

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-73719

(P2015-73719A)

(43) 公開日 平成27年4月20日(2015.4.20)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02

3 O 4 D

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 52 頁)

(21) 出願番号

特願2013-211563 (P2013-211563)

(22) 出願日

平成25年10月9日 (2013.10.9)

(71) 出願人 591142909

マルホン工業株式会社

愛知県春日井市桃山町1丁目127番地

(74) 代理人 100119792

弁理士 熊崎 陽一

(72) 発明者 鈴木 直広

愛知県春日井市桃山町1丁目127番地

マルホン工業株式会社内

F ターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA37 AA42 BC03

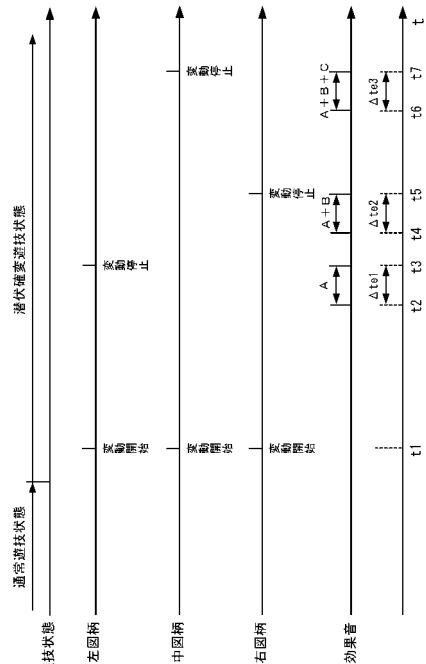
(54) 【発明の名称】パチンコ機

(57) 【要約】

【課題】遊技状態が潜伏確変に変化していることを判断するための演出として斬新な演出を実現することにより、パチンコ機の稼働率低下を抑制する。

【解決手段】遊技状態が通常遊技状態から潜伏確変遊技状態に変化すると、左図柄が停止するときに効果音Aを出力し、右図柄が停止するときに効果音A+Bを出力し、中図柄が停止するときに効果音A+B+Cを出力する効果音パターンを選択する確率が高くなる。つまり、図柄停止時の効果音を停止領域毎に異ならせることにより、遊技状態が潜伏確変遊技状態である確率が高いことを示唆する。

【選択図】図14



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球の流下領域が形成された遊技盤と、
前記流下領域へ遊技球を発射する発射装置と、
前記遊技領域に設けられた複数の遊技球受入れ口と、
乱数を発生する乱数発生手段と、
前記発射装置により発射された遊技球が特定の遊技球受入れ口に受入れられたときに前記乱数発生手段が発生した乱数を取得する乱数取得手段と、
前記乱数取得手段が取得した乱数に基づいて当りかハズレかを判定する当り判定手段と、

、
前記発射装置により発射された遊技球が前記特定の遊技球受入れ口に受入れられたときに複数種類の図柄の変動表示を複数の表示領域においてそれぞれ開始し、その開始から所定時間経過後に前記当り判定手段の判定結果を示す図柄を構成する図柄（以下、停止図柄という）を各表示領域に停止表示する図柄表示装置と、

前記図柄表示装置が前記複数の表示領域において停止表示した各停止図柄の組み合わせが、前記当り判定手段が当りと判定した判定結果を示す図柄（以下、当り図柄という）であった場合に大入賞口を開閉する入賞装置と、

遊技球が前記大入賞口に入賞した場合に賞球を払出す賞球払出装置と、を備えており、

前記当り判定手段が当りと判定する確率が高い遊技状態を高確率状態とし、前記図柄表示装置が前記当り図柄を表示した場合に前記入賞装置が前記大入賞口を最初に開口してから最後に閉口するまでの遊技を当り遊技とした場合に、

前記図柄表示装置が、前記当り図柄として特定の当り図柄を表示した場合に前記当り遊技が終了した以降の遊技状態が所定期間前記高確率状態に変化するパチンコ機において、

遊技状態が前記高確率状態に変化しているときに、遊技状態が前記高確率状態に変化していることを示唆しないように演出を行う演出手段と、

前記停止図柄が停止表示されるときに効果音を出力する効果音出力手段と、を備えており、

前記演出手段による演出が行われているときに、前記効果音出力手段が、前記停止図柄が停止表示されるときの表示領域毎に異なる効果音を出力した場合は、遊技状態が前記高確率状態に変化している確率が高いことを特徴とするパチンコ機。

【請求項 2】

遊技球の流下領域が形成された遊技盤と、
前記流下領域へ遊技球を発射する発射装置と、
前記遊技領域に設けられた複数の遊技球受入れ口と、
乱数を発生する乱数発生手段と、
前記発射装置により発射された遊技球が特定の遊技球受入れ口に受入れられたときに前記乱数発生手段が発生した乱数を取得する乱数取得手段と、
前記乱数取得手段が取得した乱数に基づいて当りかハズレかを判定する当り判定手段と、

、
前記発射装置により発射された遊技球が前記特定の遊技球受入れ口に受入れられたときに複数種類の図柄の変動表示を複数の表示領域においてそれぞれ開始し、その開始から所定時間経過後に前記当り判定手段の判定結果を示す図柄を構成する図柄（以下、停止図柄という）を各表示領域に停止表示する図柄表示装置と、

前記図柄表示装置が前記複数の表示領域において停止表示した各停止図柄の組み合わせが、前記当り判定手段が当りと判定した判定結果を示す図柄（以下、当り図柄という）であった場合に大入賞口を開閉する入賞装置と、

遊技球が前記大入賞口に入賞した場合に賞球を払出す賞球払出装置と、を備えており、
前記当り判定手段が当りと判定する確率が高い遊技状態を高確率状態とし、前記図柄表示装置が前記当り図柄を表示した場合に前記入賞装置が前記大入賞口を最初に開口してから最後に閉口するまでの遊技を当り遊技とした場合に、

10

20

30

40

50

前記図柄表示装置が、前記当り図柄として特定の当り図柄を表示した場合に前記当り遊技が終了した以降の遊技状態が所定期間前記高確率状態に変化するパチンコ機において、

遊技状態が前記高確率状態に変化しているときに、遊技状態が前記高確率状態に変化していることを示唆しないように演出を行う演出手段と、

前記停止図柄が停止表示されるときに効果音を出力する効果音出力手段と、を備えており、

前記演出手段による演出が行われているときに、前記効果音出力手段が、前記停止図柄が前記複数の表示領域において何番目に停止する停止図柄であるかによって異なる効果音を出力した場合は、遊技状態が前記高確率状態に変化している確率が高いことを特徴とするパチンコ機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、特定の大当りが発生した場合に、大当り遊技終了後の遊技状態が、大当りの発生確率の高い遊技状態に変化するパチンコ機に関する。

【背景技術】

【0002】

図44は、従来のパチンコ機の正面説明図である。従来のパチンコ機700は、遊技球の流下領域が形成された遊技盤702と、遊技球を流下領域へ発射する発射装置の発射強度を調節する発射ハンドル701と、遊技盤702に配置された始動口703、ゲート711、図柄表示装置704、普通電動役物710および変動入賞装置706と、賞球および貸球を貯留する上受け皿705と、スピーカ709とを備える。

20

【0003】

遊技者が発射ハンドル701を回動して発射した遊技球が始動口703に入賞すると、パチンコ機700に内蔵されたMPUが第1の乱数発生手段から第1の乱数を取得し、その取得した第1の乱数を所定のメモリに格納する。また、上記MPUは、メモリに格納した第1の乱数が予め定められた当り値と一致する場合は当りと判定し、一致しない場合はハズレと判定する。以下、その当りかハズレかの判定を第1の当り判定という。

【0004】

また、遊技球が始動口703に入賞すると、図柄表示装置704が複数種類の識別情報（たとえば、1～9の数字）を表現した図柄の配列（以下、図柄列という）を画面上の横方向3箇所の表示領域において画面の上から下へ移動させる。また、機種によっては、図柄列を画面上の縦方向3箇所において、画面の右から左へ移動させたり、図柄列を構成する各図柄を同じ表示領域に繰り出すように表示したりするものもある。これらのように、図柄列を構成する各図柄が表示領域において変化する表示態様を図柄の変動という。また、図柄表示装置704が図柄の変動を行っている間は、スピーカ709がBGMや効果音を出力する。

30

【0005】

図柄表示装置704が図柄の変動を開始してから所定時間経過すると、各表示領域において図柄の変動が停止し、前述したMPUによる第1の当り判定の結果に対応する図柄が各表示領域に確定表示される。ここで、確定表示とは、図柄が変動を停止した後に再変動することがない表示状態を意味する。たとえば、第1の当り判定の結果が当りであった場合は、「777」など、同一の数字が揃った図柄が確定表示され、第1の当り判定の結果がハズレであった場合は、「767」など、同一の数字が揃っていない図柄が確定表示される。

40

【0006】

以下、各表示領域において確定表示された各図柄の組み合わせのうち、第1の当り判定の結果が当りであったことを表す図柄の組み合わせを第1の当り図柄といい、第1の当り判定の結果がハズレであったことを表す図柄の組み合わせを第1のハズレ図柄という。また、図柄表示装置704が図柄の変動を開始してから、第1の当り図柄または第1のハズ

50

レ図柄を確定表示するまでを図柄の1回の変動と数える。

【0007】

図柄表示装置704が第1の当り図柄を確定表示すると第1の当りが発生し、変動入賞装置706が開閉部材707を開作動させ、大入賞口708が開口する。大入賞口708は、普通の入賞口よりも入賞領域が大きいため、入賞が容易になる。そして、大入賞口708に規定数（たとえば、約9個）の遊技球が入賞したという条件、あるいは、大入賞口708の開口時間が規定時間（たとえば、約30秒）に達したという条件が満足されると、開閉部材707が閉成し、大入賞口708が閉口する。

【0008】

そして、大入賞口708が開口してから閉口するまでを1ラウンドとして複数のラウンド（たとえば、最大14ラウンド）が実行され、その間に遊技者は多量の賞球を獲得することができる。以下、第1ラウンドの開始から最終ラウンドの終了までの遊技を大当たり遊技という。

【0009】

また、遊技球がゲート711を通過すると、前述したMPUが第2の乱数発生手段から第2の乱数を取得し、その取得した第2の乱数を所定のメモリに格納する。また、遊技球がゲート711を通過したときに図柄表示装置704が普通図柄の変動を開始し、上記MPUは、メモリに格納した第2の乱数が予め定められた当り値と一致する場合は当りと判定し、一致しない場合はハズレと判定する。以下、その当りかハズレかの判定を第2の当り判定という。普通図柄の変動様態は機種によって異なり、たとえば、および×を表現した普通図柄を交互に表示する。そして、図柄表示装置704は、普通図柄の変動を開始してから所定時間経過すると、普通図柄の変動を停止し、第2の当り判定の結果が当りであった場合は第2の当り図柄としてを確定表示し、第2の当り判定の結果がハズレであった場合は第2のハズレ図柄として×を確定表示する。また、が確定表示されると、普通電動役物710が両翼を開閉し、入賞口が開閉する。その入賞口に遊技球が入賞すると、所定個数の賞球が払出される。

【0010】

また、特定の第1の当り図柄にて当りが発生した場合は、当該当りに基づく当り遊技が終了した以降の遊技状態が、第1の当り判定において当りと判定する確率の高い遊技状態に変化する。このように第1の当り判定において当りと判定する確率が低確率から高確率に変化することを確変と呼ぶ。将来、確変が発生することになる当りのことを確変当りといい、確変当り以外の当りのことを通常当りという。以下、確変当りか否かの判定を確変当り判定という。また、確変に変化した遊技状態を確変遊技状態といい、確変遊技状態以外の遊技状態を通常遊技状態という。また、確変当りが発生することになる第1の当り図柄を確変図柄という。

【0011】

確変遊技状態が継続する期間は機種によって異なり、次の第1の当り判定における当りが発生するまで継続する機種と、確変遊技状態に変化してから図柄の変動回数が所定回数に達するまで継続する機種とが存在する。確変遊技状態において確変当りが発生した場合は、当該確変遊技が終了した以降の遊技状態が再度確変遊技状態に変化する。

また、遊技状態が確変遊技状態に変化すると、第1の当り判定において当りと判定する確率が高くなることに加えて、第2の当り判定において当りと判定する確率が高くなる機種も存在する。この機種では、普通電動役物710が単位時間当りに両翼を開閉する回数が増えると同時に両翼を開いている時間が通常遊技状態のときよりも長くなるため、普通電動役物710への入賞数が増加するので、持ち玉が減少し難い。

【0012】

このような、普通電動役物710を使って持ち玉が減らないようにするサポートは、普通電動役物710が電動チューリップであることから、電チューサポートとか電サポとか呼ばれるが、以下では、電サポに統一する。

さらに、確変遊技状態では、図柄表示装置704が図柄の変動を開始してから第1の当

10

20

30

40

50

り図柄または第1のハズレ図柄を確定表示するまでに要する時間（以下、変動時間という）が短縮され、単位時間当りの図柄の回転数が増加する。つまり、単位時間当りに行う第1の当たり判定の回数が増加する。このような、図柄の変動時間が短縮された遊技状態を時短という。

【0013】

また、確変当りが発生したときに、図柄表示装置704が「確変当り」など、確変当りの発生を表すメッセージ画像を表示したり、遊技状態が確変遊技状態に変化するときに、図柄表示装置704が「確変突入」など、遊技状態が確変遊技状態に変化することを表すメッセージ画像を表示したりする機種が存在する。さらに、機種によっては、そのようなメッセージ画像を表示すると同時に「確変突入」などの音声をスピーカから出力する機種も存在する。

10

【0014】

このように、遊技状態が確変遊技状態に変化することを遊技者に報知する機種が存在する一方、遊技状態が確変遊技状態に変化すること、あるいは、確変遊技状態に変化していることを遊技者に報知しない遊技モードを有する機種も存在する。このように、遊技状態が確変遊技状態に変化していることを報知しない遊技モードは、潜伏確変とか隠れ確変とか呼ばれるが、以下では、潜伏確変に統一する。この潜伏確変では、前述した電サポおよび時短も存在しないため、遊技状態が確変遊技状態であるか否かを判断することが極めて困難であるが、遊技を中止するか継続するかの判断を迷いながら遊技を行うことでスリルを味わうことができる点で人気がある。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0015】

【特許文献1】特開2010-5099号公報（第3段落，46段落）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0016】

ところで、潜伏確変を行うパチンコ機の中には、遊技状態が潜伏確変に変化している期間、遊技盤の目立たない箇所に設けられた特定のLEDを通常遊技状態のときとは異なる点灯状態に変化させるパチンコ機が存在する。

30

しかし、遊技状態が潜伏確変に変化している期間、遊技盤の目立たない箇所に設けられた特定のLEDを通常遊技状態のときとは異なる点灯状態に変化させるという演出は、長年に亘って実施されており、遊技者間にも広まっているため、新鮮味が無くなっているので、パチンコ機の稼働率低下の一因になっている。

【0017】

そこでこの発明は、上述の問題を解決するために成されたものであり、遊技状態が潜伏確変に変化していることを判断するための演出として斬新な演出を実現することにより、パチンコ機の稼働率低下を抑制することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0018】

（請求項1に係る発明）

上記の目的を達成するため、この出願の請求項1に係る発明では、遊技球（P）の流下領域が形成された遊技盤（5）と、前記流下領域へ遊技球を発射する発射装置（4f）と、前記遊技領域に設けられた複数の遊技球受入れ口（17～23）と、乱数（R3）を発生する乱数発生手段と、前記発射装置により発射された遊技球が特定の遊技球受入れ口（21, 22）に受入れられたときに前記乱数発生手段が発生した乱数を取得する乱数取得手段（S204）と、前記乱数取得手段が取得した乱数に基づいて当たりかハズレかを判定する当たり判定手段（S208, S209）と、前記発射装置により発射された遊技球が前記特定の遊技球受入れ口に受入れられたときに複数種類の図柄の変動表示を複数の表示領域（D1～D3）においてそれぞれ開始し、その開始から所定時間経過後に前記大当たり判

40

50

定手段の判定結果を示す図柄を構成する図柄（以下、停止図柄という）を各表示領域に停止表示する図柄表示装置（30）と、前記図柄表示装置が前記複数の表示領域において停止表示した各停止図柄の組み合わせが、前記当たり判定手段が当りと判定した判定結果を示す図柄（以下、当り図柄という）であった場合に大入賞口（24a, 25a）を開閉する入賞装置（24, 25）と、遊技球が前記大入賞口に入賞した場合に賞球を払出す賞球払出装置（38）と、を備えており、前記当たり判定手段が当りと判定する確率が高い遊技状態を高確率状態とし、前記図柄表示装置が前記当り図柄を表示した場合に前記入賞装置が前記大入賞口を最初に開口してから最後に閉口するまでの遊技を当り遊技とした場合に、前記図柄表示装置が、前記当り図柄として特定の当り図柄を表示した場合に前記当り遊技が終了した以降の遊技状態が所定期間前記高確率状態に変化するパチンコ機（1）において、

遊技状態が前記高確率状態に変化しているときに、遊技状態が前記高確率状態に変化していることを示唆しないように演出を行う演出手段（71）と、

前記停止図柄が停止表示されるときに効果音を出力する効果音出力手段（10～12）と、を備えており、

前記演出手段による演出が行われているときに、前記効果音出力手段が、前記停止図柄が停止表示されるときの表示領域毎に異なる効果音を出力した場合は、遊技状態が前記高確率状態に変化している確率が高い（S907～S919）という技術的手段を用いる。

【0019】

（請求項2に係る発明）

請求項2に係る発明では、遊技球（P）の流下領域が形成された遊技盤（5）と、前記流下領域へ遊技球を発射する発射装置（4f）と、前記遊技領域に設けられた複数の遊技球受入れ口（17～23）と、乱数（R3）を発生する乱数発生手段と、前記発射装置により発射された遊技球が特定の遊技球受入れ口（21, 22）に受入れられたときに前記乱数発生手段が発生した乱数を取得する乱数取得手段（S204）と、前記乱数取得手段が取得した乱数に基づいて当りかハズレかを判定する当り判定手段（S208, S209）と、前記発射装置により発射された遊技球が前記特定の遊技球受入れ口に受入れられたときに複数種類の図柄の変動表示を複数の表示領域（D1～D3）においてそれぞれ開始し、その開始から所定時間経過後に前記大当たり判定手段の判定結果を示す図柄を構成する図柄（以下、停止図柄という）を各表示領域に停止表示する図柄表示装置（30）と、前記図柄表示装置が前記複数の表示領域において停止表示した各停止図柄の組み合わせが、前記当たり判定手段が当りと判定した判定結果を示す図柄（以下、当り図柄という）であった場合に大入賞口（24a, 25a）を開閉する入賞装置（24, 25）と、遊技球が前記大入賞口に入賞した場合に賞球を払出す賞球払出装置（38）と、を備えており、前記当たり判定手段が当りと判定する確率が高い遊技状態を高確率状態とし、前記図柄表示装置が前記当り図柄を表示した場合に前記入賞装置が前記大入賞口を最初に開口してから最後に閉口するまでの遊技を当り遊技とした場合に、前記図柄表示装置が、前記当り図柄として特定の当り図柄を表示した場合に前記当り遊技が終了した以降の遊技状態が所定期間前記高確率状態に変化するパチンコ機（1）において、

遊技状態が前記高確率状態に変化しているときに、遊技状態が前記高確率状態に変化していることを示唆しないように演出を行う演出手段（71）と、

前記停止図柄が停止表示されるときに効果音を出力する効果音出力手段（10～12）と、を備えており、

前記演出手段による演出が行われているときに、前記効果音出力手段が、前記停止図柄が前記複数の表示領域において何番目に停止する停止図柄であるかによって異なる効果音を出力した場合は、遊技状態が前記高確率状態に変化している確率が高いという技術的手段を用いる。

【0020】

なお、請求項1および請求項2に記載の「当り」は、大当たりおよび小当たりを総称するものである。また、上記各括弧内の符号は、後述する実施形態に記載の具体的手段との対応

関係を示すものである。

【発明の効果】

【0021】

(請求項1に係る発明)

請求項1に係る発明を実施すれば、効果音出力手段が、当該変動表示において停止図柄が停止表示されるときの表示領域毎に異なる効果音を出力した場合は、遊技状態が高確率状態に変化している確率が高いという構成のパチンコ機を実現することができる。

つまり、停止図柄が停止表示されるときの表示領域毎に異なる効果音を出力することにより、遊技状態が高確率状態に変化している確率が高いことを示唆することができる。

したがって、遊技状態が高確率状態に変化していることを示唆しないように演出が行われていること、つまり潜伏確変に変化していることを判断するための演出として斬新な演出を実現することにより、パチンコ機の稼働率低下を抑制することができる。

【0022】

(請求項2に係る発明)

請求項2に係る発明を実施すれば、効果音出力手段が、停止図柄が複数の表示領域において何番目に停止する停止図柄であるかによって異なる効果音を出力した場合は、遊技状態が前記高確率状態に変化している確率が高いという構成のパチンコ機を実現することができる。

つまり、停止図柄が複数の表示領域において何番目に停止する停止図柄であるかによって異なる効果音を出力することにより、遊技状態が高確率状態に変化している確率が高いことを示唆することができる。

したがって、遊技状態が高確率状態に変化していることを示唆しないように演出が行われていること、つまり潜伏確変に変化していることを判断するための演出として斬新な演出を実現することにより、パチンコ機の稼働率低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0023】

【図1】この発明の実施形態に係るパチンコ機1を斜め前方から見た斜視図である。

【図2】図1に示すパチンコ機1の正面図である。

【図3】図1に示すパチンコ機1の平面図である。

【図4】図1に示すパチンコ機1を斜め後方から見た斜視図である。

【図5】図1に示すパチンコ機の背面における内部構造の一部を示す部分背面図である。

【図6】図1に示すパチンコ機1に設けられた遊技盤5の正面図である。

【図7】図6に示す遊技盤5を斜め前方から見た斜視図である。

【図8】図6に示す遊技盤5に設けられた可動役物40が下降した状態を示す正面図である。

【図9】(a)は図6に示す遊技盤5に設けられた第1変動入賞装置24および第2変動入賞装置25を拡大して示す正面図であり、(b)は図6に示す遊技盤に設けられた特別図柄表示装置31などを拡大して示す正面図である。

【図10】図6に示す遊技盤5に設けられた演出表示器30において演出図柄が変動表示されている状態を示す説明図であり、(a)は左図柄が停止表示された状態を示し、(b)はリーチの状態を示す。

【図11】(a)はリーチ演出の説明図であり、(b)は大当たり図柄が確定表示された状態を示す説明図である。

【図12】BGMテーブル72bの説明図である。

【図13】効果音テーブル72cの説明図である。

【図14】図柄の変動停止タイミングおよび効果音の出力タイミングを示すタイミングチャートである。

【図15】パチンコ機1の主な電気的構成をブロックで示す説明図である。

【図16】パチンコ機1の主な電気的構成をブロックで示す説明図である。

【図17】図16に示す画像音声制御基板70および演出制御基板400の構成をブロッ

10

20

30

40

50

クで示す説明図である。

【図18】遊技で用いる乱数の説明図である。

【図19】大当たり値テーブル52aの説明図である。

【図20】大当たりの種類を示す説明図である。

【図21】(a)は変動・演出パターンテーブル72aの説明図であり、(b)は変動・演出パターンの種類を示す説明図である。

【図22】変動・演出パターンの抽選方法を示す説明図である。

【図23】(a)は保留テーブル53aおよび乱数格納テーブル73aの格納内容を示す説明図であり、(b)は保留テーブル53aおよび乱数格納テーブル73aに格納されているデータの格納順番が繰り上がった状態を示す説明図である。
10

【図24】画像データROM74の主な格納内容を示す説明図である。

【図25】画像データROM75の主な格納内容を示す説明図である。

【図26】パチンコ機1の電源が投入されたときに主制御用MPU51が実行する主な処理の流れを示すフローチャートである。

【図27】主制御用MPU51が遊技中に実行する主な処理を示すフローチャートである。

【図28】主制御用MPU51が実行する遊技開始処理の流れを示すフローチャートである。

【図29】図28に示す遊技開始処理の続きを示すフローチャートである。

【図30】主制御用MPU51が実行する特別図柄遊技処理の流れを示すフローチャートである。
20

【図31】図30に示す特別図柄遊技処理の続きを示すフローチャートである。

【図32】図30に示す特別図柄遊技処理の続きを示すフローチャートである。

【図33】主制御用MPU51が実行する特別電動役物遊技処理の流れを示すフローチャートである。

【図34】図33に示す特別電動役物遊技処理の続きを示すフローチャートである。

【図35】主制御用MPU51が実行する普通図柄遊技処理の流れを示すフローチャートである。

【図36】図35に示す普通図柄遊技処理の続きを示すフローチャートである。

【図37】主制御用MPU51が実行する普通電動役物遊技処理の流れを示すフローチャートである。
30

【図38】画像音声制御用MPU71が遊技中に実行する主な処理を示すフローチャートである。

【図39】画像音声制御用MPU71が実行するコマンド受信処理の流れを示すフローチャートである。

【図40】画像音声制御用MPU71が実行する画像処理の流れを示すフローチャートである。

【図41】画像音声制御用MPU71が実行するBGM処理の流れを示すフローチャートである。

【図42】画像音声制御用MPU71が実行する効果音処理の流れを示すフローチャートである。
40

【図43】第2実施形態における効果音テーブル72cの説明図である。

【図44】従来のパチンコ機の正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

第1実施形態

[主要構成]

最初に、この発明の実施形態に係るパチンコ機の主要構成について図を参照して説明する。図1は、この実施形態に係るパチンコ機を斜め前方から見た斜視図であり、図2は、図1に示すパチンコ機1の正面図である。図3は、図1に示すパチンコ機1の平面図であ
50

る。図4は、図1に示すパチンコ機1を斜め後方から見た斜視図であり、図5は、図1に示すパチンコ機の背面における内部構造の一部を示す部分背面図である。

【0025】

パチンコ機1の左側には、ICカードに記録されている残高の読み取り、残高の書き込み、現金の読み取りなどを行う遊技台用台間機100が設けられている。遊技台用台間機100には、紙幣を挿入するための紙幣挿入口101と、ICカードを挿入するためのICカード挿入口102とが設けられている。紙幣挿入口101に紙幣を挿入すると、その挿入された紙幣の金額は、遊技台用台間機100の内部に設けられた紙幣読み取り装置によって読み取られる。また、ICカード挿入口102に挿入されているICカードに記録されている残高は、遊技台用台間機100の内部に設けられたリーダライタによって読み取られ、残高表示部6eに表示される。残高表示部6eは、残高を8セグLEDや液晶を使って数字で表示する。また、紙幣読み取り装置によって読み取られた金額は、リーダライタにより、ICカードに書き込まれる。

10

【0026】

パチンコ機1は、パチンコ機1をパチンコホールの島設備に取付けるための外枠セット8を備える。外枠セット8を構成する天板8aの左端には、金属製の蝶番8bが取付けられている。蝶番8bの前端寄りの部分には、前枠セット2がヒンジ軸8cを介して回動可能に軸支されている。前枠セット2には、遊技球の流下領域が形成された遊技盤5(図6)が設けられており、遊技盤5の前方は、前枠セット2の開口部に設けられたガラス枠セット3によって覆われている。遊技盤5は、ガラス枠セット3を通して見るように構成されている。また、前枠セット2は、半透明の合成樹脂により形成されており、その内部には、複数色を発光可能な複数のLEDが設けられている。

20

【0027】

外枠セット8の裏面には、パチンコ機1へ供給する遊技球を貯留するための球タンク95が設けられている。球タンク95に貯留される遊技球は、島設備に配置された遊技球の供給設備から供給される。前枠セット2の右下には、遊技球を遊技盤5の流下領域へ発射する発射装置を操作するための発射ハンドル4aが設けられており、発射ハンドル4aには、発射装置の発射強度を調節するための発射レバー4bが回動可能に設けられている。ガラス枠セット3の下方の前枠セット2には、排出口6bから排出される賞球および貸球を貯留する上受け皿6が設けられている。

30

【0028】

上受け皿6には、上受け皿6に貯留されている遊技球を下受け皿7へ排出させるために操作する球抜きレバー6aと、貸球の払い出しを行わせるために操作する貸出ボタン6cと、遊技台用台間機100のICカード挿入口102に挿入されているICカードを返却させるために操作する返却ボタン6dと、ICカードに記録されている残高を表示する残高表示部6eとが設けられている。貸出ボタン6cを1回押圧操作すると、最小単位の貸球が上受け皿6に払い出される。たとえば、1個の貸球が4円であり、貸球の最小単位が500円に設定されているとすると、125(=500円/4円)個の貸球が払い出される。

【0029】

また、上受け皿6には、ボタン演出のタイミングになったときにボタン演出を実行させるために操作する演出ボタン9が設けられている。この実施形態では、演出ボタン9はプッシュオン式のボタンスイッチである。演出ボタン9は、押圧操作によって下降すると、その内部に設けられた照光付演出スイッチ(図16において符号9aで示す)がオンし、押圧操作を解除すると、内部に配置されたバネにより、押圧操作前の位置へ上昇する。

40

【0030】

また、演出ボタン9の表面は透光性材料によって形成されており、演出ボタン9に内蔵されたLEDの発光を外部から視認可能になっている。そのLEDは、演出ボタン9の操作が有効な有効時間(制限時間)を表示しており、ボタン演出の際に演出ボタン9の操作が有効になったときに点灯し、操作が無効になったときに消灯する。つまり、演出ボタン9が発光しているときに演出ボタン9を押圧操作すると、演出ボタン9の操作によるボタ

50

ン演出が行われるように構成されている。

【0031】

上受け皿6の下方には、上受け皿6から流下した遊技球を貯留する下受け皿7が設けられている。下受け皿7の底部には遊技球を排出するための球抜き孔7bが開閉可能に形成されており、下受け皿7の前端には、球抜き孔7bを開閉させる球抜きレバー7aがスライド可能に設けられている。また、前枠セット2には、払出すべき遊技球が無いことを報知する球切れLED13と、遊技球の払出しの異常を報知する払出異常LED14と、BGMや効果音を再生する右スピーカ10と、左スピーカ11と、下スピーカ12とが設けられている。以下、右スピーカ10、左スピーカ11および下スピーカ12を総称する場合は、スピーカ10～12という。

10

【0032】

図4に示すように、パチンコ機1の背面上方には、遊技球を貯留するための球タンク95が設けられている。パチンコ機1が設置されている島の上方には各パチンコ機に遊技球を供給する遊技球供給流路が配置されており、その遊技球供給流路から遊技球が球タンク95に供給される。また、パチンコ機1の背面は、カバー99によって覆われている。

【0033】

図5に示すように、カバー99の内部には、主制御基板(図15において符号50で示す)が収容された主制御基板ケース57などが設けられている。主制御基板ケース57を構成するケース本体およびカバーの境界には、その境界を跨いで帯状のRFタグ200が配置されており、そのRFタグ200の上には封印シール100が貼付されている。

20

【0034】

RFタグ200は、RFタグリーダと通信を行うためのアンテナと、パチンコ機1を他のパチンコ機と識別するための固有の識別情報が記憶されたICチップとを備える。アンテナ201は、導電性の金属により膜状に形成されており、封印シール100を剥がすと容易に破断するように構成されている。このように、封印シール100を剥がすとアンテナが破断してRFタグ200が機能しなくなり、RFタグリーダを用いてRFタグ200を読取る際に読み取りエラーとなる。これにより、RFタグ200のアンテナが破断している、つまり、封印シール100が剥がされ、主制御基板50に不正行為が行われていると推定することができる。

30

【0035】

図4に示すように、カバー99の下方には、発射制御基板4(図5)が収容された発射制御基板ケース4hと、払出制御基板(図15において符号60で示す)が収容された払出制御基板ケース64とが設けられている。主制御基板ケース57の右方には、賞球を払出す賞球払出装置38が設けられている。また、パチンコ機1の背面には、パチンコ機1にAC24Vを供給するための電源プラグ65が接続されている。

【0036】

[遊技盤の主要構成]

次に、パチンコ機1に備えられた遊技盤5の主要構成について図を参照して説明する。

図6は図1に示すパチンコ機1に備えられた遊技盤5の正面図である。図7は図6に示す遊技盤5を斜め前方から見た斜視図である。図8は図6に示す遊技盤5に設けられた可動役物40が下降した状態を示す正面図である。図9(a)は図6に示す遊技盤5に設けられた第1変動入賞装置24および第2変動入賞装置25を拡大して示す正面図であり、(b)は図6に示す遊技盤に設けられた特別図柄表示装置31などを拡大して示す正面図である。

40

【0037】

以下、大当たり判定において大当たりと判定する確率が低確率から高確率に変化することを確変といふ。また、将来、確変が発生することになる大当たりのことを確変大当たりといい、確変大当たり以外の大当たりのことを通常大当たりといふ。確変大当たりか否かの判定を確変大当たり判定といふ。また、確変に変化した遊技状態を確変遊技状態といい、確変遊技状態以外の遊技状態を通常遊技状態といふ。また、確変大当たりが発生することになる大当たり図柄を

50

確変大当り図柄という。

【0038】

この実施形態のパチンコ機1は、特定の大当り図柄にて大当りが発生した場合は、当該大当りに基づく大当り遊技が終了した以降の遊技状態が、確変遊技状態に変化する。また、パチンコ機1では、発生した大当りの種類により、確変遊技状態が継続する期間が異なり、大当り遊技が終了してから、次の通常大当りまたは確変大当りが発生するまで確変遊技状態が継続する大当りと、大当り遊技が終了してから図柄の回転数が規定回数に達するまで確変遊技状態が継続する大当りとが存在する。また、大入賞口の開閉回数の少ない大当りを小当りと称することもあるが、この実施形態では、その小当りも大当りの概念に含めて説明する。

10

【0039】

遊技盤5の盤面には、多数の遊技釘28が打ち込まれており、それらの遊技釘28が遊技球の遊技領域を規制している。遊技盤5の盤面の周囲には、発射ソレノイド(図15において符号4fで示す)などの発射装置によって発射された遊技球を遊技領域に案内するためのレールセット15が設けられている。

遊技盤5の中央には、センター飾り16が設けられている。このセンター飾り16は、図7に示すように盤面から前方へ突出する立体形状に形成されており、遊技領域の中央領域を占有している。センター飾り16には、静止画像および動画像を表示する画像表示装置としての演出表示器30が設けられている。

20

【0040】

遊技盤5の盤面の左側には、レールセット15の内周に沿って左サイド飾り36が設けられている。左サイド飾り36とセンター飾り16との間には、遊技球が流下する左寄り遊技領域が形成されている。その左寄り遊技領域には、遊技球の流下経路を変化させる風車35が回転自在に設けられている。また、左サイド飾り36には、左袖上入賞口17と、左袖入賞口18と、左下入賞口19とが設けられている。また、左サイド飾り36には、遊技の進行に応じて発光する複数のLEDが設けられている。

30

【0041】

図8に示すように、センター飾り16の左端には、遊技球がセンター飾り16の内部に流入可能な流入口16bが開口形成されている。センター飾り16の内部には、流入口16bから流入した遊技球を案内するための案内通路16eが設けられている。センター飾り16の左内面には、案内通路16eによって案内された遊技球を流出させるための出口16cが開口形成されている。

40

【0042】

センター飾り16の下部には、出口16cから流出した遊技球が転動するためのステージ16dが設けられている。図7に示すように、出口16cから流出した遊技球は、ステージ16dの上を流下経路R2にて流下し、続いて、流下経路R3～R5のいずれかに沿って流下する。ステージ16dの直下であって、流下経路R3に沿った箇所には、第1始動口21が設けられている(図6)。ステージ16dの上方には、出口16cから流出した遊技球以外の遊技球がステージ16dに落下しないようにするための防護部材16fが設けられている。センター飾り16の上面には、案内部16aが形成されており、案内部16aに乗った遊技球は、流下経路R1に沿って、センター飾り16の右方に形成された右寄り遊技領域へ案内される。

【0043】

センター飾り16の右側には、右寄り遊技領域が形成されており、その右寄り遊技領域には、ゲート23と、普通電動役物27(図7)と、右肩入賞口20とが設けられている。普通電動役物27は、翼形状の開閉翼片27cを備えている。普通電動役物27は、電動チューリップ、略して電チューとも呼ばれる。開閉翼片27cは、その基部が回動可能に軸支されており、その基部の回動によって先端を外方(図中では右方)へ開いたり内方(図中では左方)へ閉じたりする。開閉翼片27cが外方へ開くと、その開いた開閉翼片27cとセンター飾り16との間に第2始動口22が形成される。図6および図8は、開

50

閉翼片 27c が外方へ開き、第 2 始動口 22 が開口した状態を示し、図 7 は、閉閉翼片 27c が閉じ、第 2 始動口 22 が閉口した状態を示す。遊技盤 5 の下方には、どこにも入賞などしなかった遊技球を回収するためのアウト口 26 が開口形成されている。

【0044】

演出表示器 30 の上方であってセンター飾り 16 の中央には、複数の LED によって装飾された可動役物 40 が設けられている。図 8 に示すように、可動役物 40 は、支持部材 40e によって支持されている。同図に示すように、可動役物 40 は、所定の演出タイミングになると演出表示器 30 の前面に自然落下し、図 6 に示すように、モータ（図 16 において右リフトモータ 41f および左リフトモータ 42f で示す）などの昇降装置によって上昇して落下前の原点に復帰する。

10

【0045】

また、可動役物 40 は、モータ（図 16 において家紋モータ 40b で示す）およびカム機構（図示せず）などの駆動装置によって振動する。図 8 に示すように、可動役物 40 の背面には、複数の LED によって装飾された可動役物 43 が設けられている。可動役物 43 は、モータ（図 16 において万華鏡モータ 43a で示す）などの駆動装置によって回転し、可動役物 40 が落下すると、その背後から出現する。また、センター飾り 16 の両側には、可動役物 47, 48 が設けられている。可動役物 47, 48 は、それぞれモータ（図 16 において左竜モータ 47a および右竜モータ 48a で示す）などの駆動装置によって作動する。

20

【0046】

また、図 7 に示すように、センター飾り 16 の下部であって、演出表示器 30 の前面下部には、箱状の収納部材 46 が設けられている。この収納部材 46 の内部には、図 8 に示す可動役物 44, 45 が収納されている。可動役物 44, 45 は、それぞれモータ（図 16 において扉左モータ 44a および扉右モータ 45a で示す）などの駆動装置によって左右方向へ移動する。可動役物 44, 45 は、合体したときに一つの意匠を構成する。

30

【0047】

収納部材 46 の正面および背面は、透光性材料によって形成されており、遊技者が可動役物 44, 45 の状態を視認できるようになっている。また、相互に離反した可動役物 44, 45 間に形成された空間の奥には、複数の LED により装飾された装飾部材（図示省略）が設けられており、可動役物 44, 45 が相互に離反したときに装飾部材の各 LED が点灯または点滅するようになっている。

【0048】

また、可動役物 40 は、家紋を模した形状に形成されており、可動役物 40 を装飾している LED が点灯することによって家紋が浮き出るように構成されている。また、可動役物 43 は万華鏡を模した形状に形成されており、可動役物 43 を装飾している LED が点灯または点滅することにより、あたかも万華鏡を覗いているように見える演出を行う。また、可動役物 47, 48 は、それぞれ竜の頭を模した形状に形成されており、前述した駆動装置によって竜が口を開閉する。

40

【0049】

図 8 は、可動役物 47, 48 が作動し、一対の竜がそれぞれ口を開けた状態を示す。また、可動役物 47, 48 の内部には、それぞれ LED 47c, 48c が設けられており、その LED が点灯することにより、あたかも竜が火を吹くように見える演出を行う。また、可動役物 44, 45 は、それぞれ扉形状に形成されており、各前面には竜の一部がそれぞれ描かれている。そして、可動役物 44, 45 が合体すると、竜が完成するようになっている。

50

【0050】

図 6 に示すように、遊技盤 5 の右側には、複数の LED が設けられた右サイド飾り 37 が設けられている。その右サイド飾り 37 において、第 1 始動口 21 と右肩入賞口 20 との間（図中において符号 B で示す破線で囲まれた領域）には、第 1 変動入賞装置 24 および第 2 変動入賞装置 25 が上下に重ねて設けられている（図 9（a））。図 9（a）に示

すように、第1変動入賞装置24は、横長板状の第1開閉部材24dを備えており、この第1開閉部材24dは、ソレノイド(図15において第1大入賞口ソレノイド24bで示す)などの駆動装置によって開閉する。第1開閉部材24dが開放されると、第1大入賞口24aが開口され、第1開閉部材24dが閉鎖されると、第1大入賞口24aが閉口される。

【0051】

第2変動入賞装置25は、横長板状の第2開閉部材25dを備えており、この第2開閉部材25dは、ソレノイド(図15において第2大入賞口ソレノイド25bで示す)などの駆動装置によって開閉する。第2開閉部材25dが開放されると、第2大入賞口25aが開口され、第2開閉部材25dが閉鎖されると、第2大入賞口25aが閉口される。図9(a)は、第1大入賞口24aおよび第2大入賞口25aがそれぞれ開口した状態を示す。第1大入賞口24aおよび第2大入賞口25aは、大当たりが発生したときに開口する。この実施形態では、第1開閉部材24dおよび第2開閉部材25dは、それぞれ両側の下端を軸にして前後に開閉するように構成されている。

10

【0052】

第1変動入賞装置24および第2変動入賞装置25は、発生した大当たりの種類に応じて一方または両方が作動する。発生した大当たりの種類により、第1大入賞口24aおよび第2大入賞口25aの開口時間が異なる。この実施形態では、第1大入賞口24aは開口から29.5秒経過するか、9個の遊技球が第1大入賞口24aに入賞すると閉口する。また、第2大入賞口25aは開口から0.2秒経過するか、9個の遊技球が第2大入賞口25aに入賞すると閉口する。つまり、第2大入賞口25aは開口時間が0.2秒と極めて短いため、第2大入賞口25aが開閉する大当たりでは、第2大入賞口25aに入賞することは困難であり、出玉は殆ど期待できない。

20

【0053】

図6において左サイド飾り36の左袖上入賞口17の左側(図中において符号Aで示す破線で囲まれた領域)には、図9(b)に示すように、特別図柄表示装置31と、普通図柄表示装置33と、特別図柄保留数表示装置32と、普通図柄保留数表示装置34とが設けられている。

この実施形態では、特別図柄表示装置31、普通図柄表示装置33、特別図柄保留数表示装置32および普通図柄保留数表示装置34は、それぞれLEDにより構成されているが、液晶表示装置などにより構成することもできる。

30

【0054】

特別図柄表示装置31は複数(たとえば、図9(b)に示すように7個)のLEDにより構成されており、それらのLEDは、遊技球が第1始動口21または第2始動口22に入賞すると所定の点滅パターンで点滅する。それらのLEDが点灯したときの発光色および消灯したときのLEDの地の色が特別図柄を構成し、LEDが点滅している状態が、特別図柄が変動表示している状態である。

【0055】

特別図柄表示装置31は、各LEDをランダムに点滅させ、その点滅が停止したときに点灯しているLEDおよび消灯しているLEDの組合せが特定の組合せであるときに大当たりが発生し、その組合せの種類によって大当たりの種類が異なる。大当たりの種類は、大当たり遊技において実行可能な最大ラウンド数、出玉無しのラウンド数、通常大当たり、確変大当たり、出玉無しの確変大当たりおよび出玉数のうちの2つ以上を組み合わせて構成されている。また、大当たりの種類によって第1変動入賞装置24および第2変動入賞装置25のどちらかが動作して大当たり遊技が行われる。

40

【0056】

特別図柄表示装置31が特別図柄を変動表示しているときに遊技球が第1始動口21または第2始動口22に入賞したときは、その入賞に基づく特別図柄の変動表示は直ぐに実行されず、一旦保留される。その特別図柄保留数は、特別図柄保留数表示装置32によって表示される。この実施形態では、特別図柄保留数表示装置32は4個のLEDによって

50

構成されており、その L E D の点灯数によって特別図柄保留数を表示する。つまり、この実施形態では、特別図柄保留数は最大 4 個である。

【 0 0 5 7 】

普通図柄表示装置 3 3 は、複数（たとえば、図 9 (b) に示すように 2 個）の L E D により構成されており、各 L E D が点灯したときの発光色および消灯したときの L E D の地の色が普通図柄を構成する。また、普通図柄表示装置 3 3 が L E D を点滅させている状態が、普通図柄が変動表示している状態であり、変動表示が終了したときに点灯および消灯している L E D の組合せによって普通図柄の当りまたはハズレが報知される。当りの普通図柄が確定表示されると、普通電動役物 2 7 の開閉翼片 2 7 c が開放され、第 2 大入賞口 2 2 への入賞が容易になる。

10

【 0 0 5 8 】

遊技球がゲート 2 3 を通過すると、普通図柄表示装置 3 3 が普通図柄の変動表示を開始する。そして、普通図柄表示装置 3 3 が普通図柄を変動表示しているときに遊技球がゲート 2 3 を通過したときは、その通過による普通図柄の変動表示が保留され、その普通図柄保留数は普通図柄保留数表示装置 3 4 により表示される。この実施形態では、普通図柄保留数表示装置 3 4 は、4 個の L E D によって構成されており、その L E D の点灯数によって普通図柄保留数を表示する。つまり、この実施形態では、普通図柄保留数は最大 4 個である。

20

【 0 0 5 9 】

（演出表示器 3 0 の表示内容）

ここで、演出表示器 3 0 の表示内容について図を参照して説明する。

図 1 0 は、演出表示器 3 0 において演出図柄が変動表示されている状態を示す説明図であり、(a) は左図柄が停止表示された状態を示し、(b) はリーチの状態を示す。図 1 1 (a) はリーチ演出の説明図であり、(b) は大当たり図柄が確定表示された状態を示す説明図である。

30

【 0 0 6 0 】

演出表示器 3 0 は、特別図柄表示装置 3 1 の演出効果を高める目的で設けられている。つまり、前述したように特別図柄表示装置 3 1 は、複数の L E D によって構成されており、L E D の点滅のみでは演出効果が乏しいため、演出表示器 3 0 が画像により演出図柄を変動表示することによって演出効果を高めている。

30

【 0 0 6 1 】

演出図柄は、複数の識別情報を表現した図柄であり、たとえば、1 ~ 9 などの数字（算用数字または漢数字など）を表現した図柄である。演出表示器 3 0 は、特別図柄表示装置 3 1 が特別図柄の変動表示を開始すると同時に演出図柄の変動表示を開始し、特別図柄表示装置 3 1 が特別図柄の変動表示を終了すると同時に演出図柄の変動表示を終了する。また、演出表示器 3 0 は、特別図柄表示装置 3 1 が確定表示した大当たり図柄またはハズレ図柄に対応する演出図柄を確定表示する。

40

【 0 0 6 2 】

また、演出表示器 3 0 は、演出図柄が変動表示している様子を表す演出図柄動画像、演出図柄動画像の背景に表示する背景動画像 H 、演出図柄動画像が表示されていないときに表示する動画像、大当たりが発生したときに表示する動画像、大当たり遊技中に表示する動画像、大当たり遊技におけるラウンド数、遊技が行われていないときに表示する客待ち用の画像などを表示する。

【 0 0 6 3 】

以下、演出表示器 3 0 が表示する演出図柄動画像および背景動画像を合わせた動画像を変動・演出パターンという。また、演出表示器 3 0 が演出図柄の変動表示を停止したときに大当たりが発生することになる演出図柄の組み合わせを大当たり図柄といい、大当たり図柄以外の演出図柄の組み合わせをハズレ図柄という。変動・演出パターン、大当たり図柄およびハズレ図柄は、それぞれ乱数を用いた抽選により決定する。

50

【 0 0 6 4 】

図10に示すように、演出表示器30は、横方向に配列された左表示領域D1、中表示領域D2および右表示領域D3の3つの表示領域を有する。各表示領域D1～D3は、それぞれ演出図柄を変動表示する。この実施形態では、演出表示器30は、1～9の数字を表した複数の演出図柄を数字の昇順に画面の上から下へ移動するように変動表示する。換言すると、演出表示器30は、1～9の数字を表した複数の演出図柄を数字の昇順に画面の上から下へスクロール表示する。また、機種によっては、複数の演出図柄を数字の昇順に変動表示する表示領域と、数字の降順に変動表示する表示領域とを組み合わせたものも存在する。

【0065】

以下、左表示領域D1において変動表示する演出図柄を左図柄、中表示領域D2において変動表示する演出図柄を中図柄、右表示領域D3において変動表示する演出図柄を右図柄とそれぞれ称する。また、左表示領域D1において停止表示する演出図柄を左停止図柄、中表示領域D2において停止表示する演出図柄を中停止図柄、右表示領域D3において停止表示する演出図柄を右停止図柄とそれぞれ称する。また、各表示領域は、停止時に3つの停止図柄を表示するが、各表示領域の中央に停止表示された停止図柄の組み合せが大当たり図柄またはハズレ図柄を構成する。

10

【0066】

遊技球が第1始動口21に入賞すると、演出表示器30が変動・演出パターンの表示を開始する。そして、その開始から所定時間経過すると、図10(a)に示すように、左表示領域D1において変動表示していた左図柄Z1を停止表示する。図示の例では、左停止図柄7が停止表示されている。図中において、表示領域D1～D3の周囲に表示されているのは背景動画像Hである。図示の例では、惑星、恒星、ロケットおよびUFOなどを表示した背景動画像Hが表示されている。また、図中において、下向きの矢印は、演出図柄を変動表示している状態を模式的に示すものである。

20

【0067】

そして、左停止図柄が停止表示されてから所定時間経過すると、図10(b)に示すように、右表示領域D3において変動表示していた右図柄Z3を停止表示する。図示の例では、右停止図柄7が停止表示されており、左停止図柄7と共にリーチの状態を形成している。ここで、リーチとは、演出図柄が変動表示している1つの表示領域以外の各表示領域において大当たり図柄を構成する同一の図柄がそれぞれ確定表示されている表示状態のことである。換言すると、大当たり図柄が揃うまでに演出図柄が1つ未確定になっている表示状態のことである。リーチ変動パターンとはリーチを伴う変動パターンのことであり、通常変動パターンとは、リーチを伴わない変動パターンのことである。

30

【0068】

そして、演出表示器30は、リーチの状態が出現すると、リーチ特有の演出画像を表示する。リーチ特有の演出画像は、大当たり図柄が揃うか否か、遊技者にスリルを味わわせる内容の動画像であり、この動画像が表示されている時間は、遊技者が遊技の面白さを感じる時間である。大当たりの発生に対する期待度(以下、大当たり期待度という)が高いリーチほど、リーチ特有の演出画像を表示する時間が長く、これに伴ってBGMや効果音の出力時間も長くなる。

40

なお、ここでいう大当たり期待度とは、大当たり図柄が確定表示されることになる変動・演出パターンの出現率と、ハズレ図柄が確定表示されることになる変動・演出パターンの出現率とを合算した全体出現率に対し、大当たり図柄が確定表示されることになる変動・演出パターンの出現率の割合を示すものである。

【0069】

図11(a)に示すように、リーチの状態になると、リーチ特有の演出画像の邪魔にならないように、演出図柄の各表示領域が縮小される。図中において、符号Z4は、縮小された3つの表示領域を示す。

そして、右停止図柄が停止表示されてから所定時間経過すると、図11(b)に示すように、中表示領域D2において変動表示していた中図柄Z2を停止表示する。中停止図柄

50

を表示する時間が近くなると、左停止図柄および右停止図柄を拡大表示するとともに、変動表示している中図柄を拡大表示し、中図柄の変動表示の速度を極めて遅くし、どの中図柄が停止するか、ハラハラドキドキする演出を行う。

【0070】

図示の例では、中停止図柄7が停止表示されており、左停止図柄7および右停止図柄7と共に大当り図柄777を構成している。図中において、符号Z5は、拡大表示された左停止図柄、右停止図柄および中停止図柄を示す。ここで、図示のように大当り図柄が確定表示された場合は、第1変動入賞装置24または第2変動入賞装置25が作動し、第1大入賞口24aまたは第2大入賞口25aが開閉し、大当り遊技が始まる。

【0071】

この実施形態では、演出表示器30が表示する変動・演出パターンとして、複数種類の通常変動パターンと、複数種類のリーチ変動パターンとが選択可能に設定されている。リーチ変動パターンには、ノーマルリーチ変動パターン、スーパーリーチ変動パターンおよびプレミアムリーチ変動パターンが存在する。出現率（表示される確率）は、通常変動パターン、ノーマルリーチ変動パターン、スーパーリーチ変動パターン、プレミアムリーチ変動パターンの順に低くなる。

【0072】

[パチンコ機1の特徴]

ここで、パチンコ機1の特徴について図を参照して説明する。

図12はBGMテーブル72bの説明図である。図13は効果音テーブル72cの説明図である。図14は図柄の変動停止タイミングおよび効果音の出力タイミングを示すタイミングチャートである。

【0073】

パチンコ機1は、遊技状態が潜伏確変遊技状態に変化していることに対する期待度が大きい場合に、演出図柄が各表示領域D1～D3において停止するときの効果音を異なせることを特徴とする。この実施形態では、演出表示器30が変動・演出パターンを表示しているときに、遊技状態が潜伏確変遊技状態であるか通常遊技状態であるかの判定（以下、遊技状態判定という）を行う。

【0074】

図12に示すように、BGMテーブル72bは、スピーカ10～12が再生するBGMを選択可能に設定されており、変動・演出パターンの種類とBGMとを対応付けて構成されている。通常変動パターンはBGM1,2と、ノーマルリーチ変動パターンはBGM3,4と、スーパーリーチ変動パターンはBGM5,6と、プレミアムリーチ変動パターンはBGM7とそれぞれ対応付けられている。たとえば、変動・演出パターンとしてノーマルリーチ変動パターンが選択された場合は、そのノーマルリーチ変動パターンが表示されるときのBGMとして、BGM3またはBGM4が選択される。

【0075】

図13に示す効果音テーブル72cは、演出図柄が停止するときにスピーカ10～12が出力する効果音を定めたものであり、遊技状態が潜伏確変遊技状態であるか通常遊技状態であるかに応じて効果音が異なるように定められている。図中において、停止表示領域とは、変動表示している演出図柄が停止する表示領域のことであり、左は左表示領域D1を示し、中は中表示領域D2を示し、右は右表示領域D3を示す。

【0076】

効果音パターンF1は、各停止表示領域の効果音が総て効果音Aにより構成されているため、効果音パターンF1が選択された場合は、演出図柄が各表示領域D1～D3において停止するときに、それぞれ効果音Aが出力される。効果音パターンF2は、左表示領域D1における効果音が効果音Aであり、右表示領域D3および中表示領域D2における効果音がそれぞれ効果音A+Bであるため、効果音パターンF2が選択された場合は、演出図柄が左表示領域D1にて停止するときは効果音Aが出力され、右表示領域D3および中表示領域D2にて停止するときは、それぞれ効果音A+Bが出力される。

10

20

30

40

50

【0077】

効果音パターンF3は、左表示領域D1における効果音が効果音Aであり、中表示領域D2における効果音が効果音A+B+Cであり、右表示領域D3における効果音が効果音A+Bであるため、効果音パターンF3が選択された場合は、演出図柄が左表示領域D1にて停止するときは効果音Aが出力され、右表示領域D3にて停止するときは効果音A+Bが出力され、中表示領域D2にて停止するときは効果音A+B+Cが出力される。

【0078】

効果音パターンは、遊技状態判定の結果に基づいて抽選により決定する。この抽選は、複数の連続した数値をカウントする効果音抽選カウンタを用いて行う。この実施形態では、効果音抽選カウンタは、0～99の計100個の連続した数値をカウントするリングカウンタである。効果音テーブル72cでは、効果音パターンF1～F3と、効果音抽選カウンタのカウント値の所定範囲とが対応付けられている。また、遊技状態判定の結果が潜伏確変遊技状態であった場合と、通常遊技状態であった場合とでカウント値の範囲が異なり、遊技状態判定の結果が潜伏確変遊技状態であった場合は、効果音パターンF3が選択される確率が最も高く、次に効果音パターンF2が選択される確率が高く、効果音パターンF1が選択される確率が最も低い。また、遊技状態判定の結果が通常遊技状態であった場合は、効果音パターンF1が選択される確率が最も高く、次に効果音パターンF2が選択される確率が高く、効果音パターンF3が選択される確率が最も低い。

10

【0079】

この実施形態では、効果音パターンF1には、遊技状態判定の結果が潜伏確変遊技状態であった場合として95～99のカウント値の範囲が、通常遊技状態であった場合として0～79のカウント値の範囲がそれぞれ対応付けられている。また、効果音パターンF2には、潜伏確変遊技状態であった場合として80～94のカウント値の範囲が、通常遊技状態であった場合として80～94のカウント値の範囲がそれぞれ対応付けられている。また、効果音パターンF3には、潜伏確変遊技状態であった場合として0～79のカウント値の範囲が、通常遊技状態であった場合として95～99のカウント値の範囲がそれぞれ対応付けられている。

20

【0080】

つまり、遊技状態判定の結果が潜伏確変遊技状態であった場合は、効果音パターンF3が選択される確率が80%であり、効果音パターンF2が選択される確率が15%であり、効果音パターンF1が選択される確率が5%である。また、遊技状態判定の結果が通常遊技状態であった場合は、効果音パターンF1が選択される確率が80%であり、効果音パターンF2が選択される確率が15%であり、効果音パターンF3が選択される確率が5%である。

30

このため、遊技状態判定の結果が潜伏確変遊技状態であったことに対する期待度は、スピーカ10～12が効果音パターンF3を出力した場合が高く、効果音F2を出力した場合が中程度であり、効果音パターンF1を出力した場合が低い。

【0081】

たとえば、遊技状態判定の結果が潜伏確変遊技状態であり、効果音抽選カウンタから取得したカウント値が77であった場合は、効果音テーブル72cを参照すると、カウント値77は、潜伏確変遊技状態と対応付けられているカウント値の範囲0～79の中に入るため、効果音パターンF3を選択する。そして、スピーカ10～12は、左表示領域D1において変動表示していた演出図柄が停止するときに効果音Aを出力し、右表示領域D3において変動表示していた演出図柄が停止するときに効果音A+Bを出力し、中表示領域D2において変動表示していた演出図柄が停止するときに効果音A+B+Cを出力する。

40

【0082】

図14に示す例では、遊技状態が通常遊技状態から潜伏確変遊技状態に変化している。このため、効果音パターンF3が選択され、左図柄が停止するときに効果音Aが出力され(t2～t3)、右図柄が停止するときに効果音A+Bが出力され(t4～t5)、中図柄が停止するときに効果音A+B+Cが出力されている(t6～t7)。効果音Aは、左

50

図柄が停止する t_{e1} 時間前から出力されており、効果音 A + B は、右図柄が停止する t_{e2} 時間前から出力されており、効果音 A + B + C は、中図柄が停止する t_{e} 時間前から出力されている。効果音 A、効果音 A + B および効果音 A + B + C の各出力時間 t_{e1} 、 t_{e2} および t_{e3} は、同じ長さでも良いし、それぞれ異なる長さでも良い。また、各効果音の音量は同じ大きさでも良いし、それぞれ異なる大きさでも良い。

【0083】

このように、パチンコ機 1 を実施すれば、スピーカ 10 ~ 12 が、当該変動表示において停止図柄が停止表示されるときの表示領域毎に異なる効果音を出力した場合は、遊技状態が潜伏確変遊技状態に変化している確率が高いという構成のパチンコ機を実現することができる。

つまり、停止図柄が停止表示されるときの表示領域毎に異なる効果音を出力することにより、遊技状態が潜伏確変遊技状態に変化している確率が高いことを示唆することができる。

したがって、遊技状態が潜伏確変遊技状態に変化していることを判断するための演出として斬新な演出を実現することにより、パチンコ機の稼働率低下を抑制することができる。

【0084】

[パチンコ機の主な電気的構成]

次に、パチンコ機 1 の主な電気的構成についてそれをブロックで示す図 15 ないし図 17 を参照して説明する。

【0085】

図 15 に示すように、主制御基板 50 には、主制御用 MPU (Micro Processing Unit) 51 および RTC (Real Time Clock) 56 が搭載されている。主制御用 MPU 51 には、主制御用 ROM 52 および主制御用ワーク RAM 53 が内蔵されている。主制御用 MPU 51 は、大当たり判定、確変大当たり判定、大当たりの発生回数の計数、大当たりの種類の決定、大当たり確率の変更、大当たり遊技におけるラウンド数の計数、大入賞口への入賞数の計数、変動開始の命令、変動・演出パターンの選択命令、特別図柄の回転数（変動回数）の計数、変動時間の計測、変動停止の命令、入賞の検出、賞球数の設定、賞球の払出命令、出玉数の計数、ゲート通過の検出、普通図柄の当たり判定など、遊技の進行に必要な処理を実行する。また、主制御用 MPU 51 は、バックアップ電源端子 VBB (図示省略) と、NMI (Non-Maskable Interrupt) 端子 (図示省略) とを備えている。

【0086】

RTC 56 は、年月日および現在時刻を計時する。RTC 56 は、電池（たとえば、ボタン電池）またはコンデンサ（たとえば、電気二重層コンデンサ）などのバックアップ電源（図示省略）から電源の供給を受けており、パチンコ機 1 に電源が供給されていないときでも年月日および現在時刻を計時している。また、主制御用 CPU 52 は、年月日および現在時刻を読み取る必要のあるときに RTC 56 にアクセスして年月日および現在時刻を取得する。

【0087】

主制御用 ROM 52 には、主制御用 MPU 51 が上記の各処理を実行するためのコンピュータプログラム、大当たり判定を行うときに参照する大当たり値が設定された大当たり値テーブル 52a (図 19)、主制御基板 50 と電気的に接続された各制御基板へ送信する制御コマンドが設定された制御コマンドテーブルなどが読み出し可能に格納されている。

【0088】

主制御用ワーク RAM 53 は、主制御用 ROM 52 から読み出した上記のコンピュータプログラムを格納し、主制御用 MPU 51 が上記のコンピュータプログラムを実行することにより発生する処理結果および判定結果などを読み出しおよび書換え可能に格納する。また、主制御用 RAM 53 は、各入賞口スイッチおよび始動口スイッチがオンしたことを検出し、各スイッチに対応する入賞数を格納し、それを払出制御基板 60 の払出制御用 MPU 61 へ送信する。さらに、主制御用ワーク RAM 53 は、パチンコ機 1 に供給されている

10

20

30

40

50

電源が遮断されたときにコンデンサ(図示省略)からバックアップ電源の供給を受け、確変大当たり判定の結果などの格納しているデータを保持する。

【0089】

また、主制御基板50には、第1始動口21に入賞した遊技球を検出する第1始動口スイッチ21aと、第2始動口22に入賞した遊技球を検出する第2始動口スイッチ27aと、外部端子板503とが電気的に接続されている。主制御用MPU51は、当たりの発生回数、当たり遊技におけるラウンド数、大入賞口への入賞数、出玉数および特別図柄の回転数(変動回数)などのデータを外部端子板503を介して、パチンコホールの管理室などに配置されたホールコンピュータHCUへ送信する。

【0090】

また、主制御基板50には、図柄表示基板96が電気的に接続されている。図柄表示基板96には、特別図柄表示装置31と、特別図柄保留数表示装置32と、普通図柄表示装置33と、普通図柄保留数表示装置34とが搭載されている。また、主制御基板50には、払出手制御基板60と、セキュリティ中継端子板89と、電源基板94とが電気的に接続されている。

【0091】

セキュリティ中継端子板89には、不正行為によって発生する誘導磁界を検出するための誘導磁界センサ500と、不正行為によって発生する磁気を検出するための第1磁気センサ501と、第2磁気センサ502とが電気的に接続されている。

払出手制御基板60には、下受け皿7が遊技球で満杯になった状態を検出するための下受け皿満杯スイッチ7bと、扉開放中継端子板86とが電気的に接続されている。扉開放中継端子板86には、ガラス枠セット3が開放された状態を検出するための扉開放スイッチ87と、外枠セット8が開放された状態を検出するための外枠開放スイッチ88とが電気的に接続されている。

【0092】

また、払出手制御基板60には、払出手中継端子板97が電気的に接続されており、払出手中継端子板97には、貸球および賞球を上受け皿6へ払出す部材を駆動するための払出手モータ38cと、この払出手モータ38cによって払出手された遊技球を検出するための前部払出手センサ38a、後部払出手センサ38bと、払出手モータ38cによって払出手遊技球が存在しないことを検出する前部球切れスイッチ38d、後部球切れスイッチ38eとが電気的に接続されている。また、払出手制御基板60には、払出手モータ38cを駆動するための駆動回路97aが搭載されている。駆動回路97aおよび払出手モータ38cなどが賞球払出手装置38を構成している。賞球払出手装置38には、遊技球を払出手出口が2箇所あり、一方の出口に前部払出手センサ38aが設けられており、他方の出口に後部払出手センサ38bが設けられている。

【0093】

払出手制御基板60には、払出手制御用MPU61が搭載されている。払出手制御用MPU61には、払出手制御用ROM62および払出手制御用ワークRAM63が内蔵されている。払出手制御用MPU61は、主制御用MPU51から送信される払出手制御コマンドに従って駆動回路97aを制御し、賞球および貸球の払出しを制御する。また、払出手制御用MPU61は、前部払出手センサ38aおよび後部払出手センサ38bからそれぞれ出力される信号の変化を検出し、払出手された賞球数および貸球数を計数する。

【0094】

さらに、払出手制御用MPU61は、下受け皿満杯スイッチ7bがオンしたことに基づき、下受け皿7が賞球で満杯になったことを検出し、払出手モータ38cを停止させる。下受け皿満杯スイッチ7bがスイッチング動作した以降に主制御用MPU51から送信される入賞数は、払出手制御用RAM63に蓄積され、下受け皿7の満杯状態が解消され、下受け皿満杯スイッチ7bがオフになると、払出手モータ38cの動作が再開され、払出手制御用RAM63に蓄積されている入賞数に対応する賞球が払出手される。

【0095】

10

20

30

40

50

また、払出制御用 M P U 6 1 は、バックアップ電源端子 V B B (図示省略) と、N M I (Non-Maskable Interrupt) 端子 (図示省略) とを備える。払出制御用 R O M 6 2 には、払出制御用 M P U 6 1 が実行するコンピュータプログラムなどが読み出し可能に記憶されている。払出制御用 W O R K R A M 6 3 は、払出制御用 R O M 6 2 から読み出された上記のコンピュータプログラムを格納し、払出制御用 M P U 6 1 が上記のコンピュータプログラムを実行することにより発生する処理結果および判定結果などを読み出しおよび書換え可能に格納する。

【 0 0 9 6 】

さらに、払出制御用 W O R K R A M 6 3 は、未払いの賞球数および貸球数を格納し、パチンコ機 1 に供給されている電源が遮断されたときにコンデンサ (図示省略) からバックアップ電源の供給を受け、未払いの賞球数および貸球数を保持する。また、払出制御基板 6 0 には、残高表示部 6 e (図 1) が搭載された残高表示基板 5 0 4 がプリペイド記録媒体読み取り装置接続端子板 7 8 を介して電気的に接続されている。プリペイド記録媒体読み取り装置接続端子板 7 8 には、プリペイド記録媒体読み取り装置 1 0 0 (図 1) が電気的に接続されている。

10

【 0 0 9 7 】

さらに、発射制御基板 4 には、遊技球を発射する発射装置を駆動する発射ソレノイド 4 f と、遊技球を発射位置へ供給する球供給装置を駆動する球送りソレノイド 4 g と、発射レバー 4 b の回動量に応じて発射装置の発射強度を調節するための発射強度電子ボリューム 4 c と、遊技者が発射レバー 4 b に触れたことを検出するためのタッチセンサ 4 j と、発射ソレノイド 4 f を駆動する発射スイッチ 4 e とが電気的に接続されている。発射スイッチ 4 e は、タッチセンサ 4 j がオンしているときに発射レバー 4 b の回動によってオンし、発射ソレノイド 4 f を駆動する。

20

また、発射制御基板 4 には、発射ソレノイド 4 f を駆動するための駆動回路 4 m と、球送りソレノイド 4 g を駆動するための駆動回路 4 n とが搭載されている。

【 0 0 9 8 】

主制御基板 5 0 には、盤面中継端子板 3 7 が電気的に接続されており、その盤面中継端子板 3 7 には、左袖上入賞口 1 7 に入賞した遊技球を検出するための左袖上入賞口スイッチ 1 7 a と、左袖入賞口 1 8 に入賞した遊技球を検出するための左袖入賞口スイッチ 1 8 a と、左下入賞口 1 9 に入賞した遊技球を検出するための左下入賞口スイッチ 1 9 a と、右肩入賞口 2 0 に入賞した遊技球を検出するための右肩入賞口スイッチ 2 0 a と、第 1 大入賞口 2 4 a に入賞した遊技球を検出するための第 1 大入賞口スイッチ 2 4 c と、ゲート 2 3 を通過した遊技球を検出するためのゲートスイッチ 2 3 a と、第 2 大入賞口 2 5 a に入賞した遊技球を検出するための第 2 大入賞口スイッチ 2 5 c と、第 1 変動入賞装置 2 4 を駆動するための第 1 大入賞口ソレノイド 2 4 b と、普通電動役物 2 7 を駆動するための普通電動役物ソレノイド 2 7 b と、第 2 変動入賞装置 2 5 を駆動するための第 2 大入賞口ソレノイド 2 5 b とが電気的に接続されている。

30

【 0 0 9 9 】

また、盤面中継端子板 3 7 には、普通電動役物ソレノイド 2 7 b を駆動するための駆動回路 3 7 a と、第 1 大入賞口ソレノイド 2 4 b を駆動するための駆動回路 3 7 b と、第 2 大入賞口ソレノイド 2 5 b を駆動するための駆動回路 3 7 c とが搭載されている。

40

図 1 6 に示すように、パチンコ機 1 には、演出制御基板 4 0 0 が設けられており、その演出制御基板 4 0 0 には、画像音声制御基板 7 0 と、盤面 L E D 中継端子板 9 1 と、補助演出駆動基板 4 1 0 と、演出電源基板 9 0 とが電気的に接続されている。盤面 L E D 中継端子板 9 1 には、遊技盤 5 に設けられた左サイド飾り 3 6 および右サイド飾り 3 7 などの各 L E D が電気的に接続されている。

【 0 1 0 0 】

また、画像音声制御基板 7 0 には、液晶中継端子板 3 0 a を介して演出表示器 3 0 が電気的に接続されている。また、画像音声制御基板 7 0 には、盤面演出中継端子板 9 2 が電気的に接続されており、その盤面演出中継端子板 9 2 には、枠部演出中継端子板 9 3 を介

50

して右スピーカ 10 と、左スピーカ 11 と、下スピーカ 12 とが電気的に接続されている。

【0101】

さらに、画像音声制御基板 70 には、枠部 LED 駆動基板 66 が電気的に接続されており、その枠部 LED 駆動基板 66 には、前枠セット 2 に内蔵された LED および照光付演出スイッチ 9a などが電気的に接続されている。照光付演出スイッチ 9a は、演出ボタン 9 に内蔵されたスイッチであり、演出ボタン 9 が押圧操作されると、照光付演出スイッチ 9a がオンし、演出ボタン 9 の押圧操作が有効な有効時間が始まると、演出ボタン 9 に内蔵された LED が点灯する。

【0102】

補助演出駆動基板 410 には、補助演出上中継端子板 508 と、補助演出右中継端子板 68 と、補助演出下中継端子板 507 とが電気的に接続されている。補助演出上中継端子板 508 には、可動役物 43 を回転させる万華鏡モータ 43a と、その可動役物 43 が原点に復帰したことを検出する万華鏡原点センサ 43b と、可動役物 48 を駆動する右竜モータ 48a と、可動役物 48 が原点に復帰したことを検出する右竜原点センサ 48b と、可動役物 47 を駆動する左竜モータ 47a と、可動役物 47 が原点に復帰したことを検出する左竜原点センサ 47b とが電気的に接続されている。

10

【0103】

補助演出右中継端子板 68 には、家紋モータ 40b と、家紋位置確認センサ 41d と、右リフトモータ 41f と、右リフト原点センサ 41n とが電気的に接続されている。

20

補助演出下中継端子板 507 には、左リフトモータ 42f と、左リフト原点センサ 42n と、収納部材 46 に収納された右側の可動役物 45 を移動させる扉右モータ 45a と、可動役物 45 が原点に復帰したことを検出する扉右原点センサ 45b と、収納部材 46 に収納された左側の可動役物 44 を移動させる扉左モータ 44a と、可動役物 44 が原点に復帰したことを検出する扉左原点センサ 44b とが電気的に接続されている。

【0104】

補助演出駆動基板 410 には、右リフトモータ 41f および左リフトモータ 42f を駆動するための駆動回路 411 と、万華鏡モータ 43a を駆動するための駆動回路 412 と、右竜モータ 48a および左竜モータ 47a を駆動するための駆動回路 413 と、家紋モータ 40b を駆動するための駆動回路 414 と、扉右モータ 45a および扉左モータ 44a を駆動するための駆動回路 415 とが搭載されている。

30

【0105】

また、図 15 に示す電源基板 94 は、主電源 98 (AC / 24V) から供給される電源を主制御基板 50 と、払出制御基板 60 と、貸出装置接続端子板 78 と、演出電源基板 90 (図 16) とに供給する。演出電源基板 90 は、電源基板 94 から供給される電源を演出電源基板 90 と電気的に接続された各基板へ分配する。

【0106】

また、電源基板 94 には、電力供給モードを通常電力モードおよび省電力モード間で切替える電源制御用 MPU 94b が搭載されている。電源制御用 MPU 94b は、一定時間以上遊技が行われていないときに通常電力モードから省電力モードに切替える制御を行う。

40

【0107】

図 17 に示すように、画像音声制御基板 70 には、画像音声制御用 MPU 71 と、画像処理 LS176 と、画像音声制御用 ROM 72 と、画像データ ROM 74 と、画像データ ROM 75 と、駆動回路 78 と、音源 IC 80 と、音源データ ROM 81 と、サラウンド IC 82 と、音量設定回路 83 と、デジタルアンプ 84 と、デジタルアンプ 85 とが搭載されている。

【0108】

画像音声制御用 MPU 71 は、音源 IC 80 および音量設定回路 83 と電気的に接続されている。音源 ROM 81 は音源 IC 80 と電気的に接続されており、音源 IC 80 はサ

50

ラウンド I C 8 2 と電気的に接続されている。音源 I C 8 0 およびサラウンド I C 8 2 は音量設定回路 8 3 と電気的に接続されており、音量設定回路 8 3 はデジタルアンプ 8 4 , 8 5 と電気的に接続されている。デジタルアンプ 8 4 は盤面演出中継端子板 9 2 および枠部演出中継端子板 9 3 (図 1 6) を介して右スピーカ 1 0 および左スピーカ 1 1 と電気的に接続されている。音量設定回路 8 3 は、画像音声制御用 M P U 7 1 からの命令に従ってデジタルアンプ 8 4 , 8 5 の入力ゲインを調節し、スピーカ 1 0 ~ 1 2 の音量を調節する。

【 0 1 0 9 】

デジタルアンプ 8 5 は盤面演出中継端子板 9 2 および枠部演出中継端子板 9 3 を介して下スピーカ 1 2 と電気的に接続されている。また、音量設定回路 8 3 には、音量調節つまみ (図示せず) が電気的に接続されており、その音量調節つまみを回動すると、デジタルアンプ 8 4 , 8 5 の入力レベルが調節され、スピーカ 1 0 ~ 1 2 の音量が調節される。

【 0 1 1 0 】

画像音声制御用 M P U 7 1 には画像音声制御用ワーク R A M 7 3 が内蔵されており、画像処理 L S I 7 6 には V R A M 7 7 が内蔵されている。画像音声制御用 R O M 7 2 には、画像音声制御用 M P U 7 1 が実行するコンピュータプログラムなどが格納されている。画像音声制御用ワーク R A M 7 3 は、画像音声制御用 R O M 7 2 から読出した上記のコンピュータプログラムを格納し、画像音声制御用 M P U 7 1 が上記のコンピュータプログラムを実行することにより発生する処理結果および判定結果などを読出しおよび書換え可能に格納する。

【 0 1 1 1 】

画像処理 L S I 7 6 は、画像データの圧縮 / 伸長を行うデコーダと、このデコーダにより作成された動画像データに基いて 3 D ポリゴン描画、拡大縮小およびテクスチャマッピングなどの加工を行う描画エンジンと、この描画エンジンにより作成された画像データに対応するデジタル R G B 信号を駆動回路 7 8 へ出力する表示エンジンとを備える。

【 0 1 1 2 】

画像データ R O M 7 4 , 7 5 には、演出表示器 3 0 に変動・演出パターンなどを表示するための画像データが格納されている。画像音声制御用 M P U 7 1 は、主制御用 M P U 5 1 から送信される演出制御信号に基いて演出表示器 3 0 に変動・演出パターンを表示するために画像処理 L S I 7 6 を制御し、スピーカ 1 0 ~ 1 2 から B G M や効果音などを再生するために音源 I C 8 0 を制御する。また、画像音声制御用 M P U 7 1 は、遊技状態判定の結果に基づく抽選の結果に応じて効果音パターンを選択し、各表示領域 D 1 ~ D 3 において演出図柄が停止するときに、効果音パターンに従ってスピーカ 1 0 ~ 1 2 から効果音を出力させる。

【 0 1 1 3 】

また、画像音声制御用 M P U 7 1 は演出表示器 3 0 に変動・演出パターンを表示させる際に、前枠セット 2 、遊技盤 5 の右サイド飾り 3 7 および左サイド飾り 3 6 などに設けられた L E D の発光を変動・演出パターンの進行に従って制御する。さらに、画像音声制御用 M P U 7 1 は、主制御用 M P U 5 1 から演出制御基板 4 0 0 を介して送信された演出指示コマンド (演出制御信号) を受信したときに、抽選により変動・演出パターンを決定する。画像音声制御用 M P U 7 1 は、上記の決定した変動・演出パターンに対応する画像データを画像データ R O M 7 4 , 7 5 から読出すように画像処理 L S I 7 6 に指示する。

【 0 1 1 4 】

そして、画像処理 L S I 7 6 は、画像音声制御用 M P U 7 1 からの指示に従い、変動・演出パターン指定コマンドに対応する画像データを画像データ R O M 7 4 , 7 5 から読出す。そして、画像処理 L S I 7 6 は、画像データ R O M 7 4 , 7 5 から読出した画像データをデコーダによって圧縮 / 伸長し、その圧縮 / 伸長した画像データを描画エンジンによって加工し、その加工した画像データに対応する R G B 信号を駆動回路 7 8 へ出力する。そして、駆動回路 7 8 は、画像処理 L S I 7 6 から出力されるデジタル R G B 信号に基いて演出表示器 3 0 を駆動する。これにより、演出表示器 3 0 は、主制御用 M P U 5 1 から

10

20

30

40

50

送信された変動・演出パターン指定コマンドに対応する変動・演出パターンを表示する。

【0115】

音声データROM81には、複数、たとえば64のADPCM(Adaptive Differential Pulse Code Modulation)音源データと、演出表示器30が表示する変動・演出パターンと対応付けられた複数のBGMデータおよび効果音データが格納されている。ここで、ADPCM音源データとは、ドラムやキーボードなどの楽器の音、人間の声や擬音などからなる単発音をサンプリングしてデジタル化した音声データである。音源IC80はマイクロコンピュータを主体に構成されたものであり、画像音声制御用MPU71から出力される変動・演出パターン指定コマンドを入力すると、内部ROMに記憶された制御プログラムに基づいて音声データROM81から音声データを1つずつ読み出し、その読み出した音声データを所定の周波数、音量およびパンポット(音像定位)に従ってADPCM方式で再生し、再生したデジタル信号をサラウンドIC82へ出力する。

10

【0116】

サラウンドIC82は、入力したデジタル信号をサラウンド効果を出すためのデジタル信号に変換し、その変換したデジタル信号をアナログ信号に変換して音量設定回路83へ出力する。また、サラウンドは、仮想サラウンド(擬似サラウンド、バーチャルサラウンドともいう)であり、ステレオ音声を擬似的にサラウンド化し、フロント2ch以外の信号を人工的に作り出すものである。音量設定回路83は、サラウンドIC82から入力したデジタル信号を、画像音声制御用MPU71から指示された入力レベルに設定し、それをデジタルアンプ84へ出力する。そして、デジタルアンプ84がスピーカ10, 11を駆動し、スピーカ10, 11は、画像音声制御用MPU71から出力された変動・演出パターン指定コマンドに対応したBGMおよび効果音のうち、中高音域の音声を出力する。

20

【0117】

また、音源IC80は、中低音域用のデジタル信号を音量設定回路83へ出力する。音量設定回路83は、音源IC80から入力したデジタル信号を、画像音声制御用MPU71から指示された入力レベルに設定し、それをデジタルアンプ85へ出力する。そして、デジタルアンプ85がスピーカ12を駆動し、画像音声制御用MPU71から出力された変動・演出パターン指定コマンドに対応したBGMおよび効果音のうち、低音域の音声を出力する。

30

【0118】

上述したように、スピーカ10～12は、2つのデジタルアンプ84, 85によってマルチアンプ駆動され、右スピーカ10および左スピーカ11はBGMおよび効果音の中高音を再生し、下スピーカ12は、BGMおよび効果音の低音を再生する。この実施形態では、右スピーカ10、左スピーカ11および下スピーカ12により再生可能な周波数帯域は、20～24kHzであり、右スピーカ10および左スピーカ11と下スピーカ12との間のカットオフ周波数は100Hzである。

【0119】

上述したように、画像音声制御用MPU71は、主制御用MPU51から送信される変動・演出パターン指定コマンドに従って演出表示器30に変動・演出パターンを表示させるとともに、その変動・演出パターンに対応するBGMまたは効果音をスピーカ10～12から再生する。つまり、画像音声制御用MPU71は、各LEDの発光態様の制御と、演出表示器30の画像の制御と、スピーカ10～12の音声および音量の制御とを統括する。

40

【0120】

演出制御基板400には、演出制御用MPU401が搭載されている。演出制御用MPU401には演出制御用ROM402および演出制御用ワークRAM403が内蔵されている。演出制御用ROM402には、可動役物40などの各可動役物を所定の動作パターンで動作させるためのコンピュータプログラム、盤面LED中継端子板91に接続された各LEDを所定の点滅パターンで点灯させるためのコンピュータプログラムなどが格納されている。

50

【0121】

演出制御用ワークRAM403は、演出制御用ROM402から読出した上記のコンピュータプログラムを格納し、演出制御用MPU401が上記のコンピュータプログラムを実行することにより発生する処理結果および判定結果などを読出しおよび書換え可能に格納する。演出制御用MPU401は、画像音声制御用MPU71から送信される変動・演出パターン指定コマンドに従い、駆動回路411～415へ駆動命令を出力して各モータを駆動し、可動役物40などの各可動役物を所定の動作パターンで動作させる。

【0122】

[遊技で用いる主な乱数]

次に、遊技で用いる主な乱数について図を参照して説明する。図18は、遊技で用いる乱数の説明図である。

10

【0123】

当り判定用乱数R1は、主制御用MPU51が普通図柄の当り判定を行うときに用いる乱数であり、この実施形態では、0～196の197通りである。当り判定用初期値用乱数R2は、当り判定用乱数R1の初期値をランダムに決定するための乱数であり、この実施形態では、当り判定用乱数R1と同じ0～196の197通りである。当り判定用乱数R1が1周した場合、その時点でカウントされた当り判定用初期値用乱数R2の値が当り判定用乱数R1の初期値に決定される。つまり、当り判定用乱数R1の初期値をランダムに決定して当り判定用乱数R1の初期値の周期性を無くすことにより、当り判定用乱数R1の初期値の周期性を利用した不正行為によって普通図柄の当りが発生しないように構成されている。

20

【0124】

大当たり判定用乱数R3は、主制御用MPU51が特別図柄の大当たり判定を行うときに用いる乱数であり、この実施形態では、0～1596の1597通りである。大当たり判定用初期値用乱数R4は、大当たり判定用乱数R3の初期値をランダムに決定するための乱数であり、この実施形態では、大当たり判定用乱数R3と同じ0～1596の1597通りである。大当たり判定用乱数R3が1周した場合、その時点でカウントされた大当たり判定用初期値用乱数R4の値が大当たり判定用乱数R3の初期値に決定される。つまり、大当たり判定用乱数R3の初期値をランダムに決定して大当たり判定用乱数R3の初期値の周期性を無くすことにより、大当たり判定用乱数R3の初期値の周期性を利用した不正行為によって特別図柄の大当たりが発生しないように構成されている。

30

【0125】

大当たり図柄用乱数R5は、画像音声制御用MPU71が大当たり図柄を決定するときに用いる乱数であり、この実施形態では、0～99の100通りである。大当たり図柄用初期値用乱数R6は、大当たり図柄用乱数R5の初期値をランダムに決定するための乱数であり、この実施形態では、大当たり図柄用乱数R5と同じ0～99の100通りである。大当たり図柄用乱数R5が1周した場合、その時点でカウントされた大当たり図柄用初期値用乱数R6の値が大当たり図柄用乱数R5の初期値に決定される。つまり、大当たり図柄用乱数R5の初期値をランダムに決定して大当たり図柄用乱数R5の初期値の周期性を無くすことにより、大当たり図柄用乱数R5の初期値の周期性を利用した不正行為によって特定の大当たり図柄が選択されないように構成されている。

40

【0126】

リーチ選択乱数R7は、画像音声制御用MPU71が、大当たり判定の結果がハズレであった場合にリーチ変動を含む変動・演出パターンを選択するか否かを判定するために用いる乱数である。この実施形態では、リーチ選択乱数R7は、0～238の239通りである。第1変動グループ選択乱数R8および第2変動グループ選択乱数R9は、それぞれ画像音声制御用MPU71が、変動・演出パターンを絞り込むために用いる乱数である。この実施形態では、第1変動グループ選択乱数R8は、0～240の241通りであり、第2変動グループ選択乱数R9は、0～198の199通りである。

【0127】

50

変動・演出パターン選択乱数 R 1 0 は、第 2 変動グループ選択乱数 R 9 によって絞り込まれた変動・演出パターンの中から最終的な変動・演出パターンを決定するために用いる乱数である。この実施形態では、変動・演出パターン選択乱数 R 1 0 は、0 ~ 250 の 251 通りである。大当たり種類決定乱数 R 1 1 は、大当たり判定において大当たりと判定した場合に大当たりの種類を決定するために用いる乱数である。この実施形態では、大当たり種類決定乱数 R 1 1 は、0 ~ 99 の 100 通りである。

【 0 1 2 8 】

上述した各乱数は、最小値の 0 から所定の最大値までを 1 ずつカウントする乱数カウンタによって実現されており、その乱数カウンタのカウント値が乱数として扱われる。乱数カウンタは、主制御用 MPU 5 1 または画像音声制御用 MPU 7 1 がメインプログラムを実行する 1 サイクル（たとえば、2 ms）毎に 1 ずつカウントアップし、最大値を超えた場合は 0 に戻る。遊技球が第 1 始動口 2 1 または第 2 始動口 2 2 に入賞したときに大当たり判定用乱数カウンタから生成された乱数は主制御用ワーク RAM 5 3 に格納される。

なお、上記の乱数カウンタを用いたソフト乱数方式以外にも、乱数生成用 IC などの乱数生成用回路を使ったハード乱数方式を用いて各乱数を発生させることもできる。

【 0 1 2 9 】

[大当たり値テーブル]

次に、主制御用 ROM 5 2 に格納されている大当たり値テーブルの構成について、それを示す図 1 9 を参照して説明する。

【 0 1 3 0 】

大当たり値テーブル 5 2 a は、主制御用 MPU 5 1 が大当たり判定および確変大当たり判定を行う際に参照する大当たり値が格納されたテーブルである。大当たり値テーブル 5 2 a は、遊技状態が通常遊技状態の場合と確変遊技状態の場合とに分けて設定されており、確変遊技状態には、通常遊技状態よりも多くの大当たり値が設定されている。大当たり値は、大当たり判定用乱数 R 3 の 0 ~ 1596 の乱数から選択されている。

【 0 1 3 1 】

主制御用 MPU 5 1 は、特別図柄の変動表示を行うタイミングの直前になったときに、主制御用ワーク RAM 5 3 に格納されている大当たり判定用乱数 R 3 と、大当たり値テーブル 5 2 a に設定されている各大当たり値とを比較し、一致する大当たり値が存在する場合は大当たりと判定し、存在しない場合はハズレと判定する。また、大当たりと判定した場合の大当たり判定用乱数 R 3 が特定の乱数であった場合は、確変大当たりと判定する。

【 0 1 3 2 】

この実施形態では、通常遊技状態には計 4 個の大当たり値が設定されており、確変遊技状態には計 35 個の大当たり値が設定されている。つまり、大当たり判定において大当たりと判定される確率が、通常遊技状態のときよりも確変遊技状態のときの方が、8.75 倍高くなるように設定されている。

【 0 1 3 3 】

[大当たりの種類]

次に、大当たりの種類について、それを示す図 2 0 を参照して説明する。

図 2 0 において符号 R は、大当たり遊技におけるラウンドを表す。

【 0 1 3 4 】

主制御用 MPU 5 1 は、大当たり判定において大当たりと判定すると、大当たり種類決定乱数 R 9 を用いて大当たりの種類を決定する。大当たりの種類は、大当たり遊技において実行可能な最大のラウンド数と、開閉する大入賞口と、各ラウンドにおける大入賞口の開口時間と、大当たり遊技終了後の時短の期間と、大当たり遊技終了後の電サポの有無と、大当たり遊技終了後の潜伏確変の有無とを組み合わせて構成される。また、大当たり判定において大当たりと判定したときの大当たり判定用乱数 R 3 が、遊技球が第 1 始動口 2 1 に入賞したときに取得したものか、あるいは、第 2 始動口 2 2 に入賞したときに取得したものかにより、決定される大当たりの種類が異なる。

【 0 1 3 5 】

10

20

30

40

50

図20において番号1で示す大当りの種類は、16ラウンド(R)確変大当りであり、第1大入賞口24aが開閉し、1ラウンド(R)～16ラウンド(R)における第1大入賞口24aの開口時間はそれぞれ29.5秒である。つまり、番号1で示す16ラウンド(R)確変大当りは、各ラウンドにおいて第1大入賞口24aが開閉し、各ラウンドにおける第1大入賞口24aの開口時間は最大の29.5秒である。

【0136】

図20において番号2で示す大当りの種類は、15ラウンド(R)確変大当りであり、第2大入賞口25aが開閉し、1ラウンド(R)における第2大入賞口25aの合計の開口時間は4.5秒である。この1ラウンドでは、第2大入賞口25aは1.5秒の開口時間を有する開閉を3回繰返し、1ラウンドにおける第2大入賞口25aの開口時間が4.5秒(=1.5秒×3)に設定されている。また、2ラウンド(R)～15ラウンド(R)における第2大入賞口24aの開口時間はそれぞれ29.5秒である。

10

【0137】

図20において番号12で示す大当りの種類は、15ラウンド(R)確変大当りであり、第2大入賞口25aが開閉し、1ラウンド(R)における第2大入賞口25aの開口時間は0.2秒であり、2ラウンド(R)～15ラウンド(R)における第2大入賞口25aの開口時間はそれぞれ29.5秒である。

図20において番号14で示す大当りの種類は、15ラウンド(R)確変大当りであり、第2大入賞口25aが開閉し、1ラウンド(R)～15ラウンド(R)における第2大入賞口25aの開口時間はそれぞれ0.2秒である。

20

【0138】

[変動・演出パターンテーブル]

次に、画像音声制御用ROM72に格納されている変動・演出パターンテーブルの構成について、それを示す図21(a)を参照して説明する。図21(b)は変動・演出パターンの種類を示す説明図である。

【0139】

変動・演出パターンテーブル72aには、画像音声制御用MPU71が選択する変動・演出パターンが読み出し可能に複数格納されている。また、変動・演出パターンテーブル72aには、主制御用MPU51による大当り判定の結果が大当り、または、確変大当りであった場合に選択可能な大当り変動・演出パターン1～311と、主制御用MPU51による大当り判定の結果がハズレであった場合に選択可能なハズレ変動・演出パターン1～109とが格納されている。

30

【0140】

画像音声制御用MPU71は、主制御用MPU51から演出指示コマンドを受信すると、主制御用MPU51から送信された大当り判定結果、特別図柄保留数および各乱数と、自身が選択した各乱数とに基づいて変動・演出パターンを決定し、その決定した変動・演出パターンを変動・演出パターンテーブル72aから読み出す。

【0141】

図21(b)に示すように、大当り変動・演出パターンおよびハズレ変動・演出パターンには、それぞれ通常変動A、通常変動B、・・・、ノーマルリーチA、ノーマルリーチB、・・・、スーパー리ーチA、スーパー리ーチB、・・・、プレミアムリーチの各変動・演出パターンと、ボタン演出A、ボタン演出B、・・・ボタン演出E、リーチ予告A、リーチ予告B、・・・、大当り予告A、大当り予告B、・・・が含まれている。

40

【0142】

画像音声制御用MPU71は、主制御用MPU51から演出指示コマンドを受信すると、主制御用MPU51から送信された大当り判定結果、特別図柄保留数および各乱数と、自身が選択した各乱数とに基づいて変動・演出パターンを決定し、その決定した変動・演出パターンを変動・演出パターンテーブル72aから読み出す。また、画像音声制御用MPU71は、決定した変動・演出パターンに対応付けられたBGMをBGMテーブル72b(図12)から読み出す。さらに、画像音声制御用MPU71は、演出図柄の変動が停止す

50

るときに、遊技状態判定の結果に基づく抽選の結果に対応する効果音パターンを効果音テーブル72c(図13)から読出す。

【0143】

[変動・演出パターンの抽選方法]

次に、変動・演出パターンの抽選方法について、それを示す図22を参照して説明する。

【0144】

大当たり判定用乱数R3および大当たり図柄用乱数R5は、遊技球が第1始動口21または第2始動口22に入賞したときに、主制御用MPU51が各乱数カウンタから取得する。また、リーチ選択乱数R7、第1変動グループ選択乱数R8、第2変動グループ選択乱数R9および変動・演出パターン選択乱数R10は、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングになったときに、画像音声制御用MPU71が各乱数カウンタから取得する。大当たり図柄用乱数R5は、大当たり判定の結果が大当たりであった場合に用いる。

10

【0145】

大当たり図柄用乱数R5の0~99、リーチ選択乱数R7の0~238、第1変動グループ選択乱数R8の0~240、第2変動グループ選択乱数R9の0~198および変動・演出パターン選択乱数R10の0~250は、それぞれ所定個数の乱数をグループとする複数のグループに分かれている。また、変動・演出パターン選択乱数R10の各グループには、1つの変動・演出パターンが対応付けられている。

20

【0146】

大当たり図柄用乱数R5の各グループを最上位のグループとし、変動・演出パターン選択乱数R10の各グループを最下位のグループとすると、上位のグループにおいて取得した乱数がどのグループに属するかによって、次の下位において選択可能なグループの範囲が絞り込まれるように構成されている。また、下位のグループになるほど、グループが細分化されている。つまり、遊技状態の細かな違いによって、可能な限り異なる変動・演出パターンが選択されるようにすることにより、遊技者が飽きないように工夫されている。この実施形態では、420種類の変動・演出パターンが選択可能に用意されている。

【0147】

主制御用MPU51は、特別図柄の変動表示を開始するときに大当たり判定を行う(ア)。ここで、大当たり判定した場合は、大当たり図柄用乱数R5を取得する(イ)。ここでは、取得した大当たり図柄用乱数によって大当たり図柄を決定するとともに、取得した大当たり図柄用乱数が属するグループを決定する(イ)。続いて、遊技状態が確変遊技状態に変化しているか否かの確率状態判定を行う(ウ)。

30

【0148】

続いて、特別図柄保留数が0~4のうち、いくつであるかの保留数判定を行う(エ)。主制御用MPU51は、上記の大当たり判定の結果、大当たり図柄用乱数、確率状態判定の結果および保留数判定の結果を画像音声制御用MPU71へ送信する。

画像音声制御用MPU71は、特別図柄の変動表示を開始するときに、リーチ選択乱数R7を取得する(オ)。リーチ選択乱数R7のグループの数および各グループを構成する乱数値の数は、大当たり判定(ア)の結果、大当たり図柄用乱数(イ)が属するグループ、確率状態判定の結果(ウ)および保留数判定の結果(エ)の組み合わせによって異なる。

40

【0149】

このため、画像音声制御用MPU71は、主制御用MPU51から送信された大当たり判定(ア)の結果、大当たり図柄用乱数(イ)が属するグループ、確率状態判定の結果(ウ)および保留数判定の結果(エ)に基いて、取得したリーチ選択乱数R7の属するグループを決定する。続いて、第1変動グループ選択乱数R8を取得し(カ)、その取得した第1変動グループ選択乱数R8が属するグループを決定する。続いて、第2変動グループ選択乱数R9を取得し(キ)、その取得した第2変動グループ選択乱数R9が属するグループを決定する。続いて、変動・演出パターン選択乱数R10を取得し(ク)、その取得した変動・演出パターン選択乱数が属するグループを決定する。続いて、その決定したグル-

50

ブに対応付けられている変動・演出パターンの中から抽選により1つの変動・演出パターンを決定する(ケ)。

【0150】

[特別図柄保留発生時の格納内容]

次に、特別図柄保留が発生したときに主制御用ワークRAM53の保留テーブル53aおよび画像音声制御用ワークRAM73の乱数格納テーブル73aに格納される内容について図を参照して説明する。

図23(a)は保留テーブル53aおよび乱数格納テーブル73aの格納内容を示す説明図であり、(b)は保留テーブル53aおよび乱数格納テーブル73aに格納されているデータの格納順番が繰り上がった状態を示す説明図である。

10

【0151】

なお、保留テーブルおよび乱数格納テーブルは、第1始動口21および第2始動口22に対してそれぞれ設けられているが、ここでは、第1始動口21に対する保留テーブルおよび乱数格納テーブルを代表にして説明する。また、この実施形態では、第1始動口21および第2始動口22に対する特別図柄保留数の上限はそれぞれ4個であるとする。

【0152】

特別図柄が変動表示しているときに遊技球が第1始動口21に入賞すると、各乱数カウンタから取得した大当たり判定用乱数R3、大当たり図柄用乱数R5、時短判定結果、確率状態判定結果および保留数判定結果が保留テーブル53aの対応する保留順位に格納される。たとえば、特別図柄が変動表示しており、特別図柄保留数Uが1のときに遊技球が第1始動口21に入賞したときは、保留テーブル53aの保留順位2位の格納領域に各乱数および判定結果が格納される。つまり、各乱数は、第1始動口21の入賞順に保留順位1~4に格納される。図示の例では、保留順位1番に格納されている各乱数が時間的に最も古いものであり、保留順位4番に格納されている各乱数が最新のものである。

20

【0153】

そして、特別図柄が変動表示を開始するタイミングになると、画像音声制御用MPU71が各乱数カウンタから取得したリーチ選択乱数、第1変動グループ選択乱数R8、第2変動グループ選択乱数R9および変動・演出パターン選択乱数R10が、画像音声制御用RAM73に設けられた乱数格納テーブル73aの保留順位1位の格納領域に格納される。

30

なお、大当たり判定用乱数R3および大当たり図柄用乱数R5は、遊技球が第1始動口21に入賞したときに取得され、保留テーブル53aの保留順位の1番に格納されるが、特別図柄の変動表示開始時に行われる大当たり判定の結果がハズレであった場合は、大当たり図柄用乱数R5は変動・演出パターンの決定には用いられない。

【0154】

図23(a)に示す例では、保留テーブル53aの保留順位2位には、大当たり判定用乱数7および大当たり図柄乱数23が格納されており、乱数格納テーブル73aには、リーチ選択乱数109および第1変動グループ選択乱数201が格納されている。この段階では、保留順位1位に対応する特別図柄の変動表示が終了していないため、乱数格納テーブル73aの保留順位2位には、第2変動グループ選択乱数および変動・演出パターン選択乱数が格納されていない。そして、保留順位1位に対応する特別図柄の変動表示が終了すると、図23(b)に示すように、格納されている各データの保留順位が1ずつ繰り上がる。そして、乱数格納テーブル73aの保留順位1位には、第2変動グループ選択乱数65および変動・演出パターン選択乱数103がそれぞれ格納されている。変動・演出パターン選択乱数103に対応する変動・演出パターンは、大当たり変動・演出パターン244である。

40

【0155】

[画像データROMの格納内容]

次に、画像音声制御基板70に搭載された画像データROM74, 75(図17)の主要な格納内容について図を参照して説明する。

50

図24は画像データROM74の主な格納内容を示す説明図であり、図25は画像データROM75の主な格納内容を示す説明図である。

【0156】

図24に示すように、画像データROM74には、大当たり変動・演出パターンデータ74a、ハズレ変動・演出パターンデータ74b、大当たり図柄データ74c、ハズレ図柄データ74d、ボタン演出データ74e、リーチ予告データ74fおよび大当たり予告データ74gなどが格納されている。

【0157】

大当たり変動・演出パターンデータ74aは、変動・演出パターンテーブル72a(図21)に格納されている大当たり変動・演出パターン1~311を演出表示器30に表示するための画像データである。ハズレ変動・演出パターンデータ74bは、変動・演出パターンテーブル72aに格納されているハズレ変動・演出パターン1~109を演出表示器30に表示するための画像データである。大当たり図柄データ74cは、大当たり図柄を演出表示器30に確定表示するための画像データである。ハズレ図柄データ74dは、ハズレ図柄を演出表示器30に確定表示するための画像データである。

10

【0158】

ボタン演出データ74eは、ボタン演出画像を演出表示器30に表示するための画像データであるり、リーチ予告データ74fは、リーチ予告画像を演出表示器30に表示するための画像データである。大当たり予告データ74gは、大当たり予告画像を演出表示器30に表示するための画像データである。

20

【0159】

図25に示すように、画像データROM75には、大当たり演出データ75a、大当たり遊技中演出データ75b、客待ち画像データ75cおよびエラー報知用データ75dなどが格納されている。大当たり演出データ75aは、大当たりが発生したときに大当たりの発生を知らせるための画像を演出表示器30に表示するための画像データである。大当たり遊技中演出データ75bは、遊技者に大当たり遊技を楽しんでもらうための画像を大当たり遊技の期間に演出表示器30に表示するための画像データである。

30

【0160】

客待ち画像データ75cは、特別図柄が変動表示しておらず、遊技球が発射されていない、いわゆる客待ち状態のときに所定の演出画像を演出表示器30に表示するための画像データである。エラー報知用データ75dは、球切れ、球詰まり、賞球払い出し異常などの発生、さらには、磁気を使った不正行為の発生などを示す画像を演出表示器30に表示するための画像データである。

30

【0161】

[遊技の主な流れ]

次に、パチンコ機1における遊技の主な流れについて図を参照して説明する。

(主制御用MPUが実行する主な処理)

最初に、主制御用MPU51が実行する主な処理の流れについて図を参照して説明する。図26はパチンコ機1の電源が投入されたときに主制御用MPU51が実行する主な処理の流れを示すフローチャートである。図27は主制御用MPU51が遊技中に実行する主な処理を示すフローチャートである。以下の説明では、各MPUが実行する処理のステップをSと略す。

40

【0162】

主制御用MPU51は、パチンコ機1の電源が投入されたか否かを判定し(図26のS1)、電源が投入されたと判定すると(S1: Yes)、セキュリティチェックを実行し(S2)、スタッカポンインタを初期設定する(S3)。続いて、割込みモードを設定し(S4)、主制御用ワークRAM53へのアクセスを許可する(S5)。続いて、主制御用MPU51の周辺デバイスを初期設定し(S6)、主制御用ワークRAM53のバックアップデータを消去するRAM消去スイッチ94a(図15)がオンしているか否かを判定する(S7)。

50

【 0 1 6 3 】

ここで、オンしていると判定した場合は(S 7 : Y e s)、主制御用ワークRAM53の総ての格納領域に格納されているデータを消去する(S 8)。なお、RAM消去スイッチ94aがオンしているか否かの判定は、電源投入後の1回のみ実行し、それ以降は実行しない。続いて、主制御用ワークRAM53を初期設定し(S 9)、演出制御基板400を電源投入時の状態にするためのコマンドを演出制御基板400へ送信する(S 10)。

【 0 1 6 4 】

また、S 7においてRAM消去スイッチ94aがオンしていないと判定した場合は(S 7 : N o)、停電により電源が遮断されたことを示す電源断発生情報が格納されているか否かを判定し(S 11)、格納されていると判定した場合は(S 11 : Y e s)、チェックサムを算出する(S 12)。続いて、電源が遮断されたときに保存したチェックサムと、S 7において算出したチェックサムとが一致するか否か、つまりチェックサムは正常か否かを判定し(S 13)、正常であると判定した場合は(S 13 : Y e s)、電源復旧時の初期値を主制御用ワークRAM53に設定する(S 14)。

10

【 0 1 6 5 】

続いて、演出制御基板400を電源復旧時の遊技状態に復帰させるためのコマンドを演出制御基板400へ送信し(S 15)、払出制御開始コマンドを払出制御基板60へ送信する(S 16)。これにより、電源遮断時の遊技が再開され、未払いの賞球が残っている場合は、その未払いの賞球が払出される。続いて、割込みを設定するとともに割込みを許可し(S 17)、遊技制御へ移行する。

20

【 0 1 6 6 】

主制御用MPU51は、遊技制御へ移行すると、遊技開始処理(図27のS100)、特別図柄遊技処理(S200)、特別電動役物遊技処理(S300)、普通図柄遊技処理(S400)および普通電動役物遊技処理(S500)を実行する。

【 0 1 6 7 】**[遊技開始処理]**

次に、主制御用MPU51が図27のS100において実行する遊技開始処理の流れについて図を参照して説明する。

図28は、主制御用MPU51が実行する遊技開始処理の流れを示すフローチャートであり、図29は図28に示す遊技開始処理の続きを示すフローチャートである。

30

【 0 1 6 8 】

主制御用MPU51は、コマンド送信バッファに格納されているコマンドを画像音声制御基板70、演出制御基板400および払出制御基板60へ送信する(図28のS101)。続いて、RAM消去スイッチ94a以外の主制御基板50に電気的に接続されている第1始動口スイッチ21aおよび第2始動口スイッチ27aなどの各スイッチの情報を読み込む(S102)。

【 0 1 6 9 】

続いて、その読み込んだ各スイッチの状態を判定し、その判定結果をスイッチ検出情報として主制御用ワークRAM53に格納する(S103)。たとえば、遊技球を検出したときに出力電圧がハイレベルからローレベルに変化するスイッチ(たとえば、貫通型近接スイッチなど)を用いる場合は、出力電圧がハイレベルからローレベルに変化したことを判定し、その判定結果をスイッチ検出情報(たとえば、2値データの1)として主制御用ワークRAM53に格納する。

40

【 0 1 7 0 】

続いて、図18に示した各乱数のうち、主制御用MPU51が用いる乱数にそれぞれ1を加算して更新する(S104)。続いて、先のS103において主制御用ワークRAM53に格納したスイッチ検出情報を参照し、入賞を検知したか否かを判定する(S105)。ここで、入賞を検知したと判定した場合は(S105 : Y e s)、そのスイッチ検出情報を入賞検知情報として主制御用ワークRAM53に格納する(S106)。続いて、S106において格納した入賞検知情報が0か否かを判定し(S107)、0ではないと

50

判定した場合は(S 1 0 7 : N o)、払出制御基板 6 0 へ送信するコマンドを格納するためのコマンド送信バッファに、入賞検知情報に対応した賞球数を払出させるための賞球数コマンドを格納する(S 1 0 8)。たとえば、賞球を 5 個払出すことになる入賞検知情報が 1 個保存されると判定した場合は(S 1 0 7 : N o)、5 個の賞球払出しを指示する賞球数コマンドをコマンド送信バッファに格納する(S 1 0 8)。

【 0 1 7 1 】

続いて、払出すべき遊技球が存在しない状態か否か、つまり、球切れ状態か否かを判定する(S 1 0 9)。この判定は、払出制御基板 6 0 から球切れ状態コマンドを受信しているか否かに基づいて行う。ここで、球切れ状態であると判定した場合は(S 1 0 9 : Y e s)、演出制御基板 4 0 0 へ送信するコマンドを格納するためのコマンド送信バッファに、球切れ異常コマンドを格納し(S 1 1 0)、球切れ状態ではないと判定した場合は(S 1 0 9 : N o)、球切れ正常コマンドをコマンド送信バッファに格納する(S 1 1 1)。

10

【 0 1 7 2 】

続いて、下受け皿 7 が賞球で満杯か否かを判定する(S 1 1 2)。この判定は、下受け皿満杯スイッチ 7 b (図 1 5) から払出制御基板 6 0 を介して下受け皿満杯信号を受信しているか否かに基づいて行う。ここで、下受け皿 7 が満杯であると判定した場合は(S 1 1 2 : Y e s)、画像音声制御用 M P U 7 1 へ送信するコマンドを格納するためのコマンド送信バッファに下受け皿満杯異常コマンドを格納する(S 1 1 3)。また、 S 1 1 2 において下受け皿 7 が満杯ではないと判定した場合は(S 1 1 2 : N o)、下受け皿満杯正常コマンドをコマンド送信バッファに格納する(S 1 1 4)。

20

【 0 1 7 3 】

下受け皿満杯異常コマンド、下受け皿満杯正常コマンドおよび満杯後入賞数コマンドは、先の S 1 0 1 において演出制御基板 4 0 0 を介して画像音声制御用 M P U 7 1 へ送信し、さらに、払出制御用 M P U 6 1 へ送信する。続いて、扉(ガラス枠セット 3)または枠(前枠セット 2)が開放状態か否かを判定する(図 2 9 の S 1 1 5)。この判定は、払出制御基板 6 0 から扉・枠開放コマンドを受信しているか否かに基づいて行う。ここで、扉または枠が開放状態であると判定した場合は(S 1 1 5 : Y e s)、コマンド送信バッファに扉・枠開放状態コマンドを格納し(S 1 1 6)、枠または扉が開放状態ではないと判定した場合は(S 1 1 5 : N o)、扉・枠閉鎖状態コマンドをコマンド送信バッファに格納する(S 1 1 7)。

30

【 0 1 7 4 】

続いて、払出すべき賞球が存在しない状態、あるいは、球詰まりによって賞球を払出すことができない状態など、賞球異常状態であるか否かを判定する(S 1 1 8)。この判定は、払出制御基板 6 0 から球切れコマンドを受信しているか否かに基づいて行う。ここで、賞球異常状態であると判定した場合は(S 1 1 8 : Y e s)、賞球異常コマンドをコマンド送信バッファに格納し(S 1 1 9)、賞球異常状態ではないと判定した場合は(S 1 1 8 : N o)、賞球正常コマンドを格納する(S 1 2 0)。続いて、特別図柄遊技処理へ移行する。

40

【 0 1 7 5 】

[特別図柄遊技処理]

次に、主制御用 M P U 5 1 が図 2 7 の S 2 0 0 において実行する特別図柄遊技処理の流れについて図を参照して説明する。

図 3 0 は、主制御用 M P U 5 1 が実行する特別図柄遊技処理の流れを示すフローチャートであり、図 3 1 および図 3 2 は図 3 0 に示す特別図柄遊技処理の続きを示すフローチャートである。なお、ここでは、遊技球が第 1 始動口 2 1 に入賞した場合の特別図柄遊技処理について説明する。

【 0 1 7 6 】

主制御用 M P U 5 1 は、遊技球が第 1 始動口 2 1 に入賞したか否かを判定し(図 3 0 の S 2 0 1)、入賞したと判定した場合は(S 2 0 1 : Y e s)、特別図柄保留数 U 1 が 4

50

個未満であるか否かを判定する（S202）。ここで、特別図柄保留数U1が4個未満であると判定した場合は（S202：Yes）、特別図柄保留数U1に1を加算し（S203）、大当たり判定用乱数R3および大当たり図柄用乱数R5を各乱数カウンタから取得し、それらを主制御用ワークRAM53の保留テーブル53aに格納する（S204）。

【0177】

続いて、第1変動入賞装置24または第2変動入賞装置25（図9（a））が作動中であるか否か、つまり大当たり遊技中であるか否かを判定し（S205）、作動中ではないと判定した場合は（S205：No）、特別図柄が変動中であるか否かを判定する（S206）。ここで、特別図柄が変動中ではないと判定した場合は（S206：No）、遊技状態が確変遊技状態であるか否かを判定する（S207）。ここで、確変遊技状態であると判定した場合は（S207：Yes）、確変遊技状態の大当たり判定を行う（S208）。

10

【0178】

つまり、先のS204において取得した大当たり判定用乱数と、大当たり値テーブル52a（図19）の確変遊技状態に設定されている大当たり値とを比較し、大当たり判定用乱数と一致する大当たり値が存在する場合は大当たりと判定し、存在しない場合はハズレと判定する。たとえば、大当たり判定用乱数が7であった場合は、それと一致する大当たり値7が存在するため大当たりと判定し、大当たり判定用乱数が8であった場合は、それと一致する大当たり値が存在しないためハズレと判定する。

【0179】

また、S207において確変遊技状態ではないと判定した場合は（S207：No）、通常遊技状態の大当たり判定を行う（S209）。つまり、先のS204において取得した大当たり判定用乱数と、大当たり値テーブル52a（図19）の通常遊技状態に設定されている大当たり値とを比較し、大当たり判定用乱数と一致する大当たり値が存在する場合は大当たりと判定し、存在しない場合はハズレと判定する。たとえば、大当たり判定用乱数が71であった場合は、それと一致する大当たり値71が存在するため大当たりと判定し、大当たり判定用乱数が72であった場合は、それと一致する大当たり値が存在しないためハズレと判定する。

20

【0180】

続いて、S208またはS209における大当たり判定の結果が大当たりであったか否かを判定し（S210）、大当たりであったと判定した場合は（S210：Yes）、確変大当たりか否かを判定する（S211）。たとえば、S210において大当たりと判定した元になった大当たり判定用乱数が特定の大当たり判定用乱数であった場合は、確変大当たりと判定する（S211：Yes）。この確変大当たりと判定する確率は、80%、100%など、任意に設定することができる。

30

【0181】

ここで、確変大当たりと判定した場合は（S211：Yes）、確変大当たりと判定したことを示す確変大当りフラグをオンし（S212）、大当たりの種類を決定する（S214）。この決定は、前述した大当たり種類決定乱数R11（図18）を発生する大当たり種類決定カウンタを用いて行う。大当たり種類決定カウンタは、0～99の大当たり種類決定乱数R11を発生する。大当たり種類決定乱数R11から選択した所定範囲の大当たり種類決定乱数と同じ数値が、図20において番号1～14で示す大当たりの種類と対応付けられており、大当たり種類決定カウンタから取得した大当たり種類決定乱数と同じ数値と対応付けられている大当たりの種類を選択する。

40

【0182】

たとえば、大当たり種類決定乱数5,6と、図20において番号1で示す16R確変大当たりとが対応付けられている場合において、大当たり種類決定カウンタから取得した大当たり種類決定乱数が5であった場合は、その大当たり種類決定乱数5と対応付けられている16R確変大当たり（図20において番号1で示す）を選択する。また、大当たり種類決定乱数78,79と、図20において番号14で示す15R確変大当たりとが対応付けられている場合において、大当たり種類決定カウンタから取得した大当たり種類決定乱数が78であった場合は、その大当たり種類決定乱数78と対応付けられている15R確変大当たり（図20において

50

て番号 1 4 で示す)を選択する。

【0183】

また、S211において、確変大当たりではないと判定した場合は(S211:No)、確変大当たりではない、つまり通常大当たりと判定したことを示す通常大当たりフラグをオンし(S213)、大当たりの種類を決定する(S214)。この決定は、前述した大当たり種類決定乱数R11(図18)を発生する大当たり種類決定カウンタを用いて行う。大当たり種類決定カウンタは、0~99の大当たり種類決定乱数R11を発生する。大当たり種類決定乱数R11から選択した所定範囲の大当たり種類決定乱数と同じ数値が、図20において番号15, 16で示す大当たりの種類と対応付けられており、大当たり種類決定カウンタから取得した大当たり種類決定乱数と同じ数値と対応付けられている大当たりの種類を選択する。

10

【0184】

たとえば、大当たり種類決定乱数0~59と、図20において番号15で示す5R通常大当たりとが対応付けられており、大当たり種類決定乱数60~99と、図20において番号16で示す15R通常大当たりとが対応付けられているとする。そして、大当たり種類決定カウンタから取得した大当たり種類決定乱数が38であった場合は、その大当たり種類決定乱数38と対応付けられている5R通常大当たり(図20において番号15で示す)を選択する。また、大当たり種類決定カウンタから取得した大当たり種類決定乱数が91であった場合は、その大当たり種類決定乱数91と対応付けられている15R通常大当たり(図20において番号16で示す)を選択する。

20

【0185】

続いて、先のS203において加算した特別図柄保留数U1を示すデータと、S204において取得した各乱数と、大当たり判定および確変大当たり判定などの各判定結果と、演出指示コマンドとを画像音声制御用MPU71へ送信する(図31のS215)。演出指示コマンドは、演出表示器30、遊技盤5などに配置されたLEDおよびスピーカ10~12により演出を行わせるためのコマンドである。続いて、特別図柄の変動を開始し(S216)、特別図柄保留数U1から1を減算する(S217)。

【0186】

そして、次のサイクルで特別図柄遊技処理を実行するときに、図30のS206において特別図柄が変動中であると判定すると(S206:Yes)、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定し(図32のS218)、経過したと判定した場合は(S218:Yes)、特別図柄の変動を停止する(S219)。続いて、特別図柄の大当たり図柄が確定表示されたか否かを判定し(S220)、確定表示されたと判定した場合は(S220:Yes)、大当たり遊技、つまり、特別電動役物遊技処理を開始する(S221)。続いて、大当たり遊技中における確変機能を停止する(S222)。

30

【0187】

[特別電動役物遊技処理]

次に、主制御用MPU51が図27のS300において実行する特別電動役物遊技処理の流れについて、それを示す図33および図34のフローチャートを参照して説明する。

【0188】

この実施形態では、1ラウンド当たりの第1大入賞口24aへの入賞可能な最大入賞数は9個である。主制御用MPU51は、大当たり遊技中であるか否かを判定し(S301)、大当たり遊技中ではないと判定した場合は(S301:No)、大当たりの種類を判定する(S302)。この判定により、大当たり遊技における実行可能な最大のラウンド数、作動する変動入賞装置、各ラウンドにおける大入賞口の開口時間、出玉無しのラウンドの有無などが解析される。続いて、その判定した大当たりの種類に設定されている実行可能なラウンド数Raをセットし、現在のラウンド数Rbを0にリセットする(S303)。続いて、このタイミングで実行するラウンドが、出玉有りのラウンドであるか否かを判定する(S304)。

40

【0189】

たとえば、S302において判定した大当たりの種類が、図20において番号1で示す1

50

6 R 確変大当りであった場合は、16ラウンド総てが出玉有りのラウンドであるため、出玉有りのラウンドであると判定する(S304:Yes)。また、S302において判定した大当りの種類が、図20において番号12で示す15R 確変大当りであった場合は、最初の1ラウンドが第2大入賞口25aの開口時間が極めて短く入賞が困難な出玉無しのラウンドであるため、出玉有りのラウンドではないと判定する(S304:No)。

【0190】

続いて、S304において出玉有りのラウンドであると判定した場合は(S304:Yes)、大入賞口への入賞数Paを0にリセットし、大入賞口の開口時間Taをセットする(S305)。続いて、第1変動入賞装置24および第2変動入賞装置のうち、S302における解析結果に対応する方の変動入賞装置を作動させ、大入賞口を開口させる(S306)。続いて、S305においてセットした大入賞口の開口時間Taの計測を開始し(S307)、現在のラウンド数Rbに1を加算する(S308)。続いて、現在のラウンド数Rbを演出制御用MPU71へ送信し(S313)、ラウンド数Rbを演出表示器30に表示させる。

【0191】

また、S304において、出玉有りのラウンドではない、つまり、出玉無しのラウンドであると判定した場合は(S304:No)、大入賞口への入賞数Paを0にリセットし、大入賞口の開口時間Tbをセットする(S309)。続いて、第1変動入賞装置24および第2変動入賞装置のうち、S302における解析結果に対応する方の変動入賞装置を作動させ、大入賞口を開口させる(S310)。続いて、S309においてセットした大入賞口の開口時間Tbの計測を開始し(S311)、現在のラウンド数Rbに1を加算する(S312)。

【0192】

続いて、次のサイクルで特別電動役物遊技処理を実行し、大当り遊技中であると判定すると(S301:Yes)、遊技球が大入賞口に入賞したか否かを判定し(図34のS314)、入賞したと判定した場合は(S314:Yes)、大入賞口への入賞数Paに1を加算する(S315)。続いて、大入賞口への入賞数Paが9個以上になったか否かを判定し(S316)、入賞数Paが9個以上になつていないと判定した場合は(S316:No)、現在のラウンドが出玉有りのラウンドであるか否かを判定する(S317)。つまり、出玉有りのラウンドと出玉無しのラウンドとでは、大入賞口の開口時間が異なるため、現在のラウンドが出玉有りのラウンドであるか否かを判定する。

【0193】

ここで、現在のラウンドが出玉有りのラウンドであると判定した場合は(S317:Yes)。S307において計測を開始した大入賞口の開口時間Taが0になつたか否かを判定し(S318)、大入賞口の開口時間Taが0になつたと判定した場合は(S318:Yes)、大入賞口を閉口する(S320)。また、S317において、現在のラウンドが出玉有りのラウンドではない、つまり、出玉無しのラウンドであると判定した場合は(S317:No)、S312において計測を開始した大入賞口の開口時間Tbが0になつたか否かを判定し(S319)、大入賞口の開口時間Tbが0になつたと判定した場合は(S319:Yes)、大入賞口を閉口する(S320)。

【0194】

また、S316において、大入賞口への入賞数Paが9個以上になつたと判定した場合は(S316:Yes)、大入賞口を閉口する(S320)。続いて、S308において加算した現在のラウンド数Rbが、S303においてセットした最大ラウンド数Raに達したか否かを判定し(S321)、現在のラウンド数Rbが最大ラウンド数Raに達したと判定した場合は(S321:Yes)、変動入賞装置の作動を停止させて大当り遊技を終了する(S322)。続いて、確変大当りフラグがオンしているか否かを判定し(S323)、確変大当りフラグがオンしていると判定した場合は(S323:Yes)、遊技状態を確変遊技状態に変化させる(S324)。続いて、時短の設定があるか否かを判定し(S325)、時短の設定があると判定した場合は(S325:Yes)、時短機能を

10

20

30

40

50

開始する（S326）。続いて、大当りフラグをオフする（S327）。また、S321において、現在のラウンド数Rbが最大ラウンド数Raに達していないと判定した場合は（S321：No）、S304へスキップし、次のラウンドを実行する。

【0195】

[普通図柄遊技処理]

次に、主制御用MPU51が図27のS400において実行する普通図柄遊技処理の流れについて図を参照して説明する。

図35は、主制御用MPU51が実行する普通図柄遊技処理の流れを示すフローチャートであり、図36は図35に示す普通図柄遊技処理の続きを示すフローチャートである。

【0196】

主制御用MPU51は、遊技球がゲート23を通過したか否かを判定し（図35のS401）、通過したと判定した場合は（S401：Yes）、普通図柄保留数Q1が4個未満であるか否かを判定する（S402）。ここで、4個未満であると判定した場合は（S402：Yes）、当たり判定用乱数を当たり判定用乱数カウンタから取得し、それらを主制御用ワークRAM53に格納する（S403）。続いて、普通図柄保留数Q1に1を加算する（S404）。

【0197】

続いて、普通電動役物27（図7）が作動中であるか否かを判定し（S405）、作動中ではないと判定した場合は（S405：No）、普通図柄表示装置33（図9（b））が普通図柄を変動中であるか否かを判定する（S406）。ここで、普通図柄を変動中ではないと判定した場合は（S406：No）、普通図柄保留数Q1が0であるか否かを判定する（S407）。

【0198】

ここで、普通図柄保留数Q1が0ではないと判定した場合は（S407：No）、当たり判定を行う（S408）。つまり、先のS403において取得した当たり判定用乱数と、当たり値テーブル（図示せず）に設定されている当たり値とを比較し、当たり判定用乱数と一致する当たり値が存在する場合は当たりと判定し、存在しない場合はハズレと判定する。続いて、当たり判定の結果が当たりであったか否かを判定し（S409）、当たりであったと判定した場合は（S409：Yes）、当たりと判定したことを示す当たりフラグをオンする（S410）。続いて、普通図柄の変動パターンを抽選により決定する（S411）。

【0199】

続いて、S411において決定した普通図柄の変動パターンに設定されている変動時間を設定する（S412）。続いて、先のS403において取得した各乱数と、当たり判定の結果と、演出指示コマンドとを画像音声制御用MPU71へ送信する（図36のS413）。演出指示コマンドは、普通図柄表示装置33に普通図柄を変動させるためのコマンドである。続いて、普通図柄の変動を開始し（S414）、S412において設定した変動時間の計測を開始する（S415）。続いて、普通図柄保留数Q1から1を減算する（S416）。

【0200】

そして、次のサイクルで普通図柄遊技処理を実行するときに、図35のS406において普通図柄が変動中であると判定すると（S406：Yes）、変動時間が経過したか否かを判定し（図36のS417）、経過したと判定した場合は（S417：Yes）、普通図柄の変動を停止する（S418）。

【0201】

[普通電動役物遊技処理]

次に、主制御用MPU51が図27のS500において実行する普通電動役物遊技処理の流れについて、それを示す図37のフローチャートを参照して説明する。

【0202】

主制御用MPU51は、普通電動役物27が開閉翼片27c（図7）を開放している時間Tcを計測中であるか否かを判定し（S501）、計測中ではないと判定した場合は（

10

20

30

40

50

S 5 0 1 : N o) 、普通図柄遊技処理の S 4 1 0 (図 3 5) を実行することにより、当りフラグがオンしているか否かを判定する (S 5 0 2) 。ここで、当りフラグがオンしていると判定した場合は (S 5 0 2 : Y e s) 、普通電動役物ソレノイド 2 7 b (図 1 5) を作動させて開閉翼片 2 7 c を開放させる (S 5 0 3) 。続いて、開閉翼片 2 7 c を開放している時間 t 2 の計測を開始する (S 5 0 4) 。

【 0 2 0 3 】

そして、次のサイクルで普通電動役物遊技処理を実行するときに、時間 T c を計測中であると判定すると (S 5 0 1 : Y e s) 、時間 T c が 0 になったか否かを判定する (S 5 0 5) 。ここで、時間 T c が 0 になったと判定した場合は (S 5 0 5 : Y e s) 、普通電動役物ソレノイド 2 7 b の作動を停止させて開閉翼片 2 7 c を閉成させる (S 5 0 6) 。
10 続いて、当りフラグをオフする (S 5 0 7) 。

【 0 2 0 4 】

[演出制御]

次に、画像音声制御用 M P U 7 1 が遊技中に実行する主な処理 (演出制御) について、それを示す図 3 8 のフローチャートを参照して説明する。

【 0 2 0 5 】

画像音声制御用 M P U 7 1 は、主制御用 M P U 5 1 が送信したコマンドを受信するコマンド受信処理 (S 7 0 0) 、演出表示器 3 0 に各種の画像を表示させる画像処理 (S 8 0 0) 、スピーカ 1 0 ~ 1 2 から B G M や効果音を再生させる B G M 処理 (S 9 0 0) 、前枠セット 2 や遊技盤 5 などに配置された各種の L E D の点灯および消灯を制御する L E D 処理 (S 1 0 0 0) などを実行する。
20

【 0 2 0 6 】

[コマンド受信処理]

次に、画像音声制御用 M P U 7 1 が図 3 8 の S 7 0 0 において実行するコマンド受信処理の流れについて、それを示す図 3 9 のフローチャートを参照して説明する。

【 0 2 0 7 】

画像音声制御用 M P U 7 1 は、主制御用 M P U 5 1 が送信したコマンドを受信したか否かを判定し (S 7 0 1) 、受信したと判定した場合は (S 7 0 1 : Y e s) 、その受信したコマンドを画像音声制御用ワーク R A M 7 3 に格納する (S 7 0 2) 。続いて、その画像音声制御用ワーク R A M 7 3 に格納されているコマンドの種類および内容について解析し (S 7 0 3) 、その解析結果を画像音声制御用ワーク R A M 7 3 に格納する (S 7 0 4) 。
30

【 0 2 0 8 】

[画像処理]

次に、画像音声制御用 M P U 7 1 が図 3 8 の S 8 0 0 において実行する画像処理の流れについて、それを示す図 4 0 のフローチャートを参照して説明する。

【 0 2 0 9 】

画像音声制御用 M P U 7 1 は、演出表示器 3 0 が演出図柄を変動表示中か否かを判定し (S 8 0 1) 、演出表示器 3 0 が演出図柄を変動表示中ではないと判定した場合は (S 8 0 1 : N o) 、主制御用 M P U 5 1 から演出指示コマンドを受信したか否か、つまり演出の指示があったか否かを判定する (S 8 0 2) 。ここで、演出の指示があったと判定した場合は (S 8 0 2 : Y e s) 、リーチ選択乱数 R 7 および第 1 変動グループ選択乱数 R 8 をそれぞれ乱数カウンタから取得し、それらを画像音声制御用ワーク R A M 7 3 に格納する (S 8 0 3) 。続いて、主制御用 M P U 5 1 から送信された大当たり判定などの各判定の結果、変動時間および各乱数と、 S 7 0 3 において画像音声制御用ワーク R A M 7 3 に格納したリーチ選択乱数 R 7 および第 1 変動グループ選択乱数 R 8 とに基づいて変動・演出パターンを決定する (S 8 0 4) 。
40

【 0 2 1 0 】

続いて、 S 8 0 4 において決定した今回の変動・演出パターンの変動時間を設定し (S 8 0 5) 、演出表示器 3 0 に変動・演出パターンの変動表示を開始させる (S 8 0 6) 。
50

続いて、S 805において設定した変動時間の計測を開始する(S 807)。そして、次のサイクルで画像処理を実行するときに演出図柄が変動表示中か否かを判定し(S 801)、変動表示中であると判定すると(S 801: Yes)、S 807において計測を開始した変動時間が経過したか否かを判定する(S 808)。ここで、変動時間が経過していないと判定した場合は(S 808: No)、ボタン演出を行うタイミングであるか否かを判定し(S 809)、ボタン演出を行うタイミングであると判定した場合は(S 809: Yes)、ボタン演出処理を実行する(S 810)。

【0211】

また、S 809において、ボタン演出を行うタイミングではないと判定した場合は(S 809: No)、リーチのタイミングであるか否かを判定し(S 811)、リーチのタイミングであると判定した場合は(S 811: Yes)、リーチ演出を実行する(S 812)。

10

そして、次のサイクルで画像処理を実行するときに、演出図柄が変動表示中であると判定し(S 801: Yes)、変動時間が経過したと判定した場合は(S 808: Yes)、停止演出図柄として大当たり図柄またはハズレ図柄を確定表示する(S 813)。

なお、S 804において決定した変動・演出パターンがボタン演出を含まないものである場合は、S 809では否定判定し、S 804において決定した変動・演出パターンがリーチを含まないものである場合は、S 811では否定判定し、次の処理へ移行する。

20

【0212】

[BGM処理]

次に、画像音声制御用MPU71が図38のS900において実行するBGM処理の流れについて、それを示す図41のフローチャートを参照して説明する。図42は、BGM処理のS906において実行する効果音処理の流れを示すフローチャートである。

【0213】

画像音声制御用MPU71は、BGMを再生中であるか否かを判定し(S 901)、BGMを再生中ではないと判定した場合は(S 901: No)、先の画像処理のS 804(図41)において変動・演出パターンを決定したか否かを判定する(S 902)。ここで、変動・演出パターンを決定したと判定した場合は(S 902: Yes)、BGMテーブル72b(図12)を参照し、変動・演出パターンに対応するBGMを選択し(S 903)、その選択したBGMを再生する(S 904)。そして、次のサイクルでBGM処理を実行するときに、BGMを再生中であると判定すると(S 901: Yes)、BGMの再生時間が経過したか否かを判定し(S 905)、経過していないと判定した場合は(S 905: No)、効果音処理を実行する(S 906)。

30

【0214】

(効果音処理)

画像音声制御用MPU71は、各表示領域D1～D3において演出図柄が停止するにスピーカ10～12が出力する効果音パターンを抽選により決定する(図42のS907)。この抽選は、パチンコ機の特徴において前述したように効果音抽選カウンタおよび効果音テーブル72c(図13)を用いて行う。続いて、左図柄が停止するタイミングであるか否かを判定し(S 908)、左図柄が停止するタイミングであると判定した場合は(S 908: Yes)、スピーカ10～12から効果音Aを出力させる(S 909)。

40

【0215】

そして、次のサイクルで効果音処理を実行するときに、左図柄が停止するタイミングではないと判定した場合は(S 908: No)、右図柄が停止するタイミングであるか否かを判定する(S 910)。ここで、右図柄が停止するタイミングであると判定した場合は(S 910: Yes)、先のS907において決定した効果音パターンが効果音パターンF1であるか否かを判定する(S 911)。ここで、効果音パターンF1であると判定した場合は(S 911: Yes)、スピーカ10～12から効果音Aを出力させる(S 912)。

50

【0216】

また、S 9 1 1において、効果音パターンF 1ではないと判定した場合は(S 9 1 1 : N o)、先のS 9 0 7において決定した効果音パターンは効果音パターンF 2または効果音パターンF 3であるため、スピーカ1 0 ~ 1 2から効果音A + Bを出力させる(S 9 1 3)。そして、次のサイクルで効果音処理を実行するときに、右図柄が停止するタイミングではないと判定した場合は(S 9 1 0 : N o)、中図柄が停止するタイミングであるか否かを判定する(S 9 1 4)。ここで、中図柄が停止するタイミングであると判定した場合は(S 9 1 4 : Y e s)、先のS 9 0 7において決定した効果音パターンが効果音パターンF 1であるか否かを判定する(S 9 1 5)。

【0 2 1 7】

ここで、効果音パターンF 1であると判定した場合は(S 9 1 5 : Y e s)、スピーカ1 0 ~ 1 2から効果音Aを出力させる(S 9 1 6)。また、S 9 1 5において、効果音パターンF 1ではないと判定した場合は(S 9 1 5 : N o)、効果音パターンF 2であるか否かを判定し(S 9 1 7)、効果音パターンF 2であると判定した場合は(S 9 1 7 : Y e s)、スピーカ1 0 ~ 1 2から効果音A + Bを出力させる(S 9 1 8)。また、S 9 1 7において、効果音パターンF 2ではないと判定した場合は(S 9 1 7 : N o)、先のS 9 0 7において決定した効果音パターンは効果音パターンF 3であるため、スピーカ1 0 ~ 1 2から効果音A + B + Cを出力させる(S 9 1 9)。

そして、B G M処理に戻り、B G Mの再生時間が経過したと判定した場合は(図4 2のS 9 0 5 : Y e s)、S 9 0 4において開始したB G Mの再生を停止する(S 9 2 0)。

【0 2 1 8】

[第1実施形態の効果]

上述した第1実施形態のパチンコ機1を実施すれば、スピーカ1 0 ~ 1 2が、当該変動表示において停止図柄が停止表示されるときの表示領域毎に異なる効果音を出力した場合は、遊技状態が潜伏確変遊技状態に変化している確率が高いという構成のパチンコ機を実現することができる。

つまり、停止図柄が停止表示されるときの表示領域毎に異なる効果音を出力することにより、遊技状態が潜伏確変遊技状態に変化している確率が高いことを示唆することができる。

したがって、遊技状態が潜伏確変遊技状態に変化していることを判断するための演出として斬新な演出を実現することにより、パチンコ機の稼働率低下を抑制することができる。

【0 2 1 9】

第2実施形態

次に、この発明の第2実施形態について図を参照して説明する。

この実施形態のパチンコ機は、遊技状態が潜伏確変遊技状態に変化していることに対する期待度が大きい場合に、表示領域D 1 ~ D 3において何番目に停止する停止図柄であるかによって異なる効果音を出力することを特徴とする。

図4 3は、効果音テーブル7 2 cの説明図である。

なお、この実施形態のパチンコ機は、遊技状態が潜伏確変遊技状態であるか通常遊技状態であるかの遊技状態判定を行うことと、効果音テーブル7 2 cの構成とが異なる以外は、前述した第1実施形態のパチンコ機1と同じ構成および機能であるため、同じ構成および機能については同じ符号を用い、説明を省略または簡略化する。

【0 2 2 0】

図4 3に示す効果音テーブル7 2 cは、演出図柄が停止するときにスピーカ1 0 ~ 1 2が outputする効果音を定めたものであり、遊技状態判定の結果に応じて効果音が異なるよう定められている。図中において、停止表示領域とは、変動表示している演出図柄が停止する表示領域のことであり、左は左表示領域D 1を示し、中は中表示領域D 2を示し、右は右表示領域D 3を示す。

【0 2 2 1】

効果音パターンF 1は、各停止表示領域の効果音が総て効果音Aにより構成されている

10

20

30

40

50

ため、効果音パターンF1が選択された場合は、演出図柄が各表示領域D1～D3において停止するときに、それぞれ効果音Aが出力される。効果音パターンF2は、左表示領域D1における効果音が効果音Aであり、右表示領域D3および中表示領域D2における効果音がそれぞれ効果音A+Bであるため、効果音パターンF2が選択された場合は、演出図柄が左表示領域D1にて停止するときは効果音Aが出力され、右表示領域D3および中表示領域D2にて停止するときは、それぞれ効果音A+Bが出力される。

【0222】

効果音パターンF3は、左表示領域D1における効果音が効果音Aであり、中表示領域D2における効果音が効果音A+B+Cであり、右表示領域D3における効果音が効果音A+Bであるため、効果音パターンF3が選択された場合は、演出図柄が左表示領域D1にて停止するときは効果音Aが出力され、右表示領域D3にて停止するときは効果音A+Bが出力され、中表示領域D2にて停止するときは効果音A+B+Cが出力される。

10

【0223】

効果音パターンは、遊技状態判定の結果に基づいて抽選により決定する。この抽選は、複数の連続した数値をカウントする効果音抽選カウンタを用いて行う。この実施形態では、効果音抽選カウンタは、0～99の計100個の連続した数値をカウントするリングカウンタである。効果音テーブル72cでは、効果音パターンF1～F3と、効果音抽選カウンタのカウント値の所定範囲とが対応付けられている。また、遊技状態判定の結果が潜伏確変遊技状態であった場合と、通常遊技状態であった場合とでカウント値の範囲が異なり、遊技状態判定の結果が潜伏確変遊技状態であった場合は、効果音パターンF3が選択される確率が最も高く、次に効果音パターンF2が選択される確率が高く、効果音パターンF1が選択される確率が最も低い。また、遊技状態判定の結果が通常遊技状態であった場合は、効果音パターンF1が選択される確率が最も高く、次に効果音パターンF2が選択される確率が高く、効果音パターンF3が選択される確率が最も低い。

20

【0224】

この実施形態では、効果音パターンF1には、潜伏確変遊技状態であった場合として95～99のカウント値の範囲が、通常遊技状態であった場合として0～79のカウント値の範囲がそれぞれ対応付けられている。また、効果音パターンF2には、潜伏確変遊技状態であった場合として80～94のカウント値の範囲が、通常遊技状態であった場合として80～94のカウント値の範囲がそれぞれ対応付けられている。また、効果音パターンF3には、潜伏確変遊技状態であった場合として0～79のカウント値の範囲が、通常遊技状態であった場合として95～99のカウント値の範囲がそれぞれ対応付けられている。

30

【0225】

つまり、遊技状態判定の結果が潜伏確変遊技状態であった場合は、効果音パターンF3が選択される確率が80%であり、効果音パターンF2が選択される確率が15%であり、効果音パターンF1が選択される確率が5%である。また、遊技状態判定の結果が通常遊技状態であった場合は、効果音パターンF1が選択される確率が80%であり、効果音パターンF2が選択される確率が15%であり、効果音パターンF3が選択される確率が5%である。

40

このため、遊技状態判定の結果が潜伏確変遊技状態であったことに対する期待度は、スピーカ10～12が効果音パターンF3を出力した場合が高く、効果音F2を出力した場合が中程度であり、効果音パターンF1を出力した場合が低い。

【0226】

たとえば、遊技状態判定の結果が潜伏確変遊技状態であり、効果音抽選カウンタから取得したカウント値が77であった場合は、効果音テーブル72cを参照すると、カウント値77は、潜伏確変遊技状態と対応付けられているカウント値の範囲0～79の中に入るため、効果音パターンF3を選択する。そして、スピーカ10～12は、左表示領域D1において変動表示していた演出図柄が停止するときに効果音Aを出力し、右表示領域D3において変動表示していた演出図柄が停止するときに効果音A+Bを出力し、中表示領域

50

D 2において変動表示していた演出図柄が停止するときに効果音 A + B + C を出力する。

【0227】

[第2実施形態の効果]

上述した第2実施形態のパチンコ機1を実施すれば、スピーカ10～12が、停止図柄が表示領域D1～D3において何番目に停止する停止図柄であるかによって異なる効果音を出力した場合は、遊技状態が潜伏確変遊技状態に変化している確率が高いという構成のパチンコ機を実現することができる。

つまり、停止図柄が表示領域D1～D3において何番目に停止する停止図柄であるかによって異なる効果音を出力することにより、遊技状態が潜伏確変遊技状態に変化している確率が高いことを示唆することができる。10

したがって、遊技状態が潜伏確変遊技状態に変化していることを判断するための演出として斬新な演出を実現することにより、パチンコ機の稼働率低下を抑制することができる。10

【0228】

他の実施形態

(1) 前述の各実施形態では、演出図柄が停止するときの効果音として、たとえば、効果音(A+B)のように効果音Aに連続して効果音B(A+B)を出力することにより、効果音Aとの違いが分かるように構成した。つまり、異なる複数の効果音を連続して出力することにより、効果音の違いが分かるように構成した。しかし、演出図柄が停止する表示領域毎に、異なる効果音A、効果音B、効果音Cを順に出力するように構成することもできる。たとえば、演出図柄が左表示領域D1にて停止するときに音階ドを有する効果音A(たとえば、「ピ」という効果音)を出力し、右表示領域D3にて停止するときに音階ミを有する効果音B(たとえば、「ポ」という効果音)を出力し、中表示領域D2にて停止するときに音階ソを有する効果音C(たとえば、「パ」という効果音)を出力するように構成することもできる。この場合、同じ効果音(たとえば、「パ」という効果音)を使い、演出図柄が停止する表示領域毎に音階のみを異ならせるようにすることもできる。20

【0229】

(2) 効果音の違いは、遊技者が聞き分けることができれば、前述した効果音の違い以外の内容でもよい。たとえば、音量の違いを効果音の違いとして設定することもできる。たとえば、演出図柄が左表示領域D1にて停止するときは小音量で効果音を出力し、右表示領域D3にて停止するときは中音量で効果音を出力し、中表示領域D2にて停止するときは大音量で効果音を出力する。30

【0230】

(3) また、効果音を出力している時間の長さを効果音の違いとして設定することもできる。たとえば、演出図柄が左表示領域D1にて停止するときは効果音Aをte1時間出力し、右表示領域D3にて停止するときは効果音Aをte2時間(te2 > te1)出力し、中表示領域D2にて停止するときは効果音Aをte3時間(te3 > te)出力する。たとえば、te1 = 0.2秒、te2 = 0.4秒、te3 = 0.6秒にそれぞれ設定する。

【0231】

(4) 演出図柄が停止する表示領域毎に異なるメロディーの効果音を出力することもできる。また、演出図柄が最初に停止した表示領域では未完成のメロディーの一部を出力し、演出図柄が停止する表示領域が増加するに従ってメロディーが完成するように構成することもできる。40

【0232】

(5) メロディー、音階および再生時間の少なくとも1つ以上が異なる効果音を複数種類作成し、演出図柄が停止する表示領域毎に異なる効果音を出力するように構成することもできる。

【0233】

(6) 前述の各実施形態では、各表示領域D1～D3は、停止時に3つの停止図柄を表示

し、各表示領域の中央に停止表示された停止図柄の組み合わせが大当たり図柄またはハズレ図柄を構成した。つまり、当りラインが中央の水平ライン1本のみである。しかし、各表示領域にそれぞれ3つ停止表示された停止図柄のうち、上部に停止表示された停止図柄、または、下部に停止表示された停止図柄の組み合わせが大当たり図柄またはハズレ図柄を構成し、当りラインが中央の水平ライン以外にも上下に1本ずつの計3本有するパチンコ機にも本願発明を適用することができる。さらに、左表示領域D1の上部に停止表示された停止図柄、中表示領域D2の中央に停止表示された停止図柄および右表示領域D3の下部に停止表示された停止図柄の組み合わせ、あるいは、左表示領域D1の下部に停止表示された停止図柄、中表示領域D2の中央に停止表示された停止図柄および右表示領域D3の上部に停止表示された停止図柄の組み合わせが大当たり図柄またはハズレ図柄を構成し、上中下3本の水平の当りライン以外にも2本の斜めの当りラインを加えた計5本の当りラインを有するパチンコ機にも本願発明を適用することができる。

10

【0234】

(7) さらに、前述した各実施形態のように複数の演出図柄をスクロールさせる変動表示手法ではなく、複数の演出図柄を画面の定位置で1つずつ順番に出現させる変動手法を用いるパチンコ機にも本願発明を適用することができる。

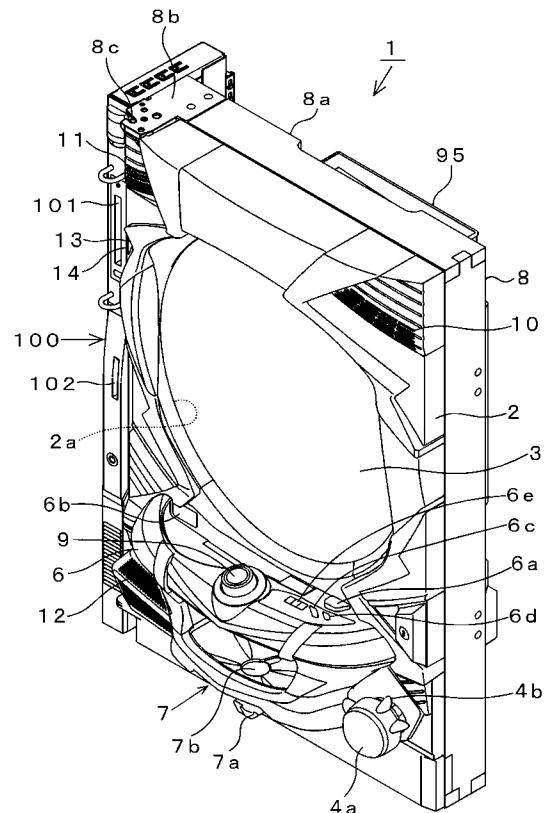
【符号の説明】

【0235】

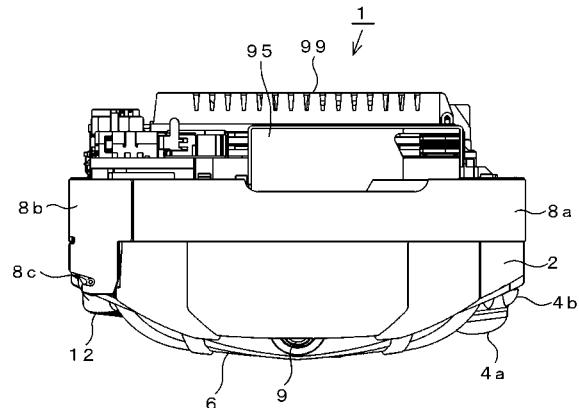
- 1 · · パチンコ機、 4 a · · 発射ハンドル、 4 f · · 発射ソレノイド(発射装置)、
- 5 · · 遊技盤、 10 ~ 12 · · スピーカ(効果音出力手段)、
- 21 · · 第1始動口(特定の遊技球受入れ口)、
- 24 · · 第1変動入賞装置(入賞装置)、 24 a · · 第1大入賞口(大入賞口)、
- 30 · · 演出表示器(図柄表示装置)、 38 · · 賞球払出装置、
- 72 b · · BGMテーブル、 72 c · · 効果音テーブル、 D1 ~ D3 · · 表示領域。

20

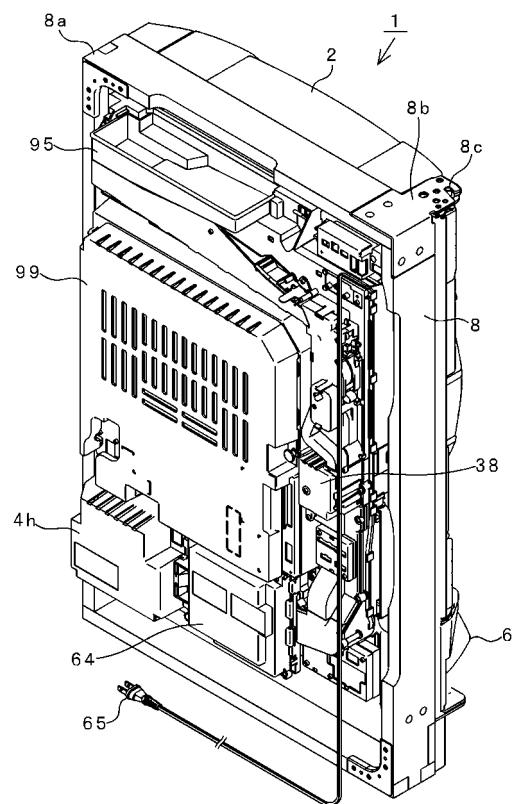
【図1】



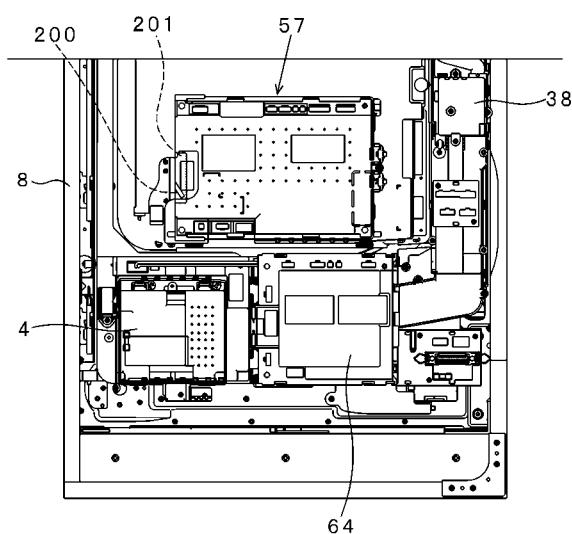
【図3】



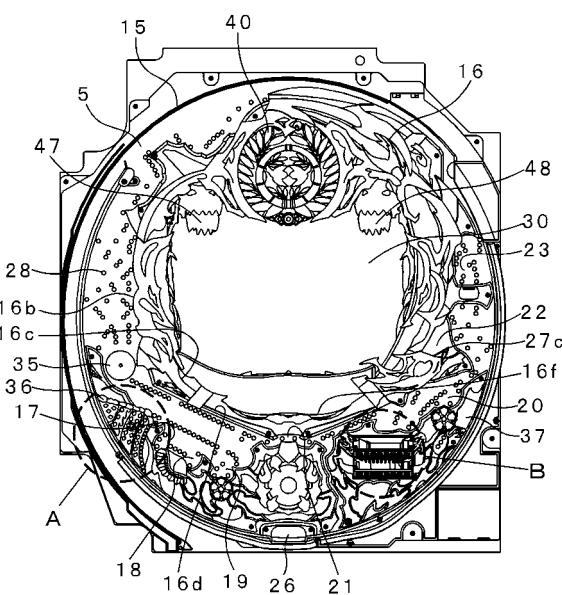
【図4】



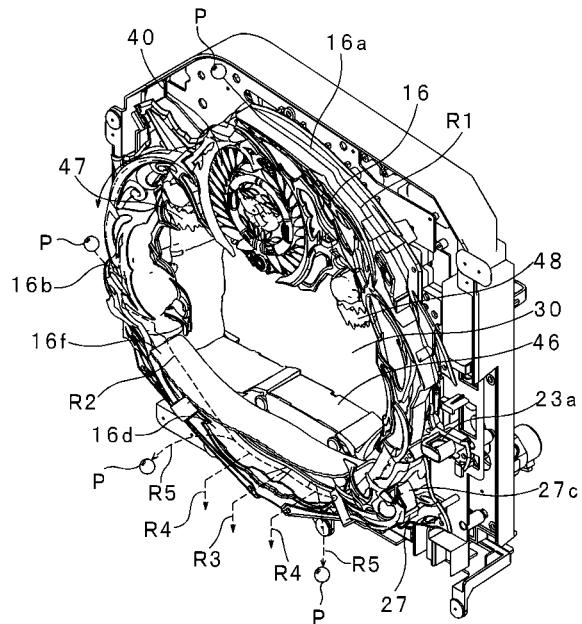
【図5】



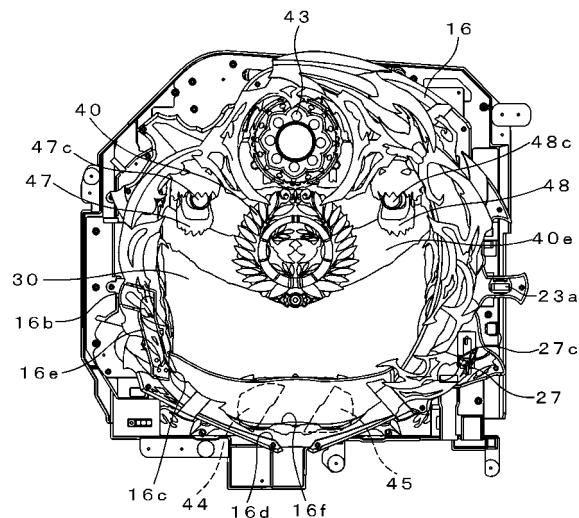
【図6】



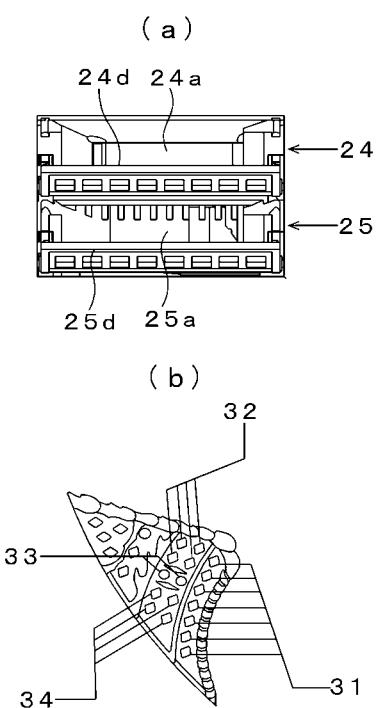
【図7】



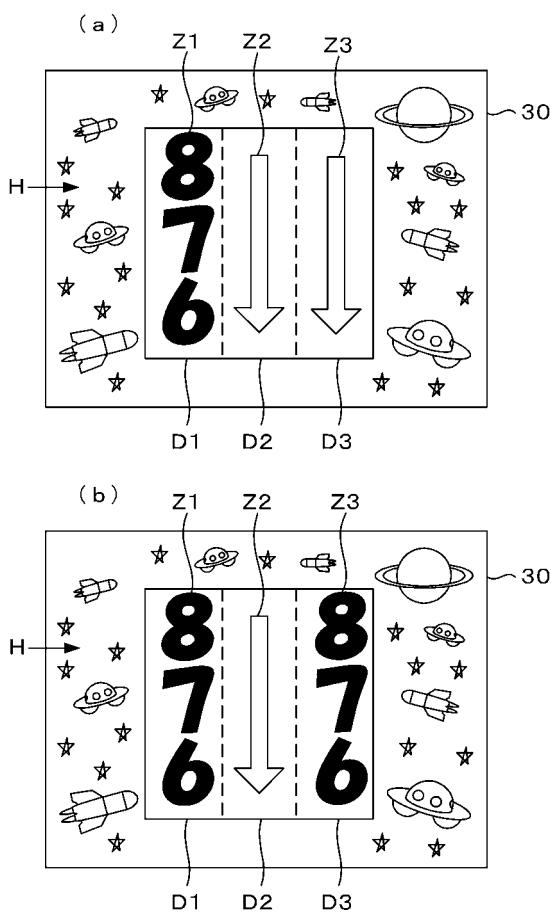
【図8】



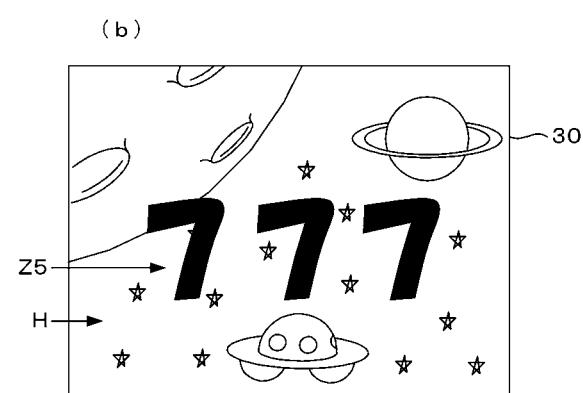
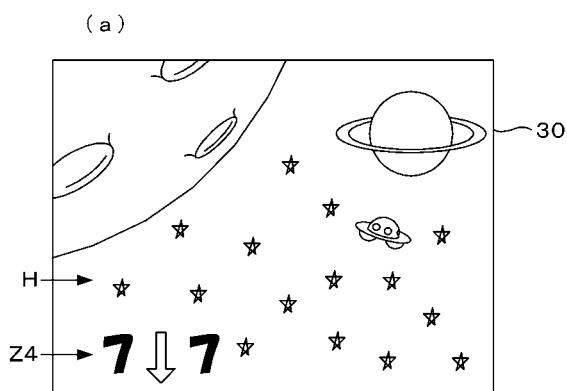
【図9】



【図10】



【図 1 1】



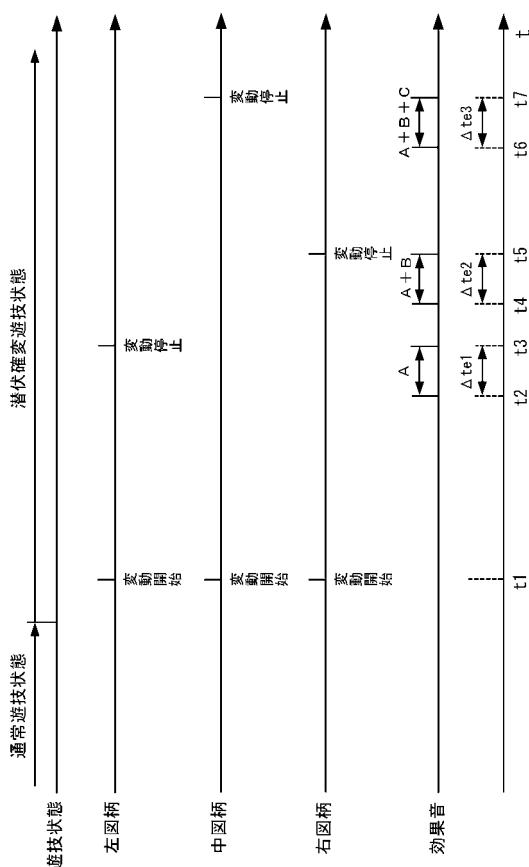
【図 1 2】

BGM テーブル 72b	
変動・演出パターン	BGM
通常変動	BGM 1
	BGM 2
ノーマルリーチ	BGM 3
	BGM 4
スーパーリーチ	BGM 5
	BGM 6
プレミアムリーチ	BGM 7

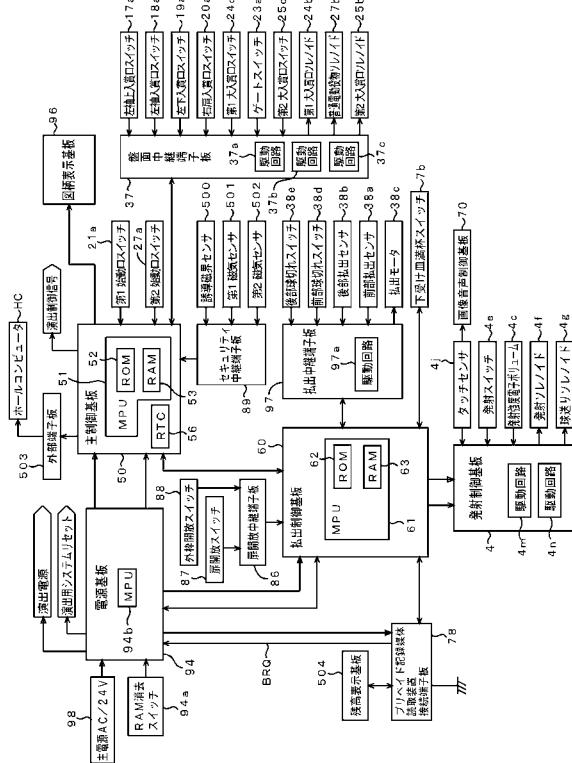
【図 1 3】

先読みによる大当たり期待度	停止表示領域	効果音	パターン F1	潜伏確変遊技状態	通常遊技状態
低	左	A	パターン F1	95 ~ 99	0 ~ 79
	中	A			
	右	A			
中	左	A	パターン F2	80 ~ 94	80 ~ 94
	中	A+B			
	右	A+B			
高	左	A	パターン F3	0 ~ 79	95 ~ 99
	中	A+B+C			
	右	A+B			

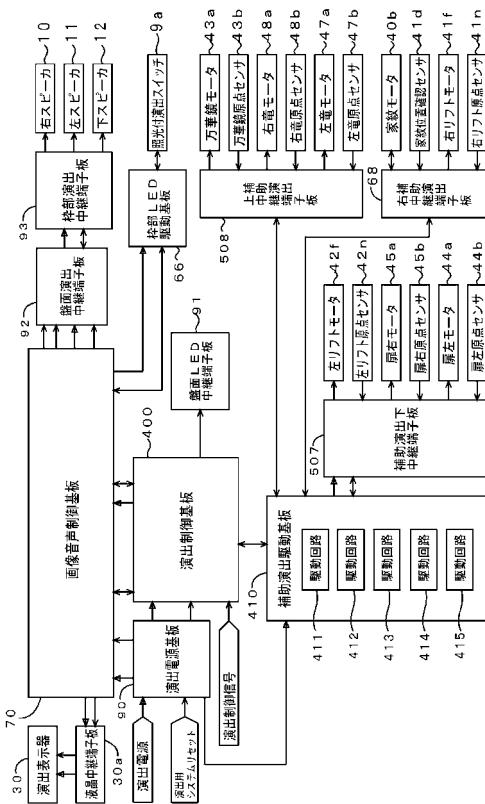
【図 1 4】



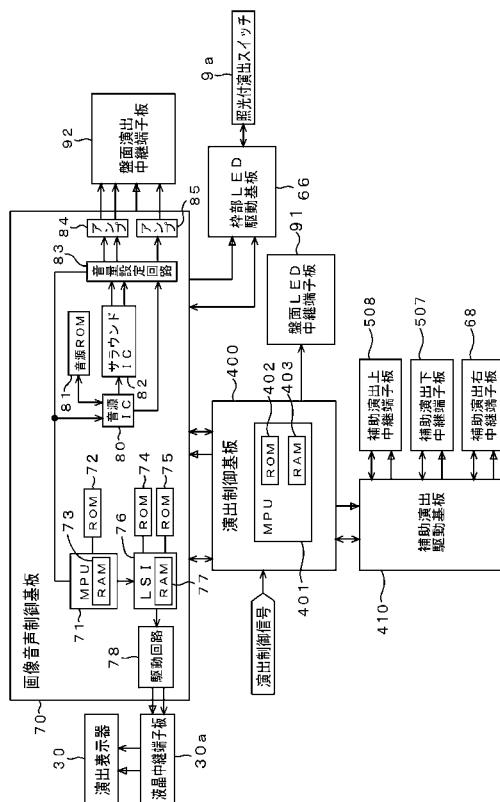
【図15】



【 図 1 6 】



【 図 1 7 】



【 図 1 8 】

乱数	
当り判定用乱数 R 1	0 ~ 1 9 6
当り判定用初期値用乱数 R 2	0 ~ 1 9 6
大当たり判定用乱数 R 3	0 ~ 1 5 9 6
大当たり判定用初期値用乱数 R 4	0 ~ 1 5 9 6
大当たり図柄用乱数 R 5	0 ~ 9 9
大当たり図柄用初期値用乱数 R 6	0 ~ 9 9
リーチ選択乱数 R 7	0 ~ 2 3 8
第1変動グループ選択乱数 R 8	0 ~ 2 4 0
第2変動グループ選択乱数 R 9	0 ~ 1 9 8
変動・演出パターン選択乱数 R 10	0 ~ 2 5 0
当たり種類決定乱数 R 11	0 ~ 9 9

【図19】

大当たり値テーブル 52a	
通常遊技状態	7, 71, 211, 337 (計4個)
確変遊技状態	7, 17, 47, 53, 67, 71, 73, 97, 103, 107, 113, 131, 137, 151, 157, 173, 211, 227, 233, 251, 257, 271, 277, 307, 311, 313, 317, 331, 337, 353, 367, 373, 397, 419, 457 (計35個)

【図20】

大当たりの種類

	大当たりの種類	開閉大入賞口	大入賞口の開口時間
1	16R確変大当たり	第1大入賞口	1R~16R:各29.5秒
2	15R確変大当たり	第2大入賞口	1R:4.5秒(1.5秒×3回) 2R~15R:各29.5秒
3	15R確変大当たり	第2大入賞口	1R~2R:各4.5秒(1.5秒×3回) 3R~15R:各29.5秒
4	15R確変大当たり	第2大入賞口	1R~3R:各4.5秒(1.5秒×3回) 4R~15R:各29.5秒
5	15R確変大当たり	第2大入賞口	1R~6R:各4.5秒(1.5秒×3回) 7R~15R:各29.5秒
6	15R確変大当たり	第2大入賞口	1R~7R:各4.5秒(1.5秒×3回) 8R~15R:各29.5秒
7	15R確変大当たり	第2大入賞口	1R~8R:各4.5秒(1.5秒×3回) 9R~15R:各29.5秒
8	15R確変大当たり	第2大入賞口	1R~11R:各4.5秒(1.5秒×3回) 12R~15R:各29.5秒
9	15R確変大当たり	第2大入賞口	1R~12R:各4.5秒(1.5秒×3回) 13R~15R:各29.5秒
10	15R確変大当たり	第2大入賞口	1R~13R:各4.5秒(1.5秒×3回) 14R~15R:各29.5秒
11	15R確変大当たり	第2大入賞口	1R~15R:各4.5秒(1.5秒×3回)
12	15R確変大当たり	第2大入賞口	1R:0.2秒 2R~15R:各29.5秒
13	15R確変大当たり	第1大入賞口	1R~5R:各29.5秒
14	15R確変大当たり	第2大入賞口	1R~15R:各0.2秒
15	5R通常大当たり	第2大入賞口	1R~5R:各29.5秒
16	15R通常大当たり	第2大入賞口	1R~15R:各29.5秒

【図21】

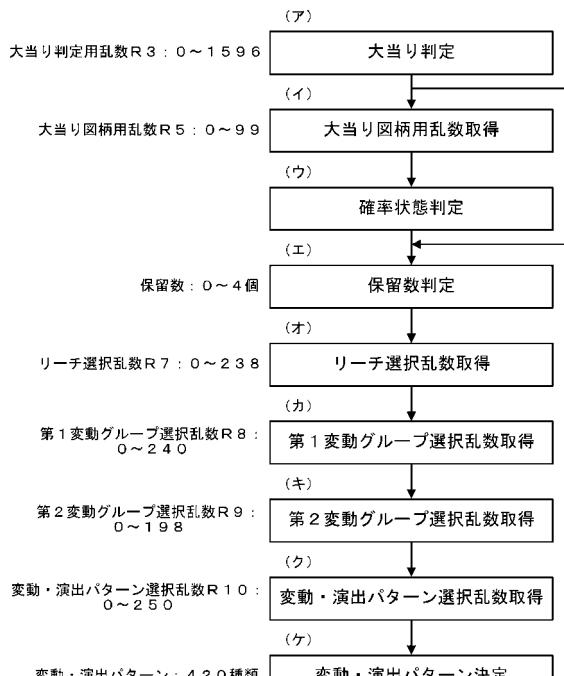
(a) 変動・演出パターンテーブル 72a

AOH00H	大当たり変動・演出パターン1
:	:
A5H50H	大当たり変動・演出パターン3 1 1
:	:
90H00H	ハズレ変動・演出パターン1
:	:
95H34H	ハズレ変動・演出パターン1 0 9
:	

(b)

変動・演出パターン	演出内容
通常変動A	ボタン演出A
通常変動B	ボタン演出B
:	:
ノーマルリーチA	ボタン演出E
ノーマルリーチB	リーチ予告A
:	リーチ予告B
スーパーリーチA	:
スーパーリーチB	大当たり予告A
:	大当たり予告B
プレミアムリーチ	:

【図22】



【図23】

(a) 乱数格納テーブル (U1の上限値は4個) 5_3_a

乱数格納テーブル 7_3_a							
保留順位	大当たり判定用 乱数	大当たり圖柄用 乱数	確率判定 判定	確率状態 判定	保留数 判定	第1変動 グループ 選択乱数	第2変動 グループ 選択乱数
1	5_0 (ハズレ)	8_5	0	0	1	4_1	1_6_2
2	7 (大当たり)	2_3	0	0	2	1_0_9	2_0_1
3	1_2_7_5 (ハズレ)	1_6	0	0	3	8	1_3_9
4	6_0_7 (ハズレ)	3_5	0	0	4	5_6	6_4

(b) 乱数格納テーブル (U1の上限値は4個) 5_3_a

保留順位	大当たり判定用 乱数	大当たり圖柄用 乱数	確率判定 判定	確率長麿 判定	保留数 判定	第1変動 グループ 選択乱数	第2変動 グループ 選択乱数
1	7 (大当たり)	2_3	0	0	2	1_0_9	2_0_1
2	1_2_7_5 (ハズレ)	1_6	0	0	3	8	1_3_9
3	6_0_7 (ハズレ)	3_5	0	0	4	5_6	6_4
4							

【図24】

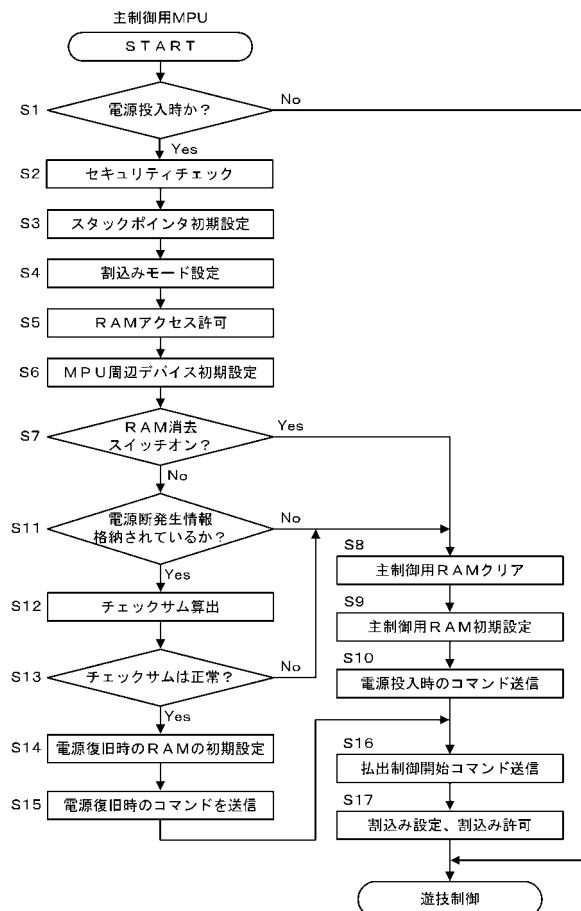


【図25】

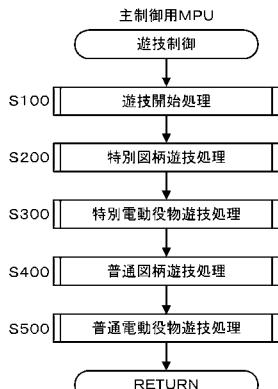
画像データ ROM 7_5

大当たり演出データ	～75a
大当たり遊技中演出データ	～75b
待ち待ち画像データ	～75c
エラー報知用データ	～75d
⋮	

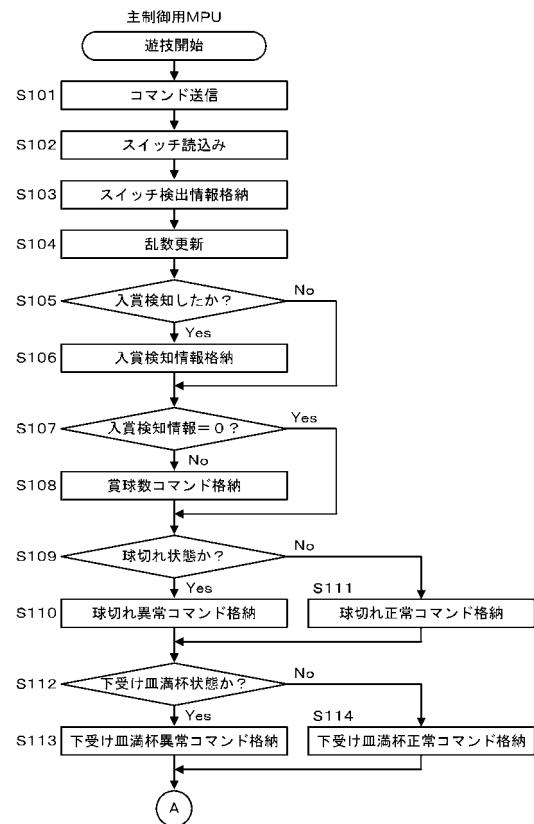
【図26】



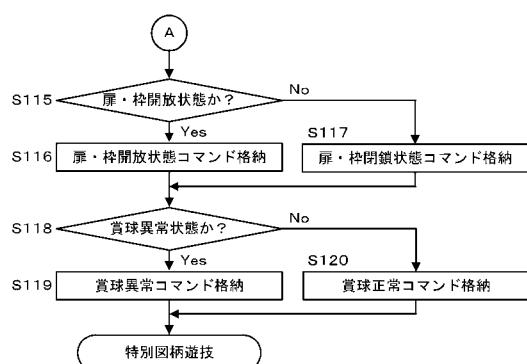
【図27】



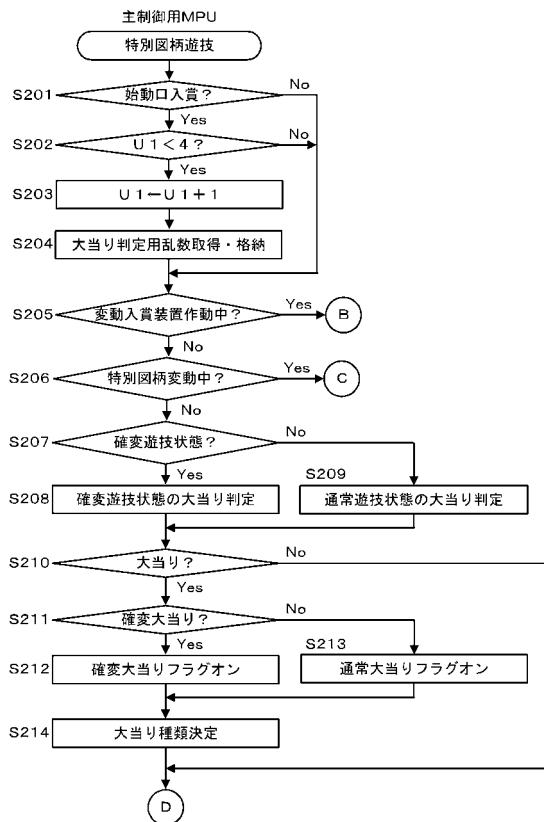
【図28】



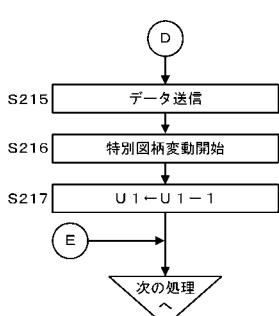
【図29】



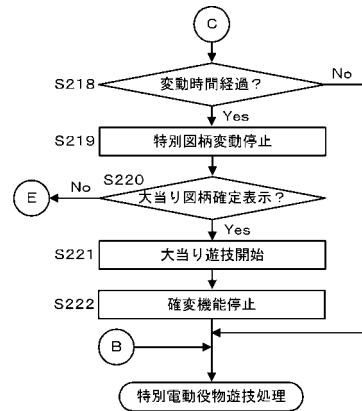
【図30】



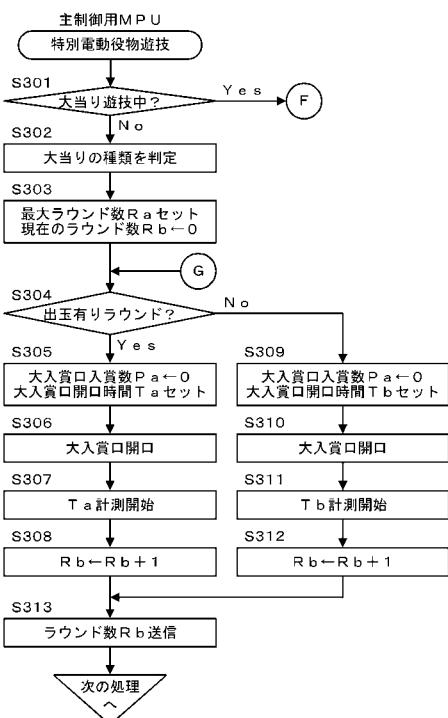
【図 3 1】



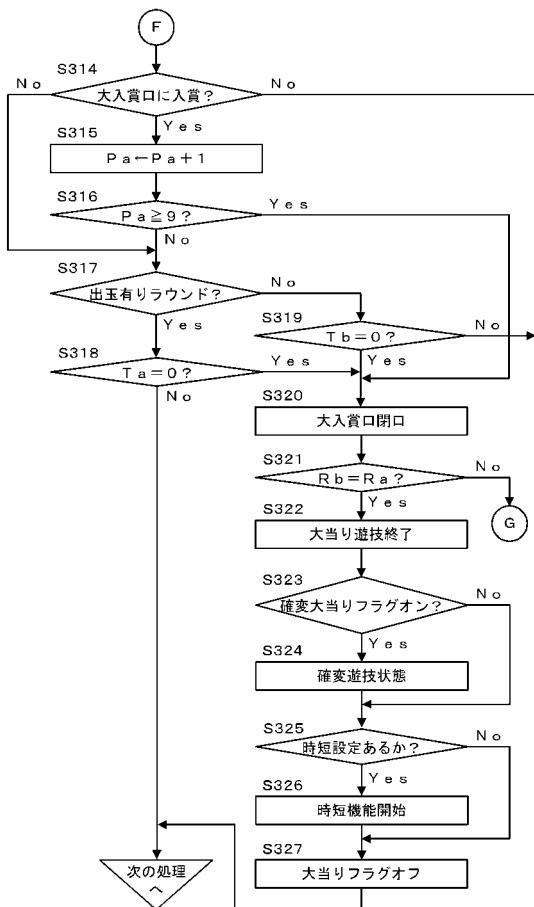
【図 3 2】



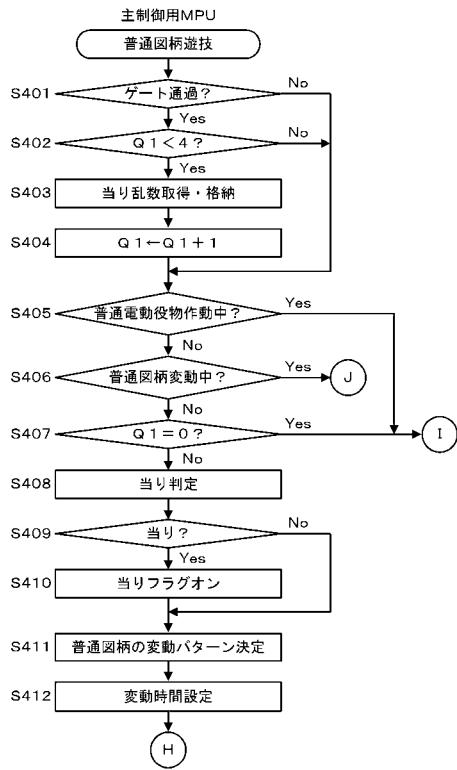
【図 3 3】



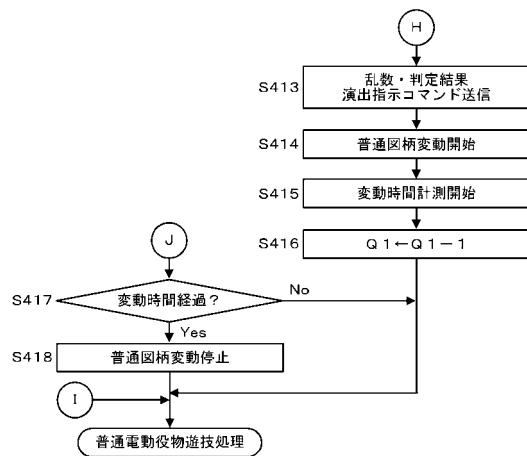
【図 3 4】



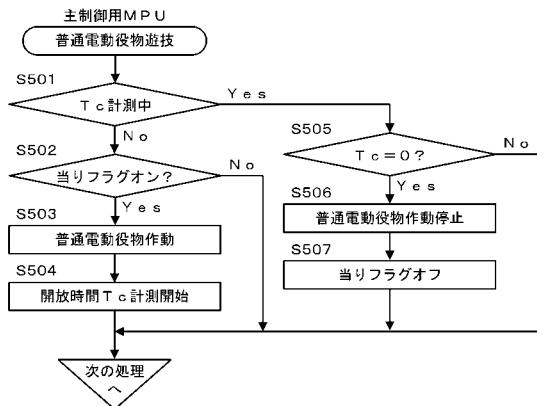
【図35】



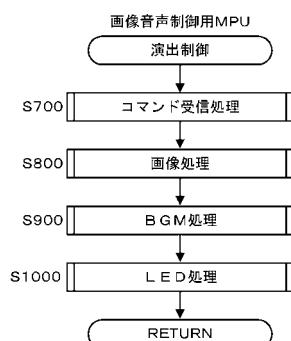
【図36】



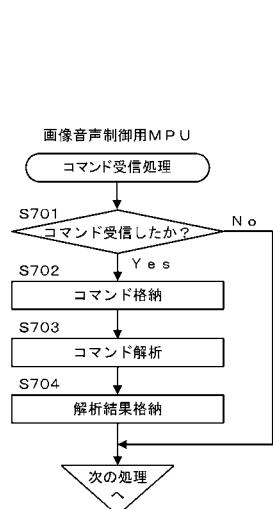
【図37】



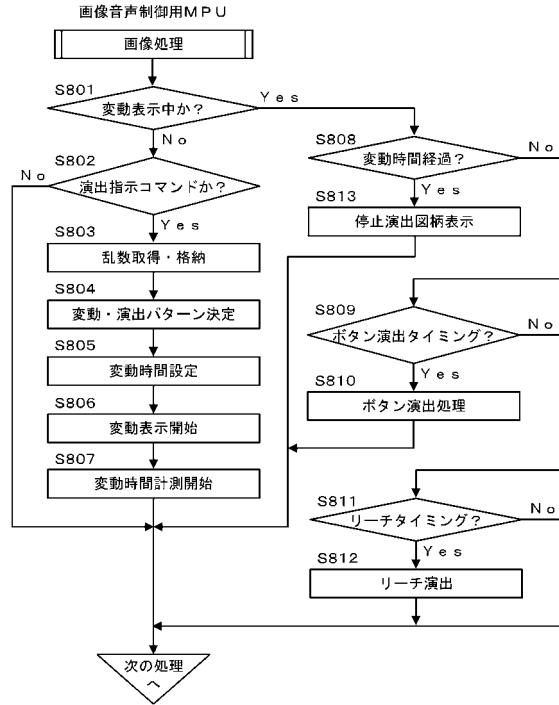
【図38】



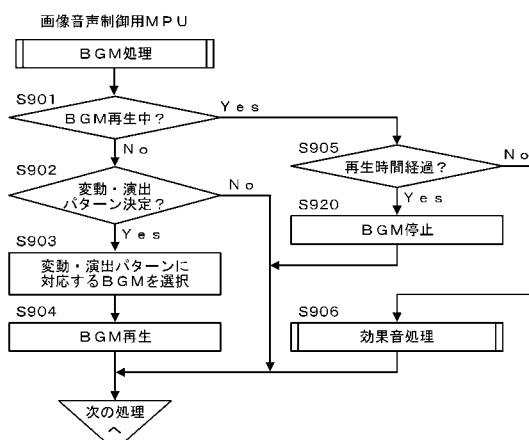
【図39】



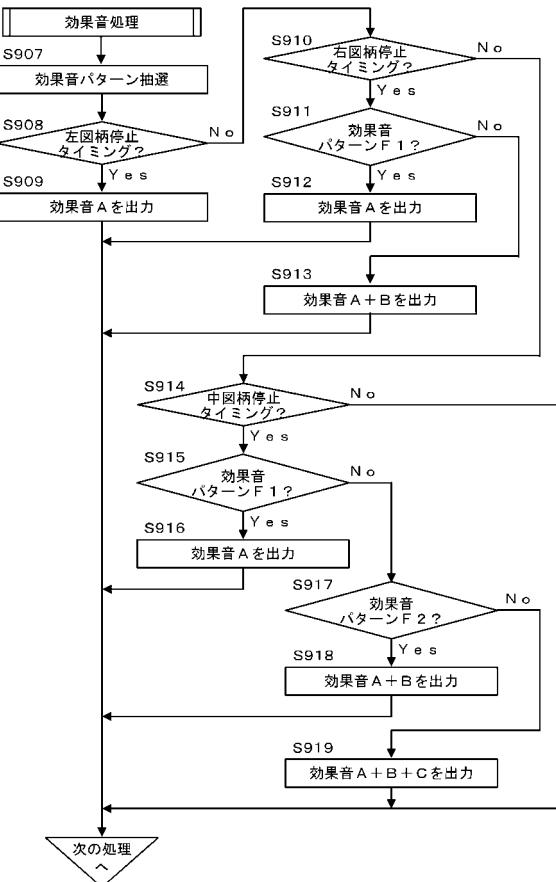
【図40】



【図41】



【図42】



【図43】

効果音テーブル72c

先読みによる 大当り期待度	停止順位	効果音		潜伏確変 遊技状態	通常 遊技状態
低	1	A	パターンF1	95~99	0~79
	2	A			
	3	A			
中	1	A	パターンF2	80~94	80~94
	2	A+B			
	3	A+B			
高	1	A	パターンF3	0~79	95~99
	2	A+B			
	3	A+B+C			

【図44】

