

(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2016-5618
(P2016-5618A)

(43) 公開日 平成28年1月14日(2016.1.14)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F I
A63F 7/02 315A

テーマコード (参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 67 頁)

(21) 出願番号	特願2015-173031 (P2015-173031)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成27年9月2日 (2015.9.2)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2013-262665 (P2013-262665)の分割	(74) 代理人	100181250
原出願日	平成25年12月19日 (2013.12.19)		弁理士 田中 信介
		(72) 発明者	朝日 卓也
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EA10

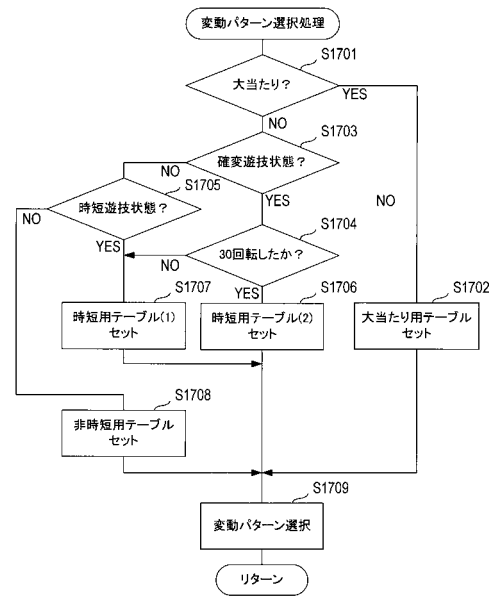
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 始動条件を成立させる特定入賞装置への遊技球の入球を容易にする遊技球通路が設けられた通路ユニット、を備える構成とし、図柄制御手段は、通常変動を含む通常変動パターン情報、第1時短変動を含む第1変動パターン情報、又は、当該第1変動パターン情報に含まれるいずれの変動よりも変動時間が短い第2時短変動を含む第2変動パターン情報に基づいて特別図柄を変動させることが可能であり、遊技状態制御手段は、高確率遊技状態にあっては、第2時短変動が含まれる第2変動パターン情報に基づく第1時短遊技状態で遊技を制御することが可能であり、低確率遊技状態にあっては、第1変動パターン情報に基づく第2時短遊技状態で遊技を制御するよう構成する。

【選択図】 図17



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動条件の成立により判定情報を取得する取得手段と、

前記取得手段にて取得された前記判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段にて前記特別遊技を実行すると判定されると、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記判定手段による判定結果に基づき、前記特別遊技に係る特別図柄を変動制御する図柄制御手段と、

前記特別遊技の実行後、前記判定手段による判定確率が高確率となる高確率遊技状態、又は、前記判定手段による判定確率が低確率となる低確率遊技状態で遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

10

前記始動条件の成立させる特定入賞装置への遊技球の入球を容易にする遊技球通路が設けられた通路ユニットと、を備え、

前記図柄制御手段は、通常変動を含む通常変動パターン情報、当該通常変動よりも前記特別図柄の変動開始から変動停止までの時間である変動時間が短い第 1 時短変動を含む第 1 変動パターン情報、又は、当該第 1 変動パターン情報に含まれるいずれの変動よりも前記変動時間が短い第 2 時短変動を含む第 2 変動パターン情報に基づいて前記特別図柄を変動させることが可能であり、

前記遊技状態制御手段は、前記高確率遊技状態にあっては、前記第 2 時短変動が含まれる前記第 2 変動パターン情報に基づく第 1 時短遊技状態で遊技を制御することが可能であり、前記低確率遊技状態にあっては、前記第 1 変動パターン情報に基づく第 2 時短遊技状態で遊技を制御すること

20

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、パチンコ等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

30

従来、遊技盤に設けられた始動装置へ遊技球が入球することにより大当たり判定を行い表示器にて特別図柄を変動表示させ、このとき遊技盤の中央等に設けられる液晶表示装置に、装飾図柄の変動表示を行う遊技機が知られている。ここで特別図柄が大当たりとなると、対応する装飾図柄が特定の組み合わせ（例えば「777」）で停止表示されて、遊技者にとって有利な大当たり遊技が開始される。

【0003】

上述したように始動装置への遊技球の入球によって大当たり判定が行われるのであるが、このような遊技機の中には、大当たり判定の際の大当たりの種類に基づいて、大当たり後に遊技状態を移行させるものがある。この遊技状態には、大当たり判定の確率が通常時と比べて上昇する確変遊技状態や、電動役物の作動により遊技球の消費を抑えることが可

40

能な時短遊技状態がある。

【0004】

一般的に、確変遊技状態は、時短遊技状態を伴っている。したがって、確変遊技状態であっても時短遊技状態であっても、遊技球の消費を抑えた遊技が可能となる。そして、時短遊技状態において、確変遊技状態であるのか否かが報知されない非報知確変遊技状態で遊技を制御可能な遊技機もある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】**

【特許文献 1】特開 2013 - 146636 号公報

50

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、非確変遊技状態における大当たり判定の確率に対し確変遊技状態における大当たり判定の確率は高くなっているものの、あくまでも確率のばらつきが生じるため、高確率になっているにもかかわらず、なかなか大当たりと判定されない事態が往々にして生じる。

【0007】

このとき、確変遊技状態であることを認識している遊技者が、確変遊技状態であるのになかなか当たらない、という「もどかしさ」を抱く虞がある。特に、その後に予定がある遊技者であれば、遊技者のイライラを助長することにもなりかねない。一方で、確変遊技状態における時短遊技状態は、遊技球を減らさず大当たりとなるチャンスであるため、ゆっくりと十分に楽しみたいという遊技者が多い。

【0008】

そのため、遊技の興趣を向上させるためには、確変遊技状態や時短遊技状態における遊技進行が重要な要素となってくる。

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、その目的は、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

【0010】

遊技機(1, 2)は、始動条件の成立により判定情報を取得する取得手段(301a, S1101, S1102)と、前記取得手段にて取得された前記判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(301a, S1601, S4101)と、前記判定手段にて前記特別遊技を実行すると判定されると、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段(301a)と、前記判定手段による判定結果に基づき、前記特別遊技に係る特別図柄を変動制御する図柄制御手段(301a)と、前記特別遊技の実行後、前記判定手段による判定確率が高確率となる高確率遊技状態、又は、前記判定手段による判定確率が低確率となる低確率遊技状態で遊技状態を制御する遊技状態制御手段(301a)と、前記始動条件を成立させる特定入賞装置への遊技球の入球を容易にする遊技球通路(143)が設けられた通路ユニットと、を備え、前記図柄制御手段は、通常変動を含む通常変動パターン情報、当該通常変動よりも前記特別図柄の変動開始から変動停止までの時間である変動時間が短い第1時短変動を含む第1変動パターン情報、又は、当該第1変動パターン情報に含まれるいずれの変動よりも前記変動時間が短い第2時短変動を含む前記第2変動パターン情報に基づいて前記特別図柄を変動させることが可能であり、前記遊技状態制御手段は、前記高確率遊技状態にあっては、前記第2時短変動が含まれる第2変動パターン情報に基づく第1時短遊技状態で遊技を制御することが可能であり(S1703: YES, S1706)、前記低確率遊技状態にあっては、前記第1変動パターン情報に基づく第2時短遊技状態で遊技を制御すること(S1703: NO, S1705: YES, S1707)を特徴とする。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】遊技機1を示す概略正面図である。

【図2】表示器111の構成を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 3】遊技機 1 の概略構成を示すブロック図である。

【図 4】(A) は第 1 特別図柄の大当たり判定テーブルを例示し、(B) は第 2 特別図柄の大当たり判定テーブルを例示し、(C) は普通図柄の当たり判定テーブルを例示する説明図である。

【図 5】(A) は大当たりにおける図柄決定テーブルを例示し、(B) は 15R 大当たりとなる割合を例示し、(C) は、ハズレにおける図柄決定テーブルを例示する説明図である。

【図 6】(A) は大当たり用変動パターンテーブルを例示し、(B) は非時短用変動パターンテーブルを例示し、(C) は時短用変動パターンテーブル(1)を例示し、(D) は時短用変動パターンテーブル(2)を例示する説明図である。

10

【図 7】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 8】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される復旧処理を示すフローチャートである。

【図 9】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される電断監視処理を示すフローチャートである。

【図 10】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 11】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行されるスイッチ処理を示すフローチャートである。

20

【図 12】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される第 1 始動装置スイッチ処理を示すフローチャートである。

【図 13】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される第 2 始動装置スイッチ処理を示すフローチャートである。

【図 14】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行されるゲートスイッチ処理を示すフローチャートである。

【図 15】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される特別図柄処理を示すフローチャートである。

【図 16】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される大当たり判定処理を示すフローチャートである。

30

【図 17】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される変動パターンテーブル選択処理を示すフローチャートである。

【図 18】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される停止中処理を示すフローチャートである。

【図 19】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される普通図柄処理を示すフローチャートである。

【図 20】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される開閉部材処理を示すフローチャートである。

【図 21】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される大入賞装置開放制御処理を示すフローチャートである。

40

【図 22】主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 23】演出制御基板 320 のサブ CPU 320a によって実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 24】演出制御基板 320 のサブ CPU 320a によって実行されるコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 25】演出制御基板 320 のサブ CPU 320a によって実行される変動処理を示すフローチャートである。

【図 26】サブ RAM 320c の記憶領域における現変動領域及び保留領域を例示する説明図である。

50

【図 27】サブ CPU 320a によって実行される変動処理における画面表示を例示する説明図である。

【図 28】演出制御基板 320 のサブ CPU 320a によって実行される保留関連処理を示すフローチャートである。

【図 29】演出制御基板 320 のサブ CPU 320a によって実行される保留処理を示すフローチャートである。

【図 30】サブ CPU 320a によって実行される保留処理における画面表示を例示する説明図である。

【図 31】演出制御基板 320 のサブ CPU 320a によって実行されるオーバー処理を示すフローチャートである。

【図 32】サブ CPU 320a によって実行されるオーバー処理における画面表示を例示する説明図である。

【図 33】サブ CPU 320a によって実行されるオーバー処理における画面表示を例示する説明図である。

【図 34】サブ CPU 320a によって実行されるオーバー処理における画面表示を例示する説明図である。

【図 35】演出制御基板 320 のサブ CPU 320a によって実行される演出ボタン処理を示すフローチャートである。

【図 36】第 2 実施形態の遊技機 2 を示す概略正面図である。

【図 37】第 2 実施形態の遊技機 2 の概略構成を示すブロック図である。

【図 38】第 2 実施形態の主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される第 1 始動装置スイッチ処理を示すフローチャートである。

【図 39】第 2 実施形態の主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される第 2 始動装置スイッチ処理を示すフローチャートである。

【図 40】第 2 実施形態の演出制御基板 320 のサブ CPU 320a によって実行される保留関連処理を示すフローチャートである。

【図 41】第 3 実施形態の主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 42】第 3 実施形態の主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 43】第 4 実施形態の主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 44】第 4 実施形態の主制御基板 300 のメイン CPU 301a によって実行される変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の遊技機の実施形態としての遊技機 1 について説明する。

< 第 1 実施形態 >

[遊技機 1 の構成]

図 1 を参照しつつ、遊技機 1 の概略構成について説明する。図 1 は、遊技機 1 の概略正面図である。遊技機 1 は、1 種タイプと呼ばれるパチンコ遊技機である。

【0014】

図 1 に示されるように、遊技機 1 は、入賞や判定に関する役物等が設けられた遊技盤 100 と、遊技盤 100 を囲む枠部材 101 とを備えている。

枠部材 101 は、遊技盤 100 と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持するいわゆるガラス枠であり、このガラス板と遊技盤 100 とによって遊技球が流下可能な遊技領域 102 が形成されている。

【0015】

枠部材 101 は、その上部中央に、演出などで発光する枠ランプ 103 を有している。

10

20

30

40

50

枠ランプ 103 の左右両側に、スピーカ 104 を有している。また、枠部材 101 は、その下部が遊技者側へ突出させて構成されており、その突出部分の上面に、円形の演出ボタン 105 を有している。演出ボタン 105 の左側手前に、4 つの押しボタンからなる演出キー 106 を有している。さらに、演出ボタン 105 の奥側には、遊技球を発射装置（不図示）へ案内する皿 107 が設けられている。枠部材 101 は、その右側下部に、ハンドル 108 を有している。ハンドル 108 には、レバー 109 が回転可能に取り付けられている。また、レバー 109 の回転にかかわらず、一時的に遊技球の発射を停止するための停止ボタン 110 が設けられている。なお、遊技盤 100 の端部には、表示器 111 が設けられている。

【0016】

一方、ガラス板と共に遊技領域 102 を形成する遊技盤 100 は、その中央に、液晶表示装置 121 を有している。また、液晶表示装置 121 の上方に、演出などで発光する盤ランプ 122 を有している。また、遊技盤 100 は、入賞や判定に関する役物として、第 1 始動装置 123、第 2 始動装置 124、開閉部材 125、ゲート 126、大入賞装置 127、及び、2 つの一般入賞装置 128 を有している。

【0017】

第 1 始動装置 123 及び第 2 始動装置 124 は、振分装置 141 に設けられている。振分装置 141 は透明な樹脂部材で構成されており、遊技領域 102 の中央で液晶表示装置 121 の下方に設けられている。

【0018】

振分装置 141 は、その内部に、羽根 142 を有している。この羽根 142 によって、振分装置 141 に入球した遊技球は、左側通路又は右側通路へ振り分けられる。そして、左側通路の下方には第 1 始動装置 123 が設けられており、右側通路の下方には第 2 始動装置 124 が設けられている。

【0019】

振分装置 141 の右側に、大入賞装置 127 が設けられている。大入賞装置 127 の上方には遊技球通路 143 が設けられており、遊技球通路 143 の上部開口に、開閉部材 125 が位置している。遊技球通路 143 の上部開口の直上に、ゲート 126 が設けられている。遊技球通路 143 は、遊技領域 102 の奥側のワープ通路 144 によって、振分装置 141 と連結されており、遊技球通路 143 に入球した遊技球は、振分装置 141 の第 2 始動装置 124 へ案内される。

【0020】

一般入賞装置 128 は、左側下部に設けられており、遊技領域 102 の最下部には、入賞しなかった遊技球を排出する排出装置 129 が設けられている。

このような構成により、遊技者がハンドル 108 を握ってレバー 109 を時計方向に回転させると、皿 107 に溜められた遊技球が発射装置（不図示）へと案内され、レバー 109 の回転角度に応じた打球力で遊技領域 102 へと発射される。

【0021】

遊技盤 100 には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は、遊技領域 102 における上部位置へと案内され、遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤 100 に沿って落下する。なお、上述したように遊技球の発射は、遊技者が停止ボタン 110 を操作することによって一時的に停止される。

【0022】

遊技者がハンドル 108 のレバー 109 を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 130 に例示されるように遊技領域 102 における左側領域を流下する。一方、遊技者がレバー 109 を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 131 に例示されるように遊技領域 102 における右側領域を流下する。したがって、ゲート 126 や大入賞装置 127 へ入賞させる際は「右打ち」が必要となってくる。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 3 】

第 1 始動装置 1 2 3 及び第 2 始動装置 1 2 4 は、常時開放されている始動装置であり、振分装置 1 4 1 の羽根 1 4 2 によって振り分けられた遊技球が入球する。羽根 1 4 2 は、実線で示すような右側通路を閉鎖する第 1 姿勢と、二点鎖線で示すような左側通路を閉鎖する第 2 姿勢とに変化可能となっている。本実施形態では、図示しないソレノイドによって周期的に姿勢変化するものとし、第 1 姿勢と第 2 姿勢の時間的な比率が 7 : 3 になっている。したがって、羽根 1 4 2 によって振り分けられる遊技球は、7 : 3 の割合で第 1 始動装置 1 2 3 及び第 2 始動装置 1 2 4 へ入球することになる。遊技球が第 1 始動装置 1 2 3 又は第 2 始動装置 1 2 4 へ入球した場合、遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行するか否かが判定され、その判定結果が表示器 1 1 1 に表示される。

10

【 0 0 2 4 】

なお、以下の説明では、第 1 始動装置 1 2 3 を通過した遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第 1 特別図柄判定」ということとし、第 2 始動装置 1 2 4 への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第 2 特別図柄判定」ということとし、これらの判定を総称して「特別図柄判定」ということとする。

【 0 0 2 5 】

大入賞装置 1 2 7 は、特別図柄判定の結果に応じて開放される。この大入賞装置 1 2 7 の開口部には、大入賞装置 1 2 7 を開閉するプレートが設けられている。大入賞装置 1 2 7 は、通常はこのプレートによって閉塞されている。これに対して、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す所定の大当たり図柄が表示器 1 1 1 に停止表示された場合、すなわち大当たりが発生した場合、上記プレートを作動させて大入賞装置 1 2 7 を開放する大当たり遊技が実行される。このため、遊技者は、大当たり遊技中に右打ちを行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。

20

【 0 0 2 6 】

開閉部材 1 2 5 は、上述したように遊技球通路 1 4 3 の上部開口に配置されており、薄板状を呈している。開閉部材 1 2 5 は、遊技領域 1 0 2 から突出した突出姿勢と遊技領域 1 0 2 へ埋没する埋没姿勢とで姿勢変化可能に構成されている。開閉部材 1 2 5 は、通常時は突出姿勢となっている。これに対し、ゲート 1 2 6 を遊技球が通過すると、賞球の払い出しは行われないものの、遊技球通路 1 4 3 を開放するか否かが判定される。ここで、開放すると判定された場合、開閉部材 1 2 5 が規定時間だけ埋没姿勢に変化する。これにより、ゲート 1 2 6 を通過した遊技球のほとんどが遊技球通路 1 4 3 に入球する。遊技球通路 1 4 3 に入球した遊技球は、ワープ通路 1 4 4 にて案内され、振分装置 1 4 1 の第 2 始動装置 1 2 4 へ入球する。つまり、右打ちの状態で開閉部材 1 2 5 が埋没姿勢になると、ゲート 1 2 6 を通過した遊技球のほとんどが、第 2 始動装置 1 2 4 へ入球することになる。そのため、第 2 始動装置への入球による賞球は、1 個となっている。これに対し、第 1 始動装置への入球による賞球は 4 個となっている。一方、開閉部材 1 2 5 が突出姿勢にあるときは、ゲート 1 2 6 を通過した遊技球が遊技球通路 1 4 3 の外部上面を移動し、遊技球通路 1 4 3 の端部から下方へ落下する。したがって、大入賞装置 1 2 7 の開放時には、その遊技球のほとんどが大入賞装置 1 2 7 へ入球する。

30

40

【 0 0 2 7 】

なお、以下の説明では、ゲート 1 2 6 への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「普通図柄判定」と呼ぶものとする。

一般入賞装置 1 2 8 は、常時開放されており、遊技球の入賞によって所定個数の賞球がある入賞装置である。なお、第 1 始動装置 1 2 3 等とは異なり、一般入賞装置 1 2 8 に遊技球が入賞しても判定が行われることはない。

【 0 0 2 8 】

[表示器 1 1 1 の構成]

図 2 は、図 1 における表示器 1 1 1 の拡大図である。表示器 1 1 1 は、主に特別図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示するものであり、図 2 に示されるように、第 1 特別

50

図柄表示器 201、第 2 特別図柄表示器 202、第 1 特別図柄保留表示器 203、第 2 特別図柄保留表示器 204、普通図柄表示器 205、及び、普通図柄保留表示器 206 を有している。

【0029】

第 1 特別図柄表示器 201 は、第 1 特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第 1 特別図柄判定の判定結果を示す停止図柄を停止表示することによって第 1 特別図柄判定の判定結果を報知する。この第 1 特別図柄表示器 201 には、第 1 特別図柄判定の結果が「大当たり」であることを示す大当たり図柄、又は第 1 特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【0030】

第 2 特別図柄表示器 202 は、第 2 特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第 2 特別図柄判定の判定結果を示す停止図柄を停止表示することによって第 2 特別図柄判定の判定結果を報知する。この第 2 特別図柄表示器 202 には、第 2 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す大当たり図柄、又は第 2 特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【0031】

ところで、特別図柄判定に係る図柄の変動表示中や大当たり遊技中など、第 1 始動装置 123 に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第 1 特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行することができない。そこで、本実施形態における遊技機 1 は、第 1 始動装置 123 に遊技球が入賞しても即座に第 1 特別図柄判定を実行できない場合に、第 1 特別図柄判定の権利が保留されるように構成されている。第 1 特別図柄保留表示器 203 は、このようにして保留された第 1 特別図柄判定の保留数を表示する。

【0032】

同様に、特別図柄判定に係る図柄の変動表示中や大当たり遊技中など、第 2 始動装置 124 に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第 2 特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行することができない。そこで、本実施形態における遊技機 1 は、第 2 始動装置 124 に遊技球が入賞しても即座に第 2 特別図柄判定を実行できない場合に、第 2 特別図柄判定の権利が保留されるように構成されている。第 2 特別図柄保留表示器 204 は、このようにして保留された第 2 特別図柄判定の保留数を表示する。

【0033】

普通図柄表示器 205 は、普通図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す停止図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。なお、例えば普通図柄表示器 205 における図柄の変動表示中など、遊技球がゲート 126 を通過しても普通図柄判定及び普通図柄判定に係る図柄の変動表示を即座に実行できない場合には、普通図柄判定の権利が保留される。普通図柄保留表示器 206 は、このようにして保留された普通図柄判定の保留数を表示する。

【0034】

なお、以下の説明では、第 1 特別図柄表示器 201 又は第 2 特別図柄表示器 202 に表示される図柄を「特別図柄」と呼び、普通図柄表示器 205 に表示される図柄を「普通図柄」と呼ぶものとする。

【0035】

[遊技機 1 の内部構成]

図 3 は、遊技機 1 の内部構成を示すブロック図である。遊技機 1 は、主制御基板 300、払出制御基板 310、演出制御基板 320、画像制御基板 330、ランプ制御基板 340、発射制御基板 350、及び電源基板 360 を備えている。

【0036】

主制御基板 300 は、遊技機の基本動作を制御する。主制御基板 300 は、ワンチップマイコン 301 を備えており、ワンチップマイコン 301 は、メイン CPU 301a、メイン ROM 301b およびメイン RAM 301c を含んでいる。また、主制御基板 300 は、主制御用の入力ポート及び出力ポート（いずれも不図示）を備えている。

10

20

30

40

50

【0037】

この主制御用の入力ポートには、一般入賞装置128に遊技球が入球したことを検知する一般入賞装置検出スイッチ302、普通図柄ゲート126に遊技球が入球したことを検知するゲート検出スイッチ303、第1始動装置123に遊技球が入球したことを検知する第1始動装置検出スイッチ304、第2始動装置124に遊技球が入球したことを検知する第2始動装置検出スイッチ305、大入賞装置127に遊技球が入球したことを検知する大入賞装置検出スイッチ306、及び、払出制御基板310が接続されている。この主制御用の入力ポートによって、各種信号が主制御基板300に入力される。

【0038】

また、主制御用の出力ポートには、第2始動装置124に近接配置された開閉部材125の一对の羽根部材を開閉動作させる始動装置開閉ソレノイド307、大入賞装置127を開閉するプレートを動作させる大入賞装置開閉ソレノイド308、特別図柄を表示する特別図柄表示器201、202、普通図柄を表示する普通図柄表示器205、特別図柄判定の保留数を表示する特別図柄保留表示器203、204、普通図柄判定の保留数を表示する普通図柄保留表示器206、及び、外部情報信号を出力する遊技情報出力端子板309、払出制御基板310、及び、演出制御基板320が接続されている。この主制御用の出力ポートによって、各種信号が出力される。

【0039】

なお、遊技情報出力端子板309は、主制御基板300において生成された外部情報信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するための基板である。遊技情報出力端子板309は主制御基板300と配線接続され、遊技情報出力端子板309には、遊技店のホールコンピュータ等と接続をするためのコネクタが設けられている。

【0040】

主制御基板300のワンチップマイコン301において、メインCPU301aは、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づき、メインROM301bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。

【0041】

また、メインROM301bには、遊技制御用のプログラムや各種遊技に必要なテーブルが記憶されている。例えば、大当たり抽選に参照される大当たり判定テーブル、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブル、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターンテーブル等が記憶されている。なお、ここに挙げたテーブルは一部に過ぎず、図示しないテーブルが多数設けられている。

【0042】

さらにまた、メインRAM301cは、メインCPU301aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。例えば、メインRAM301cには、普通図柄判定の保留数T、普通図柄乱数、特別図柄の保留数U1、U2、ラウンド数R、大入賞装置への入球数C、確変遊技フラグ、時短遊技フラグなどが記憶される。なお、ここに挙げたものの他にも、多数の情報が記憶される。

【0043】

払出制御基板310は、遊技球の発射制御と賞球の払い出し制御を行う。この払出制御基板310は、図示しない払出CPU、払出ROM、払出RAMから構成されるワンチップマイコンを備えており、主制御基板300に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出CPUは、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計測スイッチ311、扉開放スイッチ312、及び、タイマからの入力信号に基づいて、払出ROMに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを主制御基板300に送信する。また、払出制御基板310の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の賞球を遊技者に払い出すための賞球払出装置の払出モータ313が接続されている。払出CPUは、主制御基板300から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出ROMから所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、賞球払

10

20

30

40

50

出装置の払出モータ 313 を制御して所定の賞球を遊技者に払い出す。このとき、払出 RAM は、払出 CPU の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【0044】

演出制御基板 320 は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この演出制御基板 320 は、サブ CPU 320a、サブ ROM 320b、サブ RAM 320c を備えており、主制御基板 300 に対して、当該主制御基板 300 から演出制御基板 320 への一方向に通信可能に接続されている。サブ CPU 320a は、主制御基板 300 から送信されたコマンド、演出ボタン検出スイッチ 321、演出キー検出スイッチ 322、及び、タイマからの入力信号に基づいて、サブ ROM 320b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを画像制御基板 330 やランプ制御基板 340 へ送信する。サブ RAM 320c は、サブ CPU 320a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

10

【0045】

例えば、演出制御基板 320 におけるサブ CPU 320a は、主制御基板 300 から特別図柄の変動態様を示す変動パターン指定コマンドを受信すると、受信した変動パターン指定コマンドの内容を解析して、液晶表示装置 121、音声出力装置 331、演出用駆動装置 341、演出用照明装置 342 に所定の演出を実行させるためのデータを生成し、かかるデータを画像制御基板 330 やランプ制御基板 340 へ送信する。

【0046】

演出制御基板 320 のサブ ROM 320b には、演出制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

20

例えば、主制御基板 300 から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて演出パターンを決定するための演出パターン決定テーブル、停止表示する装飾図柄の組み合わせを決定するための装飾図柄決定テーブル等がサブ ROM 320b に記憶されている。なお、上述したテーブルは、本実施形態におけるテーブルのうち、特徴的なテーブルを一例として列挙しているに過ぎず、この他にも不図示のテーブルやプログラムが多数設けられている。

【0047】

演出制御基板 320 のサブ RAM 320c は、複数の記憶領域を有している。これらの記憶領域には、遊技状態、演出モード、演出パターン、装飾図柄、計数カウンタ、発射操作情報等が記憶される。なお、この他にも多数の情報が記憶される。

30

【0048】

画像制御基板 330 は、液晶表示装置 121 の画像表示制御を行うための図示しない画像 CPU、制御 ROM、制御 RAM、CGROM、VRAM、VDP と、音声 CPU、音声 ROM、及び、音声 RAM を備えている。この画像制御基板 330 は、演出制御基板 320 に双方向通信可能に接続されており、その出力側に液晶表示装置 121 および音声出力装置 331 が接続されている。

【0049】

画像 CPU は、演出制御基板 320 から受信したコマンドに基づいて、VDP に所定の画像を表示させる制御を行う。制御 RAM は、画像 CPU の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、制御 ROM から読み出されたデータを一時的に記憶するものである。また、制御 ROM には、画像 CPU の制御処理のプログラムや、演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報などが記憶されている。

40

【0050】

CGROM には、液晶表示装置 121 に表示される装飾図柄や背景等の画像データが多数格納されており、画像 CPU が演出制御基板 320 から送信されたコマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、CGROM に格納された所定の画像データを VRAM に展開させ、VRAM に展開された画像データを液晶表示装置 121 に表示させる制御を行う。

50

【 0 0 5 1 】

また、音声 R O M には、音声出力装置 3 3 1 から出力するための音声のデータが多数格納されており、音声 C P U は、演出制御基板 3 2 0 から送信されたコマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、音声出力装置 3 3 1 における音声出力制御を行う。

【 0 0 5 2 】

ランプ制御基板 3 4 0 は、遊技盤 1 0 0 に設けられた盤ランプ 1 2 2 を点灯制御したり、枠部材 1 0 1 に設けられた枠ランプ 1 0 3 を制御したりする。また、演出用駆動装置 3 4 1 を動作させるソレノイドやモータ等の駆動源を通電制御する。このランプ制御基板 3 4 0 は、演出制御基板 3 2 0 に接続されており、演出制御基板 3 2 0 から送信されたデータに基づいて、上記の各制御を行うこととなる。

10

【 0 0 5 3 】

発射制御基板 3 5 0 は、タッチセンサ 3 5 1 からのタッチ信号を入力するとともに、発射ボリューム 3 5 2 から供給された電圧に基づいて、発射用ソレノイド 3 5 3 や玉送りソレノイド 3 5 4 に対する通電制御を行う。

【 0 0 5 4 】

タッチセンサ 3 5 1 は、遊技者がハンドル 1 0 8 に触れたことによる静電容量の変化を利用した静電容量型の近接スイッチから構成され、遊技者がハンドル 1 0 8 に触れたことを検知すると、発射制御基板 3 5 0 に発射用ソレノイド 3 5 3 の通電を許可するタッチ信号を出力する。

【 0 0 5 5 】

発射ボリューム 3 5 2 は、可変抵抗器から構成され、その発射ボリューム 3 5 2 に印加された定電圧（例えば 5 V）を可変抵抗器により分圧して、分圧した電圧を発射制御基板 3 5 0 へ供給する。

20

【 0 0 5 6 】

ここで、発射用ソレノイド 3 5 3 の回転速度は、発射制御基板 3 5 0 に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約 9 9 . 9（回 / 分）に設定されている。これにより、1 分間に発射される遊技球の個数は、発射ソレノイドが 1 回転する毎に 1 個発射されるため、約 9 9 . 9（個 / 分）となる。すなわち、1 個の遊技球は約 0 . 6 秒毎に発射されることになる。

【 0 0 5 7 】

なお、タッチセンサ 3 5 1 からのタッチ信号及び発射ボリューム 3 5 2 からの電圧信号は、演出制御基板 3 2 0 へ入力されるようになっている。これにより、演出制御基板 3 2 0 において遊技球の発射を検出可能となる。

30

【 0 0 5 8 】

電源基板 3 6 0 は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機 1 に電源電圧を供給する。具体的には、主制御基板 3 0 0、払出制御基板 3 1 0、演出制御基板 3 2 0、発射制御基板 3 5 0 へ電源電圧を供給する。また、遊技機 1 に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板 3 0 0 に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメイン C P U 3 0 1 a は動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメイン C P U 3 0 1 a は動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

40

【 0 0 5 9 】

〔 各種テーブル 〕

図 4 ~ 図 6 を用い、メイン R O M 3 0 1 b に記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。

【 0 0 6 0 】

図 4（A）及び（B）は、「大当たりの判定」に用いられる大当たり判定テーブルを示している。図 4（A）は、第 1 特別図柄の大当たり判定テーブルであり、図 4（B）は、第 2 特別図柄の大当たり判定テーブルである。

50

【 0 0 6 1 】

大当たり判定テーブルは、遊技状態及び取得された大当たり乱数に基づいて、「大当たり」又は「ハズレ」を判定するものである。大当たり乱数は、「0」～「598」のいずれかの数値として、第1始動装置123又は第2始動装置124への入球時に取得される。

【 0 0 6 2 】

ここで図4(A)及び(B)に示す遊技状態について説明を加える。

本実施形態においては、大当たりの判定に関する状態として「非確変遊技状態」と「確変遊技状態」とを有する。

【 0 0 6 3 】

「非確変遊技状態」というのは、第1始動装置123または第2始動装置124に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たりの判定において、大当たりとなる確率が1/299.5に設定された遊技状態をいう。これに対して「確変遊技状態」というのは、上記大当たりとなる確率が1/29.95に設定された遊技状態をいう。したがって、「確変遊技状態」では、「非確変遊技状態」よりも、大当たりに当選し易いこととなる。なお、この確変遊技状態のときには、後述する確変遊技フラグが「ON」にセットされており、非確変遊技状態のときには、確変遊技フラグが「OFF」になっている。また、非確変遊技状態から確変遊技状態に移行するのは、確変大当たり遊技を終了した後である。

【 0 0 6 4 】

なお、「大当たり」とは、大入賞装置127を開放させる特別遊技である。具体的には、第1始動装置123または第2始動装置124に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たりの判定において、大当たりに当選したときに実行される遊技をいう。

【 0 0 6 5 】

「大当たり」においては、大入賞装置127が開放されるラウンド遊技を合計15回又は合計8回行う。各ラウンド遊技における大入賞装置127の最大開放時間は最大29.5秒に設定されており、この間に大入賞装置127に規定個数(9個)の遊技球が入球すると、1回のラウンド遊技が終了となる。「大当たり」は、大入賞装置127に遊技球が入球するとともに、当該入球に応じた賞球を遊技者が獲得できることから、多量の賞球を獲得可能である。また、大入賞装置127は、遊技盤100の右側の下部に設けられていることから、「大当たり」のときには、ハンドル108のレバー109を大きく回転させる、いわゆる「右打ち」で遊技を行うこととなる。

【 0 0 6 6 】

図4(A)に示す第1特別図柄の大当たり判定テーブルによれば、非確変遊技状態であるときには、取得された大当たり乱数が「7」又は「8」のときに大当たりと判定される。一方、確変遊技状態であるときには、「7」～「26」の20個の大当たり乱数が大当たりと判定される。なお、上記以外の値であった場合には「ハズレ」と判定される。

【 0 0 6 7 】

大当たり乱数の乱数範囲が「0」～「598」であるから、非確変遊技状態のときに大当たりと判定される確率は1/299.5であり、確変遊技状態のときに大当たりと判定される確率は10倍アップして1/29.9である。

【 0 0 6 8 】

図4(C)は、「普通図柄の当たり判定」に用いられる当たり判定テーブルを例示する説明図である。

当たり判定テーブルは、遊技状態及び取得された普通図柄乱数に基づいて、「当たり」又は「ハズレ」を判定するものである。普通図柄乱数は、「0」～「65535」のいずれかの数値として、ゲート126の通過時に取得される。

【 0 0 6 9 】

ここで図4(C)に示す遊技状態について説明を加える。

本実施形態では、第2始動装置124に近接して配置された開閉部材125に関する状態として「非時短遊技状態」と「時短遊技状態」とを有する。上述した大当たりの判定に関する状態(非確変遊技状態、確変遊技状態)と開閉部材125に関する状態(非時短遊

10

20

30

40

50

技状態、時短遊技状態)とは、それぞれの状態を関連させることもでき、独立させることもできる。

【0070】

なお、遊技を開始したときの遊技状態、すなわち遊技機1の初期の遊技状態は、「非確変遊技状態」であって「非時短遊技状態」に設定されている。これを「通常遊技状態」ともいう。

【0071】

本実施形態において「非時短遊技状態」というのは、ゲート126を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり判定において、その判定結果に対応する普通図柄の変動時間が12秒と長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第2始動装置124の開放制御時間が0.2秒と短く設定された遊技状態をいう。つまり、ゲート126を遊技球が通過すると、普通図柄の抽選が行われて、普通図柄表示器205において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから12秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、開閉部材125の可動により第2始動装置124が約0.2秒間開放される。「非時短遊技状態」においては「右打ち」されないためゲート126を遊技球が通過しないのであるが、誤って「右打ち」がなされたときには、ここの示した確率で普通図柄の当たり判定が行われる。

【0072】

これに対して「時短遊技状態」というのは、ゲート126を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり判定において、その判定結果に対応する普通図柄の変動時間が1秒と、「非時短遊技状態」よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の第2始動装置124の開放制御時間が3.5秒と、「非時短遊技状態」よりも長く設定された遊技状態をいう。さらに、「非時短遊技状態」においては普通図柄の当たり判定において当たりに当選する確率が1/65536に設定され、「時短遊技状態」においては普通図柄の当たり判定において当たりに当選する確率が65535/65536に設定される。なお、この時短遊技状態のときには、後述する時短遊技フラグが「ON」にセットされており、非時短遊技状態のときには、時短遊技フラグが「OFF」になっている。

【0073】

そして、「右打ち」した際の遊技球は、ゲート126を通過可能となっている。したがって、「時短遊技状態」においては、ゲート126の通過によって普通図柄で当たり判定となると、開閉部材125が複数回にわたって開放される。これにより、「時短遊技状態」では、遊技の進行において遊技球の消費が抑えられる。

【0074】

なお、普通図柄の当たり判定において当たりに当選する確率を「非時短遊技状態」および「時短遊技状態」のいずれの遊技状態であっても変わらないように設定してもよい。

図4(C)に示す当り判定テーブルによれば、非時短遊技状態であるときには、普通図柄乱数が「0」のときに当たりと判定される。一方、時短遊技状態であるときには、普通図柄乱数が「0」～「65534」のいずれかであるときに当たりと判定される。なお、上記以外の乱数値であった場合には、「ハズレ」と判定される。

【0075】

普通図柄乱数の範囲が「0」～「65535」であるから、非時短遊技状態のときに当たりと判定される確率は1/65536であり、時短遊技状態のときに当たりと判定される確率は65535/65536 = 1/1.00002である。

【0076】

図5は、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブルを例示する説明図である。

図5(A)は、大当たりのときに停止図柄を決定するための図柄決定テーブルであり、図5(B)は、15R大当たりとなる確率を示す説明図であり、図5(C)は、ハズレのときに停止図柄を決定するための図柄決定テーブルである。

【0077】

図5(A)では、「特別図柄」の種別(遊技球が第1始動装置123及び第2始動装置

10

20

30

40

50

1 2 4 のいずれに入球したか)と、第 1 始動装置 1 2 3 または第 2 始動装置 1 2 4 に遊技球が入球したときに取得される「大当たり図柄用乱数値」に基づいて、大当たりの「種別」及び停止図柄データが決定される。なお、大当たり図柄用乱数は、その範囲が「0」～「99」に設定されている。また、確変大当たりとなるか通常大当たりとなるかの確率は、それぞれ 1 / 2 (5 0 %) となっている。

【 0 0 7 8 】

図 5 (A) に示すように、第 1 特別図柄において大当たりのときには大当たり図柄用乱数を参照し、大当たり図柄用乱数が「0」～「49」のいずれかであれば、1 / 2 の確率で「確変 1 5 R 大当たり」となり、1 / 2 の確率で「通常 1 5 R 大当たり」となる。なお、停止図柄データはそれぞれの大当たりに対して複数設けられており、停止図柄データによって大当たりの種別が分かるだけでなく、液晶表示装置 1 2 1 に表示される装飾図柄の組み合わせも停止図柄データで特定される。以下でも同様である。

【 0 0 7 9 】

同様に、大当たり図柄用乱数が「50」～「99」のいずれかであれば、1 / 2 の確率で「確変 8 R 大当たり」となり、1 / 2 の確率で「通常 8 R 大当たり」となる。

第 2 特別図柄において大当たりのときにも大当たり用図柄乱数を参照し、大当たり図柄用乱数が「0」～「74」のいずれかであれば、1 / 2 の確率で「確変 1 5 R 大当たり」となり、1 / 2 の確率で「通常 1 5 R 大当たり」となる。

【 0 0 8 0 】

同様に、大当たり図柄用乱数が「75」～「99」のいずれかであれば、1 / 2 の確率で「確変 8 R 大当たり」となり、1 / 2 の確率で「通常 8 R 大当たり」となる。

図 5 (B) に示すように 1 5 R 大当たりとなる割合は、第 1 特別図柄で大当たりとなった場合が 5 0 % であるのに対し、第 2 特別図柄で大当たりとなった場合は、7 5 % となっている。

【 0 0 8 1 】

図 5 (C) に示すように、第 1 特別図柄においても第 2 特別図柄においても判定結果がハズレのときには、停止図柄データは「00」となる。

なお、特別図柄の種類(停止図柄データ)によって、大当たり終了後の遊技状態、大当たり態様が決定される。また、停止図柄データによって、液晶表示装置 1 2 1 に表示される装飾図柄も決定される。

【 0 0 8 2 】

[変動パターン決定テーブル]

図 6 は、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターンテーブルを例示する説明図である。

【 0 0 8 3 】

図 6 (A) は、大当たり用変動パターンテーブルを例示する。図 6 (B) は、非時短用変動パターンテーブルを例示する。図 6 (C) は時短用変動パターンテーブル (1) を例示し、図 6 (D) は、時短用変動パターンテーブル (2) を例示する。なお、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動パターン決定テーブルは共通となっている。

【 0 0 8 4 】

図 6 (A) に示すように大当たり用変動パターンテーブルでは、変動パターン乱数に基づいて変動パターンが選択される。変動パターン乱数は「0」～「99」の範囲の整数値である。具体的には、具体的には、変動パターン乱数が「0」～「29」のときは、変動パターン 1 が選択される。このとき、変動時間は 2 0 秒であり、リーチ A によって大当たりとなる。また、変動パターン乱数が「30」～「99」のときは、変動パターン 2 が選択される。このとき、変動時間は 3 0 秒であり、リーチ B によって大当たりとなる。

【 0 0 8 5 】

図 6 (B) に示すように非時短用変動パターンテーブルでは、保留球数、リーチ乱数、及び、変動パターン乱数に基づいて変動パターンが選択される。確変遊技状態にあっては時短遊技状態となるため、非時短用変動パターンテーブルが採用されるときは、「非確変

10

20

30

40

50

遊技状態」かつ「非時短遊技状態」のとき、すなわち「通常遊技状態」のときである。

【 0 0 8 6 】

このとき、保留球数が「 0 」～「 4 」である場合、リーチ乱数及び変動パターン乱数により、変動パターン 3 , 4 , 5 のいずれかが選択される。変動パターン 3 は変動時間が 1 0 秒の通常変動であり、何も揃わない「バラハズレ」となる。変動パターン 4 は変動時間が 2 0 秒でありリーチ A でハズレとなり、変動パターン 5 は変動時間が 3 0 秒でありリーチ B でハズレとなる。

【 0 0 8 7 】

保留球数が「 4 」～「 8 」である場合、リーチ乱数及び変動パターン乱数により、変動パターン 4 , 5 , 6 のいずれかが選択される。変動パターン 6 は変動時間が 5 秒の短縮変動であり、何も揃わない「バラハズレ」となる。変動パターン 4 は変動時間が 2 0 秒でありリーチ A でハズレとなり、変動パターン 5 は変動時間が 3 0 秒でありリーチ B でハズレとなる。

10

【 0 0 8 8 】

図 6 (C) に示すように時短用変動パターンテーブル (1) では、保留球数、リーチ乱数、及び、変動パターン乱数に基づいて変動パターンが選択される。

【 0 0 8 9 】

このとき、保留球数が「 0 」～「 2 」である場合、リーチ乱数及び変動パターン乱数により、変動パターン 3 , 4 , 5 のいずれかが選択される。変動パターン 3 は変動時間が 1 0 秒の通常変動であり、何も揃わない「バラハズレ」となる。変動パターン 4 は変動時間が 2 0 秒でありリーチ A でハズレとなり、変動パターン 5 は変動時間が 3 0 秒でありリーチ B でハズレとなる。

20

【 0 0 9 0 】

保留球数が「 3 」～「 8 」である場合、リーチ乱数及び変動パターン乱数により、変動パターン 4 , 5 , 6 のいずれかが選択される。変動パターン 6 は変動時間が 5 秒の短縮変動であり、何も揃わない「バラハズレ」となる。変動パターン 4 は変動時間が 2 0 秒でありリーチ A でハズレとなり、変動パターン 5 は変動時間が 3 0 秒でありリーチ B でハズレとなる。

【 0 0 9 1 】

図 6 (D) に示すように時短用変動パターンテーブル (2) では、リーチ乱数、及び、変動パターン乱数に基づいて変動パターンが選択される。

30

【 0 0 9 2 】

このとき、リーチ乱数及び変動パターン乱数により、変動パターン 4 , 5 , 7 のいずれかが選択される。変動パターン 4 は変動時間が 2 0 秒でありリーチ A でハズレとなり、変動パターン 5 は変動時間が 3 0 秒でありリーチ B でハズレとなる。変動パターン 7 は、 0 . 2 秒の超短縮変動であり、何も揃わない「バラハズレ」となる。

【 0 0 9 3 】

なお、図 6 に例示する特別図柄の変動パターン決定テーブルの特徴として、判定結果がハズレの場合に時短遊技状態であるときには、特別図柄の変動時間が短くなるように設定されている。さらに、時短用変動パターンテーブル (2) では、リーチになる場合を除き、 0 . 2 秒の超短縮変動が設定されている。

40

【 0 0 9 4 】

[主制御基板のメイン処理]

図 7 を用いて、主制御基板 3 0 0 において実行されるメイン処理について説明する。ここで、図 7 は、主制御基板 3 0 0 において実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートである。主制御基板 3 0 0 は、電源投入時に、このメイン処理を実行する。主制御基板 3 0 0 のメイン処理は、メイン R O M 3 0 1 b に記憶されているプログラムに基づいてメイン C P U 3 0 1 a が実行するものである。

【 0 0 9 5 】

最初の S 7 0 1 では、メイン R A M 3 0 1 c へのアクセスを許可する。この処理は、例

50

えば電源投入後、演出制御基板 3 2 0 が起動するのに十分な時間である 1 0 0 0 m s を待機した後に行われる。

【 0 0 9 6 】

S 7 0 2 では、R A M クリアスイッチが「 O N 」であるか否かを判断する。ここで R A M クリアスイッチが「 O N 」であると判断された場合 (S 7 0 2 : Y E S)、S 7 1 1 へ移行する。一方、R A M クリアスイッチが「 O N 」でないと判断された場合 (S 7 0 2 : N O)、すなわち R A M クリアスイッチが「 O F F 」である場合には、S 7 0 3 へ移行する。

【 0 0 9 7 】

S 7 0 3 では、バックアップフラグが「 O N 」であるか否かを判断する。バックアップフラグは、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されるものであり、遊技機 1 への電源が遮断された状態になるとセットされて「 O N 」となる。ここでバックアップフラグが「 O N 」であると判断された場合 (S 7 0 3 : Y E S)、S 7 0 4 へ移行する。一方、バックアップフラグが「 O N 」でないと判断された場合 (S 7 0 3 : N O)、すなわちバックアップフラグが「 O F F 」である場合には、S 7 1 1 へ移行する。

10

【 0 0 9 8 】

S 7 0 4 では、チェックサムが正常であるか否かを判断する。チェックサムとは、バックアップ情報に対して作成されるものであり、データの加算値が一致することでバックアップ情報の正当性を判断しようというものである。ここでチェックサムが正常であると判断された場合 (S 7 0 4 : Y E S)、S 7 0 5 へ移行する。一方、チェックサムが正常でないと判断された場合 (S 7 0 4 : N O)、S 7 1 1 へ移行する。

20

【 0 0 9 9 】

S 7 0 5 では、復旧処理を実行する。復旧処理の詳細については後述する。

S 7 0 6 では、C T C 周期の設定を行う。この処理は、内蔵されているタイマカウンタである C T C の周期を設定するものである。例えば 4 m s に設定するという具合である。これにより、メイン C P U 3 0 1 a は、C T C の周期で、後述するタイマ割込処理を実行する。

【 0 1 0 0 】

S 7 0 7 では、電断監視処理を実行する。電断監視処理の詳細については後述する。

S 7 0 8 では、割込禁止設定を行う。この処理は、メイン C P U 3 0 1 a によるタイマ割込処理を禁止するものである。

30

【 0 1 0 1 】

S 7 0 9 では、乱数更新処理を行う。この処理は、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数などの各種乱数値を更新するものである。これらの乱数値は、この処理が行われる毎に「 1 」加算される。なお、各乱数値は、予め設定された最大値に達した後は「 0 」に戻される。

【 0 1 0 2 】

S 7 1 0 では、割込許可設定を行う。この処理は、メイン C P U 3 0 1 a によるタイマ割込処理を許可するものである。そして、S 7 1 0 の処理終了後、S 7 0 7 からの処理を繰り返す。

40

【 0 1 0 3 】

S 7 1 1 には、S 7 0 2 で肯定判断された場合、S 7 0 3 で否定判断された場合、及び、S 7 0 4 で否定判断された場合に移行する。S 7 1 1 では、R A M クリアを行う。R A M クリアとは、主制御基板 3 0 0 が設定する各種フラグやカウント値を初期化するものである。例えば各種フラグには、確変フラグや時短フラグが挙げられる。カウント値には、時短変動回数 W などが挙げられる。

【 0 1 0 4 】

S 7 1 2 では、周辺部初期設定を行う。この処理は、主制御基板 3 0 0 から払出制御基板 3 1 0 及び演出制御基板 3 2 0 へ初期設定コマンドを送信するものである。これにより、払出制御基板 3 1 0 及び演出制御基板 3 2 0 にて、初期設定が行われる。S 7 1 2 の処

50

理終了後、上述した S 7 0 6 へ移行する。

【 0 1 0 5 】

[復旧処理]

図 8 を用い、主制御基板 3 0 0 において実行される復旧処理について説明する。この復旧処理は、図 7 の S 7 0 5 にて実行されるものである。

【 0 1 0 6 】

最初の S 8 0 1 では、作業領域を設定する。この処理は、作業領域は、復旧処理に用いられる領域であり、メイン R A M 3 0 1 c に設定される。

S 8 0 2 では、復旧コマンドを作成する。この復旧コマンドには、遊技状態に関するコマンドが含まれる。すなわち、確変遊技フラグ及び時短遊技フラグなどである。また、これらフラグに関するカウンタのカウント値が含まれる。さらに、保留表示に関連する保留情報が含まれる。

【 0 1 0 7 】

S 8 0 3 では、復旧コマンドを送信する。この処理は、S 8 0 2 にて作成した復旧コマンドを演出制御基板 3 2 0 へ送信するものである。

S 8 0 4 ではバックアップフラグを「 O F F 」とし、その後、復旧処理を終了する。

【 0 1 0 8 】

[電断監視処理]

図 9 を用い、主制御基板 3 0 0 において実行される電断監視処理について説明する。この電断監視処理は、図 7 の S 7 0 7 にて実行されるものである。

【 0 1 0 9 】

最初の S 9 0 1 では、割込禁止設定を行う。この処理は、この処理は、メイン C P U 3 0 1 a によるタイマ割込処理を禁止するものである。

S 9 0 2 では、電源が遮断されたか否かを判断する。この処理は、遊技機 1 への電源供給が遮断されたか否かを判断するものである。ここで電源が遮断されたと判断された場合 (S 9 0 2 : Y E S)、S 9 0 3 へ移行する。一方、電源が遮断されていないと判断された場合 (S 9 0 2 : N O)、S 9 0 6 へ移行する。

【 0 1 1 0 】

S 9 0 3 では、バックアップ情報を作成して格納する。バックアップ情報はメイン R A M 3 0 1 c に格納される。このとき、チェックサムを作成しバックアップ情報とともに格納する。バックアップ情報は上述したように、復旧コマンドの作成に用いられる。

【 0 1 1 1 】

S 9 0 4 では、バックアップフラグを「 O N 」にする。バックアップフラグは、メイン R A M 3 0 1 c に格納される。

S 9 0 5 では R A M アクセスを禁止し、その後、メイン処理 (図 7 参照) を終了する。

【 0 1 1 2 】

S 9 0 6 には、S 9 0 2 で電源が遮断されていないと判断された場合に移行する。S 9 0 6 では、割込許可設定を行う。この処理は、メイン C P U 3 0 1 a のタイマ割込処理を許可するものである。S 9 0 6 の処理終了後、図 7 の S 7 0 8 へ移行する。

【 0 1 1 3 】

[タイマ割込処理]

図 1 0 を用いて、主制御基板 3 0 0 において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図 1 0 は、主制御基板 3 0 0 において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。主制御基板 3 0 0 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 1 0 に例示されている一連の処理を一定時間 (例えば 4 ミリ秒) 毎に繰り返し実行する。なお、図 1 0 以降のフローチャートに基づいて説明する主制御基板 3 0 0 の処理は、メイン R O M 3 0 1 b に記憶されているプログラムに基づいてメイン C P U 3 0 1 a が実行するものである。

【 0 1 1 4 】

まず、S 1 0 0 1 では、乱数更新処理を実行する。この処理は、大当たり乱数、大当た

10

20

30

40

50

り用図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数などの各種乱数値を更新するものである。これらの乱数値は、この処理が行われる毎に「１」加算される。なお、各乱数値は、予め設定された最大値に達した後は「０」に戻される。

【０１１５】

Ｓ１００２では、スイッチ処理を行う。この処理は、各スイッチからの検知信号が入力された場合に実行されるものである。なお、スイッチ処理の詳細については後述する。

Ｓ１００３では、特別図柄処理を行う。この処理は、第１特別図柄表示器２０１又は第２特別図柄表示器２０２に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の結果を示す停止図柄を停止表示させる処理等を含む。なお、特別図柄処理の詳細については後述する。

【０１１６】

Ｓ１００４では、普通図柄処理を行う。この処理は、普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器２０５に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる処理等を含む。この普通図柄処理の詳細については後述する。

【０１１７】

Ｓ１００５では、開閉部材処理を行う。この処理は、普通図柄判定を行った結果、遊技球通路１４３を開放すると判定した場合に、開閉部材１２５を作動させるものである。開閉部材処理の詳細については後述する。

【０１１８】

Ｓ１００６では、大入賞装置開放制御処理を行う。この処理は、Ｓ１００３において大当たりであると判定した場合、大入賞装置開閉ソレノイド３０８を制御して大入賞装置１２７を開放するものである。大入賞装置開放制御処理の詳細については後述する。

【０１１９】

Ｓ１００７では、賞球処理を実行する。この処理は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御するものである。

Ｓ１００８では、送信処理を実行する。この処理は、Ｓ１００７以前の処理ステップにおいてメインＲＡＭ３０１ｃにセット（格納）された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報を演出制御基板３２０に送信するものである。

【０１２０】

[スイッチ処理]

図１１は、図１０のＳ１００２におけるスイッチ処理の詳細を示すフローチャートである。

【０１２１】

最初のＳ１１０１では、第１始動装置スイッチ処理を実行する。この処理は、第１始動装置検出スイッチ３０４からの検知信号の入力の有無を監視して、Ｓ１００１の処理によって適宜更新される各種乱数（大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）について、第１始動装置検出スイッチ３０４からの検知信号が入力された時点の値を取得するものである。第１始動装置スイッチ処理については、さらに後述する。

【０１２２】

続くＳ１１０２では、第２始動装置スイッチ処理を実行する。この処理は、第２始動装置検出スイッチ３０５からの検知信号の入力の有無を監視して、Ｓ１００１の処理によって適宜更新される各種乱数（大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）について、第２始動装置検出スイッチ３０５からの検知信号が入力された時点の値を取得するものである。第２始動装置スイッチ処理についてはさらに後述する。

【０１２３】

次のＳ１１０３では、ゲートスイッチ処理を実行する。この処理は、ゲート検出スイッチ３０３からの検知信号の入力の有無を監視して、Ｓ１００１の処理によって適宜更新される普通図柄乱数について、ゲート検出スイッチ３０３からの検知信号が入力された時点の値を取得するものである。ゲートスイッチ処理についてはさらに後述する。

【０１２４】

10

20

30

40

50

〔第1始動装置スイッチ処理〕

図12は、図11のS1101における第1始動装置スイッチ処理の詳細を示すフローチャートである。

【0125】

最初のS1201では、第1始動装置検出スイッチ304が「ON」になったか否かを判定する。この処理は、第1始動装置検出スイッチ304からの検知信号（第1始動装置検出スイッチ304が「ON」になったことを示すON信号）が入力されたか否かに基づいて、第1始動装置検出スイッチ304が「ON」になったか否かを判定するものである。ここで第1始動装置検出スイッチ304が「ON」になったと判定した場合（S1201：YES）、S1202へ移行する。一方、第1始動装置検出スイッチ304が「ON」になっていないと判定した場合（S1201：NO）、以降の処理を実行せず、第1始動装置スイッチ処理を終了する。

10

【0126】

S1202では、保留数U1が最大保留数Umax1未満であるか否かを判断する。この処理は、メインRAM301cに記憶されている第1特別図柄判定の保留数U1が、予めメインROM301bに記憶されている最大保留数Umax1（本実施形態では「4」）未満であるか否かを判断するものである。ここで、 $U1 < Umax1$ であると判断された場合（S1202：YES）、S1203へ移行する。一方、 $U1 \geq Umax1$ であると判断された場合（S1202：NO）、S1210にて第1オーバーコマンドをセットし、その後、第1始動装置スイッチ処理を終了する。第1オーバーコマンドは、第1始動装置123へ最大保留数を越える5個目の遊技球が入球したことを示すものである。もちろん、6個以上の遊技球が入球した際にもセットされる。

20

【0127】

S1203では、保留数U1の値を「1」加算した値に更新する。

S1204～S1207では、各種乱数を取得する。この処理は、第1特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得し、これらの乱数に対応付けてメインRAM301cに格納するものである。

【0128】

S1208では、事前判定を行う。ここでは、大当たり判定、大当たり図柄の決定、及び、変動パターンの選択を事前に行う。これらの処理は、後述する特別図柄処理で行われるものと同様のものである。

30

【0129】

ここでは最初に、S1204にて取得した大当たり用乱数に基づいて大当たりであるか否かを判定する。

大当たり判定の結果が大当たりであるときには、S1205にて取得した大当たり図柄乱数に基づいて大当たり図柄（停止図柄データ）を決定する。図5（A）に示したように、大当たり図柄乱数が「0～49」のときは15R大当たりとなり、大当たり図柄乱数が「50～99」のときは8R大当たりとなる。また、15R大当たりのうち1/2の割合で確変15R大当たりとなり、1/2の割合で通常15R大当たりとなる。また、8R大当たりのうち1/2の割合で確変8R大当たりとなり、1/2の割合で通常8R大当たりとなる。

40

【0130】

一方、大当たり判定の結果がハズレであるときには、ハズレ図柄（停止図柄データ）が選択される。ハズレのときの停止図柄データは「00」である。

また、大当たり判定の結果が大当たりであるときには、S1207にて取得した変動パターン乱数に基づいて変動パターンを選択する。具体的には、図6に示すように、大当たりの場合には、変動パターン1又は変動パターン2が選択される。

【0131】

一方、大当たり判定の結果がハズレであるときには、S1206にて取得したリーチ乱

50

数、S 1 2 0 7にて取得した変動パターン乱数、遊技状態、及び、保留数などに基づいて、変動パターンを選択する。この場合は、変動パターン3～変動パターン7のいずれかが選択される。

【0132】

上述したように、大当たり判定、大当たり図柄の決定、及び、変動パターンの選択は、後述する特別図柄処理で行われる。したがって、変動パターンは、特別図柄処理を実行する時点での保留数に応じて、変更されることがあり得る。

【0133】

S 1 2 0 9では、保留コマンドをセットする。保留コマンドには、第1特別図柄に係る保留であるか第2特別図柄に係る保留であるかを区別する「始動装置データ」、何番目の保留であるかを示す「保留数データ」（すなわち保留数U 1）、大当たり種類及びハズレを示す「停止図柄データ」、変動パターンを示す「変動パターンデータ」が含まれる。

10

【0134】

なお、S 1 2 0 9でセットされた保留コマンドは、図10のS 1 0 0 8にて演出制御基板320へ送信される。

[第2始動装置スイッチ処理]

図13は、図11のS 1 1 0 2における第2始動装置スイッチ処理の詳細を示すフローチャートである。第2始動装置スイッチ処理は、上述した第1始動装置スイッチ処理と同様のものである。

【0135】

20

最初のS 1 3 0 1では、第2始動装置検出スイッチ305が「ON」になったか否かを判定する。この処理は、第2始動装置検出スイッチ305からの検知信号（第2始動装置検出スイッチ305が「ON」になったことを示すON信号）が入力されたか否かに基づいて、第2始動装置検出スイッチ305が「ON」になったか否かを判定するものである。ここで第2始動装置検出スイッチ305が「ON」になったと判定した場合（S 1 3 0 1：YES）、S 1 3 0 2へ移行する。一方、第2始動装置検出スイッチ305が「ON」になっていないと判定した場合（S 1 3 0 1：NO）、以降の処理を実行せず、第2始動装置スイッチ処理を終了する。

【0136】

30

S 1 3 0 2では、保留数U 2が最大保留数U max 2未満であるか否かを判断する。この処理は、メインRAM 301cに記憶されている第2特別図柄保留数U 2が、予めメインROM 301bに記憶されている最大保留数U max 2（本実施形態では「4」）未満であるか否かを判断するものである。ここで、 $U 2 < U \max 2$ であると判断された場合（S 1 3 0 2：YES）、S 1 3 0 3へ移行する。一方、 $U 2 \geq U \max 2$ であると判断された場合（S 1 3 0 2：NO）、S 1 3 1 0にて第2オーバーコマンドをセットし、その後、第2始動装置スイッチ処理を終了する。第2オーバーコマンドは、第2始動装置124へ最大保留数を越える5個目の遊技球が入球したことを示すものである。もちろん、6個以上の遊技球が入球した際にもセットされる。

【0137】

40

S 1 3 0 3では、保留数U 2の値を「1」加算した値に更新する。

S 1 3 0 4～S 1 3 0 7では、各種乱数を取得する。この処理は、第2特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得し、これらの乱数を対応付けてメインRAM 301cに格納するものである。

【0138】

S 1 3 0 8では、事前判定を行う。ここでは、大当たり判定、大当たり図柄の決定、及び、変動パターンの選択を事前に行う。これらの処理は、後述する特別図柄処理で行われるものと同様のものである。

【0139】

ここでは最初に、S 1 3 0 4にて取得した大当たり用乱数に基づいて大当たりであるか

50

否かを判定する。

大当たり判定の結果が大当たりであるときには、S 1 3 0 5 にて取得した大当たり用図柄乱数に基づいて大当たり図柄（停止図柄データ）を決定する。図 5（A）に示したように、大当たり用図柄乱数が「0 ~ 7 4」のときは 1 5 R 大当たりとなり、大当たり図柄乱数が「7 5 ~ 9 9」のときは 8 R 大当たりとなる。また、1 5 R 大当たりのうち 1 / 2 の割合で確変 1 5 R 大当たりとなり、1 / 2 の割合で通常 1 5 R 大当たりとなる。また、8 R 大当たりのうち 1 / 2 の割合で確変 8 R 大当たりとなり、1 / 2 の割合で通常 8 R 大当たりとなる。

【0 1 4 0】

一方、大当たり判定の結果がハズレであるときには、ハズレ図柄（停止図柄データ）が選択される。ハズレのときの停止図柄データは「0 0」である。

また、大当たり判定の結果が大当たりであるときには、S 1 3 0 7 にて取得した変動パターン乱数に基づいて変動パターンを選択する。具体的には、図 6 に示すように、大当たりの場合には、変動パターン 1 又は変動パターン 2 が選択される。

【0 1 4 1】

一方、大当たり判定の結果がハズレであるときには、S 1 3 0 6 にて取得したリーチ乱数、S 1 3 0 7 にて取得した変動パターン乱数、遊技状態、及び、保留数などに基づいて、変動パターンを選択する。このときは、変動パターン 3 ~ 変動パターン 7 のいずれかが選択される。

【0 1 4 2】

上述したように、大当たり判定、大当たり図柄の決定、及び、変動パターンの選択は、後述する特別図柄処理で行われる。したがって、変動パターンは、特別図柄処理を実行する時点での保留数に応じて、変更されることがあり得る。

【0 1 4 3】

S 1 3 0 9 では、保留コマンドをセットする。保留コマンドには、第 1 特別図柄に係る保留であるか第 2 特別図柄に係る保留であるかを区別する「始動装置データ」、何番目の保留であるかを示す「保留数データ」（すなわち保留数 U 2 ）、大当たり種類及びハズレを示す「停止図柄データ」、変動パターンを示す「変動パターンデータ」が含まれる。

【0 1 4 4】

なお、S 1 3 0 9 でセットされた保留コマンドは、図 1 0 の S 1 0 0 8 にて演出制御基板 3 2 0 へ送信される。

[ゲートスイッチ処理]

図 1 4 は、図 1 1 の S 1 1 0 3 におけるゲートスイッチ処理の詳細を示すフローチャートである。

【0 1 4 5】

最初の S 1 4 0 1 では、ゲート検出スイッチ 3 0 3 が「ON」となったか否かを判断する。この処理は、ゲート検出スイッチ 3 0 3 からの検知信号（ゲート検出スイッチ 3 0 3 が「ON」になったことを示す ON 信号）が入力されたか否かに基づいて、ゲート検出スイッチ 3 0 3 が「ON」になったか否かを判断するものである。ここでゲート検出スイッチ 3 0 3 が「ON」になったと判断された場合（S 1 4 0 1 : YES）、S 1 4 0 2 へ移行する。一方、ゲート検出スイッチ 3 0 3 が「ON」になっていないと判断された場合（S 1 4 0 1 : NO）、以降の処理を実行せず、ゲートスイッチ処理を終了する。

【0 1 4 6】

S 1 4 0 2 では、保留数 T が最大保留数 T m a x 未満であるか否かを判断する。この処理は、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されている普通図柄判定の保留数 T が、メイン R O M 3 0 1 b に予め記憶されている普通図柄判定の最大保留数 T m a x（本実施形態では「4」）未満であるか否かを判断するものである。ここで T < T m a x であると判断された場合（S 1 4 0 2 : YES）、S 1 4 0 3 へ移行する。一方、T = T m a x であると判断された場合（S 1 4 0 2 : NO）、以降の処理を実行せずに、ゲートスイッチ処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0147】

S1403では、保留数Tを「1」加算した値に更新する。続くS1404では、普通図柄判定に使用される普通図柄乱数を取得して、メインRAM301cに格納する。

[特別図柄処理]

図15を用いて、主制御基板300によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。図15は、図10のS1003の特別図柄処理の詳細を示すフローチャートである。

【0148】

最初のS1501では、大当たり遊技中であるか否かを判断する。大当たり遊技中である場合には、メインRAM301cに記憶される大当たり遊技フラグが「ON」にされる。この処理は、メインRAM301cに記憶されている大当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判断するものである。ここで大当たり遊技中であると判断された場合(S1501:YES)、以降の処理を実行せず、特別図柄処理を終了する。一方、大当たり遊技中でないと判断された場合(S1501:NO)、S1502へ移行する。

10

【0149】

S1502では、特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する。ここで特別図柄の変動表示中でないと判断された場合(S1502:NO)、S1503へ移行する。一方、特別図柄の変動表示中であると判断された場合(S1502:YES)、S1511へ移行する。

【0150】

20

S1503では、第1特別図柄判定の保留数U1又は第2特別図柄判定の保留数U2の和が「0」よりも大きいと判断する。ここで $U1 + U2 > 0$ であると判断された場合(S1503:YES)、S1504へ移行する。一方、 $U1 + U2 = 0$ であると判断された場合(S1503:NO)、以降の処理を実行せず、特別図柄処理を終了する。

【0151】

S1504では、時間的に最も過去の保留を消化する。すなわち、第1始動装置123及び第2始動装置124へ入球した順で保留が消化される。

S1505では、記憶領域のシフト処理を行う。この処理は、メインRAM301cの記憶領域に対するシフト処理を実行するものである。具体的には、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数について、保留記憶領域に最初に格納されたもの(最も古いもの)を判定用記憶領域にシフトさせ、残りのものを判定用記憶領域側にシフトさせる。

30

【0152】

S1506では、大当たり判定処理を実行する。この処理は、判定用記憶領域に記憶されている乱数に基づいて、大当たり判定処理を実行するものである。この大当たり判定処理が実行されることによって、大当たり及びハズレのいずれであるかが判定され、その判定結果がメインRAM301cにセットされる。そして、大当たりであると判定された場合には大当たりの種類を示す大当たり図柄(停止図柄データ)が決定される。大当たり判定処理の詳細については後述する。

【0153】

40

S1507では、変動パターン選択処理を実行する。具体的には、メインROM301bに予め記憶されている変動パターンテーブルを参照して、S1506における大当たり判定の判定結果、メインRAM301cにセットされた停止図柄データ、現在の遊技状態、特別図柄判定の保留数($U1 + U2$)、判定用記憶領域に記憶されているリーチ乱数及び変動パターン乱数に基づいて、特別図柄の変動パターンを選択する。このS1507の処理が行われることによって、リーチ有り演出を行うか、或いはリーチ無し演出を行うかも併せて決定される。変動パターン選択処理の詳細については後述する。

【0154】

S1508では、変動開始コマンドをセットする。この処理は、S1506の処理で設定した停止図柄データ、S1507の処理で設定した変動パターンを示す変動パターンデ

50

ータ、遊技機 1 の遊技状態を示す遊技状態データ等を含む変動開始コマンドをメイン R A M 3 0 1 c にセットするものである。この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の開始を指示するコマンドであって、S 1 0 0 8 の送信処理によって演出制御基板 3 2 0 に送信される。

【 0 1 5 5 】

これに対して、演出制御基板 3 2 0 は、主制御基板 3 0 0 から受信した変動開始コマンドを解析することによって、特別図柄判定の結果を特定し、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判定し、特別図柄が変動表示される変動時間を取得し、遊技機 1 の遊技状態を特定する。そして、第 1 特別図柄表示器 2 0 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 0 2 における特別図柄の変動表示に伴って、液晶表示装置 1 2 1 にどのようなパターンで装飾図柄を変動表示させるか、音声出力装置 3 3 1 からどのような音を出力するか、枠ランプ 1 0 3 をどのような発光パターンで発光させるか等を決定し、決定した内容の演出を画像制御基板 3 3 0 及びランプ制御基板 3 4 0 に実行させる。

【 0 1 5 6 】

S 1 5 0 9 では、変動表示を開始する。この処理は、S 1 5 0 8 の処理でセットした変動開始コマンドに含まれているデータに基づいて、特別図柄の変動表示を開始するものである。なお、この特別図柄の変動表示は、第 1 特別図柄表示器 2 0 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 0 2 を用いて行われる。

【 0 1 5 7 】

S 1 5 1 0 では、変動時間の計測を開始する。この処理は、変動表示を開始してからの経過時間である変動時間の計測を開始するものである。

次の S 1 5 1 1 では、変動時間が経過したか否かを判断する。この処理は、S 1 5 1 0 における変動時間の計測開始から、S 1 5 0 7 の処理によって選択された変動パターンに対応する変動時間が経過したか否かを判断するものである。ここで、変動時間が経過していないと判断された場合 (S 1 5 1 1 : N O)、以降の処理を実行せず、特別図柄処理を終了する。一方、変動時間が経過したと判断された場合 (S 1 5 1 1 : Y E S)、S 1 5 1 2 へ移行する。

【 0 1 5 8 】

S 1 5 1 2 では、図柄確定コマンドをセットする。この処理は、第 1 特別図柄表示器 2 0 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 0 2 に特別図柄判定の判定結果を示す停止図柄が停止表示されることを通知する図柄確定コマンドをメイン R A M 3 0 1 c にセットするものである。図柄確定コマンドは、S 1 0 0 8 における送信処理によって演出制御基板 3 2 0 に送信される。これにより、液晶表示装置 1 2 1 に変動表示されていた装飾図柄を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等が行われることになる。

【 0 1 5 9 】

S 1 5 1 3 では、変動表示を終了する。この処理は、S 1 5 0 9 の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了するものである。その際、S 1 5 0 6 の処理で設定した停止図柄データ (大当たり図柄又はハズレ図柄) を、特別図柄を変動表示していた特別図柄表示器 2 0 1 , 2 0 2 に停止表示させる。具体的には、第 1 特別図柄表示器 2 0 1 において特別図柄が変動表示されていた場合には第 1 特別図柄表示器 2 0 1 に大当たり図柄又はハズレ図柄を停止表示させ、第 2 特別図柄表示器 2 0 2 において特別図柄が変動表示されていた場合には第 2 特別図柄表示器 2 0 2 に大当たり図柄又はハズレ図柄を停止表示させる。

【 0 1 6 0 】

S 1 5 1 4 では、計測した変動時間をリセットする。この処理は、S 1 5 1 0 の処理で計測を開始した変動時間をリセットするものである。

続く S 1 5 1 5 では、停止中処理を実行する。この処理は、大当たりである場合に大当たり遊技を開始させる処理等を含む。停止中処理の詳細については後述する。

【 0 1 6 1 】

[大当たり判定処理]

図 1 6 は、図 1 5 の S 1 5 0 6 における大当たり判定処理の詳細を示すフローチャート

10

20

30

40

50

である。

【 0 1 6 2 】

最初の S 1 6 0 1 では、大当たり判定を行う。ここで、第 1 始動装置 1 2 3 への入賞に係る大当たり判定を実行する場合、メイン R O M 3 0 1 b に予め記憶されている第 1 特別図柄の大当たり判定テーブル（図 4（A）参照）を用いる。一方、第 2 始動装置 1 2 4 への入賞に係る大当たり判定を実行する場合、メイン R O M 3 0 1 b に予め記憶されている第 2 特別図柄の大当たり判定テーブル（図 4（B）参照）を用いる。

【 0 1 6 3 】

第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の大当たり判定テーブルには、大当たり乱数が記述されている。そこで、判定用記憶領域に記憶されている大当たり乱数が、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり判定テーブルに記述されている値と一致するか否かで大当たりを判定する。一致しない場合はハズレと判定する。このとき、遊技状態が非確変遊技状態である場合、大当たり乱数は「7」又は「8」のいずれかであり、遊技状態が確変遊技状態である場合、大当たり乱数は「7」～「26」のいずれかである。

【 0 1 6 4 】

続く S 1 6 0 2 では、大当たりであるか否かを判断する。この処理は、S 1 6 0 1 の判定結果に基づき、大当たりであるか否かを判断するものである。ここで大当たりであると判断された場合（S 1 6 0 2：YES）、S 1 6 0 3 へ移行する。一方、大当たりでないと判断された場合（S 1 6 0 2：NO）、すなわちハズレである場合には、S 1 6 0 5 にてハズレ図柄（停止図柄データ「00」）をセットし、大当たり判定処理を終了する。

【 0 1 6 5 】

S 1 6 0 3 では、大当たりの種類を決定する。この処理は、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されている大当たりにおける図柄判定テーブル（図 5（A）参照）を用い、大当たりの種類を決定するものである。ここでは、判定用記憶領域に記憶されている大当たり用図柄乱数に基づき、15R 大当たりか 8R 大当たりかを決定する。第 1 特別図柄の場合には、図 5（A）の上段に示した値を用い、第 2 特別図柄の場合には、図 5（A）の下段に示した値を用いる。これにより、図 5（B）に示した大当たりの内訳を実現することが可能となる。

【 0 1 6 6 】

S 1 6 0 4 では、大当たり図柄をセットする。この処理は、S 1 6 0 3 の処理で決定した大当たりの種類に応じた大当たり図柄（停止図柄データ）をメイン R A M 3 0 1 c にセットするものである。これにより、上述した S 1 5 1 3 の処理の際、ここでセットされた大当たり図柄が第 1 特別図柄表示器 2 0 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 0 2 に停止図柄として停止表示されて、大当たり遊技が実行されることになる。S 1 6 0 4 の処理終了後、大当たり判定処理を終了する。

【 0 1 6 7 】

〔 変動パターン選択処理 〕

図 1 7 は、図 1 5 の S 1 5 0 7 における変動パターン選択処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 1 6 8 】

最初の S 1 7 0 1 では、大当たりか否かを判断する。この処理は、図 1 6 の S 1 6 0 1 における大当たり判定に基づくものである。ここで大当たりであると判断された場合（S 1 7 0 1：YES）、S 1 7 0 2 へ移行する。一方、大当たりでないと判断された場合（S 1 7 0 1：NO）、すなわちハズレである場合には、S 1 7 0 3 へ移行する。

【 0 1 6 9 】

S 1 7 0 2 では、大当たり用テーブルをセットする。この処理は、図 6（A）に示した大当たり用変動パターンテーブルをセットするものである。S 1 7 0 2 の処理終了後、S 1 7 0 9 へ移行する。S 1 7 0 9 では、変動パターン乱数に基づいて、変動パターンを選択する。S 1 7 0 9 の処理終了後、変動パターン選択処理を終了する。

【 0 1 7 0 】

S 1 7 0 3では、確変遊技状態か否かを判断する。この処理は、メインRAM 3 0 1 cに格納される確変遊技フラグが「ON」であるか否かを判断するものである。大当たり後確変遊技状態で遊技が制御されているときは、後述するように確変遊技フラグが「ON」になっている。ここで確変遊技状態であると判断された場合(S 1 7 0 3 : YES)、S 1 7 0 4へ移行する。一方、確変遊技状態でないと判断された場合(S 1 7 0 3 : NO)、S 1 7 0 5へ移行する。

【0 1 7 1】

S 1 7 0 4では、大当たり後の時短遊技状態において3 0回転したか否かを判断する。この処理は、大当たり後の特別図柄判定が3 0回行われたか否かを判断するものである。ここで3 0回転したと判断された場合(S 1 7 0 4 : YES)、S 1 7 0 6へ移行する。一方、3 0回転していないと判断された場合(S 1 7 0 4 : NO)、S 1 7 0 7へ移行する。

10

【0 1 7 2】

S 1 7 0 5へは確変遊技状態でないと判断された場合に移行する。S 1 7 0 5では、時短遊技状態か否かを判断する。この処理は、メインRAM 3 0 1 cに格納される時短遊技フラグが「ON」であるか否かを判断するものである。大当たり後、非確変遊技状態で遊技が制御されるときでも、後述するように1 0 0回転の間は時短遊技フラグが「ON」となる。ここで時短遊技状態であると判断された場合(S 1 7 0 5 : YES)、S 1 7 0 7へ移行する。一方、時短遊技状態でないと判断された場合(S 1 7 0 5 : NO)、S 1 7 0 8へ移行する。

20

【0 1 7 3】

S 1 7 0 6では、時短用テーブル(2)をセットする。この処理は、図6(D)に示した時短用変動パターンテーブル(2)をセットするものである。すなわち、大当たり後に確変遊技状態で遊技が制御されているときで、大当たり後3 0回転した後は、時短用変動パターンテーブル(2)によって変動パターンが選択される。

【0 1 7 4】

S 1 7 0 7では、時短用テーブル(1)をセットする。この処理は、図6(C)に示した時短用変動パターンテーブル(1)をセットするものである。すなわち、大当たり後に時短遊技状態で遊技が制御されているとき、又は、確変遊技状態で遊技が制御されているときで大当たり後3 0回転未満であるときは、時短用変動パターンテーブル(1)によって変動パターンが選択される。

30

【0 1 7 5】

S 1 7 0 8では、非時短用テーブルをセットする。この処理は、図6(B)に示した非時短用変動パターンテーブルをセットするものである。すなわち、大当たり後時短遊技状態が終わった後など、通常遊技状態で遊技が制御されているときは、非時短用変動パターンテーブルによって変動パターンが選択される。

【0 1 7 6】

S 1 7 0 9では、セットされた変動パターンテーブルに応じて、変動パターンを選択する。上述したように大当たり用変動パターンテーブル(図6(A)参照)がセットされているときは、変動パターン乱数に基づいて変動パターンを選択する。これに対し、時短用変動パターンテーブル(2)(図6(D)参照)がセットされているときは、リーチ乱数及び変動パターン乱数に基づいて変動パターンを選択する。また、非時短用変動パターンテーブル又は時短用変動パターンテーブル(1)がセットされているときは、リーチ乱数及び変動パターン乱数に加え、保留球数に基づいて変動パターンを選択する。S 1 7 0 9の処理終了後、変動パターン選択処理を終了する。

40

【0 1 7 7】

つまり、本実施形態では、大当たり後に確変遊技状態となると(S 1 7 0 3 : YES)、時短用変動パターンテーブル(2)がセットされ(S 1 7 0 6)、時短用変動パターンテーブル(2)を用いて変動パターンが選択される(S 1 7 0 9)。時短用変動パターンテーブル(2)では、変動パターン7(超短縮変動)が選択される確率が高くなっており

50

、特別図柄判定が加速される。

【 0 1 7 8 】

[停止中処理]

図 1 8 は、図 1 5 中の S 1 5 1 5 における停止中処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 1 7 9 】

最初の S 1 8 0 1 では、大当たりか否かを判断する。この処理は、図 1 6 の S 1 6 0 1 の判定結果に基づいて、大当たりであるか否かを判断するものである。ここで大当たりであると判断された場合 (S 1 8 0 1 : Y E S)、S 1 8 0 2 にて大当たり遊技フラグを「 O N 」に設定し、その後、S 1 8 0 3 へ移行する。一方、大当たりでないと判断された場合 (S 1 8 0 1 : N O)、S 1 8 0 6 へ移行する。

10

【 0 1 8 0 】

S 1 8 0 3 では、時短遊技フラグが「 O N 」であるか否かを判断する。この処理は、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されている時短遊技フラグが「 O N 」に設定されているか否かを判断するものである。時短遊技フラグは、遊技機 1 の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを示すフラグであり、非時短遊技状態から時短遊技状態に移行する際に「 O N 」に設定され、時短遊技状態から非時短遊技状態に戻される際に「 O F F 」に設定される。ここで時短遊技フラグが「 O N 」に設定されていると判断された場合 (S 1 8 0 3 : Y E S)、S 1 8 0 4 にて時短遊技フラグを「 O F F 」に設定し、その後、S 1 8 0 5 へ移行する。一方、時短遊技フラグが「 O N 」に設定されていないと判断された場合 (S 1 8 0 3 : N O)、すなわち時短遊技フラグが「 O F F 」に設定されている場合には、S 1 8 0 4 の処理を実行せず、S 1 8 0 5 へ移行する。

20

【 0 1 8 1 】

S 1 8 0 5 では、メイン R A M 3 0 1 c に、オープニングコマンドをセットする。オープニングとは、大当たり遊技が開始されてから最初に大入賞装置 1 2 7 が開放され始めるまでの期間をいう。オープニングコマンドは、これらのオープニングが開始されることを通知するためのコマンドであり、S 1 0 0 8 の送信処理によって演出制御基板 3 2 0 に送信される。

【 0 1 8 2 】

S 1 8 0 5 から移行する、又は、S 1 8 0 1 にて大当たりでないと判定された場合に移行する S 1 8 0 6 では、確変遊技フラグが「 O N 」であるか否かを判断する。確変遊技フラグは、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されるものであり、確変遊技状態となっている場合に「 O N 」とされ、非確変遊技状態となっている場合に「 O F F 」とされる。ここで確変遊技フラグが「 O N 」となっていると判断された場合 (S 1 8 0 6 : Y E S)、以降の処理を実行せず、停止中処理を終了する。一方、確変遊技フラグが「 O F F 」となっていると判定された場合 (S 1 8 0 6 : N O)、S 1 8 0 7 へ移行する。

30

【 0 1 8 3 】

S 1 8 0 7 では、時短遊技フラグが「 O N 」であるか否かを判断する。時短遊技フラグは、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されるものであり、時短遊技状態となっている場合に「 O N 」とされ、非時短遊技状態となっている場合に「 O F F 」とされる。ここで時短遊技フラグが「 O N 」となっていると判断された場合 (S 1 8 0 7 : Y E S)、S 1 8 0 8 へ移行する。一方、時短遊技フラグが「 O F F 」となっていると判定された場合 (S 1 8 0 7 : N O)、以降の処理を実行せず、停止中処理を終了する。

40

【 0 1 8 4 】

S 1 8 0 8 では、時短変動回数 W から「 1 」を減じ、時短変動回数 W を更新する。時短変動回数 W は、メイン R A M 3 0 1 c に記憶される。

S 1 8 0 9 では、時短変動回数 W が「 0 」であるか否かを判定する。ここで W = 0 であると判定された場合 (S 1 8 0 9 : Y E S)、S 1 8 1 0 にて時短遊技フラグを「 O F F 」とし、その後、停止中処理を終了する。一方、W = 0 である場合 (S 1 8 0 9 : N O)、S 1 8 1 0 の処理を実行せず、停止中処理を終了する。

50

【 0 1 8 5 】

[普通図柄処理]

図 1 9 は、図 1 0 の S 1 0 0 4 における普通図柄処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 1 8 6 】

最初の S 1 9 0 1 では、補助遊技フラグが「 O N 」であるか否かを判断する。この処理は、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されている補助遊技フラグが「 O N 」に設定されているか否かを判定するものである。補助遊技フラグは、開閉部材 1 2 5 が規定時間だけ開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作を規定回数行う補助遊技中であるか否かを示すフラグであり、補助遊技中は「 O N 」に設定され、補助遊技中でないときは「 O F F 」に設定される。ここで補助遊技フラグが「 O N 」に設定されていると判断された場合 (S 1 9 0 1 : Y E S)、以降の処理を実行せず、普通図柄処理を終了する。この場合、S 1 0 0 5 の開閉部材処理へ移ることになる。一方、補助遊技フラグが「 O N 」でないと判断された場合 (S 1 9 0 1 : N O)、すなわち補助遊技フラグが「 O F F 」に設定されている場合には、S 1 9 0 2 へ移行する。

10

【 0 1 8 7 】

S 1 9 0 2 では、普通図柄が変動中であるか否かを判断する。この処理は、普通図柄表示器 2 0 5 における変動表示が行われているか否かを判断するものである。ここで普通図柄が変動中でないと判断された場合 (S 1 9 0 2 : N O)、S 1 9 0 3 へ移行する。一方、普通図柄が変動中であると判断された場合 (S 1 9 0 2 : Y E S)、S 1 9 1 4 へ移行する。

20

【 0 1 8 8 】

普通図柄が変動中でない場合に移行する S 1 9 0 3 では、普通図柄判定の保留数 T が「 1 」以上であるか否かを判定する。ここで保留数 T が「 1 」以上であると判定された場合 (S 1 9 0 3 : Y E S)、S 1 9 0 4 へ移行する。一方、保留数 T が「 1 」以上でないと判定された場合 (S 1 9 0 3 : N O)、すなわち保留数 T が「 0 」である場合には、以降の処理を実行せず、普通図柄処理を終了する。

【 0 1 8 9 】

S 1 9 0 4 では、保留数 T を「 1 」減算した値に更新する。そして、S 1 9 0 5 にて、当たり乱数判定処理を行う。この処理は、図 1 4 の S 1 4 0 4 にてメイン R A M 3 0 1 c に記憶された普通図柄乱数の中で最も古い普通図柄乱数が、予めメイン R O M 3 0 1 b に記憶されている普通図柄判定に係る当選値のいずれかと一致するか否かを判定するものである。

30

【 0 1 9 0 】

S 1 9 0 6 では、当たりであるか否かを判断する。この処理は、S 1 9 0 5 の判定結果に基づいて、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判断するものである。ここで当たりであると判断された場合 (S 1 9 0 6 : Y E S)、S 1 9 0 7 にて当たり図柄をメイン R A M 3 0 1 c にセットし、その後、S 1 9 0 9 へ移行する。一方、当たりでないと判定された場合 (S 1 9 0 6 : N O)、すなわちハズレである場合には、S 1 9 0 8 にてハズレ図柄をメイン R A M 3 0 1 c にセットし、その後、S 1 9 0 9 へ移行する。

40

【 0 1 9 1 】

S 1 9 0 9 では、非時短遊技状態であるか否かを判断する。この処理は、時短遊技フラグが「 O N 」に設定されているか否かに基づいて、遊技機 1 の現在の遊技状態が非時短遊技状態であるか否かを判定するものである。ここで非時短遊技状態であると判定された場合 (S 1 9 0 9 : Y E S)、S 1 9 1 0 にて普通図柄変動時間を 1 2 秒にセットし、その後、S 1 9 1 2 へ移行する。一方、非時短遊技状態でないと判定された場合 (S 1 9 0 9 : N O)、すなわち時短遊技状態である場合には、普通図柄変動時間を 3 秒にセットし、その後、S 1 9 1 2 へ移行する。普通図柄変動時間は、普通図柄表示器 2 0 5 に普通図柄を変動表示させる時間である。ここでセットされた普通図柄変動時間は、メイン R A M 3 0 1 c に一時的に記憶される。

50

【0192】

S1912では、普通図柄表示器205による普通図柄の変動を開始する。そして、S1913では、その変動表示開始からの経過時間の計測を開始する。

一方、普通図柄が変動中である場合に移行するS1914では、普通図柄の変動を終了させるか否かを判断する。具体的には、S1913の処理によって計測を開始した経過時間が、S1910又はS1911でセットした普通図柄変動時間に達したか否かに基づいて、普通図柄の変動表示を終了させるか否かを判断する。ここで普通図柄の変動を終了させると判断された場合(S1914: YES)、S1915にて普通図柄表示器205における普通図柄の変動表示を終了させ当たり図柄又はハズレ図柄を停止表示させて、その後、S1916へ移行する。一方、普通図柄の変動を終了させないと判断された場合(S1914: NO)、以降の処理を実行せず、普通図柄処理を終了する。

10

【0193】

S1916では、経過時間をリセットする。この処理は、S1913の処理で計測を開始した経過時間をリセットするものである。

S1917では、S1906と同様、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判断する。ここで当たりであると判断された場合(S1917: YES)、S1918に補助遊技フラグを「ON」に設定し、その後、普通図柄処理を終了する。一方、当たらないと判断された場合(S1917: NO)、S1918の処理を実行せず、普通図柄処理を終了する。

【0194】

20

[開閉部材処理]

図20は、図10のS1005における開閉部材処理の詳細を示すフローチャートである。

【0195】

最初のS2001では、補助遊技フラグが「ON」になっているか否かを判断する。補助遊技フラグは、普通図柄処理において「当たり」と判定された場合に「ON」となる(S1917: YES, S1918)。ここで補助遊技フラグが「ON」になっていると判断された場合(S2001: YES)、S2002へ移行する。一方、補助遊技フラグが「ON」になっていないと判断された場合(S2001: NO)、すなわち補助遊技フラグが「OFF」になっている場合には、以降の処理を実行せずに、開閉部材処理を終了する。

30

【0196】

S2002では、開閉部材125が動作中であるか否かを判断する。ここで開閉部材125が動作中であると判断された場合(S2002: YES)、S2007へ移行する。一方、開閉部材125が動作中でないと判断された場合(S2002: NO)、S2003へ移行する。

【0197】

S2003では、非時短遊技状態であるか否かを判断する。この処理は、図19のS1909と同様のものである。ここで非時短遊技状態であると判断された場合(S2003: YES)、S2004にて動作パターンをセットし、その後、S2006へ移行する。S2004では、開閉部材125の動作パターンとして、第2始動装置124を0.1秒間開放する動作を2回行う動作パターンをメインRAM301cにセットする。これにより、合計0.2秒間の開放が実現される。一方、非時短遊技状態でないと判定された場合(S2003: NO)、すなわち時短遊技状態である場合には、S2005にて動作パターンをセットし、その後、S2006へ移行する。S2005では、開閉部材125の動作パターンとして、第2始動装置124を3.5秒間開放する動作を1回行う動作パターンをメインRAM301cにセットする。これにより、合計3.5秒間の開放が実現される。

40

【0198】

S2006では、開閉部材125の動作を開始する。この処理は、S2004又はS2

50

005でセットした動作パターンで、開閉部材125の動作を開始させるものである。

S2007では、動作が完了したか否かを判断する。ここで開閉部材125の動作が完了したと判断された場合(S2007: YES)、S2008にて補助遊技フラグを「OFF」に設定し、その後、開閉部材処理を終了する。これにより、補助遊技が終了する。一方、開閉部材125の動作が完了していないと判断された場合(S2007: NO)、S2008の処理を実行せず、開閉部材処理を終了する。

【0199】

[大入賞装置開放制御処理]

図21は、図10のステップS1006における大入賞装置開放制御処理の詳細を示すフローチャートである。

【0200】

最初のS2101では、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判断する。ここで大当たり遊技フラグが「ON」に設定されていると判断された場合(S2101: YES)、S2102へ移行する。一方、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されていないと判断された場合(S2101: NO)、すなわち大当たり遊技フラグが「OFF」に設定されている場合には、以降の処理を実行せず、大入賞装置開放制御処理を終了する。

【0201】

S2102では、オープニング中であるか否かを判断する。例えばS1805の処理によって大当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、大当たり遊技のオープニング中であるか否かを判断するという具合である。ここでオープニング中であると判断された場合(S2102: YES)、S2103へ移行する。一方、オープニング中でないと判断された場合(S2102: NO)、S2111へ移行する。

【0202】

S2103では、オープニング時間が経過したか否かを判断する。ここでオープニング時間が経過したと判断された場合(S2103: YES)、S2104へ移行する。一方、オープニング時間が経過していないと判断された場合(S2103: NO)、以降の処理を実行せず、大入賞装置開放制御処理を終了する。

【0203】

S2104では、動作パターンを設定する。この処理は、ラウンド上限数Rmax(「15」又は「8」)や動作パターンを決定してメインRAM301cに格納するものである。S2104の処理によって、ラウンドと次のラウンドとの間のインターバル時間、最終ラウンド終了後のエンディング時間等の大当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

【0204】

S2105では、大入賞装置127への遊技球の入賞数Yを「0」としてリセットする。続くS2106では、メインRAM301cに記憶される大当たり中のラウンド数Rを「1」加算した値に更新する。ラウンド数Rは、大当たり開始前は「0」に設定されており、S2106の処理が実行される毎に「1」加算される。

【0205】

S2107では、大入賞装置127の開放制御を開始する。続くS2108では、S2107の開放制御が開始されてからの経過時間である開放時間の計測を開始する。次のS2109では、ラウンド開始コマンドをセットする。この処理は、ラウンド遊技が開始されたことを通知するラウンド開始コマンドをメインRAM301cにセットするものである。S2109の処理終了後、S2116へ移行する。

【0206】

オープニング中でないと判定された場合に移行するS2111では、エンディング中であるか否かを判断する。この処理は、例えばメインRAM301cに記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であることを示す情報に基づいて、最終ラウンド終

10

20

30

40

50

了直後のエンディング中であるか否かを判断するものである。ここでエンディング中であると判断された場合 (S 2 1 1 1 : Y E S)、S 2 1 2 4 へ移行する。一方、エンディング中でないと判断された場合 (S 2 1 1 1 : N O)、S 2 1 1 2 へ移行する。

【 0 2 0 7 】

S 2 1 1 2 では、インターバル中であるか否かを判断する。この処理は、例えばメイン R A M 3 0 1 c に記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、インターバル中 (ラウンドと次のラウンドとの間) であるか否かを判断するものである。ここでインターバル中であると判断された場合 (S 2 1 1 2 : Y E S)、S 2 1 1 3 へ移行する。一方、インターバル中でないと判断した場合 (S 2 1 1 2 : N O)、S 2 1 1 4 へ移行する。

10

【 0 2 0 8 】

S 2 1 1 3 では、インターバル時間が経過したか否かを判断する。この処理は、前回のラウンド終了時に大入賞装置 1 2 7 が閉塞してから、S 2 1 0 4 の処理によって設定されたインターバル時間が経過したか否かを判断するものである。ここでインターバル時間が経過したと判断された場合 (S 2 1 1 3 : Y E S)、次のラウンドを開始するタイミングになっているため、S 2 1 0 4 へ移行する。一方、インターバル時間が経過していないと判断された場合 (S 2 1 1 3 : N O)、以降の処理を実行せず、大入賞装置開放制御処理を終了する。

【 0 2 0 9 】

S 2 1 1 4 では、大入賞装置検出スイッチ 3 0 6 が「ON」になったか否かを判断する。大入賞装置検出スイッチ 3 0 6 は、大入賞装置 1 2 7 への遊技球の入賞を検出するスイッチである。この処理は、ラウンド中に大入賞装置検出スイッチ 3 0 6 からの検知信号の入力の有無に基づいて、大入賞装置検出スイッチ 3 0 6 が「ON」になったか否かを判断するものである。ここで大入賞装置検出スイッチ 3 0 6 が「ON」になったと判断された場合 (S 2 1 1 4 : Y E S)、大入賞装置 1 2 7 に 1 個の遊技球が入賞したと判断して、S 2 1 1 5 にて遊技球の入賞数 Y を「1」加算した値に更新し、その後、S 2 1 1 6 へ移行する。一方、大入賞装置検出スイッチ 3 0 6 が「ON」になっていないと判断された場合 (S 2 1 1 4 : N O)、S 2 1 1 5 の処理を実行せず、S 2 1 1 6 へ移行する。

20

【 0 2 1 0 】

S 2 1 1 6 では、規定開放時間が経過したか否かを判断する。この処理は、大入賞装置 1 2 7 の開放開始から規定開放時間が経過したか否かを判断するものである。具体的には、S 2 1 0 8 の処理によって計測が開始された開放時間が、予めメイン R O M 3 0 1 b に記憶されている規定開放時間 (本実施形態では 2 9 . 5 秒) に達したか否かを判断する。ここで規定開放時間が経過したと判断された場合 (S 2 1 1 6 : Y E S)、S 2 1 1 7 の処理を実行せず、S 2 1 1 8 へ移行する。一方、規定開放時間が経過していないと判断された場合 (S 2 1 1 6 : N O)、S 2 1 1 7 へ移行する。

30

【 0 2 1 1 】

S 2 1 1 7 では、入賞数 Y が入賞上限数 Y m a x となったか否かを判断する。この処理は、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されている今回のラウンドにおける遊技球の入賞数 Y が、予めメイン R O M 3 0 1 b に記憶されている大入賞装置 1 2 7 の閉塞タイミングを規定する入賞上限数 Y m a x (例えば「9」) と一致するか否かを判断するものである。ここで Y = Y m a x であると判断された場合 (S 2 1 1 7 : Y E S)、S 2 1 1 8 へ移行する。一方、Y < Y m a x であると判断された場合 (S 2 1 1 7 : N O)、以降の処理を実行せず、大入賞装置開放制御処理を終了する。

40

【 0 2 1 2 】

S 2 1 1 8 では、大入賞装置 1 2 7 の開放制御を終了する。これにより、大入賞装置 1 2 7 が閉塞される。

S 2 1 1 9 では、ラウンド数 R がラウンド上限数 R m a x となったか否かを判断する。ここで R = R m a x であると判断された場合 (S 2 1 1 9 : Y E S)、S 2 1 2 1 へ移行する。一方、R < R m a x であると判断された場合 (S 2 1 1 9 : N O)、S 2 1 2 0 に

50

てインターバル時間の計測を開始し、その後、大入賞装置開放制御処理を終了する。S 2 1 2 0 の処理は、次のラウンドの開始タイミングを制御するために、大入賞装置 1 2 7 が閉塞されてからの経過時間であるインターバル時間の計測を開始するものである。このインターバル時間は、S 2 1 1 3 の処理に使用される。

【 0 2 1 3 】

S 2 1 2 1 では、エンディング時間の計測を開始する。そして、S 2 1 2 2 では、ラウンド数 R を「 0 」としてリセットする。さらに、S 2 1 2 3 では、エンディングコマンドをメイン R A M 3 0 1 c にセットする。このエンディングコマンドは、大入賞装置 1 2 7 の最後の開放が終了したことを通知するコマンドであり、ステップ S 1 0 0 8 の送信処理によって演出制御基板 3 2 0 に送信される。

10

【 0 2 1 4 】

S 2 1 2 4 では、エンディング時間が経過したか否かを判断する。この処理は、S 2 1 2 1 の処理によって計測を開始したエンディング時間が、S 2 1 0 4 の処理によって設定された設定エンディング時間に達したか否かを判断するものである。ここでエンディング時間が経過したと判断された場合 (S 2 1 2 4 : Y E S)、S 2 1 2 5 へ移行する。一方、エンディング時間が経過していないと判断された場合 (S 2 1 2 4 : N O)、以降の処理を実行せず、大入賞装置開放制御処理を終了する。

【 0 2 1 5 】

S 2 1 2 5 では、遊技状態設定処理を実行する。遊技状態設定処理は、大当たり遊技終了後の遊技機 1 の遊技状態を設定するものである。遊技状態設定処理の詳細については後述する。

20

【 0 2 1 6 】

S 2 1 2 6 では大当たり遊技フラグを「 O F F 」し、その後、大入賞装置開放制御処理を終了する。大当たり遊技フラグを「 O F F 」にすることで、大当たり遊技が終了することになる。

【 0 2 1 7 】

[遊技状態設定処理]

図 2 2 は、図 2 1 の S 2 1 2 5 における遊技状態設定処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 2 1 8 】

最初の S 2 2 0 1 では、大当たり図柄 (停止図柄データ) に基づいて確変の有無を判定する。この処理は、図 1 6 の S 1 6 0 4 にてセットされる大当たり図柄に基づくものである。

30

【 0 2 1 9 】

S 2 2 0 2 では、S 2 2 0 1 の判定結果に基づき、確変大当たりであるか否かを判断する。ここで確変大当たりであると判断された場合 (S 2 2 0 2 : Y E S)、S 2 2 0 3 へ移行する。一方、確変大当たりでないと判断された場合 (S 2 2 0 2 : N O)、すなわち通常大当たりである場合には、S 2 2 0 6 へ移行する。

【 0 2 2 0 】

S 2 2 0 3 では、確変遊技フラグを「 O N 」にする。確変遊技フラグは、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されるものであり、確変遊技状態となっている場合に「 O N 」とされ、非確変遊技状態となっている場合に「 O F F 」とされる。

40

【 0 2 2 1 】

S 2 2 0 4 では、時短遊技フラグを「 O N 」にする。時短遊技フラグは、メイン R A M 3 0 1 c に記憶されるものであり、時短遊技状態となっている場合に「 O N 」とされ、非時短遊技状態となっている場合に「 O F F 」とされる。S 2 2 0 4 の処理終了後、遊技状態設定処理を終了する。

【 0 2 2 2 】

S 2 2 0 5 では、時短変動回数 W に「 1 0 0 0 0 」をセットする。ここで「 1 0 0 0 0 」をセットするのは、次の大当たりまで時短遊技状態を継続させる趣旨である。S 2 2 0

50

5 の処理終了後、遊技状態設定処理を終了する。

【0223】

確変大当たりでないと判定された場合に移行する S 2 2 0 6 では、確変遊技フラグを「OFF」にする。

S 2 2 0 7 では、時短遊技フラグを「ON」とし、S 2 2 0 8 で、時短変動回数 W に「100」をセットする。これにより、遊技球の減少を抑えた遊技（いわゆる時短遊技）が 100 回付与される。S 2 2 0 8 の処理終了後、遊技状態設定処理を終了する。

【0224】

[演出制御基板 3 2 0 のタイマ割込処理]

図 2 3 を用いて、演出制御基板 3 2 0 のタイマ割込み処理の内容について説明する。図 2 3 は、演出制御基板 3 2 0 のサブ CPU 3 2 0 a によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、本処理は、演出制御基板 3 2 0 に設けられた図示しないリセット用クロックパルス発生回路によって、演出制御基板 3 2 0 の電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、所定の周期（例えば 2 m s）毎に繰り返し実行される。また、図 2 3 のフローチャートに基づいて説明する演出制御基板 3 2 0 で行われる処理は、サブ ROM 3 2 0 b に記憶されているプログラムに基づいて実行される。さらにまた、本発明に関係しない処理について適宜省略して示す。

10

【0225】

電源投入を契機にして、サブ CPU 3 2 0 a は起動プログラムを実行し、これによって、メモリ（例えば、サブ RAM 3 2 0 c）等の各ユニットの初期化等を行う。初期化が行われた後、サブ ROM 3 2 0 b に記憶されたプログラムがサブ RAM 3 2 0 c に読み込まれ、サブ CPU 3 2 0 a によって当該プログラムが実行される。

20

【0226】

最初の S 2 3 0 1 では、演出用乱数を更新する。この処理は、演出に用いる各種乱数を更新するものである。具体的には、各種乱数に「1」を加算して更新し、所定の値まで到達すると「0」にリセットする。

【0227】

S 2 3 0 2 では、コマンド処理を実行する。この処理は、各種コマンドに基づく演出を行うためのものである。ここで処理されるコマンドは、主制御基板 3 0 0 から送信される変動開始コマンド、図柄確定コマンド、オープニングコマンド、ラウンド開始コマンド、及び、エンディングコマンドである。コマンド処理に詳細については、後述する。

30

【0228】

S 2 3 0 3 では、保留関連処理を実行する。この処理は、保留コマンド等に基づく演出表示を行うためのものである。ここで処理されるコマンドは、主制御基板 3 0 0 から送信される保留コマンド、オーバーコマンド、及び、復旧コマンドである。保留関連処理の詳細については後述する。

【0229】

なお、これら以外のコマンドも送信されるが、本発明と関係ないコマンドの説明となるため、割愛する。

S 2 3 0 4 では、演出ボタン処理を行う。この処理は、演出ボタン 1 0 5 による演出を実現するためのものである。具体的には、演出ボタン 1 0 5 の操作を検出し、それに応じた処理を行う。演出ボタン処理の詳細については後述する。

40

【0230】

S 2 3 0 5 では、送信処理を行う。この処理は、S 2 3 0 4 までの処理でセットされたコマンドを画像制御基板 3 3 0 及びランプ制御基板 3 4 0 へ送信するものである。

[コマンド処理]

図 2 4 は、図 2 3 の S 2 3 0 2 で実行されるコマンド処理の詳細を示すフローチャートである。

【0231】

最初の S 2 4 0 1 では、コマンドを受信したか否かを判断する。主制御基板 3 0 0 から

50

送信されたコマンドは、演出制御基板 3 2 0 のバッファ領域に記憶される。この処理は、当該バッファ領域にコマンドが記憶されているか否かを判断するものである。ここでコマンドを受信したと判断された場合 (S 2 4 0 1 : Y E S)、S 2 4 0 2 へ移行する。一方、コマンドを受信していないと判断された場合 (S 2 4 0 1 : N O)、以降の処理を実行せず、コマンド処理を終了する。

【 0 2 3 2 】

S 2 4 0 2 では、変動開始コマンドであるか否かを判断する。この処理は、S 2 4 0 1 で受信したと判断されたコマンドが変動開始コマンドであるか否かを判断するものである。変動開始コマンドは、図 1 5 の S 1 5 0 8 でセットされる。ここで変動開始コマンドであると判断された場合 (S 2 4 0 2 : Y E S)、S 2 4 0 3 にて変動処理を実行し、その後、コマンド処理を終了する。S 2 4 0 3 の変動処理については後述する。一方、変動開始コマンドでないと判断された場合 (S 2 4 0 2 : N O)、S 2 4 0 4 へ移行する。

【 0 2 3 3 】

S 2 4 0 4 では、図柄確定コマンドであるか否かを判断する。この処理は、S 2 4 0 1 で受信したと判断されたコマンドが図柄確定コマンドであるか否かを判断するものである。図柄確定コマンドは、図 1 5 の S 1 5 1 2 でセットされる。ここで図柄確定コマンドであると判断された場合 (S 2 4 0 4 : Y E S)、S 2 4 0 5 へ移行する。一方、図柄確定コマンドでないと判断された場合 (S 2 4 0 4 : N O)、S 2 4 0 6 へ移行する。

【 0 2 3 4 】

S 2 4 0 5 では、図柄確定処理を実行する。図柄確定コマンドは、第 1 特別図柄表示器 2 0 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 0 2 に特別図柄判定の判定結果を示す停止図柄が停止表示されることを通知するコマンドである。したがって、図柄確定処理では、液晶表示装置 1 2 1 に変動表示されていた装飾図柄を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等を行う。S 2 4 0 5 の処理終了後、コマンド処理を終了する。

【 0 2 3 5 】

S 2 4 0 6 では、オープニングコマンドであるか否かを判断する。この処理は、S 2 4 0 1 で受信したと判断されたコマンドがオープニングコマンドであるか否かを判断するものである。オープニングコマンドは、図 1 8 の S 1 8 0 5 でセットされる。ここでオープニングコマンドであると判断された場合 (S 2 4 0 6 : Y E S)、S 2 4 0 7 へ移行する。一方、オープニングコマンドでないと判断された場合 (S 2 4 0 6 : N O)、S 2 4 0 8 へ移行する。

【 0 2 3 6 】

S 2 4 0 7 では、オープニング処理を実行する。オープニングとは、大当たり遊技が開始されてから最初に大入賞装置 1 2 7 が開放され始めるまでの期間をいう。オープニングコマンドは、このオープニングが開始されることを通知するためのコマンドである。オープニング処理は、サブ R O M 3 2 0 b に予め記憶されている実写映像 (例えばアイドルグループの映像) を読み出し、画像制御基板 3 3 0 へコマンドとともに送信することで、液晶表示装置 1 2 1 に、当該実写映像を表示するような処理であることが例示される。また、サブ R O M 3 2 0 b に予め記憶されている音声データ (例えば「おめでとう」) を読み出し、画像制御基板 3 3 0 へコマンドとともに送信することで、音声出力装置 3 3 1 を介したスピーカ 1 0 4 からの音声出力を行う処理であることが例示される。さらにまた、ランプ制御基板 3 4 0 へコマンドとともに制御データを送信することで、演出用駆動装置 3 4 1 を介した役物の駆動を行ったり、演出用照明装置 3 4 2 を介した枠ランプ 1 0 3 や盤ランプ 1 2 2 の点灯を行ったりする処理であることが例示される。S 2 4 0 7 の処理終了後、コマンド処理を終了する。

【 0 2 3 7 】

S 2 4 0 8 では、ラウンド開始コマンドであるか否かを判断する。この処理は、S 2 4 0 1 で受信したと判断されたコマンドがラウンド開始コマンドであるか否かを判断するものである。ここでラウンド開始コマンドであると判断された場合 (S 2 4 0 8 : Y E S)、S 2 4 0 9 へ移行する。一方、ラウンド開始コマンドでないと判断された場合 (S 2 4

08: NO)、S2410へ移行する。

【0238】

S2409では、ラウンド処理を実行する。ラウンド開始コマンドは、ラウンド遊技が開始されたことを通知するコマンドであり、図21のS2109でセットされる。したがって、ラウンド処理は、サブROM320bに予め記憶されている実写ライブ映像（例えばアイドルグループのライブ映像）を読み出し、画像制御基板330へコマンドとともに送信することで、液晶表示装置121に、当該実写ライブ映像を表示するような処理であることが例示される。また、サブROM320bに予め記憶されている音楽データ（例えば、ライブ映像に対応する楽曲データ）を読み出し、画像制御基板330へコマンドとともに送信することで、音声出力装置331を介したスピーカ104からの楽曲の出力を行う処理であることが例示される。さらにまた、ランプ制御基板340へコマンドとともに制御データを送信することで、演出用駆動装置341を介した役物の駆動を行ったり、演出用照明装置342を介した枠ランプ103や盤ランプ122の点灯を行ったりする処理であることが例示される。S2409の処理終了後、コマンド処理を終了する。

10

【0239】

S2410では、エンディングコマンドであるか否かを判断する。この処理は、S2401で受信したと判断されたコマンドがエンディングコマンドであるか否かを判断するものである。ここでエンディングコマンドであると判断された場合（S2410: YES）、S2411へ移行する。一方、エンディングコマンドでないと判断された場合（S2410: NO）、S2411の処理を実行せず、コマンド処理を終了する。

20

【0240】

S2411では、エンディング処理を行う。エンディングコマンドは、大入賞装置127の最後の開放が終了したことを通知するコマンドであり、図21のS2123でセットされる。したがって、エンディング処理は、サブROM320bに予め記憶されているメッセージ画像（例えばRUSHタイム突入やチャンスタイム突入）を読み出し、画像制御基板330へコマンドとともに送信することで、液晶表示装置121に、当該メッセージ画像を表示するような処理であることが例示される。また、サブROM320bに予め記憶されている音声データ（例えば「RUSHタイム突入」や「チャンスタイム突入」）を読み出し、画像制御基板330へコマンドとともに送信することで、音声出力装置331を介したスピーカ104からの音声出力を行う処理であることが例示される。さらにまた、ランプ制御基板340へコマンドとともに制御データを送信することで、演出用駆動装置341を介した役物の駆動を行ったり、演出用照明装置342を介した枠ランプ103や盤ランプ122の点灯を行ったりする処理であることが例示される。S2411の処理終了後、コマンド処理を終了する。

30

【0241】

[変動処理]

図25は、図24のS2403で実行される変動処理の詳細を示すフローチャートである。

【0242】

最初のS2501では、保留領域をシフトする。保留領域は、保留表示のための情報を記憶する領域であり、サブRAM320cの記憶領域の一部に用意されている。保留領域は、第1特別図柄に係る保留領域として最大保留数Umax1（本実施形態では「4」）、第2特別図柄に係る保留領域として最大保留数Umax2（本実施形態では「4」）の合計8つの領域からなる。S2501では、これらの保留領域に記憶された保留情報を保留消化に伴ってシフトする。

40

【0243】

図26に示すように、本実施形態では、第1保留領域、第2保留領域、第3保留領域、第4保留領域、・・・、第8保留領域という具合に、合計8つの保留領域がサブRAM320cに用意されている。また、現在の変動も保留オブジェクトで示されるようになっており、現在の変動表示のための情報を記憶する領域として、現変動領域がサブRAM32

50

0 c に用意されている。

【0244】

S2502では、変動開始にあたって、第1特別図柄判定の保留数U1又は第2特別図柄判定の保留数U2のいずれかをデクリメントする。なお、煩雑になることを避けるため保留数に「U」を使用した。主制御基板300のメインRAM301cに格納されている保留数Uとは別に、ここでいう保留数U1、U2は、演出制御基板320のサブRAM320cに格納されている変数である。

【0245】

S2503では、保留数(U1+U2)が「0」よりも大きいか否かを判断する。この処理は、特別図柄判定の保留があるか否かを判断するものである。ここでU1+U2>0であると判断された場合(S2503:YES)、S2504の処理を実行せず、S2505へ移行する。一方、U1+U2=0であると判断された場合(S2503:NO)、S2504にてカウトリセットを行い、その後、S2505へ移行する。

10

【0246】

S2505では変動回数をカウントする。この処理は、保留数(U1+U2)が「0」となっていない状態での変動回数をカウントするものである。したがって、S2504のカウトリセットは、保留数(U1+U2)が「0」となったことで変動回数のカウントをリセットするものである。

【0247】

S2506では、変動回数が「10」よりも大きいか否かを判断する。この処理は、保留数(U1+U2)が途中で「0」になることなく変動回数が10回を上回ったか否かを判断するものである。ここで変動回数>「10」と判断された場合(S2506:YES)、S2507へ移行する。一方、変動回数<「10」と判断された場合(S2506:NO)、S2509へ移行する。

20

【0248】

S2507では、コンボ数表示を実行する。コンボ数とは、保留数(U1+U2)が「0」になることなく連続する変動回数をいう。具体的には、コンボ数表示指定のコマンドをサブRAM320cにセットする。これによって、セットされたコマンドが図23のS2305の送信処理にて画像制御基板330に送信され、コンボ数の表示が実現される。このように演出制御基板320から画像制御基板330又はランプ制御基板340へのコマンド送信によって実際には演出表示等が実行されるのであるが、主制御基板300からのコマンド送信と混同を招くことを避けるため、以下では、表示実行などとして、演出制御基板320からのコマンド送信に対する説明を割愛する。

30

【0249】

S2508では、コンボフラグを「ON」にする。コンボフラグは、サブRAM320cに格納されている。

S2509では、演出決定処理を行う。この処理は、変動開始コマンドに含まれる「停止図柄データ」、「変動パターンデータ」、及び、「遊技状態データ」に基づき、特別図柄判定の結果を特定し、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判定し、特別図柄が変動表示される変動時間を取得し、遊技機1の遊技状態を特定するものである。そして、第1特別図柄表示器201又は第2特別図柄表示器202における特別図柄の変動表示に伴って、液晶表示装置121にどのようなパターンで装飾図柄を変動表示させるか、音声出力装置331からどのような音を出力するか、枠ランプ103をどのような発光パターンで発光させるか等を決定する。

40

【0250】

S2510では、変動表示を実行する。この処理は、S2509で決定された演出内容で変動表示を実行するものである。

S2511では、保留領域のデータを取得する。保留領域についてはS2501でシフトされているのであるが、このシフト後の保留領域のデータを取得する。なお、ここでは現変動領域のデータも読み出す。

50

【 0 2 5 1 】

S 2 5 1 2 では、保留表示を実行する。この処理は、S 2 5 1 1 で取得したデータに基づき、液晶表示装置 1 2 1 における保留表示を実行するものである。また、現変動領域の表示を実行するものである。

【 0 2 5 2 】

[保留表示の具体例]

図 2 7 は、液晶表示装置 1 2 1 における保留表示の具体例を示す説明図である。

例えば図 2 7 (A) に示すように、記号 A で示す保留表示領域と、記号 B で示す現変動表示領域とを液晶表示装置 1 2 1 に設ける。以下では、保留表示領域及び現変動表示領域をあわせて「表示領域」と適宜記述する。

10

【 0 2 5 3 】

上述の変動処理では、第 1 ~ 第 8 の保留領域のデータを読み出し、保留アイコンを保留表示領域に表示する (S 2 5 1 1 , S 2 5 1 2)。また、現変動領域のデータを読み出し、現変動表示領域に、保留アイコンを表示する (S 2 5 1 1 , S 2 5 1 2)。このとき、保留領域のデータには、保留アイコンを示す情報が含まれており、第 1 特別図柄判定に係る保留は丸型で表示され、第 2 特別図柄判定に係る保留は星形で表示される。

【 0 2 5 4 】

ここでは、向かって左側の保留から順に消化されるものとし、向かって一番左側を第 1 保留領域に対応させ、二番目を第 2 保留領域に対応させ、三番目を第 3 保留領域に対応させる。同様に対応させることで、向かって一番右側が、第 8 保留領域に対応することになる。図 2 7 (A) では、第 1 ~ 第 7 保留領域にデータが格納されており、保留表示領域には、対応する 7 個の保留が表示されている。

20

【 0 2 5 5 】

なお、図 2 7 (A) に示す白抜きの矢印は、装飾図柄の変動を模式的に示したものである。以下の図面では、この矢印を省略して示す。

次に変動開始コマンドが主制御基板 3 0 0 から送信されてくると、保留領域がシフトされる (S 2 5 0 1)。具体的には、現変動領域のデータを破棄し、第 1 保留領域のデータを現変動領域へシフトし、第 2 保留領域のデータを第 1 保留領域へシフトし、第 3 保留領域のデータを第 2 保留領域にシフトし、・・・というように、格納されたデータを順にシフトする。

30

【 0 2 5 6 】

したがって、保留領域のデータを読み出し (S 2 5 1 1)、保留アイコンを表示領域に表示すると (S 2 5 1 2)、図 2 7 (B) に示すごとくとなる。

そして、このように保留が「 0 」とまらない連続した変動回数がコンボ数として計数されるため (S 2 5 0 5)、変動回数が 1 0 回を上回ると (S 2 5 0 6 : Y E S)、コンボ数の表示が実行される (S 2 5 0 7)。例えば図 2 7 (C) に記号 C で示すように、液晶表示装置 1 2 1 の右上に表示されるという具合である。ここでは、「 1 3 コンボ」という表示がなされている。

【 0 2 5 7 】

[保留関連処理]

図 2 8 は、図 2 3 の S 2 3 0 3 で実行される保留関連処理の詳細を示すフローチャートである。

40

【 0 2 5 8 】

最初の S 2 8 0 1 では、コマンドを受信したか否かを判断する。この処理は、図 2 4 の S 2 4 0 1 と同様のものである。主制御基板 3 0 0 から送信されたコマンドは、演出制御基板 3 2 0 のバッファ領域に記憶される。この処理は、当該バッファ領域にコマンドが記憶されているか否かを判断するものである。ここでコマンドを受信したと判断された場合 (S 2 8 0 1 : Y E S)、S 2 8 0 2 へ移行する。一方、コマンドを受信していないと判断された場合 (S 2 8 0 1 : N O)、以降の処理を実行せず、保留関連処理を終了する。

【 0 2 5 9 】

50

S 2 8 0 2 では、保留コマンドであるか否かを判断する。この処理は、S 2 8 0 1 で受信したと判断されたコマンドが保留コマンドであるか否かを判断するものである。保留コマンドは、図 1 2 の S 1 2 0 9 又は図 1 3 の S 1 3 0 9 でセットされる。ここで保留コマンドであると判断された場合 (S 2 8 0 2 : Y E S)、S 2 8 0 3 にて保留処理を実行し、その後、保留関連処理を終了する。保留処理の詳細については後述する。一方、保留コマンドでないと判断された場合 (S 2 8 0 2 : N O)、S 2 8 0 4 へ移行する。

【 0 2 6 0 】

S 2 8 0 4 では、コンボ警告処理を実行する。この処理は、保留が「 0 」となりコンボが途切れる可能性を示唆する演出を行うものである。コンボ警告処理の詳細については後述する。

10

【 0 2 6 1 】

S 2 8 0 5 では、オーバーコマンドであるか否かを判断する。この処理は、S 2 8 0 1 で受信したと判断されたコマンドがオーバーコマンドであるか否かを判断するものである。オーバーコマンドは、図 1 2 の S 1 2 1 0 又は図 1 3 の S 1 3 1 0 でセットされる。ここでオーバーコマンドであると判断された場合 (S 2 8 0 5 : Y E S)、S 2 8 0 6 にてオーバー処理を実行し、その後、保留関連処理を終了する。オーバー処理の詳細については後述する。一方、オーバーコマンドでないと判断された場合 (S 2 8 0 5 : N O)、S 2 8 0 7 へ移行する。

【 0 2 6 2 】

S 2 8 0 7 では、復旧コマンドであるか否かを判断する。この処理は、S 2 8 0 1 で受信したと判断されたコマンドが復旧コマンドであるか否かを判断するものである。復旧コマンドは、図 8 の S 8 0 3 で送信される。ここで復旧コマンドであると判断された場合 (S 2 8 0 7 : Y E S)、S 2 8 0 8 へ移行する。一方、復旧コマンドでないと判断された場合 (S 2 8 0 7 : N O)、S 2 8 0 8 の処理を実行せず、保留関連処理を終了する。

20

【 0 2 6 3 】

S 2 8 0 8 では、保留復旧処理を実行する。復旧コマンドは、上述したように、電源の遮断が起きたときに送信される。この復旧コマンドには保留情報が含まれているため、ここでは、保留情報に基づいて、保留表示などを電源遮断前の状態に戻す。S 2 8 0 8 の処理実行後、保留関連処理を終了する。

【 0 2 6 4 】

30

[保留処理]

図 2 9 (A) は、図 2 8 の S 2 8 0 3 で実行される保留処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 2 6 5 】

最初の S 2 9 0 1 では、保留コマンドを解析する。保留コマンドには、第 1 特別図柄に係る保留であるか第 2 特別図柄に係る保留であるかを区別する「始動装置データ」、何番目の保留であるかを示す「保留数データ」(すなわち保留数 U 1、U 2)、大当たり種類及びハズレを示す「停止図柄データ」、変動パターンを示す「変動パターンデータ」が含まれる。

【 0 2 6 6 】

40

S 2 9 0 2 では、保留アイコンを選択する。上述したように、第 1 特別図柄に係る保留であれば丸形の保留アイコンが選択され、第 2 特別図柄に係る保留であれば星形の保留アイコンが選択される。第 1 特別図柄に係る保留であるか又は第 2 特別図柄に係る保留であるかは、上述の「始動装置データ」を参照する。もちろん、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで同様の保留アイコンを用いるようにしてもよい。

【 0 2 6 7 】

S 2 9 0 3 では、保留領域にデータを格納する。この処理は、「保留数データ」に基づいて何番目の保留であるかを特定し、第 1 ~ 第 8 保留領域のいずれかにデータを格納するものである。格納されるデータは、保留アイコンを特定するための「アイコンデータ」、大当たりの種類及びハズレを示す「停止図柄データ」及び変動パターンを示す「変動パタ

50

ンデータ」である。

【0268】

S2904では、保留表示を実行する。この処理は、保留コマンドに対応する保留を液晶表示装置121に表示するものである。S2907の処理の後、保留処理を終了する。

〔コンボ警告処理〕

図29(B)は、図28のS2804で実行されるコンボ警告処理の詳細を示すフローチャートである。

【0269】

S2910では、保留数(U1+U2)が「3」未満か否かを判断する。この処理は、保留数が「1」又は「2」となったことを判断するものである。ここで保留数(U1+U2) < 3であると判断された場合(S2910: YES)、S2912へ移行する。一方、保留数(U1+U2) ≥ 3であると判断された場合(S2910: NO)、以降の処理を実行せず、コンボ警告処理を終了する。

10

【0270】

S2911では、コンボフラグが「ON」であるか否かを判断する。コンボフラグは、上述したように、保留がなくなる状態連続する変動回数が「10」回を上回るとセットされる(S2503: YES, S2505, S2506: YES, S2508)。ここでコンボフラグが「ON」であると判断された場合(S2911: YES)、S2912にてコンボ警告演出を実行し、その後、コンボ警告処理を終了する。一方、コンボフラグが「ON」でないと判断された場合(S2911: NO)、すなわちコンボフラグが「OFF」である場合には、S2912の処理を実行せず、コンボ警告処理を終了する。

20

【0271】

〔コンボ警告処理の具体例〕

図25のS2501にて保留領域のシフトが行われるのであるが、保留数(U1+U2)が「0」を上回るときには変動回数がカウントされ(S2503: YES, S2505)、変動回数が「10」を上回ると(S2506: YES)、コンボ数表示が実行されてコンボフラグが「ON」とされる(S2507, S2508)。

【0272】

したがって、図30(A)に示すように、保留が「0」になることなく連続する変動回数が「46」である場合、右上に「46コンボ」の表示がなされる。

30

図30(B)に示すように、次の変動では保留が一つ消化されて、「47コンボ」の表示が行われる。

【0273】

なお、図30(A)及び(B)では、保留数(U1+U2)がそれぞれ「4」、「3」となっているため(図29(B)のS2910: NO)、コンボ警告演出が実行されることはない。

【0274】

さらに、保留コマンドが送信されないままコンボ警告処理が実行されると、図30(C)では、保留数(U1+U2)が「2」となるため(S2910: YES)、コンボフラグが「ON」であるか否かが判断される(S2911)。このときは、「48コンボ」となっておりコンボフラグが「ON」となっているため(S2911: YES)、コンボ警告演出が実行される(S2912)。具体的には、図30(C)に記号Dで示すように「コンボ終了間近!ピンチピンチ」等のメッセージを液晶表示装置121に表示することが考えられる。

40

【0275】

〔オーバー処理〕

図31は、図28のS2806で実行されるオーバー処理の詳細を示すフローチャートである。

【0276】

S3101では、オーバーコマンドを解析する。オーバーコマンドは、図12のS12

50

10又は図13のS1310でセットされる。オーバーコマンドは、第1始動装置123又は第2始動装置124においてそれぞれ規定数以上の入球（以下「オーバーフロー」ともいう）があったか否かを判断するためのコマンドである。第1始動装置123に係るオーバーフローである場合は、第1オーバーコマンドがセットされる（S1210）。第2始動装置124に係るオーバーフローである場合は、第2オーバーコマンドがセットされる（S1310）。

【0277】

S3102では、保留領域に格納されているデータを読み出す。この処理は、保留領域に格納されている「始動装置データ」、「停止図柄データ」及び「変動パターンデータ」を読み出すものである。

【0278】

S3103では、第1始動装置123に係るオーバーフローであるか否かを判断する。この処理は、S3101におけるオーバーコマンドの解析結果に基づくものである。ここで第1始動装置123に係るものであると判断された場合（S3103：YES）、S3104へ移行する。一方、第1始動装置123に係るものでないと判断された場合（S3103：NO）、すなわち第2始動装置124に係るものである場合には、S3106へ移行する。

【0279】

S3104では、第1始動装置123に係る保留消滅表示を行う。この処理は、一旦保留表示を行い、当該保留表示を消すものである。つまり、一旦表示した保留アイコンを消すことによって、オーバーフローの保留であることを示す。続くS3105では、第1始動装置123に係る保留に期待度情報を表示する。この処理は、第1始動装置123に係る丸形の保留アイコンに対応させて期待度情報を表示するものである。期待度情報は、後述するように種々の情報で構成される。

【0280】

S3106では、第2始動装置124に係る保留消滅表示を行う。この処理は、一旦保留表示を行い、当該保留表示を消すものである。つまり、一旦表示した保留アイコンを消すことによって、オーバーフローの保留であることを示す。続くS3107では、第2始動装置124に係る保留に期待度情報を表示する。この処理は、第2始動装置124に係る星形の保留アイコンに対応させて期待度情報を表示するものである。

【0281】

S3108へは、S3105又はS3107から移行する。S3108では、保留領域にデータを格納する。ここでは、期待度を示す「期待度データ」を、保留領域に格納する。S3108の処理終了後、オーバー処理を終了する。

【0282】

〔オーバー処理の具体例〕

図32は、オーバー処理における画面表示の具体例を示す説明図である。

図32（A）では、第1始動装置123に係る丸形の保留が4個となっており、第2始動装置124に係る星形の保留が3個となっており、合計7個の保留表示がなされている。ここで第1始動装置123にさらに遊技球が入球すると（S1201：YES）、既に第1始動装置123に係る4個の保留があるため、主制御基板300から第1オーバーコマンドが送信されてくる（S1202：NO, S1210）。

【0283】

このとき、第1オーバーコマンドを解析し（S3101）第1始動装置123に係るものであると判断されて（S3103：YES）、一旦は、図32（A）に破線で示すように第1始動装置123に係る5個目の保留表示がなされるのであるが、図32（B）に記号Eで示すように、その後、第1始動装置123に係る保留の消滅表示が行われる（S3104）。つまり、入球はあったがオーバーフローした5個目の保留であることを視覚的に示唆するのである。

【0284】

10

20

30

40

50

次に、図 3 2 (C) に記号 F で示すように、第 1 始動装置 1 2 3 に係る保留の期待度情報が表示される (S 3 1 0 5)。ここでは、保留アイコンの上に長方形のブロックが積み上がる態様でその保留の期待度情報が表示されている。後述するようにこのブロックは、その数で期待度自体を示すとともに演出ボタン 1 0 5 の操作可能な回数を示している。

【 0 2 8 5 】

さらに、図 3 3 (A) に記号 G で示すように、第 1 始動装置 1 2 3 に係る保留に重ねて演出ボタン画像が表示される (S 3 1 0 5)。この演出ボタン画像は、当該保留が現変動表示領域に表示された際に、演出ボタン 1 0 5 が操作可能となることを示している。例えば、現変動表示領域に保留がシフトした状態で演出ボタン 1 0 5 を操作することにより、保留アイコン自体を変化させるようにするという具合である。ここでは図示していないが、白色の保留アイコンを演出ボタン 1 0 5 の操作回数に応じて「青」「緑」「赤」「ゼブラ」という具合に期待度に合わせて変化させていくことが考えられる。何色に変化させるかは、保留領域から読み出される「期待度データ」に基づく。通常リーチ (リーチ A) のハズレである場合には「青」までの変化となる確率を高くし、SPリーチ (リーチ B) のハズレである場合には「緑」や「赤」までの変化となる確率を高くし、大当たりである場合には「赤」や「ゼブラ」までの変化となる確率を高くするという具合である。

【 0 2 8 6 】

これにより、操作回数を示唆するブロックが多いほど期待度が持てることになり、また、演出ボタン 1 0 5 の操作による保留アイコンの色変化によっても期待度が変化する。

なお、演出ボタン 1 0 5 の操作可能な回数を示すために、図 3 3 (B) に示すように、演出ボタン画像が積み上がる態様の表示を行ってもよい。このようにすれば、演出ボタン画像の数だけ演出ボタン 1 0 5 が操作可能となることが分かり易くなる。

【 0 2 8 7 】

また、図 3 3 (C) に示すように、最初から保留アイコンの色を変えて期待度情報を表示するようにしてもよい。この場合、演出ボタン 1 0 5 の操作によって、もともと「青」の保留アイコンを「緑」「赤」という具合に変化させることが考えられる。もともと「ゼブラ」の保留アイコンは、例えばプレミアの「!!」マークや、プレミアのキャラクターに変化させるようにしてもよい。さらにまた、図 3 3 (C) に示すように最初から保留アイコンの色を変えて期待度情報を表示する場合、演出ボタン画像を表示しないことも考えられる。

【 0 2 8 8 】

さらにまた、図 3 4 (A) に示すように、保留に対応させて演出ボタン画像だけを表示するようにしてもよい。この場合、上述したように、例えば、現変動表示領域に保留がシフトした状態で演出ボタン 1 0 5 を操作することにより、保留アイコン自体を変化させるようにするという具合である。つまり、図 3 4 (B) に記号 H で示すように、白色の保留アイコンを演出ボタン 1 0 5 の操作回数に応じて所定の色 (模様) へ変化させることが考えられる。この場合は、演出ボタン画像が「期待度情報」となる。

【 0 2 8 9 】

[演出ボタン処理]

図 3 5 は、図 2 3 の S 2 3 0 4 で実行される演出ボタン処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 2 9 0 】

S 3 5 0 1 では、演出ボタン 1 0 5 が押されたか否かを判断する。この処理は、演出ボタン検出スイッチ 3 2 1 からの信号に基づくものである。ここで演出ボタン 1 0 5 が押されたと判断された場合 (S 3 5 0 1 : Y E S)、S 3 5 0 2 へ移行する。一方、演出ボタン 1 0 5 が押されていないと判断された場合 (S 3 5 0 1 : N O)、以降の処理を実行せず、演出ボタン処理を終了する。

【 0 2 9 1 】

S 3 5 0 2 では、有効期間か否かを判断する。この処理は、演出ボタン 1 0 5 の操作が有効なタイミングであるか否かを判断するものである。ここで有効期間であると判断され

10

20

30

40

50

た場合 (S 3 5 0 2 : Y E S)、S 3 5 0 3 へ移行する。一方、有効期間でないと判断された場合 (S 3 5 0 2 : N O)、以降の処理を実行せず、演出ボタン処理を終了する。

【 0 2 9 2 】

S 3 5 0 3 では、現変動領域のデータを読み出す。この処理は、サブ R A M 3 2 0 c に用意された現変動領域 (図 2 6 参照) のデータを読み出すものである。

S 3 5 0 4 では、保留アイコンを変化させるか否かを判断する。現変動に対応するものも保留アイコンで表示されるのであるが、現在の保留アイコンを変化させるか否かを判断する。保留アイコンを変化させるか否かは、現変動領域から読み出される「期待度データ」に基づく。ここで保留アイコンを変化させると判断された場合 (S 3 5 0 4 : Y E S)、S 3 5 0 5 へ移行する。一方、保留アイコンを変化させないと判断された場合 (S 3 5 0 4 : N O)、S 3 5 0 5 の処理を実行せず、演出ボタン処理を終了する。

10

【 0 2 9 3 】

S 3 5 0 5 では、アイコン表示処理を行う。この処理は、例えば「緑」の保留アイコンを「赤」に変化させたり、「赤」の保留アイコンを「ゼブラ」に変化させたりするものである。つまり、この表示処理が繰り返されることで、上述したような「青」「緑」「赤」「ゼブラ」という期待度に合わせた保留の変化が実現される。

【 0 2 9 4 】

[第 1 実施形態の変形例]

本実施形態では、第 1 始動装置 1 2 3 に係るオーバーフローが第 2 始動装置 1 2 4 に係るオーバーフローかを判断し (S 3 1 0 3)、第 1 始動装置 1 2 3 に係るものである場合は第 1 始動装置 1 2 3 に係る保留に期待度情報を表示し (S 3 1 0 3 : Y E S、S 3 1 0 5)、第 2 始動装置 1 2 4 に係るものである場合は第 2 始動装置 1 2 4 に係る保留に期待度情報を表示している (S 3 1 0 3 : N O、S 3 1 0 7)。

20

【 0 2 9 5 】

これに対し、第 1 始動装置 1 2 3 に係るオーバーフローであっても第 2 始動装置 1 2 4 に係るオーバーフローであっても、両方の保留の全てに対して期待度情報を表示するようにしてもよい。

また、演出ボタン 1 0 5 の有効期間を現変動領域に保留がある場合としたが、保留領域にあるときに演出ボタン 1 0 5 の操作によって期待度情報を表示するようにしてもよい。

本実施形態では、保留数 (U 1 + U 2) が「0」よりも大きくなると (図 2 5 の S 2 5 0 3 : Y E S)、すなわち保留数 (U 1 + U 2) が「1」以上のときに変動回数をカウントし (S 2 5 0 5)、保留が「0」になると変動回数をリセットするようにしていた (S 2 5 0 3 : N O、S 2 5 0 4)。

30

これに対し、保留数 (U 1 + U 2) が所定数 (例えば「2」や「3」) 以上になったときに変動回数をカウントし、当該所定数を下回ると変動回数をリセットするようにしてもよい。

なお、保留数 (U 1 + U 2) の数によって変動回数をリセットするようにしていたが、他の条件を勘案して変動回数をリセットするようにしてもよい。例えば、演出ボタン 1 0 5 が操作された場合には、保留数 (U 1 + U 2) が「0」になっても一回だけ変動回数をリセットしない、という具合である。

40

【 0 2 9 6 】

< 第 2 実施形態 >

上記実施形態では、第 1 始動装置 1 2 3 及び第 2 始動装置 1 2 4 に係るオーバーフローの検出を、主制御基板 3 0 0 からのオーバーコマンドで判断している。具体的には、図 1 2 に示したように、第 1 始動装置 1 2 3 に係る保留数 U 1 が U m a x 以上となっているか否かを判断して第 1 オーバーコマンドを送信していた (S 1 2 0 2 : N O、S 1 2 1 0)。また、図 1 3 に示したように、第 2 始動装置 1 2 4 に係る保留数 U 2 が U m a x 2 以上となっているか否かを判断して第 2 オーバーコマンドを送信していた (S 1 3 0 2 : N O、S 1 3 1 0)。

【 0 2 9 7 】

50

これに対して、本実施形態は、演出制御基板 3 2 0 側で、第 1 始動装置 1 2 3 及び第 2 始動装置 1 2 4 に係るオーバーフローを検出するものである。

〔遊技機 2 の構成〕

図 3 6 を参照しつつ、遊技機 2 の概略構成について説明する。図 3 6 は、遊技機 2 の概略正面図である。遊技機 2 は、遊技機 1 と同様、1 種タイプと呼ばれるパチンコ遊技機である。

【0 2 9 8】

なお、遊技機 2 の構成は、遊技機 1 と基本的に同様となっており、第 1 始動装置 1 2 3 及び第 2 始動装置 1 2 4 への遊技球の入球を検知する構成が異なっている。したがって、同様の構成部分に関しては上記実施形態と同一の符号を付し、それらの説明を適宜割愛する。

10

【0 2 9 9】

第 1 始動装置 1 2 3 及び第 2 始動装置 1 2 4 が振分装置 1 4 1 に設けられているのは、遊技機 1 と同様である。

振分装置 1 4 1 は、その内部に、羽根 1 4 2 を有している。この羽根 1 4 2 によって、振分装置 1 4 1 に入球した遊技球は、左側通路又は右側通路へ振り分けられる。そして、左側通路の下方には第 1 始動装置 1 2 3 が設けられており、右側通路の下方には第 2 始動装置 1 2 4 が設けられている。

【0 3 0 0】

このとき、第 1 始動装置 1 2 3 の直上に第 1 検出スイッチ 1 4 5 が設けられており、第 2 始動装置 1 2 4 の直上に第 2 検出スイッチ 1 4 6 が設けられている。したがって、第 1 始動装置 1 2 3 へ入球する遊技球は、第 1 検出スイッチ 1 4 5 を通過する。また、第 2 始動装置 1 2 4 へ入球する遊技球は、第 2 検出スイッチ 1 4 6 を通過する。

20

【0 3 0 1】

〔第 1 検出スイッチ 1 4 5 及び第 2 検出スイッチ 1 4 6〕

図 3 7 は、遊技機 2 の内部構成を示すブロック図である。遊技機 2 は、上記実施形態の遊技機 1 と同様に、主制御基板 3 0 0、払出制御基板 3 1 0、演出制御基板 3 2 0、画像制御基板 3 3 0、ランプ制御基板 3 4 0、発射制御基板 3 5 0、及び電源基板 3 6 0 を備えている。

【0 3 0 2】

30

このとき、上述した第 1 検出スイッチ 1 4 5 及び第 2 検出スイッチ 1 4 6 は、演出制御基板 3 2 0 に接続されている。したがって、第 1 始動装置 1 2 3 への遊技球の入球は、主制御基板 3 0 0 に接続された第 1 始動装置検出スイッチ 3 0 4 と、演出制御基板 3 2 0 に接続された第 1 検出スイッチ 1 4 5 との両方で検出される。また、第 2 始動装置 1 2 4 への遊技球の入球は、主制御基板 3 0 0 に接続された第 2 始動装置検出スイッチ 3 0 5 と、演出制御基板 3 2 0 に接続された第 2 検出スイッチ 1 4 6 との両方で検出される。

【0 3 0 3】

〔第 1 始動装置スイッチ処理〕

図 3 8 は、本実施形態における第 1 始動装置スイッチ処理を示すフローチャートである。この第 1 始動装置スイッチ処理は、図 1 1 の S 1 1 0 1 における第 1 始動装置スイッチ処理の詳細を示すフローチャートである。

40

【0 3 0 4】

最初の S 3 8 0 1 では、第 1 始動装置検出スイッチ 3 0 4 が「ON」になったか否かを判定する。ここで第 1 始動装置検出スイッチ 3 0 4 が「ON」になったと判定した場合 (S 3 8 0 1 : YES)、S 3 8 0 2 へ移行する。一方、第 1 始動装置検出スイッチ 3 0 4 が「ON」になっていないと判定した場合 (S 3 8 0 1 : NO)、以降の処理を実行せず、第 1 始動装置スイッチ処理を終了する。

【0 3 0 5】

S 3 8 0 2 では、保留数 U 1 が最大保留数 U max 1 未満であるか否かを判断する。ここで、U 1 < U max 1 であると判断された場合 (S 3 8 0 2 : YES)、S 3 8 0 3 へ

50

移行する。一方、 $U1 = U_{max1}$ であると判断された場合 (S3802: NO)、以降の処理を実行せず、第1始動装置スイッチ処理を終了する。

【0306】

S3803では、保留数 $U1$ の値を「1」加算した値に更新する。

S3804～S3807では、各種乱数を取得する。この処理は、第1特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得し、これらの乱数を対応付けてメインRAM301cに格納するものである。

【0307】

S3808では、事前判定を行う。ここでは、大当たり判定、大当たり図柄の決定、及び、変動パターンの選択を事前に行う。これらの処理は、後述する特別図柄処理で行われるものと同様のものである。

【0308】

S3809では、保留コマンドをセットする。保留コマンドには、第1特別図柄に係る保留であるか第2特別図柄に係る保留であるかを区別する「始動装置データ」、何番目の保留であるかを示す「保留数データ」（すなわち保留数 $U1$ ）、大当たり種類及びハズレを示す「停止図柄データ」、変動パターンを示す「変動パターンデータ」が含まれる。

【0309】

なお、S3809でセットされた保留コマンドは、図10のS1008にて演出制御基板320へ送信される。

[第2始動装置スイッチ処理]

図39は、本実施形態における第2始動装置スイッチ処理を示すフローチャートである。この第2始動装置スイッチ処理は、図11のS1102における第2始動装置スイッチ処理の詳細を示すフローチャートである。

【0310】

最初のS3901では、第2始動装置検出スイッチ305が「ON」になったか否かを判定する。ここで第2始動装置検出スイッチ305が「ON」になったと判定した場合 (S3901: YES)、S3902へ移行する。一方、第2始動装置検出スイッチ305が「ON」になっていないと判定した場合 (S3901: NO)、以降の処理を実行せず、第2始動装置スイッチ処理を終了する。

【0311】

S3902では、保留数 $U2$ が最大保留数 U_{max2} 未満であるか否かを判断する。ここで、 $U2 < U_{max2}$ であると判断された場合 (S3902: YES)、S3903へ移行する。一方、 $U2 = U_{max2}$ であると判断された場合 (S3902: NO)、以降の処理を実行せず、第2始動装置スイッチ処理を終了する。

【0312】

S3903では、保留数 $U2$ の値を「1」加算した値に更新する。

S3904～S3907では、各種乱数を取得する。この処理は、第2特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得し、これらの乱数を対応付けてメインRAM301cに格納するものである。

【0313】

S3908では、事前判定を行う。ここでは、大当たり判定、大当たり図柄の決定、及び、変動パターンの選択を事前に行う。これらの処理は、後述する特別図柄処理で行われるものと同様のものである。

【0314】

S3909では、保留コマンドをセットする。保留コマンドには、第1特別図柄に係る保留であるか第2特別図柄に係る保留であるかを区別する「始動装置データ」、何番目の保留であるかを示す「保留数データ」（すなわち保留数 $U2$ ）、大当たり種類及びハズレを示す「停止図柄データ」、変動パターンを示す「変動パターンデータ」が含まれる。

【 0 3 1 5 】

なお、S 3 9 0 9 でセットされた保留コマンドは、図 1 0 の S 1 0 0 8 にて演出制御基板 3 2 0 へ送信される。

以上説明したように、本実施形態では、第 1 始動装置 1 2 3 に係るオーバーフローが生じた場合 (S 3 8 0 2 : N O)、第 2 始動装置 1 2 4 に係るオーバーフローが生じた場合 (S 3 9 0 2 : N O) のいずれにしても、オーバーコマンドを送信することなく、第 1 始動装置スイッチ処理及び第 2 始動装置スイッチ処理を終了する。つまり、主制御基板 3 0 0 のメイン C P U 3 0 1 a の処理については、何らオーバーフローを考慮するものとなっていない。

【 0 3 1 6 】

本実施形態では、第 1 始動装置 1 2 3 に係るオーバーフロー及び第 2 始動装置 1 2 4 に係るオーバーフローを演出制御基板 3 2 0 で判断する。そこで、本実施形態では、上記実施形態で説明した保留関連処理が異なってくる。

【 0 3 1 7 】

[保留関連処理]

図 4 0 は、図 2 3 の S 2 3 0 3 で実行される保留関連処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 3 1 8 】

最初の S 4 0 0 1 では、コマンドを受信したか否かを判断する。ここでコマンドを受信したと判断された場合 (S 4 0 0 1 : Y E S)、S 4 0 0 2 へ移行する。一方、コマンドを受信していないと判断された場合 (S 4 0 0 1 : N O)、以降の処理を実行せず、保留関連処理を終了する。

【 0 3 1 9 】

S 4 0 0 2 では、保留コマンドであるか否かを判断する。ここで保留コマンドであると判断された場合 (S 4 0 0 2 : Y E S)、S 4 0 0 3 にて保留処理を実行し、その後、保留関連処理を終了する。保留処理の詳細については既に述べた。一方、保留コマンドでないと判断された場合 (S 4 0 0 2 : N O)、S 4 0 0 4 へ移行する。

【 0 3 2 0 】

S 4 0 0 4 では、スイッチ入力があったか否かを判断する。この判断は、第 1 検出スイッチ 1 4 5 及び第 2 検出スイッチ 1 4 6 からの O N 信号に基づくものである。ここでスイッチ入力があったと判断された場合 (S 4 0 0 4 : Y E S)、S 4 0 0 5 のオーバー処理へ移行する。一方、スイッチ入力がないと判断された場合 (S 4 0 0 4 : N O)、S 4 0 0 6 へ移行する。つまり、保留コマンドが主制御基板 3 0 0 から送信されてきていないにもかかわらず第 1 検出スイッチ 1 4 5 又は第 2 検出スイッチ 1 4 6 からの信号が「 O N 」になった場合、オーバーフローと判断するのである。

【 0 3 2 1 】

S 4 0 0 5 では、オーバー処理を行う。このオーバー処理は、図 3 1 と同様のものである。ただし、オーバーコマンドが送信されないため、S 3 1 0 1 は省略される。そして、S 3 1 0 3 では、第 1 検出スイッチ 1 4 5 及び第 2 検出スイッチ 1 4 6 のいずれの信号が「 O N 」になったかで、第 1 始動装置 1 2 3 に係るものであるか否かが判断される。オーバー処理終了後に、保留関連処理を終了する。

【 0 3 2 2 】

S 4 0 0 6 では、復旧コマンドであるか否かを判断する。ここで復旧コマンドであると判断された場合 (S 4 0 0 7 : Y E S)、S 4 0 0 7 へ移行する。一方、復旧コマンドでないと判断された場合 (S 4 0 0 7 : N O)、S 4 0 0 7 の処理を実行せず、保留関連処理を終了する。

【 0 3 2 3 】

S 4 0 0 7 では、保留復旧処理を実行する。復旧コマンドは、上述したように、電源の遮断が起きたときに送信される。この復旧コマンドには保留情報が含まれているため、ここでは、保留情報に基づいて、保留表示などを電源遮断前の状態に戻す。S 4 0 0 7 の処

10

20

30

40

50

理実行後、保留関連処理を終了する。

【0324】

<第3実施形態>

上記実施形態では、図17に示したように、確変遊技状態であるか否かを判断し(S1703)、確変遊技状態である場合に(S1703:YES)、時短用変動パターンテーブル(2)をセットしていた(S1706)。時短用変動パターンテーブル(2)は、図6(D)に示したものであり、大当たりやリーチを伴わない変動については、0.2秒の超短縮変動となる。

【0325】

これに対し、本実施形態は、大当たり時の装飾図柄に基づいて、変動パターンを選択する点に特徴を有している。そこで次に、本実施形態の大当たり判定処理について、説明する。

図41は、図15のS1506における大当たり判定処理の詳細を示すフローチャートである。

【0326】

最初のS4101では、大当たり判定を行う。大当たり判定の手法については既に述べた通りである。すなわち、第1始動装置123への入賞に係る大当たり判定を実行する場合、メインROM301bに予め記憶されている第1特別図柄の大当たり判定テーブル(図4(A)参照)を用いる。一方、第2始動装置124への入賞に係る大当たり判定を実行する場合、メインROM301bに予め記憶されている第2特別図柄の大当たり判定テ

10

20

【0327】

続くS4102では、大当たりであるか否かを判断する。ここで大当たりであると判断された場合(S4102:YES)、S4103へ移行する。一方、大当たりでないと判断された場合(S4102:NO)、すなわちハズレである場合には、S4105にてハズレ図柄(停止図柄データ「00」)をセットし、大当たり判定処理を終了する。

【0328】

S4103では、大当たりの種類を決定する。大当たりの種類の決定についても既に述べた。すなわち、メインRAM301cに記憶されている大当たりにおける図柄判定テーブル(図5(A)参照)を用い、大当たりの種類を決定する。

30

【0329】

S4104では、大当たり図柄をセットする。大当たり図柄のセットも既に述べた通りである。すなわち、S4103の処理で決定した大当たりの種類に応じた大当たり図柄(停止図柄データ)をメインRAM301cにセットする。

【0330】

S4106では、対応する装飾図柄を格納する。大当たりとなったとき液晶表示装置121には停止図柄データに対応する装飾図柄が表示される。この処理は、液晶表示装置121に表示される装飾図柄を特定するための情報をメインRAM301cに格納するものである。これにより、主制御基板300のメインCPU301aで大当たり時の装飾図柄が何であるのかが把握できることになる。S4106の処理終了後、大当たり判定処理を終了する。

40

【0331】

[変動パターン選択処理]

次に、本実施形態における変動パターン選択処理を説明する。

図42は、図15のS1507における変動パターン選択処理の詳細を示すフローチャートである。

【0332】

最初のS4201では、大当たりか否かを判断する。ここで大当たりであると判断された場合(S4201:YES)、S4202へ移行する。一方、大当たりでないと判断された場合(S4201:NO)、すなわち、ハズレである場合には、S4203へ移行す

50

る。

【0333】

S 4 2 0 2 では、大当たり用テーブルをセットする。この処理は、図 6 (A) に示した大当たり用変動パターンテーブルをセットするものである。S 4 2 0 2 の処理終了後、S 4 2 0 9 へ移行する。

【0334】

S 4 2 0 3 では、確変遊技状態か否かを判断する。この処理は、メイン R A M 3 0 1 c に格納される確変遊技フラグが「ON」であるか否かを判断するものである。大当たり後確変遊技状態で遊技が制御されているときは、後述するように確変遊技フラグが「ON」になっている。ここで確変遊技状態であると判断された場合 (S 4 2 0 3 : Y E S) 、 S 4 2 0 4 へ移行する。一方、確変遊技状態でないと判断された場合 (S 4 2 0 3 : N O) 、 S 4 2 0 5 へ移行する。

【0335】

S 4 2 0 4 では、特定の装飾図柄であるか否かを判断する。この処理は、確変遊技状態の契機となった大当たりにおいて液晶表示装置 1 2 1 に停止表示された装飾図柄が特定のものであるか否かを判断するものである。装飾図柄を特定するための情報は、図 4 1 の S 4 1 0 6 でメイン R A M 3 0 1 c に格納されている。ここで特定の装飾図柄であると判断された場合 (S 4 2 0 4 : Y E S) 、例えば「7」など第 1 グループの装飾図柄である場合には、S 4 2 0 6 へ移行する。一方、特定の装飾図柄でないと判断された場合 (S 4 2 0 4 : N O) 、例えば「3」や「5」など第 2 グループの装飾図柄である場合には、S 4 2 0 7 へ移行する。

【0336】

S 4 2 0 5 へは確変遊技状態でないと判断された場合に移行する。S 4 2 0 5 では、時短遊技状態か否かを判断する。この処理は、メイン R A M 3 0 1 c に格納される時短遊技フラグが「ON」であるか否かを判断するものである。大当たり後、非確変遊技状態で遊技が制御されるときでも、後述するように 1 0 0 回転の間は時短遊技フラグが「ON」となる。ここで時短遊技状態であると判断された場合 (S 4 2 0 5 : Y E S) 、S 4 2 0 7 へ移行する。一方、時短遊技状態でないと判断された場合 (S 4 2 0 5 : N O) 、S 4 2 0 8 へ移行する。

【0337】

S 4 2 0 6 では、時短用テーブル (2) をセットする。この処理は、図 6 (D) に示した時短用変動パターンテーブル (2) をセットするものである。すなわち、大当たり後に確変遊技状態で遊技が制御されているときで、大当たり時に特定の装飾図柄が表示されている場合には、時短用変動パターンテーブル (2) によって変動パターンが選択される。

【0338】

S 4 2 0 7 では、時短用テーブル (1) をセットする。この処理は、図 6 (C) に示した時短用変動パターンテーブル (1) をセットするものである。すなわち、大当たり後に時短遊技状態で遊技が制御されているとき、又は、大当たり時に特定の装飾図柄が表示されていないときは、時短用変動パターンテーブル (1) によって変動パターンが選択される。

【0339】

S 4 2 0 8 では、非時短用テーブルをセットする。この処理は、図 6 (B) に示した非時短用変動パターンテーブルをセットするものである。すなわち、大当たり後時短遊技状態が終わった後など、通常遊技状態で遊技が制御されているときは、非時短用変動パターンテーブルによって変動パターンが選択される。

【0340】

S 4 2 0 9 では、セットされた変動パターンテーブルに応じて、変動パターンを選択する。上述したように大当たり用変動パターンテーブル (図 6 (A) 参照) がセットされているときは、変動パターン乱数に基づいて変動パターンを選択する。これに対し、時短用変動パターンテーブル (2) (図 6 (D) 参照) がセットされているときは、リーチ乱数

10

20

30

40

50

及び変動パターン乱数に基づいて変動パターンを選択する。また、非時短用変動パターンテーブル又は時短用変動パターンテーブル(1)がセットされているときは、リーチ乱数及び変動パターン乱数に加え、保留球数に基づいて変動パターンを選択する。S4209の処理終了後、変動パターン選択処理を終了する。

【0341】

つまり、本実施形態では、大当たり後に確変遊技状態となると(S4203: YES)、大当たり時の装飾図柄に基づいて時短用変動パターンテーブル(2)がセットされ(S4206)、時短用変動パターンテーブル(2)を用いて変動パターンが選択される(S4209)。時短用変動パターンテーブル(2)では、変動パターン7(超短縮変動)が選択される確率が高くなっており、特別図柄判定が加速される。

10

【0342】

< 第4実施形態 >

上記第3実施形態では、大当たり時の装飾図柄に基づいて変動パターンを選択していた(図42のS4204, S4206, S4207)。

【0343】

これに対して、本実施形態は、大当たり後に確変遊技状態が明に報知されない遊技状態である「非報知確変遊技状態」における変動パターンの選択を例示するものである。

図5に示したように第2特別図柄において大当たり用図柄乱数が「75」~「99」である場合、1/2の確率で「確変8R大当たり」となり、1/2の確率で「通常8R大当たり」となる。このとき、いずれの大当たりも同様に確変・非確変を報知しない演出を行うことで、確変遊技状態であるのか非確変遊技状態であるのかを隠すことが可能となる。その後、時短遊技状態の態様で遊技が制御されるため、遊技者は、確変遊技状態であることを期待する。

20

【0344】

[遊技状態設定処理]

図43は、図21のS2125における遊技状態設定処理の詳細を示すフローチャートである。

【0345】

最初のS4301では、大当たり図柄(停止図柄データ)に基づいて確変の有無を判定する。この処理は、図16のS1604にてセットされる大当たり図柄に基づくものである。

30

【0346】

S4302では、S4301の判定結果に基づき、確変大当たりであるか否かを判断する。ここで確変大当たりであると判断された場合(S4302: YES)、S4303へ移行する。一方、確変大当たりでないと判断された場合(S4302: NO)、すなわち通常大当たりである場合には、S4306へ移行する。

【0347】

S4303では、確変遊技フラグを「ON」にする。確変遊技フラグは、メインRAM301cに記憶されるものであり、確変遊技状態となっている場合に「ON」とされ、非確変遊技状態となっている場合に「OFF」とされる。

40

【0348】

S4304では、時短遊技フラグを「ON」にする。時短遊技フラグは、メインRAM301cに記憶されるものであり、時短遊技状態となっている場合に「ON」とされ、非時短遊技状態となっている場合に「OFF」とされる。S4304の処理終了後、遊技状態設定処理を終了する。

【0349】

S4305では、時短変動回数Wに「10000」をセットする。ここで「10000」をセットするのは、次の大当たりまで時短遊技状態を継続させる趣旨である。S4305の処理終了後、遊技状態設定処理を終了する。

【0350】

50

S 4 3 0 6 では、非報知確変遊技状態か否かを判断する。この処理は、大当たり図柄（停止図柄データ）に基づいて確変遊技状態の中の「非報知確変遊技状態」であるか否かを判断するものである。ここで非報知確変遊技状態であると判断された場合（S 4 3 0 6 : Y E S）、S 4 3 0 7 にて非報知確変フラグを「O N」にし、その後、遊技状態設定処理を終了する。なお、ここでは70%の確率で短縮フラグを「O N」にし、30%の確率で短縮フラグを「O F F」にする処理も行われる。また、非報知確変遊技フラグは、メイン R A M 3 0 1 c に格納される。一方、非報知確変遊技状態でないと判断された場合（S 4 3 0 6 : N O）、S 4 3 0 7 の処理を実行せず、遊技状態設定処理を終了する。

【0351】

確変大当たりでないと判定された場合に移行する S 4 3 0 8 では、確変遊技フラグを「O F F」にする。

10

S 4 3 0 9 では、時短遊技フラグを「O N」とし、S 4 3 1 0 で、時短変動回数 W に「100」をセットする。これにより、遊技球の減少を抑えた遊技（いわゆる時短遊技）が100回付与される。S 4 3 1 0 の処理終了後、遊技状態設定処理を終了する。

【0352】

[変動パターン選択処理]

次に、本実施形態における変動パターン選択処理を説明する。

図 4 4 は、図 1 5 の S 1 5 0 7 における変動パターン選択処理の詳細を示すフローチャートである。なお、大当たりであるときに、大当たり用テーブルをセットする処理は上記実施形態と同様であるため、割愛する。

20

【0353】

最初の S 4 4 0 1 では、確変遊技状態であるか否かを判断する。ここで確変遊技状態であると判断された場合（S 4 4 0 1 : Y E S）、S 4 4 0 3 へ移行する。一方、確変遊技状態でないと判断された場合（S 4 4 0 1 : N O）、S 4 4 0 2 へ移行する。

【0354】

S 4 4 0 2 では、非報知確変遊技状態であるか否かを判断する。この判断は、メイン R A M 3 0 1 c に格納された非報知確変フラグに基づくものであり、非報知確変フラグが「O N」となっているときに肯定判断される。ここで非報知確変遊技状態であると判断された場合（S 4 4 0 2 : Y E S）、S 4 4 0 3 へ移行する。一方、非報知確変遊技状態でないと判断された場合（S 4 4 0 2 : N O）、S 4 4 0 4 へ移行する。

30

【0355】

S 4 4 0 3 では、短縮フラグが「O N」であるか否かを判断する。短縮フラグは、非報知確変フラグが「O N」となるのに伴って所定の確率（例えば70%）で「O N」にセットされる。ここで短縮フラグが「O N」であると判断された場合（S 4 4 0 3 : Y E S）、S 4 4 0 5 へ移行する。一方、短縮フラグが「O N」でないと判断された場合（S 4 4 0 3 : N O）、S 4 4 0 6 へ移行する。

【0356】

S 4 4 0 4 へは確変遊技状態でないと判断された場合に移行する。S 4 4 0 4 では、時短遊技状態か否かを判断する。この処理は、メイン R A M 3 0 1 c に格納される時短遊技フラグが「O N」であるか否かを判断するものである。大当たり後、非確変遊技状態で遊技が制御されるときでも、後述するように100回転の間は時短遊技フラグが「O N」となる。ここで時短遊技状態であると判断された場合（S 4 4 0 4 : Y E S）、S 4 4 0 6 へ移行する。一方、時短遊技状態でないと判断された場合（S 4 4 0 4 : N O）、S 4 4 0 7 へ移行する。

40

【0357】

S 4 4 0 5 では、時短用テーブル（2）をセットする。この処理は、図 6（D）に示した時短用変動パターンテーブル（2）をセットするものである。

S 4 4 0 6 では、時短用テーブル（1）をセットする。この処理は、図 6（C）に示した時短用変動パターンテーブル（1）をセットするものである。

【0358】

50

S 4 4 0 7では、非時短用テーブルをセットする。この処理は、図6(B)に示した非時短用変動パターンテーブルをセットするものである。

S 4 4 0 8では、セットされた変動パターンテーブルに応じて、変動パターンを選択する。上述したように大当たり用変動パターンテーブル(図6(A)参照)がセットされているときは、変動パターン乱数に基づいて変動パターンを選択する。これに対し、時短用変動パターンテーブル(2)(図6(D)参照)がセットされているときは、リーチ乱数及び変動パターン乱数に基づいて変動パターンを選択する。また、非時短用変動パターンテーブル又は時短用変動パターンテーブル(1)がセットされているときは、リーチ乱数及び変動パターン乱数に加え、保留球数に基づいて変動パターンを選択する。S 4 4 0 8の処理終了後、変動パターン選択処理を終了する。

10

【0359】

つまり、本実施形態では、大当たり後に非報知確変遊技状態となると(S 4 4 0 2: YES)、短縮フラグに基づいて時短用変動パターンテーブル(2)がセットされ(S 4 4 0 3, S 4 4 0 5)、時短用変動パターンテーブル(2)を用いて変動パターンが選択される(S 4 4 0 8)。

【0360】

具体的には、非報知確変遊技状態において、例えば70%の確率で時短用変動パターンテーブル(2)を用いて変動パターンが選択され、30%の確率で時短用変動パターンテーブル(1)を用いて変動パターンが選択される。一方、非確変遊技状態で時短遊技状態であるときは、100%の確率で時短用変動パターンテーブル(1)を用いて変動パターンが選択される。これにより、超短縮変動となった場合には、確変遊技状態で遊技が制御されていることが分かる。また、超短縮変動とならなかった場合でも、確変遊技状態かもしれないという期待を遊技者に抱かせることができる。

20

【0361】

<第4実施形態の変形例>

第4実施形態では、非確変遊技状態で時短遊技状態である場合(S 4 4 0 4: YES)、100%の確率で時短用変動パターンテーブル(1)を用いて変動パターンを選択していた(S 4 4 0 6, S 4 4 0 8)。

【0362】

これに対し、非確変遊技状態で時短遊技状態である場合に、所定の割合で時短用変動パターンテーブル(2)を用いて変動パターンを選択するようにしてもよい。この場合は、非確変遊技状態において時短用変動パターンテーブル(2)がセットされるよりも小さな割合で時短用変動パターンテーブル(2)をセットする。

30

【0363】

[本実施形態で奏される効果]

(1)本実施形態では、保留がすべて消化されないうちは連続する変動回数をカウントし(図25のS 2 5 0 3: YES, S 2 5 0 5)、当該変動回数をコンボ数として表示する(S 2 5 0 7)。例えば、図27(C)に記号Cで示すごとくである。そして、保留コマンドが受信されない場合(図28のS 2 8 0 2: NO)、コンボ警告処理を行う(S 2 8 0 4)。コンボ警告処理では、保留数(U 1 + U 2)が「3」未満になると(図29(B)のS 2 9 1 0: YES)、コンボが途切れる可能性があることを警告するコンボ警告演出を実行する(S 2 9 1 2)。図30(C)に記号Dで示すごとくである。

40

【0364】

すなわち、始動条件の成立により判定情報を取得する取得手段と、前記取得手段により取得された前記判定情報を、予め定められた数まで、記憶手段に記憶可能な記憶制御手段と、前記記憶手段に記憶された前記判定情報に基づき遊技者に有利な特別遊技を行うか否かを判定するとともに、前記判定情報を消化する判定消化手段と、前記記憶手段に記憶された前記判定情報が所定数以上になると、前記所定数を下回るまでの期間を判定連続期間とし、当該判定連続期間における前記判定消化手段による判定回数を計数する計数手段と、前記計数手段にて計数された前記判定回数に基づく情報の報知を行う情報報知手段と、

50

前記記憶手段に記憶された前記判定情報の数に基づき、前記判定連続期間が終了する可能性を示唆する可能性示唆手段と、を備えている。

なお、判定回数に基づく情報の「報知」としたが「示唆」としてもよい。また、判定連続期間が終了する可能性を「示唆」としたが「報知」としてもよい。「示唆」とするのは「ほのめかす」場合を含める趣旨である。以下にある「報知」や「示唆」の記述についても同様である。

また、ここでは「前記判定情報の数に基づき、前記判定連続期間が終了する可能性を示唆する」としたが、「判定連続期間が終了する可能性が大きいことを示唆する」と言い換えることもできる。さらにまた「判定連続期間が終了する可能性が大きいとき」は、判定情報の数が少ないときであるため、「判定情報の数が所定数よりも小さくなったときには、前記判定連続期間が終了する可能性を示唆する」としてもよい。また、「判定情報の数が所定数以上となったときには、前記判定連続期間が終了する可能性を示唆しない」としてもよい。

10

【0365】

これにより、コンボを継続させようという意識を遊技者に抱かせることができ、遊技球の発射を適切に促すことができるため、パチンコホール側の不利益を抑制することができる。

【0366】

(2) 本実施形態では、保留がすべて消化されないうちは連続する変動回数をカウントし(図25のS2503: YES, S2505)当該変動回数をコンボ数として表示するのであるが(S2507)、変動回数10回を超えてはじめてコンボ数を表示する(S2506: YES, S2507)。

20

【0367】

すなわち、前記情報報知手段は、前記判定回数が所定回数を上回った後に、前記判定回数に基づく情報の報知を行う。

これにより、最初の保留が表示された途端にコンボ数が表示されることによる違和感を軽減することができる。

【0368】

(3) 本実施形態では、保留がすべて消化されないうちは連続する変動回数をカウントし(図25のS2503: YES, S2505)当該変動回数をコンボ数として表示するのであるが(S2507)、変動回数10回を超えたときにコンボフラグを「ON」にする(S2506: YES, S2508)。そして、コンボ警告処理では、コンボフラグが「ON」になっていることを前提にコンボ警告演出を実行する(図29(B)のS2911: YES, S2912)。つまり、変動回数10回を超えたときに、コンボ警告演出が実行されるのである。

30

【0369】

すなわち、前記可能性示唆手段は、前記判定回数が所定回数を上回った後に、前記判定連続期間が終了する可能性を示唆する。

これにより、コンボが途切れる可能性の報知(コンボ警告演出)のタイミングが適切なものとなり、遊技球の発射を適切に促すことができる。

40

【0370】

(4) 本実施形態では、主制御基板300からオーバーコマンドが送信されてくると(図28のS2805: YES)、オーバー処理を行う(S2806)。このオーバー処理では、オーバーコマンドを解析し(図31のS3101)、保留に対応させて期待度情報を表示する(S3105, S3107)。

【0371】

すなわち、始動条件の成立により判定情報を取得する取得手段と、前記取得手段にて取得された前記判定情報を記憶手段に記憶する記憶制御手段と、前記記憶手段に記憶された前記判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを事前に判定する事前判定手段と、所定の保留表示手段に前記記憶手段に記憶された前記判定情報に対応する保

50

留情報を表示する保留表示制御手段と、前記記憶手段に予め定められた上限数の判定情報が記憶されているときに前記始動条件が成立すると、前記事前判定手段による判定結果に基づき、前記保留情報に対応付ける態様で、前記特別遊技の実行の期待度に関連する期待度情報を報知する報知手段と、を備えている。

【0372】

これにより、発射を継続させようという意識を遊技者に抱かせることができ、遊技球の発射を適切に促すことができ、パチンコホール側の不利益を抑制することができる。

(5) また、本実施形態では、オーバー処理において、オーバーコマンドを解析し(図31のS3101)、第1始動装置123に係るものである場合には(S3103: YES)、第1始動装置123に係る保留に対応させて期待度情報を表示する(S3105)。一方、第2始動装置124に係るものである場合には(S3103: NO)、第2始動装置124に係る保留に対応させて期待度情報を表示する(S3107)。

【0373】

すなわち、前記取得手段は、第1始動条件の成立により第1判定情報を取得し、第2始動条件の成立により第2判定情報を取得するようになっており、前記報知手段は、前記記憶手段に予め定められた上限数の前記第1判定情報が記憶されているときに前記第1始動条件が成立すると、第1始動条件に係る保留情報に対応させて前記期待度情報を報知し、前記記憶手段に予め定められた上限数の前記第2判定情報が記憶されているときに前記第2始動条件が成立すると、第2始動条件に係る保留情報に対応させて前記期待度情報を報知する。

【0374】

これにより、第1始動装置123及び第2始動装置124のいずれのオーバーフローに基づく情報表示であることが分かり易くなり、期待度情報の報知を期待させることができるため、遊技球の適切な発射を促すことができる。

(6) さらにまた、期待度情報の表示のバリエーションとして、図34(A)に示したように、演出ボタン画像を期待度情報として表示することが例示される。

【0375】

すなわち、遊技者の操作を受け付ける受付手段をさらに備え、前記報知手段は、前記受付手段の操作の示唆を、前記期待度情報として報知することとしてもよい。

これにより、将来的に可能となる演出ボタン105の操作に期待感を抱かせることができ、遊技球の適切な発射を促すことができる。

【0376】

(7) 上記(6)では図34(B)に示したように、演出ボタン105の操作が行われることで、保留の色などを変更する期待度情報の表示を行うことが例示される。

すなわち、前記報知手段は、前記受付手段の操作が行われると、さらに、前記受付手段の操作の示唆とは異なる前記期待度情報を報知することとしてもよい。

【0377】

これにより、演出ボタン105の操作に起因する期待度情報の表示に期待感を抱かせることができ、遊技球の適切な発射を促すことができる。

(8) 本実施形態では、第1始動装置123及び第2始動装置124に係る保留の上限数を越えて入球があったときには(図28のS2805: YES, 図40のS4004: YES)、当該入球をオーバーフローとして、上述したように期待度情報を表示している(図31のS3105, S3107)。

【0378】

すなわち、第1始動条件の成立により第1判定情報を取得し、第2始動条件の成立により第2判定情報を取得する取得手段と、前記取得手段にて取得された前記第1判定情報及び前記第2判定情報を記憶手段に記憶する記憶制御手段と、前記記憶手段に予め定められた上限数の前記第1判定情報が記憶されているときに前記第1始動条件が成立したこと、及び、前記記憶手段に予め定められた上限数の前記第2判定情報が記憶されているときに前記第2始動条件が成立したことを判定する超過入球判定手段と、前記超過入球判定手段

にて前記第 1 始動条件又は前記第 2 始動条件の成立が判定されたことに基づき、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、を備えている。

なお、特典付与手段にて付与される特典は、本実施形態では、「期待度情報」であったが、これに限定されるものではない。例えば、遊技履歴の記録を行う際に当該遊技履歴に関連して付与されるポイント情報などであってもよい。この意味で「特典付与手段は、遊技価値を向上させる情報を付与する」ものとしてもよい。

【0379】

これにより、発射を継続させようという意識を遊技者に抱かせることができ、遊技球の発射を適切に促すことができ、パチンコホール側の不利益を抑制することができる。

(9) 特に第 2 実施形態では、演出制御基板 320 側で、第 1 始動装置 123 及び第 2 始動装置 124 に係るオーバーフローを検出する。具体的には、図 37 に示したように、第 1 検出スイッチ 145 及び第 2 検出スイッチ 146 が、演出制御基板 320 に接続されている。したがって、第 1 始動装置 123 への遊技球の入球は、主制御基板 300 に接続された第 1 始動装置検出スイッチ 304 と、演出制御基板 320 に接続された第 1 検出スイッチ 145 との両方で検出される。また、第 2 始動装置 124 への遊技球の入球は、主制御基板 300 に接続された第 2 始動装置検出スイッチ 305 と、演出制御基板 320 に接続された第 2 検出スイッチ 146 との両方で検出される。

【0380】

このような構成の下、保留コマンドが送信されていないことを前提に(図 40 の S4002:NO)、第 1 検出スイッチ 145 又は第 2 検出スイッチ 146 からの信号があったか否かを判断し(S4004)、スイッチ入力があったと判断された場合にオーバー処理を実行する(S4004:YES, S4005)。

【0381】

すなわち、前記取得手段とは別に前記第 1 始動条件及び前記第 2 始動条件の成立を判断する判断手段をさらに備え、前記超過入球判定手段は、前記判断手段による判断結果に基づいて、前記前記第 1 始動条件又は前記第 2 始動条件の成立を判定する。

【0382】

これにより、主制御基板 300 の第 1 始動装置スイッチ処理及び第 2 始動装置スイッチ処理に対し特に処理を追加する必要がなくなるため、主制御基板 300 における第 1 始動装置スイッチ処理及び第 2 始動装置スイッチ処理が複雑になることがない。主制御基板 300 側の処理負担を軽減することができる。

【0383】

(10) ところで、非確変遊技状態における大当たり判定の確率に対し確変遊技状態における大当たり判定の確率は高くなっているものの、あくまでも確率のばらつきが生じるため、高確率になっているにもかかわらず、なかなか大当たりと判定されない事態が往々にして生じる。

【0384】

このとき、確変遊技状態であることを認識している遊技者が、確変遊技状態であるのになかなか当たらない、という「もどかしさ」を抱く虞がある。特に、その後に予定がある遊技者であれば、遊技者のイライラを助長することにもなりかねない。一方で、非確変遊技状態における時短遊技状態は、遊技球を減らさず大当たりとなるチャンスであるため、ゆっくりと十分に楽しみたいという遊技者が多い。

【0385】

この点、第 1 実施形態では、大当たり後に確変遊技状態で遊技が制御されるときは(図 17 の S1703:YES)、変動回数が 30 回を越えると(S1704:YES)、時短用変動パターンテーブル(2)を用いて変動パターンを選択する(S1706, S1709)。一方、非確変遊技状態における時短遊技状態で遊技が制御されるときは(S1705:YES)、時短用変動パターンテーブル(1)を用いて変動パターンを選択する(S1707, S1709)。このとき、時短用変動パターンテーブル(2)では超短縮変動が選択される可能性が高くなっており、時短用変動パターンテーブル(1)では超短縮

変動が選択される可能性はない。

【0386】

すなわち、始動条件の成立により判定情報を取得する取得手段と、前記取得手段にて取得された前記判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段にて前記特別遊技を実行すると判定されると、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、前記特別遊技の実行後、前記判定手段による判定確率が高確率となる高確率遊技状態、又は、前記判定手段による判定確率が低確率となる低確率遊技状態で遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、を備え、通常変動、当該通常変動よりも図柄の変動開始から変動停止までの時間である変動時間が短い第1時短変動、又は、当該第1時短変動よりも前記変動時間が短い第2時短変動のいずれかで図柄を変動させることが可能であり、前記遊技状態制御手段は、前記高確率遊技状態にあっては、前記第2時短変動を含む第1時短遊技状態で遊技を制御し、前記低確率遊技状態にあっては、前記第1時短遊技状態に比べ前記第2時短変動を含む割合の小さな第2時短遊技状態で遊技を制御する。

10

【0387】

これにより、大当たり後の確変遊技状態は、0.2秒の超短縮変動を含むものとなり、確変遊技状態と時短遊技状態とで遊技進行を適切なものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0388】

なお、非確変遊技状態における時短遊技状態で遊技が制御されるときに（S1705：YES）、確変遊技状態のときよりも小さな割合で超短縮変動の変動パターンが選択されるようにしてもよい。

20

【0389】

（11）ところで、非確変遊技状態における大当たり判定の確率に対し確変遊技状態における大当たり判定の確率は高くなっているものの、あくまでも確率のばらつきが生じるため、高確率になっているにもかかわらず、なかなか大当たりと判定されない事態が往々にして生じる。

【0390】

このとき、確変遊技状態であることを認識している遊技者が、確変遊技状態であるのになかなか当たらない、という「もどかしさ」を抱く虞がある。特に、その後に予定がある遊技者であれば、遊技者のイライラを助長することにもなりかねない。反対に、確変遊技状態は、遊技球を減らさず大当たりとなるチャンスであるため、ゆっくりと十分に楽しみたいという遊技者も存在する。

30

【0391】

そのため、遊技の興趣を向上させるためには、確変遊技状態における遊技進行が重要な要素となってくる。

この点、第3実施形態では、大当たり判定処理において大当たり図柄に対応する装飾図柄を格納しておき（図41のS4106）、確変遊技状態で遊技が制御されるときは（図42のS4203：YES）、例えば「7」というような特定の装飾図柄であるとき（S4204：YES）、時短用変動パターンテーブル（2）を用いて変動パターンを選択する（S4206，S4209）。一方、特定の装飾図柄でないときは（S4204：NO）、時短用変動パターンテーブル（1）を用いて変動パターンを選択する（S4207，S4209）。このとき、時短用変動パターンテーブル（2）では超短縮変動が選択される可能性が高くなっており、時短用変動パターンテーブル（1）では超短縮変動が選択される可能性はない。

40

【0392】

すなわち、始動条件の成立により判定情報を取得する取得手段と、前記取得手段にて取得された前記判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段にて前記特別遊技を実行すると判定されると、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、前記判定手段による判定結果に基づき、図柄を変動させて停

50

止させる図柄変動停止手段と、前記図柄の変動停止に合わせて所定の演出手段に装飾図柄を表示する演出制御手段と、前記判定手段にて前記特別遊技を実行すると判定されると前記図柄変動停止手段にて停止された図柄である停止図柄に基づいて、前記特別遊技の実行後、前記判定手段による判定確率が高確率となる高確率遊技状態、又は、前記判定手段による判定確率が低確率となる低確率遊技状態で遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記図柄変動停止手段は、通常変動、当該通常変動よりも図柄の変動開始から変動停止までの時間である変動時間が短い第1時短変動、又は、当該第1時短変動よりも前記変動時間が短い第2時短変動のいずれかで図柄を変動させることが可能であり、前記遊技状態制御手段は、前記高確率遊技状態において、前記停止図柄に対応する装飾図柄に基づき、第1グループの装飾図柄であるときは前記第2時短変動を含む第1時短遊技状態で遊技を制御し、第2グループの装飾図柄であるときは前記第1時短遊技状態に比べ前記第2時短変動を含む割合の小さな第2時短遊技状態で遊技を制御する。

10

【0393】

これにより、大当たり後の確変遊技状態において前回の大当たりの図柄が特定の図柄である場合、0.2秒の超短縮変動を含むものとなり、確変遊技状態での遊技進行を適切なものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0394】

なお、特定の装飾図柄でないときに(S4204:NO)、特定の装飾図柄のときよりも小さな割合で超短縮変動の変動パターンが選択されるようにしてもよい。

(12)ところで、非報知確変遊技状態では、確変遊技状態であってほしい、という遊技者の期待が高まりやすい。この場合、遊技状態における何らかの示唆がその期待を増長する上で重要な要素となる。ところが、不利な状態であること、すなわち非確変の時短遊技状態であることがすぐに分かってしまうと、興醒めとなる。

20

【0395】

そのため、遊技の興趣を向上させるためには、非報知確変遊技状態における遊技進行が重要な要素となってくる。

この点、第4実施形態では、遊技状態設定処理において、非報知確変遊技状態であるかを判断し(図43のS4306)、非報知確変遊技状態であるときは、非報知確変フラグを「ON」にする(S4306:YES,S4307)。そして、非報知確変遊技状態であるときは(S4402:YES)、短縮フラグを用いて所定の確率(例えば70%)で時短用変動パターンテーブル(2)を選択し(S4405)、時短用変動パターンテーブル(2)を用いて変動パターンを選択する(S4408)。一方、非確変遊技状態における時短遊技状態で遊技が制御されるときは(S4404:YES)、時短用変動パターンテーブル(1)を用いて変動パターンを選択する(S4406,S4408)。このとき、時短用変動パターンテーブル(2)では超短縮変動が選択される可能性が高くなっており、時短用変動パターンテーブル(1)では超短縮変動が選択される可能性はない。

30

【0396】

すなわち、始動条件の成立により判定情報を取得する取得手段と、前記取得手段にて取得された前記判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段にて前記特別遊技を実行すると判定されると、所定の入球装置を開放する前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、前記特別遊技の実行後、前記判定手段による判定確率が高確率となる遊技状態であって、前記高確率となっていることを遊技者に報知しない非報知高確率遊技状態、又は、前記判定手段による判定確率が低確率となる低確率遊技状態で遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、を備え、通常変動、当該通常変動よりも図柄の変動開始から変動停止までの時間である変動時間が短い第1時短変動、又は、当該第1時短変動よりも前記変動時間がさらに短い第2時短変動のいずれかで図柄を変動させることが可能であり、前記遊技状態制御手段は、前記非報知高確率遊技状態にあつては、前記第2時短変動が選択され得る第1時短遊技状態で遊技を制御し、前記低確率遊技状態にあつては、前記第1時短遊技状態に比べ前記第2時短変動が選択される割合の小さな第2時短遊技状態で遊技を制御する。

40

50

【 0 3 9 7 】

これにより、たとえ 0 . 2 秒の超短縮変動がない場合でも、確変遊技状態（非報知確変遊技状態）であることへの期待が持てる。その結果、非報知確変遊技状態での遊技進行を適切なものにすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 9 8 】

なお、非確変遊技状態かつ時短遊技状態のときに（ S 4 4 0 4 : Y E S ）、非報知確変遊技状態のときよりも小さな割合で超短縮変動の変動パターンが選択されるようにしてもよい。

【 0 3 9 9 】

（ 1 3 ）ただし、本実施形態では、非確変遊技状態かつ時短遊技状態のときに（ S 4 4 0 4 : Y E S ）、超短縮変動の変動パターンが選択されることはない。

10

すなわち、前記第 2 時短遊技状態は、前記第 2 時短変動が選択されない遊技状態であることを特徴とする。

【 0 4 0 0 】

これにより、非確変の時短遊技状態では 0 . 2 秒の超短縮変動が選択されることがなくなるため、超短縮変動が選択された時点で、非報知確変遊技状態であることが分かる。その結果、遊技者に安心感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 0 1 】

以上、本発明は、上述した実施形態になんら限定されるものではなく、その技術範囲を逸脱しない限り、種々なる形態で実施可能である。

20

上記実施形態では、振分装置 1 4 1 の羽根 1 4 2 によって、第 1 始動装置 1 2 3 と第 2 始動装置 1 2 4 とに 7 : 3 の割合で、入球した遊技球が振り分けられる。

これに対し、ソレノイド等による電氣的構造又は機械的構造により、第 1 始動装置 1 2 3 と第 2 始動装置 1 2 4 とに交互に遊技球が振り分けられるようにしてもよい。

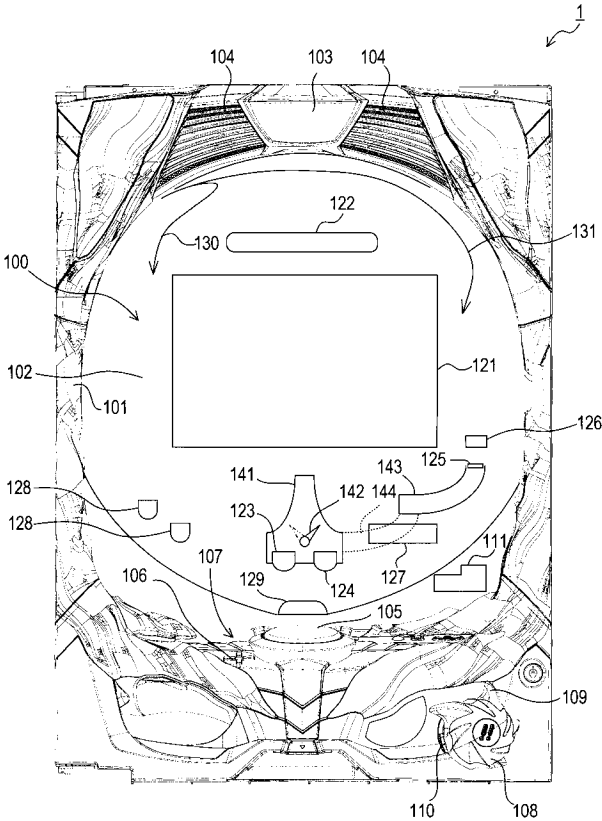
【 符号の説明 】

【 0 4 0 2 】

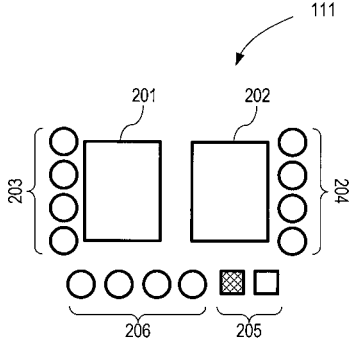
1 , 2 ... 遊技機（遊技機）

3 0 1 a ... メイン C P U（取得手段、判定手段、特別遊技実行手段、図柄制御手段、遊技状態制御手段）

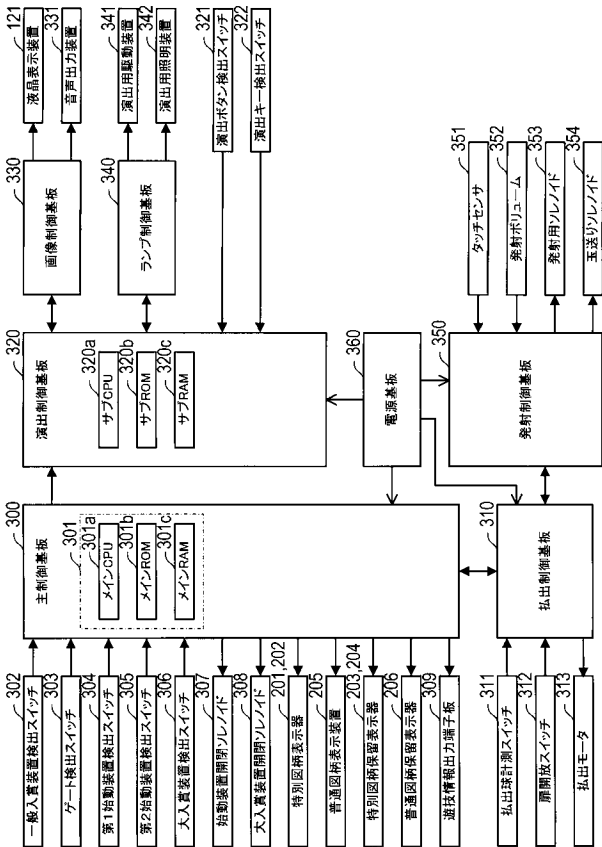
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

(A)第1特別図柄の当たり判定テーブル

遊技状態	大当たり乱数 (0~599)	割合
低確率遊技状態	7, 8	2/599 = 1/299.5
高確率遊技状態	7~26	20/599 = 1/29.9

(B)第2特別図柄の当たり判定テーブル

遊技状態	大当たり乱数 (0~598)	割合
低確率遊技状態	7, 8	2/599 = 1/299.5
高確率遊技状態	7~26	20/599 = 1/29.9

(C)普通図柄の当たり判定テーブル

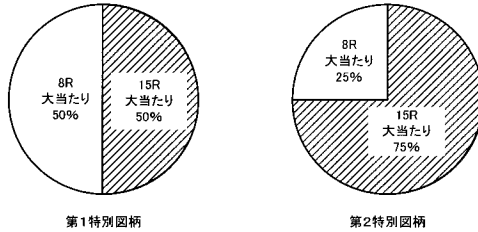
遊技状態	普通図柄乱数 (0~65535)	判定結果	割合
非時短遊技状態	0	当たり	1/65536
	1~65535	ハズレ	65535/65536
時短遊技状態	0~65534	当たり	65535/65536
	65535	ハズレ	1/65536

【図 5】

(A)大当たりにおける図柄決定テーブル

特別図柄	大当たり用図柄乱数 (0~99)	判定	割合
第1特別図柄	0~49	確変15R大当たり	1/2
		通常15R大当たり	1/2
	50~99	確変8R大当たり	1/2
		通常8R大当たり	1/2
第2特別図柄	0~74	確変15R大当たり	1/2
		通常15R大当たり	1/2
	75~99	確変8R大当たり	1/2
		通常8R大当たり	1/2

(B)15R大当たりとなる割合



(C)ハズレにおける図柄決定テーブル

特別図柄	判定
第1特別図柄	ハズレ
第2特別図柄	ハズレ

【図 6】

(A)大当たり用変動パターンテーブル

遊技状態	保留球数	リーチ乱数	変動パターン 乱数	特別図柄の 変動パターン	変動時間 (秒)	変動内容
-	-	-	0~29	変動パターン1	20	リーチA(当たり)
-	-	-	30~99	変動パターン2	30	リーチB(当たり)

(B)非時短用変動パターンテーブル

遊技状態	保留球数	リーチ乱数	変動パターン 乱数	特別図柄の 変動パターン	変動時間 (秒)	変動内容
非時短 遊技状態	0~4	0~89	0~99	変動パターン3	10	通常変動
		90~99	0~69	変動パターン4	20	リーチA(ハズレ)
			70~99	変動パターン5	30	リーチB(ハズレ)
	5~8	0~89	0~99	変動パターン6	5	短縮変動
		90~99	0~69	変動パターン4	20	リーチA(ハズレ)
			70~99	変動パターン5	30	リーチB(ハズレ)

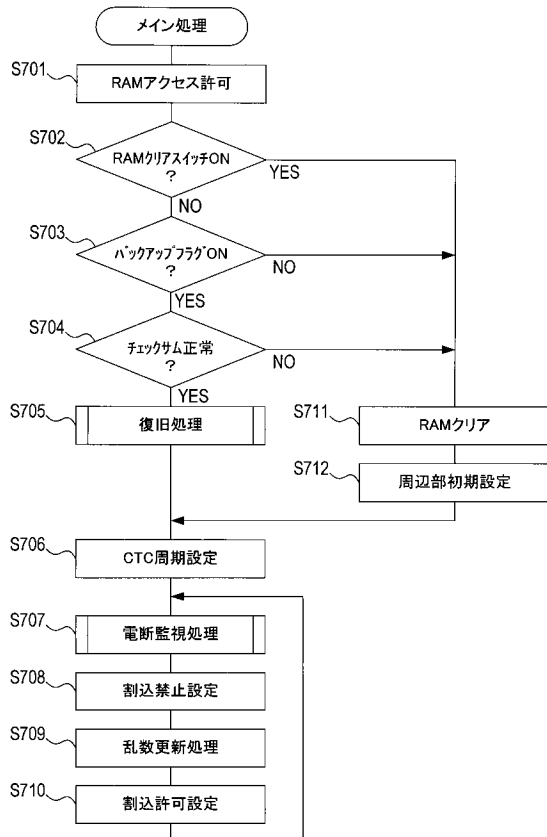
(C)時短用変動パターンテーブル(1)

遊技状態	保留球数	リーチ乱数	変動パターン 乱数	特別図柄の 変動パターン	変動時間 (秒)	変動内容
時短遊技 状態	0~2	0~94	0~99	変動パターン3	10	通常変動
		95~99	0~69	変動パターン4	20	リーチA(ハズレ)
			70~99	変動パターン5	30	リーチB(ハズレ)
	3~8	0~94	0~99	変動パターン6	5	短縮変動
		95~99	0~69	変動パターン4	20	リーチA(ハズレ)
			70~99	変動パターン5	30	リーチB(ハズレ)

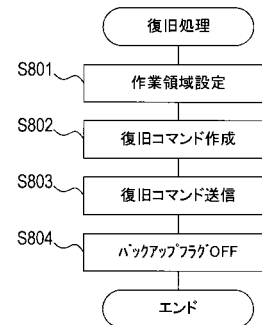
(D)時短用変動パターンテーブル(2)

遊技状態	保留球数	リーチ乱数	変動パターン 乱数	特別図柄の 変動パターン	変動時間 (秒)	変動内容
時短遊技 状態	-	0~94	0~99	変動パターン7	0.2	超短縮変動
		95~99	0~69	変動パターン4	20	リーチA(ハズレ)
			70~99	変動パターン5	30	リーチB(ハズレ)

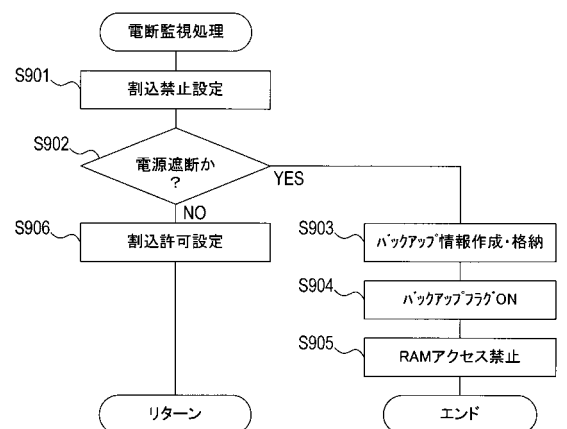
【図 7】



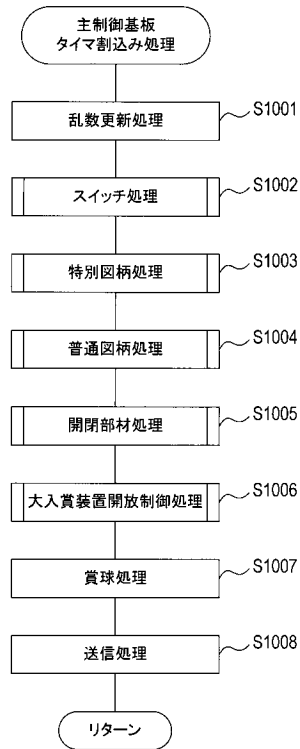
【図 8】



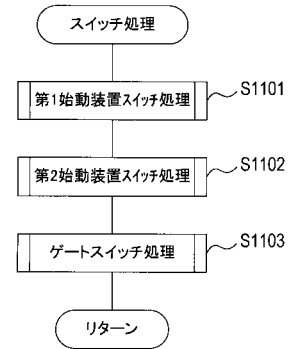
【図 9】



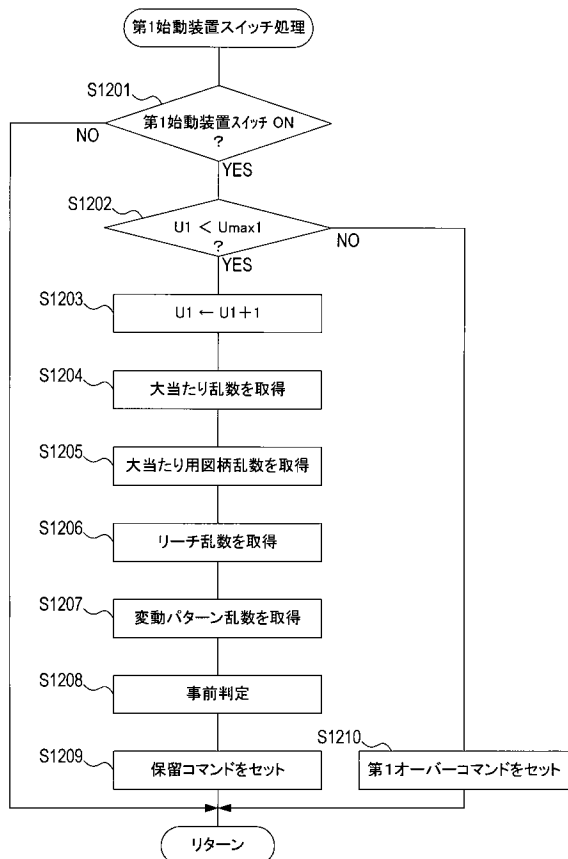
【図 10】



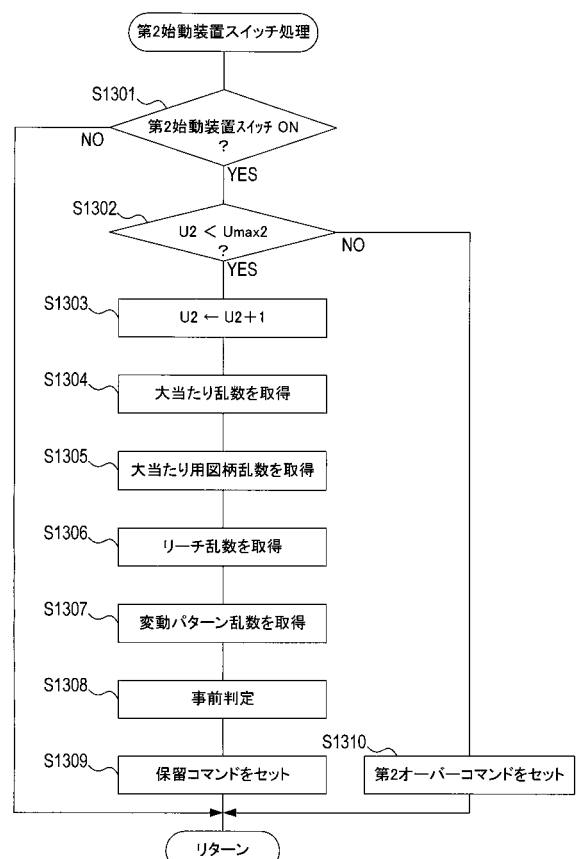
【図 11】



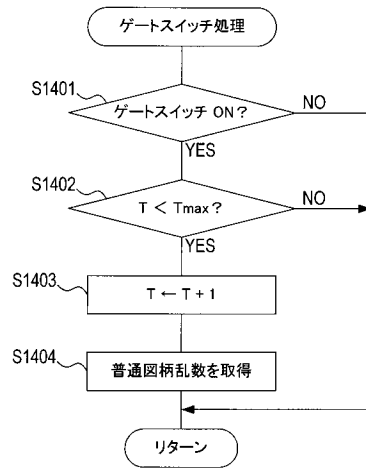
【図 12】



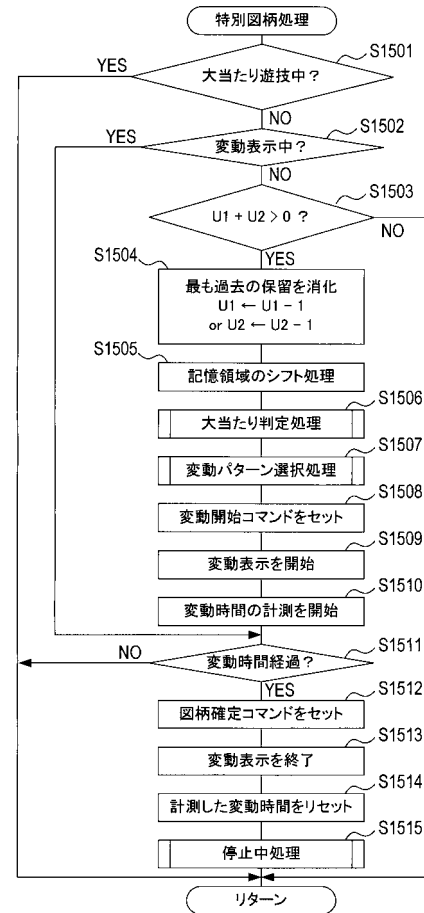
【図 13】



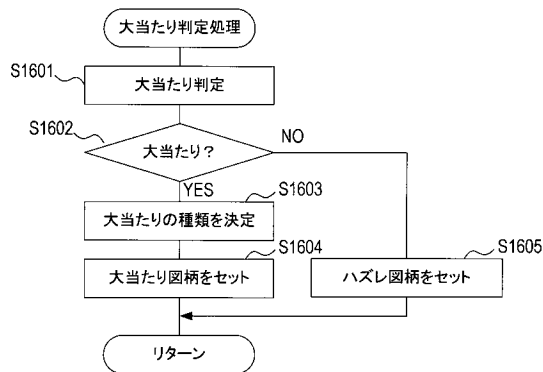
【図 14】



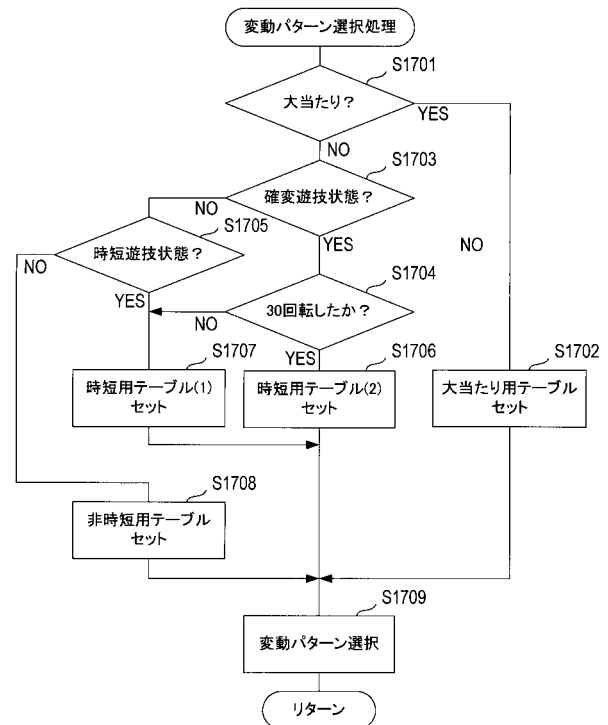
【図 15】



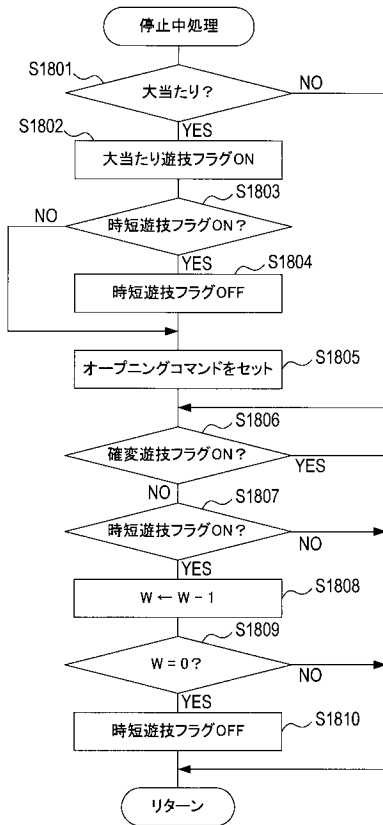
【図 16】



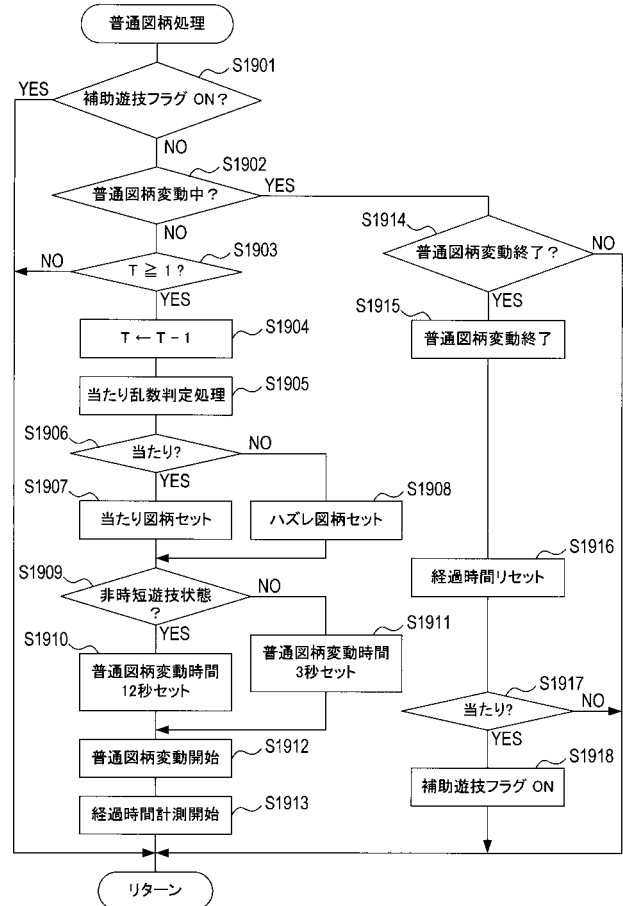
【図 17】



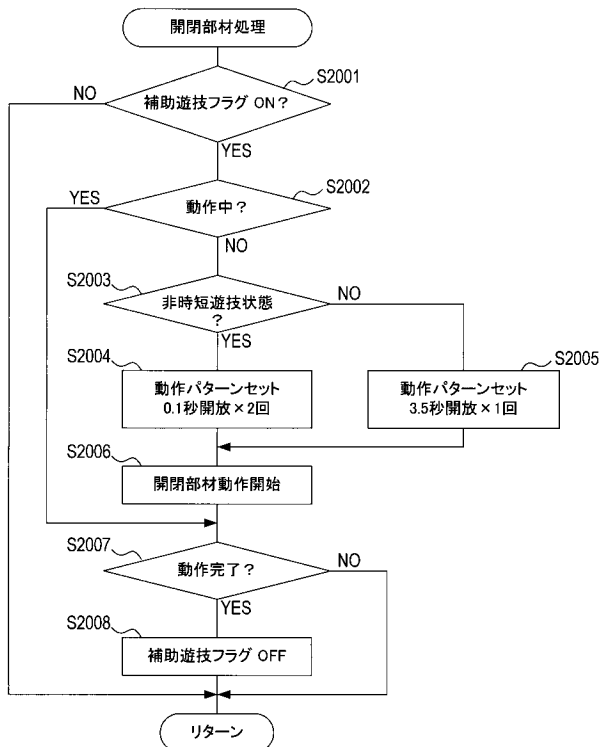
【図 18】



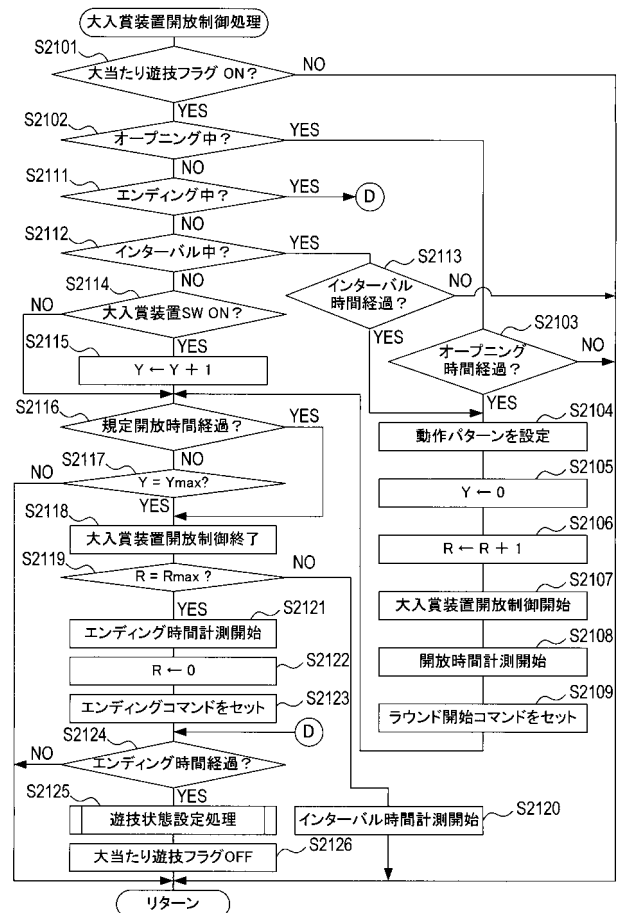
【図 19】



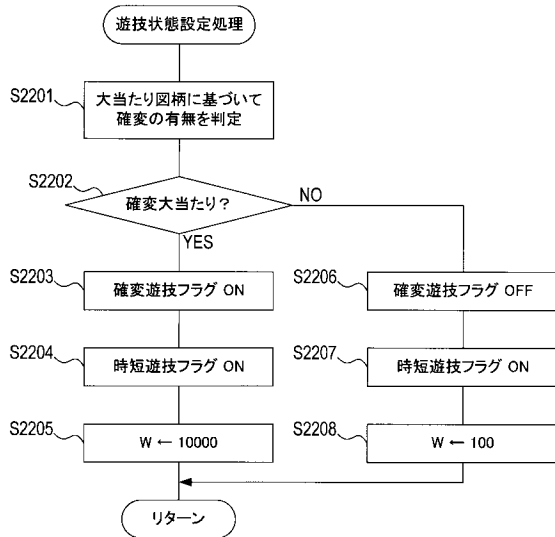
【図 20】



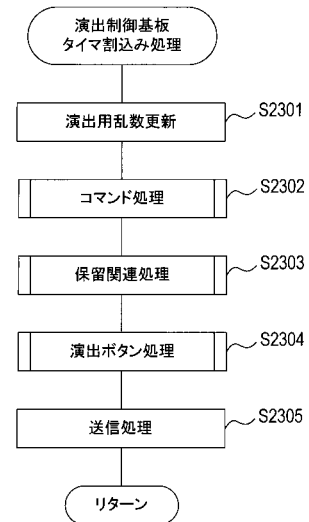
【図 21】



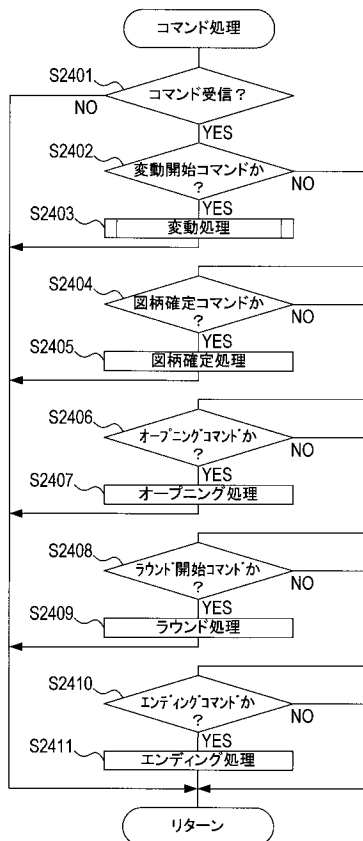
【図 2 2】



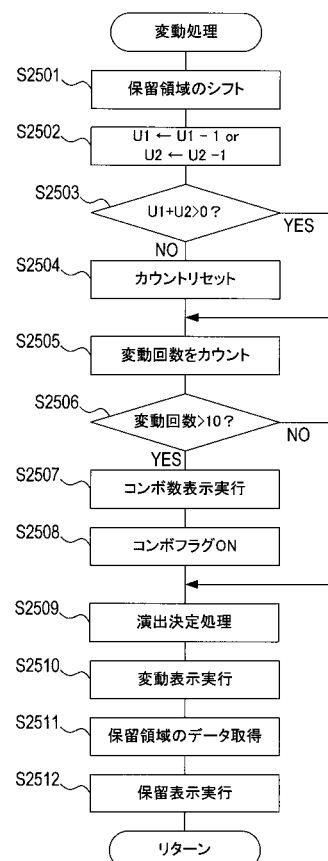
【図 2 3】



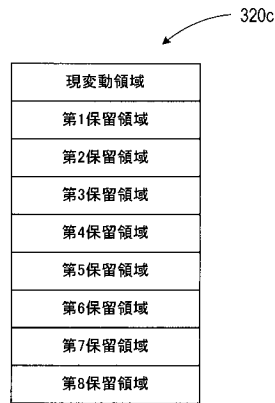
【図 2 4】



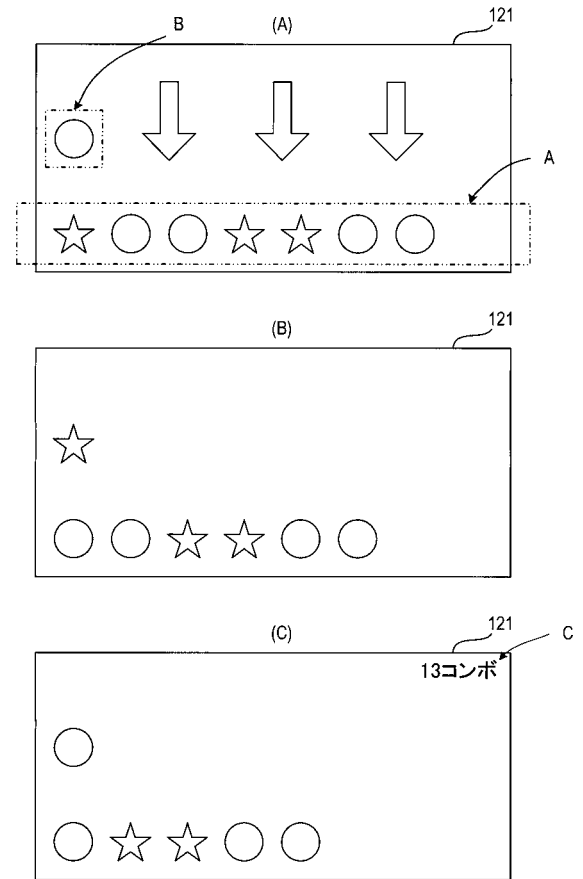
【図 2 5】



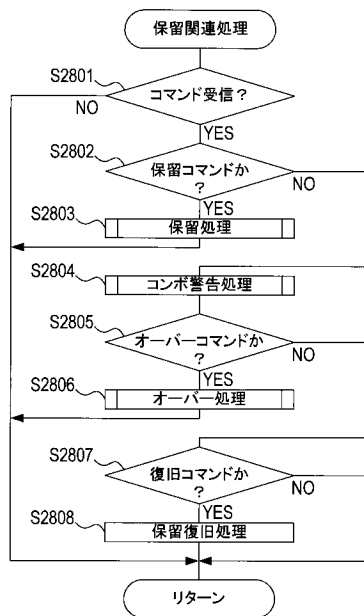
【図 26】



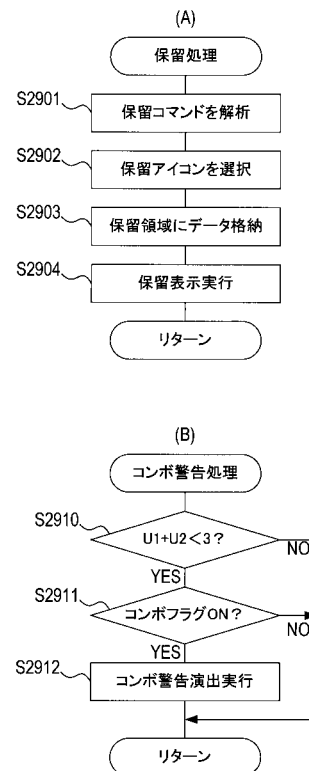
【図 27】



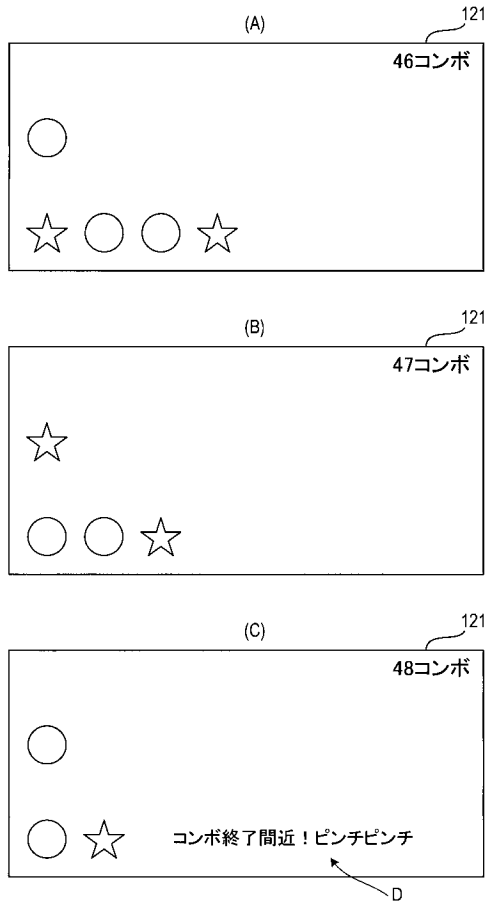
【図 28】



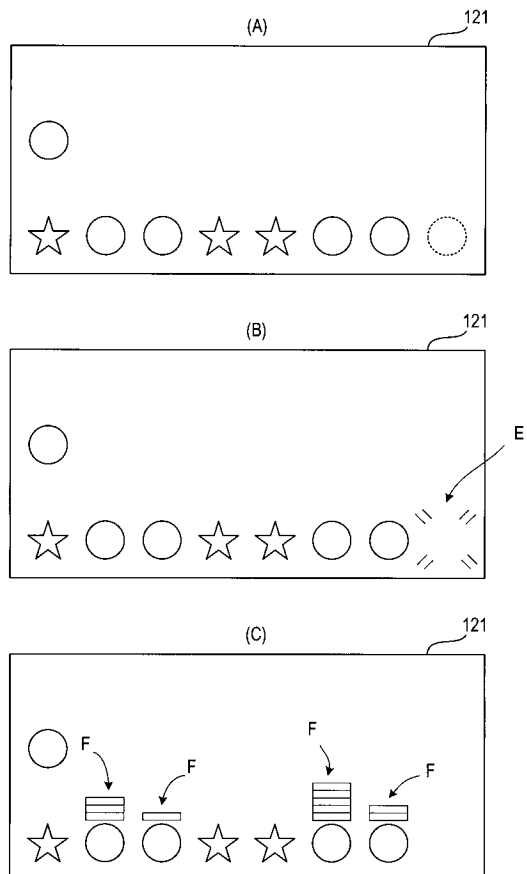
【図 29】



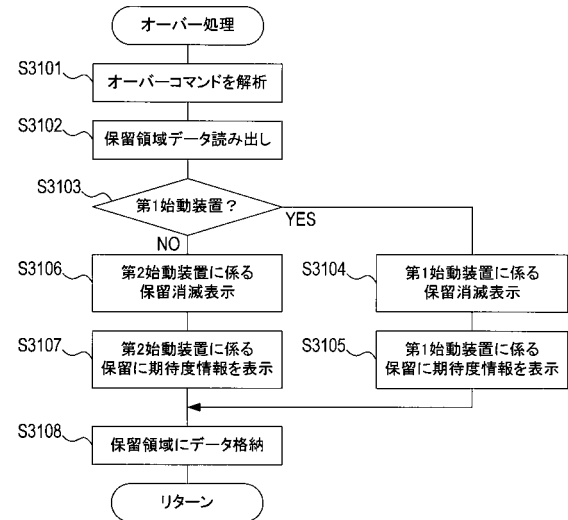
【図 30】



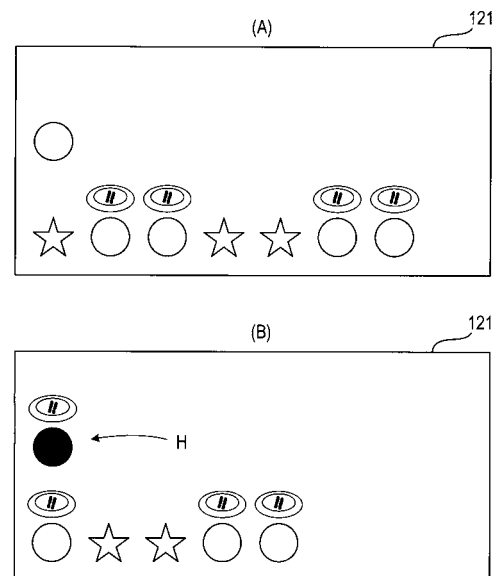
【図 32】



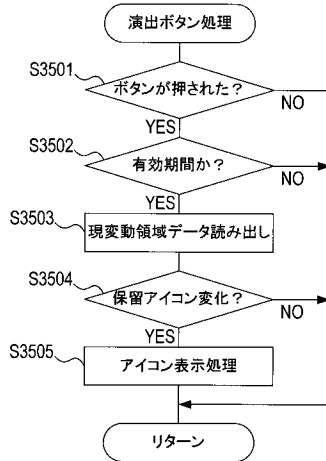
【図 31】



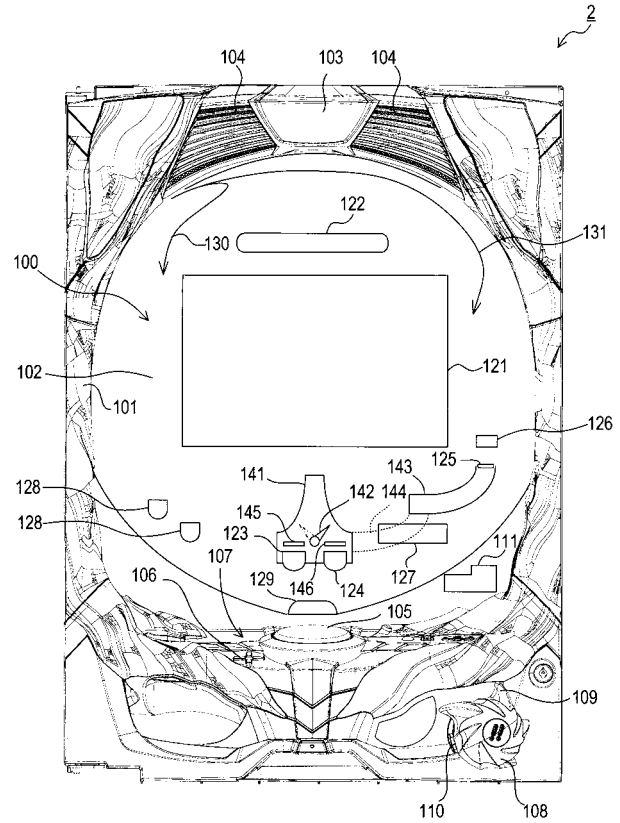
【図 34】



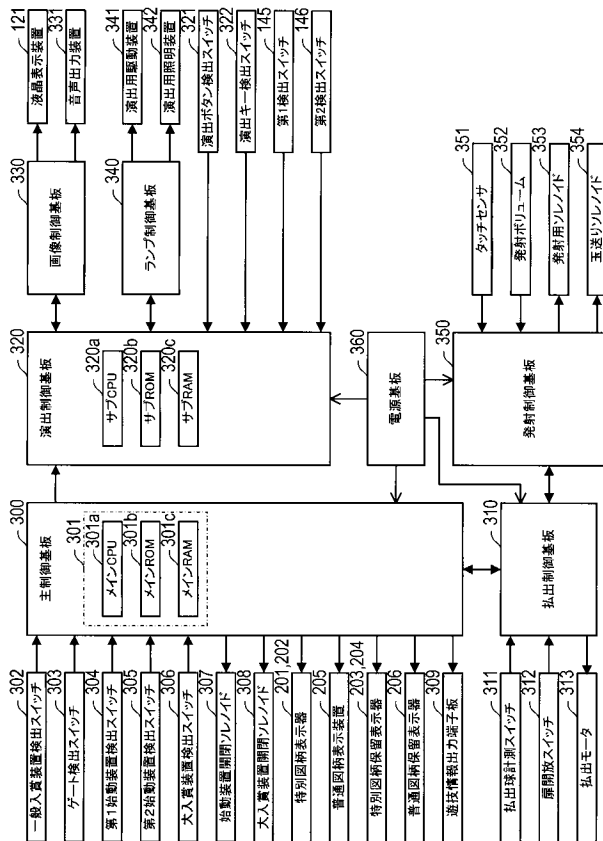
【図 35】



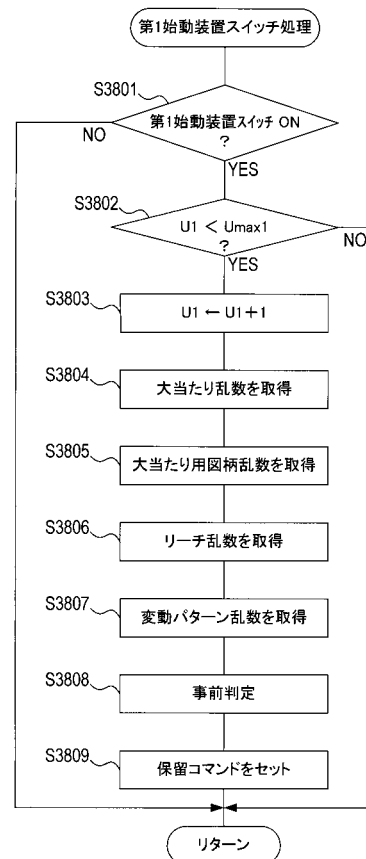
【図 36】



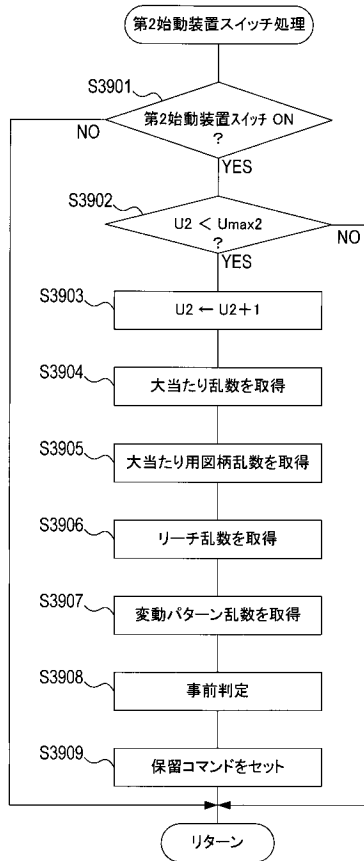
【図 37】



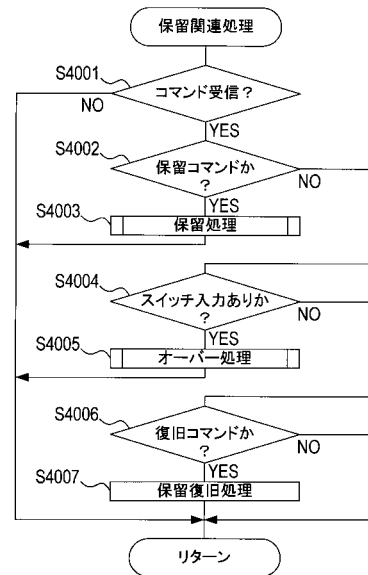
【図 38】



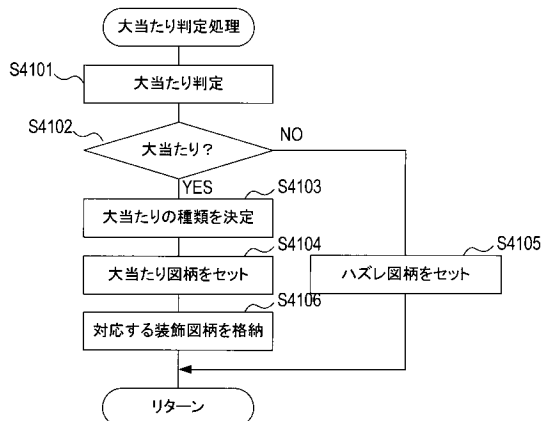
【図 39】



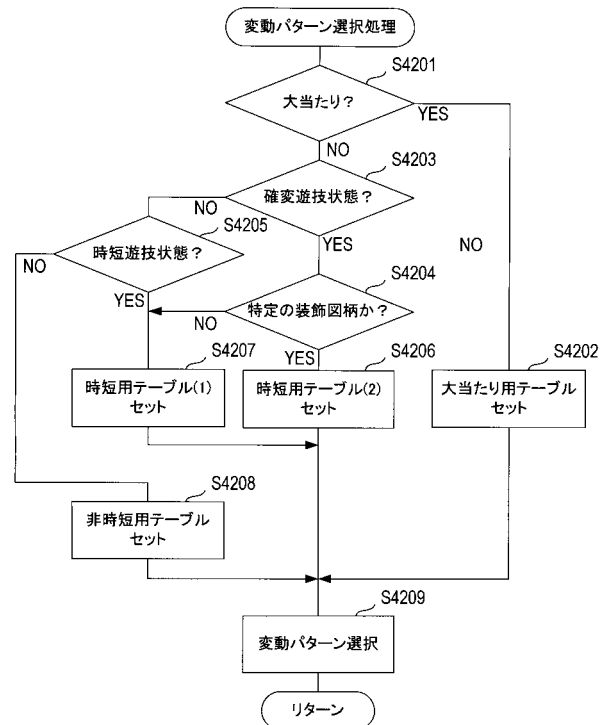
【図 40】



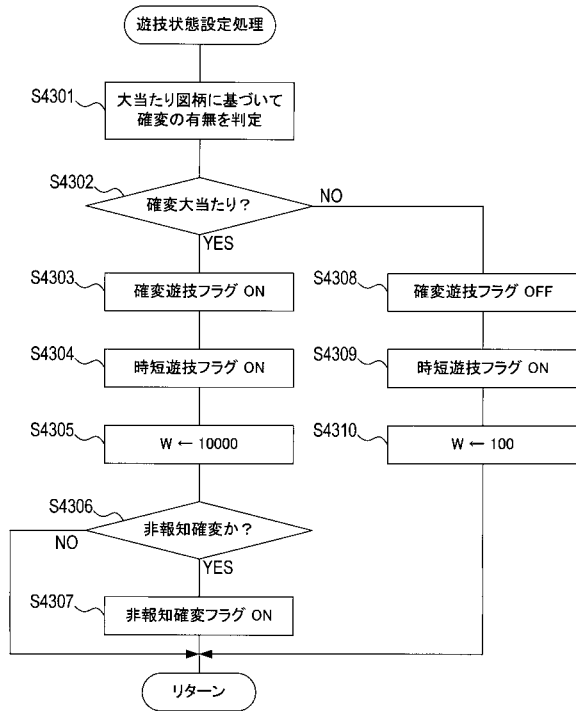
【図 41】



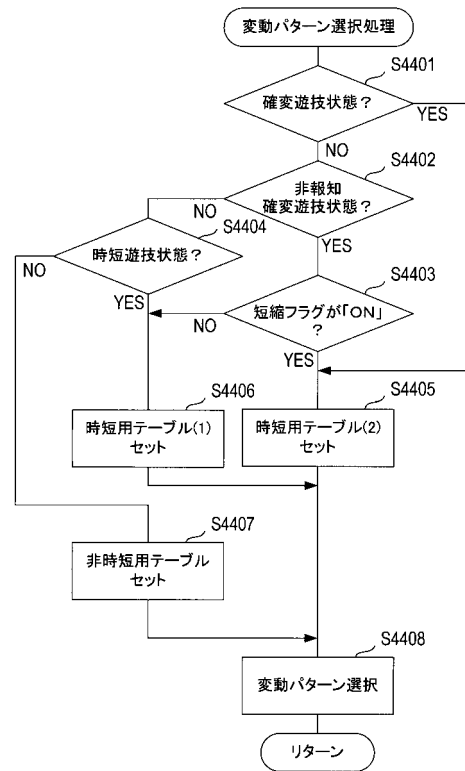
【図 42】



【図 4 3】



【図 4 4】



【図 33】

