

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-58087

(P2015-58087A)

(43) 公開日 平成27年3月30日(2015.3.30)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F 1
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 48 頁)

(21) 出願番号 特願2013-192580 (P2013-192580)
(22) 出願日 平成25年9月18日 (2013.9.18)(71) 出願人 591142909
マルホン工業株式会社
愛知県春日井市桃山町1丁目127番地
(74) 代理人 100119792
弁理士 熊崎 陽一
(72) 発明者 鈴木 直広
愛知県春日井市桃山町1丁目127番地
マルホン工業株式会社内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA53 FA05 FA17 FA19

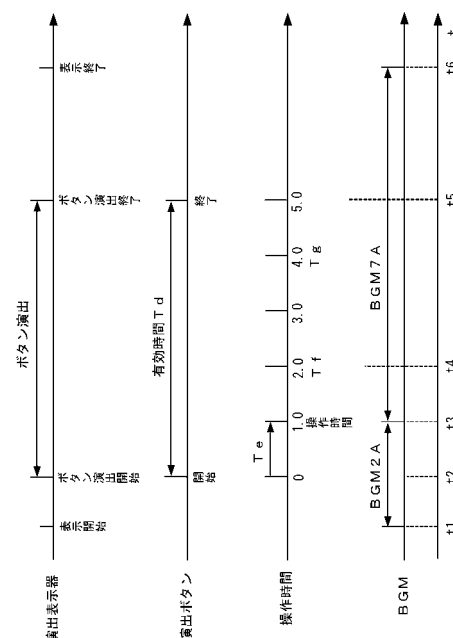
(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【要約】

【課題】ボタン演出における演出効果を高めることができるパチンコ機を実現する。

【解決手段】演出表示器がボタン演出を含む変動・演出パターンを表示を開始すると、スピーカが大当たり期待度の低いBGM2Aを再生する。演出ボタンの操作が有効な有効時間Tdが開始されてから、有効時間内に演出ボタンが押圧操作されるまでに掛かった時間Teが1.0秒であり、2.0秒(Tf)秒未満であった場合は、大当たり期待度が高いBGM7Aに切替える。このように、有効時間が開始されてから早く演出ボタンを押圧操作した場合に大当たり期待度の高いBGMに切替わるため、遊技者は大当たりの発生に対する期待感を高める。

【選択図】図12



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球の流下領域が形成された遊技盤と、
前記流下領域へ遊技球を発射する発射装置と、
前記遊技領域に設けられた複数の遊技球受入れ口と、
乱数を発生する乱数発生手段と、
前記発射装置により発射された遊技球が特定の遊技球受入れ口に受入れられたときに前記乱数発生手段が発生した乱数を取得する乱数取得手段と、
前記乱数取得手段が取得した乱数に基づいて大当りかハズレかを判定する大当り判定手段と、
複数種類の動画像の中から所定の動画像を抽選により選択する動画像選択手段と、
前記発射装置により発射された遊技球が前記特定の遊技球受入れ口に受入れられたときに、前記所定の動画像の表示を開始する画像表示装置と、
前記画像表示装置が前記所定の動画像を表示しているときに B G M を再生する B G M 再生装置と、
前記画像表示装置が前記所定の動画像の表示を終了したときの画像が、前記大当り判定手段が大当りと判定した判定結果を示す画像であった場合に大入賞口を開閉する入賞装置と、
遊技球が前記大入賞口に入賞した場合に賞球を払出す賞球払出装置と、を備えたパチンコ機において、
遊技者が操作可能な操作部材と、
前記操作部材の操作が有効になっている有効時間内に前記操作部材が操作されたときに前記画像表示装置の表示内容を変化させる画像変化手段と、
前記有効時間が開始されてから前記操作部材が前記有効時間内に操作されるまでに掛かった時間を計測する計測手段と、
前記計測手段が計測した時間に応じて、前記 B G M 再生装置が再生している B G M を切替える B G M 切替手段と、
を備えることを特徴とするパチンコ機。

10

20

【請求項 2】

前記 B G M 切替手段は、
前記計測手段が計測した時間が特定の時間よりも短いときに、前記 B G M 再生装置が再生している B G M を、大当りの発生に対する期待度の高い B G M に切替えることを特徴とする請求項 1 に記載のパチンコ機。

30

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

この発明は、画像表示装置が大当り図柄を確定表示した場合に大入賞口を開閉する入賞装置を備えるパチンコ機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来のパチンコ機について図を参照して説明する。

図 4 3 は、従来のパチンコ機の正面図である。

40

【0003】

図 4 3 に示すように、従来のパチンコ機 7 0 0 は、遊技球の流下領域が形成された遊技盤 7 0 2 と、遊技球を流下領域へ発射する発射装置の発射強度を調節する発射ハンドル 7 0 1 と、遊技盤 7 0 2 に配置された始動口 7 0 3、画像表示装置 7 0 4 および変動入賞装置 7 0 6 と、賞球および貸球を貯留する上受け皿 7 0 5 と、演出ボタン 7 0 8 とを備える。

【0004】

遊技者が発射ハンドル 7 0 1 を回動して発射した遊技球が始動口 7 0 3 に入賞すると、

50

パチンコ機 700 に内蔵された MPU が乱数発生手段から乱数を取得し、その取得した乱数を所定のメモリに格納する。また、遊技球が始動口 703 に入賞したときに画像表示装置 704 が動画像の表示を開始し、上記 MPU は、メモリに格納した乱数が予め定められた大当たり値と一致する場合は大当たりと判定し、一致しない場合はハズレと判定する。以下、その大当たりかハズレかの判定を大当たり判定という。

【0005】

画像表示装置 704 が表示する動画像は、図柄を変動表示する図柄動画像と、その背景に表示される背景動画像とを有する。背景動画像には、パチンコ機メーカーオリジナルの動画像の他、公知のアニメーション、テレビドラマおよび映画などを題材にした動画像が使用される。図柄動画像は、複数種類の識別情報（たとえば、0～9の数字）を表現した図柄の配列（以下、図柄列という）を画面上の横方向3箇所の表示領域において、画面の上から下へ移動させる表示態様である。また、機種によっては、図柄動画像は、図柄列を画面上の縦方向3箇所において、画面の右から左へ移動するように表示したり、図柄列を構成する各図柄を同じ表示領域に繰り出すように表示したりする表示態様のものもある。これらのように、図柄列を構成する各図柄が表示領域において変化する表示態様を図柄の変動表示という。また、画像表示装置 704 が動画像を表示している間は、パチンコ機 700 に備えられたスピーカ（図示せず）が BGM（Back Ground Music）を再生する。

【0006】

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

【0007】

以下、大当たり判定の結果が大当たりであったことを表す図柄の組み合わせを大当たり図柄といい、大当たり判定の結果がハズレであったことを表す図柄の組み合わせをハズレ図柄という。また、画像表示装置 704 が動画像の表示を開始してから、大当たり図柄またはハズレ図柄を確定表示するまでを図柄の1回の変動と数える。

【0008】

また、画像表示装置 704 が表示可能な複数種類の背景動画像の中には、上受け皿 705 に設けられた演出ボタン 708 を有効時間内に押圧操作することにより、表示内容が変化する背景動画像が含まれている。画像表示装置 704 が表示する背景動画像として、そのような背景動画像が選択された場合は、背景動画像が表示されてから所定時間経過したときに、演出ボタン 708 の押圧操作を要求するメッセージが画像表示装置 704 の画面に表示される。

【0009】

そして、遊技者が演出ボタン 708 を有効時間内に押圧操作すると、押圧操作しなかった場合とは異なる背景動画像が表示される。たとえば、押圧操作しなかった場合とは異なるストーリーの背景動画像に変化する。また、戦闘をテーマにした背景動画像では、演出ボタン 708 を押圧操作すると、登場人物がパンチを繰り出したり、あるいは、戦闘機がミサイルを発射したりする。

【0010】

また、遊技者が演出ボタン 708 を押圧操作することにより変化する背景動画像の多くは、大当たりの発生に対する遊技者の期待度を高める内容である。さらに、演出ボタンの操作を要求するときの背景動画像の場面は、いかにも演出ボタンを操作しないと遊技者に不利な方向へ場面が展開するようなタイミングである。このため、多くの遊技者は、演出ボタン 708 の操作要求に応じて演出ボタン 708 を押圧操作する。このように、演出ボタンの操作要求を行ってから、演出ボタンを押圧操作して特定の動画像が表示されるまでの演出をボタン演出と呼ばれる。また、演出ボタン 708 は、遊技者が遊技に参加する唯一

10

20

30

40

50

の手段であるため、パチンコ機にとって重要な構成要素となっている。

【 0 0 1 1 】

画像表示装置 7 0 4 が大当り図柄を確定表示すると大当りが発生し、変動入賞装置 7 0 6 が開閉部材 7 0 7 を開作動させ、大入賞口 7 0 8 を開口させる。大入賞口 7 0 8 は、普通の入賞口よりも入賞領域が大きいので、入賞が容易になる。そして、大入賞口 7 0 8 に規定数（たとえば、約 9 個）の遊技球が入賞したという条件、あるいは、大入賞口 7 0 8 の開口時間が規定時間（たとえば、約 3 0 秒）に達したという条件が満足されると、開閉部材 7 0 7 が閉成し、大入賞口 7 0 8 が閉口する。

【 0 0 1 2 】

そして、大入賞口 7 0 8 が開口してから閉口するまでを 1 ラウンドとして複数のラウンド（たとえば、最大 1 4 ラウンド）が実行され、その間に遊技者は多量の賞球を獲得することができる。以下、第 1 ラウンドの開始から最終ラウンドの終了までの遊技を大当り遊技という。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 1 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 3 - 0 9 0 7 9 7 号公報（第 2 ～ 6 段落、図 3 0 ）

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 1 4 】

しかし、前述した従来のパチンコ機 7 0 0 では、遊技者が演出ボタン 7 0 8 を押圧操作したときに背景動画像の変化に伴い、B G M の中で効果音が再生されるが、B G M 自体は変化しないため、演出効果を今ひとつ高めることができない。

【 0 0 1 5 】

そこでこの発明は、上述の問題を解決するために成されたものであり、ボタン演出における演出効果を高めることができるパチンコ機を実現することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 6 】

（請求項 1 に係る発明）

上記の目的を達成するため、この出願の請求項 1 に係る発明では、遊技球（P）の流下領域が形成された遊技盤（5）と、前記流下領域へ遊技球を発射する発射装置（4 f）と、前記遊技領域に設けられた複数の遊技球受入れ口（1 7 ～ 2 3）と、乱数（R 3）を発生する乱数発生手段と、前記発射装置により発射された遊技球が特定の遊技球受入れ口（2 1 , 2 2）に受入れられたときに前記乱数発生手段が発生した乱数を取得する乱数取得手段（S 2 0 4）と、前記乱数取得手段が取得した乱数に基づいて大当りかハズレかを判定する大当り判定手段（S 2 0 8 , S 2 0 9）と、複数種類の動画像の中から所定の動画像を抽選により選択する動画像選択手段（S 7 0 4）と、前記発射装置により発射された遊技球が前記特定の遊技球受入れ口に受入れられたときに、前記所定の動画像の表示を開始する画像表示装置（3 0）と、前記画像表示装置が前記所定の動画像を表示しているときに B G M を再生する B G M 再生装置（1 0 ～ 1 2）と、前記画像表示装置が前記所定の動画像の表示を終了したときの画像が、前記大当り判定手段が大当りと判定した判定結果を示す画像であった場合に大入賞口（2 4 a , 2 5 a）を開閉する入賞装置（2 4 , 2 5）と、遊技球が前記大入賞口に入賞した場合に賞球を払出す賞球払出装置（3 8）と、を備えたパチンコ機（1）において、

遊技者が操作可能な操作部材（9）と、

前記操作部材の操作が有効になっている有効時間（T d）内に前記操作部材が操作されたときに前記画像表示装置の表示内容を変化させる画像変化手段（S 7 1 7）と、

前記有効時間が開始されてから前記操作部材が前記有効時間内に操作されるまでに掛かった時間（T e）を計測する計測手段（S 7 1 6）と、

前記計測手段が計測した時間に応じて、前記 B G M 再生装置が再生している B G M を切

10

20

30

40

50

替えるBGM切替手段(S807~S811)と、を備えるという技術的手段を用いる。

【0017】

(請求項2に係る発明)

請求項2に係る発明では、請求項1に記載のパチンコ機(1)において、前記BGM切替手段(S807~S811)は、前記計測手段(S716)が計測した時間(Te)が特定の時間(Tf, Tg)よりも短いときに、前記BGM再生装置(10~12)が再生しているBGMを、大当りの発生に対する期待度の高いBGMに切替えるという技術的手段を用いる。

【0018】

なお、上記各括弧内の符号は、後述する実施形態に記載の具体的手段との対応関係を示すものである。

【発明の効果】

【0019】

(請求項1に係る発明)

請求項1に係る発明を実施すれば、有効時間が開始されてから操作部材が有効時間内に操作されるまでに掛かった時間に応じて、BGM再生装置が再生しているBGMを切替えることができるため、操作部材を操作することにより画像表示装置の表示内容を変化させる演出の効果を高めることができる。

つまり、ボタン演出における演出効果を高めることができる。

【0020】

(請求項2に係る発明)

請求項2に係る発明を実施すれば、有効時間が開始されてから操作部材が有効時間内に操作されるまでに掛かった時間が特定の時間よりも短いときに、BGM再生装置が再生しているBGMを、大当りの発生に対する期待度の高いBGMに切替えることができるため、操作部材を操作することにより画像表示装置の表示内容を変化させる演出の効果をより一層高めることができる。

つまり、ボタン演出における演出効果をより一層高めることができる。

しかも、遊技者は、大当りの発生に対する期待度の高いBGMに切替わるように、有効時間が開始されてから直ぐに操作部材を操作することができるか否か、スリルを味わうこともできる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

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

【図2】図1に示すパチンコ機1の正面図である。

【図3】図1に示すパチンコ機1の平面図である。

【図4】図1に示すパチンコ機1を斜め後方から見た斜視図である。

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

【図6】図1に示すパチンコ機1に設けられた遊技盤5の正面図である。

【図7】図6に示す遊技盤5を斜め前方から見た斜視図である。

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

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

【図10】(a)は図6に示す遊技盤5に設けられた演出表示器30において演出図柄が変動表示されている状態を示す説明図であり、(b)は演出図柄がリーチになった状態を示す説明図であり、(c)は大当り図柄が確定表示された状態を示す説明図である。

【図11】ボタン演出の説明図である。

【図12】ボタン演出の時間、演出ボタンの有効時間、演出ボタンの操作時間およびBGMの切替えタイミングの関係を示すタイミングチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 3】(a) は B G M テーブル 7 2 b の説明図であり、(b) は B G M テーブル 7 2 c の説明図である。

【図 1 4】パチンコ機 1 の主な電氣的構成をブロックで示す説明図である。

【図 1 5】パチンコ機 1 の主な電氣的構成をブロックで示す説明図である。

【図 1 6】図 1 5 に示す画像音声制御基板 7 0 および演出制御基板 4 0 0 の構成をブロックで示す説明図である。

【図 1 7】遊技で用いる乱数の説明図である。

【図 1 8】大当たり値テーブル 5 2 a の説明図である。

【図 1 9】大当たりの種類を示す説明図である。

【図 2 0】(a) は変動・演出パターンテーブル 7 2 a の説明図であり、(b) は変動・演出パターンの種類を示す説明図である。 10

【図 2 1】変動・演出パターンの抽選方法を示す説明図である。

【図 2 2】(a) は保留テーブル 5 3 a および乱数格納テーブル 7 3 a の格納内容を示す説明図であり、(b) は保留テーブル 5 3 a および乱数格納テーブル 7 3 a に格納されているデータの格納順番が繰り上がった状態を示す説明図である。

【図 2 3】画像データ R O M 7 4 の主な格納内容を示す説明図である。

【図 2 4】画像データ R O M 7 5 の主な格納内容を示す説明図である。

【図 2 5】パチンコ機 1 の電源が投入されたときに主制御用 M P U 5 1 が実行する主な処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 6】主制御用 M P U 5 1 が遊技中に実行する主な処理を示すフローチャートである。 20

【図 2 7】主制御用 M P U 5 1 が実行する遊技開始処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 8】図 2 7 に示す遊技開始処理の続きを示すフローチャートである。

【図 2 9】主制御用 M P U 5 1 が実行する特別図柄遊技処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 0】図 2 9 に示す特別図柄遊技処理の続きを示すフローチャートである。

【図 3 1】図 2 9 に示す特別図柄遊技処理の続きを示すフローチャートである。

【図 3 2】主制御用 M P U 5 1 が実行する特別電動役物遊技処理の流れを示すフローチャートである。 30

【図 3 3】図 3 2 に示す特別電動役物遊技処理の続きを示すフローチャートである。

【図 3 4】主制御用 M P U 5 1 が実行する普通図柄遊技処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 5】図 3 4 に示す普通図柄遊技処理の続きを示すフローチャートである。

【図 3 6】主制御用 M P U 5 1 が実行する普通電動役物遊技処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 7】画像音声制御用 M P U 7 1 が遊技中に実行する主な処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】画像音声制御用 M P U 7 1 が実行するコマンド受信処理の流れを示すフローチャートである。 40

【図 3 9】画像音声制御用 M P U 7 1 が実行する画像処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 0】画像音声制御用 M P U 7 1 が図 3 9 の S 7 1 0 において実行するボタン演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 1】画像音声制御用 M P U 7 1 が実行する B G M 処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 2】図 4 1 に示す B G M 処理の続きを示すフローチャートである。

【図 4 3】従来パチンコ機の正面図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 2 】

〔主要構成〕

最初に、この発明の実施形態に係るパチンコ機の主要構成について図を参照して説明する。図 1 は、この実施形態に係るパチンコ機を斜め前方から見た斜視図であり、図 2 は、図 1 に示すパチンコ機 1 の正面図である。図 3 は、図 1 に示すパチンコ機 1 の平面図である。図 4 は、図 1 に示すパチンコ機 1 を斜め後方から見た斜視図であり、図 5 は、図 1 に示すパチンコ機の背面における内部構造の一部を示す部分背面図である。

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

また、上受け皿 6 には、ボタン演出のタイミングになったときにボタン演出を実行させるために操作する演出ボタン 9 が設けられている。この実施形態では、演出ボタン 9 はプッシュオン式のボタンスイッチである。演出ボタン 9 は、押圧操作によって下降すると、その内部に設けられた照光付演出スイッチ (図 15 において符号 9a で示す) がオンし、押圧操作を解除すると、内部に配置されたバネにより、押圧操作前の位置へ上昇する。

【0028】

また、演出ボタン 9 の表面は透光性材料によって形成されており、演出ボタン 9 に内蔵

10

20

30

40

50

されたＬＥＤの発光を外部から視認可能になっている。そのＬＥＤは、演出ボタン９の操作が有効な有効時間（制限時間）を表示しており、ボタン演出の際に演出ボタン９の操作が有効になったときに点灯し、操作が無効になったときに消灯する。つまり、演出ボタン９が発光しているときに演出ボタン９を押圧操作すると、演出ボタン９の操作によるボタン演出が行われるように構成されている。

【００２９】

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

【００３０】

図４に示すように、パチンコ機１の背面上方には、遊技球を貯留するための球タンク９が設けられている。パチンコ機１が設置されている島の上方には各パチンコ機に遊技球を供給する遊技球供給流路が配置されており、その遊技球供給流路から遊技球が球タンク９５に供給される。また、パチンコ機１の背面は、カバー９９によって覆われている。

【００３１】

図５に示すように、カバー９９の内部には、主制御基板（図１４において符号５０で示す）が収容された主制御基板ケース５７などが設けられている。主制御基板ケース５７を構成するケース本体およびカバーの境界には、その境界を跨いで帯状のＲＦタグ２００が配置されており、そのＲＦタグ２００の上には封印シール１００が貼付されている。

【００３２】

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

【００３３】

図４に示すように、カバー９９の下方には、発射制御基板４（図５）が収容された発射制御基板ケース４ｈと、払出制御基板（図１４において符号６０で示す）が収容された払出制御基板ケース６４とが設けられている。主制御基板ケース５７の右方には、賞球を払出す賞球払出装置３８が設けられている。また、パチンコ機１の背面には、パチンコ機１にＡＣ２４Ｖを供給するための電源プラグ６５が接続されている。

【００３４】

〔遊技盤の主要構成〕

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

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

【００３５】

以下、大当たり判定において大当たりと判定する確率が低確率から高確率に変化することを

10

20

30

40

50

確変という。また、将来、確変が発生することになる大当りのことを確変大当たりといい、確変大当たり以外の大当りのことを通常大当たりという。確変大当たりか否かの判定を確変大当たり判定という。また、確変に変化した遊技状態を確変遊技状態といい、確変遊技状態以外の遊技状態を通常遊技状態という。また、確変大当たりが発生することになる大当たり図柄を確変大当たり図柄という。

【 0 0 3 6 】

この実施形態のパチンコ機 1 は、特定の大当たり図柄にて大当たりが発生した場合は、当該大当たりに基づく大当たり遊技が終了した以降の遊技状態が、確変遊技状態に変化する。また、パチンコ機 1 では、発生した大当たりの種類により、確変遊技状態が継続する期間が異なり、大当たり遊技が終了してから、次の通常大当たりまたは確変大当たりが発生するまで確変遊技状態が継続する大当たりと、大当たり遊技が終了してから図柄の回転数が規定回数に達するまで確変遊技状態が継続する大当たりとが存在する。

10

【 0 0 3 7 】

遊技盤 5 の盤面には、多数の遊技釘 2 8 が打ち込まれており、それらの遊技釘 2 8 が遊技球の遊技領域を規制している。遊技盤 5 の盤面の周囲には、発射ソレノイド（図 1 4 において符号 4 f で示す）などの発射装置によって発射された遊技球を遊技領域に案内するためのレールセット 1 5 が設けられている。

遊技盤 5 の中央には、センター飾り 1 6 が設けられている。このセンター飾り 1 6 は、図 7 に示すように盤面から前方へ突出する立体形状に形成されており、遊技領域の中央領域を占有している。センター飾り 1 6 には、静止画像および動画像を表示する画像表示装置としての演出表示器 3 0 が設けられている。

20

【 0 0 3 8 】

遊技盤 5 の盤面の左側には、レールセット 1 5 の内周に沿って左サイド飾り 3 6 が設けられている。左サイド飾り 3 6 とセンター飾り 1 6 との間には、遊技球が流下する左寄り遊技領域が形成されている。その左寄り遊技領域には、遊技球の流下経路を変化させる風車 3 5 が回転自在に設けられている。また、左サイド飾り 3 6 には、左袖上入賞口 1 7 と、左袖入賞口 1 8 と、左下入賞口 1 9 とが設けられている。また、左サイド飾り 3 6 には、遊技の進行に応じて発光する複数の LED が設けられている。

【 0 0 3 9 】

図 8 に示すように、センター飾り 1 6 の左端には、遊技球がセンター飾り 1 6 の内部に流入可能な流入口 1 6 b が開口形成されている。センター飾り 1 6 の内部には、流入口 1 6 b から流入した遊技球を案内するための案内通路 1 6 e が設けられている。センター飾り 1 6 の左内面には、案内通路 1 6 e によって案内された遊技球を流出させるための流出口 1 6 c が開口形成されている。

30

【 0 0 4 0 】

センター飾り 1 6 の下部には、流出口 1 6 c から流出した遊技球が転動するためのステージ 1 6 d が設けられている。図 7 に示すように、流出口 1 6 c から流出した遊技球は、ステージ 1 6 d の上を流下経路 R 2 にて流下し、続いて、流下経路 R 3 ~ R 5 のいずれかに沿って流下する。ステージ 1 6 d の直下であって、流下経路 R 3 に沿った箇所には、第 1 始動口 2 1 が設けられている（図 6）。ステージ 1 6 d の上方には、流出口 1 6 c から流出した遊技球以外の遊技球がステージ 1 6 d に落下しないようにするための防護部材 1 6 f が設けられている。センター飾り 1 6 の上面には、案内部 1 6 a が形成されており、案内部 1 6 a に乗った遊技球は、流下経路 R 1 に沿って、センター飾り 1 6 の右方に形成された右寄り遊技領域へ案内される。

40

【 0 0 4 1 】

センター飾り 1 6 の右側には、右寄り遊技領域が形成されており、その右寄り遊技領域には、ゲート 2 3 と、普通電動役物 2 7（図 7）と、右肩入賞口 2 0 とが設けられている。普通電動役物 2 7 は、翼形状の開閉翼片 2 7 c を備えている。普通電動役物 2 7 は、電動チューリップ、略して電チューとも呼ばれる。開閉翼片 2 7 c は、その基部が回動可能に軸支されており、その基部の回動によって先端を外方（図中では右方）へ開いたり内方

50

(図中では左方) へ閉じたりする。開閉翼片 2 7 c が外方へ開くと、その開いた開閉翼片 2 7 c とセンター飾り 1 6 との間に第 2 始動口 2 2 が形成される。図 6 および図 8 は、開閉翼片 2 7 c が外方へ開き、第 2 始動口 2 2 が開口した状態を示し、図 7 は、開閉翼片 2 7 c が閉じ、第 2 始動口 2 2 が閉口した状態を示す。遊技盤 5 の下方には、どこにも入賞などしなかった遊技球を回収するためのアウト口 2 6 が開口形成されている。

【 0 0 4 2 】

演出表示器 3 0 の上方であってセンター飾り 1 6 の中央には、複数の L E D によって装飾された可動役物 4 0 が設けられている。図 8 に示すように、可動役物 4 0 は、支持部材 4 0 e によって支持されている。同図に示すように、可動役物 4 0 は、所定の演出タイミングになると演出表示器 3 0 の前面に自然落下し、図 6 に示すように、モータ (図 1 5 において右リフトモータ 4 1 f および左リフトモータ 4 2 f で示す) などの昇降装置によって上昇して落下前の原点に復帰する。

10

【 0 0 4 3 】

また、可動役物 4 0 は、モータ (図 1 5 において家紋モータ 4 0 b で示す) およびカム機構 (図示せず) などの駆動装置によって振動する。図 8 に示すように、可動役物 4 0 の背面には、複数の L E D によって装飾された可動役物 4 3 が設けられている。可動役物 4 3 は、モータ (図 1 5 において万華鏡モータ 4 3 a で示す) などの駆動装置によって回転し、可動役物 4 0 が落下すると、その背後から出現する。また、センター飾り 1 6 の両側には、可動役物 4 7 , 4 8 が設けられている。可動役物 4 7 , 4 8 は、それぞれモータ (図 1 5 において左竜モータ 4 7 a および右竜モータ 4 8 a で示す) などの駆動装置によって作動する。

20

【 0 0 4 4 】

また、図 7 に示すように、センター飾り 1 6 の下部であって、演出表示器 3 0 の前面下部には、箱状の収納部材 4 6 が設けられている。この収納部材 4 6 の内部には、図 8 に示す可動役物 4 4 , 4 5 が収納されている。可動役物 4 4 , 4 5 は、それぞれモータ (図 1 5 において扉左モータ 4 4 a および扉右モータ 4 5 a で示す) などの駆動装置によって左右方向へ移動する。可動役物 4 4 , 4 5 は、合体したときに一つの意匠を構成する。

【 0 0 4 5 】

収納部材 4 6 の正面および背面は、透光性材料によって形成されており、遊技者が可動役物 4 4 , 4 5 の状態を視認できるようになっている。また、相互に離反した可動役物 4 4 , 4 5 間に形成された空間の奥には、複数の L E D により装飾された装飾部材 (図示省略) が設けられており、可動役物 4 4 , 4 5 が相互に離反したときに装飾部材の各 L E D が点灯または点滅するようになっている。

30

【 0 0 4 6 】

また、可動役物 4 0 は、家紋を模した形状に形成されており、可動役物 4 0 を装飾している L E D が点灯することによって家紋が浮き出るように構成されている。また、可動役物 4 3 は万華鏡を模した形状に形成されており、可動役物 4 3 を装飾している L E D が点灯または点滅することにより、あたかも万華鏡を覗いているように見える演出を行う。また、可動役物 4 7 , 4 8 は、それぞれ竜の頭を模した形状に形成されており、前述した駆動装置によって竜が口を開閉する。

40

【 0 0 4 7 】

図 8 は、可動役物 4 7 , 4 8 が作動し、一対の竜がそれぞれ口を開けた状態を示す。また、可動役物 4 7 , 4 8 の内部には、それぞれ L E D 4 7 c , 4 8 c が設けられており、その L E D が点灯することにより、あたかも竜が火を吹くように見える演出を行う。また、可動役物 4 4 , 4 5 は、それぞれ扉形状に形成されており、各前面には竜の一部がそれぞれ描かれている。そして、可動役物 4 4 , 4 5 が合体すると、竜が完成するようになっている。

【 0 0 4 8 】

図 6 に示すように、遊技盤 5 の右側には、複数の L E D が設けられた右サイド飾り 3 7 が設けられている。その右サイド飾り 3 7 において、第 1 始動口 2 1 と右肩入賞口 2 0 と

50

の間（図中において符号 B で示す破線で囲まれた領域）には、第 1 変動入賞装置 2 4 および第 2 変動入賞装置 2 5 が上下に重ねて設けられている（図 9（a））。図 9（a）に示すように、第 1 変動入賞装置 2 4 は、横長板状の第 1 開閉部材 2 4 d を備えており、この第 1 開閉部材 2 4 d は、ソレノイド（図 1 4 において第 1 大入賞口ソレノイド 2 4 b で示す）などの駆動装置によって開閉する。第 1 開閉部材 2 4 d が開放されると、第 1 大入賞口 2 4 a が開口され、第 1 開閉部材 2 4 d が閉鎖されると、第 1 大入賞口 2 4 a が閉口される。

【0049】

第 2 変動入賞装置 2 5 は、横長板状の第 2 開閉部材 2 5 d を備えており、この第 2 開閉部材 2 5 d は、ソレノイド（図 1 4 において第 2 大入賞口ソレノイド 2 5 b で示す）などの駆動装置によって開閉する。第 2 開閉部材 2 5 d が開放されると、第 2 大入賞口 2 5 a が開口され、第 2 開閉部材 2 5 d が閉鎖されると、第 2 大入賞口 2 5 a が閉口される。図 9（a）は、第 1 大入賞口 2 4 a および第 2 大入賞口 2 5 a がそれぞれ開口した状態を示す。第 1 大入賞口 2 4 a および第 2 大入賞口 2 5 a は、大当たりが発生したときに開口する。この実施形態では、第 1 開閉部材 2 4 d および第 2 開閉部材 2 5 d は、それぞれ両側の下端を軸にして前後に開閉するように構成されている。

【0050】

第 1 変動入賞装置 2 4 および第 2 変動入賞装置 2 5 は、発生した大当たりの種類に応じて一方または両方が作動する。発生した大当たりの種類により、第 1 大入賞口 2 4 a および第 2 大入賞口 2 5 a の開口時間が異なる。この実施形態では、第 1 大入賞口 2 4 a は開口から 2.9 秒経過するか、9 個の遊技球が第 1 大入賞口 2 4 a に入賞すると閉口する。また、第 2 大入賞口 2 5 a は開口から 0.2 秒経過するか、9 個の遊技球が第 2 大入賞口 2 5 a に入賞すると閉口する。つまり、第 2 大入賞口 2 5 a は開口時間が 0.2 秒と極めて短いため、第 2 大入賞口 2 5 a が開閉する大当たりでは、第 2 大入賞口 2 5 a に入賞することは困難であり、出玉は殆ど期待できない。

【0051】

図 6 において左サイド飾り 3 6 の左袖上入賞口 1 7 の左側（図中において符号 A で示す破線で囲まれた領域）には、図 9（b）に示すように、特別図柄表示装置 3 1 と、普通図柄表示装置 3 3 と、特別図柄保留数表示装置 3 2 と、普通図柄保留数表示装置 3 4 とが設けられている。

この実施形態では、特別図柄表示装置 3 1、普通図柄表示装置 3 3、特別図柄保留数表示装置 3 2 および普通図柄保留数表示装置 3 4 は、それぞれ LED により構成されているが、液晶表示装置などにより構成することもできる。

【0052】

特別図柄表示装置 3 1 は複数（たとえば、図 9（b）に示すように 7 個）の LED により構成されており、それらの LED は、遊技球が第 1 始動口 2 1 または第 2 始動口 2 2 に入賞すると所定の点滅パターンで点滅する。それらの LED が点灯したときの発光色および消灯したときの LED の地の色が特別図柄を構成し、LED が点滅している状態が、特別図柄が変動表示している状態である。

【0053】

特別図柄表示装置 3 1 は、各 LED をランダムに点滅させ、その点滅が停止したときに点灯している LED および消灯している LED の組合せが特定の組合せであるときに大当たりが発生し、その組合せの種類によって大当たりの種類が異なる。大当たりの種類は、大当たり遊技において実行可能な最大ラウンド数、出玉無しのラウンド数、通常大当たり、確変大当たり、出玉無しの確変大当たりおよび出玉数のうちの 2 つ以上を組み合わせで構成されている。また、大当たりの種類によって第 1 変動入賞装置 2 4 および第 2 変動入賞装置 2 5 のどちらかが動作して大当たり遊技が行われる。

【0054】

特別図柄表示装置 3 1 が特別図柄を変動表示しているときに遊技球が第 1 始動口 2 1 または第 2 始動口 2 2 に入賞したときは、その入賞に基づく特別図柄の変動表示は直ぐに実

10

20

30

40

50

行されず、一旦保留される。その特別図柄保留数は、特別図柄保留数表示装置 3 2 によって表示される。この実施形態では、特別図柄保留数表示装置 3 2 は 4 個の L E D によって構成されており、その L E D の点灯数によって特別図柄保留数を表示する。つまり、この実施形態では、特別図柄保留数は最大 4 個である。

【 0 0 5 5 】

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

10

【 0 0 5 6 】

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

20

【 0 0 5 7 】

（演出表示器 3 0 の表示内容）

ここで、演出表示器 3 0 の表示内容について図を参照して説明する。

図 1 0（a）は演出表示器 3 0 において演出図柄が変動表示されている状態を示す説明図であり、（b）は演出図柄がリーチになった状態を示す説明図であり、（c）は大当り図柄が確定表示された状態を示す説明図である。

【 0 0 5 8 】

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

30

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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

40

【 0 0 6 1 】

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

50

【 0 0 6 2 】

図 1 0 に示すように、演出表示器 3 0 は、横方向に配列された 3 つの表示領域 D 1 , D 2 , D 3 を有する。各表示領域 D 1 ~ D 3 は、それぞれ演出図柄を変動表示する。この実施形態では、演出表示器 3 0 は、0 ~ 9 の数字を表した複数の演出図柄を数字の昇順に画面の上から下へ移動するように変動表示する。換言すると、演出表示器 3 0 は、0 ~ 9 の数字を表した複数の演出図柄を数字の昇順に画面の上から下へスクロール表示する。また、機種によっては、複数の演出図柄を数字の昇順に変動表示する表示領域と、数字の降順に変動表示する表示領域とを組み合わせたものも存在する。

図 1 0 (a) に示す例は、各表示領域 D 1 ~ D 3 においてそれぞれ変動表示している演出図柄のある瞬間を表現したものであり、左の表示領域 D 1 では演出図柄「 7 」を確定表示し、中央および右の表示領域 D 2 , D 3 では演出図柄を変動表示している。

10

【 0 0 6 3 】

演出表示器 3 0 が演出図柄の変動表示を開始してから変動表示を停止し、各表示領域に大当たり図柄またはハズレ図柄を確定表示するまでの期間における演出図柄の変動パターンには、大別して通常変動パターンおよびリーチ変動パターンと呼ばれる変動パターンが存在する。リーチとは、演出図柄が変動表示している 1 つの表示領域以外の各表示領域において大当たり図柄を構成する図柄がそれぞれ確定表示されている表示状態のことである。換言すると、大当たり図柄が揃うまでに演出図柄が 1 つ未確定になっている表示状態のことである。リーチ変動パターンとはリーチを伴う変動パターンのことであり、通常変動パターンとは、リーチを伴わない変動パターンのことである。

20

図 1 0 (b) に示す例は、左右の表示領域 D 1 , D 3 では演出図柄「 7 」を確定表示し、中央の表示領域 D 2 のみにおいて演出図柄を変動表示している状態、いわゆるリーチの状態を示している。

【 0 0 6 4 】

リーチになると、演出表示器 3 0 は、大当たり図柄が揃うか否か、遊技者をハラハラドキドキさせる演出を行う。たとえば、図 1 0 (b) に示す例において、中央の表示領域 D 2 における変動速度を遅くし、演出図柄 7 が画面の上端から出現したときに変動速度をより一段と遅くする。また、一旦、演出図柄 7 で停止するように見せかけて、演出図柄 7 が通り過ぎて演出図柄 8 が停止しようとしたときに、変動方向を逆転させ、再度、演出図柄 7 が停止するように見せかける。あるいは、演出図柄 7 で停止するように見せかけて、再度、表示領域 D 2 のみ、あるいは、表示領域 D 1 ~ D 3 が変動表示を開始したりする。

30

さらには、表示領域 D 2 が停止しそうになったときに表示領域 D 1 ~ D 3 を縮小し、背景動画像のストーリーを展開させ、そのストーリーの結果に応じて大当たり図柄またはハズレ図柄を確定表示したりする。

【 0 0 6 5 】

この実施形態では、演出表示器 3 0 が表示する変動・演出パターンとして、複数種類の通常変動パターンと、複数種類のリーチ変動パターンとが選択可能に設定されている。リーチ変動パターンには、ノーマルリーチ変動パターン、スーパーリーチ変動パターンおよびプレミアムリーチ変動パターンが存在する。出現率（表示される確率）は、通常変動パターン、ノーマルリーチ変動パターン、スーパーリーチ変動パターン、プレミアムリーチ変動パターンの順に低くなる。出現率の低いリーチ変動パターンほど、演出表示器 3 0 が大当たり図柄を確定表示することに対する期待度、つまり、大当たりの発生に対する期待度（以下、大当たり期待度という）が高く、リーチの状態における演出が凝っている。

40

【 0 0 6 6 】

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

図 1 0 (c) に示す例では、表示領域 D 1 ~ D 3 にそれぞれ演出図柄 7 が確定表示されており、大当たり図柄の一例である「 7 7 7 」が揃っている。

50

【 0 0 6 7 】

また、変動・演出パターンの種類により、背景動画像のストーリーおよび長さが異なる。通常変動パターンでは、通常変動パターンの変動時間に応じたストーリーの背景動画像が表示され、リーチ変動パターンでは、リーチ変動パターンの変動時間に応じたストーリーの背景動画像が表示される。特に、出現率の低いリーチ変動パターンでは、リーチ特有の演出を盛り上げるための凝った演出の背景動画像が表示される。たとえば、背景動画像には、パチンコ機メーカーオリジナルの動画像の他、公知のアニメーション、テレビドラマおよび映画などを題材にした動画像が使用される。

【 0 0 6 8 】

また、背景動画像は、その種類により、演出図柄動画像の背景に表示されたり、演出図柄動画像が表示されていないときに表示されたりする。また、演出図柄動画像の背景に背景動画像が表示される場合は、演出図柄動画像と重なる領域の背景動画像は、透けて見えるように表示される場合がある。また、変動・演出パターンの中には、背景動画像の邪魔にならないように、画面の片隅で演出図柄動画像を表示し、リーチになったときに画面の中央に演出図柄動画像を拡大して表示するものもある。また、変動・演出パターンには、演出図柄動画像および背景動画像が最初から同時に表示されるものと、背景動画像の表示が開始されてから所定時間経過したタイミングで演出図柄動画像が表示されるものと、演出図柄動画像が表示されてから所定時間経過したタイミング、たとえば、リーチになったタイミングで背景動画像が表示されるものとがある。

【 0 0 6 9 】

また、変動・演出パターンの種類により、変動・演出パターンの表示が開始されてから大当り図柄またはハズレ図柄が確定表示されるまでに要する時間、つまり、変動時間が異なる。特に、リーチ変動パターンを含む変動・演出パターンは、リーチの部分で費やす時間が長いため、通常変動パターンを含む変動・演出パターンよりも変動時間が長く設定されている。出現確率の低いリーチ変動パターンほど変動時間が長い。たとえば、変動時間は、通常変動パターンが10秒前後、ノーマルリーチ変動パターンが20～30秒、スーパーリーチ変動パターンが60～180秒である。

【 0 0 7 0 】

また、背景動画像の内容に応じたBGMまたは効果音などの音がスピーカ10～12により再生される。また、スーパーリーチ変動パターンが表示されるとき音楽は、通常変動パターンおよびノーマルリーチ変動パターンが表示されるときよりも音楽の音響効果が大きくなるように設定されている。たとえば、スーパーリーチ変動パターンのときは、サラウンド効果が大きくなり、かつ、低音域レベルが大きくなる。

つまり、大当りの発生に対する期待度が大きいときは、音響効果を大きくし、演出を盛り上げるように設定されている。

【 0 0 7 1 】

[パチンコ機1の特徴]

ここで、パチンコ機1の特徴について図を参照して説明する。

図11は、ボタン演出の説明図である。図12は、ボタン演出の時間、演出ボタンの有効時間、演出ボタンの操作時間およびBGMの切替えタイミングの関係を示すタイミングチャートである。図13(a)はBGMテーブル72bの説明図であり、(b)はBGMテーブル72cの説明図である。

【 0 0 7 2 】

前述したように、ボタン演出とは、演出ボタン9の操作要求を行ってから、演出ボタン9を押圧操作して特定の画像が表示されるまでの演出である。演出表示器30が表示する変動・演出パターンの中には、表示途中でボタン演出を行うものと行わないものとが存在する。ボタン演出では、有効時間内に演出ボタン9が押圧操作されたときに、演出表示器30が表示する画像が変化するとともに、スピーカ10～12が効果音を再生する。

【 0 0 7 3 】

ボタン演出の種類には、有効時間内に演出ボタン9が押圧操作されたときに特定の画像

を表示するボタン演出、表示している画像を変化させるボタン演出、背景動画像のストーリーを変化させるボタン演出などがある。また、背景動画像のストーリーが変化するボタン演出が行われる場合、ストーリーの変化に応じてスピーカ10～12が再生するBGMも変化する。演出ボタン9を押圧操作することにより、ボタン演出が行われるタイミングになると、図11に示すように、演出表示器30の画面に「ボタンを押せ！」など、演出ボタン9の押圧操作を促すメッセージ画像Mが表示され、演出ボタン9に内蔵されたLEDが点灯し、演出ボタン9の押圧操作が有効な有効時間が始まったことを報知する。

【0074】

そして、遊技者が、有効時間内に演出ボタン9を押圧操作すると、ボタン演出が行われる。図11に示す例では、演出表示器30は、宇宙を表現した背景動画像Hを演出図柄動画像Eの背景に表示しており、有効時間内に演出ボタン9が押圧操作されると、1機のUFOを表現したボタン演出画像G1を表示する。演出表示器30は、有効時間内に演出ボタン9が押圧操作されなかった場合は、ボタン演出画像G1を表示しない。

なお、有効時間内に演出ボタン9を押圧操作すると、メッセージ画像Mが消え、有効時間が経過すると、演出ボタン9に内蔵されたLEDが消灯する。

【0075】

図13に示すように、スピーカ10～12が再生するBGMはBGMテーブル72b, 72cに設定されている。BGMテーブル72b, 72cは画像音声制御用ROM72(図16)に格納されており、画像音声制御用MPU71がBGMテーブル72b, 72cからBGMを選択する。

【0076】

BGMテーブル72bは、演出表示器30が演出ボタン9の押圧操作を促すボタン演出の出現しない変動・演出パターンを表示するときに再生するBGMを選択するためのテーブルである。BGMテーブル72bは、変動・演出パターン毎に異なるBGMが設定されており、図示の例では、通常変動パターンにはBGM1, 2が、ノーマルリーチ変動パターンにはBGM3, 4が、スーパーリーチ変動パターンにはBGM5, 6が、プレミアムリーチ変動パターンにはBGM7が、それぞれ対応付けられている。換言すると、大当たり期待度の低い通常変動パターンおよびノーマルリーチ変動パターンにはBGM1～4が、大当たり期待度が中程度のスーパーリーチ変動パターンにはBGM5, 6が、大当たり期待度が高いプレミアムリーチ変動パターンにはBGM7が、それぞれ対応付けられている。

【0077】

たとえば、演出表示器30が通常変動パターンを表示する場合は、BGM1, 2のいずれかを再生し、演出表示器30がプレミアムリーチ変動パターンを表示する場合は、BGM7を再生する。このように、大当たり期待度とBGMとが対応関係にあるため、遊技者は、BGMの種類を聞き分けることにより、大当たり期待度を想定することができる。

【0078】

BGMテーブル72cは、演出表示器30が演出ボタン9の押圧操作を促すボタン演出の出現する変動・演出パターンを表示するときに再生するBGMを選択するためのテーブルである。BGMテーブル72cは、大当たり期待度と、BGMとを対応付けて構成されている。この実施形態では、BGMテーブル72bは、低い大当たり期待度とBGM1A～4Aとが、中程度の大きい期待度とBGM5A, 6Aとが、高い大当たり期待度とBGM7Aとが、それぞれ対応付けられている。BGM1A～7Aは、BGMテーブル72bに設定されているBGM1～7の一部から構成されており、BGM1A～4Aは、BGM1～4の一部から、BGM5A, 6AはBGM5, 6の一部から、BGM7AはBGM7の一部からそれぞれ構成されている。

【0079】

つまり、BGM1A～7Aを聞けば、元のBGM1～7のうち、どのBGMの一部であるかが容易に分かる。たとえば、BGM7Aは、BGM7の中で最も特徴的な部分から構成されており、BGM7Aを聞くと、BGM7の一部であることが容易に分かる。換言すると、BGM1A～7Aを聞けば、大当たり期待度の高さが容易に分かる。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 0 】

パチンコ機 1 は、演出表示器 3 0 が表示する変動・演出パターンの中に、演出ボタン 9 の押圧操作を促すボタン演出が含まれている場合は、最初に、BGM テーブル 7 2 c を参照し、大当り期待度の低い BGM を BGM 1 A ~ 4 A の中から選択して再生する。そして、有効時間が開始されてから有効時間内に演出ボタン 9 が押圧操作されるまでに掛かった時間 T_e を計測する。以下、その計測した時間 T_e を操作時間 T_e という。

【 0 0 8 1 】

そして、操作時間 T_e が予め設定された時間 T_f 以上かつ T_g 未満 ($T_f \leq T_e < T_g$) である場合は、大当り期待度が中程度の BGM を BGM 5 A, 6 A のうちから選択し、それまで再生していた BGM から、選択した BGM に切替えて再生する。たとえば、時間 $T_f = 2.0$ 秒、 $T_g = 4.0$ 秒のときに、操作時間 T_e が 3.0 秒であった場合は、操作時間 T_e は時間 T_f 以上かつ T_g 未満 ($T_f \leq T_e < T_g$) であるから、大当り期待度が中程度の BGM に切替える。

【 0 0 8 2 】

また、操作時間 T_e が時間 T_f 未満である場合は、それまで再生していた BGM から大当り期待度の高い BGM 7 A に切替えて再生する。たとえば、時間 $T_f = 2.0$ 秒のときに操作時間 T_e が 1.0 秒であった場合は、操作時間 T_e は時間 T_f 未満であるから、大当り期待度の高い BGM 7 A に切替える。

【 0 0 8 3 】

図 1 2 に示す例では、演出表示器 3 0 が、演出ボタン 9 の押圧操作を促すボタン演出を含む変動・演出パターンの表示を開始し (t_1)、スピーカ 1 0 ~ 1 2 が大当り期待度の低い BGM 2 A を再生している。その後、演出表示器 3 0 は、ボタン演出を開始し (t_2)、これと同時に演出ボタン 9 の有効時間が開始されている (t_2)。演出表示器 3 0 は、ボタン演出を開始するときに、図 1 1 に示した「ボタンを押せ!」というようなメッセージ画像 M を表示し、遊技者に演出ボタン 9 を押圧操作するように促す。

【 0 0 8 4 】

そして、遊技者が有効時間内に演出ボタン 9 を押圧操作すると、有効時間が開始されてから有効時間内に演出ボタン 9 が押圧操作されるまでに掛かった操作時間 T_e が計測される。図示の例では、操作時間 T_e が 1.0 秒であり、設定時間 T_f (特定の時間) の 2.0 秒よりも短いため、BGM が、大当り期待度の高い BGM 7 A に切り替わっている。このとき、BGM 7 A を聞いた遊技者は、今回大当りが発生する可能性が高いのではないかと期待感を高める。

【 0 0 8 5 】

このように、パチンコ機 1 は、有効時間が開始されてから、有効時間内に演出ボタン 9 を押圧操作したときまでの操作時間が特定の時間よりも短いときに、スピーカ 1 0 ~ 1 2 が再生している BGM を、大当り期待度の高い BGM に切替えることができるため、ボタン演出の効果を高めることができる。

しかも、遊技者は、大当りの発生に対する期待度の高い BGM に切替わるように、有効時間が開始されてから直ぐに演出ボタン 9 を押圧操作することができるか否か、スリルを味わうこともできる。

【 0 0 8 6 】

[パチンコ機の主な電氣的構成]

次に、パチンコ機 1 の主な電氣的構成についてそれをブロックで示す図 1 4 ないし図 1 6 を参照して説明する。

【 0 0 8 7 】

図 1 4 に示すように、主制御基板 5 0 には、主制御用 MPU (Micro Processing Unit) 5 1 および RTC (Real Time Clock) 5 6 が搭載されている。主制御用 MPU 5 1 には、主制御用 ROM 5 2 および主制御用ワーク RAM 5 3 が内蔵されている。主制御用 MPU 5 1 は、大当り判定、確変大当り判定、先読み、大当りの発生回数の計数、大当りの種類の決定、大当り確率の変更、大当り遊技におけるラウンド数の計数、大入賞口への入賞数

10

20

30

40

50

の計数、変動開始の命令、変動・演出パターンの選択命令、特別図柄の回転数（変動回数）の計数、変動時間の計測、変動停止の命令、入賞の検出、賞球数の設定、賞球の払出命令、出玉数の計数、ゲート通過の検出、普通図柄の当り判定など、遊技の進行に必要な処理を実行する。また、主制御用MPU51は、バックアップ電源端子VBB（図示省略）と、NMI(Non-Maskable Interrupt)端子（図示省略）とを備えている。

【0088】

RTC56は、年月日および現在時刻を計時する。RTC56は、電池（たとえば、ボタン電池）またはコンデンサ（たとえば、電気二重層コンデンサ）などのバックアップ電源（図示省略）から電源の供給を受けており、パチンコ機1に電源が供給されていないときでも年月日および現在時刻を計時している。また、主制御用CPU52は、年月日および現在時刻を読取る必要のあるときにRTC56にアクセスして年月日および現在時刻を取得する。

【0089】

主制御用ROM52には、主制御用MPU51が上記の各処理を実行するためのコンピュータプログラム、大当り判定を行うときに参照する大当り値が設定された大当り値テーブル52a（図18）、主制御基板50と電氣的に接続された各制御基板へ送信する制御コマンドが設定された制御コマンドテーブルなどが読出し可能に格納されている。

【0090】

主制御用ワークRAM53は、主制御用ROM52から読出した上記のコンピュータプログラムを格納し、主制御用MPU51が上記のコンピュータプログラムを実行することにより発生する処理結果および判定結果などを読出しおよび書換え可能に格納する。また、主制御用RAM53は、各入賞口スイッチおよび始動口スイッチがオンしたことを検出し、各スイッチに対応する入賞数を格納し、それを払出制御基板60の払出制御用MPU61へ送信する。さらに、主制御用ワークRAM53は、パチンコ機1に供給されている電源が遮断されたときにコンデンサ（図示省略）からバックアップ電源の供給を受け、確変大当り判定の結果などの格納しているデータを保持する。

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

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

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

【0094】

また、払出制御基板60には、払出中継端子板97が電氣的に接続されており、払出中

10

20

30

40

50

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

【0095】

10

払出制御基板 60 には、払出制御用 MPU 61 が搭載されている。払出制御用 MPU 61 には、払出制御用 ROM 62 および払出制御用ワーク RAM 63 が内蔵されている。払出制御用 MPU 61 は、主制御用 MPU 51 から送信される払出制御コマンドに従って駆動回路 97a を制御し、賞球および貸球の払出しを制御する。また、払出制御用 MPU 61 は、前部払出センサ 38a および後部払出センサ 38b からそれぞれ出力される信号の変化を検出し、払出された賞球数および貸球数を計数する。

【0096】

さらに、払出制御用 MPU 61 は、下受け皿満杯スイッチ 7b がオンしたことに基づき、下受け皿 7 が賞球で満杯になったことを検出し、払出モータ 38c を停止させる。下受け皿満杯スイッチ 7b がスイッチング動作した以降に主制御用 MPU 51 から送信される入賞数は、払出制御用 RAM 63 に蓄積され、下受け皿 7 の満杯状態が解消され、下受け皿満杯スイッチ 7b がオフになると、払出モータ 38c の動作が再開され、払出制御用 RAM 63 に蓄積されている入賞数に対応する賞球が払出される。

20

【0097】

また、払出制御用 MPU 61 は、バックアップ電源端子 VBB (図示省略) と、NMI (Non-Maskable Interrupt) 端子 (図示省略) とを備える。払出制御用 ROM 62 には、払出制御用 MPU 61 が実行するコンピュータプログラムなどが読み出し可能に記憶されている。払出制御用ワーク RAM 63 は、払出制御用 ROM 62 から読み出された上記のコンピュータプログラムを格納し、払出制御用 MPU 61 が上記のコンピュータプログラムを実行することにより発生する処理結果および判定結果などを読み出しおよび書換え可能に格納する。

30

【0098】

さらに、払出制御用ワーク RAM 63 は、未払いの賞球数および貸球数を格納し、パチンコ機 1 に供給されている電源が遮断されたときにコンデンサ (図示省略) からバックアップ電源の供給を受け、未払いの賞球数および貸球数を保持する。また、払出制御基板 60 には、残高表示部 6e (図 1) が搭載された残高表示基板 504 がプリペイド記録媒体読取装置接続端子板 78 を介して電氣的に接続されている。プリペイド記録媒体読取装置接続端子板 78 には、プリペイド記録媒体読取装置 100 (図 1) が電氣的に接続されている。

【0099】

40

さらに、発射制御基板 4 には、遊技球を発射する発射装置を駆動する発射ソレノイド 4f と、遊技球を発射位置へ供給する球供給装置を駆動する球送りソレノイド 4g と、発射レバー 4b の回動量に応じて発射装置の発射強度を調節するための発射強度電子ボリューム 4c と、遊技者が発射レバー 4b に触れたことを検出するためのタッチセンサ 4j と、発射ソレノイド 4f を駆動する発射スイッチ 4e とが電氣的に接続されている。発射スイッチ 4e は、タッチセンサ 4j がオンしているときに発射レバー 4b の回動によってオンし、発射ソレノイド 4f を駆動する。タッチセンサ 4j は画像音声制御基板 70 と電氣的に接続されており、遊技者が発射ハンドル 4a を握るとタッチセンサ 4j が ON し、タッチセンサ 4j が ON したことを示す信号は画像音声制御基板 70 へ送信される。

また、発射制御基板 4 には、発射ソレノイド 4f を駆動するための駆動回路 4m と、球

50

送りソレノイド 4 g を駆動するための駆動回路 4 n とが搭載されている。

【 0 1 0 0 】

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

10

【 0 1 0 1 】

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

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

20

【 0 1 0 2 】

また、画像音声制御基板 7 0 には、液晶中継端子板 3 0 a を介して演出表示器 3 0 が電氣的に接続されている。また、画像音声制御基板 7 0 には、盤面演出中継端子板 9 2 が電氣的に接続されており、その盤面演出中継端子板 9 2 には、枠部演出中継端子板 9 3 を介して右スピーカ 1 0 と、左スピーカ 1 1 と、下スピーカ 1 2 とが電氣的に接続されている。

【 0 1 0 3 】

さらに、画像音声制御基板 7 0 には、枠部 L E D 駆動基板 6 6 が電氣的に接続されており、その枠部 L E D 駆動基板 6 6 には、前枠セット 2 に内蔵された L E D および照光付演出スイッチ 9 a などが電氣的に接続されている。照光付演出スイッチ 9 a は、演出ボタン 9 に内蔵されたスイッチであり、演出ボタン 9 が押圧操作されると、照光付演出スイッチ 9 a がオンし、演出ボタン 9 の押圧操作が有効な有効時間が始まると、演出ボタン 9 に内蔵された L E D が点灯する。

30

【 0 1 0 4 】

補助演出駆動基板 4 1 0 には、補助演出上中継端子板 5 0 8 と、補助演出右中継端子板 6 8 と、補助演出下中継端子板 5 0 7 とが電氣的に接続されている。補助演出上中継端子板 5 0 8 には、可動役物 4 3 を回転させる万華鏡モータ 4 3 a と、その可動役物 4 3 が原点に復帰したことを検出する万華鏡原点センサ 4 3 b と、可動役物 4 8 を駆動する右竜モータ 4 8 a と、可動役物 4 8 が原点に復帰したことを検出する右竜原点センサ 4 8 b と、可動役物 4 7 を駆動する左竜モータ 4 7 a と、可動役物 4 7 が原点に復帰したことを検出する左竜原点センサ 4 7 b とが電氣的に接続されている。

40

【 0 1 0 5 】

補助演出右中継端子板 6 8 には、家紋モータ 4 0 b と、家紋位置確認センサ 4 1 d と、右リフトモータ 4 1 f と、右リフト原点センサ 4 1 n とが電氣的に接続されている。

補助演出下中継端子板 5 0 7 には、左リフトモータ 4 2 f と、左リフト原点センサ 4 2 n と、収納部材 4 6 に収納された右側の可動役物 4 5 を移動させる扉右モータ 4 5 a と、可動役物 4 5 が原点に復帰したことを検出する扉右原点センサ 4 5 b と、収納部材 4 6 に収納された左側の可動役物 4 4 を移動させる扉左モータ 4 4 a と、可動役物 4 4 が原点に

50

復帰したことを検出する扉左原点センサ 4 4 b とが電氣的に接続されている。

【 0 1 0 6 】

補助演出駆動基板 4 1 0 には、右リフトモータ 4 1 f および左リフトモータ 4 2 f を駆動するための駆動回路 4 1 1 と、万華鏡モータ 4 3 a を駆動するための駆動回路 4 1 2 と、右竜モータ 4 8 a および左竜モータ 4 7 a を駆動するための駆動回路 4 1 3 と、家紋モータ 4 0 b を駆動するための駆動回路 4 1 4 と、扉右モータ 4 5 a および扉左モータ 4 4 a を駆動するための駆動回路 4 1 5 とが搭載されている。

【 0 1 0 7 】

また、図 1 4 に示す電源基板 9 4 は、主電源 9 8 (A C / 2 4 V) から供給される電源を主制御基板 5 0 と、払出制御基板 6 0 と、貸出装置接続端子板 7 8 と、演出電源基板 9 0 (図 1 5) とに供給する。演出電源基板 9 0 は、電源基板 9 4 から供給される電源を演出電源基板 9 0 と電氣的に接続された各基板へ分配する。

10

【 0 1 0 8 】

また、電源基板 9 4 には、電力供給モードを通常電力モードおよび省電力モード間で切替える電源制御用 M P U 9 4 b が搭載されている。電源制御用 M P U 9 4 b は、一定時間以上遊技が行われていないときに通常電力モードから省電力モードに切替える制御を行う。

【 0 1 0 9 】

図 1 6 に示すように、画像音声制御基板 7 0 には、画像音声制御用 M P U 7 1 と、画像処理 L S I 7 6 と、画像音声制御用 R O M 7 2 と、画像データ R O M 7 4 と、画像データ R O M 7 5 と、駆動回路 7 8 と、音源 I C 8 0 と、音源データ R O M 8 1 と、サラウンド I C 8 2 と、音量設定回路 8 3 と、デジタルアンプ 8 4 と、デジタルアンプ 8 5 とが搭載されている。

20

【 0 1 1 0 】

画像音声制御用 M P U 7 1 は、音源 I C 8 0 および音量設定回路 8 3 と電氣的に接続されている。音源 R O M 8 1 は音源 I C 8 0 と電氣的に接続されており、音源 I C 8 0 はサラウンド I C 8 2 と電氣的に接続されている。音源 I C 8 0 およびサラウンド I C 8 2 は音量設定回路 8 3 と電氣的に接続されており、音量設定回路 8 3 はデジタルアンプ 8 4 , 8 5 と電氣的に接続されている。デジタルアンプ 8 4 は盤面演出中継端子板 9 2 および枠部演出中継端子板 9 3 (図 1 5) を介して右スピーカ 1 0 および左スピーカ 1 1 と電氣的に接続されている。

30

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

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

40

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

50

画像データROM 74, 75には、演出表示器30に変動・演出パターンなどを表示するための画像データが格納されている。画像音声制御用MPU 71は、主制御用MPU 51から送信される演出制御信号に基づいて演出表示器30に変動・演出パターンを表示するために画像処理LSI 76を制御し、スピーカ10～12からBGMや効果音などを再生するために音源IC 80を制御する。

【0115】

また、画像音声制御用MPU 71は演出表示器30に変動・演出パターンを表示させる際に、前枠セット2、遊技盤5の右サイド飾り37および左サイド飾り36などに設けられたLEDの発光を変動・演出パターンの進行に従って制御する。さらに、画像音声制御用MPU 71は、照光付演出スイッチ9aから出力される信号に基づいて、有効時間内に演出ボタン9が押圧操作されたか否かを判定するとともに操作時間を計測し、その操作時間に応じてBGMを切替える。さらに、画像音声制御用MPU 71は、主制御用MPU 51から演出制御基板400を介して送信された演出指示コマンド（演出制御信号）を受信したときに、抽選により変動・演出パターンを決定する。画像音声制御用MPU 71は、上記の決定した変動・演出パターンに対応する画像データを画像データROM 74, 75から読出すように画像処理LSI 76に指示する。

【0116】

そして、画像処理LSI 76は、画像音声制御用MPU 71からの指示に従い、変動・演出パターン指定コマンドに対応する画像データを画像データROM 74, 75から読出す。そして、画像処理LSI 76は、画像データROM 74, 75から読出した画像データをデコーダによって圧縮／伸長し、その圧縮／伸長した画像データを描画エンジンによって加工し、その加工した画像データに対応するRGB信号を駆動回路78へ出力する。そして、駆動回路78は、画像処理LSI 76から出力されるデジタルRGB信号に基づいて演出表示器30を駆動する。これにより、演出表示器30は、主制御用MPU 51から送信された変動・演出パターン指定コマンドに対応する変動・演出パターンを表示する。

【0117】

音声データROM 81には、複数、たとえば64のADPCM (Adaptive Differential Pulse Code Modulation)音源データと、演出表示器30が表示する変動・演出パターンと対応付けられた複数の曲データおよび効果音データが格納されている。ここで、ADPCM音源データとは、ドラムやキーボードなどの楽器の音、人間の声や擬音などからなる単発音をサンプリングしてデジタル化した音声データである。音源IC 80はマイクロコンピュータを主体に構成されたものであり、画像音声制御用MPU 71から出力される変動・演出パターン指定コマンドを入力すると、内部ROMに記憶された制御プログラムに基づいて音声データROM 81から音声データを1つずつ読出し、その読出した音声データを所定の周波数、音量およびパンポット（音像定位）に従ってADPCM方式で再生し、再生したデジタル信号をサラウンドIC 82へ出力する。

【0118】

サラウンドIC 82は、入力したデジタル信号をサラウンド効果を出すためのデジタル信号に変換し、その変換したデジタル信号をアナログ信号に変換して音量設定回路83へ出力する。音量設定回路83は、サラウンドIC 82から入力したデジタル信号を、音量調節つまみにより調節された入力レベルに設定し、それをデジタルアンプ84へ出力する。そして、デジタルアンプ84がスピーカ10, 11を駆動し、スピーカ10, 11は、画像音声制御用MPU 71から出力された変動・演出パターン指定コマンドに対応した音声のうち、中高音域の音声を出力する。

【0119】

また、音源IC 80は、中低音域用のデジタル信号を音量設定回路83へ出力する。音量設定回路83は、音源IC 80から入力したデジタル信号を、画像音声制御用MPU 71の制御により設定された入力レベルに設定し、それをデジタルアンプ85へ出力する。そして、デジタルアンプ85がスピーカ12を駆動し、画像音声制御用MPU 71から出力された変動・演出パターン指定コマンドに対応した音声のうち、低音域の音声を出力す

る。

【 0 1 2 0 】

上述したように、スピーカ 1 0 ~ 1 2 は、2 つのデジタルアンプ 8 4 , 8 5 によってマルチアンプ駆動され、右スピーカ 1 0 および左スピーカ 1 1 は中高音を再生し、下スピーカ 1 2 は、低音を再生する。この実施形態では、右スピーカ 1 0、左スピーカ 1 1 および下スピーカ 1 2 により再生可能な周波数帯域は、2 0 ~ 2 4 k H z であり、右スピーカ 1 0 および左スピーカ 1 1 と下スピーカ 1 2 との間のカットオフ周波数は 1 0 0 H z である。

【 0 1 2 1 】

上述したように、画像音声制御用 M P U 7 1 は、主制御用 M P U 5 1 から送信される変動・演出パターン指定コマンドに従って演出表示器 3 0 に変動・演出パターンを表示させるとともに、その変動・演出パターンに対応する B G M または効果音をスピーカ 1 0 ~ 1 2 から再生する。つまり、画像音声制御用 M P U 7 1 は、各 L E D の発光態様の制御と、演出表示器 3 0 の画像の制御と、スピーカ 1 0 ~ 1 2 の音声および音量の制御とを統括する。

【 0 1 2 2 】

演出制御基板 4 0 0 には、演出制御用 M P U 4 0 1 が搭載されている。演出制御用 M P U 4 0 1 には演出制御用 R O M 4 0 2 および演出制御用ワーク R A M 4 0 3 が内蔵されている。演出制御用 R O M 4 0 2 には、可動役物 4 0 などの各可動役物を所定の動作パターンで動作させるためのコンピュータプログラム、盤面 L E D 中継端子板 9 1 に接続された各 L E D を所定の点滅パターンで点灯させるためのコンピュータプログラムなどが格納されている。

【 0 1 2 3 】

演出制御用ワーク R A M 4 0 3 は、演出制御用 R O M 4 0 2 から読出した上記のコンピュータプログラムを格納し、演出制御用 M P U 4 0 1 が上記のコンピュータプログラムを実行することにより発生する処理結果および判定結果などを読出しおよび書換え可能に格納する。演出制御用 M P U 4 0 1 は、画像音声制御用 M P U 7 1 から送信される変動・演出パターン指定コマンドに従い、駆動回路 4 1 1 ~ 4 1 5 へ駆動命令を出力して各モータを駆動し、可動役物 4 0 などの各可動役物を所定の動作パターンで動作させる。

【 0 1 2 4 】

[遊技で用いる主な乱数]

次に、遊技で用いる主な乱数について図を参照して説明する。図 1 7 は、遊技で用いる乱数の説明図である。

【 0 1 2 5 】

当り判定用乱数 R 1 は、主制御用 M P U 5 1 が普通図柄の当り判定を行うときに用いる乱数であり、この実施形態では、0 ~ 1 9 6 の 1 9 7 通りである。当り判定用初期値用乱数 R 2 は、当り判定用乱数 R 1 の初期値をランダムに決定するための乱数であり、この実施形態では、当り判定用乱数 R 1 と同じ 0 ~ 1 9 6 の 1 9 7 通りである。当り判定用乱数 R 1 が 1 周した場合、その時点でカウントされた当り判定用初期値用乱数 R 2 の値が当り判定用乱数 R 1 の初期値に決定される。つまり、当り判定用乱数 R 1 の初期値をランダムに決定して当り判定用乱数 R 1 の初期値の周期性を無くすことにより、当り判定用乱数 R 1 の初期値の周期性を利用した不正行為によって普通図柄の当りが発生しないように構成されている。

【 0 1 2 6 】

大当り判定用乱数 R 3 は、主制御用 M P U 5 1 が特別図柄の大当り判定および先読みを行うときに用いる乱数であり、この実施形態では、0 ~ 1 5 9 6 の 1 5 9 7 通りである。大当り判定用初期値用乱数 R 4 は、大当り判定用乱数 R 3 の初期値をランダムに決定するための乱数であり、この実施形態では、大当り判定用乱数 R 3 と同じ 0 ~ 1 5 9 6 の 1 5 9 7 通りである。大当り判定用乱数 R 3 が 1 周した場合、その時点でカウントされた大当り判定用初期値用乱数 R 4 の値が大当り判定用乱数 R 3 の初期値に決定される。つまり、

大当り判定用乱数 R 3 の初期値をランダムに決定して大当り判定用乱数 R 3 の初期値の周期性を無くすことにより、大当り判定用乱数 R 3 の初期値の周期性を利用した不正行為によって特別図柄の大当りが発生しないように構成されている。

【 0 1 2 7 】

大当り図柄用乱数 R 5 は、画像音声制御用 M P U 7 1 が大当り図柄を決定するときに用いる乱数であり、この実施形態では、0 ~ 9 9 の 1 0 0 通りである。大当り図柄用初期値用乱数 R 6 は、大当り図柄用乱数 R 5 の初期値をランダムに決定するための乱数であり、この実施形態では、大当り図柄用乱数 R 5 と同じ 0 ~ 9 9 の 1 0 0 通りである。大当り図柄用乱数 R 5 が 1 周した場合、その時点でカウントされた大当り図柄用初期値用乱数 R 6 の値が大当り図柄用乱数 R 5 の初期値に決定される。つまり、大当り図柄用乱数 R 5 の初期値をランダムに決定して大当り図柄用乱数 R 5 の初期値の周期性を無くすことにより、大当り図柄用乱数 R 5 の初期値の周期性を利用した不正行為によって特定の大当り図柄が選択されないように構成されている。

【 0 1 2 8 】

リーチ選択乱数 R 7 は、画像音声制御用 M P U 7 1 が、大当り判定の結果がハズレであった場合にリーチ変動を含む変動・演出パターンを選択するか否かを判定するために用いる乱数である。この実施形態では、リーチ選択乱数 R 7 は、0 ~ 2 3 8 の 2 3 9 通りである。第 1 変動グループ選択乱数 R 8 および第 2 変動グループ選択乱数 R 9 は、それぞれ画像音声制御用 M P U 7 1 が、変動・演出パターンを絞り込むために用いる乱数である。この実施形態では、第 1 変動グループ選択乱数 R 8 は、0 ~ 2 4 0 の 2 4 1 通りであり、第 2 変動グループ選択乱数 R 9 は、0 ~ 1 9 8 の 1 9 9 通りである。

【 0 1 2 9 】

変動・演出パターン選択乱数 R 1 0 は、第 2 変動グループ選択乱数 R 9 によって絞り込まれた変動・演出パターンの中から最終的な変動・演出パターンを決定するために用いる乱数である。この実施形態では、変動・演出パターン選択乱数 R 1 0 は、0 ~ 2 5 0 の 2 5 1 通りである。大当り種類決定乱数 R 1 1 は、大当り判定において大当りと判定した場合に大当りの種類を決定するために用いる乱数である。この実施形態では、大当り種類決定乱数 R 1 1 は、0 ~ 9 9 の 1 0 0 通りである。

【 0 1 3 0 】

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

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

【 0 1 3 1 】

[大当り値テーブル]

次に、主制御用 R O M 5 2 に格納されている大当り値テーブルの構成について、それを示す図 1 8 を参照して説明する。

【 0 1 3 2 】

大当り値テーブル 5 2 a は、主制御用 M P U 5 1 が大当り判定および確変大当り判定を行う際に参照する大当り値が格納されたテーブルである。大当り値テーブル 5 2 a は、遊技状態が通常遊技状態の場合と確変遊技状態の場合とに分けて設定されており、確変遊技状態には、通常遊技状態よりも多くの大当り値が設定されている。大当り値は、大当り判定用乱数 R 3 の 0 ~ 1 5 9 6 の乱数から選択されている。

【 0 1 3 3 】

主制御用 M P U 5 1 は、特別図柄の変動表示を行うタイミングの直前になったときに、主制御用ワーク R A M 5 3 に格納されている大当り判定用乱数 R 3 と、大当り値テーブル

5 2 a に設定されている各大当り値とを比較し、一致する大当り値が存在する場合は大当りと判定し、存在しない場合はハズレと判定する。また、大当りと判定した場合の大当り判定用乱数 R 3 が特定の乱数であった場合は、確変大当りと判定する。

【 0 1 3 4 】

この実施形態では、通常遊技状態には計 4 個の大当り値が設定されており、確変遊技状態には計 3 5 個の大当り値が設定されている。つまり、大当り判定において大当りと判定される確率が、通常遊技状態のときよりも確変遊技状態のときの方が、8 . 7 5 倍高くなるように設定されている。

【 0 1 3 5 】

[大当りの種類]

次に、大当りの種類について、それを示す図 1 9 を参照して説明する。

図 1 9 において符号 R は、大当り遊技におけるラウンドを表す。

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

図 1 9 において番号 1 で示す大当りの種類は、1 6 ラウンド (R) 確変大当りであり、第 1 大入賞口 2 4 a が開閉し、1 ラウンド (R) ~ 1 6 ラウンド (R) における第 1 大入賞口 2 4 a の開口時間はそれぞれ 2 9 . 5 秒である。つまり、番号 1 で示す 1 6 ラウンド (R) 確変大当りは、各ラウンドにおいて第 1 大入賞口 2 4 a が開閉し、各ラウンドにおける第 1 大入賞口 2 4 a の開口時間は最大の 2 9 . 5 秒である。

【 0 1 3 8 】

図 1 9 において番号 2 で示す大当りの種類は、1 5 ラウンド (R) 確変大当りであり、第 2 大入賞口 2 5 a が開閉し、1 ラウンド (R) における第 2 大入賞口 2 5 a の合計の開口時間は 4 . 5 秒である。この 1 ラウンドでは、第 2 大入賞口 2 5 a は 1 . 5 秒の開口時間を有する開閉を 3 回繰返し、1 ラウンドにおける第 2 大入賞口 2 5 a の開口時間が 4 . 5 秒 (= 1 . 5 秒 × 3) に設定されている。また、2 ラウンド (R) ~ 1 5 ラウンド (R) における第 2 大入賞口 2 4 a の開口時間はそれぞれ 2 9 . 5 秒である。

【 0 1 3 9 】

図 1 9 において番号 1 2 で示す大当りの種類は、1 5 ラウンド (R) 確変大当りであり、第 2 大入賞口 2 5 a が開閉し、1 ラウンド (R) における第 2 大入賞口 2 5 a の開口時間は 0 . 2 秒であり、2 ラウンド (R) ~ 1 5 ラウンド (R) における第 2 大入賞口 2 5 a の開口時間はそれぞれ 2 9 . 5 秒である。

図 1 9 において番号 1 4 で示す大当りの種類は、1 5 ラウンド (R) 確変大当りであり、第 2 大入賞口 2 5 a が開閉し、1 ラウンド (R) ~ 1 5 ラウンド (R) における第 2 大入賞口 2 5 a の開口時間はそれぞれ 0 . 2 秒である。

【 0 1 4 0 】

[変動・演出パターンテーブル]

次に、画像音声制御用 R O M 7 2 に格納されている変動・演出パターンテーブルの構成について、それを示す図 2 0 (a) を参照して説明する。図 2 0 (b) は変動・演出パターンの種類を示す説明図である。

【 0 1 4 1 】

変動・演出パターンテーブル 7 2 a には、画像音声制御用 M P U 7 1 が選択する変動・演出パターンが読出し可能に複数格納されている。また、変動・演出パターンテーブル 7

10

20

30

40

50

2 a には、主制御用 M P U 5 1 による大当り判定の結果が大当り、または、確変大当りであった場合に選択可能な大当り変動・演出パターン 1 ~ 3 1 1 と、主制御用 M P U 5 1 による大当り判定の結果がハズレであった場合に選択可能なハズレ変動・演出パターン 1 ~ 1 0 9 とが格納されている。

【 0 1 4 2 】

画像音声制御用 M P U 7 1 は、主制御用 M P U 5 1 から演出指示コマンドを受信すると、主制御用 M P U 5 1 から送信された大当り判定結果、先読み判定結果、特別図柄保留数および各乱数と、自身が選択した各乱数とに基づいて変動・演出パターンを決定し、その決定した変動・演出パターンを変動・演出パターンテーブル 7 2 a から読出す。

【 0 1 4 3 】

図 2 0 (b) に示すように、大当り変動・演出パターンおよびハズレ変動・演出パターンには、それぞれ通常変動 A、通常変動 B、・・・、ノーマルリーチ A、ノーマルリーチ B、・・・、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、・・・の各変動・演出パターンと、ボタン演出 A、ボタン演出 B、・・・ボタン演出 E、リーチ予告 A、リーチ予告 B、・・・、大当り予告 A、大当り予告 B、・・・が含まれている。

【 0 1 4 4 】

画像音声制御用 M P U 7 1 は、主制御用 M P U 5 1 から演出指示コマンドを受信すると、主制御用 M P U 5 1 から送信された大当り判定結果、特別図柄保留数および各乱数と、自身が選択した各乱数とに基づいて変動・演出パターンを決定し、その決定した変動・演出パターンを変動・演出パターンテーブル 7 2 a から読出す。また、画像音声制御用 M P U 7 1 は、決定した変動・演出パターンに対応付けられた B G M を B G M テーブル 7 2 b (図 1 3) から読出す。

【 0 1 4 5 】

[変動・演出パターンの抽選方法]

次に、変動・演出パターンの抽選方法について、それを示す図 2 1 を参照して説明する。

【 0 1 4 6 】

大当り判定用乱数 R 3 および大当り図柄用乱数 R 5 は、遊技球が第 1 始動口 2 1 または第 2 始動口 2 2 に入賞したときに、主制御用 M P U 5 1 が各乱数カウンタから取得する。また、リーチ選択乱数 R 7、第 1 変動グループ選択乱数 R 8、第 2 変動グループ選択乱数 R 9 および変動・演出パターン選択乱数 R 1 0 は、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングになったときに、画像音声制御用 M P U 7 1 が各乱数カウンタから取得する。大当り図柄用乱数 R 5 は、大当り判定の結果が大当りであった場合に用いる。

【 0 1 4 7 】

大当り図柄用乱数 R 5 の 0 ~ 9 9、リーチ選択乱数 R 7 の 0 ~ 2 3 8、第 1 変動グループ選択乱数 R 8 の 0 ~ 2 4 0、第 2 変動グループ選択乱数 R 9 の 0 ~ 1 9 8 および変動・演出パターン選択乱数 R 1 0 の 0 ~ 2 5 0 は、それぞれ所定個数の乱数をグループとする複数のグループに分かれている。また、変動・演出パターン選択乱数 R 1 0 の各グループには、1 つの変動・演出パターンが対応付けられている。

【 0 1 4 8 】

大当り図柄用乱数 R 5 の各グループを最上位のグループとし、変動・演出パターン選択乱数 R 1 0 の各グループを最下位のグループとすると、上位のグループにおいて取得した乱数がどのグループに属するかによって、次の下位において選択可能なグループの範囲が絞り込まれるように構成されている。また、下位のグループになるほど、グループが細分化されている。つまり、遊技状態の細かな違いによって、可能な限り異なる変動・演出パターンが選択されるようにすることにより、遊技者が飽きないように工夫されている。この実施形態では、4 2 0 種類の変動・演出パターンが選択可能に用意されている。

【 0 1 4 9 】

主制御用 M P U 5 1 は、特別図柄の変動表示を開始するときに大当り判定を行う (ア)。ここで、大当りと判定した場合は、大当り図柄用乱数 R 5 を取得する (イ)。ここでは

10

20

30

40

50

、取得した大当り図柄用乱数によって大当り図柄を決定するとともに、取得した大当り図柄用乱数が属するグループを決定する（イ）。続いて、遊技状態が確変遊技状態に変化しているか否かの確率状態判定を行う（ウ）。

【 0 1 5 0 】

続いて、特別図柄保留数が 0 ～ 4 のうち、いくつであるかの保留数判定を行う（エ）。主制御用 MPU 5 1 は、上記の大当り判定の結果、大当り図柄用乱数、確率状態判定の結果および保留数判定の結果を画像音声制御用 MPU 7 1 へ送信する。

画像音声制御用 MPU 7 1 は、特別図柄の変動表示を開始するとき、リーチ選択乱数 R 7 を取得する（オ）。リーチ選択乱数 R 7 のグループの数および各グループを構成する乱数値の数は、大当り判定（ア）の結果、大当り図柄用乱数（イ）が属するグループ、確率状態判定の結果（ウ）および保留数判定の結果（エ）の組み合わせによって異なる。

10

【 0 1 5 1 】

このため、画像音声制御用 MPU 7 1 は、主制御用 MPU 5 1 から送信された大当り判定（ア）の結果、大当り図柄用乱数（イ）が属するグループ、確率状態判定の結果（ウ）および保留数判定の結果（エ）に基いて、取得したリーチ選択乱数 R 7 の属するグループを決定する。続いて、第 1 変動グループ選択乱数 R 8 を取得し（カ）、その取得した第 1 変動グループ選択乱数 R 8 が属するグループを決定する。続いて、第 2 変動グループ選択乱数 R 9 を取得し（キ）、その取得した第 2 変動グループ選択乱数 R 9 が属するグループを決定する。続いて、変動・演出パターン選択乱数 R 1 0 を取得し（ク）、その取得した変動・演出パターン選択乱数が属するグループを決定する。続いて、その決定したグループに対応付けられている変動・演出パターンの中から抽選により 1 つの変動・演出パターンを決定する（ケ）。

20

【 0 1 5 2 】

[特別図柄保留発生時の格納内容]

次に、特別図柄保留が発生したときに主制御用ワーク RAM 5 3 の保留テーブル 5 3 a および画像音声制御用ワーク RAM 7 3 の乱数格納テーブル 7 3 a に格納される内容について図を参照して説明する。

図 2 2 (a) は保留テーブル 5 3 a および乱数格納テーブル 7 3 a の格納内容を示す説明図であり、(b) は保留テーブル 5 3 a および乱数格納テーブル 7 3 a に格納されているデータの格納順番が繰り上がった状態を示す説明図である。

30

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

特別図柄が変動表示しているときに遊技球が第 1 始動口 2 1 に入賞すると、各乱数カウンタから取得した大当り判定用乱数 R 3、大当り図柄用乱数 R 5、時短判定結果、確率状態判定結果および保留数判定結果が保留テーブル 5 3 a の対応する保留順位に格納される。たとえば、特別図柄が変動表示しており、特別図柄保留数 U が 1 のときに遊技球が第 1 始動口 2 1 に入賞したときは、保留テーブル 5 3 a の保留順位 2 位の格納領域に各乱数および判定結果が格納される。つまり、各乱数は、第 1 始動口 2 1 の入賞順に保留順位 1 ～ 4 に格納される。図示の例では、保留順位 1 番に格納されている各乱数が時間的に最も古いものであり、保留順位 4 番に格納されている各乱数が最新のものである。

40

【 0 1 5 5 】

そして、特別図柄が変動表示を開始するタイミングになると、画像音声制御用 MPU 7 1 が各乱数カウンタから取得したリーチ選択乱数、第 1 変動グループ選択乱数 R 8、第 2 変動グループ選択乱数 R 9 および変動・演出パターン選択乱数 R 1 0 が、画像音声制御用 RAM 7 3 に設けられた乱数格納テーブル 7 3 a の保留順位 1 位の格納領域に格納される。

50

なお、大当たり判定用乱数 R 3 および大当たり図柄用乱数 R 5 は、遊技球が第 1 始動口 2 1 に入賞したときに取得され、保留テーブル 5 3 a の保留順位の 1 番に格納されるが、特別図柄の変動表示開始時に行われる大当たり判定の結果がハズレであった場合は、大当たり図柄用乱数 R 5 は変動・演出パターンの決定には用いられない。

【 0 1 5 6 】

図 2 2 (a) に示す例では、保留テーブル 5 3 a の保留順位 2 位には、大当たり判定用乱数 7 および大当たり図柄乱数 2 3 が格納されており、乱数格納テーブル 7 3 a には、リーチ選択乱数 1 0 9 および第 1 変動グループ選択乱数 2 0 1 が格納されている。この段階では、保留順位 1 位に対応する特別図柄の変動表示が終了していないため、乱数格納テーブル 7 3 a の保留順位 2 位には、第 2 変動グループ選択乱数および変動・演出パターン選択乱数が格納されていない。そして、保留順位 1 位に対応する特別図柄の変動表示が終了すると、図 2 2 (b) に示すように、格納されている各データの保留順位が 1 ずつ繰り上がる。そして、乱数格納テーブル 7 3 a の保留順位 1 位には、第 2 変動グループ選択乱数 6 5 および変動・演出パターン選択乱数 1 0 3 がそれぞれ格納されている。変動・演出パターン選択乱数 1 0 3 に対応する変動・演出パターンは、大当たり変動・演出パターン 2 4 4 である。

【 0 1 5 7 】

[画像データ R O M の格納内容]

次に、画像音声制御基板 7 0 に搭載された画像データ R O M 7 4 , 7 5 (図 1 6) の主な格納内容について図を参照して説明する。

図 2 3 は画像データ R O M 7 4 の主な格納内容を示す説明図であり、図 2 4 は画像データ R O M 7 5 の主な格納内容を示す説明図である。

【 0 1 5 8 】

図 2 3 に示すように、画像データ R O M 7 4 には、大当たり変動・演出パターンデータ 7 4 a、ハズレ変動・演出パターンデータ 7 4 b、大当たり図柄データ 7 4 c、ハズレ図柄データ 7 4 d、ボタン演出データ 7 4 e、リーチ予告データ 7 4 f および大当たり予告データ 7 4 g などが格納されている。

【 0 1 5 9 】

大当たり変動・演出パターンデータ 7 4 a は、変動・演出パターンテーブル 7 2 a (図 2 0) に格納されている大当たり変動・演出パターン 1 ~ 3 1 1 を演出表示器 3 0 に表示するための画像データである。ハズレ変動・演出パターンデータ 7 4 b は、変動・演出パターンテーブル 7 2 a に格納されているハズレ変動・演出パターン 1 ~ 1 0 9 を演出表示器 3 0 に表示するための画像データである。大当たり図柄データ 7 4 c は、大当たり図柄を演出表示器 3 0 に確定表示するための画像データである。ハズレ図柄データ 7 4 d は、ハズレ図柄を演出表示器 3 0 に確定表示するための画像データである。

【 0 1 6 0 】

ボタン演出データ 7 4 e は、ボタン演出画像を演出表示器 3 0 に表示するための画像データであり、リーチ予告データ 7 4 f は、リーチ予告画像を演出表示器 3 0 に表示するための画像データである。大当たり予告データ 7 4 g は、大当たり予告画像を演出表示器 3 0 に表示するための画像データである。

【 0 1 6 1 】

図 2 4 に示すように、画像データ R O M 7 5 には、大当たり演出データ 7 5 a、大当たり遊技中演出データ 7 5 b、客待ち画像データ 7 5 c およびエラー報知用データ 7 5 d などが格納されている。大当たり演出データ 7 5 a は、大当たりが発生したときに大当たりの発生を知らせるための画像を演出表示器 3 0 に表示するための画像データである。大当たり遊技中演出データ 7 5 b は、遊技者に大当たり遊技を楽しんでもらうための画像を大当たり遊技の期間に演出表示器 3 0 に表示するための画像データである。

【 0 1 6 2 】

客待ち画像データ 7 5 c は、特別図柄が変動表示しておらず、遊技球が発射されていない、いわゆる客待ち状態のときに所定の演出画像を演出表示器 3 0 に表示するための画像

10

20

30

40

50

データである。エラー報知用データ 75d は、球切れ、球詰まり、賞球払出し異常などの発生、さらには、磁気を使った不正行為の発生などを示す画像を演出表示器 30 に表示するための画像データである。

【0163】

[遊技の主な流れ]

次に、パチンコ機 1 における遊技の主な流れについて図を参照して説明する。

(主制御用 M P U が実行する主な処理)

最初に、主制御用 M P U 5 1 が実行する主な処理の流れについて図を参照して説明する。図 2 5 はパチンコ機 1 の電源が投入されたときに主制御用 M P U 5 1 が実行する主な処理の流れを示すフローチャートである。図 2 6 は主制御用 M P U 5 1 が遊技中に実行する主な処理を示すフローチャートである。以下の説明では、各 M P U が実行する処理のステップを S と略す。

【0164】

主制御用 M P U 5 1 は、パチンコ機 1 の電源が投入されたか否かを判定し (図 2 5 の S 1)、電源が投入されたと判定すると (S 1 : Y e s)、セキュリティチェックを実行し (S 2)、スタックポイントを初期設定する (S 3)。続いて、割込みモードを設定し (S 4)、主制御用ワーク R A M 5 3 へのアクセスを許可する (S 5)。続いて、主制御用 M P U 5 1 の周辺デバイスを初期設定し (S 6)、主制御用ワーク R A M 5 3 のバックアップデータを消去する R A M 消去スイッチ 9 4 a (図 1 4) がオンしているか否かを判定する (S 7)。

【0165】

ここで、オンしていると判定した場合は (S 7 : Y e s)、主制御用ワーク R A M 5 3 の総ての格納領域に格納されているデータを消去する (S 8)。なお、R A M 消去スイッチ 9 4 a がオンしているか否かの判定は、電源投入後の 1 回のみ実行し、それ以降は実行しない。続いて、主制御用ワーク R A M 5 3 を初期設定し (S 9)、演出制御基板 4 0 0 を電源投入時の状態にするためのコマンドを演出制御基板 4 0 0 へ送信する (S 1 0)。

【0166】

また、S 7 において R A M 消去スイッチ 9 4 a がオンしていないと判定した場合は (S 7 : N o)、停電により電源が遮断されたことを示す電源断発生情報が格納されているか否かを判定し (S 1 1)、格納されていると判定した場合は (S 1 1 : Y e s)、チェックサムを算出する (S 1 2)。続いて、電源が遮断されたときに保存したチェックサムと、S 7 において算出したチェックサムとが一致するか否か、つまりチェックサムは正常か否かを判定し (S 1 3)、正常であると判定した場合は (S 1 3 : Y e s)、電源復旧時の初期値を主制御用ワーク R A M 5 3 に設定する (S 1 4)。

【0167】

続いて、演出制御基板 4 0 0 を電源復旧時の遊技状態に復帰させるためのコマンドを演出制御基板 4 0 0 へ送信し (S 1 5)、払出制御開始コマンドを払出制御基板 6 0 へ送信する (S 1 6)。これにより、電源遮断時の遊技が再開され、未払いの賞球が残っている場合は、その未払いの賞球が払出される。続いて、割込みを設定するとともに割込みを許可し (S 1 7)、遊技制御へ移行する。

【0168】

主制御用 M P U 5 1 は、遊技制御へ移行すると、遊技開始処理 (図 2 6 の S 1 0 0)、特別図柄遊技処理 (S 2 0 0)、特別電動役物遊技処理 (S 3 0 0)、普通図柄遊技処理 (S 4 0 0) および普通電動役物遊技処理 (S 5 0 0) を実行する。

【0169】

[遊技開始処理]

次に、主制御用 M P U 5 1 が図 2 6 の S 1 0 0 において実行する遊技開始処理の流れについて図を参照して説明する。

図 2 7 は、主制御用 M P U 5 1 が実行する遊技開始処理の流れを示すフローチャートであり、図 2 8 は図 2 7 に示す遊技開始処理の続きを示すフローチャートである。

【 0 1 7 0 】

主制御用 M P U 5 1 は、コマンド送信バッファに格納されているコマンドを画像音声制御基板 7 0、演出制御基板 4 0 0 および払出制御基板 6 0 へ送信する（図 2 7 の S 1 0 1）。続いて、R A M 消去スイッチ 9 4 a 以外の主制御基板 5 0 に電氣的に接続されている第 1 始動口スイッチ 2 1 a および第 2 始動口スイッチ 2 7 a などの各スイッチの情報を讀込む（S 1 0 2）。

【 0 1 7 1 】

続いて、その讀込んだ各スイッチの状態を判定し、その判定結果をスイッチ検出情報として主制御用ワーク R A M 5 3 に格納する（S 1 0 3）。たとえば、遊技球を検出したときに出力電圧がハイレベルからローレベルに変化するスイッチ（たとえば、貫通型近接スイッチなど）を用いる場合は、出力電圧がハイレベルからローレベルに変化したことを判定し、その判定結果をスイッチ検出情報（たとえば、2 値データの 1）として主制御用ワーク R A M 5 3 に格納する。

【 0 1 7 2 】

続いて、図 1 7 に示した各乱数のうち、主制御用 M P U 5 1 が用いる乱数にそれぞれ 1 を加算して更新する（S 1 0 4）。続いて、先の S 1 0 3 において主制御用ワーク R A M 5 3 に格納したスイッチ検出情報を参照し、入賞を検知したか否かを判定する（S 1 0 5）。ここで、入賞を検知したと判定した場合は（S 1 0 5 : Y e s）、そのスイッチ検出情報を入賞検知情報として主制御用ワーク R A M 5 3 に格納する（S 1 0 6）。続いて、S 1 0 6 において格納した入賞検知情報が 0 か否かを判定し（S 1 0 7）、0 ではないと判定した場合は（S 1 0 7 : N o）、払出制御基板 6 0 へ送信するコマンドを格納するためのコマンド送信バッファに、入賞検知情報に対応した賞球数を払出させるための賞球数コマンドを格納する（S 1 0 8）。たとえば、賞球を 5 個払出すことになる入賞検知情報が 1 個保存されていると判定した場合は（S 1 0 7 : N o）、5 個の賞球払出しを指示する賞球数コマンドをコマンド送信バッファに格納する（S 1 0 8）。

【 0 1 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

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

【 0 1 7 5 】

下受け皿満杯異常コマンド、下受け皿満杯正常コマンドおよび満杯後入賞数コマンドは、先の S 1 0 1 において演出制御基板 4 0 0 を介して画像音声制御用 M P U 7 1 へ送信し、さらに、払出制御用 M P U 6 1 へ送信する。続いて、扉（ガラス枠セット 3）または枠（前枠セット 2）が開放状態か否かを判定する（図 2 8 の S 1 1 5）。この判定は、払出制御基板 6 0 から扉・枠開放コマンドを受信しているか否かに基づいて行う。ここで、扉または枠が開放状態であると判定した場合は（S 1 1 5 : Y e s）、コマンド送信バッファに扉・枠開放状態コマンドを格納し（S 1 1 6）、枠または扉が開放状態ではないと判定した場合は（S 1 1 5 : N o）、扉・枠閉鎖状態コマンドをコマンド送信バッファに格

10

20

30

40

50

納する (S 1 1 7)。

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

[特別図柄遊技処理]

次に、主制御用 M P U 5 1 が図 2 6 の S 2 0 0 において実行する特別図柄遊技処理の流れについて図を参照して説明する。

図 2 9 は、主制御用 M P U 5 1 が実行する特別図柄遊技処理の流れを示すフローチャートであり、図 3 0 および図 3 1 は図 2 9 に示す特別図柄遊技処理の続きを示すフローチャートである。なお、ここでは、遊技球が第 1 始動口 2 1 に入賞した場合の特別図柄遊技処理について説明する。

【 0 1 7 8 】

主制御用 M P U 5 1 は、遊技球が第 1 始動口 2 1 に入賞したか否かを判定し (図 2 9 の S 2 0 1)、入賞したと判定した場合は (S 2 0 1 : Y e s)、特別図柄保留数 U 1 が 4 個未満であるか否かを判定する (S 2 0 2)。ここで、特別図柄保留数 U 1 が 4 個未満であると判定した場合は (S 2 0 2 : Y e s)、特別図柄保留数 U 1 に 1 を加算し (S 2 0 3)、大当たり判定用乱数 R 3 および大当たり図柄用乱数 R 5 を各乱数カウンタから取得し、それらを主制御用ワーク R A M 5 3 の保留テーブル 5 3 a に格納する (S 2 0 4)。

【 0 1 7 9 】

続いて、第 1 変動入賞装置 2 4 または第 2 変動入賞装置 2 5 (図 9 (a)) が作動中であるか否か、つまり大当たり遊技中であるか否かを判定し (S 2 0 5)、作動中ではないと判定した場合は (S 2 0 5 : N o)、特別図柄が変動中であるか否かを判定する (S 2 0 6)。ここで、特別図柄が変動中ではないと判定した場合は (S 2 0 6 : N o)、遊技状態が確変遊技状態であるか否かを判定する (S 2 0 7)。ここで、確変遊技状態であると判定した場合は (S 2 0 7 : Y e s)、確変遊技状態の大当たり判定を行う (S 2 0 8)。

【 0 1 8 0 】

つまり、先の S 2 0 4 において取得した大当たり判定用乱数と、大当たり値テーブル 5 2 a (図 1 8) の確変遊技状態に設定されている大当たり値とを比較し、大当たり判定用乱数と一致する大当たり値が存在する場合は大当たりと判定し、存在しない場合はハズレと判定する。たとえば、大当たり判定用乱数が 7 であった場合は、それと一致する大当たり値 7 が存在するため大当たりと判定し、大当たり判定用乱数が 8 であった場合は、それと一致する大当たり値が存在しないためハズレと判定する。

【 0 1 8 1 】

また、S 2 0 7 において確変遊技状態ではないと判定した場合は (S 2 0 7 : N o)、通常遊技状態の大当たり判定を行う (S 2 0 9)。つまり、先の S 2 0 4 において取得した大当たり判定用乱数と、大当たり値テーブル 5 2 a (図 1 8) の通常遊技状態に設定されている大当たり値とを比較し、大当たり判定用乱数と一致する大当たり値が存在する場合は大当たりと判定し、存在しない場合はハズレと判定する。たとえば、大当たり判定用乱数が 7 1 であった場合は、それと一致する大当たり値 7 1 が存在するため大当たりと判定し、大当たり判定用乱数が 7 2 であった場合は、それと一致する大当たり値が存在しないためハズレと判定する。

【 0 1 8 2 】

続いて、S 2 0 8 または S 2 0 9 における大当たり判定の結果が大当たりであったか否かを判定し (S 2 1 0)、大当たりであったと判定した場合は (S 2 1 0 : Y e s)、確変大当たりか否かを判定する (S 2 1 1)。たとえば、S 2 1 0 において大当たりと判定した元にな

10

20

30

40

50

った大当たり判定用乱数が特定の大当たり判定用乱数であった場合は、確変大当たりと判定する（S 2 1 1 : Y e s）。この確変大当たりと判定する確率は、80%、100%など、任意に設定することができる。

【0183】

ここで、確変大当たりと判定した場合は（S 2 1 1 : Y e s）、確変大当たりと判定したことを示す確変大当たりフラグをオンし（S 2 1 2）、大当たりの種類を決定する（S 2 1 4）。この決定は、前述した大当たり種類決定乱数 R 9（図 1 7）を発生する大当たり種類決定カウンタを用いて行う。大当たり種類決定カウンタは、0 ~ 99 の大当たり種類決定乱数 R 9 を発生する。大当たり種類決定乱数 R 9 から選択した所定範囲の大当たり種類決定乱数と同じ数値が、図 1 9 において番号 1 ~ 1 4 で示す大当たりの種類と対応付けられており、大当たり種類決定カウンタから取得した大当たり種類決定乱数と同じ数値と対応付けられている大当たりの種類を選択する。

10

【0184】

たとえば、大当たり種類決定乱数 5 , 6 と、図 1 9 において番号 1 で示す 1 6 R 確変大当たりとが対応付けられている場合において、大当たり種類決定カウンタから取得した大当たり種類決定乱数が 5 であった場合は、その大当たり種類決定乱数 5 と対応付けられている 1 6 R 確変大当たり（図 1 9 において番号 1 で示す）を選択する。また、大当たり種類決定乱数 7 8 , 7 9 と、図 1 9 において番号 1 4 で示す 1 5 R 確変大当たりとが対応付けられている場合において、大当たり種類決定カウンタから取得した大当たり種類決定乱数が 7 8 であった場合は、その大当たり種類決定乱数 7 8 と対応付けられている 1 5 R 確変大当たり（図 1 9 において番号 1 4 で示す）を選択する。

20

【0185】

また、S 2 1 1 において、確変大当たりではないと判定した場合は（S 2 1 1 : N o）、確変大当たりではない、つまり通常大当たりと判定したことを示す通常大当たりフラグをオンし（S 2 1 3）、大当たりの種類を決定する（S 2 1 4）。この決定は、前述した大当たり種類決定乱数 R 9（図 1 7）を発生する大当たり種類決定カウンタを用いて行う。大当たり種類決定カウンタは、0 ~ 99 の大当たり種類決定乱数 R 9 を発生する。大当たり種類決定乱数 R 9 から選択した所定範囲の大当たり種類決定乱数と同じ数値が、図 1 9 において番号 1 5 , 1 6 で示す大当たりの種類と対応付けられており、大当たり種類決定カウンタから取得した大当たり種類決定乱数と同じ数値と対応付けられている大当たりの種類を選択する。

30

【0186】

たとえば、大当たり種類決定乱数 0 ~ 5 9 と、図 1 9 において番号 1 5 で示す 5 R 通常大当たりとが対応付けられており、大当たり種類決定乱数 6 0 ~ 9 9 と、図 1 9 において番号 1 6 で示す 1 5 R 通常大当たりとが対応付けられているとする。そして、大当たり種類決定カウンタから取得した大当たり種類決定乱数が 3 8 であった場合は、その大当たり種類決定乱数 3 8 と対応付けられている 5 R 通常大当たり（図 1 9 において番号 1 5 で示す）を選択する。また、大当たり種類決定カウンタから取得した大当たり種類決定乱数が 9 1 であった場合は、その大当たり種類決定乱数 9 1 と対応付けられている 1 5 R 通常大当たり（図 1 9 において番号 1 6 で示す）を選択する。

【0187】

40

続いて、先の S 2 0 3 において加算した特別図柄保留数 U 1 を示すデータと、S 2 0 4 において取得した各乱数と、大当たり判定および確変大当たり判定などの各判定結果と、演出指示コマンドとを画像音声制御用 M P U 7 1 へ送信する（図 3 0 の S 2 1 5）。演出指示コマンドは、演出表示器 3 0、遊技盤 5 などに配置された L E D およびスピーカ 1 0 ~ 1 2 により演出を行わせるためのコマンドである。続いて、特別図柄の変動を開始し（S 2 1 6）、特別図柄保留数 U 1 から 1 を減算する（S 2 1 7）。

【0188】

続いて、時短遊技中であるか否かを判定し（S 2 1 8）、時短遊技中であると判定した場合は（S 2 1 8 : Y e s）、時短機能が働いているときの特別図柄の変動回数（以下、時短回数という）C から 1 を減算する（S 2 1 9）。続いて、時短回数 C が 0 になったか

50

否かを判定し (S 2 2 0)、時短回数 C が 0 になったと判定した場合は (S 2 2 0 : Y e s)、時短機能を停止する (S 2 2 1)。

【 0 1 8 9 】

また、S 2 1 8 において時短遊技中ではないと判定した場合は (S 2 1 8 : N o)、確変遊技状態か否かを判定し (S 2 2 2)、確変遊技状態であると判定した場合は (S 2 2 2 : Y e s)、遊技状態が確変遊技状態に変化することになった確変大当りに対して時短の設定があるか否かを判定する (S 2 2 3)。ここで、時短の設定があると判定した場合は (S 2 2 3 : Y e s)、その設定されている時短に対応する時短回数 C 1 を時短回数 C にセットする (S 2 2 4)。たとえば、大当りの種類が確変大当りであり、かつ、その確変大当りに基づく大当り遊技が終了した以降、特別図柄の変動回数が 7 0 回に達するまでの期間、時短遊技に変化することになる場合は、その確変大当りに対して設定されている時短回数の 7 0 回を時短回数 C にセットする。

10

【 0 1 9 0 】

そして、次のサイクルで特別図柄遊技処理を実行するときに、図 2 9 の S 2 0 6 において特別図柄が変動中であると判定すると (S 2 0 6 : Y e s)、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定し (図 3 1 の S 2 2 5)、経過したと判定した場合は (S 2 2 5 : Y e s)、特別図柄の変動を停止する (S 2 2 6)。続いて、特別図柄の大当り図柄が確定表示されたか否かを判定し (S 2 2 7)、確定表示されたと判定した場合は (S 2 2 7 : Y e s)、大当り遊技、つまり、特別電動役物遊技処理を開始する (S 2 2 8)。続いて、大当り遊技中における確変機能を停止し (S 2 2 9)、時短機能を停止する (S 2 3 0)。

20

【 0 1 9 1 】

[特別電動役物遊技処理]

次に、主制御用 M P U 5 1 が図 2 6 の S 3 0 0 において実行する特別電動役物遊技処理の流れについて、それを示す図 3 2 および図 3 3 のフローチャートを参照して説明する。

【 0 1 9 2 】

この実施形態では、1 ラウンド当りの第 1 大入賞口 2 4 a への入賞可能な最大入賞数は 9 個である。主制御用 M P U 5 1 は、大当り遊技中であるか否かを判定し (S 3 0 1)、大当り遊技中ではないと判定した場合は (S 3 0 1 : N o)、大当りの種類を判定する (S 3 0 2)。この判定により、大当り遊技における実行可能な最大のラウンド数、作動する変動入賞装置、各ラウンドにおける大入賞口の開口時間、出玉無しのラウンドの有無などが解析される。続いて、その判定した大当りの種類に設定されている実行可能なラウンド数 R a をセットし、現在のラウンド数 R b を 0 にリセットする (S 3 0 3)。続いて、このタイミングで実行するラウンドが、出玉有りのラウンドであるか否かを判定する (S 3 0 4)。

30

【 0 1 9 3 】

たとえば、S 3 0 2 において判定した大当りの種類が、図 1 9 において番号 1 で示す 1 6 R 確変大当りであった場合は、1 6 ラウンド総てが出玉有りのラウンドであるため、出玉有りのラウンドであると判定する (S 3 0 4 : Y e s)。また、S 3 0 2 において判定した大当りの種類が、図 1 9 において番号 1 2 で示す 1 5 R 確変大当りであった場合は、最初の 1 ラウンドが第 2 大入賞口 2 5 a の開口時間が極めて短く入賞が困難な出玉無しのラウンドであるため、出玉有りのラウンドではないと判定する (S 3 0 4 : N o)。

40

【 0 1 9 4 】

続いて、S 3 0 4 において出玉有りのラウンドであると判定した場合は (S 3 0 4 : Y e s)、大入賞口への入賞数 P a を 0 にリセットし、大入賞口の開口時間 T a をセットする (S 3 0 5)。続いて、第 1 変動入賞装置 2 4 および第 2 変動入賞装置のうち、S 3 0 2 における解析結果に対応する方の変動入賞装置を作動させ、大入賞口を開口させる (S 3 0 6)。続いて、S 3 0 5 においてセットした大入賞口の開口時間 T a の計測を開始し (S 3 0 7)、現在のラウンド数 R b に 1 を加算する (S 3 0 8)。続いて、現在のラウンド数 R b を演出制御用 M P U 7 1 へ送信し (S 3 1 3)、ラウンド数 R b を演出表示器

50

30に表示させる。

【0195】

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

【0196】

続いて、次のサイクルで特別電動役物遊技処理を実行し、大当り遊技中であると判定すると(S301:Yes)、遊技球が大入賞口に入賞したか否かを判定し(図33のS314)、入賞したと判定した場合は(S314:Yes)、大入賞口への入賞数Paに1を加算する(S315)。続いて、大入賞口への入賞数Paが9個以上になったか否かを判定し(S316)、入賞数Paが9個以上になっていないと判定した場合は(S316:No)、現在のラウンドが出玉有りのラウンドであるか否かを判定する(S317)。つまり、出玉有りのラウンドと出玉無しのラウンドとでは、大入賞口の開口時間が異なるため、現在のラウンドが出玉有りのラウンドであるか否かを判定する。

【0197】

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

【0198】

また、S316において、大入賞口への入賞数Paが9個以上になったと判定した場合は(S316:Yes)、大入賞口を閉口する(S320)。続いて、S308において加算した現在のラウンド数Rbが、S303においてセットした最大ラウンド数Raに達したか否かを判定し(S321)、現在のラウンド数Rbが最大ラウンド数Raに達したと判定した場合は(S321:Yes)、変動入賞装置の作動を停止させて大当り遊技を終了する(S322)。続いて、確変大当りフラグがオンしているか否かを判定し(S323)、確変大当りフラグがオンしていると判定した場合は(S323:Yes)、遊技状態を確変遊技状態に変化させる(S324)。続いて、時短の設定があるか否かを判定し(S325)、時短の設定があると判定した場合は(S325:Yes)、時短機能を開始する(S326)。続いて、大当りフラグをオフする(S327)。また、S321において、現在のラウンド数Rbが最大ラウンド数Raに達していないと判定した場合は(S321:No)、S304へスキップし、次のラウンドを実行する。

【0199】

[普通図柄遊技処理]

次に、主制御用MPU51が図26のS400において実行する普通図柄遊技処理の流れについて図を参照して説明する。

図34は、主制御用MPU51が実行する普通図柄遊技処理の流れを示すフローチャートであり、図35は図34に示す普通図柄遊技処理の続きを示すフローチャートである。

【0200】

主制御用MPU51は、遊技球がゲート23を通過したか否かを判定し(図34のS401)、通過したと判定した場合は(S401:Yes)、普通図柄保留数Q1が4個未満であるか否かを判定する(S402)。ここで、4個未満であると判定した場合は(S

10

20

30

40

50

402: Yes)、当り判定用乱数を当り判定用乱数カウンタから取得し、それらを主制御用ワークRAM53に格納する(S403)。続いて、普通図柄保留数Q1に1を加算する(S404)。

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

続いて、S411において決定した普通図柄の変動パターンに設定されている変動時間を設定する(S412)。続いて、先のS403において取得した各乱数と、当り判定の結果と、演出指示コマンドとを画像音声制御用MPU71へ送信する(図35のS413)。演出指示コマンドは、普通図柄表示装置33に普通図柄を変動させるためのコマンドである。続いて、普通図柄の変動を開始し(S414)、S412において設定した変動時間の計測を開始する(S415)。続いて、普通図柄保留数Q1から1を減算する(S416)。

【0204】

そして、次のサイクルで普通図柄遊技処理を実行するときに、図34のS406において普通図柄が変動中であると判定すると(S406: Yes)、変動時間が経過したか否かを判定し(図35のS417)、経過したと判定した場合は(S417: Yes)、普通図柄の変動を停止する(S418)。

【0205】

[普通電動役物遊技処理]

次に、主制御用MPU51が図26のS500において実行する普通電動役物遊技処理の流れについて、それを示す図36のフローチャートを参照して説明する。

【0206】

主制御用MPU51は、普通電動役物27が開閉翼片27c(図7)を開放している時間Tcを計測中であるか否かを判定し(S501)、計測中ではないと判定した場合は(S501: No)、普通図柄遊技処理のS410(図34)を実行することにより、当りフラグがオンしているか否かを判定する(S502)。ここで、当りフラグがオンしていると判定した場合は(S502: Yes)、普通電動役物ソレノイド27b(図14)を作動させて開閉翼片27cを開放させる(S503)。続いて、開閉翼片27cを開放している時間t2の計測を開始する(S504)。

【0207】

そして、次のサイクルで普通電動役物遊技処理を実行するときに、時間Tcを計測中であると判定すると(S501: Yes)、時間Tcが0になったか否かを判定する(S505)。ここで、時間Tcが0になったと判定した場合は(S505: Yes)、普通電動役物ソレノイド27bの作動を停止させて開閉翼片27cを閉成させる(S506)。続いて、当りフラグをオフする(S507)。

【0208】

[演出制御]

10

20

30

40

50

次に、画像音声制御用MPU71が遊技中に実行する主な処理（演出制御）について、それを示す図37のフローチャートを参照して説明する。

【0209】

画像音声制御用MPU71は、主制御用MPU51が送信したコマンドを受信するコマンド受信処理（S600）、演出表示器30に各種の画像を表示させる画像処理（S700）、スピーカ10～12からBGMや効果音を再生させるBGM処理（S800）、前枠セット2や遊技盤5などに配置された各種のLEDの点灯および消灯を制御するLED処理（S900）などを実行する。

【0210】

[コマンド受信処理]

次に、画像音声制御用MPU71が図37のS600において実行するコマンド受信処理の流れについて、それを示す図38のフローチャートを参照して説明する。

【0211】

画像音声制御用MPU71は、主制御用MPU51が送信したコマンドを受信したか否かを判定し（S601）、受信したと判定した場合は（S601：Yes）、その受信したコマンドを画像音声制御用ワークRAM73に格納する（S602）。続いて、その画像音声制御用ワークRAM73に格納されているコマンドの種類および内容について解析し（S603）、その解析結果を画像音声制御用ワークRAM73に格納する（S604）。

【0212】

[画像処理]

次に、画像音声制御用MPU71が図37のS700において実行する画像処理の流れについて図を参照して説明する。

図39は、画像音声制御用MPU71が実行する画像処理の流れを示すフローチャートである。図40は、画像音声制御用MPU71が図39のS710において実行するボタン演出処理の流れを示すフローチャートである。

【0213】

画像音声制御用MPU71は、演出表示器30が演出図柄を変動表示中か否かを判定し（図39のS701）、演出表示器30が演出図柄を変動表示中ではないと判定した場合は（S701：No）、主制御用MPU51から演出指示コマンドを受信したか否か、つまり演出の指示があったか否かを判定する（S702）。ここで、演出の指示があったと判定した場合は（S702：Yes）、リーチ選択乱数R7および第1変動グループ選択乱数R8をそれぞれ乱数カウンタから取得し、それらを画像音声制御用ワークRAM73に格納する（S703）。続いて、主制御用MPU51から送信された大当たり判定などの各判定の結果、変動時間および各乱数と、S703において画像音声制御用ワークRAM73に格納したリーチ選択乱数R7および第1変動グループ選択乱数R8とに基づいて変動・演出パターンを決定する（S704）。

【0214】

続いて、S704において決定した今回の変動・演出パターンの変動時間を設定し（S705）、演出表示器30に変動・演出パターンの変動表示を開始させる（S706）。続いて、S705において設定した変動時間の計測を開始する（S707）。そして、次のサイクルで画像処理を実行するときに演出図柄が変動表示中か否かを判定し（S701）、変動表示中であると判定すると（S701：Yes）、S707において計測を開始した変動時間が経過したか否かを判定する（S708）。ここで、変動時間が経過していないと判定した場合は（S708：No）、ボタン演出を行うタイミングであるか否かを判定し（S709）、ボタン演出を行うタイミングであると判定した場合は（S709：Yes）、ボタン演出処理を実行する（S710）。

【0215】

[ボタン演出処理]

画像音声制御用MPU71は、ボタン演出中であるか否かを判定し（図40のS711

10

20

30

40

50

）、ボタン演出中ではないと判定した場合は（Ｓ７１１：Ｎｏ）、演出ボタン９の押圧操作を要求するメッセージ画像Ｍ（図１１）を演出表示器３０に表示するなどの演出ボタン操作要求を行う（Ｓ７１２）。続いて、演出ボタン９の押圧操作が有効な有効時間Ｔｄの計測を開始し（Ｓ７１３）、演出ボタン９に内蔵されたＬＥＤを点灯させ、有効時間内であることを表示する（Ｓ７１４）。続いて、有効時間内に演出ボタン９が押圧操作されたか否かを判定し（Ｓ７１５）、押圧操作されたと判定した場合は（Ｓ７１５：Ｙｅｓ）、操作時間Ｔｅを計測する（Ｓ７１６）。

【０２１６】

そして、次のサイクルでボタン演出処理を実行するときに、ボタン演出中であると判定すると（Ｓ７１１：Ｙｅｓ）、有効時間Ｔｄが０になったか否かを判定し（Ｓ７１８）、有効時間Ｔｄが０になったと判定した場合は（Ｓ７１８：Ｙｅｓ）、ボタン演出を終了する（Ｓ７１９）。

【０２１７】

また、Ｓ７０９（図３９）において、ボタン演出を行うタイミングではないと判定した場合は（Ｓ７０９：Ｎｏ）、リーチのタイミングであるか否かを判定し（Ｓ７２０）、リーチのタイミングであると判定した場合は（Ｓ７２０：Ｙｅｓ）、リーチ演出を実行する（Ｓ７２１）。

そして、次のサイクルで画像処理を実行するときに、演出図柄が変動表示中であると判定し（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、変動時間が経過したと判定した場合は（Ｓ７０８：Ｙｅｓ）、停止演出図柄として大当り図柄またはハズレ図柄を確定表示する（Ｓ７２２）。

なお、Ｓ７０４において決定した変動・演出パターンがボタン演出を含まないものである場合は、Ｓ７０９では否定判定し、Ｓ７０４において決定した変動・演出パターンがリーチを含まないものである場合は、Ｓ７２０では否定判定し、次の処理へ移行する。

【０２１８】

[ＢＧＭ処理]

次に、画像音声制御用ＭＰＵ７１が図３７のＳ８００において実行するＢＧＭ処理の流れについて、それを示す図４１および図４２のフローチャートを参照して説明する。

【０２１９】

画像音声制御用ＭＰＵ７１は、ＢＧＭを再生中であるか否かを判定し（Ｓ８０１）、ＢＧＭを再生中ではないと判定した場合は（Ｓ８０１：Ｎｏ）、先の画像処理のＳ７０４（図３９）において変動・演出パターンを決定したか否かを判定する（Ｓ８０２）。ここで、変動・演出パターンを決定したと判定した場合は（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、その決定した変動・演出パターンに演出ボタン９の押圧操作を促すボタン演出があるか否かを判定し（Ｓ８０３）、そのボタン演出があると判定した場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、ＢＧＭテーブル７２ｃ（図１３（ｂ））を参照し、大当り期待度の低いＢＧＭ１Ａ～４Ａの中から抽選で１つのＢＧＭを選択する（Ｓ８０４）。

【０２２０】

また、Ｓ８０３において、演出ボタン９の押圧操作を促すボタン演出がないと判定した場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、ＢＧＭテーブル７２ｂ（図１３（ａ））を参照し、変動・演出パターンに対応するＢＧＭを選択する（Ｓ８０５）。続いて、Ｓ８０４またはＳ８０５において選択したＢＧＭを再生する（Ｓ８０６）。

そして、次のサイクルでＢＧＭ処理を実行するときに、ＢＧＭを再生中であると判定すると（Ｓ８０１）、先のＳ８０４で選択したＢＧＭを再生中であるか否かを判定する（図４２のＳ８０７）。

【０２２１】

ここで、Ｓ８０４で選択したＢＧＭを再生中であると判定した場合は（Ｓ８０７：Ｙｅｓ）、先のボタン演出処理のＳ７１６において計測した操作時間Ｔｅが、予め設定されている時間Ｔｆ以上かつ時間Ｔｇ未満（ $T_f \leq T_e < T_g$ ）であるか否かを判定する（Ｓ８０８）。ここで、操作時間Ｔｅが時間Ｔｆ以上かつ時間Ｔｇ未満であると判定した場合は（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、大当り期待度が中程度のＢＧＭをＢＧＭ５Ａ，６Ａのうちから選

10

20

30

40

50

択し、それまで再生していた B G M から選択した B G M に切替えて再生する (S 8 0 9) 。たとえば、時間 $T_f = 2.0$ 秒、 $T_g = 4.0$ 秒のときに操作時間 $T_e = 3.0$ 秒であった場合は、操作時間 T_e は時間 T_f 以上かつ T_g 未満 ($T_f \leq T_e < T_g$) であるから、大当り期待度が中程度の B G M に切替える。

このように、大当り期待度の低い B G M が大当り期待度が中程度の B G M に切替わるため、遊技者は、大当りの発生に対して期待感を高める。

【 0 2 2 2 】

また、S 8 0 8 において、操作時間 T_e が時間 T_f 以上かつ時間 T_g 未満ではないと判定した場合は (S 8 0 8 : N o)、操作時間 T_e が時間 T_f 未満であるか否かを判定し (S 8 1 0)、操作時間 T_e が時間 T_f 未満であると判定した場合は (S 8 1 0 : Y e s)、それまで再生していた B G M から大当り期待度の高い B G M 7 A に切替えて再生する。たとえば、時間 $T_f = 2.0$ 秒のときに操作時間 T_e が 1.0 秒であった場合は、操作時間 T_e は時間 T_f 未満であるから、大当り期待度の高い B G M 7 A に切替える。

10

【 0 2 2 3 】

図 1 2 に示した例では、操作時間 T_e が 1.0 秒であり、時間 T_f の 2 秒よりも短いため、大当り期待度の低い B G M 2 A から大当り期待度の高い B G M 7 A に切り替わっている。このように、大当り期待度の低い B G M が大当り期待度の高い B G M に切替わるため、遊技者は、大当りの発生に対して非常に期待感を高める。

そして、B G M の再生時間が経過したか否かを判定し (S 8 1 2)、経過したと判定した場合は (S 8 1 2 : Y e s)、B G M を停止する (S 8 1 3)。

20

【 0 2 2 4 】

[実施形態の効果]

(1) 上述した実施形態のパチンコ機 1 を実施すれば、有効時間 T_d が開始されてから演出ボタン 9 が有効時間 T_d 内に操作されるまでに掛かった操作時間 T_e に応じて、スピーカ 1 0 ~ 1 2 が再生している B G M を切替えることができるため、ボタン演出における演出効果を高めることができる。

【 0 2 2 5 】

(2) 特に、操作時間 T_e が特定の時間 (T_f , T_g) よりも短いときに、スピーカ 1 0 ~ 1 2 が再生している B G M を、大当りの発生に対する期待度の高い B G M に切替えることができるため、ボタン演出における演出効果をより一層高めることができる。

30

しかも、遊技者は、大当りの発生に対する期待度の高い B G M に切替わるように、有効時間 T_d が開始されてから直ぐに演出ボタン 9 を操作することができるか否か、スリルを味わうこともできる。

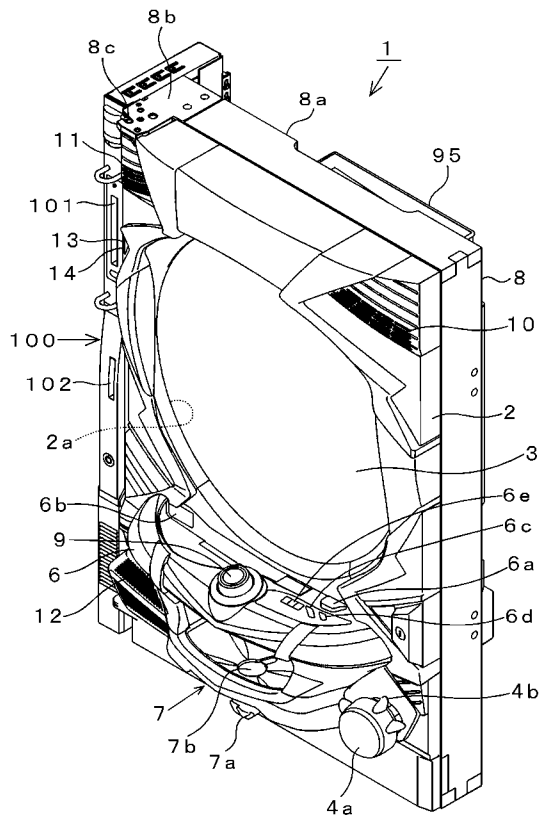
【 符号の説明 】

【 0 2 2 6 】

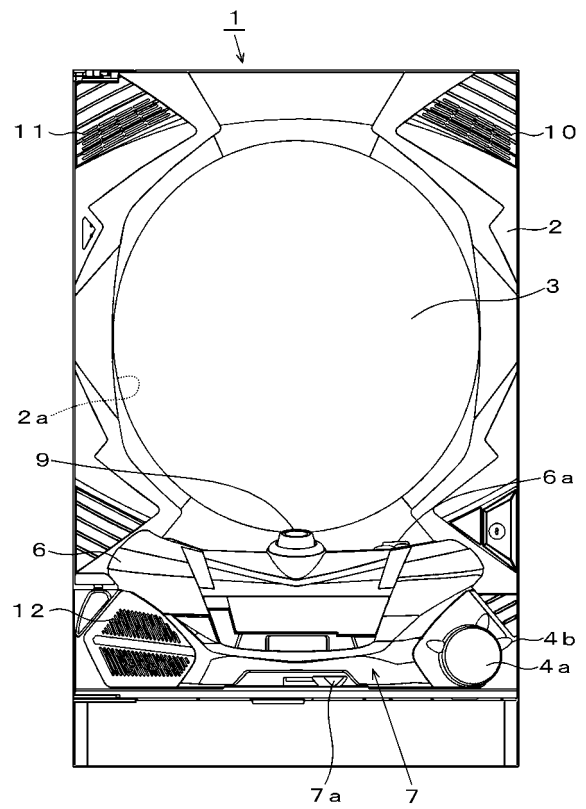
- 1・・・パチンコ機、4 a・・・発射ハンドル、4 f・・・発射ソレノイド (発射装置)、
- 5・・・遊技盤、9・・・演出ボタン (操作部材)、
- 1 0 ~ 1 2・・・スピーカ (B G M 再生装置)、
- 2 1・・・第 1 始動口 (特定の遊技球受入れ口)、
- 2 4・・・第 1 変動入賞装置 (入賞装置)、2 4 a・・・第 1 大入賞口 (大入賞口)、
- 3 0・・・演出表示器 (画像表示装置)、3 8・・・賞球払出装置、
- G 1・・・ボタン演出画像、H・・・背景動画像、 T_d ・・・有効時間、 T_e ・・・操作時間、 T_f , T_g ・・・予め設定された時間 (特定の時間)。

40

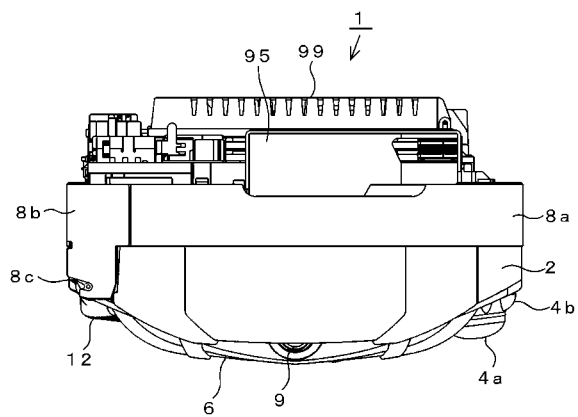
【図 1】



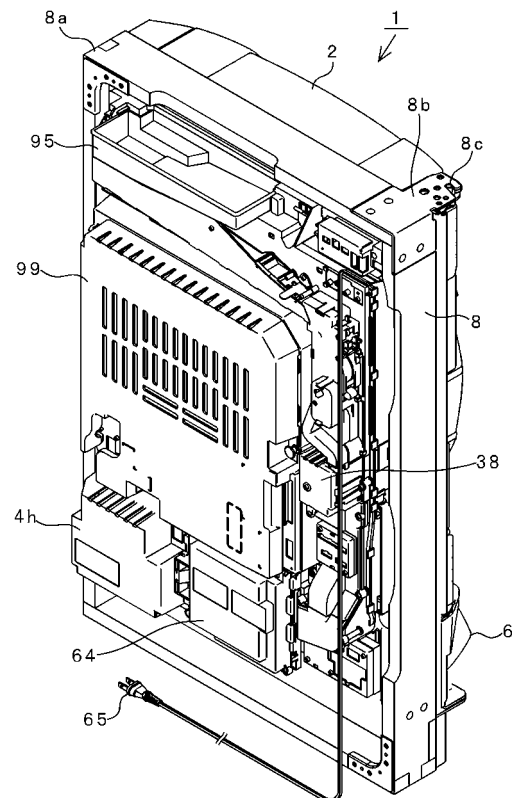
【図 2】



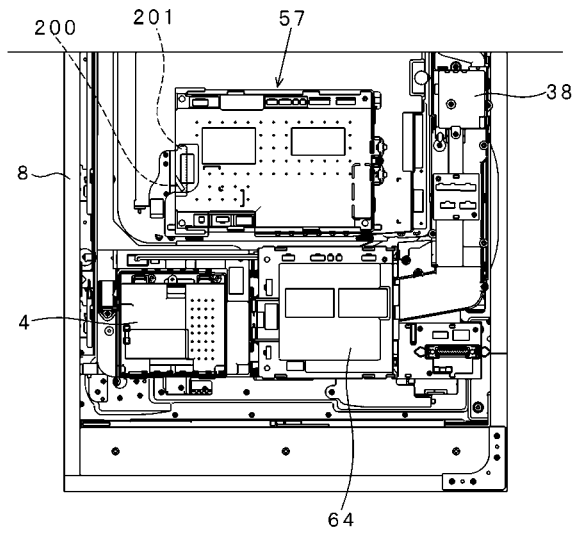
【図 3】



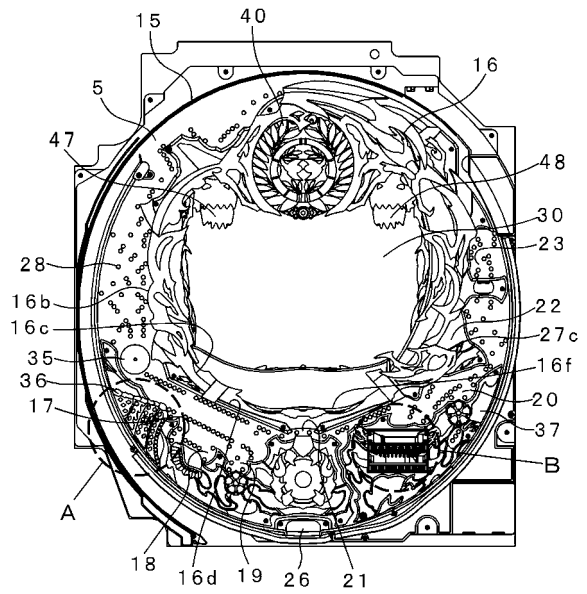
【図 4】



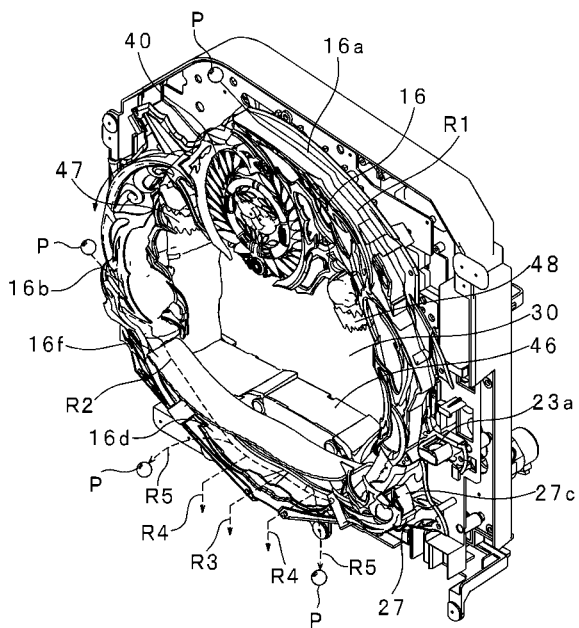
【図 5】



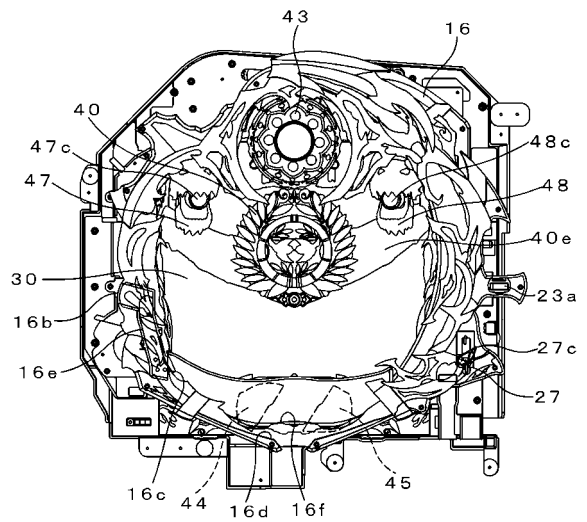
【図 6】



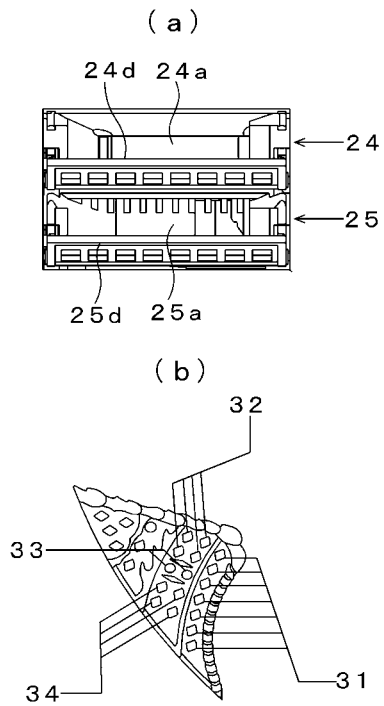
【図 7】



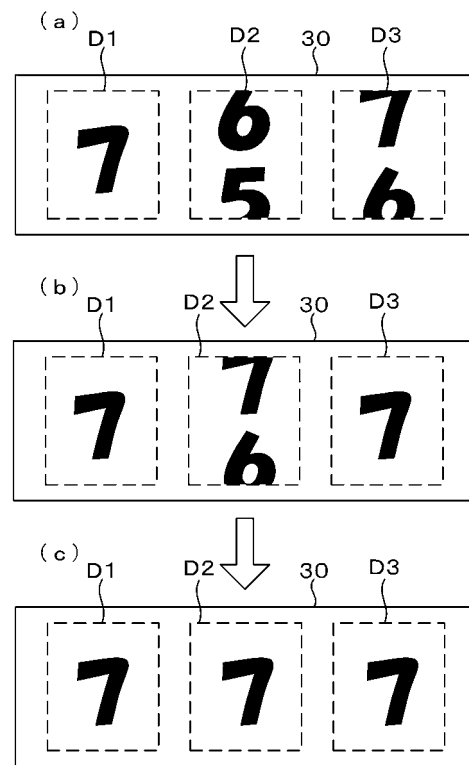
【図 8】



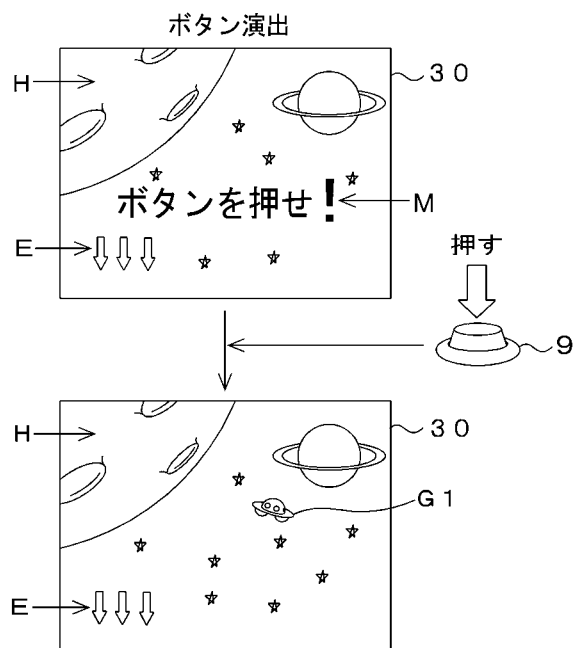
【図 9】



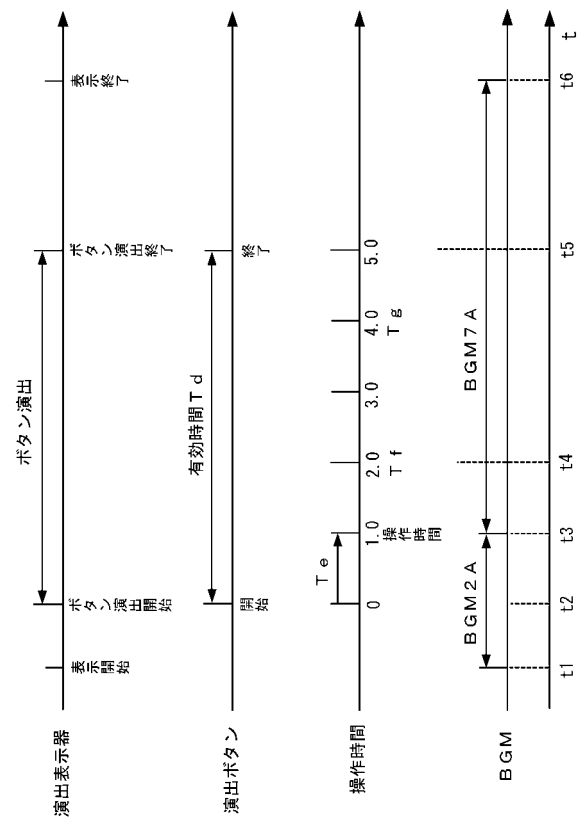
【図 10】



【図 11】



【図 12】



【図 17】

乱数	
当り判定用乱数 R 1	0 ~ 196
当り判定用初期値用乱数 R 2	0 ~ 196
大当り判定用乱数 R 3	0 ~ 1596
大当り判定用初期値用乱数 R 4	0 ~ 1596
大当り図柄用乱数 R 5	0 ~ 99
大当り図柄用初期値用乱数 R 6	0 ~ 99
リーチ選択乱数 R 7	0 ~ 238
第 1 変動グループ選択乱数 R 8	0 ~ 240
第 2 変動グループ選択乱数 R 9	0 ~ 198
変動・演出パターン選択乱数 R 10	0 ~ 250
大当り種類決定乱数 R 11	0 ~ 99

【図 18】

大当り値テーブル

52a

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

【図 19】

大当りの種類

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

【図 20】

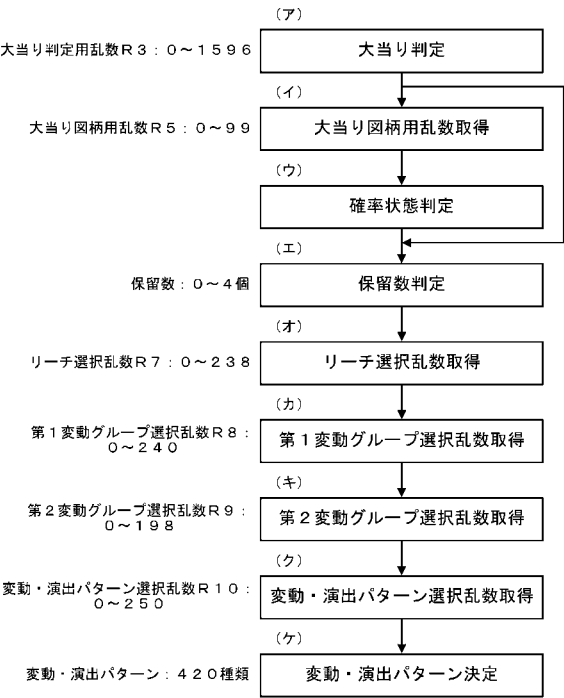
(a) 変動・演出パターンテーブル 72a

A0H00H	大当り変動・演出パターン1
:	:
A5H50H	大当り変動・演出パターン311
90H00H	ハズレ変動・演出パターン1
:	:
95H34H	ハズレ変動・演出パターン109
:	:

(b)

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

【 図 2 1 】



【 図 2 2 】

乱数格納テーブル73a				乱数格納テーブル73a			
保留数判定	大当り図柄用乱数	時短判定	確率状態判定	リーチ選択乱数	第1変動グループ選択乱数	第2変動グループ選択乱数	変動・演出パターン選択乱数
1 (ハズレ)	50	85	0	41	162	91	ハズレ
2 (大当り)	7	23	0	109	201	-	1
3 (ハズレ)	1275	16	0	8	139	-	-
4 (ハズレ)	607	35	0	56	64	-	-

乱数格納テーブル73a				乱数格納テーブル73a			
保留数判定	大当り図柄用乱数	時短判定	確率状態判定	リーチ選択乱数	第1変動グループ選択乱数	第2変動グループ選択乱数	変動・演出パターン選択乱数
1 (大当り)	7	23	0	109	201	65	大当り
2 (ハズレ)	1275	16	0	8	139	-	244
3 (ハズレ)	607	35	0	56	64	-	-
4							

【 図 2 3 】

画像データROM74

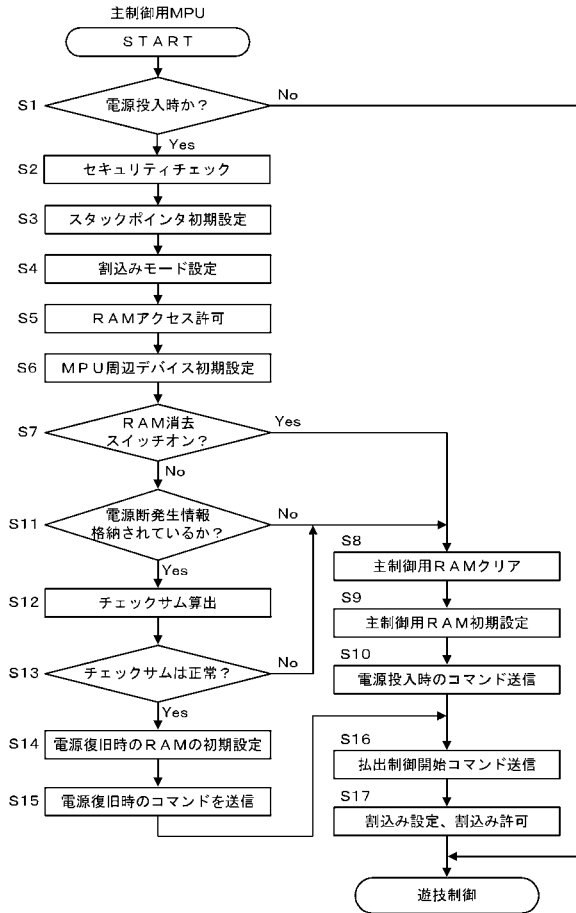
大当り変動・演出パターンデータ	74a
ハズレ変動・演出パターンデータ	74b
大当り図柄データ	74c
ハズレ図柄データ	74d
ボタン演出データ	74e
リーチ予告データ	74f
大当り予告データ	74g
:	

【 図 2 4 】

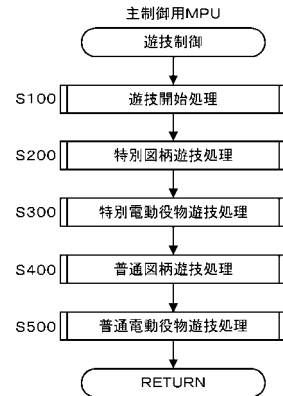
画像データROM75

大当り演出データ	75a
大当り遊技中演出データ	75b
客待ち画像データ	75c
エラー報知用データ	75d
:	

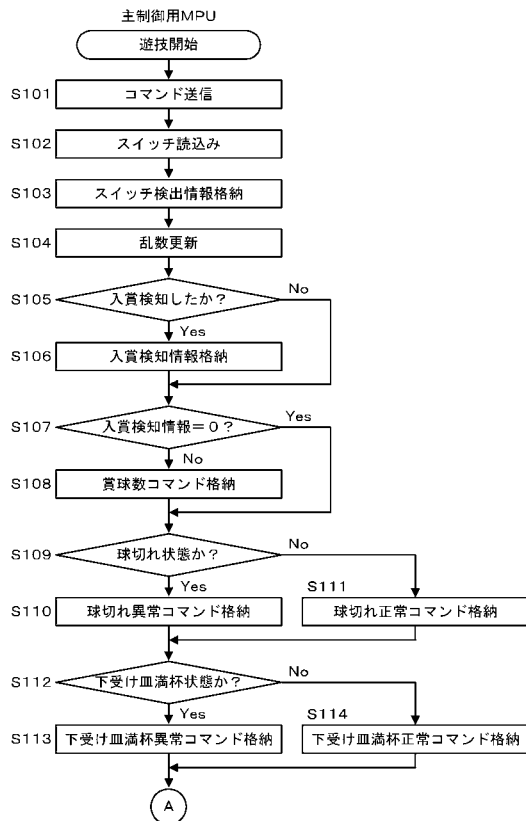
【図 25】



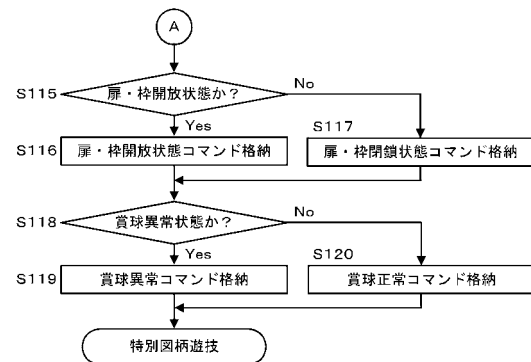
【図 26】



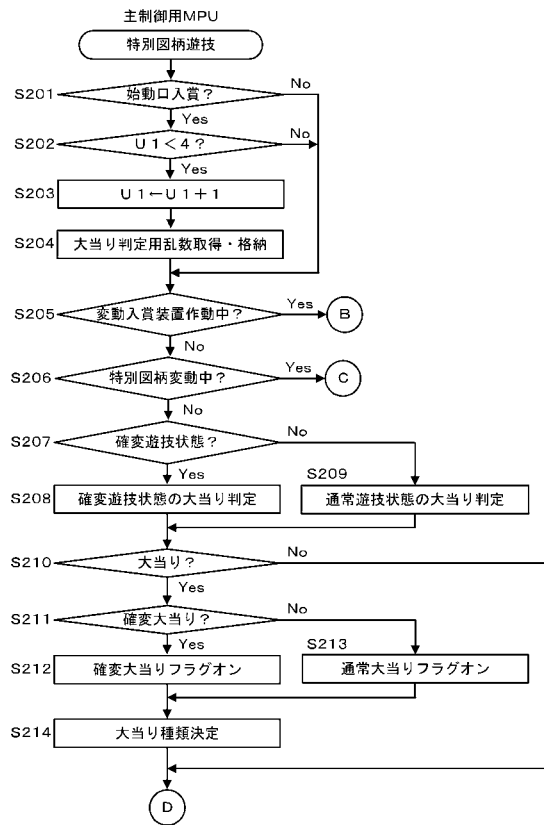
【図 27】



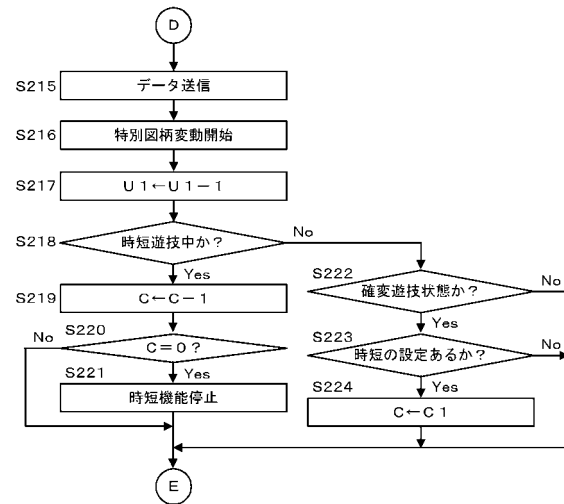
【図 28】



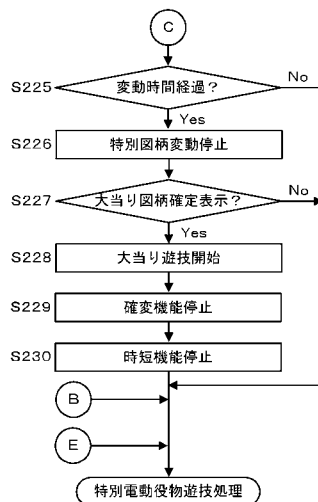
【図 29】



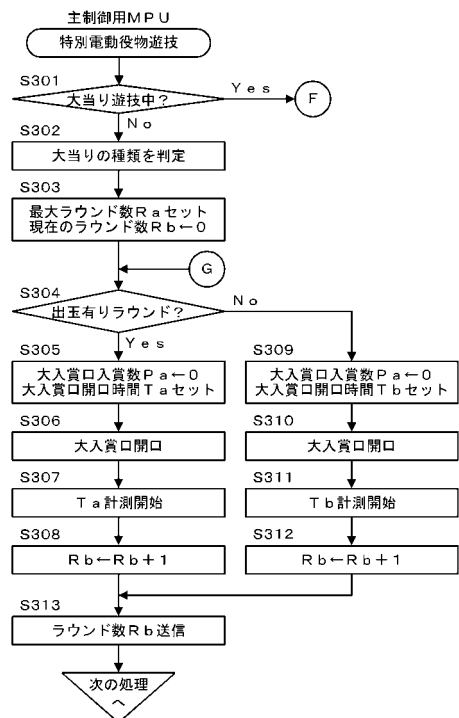
【図 30】



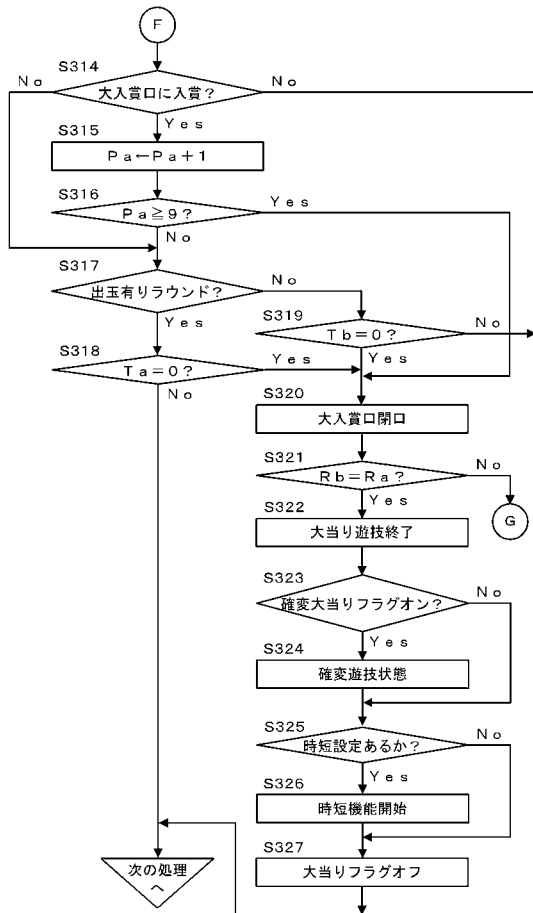
【図 31】



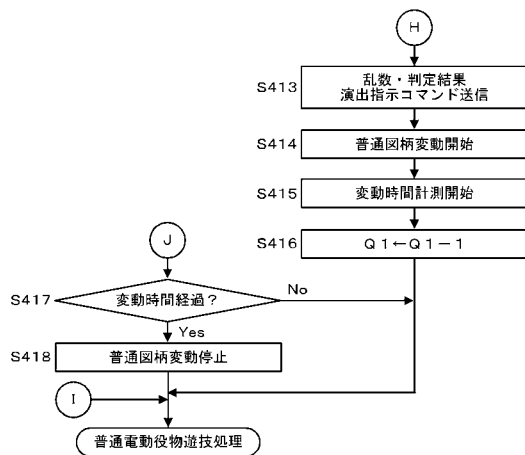
【図 32】



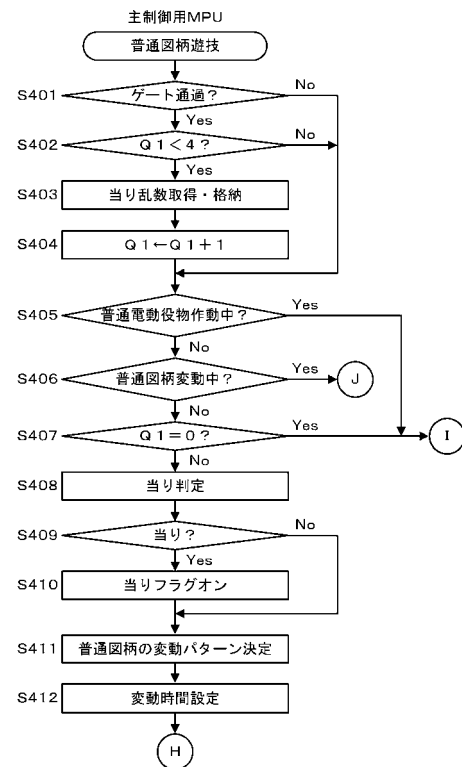
【図 3 3】



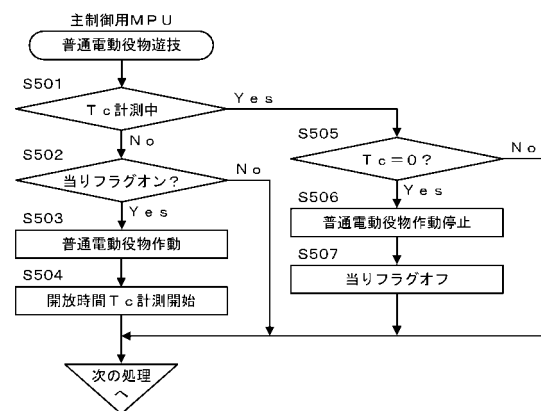
【図 3 5】



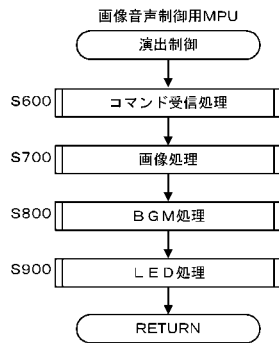
【図 3 4】



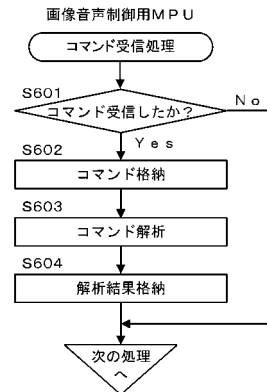
【図 3 6】



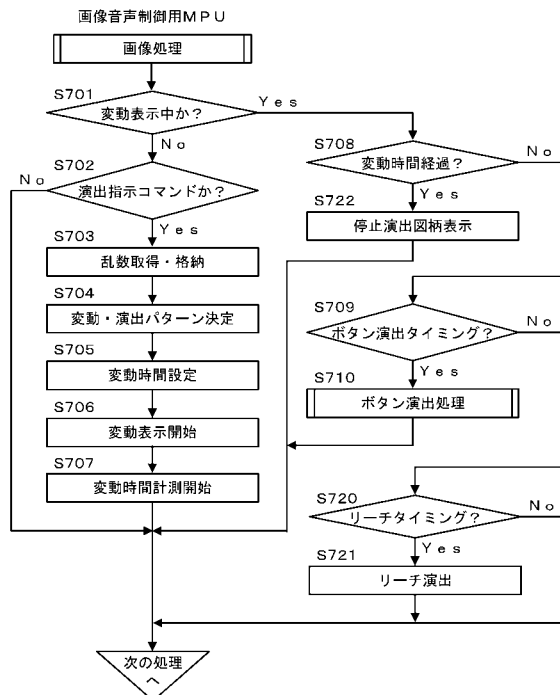
【図 37】



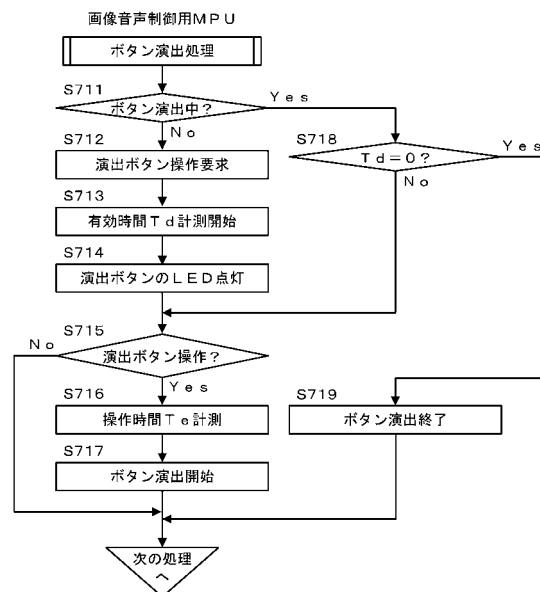
【図 38】



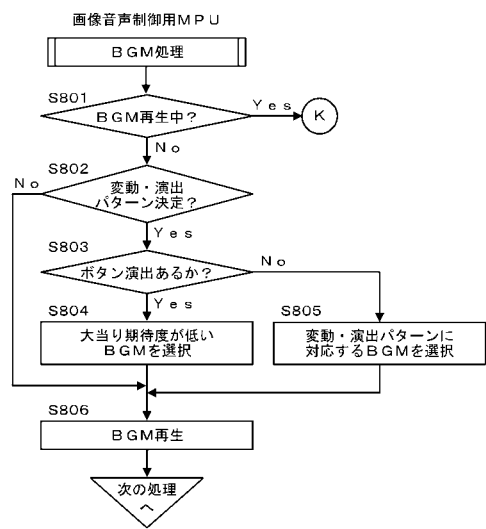
【図 39】



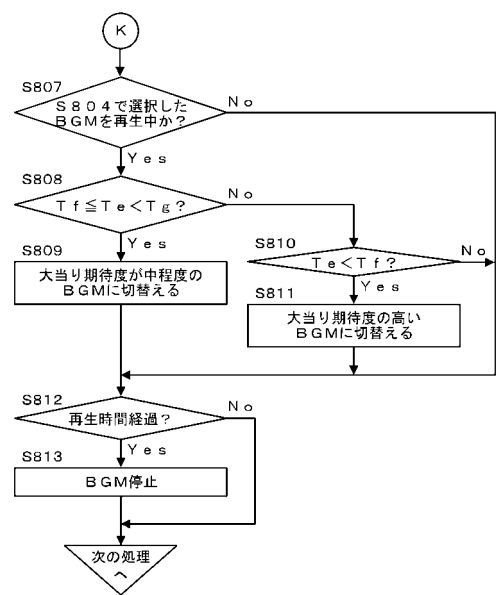
【図 40】



【図 4 1】



【図 4 2】



【図 4 3】

