

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7246137号
(P7246137)

(45)発行日 令和5年3月27日(2023.3.27)

(24)登録日 令和5年3月16日(2023.3.16)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全117頁)

(21)出願番号	特願2018-34316(P2018-34316)	(73)特許権者	000154679
(22)出願日	平成30年2月28日(2018.2.28)		株式会社平和
(65)公開番号	特開2019-146873(P2019-146873 A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43)公開日	令和1年9月5日(2019.9.5)	(74)代理人	100120592
審査請求日	令和2年10月21日(2020.10.21)		弁理士 山崎 崇裕
前置審査		(72)発明者	鬼頭 俊彦
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社平和内
		(72)発明者	切本 敦史
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社平和内
		(72)発明者	山本 佑輔
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社平和内
		(72)発明者	小林 航

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技中に抽選契機が発生すると、所定の抽選を実行する抽選実行手段と、
前記所定の抽選が実行されると、所定の変動時間にわたって図柄を変動表示させた後に
前記所定の抽選の結果に応じた態様で前記図柄を停止表示させる図柄表示手段と、
複数の場面を用いた第1演出を実行する第1演出実行手段と、
1回の前記図柄の変動中に、演出図柄を1回又は複数回にわたって擬似的に変動させる
第2演出を実行する第2演出実行手段と、
前記第1演出の場面で用いる背景画像に対応する場面情報を記憶している場面情報記憶
手段と、
前記第2演出と並行して、前記場面情報に基づいて演出を実行する演出実行手段とを備
え、
前記第2演出実行手段は、
前記第2演出において前記演出図柄を1回だけ擬似的に変動させる場合は、1回の擬似
変動を実行可能であり、前記第2演出において前記演出図柄を複数回にわたって擬似的に
変動させる場合は、1回目の擬似変動、2回目の擬似変動、3回目の擬似変動といったよ
うに、複数回の擬似変動を実行可能であり、
前記場面情報記憶手段は、
前記場面情報を、前記1回目の擬似変動の変動序盤、変動中盤、変動終盤、前記2回目
の擬似変動の変動序盤、変動中盤、変動終盤、前記3回目の擬似変動の変動序盤、変動中

盤、変動終盤といったように、前記第2演出で実行する擬似変動の各擬似変動における変動序盤、変動中盤、変動終盤に対応して記憶していることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を実行する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機として、複数のモードを持ち、変動の途中でモード移行をする遊技機が知られている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2010-035957号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述した先行技術は、変動の途中でモードを移行させる技術であるが、このような演出の制御手法に関しては改良の余地がある。

【0005】

そこで本発明は、演出の制御手法を改善することができる技術の提供を課題とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、上記の課題を解決するため以下の解決手段を採用する。なお、以下の括弧書中の文言はあくまで例示であり、本発明はこれに限定されるものではない。また、本発明は、以下の解決手段に示す各発明特定事項を少なくとも1つ含む発明とすることができる。さらに、以下の解決手段に示す各発明特定事項には、発明特定事項を限定する要素を追加して下位概念化することができ、発明特定事項を限定する要素を削除して上位概念化することもできる。

【0007】

解決手段1：本解決手段の遊技機は、遊技中に抽選契機が発生すると、所定の抽選を実行する抽選実行手段と、前記所定の抽選が実行されると、所定の変動時間にわたって図柄を変動表示させた後に前記所定の抽選の結果に応じた態様で前記図柄を停止表示させる図柄表示手段と、複数の場面のうちいずれか1つの場面を用いた場面演出を実行する場面演出実行手段と、所定の移行条件が満たされた場合、前記場面を移行させる場面移行演出を実行する場面移行演出実行手段と、1回の前記図柄の変動中に、前記図柄が当選の態様で停止表示される可能性があることを示唆する内容の予告演出として、前記図柄に対応する演出図柄を1回又は複数回にわたって擬似的に変動させる擬似連続予告演出を実行する擬似連続予告演出実行手段と、前記場面演出の場面に関する場面情報を、前記擬似連続予告演出の擬似的な変動ごとに記憶している場面情報記憶手段と、前記場面情報に基づいて演出を実行する演出実行手段とを備える遊技機である。

【0008】

本解決手段の遊技機は、以下の構成を備えている。

(1) 遊技中に抽選契機が発生すると（始動入賞口に遊技球が入球すると）、所定の抽選（特別図柄抽選）が実行される。

(2) 上記(1)の所定の抽選が実行されると、所定の変動時間にわたって図柄（特別図柄）が変動表示され、上記(1)の所定の抽選の結果に応じた態様で図柄が停止表示される。

【0009】

10

20

30

40

50

(3) 複数の場面（ステージ、背景画像）のうちいずれか1つの場面を用いた場面演出が実行される。複数の場面は当選の期待度を示さない場面であってもよく、当選の期待度を示す場面であってもよい。場面は、例えば、ステージ、モード、ゾーン等である。

【0010】

(4) 所定の移行条件が満たされた場合（ステージチェンジ抽選に当選した場合、場面チェンジ抽選に当選した場合、ゾーン移行抽選に当選した場合等）、場面を移行させる場面移行演出（ステージチェンジ演出、ゾーン移行演出）が実行される。所定の移行条件は、上記(3)の場面演出の実行中に満たされる可能性のある条件であってもよく、場面演出を実行していない状況で満たされる可能性のある条件であってもよい。

【0011】

(5) 1回の図柄の変動中に、図柄が当選の態様で停止表示される可能性があることを示唆する内容の予告演出として、図柄に対応する演出図柄を1回又は複数回にわたり擬似的に変動させる擬似連続予告演出が実行される。なお、演出図柄の擬似的な変動は、演出図柄が当選の態様で停止表示される可能性（期待値）の高低に応じて、1回だけ行われる場合もあれば、複数回行われる場合もある。一般的には、擬似的な変動の回数が多く実行されるほど当選の期待値が高くなる。

【0012】

(6) 上記(3)の場面演出の場面に関する場面情報（ステージ情報、ステージ管理情報）を、上記(5)の擬似連続予告演出の擬似的な変動ごとに記憶している場面情報記憶手段（ステージ情報格納バッファ）が設けられている。

【0013】

(7) 上記(6)の場面情報に基づいて演出（変動表示演出、演出図柄に関する演出、予告演出、大当り遊技中演出等）が実行される。

【0014】

本実施形態によれば、擬似的な変動ごとに記憶されている場面情報に基づいて演出を実行するため、1回の変動ごとに場面情報を管理している方式と比較して、場面情報をより細かく管理することができ、これによって多様な演出が実現可能となり、結果として、場面演出の制御手法を改善することができる。

【0015】

解決手段2：本解決手段の遊技機は、上述したいずれかの解決手段において、前記場面情報を更新する際に、移行前の場面に対応する前記場面情報と移行後の場面に対応する前記場面情報とを確認し、移行前の場面から移行後の場面に移行する際に当選の期待度が低下する場合には、前記場面情報を更新しない場面情報確認手段を備えることを特徴とする遊技機である。

【0016】

本解決手段では、場面情報を更新する際に、移行前の場面に対応する場面情報と移行後の場面に対応する場面情報とを確認し（例えば、ステージ情報上書き防止テーブルを参照してチェックし）、移行前の場面から移行後の場面に移行する際に当選の期待度が低下する場合には（例えば、当選期待度が高い上位ステージから、当選期待度が低い下位ステージに移行するといったように期待度の成り下がりが発生する場合には）、場面情報を更新しない。

【0017】

本解決手段によれば、当選の期待度が低下する場合には、場面情報を更新しないので、見た目上の期待度の成り下がりを実施品において防止したり、開発段階において予防したりすることができる。

【0018】

解決手段3：本解決手段の遊技機は、上述したいずれかの解決手段において、前記場面情報記憶手段は、前記場面情報を、前記図柄の変動が開始してから終了するまでの変動区間を複数の区間に分割した分割区間ごとに記憶していることを特徴とする遊技機である。

【0019】

10

20

30

40

50

本解決手段では、場面情報記憶手段は、場面情報を、図柄の変動が開始してから終了するまでの変動区間を複数の区間に分割した分割区間ごと（変動開始時・変動中盤・変動終盤ごと）に記憶している。

【0020】

本解決手段によれば、場面情報を、図柄の変動が開始してから終了するまでの変動区間を複数の区間に分割した分割区間ごとに記憶しているため、場面情報をより一層細かく管理することができ、これによって多様な演出が実現可能となり、結果として、場面演出の制御手法を改善することができる。

【発明の効果】

【0021】

本発明によれば、演出の制御手法を改善することができる。

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の背面図である。

【図3】遊技盤ユニットを単独で示す正面図である。

【図4】遊技盤ユニットの一部を拡大して示す正面図である。

【図5】パチンコ機に装備された各種の電子機器類を示すブロック図である。

【図6】リセットスタート処理の手順例を示すフローチャート（1／2）である。

【図7】リセットスタート処理の手順例を示すフローチャート（2／2）である。

【図8】電源断発生チェック処理の手順例を具体的に示すフローチャートである。

【図9】割込管理処理の手順例を示すフローチャートである。

【図10】スイッチ入力イベント処理の手順例を示すフローチャートである。

【図11】第1特別図柄記憶更新処理の手順例を示すフローチャートである。

【図12】第2特別図柄記憶更新処理の手順例を示すフローチャートである。

【図13】先読み対象図柄について示す図である。

【図14】先読みコマンドの詳細を示す図である。

【図15】先読み3指定コマンド及び先読み4指定コマンドの後続値の詳細を示す図である。

【図16】特別図柄遊技処理の構成例を示すフローチャートである。

【図17】可変入賞装置の開放動作パターンを示す図である。

【図18】特別図柄変動前処理の手順例を示すフローチャートである。

【図19】転落判定処理の手順例を示すフローチャートである。

【図20】はずれ時変動パターン選択テーブル（低確率非時間短縮状態）の一例を示す図である。

【図21】はずれ時変動パターン選択テーブル（低確率時間短縮状態）の一例を示す図である。

【図22】はずれ時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態の第1区間、転落フラグ＝0）の一例を示す図である。

【図23】はずれ時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態の第2区間、転落フラグ＝0）の一例を示す図である。

【図24】はずれ時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態の第1区間及び第2区間、転落フラグ＝1）の一例を示す図である。

【図25】第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの構成例を示す図である。

【図26】第2特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの構成例を示す図である。

【図27】大当たり時変動パターン選択テーブル（低確率非時間短縮状態）の一例を示す図である。

【図28】大当たり時変動パターン選択テーブル（低確率時間短縮状態）の一例を示す図である。

【図29】大当たり時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態）の一例を示す図で

10

20

30

40

50

ある。

【図 3 0】特別図柄記憶エリアシフト処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 3 1】特別図柄停止表示中処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 3 2】表示出力管理処理の構成例を示すフローチャートである。

【図 3 3】大当たり時可変入賞装置管理処理の構成例を示すフローチャートである。

【図 3 4】大当たり時大入賞口開放パターン設定処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 3 5】大当たり時大入賞口開閉動作処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 3 6】大当たり時大入賞口閉鎖処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 3 7】大当たり時終了処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 3 8】小当たり時可変入賞装置管理処理の構成例を示すフローチャートである。

10

【図 3 9】小当たり時大入賞口開放パターン設定処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 4 0】小当たり時大入賞口開閉動作処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 4 1】小当たり時大入賞口閉鎖処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 4 2】小当たり時終了処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 4 3】通常モードにて「1 2 ラウンド通常図柄」又は「1 2 ラウンド確変図柄 1 , 2」に該当した場合に展開されるゲームフローについて説明する図である。

【図 4 4】花火ラッシュ又は海岸モードにて「1 6 ラウンド確変図柄」又は「6 ラウンド確変図柄」に該当した場合に展開されるゲームフローについて説明する図である。

【図 4 5】花火ラッシュでのゲームフローについて説明する図である。

【図 4 6】特別図柄の変動表示及び停止表示に対応させた演出画像の例を示す連続図である。

20

【図 4 7】大当たり（当選）時に実行されるリーチ演出（スーパーリーチ演出）の流れを示す連続図である。

【図 4 8】「1 2 ラウンド通常図柄」等に該当した場合の大役中演出の演出例を部分的に示す連続図である（1 / 4）。

【図 4 9】「1 2 ラウンド通常図柄」等に該当した場合の大役中演出の演出例を部分的に示す連続図である（2 / 4）。

【図 5 0】「1 2 ラウンド通常図柄」等に該当した場合の大役中演出の演出例を部分的に示す連続図である（3 / 4）。

【図 5 1】「1 2 ラウンド通常図柄」等に該当した場合の大役中演出の演出例を部分的に示す連続図である（4 / 4）。

30

【図 5 2】花火ラッシュの演出例を示す連続図である。

【図 5 3】「6 ラウンド確変図柄」に該当した場合の大当たり遊技中に実行される大役中演出の例を部分的に示す連続図である。

【図 5 4】「1 6 ラウンド確変図柄」に該当した場合の大当たり遊技中に実行される大役中演出の例を部分的に示す連続図である。

【図 5 5】海岸モードの演出例を示す連続図である。

【図 5 6】擬似連続予告演出及びステージチェンジ演出の演出例を示す連続図である（1 / 6）。

【図 5 7】擬似連続予告演出及びステージチェンジ演出の演出例を示す連続図である（2 / 6）。

40

【図 5 8】擬似連続予告演出及びステージチェンジ演出の演出例を示す連続図である（3 / 6）。

【図 5 9】擬似連続予告演出及びステージチェンジ演出の演出例を示す連続図である（4 / 6）。

【図 6 0】擬似連続予告演出及びステージチェンジ演出の演出例を示す連続図である（5 / 6）。

【図 6 1】擬似連続予告演出及びステージチェンジ演出の演出例を示す連続図である（6 / 6）。

【図 6 2】演出制御処理の手順例を示すフローチャートである。

50

- 【図 6 3】 作動記憶演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】 演出図柄管理処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】 演出図柄変動前処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 6 6】 大当たり時変動演出パターン選択処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 6 7】 はずれ時変動演出パターン選択処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 6 8】 ステージ演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 6 9】 ステージ変化情報設定処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 7 0】 上書き実施可否処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 7 1】 ステージ情報上書き防止テーブルを示す図である。
- 【図 7 2】 ステージ情報の更新（上書き）の流れを示す連続図である（1 / 4）。 10
- 【図 7 3】 ステージ情報の更新（上書き）の流れを示す連続図である（2 / 4）。
- 【図 7 4】 ステージ情報の更新（上書き）の流れを示す連続図である（3 / 4）。
- 【図 7 5】 ステージ情報の更新（上書き）の流れを示す連続図である（4 / 4）。
- 【図 7 6】 可変入賞装置作動時処理の構成例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】

【0023】

以下、本発明の実施形態について、図面を参照しながら説明する。

図 1 は、パチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」と略称する。）1 の正面図である。また、図 2 は、パチンコ機 1 の背面図である。パチンコ機 1 は、遊技球を遊技媒体として用いるものであり、遊技者は、遊技場運営者から遊技球を借り受けてパチンコ機 1 による遊技を行う。なお、パチンコ機 1 における遊技において、遊技球はその 1 個 1 個が遊技価値を有した媒体であり、遊技の成果として遊技者が享受する特典（利益）は、例えば遊技者が獲得した遊技球の数に基づいて遊技価値に換算することができる。以下、図 1 及び図 2 を参照しつつパチンコ機 1 の全体構成について説明する。 20

【0024】

〔全体構成〕

パチンコ機 1 は、その本体として主に外枠ユニット 2、一体扉ユニット 4 及び内枠アセンブリ 7（プラ枠、遊技機枠）を備えている。遊技者に相対する正面からみて、その最も前面側には一体扉ユニット 4 が位置している。一体扉ユニット 4 の背面側（奥側）には内枠アセンブリ 7 が位置しており、内枠アセンブリ 7 の外側を囲むようにして外枠ユニット 2 が配置されている。 30

【0025】

外枠ユニット 2 は、木材及び金属材を縦長の矩形状に組み合わせた構造体であり、この外枠ユニット 2 は、遊技場内の島設備（図示されていない）に対してねじ等の締結具を用いて固定されるものである。なお、縦長矩形状の外枠ユニット 2 において、上下の短辺に相当する部位には木材が用いられており、左右の長辺に相当する部位には金属材が用いられている。

【0026】

一体扉ユニット 4 は、その下部位置に受皿ユニット 6 が一体化された構造である。一体扉ユニット 4 及び内枠アセンブリ 7 は、外枠ユニット 2 を介して島設備に取り付けられ、これらはそれぞれ図示しないヒンジ機構を介して開閉式に動作する。図示しないヒンジ機構の開閉軸線は、パチンコ機 1 の正面からみて左側端部に沿って垂直方向に延びている。 40

【0027】

図 1 中の正面からみて内枠アセンブリ 7 の右側縁部（図 2 では左側縁部）には、その内側に統一錠ユニット 9 が設けられている。また、これに対応して一体扉ユニット 4 及び外枠ユニット 2 の右側縁部（裏側）にも、それぞれ図示しない施錠具が設けられている。図 1 に示されるように、外枠ユニット 2 に対して一体扉ユニット 4 及び内枠アセンブリ 7 が閉じた状態で、その裏側にある統一錠ユニット 9 は施錠具とともに一体扉ユニット 4 及び内枠アセンブリ 7 の開放を不能にしている。

【0028】

また、受皿ユニット6の右側縁部には鍵穴付きのシリンダ錠6aが設けられている。例えば、遊技場の管理者が専用キーを鍵穴に差し込んでシリンダ錠6aを時計回りに捻ると、統一錠ユニット9が作動して内枠アセンブリ7とともに一体扉ユニット4の開放が可能となる。これら全体を外枠ユニット2から前面側へ開放する（扉のように動かす）と、前面側にてパチンコ機1の裏側が露出することになる。

【0029】

一方、シリンダ錠6aを反時計回りに捻ると、内枠アセンブリ7は施錠されたままで一体扉ユニット4の施錠だけが解除され、一体扉ユニット4が開放可能となる。一体扉ユニット4を前面側へ開放すると遊技盤ユニット8が直に露出し、この状態で遊技場の管理者が盤面内での球詰まり等の障害を取り除くことができる。また、一体扉ユニット4を開放すると、受皿ユニット6も一緒に前面側へ開放される。

【0030】

また、パチンコ機1は、遊技用ユニットとして遊技盤ユニット8を備えている。遊技盤ユニット8は、一体扉ユニット4の背後（内側）で内枠アセンブリ7に支持されている。遊技盤ユニット8は、例えば一体扉ユニット4を前面側へ開放した状態で内枠アセンブリ7に対して着脱可能である。一体扉ユニット4には、その中央部に縦長円形状の窓4aが形成されており、この窓4a内にガラスユニット（参照符号なし）が取り付けられている。ガラスユニットは、例えば窓4aの形状に合わせてカットされた2枚の透明板（ガラス板）を組み合わせたものである。ガラスユニットは、一体扉ユニット4の裏側に図示しない取り付け具を介して取り付けられる。遊技盤ユニット8の前面には遊技領域8a（盤面、遊技盤）が形成されており、この遊技領域8aは窓4aを通じて前面側から遊技者に視認可能である。一体扉ユニット4が閉じられると、ガラスユニットの内面と盤面との間に遊技球が流下できる空間が形成される。

【0031】

受皿ユニット6は、全体的に一体扉ユニット4から前面側へ突出した形状をなしており、その上面に上皿6bが形成されている。この上皿6bには、遊技者に貸し出された遊技球（貸球）や入賞により獲得した遊技球（賞球）を貯留することができる。また、受皿ユニット6には、上皿6bの下段位置に下皿6cが形成されている。この下皿6cには、上皿6bが満杯の状態ですらに払い出された遊技球が貯留される。なお、本実施形態のパチンコ機1はいわゆるCR機（CRユニットに接続する機種）であり、遊技者が借り受けた遊技球は、賞球とは別に裏側の払出装置ユニット172から受皿ユニット6（上皿6b又は下皿6c）に払い出される。

【0032】

受皿ユニット6の上面には貸出操作部14が設けられており、この貸出操作部14には、球貸ボタン10及び返却ボタン12が配置されている。図示しないCRユニットに有価媒体（例えば磁気記録媒体、記憶IC内蔵媒体等）を投入した状態で球貸ボタン10を遊技者が操作すると、予め決められた度数単位（例えば5度数）に対応する個数（例えば125個）分の遊技球が貸し出される。このため貸出操作部14の上面には度数表示部（図示されていない）が配置されており、この度数表示部には、CRユニットに投入されている有価媒体の残存度数が表示される。なお、遊技者は、返却ボタン12を操作することで、度数が残存している有価媒体の返却を受けることができる。本実施形態ではCR機を例に挙げているが、パチンコ機1はCR機とは別の現金機（CRユニットに接続されない機種）であってもよい。

【0033】

また、受皿ユニット6の上面には、上段位置にある上皿6bの手前に上皿球抜きボタン6dが設置されており、そして下皿6cの手前でその中央部には下皿球抜きレバー6eが設置されている。遊技者は上皿球抜きボタン6dを例えば押し込み操作することで、上皿6bに貯留された遊技球を下皿6cへ流下させることができる。また、遊技者は、下皿球抜きレバー6eを例えば左方向へスライドさせることで、下皿6cに貯留された遊技球を下方へ落下させて排出することができる。排出された遊技球は、例えば図示しない球受け

10

20

30

40

50

箱等に受け止められる。

【0034】

受皿ユニット6の右下部には、ハンドルユニット16が設置されている。遊技者はこのハンドルユニット16を操作することで発射制御基板セット174を作動させ、遊技領域8aに向けて遊技球を発射する（打ち込む）ことができる（球発射装置）。発射された遊技球は、遊技盤ユニット8の下縁部から左側縁部に沿って上昇し、図示しない外バンドに案内されて遊技領域8a内に放り込まれる。遊技領域8a内には多数の障害釘や風車（図中参照符号なし）等が配置されており、放り込まれた遊技球は障害釘や風車により誘導・案内されながら遊技領域8a内を流下する。なお、遊技領域8a内（盤面、遊技盤）の構成については、別の図面を参照しながらさらに後述する。

10

【0035】

〔枠前面の構成〕

一体扉ユニット4には、演出用の構成要素として左トップレンズユニット47及び右上電飾ユニット49が設置されている。このうち左トップレンズユニット47にはガラス枠トップランプ46及び左側のガラス枠装飾ランプ48が組み込まれており、右上電飾ユニット49には右側のガラス枠装飾ランプ50が組み込まれている。その他にも一体扉ユニット4には、左トップレンズユニット47及び右上電飾ユニット49の下方にそれぞれ連なるようにして左右のガラス枠装飾ランプ52が設置されており、これらガラス枠装飾ランプ52は、一体扉ユニット4の左右縁部から受皿ユニット6の前面部にまで回り込むようにして延びている。一体扉ユニット4においてガラス枠トップランプ46や左右のガラス枠装飾ランプ48、50、52等は、ガラスユニットを取り巻くようにして配置されている。

20

【0036】

上述した各種ランプ46、48、50、52は、例えば内蔵するLEDの発光（点灯や点滅、輝度階調の変化、色調の変化等）により演出を実行する。また、一体扉ユニット4の上部において、左トップレンズユニット47及び右上電飾ユニット49にはそれぞれガラス枠上スピーカ54、55が組み込まれている。一方、外枠ユニット2の左下位置には外枠スピーカ56が組み込まれている。これらスピーカ54、55、56は、効果音やBGM、音声等（音響全般）を出力して演出を実行するものである。

【0037】

また、受皿ユニット6の中央左側には、上皿6bの手前位置に演出切替ボタン45が設置されている（第1操作手段）。演出切替ボタン45は、遊技中に頻繁に使用され、利用頻度が多い操作手段である。遊技者は、この演出切替ボタン45を押し込み操作することで演出内容（例えば液晶表示器42に表示される背景画面）を切り替えたり、例えば図柄の変動中や大当りの確定表示中、あるいは大当り遊技中に何らかの演出（予告演出、確変昇格演出、大役中の昇格演出等）を発生させたりすることができる。

30

【0038】

さらに、演出切替ボタン45の周囲には、演出切替ボタン45を取り囲むようにジョグダイヤル45aが設置されている（操作入力手段、回転型セレクター）。遊技者は、このジョグダイヤル45aを回転させることで、例えば液晶表示器42に表示される演出内容を変化させることができる。

40

【0039】

さらにまた、受皿ユニット6の上皿6bの中央には、上皿6bから上方に突出するようにして操作部材45b（第2操作手段）が設置されている。操作部材45bは、演出切替ボタン45よりも利用頻度が少ない操作手段である。操作部材45bは、拳銃を模した装置であり、不図示のトリガー（引き金）を引くことにより、操作部材45bを操作することができる。

【0040】

そして、遊技者が操作部材45bを操作すると、入力信号が演出制御装置に入力される。これにより、演出制御装置は、演出内容（例えば液晶表示器に表示される演出の内容）

50

を切り替えたり、図柄の変動中や大当り遊技中に何らかの演出を発生させたりする。

【0041】

〔裏側の構成〕

図2に示されているように、パチンコ機1の裏側には、電源制御ユニット162や主制御基板ユニット170、払出装置ユニット172、流路ユニット173、発射制御基板セット174、払出制御基板ユニット176、裏カバーユニット178等が設置されている。この他にパチンコ機1の裏側には、パチンコ機1の電源系統や制御系統を構成する各種の電子機器類（図示しない制御コンピュータを含む）や外部端子板160、電源コード（電源プラグ）164、アース線（アース端子）166、図示しない接続配線等が設置されている。

10

【0042】

払出装置ユニット172は、例えば賞球タンク172a及び賞球ケース（参照符号なし）を有しており、このうち賞球タンク172aは内枠アセンブリ7の上縁部（裏側）に設置された状態で、図示しない補給経路から補給された遊技球を蓄えることができる。賞球タンク172aに蓄えられた遊技球は、図示しない上側賞球樋を通じて賞球ケースに導かれる。流路ユニット173は、払出装置ユニット172から送り出された遊技球を前面側の受皿ユニット6に向けて案内する。

【0043】

また、外部端子板160は、パチンコ機1を外部の電子機器（例えばデータ表示装置、ホールコンピュータ等）に接続するためのものであり、この外部端子板160からは、パチンコ機1の遊技進行状態やメンテナンス状態等を表す各種の外部情報信号（例えば賞球情報、扉開放情報、図柄確定回数情報、大当り情報、始動口情報等）が外部の電子機器に向けて出力されるものとなっている。

20

【0044】

電源コード164は、例えば遊技場の島設備に設置された電源装置（例えばAC24V）に接続されることで、パチンコ機1の動作に必要な電源（電力）を確保するものである。また、アース線166は、同じく島設備に設置されたアース端子に接続されることで、パチンコ機1のアース（接地）を確保するものである。

【0045】

図3は、遊技盤ユニット8を単独で示す正面図である。遊技盤ユニット8は、ベースとなる遊技板8bを備えており、この遊技板8bの前面側に遊技領域8aが形成されている。遊技板8bは、例えば透明樹脂板で構成されており、遊技盤ユニット8が内枠アセンブリ7に固定された状態で、遊技板8bの前面はガラスユニットに平行となる。遊技板8bの前面には、略円形状に設置された発射レール（参照符号なし）の内側に遊技領域8aが形成されている。

30

【0046】

遊技領域8a内には、その中央位置に比較的大型の演出ユニット40が配置されており、この演出ユニット40を中心として遊技領域8aが左側部分、右側部分及び下部分に大きく分かれている。遊技領域8aの左側部分は、通常遊技状態（低確率非時間短縮状態）で使用される第1遊技領域（左打ち領域）であり、遊技領域8aの右側部分は、特殊遊技状態（大当り遊技状態、小当り遊技状態、低確率時間短縮状態、高確率時間短縮状態等）で使用される第2遊技領域（右打ち領域、特定の領域）である。なお、遊技領域8aの左側部分は、高確率非時間短縮状態（有利遊技状態）においても使用される。また、遊技領域8a内には、演出ユニット40の周辺に中始動入賞口26、始動ゲート20、普通入賞口22、24、可変始動入賞装置28、第1可変入賞装置30、第2可変入賞装置31等が分布して設置されている。

40

【0047】

このうち、中始動入賞口26は、遊技領域8aの下部分の中央に配置されている。始動ゲート20、可変始動入賞装置28、第2可変入賞装置31及び第1可変入賞装置30は、遊技領域8aの右側部分に上からこの順番で配置されている。ここで、第1可変入賞装

50

置 3 0 は、中始動入賞口 2 6 の右側に配置されており、第 2 可変入賞装置 3 1 は、第 1 可変入賞装置 3 0 の右上に配置されている。さらに、左側の 3 つの普通入賞口 2 2 は遊技領域 8 a の左側部分に配置されており、右側の 1 つの普通入賞口 2 4 (所定の入賞口) は可変始動入賞装置 2 8 の下方に配置されている。

【0048】

また、可変始動入賞装置 2 8 の上方には、4 つの障害釘が配置されており、さらにその上方には入球口 1 9 a 及び放出口 1 9 b が配置されている。入球口 1 9 a と放出口 1 9 b とは図示しない裏側の連絡通路によって連結されている。入球口 1 9 a に入球した遊技球は、この連絡通路を通して減速・整流され、放出口 1 9 b から放出される。

さらに、始動ゲート 2 0 の右側にはアウト口 1 9 c (所定の入球口) が配置されている。放出口 1 9 b から放出された遊技球は、基本的には真っ直ぐに落下して始動ゲート 2 0 を通過するが、障害釘によって右側に弾かれた場合にはアウト口 1 9 c に入球する。

【0049】

遊技領域 8 a 内に放り込まれた遊技球は、その流下の過程で中始動入賞口 2 6、普通入賞口 2 2、2 4 に入球したり、始動ゲート 2 0 を通過したり、作動時の可変始動入賞装置 2 8 や開放動作時の第 1 可変入賞装置 3 0、開放動作時の第 2 可変入賞装置 3 1 に入球したりする。ここで、遊技領域 8 a の左側領域を流下する遊技球は、主に中始動入賞口 2 6 に入球するか、普通入賞口 2 2 に入球する可能性がある。一方、遊技領域 8 a の右側領域を流下する遊技球は、入球口 1 9 a に入球して放出口 1 9 b から放出され、主に始動ゲート 2 0 を通過するか、作動時の可変始動入賞装置 2 8 に入球するか、開放動作時の第 1 可変入賞装置 3 0 に入球するか、開放動作時の第 2 可変入賞装置 3 1 に入球するか、普通入賞口 2 4 に入球する可能性がある。始動ゲート 2 0 を通過した遊技球は続けて遊技領域 8 a 内を流下するが、中始動入賞口 2 6、普通入賞口 2 2、2 4、可変始動入賞装置 2 8、第 1 可変入賞装置 3 0、第 2 可変入賞装置 3 1、アウト口 1 9 c に入球した遊技球は遊技板(遊技盤ユニット 8 を構成する合板材、透明板等)に形成された貫通孔を通じて遊技盤ユニット 8 の裏側へ回収される。

【0050】

ここで、本実施形態では、遊技領域 8 a (盤面) の構成上、中始動入賞口 2 6 や普通入賞口 2 2 に遊技球を入球させる場合は、遊技領域 8 a 内の左側部分の領域(左打ち領域)に遊技球を打ち込む(いわゆる「左打ち」を実行する)必要がある。

【0051】

一方、可変始動入賞装置 2 8 や、第 1 可変入賞装置 3 0、第 2 可変入賞装置 3 1、普通入賞口 2 4 に遊技球を入球させる場合は、遊技領域 8 a 内の右側部分の領域(右打ち領域)に遊技球を打ち込む(いわゆる「右打ち」を実行する)必要がある。

【0052】

本実施形態において、可変始動入賞装置 2 8 は、所定の作動条件が満たされた場合(普通図柄が当りの態様で所定の停止表示時間にわたり停止表示された場合)に作動し、それに伴って右始動入賞口 2 8 a (所定の入球口) への入球を可能にする(普通電動役物)。可変始動入賞装置 2 8 には、舌片型(ベロタイプ)の開閉部材 2 8 b が設けられている。図示の状態にて、開閉部材 2 8 b は、盤面より奥に引っ込んだ位置(待避位置)にあり、遊技球が右始動入賞口 2 8 a に入球することを不能にしている。一方、開閉部材 2 8 b が盤面より手前側へ突出した位置(駆動位置)に移動すると、開閉部材 2 8 b は上方から流下してくる遊技球を受け止め、右始動入賞口 2 8 a に遊技球を案内する。なお、可変始動入賞装置 2 8 は、開閉部材がその下端縁部分をヒンジとして前方へ倒れ込むように変位して、右始動入賞口を開放する装置であってもよい。

【0053】

第 1 可変入賞装置 3 0 は、規定の条件が満たされた場合(特別図柄が大当たり又は小当りの態様で停止表示された場合)であって所定の第 1 条件(例えば大当たり遊技の 1 ラウンド目から 5 ラウンド目、又は、7 ラウンド目から 1 6 ラウンド目であるという条件、小当たり遊技の開放状態であるという条件)が満たされた場合に作動し、第 1 大入賞口 3 0 b への

入球を可能にする（特別電動役物、第1特別入球事象発生手段）。

【0054】

第1可変入賞装置30は、中始動入賞口26の右側に配置された装置であり（いわゆる下アタッカ）、例えば1つの開閉部材30aを有している。第1可変入賞装置30は、開閉部材30aが盤面の内部にスライドするタイプの装置である（スライド式のアタッカ）。そして、この開閉部材30aは、例えば図示しないソレノイドを用いたリンク機構の働きにより、盤面に対して前後方向に往復動作する。開閉部材30aは、盤面から遊技者側に突出した状態で閉位置（閉鎖状態）にあり、このとき遊技球は開閉部材30aの上面を転動することになるため、第1大入賞口30bへの入球は不能（第1大入賞口30bは閉塞中）である。そして、第1可変入賞装置30が作動すると、開閉部材30aが盤面の内部に引き込まれ、第1大入賞口30bを開放する（開放状態）。この間に第1可変入賞装置30は遊技球の流入が不能ではない状態となり、第1大入賞口30bへの入球という事象を発生させることができる。

10

【0055】

第2可変入賞装置31は、第1可変入賞装置30と同様に規定の条件が満たされた場合（特別図柄が大当りの態様で停止表示された場合）であって、所定の第2条件（例えば大当り遊技の6ラウンド目であるという条件）が満たされた場合に作動し、第2大入賞口31b（特定の入賞口）への入球を可能にする（特別電動役物、第2特別入球事象発生手段）。

【0056】

第2可変入賞装置31は、第1可変入賞装置30の右上に配置された装置であり（いわゆる上アタッカ）、例えば1つの開閉部材31aを有している。第2可変入賞装置31は、開閉部材31aが盤面の内部にスライドするタイプの装置である（スライド式のアタッカ）。そして、この開閉部材31aは、例えば図示しないソレノイドを用いたリンク機構の働きにより、盤面に対して前後方向に往復動作する。開閉部材31aは、盤面から遊技者側に突出した状態で閉位置（閉鎖状態）にあり、このとき遊技球は開閉部材31aの上面を転動することになるため、第2大入賞口31bへの入球は不能（第2大入賞口31bは閉塞中）である。そして、第2可変入賞装置31が作動すると、開閉部材31aが盤面の内部に引き込まれ、第2大入賞口31bを開放する（開放状態）。この間に第2可変入賞装置31は遊技球の流入が不能ではない状態となり、第2大入賞口31bへの入球という事象を発生させることができる。

20

30

【0057】

また、第2可変入賞装置31の内部には、第2可変入賞装置31に入球した遊技球を誘導するための誘導通路31cが配置されている。誘導通路31cは、第2大入賞口31bから下方に延び、そこから左に曲がって左下方に延びた後、再び下方に延びている。

【0058】

そして、誘導通路31cの上流には、第2カウントスイッチ85が配置されており、誘導通路31cの中流には、確変領域用羽根部材31d及び確変領域用孔31eが配置されており、誘導通路31cの下流には、排出口31fが配置されている。

【0059】

第2可変入賞装置31に入球した遊技球は、最初に第2カウントスイッチ85にて入球したことが検出される。ここで、確変領域用羽根部材31dを作動させる確変領域ソレノイドがONとなっている場合には、確変領域用羽根部材31dが起き上がって遊技球を確変領域用孔31eに導く。一方、確変領域用羽根部材31dを作動させる確変領域ソレノイドがOFFとなっている場合には、確変領域用羽根部材31dが起き上がらないため、遊技球は確変領域用羽根部材31dの上部を通り抜けて、排出口31fに導かれる。

40

【0060】

〔確変領域（特定領域）〕

また、確変領域用孔31eの内部には、確変領域（参照符号なし）が設けられている。確変領域は、第2可変入賞装置31が閉鎖状態である場合は遊技球が通過不能な領域であ

50

り、第2可変入賞装置31が開放状態である場合であって確変領域用羽根部材31dが作動している場合は遊技球が通過可能な領域である。

【0061】

確変領域用羽根部材31dは、大当り遊技中に第2可変入賞装置31が開放する際に作動する。確変領域用羽根部材31dの動作パターンは、ラウンドの開始と同時に短期間（例えば0.1秒）にわたり演出領域を開放し、その後に数秒（2～3秒程度）閉鎖した後に確変領域を長期間（例えば20秒程度）にわたってロング開放するパターンである。なお、ラウンドの開始と同時に実行される短期開放では遊技球は確変領域用羽根部材31dまで到達しないので、この作動によって遊技球が確変領域に導かれることはない。また、確変領域用羽根部材31dが動作しても、第2可変入賞装置31がショート開放する場合

10

【0062】

遊技盤ユニット8には、その中央位置から右側部分にかけて演出ユニット40が設置されている。演出ユニット40は、その上縁部40aが遊技球の流下方向を変化させる案内部材として機能する他、その内側に各種の装飾部品40b、40cを備えている。装飾部品40b、40cはその立体的な造形により遊技盤ユニット8の装飾性を高めるとともに、例えば内蔵された発光器（LED等）により透過光を発することで、演出的な動作をすることができる。また、演出ユニット40の内側には液晶表示器42（画像表示器）が設置されており、この液晶表示器42には特別図柄に対応させた演出図柄をはじめ、各種の演出画像が表示される。このように遊技盤ユニット8は、その盤面の構成や演出ユニット40の装飾性に基づいて、遊技者にパチンコ機1の特徴を印象付けている。また、本実施形態のように遊技板8bが透明樹脂板（例えばアクリル板）である場合、前面側だけでなく遊技板8bの背後に配置された各種の装飾体（可動体や発光体を含む）による装飾性を付加することができる。

20

【0063】

その他に演出ユニット40の内部には、演出用の可動体40f（例えば動物のキャラクターを模した装飾物）とともに駆動源（例えばモータ、ソレノイド等）が付属している。演出用の可動体40fは、液晶表示器42による画像を用いた演出や発光器による演出に加えて、有形物の動作を伴う演出を実行することができる。これら可動体40fを用いた演出により、二次元の画像を用いた演出とは別の訴求力を発揮することができる。

30

【0064】

また、演出ユニット40の左側縁部には球案内通路40dが形成されており、その下縁部には転動ステージ40eが形成されている。球案内通路40dは遊技領域8a内にて左斜め上方に開口しており、遊技領域8a内を流下する遊技球が無作為に球案内通路40d内に流入すると、その内部を通過して転動ステージ40e上に放出される。転動ステージ40eの上面は滑らかな湾曲面を有しており、ここでは遊技球が左右方向に転動自在である。転動ステージ40e上で転動した遊技球は、やがて下方の遊技領域8a内に流下する。転動ステージ40eの中央位置には球放出路40kが形成されており、転動ステージ40eから球放出路40kに案内された遊技球は、その真下にある中始動入賞口26に流入しやすくなる。

40

【0065】

その他、遊技領域8a内にはアウト口32が形成されており、各種入賞口に入球（入賞）しなかった遊技球は最終的にアウト口32を通じて遊技盤ユニット8の裏側へ回収される。また、普通入賞口22、24や中始動入賞口26、右始動入賞口28a、第1可変入賞装置30、第2可変入賞装置31、アウト口19cに入球した遊技球も含めて、遊技領域8a内に打ち込まれた全ての遊技球は遊技盤ユニット8の裏側へ回収される。回収された遊技球は、図示しないアウト通路アセンブリを通じてパチンコ機1の裏側から枠外へ排出され、さらに図示しない島設備の補給経路に合流する。

【0066】

図4は、遊技盤ユニット8の一部（窓4a内の左下位置）を拡大して示す正面図である

50

。すなわち遊技盤ユニット 8 には、例えば窓 4 a 内の左下位置に普通図柄表示装置 3 3 及び普通図柄作動記憶ランプ 3 3 a が設けられている他、第 1 特別図柄表示装置 3 4、第 2 特別図柄表示装置 3 5 及び遊技状態表示装置 3 8 が設けられている。このうち普通図柄表示装置 3 3 は、例えば 2 つのランプ (LED) を交互に点灯させて普通図柄を変動表示し、そしてランプの点灯又は消灯により普通図柄を停止表示する。普通図柄作動記憶ランプ 3 3 a は、例えば 2 つのランプ (LED) の消灯又は点灯、点滅の組み合わせによって 0 ~ 4 個の記憶数を表示する。例えば、2 つのランプをともに消灯させた表示態様では記憶数 0 個を表示し、1 つのランプを点灯させた表示態様では記憶数 1 個を表示し、同じ 1 つのランプを点滅させた表示態様では記憶数 2 個を表示し、1 つのランプの点滅に加えてもう 1 つのランプを点灯させた表示態様では記憶数 3 個を表示し、そして 2 つのランプをともに点滅させた表示態様では記憶数 4 個を表示する、といった具合である。なお、ここでは 2 つのランプ (LED) を使用することとしているが、4 つのランプ (LED) を使用して普通図柄作動記憶ランプ 3 3 a を構成してもよい。この場合、点灯するランプの個数で作動記憶数を表示することができる。

【0067】

普通図柄作動記憶ランプ 3 3 a は、始動ゲート 2 0 を遊技球が通過すると、その都度、作動抽選の契機となる通過が発生したことを記憶する意味で 1 個ずつ増加後の表示態様へと変化していき (最大 4 個まで)、その通過を契機として普通図柄の変動が開始されるごとに 1 個ずつ減少後の表示態様へと変化していく。なお、本実施形態では、普通図柄作動記憶ランプ 3 3 a が未点灯 (記憶数が 0 個) の場合、普通図柄が既に変動開始可能な状態 (停止表示時) で始動ゲート 2 0 を遊技球が通過しても表示態様は変化しない。すなわち、普通図柄作動記憶ランプ 3 3 a の表示態様によって表される記憶数 (最大 4 個) は、その時点で未だ普通図柄の変動が開始されていない通過の回数を表している。

【0068】

また、第 1 特別図柄表示装置 3 4 及び第 2 特別図柄表示装置 3 5 は、例えばそれぞれ 7 セグメント LED (ドット付き) により、対応する第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動状態と停止状態とを表示することができる (図柄表示手段)。なお、第 1 特別図柄表示装置 3 4 や第 2 特別図柄表示装置 3 5 は、複数のドット LED を幾何学的 (例えば円形状) に配列した形態であってもよい。

【0069】

また、第 1 特別図柄作動記憶ランプ 3 4 a 及び第 2 特別図柄作動記憶ランプ 3 5 a は、例えばそれぞれ 2 つのランプ (LED) の消灯又は点灯、点滅の組み合わせで構成される表示態様により、それぞれ 0 ~ 4 個の記憶数を表示する (記憶数表示手段)。例えば、2 つのランプをともに消灯させた表示態様では記憶数 0 個を表示し、1 つのランプを点灯させた表示態様では記憶数 1 個を表示し、同じ 1 つのランプを点滅させた表示態様では記憶数 2 個を表示し、1 つのランプの点滅に加えてもう 1 つのランプを点灯させた表示態様では記憶数 3 個を表示し、そして 2 つのランプをともに点滅させた表示態様では記憶数 4 個を表示する、といった具合である。

【0070】

第 1 特別図柄作動記憶ランプ 3 4 a は、中始動入賞口 2 6 に遊技球が入球するごとに、中始動入賞口 2 6 に遊技球が入球したことを記憶する意味で 1 個ずつ増加後の表示態様へと変化していき (最大 4 個まで)、その入球を契機として特別図柄の変動が開始されるごとに 1 個ずつ減少後の表示態様へと変化していく。また、第 2 特別図柄作動記憶ランプ 3 5 a は、可変始動入賞装置 2 8 に遊技球が入球するごとに、右始動入賞口 2 8 a に遊技球が入球したことを記憶する意味で 1 個ずつ増加後の表示態様へと変化し (最大 4 個まで)、その入球を契機として特別図柄の変動が開始されるごとに 1 個ずつ減少後の表示態様へと変化する。なお、本実施形態では、第 1 特別図柄作動記憶ランプ 3 4 a が未点灯 (記憶数が 0 個) の場合、第 1 特別図柄が既に変動開始可能な状態 (停止表示時) で中始動入賞口 2 6 に遊技球が入球しても表示態様は変化しない。また、第 2 特別図柄作動記憶ランプ 3 5 a が未点灯 (記憶数が 0 個) の場合、第 2 特別図柄が既に変動開始可能な状態 (停止

表示時)で可変始動入賞装置28に遊技球が入球しても表示態様は変化しない。すなわち、各特別図柄作動記憶ランプ34a、35aの表示態様により表される記憶数(最大4個)は、その時点で未だ第1特別図柄又は第2特別図柄の変動が開始されていない入球の回数を表している。

【0071】

また、遊技状態表示装置38には、例えば大当り種別表示ランプ38a、38b、38c、確率変動状態表示ランプ38d、時短状態表示ランプ38e、発射位置指定ランプ38fにそれぞれ対応するLEDが含まれている。なお、本実施形態では、上述した普通図柄表示装置33や普通図柄作動記憶ランプ33a、第1特別図柄表示装置34、第2特別図柄表示装置35、第1特別図柄作動記憶ランプ34a、第2特別図柄作動記憶ランプ35a及び遊技状態表示装置38が1枚の統合表示基板89に実装された状態で遊技盤ユニット8に取り付けられている。

【0072】

〔制御上の構成〕

次に、パチンコ機1の制御に関する構成について説明する。図5は、パチンコ機1に装備された各種の電子機器類を示すブロック図である。パチンコ機1は、制御動作の中核となる主制御装置70(主制御用コンピュータ)を備えており、この主制御装置70は主に、パチンコ機1における遊技の進行を制御する機能を有している。なお、主制御装置70は、主制御基板ユニット170に内蔵されている。

【0073】

また、主制御装置70には、中央演算処理装置である主制御CPU72を実装した回路基板(主制御基板)が装備されており、主制御CPU72は、図示しないCPUコアやレジスタとともにROM74、RAM(RWM)76等の半導体メモリを集積したLSIとして構成されている。また、主制御装置70には、乱数発生器75やサンプリング回路77が装備されている。このうち乱数発生器75は、特別図柄抽選の大当り判定用や普通図柄抽選の当り判定用にハードウェア乱数(例えば10進数表記で0~65535)を発生させるものであり、ここで発生された乱数は、サンプリング回路77を通じて主制御CPU72に入力される。その他にも主制御装置70には、入出力(I/O)ポート79や図示しないクロック発生回路、カウンタ/タイマ回路(CTC)等の周辺ICが装備されており、これらは主制御CPU72とともに回路基板上に実装されている。なお、回路基板上(又は内層部分)には、信号伝送経路や電源供給経路、制御用バス等が配線パターンとして形成されている。

【0074】

上述した始動ゲート20には、遊技球の通過を検出するためのゲートスイッチ78が一体的に設けられている。また、遊技盤ユニット8には、中始動入賞口26、可変始動入賞装置28、第1可変入賞装置30及び第2可変入賞装置31にそれぞれ対応して中始動入賞口スイッチ80、右始動入賞口スイッチ82、第1カウントスイッチ84及び第2カウントスイッチ85が装備されている。各始動入賞口スイッチ80、82は、中始動入賞口26、可変始動入賞装置28(右始動入賞口28a)への遊技球の入球を検出するためのものである。また、第1カウントスイッチ84は、第1可変入賞装置30(第1大入賞口)への遊技球の入球を検出し、その数をカウントするためのものである。さらに、第2カウントスイッチ85は、第2可変入賞装置31(第2大入賞口31b)への遊技球の入球を検出し、その数をカウントするためのものである。さらに、確変領域スイッチ95は、第2可変入賞装置31の内部に配置された確変領域を遊技球が通過したことを検出するためのスイッチである(検出手段)。

【0075】

同様に遊技盤ユニット8には、普通入賞口22への遊技球の入球を検出する第1入賞口スイッチ86と、普通入賞口24への遊技球の入球を検出する第2入賞口スイッチ81とが装備されている。なお、左側の3つの普通入賞口22については、共通の入賞口スイッチ86を用いる構成を例に挙げているが、例えば3つの入賞口スイッチを設置して、各普

10

20

30

40

50

通入賞口２２に対する遊技球の入球を個別に検出してもよい。

【００７６】

いずれにしても、これらスイッチ類の入賞検出信号は、図示しない入出力ドライバを介して主制御ＣＰＵ７２に入力される。なお、遊技盤ユニット８の構成上、本実施形態ではゲートスイッチ７８、第１カウントスイッチ８４、第２カウントスイッチ８５、第１入賞口スイッチ８６、第２入賞口スイッチ８１、確変領域スイッチ９５からの入賞検出信号は、パネル中継端子板８７を経由して送信され、パネル中継端子板８７には、それぞれの入賞検出信号を中継するための配線パターンや接続端子等が設けられている。

【００７７】

上述した普通図柄表示装置３３や普通図柄作動記憶ランプ３３ａ、第１特別図柄表示装置３４、第２特別図柄表示装置３５、第１特別図柄作動記憶ランプ３４ａ、第２特別図柄作動記憶ランプ３５ａ及び遊技状態表示装置３８は、主制御ＣＰＵ７２からの制御信号に基づいて表示動作を制御されている。主制御ＣＰＵ７２は、遊技の進行状況に応じてこれら表示装置３３、３４、３５、３８及びランプ３３ａ、３４ａ、３５ａに対する制御信号を出力し、各ＬＥＤの点灯状態を制御している。また、これら表示装置３３、３４、３５、３８及びランプ３３ａ、３４ａ、３５ａは、上述したように１枚の統合表示基板８９に実装された状態で遊技盤ユニット８に設置されており、この統合表示基板８９にはパネル中継端子板８７を中継して主制御ＣＰＵ７２から制御信号が送信される。

【００７８】

また、遊技盤ユニット８には、可変始動入賞装置２８、第１可変入賞装置３０、第２可変入賞装置３１及び確変領域の上流にそれぞれ対応して普通電動役物ソレノイド８８、第１大入賞口ソレノイド９０、第２大入賞口ソレノイド９７及び確変領域用ソレノイド９９が設けられている。これらソレノイド８８、９０、９７、９９は主制御ＣＰＵ７２からの制御信号に基づいて動作（励磁）し、それぞれ可変始動入賞装置２８、第１可変入賞装置３０及び第２可変入賞装置３１を開閉動作（作動）させたり、確変領域用羽根部材３１ｄを可動させたりする。なお、これらソレノイド８８、９０、９７、９９についてもパネル中継端子板８７を中継して主制御ＣＰＵ７２から制御信号が送信される。

【００７９】

その他に一体扉ユニット４にはガラス枠開放スイッチ９１が設置されており、また、内枠アセンブリ７にはプラ枠開放スイッチ９３が設置されている。一体扉ユニット４が単独で開放されると、ガラス枠開放スイッチ９１からの接点信号が主制御装置７０（主制御ＣＰＵ７２）に入力され、また、外枠ユニット２から内枠アセンブリ７が開放されると、プラ枠開放スイッチ９３からの接点信号が主制御装置７０（主制御ＣＰＵ７２）に入力される。主制御ＣＰＵ７２は、これら接点信号から一体扉ユニット４や内枠アセンブリ７の開放状態を検出することができる。なお、主制御ＣＰＵ７２は、一体扉ユニット４や内枠アセンブリ７の開放状態を検出すると、外部情報信号として扉開放情報信号を生成する。

【００８０】

パチンコ機１の裏側には、払出制御装置９２が装備されている。この払出制御装置９２（払出制御コンピュータ）は、上述した払出装置ユニット１７２の動作を制御する。払出制御装置９２には、払出制御ＣＰＵ９４を実装した回路基板（払出制御基板）が装備されており、この払出制御ＣＰＵ９４もまた、図示しないＣＰＵコアとともにＲＯＭ９６、ＲＡＭ９８等の半導体メモリを集積したＬＳＩとして構成されている。払出制御装置９２（払出制御ＣＰＵ９４）は、主制御ＣＰＵ７２からの賞球指示コマンドに基づいて払出装置ユニット１７２の動作を制御し、要求された個数の遊技球の払出動作を実行させる。なお、主制御ＣＰＵ７２は賞球指示コマンドとともに、外部情報信号として賞球情報信号を生成する。

【００８１】

払出装置ユニット１７２の図示しない賞球ケース内には、払出モータ１０２（例えばステッピングモータ）とともに払出装置基板１００が設置されており、この払出装置基板１００には払出モータ１０２の駆動回路が設けられている。払出装置基板１００は、払出制

10

20

30

40

50

御装置 9 2（払出制御 CPU 9 4）からの払出数指示信号に基づいて払出モータ 1 0 2 の回転角度を具体的に制御し、指示された数の遊技球を賞球ケースから払い出させる。払い出された遊技球は、流路ユニット 1 7 3 内の払出流路を通して受皿ユニット 6 に送られる。

【0082】

また、例えば賞球ケースの上流位置には払出路球切れスイッチ 1 0 4 が設置されている。また、払出モータ 1 0 2 の下流位置には払出計数スイッチ 1 0 6 が設置されている。払出モータ 1 0 2 の駆動により実際に賞球が払い出されると、その都度、払出計数スイッチ 1 0 6 からの計数信号が払出装置基板 1 0 0 に入力される。また、賞球ケースの上流位置で球切れが発生すると、払出路球切れスイッチ 1 0 4 からの接点信号が払出装置基板 1 0 0 に入力される。払出装置基板 1 0 0 は、入力された計数信号や接点信号を払出制御装置 9 2（払出制御 CPU 9 4）に送信する。払出制御 CPU 9 4 は、払出装置基板 1 0 0 から受信した信号に基づき、実際の払出数や球切れ状態を検知することができる。

10

【0083】

また、パチンコ機 1 には、例えば下皿 6 c の内部（パチンコ機 1 の正面からみて奥の位置）に満タンスイッチ 1 6 1 が設置されている。実際に払い出された賞球（遊技球）は流路ユニット 1 7 3 を通じて上皿 6 b に放出されるが、上皿 6 b が遊技球で満杯になると、それ以上に払い出された遊技球は上述したように下皿 6 c へ流れ込む。さらに、下皿 6 c が遊技球で満杯になると、それによって満タンスイッチ 1 6 1 が ON になり、満タン検出信号が払出制御装置 9 2（払出制御 CPU 9 4）に入力される。これを受けて払出制御 CPU 9 4 は、主制御 CPU 7 2 から賞球指示コマンドを受信してもそれ以上の賞球動作を一旦保留とし、未払出の賞球残数を RAM 9 8 に記憶させておく。なお、RAM 9 8 の記憶は電源断時にもバックアップが可能であり、遊技中に停電（瞬間的な停電を含む）が発生しても、未払出の賞球残数情報が消失してしまうことはない。

20

【0084】

また、パチンコ機 1 の裏側には、発射制御基板 1 0 8 とともに発射ソレノイド 1 1 0 が設置されている。また、受皿ユニット 6 内には球送りソレノイド 1 1 1 が設けられている。これら発射制御基板 1 0 8、発射ソレノイド 1 1 0 及び球送りソレノイド 1 1 1 は上述した発射制御基板セット 1 7 4 を構成しており、このうち発射制御基板 1 0 8 には発射ソレノイド 1 1 0 及び球送りソレノイド 1 1 1 の駆動回路が設けられている。このうち球送りソレノイド 1 1 1 は、受皿ユニット 6 内に蓄えられた遊技球を 1 個ずつ、発射機ケース内で所定の発射位置に送り出す動作を行う。また、発射ソレノイド 1 1 0 は、発射位置に送り出された遊技球を打撃し、上述したように遊技領域 8 a に向けて遊技球を 1 個ずつ連続的（間欠的）に打ち出す動作を行う。なお、遊技球の発射間隔は、例えば 0.6 秒程度の間隔（1 分間で 1 0 0 個以内）である。

30

【0085】

一方、パチンコ機 1 の表側に位置するハンドルユニット 1 6 には、発射レバーボリューム 1 1 2、タッチセンサ 1 1 4 及び発射停止スイッチ 1 1 6 が設けられている。このうち発射レバーボリューム 1 1 2 は、遊技者による発射ハンドルの操作量（いわゆるストローク）に比例したアナログ信号を生成する。また、タッチセンサ 1 1 4 は、静電容量の変化から遊技者の身体がハンドルユニット 1 6（発射ハンドル）に触れていることを検出し、その検出信号を出力する。そして、発射停止スイッチ 1 1 6 は、遊技者の操作に応じて発射停止信号（接点信号）を生成する。

40

【0086】

受皿ユニット 6 には発射中継端子板 1 1 8 が設置されており、発射レバーボリューム 1 1 2 やタッチセンサ 1 1 4、発射停止スイッチ 1 1 6 からの各信号は、発射中継端子板 1 1 8 を経由して発射制御基板 1 0 8 に送信される。また、発射制御基板 1 0 8 からの駆動信号は、発射中継端子板 1 1 8 を経由して球送りソレノイド 1 1 1 に印加される。遊技者が発射ハンドルを操作すると、その操作量に応じて発射レバーボリューム 1 1 2 でアナログ信号（エンコードされたデジタル信号でもよい）が生成され、このときの信号に基づいて発射ソレノイド 1 1 0 が駆動される。これにより、遊技者の操作量に応じて遊技球を打

50

ち出す強さが調整されるものとなっている。なお、発射制御基板 108 の駆動回路は、タッチセンサ 114 からの検出信号がオフ（ローレベル）の場合か、もしくは発射停止スイッチ 116 から発射停止信号が入力された場合は発射ソレノイド 110 の駆動を停止する。この他に、発射中継端子板 118 には遊技球等貸出装置接続端子板 120 が接続されており、この遊技球等貸出装置接続端子板 120 に CR ユニットが接続されていない場合、同じく発射制御基板 108 の駆動回路は発射ソレノイド 110 の駆動を停止する。

【0087】

また、受皿ユニット 6 には度数表示基板 122 及び貸出及び返却スイッチ基板 123 が内蔵されている。このうち度数表示基板 122 には、度数表示部の表示器（3桁分の7セグメントLED）が設けられている。また、貸出及び返却スイッチ基板 123 には球貸ボタン 10 や返却ボタン 12 にそれぞれ接続されるスイッチモジュールが実装されており、球貸ボタン 10 又は返却ボタン 12 が操作されると、その操作信号が貸出及び返却スイッチ基板 123 から遊技球等貸出装置接続端子板 120 を経由して CR ユニットに送信される。また、CR ユニットからは、有価媒体の残り度数を表す度数信号が遊技球等貸出装置接続端子板 120 を経由して度数表示基板 122 に送信される。度数表示基板 122 上の図示しない表示回路は、度数信号に基づいて表示器を駆動し、有価媒体の残り度数を数値表示する。また、CR ユニットに有価媒体が投入されていなかったり、あるいは投入された有価媒体の残り度数が 0 になったりした場合、度数表示基板 122 の表示回路は表示器を駆動してデモ表示（有価媒体の投入を促す表示）を行うこともできる。

【0088】

また、パチンコ機 1 は制御上の構成として、演出制御装置 124（演出制御用コンピュータ）を備えている。この演出制御装置 124 は、パチンコ機 1 における遊技の進行に伴う演出の制御を行う。演出制御装置 124 にもまた、中央演算処理装置である演出制御 CPU 126 を実装した回路基板（複合サブ制御基板）が装備されている。演出制御 CPU 126 には、図示しない CPU コアとともにメインメモリとして ROM 128 や RAM 130 等の半導体メモリが内蔵されている。なお、演出制御装置 124 は、パチンコ機 1 の裏側で裏カバーユニット 178 に覆われる位置に設けられている。

【0089】

また、演出制御装置 124 には、図示しない入出力ドライバや各種の周辺 IC が装備されている他、ランプ駆動回路 132 や音響駆動回路 134 が装備されている。演出制御 CPU 126 は、主制御 CPU 72 から送信される演出用のコマンドに基づいて演出の制御を行い、ランプ駆動回路 132 や音響駆動回路 134 に指令を与えて各種ランプ 46～52 や盤面ランプ 53 を発光させたり、スピーカ 54、55、56 から実際に効果音や音声等を出力させたりする処理を行う。

【0090】

演出制御装置 124 と主制御装置 70 とは、例えば図示しない通信用ハーネスを介して相互に接続されている。ただし、これらの間の通信は、主制御装置 70 から演出制御装置 124 への一方向のみで行われ、逆方向への通信は行われない。なお、通信用ハーネスには、主制御装置 70 から演出制御装置 124 に対して送信される各種コマンドのバス幅に応じてパラレル形式を採用してもよいし、それぞれのドライバ IC（I/O）のハード構成に合わせてシリアル形式を採用してもよい。

【0091】

ランプ駆動回路 132 は、例えば図示しない PWM（パルス幅変調）IC や MOSFET 等のスイッチング素子を備えており、このランプ駆動回路 132 は、LED を含む各種ランプに印加する駆動電圧をスイッチング（又はデューティ切替）して、その発光・点滅等の動作を管理する。なお、各種ランプには、ガラス枠トップランプ 46 やガラス枠装飾ランプ 48、50、52 の他に、遊技盤ユニット 8 に設置された装飾・演出用の盤面ランプ 53 が含まれる。盤面ランプ 53 は演出ユニットに内蔵される LED や、可変始動入賞装置 28、第 1 可変入賞装置 30、第 2 可変入賞装置 31 等に内蔵される LED に相当するものである。なお、ここではガラス枠装飾ランプ 52 がガラス枠電飾基板 136 に接続

10

20

30

40

50

されている例を挙げているが、受皿ユニット 6 に受け皿電飾基板を設置し、ガラス枠装飾ランプ 5 2 については受け皿電飾基板を介してランプ駆動回路 1 3 2 に接続される構成であってもよい。

【 0 0 9 2 】

また、音響駆動回路 1 3 4 は、例えば図示しないサウンド ROM や音響制御 IC、アンプ等を内蔵したサウンドジェネレータであり、この音響駆動回路 1 3 4 は、ガラス枠上スピーカ 5 4, 5 5 及び外枠スピーカ 5 6 を駆動して音響出力を行う。

【 0 0 9 3 】

本実施形態では一体扉ユニット 4 の内面にガラス枠電飾基板 1 3 6 が設置されており、ランプ駆動回路 1 3 2 や音響駆動回路 1 3 4 からの駆動信号はガラス枠電飾基板 1 3 6 を経由して各種ランプ 4 6 ~ 5 2 やスピーカ 5 4, 5 5, 5 6 に印加されている。また、ガラス枠電飾基板 1 3 6 には、演出切替ボタン 4 5 が接続されており、遊技者が演出切替ボタン 4 5 を操作すると、その接点信号がガラス枠電飾基板 1 3 6 を通じて演出制御装置 1 2 4 に入力される。さらに、ガラス枠電飾基板 1 3 6 には、ジョグダイヤル 4 5 a が接続されており、遊技者がジョグダイヤル 4 5 a を回転させると、その回転信号がガラス枠電飾基板 1 3 6 を通じて演出制御装置 1 2 4 に入力される。さらにまた、ガラス枠電飾基板 1 3 6 には、操作部材 4 5 b が接続されており、遊技者が操作部材 4 5 b を操作すると、操作信号がガラス枠電飾基板 1 3 6 を通じて演出制御装置 1 2 4 に入力される。なお、ここではガラス枠電飾基板 1 3 6 に演出切替ボタン 4 5、ジョグダイヤル 4 5 a 及び操作部材 4 5 b を接続した例を挙げているが、受け皿電飾基板を設置する場合、演出切替ボタン 4 5、ジョグダイヤル 4 5 a 及び操作部材 4 5 b は受け皿電飾基板に接続されていてもよい。

【 0 0 9 4 】

その他、遊技盤ユニット 8 にはパネル電飾基板 1 3 8 が設置されており、このパネル電飾基板 1 3 8 には盤面ランプ 5 3 の他に可動体モータ 5 7 が接続されている。可動体モータ 5 7 は、例えば図示しないリンク機構を介して可動体 4 0 f を駆動する。ランプ駆動回路 1 3 2 からの駆動信号は、パネル電飾基板 1 3 8 を経由して盤面ランプ 5 3 及び可動体モータ 5 7 にそれぞれ印加される。

【 0 0 9 5 】

液晶表示器 4 2 は遊技盤ユニット 8 の裏側に設置されており、遊技盤ユニット 8 に形成された略矩形の開口を通じてその表示画面が視認可能となっている。また、遊技盤ユニット 8 の裏側にはインバータ基板 1 5 8 が設置されており、このインバータ基板 1 5 8 は液晶表示器 4 2 のバックライト（例えば冷陰極管）に印加される交流電源を生成している。さらに、遊技盤ユニット 8 の裏側には演出表示制御装置 1 4 4 が設置されており、液晶表示器 4 2 による表示動作は、演出表示制御装置 1 4 4 により制御されている。演出表示制御装置 1 4 4 には、汎用の中央演算処理装置である表示制御 CPU 1 4 6 とともに、表示プロセッサである VDP 1 5 2 を実装した回路基板（演出表示制御基板）が装備されている。このうち表示制御 CPU 1 4 6 は、図示しない CPU コアとともに ROM 1 4 8、RAM 1 5 0 等の半導体メモリを集積した LSI として構成されている。また、VDP 1 5 2 は、図示しないプロセッサコアとともに画像 ROM 1 5 4 や VRAM 1 5 6 等の半導体メモリを集積した LSI として構成されている。なお、VRAM 1 5 6 は、その記憶領域の一部をフレームバッファとして利用することができる。

【 0 0 9 6 】

演出制御 CPU 1 2 6 の ROM 1 2 8 には、演出の制御に関する基本的なプログラムが格納されており、演出制御 CPU 1 2 6 は、このプログラムに沿って演出の制御を実行する。演出の制御には、上述したように各種ランプ 4 6 ~ 5 3 等やスピーカ 5 4, 5 5, 5 6 を用いた演出の制御が含まれる他、液晶表示器 4 2 を用いた画像表示による演出の制御が含まれる。演出制御 CPU 1 2 6 は、表示制御 CPU 1 4 6 に対して演出に関する基本的な情報（例えば演出番号）を送信し、これを受け取った表示制御 CPU 1 4 6 は、基本的な情報に基づいて具体的に演出用の画像を表示する制御を行う。

【0097】

表示制御CPU146は、VDP152に対してさらに詳細な制御信号を出力する。これを受け取ったVDP152は、制御信号に基づいて画像ROM154にアクセスし、そこから必要な画像データを読み出してVRAM156に転送する。さらに、VDP152は、VRAM156上で画像データを1フレーム（単位時間あたりの静止画像）ごとにフレームバッファに展開し、ここでバッファされた画像データに基づき液晶表示器42の各画素（フルカラー画素）を個別に駆動する。

【0098】

その他、内枠アセンブリ7の裏側には電源制御ユニット162（電源制御手段）が装備されている。この電源制御ユニット162はスイッチング電源回路を内蔵し、電源コード164を通じて島設備から外部電力（例えばAC24V等）を取り込むと、そこから必要な電力（例えばDC+34V、+12V等）を生成することができる。電源制御ユニット162で生成された電力は、主制御装置70や払出制御装置92、演出制御装置124、インバータ基板158に分配されている。さらに、払出制御装置92を経由して発射制御基板108に電力が供給されている他、遊技球等貸出装置接続端子板120を経由してCRユニットに電力が供給されている。なお、ロジック用の低電圧電力（例えばDC+5V）は、各装置に内蔵された電源用IC（3端子レギュレータ等）で生成される。また、上述したように電源制御ユニット162は、アース線166を通じて島設備にアース（接地）されている。

【0099】

外部端子板160は払出制御装置92に接続されており、主制御装置70（主制御CPU72）にて生成された各種の外部情報信号は、払出制御装置92を経由して外部端子板160から外部に出力されるものとなっている。主制御装置70（主制御CPU72）及び払出制御装置92（払出制御CPU94）は、外部端子板160を通じてパチンコ機1の外部に向けて外部情報信号を出力することができる。外部端子板160から出力される信号は、例えば遊技場のホールコンピュータ（図示していない）で集計される。なお、ここでは払出制御装置92を経由する構成を例に挙げているが、主制御装置70からそのまま外部情報信号が外部端子板160に出力される構成であってもよい。

【0100】

以上がパチンコ機1の制御に関する構成例である。続いて、主制御装置70の主制御CPU72により実行される制御上の処理について説明する。

【0101】

〔リセットスタート（メイン）処理〕

パチンコ機1に電源が投入されると、主制御CPU72はリセットスタート処理を開始する。リセットスタート処理は、前回の電源遮断時に保存されたバックアップ情報を元に遊技状態を復旧（いわゆる復電）したり、逆にバックアップ情報をクリアしたりすることで、パチンコ機1の初期状態を整えるための処理である。また、リセットスタート処理は、初期状態の調整後にパチンコ機1の安定した遊技動作を保证するためのメイン処理（メイン制御プログラム）として位置付けられる。

【0102】

図6及び図7は、リセットスタート処理の手順例を示すフローチャートである。以下、主制御CPU72が行う処理について、各手順を追って説明する。

【0103】

ステップS101：主制御CPU72は、先ずスタックポインタにスタック領域の先頭アドレスをセットする。

【0104】

ステップS102：続いて主制御CPU72は、ベクタ方式の割込モード（モード2）を設定し、デフォルトであるRST方式の割込モード（モード0）を修正する。これにより、以後、主制御CPU72は任意のアドレス（ただし最下位ビットは0）を割込ベクタとして参照し、指定の割込ハンドラを実行することができる。

【0105】

ステップS103：主制御CPU72は、ここでリセット時待機処理を実行する。この処理は、リセットスタート（例えば電源投入）時にある程度の待機時間（例えば数千ms程度）を確保しておき、その間に主電源断検出信号のチェックを行うためのものである。具体的には、主制御CPU72は待機時間分のループカウンタをセットすると、ループカウンタの値をデクリメントしながら主電源断検出信号の入力ポートをビットチェックする。主電源断検出信号は、例えば周辺デバイスである電源監視ICから入力される。そして、ループカウンタが0になる前に主電源断検出信号の入力を確認すると、主制御CPU72は先頭から処理を再開する。これにより、例えば図示しない主電源スイッチの投入と切断の操作が短時間（1～2秒程度）内に繰り返し行われた場合のシステム保護を図ることができる。

10

【0106】

ステップS104：次に主制御CPU72は、RAM76のワーク領域に対するアクセスを許可する。具体的には、ワーク領域のRAMプロテクト設定値をリセット（00H）する。これにより、以後はRAM76のワーク領域に対するアクセスが許可された状態となる。

【0107】

ステップS105：また、主制御CPU72、割り込みマスクを設定するためにマスクレジスタの初期設定を行う。具体的には、CTC割り込みを有効にする値をマスクレジスタに格納する。

20

【0108】

ステップS106：主制御CPU72は、先に退避しておいたRAMクリアスイッチからの入力信号を参照し、RAMクリアスイッチが操作（スイッチON）されたか否かを確認する。RAMクリアスイッチが操作されていなければ（No）、次にステップS107を実行する。

【0109】

ステップS107：次に主制御CPU72は、RAM76にバックアップ情報が保存されているか否か、つまり、バックアップ有効判定フラグがセットされているか否かを確認する。前回の電源遮断処理でバックアップが正常に終了し、バックアップ有効判定フラグ（例えば「A55AH」）がセットされていれば（Yes）、次に主制御CPU72はステップS108を実行する。

30

【0110】

ステップS108：主制御CPU72は、RAM76のバックアップ情報についてサムチェックを実行する。具体的には、主制御CPU72はRAM76のワーク領域（使用禁止領域及びスタック領域を含むユーザワーク領域）のうち、バックアップ有効判定フラグ及びサムチェックバッファを除く全ての領域をサムチェックする。サムチェックの結果が正常であれば（Yes）、次に主制御CPU72はステップS109を実行する。

【0111】

ステップS109：主制御CPU72は、バックアップ有効判定フラグをリセット（例えば「0000H」）する。

40

ステップS110：また、主制御CPU72は、前回の電源断発生直前に送信待ちであったコマンドをクリアする。

【0112】

ステップS111：次に主制御CPU72は、演出制御復帰処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は演出制御装置124に対し、復帰用のコマンド（例えば機種指定コマンド、特別図柄確率状態指定コマンド、先読みコマンド、作動記憶数増加時演出コマンド、作動記憶数減少時演出コマンド、回数切りカウンタ残数コマンド、特別遊技状態指定コマンド等）を送信する。これを受けて演出制御装置124は、前回の電源遮断時に実行中であつた演出状態（例えば、内部確率状態、演出図柄の表示態様、作動記憶数の演出表示態様、音響出力内容、各種ランプの発光状態等）を復帰させることができる。

50

【0113】

ステップS112：主制御CPU72は、状態復帰処理を実行する。この処理では、主制御CPU72はバックアップ情報を元にRAM76のワーク領域に各種の値をセットし、前回の電源遮断時に実行中であった遊技状態（例えば、特別図柄の表示態様、内部確率状態、作動記憶内容、各種フラグ状態、乱数更新状態等）を復帰させる。また、主制御CPU72は、バックアップされていたPCレジスタの値を復旧する。

【0114】

一方、電源投入時にRAMクリアスイッチが操作されていた場合（ステップS106：Yes）や、バックアップ有効判定フラグがセットされていなかった場合（ステップS107：No）、あるいは、バックアップ情報が正常でなかった場合（ステップS108：No）、主制御CPU72はステップS113に移行する。

【0115】

ステップS113：主制御CPU72は、RAM76の使用禁止領域以外の記憶内容をクリアする。これにより、RAM76のワーク領域及びスタックエリアは全て初期化され、有効なバックアップ情報が保存されていても、その内容は消去される。

ステップS114：また、主制御CPU72は、RAM76の初期設定を行う。

【0116】

ステップS115：主制御CPU72は、演出制御出力処理を実行する。この処理では、主制御CPU72が初期設定後に演出制御装置124に送信すべきコマンド（演出制御に必要なコマンド）を出力する。

【0117】

ステップS116：主制御CPU72は、払出制御出力処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は払出制御装置92に対して、賞球の払い出しを開始するための指示コマンドを出力する。

【0118】

ステップS117：主制御CPU72は、CTC初期設定処理を実行し、周辺デバイスであるCTC（カウンタ／タイマ回路）の初期設定を行う。この処理では、主制御CPU72は割込ベクタレジスタを設定し、また、CTCに割り込みカウント値（例えば4ms）を設定する。これにより、次にCTC割り込みが発生すると、主制御CPU72はバックアップされていたPCレジスタのプログラムアドレスから処理を続行することができる。

【0119】

リセットスタート処理において以上の手順を実行すると、主制御CPU72は図7に示されるメインループに移行する（接続記号A→A）。

【0120】

ステップS118、ステップS119：主制御CPU72は割込を禁止した上で、電源断発生チェック処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は主電源断検出信号の入力ポートをビットチェックし、電源遮断の発生（駆動電圧の低下）を監視する。電源遮断が発生すると、主制御CPU72は普通電動役物ソレノイド88や第1大入賞口ソレノイド90、第2大入賞口ソレノイド97、確変領域用ソレノイド99等に対応する出力ポートバッファをクリアすると、RAM76のワーク領域のうちバックアップ有効判定フラグ及びサムチェックバッファを除く全体の内容をバックアップし、サムチェックバッファにサム結果値を保存する。そして、主制御CPU72はバックアップ有効判定フラグ領域に有効値（例えば「A55AH」）を格納し、RAM76のアクセスを禁止して処理を停止（NOP）する。一方、電源遮断が発生しなければ、主制御CPU72は次にステップS120を実行する。なお、このような電源断発生時の処理をマスク不能割込（NMI）処理としてCPUに実行させている公知のプログラミング例もある。

【0121】

ステップS120：主制御CPU72は、初期値更新乱数更新処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は、各種のソフトウェア乱数の初期値を更新（変更）するための乱数をインクリメントする。本実施形態では、大当たり決定乱数（ハードウェア乱数）、

10

20

30

40

50

及び普通図柄に対応する当り決定乱数（ハードウェア乱数）を除く各種の乱数（例えば、大当り図柄乱数、リーチ判定乱数、変動パターン決定乱数、転落抽選用乱数等）をプログラム上で発生させている。これらソフトウェア乱数は、別の割込処理（図9中のステップS201）で所定範囲内のループカウンタにより更新されているが、この処理において乱数値が1巡するごとにループカウンタの初期値（全ての乱数が対象でなくてもよい）を変更している。初期値更新用乱数は、この初期値をランダムに変更するために用いられており、ステップS120では、その初期値更新用乱数の更新を行っている。なお、ステップS118で割込を禁止した後にステップS120を実行しているのは、別の割込管理処理（図9中のステップS202）でも同様の処理を実行するため、これとの重複（競合）を防止するためである。なお、本実施形態において大当り決定乱数及び当り決定乱数は乱数発生器75により発生されるハードウェア乱数であり、その更新周期はタイマ割込周期（例えば数ms）よりもさらに高速（例えば数μs）であるため、大当り決定乱数及び当り決定乱数の初期値を更新する必要はない。

【0122】

ステップS121、ステップS122：主制御CPU72は割込を許可し、その他乱数更新処理を実行する。この処理で更新される乱数は、ソフトウェア乱数のうち当選種類（当り種別）の判定に関わらない乱数（リーチ判定乱数、変動パターン決定乱数等）である。この処理は、メインループの実行中にタイマ割込が発生し、主制御CPU72が別の割込管理処理（図9）を実行した場合の残り時間で行われる。なお、割込管理処理の内容については後述する。

【0123】

〔電源断発生チェック処理〕

図8は、電源断発生チェック処理の手順例を具体的に示すフローチャートである。

ステップS130：ここでは先ず、主制御CPU72は、電源断発生チェックのための条件を設定する。このチェック条件は、例えば主電源断検出信号が継続して出力されていることを確認するためのオンカウンタ値として設定することができる。

【0124】

ステップS132：次に主制御CPU72は、主電源断検出スイッチ入力用ポートをリードし、主電源断検出信号が出力されているか否かを確認（特定のビットをチェック）する。特に図示していないが、主電源断検出スイッチは例えば主制御装置70に実装されており、この主電源断検出スイッチは、電源制御ユニット162から供給される駆動電圧を監視し、その電圧レベルが基準電圧を下回った場合に主電源断検出信号を出力する。なお、主電源断検出スイッチは電源制御ユニット162に内蔵されていてもよい。主制御CPU72は、現時点で主電源断検出信号が出力されていないことを確認すると（No）、この処理を抜けてリセットスタート処理に復帰する。一方、主電源断検出信号が出力されていることを確認した場合（Yes）、主制御CPU72は次のステップS134に進む。

【0125】

ステップS134：主制御CPU72は、上述したチェック条件を満たすか否かを確認する。具体的には、先のステップS130で設定したオンカウンタ値を例えば1減算し、その結果が0になったか否かを確認する。現時点で未だオンカウンタ値が0でなければ（No）、主制御CPU72はステップS132に戻って主電源断検出スイッチ入力用ポートを改めて確認する。そして、ステップS134からステップS132へのループを繰り返してチェック条件が満たされると（ステップS134：Yes）、主制御CPU72は次にステップS136に進む。

【0126】

ステップS136：主制御CPU72は、普通電動役物ソレノイド88や第1大入賞口ソレノイド90、第2大入賞口ソレノイド97、確変領域用ソレノイド99に対応する出力ポートに加え、試験信号端子やコマンド制御信号に対応する出力ポートバッファをクリアする。

【0127】

ステップS138, ステップS140: 次に主制御CPU72は、RAM76のワーク領域のうち、バックアップ有効判定フラグ及びサムチェックバッファを除く全体の内容を1バイト単位で加算し、全領域について加算を完了するまで繰り返す。

ステップS142: 全領域についてサムの算出が完了すると(ステップS140: Yes)、主制御CPU72はサムチェックバッファにサム結果値を保存する。

【0128】

ステップS144: 次に主制御CPU72は、バックアップ有効判定フラグ領域に有効値を格納する。

ステップS146: また、主制御CPU72は、RAM76のプロテクト値にアクセス禁止を表す「01H」を格納し、RAM76のワーク領域(使用禁止領域及びスタック領域を含む)に対するアクセスを禁止する。

10

ステップS148: そして、主制御CPU72は待機ループに入り、主電源断の遮断に備えて他の処理を全て停止する。主電源断の発生後は、図示しないバックアップ電源回路(例えば主制御装置70に実装された容量素子を含む回路)からバックアップ用電力が供給されるため、RAM76の記憶内容は主電源断後も消失することなく保持される。なお、バックアップ用電源回路は、例えば電源制御ユニット162に内蔵されていてもよい。

【0129】

以上の処理を通じて、バックアップ対象(サム加算対象)となるRAM76のワーク領域に記憶されていた情報は、全て主電源断の後もRAM76に記憶として保持されることになる。また、保持されていた記憶は、先のリセットスタート処理(図6)でチェックサムの正常を確認した上で、電源断時のバックアップ情報として復元される。

20

【0130】

〔割込管理処理(タイマ割込処理)〕

次に、割込管理処理(タイマ割込処理)について説明する。図9は、割込管理処理の手順例を示すフローチャートである。主制御CPU72は、カウンタ/タイマ回路からの割込要求信号に基づき、所定時間(例えば数ms)ごとに割込管理処理を実行する。以下、各手順を追って説明する。

【0131】

ステップS200: 先ず主制御CPU72は、メインループの実行中に使用していたレジスタ(アキュムレータAとフラグレジスタF、汎用レジスタB~Lの各ペア)の値をRAM76の退避領域に退避させる。値を退避させた後のレジスタ(A~L)には、割込管理処理の中で別の値を書き込むことができる。

30

【0132】

ステップS201: 次に主制御CPU72は、抽選乱数更新処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は抽選用の各種乱数を発生させるためのカウンタの値を更新する。各カウンタの値は、RAM76のカウンタ領域にてインクリメントされ、それぞれ規定の範囲内でループする。各種乱数には、例えば大当り図柄乱数、転落抽選用乱数等が含まれる。

【0133】

ステップS202: 主制御CPU72は、ここでも初期値更新乱数更新処理を実行する。処理の内容は、先に述べたものと同じである。

40

【0134】

ステップS203: 主制御CPU72は、入力処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は入出力(I/O)ポート79から各種スイッチ信号を入力する。具体的には、ゲートスイッチ78及び確変領域スイッチ95からの通過検出信号や、中始動入賞口スイッチ80、右始動入賞口スイッチ82、第1カウントスイッチ84、第2カウントスイッチ85、第1入賞口スイッチ86、第2入賞口スイッチ81からの入賞検出信号の入力状態(ON/OFF)をリードする。

【0135】

ステップS204: 次に主制御CPU72は、スイッチ入力イベント処理を実行する。

50

この処理では、先の入力処理で入力したスイッチ信号のうち、ゲートスイッチ 78、中始動入賞口スイッチ 80、右始動入賞口スイッチ 82 からの入賞検出信号に基づいて遊技中に発生した事象の判定を行い、それぞれ発生した事象に応じて、さらに別の処理を実行する。なお、スイッチ入力イベント処理の具体的な内容については、さらに別のフローチャートを用いて後述する。

【0136】

本実施形態では、中始動入賞口スイッチ 80 又は右始動入賞口スイッチ 82 から入賞検出信号 (ON) が入力されると、主制御 CPU 72 はそれぞれ第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応した内部抽選の契機 (抽選契機) となる事象が発生したと判定する。また、ゲートスイッチ 78 から通過検出信号 (ON) が入力されると、主制御 CPU 72 は普通図柄に対応した抽選契機となる事象が発生したと判定する。いずれかの事象が発生したと判定すると、主制御 CPU 72 は、それぞれの発生事象に応じた処理を実行する。なお、中始動入賞口スイッチ 80 又は右始動入賞口スイッチ 82 から入賞検出信号が入力された場合に実行される処理については、さらに別のフローチャートを用いて後述する。

【0137】

ステップ S205、ステップ S206：主制御 CPU 72 は、割込管理処理中において特別図柄遊技処理及び普通図柄遊技処理を実行する。これら処理は、パチンコ機 1 における遊技を具体的に進行させるためのものである。このうち特別図柄遊技処理 (ステップ S205) では、主制御 CPU 72 は先に述べた第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する内部抽選の実行を制御したり、第 1 特別図柄表示装置 34 及び第 2 特別図柄表示装置 35 による変動表示や停止表示を制御したり、その表示結果に応じて第 1 可変入賞装置 30 及び第 2 可変入賞装置 31 の作動を制御したりする。なお、特別図柄遊技処理の詳細については、さらに別のフローチャートを用いて後述する。

【0138】

また、普通図柄遊技処理 (ステップ S206) では、主制御 CPU 72 は先に述べた普通図柄表示装置 33 による変動表示や停止表示を制御したり、その表示結果に応じて可変始動入賞装置 28 の作動を制御したりする。例えば、主制御 CPU 72 は先のスイッチ入力イベント処理 (ステップ S204) の中で始動ゲート 20 の通過を契機として取得した乱数 (普通図柄当り決定乱数) を記憶しておき、この普通図柄遊技処理の中で記憶から乱数値を読み出し、所定の当り範囲内に該当するか否かの判定を行う (作動抽選実行手段)。乱数値が当り範囲内に該当する場合、普通図柄表示装置 33 により普通図柄を変動表示させて所定の当り態様で普通図柄の停止表示を行った後、主制御 CPU 72 は普通電動役物ソレノイド 88 を励磁して可変始動入賞装置 28 を作動させる (可動片作動手段)。一方、乱数値が当り範囲外であれば、主制御 CPU 72 は、変動表示の後にはずれの態様で普通図柄の停止表示を行う。

【0139】

ステップ S207：次に主制御 CPU 72 は、賞球払出処理を実行する。この処理では、先の入力処理 (ステップ S203) において各種スイッチ 80, 81, 82, 84, 85, 86 から入力された入賞検出信号に基づき、払出制御装置 92 に対して賞球個数を指示する賞球指示コマンドを出力する。

【0140】

また、主制御 CPU 72 は、賞球払出処理において、演出制御装置 124 に対して賞球個数の内容を伝達する賞球内容コマンドを出力する。第 1 可変入賞装置 30 又は第 2 可変入賞装置 31 に対応する第 1 カウントスイッチ 84 又は第 2 カウントスイッチ 85 から入賞検出信号が入力された場合、第 1 利益 (遊技球 15 個分) に対応する賞球内容コマンドを生成する。また、普通入賞口 24 に対応する第 2 入賞口スイッチ 81 から入賞検出信号が入力された場合、第 2 利益 (遊技球 10 個分) に対応する賞球内容コマンドを生成する。賞球内容コマンドは、演出制御出力処理 (図 9 中ステップ S212) において演出制御装置 124 に送信される。

【0141】

〔賞球数及び獲得遊技球数について〕

第1特別図柄の始動口の賞球数及び第2特別図柄の始動口の賞球数は、それぞれ1個以上の規定数に設定されている。また、第1特別図柄の始動口と第2特別図柄の始動口とは、賞球数を異ならせてもよい。さらに、特別図柄の当選確率や、総獲得遊技球数の期待値（初当りから時間短縮状態が終了するまでの一連の期間に得られる平均出球数）に基づいて、最低賞球数を設定してもよい。さらにまた、特別図柄の当選確率、総獲得遊技球数の期待値、大入賞口の開放回数、大入賞口の開放時間、大入賞口の最大入賞数、大入賞口の賞球数が所定の条件を満たした場合、1回の大当りによる獲得遊技球数が最大の獲得遊技球数の1/4未満となる大当りを設定してもよい。

【0142】

ステップS208：次に主制御CPU72は、外部情報処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は外部端子板160を通じて遊技場のホールコンピュータに対して外部情報信号（例えば賞球情報、扉開放情報、図柄確定回数情報、大当り情報、始動口情報等）をポート出力要求バッファに格納する。

【0143】

なお、本実施形態では、各種の外部情報信号のうち、例えば大当り情報として「大当り1」～「大当り5」を外部に出力することで、パチンコ機1に接続された外部の電子機器（データ表示器やホールコンピュータ）に対して多様な大当り情報を提供することができる（外部情報信号出力手段）。すなわち、大当り情報を複数の「大当り1」～「大当り5」に分けて出力することで、これらの組み合わせから大当りの種別（当選種類）を図示しないホールコンピュータで集計・管理したり、内部的な確率状態（低確率状態又は高確率状態）や図柄変動時間の短縮状態の変化を認識したり、非当選以外であっても「大当り」に分類されない小当り（条件装置が作動しない当り）の発生を集計・管理したりすることが可能となる。また、大当り情報に基づき、例えば図示しないデータ表示装置によりパチンコ機1の台ごとに過去数営業日以内の大当り発生回数を計数及び表示したり、台ごとに現在大当り中であるか否かを認識したり、あるいは台ごとに現在図柄変動時間の短縮状態であるか否かを認識したりすることができる。この外部情報処理において、主制御CPU72は「大当り1」～「大当り5」のそれぞれの出力状態（ON又はOFFのセット）を詳細に制御する。

【0144】

ステップS209：また、主制御CPU72は、試験信号処理を実行する。この処理では、主制御CPU72が自己の内部状態（例えば、普通図柄遊技管理状態、特別図柄遊技管理状態、大当り中、確率変動機能作動中、時間短縮機能作動中）を表す各種の試験信号を生成し、これらをポート出力要求バッファに格納する。この試験信号により、例えば主制御装置70の外部で主制御CPU72の内部状態を試験することができる。

【0145】

ステップS210：次に主制御CPU72は、表示出力管理処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は普通図柄表示装置33、普通図柄作動記憶ランプ33a、第1特別図柄表示装置34、第2特別図柄表示装置35、第1特別図柄作動記憶ランプ34a、第2特別図柄作動記憶ランプ35a、遊技状態表示装置38等の点灯状態を制御する。具体的には、先の特別図柄遊技処理（ステップS205）や普通図柄遊技処理（ステップS206）においてポート出力要求バッファに格納されている駆動信号をポート出力する。なお、駆動信号は、各LEDに対して印加するバイトデータとしてポート出力要求バッファに格納されている。これにより、各LEDが所定の表示態様（図柄の変動表示や停止表示、作動記憶数表示、遊技状態表示等を行う態様）で駆動されることになる。

【0146】

ステップS211：また、主制御CPU72は、出力管理処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は先の外部情報処理（ステップS208）でポート出力要求バッファに格納された外部情報信号（バイトデータ）をポート出力する。また、主制御CPU72は、ポート出力要求バッファに格納されている普通電動役物ソレノイド88、第1大入

10

20

30

40

50

賞口ソレノイド 90、第2大入賞口ソレノイド 97 及び確変領域用ソレノイド 99 の各駆動信号、試験信号等を合わせてポート出力する。

【0147】

ステップ S 2 1 2：主制御 CPU 72 は、演出制御出力処理を実行する。この処理では、コマンドバッファ内（コマンド送信用バッファ）に主制御 CPU 72 が演出制御装置 124 に送信すべきコマンド（演出制御に必要なコマンド）があるか否かを確認し、未送信コマンドがある場合は出力対象のコマンドをポート出力する。

【0148】

ステップ S 2 1 3：そして、主制御 CPU 72 は、今回の CTC 割込で格納したポート出力要求バッファをクリアする。

【0149】

なお、本実施形態では、ステップ S 2 0 5～ステップ S 2 1 2 の処理（遊技制御プログラムモジュール）をタイマ割込処理として実行する例を挙げているが、これら処理を CPU のメインループ中に組み込んで実行している公知のプログラミング例もある。

【0150】

ステップ S 2 1 4：以上の処理を終えると、主制御 CPU 72 は割込終了を指定する値（01H）を割込プログラムカウンタ内に格納し、CTC 割込を終了する。

【0151】

ステップ S 2 1 5，ステップ S 2 1 6：そして、主制御 CPU 72 は、退避しておいたレジスタ（A～L）の値を復帰し、次回の CTC 割込を許可する。この後、主制御 CPU 72 は、メインループ（スタックポインタで指示されるプログラムアドレス）に復帰する。

【0152】

〔スイッチ入力イベント処理〕

図 10 は、スイッチ入力イベント処理（図 9 中のステップ S 2 0 4）の手順例を示すフローチャートである。以下、各手順を追って説明する。

【0153】

ステップ S 1 0：主制御 CPU 72 は、第1特別図柄に対応する中始動入賞口スイッチ 80 から入賞検出信号が入力（抽選契機が発生）されたか否かを確認する。この入賞検出信号の入力が確認された場合（Yes）、主制御 CPU 72 は次のステップ S 1 2 に進んで第1特別図柄記憶更新処理を実行する。具体的な処理の内容については、別のフローチャートを用いてさらに後述する。一方、入賞検出信号の入力がなかった場合（No）、主制御 CPU 72 はステップ S 1 4 に進む。

【0154】

ステップ S 1 4：次に主制御 CPU 72 は、第2特別図柄に対応する右始動入賞口スイッチ 82 から入賞検出信号が入力（抽選契機が発生）されたか否かを確認する。この入賞検出信号の入力が確認された場合（Yes）、主制御 CPU 72 は次のステップ S 1 6 に進んで第2特別図柄記憶更新処理を実行する。ここでも同様に、具体的な処理の内容については別のフローチャートを用いてさらに後述する。一方、入賞検出信号の入力がなかった場合（No）、主制御 CPU 72 はステップ S 1 8 に進む。

【0155】

ステップ S 1 8：主制御 CPU 72 は、第1可変入賞装置 30 の第1大入賞口に対応する第1カウントスイッチ 84 から入賞検出信号が入力されたか否かを確認する。この入賞検出信号の入力が確認された場合（Yes）、主制御 CPU 72 は次のステップ S 2 0 に進んで第1大入賞口カウント処理を実行する。第1大入賞口カウント処理では、主制御 CPU 72 は大当たり遊技中に1ラウンドごとの第1可変入賞装置 30 への入賞球数をカウントする。一方、入賞検出信号の入力がなかった場合（No）、主制御 CPU 72 はステップ S 2 1 a に進む。

【0156】

ステップ S 2 1 a：主制御 CPU 72 は、第2可変入賞装置 31 の第2大入賞口に対応する第2カウントスイッチ 85 から入賞検出信号が入力されたか否かを確認する。この入

10

20

30

40

50

賞検出信号の入力が確認された場合（Ｙｅｓ）、主制御ＣＰＵ７２は次のステップＳ２１ｂに進んで第２大入賞口カウント処理を実行する。第２大入賞口カウント処理では、主制御ＣＰＵ７２は大当たり遊技中に第２可変入賞装置３１への入賞球数をカウントする。一方、入賞検出信号の入力がなかった場合（Ｎｏ）、主制御ＣＰＵ７２はステップＳ２２に進む。

【０１５７】

ステップＳ２２：主制御ＣＰＵ７２は、普通図柄に対応するゲートスイッチ７８から通過検出信号が入力されたか否かを確認する。この通過検出信号の入力が確認された場合（Ｙｅｓ）、主制御ＣＰＵ７２は次のステップＳ２４に進んで普通図柄記憶更新処理を実行する。普通図柄記憶更新処理では、主制御ＣＰＵ７２は現在の普通図柄作動記憶数が上限数（例えば４個）未満であるか否かを確認し、上限数に達していなければ、普通図柄当たり乱数を取得する。また、主制御ＣＰＵ７２は、普通図柄作動記憶数を１インクリメントする。そして、主制御ＣＰＵ７２は、取得した普通図柄当たり乱数値をＲＡＭ７６の乱数記憶領域に記憶させる。一方、入賞検出信号の入力がなかった場合（Ｎｏ）、主制御ＣＰＵ７２はステップＳ２６に進む。

10

【０１５８】

ステップＳ２６：主制御ＣＰＵ７２は、第２可変入賞装置３１の内部に設けられた確変領域に対応する確変領域スイッチ９５から検出信号が入力されたか否かを確認する。この検出信号の入力が確認された場合（Ｙｅｓ）、主制御ＣＰＵ７２は次のステップＳ２８に進んで確変領域通過時処理を実行する。確変領域通過時処理として、主制御ＣＰＵ７２は、確変領域通過フラグをＯＮにセットする処理を実行する。確変領域通過フラグがＯＮにセットされている場合、主制御ＣＰＵ７２は、遊技状態フラグとして確率変動機能作動フラグの値（０１Ｈ）をＲＡＭ７６のフラグ領域にセットする処理を実行する（高確率状態移行手段、確率変動機能作動手段、有利遊技状態移行手段、特別状態移行手段）。確率変動機能作動フラグのセットは、本処理で実行してもよく、大当たり時終了処理で実行してもよい。この確率変動機能作動フラグは、大当たり遊技が開始されるか、大当たり遊技の終了後、当選の結果が得られずに特別図柄が所定回数（１００００回）変動するとリセットされる。また、確変領域通過時処理として、主制御ＣＰＵ７２は、確変領域通過コマンドを生成する。確変領域通過コマンドは、演出制御出力処理（図９中のステップＳ２１２）において演出制御装置１２４に送信される。なお、主制御ＣＰＵ７２は、特定の有効時間内（例えば、大当たり遊技中に確変領域用ソレノイド９９を作動させている時間内）に限って確変領域通過時処理を実行することにしてもよい。一方、検出信号の入力がなかった場合（Ｎｏ）、主制御ＣＰＵ７２は割込管理処理（図９）に復帰する。

20

30

【０１５９】

〔第１特別図柄記憶更新処理〕

図１１は、第１特別図柄記憶更新処理（図１０中のステップＳ１２）の手順例を示すフローチャートである。以下、第１特別図柄記憶更新処理の手順について順を追って説明する。

【０１６０】

ステップＳ３０：ここでは先ず、主制御ＣＰＵ７２は第１特別図柄作動記憶数カウンタの値を参照し、作動記憶数が最大値（例えば４とする）未満であるか否かを確認する。作動記憶数カウンタは、ＲＡＭ７６の乱数記憶領域に記憶されている大当たり決定乱数や大当たり図柄乱数等の個数（組数）を表すものである。ここで、ＲＡＭ７６の乱数記憶領域は、第１特別図柄及び第２特別図柄で共通して使用する８つのセクション（例えば各２バイト）に分けられており、各セクションには大当たり決定乱数及び大当たり図柄乱数を１個ずつセット（組）で記憶可能である。このとき、第１特別図柄に対応する作動記憶数カウンタの値が最大値に達していれば（Ｎｏ）、主制御ＣＰＵ７２はスイッチ入力イベント処理（図１０）に復帰する。一方、作動記憶数カウンタの値が最大値未満であれば（Ｙｅｓ）、主制御ＣＰＵ７２は次のステップＳ３１に進む。

40

【０１６１】

50

ステップS31：主制御CPU72は、第1特別図柄作動記憶数を1つ加算する。第1特別図柄作動記憶数カウンタは、例えばRAM76の作動記憶数領域に記憶されており、主制御CPU72はその値をインクリメント(+1)する。ここで加算されたカウンタの値に基づき、表示出力管理処理(図9中のステップS210)で第1特別図柄作動記憶ランプ34aの点灯状態が制御されることになる。

【0162】

ステップS32：そして、主制御CPU72は、サンプリング回路77を通じて乱数発生器75から第1特別図柄に対応する大当り決定乱数値を取得する(第1抽選要素取得手段、抽選要素取得手段)。乱数値の取得は、乱数発生器75のピンアドレスを指定して行う。主制御CPU72が8ビット処理の場合、アドレスの指定は上位及び下位で1バイトずつ2回に分けて行われる。主制御CPU72は、指定したアドレスから大当り決定乱数値をリードすると、これを第1特別図柄に対応する大当り決定乱数として転送先のアドレスにセーブする。

【0163】

ステップS33：次に主制御CPU72は、RAM76の大当り図柄乱数カウンタ領域から第1特別図柄に対応する大当り図柄乱数値を取得する。この乱数値の取得もまた、大当り図柄乱数カウンタ領域のアドレスを指定して行う。主制御CPU72は、指定したアドレスから大当り図柄乱数値をリードすると、これを第1特別図柄に対応する大当り図柄乱数として転送先のアドレスにセーブする。

【0164】

ステップS34：また、主制御CPU72は、RAM76の変動用乱数カウンタ領域から、第1特別図柄の変動条件に関する乱数値として、リーチ判定乱数及び変動パターン決定乱数を順番に取得する(変動パターン決定要素取得手段、要素取得手段)。これら乱数値の取得も同様に、変動用乱数カウンタ領域のアドレスを指定して行われる。そして、主制御CPU72は、指定したアドレスからリーチ判定乱数及び変動パターン決定乱数をそれぞれ取得すると、これらを転送先のアドレスにセーブする。

【0165】

ステップS34a：主制御CPU72は、RAM76の転落抽選用乱数カウンタ領域から、第1特別図柄の転落抽選に関する乱数値(転落抽選要素)として、転落抽選用乱数値を取得する(転落抽選要素取得手段)。この乱数値の取得も同様に、転落抽選用乱数カウンタ領域のアドレスを指定して行われる。そして主制御CPU72は、指定したアドレスから転落抽選用乱数値を取得すると、転送先のアドレスにセーブする。なお、この転落抽選用乱数は、RAM76の転落抽選用乱数カウンタ領域からではなく、大当り決定乱数値と同様にサンプリング回路77を通じて乱数発生器75から取得してもよい。

【0166】

ステップS35：主制御CPU72は、セーブした大当り決定乱数、大当り図柄乱数、リーチ判定乱数、変動パターン決定乱数及び転落抽選用乱数をともに第1特別図柄に対応する乱数記憶領域に転送し、これら乱数を領域内の空きセクションにセットで記憶させる(記憶手段、抽選要素記憶手段、転落抽選要素記憶手段)。複数のセクションには順番(例えば第1～第4)が設定されており、現段階で第1～第4の全てのセクションが空きであれば、第1セクションから順に各乱数が記憶される。あるいは、第1セクションが既に埋まっており、その他の第2～第4セクションが空きであれば、第2セクションから順に各乱数が記憶されていく。なお、乱数記憶領域の読み出しはFIFO(First In First Out)形式である。

【0167】

ステップS37：主制御CPU72は第1特別図柄に関して取得時演出判定処理を実行する(先読み処理実行手段)。この処理では、先のステップS32～S34aで取得した第1特別図柄の各種乱数に基づいて、事前(変動開始前)に内部抽選の結果や変動パターンの内容、転落抽選の結果等を判定して先読みコマンド(先読み情報)を生成する先読み処理を実行する。

【0168】

ステップS38：取得時演出判定処理から復帰すると、生成した先読みコマンドをコマンド送信用バッファに設定する処理を実行する。

【0169】

ステップS38a：次に主制御CPU72は、第1特別図柄に関して作動記憶数増加時演出コマンドをセットする。具体的には、コマンドの種別を表す上位バイトの先行値（例えば「BBH」）に対し、増加後の作動記憶数（例えば「01H」～「04H」）を下位バイトに付加した1ワード長の演出コマンドを生成する。このとき下位バイトについては、デフォルトで第2の位を「0」とすることにより、その値が「作動記憶数の増加による結果（変化情報）」であることを表している。つまり、下位バイトが「01H」であれば、それは前回までの作動記憶数「00H」から1つ増加した結果、今回の作動記憶数が「01H」となったことを表している。同様に、下位バイトが「02H」～「04H」であれば、それは前回までの作動記憶数「01H」～「03H」からそれぞれ1つ増加した結果、今回の作動記憶数が「02H」～「04H」となったことを表している。なお、先行値「BBH」は、今回の演出コマンドが第1特別図柄についての作動記憶数コマンドであることを表す値である。

10

【0170】

ステップS39：そして、主制御CPU72は、第1特別図柄に関して演出コマンド出力設定処理を実行する。この処理では、ステップS38aで生成した作動記憶数増加時演出コマンド、始動口入賞音制御コマンドを演出制御装置124に対して送信するためのコマンド送信用バッファに設定する。

20

そして、以上の処理を終えると、主制御CPU72はスイッチ入力イベント処理（図10）に復帰する。

【0171】

〔第2特別図柄記憶更新処理〕

次に図12は、第2特別図柄記憶更新処理（図10中のステップS16）の手順例を示すフローチャートである。以下、第2特別図柄記憶更新処理の手順について順を追って説明する。

【0172】

ステップS40：主制御CPU72は、第2特別図柄作動記憶数カウンタの値を参照し、作動記憶数が最大値未満であるか否かを確認する。第2特別図柄作動記憶数カウンタについても上記と同様に、RAM76の乱数記憶領域に記憶されている大当たり決定乱数や大当たり図柄乱数等の個数（組数）を表すものである。このとき第2特別図柄作動記憶数カウンタの値が最大値（例えば4とする）に達していれば（No）、主制御CPU72はスイッチ入力イベント処理（図10）に復帰する。一方、未だ第2特別図柄作動記憶数カウンタの値が最大値未満であれば（Yes）、主制御CPU72は次のステップS41以降に進む。

30

【0173】

ステップS41：主制御CPU72は、第2特別図柄作動記憶数を1つ加算（第2特別図柄作動記憶数カウンタの値をインクリメント）する。先のステップS31（図11）と同様に、ここで加算されたカウンタの値に基づき、表示出力管理処理（図9中のステップS210）で第2特別図柄作動記憶ランプ35aの点灯状態が制御されることになる。

40

【0174】

ステップS42：そして、主制御CPU72は、サンプリング回路77を通じて乱数発生器75から第2特別図柄に対応する大当たり決定乱数値を取得する（第2抽選要素取得手段、抽選要素取得手段）。乱数値を取得する手法は、先に説明したステップS32（図11）と同様である。

【0175】

ステップS43：次に主制御CPU72は、RAM76の大当たり図柄乱数カウンタ領域から第2特別図柄に対応する大当たり図柄乱数値を取得する。乱数値を取得する方法は、先

50

に説明したステップ S 3 3（図 1 1）と同様である。

【0176】

ステップ S 4 4：また、主制御 CPU 7 2 は、RAM 7 6 の変動用乱数カウンタ領域から、第 2 特別図柄の変動条件に関するリーチ判定乱数及び変動パターン決定乱数を順番に取得する（変動パターン決定要素取得手段、要素取得手段）。これら乱数値の取得もまた、先に説明したステップ S 3 4（図 1 1）と同様に行われる。

【0177】

ステップ S 4 4 a：主制御 CPU 7 2 は、第 2 特別図柄の転落抽選に関する乱数値として、転落抽選用乱数を取得する。この取得もまた、先に説明したステップ S 3 4 a（図 1 1）と同様に行われる。

【0178】

ステップ S 4 5：主制御 CPU 7 2 は、セーブした大当り決定乱数、大当り図柄乱数、リーチ判定乱数、変動パターン決定乱数及び転落抽選用乱数をともに第 2 特別図柄に対応する乱数記憶領域に転送し、これら乱数を領域内の空きセクションにセットで記憶させる（記憶手段）。記憶の手法は、先に説明したステップ S 3 5（図 1 1）と同様である。

【0179】

ステップ S 4 6：主制御 CPU 7 2 は、第 2 特別図柄に関して取得時演出判定処理を実行する（先読み処理実行手段）。この処理では、先のステップ S 4 2～S 4 4 a で取得した第 2 特別図柄の各種乱数に基づいて、事前（変動開始前）に内部抽選の結果や変動パターンの内容、転落抽選の結果等を判定して先読みコマンド（先読み情報）を生成する先読み処理を実行する。

【0180】

ステップ S 4 7：取得時演出判定処理から復帰すると、生成した先読みコマンドをコマンド送信用バッファに設定する処理を実行する。

【0181】

ステップ S 4 8：次に主制御 CPU 7 2 は、第 2 特別図柄に関して作動記憶数増加時演出コマンドをセットする。ここでは、コマンドの種別を表す上位バイトの先行値（例えば「BCH」）に対し、増加後の作動記憶数（例えば「01H」～「04H」）を下位バイトに付加した 1 ワード長の演出コマンドを生成する。第 2 特別図柄についても同様に、デフォルトで下位バイトの第 2 の位を「0」とすることにより、その値が「作動記憶数の増加による結果（変化情報）」であることを表すことができる。なお、先行値「BCH」は、今回の演出コマンドが第 2 特別図柄についての作動記憶数コマンドであることを表す値である。

【0182】

ステップ S 4 9：そして、主制御 CPU 7 2 は、第 2 特別図柄に関して演出コマンド出力設定処理を実行する。この処理では、ステップ S 4 8 で生成した作動記憶数増加時演出コマンド、始動口入賞音制御コマンドを演出制御装置 1 2 4 に対して送信するためのコマンド送信用バッファに設定する。

そして、以上の手順を終えると、主制御 CPU 7 2 はスイッチ入力イベント処理（図 1 0）に復帰する。

【0183】

〔先読み対象図柄〕

図 1 3 は、先読み対象図柄について示す図である。

本実施形態では、各遊技状態において先読み対象となる図柄が異なっている。

具体的には、第 1 特別図柄は、非時短中（非時間短縮状態）では先読み対象となり（丸印）、時短中（時間短縮状態）及び大当り中ではイレギュラー入賞（三角印）となる。なお、イレギュラー入賞とは先読み対象とならないことを意味している。

【0184】

一方、第 2 特別図柄は、非時短中（非時間短縮状態）及び大当り中ではイレギュラー入賞（三角印）となり、時短中（時間短縮状態）では先読み対象となる（丸印）。

10

20

30

40

50

なお、普通図柄に関しては、先読みコマンドを送信していない（バツ印）。

【0185】

〔先読み対象となる場合（丸印の場合）〕

先読みコマンドの送信タイミングは、非時短中の第1特別図柄の入賞時、又は、時短中の第2特別図柄の入賞時である。

先読み対象となる場合、先読みコマンドとして、以下の（1）～（5）のコマンドを送信する。なお、後続値については、図14に表示されている。

【0186】

（1）特別図柄入賞時転落情報指定コマンド

先行値は「C7H」であり、後続値は「確変転落当選情報」である。

（2）先読み0指定コマンド

先行値は「C8H」であり、後続値は「当り判別情報」である。

（3）先読み1指定コマンド（第1特別図柄の場合）又は先読み2指定コマンド（第2特別図柄の場合）

先行値は「A7H（第1特別図柄）」又は「A8H（第2特別図柄）」であり、後続値は「特別図柄の図柄情報」である。

（4）先読み3指定コマンド

先行値は「A9H」であり、後続値は「特別図柄の前半変動情報」である。

（5）先読み4指定コマンド

先行値は「AAH」であり、後続値は「特別図柄の後半変動情報」である。

【0187】

〔イレギュラー入賞となる場合（三角印の場合）〕

先読みコマンドの送信タイミングは、時短中の第1特別図柄の入賞時、非時短中の第2特別図柄の入賞時、又は、大当たり中である。

この場合、先読み対象外(イレギュラー入賞)となることから、先読みコマンドとして、以下の（1）～（5）のコマンドを送信する。

【0188】

（1）特別図柄入賞時転落情報指定コマンド

先行値は「C7H」であり、後続値は「7EH」である。

（2）先読み0指定コマンド

先行値は「C8H」であり、後続値は「7EH」である。

（3）先読み1指定コマンド（第1特別図柄の場合）又は先読み2指定コマンド（第2特別図柄の場合）

先行値は「A7H（第1特別図柄）」又は「A8H（第2特別図柄）」であり、後続値は「7EH」である。

（4）先読み3指定コマンド

先行値は「A9H」であり、後続値は「7EH」である。

（5）先読み4指定コマンド

先行値は「AAH」であり、後続値は「7EH」である。

【0189】

このように、イレギュラー入賞である場合、後続値は「7EH」に固定される。

ここで、本実施形態では、確変中の101変動目以降はノーマル花火ラッシュに移行するが、このモード中は確変転落又は大当たり該当した場合、変動開始時に時間短縮状態（電サポ状態）を終了させている。これは、可変始動入賞装置（電チュー）の開放パターンで転落に該当したか大当たり該当したかを先バレさせないためである。ただし、変動開始直後もまだ可変始動入賞装置が開放していることがあり、そのときに入賞した第2特別図柄の記憶は非時短中の入賞扱いになるため、ノーマル花火ラッシュ中でも「7EH」が送信されることがある。

【0190】

〔先読み仕様について〕

10

20

30

40

50

各種先読み判定（先読み処理）は、入賞時点の遊技状態に沿って実行している。このため、以下のような事象が起こる可能性がある。

（１）非時短中は、当該記憶消化時に確変中となる大当りに対応する記憶が前にあった場合でも非時短中として処理する。

（２）遊技状態（低確、時短、確変、潜伏）の切り替わりを跨ぐ記憶の場合、実変動時（当該変動時）の抽選内容と異なる情報を送信することがある。この理由は、例えば、先読み時の遊技状態が高確率でも、先読みの対象となる記憶が消費される際の当該変動では、遊技状態が低確率になっていることがあるからである。

【０１９１】

〔先読みコマンド〕

図１４は、先読みコマンドの詳細を示す図である。

【０１９２】

先読みコマンドの詳細は、以下の通りである。なお、先行値に関しては上述した通りである。

（１）特別図柄入賞時転落情報指定コマンド

後続値では、入賞した記憶が転落抽選に当選しているか否かを指定する。例えば、転落抽選に当選していない場合には「００Ｈ」を設定し、転落抽選に当選している場合には「０１Ｈ」を設定する。なお、イレギュラー入賞の場合、７ＥＨを設定する。

【０１９３】

（２）先読み０指定コマンド

後続値では、入賞した記憶が低確率及び高確率それぞれの場合で、はずれ又は大当りのいずれかになるかを指定する。例えば、はずれの場合には「００Ｈ」を設定し、特別図柄高確率でのみ大当りとなる場合には「０１Ｈ」を設定し、特別図柄低確率及び特別図柄高確率で大当りとなる場合（状態不問当選となる場合）には「０２Ｈ」を設定する。なお、イレギュラー入賞の場合、７ＥＨを設定する。

【０１９４】

（３）先読み１指定コマンド（第１特別図柄の場合）又は先読み２指定コマンド（第２特別図柄の場合）

後続値では、停止図柄に関する情報を指定する。

具体的には、はずれ図柄となる場合は「００Ｈ」を設定し、第１特別図柄の１２ラウンド確変図柄１となる場合は「０１Ｈ」を設定し、第１特別図柄の１２ラウンド確変図柄２となる場合は「０２Ｈ」を設定し、第１特別図柄の１２ラウンド通常図柄となる場合は「０３Ｈ」を設定し、第２特別図柄の１６ラウンド確変図柄となる場合は「０４Ｈ」を設定し、第２特別図柄の６ラウンド確変図柄となる場合は「０５Ｈ」を設定する。なお、イレギュラー入賞の場合、７ＥＨを設定する。

【０１９５】

（４）先読み３指定コマンド

後続値では、リーチ前状態を指定する（変動パターンや擬似の有無等）。

はずれ変動の不定値の場合、７ＦＨを設定する。はずれ変動で記憶数依存通常変動の場合、７ＤＨを設定する。イレギュラー入賞の場合、７ＥＨを設定する。

【０１９６】

ここで、不定値とは、変動開始時の記憶数によって選択される変動パターンが異なる乱数値が取得されていることを意味している。

また、固定値とは、変動開始時の記憶数によって選択される変動パターンが異なる乱数値が取得されていることを意味している。

さらに、記憶数依存通常変動とは、変動開始時の記憶数によって選択される変動パターンが異なる（通常はずれ変動又はリーチ後ははずれ変動となる）乱数値が取得されていることを意味している。

【０１９７】

（５）先読み４指定コマンド

10

20

30

40

50

後続値では、リーチ内容を指定する（変動パターンやリーチ種類等）。

はずれ変動の不定値の場合、7FHを設定する。はずれ変動で記憶数依存通常変動の場合、7DHを設定する。イレギュラー入賞の場合、7EHを設定する。

【0198】

〔先読み3指定コマンド及び先読み4指定コマンドの後続値の詳細〕

図15は、先読み3指定コマンド及び先読み4指定コマンドの後続値の詳細を示す図である。

後続値が「00H～7CH」である場合のコマンド名称は「固定値」である。変動パターン決定乱数が「固定値」に該当している場合、変動パターン決定乱数の値に応じて、後続値は「00H～7CH」のいずれかとなる。固定値は、はずれ変動に対応するはずれ固定値と、大当たり変動に対応する当り固定値を含む。

10

【0199】

この場合、当該変動の実行時は、先読みコマンドと一致した変動パターンが選択される。例えば0AHが先読みコマンドとして送信されてきた場合は、当該変動の実行時も0AHに対応した（0AHと同一の）変動パターンが選択される。

【0200】

後続値が「7DH」である場合のコマンド名称は「記憶数依存通常変動」である。変動パターン決定乱数が「記憶数依存通常変動」に該当している場合、後続値は「7DH」となる。

【0201】

この場合、いずれの記憶でも通常変動となる。ただし、当該変動の実行時が記憶数0, 1での変動であった場合、通常変動以外になることがある。具体的には、当該変動の実行時が記憶数0, 1での変動であった場合、通常変動以外の変動（例えばリーチ変動）も選択される可能性があるが、当該変動の実行時が記憶数2～4での変動であった場合、必ず通常変動が選択される。

20

【0202】

後続値が「7EH」である場合のコマンド名称は「先読み禁止値」である。

大当たりの入賞時、非時短中の第2特別図柄の入賞時、時短中の第1特別図柄の入賞時等に設定される。先読み（演出）の対象にならない記憶であることを意味している。

【0203】

後続値が「7FH」である場合のコマンド名称は「不定値」である。

当該変動の実行時の変動がどのような変動パターンになるか不明な記憶であることを意味している。

30

【0204】

〔特別図柄遊技処理〕

次に、割込管理処理（図9）の中で実行される特別図柄遊技処理の詳細について説明する。図16は、特別図柄遊技処理の構成例を示すフローチャートである。特別図柄遊技処理は、実行選択処理（ステップS1000）、特別図柄変動前処理（ステップS2000）、特別図柄変動中処理（ステップS3000）、特別図柄停止表示中処理（ステップS4000）、大当たり時可変入賞装置管理処理（ステップS5000）、小当たり時可変入賞装置管理処理（ステップS6000）のサブルーチン（プログラムモジュール）群を含む構成である。ここでは先ず、各処理に沿って特別図柄遊技処理の基本的な流れを説明する。

40

【0205】

ステップS1000：実行選択処理において、主制御CPU72は次に実行すべき処理（ステップS2000～ステップS5000のいずれか）のジャンプ先を「ジャンプテーブル」から選択する。例えば、主制御CPU72は次に実行すべき処理のプログラムアドレスをジャンプ先のアドレスとし、また、戻り先のアドレスとして特別図柄遊技処理の末尾をスタックポインタにセットする。

【0206】

いずれの処理を次のジャンプ先として選択するかは、これまでに行われた処理の進行状

50

況（特別図柄遊技管理ステータス）によって異なる。例えば、未だ特別図柄が変動表示を開始していない状況であれば（特別図柄遊技管理ステータス：00H）、主制御CPU72は次のジャンプ先として特別図柄変動前処理（ステップS2000）を選択する。一方、既に特別図柄変動前処理が完了していれば（特別図柄遊技管理ステータス：01H）、主制御CPU72は次のジャンプ先として特別図柄変動中処理（ステップS3000）を選択し、特別図柄変動中処理まで完了していれば（特別図柄遊技管理ステータス：02H）、次のジャンプ先として特別図柄停止表示中処理（ステップS4000）を選択するといった具合である。なお、本実施形態ではジャンプ先のアドレスを「ジャンプテーブル」で指定して処理を選択しているが、このような選択手法とは別に、「プロセスフラグ」や「処理選択フラグ」等を用いてCPUが次に実行すべき処理を選択している公知のプログラミング例もある。このようなプログラミング例では、CPUが一通り各処理をCALLし、その先頭ステップで一々フラグを参照して条件分岐（継続／リターン）することになるが、本実施形態の選択手法では、主制御CPU72が各処理を一々呼び出す手間は不要である。

【0207】

ステップS2000：特別図柄変動前処理では、主制御CPU72は特別図柄の変動表示を開始するための条件を整える作業を行う。なお、具体的な処理の内容は、別のフローチャートを用いて後述する。

【0208】

ステップS3000：特別図柄変動中処理では、主制御CPU72は変動タイマをカウントしつつ、第1特別図柄表示装置34又は第2特別図柄表示装置35の駆動制御を行う。具体的には、7セグメントLEDの各セグメント及びドット（0番～7番）に対してON又はOFFの駆動信号（1バイトデータ）を出力する。駆動信号のパターンは時間の経過に伴って変化し、それによって特別図柄の変動表示が行われる。

【0209】

ステップS4000：特別図柄停止表示中処理では、主制御CPU72は第1特別図柄表示装置34又は第2特別図柄表示装置35の駆動制御を行う。ここでも同様に、7セグメントLEDの各セグメント及びドットに対してON又はOFFの駆動信号を出力するが、駆動信号のパターンは一定であり、これにより特別図柄の停止表示が行われる。

【0210】

ステップS5000：大当たり時可変入賞装置管理処理は、先の特別図柄停止表示中処理において大当たりの態様で特別図柄が停止表示された場合に選択される。特別図柄が大当たりの態様で停止表示されると、それまでの通常状態から大当たり遊技状態（遊技者にとって有利な特別遊技状態）に移行する契機が発生する。大当たり遊技中は、先の実行選択処理（ステップS1000）においてジャンプ先が大当たり時可変入賞装置管理処理にセットされ、特別図柄の変動表示は行われない。大当たり時可変入賞装置管理処理においては、第1大入賞口ソレノイド90又は第2大入賞口ソレノイド97が一定時間（例えば29秒間若しくは0.1秒間又は10個の遊技球の入球をカウントするまで）、予め設定された連続作動回数（例えば16回等）にわたって励磁され、これにより第1可変入賞装置30及び第2可変入賞装置31が決まったパターンで開閉動作する。この間に第1可変入賞装置30や第2可変入賞装置31に対して遊技球を集中的に入賞させることで、遊技者には、まとめて多くの賞球を獲得する機会が与えられる（特別遊技実行手段）。なお、このように大当たり時に第1可変入賞装置30や第2可変入賞装置31が開閉動作することを「ラウンド」と称し、連続作動回数が全部で16回あれば、これらを「16ラウンド」と総称することがある。

【0211】

本実施形態では、1ラウンド目から5ラウンド目まで、及び、7ラウンド目から16ラウンド目までは第1可変入賞装置30を開閉動作させ、6ラウンド目では第2可変入賞装置31を開閉動作させている。

【0212】

10

20

30

40

50

また、主制御CPU72は大当たり時可変入賞装置管理処理において大入賞口開放パターン（ラウンド数と1ラウンドごとの開閉動作の回数、開放時間等）を設定すると、1ラウンド分の第1可変入賞装置30又は第2可変入賞装置31の開閉動作を終了させるごとにラウンド数カウンタの値を1インクリメントする。ラウンド数カウンタの値は、例えば初期値を0としてRAM76のカウント領域に記憶されている。また、主制御CPU72は、ラウンド数カウンタの値を表すラウンド数コマンドを生成する。ラウンド数コマンドは、演出制御出力処理（図9中のステップS212）において演出制御装置124に送信される。ラウンド数カウンタの値が設定した連続作動回数に達すると、主制御CPU72はそのラウンド限りで大当たり遊技（大役）を終了する。

【0213】

そして、大当たり遊技を終了すると、主制御CPU72は遊技状態フラグ（確率変動機能作動フラグ、時間短縮機能作動フラグ）に基づいて大当たり遊技終了後の状態（高確率状態、時間短縮状態）を変化させる（高確率時間短縮状態移行手段、有利遊技状態移行手段、特別状態移行手段）。「高確率状態」では確率変動機能が作動し、内部抽選での当選確率が通常よりも例えば10倍程度に高くなる（特定遊技状態移行手段、高確率状態移行手段、高確率状態設定手段）。例えば、低確率状態での特別図柄抽選の当選確率が1/319程度であれば、高確率状態での特別図柄抽選の当選確率は1/31.9～1/150程度となる。また、「時間短縮状態」では時間短縮機能が作動し、普通図柄の作動抽選が高確率になり、また、普通図柄の変動時間が短縮されるとともに可変始動入賞装置28の開放時間が延長されて開放回数が増加する（いわゆる電チューサポートが行われる）。なお、

【0214】

ステップS6000：小当たり時可変入賞装置管理処理は、先の特別図柄停止表示中処理において小当たりの態様で特別図柄が停止表示された場合に選択される。例えば、特別図柄が小当たりの態様で停止表示されると、それまでの通常状態から小当たり遊技状態に移行する契機が発生する。小当たり遊技中は、先の実行選択処理（ステップS1000）においてジャンプ先が小当たり時可変入賞装置管理処理にセットされ、特別図柄の変動表示は行われな

【0215】

〔複数の当選種類〕

本実施形態では、複数の当選種類として、以下の当選種類が設けられている。

- (1) 「6ラウンド確変大当たり」
- (2) 「12ラウンド確変大当たり1（実質4ラウンド）」
- (3) 「12ラウンド確変大当たり2（実質9ラウンド）」
- (4) 「12ラウンド通常大当たり（実質9ラウンド）」
- (5) 「16ラウンド確変大当たり」

なお、本実施形態において、6ラウンド、12ラウンド、16ラウンド以外の大当たりが設けられていてもよい。

【0216】

当選種類は、当選時に停止表示される第1特別図柄又は第2特別図柄の種類に対応している。例えば、「6ラウンド確変大当たり」は「6ラウンド確変図柄」の大当たりに対応する。また、「12ラウンド確変大当たり1」は「12ラウンド確変図柄1」の大当たりに対応し、「12ラウンド確変大当たり2」は「12ラウンド確変図柄2」の大当たりに対応する。さらに、「12ラウンド通常大当たり」は「12ラウンド通常図柄」の大当たりに対応し、「16ラウンド確変大当たり」は「16ラウンド確変図柄」の大当たりに対応する。このため以下では、「当選種類」のことを「当選図柄」として適宜呼称するものとする。

【0217】

〔可変入賞装置の開放動作パターン〕

図17は、可変入賞装置の開放動作パターンを示す図である。各当選図柄に対応する大入賞口及び確変領域の開放について内容を説明する。

【0218】

〔6ラウンド確変図柄〕

特別図柄停止表示中処理において、特別図柄が「6ラウンド確変図柄」の態様で停止表示されると、それまでの通常状態から大当り遊技状態に移行する契機が発生する（特別遊技実行手段）。この場合、1ラウンド目から5ラウンド目では、第1可変入賞装置30の第1大入賞口がロング開放する（例えば29.0秒開放）。また、6ラウンド目では、第2可変入賞装置31の第2大入賞口がロング開放する（例えば29.0秒開放）。このため、「6ラウンド確変図柄」の大当り遊技は、6ラウンド分の出玉（賞球）を遊技者に付与するものとなる。

10

【0219】

ここで、「6ラウンド確変図柄」に該当した場合の6ラウンド目では、第2大入賞口がロング開放するため、遊技球は確変領域を通過する可能性がある。このため、「6ラウンド確変図柄」に該当した場合であって、6ラウンド目に第2可変入賞装置31の内部に配置された確変領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技の終了後には「確率変動機能」が作動されて、「高確率状態」に移行する特典が遊技者に付与される。

【0220】

さらに、「6ラウンド確変図柄」に該当した場合は、確変領域の通過の有無に関わらず、それまでの遊技で「時間短縮機能」が非作動の状態であったとしても、大当り遊技の終了後に「時間短縮機能」を作動させることで、「時間短縮状態」に移行する特典が遊技者に付与される。

20

【0221】

〔12ラウンド確変図柄1〕

特別図柄停止表示中処理において、特別図柄が「12ラウンド確変図柄1」の態様で停止表示されると、それまでの通常状態から大当り遊技状態に移行する契機が発生する（特別遊技実行手段）。この場合、1ラウンド目及び2ラウンド目では、第1可変入賞装置30の第1大入賞口がショート開放する（例えば0.1秒開放）。このため、「12ラウンド確変図柄1」に該当した場合の1ラウンド目及び2ラウンド目では、実質的な出玉（賞球）を遊技者に付与することなく終了する。また、3ラウンド目から5ラウンド目では、第1可変入賞装置30の第1大入賞口がロング開放する（例えば29.0秒開放）。また、6ラウンド目では、第2可変入賞装置31の第2大入賞口がロング開放する（例えば29.0秒開放）。さらに、7ラウンド目から12ラウンド目では、第1可変入賞装置30の第1大入賞口がショート開放する（例えば0.1秒開放）。このため、「12ラウンド確変図柄1」に該当した場合の7ラウンド目から12ラウンド目では、実質的な出玉（賞球）を遊技者に付与することなく終了する。このため、「12ラウンド確変図柄1」の大当り遊技は、実質的に4ラウンド分の出玉（賞球）を遊技者に付与するものとなる。

30

【0222】

ここで、「12ラウンド確変図柄1」に該当した場合の6ラウンド目では、第2大入賞口がロング開放するため、遊技球は確変領域を通過する可能性がある。このため、「12ラウンド確変図柄1」に該当した場合であって、6ラウンド目に第2可変入賞装置31の内部に配置された確変領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技の終了後には「確率変動機能」が作動されて、「高確率状態」に移行する特典が遊技者に付与される。

40

【0223】

さらに、「12ラウンド確変図柄1」に該当した場合は、確変領域の通過の有無に関わらず、それまでの遊技で「時間短縮機能」が非作動の状態であったとしても、大当り遊技の終了後に「時間短縮機能」を作動させることで、「時間短縮状態」に移行する特典が遊技者に付与される。

【0224】

50

〔１２ラウンド確変図柄２〕

特別図柄停止表示中処理において、特別図柄が「１２ラウンド確変図柄２」の態様で停止表示されると、それまでの通常状態から大当り遊技状態に移行する契機が発生する（特別遊技実行手段）。この場合、１ラウンド目から５ラウンド目では、第１可変入賞装置３０の第１大入賞口がロング開放する（例えば２９．０秒開放）。また、６ラウンド目では、第２可変入賞装置３１の第２大入賞口がロング開放する（例えば２９．０秒開放）。さらに、７ラウンド目から９ラウンド目では、第１可変入賞装置３０の第１大入賞口がロング開放する（例えば２９．０秒開放）。さらに、１０ラウンド目から１２ラウンド目では、第１可変入賞装置３０の第１大入賞口がショート開放する（例えば０．１秒開放）。このため、「１２ラウンド確変図柄２」に該当した場合の１０ラウンド目から１２ラウンド目では、実質的な出玉（賞球）を遊技者に付与することなく終了する。このため、「１２ラウンド確変図柄２」の大当り遊技は、実質的に９ラウンド分の出玉（賞球）を遊技者に付与するものとなる。

10

【０２２５】

ここで、「１２ラウンド確変図柄２」に該当した場合の６ラウンド目では、第２大入賞口がロング開放するため、遊技球は確変領域を通過する可能性がある。このため、「１２ラウンド確変図柄２」に該当した場合であって、６ラウンド目に第２可変入賞装置３１の内部に配置された確変領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技の終了後には「確率変動機能」が作動されて、「高確率状態」に移行する特典が遊技者に付与される。

20

【０２２６】

さらに、「１２ラウンド確変図柄２」に該当した場合は、確変領域の通過の有無に関わらず、それまでの遊技で「時間短縮機能」が非作動の状態であったとしても、大当り遊技の終了後に「時間短縮機能」を作動させることで、「時間短縮状態」に移行する特典が遊技者に付与される。

【０２２７】

〔１２ラウンド通常図柄〕

特別図柄停止表示中処理において、特別図柄が「１２ラウンド通常図柄」の態様で停止表示されると、それまでの通常状態から大当り遊技状態に移行する契機が発生する（特別遊技実行手段）。この場合、１ラウンド目から５ラウンド目では、第１可変入賞装置３０の第１大入賞口がロング開放する（例えば２９．０秒開放）。また、６ラウンド目では、第２可変入賞装置３１の第２大入賞口がショート開放する（例えば０．１秒開放）。さらに、７ラウンド目から１０ラウンド目では、第１可変入賞装置３０の第１大入賞口がロング開放する（例えば２９．０秒開放）。さらに、１０ラウンド目及び１１ラウンド目では、第１可変入賞装置３０の第１大入賞口がショート開放する（例えば０．１秒開放）。このため、「１２ラウンド通常図柄」に該当した場合の１０ラウンド目及び１１ラウンド目では、実質的な出玉（賞球）を遊技者に付与することなく終了する。このため、「１２ラウンド通常図柄」の大当り遊技は、実質的に９ラウンド分の出玉（賞球）を遊技者に付与するものとなる。

30

【０２２８】

ここで、「１２ラウンド通常図柄」に該当した場合の６ラウンド目では、第２大入賞口がショート開放するため、遊技球が確変領域を通過することは困難（不可能）である。このため、大当り遊技の終了後には「確率変動機能」が作動されることはなく、「高確率状態」に移行する特典が遊技者に付与されることもない。

40

【０２２９】

また、「１２ラウンド通常図柄」に該当した場合は、それまでの遊技で「時間短縮機能」が非作動の状態であったとしても、大当り遊技の終了後に「時間短縮機能」を作動させることで、「時間短縮状態」に移行する特典が遊技者に付与される。

【０２３０】

〔１６ラウンド確変図柄〕

特別図柄停止表示中処理において、特別図柄が「１６ラウンド確変図柄」の態様で停止

50

表示されると、それまでの通常状態から大当り遊技状態に移行する契機が発生する（特別遊技実行手段）。この場合、1ラウンド目から5ラウンド目では、第1可変入賞装置30の第1大入賞口がロング開放する（例えば29.0秒開放）。また、6ラウンド目では、第2可変入賞装置31の第2大入賞口がロング開放する（例えば29.0秒開放）。さらに、7ラウンド目から16ラウンド目では、第1可変入賞装置30の第1大入賞口がロング開放する（例えば29.0秒開放）。このため、「16ラウンド確変図柄」の大当り遊技は、16ラウンド分の出玉（賞球）を遊技者に付与するものとなる。

【0231】

ここで、「16ラウンド確変図柄」に該当した場合の6ラウンド目では、第2大入賞口がロング開放するため、遊技球は確変領域を通過する可能性がある。このため、「16ラウンド確変図柄」に該当した場合であって、6ラウンド目に第2可変入賞装置31の内部に配置された確変領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技の終了後には「確率変動機能」が作動されて、「高確率状態」に移行する特典が遊技者に付与される。

10

【0232】

さらに、「16ラウンド確変図柄」に該当した場合は、確変領域の通過の有無に関わらず、それまでの遊技で「時間短縮機能」が非作動の状態であったとしても、大当り遊技の終了後に「時間短縮機能」を作動させることで、「時間短縮状態」に移行する特典が遊技者に付与される。

【0233】

ここで、第1可変入賞装置30の第1大入賞口は、1ラウンド内に規定回数（例えば10回＝遊技球10個）の入賞が発生すると、最長の開放時間の経過を待たずに閉鎖される。また、第2可変入賞装置31の第2大入賞口も同様に、1ラウンド内に規定回数（例えば10回＝遊技球10個）の入賞が発生すると、最長の開放時間の経過を待たずに閉鎖される。

20

【0234】

いずれにしても、当選図柄が「12ラウンド通常図柄以外のいずれかの確変図柄」に該当し、かつ、大当り遊技中に遊技球が確変領域を通過すると、大当り遊技終了後に内部状態を「高確率時間短縮状態」に移行させる特典が遊技者に付与される。一方、当選図柄が「12ラウンド通常図柄」に該当すると、大当り遊技中に遊技球が確変領域を通過することは困難であるため、大当り遊技終了後に内部状態は「低確率時間短縮状態」に移行する。なお、当選図柄が「12ラウンド通常図柄以外のいずれかの確変図柄」に該当しても、大当り遊技中に遊技球が確変領域を通過しなければ、大当り遊技終了後に内部状態は「低確率時間短縮状態」に移行する。

30

【0235】

また、本テーブルに示す動作パターンにおいては、ラウンド間インターバル時間は共通の「1.5秒」となっている。なお、ラウンド間インターバル時間とは、ラウンドとラウンドとの間に設定される待機時間のことである。

【0236】

〔小当り〕

また、本実施形態では、非当選以外の当選種類として小当りが設けられている。小当りに当選すると、大当り遊技とは別に小当り遊技が行われて第1可変入賞装置30が開閉動作する（特例遊技実行手段）。すなわち、先の特別図柄停止表示中処理において、第1特別図柄が小当りの状態で停止表示されると、通常確率状態又は高確率状態の中で小当り遊技（第1可変入賞装置30が作動する遊技）が実行される。このような小当り遊技では第1可変入賞装置30が所定回数（例えば2回）だけ開閉動作するものの、第1大入賞口への入賞はほとんど発生しない。また、小当り遊技が終了しても、「確率変動機能」が作動することはない。また、「時間短縮機能」が作動することもないので、「高確率状態」や「時間短縮状態」へ移行する特典は付与されない（そのための前提条件とはならない）。また、「高確率状態」で小当りに当選しても、その小当り遊技終了後に「高確率状態」が終了することはないし、「時間短縮状態」で小当りに当選しても、その小当り遊技終了

40

50

後に「時間短縮状態」が終了することもない（上限回数に達した場合を除く。）。なお、本実施形態では、小当りを設定する遊技仕様としているが、小当りを設定しない遊技仕様とすることもできる。

【0237】

〔特別図柄変動前処理〕

図18は、特別図柄変動前処理の手順例を示すフローチャートである。以下、各手順に沿って説明する。

【0238】

ステップS2100：先ず主制御CPU72は、第1特別図柄作動記憶数又は第2特別図柄作動記憶数が残存しているか（0より大であるか）否かを確認する。この確認は、RAM76に記憶されている作動記憶数カウンタの値を参照して行うことができる。第1特別図柄及び第2特別図柄の両方の作動記憶数が0であった場合（No）、主制御CPU72はステップS2500のデモ設定処理を実行する。

【0239】

ステップS2500：この処理では、主制御CPU72はデモ演出用コマンドを生成する。デモ演出用コマンドは、演出制御出力処理（図9中のステップS212）において演出制御装置124に出力される。デモ設定処理を実行すると、主制御CPU72は特別図柄遊技処理に復帰する。なお、復帰時は、上述したように末尾アドレスに復帰する（以降も同様）。

【0240】

これに対し、第1特別図柄又は第2特別図柄のいずれかの作動記憶数カウンタの値が0より大きければ（Yes）、主制御CPU72は次にステップS2200を実行する。

【0241】

ステップS2200：主制御CPU72は、特別図柄記憶エリアシフト処理を実行する。この処理では、主制御CPU72はRAM76の乱数記憶領域に記憶されている抽選用乱数（大当り決定乱数、大当り図柄乱数、転落抽選用乱数等）のうち、第2特別図柄に対応する方を優先的に読み出す。このとき2つ以上のセクションに乱数が記憶されていれば、主制御CPU72は先頭のセクションから順に乱数を読み出して消去（消費）した後、残った乱数を1つずつ前のセクションに移動（シフト）させる。読み出した乱数は、例えば別の一時記憶領域に保存される。第2特別図柄に対応する乱数が記憶されていない場合、主制御CPU72は第1特別図柄に対応する乱数を読み出して一時記憶領域に保存する。一時記憶領域に保存された各乱数は、次の転落判定処理で転落抽選に使用され、その次の大当り判定処理で内部抽選に使用される。本実施形態では第1特別図柄よりも第2特別図柄の変動表示が優先的に行われることになる。なお、このような特別図柄別の優先順位を設けることなく、単純に記憶された順番で乱数が読み出されるプログラムであってもよい。また、この処理において、主制御CPU72はRAM76に記憶されている作動記憶数カウンタ（第1特別図柄又は第2特別図柄のうち、乱数のシフトを行った方）の値を1つ減算し、減算後の値を「変動開始時作動記憶数」に設定する。これにより、表示出力管理処理（図9中のステップS210）の中で第1特別図柄作動記憶ランプ34a又は第2特別図柄作動記憶ランプ35aによる記憶数の表示態様が変化（1減少）する。ここまでの手順を終えると、主制御CPU72は次にステップS2250を実行する。

【0242】

ステップS2250：主制御CPU72は、転落判定処理を実行する（転落抽選実行手段）。この処理では、主制御CPU72は、遊技状態が高確率時間短縮状態である際に、転落抽選を実行し、遊技状態を高確率時間短縮状態のまま維持するか、それとも通常状態（低確率非時間短縮状態）に変更するかを決定する。この転落判定処理において遊技状態を転落させると判定された場合、高確率状態ではなく低確率状態でこれ以降の処理（例えば、大当り判定処理）が実行される。なお、処理の詳細は後述する。

【0243】

また、この処理において主制御CPU72は、転落抽選の結果が転落することに該当し

10

20

30

40

50

た場合、演出制御装置 124 に送信するための対応する転落指定コマンドを生成する。一方、転落抽選の結果が転落しないことに該当した場合、又は、遊技状態が高確率状態でない場合、非転落指定コマンドを生成する。これらのコマンドは、演出制御装置 124 に送信される。

【0244】

〔転落判定処理〕

図 19 は、転落判定処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って内容を説明する。

【0245】

ステップ S2272：主制御 CPU 72 は、確率変動機能作動フラグが ON であるか否かを確認する。

【0246】

その結果、確率変動機能作動フラグが ON であることを確認した場合（Yes）、主制御 CPU 72 はステップ S2274 を実行する。一方、確率変動機能作動フラグが ON であることを確認できない場合（No）、主制御 CPU 72 は特別図柄変動前処理（図 18）に復帰する。

【0247】

ここで、内部状態に関わらず転落判定処理を実行する場合には、ステップ S2272 の判定処理を実行しなくてもよい。

【0248】

ステップ S2274：主制御 CPU 72 は、転落抽選用乱数をロードする。具体的には、主制御 CPU 72 は先の処理（ステップ S2200：図 18）において読み出した乱数のうち転落決定乱数をロードする。主制御 CPU 72 は次にステップ S2276 を実行する。

【0249】

ステップ S2276：主制御 CPU 72 は、転落抽選を実行する（転落抽選実行手段）。具体的には、主制御 CPU 72 は先の処理（ステップ S2274）においてロードした転落決定乱数値が予め定められた範囲値内であるか否かを確認し、範囲値内であれば転落したものとして後の処理が行われ、範囲値外であれば転落していないものとして現在の遊技状態（高確率時間短縮状態）が維持される。主制御 CPU 72 は次にステップ S2278 を実行する。例えば、転落抽選の当選確率は、200 分の 1 で当選する確率とすることができる。

【0250】

ステップ S2278：主制御 CPU 72 は、転落したか否かを確認する。具体的には、主制御 CPU 72 は先の処理（ステップ S2276）の結果が転落に該当したか否かを確認する。この確認の結果、転落した場合（Yes）、転落フラグに 1 をセットし、主制御 CPU 72 は次にステップ S2280 を実行する。一方、転落していない場合（No）、主制御 CPU 72 は特別図柄変動前処理（図 18）に復帰する。なお、転落フラグは、転落時の変動パターンが選択された際にリセットされる。

【0251】

ステップ S2280：主制御 CPU 72 は、今回の転落が第 1 区間での転落であるか否かを確認する処理を実行する。第 1 区間での転落であるか否かは、大当たりが終了してからの特別図柄の変動回数をカウントしておき、カウントが 100 回以下での転落であれば、第 1 区間での転落であると判断し、カウントが 101 回以上での転落であれば、第 2 区間での転落であると判断することができる。なお、転落抽選に該当した場合には、カウントをリセットする。

【0252】

その結果、今回の転落が第 1 区間での転落であることを確認した場合（Yes）、主制御 CPU 72 はステップ S2280 を実行する。一方、今回の転落が第 1 区間での転落であることを確認できない場合（No）、主制御 CPU 72 はステップ S2282 を実行す

10

20

30

40

50

る。

【0253】

ここで、高確率時間短縮状態（有利遊技状態）は、高確率時間短縮状態に移行してから規定の変動回数（101回）に達するまでの第1区間（スーパー花火ラッシュ）と、規定の変動回数に達した後の第2区間（ノーマル花火ラッシュ）とを備えている。

【0254】

ステップS2282：主制御CPU72は、低確率時間短縮状態移行処理を実行する（所定遊技状態移行手段）。具体的には、確率変動機能作動フラグをリセット（0をセット）し、確率変動機能をOFFにし、高確率状態に関する回数切りカウンタをリセット（0をセット）する処理を実行する。なお、時間短縮状態に関する回数切りカウンタには、「100」から「大当たり遊技後変動回数」を減算した値を設定する処理を実行する。

10

【0255】

ステップS2284：主制御CPU72は、低確率非時間短縮状態移行処理を実行する（所定遊技状態移行手段）。具体的には、確率変動機能作動フラグ及び時間短縮機能作動フラグをリセット（0をセット）し、確率変動機能及び時間短縮機能をOFFにし、高確率状態及び時間短縮状態に関する回数切りカウンタをリセット（0をセット）する処理を実行する。

【0256】

確率変動機能作動フラグがリセットされることにより、内部抽選における特別図柄の大当たり当選確率が高確率状態（例えば、100分の1）から通常状態（低確率状態：例えば、300分の1）に変更される。

20

【0257】

時間短縮機能作動フラグがリセットされることにより、時間短縮状態（いわゆる電チューサポート状態）が終了する。

【0258】

このような処理を実行することにより、主制御CPU72は、第1区間（スーパー花火ラッシュ）にて転落抽選に当選した場合、高確率時間短縮状態（有利遊技状態）及び低確率非時間短縮状態（所定の遊技状態）とは異なる低確率時間短縮状態（特殊遊技状態）に移行させ、第2区間（ノーマル花火ラッシュ）にて転落抽選に当選した場合、低確率非時間短縮状態に移行させることができる（所定遊技状態移行手段）。

30

【0259】

なお、低確率時間短縮状態移行処理や低確率非時間短縮状態移行処理は、特別図柄が停止された際に実行してもよい。

以上の手順を終えると、主制御CPU72は特別図柄変動前処理（図18）に復帰する。

【0260】

〔図18：特別図柄変動前処理を参照〕

転落判定処理（ステップS2250）を終えると、主制御CPU72は次にステップS2300を実行する。次のステップS2300では、転落判定処理の結果を受けて大当たり判定処理が実行される。

【0261】

ステップS2300：主制御CPU72は、大当たり判定処理（内部抽選）を実行する。この処理では、主制御CPU72は、先ず大当たり値の範囲を設定し、この範囲内に読み出した乱数値が含まれるか否かを判断する（抽選実行手段）。このとき設定される大当たり値の範囲は、通常確率状態と高確率状態（確率変動機能作動時）とで異なり、高確率状態では通常確率状態よりも大当たり値の範囲が約10倍程度に拡大される。そして、このとき読み出した乱数値が大当たり値の範囲内に含まれていれば、主制御CPU72は大当たりフラグ（01H）をセットし、次にステップS2400に進む。

40

【0262】

大当たりフラグをセットしない場合、主制御CPU72は同じ大当たり判定処理において、次に小当たり値の範囲を設定し、この範囲内に読み出した乱数値が含まれるか否かを判断す

50

る（抽選実行手段）。ここでいう「小当り」は、非当選（はずれ）以外であるが、「大当り」とは異なる性質のものである。すなわち、「大当り」は「高確率状態」や「時間短縮状態」に移行させる契機（遊技の節目）を発生させるものであるが、「小当り」はそのような契機を発生しない。ただし「小当り」は、「大当り」と同様に第1可変入賞装置30を作動させる条件を満たすものとして位置付けられている。なお、このとき設定される小当り値の範囲は、通常確率状態と高確率状態（確率変動機能作動時）とで異なってもよいし、同じでもよい。いずれにしても、読み出した乱数値が小当り値の範囲内に含まれていれば、主制御CPU72は小当りフラグをセットし、次にステップS2400に進む。このように、本実施形態では非当選以外に該当する当り範囲として、大当り値と小当り値の範囲が予めプログラム上で規定されているが、予め状態別の大当り判定テーブル、小当り判定テーブルをそれぞれROM74に書き込んでおき、これを読み出して乱数値と対比しながら大当り判定を行ってもよい。

10

【0263】

ステップS2400：主制御CPU72は、先の大当り判定処理で大当りフラグに値（01H）がセットされたか否かを判断する。大当りフラグに値（01H）がセットされていなければ（No）、主制御CPU72は次にステップS2402を実行する。

【0264】

ステップS2402：主制御CPU72は、先の大当り判定処理で小当りフラグに値（01H）がセットされたか否かを判断する。小当りフラグに値（01H）がセットされていなければ（No）、主制御CPU72は次にステップS2404を実行する。なお、主制御CPU72は大当りフラグと小当りフラグとを別々に用意せずに、共通当りフラグの値によって大当り（例えば01Hを設定）又は小当り（例えば0AHを設定）を判別してもよい。

20

【0265】

ステップS2404：主制御CPU72は、はずれ時停止図柄決定処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は、第1特別図柄表示装置34又は第2特別図柄表示装置35によるはずれ時の停止図柄番号データをセットする。また、主制御CPU72は、演出制御装置124に送信するための停止図柄コマンド及び抽選結果コマンド（はずれ時）を生成する。これらコマンドは、演出制御出力処理（図9中のステップS212）において演出制御装置124に送信される。

30

【0266】

なお、本実施形態では、第1特別図柄表示装置34や第2特別図柄表示装置35に7セグメントLEDを用いているため、例えば、はずれ時の停止図柄の表示態様を常に1つのセグメント（中央のバー「—」）の点灯表示だけにしておき、停止図柄番号データを1つの値（例えば64H）に固定することができる。この場合、プログラム上で使用する記憶容量を削減し、主制御CPU72の処理負荷を軽減して処理速度を向上することができる。

【0267】

ステップS2405：次に主制御CPU72は、はずれ時変動パターン決定処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は、特別図柄について、はずれ時の変動パターン番号を決定する（変動パターン選択手段）。変動パターン番号は、特別図柄の変動表示の種類（パターン）を区別したり、変動表示にかかる変動時間に対応したりするものである。はずれ時の変動時間は、「時間短縮状態」であるか否かによって異なってくるため、この処理において主制御CPU72は、遊技状態フラグをロードし、現在の状態が「時間短縮状態」であるか否かを確認する。「時間短縮状態」であれば、基本的にリーチ変動を行う場合を除き、はずれ時の変動時間は短縮された時間（例えば、2.0秒程度）に設定される（短縮時変動時間決定手段）。また、「時間短縮状態」でなくとも、リーチ変動を行う場合を除き、はずれ時の変動時間は例えばステップS2200で設定した「変動表示開始時作動記憶数（0個～3個）」に基づいて短縮される場合がある（例えば、変動表示開始時作動記憶数0個→12.5秒程度、変動表示開始時作動記憶数1個→8秒程度、変動表示開始時作動記憶数2個→5秒程度、変動表示開始時作動記憶数3個→2.5秒程度）

40

50

。なお、はずれ時の図柄の停止表示時間は変動パターンに関わらず一定（例えば0.5秒程度）である。主制御CPU72は、決定した変動時間（はずれ時）の値を変動タイマにセットするとともに、はずれ時の停止表示時間の値を停止図柄表示タイマにセットする。

【0268】

本実施形態では、内部抽選の結果、非当選に該当した場合、演出上で例えば「リーチ演出」を発生させてはずれとしたり、「リーチ演出」を発生させずにはずれとしたりする制御を行うこととしている。そして、「はずれ時変動パターン選択テーブル」には、予め複数種類の演出、例えば「非リーチ演出」、「リーチ演出」に対応した変動パターンが規定されており、非当選に該当した場合は、その中からいずれかの変動パターンが選択されることになる。なお、リーチ演出には、ノーマルリーチ演出、ロングリーチ演出、スーパーリーチ演出等といった様々なリーチ演出が含まれる。

10

【0269】

〔はずれ時変動パターン選択テーブルの例〕

図20は、はずれ時変動パターン選択テーブル（低確率非時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、低確率非時間短縮状態でのはずれ時（非当選に該当した場合）に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、複数の段階的に異なる値「101」、「201」、「211」、「221」、「231」、「235」、「241」、「243」、「245」、「247」、「249」、「251」、「253」、「255（FFH）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「1」～「14」が割り当てられている。

20

【0270】

変動パターン番号「1」、「2」は、リーチ演出が行われずに、はずれとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「3」は、擬似連続予告演出後にリーチ演出が行われずに、はずれとなる変動パターン（いわゆる擬似1ガセ演出パターン）に対応している。

【0271】

また、変動パターン番号「4」は、リーチ演出後にはずれとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「5」、「6」は、擬似連続予告演出後にリーチ演出が行われてはずれとなる変動パターンに対応している（擬似1、2）。なお、ここでのリーチ演出は、ノーマルリーチ演出に対応する。

30

【0272】

さらに、変動パターン番号「7」は、ロングリーチ演出後にはずれとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「8」～「10」は、擬似連続予告演出後にロングリーチ演出が行われてはずれとなる変動パターンに対応している（擬似1～3）。なお、ロングリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長く、かつ、スーパーリーチ演出よりも変動時間が短いリーチ演出である。

【0273】

さらにまた、変動パターン番号「11」は、スーパーリーチ演出後にはずれとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「12」～「14」は、擬似連続予告演出後にスーパーリーチ演出が行われてはずれとなる変動パターンに対応している（擬似1～3）。なお、スーパーリーチ演出はロングリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出等である。

40

【0274】

このような変動パターン選択テーブルは、変動開始時作動記憶数や当選図柄等に応じて異なるテーブル内容としてもよく、前半変動用のテーブルと後半変動用のテーブルとに分けて変動パターンを決定してもよい（当選時も同様）。

【0275】

50

ここで、擬似1の変動（擬似1：1回目の擬似的な変動）とは、演出図柄の擬似的な変動が1回実行される変動に対応しており、擬似2の変動（擬似2：2回目の擬似的な変動）とは、演出図柄の擬似的な変動が2回実行される変動に対応している。また、擬似の3変動（擬似3：3回目の擬似的な変動）とは、演出図柄の擬似的な変動が3回実行される変動に対応しており、擬似4の変動（擬似4：4回目の擬似的な変動）とは、演出図柄の擬似的な変動が4回実行される変動に対応している。

【0276】

非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンでは、設定される変動時間の長さが大きく異なっている。すなわち、「非リーチ変動パターン」は基本的に短い変動時間（例えば作動記憶数に応じて3.0秒～12.0秒程度）に対応するものであるのに対し、「リーチ変動パターン」はそれよりも長い変動時間（例えば15秒以上）に対応するものである。

【0277】

そして、主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「190」であったとすると、最初の比較値「101」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御CPU72は次の比較値「201」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御CPU72は対応する変動パターン番号として「2」を選択する。

【0278】

変動パターンは、加算尺が追加された変動パターン（加算尺変動パターン）とすることもできる（以下、同様）。加算尺変動パターンとは、通常の変動時間に所定の加算時間（例えば4～16秒程度）の変動時間が加算された変動パターンである。加算尺の変動時間を利用して擬似連続予告演出を実行したり、ボタン押下演出を実行したり、その他の予告演出を実行したりすることができる。

【0279】

例えば、擬似3の変動パターンに第1加算尺（4秒）を加えた変動パターンとすると、擬似連続演出を合計で4回実行することができ、擬似3の変動パターンに第2加算尺（8秒）を加えた変動パターンとすると、擬似連続演出を合計で5回実行することができ、擬似3の変動パターンに第3加算尺（12秒）を加えた変動パターンとすると、擬似連続演出を合計で6回実行することができる。

【0280】

図21は、はずれ時変動パターン選択テーブル（低確率時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、低確率時間短縮状態でのはずれ時（非当選に該当した場合）に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば8つの段階的に異なる値「101」、「201」、「211」、「221」、「231」、「241」、「251」、「255（FFH）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「21」～「28」が割り当てられている。

【0281】

変動パターン番号「21」～「25」は、リーチ演出が行われずに、はずれとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「26」～「28」は、リーチ後にはずれとなる変動パターンに対応している。ただし、変動パターン番号「21」～「25」は、時間短縮変動での非リーチ変動となるため、通常状態の変動時間として短縮した変動時間（例えば、2.0秒程度）が設定されている。

【0282】

主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値

10

20

30

40

50

に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「１９０」であったとすると、最初の比較値「１０１」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御ＣＰＵ７２は次の比較値「２０１」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御ＣＰＵ７２は対応する変動パターン番号として「２２」を選択する。

【０２８３】

図２２は、はずれ時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態の第１区間、転落フラグ＝０）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、高確率時間短縮状態の第１区間でのはずれ時（非当選に該当した場合）であって、転落フラグが０である場合に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ１バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば８つの段階的に異なる値「１０１」、「２０１」、「２１１」、「２２１」、「２３１」、「２４１」、「２５１」、「２５５（ＦＦＨ）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「４１」～「４８」が割り当てられている。

【０２８４】

変動パターン番号「４１」～「４５」は、リーチ演出が行われずに、はずれとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「４６」～「４８」は、バトルリーチ後にはずれとなる変動パターンに対応している。

【０２８５】

主制御ＣＰＵ７２は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「１９０」であったとすると、最初の比較値「１０１」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御ＣＰＵ７２は次の比較値「２０１」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御ＣＰＵ７２は対応する変動パターン番号として「４２」を選択する。

【０２８６】

図２３は、はずれ時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態の第２区間、転落フラグ＝０）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、高確率時間短縮状態の第２区間でのはずれ時（非当選に該当した場合）であって、転落フラグが０である場合に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ１バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば８つの段階的に異なる値「１０１」、「２０１」、「２１１」、「２２１」、「２３１」、「２４１」、「２５１」、「２５５（ＦＦＨ）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「５１」～「５８」が割り当てられている。

【０２８７】

変動パターン番号「５１」～「５８」は、リーチ演出が行われずに、はずれとなる変動パターンに対応している。

【０２８８】

主制御ＣＰＵ７２は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「１９０」であったとすると、最初の比較値「１０１」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御ＣＰＵ７２は次の比較値「２０１」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御ＣＰＵ７２は対応する変動パターン番号として「５２」を選択する。

【0289】

図24は、はずれ時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態の第1区間及び第2区間、転落フラグ＝1）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、高確率時間短縮状態の第1区間及び第2区間でのはずれ時（非当選に該当した場合）であって、転落フラグが1である場合に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。なお、転落フラグが1である場合、厳密には既に高確率時間短縮状態は終了しているが、ここでは、転落フラグが1になる直前まで高確率時間短縮状態に滞在していることから、本テーブルを参照して変動パターンを選択している。

【0290】

ここで、高確率時間短縮状態の第1区間及び第2区間でのはずれ時（非当選に該当した場合）であって、転落フラグが1である場合の変動パターンは、バトルリーチ演出後にはずれとなる演出を実現するため、すべて同一の変動パターン（変動時間は例えば数十秒～数分程度）を設定しており、この選択テーブルでは、予め定められた1つの変動パターン（バトルリーチ後はずれ変動パターン59）を選択するテーブル構成としている。

【0291】

したがって、主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値がいずれの値であっても、変動パターン番号として「59」を選択する。なお、本テーブルは、複数の変動パターンを含んでいてもよい。

【0292】

〔図18：特別図柄変動前処理を参照〕

以上のステップS2404、ステップS2405は、大当たり判定結果がはずれ時（非当選以外の場合）の制御手順であるが、判定結果が大当たり（ステップS2400：Yes）又は小当たり（ステップS2402：Yes）の場合、主制御CPU72は以下の手順を実行する。先ず、大当たりの場合について説明する。

【0293】

ステップS2410：主制御CPU72は、大当たり時停止図柄決定処理を実行する（当選種類決定手段）。この処理では、主制御CPU72は大当たり図柄乱数に基づき、特別図柄別（第1特別図柄又は第2特別図柄）に今回の当選図柄の種類（大当たり時停止図柄番号）を決定する。大当たり図柄乱数値と当選図柄の種類との関係は、予め特別図柄判定データテーブルで規定されている（当選種類規定手段）。このため主制御CPU72は、大当たり時停止図柄決定処理において大当たり時停止図柄選択テーブルを参照し、その記憶内容から大当たり図柄乱数に基づいて当選図柄の種類を決定することができる。

【0294】

〔大当たり時の当選図柄〕

本実施形態では大当たり時に選択的に決定される当選図柄として、大きく分けて5種類の当選図柄が用意されている。5種類の内訳は、「6ラウンド確変図柄」、「12ラウンド確変図柄1」、「12ラウンド確変図柄2」、「12ラウンド通常図柄」、「16ラウンド確変図柄」である。なお、各当選図柄は、さらに複数の当選図柄を含んでいてもよい。例えば「6ラウンド確変図柄」であれば、「6ラウンド確変図柄a」、「6ラウンド確変図柄b」、「6ラウンド確変図柄c」、・・・といった具合である。

【0295】

また、本実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とでは、それぞれに対応する内部抽選の大当たり時に選択される当選図柄の選択比率が異なっている。このため主制御CPU72は、今回の大当たりの結果が第1特別図柄に対応するものであるか、第2特別図柄に対応するものであるかによって選択する当選図柄を区別している。

【0296】

〔第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブル〕

図25は、第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの構成例を示す図である。主制御CPU72は、今回の大当たりの結果が第1特別図柄に対応する場合、この第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブル（当選種類規定手段）を参照して当選図柄の種類を決定す

10

20

30

40

50

る。

【0297】

第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブル中、左カラムには当選図柄別の振分値が示されており、各振分値「40」、「10」、「50」は分母を100とした場合の割合に相当する。また、左から2番目のカラムには、各振分値に対応する「12ラウンド確変図柄1（実質4ラウンド）」、「12ラウンド確変図柄2（実質9ラウンド）」、「12ラウンド通常図柄（実質9ラウンド）」が示されている。すなわち、第1特別図柄に対応する大当たり時には、「12ラウンド確変図柄1（実質4ラウンド）」が選択される割合は100分の40（＝40％）であり、「12ラウンド確変図柄2（実質9ラウンド）」が選択される割合は100分の10（＝10％）であり、「12ラウンド通常大当たり（実質9ラウンド）」が選択される割合は100分の50（＝50％）である。各振分値の大きさは、大当たり図柄乱数を用いた当選図柄別の選択比率に相当する。

10

【0298】

いずれにしても、今回の大当たりの結果が第1特別図柄に対応する場合、主制御CPU72は大当たり図柄乱数に基づいて選択抽選を行い、第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルに示される選択比率で当選図柄を選択的に決定する。また、第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルには、左から3番目のカラムに示されるように当選時の停止図柄コマンドとして例えば2バイトのコマンドデータが規定されている。停止図柄コマンドは、例えばMODE値－EVENT値の組み合わせで記述されており、このうち上位バイトのMODE値「B1H」は、今回の当選図柄が第1特別図柄の大当たり時に選択されたものであることを表している。また、下位バイトのEVENT値「01H」、「02H」、「03H」は、それぞれ選択テーブル中で対応する当選図柄の種類を表している。このため例えば、今回の大当たりの結果が第1特別図柄に対応するものであり、当選図柄として「12ラウンド確変図柄1」が選択された場合、当選時の停止図柄コマンドは「B1H01H」で記述されることになる。

20

【0299】

以上のように、主制御CPU72は第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルから当選図柄を選択すると、そのときの停止図柄コマンドを生成する。生成した停止図柄コマンドは、例えば演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。また、主制御CPU72は、選択した当選図柄に基づいて第1特別図柄についての大当たり時停止図柄番号を決定する。

30

【0300】

〔確変回数〕

第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの右から2番目のカラムには、大当たり遊技の終了後に付与される確変回数（ST回数）の値が示されている。

本実施形態では、「12ラウンド確変図柄1」又は「12ラウンド確変図柄2」に該当し、大当たり遊技中に遊技球が確変領域を通過した場合、確変回数は10000回付与される。

一方、「12ラウンド通常図柄」に該当した場合、大当たり遊技中に遊技球が確変領域を通過することは困難となっているため、確変回数は付与されない。なお、「12ラウンド確変図柄1」又は「12ラウンド確変図柄2」に該当したものの、大当たり遊技中に遊技球が確変領域を通過しなかった場合、確変回数は付与されない。

40

【0301】

〔時短回数〕

第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの右カラムには、大当たり遊技の終了後に付与される時短回数（限度回数）の値が示されている。

本実施形態では、「12ラウンド確変図柄1」又は「12ラウンド確変図柄2」に該当し、大当たり遊技中に遊技球が確変領域を通過した場合、時短回数は10000回付与される。

一方、「12ラウンド通常図柄」に該当した場合、時短回数は100回付与される。

50

なお、「12ラウンド確変図柄1」又は「12ラウンド確変図柄2」に該当したものの、大当り遊技中に遊技球が確変領域を通過しなかった場合、時短回数は100回付与される。

【0302】

〔第2特別図柄大当り時停止図柄選択テーブル〕

図26は、第2特別図柄大当り時停止図柄選択テーブルの構成例を示す図である。主制御CPU72は、今回の大当りの結果が第2特別図柄に対応する場合、この第2特別図柄大当り時停止図柄選択テーブル（当選種類規定手段）を参照して当選図柄の種類を決定する。

【0303】

第2特別図柄大当り時停止図柄選択テーブルにおいても、その左カラムには当選図柄別の振分値が示されており、各振分値「60」、「40」は分母を100とした場合の割合に相当する。同様に左から2番目のカラムには、振分値に対応する「16ラウンド確変図柄」、「6ラウンド確変図柄」が示されている。すなわち、第2特別図柄に対応する大当り時においては、「16ラウンド確変図柄」が選択される割合は100分の60（＝60％）であり、「6ラウンド確変図柄」が選択される割合は100分の40（＝40％）である。

【0304】

今回の大当りの結果が第2特別図柄に対応する場合、主制御CPU72は大当り図柄乱数に基づいて選択抽選を行い、第2特別図柄大当り時停止図柄選択テーブルに示される選択比率で当選図柄を選択的に決定する。同様に第2特別図柄大当り時停止図柄選択テーブルにも、その左から3番目のカラムに示されるように当選時の停止図柄コマンドとして例えば2バイトのコマンドデータが規定されている。ここでも停止図柄コマンドは、MODE値－EVENT値の組み合わせで記述されており、このうち上位バイトのMODE値「B2H」は、今回の当選図柄が第2特別図柄の大当り時に選択されたものであることを表している。また、下位バイトのEVENT値「01H」、「02H」、「03H」は、それぞれ選択テーブル中で対応する当選図柄の種類を表している。このため例えば、今回の大当りの結果が第2特別図柄に対応するものであり、当選図柄として「16ラウンド確変図柄」が選択された場合、停止図柄コマンドは「B2H01H」で記述されることになる。

【0305】

以上のように、主制御CPU72は第2特別図柄大当り時停止図柄選択テーブルから当選図柄を選択すると、そのときの停止図柄コマンドを生成する。生成した停止図柄コマンドは、例えば演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。また、主制御CPU72は、選択した当選図柄に基づいて第2特別図柄についての大当り時停止図柄番号を決定する。

【0306】

〔確変回数〕

第2特別図柄大当り時停止図柄選択テーブルの右から2番目のカラムには、大当り遊技の終了後に付与される確変回数（ST回数）の値が示されている。

本実施形態では、「16ラウンド確変図柄」又は「6ラウンド確変図柄」に該当し、大当り遊技中に遊技球が確変領域を通過した場合、確変回数は10000回付与される。なお、「16ラウンド確変図柄」又は「6ラウンド確変図柄」に該当したものの、大当り遊技中に遊技球が確変領域を通過しなかった場合、確変回数は付与されない。

【0307】

〔時短回数〕

第2特別図柄大当り時停止図柄選択テーブルの右カラムには、大当り遊技の終了後に付与される時短回数（限度回数）の値が示されている。

本実施形態では、「16ラウンド確変図柄」又は「6ラウンド確変図柄」に該当し、大当り遊技中に遊技球が確変領域を通過した場合、時短回数は10000回付与される。

なお、「16ラウンド確変図柄」又は「6ラウンド確変図柄」に該当したものの、大当

10

20

30

40

50

り遊技中に遊技球が確変領域を通過しなかった場合、時短回数は100回付与される。

【0308】

〔図18：特別図柄変動前処理を参照〕

ステップS2412：次に主制御CPU72は、大当たり時変動パターン決定処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は先のステップS2200でシフトした変動パターン決定乱数に基づいて第1特別図柄又は第2特別図柄の変動パターン（変動時間と停止表示時間）を決定する。また、主制御CPU72は、決定した変動時間の値を変動タイマにセットするとともに、停止表示時間の値を停止図柄表示タイマにセットする。一般的に大当たりリーチ変動の場合、はずれ時よりも長い変動時間が決定される。

【0309】

本実施形態では、内部抽選の結果、大当りに該当した場合、演出上で例えば「リーチ演出」を発生させて大当たりとする制御を行っている。そして、「大当たり時変動パターン選択テーブル」には、複数種類の「リーチ演出」に対応した変動パターンが規定されており、大当りに該当した場合は、その中からいずれかの変動パターンが選択されることになる。

ここで、リーチ演出には、ノーマルリーチ演出、ロングリーチ演出、スーパーリーチ演出、バトルリーチ演出等といった様々なリーチ演出が含まれる。また、時間短縮機能が作動している状態での当選時には、長い変動時間を有する変動パターンを選択せずに、短い変動時間を有する変動パターン（リーチ演出を行わない変動パターン）を選択してもよい。

【0310】

〔大当たり時変動パターン選択テーブルの例〕

図27は、大当たり時変動パターン選択テーブル（低確率非時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、低確率非時間短縮状態での大当たり時に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。

また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。なお、本実施形態では、大当たりの種別（当選図柄）によって変動パターンを区別していないが、それぞれの大当たりの種別で専用の変動パターン選択テーブルを参照して変動パターンを決定してもよい。

【0311】

「比較値」には、複数の段階的に異なる値「101」、「201」、「211」、「221」、「231」、「235」、「241」、「243」、「245」、「247」、「249」、「251」、「253」、「255（FFH）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「61」～「74」が割り当てられている。

【0312】

変動パターン番号「61」～「63」は、擬似連続予告演出後にスーパーリーチ演出が行われて当たりとなる変動パターンに対応しており（擬似3～1）、変動パターン番号「64」は、スーパーリーチ演出後に当たりとなる変動パターンに対応している。

【0313】

また、変動パターン番号「65」～「67」は、擬似連続予告演出後にロングリーチ演出が行われて当たりとなる変動パターンに対応しており（擬似3～1）、変動パターン番号「68」は、ロングリーチ演出後に当たりとなる変動パターンに対応している。

【0314】

さらに、変動パターン番号「69」～「71」は、擬似連続予告演出後にリーチ演出が行われて当たりとなる変動パターンに対応しており（擬似3～1）、変動パターン番号「72」は、リーチ演出後に当たりとなる変動パターンに対応している。ここでのリーチ演出は、ノーマルリーチ演出に対応している。

【0315】

さらにまた、変動パターン番号「73」、「74」は、擬似連続予告演出後に確定リー

10

20

30

40

50

チ演出（例えば、全回転リーチ演出等）が行われて当たりとなる変動パターンに対応している（擬似4）。

【0316】

主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「190」であったとすると、最初の比較値「101」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御CPU72は次の比較値「201」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御CPU72は対応する変動パターン番号として「62」を選択する。

10

【0317】

図28は、大当たり時変動パターン選択テーブル（低確率時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、低確率時間短縮状態での当選時に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば8つの段階的に異なる値「101」、「201」、「211」、「221」、「231」、「241」、「251」、「255（FFH）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「81」～「88」が割り当てられている。

20

【0318】

変動パターン番号「81」～「88」は、いずれもリーチ演出が行われて当たりとなる変動パターンに対応している。

【0319】

主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「190」であったとすると、最初の比較値「101」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御CPU72は次の比較値「201」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御CPU72は対応する変動パターン番号として「82」を選択する。

30

【0320】

図29は、大当たり時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、高確率時間短縮状態での当選時に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば8つの段階的に異なる値「101」、「201」、「211」、「221」、「231」、「241」、「251」、「255（FFH）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「101」～「108」が割り当てられている。

40

【0321】

変動パターン番号「101」～「108」は、いずれもバトルリーチ演出が行われて当たりとなる変動パターンに対応している。

【0322】

主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「190」であったとすると、最初の比較値「101」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御CPU72は次の比較値「201」と

50

乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御CPU72は対応する変動パターン番号として「102」を選択する。

【0323】

〔図18：特別図柄変動前処理を参照〕

ステップS2414：次に主制御CPU72は、大当たり時その他設定処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は、先のステップS2410で決定した当選図柄の種類（大当たり時停止図柄番号）がいずれの当選図柄であっても、遊技状態フラグとして時間短縮機能作動フラグの値（01H）をRAM76のフラグ領域にセットする（時間短縮状態移行手段、時間短縮機能作動手段、有利遊技状態移行手段、特別状態移行手段）。

【0324】

また、ステップS2414の処理において、主制御CPU72は大当たり時停止図柄番号に基づいて第1特別図柄表示装置34又は第2特別図柄表示装置35による停止図柄（大当たり図柄）の表示態様を決定する。合わせて主制御CPU72は、停止図柄コマンド（大当たり時）とともに抽選結果コマンド（大当たり時）を生成する。これら停止図柄コマンド及び抽選結果コマンドもまた、演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。

【0325】

次に、小当たり時の処理について説明する。

ステップS2407：主制御CPU72は、小当たり時停止図柄決定処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は大当たり図柄乱数に基づき、小当たり時の当選図柄の種類（小当たり時停止図柄番号）を決定する。ここでも同様に、大当たり図柄乱数値と小当たり時の当選図柄の種類との関係が予め小当たり時特別図柄選択テーブルで規定されている（当選種類規定手段）。なお、本実施形態では、主制御CPU72の負荷を軽減するために大当たり図柄乱数を用いて小当たり時の当選図柄を決定しているが、別途専用の乱数を用いてもよい。

【0326】

〔小当たり時の当選図柄〕

本実施形態では、小当たり時の当選図柄は「1回開放小当たり図柄」の1種類だけである。ただし、これ以外に例えば「2回開放小当たり図柄」や「3回開放小当たり図柄」等の別の種類が用意されていてもよい。内部抽選の結果としての「小当たり」は、その後の状態が「高確率状態」や「時間短縮状態」に変化する契機とはならないため、この種のパチンコ機で必須となる「2ラウンド（2回開放）以上」の規定にとらわれることなく、「1回開放小当たり図柄」を設けることができる。

【0327】

ステップS2408：次に主制御CPU72は、小当たり時変動パターン決定処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は先のステップS2200でシフトした変動パターン決定乱数に基づいて第1特別図柄又は第2特別図柄の変動パターン（変動時間と停止表示時間）を決定する（変動パターン選択手段）。また、主制御CPU72は、決定した変動時間の値を変動タイマにセットし、停止表示時間の値を停止図柄表示タイマにセットする。なお、本実施形態では小当たりの場合にリーチ変動パターンを選択することもできるし、はずれ通常変動時と同等の変動パターンを選択することもできる。

【0328】

ステップS2409：次に主制御CPU72は、小当たり時その他設定処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は小当たり時停止図柄番号に基づき、第1特別図柄表示装置34又は第2特別図柄表示装置35による停止図柄（小当たり図柄）の表示態様を決定する。合わせて主制御CPU72は、演出制御装置124に送信する停止図柄コマンド及び抽選結果コマンド（小当たり時）を生成する。これら停止図柄コマンド及び抽選結果コマンドもまた、演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。

【0329】

ステップS2415：次に主制御CPU72は、特別図柄変動開始処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は変動パターン番号（はずれ時／当り時）に基づいて変動パターンデータを選択する。合わせて主制御CPU72は、RAM76のフラグ領域に特

10

20

30

40

50

別図柄の変動開始フラグをセットする。そして、主制御CPU72は、演出制御装置124に送信する変動開始コマンドを生成する。この変動開始コマンドもまた、演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。以上の手順を終えると、主制御CPU72は特別図柄変動中処理（ステップS3000）を次のジャンプ先に設定し、特別図柄遊技処理に復帰する。

【0330】

〔図16：特別図柄変動中処理，特別図柄停止表示中処理〕

特別図柄変動中処理では、主制御CPU72は変動タイマの値をレジスタからタイマカウンタにロードし、その後、時間の経過（クロックパルスのカウント数又は割込カウンタの値）に応じてタイマカウンタの値をデクリメントする。そして、主制御CPU72は、タイマカウンタの値を参照しつつ、その値が0になるまで特別図柄の変動表示を制御する。そして、タイマカウンタの値が0になると、主制御CPU72は特別図柄停止表示中処理（ステップS4000）を次のジャンプ先に設定する。

【0331】

また、特別図柄停止表示中処理では、主制御CPU72は停止図柄決定処理（図18中のステップS2404，ステップS2407，ステップS2410）で決定した停止図柄に基づいて特別図柄の停止表示を制御する。また、主制御CPU72は、演出制御装置124に送信する図柄停止コマンドを生成する。図柄停止コマンドは、演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。特別図柄停止表示中処理の中で停止図柄を所定時間にわたり表示させると、主制御CPU72は図柄変動中フラグを消去する。

【0332】

〔特別図柄記憶エリアシフト処理〕

図30は、特別図柄記憶エリアシフト処理の手順例を示すフローチャートである。先の特別図柄変動前処理において、第1特別図柄又は第2特別図柄に対応する作動記憶カウンタの値が「0」より大であった場合（図18中のステップS2100：Yes）、主制御CPU72はこの特別図柄記憶エリアシフト処理を実行する。以下、各手順に沿って説明する。

【0333】

ステップS2210：主制御CPU72は、第2特別図柄の記憶があるか否かを確認する。すなわち、RAM76の記憶エリアにアクセスし、第2特別図柄の記憶があることを確認した場合（Yes）、主制御CPU72は次にステップS2212に進む。

【0334】

ステップS2212：主制御CPU72は、記憶エリアをシフトする対象の特別図柄として第2特別図柄を指定する。この指定は、例えば対象図柄指定値として「02H」をセットすることで行われる。

【0335】

ステップS2214：一方、第2特別図柄の記憶があることを確認できない場合（ステップS2210：No）、主制御CPU72は記憶エリアをシフトする対象の特別図柄として第1特別図柄を指定する。この場合の指定は、例えば対象図柄指定値として「01H」をセットすることで行われる。

【0336】

ステップS2216：ステップS2212又はステップS2214のいずれかで指定した対象の特別図柄について、主制御CPU72はRAM76の乱数記憶領域をシフトする。なお、具体的な処理の内容については、先の特別図柄変動前処理において既に述べたとおりである。

【0337】

ステップS2218：次いで主制御CPU72は、対象の特別図柄について作動記憶カウンタの値を減算する。例えば、今回の記憶エリアをシフトする対象が第2特別図柄であれば、主制御CPU72は第2特別図柄に対応する作動記憶カウンタの値を減算（-1）する。

【0338】

ステップS2220：そして、主制御CPU72は、減算後の作動記憶カウンタの値から「変動開始時作動記憶数」を設定する。なお、ここでは第1特別図柄と第2特別図柄の両方について、作動記憶カウンタの値を加算した上で「変動開始時作動記憶数」を設定してもよい。

【0339】

ステップS2222：また、主制御CPU72は、今回の記憶エリアをシフトする対象の特別図柄が第2特別図柄であるか否かを確認する。

ステップS2224：対象が第2特別図柄であった場合（ステップS2222：Yes）、主制御CPU72は第2特別図柄に関して作動記憶数減少時演出コマンドをセットする。ここでセットされる演出コマンドもまた、1ワード長のコマンドとして生成されるが、その構成は上述した「作動記憶数増加時演出コマンド」と対照的である。すなわち、作動記憶数減少時演出コマンドは、コマンド種別を表す上位バイトの先行値（例えば「BCH」）に対して、減少後の作動記憶数を表す下位バイトの値（例えば「00H」～「03H」）を付加するとともに、下位バイトの値については、「消費に伴う作動記憶数の減少」を意味する加算値（例えば「10H」）をさらに付加（論理和）したものである。したがって下位バイトについては、加算値「10H」を論理和することでその第2の位が「1」となり、この値によって「作動記憶数の減少による結果（変化情報）」であることを表したものとなる。つまり、コマンドの下位バイトが「13H」であれば、それは前回までの作動記憶数「4」（コマンド表記は「14H」）が1つ減少した結果、今回の作動記憶数が「3」（コマンド表記は「13H」）となったことを表している。同様に、下位バイトが「12H」～「10H」であれば、それは前回までの作動記憶数「3」～「1」（コマンド表記は「13H」～「11H」）がそれぞれ1つ減少した結果、今回の作動記憶数が「2」～「0」（コマンド表記は「12H」～「10H」）となったことを表している。なお、先行値「BCH」は、今回の演出コマンドが第2特別図柄についての作動記憶数コマンドであることを表す値である。

【0340】

ステップS2226：なお、今回の対象が第1特別図柄であった場合（ステップS2222：No）、主制御CPU72は第1特別図柄に関して作動記憶数減少時演出コマンドをセットする。この場合のコマンドは、先行値が第1特別図柄についての作動記憶数コマンドであることを表す値（例えば「BBH」）となる以外は上記と同じである。

【0341】

ステップS2228：そして、主制御CPU72は、演出コマンド出力処理を実行する。この処理は、先のステップS2224又はステップS2226でセットした作動記憶数減少時演出コマンドを演出制御装置124に対して送信するためのものである（記憶数通知手段）。

以上の手順を終えると、主制御CPU72は特別図柄変動前処理（図18）に復帰する。

【0342】

〔特別図柄停止表示中処理〕

次に図31は、特別図柄停止表示中処理の手順例を示すフローチャートである。以下、各手順に沿って説明する。

【0343】

ステップS4100：主制御CPU72は、停止図柄表示タイマの値を減算（割込周期分だけデクリメント）する。

【0344】

ステップS4200：そして、主制御CPU72は、今回減算した停止図柄表示タイマの値に基づき、停止表示時間が終了したか否かを判断する。具体的には、停止図柄表示タイマの値が0以下でなければ、主制御CPU72は未だ停止表示時間が終了していないと判断する（No）。この場合、主制御CPU72は特別図柄遊技処理に復帰し、次の割込周期においても実行選択処理（図16中のステップS1000）からジャンプして特別図

10

20

30

40

50

柄停止表示中処理を繰り返し実行する。

【0345】

これに対し、停止図柄表示タイマの値が0以下であれば、主制御CPU72は停止表示時間が終了したと判断する（Yes）。この場合、主制御CPU72は次にステップS4250を実行する。

【0346】

ステップS4250：主制御CPU72は、図柄停止コマンド及び停止表示時間終了コマンドを生成する。図柄停止コマンド及び停止表示時間終了コマンドは、演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。また、主制御CPU72は、ここで図柄変動中フラグを消去する。なお、「停止表示時間終了コマンド」とは、特別図柄の停止表示時間が終了（経過）したことを示すコマンドである。

【0347】

ステップS4300：ここで主制御CPU72は、大当たりフラグの値（01H）がセットされているか否かを確認する。大当たりフラグの値（01H）がセットされている場合（Yes）、主制御CPU72は次にステップS4350を実行する。

【0348】

〔当選時〕

ステップS4350：主制御CPU72は、ジャンプテーブルのジャンプ先を「大当たり時可変入賞装置管理処理」に設定する。なお、主制御CPU72は、本処理にて各種機能を非作動に設定する処理を実行する。具体的には、確率変動機能を非作動とし、時間短縮機能を非作動とする。これにより、特別遊技（大役）が開始される前には、低確率非時間短縮状態に移行されることになる。なお、当選時において、確率変動機能及び時間短縮機能を非作動とするタイミングは変動開始時や変動中であってもよい。

【0349】

ステップS4400：そして、主制御CPU72は、制御上の内部状態フラグとして「大役開始（大当たり遊技中）」をセットする。また、主制御CPU72は、大当たり図柄の種類に応じて連続作動回数ステータスの値をセットする。例えば、大当たり図柄の種類が「16ラウンド確変図柄」である場合、連続作動回数ステータスには「16ラウンド」に対応する値がセットされる。また、大当たり図柄の種類が「12ラウンド確変図柄1, 2」又は「12ラウンド通常図柄」である場合、連続作動回数ステータスには「12ラウンド」を表す値がセットされる。さらに、大当たり図柄の種類が「6ラウンド確変図柄」である場合、連続作動回数ステータスには「6ラウンド」を表す値がセットされる。そして、主制御CPU72は、大当たり中を表す状態コマンドを生成する。大当たり中を表す状態コマンドは、演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。

【0350】

ステップS4500：そして、主制御CPU72は、連続作動回数コマンドを生成する。連続作動回数コマンドは、先の大当たり時停止図柄決定処理（図18中のステップS2410）で決定された大当たり図柄の種類（停止図柄番号）に基づいて生成することができる。例えば、大当たり図柄の種類が「16ラウンド確変図柄」である場合、連続作動回数コマンドは「16ラウンド」を表す値として生成される。また、大当たり図柄の種類が「12ラウンド確変図柄1, 2」又は「12ラウンド通常図柄」である場合、連続作動回数コマンドは「12ラウンド」を表す値として生成される。さらに、大当たり図柄の種類が「6ラウンド確変図柄」である場合、連続作動回数コマンドは「6ラウンド」を表す値として生成される。生成された連続作動回数コマンドは、演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。

【0351】

大当たり時に以上の手順を終えると、主制御CPU72は特別図柄遊技処理に復帰する。

【0352】

〔非当選時〕

これに対し、大当たり時以外の場合は以下の手順が実行される。

すなわち主制御CPU72は、ステップS4300において大当りフラグの値(01H)がセットされていないと判断した場合(No)、次にステップS4600を実行する。

【0353】

ステップS4600:主制御CPU72は、次に小当りフラグの値(01H)がセットされているか否かを確認する。そして、小当りフラグの値(01H)もセットされておらず、単純にはずれである場合(No)、主制御CPU72は次にステップS4602を実行する。

【0354】

ステップS4602:主制御CPU72は、ジャンプテーブルのジャンプ先アドレスとして特別図柄変動前処理のアドレスをセットする。

【0355】

ステップS4605:これに対し、小当りフラグの値(01H)がセットされていた場合(ステップS4600:Yes)、主制御CPU72はジャンプテーブルのジャンプ先アドレスとして小当り時可変入賞装置管理処理のアドレスをセットする。

【0356】

ステップS4606:そして、主制御CPU72は、制御上の内部状態フラグとして「小当り開始(小当り中)」をセットする。また、主制御CPU72は、小当り中を表す状態コマンドを生成する。小当り中を表す状態コマンドは、演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。

【0357】

ステップS4610:次に主制御CPU72は、回数切りカウンタの値をロードする。「回数切りカウンタ」は、「高確率状態」や「時間短縮状態」においてそれぞれのカウンタ値がRAM76の確変カウント領域、時短カウント領域にセットされている。本実施形態では、「高確率時間短縮状態」に移行させる場合、高確率状態に関する回数切りカウンタは所定の数値(例えば10000回)に設定され、時間短縮状態に関する回数切りカウンタは所定の数値(例えば10000回)に設定される。また、「低確率時間短縮状態」に移行させる場合、高確率状態に関する回数切りカウンタは設定されず、時間短縮状態に関する回数切りカウンタは所定の数値(例えば100回)に設定される。

【0358】

ステップS4620:主制御CPU72は、ロードしたカウンタ値が0であるか否かを確認する。このとき、既に回数切りカウンタ値が0であれば(Yes)、主制御CPU72は特別図柄遊技処理に復帰する。一方、回数切りカウンタ値が0でなかった場合(No)、回数切りカウンタ値コマンドを生成してから、主制御CPU72は次にステップS4630を実行する。

【0359】

ステップS4630:主制御CPU72は、回数切りカウンタ値をデクリメント(1減算)する。

ステップS4640:そして、主制御CPU72は、その減算結果が0でないか否か进行判断する。減算の結果、回数切りカウンタの値が0でなかった場合(Yes)、主制御CPU72は特別図柄遊技処理に復帰する。これに対し、回数切りカウンタの値が0になった場合(No)、主制御CPU72はステップS4650に進む。

【0360】

ステップS4650:ここで主制御CPU72は、回数切り機能作動時のフラグをリセットする。本実施形態では、「いずれかの確変図柄」に該当して「高確率時間短縮状態」に移行させる場合、高確率状態及び時間短縮状態に関する回数切りカウンタは所定の数値(例えば10000回)に設定されるため、リセットされるのは、確率変動機能作動フラグ及び時間短縮機能作動フラグである。

【0361】

また、「低確率時間短縮状態」に移行させる場合、時間短縮状態に関する回数切りカウンタは所定の数値(例えば100回)に設定されるため、リセットされるのは、時間短縮

10

20

30

40

50

機能作動フラグだけである。これにより、特別図柄の停止表示を経て時間短縮状態や高確率状態が終了する。以上の手順を終えると、特別図柄遊技処理に復帰する。

【0362】

〔表示出力管理処理〕

次に図32は、割込管理処理の中で実行される表示出力管理処理（図9中のステップS210）の構成例を示すフローチャートである。表示出力管理処理は、特別図柄表示設定処理（ステップS1200）、普通図柄表示設定処理（ステップS1210）、状態表示設定処理（ステップS1220）、作動記憶表示設定処理（ステップS1230）、連続作動回数表示設定処理（ステップS1240）のサブルーチン群を含む構成である。

【0363】

このうち特別図柄表示設定処理（ステップS1200）と普通図柄表示設定処理（ステップS1210）、作動記憶表示設定処理（ステップS1230）、については、既に述べたように第1特別図柄表示装置34、第2特別図柄表示装置35、普通図柄表示装置33、普通図柄作動記憶ランプ33a、第1特別図柄作動記憶ランプ34a及び第2特別図柄作動記憶ランプ35aの各LEDに対して印加する駆動信号を生成及び出力する処理である。

【0364】

状態表示設定処理（ステップS1220）及び連続作動回数表示設定処理（ステップS1240）については、遊技状態表示装置38の各LEDに対して印加する駆動信号を生成及び出力する処理である。まず状態表示設定処理では、主制御CPU72は、確率変動機能作動フラグ又は時間短縮機能作動フラグの値に応じてそれぞれ確率変動状態表示ランプ38d、時短状態表示ランプ38eの点灯を制御する。例えば、パチンコ機1の電源投入時において確率変動機能作動フラグに値（01H）がセットされていれば、主制御CPU72は確率変動状態表示ランプ38dに対応するLEDに対して点灯信号を出力する。なお、確率変動状態表示ランプ38dは、特別図柄に関する大当り遊技が開始されるまで、もしくは、特別図柄の変動表示が規定回数行われた後に確率変動機能がOFFにされるまで点灯しつづけ、その後非表示に（消灯）切り替えられる。一方、時間短縮機能作動フラグに値（01H）がセットされていれば、特に電源投入時であるか否かに関わらず、主制御CPU72は時短状態表示ランプ38eに対応するLEDに対して点灯信号を出力する。さらに、主制御CPU72は、特別遊技管理ステータスに応じて発射位置指定ランプ38fの点灯を制御する。例えば、大当り遊技又は小当り遊技により第1可変入賞装置30又は第2可変入賞装置31が作動状態となる場合、主制御CPU72は発射位置指定ランプ38fに対応するLEDに対して点灯信号を出力する。また、時間短縮機能作動フラグに値（01H）がセットされていれば、主制御CPU72は時短状態表示ランプ38eに加えて、発射位置指定ランプ38fに対応するLEDに対しても点灯信号を出力する。なお、発射位置指定ランプ38fは、大当り遊技を経て「時間短縮状態」に移行する場合、大当り遊技開始から「時間短縮状態」が終了するまで点灯し、「時間短縮状態」の終了により非点灯（OFF）となる。

【0365】

また、主制御CPU72は、連続作動回数表示設定処理において大当り種別表示ランプ38a、38b、38cの点灯を制御する。具体的には、主制御CPU72は連続作動回数ステータスの値に基づき、大当り種別表示ランプ38a、38b、38cのいずれかに対する点灯信号を出力する。このとき点灯信号を出力する対象となるのは、連続作動回数ステータスの値で指定された大当り図柄に対応するいずれかの表示ランプ38a、38b、38cである。例えば、連続作動回数ステータスの値が「16ラウンド」を指定するものであれば、主制御CPU72は「16ラウンド（16R）」を表すランプ38cに対して点灯信号を出力する。また、連続作動回数ステータスの値が「12ラウンド」を指定するものであれば、主制御CPU72は「12ラウンド（12R）」を表すランプ38bに対して点灯信号を出力する。さらに、連続作動回数ステータスの値が「6ラウンド」を指定するものであれば、主制御CPU72は「6ラウンド（6R）」を表すランプ38aに

対して点灯信号を出力する。

【0366】

〔大当たり時可変入賞装置管理処理〕

次に、大当たり時可変入賞装置管理処理の詳細について説明する。図33は、大当たり時可変入賞装置管理処理の構成例を示すフローチャートである。大当たり時可変入賞装置管理処理は、大当たり時遊技プロセス選択処理（ステップS5100）、大当たり時大入賞口開放パターン設定処理（ステップS5200）、大当たり時大入賞口開閉動作処理（ステップS5300）、大当たり時大入賞口閉鎖処理（ステップS5400）、大当たり時終了処理（ステップS5500）のサブルーチン群を含む構成である。

【0367】

ステップS5100：大当たり時遊技プロセス選択処理において、主制御CPU72は次に実行すべき処理（ステップS5200～ステップS5500のいずれか）のジャンプ先を選択する。すなわち主制御CPU72は、ジャンプテーブルから次に実行すべき処理のプログラムアドレスをジャンプ先のアドレスとして選択し、また、戻り先のアドレスとして大当たり時可変入賞装置管理処理の末尾をスタックポインタにセットする。いずれの処理を次のジャンプ先として選択するかは、これまでに行われた処理の進行状況によって異なる。例えば、未だ第1可変入賞装置30又は第2可変入賞装置31の作動（開閉動作）を開始していない状況であれば、主制御CPU72は次のジャンプ先として大当たり時大入賞口開放パターン設定処理（ステップS5200）を選択する。一方、既に大当たり時大入賞口開放パターン設定処理が完了していれば、主制御CPU72は次のジャンプ先として大当たり時大入賞口開閉動作処理（ステップS5300）を選択し、大当たり時大入賞口開閉動作処理まで完了していれば、次のジャンプ先として大当たり時大入賞口閉鎖処理（ステップS5400）を選択する。また、設定された連続作動回数（ラウンド数）にわたって大当たり時大入賞口開閉動作処理及び大当たり時大入賞口閉鎖処理が繰り返し実行されると、主制御CPU72は次のジャンプ先として大当たり時終了処理（ステップS5500）を選択する。以下、それぞれの処理についてさらに詳しく説明する。

【0368】

〔大当たり時大入賞口開放パターン設定処理〕

図34は、大当たり時大入賞口開放パターン設定処理の手順例を示すフローチャートである。この処理は、大当たり時に第1可変入賞装置30又は第2可変入賞装置31を開閉動作する回数や各開放の時間等の条件を設定するためのものである。以下、各手順に沿って説明する。

【0369】

ステップS5204：主制御CPU72は、図柄別開放パターン選択処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は今回の該当する当選図柄に応じて大入賞口の開放パターン（ラウンドごとの開放回数及び各開放の時間）やラウンド間のインターバル時間、1ラウンド中のカウント数（最大入賞回数）、確変領域用ソレノイド99の作動パターンを選択する。当選図柄別の大入賞口の開放パターンや確変領域用ソレノイド99の作動パターン、ラウンド間のインターバル時間については、図17に示す大当たり中の可変入賞装置の動作パターンで説明した通りである。なお、1ラウンド中のカウント数（最大入賞回数）は基本的には10個程度であるが、極端な短時間（0.1秒程度）の開放中に入賞が発生することはほとんどない（不能ではないが極めて困難である）。

【0370】

ステップS5206：主制御CPU72は、先の大当たり時停止図柄決定処理（図18中のステップS2410）で選択した大当たり時の当選図柄に基づき、今回の大当たり遊技における実行ラウンド数を設定する。具体的には、当選図柄として「16ラウンド確変図柄」を選択していれば、主制御CPU72は実行ラウンド数を16回に設定する。また、当選図柄として「12ラウンド確変図柄1, 2」又は「12ラウンド通常図柄」を選択していれば、主制御CPU72は実行ラウンド数を12回に設定する。さらに、当選図柄として「6ラウンド確変図柄」を選択していれば、主制御CPU72は実行ラウンド数を6回に

設定する。ここで設定した実行ラウンド数は、プログラム上で対応する値を用いて例えば RAM 76 のバッファ領域に格納される。

【0371】

ステップ S5208：次に主制御 CPU 72 は、先のステップ S5204 で設定した大入賞口開放パターン及び確変領域用ソレノイド 99 の作動パターンに基づき、大当たり時開放タイマ及び確変領域タイマ（確変領域の開放時間をカウントするタイマ）を設定する。ここで設定したタイマの値は、第 1 可変入賞装置 30 又は第 2 可変入賞装置 31 の開放時間や確変領域の開放時間となる。なお、大当たり時開放タイマ及び確変領域タイマの値として 20.0～29.0 秒程度の時間が設定されていれば、その開放時間は 1 回の開放中に大入賞口への入球や確変領域の通過が容易に発生する十分な時間（例えば発射制御基板セット 174 により遊技球が 10 個以上発射される時間、好ましくは 6 秒以上）となる。一方、大当たり時開放タイマ及び確変領域タイマの値として 0.1 秒が設定されていれば、その開放時間は 1 回の開放中に大入賞口への入球や確変領域の通過が不能ではなくとも、ほとんど発生しない（困難となる）短時間（例えば 1 秒より短い時間、好ましくは発射制御基板セット 174 による遊技球の発射間隔よりも短い時間）となる。

10

【0372】

ステップ S5210：そして、主制御 CPU 72 は、先のステップ S5204 で設定した大入賞口開放パターン及び確変領域用ソレノイド 99 の作動パターンに基づき、大当たり時インターバルタイマ及び確変領域インターバルタイマ（確変領域を一時的に閉鎖させるための待ち時間をカウントするタイマ）を設定する。ここで設定したタイマの値は、大当たり中のラウンド間での待機時間又は確変領域の一時的な閉鎖時間となる。

20

【0373】

ステップ S5212：以上の手順を終えると、主制御 CPU 72 は次のジャンプ先を大当たり時大入賞口開閉動作処理に設定し、大当たり時可変入賞装置管理処理（図 33）に復帰する。

【0374】

〔大当たり時大入賞口開閉動作処理〕

図 35 は、大当たり時大入賞口開閉動作処理の手順例を示すフローチャートである。この処理は、大当たり時に第 1 可変入賞装置 30 又は第 2 可変入賞装置 31 の開閉動作を制御するためのものである。以下、手順に沿って説明する。

30

【0375】

ステップ S5301：主制御 CPU 72 は、大入賞口インターバルタイマがカウントダウン中であるか否かを確認する。具体的には、以下のステップ S5314 で設定する大入賞口インターバルタイマが既に動作中であるか否かを確認することにより、大入賞口インターバルタイマがカウントダウン中であるか否かを確認することができる。

【0376】

その結果、大入賞口インターバルタイマがカウントダウン中であることを確認した場合（Yes）、主制御 CPU 72 はステップ S5314 を実行する。一方、大入賞口インターバルタイマがカウントダウン中であることを確認できない場合（No）、主制御 CPU 72 はステップ S5302 を実行する。

40

【0377】

ステップ S5302：主制御 CPU 72 は、第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口を開放させる。具体的には、図 17 に示す大当たり中の可変入賞装置の動作パターンに基づいて、第 1 大入賞口ソレノイド 90 又は第 2 大入賞口ソレノイド 97 に対して印加する駆動信号を出力する。これにより、第 1 可変入賞装置 30 又は第 2 可変入賞装置 31 が作動して閉鎖状態から開放状態に移行する。

【0378】

ステップ S5303：次に主制御 CPU 72 は、開放タイマカウントダウン処理を実行する。この処理では、先の大当たり時大入賞口開放パターン設定処理（図 34 中のステップ S5208）で設定した開放タイマのカウントダウンを実行する。

50

【0379】

ステップS5303a：主制御CPU72は、確変領域インターバルタイマがカウントダウン中であるか否かを確認する。具体的には、以下のステップS5314で設定する確変領域インターバルタイマが既に動作中であるか否かを確認することにより、確変領域インターバルタイマがカウントダウン中であるか否かを確認することができる。

【0380】

その結果、確変領域インターバルタイマがカウントダウン中であることを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS5314を実行する。一方、確変領域インターバルタイマがカウントダウン中であることを確認できない場合（No）、主制御CPU72はステップS5304を実行する。

【0381】

ステップS5304：主制御CPU72は、確変領域開放処理を実行する。具体的には、図17に示す大当たり中の可変入賞装置の動作パターンに基づいて、確変領域用ソレノイド99に対して印加する駆動信号を出力する。これにより、確変領域用羽根部材31dが開放して、第2可変入賞装置31の内部に配置された確変領域へ遊技球を案内することができる状態となる。

【0382】

ステップS5305：次に主制御CPU72は、確変領域タイマカウントダウン処理を実行する。この処理では、先の大当たり時大入賞口開放パターン設定処理（図34中のステップS5208）で設定した確変領域タイマのカウントダウンを実行する。

【0383】

ステップS5306：続いて主制御CPU72は、大入賞口開放時間が終了したか否かを確認する。具体的には、カウントダウン処理後の開放タイマの値が0以下であるか否かを確認し、未だ開放タイマの値が0以下になっていなければ（No）、主制御CPU72は次にステップS5307aを実行する。

【0384】

ステップS5307a：続いて主制御CPU72は、確変領域開放時間が終了したか否かを確認する。具体的には、カウントダウン処理後の確変領域タイマの値が0以下であるか否かを確認し、未だ開放タイマの値が0以下になっていなければ（No）、主制御CPU72はステップS5308を実行する。

【0385】

一方、確変領域タイマの値が0以下になっている場合（Yes）、主制御CPU72はステップS5307bを実行する。

【0386】

ステップS5307b：確変領域閉鎖処理を実行する。具体的には、確変領域用ソレノイド99に対して印加している駆動信号の出力を停止する処理を実行する。これにより、確変領域用羽根部材31dが閉鎖して、第2可変入賞装置31の内部に配置された確変領域へ遊技球を案内することができない状態となる。

【0387】

ステップS5308：主制御CPU72は、入賞球数カウント処理を実行する。この処理では、開放時間内に第1可変入賞装置30又は第2可変入賞装置31（開放中の第1大入賞口又は第2大入賞口）に入賞した遊技球の個数をカウントする。具体的には、主制御CPU72は開放時間内に第1カウントスイッチ84又は第2カウントスイッチ85から入力された入賞検出信号に基づいて、カウント数の値をインクリメントする。

【0388】

ステップS5310：次に主制御CPU72は、現在のカウント数が所定数（10個）未満であるか否かを確認する。この所定数は、開放1回（大当たり中の1ラウンド）あたりに許容する入賞球数の上限（賞球数の上限）を定めたものである。未だカウント数が所定数に達していなければ（Yes）、主制御CPU72は大当たり時可変入賞装置管理処理に復帰する。そして、次に大当たり時可変入賞装置管理処理を実行すると、現段階ではジャン

10

20

30

40

50

プ先が大当たり時大入賞口開閉動作処理に設定されているので、主制御CPU72はステップS5301～ステップS5310の手順を繰り返し実行する。

【0389】

ステップS5306で大入賞口開放時間が終了したと判断するか（Yes）、もしくはステップS5310でカウント数が所定数に達したことを確認すると（No）、主制御CPU72は次にステップS5312を実行する。

【0390】

ステップS5312：主制御CPU72は、第1大入賞口又は第2大入賞口を閉鎖させる。具体的には、第1大入賞口ソレノイド90又は第2大入賞口ソレノイド97に印加していた駆動信号の出力を停止する。これにより、第1可変入賞装置30又は第2可変入賞装置31が開放状態から閉鎖状態に移行する。

10

【0391】

ステップS5313：主制御CPU72は、確変領域閉鎖処理を実行する。具体的には、確変領域用ソレノイド99に対して印加している駆動信号の出力を停止する処理を実行する。これにより、確変領域用羽根部材31dが閉鎖して、第2可変入賞装置31の内部に配置された確変領域へ遊技球を案内することができない状態となる。

【0392】

ステップS5314：次に主制御CPU72は、インターバルタイマカウントダウン処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は大当たり時大入賞口開放パターン設定処理（図34中のステップS5210）で設定した大入賞口インターバルタイマ及び確変領域インターバルタイマのカウントダウンを実行する。

20

【0393】

ステップS5315：主制御CPU72は、大入賞口インターバル時間が終了したか否かを確認する。具体的には、カウントダウン処理後の大入賞口インターバルタイマの値が0以下であるか否かを確認し、未だ大入賞口インターバルタイマの値が0以下になっていなければ（No）、主制御CPU72は大当たり時可変入賞装置管理処理（図33）の末尾アドレスに復帰する。そして、次の呼び出しで大当たり時大入賞口開閉動作処理が実行されると、先頭のステップS5301からジャンプして直にステップS5314を実行する。一方、カウントダウン処理後の大入賞口インターバルタイマの値が0以下になったことを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS5318を実行する。

30

【0394】

ステップS5318：主制御CPU72は、開放回数カウンタの値をインクリメントする。なお、開放回数カウンタの値は、例えば初期値を0としてRAM76のカウント領域に記憶されている。

【0395】

ステップS5320：主制御CPU72は、インクリメント後の開放回数カウンタの値が現ラウンド内で設定した回数に達しているか否かを確認する。ここで、「現ラウンド内で設定した回数」を判断しているのは、例えば「大当たり中の1ラウンド内で第1可変入賞装置30又は第2可変入賞装置31を複数回にわたり開放動作させる」という開放パターンに対応するためである。なお、本実施形態では、このような開放パターンを採用しておらず、「現ラウンド内で設定した回数」は、各ラウンドで1回ずつに設定されている。したがって、大当たり遊技中の各ラウンドでは1回の開閉動作でカウンタ値が設定した回数に達するため（Yes）、主制御CPU72は次にステップS5322に進むことになる。

40

【0396】

一方、1ラウンド内で複数回の開閉動作を繰り返すパターンを採用している場合には、1回の開放終了時に未だカウンタ値が設定した回数に達していないことになる（No）。この場合、主制御CPU72は大当たり時可変入賞装置管理処理に復帰すると、現段階ではジャンプ先が大当たり時大入賞口開閉動作処理に設定されているので、ステップS5301～ステップS5320までの手順を繰り返し実行する。その結果、ステップS5318で開放回数カウンタのインクリメントが進み、そして、カウンタ値が設定した回数に達する

50

と (Yes)、主制御CPU72は次にステップS5322に進むことになる。

【0397】

ステップS5322：主制御CPU72は次のジャンプ先を大当たり時大入賞口閉鎖処理に設定し、大当たり時可変入賞装置管理処理に復帰する。そして、次に大当たり時可変入賞装置管理処理を実行すると、主制御CPU72は次に大当たり時大入賞口閉鎖処理を実行する。

【0398】

〔大当たり時大入賞口閉鎖処理〕

図36は、大当たり時大入賞口閉鎖処理の手順例を示すフローチャートである。この大当たり時大入賞口閉鎖処理は、第1可変入賞装置30又は第2可変入賞装置31の作動を継続したり、その作動を終了したりするためのものである。以下、手順に沿って説明する。

【0399】

ステップS5402：主制御CPU72は、ラウンド数カウンタをインクリメントする。これにより、例えば1ラウンド目が終了し、2ラウンド目に向かう段階でラウンド数カウンタの値は「1」となっている。

【0400】

ステップS5404：主制御CPU72は、インクリメント後のラウンド数カウンタの値が設定した実行ラウンド数に達しているか否かを確認する。具体的には、主制御CPU72はインクリメント後のラウンド数カウンタの値(1~15)を参照し、その値が設定した実行ラウンド数(1減算後の1~15)未満であれば(No)、次にステップS5405を実行する。

【0401】

ステップS5405：主制御CPU72は、現在のラウンド数カウンタの値からラウンド数コマンドを生成する。このコマンドは、演出制御出力処理において演出制御装置124に送信されるものである。演出制御装置124は、受信したラウンド数コマンドに基づいて現在のラウンド数を確認することができる。

【0402】

ステップS5406：主制御CPU72は、次のジャンプ先を大当たり時大入賞口開閉動作処理に設定する。

【0403】

ステップS5408：そして、主制御CPU72は、入賞球数カウンタをリセットし、大当たり時可変入賞装置管理処理に復帰する。

【0404】

主制御CPU72が次に大当たり時可変入賞装置管理処理を実行すると、大当たり時遊技プロセス選択処理(図33中のステップS5100)で主制御CPU72は次のジャンプ先である大当たり時大入賞口開閉動作処理を実行する。そして、大当たり時大入賞口開閉動作処理の実行後は大当たり時大入賞口閉鎖処理の実行を経て、主制御CPU72は再び大当たり時大入賞口閉鎖処理を実行し、ステップS5402~ステップS5408を繰り返し実行する。これにより、実際のラウンド数が設定した実行ラウンド数(9回又は16回)に達するまでの間、第1可変入賞装置30又は第2可変入賞装置31の開閉動作が連続して実行される。

【0405】

実際のラウンド数が設定した実行ラウンド数に達した場合(ステップS5404：Yes)、主制御CPU72は次にステップS5410を実行する。

【0406】

ステップS5410、ステップS5412：この場合、主制御CPU72はラウンド数カウンタをリセット(=0)すると、次のジャンプ先を大当たり時終了処理に設定する。

【0407】

ステップS5408：そして、主制御CPU72は、入賞球数カウンタをリセットし、大当たり時可変入賞装置管理処理に復帰する。これにより、次に主制御CPU72が大当たり時可変入賞装置管理処理を実行すると、今度は大当たり時終了処理が選択されることになる。

10

20

30

40

50

【0408】

〔大当たり時終了処理〕

図37は、大当たり時終了処理の手順例を示すフローチャートである。この大当たり時終了処理は、大当たり時の第1可変入賞装置30又は第2可変入賞装置31の作動を終了する際の条件を整えるためのものである。以下、手順例に沿って説明する。

【0409】

ステップS5501：主制御CPU72は、大当たり時終了時間タイマカウントダウン処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は大当たり時終了時間タイマに初期値を設定し、その後、時間の経過に伴って（本モジュールの呼び出しごとに）タイマをカウントダウンする。

【0410】

ステップS5502：次に主制御CPU72は、大当たり時終了時間が経過したか否かを確認する。具体的には、大当たり時終了時間タイマの値が未だ0になっていなければ、主制御CPU72は大当たり時終了時間が経過していないと判断する（No）。この場合、主制御CPU72は本モジュールを終了して大当たり時可変入賞装置管理処理（図33）に復帰する。

【0411】

この後、時間の経過に伴って大当たり時終了時間タイマの値が0になると、主制御CPU72は大当たり時終了時間が経過したと判断し（Yes）、ステップS5503以降を実行する。

【0412】

ステップS5503、ステップS5504：主制御CPU72は大当たりフラグをリセット（00H）する。これにより、主制御CPU72の制御処理上で大当たり遊技状態は終了する。また、主制御CPU72は、ここで内部状態フラグから「大当たり中」を消去し、制御処理上で内部状態としての大役終了を宣言する。なお、主制御CPU72は連続作動回数ステータスの値をリセットする。

【0413】

ステップS5506：次に主制御CPU72は、確率変動機能作動フラグの値（01H）がセットされているか否かを確認する。このフラグは、先のスイッチ入力イベント処理（図10中のステップS28）でセットされるものである。

【0414】

ステップS5508：確率変動機能作動フラグの値がセットされている場合（ステップS5506：Yes）、主制御CPU72は確率変動回数（例えば10000回）を設定する。設定した確率変動回数の値は、例えばRAM76の確変カウンタ領域に格納されて回数切りカウンタ値となる。ここで設定した確率変動回数は、これ以降の遊技で特別図柄の変動（内部抽選）を高確率状態で行う上限回数となる。本実施形態では、高確率状態に実質的な上限を設けていないが、高確率状態に実質的な上限を設けている場合、高確率状態で当選の結果が得られずに低確率状態に復帰する場合もある（いわゆる回数切り確変）。なお、確率変動機能作動フラグの値がセットされていなければ（ステップS5506：No）、主制御CPU72はステップS5508を実行しない。

【0415】

ステップS5510：次に主制御CPU72は、時間短縮機能作動フラグの値（01H）がセットされているか否かを確認する。このフラグは、先の特別図柄変動前処理中の大当たり時その他設定処理（図18中のステップS2414）でセットされるものである。

【0416】

ステップS5512：そして、時間短縮機能作動フラグの値がセットされている場合（ステップS5510：Yes）、主制御CPU72は時短回数（例えば100回又は10000回）を設定する。ここで、いずれの時短回数を設定するかについては、確率変動機能作動フラグの値に左右される。すなわち、主制御CPU72は確率変動機能作動フラグの値がセットされていれば時短回数として10000回を設定し（高確率時間短縮状態移

10

20

30

40

50

行手段、有利遊技状態移行手段)、確率変動機能作動フラグの値がセットされてなければ時短回数として100回を設定する(低確率時間短縮状態移行手段、有利遊技状態移行手段)。設定した時短回数の値は、RAM76の時短カウント領域に格納される。ここで設定した時短回数は、これ以降の遊技で特別図柄の変動時間を短縮化する上限回数となる。なお、時間短縮機能作動フラグの値がセットされていなければ(ステップS5510:No)、主制御CPU72はステップS5512を実行しない。

【0417】

ステップS5514:そして、主制御CPU72は、各種のフラグに基づいて状態指定コマンドを生成する。具体的には、大当りフラグのリセット又は大役終了に伴い、遊技状態として「通常中」を表す状態指定コマンドを生成する。また、確率変動機能作動フラグがセットされていれば、内部状態として「高確率中」を表す状態指定コマンドを生成し、時間短縮機能作動フラグがセットされていれば、内部状態として「時間短縮中」を表す状態指定コマンドを生成する。これら状態指定コマンドは、演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。

【0418】

ステップS5516:以上の手順を経ると主制御CPU72は次のジャンプ先を大当り時大入賞口開放パターン設定処理に設定する。

【0419】

ステップS5518:そして、主制御CPU72は、特別図柄遊技処理の中の実行選択処理(図16中のステップS1000)でのジャンプ先を特別図柄変動前処理に設定する。以上の手順を終えると、主制御CPU72は大当り時可変入賞装置管理処理に復帰する。

【0420】

〔小当り時可変入賞装置管理処理〕

次に、小当り時可変入賞装置管理処理の詳細について説明する。図38は、小当り時可変入賞装置管理処理の構成例を示すフローチャートである。小当り時可変入賞装置管理処理は、小当り時遊技プロセス選択処理(ステップS6100)、小当り時大入賞口開放パターン設定処理(ステップS6200)、小当り時大入賞口開閉動作処理(ステップS6300)、小当り時大入賞口閉鎖処理(ステップS6400)、小当り時終了処理(ステップS6500)のサブルーチン群を含む構成である。

【0421】

ステップS6100:小当り時遊技プロセス選択処理において、主制御CPU72は次に実行すべき処理(ステップS6200～ステップS6500のいずれか)のジャンプ先を選択する。すなわち主制御CPU72は、ジャンプテーブルから次に実行すべき処理のプログラムアドレスをジャンプ先のアドレスとして選択し、また、戻り先のアドレスとして小当り時可変入賞装置管理処理の末尾をスタックポインタにセットする。いずれの処理を次のジャンプ先として選択するかは、これまでに行われた処理の進行状況によって異なる。例えば、未だ第1可変入賞装置30の作動(開閉動作)を開始していない状況であれば、主制御CPU72は次のジャンプ先として小当り時大入賞口開放パターン設定処理(ステップS6200)を選択する。一方、既に小当り時大入賞口開放パターン設定処理が完了していれば、主制御CPU72は次のジャンプ先として小当り時大入賞口開閉動作処理(ステップS6300)を選択し、小当り時大入賞口開閉動作処理まで完了していれば、次のジャンプ先として小当り時大入賞口閉鎖処理(ステップS6400)を選択する。また、設定された連続作動回数にわたって小当り時大入賞口開閉動作処理及び小当り時大入賞口閉鎖処理が繰り返し実行されると、主制御CPU72は次のジャンプ先として小当り時終了処理(ステップS6500)を選択する。以下、それぞれの処理についてさらに詳しく説明する。

【0422】

〔小当り時大入賞口開放パターン設定処理〕

図39は、小当り時大入賞口開放パターン設定処理の手順例を示すフローチャートである。この処理は、小当り時に第1可変入賞装置30を開閉動作する回数や各開放の時間等

10

20

30

40

50

の条件を設定するためのものである。以下、各手順に沿って説明する。

【0423】

ステップS6212：主制御CPU72は、「小当り時開放パターン」を設定する。本実施形態の場合、「小当り時開放パターン」については、例えば1回目と2回目とでそれぞれ「0.1秒開放」の開放パターンが設定される。なお、「小当り」については「ラウンド」という概念がないことから、「開放パターン」についても「1回目の開放」、「2回目の開放」といった表記となる。

【0424】

ステップS6214：主制御CPU72は、先のステップS6212で設定した大入賞口開放パターンに基づき、大入賞口の開放回数を例えば2回に設定する。ここで設定した開放回数は、例えばRAM76のバッファ領域に格納される。

【0425】

ステップS6216：次に主制御CPU72は、小当り時開放タイマを設定する。ここで設定したタイマの値は、第1可変入賞装置30を作動する際の1回あたりの開放時間となる。なお、本実施形態では、小当り時開放タイマの値として0.1秒が設定されており、このような開放時間は1回の開放中に大入賞口への入賞がほとんど発生しない（困難となる）短時間（例えば1秒より短い時間、好ましくは発射装置ユニットによる遊技球の発射間隔よりも短い時間）となる。

【0426】

ステップS6218：主制御CPU72は、小当り時インターバルタイマを設定する。ここで設定したタイマの値は、小当り時に第1可変入賞装置30を複数回にわたり開閉動作させる際の1回ごとの待機時間となるが、このタイマ値は例えば2秒程度に設定される。

【0427】

ステップS6220：以上の手順を終えると、主制御CPU72は次のジャンプ先を小当り時大入賞口開閉動作処理に設定し、小当り時可変入賞装置管理処理（図38）に復帰する。そして、主制御CPU72は、次に小当り時大入賞口開閉動作処理（ステップS6300）を実行する。

【0428】

（小当り時大入賞口開閉動作処理）

図40は、小当り時大入賞口開閉動作処理の手順例を示すフローチャートである。この処理は、小当り時に第1可変入賞装置30の開閉動作を制御するためのものである。以下、手順に沿って説明する。

【0429】

ステップS6301：主制御CPU72は、インターバルタイマがカウントダウン中であるか否かを確認する。具体的には、以下のステップS6314で設定するインターバルタイマが既に動作中であるか否かを確認することにより、インターバルタイマがカウントダウン中であるか否かを確認することができる。

【0430】

その結果、インターバルタイマがカウントダウン中であることを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS6314を実行する。一方、インターバルタイマがカウントダウン中であることを確認できない場合（No）、主制御CPU72はステップS6302を実行する。

【0431】

ステップS6302：主制御CPU72は、第1大入賞口を開放させる。具体的には、第1大入賞口ソレノイド90に対して印加する駆動信号を出力する。これにより、第1可変入賞装置30が作動して閉鎖状態から開放状態に移行する。

【0432】

ステップS6304：次に主制御CPU72は、開放タイマカウントダウン処理を実行する。この処理では、先の小当り時大入賞口開放パターン設定処理（図39中のステップS6216）で設定した開放タイマのカウントダウンを実行する。

10

20

30

40

50

【0433】

ステップS6306：続いて主制御CPU72は、開放時間が終了したか否かを確認する。具体的には、カウントダウン処理後の開放タイマの値が0以下であるか否かを確認し、未だ開放タイマの値が0以下になっていなければ（No）、主制御CPU72は次にステップS6308を実行する。

【0434】

ステップS6308：主制御CPU72は、入賞球数カウント処理を実行する。この処理では、開放時間内に第1可変入賞装置30（開放中の第1大入賞口）に入賞した遊技球の個数をカウントする。具体的には、主制御CPU72は開放時間内に第1カウントスイッチ84から入力された入賞検出信号に基づいて、カウント数の値をインクリメントする。

10

【0435】

ステップS6310：次に主制御CPU72は、現在のカウント数が所定数（10個）未満であるか否かを確認する。この所定数は、開放1回（小当たり時の開放1回）あたりに許容する入賞球数の上限（賞球数の上限）を定めたものである。未だカウント数が所定数に達していなければ（Yes）、主制御CPU72は小当たり時可変入賞装置管理処理（図38）に復帰する。そして、次に小当たり時可変入賞装置管理処理を実行すると、現段階ではジャンプ先が小当たり時大入賞口開閉動作処理に設定されているので、主制御CPU72はステップS6301～ステップS6310の手順を繰り返し実行する。

【0436】

ステップS6306で開放時間が終了したと判断するか（Yes）、もしくはステップS6310でカウント数が所定数に達したことを確認すると（No）、主制御CPU72は次にステップS6312を実行する。ここで、小当たり時の開放は、開放タイマの値が短時間に設定されているので、通常、主制御CPU72はステップS6310でカウント数が所定数に達したことを確認するより先に、ステップS6306で開放時間が終了したと判断する場合がほとんどである。

20

【0437】

ステップS6312：主制御CPU72は、第1大入賞口を閉鎖させる。具体的には、第1大入賞口ソレノイド90に印加していた駆動信号の出力を停止する。これにより、第1可変入賞装置30が開放状態から閉鎖状態に復帰する。

【0438】

ステップS6314：次に主制御CPU72は、インターバルタイマカウントダウン処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は小当たり時大入賞口開放パターン設定処理（図39中のステップS6218）で設定したインターバルタイマのカウントダウンを実行する。

30

【0439】

ステップS6315：主制御CPU72は、インターバル時間が終了したか否かを確認する。具体的には、カウントダウン処理後のインターバルタイマの値が0以下であるか否かを確認し、未だインターバルタイマの値が0以下になっていなければ（No）、主制御CPU72は小当たり時可変入賞装置管理処理（図38）の末尾アドレスに復帰する。そして、次の呼び出しで小当たり時大入賞口開閉動作処理が実行されると、先頭のステップS6301からジャンプして直にステップS6314を実行する。一方、カウントダウン処理後のインターバルタイマの値が0以下になったことを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS6316を実行する。

40

【0440】

ステップS6316：主制御CPU72は次のジャンプ先を小当たり時大入賞口閉鎖処理に設定し、小当たり時可変入賞装置管理処理に復帰する。そして、次に小当たり時可変入賞装置管理処理を実行すると、主制御CPU72は次に小当たり時大入賞口閉鎖処理を実行する。

【0441】

〔小当たり時大入賞口閉鎖処理〕

図41は、小当たり時大入賞口閉鎖処理の手順例を示すフローチャートである。この小当

50

り時大入賞口閉鎖処理は、第1可変入賞装置30の作動を継続したり、その作動を終了したりするためのものである。以下、手順に沿って説明する。

【0442】

ステップS6412：主制御CPU72は、開放回数カウンタの値をインクリメントする。

【0443】

ステップS6414：次に主制御CPU72は、インクリメント後の開放回数カウンタの値が設定した開放回数に達したか否かを確認する。開放回数は、先の大入賞口開放パターン設定処理（図39中のステップS6214）で設定したものである。未だ開放回数カウンタの値が設定した開放回数に達していなければ（No）、主制御CPU72はステップS6416を実行する。

【0444】

ステップS6416：主制御CPU72は、次のジャンプ先を小当り時大入賞口開閉動作処理に設定する。

ステップS6430：そして、主制御CPU72は、入賞球数カウンタをリセットし、小当り時可変入賞装置管理処理（図38）に復帰する。

【0445】

主制御CPU72が次に可変入賞装置管理処理を実行すると、小当り時遊技プロセス選択処理（図38中のステップS6100）で主制御CPU72は次のジャンプ先である小当り時大入賞口開閉動作処理を実行する。そして、小当り時大入賞口開閉動作処理の実行後に、主制御CPU72は再び小当り時大入賞口閉鎖処理を実行し、実際の開放回数が設定した開放回数（2回）に達するまでの間、第1可変入賞装置30の開閉動作が繰り返し実行される。

【0446】

小当り時の実際の開放回数が設定した開放回数に達した場合（ステップS6414：Yes）、主制御CPU72は次にステップS6418を実行する。

【0447】

ステップS6418、ステップS6420：この場合、主制御CPU72は開放回数カウンタをリセット（=0）すると、次のジャンプ先を小当り時終了処理に設定する。

【0448】

ステップS6430：そして、主制御CPU72は、入賞球数カウンタをリセットし、小当り時可変入賞装置管理処理（図38）に復帰する。これにより、次に主制御CPU72が可変入賞装置管理処理を実行すると、今度は小当り時終了処理が選択されることになる。

【0449】

〔小当り時終了処理〕

図42は、小当り時終了処理の手順例を示すフローチャートである。この小当り時終了処理は、小当り時の第1可変入賞装置30の作動を終了する際の条件を整えるためのものである。以下、手順例に沿って説明する。

【0450】

ステップS6502：主制御CPU72は、小当り時終了時間タイマカウントダウン処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は小当り時終了時間タイマに初期値を設定し、その後、時間の経過に伴って（本モジュールの呼び出しごとに）タイマをカウントダウンする。

【0451】

ステップS6504：次に主制御CPU72は、小当り時終了時間が経過したか否かを確認する。具体的には、小当り時終了時間タイマの値が未だ0になっていなければ、主制御CPU72は小当り時終了時間が経過していないと判断する（No）。この場合、主制御CPU72は本モジュールを終了して小当り時可変入賞装置管理処理（図38）に復帰する。

10

20

30

40

50

【0452】

この後、時間の経過に伴って小当り時終了時間タイマの値が0になると、主制御CPU72は小当り時終了時間が経過したと判断し（Yes）、ステップS6506以降を実行する。

【0453】

ステップS6506、ステップS6508：主制御CPU72は小当りフラグの値をリセット（00H）し、また、内部状態フラグから「小当り中」を消去して小当り遊技を終了させる。なお、小当りの場合、特に内部的な条件装置は作動しないため、このような手順は単にフラグの消去を目的としたものである。

【0454】

ステップS6510：以上の手順を経ると主制御CPU72は次のジャンプ先を小当り時大入賞口開放パターン設定処理に設定する。

【0455】

ステップS6512：そして、主制御CPU72は、特別図柄遊技処理の中の実行選択処理（図16中のステップS1000）でのジャンプ先を特別図柄変動前処理に設定する。以上の手順を終えると、主制御CPU72は小当り時可変入賞装置管理処理に復帰する。

【0456】

〔ゲームフロー（その1）〕

図43は、通常モードにて「12ラウンド通常図柄」又は「12ラウンド確変図柄1，2」に該当した場合に展開されるゲームフローについて説明する図である。

パチンコ機1で遊技を開始する場合、〔F1〕通常モードから遊技が開始される。「通常モード」は、特別図柄の当選確率は「低確率状態」であり、かつ、普通図柄の当選確率は「低確率状態」である。このように、〔F1〕通常モードは、「低確率非時間短縮状態」となるので、中始動入賞口26に遊技球を入球させることにより、第1特別図柄が変動を開始して遊技が進行していく。

【0457】

〔F1〕通常モードにて、〔F2〕「12ラウンド通常図柄」の大当りに当選すると、〔F3〕12ラウンド大当り遊技（バトルボーナス）が実行され、〔F4〕大役中演出のバトルで敗北して、〔F5〕海岸モードに移行する。

【0458】

〔F5〕海岸モードは、低確率時間短縮状態である。〔F5〕海岸モードにて、当選の結果が得られずに〔F6〕特別図柄が100回変動すると、〔F1〕通常モードに移行する。

【0459】

〔F1〕通常モードにて、〔F7〕「12ラウンド確変図柄1，2」の大当りに当選すると、〔F3〕12ラウンド大当り遊技（バトルボーナス）が実行され、〔F8〕大役中演出のバトルで勝利する。

【0460】

そして、〔F9〕12ラウンド大当り遊技の6ラウンド目で遊技球が確変領域を通過した場合（V入賞した場合）、〔F10〕V入賞が発生したことを示す演出が実行され、〔F11〕花火ラッシュに移行する。

【0461】

〔F11〕花火ラッシュは、高確率時間短縮状態である。〔F11〕花火ラッシュは、実質的に次の当選まで又は転落抽選に当選するまで継続する。

【0462】

一方、〔F13〕「12ラウンド確変図柄1，2」に該当したものの、大当り遊技の6ラウンド目で遊技球が確変領域を通過しなかった場合（V入賞しなかった場合）、〔F10〕V入賞が発生しなかったことを示す演出が実行され、〔F5〕海岸モードに移行する。

【0463】

〔ゲームフロー（その2）〕

10

20

30

40

50

図44は、花火ラッシュ又は海岸モードにて「16ラウンド確変図柄」又は「6ラウンド確変図柄」に該当した場合に展開されるゲームフローについて説明する図である。

【0464】

〔F5〕海岸モード又は〔F11〕花火ラッシュにて〔G1〕「16ラウンド確変図柄」の大当りに当選すると、〔G2〕16ラウンド大当り遊技（スペシャルボーナス）が実行される。

【0465】

そして、〔G3〕16ラウンド大当り遊技の6ラウンド目で遊技球が確変領域を通過した場合（V入賞した場合）、〔G4〕V入賞が発生したことを示す演出が実行され、大当り遊技の終了後に〔F11〕花火ラッシュに移行する。

【0466】

一方、〔G5〕16ラウンド確変図柄に該当したものの、大当り遊技の6ラウンド目で遊技球が確変領域を通過しなかった場合（V入賞しなかった場合）、〔G6〕V入賞が発生しなかったことを示す演出が実行され、大当り遊技の終了後に〔F5〕海岸モードに移行する。

【0467】

〔F5〕海岸モード又は〔F11〕花火ラッシュにて〔G10〕「6ラウンド確変図柄」の大当りに当選すると、〔G11〕6ラウンド大当り遊技（ノーマルボーナス演出）が実行される。

【0468】

そして、〔G12〕6ラウンド大当り遊技の6ラウンド目で遊技球が確変領域を通過した場合（V入賞した場合）、〔G13〕V入賞が発生したことを示す演出が実行され、大当り遊技の終了後に〔F11〕花火ラッシュに移行する。

【0469】

一方、〔G14〕「6ラウンド確変図柄」に該当したものの、大当り遊技の6ラウンド目で遊技球が確変領域を通過しなかった場合（V入賞しなかった場合）、〔G15〕V入賞が発生しなかったことを示す演出が実行され、その後〔F5〕海岸モードに移行する。

【0470】

〔ゲームフロー（その3）〕

図45は、花火ラッシュでのゲームフローについて説明する図である。

【0471】

花火ラッシュは、大きく分けて、〔H1〕スーパー花火ラッシュと、〔H2〕ノーマル花火ラッシュに分けることができる。

【0472】

〔H1〕スーパー花火ラッシュは、高確率時間短縮状態であり、第1区間での遊技中に（特別遊技後変動回数が1～100変動である場合に）滞在する。

【0473】

〔H2〕ノーマル花火ラッシュは、高確率時間短縮状態であり、第2区間での遊技中に（特別遊技後変動回数が101変動以降である場合に）滞在する。

【0474】

〔H1〕スーパー花火ラッシュ又は〔H2〕ノーマル花火ラッシュで〔H3〕当選すると、大当り遊技が実行され、大当り遊技中に遊技球が確変領域を通過すると、大当り遊技の終了後に、〔H1〕スーパー花火ラッシュに移行する。

【0475】

〔H1〕スーパー花火ラッシュで〔H4〕転落抽選に当選すると、〔H5〕スーパー花火ラッシュが維持される。ただし、内部状態は、低確率時間短縮状態に移行している。

【0476】

そして、第1区間が終了すると（最初にスーパー花火ラッシュに移行してから特別図柄が100回変動すると）、〔F1〕通常モードに移行する。

【0477】

10

20

30

40

50

〔H 2〕 ノーマル花火ラッシュで〔H 6〕 転落抽選に当選すると、〔F 1〕 通常モードに移行する。

【0 4 7 8】

なお、以上のゲームフローに関しては、代表的なゲームフローの一例を示したものであり遊技の流れをすべて網羅しているものではない。

【0 4 7 9】

〔演出画像の例〕

次に、パチンコ機 1 において実際に液晶表示器 4 2 に表示される演出画像について、いくつかの例を挙げて説明する。以上のように、パチンコ機 1 において大当りの内部抽選が行われると、主制御 C P U 7 2 による制御の下で変動パターン（変動時間）を決定し、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄による変動表示が行われる（図柄表示手段）。ただし、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄そのものは 7 セグメント L E D による点灯・点滅表示であるため、見た目上の訴求力に乏しい。そこでパチンコ機 1 では、演出図柄を用いた変動表示演出が行われている。

【0 4 8 0】

演出図柄には、例えば左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄の 3 つが含まれており、これらは液晶表示器 4 2 の画面上で左・中・右に並んで表示される（図 1 参照）。各演出図柄は、例えば数字の「1」～「9」とともにキャラクターが付された絵札をデザインしたものである。ここで、左演出図柄、中演出図柄、及び右演出図柄は、いずれも数字が「9」～「1」の降順に並んだ図柄列を構成している。このような図柄列は、画面上の左領域・中領域・右領域でそれぞれ縦方向に流れる（スクロールする）ようにして変動表示される。ここで、数字の「3」「7」を有する演出図柄は赤色とし、偶数の数字を有する演出図柄は青色とし、「3」「7」以外の奇数の数字を有する演出図柄は緑色とすることができ、演出図柄の色によって内部抽選の期待度や高確率状態移行の期待度等を示唆することができる。

【0 4 8 1】

図 4 6 は、特別図柄の変動表示及び停止表示に対応させた演出画像の例を示す連続図である。なお、ここでは非当選（はずれ）時の特別図柄の変動について、演出図柄を用いて行われる変動表示演出と停止表示演出（結果表示演出）の一例を表している。この変動表示演出は、特別図柄（ここでは第 1 特別図柄とするが、第 2 特別図柄でもよい。）が変動表示を開始してから、停止表示（確定停止を含む）するまでの間に行われる一連の演出に該当する。また、停止表示演出は、特別図柄が停止表示されたことと、そのときの内部抽選の結果を演出図柄の組み合わせとして表す演出である。ここでは先ず、制御処理の具体的な内容を説明する前に、本実施形態で採用されている変動 1 回ごとの変動表示演出と停止表示演出の基本的な流れについて説明する。

【0 4 8 2】

〔変動表示前〕

図 4 6 中（A）：例えば、第 1 特別図柄が変動を開始する前の状態（デモ演出中でない状態）で、液晶表示器 4 2 の画面内には 3 本の演出図柄の列が大きく表示されている。このとき第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の停止表示に合わせて、演出図柄も停止表示された状態にある。

【0 4 8 3】

〔記憶表示演出〕

また、液晶表示器 4 2 の画面下部の変動前表示領域 X 1 には、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄それぞれの作動記憶数を表すマーカ（図中に参照符号 M 1 , M 2 を付す）が表示されている。これらマーカ M 1 , M 2 は、それぞれの表示個数が第 1 特別図柄、第 2 特別図柄の作動記憶数（第 1 特別図柄作動記憶ランプ 3 4 a、第 2 特別図柄作動記憶ランプ 3 5 a の表示数）を表しており、遊技中の作動記憶数の変化に連動して表示個数も増減する。

【0 4 8 4】

また、マーカ M 1 , M 2 は、視覚的な判別を容易にするため第 1 特別図柄に対応するマ

10

20

30

40

50

一カ M 1 が例えば円 (○) の図形で表示され、第 2 特別図柄に対応するマーカ M 2 が例えばハートの図形で表示されている。図示の例では、マーカ M 1 が 4 つとも点灯表示されることで第 1 特別図柄の作動記憶数が 4 個であることを表し、マーカ M 2 が全て非表示 (破線で示す) となっていることで第 2 特別図柄の作動記憶数が 0 個であることを表している (記憶表示演出)。

【0485】

また、演出図柄の変動表示中、例えば液晶表示器 4 2 の画面右上には第 4 図柄 (図中に参照符号 Z 1, Z 2 を付す) が表示されている。この第 4 図柄 Z 1, Z 2 は、左・中・右演出図柄に続く「第 4 の演出図柄」であり、演出図柄の変動表示中はこれに同期して変動表示されている。なお、第 4 図柄 Z 1, Z 2 は、単純なマーク (例えば「□」の図形) に色彩を付しただけのものであり、例えばその表示色を変化させることで変動表示を表現することができる。第 4 図柄 Z 1 は、第 1 特別図柄に対応しており、第 4 図柄 Z 2 は、第 2 特別図柄に対応している。

【0486】

また、第 4 図柄 Z 1, Z 2 については、はずれに対応する態様 (例えば白表示色) で停止表示されている。これは、停止表示演出が正しく行われており、パチンコ機 1 が正常に動作しているということを客観的に明らかにするためのものである。したがって、「はずれ」ではなく、実際に内部抽選の結果が「6 ラウンド大当たり」や「12 ラウンド大当たり」、「16 ラウンド大当たり」であれば、それらに対応する態様 (例えば青表示色や赤表示色等) で第 4 図柄 Z 1, Z 2 は停止表示される。

【0487】

〔変動表示演出開始〕

図 4 6 中 (B) : 例えば第 1 特別図柄の変動開始に同期して、液晶表示器 4 2 の表示画面上で 3 本の図柄列がスクロール変動することで変動表示演出が開始される (演出実行手段)。すなわち、第 1 特別図柄の変動開始に同期して、液晶表示器 4 2 の表示画面内で左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄の列が縦方向にスクロールする (流れる) ようにして変動表示演出が開始される。また、マーカ M 1, M 2 は、変動開始前は、液晶表示器 4 2 の下方部分における帯状部分の変動前表示領域 X 1 に表示されているが、変動開始後は、液晶表示器 4 2 の左下部分に表示されている台座画像による変動中表示領域 X 2 に移動して、特別図柄 (演出図柄) の変動が停止表示されるまで表示され続ける (記憶画像表示維持演出)。なお、図中、演出図柄の変動表示は単に下向きの矢印で示されている。また、変動表示中、個々の演出図柄が透けた状態を表示 (透過表示) されることにより、このとき表示画面内には演出図柄の背景となる画像 (背景画像) が視認しやすい状態で表示されている。

【0488】

この場合の背景画像は、例えば浴衣を着こなした女性キャラクターが長椅子に腰掛け、夕涼みでもするかのようにリラックスしている風景を表現したものである。このような背景画像は、演出上での滞在モードが例えば「通常モード」であることを表現している。本実施形態において「通常モード」は、時間短縮機能が非作動であり、また、確率変動機能も非作動である通常状態に対応するものとする。この他にも演出上で各種のモードが設けられており、モードごとに風景や情景の異なる背景画像が用意されている (状態表示演出実行手段)。これらモードの違いは、内部的な「時間短縮状態」に対応するものであったり、「高確率状態」に対応するものであったりする。ここでは特に図示していないが、この後、例えば表示画面内にキャラクターやアイテム等の画像を表示させることで、予告演出が行われる態様であってもよい。

【0489】

また、演出図柄の変動表示中、液晶表示器 4 2 の画面右上では第 4 図柄 Z 1 が変動表示されており、第 4 図柄 Z 1 は、その表示色を変化させることで変動表示を表現している。

【0490】

〔左図柄停止〕

図46中(C)：例えば、ある程度の時間(変動時間の半分程度)が経過すると、最初に左演出図柄が変動を停止する。この例では、画面の左側位置に数字の「8」を表す演出図柄が停止したことを表している。なお、ここでは背景画像の図示を省略している(これ以降も同様)。

【0491】

〔作動記憶数減少時の演出例〕

ここで、先の図46中(B)に示されているように、変動開始に伴って第1特別図柄の作動記憶数が1個分減少するため、それに連動してマーカM1の表示個数が1個分減少されている。例えば、それまでに作動記憶数が4個あったとすると、マーカM1において最も以前(古い)の記憶数表示が1個だけ変動中表示領域X2に移動され、内部抽選によって消費される演出が合わせて行われる。これにより、第1特別図柄に関して作動記憶数が消費されたということを演出上でも遊技者に教示することができる。

【0492】

そして、図46中(C)の例においては、記憶順で先頭にあったマーカM1が変動中表示領域X2に移動することにより、変動前表示領域X1での表示が残り3個になったため、画面上に残った3つのマーカM1がそれぞれ1個分ずつ一方向(ここでは左方向)へずれていく演出が行われている。これにより、作動記憶数の変化の前後関係を正確に演出上で表現するとともに、遊技者に対して「作動記憶が消費されて1つ減った」ということや「作動記憶が消費されて特別図柄が変動中である」ということを直感的に分かりやすく教示することができる。

【0493】

〔右演出図柄停止〕

図46中(D)：左演出図柄に続いて、その後に右演出図柄が変動を停止する。この例では、画面の中側位置に数字の「3」を表す演出図柄が停止したことを表している。この時点で既にリーチ状態が発生しないことは確定しているので、今回の変動が非リーチ(通常)変動であるということが見た目上でほとんど明らかとなっている。なお、ここではすべりパターン等によるリーチ変動を除くものとする。「すべりパターン」とは、例えば一旦は数字の「7」を表す演出図柄が停止した後、図柄列が1図柄分すべて数字の「8」を表す演出図柄が停止し、それによってリーチに発展するというものである。あるいは、一旦は数字の「9」を表す演出図柄が停止した後、図柄列が逆向きに1図柄分すべて数字の「8」を表す演出図柄が停止し、それによってリーチに発展するパターンもある。また、その他にも例えば「5」等の全くかけ離れた数字を表す演出図柄が一旦停止した後、画面上にキャラクターが出現して右演出図柄列を再変動させると、数字の「8」を表す演出図柄が停止してリーチに発展するといったパターンもある。

【0494】

〔停止表示演出〕

図46中(E)：第1特別図柄の停止表示に同期して、最後の中演出図柄が停止する。今回の内部抽選の結果が非当選であって、第1特別図柄が非当選(はずれ)の態様で停止表示される場合、演出図柄も同様に非当選(はずれ)の態様で停止表示演出が行われる。すなわち、図示の例では、画面の中段位置に数字の「1」を表す演出図柄が停止したことを表しており、この場合、演出図柄の組み合わせは「8」-「1」-「3」のはずれ目であるため、今回の変動は通常の「はずれ」に該当したことが演出上で表現されている。このとき、第4図柄Z1は、はずれに対応する態様(例えば白表示色)で停止表示される。

【0495】

また、停止表示演出が行われると、変動中表示領域X2に移動して表示を継続していたマーカM1も非表示となる。したがって、遊技者に対して「特別図柄の変動が終了した」ということを直感的に分かりやすく教示することができる。

【0496】

以上は、1回の変動ごとに演出図柄を用いて行われる変動表示演出と停止表示演出(非当選時)の一例である。このような演出を通じて、遊技者に当選に対する期待感を抱かせ

10

20

30

40

50

るとともに、最終的に内部抽選の結果を演出上で明確に教示することができる。

【0497】

また、上述した例は非当選時についてのものであるが、大当り（当選）時には変動表示演出中にリーチ演出が実行された後、停止表示演出において演出図柄が大当りの態様で停止表示される。このとき演出図柄の停止表示態様は、基本的には主制御CPU72によって内部的に選択された当選図柄（第1特別図柄表示装置34又は第2特別図柄表示装置35の停止表示態様）に対応させて選択される。

【0498】

〔大当り時の演出例〕

図47は、大当り（当選）時に実行されるリーチ演出（スーパーリーチ演出）の流れを示す連続図である。ここではリーチ演出の他に、変動表示演出や停止表示演出及び予告演出が含まれるものとする。その他にも、変動表示演出中に実行される予告演出（リーチ発展前予告演出、リーチ発展後予告演出）の一例を説明する。

【0499】

以下のリーチ演出は、例えば第1特別図柄表示装置34において大当り時の変動パターンによる変動表示が行われた後、第1特別図柄が大当りの態様（例えば7セグメントLEDの「己」、「ヨ」、「口」、「巳」、「F」、「E」、「L」、「Γ」等）で停止表示されるまでに実行される（リーチ演出実行手段）。なお、図47中、各演出図柄を数字のみに簡略化して示している。また、マーカM1、M2、第4図柄Z1、Z2、変動前表示領域X1及び変動中表示領域X2については図示を省略している（以下の図面でも同様）。以下、演出の流れに沿って説明する。

【0500】

〔変動表示演出〕

図47中（A）：例えば、第1特別図柄の変動開始に略同期して、液晶表示器42の画面上で左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄の列が縦方向（例えば上から下）にスクロールするようにして変動表示演出が開始される。

【0501】

〔リーチ発生前予告演出（1段階目）〕

図47中（B）：次に、変動表示演出の比較的初期において、キャラクターの絵柄画像（絵札）を用いた1段階目のリーチ発生前予告演出が行われる。このリーチ発生前予告演出は、予め定められた順序にしたがって1段階目から複数段階目（例えば2～5段階目）まで、段階的に態様の変化が進行していく予告演出である。このリーチ発生前予告演出で用いられる絵柄画像は、画面上で変動表示されている演出図柄の手前に位置し、例えば画面の左端からひょっこりと出現するようにして表示される（その他の出現の態様でもよい）。なお、ここでいう「リーチ発生前予告」とは、いずれかの演出図柄が停止表示される前にリーチの可能性や大当りの可能性を予告するという意味である。このような「リーチ発生前予告演出」を実行することで、遊技者に対して「リーチに発展するかも知れない＝大当りの可能性が高まる」という期待感を抱かせる効果が得られる。

【0502】

〔リーチ発生前予告演出（2段階目）〕

図47中（C）：リーチ発生前予告演出の1段階目の態様が実行された後、続いてリーチ発生前予告演出の態様の変化が2段階目に進行する。ここでは2段階目のリーチ発生前予告演出として、先とは違うキャラクターの絵柄画像を用いた演出が行われている。具体的には、画面の右端から別の絵柄画像が追加で出現し、先に表示されていた絵柄画像の前面に重なって表示される。また、このとき表示される絵柄画像は、先に表示されていた絵柄画像よりもサイズが大きい。そして、絵柄画像で表現されたキャラクターが台詞（例えば「リーチになるよ」等）を発するという、音響出力による演出もあわせて行われる。

【0503】

このような2つ目の絵柄画像を用いたリーチ発生前予告演出（2段階目）は、先の図47中（B）で行われたリーチ発生前予告演出（1段階目）からさらに一步進んだ発展型で

10

20

30

40

50

ある。このように発展していく「リーチ発生前予告演出」の態様を称して、一般的に「ステップアップ予告」等と表現することがある。ここではリーチ発生前予告演出で２段階目の絵柄画像が出現する例を挙げているが、３段階目、４段階目、５段階目の絵柄画像が次々と出現して表示される演出態様であってもよい。また、例えば３段階目、４段階目、５段階目の絵柄画像が次々と出現して表示されるごとに、そのサイズが拡大されるものとしてもよい。なお、この段階でも演出図柄の変動表示は継続されている。いずれにしても、リーチ発生前予告演出の態様の变化をより多くの段階まで進行させることにより、今回の変動で大当たりになる可能性（期待度）が高いことを遊技者に示唆することができる（例えば、５段階目まで進行すると最大の期待度を示唆する等。）。

【０５０４】

〔左演出図柄の停止〕

図４７中（Ｄ）：変動表示演出の中期にさしかかり、やがて左演出図柄の変動表示が停止される。なお、この時点で画面の左側位置に数字の「５」を表す演出図柄が停止している。

【０５０５】

〔リーチ状態の発生〕

図４７中（Ｅ）：そして左演出図柄に続き、例えば右演出図柄の変動表示が停止される。この時点で、画面の右側位置に数字の「５」を表す演出図柄が停止していることから、「５」－「変動中」－「５」のリーチ状態が発生している。そして画面上には、リーチ状態となる１本のラインを強調する画像が合わせて表示される。また、合わせて「リーチ！」等の音声出力する演出が行われる。

【０５０６】

リーチ状態の発生後、当選時のリーチ演出が実行される（ただし、この時点では未だ当選の結果は表出されていない。）。リーチ演出では、テンパイした数字（ここでは「５」）に対応する演出図柄だけが画面上に表示され、それ以外は表示されなくなる。なお、このとき演出図柄が画面の四隅にそれぞれ縮小された状態で表示される場合もある。

【０５０７】

〔リーチ発展前予告演出〕

図４７中（Ｆ）：リーチ状態が発生して暫くすると、例えば「ハート」の図形を表す画像が群をなして画面上を斜めに過ぎていくリーチ発展前予告演出が実行される。この場合、突然、画面上に「ハート群」の画像が流れていくように表示されるため、これによって遊技者に対する視覚的な訴求力を高めることができる。このような視覚的に賑やかなリーチ予告発生後予告演出を実行することで、遊技者に対してさらに大きな期待感を抱かせる効果が得られる。

【０５０８】

〔リーチ演出の進行〕

図４７中（Ｇ）：リーチ発展後の演出として、例えば数字の「２」～「６」を表す画像が画面上で立体的な列を構成した状態で表示され、列の先頭（手前）から「２」、「３」、「４」・・・という順番に画面から数字の画像が消去されていく演出が行われる。このような演出もまた、数字の「５」が最後まで消去されずに残ると「大当たり」であることを遊技者に示唆（暗示）したり、想起させたりする目的で行われる。また、数字の「４」まで消去されて「５」が画面手前に残ると「大当たり」であり、そして数字の「５」も消去されてしまうと「はずれ」であることを意味する。なお、はずれの場合、数字の「５」が消去された後の画面上に例えば数字の「６」が表示される。したがって、この間、数字の「２」、「３」、「４」と順番に画像が消去されていくに連れて、遊技者の緊張感や期待感も高まっていくことになる。そして、実際に画面上で数字の「４」まで消去され、数字の「５」が画面上に残った状態で演出が進行すると、「大当たり」の可能性が高まるため、そこで遊技者の緊張感も一気に高まる。

【０５０９】

〔リーチ発展後予告演出〕

図47中(H)：リーチ演出が終盤に近付いたところで、突然、画面上にキャラクターの画像が大写しに割って入るようにして表示され、そのキャラクターが何らかの台詞を発するという内容（又は、無言で微笑むという内容でもよい）のリーチ発展後予告演出が実行される。この時点で例えばリーチ演出の内容は、「数字の「5」が消去されずに残れば、そのまま「5」－「5」－「5」の大当りの可能性が高まる」という展開である。したがって、このタイミングで大きくキャラクターの画像を出現させることにより、遊技者に対して「大当りになるかもしれない」という期待感を抱かせる効果が得られる。

【0510】

上記とは別のリーチ演出として、例えば「数字の「2」～「4」までが消去されてしまい、最後に数字の「5」が消去されずに残れば大当りになる」という展開もある。このようなタイミングでキャラクターの画像を出現させると、遊技者に対して「いよいよ大当りが近いかもしれない」という期待感を抱かせる効果が得られる。

【0511】

〔停止表示演出〕

図47中(I)：そして、最後の中演出図柄が停止する。この例では、「5」を表す演出図柄を画面の中央に停止表示させることにより、遊技者に対して大当りであるということを伝達することができる。

【0512】

図47中(J)：そして、例えば第1特別図柄の停止表示に略同期して、演出図柄としての停止表示演出が行われる。演出図柄の停止表示演出は、例えば左・中・右演出図柄をそれぞれ初期の大きさに復元した状態で行われる。このような停止表示演出を行うことで、最終的な当選種類が演出上で確定したことを遊技者に対して教示することができる。逆に言えば、演出上で不明確な停止表示演出を行うことにより、いずれの当選図柄で当選したのかということを遊技者に対して非開示としておくことができる。

【0513】

なお、内部抽選の結果が非当選であれば、今回の変動対象である第1特別図柄がはずれ図柄で停止表示されるため、演出図柄も同様にはずれの態様で停止表示演出が行われる。この場合、画面の中央には「5」以外の数字「4」や「6」を表示することで、残念ながら今回の変動では大当りにならなかったことを知らせる演出が行われる。なお、このような演出は「はずれリーチ演出」として実行されるものである。

【0514】

〔「12ラウンド通常図柄」等に該当した場合の大役中演出の演出例〕

図48～図51は、「12ラウンド通常図柄」又は「12ラウンド確変図柄2」に該当した場合の大役中演出の演出例を部分的に示す連続図である。

【0515】

本実施形態では、「12ラウンド通常図柄」に該当している場合、大役中演出にて味方キャラクターが敵キャラクターに敗北する演出が実行され、「12ラウンド確変図柄2」に該当している場合、味方キャラクターが敵キャラクターに勝利する演出が実行される。以下、演出の流れについて順を追って説明する。

【0516】

〔1ラウンド目〕

図48中(A)：大当り遊技の1ラウンド目が開始されると、例えば画面内に「ROUND1」のラウンド数に対応する文字情報が表示されるとともに、大役中のバトル演出が開始される。図示の例では、画面の左側に敵キャラクターとなる傘のお化けの画像が表示され、画面の右側に味方キャラクターとなる女性キャラクターの画像が表示され、画面の中央に「VS」の文字の画像が表示される。これにより、遊技者に対してこれからバトル演出が開始されるということを教示することができる。

【0517】

また、画面の右下隅位置には、今回の当選図柄に対応した演出図柄（ここでは「5」の演出図柄）が表示されている。このように、大当り遊技中も引き続き当選図柄（いわゆる

10

20

30

40

50

「残し目」)を表示しておくことで、遊技者に対して「5の演出図柄で当選した」という情報を引き続き教示することができる。

【0518】

〔2ラウンド目〕

図48中(B):大当り遊技の2ラウンド目が開始されると、大役中のバトル演出が具体的に進行する。図示の例では、傘のお化けが左側から右側に移動していく演出が行われている。そして、女性キャラクターが傘のお化けに驚いて逃げ出し、画面の右側へ消え去っていく演出が行われる。

【0519】

〔3ラウンド目〕

図48中(C):大当り遊技の3ラウンド目が開始されると、大役中のバトル演出が具体的に進行する。図示の例では、女性キャラクターがうちわ(武器)を取り出し、そのうちわから炎(オーラ)が出現する演出が行われている。

【0520】

〔4ラウンド目〕

図48中(D):そして、大当り遊技の4ラウンド目では、傘のお化けが口から長い舌を飛び出させる必殺技を繰り出し、女性キャラクターがその必殺技をうちわで迎え撃つ演出が行われている。この状態で傘のお化けが勝利すれば「12ラウンド通常図柄」で大当りしていたことを意味しており、女性キャラクターが勝利すれば「12ラウンド確変図柄2」で大当りしていたことを意味している。

【0521】

〔5ラウンド目(12ラウンド通常図柄当選時)〕

図49中(E):「12ラウンド通常図柄」での当選の場合、5ラウンド目では敗北演出が実行される。具体的には、「敗北・」の文字とともに、傘のお化けが大きく表示され、女性キャラクターが小さく表示される(味方キャラクター敗北演出)。

【0522】

〔6ラウンド目(12ラウンド通常図柄当選時)〕

図49中(F):「12ラウンド通常図柄」での当選の場合、6ラウンド目では再挑戦促進演出が実行される。具体的には、女性キャラクターが「次は負けない!」といった台詞を発する演出が実行される。これにより、遊技者に対して再度大当りを目指そうという意欲を与えることができる。なお、大当り遊技の7ラウンド目から12ラウンド目においても、6ラウンド目と同様の再挑戦促進演出が実行される。

【0523】

なお、「12ラウンド通常図柄」で当選した場合の6ラウンド目では、第2可変入賞装置31が開放するが、開放時間は極端に短く設定されているため、遊技球が確変領域を通過することはない。

【0524】

〔大役終了時〕

図49中(G):「12ラウンド通常図柄」での大当り遊技が終了するタイミング(終了処理中)において、この後に移行する内部状態を教示する内容の大役終了演出が実行される。図示の例では、画面内に「海岸モード突入!」という文字情報が表示されている。このような大役終了演出を実行することにより、大当り遊技終了後の特典として「低確率時間短縮状態」の海岸モードに移行することを遊技者に教示することができる。

【0525】

〔5ラウンド目(12ラウンド確変図柄2当選時)〕

図50中(H):一方、「12ラウンド確変図柄2」での当選の場合、5ラウンド目では勝利演出が実行される。具体的には、「勝利!!」の文字とともに、女性キャラクターが大きく表示され、傘のお化けが小さく表示される(味方キャラクター勝利演出)。

【0526】

〔6ラウンド目(12ラウンド確変図柄2当選時)〕

10

20

30

40

50

図50中(I)：「12ラウンド確変図柄2」での当選の場合、6ラウンド目では花火ラッシュチャレンジ演出が実行される。このチャレンジ演出に成功すると、「高確率時間短縮状態」である花火ラッシュに突入する。具体的には、仙人のキャラクターが「Vアタックを狙うのじゃ!」といった台詞を発する演出が実行される。これにより、遊技者に対して第2可変入賞装置31を狙うといった遊技性を伝達することができる。また、「12ラウンド確変図柄2」で当選した場合の6ラウンド目では、第2可変入賞装置31がロング開放するため、いままでのラウンドと同様に打球による利益が得られる。さらに、「12ラウンド確変図柄2」に当選した場合の6ラウンド目では、確変領域用ソレノイド99が確変領域をロング開放するように作動するため、第2可変入賞装置31に遊技球が入球すると、遊技球は確変領域用羽根部材31dに案内されて確変領域を通過する。

10

【0527】

図50中(J)：そして、遊技者が右打ちを継続することにより、遊技球が第2可変入賞装置31に入球して確変領域を通過すると、パンダのキャラクターがVマークを掲げる祝福演出が実行される。なお、大当り遊技の7ラウンド目から12ラウンド目においても、6ラウンド目と同様の祝福演出が実行される。

【0528】

〔大役終了時〕

図50中(K)：大当り遊技が終了するタイミング（終了処理中）において、この後に移行する内部状態を教示する内容の大役終了演出が実行される。図示の例では、画面内に「花火ラッシュ突入!」という文字情報が表示されている。このような大役終了演出を実行することにより、大当り遊技終了後の特典として「高確率時間短縮状態」の花火ラッシュに移行することを遊技者に教示することができる。

20

【0529】

以上は、「12ラウンド確変図柄2」に該当して、遊技球が無事に確変領域を通過した際の演出例であるが、「12ラウンド確変図柄2」に該当しても遊技球が確変領域を通過しなければ以下のような演出例となる。

【0530】

〔5ラウンド目（12ラウンド確変図柄2当選時）〕

図51中(L)：「12ラウンド確変図柄2」での当選の場合、5ラウンド目では勝利演出が実行される。具体的には、「勝利!!」の文字とともに、女性キャラクターが大きく表示され、傘のお化けが小さく表示される（味方キャラクター勝利演出）。

30

【0531】

〔6ラウンド目（12ラウンド確変図柄2当選時）〕

図51中(M)：「12ラウンド確変図柄2」での当選の場合、6ラウンド目では花火ラッシュチャレンジ演出が実行される。このチャレンジ演出に成功すると、「高確率時間短縮状態」である花火ラッシュに突入する。具体的には、仙人のキャラクターが「Vアタックを狙うのじゃ!」といった台詞を発する演出が実行される。これにより、遊技者に対して第2可変入賞装置31を狙うといった遊技性を伝達することができる。また、「12ラウンド確変図柄2」で当選した場合の6ラウンド目では、第2可変入賞装置31がロング開放するため、いままでのラウンドと同様に打球による利益が得られる。さらに、「12ラウンド確変図柄2」に当選した場合の6ラウンド目では確変領域用ソレノイド99が確変領域をロング開放するように作動するため、第2可変入賞装置31に遊技球が入球すると、遊技球は確変領域用羽根部材31dに案内されて確変領域を通過する。

40

【0532】

ただし、ここでは何らかの理由（右打ちせず、球詰まり等）により、6ラウンド目が終了するまでに遊技球が第2可変入賞装置31に1つも入球しなかったものとする。この場合、遊技球は確変領域を通過することはない。

【0533】

図51中(N)：この場合は、パンダのキャラクターが「残念」という台詞を発する失敗演出が実行される。なお、大当り遊技の7ラウンド目から12ラウンド目においても、

50

失敗演出が継続される。

【0534】

〔大役終了時〕

図51中（O）：「12ラウンド確変図柄2」での大当たり遊技が終了するタイミング（終了処理中）において、この後に移行する内部状態を教示する内容の大役終了演出が実行される。図示の例では、画面内に「海岸モード突入！」という文字情報が表示されている。このような大役終了演出を実行することにより、大当たり遊技終了後の特典として「低確率時間短縮状態」の海岸モードに移行することを遊技者に教示することができる。

【0535】

ここで、「12ラウンド確変図柄1」に該当した場合の演出例は特に図示していないが、「12ラウンド確変図柄2」に該当した場合と同様にバトル演出を実行して勝利演出を実行してもよく、バトル演出以外の演出を実行してもよい。「12ラウンド確変図柄2」に該当した場合も6ラウンド目で第2可変入賞装置31がロング開放するため、遊技球が確変領域を通過すると、花火ラッシュに突入する。なお、「12ラウンド確変図柄2」では実質的に4ラウンド分の出球を得ることができる。

【0536】

〔花火ラッシュの演出例〕

図52は、花火ラッシュの演出例を示す連続図である。この花火ラッシュは、「12ラウンド通常図柄以外のいずれかの確変図柄」に当選し、かつ、大当たり遊技中に遊技球が確変領域を通過した場合の大当たり遊技後に移行されるモードである。花火ラッシュは、高確率時間短縮状態である。以下、演出の流れについて順を追って説明する。

【0537】

図52中（A）：例えば、大当たり遊技終了後から1回目の変動表示が行われることで、「花火ラッシュ」の状態で演出図柄の変動表示が行われている。花火ラッシュの背景画像は、遊技者に対して花火のモチーフを深く印象付けるために、「夜空に花火が打ち上げられる情景」とともに「女性キャラクターが花火を観賞している様子」が表現された背景画像となっている。また、液晶表示器42の画面右上部では第4図柄Z2が変動表示されている。

【0538】

図52中（B）：そして、大当たり遊技終了後から1回目の変動（非当選時）が終了したことにより、すべての演出図柄が停止表示されている（「3」－「1」－「7」）。また、第4図柄Z2は、非当選の態様（例えば白色表示色）で停止表示されている。

【0539】

図52中（C）：次回の変動が開始されると、大当たり遊技終了後から2回目の変動表示が行われる。なお、花火ラッシュ（高確率時間短縮状態）では、可変始動入賞装置28の作動が高頻度で行われるため、遊技者が右打ちを継続する限り、第2特別図柄の変動表示に伴う演出図柄の変動表示が行われることが多い。また、花火ラッシュにて当選の結果が得られた場合は、リーチ演出が実行されて大当たりとなる。

【0540】

花火ラッシュにおいては、通常モードと同様に、変動前表示領域X1や変動中表示領域X2を表示して、マーカM1やマーカM2を表示してもよい。この点は、以下の海岸モードにおいても同様である。

【0541】

〔大役中演出（ノーマルボーナス演出）〕

図53は、「6ラウンド確変図柄」に該当した場合の大当たり遊技中に実行される大役中演出の例を部分的に示す連続図である。

【0542】

〔1ラウンド〕

図53中（A）：大当たり遊技の1ラウンド目が開始されると、「大当たり中」という遊技の進行状況に対応した内容の大役中演出が実行される。大役中演出では、例えば画面内に

10

20

30

40

50

「ROUND 1」のラウンド数に対応する文字情報が表示される。また、画面の右下隅位置には、今回の当選図柄に対応した演出図柄（ここでは2の演出図柄）が表示されている。このように、大当たり遊技中も引き続き当選図柄（いわゆる「残し目」）を表示しておくことで、遊技者に対して「2の演出図柄で当選した」という情報を引き続き教示することができる。また、表示画面の下側の領域には、「ノーマルボーナス」の文字が表示され、画面の周囲には団扇や太鼓等といった祭りに関する画像が表示される。

【0543】

〔6ラウンド〕

図53中（B）：「6ラウンド確変図柄」での当選の場合、6ラウンド目において花火ラッシュチャレンジ演出が実行される。このチャレンジ演出に成功すると、高確率時間短縮状態である花火ラッシュに突入する。具体的には、女性のキャラクターが「Vアタックを狙ってね」といった台詞を発する演出が実行される。これにより、遊技者に対して第2可変入賞装置31を狙うといった遊技性を伝達することができる。また、「6ラウンド確変図柄」で当選した場合の6ラウンド目では、第2可変入賞装置31がロング開放するため、いままでのラウンドと同様に进球による利益が得られる。さらに、「6ラウンド確変図柄」に当選した場合の6ラウンド目では確変領域用ソレノイド99が確変領域をロング開放するように作動するため、第2可変入賞装置31に遊技球が入球すると、遊技球は確変領域用羽根部材31dに案内されて確変領域を通過する。

10

【0544】

図53中（C）：そして、遊技者が右打ちを継続することにより、遊技球が第2可変入賞装置31に入球して確変領域を通過すると、表示画面の右上にVマークが表示される祝福演出が実行される。

20

【0545】

〔大役終了時〕

図53中（D）：大当たり遊技が終了するタイミングにおいて、この後に移行する内部状態を教示する内容の大役終了演出が実行される。図示の例では、画面内に「花火ラッシュ突入！」という文字情報が表示されている。このような大役終了演出を実行することにより、大当たり遊技終了後の特典として「高確率時間短縮状態」の花火ラッシュに移行することを遊技者に教示することができる。

【0546】

30

〔大役中演出（スペシャルボーナス演出）〕

図54は、「16ラウンド確変図柄」に該当した場合の大当たり遊技中に実行される大役中演出の例を部分的に示す連続図である。

【0547】

〔1ラウンド〕

図54中（A）：大当たり遊技の1ラウンド目が開始されると、「大当たり中」という遊技の進行状況に対応した内容の大役中演出が実行される。大役中演出では、例えば画面内に「ROUND 1」のラウンド数に対応する文字情報が表示される。また、画面の右下隅位置には、今回の当選図柄に対応した演出図柄（ここでは7の演出図柄）が表示されている。このように、大当たり遊技中も引き続き当選図柄（いわゆる「残し目」）を表示しておくことで、遊技者に対して「7の演出図柄で当選した」という情報を引き続き教示することができる。また、表示画面の下側の領域には、「スペシャルボーナス」の文字が表示され、画面の周囲には馬にまたがりピースサインを行う女性キャラクターの画像が表示される。

40

【0548】

〔6ラウンド〕

図54中（B）：「16ラウンド確変図柄」での当選の場合、6ラウンド目では花火ラッシュチャレンジ演出が実行される。このチャレンジ演出に成功すると、高確率時間短縮状態である花火ラッシュに突入する。具体的には、仙人のキャラクターが「Vアタックを狙うのじゃ！」といった台詞を発する演出が実行される。これにより、遊技者に対して第2可変入賞装置31を狙うといった遊技性を伝達することができる。また、「16ラウン

50

「確変図柄」で当選した場合の6ラウンド目では、第2可変入賞装置31がロング開放するため、いままでのラウンドと同様に由球による利益が得られる。さらに、16ラウンド確変図柄に当選した場合の6ラウンド目では確変領域用ソレノイド99が確変領域をロング開放するように作動するため、第2可変入賞装置31に遊技球が入球すると、遊技球は確変領域用羽根部材31dに案内されて確変領域を通過する。

【0549】

図54中(C)：そして、遊技者が右打ちを継続することにより、遊技球が第2可変入賞装置31に入球して確変領域を通過すると、飛び上がった女性キャラクターの横にVマークが表示される祝福演出が実行される。

【0550】

〔16ラウンド〕

図54中(D)：この後、大当り遊技が順調に進行し、最終の16ラウンドに移行すると、画面内には「ROUND16」のラウンド数に対応する文字情報が表示されるとともに、大当り遊技中に固有の演出画像が表示されている。また、画面の右下隅位置には、「残し目」としての演出図柄(7の演出図柄)が引き続き表示されている。

【0551】

〔大役終了時〕

図54中(E)：大当り遊技が終了するタイミングにおいて、この後に移行する内部状態を教示する内容の大役終了演出が実行される。図示の例では、画面内に「花火ラッシュ突入!」という文字情報が表示されている。このような大役終了演出を実行することにより、大当り遊技終了後の特典として「高確率時間短縮状態」の花火ラッシュに移行することを遊技者に教示することができる。

【0552】

〔海岸モードの演出例〕

図55は、海岸モードの演出例を示す連続図である。この海岸モードは、「12ラウンド通常図柄」に該当した場合の大当り遊技の終了後や、いずれかの確変図柄に該当したものの大当り遊技中に遊技球が確変領域を通過しなかった場合の大当り遊技の終了後に移行されるモードである。海岸モードは、「低確率時間短縮状態」である。以下、演出の流れについて順を追って説明する。

【0553】

図55中(A)：例えば、「12ラウンド通常図柄」での大当り遊技の終了後、1回目の変動表示が行われることで、「海岸モード」の状態での演出図柄の変動表示が行われている。海岸モードの背景画像は、海岸モードのコンセプトである癒しの印象を表現するために、「砂浜」や「海」、「山」等の画像をモチーフとした背景画像となっている。また、液晶表示器42の画面右上では第4図柄Z2が変動表示されている。

【0554】

図55中(B)：そして、今回の変動(非当選時)が終了したことにより、すべての演出図柄が停止表示されている(「1」-「1」-「5」)。また、第4図柄Z2は、非当選の態様(例えば白色表示色)で停止表示されている。

【0555】

図55中(C)：そして、次回の変動が開始される。この海岸モードは、当選の結果が得られずに特別図柄が100回変動すると終了となる。海岸モードが終了すると低確率非時間短縮状態の通常モードに移行する。なお、海岸モードにて当選の結果が得られた場合は、リーチ演出が実行されて大当りとなる。

【0556】

〔擬似連続予告演出及びステージチェンジ演出〕

図56~図61は、擬似連続予告演出及びステージチェンジ演出の演出例を示す連続図である。

【0557】

〔変動表示演出開始(加算擬似1)〕

10

20

30

40

50

図56中(A)：特別図柄の変動開始に略同期して、液晶表示器42の画面上で左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄の列が縦方向にスクロールするようにして変動表示演出が開始される。

【0558】

また、図示の例では、滞在ステージは通常モードに対応する「縁側ステージ(昼)」となっている。「縁側ステージ(昼)」では、浴衣を着こなした女性キャラクターが長椅子に腰掛けている背景画像が表示され、画面の左下には「縁側ステージ(昼)」の文字情報が表示される。

【0559】

〔加算尺による擬似連続予告演出〕

図56中(B)：特別図柄の変動開始から一定時間(4秒程度)が経過すると、加算尺による擬似連続予告演出が実行される。加算尺による擬似連続予告演出では、所定の仮停止態様で演出図柄が仮停止される(「2」-「2」-「3」)。なお、演出図柄を仮停止させている間は、特別図柄は変動中の状態である(以下、同様)。

【0560】

加算尺による擬似連続予告演出は、加算尺変動パターンが選択されている場合に実行することが好ましい。加算尺による擬似連続予告演出は、本変動(擬似1~擬似3の変動)よりも前に実行される。本実施形態では、加算尺による擬似連続予告演出を含めると、合計で6回の擬似的な変動が実行される可能性がある。

【0561】

図56中(C)：演出図柄の再変動が開始される。画面左上の領域には、加算尺による擬似連続予告演出の擬似的な変動回数を示す「加算×2」の文字情報が表示されている。なお、加算尺に関する情報(例えば、「加算×2」等)は、表示しなくてもよい。

【0562】

また、このタイミング(加算尺2回目の変動開始時)でステージチェンジ演出が実行される。ステージチェンジ演出によって、「縁側ステージ(昼)」から「砂浜ステージ」に移行している。

【0563】

〔加算尺による擬似連続予告演出〕

図56中(D)：特別図柄の変動開始から一定時間(8秒程度)が経過すると、加算尺による擬似連続予告演出が実行される。加算尺による擬似連続予告演出では、所定の仮停止態様で演出図柄が仮停止される(「4」-「4」-「5」)。

【0564】

図57中(E)：演出図柄の再変動が開始される。画面左上の領域には、加算尺による擬似連続予告演出の擬似的な変動回数を示す「加算×3」の文字情報が表示されている。

【0565】

〔加算尺による擬似連続予告演出〕

図57中(F)：特別図柄の変動開始から一定時間(12秒程度)が経過すると、加算尺による擬似連続予告演出が実行される。加算尺による擬似連続予告演出では、所定の仮停止態様で演出図柄が仮停止される(「6」-「6」-「7」)。

【0566】

図57中(G)：演出図柄の再変動が開始される。画面左上の領域には、加算尺による擬似連続予告演出が終了した後に実行される擬似連続予告演出の擬似的な変動回数を示す「擬似×1」の文字情報が表示されている。

【0567】

〔左演出図柄停止、右演出図柄停止〕

図57中(H)：画面の左側位置に数字の「5」を表す左演出図柄が停止し、その後、画面の右側位置に数字の「2」を表す右演出図柄が停止する。

【0568】

また、このタイミング(擬似1の変動中盤)でステージチェンジ演出が実行される。ス

10

20

30

40

50

ページチェンジ演出によって、「縁側ステージ（昼）」から「雨ゾーン」に移行している。

【0569】

〔右演出図柄滑り演出〕

図58中（I）：一旦停止した右演出図柄が滑る演出が実行され、右演出図柄が再び変動を開始する。

【0570】

〔右演出図柄停止〕

図58中（J）：滑り演出を経て、画面の右側位置に数字の「6」を表す右演出図柄が停止する。

【0571】

〔擬似連続予告演出専用図柄登場〕

図58中（K）：左演出図柄及び右演出図柄が停止した状態で、画面の上部から擬似連続予告演出専用図柄（擬似連図柄）がゆっくり落下してくる演出が実行される。

【0572】

〔擬似連続予告演出専用図柄停止〕

図58中（L）：画面の上部からゆっくり落下してきた擬似連続予告演出専用図柄が、左演出図柄と右演出図柄との間に停止される演出が実行される。擬似連続予告演出専用図柄が中央位置に停止することにより、擬似連続予告演出が継続する。

【0573】

擬似連続予告演出専用図柄は、蛇のキャラクターが巻きついた楕円の球の画像となっており、その中央部分には、「R e p l a y」の文字情報が表示されている。このような、擬似連続予告演出専用図柄を用いることにより、遊技者に対しては擬似連続予告演出が継続するかもしれないという期待感を与えることができる。

【0574】

ここで、擬似連続予告演出とは、1回の特別図柄の変動中に、特別図柄が当選の態様で停止表示される可能性があることを示唆する内容の予告演出であり、特別図柄に対応する演出図柄を1回又は複数回にわたって擬似的に変動させる演出である。

【0575】

〔仮停止（1回目）〕

図59中（M）：中央位置に停止された擬似連続予告演出専用図柄の画像が消滅し、画面下部には「N E X T」の文字情報が表示される。演出図柄は非当選の態様で仮停止されている。演出図柄の配列は、左演出図柄及び中演出図柄の数字に対して1を加算した数字を含む右演出図柄が停止する配列（「5」－「5」－「6」）となっている。ただし、各演出図柄は、左右に揺れて表示されており、演出図柄の変動は完全には停止していない。

【0576】

〔擬似連続予告演出（擬似2）〕

図59中（N）：その後、仮停止している演出図柄を再変動させる演出が実行される。

擬似連続予告演出は、演出図柄の再変動の回数に応じて大当りの期待度が高まる演出である。画面左上の領域には、擬似的な変動回数を示す「擬似×2」の文字情報が表示されている。

【0577】

〔左演出図柄停止〕

図59中（O）：画面の左側位置に数字の「5」を表す左演出図柄が停止する。

【0578】

〔右演出図柄停止〕

図59中（P）：画面の右側位置に数字の「4」を表す右演出図柄が停止する。

【0579】

〔右演出図柄滑り演出〕

図60中（Q）：一旦停止した右演出図柄が滑る演出が実行され、右演出図柄が再び変動を開始する。

10

20

30

40

50

【0580】

〔右演出図柄停止〕

図60中(R)：滑り演出を経て、画面の右側位置に数字の「6」を表す右演出図柄が停止する。

【0581】

〔擬似連続予告演出専用図柄登場〕

図60中(S)：左演出図柄及び右演出図柄が停止した状態で、画面の上部から擬似連続予告演出専用図柄がゆっくり落下してくる演出が実行される。

【0582】

また、このタイミング（擬似2の変動終盤）でステージチェンジ演出が実行される。ステージチェンジ演出によって、「雨ゾーン」から「雪ゾーン」に移行している。

【0583】

〔擬似連続予告演出専用図柄停止〕

図60中(T)：画面の上部からゆっくり落下してきた擬似連続予告演出専用図柄が、左演出図柄と右演出図柄との間に停止される演出が実行される。擬似連続予告演出専用図柄が中央位置に停止することにより、擬似連続予告演出が継続する。

【0584】

〔仮停止（2回目）〕

図61中(U)：中央位置に停止された擬似連続予告演出専用図柄の画像が消滅し、画面下部には「NEXT」の文字情報が表示される。ここで、演出図柄は非当選の態様で仮停止されている。演出図柄の配列は、左演出図柄及び中演出図柄の数字に対して1を加算した数字を含む右演出図柄が停止する配列（「5」－「5」－「6」）となっている。ただし、各演出図柄は、左右に揺れて表示されており、演出図柄の変動は完全には停止していない。

【0585】

〔擬似連続予告演出（擬似3）〕

図61中(V)：その後、仮停止している演出図柄を再変動させる演出が実行される。画面左上の領域には、擬似的な変動回数を示す「擬似×3」の文字情報が表示されている。

【0586】

〔左演出図柄停止〕

図61中(W)：画面の左側位置に数字の「5」を表す左演出図柄が停止する。

【0587】

〔リーチ状態の発生〕

図61中(X)：左演出図柄に続いて、その後に右演出図柄が停止表示される。この時点では、画面の右側位置に数字の「5」を表す右演出図柄が停止表示されている。右演出図柄が停止表示されることにより、画面上に横一線状（1本のライン上）に数字の「5」－「変動中」－「5」のリーチ状態が発生している。そして画面上には、リーチ状態となる1本のラインを強調する画像が合わせて表示されるとともに、「リーチ！」という音声が出力される演出が実行される。

そして、これ以降は変動パターンに対応した各種リーチ演出が実行されて大当たりかはずれになるという演出が実行される。

【0588】

次に、以上の演出を具体的に実現するための制御手法の例について説明する。上述した変動表示演出やリーチ演出、予告演出、記憶表示演出、大役中演出、擬似連続予告演出、ステージ演出等は、いずれも以下の制御処理を通じて制御されている。

【0589】

〔演出制御処理〕

図62は、演出制御CPU126により実行される演出制御処理の手順例を示すフローチャートである。この演出制御処理は、例えば図示しないリセットスタート（メイン）処理とは別にタイマ割込処理（割込管理処理）の中で実行される。演出制御CPU126は

10

20

30

40

50

、リセットスタート処理の実行中に所定の割込周期（例えば数十 μ s～数ms周期）でタイマ割込を発生させ、タイマ割込処理を実行する。

【0590】

演出制御処理は、コマンド受信処理（ステップS400）、作動記憶演出管理処理（ステップS401）、演出図柄管理処理（ステップS402）、表示出力処理（ステップS404）、ランプ駆動処理（ステップS406）、音響駆動処理（ステップS408）、演出乱数更新処理（ステップS410）及びその他の処理（ステップS412）のサブルーチン群を含む構成である。以下、各処理に沿って演出制御処理の基本的な流れを説明する。

【0591】

ステップS400：コマンド受信処理において、演出制御CPU126は主制御CPU72から送信される演出用のコマンドを受信する。また、演出制御CPU126は受信したコマンドを解析し、それらを種類別にRAM130のコマンドバッファ領域に保存する。なお、主制御CPU72から送信される演出用のコマンドには、例えば先読みコマンド、（特別図柄）作動記憶数増加時演出コマンド、（特別図柄）作動記憶数減少時演出コマンド、始動口入賞音制御コマンド、デモ演出用コマンド、抽選結果コマンド、変動パターンコマンド、変動開始コマンド、停止図柄コマンド、図柄停止時コマンド、状態指定コマンド、ラウンド数コマンド、エラー通知コマンド、大当たり終了演出コマンド、回数切りカウンタ値コマンド、停止表示時間終了コマンド、賞球内容コマンド、転落指定コマンド、非転落指定コマンド等がある。

【0592】

ステップS401：作動記憶演出管理処理では、演出制御CPU126は記憶数表示演出や、マークM1、M2を用いた先読み予告演出の実行を制御する。なお、作動記憶演出管理処理の内容については、別の図面を参照しながらさらに後述する。

【0593】

ステップS402：演出図柄管理処理では、演出制御CPU126は演出図柄を用いた変動表示演出や停止表示演出の内容を制御したり、第1可変入賞装置30又は第2可変入賞装置31の開閉動作時の演出内容を制御したりする（演出実行手段）。また、この処理において、演出制御CPU126は各種予告演出（リーチ発展前予告演出、リーチ発展後予告演出等）の予告演出パターンを選択する。なお、演出図柄管理処理の内容については、別の図面を参照しながらさらに後述する。

【0594】

ステップS404：表示出力処理では、演出制御CPU126は演出表示制御装置144（表示制御CPU146）に対して演出内容の基本的な制御情報（例えば、第1特別図柄及び第2特別図柄それぞれの作動記憶数、作動記憶演出パターン番号、先読み予告演出パターン番号、変動演出パターン番号、変動時予告演出番号、背景パターン番号等）を指示する。これにより、演出表示制御装置144（表示制御CPU146及びVDP152）は指示された演出内容に基づいて液晶表示器42による表示動作を制御する（演出実行手段）。

【0595】

ステップS406：ランプ駆動処理では、演出制御CPU126はランプ駆動回路132に対して制御信号を出力する。これを受けてランプ駆動回路132は、制御信号に基づいて各種ランプ46～52や盤面ランプ53等を駆動（点灯又は消灯、点滅、輝度階調変化等）する。

【0596】

ステップS408：次の音響駆動処理では、演出制御CPU126は音響駆動回路134に対して演出内容（例えば変動表示演出中やリーチ演出中、モード移行演出中、大当たり演出中のBGM、音声データ等）を指示する。これにより、スピーカ54、55、56から演出内容に応じた音出力される。

【0597】

10

20

30

40

50

ステップ S 4 1 0 : 演出乱数更新処理では、演出制御 CPU 1 2 6 は RAM 1 3 0 のカウンタ領域において各種の演出乱数を更新する。演出乱数には、例えば予告選択に用いられる乱数や通常の背景チェンジ抽選（演出抽選）に用いられる乱数等がある。

【 0 5 9 8 】

ステップ S 4 1 2 : その他の処理では、例えば演出制御 CPU 1 2 6 は可動体 4 0 f の駆動用 IC に対して制御信号を出力する。可動体 4 0 f は可動体モータ 5 7 を駆動源として動作し、液晶表示器 4 2 による画像の表示と同期して、又は単独で演出を行う。

【 0 5 9 9 】

以上の演出制御処理を通じて、演出制御 CPU 1 2 6 はパチンコ機 1 における演出内容を統括的に制御することができる。次に、演出制御処理の中で実行される作動記憶演出管理処理の内容について説明する。

【 0 6 0 0 】

〔作動記憶演出管理処理〕

図 6 3 は、作動記憶演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って内容を説明する。

【 0 6 0 1 】

ステップ S 7 0 0 : 先ず演出制御 CPU 1 2 6 は、主制御 CPU 7 2 から作動記憶数増加時演出コマンドを受信したか否かを確認する。具体的には、演出制御 CPU 1 2 6 は RAM 1 3 0 のコマンドバッファ領域にアクセスし、作動記憶数増加時演出コマンドが保存されているか否かを確認する。作動記憶数増加時演出コマンドが保存されていることを確認した場合（ステップ S 7 0 0 : Y e s）、演出制御 CPU 1 2 6 はステップ S 7 0 2 及びステップ S 7 0 3 を実行する。なお、作動記憶数増加時演出コマンドが保存されていないことを確認できない場合（ステップ S 7 0 0 : N o）、演出制御 CPU 1 2 6 はステップ S 7 0 2 及びステップ S 7 0 3 を実行しない。

【 0 6 0 2 】

ステップ S 7 0 2 : 演出制御 CPU 1 2 6 は、作動記憶数増加時演出選択処理を実行する。この処理では、演出制御 CPU 1 2 6 は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に対応したマーク M 1 , M 2 を表示させる演出を選択する。

【 0 6 0 3 】

ステップ S 7 0 3 : 演出制御 CPU 1 2 6 は、先読み演出管理処理を実行する（先読み演出実行手段）。この処理では、演出制御 CPU 1 2 6 は、先読み演出（マーク変化演出、ゾーン演出、同色停止演出等）を実行するか否かについての判定処理を実行し、先読み演出を実行すると決定した場合には、先読み演出の具体的な内容を決定する処理を実行する。

【 0 6 0 4 】

このような処理を実行することにより、演出制御 CPU 1 2 6 は、先読み演出の実行条件が満たされた場合（特別な演出実行条件が満たされた場合）、1 回の変動で又は複数回の特別図柄の変動に跨って実行される先読み演出を実行することができる（先読み演出実行手段）。

【 0 6 0 5 】

ステップ S 7 0 4 : 演出制御 CPU 1 2 6 は、主制御 CPU 7 2 から作動記憶数減少時演出コマンドを受信したか否かを確認する。具体的には、演出制御 CPU 1 2 6 は RAM 1 3 0 のコマンドバッファ領域にアクセスし、作動記憶数減少時演出コマンドが保存されているか否かを確認する。作動記憶数減少時演出コマンドが保存されていることを確認した場合（ステップ S 7 0 4 : Y e s）、演出制御 CPU 1 2 6 はステップ S 7 0 6 を実行する。なお、作動記憶数減少時演出コマンドが保存されていないことを確認できない場合（ステップ S 7 0 4 : N o）、演出制御 CPU 1 2 6 はステップ S 7 0 6 を実行しない。

【 0 6 0 6 】

ステップ S 7 0 6 : 演出制御 CPU 1 2 6 は、作動記憶数減少時演出選択処理を実行する。この処理では、演出制御 CPU 1 2 6 は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に対応した

10

20

30

40

50

マーカ M 1, M 2 をスライドさせる演出、内部抽選により消費した抽選要素に対応するマーカを変動前表示領域 X 1 から変動中表示領域 X 2 に移動させる演出を選択する。なお、変動中表示領域 X 2 に移動させた記憶マーカは変動終了時に消去する演出を選択する。

以上の手順を終えると、演出制御 CPU 126 は、演出制御処理（図 6 2）に復帰する。

【0607】

〔演出図柄管理処理〕

図 6 4 は、演出図柄管理処理の手順例を示すフローチャートである。演出図柄管理処理は（演出実行手段）、実行選択処理（ステップ S 5 0 0）、演出図柄変動前処理（ステップ S 5 0 2）、演出図柄変動中処理（ステップ S 5 0 4）、演出図柄停止表示中処理（ステップ S 5 0 6）及び可変入賞装置作動時処理（ステップ S 5 0 8）のサブルーチン群を含む構成である。以下、各処理に沿って演出図柄管理処理の基本的な流れを説明する。

【0608】

ステップ S 5 0 0：実行選択処理において、演出制御 CPU 126 は次に実行すべき処理（ステップ S 5 0 2～ステップ S 5 0 8 のいずれか）のジャンプ先を選択する。例えば、演出制御 CPU 126 は次に実行すべき処理のプログラムアドレスをジャンプ先のアドレスとし、また、戻り先のアドレスとして演出図柄管理処理の末尾を「ジャンプテーブル」にセットする。いずれの処理を次のジャンプ先として選択するかは、これまでに行われた処理の進行状況によって異なる。例えば、未だ変動表示演出を開始していない状況であれば、演出制御 CPU 126 は次のジャンプ先として演出図柄変動前処理（ステップ S 5 0 2）を選択する。一方、既に演出図柄変動前処理が完了していれば、演出制御 CPU 126 は次のジャンプ先として演出図柄変動中処理（ステップ S 5 0 4）を選択し、演出図柄変動中処理まで完了していれば、次のジャンプ先として演出図柄停止表示中処理（ステップ S 5 0 6）を選択する。また、可変入賞装置作動時処理（ステップ S 5 0 8）は、主制御 CPU 7 2 において大当たり時可変入賞装置管理処理（図 1 6 中のステップ S 5 0 0 0）が選択された場合や小当たり時可変入賞装置管理処理（図 1 6 中のステップ S 6 0 0 0）が選択された場合にジャンプ先として選択される。この場合、ステップ S 5 0 2～ステップ S 5 0 6 は実行されない。

【0609】

ステップ S 5 0 2：演出図柄変動前処理では、演出制御 CPU 126 は演出図柄を用いた変動表示演出を開始するための条件を整える作業を行う。また、この処理において、演出制御 CPU 126 は各種の条件（抽選結果、当選種類、変動パターン等）に応じてリーチ演出の内容を選択したり、予告演出についての予告演出パターン（先読み予告演出パターン以外のリーチ発生前予告パターン、リーチ発生後予告パターン等）を選択したりする。その他にも演出制御 CPU 126 は、パチンコ機 1 がいわゆる客待ち状態である場合のデモ演出の制御も行う。なお、具体的な処理の内容は、別のフローチャートを用いて後述する。

【0610】

ステップ S 5 0 4：演出図柄変動中処理では、演出制御 CPU 126 は必要に応じて演出表示制御装置 144（表示制御 CPU 146）に指示する制御情報を生成する。例えば、演出図柄を用いた変動表示演出を実行中に演出切替ボタン 45 を用いた演出を行う場合、遊技者による演出ボタンの操作の有無を演出制御 CPU 126 が監視するとともに、その結果に応じた演出内容（ボタン演出）の制御情報を表示制御 CPU 146 に対して指示する。

【0611】

ステップ S 5 0 6：演出図柄停止表示中処理では、演出制御 CPU 126 は内部抽選の結果に応じた態様で演出図柄や動画像を用いた停止表示演出の内容を制御する。すなわち、演出制御 CPU 126 は演出表示制御装置 144（表示制御 CPU 146）に対して変動表示演出の終了と停止表示演出の実行を指示する。これを受けて演出表示制御装置 144（表示制御 CPU 146）は、実際に液晶表示器 42 の表示画面内でそれまで実行していた変動表示演出を終了させ、停止表示演出を実行する。これにより、特別図柄の停止表

10

20

30

40

50

示に略同期して停止表示演出が実行され、遊技者に対して内部抽選の結果を演出的に教示（開示、告知、報知等）することができる（演出実行手段）。小当たり時には、はずれと同様か近似した態様で停止表示演出を実行することができる。

【0612】

ステップS508：可変入賞装置作動時処理では、演出制御CPU126は小当たり中又は大当たり中の演出内容を制御する。この処理において、演出制御CPU126は各種の条件（例えば当選種類）に応じて大役中演出の内容を選択する。例えば15ラウンド大当たりの場合、演出制御CPU126は液晶表示器42に表示する演出内容として、15ラウンドの大役中演出パターンを選択し、これを演出表示制御装置144（表示制御CPU146）に対して指示する。これにより、液晶表示器42の表示画面では大役中演出の画像が表示されるとともに、ラウンドの進行に伴って演出内容が変化していくことになる。

10

【0613】

〔演出図柄変動前処理〕

図65は、上記の演出図柄変動前処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

【0614】

ステップS600：演出制御CPU126は、主制御CPU72からデモ演出用コマンドを受信したか否かを確認する。具体的には、演出制御CPU126はRAM130のコマンドバッファ領域にアクセスし、デモ演出用コマンドが保存されているか否かを確認する。その結果、デモ演出用コマンドが保存されていることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS602を実行する。

20

【0615】

ステップS602：演出制御CPU126は、デモ選択処理を実行する。この処理では、演出制御CPU126はデモ演出パターンを選択する。デモ演出パターンは、パチンコ機1がいわゆる客待ち状態であることを表す演出の内容を規定したものである。

【0616】

以上の手順を終えると、演出制御CPU126は演出図柄管理処理の末尾のアドレスに復帰する。そして演出制御CPU126はそのまま演出制御処理に復帰し、続く表示出力処理（図62中のステップS404）、ランプ駆動処理（図62中のステップS406）においてデモ演出パターンに基づいてデモ演出の内容を制御する。

30

【0617】

一方、ステップS600においてデモ演出用コマンドが保存されていないことを確認すると（No）、演出制御CPU126は次にステップS604を実行する。

【0618】

ステップS604：演出制御CPU126は、今回の変動がはずれ（非当選）であるか否かを確認する。具体的には、演出制御CPU126はRAM130のコマンドバッファ領域にアクセスし、非当選時の抽選結果コマンドが保存されているか否かを確認する。その結果、非当選時の抽選結果コマンドが保存されていることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS612を実行する。逆に、非当選時の抽選結果コマンドが保存されていないことを確認した場合（No）、演出制御CPU126はステップS606を実行する。なお、今回の変動がはずれか否かの確認は、抽選結果コマンドの他に変動パターンコマンドや停止図柄コマンドに基づいて行うことも可能である。すなわち、今回の変動パターンコマンドがはずれ通常変動又ははずれリーチ変動に該当していれば、今回の変動がはずれであると判定することができる。あるいは、今回の停止図柄コマンドが非当選の図柄を指定するものであれば、今回の変動がはずれであると判定することができる。

40

【0619】

ステップS606：抽選結果コマンドが非当選（はずれ）以外であれば（ステップS604：No）、次に演出制御CPU126は、今回の変動が大当たりであるか否かを確認する。具体的には、演出制御CPU126はRAM130のコマンドバッファ領域にアクセ

50

スし、大当たり時の抽選結果コマンドが保存されているか否かを確認する。その結果、大当たり時の抽選結果コマンドが保存されていることを確認した場合（Ｙｅｓ）、演出制御ＣＰＵ１２６はステップＳ６１０を実行する。逆に、大当たり時の抽選結果コマンドが保存されていないことを確認した場合（Ｎｏ）、残るは小当たり時の抽選結果コマンドだけであるので、この場合、演出制御ＣＰＵ１２６はステップＳ６０８を実行する。なお、今回の変動が大当たりであるか否かの確認もまた、変動パターンコマンドや停止図柄コマンドに基づいて行うことも可能である。すなわち、今回の変動パターンコマンドが大当たり変動に該当していれば、今回の変動が大当たりであると判定することができる。また、今回の停止図柄コマンドが大当たり図柄に該当していれば、今回の変動が大当たりであると判定することができる。

10

【０６２０】

ステップＳ６０８：演出制御ＣＰＵ１２６は、小当たり時変動演出パターン選択処理を実行する。この処理では、演出制御ＣＰＵ１２６は主制御ＣＰＵ７２から受信した変動パターンコマンド（例えば、「Ｃ０Ｈ００Ｈ」～「Ｄ０Ｈ７ＦＨ」）に基づいて演出パターン番号を決定する。演出パターン番号は、変動パターンコマンドに対応して予め用意されており、演出制御ＣＰＵ１２６は図示しない演出パターン選択テーブルを参照して、そのときの変動パターンコマンドに対応した演出パターン番号を選択することができる。なお、演出パターン番号は、変動パターンコマンドと対になって用意されていてもよく、１つの変動パターンコマンドに対して複数のものが用意されていてもよい。

【０６２１】

また、演出パターン番号を選択すると、演出制御ＣＰＵ１２６は図示しない演出テーブルを参照し、そのときの変動演出パターン番号に対応する演出図柄の変動スケジュール（変動時間やリーチの種類とリーチ発生タイミング）、停止表示の態様等を決定する。なお、ここで決定される演出図柄の種類は、全て「小当たり時の図柄の組み合わせ」に該当するものとなっている。

20

【０６２２】

以上の手順は「小当たり」に該当した場合であるが、大当たり該当した場合、演出制御ＣＰＵ１２６はステップＳ６０６で「大当たり」であることを確認する（Ｙｅｓ）。この場合、演出制御ＣＰＵ１２６はステップＳ６１０を実行する。

【０６２３】

ステップＳ６１０：演出制御ＣＰＵ１２６は、大当たり時変動演出パターン選択処理を実行する。この処理では、演出制御ＣＰＵ１２６は主制御ＣＰＵ７２から受信した変動パターンコマンド（例えば、「Ｅ０Ｈ００Ｈ」～「Ｆ０Ｈ７ＦＨ」）に基づいて演出パターン番号を決定する。大当たり時演出パターン選択処理の中では、さらに大当たり時停止図柄別に処理を分岐させてもよい。なお、具体的な処理の内容については、別のフローチャートを用いてさらに後述する。

30

【０６２４】

また、非当選時の場合は以下の手順が実行される。すなわち、演出制御ＣＰＵ１２６はステップＳ６０４ではずれであることを確認すると（Ｙｅｓ）、次にステップＳ６１２を実行する。

40

【０６２５】

ステップＳ６１２：演出制御ＣＰＵ１２６は、はずれ時変動演出パターン選択処理を実行する。この処理では、演出制御ＣＰＵ１２６は主制御ＣＰＵ７２から受信した変動パターンコマンド（例えば、「Ａ０Ｈ００Ｈ」～「Ａ６Ｈ７ＦＨ」）に基づいて、はずれ時の演出パターン番号を決定する。はずれ時の演出パターン番号は、「はずれ通常変動」や「時短はずれ変動」、「はずれリーチ変動」等に分類されており、さらに「はずれリーチ変動」には細かいリーチ変動パターンが規定されている。なお、演出制御ＣＰＵ１２６がいずれの演出パターン番号を選択するかは、主制御ＣＰＵ７２から送信された変動パターンコマンドによって決まる。

【０６２６】

50

は、いずれ時の演出パターン番号を選択すると、演出制御CPU126は図示しない演出テーブルを参照し、そのときの変動演出パターン番号に対応する演出図柄の変動スケジュール（変動時間やリーチ発生の有無、リーチ発生の場合はリーチ種類とリーチ発生タイミング）、停止表示の態様（例えば「7」-「2」-「4」等）を決定する。なお、具体的な処理の内容については、別のフローチャートを用いてさらに後述する。

【0627】

以上のステップS608、ステップS610、ステップS612のいずれかの処理を実行すると、演出制御CPU126は次にステップS613を実行する。

【0628】

ステップS613：演出制御CPU126は、ステージ演出管理処理を実行する（場面演出実行手段）。この処理を実行することにより、演出制御CPU126は、複数のステージ等（場面）のうちいずれか1つのステージを用いたステージ演出（場面演出）を実行することができる（場面演出実行手段）。なお、処理の詳細は後述する。

【0629】

ここで、通常モードの初期背景は、縁側ステージ（昼）に対応する背景画像とし、背景チェンジ演出が実行された場合には、移行後に対応する背景画像とする。なお、リーチ演出が実行された場合には、リーチ演出時のステージを維持することもでき、停止表示時又は次変動の開始時に縁側ステージ（昼）に移行させることもできる。

【0630】

ステップS614：演出制御CPU126は、予告選択処理を実行する（予告演出実行手段、演出実行手段）。この処理では、演出制御CPU126は今回の変動表示演出中に実行すべき予告演出の内容を抽選によって選択する。予告演出の内容は、例えば内部抽選の結果（当選又は非当選）や現在の内部状態（通常状態、高確率状態、時間短縮状態）、ステージ情報等に基づいて決定される。ステージ情報に基づいて予告演出の内容を決定することにより、滞在しているステージや、滞在しているゾーンの内容に沿った予告演出を実行することができる。上記のように予告演出は、変動表示演出中にリーチ状態が発生する可能性を遊技者に予告したり、最終的に大当たりになる可能性があることを予告したりするものである。したがって、非当選時には予告演出の選択比率は低く設定されているが、当選時には遊技者の期待感を高めるため、予告演出の選択比率は比較的高く設定されている。

【0631】

このように、演出制御CPU126は、予告演出を実行するか否かの抽選に当選した場合（規定の演出実行条件が満たされた場合）、変動表示演出（所定の演出）の実行中に当選の態様で演出図柄が停止表示されることを示唆する（所定の演出の成功の可否を示唆する、所定の演出に関する）予告演出を実行する（予告演出実行手段）。

【0632】

また、演出制御CPU126は、この予告選択処理において予告演出を実行すると決定した場合には、変動表示中のいずれのタイミングで予告演出を開始するのかを決定する処理を実行する。なお、予告演出には、擬似連続予告演出、主予告演出（ステップアップ予告演出、会話予告演出、カットイン予告演出、群予告演出、役物落下予告演出、次回予告演出、タイトル色変更演出、記憶マーカ変化予告演出等）が含まれる。

【0633】

ステップS616：演出制御CPU126は、モード演出管理処理を実行する。この処理において、演出制御CPU126は、滞在モードに応じた背景画像を選択する処理を実行する。例えば滞在モードが「通常モード（低確率非時間短縮状態）」である場合、演出制御CPU126は、女性キャラクターが長椅子に腰掛けている背景画像を選択する処理を実行する。また、滞在モードが「花火ラッシュ（高確率時間短縮状態）」である場合、演出制御CPU126は、花火をモチーフとした背景画像を選択する処理を実行する。さらに、滞在モードが「海岸モード（低確率時間短縮状態）」である場合、演出制御CPU126は、海岸をモチーフとした背景画像を選択する処理を実行する。

【0634】

以上の手順を終えると、演出制御CPU126は演出図柄管理処理（末尾アドレス）に復帰する。これにより、その後の演出図柄変動中処理（図64中のステップS504）において、実際に選択された変動演出パターンに基づいて変動表示演出及び停止表示演出が実行されるとともに（演出実行手段）、各種予告演出パターンに基づいて予告演出が実行される。

【0635】

〔大当たり時変動演出パターン選択処理〕

図66は、大当たり時変動演出パターン選択処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

10

【0636】

ステップS820：演出制御CPU126は、RAM130のコマンドバッファ領域にアクセスし、変動パターンコマンドをロードする。これにより、今回の変動（当該変動）がどのような種類の大当たりの変動パターンであるかを確認することができる。

【0637】

ステップS822：演出制御CPU126は、ロードした変動パターンがリーチ後当り変動パターンであるか否かを確認する。なお、「リーチ後当り変動パターン」とは、擬似変動を含まない（擬似連続予告演出が実行されない）当選時用の変動パターンである。

【0638】

その結果、今回の変動パターンがリーチ後当り変動パターンであることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS824を実行し、今回の変動パターンがリーチ後当り変動パターンであることを確認できない場合（No）、演出制御CPU126はステップS826を実行する。

20

【0639】

ステップS824：演出制御CPU126は、リーチ後当り演出選択処理を実行する。この処理では、演出制御CPU126は主制御CPU72から受信した変動パターンコマンドに基づいて演出パターン番号を決定する。具体的には、演出制御CPU126は、変動パターンの種類（変動時間の長短）に応じて各種リーチ演出に対応する演出パターンを選択する処理を実行する。

【0640】

ステップS826：演出制御CPU126は、擬似連続予告演出後リーチ後当り演出選択処理を実行する（擬似連続予告演出実行手段）。この処理では、擬似連続予告演出の内容（擬似回数等）や、リーチ演出の内容を決定する処理を実行する。具体的には、演出制御CPU126は、変動パターンの種類（変動時間の長短）に応じて、擬似連続予告演出を実行した後に各種リーチ演出に対応する当選時の演出パターンを選択する処理を実行する。

30

【0641】

そして、ステップS824又はステップS826の処理を終えると、演出制御CPU126は、演出図柄変動前処理（図65）に復帰する。

【0642】

〔はずれ時変動演出パターン選択処理〕

図67は、はずれ時変動演出パターン選択処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

40

【0643】

ステップS870：演出制御CPU126は、RAM130のコマンドバッファ領域にアクセスし、変動パターンコマンドをロードする。これにより、今回の変動（当該変動）がどのような種類のはずれの変動パターンであるかを確認することができる。

【0644】

ステップS872：演出制御CPU126は、ロードした変動パターンがリーチ後はずれ変動パターンであるか否かを確認する。なお、「リーチ後はずれ変動パターン」とは、

50

擬似変動を含まない非当選時用の変動パターンである。

【0645】

その結果、今回の変動パターンがリーチ後はずれ変動パターンであることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS876を実行し、今回の変動パターンがリーチ後はずれ変動パターンであることを確認できない場合（No）、演出制御CPU126はステップS874を実行する。

【0646】

ステップS874：演出制御CPU126は、ロードした変動パターンが擬似連続予告演出後リーチ後はずれ変動パターンであるか否かを確認する。

【0647】

その結果、今回の変動パターンが擬似連続予告演出後リーチ後はずれ変動パターンであることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS878を実行し、今回の変動パターンが擬似連続予告演出後リーチ後はずれ変動パターンであることを確認できない場合（No）、演出制御CPU126はステップS880を実行する。

【0648】

ステップS876：演出制御CPU126は、リーチ後はずれ演出選択処理を実行する。具体的には、演出制御CPU126は、リーチ演出を実行してはずれとなる演出パターンを選択する。この処理では、演出制御CPU126は主制御CPU72から受信した変動パターンコマンドに基づいて、リーチ後はずれ時の演出パターン番号を決定する。具体的には、演出制御CPU126は、変動パターンの種類（変動時間の長短）に応じてノーマルリーチ演出やロングリーチ演出、スーパーリーチ演出等を実行し最終的にはずれとなる演出パターンを選択する。

【0649】

ステップS878：演出制御CPU126は、擬似連続予告演出後リーチ後はずれ演出選択処理を実行する（擬似連続予告演出実行手段）。この処理では、擬似連続予告演出の内容（擬似回数等）や、リーチ演出の内容を決定する処理を実行する。具体的には、演出制御CPU126は、変動パターンの種類（変動時間の長短）に応じて、擬似連続予告演出を実行した後に各種リーチ演出に対応するはずれ時の演出パターンを選択する処理を実行する。

【0650】

ステップS880：演出制御CPU126は、非リーチはずれ演出選択処理を実行する。具体的には、演出制御CPU126は、リーチ演出を実行しないではずれとなる演出パターンを選択する。この処理では、演出制御CPU126は主制御CPU72から受信した変動パターンコマンドに基づいて、非リーチはずれ時の演出パターンを決定する。

【0651】

そして、以上の処理を終えると、演出制御CPU126は、演出図柄変動前処理（図65）に復帰する。

【0652】

〔ステージ演出管理処理〕

図68は、ステージ演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

【0653】

ステップS710：演出制御CPU126は、ステージ情報初期化処理を実行する。具体的には、前回の変動停止時のステージの情報（例えば、前回の変動における擬似3回目の変動終盤ステージ情報に対応するデータ）を、ステージ情報格納バッファの全領域に格納する処理を実行する。なお、前回の変動停止時のステージの情報が「砂浜ステージ」、「雨ゾーン」、「雪ゾーン」、「激アツゾーン」である場合、前回の変動停止時のステージの情報は、「縁側ステージ（昼）」とすることができる。例えば、前回の変動停止時のステージの情報が「縁側ステージ（昼）」である場合、ステージ情報格納バッファは、図72に示す状態となる。

10

20

30

40

50

【0654】

ステップS712：演出制御CPU126は、ステージチェンジ抽選処理を実行する（場面移行演出実行手段）。

この処理では、演出制御CPU126は、ステージチェンジ演出を実行するか否かを抽選により決定する処理を実行する。ステージチェンジ抽選に当選した場合（所定の移行条件が満たされた場合）、現在滞在中のステージから別のステージに移行させる演出パターンを選択する処理を実行する。

【0655】

例えば、ステージチェンジ演出を実行すると決定した場合には、いずれの変動（加算擬似1の変動、加算擬似2の変動、加算擬似3の変動、擬似1の変動、擬似2の変動、擬似3の変動）のいずれの区間（変動開始時、変動中盤、変動終盤）でステージチェンジ演出を実行するかを決定してその情報を保存する。また、ステージチェンジ演出を実行する場合、移行前ステージの情報と移行後ステージの情報を、擬似的な変動ごとかつ変動フェーズ（変動開始時・変動中盤・変動終盤）ごとに保存する処理を実行する。

【0656】

このような処理を実行することにより、ステージ演出（場面演出）の実行中にステージチェンジ抽選に当選した場合（所定の移行条件が満たされた場合）、ステージを移行させるステージチェンジ演出（場面移行演出）を実行することができる（場面移行演出実行手段）。

【0657】

ステップS714：演出制御CPU126は、ステージ変化情報設定処理を実行する（場面移行演出実行手段）。

この処理では、演出制御CPU126は、ステージ情報に関する上書き処理の内容を確認する処理を実行する。なお、処理の詳細は後述する。

【0658】

そして、以上の処理を終えると、演出制御CPU126は、演出図柄変動前処理（図65）に復帰する。

【0659】

〔ステージ変化情報設定処理〕

図69は、ステージ変化情報設定処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

【0660】

ステップS720：演出制御CPU126は、擬似回数分のループが終了したか否かを確認する処理を実行する。ステージ変化情報設定処理では、擬似回数分だけ、以下の処理をループさせる。例えば、擬似回数が3であり、以下の処理を1回も実行していない場合には、擬似回数分のループが終了していないと判断する。また、擬似回数が3であり、以下の処理を3回実行している場合には、擬似回数分のループが終了したと判断する。

【0661】

また、本実施形態では、擬似回数は、変動パターンに応じて決定され、0～5の値をとる可能性がある。「擬似回数＝0」とは、擬似連続予告演出が1回も実行されない場合又は擬似連続予告演出が1回だけ実行される場合である。また、「擬似回数＝5」とは、加算尺による擬似連続予告演出が3回実行され、加算尺によらない擬似連続予告演出が3回実行される場合である。

【0662】

その結果、擬似回数分のループが終了したことを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126は、ステージ演出管理処理（図68）に復帰する。一方、擬似回数分のループが終了したことを確認できない場合（No）、演出制御CPU126は、ステップS722を実行する。

【0663】

ステップS722：演出制御CPU126は、変動フェーズ分のループが終了したか否

10

20

30

40

50

かを確認する処理を実行する。ステージ変化情報設定処理では、変動フェーズ分だけ、以下の処理をループさせる。例えば、変動フェーズの値が0である場合には、変動フェーズ分のループが終了していないと判断する。また、変動フェーズの値が2である場合には、変動フェーズ分のループが終了したと判断する。

【0664】

変動フェーズの値は、本処理を最初に行う場合に「0」がセットされ、次に本処理を行う場合には変動フェーズの値がインクリメントされて「1」となる。

変動フェーズの値が「0」である場合は、「各疑似変動の変動開始時」であることを意味しており、変動フェーズの値が「1」である場合は、「各疑似変動の変動中盤」であることを意味しており、変動フェーズの値が「2」である場合は、「各疑似変動の変動終盤」であることを意味している。

10

【0665】

その結果、変動フェーズ分のループが終了したことを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126は、ステップS720の処理を実行する。一方、変動フェーズ分のループが終了したことを確認できない場合（No）、演出制御CPU126は、ステップS724を実行する。

【0666】

ステップS724：演出制御CPU126は、ステージチェンジ演出抽選に当選したか否かを確認する処理を実行する。ステージチェンジ演出抽選は、ステージ演出管理処理（図68）のステージチェンジ演出抽選処理（ステップS712）において既に実行されている。

20

【0667】

その結果、ステージチェンジ演出抽選に当選したことを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126は、ステップS726の処理を実行する。一方、ステージチェンジ演出抽選に当選したことを確認できない場合（No）、演出制御CPU126は、ステップS722の処理を実行する。

【0668】

ステップS726：演出制御CPU126は、移行前ステージに関する情報と、移行後ステージに関する情報をロードする処理を実行する。

【0669】

ステップS728：演出制御CPU126は、上書き実施可否処理を実行する。上書き実施可否処理では、後述するステージ情報上書き防止テーブルを参照して上書き実施可否に関する処理を実行する。

30

【0670】

ステップS730：演出制御CPU126は、上書き実施可能フラグが「U__OK（＝1）」であるか否かを確認する処理を実行する。

【0671】

その結果、上書き実施可能フラグが「U__OK」であることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126は、ステップS732の処理を実行する。一方、上書き実施可能フラグが「U__OK」であることを確認できない場合（No）、演出制御CPU126は、ステップS732の処理を実行せずに、ステップS722の処理を実行する。なお、開発段階である場合には、上書き実施可能フラグが「U__OK」であることを確認できない場合（No）、その時点で処理を停止するようにしてもよい。

40

【0672】

ステップS732：演出制御CPU126は、ステージ情報を更新する処理を実行する。この処理では、設定開始位置以降の全てのステージ情報（メモリ）を上書きする処理を実行する。例えば、加算尺2回目の変動開始時に「縁側ステージ（昼）」から「砂浜ステージ」に移行する場合、図73に示すように、加算尺2回目の変動開始時ステージ情報を「砂浜ステージ」で上書きするだけでなく、それ以降の加算尺2回目の「変動中盤ステージ情報」及び「変動終盤ステージ情報」も「砂浜ステージ」で上書きし、さらに、加算尺

50

3 回目、擬似 1 回目～擬似 3 回目の「変動開始時ステージ情報」、「変動中盤ステージ情報」及び「変動終盤ステージ情報」も「砂浜ステージ」で上書きする。

そして、本処理を終えると、演出制御 CPU 126 は、ステップ S 7 2 2 の処理を実行する。

【0673】

このような処理を実行することにより（特に、ステップ S 7 2 4～ステップ S 7 3 2 の処理を実行することにより）、演出制御 CPU 126 は、ステージ情報を更新する際に、移行前のステージに対応するステージ情報と移行後のステージに対応するステージ情報とを確認し、移行前のステージから移行後のステージに移行する際に当選の期待度が低下する場合には、ステージ情報を更新しないようにすることができる（場面情報確認手段）。 10

【0674】

〔上書き実施可否処理〕

図 70 は、上書き実施可否処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

【0675】

ステップ S 7 4 0：演出制御 CPU 126 は、移行後ステージと移行前ステージをパラメータとして、ステージ情報上書き防止テーブルより、上書き実施可能フラグを取得する処理を実行する。取得した上書き実施可能フラグは、ステージ変化情報設定処理（図 6 9）のステップ S 7 3 0 の判定処理に用いられる。

【0676】

そして、本処理を終えると、演出制御 CPU 126 は、ステージ変化情報設定処理（図 6 9）に復帰する。 20

【0677】

〔ステージ情報上書き防止テーブル〕

図 71 は、ステージ情報上書き防止テーブルを示す図である。

ステージ情報上書き防止テーブルは、上書き実施可否処理（図 70）のステップ S 7 4 0 において参照されるテーブルである。

【0678】

図中左カラムには、移行後ステージ（上書きするステージ）が表示されている。具体的には、上から順番に、「00：縁側ステージ（昼）」、「01：縁側ステージ（夕）」、「02：縁側ステージ（夜）」、「03：室内ステージ」、「04：屋外ステージ」、「05：砂浜ステージ」、「06：雨ゾーン」、「07：雪ゾーン」、「08：激アツゾーン」が表示されている。 30

【0679】

一方、図中上段には、移行前ステージ（上書きされるステージ）が表示されている。項目は、移行後ステージと同様である。

【0680】

ここで、各ステージの当選期待度は、「00：縁側ステージ（昼）」、「01：縁側ステージ（夕）」、「02：縁側ステージ（夜）」、「03：室内ステージ」、「04：屋外ステージ」、「05：砂浜ステージ」が同等の当選期待度となっており、次に「06：雨ゾーン」の当選期待度が高く、次に「07：雪ゾーン」の当選期待度が高く、「08：激アツゾーン」の当選期待度が最も高くなっている。「00：縁側ステージ（昼）」等は、最下位ステージであり、「08：激アツゾーン」は最上位ステージである。なお、「05：砂浜ステージ」は、「00：縁側ステージ（昼）」等よりも当選期待度が高く、「06：雨ゾーン」よりも当選期待度が低いステージとしてもよい。 40

【0681】

そして、図中、「U__OK（＝1）」は、上書きを許可する組み合わせであることを意味しており、「U__NG（＝0）」は、上書きを許可しない組み合わせであることを意味している。

【0682】

例えば、移行前ステージが「00：縁側ステージ（昼）」であり、移行後ステージが「05：砂浜ステージ」である場合、「U__OK」となり、ステージ情報の上書きが許可される。

一方、移行前ステージが「06：雨ゾーン」であり、移行後ステージが「02：縁側ステージ（夜）」である場合、「U__NG」となり、ステージ情報の上書きは許可されない。
【0683】

図72～図75は、ステージ情報の更新（上書き）の流れを示す連続図である。

ステージ情報は、RAM130のステージ情報格納バッファに格納されている。

ステージ情報格納バッファは、ステージ演出（場面演出）のステージ（場面）に関するステージ情報（場面情報）を、擬似連続予告演出の擬似的な変動ごとに記憶している（場面情報記憶手段）。

【0684】

また、ステージ情報格納バッファは、ステージ情報を、特別図柄の変動が開始してから終了するまでの変動区間を複数の区間に分割した分割区間ごとに（加算尺1回目、加算尺2回目、加算尺3回目、擬似1回目、擬似2回目、擬似3回目のそれぞれにおける変動開始時・変動中盤・変動終盤に分けて）記憶している（場面情報記憶手段）。

【0685】

図中左カラムの「擬似回数」には、「加算尺1回目（0）」、「加算尺2回目（1）」、「加算尺3回目（2）」、「擬似1回目（3）」、「擬似2回目（4）」、「擬似3回目（5）」といった6つの項目がある。

【0686】

また、図中上段の「変動フェーズ」には、「変動開始時ステージ情報（0）」、「変動中盤ステージ情報（1）」、「変動終盤ステージ情報（2）」といった3つの項目がある。

そして、ステージ情報格納バッファは、「擬似回数」と「変動フェーズ」との組み合わせによる18個の領域によって構成されている。

【0687】

図72に示すように、ステージ情報格納バッファは、ステージ情報初期化处理（図68のステップS710）によって、全て同一の値が格納される。図示の例では、18個の全ての領域に「縁側ステージ（昼）」に対応するデータが格納されている。

【0688】

ここで、変動開始時の抽選にて加算尺2回目の変動開始時に、「縁側ステージ（昼）」から「砂浜ステージ」に移行し、擬似1回目の変動中盤に、「砂浜ステージ」から「雨ゾーン」に移行し、擬似2回目の変動終盤に、「雨ゾーン」から「雪ゾーン」に移行するといった内容に当選したものとする。

【0689】

この場合、図73に示すように、まず、「砂浜ステージ」での上書きが実行される。

具体的には、加算尺2回目の変動開始時ステージ情報を「砂浜ステージ」で上書きするだけでなく、それ以降の加算尺2回目の「変動中盤ステージ情報」及び「変動終盤ステージ情報」も「砂浜ステージ」で上書きし、さらに、加算尺3回目、擬似1回目～擬似3回目の「変動開始時ステージ情報」、「変動中盤ステージ情報」及び「変動終盤ステージ情報」も「砂浜ステージ」で上書きする。つまり、ステージチェンジ演出が実行されるタイミングのステージ情報だけでなく、それ以降のステージ情報も全て上書きされる。

【0690】

ついで、図74に示すように、「雨ゾーン」での上書きが実行される。

具体的には、擬似1回目の変動中盤ステージ情報を「雨ゾーン」で上書きするだけでなく、それ以降の擬似1回目の「変動終盤ステージ情報」も「雨ゾーン」で上書きし、さらに、擬似2回目、擬似3回目の「変動開始時ステージ情報」、「変動中盤ステージ情報」及び「変動終盤ステージ情報」も「雨ゾーン」で上書きする。

【0691】

最後に、図75に示すように、「雪ゾーン」での上書きが実行される。

具体的には、擬似 2 回目の変動終盤ステージ情報を「雪ゾーン」で上書きするだけでなく、擬似 3 回目の「変動開始時ステージ情報」、「変動中盤ステージ情報」及び「変動終盤ステージ情報」も「雪ゾーン」で上書きする。

【0692】

このように設定されたステージ情報は、予告演出の内容を決定する際や、LED によるランプ演出を実行する際、音演出を実行する際等に参照され、ステージ情報に応じた各種演出が実行される。

【0693】

〔可変入賞装置作動時処理〕

図 76 は、可変入賞装置作動時処理の構成例を示すフローチャートである。可変入賞装置作動時処理は、実行選択処理（ステップ S902）、可変入賞装置作動前処理（ステップ S904）、可変入賞装置作動中処理（ステップ S906）、可変入賞装置作動後処理（ステップ S908）のサブルーチン（プログラムモジュール）群を含む構成である。ここでは先ず、各処理に沿って可変入賞装置作動時処理の基本的な流れを説明する。

【0694】

ステップ S902：実行選択処理において、演出制御 CPU126 は次に実行すべき処理（ステップ S904～ステップ S908 のいずれか）のジャンプ先を「ジャンプテーブル」から選択する。例えば、演出制御 CPU126 は次に実行すべき処理のプログラムアドレスをジャンプ先のアドレスとし、また戻り先のアドレスとして可変入賞装置作動時処理の末尾をスタックポインタにセットする。

【0695】

いずれの処理を次のジャンプ先として選択するかは、これまでに行われた処理の進行状況によって異なる。例えば、未だ可変入賞装置作動前処理を開始していない状況であれば、演出制御 CPU126 は次のジャンプ先として可変入賞装置作動前処理（ステップ S904）を選択する。また、既に可変入賞装置作動前処理が完了していれば、演出制御 CPU126 は次のジャンプ先として可変入賞装置作動中処理（ステップ S906）を選択する。さらに、可変入賞装置作動中処理が完了していれば、演出制御 CPU126 は次のジャンプ先として可変入賞装置作動後処理（ステップ S908）を選択する。

【0696】

ステップ S904：可変入賞装置作動前処理では、演出制御 CPU126 は大当たり遊技中や小当たり遊技中に実行する演出の内容を選択する処理を実行する。例えば、「12 ラウンド通常図柄」での当選の場合は、味方キャラクターが敵キャラクターに敗北する演出を選択する処理を実行する。また、「12 ラウンド確変図柄 1, 2」での当選の場合は、味方キャラクターが敵キャラクターに勝利する演出を選択する処理を実行する。さらに、「6 ラウンド確変図柄」での当選の場合は、ノーマルボーナス演出を選択する処理を実行する。一方、「16 ラウンド確変図柄」での当選の場合は、スペシャルボーナス演出を選択する処理を実行する。

【0697】

ステップ S906：可変入賞装置作動中処理では、演出制御 CPU126 は必要に応じて演出表示制御装置 144（表示制御 CPU146）に指示する制御情報を生成する。例えば、大当たり演出の実行中に演出切替ボタン 45 を用いた演出を行う場合、遊技者による演出ボタンの操作の有無を演出制御 CPU126 が監視するとともに、その結果に応じた演出内容（ボタン演出）の制御情報を表示制御 CPU146 に対して指示する。また、この可変入賞装置作動中処理において、大当たり遊技中に確変領域通過コマンドを受信した場合には、V 入賞が発生したことを示す演出（図 50 中（J）等）に示す演出を選択する処理を実行する一方、大当たり遊技中に確変領域通過コマンドを受信しなかった場合には、V 入賞が発生しなかったことを示す演出（図 51 中（N）等）に示す演出を選択する処理を実行する。

【0698】

ステップ S908：可変入賞装置作動後処理では、演出制御 CPU126 は、終了時間

10

20

30

40

50

(エンディング時間)の間に移行後のモードを遊技者に対して伝達する演出を実行する。例えば、演出制御CPU126は、当選図柄や確変領域の通過の有無に応じて海岸モード突入演出を実行したり、花火ラッシュ突入演出を実行したりする。具体的には、大当り遊技中に確変領域通過コマンドを受信した場合には、花火ラッシュに突入することを示す演出(図50中(K)等)に示す演出)を選択する処理を実行し、大当り遊技中に確変領域通過コマンドを受信しなかった場合には、海岸モードに突入することを示す演出(図49中(G)等)に示す演出)を選択する処理を実行する。

以上の処理を終えると、演出制御CPU126は、演出図柄管理処理(図65)に復帰する。

【0699】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下のような効果がある。

(1) 本実施形態によれば、擬似的な変動ごとに記憶されているステージ情報(場面情報)に基づいて演出を実行するため、1回の変動ごとにステージ情報を管理している方式と比較して、ステージ情報をより細かく管理することができ、これによって多様な演出が実現可能となり、結果として、ステージ演出(場面演出)の制御手法を改善することができる。

【0700】

(2) 本実施形態によれば、当選の期待度が低下する場合には、ステージ情報を更新しないので、見た目上の期待度の成り下がりを実施品において防止したり、開発段階において予防したりすることができる。

【0701】

(3) 本実施形態によれば、ステージ情報を、各擬似変動における変動開始時・変動中盤・変動終盤に分けて記憶しているため、ステージ情報をより一層細かく管理することができ、これによって多様な演出が実現可能となり、結果として、ステージ演出の制御手法を改善することができる。

【0702】

(4) 本実施形態では、ステージ情報を加算尺3つと擬似尺3つそれぞれに対して開始時、開始後、終盤の3つのフェーズで管理している。そして、ステージ情報を更新する際に、ステージ情報上書き防止テーブルを参照して、前回のステージ情報との差分をチェックし(移行前ステージと移行後ステージとを比較し)、上位ステージを下位ステージで上書きをしないようにしている。これにより、抽選による不整合が発生した場合にも、上書きチェックNGの場合においては上書きを実施しないようにしているため、見た目上の成り下がり(上位ステージから下位ステージにステージチェンジする現象)が発生することを防止することができる。

【0703】

(5) 近年では、演出の内容が多種・多様になっており、その組み合わせが無数のパターンを形成していることから、開発段階で全ての演出の組み合わせをチェックしきれないこともある。このような場合であっても、本実施形態のステージ情報上書き防止テーブルを用いた上書き防止機能を搭載することにより、実施品の段階で意図しないステージチェンジ演出が実行されることを回避することができる。

【0704】

本発明は上述した一実施形態に制約されることなく、種々に変形して実施することができる。一実施形態で挙げた演出の態様や各種数値はあくまで例示であり、上述した内容に限定されるものではない。

【0705】

上述した実施形態では、ループタイプ(確変回数に実質的な上限を設定しないタイプ)の遊技機に本発明を適用する例で説明したが、STタイプ(確変回数に実質的な上限を設定するタイプ)の遊技機に本発明を適用してもよい。

【0706】

上述した実施形態では、確変領域を有する遊技機に本発明を適用する例で説明したが、

10

20

30

40

50

確変領域を有しない遊技機に本発明を適用してもよい。

【0707】

上述した実施形態では、「第1特別図柄及び第2特別図柄の同時回し」を採用していない遊技機に本発明を適用する例で説明したが、同時回しを採用している遊技機又は小当りラッシュの遊技性（第2特別図柄抽選において頻繁に小当り当選が発生する機能）を搭載している遊技機に対しても本発明を適用することができる。

【0708】

演出実行手段は、ステージ情報（場面情報）に基づいて予告演出の内容を決定する例で説明したが、ステージ情報に基づいて変動表示演出や停止表示演出の内容を決定したり、擬似連続予告演出の内容や大当り遊技中演出の内容を決定してもよい。

10

【0709】

その他の演出例であげた画像はあくまで一例であり、これらは適宜に変形することができる。また、パチンコ機1の構造や盤面構成、具体的な数値等は図示のものも含めて好ましい例示であり、これらを適宜に変形可能であることはいうまでもない。

【符号の説明】

【0710】

- 1 パチンコ機
- 8 遊技盤ユニット
- 8 a 遊技領域
- 20 始動ゲート
- 28 可変始動入賞装置
- 33 普通図柄表示装置
- 33 a 普通図柄作動記憶ランプ
- 34 第1特別図柄表示装置
- 35 第2特別図柄表示装置
- 34 a 第1特別図柄作動記憶ランプ
- 35 a 第2特別図柄作動記憶ランプ
- 38 遊技状態表示装置
- 42 液晶表示器
- 45 演出切替ボタン
- 70 主制御装置
- 72 主制御CPU
- 74 ROM
- 76 RAM
- 124 演出制御装置
- 126 演出制御CPU

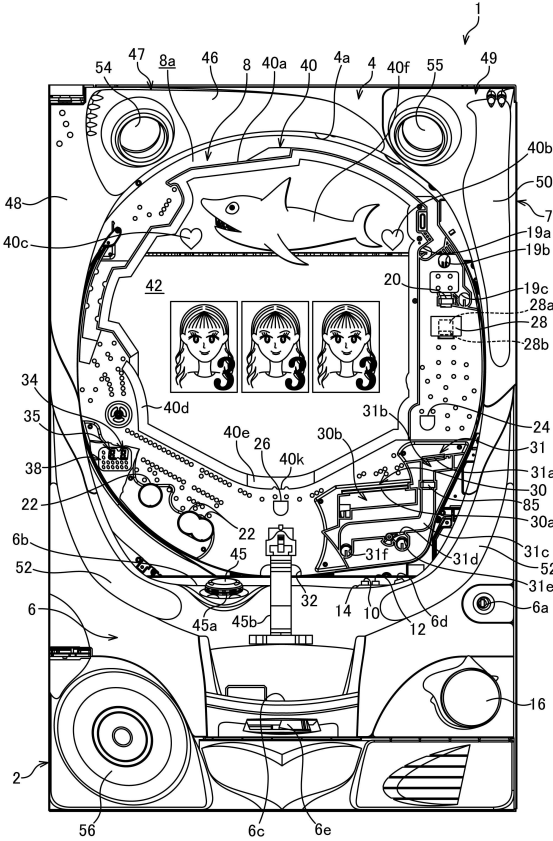
20

30

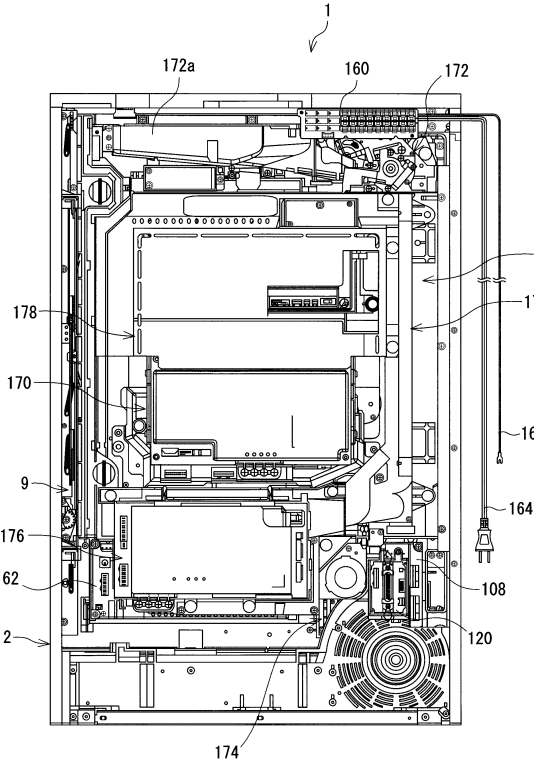
40

50

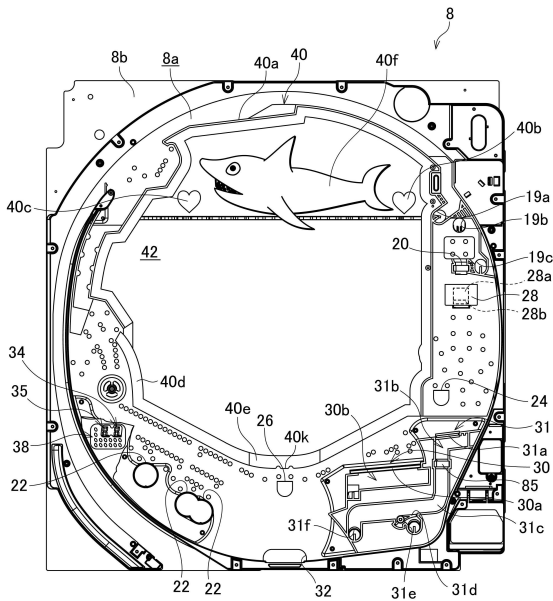
【図面】
【図 1】



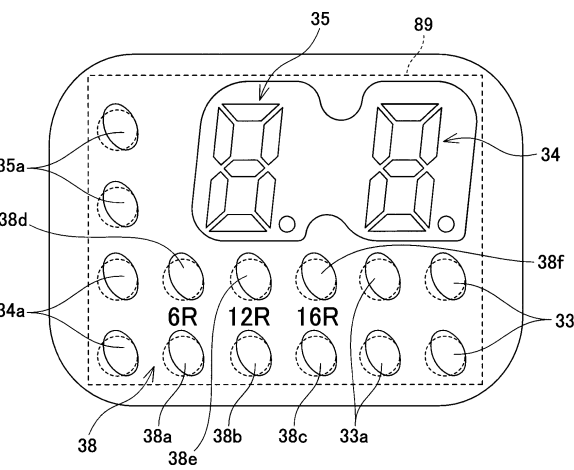
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

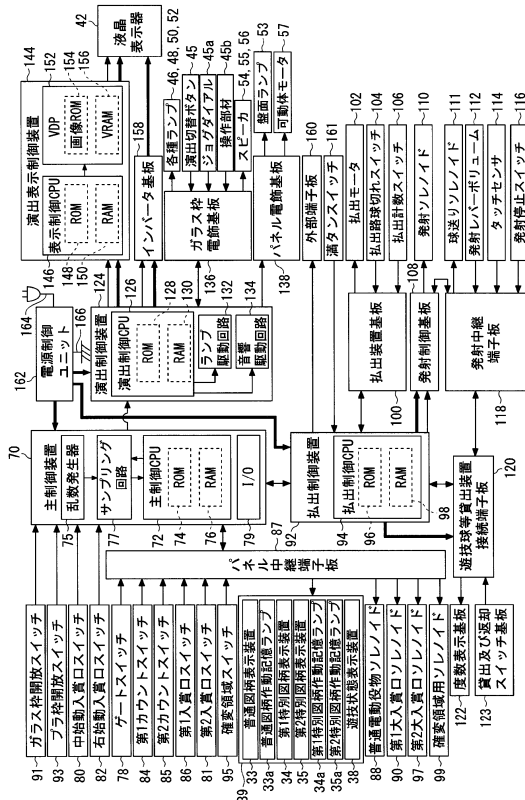
20

30

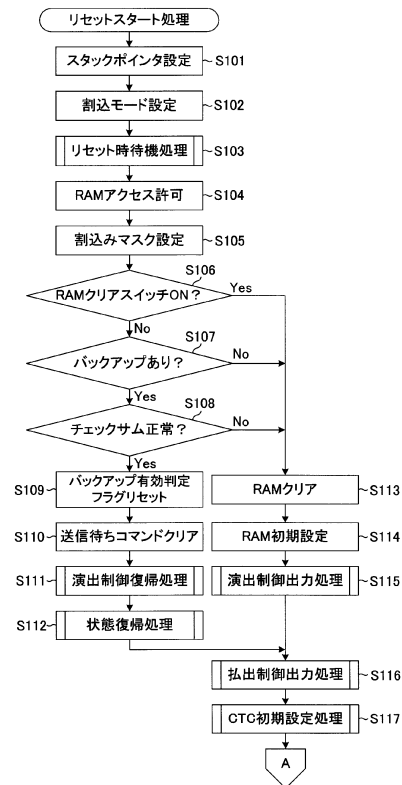
40

50

【図 5】



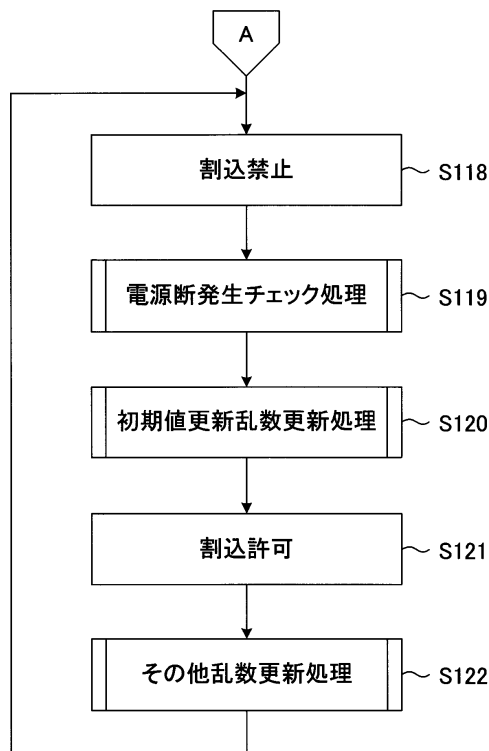
【図 6】



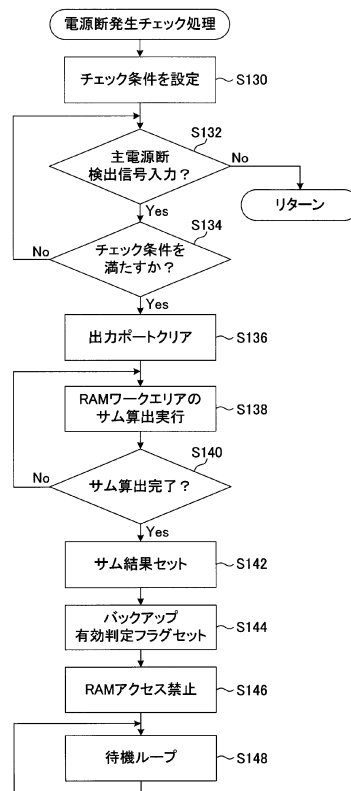
10

20

【圖 7】



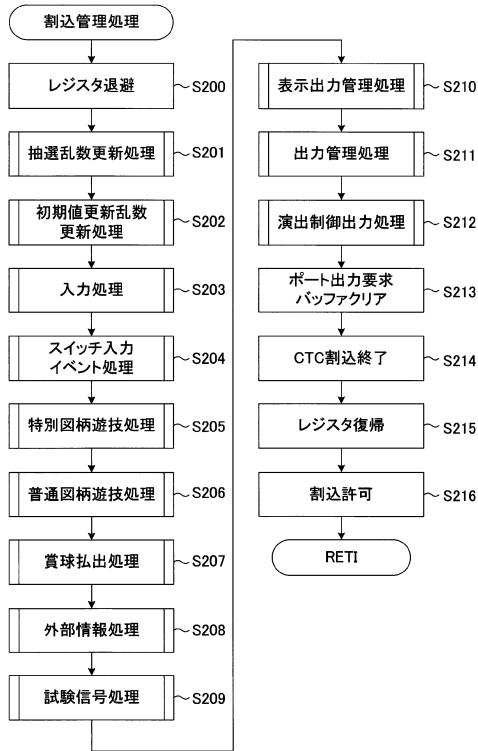
【図 8】



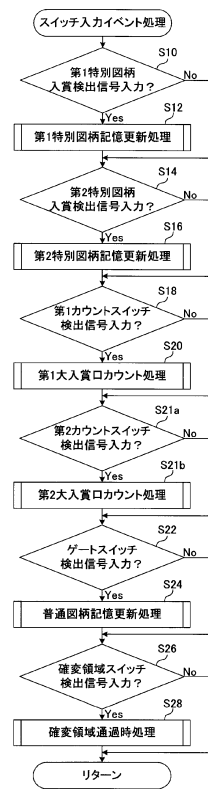
30

40

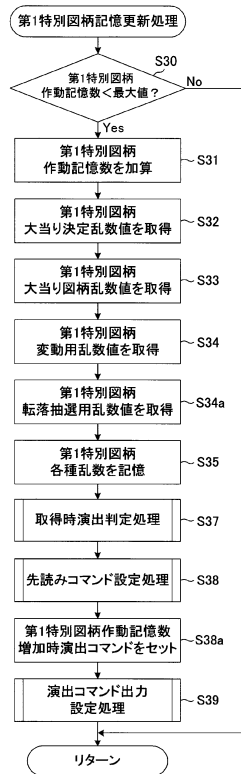
【図 9】



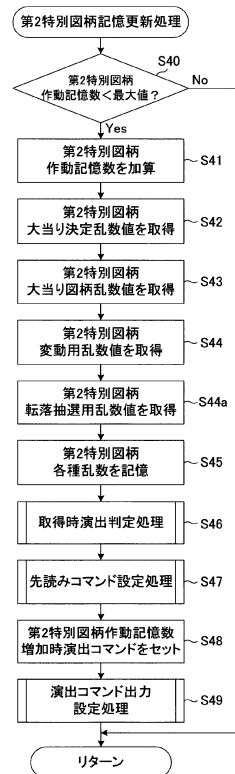
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

20

30

40

50

【図 1 3】

〔先読み対象図柄〕

	非時短中	時短中	大当たり中
第1特別図柄	○	△	△
第2特別図柄	△	○	△
普通図柄	×	×	×

【図 1 4】

(1) 特別図柄入賞時転落情報指定コマンド	
先行値 (MODE)	後続値 (EVENT)
C7H	入賞した記憶が転落抽選に当選しているか否かを指定する。 (イレギュラー入賞の場合、7EHを設定する。)
(2) 先読み0指定コマンド	
先行値 (MODE)	後続値 (EVENT)
C8H	入賞した記憶が低確率及び高確率それぞれの場合で、 はずれ又は大当たりのいずれかになるかを指定する。 (イレギュラー入賞の場合、7EHを設定する。)
(3) 先読み1指定コマンド(第1特別図柄の場合)又は先読み2指定コマンド(第2特別図柄の場合)	
先行値 (MODE)	後続値 (EVENT)
A7H	第1特別図柄入賞
A8H	第2特別図柄入賞
後続値 (EVENT)	内容 (メイン)
00H	はずれ図柄
01H	第1特別図柄の12ラウンド確変図柄1
02H	第1特別図柄の12ラウンド確変図柄2
03H	第1特別図柄の12ラウンド通常図柄
04H	第2特別図柄の16ラウンド確変図柄
05H	第2特別図柄の6ラウンド確変図柄
7EH	イレギュラー入賞の場合、7EHを設定する。
(4) 先読み3指定コマンド	
先行値 (MODE)	後続値 (EVENT)
A9H	リーチ前状態を指定する(疑似の有無等)。 (はずれ変動の不定値の場合、7FHを設定する。) (はずれ変動で記憶数依存通常変動の場合、7DHを設定する。) (イレギュラー入賞の場合、7EHを設定する。)
(5) 先読み4指定コマンド	
先行値 (MODE)	後続値 (EVENT)
AAH	リーチ内容を指定する(リーチ種類等)。 (はずれ変動の不定値の場合、7FHを設定する。) (はずれ変動で記憶数依存通常変動の場合、7DHを設定する。) (イレギュラー入賞の場合、7EHを設定する。)

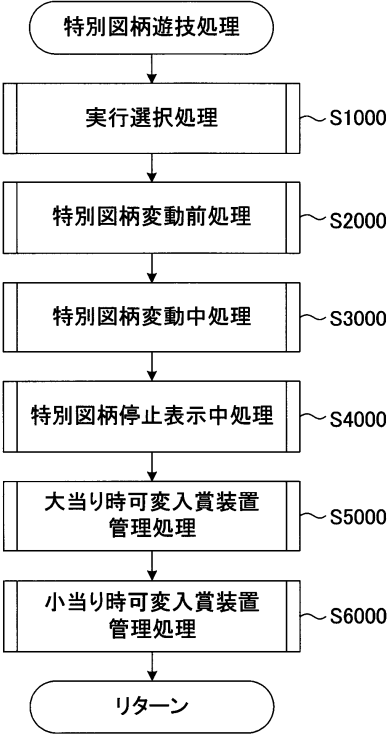
10

20

【図 1 5】

当該変動の内容/先読みコマンドの詳細	
後続値	名称
00H~7CH	当該変動の実行時は先読みコマンドと一致した変動/ターンが選択される。 例えば0AHが先読みコマンドとして送られてきた場合は、当該変動の実行時は0AHの変動/ターンが 選択される。
7DH	いずれの記憶でも通常変動となる。ただし、当該変動の実行時が記憶数0、1での変動であった場合、 通常変動以外になることがある。
7EH	大当たり中の入賞時、非時短中の第2特別図柄の入賞時、又は時短中の第1特別図柄の入賞時等に設 定される。 先読み対象にならない記憶であることを意味している。
7FH	当該変動の実行時の変動がどのような変動/ターンになるか不明な記憶を意味している。

【図 1 6】



30

40

50

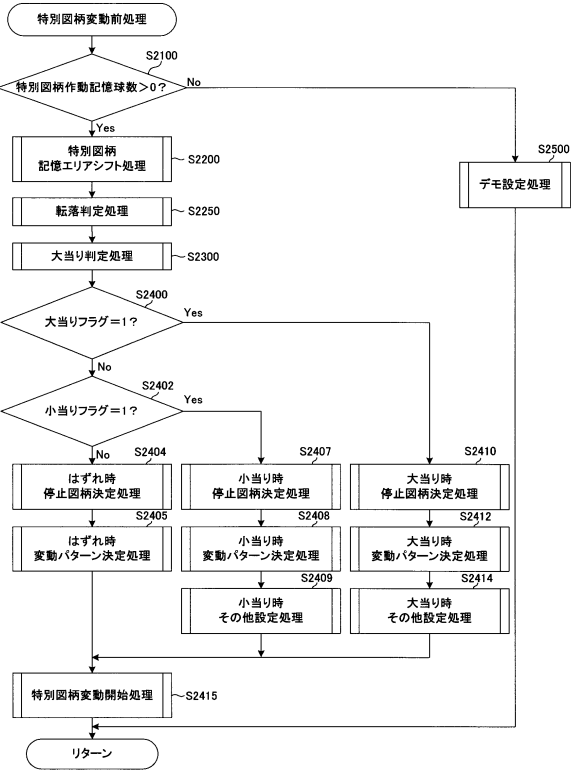
【図 17】

可変入賞装置の動作パターン

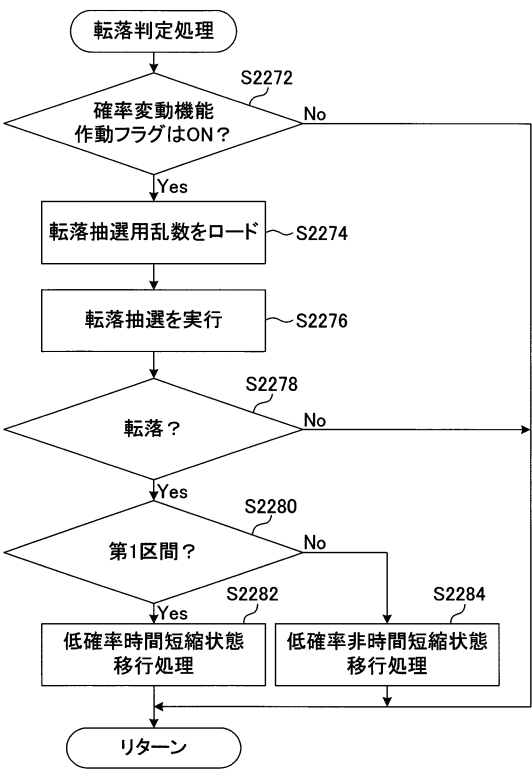
当選図柄	12 ラウンド目	3～5 ラウンド目	6 ラウンド目	7～9 ラウンド目	10 ラウンド目	11,12 ラウンド目	13～16 ラウンド目	ラウンド間 インターバル時間
6ラウンド増量図柄	A	A	B	-	-	-	-	1.5秒
12ラウンド増量図柄1 (実質4R)	C	A	B	C	C	-	-	
12ラウンド増量図柄2 (実質9R)	A	A	B	A	C	C	-	
12ラウンド増量図柄 (実質9R)	A	A	D	A	A	C	-	
16ラウンド増量図柄	A	A	B	A	A	A	A	

A. 第1大人賞口開放(29秒×1回)
B. 第2大人賞口開放(29秒×1回、確率領域通過可能)
C. 第1大人賞口開放(0.1秒×1回)
D. 第2大人賞口開放(0.1秒×1回、確率領域通過可能)

【図 18】



【図 19】



【図 20】

はずれ時変動パターン選択テーブル(低確率非時間短縮状態)

比較値	変動パターン番号
101 (0～101)	1 (非リーチ変動パターン1)
201 (102～201)	2 (非リーチ変動パターン2)
211 (202～211)	3 (疑似連続予告演出後非リーチ変動パターン3)
221 (212～221)	4 (リーチ後ははずれ変動パターン4)
231 (222～231)	5 (疑似連続予告演出後リーチ後ははずれ変動パターン5:疑似1)
235 (232～235)	6 (疑似連続予告演出後リーチ後ははずれ変動パターン6:疑似2)
241 (236～241)	7 (ロングリーチ後ははずれ変動パターン7)
243 (242～243)	8 (疑似連続予告演出後ロングリーチ後ははずれ変動パターン8:疑似1)
245 (244～245)	9 (疑似連続予告演出後ロングリーチ後ははずれ変動パターン9:疑似2)
247 (246～247)	10 (疑似連続予告演出後ロングリーチ後ははずれ変動パターン10:疑似3)
249 (248～249)	11 (スーパーリーチ後ははずれ変動パターン11)
251 (250～251)	12 (疑似連続予告演出後スーパーリーチ後ははずれ変動パターン12:疑似1)
253 (252～253)	13 (疑似連続予告演出後スーパーリーチ後ははずれ変動パターン13:疑似2)
255 (FFH) (254～255)	14 (疑似連続予告演出後スーパーリーチ後ははずれ変動パターン14:疑似3)

【図 2 1】

はずれ時変動パターン選択テーブル(低確率時間短縮状態)

比較値	変動パターン
101 (0~101)	21 (非リーチ変動パターン21)
201 (102~201)	22 (非リーチ変動パターン22)
211 (202~211)	23 (非リーチ変動パターン23)
221 (212~221)	24 (非リーチ変動パターン24)
231 (222~231)	25 (非リーチ変動パターン25)
241 (232~241)	26 (リーチ後はずれ変動パターン26)
251 (242~251)	27 (リーチ後はずれ変動パターン27)
255 (FFH) (252~255)	28 (リーチ後はずれ変動パターン28)

【図 2 2】

はずれ時変動パターン選択テーブル
(高確率時間短縮状態の第1区間、転落フラグ=0)

比較値	変動パターン
101 (0~101)	41 (非リーチ変動パターン41)
201 (102~201)	42 (非リーチ変動パターン42)
211 (202~211)	43 (非リーチ変動パターン43)
221 (212~221)	44 (非リーチ変動パターン44)
231 (222~231)	45 (非リーチ変動パターン45)
241 (232~241)	46 (バトルリーチ後はずれ変動パターン46)
251 (242~251)	47 (バトルリーチ後はずれ変動パターン47)
255 (FFH) (252~255)	48 (バトルリーチ後はずれ変動パターン48)

10

【図 2 3】

はずれ時変動パターン選択テーブル
(高確率時間短縮状態の第2区間、転落フラグ=0)

比較値	変動パターン
101 (0~101)	51 (非リーチ変動パターン51)
201 (102~201)	52 (非リーチ変動パターン52)
211 (202~211)	53 (非リーチ変動パターン53)
221 (212~221)	54 (非リーチ変動パターン54)
231 (222~231)	55 (非リーチ変動パターン55)
241 (232~241)	56 (非リーチ変動パターン56)
251 (242~251)	57 (非リーチ変動パターン57)
255 (FFH) (252~255)	58 (非リーチ変動パターン58)

【図 2 4】

はずれ時変動パターン選択テーブル
(高確率時間短縮状態の第1区間及び第2区間、転落フラグ=1)

比較値	変動パターン
255 (FFH) (252~255)	59 (バトルリーチ後はずれ変動パターン59)

20

30

40

50

【図 2 5】

第1特別図柄大当り時停止図柄選択テーブル

振分値 (× 1/100)	当選図柄	停止図柄コマンド		確変回数	時短回数
		MODE値	EVENT値		
40	12ラウンド確変図柄1 (実質4ラウンド)	B1H		10000	10000
10	12ラウンド確変図柄2 (実質9ラウンド)			10000	10000
50	12ラウンド通常図柄 (実質9ラウンド)			0	100

【図 2 6】

第2特別図柄大当り時停止図柄選択テーブル

振分値 (× 1/100)	当選図柄	停止図柄コマンド		確変回数	時短回数
		MODE値	EVENT値		
60	16ラウンド確変図柄	B2H		10000	10000
40	6ラウンド確変図柄			10000	10000

10

20

【図 2 7】

大当り時変動パターン選択テーブル(低確率非時間短縮状態)

比較値	変動パターン番号
101 (0～101)	61 (疑似連続予告演出後スーパーリーチ後当り変動パターン61: 疑似3)
201 (102～201)	62 (疑似連続予告演出後スーパーリーチ後当り変動パターン62: 疑似2)
211 (202～211)	63 (疑似連続予告演出後スーパーリーチ後当り変動パターン63: 疑似1)
221 (212～221)	64 (スーパーリーチ後当り変動パターン64)
231 (222～231)	65 (疑似連続予告演出後ロングリーチ後当り変動パターン65: 疑似3)
235 (232～235)	66 (疑似連続予告演出後ロングリーチ後当り変動パターン66: 疑似2)
241 (236～241)	67 (疑似連続予告演出後ロングリーチ後当り変動パターン67: 疑似1)
243 (242～243)	68 (ロングリーチ後当り変動パターン68)
245 (244～245)	69 (疑似連続予告演出後リーチ後当り変動パターン69: 疑似3)
247 (246～247)	70 (疑似連続予告演出後リーチ後当り変動パターン70: 疑似2)
249 (248～249)	71 (疑似連続予告演出後リーチ後当り変動パターン71: 疑似1)
251 (250～251)	72 (リーチ後当り変動パターン72)
253 (252～253)	73 (疑似連続予告演出後確定リーチ後当り変動パターン73: 疑似4)
255(FFH) (254～255)	74 (疑似連続予告演出後確定リーチ後当り変動パターン74: 疑似4)

【図 2 8】

大当り時変動パターン選択テーブル(低確率時間短縮状態)

比較値	変動パターン
101 (0～101)	81 (リーチ後当り変動パターン81)
201 (102～201)	82 (リーチ後当り変動パターン82)
211 (202～211)	83 (リーチ後当り変動パターン83)
221 (212～221)	84 (リーチ後当り変動パターン84)
231 (222～231)	85 (リーチ後当り変動パターン85)
241 (232～241)	86 (リーチ後当り変動パターン86)
251 (242～251)	87 (リーチ後当り変動パターン87)
255(FFH) (252～255)	88 (リーチ後当り変動パターン88)

30

40

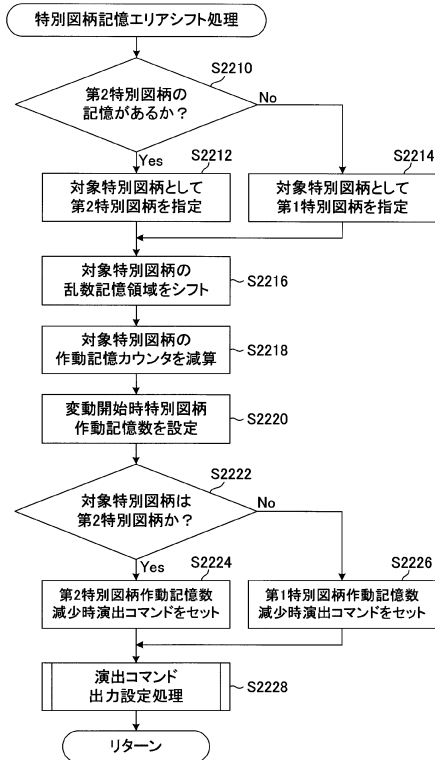
50

【図 29】

大当り時変動パターン選択テーブル(高確率時間短縮状態)

比較値	変動パターン
101 (0~101)	101 (バトルリーチ後当り変動パターン101)
201 (102~201)	102 (バトルリーチ後当り変動パターン102)
211 (202~211)	103 (バトルリーチ後当り変動パターン103)
221 (212~221)	104 (バトルリーチ後当り変動パターン104)
231 (222~231)	105 (バトルリーチ後当り変動パターン105)
241 (232~241)	106 (バトルリーチ後当り変動パターン106)
251 (242~251)	107 (バトルリーチ後当り変動パターン107)
255 (FFH) (252~255)	108 (バトルリーチ後当り変動パターン108)

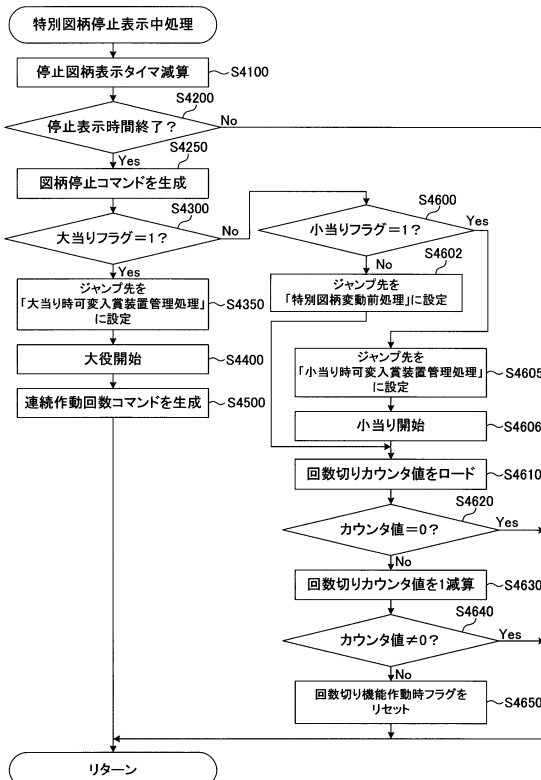
【図 30】



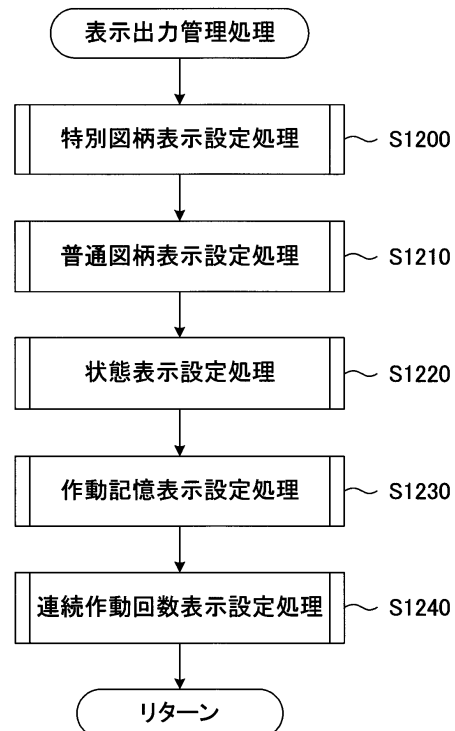
10

20

【図 31】



【図 32】

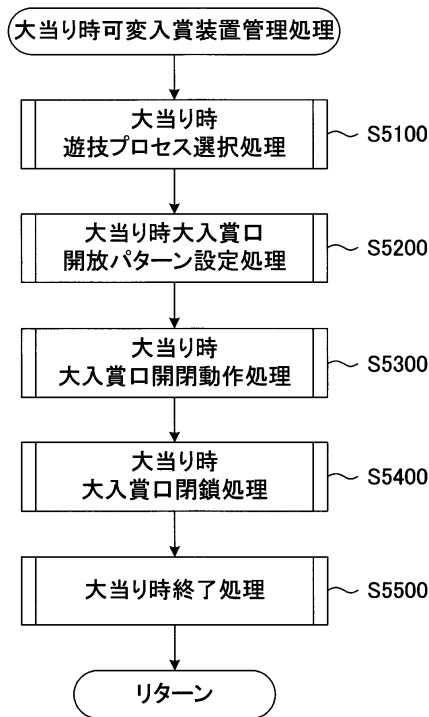


30

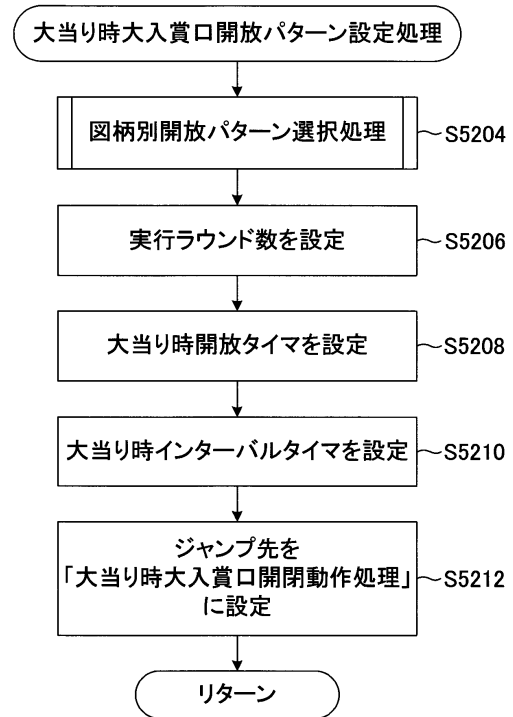
40

50

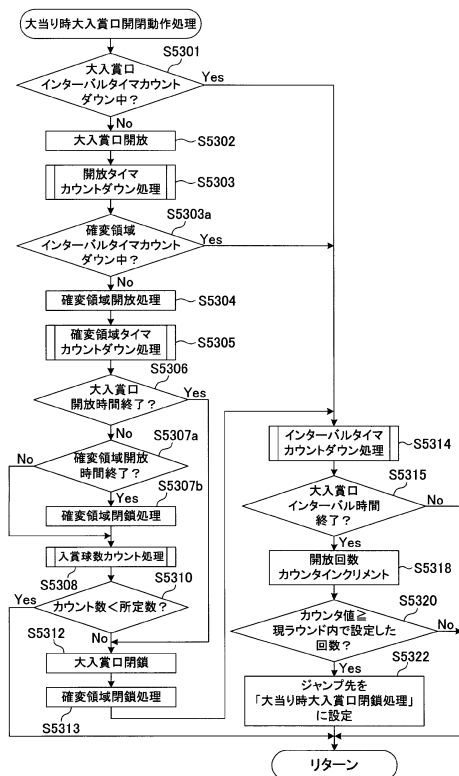
【図 3 3】



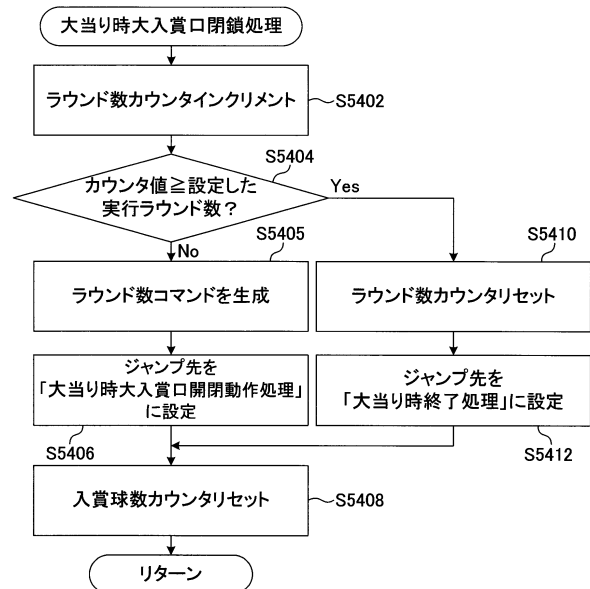
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

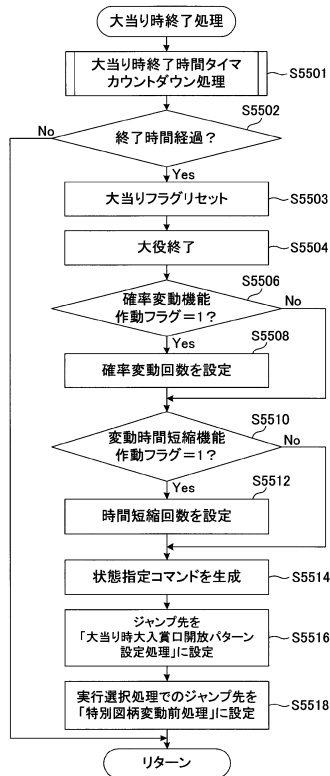
20

30

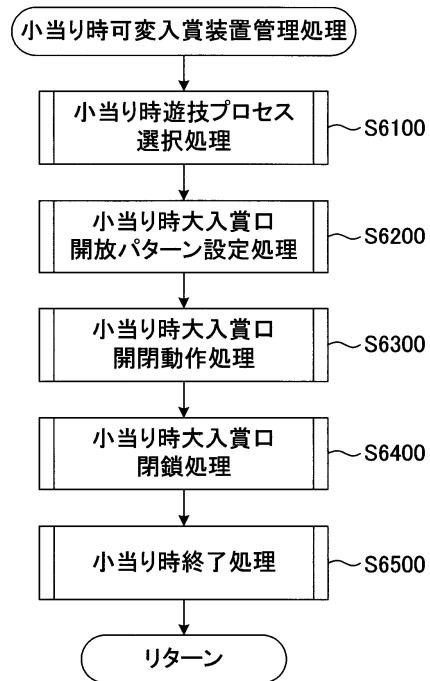
40

50

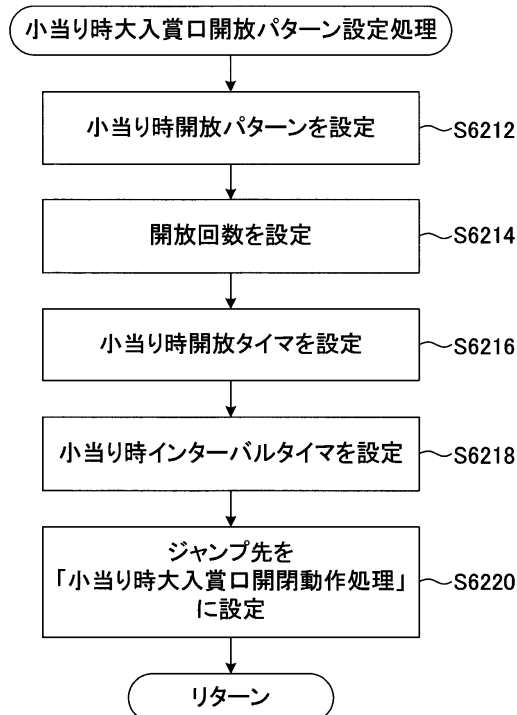
【図 37】



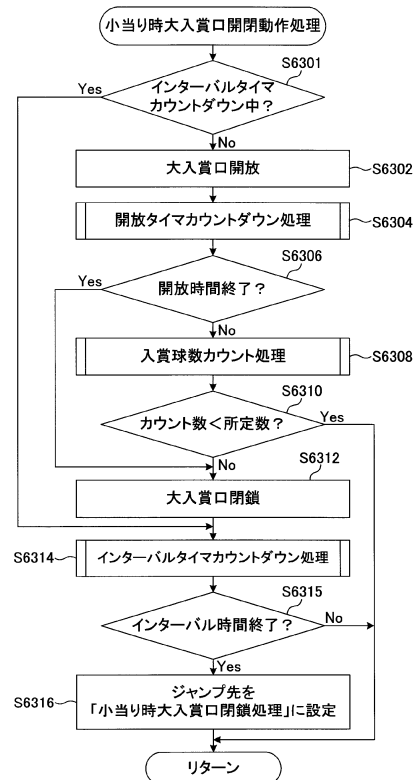
【図 38】



【図 39】



【図 40】



10

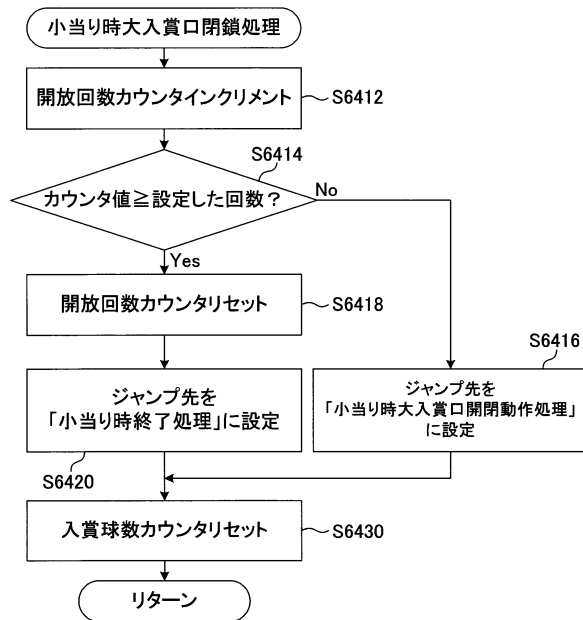
20

30

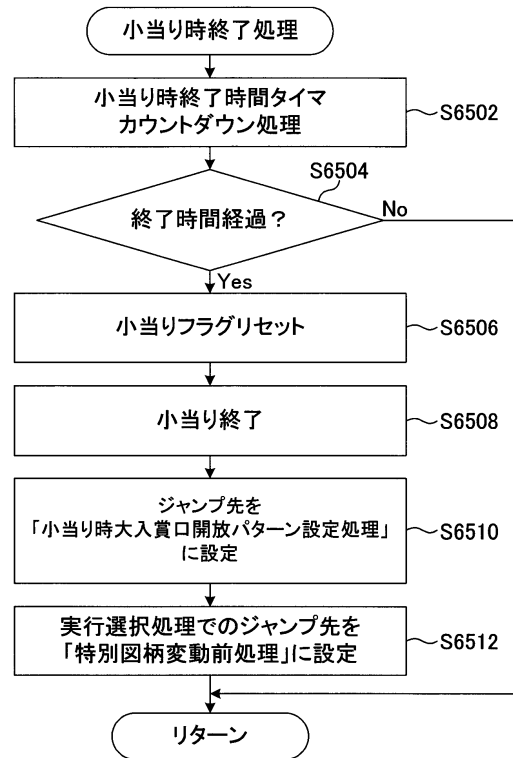
40

50

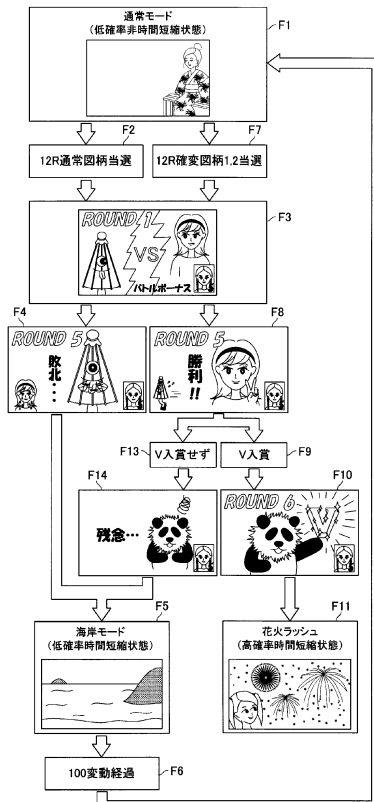
【図 4 1】



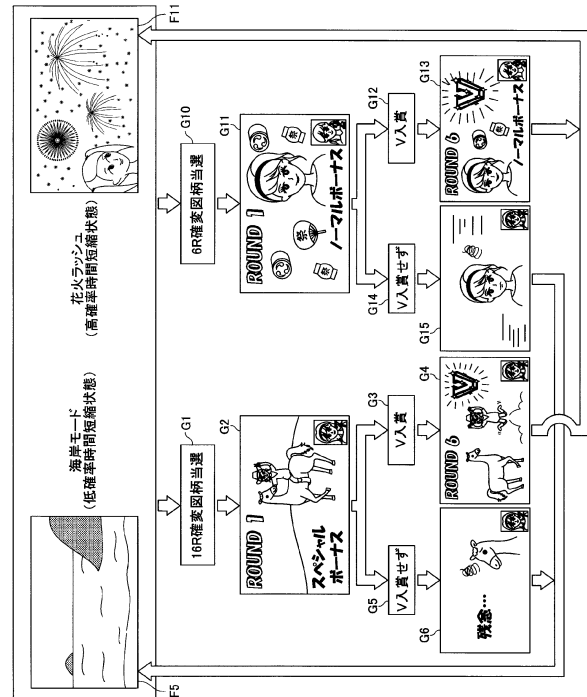
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

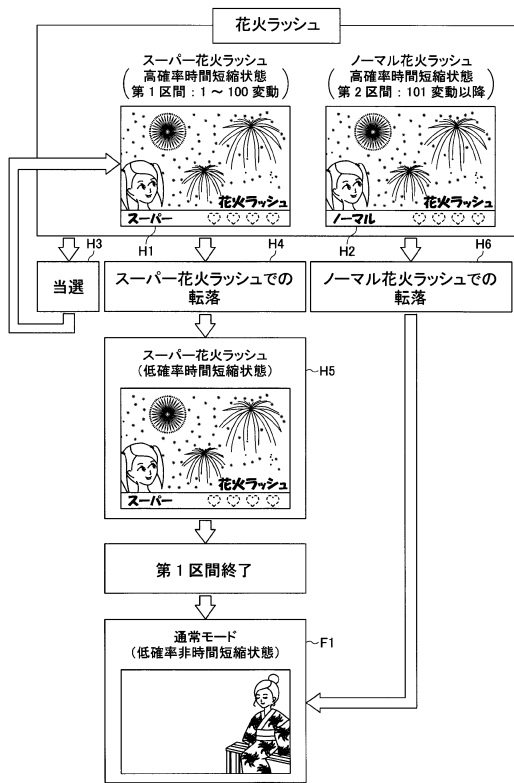
20

30

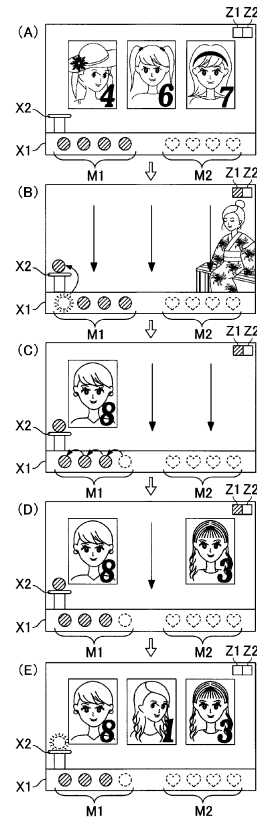
40

50

【図 4 5】



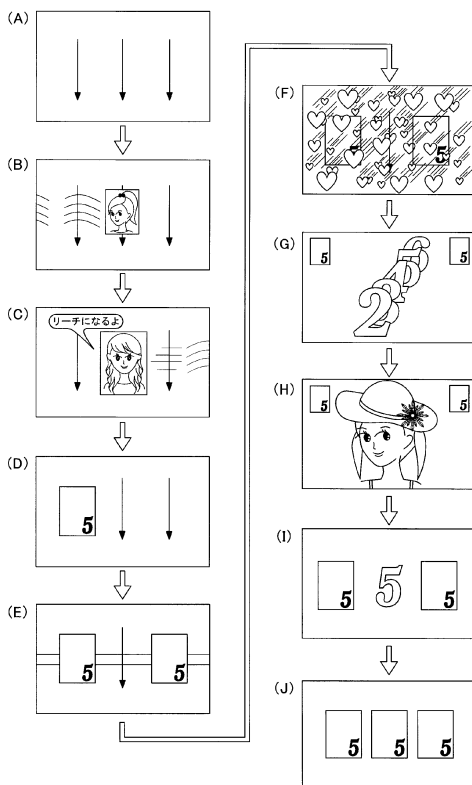
【図 4 6】



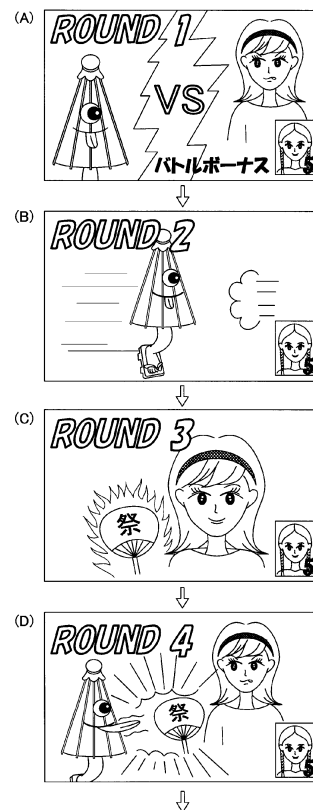
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

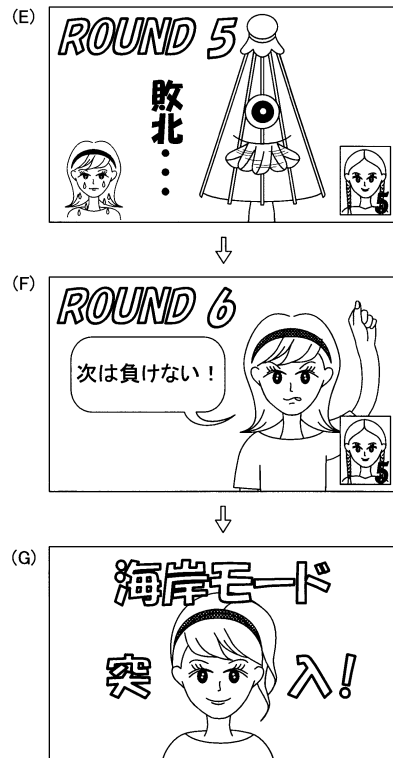


30

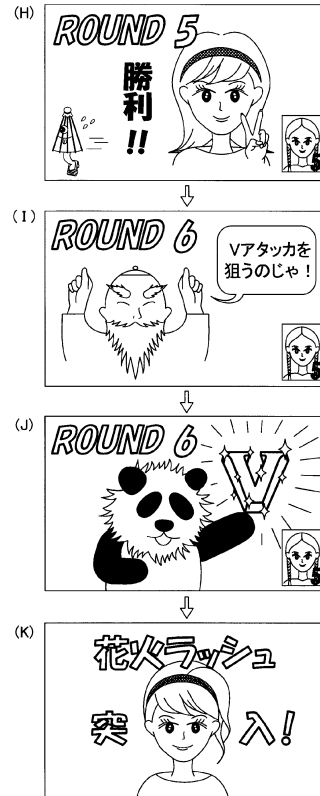
40

50

【図 49】



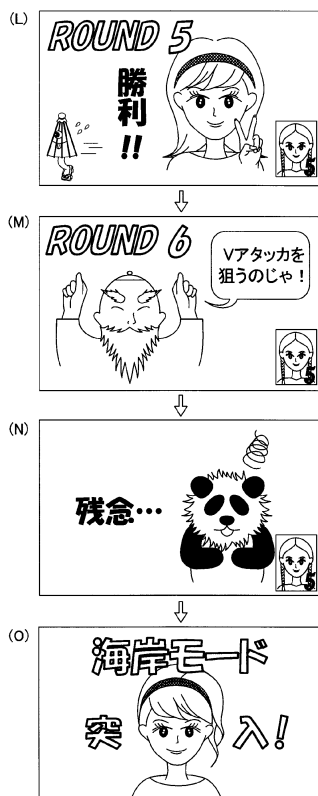
【図 50】



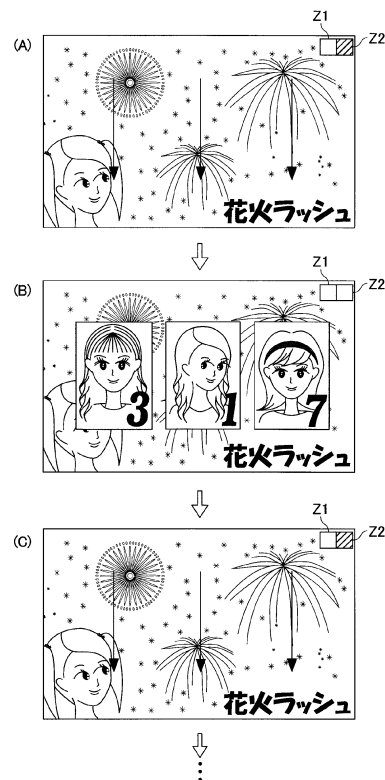
10

20

【図 51】



【図 52】

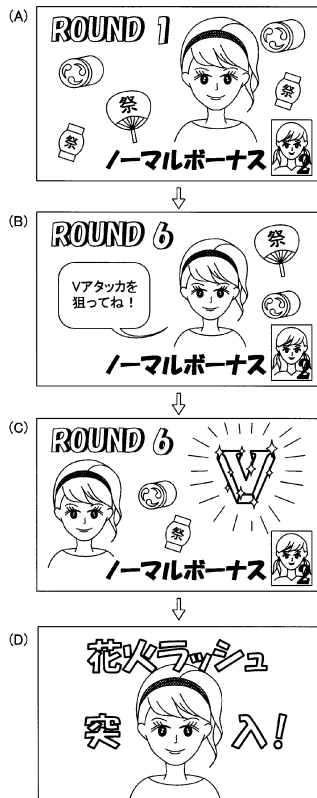


30

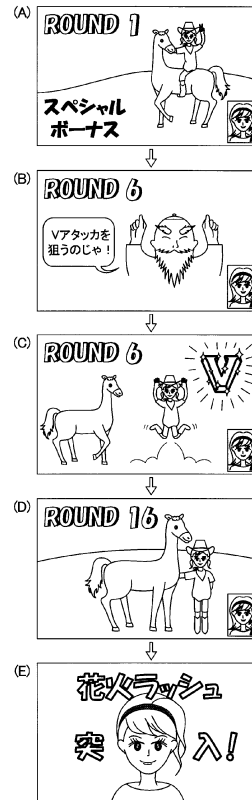
40

50

【図 5 3】



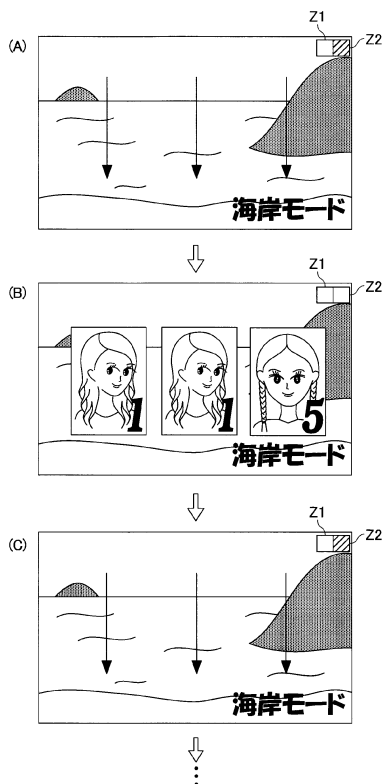
【図 5 4】



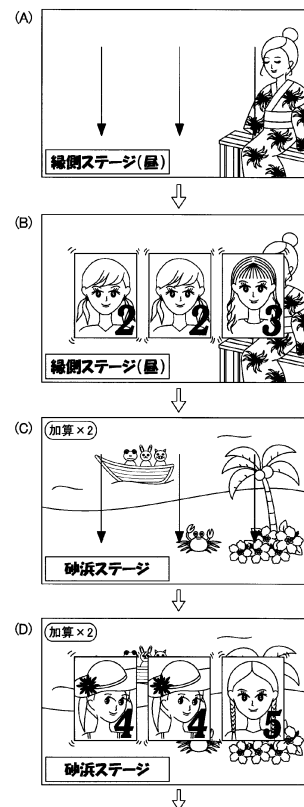
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

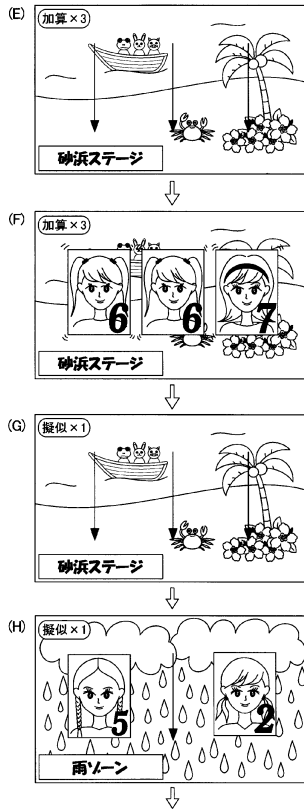


30

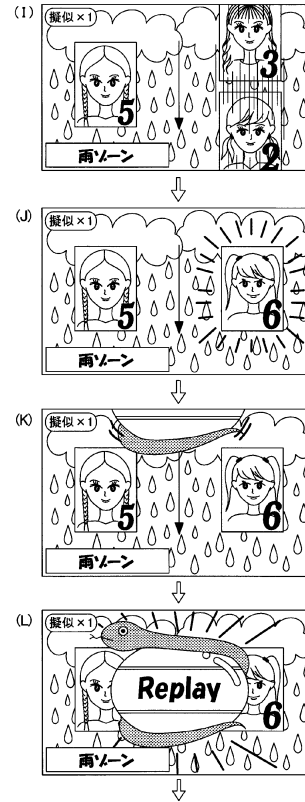
40

50

【図 5 7】



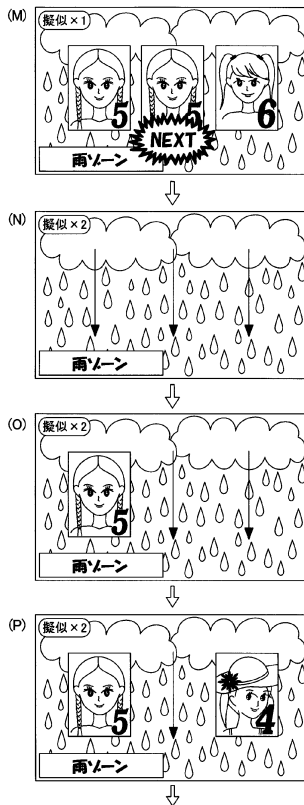
【図 5 8】



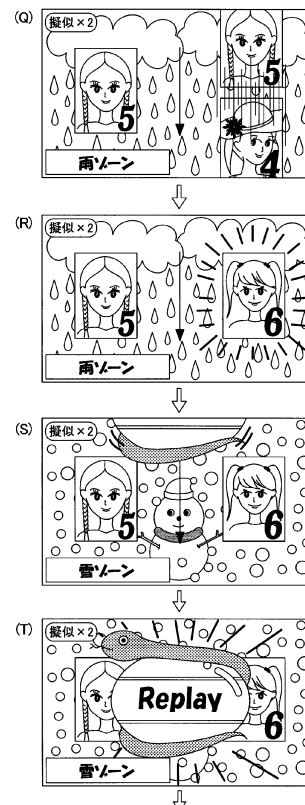
10

20

【図 5 9】



【図 6 0】

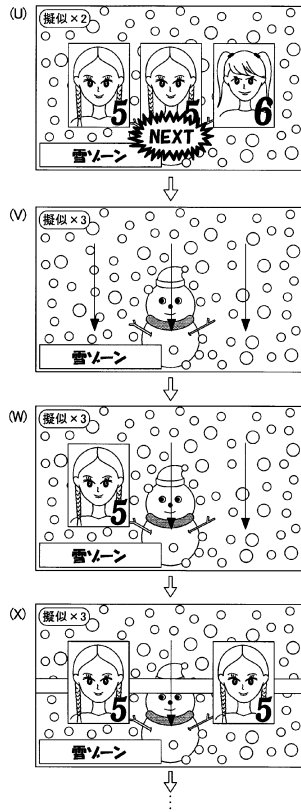


30

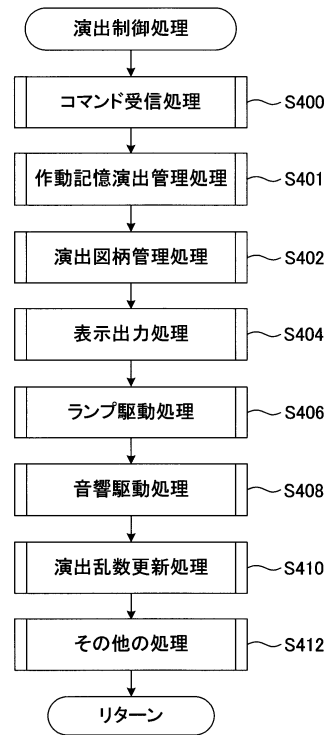
40

50

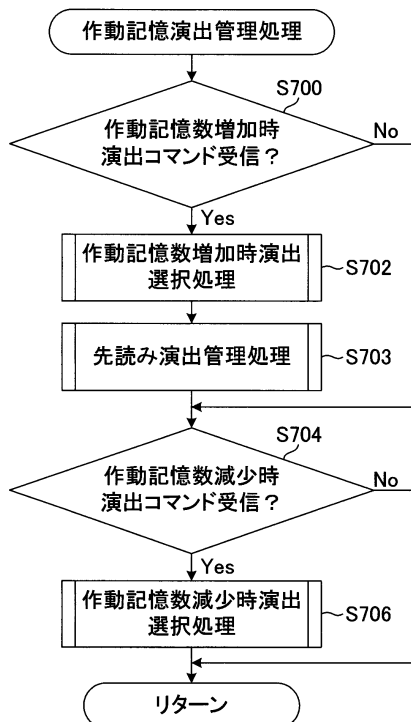
【図 6 1】



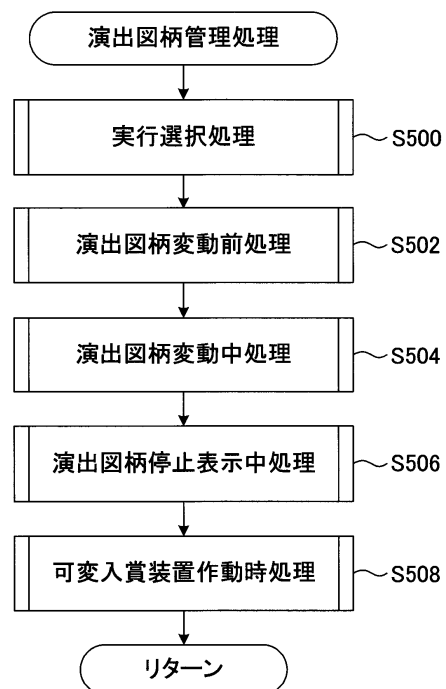
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



10

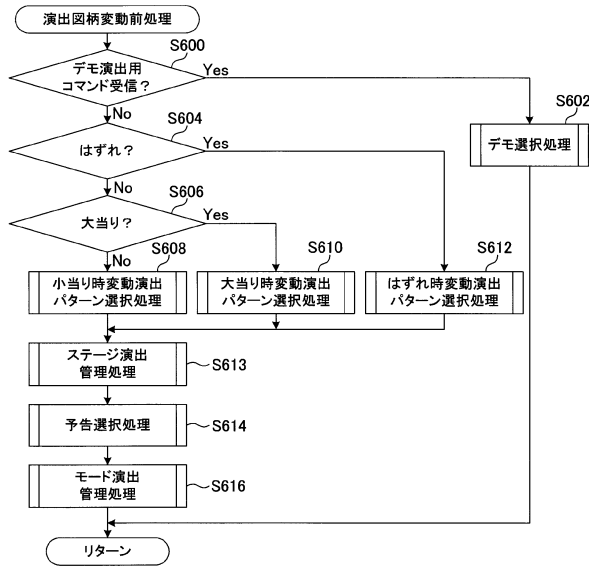
20

30

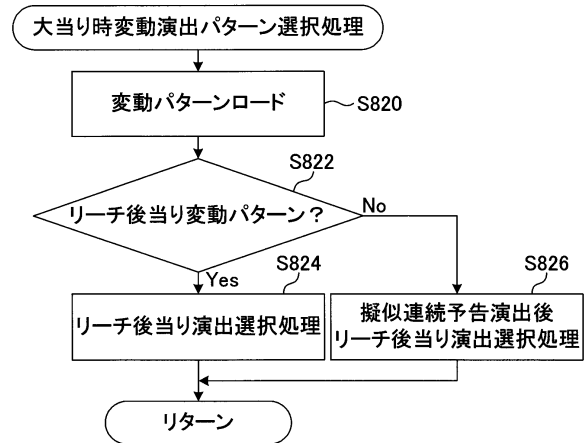
40

50

【図 6 5】

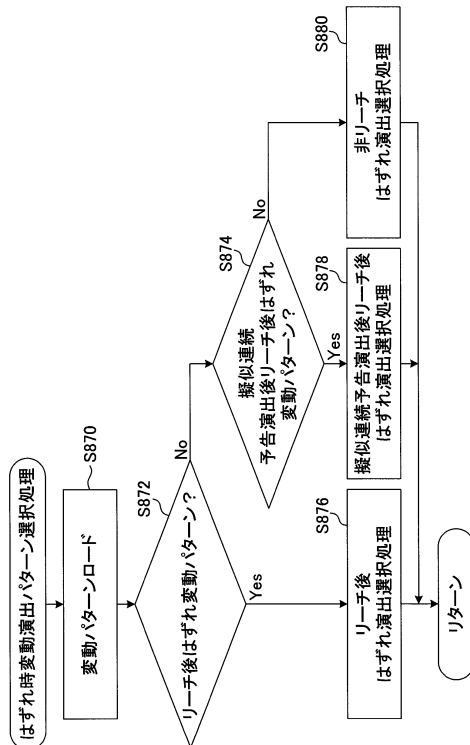


【図 6 6】

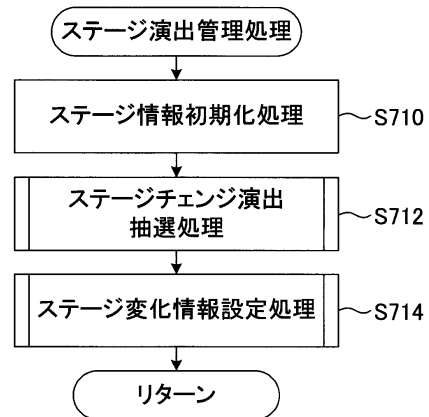


10

【図 6 7】



【図 6 8】



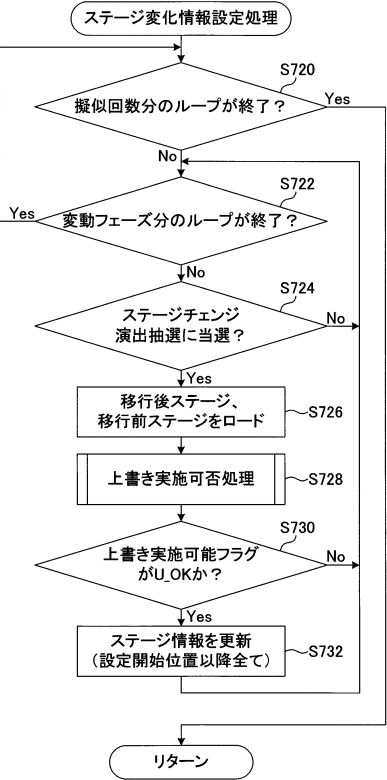
20

30

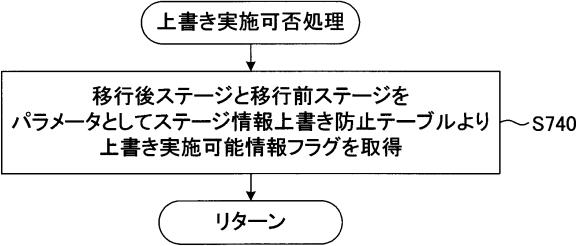
40

50

【図 6 9】



【図 7 0】



【図 7 1】

【ステージ情報上書き防止テーブル】

移行前ステージ (上書きされる ステージ)	移行後ステージ (上書きする ステージ)	00: 緑側 ステージ (昼)	01: 緑側 ステージ (夕)	02: 緑側 ステージ (夜)	03: 室内 ステージ	04: 屋外 ステージ	05: 砂浜 ステージ	06: 雨 ゾーン	07: 雪 ゾーン	08: 激アツ ゾーン
00: 緑側ステージ(昼)	01: 緑側ステージ(夕)	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK
01: 緑側ステージ(夕)	02: 緑側ステージ(夜)	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK
02: 緑側ステージ(夜)	03: 室内ステージ	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK
03: 室内ステージ	04: 屋外ステージ	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK
04: 屋外ステージ	05: 砂浜ステージ	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK
05: 砂浜ステージ	06: 雨ゾーン	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK
06: 雨ゾーン	07: 雪ゾーン	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK
07: 雪ゾーン	08: 激アツゾーン	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK
08: 激アツゾーン		U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK	U_OK

【図 7 2】

【ステージ情報の更新の流れ(1/4)】

		変動フェーズ			変動後ステージ情報
		0	1	2	
疑似回数	0	加算1回目	緑側ステージ(昼)	緑側ステージ(昼)	緑側ステージ(昼)
	1	加算2回目	緑側ステージ(昼)	緑側ステージ(昼)	緑側ステージ(昼)
	2	加算3回目	緑側ステージ(昼)	緑側ステージ(昼)	緑側ステージ(昼)
	3	疑似1回目	緑側ステージ(昼)	緑側ステージ(昼)	緑側ステージ(昼)
	4	疑似2回目	緑側ステージ(昼)	緑側ステージ(昼)	緑側ステージ(昼)
	5	疑似3回目	緑側ステージ(昼)	緑側ステージ(昼)	緑側ステージ(昼)

10

20

30

40

50

【図 7 3】

【ステージ情報の更新の流れ(2/4)】

変動フェーズ				
		0	1	2
		変動開始時ステージ情報		
		変動中盤ステージ情報		
		変動終盤ステージ情報		
疑似回数	0	加算R1回目	繰上ステージ(星)	繰上ステージ(星)
	1	加算R2回目	砂浜ステージ	砂浜ステージ
	2	加算R3回目	砂浜ステージ	砂浜ステージ
	3	疑似1回目	砂浜ステージ	砂浜ステージ
	4	疑似2回目	砂浜ステージ	砂浜ステージ
	5	疑似3回目	砂浜ステージ	砂浜ステージ

【図 7 4】

【ステージ情報の更新の流れ(3/4)】

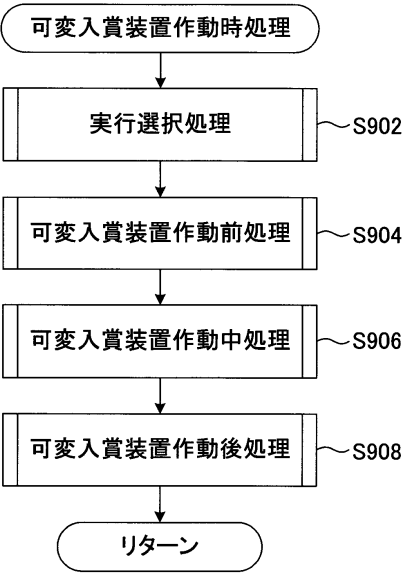
変動フェーズ				
		0	1	2
		変動開始時ステージ情報		
		変動中盤ステージ情報		
		変動終盤ステージ情報		
疑似回数	0	加算R1回目	繰上ステージ(星)	繰上ステージ(星)
	1	加算R2回目	砂浜ステージ	砂浜ステージ
	2	加算R3回目	砂浜ステージ	砂浜ステージ
	3	疑似1回目	雨ノゾミ	雨ノゾミ
	4	疑似2回目	雨ノゾミ	雨ノゾミ
	5	疑似3回目	雨ノゾミ	雨ノゾミ

【図 7 5】

【ステージ情報の更新の流れ(4/4)】

変動フェーズ				
		0	1	2
		変動開始時ステージ情報		
		変動中盤ステージ情報		
		変動終盤ステージ情報		
疑似回数	0	加算R1回目	繰上ステージ(星)	繰上ステージ(星)
	1	加算R2回目	砂浜ステージ	砂浜ステージ
	2	加算R3回目	砂浜ステージ	砂浜ステージ
	3	疑似1回目	雨ノゾミ	雨ノゾミ
	4	疑似2回目	雨ノゾミ	雨ノゾミ
	5	疑似3回目	雨ノゾミ	雨ノゾミ

【図 7 6】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内
(72)発明者 清水 嘉允
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内
審査官 大浜 康夫
(56)参考文献 特開2018-023761(JP, A)
特開2015-186708(JP, A)
特開2011-177539(JP, A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02