

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5033999号
(P5033999)

(45) 発行日 平成24年9月26日(2012.9.26)

(24) 登録日 平成24年7月13日(2012.7.13)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 3 (全 65 頁)

(21) 出願番号 特願2006-254522 (P2006-254522)
 (22) 出願日 平成18年9月20日 (2006.9.20)
 (65) 公開番号 特開2008-73161 (P2008-73161A)
 (43) 公開日 平成20年4月3日 (2008.4.3)
 審査請求日 平成21年9月17日 (2009.9.17)

(73) 特許権者 000148922
 株式会社大一商会
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
 (74) 代理人 100084227
 弁理士 今崎 一司
 (72) 発明者 市原 高明
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内
 (72) 発明者 福原 弘修
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内
 審査官 ▲高▼橋 英介

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤の前面に形成され、発射手段から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域と、該遊技領域に設けられた複数種類の入賞口と、該複数種類の入賞口のうち始動入賞口に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する利益付与判定手段と、該利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて複数種類の図柄情報の可変表示を開始して所定期間経過後に所定の表示結果を導出表示可能な可変表示装置と、を備え、該利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記可変表示装置に特定の表示結果を導出表示する遊技機であって、

10

前記可変表示装置を表示制御する表示制御手段と、

前記遊技領域に配設され、遊技球の受け入れが可能な開放状態と遊技球を受け入れが困難な閉塞状態とに変化可能な大入賞口開閉装置と、

該大入賞口開閉装置に受け入れられた遊技球を検出する大入賞口内検出手段と、

前記大入賞口開閉装置を前記開放状態に制御してからの経過時間を計測する計時手段と、

前記大入賞口開閉装置の開閉回数を計数する計数手段と、

前記大入賞口開閉装置を開閉制御する処理を複数回繰り返し実行する利益付与状態制御手段と、

前記利益付与判定手段によって前記利益付与状態に制御する判定がなされた場合に、高

20

利益付与状態と、該高利益付与状態よりも付与される利益価値が低い利益付与状態に制御し、該利益付与状態の終了後に前記利益付与判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定される確率が通常よりも高い高確率状態に制御される低利益付与状態と、前記高利益付与状態及び前記低利益付与状態とは異なる状態であって前記高利益付与状態よりも付与される利益価値が低い特殊利益付与状態と、のいずれかに決定し、前記低利益付与状態に決定したときに第1低利益付与状態と、該第1低利益付与状態よりも付与される利益価値が高い第2低利益付与状態と、のいずれかに決定し、前記特殊利益付与状態に決定したときに第1特殊利益付与状態と、該第1特殊利益付与状態よりも付与される利益価値が高い第2特殊利益付与状態と、のいずれかに決定する利益価値決定手段と、

該利益価値決定手段によって前記第1低利益付与状態及び前記第2低利益付与状態に決定された場合に、前記利益付与状態を終了するときに前記表示制御手段により前記可変表示装置を表示制御して前記高確率状態に制御することを通知する第1演出表示と、前記高確率状態に制御することを通知しない第2演出表示と、のいずれか一方を実行することに決定する演出決定手段と、を備え、

前記利益付与状態制御手段は、

前記利益価値決定手段によって前記高利益付与状態に決定されたことに基づいて前記大入賞口開閉装置を開閉制御する処理を実行し、前記計数手段によって計数した前記利益付与状態に制御してからの前記開閉回数が第1回数に達したときに前記高利益付与状態を終了し、

前記利益価値決定手段によって前記第1低利益付与状態及び前記第1特殊利益付与状態に決定されたことに基づいて前記大入賞口開閉装置を開放状態に制御した後、前記計時手段によって計測した前記経過時間が第1時間に達したときに前記大入賞口開閉装置を閉塞状態に制御する開閉制御を実行し、前記計数手段によって計数した前記利益付与状態に制御してからの前記開閉回数が前記第1回数よりも少ない第2回数に達したときに前記第1低利益付与状態及び前記第1特殊利益付与状態を終了し、

前記利益価値決定手段によって前記第2低利益付与状態及び前記第2特殊利益付与状態に決定されたことに基づいて前記大入賞口開閉装置を開放状態に制御した後、前記計時手段によって計測した前記経過時間が前記第1時間よりも長い第2時間に達したときに前記大入賞口開閉装置を閉塞状態に制御する開閉制御を実行し、前記計数手段によって計数した前記利益付与状態に制御してからの前記開閉回数が前記第1回数よりも少ない第2回数に達したときに前記第2低利益付与状態及び前記第2特殊利益付与状態を終了し、

前記付与価値決定手段は、前記低利益付与状態に決定したときに前記第1低利益付与状態に決定するよりも高い割合で前記第2低利益付与状態に決定し、前記特殊利益付与状態に決定したときに前記第1特殊利益付与状態に決定するよりも高い割合で前記第2特殊利益付与状態に決定し、

前記演出決定手段は、前記利益付与状態制御手段により前記第1低利益付与状態及び前記第2低利益付与状態を終了するとき、当該第1低利益付与状態及び第2低利益付与状態の実行中に前記大入賞口内検出手段によって検出された遊技球の個数が所定数以上であれば第1割合で前記第1演出表示を実行することに決定し、前記第1低利益付与状態及び前記第2低利益付与状態の実行中に前記大入賞口内検出手段によって検出された遊技球の個数が所定数未満であれば前記第1割合よりも低い第2割合で前記第1演出表示を実行することに決定することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記表示制御手段によって前記複数種類の図柄情報の可変表示を開始してから前記表示結果を導出表示するまでの可変表示時間を決定する可変表示時間決定手段と、

前記可変表示時間を通常よりも短くする短縮制御を行う時短制御手段と、

該時短制御手段によって前記短縮制御しているとき、前記可変表示の実行回数として当該可変表示を開始する以前に計数する時短回数計数手段と、

該時短回数計数手段によって計数した前記可変表示の実行回数が所定回数に達したか否かを、当該可変表示の表示結果を導出表示する以前に判定する終了条件判定手段と、を備

10

20

30

40

50

え、

前記可変表示時間決定手段は、前記時短制御手段によって前記短縮制御していないときに通常可変表示時間に決定し、前記時短制御手段によって前記短縮制御しているときに前記通常可変表示時間よりも短い短縮可変表示時間に決定し、

前記時短制御手段は、前記終了条件判定手段によって前記可変表示の実行回数が所定回数に達したと判定されたときに前記短縮制御を終了し、

前記時短回数計数手段は、前記低利益付与状態を終了するときに前記時短制御手段によって前記短縮制御していれば当該可変表示の実行回数を初期化して前記時短制御手段によって前記短縮制御するとともに該短縮制御中の可変表示の実行回数を初期値から計数し、前記低利益付与状態を終了するときに前記時短制御手段によって前記短縮制御していない場合及び前記特殊利益付与状態を終了する場合には当該可変表示の実行回数を初期化しないことにより前記特殊利益付与状態を終了するときに前記時短制御手段によって前記時短制御している場合にのみ継続して前記実行回数を計数することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

10

【請求項 3】

遊技機を光装飾する発光部材と、

該発光部材を所定の態様で駆動制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、前記時短制御手段によって前記短縮制御しているときには短縮態様で前記発光部材を駆動制御し、前記時短制御手段によって前記短縮制御していないときには前記短縮態様とは異なる通常態様で前記発光部材を駆動制御することを特徴とする請求項 2 記載の遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤の前面に形成され、発射手段から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域と、該遊技領域に設けられた複数種類の入賞口と、該複数種類の入賞口のうち始動入賞口に遊技球が入球したに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する利益付与判定手段と、該利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて複数種類の図柄情報の可変表示を開始して所定期間経過後に所定の表示結果を導出表示可能な可変表示装置と、を備え、該利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記可変表示装置に特定の表示結果を導出表示する遊技機に関する。

30

【背景技術】

【0002】

従来、一般に、図柄表示装置を備えた遊技機の一例としてのパチンコ機は、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて図柄表示装置で図柄の変動表示を行い、図柄の表示結果が大当たり図柄となったときに、大当たり遊技状態（特定の遊技状態）を発生して大入賞口装置を開放（特別動作）制御することで、遊技者に大量の賞球を払い出す。

【0003】

このような遊技機において、図柄の表示結果が特別な大当たり図柄となったときに、大入賞口装置の開放時間及び開放回数を通常の大当たり遊技状態よりも低下させることで賞球の払い出しが少ない大当たり遊技状態を発生し、当該大当たり遊技状態の終了後の遊技状態を通常の遊技状態よりも大当たりとなる確率が高い高確率状態に制御するものが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

40

【特許文献 1】特開 2005 - 160740

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献 1 の遊技機では、大入賞口の開放時間及び開放回数を通常の大当たり遊技状態よりも低下させた大当たり遊技状態を発生させるときに大当たり遊技状態の発生を報知しな

50

いことにより、大当たり遊技状態が発生したことを認識し難く、突如として高確率状態が発生したかの印象を与えることができる。ところが、遊技を続けることによって図柄の表示結果が特別な大当たり図柄となったときには通常の大当たり遊技状態よりも大入賞口の開放時間及び開放回数を低下させた大当たり遊技状態が発生することを把握されてしまい、特別な大当たり図柄が表示された場合には通常の大当たり遊技状態に比べて賞球の払い出しが少ないことで損した気分となり、遊技興味を高められない虞があった。

【0005】

本発明は、上記した事情に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、遊技興味を低下させることなく、利益価値の低い大当たり遊技状態を実行可能な遊技機を提供することにある。

10

【課題を解決するための手段】

【0006】

(解決手段1)

遊技盤（遊技盤4）の前面に形成され、発射手段（発射制御装置104）から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域（遊技領域12）と、該遊技領域に設けられた複数種類の入賞口（左上・左中入賞口13a、左下入賞口13b、右入賞口13c、上始動口72、下始動口73等）と、該複数種類の入賞口のうち始動入賞口（上始動口72、下始動口73等）に遊技球が入球したことに基づいて（ステップS101でYESとなった）遊技者に所定の利益（賞球）を付与する利益付与状態（15R大当たり遊技状態、2R大当たり遊技状態、小当たり遊技状態）に制御するか否かを判定する利益付与判定手段（主制御MPU101aにより当り判定処理（ステップS105）を実行して大当たりとするか否か及び小当たりとするか否かを判定する部分）と、該利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて複数種類の図柄情報（装飾図柄）の可変表示を開始して所定期間経過後に所定の表示結果を導出表示可能な可変表示装置（画像表示装置42）と、を備え、該利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記可変表示装置に特定の表示結果（特定表示結果）を導出表示する遊技機（パチンコ機1）であって、

20

前記可変表示装置を表示制御する表示制御手段（サブ統合MPU111aにより演出制御処理（ステップS602）を実行して主制御MPU101aから送信された変動パターンを指示する演出コマンドに基づいて画像表示装置42を表示制御する部分）と、

前記遊技領域に配設され、遊技球の受け入れが可能な開放状態（大入賞口への遊技球の入球が可能な状態）と遊技球を受け入れが困難な閉塞状態（大入賞口への遊技球の入球が困難な状態）とに変化可能な大入賞口開閉装置（大入賞口開閉装置75）と、

30

該大入賞口開閉装置に受け入れられた遊技球を検出する大入賞口内検出手段（カウントスイッチ75a）と、

前記大入賞口開閉装置を前記開放状態に制御してからの経過時間（開放時間）を計測する計時手段（主制御MPU101aにより開放タイマをカウントダウンする部分（ステップS224））と、

前記大入賞口開閉装置の開閉回数（ラウンドの実行回数）を計数する計数手段（主制御MPU101aにより開放カウンタをカウントダウンする部分（ステップS210、S266））と、

40

前記大入賞口開閉装置を開閉制御する処理（ラウンド）を複数回繰り返し実行する利益付与状態制御手段（主制御MPU101aにより大入賞口開放前処理（ステップS55）、大入賞口開放中処理（ステップS56）及び大入賞口開放後処理（ステップS57）を実行する部分）と、

前記利益付与判定手段によって前記利益付与状態に制御する判定がなされた場合に、高利益付与状態（15R大当たり遊技状態）と、該高利益付与状態よりも付与される利益価値が低い利益付与状態に制御し、該利益付与状態の終了後に前記利益付与判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定される確率が通常（低確率状態（通常状態、時短状態））よりも高い高確率状態（高確率状態）に制御される低利益付与状態（2R大当たり遊技状態）と、前記高利益付与状態及び前記低利益付与状態とは異なる状態であって前記高利

50

益付与状態よりも付与される利益価値が低い特殊利益付与状態（小当たり遊技状態）と、のいずれかに決定し、前記低利益付与状態に決定したときに第1低利益付与状態（確変2R大当たりA）と、該第1低利益付与状態よりも付与される利益価値が高い第2低利益付与状態（確変2R大当たりC）と、のいずれかに決定し、前記特殊利益付与状態に決定したときに第1特殊利益付与状態（小当たりA）と、該第1特殊利益付与状態よりも付与される利益価値が高い第2特殊利益付与状態（小当たりC）と、のいずれかに決定する利益価値決定手段（主制御MPU101aにより特別図柄停止図柄設定処理のステップS122で付与価値決定用乱数に基づいて大当たりの種類を決定する部分及び主制御MPU101aにより特別図柄停止図柄設定処理のステップS125で付与価値決定用乱数に基づいて小当たりの種類を決定する部分）と、

10

該利益価値決定手段によって前記第1低利益付与状態及び前記第2低利益付与状態に決定された場合に、前記利益付与状態を終了するときに前記表示制御手段により前記可変表示装置を表示制御して前記高確率状態に制御することを通知する第1演出表示（報知演出；図35(A)～図35(D)）と、前記高確率状態に制御することを通知しない第2演出表示（非報知演出；図36(A)～図36(D)）と、のいずれか一方を実行することに決定する演出決定手段（サブ統合MPU111aにより演出判定処理（ステップS961）を実行する部分）と、を備え、

前記利益付与状態制御手段は、

前記利益価値決定手段によって前記高利益付与状態に決定されたことに基づいて前記大入賞口開閉装置を開閉制御する処理を実行し、前記計数手段によって計数した前記利益付与状態に制御してからの前記開閉回数が第1回数（15回）に達したときに前記高利益付与状態を終了し、

20

前記利益価値決定手段によって前記第1低利益付与状態及び前記第1特殊利益付与状態に決定されたことに基づいて前記大入賞口開閉装置を開放状態に制御した後、前記計時手段によって計測した前記経過時間が第1時間（300ms）に達したときに前記大入賞口開閉装置を閉塞状態に制御する開閉制御を実行し、前記計数手段によって計数した前記利益付与状態に制御してからの前記開閉回数が前記第1回数よりも少ない第2回数（2回）に達したときに前記第1低利益付与状態及び前記第1特殊利益付与状態を終了し、

前記利益価値決定手段によって前記第2低利益付与状態及び前記第2特殊利益付与状態に決定されたことに基づいて前記大入賞口開閉装置を開閉状態に制御した後、前記計時手段によって計測した前記経過時間が前記第1時間よりも長い第2時間（900ms）に達したときに前記大入賞口開閉装置を閉塞状態に制御する開閉制御を実行し、前記計数手段によって計数した前記利益付与状態に制御してからの前記開閉回数が前記第1回数よりも少ない第2回数（2回）に達したときに前記第2低利益付与状態及び前記第2特殊利益付与状態を終了し、

30

前記付与価値決定手段は、前記低利益付与状態に決定したときに前記第1低利益付与状態に決定するよりも高い割合で前記第2低利益付与状態に決定し（確変2R大当たりCとなる割合が確変2R大当たりAとなる割合よりも2.5倍高く設定される大当たり種類判定テーブル（図12(A)参照）を用いて大当たりの種類を決定し）、前記特殊利益付与状態に決定したときに前記第1特殊利益付与状態に決定するよりも高い割合で前記第2特殊利益付与状態に決定し（小当たりAとなる割合が小当たりCとなる割合よりも2.5倍高く設定される小当たり種類決定テーブル（図12(B)参照）を用いて小当たりの種類を決定し）、

40

前記演出決定手段は、前記利益付与状態制御手段により前記第1低利益付与状態及び前記第2低利益付与状態を終了するとき、当該第1低利益付与状態及び第2低利益付与状態の実行中に前記大入賞口内検出手段によって検出された遊技球の個数が所定数以上であれば第1割合で前記第1演出表示を実行することに決定し（入球数が5個以上であれば10分の3の割合で報知演出に決定されるテーブルを用いて判定する）、前記第1低利益付与状態及び前記第2低利益付与状態の実行中に前記大入賞口内検出手段によって検出された遊技球の個数が所定数未満であれば前記第1割合よりも低い第2割合で前記第1演出表示を実行することに決定する（入球数が5個未満（3個または4個）であれば10分の1の

50

割合で報知演出に決定されるテーブルを用いて判定する)ことを特徴とする遊技機。

【0007】

解決手段1記載の遊技機によれば、大入賞口開閉装置の開閉回数を異ならせることにより利益価値の異なる複数種類の利益付与状態に制御するため、遊技のバリエーションが増し、遊技興趣を向上させることができる。また、大入賞口開閉装置の開閉回数が少ない低利益付与状態に制御する場合には、大入賞口開閉装置を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの経過時間を異ならせることにより複数種類の低利益付与状態に制御するため、遊技のバリエーションがさらに増し、第1低利益付与状態に制御されるのか第2低利益付与状態に制御されるのかに興味を抱かせるとともに、第2低利益付与状態に制御された場合には第1低利益付与状態に制御された場合よりも遊技興趣を向上させることができ。また、第1低利益付与状態及び第2低利益付与状態に制御した場合には、利益付与状態の終了後に高確率状態に制御するため、利益付与状態の実行中に付与される利益が少ない場合にも高確率状態に対する期待を抱かせることができ、興趣を低下させない。10

また、高利益付与状態及び低利益付与状態とは異なる状態であって高利益付与状態よりも付与される利益価値が低い特殊利益付与状態に制御するため、遊技のバリエーション及び利益の獲得の機会が増し、遊技興趣が向上する。また、利益付与状態制御手段が第1低利益付与状態と第1特殊利益付与状態とで同一の制御を実行し、第2低利益付与状態と第2特殊利益付与状態とで同一の制御を実行するため、実行されている状態が第1低利益付与状態であるか第1特殊利益付与状態であるかを判別することが困難になるとともに、第2利益付与状態であるか第2特殊利益付与状態であるかを判別することが困難になる。20

また、低利益付与状態に決定するときには第1低利益付与状態よりも高い割合で第2低利益付与状態に決定するのに対し、特殊利益付与状態に決定するときには第1特殊利益付与状態よりも低い割合で第2特殊利益付与状態に決定する。すなわち、低利益付与状態に決定するときには付与される利益価値が高い第2低利益付与状態に決定される割合が高いのに対し、特殊利益付与状態に決定するときには付与される利益価値が低い第1特殊利益付与状態に決定される割合が高い。そのため、大入賞口開閉装置を開放状態に制御してから大入賞口開閉装置が閉塞状態に制御されるまでの期間が長い場合には第2低利益付与状態が実行されている可能性が高くなり、大入賞口開閉装置を開放状態に制御してから大入賞口開閉装置が閉塞状態に制御されるまでの期間が長い開閉制御が実行されたときに高確率状態に対する期待を高め、遊技興趣を向上させることができる。30

また、付与価値決定手段によって低利益付与状態に決定したときには高い割合で大入賞口開閉装置を開放状態に制御してから大入賞口開閉装置を閉塞状態に制御するまでの期間が長い利益付与状態に制御するため、利益付与状態の実行中に多くの遊技球を大入賞口開閉装置に入球させることができ可能になる。また、低利益付与状態を終了するときに低利益付与状態の実行中に大入賞口開閉装置に入球した遊技球の個数が所定数以上であれば所定数未満のときよりも高い割合で高確率状態に制御することを通知する第1演出表示を実行するため、低利益付与状態及び特殊利益付与状態が実行されたときに高確率状態に対する期待を高めるとともに利益付与状態の遊技に興味を抱かせることができ、遊技興趣が向上する。

なお、高確率状態に制御することを通知する第1演出表示と、高確率状態に制御することを通知しない第2演出表示と、を実行する構成としたが、第1演出表示として高確率状態に制御することを判別可能な表示であれば何でもよく、第2演出表示として高確率状態に制御するか否かを判別することが困難な表示であれば何でもよい。40

【0008】

(解決手段2)

前記表示制御手段によって前記複数種類の図柄情報の可変表示を開始してから前記表示結果を導出表示するまでの可変表示時間(変動時間)を決定する可変表示時間決定手段(主制御M P U 1 0 1 aにより変動パターン設定処理のステップS141～ステップS148を実行して変動パターンを決定する部分)と、

前記可変表示時間を通常よりも短くする短縮制御を行う時短制御手段(主制御M P U 1

50

01aにより変動パターン設定処理のステップS146で時短状態の制御を実行していれば短縮はずれの変動パターンに決定し(ステップS147)、時短状態の制御を実行していなければ通常はずれの変動パターンに決定する(ステップS148)部分)と、

該時短制御手段によって前記短縮制御しているとき(変動パターン設定処理のステップS151で時短回数カウンタの値が0未満でないと判別したとき)、前記可変表示の実行回数として当該可変表示を開始する以前に計数する時短回数計数手段(主制御MPU101aにより特別図柄コマンド制御処理(ステップS16)で変動パターンを指示する演出コマンドを周辺制御基板111に送信する以前に変動パターン設定処理のステップS152で時短回数カウンタの値を1減算する部分)と、

該時短回数計数手段によって計数した前記可変表示の実行回数が所定回数(100回)に達したか否かを、当該可変表示の表示結果を導出表示する以前(主制御MPU101aにより特別図柄停止処理のステップS182でセットした停止表示コマンドを特別図柄コマンド制御処理(ステップS16)で周辺制御基板111に送信する以前)に判定する終了条件判定手段(主制御MPU101aにより変動パターン設定処理のステップS153で時短回数カウンタの値が0か否か判定する部分)と、を備え、

前記可変表示時間決定手段は、前記時短制御手段によって前記短縮制御していないときに通常可変表示時間(通常はずれの変動パターン)に決定し、前記時短制御手段によって前記短縮制御しているときに前記通常可変表示時間よりも短い短縮可変表示時間(短縮はずれの変動パターン)に決定し、

前記時短制御手段は、前記終了条件判定手段によって前記可変表示の実行回数が所定回数に達したと判定されたときに前記短縮制御を終了し(変動パターン設定処理のステップS153で時短回数カウンタの値が0になったと判定されたときにステップS154で時短終了フラグをセットして特別図柄停止処理のステップS183で時短終了フラグがセットされれば時短状態フラグをオフする(ステップS185))、

前記時短回数計数手段は、前記低利益付与状態を終了するときに前記時短制御手段によって前記短縮制御していれば(大入賞口開放後処理のステップS256で時短回数カウンタの値が0でなければ)当該可変表示の実行回数を初期化して前記時短制御手段によって前記短縮制御するとともに該短縮制御中の可変表示の実行回数を初期値から計数し(大入賞口開放後処理のステップS257で時短回数カウンタの値を更新して時短状態における可変表示の実行回数を0から計数する)、前記低利益付与状態を終了するときに前記時短制御手段によって前記短縮制御していない場合(大入賞口開放後処理のステップS256で時短回数カウンタの値が0であれば)及び前記特殊利益付与状態を終了する場合には当該可変表示の実行回数を初期化しない(大入賞口開放後処理のステップS256で時短回数カウンタの値が0であると判定されたとき及び大入賞口開放後処理のステップS254で大当たりでない、すなわち小当たりであると判定されたときにはステップS257で時短回数カウンタの値を更新する処理を行わない)ことにより前記特殊利益付与状態を終了するときに前記時短制御手段によって前記時短制御している場合にのみ継続して前記実行回数を計数することを特徴とする解決手段1記載の遊技機。

【0009】

解決手段2記載の遊技機によれば、時短制御手段によって短縮制御しているときに通常変動時間よりも短い短縮変動時間で可変表示を実行し、所定回数の可変表示が実行されたときに短縮制御を終了するため、可変表示の実行回数が増加して所定時間内で利益付与状態に制御される割合が向上し、遊技興奮を向上させることができる。

また、低利益付与状態を終了するときに時短制御手段によって短縮制御していれば時短回数計数手段によって計数した可変表示の実行回数を初期化することにより低利益付与状態の終了後に再び短縮制御して可変表示の実行回数を初期値から計数するのに対し、低利益付与状態を終了するときに時短制御手段によって短縮制御していなければ時短回数計数手段によって計数した可変表示の実行回数を初期化しないため低利益付与状態の終了後に短縮制御しない。また、特殊利益付与状態を終了するときには時短回数計数手段によって計数した可変表示の実行回数を初期化しないため、特殊利益付与状態を終了するときに時

10

20

30

40

50

短制御手段によって前記短縮制御していれば特殊利益付与状態の終了後に再び短縮制御して計数中の可変表示の実行回数を継続して計数するのに対し、特殊利益付与状態を終了するときに時短制御手段によって短縮制御していなければ特殊利益付与状態の終了後に短縮制御しない。

仮に低利益付与状態の終了後に常に時短制御する構成とした場合には、低利益付与状態及び特殊利益付与状態の実行中に低利益付与状態が実行されているのか特殊利益付与状態が実行されているのかを判別することが困難であったとしても、利益付与状態の終了後に時短制御していないときには特殊利益付与状態が実行されたことが把握されてしまう。特殊利益付与状態が実行されたことを把握されることにより高確率状態に対する期待が低下し、興趣を低下させる虞がある。

本構成によれば、低利益付与状態を終了するときに時短制御手段によって短縮制御していれば低利益付与状態の終了後に短縮制御し、低利益付与状態を終了するときに時短制御手段によって短縮制御していなければ低利益付与状態の終了後に短縮制御しないため、低利益付与状態及び特殊利益付与状態の終了後に短縮制御されているか否かによって低利益付与状態が実行されたか特殊利益付与状態が実行されたかを判別することが困難になる。そのため、高確率状態に対する期待を維持することが可能になり、興趣が向上する。

【0010】

(解決手段3)

遊技機を光装飾する発光部材(119a～119kに搭載されるLED及び枠ランプ27)と、

該発光部材を所定の態様で駆動制御する発光制御手段(サブ統合MPU111aによりランプ制御処理(ステップS604を実行する部分))と、を備え、

前記発光制御手段は、前記時短制御手段によって前記短縮制御しているときには短縮態様で前記発光部材を駆動制御し、前記時短制御手段によって前記短縮制御していないときには前記短縮態様とは異なる通常態様で前記発光部材を駆動制御することを特徴とする解決手段2記載の遊技機。

【0011】

解決手段3記載の遊技機によれば、時短制御手段によって短縮制御しているときには短縮態様で発光部材を駆動制御し、時短制御手段によって短縮制御していないときには通常態様で発光部材を駆動制御するため、短縮可変表示時間で複数種類の図柄情報の可変表示が実行されることを容易に認識できる。

なお、低利益付与状態の終了後であるか特殊利益付与状態の終了後であるかに関わらず時短制御手段によって短縮制御しているときには短縮態様で発光部材を駆動制御し、時短制御手段によって短縮制御していないときには通常態様で発光部材を駆動制御するため、低利益付与状態に制御されたか特殊利益付与状態に制御されたかを判別することが困難になるとともに高確率状態に制御されているか否かを判別することが困難になり、遊技をやめ難くなる。

【0012】

(解決手段4)

前記表示制御手段は、前記利益付与状態制御手段によって前記低利益付与状態及び前記特殊利益付与状態の制御を開始する以前に前記大入賞口開閉装置を開閉状態に制御することを通知する表示制御(「アタッカーを狙え!」の表示制御(図35(B)及び図36(B)))を行うことを特徴とする解決手段1乃至解決手段3のいずれかに記載の遊技機。

【0013】

解決手段4記載の遊技機によれば、低利益付与状態及び特殊利益付与状態の制御を開始して大入賞口開閉装置を開放状態に制御する以前に大入賞口開閉装置が開放状態に制御することを通知する表示制御を可変表示装置にて実行するため、大入賞口開閉装置を開閉状態に制御していることに気付かないために大入賞口開閉装置を開閉状態に制御してから大入賞口開閉装置を閉塞状態に制御するまでの期間が長い利益付与状態に制御した場合であっても大入賞口開閉装置に僅かな遊技球しか入球させることができず、第1演出表示が稀

にしか実行されないことによって興趣が低下してしまうことを防止できる。

【0014】

(解決手段5)

前記表示制御手段は、前記第1特殊利益付与状態及び前記第2特殊利益付与状態を終了するときに前記第2演出表示を実行することを特徴とする解決手段1乃至解決手段4のいずれかに記載の遊技機。

【0015】

解決手段5記載の遊技機によれば、第1特殊利益付与状態及び第2特殊利益付与状態を終了するときに第1低利益付与状態及び第2低利益付与状態を終了するときに実行される演出表示と同じ第1演出表示を実行するため、利益付与状態を終了するときに実行される演出表示によって特殊利益付与状態に制御されたか否か及び低利益付与状態に制御されたか否かを判別することが困難になる。そのため、遊技をやめ難くなり、遊技機の稼働率を向上させることができる。10

【発明の効果】

【0016】

このように、本発明によれば、大入賞口開閉装置の開閉回数が少ない低利益付与状態に制御する場合には、大入賞口開閉装置を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの経過時間を異ならすことにより複数種類の低利益付与状態に制御するため、遊技のバリエーションが増し、大入賞口開閉装置を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの経過時間に興味を抱かせることができるために、遊技興趣を低下させることなく、利益価値の低い大当たり遊技状態を実行できる。20

【0017】

また、付与価値決定手段によって低利益付与状態に決定したときには高い割合で大入賞口開閉装置を開放状態に制御してから大入賞口開閉装置を閉塞状態に制御するまでの期間が長い利益付与状態に制御するため、利益付与状態の実行中に多くの遊技球を大入賞口開閉装置に入球させることができるとともに、低利益付与状態を終了するときに低利益付与状態の実行中に大入賞口開閉装置に入球した遊技球の個数が所定数以上であれば所定数未満のときよりも高い割合で高確率状態に制御することを通知する第1演出表示を実行するため、低利益付与状態及び特殊利益付与状態が実行されたときに高確率状態に対する期待を高めるとともに利益付与状態の遊技に興味を抱かせることができ、遊技興趣が向上する。30

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について説明する。先ず、図1乃至図3を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体構成について説明する。図1は、パチンコ機を示す正面図である。図2は、本体枠および前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。図3は、パチンコ機の裏面構成を示す背面図である。

【0019】

図1に示すように、パチンコ機1は、外枠2、本体枠3、遊技盤4、前面枠5等を備えて構成されている。外枠2は、上下左右の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、外枠2の前側下部には、本体枠3の下面を受ける下受板6を有している。外枠2の前面一側には、ヒンジ機構7によって本体枠3が前方に開閉可能に装着されている。なお、外枠2は、木製の枠材に代えて、樹脂やアルミニウム等の軽金属によって形成された部材であつてもよい。40

【0020】

本体枠3は、前枠体8、遊技盤装着枠9、および機構装着枠10を備えており、これらを合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。本体枠3の前側に形成された前枠体8は、外枠2前側の下受板6を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成され、外枠2に対して開閉自在に構成されている。なお、外枠2に対する本体枠3の開閉は、内枠開放スイッチ36(図5に符号のみ記載)によって検出されるようになっている。50

【0021】

また、本体枠3は、合成樹脂材によって一体に形成されるとともに、前面側に遊技盤装着枠9が後面側に機構装着枠10がそれぞれ形成されている。これによって、合成樹脂製の本体枠3は、従来の前枠（内枠、前面枠等と呼ばれることがある）と、機構板（裏機構板、裏セット板等と呼ばれることがある）との機能を兼ね備えている。

【0022】

前枠体8の後部に一体的に形成された遊技盤装着枠9には、遊技盤4が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。また、遊技盤装着枠9の左側部には、係合突部33が上下に2つ形成され、遊技盤装着枠9の右側部には、係合凹部（図示しない）が上下に2つ形成されている。また、遊技盤4の盤面（前面）の左側部には係合突部33と対応する係止凹部34が上下に2つ形成され（図4参照）、遊技盤4の盤面の右側部には係合凹部と対応する係合フック35が上下に2つ形成されている。係合フック35は、遊技盤4と遊技盤装着枠9とを係脱可能に係止する。

10

【0023】

また、遊技盤4の左下部には、係止フック38が形成され（図4参照）、遊技盤装着枠9の左下部には、係止フック38と対応する付勢ロック部37が設けられている。遊技盤4を遊技盤装着枠9に装着した場合には、付勢ロック部37が係止フック38を下方に付勢して係止する。そして、付勢ロック部37によって係止フック38を下方に付勢することにより遊技盤4に下方への付勢力を作用しつつ係止することができる。これにより、遊技盤4が遊技盤装着枠9の下縁部と密着して下方に押圧固定される。

20

【0024】

また、遊技盤4の盤面には、外レールと内レールとを備えた案内レール11が設けられている。また、遊技盤装着枠9よりも下方に位置する前枠体8の前側下部の一側寄りには、重低音用スピーカ14が装着されている。また、前枠体8前面の下部領域内の上側部分には、遊技盤4の発射通路に向けて遊技球を導く発射レール15が傾斜状に装着されている。一方、前枠体8前面の下部領域内の下側部分には、下前面部材16が装着されている。下前面部材16前面のほぼ中央には、下皿17が設けられ、片側寄りには操作ハンドル18が設けられている。

【0025】

また、図2に示すように、本体枠3（前枠体8）のヒンジ機構7が設けられる側とは反対側となる開放側の後面には、外枠2に対して本体枠3を施錠する機能と、本体枠3に対して前面枠5を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置19が装着されている。施錠装置19は、外枠2に設けられた閉止具20に係脱可能に係合して本体枠3を閉鎖状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック21と、前面枠5の開放側の後面に設けられた閉止具22に係脱可能に係合して前面枠5を閉鎖状態に施錠する上下複数の扉施錠フック23とを備えている。

30

【0026】

しかし、シリンダー錠24の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回動操作されることによって、本体枠施錠フック21と外枠2の閉止具20との係合が解除されて本体枠3が解錠され、これとは逆方向に鍵が回動操作されることによって、扉施錠フック23と前面枠5の閉止具22との係合が解除されて前面枠5が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠24の前端部は、パチンコ機1の前方から鍵を挿入して解錠操作が行えるよう、前枠体8および下前面部材16を貫通して下前面部材16の前面に露出して配置されている。

40

【0027】

本体枠3前面の一側には、ヒンジ機構25によって前面枠5が前方に開閉可能に装着されている。前面枠5は、扉本体フレーム26、および上皿28を備えて構成されている。扉本体フレーム26は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成され、前枠体8の上端から下前面部材16の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。扉本体フレーム26のほぼ中央には、後述する遊技領域12を前方から透視可能なほぼ円形状の開

50

口窓 30 が形成されている。また、扉本体フレーム 26 の後側には、開口窓 30 よりも大きい矩形枠状をなす窓枠 31 が設けられている。この窓枠 31 には、ガラスまたは透明樹脂板等の透明板 32 が装着されている。なお、本体枠 3 に対する前面枠 5 の開閉は、扉開放スイッチ 39 (図 5 に符号のみ記載) によって検出されるようになっている。

【 0 0 2 8 】

扉本体フレーム 26 の前側には、開口窓 30 の周囲において、左右両側部にパチンコ機 1 を光装飾する枠ランプ 27 が、下部に上皿 28 が、上部に中高音用スピーカ 29 が装着されている。なお、枠ランプ 27 は、後述する画像表示装置 42 にて実行される演出の演出態様に応じて点灯・消灯制御され、中高音用スピーカ 29 および上述した重低音用スピーカ 14 は、画像表示装置 42 にて実行される演出の演出態様に応じて複数種類の音出力態様の音出力制御が実行される。このように、画像表示装置 42 にて実行される演出に同期して枠ランプ 27 の点灯・消灯制御、中高音用スピーカ 29 および重低音用スピーカ 14 の音出力制御、を実行することにより演出効果を高め、遊技者の興趣を向上させるためのものである。また、中高音用スピーカ 29 および重低音用スピーカ 14 では、不正行為が実行されたことを報知する警告音、遊技に関するエラー状態が発生したことを報知する情報音、等の出力も行われる。

【 0 0 2 9 】

次に、本体枠 3 の裏面構成について説明すると、図 3 に示すように、本体枠 3 の裏面上側には、遊技島に設置される球揚送装置から供給される遊技球を貯留する球タンク 105 と、球タンク 105 と払出装置 103 とを接続し、球タンクに貯留される遊技球を流下せしめるタンクレール 106 と、が配置されている。なお、タンクレール 106 によって球タンク 105 と接続される払出装置 103 (球払出手段) は、ユニット状に形成され、タンクレール 106 からの遊技球を受け入れて遊技球の払い出しを指示する信号にもとづいて所定個数の遊技球を払い出す。

【 0 0 3 0 】

また、タンクレール 106 の下方には、基板等が内蔵される基板保護カバー 107 が設けられている。なお、基板保護カバー 107 は、タンクレール 106 から落下した球によってこれら基板類が損傷するのを防止するとともに、各基板への不正行為を防止する役割を担っている。また、基板保護カバー 107 は、パチンコ機 1 の後面側に張り出しており、その下方に主制御基板 101 が配置されている。また、主制御基板 101 の遊技盤 4 後面側には周辺制御基板 111 (図 5 に符号のみ記載) が配置されている。しかして、主制御基板 101 および周辺制御基板 111 の上方がパチンコ機 1 の後面側に張り出した基板保護カバー 107 によって覆われ、タンクレール 106 から落下した球によって主制御基板 101 および周辺制御基板 111 が損傷するのを防止している。

【 0 0 3 1 】

また、本体枠 3 の裏面下側一側に発射制御装置 104 (発射手段) が取り付けられている。この発射制御装置 104 は、発射位置に送られた球を発射する発射ハンマーと、発射ハンマーに往復回動動作を付与する発射モータ等を集約して設けることにより構成され、操作ハンドル 18 と関連付けられている。また、発射制御装置 104 の右側方には、払出制御基板 102 が設けられている。払出制御基板 102 は、主制御基板 101 からの遊技球の払い出しを指示する信号を受信したことにもとづいて払出装置 103 を駆動制御する。

【 0 0 3 2 】

次に、遊技盤 4 に設けられる各種構成部材および装置について図 4 を参照して説明する。図 4 は、遊技盤 4 を示す正面図である。

【 0 0 3 3 】

遊技盤 4 の盤面には、案内レール 11 が円形状に立設する。案内レール 11 は、外レール 11a と内レール 11b によって構成され、内レール 11b の先端部には、外レール 11a と内レール 11b によって囲まれる領域への遊技球の進入を防止する逆流防止弁 11c が設けられている。また、内レール 11b および逆流防止弁 11c によって囲まれる領

10

20

30

40

50

域に遊技領域 12 を形成している。遊技領域 12 は、種々の部材によって、遊技球を転動可能な領域と、その他の領域（遊技球を転動不可能な領域）と、に区画形成される。具体的には、遊技領域 12 の中央部分に、遊技盤 4 の前面側の盤面から前方に所定の厚みを有し、中央が割り貫かれた規制壁部材 40 が立設し、遊技領域 12 を区画している。すなわち、遊技領域 12 を流下してきた遊技球が規制壁部材 40 に接触すると、規制壁部材 40 の左右両側の一方に誘導され、規制壁部材 40 の内部に進入できないように規制壁部材 40 が形成されている。

【 0 0 3 4 】

また、規制壁部材 40 の一部には、遊技球が進入可能な開口（図示しない）が開設され、該開口から進入した遊技球は、規制壁部材 40 の内壁に沿って設けられる誘導部材 40 d により規制壁部材 40 の下部内側面に誘導される。誘導部材 40 d は、透明な合成樹脂から形成される筒状の部材であり、内部を転動する遊技球を視認可能に構成される。また、規制壁部材 40 の下部内側面には、遊技球が転動可能な棚形状を有する入賞補助ステージ 40 e が形成されている。入賞補助ステージ 40 e は、その中央部分に前方下方に傾斜した補助溝 40 f が形成される。該補助溝 40 f は、後述する上始動口 72 の真上に位置し、入賞補助ステージ 40 e 上を転動する遊技球を上始動口 72 の真上に放出し、上始動口 72 への入賞を補助するものである。10

【 0 0 3 5 】

なお、この実施の形態では、誘導部材 40 d を透明な合成樹脂から形成することによって内部を転動する遊技球を視認可能としたが、誘導部材 40 d の内部を転動する遊技球が視認可能であれば誘導部材 40 d を異なる構成としてもよい。例えば、誘導部材 40 d の側面にスリット状の開口を複数形成することにより内部を転動する遊技球を視認可能となるようにしてもよい。20

【 0 0 3 6 】

規制壁部材 40 の内側領域には、複数種類の画像を表示制御可能な画像表示装置 42 が配設される。遊技球の進入を阻止する規制壁部材 40 内部に画像表示装置 42 が設けられるため、画像表示装置 42 の前方を遊技球が流下して表示内容を視認し難くなるという不具合を防止できる。また、この実施の形態の画像表示装置 42 は、画像を表示可能な液晶表示装置（LCD）によって構成され、左・中・右の 3 つの領域それぞれにて各々を識別可能な複数種類の装飾図柄（例えば、「0」～「9」の図柄）の変動表示を行う。30

【 0 0 3 7 】

規制壁部材 40 の右下部には、特別図柄表示器 41、特図保留記憶 LED 47、および状態表示 LED 43 が設けられている。特別図柄表示器 41 は、4 個の LED によって構成され、所定の態様で LED を駆動制御することにより特別図柄を変動表示する。特図保留記憶 LED 47 は、4 個の LED によって構成され、点灯する LED の個数を制御することにより後述する特図保留記憶数を表示する。状態表示 LED 43 は、1 個の LED によって構成され、遊技状態に応じた態様で LED を駆動させる。

【 0 0 3 8 】

また、規制壁部材 40 の右上方（後述する背面装飾部材 50）には、普通図柄表示器 44 および普図保留記憶 LED 48 が設けられている。普通図柄表示器 44 は、上下 2 個の LED によって構成され、所定の態様で LED を駆動制御することにより普通図柄を変動表示する。普図保留記憶 LED 48 は、上下 2 個の LED によって構成され、所定の態様で LED を駆動制御することにより後述する普図保留記憶数を表示する。40

【 0 0 3 9 】

規制壁部材 40 の左側方には、ゲート 74 が設けられている。ゲート 74 は、遊技領域 12 に突設して遊技球が通過可能な通過領域を形成し、ゲート 74 の通過領域を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ 74 a が設けられている。なお、上述した普通図柄表示器 44 における普通図柄の変動表示は、ゲート 74 を遊技球が通過し、ゲートスイッチ 74 a により遊技球が検出されたことにもとづいて開始される。すなわち、ゲートスイッチ 74 a による遊技球の検出に応じて普通図柄表示器 44 における普通図柄の変動表示が許50

可される。この例では、普通図柄表示器 4 4 は、上下 2 つの L E D によって構成され、上下の L E D を交互に点灯させることによって普通図柄の変動表示を実行する。そして、普通図柄表示器 4 4 の上側の L E D を点灯させた状態で変動表示を停止した場合には、当たりとなり、普通図柄表示器 4 4 の下側の L E D を点灯させた状態で変動表示を停止した場合には、はずれとなる。

【 0 0 4 0 】

また、規制壁部材 4 0 の中央下方には、上始動口 7 2 と下始動口 7 3 とを備えた可変入賞球装置 7 1 が配置する。可変入賞球装置 7 1 において、上始動口 7 2 は、上方から流下する遊技球を常に受け入れ可能な状態で設けられる。一方、下始動口 7 3 は、上始動口 7 2 の下方に設けられるとともにその両側に可動片 7 1 a が設けられ、上方および左右両側が塞がれた状態で設けられる。すなわち、可変入賞球装置 7 1 において、下始動口 7 3 は、遊技球を受け入れ不可能な状態で設けられている。可動片 7 1 a は、普通電動役物ソレノイド 7 1 b により下部を支点として回動し、可変入賞球装置 7 1 の状態を下始動口 7 3 に遊技球を受け入れ可能な開放状態と、下始動口 7 3 に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態と、のいずれかの状態に制御する。また、上始動口 7 2 に入賞した遊技球は上始動口スイッチ 7 2 a によって検出され、下始動口 7 3 に入賞した遊技球は下始動口スイッチ 7 3 a によって検出される。

【 0 0 4 1 】

なお、上述した特別図柄表示器 4 1 における特別図柄の変動表示は、上始動口 7 2 に遊技球が入賞して上始動口スイッチ 7 2 a により遊技球が検出されたこと、および、下始動口 7 3 に遊技球が入賞して下始動口スイッチ 7 3 a により遊技球が検出されたこと、にもとづいて開始される。すなわち、上始動口スイッチ 7 2 a 及び下始動口スイッチ 7 3 a による遊技球の検出に応じて特別図柄表示器 4 1 における特別図柄の変動表示が許可される。この例では、特別図柄表示器 4 1 は、4 つの L E D によって構成され、4 個の L E D を所定の態様で駆動制御することにより特別図柄の変動表示を実行する。

【 0 0 4 2 】

規制壁部材 4 0 の上部には、大入賞口開閉装置 7 5 が配設されている。大入賞口開閉装置 7 5 は、大入賞口の状態を、遊技球を受け入れ可能な開放状態と、遊技球を受け入れ不可能（開放状態よりも受け入れ難い状態でもよい）な閉塞状態と、のいずれかの状態に制御する装置である。具体的には、大入賞口開閉装置 7 5 は、大入賞口の上方に突設する封鎖部材（図示しない）と、大入賞口の左右両側に配置する可動片（図示しない）と、により遊技球の進入を阻害するように構成され、大入賞口ソレノイド 7 6 a により大入賞口の左右両側に配置する可動片を回動して遊技球を受け入れ可能な開放状態と遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態とに制御する。大入賞口に入賞した遊技球は、カウントスイッチ 7 5 a によって検出される。また、大入賞口に遊技球が入賞し、カウントスイッチ 7 5 a によって検出されたことにもとづいて所定数（例えば、13 個）の遊技球の払い出しが行われる。

【 0 0 4 3 】

また、遊技領域 1 2 の最下部には、遊技領域 1 2 を流下していずれの入賞口や入賞装置にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 1 2 から排出するアウトロ 7 7 が設けられている。また、遊技領域 1 2 には、上方から遊技球を受け入れ可能な複数の一般入賞口（左上・左中入賞口 1 3 a、左下入賞口 1 3 b、右入賞口 1 3 c）も設けられ、いずれかの一般入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて所定数（例えば、10 個）の遊技球の払い出しが行われる。なお、左上・左中入賞口 1 3 a に入賞した遊技球は、左上・左中入賞口スイッチ 1 3 d によって検出され、左下入賞口 1 3 b に入賞した遊技球は、左下入賞口スイッチ 1 3 e によって検出され、右入賞口 1 3 c に入賞した遊技球は、右入賞口スイッチ 1 3 f によって検出される。この例では、上述した可変入賞球装置 7 1、および一般入賞口 1 3 a ~ 1 3 c は、板状パネル 7 0 に突設して一体形成され、遊技球が入賞可能な入賞領域を形成する。

【 0 0 4 4 】

10

20

30

40

50

また、遊技盤4の前面（遊技領域12が形成される側）には、遊技球の流下方向を変化させる複数の障害釘が植設する。また、以上説明した一般入賞口13a～13cおよび各種入賞口（上始動口72、下始動口73、大入賞口）に入賞した遊技球は、各球検出スイッチによって検出された後、遊技盤4の裏面に排出されるが、これら全ての遊技球は、遊技盤4裏面に設けられた全入賞口入賞数計数スイッチ45a（図5に符号のみ記載）によって検出されるようになっている。

【0045】

次に、パチンコ機1の裏面側に設けられる主基板100と周辺基板110について説明する。図5は主基板100と周辺基板110とを示すブロック図である。

【0046】

主基板100は、図5に示すように、主制御基板101および払出制御基板102により構成されている。主制御基板101は、図5に示すように、マイクロプロセッサとしての主制御MPU101aと、出入力デバイス（I/Oデバイス）としての主制御I/Oポート101bと、を備えている。主制御MPU101aには、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMと、一時的にデータを記憶するRAMと、が内蔵されている。また、不正を防止するための機能も内蔵されている。

【0047】

主制御I/Oポート101bを介して、カウントスイッチ75a、上始動口スイッチ72a、下始動口スイッチ73a、ゲートスイッチ74a、左上・左中入賞口スイッチ13d、左下入賞口スイッチ13e、右入賞口スイッチ13f、全入賞口入賞数計数スイッチ45a、磁気検知スイッチ45b、扉開放スイッチ39、および内枠開放スイッチ36からの検出信号がそれぞれ入力される。

【0048】

なお、全入賞口入賞数計数スイッチ45aは、遊技領域12に設けられた複数種類の入賞口（この例では、一般入賞口13a～13c、上始動口72、下始動口73、および大入賞口）に入賞した全ての遊技球を検出するスイッチであり、主制御MPU101aは、全入賞口入賞数計数スイッチ45aによって遊技球が検出されたことにもとづいて入賞球数を計数する。また、磁気検知スイッチ45bは、遊技盤4の後面側であって、遊技領域12における上始動口72および下始動口73の近傍に設けられ、磁気変化を検出するものである。すなわち、磁気検知スイッチ45bは、磁石等を用いて遊技球を上始動口72および下始動口73に不正に入賞させる不正行為がなされたことを検出するスイッチであり、主制御MPU101aは、磁気検知スイッチ45bによって磁気が変化したことを検出したときに不正がなされたことを報知する処理を行う。

【0049】

また、主制御MPU101aは、上記した検出信号にもとづき、主制御I/Oポート101bを介して普通電動役物ソレノイド71b、大入賞口ソレノイド76a、特別図柄表示LED基板46（特別図柄表示器41および特図保留記憶LED47を搭載する基板）、普通図柄表示LED基板49（普通図柄表示器44および普図保留記憶LED48を搭載する基板）、および状態表示LED基板（状態表示LED43を搭載する基板；図示しない）を駆動する駆動信号を出力する。

【0050】

主制御基板101と払出制御基板102との基板間では、互いに、つまり双方向に各種コマンドがやり取りされ、主制御基板101と周辺制御基板111との基板間では、主制御基板101から周辺制御基板111へ、つまり一方に各種コマンドが出力されている。

【0051】

払出制御基板102は、図5に示すように、マイクロプロセッサとしての払出制御MPU102aと、I/Oデバイスとしての払出制御I/Oポート102bと、を備えている。払出制御MPU102aには、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMと、一時的にデータを記憶するRAMと、が内蔵されている。また、不正を防止するため機

10

20

30

40

50

能も内蔵されている。

【0052】

主制御基板101から出力された払出装置103(払出モータ)を駆動するコマンドは払出制御I/Oポート102bを介して入力され、払出制御MPU102aは、このコマンドにもとづき、払出制御I/Oポート102bを介して払出装置103(払出モータ)を駆動する駆動信号を出力する。これにより、払出装置103は賞球を払い出す。なお、払出制御MPU102aは、図示しないプリペイドカードユニットから貸球要求信号が入力されると、貸球を払い出す。また、払出制御MPU102aは、主制御基板101から出力された異常発生時(例えば、磁気検知スイッチにより磁気変化を検出した)のコマンドが払出制御I/Oポート102bを介して入力されると、このコマンドにもとづいて発射制御装置104(発射モータ)の駆動を停止する駆動停止信号を、払出制御I/Oポート102bを介して出力する。これにより、発射制御装置104は異常発生時にその駆動が停止される。10

【0053】

周辺基板110は、図5に示すように、周辺制御基板111により構成されている。周辺制御基板111は、図5に示すように、マイクロプロセッサとしてのサブ統合MPU111aと、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するサブ統合ROM111bと、高音質の演奏を行う音源IC111cと、この音源IC111cが参照する音楽および効果音等の音情報が記憶されている音ROM111d、を備えている。20

【0054】

サブ統合MPU111aは、主制御基板101からコマンドを受け取ると、このコマンドにもとづいて表示演出に関する表示コマンドを作成し、液晶表示基板120に出力する。液晶表示基板120は、サブ統合MPU111aから出力された表示コマンドに応じてLEDモジュール(画像表示装置42)を制御して装飾図柄の変動表示、キャラクタ等の画像表示等を行う。20

【0055】

また、サブ統合MPU111aは、パラレル入出力ポートやシリアル入出力ポート等を内蔵しており、主制御基板101からコマンドを受け取ると、このコマンドにもとづいて、演出に関する演出コマンドを作成し、この演出コマンドを、パラレル入出力ポートから音源IC111cに出力する。音源IC111cは、サブ統合MPU111aから出力された演出コマンドに応じて、音ROM111dから音情報を読み込み、上述した重低音用スピーカ14および中高音用スピーカ29から各種演出に合わせた音楽および効果音等が出るよう制御を行う。また、サブ統合MPU111aは、演出コマンドに合わせて、枠ランプ27(図5には、枠装飾基板27aと記載)を駆動する駆動データを出力する。30

【0056】

また、サブ統合MPU111aは、演出コマンドに合わせて、シリアル入出力ポートからランプ駆動基板119に、パチンコ機1を光装飾する各種LED(例えば、遊技盤左上LED基板119a、遊技盤左中LED基板119b、遊技盤左LED基板119c、遊技盤左下LED基板119d、遊技盤下LED基板119e、右下飾りLED基板119f、右ワープLED基板119g、右上飾り上LED基板119h、右上飾り中LED基板119i、右上飾り下LED基板119j、および大入賞口内LED基板119k)に搭載されるLEDを点灯/消灯(ON/OFF)するON/OFFデータと、各種モータ(例えば、大入賞口内振分モータ59a)を駆動する駆動データと、を出力する。40

【0057】

なお、右ワープLED基板119gは、規制壁部材40の右側方に設けられ、規制壁部材40の右側方の遊技領域を光装飾するものである。また、右上飾り上LED基板119h、右上飾り中LED基板119i、および、右上飾り下LED基板119jは、後述する右上装飾部材40cの後面側に設けられ、右上装飾部材40cを光装飾するものである。また、大入賞口内LED基板119kは、大入賞口開閉装置75の後面側に設けられ、大入賞口を光装飾するものである。50

【0058】

また、大入賞口内振分モータ59aの位置を検出する大入賞口内振分モータセンサ59b、振分装置進入スイッチ59c、振分装置進入スイッチ58d、特定演出スイッチ62d、特定演出排出スイッチ55dからの検出信号は、ランプ駆動基板119を介して周辺制御基板111に入力される。サブ統合MPU111aは、大入賞口内振分モータセンサ59b、振分装置進入スイッチ59c、振分装置進入スイッチ58d、特定演出スイッチ62d、特定演出排出スイッチ55dからの検出信号が入力されると、大入賞口内振分モータ59a、液晶表示基板120等に制御信号を出力する。

【0059】

このように本実施形態では、特別図柄を変動表示する特別図柄表示器41を主基板100に搭載される主制御MPU101aで制御する一方、規制壁部材40および背面装飾部材50に設けられている各種装置（大入賞口開閉装置75、画像表示装置42等）を周辺基板110に搭載されるサブ統合MPU111aで制御するようになっている。このため、主基板100（主制御MPU101a）の制御負担を軽減することができるとともに、周辺基板110（サブ統合MPU111a）の制御によって規制壁部材40および背面装飾部材50に設けられている各種装置によって多彩な演出を実行することができ、演出に対する興味を低減しない構成にできる。

【0060】

ここで、上述した各種構成部材および装置等が設けられた遊技盤4にて実現される遊技について説明する。遊技者が操作ハンドル18を操作することによりパチンコ機1の裏面側に設けられる発射制御装置104によって遊技球が打ち出される。発射制御装置104から打ち出された遊技球は、発射レール15および案内レール11の外レール11aと内レール11bとによって囲まれる領域を通って遊技領域12の上部に放出され、遊技領域12を障害釘等に衝突しながらアウトロ77に向かって流下する。そして、遊技領域12を流下する遊技球がゲート74を通過し、ゲートスイッチ74aによって検出されると、普通図柄表示器44で普通図柄の変動表示が開始される。

【0061】

なお、ゲートスイッチ74aにより遊技球が検出されると、所定範囲の普通図柄当たり判定乱数を更新するカウンタから普通図柄当たり判定乱数を抽出する。そして、普通図柄表示器44にて普通図柄の変動表示を開始するときに、普通図柄当たり判定乱数にもとづいて当たりとするか否かの判定を行い、変動表示の結果、判定結果に応じた態様でLEDを停止表示する。具体的には、当たりと判定された場合には、普通図柄表示器44の上側のLEDを点灯した状態で普通図柄の変動表示を停止させ、はずれと判定された場合には、普通図柄表示器44の下側のLEDを点灯した状態で普通図柄の変動表示を停止させる。

【0062】

また、普通図柄表示器44にて普通図柄の変動表示を実行中、および、普通図柄表示器44の表示結果が当たりとなったことにもとづいて可変入賞球装置71を開閉制御しているときに遊技球がゲート74を通過し、ゲートスイッチ74aにより遊技球が検出されたことにもとづいて抽出された普通図柄当たり判定乱数は、所定個数（この実施の形態では、4個）まで記憶可能とされ、記憶される普通図柄当たり判定乱数の個数（普図保留記憶数）は普図保留記憶LED48によって表示される。上述したように、普図保留記憶LED48は、2個のLEDによって構成される。この例では、上側のLEDを点灯させることにより普図保留記憶数が1であることを示し、上下2個のLEDを点灯させることにより普図保留記憶数が2であることを示し、上側のLEDを点滅させて下側のLEDを点灯させることにより普図保留記憶数が3であることを示し、上下2つのLEDを点滅させることにより普図保留記憶数が4であることを示す。

【0063】

また、普通図柄表示器44における普通図柄の変動表示は、所定期間経過後に停止し、停止時の普通図柄の表示結果が「当たり」となったときに可変入賞球装置71を所定時間（例えば、0.5秒）開放状態に制御する。一方、普通図柄表示器44の表示結果が「はず

10

20

30

40

50

れ」となった場合には、可変入賞球装置71を開放状態に制御することなく下始動口73に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態を維持するが、上始動口72は遊技球を受け入れ可能な状態となっている。

【0064】

すなわち、下始動口73は、普通図柄表示器44に当りとなる表示結果が停止表示されたときに所定時間（例えば、0.5秒）開放状態に制御される。具体的には、普通図柄表示器44に当りとなる表示結果が停止表示されたことにもとづいて普通電動役物ソレノイド71bを可動して可動片71aを回動し、可変入賞球装置71を開放状態に制御する。そして、所定期間経過したときに再び普通電動役物ソレノイド71bを可動して可動片71aを回動し、可変入賞球装置71を閉塞状態に制御する。可変入賞球装置71を開放状態に制御することにより下始動口73に遊技球を受け入れ可能な状態になり、可変入賞球装置71を閉塞状態に制御することにより遊技球を受け入れ不可能な状態になる。10

【0065】

また、遊技領域12を流下する遊技球が上始動口72、または、下始動口73に入賞すると、特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を開始可能な状態（例えば、大当たり遊技及び小当たり遊技状態中でない状態、および、特別図柄および装飾図柄の変動表示中でない状態）であれば、特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を開始するとともに、画像表示装置42にて装飾図柄の変動表示を開始し、所定期間経過後に特別図柄表示器41における特別図柄の変動表示、および、画像表示装置42における装飾図柄の変動表示を停止して表示結果を導出する。20

【0066】

なお、本実施形態では、特別図柄の変動表示が許可される入賞口として、可変入賞球装置71に設けられる上始動口72および下始動口73の2つの始動入賞口が設けられているが、可変入賞球装置71に設けられる始動入賞口の設置個数はこれらに限られず、例えば、上始動口72と、下始動口73と、のいずれか一方のみ設ける構成であってもよい。また、上始動口72に遊技球が入賞して上始動口スイッチ72aによって検出されたこと、および、下始動口73に遊技球が入賞して下始動口スイッチ73aによって検出されたことにもとづいて所定数（例えば、3個）の遊技球の払い出しが行われる。また、上始動口72に遊技球が入賞し、上始動口スイッチ72aによって遊技球が検出されたときと、下始動口73に遊技球が入賞し、下始動口スイッチ73aによって遊技球が検出されたときと、で異なる個数の遊技球を払い出すようにしてもよい。例えば、上始動口72に遊技球が入賞し、上始動口スイッチ72aによって遊技球が検出されたときに3個の遊技球を払い出し、下始動口73に遊技球が入賞し、下始動口スイッチ73aによって遊技球が検出されたときに4個の遊技球を払い出すようにしてもよい。30

【0067】

また、上始動口スイッチ72a及び下始動口スイッチ73aにより遊技球が検出されると、所定範囲の当り判定用乱数を更新するカウンタから当り判定用乱数を抽出する。また、特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を開始するとき（および、画像表示装置42にて装飾図柄の変動表示を開始するとき）に、当り判定用乱数にもとづいて当り（15R大当たり、2R大当たり、小当たり）とするか否かの判定を行い、変動表示の結果、判定結果に応じた態様で特別図柄表示器41のLEDを点灯制御するとともに、画像表示装置42に判定結果に応じた装飾図柄を導出表示する。具体的には、当り（15R大当たり、2R大当たり、小当たり）とする判定がなされた場合には、特別図柄表示器41の4個のLEDを特定の態様で点灯表示するとともに、画像表示装置42に装飾図柄の特定表示結果を導出表示する。一方、はずれと判定された場合には、特別図柄表示器41の4個のLEDを特定の態様とは異なる態様（はずれ図柄）で点灯表示するとともに、画像表示装置42にはずれ状態となる表示結果（はずれ図柄：非特定表示結果、この実施の形態では、少なくとも2種類以上の識別情報（図柄）の組み合わせ）を導出表示する。このように、特別図柄表示器41における特別図柄の表示結果と、画像表示装置42における装飾図柄の表示結果と、は対応している。4050

【0068】

また、画像表示装置42にて変動表示される装飾図柄は特別図柄表示器41にて変動表示される特別図柄とは異なる演出用の図柄であり、特別図柄表示器41にて行われる変動表示の内容を、演出用の装飾図柄を用いてより演出効果を高めて遊技者に表示するものである。つまり、特別図柄表示器41の4個のLEDを特定の態様で点灯表示した場合には大当たり遊技状態（15R大当たり遊技状態、2R大当たり遊技状態）又は小当たり遊技状態に移行制御するが、万が一、画像表示装置42にて装飾図柄の表示結果が特定表示結果となつても特別図柄表示器41の4個のLEDを特定の態様とは異なる態様で点灯表示した場合には大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態に移行制御されない。

【0069】

10

さらに、この実施の形態では、特別図柄表示器41の4個のLEDによって点灯表示する特定の態様は、高利益特別態様（15R確変図柄）と、高利益特別態様とは異なる高利益非特別態様（15R非確変図柄）と、低利益特別態様（2R大当たり図柄）と、特殊態様（小当たり図柄）と、を含む。

【0070】

そして、特別図柄表示器41の4個のLEDを特定の態様のうち高利益特別態様（15R確変図柄）で点灯表示する場合には、画像表示装置42に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち高利益特別表示結果（15R確変図柄：この実施の形態では、同一の奇数図柄の組み合わせ）を導出表示し、特別図柄表示器41の4個のLEDを特定の態様のうち低利益特別態様（2R大当たり図柄）で点灯表示する場合には、画像表示装置42に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち低利益表示結果（2R大当たり図柄（はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組み合わせ）：この実施の形態では、「1」と「2」と「3」を含む図柄の組み合わせ、例えば、「123」、「213」等）を導出表示する。

20

【0071】

また、特別図柄表示器41の4個のLEDを特定の態様のうち高利益非特別態様（15R非確変図柄）で点灯表示する場合には、画像表示装置42に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち高利益非特別表示結果（15R非確変図柄：この実施の形態では、同一の偶数図柄の組み合わせ）を導出表示し、特別図柄表示器41の4個のLEDを特定の態様のうち特殊態様（小当たり図柄）で点灯表示する場合には、画像表示装置42に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち特殊表示結果（小当たり図柄（はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組み合わせ）：この実施の形態では、2R大当たり図柄と同様に「1」と「2」と「3」を含む図柄の組み合わせ、例えば、「123」、「213」等）を導出表示する。

30

【0072】

また、この実施の形態では、特別図柄表示器41に表示される低利益特別態様に対応して画像表示装置42に表示される低利益表示結果と、特別図柄表示器41に表示される特殊態様に対応して画像表示装置42に表示される特殊表示結果と、を同一の図柄の組み合わせ（「1」と「2」と「3」を含む図柄の組み合わせ、例えば、「123」、「213」等）としている。そのため、画像表示装置42を視認している遊技者にとっては、小当たり遊技状態となったか、2R大当たり遊技状態となったかを把握することが困難となる。

40

【0073】

特別図柄表示器41の4個のLEDを高利益特別態様及び低利益特別態様で点灯表示した場合には、大当たり遊技状態に制御し、該大当たり遊技状態終了後に通常状態および後述する時短状態よりも高い確率で大当たり（15R大当たり、2R大当たり）と判定される高確率状態（この実施の形態では、高確率状態では、1/80の確率で大当たり（15R大当たり、2R大当たり）と判定、通常状態および時短状態では、1/400の確率で大当たり（15R大当たり、2R大当たり）と判定）に制御する。

【0074】

また、特別図柄表示器41の4個のLEDを高利益非特別態様で点灯表示した場合には

50

、大当たり遊技状態に制御し、該大当たり遊技状態終了後に特別図柄表示器41により特別図柄の変動表示を所定回数（例えば、100回）実行するまで、特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間と、普通図柄表示器44により普通図柄の変動表示を開始してから普通図柄を停止表示するまでの変動時間と、を通常状態よりも短縮する時短状態に制御する。なお、画像表示装置42による装飾図柄の変動表示は特別図柄表示器41による特別図柄の変動表示と同期している。具体的には、特別図柄表示器41により特別図柄の変動表示を開始するときに画像表示装置42により装飾図柄の変動表示を開始し、特別図柄表示器41により特別図柄を停止表示するときに画像表示装置42により装飾図柄を停止表示する。すなわち、特別図柄表示器41による特別図柄の変動時間と、画像表示装置42による装飾図柄の変動時間と、は同一の時間とされ、時短状態において特別図柄表示器41による特別図柄の変動時間が短縮されることに伴って画像表示装置42による装飾図柄の変動時間も短縮される。10

【0075】

また、時短状態では、さらに、下始動口73が開放状態にされる開放時間を通常状態よりも延長する制御（この実施の形態では、通常状態では、0.5秒、時短状態では、5秒）と、普通図柄表示器44における普通図柄の変動表示の結果が当り（この実施の形態では、普通図柄表示器44の上側のLEDを点灯表示）となる確率を高める制御と、が実行される。なお、通常状態とは、高確率状態および時短状態とは異なる遊技状態のことである。また、時短状態では、大当たり（15R大当たり、2R大当たり）と判定される確率は通常状態と同じ（低確率）であるため、通常状態と時短状態とを総称して低確率状態と呼ぶことがある。20

【0076】

また、この実施の形態では、特別図柄表示器41の4個のLEDを高利益特別態様（15R確変図柄）で点灯表示したことに基づく大当たり遊技状態を実行して、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御する場合には、時短状態の制御も並行して行われる。すなわち、特別図柄表示器41の4個のLEDを高利益特別態様で点灯表示した場合には、大当たり遊技状態の終了後に特別図柄の変動表示を所定回数実行するまで時短状態の制御と高確率状態の制御との両方が並行して行われ、大当たり遊技状態の終了後の特別図柄の変動表示の実行回数が所定回数に達したときに時短状態の制御を終了し、高確率状態の制御を単独で行うようになる。なお、時短状態の制御を終了するときに高確率状態の制御を終了するようにしてもよい。すなわち、大当たり遊技状態の終了後に特別図柄の変動表示を所定回数（例えば、100回）実行するまで通常状態および時短状態よりも高い確率で大当たり（15R大当たり、2R大当たり）と判定される高確率状態に制御するようにしてもよい。30

【0077】

一方、特別図柄表示器41の4個のLEDを低利益特別態様（2R大当たり図柄）で点灯表示したことに基づく大当たり遊技状態を終了して大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御する場合には、大当たり遊技状態を終了するときの遊技状態に応じて時短状態の制御を並行して行う場合と時短状態の制御を並行して行わない場合がある。具体的には、特別図柄表示器41の4個のLEDを低利益特別態様（2R大当たり図柄）で点灯表示したことに基づく大当たり遊技状態を終了するときに遊技状態を判別し、時短状態の制御が行われていれば大当たり遊技状態の終了後に高確率状態の制御と並行して時短状態の制御を行い、時短状態の制御が行われていなければ大当たり遊技状態の終了後に高確率状態の制御を単独で行う。40

【0078】

また、上述した例に限らず、時短状態では、特別図柄表示器41および画像表示装置42における特別図柄および装飾図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示器44における普通図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示器44における普通図柄の変動表示の結果が当りとなる確率を通常状態よりも高める制御、可変入賞球装置71が開放状態にされる開放時間を通常状態よりも延長する制御、可変入賞球装置71が開放状態にされる回数を通常状態よりも増加する制御、のうちいずれか150

つ、または、任意の組み合わせ（全部でもよい）を実行するようにしてもよい。

【0079】

また、特別図柄表示器41の4個のLEDを特殊態様で点灯表示した場合には、小当たり遊技状態に制御する。なお、小当たり遊技状態の終了後には、小当たり遊技状態を開始する以前の遊技状態を継続させる。すなわち、遊技状態が上記高確率状態である場合に小当たり遊技状態となった場合には、小当たり遊技状態の終了後に継続して高確率状態に制御する。また、遊技状態が上記時短状態である場合に小当たり遊技状態となった場合には、小当たり遊技状態の終了後に時短状態の終了条件（特別図柄の変動表示の実行回数が所定回数に達していること）が成立していなければ継続して時短状態に制御し、小当たり遊技状態の終了後に時短状態の終了条件が成立していれば通常状態に制御する。このように、小当たり遊技状態は、大当たり遊技状態とは異なり、遊技状態の変化に直接起因するものではなく、単に賞球の払い出しを得る機会を与えるものである。10

【0080】

また、この実施の形態では、画像表示装置42の3つの表示領域に対応する左・中・右の装飾図柄は、左装飾図柄 右装飾図柄 中装飾図柄の順に停止するように制御される。装飾図柄の停止図柄とは、左・中・右の装飾図柄の変動表示を開始してから中装飾図柄が停止表示されることにより左・中・右の装飾図柄全てが停止表示された状態の図柄の組み合わせをいう。

【0081】

また、特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を実行中、または、大当たり遊技状態（15R大当たり遊技状態、2R大当たり遊技状態）及び小当たり遊技状態の実行中、に上始動口72、または、下始動口73に遊技球が入賞し、上始動口スイッチ72a及び下始動口スイッチ73aにより遊技球が検出された（所定条件成立）ことにもとづいて抽出された当たり判定用乱数は、所定個数（この実施の形態では、4個）まで記憶可能とされ、記憶される当たり判定用乱数の個数（特図保留記憶数）は、特図保留記憶LED47によって表示される。上述したように、特図保留記憶LEDは、4つのLEDによって構成される。この例では、1個のLEDを点灯させることにより特図保留記憶数が1であることを示し、2個のLEDを点灯させることにより特図保留記憶数が2であることを示し、3個のLEDを点灯させることにより特図保留記憶数が3であることを示し、4個のLEDを点灯させることにより特図保留記憶数が4であることを示す。このように、特図保留記憶LED47は、所定条件が成立（上始動口72、または、下始動口73に遊技球が入賞）したが未だ特別図柄の変動表示が開始されていない記憶数（特図保留記憶数）を表示するものである。2030

【0082】

この実施の形態では、特別図柄表示器41の4個のLEDを特定の態様で点灯表示したことにもとづく大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態では、大入賞口ソレノイド76aにより大入賞口の左右両側に配置する可動片を回動して大入賞口に遊技球を受け入れ可能な開放状態に制御する。なお、特別図柄表示器41の4個のLEDを特定の態様のうち高利益特別態様および高利益非特別態様で点灯表示したときには、15R大当たり遊技状態に制御し、大入賞口を開放状態に制御してから所定時間（例えば、30秒）が経過したとき、あるいは所定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口に入賞したとき、に大入賞口ソレノイド76aにより再び大入賞口の左右両側に配置する可動片を回動して大入賞口に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御する。大入賞口に遊技球を受け入れ可能な開放状態に制御してから大入賞口に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御するまでが大当たり遊技状態における1ラウンド（1R）である。15R大当たり遊技状態は、15ラウンド（15R）を実行したときに終了する。40

【0083】

また、特別図柄表示器41の4個のLEDを特定の態様のうち低利益特別態様で点灯表示したときには、2R大当たり遊技状態に制御し、大入賞口を開放状態に制御してから所定時間（例えば、300ms、500ms、900msのいずれか）が経過したときに大入50

賞口ソレノイド 76a により再び大入賞口の左右両側に配置する可動片を回動して大入賞口に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御する。2R 大当たり遊技状態は、2ラウンド(2R)を実行したときに終了する。

【0084】

また、特別図柄表示器 41 の 4 個の LED を特定の様のうち特殊様で点灯表示したときには、小当たり遊技状態に制御し、大入賞口を開放状態に制御してから所定時間(例えば、300ms、500ms、900ms のいずれか)が経過したときに大入賞口ソレノイド 76a により再び大入賞口の左右両側に配置する可動片を回動して大入賞口に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御する。この実施の形態における小当たり遊技状態では、大入賞口を開放状態にしてから閉塞状態にする制御(ラウンド)を 2 回繰り返す。

10

【0085】

なお、この実施の形態では、2R 大当たり遊技状態で大入賞口を開放状態にしてから閉塞状態にするまでの期間と、小当たり遊技状態で大入賞口を開放状態にしてから閉塞状態にするまでの期間と、を同一(見分けが付かない程度(例えば、100ms 以内の差))であれば同一とみなす)としている。また、2R 大当たり遊技状態で大入賞口を開塞状態にしてから再び開放状態にするまでの待機時間と、小当たり遊技状態で大入賞口を開塞状態にしてから再び開放状態にするまでの待機時間と、を同一(見分けが付かない程度(例えば、100ms 以内の差))であれば同一とみなす)としている。そのため、2R 大当たり遊技状態に制御されているのか小当たり遊技状態に制御されているのかを把握することが困難になり、小当たり遊技状態であると把握されたときに高確率状態に制御されないことにより遊技者の興趣を低下させることを防止できる。

20

【0086】

また、2R 大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態にしてから閉塞状態にするまでの開放時間が 300ms の場合には、大入賞口内への遊技球の入球は殆ど期待できず(例えば、1~2 個)、大入賞口を開放状態にしてから閉塞状態にするまでの開放時間が 500ms の場合には、僅かな入球を期待でき(例えば、1~4 個)、大入賞口を開放状態にしてから閉塞状態にするまでの開放時間が 900ms の場合には、さらに多くの入球を期待できる(例えば、1~6 個)。このように、この実施の形態では、2R 大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態として、大入賞口内への遊技球の入球に対する期待値、換言すると、大入賞口内へ遊技球が入球することによって得られる賞球数に対する期待値が異なる(利益価値が異なる)複数の状態のうちいずれかに制御する。そのため、2R 大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態が実行された場合であっても大入賞口を開放状態にしてから閉塞状態にするまでの開放時間に興味を抱かせることができ、長い開放時間で 2R 大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態が実行された場合には多少の賞球を期待できるため、遊技者の興味を向上させることができる。

30

【0087】

上述したように、状態表示 LED 43 は、遊技状態に応じた様で LED を駆動させるが、積極的に遊技者に遊技状態を報知するものではない。すなわち、この実施の形態では、遊技領域 12 の右下部に状態表示 LED 43 が配置し、遊技盤 4 に形成される遊技領域 12 の左側領域に遊技球を転動可能な領域が形成され、遊技領域 12 の右側領域には遊技球を転動可能な領域が殆ど形成されていないため、画像表示装置 42 及び遊技球の転動に注目している遊技者は状態表示 LED 43 の様に気付き難い。また、遊技状態に応じた様で状態表示 LED 43 を駆動していることを遊技者に知らせないため、状態表示 LED 43 が駆動していることに気付いたとしても遊技状態に応じた様で駆動していることに気付き難い。また、この実施の形態では、大当たり遊技状態(2R 大当たり遊技状態、15R 大当たり遊技状態)の終了後に時短状態に制御するか、高確率状態に制御するかを報知しない。そのため、現在の遊技状態を把握することが困難となり、遊技をやめ難くなる。

40

【0088】

なお、状態表示 LED 43 の具体的な様として、例えば、15R 大当たり遊技状態では、状態表示 LED 43 を赤色で点灯させ、2R 大当たり遊技状態では、状態表示 LED 43

50

を赤色で点滅させる。また、小当たり遊技状態では、緑色で点滅させる。通常状態では、状態表示 L E D 4 3 を消灯させ、時短状態では、状態表示 L E D 4 3 を緑色で点灯させ、高確率状態では、青色で点灯させる。なお、当りの種類（15R大当たり、2R大当たり、小当たり）に応じて駆動される L E D と、遊技状態に応じて駆動される L E D と、を別個に設けるように構成してもよい。

【0089】

次に、主制御基板 101（特に主制御 M P U 101a）で実行される制御処理の例について説明する。図 6（a）は、当該パチンコ機 1 に電源が投入されるとき、上記主制御基板 101 の主制御 M P U 101a によって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

10

【0090】

同図 6（a）に示されるように、この実施の形態にかかる主制御基板 101 はまず、ステップ S 1 の処理として、各種のレジスタや R A M に格納されているデータを初期化する。次いで、ステップ S 2 の処理として、予め定められた数値範囲内で更新される数である乱数の更新を行う。

【0091】

すなわち、この実施の形態にかかる主制御基板 101 では、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される乱数（当り判定用乱数、付与価値決定用乱数）、上記特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）についての抽選処理に供される（変動パターン決定用乱数）、上記可動片 71a の動作契機となる当りの当落にかかる抽選処理に供される乱数（普通図柄当り判定乱数）等々、といった乱数を保持する乱数カウンタを備えている。そこで、このステップ S 2 の処理では、これら乱数のうちの当落に関わらない乱数（変動パターン決定用乱数）のみが更新されるかたちで当該乱数カウンタのカウンタ操作が行われることとなる。

20

【0092】

なお、こうしてステップ S 1 及び S 2 の処理が行われた後は、上記ステップ S 2 の処理のみが基本的に繰り返し行われる。ただし、この実施の形態では、例えば 4 m s 毎に以下のタイマ割込制御が行われる。

【0093】

図 6（b）は、上記主制御基板 101 の主制御 M P U 101a によって定期的に行われるタイマ割込制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

30

【0094】

同図 6（b）に示されるように、この割込制御ではまず、ステップ S 1 1 の処理として、レジスタの退避処理が行われる。次いで、ステップ S 1 2 の処理として、上記ゲートスイッチ 74a、上記上始動口スイッチ 72a、上記下始動口スイッチ 72b、上記カウントスイッチ 75a、左下入賞口スイッチ 13e、左上・左中入賞口スイッチ 13d、全入賞口入賞数計数スイッチ 45a など、各種のスイッチからの検出信号が入力される。そして次に、ステップ S 1 3 の処理として、上記乱数カウンタの値を更新するための乱数更新処理が行われる。なお、このステップ S 1 3 の処理では、上述の乱数のうち、上記特別図柄及び上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（当り判定用乱数、付与価値決定用乱数、普通図柄当り判定乱数）が更新されるかたちで上記乱数カウンタのカウンタ操作が行われる。

40

【0095】

そして、こうして乱数の更新が行われた後、当該主制御基板 101 の主制御 M P U 101a は、ステップ S 1 4 の処理として、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む特別図柄プロセス処理を実行する。なお、この特別図柄プロセス処理については後述するが、ここでは、基本的に、上記主制御 M P U 101a の R A M に格納されている遊技の進行状況を示す特別図柄プロセスフラグに基づいて該当する処理が選択的に実行されることとなる。

【0096】

50

そして次に、同主制御基板 101 の主制御 M P U 101 a は、ステップ S 15 の処理として、上記可動片 71 a の動作契機となる当りの当落にかかる抽選処理を含む普通図柄プロセス処理を実行する。なお、この普通図柄プロセス処理についても後述することとするが、ここでも、基本的に、遊技の進行状況を示す普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選択的に実行されることとなる。また、上記主制御基板 101 の主制御 M P U 101 a は、大当たり遊技状態（2R 大当たり遊技状態の一部を除く）の終了後の所定期間内は、上記可動片 71 a の駆動頻度がより高くなるように当該抽選処理を実行する構成となっている（いわゆる時短状態）。なお、この実施の形態では、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間を上記大当たり遊技状態の終了後の所定期間だけ短縮するとともに、上記可動片 71 a の開放時間を延長することによって、こうした時短状態を実現するようにしている。10

【0097】

また、上記特別図柄プロセス処理（ステップ S 14）及び普通図柄プロセス処理（ステップ S 15）が行われると、上記主制御基板 101 の主制御 M P U 101 a は、次にステップ S 16 の処理として、同特別図柄プロセス処理にて RAM の所定の領域に設定されたコマンドを上記周辺基板 110 などに送信する処理を行う。次いで、ステップ S 17 の処理として、上記普通図柄プロセス処理にて同じく RAM の所定の領域に設定されたコマンドを例えば上記周辺基板 110 などに送信する処理を行う。

【0098】

また、同主制御基板 101 の主制御 M P U 101 a は、次にステップ S 18 の処理として、例えばホール管理用コンピュータに供給される当り情報（15R 大当たり、2R 大当たり、小当たり）などのデータを出力する情報出力処理を行う。20

【0099】

そして次に、同主制御基板 101 の主制御 M P U 101 a は、ステップ S 19 の処理として、上記上始動口スイッチ 72 a、上記下始動口スイッチ 73 a、上記カウントスイッチ 75 a、左下入賞口スイッチ 13 e、左上・左中入賞口スイッチ 13 d などの検出信号がオン状態にあるときは、それら信号に応じた賞球が遊技者に払い出されるよう上記払出手制御基板 102 に払出手制御コマンドを出力する。これにより、上記払出手制御基板 102 に搭載される払出手制御 M P U 102 a は、払出手制御 I/O ポート 102 b から払出手装置 103 に駆動信号を出力し、遊技者に賞球を払い出すようになる。30

【0100】

また、同主制御基板 101 の主制御 M P U 101 a は、次にステップ S 20 の処理として、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する。次いで、ステップ S 21 の処理として、パチンコ機 1 の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する。そしてその後、常時動作するアクチュエータの駆動制御を行うとともに（ステップ S 22）、上記レジスタの内容を復帰させ（ステップ S 23）、割込許可状態に設定した時点で（ステップ S 24）、この制御が終了することとなる。

【0101】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は 4 ms 毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマによる割込処理によって遊技制御処理を実行することとしたが、当該割込処理では例えば割り込みが発生したことを示すフラグのセットのみを行うようにしてもよい。ただしこの場合、遊技制御処理をメイン処理にて実行することとなる。40

【0102】

図 7 は、上記特別図柄プロセス処理（ステップ S 14）についてその手順を示すフローチャートである。

【0103】

いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新されたとすると（ステップ S 13）、同図 7 に示されるように、この主制御基板 101 の主制御 M P U 101 a はまず、上記上始動

10

20

30

40

50

口スイッチ 7 2 a 又は上記下始動口スイッチ 7 3 a による検出信号がオン状態（始動口への入球あり）にあることを条件に（ステップ S 3 0）、例えば特別図柄の当り判定用乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを R A M に格納するなどの始動口通過処理を実行する（ステップ S 4 0）。そしてその後は、上述の特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の 9 つのプロセス処理の 1 つを選択的に実行することとなる。

【 0 1 0 4 】

1 . 主制御 M P U 1 0 1 a の R A M に格納されている特別図柄の当り判定用乱数、付与価値決定用乱数などを読み出し、読み出した当り判定用乱数に基づいて上記特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる特別図柄通常処理（ステップ S 5 0）10

2 . 上記付与価値決定用乱数に基づいて大当たり及び小当たりの種類についての決定処理と、特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果及び大当たり及び小当たりの種類についての決定処理の結果に基づいて特別図柄の変動制御停止時の態様の決定処理などが行われる特別図柄停止図柄設定処理（ステップ S 5 1）

3 . 上記変動パターン決定用乱数に基づいて上記特別図柄表示器 4 1 に表示される特別図柄の変動態様や、上記画像表示装置 4 2 に特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる変動パターン設定処理（ステップ S 5 2）

4 . 特別図柄表示器 4 1 における上記特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する特別図柄変動処理（ステップ S 5 3）

5 . 特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果及び大当たり及び小当たりの種類についての決定処理の結果に基づいて決定された特別図柄の変動制御停止時の態様が上記特別図柄表示器 4 1 に表示されるように上記特別図柄の変動表示を停止させる特別図柄停止処理（ステップ S 5 4）20

6 . 特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が予め決められた特定の態様となったとき（15 R 大当たり、2 R 大当たり、小当たり）、上記大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態に移行する旨などの遊技者への報知が上記周辺基板 1 1 0 によって行われるまで待機する大入賞口開放前処理（ステップ S 5 5）

7 . 特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が予め決められた特定の態様となったとき（15 R 大当たり、2 R 大当たり、小当たり）、大入賞口開閉装置 7 5 により上記大入賞口が開放状態に制御される大入賞口開放中処理（ステップ S 5 6）30

8 . 大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態が終了する旨の遊技者への報知が上記周辺基板 1 1 0 によって行われるまで待機する大入賞口開放後処理（ステップ S 5 7）

なお、上記特別図柄プロセスフラグは、上述のステップ S 1 の処理（図 6 参照）において、上記特別図柄通常処理（ステップ S 5 0）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【 0 1 0 5 】

次に、上記始動口通過処理（ステップ S 4 0）、及びこうした 9 つのプロセス処理（ステップ S 5 0 ~ S 5 7）の具体的な態様についてそれら処理の別に詳述する。図 8 は、上記始動口通過処理（ステップ S 4 0）についてその手順を示すフローチャートである。

【 0 1 0 6 】

いま、上記ステップ S 3 0 の処理において、上記上始動口スイッチ 7 2 a 又は下始動口スイッチ 7 3 a がオン状態にあり、上記上始動口 7 2 又は上記下始動口 7 3 への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図 8 に示されるように、上記主制御基板 1 0 1 の主制御 M P U 1 0 1 a は、ステップ S 4 1 の処理として、まず、上記特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御 M P U 1 0 1 a の R A M から取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の特別図柄の保留数がその最大値である「4」であるか否かの判断を行う。40

【 0 1 0 7 】

このステップ S 4 1 の処理において、上記特別図柄の保留数がその最大値でないと判断された場合には、上記特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステ50

ップS42～S44の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS42の処理として、上記特別保留数カウンタをカウントアップする。次いで、ステップS43の処理として、上記当り判定用乱数及び付与価値決定用乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップS44の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御MPU101aのRAMの記憶領域のうちの上記特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する乱数記憶領域に格納する。

【0108】

ただし、上記ステップS41の処理において、上記特別図柄の保留数がその最大値であると判断された場合には、上記特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、上記特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすることなく、上記特別図柄の保留数がその最大値であると判断した時点で、この処理を終了する。10

【0109】

図9は、上記特別図柄通常処理（ステップS50）についてその手順を示すフローチャートである。

【0110】

上記特別図柄プロセスフラグが当該特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図9に示されるように、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、まず、ステップS101の処理として、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、上記特別保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある特別図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある特別図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップS102の処理として、上記主制御MPU101aのRAMの乱数記憶領域に格納されている特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（例えば、当り判定用乱数、付与価値決定用乱数）のうちの最先に格納された乱数を同RAMから読み出す。そして次に、ステップS103及びS104の処理として、上記特別保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御MPU101aのRAMの乱数記憶領域に格納されている上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数を先入れ先出し（First-In First-Out）の態様にてシフト操作する。これにより、上記特別図柄の変動表示制御の保留が解除されるようになる。20

【0111】

そしてその後、ステップS107の処理として、上記読み出された特別図柄の当り判定用乱数に基づいて上記小当たり及び上記大当たりの当落についての抽選処理を行う。この抽選処理では、上記読み出された当り判定用乱数と上記主制御MPU101aのROMに格納されている当り判定値（図示略）とが比較される。そして、この比較の結果、上記読み出された当り判定用乱数が上記大当たりに当選したことを示す当り判定値と一致するときは、上記大当たりの状態にあることを示す大当たりフラグをセットする（ステップS107）。一方、上記読み出された当り判定用乱数が上記小当たりに当選したことを示す当り判定値と一致するときは、上記主制御MPU101aのRAMに上記小当たりの状態にあることを示す小当たりフラグをセットする（ステップS109）。そして通常は、こうして大当たりフラグや小当たりフラグがセットされ、その後に上記特別図柄停止図柄設定処理（ステップS51）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグが更新され時点で（ステップS110）、この処理を終了する。ただし、上記読み出された当り判定用乱数が上記小当たり及び上記大当たりのいずれにも該当しないはずであることを示す当り判定値と一致するときもあり、この場合には、この判定値と一致した時点で、上記特別図柄停止図柄設定処理（ステップS51）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグが更新されることとなる。3040

【0112】

なお、この実施の形態では、図10に示されるように、上記特別図柄の当り判定用乱数の値は400種類だけ用意されている。これに対し、上記主制御MPU101aのROMには、低確率時（通常状態及び時短状態）では、そのうちの2種類の乱数値が小当たりに当選したことを示す当り判定値と一致し、1種類の乱数値が大当たりに当選したことを示す当50

り判定値と一致し、397種類の乱数値が上記はいずれあることを示す当り判定値と一致するように上記当り判定値がそれぞれ登録されている。また、高確率時（高確率状態）では、そのうちの2種類の乱数値が小当たりに当選したことを示す当り判定値と一致し、5種類の乱数値が大当たりに当選したことを示す当り判定値と一致し、393種類の乱数値が上記はいずれあることを示す当り判定値と一致するように上記当り判定値がそれぞれ登録されている。このように、この実施の形態では、高確率状態では、大当たりに当選したことを示す当り判定値が低確率時（通常状態及び時短状態）の5倍に高められる。

【0113】

この実施の形態では、高確率時に小当たりに当選したことを示す当り判定値と、低確率時に小当たりに当選したことを示す当り判定値と、を同一に設定しているが、これに限らず、高確率時に小当たりに当選したことを示す当り判定値を低確率時に小当たりに当選したことを示す当り判定値よりも多く設定することにより高確率時の小当たりの発生確率を低確率時の小当たりの発生確率よりも高めるようにしてもよいし、高確率時に小当たりに当選したことを示す当り判定値を低確率時に小当たりに当選したことを示す当り判定値よりも少なく設定することにより高確率時の小当たりの発生確率を低確率時の小当たりの発生確率よりも低下させるようにしてもよい。

【0114】

図11は、上記特別図柄停止図柄設定処理（ステップS51）についてその手順を示すフローチャートである。

【0115】

上記特別図柄プロセスフラグが当該特別図柄停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図11に示されるように、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、まず、特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果を判別する。抽選処理の判別は、大当りフラグがセットされているか否か（ステップS121）、小当りフラグがセットされているか否か（ステップS124）、を判別することにより行う。

【0116】

主制御MPU101aは、大当りフラグがセットされていれば、付与価値決定用乱数と図12（A）に示す大当り種類決定テーブルとに基づいて大当りの種類を決定する（ステップS122）。大当り種類決定テーブルは、主制御MPU101aのROMに格納されている。図12（A）に示すように、

1. 15R大当り遊技状態に制御し、該15R大当り遊技状態の終了後に前記高確率状態に制御する確変15R大当り

2. 15R大当り遊技状態に制御し、該15R大当り遊技状態の終了後に前記時短状態に制御する非確変15R大当り

3. 1ラウンド毎の開放時間（大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）が300msの2R大当り遊技状態に制御し、該2R大当り遊技状態の終了後に前記高確率状態に制御する確変2R大当りA

4. 1ラウンド毎の開放時間（大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）が500msの2R大当り遊技状態に制御し、該2R大当り遊技状態の終了後に前記高確率状態に制御する確変2R大当りB

5. 1ラウンド毎の開放時間（大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）が900msの2R大当り遊技状態に制御し、該2R大当り遊技状態の終了後に前記高確率状態に制御する確変2R大当りC

の5種類の大当りのうちいずれかに決定し、決定した大当りの種類に応じた特別図柄の変動制御停止時の態様（特別図柄の停止図柄）に決定する（ステップS123）。

【0117】

また、主制御MPU101aは、小当りフラグがセットされていれば（ステップS124）、付与価値決定用乱数と図12（B）に示す小当り種類決定テーブルとに基づいて小当りの種類を決定する（ステップS125）。小当り種類決定テーブルは、主制御MPU101aのROMに格納されている。図12（B）に示すように、

10

20

30

40

50

1. 大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間が 300 ms の小当たり遊技状態に制御する小当たり A

2. 大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間が 500 ms の小当たり遊技状態に制御する小当たり B

3. 大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間が 900 ms の小当たり遊技状態に制御する小当たり C

の 3 種類の小当たりのうちいずれかに決定すし、決定した小当たりの種類に応じた特別図柄の変動制御停止時の様子（特別図柄の停止図柄）に決定する（ステップ S 126）。

【0118】

また、主制御 M P U 101 a は、大当たりフラグ及び小当たりフラグがセットされていなければ、は必ずに応じた特別図柄の変動制御停止時の様子（特別図柄の停止図柄）に決定する（ステップ S 127）。 10

【0119】

この実施の形態の大当たり種類決定テーブルは、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御する確変 15 R 大当たり、確変 2 R 大当たり A、確変 2 R 大当たり B、確変 2 R 大当たり C に振分けられる判定値の総数と、大当たり遊技状態の終了後に時短状態（低確率状態）に制御する非確変 15 R 大当たりに振分けられる判定値の総数と、が同数となるように設定されている。すなわち、大当たりとなった場合に大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御する大当たりとする割合は 50 % に設定されている。

【0120】

また、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御する大当たりのうち 15 ラウンドの大当たり遊技状態を実行する大当たり（確変 15 R 大当たり）には 30 個の判定値が振分けられ、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御する大当たりのうち 2 ラウンドの大当たり遊技状態を実行する大当たり（確変 2 R 大当たり A、確変 2 R 大当たり B、確変 2 R 大当たり C）には 20 個の判定値が振分けられている。すなわち、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御する大当たりのうち 2 ラウンドの大当たり遊技状態を実行する大当たり（確変 2 R 大当たり A、確変 2 R 大当たり B、確変 2 R 大当たり C）となる割合は 40 % に設定され、大当たりとなった場合に 2 ラウンドの大当たり遊技状態を実行して当該大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御する大当たり（確変 2 R 大当たり A、確変 2 R 大当たり B、確変 2 R 大当たり C）となる割合は、20 % に設定されている。 20

【0121】

また、2 ラウンドの大当たり遊技状態を実行して当該大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御する大当たりのうち、大当たり遊技状態の 1 回のラウンドで大入賞口を開放状態に制御してから大入賞口を閉塞状態に制御するまでの開放時間が 300 ms に設定される確変 2 R 大当たり A には 4 個の判定値が振分けられ、大当たり遊技状態の 1 回のラウンドで大入賞口を開放状態に制御してから大入賞口を閉塞状態に制御するまでの開放時間が 500 ms の確変 2 R 大当たり B には 6 個の判定値が振分けられ、大当たり遊技状態の 1 回のラウンドで大入賞口を開放状態に制御してから大入賞口を閉塞状態に制御するまでの開放時間が最も長い 900 ms の確変 2 R 大当たり C には 10 個の判定値が振分けられている。 30

【0122】

すなわち、2 ラウンドの大当たり遊技状態を実行して当該大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御する大当たりとなる場合に、大当たり遊技状態の 1 回のラウンドで大入賞口を開放状態に制御してから大入賞口を閉塞状態に制御するまでの開放時間が最も短い 300 ms の確変 2 R 大当たり A となる割合は 20 % に設定され、大当たり遊技状態の 1 回のラウンドで大入賞口を開放状態に制御してから大入賞口を閉塞状態に制御するまでの開放時間が 500 ms の確変 2 R 大当たり B となる割合は 30 % に設定され、大当たり遊技状態の 1 回のラウンドで大入賞口を開放状態に制御してから大入賞口を閉塞状態に制御するまでの開放時間が最も長い 900 ms の確変 2 R 大当たり C となる割合は 50 % に設定され、確変 2 R 大当たり C となる割合は確変 2 R 大当たり A となる割合よりも 2.5 倍高く設定されている。そのため、2 ラウンドの大当たり遊技状態を実行して当該大当たり遊技状態の終了後に高確率状 40

10

20

30

40

50

態に制御する大当りとなる場合には、より長い開放時間の大当りに決定される割合が高い。具体的には、短い開放時間が設定された確変 2 R 大当り A よりも長い開放時間が設定された確変 2 R 大当り C に決定される割合が高い。

【 0 1 2 3 】

また、この実施の形態の小当り種類決定テーブルは、小当り遊技状態の 1 回のラウンドで大入賞口を開放状態に制御してから大入賞口を閉塞状態に制御するまでの開放時間が最も短い 3 0 0 m s の小当り A には 5 0 個の判定値が振り分けられ、小当り遊技状態の 1 回のラウンドで大入賞口を開放状態に制御してから大入賞口を閉塞状態に制御するまでの開放時間が 5 0 0 m s の小当り B には 6 個の判定値が振分けられ、小当り遊技状態の 1 回のラウンドで大入賞口を開放状態に制御してから大入賞口を閉塞状態に制御するまでの開放時間が最も長い 9 0 0 m s の小当り C には 1 0 個の判定値が振分けられている。10

【 0 1 2 4 】

すなわち、小当りとなる場合に、小当り遊技状態の 1 回のラウンドで大入賞口を開放状態に制御してから大入賞口を閉塞状態に制御するまでの開放時間が最も短い 3 0 0 m s の小当り A となる割合は 5 0 % に設定され、小当り遊技状態の 1 回のラウンドで大入賞口を開放状態に制御してから大入賞口を閉塞状態に制御するまでの開放時間が 5 0 0 m s の小当り B となる割合は 3 0 % に設定され、小当り遊技状態の 1 回のラウンドで大入賞口を開放状態に制御してから大入賞口を閉塞状態に制御するまでの開放時間が最も長い 9 0 0 m s の小当り C となる割合は 2 0 % に設定され、小当り A となる割合は小当り C となる割合よりも 2 . 5 倍高く設定されている。そのため、小当りとなる場合には、より短い開放時間の小当りに決定される割合が高い。具体的には、長い開放時間が設定された小当り C よりも短い開放時間が設定された小当り A に決定される割合が高い。20

【 0 1 2 5 】

また、この実施の形態では、大当り種類決定テーブルにおいては、2 ラウンドの大当り遊技状態を実行して当該大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御する大当りとなる場合により長い開放時間が設定された大当りに決定される割合が高くなるように構成されるのに対して、小当り種類決定テーブルにおいては、小当りとなる場合により短い開放時間が設定された小当りに決定される割合が高くなるように構成される。また、上記のようにこの実施の形態では、確変 2 R 大当り A の開放時間及び小当り A の開放時間、確変 2 R 大当り B の開放時間及び小当り B の開放時間、確変 2 R 大当り C の開放時間及び小当り C の開放時間、をそれぞれ同一時間としている。また、この実施の形態では、2 R 大当り及び小当りとなった場合に、2 R 大当りであるか小当りであるかを報知しない。そのため、遊技者は小当り遊技状態が実行されているのか大当り遊技状態が実行されているのかを判別することが困難である。30

【 0 1 2 6 】

なお、2 R 大当り遊技状態が実行された場合には、2 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御され、小当り遊技状態が実行された場合には以前の遊技状態を継続する。つまり、2 R 大当り遊技状態が実行された場合には、2 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に遊技者にとって有利な状態に移行制御するが、小当り遊技状態が実行された場合には状態が変化しないため、有利度合いが異なる。そのため、遊技者は小当りとなることよりも 2 R 大当り又は 1 5 R 大当りとなることを望みつつ遊技を行う。また、小当り遊技状態の終了後には以前の遊技状態を継続する。そのため、2 R 大当り遊技状態の終了後に常に時短状態の制御を実行してしまうと 2 R 大当り遊技状態が実行されたか小当り遊技状態が実行されたかを容易に判別できてしまう。この実施の形態では、2 R 大当り遊技状態を終了するときに現在の遊技状態を確認し、時短状態の制御を実行していれば 2 R 大当り遊技状態の終了後に高確率状態の制御に並行して時短状態の制御を行い、時短状態の制御を実行していかなければ高確率状態の制御を単独で行うことにより 2 R 大当り遊技状態が実行されたか小当り遊技状態が実行されたかを判別することを困難にするとともに、2 R 大当り遊技状態であればより長い大入賞口開閉装置 7 5 の開放時間が設定された 2 R 大当りに決定される割合を高くし、小当り遊技状態であればより短い大入賞口開閉装置 7 5 の4050

開放時間が設定された小当たりに決定される割合を高くしたため、より長い開放時間で 2 ラウンドの大入賞口の開閉制御が実行された場合に高確率状態に対する期待を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 1 2 7 】

ここで、この特別図柄の変動制御停止時の態様（特別図柄の停止図柄）についての決定処理は、上記主制御 M P U 1 0 1 a の R O M に格納されている図 1 3 に示される図柄決定テーブルに基づいて行われる。なお、この図柄決定テーブルにおいて、「1～4」の数字は、上記特別図柄表示器 4 1 を構成する 4 つの L E D （7 セグメント L E D、ドット L E D）を各々示すものである。

【 0 1 2 8 】

すなわち、この図柄決定テーブルには、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様（4 つの L E D の点灯、消灯）を示す表示態様情報が当り判定用乱数及び付与価値決定用乱数に基づく抽選結果（大当たりの種類、小当たりの種類、はずれ）にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。この点、この実施の形態にかかる主制御基板 1 0 1 の主制御 M P U 1 0 1 a では、前記抽選結果に対応して関連付けされている表示態様情報をこの図柄決定テーブルから取得することで、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様（4 つの L E D の点灯、消灯）を決定する。これにより、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様（停止図柄）についての決定処理が行われるようになる。

【 0 1 2 9 】

なお、図柄決定テーブルに記憶されている特別図柄の変動制御停止時の態様は、抽選結果（大当たりの種類、小当たりの種類、はずれ）それに 1 対 1 対応とされているが、これに限らず、抽選結果（大当たりの種類、小当たりの種類、はずれ）それ各自に複数の態様を関連付けするようにしてもよい。例えば、確変 1 5 R 大当たりに対応して特別図柄の変動制御停止時の態様を 2 つ関連付けし、確変 1 5 R 大当たりとすることに決定された場合に抽選等により該 2 つの態様のうち一方に決定するようにしてもよい。

【 0 1 3 0 】

そして、こうして停止図柄についての決定処理が行われた後は、ステップ S 1 2 8 の処理として、これら抽選結果（大当たりの種類、小当たりの種類、はずれのいずれかを指示）と該抽選結果に基づく決定事項（特別図柄の停止図柄等）などが上記周辺基板 1 1 0 に送信されるようコマンドをセットする。これにより、こうして決定された事項に基づく演出が上記画像表示装置 4 2 にて行われるようになる。そしてその後は、ステップ S 1 2 6 の処理として、上記変動パターン設定処理（ステップ S 5 2 ）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【 0 1 3 1 】

なお、この実施の形態では、特別図柄通常処理のステップ S 1 0 5 で当たり判定用乱数に基づいて大当たりとするか否かを判定し、大当たりと判定したときに、特別図柄停止図柄設定処理のステップ S 1 2 2 で付与価値決定用乱数に基づいて大当たりの種類（確変 1 5 R 大当たり、非確変 1 5 R 大当たり、確変 2 R 大当たり A、確変 2 R 大当たり B、確変 2 R 大当たり C）を決定し、特別図柄通常処理のステップ S 1 0 5 で当たり判定用乱数に基づいて小当たりとするか否かを判定し、小当たりと判定したときに特別図柄停止図柄設定処理のステップ S 1 2 5 で付与価値決定用乱数に基づいて小当たりの種類（小当たり A、小当たり B、小当たり C）を決定するように構成されるが、大当たりの当落及び小当たりの当落、大当たりの種類及び小当たりの種類、を決定するものであればこれに限られるものではない。例えば、当たり判定用乱数に基づいて大当たりとするか否か及び大当たりの種類と、小当たりとするか否か及び小当たりの種類と、を決定するように構成してもよい。

【 0 1 3 2 】

図 1 4 は、上記変動パターン設定処理（ステップ S 5 2 ）についてその手順を示すフローチャートである。

【 0 1 3 3 】

上記特別図柄プロセスフラグが当該変動パターン設定処理を行うべき旨を示していると

10

20

30

40

50

きは、同図14に示されるように、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、まず、ステップS141の処理として、上記乱数カウンタから上記変動パターン決定用乱数を取得する。そして、上記大当りフラグがセットされているときは(ステップS142)、上記取得した変動パターン決定用乱数に基づいて上記特別図柄の変動パターンについての抽選処理を行う(ステップS143)。なおここでは、上記主制御MPU101aのROMに格納されている大当り時の変動パターンテーブル(図示略)に基づいて上記特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われる。ここで、このテーブルには、上記特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間(変動時間)を示す複数の変動時間情報が上記変動パターン決定用乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。この点、この実施の形態にかかる主制御基板101の主制御MPU101aでは、上記取得された変動パターン決定用乱数に対応して関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記特別図柄の変動パターンを決定する。これにより、上記特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。

【0134】

また、上記ステップS142の処理において、上記大当りフラグがセットされていないときに、上記小当りフラグがセットされているときは(ステップS144)、上記取得した変動パターン決定用乱数に基づいて上記特別図柄の変動パターンについての抽選処理を行う(ステップS145)。ただしここでは、上記主制御MPU101aのROMに格納されている小当り時の変動パターンテーブルに基づいて上記特別図柄の変動パターンについての抽選処理を行うこととなる。ここで、このテーブルには、上記特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間(変動時間)を示す複数の変動時間情報が上記変動パターン決定用乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。この点、この実施の形態にかかる主制御基板101の主制御MPU101aでは、上記取得された変動パターン決定用乱数に対応して関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記特別図柄の変動パターンを決定する。これにより、上記特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。

【0135】

また、上記ステップS142及びステップS144で上記大当りフラグ及び小当りフラグがセットされていないときは、特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間を通常状態よりも短縮させる時短状態の制御(高確率状態で時短状態の制御が実行されている場合を含む)が実行されているか否か判別する(ステップS146)。時短状態の制御が実行されていれば、通常状態よりも短い変動時間が設定される短縮はずれの変動パターンに決定し(ステップS147)、時短状態の制御が実行されていなければ通常はずれの変動パターンに決定する(ステップS148)。

【0136】

なお、この実施の形態では、時短状態の制御が実行され、且つ上記大当りフラグ及び小当りフラグがセットされていないとき、すなわち、はずれとなる場合に通常状態よりも短い変動時間の変動パターンに決定するようにしているが、時短状態の制御が実行されている場合に、大当り及び小当りとなるときにも通常状態よりも短い変動パターンに決定するようにもよい。

【0137】

そして、こうして特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われると、次にステップS149の処理として、上記特別図柄表示器41における上記特別図柄の変動表示制御を開始するとともに、上記決定された特別図柄の変動パターンを上記周辺基板110へのコマンド(変動パターンコマンド)としてセットするとともに、決定した変動パターンの変動時間を変動タイマに設定する(ステップS150)。これにより、こうして決定された変動時間だけ上記画像表示装置42にて演出制御が行われるようになる。また、特別図柄の変動表示制御が開始されると、次にステップS151の処理として、時短状態の継続回数がセットされる時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かを判断する。そして、このカウンタ値が「0」でなければ、該時短回数カウンタをカウントダウンした

10

20

30

40

50

後（ステップS152）、同時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かをさらに判断する（ステップS153）。そしてこの結果、同カウンタ値が「0」であれば、上記時短状態の制御を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップS154）。

【0138】

上記ステップS151の処理にて時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であると判断された場合や、ステップS153の処理にて時短回数カウンタが「0」でないと判断された場合には、その時点では上記ステップS155の処理に移行する。そして、上記特別図柄変動処理（ステップS53）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS155）、この処理を終了する。10

【0139】

図15は、上記特別図柄変動処理（ステップS53）についてその手順を示すフローチャートである。

【0140】

上記特別図柄プロセスフラグが当該特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図15に示されるように、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、まず、ステップS171の処理として、上記変動パターンについての抽選処理（ステップS52）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される変動タイマを1減算する。そして、変動時間タイマが0、すなわち、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると（ステップS172）、次にステップS173の処理に移行する。すなわち、このステップS173の処理において、上記特別図柄停止処理（ステップS54）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。20

【0141】

図16は、上記特別図柄停止処理（ステップS54）についてその手順を示すフローチャートである。

【0142】

上記特別図柄プロセスフラグが当該特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図16に示されるように、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、まず、ステップS181の処理として、上記特別図柄停止図柄設定処理にて決定された停止図柄を上記特別図柄表示器41に表示させるための表示制御を行うとともに、上記画像表示装置42に特別図柄の停止図柄に応じた表示結果の導出表示を指示する停止表示コマンドを上記周辺基板110へのコマンドとしてセットする（ステップS182）。30

【0143】

次いで、主制御基板101の主制御MPU101aは、上記時短終了フラグがセットされているときには（ステップS183）、時短終了フラグをオフするとともに（ステップS184）、時短状態フラグをオフする（ステップS185）。これにより時短状態の制御を終了させる。

【0144】

また、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、上記大当たりフラグがセットされているときは（ステップS186）、大当たり遊技状態を開始することを示す大当たり開始コマンドをセットし（ステップS187）、大当たり遊技状態の開始までの待機時間（大当たり遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップS188）。そして、上記大入賞口開放前処理（ステップS55）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS189）、この処理を終了する。大当たり開始コマンドは、周辺基板110に送信されるコマンドであり、大当たりの種類（確変15R大当たり、非確変15R大当たり、確変2R大当たりA、確変2R大当たりB、確変2R大当たりC）に応じて個々に用意されている。ステップS187では、大当たりの種類（確変15R大当たり、非確変15R大当たり、確変2R大当たりA、確変2R大当たりB、確変2R大当たりC）に応じた大当たり開始コマンド（確変15R大当たり開始コマンド、非確変15R大当たり開始コマンド、確変2R大当たりA開始コマンド、確変2R大当たりB開4050

始コマンド、確変 2 R 大当り C 開始コマンド) をセットする。これにより、大当り開始コマンドによって指示された大当りの種類に応じた大当り遊技状態の演出が装飾ランプ 353、画像表示装置 42、演出ランプ 354 及びスピーカ 14, 29 等により実行される。

【0145】

また、上記大当りフラグがセットされていないときに小当りフラグがセットされれば(ステップ S 190)、小当り遊技状態を開始することを示す小当り開始コマンドをセットし(ステップ S 191)、小当り遊技状態の開始までの待機時間(小当り遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間)をインターバルタイマにセットする(ステップ S 192)。そして、上記大入賞口開放前処理(ステップ S 55)にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で(ステップ S 189)、この処理を終了する。
10 小当り開始コマンドは、周辺基板 110 に送信されるコマンドであり、小当りの種類(小当り A、小当り B、小当り C)に応じて個々に用意されている。ステップ S 191 では、小当りの種類(小当り A、小当り B、小当り C)に応じた小当り開始コマンド(小当り A 開始コマンド、小当り B 開始コマンド、小当り C 開始コマンド)をセットする。これにより、装飾ランプ 353、画像表示装置 42、演出ランプ 354 及びスピーカ 14, 29 等により小当り開始コマンドによって指示された小当りの種類に応じた小当り遊技状態の演出が実行される。

【0146】

また、上記大当りフラグ及び上記小当りフラグがセットされていなければ(ステップ S 190)、特別図柄通常処理(ステップ S 50)にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で(ステップ S 193)、この処理を終了する。
20

【0147】

図 17 は、上記大入賞口開放前処理(ステップ S 55)についてその手順を示すフローチャートである。

【0148】

上記特別図柄プロセスフラグが当該大入賞口開放前処理を行うべき旨を示しているときは、同図 17 に示されるように、上記主制御基板 101 の主制御 MPU101a は、まず、ステップ S 201 の処理として、大入賞口開閉装置 75 によって大入賞口を開放状態にするまでの待機時間を示すインターバルタイマを 1 減算し、インターバルタイマが 0、すなわち、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したか否かを判別する(ステップ S 202)。
30

【0149】

インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したら上記主制御基板 101 の主制御 MPU101a は、大当りであれば(ステップ S 203)、大当り遊技状態のラウンドを開始することを示すラウンド開始コマンドをセットする(ステップ S 204)。ラウンド開始コマンドは、周辺基板 110 に送信されるコマンドであり、大当りの種類(確変 15 R 大当り、非確変 15 R 大当り、確変 2 R 大当り A、確変 2 R 大当り B、確変 2 R 大当り C)及び実行するラウンドに応じて個々に用意されている。ステップ S 204 では、大当りの種類(確変 15 R 大当り、非確変 15 R 大当り、確変 2 R 大当り A、確変 2 R 大当り B、確変 2 R 大当り C)及び実行するラウンド(ステップ S 204 では、1 ラウンド)
40 に応じたラウンド開始コマンドをセットする。これにより、ラウンド開始コマンドによって指示された大当りの種類及び実行するラウンドに応じた大当り遊技状態の演出が装飾ランプ 353、画像表示装置 42、演出ランプ 354 及びスピーカ 14, 29 等により実行される。

【0150】

なお、15 R 大当り(確変 15 R 大当り、非確変 15 R 大当り)のラウンド開始コマンド(15 R 大当りラウンド開始コマンド)として、15 R 大当り 1 ラウンド開始コマンド、15 R 大当り 2 ラウンド開始コマンド、15 R 大当り 3 ラウンド開始コマンド、15 R 大当り 4 ラウンド開始コマンド、15 R 大当り 5 ラウンド開始コマンド、15 R 大当り 6 ラウンド開始コマンド、15 R 大当り 7 ラウンド開始コマンド、15 R 大当り 8 ラウンド
50

開始コマンド、15R大当り9ラウンド開始コマンド、15R大当り10ラウンド開始コマンド、15R大当り11ラウンド開始コマンド、15R大当り12ラウンド開始コマンド、15R大当り13ラウンド開始コマンド、15R大当り14ラウンド開始コマンド、及び15R大当り15ラウンド開始コマンドが用意されている。また、2R大当り（確変2R大当りA、確変2R大当りB、確変2R大当りC）のラウンド開始コマンド（2R大当りラウンド開始コマンド）として、2R大当り1ラウンド開始コマンド及び2R大当り2ラウンド開始コマンドが用意されている。

【0151】

次いで、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、大当りの種類に応じたラウンドの実行回数を開放カウンタにセットし（ステップS205）、大当りの種類に応じた開放時間（大入賞口開閉装置75により大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）を開放タイマにセットする（ステップS206）。

【0152】

また、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したときに大当りでなければ、すなわち、小当りであれば、小当り遊技状態のラウンドを開始することを示すラウンド開始コマンドをセットする（ステップS207）。ラウンド開始コマンドは、周辺基板110に送信されるコマンドであり、小当りの種類（小当りA、小当りB、小当りC）及び実行するラウンドに応じて個々に用意されている。ステップS207では、小当りの種類（小当りA、小当りB、小当りC）及び実行するラウンド（ステップS207では、1ラウンド）に応じたラウンド開始コマンドをセットする。これにより、ラウンド開始コマンドによって指示された小当りの種類及び実行するラウンドに応じた小当り遊技状態の演出が装飾ランプ353、画像表示装置42、演出ランプ354及びスピーカ14、29等により実行される。なお、小当り（小当りA、小当りB、小当りC）のラウンド開始コマンド（小当りラウンド開始コマンド）として、小当り1ラウンド開始コマンド及び小当り2ラウンド開始コマンドが用意されている。

【0153】

次いで、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、小当りの種類に応じたラウンドの実行回数（この例では、2回）を開放カウンタにセットし（ステップS208）、小当りの種類に応じた開放時間（大入賞口開閉装置75により大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）を開放タイマにセットする（ステップS209）。

【0154】

以上の設定処理を終了すると、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、開放カウンタを1減算し（ステップS210）、大入賞口への入球数を計数する入球カウンタを0にセットして（ステップS211）、大入賞口開閉装置75を駆動して大入賞口を開放状態に制御する（ステップS212）。その後、上記大入賞口開放中処理（ステップS56）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS213）、この処理を終了する。

【0155】

なお、インターバルタイマが0でない、すなわち、インターバルタイマにセットした待機時間が経過していないと判断したときには、その後の処理を実行することなく大入賞口開放前処理を終了する。

【0156】

図18は、上記大入賞口開放中処理（ステップS56）についてその手順を示すフローチャートである。なお上述の通り、この大入賞口開放中処理は、上記ラウンド遊技が繰り返し実行されることによって行われる。

【0157】

上記特別図柄プロセスフラグが当該大入賞口開放中処理を行うべき旨を示しているときは、同図18に示されるように、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、まず

10

20

30

40

50

、ステップS221の処理として、カウントスイッチ75aによる検出信号に基づいて大入賞口への遊技球の入球があったか否かを判別する。そして、この入球があることを条件に、ステップS222の処理として、大入賞口内への遊技球の入球数をカウンタ値として得る入球カウンタをカウントアップし、入球カウンタの値が10以上であれば(ステップS223)、ステップS226に進み、ラウンドを終了するための処理を行う。

【0158】

また、入球カウンタの値が10未満であれば、開放タイマを1減算し(ステップS224)、開放タイマの値が0、すなわち、開放タイマにセットされた大入賞口の開放時間が経過した場合には(ステップS225)、大入賞口開閉装置75を駆動して大入賞口を開塞状態に制御する(ステップS226)。次いで、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、開放カウンタが0、すなわち、大当たり及び小当たりの種類に応じてセットされたラウンドの実行回数を終了したか否かを判別する(ステップS227)。

10

【0159】

開放カウンタが0である場合に、大当たり遊技状態を実行していれば(ステップS228)、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、大当たり終了コマンドをセットする(ステップS229)。大当たり終了コマンドは、周辺基板110に送信されるコマンドであり、大当たりの種類(確変15R大当たり、非確変15R大当たり、確変2R大当たりA、確変2R大当たりB、確変2R大当たりC)に応じて個々に用意されている。なお、2R大当たり遊技状態を終了するときに送信される大当たり終了コマンドは、大当たりの種類及び当該2R大当たり遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数に応じて個々に用意されている。詳しくは後述するが、この実施の形態では、2R大当たり遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数に応じて異なる割合で高確率状態に制御することを通知するか否か判定し、高確率状態に制御することを通知する場合には2R大当たりを終了するときに高確率状態に制御することを通知する演出を実行する。

20

【0160】

ステップS229では、15R大当たり遊技状態を終了する場合には大当たりの種類(確変15R大当たり、非確変15R大当たり)に応じた大当たり終了コマンド(確変15R大当たり終了コマンド、非確変15R大当たり終了コマンド)をセットし、2R大当たり遊技状態を終了する場合には大当たりの種類(確変2R大当たりA、確変2R大当たりB、確変2R大当たりC)に応じた大当たり終了コマンド(確変2R大当たりA終了コマンド、確変2R大当たりB終了コマンド、確変2R大当たりC終了コマンド)のうち2R大当たり遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数に対応する大当たり終了コマンドをセットする。これにより、15R大当たり遊技状態を終了する場合には大当たりの種類に応じた大当たり遊技状態を終了するときの演出が装飾ランプ353、画像表示装置42、演出ランプ354及びスピーカ14, 29等により実行され、2R大当たり遊技状態を終了する場合には大当たりの種類及び2R大当たり遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の個数に応じた大当たり遊技状態を終了するときの演出が装飾ランプ353、画像表示装置42、演出ランプ354及びスピーカ14, 29等により実行される。

30

【0161】

なお、この実施の形態では、大当たりの種類及び2R大当たり遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数に応じた大当たり終了コマンドを設け、2R大当たり遊技状態を終了するときに周辺制御基板111に送信するが、2R大当たり遊技状態を終了するときの演出の実行を指示するコマンドと、2R大当たり遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の個数を通知するコマンドと、を別個に設けるように構成してもよい。この場合には、2R大当たり遊技状態のラウンドを終了するとき、すなわち、大入賞口開放中処理を終了するときに主制御MPU101aによって当該複数回(この例では、2回)のラウンドの実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数を通知するコマンドを周辺制御基板111に送信するようにしてもよいし、2R大当たり遊技状態を終了するときに主制御MPU101aにより2R大当たり遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数を通知するコマンドを周辺制御基板111に送信するようにしてもよいし、2R大当たり遊技状態の実行中に大入

40

50

賞口に遊技球が入球する毎に主制御M P U 1 0 1 aにより大入賞口に遊技球が入球したことと通知するコマンドを周辺制御基板1 1 1に送信するようにしてもよい。

【0 1 6 2】

次いで、上記主制御基板1 0 1の主制御M P U 1 0 1 aは、大当りの種類に応じた終了待機時間をインターバルタイマにセットし(ステップS 2 3 0)、上記大入賞口開放後処理(ステップS 5 7)にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で(ステップS 2 3 1)、この処理を終了する。

【0 1 6 3】

また、ステップS 2 2 7で開閉カウンタが0である場合に、小当り遊技状態を実行していれば、上記主制御基板1 0 1の主制御M P U 1 0 1 aは、小当り終了コマンドをセットする(ステップS 2 3 2)。小当り終了コマンドは、周辺基板1 1 0に送信されるコマンドであり、小当りの種類(小当りA、小当りB、小当りC)に応じて個々に用意されている。ステップS 2 3 2では、小当りの種類(小当りA、小当りB、小当りC)に応じた小当り終了コマンド(小当りA終了コマンド、小当りB終了コマンド、小当りC終了コマンド)をセットする。これにより、小当り終了コマンドによって指示された小当りの種類に応じた小当り遊技状態を終了するときの演出が装飾ランプ3 5 3、画像表示装置4 2、演出ランプ3 5 4及びスピーカ1 4，2 9等により実行される。10

【0 1 6 4】

次いで、上記主制御基板1 0 1の主制御M P U 1 0 1 aは、小当りの種類に応じた終了待機時間をインターバルタイマにセットし(ステップS 2 3 3)、上記大入賞口開放後処理(ステップS 5 7)にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で(ステップS 2 3 1)、この処理を終了する。20

【0 1 6 5】

また、ステップS 2 2 7で開閉カウンタが0でない場合に、大当り遊技状態を実行していれば(ステップS 2 3 4)、ラウンド終了コマンドをセットする(ステップS 2 3 5)。ラウンド終了コマンドは、周辺基板1 1 0に送信されるコマンドであり、大当りの種類(確変1 5 R大当り、非確変1 5 R大当り、確変2 R大当りA、確変2 R大当りB、確変2 R大当りC)及び終了するラウンドに応じて個々に用意されている。ステップS 2 3 5では、大当りの種類(確変1 5 R大当り、非確変1 5 R大当り、確変2 R大当りA、確変2 R大当りB、確変2 R大当りC)及び実行するラウンドに応じたラウンド終了コマンドをセットする。これにより、ラウンド終了コマンドによって指示された大当りの種類及び終了するラウンドに応じた大当り遊技状態の演出が装飾ランプ3 5 3、画像表示装置4 2、演出ランプ3 5 4及びスピーカ1 4，2 9等により実行される。30

【0 1 6 6】

なお、1 5 R大当り(確変1 5 R大当り、非確変1 5 R大当り)のラウンド終了コマンド(1 5 R大当りラウンド終了コマンド)として、1 5 R大当り1ラウンド終了コマンド、1 5 R大当り2ラウンド終了コマンド、1 5 R大当り3ラウンド終了コマンド、1 5 R大当り4ラウンド終了コマンド、1 5 R大当り5ラウンド終了コマンド、1 5 R大当り6ラウンド終了コマンド、1 5 R大当り7ラウンド終了コマンド、1 5 R大当り8ラウンド終了コマンド、1 5 R大当り9ラウンド終了コマンド、1 5 R大当り10ラウンド終了コマンド、1 5 R大当り11ラウンド終了コマンド、1 5 R大当り12ラウンド終了コマンド、1 5 R大当り13ラウンド終了コマンド、及び1 5 R大当り14ラウンド終了コマンドが用意されている。また、2 R大当り(確変2 R大当りA、確変2 R大当りB、確変2 R大当りC)のラウンド終了コマンド(2 R大当りラウンド終了コマンド)として、2 R大当り1ラウンド終了コマンドが用意されている。40

【0 1 6 7】

次いで、上記主制御基板1 0 1の主制御M P U 1 0 1 aは、大当りの種類に応じたラウンド待機時間(大入賞口開閉装置7 5によって大入賞口を開塞状態に制御してから再び大入賞口を開放状態に制御するまでの時間)をインターバルタイマにセットし(ステップS 2 3 6)、上記大入賞口開放後処理(ステップS 5 7)にプロセス移行されるよう上述の50

特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS231）、この処理を終了する。

【0168】

また、ステップS227で開閉カウンタが0でない場合に、小当たり遊技状態を実行していれば（ステップS234）、ラウンド終了コマンドをセットする（ステップS237）。ラウンド終了コマンドは、周辺基板110に送信されるコマンドであり、小当たりの種類（小当たりA、小当たりB、小当たりC）及び終了するラウンドに応じて個々に用意されている。ステップS237では、小当たりの種類（小当たりA、小当たりB、小当たりC）及び終了するラウンドに応じたラウンド終了コマンドをセットする。これにより、ラウンド終了コマンドによって指示された小当たりの種類及び終了するラウンドに応じた小当たり遊技状態の演出が装飾ランプ353、画像表示装置42、演出ランプ354及びスピーカ14，29等により実行される。なお、小当たり（小当たりA、小当たりB、小当たりC）のラウンド終了コマンド（小当たりラウンド終了コマンド）として、小当たり1ラウンド終了コマンドが用意されている。10

【0169】

次いで、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、小当たりの種類に応じたラウンド待機時間（大入賞口開閉装置75によって大入賞口を閉塞状態に制御してから再び大入賞口を開放状態に制御するまでの時間）をインターバルタイマにセットし（ステップS238）、上記大入賞口開放後処理（ステップS57）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS231）、この処理を終了する。20

【0170】

なお、ステップS225で開放タイマが0でない、すなわち、開放タイマにセットされた開放時間が経過していないと判断した場合には、以降の処理を実行することなく処理を終了する。これにより、次にタイマ割込が発生した場合に、再び大入賞口開放中処理が実行される。20

【0171】

このように、この実施の形態では、大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態において、開放タイマにセットされた開放時間が経過したこと及び大入賞口内への遊技球の入球数が所定数（この例では、10個）に達したことの一方が成立した場合に実行中のラウンドを終了する。すなわち、開放タイマにセットされた開放時間が経過した場合及び大入賞口内への入球数が所定数（この例では、10個）に達した場合にラウンドの終了条件が成立したと判断し、実行中のラウンドを終了する処理を行う。なお、小当たり遊技状態及び2R大当たり遊技状態では、大入賞口内への遊技球の入球数が所定数（この例では、10個）に達したときにはラウンドの終了条件が成立したと判断せずに、開放タイマにセットされた開放時間が経過したときにだけラウンドの終了条件が成立したと判断して実行中のラウンドを終了するようにしてもよい。30

【0172】

図19は、上記大入賞口開放後処理（ステップS57）についてその手順を示すフローチャートである。

【0173】

上記特別図柄プロセスフラグが当該大入賞口開放後処理を行うべき旨を示しているときは、同図19に示されるように、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、まず、ステップS251の処理として、大入賞口開閉装置75によって大入賞口を開放状態にするまでの待機時間を示すインターバルタイマを1減算し、インターバルタイマが0、すなわち、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したか否かを判別する（ステップS252）。インターバルタイマが0でなければ、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過していないと判断し、以降の処理を実行することなく処理を終了する。40

【0174】

上記主制御基板101の主制御MPU101aは、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したと判断し、開放カウンタの値が0であることに基づいて（ステップS253）、大当たり遊技状態を終了する場合には（ステップS254）、2R大当たり遊技状50

態を終了するか否か判別する(ステップS255)。上述したようにこの実施の形態では、2R大当たり遊技状態を終了するときの遊技状態に応じて2R大当たり遊技状態の終了後に時短状態の制御を行う場合と時短状態の制御を行わない場合がある。すなわち、2R大当たり遊技状態を終了する場合には、時短回数カウンタの値が0以下でないことを条件に時短状態フラグ及び時短回数カウンタを更新する(ステップS257)。一方、2R大当たり遊技状態を終了する場合に時短回数カウンタの値が0以下であれば時短状態フラグ及び時短回数カウンタを更新することなくステップS258に進む。ステップS257では、時短状態フラグをセットするとともに時短回数カウンタとして予め決められた回数(例えば、50回)をセットする。ステップS257を実行することにより時短状態の制御が開始され、ステップS257の処理を実行しないことにより時短状態の制御が開始されない。また、15R大当たり遊技状態を終了する場合には、ステップS257の処理を実行して時短状態フラグ及び時短回数カウンタを更新し、15R大当たり遊技状態の終了後に時短状態の制御を開始する。その後、大当たりフラグをオフし(ステップS258)、ステップS260に進む。10

【0175】

また、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したと判断し、開放カウンタの値が0であることに基づいて(ステップS253)、小当たり遊技状態を終了する場合には(ステップS254)、小当たりフラグをオフし(ステップS259)、上記特別図柄通常処理(ステップS50)にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で(ステップS260)、この処理を終了する。20

【0176】

また、ステップS253で開放カウンタが0でない場合に、大当たり遊技状態を実行していれば(ステップS261)、大当たりの種類(確変15R大当たり、非確変15R大当たり、確変2R大当たりA、確変2R大当たりB、確変2R大当たりC)及び実行するラウンドに応じたラウンド開始コマンドをセットする(ステップS262)。そして、大当たりの種類に応じた開放時間を開放タイマにセットし(ステップS263)、ステップS266に進む。

【0177】

また、ステップS253で開放カウンタが0でない場合に、小当たり遊技状態を実行していれば(ステップS261)、小当たりの種類(小当たりA、小当たりB、小当たりC)及び実行するラウンド(ステップS264の場合は2ラウンド)に応じたラウンド開始コマンドをセットする(ステップS264)。そして、小当たりの種類に応じた開放時間を開放タイマにセットし(ステップS265)、開放カウンタを1減算し(ステップS266)、大入賞口開閉装置75を駆動して大入賞口を開放状態に制御する(ステップS267)。そして、上記大入賞口開放中処理(ステップS56)にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で(ステップS268)、この処理を終了する。30

【0178】

ステップS268で大入賞口開放中処理にプロセス移行されるよう特別図柄プロセスフラグを更新することにより、次にタイマ割込が発生した場合に大入賞口開放中処理が実行される。また、大入賞口開放中処理では、ラウンドの終了条件が成立したことに基づいて大入賞口開放後処理にプロセス移行されるよう特別図柄プロセスフラグを更新する。つまり、大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態では、大入賞口開放前処理で設定した内容に基づいて大入賞口開放中処理を実行して最初のラウンド(1ラウンド)を実行した後、大入賞口開放後処理と大入賞口開放中処理とを繰り返し実行することにより大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態のラウンドが実行される。

【0179】

なお、図示していないが、主制御MPU101aは、確変15R大当たり、確変2R大当たりA、確変2R大当たりB、及び確変2R大当たりCを終了するときに、確変フラグをセットし、非確変15R大当たりを終了するときに、確変フラグをリセットする。そして、特別図柄通常処理のステップS105で当たり判定処理を実行するときに確変フラグがセットされ4050

ていなければ、図10(A)に示す低確率時当り判定テーブルを用いて当りとするか否かの判定を行い、確変フラグがセットされていれば、図10(B)に示す高確率時当り判定テーブルを用いて当りとするか否かの判定を行う。これにより、高確率状態の制御が実行されるようになる。

【0180】

また、主制御MPU101aは、小当りA、小当りB、及び小当りCを終了するときには、確変フラグを更新しない。すなわち、小当りA、小当りB、及び小当りCを終了するときには、確変フラグのセット及びリセットを行わない。そのため、小当りA、小当りB、及び小当りCを終了するときに高確率状態に制御していれば(確変フラグがセットされていれば確変フラグをリセットすることなく)小当り遊技状態の終了後に継続して高確率状態の制御を実行し、小当りA、小当りB、及び小当りCを終了するときに高確率状態に制御していなければ(確変フラグがセットされていなければ確変フラグをセットすることなく)小当り遊技状態の終了後に高確率状態の制御を実行しない。10

【0181】

図20は、上記普通図柄プロセス処理(ステップS15)についてその手順を示すフローチャートである。

【0182】

いま、上述の特別図柄プロセス処理が実行されたとすると(ステップS14)、同図20に示されるように、この主制御基板101の主制御MPU101aはまず、上記ゲートスイッチ74aによる検出信号がオン状態(ゲート74での通過あり)にあることを条件に(ステップS300)、例えば普通図柄当り判定乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを上記主制御MPU101aのRAMに格納するなどの始動ゲート通過処理を実行する(ステップS310)。そしてその後は、上述の普通図柄プロセスフラグに応じて、以下の4つのプロセス処理の1つが選択的に実行されることとなる。20

【0183】

1. 上記主制御MPU101aのRAMに格納されている普通図柄当り判定乱数に基づいて上記当りの当落にかかる抽選処理などが行われる普通図柄待機中処理(ステップS320)

2. 上記普通図柄表示器44における上記普通図柄の変動表示が停止されるまで待機する普通図柄変動処理(ステップS330)30

3. 上記当落にかかる抽選処理の結果に応じた普通図柄が上記普通図柄表示器44に表示されるように上記普通図柄の変動表示を停止させる普通図柄停止処理(ステップS340)

4. 上記可動片71aの駆動制御が行われる可動片駆動処理(ステップS350)

なお、上記普通図柄プロセスフラグは、上述のステップS1の処理(図6参照)において、上記普通図柄待機中処理(ステップS320)を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0184】

次に、上記始動ゲート通過処理(ステップS310)、及びこうした4つのプロセス処理(ステップS320~S350)の具体的な態様についてそれら処理の別に詳述する。40

【0185】

図21は、上記始動ゲート通過処理(ステップS310)についてその手順を示すフローチャートである。

【0186】

いま、上記ステップS300の処理において、上記ゲートスイッチ74aがオン状態にあり、遊技球が上記ゲート74を通過したと判断されたとすると、同図21に示されるように、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、ステップS311の処理として、まず、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値を主制御MPU101aのRAMから取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の普通図柄の保留数がその最大値である「4」であるか否かの判断を行う。50

【0187】

このステップS311の処理において、上記普通図柄の保留数がその最大値でないと判断された場合には、上記普通図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップS312～S314の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS312の処理として、上記普通保留数カウンタをカウントアップする。次いで、ステップS313の処理として、上記普通図柄当たり判定乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップS314の処理として、こうして取得された普通図柄当たり判定乱数を、上記主制御MPU101aのRAMの記憶領域のうちの上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に対応する乱数記憶領域に格納した時点で、この処理を終了する。

【0188】

ただし、上記ステップS311の処理において、上記普通図柄の保留数がその最大値であると判断された場合には、上記普通図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、上記ステップS312～S314の処理を行うことなく、上記普通図柄の保留数がその最大値であると判断された時点で、この処理を終了する。

【0189】

図22は、上記普通図柄待機中処理（ステップS320）についてその手順を示すフローチャートである。

【0190】

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄待機中処理を行うべき旨を示しているときは、同図22に示されるように、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、まず、ステップS401の処理として、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップS402の処理として、上記主制御MPU101aのRAMの乱数記憶領域に格納されている普通図柄当たり判定乱数のうちの最先に格納された乱数を同主制御MPU101aのRAMから読み出す。そして次に、ステップS403及びS404の処理として、上記普通保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御MPU101aのRAMの乱数記憶領域に格納されている上記普通図柄当たり判定乱数を先入れ先出し（First-In First-Out）の態様にてシフト操作する。これにより、上記普通図柄の変動表示制御の保留が解除されるようになる。

【0191】

そしてその後、ステップS405の処理として、上記読み出された普通図柄当たり判定乱数に基づいて上記当たりの当落についての抽選処理を行う。この抽選処理では、上記読み出された普通図柄当たり判定用乱数と上記主制御MPU101aのROMに格納されている当たり判定値（図示略）とが比較される。そして、この比較の結果、上記読み出された普通図柄当たり判定用乱数が上記当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致するときは（ステップS406）、上記当たりの状態にあることを示す当たりフラグをセットする（ステップS407）。

【0192】

そして、こうして上記当たりフラグの操作が行われると、次にステップS408～S410の処理として、上記普通図柄の変動パターン（普通図柄の変動表示制御に要する変動時間や上記可動片71aの開放時間など）を上記時短状態フラグによって示される情報に応じて決定することとなる。

【0193】

例えば、上記時短状態フラグが上記時短状態にないことを示しているときは（ステップS408）、予め定められた通常時用の変動パターンを設定する（ステップS410）。なお、この通常時用の変動パターンには、例えば上記普通図柄の変動表示制御に要する変動時間として「21700」ms、上記可動片71aの開放時間として「180」ms、などが設定されている。

【0194】

10

20

30

40

50

一方、上記時短状態フラグが上記時短状態にあることを示しているときは（ステップS408）、予め定められた時短時用の変動パターンを設定する（ステップS409）。なお、この時短時用の変動パターンには、例えば上記普通図柄の変動表示制御に要する変動時間として「4512」ms、上記可動片71aの開放時間として「184」ms、などが設定されている。これにより、上記時短状態がないときよりも上記時短状態にあるときのほうがより有利な抽選（普通図柄抽選）が行われるようになる。

【0195】

そして、こうして上記普通図柄の変動パターンが決定されると、次にステップS411の処理として、この決定された変動パターンに応じて上記普通図柄の変動表示制御を実行する。次いで、ステップS412の処理として、上記普通図柄変動処理（ステップS330）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。10

【0196】

図23は、上記普通図柄変動処理（ステップS330）についてその手順を示すフローチャートである。

【0197】

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図23に示されるように、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、まず、ステップS421の処理として、上記変動パターンについての抽選処理（ステップS320）が行われてから当該処理にて抽選された変動時間が経過するまで待機する。そして、このステップS421の処理において、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると、次にステップS422の処理に移行する。すなわち、このステップS422の処理において、上記普通図柄停止処理（ステップS340）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。20

【0198】

図24は、上記普通図柄停止処理（ステップS340）についてその手順を示すフローチャートである。

【0199】

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図24に示されるように、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、まず、ステップS431の処理として、上記当りフラグの状態に応じた図柄を上記普通図柄表示器44（図4参照）に表示させるための表示制御を行う。30

【0200】

そしてその後は、上記当りフラグがセットされているときは（ステップS432）、上記可動片駆動処理（ステップS350）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS433）、この処理を終了する。一方、上記当りフラグがセットされていないときは（ステップS432）、上記普通図柄待機中処理（ステップS320）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS434）、この処理を終了する。

【0201】

図25は、上記可動片駆動処理（ステップS350）についてその手順を示すフローチャートである。

【0202】

上記普通図柄プロセスフラグが当該可動片駆動処理を行うべき旨を示しているときは、同図25に示されるように、上記主制御基板101の主制御MPU101aは、まず、ステップS441の処理として、上記普通電動役物ソレノイド71bがオン状態にあるか否かを判断する。そして、この普通電動役物ソレノイド71bがオフ状態であるときは、上記可動片71aを駆動すべく、同ソレノイド71bをオン状態とする（ステップS445）。

【0203】

50

20

30

40

50

一方、上記ステップS441の処理において、上記普通電動役物ソレノイド71bがオン状態にあれば、次にステップS442の処理として、上記可動片71aの駆動終了条件が成立するまで待機する。なお、この駆動終了条件とは、例えば上記上始動口72及び下始動口73内に遊技球が所定個だけ入球すること、及び上記ソレノイド71bがオン状態とされてから予め定められた時間が経過すること、のいずれかの条件が満たされることである。そして、こうした駆動終了条件が満たされたようになると、次にステップS443の処理として、普通電動役物ソレノイド71bをオフ状態とする。そしてその後に、上記普通図柄待機中処理（ステップS320）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS444）、この処理を終了する。

【0204】

10

次に、周辺制御基板111に搭載されるサブ統合MPU111aによって実行される処理について説明する。図26は、当該パチンコ機1に電源が投入されるとき、上記周辺制御基板111のサブ統合MPU111aによって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【0205】

図26に示すように、パチンコ機1への電力供給が開始されると、サブ統合MPU111aは、初期設定処理を行う（ステップS501）。この初期設定処理は、周辺制御基板111に搭載されるサブ統合MPU111aのRAMをクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップS501）が終了すると、16ms経過フラグTがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップS502）。

20

【0206】

この実施の形態では、サブ統合MPU111aは、2ms経過毎に割込を発生させ、2ms定常処理を実行する。2ms定常処理では、16ms経過監視カウンタをカウントアップする（16ms経過監視カウンタを1加算する）処理が実行され、16ms経過監視カウンタの値が8になったとき、すなわち、16ms経過したときに16ms経過フラグTをセットするとともに、16ms経過監視カウンタをリセット（0にする）処理が実行される。このように、16ms経過フラグTは、2ms定常処理にて16ms毎に「1」に設定（セット）され、通常は「0」に設定（リセット）されている。ステップS502で16ms経過フラグがセットされている（16ms経過フラグTが「1」）ときには、16ms経過フラグをリセットした後（ステップS503）、16ms定常処理を行う（ステップS504）。

30

【0207】

この16ms定常処理では、主基板100から受信した演出コマンドにもとづいて画像表示装置42、ランプ・LED（119a～119kに搭載されるLED及び枠ランプ27）、スピーカ14, 29等を制御する処理が実行される。16ms定常処理を終了すると、再びステップS502に戻り、16ms経過フラグTがセットされる毎に、つまり16ms毎に上述したステップS503～ステップS504を繰り返し行う。一方、ステップS502で16ms経過フラグTがセットされていない（16ms経過フラグTが「0」）ときには、16ms経過フラグTがセットされるまでループ処理を行う。

40

【0208】

図27は、サブメイン処理にて16ms毎に実行される16ms定常処理の一例を示すフローチャートである。16ms定常処理において、サブ統合MPU111aは、ステップS601～ステップS606の処理を実行する。ステップS601のコマンド解析処理では、主基板100から受信した演出コマンドを解析する。ステップS602の演出制御処理では、ステップS149でセットされて送信されることにより受信した特別図柄の変動パターンを示す演出コマンド（変動パターンコマンド）にもとづいて画像表示装置42に関わる制御処理を実行する。

【0209】

また、ステップS603の音制御処理では、スピーカ14, 29に関わる制御処理を実

50

行する。ステップ S 6 0 4 のランプ制御処理では、パチンコ機 1 に設けられたランプ・LED (1 1 9 a ~ 1 1 9 k に搭載される LED 及び枠ランプ 2 7) に関する制御処理を実行する。ステップ S 6 0 5 の情報出力処理では、ランプ駆動基板 1 1 9 にランプ・LED (1 1 9 a ~ 1 1 9 k に搭載される LED 及び枠ランプ 2 7) の点灯信号を送信する処理などを実行する。ステップ S 6 0 6 の乱数更新処理では、演出制御処理 (ステップ S 6 0 2) で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

【 0 2 1 0 】

なお、16ms 定常処理におけるステップ S 6 0 1 ~ ステップ S 6 0 6 の処理は 16ms 以内に終了する。仮に、16ms 定常処理を開始してから当該 16ms 定常処理の終了までに 16ms 以上かかったとしても、16ms 定常処理を開始してから 16ms 経過したときに直ぐに 16ms 定常処理を最初から (ステップ S 6 0 1 のコマンド解析処理から) 実行しない。すなわち、16ms 定常処理の実行中に 16ms 経過したときには、16ms 経過フラグのセットのみを行い、当該 16ms 定常処理の終了後にステップ S 5 0 2 で 16ms 経過フラグがセットされていると判定されたときに 16ms 定常処理を開始する。

10

【 0 2 1 1 】

また、この実施の形態では、16ms 定常処理にて乱数更新処理 (ステップ S 6 0 6) を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期 (タイミング) はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および 16ms 定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

20

【 0 2 1 2 】

図 2 8 は、演出制御処理 (ステップ S 6 0 2) の一例を示すフローチャートである。演出制御処理において、サブ統合 MPU 1 1 1 a は、内蔵される RAM に格納されている遊技の進行状況を示す演出制御プロセスフラグに応じて、以下の 4 つのプロセス処理の 1 つを選択的に実行することとなる。

【 0 2 1 3 】

1 . 上記コマンド解析処理にて解析された特別図柄の変動パターンを指示する演出コマンド (変動パターンコマンド) に基づいて画像表示装置 4 2 、ランプ・LED (1 1 9 a ~ 1 1 9 k に搭載される LED 及び枠ランプ 2 7) 、スピーカ 1 4 , 2 9 等を制御する処理などが行われる変動演出開始処理 (ステップ S 7 0 0)

30

2 . 画像表示装置 4 2 、ランプ・LED (1 1 9 a ~ 1 1 9 k に搭載される LED 及び枠ランプ 2 7) 、スピーカ 1 4 , 2 9 等の制御を開始してからの経過時間を計測し、経過時間に応じて画像表示装置 4 2 、ランプ・LED (1 1 9 a ~ 1 1 9 k に搭載される LED 及び枠ランプ 2 7) 、スピーカ 1 4 , 2 9 等を制御する処理などが行われる変動演出中処理 (ステップ S 7 0 1)

3 . 上記大当たり開始コマンド及び小当たり開始コマンドを受信したことに基づいて所定の表示結果を導出表示するとともにラウンド演出処理が開始されるように演出制御プロセスフラグを更新する処理を行う変動演出終了処理 (ステップ S 7 0 2) 。

【 0 2 1 4 】

40

4 . 大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態の演出を実行し、大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態を終了するときに変動演出開始処理が開始されるように演出制御プロセスフラグを更新する処理を行うラウンド演出処理 (ステップ S 7 0 3) 。

【 0 2 1 5 】

なお、上記演出制御プロセスフラグは、上述のステップ S 5 0 1 の処理 (図 2 6 参照) において、上記変動演出開始処理 (ステップ S 7 0 0) を行うべき旨を示すよう操作されている。

【 0 2 1 6 】

また、この実施の形態では、上記変動演出終了処理で 1 5 R 大当たり (確変 1 5 R 大当たり 、 非確変 1 5 R 大当たり) に応じた大当たり開始コマンド (1 5 R 大当たり開始コマンド ; 確変

50

15R大当たり開始コマンド、非確変15R大当たり開始コマンド)を受信したことに基づいてサブ統合MPU111aは、画像表示装置42、ランプ・LED(119a～119kに搭載されるLED及び枠ランプ27)、スピーカ14,29等を制御して15R大当たりを開始することを報知する。一方、上記変動演出終了処理で2R大当たり(確変2R大当たりA、確変2R大当たりB、確変2R大当たりC)に応じた大当たり開始コマンド(2R大当たり開始コマンド；確変2R大当たりA開始コマンド、確変2R大当たりB開始コマンド、確変2R大当たりC開始コマンド)及び小当たり(小当たりA、小当たりB、小当たりC)に応じた小当たり開始コマンド(小当たりA開始コマンド、小当たりB開始コマンド、小当たりC開始コマンド)を受信した場合には、サブ統合MPU111aは、2R大当たりであるか小当たりであるかを報知することなく画像表示装置42、ランプ・LED(119a～119kに搭載されるLED及び枠ランプ27)、スピーカ14,29等を制御して所定の演出を実行する。そのため、遊技者は2R大当たりであるか小当たりであるかを判別することが困難になる。10

【0217】

また、この実施の形態では、上記時短状態の制御を実行しているとき(遊技状態が時短状態である場合及び遊技状態が高確率状態であって時短状態の制御が並行して行われている場合)には、サブ統合MPU111aは、画像表示装置42、ランプ・LED(119a～119kに搭載されるLED及び枠ランプ27)、スピーカ14,29を、上記時短状態の制御を実行していないとき(通常状態及び遊技状態が高確率状態であって高確率状態の制御が単独で行われている場合)とは異なる様で制御する。具体的には、上記時短状態の制御を実行しているときには、画像表示装置42の様(背景色、画像の様)、スピーカ14,29の音出力様、ランプ・LED(119a～119kに搭載されるLED及び枠ランプ27)の点灯様(色、点灯パターン)等を、上記時短状態の制御を実行していないときは異なる様で制御する。これにより、時短状態の制御が実行されているか否かを判別することは可能になる。20

【0218】

一方、高確率状態の制御が行われている場合に、時短状態の制御が並行して行われていない場合には、サブ統合MPU111aは、画像表示装置42、ランプ・LED(119a～119kに搭載されるLED及び枠ランプ27)、スピーカ14,29を、通常状態と同様に上記時短状態の制御を実行していないときの様で駆動する。そのため、時短状態の制御を実行していないときの様で画像表示装置42、ランプ・LED(119a～119kに搭載されるLED及び枠ランプ27)、スピーカ14,29が駆動されている場合には、高確率状態であるか時短状態であるかを判別することは困難になり、遊技者は遊技をやめ難くなる。また、本実施形態では、2R大当たり遊技状態では、大入賞口開閉装置75の開放時間がより長い大当たりが実行される割合が高いのに対し、小当たり遊技状態では、大入賞口開閉装置75の開放時間がより短い小当たりが実行される割合が高いため、大入賞口開閉装置75の開放時間に注目させることができ、長い開放時間で2ラウンドの大入賞口の開閉制御が実行された場合に高確率状態に対する期待を高め、遊技興味が向上する。30

【0219】

なお、図示していないが、主制御基板101に搭載される主制御MPU101aは、遊技状態を通知するコマンドを周辺制御基板111に送信する。具体的には、主制御MPU101aは、大当たり遊技状態を終了するとき、具体的には、大入賞口開放後処理のステップS258で大当たりフラグをオフにするときに、大当たり遊技状態の終了後に前記時短状態の制御及び前記高確率状態の制御を実行しないときには、通常状態に制御することを示すコマンドをセットして周辺制御基板111に送信し、大当たり遊技状態の終了後に前記時短状態の制御を単独で実行する場合(時短状態に制御する場合)には、時短状態の制御を実行することを示すコマンドをセットして周辺制御基板111に送信し、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態の制御及び時短状態の制御を実行する場合には、時短状態の制御を実行することを示すコマンドと高確率状態の制御を実行することを示すコマンドとをセットして周辺制御基板111に送信し、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態の制御を単独で4050

実行する場合には、高確率状態の制御を実行することを示すコマンドをセットして周辺制御基板 111 に送信する。サブ統合 MPU111a は、これらのコマンドに基づき、遊技状態に応じた様で画像表示装置 42、ランプ・LED(119a～119k)に搭載される LED 及び枠ランプ 27)、スピーカ 14, 29 を駆動する。

【0220】

また、この実施の形態では、特別図柄表示器 41 で特別図柄の変動表示を開始する毎に主制御基板 101 に搭載される主制御 MPU101a は、遊技状態を通知するコマンドを周辺制御基板 111 に送信する。具体的には、変動パターン設定処理のステップ S149 でセットした変動パターンを指示するコマンド(変動パターンコマンド)を周辺制御基板 111 に送信する以前に遊技状態を確認し、前記時短状態の制御及び前記高確率状態の制御を実行していないときには通常状態であることを示すコマンドをセットし、前記時短状態の制御を単独で実行しているときには時短状態の制御を実行していることを示すコマンドをセットし、前記高確率状態の制御及び前記時短状態の制御を実行しているときには高確率状態の制御を実行していることを示すコマンド及び時短状態の制御を実行していることを示すコマンドをセットし、前記高確率状態の制御を単独で実行しているときには高確率状態の制御を実行しているコマンドをセットする。このようにしてセットされたコマンドは、変動パターンを指示するコマンド(変動パターンコマンド)を周辺制御基板 111 に送信する以前周辺制御基板 111 に送信される。

【0221】

また、この例では、高確率状態の制御と時短状態の制御とが並行して実行されるときには、高確率状態の制御を実行していることを示すコマンドと時短状態の制御を実行していることを示すコマンドとを周辺制御基板 111 に送信するが、高確率状態の制御と時短状態の制御とが並行して実行されているときに高確率状態の制御と時短状態の制御とが実行されていることを示す 1 つのコマンドを周辺制御基板 111 に送信するようにしてもよい。

【0222】

なお、この実施の形態では、特別図柄表示器 41 で特別図柄の変動表示を開始する毎に送信される遊技状態を通知するコマンドは、特別図柄停止図柄設定処理のステップ S128 でセットされるコマンド(抽選結果及び該抽選結果に基づく決定事項を通知するコマンド)及び変動パターン設定処理のステップ S149 でセットされるコマンド(変動パターンコマンド)とは別個に設けるように構成してもよいし、特別図柄停止図柄設定処理のステップ S128 でセットされるコマンドを遊技状態毎に設け、遊技状態、抽選結果及び該抽選結果に基づく決定事項に応じたコマンドを周辺制御基板 111 に送信することによりサブ統合 MPU111a に遊技状態を通知するように構成してもよいし、変動パターン設定処理のステップ S149 でセットされる変動パターンコマンドを遊技状態毎に設け、遊技状態及び決定した変動パターンコマンドを周辺制御基板 111 に送信することによりサブ統合 MPU111a に遊技状態を通知するように構成してもよい。

【0223】

また、この実施の形態では、特別図柄表示器 41 で特別図柄の変動表示を開始する毎に遊技状態を通知するコマンドを送信する構成としたが、これに限らず、特別図柄の変動表示を開始するときに遊技状態の変更があった場合にだけ遊技状態を通知するコマンドを送信するようにしてもよい。具体的には、変動パターン設定処理のステップ S153 で時短回数カウンタの値が 0 になったことにより時短状態の制御を終了する場合に、高確率状態の制御を実行していれば高確率状態の制御を実行していることを示すコマンドを周辺制御基板 111 に送信し、高確率状態の制御を実行していなければ通常状態であることを示すコマンドを周辺制御基板 111 に送信するように構成してもよい。

【0224】

図 29 は、上記変動演出開始処理(ステップ S700)についてその手順を示すフローチャートである。

【0225】

10

20

30

40

50

上記演出制御プロセスフラグが当該変動演出開始処理を行うべき旨を示しているときは、同図29に示されるように、上記周辺制御基板111のサブ統合MPU111aは、まず、ステップS901の処理として、変動パターンコマンドを受信したか否か判別する。変動パターンコマンドを受信していれば、受信した変動パターンコマンドによって指示される変動時間を演出タイマにセットし(ステップS902)、受信した変動パターンコマンドに応じて画像表示装置42で実行する演出の制御態様が設定されているプロセスデータを選択する(ステップS903)。そして、選択したプロセスデータに基づいて画像表示装置42の表示制御を開始する(ステップS904)。プロセスデータは、周辺制御基板111のサブ統合ROM111bに主基板101の主制御MPU101aから受信した変動パターンコマンドに対応付けされるかたちで記憶されている。サブ統合MPU111aは、主基板101の主制御MPU101aから受信した変動パターンコマンドに関連付けられているプロセスデータを選択し、選択したプロセスデータに基づいて画像表示装置42の表示制御を実行する。なお、ステップS901で変動パターンコマンドを受信していないければ、以降の処理を実行することなく処理を終了する。

【0226】

次いで、サブ統合MPU111aは、受信した変動パターンコマンドが15R大当たり(確変15R大当たり、非確変15R大当たり)となることを通知する変動パターンコマンドであれば(ステップS905)、確変15R大当たりであるか否かを判別する(ステップS906)。そして、受信した変動パターンコマンドが確変15R大当たりとなることを通知する変動パターンコマンドであれば、停止図柄としての15R確変図柄を決定し、受信した変動パターンコマンドが非確変15R大当たりとなることを通知する変動パターンコマンドであれば、停止図柄としての15R非確変図柄を決定する。上記したように、この実施の形態では、画像表示装置42に停止表示される15R確変図柄として同一の奇数図柄の組み合わせのうちいずれかに決定し、15R非確変図柄として同一の偶数図柄の組み合わせのうちいずれかに決定する。

【0227】

また、ステップS905で受信した変動パターンコマンドが15R大当たり(確変15R大当たり、非確変15R大当たり)となることを通知する変動パターンコマンドない場合に、2R大当たり(確変2R大当たりA、確変2R大当たりB、確変2R大当たりC)または小当たり(小当たりA、小当たりB、小当たりC)であれば(ステップS911)、停止図柄としての2R大当たり図柄及び小当たり図柄を決定する(ステップS912)。上記したように、この実施の形態では、画像表示装置42に停止表示される2R大当たり図柄及び小当たり図柄として「1」と「2」と「3」を含む図柄の組み合わせのうちいずれかに決定する。そして、ステップS909に進む。

【0228】

その後、サブ統合MPU111aは、ラウンド演出フラグをセットし(ステップS909)、変動演出中処理(ステップS701)にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグが更新された時点で(ステップS910)、この処理を終了する。なお、ラウンド演出フラグは、当該可変表示の終了後に大当たり遊技状態または小当たり遊技状態に制御されることを示すフラグである。

【0229】

また、受信した変動パターンコマンドが15R大当たり(確変15R大当たり、非確変15R大当たり)となることを通知する変動パターンコマンド及び2R大当たり(確変2R大当たりA、確変2R大当たりB、確変2R大当たりC)または小当たり(小当たりA、小当たりB、小当たりC)となることを通知する変動パターンコマンドでない場合には、停止図柄としてのはずれ図柄を決定する。上記したように、この実施の形態では、画像表示装置42に停止表示されるはずれ図柄として少なくとも2種類以上の図柄の組み合わせのうちいずれかに決定する。そして、ステップS910に進み、変動演出中処理(ステップS701)にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグが更新された時点で(ステップS910)、この処理を終了する。

【0230】

図30は、上記変動演出中処理（ステップS701）についてその手順を示すフローチャートである。

【0231】

上記演出制御プロセスフラグが当該変動演出中処理を行うべき旨を示しているときは、同図30に示されるように、上記周辺制御基板111のサブ統合MPU111aは、まず、ステップS921の処理として、主基板101の主制御MPU101aから受信した変動パターンによって指示される変動時間が設定される演出タイマを1減算する。そして、演出タイマが0でない場合、すなわち、主基板101の主制御MPU101aから指示される変動時間が経過していないと判断されると（ステップS922）、次にステップS923の処理に移行する。すなわち、このステップS923の処理においてプロセスデータに基づいて画像表示装置42の表示制御を継続して実行することにより装飾図柄の可変表示が実行される。10

【0232】

一方、演出タイマが0、すなわち、主基板101の主制御MPU101aから指示される変動時間が経過したと判断されると（ステップS922）、次にステップS924の処理に移行する。すなわち、このステップS924の処理において、上記変動演出終了処理（ステップS702）にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。20

【0233】

図31は、上記変動演出終了処理（ステップS702）についてその手順を示すフローチャートである。

【0234】

上記演出制御プロセスフラグが当該変動演出終了処理を行うべき旨を示しているときは、同図31に示されるように、上記周辺制御基板111のサブ統合MPU111aは、まず、ステップS931の処理として、主基板101の主制御MPU101aから停止表示コマンドを受信していれば、画像表示装置42に変動演出開始処理のステップS907、ステップS908、ステップS912及びステップS913で決定した停止図柄を導出表示する（ステップS932）。

【0235】

次いで、上記周辺制御基板111のサブ統合MPU111aは、上記ラウンド演出フラグがセットされているときは（ステップS933）、ラウンド演出フラグをオフする（ステップS934）。そして、15R大当たり開始コマンド（確変15R大当たり開始コマンド、非確変15R大当たり開始コマンド）を受信していれば（ステップS935）、15R大当たりフラグをセットし（ステップS937）、画像表示装置42にて15R大当たりを開始することを通知する表示を行う（ステップS937）。その後、ラウンド演出処理（ステップS703）にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する（ステップS938）。30

【0236】

また、15R大当たり開始コマンド（確変15R大当たり開始コマンド、非確変15R大当たり開始コマンド）を受信していない場合に、2R大当たり開始コマンド（確変2R大当たりA開始コマンド、確変2R大当たりB開始コマンド、確変2R大当たりC開始コマンド）を受信していれば（ステップS940）、2R大当たりフラグをセットし（ステップS941）、画像表示装置42にて2R大当たりを開始するときの表示演出を実行する（ステップS942）。その後、ラウンド演出処理（ステップS703）にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する（ステップS938）。40

【0237】

また、15R大当たり開始コマンド（確変15R大当たり開始コマンド、非確変15R大当たり開始コマンド）及び2R大当たり開始コマンド（確変2R大当たりA開始コマンド、確変2R大当たりB開始コマンド、確変2R大当たりC開始コマンド）を受信していなければ、小當50

リフラグをセットし(ステップS943)、画像表示装置42にて小当たりを開始するときの表示演出を実行する(ステップS944)。その後、ラウンド演出処理(ステップS703)にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する(ステップS938)。なお、この実施の形態では、2R大当たりを開始するときと小当たりを開始するときとで同一の表示演出を実行する。これにより2R大当たりが開始されるか小当たりが開始されるかを判別することが困難になる。

【0238】

また、ステップS933で上記ラウンド演出フラグがセットされていなければ、変動演出開始処理(ステップS700)にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する(ステップS939)。また、ステップS931で主基板101の主制御MPU101aから停止表示コマンドを受信していなければ、移行の処理を実行することなく処理を終了する。このように、周辺制御基板111のサブ統合MPU111aは、主基板101の主制御MPOU101aから受信したコマンド(演出コマンド)に基づいて画像表示装置42の表示制御を行って装飾図柄を変動表示して装飾図柄の停止図柄を導出表示する。10

【0239】

図32は、上記ラウンド演出処理(ステップS703)についてその手順を示すフローチャートである。

【0240】

上記プロセスフラグが当該ラウンド演出処理を行うべき旨を示しているときには、同図32に示されるように、上記周辺制御基板111のサブ統合MPU111aは、主基板101の主制御MPU101aからラウンド開始コマンド(15R大当たりラウンド開始コマンド、2R大当たりラウンド開始コマンド、小当たりラウンド開始コマンド)を受信していれば(ステップS951)、受信したラウンド開始コマンドによって指示されるラウンドと大当たりの種類及び小当たりの種類とに応じたラウンド開始時の演出を実行する(ステップS952)。20

【0241】

また、主基板101の主制御MPU101aからラウンド終了コマンド(15R大当たりラウンド終了コマンド、2R大当たりラウンド終了コマンド、小当たり終了コマンド)を受信していれば(ステップS953)、受信したラウンド終了コマンドによって指示されるラウンドと大当たりの種類及び小当たりの種類とに応じたラウンド終了時の演出を実行する(ステップS954)。30

【0242】

また、主基板101の主制御MPU101aから大当たり終了コマンド(確変15R大当たり終了コマンド、非確変15R大当たり終了コマンド、確変2R大当たりA終了コマンド、確変2R大当たりB終了コマンド、確変2R大当たりC終了コマンド)を受信している場合に(ステップS955)、15R大当たりフラグがセットされていれば(ステップS956)、すなわち、15R大当たりを終了するときには、15R大当たりフラグをオフし(ステップS957)、大当たりの種類に応じた15R大当たり終了時の演出を実行する(ステップS958)。具体的には、確変15R大当たりを終了する場合には、高確率状態に制御することを通知する演出を実行し、非確変15R大当たりを終了する場合には、時短状態に制御することを通知する演出を実行する。そして、変動演出開始処理(ステップS700)にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する(ステップS959)。40

【0243】

また、主基板101の主制御MPU101aから小当たり終了コマンド(小当たりA終了コマンド、小当たりB終了コマンド、小当たりC終了コマンド)を受信しているとき(ステップS960)及び主基板101の主制御MPU101aから大当たり終了コマンド(確変15R大当たり終了コマンド、非確変15R大当たり終了コマンド、確変2R大当たりA終了コマンド、確変2R大当たりB終了コマンド、確変2R大当たりC終了コマンド)を受信している場50

合に（ステップS955）、15R大当りフラグがセットされていないとき（ステップS956）には、当該小当り及び大当りの終了後の演出を決定するための演出判定処理を実行する（ステップS961）。演出判定処理では、高確率状態に制御するか否かを通知する演出を実行するか否かを判定し、判定結果に応じた演出に決定する処理が実行される。その後、演出判定処理で決定した演出を実行し（ステップS962）、変動演出開始処理（ステップS700）にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する（ステップS959）。

【0244】

図33は、上記演出判定処理（ステップS961）についてその手順を示すフローチャートである。10

【0245】

演出判定処理において、上記周辺制御基板111のサブ統合MPU111aは、まず、ステップS971の処理として2R大当りフラグがセットされていれば、2R大当り遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数に応じた2R大当り時判定テーブルを選択する（ステップS972）。

【0246】

ここで、2R大当り時判定テーブルについて説明する。図34は、2R大当り時判定テーブルである。上述したようにこの実施の形態では、2R大当り遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数に応じて異なる割合で高確率状態に制御することを通知するか否か判定する。ステップS972では、図34に示す2R大当り時判定テーブルのうち2R大当り遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数に応じたテーブルを選択する。20

【0247】

図34に示すように、この実施の形態では、2R大当り遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数が2個以下のときに選択されるテーブルと、2R大当り遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数が3個または4個のときに選択されるテーブルと、2R大当り遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数が5個以上のときに選択されるテーブルと、の3種類のテーブルが設けられている。また、2R大当り遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数が多い場合に選択されるテーブルでは、2R大当り遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数が少ない場合に選択されるテーブルよりも多くの判定値が振分けられている。これにより、2R大当り遊技状態の実行中に大入賞口に入球した遊技球の総数が多くなるほど高確率状態に制御することを通知する演出を実行する割合が高くなる。30

【0248】

周辺制御基板111のサブ統合MPU111aは、入球数に応じた2R大当り時判定テーブルを選択した後、2R大当り判定テーブルに振分けられる判定値と比較する演出判定用乱数を抽出し（ステップS973）、ステップS972で選択した2R大当り時判定テーブルと比較することにより高確率状態に制御することを報知する演出を実行するか否か判定する（ステップS974）。演出決定用乱数は、「0」～「99」の範囲を有し、乱数更新処理（ステップS606）で更新される。40

【0249】

そして、高確率状態に制御することを通知する演出を実行すると判定した場合には、報知演出を実行することに決定し（ステップS975）、2R大当りフラグ及び小当りフラグをオフにして処理を終了する（ステップS976）。一方、高確率状態に制御することを通知する演出を実行しないと判定した場合には、非報知演出を実行することに決定し（ステップS975）、2R大当りフラグ及び小当りフラグをオフにして処理を終了する。

【0250】

また、ステップS971で2R大当りフラグがセットされていない場合、すなわち、小当り遊技状態を終了する場合には、ステップS974の判定を実行することなく非報知演出を実行することに決定する。なお、小当り遊技状態を終了する場合にも小当り遊技状態50

の終了後に高確率状態に制御しないことを通知するか否かを判定するように構成してもよ
いが、高確率状態に制御しないことを通知することによって遊技者の興趣を低下させる虞
があるため望ましくない。また、小当たり遊技状態を終了する場合に所定の演出を実行する
か否かの判定を行い、所定の演出を実行すると判定された場合には、高確率状態の制御を
実行する可能性があることを通知する演出（高確率状態に制御すると報知することなく、
高確率状態に制御するかもしれないことを通知する演出、例えば、「アツイかも？」などの
表示を行う演出）を実行するようにしてよい。

【0251】

図35及び図36は、上記2R大当たり遊技状態及び上記小当たり遊技状態の実行中に画像
表示装置42で実行される演出の一例である。上述したように、この実施の形態では、2
R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態を開始するとき、すなわち、2R大当たり（確変2R
大当たりA、確変2R大当たりB、確変2R大当たりC）に応じた大当たり開始コマンド及び小当
たり（小当たりA、小当たりB、小当たりC）に応じた小当たり開始コマンドを受信したときにサブ
統合MPU111aは、2R大当たり遊技状態であるか小当たり遊技状態であるかを報知する
ことなく所定の演出を実行する。
10

【0252】

具体的には、図35（A）及び図36（A）に示すように、2R大当たり（確変2R大当
たりA、確変2R大当たりB、確変2R大当たりC）に応じた大当たり開始コマンド及び小当たり
（小当たりA、小当たりB、小当たりC）に応じた小当たり開始コマンドを受信したときにサブ統合
MPU111aは、画像表示装置42に「チャンスタイム」を表示制御する。これにより
、遊技者に何らかの状態（有利な状態）に制御されることを報知する。
20

【0253】

次いで、サブ統合MPU111aは、図35（B）及び図36（B）に示すように、画像表示装置42に「アタッカーを狙え！」を表示制御する。なお、周知の通り「アタッカ
ー」は大入賞口の俗称であり、該表示を行うことにより遊技者に大入賞口への入球を狙って
遊技を行わせるように仕向ける。また、サブ統合MPU111aによる「アタッカーを
狙え！」の表示制御は、主制御MPU101aによって大入賞口開閉装置75が駆動され
て大入賞口を開放状態に制御する以前に実行される。これにより、サブ統合MPU111
aによって遊技者に大入賞口への入球を狙って遊技を行うように通知した後、主制御MP
U101aによって大入賞口開閉装置75が駆動されて大入賞口に遊技球を受け入れ可能
な開放状態になる。
30

【0254】

サブ統合MPU111aは、画像表示装置42に「アタッカーを狙え！」の表示制御を
実行した後、2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態を終了するまでの間（大当たり終了コ
マンド及び小当たり終了コマンドを受信するまでの間）、画像表示装置42にて所定の演出
表示を行う。例えば、図35（C）及び図36（C）に示すように、宝箱を表示し、宝箱
を開ける演出表示を実行する。そして、主制御MPU101aから大当たり終了コマンドまた
は小当たり終了コマンドを受信したことに基づいて上記演出判定処理（ステップS961
）で決定した演出を実行する。

【0255】

演出判定処理で報知演出を実行すると判定した場合には、図35（D）に示すようにサ
ブ統合MPU111aは、画像表示装置42に「確変モード突入！」を表示制御すること
によって高確率状態に制御することを通知する。一方、演出判定処理で非報知演出を実行
すると判定した場合には、図36（D）に示すようにサブ統合MPU111aは、画像表示
装置42に「????」を表示制御することによって高確率状態に制御するか否かを通知
しない。
40

【0256】

上述したように、この実施の形態では、2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態では同
様の制御（大入賞口開閉装置75の開放回数、開放時間など）が実行され、2R大当たり遊
技状態として大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの開放時間が異
50

なる複数種類の2R大当り遊技状態のうちいずれかに制御するとともに、小当り遊技状態として大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの開放時間が異なる複数種類の小当り遊技状態のうちいずれかに制御するため、遊技者は2R大当り遊技状態及び小当り遊技状態における制御によって2R大当り遊技状態が実行されているか小当り遊技状態が実行されているかを判別することが困難である。

【0257】

また、2R大当りが実行されて高確率状態の制御を実行する場合及び高確率状態の制御を実行しているときに小当りが実行された場合、すなわち、2R大当り遊技状態及び小当り遊技状態の終了後に高確率状態の制御を実行する場合にも非報知演出が実行されるため、画像表示装置42に「??？」と表示されて高確率状態に制御するか否かを通知しなかった場合にも2R大当り遊技状態が実行されたか小当り遊技状態が実行されたかを正確に把握することが困難であるため、遊技をやめ難くなる。10

【0258】

以上、本発明によれば、実行されるラウンドの回数が異なる複数の大当り遊技状態に制御し、実行されるラウンドの少ない2R大当り遊技状態においてラウンドの実行中に大入賞口開閉装置75が開放状態に制御される開放時間が異なる複数種類の大当り遊技状態のいずれかに制御する構成としたため、実行されるラウンドの回数が少ないと利益価値の低い2R大当り遊技状態に制御された場合であっても獲得可能な賞球数に変化が生じ、大入賞口開閉装置75が開放状態に制御される開放時間が長いより有利な2R大当り遊技状態となるか否かに注目させることができ、大入賞口開閉装置75が開放状態に制御される開放時間が長い2R大当り遊技状態に制御された場合には大入賞口開閉装置75が開放状態に制御される開放時間が短い2R大当り遊技状態に制御された場合よりも遊技興味を向上させることができる。20

【0259】

また、ラウンドの実行中に大入賞口開閉装置75が開放状態に制御される開放時間が異なる複数種類の小当り遊技状態のいずれかに制御し、小当り遊技状態にて実行されるラウンドの回数と2R大当り遊技状態にて実行されるラウンドの回数とを同数にするとともに、小当り遊技状態にてラウンドの実行中に大入賞口開閉装置75が開放状態に制御される開放時間と2R大当り遊技状態にてラウンドの実行中に大入賞口開閉装置75が開放状態に制御される開放時間とを同一としたため、小当り遊技状態が実行されているか2R大当り遊技状態が実行されているかを判別することが困難である。30

【0260】

また、小当り遊技状態に制御する場合には、大入賞口開閉装置75が開放状態に制御される開放時間のより短い小当り遊技状態に制御されるのに対し、2R大当り遊技状態に制御する場合には、大入賞口開閉装置75が開放状態に制御される開放時間のより長い大当り遊技状態に制御されるため、大入賞口開閉装置75が開放状態に制御される開放時間が長い場合には2R大当り遊技状態に対する期待感を向上させることができる。また、2R大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御するため、大入賞口開閉装置75が開放状態に制御される開放時間が長い場合には高確率状態に対する期待が高まり、遊技をやめ難くなる。40

【0261】

また、時短状態の制御を実行している場合に時短状態の制御を実行していない場合とは異なる態様で画像表示装置42、ランプ・LED(119a～119kに搭載されるLED及び枠ランプ27)、スピーカ14, 29等を駆動する。一方、高確率状態の制御を実行している場合には高確率状態の制御を実行していない場合と同様の態様で画像表示装置42、ランプ・LED(119a～119kに搭載されるLED及び枠ランプ27)、スピーカ14, 29等を駆動する。そのため、2R大当り遊技状態の終了後に高確率状態の制御を開始しても高確率状態であることが把握され難くなり、遊技をやめ難い。

【0262】

また、時短状態の制御を実行中に2R大当り遊技状態となり、2R大当り遊技状態を終50

了するときに時短状態の制御を実行中に特別図柄表示器41で実行した特別図柄の変動表示の実行回数が所定回数に達していないければ2R大当たり遊技状態の終了後に時短状態の制御を実行する。一方、時短状態の制御を実行していないとき及び時短状態の制御を実行中に2R大当たり遊技状態となり、2R大当たり遊技状態を終了するときに時短状態の制御を実行中に特別図柄表示器41で実行した特別図柄の変動表示の実行回数が所定回数に達しているときには2R大当たり遊技状態の終了後に時短状態の制御を実行しない。なお、小当たり遊技状態では遊技状態を変化させることなく以前の遊技状態を継続するため、2R大当たり遊技状態を終了するときの遊技状態に応じて2R大当たり遊技状態の終了後の遊技状態を異ならせることにより2R大当たり遊技状態に制御されたか小当たり遊技状態に制御されたかを判別すること、換言すると、高確率状態に制御されているか否かを判別することが困難になり、遊技をやめ難くなる。

【図面の簡単な説明】

【0263】

【図1】この発明にかかる遊技機の一実施の形態について、前面枠が開かれた状態を示す斜視図。

【図2】同実施の形態の遊技機の正面図。

【図3】同実施の形態の遊技機の遊技領域を拡大して示す正面図。

【図4】同実施の形態の遊技機の本体枠と遊技盤とを分離して示す斜視図。

【図5】同実施の形態の遊技機の後側全体を示す背面図である。

【図6】(a)は、同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行されるメイン処理についてその手順を示すフローチャート。(b)は、同実施の形態の主制御基板のMPUによって定期的に行われる割り込み処理についてその手順を示すフローチャート。

【図7】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャート。

【図8】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される始動口通過処理についてその手順を示すフローチャート。

【図9】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される特別図柄通常処理についてその手順を示すフローチャート。

【図10】表示態様についての抽選処理に用いられるテーブル。

【図11】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される特別図柄停止図柄設定処理についてその手順を示すフローチャート。

【図12】大当たりの種類及び小当たりの種類についての抽選処理に用いられるテーブル。

【図13】停止図柄についての決定処理に用いられるテーブル。

【図14】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される変動パターン設定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図15】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される特別図柄変動処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図16】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される特別図柄停止処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図17】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される大入賞口開放前処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図18】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される大入賞口開放中処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図19】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される大入賞口開放後処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図20】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される普通図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図21】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される始動ゲート通過処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図22】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される普通図柄待機中処理に

10

20

30

40

50

についてその手順を示すフローチャートである。

【図23】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される普通図柄変動処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図24】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される普通図柄停止処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図25】同実施の形態の主制御基板のMPUによって実行される可動片駆動処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図26】同実施の形態の周辺制御基板のMPUによって実行されるサブメイン処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図27】同実施の形態の周辺制御基板のMPUによって実行される16ms定常処理についてその手順を示すフローチャートである。 10

【図28】同実施の形態の周辺制御基板のMPUによって実行される演出制御処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図29】同実施の形態の周辺制御基板のMPUによって実行される変動演出開始処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図30】同実施の形態の周辺制御基板のMPUによって実行される変動演出中処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図31】同実施の形態の周辺制御基板のMPUによって実行される変動演出終了処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図32】同実施の形態の周辺制御基板のMPUによって実行されるラウンド演出処理についてその手順を示すフローチャートである。 20

【図33】同実施の形態の周辺制御基板のMPUによって実行される演出判定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図34】演出についての決定処理に用いられるテーブル。

【図35】報知演出の一例である。

【図36】非報知演出の一例である。

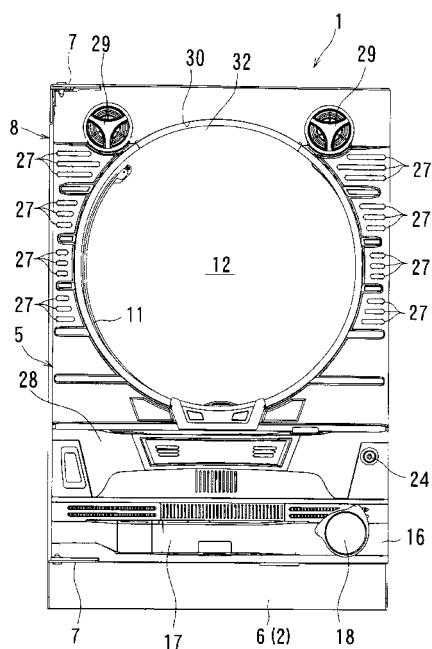
【符号の説明】

【0264】

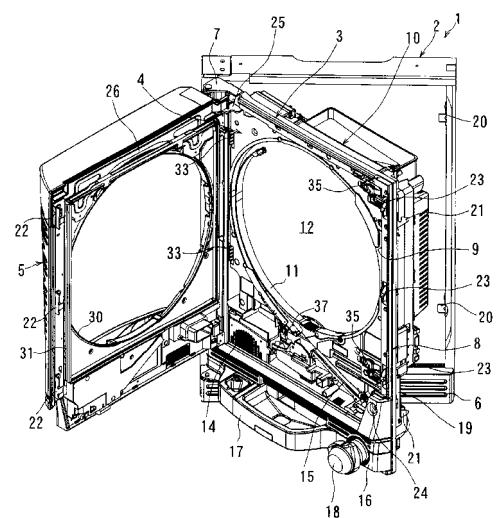
1	パチンコ機	
2	外枠	30
3	本体枠	
4	遊技盤	
5	前面枠	
8	前枠体	
9	遊技盤装着枠	
10	機構装着枠	
11	案内レール	
12	遊技領域	
14	低音用スピーカ	
18	操作ハンドル	40
27	枠ランプ	
27a	枠装飾基板	
29	中高音用スピーカ	
40	規制壁部材	
41	特別図柄表示器	
44	普通図柄表示器	
46	特別図柄表示LED基板	
48	普図保留記憶LED	
49	普通図柄表示LED基板	
71	可変入賞球装置	50

7 1 a	可動片	
7 1 b	普通電動役物ソレノイド	
7 2	上始動口	
7 2 a	上始動口スイッチ	
7 3	下始動口	
7 3 a	下始動口スイッチ	
7 4	ゲート	
7 4 a	ゲートスイッチ	
7 5	大入賞口開閉装置	10
7 5 a	カウントスイッチ	
7 6 a	大入賞口ソレノイド	
1 0 0	主基板	
1 0 1	主制御基板	
1 0 1 a	主制御 M P U	
1 0 1 b	主制御 I / O ポート	
1 0 2	払出制御基板	
1 0 3	払出装置	
1 0 4	発射制御装置	
1 1 0	周辺基板	
1 1 1	周辺制御基板	20
1 1 1 a	サブ統合 M P U	
1 1 1 b	サブ統合 R O M	
1 1 1 c	音源 I C	
1 1 1 d	音 R O M	
1 1 9	ランプ駆動基板	
1 1 9 a	遊技盤左上 L E D 基板	
1 1 9 b	遊技盤左中 L E D 基板	
1 1 9 c	遊技盤左 L E D 基板	
1 1 9 d	遊技盤左下 L E D 基板	
1 1 9 e	遊技盤下 L E D 基板	30
1 1 9 f	右下飾り L E D 基板	
1 1 9 g	右ワープ L E D 基板	
1 1 9 h	右上飾り上 L E D 基板	
1 1 9 i	右上飾り中 L E D 基板	
1 1 9 j	右上飾り下 L E D 基板	
1 1 9 k	大入賞口内 L E D 基板	
1 2 0	液晶制御基板	

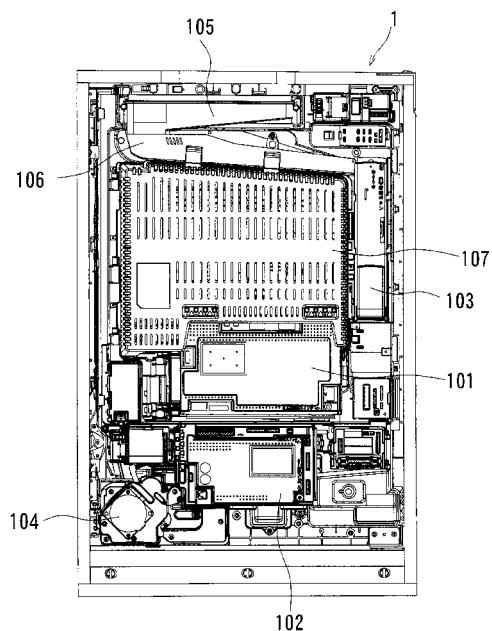
【 図 1 】



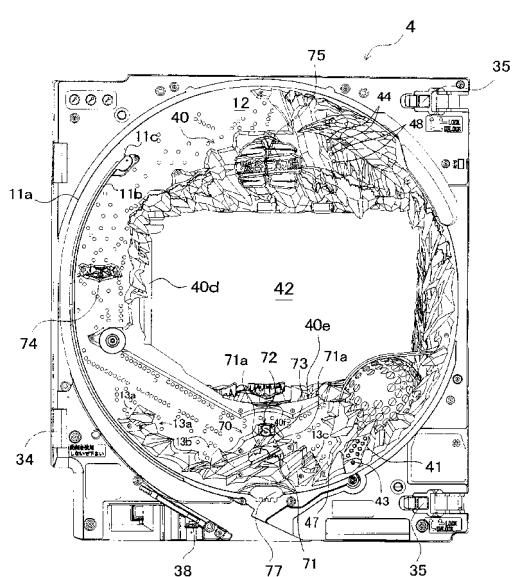
【 図 2 】



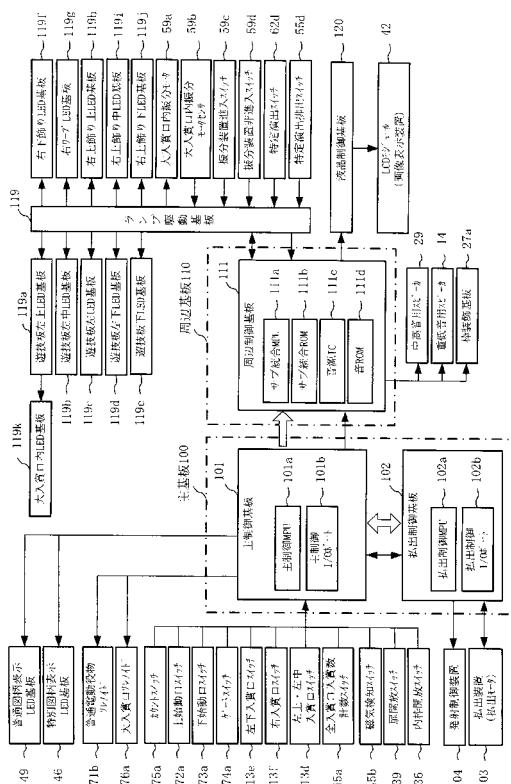
【図3】



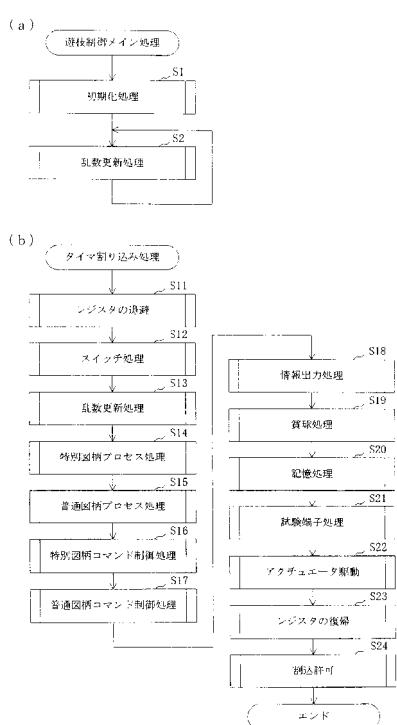
【 四 4 】



【図5】

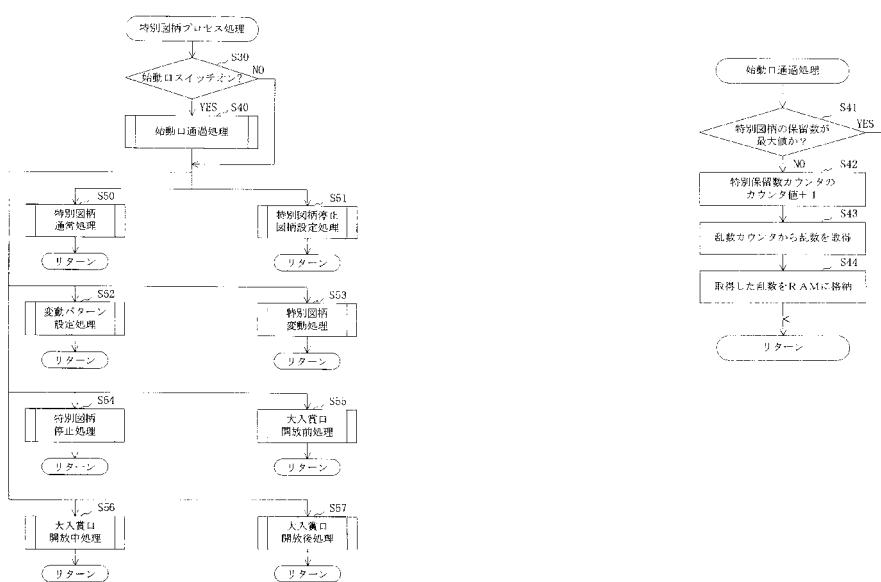


【図6】

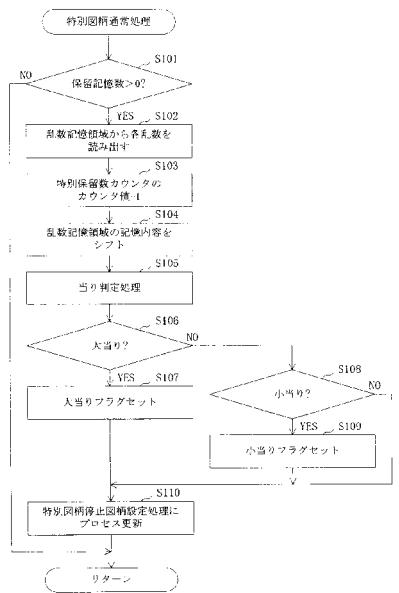


【図7】

【図8】



【図9】

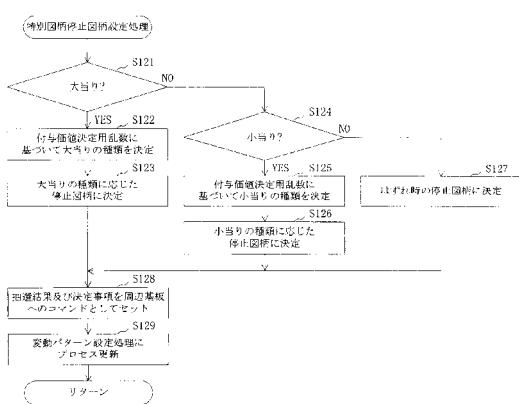


【図10】

(A) 低確率当たり判定テーブル：当たり判定用乱数 (0 ~ 399)				
	総数	大当たり	小当たり	はずれ
	4 0 0	1	2	3 9 7

(B) 高確率当たり判定テーブル：当たり判定用乱数 (0 ~ 399)				
	総数	大当たり	小当たり	はずれ
	4 0 0	5	2	3 9 3

【図11】



【図12】

(A) 大当たり種類決定テーブル：付与確率決定用乱数 (0 ~ 99)				
	総数	確変1.5R大当たり	確変1.5R大当たり	確変2R大当たり
	1 0 0	3 0	5 0	4
				1 0

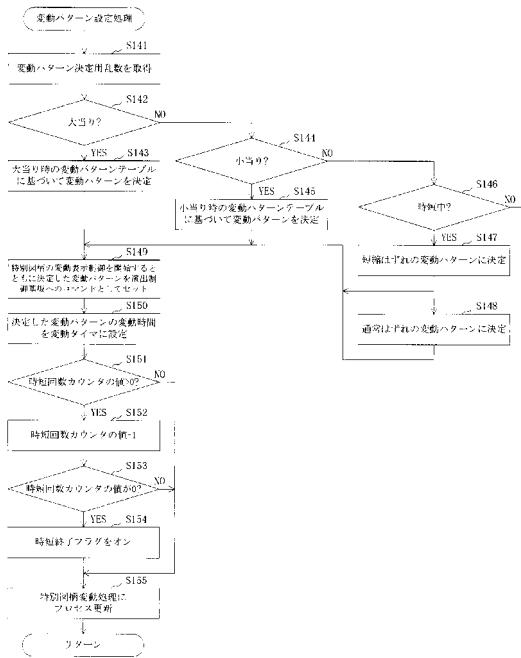
(B) 小当たり種類決定テーブル：付与確率決定用乱数 (0 ~ 99)				
	総数	小当たりA	小当たりB	小当たりC
	1 0 0	5 0	3 0	2 0

【図13】

(A) 図柄決定テーブル

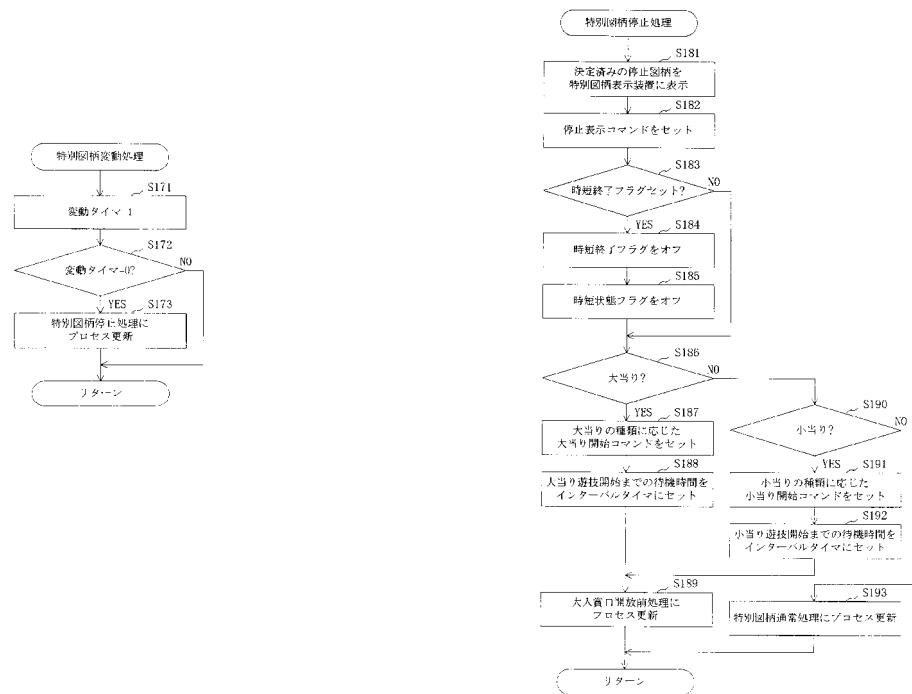
特別回柄表示装置				
	1	2	3	4
はずれ	点灯	消灯	消灯	点灯
確変1 5R大当たり	点灯	消灯	消灯	消灯
非確変1 5R大当たり	点灯	消灯	点灯	消灯
確変2 R大当たりA	点灯	点灯	消灯	消灯
確変2 R大当たりB	消灯	消灯	点灯	点灯
確変2 R大当たりC	点灯	点灯	点灯	消灯
小当たりA	消灯	消灯	点灯	消灯
小当たりB	消灯	点灯	消灯	点灯
小当たりC	消灯	消灯	点灯	点灯

【図14】

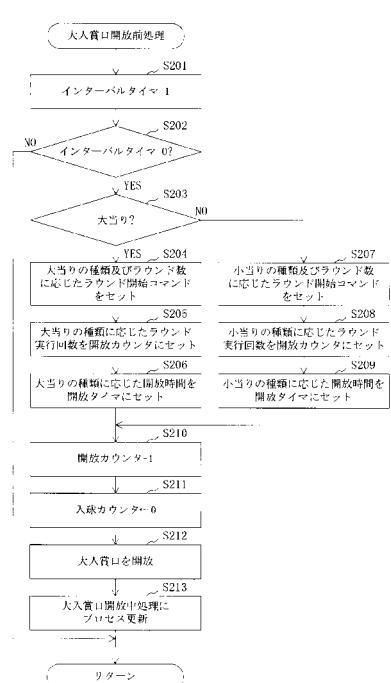


【図15】

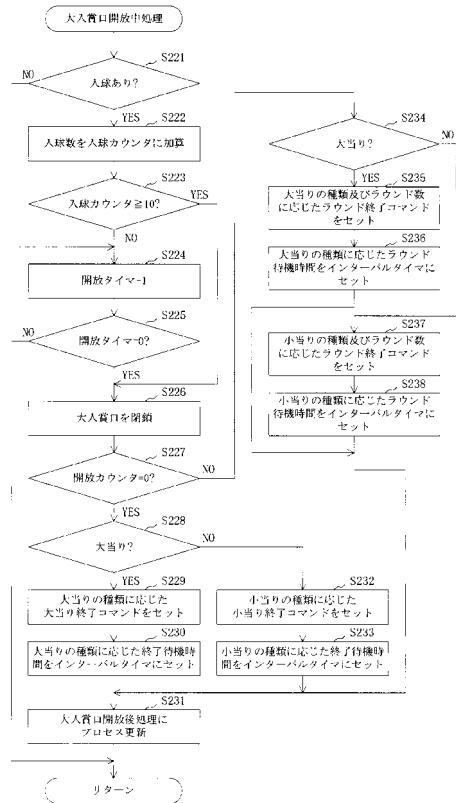
【図16】



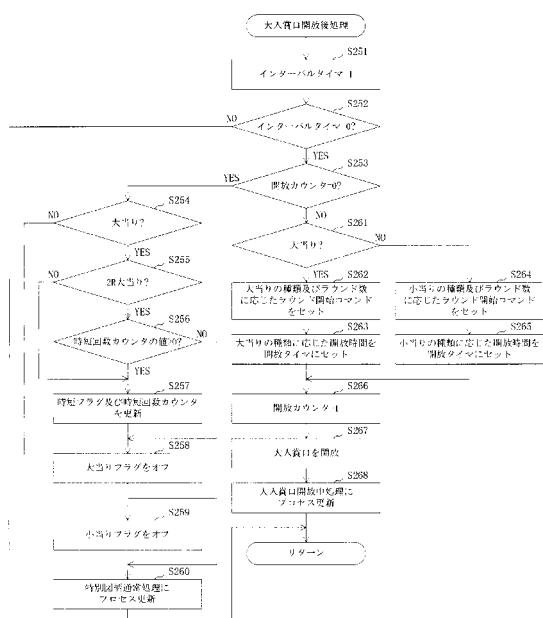
【図17】



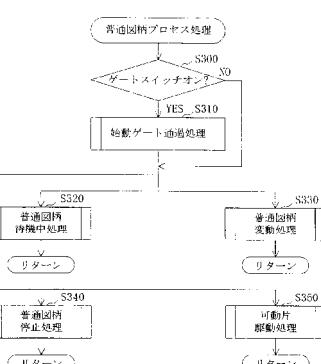
【図18】



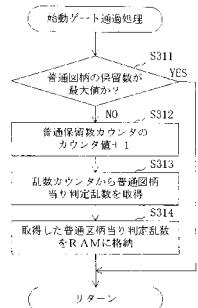
【図19】



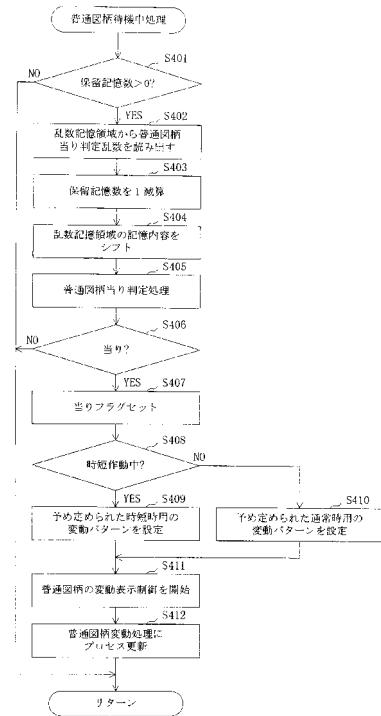
【図20】



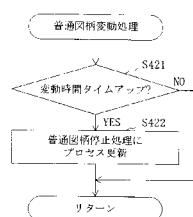
【図21】



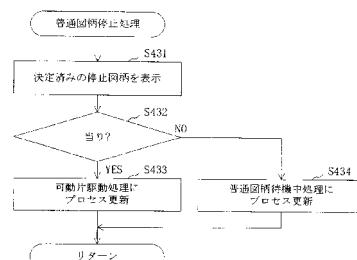
【図22】



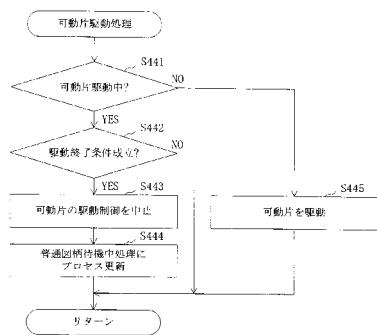
【図23】



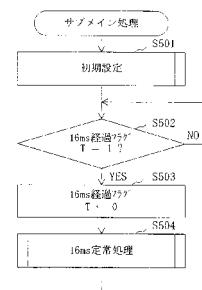
【図24】



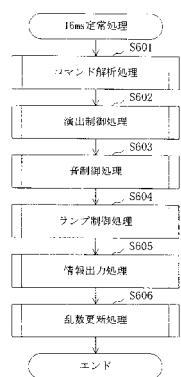
【図25】



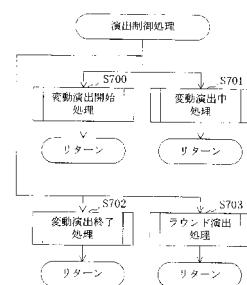
【図26】



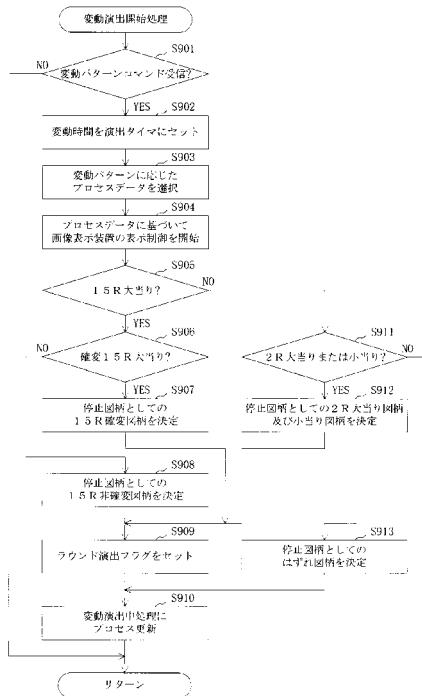
【図27】



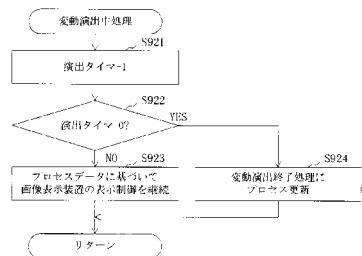
【図28】



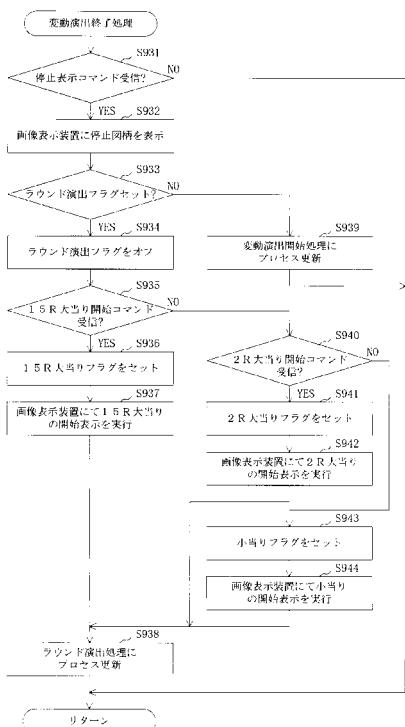
【図29】



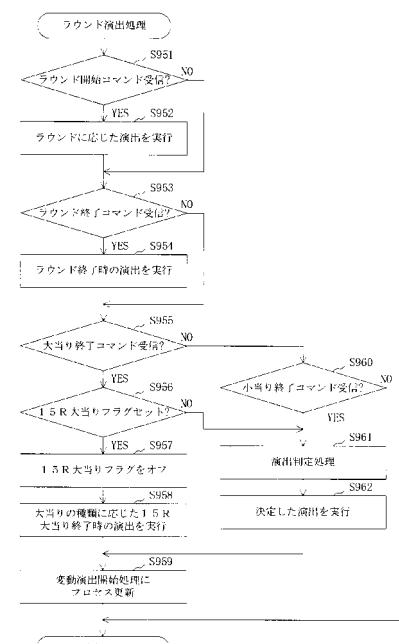
【図30】



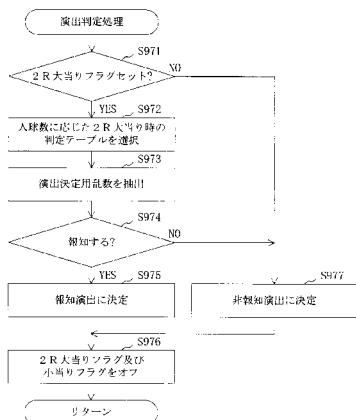
【図31】



【図32】



【図33】



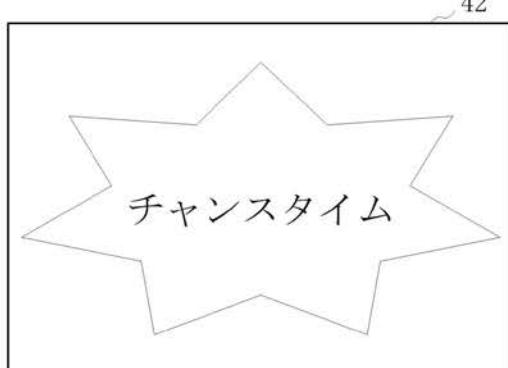
【図34】

2 R 大当たり時判定テーブル；演出判定用乱数（0～99）

入球数	判定値（総数）
0～2	1
3～4	10
5～	30

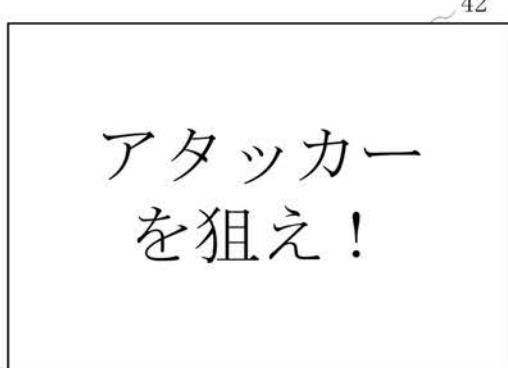
【図35】

(A)



42

(B)



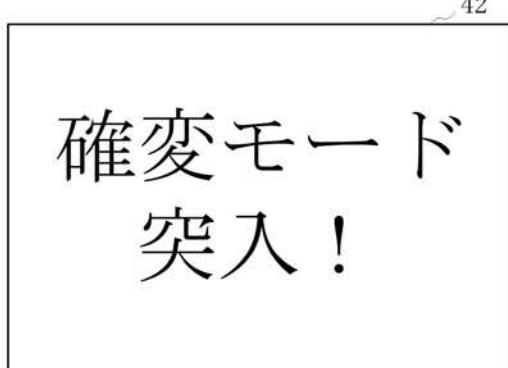
42

(C)



42

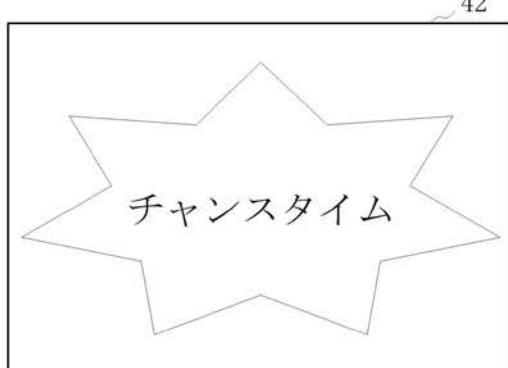
(D)



42

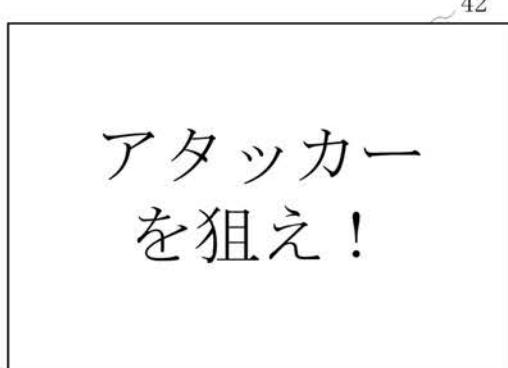
【図36】

(A)



42

(B)



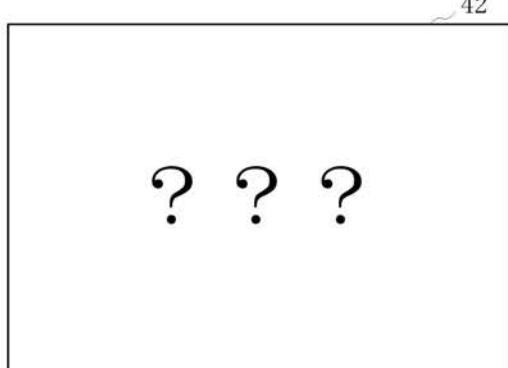
42

(C)



42

(D)



42

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2006-122404(JP,A)
特開2006-116016(JP,A)
特開平09-225104(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2