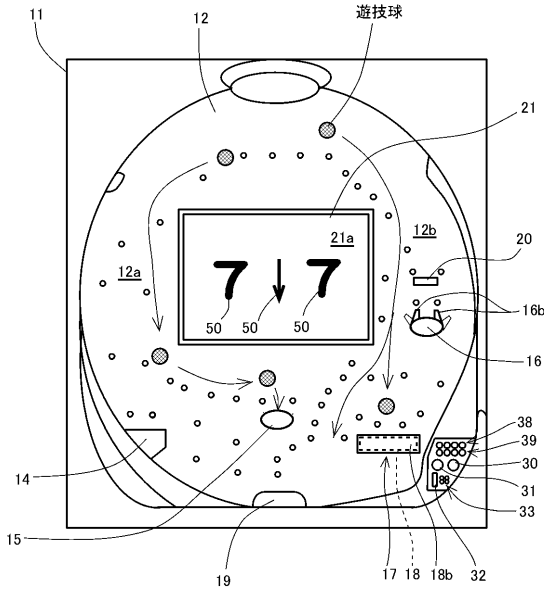
【図 1】



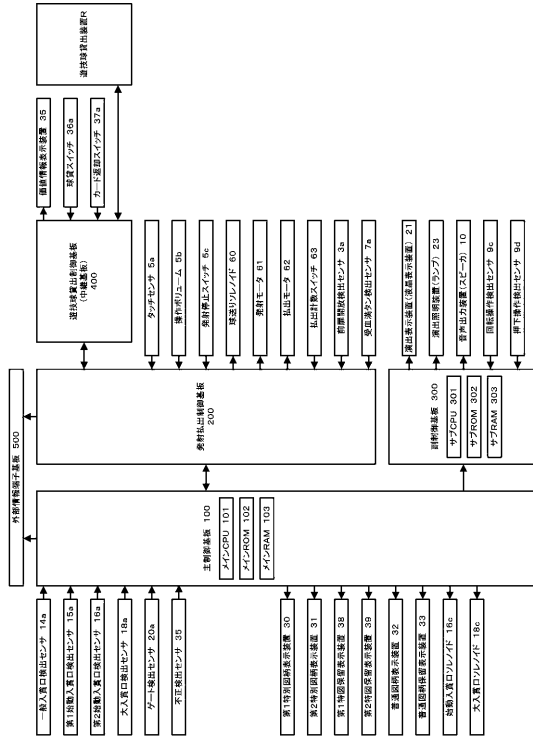
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

大当たり決定乱数判定テーブル110

(a) 低確率判定テーブル110a

大当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果
0~10000	ハズレ
10001~10220	大当たり
10221~65535	ハズレ

(≒ 1/297.8)

(b) 高確率判定テーブル110b

大当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果
0~10000	ハズレ
10001~11119	大当たり
11120~65535	ハズレ

(≒ 1/58.6)

【図 6】

当たり図柄乱数判定テーブル111

(a) 第1始動入賞口判定テーブル111a

当たり図柄乱数 (0~199)	図柄種別	選択確率
0~159	X1	80%
160~179	X2	10%
180~189	X3	5%
190~195	X4	3%
196~199	X5	2%

(b) 第2始動入賞口判定テーブル111b

当たり図柄乱数 (0~199)	図柄種別	選択確率
0~29	X1	15%
30~59	X2	15%
60~99	X3	20%
100~195	X4	48%
196~199	X5	2%

## 【図 7】

リーチグループ決定乱数判定テーブル112

(a) 第1判定テーブル112a (非時短遊技状態、第1始動入賞口、第1特図保留数0又は1)

リーチグループ決定乱数 (0～10006)	グループ種別
0～299	第1グループ
300～8999	第2グループ
9000～9899	第4グループ
9900～10006	第5グループ

(b) 第2判定テーブル112b (非時短遊技状態、第1始動入賞口、第1特図保留数2以上)

リーチグループ決定乱数 (0～10006)	グループ種別
0～8999	第2グループ
9000～9899	第4グループ
9900～10006	第5グループ

(c) 第3判定テーブル112c (時短遊技状態、第2始動入賞口、第2特図保留数0～3)

リーチグループ決定乱数 (0～10006)	グループ種別
0～7999	第1グループ
8000～8999	第3グループ
9000～10006	第5グループ

## 【図 8】

ハズレ用判定テーブル(リーチモード決定乱数判定テーブル113)

(a) 第1グループ用判定テーブル113a

リーチモード決定乱数 (0～2038)	変動モード番号	変動パターン抽選テーブル114
0～2038	00H	第1変動テーブル114a

(b) 第2グループ用判定テーブル113b

リーチモード決定乱数 (0～2038)	変動モード番号	変動パターン抽選テーブル114
0～2038	00H	第2変動テーブル114b

(c) 第3グループ用判定テーブル113c

リーチモード決定乱数 (0～2038)	変動モード番号	変動パターン抽選テーブル114
0～2038	00H	第3変動テーブル114c

(d) 第4グループ用判定テーブル113d

リーチモード決定乱数 (0～2038)	変動モード番号	変動パターン抽選テーブル114
0～2038	01H	第4変動テーブル114d

(e) 第5グループ用判定テーブル113e

リーチモード決定乱数 (0～2038)	変動モード番号	変動パターン抽選テーブル114
0～1799	02H	第5変動テーブル114e
1800～2038	03H	第5変動テーブル114e

## 【図 9】

大当たり用判定テーブル(リーチモード決定乱数判定テーブル113)

(a) 第1大当たり用判定テーブル113f(非時短遊技状態、特別図柄X1～X4)

リーチモード決定乱数 (0～2038)	変動モード番号	変動パターン抽選テーブル114
0～199	01H	第30変動テーブル114f
200～1299	02H	第31変動テーブル114g
1300～2038	03H	第32変動テーブル114h

(b) 第2大当たり用判定テーブル113g(時短遊技状態、特別図柄X1～X4)

リーチモード決定乱数 (0～2038)	変動モード番号	変動パターン抽選テーブル114
0～699	02H	第31変動テーブル114g
700～1399	03H	第32変動テーブル114h
1400～2038	04H	第33変動テーブル114i

(c) 第3大当たり用判定テーブル113h(非時短遊技状態又は時短遊技状態、特別図柄X5)

リーチモード決定乱数 (0～2038)	変動モード番号	変動パターン抽選テーブル114
0～2038	02H	第30変動テーブル114f

## 【図 10】

変動パターン抽選テーブル114

(a) 第1変動テーブル114a

変動パターン乱数 (0～249)	変動パターン番号
0～249	00H

(f) 第30変動テーブル114f

変動パターン乱数 (0～249)	変動パターン番号
0～249	A6H

(b) 第2変動テーブル114b

変動パターン乱数 (0～249)	変動パターン番号
0～124	01H
125～249	02H

(g) 第31変動テーブル114g

変動パターン乱数 (0～249)	変動パターン番号
0～124	A6H
125～249	A7H

(c) 第3変動テーブル114c

変動パターン乱数 (0～249)	変動パターン番号
0～234	03H
235～249	04H

(h) 第32変動テーブル114h

変動パターン乱数 (0～249)	変動パターン番号
0～89	A6H
90～249	A7H

(d) 第4変動テーブル114d

変動パターン乱数 (0～249)	変動パターン番号
0～234	05H
235～249	06H

(i) 第33変動テーブル114i

変動パターン乱数 (0～249)	変動パターン番号
0～249	A8H

(e) 第5変動テーブル114e

変動パターン乱数 (0～249)	変動パターン番号
0～139	06H
140～249	07H

【 図 1 1 】

変動時間決定テーブル115

(a) 第1変動時間決定テーブル115a

変動モード番号	前半変動時間
00H	0秒
01H	5秒
02H	15秒
03H	30秒
04H	0秒
.	.
.	.
.	.

(b) 第2変動時間決定テーブル115b

変動パターン番号	後半変動時間
00H	3秒
01H	7秒
02H	10秒
03H	6秒
04H	9秒
05H	5秒
06H	30秒
07H	60秒
A6H	30秒
A7H	60秒
A8H	6秒
.	.
.	.
.	.

【 図 1 2 】

特別電動役物作動テーブル116

(a) 第1作動テーブル116a(特別図柄X1)

ラウンド数	1ラウンド 開放時間	1ラウンド 終了条件入球数	1ラウンド 開閉回数	インターバル時間 (閉鎖時間)
5R	29. 0秒	9個	1回	2. 0秒

(b) 第2作動テーブル116b(特別図柄X2)

ラウンド数	1ラウンド 開放時間	1ラウンド 終了条件入球数	1ラウンド 開閉回数	インターバル時間 (閉鎖時間)
10R	29. 0秒	9個	1回	2. 0秒

(c) 第3作動テーブル116c(特別図柄X3)

ラウンド数	1ラウンド 開放時間	1ラウンド 終了条件入球数	1ラウンド 開閉回数	インターバル時間 (閉鎖時間)
15R	1R~10R→29. 0秒 11R~15R→0. 1秒	9個	1回	2. 0秒

(d) 第4作動テーブル116d(特別図柄X4又は特別図柄X5)

ラウンド数	1ラウンド 開放時間	1ラウンド 終了条件入球数	1ラウンド 開閉回数	インターバル時間 (閉鎖時間)
15R	29. 0秒	9個	1回	2. 0秒

【 図 1 3 】

遊技状態設定テーブル117

特別遊技終了後の遊技状態 (高確率又は低確率)	高確回数	特別遊技終了後の遊技状態 (時短又は非時短)	時短回数
高確率遊技状態	100回	時短遊技状態	100回

【 図 1 4 】

当たり決定乱数判定テーブル118

(a) 非時短判定テーブル118a

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	普通図柄の種類
0	ハズレ	ハズレ図柄
1	当たり	当たり図柄
2~65535	ハズレ	ハズレ図柄

(=1/65536)

(b) 時短判定テーブル118b

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	普通図柄の種類
0	ハズレ	ハズレ図柄
1~65000	当たり	当たり図柄
65001~65535	ハズレ	ハズレ図柄

(≒99/100)

【 図 1 5 】

普通図柄変動パターン決定テーブル119

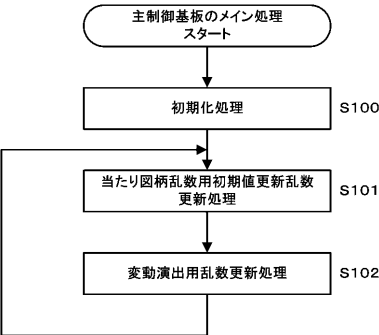
遊技状態	変動時間
非時短遊技状態	3秒
時短遊技状態	0. 6秒

【 図 1 6 】

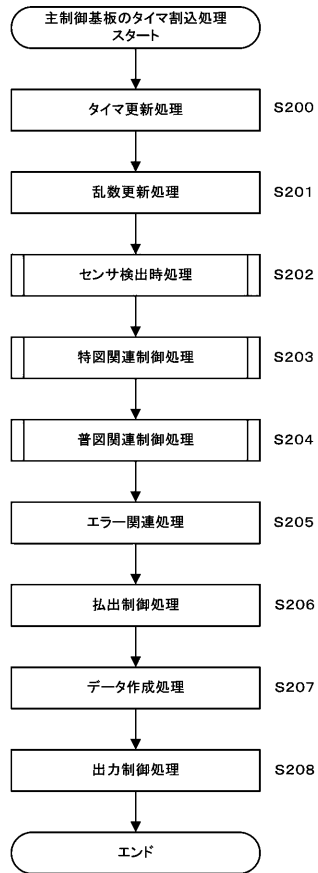
第2始動入賞口開放制御テーブル120

遊技状態	開放回数	開放時間
非時短遊技状態	1回	0. 2秒
時短遊技状態	2回	1. 2秒

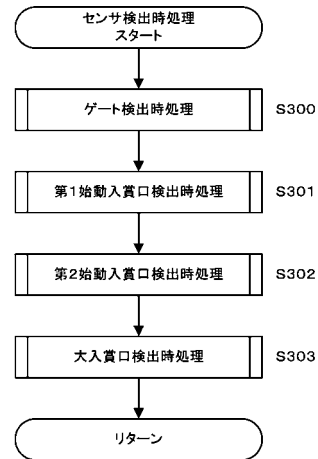
【 図 1 7 】



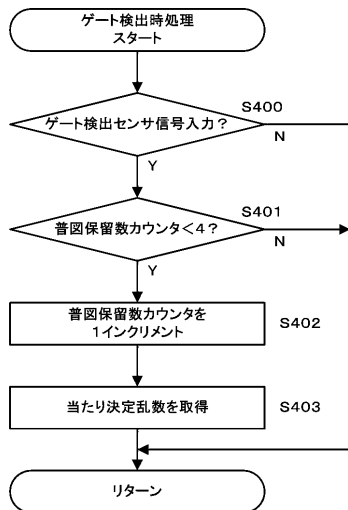
【図 18】



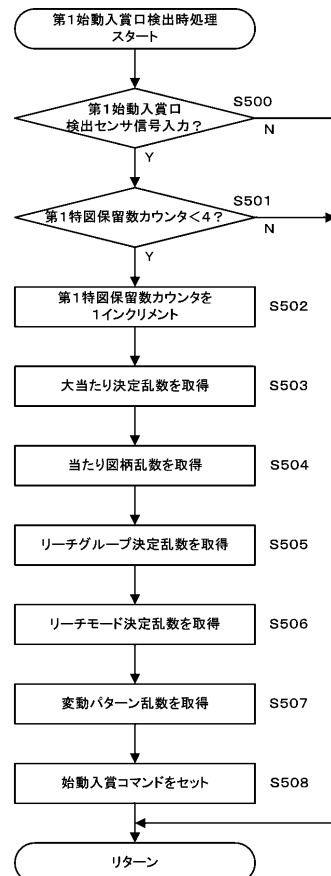
【図 19】



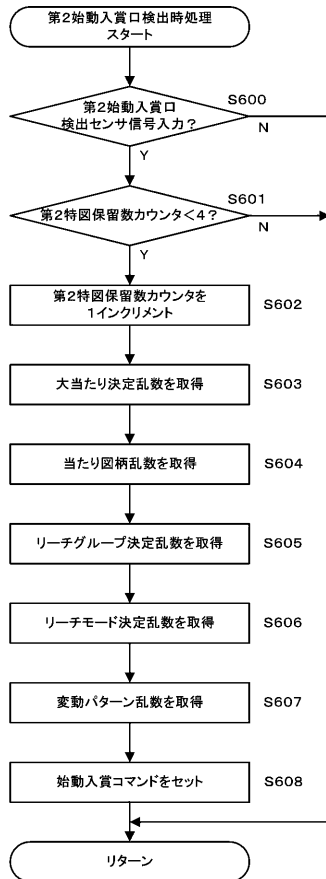
【図 20】



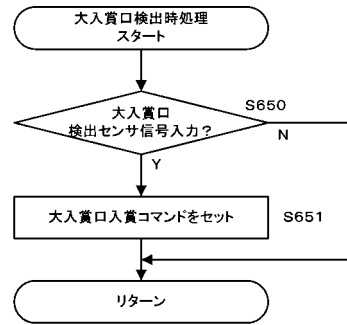
【図 21】



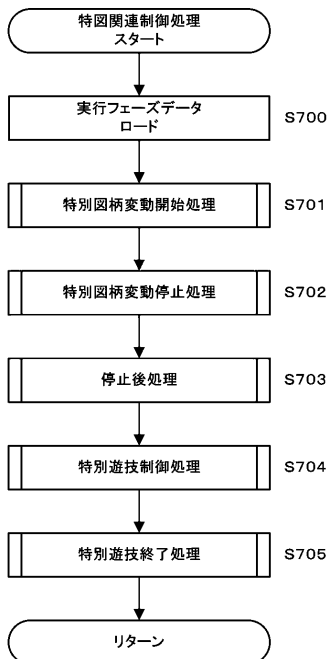
【図 2 2】



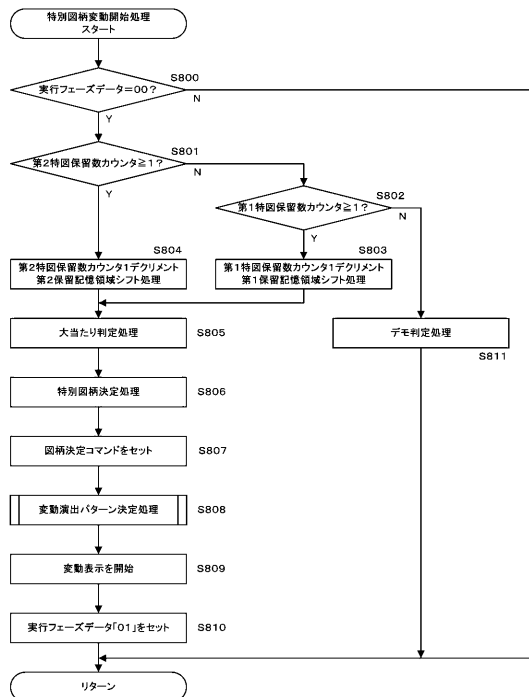
【図 2 3】



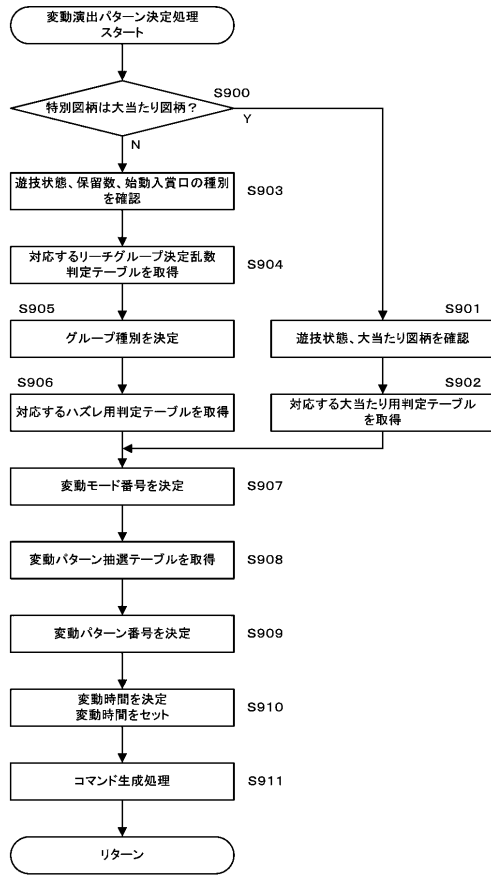
【図 2 4】



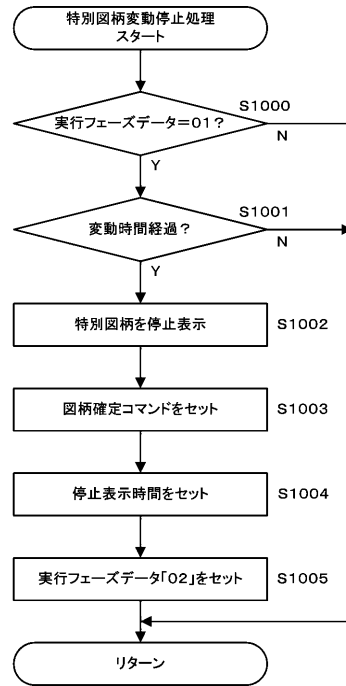
【図 2 5】



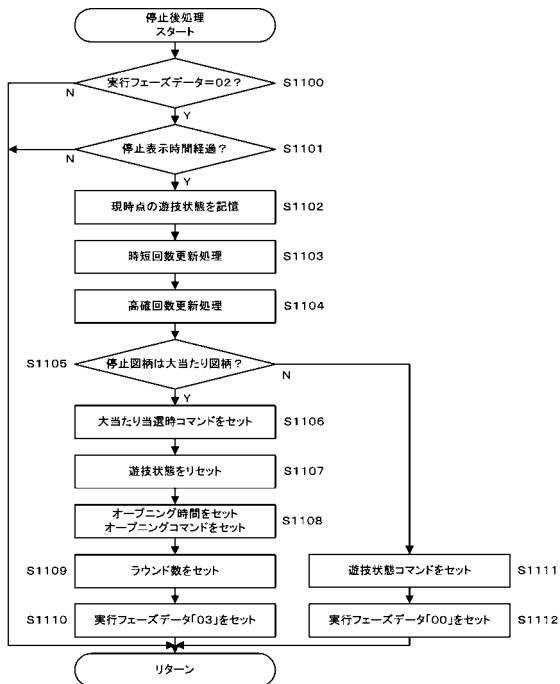
【図 26】



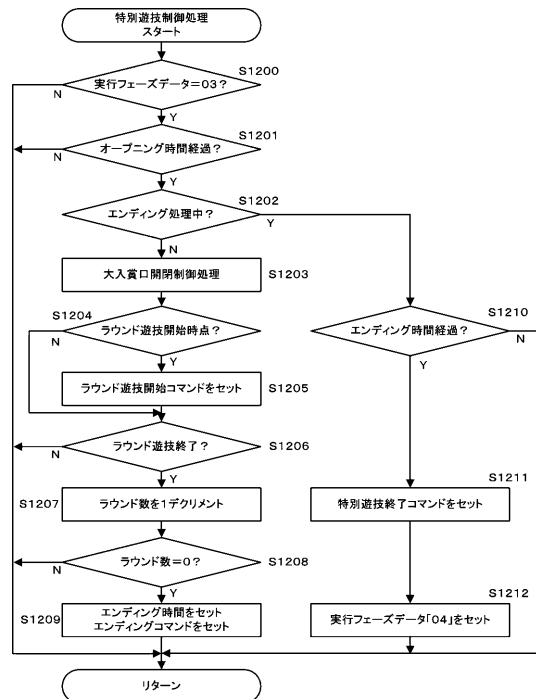
【図 27】



【図 28】

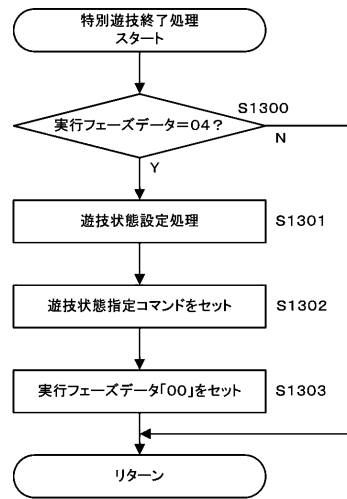


【図 29】

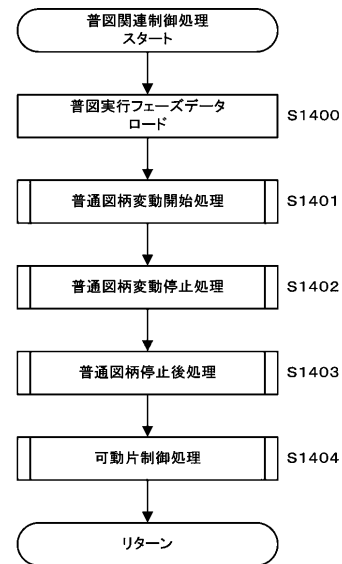




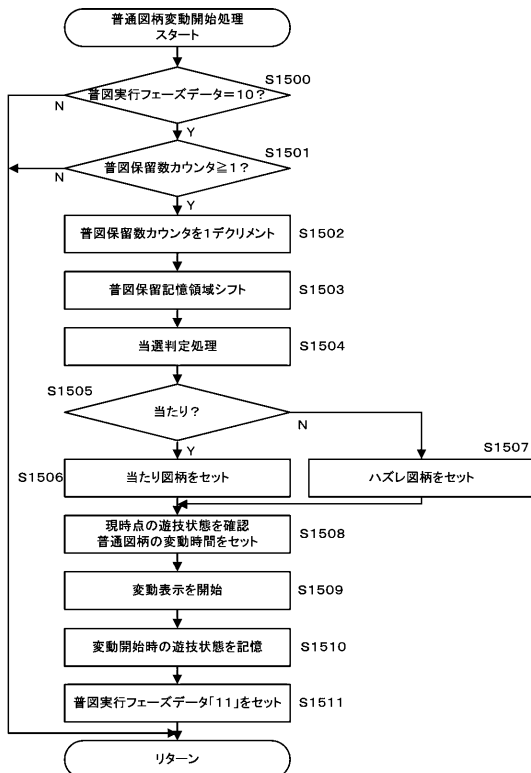
【図 30】



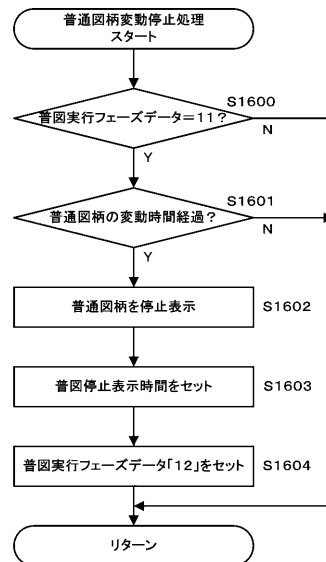
【図 31】



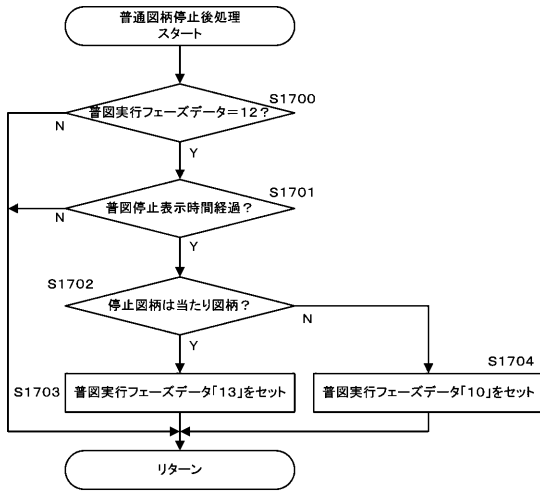
【図 32】



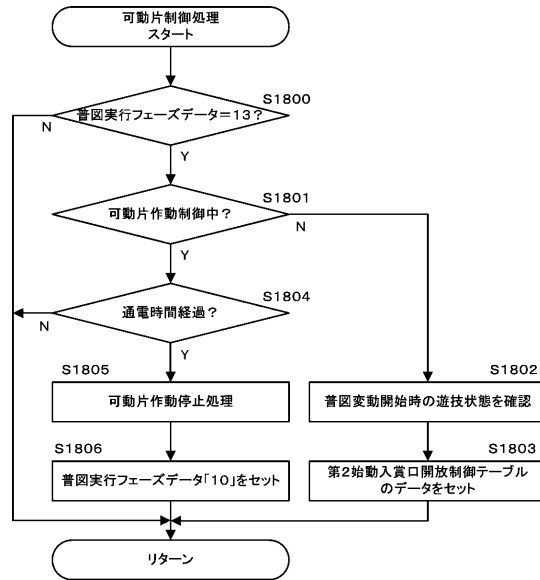
【図 33】



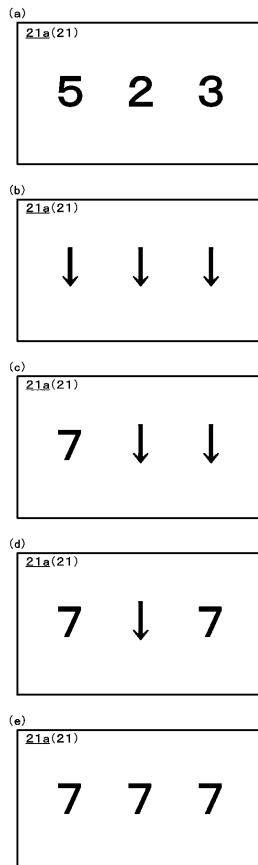
【図 3 4】



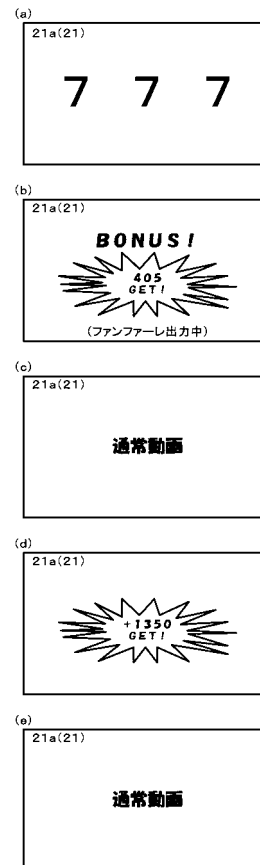
【図 3 5】



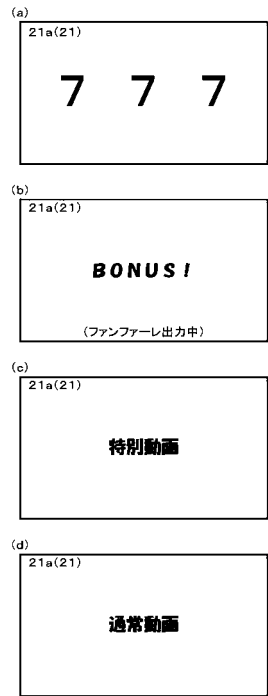
【図 3 6】



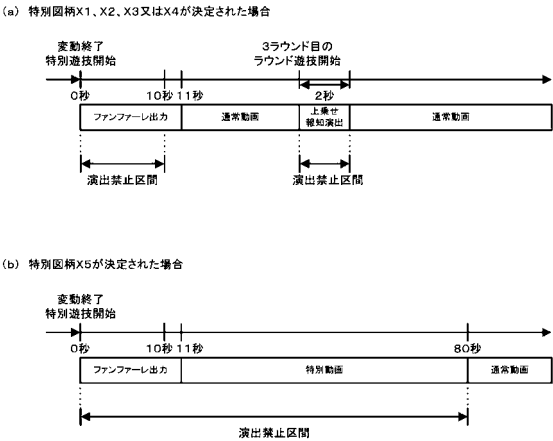
【図 3 7】



【図 3 8】



【図 3 9】

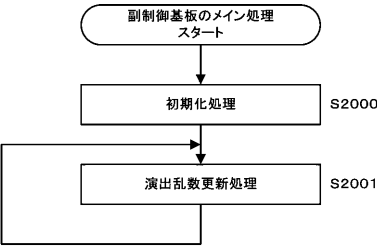


【図 4 0】

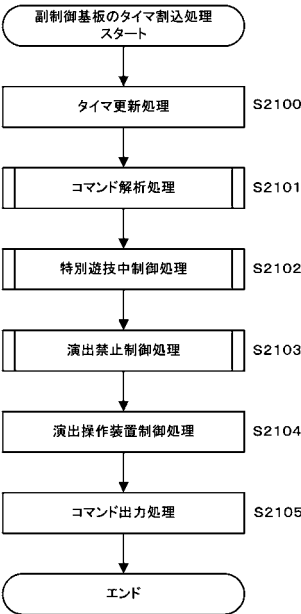
演出禁止区間設定テーブル121

大当たり図柄	禁止を開始する時点	禁止時間
特別図柄X1、X2、X3 又はX4	特別遊技の開始時	10秒
	3ラウンド目の ラウンド遊技の開始時	2秒
特別図柄X5	特別遊技の開始時	80秒

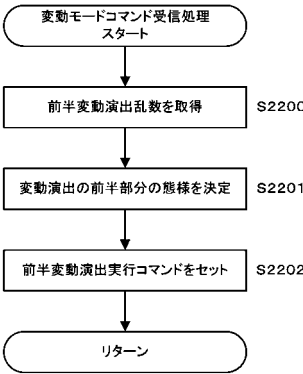
【図 4 1】



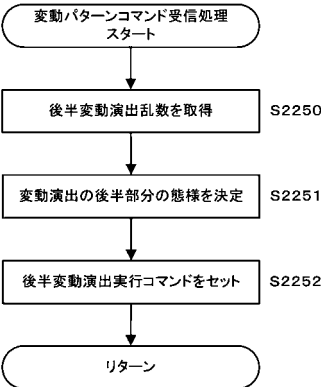
【図 4 2】



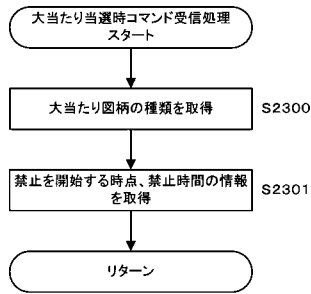
【図 4 3】



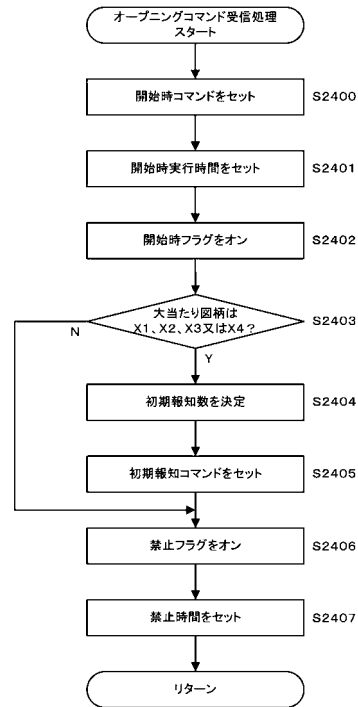
【図 4 4】



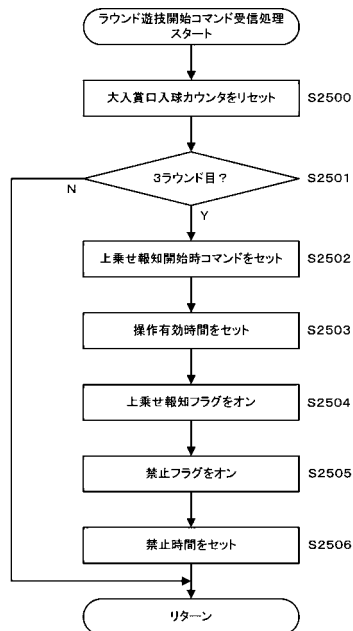
【図 4 5】



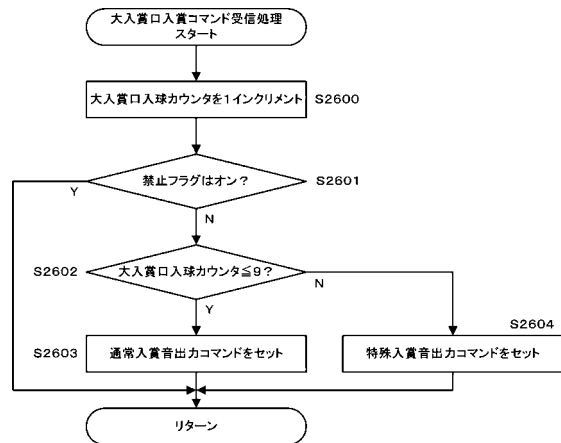
【図 4 6】



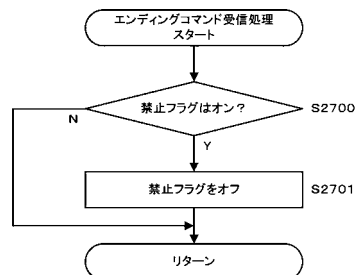
【図 4 7】



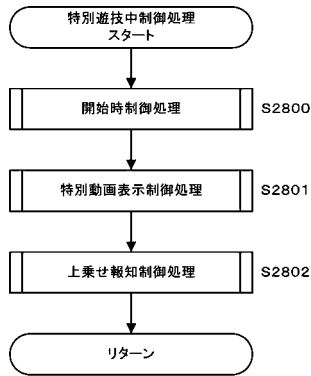
【図 4 8】



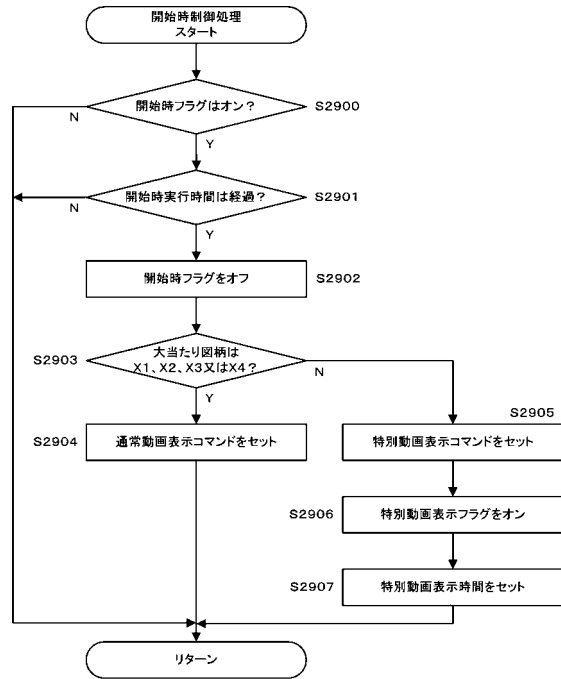
【図 4 9】



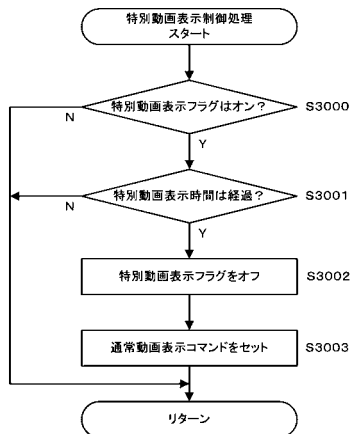
【図 50】



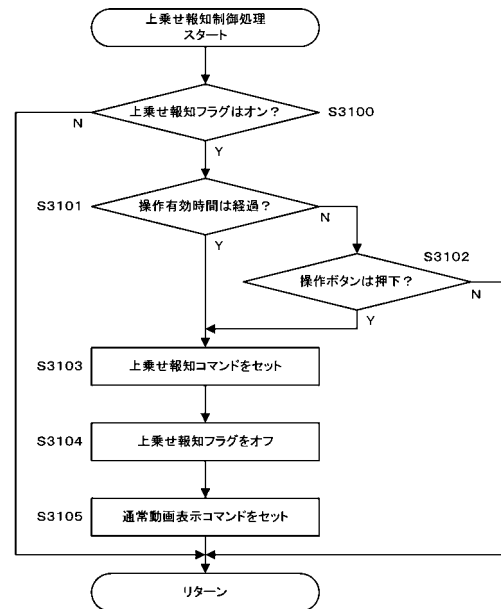
【図 51】



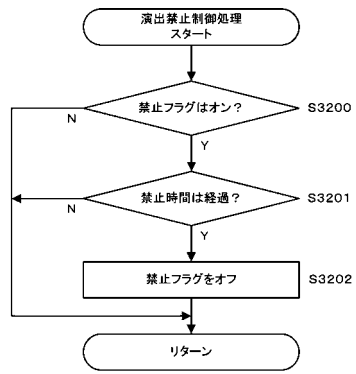
【図 52】



【図 53】



【図 5 4】



---

フロントページの続き

(72)発明者 伊藤 洋介

東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社平和内

(72)発明者 池田 弘毅

東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社平和内

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC07 BC10 EA10 EB55

2C333 AA11 CA05 CA32 CA58 CA72 GA04