

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5971317号  
(P5971317)

(45) 発行日 平成28年8月17日 (2016. 8. 17)

(24) 登録日 平成28年7月22日 (2016. 7. 22)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全 42 頁)

(21) 出願番号	特願2014-247535 (P2014-247535)	(73) 特許権者	000204262
(22) 出願日	平成26年12月8日 (2014. 12. 8)		タイヨーエレック株式会社
(62) 分割の表示	特願2012-159366 (P2012-159366) の分割		愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目 1 1 番 1 2 号
原出願日	平成24年7月18日 (2012. 7. 18)	(74) 代理人	100105315
(65) 公開番号	特開2015-71067 (P2015-71067A)		弁理士 伊藤 温
(43) 公開日	平成27年4月16日 (2015. 4. 16)	(72) 発明者	藤盛 幸治
審査請求日	平成27年6月3日 (2015. 6. 3)		愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目 1 1 番 1 2 号 タイヨーエレック株式会社内
		(72) 発明者	青木 優太郎
			愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目 1 1 番 1 2 号 タイヨーエレック株式会社内
		(72) 発明者	加藤 恵
			愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目 1 1 番 1 2 号 タイヨーエレック株式会社内 最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定を行い、前記当否判定の結果が当りのときに  
に当り遊技を実行する遊技機であって、

前記始動口への遊技球の入球を保留として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶される保留に、前記当否判定の結果が当りである当り保留があ  
るか否かを判定する当り保留判定手段と、

前記当否判定の結果を示す図柄を表示する図柄表示手段と、

前記図柄表示手段で変動表示される前記図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段と

、  
前記図柄の変動表示に基づいて前記保留記憶手段に記憶されている保留を消化する保留  
消化手段と、

前記当り遊技が終了した後の所定期間であって、前記保留消化手段によって所定数の保  
留が消化されるまでの期間に、所定の当り遊技後演出を実行可能な当り遊技後演出実行手  
段と、

前記変動時間決定手段が前記所定期間中に変動時間を決定するための当り遊技後変動時  
間決定テーブルと、前記変動時間決定手段が前記所定期間以外の変動時間を決定す  
るための通常時変動時間決定テーブルと、を記憶する変動時間決定テーブル記憶手段と、  
を備え、

前記当り遊技後演出として、

前記当り遊技が終了した後であって前記図柄変動前のタイミングに、前記当り保留判定手段により前記当り保留があると判定された場合に実行される演出であって、連続して当り遊技が実行されることを報知する当り報知演出と、

前記タイミングで前記当り保留判定手段により前記当り保留がないと判定された場合に実行される演出であって、終了した当り遊技中に実行された演出と関連する演出を実行することで、当該当り遊技終了後の図柄変動遊技が開始したことを認識し難くする疑似当り演出と、を有し、

前記当り遊技後変動時間決定テーブルで決定し得る変動時間の平均値は、前記通常時変動時間決定テーブルで決定し得る変動時間の平均値よりも短時間とされ、

前記当り遊技後演出実行手段は、前記当り保留判定手段が前記当り保留があると判定する場合には、前記当り保留が消化されるまで前記当り報知演出を実行し、前記当り保留判定手段が前記当り保留がないと判定する場合には、前記所定期間に亘って前記疑似当り演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機やアレンジボール機等の弾球式の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機としては、当り遊技中の保留に当りと判定される当り保留が含まれているか否かの先読み判定を行い、当り保留が含まれていれば、当り遊技後に特定の演出を行うものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。この遊技機では、特定の演出として、当り遊技中と同様なラウンド継続演出を行うことで、当り遊技が継続して実行されるように見せることができるため、遊技の興趣が向上するとしている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-115330号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上述した遊技機では、先読み判定の結果、当り保留が含まれないときには、特定の演出を行わずに単に保留が消化されるだけであるから、当り遊技後の演出が淡泊になるおそれがある。通常は、当り遊技中の保留に当り保留が含まれる可能性は、当り保留が含まれない可能性よりも低いため、実際に特定の演出が実行される機会は少ないものと考えられる。このため、遊技の興趣を高めるために、特定の演出を実行可能となっても、実際には当り遊技後の遊技の興趣を十分に高めることができない場合がある。

【0005】

本発明の遊技機は、当り遊技後の演出の態様を多様化して、当り遊技後の遊技の興趣を高めることを主目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、上述の主目的を達成するために以下の手段を採った。

すなわち、本発明の遊技機は、

始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定を行い、前記当否判定の結果が当りのときに当り遊技を実行する遊技機であって、

前記始動口への遊技球の入球を保留として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶される保留に、前記当否判定の結果が当りである当り保留があ

10

20

30

40

50

るか否かを判定する当り保留判定手段と、

前記当否判定の結果を示す図柄を表示する図柄表示手段と、

前記図柄表示手段で変動表示される前記図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段と

、  
前記図柄の変動表示に基づいて前記保留記憶手段に記憶されている保留を消化する保留消化手段と、

前記当り遊技が終了した後の所定期間であって、前記保留消化手段によって所定数の保留が消化されるまでの期間に、所定の当り遊技後演出を実行可能な当り遊技後演出実行手段と、

前記変動時間決定手段が前記所定期間中に変動時間を決定するための当り遊技後変動時間決定テーブルと、前記変動時間決定手段が前記所定期間以外の変動時間を決定するための通常時変動時間決定テーブルと、を記憶する変動時間決定テーブル記憶手段と、を備え、

前記当り遊技後演出として、

前記当り遊技が終了した後であって前記図柄変動前のタイミングに、前記当り保留判定手段により前記当り保留があると判定された場合に実行される演出であって、連続して当り遊技が実行されることを報知する当り報知演出と、

前記タイミングで前記当り保留判定手段により前記当り保留がないと判定された場合に実行される演出であって、終了した当り遊技中に実行された演出と関連する演出を実行することで、当該当り遊技終了後の図柄変動遊技が開始したことを認識し難くする疑似当り演出と、を有し、

前記当り遊技後変動時間決定テーブルで決定し得る変動時間の平均値は、前記通常時変動時間決定テーブルで決定し得る変動時間の平均値よりも短時間とされ、

前記当り遊技後演出実行手段は、前記当り保留判定手段が前記当り保留があると判定する場合には、前記当り保留が消化されるまで前記当り報知演出を実行し、前記当り保留判定手段が前記当り保留がないと判定する場合には、前記所定期間に亘って前記疑似当り演出を実行する

ことを要旨とする。

【 0 0 0 7 】

また、本明細書において参考的に開示する参考発明の遊技機は、

始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定を行い、前記当否判定の結果が当りのときに当り遊技を実行する遊技機であって、

前記始動口への遊技球の入球を保留として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶される保留に、前記当否判定の結果が当りである当り保留があるか否かを判定する当り保留判定手段と、

前記当り遊技が終了した後の所定期間における当り遊技後演出として、前記当り遊技を開始した以降の所定のタイミングで前記当り保留判定手段により前記当り保留があると判定された場合には、前記当り遊技が実行されることを報知する当り報知演出を実行し、前記所定のタイミングで前記当り保留判定手段により前記当り保留がないと判定された場合には、前記当り遊技が継続されることを疑似的に示す疑似当り演出を実行する当り遊技後演出実行手段と、

を備えることを要旨とする。

【 0 0 0 8 】

この参考発明の遊技機では、当り遊技が終了した後の所定期間における当り遊技後演出として、当り遊技を開始した以降の所定のタイミングで当り保留があると判定された場合には、当り遊技が実行されることを報知する当り報知演出を実行し、所定のタイミングで当り保留がないと判定された場合には、当り遊技が継続されることを疑似的に示す疑似当り演出を実行する。これにより、当り保留があれば当り遊技後に当り報知演出を実行することにより、当り遊技終了後に再度当り遊技が実行される（連続して当り遊技が実行される）ことへの遊技者の期待感を高めることができる。また、当り保留がない場合に、当り

10

20

30

40

50

遊技後に疑似当り演出を実行することにより、当り遊技終了後の所定の図柄変動期間を、遊技者に当り遊技が継続されていると見せかけることができる。これにより、当り保留がないときに単に保留を消化するものに比べて、当り遊技後の演出が淡泊となるのを防ぐことができる。即ち、当り保留がなくても、当り遊技後の所定の図柄変動期間に遊技の興趣が低下することがない。この結果、当り遊技後の演出の態様を多様化して、当り遊技後の遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 0 0 0 9 】

ここで、所定期間としては、当り遊技の終了時に保留記憶手段に記憶されている全ての保留が保留消化手段によって消化されるまで（全ての保留に係る図柄変動が終了するまで）の期間としたり、当り遊技が終了してから保留消化手段によって所定数の保留が消化されるまで（所定回数の図柄変動が終了するまで）の期間としたり、当り遊技が終了してから保留消化手段によって保留が消化される度に抽選により所定期間を継続するか終了するかを判定し終了すると判定するまで（所定期間を終了すると判定される特定の乱数値を取得するまで）の期間としたり、予め定められた固定の期間としたりすることができる。また、当り遊技を開始した以降の所定のタイミングとしては、当り遊技の途中のタイミングとしたり、当り遊技が終了したタイミングとしたり、（図柄変動開始前で）当り遊技が終了した後の所定のタイミングとしたりすることができる。また、当り報知演出としては、当り報知演出に伴って当り遊技が実行されることを遊技者に報知可能な演出であればよく、当り遊技の実行を示唆するような演出でもよいし、当り遊技の実行を確定的に示すような演出でもよい。さらに、疑似当り演出としては、当り遊技が継続されていることを疑似的に示す演出、即ち、当り遊技終了後の図柄変動遊技が開始したことを認識し難くする演出であればよく、当り遊技中と同じ（当り遊技中の演出が継続する）演出でもよいし、当り遊技中の演出に関連する演出でもよいし、当り遊技終了後のエンディング演出でもよい。そして、これらの当り遊技後演出（当り報知演出と疑似当り演出）は、特定の演出画像を表示するものでもよいし、特定の演出音を出力するものでもよいし、特定の演出ランプを発光させるものでもよいし、特定の演出部材を駆動させるものでもよいし、あるいは、これらの組み合わせによるものでもよい。

#### 【 0 0 1 0 】

こうした参考発明の遊技機において、前記当否判定の結果を示す図柄を表示する図柄表示手段と、前記図柄表示手段で変動表示される前記図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段と、前記図柄の変動表示に基づいて前記保留記憶手段に記憶されている保留を消化する保留消化手段と、前記変動時間決定手段が前記所定期間中の変動時間を決定するための当り遊技後変動時間決定テーブルと、前記変動時間決定手段が前記所定期間以外の通常時に変動時間を決定するための通常時変動時間決定テーブルと、を記憶する変動時間決定テーブル記憶手段と、を備え、前記当り遊技後変動時間決定テーブルで決定し得る変動時間の平均値は、前記通常時変動時間決定テーブルで決定し得る変動時間の平均値よりも短時間となるよう定められ、前記所定期間は、前記当り遊技の終了後に、前記保留消化手段によって所定数の保留が消化されるまでの期間であるものとすることもできる。これにより、当り遊技後の所定期間における図柄の変動表示は、通常時よりも短時間となって早く進行することになる。このため、当り遊技後に当り保留がある場合には、短時間で当り報知演出を実行すると共に、当り報知演出に続いて当該当り保留に伴う当り遊技を開始することができる（これにより、次の当り遊技発生までの期間が冗長になるのを防止できる）。対して、当り遊技後に当り保留がなければ、保留の消化に伴う図柄の変動表示が短時間で終わってしまい、図柄の変動表示に合わせて演出を行う場合には、その演出も淡泊なものとなってしまふ。しかしながら、参考発明では、図柄変動時間が短時間に設定される所定期間において、疑似当り演出を実行するから、図柄変動が開始したこと（当り遊技が終了したこと）を所定期間の間遊技者に気づきにくくして、遊技の興趣が低下するのを防止することができる。ここで、当り遊技後変動時間決定テーブルで決定し得る変動時間の平均値とは、当り遊技後変動時間決定テーブルで選択することができる変動時間が複数ある場合には、それらの複数の変動時間を平均した時間が該当し、当り遊技後変動時間決定テ

10

20

30

40

50

ーブルで選択することができる変動時間が一つだけの場合は、その変動時間が該当する。なお、通常時変動時間決定テーブルで決定し得る変動時間においても同様である。また、「変動時間決定テーブル記憶手段が、当り遊技後変動時間決定テーブルと通常時変動時間決定テーブルとを記憶する」とは、少なくともこの２種類の変動時間決定テーブルを記憶することを意味し、３種類以上の変動時間決定テーブルを記憶してもよい。例えば、所謂時短中の変動時間を決定する時短時変動時間決定テーブル等を更に記憶していてもよい。

#### 【００１１】

この態様の参考発明の遊技機において、前記当り遊技後演出実行手段は、前記当り保留判定手段により前記当り保留があると判定された場合には、前記当り保留が消化されるまで前記当り報知演出を実行し、前記当り保留判定手段により前記当り保留がないと判定された場合には、前記所定期間に亘って前記疑似当り演出を実行するものとすることもできる。これにより、図柄変動時間が短時間に設定された所定期間において、当り保留がある場合には、短時間変動時間を用いて当り報知演出を実行することで、迅速に連荘の発生を報知し、当り保留がない場合には、当該所定期間に亘って疑似当り演出を実行し、短時間で淡泊な図柄変動遊技が実行される期間を遊技者に図柄変動期間として認識させ難くすることで、遊技興趣の低下を防止することができる。

#### 【００１２】

また、これらの態様の参考発明の遊技機において、前記所定期間を抽選により決定する所定期間決定手段を備えるものとすることもできる。こうすれば、所定期間の長さが抽選により変動することになるから、当り遊技後演出の実行時間に変化を与えることができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。また、所定期間としては、保留の消化回数（図柄の変動回数）や当り遊技終了後の所定時間を例示することができる。例えば図柄の変動回数とした場合、４回又は８回等の保留上限値の範囲内で所定回数を抽選で選択してもよいし、０回、８回、２０回等の所定回数から抽選で選択してもよい。また抽選タイミングとしては、当り遊技中の所定タイミングや、当り遊技終了時、当り遊技終了後図柄変動遊技開始前の所定タイミングを例示することができる。

#### 【００１３】

さらに、参考発明の遊技機において、遊技球が入球可能な入球口と、開閉部材により前記入球口を開いて遊技球の入球を可能とする開状態と、前記開閉部材により前記入球口を閉じて遊技球の入球を阻止する閉状態と、開閉部材により前記入球口への遊技球の入球を阻止すると共に前記入球口が開放しているように見せる疑似開状態と、のいずれかに切り替える開閉状態切替手段と、前記当り遊技中に、前記入球口が前記閉状態と前記開状態とに切り替わるよう前記開閉状態切替手段を制御する当り遊技制御手段と、を備え、前記当り遊技後演出実行手段は、前記疑似当り演出の実行中に、前記開閉状態切替手段を前記疑似開状態とすることもできる。こうすれば、疑似当り演出を演出表示（表示装置やランプ等の演出表示）において疑似的な当り状態とするだけでなく、入球口の開放状態までも疑似的な当り状態（疑似開状態）とするので、疑似当り演出を実際の当り遊技中と近い態様で行うことができる。このため、疑似当り演出が疑似的な演出であることを遊技者に気付かれにくくして、遊技の興趣が低下するのをより確実に防止することができる。

#### 【発明の効果】

#### 【００１４】

本発明の遊技機によれば、当り遊技後の演出の態様を多様化して、当り遊技後の遊技の興趣を高めることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【００１５】

【図１】パチンコ機１０の外観を示す外観斜視図である。

【図２】パチンコ機１０の遊技盤３０の構成の概略を示す構成図である。

【図３】パチンコ機１０の制御回路の構成を示すブロック図である。

【図４】大入賞口４４が開いている状態の大入賞口ユニット５０の外観を示す外観斜視図である。

10

20

30

40

50

【図 5】大入賞口 4 4 が疑似的に開いている状態の大入賞口ユニット 5 0 の外観を示す外観斜視図である。

【図 6】図柄表示装置 4 0 の構成を説明する説明図である。

【図 7】普通図柄表示装置 4 1 の表示態様の一例を示す説明図である。

【図 8】大当たり時における特別図柄表示装置 4 2 の表示態様の一例を示す説明図である。

【図 9】演出表示装置 3 4 の画面構成を説明する説明図である。

【図 10】サブ制御基板 9 0 の構成の概略を示すブロック図である。

【図 11】主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a により実行される主制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12】主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a により実行される特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。 10

【図 13】主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a により実行される特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 14】主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a により実行される特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 15】主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a により実行される特別図柄の変動表示関連処理（特図 1，特図 2 共通）の一例を示すフローチャートである。

【図 16】大当たり判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 17】第 1 特別図柄用の大当たり図柄決定用テーブルの一例を示す説明図である。

【図 18】第 2 特別図柄用の大当たり図柄決定用テーブルの一例を示す説明図である。 20

【図 19】大当たり用変動パターンテーブル振分処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20】大当たり変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 21】外れ用変動パターンテーブル振分処理の一例を示すフローチャートである。

【図 22】外れ変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 23】主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a により実行される大当たり遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 24】主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a により実行される大当たり遊技終了時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 25】主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a により実行される疑似大当たり遊技処理の一例を示すフローチャートである。 30

【図 26】サブ制御基板 9 0 の CPU 9 0 a により実行される演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 27】サブ制御基板 9 0 の CPU 9 0 a により実行される図柄変動演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 28】サブ制御基板 9 0 の CPU 9 0 a により実行される大当たり遊技演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 29】サブ制御基板 9 0 の CPU 9 0 a により実行される疑似大当たり遊技演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 30】疑似大当たり遊技演出処理の実行の様子を説明する説明図である。

【図 31】サブ制御基板 9 0 の CPU 9 0 a により実行される大当たり報知演出処理の一例を示すフローチャートである。 40

【図 32】大当たり報知演出処理の実行の様子を説明する説明図である。

【図 33】第 2 実施例の大当たり用変動パターンテーブル振分処理の一例を示すフローチャートである。

【図 34】第 2 実施例の大当たり変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 35】第 2 実施例の外れ用変動パターンテーブル振分処理の一例を示すフローチャートである。

【図 36】第 2 実施例の外れ変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

次に、本発明の実施の形態を実施例を用いて説明する。なお、以下では、特別図柄の変動表示の終了に伴い大当たり図柄が停止表示され、これを契機に大当たり遊技が開始されるタイプ（いわゆるセブン機タイプ）のパチンコ機に本発明を適用した例を説明する。

【実施例】

【0017】

[第1実施例]

まず、第1実施例のパチンコ機10について説明する。なお、この第1実施例が本発明の実施例に相当する。図1はパチンコ機10（遊技機）の外観を示す外観斜視図であり、図2はパチンコ機10の遊技盤30の構成の概略を示す構成図であり、図3はパチンコ機10の制御回路の構成の概略を示すブロック図である。

10

【0018】

[パチンコ機10の全体構成]

実施例のパチンコ機10は、図1に示すように、前面枠11に嵌め込まれたガラス板12（透明板）を介して盤面が視認可能に配置された遊技盤30（図2参照）と、遊技球を貯留する上受け皿14および下受け皿16と、上受け皿14に貯留されている遊技球を遊技盤30へ発射するための発射ハンドル18と、を備える。

【0019】

前面枠11は、本体枠21に嵌め込まれており、左辺を回動軸として本体枠21に対して回動できるようになっている。本体枠21は、外枠22に嵌め込まれており、左辺を回動軸として外枠22に対して回動できるようになっている。なお、前面枠11と本体枠21は、略長形状のプラスチック製の枠体として構成されている。また、外枠22は、略長形状の木製の枠体として構成されており、パチンコホールの島設備の島枠に固定される。

20

【0020】

また、前面枠11の左上部と右上部には、遊技の進行に伴って種々の効果音を鳴らしたり遊技者に遊技状態を報知したりするためのスピーカ28a、28bが設けられており、右端部には、前面枠11を本体枠21に対して施錠するための施錠装置29が設けられている。また、前面枠11の左側には、図示しないプリペイドカード式の球貸装置（CRユニット）が設けられている。

【0021】

上受け皿14は、その上面部に、CRユニットに挿入されたカードの価値残高（有価残高）の範囲内で遊技球の貸し出しを指示するための球貸ボタン24aと、CRユニットに挿入されているカードの返却を指示するための返却ボタン24bとが配設されている。また、上受け皿14は、その上面中央部に、遊技者の操作に応じて各種演出を行うための演出ボタン26が配設されている。

30

【0022】

発射ハンドル18は、前面枠11の右下部に設けられており、遊技者がハンドルに触れていることを検知するタッチセンサ18a（図3参照）や遊技球の発射を一時的に停止する発射停止スイッチ18b（図3参照）が設けられている。発射ハンドル18の回転軸には、上受け皿14に貯留されている遊技球を1球ずつ打ち出すための図示しない発射装置が接続されており、発射ハンドル18が回転操作されると、発射装置が備える発射モータ19（図3参照）が回転し、これに伴って発射ハンドル18の操作量に応じた強さの打撃力で遊技球を打ち出す。

40

【0023】

[遊技盤30の構成]

遊技盤30は、図2に示すように、外レール31aと内レール31bとによって囲まれる遊技領域31が形成されている。この遊技盤30は、遊技領域31の右部に配置され遊技球の通過を検知するゲートスイッチ32a（図3参照）を有する普通図柄作動ゲート32と、遊技領域31の中央部に配置され周囲がセンター役物33で囲われた演出表示装置34と、センター役物33の下側に配置され遊技球の入賞を検知する第1始動口スイッチ

50

36a(図3参照)を有する第1始動口36と、第1始動口36の下側に配置され遊技球の入賞を検知する第2始動口スイッチ38a(図3参照)を有する第2始動口38と、第2始動口38に取り付けられた開閉可能なチューリップ式の普通電動役物39と、遊技領域31の右下部に配置された図柄表示装置40と、遊技領域31の右下部に開閉可能に配置され遊技球の入賞を検知する大入賞口スイッチ44a(図3参照)を有する大入賞口44と、遊技領域31の左下部に配置され遊技球の入賞を検知する一般入賞口スイッチ45a(図3参照)を有する計2つの一般入賞口45と、いずれの入賞口にも入らなかった遊技球を回収するためのアウト口48と、を備える。また、遊技盤30は、この他に、遊技球をガイドしたり弾いたりする図示しない多数の釘などが設けられている。

【0024】

10

普通電動役物39は、第2始動口38に設けられた左右一对の翼片部39aと、翼片部39aを作動させる普通電動役物ソレノイド39b(図3参照)と、を備える。普通電動役物39は、一对の翼片部39aが互いに接近しているときには第2始動口38への遊技球の受け入れを不能とし、一对の翼片部39aが左右両側に開いているときには第2始動口38への遊技球の受け入れを可能とするよう構成されている。なお、普通電動役物39は、一对の翼片部39aが互いに接近しているときに、第2始動口38への遊技球の受け入れを不能としたが、完全に不能とするのではなく、遊技球の受け入れの可能性が低いもの(第1始動口36よりも遊技球の受け入れの可能性を低いもの)としてもよい。

【0025】

大入賞口44は、遊技盤30に組み込まれる大入賞口ユニット50に長形状の開口として形成されている。図4に、大入賞口44が開いている状態の大入賞口ユニット50の外観を示す。大入賞口44は、大入賞口ユニット50の第1開閉板55や第2開閉板57(図4中一点鎖線で図示)によって開閉可能となっており、通常は遊技球を受け入れない閉状態とされ(図2参照)、大当たり遊技のときに開状態とされる(図4参照)。また、大入賞口44には、遊技球の入賞を検知すると共にその入賞数をカウントするための大入賞口スイッチ44a(図3参照)が取り付けられている。本実施例では、大当たり遊技の処理として、大入賞口スイッチ44aが遊技球の入賞を10個カウントするか10個カウントする前に所定時間(例えば、25秒)が経過するまでを1ラウンドとして大入賞口44を開放し、規定ラウンドまで大入賞口44の開放動作を繰り返す。各ラウンドの間には、所定時間(例えば、2秒間)だけ大入賞口44を閉状態とする。

20

30

【0026】

大入賞口ユニット50は、図4に示すように、ユニット本体51と、ユニット本体51の前面に取り付けられる前面板54とにより構成される。ユニット本体51には、大入賞口スイッチ44aと、第1開閉板55を開閉動作させるための第1大入賞口ソレノイド44b(図3参照)と、第2開閉板57を開閉動作させるための第2大入賞口ソレノイド44c(図3参照)などが収容される。また、ユニット本体51には、長形状の大入賞口44に入賞した遊技球を一端側に集めるよう傾斜した傾斜板52と、大入賞口44の一端側と図示しない遊技球回収用の搬送路とを連絡し大入賞口44に入賞した遊技球が通過する連絡路53とが形成されている。なお、大入賞口スイッチ44aは、連絡路53の途中に設けられて、連絡路53を通過する遊技球を検知することで、大入賞口44への遊技球の入賞を検知している。

40

【0027】

前面板54は、略矩形状の平板であり、中央よりも下側に長形状の開口54aが形成されると共に四隅に貫通孔54bが形成されている。この貫通孔54bを介して前面板54が遊技盤30に形成されたネジ孔にネジ止めされると、大入賞口ユニット50(前面板54)が遊技盤30に固定されて、前面板54の開口54aが大入賞口44として機能する(以下、開口54aと大入賞口44とを区別することなく、大入賞口44として説明する)。また、前面板54には、大入賞口44を開閉するために、第1開閉板55と、第2開閉板57とが設けられている。

【0028】

50



第1開閉板55は、大入賞口44をちょうど閉じられるサイズに形成された長方形の平板として構成されている。この第1開閉板57は、第1大入賞口ソレノイド44bのオフ状態で、遊技盤30の盤面(前面板54)に沿って開口54aを閉じた状態となる。また、第1大入賞口ソレノイド44bが駆動されるオン状態で、図示しない回転軸を中心に回転することで大入賞口44を開いた状態となる。なお、第1開閉板55は、大入賞口44を開いた状態で、遊技盤30の盤面から前方に突出すると共に上面が大入賞口44側に向かって下り勾配で僅かに傾斜するように、回転範囲が定められている。このため、第1開閉板55は、大入賞口44を開いた状態で、大入賞口44の上流側から流下する遊技球を受け止めて大入賞口44へ導く(入賞する)よう機能するものとなる。

【0029】

第2開閉板57は、遊技盤30の盤面(前面板54)に略平行な長方形の平板部57aと、平板部57aの上端にユニット本体51内に突出するよう垂設された長方形の平板部57bと、が一体成形された、断面形状がL字状(逆L字状)の部材として構成されている。この第2開閉板57(平板部57aと平板部57b)は、透明な素材で、平板部57aが大入賞口44をちょうど閉じられるサイズに形成されている。また、第2開閉板57は、第1開閉板55の開閉動作と干渉しない範囲内で、ユニット本体51内に設けられた作動機構により前面板54内を上下方向に移動(スライド)可能となっている。この第2開閉板57の作動機構は、第2大入賞口ソレノイド44cと図示しないスプリングとにより構成されている。そして、第2大入賞口ソレノイド44cのオフ状態で、スプリングの付勢力により平板部57bが上方に付勢されると、第2開閉板57が移動範囲の上端に位置して、大入賞口44を開いた状態となる。また、第2大入賞口ソレノイド44cが駆動されるオン状態で、スプリングの付勢力に抗して平板部57b(第2開閉板57)が下方に押し出されると、第2開閉板57が移動範囲の下端に位置して、大入賞口44を閉じた状態となる。ただし、第2開閉板57は、透明な素材で形成されているため、閉じた状態となっても、第1開閉板55が開いた状態にあれば、遊技者は平板57a越しに傾斜板52や連絡路53を視認することができる。このため、実際には、第2開閉板57(平板部57a)が閉じた状態であるため、開いた状態の第1開閉板55が遊技球を大入賞口44に導くよう機能しても大入賞口44への遊技球の入球は阻止されるが、一見すると、大入賞口44が開放されていると遊技者が錯覚する場合がある。即ち、第1開閉板55を開いて且つ第2開閉板57を閉じた状態は、大入賞口44が開放しているように見えるものの遊技球が大入賞口44に入球することがないことから、疑似的な開状態(疑似開放状態)といえる。この疑似開放状態の大入賞口ユニット50の外観を図5に示す。このように、本実施例の大入賞口44は、第2開閉板57の開閉の状態に拘わらず第1開閉板55が閉じた状態となって遊技球が入球不能な閉状態(閉鎖状態)と、第1開閉板55と第2開閉板57とがいずれも開いた状態となって遊技球が入球可能な開状態(開放状態)と、第1開閉板55は開いた状態であるが第2開閉板57が閉じた状態であるために大入賞口44が開放しているように見せかけるものの実際には遊技球が入球不能な疑似的な開状態(疑似開状態)との3つの状態に切り替わるものとなっている。

【0030】

図柄表示装置40は、図6の構成図に例示するように、普通図柄の変動表示および停止表示が可能な普通図柄表示装置41と、特別図柄の変動表示および停止表示が可能な特別図柄表示装置42と、を備える。普通図柄表示装置41は、発光ダイオード(LED)を用いて構成された左普通図柄表示手段41aおよび右普通図柄表示手段41bを備える。図7に、普通図柄表示装置41の表示態様の一例を示す。普通図柄表示装置41は、図7に示すように、左普通図柄表示手段41aと右普通図柄表示手段41bとが共に消灯した表示態様(図7の上から1段目参照)と、左普通図柄表示手段41aが点灯し右普通図柄表示手段41bが消灯した表示態様(図7の上から2段目参照)と、左普通図柄表示手段41aが消灯し右普通図柄表示手段41bが点灯した表示態様(図7の上から3段目参照)と、左普通図柄表示手段41aと右普通図柄表示手段41bとが共に点灯した表示態様(図7の上から4段目参照)の4通りの表示態様がある。普通図柄表示装置41は、遊技

10

20

30

40

50

球が普通図柄作動ゲート 3 2 を通過するのを検知したときに、4 通りの表示態様を順次切り替えることにより変動表示し、変動表示の実行時間が経過すると、上記表示態様のうちのいずれかの表示態様で停止表示される。このとき、停止表示された表示態様が特定の表示態様（例えば、図 7 の上から 4 段目に示す表示態様）であるときに、当りとして普通電動役物 3 9 を一定時間（例えば、0.5 秒）に亘って開放する。なお、普通図柄の変動表示中に、遊技球が普通図柄作動ゲート 3 2 を通過したときには、普通図柄の変動表示を最大 4 回まで保留し、現在の変動表示が終了したときに、保留されている変動表示が順次消化される。

#### 【0031】

特別図柄表示装置 4 2 は、図 6 に示すように、7 セグメント表示器を用いて構成された第 1 特別図柄表示手段 4 2 a と第 2 特別図柄表示手段 4 2 b とを備えており、各セグメントの点灯と消灯との組み合わせにより特別図柄を複数通りの表示態様（最大 128 通り）で表現している。特別図柄表示装置 4 2 は、第 1 始動口 3 6 か第 2 始動口 3 8 への入賞が検知されたときに、表示状態を順次切り替えることにより特別図柄を変動表示し、変動表示の実行時間が経過すると、表現可能な表示態様のうちのいずれかの表示態様で特別図柄を停止表示する。このとき、停止表示された特別図柄の表示態様が特定の表示態様であるときに、大当りとして大入賞口 4 4 を一定時間（例えば、2.5 秒など）に亘って開放する。実施例では、第 1 特別図柄表示手段 4 2 a は第 1 始動口 3 6 への遊技球の入賞時に特別図柄を変動表示する第 1 始動口入賞時用の表示部とし、第 2 特別図柄表示手段 4 2 b は第 2 始動口 3 8 への遊技球の入賞時に特別図柄を変動表示する第 2 始動口入賞時用の表示部としている。以下、特に、第 1 始動口入賞時用の第 1 特別図柄表示手段 4 2 a で表示される特別図柄を第 1 特別図柄とも呼び、第 2 始動口入賞時用の第 2 特別図柄表示手段 4 2 b で表示される特別図柄を第 2 特別図柄とも呼ぶ。即ち、第 1 始動口 3 6 に入球した場合には、第 1 特別図柄が変動表示し、第 2 始動口 3 8 に入球した場合には、第 2 特別図柄が変動表示することになる。図 8 に、大当り時における特別図柄表示装置 4 2 の表示態様の一例を示す。図示するように、第 1 の通常大当りとなる特別図柄（第 1 の通常大当り図柄）は、第 1 特別図柄表示手段 4 2 a における右上、右下、左下の縦棒セグメントが点灯する表示態様と、第 2 特別図柄表示手段 4 2 b における中段の横棒セグメントと右上、左下の縦棒セグメントが点灯する表示態様とがある（図 8 の上から 1 段目参照）。また、第 1 の確変大当りとなる特別図柄（第 1 の確変大当り図柄）は、第 1 特別図柄表示手段 4 2 a における上段の横棒セグメントと右下および左下の縦棒セグメントとが点灯する表示態様と、第 2 特別図柄表示手段 4 2 b における上段の横棒セグメントと左上および左下の縦棒セグメントとが点灯する表示態様とがある（図 8 の上から 2 段目参照）。第 2 の確変大当りとなる特別図柄（第 2 の確変大当り図柄）は、第 1 特別図柄表示手段 4 2 a における上段の横棒セグメントと右下の縦棒セグメントとが点灯する表示態様と、第 2 特別図柄表示手段 4 2 b における上段および下段の横棒セグメントと左下の縦棒セグメントとが点灯する表示態様とがある（図 8 の上から 3 段目参照）。なお、大当り時における特別図柄の表示態様は、上記態様に限られることはなく、如何なる態様で表示するものとしてもよいし、各大当り時における特別図柄の表示態様の種類も 1 種類に限られず、複数種類用意するものとしてもよい。特別図柄の変動表示中に、遊技球が第 1 始動口 3 6 および第 2 始動口 3 8 のいずれかに入賞したときには、それぞれの始動口毎に特別図柄の変動表示を最大 4 回まで保留し、現在の変動表示が終了したときに、保留されている特別図柄の変動表示が順次消化される。なお、後述するが、第 1 特別図柄の変動表示の保留数は第 1 保留図柄 3 5 a によって表示され、第 2 特別図柄の変動表示の保留数は第 2 保留図柄 3 5 b によって表示される。

#### 【0032】

ここで、第 1 の通常大当りは、大入賞口 4 4 の開放動作が所定ラウンド数（例えば、15 ラウンド）に亘って繰り返される大当り遊技が行われると共に、大当り遊技の終了後には、所定回数（例えば、100 回）の特別図柄の変動表示が行われるまで、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮されると共に普通図柄が当りで停止表示されたときに普通電

10

20

30

40

50

動役物 3 9 の開放時間が延長される状態（いわゆる時短状態）となる大当たり態様である。なお、第 1 の通常大当たりに係る大当たり遊技の終了後には、大当たり判定の結果が大当たりとなる確率が低い低確率状態（低確率モードとも呼ぶ）となる。第 1 の確変大当たりは、第 1 の通常大当たりと同様に大入賞口 4 4 の開放動作が所定ラウンド数（例えば、15 ラウンド）に亘って繰り返される大当たり遊技が行われると共に、大当たり遊技の終了後には、次に大当たりを引くまで、大当たり判定の結果が大当たりとなる確率が低確率モードよりも高くなる確変状態（高確率モードとも呼ぶ）となり且つ時短状態となる大当たり態様である。また、第 2 の確変大当たりは、大入賞口 4 4 の開放が第 1 の確変大当たりよりも少ないラウンド数（例えば、2 ラウンド）に亘って繰り返される大当たり遊技が行われると共に、大当たり遊技の終了後には、次に大当たりを引くまで確変状態となり且つ時短状態となる大当たり態様である。なお、本実施例では、大当たり遊技の開始に際して、その大当たり遊技の最大ラウンド数を示す図柄を表示するラウンド表示部 4 3 を、図柄表示装置 4 0 の一部に設けてある（図 6 参照）。このラウンド表示部 4 3 は、第 1 特別図柄表示手段 4 2 a および第 2 特別図柄表示手段 4 2 b と同様に 7 セグメント表示器を用いて構成されている。ラウンド表示部 4 3 の表示態様としては、上段および中段の横棒セグメントと左上、左下の縦棒セグメントとが点灯（英字の「F」の形に点灯）する表示態様と、ラウンド表示部 4 3 における上段、中段、下段の横棒セグメントと右上および左下の縦棒セグメントとが点灯（算用数字の「2」の形に点灯）する表示態様とがあり、前者の表示態様が「第 1 の通常大当たり」および「第 1 の確変大当たり」を契機とする大当たり遊技のラウンド数表示に対応し、後者の表示態様が「第 2 の確変大当たり」を契機とする大当たり遊技のラウンド数表示に対応する。

10

20

#### 【0033】

演出表示装置 3 4 は、液晶ディスプレイなどの表示装置として構成されており、表示画面上で演出図柄の変動表示やリーチ演出や予告演出などの様々な変動演出が表示される。演出表示装置 3 4 の表示画面には、図 9 に例示する画面構成に示すように、横方向に並んで配置されキャラクタや数字などにより構成される左、中、右の 3 つの演出図柄（疑似特別図柄あるいは疑似図柄とも呼ぶ）3 4 L、3 4 M、3 4 R と、図示しない背景図柄と、が表示される。この演出図柄 3 4 L、3 4 M、3 4 R は、遊技球が第 1 始動口 3 6 に入賞したとき、または、遊技球が第 2 始動口 3 8 に入賞したときに変動表示し、演出図柄 3 4 L、3 4 M、3 4 R の変動表示および停止表示は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示および停止表示に連動して行われる。演出図柄 3 4 L、3 4 M、3 4 R は、変動表示が開始されると、それぞれ上から下に向かって高速でスクロールするように変動表示し、変動表示の実行時間（予め定められた変動表示時間、変動時間ともいう）が経過すると、左の演出図柄 3 4 L、右の演出図柄 3 4 R、中の演出図柄 3 4 M の順に停止表示する。このとき、3 つの演出図柄 3 4 L、3 4 M、3 4 R がいずれも一致しなかったとき（3 つともが互いに異なるとき）にはリーチなしの単純な外れとなり（例えば、「231」）、左の演出図柄 3 4 L と右の演出図柄 3 4 R とが一致したときにはリーチとなる。そして、所定のリーチ演出を伴って中の演出図柄 3 4 M が停止したときに、中の演出図柄 3 4 M と左右の演出図柄 3 4 L、3 4 R とが一致しなかったときにはリーチありの外れとなり（例えば、「353」）、中の演出図柄 3 4 M と左右の演出図柄 3 4 L、3 4 R とが一致したときに大当たりとなる（例えば、「777」）。この演出表示装置 3 4 で表示される演出図柄の当否の結果は、基本的には、上述した特別図柄表示装置 4 2 により表示される特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の当否の結果と一致する。

30

40

#### 【0034】

また、本実施例では、演出表示装置 3 4 の表示画面内に第 1 保留図柄 3 5 a と第 2 保留図柄 3 5 b も表示されている。第 1 保留図柄 3 5 a は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示中に第 1 始動口 3 6 に遊技球が入賞するごとに左側から順に一つずつ表示され、第 1 特別図柄の変動表示が開始されるごとに始動入賞した順に一つずつ消去される（古い保留情報に対応する保留図柄から順に消去される）。第 2 保留図柄 3 5 b は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示中に第 2 始動口 3 8 に遊技球が入賞するごとに左側から順に一つずつ表示され、第 2 特別図柄の変動表示が開始されるごとに始動入賞した順に

50

一つずつ消去される。

#### 【 0 0 3 5 】

こうして構成された実施例のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 3 6 はセンター役物 3 3 の下側に配置されており、大当り遊技でない通常遊技のときに、遊技者は遊技球を遊技領域 3 1 の左側に流下させるように発射ハンドル 1 8 を回転操作（所謂左打ち）することにより、遊技球を第 1 始動口 3 6 に入賞させることができる。また、第 2 始動口 3 8 は第 1 始動口 3 6 の下側に配置されており、時短遊技（特定遊技）のときに、遊技者は遊技球を遊技領域 3 1 の右側に流下させるように発射ハンドル 1 8 を最大限右回転させる（所謂右打ちすることにより、遊技球を第 2 始動口 3 8 に入賞させることができる。大入賞口 4 4 は遊技領域 3 1 の右下部に配置されており、大当り遊技が開始されると、遊技者は右打ちすることにより、遊技球を遊技領域 3 1 の右側に流下させて大入賞口 4 4 に入賞させることができる。

10

#### 【 0 0 3 6 】

##### [ 制御回路の構成 ]

次に、実施例のパチンコ機 1 0 の制御回路の構成について主として図 3 を参照しながら説明する。パチンコ機 1 0 の制御回路は、図 3 に示すように、遊技の基本的な進行の制御を司る主制御基板 7 0 と、賞球や球貸の払い出しに関する制御を司る払出制御基板 8 0 と、遊技の進行に伴って行われる各種演出の全体的な制御を司るサブ制御基板 9 0 と、遊技球の発射に関する制御を司る発射制御基板 1 0 0 などの制御基板により構成されている。これらの制御基板は、各種論理演算や算出演算を実行する CPU や、CPU で実行される各種プログラムやデータが記憶されている ROM、プログラムの実行に際してデータを一時的に記憶する RAM、周辺機器との間でデータをやり取りするための周辺機器インターフェース（PIO）、CPU が演算を行うためのクロックを出力する発振器、CPU の暴走を監視するウォッチドッグタイマ、定期的に割り込み信号を発生させる CTC（カウンタ・タイマー・サーキット）などの種々の周辺 LSI がバスにより相互に接続されている。なお、図 3 では、各制御基板に搭載された各種デバイスのうち主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a、ROM 7 0 b、RAM 7 0 c のみを図示し、その他については図示を省略した。ここで、制御回路の一部をなすサブ制御基板 9 0 の構成の概略を示すブロック図を図 1 0 に示す。

20

#### 【 0 0 3 7 】

主制御基板 7 0 は、遊技の基本的な進行の制御を行うために必要な信号として、図 3 に示すように、第 1 始動口スイッチ 3 6 a からの入賞信号や第 2 始動口スイッチ 3 8 a からの入賞信号が直接に入力されると共にゲートスイッチ 3 2 a からの通過信号や大入賞口スイッチ 4 4 a からの入賞信号、一般入賞口スイッチ 4 5 a からの入賞信号などが中継端子板 7 2 を介して入力されている。主制御基板 7 0 からは、図柄表示装置 4 0 の表示制御を司る図柄表示基板 4 0 a への制御信号や普通電動役物ソレノイド 3 9 b への駆動信号、第 1 大入賞口ソレノイド 4 4 b への駆動信号、第 2 大入賞口ソレノイド 4 4 c への駆動信号などが中継端子板 7 2 を介して出力されている。また、主制御基板 7 0 は、払出制御基板 8 0 やサブ制御基板 9 0、発射制御基板 1 0 0（払出制御基板 8 0 を介して通信）と通信しており、各種指令信号（コマンドや駆動信号など）やデータのやり取りを行っている。

30

40

#### 【 0 0 3 8 】

払出制御基板 8 0 は、賞球や球貸の払い出しに関する制御を行うために必要な信号として、図 3 に示すように、前面枠 1 1 の開放を検知する枠開放スイッチ 8 1 からの検知信号が直接に入力され、球貸ボタン 2 4 a や返却ボタン 2 4 b からの操作信号が球貸表示基板 8 2、中継端子板 8 3 を介して入力され、賞球の払い出しを検知する払出前スイッチ 8 4 および払出後スイッチ 8 5 からの検知信号が中継端子板 8 7 を介して入力されている。払出制御基板 8 0 からは、賞球の払い出しを行う払出モータ 8 6 への駆動信号などが中継端子板 8 7 を介して出力されている。また、払出制御基板 8 0 は、主制御基板 7 0 や発射制御基板 1 0 0 と通信しており、各種指令信号やデータのやり取りを行っている。

#### 【 0 0 3 9 】

50

サブ制御基板 90 は、図 10 に示すように、CPU 90 a や ROM 90 b , RAM 90 c などを備えており、主制御基板 70 から各種指令信号を受信してその指令に応じた遊技の演出を行う。サブ制御基板 90 は、演出表示装置 34 の制御を行う演出表示制御基板 91 や各種スピーカ 28 a , 28 b を駆動するアンプ基板 92、各種 LED ランプ 93 a を駆動したり可動式の装飾部材を作動させるための装飾モータ 93 b を駆動したりする装飾駆動基板 93 , 演出ボタン 26 からの操作信号を入力する演出ボタン基板 94 などが接続されている。

#### 【0040】

発射制御基板 100 は、タッチセンサ 18 a からの検知信号や発射停止スイッチ 18 b からの操作信号、下受け皿 16 に遊技球が満タン状態となるのを検知する下受け皿満タンスイッチ 102 からの検知信号などを入力しており、発射モータ 19 へ駆動用のパルス信号などを出力している。発射制御基板 100 は、発射ハンドル 18 が回転操作されてタッチセンサ 18 a がオンで発射停止スイッチ 18 b がオフで下受け皿満タンスイッチ 102 がオフのときに発射モータ 19 を駆動して遊技球を発射し、タッチセンサ 18 a がオフか発射停止スイッチ 18 b がオンか下受け皿満タンスイッチ 102 がオンかのいずれかが成立したときに発射モータ 19 の駆動を停止して遊技球の発射を停止する。また、発射制御基板 100 は、払出制御基板 80 を介して主制御基板 70 と通信しており、タッチセンサ 18 a からの検知信号などの発射ハンドル 18 の操作状態に関するデータを払出制御基板 80 を介して主制御基板 70 に送信する。

#### 【0041】

##### [主制御処理]

次に、こうして構成された実施例のパチンコ機 10 の動作について説明する。図 11 は、主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される主制御処理の一例を示すフローチャートである。この処理は、パチンコ機 10 の電源が投入されたときに実行される。主制御処理は、初期化処理などの電源投入に必要な電源投入処理を実行した後 (S100)、遊技開始処理 (S110) と、普通図柄遊技処理 (S120) と、普通図柄当り遊技処理 (S130) と、特別図柄遊技処理 (S140) と、大当り遊技処理 (S150) と、疑似大当り遊技処理 (S160) とを繰り返し実行することにより行われる。なお、本実施例では、S110 ~ S160 の処理に要する時間は約 4 msec となっているため、これらの処理は約 4 msec の間隔で繰り返し実行されることになる。主制御基板 70 は、これらの処理の実行に伴って、各種コマンドを担当する制御基板に送信してコマンドに応じた処理を実行させることにより、パチンコ機 10 の全体の遊技を進行させている。

#### 【0042】

##### [遊技開始処理]

S110 の遊技開始処理では、主制御基板 70 の CPU 70 a は、まず、各種センサ (ゲートスイッチ 32 a や第 1 始動口スイッチ 36 a , 第 2 始動口スイッチ 38 a , 大入賞口スイッチ 44 a , 一般入賞口スイッチ 45 a など) の状態を検出して RAM 70 c の所定の状態記憶領域に保存したり、各種乱数値 (後述する大当り判定用乱数や大当り図柄決定用乱数, リーチ用乱数, 変動パターン決定用乱数など) を更新したりする。続いて、遊技球の入賞に関わるスイッチ (第 1 始動口スイッチ 36 a や第 2 始動口スイッチ 38 a , 大入賞口スイッチ 44 a など) により遊技球が検知されたか否かを判定し、検知されたと判定すると、払い出すべき賞球を演算して賞球情報として RAM 70 c の所定の賞球情報記憶領域に保存し、賞球情報が値 0 でないときには賞球指定コマンド (賞球情報) を払出制御基板 80 に送信して遊技開始処理を終了する。払出制御基板 80 は、賞球指定コマンドを受信すると、払出モータ 86 を駆動制御して遊技球を 1 球ずつ払い出すと共に払出前スイッチ 84 および払出後スイッチ 85 により払い出した遊技球が検知される度に賞球情報 (未払いの遊技球数) を値 1 ずつデクリメントする賞球払出処理を実行する。この賞球払出処理は、賞球情報が値 0 となるまで繰り返し実行されるが、遊技球の入賞が検知されて主制御基板 70 から新たな賞球指定コマンドを受信すると、その賞球情報も値 0 となるまで処理が繰り返される。遊技開始処理が終了すると、主制御処理に戻って次の S120

の普通図柄遊技処理に進む。

【 0 0 4 3 】

[ 普通図柄遊技処理 ]

S 1 2 0 の普通図柄遊技処理では、主制御基板 7 0 の C P U 7 0 a は、まず、普通図柄の保留が値 0 でない即ち値 1 以上あるか否かを判定し、保留が値 1 以上あるときには保留数を値 1 だけデクリメントして普通図柄の当否判定を行うと共に当否判定の結果に基づいて停止表示させる普通図柄を決定する。普通図柄の当否判定は、時短状態にないときには当り確率の低い（例えば、約 0 . 8 % ）低確率用の普通図柄当り判定テーブルを用いて行われ、時短状態にあるときには当り確率の高い（例えば、約 9 9 . 2 % ）高確率用の普通図柄当り判定テーブルを用いて行われる。また、当否判定の結果が当りのときには、当り図柄（図 7 の上から 4 段目参照）を停止表示させる図柄に決定し、当否判定の結果が外れのときには、外れ図柄（図 7 の上から 1 ~ 3 段目参照）のうちのいずれかを停止表示させる図柄に決定する。そして、普通図柄の変動表示時間を設定して普通図柄の変動表示を開始し、変動表示時間が経過するのを待つ。変動表示時間の設定は、時短状態にないときには長時間（例えば、3 0 秒）に設定され、時短状態にあるときには短時間（例えば、1 秒）に短縮される。変動表示時間が経過すると、決定した図柄で普通図柄を停止表示し、停止表示した図柄が当り図柄のときには、普通電動役物 3 9 の開放時間を設定し、普通電動役物 3 9 の開放を開始して普通図柄遊技処理を一旦終了し、停止表示した図柄が外れ図柄のときには、何もせずに普通図柄遊技処理を終了する。普通電動役物 3 9 の開放時間は、時短状態にないときには短時間（例えば 0 . 5 秒）に設定され、時短状態にあるときには長時間（例えば 5 秒）に延長される。なお、普通電動役物 3 9 の開放は、上述したように、普通電動役物ソレノイド 3 9 b を駆動制御することにより、一对の翼片部 3 9 a を左右に開くことにより行われる。普通図柄遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次の S 1 3 0 の普通図柄当り遊技処理に進む。

【 0 0 4 4 】

[ 普通図柄当り遊技処理 ]

S 1 3 0 の普通図柄当り遊技処理では、主制御基板 7 0 の C P U 7 0 a は、普通電動役物 3 9 が開放を開始してからの経過時間（開放経過時間）が普通図柄遊技処理で設定された設定時間に達しているか否か、規定数（例えば、8 個）の遊技球が第 2 始動口 3 8 に入賞しているか否かを判定する。開放経過時間が設定時間に達しておらず規定数の遊技球が第 2 始動口 3 8 に入賞してもいないと判定すると、普通電動役物 3 9 の開放を維持したまま普通図柄当り遊技処理を一旦終了する。一方、開放経過時間が設定時間に達していると判定したり、開放経過時間が設定時間に達する前であっても既に規定数の遊技球が第 2 始動口 3 8 に入賞していると判定すると、普通電動役物 3 9 の駆動を停止して、普通図柄当り遊技処理を終了する。普通図柄当り遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次の S 1 4 0 の特別図柄遊技処理に進む。

【 0 0 4 5 】

[ 特別図柄遊技処理 ]

S 1 4 0 の特別図柄遊技処理は、図 1 2 ~ 図 1 4 に示すフローチャートに従って実行される。特別図柄遊技処理が実行されると、主制御基板 7 0 の C P U 7 0 a は、まず、第 1 始動口スイッチ 3 6 a からの検知信号を入力して第 1 特別図柄を変動表示させるための第 1 始動口 3 6 に遊技球が入賞したか否かを判定する（S 2 0 0）。第 1 始動口 3 6 に遊技球が入賞したと判定すると、現在の第 1 特別図柄の保留数がある上限値（本実施例では、値 4）よりも少ないか否かを判定する（S 2 0 2）。第 1 特別図柄の保留数が上限値よりも少ないと判定したときには、第 1 特別図柄の保留数を値 1 だけインクリメントすると共に（S 2 0 4）、判定用乱数を取得して R A M 7 0 c の所定の判定用乱数記憶領域に格納し（S 2 0 6）、第 1 特別図柄保留発生時コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信する（S 2 0 8）。ここで、S 2 0 6 で取得される判定用乱数としては、第 1 始動口 3 6 への遊技球の入賞により行われる大当り判定の際に用いられる大当り判定用乱数や、大当り判定の結果が大当りのときに第 1 特別図柄表示手段 4 2 a に停止表示させる大当り図柄を決定する

ための大当り図柄決定用乱数などが挙げられる。また、S 2 0 8で送信する第1特別図柄保留発生時コマンドには、保留数を演出表示装置34の表示画面内の第1保留図柄35aで表示するための第1特別図柄の保留数指定コマンドが含まれる。なお、S 2 0 0で第1始動口36に遊技球が入賞していないと判定したり、S 2 0 2で第1特別図柄の保留数が上限値に達していると判定すると、S 2 0 4~S 2 0 8の処理をスキップして次のS 2 1 0の処理に進む。

#### 【0046】

続いて、第2始動口スイッチ38aからの検知信号を入力して第2特別図柄を変動表示させるための第2始動口38に遊技球が入賞したか否かを判定する(S 2 1 0)。第2始動口38に遊技球が入賞したと判定すると、現在の第2特別図柄の保留数がその上限値(本実施例では、値4)よりも少ないか否かを判定する(S 2 1 2)。第2特別図柄の保留数が上限値よりも少ないと判定したときには、第2特別図柄の保留数を値1だけインクリメントすると共に(S 2 1 4)、判定用乱数を取得してRAM 70cの所定の判定用乱数記憶領域に格納し(S 2 1 6)、第2特別図柄保留発生時コマンドをサブ制御基板90に送信する(S 2 1 8)。ここで、S 2 1 6で取得される判定用乱数としては、第2始動口38への遊技球の入賞により行われる大当り判定の際に用いられる大当り判定用乱数や、大当り判定の結果が大当りのときに第2特別図柄表示手段42bに停止表示させる大当り図柄を決定するための大当り図柄決定用乱数などが挙げられる。また、S 2 1 8で送信する第2特別図柄保留発生時コマンドには、保留数を演出表示装置34の表示画面内の第2保留図柄35bで表示するための第2特別図柄の保留数指定コマンドが含まれる。

#### 【0047】

そして、大当り後演出フラグがオンであるか否か(S 2 2 0)、当り保留フラグがオフであるか否か(S 2 2 2)をそれぞれ判定する。ここで、大当り後演出フラグは、詳細は後述するが、S 1 5 0の大当り遊技処理において大当り遊技の終了後に所定の演出を実行する場合にオンとされ、大当り遊技後の所定の演出の実行が終了するとオフとされるフラグである。即ち、大当り後演出フラグは、大当り遊技の終了後に所定の演出が実行される特殊期間(本発明の所定期間に相当)においてのみ、オンされるものである。なお、大当り遊技終了後の特殊期間(所定期間)以外の期間を、通常時、通常期間、特殊期間外期間(所定期間外期間)などという。また、当り保留フラグは、RAM 70cに記憶されている第2特別図柄の保留のうち事前の大当り判定の結果、大当りと判定される当り保留があるときにオンとされ、当り保留が消化されて大当り遊技が開始されるときにオフとされるフラグである。即ち、当り保留フラグは、第2特別図柄の保留に、大当りと判定される当り保留があることを示すものである。

#### 【0048】

S 2 2 0, 2 2 2で大当り後演出フラグがオンで且つ当り保留フラグがオフと判定すると、今回の保留が大当りであるか否かを判定する事前大当り判定を行って(S 2 2 4)、その判定結果が大当りか否かを判定する(S 2 2 6)。事前大当り判定は、S 2 1 6で取得した大当り判定用乱数と、大当り判定テーブルとを用いて行われる。なお、大当り判定テーブルの詳細は後述する。事前大当り判定の結果が大当りと判定すると、当り保留フラグをオンとして(S 2 2 8)、次のS 2 3 0の処理に進む。このように、本実施例では、第2始動口38への遊技球の入球に基づく保留が発生した場合、大当り後演出フラグがオンで且つ当り保留フラグがオフであれば事前大当り判定を行い、その判定結果が大当りであれば当り保留フラグをオンにするのである。このようなS 2 2 0~S 2 2 8の処理は、第1始動口36に遊技球が入球したときには行わないから、第1始動口36に入球した遊技球に基づく保留が当り保留に該当する場合でも、当り保留フラグがオンにされることはない。なお、S 2 1 0で第2始動口38に遊技球が入賞していないと判定したり、S 2 1 2で第2特別図柄の保留数が上限値に達していると判定すると、S 2 1 4~S 2 2 8の処理をスキップして次のS 2 3 0の処理に進む。また、S 2 2 0で大当り後演出フラグがオンではなくオフであると判定したり、S 2 2 0で大当り後演出フラグがオンであるがS 2 2 2で当り保留フラグがオフではなくオンであると判定したり、S 2 2 6で事前大当り判

定の結果が大当たりでないと判定すると、次の S 2 3 0 の処理に進む。

#### 【 0 0 4 9 】

次に、大当たり遊技中であるか否か ( S 2 3 0 )、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれかが変動表示中であるか否か ( S 2 3 2 )、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれかが停止表示時間中であるか否か ( S 2 3 4 ) をそれぞれ判定する。大当たり遊技中であると判定すると、これで特別図柄遊技処理を終了し、主制御処理に戻って次の S 1 5 0 の大当たり遊技処理に進む。一方、大当たり遊技中でなく、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれもが変動表示中でなく、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれもが停止表示時間中でないと判定すると、第 2 特別図柄の保留数が値 0 であるか否かを判定する ( S 2 3 6 )。第 2 特別図柄の保留数が値 0 でないと判定すると、乱数記憶領域 ( R A M 7 0 c ) に記憶されている第 2 特別図柄の判定用乱数 ( 大当たり判定用乱数 ) のうち最も古い判定用乱数を読み出し ( S 2 3 8 )、図 1 5 に示す変動表示関連処理を実行して ( S 2 4 0 )、特別図柄遊技処理を一旦終了する。一方、第 2 特別図柄の保留数が値 0 と判定すると、第 1 特別図柄の保留数が値 0 であるか否かを判定する ( S 2 4 2 )。第 1 特別図柄の保留数が値 0 でないと判定すると、乱数記憶領域 ( R A M 7 0 c ) に記憶されている第 1 特別図柄の判定用乱数 ( 大当たり判定用乱数 ) のうち最も古い判定用乱数を読み出し ( S 2 4 4 )、図 1 5 に示す変動表示関連処理を実行して ( S 2 4 6 )、特別図柄遊技処理を一旦終了する。第 1 特別図柄の保留数も値 0 のときには、これで特別図柄遊技処理を終了する。S 2 3 6 ~ S 2 4 6 では、第 1 特別図柄の保留数と第 2 特別図柄の保留数がいずれも値 0 でないときには第 2 特別図柄の変動表示 ( 保留の消化 ) が優先して実行される。以下、変動表示関連処理の詳細について説明する。なお、第 1 特別図柄の変動表示関連処理と第 2 特別図柄の変動表示関連処理はいずれも共通の処理が実行されるため、共通のフローチャート ( 図 1 5 のフローチャート ) を用いて説明する。

#### 【 0 0 5 0 】

変動表示関連処理では、まず、確変フラグがオンか否か、即ち現在の遊技状態が高確率モードおよび低確率モードのいずれの状態であるかを判定する ( S 3 1 0 )。確変フラグがオフのとき、即ち現在の遊技状態が低確率モードのときには S 2 3 8 や S 2 4 4 で読み出した大当たり判定用乱数と低確率用大当たり判定テーブルとを用いて大当たり判定を行い ( S 3 1 2 )、確変フラグがオンのとき、即ち現在の遊技状態が高確率モードのときには読み出した大当たり判定用乱数と高確率用大当たり判定テーブルとを用いて大当たり判定を行って ( S 3 1 4 )、その判定結果が大当たりか否かを判定する ( S 3 1 6 )。大当たり判定テーブルの一例を図 1 6 に示す。なお、図 1 6 ( a ) に低確率用大当たり判定テーブルを示し、図 1 6 ( b ) に高確率用大当たり判定テーブルを示す。図示するように、本実施例では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで同一の大当たり判定テーブルを用いるものとし、低確率用大当たり判定テーブルでは大当たり判定用乱数が値 0 ~ 7 9 6 のうち値 6 0 , 6 1 のときに大当たりとし ( 1 / 3 9 8 . 5 の大当たり確率 )、高確率用大当たり判定テーブルでは大当たり判定用乱数が値 0 ~ 7 9 6 のうち値 6 0 ~ 7 9 のときに大当たりとするものとした ( 1 / 3 9 . 8 5 の大当たり確率 )。なお、上述した S 2 2 4 の事前大当たり判定においても、S 3 1 0 ~ S 3 1 4 と同じ処理が行われ、大当たり判定用テーブルとして図 1 6 に示すテーブルが用いられる。

#### 【 0 0 5 1 】

S 3 1 6 で大当たり判定の結果が大当たりと判定したときには、判定用乱数記憶領域 ( R A M 7 0 c ) から大当たり図柄決定用乱数を読み出し ( S 3 1 8 )、読み出した大当たり図柄決定用乱数に基づいて停止表示させる大当たり図柄を選択してセットする ( S 3 2 0 )。ここで、第 1 特別図柄の大当たり図柄の決定には、図 1 7 に例示する第 1 特別図柄用の大当たり図柄決定用テーブルが用いられ、第 2 特別図柄の大当たり図柄の決定には、図 1 8 に例示する第 2 特別図柄用の大当たり図柄決定用テーブルが用いられる。第 1 特別図柄用の大当たり図柄決定用テーブルでは、図 1 7 に示すように、大当たり図柄決定用乱数が値 0 ~ 2 5 5 のうち値 0 ~ 1 0 1 のときに図 8 の左上段の図柄が選択されて「第 1 の通常大当たり」となり ( 約 4 0 % の大当たり振り分け確率 )、大当たり図柄決定用乱数が値 1 0 2 ~ 2 0 3 のときに図 8 の左中段の図柄が選択されて「第 1 の確変大当たり」となり ( 約 4 0 % の大当たり振り分け確

10

20

30

40

50



率)、大当り図柄決定用乱数が値204~255のときに図8の左下段の図柄が選択されて「第2の確変大当り」となる(約20%の大当り振り分け確率)。また、第2特別図柄用の大当り図柄決定用テーブルでは、図18に示すように、大当り図柄決定用乱数が値0~255のうち値0~101のときに図8の右上段の図柄が選択されて「第1の通常大当り」となり(約40%の大当り振り分け確率)、大当り図柄決定用乱数が値102~229のときに図8の右中段の図柄が選択されて「第1の確変大当り」となり(約50%の大当り振り分け確率)、大当り図柄決定用乱数が値230~255のときに図8の右下段の図柄が選択されて「第2の確変大当り」となる(約10%の大当り振り分け確率)。このように、本実施例では、第2始動口38の入賞時における「第1の確変大当り」の発生確率は第1始動口36の入賞時における「第1の確変大当り」の発生確率よりも高くなり、第2始動口38の入賞時における「第2の確変大当り」の発生確率は第1始動口36の入賞時における「第2の確変大当り」の発生確率よりも低くなっている。大当り図柄を決定すると、大当り時の特別図柄の変動パターンを決定するための大当り変動パターンテーブルを振り分ける図19の大当り用変動パターンテーブル振分処理を実行する(S312)。

10

#### 【0052】

大当り用変動パターンテーブル振分処理は、大当り後演出フラグがオンか否か、即ち現在の遊技状態が大当り遊技終了後の特殊期間中(所定期間中)であるか否かを判定し(S350)、大当り後演出フラグがオンのときには特殊期間用の大当り変動パターンテーブルを設定し(S352)、大当り後演出フラグがオフのときには特殊期間外期間であるため、特殊期間外用の大当り変動パターンテーブルを設定する(S354)。図20に、大当り変動パターンテーブルの一例を示す。図20(a)に大当り遊技後の特殊期間用の大当り変動パターンテーブルを示し、図20(b)に特殊期間外用の大当り変動パターンテーブルを示す。このように、本実施例では、大当り遊技終了後の特殊期間中は、図20(a)に示す特殊期間用の大当り変動パターンテーブルを用いて変動時間を決定し、特殊期間の終了後(特殊期間外)は、図20(b)に示す特殊期間外用の大当り変動パターンテーブルを用いて変動時間を決定するのである。なお、図20には、便宜上、少数のパターンを記憶したテーブルを示しているが、より多数のパターン(例えば、10種類や20種類以上のパターン)を記憶したテーブルを用いるものとしてもよい。また、特殊期間外用の大当り変動パターンテーブルは、時短用と時短状態ではない通常用とで共通のテーブルとしたが、別々のテーブルを用いるものとしてもよい。ここで、変動パターンテーブルで定められる変動パターンは、演出図柄の変動時間を規定するものであり、具体的な演出図柄の演出パターンについては変動時間に従って決定される。特殊期間用の大当り変動パターンテーブルでは、保留数に拘わらず(保留数が値0~4のいずれの場合であっても)、一律に変動時間が2.0秒の変動パターンが定められており、変動時間の平均時間も2.0秒となる。一方、特殊期間外用の大当り変動パターンテーブルでは、保留数に拘わらず、45.3秒~101.5秒までの4種類の変動時間が定められており、それらの変動時間の平均時間は73.0秒となる。このように、特殊期間用の大当り変動パターンテーブルは、特殊期間外用の大当り変動パターンテーブルに比べて、変動時間(変動時間の平均時間)が短時間となるよう定められている。

20

30

40

#### 【0053】

大当り変動パターンテーブルを設定すると、変動パターン決定用乱数を読み出し(S324)、読み出した変動パターン決定用乱数と設定した大当り変動パターンテーブルとを用いて変動パターンを選択してセットする(S326)。

#### 【0054】

一方、S316で大当り判定の結果が大当りでないと判定すると、外れ図柄をセットし(S328)、外れ時の特別図柄の変動パターンを決定するための外れ変動パターンテーブルを振り分ける図21の外れ用変動パターンテーブル振分処理を実行する(S330)。なお、外れ図柄は、詳細な説明は省略するが、例えば、大当り図柄決定用乱数と図示しない外れ図柄決定用テーブルとを用いて設定することができる。勿論、大当り図柄決定用

50

乱数とは別に外れ図柄決定用乱数を取得するものとすれば、この外れ図柄決定用乱数と外れ図柄決定用テーブルとを用いて設定することもできる。

【 0 0 5 5 】

外れ用変動パターンテーブル振分処理は、大当り後演出フラグがオンか否か、即ち現在の遊技状態が大当り遊技終了後の特殊期間中（所定期間中）であるか否か（S 3 7 0）、変動短縮フラグがオンか否か、即ち現在の遊技状態が時短中であるか否か（S 3 7 2）をそれぞれ判定する。S 3 7 0で大当り後演出フラグがオンのときには特殊期間用の外れ変動パターンテーブルを設定し（S 3 7 4）、大当り後演出フラグがオフで且つ変動短縮フラグがオンのときには時短用の外れ変動パターンテーブルを設定し（S 3 7 6）、大当り後演出フラグと変動短縮フラグとが共にオフのときには通常用の外れ変動パターンテーブルを設定する（S 3 7 8）。図 2 2 に、外れ変動パターンテーブルの一例を示す。図 2 2（a）に特殊期間用の外れ変動パターンテーブルを示し、図 2 2（b）に時短用の外れ変動パターンテーブルを示し、図 2 2（c）に通常用の外れ変動パターンテーブルを示す。このように、本実施例では、大当り遊技終了後の特殊期間中は、図 2 2（a）に示す特殊期間用の外れ変動パターンテーブルを用いて変動時間を決定し、特殊期間の終了後（特殊期間外）は、時短フラグがオンになっていれば、図 2 2（b）に示す時短用の外れ変動パターンテーブルを用いて変動時間を決定し、時短フラグがオフになれば、図 2 2（c）に示す通常用の外れ変動パターンテーブルを用いて変動時間を決定するのである。なお、図 2 2 には、便宜上、少数のパターンを記憶したテーブルを示しているが、より多数のパターン（例えば、10 種類や 20 種類以上のパターン）を記憶したテーブルを用いるものとしてもよい。また、特殊期間外用の外れ変動パターンテーブルとして、時短用と通常用の 2 種類を例示したが、さらに確変フラグがオンか否かに基づいて、異なる変動パターンテーブルを用いるものとしてもよい。

【 0 0 5 6 】

ここで、特殊期間用の外れ変動パターンテーブルでは、特殊期間用の大当り変動パターンテーブルと同様に、保留数に拘わらず変動時間が 2 . 0 秒の変動パターンが定められており、変動時間の平均時間も 2 . 0 秒となる。一方、時短用や通常用の外れ変動パターンテーブルでは、保留数（値 0 , 1 か値 2 ~ 4）に応じて、異なる変動時間の変動パターンが定められている。時短用の外れ変動パターンテーブルでは、保留数が値 0 , 1 のときには、2 . 8 秒 ~ 9 . 5 秒の 4 種類の変動時間が定められており、それらの変動時間の平均時間は 5 . 0 秒となり、保留数が値 2 ~ 4 のときには、2 . 0 秒 ~ 3 . 7 秒の 4 種類の変動時間が定められており、それらの変動時間の平均時間は 3 . 0 秒となる（変動時間の全体の平均時間は、4 . 0 秒）。また、通常用の外れ変動パターンテーブルでは、保留数が値 0 , 1 のときには、8 . 1 秒 ~ 3 2 . 1 秒の 4 種類の変動時間が定められており、それらの変動時間の平均時間は 1 8 秒となり、保留数が値 2 ~ 4 のときには、4 . 8 秒 ~ 1 6 . 3 秒の 4 種類の変動時間が定められており、それらの変動時間の平均時間は 1 0 秒となる（変動時間の全体の平均時間は、1 4 秒）。このように、特殊期間用の外れ変動パターンテーブルは、特殊期間外用（時短用、通常用）の外れ変動パターンテーブルに比べて、変動時間（変動時間の平均時間）が短時間となるよう定められている。即ち、時短用変動パターンテーブルを用いて決定される変動時間の平均時間は、特殊期間用変動パターンテーブルを用いて決定される変動時間の平均時間よりも長く、通常用変動パターンテーブルを用いて決定される変動時間の平均時間よりも短いものとされている。なお、時短用や通常用の外れ変動パターンテーブルでは、特定の乱数値に対して外れリーチ演出が行われる変動パターンが振り分けられているが、特殊期間用の外れ変動パターンテーブルでは、変動時間が短い時間（2 . 0 秒）に一律に固定されることもあり、リーチ演出が行われる変動パターンは振り分けられないものとなっている。また、リーチ演出が行われる変動パターンの振り分けは、一例であり、より多くの変動パターンにリーチ演出を振り分けてもよいし、より少ない変動パターンにリーチ演出を振り分けてもよい。

【 0 0 5 7 】

外れ変動パターンテーブルを設定すると、変動パターン決定用乱数を読み出し（S 3 3

10

20

30

40

50

2)、読み出した変動パターン決定用乱数とセットした外れ変動パターンテーブルとを用いて変動パターンを選択してセットする(S334)。

【0058】

こうして大当り図柄とその変動パターンあるいは外れ図柄とその変動パターンを設定すると、特別図柄の変動表示を開始すると共に(S336)、図柄変動開始時コマンドをサブ制御基板90に送信し(S338)、特別図柄の保留数を値1だけデクリメントして(S340)、変動表示関連処理を終了する。ここで、図柄変動開始時コマンドには、大当り判定の結果が大当りのときには大当り変動パターンおよびそのパターンにおける変動時間(変動パターン指定コマンド)と大当り停止図柄(特別図柄停止情報指定コマンド)とが含まれ、大当り判定の結果が外れのときには外れ変動パターンおよびそのパターンにおける変動時間(変動パターン指定コマンド)と外れ停止図柄(特別図柄停止情報指定コマンド)とが含まれる。なお、図柄変動開始時コマンドを受信したサブ制御基板90は、コマンドを解析し、その解析結果に基づいて演出表示装置34の画面上で行う演出内容(演出パターンなど)を決定し、その決定に応じた制御信号(演出コマンド)を演出表示制御基板91に出力して演出表示装置34の制御を行う。また、この変動表示関連処理は、第1特別図柄用と第2特別図柄用との共通の処理として説明しており、現在の処理が第1特別図柄用の処理であれば、S336、S338では第1特別図柄の変動表示を開始して第1特別図柄の保留数を値1だけデクリメントする。また、現在の処理が第2特別図柄用の処理であれば、S336、S338では第2特別図柄の変動表示を開始して第2特別図柄の保留数を値1だけデクリメントする。

【0059】

図13～図15の特別図柄遊技処理に戻って、特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)の変動表示が開始されてその変動表示が実行されている状態で特別図柄遊技処理が実行されると、S232で第1特別図柄および第2特別図柄のいずれかが変動表示中と判定するため、主制御基板70のCPU70aは、変動表示時間が経過したか否かを判定する(S248)。変動表示時間は特別図柄の変動パターンを決定する際に変動パターンに応じて決定されているから、変動表示時間が経過したか否かは、特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)の変動表示が開始されてからの経過時間と決定されている変動表示時間とを比較することにより行うことができる。変動表示時間が経過していないと判定すると、特別図柄遊技処理を一旦終了する。変動表示時間が経過していると判定すると、特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)の変動表示を停止して(S250)、図柄停止コマンドをサブ制御基板90に送信する(S252)。この図柄停止コマンドを受信したサブ制御基板90(演出表示制御基板91)は、演出表示装置34での図柄変動演出を終了させる。そして、停止表示時間を設定し(S254)、停止表示時間が経過したか否かを判定する(S256)。ここで、停止表示時間は、特別図柄の変動表示を停止してから次に変動表示を開始するまでのインターバルであり、例えば0.6秒に設定される。停止表示時間が経過していないと判定すると、特別図柄遊技処理を一旦終了する。特別図柄の停止表示がなされると、次周回に特別図柄遊技処理が実行されたときにS234で停止表示時間中と判定するため、再びS256で停止表示時間が経過したか否かを判定し、停止表示時間が経過していると判定すると、停止表示している特別図柄が大当り図柄であるか否かを判定する(S258)。

【0060】

S258で大当り図柄と判定すると、大当り遊技フラグをオンにして(S260)、大当り遊技開始指定コマンドをサブ制御基板90に送信する(S262)。この大当り遊技開始指定コマンドを受信したサブ制御基板90は、大当り遊技開始演出を実行する。また、大当り遊技中には確変機能や時短機能、開放延長機能を停止させるために、確変フラグがオンのときには確変フラグをオフとし(S264、S266)、変動短縮フラグがオンのときには変動短縮フラグをオフとすると共に開放延長フラグをオフとする(S268～S272)。さらに、大当り遊技中には大当り遊技後の所定の演出を行わないために、大当り後演出フラグがオンのときには大当り後演出フラグをオフとし(S274、S276

）、当り保留フラグがオンのときには当り保留フラグをオフとして（S 2 7 8 , S 2 8 0 ）、特別図柄遊技処理を終了し、主制御処理に戻って次のS 1 5 0の大当り遊技処理に進む。

#### 【 0 0 6 1 】

一方、S 2 5 8で大当り図柄でないと判定すると、変動短縮フラグがオンであるか否かを判定し（S 2 8 2）、変動短縮フラグがオンでないときには、次のS 2 9 2の処理に進む。変動短縮フラグがオンのときには変動短縮カウンタを値1だけデクリメントして（S 2 8 4）、変動短縮カウンタが値0であるか否かを判定する（S 2 8 6）。ここで、変動短縮カウンタは、時短（特別図柄および普通図柄の変動短縮）状態を維持する特別図柄の変動回数の上限值を示すものであり、大当り遊技の終了に際して大当り態様に応じた値がセットされる。変動短縮カウンタが値0でないときには、時短状態を維持したまま特別図柄遊技処理を一旦終了し、変動短縮カウンタが値0のときには、時短状態を終了させるために、変動短縮フラグをオフとすると共に（S 2 8 8）、開放延長フラグをオフとして（S 2 9 0）、次のS 2 9 2の処理に進む。これにより、パチンコ機10の遊技状態は、時短状態から非時短状態に変更されることになり、例えば、サブ制御基板90から演出表示制御基板91に遊技状態を示す演出コマンドが送信されて、演出表示装置34の背景画面を時短用の背景から非時短用の背景に変更する等の処理が行われる。なお、S 2 8 6の判定は低確率モードか高確率モードかに拘わらず実行されるが、第1の確変大当りや第2の確変大当りでは、後述するように、大当り遊技終了後に、変動短縮カウンタに10, 000回が設定されるため、これらの確変大当りの場合に、変動短縮カウンタが値0となることは通常あり得ず、次回に大当りを引くまで時短状態が終了することはない。ここで、変動短縮カウンタは、特別図柄の時短状態（変動短縮状態）を維持する期間（特別図柄の変動回数）の上限值を示すものであり、大当り遊技の終了に際して大当り態様（通常当り、確変当り等）に応じた値がセットされる。例えば、通常当りの場合には100回、確変当りの場合には1000回が設定されるものとして行うことができる。

#### 【 0 0 6 2 】

次に、大当り後演出フラグがオンであるか否かを判定し（S 2 9 2）、大当り後演出フラグがオンでないとき、即ち、大当り遊技終了後の特殊期間でないときには、そのまま特別図柄遊技処理を一旦終了する。一方、大当り後演出フラグがオンのときには、演出カウンタを値1だけデクリメントして（S 2 9 4）、演出カウンタが値0であるか否かを判定する（S 2 9 6）。ここで、演出カウンタは、大当り遊技終了後の特殊期間（所定の演出が実行される所定期間）を維持するための特別図柄の変動回数の上限值を示すものであり、後述するように、大当り遊技の終了に際して所定の値（20回や4回）がセットされる。演出カウンタが値0でないときには、大当り後演出フラグをオンとしたまま、即ち、特殊期間を継続したまま、特別図柄遊技処理を一旦終了する。そして、演出カウンタが値0のときには、大当り後演出フラグをオフとして（S 2 9 8）、特別図柄遊技処理を終了する。これにより、大当り後演出フラグがオフとされて、特殊期間が終了するため、後述するように、大当り遊技終了後の所定の演出が終了することになる。

#### 【 0 0 6 3 】

##### 〔 大当り遊技処理 〕

S 1 5 0の大当り遊技処理は、図23に示すフローチャートに従って実行される。図23の大当り遊技処理が実行されると、主制御基板70のCPU70aは、まず、大当り遊技フラグがオンか否か、即ち大当り遊技中か否かを判定する（S 4 0 0）。大当り遊技フラグがオフと判定すると、そのまま大当り遊技処理を終了する。一方、大当り遊技フラグがオンと判定すると、大当り遊技を開始するタイミングか否かを判定し（S 4 0 2）、大当り遊技の開始タイミングである場合には、大入賞口の開放回数Nを値0に初期化すると共に残りラウンド数を大当りの種類に応じたラウンド数に初期化する（S 4 0 4）。残りラウンド数の初期化は、本実施例では、大当りの種類が第1の通常大当りまたは第1の確変大当りの場合には15ラウンドとなり、第2の確変大当りの場合には2ラウンドとなる。なお、大当り遊技の開始タイミングでない場合には、残りラウンド数は初期化済みであ

るから、S 4 0 4 の処理をスキップして次の S 4 0 6 の処理に進む。

【 0 0 6 4 】

そして、大入賞口 4 4 が開放中であるか否かを判定し ( S 4 0 6 )、大入賞口 4 4 が閉鎖中である ( 開放中でない ) と判定すると、大入賞口 4 4 の開放タイミングか否かを判定する ( S 4 0 8 )。この判定は、規定の閉鎖時間 ( 本実施例では、2 秒 ) が経過したか否かを判定することにより行われる。大入賞口 4 4 の開放タイミングであると判定すると、大入賞口 4 4 が開放されるよう ( 第 1 開閉板 5 5 と第 2 開閉板 5 7 とが共に開いた状態となるよう ) 第 1 大入賞口ソレノイド 4 4 b と第 2 大入賞口ソレノイド 4 4 c とを駆動制御し ( S 4 1 0 )、開放回数 N を値 1 だけインクリメントすると共に残りラウンド数を値 1 だけデクリメントし ( S 4 1 2 )、N 回目開放指定コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信して ( S 4 1 4 )、大当り遊技処理を一旦終了する。一方、大入賞口 4 4 の開放タイミングでないと判定すると、大当り遊技処理を一旦終了する。

10

【 0 0 6 5 】

一方、S 4 0 6 で大入賞口 4 4 が開放中であると判定すると、大入賞口 4 4 の閉鎖タイミングか否かを判定する ( S 4 1 6 )。この判定は、規定の開放時間が経過したか、大入賞口 4 4 に入賞した遊技球の数が規定数 ( 本実施例では、10 個 ) に達したかのいずれかの成立を判定することにより行われる。なお、開放時間は、本実施例では、25 秒に設定される。大入賞口 4 4 の閉鎖タイミングでないと判定すると、大入賞口 4 4 の開放を維持したまま大当り遊技処理を一旦終了する。一方、大入賞口 4 4 の閉鎖タイミングであると判定すると、大入賞口 4 4 が閉鎖されるよう第 1 大入賞口ソレノイド 4 4 b を駆動制御し ( S 4 1 8 )、残りラウンド数が値 0 よりも多いか否かを判定する ( S 4 2 0 )。残りラウンド数が値 0 よりも多いときには、大入賞口閉鎖指定コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信して ( S 4 2 2 )、大当り遊技処理を一旦終了し、残りラウンド数が値 0 のときには、図 2 4 に例示する大当り遊技終了時処理を実行し ( S 4 2 4 )、大当り遊技処理を終了して、主制御処理に戻って次の S 1 6 0 の疑似大当り遊技処理に進む。

20

【 0 0 6 6 】

図 2 4 の大当り遊技終了時処理では、主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a は、まず、大当り遊技フラグをオンからオフとし ( S 4 5 0 )、大当り図柄が確変図柄、即ち今回の大当りが「第 1 の確変大当り」および「第 2 の確変大当り」のいずれかであることを判定する ( S 4 5 2 )。確変図柄でない、即ち今回の大当りが「第 1 の通常大当り」であると判定すると、確変フラグはオフのまま維持して、変動短縮カウンタを 100 回に設定し ( S 4 5 4 )、確変図柄と判定すると、確変フラグをオンとすると共に ( S 4 5 6 )、変動短縮カウンタを 10,000 回に設定する ( S 4 5 8 )。上述したように、変動短縮カウンタが 10,000 回に設定されると、実質的には、次回の大当りを引くまで時短状態が継続される。こうして変動短縮カウンタをセットすると、変動短縮フラグをオンとすると共に ( S 4 6 0 )、開放延長フラグをオンとする ( S 4 6 2 )。さらに、大当り後演出フラグをオンとし ( S 4 6 4 )、大当り遊技終了後の特殊期間 ( 所定期間 ) を特別図柄の変動回数の上限值で定めるための演出カウンタ値の抽選を行い ( S 4 6 6 )、抽選結果が当選であるか否かを判定する ( S 4 6 8 )。抽選結果が当選であるときには、演出カウンタに値 20 をセットし ( S 4 7 0 )、抽選結果が当選でなければ、演出カウンタに値 4 をセットする ( S 4 7 2 )。この演出カウンタ値の抽選は、抽選用の乱数値を取得し、取得した乱数値が、例えば、値 0 ~ 255 のうち値 0 ~ 63 であれば当選と判定し ( 1 / 4 の当選確率 )、値 64 ~ 255 であれば当選でないと判定する。このように、本実施例では、大当り遊技の終了後に、大当り後演出フラグをオンとして、抽選により、特別図柄の変動回数 ( 保留の消化数 ) として 20 回を上限とする特殊期間を設定するか、4 回を上限とする特殊期間を設定するのである。

30

40

【 0 0 6 7 】

次に、第 2 特別図柄の保留に大当りと判定される当り保留があるか否かを判定する ( S 4 7 4 )。この判定は、図 1 2 の特別図柄遊技処理の S 2 2 4 の処理や図 1 5 の変動表示関連処理の S 3 1 0 ~ S 3 1 2 と同様の処理を、第 2 特別図柄の保留として記憶されてい

50

る全ての保留について実施することにより行われる。当り保留があると判定したときには、当り保留フラグをオンとして（S 4 7 6）、大当り遊技終了指定コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信する（S 4 7 8）。これにより、後述するように、大当り遊技終了演出（エンディング演出）が実行されることになる。なお、本実施例では、S 4 7 4 の判定処理は、第 2 特別図柄の保留を対象としており、第 1 特別図柄の保留は対象としていない。このため、第 1 特別図柄の保留だけに当り保留があっても、当り保留フラグはオンとされることはない。そして、当り保留を消化するまでの保留数をカウントし、保留数に応じて当り保留消化までのカウントダウン用の演出時間を設定し（S 4 8 0）、大当り遊技終了後の特殊期間における所定の演出として大当り報知演出（大当り確定演出）の実行を指示するための大当り報知演出開始指定コマンドにカウントダウン用の演出時間の情報を含めてサブ制御基板 9 0 に送信して（S 4 8 2）、大当り遊技終了時処理を終了する。なお、本実施例では、大当り報知演出として、大当り遊技が終了したときに記憶されている保留数（当り保留を消化するまでの保留数）に応じてカウントダウン演出を行うものとしている。このカウントダウン演出では、例えば、大当り遊技が終了したときに記憶されている第 2 特別図柄の保留のうち、4 つ目の保留が当り保留であれば、「3 2 1 0（当り）」とカウントダウンし、3 つ目の保留が当り保留であれば、「2 1 0（当り）」とカウントダウンする。このように、当り保留を消化するまでの保留数に応じてカウントダウンの開始値が変わるために演出時間（演出パターン）が異なることから、S 4 8 0 で当り保留を消化するまでの保留数をカウントして演出時間を設定するのである。この大当り報知演出開始指定コマンドを受信したサブ制御基板 9 0 は、大当り報知演出開始指定コマンドを解析して、設定された演出時間に応じた報知演出（カウントダウン演出）の演出パターンを読み出して、大当り報知演出の実行を開始する。

#### 【 0 0 6 8 】

一方、S 4 7 4 で第 2 特別図柄の保留に当り保留がないと判定したときには、大当り遊技終了後の特殊期間における所定の演出として、疑似的に大当り遊技が継続していることを示す疑似大当り演出を実行するための疑似大当り遊技フラグをオンとし（S 4 8 4）、大入賞口 4 4 の疑似大当り用閉鎖指定コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信して（S 4 8 6）、大当り遊技終了時処理を終了する。なお、疑似大当り用閉鎖指定コマンドを受信したサブ制御基板 9 0 は、後述するように、閉鎖指定コマンドを受信した場合と同様の処理を実行する。また、S 4 7 4 で当り保留がない場合には、当り保留がある場合とは異なり、当り保留フラグをオンとしない。ここで、当り保留フラグは、図 1 4 の特別図柄遊技変動処理の S 2 7 0、2 8 0 の処理で、大当り遊技の開始時にオフとされるから、大当り遊技終了後にオンとされなければ、オフのままとなる。このため、大当り後演出フラグがオンで、当り保留フラグがオフの状態、疑似大当り遊技フラグがオンとされることになる。即ち、疑似大当り遊技（演出）は、大当り後演出フラグがオンで、当り保留がオフの状態で行うことが開始されることになる。なお、上述したように、図 1 2 の特別図柄遊技処理の S 2 2 0 ~ S 2 2 4 では、大当り後演出フラグがオンで且つ当り保留がオフの状態で行う事前大当り判定を行っており、これは、疑似大当り遊技（演出）の実行中に事前大当り判定を行うものとなる。さらに、S 4 7 4 で当り保留がない場合には、当り保留がある場合とは異なり、大当り遊技終了指定コマンドを送信しないから、大当り遊技終了演出（エンディング演出）は実行されないことになる。このため、遊技者に、大当り遊技が終了したことを気付かせにくくすることができ、遊技者に大当り遊技が継続して実行されていると見せかけることができる。

#### 【 0 0 6 9 】

##### [ 疑似大当り遊技処理 ]

S 1 6 0 の疑似大当り遊技処理は、図 2 5 に示すフローチャートに従って実行される。図 2 5 の疑似大当り遊技処理が実行されると、主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a は、まず、疑似大当り遊技中であるか否か、即ち、図 2 4 の大当り遊技終了時処理の S 4 8 4 でセットされる疑似大当り遊技フラグがオンであるか否かを判定する（S 5 0 0）。疑似大当り遊技フラグがオフと判定すると、そのまま疑似大当り遊技処理を終了する。一方、疑似大

当り遊技フラグがオンと判定すると、大入賞口４４が疑似開放中であるか否か、即ち、第１開閉板５５は開いているが第２開閉板５７が閉じているために、大入賞口４４が開放しているように見えるものの遊技球が大入賞口４４に入球することがない疑似開放状態であるか否かを判定する（Ｓ５０２）。そして、大入賞口４４が疑似開放中ではなく閉鎖中であると判定すると、大入賞口４４の疑似開放タイミングか否かを判定する（Ｓ５０４）。この判定は、大当り遊技処理中の閉鎖時間と同じ時間（２秒）が経過したか否かを判定することにより行われる。大入賞口４４の疑似開放タイミングであると判定すると、大入賞口４４が疑似開放状態とされるよう第１大入賞口ソレノイド４４ｂと第２大入賞口ソレノイド４４ｃとを共に駆動制御する（Ｓ５０６）。即ち、第１開閉板５５が開いた状態となるよう第１大入賞口ソレノイド４４ｂを駆動制御すると共に第２開閉板５７が閉じた状態（移動範囲の下端に位置する状態）となるよう第２大入賞口ソレノイド４４ｃを駆動制御する。そして、開放回数Ｎを値１だけインクリメントして（Ｓ５０８）、疑似Ｎ回目開放指定コマンドをサブ制御基板９０に送信して（Ｓ５１０）、大当り遊技処理を一旦終了する。一方、Ｓ５０４で大入賞口４４の疑似開放タイミングでないと判定すると、疑似大当り遊技処理を一旦終了する。

10

#### 【００７０】

一方、Ｓ５０２で大入賞口４４が疑似開放中であると判定すると、大入賞口４４の疑似閉鎖タイミングか否かを判定する（Ｓ５１２）。この判定は、大入賞口４４を疑似開放してから規定の疑似開放時間が経過したことを判定したり、疑似大当り遊技中に当り保留フラグがオフとなったことを判定することにより行われる。ここで、疑似開放時間は、本実施例では、例えば５秒や１０秒などに設定するものとした。なお、大当り遊技処理中の規定の開放時間と同じ時間（２５秒）に設定しても構わない。また、疑似大当り遊技（演出）は、当り保留フラグがオフの状態を開始されるが、図１２の特別図柄遊技処理のＳ２２０～２２８の処理で当り保留が発生したと判定されると、当り保留フラグがオンとなるため、そのような当り保留が発生したときにも、疑似閉鎖タイミングになったと判定するものとした。

20

#### 【００７１】

大入賞口４４の疑似閉鎖タイミングでないと判定すると、大入賞口４４の疑似開放状態を維持したまま疑似大当り遊技処理を一旦終了する。一方、大入賞口４４の疑似閉鎖タイミングであると判定すると、大入賞口４４が閉鎖されるよう第１大入賞口ソレノイド４４ｂを駆動制御する（Ｓ５１４）。このように、疑似大当り遊技中においても、大当り遊技中と同様に第１開閉板５５を開閉動作することで、疑似開放状態で大入賞口４４が開状態にあると見せかけることと相まって、遊技者に大当り遊技が継続して実行されていると錯覚させる可能性を高めることができる。次に、当り保留フラグがオフであるか否か（Ｓ５１６）、大当り後演出フラグがオンであるか否か（Ｓ５１８）をそれぞれ判定する。当り保留フラグがオフで且つ大当り後演出フラグがオン（疑似大当り遊技の開始時と同じ状態）のときには、疑似大当り用閉鎖指定コマンドをサブ制御基板９０に送信して、疑似大当り遊技処理を終了する。

30

#### 【００７２】

また、Ｓ５１６で当り保留フラグはオフであるが、Ｓ５１８で大当り後演出フラグがオフのときには、疑似大当り遊技フラグをオフとすると共に（Ｓ５２２）、大当り遊技終了指定コマンドをサブ制御基板９０に送信して（Ｓ５２４）、疑似大当り遊技処理を終了する。ここで、当り保留フラグはオフのままであるが大当り後演出フラグがオフのときとは、図１４の特別図柄遊技処理のＳ２９６、Ｓ２９８の処理で演出カウンタが値０となったために大当り後演出フラグがオフとされた場合が該当する。この場合には、所定期間の上限を特別図柄の変動回数として定めた演出カウンタが値０となったため、そのまま大当り遊技後の所定の演出（この場合は疑似大当り遊技（演出））を終了すべく、疑似大当り遊技フラグをオフとし大当り遊技終了指定コマンドをサブ制御基板９０に送信して、疑似大当り遊技処理を終了するのである。なお、疑似大当り遊技が終了するときに、大当り遊技終了指定コマンドがサブ制御基板９０に送信されて後述する大当り終了時演出が行われるか

40

50

ら、疑似大当り遊技の終了時に大当り遊技が終了したと遊技者に見せかけることができる。即ち、遊技者は、大当り遊技が終了しても演出カウンタで規定した所定回数の図柄の変動表示が完了するまでは、大当り遊技が継続して実行されたと錯覚する可能性が高いものとなる。ここで、大当り遊技の終了後に当り保留がない場合に、何らの演出も行わないと、変動時間が短時間であるために、図柄の変動表示がすぐに終わってしまい、大当り遊技の終了後の遊技性が淡泊になるおそれがある。本実施例では、疑似大当り遊技（演出）が行われるから、そのようなおそれを防止することができる。

#### 【 0 0 7 3 】

また、S 5 1 6 で当り保留フラグがオンのときには、疑似大当り遊技フラグをオフすると共に（S 5 2 6）、大当り遊技終了指定コマンドと大当り報知演出開始指定コマンドとをサブ制御基板 9 0 に送信して（S 5 2 8, S 5 3 0）、疑似大当り遊技処理を終了する。ここで、疑似大当り遊技の実行中に、当り保留フラグがオンのときとは、図 1 2 の特別図柄遊技処理の S 2 2 4 ~ 2 2 8 の処理で、事前大当り判定の結果、当り保留が発生したと判定したために当り保留フラグがオンにされた場合が該当する。この場合には、疑似大当り遊技フラグをオフとし、大当り遊技終了指定コマンドと大当り報知演出開始指定コマンドとをサブ制御基板 9 0 に送信して、疑似大当り遊技を終了させてから大当り報知演出を開始させるのである。即ち、疑似大当り遊技（演出）を終了して、大当り報知演出に切り替えるのである。これにより、遊技者に、あたかも、大当り遊技が終了した直後に連続して大当りが発生したように見せかけることができる。このため、大当り報知演出による大当り遊技に対する期待感の高揚と相まって、遊技の興趣をより一層高めることができる。また、大当り遊技の終了後に当り保留が記憶されていなくても、疑似大当り遊技中に当り保留が発生すれば大当り報知演出に切り替わるから、大当り報知演出を行う機会を増やすことができる。ここで、本実施例では、第 2 特別図柄の保留を対象として大当り遊技後に当り保留があるか否かを判定しているため、最初に第 1 特別図柄で大当りとなった場合（いわゆる初当り時など）には、通常は第 2 特別図柄の保留は記憶されておらず（記憶されている可能性は低く）、大当り遊技後に第 2 特別図柄に当り保留があると判定することはない。これは、初当り時の遊技状態（通常遊技状態）と、それに続く当り遊技中に、第 2 始動口を入球容易状態とする開放延長の機会がないためである。ただし、そのような場合であっても、疑似大当り遊技の実行中に、第 2 特別図柄の保留に当り保留が発生すると、疑似大当り遊技（演出）から大当り報知演出に切り替わるから、初当り後にも大当り報知演出を行う機会をもつことができるのである。

#### 【 0 0 7 4 】

##### [ 演出制御処理 ]

次に、サブ制御基板 9 0 により実行される動作について説明する。図 2 6 は、サブ制御基板 9 0 の CPU 9 0 a により実行される演出制御処理の一例を示すフローチャートである。演出制御処理は、保留表示演出処理（S 6 0 0）と、図柄変動演出処理（S 6 1 0）と、大当り遊技演出処理（S 6 2 0）と、疑似大当り遊技演出処理（S 6 3 0）と、大当り報知演出処理（S 6 4 0）とを繰り返し実行することにより行われる。なお、S 6 0 0 の保留発生時演出処理では、図 1 2 の特別図柄遊技処理で主制御基板 7 0 から送信される第 1 特別図柄の保留発生時コマンドなどに含まれる保留数コマンドに応じて、演出表示装置 3 4 の第 1 保留図柄 3 5 a の表示を一つ追加または消去し、図 1 2 の特別図柄遊技処理で主制御基板 7 0 から送信される第 2 特別図柄の保留数コマンドなどに含まれる保留数コマンドに応じて演出表示装置 3 4 の第 2 保留図柄 3 5 b の表示を一つ追加または消去する処理などが行われる。

#### 【 0 0 7 5 】

##### [ 図柄変動演出処理 ]

S 6 1 0 の図柄変動演出処理は、図 2 7 に例示するフローチャートに従って実行される。図 2 7 の図柄変動演出処理では、サブ制御基板 9 0 の CPU 9 0 a は、まず、図 1 5 の変動表示関連処理で主制御基板 7 0 により送信される図柄変動開始時コマンドを受信したか否かを判定する（S 7 0 0）。図柄変動開始時コマンドを受信したと判定すると、その



受信したコマンドに基づき今回の大当たり判定の結果が大当たりか否かを判定し（S702）、大当たりのときには、大当たり演出パターンを設定すると共に（S704）、演出図柄の大当たり図柄を設定して（S706）、図柄変動演出を開始する（S712）。前述したように、大当たりのときの図柄変動開始時コマンドには、大当たり変動パターンおよびそのパターンにおける変動時間（変動パターン指定コマンド）と大当たり停止図柄（特別図柄停止情報指定コマンド）とが含まれているから、演出表示装置34に表示される大当たり演出パターンや大当たり図柄の選択は、ROM90bに予め記憶されている大当たり演出パターンや大当たり図柄のうち、受信した変動パターン指定コマンドに対応する演出パターンと受信した特別図柄停止情報指定コマンドに対応する停止図柄とを読み出すことにより行うことができる。本実施例では、大当たり遊技後の特殊期間において、特殊期間用の大当たり変動パターンテーブルで決定し得る変動パターンA11に対応する演出パターンは、特殊期間外用の大当たり変動パターン（A21～A24）に対応する演出パターンに比べて、演出図柄（34L, 34M, 34R）を演出表示装置34の画面右下隅に小さく且つ薄く表示された状態で変動表示するパターンが記憶されているものとした。即ち、特殊期間外用の大当たり変動パターン（A21～A24）に対応する演出パターンが実行される場合は、演出表示装置34の表示画面の略中央部に演出図柄を通常の態様（大きさ、濃さ）で表示する。対して、大当たり遊技後の特殊期間において専用の変動パターン（A11）が実行される場合には、演出表示装置34の表示画面の端部（隅部）に演出図柄を通常の態様よりも小さく且つ濃度が薄い特別な態様で表示する。これにより、遊技者は、大当たり遊技後の特殊期間（所定期間）において、大当たり遊技が終了したこと、或いは、大当たり遊技が終了して図柄変動演出が開始したこと（図柄変動演出が実行されていること）を認識しにくくなる。

#### 【0076】

一方、S702で今回の大当たり判定の結果が大当たりでないと判定すると、外れ演出パターンを設定すると共に（S708）、演出図柄の外れ図柄を設定して（S710）、図柄変動演出を開始する（S712）。大当たり判定の結果が大当たりでないとき（外れのとき）の図柄変動開始時コマンドには、外れ変動パターンおよびそのパターンにおける変動時間（変動パターン指定コマンド）と外れ停止図柄（特別図柄停止情報指定コマンド）とが含まれているから、外れ演出パターンや外れ図柄の設定は、ROM90bに予め記憶されている外れ演出パターンや外れ図柄のうち、受信した変動パターン指定コマンドに対応する演出パターンと受信した特別図柄停止情報指定コマンドに対応する停止図柄とを読み出すことにより行うことができる。本実施例では、大当たり遊技後の特殊期間において、特殊期間用外れ変動パターンテーブルで決定し得る変動パターンB11に対応する演出パターンは、大当たり用の演出パターンと同様に、特殊期間外用（時短用や通常用）の外れ変動パターン（B21～B28, B31～B38）に対応する演出パターンに比べて、演出図柄（34L, 34M, 34R）が演出表示装置34の画面右下隅に小さく且つ薄く表示された状態で変動表示するパターンが記憶されているものとした。このため、大当たり用の図柄変動演出と同様に、遊技者は、大当たり遊技後の特殊期間において、大当たり遊技が終了したこと、或いは、大当たり遊技が終了して図柄変動演出が開始したこと（図柄変動演出が実行されていること）を認識しにくくなる。なお、S712の処理は、S704あるいはS708で設定された演出パターンと、S706あるいはS710で設定された演出図柄の停止図柄とに基づく図柄変動演出の開始を指示する演出コマンド（図柄変動演出開始コマンド）を演出表示制御基板91に送信することによって行われるもので、その演出コマンドを受信した演出表示制御基板91の表示制御によって、演出表示34の表示画面上で図柄変動演出（演出図柄の変動表示）が開始される。

#### 【0077】

S700で図柄変動開始時コマンドを受信していないと判定した場合またはS712で図柄変動演出を開始した場合には、図13の特別図柄遊技処理で主制御基板70により送信される図柄停止コマンドを受信したか否かを判定し（S714）、図柄停止コマンドを受信していないときにはこれで図柄変動演出処理を終了し、図柄停止コマンドを受信しているときには図柄変動演出を終了して（S716）、図柄変動演出処理を終了する。なお

、S 7 1 6 の処理は、図柄変動演出の終了を指示する演出コマンド（図柄変動演出終了コマンド）を演出表示制御基板 9 1 に送信することによって行われるもので、その演出コマンドを受信した演出表示制御基板 9 1 の表示制御により、演出表示装置 3 4 では図柄変動演出（演出図柄の変動表示）が終了して、S 7 0 6 あるいは S 7 1 0 で設定された演出図柄の停止図柄が停止表示される。

#### 【 0 0 7 8 】

##### 〔 大当り遊技演出処理 〕

大当り遊技演出処理は、図 2 8 に例示するフローチャートに従って実行される。図 2 8 の大当り遊技演出処理では、サブ制御基板 9 0 の CPU 9 0 a は、まず、大当り遊技開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（S 8 0 0）。ここで、大当り遊技開始指定コマンドは、前述したように、図 1 4 の特別図柄遊技処理で大当りと判定したときに S 2 6 2 の処理で主制御基板 7 0 により送信される。大当り遊技開始指定コマンドを受信したと判定すると、大当り遊技開始演出（大当りファンファーレ演出）を実行し（S 8 0 2）、大当り遊技開始指定コマンドを受信していないと判定すると、S 8 0 2 の処理をスキップして次の S 8 0 4 の処理に進む。大当りファンファーレ演出は、大当りの発生を示す大当りファンファーレ画面が演出表示装置 3 4 に表示されるよう演出表示制御基板 9 1 に演出コマンドを送信し、画面表示に対応する音声が生体 2 8 a , 2 8 b から出力されるようアンプ基板 9 2 に駆動信号を出力し、画面表示に対応する点灯態様により LED 9 3 a が点灯するよう装飾駆動基板 9 3 に駆動信号を出力することにより行われる。

#### 【 0 0 7 9 】

次に、N 回目開放指定コマンドを受信したか否かを判定する（S 8 0 4）。ここで、N 回目開放指定コマンドは、図 2 3 の大当り遊技処理で大当り遊技のラウンドを開始する際に S 4 1 4 の処理で主制御基板 7 0 により送信される。N 回目開放指定コマンドを受信したと判定すると、設定したラウンド演出パターンに基づいて N 回目ラウンド演出を実行し（S 8 0 6）、N 回目開放指定コマンドを受信していないと判定すると、S 8 0 6 の処理をスキップして次の S 8 0 8 の処理に進む。N 回目ラウンド演出は、N 回目のラウンドの実行を示す演出である N 回目ラウンド演出画面が演出表示装置 3 4 に表示されるよう演出表示制御基板 9 1 に演出コマンドを送信し、画面表示に対応する音声が生体 2 8 a , 2 8 b から出力されるようアンプ基板 9 2 に駆動信号を出力し、画面表示に対応する点灯態様により LED 9 3 a が点灯するよう装飾駆動基板 9 3 に駆動信号を出力することにより行われる。

#### 【 0 0 8 0 】

続いて、大入賞口閉鎖指定コマンドを受信したか否かを判定する（S 8 0 8）。ここで、大入賞口閉鎖指定コマンドは、図 2 3 の大当り遊技処理で残りラウンド数が値 0 よりも多い状態で大入賞口 4 4 を閉鎖する際に S 4 2 2 の処理で主制御基板 7 0 により送信される。大入賞口閉鎖指定コマンドを受信したと判定すると、大入賞口閉鎖中演出（インターバル演出）を実行し（S 8 1 0）、大入賞口閉鎖指定コマンドを受信していないと判定すると、S 8 1 0 の処理をスキップして次の S 8 1 2 の処理に進む。大入賞口閉鎖中演出は、大入賞口 4 4 が閉鎖してから次に開放するまでのインターバルを示すインターバル画面が演出表示装置 3 4 に表示されるよう演出表示制御基板 9 1 に演出コマンドを送信し、画面表示に対応する音声が生体 2 8 a , 2 8 b から出力されるようアンプ基板 9 2 に駆動信号を出力し、画面表示に対応する点灯態様により LED 9 3 a が点灯するよう装飾駆動基板 9 3 に駆動信号を出力することにより行われる。

#### 【 0 0 8 1 】

そして、大当り遊技終了指定コマンドを受信したか否かを判定する（S 8 1 2）。ここで、大当り遊技終了指定コマンドは、図 2 4 の大当り遊技終了時処理で第 2 特別図柄の保留内に当り保留があるために当り保留がオンとされた状態で S 4 7 8 の処理で主制御基板 7 0 により送信される。あるいは、図 2 5 の疑似大当り遊技処理で大当り後演出フラグがオフと判定して疑似大当り遊技フラグをオフとした後の S 5 2 4 の処理や当り保留フラグがオフではない（オンである）と判定して疑似大当り遊技フラグをオフとした後の S 5 2

8の処理で主制御基板70により送信される。大当り遊技終了指定コマンドを受信したと判定すると、大当り遊技終了演出(大当りエンディング演出)を実行して(S814)、大当り遊技演出処理を終了し、大当り遊技終了指定コマンドを受信していないと判定すると、S814の処理をスキップして大当り遊技演出処理を終了する。大当り遊技終了演出は、大当り遊技の終了を示す大当りエンディング画面が演出表示装置34に表示されるよう演出表示制御基板91に演出コマンドを送信し、画面表示に対応する音声スピーカー28a, 28bから出力されるようアンプ基板92に駆動信号を出力し、画面表示に対応する点灯態様によりLED93aが点灯するよう装飾駆動基板93に駆動信号を出力することにより行われる。

【0082】

[疑似大当り遊技演出処理]

疑似大当り遊技演出処理は、図29に例示するフローチャートに従って実行される。図29の疑似大当り遊技演出処理では、サブ制御基板90のCPU90aは、まず、疑似N回目開放指定コマンドを受信したか否かを判定する(S900)。ここで、疑似N回目開放指定コマンドは、図25の疑似大当り遊技処理で疑似大当り遊技のラウンドを開始する際(大入賞口44を疑似開放する際)にS510の処理で主制御基板70により送信される。疑似N回目開放指定コマンドを受信したと判定すると、設定したラウンド演出パターンに基づいて疑似N回目ラウンド演出を実行し(S902)、疑似N回目開放指定コマンドを受信していないと判定すると、S902の処理をスキップして次のS904の処理に進む。疑似N回目ラウンド演出は、大当り遊技演出処理のN回目ラウンド演出と同様に行われる。即ち、N回目のラウンドの実行を示す演出であるN回目ラウンド演出画面が演出表示装置34に表示されるよう演出表示制御基板91に演出コマンドを送信し、画面表示に対応する音声スピーカー28a, 28bから出力されるようアンプ基板92に駆動信号を出力し、画面表示に対応する点灯態様によりLED93aが点灯するよう装飾駆動基板93に駆動信号を出力することにより行われる。なお、この疑似N回目ラウンド演出中には、演出表示装置34の画面では、N回目のラウンド演出画面の表示に重ねて(レイヤー表示して)、画面右下隅で演出図柄が小さく且つ薄い状態で変動表示される。

【0083】

次に、疑似大当り用閉鎖指定コマンドを受信したか否かを判定する(S904)。ここで、疑似大当り用閉鎖指定コマンドは、図24の大当り遊技終了時処理のS486の処理で主制御基板70により送信されたり、図25の疑似大当り遊技処理のS514の処理で大入賞口44を閉鎖する際に主制御基板70により送信されたりする。疑似大当り用閉鎖指定コマンドを受信したと判定すると、大入賞口疑似閉鎖中演出(疑似インターバル演出)を実行し(S906)、疑似大当り用閉鎖指定コマンドを受信していないと判定すると、S906の処理をスキップして疑似大当り遊技演出処理を終了する。疑似インターバル演出は、大当り遊技演出処理のインターバル演出と同様に行われる。即ち、大入賞口44が閉鎖してから次に開放するまでのインターバルを示すインターバル画面が演出表示装置34に表示されるよう演出表示制御基板91に演出コマンドを送信し、画面表示に対応する音声スピーカー28a, 28bから出力されるようアンプ基板92に駆動信号を出力し、画面表示に対応する点灯態様によりLED93aが点灯するよう装飾駆動基板93に駆動信号を出力することにより行われる。なお、この疑似インターバル演出中には、演出表示装置34の画面では、疑似インターバル演出画面の表示に重ねて(レイヤー表示して)、画面右下隅で演出図柄が小さく且つ薄い状態で変動表示される。

【0084】

ここで、図30は、疑似大当り遊技演出の実行の様子を示す説明図である。図30では、一例として、第2の確変大当り(2ラウンド)が終了した後に、疑似大当り遊技演出が実行された様子を示す。図23の大当り遊技処理のS414で主制御基板70から送信された2回目開放指定コマンドをサブ制御基板90が受信して、図28の大当り遊技演出処理のS806で2回目ラウンド演出が行われ(図30(a))、その後大当り遊技は終了する。大当り遊技は終了するが、主制御基板70からは大当り遊技終了指定コマンドが

10

20

30

40

50

送信されずに、図 2 4 の大当り遊技終了時処理の S 4 8 6 で疑似大当り用閉鎖指定コマンドが送信されるから、サブ制御基板 9 0 は、図 2 9 の疑似大当り遊技演出処理の S 9 0 6 で疑似インターバル演出を行う（図 3 0 ( b )）。このとき、図示するように、画面右下隅では通常よりも小さく且つ薄い態様で演出図柄が変動表示される。そして、図 2 5 の疑似大当り遊技処理の S 5 1 0 で主制御基板 7 0 から疑似 3 回目開放指定コマンドが送信されると、サブ制御基板 9 0 は図 2 9 の疑似大当り遊技演出処理の S 9 0 2 で疑似 3 回目ラウンド演出を実行する（図 3 0 ( c )）。このように、疑似大当り遊技演出が、大当り遊技演出と同様に行われて、演出図柄の変動表示は遊技者の目に付きにくい態様で行われるから、遊技者は大当り遊技が継続している（図柄変動遊技は未だ実行を開始していない）と錯覚する可能性が高いものとなる。以下、同様に、疑似インターバル演出（図 3 0 ( d )）と、疑似 N 回目ラウンド演出（図 3 0 ( e )）とが行われ、その間、画面右下隅では演出図柄が変動表示される。そして、疑似大当り遊技の終了時に、大当りエンディング演出が行われる（図 3 0 ( f )）。これにより、上述したように、疑似大当り遊技の終了時に大当り遊技が終了したと遊技者に見せかけることができる。尚、疑似大当り遊技演出と大当り遊技中の演出とは同一であってもよいが、疑似大当り遊技演出が、大当り遊技演出と全く同一であると、規則的に問題が生じる可能性があるため、疑似大当り遊技演出として、大当り遊技演出と関連する演出（出現するキャラクタや背景表示が共通する等）や大当り遊技演出に継続する演出（エンディング表示等の遊技性の継続やストーリーの継続等）を実行することもできる。

#### 【 0 0 8 5 】

##### 〔大当り報知演出処理〕

大当り報知演出処理は、図 3 1 に例示するフローチャートに従って実行される。図 3 1 の大当り報知演出処理では、サブ制御基板 9 0 の C P U 9 0 a は、まず、大当り報知演出開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（S 9 5 0）。ここで、大当り報知演出開始指定コマンドは、図 2 4 の大当り遊技終了時処理の S 4 8 2 の処理や図 2 5 の疑似大当り遊技処理の S 5 3 2 の処理で主制御基板 7 0 により送信される。大当り報知演出開始指定コマンドを受信したと判定すると、大当り報知演出の開始タイミングであるか否かを判定する（S 9 5 2）。大当り報知演出の開始タイミングであるか否かは、大当り遊技演出の大当り遊技終了演出（大当りエンディング演出）が完了しているか否か（実行中でないか否か）を判定することにより行われる。大当りエンディング演出を実行中の場合には、大当り報知演出の開始タイミングではないとして、大当り報知演出を一旦終了する。大当りエンディング演出が完了しているときには、大当り報知演出の開始タイミングと判定し、大当り報知演出開始指定コマンドに含まれるカウントダウン用の演出時間に従って読み出した演出パターンに基づいて大当り報知演出を実行し（S 9 5 4）、大当り報知演出を終了する。なお、演出パターンは、上述したように、保留数 1 ~ 4 に応じてカウントダウンの時間（カウントダウンの開始値）が異なるものとして定められた各演出パターンのうち、演出時間に対応するものを読み出すものとした。また、大当り報知演出は、カウントダウンを示す演出であるカウントダウン演出画面が演出表示装置 3 4 に表示されるよう演出表示制御基板 9 1 に演出コマンドを送信し、画面表示に対応する音声スピーカー 2 8 a , 2 8 b から出力されるようアンプ基板 9 2 に駆動信号を出力し、画面表示に対応する点灯態様により L E D 9 3 a が点灯するよう装飾駆動基板 9 3 に駆動信号を出力することにより行われる。なお、この大当り報知演出中には、演出表示装置 3 4 の画面では、カウントダウン演出画面の表示に重ねて（レイヤー表示して）、画面右下隅で演出図柄が小さく且つ薄い状態で変動表示される。

#### 【 0 0 8 6 】

ここで、図 3 2 は、大当り報知演出の実行の様子を示す説明図である。図 3 2 では、一例として、当り保留が消化されるまでの保留数が 4 つの場合を示す。このため、図示するように、カウントダウンは「3 2 1」と表示されて、最後に「大当り確定！！」と表示され、その後に大当り遊技演出が開始される。この大当り報知演出中には、画面右下隅では通常よりも小さく且つ薄い態様で演出図柄が変動表示される。なお、上述したように

、本実施例では、疑似大当り演出の実行中に当り保留が発生すると、疑似大当り演出から大当り報知演出に切り替えるものとしており、その場合には、疑似大当り遊技演出の実行の様子を示す図30(f)から図32(a)へと続くように演出が行われることになる。尚、大当り確定を示す表示(「大当り確定!!」)を行った後、大当り遊技の開始前に、表示画面中央部(所定の表示領域)に当り図柄(555)を大きく表示して、何れの図柄で大当りとなったのかを遊技者に明確に示してもよい。また、前述したとおり、カウントダウン演出中の図柄の変動表示時間は全て2Sに設定されており、カウントダウン演出がスムーズに進行し、遊技興趣を高めることができる。

#### 【0087】

以上説明した第1実施例のパチンコ機10によれば、大当り遊技が終了したときに第2特別図柄の保留に当り保留があれば大当り報知演出を実行し、当り保留がなければ疑似大当り演出を実行するから、大当り報知演出の実行により大当り遊技が実行されることへの遊技者の期待感を高めることができ、疑似大当り演出の実行により当り保留がない場合の大当り遊技後の演出が淡泊になるのを防止することができる。この結果、大当り遊技後の演出の態様を多様化して、大当り遊技後の遊技の興趣を高めることができる。また、大当り遊技後の特殊期間(所定期間)において変動パターンテーブルで決定される変動時間は、通常時及び時短時の変動パターンテーブルで決定される変動時間よりも短時間とされる(本実施例では2Sで固定化)。これにより、特殊期間においては当り保留がないときであっても特別図柄の変動表示が短時間で終了することになり、変動表示中の演出も淡泊になりがちである。しかしながら、特殊期間において当り保留がない場合には、疑似大当り演出を実行することにより、遊技の興趣が低下するのを防止することができる。さらに、疑似大当り演出の実行中は、大入賞口44を疑似的に開放して、実際の大当り遊技(演出)が継続されていると見せかけることができるから、遊技の興趣が低下するのをより確実に防止することができる。なお、当り保留があるときと当り保留がないときとで、同じ演出カウンタを用いるから、別々のカウンタを用いる場合に比べて、処理が複雑となるのを防止することができる。また、所定期間の上限を規定する変動回数に、抽選により異なる値(20回または4回)を設定可能としたから、疑似大当り演出の実行時間に変化を与えることができる。

#### 【0088】

また、第1実施例のパチンコ機10によれば、大当り遊技が終了したときに第2特別図柄の保留に当り保留があれば大当り報知演出を実行し、当り保留がなければ疑似大当り演出を実行し、疑似大当り演出の実行中に当り保留が発生すれば疑似大当り演出を終了して大当り報知演出を実行するから、大当り遊技が終了したときには当り保留がなくても、その後の疑似大当り演出中に当り保留が発生したときに大当り報知演出を実行することができる。この結果、大当り遊技が短期間で連続して発生する(保留内で連荘する)ことを示す大当り報知演出が実行される機会を増やして、遊技の興趣を効果的に高めることができる。また、第2特別図柄の保留を対象として当り保留があるか否かを判定するから、第1特別図柄で最初に開始された(いわゆる初当り)大当り遊技が終了した場合には、通常は大当り報知演出を実行することはない。しかしながら、疑似大当り演出を実行し、疑似大当り演出の実行中に第2特別図柄に当り保留が発生した場合には、大当り報知演出に切り替え可能としたから、本来は大当り報知演出が実行されない場面であっても、大当り報知演出を実行することができる。このため、大当り報知演出が実行される機会をより一層増やすことができる。また、所定期間の上限を規定する変動回数に、抽選により異なる値(20回または4回)を設定可能としたから、疑似大当り演出中に当り保留が発生する可能性に変化を与えることができる。

#### 【0089】

##### [第2実施例]

次に、第2実施例について説明する。第2実施例のパチンコ機は、第1実施例のパチンコ機10と遊技盤及び制御回路が同じ構成であるため、各構成の説明は省略する。また、第2実施例では、大当り用変動パターンテーブル振分処理や大当り変動パターンテーブル

10

20

30

40

50

、外れ用変動パターンテーブル振分処理や外れ変動パターンテーブルの一部が第1実施例と異なる以外は、第1実施例と同じ処理を行うため、各処理の説明は省略し、異なる部分について説明する。

【0090】

図33は、第2実施例の大当り用変動パターンテーブル振分処理の一例を示すフローチャートであり、図34は、第2実施例の大当り変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。また、図35は、第2実施例の外れ用変動パターンテーブル振分処理の一例を示すフローチャートであり、図36は、第2実施例の外れ変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。なお、図33、35の各ステップのうち、第1実施例の図19、21の変動パターンテーブル振分処理と同じステップについては同じステップ番号を付した。図33に示すように、第2実施例の大当り用変動パターンテーブル振分処理では、大当り後演出フラグがオンであるか否かを判定し(S350)、大当り後演出フラグがオンであれば、第1実施例と異なり、さらに当り保留フラグがオンであるか否かを判定する(S351)。そして、当り保留フラグがオンであれば、当り保留あり用の大当り変動パターンテーブルをセットし(S352a)、当り保留フラグがオフであれば、当り保留なし用の大当り変動パターンテーブルをセットして(S352b)、大当り用変動パターン振分処理を終了する。ここで、この大当り用変動パターンテーブル振分処理は、図15の変動表示関連処理のS316で大当りと判定されたときに実行されるものであるが、図15は第1特別図柄と第2特別図柄とに共通の処理としたから、当り保留がオフでも(第2特別図柄の保留に当りがなくても)、第1特別図柄の保留に当りがある場合がある。その場合には、図33の大当り用変動パターンテーブル振分処理において、当り保留フラグがオフと判定して、S352bの処理を行うのである。なお、大当り後演出フラグがオフのときに、特殊期間外用の大当り変動パターンテーブルをセットするのは(S354)、第1実施例と同様である。また、本実施例においても、時短用と通常用の変動パターンテーブルをそれぞれ設けてもよい。

【0091】

また、図34に示すように、第2実施例の大当り変動パターンテーブルでは、大当り遊技終了後の特殊期間(所定期間)における変動パターンテーブルとして、当り保留あり用(図34(a))と、当り保留なし用(図34(b))との2つのテーブルが用意されている。これらは、保留数に拘わらず変動時間が一定の変動パターンが決定されるが、当り保留あり用の変動時間が2.0秒であるのに対し、当り保留なし用の変動時間が0.5秒に定められている。即ち、当り保留なし用の変動パターンテーブルでは、当り保留あり用の変動パターンテーブルに比べて、変動時間が短時間に定められるのである。なお、特殊期間外用の大当り変動パターンテーブルは、図34(c)に示すように、第1実施例と同様である。また、図35に示す第2実施例の外れ用変動パターンテーブル振分処理や図36に示す第2実施例の外れ変動パターンテーブルにおいても、図33、34と同様に、当り保留フラグのオンオフ(当り保留の有無)に応じて異なる変動パターンテーブルが決定される。

【0092】

このように、第2実施例では、大当り遊技が終了したときの当り保留の有無(当り保留フラグのオンオフ)に応じて異なる変動時間が設定可能であり、当り保留がなければ、当り保留があるときよりも短時間の変動時間が設定されるのである。ここで、上述したように、大当り遊技終了後の所定の演出(大当り報知演出と疑似大当り遊技演出)は、演出カウンタ(所定期間の上限を規定する変動回数)に従って行われるから、1回当りの変動時間の長短によって、演出時間の全体の長さが決まるものとなる。特に、大当り報知演出は、当り保留が消化されるまでの比較的少ない変動回数(上限4回)となるから、1回当りの変動時間の長短によって、演出時間の全体の長さが大きく変化することになる。また、疑似大当り演出は、当り保留が発生すると大当り報知演出に切り替わることから、当り保留が発生するのを待つまでの間に行われる演出ということもできる。さらに、疑似大当り演出中は、大入賞口44は疑似的に開放されるだけで賞球が得られるわけではないから、

疑似大当り演出をむやみに続けることは、遊技者にとってメリットが少ない（デメリットがある）ものといえる。これらのことから、疑似大当り演出中は、変動時間をできるだけ短くして保留の消化を促して、短時間での当り保留の発生確率を高めることが望ましい。特に、実施例では、大当り遊技の終了後は、時短状態（開放延長状態）となり、第2始動口38に遊技球が短時間に連続して入球し易い状態（保留が貯まりやすい状態）となっていることから、保留の消化を促すことが望ましい。一方で、変動時間を短くしすぎると、結果として大当り報知演出の演出時間も短くなって、遊技者の大当り遊技に対する期待感が高揚する前に、大当り報知演出が終了してしまうおそれがある。そこで、第2実施例では、疑似大当り演出中は、短時間の変動時間を設定させて保留の消化を促すことで、当り保留の発生確率を高めて、大当り報知演出に切り替わる可能性を向上させるのである。また、大当り報知演出中は、疑似大当り演出中よりも長い変動時間を設定させて演出時間を確保することで、大当り遊技の期待感を高める大当り報知演出を確実に実行することで、遊技の興趣を向上させるのである。大当り遊技終了後の特殊期間（所定期間）において、当り保留の有無に応じて異なる変動時間を設定可能とするのは、こうした理由による。

#### 【0093】

以上説明した第2実施例のパチンコ機10によれば、大当り遊技が終了したときに当り保留があれば、当り保留あり時の変動パターン決定テーブル（第1特殊期間用変動パターンテーブル）を用いて変動時間を決定し、当り保留がなければ、当り保留なし時の変動パターン決定テーブル（第2特殊期間用変動パターンテーブル）を用いて変動時間を決定するから、大当り遊技終了後の特殊期間（所定期間）において、当り保留の有無に応じて異なる変動時間を設定して、特別図柄の変動表示を行うことができる。また、当り保留なし時の変動パターン決定テーブルで決定される変動時間は、当り保留あり時の変動パターン決定テーブルで決定される変動時間よりも短時間となるよう定めたから、当り保留がないときには、当り保留があるときよりも、短時間で保留を消化することができる。これにより、疑似大当り演出中の保留消化速度が速くなり、短時間で当り保留が発生する確率を高めることができる。このため、特殊期間（所定期間）が固定時間である場合には、疑似大当り演出から大当り報知演出に切り替わる可能性を向上させることができるし、特殊期間（所定期間）が図柄の変動回数で規定される場合には、疑似大当り演出の実行時間を短くして遊技者の不利益な時間を短くすると共に、疑似大当り演出が実行されていること（図柄変動遊技が開始したこと）を遊技者に気づきにくくすることができる。また、大当り報知演出の演出時間を確保して（各2.0秒）、遊技者の大当り遊技に対する期待感を高める演出を確実に実行することができる。さらに、第1実施例と同様に、疑似大当り演出の実行中は、大入賞口44を疑似的に開放して、実際の大当り遊技（演出）が継続されていると見せかけるから、遊技の興趣が低下するのをより確実に防止することができる。

#### 【0094】

第1実施例や第2実施例のパチンコ機10では、大当り報知演出中と疑似大当り遊技演出中とにおける図柄の変動表示を演出表示装置34の画面の右下隅に小さいサイズで且つ薄い色で行うことで遊技者に目立たない態様で行うものとしたが、これに限られず、遊技者に目立たないように行うものであれば如何なる態様で行うものとしてもよい。例えば、通常時の変動表示と同じ色で小さいサイズで行うものとしてもよいし、通常時の変動表示と同じサイズで薄い色（半透明）で行うものとしてもよい。また、大当り報知演出中と疑似大当り遊技演出中とにおいて、いずれも遊技者に目立たない態様で行うものに限られず、疑似大当り遊技演出中においてのみ遊技者に目立たない態様で行うものとしてもよい。

#### 【0095】

第1実施例や第2実施例のパチンコ機10では、大当り遊技が終了したときに第2特別図柄の保留に当り保留がある場合に大当り報知演出を行うものとしたが、これに限られず、大当り遊技が終了したときに第1特別図柄の保留に当り保留がある場合に大当り報知演出を行うものとしてもよい。この場合、大当り遊技が終了したときに第1特別図柄と第2特別図柄のいずれかの保留に当り保留がある場合に大当り報知演出を行うものとしてもよいし、あるいは、第1特別図柄の保留に当り保留がある場合にのみ大当り報知演出を行う

ものとしてもよい。

【0096】

第1実施例や第2実施例のパチンコ機10では、大当り遊技が終了したときに当り保留があるか否かを判定するものとしたが、これに限られず、大当り遊技を開始した以降の所定のタイミングで判定するものとしてもよく、例えば、大当り遊技中のタイミング（所定のラウンドが終了したタイミングなど）で判定するものなどとしてもよい。

【0097】

第1実施例や第2実施例のパチンコ機10では、大当り遊技が終了したときに大当りの種類に拘わらず当り保留があれば大当り報知演出を実行するものとしたが、これに限られず、大当りの種類を限定して大当り報知演出を実行するものとしてもよい。例えば、確変大当り（第1および第2の確変大当り）のときには大当り報知演出を実行し、通常大当りのときには大当り報知演出を実行しないものなどとしてもよい。

10

【0098】

第1実施例や第2実施例のパチンコ機10では、疑似大当り演出中に第1開閉板55と第2開閉板57との開閉動作を伴った大入賞口44の疑似開放やラウンド継続演出を行うものとしたが、これらに限られず、疑似的に大当り遊技が継続していると見せかける演出であれば如何なるものとしてもよい。例えば、第1開閉板55を遊技球が入球できない程度に僅かに駆動して大入賞口44を疑似開放してもよい。あるいは、第1開閉板55を通常時（非通電時）には透明な状態になると共に通電時に発光や発色などを伴って非透明な状態になるよう構成しておき、その透明な状態と非透明な状態とを切り替えることにより大入賞口44を疑似開放するものとしてもよい（この場合、第1開閉板55は開閉動作しないことになる）。また、このように第2開閉板57を用いることなく大入賞口44を疑似開放する場合には、第2開閉板57を備えないものとしても構わない。

20

【0099】

第1実施例や第2実施例のパチンコ機10では、大当り遊技終了後に変動短縮フラグや開放延長フラグをオンとするものとしたが、これに限られず、疑似大当り遊技の終了後に変動短縮フラグや開放延長フラグをオンとするものとしてもよい。こうすれば、より確実に大当り遊技が継続しているように見せかけることができる。ただし、この場合には、疑似大当り遊技中に第2始動口38に遊技球が入球しないから、当り保留が発生せず、大当り報知演出に切り替わることがないものとなる。このため、大当り遊技の終了後に疑似大当り演出の実行を開始すれば、大当り報知演出に切り替えることなく、最後まで行うことになる。あるいは、この場合には、上述した変形例のように、第1特別図柄の保留も対象として当り保留があるか否かを判定するものとするれば、疑似大当り演出から大当り報知演出に切り替える可能性が生じるものとなる。

30

【0100】

第1実施例や第2実施例のパチンコ機10では、演出カウンタのカウンタ値を抽選により20回の変動回数か4回の変動回数に設定するものとしたが、これに限られず、3種類以上の変動回数のうちのいずれかを抽選により設定するものとしてもよい。あるいは、1種類の変動回数（固定の変動回数）だけを設定可能としておき、抽選を行わないものとしてもよい。

40

【0101】

第1実施例や第2実施例のパチンコ機10では、大当り遊技終了後の特殊期間（所定期間）を、特別図柄の変動回数の上限回数を規定する演出カウンタのカウンタ値により定める（カウンタ値が値0になると所定期間が終了する）ものとしたが、これに限られるものではない。例えば、大当り遊技の終了時に第2特別図柄の保留として記憶されている上限4つの保留（第1特別図柄の保留を含めてもよく、その場合には、上限8つの保留）が全て消化されるまでの期間を特殊期間としてもよい。あるいは、保留が消化される度に、所定期間を終了するための特定の乱数値に大当り判定用乱数値（あるいは専用の乱数値）が一致するか否かを判定し、一致すれば特殊期間を終了し、一致しなければ特殊期間を継続するものとしてもよい。あるいは、予め定められた固定の期間が経過するまでを特殊期間

50



としてもよい。

【 0 1 0 2 】

第 1 実施例や第 2 実施例のパチンコ機 1 0 では、疑似大当り演出中に当り保留が発生したとき（当り保留フラグがオンとなったとき）には疑似大当り演出を終了するための大当りエンディング演出を行ってから大当り報知演出を開始するものとしたが、これに限られず、大当り報知演出を直ちに開始するものとしてもよい。この場合、例えば、演出表示装置 3 4 の画面の背景色を報知用の背景色に変更したり、スピーカ 2 8 a , 2 8 b から出力される音声を報知用の音声に変更したり、LED 9 3 a の点灯態様を報知用の点灯態様に変更したりするものなどとしてもよい。

【 0 1 0 3 】

第 1 実施例や第 2 実施例のパチンコ機 1 0 では、大当り遊技後の変動パターンテーブルで決定し得る変動時間が一種類（例えば 2 . 0 秒）としたが、これに限られず、複数種類の変動時間の中から変動時間を決定し得るものとしてもよい。また、大当り遊技後の特殊期間用の変動パターンテーブルで決定し得る変動時間が特殊期間外用（時短用や通常用）の変動パターンテーブルで決定し得る変動時間（変動時間の平均値）よりも短時間に定められるものとしたが、これに限られず、特殊期間用の変動パターンテーブルで決定し得る変動時間が特殊期間外用（時短用や通常用）の変動パターンテーブルで決定し得る変動時間（変動時間の平均値）よりも長時間に定められるものとしてもよい。

【 0 1 0 4 】

第 2 実施例のパチンコ機 1 0 では、当り保留なし時の変動パターンテーブルが当り保留あり時の変動パターンテーブルに比べて変動時間が短時間に定められるものとしたが、これに限られず、当り保留の有無に応じて異なる変動時間が定められるものであればよく、当り保留あり時の変動パターンテーブルが当り保留なし時の変動パターンテーブルに比べて変動時間が短時間に定められるものとしてもよい。

【 0 1 0 5 】

第 1 実施例や第 2 実施例のパチンコ機 1 0 では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を「貸球」や「賞球」として利用し、遊技盤に設けられた各種入賞口（第 1 始動口、第 2 始動口、大入賞口等）への遊技球の入球に応じて所定数の賞球を払い出すことによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与する遊技機（パチンコ機）に本発明を適用した例を説明したが、「賞球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。例えば、各種入賞口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを主制御部（主制御基板 7 0）あるいは払出制御部（払出制御基板 8 0）の RAM（遊技価値管理制御部）に記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与するタイプの遊技機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上記実施例と同様の効果を得ることができる。もちろん、遊技価値管理制御部が管理する遊技価値として、遊技の結果得られた遊技価値と、現金等を投入することで得られた遊技価値とを別に管理（別途に表示）してもよいし、一緒に管理（加減算して表示）してもよい（別表示と加減算表示の両方をしてもよい）。なお、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプの遊技機としては、遊技機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入賞口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成された遊技機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。

【 0 1 0 6 】

第 1 実施例の主要な要素と課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な要素との対応関係について説明する。実施例では、パチンコ機 1 0 が「遊技機」に相当し、図 1 2 の特別図柄遊技処理の S 2 0 0 ~ S 2 1 8 の処理を実行する主制御基板 7 0 が「保留記憶手段」に相当し、図 1 2 の特別図柄遊技処理の S 2 2 0 ~ S 2 2 8 の処理と図 2 4 の大当り遊技終了時処理の S 4 7 4 , 4 7 6 の処理を実行する主制御基板 7 0 が「当り保留判定手段」に相当し、図 2 4 の大当り遊技終了時処理の S 4 8 0 ~ 4 8 6 の処理と図 2 5

10

20

30

40

50

の疑似大当り遊技処理とを実行する主制御基板 70 と図 29 の疑似大当り遊技演出処理と図 31 の大当り報知演出処理とを実行するサブ制御基板 90 とが「当り遊技後演出実行手段」に相当する。また、特別図柄表示装置 42 が「図柄表示手段」に相当し、図 15 の変動表示関連処理の S 316 ~ S 334 の処理を実行する主制御基板 70 が「変動時間決定手段」に相当し、図 15 の変動表示関連処理の S 340 の処理を実行する主制御基板 70 が「保留消化手段」に相当し、図 20, 22 の変動パターンテーブルを記憶する主制御基板 70 の ROM 70b が「変動時間決定テーブル記憶手段」に相当する。また、図 24 の大当り遊技終了時処理の S 466 ~ 472 の処理を実行する主制御基板 70 が「所定期間決定手段」に相当する。さらに、大入賞口 44 が「入球口」に相当し、第 1 開閉板 55 と第 1 大入賞口ソレノイド 44b と第 2 開閉板 57 と第 2 開閉板 57 の作動機構（第 2 大入賞口ソレノイド 44c とスプリング）とが「開閉状態切替部」に相当し、図 23 の大当り遊技処理の S 410, S 418 の処理を実行する主制御基板 70 が「当り遊技制御手段」に相当する。なお、実施例の主要な要素と課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な要素との対応関係は、実施例が課題を解決するための手段の欄に記載した発明を実施するための形態を具体的に説明するための一例であることから、課題を解決するための手段の欄に記載した発明の要素を限定するものではない。即ち、課題を解決するための手段の欄に記載した発明についての解釈はその欄の記載に基づいて行われるべきものであり、実施例は課題を解決するための手段の欄に記載した発明の具体的な一例に過ぎないのである。

#### 【0107】

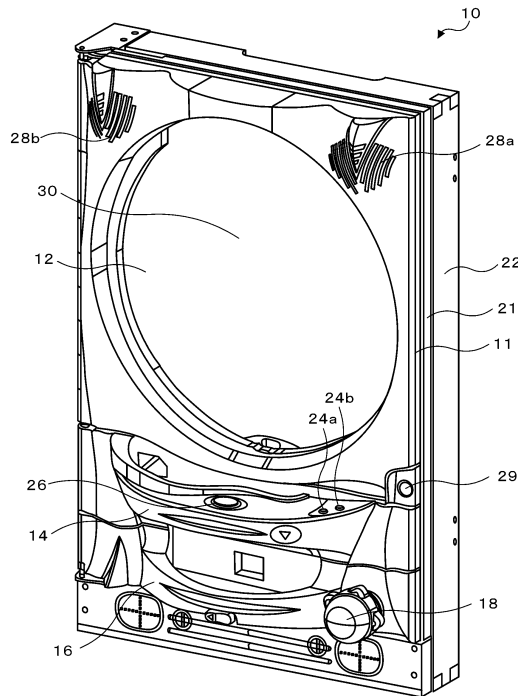
以上、本発明の実施の形態について実施例を用いて説明したが、本発明はこうした実施例に何等限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、種々なる形態で実施し得ることは勿論である。

#### 【符号の説明】

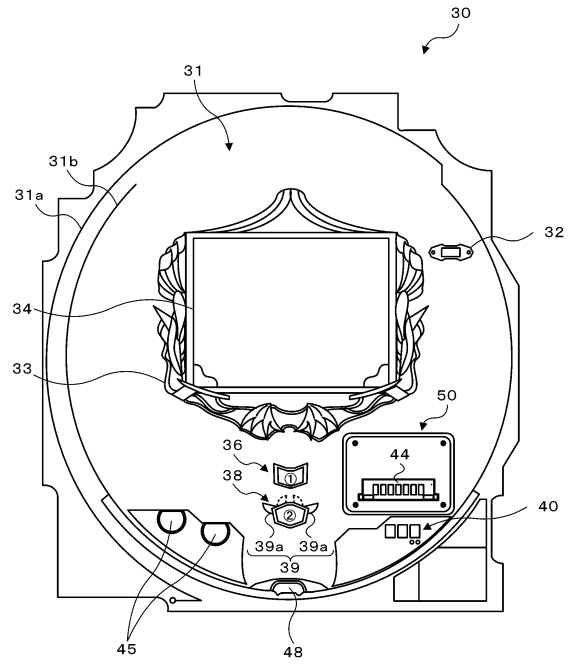
#### 【0108】

10 パチンコ機、11 前面枠、12 ガラス板、14 上受け皿、16 下受け皿、18 発射ハンドル、18a タッチセンサ、18b 発射停止スイッチ、19 発射モータ、21 本体枠、22 外枠、24a 球貸ボタン、24b 返却ボタン、26 演出ボタン、28a, 28b スピーカ、29 施錠装置、30 遊技盤、31 遊技領域、31a 外レール、31b 内レール、32 普通図柄作動ゲート、32a ゲートスイッチ、33 センター役物、34 演出表示装置、34L, 34M, 34R 演出図柄、35a 第 1 保留図柄、35b 第 2 保留図柄、36 第 1 始動口、36a 第 1 始動口スイッチ、38 第 2 始動口、38a 第 2 始動口スイッチ、39 普通電動役物、39a 翼片部、39b 普通電動役物ソレノイド、40 図柄表示装置、40a 図柄表示基板、41 普通図柄表示装置、41a 左普通図柄表示手段、41b 右普通図柄表示手段、42 特別図柄表示装置、42a 第 1 特別図柄表示手段、42b 第 2 特別図柄表示手段、43 ラウンド表示装置、44 大入賞口、44a 大入賞口スイッチ、44b 第 1 大入賞口ソレノイド、44c 第 2 大入賞口ソレノイド、45 一般入賞口、45a 一般入賞口スイッチ、48 アウト口、50 大入賞口ユニット、51 ユニット本体、52 傾斜板、53 連絡路、54 前面板、54a 開口、54b 貫通孔、55 第 1 開閉板、57 第 2 開閉板、57a, 57b 平板部、70 主制御基板、70a CPU、70b ROM、70c RAM、72 中継端子板、80 払出制御基板、81 枠開放スイッチ、82 球貸表示基板、83 中継端子板、84 払出前スイッチ、85 払出後スイッチ、86 払出モータ、87 中継端子板、90 サブ制御基板、90a CPU、90b ROM、90c RAM、91 演出表示制御基板、92 アンプ基板、93 装飾駆動基板、93a LED ランプ、93b 装飾モータ、94 演出ボタン基板、100 発射制御基板、102 下受け皿満タンスイッチ。

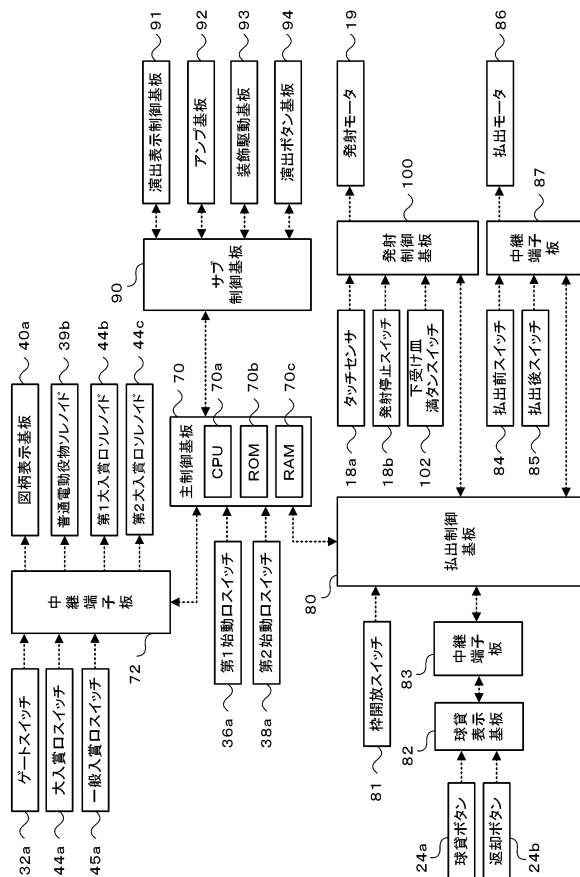
【図 1】



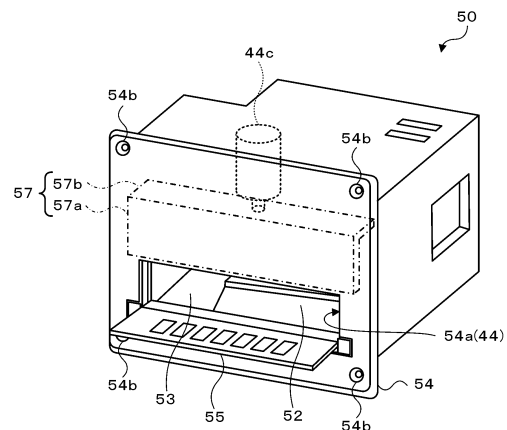
【図 2】



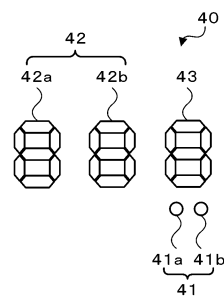
【図 3】



【図 4】



【図 6】



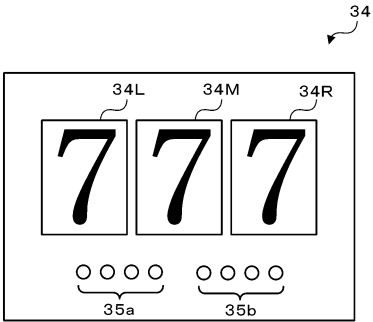
【図 7】

	左図柄 (41a)	右図柄 (41b)
外れ		
当り		

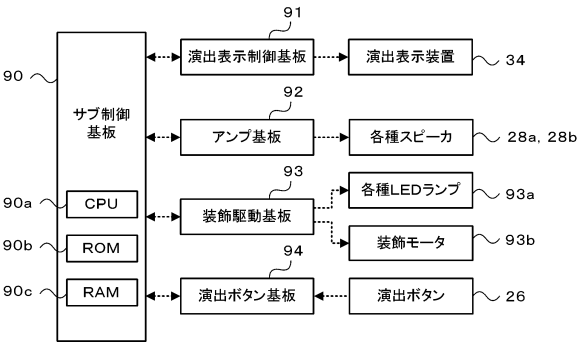
【図 8】

	第1始動口 入賞時 第1特別図柄 (42a)	第2始動口 入賞時 第2特別図柄 (42b)
第1の通常 大当り図柄		
第1の確変 大当り図柄		
第2の確変 大当り図柄		

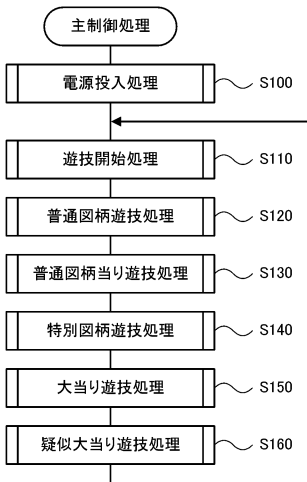
【図 9】



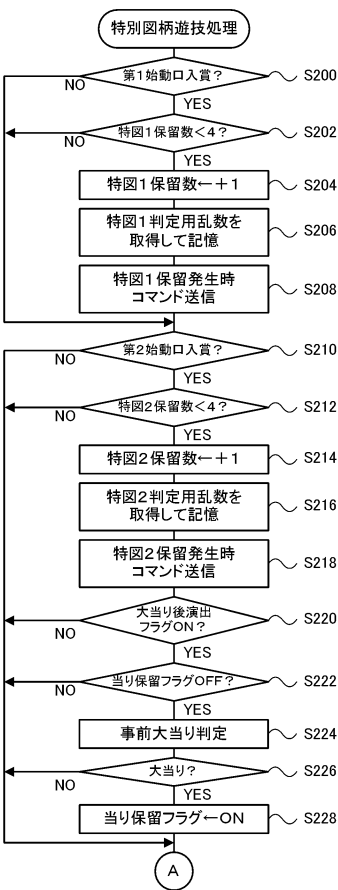
【図 10】



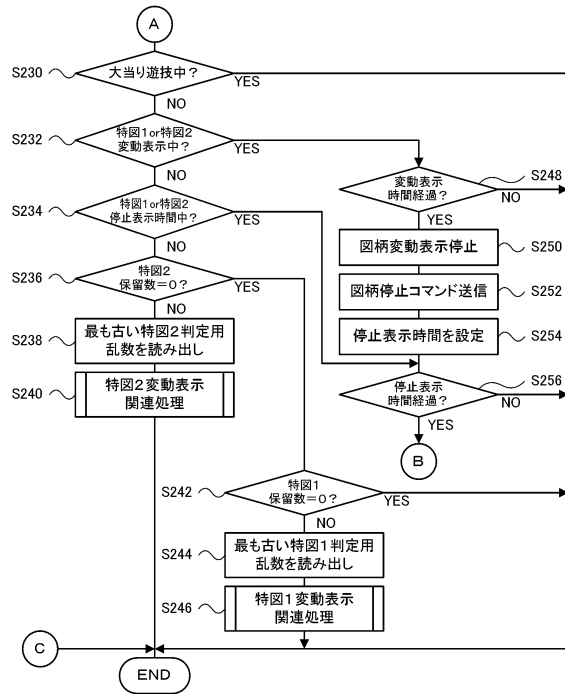
【図 11】



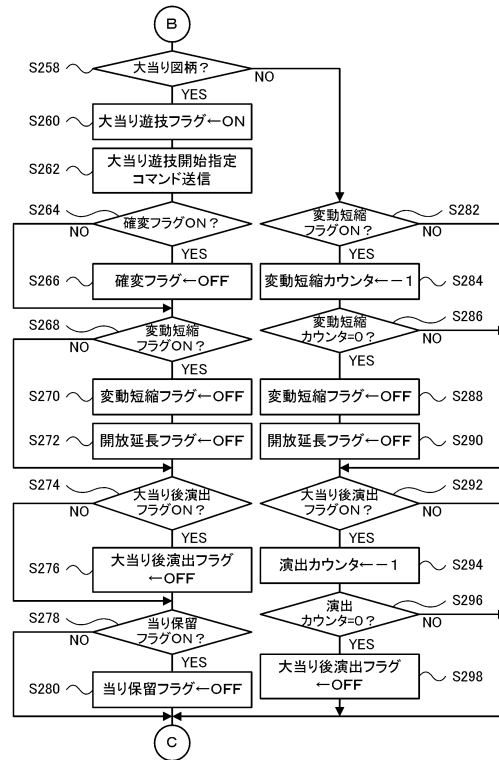
【図 12】



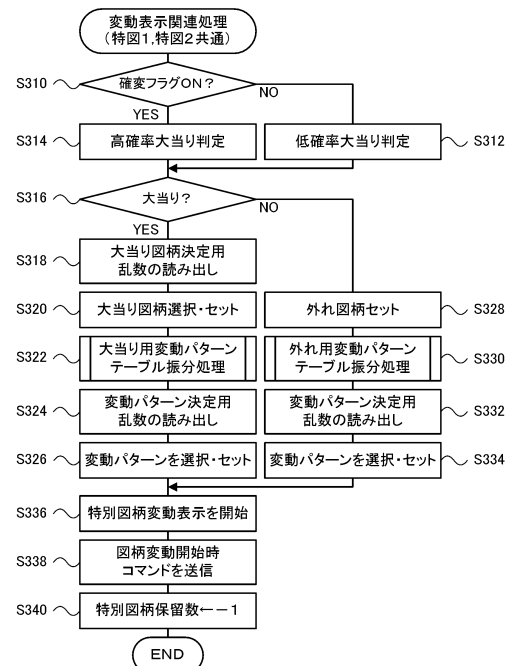
【図 13】



【図 14】



【図 15】



【図 16】

(a) 低確率用大当り判定テーブル

大当り判定用乱数	判定結果
0~59	外れ
60, 61	大当り
62~796	外れ

(b) 高確率用大当り判定テーブル

大当り判定用乱数	判定結果
0~59	外れ
60~79	大当り
80~796	外れ

【図 17】

第1 特別図柄用の大当り図柄決定用テーブル

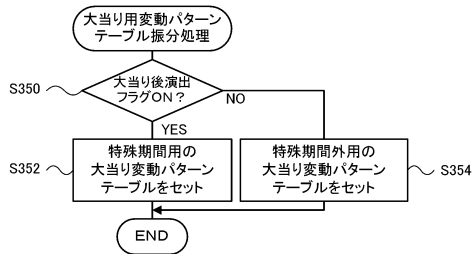
大当り図柄決定用乱数	停止図柄	大当りの種類	開放時間	ラウンド数	時短
0~101		第1の通常大当り	25秒	15	100回
102~203		第1の確変大当り	25秒	15	次回まで
204~255		第2の確変大当り	25秒	2	次回まで

【図 18】

第2特別図柄用の大当り図柄決定用テーブル

大当り図柄 決定用乱数	停止 図柄	大当りの 種類	開放時間	ラウンド数	時短
0～101		第1の通常 大当り	25秒	15	100回
102～229		第1の確変 大当り	25秒	15	次回まで
230～255		第2の確変 大当り	25秒	2	次回まで

【図 19】



【図 20】

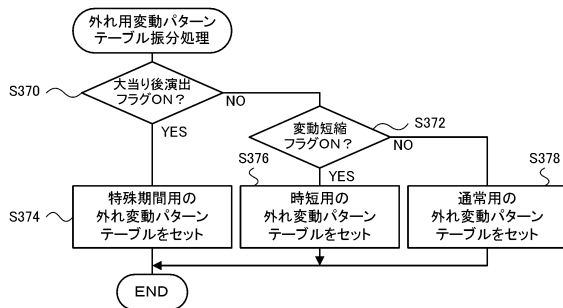
(a) 特殊期間用の大当り変動パターンテーブル(大当り遊技後)

保留数	決定用乱数	変動パターン	変動時間(秒)
0～4	0～255	パターンA11	2.0

(b) 特殊期間外用の大当り変動パターンテーブル(時短用, 通常用)

保留数	決定用乱数	変動パターン	変動時間(秒)
0～4	0～63	パターンA21	45.3
	64～127	パターンA22	61.5
	128～191	パターンA23	83.7
	192～255	パターンA24	101.5

【図 21】



【図 22】

(a) 特殊期間用の外れ変動パターンテーブル(大当り遊技後)

保留数	決定用乱数	変動パターン	変動時間(秒)	外れリーチ演出
0～4	0～255	パターンB11	2.0	なし

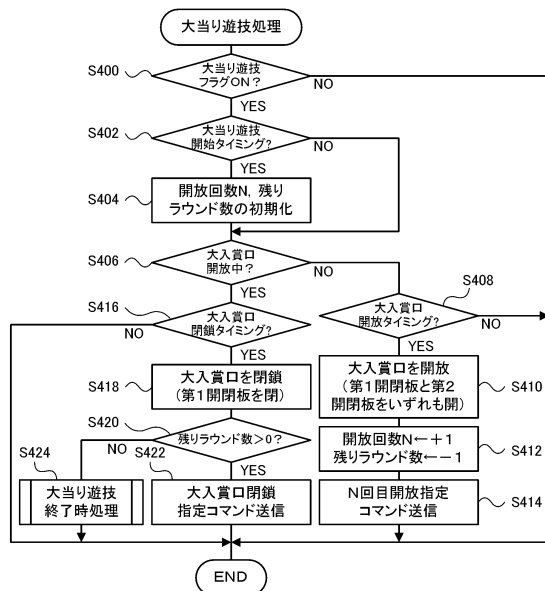
(b) 時短用の外れ変動パターンテーブル

保留数	決定用乱数	変動パターン	変動時間(秒)	外れリーチ演出
0, 1	0～63	パターンB21	2.8	なし
	64～127	パターンB22	3.3	
	128～191	パターンB23	4.4	
	192～255	パターンB24	9.5	
2～4	0～63	パターンB25	2.0	なし
	64～127	パターンB26	2.9	
	128～191	パターンB27	3.4	
	192～255	パターンB28	3.7	

(c) 通常用の外れ変動パターンテーブル

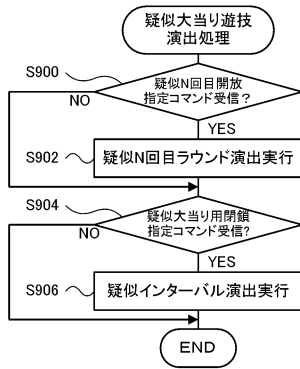
保留数	決定用乱数	変動パターン	変動時間(秒)	外れリーチ演出
0, 1	0～63	パターンB31	8.1	なし
	64～127	パターンB32	11.8	
	128～191	パターンB33	20.0	
	192～255	パターンB34	32.1	
2～4	0～63	パターンB35	4.8	なし
	64～127	パターンB36	6.8	
	128～191	パターンB37	12.1	
	192～255	パターンB38	16.3	

【図 23】

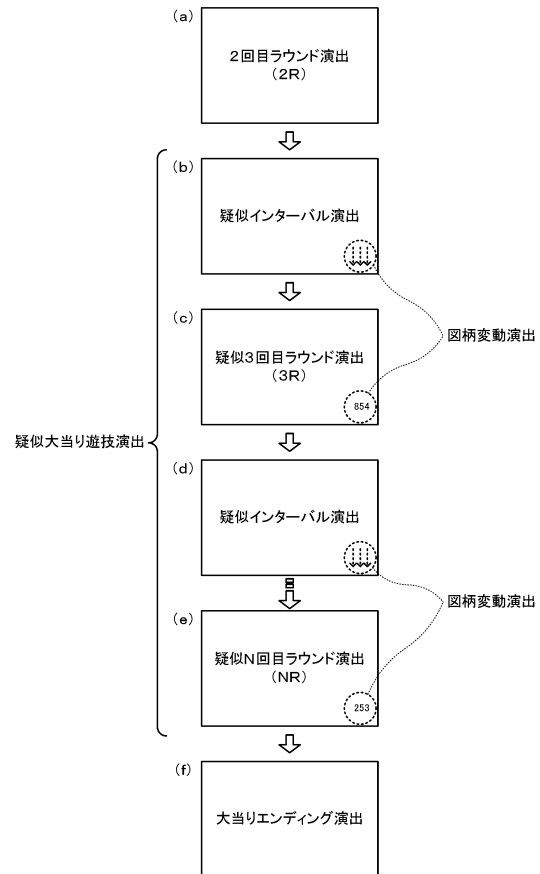




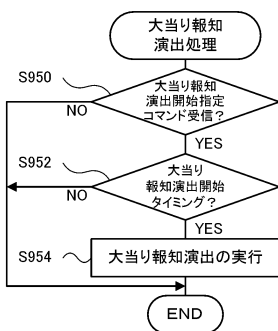
【図 29】



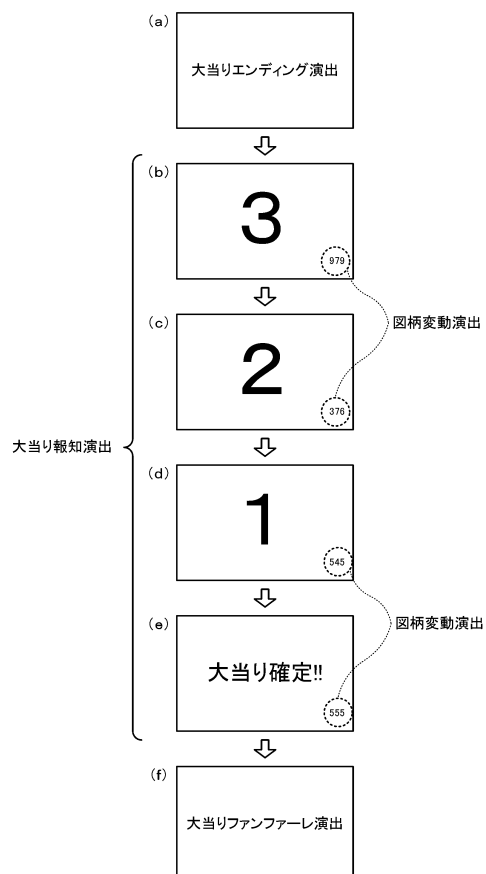
【図 30】



【図 31】

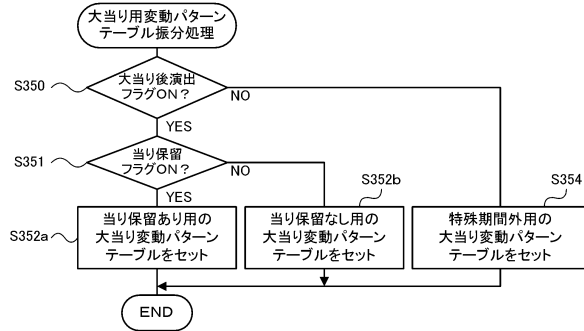


【図 32】





【図 3 3】



【図 3 4】

(a) 当り保留あり用の大当り変動パターンテーブル(大当り遊技後の特殊期間用)

保留数	決定用乱数	変動パターン	変動時間(秒)
0~4	0~255	パターンA11	2.0

(b) 当り保留なし用の大当り変動パターンテーブル(大当り遊技後の特殊期間用)

保留数	決定用乱数	変動パターン	変動時間(秒)
0~4	0~255	パターンA41	0.5

(c) 特殊期間外用の大当り変動パターンテーブル(時短用、通常用)

保留数	決定用乱数	変動パターン	変動時間(秒)
0~4	0~63	パターンA21	45.3
	64~127	パターンA22	61.5
	128~191	パターンA23	83.7
	192~255	パターンA24	101.5

【図 3 6】

(a) 当り保留あり用の外れ変動パターンテーブル(大当り遊技後の特殊期間用)

保留数	決定用乱数	変動パターン	変動時間(秒)	外れリーチ演出
0~4	0~255	パターンB11	2.0	なし

(b) 当り保留なし用の外れ変動パターンテーブル(大当り遊技後の特殊期間用)

保留数	決定用乱数	変動パターン	変動時間(秒)	外れリーチ演出
0~4	0~255	パターンB41	0.5	なし

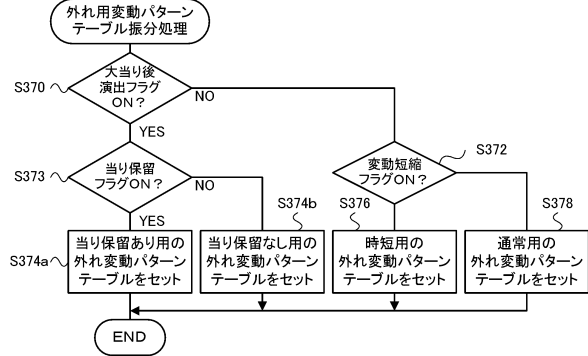
(c) 時短用の外れ変動パターンテーブル

保留数	決定用乱数	変動パターン	変動時間(秒)	外れリーチ演出
0, 1	0~63	パターンB21	2.8	なし
	64~127	パターンB22	3.3	
	128~191	パターンB23	4.4	
	192~255	パターンB24	9.5	あり
2~4	0~63	パターンB25	2.0	なし
	64~127	パターンB26	2.9	
	128~191	パターンB27	3.4	
	192~255	パターンB28	3.7	

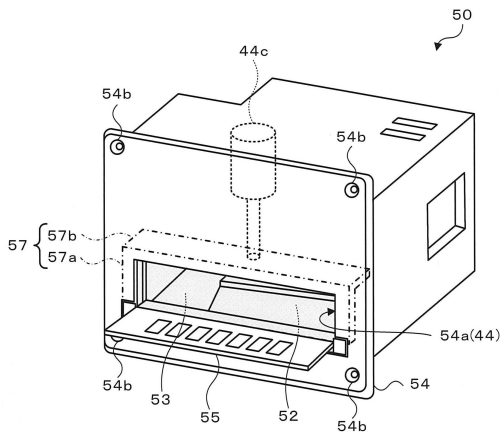
(d) 通常用の外れ変動パターンテーブル

保留数	決定用乱数	変動パターン	変動時間(秒)	外れリーチ演出
0, 1	0~63	パターンB31	8.1	なし
	64~127	パターンB32	11.8	
	128~191	パターンB33	20.0	
	192~255	パターンB34	32.1	あり
2~4	0~63	パターンB35	4.8	なし
	64~127	パターンB36	6.8	
	128~191	パターンB37	12.1	
	192~255	パターンB38	16.3	あり

【図 3 5】



【図 5】



---

フロントページの続き

審査官 河本 明彦

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

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2