

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5190907号
(P5190907)

(45) 発行日 平成25年4月24日 (2013. 4. 24)

(24) 登録日 平成25年2月8日 (2013. 2. 8)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 56 頁)

(21) 出願番号 特願2005-280989 (P2005-280989)
 (22) 出願日 平成17年9月27日 (2005. 9. 27)
 (65) 公開番号 特開2007-89719 (P2007-89719A)
 (43) 公開日 平成19年4月12日 (2007. 4. 12)
 審査請求日 平成20年6月20日 (2008. 6. 20)
 審判番号 不服2011-14261 (P2011-14261/J1)
 審判請求日 平成23年7月4日 (2011. 7. 4)

(73) 特許権者 598098526
 株式会社ユニバーサルエンターテインメン
 ト
 東京都江東区有明三丁目7番26号 有明
 フロンティアビルA棟
 (74) 代理人 100145816
 弁理士 鹿股 俊雄
 (72) 発明者 片山 隆司
 東京都江東区有明3丁目1番地25

合議体

審判長 長崎 洋一

審判官 瀬津 太郎

審判官 木村 史郎

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】

遊技領域の中央下部に配置され、遊技球が入賞し易い開放状態と、遊技球が入賞し難い閉鎖状態との開閉動作が行われる第1の可変入賞装置と、

遊技領域の右側に配置され、遊技球が入賞し易い開放状態と、遊技球が入賞し難い閉鎖状態との開閉動作が行われる第2の可変入賞装置と、

所定の条件が成立した場合に、遊技状態を遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行させるか否かの判定を行う大当たり遊技状態判定手段と、

遊技球が入賞し易い第1の開閉態様で前記第1の可変入賞装置の開閉動作を行う第1の大当たり遊技状態、および遊技球が入賞し難い第2の開閉態様で前記第2の可変入賞装置の開閉動作を行う第2の大当たり遊技状態のうち何れかの遊技状態に移行させるか否かの決定を行う大当たり遊技状態決定手段と、

前記大当たり遊技状態判定手段によって大当たり遊技状態に移行させる旨が判定された場合に、前記大当たり遊技状態決定手段により決定された大当たり遊技状態の制御を行う大当たり遊技状態制御手段と、

前記大当たり遊技状態決定手段により前記第1の大当たり遊技状態が決定された場合、変動表示する識別情報が第1の表示態様で停止表示されるとともに、前記大当たり遊技状態決定手段により前記第2の大当たり遊技状態が決定された場合、変動表示する識別情報が当該第1の表示態様とは異なる第2の表示態様で停止表示される表示手段と、

前記大当たり遊技状態制御手段による大当たり遊技状態の制御の終了後の遊技状態として、

10

20

大当り遊技状態への移行が行われ易い高確率状態、もしくは大当り遊技状態への移行が行われ難い低確率状態の何れかを決定する遊技状態決定手段と、

前記遊技状態決定手段により決定された遊技状態のうち少なくとも何れかの遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段と、

前記大当り遊技状態判定手段により遊技状態を大当り遊技状態に移行させない旨の判定がなされた場合に、第3の開閉態様で前記第2の可変入賞装置の開閉動作を行うダミー大当り遊技状態に移行させるか否かの判定を行うダミー大当り判定手段と、

前記ダミー大当り判定手段によりダミー大当り遊技状態に移行させる旨の判定がなされた場合に、ダミー大当り遊技状態の制御を行うダミー大当り遊技状態制御手段とを備え、

前記遊技状態決定手段は、前記大当り遊技状態制御手段により第2の大当り遊技状態の制御が行われる場合に、当該第2の大当り遊技状態の制御の終了後の遊技状態として高確率状態を決定し、前記ダミー大当り遊技状態制御手段によりダミー大当り遊技状態の制御が行われる場合に、前記ダミー大当り遊技状態の制御の終了後の遊技状態として当該ダミー大当り遊技状態が発生する前の遊技状態を継続し、

前記ダミー大当り遊技状態制御手段は、前記第2の大当り遊技状態において行われる第2の開閉態様と略同一の第3の開閉態様で前記第2の可変入賞装置の開閉動作を制御し、

前記ダミー大当り判定手段によりダミー大当り遊技状態へ移行させる旨の判定がなされた場合に、変動表示する識別情報が前記第2の表示態様と略同一の表示態様で前記表示手段に停止表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特に遊技者に有利な大当り遊技状態の制御を行うことが可能なパチンコ遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、遊技者に有利な大当りが発生した場合に、大当り遊技状態の終了後、再度大当りが発生し易い確率変動状態の制御が行われる遊技機が登場している。

【0003】

そして、上記大当りが発生し、且つ所定の条件が成立した場合に、上記大当り遊技状態の制御時間を極端に短くする遊技機も登場している（例えば、特許文献1および2参照）。

【0004】

ここで、大当り遊技状態の制御時間は、当該大当り遊技状態中に行われるラウンド動作（ラウンド動作とは、大入賞口（可変入賞装置）が、遊技球が入賞し易い開放状態と遊技球が入賞し難い閉鎖状態とに変化する動作のことをいう）の時間を極端に短くする（例えば、大入賞口の開放時間を1秒未満にする等）とともに、ラウンド動作の回数を抑える（例えば、2R（ラウンド）に抑える）ことで、極端に短くすることができる（ここで、制御時間が極端に短く、遊技球の獲得を期待できない大当り遊技状態を、「第2の大当り遊技状態」という）。

【0005】

このように、大当り遊技状態の制御時間を極端に短くすることで、すばやく大当り遊技状態を消化させることができ、そして、遊技者が意識しないうちに確率変動状態（高確率状態）に移行させることができる。すなわち、遊技者に対して「突然、確変になった」と思わせることができる（以下、遊技者に対して「突然、確変になった」と思わせる上述した遊技態様を、「突然確変」という）。

【0006】

特許文献1および2の遊技機は、このような「突然確変」が発生するようになっているので、遊技に意外性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【特許文献１】特開２００５－１６０７４０号公報

【特許文献２】特開２００５－１６８６１９号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

ここで、特許文献１および２の遊技機では、上述したように大入賞口を開閉することで、遊技球の獲得を期待できない第２の大当たり遊技状態の消化を行っていた。

【０００８】

しかしながら、大量の遊技球を獲得できるはずの大入賞口が開放状態となりながら、実際には殆ど遊技球を獲得することができないというのであれば、遊技者にぬか喜びさせ、結果として心理的なストレスを与えてしまう虞がある。

10

【０００９】

そして、このようなストレスが度重なると、遊技者に必要以上の損失感を与えてしまい、遊技の達成感を喪失させてしまう虞がある。

【００１０】

さらに、特許文献１および２の遊技機では、「突然確変」の発生する確率自体が低いいため、遊技性を効果的に発揮することができず、遊技の興趣の向上を図ることができなかった。

【００１１】

これに対して、単純に「突然確変」の発生率を引き上げるだけでは、確率変動状態へ移行する確率が上昇して遊技者に付与される利益が大きくなりすぎてしまう虞がある。この場合、遊技店の経営を圧迫することとなり、好ましくない。

20

【００１２】

そこで、本発明は、遊技の達成感の喪失を防ぐとともに、遊技店の経営の安定を確保しつつも、遊技の興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１３】

上記課題を解決するため、請求項１に記載の本発明の遊技機は、遊技領域の中央下部に配置され、遊技球が入賞し易い開放状態と、遊技球が入賞し難い閉鎖状態との開閉動作が行われる第１の変入賞装置（第１大入賞口１５）と、遊技領域の右側に配置され、遊技球が入賞し易い開放状態と、遊技球が入賞し難い閉鎖状態との開閉動作が行われる第２の変入賞装置（第２大入賞口１６）と、所定の条件が成立した場合に、遊技状態を遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行させるか否かの判定を行う大当たり遊技状態判定手段（主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１）と、遊技球が入賞し易い第１の開閉態様で前記第１の変入賞装置の開閉動作を行う第１の大当たり遊技状態、および遊技球が入賞し難い第２の開閉態様で前記第２の変入賞装置の開閉動作を行う第２の大当たり遊技状態のうち何れかの遊技状態に移行させるか否かの決定を行う大当たり遊技状態決定手段（主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１）と、前記大当たり遊技状態判定手段によって大当たり遊技状態に移行させる旨が判定された場合に、前記大当たり遊技状態決定手段により決定された大当たり遊技状態の制御を行う大当たり遊技状態制御手段（主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１）と、前記大当たり遊技状態決定手段により前記第１の大当たり遊技状態が決定された場合、変動表示する識別情報が第１の表示態様で停止表示されるとともに、前記大当たり遊技状態決定手段により前記第２の大当たり遊技状態が決定された場合、変動表示する識別情報が当該第１の表示態様とは異なる第２の表示態様で停止表示される表示手段と、前記大当たり遊技状態制御手段による大当たり遊技状態の制御の終了後の遊技状態として、大当たり遊技状態への移行が行われ易い高確率状態（確率変動状態）、もしくは大当たり遊技状態への移行が行われ難い低確率状態の何れかを決定する遊技状態決定手段（主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１）と、前記遊技状態決定手段により決定された遊技状態のうち少なくとも何れかの遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段（主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１）と、前記大当たり遊技状態判定手段により遊技状態を大当たり遊技状態に移行させない旨の判

30

40

50

定がなされた場合に、第3の開閉態様で前記第2の可変入賞装置の開閉動作を行うダミー大当り遊技状態に移行させるか否かの判定を行うダミー大当り判定手段（主制御回路200のメインCPU201）と、前記ダミー大当り判定手段によりダミー大当り遊技状態に移行させる旨の判定がなされた場合に、ダミー大当り遊技状態の制御を行うダミー大当り遊技状態制御手段（主制御回路200のメインCPU201）とを備え、前記遊技状態決定手段は、前記大当り遊技状態制御手段により第2の大当り遊技状態の制御が行われる場合に、当該第2の大当り遊技状態の制御の終了後の遊技状態として高確率状態を決定し、前記ダミー大当り遊技状態制御手段によりダミー大当り遊技状態の制御が行われる場合に、前記ダミー大当り遊技状態の制御の終了後の遊技状態として当該ダミー大当り遊技状態が発生する前の遊技状態を継続し、前記ダミー大当り遊技状態制御手段は、前記第2の大当り遊技状態において行われる第2の開閉態様と略同一の第3の開閉態様で前記第2の可変入賞装置の開閉動作を制御し、前記ダミー大当り判定手段によりダミー大当り遊技状態へ移行させる旨の判定がなされた場合に、変動表示する識別情報が前記第2の表示態様と略同一の表示態様で前記表示手段に停止表示される、ことを特徴とする。

10

【0014】

本構成では、第1の大当り遊技状態の発生時には第1の可変入賞装置の開閉動作が行われ、一方、第2の大当り遊技状態発生時およびダミー大当り遊技状態発生時には第2の可変入賞装置の開閉動作が行われるようになっている。

【0015】

つまり本構成では、遊技球の獲得を期待できる第1の大当り遊技状態時と、遊技球の獲得を期待できない遊技状態（第2の大当り遊技状態もしくはダミー大当り遊技状態）時とでは、開閉動作される可変入賞装置が異なっている。

20

【0016】

そのため、遊技球の獲得を殆ど期待できない遊技状態（第2の大当り遊技状態もしくはダミー大当り遊技状態）時においては、上記第1の可変入賞装置が開放状態となることはない。つまり、上記第1の可変入賞装置が開放状態となる場合、遊技者は、無条件で遊技球の獲得を期待することができるので、遊技者にぬか喜びをさせて心理的なストレスを与えてしまう虞がない。

【0017】

これにより、遊技者に必要以上の損失感を与えてしまうことを防ぐことができ、遊技の達成感の喪失を防ぐことができる。

30

【0018】

さらに、ダミー大当り遊技状態は、第2の大当り遊技状態と略同一の制御態様となっている。

【0019】

つまり本構成では、突然確変が発生しないダミー大当り遊技状態と、高確率状態への移行を伴う第2の大当り遊技状態（具体的には、「突然確変」が発生する第2の大当り遊技状態）とを見分けることが困難となっている。

【0020】

そのため、「突然確変」が発生するか否かを遊技者に見抜かれることを防ぐことができ、遊技の意外性を維持することができる。これにより、遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【0021】

また、突然確変が発生しないダミー大当り遊技状態であれば、いくら制御が行われても遊技者に付与される利益が大きくなりすぎることがないので、遊技店の経営を圧迫することもない。そのため、ダミー大当り遊技状態の発生率ならば、所望する程度だけ自由に引き上げることができ、遊技店の経営の安定を確保しつつも、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0022】

また、上記ダミー大当り遊技状態と、上記第2の大当り遊技状態とを外部から見分ける

50

ことが困難となっているので、たとえダミー大当り遊技状態の発生であったとしても、遊技者に対しては、高確率状態への移行を伴う第2の大当り遊技状態が発生したと錯覚させることができ、実際には高確率状態への移行が成らないとしても高確率状態への突入の期待をより強く抱かせることができる。

【発明の効果】

【0026】

本発明によれば以下の効果を奏することができる。

【0027】

すなわち、本発明によれば、遊技の達成感の喪失を防ぐとともに、遊技店の経営の安定を確保しつつも、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0028】

以下、本発明を実施するための最良の形態を、図面を参照しつつさらに具体的に説明する。ここで、添付図面において同一の部材には同一の符号を付しており、また、重複した説明は省略されている。なお、ここでの説明は本発明が実施される最良の形態であることから、本発明は当該形態に限定されるものではない。

【0029】

以下、本実施の形態におけるパチンコ遊技機（以下、遊技機という）1の構成について、図面を参照しながら説明する。図1～図32は、プリペイドカード方式を適用した遊技機1の一実施の形態を示している。

【0030】

図1は本実施の形態に係る遊技機の構成を示す斜視図、図2は図1に示した遊技機の遊技盤を示す正面図、図3は図1に示した遊技機の制御系を示すブロック図、図4は本実施の形態に係る遊技機の主制御回路の処理手順を示すフローチャート、図5は本実施の形態に係る特別図柄制御処理の処理手順を示すフローチャート、図6は本実施の形態に係る特別図柄記憶チェック処理の処理手順を示すフローチャート、図7は本実施の形態に係る特別図柄変動表示時間管理処理の処理手順を示すフローチャート、図8は本実施の形態に係る特別図柄表示時間管理処理の処理手順を示すフローチャート、図9は本実施の形態に係る大当り大入賞口開閉設定処理の処理手順を示すフローチャート、図10は本実施の形態に係るダミー大当り大入賞口開閉設定処理の処理手順を示すフローチャート、図11は本実施の形態に係る大当り開始インターバル管理処理の処理手順を示すフローチャート、図12は本実施の形態に係る大入賞口開放中処理の処理手順を示すフローチャート、図13は本実施の形態に係る大入賞口内残留球監視処理の処理手順を示すフローチャート、図14は本実施の形態に係る大入賞口再開放前待ち時間管理処理の処理手順を示すフローチャート、図15は本実施の形態に係る大当り終了インターバル処理の処理手順を示すフローチャート、図16は本実施の形態に係る特別図柄ゲーム終了処理の処理手順を示すフローチャート、図17は本実施の形態に係るダミー開放処理の処理手順を示すフローチャート、図18は本実施の形態に係るダミー開放中処理の処理手順を示すフローチャート、図19は本実施の形態に係る特別図柄制御処理の処理の流れを示すフローチャート、図20は本実施の形態に係る普通図柄制御処理の処理手順を示すフローチャート、図21は本実施の形態に係る普通電役開放処理の処理手順の前段を示すフローチャート、図22は本実施の形態に係る普通電役開放処理の処理手順の後段を示すフローチャート、図23は本実施の形態に係るコマンド受信割込処理の処理手順を示すフローチャート、図24は本実施の形態に係る遊技機の副制御回路によるメイン処理の処理手順を示すフローチャート、図25は本実施の形態に係る大当り判定用テーブルの一例を示す図、図26は本実施の形態に係る変動表示パターン選択テーブルの一例を示す図、図27は本実施の形態に係る装飾図柄決定テーブル（大当り・ダミー大当り用）の一例を示す図、図28は本実施の形態に係るはずれ時装飾図柄決定テーブル（リーチなし）の一例を示す図、図29は本実施の形態に係るはずれ時装飾図柄決定テーブル（リーチあり）の一例を示す図、図30は第2の大当りが発生した場合に関するタイムチャートを示す説明図、図31はダミー大当りが発生

10

20

30

40

50

した場合に関するタイムチャートを示す説明図、図32(a)~(c)は本実施の形態に係る液晶表示装置の表示態様の一例を示す説明図である。

【0031】

最初に、パチンコ遊技機(遊技機)1の構成について、図1および図2を参照しながら説明する。なお、図1は本実施の形態に係る遊技機の構成を示す斜視図であり、図2は本実施の形態に係る遊技盤の正面図である。

【0032】

図1および図2に示すように、パチンコ遊技機(遊技機)1は、遊技盤2(図2)が装着されるベースドア3aがヒンジ(図示せず)を介して島設備に固定されるベース枠3bに回動可能に取り付けられ(すなわち、ベースドア3aは、ベースドア3aの一方端を回動支点として支持されて当該ベース枠3bに開閉自在に支持されて装着される。)、これらベースドア3aおよびベース枠3bで遊技機本体3が構成されている。そして、このような遊技機本体3のベースドア3aに対して、スピーカ8a, 8b、遊技盤2を視認可能に被うガラス扉4、皿ユニット5、およびハンドル7が備えられている。

【0033】

これらガラス扉4および皿ユニット5は、その一端が遊技機本体3に回動可能に軸支されており、他端が遊技機本体3に係合するようになっている。

【0034】

遊技盤2(図2)は、ルール6に包囲され、遊技球の流下が可能な遊技領域2aを有している。そして、その遊技領域2aには、多数の遊技くぎや風車などの障害物(図示せず)、一般入賞口12、通過ゲート13、第1大入賞口(第1の可変入賞装置)15、第2大入賞口(第2の可変入賞装置)16、アウト口17、始動口18などの遊技部材が配置されている。

【0035】

また、遊技盤2の背面には、演出画像(例えば、遊技状態に対応したアニメーションやその他の報知情報など)等を表示可能な表示領域21aを有する液晶表示装置21が配置されている。

【0036】

なお、表示手段である液晶表示装置21の表示領域21aは、演出画像を表示する領域と、装飾図柄(識別情報)の変動表示を行う装飾図柄表示領域21b(図32参照)とからなっている。

【0037】

表示領域21aの中央に位置する装飾図柄表示領域21bには、一度に3つ以上の装飾図柄が表示されるようになっている(図32参照。以下、左側の装飾図柄を「左図柄」、中央の装飾図柄を「中図柄」、右側の装飾図柄を「右図柄」という)。そして、これらの装飾図柄は、それぞれ別々に変動表示されるようになっている。

【0038】

また、遊技盤2が透明である本実施の形態では、液晶表示装置21の表示領域21aが遊技盤2を通して視認可能に配置されている。ここで、液晶表示装置21にかえて、例えばCRT(陰極線管)あるいはプラズマディスプレイ等を用いることもできる。

【0039】

ここで、一般入賞口12は、遊技球が入賞すると所定の数 of 遊技球が払い戻される装置、通過ゲート13は、遊技球が通過したことを契機として普通図柄表示器25a, 25b(後述)を点滅させるための装置である。

【0040】

また、遊技盤2の中央上部には、特別図柄表示器24、普通図柄表示器25a, 25b、4個の普通図柄始動記憶表示器23、4個の特別図柄始動記憶表示器22がそれぞれ配置されている。なお、特別図柄表示器24は7セグメントLEDより構成されており、一方、普通図柄表示器25a, 25b、普通図柄始動記憶表示器23、特別図柄始動記憶表示器22は、それぞれLEDで構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 1 】

始動口 1 8 は、遊技球の受け入れ口を有しており、当該受け入れ口に入球した遊技球は、始動口 1 8 の内部を通過するようになっている（以下、始動口 1 8 の内部を遊技球が通過することを「始動口 1 8 への入賞」という。）。さらに始動口 1 8 は、可変翼 1 8 a , 1 8 b を有しており、普通電動役物の作動によって遊技球が入賞し易い開放状態と遊技球が入賞し難い閉鎖状態とに変化可能になっている。

【 0 0 4 2 】

また、ここでいう役物とは、入賞口等への入賞を容易にするための装置のことであり、そして、普通電動役物とは、電氣的動力により、後述する第 1 大入賞口 1 5 や第 2 大入賞口 1 6 以外の入賞口の入口を開き、または拡大するもので可変翼 1 8 a , 1 8 b を作動する電動役物のことである。

10

【 0 0 4 3 】

ここで、始動口 1 8 における閉鎖状態とは、可変翼 1 8 a , 1 8 b が閉じて遊技球が始動口 1 8 に入りにくくなる状態のことである。一方、始動口 1 8 における開放状態とは、可変翼 1 8 a , 1 8 b が逆八字状に開口して遊技球が始動口 1 8 に入りやすくなる状態のことである。なお、通常時において始動口 1 8 は、閉鎖状態となっている。

【 0 0 4 4 】

なお、上述の始動口 1 8 に遊技球が入賞すると、それに基づき、特別図柄表示器 2 4 における特別図柄や、装飾図柄表示領域 2 1 b における装飾図柄（識別情報）が変動および停止するようになっている。

20

【 0 0 4 5 】

また、アウト口 1 7 は、一般入賞口 1 2、始動口 1 8、第 1 大入賞口 1 5、第 2 大入賞口 1 6 の何れにも入賞しなかった遊技球が流入して回収される装置である。

【 0 0 4 6 】

上述したような遊技盤 2 の下方には、図 1 に示すように皿ユニット 5 が配置されている。皿ユニット 5 の上部に、払い出された遊技球および遊技領域 2 a に打ち込まれる遊技球が貯留される上皿 5 a が配置されているとともに、皿ユニット 5 の下部に、払い出しにより上皿 5 a からオーバーフローした遊技球が貯留される下皿 5 b が配置されている。また、上皿 5 a の所定の位置に、遊技終了時などにおいて上皿 5 a に貯留された遊技球を下皿 5 b に移動させて取り出す場合に操作されるシャッターレバー 8 が設けられている。

30

【 0 0 4 7 】

第 1 大入賞口 1 5 は、扉 1 5 a および遊技球の受け入れ口を有するいわゆるアタッカー式の開閉装置であって、特別電動役物の作動によって扉 1 5 a が閉じて遊技球の入賞が困難となる閉鎖状態と、特別電動役物の作動によって扉 1 5 a が開放して遊技球の入賞が容易となる開放状態との開閉動作が行われるようになっている。

【 0 0 4 8 】

また、特別電動役物とは、電氣的動力により、大入賞口の入口を開き、または拡大するもので大入賞口 1 5 の扉 1 5 a を作動する電動役物のことである。

【 0 0 4 9 】

皿ユニット 5 の右側には、レール 6 を介して遊技領域 2 a へ遊技球を発射する際に回転操作されるハンドル 7 が設けられている。ハンドル 7 には遊技球の発射を停止するストップボタン（図示せず）が設けられている。

40

【 0 0 5 0 】

遊技者が上記ハンドル 7 を回転して打ち出し操作をすることにより、上皿 5 a 中の遊技球が、発射球供給装置（図示せず）により発射装置 9 0（図 3 参照）に送出されて、当該発射装置 9 0 によりレール 6 に沿って遊技領域 2 a に発射される。

【 0 0 5 1 】

ここで、ハンドル 7 を時計回りの方向に大きく回動して遊技球が強く打ち出されるように操作することもできる（以下、「右打ち」という。）。これにより、遊技領域 2 a の右側に配置された第 2 大入賞口 1 6（図 2）に向けて遊技球を打ち出すことができる。

50

【 0 0 5 2 】

上記第2大入賞口16は、可変翼16a, 16bおよび遊技球の受け入れ口を有するいわゆるチューリップ式の開閉装置であって、上記第1大入賞口15とは異なる形状を有している。そして、特別電動役物の作動によって上記受け入れ口に遊技球が入賞し易い開放状態と遊技球が入賞し難い閉鎖状態との開閉動作が行われるようになっている。

【 0 0 5 3 】

ここで、第2大入賞口16における閉鎖状態とは、可変翼16a, 16bが閉じて遊技球が第2大入賞口16に入りにくくなる状態のことである。一方、開放状態とは、可変翼16a, 16bが逆八字状に開口して遊技球が第2大入賞口16に入りやすくなる状態のことである。なお、通常時において第2大入賞口16は、閉鎖状態となっている。

10

【 0 0 5 4 】

なお、本実施の形態では、上記第2大入賞口16が閉鎖状態の場合において、第2大入賞口16への入賞を阻害する遮断部材25が、当該第2大入賞口16の上方に配置されている(図2)。つまり通常時は、第2大入賞口16への遊技球の入賞が難しくなっている。

【 0 0 5 5 】

さらに、上記第1大入賞口15の内部および第2大入賞口16の内部には、それぞれ遊技球の通過が可能な通過領域が設けられている。

【 0 0 5 6 】

このように、第1大入賞口15および第2大入賞口16は、何れも特別電動役物の作動によって遊技球が入賞し易い開放状態と遊技球が入賞し難い閉鎖状態とに切り替わる開閉動作が可能である。但し、第1大入賞口15は、扉15aが前後方向へ開閉動作することにより開放状態と閉鎖状態とに切り替わるのに対し、第2大入賞口16は、可変翼16a, 16bが左右方向へ開閉動作することにより開放状態と閉鎖状態とに切り替わるようになっている。つまり、第1大入賞口15および第2大入賞口16は、互いに切替態様が相違し得る形状を有している。

20

【 0 0 5 7 】

上記通過ゲート13は、通過する遊技球を検出するようになっている。この通過ゲート13を通過した遊技球は保留記憶が可能となっており、この保留記憶情報に基づいて、普通図柄表示器25a, 25bの点滅表示が行なわれる。また、上述した4個の普通図柄始動記憶表示器23には、通過ゲート13の保留記憶個数が表示されるようになっている。具体的には、この普通図柄始動記憶表示器23の点灯個数により、通過ゲート13を通過した遊技球の保留記憶個数を表示することができる。

30

【 0 0 5 8 】

上記普通図柄表示器25a, 25bは、交互に点滅するようになっており、普通図柄表示器25a, 25bの点滅が終了(この点滅が終了するまでの時間は、大当り遊技状態への移行が行われ難い低確率状態中においては30秒間、後述する短時間変動遊技状態(時短状態)中においては6秒間である。)して「当り」が表示された場合(以下、「普通当り時」という。)に、始動口18の可変翼18a, 18bが所定時間だけ逆八字状に開口して、遊技球を受け入れ易い開放状態に切り換えられる(開口時間は、低確率状態中においては0.2秒間である。一方、時短状態中である場合は、1.8秒間の開口が3回行われる。)

40

【 0 0 5 9 】

ここで、短時間変動遊技状態(時短状態)とは、特別図柄や装飾図柄の平均変動表示時間が通常時(後述する長時間変動遊技状態時)よりも短くなり、時間あたりの変動表示回数が向上する状態をいう。

【 0 0 6 0 】

さらに、時短状態となると、普通電動役物は、遊技球が入賞し易い開放状態に切り替わる頻度が長時間変動遊技状態時と比べて向上するように作動する。

【 0 0 6 1 】

50

なお、時短状態の制御は、特別図柄の変動表示が所定回数（例えば、１００回）行われるまで継続されるようになっている。

【００６２】

一方、長時間変動遊技状態とは、上記時短状態以外の遊技状態の場合をいう。長時間変動遊技状態となると、特別図柄や装飾図柄の平均変動表示時間が上記時短状態よりも長くなる。

【００６３】

また、始動口１８へ入賞した遊技球は、入賞記憶として後述するメインＲＡＭ２０３の入賞記憶領域（“０”～“４”）に記憶されるようになっており、この入賞記憶に基づいて、特別図柄表示器２４における特別図柄や装飾図柄表示領域２１ｂにおける装飾図柄の変動表示が所定時間にわたって行なわれる。また、上述した４個の特別図柄始動記憶表示器２２には、始動口１８への入賞記憶個数が表示されるようになっている。この特別図柄記憶ＬＥＤの点灯個数により、上記入賞記憶領域の（“１”～“４”）に記憶されている入賞記憶個数を表示することができる。

【００６４】

また、７セグメントＬＥＤである特別図柄表示器２４に表示される特別図柄として、例えば「Ａ」、「Ｃ」、「Ｈ」、「Ｆ」等のアルファベットや「-」等の図柄があげられる。そして、これらの図柄は、始動口１８への遊技球の入賞後に変動表示されるようになっている。なお、これらの図柄の変動表示が終了し、その変動表示結果（ここで、変動表示結果とは、停止表示された図柄のことをいう）が「Ａ」、「Ｈ」、「Ｆ」等のアルファベットだった場合を大当り表示態様という。この大当り表示態様は、遊技状態が、低確率状態と比較して遊技者に有利な大当り遊技状態に移行すること（すなわち「大当り」となったこと）を遊技者に認識させるための表示態様である。

【００６５】

ここで、上記大当り表示態様「Ａ」、「Ｈ」、「Ｆ」は、第１の大当り表示態様（高確率）である「Ｆ」、第１の大当り表示態様（低確率）である「Ｈ」、そして第２の大当り表示態様である「Ａ」に細分化される。第１の大当り表示態様（高確率）とは、高確率状態への移行を伴う第１の大当り（高確率）に当選したことを示す態様、第１の大当り表示態様（低確率）とは、高確率状態への移行を伴わない第１の大当り（低確率）に当選したことを示す態様、第２の大当り表示態様とは、突然確変が発生する第２の大当りに当選したことを示す態様である。

【００６６】

また、特別図柄表示器２４の変動表示結果が「Ｃ」であった場合をダミー大当り表示態様という。このダミー大当り表示態様は、遊技状態が、ダミー大当り遊技状態（いわゆる似非の大当り遊技状態）に移行すること（すなわち「ダミー大当り」となったこと）を遊技者に認識させるための表示態様である。

【００６７】

また、「ダミー大当り遊技状態」とは役物連続作動装置が作動されずに、特別電動役物が作動される遊技状態のことであり、そして、役物連続作動装置とは、上述した特別電動役物を連続して作動させることができる特別の装置のことである。

【００６８】

なお、特別図柄表示器２４の変動表示結果が、大当り表示態様でもなくダミー大当り表示態様でもない場合（例えば、「-」だった場合）を非大当り表示態様という。

【００６９】

また、装飾図柄表示領域２１ｂに表示される装飾図柄として、例えば「０」、「１」、「２」・・・「９」等のアラビア数字やその他の図柄等があげられる。そして、これらの数字や図柄は、始動口１８への遊技球の入賞後に、特別図柄の変動表示とともに変動表示されるようになっている。なお、これらの数字や図柄の変動表示が終了し、その変動表示結果（ここでいう変動表示結果とは、装飾図柄表示領域２１ｂに停止表示された数字や図柄の組み合わせのことをいう。）が、図２７の装飾図柄決定用テーブル（大当り・ダミー

10

20

30

40

50

大当り用)に示すように『「３」「３」「３」』、『「２」「２」「２」』等のように同一の数字や図柄が一行に３個揃った場合を第１の大当り装飾図柄という。この第１の大当り装飾図柄は、第１の大当りに当選したことを遊技者に認識させるための表示態様である。

【００７０】

一方、装飾図柄の変動表示結果が『「１」「２」「３」』等の特定の態様であった場合を突然確変示唆図柄という。この突然確変示唆図柄は、第２の大当りおよびダミー大当りの少なくとも何れかに当選したことを遊技者に認識させるための表示態様、すなわち、突然確変が発生する可能性があることを遊技者に認識させるための表示態様である。

【００７１】

なお、上述した第１の大当り装飾図柄、突然確変示唆図柄以外の停止図柄をはずれ装飾図柄という。

【００７２】

装飾図柄の変動表示は、上述した特別図柄の変動表示と連動して行われる。そのため、例えば、特別図柄の変動表示結果が第１の大当りに当選したことを示す第１の大当り表示態様となった場合は、当該装飾図柄の変動表示結果も第１の大当りに当選したことを示す第１の大当り装飾図柄となる。

【００７３】

また、遊技者に有利な大当り遊技状態とは、役物連続作動装置を作動させ、特別電動役物を連続して作動させることをいい、例えば後述する大入賞口ソレノイド７２Ｓや７３Ｓが、第１大入賞口１５や第２大入賞口１６の開閉動作（以下、大当り遊技状態中に行われる大入賞口の開閉動作のことを「ラウンド動作」という）を繰り返し行うことで、低確率状態よりも多くの遊技球を入賞させやすくする遊技状態のことである。

【００７４】

なお、本実施の形態において、上述した入賞記憶個数や保留記憶個数は、それぞれ特別図柄始動記憶表示器２２、普通図柄始動記憶表示器２３に表示されるようになっているが、これに限られず、他の表示方法により表示されてもよい。例えば、表示領域２１ａに表示されるようになっていてもよい。

【００７５】

次に、図１に示したパチンコ遊技機１の制御系について、図３を参照して説明する。なお、図３は図１に示した遊技機の制御系を示すブロック図である。

【００７６】

パチンコ遊技機１の制御系は、主制御回路２００、この主制御回路２００に接続される副制御回路３００、払出制御回路７０ａおよび発射制御回路７０ｂを有している。この制御系は遊技盤２の背面側に搭載されている。

【００７７】

パチンコ遊技機１の払出制御回路７０ａには、カードユニット８１が接続されている。

【００７８】

カードユニット８１は、パチンコ遊技機１の近傍に設置され、プリペイドカードを差込可能な差込口を有しており、当該差込口に差し込まれたプリペイドカードに記録された記録情報を読み取る読み取り手段と、球貸し操作パネル９（図３）の操作に応じて、払出制御回路７０ａに対し遊技球の貸出を指令する貸出指令信号を出力する貸出指令信号出力手段と、読み取り手段によって読み取った記録情報から特定される貸出可能数から、貸出指令信号出力手段により貸出を指令した貸出数を減算し、上記差込口に差し込まれているプリペイドカードに当該情報を記録させる書き込み手段とを有している。

【００７９】

主制御回路２００には、予め設定されたプログラムに従ってパチンコ遊技機１の遊技の進行を制御するメインＣＰＵ（超小型演算処理装置）２０１、異常時や電源投入時に各種設定を初期値に戻すためのリセット信号を生成する初期リセット回路２０４、ＬＥＤ等の表示制御を行うランプ制御回路２０７、メインＣＰＵ２０１が動作する上で必要な各種デ

10

20

30

40

50

ータを記憶するメインRAM203が実装されている。

【0080】

そしてさらに主制御回路200には、メインCPU201が遊技機1の遊技動作を処理制御するためのプログラム、乱数抽選によって大当たり判定をする際に参照される大当たり判定テーブル(図25(a),(b)参照)、乱数抽選によって普通当たり判定をする際に参照される普通当たり判定テーブル、乱数抽選によって装飾図柄の変動表示パターンを選択する際に参照される変動表示パターン選択テーブル(図26参照)、およびその他の演出を抽選する際に参照される各種確率テーブル、を格納しているメインROM202が実装されている。

【0081】

メインRAM203は、後述する入賞記憶領域(“0”~“4”)に記憶された入賞記憶をカウントするための入賞記憶カウンタ、メインCPU201によって計数された保留記憶の数(通過ゲートの通過球数)を記憶するための保留記憶カウンタ、1回のラウンド動作中に第1大入賞口15もしくは第2大入賞口16に入賞した遊技球の数を記憶するための大入賞口入賞カウンタ、1回の大当たり遊技状態中において第1大入賞口15もしくは第2大入賞口16が開放状態となった回数(すなわち、1回の大当たり遊技状態中におけるラウンドの動作回数)を記憶するための大入賞口開放回数カウンタ、高確率状態時において装飾図柄が変動表示された回数を計数する変動回数カウンタなどを具備する。

【0082】

ここで、メインRAM203は、(“0”~“4”)の入賞記憶領域を有している。

【0083】

なお、入賞記憶領域とは、始動口18に遊技球が入賞したことを条件として抽出される大当たり判定用乱数値などが、入賞記憶領域“0”から順に記憶される領域のことである。また、入賞記憶領域(“1”~“4”)に記憶されている大当たり判定用乱数値などは、特別図柄始動記憶表示器22に表示される入賞記憶に相当し、入賞記憶領域“0”に記憶されている大当たり判定用の乱数値などは、後述するステップS20-2-5における大当たり判定などに用いられるものである。

【0084】

さらにメインRAM203は、開放大入賞口フラグを具備している。ここで、開放大入賞口フラグとは、開放動作が行われる大入賞口を示すフラグである。例えば、第1大入賞口15の開放動作が行われる場合には、第1大入賞口を示す値(01)がセットされ、一方、第2大入賞口16の開放動作が行われる場合には、第2大入賞口を示す値(02)がセットされる。なお、大入賞口の開放動作が行われないときは(0)がセットされている。

【0085】

またメインRAM203は、高確率フラグを具備している。ここで、高確率フラグには、遊技状態が高確率状態に移行されると高確率状態を示す値(77)がセットされ、一方、遊技状態が低確率状態(高確率状態以外の遊技状態)に移行されると低確率状態を示す値(00)がセットされるようになっている。

【0086】

さらにメインRAM203は、時短フラグを具備している。ここで、時短フラグには、遊技状態が時短状態(短時間変動遊技状態)に移行されると時短状態を示す値(33)がセットされ、一方、遊技状態が長時間変動遊技状態(時短状態以外の遊技状態)に移行されると非時短状態を示す値(00)がセットされるようになっている。

【0087】

メインCPU201は、大当たり遊技状態判定手段、大当たり遊技状態決定手段、大当たり遊技状態制御手段、遊技状態決定手段、遊技状態制御手段、ダミー大当たり判定手段、ダミー大当たり遊技状態制御手段、終了抽選手段、変動回数計数手段、変動表示パターン選択手段、コマンド送信手段、および遊技状態移行手段の各機能を有している。

【0088】

大当り遊技状態判定手段は、所定の条件が成立した場合（例えば、遊技領域 2 a に設けられた始動口 1 8 に遊技球が入賞した場合）に、遊技状態を遊技者に有利な大当り遊技状態に移行させるか否かの判定を行う手段である。

【 0 0 8 9 】

例えば、大当り遊技状態判定手段は、上記始動口 1 8 に遊技球が入賞した場合、乱数抽選により抽出した大当り判定用乱数値に基づいて大当り判定処理を実行し、大当り遊技状態に移行させる否かを判定する。

【 0 0 9 0 】

大当り遊技状態決定手段は、遊技球が入賞し易い第 1 の開閉態様で第 1 大入賞口 1 5 の開閉動作を行う第 1 の大当り遊技状態と、遊技球が入賞し難い第 2 の開閉態様で第 2 大入賞口 1 6 の開閉動作を行う第 2 の大当り遊技状態のうち何れかの遊技状態に移行させるか否かの決定を行う手段である。

【 0 0 9 1 】

具体的には、大当り遊技状態決定手段は、始動口 1 8 に遊技球が入賞した場合に、大当り図柄決定用乱数値を基にして上記決定を行っている。また、第 1 の開閉態様とは、第 1 大入賞口 1 5 に対する特別電動役物の作動回数が 1 5 回（1 5 R（ラウンド））繰り返される態様のことである（ちなみに、開放状態となる時間は、1 回のラウンド動作につき 2 9 秒（s）と、長く設定されている）。一方、第 2 の開閉態様とは、第 2 大入賞口 1 6 に対する特別電動役物の作動回数が 2 回（2 R）繰り返される態様のことである（ちなみに、開放状態となる時間は、1 回のラウンド動作につき 1 . 8 秒（s）と、短く設定されている）。

【 0 0 9 2 】

ここで、上記大当り遊技状態判定手段によって大当り遊技状態に移行させる旨が判定され、且つ上記大当り遊技状態決定手段により第 1 の大当り遊技状態が決定された場合には、特別図柄表示器 2 4 に第 1 の大当り表示態様（「F」もしくは「H」）が表示され、且つ装飾図柄表示領域 2 1 b に第 1 の大当り装飾図柄が表示される。そしてその後に、遊技状態が第 1 の大当り遊技状態に移行されるようになっている。

【 0 0 9 3 】

大当り遊技状態制御手段は、上記大当り遊技状態判定手段によって大当り遊技状態に移行させる旨が判定され、且つ上記大当り遊技状態決定手段により第 1 の大当り遊技状態が決定された場合には、第 1 の大当り遊技状態の制御を行い、一方、大当り遊技状態判定手段によって大当り遊技状態に移行させる旨が判定され、且つ大当り遊技状態決定手段により第 2 の大当り遊技状態が決定された場合には、第 2 の大当り遊技状態の制御を行う手段である。

【 0 0 9 4 】

また、第 1 の大当り遊技状態の制御中において、大当り遊技状態制御手段は、大入賞口ソレノイド 7 2 S を制御することにより、一定の条件が成立するまでの間（ここでいう一定の条件とは、例えば、所定時間（例えば、2 9 秒）が経過した場合や、第 1 大入賞口 1 5 の通過領域を所定数の遊技球（例えば、1 0 個）が通過した場合等をいう）、第 1 大入賞口 1 5 の開閉動作（ラウンド動作）を所定の上限回数（例えば、1 5 回）を限度として繰り返して行うようになっている。

【 0 0 9 5 】

一方、第 2 の大当り遊技状態の制御中において、大当り遊技状態制御手段は、大入賞口ソレノイド 7 3 S を制御することにより、一定の条件が成立するまでの間（ここでいう一定の条件とは、例えば、所定時間（例えば、1 . 8 秒）が経過した場合や、第 2 大入賞口 1 6 の通過領域を所定数の遊技球（例えば、4 個）が通過した場合等をいう）、第 2 大入賞口 1 6 の開閉動作（ラウンド動作）を所定の上限回数（例えば、2 回）を限度として繰り返して行うようになっている。

【 0 0 9 6 】

遊技状態決定手段は、上記大当り遊技状態制御手段による大当り遊技状態の制御の終了

10

20

30

40

50

後の遊技状態として、大当り遊技状態への移行が行われ易い高確率状態、もしくは大当り遊技状態への移行が行われ難い低確率状態の何れかを決定する手段である。

【 0 0 9 7 】

例えば、遊技状態決定手段は、低確率状態時において、大当り遊技状態判定手段によって抽出された大当り判定用乱数値が「 7 」であり、且つ大当り遊技状態決定手段により抽出された大当り図柄決定用乱数値が「 2 ~ 5 」の範囲であった場合、図 2 5 (a) の大当り判定テーブルを参照し、そして、大当り遊技状態終了後に制御される遊技状態として高確率状態を決定する。一方、低確率状態時において、大当り遊技状態判定手段によって抽出された大当り判定用乱数値が「 7 」であり、且つ大当り遊技状態決定手段により抽出された大当り図柄決定用乱数値が「 6 ~ 9 」の範囲であった場合、図 2 5 (a) の大当り判定テーブルを参照し、そして、大当り遊技状態終了後に制御される遊技状態として低確率状態を決定する。

10

【 0 0 9 8 】

因みに、本実施の形態の遊技状態決定手段は、大当り遊技状態判定手段によって抽出された大当り判定用乱数値が「 7 」であり、且つ大当り遊技状態決定手段により抽出された大当り図柄決定用乱数値が「 0 ~ 1 」の範囲であった場合（すなわち、第 2 の大当りであった場合）、大当り遊技状態終了後に制御される遊技状態として必ず高確率状態を決定している。つまり、本実施の形態では、第 2 の大当りとなると、必ず突然確変が発生する。但し、本発明はこれに限られず、第 2 の大当りとなっても、突然確変が発生しない場合があってもよい。

20

【 0 0 9 9 】

また、遊技状態決定手段は、状況に応じて、後述するサブ CPU（表示制御手段）3 0 1 による装飾図柄の平均変動表示時間が長い長時間変動遊技状態、および長時間変動遊技状態よりも装飾図柄の平均変動表示時間が短い短時間変動遊技状態（時短状態）の何れかを決定している。例えば、所定条件が成立し、且つ大当り遊技状態制御手段により第 2 の大当り遊技状態が制御される場合に、当該第 2 の大当り遊技状態の制御の終了後に制御される遊技状態として時短状態（短時間変動遊技状態）を決定している。

【 0 1 0 0 】

遊技状態制御手段は、上記遊技状態決定手段により決定された遊技状態のうち少なくとも何れかの遊技状態の制御を行う手段である。

30

【 0 1 0 1 】

変動表示パターン選択手段は、上記大当り遊技状態判定手段や、上記大当り遊技状態決定手段による判定処理に応じて、複数の変動表示パターンのうちのいずれかを選択する手段である。

【 0 1 0 2 】

具体的には、大当り遊技状態判定手段や、上記大当り遊技状態決定手段による判定処理に応じて、大当り判定手段による判定結果に基づき、特別図柄表示器 2 4 における特別図柄の変動表示を実行させるための変動表示パターンや変動表示の停止図柄を選択する手段である。

【 0 1 0 3 】

なお、メイン CPU 2 0 1 は、変動表示パターン選択手段により特別図柄の変動表示パターンや変動表示結果が選択されると、当該変動表示パターンや変動表示結果を特別図柄表示器 2 4 に表示させるためにランプ制御回路 2 0 7 を制御するようになっている。

40

【 0 1 0 4 】

さらにメイン CPU 2 0 1 は、変動表示パターン選択手段により装飾図柄の変動表示パターンや変動表示結果が選択されると、当該変動表示パターンや変動表示結果を装飾図柄表示領域 2 1 b に表示させるために、上記選択された変動表示パターンを指定する変動コマンドと、上記選択された変動表示結果に対応する停止図柄コマンドとを生成してセットする手段である。

【 0 1 0 5 】

50

ダミー大当たり判定手段は、上記大当たり遊技状態判定手段により遊技状態を大当たり遊技状態に移行させない旨の判定がなされた場合に、第2大入賞口16の開閉動作を行うダミー大当たり遊技状態に移行させるか否かの判定を行う手段である。

【0106】

また、本実施の形態において、ダミー大当たりの判定は、大当たり遊技状態判定手段による大当たりの判定と同じタイミングで行われるようになっている（例えば、後述するステップS20-2-5（図6）参照）。但し、本発明はこれに限られず、他のタイミングでダミー大当たりの判定が行われてももちろんよい。

【0107】

ダミー大当たり遊技状態制御手段は、上記ダミー大当たり判定手段によりダミー大当たり遊技状態に移行させる旨の判定がなされた場合に、ダミー大当たり遊技状態の制御を行う手段である。

10

【0108】

ここで、当該ダミー大当たり遊技状態制御手段は、第2の大当たり遊技状態において行われる第2の開閉態様と略同一の第3の開閉態様で第2大入賞口16の開閉動作を制御している。

【0109】

また、第3の開閉態様とは、第2大入賞口16に対する特別電動役物の作動回数を1回（1R（ラウンド））とし、その1回の特別電動役物の作動に対して、可変翼16a, 16bの開閉が2回繰り返される態様である（因みに、1回の開放時間は1.8sである）。

20

【0110】

そのため、ダミー大当たり遊技状態となると、第2の大当たり遊技状態と同様に、第2大入賞口16の開放動作が2回繰り返される（勿論、開放状態となる時間も同じ（1.8s）である）。

【0111】

つまり本構成では、突然確変が発生しないダミー大当たり遊技状態と、高確率状態への移行を伴う第2の大当たり遊技状態（具体的には、「突然確変」が発生する第2の大当たり遊技状態）とを見分けることが困難となっている。

【0112】

30

次に、図30および図31を用いて、第2の大当たりが発生した場合とダミー大当たりが発生した場合の違いについて具体的に説明する。

【0113】

まず、低確率状態中において第2の大当たりが発生した場合には、特別図柄表示器24において特別図柄の変動表示結果「C」が停止表示され（図30（a）の（1）参照）、その後、第2の大当たり遊技状態の制御が開始される。そして第2の大当たり遊技状態の制御が開始されると、条件装置（条件装置とは、役物連続作動装置の作動に必要とされる装置であって、特別図柄の変動表示結果が特定の図柄になった場合に作動する装置である。当該作動は、役物連続装置の作動が終了するまでの間継続される）の作動が開始され、当該条件装置が作動することによって役物連続作動装置の作動が開始される（図30（a）の（2）、（3）参照）。次に、上記役物連続作動装置の作動に伴い特別電動役物が連続して2回作動する（図30（a）の（4）参照）。第2大入賞口は16は、特別電動役物の作動によってソレノイド73Sが駆動して2回開放状態となる（図30（a）の（5）参照）。そして、第2の大当たり遊技状態の終了後は高確率状態の制御が行われる（図30（a）の（6）、（7）参照。但し、本発明においては、時短状態の制御を行ってもよい）。

40

【0114】

また、低確率状態中においてダミー大当たりが発生した場合には、特別図柄表示器24において特別図柄の変動表示結果「-」が停止表示され（図31（a）の（1）参照）、その後、ダミー大当たり遊技状態の制御が開始される。しかし、第2の大当たり遊技状態の制御が行われた場合と異なり、条件装置および役物連続作動装置は作動されない（図31（a）

50

）の（２），（３）参照）。次に、特別電動役物は１回のみ作動する（図３１（ａ）の（４）参照）。第２大入賞口は１６は、特別電動役物の１回の作動中にソレノイド７３Ｓを２回駆動させ、２回開放状態となる（図３１（ａ）の（５）参照）。そして、ダミー大当り遊技状態の終了後は、当該ダミー大当り遊技状態が発生する前の遊技状態が継続して行われる（図３１（ａ）の（６），（７）参照。つまり、ダミー大当り遊技状態が発生する前と後では遊技状態に変化はない）。

【０１１５】

このように、第２の大当りが発生した場合は、条件装置、役物連続作動装置が作動するとともに、特別電動役物が２回作動するのに対し、ダミー大当りが発生した場合には、条件装置および役物連続作動装置の何れも作動せず、特別電動役物も１回しか作動しないという点が異なっている。さらに、第２の大当り遊技状態の終了後には高確率状態の制御が行われるにも関わらず、ダミー大当り遊技状態の終了後には当該高確率状態の制御が行われていないという点が異なっている。

10

【０１１６】

なお、高確率状態中において第２の大当りが発生した場合は、低確率状態中に第２の大当りが発生した場合の動作と概ね同じ動作が行われる（図３０（ｂ）参照）。但し、高確率状態中においてダミー大当りが発生した場合には、図３１（ａ）の場合と異なり、当該ダミー大当り遊技状態の終了後、高確率状態の制御が行われている（図３１（ｂ）参照）。これは、ダミー大当り遊技状態が発生する前の遊技状態が継続されているからである。

【０１１７】

20

さらに、第２の大当り遊技状態は、特別電動役物の作動回数が２回行われるが、１回の特別電動役物の作動に対して、可変翼１８ａ，１８ｂが１回の開閉しか行われなくなっている。これに対してダミー大当り遊技状態は、１回の特別電動役物の作動に対して、第２大入賞口１６の開放動作が２回行われる。しかし、上述したような動作の違いはあるものの、外観上は殆ど同じ態様であるため、第２の大当り遊技状態とダミー大当り遊技状態とを見分けることは困難といえる。

【０１１８】

また、本構成では、第２の大当り遊技状態およびダミー大当り遊技状態は、第２大入賞口１６の開放回数も少なく、開放状態となる時間も短いので、第１の大当り遊技状態とは異なり遊技球の入賞を殆ど期待することができないようになっている（つまり、遊技球の獲得は殆ど期待できない）。

30

【０１１９】

そして、遊技球の獲得を期待できる第１の大当り遊技状態時には第１大入賞口１５が開閉動作され、一方、遊技球の獲得を期待できない遊技状態（第２の大当り遊技状態もしくはダミー大当り遊技状態）時には第２大入賞口１６が開閉動作されるようになっている。

【０１２０】

そのため、遊技球の獲得を殆ど期待できない遊技状態（第２の大当り遊技状態もしくはダミー大当り遊技状態）時においては、上記第１大入賞口１５が開放状態となることはない。つまり、上記第１大入賞口１５が開放状態となる場合、遊技者は、無条件で遊技球の獲得を期待することができるので、遊技者にぬか喜びをさせて心理的なストレスを与えてしまう虞がない。

40

【０１２１】

終了抽選手段は、遊技状態制御手段により高確率状態の制御が行われているときにおいて、当該高確率状態の制御を終了させるか否かの抽選（以下、当該抽選を「転落抽選」という）を行う手段である。

【０１２２】

そして、当該転落抽選によって高確率状態の制御を終了させる旨が決定された場合には、上記遊技状態制御手段により低確率状態の制御が行われる。

【０１２３】

また、本実施の形態において、転落抽選は、大当り遊技状態判定手段による大当りの判

50

定と同じタイミングで行われるようになっていく（例えば、後述するステップ S 2 0 - 2 - 5（図 6）参照）。但し、本発明はこれに限られず、他のタイミングで転落抽選が行われてももちろんよい。

【 0 1 2 4 】

変動回数計数手段は、後述するサブ CPU（表示制御手段）3 0 1 により装飾図柄が変動表示された回数を計数する手段である。

【 0 1 2 5 】

そして、遊技状態制御手段により高確率状態の制御が行われているときにおいて当該変動回数計数手段により所定の値（例えば、1 0 0 回）が計数された場合には、上記遊技状態制御手段により低確率状態の制御が行われる。

10

【 0 1 2 6 】

つまり、本実施の形態の高確率状態は、装飾図柄の変動表示が一定回数以上行われた場合に終了するようになっていく。但し、本発明はこれに限られず、装飾図柄の変動表示が一定回数以上行われた場合であっても、当該高確率状態が継続されてもよい。

【 0 1 2 7 】

上述した各手段の機能をそれぞれ実現するためのプログラムがメイン ROM 2 0 2 に格納されており、メイン CPU 2 0 1 が、これら各プログラムをメイン ROM 2 0 2 からローディングするとともに演算結果をメイン RAM 2 0 3 へ更新記憶して実行することにより、上述した各手段の機能を実現するようになっていく。勿論、上述した各手段は、専用のハードウェアで構成するようにしても良い。

20

【 0 1 2 8 】

さらに、コマンド送信手段であるメイン CPU 2 0 1 は、生成した各種のコマンドを副制御回路 3 0 0 に送信することにより、当該遊技における演出を実行させている。

【 0 1 2 9 】

そして、本実施の形態では、上記各種のコマンド（変動コマンドや停止図柄コマンド等）に基づいて、液晶表示装置 2 1 などによる表示の演出、スピーカなど音発生手段による音の演出、およびランプあるいは LED など発光手段による光の演出等が行われる。

【 0 1 3 0 】

主制御回路 2 0 0 の I / O ポート（図示せず）には、通過ゲート 1 3 の内側に設けられ、遊技球が通過するのを検出するセンサである通過ゲートスイッチ 1 9 S a、始動口 1 8 の内部に設けられ、当該始動口 1 8 に入賞した遊技球を検出するセンサである始動口スイッチ 1 9 a が接続されている。

30

【 0 1 3 1 】

また、I / O ポートには、第 1 大入賞口 1 5 内の通過領域に設けられ、当該通過領域を通過する遊技球を検出するセンサであるカウントスイッチ 1 9 S e、第 2 大入賞口 1 6 内の通過領域に設けられ、当該通過領域を通過する遊技球を検出するセンサであるカウントスイッチ 1 9 S f、一般入賞口 1 2 へ入賞した遊技球を検出するセンサである一般入賞口スイッチ 1 9 S b、およびメイン RAM 2 0 3 に記憶されている各種データを消去するためのバックアップクリアスイッチ 7 4 S が接続されている。

【 0 1 3 2 】

40

さらに、I / O ポートには、次の各構成要素が接続されている。すなわち、始動口 1 8 の可変翼 1 8 a、1 8 b を駆動する可動部材ソレノイド 7 1 S、第 1 大入賞口 1 5 の扉 1 5 a を開閉する大入賞口ソレノイド 7 2 S、第 2 大入賞口 1 6 の可変翼 1 6 a、1 6 b を開閉する大入賞口ソレノイド 7 3 S などのアクチュエータが接続されている。

【 0 1 3 3 】

ここで、上記各センサが遊技球を検出すると、その検出信号は主制御回路 2 0 0 のメイン CPU 2 0 1 に入力されるので、メイン CPU 2 0 1 は、その入力される検出信号に応じて、上記各アクチュエータ 7 1 S、7 2 S、7 3 S をそれぞれ駆動制御する。

【 0 1 3 4 】

主制御回路 2 0 0 のコマンド出力ポート 2 0 6 からは、副制御回路 3 0 0、払出制御回

50

路 7 0 a、および発射制御回路 7 0 b に対してそれぞれ制御指令（コマンド）が送信される。

【 0 1 3 5 】

この制御指令（コマンド）を受信した副制御回路 3 0 0 によって液晶表示装置 2 1、スピーカ 8 a、8 b、装飾ランプ 3 9 a の動作が制御されるとともに、この制御指令（コマンド）を受信した払出制御回路 7 0 a および発射制御回路 7 0 b によって、払出装置 8 2 および発射装置 9 0 の動作が制御される。

【 0 1 3 6 】

払出制御回路 7 0 a には賞球や貸球等を払出す払出装置 8 2 が接続されている。払出制御回路 7 0 a は、一般入賞口 1 2 および大入賞口 1 5 などに遊技球が入球したことを条件として主制御回路 2 0 0 から出力される払出指令信号に応じて払出装置 8 2 を駆動制御し、所定数の遊技球を賞球として払出させる。また、払出制御回路 7 0 a は、カードユニット 8 1 から出力される貸出指令信号に応じて払出装置 8 2 を駆動制御し、所定数の遊技球を貸球として払出させる。

【 0 1 3 7 】

発射制御回路 7 0 b には遊技球を遊技領域 2 a に向けて発射する発射装置 9 0 が接続されている。また、発射制御回路 7 0 b は、ハンドル 7 の回転操作に応じて発射ソレノイドを駆動制御することにより、発射装置 9 0 から遊技球を発射させる。

【 0 1 3 8 】

また、ランプ制御回路 2 0 7 には、特別図柄表示器 2 4、普通図柄表示器 2 5 a、2 5 b、普通図柄始動記憶表示器 2 3、特別図柄始動記憶表示器 2 2 等の L E D が電氣的に接続されている。ランプ制御回路 2 0 7 は、メイン C P U 2 0 1 の制御に基づき、上記 L E D の表示制御を行う。

【 0 1 3 9 】

次に、副制御回路 3 0 0 の構成について説明する。副制御回路 3 0 0 には、サブ C P U 3 0 1、プログラム R O M 3 0 2、ワーク R A M 3 0 3、コマンド入力ポート（図示せず）、画像制御回路 3 0 5、音声制御回路 3 0 6、およびランプ制御回路 3 0 7 が備えられている。

【 0 1 4 0 】

サブ C P U 3 0 1 は、コマンド入力ポートを介して主制御回路 2 0 0 から受信したコマンドを判定し、その判定結果に従って画像制御回路 3 0 5、音声制御回路 3 0 6、ランプ制御回路 3 0 7 等の制御を行う。

【 0 1 4 1 】

さらにサブ C P U 3 0 1 は、表示態様決定手段、識別情報決定手段、表示制御手段を備えている。

【 0 1 4 2 】

表示態様決定手段は、制御される遊技状態の種類に応じて、液晶表示装置 2 1 における画像の表示態様を決定する手段である。

【 0 1 4 3 】

例えば、表示態様決定手段は、メイン C P U 2 0 1 から送信されるコマンドを基にして、ダミー大当たり遊技状態制御手段によりダミー大当たり遊技状態の制御が行われる場合と、大当たり遊技状態制御手段により第 2 の大当たり遊技状態の制御が行われる場合とで略同一の表示態様を決定している。

【 0 1 4 4 】

また、表示態様決定手段は、メイン C P U 2 0 1 から送信されるコマンドを基にして、ダミー大当たり判定手段によりダミー大当たり遊技状態に移行させる旨の判定が行われた場合と、大当たり遊技状態判定手段により第 2 の大当たり遊技状態に移行させる旨の判定が行われた場合とで略同一の装飾図柄を決定する識別情報決定手段でもある。

【 0 1 4 5 】

さらに表示態様決定手段は、メイン C P U 2 0 1 から送信されるコマンドを基にして、

10

20

30

40

50

ダミー大当り判定手段によりダミー大当り遊技状態に移行させる旨の判定が行われた場合と、大当り遊技状態判定手段により第2の大当り遊技状態に移行させる旨の判定が行われた場合とで略同一の演出画像を決定する演出画像決定手段でもある。

【0146】

さらに表示態様決定手段は、メインCPU201から送信されるコマンドを基にして、ダミー大当り遊技状態制御手段によりダミー大当り遊技状態の制御が行われる場合と、大当り遊技状態制御手段により第2の大当り遊技状態の制御が行われる場合とで略同一の状態表示態様を決定する状態表示態様決定手段でもある。

【0147】

表示制御手段は、液晶表示装置21にて、表示態様決定手段により決定された装飾図柄を所定の変動表示時間（メインCPU201により決定された変動表示時間）まで変動表示する表示制御を行う手段である。

【0148】

具体的には、表示制御手段は、上記識別情報決定手段により決定された装飾図柄に応じた画像データを後述する画像データROM（識別情報記憶手段）305bから抽出し、当該抽出した装飾図柄の画像データを基にして、液晶表示装置21において装飾図柄の表示制御を行う。

【0149】

さらに、表示制御手段は、上記演出画像決定手段や状態表示態様決定手段により演出画像や状態表示態様が決定された場合には、当該演出画像や状態表示態様に応じた画像データを画像データROM305bから抽出し、当該抽出した画像データを基にして、液晶表示装置21において画像の表示制御を行う。

【0150】

また、サブCPU301は、画像制御回路305に対して指示制御を行うことにより、上記変動コマンドに応じた装飾図柄の変動表示制御や、その他の演出画像の表示制御等を行っている。

【0151】

プログラムROM302には、サブCPU301が、主制御回路200から出力される各種コマンドに基づいて画像制御回路305を処理制御するための制御プログラム（演出データ）、音声制御回路306を処理制御するための制御プログラム、ランプ制御回路307を処理制御するための制御プログラム、複数種類の報知態様に関するデータなどが格納されている。

【0152】

ワークRAM303は、サブCPU301が上記制御プログラムに従って処理制御を行う際の一時的な記憶手段となるものであり、メインCPU201から送信されたコマンド等を記憶する受信バッファ領域（図示せず）と、処理制御するのに必要なデータなどを記憶する作業領域（図示せず）とが割り当てられている。

【0153】

画像制御回路305は、サブCPU301からの指示（ワークRAM303の所定の作業領域にセットされた演出データに基づいた指示）に応じて、表示領域21aに装飾図柄の変動表示などの表示を実行するものであり、各種画像データを記憶する画像データROM305bと、サブCPU301からの制御に応じて対応する画像データを画像データROM305bから抽出し、抽出したその画像データを基にして装飾図柄の変動表示や演出画像の表示などを実行するためのデータを生成するVDP（Video Display Processor）305aと、VDP305aにより生成された表示画像データをアナログ信号に変換するD/A変換回路（D/Aコンバータ）305dとを具備する。

【0154】

例えば、画像制御回路305は、サブCPU301の指示に基づいて、表示領域21aに対し、大当り判定の結果に対応する装飾図柄の変動表示や演出画像の表示などを行わせる画像表示制御処理を行う。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 5 】

また、画像データ記憶手段である画像データROM 305bには、液晶表示装置21に画像を表示させるための画像データが記憶されている。

【 0 1 5 6 】

さらに、画像データ記憶手段は、上述した大当り遊技状態判定手段およびダミー大当り判定手段のうち少なくとも何れかの判定結果を示す装飾図柄の画像データ（例えば、『「1」「2」「3」』、『「3」「3」「3」』等の装飾図柄を表示するための画像データ）を記憶する識別情報記憶手段でもある。

【 0 1 5 7 】

また、画像データ記憶手段は、遊技状態の移行の可能性を示唆する演出画像の画像データを記憶する演出画像記憶手段でもある。例えば、演出画像記憶手段には、「高確率発生?！」という文言を液晶表示装置21に表示させるための画像データが記憶されている（図32（b）参照）。当該文言は、突然確変が発生する可能性があることを示唆するためのものである。

【 0 1 5 8 】

さらに、画像データ記憶手段は、遊技状況を報知する状態表示態様の画像データを複数記憶する状態表示態様記憶手段でもある。例えば、状態表示態様記憶手段には、「大当り中!!」という文言や「チャンス状態中!!」という文言を液晶表示装置21に表示させるための状態表示態様（画像データ）が記憶されている（図32（a）、（c）参照）。ここで、「大当り中!!」は、現在の遊技状態は第1の大当り遊技状態であることを示すための状態表示態様であり、「チャンス状態中!!」は、現在の遊技状態は高確率状態中である可能性があることを示すための状態表示態様である。

【 0 1 5 9 】

なお、各画像データには、表示領域21aに各画像データを表示させるために必要な複数の画素データ（ドット単位のデータ）が含まれている。

【 0 1 6 0 】

ここで、VDP 305aには、2つのバッファ領域が設けられたVRAM 305cが接続されている。VDP 305aは、所定時間（例えば、1/30秒）ごとに送信されるサブCPU 301からの指示に基づいて、表示領域21aにおける表示を実行するためのデータを生成する際に、以下の処理を行う。VDP 305aは、画像データROM 305bから、所定の画像データを読み出し、VRAM 305cに展開するとともに、VRAM 305cから、展開された画像データを読み出す。具体的には、VDP 305aは、VRAM 305cに設けられた一方のバッファ領域に対して、展開処理を行い、他方のバッファ領域から、既に展開処理が行われた画像データを読み出す。次にVDP 305aは、サブCPU 301の指示に基づいて、展開処理対象のバッファ領域と、読み出し対象のバッファ領域とを切り換える。そして、VDP 305aは、読み出した画像データを、D/A変換回路305dを介して、表示領域21aに表示させる。

【 0 1 6 1 】

なお、本実施の形態では、画像データを展開する記憶装置としてVRAMを使用しているが、これに限られず、他の記憶装置を利用してもよい。たとえば、データを高速で読み書きできるSDRAMを用いてもよい。

【 0 1 6 2 】

音声制御回路306にはスピーカ8a, 8bが接続されている。音声制御回路306は、サブCPU 301の制御に基づき、音信号を生成する。スピーカ8a, 8bは、入力したこの音信号に基づいて音を発生する。

【 0 1 6 3 】

ランプ制御回路307には装飾ランプ39aが接続されている。ランプ制御回路307は、サブCPU 301の制御に基づき、信号を生成する。装飾ランプ39aは、入力したこの信号に基づいて遊技機1の各所に備え付けられているランプやLEDなどの点灯表示等を行う。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 4 】

このように、スピーカ 8 a , 8 b、装飾ランプ 3 9 a および液晶表示装置 2 1 は、サブ CPU 3 0 1 がセットした（制御プログラム）演出データに基づいて演出を行うようになっている。

【 0 1 6 5 】

なお、パチンコ遊技機 1 における各処理は、主制御回路 2 0 0 と副制御回路 3 0 0 とにより制御されているが、主制御回路 2 0 0 は、副制御回路 3 0 0 により制御される処理の全部または一部を処理してもよく、副制御回路 3 0 0 は、主制御回路 2 0 0 により制御される処理の全部または一部を処理してもよい。

【 0 1 6 6 】

次に、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 の主制御回路 2 0 0 による処理の手順について、図 4 を参照して説明する。

【 0 1 6 7 】

なお、図 4 (a) は、所定の周期（例えば、2 m s e c）でメイン処理に割り込むように実行されるシステムタイマ割込処理手順を示すフローチャートであり、図 4 (b) は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 のメイン処理手順を示すフローチャートである。

【 0 1 6 8 】

最初に、システムタイマ割込処理について、図 4 (a) を参照しながら説明する。

【 0 1 6 9 】

ステップ S 1 0 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、レジスタに格納されている情報を退避させる。

【 0 1 7 0 】

ステップ S 1 1 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、大当り判定用乱数値、大当り図柄決定用乱数値、普通当り判定用乱数値などの値を更新する。

【 0 1 7 1 】

ステップ S 1 2 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、スイッチ入力検出処理を行う。以下、スイッチ入力検出処理について具体的に説明する。

【 0 1 7 2 】

メイン CPU 2 0 1 は、カウントスイッチ 1 9 S e , 1 9 S f、一般入賞口スイッチ 1 9 S b、始動口スイッチ 1 9 a および通過ゲートスイッチ 1 9 S a などから出力された検出信号を I / O ポートを通じて検出する。そして、これらの検出信号を検出したメイン CPU 2 0 1 は、その検出した検出信号の内容に応じて、次の (1) ~ (3) の処理を実行する。

【 0 1 7 3 】

(1) メイン CPU 2 0 1 は、カウントスイッチ 1 9 S e やカウントスイッチ 1 9 S f からの検出信号を検出した場合は、大入賞口入賞カウンタの値に “ 1 ” を加算する。

【 0 1 7 4 】

(2) メイン CPU 2 0 1 は、始動口 1 8 に設けられた始動口スイッチ 1 9 a からの検出信号を検出した場合は、入賞記憶カウンタの値を確認する。そして、この入賞記憶カウンタの値が例えば 4 以下の場合には、入賞記憶カウンタの値に “ 1 ” を加算するとともに、乱数抽選により大当り判定用乱数値と大当り図柄決定用乱数値とを抽出し、当該大当り判定用乱数値と、大当り図柄決定用乱数値とを入賞記憶として、メイン RAM 2 0 3 の入賞記憶領域に記憶する。

【 0 1 7 5 】

また、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄表示器 2 4 において、特別図柄の変動表示を新たに行うことができない状態（例えば、特別図柄表示器 2 4 における図柄が既に変動表示中である場合など）であれば、当該変動表示を新たに行うことが可能となるまで、当該入賞記憶が存在する旨を特別図柄始動記憶表示器 2 2 に表示させるための制御を、ランプ制御回路 2 0 7 に対して行う。

【 0 1 7 6 】

10

20

30

40

50

なお、入賞記憶カウンタの値が0のときは、特別図柄や装飾図柄の変動表示が行われておらず、且つ、入賞記憶の数が0の状態である。入賞記憶カウンタの値が1のときは、特別図柄や装飾図柄の変動表示が行われている状態であり、且つ、入賞記憶の数が0の状態となる。また、当該カウンタの値が5のときは、特別図柄や装飾図柄の変動表示が行われている状態であり、且つ、入賞記憶の数が4である旨が、特別図柄始動記憶表示器22に表示される状態である（すなわち、特別図柄始動記憶表示器22には、入賞記憶カウンタから「1」を減算した値が表示される。）。

【0177】

(3)メインCPU201は、通過ゲート13に設けられた通過ゲートスイッチ19Saからの検出信号を検出した場合は、保留記憶カウンタの値を確認する。そして、この保留記憶カウンタの値が例えば4以下の場合には、保留記憶カウンタの値に“1”を加算するとともに、乱数抽選により普通当り判定用乱数値を抽出し、当該普通当り判定用乱数値を保留記憶として、メインRAM203の後述する保留記憶領域に記憶する。

10

【0178】

また、メインCPU201は、普通図柄表示器25a, 25bにおける普通図柄の点滅表示を新たに行うことができない（例えば、普通図柄表示器25a, 25bにおける図柄が既に点滅表示中である場合など）状態であれば、普通図柄表示器25a, 25bにおける図柄の点滅表示が可能となるまで、当該保留記憶が存在する旨を普通図柄始動記憶表示器23に表示させるための制御を、ランプ制御回路207に対して行う。

【0179】

20

なお、保留記憶カウンタの値が0のときは、普通図柄表示器25a, 25bにおいて普通図柄の変動表示が行われておらず、且つ、保留記憶の数が0の状態である。保留記憶カウンタの値が1のときは、普通図柄表示器25a, 25bにおいて普通図柄の変動表示が行われている状態であり、且つ、保留記憶の数が0の状態となる。また、当該カウンタの値が5のときは、普通図柄の変動表示が行われている状態であり、且つ、保留記憶の数が4である旨が普通図柄始動記憶表示器23に表示される状態である。（すなわち、普通図柄始動記憶表示器23には、保留記憶カウンタから「1」を減算した値が表示される。）。

【0180】

ステップS130において、メインCPU201は、変動表示されている特別図柄や装飾図柄の残り変動表示時間、遊技球を受け入れ易い開放状態にある始動口18の残り開口時間、遊技球を受け入れ易い開放状態にある第1大入賞口15の扉15aの残り開放時間、遊技球を受け入れ易い開放状態にある第2大入賞口16の残り開放時間などを更新する。

30

【0181】

ステップS140において、メインCPU201は、装飾図柄の変動表示の実行や大当りの発生などの遊技情報を、遊技場に設置されているホールコンピュータへ出力する。

【0182】

ステップS150において、メインCPU201は、可動部材ソレノイド71S、大入賞口ソレノイド72S, 73Sなどのソレノイドを駆動制御する。

【0183】

40

ステップS160において、メインCPU201は、停止図柄コマンド、変動コマンド、大当たり中コマンド、チャンスコマンド、待機状態コマンド、その他のコマンド等を副制御回路300へ出力する。

【0184】

ステップS170において、メインCPU201は、メインRAM203の入賞記憶領域（“1”～“4”）に記憶されている入賞記憶個数を特別図柄始動記憶表示器22に表示させるためにランプ制御回路207を制御する。さらに、メインCPU201は、メインRAM203に記憶されている通過ゲート13の保留記憶個数を普通図柄始動記憶表示器23に表示させるためにランプ制御回路207を制御する。

【0185】

50

また、メインCPU201は、後述する特別図柄記憶チェック処理（図6）にて特別図柄の変動表示パターンや変動表示結果が決定された場合は、当該変動表示パターンや変動表示結果を特別図柄表示器24に表示させるためにランプ制御回路207を制御する。これにより、特別図柄表示器24の特別図柄は、特別図柄記憶チェック処理によって決定された変動表示パターンに基づいて変動表示し、そして、同処理にて決定された変動表示結果で停止する。

【0186】

また、メインCPU201は、後述するステップS30にて普通図柄の点滅表示パターンや停止態様が選択された場合は、当該点滅表示パターンや停止態様を普通図柄表示器25a, 25bに表示させるためにランプ制御回路207を制御する。これにより、普通図柄表示器25a, 25bの普通図柄は、ステップS30によって選択された点滅表示パターンに基づいて点滅表示し、そして、同ステップにて選択された停止態様で停止する。

10

【0187】

また、メインCPU201は、球切れや下皿満タンなどのエラーを所定のランプに表示するように指示する制御指令、その他必要な制御指令を副制御回路300へ出力する。

【0188】

ステップS180において、メインCPU201は、遊技球が入球した入賞口の種類（一般入賞口12や大入賞口15など）に応じて、所定の遊技球を賞球として払い出すように指示する払出指令信号などの制御指令を払出制御回路70aへ出力する。

【0189】

20

ステップS190において、メインCPU201は、ステップS100で退避した情報をレジスタに復帰させる。

【0190】

次に、主制御回路200によるメイン処理について、図4（b）を参照しながら説明する。

【0191】

ステップS10において、メインCPU201は、パチンコ遊技機1における各種設定を、前回電源断となった際の設定内容に復帰させるか、若しくは初期化する。

【0192】

ステップS20において、メインCPU201は、詳細については後述する特別図柄制御処理（図5参照）を実行する。

30

【0193】

ステップS30において、メインCPU201は、詳細については後述する普通図柄制御処理（図20参照）を実行する。

【0194】

ステップS40において、メインCPU201は、メイン処理にて用いられた乱数などの値を更新する。

【0195】

なお、メインCPU201は、上述のステップS20からステップS40までの処理を繰り返し行う。

40

【0196】

次に、上記ステップS20の特別図柄制御処理について、図5を参照しながら説明する。なお、図5は本実施の形態に係る特別図柄制御処理の処理手順を示すフローチャートである。

【0197】

ステップS20-1において、メインCPU201は、制御状態フラグをロードする処理を実行する。なお、制御状態フラグとは、特別図柄ゲームにおける遊技の状態を示すフラグである。メインCPU201は、この制御状態フラグに基づいて、ステップS20-2乃至ステップS20-10における各処理を実行するか否かを判別する。

【0198】

50

ステップS20-2において、メインCPU201は、詳細については後述する特別図柄記憶チェック処理(図6参照)を行う。ここでは、主に、大当たり判定処理が行われる。そして、この判定処理の結果に応じて、変動表示結果、変動表示パターン、変動表示時間等の決定が行われる。

【0199】

ステップS20-3において、メインCPU201は、詳細については後述する特別図柄変動表示時間管理処理(図7参照)を行う。ここでは、主に、特別図柄の変動表示時間が終了したか否かの確認が行われる。なお、変動表示時間が終了した場合は、ステップS20-2にて決定された特別図柄の変動表示結果が特別図柄表示器24に停止表示されるとともに、同ステップにて決定された装飾図柄の変動表示結果が装飾図柄表示領域21bに停止表示される。

10

【0200】

ステップS20-4において、メインCPU201は、詳細については後述する特別図柄表示時間管理処理(図8参照)を行う。ここでは、主に、停止表示された特別図柄や装飾図柄の残り表示時間の管理が行われる。また、大当たりやダミー大当たりが発生している場合には、大入賞口の開閉態様を設定する処理が行われる。

【0201】

ステップS20-5において、メインCPU201は、詳細については後述する大当たり開始インターバル管理処理(図11参照)を行う。ここでは、主に、大入賞口を開放状態とするための処理が行われる。

20

【0202】

ステップS20-6において、メインCPU201は、詳細については後述する大入賞口開放中処理(図12参照)を行う。ここでは、主に、開放状態となっている大入賞口を閉鎖するための処理が行われる。

【0203】

ステップS20-7において、メインCPU201は、詳細については後述する大入賞口内残留球監視処理(図13参照)を行う。ここでは、主に、最終ラウンドに達したか否か(すなわち、大当たり遊技状態の終了条件を満たしたか否か)の確認が行われる。

【0204】

ステップS20-8において、メインCPU201は、詳細については後述する大入賞口再開放前待ち時間管理処理(図14参照)を行う。ここでは、主に、大入賞口を開放状態とするための処理が行われる。

30

【0205】

ステップS20-9において、メインCPU201は、詳細については後述する大当たり終了インターバル処理(図15参照)を行う。ここでは、主に、大当たり(もしくはダミー大当たり)終了後の遊技状態を設定する処理が行われる。

【0206】

ステップS20-10において、メインCPU201は、詳細については後述する特別図柄ゲーム終了処理(図16)を行う。ここでは、主に、転落抽選に当選したか否かの確認や装飾図柄の変動表示回数等の確認が行われる。

40

【0207】

ステップS20-11において、メインCPU201は、詳細については後述するダミー開放処理(図17参照)を行う。ここでは、主に、ダミー大当たりの発生に応じて第2大入賞口16を開放状態とするための処理が行われる。

【0208】

ステップS20-12において、メインCPU201は、詳細については後述するダミー開放中処理(図18参照)を行う。ここでは、主に、開放状態となっている第2大入賞口16を閉鎖するための処理が行われる。

【0209】

次に、上記ステップS20-2の特別図柄記憶チェック処理について、図6を参照しな

50

から説明する。なお、図6は本実施の形態に係る特別図柄記憶チェック処理の処理手順を示すフローチャートである。

【0210】

ステップS20-2-1において、メインCPU201は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値(00)であるか否かを確認し、この確認の結果、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値(00)である場合には、ステップS20-2-2の処理に移り、一方、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値(00)でない場合は、この特別図柄記憶チェック処理を終了する。

【0211】

ステップS20-2-2において、メインCPU201は、入賞記憶カウンタの値が“0”であるか否か(すなわち、入賞記憶個数が“0”であるか否か)を確認し、この確認の結果、入賞記憶カウンタの値が“0”である場合にはステップS20-2-3の処理に移り、一方、入賞記憶カウンタの値が“0”でない場合はステップS20-2-4の処理に移る。

10

【0212】

ステップS20-2-3において、メインCPU201は、デモ演出画像の表示を実行するように指示する待機状態コマンドを生成し、セットする。なお、上記待機状態コマンドは、遊技状態が待機状態(特別図柄表示器24における特別図柄や液晶表示装置21における装飾図柄の変動表示の動作が行われておらず、大当たり遊技状態でもダミー大当たり遊技状態でもなく、入賞記憶もない状態)の場合に生成される。

20

【0213】

ステップS20-2-4において、メインCPU201は、特別図柄変動表示時間管理を示す値(01)を制御状態フラグにセットする。

【0214】

ステップS20-2-5において、大当たり遊技状態判定手段であるメインCPU201は、入賞記憶に含まれる大当たり判定用乱数値に基づいて大当たり判定を行う。

【0215】

なお、大当たり判定は、高確率フラグが低確率状態を示す値(00)である場合、図25(a)に示す大当たり判定テーブルを基にして大当たりの判定を行う。一方、高確率フラグが高確率状態を示す値(77)である場合、図25(b)に示す大当たり判定テーブルを基にして大当たりの判定を行う。本実施の形態では、低確率状態において参照される大当たり判定テーブル(図25(a))より、高確率状態において参照される大当たり判定テーブル(図25(b))の方が大当たりとなる乱数値が多く設定されており、大当たりと判定されやすくなっている。なお、高確率状態時においては、転落抽選も同時に行われている。

30

【0216】

ここで、大当たり遊技状態判定手段およびダミー大当たり判定手段であるメインCPU201は、低確率状態時において抽出された大当たり判定用乱数値が「7」であった場合は、大当たり遊技状態に移行させる旨の判定を行い、また、低確率状態時において抽出された大当たり判定用乱数値が「17」、「19」、「23」、「29」の何れかであった場合は、ダミー大当たり遊技状態に移行させる旨の判定を行う。

40

【0217】

さらに、終了抽選手段であるメインCPU201は、高確率状態時において抽出された大当たり判定用乱数値が「390~399」の範囲であった場合は、転落抽選に当選した旨の判定を行う。

【0218】

ステップS20-2-6において、メインCPU201は、ステップS20-2-5にて行われた大当たり判定の結果が遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるものであるか否か(すなわち、大当たりとなったか否か)を確認する。そして、メインCPU201は、大当たり判定の結果が遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるものである場合には、ステップS20-2-10の処理に移る。一方、大当たり判定の結果が遊技状態を大当たり遊技状態に移

50

行させるものでない場合には、ステップS 2 0 - 2 - 7の処理に移る。

【0 2 1 9】

ステップS 2 0 - 2 - 7において、メインCPU 2 0 1は、ステップS 2 0 - 2 - 5にて行われた大当たり判定の結果が遊技状態をダミー大当たり遊技状態に移行させるものであるか否か（すなわち、ダミー大当たりとなったか否か）を確認する。そして、メインCPU 2 0 1は、大当たり判定の結果が遊技状態をダミー大当たり遊技状態に移行させるものである場合には、ステップS 2 0 - 2 - 9の処理に移る。一方、大当たり判定の結果が遊技状態をダミー大当たり遊技状態に移行させるものでない場合には、ステップS 2 0 - 2 - 8の処理に移る。

【0 2 2 0】

ステップS 2 0 - 2 - 8において、メインCPU 2 0 1は、図25のテーブルを参照して特別図柄の変動表示結果を「-」に決定するとともに、はずれを示す装飾図柄を表示させるための停止図柄コマンドとして「z 0」を生成し、セットする。

【0 2 2 1】

ステップS 2 0 - 2 - 9において、メインCPU 2 0 1は、図25のテーブルを参照して特別図柄の変動表示結果を「C」に決定するとともに、ダミー大当たりを示す装飾図柄を表示させるための停止図柄コマンドとして「z 1」を生成し、セットする。

【0 2 2 2】

ステップS 2 0 - 2 - 10において、メインCPU 2 0 1は、入賞記憶に含まれる大当たり図柄決定用乱数値に基づいて大当たりの種類を決定する。

【0 2 2 3】

例えば、低確率状態時において、上記大当たり図柄決定用乱数値が「2～5」の範囲であった場合は、図25(a)の大当たり判定テーブルを参照し、第1の大当たり（高確率）に当選した旨を決定する。次に、特別図柄の変動表示結果を「F」に決定するとともに、第1の大当たり（高確率）を示す装飾図柄を表示させるための停止図柄コマンドとして「z 4」を生成し、セットする。

【0 2 2 4】

また、低確率状態時において、上記大当たり図柄決定用乱数値が「0～1」の範囲であった場合は、図25(a)の大当たり判定テーブルを参照し、第2の大当たり（高確率）に当選した旨を決定する。次に、特別図柄の変動表示結果を「A」に決定するとともに、第2の大当たりを示す装飾図柄を表示させるための停止図柄コマンドとして「z 2」を生成し、セットする。

【0 2 2 5】

ステップS 2 0 - 2 - 11において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄や装飾図柄の変動表示パターンを決定する処理を行う。

【0 2 2 6】

まず、メインCPU 2 0 1は、乱数発生器により0から99の範囲で発生した乱数のうち、一の乱数値を抽出する。

【0 2 2 7】

そして、メインCPU 2 0 1は、抽出した乱数値と、大当たりの判定結果と、図26に示す変動表示パターン決定用テーブルとを基にして、装飾図柄の変動表示パターンを指定する変動コマンドを決定する。そして、当該決定された変動コマンドを生成してセットする。

【0 2 2 8】

例えば、メインCPU 2 0 1は、ステップS 2 0 - 2 - 5にて行われた大当たり判定の結果が、転落抽選に当選もしくははずれであり、且つ抽出された乱数値が0から79の範囲であった場合には、変動表示パターンとして「通常変動」を指定する変動コマンド「h 0」を決定し、当該決定された変動コマンドを生成してセットする（このとき、変動表示時間は10(s)に決定される）。

【0 2 2 9】

また、メインCPU 2 0 1は、ステップS 2 0 - 2 - 5にて行われた大当たり判定の結果

10

20

30

40

50

が、転落抽選に当選もしくははずれであり、且つ抽出された乱数値が80から94の範囲であった場合には、変動表示パターンとして「ノーマルリーチ」を指定する変動コマンド「h1」を決定し、当該決定された変動コマンドを生成してセットする（このとき、変動表示時間は12（s）に決定される）。

【0230】

一方、抽出された乱数値が95から99の範囲であった場合には、変動表示パターンとして「スーパーリーチ」を指定する変動コマンド「h2」を決定し、当該決定された変動コマンドを生成してセットする（このとき、変動表示時間は15（s）に決定される）。

【0231】

さらに、メインCPU201は、第1の大当たり（第1の大当たり（高確率）、第1の大当たり（低確率））に当選した旨の決定が上記ステップS20-2-10にて行われた場合に抽出された乱数値が0から59の範囲に含まれるときは、変動表示パターンとして「ノーマルリーチ」を指定する変動コマンド「h3」を決定し、当該決定された変動コマンドを生成してセットする（このとき、変動表示時間は12（s）に決定される）。

【0232】

また、メインCPU201は、第2の大当たりに当選した旨の決定が上記ステップS20-2-10にて行われた場合は、変動表示パターンとして「突然確変示唆演出」を指定する変動コマンド「h6」を決定し、当該決定された変動コマンドを生成してセットする（このとき、変動表示時間は14（s）に決定される）。

【0233】

また、メインCPU201は、ステップS20-2-5にて行われた大当たり判定の結果が、ダミー大当たり遊技状態に移行させる旨であった場合は、変動表示パターンとして「突然確変示唆演出」を指定する変動コマンド「h6」を決定し、当該決定された変動コマンドを生成してセットする（このとき、変動表示時間は14（s）に決定される）。

【0234】

なお、上述した「突然確変示唆演出」とは、突然確変が発生する可能性があることを示唆するための演出である。例えば、図32（b）に示すように、「高確率発生?!」という文言を液晶表示装置21に表示させる演出等が挙げられる。

【0235】

ステップS20-2-12において、メインCPU201は、ステップS20-2-11の処理により決定された変動表示時間を待ち時間タイマにセットする。

【0236】

なお、特別図柄表示器24における特別図柄の変動表示は、ステップS20-2-12によってセットされた変動表示時間の間行われる。変動表示時間が終了すると、変動表示される特別図柄は、ステップS20-2-8、ステップS20-2-9、ステップS20-2-10等にて決定された変動表示結果が表示された状態で停止する。

【0237】

また、装飾図柄の変動表示は、ステップS20-2-12によってセットされた変動表示時間の間、ステップS20-2-11によって決定された変動表示パターンに基づいて行われる。変動表示時間が終了すると、変動表示される装飾図柄は、サブCPU（表示態様決定手段）301が決定した変動表示結果が表示された状態で停止する。

【0238】

ステップS20-2-13において、メインCPU201は、今回の特別図柄記憶チェック処理に用いられた乱数値などを、所定の記憶領域から消去する。

【0239】

次に、上記ステップS20-3の特別図柄変動表示時間管理処理について、図7を参照しながら説明する。なお、図7は本実施の形態に係る特別図柄変動表示時間管理処理の処理手順を示すフローチャートである。

【0240】

ステップS20-3-1において、メインCPU201は、制御状態フラグが特別図柄

10

20

30

40

50

変動表示時間管理を示す値（０１）であるか否かを確認する。そして、メインＣＰＵ２０１は、制御状態フラグが特別図柄変動表示時間管理を示す値（０１）である場合には、ステップＳ２０－３－２の処理に移り、一方、制御状態フラグが特別図柄変動表示時間管理を示す値（０１）でない場合には、特別図柄変動表示時間管理処理を終了する。

【０２４１】

ステップＳ２０－３－２において、メインＣＰＵ２０１は、変動表示時間がセットされた待ち時間タイマの値が“０”であるか否かを確認する。そして、メインＣＰＵ２０１は、変動表示時間がセットされた待ち時間タイマの値が“０”である場合には、特別図柄の変動表示を終了させるためにステップＳ２０－３－３の処理に移る。一方、変動表示時間がセットされた待ち時間タイマの値が“０”でない場合には、特別図柄の変動表示を継続させるために特別図柄変動表示時間管理処理を終了する。

10

【０２４２】

ステップＳ２０－３－３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄表示時間管理処理を示す値（０２）を制御状態フラグにセットする。これにより、特別図柄表示器２４における特別図柄や装飾図柄表示領域２１ｂにおける装飾図柄の変動表示が終了する。

【０２４３】

ステップＳ２０－３－４において、メインＣＰＵ２０１は、確定後待ち時間（例えば、１秒）を待ち時間タイマにセットする。

【０２４４】

次に、上記ステップＳ２０－４の特別図柄表示時間管理処理について、図８を参照しながら説明する。なお、図８は特別図柄表示時間管理処理の処理手順を示すフローチャートである。

20

【０２４５】

ステップＳ２０－４－１において、メインＣＰＵ２０１は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理を示す値（０２）であるか否かを確認する。そして、メインＣＰＵ２０１は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理を示す値（０２）である場合には、ステップＳ２０－４－２の処理に移り、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理を示す値（０２）でない場合には、特別図柄表示時間管理処理を終了する。

【０２４６】

ステップＳ２０－４－２において、メインＣＰＵ２０１は、確定後待ち時間がセットされた待ち時間タイマの値が“０”であるか否かを確認する。そして、メインＣＰＵ２０１は、確定後待ち時間がセットされた待ち時間タイマの値が“０”である場合には、ステップＳ２０－４－３の処理に移り、確定後待ち時間がセットされた待ち時間タイマの値が“０”でない場合には、特別図柄表示時間管理処理を終了する。

30

【０２４７】

ステップＳ２０－４－３において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ２０－２－５（図６）にて行われた大当たり判定の結果が遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるものであるか否か（大当たりとなったか否か）を確認し、この確認の結果、大当たり判定の結果が遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるものである場合には、ステップＳ２０－４－４の処理に移り、一方、大当たり判定の結果が遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるものでない場合は、ステップＳ２０－４－６の処理に移る。

40

【０２４８】

ステップＳ２０－４－４において、メインＣＰＵ２０１は、大当たり開始インターバル管理を示す値（０３）を制御状態フラグにセットする。

【０２４９】

ステップＳ２０－４－５において、メインＣＰＵ２０１は、詳細については後述する大当たり大入賞口開閉設定処理（図９参照）を行う。ここでは、主に、大当たりに応じて大入賞口を開放させるための設定が行われる。

【０２５０】

ステップＳ２０－４－７において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ２０－２－５（

50

図6)にて行われた大当たり判定の結果が遊技状態をダミー大当たり遊技状態に移行させるものであるか否か(ダミー大当たりとなったか否か)を確認し、この確認の結果、大当たり判定の結果が遊技状態をダミー大当たり遊技状態に移行させるものである場合には、ステップS20-4-8の処理に移り、一方、大当たり判定の結果が遊技状態をダミー大当たり遊技状態に移行させるものでない場合は、ステップS20-4-10の処理に移る。

【0251】

ステップS20-4-8において、メインCPU201は、ダミー開放を示す値(09)を制御状態フラグにセットする。

【0252】

ステップS20-4-9において、メインCPU201は、詳細については後述するダミー大当たり大入賞口開閉設定処理(図10参照)を行う。ここでは、主に、ダミー大当たりに応じて大入賞口を開放させるための設定が行われる。

10

【0253】

ステップS20-4-10において、メインCPU201は、特別図柄ゲーム終了を示す値(08)を制御状態フラグにセットし、特別図柄表示時間管理処理を終了する。

【0254】

次に、上記ステップS20-4-5の大当たり大入賞口開閉設定処理について、図9を参照しながら説明する。なお、図9は大当たり大入賞口開閉設定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【0255】

20

ステップS20-4-5-1において、メインCPU201は、ステップS20-2-10(図6)にて決定された大当たりの種類が第1の大当たり(第1の大当たり(高確率)、第1の大当たり(低確率))であるか否かを確認する。この確認の結果、大当たりの種類が第1の大当たりである場合には、ステップS20-4-5-8の処理に移り、一方、大当たりの種類が第1の大当たりではない場合(すなわち、第2の大当たりである場合)には、ステップS20-4-5-2の処理に移る。

【0256】

ステップS20-4-5-2において、メインCPU201は、大当たり開始インターバル時間(1.0s)を待ち時間タイマにセットする。

【0257】

30

ステップS20-4-5-3において、メインCPU201は、開放大入賞口フラグに第2大入賞口を示す値(02)をセットする。

【0258】

ステップS20-4-5-4において、メインCPU201は、大入賞口の開放時間として(1.8s)をセットする。

【0259】

ステップS20-4-5-5において、メインCPU201は、大入賞口の最大入賞数として(4個)をセットする。

【0260】

ステップS20-4-5-6において、メインCPU201は、特別電動役物の最大作動回数として2(R)をセットする。

40

【0261】

ステップS20-4-5-7において、メインCPU201は、1回の特別電動役物の作動に対する大入賞口の開放回数として1回をセットする。

【0262】

次に、上記ステップS20-4-5-1にて大当たりの種類が第1の大当たりである旨が確認された場合には、ステップS20-4-5-8の処理を行う。ステップS20-4-5-8において、メインCPU201は、大当たり開始インターバル時間(5.0s)を待ち時間タイマにセットする。

【0263】

50

ステップS 2 0 - 4 - 5 - 9において、メインCPU 2 0 1は、開放大入賞口フラグに第1大入賞口を示す値(0 1)をセットする。

【0 2 6 4】

ステップS 2 0 - 4 - 5 - 1 0において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口の開放時間として(2 9 s)をセットする。

【0 2 6 5】

ステップS 2 0 - 4 - 5 - 1 1において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口の最大入賞数として(1 0 個)をセットする。

【0 2 6 6】

ステップS 2 0 - 4 - 5 - 1 2において、メインCPU 2 0 1は、特別電動役物の最大作動回数として1 5 (R)をセットする。

10

【0 2 6 7】

ステップS 2 0 - 4 - 5 - 1 3において、メインCPU 2 0 1は、1 回の特別電動役物の作動に対する大入賞口の開放回数として1 回をセットする。

【0 2 6 8】

次に、上記ステップS 2 0 - 4 - 9のダミー大当たり大入賞口開閉設定処理について、図1 0を参照しながら説明する。なお、図1 0はダミー大当たり大入賞口開閉設定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【0 2 6 9】

ステップS 2 0 - 4 - 9 - 1において、メインCPU 2 0 1は、ダミー大当たり開始インターバル時間(1 . 0 s)を待ち時間タイマにセットする。

20

【0 2 7 0】

ステップS 2 0 - 4 - 9 - 2において、メインCPU 2 0 1は、開放大入賞口フラグに第2大入賞口を示す値(0 2)をセットする。

【0 2 7 1】

ステップS 2 0 - 4 - 9 - 3において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口の開放時間として(1 . 8 s)をセットする。

【0 2 7 2】

ステップS 2 0 - 4 - 9 - 4において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口の最大入賞数として(4 個)をセットする。

30

【0 2 7 3】

ステップS 2 0 - 4 - 9 - 5において、メインCPU 2 0 1は、特別電動役物の最大作動回数として1 (R)をセットする。

【0 2 7 4】

ステップS 2 0 - 4 - 9 - 6において、メインCPU 2 0 1は、1 回の特別電動役物の作動に対する大入賞口の開放回数として2 回をセットする。これにより、ダミー大当たり遊技状態中において第2大入賞口1 6の開放が2 回行われる。

【0 2 7 5】

次に、上記ステップS 2 0 - 5の大当たり開始インターバル管理処理について、図1 1を参照しながら説明する。なお、図1 1は本実施の形態に係る大当たり開始インターバル管理処理の処理手順を示すフローチャートである。

40

【0 2 7 6】

ステップS 2 0 - 5 - 1において、メインCPU 2 0 1は、制御状態フラグが大当たり開始インターバル管理を示す値(0 3)であるか否かを確認する。そして、メインCPU 2 0 1は、制御状態フラグが大当たり開始インターバル管理を示す値(0 3)である場合には、ステップS 2 0 - 5 - 2の処理に移る。一方、制御状態フラグが大当たり開始インターバル管理を示す値(0 3)でない場合には、大当たり開始インターバル管理処理を終了する。

【0 2 7 7】

ステップS 2 0 - 5 - 2において、メインCPU 2 0 1は、大当たり開始インターバル時間がセットされた待ち時間タイマの値が“ 0 ”であるか否かを確認する。そして、メイン

50

C P U 2 0 1 は、大当り開始インターバル時間がセットされた待ち時間タイマの値が “ 0 ” である場合には、ステップ S 2 0 - 5 - 3 の処理に移り、大当り開始インターバル時間がセットされた待ち時間タイマの値が “ 0 ” でない場合には、大当り開始インターバル管理処理を終了する。

【 0 2 7 8 】

ステップ S 2 0 - 5 - 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、高確率フラグおよび時短フラグに (0 0) をセットして、高確率状態の制御および時短状態の制御を終了する。

【 0 2 7 9 】

また、ステップ S 2 0 - 2 - 1 0 (図 6) にて決定された大当りの種類が第 1 の大当り (第 1 の大当り (高確率) , 第 1 の大当り (低確率)) である場合には、当該ステップにおいて、第 1 の大当り遊技状態となった旨を示す大当り中コマンドを生成してセットする。

10

【 0 2 8 0 】

ここで、本実施の形態においては、大当り中コマンドが副制御回路 3 0 0 に送信されることにより、液晶表示装置 2 1 に「大当り中!!」という文言が表示される (図 3 2 (a) 参照) 。これにより、遊技者に対して、現在の遊技状態は遊技球の獲得を期待できる第 1 の大当り遊技状態である旨を報知することが出来る。

【 0 2 8 1 】

ステップ S 2 0 - 5 - 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、開放大入賞口フラグにセットされた値に対応する大入賞口の開放設定処理を行う。

20

【 0 2 8 2 】

例えば、開放大入賞口フラグに第 1 大入賞口を示す値 (0 1) がセットされている場合には、第 1 大入賞口 1 5 の扉 1 5 a を開放するように大入賞口ソレノイド 7 2 S を制御する。これにより、第 1 大入賞口 1 5 が遊技球を受け入れ易い開放状態となるラウンド動作の制御が開始され、遊技球が第 1 大入賞口 1 5 の通過領域を通過可能となる。一方、開放大入賞口フラグに第 2 大入賞口を示す値 (0 2) がセットされている場合には、第 2 大入賞口 1 6 の可変翼 1 6 a , 1 6 b を開放するように大入賞口ソレノイド 7 3 S を制御する。これにより、第 2 大入賞口 1 6 が遊技球を受け入れ易い開放状態となるラウンド動作の制御が開始され、遊技球が第 2 大入賞口 1 6 の通過領域を通過可能となる。

【 0 2 8 3 】

30

さらに、メイン C P U 2 0 1 は、当該ステップにおいて大入賞口開放回数カウンタに “ 1 ” を加算する。

【 0 2 8 4 】

ステップ S 2 0 - 5 - 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放中を示す値 (0 4) を制御状態フラグにセットする。

【 0 2 8 5 】

ステップ S 2 0 - 5 - 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放時間タイマに、大入賞口の開放時間 (ステップ S 2 0 - 4 - 5 - 4 もしくはステップ S 2 0 - 4 - 5 - 1 0 参照) をセットする。これにより、セットされた時間が “ 0 ” になるまでの間、ラウンド動作の制御が継続して行われる。

40

【 0 2 8 6 】

次に、上記ステップ S 2 0 - 6 の大入賞口開放中処理について、図 1 2 を参照しながら説明する。なお、図 1 2 は本実施の形態に係る大入賞口開放中処理の処理手順を示すフローチャートである。

【 0 2 8 7 】

ステップ S 2 0 - 6 - 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、制御状態フラグが大入賞口開放中を示す値 (0 4) であるか否かを確認する。そしてメイン C P U 2 0 1 は、制御状態フラグが大入賞口開放中を示す値 (0 4) である場合には、ステップ S 2 0 - 6 - 2 の処理に移る。一方、制御状態フラグが大入賞口開放中を示す値 (0 4) でない場合には、大入賞口開放中処理を終了する。

50

【 0 2 8 8 】

ステップ S 2 0 - 6 - 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、開放状態となっている大入賞口（第 1 大入賞口 1 5 もしくは第 2 大入賞口 1 6 ）に入賞した遊技球が、ステップ S 2 0 - 4 - 5 - 5 もしくはステップ S 2 0 - 4 - 5 - 1 1 にてセットされた最大入賞数に達したか否か（すなわち、大入賞口入賞カウンタの値が最大入賞数に達したか否か）を確認する。そして、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口入賞カウンタの値が最大入賞数に達した場合には、ラウンド動作を終了させるためにステップ S 2 0 - 6 - 4 の処理に移る。一方、大入賞口入賞カウンタの値が最大入賞数に達していない場合には、ステップ S 2 0 - 6 - 3 の処理に移る。

【 0 2 8 9 】

10

ステップ S 2 0 - 6 - 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口の開放時間がセットされた大入賞口開放時間タイマの値が “ 0 ” であるか否かを確認する。そして、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放時間タイマの値が “ 0 ” である場合には、ラウンド動作を終了させるためにステップ S 2 0 - 6 - 4 の処理に移る。一方、大入賞口開放時間タイマの値が “ 0 ” でない場合には、大入賞口開放中処理を終了する。

【 0 2 9 0 】

ステップ S 2 0 - 6 - 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口内残留球監視を示す値（ 0 5 ）を制御状態フラグにセットする。

【 0 2 9 1 】

ステップ S 2 0 - 6 - 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、開放状態中の大入賞口を閉じるために大入賞口ソレノイド 7 2 S もしくは大入賞口ソレノイド 7 3 S を制御する。これにより、開放状態中の大入賞口が遊技球を受け入れ難い閉鎖状態に切り替えられ、ラウンド動作の制御が終了する。また、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口入賞カウンタに “ 0 ” をセットする。

20

【 0 2 9 2 】

ステップ S 2 0 - 6 - 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口内残留球監視時間（例えば、1 秒）を待ち時間タイマにセットする。

【 0 2 9 3 】

次に、上記ステップ S 2 0 - 7 の大入賞口内残留球監視処理について、図 1 3 を参照しながら説明する。なお、図 1 3 は本実施の形態に係る大入賞口内残留球監視処理の処理手順を示すフローチャートである。

30

【 0 2 9 4 】

ステップ S 2 0 - 7 - 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、制御状態フラグが大入賞口内残留球監視を示す値（ 0 5 ）であるか否かを確認する。そして、メイン C P U 2 0 1 は、制御状態フラグが大入賞口内残留球監視を示す値（ 0 5 ）である場合には、ステップ S 2 0 - 7 - 2 の処理に移る。一方、制御状態フラグが大入賞口内残留球監視を示す値（ 0 5 ）でない場合には、大入賞口内残留球監視処理を終了する。

【 0 2 9 5 】

ステップ S 2 0 - 7 - 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口内残留球監視時間がセットされた待ち時間タイマの値が “ 0 ” であるか否かを確認する。そして、メイン C P U 2 0 1 は、待ち時間タイマの値が “ 0 ” である場合には、ステップ S 2 0 - 7 - 3 の処理に移る。一方、待ち時間タイマの値が “ 0 ” でない場合には、大入賞口内残留球監視処理を終了する。

40

【 0 2 9 6 】

ステップ S 2 0 - 7 - 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタの値がステップ S 2 0 - 4 - 5 - 6 もしくはステップ S 2 0 - 4 - 5 - 1 2 にてセットされた最大作動回数に達したか否かを確認する。そして、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタの値が最大作動回数に達した場合には、大当たり遊技状態の制御を終了させるためにステップ S 2 0 - 7 - 4 の処理に移る。一方、大入賞口開放回数カウンタの値が最大作動回数に達していない場合には、大当たり遊技状態の制御を継続させるためにステ

50

ップS 2 0 - 7 - 7 の処理に移る。

【 0 2 9 7 】

ステップS 2 0 - 7 - 4 において、メインCPU 2 0 1 は、大当り終了インターバルを示す値 (0 7) を制御状態フラグにセットする。

【 0 2 9 8 】

ステップS 2 0 - 7 - 5 において、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタに " 0 " をセットする。

【 0 2 9 9 】

ステップS 2 0 - 7 - 6 において、メインCPU 2 0 1 は、大当り終了インターバルに対応する時間 (例えば、5 秒) を待ち時間タイマにセットし、大入賞口内残留球監視処理を終了する。

10

【 0 3 0 0 】

ステップS 2 0 - 7 - 7 において、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口再開放前待ち時間管理を示す値 (0 6) を制御状態フラグにセットする。

【 0 3 0 1 】

ステップS 2 0 - 7 - 8 において、メインCPU 2 0 1 は、ラウンド間インターバルに対応する時間 (例えば、1 0 秒) を待ち時間タイマにセットする。

【 0 3 0 2 】

次に、上記ステップS 2 0 - 8 の大入賞口再開放前待ち時間管理処理について、図 1 4 を参照しながら説明する。なお、図 1 4 は本実施の形態に係る大入賞口再開放前待ち時間管理処理の処理手順を示すフローチャートである。

20

【 0 3 0 3 】

ステップS 2 0 - 8 - 1 において、メインCPU 2 0 1 は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間を示す値 (0 6) であるか否かを確認する。そして、メインCPU 2 0 1 は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間を示す値 (0 6) である場合には、ステップS 2 0 - 8 - 2 の処理に移る。一方、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間を示す値 (0 6) でない場合には、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を終了する。

【 0 3 0 4 】

ステップS 2 0 - 8 - 2 において、メインCPU 2 0 1 は、ラウンド間インターバルに対応する時間がセットされた待ち時間タイマの値が " 0 " であるか否かを確認する。そして、メインCPU 2 0 1 は、ラウンド間インターバルに対応する時間がセットされた待ち時間タイマの値が " 0 " である場合には、ステップS 2 0 - 8 - 3 の処理に移る。一方、ラウンド間インターバルに対応する時間がセットされた待ち時間タイマの値が " 0 " でない場合には、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を終了する。

30

【 0 3 0 5 】

ステップS 2 0 - 8 - 3 において、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタの値に " 1 " を加算する。

【 0 3 0 6 】

ステップS 2 0 - 8 - 4 において、メインCPU 2 0 1 は、開放大入賞口フラグにセットされた値に対応する大入賞口の開放設定処理を行う。

40

【 0 3 0 7 】

例えば、開放大入賞口フラグに第 1 大入賞口を示す値 (0 1) がセットされている場合には、第 1 大入賞口 1 5 の扉 1 5 a を開放するように大入賞口ソレノイド 7 2 S を制御する。これにより、第 1 大入賞口 1 5 が遊技球を受け入れ易い開放状態となるラウンド動作の制御が開始され、遊技球が第 1 大入賞口 1 5 の通過領域を通過可能となる。一方、開放大入賞口フラグに第 2 大入賞口を示す値 (0 2) がセットされている場合には、第 2 大入賞口 1 6 の可変翼 1 6 a , 1 6 b を開放するように大入賞口ソレノイド 7 3 S を制御する。これにより、第 2 大入賞口 1 6 が遊技球を受け入れ易い開放状態となるラウンド動作の制御が開始され、遊技球が第 2 大入賞口 1 6 の通過領域を通過可能となる。

【 0 3 0 8 】

50

ステップS 2 0 - 8 - 5において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放中を示す値（0 4）を制御状態フラグにセットする。

【0 3 0 9】

ステップ2 0 - 8 - 6において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放時間タイマに、大入賞口の開放時間（ステップS 2 0 - 4 - 5 - 4もしくはステップS 2 0 - 4 - 5 - 1 0にてセットされた時間）をセットする。これにより、セットされた時間が“ 0 ”になるまでの間、ラウンド動作の制御が継続して行われる。

【0 3 1 0】

次に、上記ステップS 2 0 - 9の大当り終了インターバル処理について、図1 5を参照しながら説明する。なお、図1 5は大当り終了インターバル処理の処理手順を示すフローチャートである。

10

【0 3 1 1】

ステップS 2 0 - 9 - 1において、メインCPU 2 0 1は、制御状態フラグが大当り終了インターバルを示す値（0 7）であるか否かを確認する。そして、メインCPU 2 0 1は、制御状態フラグが大当り終了インターバルを示す値（0 7）である場合には、ステップS 2 0 - 9 - 2の処理に移る。一方、制御状態フラグが大当り終了インターバルを示す値（0 7）でない場合には、大当り終了インターバル処理を終了する。

【0 3 1 2】

ステップS 2 0 - 9 - 2において、メインCPU 2 0 1は、大当り終了インターバルに対応する時間がセットされた待ち時間タイマの値が“ 0 ”であるか否かを確認する。そして、メインCPU 2 0 1は、大当り終了インターバルに対応する時間がセットされた待ち時間タイマの値が“ 0 ”である場合には、ステップS 2 0 - 9 - 3の処理に移る。一方、大当り終了インターバルに対応する時間がセットされた待ち時間タイマの値が“ 0 ”でない場合には、大当り終了インターバル処理を終了する。

20

【0 3 1 3】

ステップS 2 0 - 9 - 3において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄ゲーム終了を示す値（0 8）を制御状態フラグにセットする。

【0 3 1 4】

ステップS 2 0 - 9 - 4において、メインCPU 2 0 1は、ステップS 2 0 - 2 - 1 0（図6）にて決定された大当りの種類が第1の大当り（高確率）および第2の大当りの何れかであるか否かを確認する。確認の結果、大当りの種類が第1の大当り（高確率）および第2の大当りの何れかである場合には、高確率状態の制御を行うためにステップS 2 0 - 9 - 6の処理に移る。一方、大当りの種類が第1の大当り（高確率）および第2の大当りの何れでもない場合（つまり、第1の大当り（低確率）である場合）には、低確率状態の制御を行うためにステップS 2 0 - 9 - 5の処理に移る。

30

【0 3 1 5】

ステップS 2 0 - 9 - 5において、メインCPU 2 0 1は、低確率状態の制御を行うとともに、時短フラグに（3 3）をセットして時短状態の制御を行う。なお、時短フラグ（3 3）をセットせずに、時短状態への制御を行わなくてもよい。

【0 3 1 6】

40

ステップS 2 0 - 9 - 6において、所定条件が成立（例えば、ステップS 2 0 - 2 - 1 0（図6）にて第1の大当り（高確率）が決定される等）したか否かを確認する。確認の結果、所定条件が成立した場合には、高確率状態および時短状態の制御を行うためにステップS 2 0 - 9 - 8の処理に移る。一方、所定条件が成立していない場合には、高確率状態の制御を行うためにステップS 2 0 - 9 - 7の処理に移る。

【0 3 1 7】

ステップS 2 0 - 9 - 7において、メインCPU 2 0 1は、高確率フラグに（7 7）をセットして高確率状態の制御を行う。さらにメインCPU 2 0 1は、ステップS 2 0 - 2 - 1 1（図6）にて「突然確変示唆演出」が装飾図柄の変動表示パターンとして決定された場合には、当該ステップにおいて、現在の遊技状態は高確率状態中である可能性がある

50

旨を示すチャンスコマンドを生成してセットする。

【0318】

ここで、本実施の形態においては、チャンスコマンドが副制御回路300に送信されることにより、液晶表示装置21に「チャンス状態中!!」という文言が表示される(図32(c)参照)。これにより、遊技者に対して、現在の遊技状態は高確率状態中である可能性がある旨を報知することが出来る。

【0319】

ステップS20-9-8において、メインCPU201は、高確率フラグに(77)をセットして高確率状態の制御を行うとともに、時短フラグに(33)をセットして時短状態の制御を行う。さらにメインCPU201は、ステップS20-2-11(図6)にて「突然確変示唆演出」が装飾図柄の変動表示パターンとして決定された場合には、当該ステップにおいて、現在の遊技状態は高確率状態中である可能性がある旨を示すチャンスコマンドを生成してセットする。

【0320】

次に、上記ステップS20-10の特別図柄ゲーム終了処理について、図16を参照しながら説明する。なお、図16は本実施の形態に係る特別図柄ゲーム終了処理の処理手順を示すフローチャートである。

【0321】

ステップ20-10-1において、メインCPU201は、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了処理を示す値(08)であるか否かを確認する。そして、メインCPU201は、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了処理を示す値(08)である場合には、ステップ20-10-2の処理に移り、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了処理を示す値(08)でない場合には、特別図柄ゲーム終了処理を終了する。

【0322】

ステップ20-10-2において、メインCPU201は、入賞記憶カウンタから“1”を減算する。

【0323】

ステップS20-10-2-2において、メインCPU201は、高確率フラグに高確率状態を示す値(77)がセットされているか否か(すなわち、高確率状態中であるか否か)を確認し、この確認の結果、高確率フラグに高確率状態を示す値(77)がセットされている場合には、ステップS20-10-3の処理に移る。一方、高確率フラグに高確率状態を示す値(77)がセットされていない場合には、ステップS20-10-8の処理に移る。

【0324】

ステップS20-10-3において、メインCPU201は、ステップS20-2-5(図6)にて転落抽選に当選したか否かを確認する。この確認の結果、転落抽選に当選した場合には、遊技状態を高確率状態から低確率状態へ転落させるためにステップS20-10-6の処理に移り、一方、転落抽選に当選していない場合には、ステップS20-10-4の処理に移る。

【0325】

ステップS20-10-4において、変動回数計数手段であるメインCPU201は、変動回数カウンタの値に1を加算する。

【0326】

ステップS20-10-5において、メインCPU201は、変動回数カウンタの値が100に達したか否か(すなわち、高確率状態中において装飾図柄の変動表示が100回行われたか否か)を確認し、この確認の結果、変動回数カウンタの値が100に達した場合には、遊技状態を高確率状態から低確率状態へ転落させるためにステップS20-10-6の処理に移り、一方、変動回数カウンタの値が100に達していない場合には、ステップS20-10-8の処理に移る。

【0327】

ステップS20-10-6において、メインCPU201は、高確率フラグに(00)をセットして低確率状態の制御を行う。本実施の形態においては、転落抽選に当選、もしくは高確率状態中において装飾図柄の変動表示が100回行われた場合に高確率状態から低確率状態へ転落するようになっている。

【0328】

ステップS20-10-7において、メインCPU201は、変動回数カウンタの値に0をセットする。

【0329】

ステップ20-10-8において、メインCPU201は、入賞記憶領域(“1”~“4”)にそれぞれ記憶されているデータを、それぞれ入賞記憶領域(“0”~“3”)にシフトさせる。

10

【0330】

ステップ20-10-9において、メインCPU201は、入賞記憶領域“4”にクリアデータをセットする。

【0331】

ステップ20-10-10において、メインCPU201は、特別図柄記憶チェックを示す値(00)を制御状態フラグにセットする。

【0332】

次に、上記ステップS20-11のダミー開放処理について、図17を参照しながら説明する。なお、図17は本実施の形態に係るダミー開放処理の処理手順を示すフローチャートである。

20

【0333】

ステップS20-11-1において、メインCPU201は、制御状態フラグがダミー開放を示す値(09)であるか否かを確認する。そして、メインCPU201は、制御状態フラグがダミー開放を示す値(09)である場合には、ステップS20-11-2の処理に移る。一方、制御状態フラグがダミー開放を示す値(09)でない場合には、ダミー開放処理を終了する。

【0334】

ステップS20-11-2において、メインCPU201は、ダミー大当り開始インターバル時間がセットされた待ち時間タイマの値が“0”であるか否かを確認する。そして、メインCPU201は、ダミー大当り開始インターバル時間がセットされた待ち時間タイマの値が“0”である場合には、ステップS20-11-3の処理に移る。一方、ダミー大当り開始インターバル時間がセットされた待ち時間タイマの値が“0”でない場合には、ダミー開放処理を終了する。

30

【0335】

ステップS20-11-3において、メインCPU201は、開放大入賞口フラグにセットされた値(02)に対応する第2大入賞口16の開放設定処理を行う。

【0336】

具体的には、第2大入賞口16の可変翼16a, 16bを開放するように大入賞口ソレノイド73Sを制御する。これにより、第2大入賞口16が遊技球を受け入れ易い開放状態となり、遊技球が第2大入賞口16の通過領域を通過可能となる。

40

【0337】

ステップS20-11-4において、メインCPU201は、ダミー開放中を示す値(10)を制御状態フラグにセットする。

【0338】

ステップ20-11-5において、メインCPU201は、大入賞口開放時間タイマに、大入賞口の開放時間(図10のステップS20-4-9-3にてセットされた時間)をセットする。これにより、セットされた時間が“0”になるまでの間、第2大入賞口16の開放状態が継続される。

【0339】

50

次に、上記ステップS 2 0 - 1 2 のダミー開放中処理について、図 1 8 を参照しながら説明する。なお、図 1 8 は本実施の形態に係るダミー開放中処理の処理手順を示すフローチャートである。

【 0 3 4 0 】

ステップS 2 0 - 1 2 - 1 において、メインCPU 2 0 1 は、制御状態フラグがダミー開放中を示す値 (1 0) であるか否かを確認する。そしてメインCPU 2 0 1 は、制御状態フラグがダミー開放中を示す値 (1 0) である場合には、ステップS 2 0 - 1 2 - 2 の処理に移る。一方、制御状態フラグがダミー開放中を示す値 (1 0) でない場合には、ダミー開放中処理を終了する。

【 0 3 4 1 】

10

ステップS 2 0 - 1 2 - 2 において、メインCPU 2 0 1 は、第 2 大入賞口 1 6 に入賞した遊技球が、ステップS 2 0 - 4 - 9 - 4 にてセットされた最大入賞数に達したか否か (すなわち、大入賞口入賞カウンタの値が最大入賞数に達したか否か) を確認する。そして、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口入賞カウンタの値が最大入賞数 (4 個) に達した場合には、第 2 大入賞口 1 6 の開放状態を終了させるためにステップS 2 0 - 1 2 - 9 の処理に移る。一方、大入賞口入賞カウンタの値が最大入賞数 (4 個) に達していない場合には、ステップS 2 0 - 1 2 - 3 の処理に移る。

【 0 3 4 2 】

20

ステップS 2 0 - 1 2 - 3 において、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口の開放時間がセットされた大入賞口開放時間タイマの値が “ 0 ” であるか否かを確認する。そして、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口開放時間タイマの値が “ 0 ” である場合には、第 2 大入賞口 1 6 の開放状態を終了させるためにステップS 2 0 - 1 2 - 4 の処理に移る。一方、大入賞口開放時間タイマの値が “ 0 ” でない場合には、ダミー開放中処理を終了する。

【 0 3 4 3 】

ステップS 2 0 - 1 2 - 4 において、メインCPU 2 0 1 は、開放状態中の第 2 大入賞口 1 6 を閉じるために大入賞口ソレノイド 7 3 S を制御する。これにより、開放状態中の第 2 大入賞口 1 6 が遊技球を受け入れ難い閉鎖状態に切り替えられ、第 2 大入賞口 1 6 の開放状態が終了する。また、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口入賞カウンタに “ 0 ” をセットする。

【 0 3 4 4 】

30

ステップS 2 0 - 1 2 - 5 において、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口の開放回数 (ステップS 2 0 - 4 - 9 - 6 にてセットされた回数) から “ 1 ” を減算する。

【 0 3 4 5 】

ステップS 2 0 - 1 2 - 6 において、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口の開放回数 (ステップS 2 0 - 4 - 9 - 6 にてセットされた回数) が “ 0 ” になったか否かを確認する。そして、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口の開放回数が “ 0 ” になった場合には、ダミー大当たり遊技状態を終了させるためにステップS 2 0 - 1 2 - 1 0 の処理に移る。一方、大入賞口の開放回数が “ 0 ” になっていない場合には、ダミー大当たり遊技状態を継続させるためにステップS 2 0 - 1 2 - 7 の処理に移る。

【 0 3 4 6 】

40

ステップS 2 0 - 1 2 - 7 において、メインCPU 2 0 1 は、開放大入賞口フラグにセットされた値 (0 2) に対応する第 2 大入賞口 1 6 の開放設定処理を行う。

【 0 3 4 7 】

具体的には、第 2 大入賞口 1 6 の可変翼 1 6 a , 1 6 b を開放するように大入賞口ソレノイド 7 3 S を制御する。これにより、第 2 大入賞口 1 6 が遊技球を受け入れ易い開放状態となり、遊技球が第 2 大入賞口 1 6 の通過領域を通過可能となる。

【 0 3 4 8 】

ステップS 2 0 - 1 2 - 8 において、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口開放時間タイマに、大入賞口の開放時間 (図 1 0 のステップS 2 0 - 4 - 9 - 3 にてセットされた時間) をセットする。これにより、セットされた時間が “ 0 ” になるまでの間、第 2 大入賞口 1 6

50

の開放状態が継続される。

【0349】

次に、上記ステップS20-12-2にて大入賞口入賞カウンタの値が最大入賞数（4個）に達した場合には、ステップS20-12-9の処理を行う。ステップS20-12-9において、メインCPU201は、開放状態中の第2大入賞口16を閉じるために大入賞口ソレノイド73Sを制御する。これにより、開放状態中の第2大入賞口16が遊技球を受け入れ難い閉鎖状態に切り替えられ、第2大入賞口16の開放状態が終了する。また、メインCPU201は、大入賞口入賞カウンタに“0”をセットする。

【0350】

ステップS20-12-10において、メインCPU201は、特別図柄ゲーム終了を示す値（08）を制御状態フラグにセットする。

【0351】

上述したように、制御状態フラグをセットすることにより、特別図柄ゲームが実行されることとなる。具体的には、メインCPU201は、大当たり判定の結果が大当たり（第1もしくは第2の大当たり）でもダミー大当たりでもないときには、制御状態フラグに、“00”、“01”、“02”、“08”と順にセットして特別図柄制御処理を一巡させている（図19参照）。また、メインCPU201は、大当たり判定の結果が第1もしくは第2の大当たりの何れかであるときには、制御状態フラグに、“00”、“01”、“02”、“03”と順にセットして、第1もしくは第2の大当たり遊技状態の制御を行う（図19参照。尚、第1もしくは第2の大当たり遊技状態となると、当該大当たり遊技状態が終了するまでの間、“04”、“05”、“06”のセットが繰返し行われる）。そして、上記第1もしくは第2の大当たり遊技状態が終了すると制御状態フラグに、“07”、“08”と順にセットして特別図柄制御処理を一巡させる。さらには、メインCPU201は、大当たり判定の結果がダミー大当たりであるときには、制御状態フラグに、“00”、“01”、“02”、“09”、“10”と順にセットして、ダミー大当たり遊技状態の制御を行う（図19参照）。そして、上記ダミー大当たり遊技状態が終了すると制御状態フラグに、“08”をセットして特別図柄制御処理を一巡させる。

【0352】

次に、上記ステップS30の普通図柄制御処理について、図20を参照しながら説明する。なお、図20は本実施の形態に係る普通図柄制御処理の処理手順を示すフローチャートである。

【0353】

ステップS30-1において、メインCPU201は、普通図柄制御状態フラグをロードする処理を実行する。なお、普通図柄制御状態フラグとは、普通図柄ゲームにおける遊技の状態を示すフラグであり、メインCPU201は、この普通図柄制御状態フラグに基づいて、ステップS30-2乃至ステップS30-6における各処理を実行するか否かを判別する。

【0354】

ステップS30-2において、メインCPU201は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄記憶チェックを示す値（00）である場合には、保留記憶カウンタの値が“0”であるか否か（すなわち、保留記憶個数が“0”であるか否か）を確認する。

【0355】

そして、保留記憶カウンタの値が“0”である場合には、保留記憶に含まれる普通当たり判定用乱数値に基づいて普通当たり判定を行い、当該判定結果に基づいて普通図柄表示器25a, 25bにおける普通図柄の停止態様を決定する。例えば、判定結果が普通当たりであった場合は、「当たり」を示す停止態様を決定する。一方、判定結果が普通当たりでなかった場合は、はずれを示す停止態様を決定する。

【0356】

上記普通当たり判定を行ったメインCPU201は、次に、遊技状態が時短状態中（時短フラグに（33）がセットされている状態）であるか否かを確認する。

【 0 3 5 7 】

そして、メインCPU201は、遊技状態が時短状態中である場合には、乱数抽選により普通図柄の点滅表示パターンを決定するとともに、待ち時間（6秒）を普通図柄待ち時間タイマにセットする。一方、遊技状態が時短状態中でない場合には、乱数抽選により普通図柄の点滅表示パターンを決定するとともに、待ち時間（30秒）を普通図柄待ち時間タイマにセットする。

【 0 3 5 8 】

ここで、普通図柄表示器25a, 25bにおける普通図柄の点滅（変動）表示は、普通図柄待ち時間タイマにセットされた時間の間、上記決定された点滅表示パターンに基づいて行われる。普通図柄待ち時間タイマの値が“0”になると、点滅表示される普通図柄は、上記決定された停止態様が表示された状態で停止する（本実施の形態においては、遊技状態が時短状態中である場合、他の遊技状態時と比べて普通図柄表示器25a, 25bが点滅表示する時間が短くなっている）。

10

【 0 3 5 9 】

普通図柄待ち時間タイマに待ち時間をセットしたメインCPU201は、次に、普通図柄変動時間管理を示す値（01）を普通図柄制御状態フラグにセットし、今回の普通図柄記憶チェック処理で用いられた乱数値などを、所定の記憶領域から消去する。

【 0 3 6 0 】

ステップS30-3において、メインCPU201は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄変動時間管理を示す値（01）であり、且つ待ち時間がセットされた普通図柄待ち時間タイマの値が“0”である場合に、普通図柄表示時間管理処理を示す値（02）を普通図柄制御状態フラグにセットするとともに、確定後待ち時間（例えば、0.5秒）を普通図柄待ち時間タイマにセットする。

20

【 0 3 6 1 】

ステップS30-4において、メインCPU201は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄表示時間管理を示す値（02）であり、且つ普通図柄待ち時間タイマの値が“0”である場合に、ステップS30-2にて普通当りに当選したか否かを確認する。そして、メインCPU201は、普通当りに当選しなかった場合には、普通図柄ゲーム終了を示す値（04）を普通図柄制御状態フラグにセットし、普通図柄表示時間管理処理における処理を終了する。

30

【 0 3 6 2 】

一方、メインCPU201は、普通当りに当選した場合には、遊技状態が時短状態中（時短フラグに（33）がセットされている状態）であるか否かを確認する。

【 0 3 6 3 】

そして、メインCPU201は、遊技状態が時短状態中である場合には、普通電役残り開放数カウンタの値に「3」をセットするとともに、普通電役開放時間フラグに開放時間（1.8秒）をセットする。これにより、後述する普通電役開放処理にて、始動口18に具備されている可変翼18a, 18bの1.8秒間の開口が3回行なわれる。また、遊技状態が時短状態中でない場合には、普通電役残り開放数カウンタの値に「1」をセットするとともに、普通電役開放時間フラグに開放時間（0.3秒）をセットする。これにより、後述する普通電役開放処理にて、始動口18に具備されている可変翼18a, 18bの0.3秒間の開口が1回行なわれる。

40

【 0 3 6 4 】

そして、普通電役開放時間フラグに開放時間をセットしたメインCPU201は、普通電役開放待ち時間タイマに開放待ち時間（6.7秒）をセットするとともに、普通電役開放を示す値（03）を普通図柄制御状態フラグにセットし、普通図柄表示時間管理処理を終了する。

【 0 3 6 5 】

ステップS30-5において、メインCPU201は、普通電役開放処理を行う。

【 0 3 6 6 】

50

ここで、図 2 1 を用いて普通電役開放処理の具体的な説明を行う。図 2 1 は、本実施の形態に係る普通電役開放処理の処理手順を示すフローチャートである。

【 0 3 6 7 】

ステップ S 3 0 - 5 - 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄制御状態フラグが普通電役開放を示す値 (0 3) であるか否かを確認する。また、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄制御状態フラグが普通電役開放を示す値 (0 3) である場合には、ステップ S 3 0 - 5 - 2 の処理に移り、普通図柄制御状態フラグが普通電役開放を示す値 (0 3) でない場合には、普通電役開放処理を終了する。

【 0 3 6 8 】

ステップ S 3 0 - 5 - 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通電役開放待ち時間タイマに開放待ち時間がセットされているか否かを確認する。確認の結果、開放待ち時間がセットされている場合には、ステップ S 3 0 - 5 - 3 (図 2 2) の処理に移り、開放待ち時間がセットされていない場合には、ステップ S 3 0 - 5 - 8 の処理に移る。

10

【 0 3 6 9 】

ステップ S 3 0 - 5 - 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通電役開放待ち時間タイマの値が “ 0 ” であるか否かを確認する。そして、メイン C P U 2 0 1 は、普通電役開放待ち時間タイマの値が “ 0 ” である場合には、始動口 1 8 を開放状態とするためにステップ S 3 0 - 5 - 6 の処理に移る。一方、普通電役開放待ち時間タイマの値が “ 0 ” でない場合には、普通電役開放処理を終了する。

【 0 3 7 0 】

20

ステップ S 3 0 - 5 - 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通電役開放時間フラグにセットされている開放時間を、普通電役開放時間タイマにセットする。

【 0 3 7 1 】

ステップ S 3 0 - 5 - 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物を作動させることにより可変翼 1 8 a , 1 8 b の開口を行い、始動口 1 8 を開放状態に切り替える。

【 0 3 7 2 】

再度、図 2 1 を参照して説明する。ステップ S 3 0 - 5 - 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通電役入賞カウンタの値を確認する。そして、メイン C P U 2 0 1 は、普通電役入賞カウンタの値が 4 以上である場合には、ステップ S 3 0 - 5 - 1 0 に移り、普通電役入賞カウンタの値が 4 以下である場合には、ステップ S 3 0 - 5 - 9 の処理に移る。

30

【 0 3 7 3 】

ステップ S 3 0 - 5 - 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通電役開放時間タイマの値が “ 0 ” であるか否かを確認する。そして、メイン C P U 2 0 1 は、普通電役開放時間タイマの値が “ 0 ” である場合には、ステップ S 3 0 - 5 - 1 0 の処理に移り、普通電役開放時間タイマの値が “ 0 ” でない場合には、普通電役開放処理を終了する。

【 0 3 7 4 】

なお、低確率状態時もしくは長時間変動遊技状態時において普通電役開放時間タイマの値が “ 0 ” になった場合は、可変翼 1 8 a , 1 8 b が開口してから 0 . 3 秒が経過したことを意味する。一方、時短状態時において普通電役開放時間タイマの値が “ 0 ” になった場合は、可変翼 1 8 a , 1 8 b が開口してから 1 . 8 秒が経過したことを意味する。

40

【 0 3 7 5 】

ステップ S 3 0 - 5 - 1 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物を作動させることにより可変翼 1 8 a , 1 8 b を閉じて、始動口 1 8 を閉鎖状態に切り替える。また、メイン C P U 2 0 1 は、普通電役入賞カウンタの値に「 0 」をセットするとともに、普通電役残り開放数カウンタの値から「 1 」を減算する。

【 0 3 7 6 】

ステップ S 3 0 - 5 - 1 1 において、普通電役残り開放数カウンタの値が「 0 」であるか否かを確認する。確認の結果、メイン C P U 2 0 1 は、普通電役残り開放数カウンタの値が「 0 」である場合には、ステップ S 3 0 - 5 - 1 3 の処理に移り、一方、普通電役残り開放数カウンタの値が「 0 」ではない場合には、ステップ S 3 0 - 5 - 1 2 の処理に移

50

る。

【0377】

ステップS30-5-12において、普通電役開放待ち時間タイマに開放待ち時間（6.7秒）をセットする。

【0378】

ステップS30-5-13において、メインCPU201は、普通図柄ゲーム終了を示す値（04）を普通図柄制御状態フラグにセットする。

【0379】

再度、図20を参照して説明する。ステップS30-6において、メインCPU201は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄ゲーム終了を示す値（04）である場合に、保留記憶カウンタの値から“1”を減算する。また、メインCPU201は、普通図柄記憶領域（“1”～“4”）にそれぞれ記憶されているデータを、それぞれ普通図柄記憶領域（“0”～“3”）にシフトさせるとともに、普通図柄記憶チェック処理を示す値（00）を普通図柄制御状態フラグにセットする。

10

【0380】

なお、普通図柄記憶領域とは、メインRAM203に割り当てられ、遊技球が通過ゲート13を通過したことを条件として抽出される普通当り判定用乱数値などが、普通図柄記憶領域“0”から順に記憶される保留記憶領域のことである。また、普通図柄記憶領域（“1”～“4”）に記憶されている普通当り判定用乱数値などは、普通図柄始動記憶表示器23に表示される保留記憶に相当し、普通図柄記憶領域“0”に記憶されている普通当り抽選用の乱数値などは、普通当り判定などに用いられるものである。

20

【0381】

次に、副制御回路300によるメイン処理、および主制御回路200からのコマンドを受信したことを契機としてメイン処理に割込むように実行されるコマンド受信割込処理について説明する。図23は本発明の実施の形態に係るコマンド受信割込処理の処理手順を示すフローチャートであり、図24は本発明の実施の形態に係る遊技機の副制御回路によるメイン処理の処理手順を示すフローチャートである。

【0382】

最初に、コマンド受信割込処理について、図23を参照して説明する。このコマンド受信割込処理は、副制御回路300が主制御回路200からコマンドを受信する毎に発生するようになっている。

30

【0383】

ステップS201において、サブCPU301は、現在実行中のプロセス（後述するメイン処理）を中断するために、レジスタに格納されている情報を退避させる。

【0384】

ステップS202において、サブCPU301は、コマンド入力ポート304を介して受信したメインCPU201からのコマンド（例えば、停止図柄コマンド、変動コマンド、大当たり中コマンド、チャンスコマンド、待機状態コマンドなど）を、ワークRAM303の受信バッファ領域へ格納するとともに、当該受信したコマンドに基づいて所定の処理を実行する。

40

【0385】

すなわち、サブCPU301は、受信したコマンドに対応する制御データを、ワークRAM303の作業領域にセットする。

【0386】

ステップS203において、サブCPU301は、ステップS201で退避させた情報をレジスタに復帰させる。これにより、中断されているプロセスは再開可能となる。

【0387】

次に、本実施の形態の副制御回路300のメイン処理について、図24を参照しながら説明する。

【0388】

50

ステップS 2 1 0において、サブCPU 3 0 1は、各種設定を初期化する初期化処理を実行する。

【0389】

ステップS 2 2 0において、サブCPU 3 0 1は、コマンド解析処理を行う。

【0390】

具体的には、ステップS 2 0 2にて受信バッファ領域に格納されたコマンドを読み出し、読み出したコマンドに応じた制御データをセットすることで、液晶表示装置21等の表示態様を決定する処理が行われる。

【0391】

例えば、読み出したコマンドが変動コマンドであった場合は、当該変動コマンドに対応する制御データをセットする。ここで、当該変動コマンドが、突然確変が発生する可能性があることを示唆する「突然確変示唆演出」を指定している場合（すなわち、変動コマンドが「h6」である場合）には、突然確変が発生する可能性があることを示唆する演出を行うための制御データ（例えば、図32（b）に示すように、「高確率発生?!」という演出画像（文言）を液晶表示装置21に表示させるための制御データ）をセットする。ここで、本実施の形態において、ダミー大当りになった場合にサブCPU 3 0 1により決定される演出画像（「高確率発生?!」）は、第2の大当りになった場合に決定される演出画像（「高確率発生?!」）と殆ど同一であるため、突然確変が発生しないダミー大当り遊技状態と、突然確変が発生する第2の大当り遊技状態とを見分けることが困難となっている。但し、第1の大当りになった場合と第2の大当りになった場合とでは、サブCPU 3 0 1により決定される演出画像が明確に異なっているため、第1の大当りと第2の大当りを見分けることは非常に容易となっている。

10

20

【0392】

また、読み出したコマンドが停止図柄コマンドであった場合は、当該停止図柄コマンドに対応する制御データをセットする。

【0393】

例えば、当該停止図柄コマンドが「z1」～「z4」の何れかであった場合、サブCPU 3 0 1は、装飾図柄を決定するために装飾図柄決定用乱数値の抽出を行い、図27の装飾図柄決定テーブルを基にして装飾図柄の変動表示結果を決定し、当該決定に基づいて制御データをセットする。

30

【0394】

ここで、停止図柄コマンドが「z1」もしくは「z2」であった場合には、上記装飾図柄決定用乱数値によらずに装飾図柄の変動表示結果として突然確変示唆図柄（『「1」「2」「3」』）を決定し、当該決定に基づいて制御データをセットする。ここで、本実施の形態において、ダミー大当りになった場合にサブCPU 3 0 1により決定される装飾図柄（『「1」「2」「3」』）は、第2の大当りになった場合に決定される装飾図柄（『「1」「2」「3」』）と殆ど同一であるため、突然確変が発生しないダミー大当り遊技状態と、突然確変が発生する第2の大当り遊技状態とを見分けることが困難となっている。但し、第1の大当りになった場合と第2の大当りになった場合とでは、サブCPU 3 0 1により決定される装飾図柄が明確に異なっているため、第1の大当りと第2の大当りを見分けることは非常に容易となっている。

40

【0395】

また、停止図柄コマンドが「z3」であり、且つ乱数抽選により抽出した乱数値が「0～1」の範囲であった場合には、装飾図柄の変動表示結果として第1の大当り装飾図柄（「222」）を決定し、当該決定に基づいて制御データをセットする。そして、停止図柄コマンドが「z4」であり、且つ乱数抽選により抽出した乱数値が「6～7」の範囲であった場合には、装飾図柄の変動表示結果として第1の大当り装飾図柄（「777」）を決定し、当該決定に基づいて制御データをセットする。

【0396】

一方、停止図柄コマンドが「z0」であり、且つ変動コマンドが「h0」であった場合

50

には、図 28 のはずれ時装飾図柄決定テーブル（リーチなし）を基にして左図柄、中図柄、右図柄の変動表示結果を別々に決定し、当該決定に基づいて制御データをセットする。

【0397】

例えば、左図柄を決定するために抽出した乱数値が「1」であった場合には、左図柄の変動表示結果として「1」を決定し（図 28（a）参照）、次に、中図柄を決定するために抽出した乱数値が「3」であった場合には、中図柄として「3」を決定し（図 28（c）参照）、そして、右図柄を決定するために抽出した乱数値が「3」であった場合には、中図柄として「3」を決定し（図 28（b）参照）、これら「左図柄」、「中図柄」、「右図柄」の決定に基づいて制御データをセットする。但し、左、中、右の図柄が全て同じ図柄となってしまう場合には、右図柄を変更する処理が行われる。例えば、右図柄が「3」であれば、当該「3」より3図柄ずらした値「6」が右図柄として決定される（図 28（b）参照）。

10

【0398】

また、停止図柄コマンドが「z0」であり、且つ変動コマンドが「h1」～「h2」の範であった場合には、図 29 のはずれ時装飾図柄決定テーブル（リーチあり）を基にして左図柄、中図柄、右図柄の変動表示結果を別々に決定し、当該決定に基づいて制御データをセットする。

【0399】

例えば、左図柄を決定するために抽出した乱数値が「1」であった場合には、左図柄の変動表示結果として「1」を決定し（図 29（a）参照）、次に、右図柄は、既に決定された左図柄と同じ図柄を変動表示結果として決定する（図 29（b）参照）。そして、中図柄を決定するために抽出した乱数値が「3」であった場合には、中図柄として「3」を決定し（図 29（c）参照）、これら「左図柄」、「中図柄」、「右図柄」の決定に基づいて制御データをセットする。但し、左、中、右の図柄が全て同じ図柄となってしまう場合には、中図柄を変更する処理が行われる。例えば、中図柄が「1」であれば、当該「1」より2図柄ずらした値「3」が中図柄として決定される（図 29（c）参照）。

20

【0400】

また、読み出したコマンドが大当たり中コマンドであった場合は、当該大当たり中コマンドに対応する制御データをセットする。具体的には、現在の遊技状態は第1の大当たり遊技状態であることを示す状態表示態様（「大当たり中！！」）を表示させるための制御データをセットする。

30

【0401】

さらに、読み出したコマンドがチャンスコマンドであった場合は、当該チャンスコマンドに対応する制御データをセットする。具体的には、現在の遊技状態は高確率状態中である可能性があることを示す状態表示態様（「チャンス状態中！！」）を表示させるための制御データをセットする。

【0402】

なお、当該「チャンス状態中！！」の表示は、所定の時間が経過するまで表示されていてもよいし、高確率状態が終了するまで表示されていてもよい。

40

【0403】

ここで、本実施の形態において、ダミー大当たりになった場合にサブCPU301により決定される状態表示態様（「チャンス状態中！！」）は、第2の大当たりになった場合に決定される状態表示態様（「チャンス状態中！！」）と殆ど同一であるため、突然確変が発生しないダミー大当たり遊技状態と、突然確変が発生する第2の大当たり遊技状態とを見分けることが困難となっている。但し、第1の大当たりになった場合と第2の大当たりになった場合とでは、サブCPU301により決定される状態表示態様が明確に異なっているため、第1の大当たりと第2の大当たりとを見分けることは非常に容易となっている。

【0404】

ステップS230において、サブCPU301は、ステップS220においてセットし

50

た制御データを確認し、当該制御データに画像制御回路305を処理制御するための制御プログラムが含まれていた場合、当該制御データに基づいて画像表示制御処理を実行する。

【0405】

例えば、サブCPU301は、ステップS220にて変動パターンコマンドに対応する制御データをセットした場合、セットした制御データに含まれる変動表示パターンに従った装飾図柄の変動表示を行うように、VDP305aに指示するためのデータを経時的に変化させる。VDP305aが所定時間ごとに送信される上記指示を実行することにより、液晶表示装置21の装飾図柄表示領域21bにおいて、変動表示時間の間、変動コマンドに対応する装飾図柄の変動表示が行われ、変動表示時間が終了すると、装飾図柄は、停止図柄コマンドに基づいてセットされた制御データ（ステップS220参照）が示す図柄を表示して停止する。

10

【0406】

これにより、例えば、第2大当たりもしくはダミー大当たりとなった場合には、変動コマンドに応じて装飾図柄が変動表示した後、装飾図柄表示領域21bに突然確変示唆図柄（『「1」「2」「3」』）が表示される（図32（b）、（c）参照）。

【0407】

また、サブCPU301は、ステップS220においてセットした制御データに、「高確率発生?!」等の演出画像や、「大当たり中!!」、「チャンス状態中!!」等の状態表示態様を表示させるためのデータが含まれている場合には、当該演出画像や状態表示態様を液晶表示装置21に表示させるために、VDP305aに指示するためのデータを経時的に変化させる。これにより、液晶表示装置21において、上記演出画像や状態表示態様が表示される（図32（a）～（c）参照）。

20

【0408】

ステップS240において、サブCPU301は、音声制御処理を実行する。

【0409】

具体的には、音声制御処理においてサブCPU301は、ステップS220でセットした制御データに、音声に関する制御データが含まれているか否かを確認する。確認の結果、音声に関する演出データが含まれている場合には、当該演出データ（以下、「音声演出データ」という）を音声制御回路306に送る。音声制御回路306は、音声演出データに基づいて、スピーカ8a、8bに、例えば、所定の遊技状態を遊技者に報知するための音信号を出力させる。

30

【0410】

ステップS250において、サブCPU301は、ランプ制御処理を実行する。

【0411】

具体的には、ランプ制御処理においてサブCPU301は、ステップS220でセットした制御データに、ランプやLEDに関する演出データが含まれているか否かを確認する。確認の結果、ランプやLEDに関する演出データが含まれている場合には、当該演出データ（以下、「ランプ演出データ」という）をランプ制御回路307に送る。ランプ制御回路307は、ランプ演出データに基づいて、装飾ランプ39aに、例えば、所定の点灯・消灯パターンに従った点灯・消灯を行わせる。

40

【0412】

このメイン処理においては、上述したステップS220からステップS250までの処理が繰り返し行われる。

【0413】

以上説明したように、本実施の形態によれば、第1の大当たり遊技状態の発生時には第1大入賞口（第1の可変入賞装置）15の開閉動作が行われ、一方、第2の大当たり遊技状態発生時およびダミー大当たり遊技状態発生時には第2大入賞口（第2の可変入賞装置）16の開閉動作が行われるようになっている。

【0414】

50

つまり本構成では、遊技球の獲得を期待できる第１の大当り遊技状態時と、遊技球の獲得を期待できない遊技状態（第２の大当り遊技状態もしくはダミー大当り遊技状態）時とでは、開閉動作される可変入賞装置が異なっている。

【０４１５】

そのため、遊技球の獲得を殆ど期待できない遊技状態（第２の大当り遊技状態もしくはダミー大当り遊技状態）時においては、上記第１大入賞口１５が開放状態となることはない。つまり、上記第１大入賞口１５が開放状態となる場合、遊技者は、無条件で遊技球の獲得を期待することができるので、遊技者にぬか喜びをさせて心理的なストレスを与えてしまう虞がない。

【０４１６】

これにより、遊技者に必要以上の損失感を与えてしまうことを防ぐことができ、遊技の達成感の喪失を防ぐことができる。

【０４１７】

さらに、ダミー大当り遊技状態は、第２の大当り遊技状態と略同一の制御態様となっている。

【０４１８】

つまり本構成では、突然確変が発生しないダミー大当り遊技状態と、高確率状態への移行を伴う第２の大当り遊技状態（具体的には、「突然確変」が発生する第２の大当り遊技状態）とを見分けることが困難となっている。

【０４１９】

そのため、「突然確変」が発生するか否かを遊技者に見抜かれることを防ぐことができ、遊技の意外性を維持することができる。これにより、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０４２０】

また、突然確変が発生しないダミー大当り遊技状態であれば、いくら制御が行われても遊技者に付与される利益が大きくなりすぎることがないので、遊技店の経営を圧迫することもない。そのため、ダミー大当り遊技状態の発生率ならば、所望する程度だけ自由に引き上げることができ、遊技店の経営の安定を確保しつつも、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０４２１】

また、上記ダミー大当り遊技状態と、上記第２の大当り遊技状態とを外部から見分けることが困難となっているので、たとえダミー大当り遊技状態の発生であったとしても、遊技者に対しては、高確率状態への移行を伴う第２の大当り遊技状態が発生したと錯覚させることができ、実際には高確率状態への移行が成らないとしても高確率状態への突入の期待をより強く抱かせることができる。

【０４２２】

さらに、本実施の形態によれば、第２大入賞口１６の形状は、第１大入賞口１５の形状とは異なっているので、第１大入賞口１５と第２大入賞口１６とを区別することが容易となる。これにより、遊技球の獲得を期待できる第１大入賞口１５と遊技球の獲得を期待できない第２大入賞口１６とが混同されることを防ぐことができ、遊技者にぬか喜びをさせて心理的なストレスを与えてしまうことを防ぐことができる。

【０４２３】

そのため、遊技者に必要以上の損失感を与えてしまうことを防ぐことができ、遊技の達成感の喪失をより防ぐことができる。

【産業上の利用可能性】

【０４２４】

以上の説明においては、本発明をパチンコ遊技機本体が遊技台に取り付けられた遊技機に適用した場合が説明されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチスロ遊技機（スロットマシン）、雀球、スマートボールあるいはゲームセンターに設置された各種ゲーム機など、種々の遊技機に適用することが可能である。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【 0 4 2 5 】

【図 1】本実施の形態に係る遊技機の構成を示す斜視図である。

【図 2】図 1 に示した遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図 3】図 1 に示した遊技機の制御系を示すブロック図である。

【図 4】本実施の形態に係る遊技機の主制御回路の処理手順を示すフローチャートである。

【図 5】本実施の形態に係る特別図柄制御処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6】本実施の形態に係る特別図柄記憶チェック処理の処理手順を示すフローチャートである。

10

【図 7】本実施の形態に係る特別図柄変動表示時間管理処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 8】本実施の形態に係る特別図柄表示時間管理処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 9】本実施の形態に係る大当り大入賞口開閉設定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 10】本実施の形態に係るダミー大当り大入賞口開閉設定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 11】本実施の形態に係る大当り開始インターバル管理処理の処理手順を示すフローチャートである。

20

【図 12】本実施の形態に係る大入賞口開放中処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 13】本実施の形態に係る大入賞口内残留球監視処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 14】本実施の形態に係る大入賞口再開放前待ち時間管理処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 15】本実施の形態に係る大当り終了インターバル処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 16】本実施の形態に係る特別図柄ゲーム終了処理の処理手順を示すフローチャートである。

30

【図 17】本実施の形態に係るダミー開放処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 18】本実施の形態に係るダミー開放中処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 19】本実施の形態に係る特別図柄制御処理の処理の流れを示すフローチャートである。

【図 20】本実施の形態に係る普通図柄制御処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 21】本実施の形態に係る普通電役開放処理の処理手順の前段を示すフローチャートである。

【図 22】本実施の形態に係る普通電役開放処理の処理手順の後段を示すフローチャートである。

40

【図 23】本実施の形態に係るコマンド受信割込処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 24】本実施の形態に係る遊技機の副制御回路によるメイン処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 25】本実施の形態に係る大当り判定用テーブルの一例を示す図である。

【図 26】本実施の形態に係る変動表示パターン選択テーブルの一例を示す図である。

【図 27】本実施の形態に係る装飾図柄決定テーブル（大当り・ダミー大当り用）の一例を示す図である。

【図 28】本実施の形態に係るはずれ時装飾図柄決定テーブル（リーチなし）の一例を示

50

す図である。

【図 29】本実施の形態に係るはずれ時装飾図柄決定テーブル（リーチあり）の一例を示す図である。

【図 30】第 2 の大当たりが発生した場合に関するタイムチャートを示す説明図である。

【図 31】ダミー大当たりが発生した場合に関するタイムチャートを示す説明図である。

【図 32】（a）～（c）は本実施の形態に係る液晶表示装置の表示態様の一例を示す説明図である。

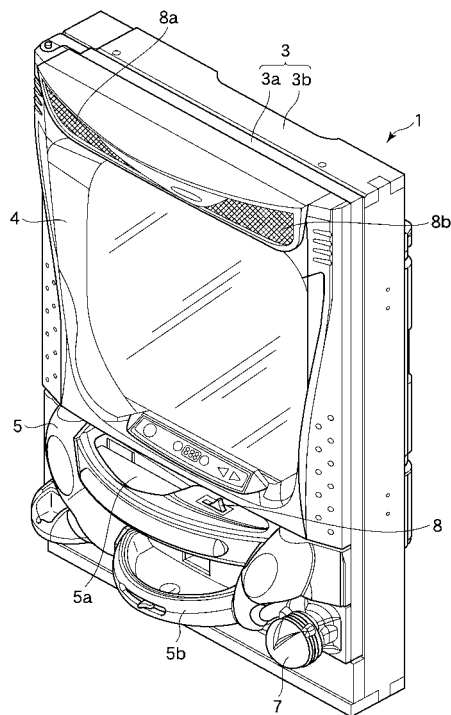
【符号の説明】

【0426】

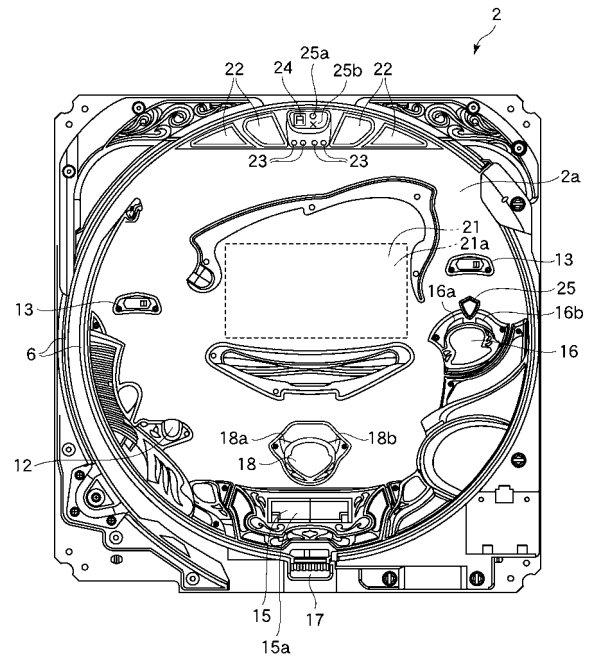
- | | | |
|------------|-----------------------|----|
| 1 | パチンコ遊技機（遊技機） | 10 |
| 2 | 遊技盤 | |
| 2a | 遊技領域 | |
| 3 | 遊技機本体 | |
| 3a | ベースドア | |
| 3b | ベース枠 | |
| 4 | ガラス扉 | |
| 5 | 皿ユニット | |
| 5a | 上皿 | |
| 5b | 下皿 | |
| 6 | レール | 20 |
| 7 | ハンドル | |
| 8a, 8b | スピーカ | |
| 8 | シャッタレバー | |
| 12 | 一般入賞口 | |
| 13 | 通過ゲート | |
| 15 | 第 1 大入賞口（第 1 の可変入賞装置） | |
| 15a | 扉 | |
| 16 | 第 2 大入賞口（第 2 の可変入賞装置） | |
| 16a, 16b | 可変翼 | |
| 17 | アウト口 | 30 |
| 18 | 始動口 | |
| 18a, 18b | 可変翼 | |
| 19Se, 19Sf | カウントスイッチ | |
| 19Sb | 一般入賞口スイッチ | |
| 19Sa | 通過ゲートスイッチ | |
| 19a | 始動口スイッチ | |
| 21 | 液晶表示装置（表示手段） | |
| 21a | 表示領域 | |
| 21b | 装飾図柄表示領域 | |
| 22 | 特別図柄始動記憶表示器 | 40 |
| 23 | 普通図柄始動記憶表示器 | |
| 24 | 特別図柄表示器 | |
| 25a, 25b | 普通図柄表示器 | |
| 39a | 装飾ランプ | |
| 70a | 払出制御回路 | |
| 70b | 発射制御回路 | |
| 71S | 可動部材ソレノイド | |
| 72S, 73S | 大入賞口ソレノイド | |
| 74S | バックアップクリアスイッチ | |
| 81 | カードユニット | 50 |

8 2	払出装置	
9 0	発射装置	
2 0 0	主制御回路	
2 0 1	メインCPU	
2 0 2	メインROM	
2 0 3	メインRAM	
2 0 4	初期リセット回路	
2 0 6	コマンド出力ポート	
3 0 0	副制御回路	
3 0 1	サブCPU	10
3 0 2	プログラムROM	
3 0 3	ワークRAM	
3 0 5	画像制御回路	
3 0 5 a	VDP	
3 0 5 b	画像データROM (画像データ記憶手段、識別情報記憶手段、演出画像記憶手段、状態表示態様記憶手段)	
3 0 5 c	VRAM	
3 0 5 d	D/A変換回路	
3 0 6	音声制御回路	
3 0 7	ランプ制御回路	20

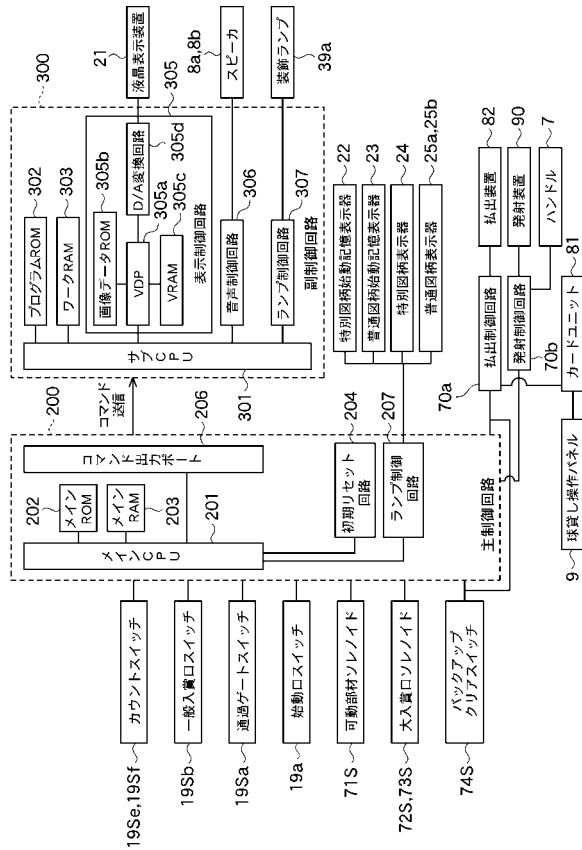
【図 1】



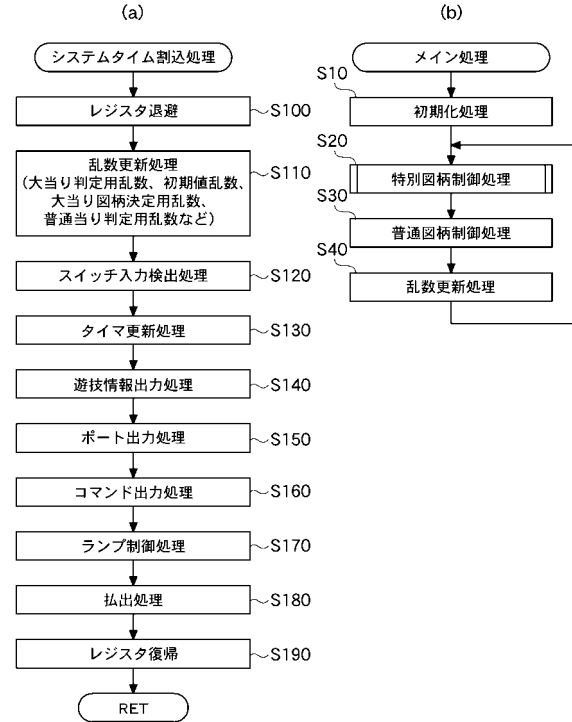
【図 2】



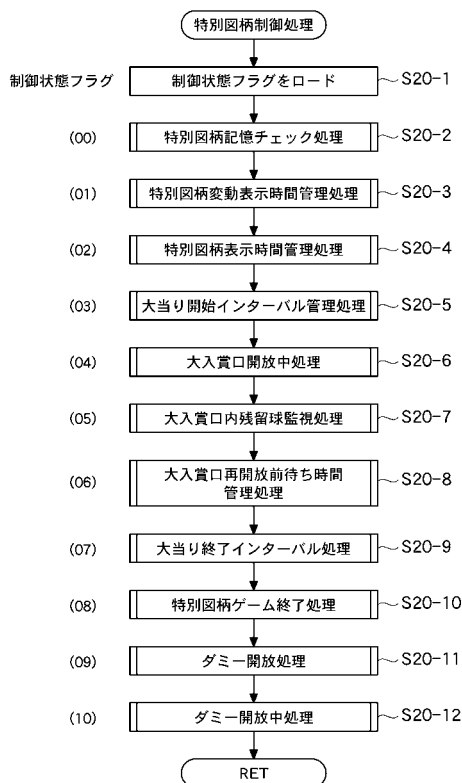
【図 3】



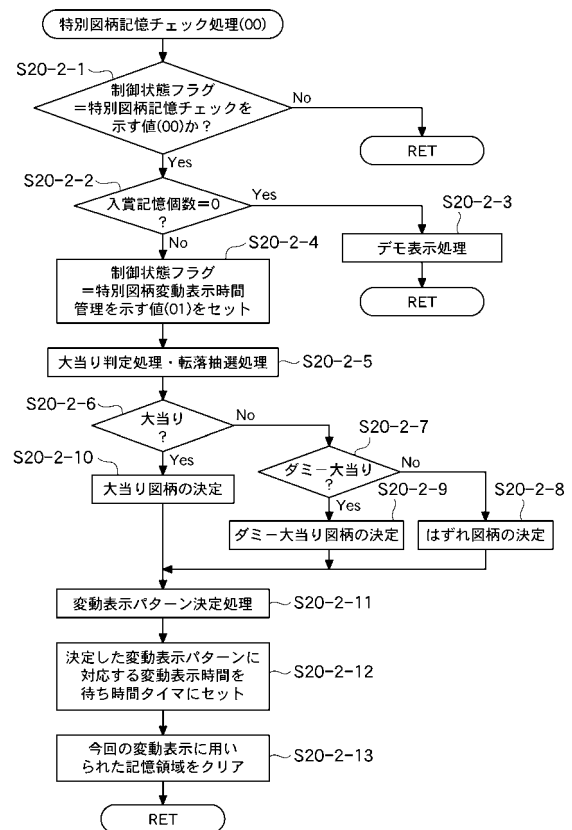
【図 4】



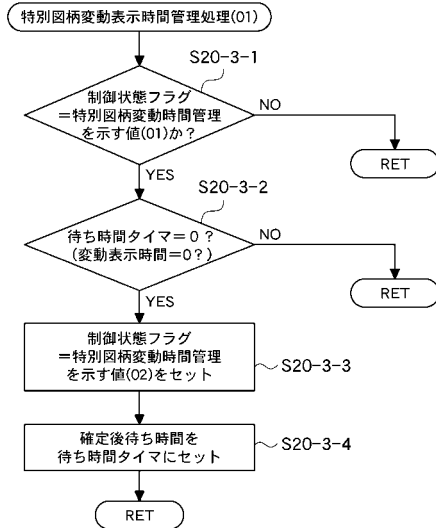
【図 5】



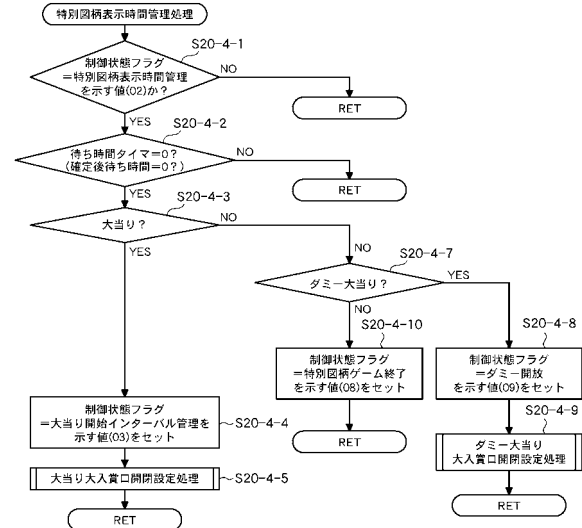
【図 6】



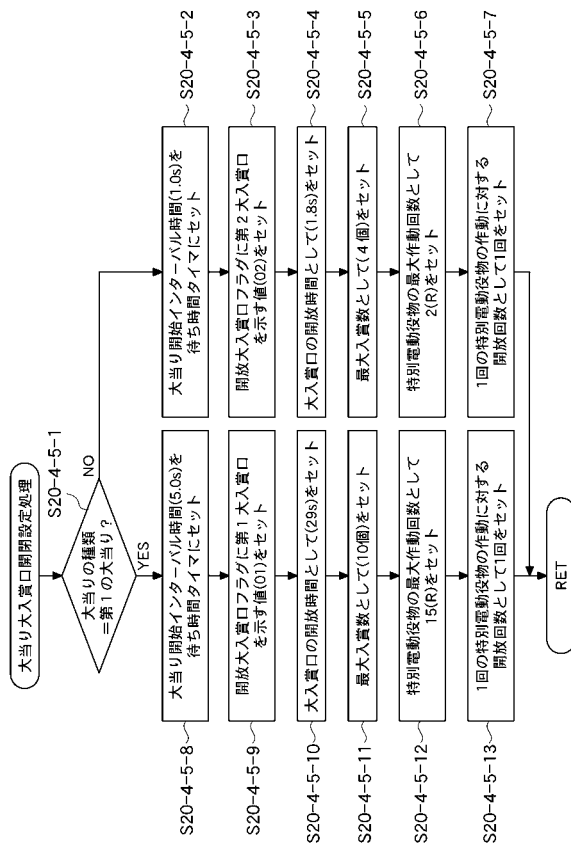
【図 7】



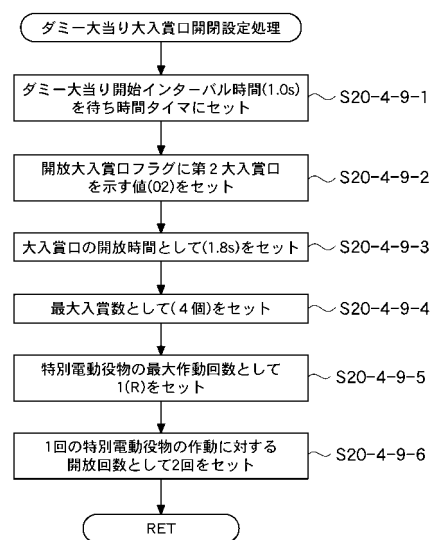
【図 8】



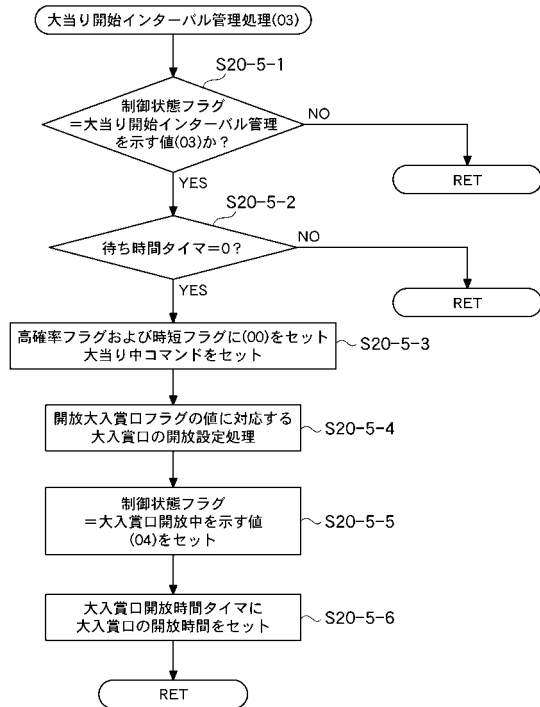
【図 9】



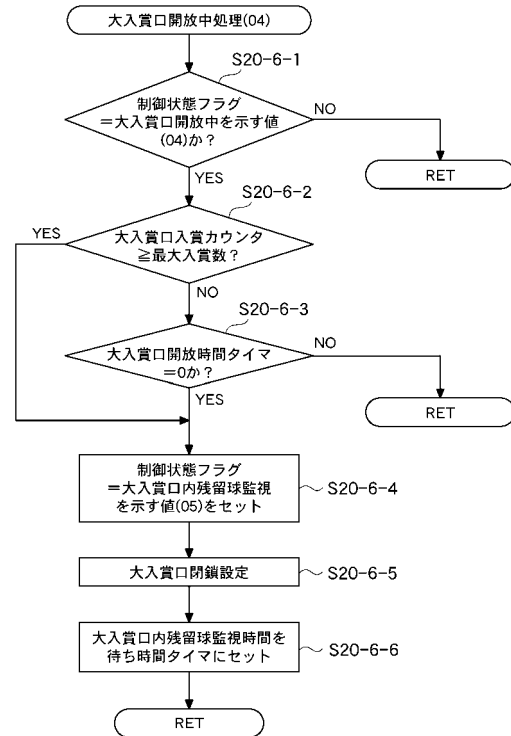
【図 10】



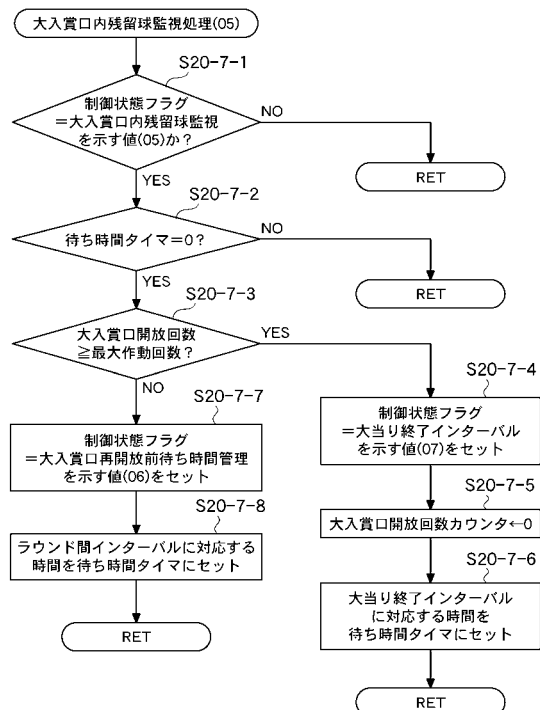
【図 1 1】



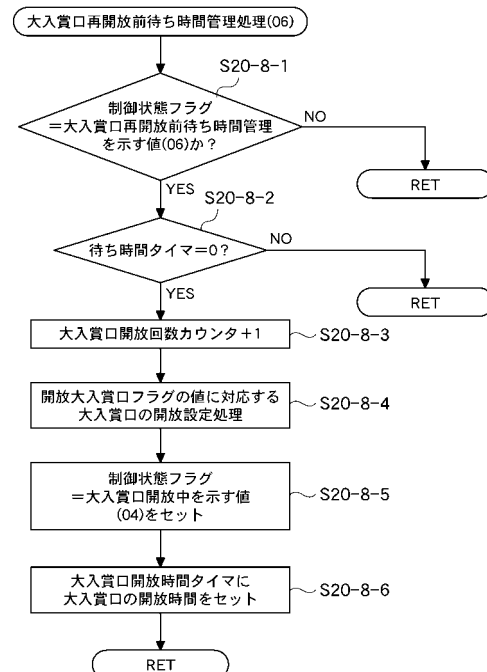
【図 1 2】



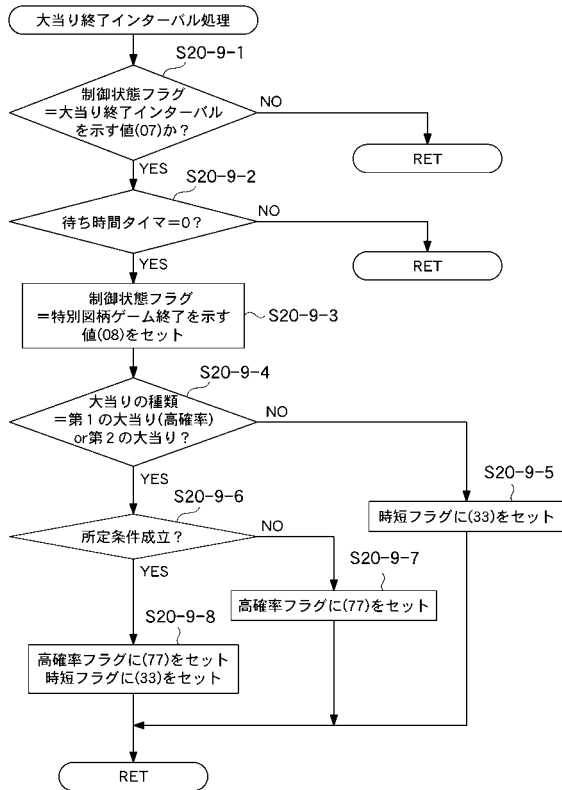
【図 1 3】



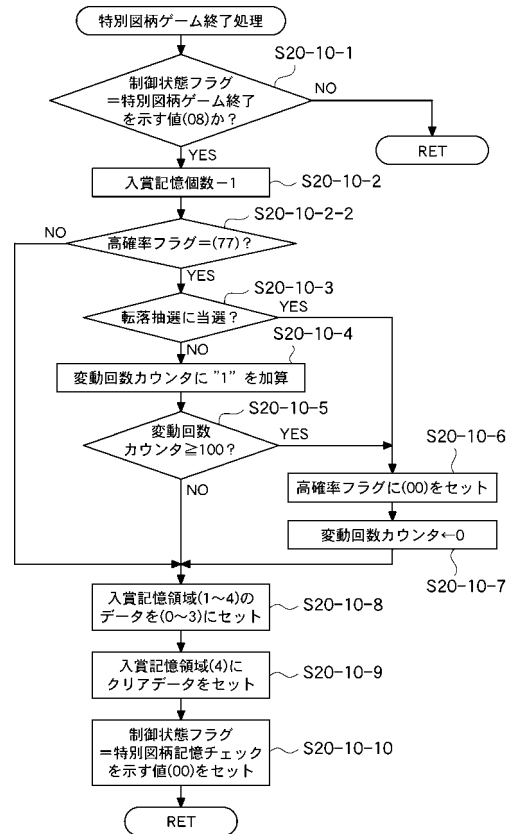
【図 1 4】



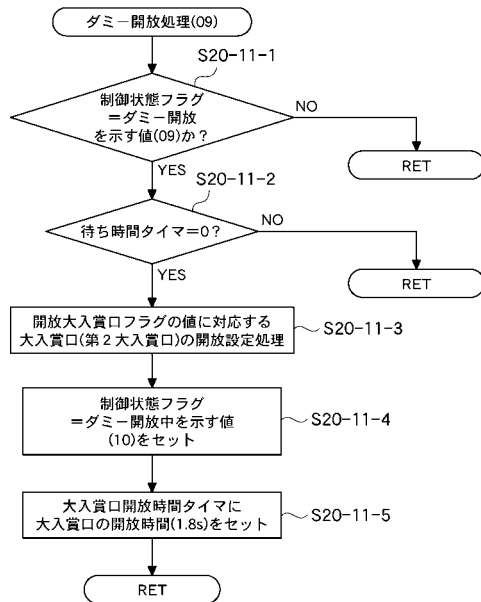
【図 15】



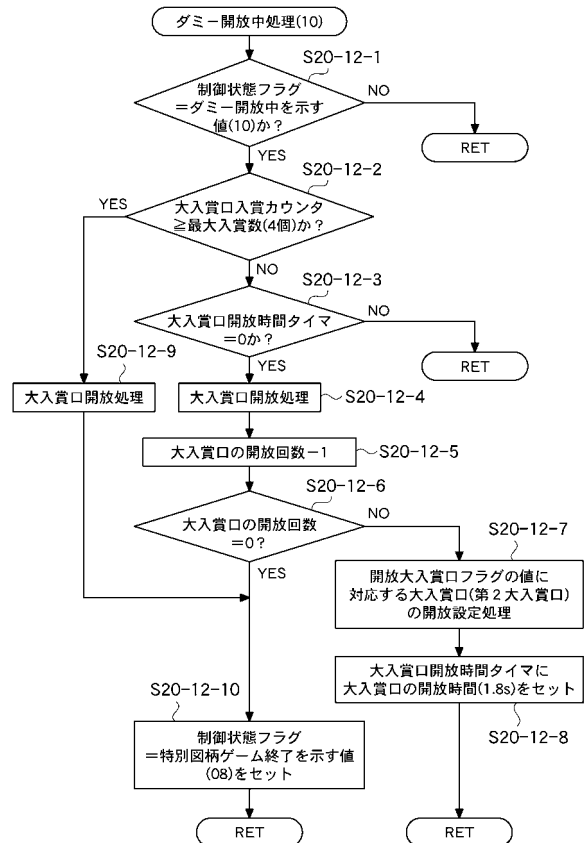
【図 16】



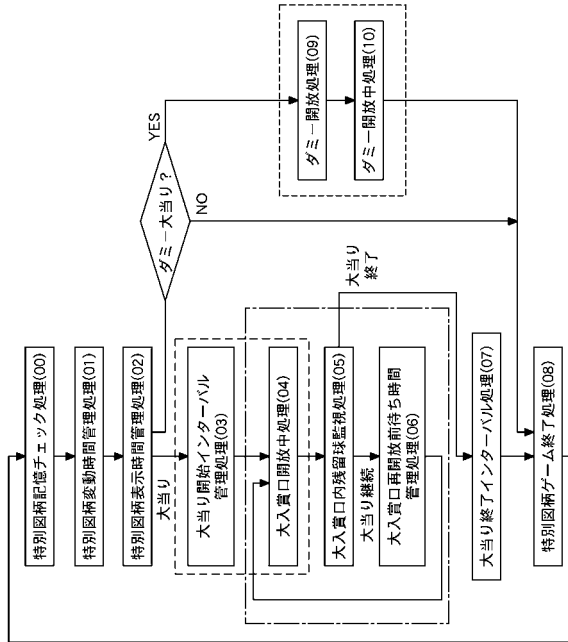
【図 17】



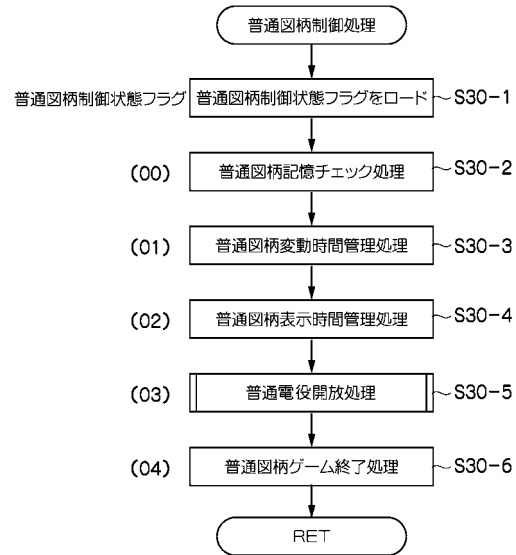
【図 18】



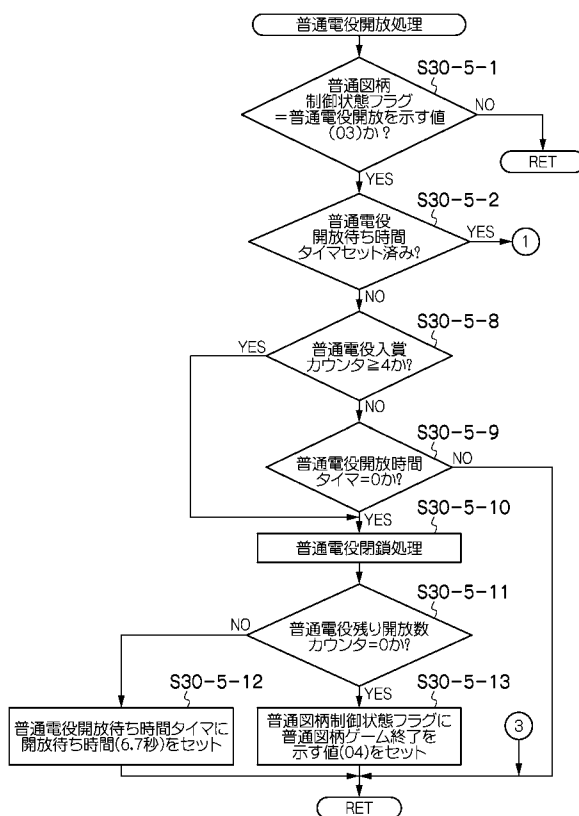
【図 19】



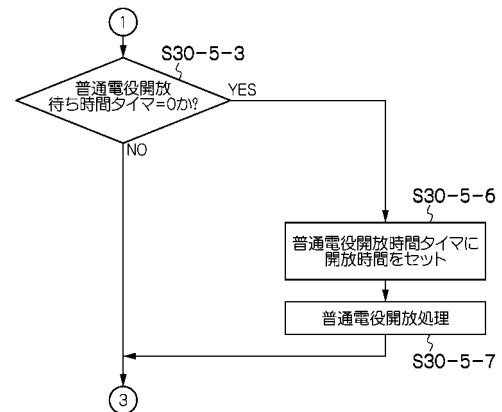
【図 20】



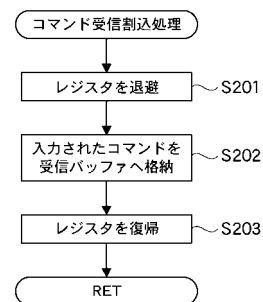
【図 21】



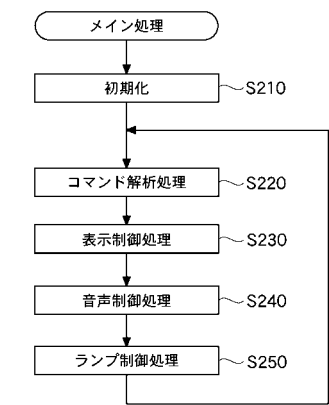
【図 22】



【図 23】



【図 2 4】



【図 2 5】

(a) 大当り判定テーブル(低確率状態時)				
大当り判定用乱数値 (0~399)	大当り図柄決定用乱数値 (0~9)	判定結果	特別図柄の 変動表示結果	発生率
7	2~5	第 1 の大当り(高確率)	F	0.001%(1000回に1回)
	6~9	第 1 の大当り(低確率)	H	0.001%(1000回に1回)
	0~1	第 2 の大当り	A	0.0005%(2000回に1回)
17,19,23,29	—	ダミー大当り	C	1%(100回に1回)
その他	—	はずれ	—	98.75%(400回に395回)

(b) 大当り判定テーブル(高確率状態時)				
大当り判定用乱数値 (0~399)	大当り図柄決定用乱数値 (0~9)	判定結果	特別図柄の 変動表示結果	発生率
3,5,7,11,13	2~5	第 1 の大当り(高確率)	F	0.005%(1000回に5回)
	6~9	第 1 の大当り(低確率)	H	0.005%(1000回に5回)
	0~1	第 2 の大当り	A	0.0025%(2000回に5回)
17,19,23,29	—	ダミー大当り	C	1%(100回に1回)
390~399	—	転落	—	2.5%(400回に10回)
その他	—	はずれ	—	95.25%(400回に391回)

【図 2 6】

変動表示パターン選択テーブル					
当落	特別図柄の 変動表示結果	乱数値 (0~99)	変動コマンド	変動表示時間 (s)	装飾図柄の 変動表示パターン
はずれ	—	0~79	h0	10	通常変動
		80~94	h1	12	ノーマルリーチ
		95~99	h2	15	スーパリーチ
第 1 の大当り	H,F	0~59	h3	12	ノーマルリーチ
		60~94	h4	15	スーパリーチ
		95~99	h5	30	プレミリアーチ
第 2 の大当り	A	0~99	h6	14	突然確変動演出
ダミー大当り	C	0~99	h6	14	突然確変動演出

【図 2 7】

装飾図柄決定テーブル(大当り・ダミー大当り用)

図柄コマンド	乱数値 (0~9)	装飾図柄の 変動表示結果
Z1	—	123
Z2	—	123
Z3	0~1	222
	2~3	444
	4~5	666
	6~7	888
	8~9	000
Z4	0~1	111
	2~3	333
	4~5	555
	6~7	777
	8~9	999

【図 28】

はずれ時装飾図柄決定テーブル(リーチなし)

(a) (左図柄)

変動コマンド	停止図柄 コマンド	乱数値 (0~9)	左図柄の 変動表示結果
h0	Z0	0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		4	4
		5	5
		6	6
		7	7
		8	8
		9	9

(b) (右図柄)

変動コマンド	停止図柄 コマンド	乱数値 (0~9)	右図柄の 変動表示結果	はずれ ずらし
h0	Z0	0	0	+1図柄差
		1	1	+2図柄差
		2	2	+3図柄差
		3	3	+4図柄差
		4	4	+5図柄差
		5	5	+6図柄差
		6	6	+7図柄差
		7	7	+8図柄差
		8	8	+9図柄差
		9	9	+9図柄差

(c) (中図柄)

変動コマンド	停止図柄 コマンド	乱数値 (0~9)	中図柄の 変動表示結果
h0	Z0	0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		4	4
		5	5
		6	6
		7	7
		8	8
		9	9

【図 29】

はずれ時装飾図柄決定テーブル(リーチあり)

(a) (左図柄)

変動コマンド	停止図柄 コマンド	乱数値 (0~9)	左図柄の 変動表示結果
h1~h2	Z0	0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		4	4
		5	5
		6	6
		7	7
		8	8
		9	9

(b) (右図柄)

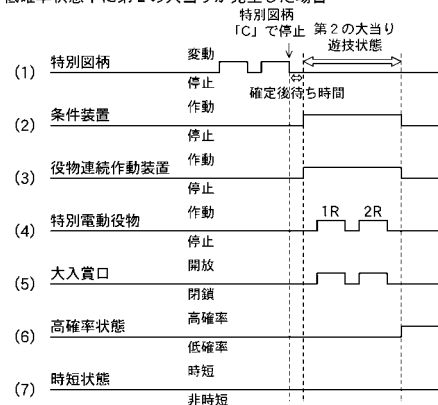
変動コマンド	停止図柄 コマンド	乱数値 (0~9)	右図柄の 変動表示結果
h1~h2	Z0	—	同図柄

(c) (中図柄)

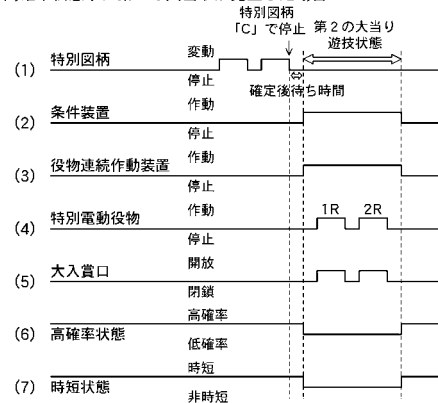
変動コマンド	停止図柄 コマンド	乱数値 (0~9)	中図柄の 変動表示結果	はずれ ずらし
h0	Z0	0	0	+1図柄差
		1	1	+2図柄差
		2	2	+3図柄差
		3	3	+4図柄差
		4	4	+5図柄差
		5	5	+6図柄差
		6	6	+7図柄差
		7	7	+8図柄差
		8	8	+9図柄差
		9	9	+9図柄差

【図 30】

(a) 低確率状態中に第2の大当たりが発生した場合

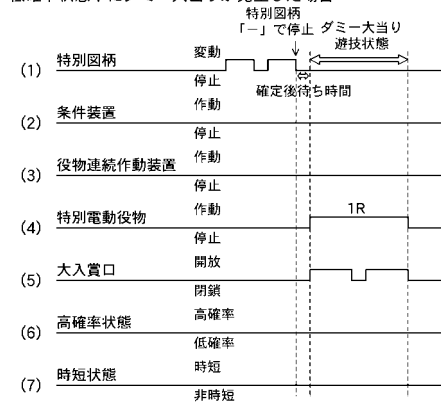


(b) 高確率状態中に第2の大当たりが発生した場合



【図 31】

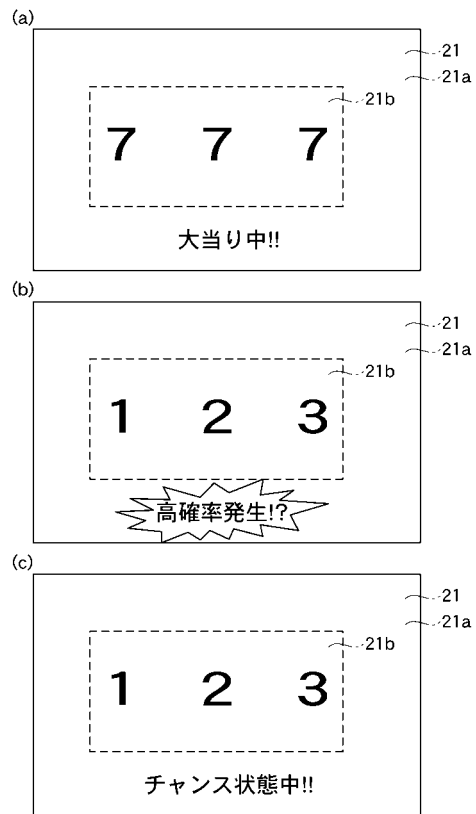
(a) 低確率状態中にダミー大当たりが発生した場合



(b) 高確率状態中にダミー大当たりが発生した場合



【図 3 2】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 0 4 - 3 2 9 8 7 6 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 2 2 4 3 5 8 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 1 3 1 2 7 3 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A63F7/02