

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5271959号  
(P5271959)

(45) 発行日 平成25年8月21日(2013.8.21)

(24) 登録日 平成25年5月17日(2013.5.17)

(51) Int.Cl. F 1  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 54 頁)

(21) 出願番号	特願2010-111446 (P2010-111446)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成22年5月13日 (2010.5.13)		京楽産業. 株式会社
(65) 公開番号	特開2011-235037 (P2011-235037A)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(43) 公開日	平成23年11月24日 (2011.11.24)	(74) 代理人	100158780
審査請求日	平成22年5月13日 (2010.5.13)		弁理士 寺本 亮
		(74) 代理人	100121359
			弁理士 小沢 昌弘
		(72) 発明者	吉澤 高志
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	永縄 卓郎
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		審査官	尾崎 俊彦

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】

遊技の進行を制御する遊技制御部及び演出を制御する演出制御部を具備する遊技機であって、

前記遊技制御部は、

始動条件が成立すると、特別遊技を実行すると判定される確率が相対的に高い高確率状態である第1の遊技状態での遊技の開始契機となる第1特別遊技、及び特別遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い低確率状態である第2の遊技状態での遊技の開始契機となる第2特別遊技を含む複数の特別遊技のいずれかを実行するか否かを判定する特別遊技判定手段と、

図柄表示手段に図柄を変動表示させてから前記特別遊技判定手段の判定結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、

前記第1特別遊技又は前記第2特別遊技を実行すると前記特別遊技判定手段によって判定された場合に、前記第1の遊技状態又は前記第2の遊技状態で遊技が制御されているときの前記演出制御部における演出モードを決定するための基となるモードの情報である第1メインモード及び当該第1メインモードとは異なる第2メインモードを含む複数のメインモードに関して、前記第1特別遊技を実行すると判定された場合には前記第1メインモードを含むと共に前記第2メインモードを含まないメインモードの第1の移行パターンを設定し、前記第2特別遊技を実行すると判定された場合には前記第1メインモード及び前記第2メインモードを含むメインモードの第2の移行パターンを設定する移行パターン

設定手段と、

前記第1の遊技状態又は前記第2の遊技状態で遊技が制御されているときに、前記移行パターン設定手段によって設定された移行パターンに従って、メインモードを前記複数のメインモードのいずれかに設定するメインモード設定手段と、

前記メインモード設定手段により前記第1メインモードに設定されているときと前記第2メインモードに設定されているときとで前記図柄表示手段における図柄の変動時間が略同一となり易いように、当該図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記メインモード設定手段により設定中のメインモードを示す情報と、前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンを示す情報とを前記演出制御部に送信する送信手段とを備え、

10

前記演出制御部は、

前記送信手段により送信された情報を受信する受信手段と、

前記受信手段によって受信された情報が示すメインモードに対応する演出モード用の複数の変動演出パターンの中から、前記第1の遊技状態又は前記第2の遊技状態で遊技が制御されているときの変動演出パターンとして、前記受信手段によって受信された情報が示す変動パターンに基づいていずれか1つの変動演出パターンを選択する変動演出パターン選択手段と、

前記図柄表示手段において図柄が変動表示されるのに伴って、前記変動演出パターン選択手段によって選択された変動演出パターンの変動演出を実行する演出実行手段とを備えることを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入賞することにより大当たり抽選をおこない、当該大当たり抽選の抽選結果を示すための図柄（以下「特別図柄」という）を変動表示した後、大当たり抽選の抽選結果を示す図柄で停止表示するぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、たとえば、遊技盤上の所定の始動口へ遊技球が入賞することにより大当たり抽選をおこなって、可変表示装置にて3列の図柄（たとえば1～12の数字の図柄）を変動表示させる遊技機があった。このような遊技機は、大当たり抽選に当選した場合に、変動表示させた3列の図柄を特定の組み合わせ（たとえば「7・7・7」）で停止表示させ、大当たり遊技状態へと移行する。そして、この大当たり遊技状態において、遊技者は多数の賞球を獲得できる。

30

【0003】

また、このようなぱちんこ遊技機では、たとえば、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも大当たりに当選する確率を高めた高確率状態（確変遊技状態）と、の2つの遊技状態を取り得るようにしたものがある。近年では、確変遊技状態であっても、敢えて確変遊技状態であることを遊技者に報知せずに潜伏させた遊技機が広く使用されている（たとえば下記特許文献1を参照。）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2004-65388号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記の従来技術においては、確変遊技状態を潜伏させるための演出（以下「潜伏演出」という）をおこなっていても、遊技者の期待感が低下してしまうこともあ

50

った。たとえば、潜伏演出をおこなっていても、遊技者が潜伏遊技状態であるのか通常遊技状態であるのかが判断できてしまうこともあった。この場合、通常遊技状態であると判断できてしまうと、その時点で遊技者の期待感が低下してしまい、このような遊技者が遊技をやめてしまうこともあった。

【0006】

具体的に、たとえば、近年のぱちんこ遊技機は、大当たり抽選など遊技の進行を制御する主制御基板（いわゆる「メイン基板」）と、演出を制御する演出制御基板（いわゆる「サブ基板」）とを備えている。主制御基板は、大当たり抽選の抽選結果に基づいて、変動パターン（詳細は後述）を選択し、この変動パターンのコマンドを演出制御基板に送信することで、演出制御基板におこなわせる演出を指定する。

10

【0007】

このため、遊技状態ごとに選択され得る変動パターンが異なると、発生する演出（たとえば発生するリーチ演出）も異なることになり、潜伏演出をおこなっていても（たとえば潜伏演出モード用の背景画像にしている）、遊技者が潜伏遊技状態であるのか通常遊技状態であるのかが判断できてしまうこともあり、遊技者の期待感の低下につながることもあった。

【0008】

本発明は、上記の従来技術による問題点を解消するため、潜伏演出中に遊技者の期待感が低下してしまうことを防止して、長時間遊技しても飽きのこないぱちんこ遊技機を提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0009】

前述の課題を解決し、目的を達成するため、本発明は以下の構成を採用した。括弧内の参照符号は、本発明の理解を容易にするために実施形態との対応関係を示したものであって、本発明の範囲を何ら限定するものではない。本発明にかかる遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御部（201）及び演出を制御する演出制御部（202）を具備する遊技機（100）であって、前記遊技制御部は、始動条件が成立すると、特別遊技を実行すると判定される確率が相対的に高い高確率状態である第1の遊技状態（例えば潜確遊技状態）での遊技の開始契機となる第1特別遊技、及び特別遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い低確率状態（例えば通常遊技状態）である第2の遊技状態での遊技の開始契機となる第2特別遊技を含む複数の特別遊技のいずれかを実行するか否かを判定する特別遊技判定手段（211、S1907）と、図柄表示手段（112）に図柄を変動表示させてから前記特別遊技判定手段の判定結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段（211、S1909、S1913）と、前記第1特別遊技又は前記第2特別遊技を実行すると前記特別遊技判定手段によって判定された場合に、前記第1の遊技状態又は前記第2の遊技状態で遊技が制御されているときの前記演出制御部における演出モードを決定するための基となるモードの情報である第1メインモード（例えば第1特殊メインモード）及び当該第1メインモードとは異なる第2メインモード（例えば通常用メインモード）を含む複数のメインモードに関して、前記第1特別遊技を実行すると判定された場合には前記第1メインモードを含むと共に前記第2メインモードを含まないメインモードの第1の移行パターンを設定し（例えば図8（1）、（3）、及び（5））、前記第2特別遊技を実行すると判定された場合には前記第1メインモード及び前記第2メインモードを含むメインモードの第2の移行パターンを設定する（例えば図8（2）、（4）、及び（6））移行パターン設定手段（211）と、前記第1の遊技状態又は前記第2の遊技状態で遊技が制御されているときに、前記移行パターン設定手段によって設定された移行パターンに従って、メインモードを前記複数のメインモードのいずれかに設定するメインモード設定手段（211、図8）と、前記メインモード設定手段により前記第1メインモードに設定されているときと前記第2メインモードに設定されているときとで前記図柄表示手段における図柄の変動時間が略同一となり易いように、当該図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定手段（211、図9-1、図10-1、図9-2、図10-2）と、前記メイ

30

40

50

ンモード設定手段により設定中のメインモードを示す情報と、前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンを示す情報とを前記演出制御部に送信する送信手段（211、S1910、S1911、S1706）とを備え、前記演出制御部は、前記送信手段により送信された情報を受信する受信手段（241、S2801）と、前記受信手段によって受信された情報が示すメインモードに対応する演出モード用の複数の変動演出パターンの中から、前記第1の遊技状態又は前記第2の遊技状態で遊技が制御されているときの変動演出パターンとして、前記受信手段によって受信された情報が示す変動パターンに基づいていずれか1つの変動演出パターンを選択する変動演出パターン選択手段（241、S3108、S3103）と、前記図柄表示手段において図柄が変動表示されるのに伴って、前記変動演出パターン選択手段によって選択された変動演出パターンの変動演出を実行する演出実行手段（241、S3004、S2803）とを備えることを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、それぞれのメインモードで共通した変動時間で選択し得るので、それぞれのメインモードで共通した演出をおこなうことができ、おこなわれる演出により遊技者が潜伏遊技状態であるのか通常遊技状態であるのかを判断することを困難にして、潜伏演出中に遊技者の期待感が低下してしまうことを防止し、長時間遊技しても飽きのこないぱちんこ遊技機を提供することができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0015】

20

【図1】本発明の実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の一例を示す正面図である。

【図2】本発明の実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の制御部のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図3】本発明の実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の機能的構成を示すブロック図である。

【図4-1】当たり判定テーブルの内容を示す説明図（その1）である。

【図4-2】当たり判定テーブルの内容を示す説明図（その2）である。

【図5-1】大当たり図柄判定テーブルの内容を示す説明図（その1）である。

【図5-2】大当たり図柄判定テーブルの内容を示す説明図（その2）である。

【図6-1】小当たり図柄判定テーブルの内容を示す説明図（その1）である。

30

【図6-2】小当たり図柄判定テーブルの内容を示す説明図（その2）である。

【図7】本実施の形態のメインモード設定部により設定されるメインモードの概要を示す説明図である。

【図8】当選した当たりの内容とメインモード設定の内容とを示す説明図である。

【図9-1】親パターンテーブルの内容を示す説明図（その1）である。

【図9-2】親パターンテーブルの内容を示す説明図（その2）である。

【図10-1】子パターンテーブルの内容を示す説明図（その1）である。

【図10-2】子パターンテーブルの内容を示す説明図（その2）である。

【図10-3】子パターンテーブルの内容を示す説明図（その3）である。

【図11】変動開始コマンドの内容を示す説明図である。

40

【図12】本実施の形態の演出モード設定部により設定される演出モードについて示す説明図である。

【図13】転落抽選の抽選回数と、転落抽選の当選確率との関係を示す説明図である。

【図14】変動演出パターンテーブルの内容を示す説明図である。

【図15-1】本実施の形態のぱちんこ遊技機による演出概要を示す説明図（その1）である。

【図15-2】本実施の形態のぱちんこ遊技機による演出概要を示す説明図（その2）である。

【図16】メイン処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図17】タイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。

50

- 【図18】始動口スイッチ処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図19】特別図柄処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図20】大当たり抽選処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図21】変動パターン選択処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図22】停止中処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図23】メインモード処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図24】大入賞口処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図25】遊技状態設定処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図26】小当たりメインモード設定処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図27】潜確短当たりメインモード設定処理の処理内容を示すフローチャートである。 10
- 【図28】演出タイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図29】コマンド受信処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図30】変動演出選択処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図31】変動演出パターン選択処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図32】復活演出実行フラグ設定処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図33】変動演出終了処理の処理内容を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0016】

以下に添付図面を参照して、本発明にかかるぱちんこ遊技機の好適な実施の形態を詳細に説明する。以下に示す実施の形態は、本発明にかかるぱちんこ遊技機を、旧第一種に属するぱちんこ遊技機（いわゆる「デジパチ」）に適用した場合の例である。 20

【0017】

（ぱちんこ遊技機の基本構成）

まず、本発明の実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の基本構成について説明する。図1は、本発明の実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の一例を示す正面図である。図1に示すように、本実施の形態のぱちんこ遊技機100は、遊技盤101を備えている。遊技盤101の下部位置には、発射部（図2中符号292参照）が配置されている。

【0018】

発射部の駆動によって発射された遊技球は、レール102a, 102b間を上昇して遊技盤101の上部位置に達した後、遊技領域103内を落下するようになっている。遊技領域103には、複数の釘（不図示）が設けられており、この釘によって遊技球は不特定な方向に向けて落下する。また、遊技領域103において遊技球の落下途中となる位置には、遊技球の落下方向を変化させる風車や各種入賞口（始動口や大入賞口など）が配設されている。 30

【0019】

遊技盤101の略中央部分には、画像表示部104が配置されている。画像表示部104としては液晶表示器（LCD: Liquid Crystal Display）などが用いられる。画像表示部104の下方には、第1始動口105と、第2始動口106とが配設されている。第1始動口105、第2始動口106は、始動入賞させるための入賞口である。 40

【0020】

第2始動口106の近傍には、普通電動役物（後述する普通図柄抽選の抽選結果に基づき可動する役物）としての電動チューリップ107が設けられている。電動チューリップ107は、遊技球を第2始動口106へ入賞し難くさせる閉状態（閉口された状態）と、閉状態よりも入賞し易くさせる開状態（開放された状態）とを有する。これらの状態の制御は、電動チューリップ107が備えるソレノイド（図2中符号231参照）によっておこなわれる。

【0021】

電動チューリップ107は、画像表示部104の左側に配設されたゲート108を遊技球が通過したことによりおこなわれる普通図柄抽選の抽選結果に基づいて開放される。ゲ 50

ート108は、画像表示部104の左側(図示の位置)に限らず、遊技領域103内の任意の位置に配設してよい。

【0022】

第2始動口106の下方には、大入賞口109が設けられている。大入賞口109は、所定のタイミング(たとえば大当たり遊技状態となったとき)で開放され、遊技球が入賞することにより所定個数(たとえば15個)の賞球を払い出すための入賞口である。なお、図1に示す例では大入賞口109を1つとしたが、遊技領域103内の任意の位置に複数(たとえば2つ)設けてもよい。

【0023】

画像表示部104の側部や下方などには普通入賞口110が配設されている。普通入賞口110は、遊技球の入賞により所定個数(たとえば10個)の賞球を払い出すための入賞口である。普通入賞口110は、図示の位置に限らず、遊技領域103内の任意の位置に配設してよい。遊技領域103の最下部には、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を回収する回収口111が設けられている。

10

【0024】

遊技盤101の右下部分には、特別図柄が表示される特別図柄表示部112が配置されている。特別図柄表示部112は、第1特別図柄が表示される第1特別図柄表示部(図2中符号112a参照)と、第2特別図柄が表示される第2特別図柄表示部(図2中符号112b参照)とを有する。

【0025】

ここで、第1特別図柄は、遊技球が第1始動口105へ入賞することによりおこなう第1大当たり抽選の抽選結果をあらわすための図柄である。第2特別図柄は、遊技球が第2始動口106へ入賞することによりおこなう第2大当たり抽選の抽選結果をあらわすための図柄である。第1大当たり抽選および第2大当たり抽選は、ぱちんこ遊技機100の遊技状態を大当たり遊技状態とするか否かの抽選である。

20

【0026】

また、遊技盤101の右下部分には、普通図柄が表示される普通図柄表示部113が配置されている。ここで、普通図柄は、普通図柄抽選の抽選結果をあらわすための図柄である。前述したように、普通図柄抽選は電動チューリップ107を開放させる(開状態とする)ための抽選である。たとえば、特別図柄表示部112および普通図柄表示部113としては7セグメントディスプレイが用いられる。

30

【0027】

特別図柄表示部112および普通図柄表示部113の左側には、特別図柄または普通図柄に対する保留数を表示する保留数表示部114が配置されている。たとえば、保留数表示部114としてはLECが用いられる。この保留数表示部114としてのLECは複数配置され、点灯/消灯によって保留数をあらわす。

【0028】

遊技盤101の遊技領域103の外周部分には、枠部材115が設けられている。枠部材115は、遊技盤101の上下左右の4辺において遊技領域103の周囲を囲む形状を有している。また、枠部材115は、遊技盤101の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

40

【0029】

枠部材115において遊技領域103の上側および下側となる2辺には、演出ライト部(枠ランプ)116が設けられている。演出ライト部116は、それぞれ複数のランプとモータ(不図示)とを有する。各ランプは、ぱちんこ遊技機100の正面にいる遊技者を照射する。また、各ランプは、モータの駆動により光の照射方向を上下方向・左右方向に変更することができる。また、各ランプは、ぱちんこ遊技機100の周囲を照射し、その照射位置がぱちんこ遊技機100を基準にして円をなすように、光の照射方向を回転させることもできる。

【0030】

50

枠部材 115 の下部位置には、操作ハンドル 117 が配置されている。操作ハンドル 117 は、上記の発射部の駆動によって遊技球を発射させる際に、遊技者によって操作される。操作ハンドル 117 は、上記の枠部材 115 と同様に、遊技盤 101 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

#### 【0031】

操作ハンドル 117 は、上記の発射部を駆動させて遊技球を発射させる発射指示部材 118 を備えている。発射指示部材 118 は、操作ハンドル 117 の外周部において、遊技者から見て右回りに回転可能に設けられている。公知の技術であるため説明を省略するが、操作ハンドル 117 には、遊技者が発射指示部材 118 を直接操作していることを検出するセンサなどが設けられている。これにより、発射部は、発射指示部材 118 が遊技者によって直接操作されている時に遊技球を発射させる。

10

#### 【0032】

枠部材 115 において、遊技領域 103 の下側となる辺には、演出ボタン（チャンスボタン）119 および十字キー 120 が設けられている。これら演出ボタン 119 および十字キー 120 は、ぱちんこ遊技機 100 において遊技者からの操作を受け付ける操作受付部を構成している。また、枠部材 115 には、音声を出力するスピーカ（図 2 中符号 254 参照）が組み込まれている。

#### 【0033】

また、図示は省略するが、遊技領域 103 内の所定位置（たとえば画像表示部 104 の周囲）には演出用の役物（以下「演出役物」という。図 2 中符号 265 参照）が設けられている。この演出役物は、不図示のソレノイドやモータを備えており、このソレノイドやモータの駆動によって駆動される。

20

#### 【0034】

（ぱちんこ遊技機の内部構成）

つぎに、本発明の実施の形態にかかるぱちんこ遊技機 100 の内部構成について説明する。図 2 は、本発明の実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の制御部のハードウェア構成を示すブロック図である。図 2 に示すように、ぱちんこ遊技機 100 の制御部 200 は、遊技の進行を制御する主制御部 201 と、演出内容を制御する演出制御部 202 と、賞球の払い出しを制御する賞球制御部 203 とを備えている。以下にそれぞれの制御部について詳細に説明する。

30

#### 【0035】

（1. 主制御部）

主制御部 201 は、CPU（Central Processing Unit）211 と、ROM（Read Only Memory）212 と、RAM（Random Access Memory）213 と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される。

#### 【0036】

CPU 211 は、メイン処理（図 16 参照）、タイマ割込処理（図 17 参照）など、ぱちんこ遊技機 100 の遊技の進行に関する各種プログラムを実行する。ROM 212 には、CPU 211 が上記の処理を実行するために必要となる各種のプログラムやテーブル（たとえば後述する当たり判定テーブル、図柄判定テーブル、親パターンテーブル、子パターンテーブル）などが記憶されている。

40

#### 【0037】

RAM 213 は、CPU 211 のワークエリアとして機能する。なお、CPU 211 が上記のプログラムを実行することにより RAM 213 にセットされたデータは、所定のタイミングで主制御部 201 に接続された各構成に対して送信される。すなわち、主制御部 201 は、CPU 211 が RAM 213 をワークエリアとして使用しながら、ROM 212 に記憶された各種プログラムを実行することによって、ぱちんこ遊技機 100 の遊技の進行を制御するように機能する。たとえば、主制御部 201 は、主制御基板（公知の技術のため詳細な説明は省略する）によって実現される。

50

## 【 0 0 3 8 】

主制御部 2 0 1 には、遊技球を検出する検出手段として機能する各種スイッチ（SW）、大入賞口 1 0 9 などの電動役物を開閉動作させるためのソレノイド、上記の第 1 特別図柄表示部 1 1 2 a、第 2 特別図柄表示部 1 1 2 b、普通図柄表示部 1 1 3、保留数表示部 1 1 4 などが接続される。

## 【 0 0 3 9 】

具体的に、上記の各種 SW としては、第 1 始動口 1 0 5 へ入賞した遊技球を検出する第 1 始動口 SW 2 2 1 と、第 2 始動口 1 0 6 へ入賞した遊技球を検出する第 2 始動口 SW 2 2 2 と、ゲート 1 0 8 を通過した遊技球を検出するゲート SW 2 2 3 と、大入賞口 1 0 9 へ入賞した遊技球を検出する大入賞口 SW 2 2 4 と、普通入賞口 1 1 0 へ入賞した遊技球を検出する普通入賞口 SW 2 2 5 とが主制御部 2 0 1 に接続される。

10

## 【 0 0 4 0 】

それぞれの SW（2 2 1 ~ 2 2 5）による検出結果は主制御部 2 0 1 へ入力される。これらの SW には、近接スイッチなどを用いることができる。なお、普通入賞口 SW 2 2 5 は、普通入賞口 1 1 0 の配置位置別に複数個設けてもよい。

## 【 0 0 4 1 】

また、上記のソレノイドとしては、電動チューリップ 1 0 7 を開閉動作させる電動チューリップソレノイド 2 3 1 と、大入賞口 1 0 9 を開閉動作させる大入賞口ソレノイド 2 3 2 とが主制御部 2 0 1 に接続される。主制御部 2 0 1 は、それぞれのソレノイド（2 3 1、2 3 2）に対する駆動を制御する。たとえば、主制御部 2 0 1 は、普通図柄抽選の抽選結果に基づいて電動チューリップソレノイド 2 3 1 の駆動を、大当たり抽選の抽選結果に基づいて大入賞口ソレノイド 2 3 2 の駆動を、それぞれ制御する。

20

## 【 0 0 4 2 】

また、主制御部 2 0 1 は、大当たり抽選（第 1 大当たり抽選、第 2 大当たり抽選）、普通図柄抽選の抽選結果に基づいて、第 1 特別図柄表示部 1 1 2 a、第 2 特別図柄表示部 1 1 2 b、普通図柄表示部 1 1 3 の表示内容を制御する。たとえば、主制御部 2 0 1 は、第 1 大当たり抽選をおこなうと第 1 特別図柄表示部 1 1 2 a の第 1 特別図柄を変動表示させる。そして、所定期間経過後に、第 1 大当たり抽選の抽選結果を示す図柄にて第 1 特別図柄を停止表示させる。

## 【 0 0 4 3 】

同様に、主制御部 2 0 1 は、第 2 大当たり抽選をおこなうと第 2 特別図柄表示部 1 1 2 b の第 2 特別図柄を、普通図柄抽選をおこなうと普通図柄表示部 1 1 3 の普通図柄を、変動 / 停止表示させる。

30

## 【 0 0 4 4 】

さらに、主制御部 2 0 1 は、演出制御部 2 0 2 および賞球制御部 2 0 3 にも接続され、それぞれに対して各種コマンドを送信する。たとえば、主制御部 2 0 1 は、大当たり抽選をおこなうと、演出制御部 2 0 2 に対して変動開始コマンドを送信する。ここで、変動開始コマンドには、大当たり抽選の抽選結果（停止表示させる特別図柄の種類）、現在の遊技状態、大当たり抽選の抽選結果を示すまでに特別図柄を変動表示させる期間などを示す情報が含まれている。

40

## 【 0 0 4 5 】

また、主制御部 2 0 1 は、各入賞口（始動口 1 0 5、1 0 6、大入賞口 1 0 9、普通入賞口 1 1 0）へ入賞した遊技球を検出すると、賞球制御部 2 0 3 に対して賞球コマンドを送信する。ここで、賞球コマンドには、払い出させる賞球の個数などを示す情報が含まれている。

## 【 0 0 4 6 】

（ 2 . 演出制御部 ）

演出制御部 2 0 2 は、演出統括部 2 0 2 a と、画像・音声制御部 2 0 2 b と、ランプ制御部 2 0 2 c とによって構成され、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の演出内容を制御する機能を有する。ここで、演出統括部 2 0 2 a は、主制御部 2 0 1 から受信したコマンド（たとえば

50



変動開始コマンド)に基づいて演出制御部202全体を統括する機能を有している。画像・音声制御部202bは、演出統括部202aからの指示に基づき、画像および音声の制御をおこなう機能を有している。ランプ制御部202cは、遊技盤101および枠部材115などに設けられたランプの点灯を制御する機能を有している。

#### 【0047】

##### (2-1. 演出統括部)

まず、演出統括部202aの構成について説明する。演出統括部202aは、CPU241と、ROM242と、RAM243と、リアルタイムクロック(以下「RTC」という)244と、不図示の入出力インターフェース(I/O)などを備えて構成される。

#### 【0048】

CPU241は、演出タイマ割込処理(図28参照)など、演出制御部202全体を統括するための各種プログラムを実行する。ROM242には、CPU241が上記の処理を実行するために必要となるプログラムやテーブル(たとえば後述する変動演出パターンテーブル)などが記憶されている。

#### 【0049】

RAM243は、CPU241のワークエリアとして機能する。CPU241がプログラムを実行することによりRAM243にセットされたデータは、所定のタイミングで画像・音声制御部202bおよびランプ制御部202cに対して送信される。

#### 【0050】

すなわち、演出統括部202aは、CPU241がRAM243をワークエリアとして使用しながら、ROM242に記憶されたプログラムを実行することによって、演出制御部202全体を統括するように機能する。たとえば、演出統括部202aは、変動開始コマンドに基づいて、特別図柄の変動表示に合わせて実行する演出を決定し、画像・音声制御部202b、ランプ制御部202cに所定の処理を実行するように指示出力して、演出制御部202全体を統括する。

#### 【0051】

RTC(Real Time Clock)244は、実時間を計時出力する計時手段として機能する。RTC244は、ぱちんこ遊技機100の電源が遮断されてもバックアップ電源(不図示)により計時動作を継続する。なお、RTC244は、演出統括部202aなど演出制御部202内に配置する例に限らず、主制御部201内に配置してもよい。

#### 【0052】

また、演出統括部202aには、演出ボタン119が接続されている。たとえば、演出ボタン119は、遊技者によって押下されると、対応する入力信号を演出統括部202aへ入力する。また、図2において図示は省略するが、十字キー120も演出統括部202aに接続されている。十字キー120は、遊技者によって選択されたキーに対応する信号を演出統括部202aへ入力する。

#### 【0053】

##### (2-2. 画像・音声制御部)

つぎに、画像・音声制御部202bの構成について説明する。画像・音声制御部202bは、CPU251と、ROM252と、RAM253と、不図示の入出力インターフェース(I/O)などを備えて構成される。

#### 【0054】

CPU251は、画像・音声の生成処理、および出力処理を実行する。ROM252には、画像・音声の生成処理、および出力処理を実行するためのプログラム、該処理に必要な背景画像・演出用の図柄(以下「装飾図柄」という)・キャラクタ画像など各種画像データや各種音声データなどが記憶されている。RAM253は、CPU251のワークエリアとして機能するとともに、画像表示部104に表示させる画像データやスピーカ254から出力させる音声データが一時的に格納される。たとえば、RAM253には、

10

20

30

40

50

画像表示部 104 に表示させる画像データが一時的に格納される V R A M ( V i d e o R A M ) などが含まれる。

【 0 0 5 5 】

すなわち、画像・音声制御部 202b は、C P U 2 5 1 が R A M 2 5 3 をワークエリアとして使用しながら、R O M 2 5 2 に記憶されたプログラムを実行することによって、演出統括部 202a からの指示に基づき、画像表示部 104 に表示させる画像や、スピーカ 254 から出力させる音声の制御をおこなうように機能する。

【 0 0 5 6 】

たとえば、C P U 2 5 1 は、演出統括部 202a から指示された指示内容に基づいて、画像表示部 104 に表示する表示内容を制御する表示制御処理（不図示）、スピーカ 254 から出力される音声内容を制御する音声制御処理（不図示）などを実行する。このときには、C P U 2 5 1 は、処理に必要な画像データおよび音声データを R O M 2 5 2 から読み出して R A M 2 5 3 に書き込む。

10

【 0 0 5 7 】

R A M 2 5 3 に書き込まれた背景画像や装飾図柄などの画像データは、画像・音声制御部 202b に接続された画像表示部 104 に対して出力され、画像表示部 104 の表示画面上において重畳表示される。すなわち、装飾図柄は、背景画像よりも手前に見えるように表示される。なお、同一位置に背景画像と装飾図柄が重なる場合などには、Z バッファ法など周知の陰面消去法により各画像データの Z バッファの Z 値を参照することで、装飾図柄を優先して R A M 2 5 3 に記憶させる。

20

【 0 0 5 8 】

また、R A M 2 5 3 に書き込まれた音声データは、画像・音声制御部 202b に接続されたスピーカ 254 に対して出力され、音声データに基づく音声がスピーカ 254 から出力される。

【 0 0 5 9 】

( 2 - 3 . ランプ制御部 )

つぎに、ランプ制御部 202c の構成について説明する。ランプ制御部 202c は、C P U 2 6 1 と、R O M 2 6 2 と、R A M 2 6 3 と、不図示の入出力インターフェース ( I / O ) などを備えて構成される。C P U 2 6 1 は、ランプを点灯させる処理などを実行する。R O M 2 6 2 には、上記の処理を実行するために必要となる各種プログラム、該処理に必要となるランプ点灯に用いる制御データなどが記憶されている。R A M 2 6 3 は、C P U 2 6 1 のワークエリアとして機能する。

30

【 0 0 6 0 】

ランプ制御部 202c は、演出ライト部 ( 枠ランプ ) 116 と、盤ランプ 264 と演出役物 265 と接続され、点灯制御するデータや動作制御するデータを出力する。これにより、ランプ制御部 202c は、遊技盤 101 および枠部材 115 などに設けられたランプの点灯、演出役物 265 の動作を制御するように機能する。

【 0 0 6 1 】

本実施の形態では、演出制御部 202 は、演出統括部 202a と画像・音声制御部 202b とランプ制御部 202c とがそれぞれ異なる基板機能として設けられるが、これらは同じプリント基板上に組み込んで構成してもよい。ただし、同じプリント基板上に組み込まれた場合であってもそれぞれの機能は独立しているものとする。

40

【 0 0 6 2 】

( 3 . 賞球制御部 )

つぎに、賞球制御部 203 の構成について説明する。賞球制御部 203 は、C P U 2 8 1 と、R O M 2 8 2 と、R A M 2 8 3 と、不図示の入出力インターフェース ( I / O ) などを備えて構成される。C P U 2 8 1 は、払い出す賞球を制御する賞球制御処理を実行する。R O M 2 8 2 には、該処理に必要なプログラムなどが記憶されている。R A M 2 8 3 は、C P U 2 8 1 のワークエリアとして機能する。

【 0 0 6 3 】

50

また、賞球制御部 203 は、払出部（払出駆動モータ）291 と、発射部 292 と、定位置検出 SW 293 と、払出球検出 SW 294 と、球有り検出 SW 295 と、満タン検出 SW 296 と接続される。

【0064】

賞球制御部 203 は、払出部 291 に対して入賞時の賞球数を払い出す制御をおこなう。払出部 291 は、遊技球の貯留部から所定数を払い出すためのモータからなる。具体的には、賞球制御部 203 は、払出部 291 に対して各入賞口（第 1 始動口 105、第 2 始動口 106、大入賞口 109、普通入賞口 110）に入賞した遊技球に対応した賞球数を払い出す制御をおこなう。

【0065】

また、賞球制御部 203 は、発射部 292 に対する遊技球の発射の操作を検出して遊技球の発射を制御する。発射部 292 は、遊技のための遊技球を発射するものであり、遊技者による遊技操作を検出するセンサと、遊技球を発射させるソレノイドなどを備える。賞球制御部 203 は、発射部 292 のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操作に対応してソレノイド等を駆動させて遊技球を間欠的に発射させ、遊技盤 101 の遊技領域 103 に遊技球を送り出す。

【0066】

また、この賞球制御部 203 には、払い出す遊技球の状態を検出する各所の検出部が接続され、賞球のための払い出し状態を検出する。これらの検出部としては、定位置検出 SW 293、払出球検出 SW 294、球有り検出 SW 295、満タン検出 SW 296 等がある。たとえば、賞球制御部 203 は、賞球制御基板によってその機能を実現する。

【0067】

上記構成の主制御部 201 と、演出制御部 202 と、賞球制御部 203 は、それぞれ異なるプリント基板（主制御基板、演出制御基板、賞球制御基板）に設けられる。これに限らず、たとえば、賞球制御部 203 は、主制御部 201 と同一のプリント基板上に設けることもできる。

【0068】

また、主制御部 201 には、盤用外部情報端子基板 297 が接続されており、主制御部 201 が実行処理した各種情報を外部に出力することができる。賞球制御部 203 についても、枠用外部情報端子基板 298 が接続されており、賞球制御部 203 が実行処理した各種情報を外部に出力することができる。

【0069】

（ぱちんこ遊技機の基本動作）

つぎに、本実施の形態のぱちんこ遊技機 100 の基本動作の一例について説明する。ぱちんこ遊技機 100 は、遊技球が第 1 始動口 105 または第 2 始動口 106 へ入賞すると、入賞した始動口に応じた大当たり抽選をおこなう。たとえば、遊技球が第 1 始動口 105 へ入賞した場合に、ぱちんこ遊技機 100 は第 1 大当たり抽選をおこなう。このとき、ぱちんこ遊技機 100 は、第 1 特別図柄表示部 112 a の第 1 特別図柄を変動表示する。そして、この変動表示開始から所定期間経過後に、第 1 大当たり抽選の抽選結果を示す図柄にて第 1 特別図柄を停止表示する。

【0070】

また、遊技球が第 2 始動口 106 へ入賞した場合に、ぱちんこ遊技機 100 は第 2 大当たり抽選をおこなう。このとき、ぱちんこ遊技機 100 は、第 2 特別図柄表示部 112 b の第 2 特別図柄を変動表示する。そして、この変動表示開始から所定期間経過後に、第 2 大当たり抽選の抽選結果を示す図柄にて第 2 特別図柄を停止表示する。

【0071】

ぱちんこ遊技機 100 は、特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）を変動表示すると、それに合わせて画像表示部 104 の装飾図柄（たとえば 3 列の数字）を変動表示する。そして、特別図柄を停止表示すると、装飾図柄を停止表示する。たとえば、特別図柄を大当たりを示す所定の図柄で停止表示させた場合（第 1 大当たり抽選または第 2 大当た

10

20

30

40

50

り抽選にて大当たりに当選した)には、ぱちんこ遊技機100は、大当たりを示す組み合わせ(たとえば「7・7・7」)で装飾図柄を停止表示する。

【0072】

大当たりを示す組み合わせで装飾図柄を停止表示すると、ぱちんこ遊技機100は、遊技状態を大当たり遊技状態とし、当選した大当たりに応じたラウンド分(たとえば15ラウンド)、大入賞口109を開放する。この開放中に、遊技球が大入賞口109へ入賞すると、ぱちんこ遊技機100は所定個数の賞球を払い出す。

【0073】

また、ぱちんこ遊技機100は、遊技球がゲート108を通過した場合には普通図柄抽選をおこなう。このときには、普通図柄表示部113の普通図柄を変動表示する。そして、変動開始から所定期間経過後に、普通図柄抽選の抽選結果を示す図柄にて普通図柄を停止表示する。普通図柄抽選にて普通図柄当たり(以下「普図当たり」という)に当選した場合には、ぱちんこ遊技機100は、普図当たりを示す所定の図柄にて普通図柄を停止表示する。その後、電動チューリップ107を所定期間開放する。

【0074】

(ぱちんこ遊技機が有する遊技状態)

つぎに、本実施の形態のぱちんこ遊技機100が有する遊技状態について説明する。ぱちんこ遊技機100の主制御部201は、大当たりなどの各種当たりに当選した場合の大入賞口109の開閉動作をおこなう当たり遊技状態のほか、高確遊技フラグと、時短遊技フラグとの2つのフラグのON/OFFの設定の組み合わせにより、4つの遊技状態を有する。

【0075】

まず、通常遊技状態は、高確遊技フラグおよび時短遊技フラグの双方がOFFに設定されているときの遊技状態である。この通常遊技状態では、主制御部201は、高確遊技フラグのOFF設定によって低確率遊技状態用の当たり判定テーブル(図4-1参照)を用いて当たり判定をおこない、たとえば、1/300の確率で大当たりに当選するようになっている。また、通常遊技状態では、主制御部201は、時短遊技フラグのOFF設定によって電動チューリップ107の開閉による遊技サポート機能(以下「電チューサポート機能」という)を付与しない。

【0076】

電チューサポート機能の具体的な内容としては、公知の技術のため詳細な説明は省略するが、たとえば、普通図柄の変動時間の短縮および普通図柄当たりの当選確率のアップ(電動チューリップ107の開放頻度の増加)や、電動チューリップ107の開放時間の長時間化などが挙げられる。すなわち、電チューサポート機能が付与されていない通常遊技状態では、第2始動口106への遊技球の入賞がし難くなっている。

【0077】

時短遊技状態は、高確遊技フラグがOFFで、時短遊技フラグがONに設定されているときの遊技状態である。この時短遊技状態では、主制御部201は、高確遊技フラグのOFF設定によって低確率遊技状態用の当たり判定テーブルを用いて当たり判定をおこない、たとえば、1/300の確率で大当たりに当選するようになっている。また、時短遊技状態では、主制御部201は、時短遊技フラグのON設定によって電チューサポート機能を付与する。このため、電チューサポート機能が付与された時短遊技状態では、電チューサポート機能が付与されていないときに比べて、第2始動口106への遊技球の入賞がし易くなっている。

【0078】

確変遊技状態は、高確遊技フラグおよび時短遊技フラグの双方がONに設定されているときの遊技状態である。この確変遊技状態では、主制御部201は、高確遊技フラグのON設定によって高確率遊技状態用の当たり判定テーブル(図4-2参照)を用いて当たり判定をおこない、たとえば、10/300の確率で大当たりに当選するようになっている。また、確変遊技状態では、主制御部201は、時短遊技フラグのON設定によって電チ

10

20

30

40

50

ユーサポート機能を付与する。

【 0 0 7 9 】

潜確遊技状態は、高確遊技フラグがONで、時短遊技フラグがOFFに設定されているときの遊技状態である。この潜確遊技状態では、主制御部201は、高確遊技フラグのON設定によって高確率遊技状態用の当たり判定テーブルを用いて当たり判定をおこない、たとえば、10/300の確率で大当たりに当選するようになっている。また、潜確遊技状態では、主制御部201は、電チューサポート機能を付与しない。

【 0 0 8 0 】

たとえば、主制御部201は、大当たりに当選した場合の当たり遊技状態終了時に、高確遊技フラグおよび時短遊技フラグのON/OFFの切り替えをおこなう。すなわち、主制御部201は、大当たりを契機として遊技状態の移行をおこなう。このとき、移行先の遊技状態は、当選した大当たりの内容により決定されるものとする。たとえば、確変長当たりに当選した場合にはこの大当たり遊技状態後に確変遊技状態とし、通常長当たりに当選した場合にはこの大当たり遊技状態後に時短遊技状態とし、潜確短当たりに当選した場合にはこの大当たり遊技状態後に潜確遊技状態とする。

【 0 0 8 1 】

また、主制御部201は、前回の遊技状態の移行後、規定回数の大当たり抽選をおこなったときに、つぎの遊技状態の移行をおこなってもよい。このとき、移行先の遊技状態は、ぱちんこ遊技機100の製造者によってあらかじめ決定されているものとする。たとえば、主制御部201は、時短遊技状態に移行後、100回の大当たり抽選をおこなったときに、通常遊技状態へと移行させる。

【 0 0 8 2 】

(本実施の形態のぱちんこ遊技機の機能的構成)

(主制御部の機能部について)

つぎに、ぱちんこ遊技機100の機能的構成について説明する。図3は、本発明の実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の機能的構成を示すブロック図である。まず、ぱちんこ遊技機100の主制御部201が備える機能部から説明する。図3に示すように、主制御部201は、検出部311と、乱数取得部312と、大当たり抽選部313と、メインモード設定部314と、変動パターン選択部315と、特別図柄表示制御部316と、コマンド生成部317と、コマンド送信部318とを備えている。

【 0 0 8 3 】

検出部311は、遊技盤103上の始動口(第1始動口105、第2始動口106)へ入賞した遊技球を検出する機能を有する。たとえば、検出部311は、第1始動口SW221および第2始動口SW222と接続されて、第1始動口SW221または第2始動口SW222からの検出信号を受け付けることで、それぞれの始動口へ入賞した遊技球を検出する。検出部311は、入賞した遊技球を検出すると、この検出結果を乱数取得部312へ出力する。

【 0 0 8 4 】

乱数取得部312は、検出部311からの検出結果を受け付けると、各種乱数を取得する機能を有する。具体的に、乱数取得部312は、大当たり抽選部313による大当たり抽選で用いられる当たり判定乱数および図柄判定乱数、変動パターン選択部315による変動パターン選択で用いられる親パターン乱数および子パターン乱数などを取得する。

【 0 0 8 5 】

たとえば、乱数取得部312は、各乱数に対応して、所定範囲の数値で+1ずつしていくカウントをおこなうカウンタを有している。たとえば、当たり判定乱数に対応する当たり判定乱数カウンタは0~299の範囲の数値でカウントする。図柄判定乱数に対応する図柄判定乱数カウンタは0~99の範囲の数値でカウントする。親パターン乱数に対応する親パターン乱数カウンタは0~99の範囲の数値でカウントする。子パターン乱数に対応する子パターン乱数カウンタは0~99の範囲の数値でカウントする。

【 0 0 8 6 】

10

20

30

40

50

乱数取得部 3 1 2 は、ぱちんこ遊技機 1 0 0 に電源が供給されると、各カウンタによるカウントを開始する。カウント値が上限値（たとえば当たり判定乱数カウンタであれば 2 9 9、親パターン乱数カウンタや子パターン乱数カウンタであれば 9 9）に達した場合には、カウント値を所定値（たとえば「0」）に戻して、再度、同じようにカウントする。そして、乱数取得部 3 1 2 は、検出部 3 1 1 から検出信号を受け付けると、その時点での各カウンタのカウント値を各種乱数として取得する。乱数取得部 3 1 2 は、各種乱数を取  
得すると、これらの乱数を大当たり抽選部 3 1 3 や変動パターン選択部 3 1 5 に対して出力する。

【0087】

大当たり抽選部 3 1 3 は、乱数取得部 3 1 2 により取得された乱数を用いて、大当たり抽選をおこなう機能を有する。たとえば、大当たり抽選部 3 1 3 は、まず、乱数取得部 3 1 2 によって取得された当たり判定乱数と、当たり判定テーブル（図 4 - 1 および図 4 - 2 参照）とを用いて、当たり判定乱数が当たり判定テーブルにおいて各当たり（たとえば大当たりおよび小当たり）とされる所定値と一致するかを判定する。以下、この判定を「当たり判定」という。

【0088】

たとえば、大当たり抽選部 3 1 3 は、2 つの当たり判定テーブルを有している。それぞれの当たり判定テーブルでは大当たりとされる所定値が異なっている。このため、当たり判定に用いる当たり判定テーブルによって大当たりへの当選確率が異なる。

【0089】

（当たり判定テーブルの内容）

ここで、大当たり抽選部 3 1 3 が有する 2 つの当たり判定テーブルについて説明する。図 4 - 1 は、当たり判定テーブルの内容を示す説明図（その 1）である。図 4 - 2 は、当たり判定テーブルの内容を示す説明図（その 2）である。図 4 - 1 に示す当たり判定テーブル A t 1 は、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の遊技状態が低確率遊技状態である場合（後述する高確遊技フラグが OFF のとき）の当たり判定で用いる当たり判定テーブルである。図 4 - 2 に示す当たり判定テーブル A t 2 は、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の遊技状態が高確率遊技状態である場合（後述する高確遊技フラグが ON のとき）の当たり判定で用いる当たり判定テーブルである。

【0090】

図 4 - 1 および図 4 - 2 において、当たり判定テーブル A t 1 および当たり判定テーブル A t 2 は、大当たりおよび小当たりに対して、所定の乱数値を対応づけて構成される。ここで、当たり判定テーブル A t 1 , A t 2 の乱数値は、当たり判定における大当たりおよび小当たりに対する当選確率を定めたものである。

【0091】

具体的に、当たり判定において、大当たりおよび小当たりに対する当選確率は、それぞれに対応づけられた乱数値の個数によって定められる。図 4 - 1 に示すように、本実施の形態では、大当たりに対して、低確率遊技状態である場合には乱数値「0（1 個）」を割り当てている。一方で、図 4 - 2 に示すように、高確率遊技状態である場合には乱数値「0 ~ 9（10 個）」を割り当てている。また、いずれの当たり判定テーブルにおいても、小当たりに対しては、乱数値「10 ~ 12（3 個）」を割り当てている。

【0092】

前述したように、乱数取得部 3 1 2 は、0 ~ 2 9 9 までのいずれかの数値を当たり判定乱数として取得する。当たり判定に際し、大当たり抽選部 3 1 3 は、乱数取得部 3 1 2 により取得された当たり判定乱数と、現在の遊技状態に対応した当たり判定テーブル（当たり判定テーブル A t 1 または当たり判定テーブル A t 2）とを用いて、当たり判定乱数がいずれかの当たりの乱数値と一致するか判定する。

【0093】

大当たり抽選部 3 1 3 は、当たり判定乱数が大当たりに対応づけられた乱数値と一致した場合には大当たり  
に当選したと判定し、小当たりに対応づけられた乱数値と一致した場

10

20

30

40

50

合には小当たりに当選したと判定する。ここで、小当たりとは、通常ハズレ（小当たり以外のハズレ）とは異なる図柄（特別図柄）であらわされる特定のハズレである。そして、当たり判定乱数がいずれの当たりの乱数値にも一致しない場合には通常ハズレ（小当たりでない通常ハズレ）であると判定する。

【0094】

このため、ぱちんこ遊技機100では、当たり判定における大当たりへの当選確率は低確率遊技状態の場合（当たり判定テーブルA t 1を用いた場合）には1/300、高確率遊技状態の場合（当たり判定テーブルA t 2を用いた場合）には10/300とされている。また、小当たりへの当選確率は遊技状態にかかわらず3/300とされている。

【0095】

当たり判定により大当たりに当選したと判定すると、大当たり抽選部313は、つづいて、乱数取得部312によって取得された図柄判定乱数と大当たり図柄判定テーブル（図5-1および図5-2参照）を用いて、当選した大当たりの内容を判定する。以下、この判定を「大当たり図柄判定」という。

【0096】

ぱちんこ遊技機100において当選し得る大当たりには、長当たり（たとえば通常長当たり、確変長当たり）、短当たり（たとえば潜確短当たり）などの複数種類の大当たりがある。大当たり抽選部313は、図柄判定乱数が大当たり図柄判定テーブルにおいて各大当たり（たとえば通常長当たり、確変長当たり、潜確短当たり）とされる所定値と一致するかを判定する。そして一致した大当たりに当選したと判定する。

【0097】

ここで、たとえば、通常長当たりは15ラウンドの大当たりとし、1ラウンドで30秒間、大入賞口109を1回開放させる大当たりとする。ぱちんこ遊技機100は通常長当たり後には時短遊技状態へ移行する。確変長当たりは15ラウンドの大当たりとし、1ラウンドで30秒間、大入賞口109を1回開放させる大当たりとする。ぱちんこ遊技機100は確変長当たり後には確変遊技状態へ移行する。潜確短当たりは2ラウンドの大当たりとし、1ラウンドで0.5秒間、大入賞口109を1回開放させる大当たりとする。ぱちんこ遊技機100は潜確短当たり後には潜確遊技状態へ移行する。

【0098】

また、たとえば、大当たり抽選部313は、遊技球が入賞した始動口に応じて、2つの大当たり図柄判定テーブルを有している。それぞれの大当たり図柄判定テーブルでは、各大当たりとされる所定値が異なっている。このため、大当たり図柄判定に用いる大当たり図柄判定テーブルによって各大当たりへの当選確率が異なる。

【0099】

（図柄判定テーブルの内容）

（大当たり図柄判定テーブルについて）

ここで、大当たり図柄判定テーブルの内容について説明する。図5-1は、大当たり図柄判定テーブルの内容を示す説明図（その1）である。図5-2は、大当たり図柄判定テーブルの内容を示す説明図（その2）である。図5-1に示す大当たり図柄判定テーブルZ t 1は、第1始動口105に入賞した遊技球に対する当たり判定において大当たりに当選したと判定された後の大当たり図柄判定に用いる大当たり図柄判定テーブルである。図5-2に示す大当たり図柄判定テーブルZ t 2は、第2始動口106に入賞した遊技球に対する当たり判定において大当たりに当選したと判定された後の大当たり図柄判定に用いる大当たり図柄判定テーブルである。

【0100】

図5-1および図5-2に示すように、それぞれの大当たり図柄判定テーブルZ t 1, Z t 2は、通常長当たり、確変長当たり、潜確短当たり（潜確短当たりA、潜確短当たりB、潜確短当たりC）の各大当たりに対して、所定の乱数値を対応づけて構成される。ここで、潜確短当たりA、潜確短当たりB、潜確短当たりCは、それぞれ異なる内容の図柄によってあらわされる潜確短当たりとすることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 0 1 】

また、ここで、それぞれの大当たり図柄判定テーブル Z t 1 , Z t 2 の乱数値は、大当たり当選時の図柄判定での各大当たり（通常長当たり、確変長当たり、各潜確短当たり）に対する当選確率を定めたものである。具体的に、大当たり図柄判定において、各大当たりに対する当選確率は、各大当たりに対応づけられた乱数値の個数によって定められる。

## 【 0 1 0 2 】

図 5 - 1 に示すように、大当たり図柄判定テーブル Z t 1 では、通常長当たりに対して乱数値「 0 ~ 3 9 ( 4 0 個 ) 」を割り当て、確変長当たりに対して乱数値「 4 0 ~ 5 9 ( 2 0 個 ) 」を割り当てている。また、潜確短当たりのうち、潜確短当たり A には乱数値「 6 0 ~ 6 9 ( 1 0 個 ) 」を割り当て、潜確短当たり B には乱数値「 7 0 ~ 7 9 ( 1 0 個 ) 」を割り当て、潜確短当たり C には乱数値「 8 0 ~ 9 9 ( 2 0 個 ) 」を割り当てている。

10

## 【 0 1 0 3 】

一方、図 5 - 2 に示すように、大当たり図柄判定テーブル Z t 2 では、通常長当たりに対して乱数値「 0 ~ 3 9 ( 4 0 個 ) 」を割り当て、確変長当たりに対して乱数値「 4 0 ~ 8 9 ( 5 0 個 ) 」を割り当てている。また、潜確短当たりのうち、潜確短当たり A には乱数値「 9 0 ~ 9 1 ( 2 個 ) 」を割り当て、潜確短当たり B には乱数値「 9 2 ~ 9 3 ( 2 個 ) 」を割り当て、潜確短当たり C には乱数値「 9 4 ~ 9 9 ( 6 個 ) 」を割り当てている。

## 【 0 1 0 4 】

前述したように、乱数取得部 3 1 2 は、 0 ~ 9 9 までのいずれかの数値を図柄判定乱数として取得する。大当たり図柄判定に際し、大当たり抽選部 3 1 3 は、取得された図柄判定乱数と、遊技球が入賞した始動口に対応した大当たり図柄判定テーブル（大当たり図柄判定テーブル Z t 1 または大当たり図柄判定テーブル Z t 2 ）とを用いて、図柄判定乱数がいずれかの大当たりの乱数値と一致するか判定する。

20

## 【 0 1 0 5 】

大当たり抽選部 3 1 3 は、図柄判定乱数が通常長当たりに対応づけられた乱数値と一致した場合には通常長当たり当選したと判定し、確変長当たりに対応づけられた乱数値と一致した場合には確変長当たり当選したと判定する。また、図柄判定乱数が潜確短当たりに対応づけられた乱数値と一致した場合には潜確短当たり当選したと判定する。

## 【 0 1 0 6 】

また、当たり判定により小当たり当選したと判定すると、大当たり抽選部 3 1 3 は、つづいて、乱数取得部 3 1 2 によって取得された図柄判定乱数と小当たり図柄判定テーブル（図 6 - 1 および図 6 - 2 参照）とを用いて、当選した小当たりの内容を判定する。以下、この判定を「小当たり図柄判定」という。

30

## 【 0 1 0 7 】

たとえば、ぱちんこ遊技機 1 0 0 において当選し得る小当たりには、小当たり A、小当たり B、小当たり C などの複数種類の小当たりがある。大当たり抽選部 3 1 3 は、図柄判定乱数が小当たり図柄判定テーブルにおいて各大当たり（たとえば小当たり A、小当たり B、小当たり C ）とされる所定値と一致するかを判定する。そして一致した小当たり当選したと判定する。

## 【 0 1 0 8 】

（小当たり図柄判定テーブルについて）

ここで、小当たり図柄判定テーブルの内容について説明する。図 6 - 1 は、小当たり図柄判定テーブルの内容を示す説明図（その 1 ）である。図 6 - 2 は、小当たり図柄判定テーブルの内容を示す説明図（その 2 ）である。

40

## 【 0 1 0 9 】

図 6 - 1 に示す小当たり図柄判定テーブル Z t 3 は、第 1 始動口 1 0 5 に入賞した遊技球に対する当たり判定において小当たり当選したと判定され、当該小当たりの内容を決めるための図柄判定時に用いる小当たり図柄判定テーブルである。図 6 - 2 に示す小当たり図柄判定テーブル Z t 4 は、第 2 始動口 1 0 6 に入賞した遊技球に対する当たり判定において小当たり当選したと判定され、当該小当たりの内容を決めるための図柄判定時に

50



用いる小当たり図柄判定テーブルである。

【 0 1 1 0 】

図 6 - 1 および図 6 - 2 に示すように、それぞれの小当たり図柄判定テーブル Z t 3 , Z t 4 は、小当たり A、小当たり B、小当たり C の各小当たりに対して、所定の乱数値を対応づけて構成される。ここで、小当たり A、小当たり B、小当たり C は、それぞれ異なる内容の図柄によってあらわされる小当たりとすることができる。

【 0 1 1 1 】

また、ここで、それぞれの小当たり図柄判定テーブル Z t 3 , Z t 4 の乱数値は、小当たり当選時の図柄判定での各小当たり（小当たり A、小当たり B、小当たり C）に対する当選確率を定めたものである。具体的に、小当たり当選時の図柄判定において、各小当たりに対する当選確率は、各大当たりに対応づけられた乱数値の個数によって定められる。

10

【 0 1 1 2 】

図 6 - 1 に示すように、小当たり図柄判定テーブル Z t 3 では、小当たり A に対して乱数値「 0 ~ 4 9 ( 5 0 個 ) 」を割り当て、小当たり B に対して乱数値「 5 0 ~ 7 9 ( 3 0 個 ) 」を割り当てている。また、小当たり C に対して乱数値「 8 0 ~ 9 9 ( 2 0 個 ) 」を割り当てている。

【 0 1 1 3 】

また、図 6 - 2 に示すように、小当たり図柄判定テーブル Z t 4 では、小当たり A に対して乱数値「 0 ~ 4 9 ( 5 0 個 ) 」を割り当て、小当たり B に対して乱数値「 5 0 ~ 7 9 ( 3 0 個 ) 」を割り当てている。また、小当たり C に対して乱数値「 8 0 ~ 9 9 ( 2 0 個 ) 」を割り当てている。

20

【 0 1 1 4 】

前述したように、乱数取得部 3 1 2 は、 0 ~ 9 9 までのいずれかの数値を図柄判定乱数として取得する。小当たり図柄判定に際し、大当たり抽選部 3 1 3 は、取得された図柄判定乱数と、遊技球が入賞した始動口に対応した小当たり図柄判定テーブル（小当たり図柄判定テーブル Z t 3 または小当たり図柄判定テーブル Z t 4 ）とを用いて、図柄判定乱数がいずれかの小当たりの乱数値と一致するか判定する。

【 0 1 1 5 】

大当たり抽選部 3 1 3 は、図柄判定乱数が小当たり A に対応づけられた乱数値と一致した場合には小当たり A に当選したと判定し、小当たり B に対応づけられた乱数値と一致した場合には小当たり B に当選したと判定する。また、図柄判定乱数が小当たり C に対応づけられた乱数値と一致した場合には小当たり C に当選したと判定する。

30

【 0 1 1 6 】

以上のように、大当たり抽選部 3 1 3 は、大当たり抽選（当たり判定、図柄判定）をおこなうと、この大当たり抽選の抽選結果を、メインモード設定部 3 1 4、変動パターン選択部 3 1 5、特別図柄表示制御部 3 1 6 などへ出力する。

【 0 1 1 7 】

メインモード設定部 3 1 4 は、大当たり抽選部 3 1 3 からの大当たり抽選結果を受け付けて、大当たり抽選部 3 1 3 による大当たり抽選に基づき、あらかじめ用意された複数のメインモードのうちいずれかのメインモードを設定する機能を有する。

40

【 0 1 1 8 】

（メインモードについて）

ここで、メインモード設定部 3 1 4 により設定されるメインモードについて説明する。図 7 は、本実施の形態のメインモード設定部により設定されるメインモードの概要を示す説明図である。図 7 に示すように、メインモード設定部 3 1 4 は、通常用メインモード M M 1 と、第 1 特殊メインモード M M 2 と、第 2 特殊メインモード M M 3 と、高確用メインモード M M 4 との 4 つのメインモードの中から一つのメインモードを設定する。

【 0 1 1 9 】

たとえば、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の R A M クリアがなされたとき、メインモード設定部 3 1 4 は通常用メインモード M M 1 を設定する。その後、大当たり抽選部 3 1 3 から受け

50

付けた大当たり抽選の抽選結果が、潜確短当たり（たとえば潜確短当たりA、潜確短当たりB、潜確短当たりC）または小当たり（たとえば小当たりA、小当たりB、小当たりC）であると、メインモード設定部314は第1特殊メインモードMM2を設定する。

【0120】

第1特殊メインモードMM2設定後、大当たり抽選部313から規定回数（たとえば19回）の大当たり抽選の抽選結果を受け付けると、メインモード設定部314は第2特殊メインモードMM3を設定する。第2特殊メインモードMM3設定後、大当たり抽選部313から規定回数（たとえば1回）の大当たり抽選の抽選結果を受け付けると、メインモード設定部314は高確用メインモードMM4を設定する。

【0121】

高確用メインモードMM4設定後、大当たり抽選部313から規定回数（たとえば50回）の大当たり抽選の抽選結果を受け付けると、メインモード設定部314は通常用メインモードMM1へ復帰する（図7（A）参照）。このように、メインモード設定部314は、所定条件を満たすごとに、通常用メインモードMM1 第1特殊メインモードMM2

第2特殊メインモードMM3 高確用メインモードMM4 通常用メインモードMM1と各モードを順次設定していく。

【0122】

また、メインモード設定部314は、上記の例のほか、通常用メインモードMM1 第1特殊メインモードMM2 第2特殊メインモードMM3 通常用メインモードMM1といったように、通常用メインモードMM1前に高確用メインモードMM4を経由しないで、各モードを設定していくこともできる（図7（B）参照）。さらに、メインモード設定部314は、通常用メインモードMM1 第1特殊メインモードMM2 第2特殊メインモードMM3 第1特殊メインモードMM2 第2特殊メインモードMM3 高確用メインモードMM4 通常用メインモードMM1といったように、第1特殊メインモードMM2および第2特殊メインモードMM3を繰り返して、各モードを設定していくこともできる（図7（C）参照）。

【0123】

メインモード設定部314による一連のモード設定において、各モードをどのように設定していくかは、その一連のモード設定において最初に第1特殊メインモードMM2を設定した契機となった当たりの内容（たとえば大当たりの内容や小当たりの内容）に応じて決定される。

【0124】

図8は、当選した当たりの内容とメインモード設定の内容とを示す説明図である。図8に示すように、大当たり抽選の抽選結果が潜確短当たりA（図8中（1））であった場合、メインモード設定部314は、第1特殊メインモードMM2を設定し、この第1特殊メインモードMM2で19回の大当たり抽選がおこなわれると、第2特殊メインモードMM3を設定する。つづいて、この第2特殊メインモードMM3で1回の大当たり抽選がおこなわれると、高確用メインモードMM4を設定する。そして、この高確用メインモードMM4で50回の大当たり抽選がおこなわれると、通常用メインモードMM1を設定する。

【0125】

大当たり抽選の抽選結果が小当たりA（図8中（2））であった場合、メインモード設定部314は、第1特殊メインモードMM2を設定し、この第1特殊メインモードMM2で19回の大当たり抽選がおこなわれると、第2特殊メインモードMM3を設定する。つづいて、この第2特殊メインモードMM3で1回の大当たり抽選がおこなわれると、通常用メインモードMM1を設定する。

【0126】

大当たり抽選の抽選結果が潜確短当たりB（図8中（3））であった場合、メインモード設定部314は、第1特殊メインモードMM2を設定し、この第1特殊メインモードMM2で19回の大当たり抽選がおこなわれると、第2特殊メインモードMM3を設定する。つづいて、この第2特殊メインモードMM3で1回の大当たり抽選がおこなわれると、

10

20

30

40

50

再度、第1特殊メインモードMM2を設定し、この第1特殊メインモードMM2で19回の当たり抽選がおこなわれると、第2特殊メインモードMM3を設定する。つづいて、この第2特殊メインモードMM3で1回の当たり抽選がおこなわれると、高確用メインモードMM4を設定する。そして、この高確用メインモードMM4で30回の当たり抽選がおこなわれると、通常用メインモードMM1を設定する。

**【0127】**

当たり抽選の抽選結果が小当たりB(図8中(4))であった場合、メインモード設定部314は、第1特殊メインモードMM2を設定し、この第1特殊メインモードMM2で19回の当たり抽選がおこなわれると、第2特殊メインモードMM3を設定する。つづいて、この第2特殊メインモードMM3で1回の当たり抽選がおこなわれると、再度、第1特殊メインモードMM2を設定し、この第1特殊メインモードMM2で19回の当たり抽選がおこなわれると、第2特殊メインモードMM3を設定する。つづいて、この第2特殊メインモードMM3で1回の当たり抽選がおこなわれると、通常用メインモードMM1を設定する。

10

**【0128】**

当たり抽選の抽選結果が潜確短当たりC(図8中(5))であった場合、メインモード設定部314は、第1特殊メインモードMM2を設定し、この第1特殊メインモードMM2で19回の当たり抽選がおこなわれると、第2特殊メインモードMM3を設定する。つづいて、この第2特殊メインモードMM3で1回の当たり抽選がおこなわれると、再度、第1特殊メインモードMM2を設定し、この第1特殊メインモードMM2で19回の当たり抽選がおこなわれると、第2特殊メインモードMM3を設定する。

20

**【0129】**

つづいて、この第2特殊メインモードMM3で1回の当たり抽選がおこなわれると、再度、メインモード設定部314は第1特殊メインモードMM2を設定し、この第1特殊メインモードMM2で19回の当たり抽選がおこなわれると、第2特殊メインモードMM3を設定する。つづいて、この第2特殊メインモードMM3で1回の当たり抽選がおこなわれると、高確用メインモードMM4を設定する。そして、この高確用メインモードMM4で10回の当たり抽選がおこなわれると、通常用メインモードMM1を設定する。

**【0130】**

当たり抽選の抽選結果が小当たりC(図8中(6))であった場合、メインモード設定部314は、第1特殊メインモードMM2を設定し、この第1特殊メインモードMM2で19回の当たり抽選がおこなわれると、第2特殊メインモードMM3を設定する。つづいて、この第2特殊メインモードMM3で1回の当たり抽選がおこなわれると、再度、第1特殊メインモードMM2を設定し、この第1特殊メインモードMM2で19回の当たり抽選がおこなわれると、第2特殊メインモードMM3を設定する。

30

**【0131】**

つづいて、この第2特殊メインモードMM3で1回の当たり抽選がおこなわれると、再度、メインモード設定部314は第1特殊メインモードMM2を設定し、この第1特殊メインモードMM2で19回の当たり抽選がおこなわれると、第2特殊メインモードMM3を設定する。つづいて、この第2特殊メインモードMM3で1回の当たり抽選がおこなわれると、通常用メインモードMM1を設定する。

40

**【0132】**

このように、メインモード設定部314による一連のモード設定において、各モードをどのように設定していくかは、その一連のモード設定において最初に第1特殊メインモードMM2を設定した契機となった当たりの内容(たとえば当たりの内容や小当たりの内容)に応じて決定される。

**【0133】**

ところで、ぱちんこ遊技機100において、潜確短当たりA、潜確短当たりB、潜確短当たりCの各潜確短当たり中で、潜確短当たりCがもっとも当選確率が高くなるように定

50

められている（図5 - 1および図5 - 2参照）。このため、ぱちんこ遊技機100では、各潜確短当たり中では潜確短当たりCにもっとも当選し易い傾向となる。

【0134】

また、ぱちんこ遊技機100において、小当たりA、小当たりB、小当たりCの各小当たり中で、小当たりAがもっとも当選確率が高くなるように定められている（図6 - 1および図6 - 2参照）。このため、ぱちんこ遊技機100では、各小当たり中では小当たりAにもっとも当選し易い傾向となる。

【0135】

上記により、遊技者からすると、第1特殊メインモードMM2および第2特殊メインモードMM3の繰り返し回数が多いほど、潜確短当たりへの期待度が高まることになる。一方で、第1特殊メインモードMM2および第2特殊メインモードMM3の繰り返し回数が少ないほど、潜確短当たりへの期待度が低くなる。メインモード設定部314は、いずれかのメインモードを設定すると、設定中のメインモードを示す情報を変動パターン選択部315へ出力する。

【0136】

変動パターン選択部315は、メインモード設定部314から設定中のメインモードを示す情報を受け付けて、メインモード設定部314により設定中のメインモードに応じた変動パターンを選択する機能を有する。ここで、変動パターンは、特別図柄を変動表示させてから停止表示させるまでの期間（以下「変動期間」という）を定義したものである。

【0137】

たとえば、変動パターンは、第1の期間と第2の期間とを用いて、第1の期間と第2の期間とを加算した期間を変動期間として定義する。本実施の形態において、第1の期間を定義したものを親パターンとし、第2の期間を定義したものを子パターンとすると、たとえば、変動パターンによって定義される期間は、親パターンにより定義される第1の期間（たとえば10秒間）と、子パターンにより定義される第2の期間（たとえば30秒間）を加算した期間（たとえば40秒間）となる。

【0138】

図3に示したように、変動パターン選択部315は、親パターンを選択するための抽選をおこなう親パターン選択部315aと、子パターンを選択するための抽選をおこなう子パターン選択部315bとを備えている。親パターン選択部315aは、乱数取得部312によって取得された親パターン乱数と親パターンテーブル（図9 - 1および図9 - 2参照）とを用いて、親パターンテーブルから親パターンを選択する。

【0139】

（親パターンテーブルの内容）

ここで、親パターン選択部315aが有する親パターンテーブルの内容について説明する。図9 - 1は、親パターンテーブルの内容を示す説明図（その1）である。図9 - 2は、親パターンテーブルの内容を示す説明図（その2）である。図9 - 1に示す親パターンテーブルOt1は、設定中のメインモードが通常用メインモードMM1または高確用メインモードMM4である場合に用いる親パターンテーブルである。図9 - 2に示す親パターンテーブルOt2は、設定中のメインモードが第1特殊メインモードMM2または第2特殊メインモードMM3である場合に用いる親パターンテーブルである。

【0140】

図9 - 1および図9 - 2に示すように、それぞれの親パターンテーブルOt1, Ot2は、各親パターンP1 ~ P7に、第1割振りとしての数値を対応づけて構成される。第1割振りとしての数値は、親パターン抽選での各親パターンP1 ~ P7に対する当選確率を定めたものである。たとえば、本実施の形態で、第1割振りとしての数値は「0」～「99」までの数値をとり得て、この数値が大きいほど、親パターン抽選で当選確率が高い親パターンであることを示している。なお、親パターンテーブルOt1, Ot2において、第1割振りの数値を「0」とした親パターンは、親パターン抽選で当選することがない親パターンとすることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 4 1 】

親パターンテーブルOt 1では、大当たり抽選の抽選結果に応じて、各親パターンP 1 ~ P 6に対応づけた第1割振りの数値がそれぞれ異なっている。また、親パターンテーブルOt 1では、親パターンP 7には、大当たり抽選の抽選結果にかかわらず、第1割振りを「0」としている。このため、通常用メインモードMM 1または高確用メインモードMM 4である場合には、親パターンP 7は選択されない(親パターン抽選で当選しない)ようになっている。

## 【 0 1 4 2 】

一方、親パターンテーブルOt 2では、大当たり抽選の抽選結果にかかわらず、親パターンP 7の第1割振りを「99」としている。そして、親パターンテーブルOt 2では、親パターンP 1 ~ P 6に対応づけた第1割振りを「0」としている。このため、第1特殊メインモードMM 2または第2特殊メインモードMM 3である場合には、親パターンP 7のみが選択される(親パターン抽選で当選する)ようになっている。

10

## 【 0 1 4 3 】

親パターンテーブルOt 1により、ぱちんこ遊技機100において、通常用メインモードMM 1および高確用メインモードMM 4では、大当たり抽選の抽選結果に応じて、選択され易い親パターンの傾向が異なるようにすることができる。また、親パターンテーブルOt 2により、ぱちんこ遊技機100において、第1特殊メインモードMM 2および第2特殊メインモードMM 3では、大当たり抽選の抽選結果にかかわらず、親パターンP 7のみが選択されるようにすることができる。このため、ぱちんこ遊技機100において、親パターンP 7は、第1特殊メインモードMM 2および第2特殊メインモードMM 3用の親パターンとすることができる。

20

## 【 0 1 4 4 】

子パターン選択部315bは、乱数取得部312によって取得された子パターン乱数と子パターンテーブル(図10-1、図10-2、図10-3参照)とを用いて、子パターンテーブルから子パターンを選択する。

## 【 0 1 4 5 】

(子パターンテーブルの内容)

ここで、子パターン選択部315bが有する子パターンテーブルの内容について説明する。図10-1は、子パターンテーブルの内容を示す説明図(その1)である。図10-2は、子パターンテーブルの内容を示す説明図(その2)である。図10-3は、子パターンテーブルの内容を示す説明図(その3)である。

30

## 【 0 1 4 6 】

図10-1に示す子パターンテーブルKt 1は、設定中のメインモードが通常用メインモードMM 1または高確用メインモードMM 4である場合に用いる子パターンテーブルである。図10-2に示す子パターンテーブルKt 2は、設定中のメインモードが第1特殊メインモードMM 2である場合に用いる子パターンテーブルである。図10-3に示す子パターンテーブルKt 3は、設定中のメインモードが第2特殊メインモードMM 3である場合に用いる子パターンテーブルである。

## 【 0 1 4 7 】

図10-1に示すように、子パターンテーブルKt 1は、各子パターンp 1 ~ p 8に、第2割振りとしての数値を対応づけて構成される。また、図10-2に示すように、子パターンテーブルKt 2は、各子パターンp 9 ~ p 11に、第2割振りとしての数値を対応づけて構成される。図10-3に示すように、子パターンテーブルKt 3は、子パターンp 12に、第2割振りとしての数値を対応づけて構成される。

40

## 【 0 1 4 8 】

第2割振りとしての数値は、子パターン抽選での各子パターンp 1 ~ p 12に対する当選確率を定めたものである。たとえば、本実施の形態で、第2割振りとしての数値は「0」~「99」までの数値をとり得て、この数値が大きいほど、子パターン抽選で当選確率が高い子パターンであることを示している。なお、子パターンテーブルKt 1, Kt 2,

50

K t 3において、第2割振りの数値を「0」とした子パターンは、子パターン抽選で当選することがない子パターンとすることができる。

【0149】

子パターンテーブルK t 1では、大当たり抽選の抽選結果に応じて、各子パターンp 1 ~ p 8に対応づけた第2割振りの数値がそれぞれ異なっている。また、子パターンテーブルK t 2では、大当たり抽選の抽選結果に応じて、各子パターンp 9 ~ p 11に対応づけた第2割振りの数値がそれぞれ異なっている。子パターンテーブルK t 3では、大当たり抽選の抽選結果にかかわらず、子パターンp 12の第2割振りを「99」としている。

【0150】

子パターンテーブルK t 1, K t 2により、ぱちんこ遊技機100において、通常用メインモードMM 1、第1特殊メインモードMM 2、高確用メインモードMM 4では、大当たり抽選の抽選結果に応じて、選択され易い子パターンの傾向が異なるようにすることができる。また、子パターンテーブルK t 3により、ぱちんこ遊技機100において、第2特殊メインモードMM 3では、大当たり抽選の抽選結果にかかわらず、子パターンp 12のみが選択されるようにすることができる。

10

【0151】

親パターン選択部315 aおよび子パターン選択部315 bにより、親パターンおよび子パターンが一つずつ選択されると、変動パターン選択部315は、選択された親パターンを示す情報と子パターンを示す情報との組み合わせからなる変動パターンを示す情報を特別図柄表示制御部316およびコマンド生成部317に出力する。

20

【0152】

特別図柄表示制御部316は、特別図柄表示部112に表示させる特別図柄の表示制御をおこなう機能を有する。具体的に、特別図柄表示制御部316は、変動パターン選択部315からの変動パターンを示す情報が示す期間、特別図柄を変動表示した後に、大当たり抽選部313による大当たり抽選の抽選結果を示す図柄を停止表示させる。

【0153】

コマンド生成部317は、大当たり抽選部313および変動パターン選択部315からの処理結果を受け付けて、演出制御部202へ送信するためのコマンドを生成する機能を有する。そして、コマンド生成部317は、コマンドを生成すると、このコマンドをコマンド送信部318を介して演出制御部202へ送信する。たとえば、コマンド生成部317が生成するコマンドとしては変動開始コマンドが挙げられる。

30

【0154】

(変動開始コマンドの内容)

ここで、変動開始コマンドの内容について説明する。図11は、変動開始コマンドの内容を示す説明図である。図11に示すように、変動開始コマンドCは、遊技状態コマンドC yと、図柄コマンドC zと、変動パターンコマンドC hとから構成される。変動開始コマンドCの各コマンドは、たとえば、遊技状態コマンドC y 図柄コマンドC z 変動パターンコマンドC hといったように、所定の順序で配列される。変動開始コマンドCの送信に際し、主制御部201は、この順序にしたがって、各コマンドを演出制御部202に送信する。

40

【0155】

ここで、遊技状態コマンドC y、図柄コマンドC z、変動パターンコマンドC hの各コマンドは、「0」から「9」の数字と、「A」から「F」までのアルファベットとを用いた16進数によって記述される。各コマンドにおいて、末尾の「H」は各コマンドが16進数で記述されていることを示している。

【0156】

遊技状態コマンドC yは、ぱちんこ遊技機100の現在の遊技状態に関するコマンドである。前述したように、ぱちんこ遊技機100は、時短遊技フラグおよび高確遊技フラグのON/OFFの組み合わせにより、通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態の4つの遊技状態をとり得る。

50

## 【 0 1 5 7 】

遊技状態コマンドC yは、たとえば、時短遊技フラグおよび高確遊技フラグのON/OFFをあらわす情報（たとえば時短遊技フラグON：高確遊技フラグOFF＝時短遊技状態をあらわす情報）から構成される。また、遊技状態コマンドC yは、時短遊技フラグまたは高確遊技フラグのうちの一方向の（たとえば時短遊技フラグのみの）ON/OFFをあらわす情報であってもよい。この場合は、現在の遊技状態が電チューサポート機能の付与された遊技状態（たとえば時短遊技状態、確変遊技状態）であるか否かをあらわすことになる。

## 【 0 1 5 8 】

たとえば、本実施の形態では図11に示すように、遊技状態コマンドC yは、変動開始コマンドCの生成時に、時短遊技フラグがONである場合には「AA00H」とされ、時短遊技フラグがOFFである場合には「AA01H」とされる。

10

## 【 0 1 5 9 】

図柄コマンドC zは、大当たり抽選の抽選結果に関するコマンドである。前述したように、ぱちんこ遊技機100は、第1始動口105に遊技球が入賞した場合には第1特別図柄を変動表示させるための第1大当たり抽選をおこない、第2始動口106に遊技球が入賞した場合には第2特別図柄を変動表示させるための第2大当たり抽選をおこなう。

## 【 0 1 6 0 】

したがって、図柄コマンドC zが第1大当たり抽選の抽選結果を示す場合、当該図柄コマンドC zを含んだ変動開始コマンドCは第1特別図柄を変動表示させる際の変動開始コマンドとなる。また、図柄コマンドC zが第2大当たり抽選の抽選結果を示す場合、当該図柄コマンドC zを含んだ変動開始コマンドCは第2特別図柄を変動表示させる際の変動開始コマンドとなる。

20

## 【 0 1 6 1 】

たとえば、本実施の形態では図11に示すように、図柄コマンドC zは、大当たり抽選の抽選結果が、第1大当たり抽選で当選した通常長当たりであれば「BB00H」、確変長当たりであれば「BB01H」、潜確短当たりAであれば「BB02H」とされる。また、大当たり抽選の抽選結果が、第2大当たり抽選で当選した通常長当たりであれば「BC00H」、確変長当たりであれば「BC01H」、潜確短当たりAであれば「BC02H」とされる。

30

## 【 0 1 6 2 】

変動パターンコマンドC hは、親パターン抽選で選択された親パターンを示す親パターンコマンドC oと、子パターン抽選で選択された子パターンを示す子パターンコマンドC kとによって構成され、変動パターンを示すコマンドである。ここで、たとえば、親パターンコマンドC oは子パターンコマンドC kの前に配置される。このため、変動パターンコマンドC hの送信に際し、主制御部201は、親パターンコマンドC o 子パターンコマンドC kの順で演出制御部202に送信する。これによって、演出制御部202は、親パターンコマンドC oを受信した段階で参照すべき演出パターンテーブルなどを特定することができる。

## 【 0 1 6 3 】

たとえば、本実施の形態では図11に示すように、親パターンP1と子パターンp1とが選択されているとき、変動パターンコマンドC hは「C000H」とされる。また、たとえば、親パターンP7と子パターンp9とが選択されているとき、変動パターンコマンドC hは「C600H」とされる（第1特殊メインモードMM2時のみ送信され得る変動パターンコマンド）。親パターンP7と子パターンp12とが選択されているとき、変動パターンコマンドC hは「C608H」とされる（第2特殊メインモードMM3時のみ送信される変動パターンコマンド）。

40

## 【 0 1 6 4 】

このように、第1特殊メインモードMM2および第2特殊メインモードMM3と、通常用メインモードMM1および高確用メインモードMM4とでは、親パターンコマンドC o

50

の内容が異なる。具体的には、本実施の形態において、第1特殊メインモードMM2および第2特殊メインモードMM3では親パターンコマンドC<sub>o</sub>の内容は「C06H」となり、通常用メインモードMM1および高確用メインモードMM4では親パターンコマンドC<sub>o</sub>の内容は「C01H」～「C05H」となる。これにより、演出制御部202は、受信した親パターンコマンドC<sub>o</sub>を参照することにより、主制御部201の現在のメインモードが、第1特殊メインモードMM2または第2特殊メインモードMM3であるのか、通常用メインモードMM1または高確用メインモードMM4であるのかを判断することができるようになっている。

#### 【0165】

また、第1特殊メインモードMM2と、第2特殊メインモードMM3とでは、子パターンコマンドC<sub>k</sub>の内容が異なる。具体的には、本実施の形態において、第1特殊メインモードMM2では子パターンコマンドC<sub>k</sub>の内容は「00H」、「01H」、「03H」のいずれかとなり、第2特殊メインモードMM3では子パターンコマンドC<sub>k</sub>の内容が「08H」となる。これにより、演出制御部202は、受信した子パターンコマンドC<sub>k</sub>を参照することにより、主制御部201の現在のメインモードが、第1特殊メインモードMM2であるのか、第2特殊メインモードMM3であるのかを判断することができるようになっている。なお、それぞれのコマンドの具体的な内容は本実施の形態に示す例に限るものではない。

#### 【0166】

(演出制御部の機能部について)

つぎに、ぱちんこ遊技機100の演出制御部202の機能部について説明する。図3に示すように、演出制御部202は、コマンド受信部321と、演出モード設定部322と、演出選択部323と、演出実行部324とを備えている。

#### 【0167】

コマンド受信部321は、主制御部201のコマンド送信部318から送信されたコマンドを受信する機能を有する。前述したように、たとえば、コマンド送信部318からは変動開始コマンドCなどが送信され、コマンド受信部321がこれらのコマンドを受信することで、演出制御部202は、大当たり抽選の抽選結果、選択された変動パターン、現在の遊技状態などを示す情報を取得することができる。コマンド受信部321は、主制御部201からのコマンドを受信すると、そのコマンドを演出モード設定部322へ出力する。

#### 【0168】

演出モード設定部322は、あらかじめ用意された複数の演出モードのうちいずれかの演出モードを設定する機能を有する。ここで、演出モード設定部322により設定される演出モードについて説明する。図12は、本実施の形態の演出モード設定部により設定される演出モードについて示す説明図である。図12に示すように、演出モード設定部322は、通常演出モードEM1と、特殊演出モードEM2との2つの演出モードの中から一つの演出モードを設定する。

#### 【0169】

たとえば、ぱちんこ遊技機100に電源が供給されてぱちんこ遊技機100が起動したときや、ぱちんこ遊技機100のRAMクリアがされたとき、演出モード設定部322は通常演出モードEM1を設定する。その後、コマンド受信部321により受け付けた変動開始コマンドCに含まれた大当たり抽選の抽選結果が、潜確短当たりまたは小当たりであったとき、演出モード設定部322は特殊演出モードEM2を設定する。

#### 【0170】

また、図3に示したように、演出モード設定部322は、転落抽選部322aを備えている。設定中の演出モードが特殊演出モードEM2設定後であるとき、演出モード設定部322は転落抽選部322aにより、特殊演出モードEM2から通常演出モードEM1へ復帰させるかを定めるための抽選をおこなう。以下、この抽選を「転落抽選」という。この転落抽選に当選すると、演出モード設定部322は通常演出モードEM1を設定する。

10

20

30

40

50



## 【 0 1 7 1 】

たとえば、本実施の形態において、転落抽選部 3 2 2 a は、特殊演出モード E M 2 が設定された後、主制御部 2 0 1 から変動開始コマンド C を 1 回受信するごとに、1 回の転落抽選をおこなう。このため、本実施の形態において、転落抽選の抽選回数は、特殊演出モード E M 2 設定後に大当たり抽選がおこなわれた回数と同数となる。

## 【 0 1 7 2 】

転落抽選部 3 2 2 a は、転落抽選における当選確率（通常演出モード E M 1 へ復帰する確率）を、転落抽選の抽選回数に応じて変化させる。具体的には、たとえば、転落抽選部 3 2 2 a は、第 1 転落抽選テーブルと、第 2 転落抽選テーブルとを有している。そして、抽選回数が所定回数（本実施の形態では 1 1 回）未満のときには第 1 転落抽選テーブルを用いて転落抽選をおこない、所定回数以上のときには第 2 転落抽選テーブルを用いて転落抽選をおこなうことで、転落抽選における当選確率を変化させる。

10

## 【 0 1 7 3 】

図 1 3 は、転落抽選の抽選回数と、転落抽選の当選確率との関係を示す説明図である。図 1 3 に示すように、転落抽選部 3 2 2 a は、抽選回数 1 回 ~ 1 0 回までの範囲においては、演出モード転落抽選の当選確率が 1 / 1 0 に定められた第 1 転落抽選テーブルを用いて、転落抽選をおこなう。抽選回数 1 1 回 ~ 1 9 回までの範囲においては、転落抽選の当選確率が 2 / 1 0 に定められた第 2 転落抽選テーブルを用いて、転落抽選をおこなう。

## 【 0 1 7 4 】

また、図示を省略するが、転落抽選部 3 2 2 a は、特殊演出モード E M 2 であるときには転落抽選をおこなうが、この際に用いる転落抽選テーブルを、第 1 特殊メインモード M M 2 の繰り返しにしたがって繰り返して使用する。たとえば、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、潜確短当たり B に当選すると、第 1 特殊メインモード M M 2 第 2 特殊メインモード M M 3 を 2 回繰り返す。2 回目に第 1 特殊メインモード M M 2 が設定されたときも、特殊演出モード E M 2 であれば、転落抽選部 3 2 2 a は、1 回目に第 1 特殊メインモード M M 2 が設定されたときと同様に、2 回目に第 1 特殊メインモード M M 2 設定後、大当たり抽選が 1 ~ 1 0 回（上記の潜確短当たり B 当選後、大当たり抽選が 2 1 ~ 3 0 回）おこなわれるまでは第 1 転落抽選テーブルを用いて転落抽選をおこなう。その後は、第 2 転落抽選テーブルを用いて転落抽選をおこなう。

20

## 【 0 1 7 5 】

また、演出モード設定部 3 2 2 は、所定のタイミングとなると、転落抽選の抽選結果にかかわらず、特殊演出モード E M 2 から通常演出モード E M 1 へ移行させてもよい。ここで、所定のタイミングとしては、たとえば、潜確短当たり A または小当たり A に当選してから 2 0 回大当たり抽選がおこなわれたときとすることができる。また、潜確短当たり B または小当たり B に当選してから 4 0 回大当たり抽選がおこなわれたときとすることができる。潜確短当たり C または小当たり C に当選してから 6 0 回大当たり抽選がおこなわれたときとすることができる。

30

## 【 0 1 7 6 】

演出選択部 3 2 3 は、演出モード設定部 3 2 2 により設定中の演出モードに応じて、画像表示部 1 0 4 の表示画面上に表示した装飾図柄の変動表示に合わせておこなう演出（以下「変動演出」という）の演出内容を決定する機能を有する。具体的に、演出選択部 3 2 3 は、変動演出の演出内容を定義した変動演出パターンが複数登録された変動演出パターンテーブル（図 1 4 参照）を有しており、この中から演出モード設定部 3 2 2 により設定中の演出モードに応じて、変動演出パターンを選択する機能を有する。

40

## 【 0 1 7 7 】

（変動演出パターンテーブルの内容）

ここで、変動演出パターンテーブルの内容について説明する。図 1 4 は、変動演出パターンテーブルの内容を示す説明図である。図 1 4 に示すように、変動演出パターンテーブル E t は、各変動演出パターン E p 1 ~ E p N 1 8 に、変動パターンコマンドと、演出モードとを対応づけて構成される。

50

## 【 0 1 7 8 】

演出選択部 3 2 3 は、コマンド受信部 3 2 1 により受信された変動開始コマンド C に含まれる変動パターンコマンド C h と、演出モード設定部 3 2 2 により設定中の現在の演出モードとに基づき、変動演出パターンテーブル E t から選択する。たとえば、変動パターンコマンド C h が「C 0 0 0 H」であり、現在の演出モードが通常演出モード E M 1 である場合、演出選択部 3 2 3 は変動演出パターン E p 1 を選択する。また、変動パターンコマンド C h が「C 6 0 0 H」であり、現在の演出モードが特殊演出モード E M 2 である場合、演出選択部 3 2 3 は変動演出パターン E p N 7 を選択する。

## 【 0 1 7 9 】

演出実行部 3 2 4 は、演出選択部 3 2 3 により選択された変動演出パターンが示す演出内容の演出を、画像表示部 1 0 4 の表示画面上などでおこなう機能を有する。たとえば、演出実行部 3 2 4 は、選択された演出パターンが示す画像を画像表示部 1 0 4 に表示したり、それぞれの演出パターンが示す音声をスピーカ 2 5 4 から出力したりする。また、演出実行部 3 2 4 は演出ライト部 1 1 6 や盤ランプ 2 6 4 などを発光・点滅・消灯させてもよい。

## 【 0 1 8 0 】

(本実施の形態のぱちんこ遊技機による演出概要)

(復活演出をおこなう場合)

つぎに、ぱちんこ遊技機 1 0 0 による演出概要について説明する。図 1 5 - 1 は、本実施の形態のぱちんこ遊技機による演出概要を示す説明図(その 1)である。図 1 5 - 1 に示すように、まず、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の主制御部 2 0 1 は、潜確短当たりまたは小当たりに当選すると、当選後の時期 t 1 0 で第 1 特殊メインモード M M 2 を設定する。たとえば、ここでは、潜確短当たり B に当選したものとし、図 8 ( 3 ) で示した設定順序で、メインモード設定部 3 1 4 は、メインモードを順次設定していくものとする。

## 【 0 1 8 1 】

時期 t 1 0 において第 1 特殊メインモード M M 2 が設定されると、演出制御部 2 0 2 は特殊演出モード E M 2 を設定する。そして、第 1 特殊メインモード M M 2 および特殊演出モード E M 2 により遊技を進行させていた時期 t 1 1 で、たとえば、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の電源が一旦遮断されて、その直後に電源が復旧されたとする(いわゆる「瞬断」)。

## 【 0 1 8 2 】

このとき、主制御部 2 0 1 はバックアップされた情報に基づき、遊技状態およびメインモードが電源遮断前と同じ状態となるように復旧する。図 1 5 - 1 に示す例では、主制御部 2 0 1 は、メインモードが第 1 特殊メインモード M M 2 となるように復旧している。一方、演出制御部 2 0 2 は、演出モードを示す情報などをバックアップしていないため、電源遮断前が特殊演出モード E M 2 であっても通常演出モード E M 1 で復旧する。復旧後、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、第 1 特殊メインモード M M 2 および通常演出モード E M 1 を用いて遊技を進行させていく。

## 【 0 1 8 3 】

その後、第 2 特殊メインモード M M 3 へ移行させるタイミングである(第 1 特殊メインモード M M 2 設定後に 1 9 回大当たり抽選がおこなわれた)時期 t 1 2 となると、主制御部 2 0 1 は第 2 特殊メインモード M M 3 を設定し、第 2 特殊メインモード M M 3 を示す情報を含んだ変動開始コマンド C (特定内容の変動パターンコマンド C h を含んだ変動開始コマンド C) を演出制御部 2 0 2 へ送信する。この変動開始コマンド C を受信すると、たとえば、演出制御部 2 0 2 は所定のリーチ演出をおこなう。

## 【 0 1 8 4 】

その後、第 1 特殊メインモード M M 2 へ移行させるタイミングである(第 2 特殊メインモード M M 3 設定後に 1 回大当たり抽選がおこなわれた)時期 t 1 3 となると、主制御部 2 0 1 は第 1 特殊メインモード M M 2 を設定し、変動開始コマンド C を演出制御部 2 0 2 に送信する。

## 【 0 1 8 5 】

10

20

30

40

50

このとき、演出制御部 202 は、受信された変動開始コマンド C を解析し、親パターンコマンド C o の内容が「C6H」であるため、この変動開始コマンド C を受信すると、演出制御部 202 は復活演出をおこなう。復活演出の具体的な演出例としては、たとえば、画像表示部 104 の表示画面上に「特殊演出モードへ復活！」といったメッセージなどを表示する。そして、復活演出後には、演出モードを特殊演出モード EM2 に設定して、以降、たとえば転落抽選に当選する時期 t14 まで、特殊演出モード EM2 にて演出をおこなっていく。

【0186】

(復活演出をおこなわない場合)

つぎに、復活演出をおこなわない場合について説明する。図 15 - 2 は、本実施の形態のぱちんこ遊技機による演出概要を示す説明図(その 2)である。図 15 - 2 に示すように、復活演出をおこなわない場合も復活演出をおこなう場合と同様に、まず、ぱちんこ遊技機 100 の主制御部 201 は、潜確短当たりまたは小当たりに当選すると、当選後の時期 t20 で第 1 特殊メインモード MM2 を設定する。たとえば、ここでは、小当たり A に当選したものとし、図 8 (2) で示した設定順序で、メインモード設定部 314 は、メインモードを順次設定していくものとする。

【0187】

時期 t20 において第 1 特殊メインモード MM2 が設定されると、演出制御部 202 は特殊演出モード EM2 を設定する。そして、第 1 特殊メインモード MM2 および特殊演出モード EM2 により遊技を進行させていた時期 t21 で、たとえば、ぱちんこ遊技機 100 の電源が一旦遮断されて、その直後に電源が復旧されたとする。

【0188】

このとき、主制御部 201 はバックアップされた情報に基づき、遊技状態およびメインモードが電源遮断前と同じ状態となるように復旧する。図 15 - 2 に示す例では、主制御部 201 は、メインモードが第 1 特殊メインモード MM2 となるように復旧している。一方、演出制御部 202 は、演出モードを示す情報などをバックアップしていないため、電源遮断前が特殊演出モード EM2 であっても通常演出モード EM1 で復旧する。復旧後、ぱちんこ遊技機 100 は、第 1 特殊メインモード MM2 および通常演出モード EM1 を用いて遊技を進行させていく。

【0189】

その後、第 2 特殊メインモード MM3 へ移行させるタイミングである(第 1 特殊メインモード MM2 設定後に 19 回大当たり抽選がおこなわれた)時期 t22 となると、主制御部 201 は第 2 特殊メインモード MM3 を設定し、第 2 特殊メインモード MM3 を示す情報を含んだ変動開始コマンド C (特定の内容の変動パターンコマンド Ch を含んだ変動開始コマンド C) を演出制御部 202 へ送信する。この変動開始コマンド C を受信すると、たとえば、演出制御部 202 は、任意のリーチ演出をおこなう。

【0190】

その後、通常用メインモード MM1 へ移行させるタイミングである(第 2 特殊メインモード MM3 設定後に 1 回大当たり抽選がおこなわれた)時期 t23 となると、主制御部 201 は通常用メインモード MM1 を設定し、変動開始コマンド C を演出制御部 202 に送信する。

【0191】

このとき、演出制御部 202 は、受信された変動開始コマンド C を解析し、親パターンコマンド C o の内容が「C0H~C5H」のいずれかであるため、この変動開始コマンド C を受信すると、演出制御部 202 は、メインモードが通常用メインモード MM1 であると判定して復活演出をおこなわず、そのまま、通常演出モード EM1 のまま演出をおこなっていく。

【0192】

(ぱちんこ遊技機の各制御部がおこなう処理の内容)

つぎに、ぱちんこ遊技機 100 が前述した動作をおこなうために、ぱちんこ遊技機 100

10

20

30

40

50

0の各制御部がおこなう処理の内容について説明する。まず、主制御部201がおこなう処理について説明する。以下で説明する主制御部201がおこなう各処理は、主制御部201のCPU211が、ROM212に記憶されたプログラムを実行することによりおこなう。

【0193】

(主制御部がおこなう処理)

(メイン処理)

図16は、メイン処理の処理内容を示すフローチャートである。たとえば、主制御部201はぱちんこ遊技機100に電源の供給が開始されると、このメイン処理の実行を開始し、起動中は継続的にメイン処理を実行している。

10

【0194】

図16に示すように、メイン処理において主制御部201は、まず、1000ms待機し(ステップS1601)、その後、RAM213へのアクセスを許可する(ステップS1602)。RAM213へのアクセスを許可すると、主制御部201は、RAMクリアスイッチがONであるかを判定する(ステップS1603)。

【0195】

RAMクリアスイッチがONであれば(ステップS1603:Yes)、主制御部201は、RAMクリアをおこなう(ステップS1604)。ここで、RAMクリアとは、公知の技術のため詳細な説明は省略するが、RAM213に蓄積されている各種情報(たとえば遊技状態を示す情報。時短遊技フラグおよび高確遊技フラグのON/OFF)を所定の初期状態とすることである。

20

【0196】

RAMクリアをおこなうと、主制御部201は、クリア時の作業領域を設定し(ステップS1605)、周辺部の初期設定をおこなう(ステップS1606)。たとえば、ステップS1606では、主制御部201は、演出制御部202、賞球制御部203などの各周辺部に対して、所定の初期設定処理の実行を指示する初期設定コマンドを送信する。

【0197】

一方、RAMクリアスイッチがONでなければ(ステップS1603:No)、主制御部201は、バックアップフラグがONであるかを判定する(ステップS1607)。バックアップフラグがONであれば(ステップS1607:Yes)、主制御部201は、

30

【0198】

チェックサムが正常であれば(ステップS1608:Yes)、主制御部201は、所定の復旧処理を実行する(ステップS1609)。この復旧処理では、たとえば、バックアップされた各種の情報(たとえば遊技状態に関する情報、メインモードに関する情報)に基づいて電源遮断前の状態への復旧をおこなう。また、この復旧処理において、主制御部201は、メインモードに関する情報を含んだ復旧コマンドを演出制御部202へ送信してもよい。この場合、たとえば、演出制御部202は、受信された復旧コマンドに基づいて、復旧することができる。たとえば、復旧コマンドが示すメインモードが第1特殊メインモードMM2であった場合、演出制御部202は特殊演出モードEM2で復旧する。

40

【0199】

ステップS1607において、バックアップフラグがONでなければ(ステップS1607:No)、またはチェックサムが正常でなければ(ステップS1608:No)、主制御部201は、ステップS1604へ移行してRAMクリアをおこなう。

【0200】

つぎに、主制御部201は、内蔵されているCTC(タイマカウンタ)の周期(たとえば4ms)を設定する(ステップS1610)。なお、主制御部201は、ここで設定された周期を用いて後述するタイマ割込処理(図17参照)を実行する。ステップS1610においてCTCの周期を設定すると、主制御部201は、電源遮断を監視する電源遮断監視処理を実行する(ステップS1611)。

50

## 【 0 2 0 1 】

電源遮断監視処理を実行すると、主制御部 2 0 1 は、変動パターン乱数を更新し（ステップ S 1 6 1 2）、タイマ割込処理の割り込み禁止設定をおこなう（ステップ S 1 6 1 3）。そして、主制御部 2 0 1 は、初期値乱数を更新し（ステップ S 1 6 1 4）、タイマ割込処理の割り込み許可設定をおこない（ステップ S 1 6 1 5）、ステップ S 1 6 1 1 へ移行する。以降、主制御部 2 0 1 は、ステップ S 1 6 1 1 からステップ S 1 6 1 5 の処理を繰り返し実行する。

## 【 0 2 0 2 】

（タイマ割込処理）

図 1 7 は、タイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。主制御部 2 0 1 は、図 1 6 に示したメイン処理に対して、図 1 7 に示すタイマ割込処理を所定周期（たとえば 4 m s）に割り込み実行する。

10

## 【 0 2 0 3 】

図 1 7 に示すように、タイマ割込処理において、主制御部 2 0 1 は、まず、主制御部 2 0 1 がおこなう各種抽選に用いる乱数の更新をおこなう乱数更新処理を実行する（ステップ S 1 7 0 1）。主制御部 2 0 1 は、この乱数更新処理において、当たり判定乱数、図柄判定に用いる図柄判定乱数、変動パターン選択に用いる親パターン乱数および子パターン乱数などの更新をおこなう（たとえば各乱数に対応したカウンタのカウント値を + 1 する）。

## 【 0 2 0 4 】

20

つぎに、主制御部 2 0 1 は、遊技球の検出に関するスイッチ処理を実行する（ステップ S 1 7 0 2）。主制御部 2 0 1 は、このスイッチ処理において、始動口（第 1 始動口 1 0 5、第 2 始動口 1 0 6）に入賞した遊技球を検出する始動口スイッチ処理、ゲート 1 0 8 を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ処理、大入賞口 1 0 9・普通入賞口 1 1 0 に入賞した遊技球を検出する入賞口スイッチ処理などをおこなう。公知の技術であるため始動口スイッチ処理以外の他のスイッチ処理の詳細な内容については説明および図示を省略する。始動口スイッチ処理の処理内容については図 1 8 を用いて後述する。

## 【 0 2 0 5 】

つぎに、主制御部 2 0 1 は、特別図柄および普通図柄に関する図柄処理を実行する（ステップ S 1 7 0 3）。ここで、図柄処理は、特別図柄に関する特別図柄処理と、普通図柄に関する普通図柄処理とを含む。特別図柄処理において主制御部 2 0 1 は、大当たり抽選をおこない、特別図柄を変動表示 / 停止表示させる（図 1 9 参照）。普通図柄処理において主制御部 2 0 1 は、普通図柄抽選をおこない、普通図柄を変動表示 / 停止表示させる（不図示）。

30

## 【 0 2 0 6 】

図柄処理を実行すると、主制御部 2 0 1 は、各種電動役物の動作制御に関する電動役物制御処理を実行する（ステップ S 1 7 0 4）。公知の技術のため詳細な説明および図示は省略するが、電動役物制御処理には、電動チューリップ 1 0 7 の動作を制御する電動チューリップ制御処理、大入賞口 1 0 9 の動作を制御する大入賞口処理（図 2 4 参照）などが含まれる。

40

## 【 0 2 0 7 】

つぎに、主制御部 2 0 1 は、賞球に関する賞球処理を実行して（ステップ S 1 7 0 5）、上記の各処理により R A M 2 1 3 にセットされたコマンドを演出制御部 2 0 2 などに対して出力する出力処理を実行し（ステップ S 1 7 0 6）、タイマ割込処理を終了する。タイマ割込処理を終了すると、主制御部 2 0 1 はメイン処理へ戻る。

## 【 0 2 0 8 】

（始動口スイッチ処理）

つぎに、図 1 7 のステップ S 1 7 0 2 に示したスイッチ処理に含まれる始動口スイッチ処理の処理内容について説明する。図 1 8 は、始動口スイッチ処理の処理内容を示すフローチャートである。図 1 8 に示すように、始動口スイッチ処理において、主制御部 2 0 1

50

は、まず、第1始動口SW221がONになったかを判定する(ステップS1801)。

【0209】

第1始動口SW221がONとなっていなければ(ステップS1801:No)、ステップS1805へ移行する。第1始動口SW221がONとなっていれば(ステップS1801:Yes)、第1始動口105に入賞した遊技球に対する保留数U1が4未満であるかを判定する(ステップS1802)。

【0210】

保留数U1が4未満でなければ、すなわち、保留数U1が4以上であれば(ステップS1802:No)、ステップS1805へ移行する。保留数U1が4未満であれば(ステップS1802:Yes)、現在の保留数U1に「1」加算した値を新たなU1とする( $U1 = U1 + 1$ ) (ステップS1803)。

10

【0211】

そして、主制御部201は、当たり判定乱数、図柄判定乱数、親パターン乱数、子パターン乱数などの各種乱数を取得して、取得された乱数をRAM213に格納する(ステップS1804)。つづいて、主制御部201は、第2始動口SW222がONになったかを判定する(ステップS1805)。第2始動口SW222がONとなっていなければ(ステップS1805:No)、主制御部201はそのまま始動口スイッチ処理を終了する。第2始動口SW222がONとなっていれば(ステップS1805:Yes)、第2始動口106に入賞した遊技球に対する保留数U2が4未満であるかを判定する(ステップS1806)。

20

【0212】

保留数U2が4未満でなければ、すなわち、保留数U2が4以上であれば(ステップS1806:No)、主制御部201はそのまま始動口スイッチ処理を終了する。保留数U2が4未満であれば(ステップS1806:Yes)、現在の保留数U2に「1」加算した値を新たなU2とする( $U2 = U2 + 1$ ) (ステップS1807)。

【0213】

そして、主制御部201は、ステップS1804と同様に、当たり判定乱数、図柄判定乱数、親パターン乱数、子パターン乱数などの各種乱数を取得して、取得された乱数をRAM213に格納し(ステップS1808)、始動口スイッチ処理を終了する。

【0214】

(特別図柄処理)

つぎに、図17のステップS1703に示した図柄処理に含まれる特別図柄処理の処理内容について説明する。図19は、特別図柄処理の処理内容を示すフローチャートである。図19に示すように、特別図柄処理において、主制御部201は、まず、当たり遊技フラグがONとなっているかを判定する(ステップS1901)。ここで、当たり遊技フラグとは、たとえば、各種当たり(大当たり、小当たり)当選時にONに設定されるフラグであり、現在の遊技状態が当たり遊技状態(たとえば大当たり遊技状態)であることを示すフラグである。

30

【0215】

当たり遊技フラグがONであれば(ステップS1901:Yes)、主制御部201は、特別図柄を変動表示させずにそのまま特別図柄処理を終了する。当たり遊技フラグがONでなければ(ステップS1901:No)、主制御部201は、特別図柄を変動表示中であるかを判定する(ステップS1902)。特別図柄を変動表示中でなければ(ステップS1902:No)、主制御部201は、第2始動口106へ入賞した遊技球に対する保留数U2が1以上であるかを判定する(ステップS1903)。

40

【0216】

保留数U2が1以上であれば( $U2 \geq 1$ ) (ステップS1903:Yes)、主制御部201は、現在の保留数U2から「1」減算したものを新たな保留数U2として( $U2 = U2 - 1$ ) (ステップS1904)、ステップS1907へ移行する。保留数U2が0であれば( $U2 = 0$ ) (ステップS1903:No)、主制御部201は、第1始動口10

50

5へ入賞した遊技球に対する保留数U1が1以上であるかを判定する(ステップS1905)。

【0217】

保留数U1が0であれば(U1=0)(ステップS1905:No)、主制御部201は、そのまま特別図柄処理を終了する。保留数U1が1以上であれば(U1>0)(ステップS1905:Yes)、主制御部201は、現在の保留数U1から「1」減算したものを新たな保留数U1として(U1=U1-1)(ステップS1906)、ステップS1907へ移行する。

【0218】

つづいて、主制御部201は、大当たり抽選をおこなう大当たり抽選処理をおこなう(ステップS1907)。大当たり抽選処理の処理内容については図20を用いて後述する。ステップS1907にて大当たり抽選をおこなうと、主制御部201は、変動パターンを選択する変動パターン選択処理を実行する(ステップS1908)。変動パターン選択処理については図21を用いて後述する。

10

【0219】

変動パターン選択処理により変動パターンを選択すると、主制御部201は、特別図柄表示部112にて特別図柄の変動表示を開始させる(ステップS1909)。このとき、第2大当たり抽選処理の抽選結果に基づいて変動表示させる場合は、第2特別図柄表示部112bの第2特別図柄を変動表示させる。第1大当たり抽選処理の抽選結果に基づいて変動表示させる場合は、第1特別図柄表示部112aの第1特別図柄を変動表示させる。

20

【0220】

特別図柄の変動表示を開始させると、主制御部201は、ステップS1907の大当たり抽選処理の処理結果(大当たり抽選の抽選結果)、ステップS1908の変動パターン選択処理の処理結果、現在の遊技状態の情報などに基づき、変動開始コマンドCを生成して(ステップS1910)、生成した変動開始コマンドCをRAM213に格納する(ステップS1911)。ここでRAM213に格納された変動開始コマンドCは、図17中ステップS1706の出力処理の実行時に演出制御部202に対して出力される。

【0221】

つづいて、主制御部201は、特別図柄の変動表示開始時から所定期間が経過したかを判定する(ステップS1912)。ステップS1912では、特別図柄の変動表示開始時から、変動表示開始直前に選択された変動パターンが示す期間が経過したかを判定する。所定期間が経過していなければ(ステップS1912:No)、主制御部201はそのまま特別図柄処理を終了する。

30

【0222】

一方、所定期間が経過していれば(ステップS1912:Yes)、主制御部201は、特別図柄表示部112にて変動表示中の特別図柄を、変動表示開始直前の大当たり抽選処理の処理結果に対応した図柄(大当たり抽選の抽選結果を示す図柄)で停止表示して(ステップS1913)、変動停止コマンドをRAM213に設定する(ステップS1914)。ステップS1914で設定された変動停止コマンドは、図17中ステップS1706の出力処理の実行時に演出制御部202に対して出力される。

40

【0223】

つづいて、主制御部201は、ぱちんこ遊技機100の遊技状態に関するフラグ(たとえば前述した当たり遊技フラグ・高確遊技フラグ・時短遊技フラグ、および後述するメインモードフラグ)を設定する停止中処理を実行して(ステップS1915)、特別図柄処理を終了する。停止中処理の処理内容については図22を用いて後述する。一方、ステップS1902において特別図柄が変動表示中であるときには(ステップS1902:Yes)、主制御部201は、ステップS1912へ移行して変動表示の開始時から所定期間が経過したかを判定し、上記の処理をおこなう。

【0224】

(大当たり抽選処理)

50

つぎに、図19のステップS1907に示した大当たり抽選処理の処理内容について説明する。図20は、大当たり抽選処理の処理内容を示すフローチャートである。図20に示すように、大当たり抽選処理において、主制御部201は、まず、現在の遊技状態が高確率遊技状態であるか（高確遊技フラグがONに設定されているか）を判定する（ステップS2001）。

【0225】

高確率遊技状態であれば（高確遊技フラグがONに設定されていれば）（ステップS2001：Yes）、当たり判定テーブルAt2をRAM213に設定する（ステップS2002）。高確率遊技状態でなければ（高確遊技フラグがOFFに設定されていれば）（ステップS2001：No）、当たり判定テーブルAt1をRAM213に設定する（ステップS2003）。

10

【0226】

つづいて、主制御部201は、ステップS2002またはステップS2003でRAM213に設定した当たり判定テーブルと、今回の大当たり抽選処理の契機となった遊技球入賞時に取得された当たり判定乱数とを用いて当たり判定をおこなう（ステップS2004）。前述したように、主制御部201は、当たり判定乱数が当たり判定テーブルにおいて各当たりに対応づけられた乱数値と一致するかを判定することで当たり判定をおこなう。

【0227】

そして、主制御部201は、当たり判定の判定結果が大当たりであるかを判定する（ステップS2005）。大当たりであれば（ステップS2005：Yes）、主制御部201は、図柄判定乱数と、今回の大当たり抽選処理の契機となった遊技球の入賞した始動口に応じた大当たり図柄判定テーブルとを用いて大当たり図柄判定をおこない（ステップS2006）、ステップS2007へ移行する。前述したように、主制御部201は、図柄判定乱数が大当たり図柄判定テーブルにおいて各大当たりに対応づけられた乱数値と一致するかを判定することで大当たり図柄判定をおこなう。

20

【0228】

大当たり図柄判定をおこなうと、主制御部201は、大当たり図柄判定の判定結果に対応する大当たりの図柄をRAM213に設定し（ステップS2007）、大当たり抽選処理を終了する。一方、ステップS2005で大当たりでなければ（ステップS2005：No）、当たり判定の判定結果が小当たりであるかを判定する（ステップS2008）。

30

【0229】

小当たりであれば（ステップS2008：Yes）、主制御部201は、図柄判定乱数と、今回の大当たり抽選処理の契機となった遊技球の入賞した始動口に応じた小当たり図柄判定テーブルとを用いて小当たり図柄判定をおこない（ステップS2009）、ステップS2010へ移行する。前述したように、主制御部201は、図柄判定乱数が小当たり図柄判定テーブルにおいて各小当たりに対応づけられた乱数値と一致するかを判定することで小当たり図柄判定をおこなう。

【0230】

小当たり図柄判定をおこなうと、主制御部201は、小当たり図柄判定の判定結果に対応する小当たりの図柄をRAM213に設定し（ステップS2010）、大当たり抽選処理を終了する。小当たりでなければ（ステップS2008：No）、主制御部201は通常のハズレを示す図柄（ハズレ図柄）をRAM213に設定し（ステップS2011）、大当たり抽選処理を終了する。

40

【0231】

（変動パターン選択処理）

つぎに、図19のステップS1908に示した変動パターン選択処理の処理内容について説明する。図21は、変動パターン選択処理の処理内容を示すフローチャートである。図21に示すように、変動パターン選択処理において、主制御部201は、まず、親パターンを選択するための親パターン選択処理をおこなう（ステップS2101）。

50



## 【 0 2 3 2 】

親パターン選択処理において、主制御部 2 0 1 は、現在のメインモードに対応した親パターンテーブル（親パターンテーブル 0 t 1 または親パターンテーブル 0 t 2）と親パターン乱数とを用いて、親パターンテーブルから親パターンを一つ選択する。たとえば、主制御部 2 0 1 は、現在のメインモードに対応した親パターンテーブルにおいて、親パターン乱数として取得された数値から、各親パターン P 1 ~ P 7 に対応づけられた第 1 割振りとしての数値を、P 1 P 2 ... P 6 P 7 の順に一つずつ、0 以下となるまで減算していく。そして、初めて 0 以下となったときに減算した第 1 割振りに対応する親パターンを選択する。

## 【 0 2 3 3 】

親パターン選択処理をおこなうと、主制御部 2 0 1 は、つづいて、子パターンを選択するための子パターン選択処理をおこなう（ステップ S 2 1 0 2）。子パターン選択処理において、主制御部 2 0 1 は、現在のメインモードに対応した子パターンテーブル（子パターンテーブル K t 1, K t 2, K t 3）と子パターン乱数とを用いて、子パターンテーブルから子パターンを一つ選択する。たとえば、主制御部 2 0 1 は、親パターン選択時と同様に、現在のメインモードに対応した子パターンテーブルにおいて、子パターン乱数として取得された数値から、各子パターンに対応づけられた第 2 割振りとしての数値を、順次、0 以下となるまで減算していく。そして、初めて 0 以下となったときに減算した第 2 割振りに対応する子パターンを選択する。

## 【 0 2 3 4 】

子パターン選択処理をおこなうと、主制御部 2 0 1 は、ステップ S 2 1 0 1 で選択した親パターンとステップ S 2 1 0 2 で選択した子パターンとから、変動パターンコマンド C h を生成して（ステップ S 2 1 0 3）、生成した変動パターンコマンド C h を R A M 2 1 3 に格納して（ステップ S 2 1 0 4）、変動パターン選択処理を終了する。

## 【 0 2 3 5 】

（停止中処理）

つぎに、図 1 9 のステップ S 1 9 1 5 に示した停止中処理の処理内容について説明する。図 2 2 は、停止中処理の処理内容を示すフローチャートである。図 2 2 に示すように、停止中処理において主制御部 2 0 1 は、まず、電チューサポート機能付きの遊技状態（時短遊技状態または確変遊技状態）であることを示す時短遊技フラグが O N に設定されているかを判定する（ステップ S 2 2 0 1）。

## 【 0 2 3 6 】

時短遊技フラグが O N に設定されていなければ（ステップ S 2 2 0 1 : N o）、すなわち、時短遊技フラグが O F F であれば、そのまま後述するステップ S 2 2 0 5 へ移行する。時短遊技フラグが O N に設定されていれば（ステップ S 2 2 0 1 : Y e s）、主制御部 2 0 1 は、電チューサポート機能の継続期間に関する時短遊技カウンタのカウント値 J から「1」減算したものを新たな J とする（ステップ S 2 2 0 2）。

## 【 0 2 3 7 】

そして、主制御部 2 0 1 は、時短遊技カウンタのカウント値 J が「0」となったかを判定する（ステップ S 2 2 0 3）。時短遊技カウンタのカウント値 J が「0」となれば（ステップ S 2 2 0 3 : Y e s）、主制御部 2 0 1 は、時短遊技フラグを O F F に設定する（ステップ S 2 2 0 4）。時短遊技カウンタのカウント値 J が「0」とならなければ（ステップ S 2 2 0 3 : N o）、後述するステップ S 2 2 0 5 へ移行する。

## 【 0 2 3 8 】

つづいて、主制御部 2 0 1 は、高確率遊技状態（確変遊技状態または潜確遊技状態）であることを示す高確遊技フラグが O N に設定されているかを判定する（ステップ S 2 2 0 5）。高確遊技フラグが O N に設定されていなければ（ステップ S 2 2 0 5 : N o）、すなわち、高確遊技フラグが O F F であれば、そのまま後述するステップ S 2 2 1 0 へ移行する。

## 【 0 2 3 9 】

10

20

30

40

50

高確遊技フラグがONに設定されていれば(ステップS2205:Yes)、主制御部201は、高確率遊技状態の継続期間に関する高確遊技カウンタのカウント値Xから「1」減算したものを新たなXとする(ステップS2206)。そして、主制御部201は、高確遊技カウンタのカウント値Xが「0」となったかを判定する(ステップS2207)。高確遊技カウンタのカウント値Xが「0」となれば(ステップS2207:Yes)、主制御部201は、高確遊技フラグをOFFに設定し(ステップS2208)、現在のメインモードが高確用メインモードMM4であることを示すMM4フラグをOFFに設定し(ステップS2209)、ステップS2210へ移行する。高確遊技カウンタのカウント値Xが「0」とならなければ(ステップS2207:No)、そのままステップS2210へ移行する。

10

## 【0240】

ステップS2210において、主制御部201は、メインモードの設定に関するメインモード処理をおこなって(ステップS2210)、その後、直前に停止表示させた特別図柄が大当たりを示す図柄であったかを判定する(ステップS2211)。メインモード処理の詳細な処理内容については図23を用いて後述する。ステップS2211において、特別図柄が大当たりを示す図柄でなければ(ステップS2211:No)、直前に停止表示させた特別図柄が小当たりを示す図柄であったかを判定する(ステップS2212)。小当たりを示す図柄でなければ(ステップS2212:No)、すなわち、通常ハズレを示す図柄であれば、そのまま停止中処理を終了する。小当たりを示す図柄であれば(ステップS2212:Yes)、小当たり遊技フラグをONに設定し(ステップS2213)

20

## 【0241】

一方、ステップS2211において、直前に停止表示させた特別図柄が大当たりを示す図柄であれば(ステップS2211:Yes)、大当たりを示す図柄が、長当たり(たとえば確変長当たり、通常長当たり)を示す図柄であるかを判定する(ステップS2214)。

## 【0242】

長当たりであれば(ステップS2214:Yes)、主制御部201は、長当たり遊技フラグをONに設定する(ステップS2215)。長当たりでなければ(ステップS2214:No)、主制御部201は、短当たりであると判定し、短当たり遊技フラグをONに設定する(ステップS2216)。

30

## 【0243】

ステップS2213、ステップS2215、ステップS2216のいずれかにおいて当たり遊技フラグをONに設定すると、つづいて、主制御部201は、時短遊技カウンタJ、高確遊技カウンタXを「0」にリセットする(ステップS2217)。そして、時短遊技フラグ、高確遊技フラグをOFFに設定し(ステップS2218)、ステップS2219へ移行する。

## 【0244】

ステップS2219では、主制御部201は、当選した大当たりまたは小当たりに応じたオープニングを開始する(ステップS2219)。そして、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態になったことを示すオープニングコマンドをRAM213に設定して(ステップS2220)、停止中処理を終了する。このオープニングコマンドには設定された大当たり遊技フラグまたは小当たり遊技フラグを示す情報などが含まれている。

40

## 【0245】

(メインモード処理)

つぎに、図22のステップS2210に示したメインモード処理の処理内容について説明する。図23は、メインモード処理の処理内容を示すフローチャートである。図23に示すように、メインモード処理において、主制御部201は、まず、現在のメインモードが第1特殊メインモードMM2であることを示すMM2フラグがONに設定されているかを判定する(ステップS2301)。

50

## 【 0 2 4 6 】

MM2フラグがONに設定されていれば(ステップS2301: Yes)、主制御部201は、第1特殊メインモードMM2の設定期間に関するカウンタ「Cmm2」のカウンタ値から「1」を減算して(ステップS2302)、この減算により、カウンタCmm2のカウンタ値が「0」となったかを判定する(ステップS2303)。「0」とならなければ(ステップS2303: No)、そのままメインモード処理を終了する。

## 【 0 2 4 7 】

「0」となれば(ステップS2303: Yes)、主制御部201はMM2フラグをOFFに設定し(ステップS2304)、現在のメインモードが第2特殊メインモードMM3であることを示すMM3フラグをONに設定する(ステップS2305)。そして、第2特殊メインモードMM3の設定期間に関するカウンタ「Cmm3」のカウンタ値に「1」を設定して(ステップS2306)、メインモード処理を終了する。

10

## 【 0 2 4 8 】

一方、ステップS2301において、MM2フラグがOFFに設定されていれば(ステップS2301: No)、MM3フラグがONに設定されているかを判定する(ステップS2307)。MM3フラグがOFFに設定されていれば(ステップS2307: No)、そのままメインモード処理を終了する。

## 【 0 2 4 9 】

MM3フラグがONに設定されていれば(ステップS2307: Yes)、主制御部201は、カウンタCmm3のカウンタ値から「1」を減算して(ステップS2308)、この減算により、カウンタCmm3のカウンタ値が「0」となったかを判定する(ステップS2309)。「0」とならなければ(ステップS2309: No)、そのままメインモード処理を終了する。

20

## 【 0 2 5 0 】

カウンタCmm3のカウンタ値が「0」となれば(ステップS2309: Yes)、第1特殊メインモードMM2および第2特殊メインモードMM3の繰り返し回数カウンタ「S」のカウンタ値から「1」を減算して(ステップS2310)、この減算により、カウンタSのカウンタ値が「0」となったかを判定する(ステップS2311)。

## 【 0 2 5 1 】

カウンタSのカウンタ値が「0」とならなければ(ステップS2311: No)、主制御部201は、MM3フラグをOFFに設定して(ステップS2312)、MM2フラグをONに設定する(ステップS2313)。そして、カウンタCmm2のカウンタ値を「19」に設定して(ステップS2314)、メインモード処理を終了する。

30

## 【 0 2 5 2 】

カウンタSのカウンタ値が「0」となれば(ステップS2311: Yes)、主制御部201は、MM3フラグをOFFに設定して(ステップS2315)、高確遊技フラグがONに設定されているかを判定する(ステップS2316)。高確遊技フラグがONに設定されていれば(ステップS2316: Yes)、現在のメインモードが高確用メインモードMM4であることを示すMM4フラグをONに設定して(ステップS2317)、メインモード処理を終了する。

40

## 【 0 2 5 3 】

高確遊技フラグがOFFに設定されていれば(ステップS2316: No)、主制御部201は、現在のメインモードが通常用メインモードMM1であることを示すMM1フラグをONに設定して(ステップS2318)、メインモード処理を終了する。

## 【 0 2 5 4 】

(大入賞口処理)

つぎに、図17のステップS1704に示した電動役物制御処理に含まれる大入賞口処理の処理内容について説明する。図24は、大入賞口処理の処理内容を示すフローチャートである。図24に示すように、大入賞口処理において、主制御部201は、まず、当たり遊技フラグがONに設定されているかを判定する(ステップS2401)。当たり遊技

50

フラグがONでなければ、すなわち、OFFであれば（ステップS2401：No）、主制御部201は、そのまま大入賞口処理を終了する。

【0255】

当たり遊技フラグがONであれば（ステップS2401：Yes）、当たり遊技フラグをON直後のオープニング中であるかを判定する（ステップS2402）。オープニング中であれば（ステップS2402：Yes）、オープニング開始時から所定のオープニング期間が経過したかを判定する（ステップS2403）。オープニング開始時から所定のオープニング期間が経過していなければ（ステップS2403：No）、すなわち、オープニングの状態を継続する場合には、主制御部201は、そのまま大入賞口処理を終了する。

10

【0256】

オープニング期間が経過していれば（ステップS2403：Yes）、すなわち、オープニングの状態を終了する場合には、主制御部201は、つづいて、ラウンド数および大入賞口109の作動パターンを選択する（ステップS2404）。ここで、ラウンド数および大入賞口109の作動パターンは、当選した大当たりの内容または小当たりの内容によって決定される。

【0257】

たとえば、主制御部201は、確変長当たりや通常長当たりなどの長当たりに当選した場合に、ラウンド数を15ラウンド、大入賞口109の作動パターンを30秒開放×15回（15ラウンド分）と設定する。また、主制御部201は、潜確短当たりなどの短当たりに当選した場合に、ラウンド数を2ラウンド、大入賞口109の作動パターンを0.8秒開放×2回（2ラウンド分）と設定する。さらに、主制御部201は、小当たりに当選した場合に大入賞口109の作動パターンを0.8秒開放×2回と設定する。

20

【0258】

そして、大入賞口109へ入賞した遊技球の個数（入賞数）カウンタCの値を「0」にリセットして（ステップS2405）、その後、ラウンド数カウンタRに「1」加算したものを新たなRとし（ステップS2406）、大入賞口109の作動を開始する（ステップS2407）。

【0259】

その後、主制御部201は、大入賞口109の作動開始時より、作動パターンによって定義された所定の作動時間が経過したかを判定する（ステップS2408）。作動時間が経過していなければ（ステップS2408：No）、入賞数カウンタCの値が所定値（たとえば「10」）であるかを判定する（ステップS2409）。入賞数カウンタCの値が所定値でなければ（ステップS2409：No）、主制御部201は、そのまま大入賞口処理を終了する。

30

【0260】

ステップS2408において作動時間が経過した場合（ステップS2408：Yes）、または、ステップS2409において入賞数カウンタCの値が所定値であれば（ステップS2409：Yes）、主制御部201は、大入賞口109の作動を終了する（ステップS2410）。

40

【0261】

大入賞口109の作動を終了すると、主制御部201は、ラウンド数カウンタRが所定値（当選した大当たりの内容に対応した最大ラウンド数。たとえば15ラウンドの大当たりである場合にはR=15）であるかを判定する（ステップS2411）。ラウンド数カウンタRが所定値に達していない場合には（ステップS2411：No）、そのまま大入賞口処理を終了する。ラウンド数カウンタRが所定値に達した場合には（ステップS2411：Yes）、エンディングを開始して（ステップS2412）、エンディングコマンドをRAM213に設定する（ステップS2413）。

【0262】

その後、ラウンド数カウンタRの値を「0」にリセットして（ステップS2414）、

50

エンディング開始時から所定のエンディング期間が経過したかを判定する（ステップS 2 4 1 5）。エンディング期間が経過していなければ（ステップS 2 4 1 5：No）、すなわち、エンディングの状態を継続する場合には、主制御部2 0 1は、そのまま大入賞口処理を終了する。

【0 2 6 3】

エンディング期間が経過していれば（ステップS 2 4 1 5：Yes）、すなわち、エンディングの状態を終了する場合には、主制御部2 0 1は、遊技状態設定処理をおこない（ステップS 2 4 1 6）、当たり遊技フラグをOFFに設定して（ステップS 2 4 1 7）、大入賞口処理を終了する。遊技状態設定処理の処理内容については、図2 5を用いて後述する。

10

【0 2 6 4】

また、ステップS 2 4 0 2においてオープニング中でなければ（ステップS 2 4 0 2：No）、主制御部2 0 1は、エンディング中であることを判定し（ステップS 2 4 1 8）、エンディング中であれば（ステップS 2 4 1 8：Yes）、ステップS 2 4 1 5へ移行する。エンディング中でなければ（ステップS 2 4 1 8：No）、大入賞口1 0 9の作動中であることを判定する（ステップS 2 4 1 9）。大入賞口1 0 9の作動中でなければ（ステップS 2 4 1 9：No）、ステップS 2 4 0 5へ移行し、大入賞口1 0 9の作動中であれば（ステップS 2 4 1 9：Yes）、ステップS 2 4 0 8へ移行する。

【0 2 6 5】

（遊技状態設定処理）

20

つぎに、図2 4のステップS 2 4 1 6に示した遊技状態設定処理の処理内容について説明する。図2 5は、遊技状態設定処理の処理内容を示すフローチャートである。遊技状態設定処理において、主制御部2 0 1は、まず、今回の遊技状態設定処理の契機（大入賞口処理の契機）となった当たりが小当たりであったかを判定する（ステップS 2 5 0 1）。小当たりであれば（ステップS 2 5 0 1：Yes）、主制御部2 0 1は、当選した小当たりの内容に基づく小当たりメインモード設定処理をおこない（ステップS 2 5 0 2）、遊技状態設定処理を終了する。小当たりメインモード設定処理の詳細な処理内容については図2 6を用いて後述する。

【0 2 6 6】

小当たりでなければ（ステップS 2 5 0 1：No）、主制御部2 0 1は、今回の遊技状態設定処理の契機（大入賞口処理の契機）となった当たりが通常長当たりであったかを判定する（ステップS 2 5 0 3）。通常長当たりであれば（ステップS 2 5 0 3：Yes）、時短遊技フラグをONに設定し（ステップS 2 5 0 4）、時短遊技カウンタJを「7 0」に設定し（ステップS 2 5 0 5）、遊技状態設定処理を終了する。

30

【0 2 6 7】

通常長当たりでなければ（ステップS 2 5 0 3：No）、主制御部2 0 1は、今回の遊技状態設定処理の契機（大入賞口処理の契機）となった当たりが確変長当たりであったかを判定する（ステップS 2 5 0 6）。確変長当たりであれば（ステップS 2 5 0 6：Yes）、時短遊技フラグをONに設定し（ステップS 2 5 0 7）、時短遊技カウンタJを「7 0」に設定する（ステップS 2 5 0 8）。

40

【0 2 6 8】

その後、高確遊技フラグをONに設定し（ステップS 2 5 0 9）、高確遊技カウンタXを「7 0」に設定し（ステップS 2 5 1 0）、遊技状態設定処理を終了する。確変長当たりでなければ（ステップS 2 5 0 6：No）、主制御部2 0 1は、潜確短当たりであると判定して、当選した潜確短当たりの内容に基づく潜確短当たりメインモード設定処理をおこなって（ステップS 2 5 1 1）、ステップS 2 5 0 9へ移行して、上記の処理をおこなう。

【0 2 6 9】

（小当たりメインモード設定処理）

つぎに、図2 5のステップS 2 5 0 2に示した小当たりメインモード設定処理の処理内

50

容について説明する。図 2 6 は、小当たりメインモード設定処理の処理内容を示すフローチャートである。図 2 6 に示すように、小当たりメインモード設定処理において、主制御部 2 0 1 は、まず、当選した小当たりが小当たり A であるかを判定する（ステップ S 2 6 0 1）。

【 0 2 7 0 】

当選した小当たりが小当たり A であれば（ステップ S 2 6 0 1 : Y e s）、繰り返し回数カウンタ S の値を「 1 」に設定する（ステップ S 2 6 0 2）。当選した小当たりが小当たり A でなければ（ステップ S 2 6 0 1 : N o）、当選した小当たりが小当たり B であるかを判定する（ステップ S 2 6 0 3）。

【 0 2 7 1 】

当選した小当たりが小当たり B であれば（ステップ S 2 6 0 3 : Y e s）、繰り返し回数カウンタ S の値を「 2 」に設定する（ステップ S 2 6 0 4）。当選した小当たりが小当たり B でなければ（ステップ S 2 6 0 3 : N o）、当選した小当たりは小当たり C であると判定し、繰り返し回数カウンタ S の値を「 3 」に設定する（ステップ S 2 6 0 5）。

【 0 2 7 2 】

ステップ S 2 6 0 2、ステップ S 2 6 0 4、ステップ S 2 6 0 5 のいずれかのステップで繰り返し回数カウンタ S を設定すると、主制御部 2 0 1 は第 1 特殊メインモード M M 2 であることを示す M M 2 フラグを O N に設定する（ステップ S 2 6 0 6）。そして、カウンタ C m m 2 の値を「 1 9 」に設定し（ステップ S 2 6 0 7）、小当たりメインモード設定処理を終了する。

【 0 2 7 3 】

（潜確短当たりメインモード設定処理）

つぎに、図 2 5 のステップ S 2 5 1 1 に示した潜確短当たりメインモード設定処理の処理内容について説明する。図 2 7 は、潜確短当たりメインモード設定処理の処理内容を示すフローチャートである。図 2 7 に示すように、潜確短当たりメインモード設定処理において、主制御部 2 0 1 は、まず、当選した潜確短当たりが潜確短当たり A であるかを判定する（ステップ S 2 7 0 1）。

【 0 2 7 4 】

当選した潜確短当たりが潜確短当たり A であれば（ステップ S 2 7 0 1 : Y e s）、繰り返し回数カウンタ S の値を「 1 」に設定する（ステップ S 2 7 0 2）。当選した潜確短当たりが潜確短当たり A でなければ（ステップ S 2 7 0 1 : N o）、当選した潜確短当たりが潜確短当たり B であるかを判定する（ステップ S 2 7 0 3）。

【 0 2 7 5 】

当選した潜確短当たりが潜確短当たり B であれば（ステップ S 2 7 0 3 : Y e s）、繰り返し回数カウンタ S の値を「 2 」に設定する（ステップ S 2 7 0 4）。当選した潜確短当たりが潜確短当たり B でなければ（ステップ S 2 7 0 3 : N o）、当選した潜確短当たりは潜確短当たり C であると判定し、繰り返し回数カウンタ S の値を「 3 」に設定する（ステップ S 2 7 0 5）。

【 0 2 7 6 】

ステップ S 2 7 0 2、ステップ S 2 7 0 4、ステップ S 2 7 0 5 のいずれかのステップで繰り返し回数カウンタ S を設定すると、主制御部 2 0 1 は第 1 特殊メインモード M M 2 であることを示す M M 2 フラグを O N に設定する（ステップ S 2 7 0 6）。そして、カウンタ C m m 2 の値を「 1 9 」に設定し（ステップ S 2 7 0 7）、潜確短当たりメインモード設定処理を終了する。

【 0 2 7 7 】

（演出制御部がおこなう処理）

つぎに、演出制御部 2 0 2 がおこなう処理について説明する。以下で説明する演出制御部 2 0 2 がおこなう各処理は、たとえば、演出制御部 2 0 2 の演出統括部 2 0 2 a の C P U 2 4 1 が、R O M 2 4 2 に記憶されたプログラムを実行することによりおこなう。

【 0 2 7 8 】

10

20

30

40

50

(演出タイマ割込処理)

図28は、演出タイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。たとえば、演出統括部202aは、電源が供給されている間、継続的に演出メイン処理(不図示)を実行しており、この演出メイン処理に対して、図28に示す演出タイマ割込処理を所定周期(たとえば4ms)ごとに割り込み実行する。

【0279】

図28に示すように、演出タイマ割込処理において、演出統括部202aは、まず、主制御部201から送信されたコマンドを受信するとともに、受信されたコマンドに基づく処理をおこなうコマンド受信処理をおこなう(ステップS2801)。コマンド受信処理の詳細な処理内容については図29を用いて後述する。

10

【0280】

コマンド受信処理をおこなうと、演出統括部202aは、つづいて、遊技者による演出ボタン119の操作に応じた演出ボタン処理(詳細は省略する)をおこなう(ステップS2802)。そして、コマンド受信処理および演出ボタン処理の処理結果を、接続された各制御部(たとえば画像・音声制御部202b、ランプ制御部202c)に出力するコマンド送信処理をおこない(ステップS2803)、演出タイマ割込処理を終了する。

【0281】

(コマンド受信処理)

つぎに、図28のステップS2801で示したコマンド受信処理の処理内容について説明する。図29は、コマンド受信処理の処理内容を示すフローチャートである。図29に示すように、コマンド受信処理において、演出統括部202aは、まず、変動開始コマンドCを受信したか判定する(ステップS2901)。変動開始コマンドCを受信していなければ(ステップS2901:No)、ステップS2903へ移行する。

20

【0282】

変動開始コマンドCを受信していれば(ステップS2901:Yes)、変動演出の演出内容を決定するための変動演出選択処理をおこなう(ステップS2902)。変動演出選択処理の処理内容については図30を用いて後述する。

【0283】

つづいて、演出統括部202aは、変動停止コマンドを受信したか判定する(ステップS2903)。変動停止コマンドを受信していなければ(ステップS2903:No)、ステップS2905へ移行する。変動停止コマンドを受信していれば(ステップS2903:Yes)、変動演出終了時におこなう動作を決めるための変動演出終了処理をおこなう(ステップS2904)。変動演出終了処理の処理内容については図33を用いて後述する。

30

【0284】

つづいて、演出統括部202aは、オープニングコマンドを受信したか判定する(ステップS2905)。オープニングコマンドを受信していなければ(ステップS2905:No)、ステップS2907へ移行する。オープニングコマンドを受信していれば(ステップS2905:Yes)、大当たりや小当たり時におこなう演出(以下「当たり演出」という)を決定するための当たり演出選択処理をおこなう(ステップS2906)。当たり演出選択処理の詳細な処理内容については省略する。

40

【0285】

つづいて、演出統括部202aは、エンディングコマンドを受信したか判定する(ステップS2907)。エンディングコマンドを受信していなければ(ステップS2907:No)、そのままコマンド受信処理を終了する。エンディングコマンドを受信していれば(ステップS2907:Yes)、当たり演出終了後におこなう動作を決めるためのエンディング演出選択処理をおこない(ステップS2908)、コマンド受信処理を終了する。エンディング演出選択処理の詳細な処理内容については省略する。

【0286】

(変動演出選択処理)

50

つぎに、図29のステップS2902で示した変動演出選択処理の処理内容について説明する。図30は、変動演出選択処理の処理内容を示すフローチャートである。図30に示すように、変動演出選択処理において、演出統括部202aは、まず、変動開始コマンドCを解析し(ステップS3001)、変動開始コマンドCの各コマンド(遊技状態コマンドCy、図柄コマンドCz、変動パターンコマンドCh)が示す情報を取得する。

【0287】

つづいて、演出統括部202aは、現在の演出モードを示す演出モードフラグを参照し、現在の演出モードを示す情報を取得する(ステップS3002)。たとえば、実施の形態において、演出モードフラグとしては後述する「EM2フラグ」がある。つづいて、演出統括部202aは、ステップS3001およびステップS3002で取得された情報を用いて、変動演出パターンテーブルEtから変動演出パターンを選択する変動演出パターン選択処理をおこなう(ステップS3003)。変動演出パターン選択処理の詳細な処理内容については、図31を用いて後述する。

10

【0288】

変動演出パターンを選択すると、演出統括部202aは、選択された変動演出パターンを示す情報を含んだ変動演出開始コマンドをRAM243に設定して(ステップS3004)、変動演出選択処理を終了する。

【0289】

(変動演出パターン選択処理)

つぎに、図30のステップS3003に示した変動演出パターン選択処理の処理内容について説明する。図31は、変動演出パターン選択処理の処理内容を示すフローチャートである。図31に示すように、変動演出パターン選択処理において、演出統括部202aは、まず、主制御部201のメインモードが特殊メインモード(第1特殊メインモードMM2または第2特殊メインモードMM3)であるかを判定する(ステップS3101)。

20

【0290】

具体的に、ステップS3101において、演出統括部202aは、直前に受信された変動開始コマンドCに含まれる親パターンコマンドCoの内容が「C6H」であるか否かを判定する。そして、親パターンコマンドCoの内容が「C6H」である場合には、特殊メインモードであると判定する。特殊メインモード(第1特殊メインモードMM2または第2特殊メインモードMM3)でなければ(ステップS3101:No)、ステップS3108へ移行する。

30

【0291】

特殊メインモードであれば(ステップS3101:Yes)、演出統括部202aは現在の演出モードを示す演出モードフラグ「EM2フラグ」がONに設定されているかを判定する(ステップS3102)。このEM2フラグは、特殊演出モードEM2であるか否かを示すフラグである。ぱちんこ遊技機100において、EM2フラグがONのときは特殊演出モードEM2であることを示し、EM2フラグがOFFのときは通常演出モードEM1であることを示す。

【0292】

EM2フラグがONに設定されていれば(ステップS3102:Yes)、演出統括部202aは変動パターンコマンドChにより指定される変動演出パターンの中から、特殊演出モードEM2用の変動演出パターンを選択し(ステップS3103)、変動演出パターン選択処理を終了する。

40

【0293】

EM2フラグがOFFに設定されていれば(ステップS3102:No)、演出統括部202aは復活演出をおこなうための復活演出実行フラグの設定に関する復活演出実行フラグ設定処理をおこなう(ステップS3104)。復活演出実行フラグ設定処理の処理内容については図32を用いて後述する。

【0294】

つづいて、演出統括部202aは復活演出実行フラグ設定処理により復活演出実行フラ

50



グがONに設定されているかを判定する(ステップS3105)。復活演出実行フラグがONに設定されていれば(ステップS3105: Yes)、演出統括部202aは変動パターンコマンドChにより指定される変動演出パターンの中から、復活演出用の変動演出パターンを選択し(ステップS3106)、復活演出実行フラグをOFFに設定して(ステップS3107)、変動演出パターン選択処理を終了する。

【0295】

復活演出実行フラグがOFFに設定されていれば(ステップS3105: No)、演出統括部202aは変動パターンコマンドChにより指定される変動演出パターンの中から、通常演出モードEM1用の変動演出パターンを選択し(ステップS3108)、変動演出パターン選択処理を終了する。

10

【0296】

(復活演出実行フラグ設定処理)

つぎに、図31のステップS3104に示した復活演出実行フラグ設定処理の処理内容について説明する。図32は、復活演出実行フラグ設定処理の処理内容を示すフローチャートである。図32に示すように、復活演出実行フラグ設定処理において、演出統括部202aは、まず、主制御部201のメインモードが第2特殊メインモードMM3であるかを判定する(ステップS3201)。

【0297】

具体的に、ステップS3201において、演出統括部202aは、直前に受信された変動開始コマンドCに含まれる変動パターンコマンドChの内容が「C608H」であるかを判定する。そして、変動パターンコマンドChの内容が「C608H」である場合には、第2特殊メインモードMM3であると判定する。

20

【0298】

第2特殊メインモードMM3であれば(ステップS3201: Yes)、演出統括部202aは、復活演出を実行するための実行条件に関する実行条件フラグをONに設定し(ステップS3202)、復活演出実行フラグ設定処理を終了する。

【0299】

第2特殊メインモードMM3でなければ(ステップS3201: No)、演出統括部202aは、主制御部201のメインモードが第1特殊メインモードMM2であるかを判定する(ステップS3203)。具体的に、ステップS3203において、演出統括部202aは、直前に受信された変動開始コマンドCに含まれる親パターンコマンドCoの内容が「C6H」であるかを判定する。そして、ここで、親パターンコマンドCoの内容が「C6H」である場合には、第1特殊メインモードMM2であると判定する。

30

【0300】

第1特殊メインモードMM2でなければ(ステップS3203: No)、演出統括部202aは、そのまま復活演出実行フラグ設定処理を終了する。第1特殊メインモードMM2であれば(ステップS3203: Yes)、演出統括部202aは、転落抽選当選時にONに設定される転落当選フラグがONであるかを判定する(ステップS3204)。

【0301】

たとえば、転落当選フラグは、転落抽選に当選したときにONに設定され、ぱちんこ遊技機100の電源が遮断されたときなどにOFFに設定される。転落当選フラグがONに設定されていれば(ステップS3204: Yes)、復活演出実行フラグ設定処理を終了する。

40

【0302】

転落当選フラグがOFFに設定されているときには(ステップS3204: No)、演出統括部202aは、電源の遮断により(転落抽選に当選することなく)通常演出モードEM1への移行がおこなわれたと判定し、実行条件フラグがONに設定されているかを判定する(ステップS3205)。実行条件フラグがOFFに設定されていれば(ステップS3205: No)、復活演出実行フラグ設定処理を終了する。

【0303】

50

実行条件フラグがONに設定されていれば（ステップS3205：Yes）、演出統括部202aは、復活演出実行フラグをONに設定し（ステップS3206）、実行条件フラグをOFFに設定して（ステップS3207）、復活演出実行フラグ設定処理を終了する。

【0304】

（変動演出終了処理）

つぎに、図29のステップS2904に示した変動演出終了処理の処理内容について説明する。図33は、変動演出終了処理の処理内容を示すフローチャートである。図33に示すように、変動演出終了処理において、演出統括部202aは、まず、受信された変動停止コマンドを解析し（ステップS3301）、変動停止コマンドが示す情報を取得する。たとえば、変動停止コマンドには、変動開始コマンドCと同様の情報が含まれている。

10

【0305】

つづいて、演出統括部202aは、大当たり抽選の抽選結果が当たり（大当たり、または小当たり）であったかを判定する（ステップS3302）。当たりであれば（ステップS3302：Yes）、演出統括部202aはEM2フラグをONに設定し（ステップS3303）、ステップS3314へ移行する。

【0306】

当たりでなければ（ステップS3302：No）、演出統括部202aはEM2フラグがONに設定されているかを判定する（ステップS3304）。EM2フラグがOFFに設定されていれば（ステップS3304：No）、ステップS3314へ移行する。

20

【0307】

EM2フラグがONに設定されていれば（ステップS3304：Yes）、EM2フラグをONに設定してからおこなわれた大当たり抽選の抽選回数を示すカウンタ「Cem」のカウンタ値に「1」を加算して（ステップS3305）、加算後のカウンタCemの値が11未満であるかを判定する（ステップS3306）。カウンタCemの値が11未満であれば（ステップS3306：Yes）、演出統括部202aは第1転落抽選テーブルをRAM243に設定する（ステップS3307）。

【0308】

カウンタCemの値が11以上であれば（ステップS3306：No）、演出統括部202aは第2転落抽選テーブルをRAM243に設定する（ステップS3308）。そして、ステップS3307、またはステップS3308でRAM243に設定した転落抽選テーブルを用いて、演出統括部202aは転落抽選をおこなうための転落抽選処理をおこなう（ステップS3309）。

30

【0309】

転落抽選処理では、たとえば、演出統括部202aは転落抽選用の転落抽選用乱数を取得し、この転落抽選用乱数が転落抽選テーブルにおいて「当選」に対応づけられた乱数値と一致するかを判定する。「当選」に対応づけられた乱数値と一致した場合は転落抽選に当選したこととし、「当選」に対応づけられた乱数値と一致しなかった場合は転落抽選に落選したこととする。

【0310】

転落抽選処理をおこなうと、演出統括部202aは転落抽選に当選したかを判定する（ステップS3310）。転落抽選に落選していれば（ステップS3310：No）、ステップS3314へ移行する。転落抽選に当選していれば（ステップS3310：Yes）、EM2フラグをOFFに設定し（ステップS3311）、カウンタCemのカウンタ値を「0」にリセットする（ステップS3312）。

40

【0311】

そして、演出統括部202aは転落抽選に当選したことを示す転落当選フラグをONに設定し（ステップS3313）、変動演出終了コマンドをRAM243に設定して（ステップS3314）、変動演出終了処理を終了する。

【0312】

50

以上のように、主制御部 201 のメインモードが第 1 特殊メインモード MM2 であるのに、転落当選フラグが OFF で（転落抽選に当選していないのに）通常演出モード EM1 であったときには、演出統括部 202 a はぱちんこ遊技機 100 の電源の遮断があったと判定し、復活演出をおこなって特殊演出モード EM2 への復帰をおこなうかを判定する。

【0313】

具体的には、演出統括部 202 a は第 2 特殊メインモード MM3 用の変動パターンコマンド Ch（コマンド内容「C608H」）を含んだ変動開始コマンド C を受信した後に、第 1 特殊メインモード MM2 用の変動パターンコマンド Ch（親パターンコマンド Co のコマンド内容「C6H」）を含んだ変動開始コマンド C を受信したときには、復活演出をおこなって、特殊演出モード EM2 へ復帰する。

10

【0314】

一方、演出統括部 202 a は第 2 特殊メインモード MM3 用の変動パターンコマンド Ch（コマンド内容「C608H」）を含んだ変動開始コマンド C を受信した後に、通常メインモード MM1 用の変動パターンコマンド Ch（親パターンコマンド Co のコマンド内容「C6H」以外）を含んだ変動開始コマンド C を受信したときには、復活演出をおこなわず、そのまま通常演出モード EM1 にて演出を継続する。

【0315】

以上に説明したように、本実施の形態のぱちんこ遊技機 100 は、変動パターンコマンド Ch に設定中のメインモードを示す情報を含むこととした。具体的に、本実施の形態では、親パターンコマンド Co の内容により、第 1 特殊メインモード MM2 または第 2 特殊メインモード MM3 であるか否かを演出制御部 202 が判断できる構成とした。したがって、演出制御部 202 はバックアップ RAM を備えずとも、変動パターンコマンド Ch に基づいてメインモードに応じた演出モードへ復帰させることができる。これにより、ぱちんこ遊技機 100 は、演出制御部 202 に演出モードに関する情報を格納しておくバックアップ RAM を設ける必要がなく、安価に、電源復旧時に電源遮断前の演出モードへ復旧させることができる。

20

【0316】

また、ぱちんこ遊技機 100 は、通常用メインモード MM1 と第 1 特殊メインモード MM2 とで同一の変動時間を定義した変動パターンを選択し得る構成とした。たとえば、通常用メインモード MM1 で選択され得る変動パターンコマンド Ch「C000H」で示される変動パターンと、第 1 特殊メインモード MM2 で選択され得る変動パターンコマンド Ch「C600H」で示される変動パターンとは、双方、変動時間「8 秒」を定義している。

30

【0317】

このように、それぞれのメインモードで共通した変動時間で選択し得る構成とすることで、ぱちんこ遊技機 100 は、それぞれのメインモードで共通した演出をおこなうことができる。これにより、ぱちんこ遊技機 100 は、通常用メインモード MM1 なのか、第 1 特殊メインモード MM2 なのかを遊技者が区別することを困難にして、いわゆる第 1 特殊メインモード MM2 が潜伏した状態とすることもできる。

40

【0318】

また、ぱちんこ遊技機 100 において、主制御部 201 は当選した当たりの内容に応じて、その後、規則的なモード移行をおこなう。これにより、たとえば、主制御部 201 による処理を簡略化することができ、主制御部 201 による処理負担を低減することができる。一方、主制御部 201 による規則的なモード移行にしたがって、演出制御部 202 も規則的な演出をおこなうと、遊技者が今後の展開を予測できてしまうために、遊技の面白みに欠けてしまう。このため、演出制御部 202 はランダム性を持たせた演出モードの移行をおこなう。

【0319】

これによって、ぱちんこ遊技機 100 は、主制御部 201 は規則的なモード移行をおこないつつも、演出制御部 202 はおこなう演出にランダム性を持たせ、遊技者による今後

50

の展開への予測を困難にして、遊技者を楽しませることができる。これによって、たとえば、主制御部201は処理の簡略化を図りつつも、遊技の面白みに欠けてしまうことを防止することができる。

【0320】

具体的に、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は特殊演出モードEM2中には転落抽選をおこない、この転落抽選の抽選結果に応じた演出モードの移行をおこなう。転落抽選は、特殊演出モードEM2になってからおこなわれた大当たり抽選の抽選回数に応じて当選確率（通常演出モードEM1へ移行する確率）が異なるようになっている。これにより、ぱちんこ遊技機100は、ランダム性の高い演出をおこなうことができ、遊技者を飽きさせることがなく、長時間遊技させることができる。

10

【0321】

また、上記のように構成した場合には、いわゆる瞬断などで、ぱちんこ遊技機100の電源が遮断されてしまったとき、復旧後、主制御部201から第1特殊メインモードMM2であることを示す変動パターンコマンドChを受信しても、演出制御部202は転落抽選に第1転落抽選テーブルを用いればよいのか、第2転落抽選テーブルを用いればよいのか判断できなくなることが考えられる。

【0322】

そこで、ぱちんこ遊技機100では、電源の復旧時には通常演出モードEM1で復旧した後、再度、第1特殊メインモードMM2への移行がおこなわれたときに、復活演出をおこなって特殊演出モードEM2へ復帰する構成とした。これにより、上記のような特殊演出モードEM2になってからおこなわれた大当たり抽選の抽選回数に応じて転落抽選での当選確率が変化するようなランダム性の高い演出をおこないつつも、これに起因する不具合が電源遮断後に発生してしまうことを防止することができる。

20

【0323】

また、ぱちんこ遊技機100は、特殊演出モードEM2であるときには、第1特殊メインモードMM2 第2特殊メインモードMM3を繰り返した回数にかかわらず、共通の転落抽選テーブルを用いて転落抽選をおこなう。たとえば、ぱちんこ遊技機100は、潜確短当たりCに当選し、1回目の第1特殊メインモードMM2を設定後、大当たり抽選が1～10回のときは第1転落抽選テーブルを用いて転落抽選をおこなう。そして、大当たり抽選が11～19回のときは第2転落抽選テーブルを用いて転落抽選をおこなう。同様に、2回目の第1特殊メインモードMM2を設定後、大当たり抽選が1～10回のときは第1転落抽選テーブルを用いて転落抽選をおこなう。そして、大当たり抽選が11～19回のときは第2転落抽選テーブルを用いて転落抽選をおこなう。

30

【0324】

また、ぱちんこ遊技機100は、特殊演出モードEM2であるときには転落抽選をおこなうが、この際に用いる転落抽選テーブルを、第1特殊メインモードMM2の繰り返しにしたがって繰り返して使用する。たとえば、ぱちんこ遊技機100は、潜確短当たりBに当選すると、第1特殊メインモードMM2 第2特殊メインモードMM3を2回繰り返すが、2回目に第1特殊メインモードMM2が設定されたときも、1回目に第1特殊メインモードMM2が設定されたときと同様に、2回目に第1特殊メインモードMM2を設定後、大当たり抽選が1～10回おこなわれるまでは第1転落抽選テーブルを用いて転落抽選をおこなう。その後は、第2転落抽選テーブルを用いて転落抽選をおこなう。

40

【0325】

これにより、ぱちんこ遊技機100は、転落抽選テーブルの種類を少なく抑えて、ROM242の記憶容量を圧迫してしまうことを防止しつつも、ランダム性を持たせた演出モードの移行をおこなうことができ、ぱちんこ遊技機100の興趣性を向上させることができる。

【0326】

以上に説明したように、本発明にかかるぱちんこ遊技機によれば、潜伏演出中に遊技者の期待感が低下してしまうことを防止して、長時間遊技しても飽きのこないぱちんこ遊技

50

機を提供することができる。

【符号の説明】

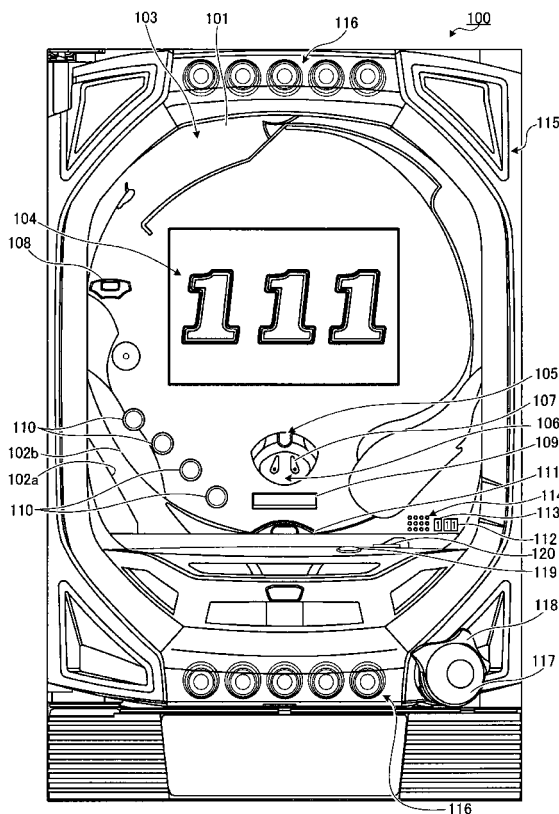
【0327】

- 100 ぱちんこ遊技機
- 101 遊技盤
- 104 画像表示部
- 105 第1始動口
- 106 第2始動口
- 201 主制御部
- 202 演出制御部
- 311 検出部
- 312 乱数取得部
- 313 大当たり抽選部
- 314 メインモード設定部
- 315 変動パターン抽選部
- 315 a 親パターン選択部
- 315 b 子パターン選択部
- 316 特別図柄表示制御部
- 317 コマンド生成部
- 318 コマンド送信部
- 321 コマンド受信部
- 322 演出モード設定部
- 323 演出選択部
- 324 演出実行部

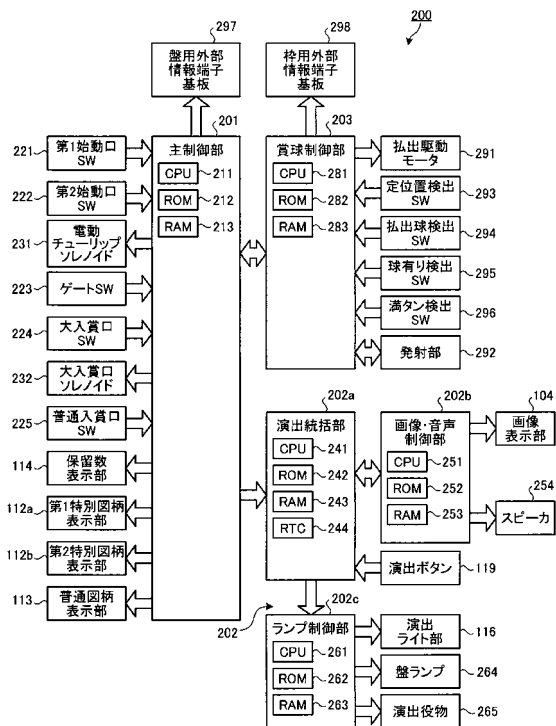
10

20

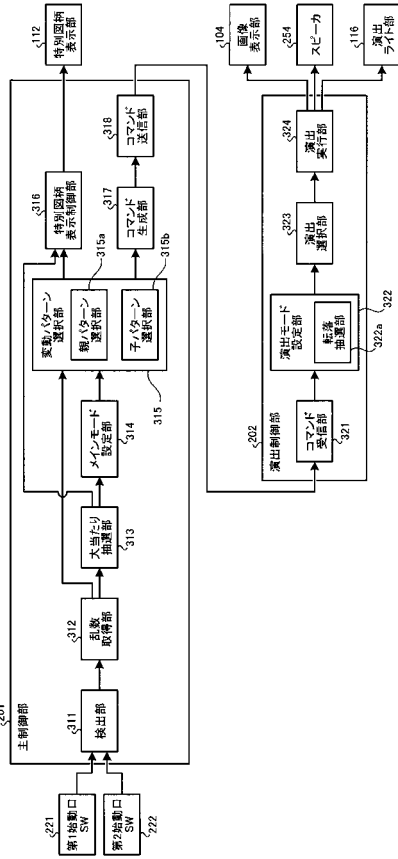
【図1】



【図2】



【図3】



【図4-1】

At1

当たり		乱数値
大当たり	低確率遊技状態 (高確遊技フラグOFF)	0
小当たり		10~12

【図4-2】

At2

当たり		乱数値
大当たり	高確率遊技状態 (高確遊技フラグON)	0~9
小当たり		10~12

【図5-1】

Zt1

大当たりの内容		乱数値
長当たり	通常長当たり	0~39
	確変長当たり	40~59
短当たり	潜確短当たりA	60~69
	潜確短当たりB	70~79
	潜確短当たりC	80~99

【図6-1】

Zt3

小当たりの内容		乱数値
小当たり	小当たりA	0~49
	小当たりB	50~79
	小当たりC	80~99

【図5-2】

Zt2

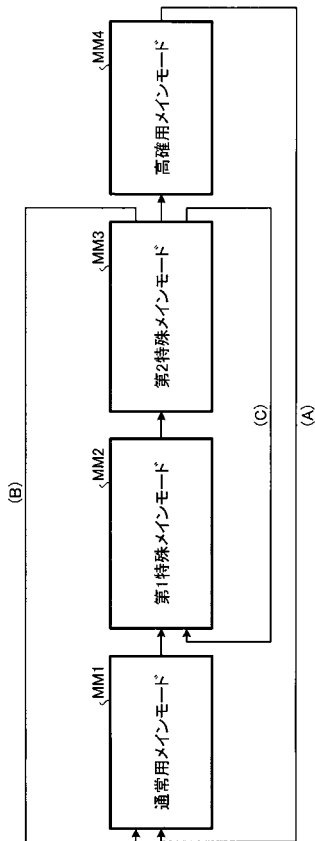
大当たりの内容		乱数値
長当たり	通常長当たり	0~39
	確変長当たり	40~89
短当たり	潜確短当たりA	90~91
	潜確短当たりB	92~93
	潜確短当たりC	94~99

【図6-2】

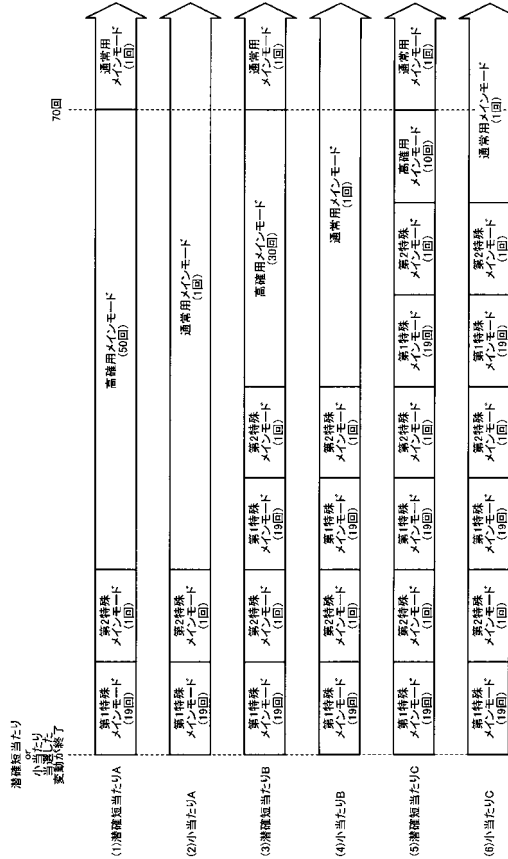
Zt4

小当たりの内容		乱数値
小当たり	小当たりA	0~49
	小当たりB	50~79
	小当たりC	80~99

【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 - 1 】

Or1

親パターン	内容	親パターンのコマンドの内容	第1割振り	
			大当たり・小当たり	リーチハズレ
親パターンP1	何もなし(0秒)	C0H	0	20
親パターンP2	ステップアップ1段階(5秒)	C1H	4	30
親パターンP3	ステップアップ2段階(10秒)	C2H	5	20
親パターンP4	ステップアップ3段階(15秒)	C3H	30	14
親パターンP5	疑似連演出2連(15秒)	C4H	20	10
親パターンP6	疑似連演出3連(45秒)	C5H	40	5
親パターンP7	特殊メインモード用(0秒)	C6H	0	0

【 図 9 - 2 】

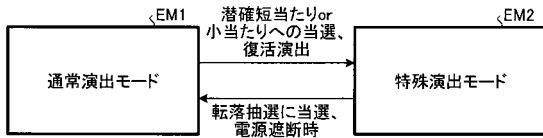
Or2

親パターン	内容	親パターンのコマンドの内容	第1割振り	
			大当たり・小当たり	リーチハズレ
親パターンP1	何もなし(0秒)	C0H	0	0
親パターンP2	ステップアップ1段階(5秒)	C1H	0	0
親パターンP3	ステップアップ2段階(10秒)	C2H	0	0
親パターンP4	ステップアップ3段階(15秒)	C3H	0	0
親パターンP5	疑似連演出2連(15秒)	C4H	0	0
親パターンP6	疑似連演出3連(45秒)	C5H	0	0
親パターンP7	特殊メインモード用(0秒)	C6H	99	99

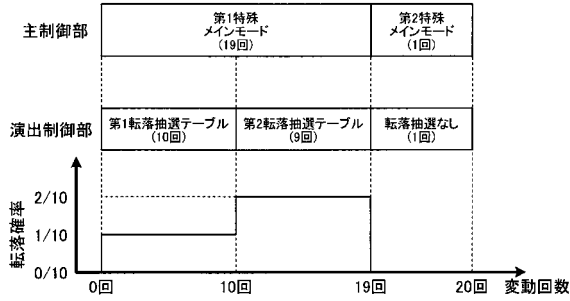




【図12】



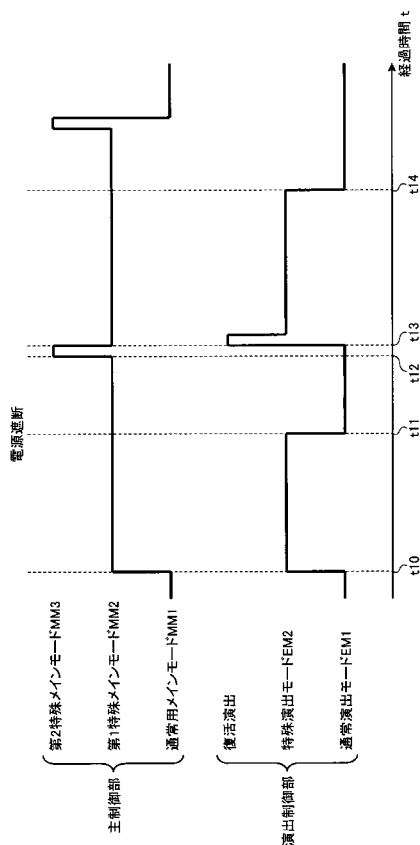
【図13】



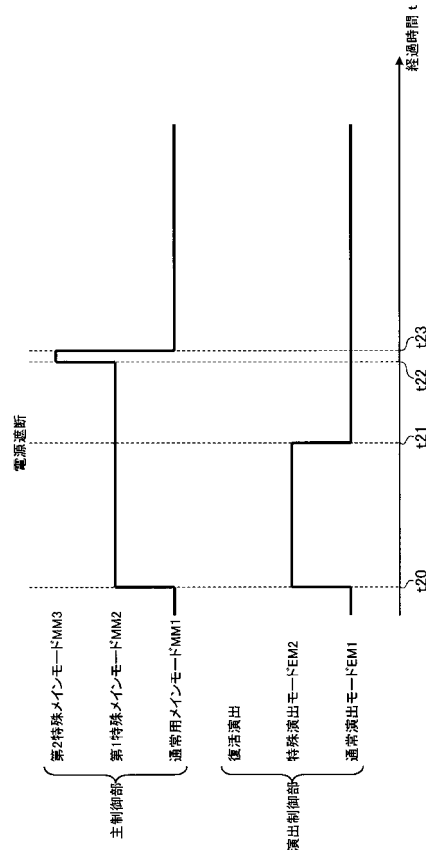
【図14】

変動演出パターン	変動パターンコマンド	演出内容
Ep1	C000H	通常変動
Ep2	C001H	ノーマルリーチ→ハズレ
Ep3	C002H	ノーマルリーチ→チャンス目
Ep4	C003H	ノーマルリーチ→大当たり
Ep5	C004H	スーパーリーチ→ハズレ
Ep6	C005H	スーパーリーチ→チャンス目
Ep7	C006H	スーパーリーチ→大当たり
...	...	...
EpN1	C600H	通常変動
EpN2	C601H	ノーマルリーチ→ハズレ
EpN3	C603H	ノーマルリーチ→大当たり
EpN4	C608H	ノーマルリーチ→ハズレ
EpN5	C608H	ノーマルリーチ→チャンス目
EpN6	C608H	ノーマルリーチ→大当たり
EpN7	C600H	復活演出 (8秒)
EpN8	C601H	復活演出 (30秒)
EpN9	C603H	復活演出 (30秒)→大当たり
EpN10	C600H	特殊演出モード用通常変動
EpN11	C601H	特殊演出モード用リーチ→ハズレ
EpN12	C603H	特殊演出モード用リーチ→大当たり
EpN13	C600H	転落演出 (8秒)
EpN14	C601H	転落演出 (30秒)
EpN15	C603H	転落演出 (30秒)→大当たり
EpN16	C608H	特殊演出モード用リーチ→ハズレ
EpN17	C608H	特殊演出モード用リーチ→大当たり
EpN18	C608H	転落演出 (20秒)

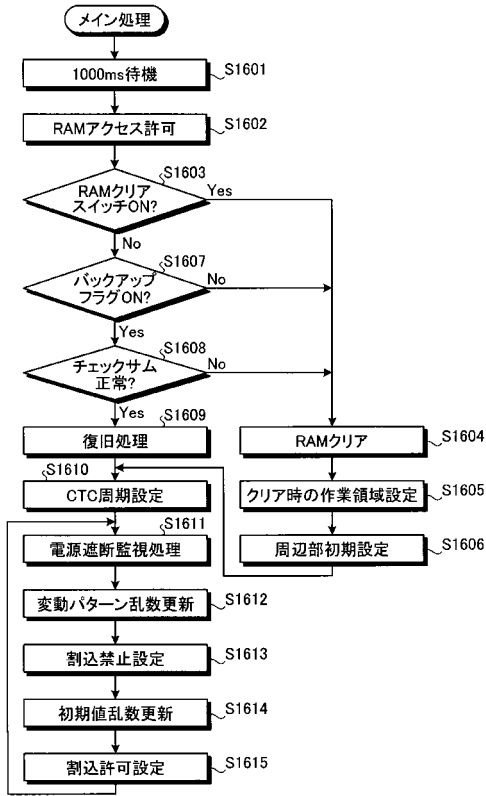
【図15-1】



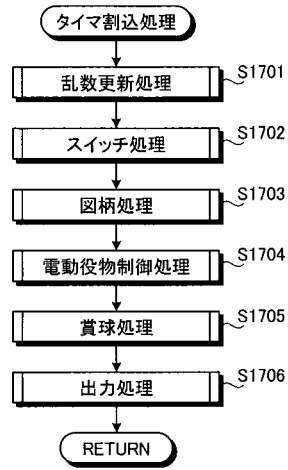
【図15-2】



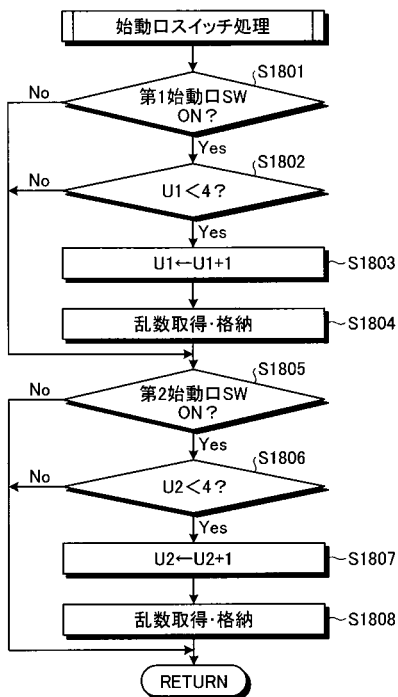
【図16】



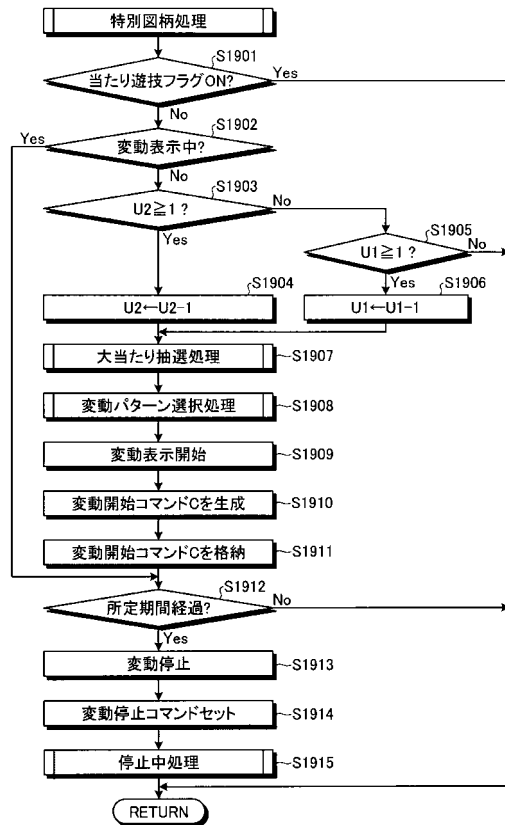
【図17】



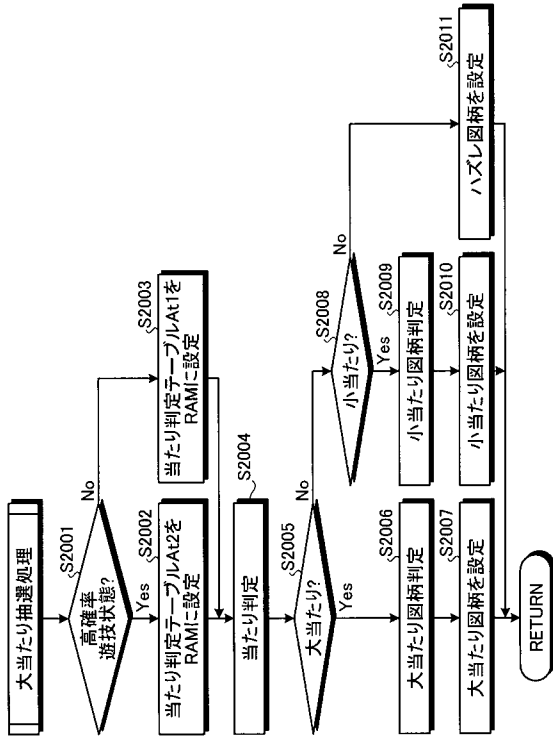
【図18】



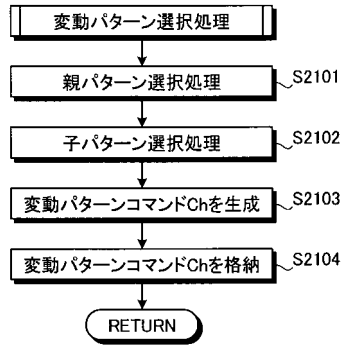
【図19】



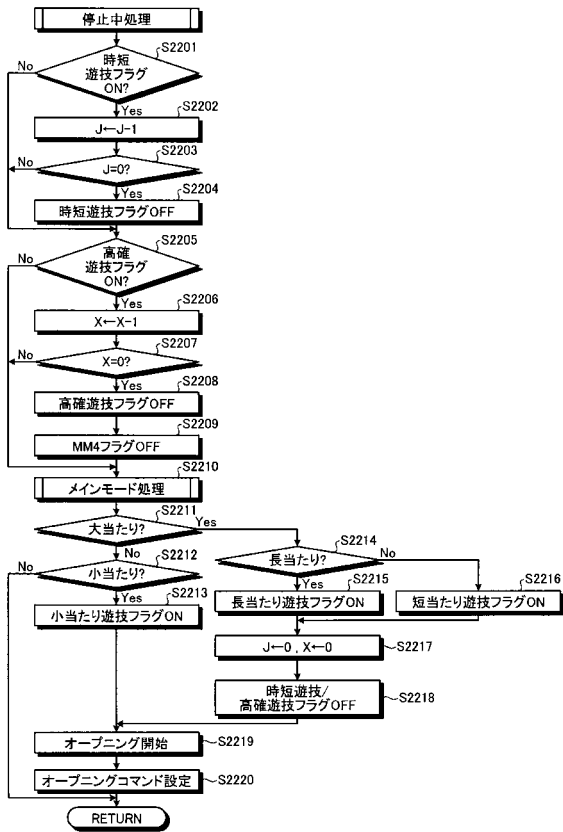
【図20】



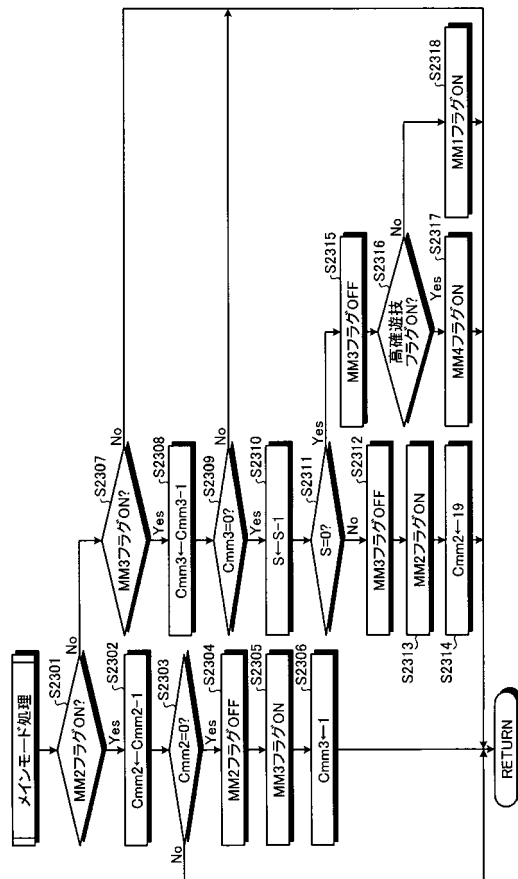
【図21】



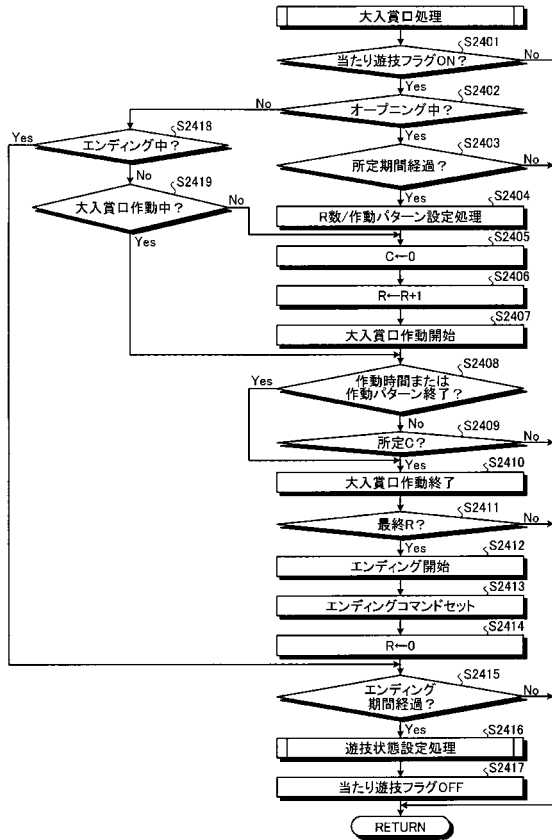
【図22】



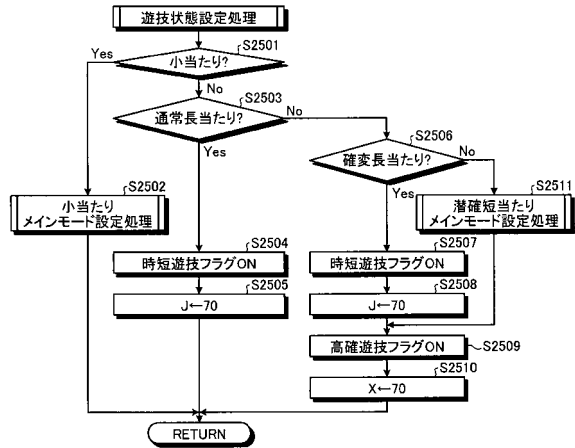
【図23】



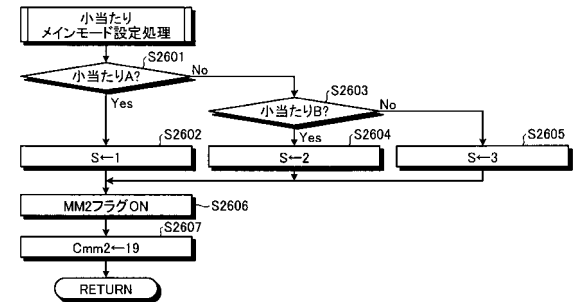
【図24】



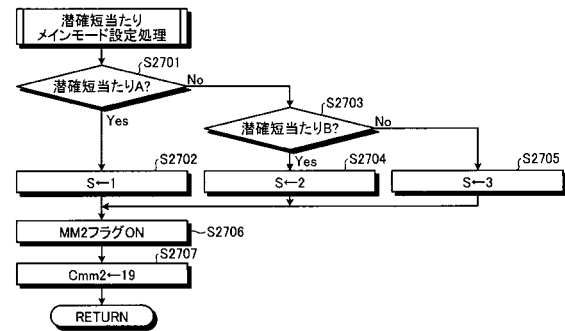
【図25】



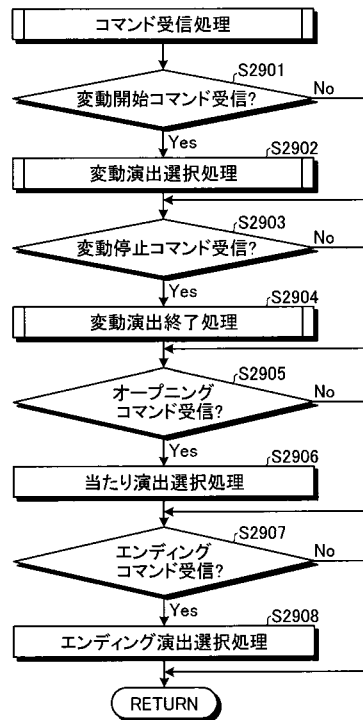
【図26】



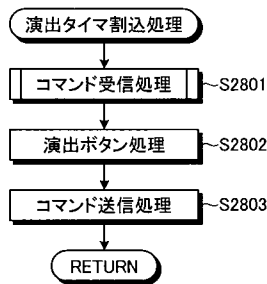
【図27】



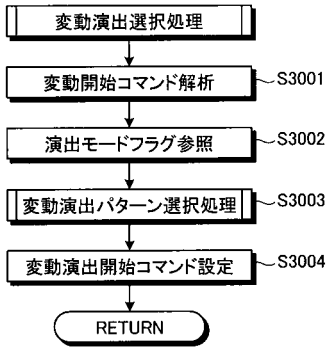
【図29】



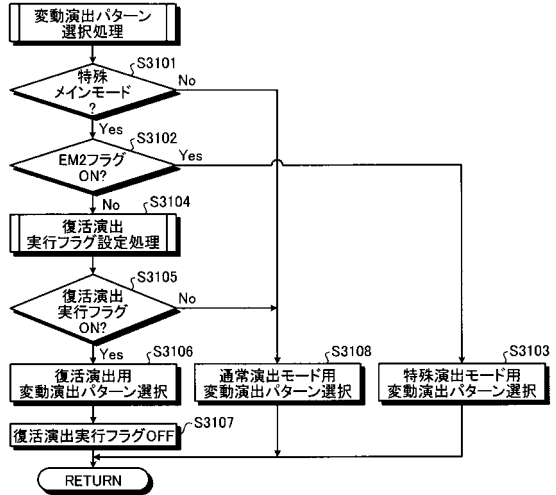
【図28】



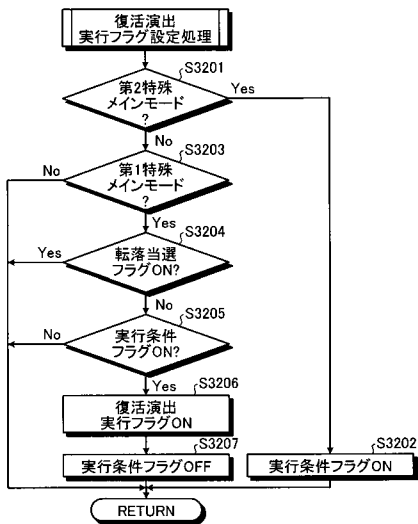
【図30】



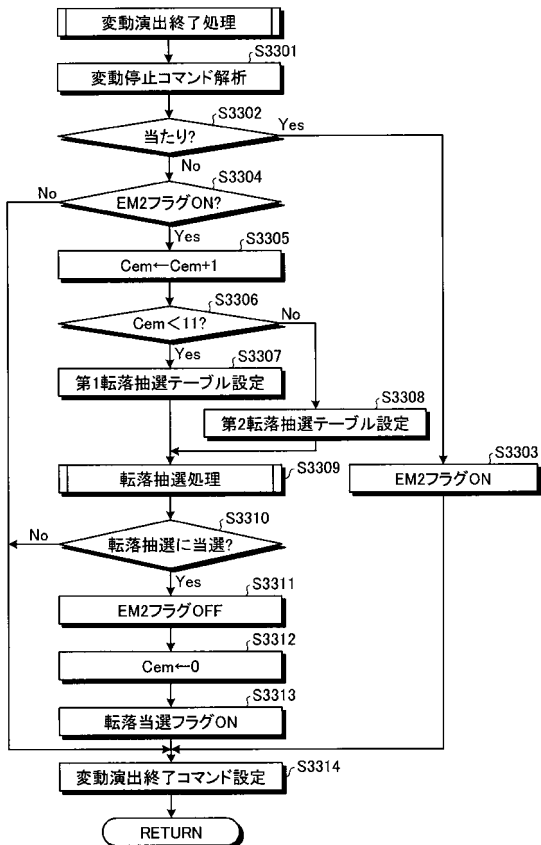
【図31】



【図32】



【図33】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2008-093017(JP,A)  
特開2007-236675(JP,A)  
特開2010-068933(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02  
A63F 5/04