

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7319678号

(P7319678)

(45)発行日 令和5年8月2日(2023.8.2)

(24)登録日 令和5年7月25日(2023.7.25)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

A 6 3 F

7/02

3 1 5 A

請求項の数 2 (全472頁)

(21)出願番号	特願2020-75130(P2020-75130)	(73)特許権者	598098526
(22)出願日	令和2年4月21日(2020.4.21)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(65)公開番号	特開2021-171156(P2021-171156 A)		東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
(43)公開日	令和3年11月1日(2021.11.1)	(74)代理人	100128923
審査請求日	令和4年2月18日(2022.2.18)		弁理士 納谷 洋弘
		(74)代理人	100180297
			弁理士 平田 裕子
		(72)発明者	野崎 卓
			東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72)発明者	柳 一之
			東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72)発明者	草 なぎ 光明
			東京都江東区有明三丁目7番26号
			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】

遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段と、
演出にかかわる制御を行う演出制御手段と、を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
所定条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、
変動開始条件が成立すると、前記始動情報を用いて、特別結果及び特定結果を含む複数の結果のうちいずれかを抽選可能な抽選手段と、
前記変動開始条件の成立に基づき図柄の可変表示を実行可能な図柄制御手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段と、
遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段と、
を有し、
前記遊技状態制御手段は、
通常遊技状態と、
前記特別結果が導出されると移行され得る遊技状態である遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態と、
前記特定結果が導出されると移行され得る遊技状態であり、前記特別結果が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの前記抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い特定遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記情報送信手段から前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出が行われるよう制御する先行演出制御手段を有し、

前記先行演出は、前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報が前記特別結果である場合に実行され得る第1先行演出と、前記先行判定手段による先行判定の結果が前記特定結果である場合に実行され得るものであり前記第1先行演出とは演出形態が異なる第2先行演出と、を少なくとも含み、

少なくとも前記第1先行演出は、前記特別結果が導出される場合に実行され得る一方で前記特定結果が導出される場合に実行されない演出であり、

10

前記先行演出制御手段は、

前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち先の始動情報が前記先行判定手段により前記特定結果であると判定され、前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち前記先の始動情報より後に取得された後の始動情報が前記先行判定手段により前記特別結果であると判定された場合において、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第2先行演出が実行されたときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第1先行演出を実行しないように制御可能である一方で、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第2先行演出を実行しないときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第1先行演出を実行可能なように制御可能であり、

20

前記特別結果が導出された場合、前記始動情報に前記特定結果が導出され得る特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後の遊技状態において前記特定始動情報に関する前記第2先行演出が行われないよう制御可能であり、

前記先行演出制御手段により実行される前記先行演出について、前記第1先行演出が実行される割合と前記第2先行演出が実行される割合とが異なるように構成され、

前記特定結果には、第1特定結果と、前記第1特定結果とは異なる第2特定結果と、が少なくとも含まれており、

前記遊技状態制御手段は、前記第1特定結果が導出された場合と、前記第2特定結果が導出された場合とで、有利度合いが異なる前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする遊技機。

30

【請求項2】

遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段と、

演出にかかわる制御を行う演出制御手段と、

を備え、

前記主制御手段は、

所定条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、

変動開始条件が成立すると、前記始動情報を用いて、特別結果及び特定結果を含む複数の結果のうちいずれかを抽選可能な抽選手段と、

前記変動開始条件の成立に基づき図柄の可変表示を実行可能な図柄制御手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

40

前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段と、

遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段と、

を有し、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、

前記特別結果が導出されると移行され得る遊技状態である遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態と、

前記特定結果が導出されると移行され得る遊技状態であり、前記特別結果が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの前記抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い特定遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

50

前記演出制御手段は、

前記情報送信手段から前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出が行われるよう制御する先行演出制御手段を有し、

前記先行演出は、前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報が前記特別結果である場合に実行され得る第 1 先行演出と、前記先行判定手段による先行判定の結果が前記特定結果である場合に実行され得るものであり前記第 1 先行演出とは演出形態が異なる第 2 先行演出と、を少なくとも含み、

少なくとも前記第 1 先行演出は、前記特別結果が導出される場合に実行され得る一方で前記特定結果が導出される場合に実行されない演出であり、

10

前記先行演出制御手段は、

前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち先の始動情報が前記先行判定手段により前記特別結果であると判定され、前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち前記先の始動情報より後に取得された後の始動情報が前記先行判定手段により前記特定結果であると判定された場合において、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第 1 先行演出が実行されたときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第 2 先行演出を実行しないように制御可能である一方で、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第 1 先行演出を実行しないときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第 2 先行演出を実行可能なように制御可能であり、

20

前記特別結果が導出された場合、前記始動情報に前記特定結果が導出され得る特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後の遊技状態において前記特定始動情報に関する前記第 2 先行演出が行われないよう制御可能であり、

前記先行演出制御手段により実行される前記先行演出について、前記第 1 先行演出が実行される割合と前記第 2 先行演出が実行される割合とが異なるように構成され、

前記特定結果には、第 1 特定結果と、前記第 1 特定結果とは異なる第 2 特定結果と、が少なくとも含まれており、

前記遊技状態制御手段は、前記第 1 特定結果が導出された場合と、前記第 2 特定結果が導出された場合とで、有利度合いが異なる前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、例えばパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、特別の結果が導出されると遊技者に有利な特別遊技状態に制御される遊技機が知られている。

【0003】

この種の遊技機として、特別の結果が導出されたときに制御される特別遊技状態の他に、特別の結果が導出されなくとも、高確率時間短縮状態において規定回数の可変表示が行われると高確率非時短短縮状態に移行させるようにした遊技機が開示されている（例えば、特許文献 1 参照）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2016 - 174800 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

50

特許文献 1 に記載の遊技機は、高確率時間短縮状態から高確率非時間短縮状態に移行させて、通常遊技状態よりも有利な遊技状態にするといった新たな遊技性を備えたものであるが、近年、さらに新たな遊技性を備える遊技機が望まれている。

【 0 0 0 6 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、新たな遊技性を備える遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段（例えば、主制御回路 2 0 0 ）と、
演出にかかわる制御を行う演出制御手段（例えば、サブ制御回路 3 0 0 ）と、を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

所定条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、S 3 9 2 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

変動開始条件が成立すると、前記始動情報を用いて、特別結果（例えば、大当たり）及び特定結果（例えば、時短当たり）を含む複数の結果のうちいずれかを抽選可能な抽選手段（例えば、S 1 0 4 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

前記変動開始条件の成立に基づき図柄の可変表示を実行可能な図柄制御手段（例えば、S 9 3 及び S 9 4 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、S 2 8 2 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段（例えば、S 3 9 6 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段（例えば、S 3 2 2 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

を有し、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、

前記特別結果が導出されると移行され得る遊技状態である遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）と、

前記特定結果が導出されると移行され得る遊技状態であり、前記特別結果が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの前記抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記情報送信手段から前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出が行われるよう制御する先行演出制御手段を有し、

前記先行演出は、前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報が前記特別結果である場合に実行され得る第 1 先行演出（例えば、大当たり系先読み演出形態）と、前記先行判定手段による先行判定の結果が前記特定結果である場合に実行され得るものであり前記第 1 先行演出とは演出形態が異なる第 2 先行演出（例えば、時短当たり系先読み演出形態）と、を少なくとも含み、

少なくとも前記第 1 先行演出（例えば、大当たり系先読み演出形態）は、前記特別結果（例えば、大当たり）が導出される場合に実行され得る一方で前記特定結果（例えば、時短当たり）が導出される場合に実行されない演出であり、

前記先行演出制御手段は、

前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち先の始動情報が前記先行判定手段により前記特定結果であると判定され、前記始動情報取得手段により取得された前

10

20

30

40

50

記始動情報のうち前記先の始動情報より後に取得された後の始動情報が前記先行判定手段により前記特別結果であると判定された場合において、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第 2 先行演出が実行されたときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第 1 先行演出を実行しないように制御可能である一方で、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第 2 先行演出を実行しないときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第 1 先行演出を実行可能なように制御可能であり、

前記特別結果が導出された場合、前記始動情報に前記特定結果が導出され得る特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後の遊技状態において前記特定始動情報に関する前記第 2 先行演出が行われないう制御可能であり、

10

前記先行演出制御手段により実行される前記先行演出について、前記第 1 先行演出が実行される割合と前記第 2 先行演出が実行される割合とが異なるように構成され、

前記特定結果には、第 1 特定結果と、前記第 1 特定結果とは異なる第 2 特定結果と、が少なくとも含まれており、

前記遊技状態制御手段は、前記第 1 特定結果が導出された場合と、前記第 2 特定結果が導出された場合とで、有利度合いが異なる前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

(2) 本発明に係る遊技機は、

遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段 (例えば、主制御回路 2 0 0) と、

20

演出にかかわる制御を行う演出制御手段 (例えば、サブ制御回路 3 0 0) と、を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

所定条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段 (例えば、S 3 9 2 の処理を行うメイン CPU 2 0 1) と、

変動開始条件が成立すると、前記始動情報を用いて、特別結果 (例えば、大当たり) 及び特定結果 (例えば、時短当たり) を含む複数の結果のうちいずれかを抽選可能な抽選手段 (例えば、S 1 0 4 の処理を行うメイン CPU 2 0 1) と、

前記変動開始条件の成立に基づき図柄の可変表示を実行可能な図柄制御手段 (例えば、S 9 3 及び S 9 4 の処理を行うメイン CPU 2 0 1) と、

30

遊技状態を制御する遊技状態制御手段 (例えば、S 2 8 2 の処理を行うメイン CPU 2 0 1) と、

前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段 (例えば、S 3 9 6 の処理を行うメイン CPU 2 0 1) と、

遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段 (例えば、S 3 2 2 の処理を行うメイン CPU 2 0 1) と、

を有し、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、

前記特別結果が導出されると移行され得る遊技状態である遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態 (例えば、大当たり遊技状態) と、

40

前記特定結果が導出されると移行され得る遊技状態であり、前記特別結果が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの前記抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い特定遊技状態 (例えば、時短遊技状態) と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記情報送信手段から前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出が行われるよう制御する先行演出制御手段を有し、

前記先行演出は、前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報が前記特別結果で

50

ある場合に実行され得る第 1 先行演出（例えば、大当たり系先読み演出形態）と、前記先行判定手段による先行判定の結果が前記特定結果である場合に実行され得るものであり前記第 1 先行演出とは演出形態が異なる第 2 先行演出（例えば、時短当たり系先読み演出形態）と、を少なくとも含み、

少なくとも前記第 1 先行演出（例えば、大当たり系先読み演出形態）は、前記特別結果（例えば、大当たり）が導出される場合に実行され得る一方で前記特定結果（例えば、時短当たり）が導出される場合に実行されない演出であり、

前記先行演出制御手段は、

前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち先の始動情報が前記先行判定手段により前記特別結果であると判定され、前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち前記先の始動情報より後に取得された後の始動情報が前記先行判定手段により前記特定結果であると判定された場合において、

10

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第 1 先行演出が実行されたときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第 2 先行演出を実行しないように制御可能である一方で、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第 1 先行演出を実行しないときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第 2 先行演出を実行可能なように制御可能であり、

前記特別結果が導出された場合、前記始動情報に前記特定結果が導出され得る特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後の遊技状態において前記特定始動情報に関する前記第 2 先行演出が行われないう制御可能であり、

20

前記先行演出制御手段により実行される前記先行演出について、前記第 1 先行演出が実行される割合と前記第 2 先行演出が実行される割合とが異なるように構成され、

前記特定結果には、第 1 特定結果と、前記第 1 特定結果とは異なる第 2 特定結果と、が少なくとも含まれており、

前記遊技状態制御手段は、前記第 1 特定結果が導出された場合と、前記第 2 特定結果が導出された場合とで、有利度合いが異なる前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図 1】第 1 のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【図 2】第 1 のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

【図 3】第 1 のパチンコ遊技機を後方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【図 4】第 1 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 5】第 1 のパチンコ遊技機の LED ユニットを示す正面図の一例である。

【図 6】第 1 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

40

【図 7】第 1 のパチンコ遊技機の遊技フローの一例である。

【図 8】一般的な遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。

【図 9】第 1 のパチンコ遊技機における設定値毎の大当たり確率（概算）を示すテーブルの一例である。

【図 10】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 11】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 12】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄停止態様決定テーブルの一例である。

【図 13】第 1 のパチンコ遊技機における大当たり種類決定テーブルの一例である。

【図 14】図 13 に示される当り種類決定テーブルの変形例である。

【図 15】第 1 のパチンコ遊技機の特別図柄の低スタート用の特別図柄の変動パターンテ

50

ーブルの一例である。

【図 1 6】第 1 のパチンコ遊技機の特別図柄の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 7】第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 1 8】第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 9】第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 0】第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 1】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 2 2】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

10

【図 2 3】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 3）である。

【図 2 4】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 4）である。

【図 2 5】第 1 のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6】第 1 のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 2 8】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 0】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 3 1】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 3 2】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 3 3】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 4】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 5】第 1 のパチンコ遊技機の時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 6】第 1 のパチンコ遊技機のカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 7】第 1 のパチンコ遊技機の時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 8】第 1 のパチンコ遊技機の天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 3 9】第 1 のパチンコ遊技機のカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 0】第 1 のパチンコ遊技機の時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 1】第 1 のパチンコ遊技機の時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2】第 1 のパチンコ遊技機の時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3】第 1 のパチンコ遊技機の時短カウンタ更新処理の変形例を示すフローチャートである。

【図 4 4】第 1 のパチンコ遊技機の第 1 変形例における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 5】第 1 のパチンコ遊技機の第 2 変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 4 6】第 1 のパチンコ遊技機の第 3 変形例における時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 7】第 1 のパチンコ遊技機の第 3 変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 8】第 1 のパチンコ遊技機の第 4 変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 9】第 1 のパチンコ遊技機の第 5 変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0】第 1 のパチンコ遊技機の第 6 変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 5 1】第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2】第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 3】第 1 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 4】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 5】第 1 のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 5 6】第 1 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 7】第 1 のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 8】第 1 のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 9】第 1 のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 0】第 1 のパチンコ遊技機における第 1 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 6 1】第 1 のパチンコ遊技機における第 2 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 2】第 1 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 3】第 1 のパチンコ遊技機における始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 4】第 1 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 5】第 1 のパチンコ遊技機における低スタート用のサブ変動演出パターン決定テーブルの一例である。

40

【図 6 6】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出種別パターン番号決定テーブルの一例である。

【図 6 7】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出種別パターン決定テーブルの一例である。

【図 6 8】第 1 のパチンコ遊技機における当り時先読み演出パターンテーブルの一例である。

【図 6 9】第 1 のパチンコ遊技機におけるハズレ時先読み演出パターンテーブルの一例である。

【図 7 0】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。

50

【図 7 1】第 1 のパチンコ遊技機の実読み演出パターンの一列であって、大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。

【図 7 2】第 1 のパチンコ遊技機の実読み演出パターンの一列であって、時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。

【図 7 3】第 1 のパチンコ遊技機において共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

【図 7 4】第 1 のパチンコ遊技機において専用の共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

【図 7 5】第 1 のパチンコ遊技機において専用の共通当り先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図であ

10

【図 7 6】第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一列を示す表である。

【図 7 7】第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報 1」の信号のタイミングチャートの一列である。

【図 7 8】第 1 のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一列を示す表である。

【図 7 9】第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一列を示す表である。

【図 8 0】第 2 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一列である。

【図 8 1】第 2 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一列である。

【図 8 2】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一列である。

20

【図 8 3】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一列である。

【図 8 4】第 2 のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一列である。

【図 8 5】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一列である。

【図 8 6】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一列を示すフローチャートである。

【図 8 7】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一列を示すフローチャートである。

【図 8 8】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一列を示すフローチャートである。

【図 8 9】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一列を示すフローチャートである。

30

【図 9 0】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一列を示すフローチャートである。

【図 9 1】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一列を示すフローチャートである。

【図 9 2】第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一列を示すフローチャートである。

【図 9 3】第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一列を示すフローチャートである。

【図 9 4】第 2 のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一列を示すフローチャートである。

40

【図 9 5】第 3 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一列である。

【図 9 6】第 3 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一列である。

【図 9 7】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一列である。

【図 9 8】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一列である。

【図 9 9】第 3 のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一列である。

【図 1 0 0】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一列である。

【図 1 0 1】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一列を示すフローチャートである。

50

【図 1 0 2】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 3】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 4】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 5】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 6】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 1 0 7】第 3 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】第 3 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 0】第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 1】第 3 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 1 1 2】拡張例の大当たり遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、(A) 特定領域の開放態様が第 1 開放態様である場合、(B) 特定領域の開放態様が第 2 開放態様である場合、(C) 特定領域の開放態様が第 3 開放態様である場合、を示す図である。

【図 1 1 3】拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 1 4】拡張例における大当たり種類決定テーブルの一例である。

【図 1 1 5】拡張例の大当たり遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例であって、(A) 特定領域の開放態様が第 1 開放態様である場合、(B) 特定領域の開放態様が第 2 開放態様である場合、を示す図である。

30

【図 1 1 6】第 4 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 4 0 1 0 の外観を示す正面図の一例である。

【図 1 1 7】第 4 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 1 1 8】第 4 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 1 1 9】第 4 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 2 0】第 4 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 1 2 1】第 4 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 1 2 2】第 4 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 2 3】第 4 のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

40

【図 1 2 4】第 4 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 2 5】第 4 のパチンコ遊技機における遊技状態遷移図の一例である。

【図 1 2 6】第 4 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、共通当り先読み演出形態から大当たり系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、大当たり系リーチが行われる過程を示す図である。

【図 1 2 7】第 4 のパチンコ遊技機における当該変動に対応する変動演出パターンが大当たり系リーチに発展したことを示す画像である。

【図 1 2 8】第 4 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、共通当り先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、時短当り

50

系演出が行われる過程を示す図である。

【図 1 2 9】第 4 のパチンコ遊技機における当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展したことを示す画像である。

【図 1 3 0】第 4 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、卵が孵化する画像が表示領域の略中央に表示される態様を示す図である。

【図 1 3 1】第 5 のパチンコ遊技機の普通図柄当り乱数判定テーブルの一例である。

【図 1 3 2】第 5 のパチンコ遊技機の特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 3 3】第 5 のパチンコ遊技機の大当り種類決定テーブルの一例である。

【図 1 3 4】第 5 のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 3 5】第 5 のパチンコ遊技機の普通図柄当り乱数判定テーブルの一例である。

10

【図 1 3 6】第 5 のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 3 7】(a) は、第 5 のパチンコ遊技機に係る演出モードの移行遷移を示す図である。(b) は、第 5 のパチンコ遊技機に係る演出モードの移行条件をまとめた表である。

【図 1 3 8】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 演出ステージ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 9】第 5 のパチンコ遊技機に係る疑似 3 変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 0】第 5 のパチンコ遊技機に係る疑似 2 変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 1】第 5 のパチンコ遊技機に係る疑似 1 変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 4 2】(a) は、第 1 予告演出のフローを示す図である。(b) は、第 1 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 4 3】第 2 予告演出のフローを示す図である。

【図 1 4 4】第 2 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 4 5】第 2 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 4 6】第 3 予告演出のフローを示す図である。

【図 1 4 7】第 3 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 4 8】第 3 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 4 9】第 4 予告演出のフローを示す図である。

30

【図 1 5 0】第 4 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 5 1】第 4 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 5 2】アイコン停止後予告の演出内容を示す図である。

【図 1 5 3】アイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 5 4】アイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 5 5】第 1 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 6】第 1 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 7】第 1 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 8】第 2 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 9】第 2 予告演出の具体的態様を示す図である。

40

【図 1 6 0】第 2 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 6 1】第 3 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 6 2】第 3 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 6 3】第 3 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 6 4】第 3 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 6 5】第 4 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 6 6】第 4 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 6 7】第 4 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 6 8】アイコン停止後予告の具体的態様を示す図である。

【図 1 6 9】アイコン停止後予告の具体的態様を示す図である。

50

【図 1 7 0】アイコンの例について説明するための図である。

【図 1 7 1】第 1 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。

【図 1 7 2】第 2 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。

【図 1 7 3】第 3 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。

【図 1 7 4】第 6 予告演出のフローを示す図である。

【図 1 7 5】第 6 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 7 6】第 6 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 7 7】(a) は、第 7 予告演出のフローを示す図である。(b) は、第 7 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 7 8】(a) は、ステージチェンジ予告演出のフローを示す図である。(b) は、ステージチェンジ予告演出のタイムチャートを示す図である。(c) は、ステージチェンジが発生する前後におけるキャラランプの状態を示す図である。

10

【図 1 7 9】ステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。

【図 1 8 0】ステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。

【図 1 8 1】ステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。

【図 1 8 2】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 始動口入賞時処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 3】第 5 のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ区間判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 4】先読み演出について説明するための図である。

20

【図 1 8 5】先読み演出について説明するための図である。

【図 1 8 6】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 特別図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 7】第 5 のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ発生有無決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 8】第 5 のパチンコ遊技機に係るステージカウント処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 9】第 5 のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ発生抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 0】サブ変動パターン選択テーブルを示す図である。

30

【図 1 9 1】サブ変動パターン差替テーブルを示す図である。

【図 1 9 2】(a) は、第 1 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。(b) は、第 2 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。(c) は、第 3 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【図 1 9 3】(a) は、第 8 予告演出のフローを示す図である。(b) は、第 8 予告演出のタイムチャートを示す図である。(c) は、第 8 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 9 4】(a) は、ロゴランプ予告演出のフローを示す図である。(b) は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。(c) は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。

40

【図 1 9 5】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 6】第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 3 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 7】第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 8】第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 1 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 9】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 2 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理

50

を示すフローチャートである。

【図 2 0 0】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 3 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 1】第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 2】第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 1 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 3】確変モードにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【図 2 0 4】第 5 のパチンコ遊技機に係るドラム変動演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5】第 5 のパチンコ遊技機に係るドラム変動演出開始時処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 6】現在行われている普通図柄変動及び保留球に対応する普通図柄変動の変動時間を示す図である。

【図 2 0 7】ドラム変動演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 0 8】ドラム変動演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 0 9】ドラム変動演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 1 0】普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。

【図 2 1 1】普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。

【図 2 1 2】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中大当たり時処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 3】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 2 ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 4】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 5】第 5 のパチンコ遊技機に係る賞球数カウンタ加算処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 6】第 5 のパチンコ遊技機に係るボーナスモード中結果表示処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 7】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 2 ボーナスモード終了時演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 8】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 9】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中処理 (I) を示すフローチャートである。

【図 2 2 0】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中処理 (I I) を示すフローチャートである。

【図 2 2 1】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中処理 (I I I) を示すフローチャートである。

【図 2 2 2】第 5 のパチンコ遊技機に係る残り S T 回数調整処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 3】第 5 のパチンコ遊技機に係る表示用残り S T 回数更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 4】第 5 のパチンコ遊技機に係る確変モード中普図先読み演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 5】第 5 のパチンコ遊技機に係る確変モード中特図先読み演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 6】 (a) は、第 1 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。 (b) は、アイコン停止示唆予告演出のパターンを示す図である。

【図 2 2 7】第 5 のパチンコ遊技機に係るアイコン停止示唆予告内容抽選処理を示すフ

10

20

30

40

50

ーチャートである。

【図 2 2 8】第 5 のパチンコ遊技機に係る当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 9】第 5 のパチンコ遊技機に係る当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 0】第 6 特定スーパーリーチにおける演出ブロックの内容を示す図である。

【図 2 3 1】第 5 のパチンコ遊技機に係る第 6 特定スーパーリーチ内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 2】(a) は、第 1 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。(b) は、第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。

10

【図 2 3 3】第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 3 4】第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 3 5】第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 3 6】第 5 のパチンコ遊技機において、B 時短遊技状態への移行にかかわる通常パターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、(A) 第 1 通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、(B) 第 2 通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。

【図 2 3 7】第 5 のパチンコ遊技機において、表示装置の表示領域に表示される第 1 通常パターンの表示演出の一例である。

【図 2 3 8】第 5 のパチンコ遊技機において、B 時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、(A) 第 1 イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、(B) 第 2 イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、(C) 第 3 イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。

20

【図 2 3 9】図 1 3 6 に示される普通図柄の変動パターンテーブルの変形例である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 2】

本発明の実施形態にかかる遊技機の一例として、第 1 のパチンコ遊技機、第 2 のパチンコ遊技機および第 3 のパチンコ遊技機、第 4 のパチンコ遊技機、および第 5 のパチンコ遊技機を例に挙げて説明する。

30

【0 0 1 3】

なお、この明細書において、特に断りがない限り、パチンコ遊技機の正面側を前方向、パチンコ遊技機の背面側を後方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの左側を左方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの右側を右方向、パチンコ遊技機の上側を上方向、パチンコ遊技機の下側を下方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの時計回りの方向を右回り方向、その逆に反時計回りの方向を左回り方向として定義する。

【0 0 1 4】

第 1 のパチンコ遊技機および第 2 のパチンコ遊技機は、いずれも、デジパチと称される所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機である。このうち、第 1 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。また、第 2 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機である。

40

【0 0 1 5】

また、第 3 のパチンコ遊技機は、デジパチと称される所謂 1 種タイプの遊技機と羽根モノと称される 2 種タイプの遊技機とを混合した 1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機である。この明細書で説明する第 3 のパチンコ遊技機も、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を有するが、この明細書では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるものを例に挙げて説明する。ただし、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能な 1 種 2 種混合機のパチンコ遊技機を排除する趣旨ではない。

50

【 0 0 1 6 】

なお、この明細書において、単に「特別図柄」と称するときは、とくに言及しない限り、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の両方を意味するものとする。

【 0 0 1 7 】

また、本明細書でいう「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を 1 回の「可変表示」と称する。変動表示している図柄が停止表示（以下、「導出」とも称する）されると、後述する特別図柄の当り判定処理（以下、「特別図柄抽選」とも称する）の結果や普通図柄の当り判定処理（以下、「普通図柄抽選」とも称する）の結果が確定する。なお、図柄が見掛け上は停止しているように見えるものの、特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定しない態様（例えば仮停止した態様）で図柄が表示される場合もあるが、このような態様は上記の変動表示に含まれる。なお、図柄が例えば仮停止した場合であっても、この時点では特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定していないため、再び図柄を変動表示させることができる。

10

【 0 0 1 8 】

また、この明細書において、第 1 のパチンコ遊技機、第 2 のパチンコ遊技機および第 3 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、いずれも特別図柄の数が 2 つ（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の場合を例に挙げて説明する。ただし、第 2 のパチンコ遊技機および第 3 のパチンコ遊技機については、特別図柄の数は 1 つであっても良い。

20

【 0 0 1 9 】

[1 . 第 1 のパチンコ遊技機]

先ず、第 1 のパチンコ遊技機について説明する。

【 0 0 2 0 】

[1 - 1 . 外観構成]

図 1 は、第 1 のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。図 2 は、第 1 のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。図 3 は、第 1 のパチンコ遊技機を後方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【 0 0 2 1 】

30

[1 - 1 - 1 . 基本構成]

図 1 ～ 図 3 に示されるように、第 1 のパチンコ遊技機は、外枠 2、ベースドア 3、ガラスドア 4、皿ユニット 5、発射装置 6、表示装置 7（図 2 参照）、払出ユニット 8（図 2、図 3 参照）、基板ユニット 9（図 2、図 3 参照）、および、遊技盤ユニット 10（図 2 参照）等を備える。さらに、遊技盤ユニット 10 の右下部には LED ユニット 160（図 2 参照）が設けられている。ここでは、外枠 2、ベースドア 3、ガラスドア 4、皿ユニット 5、発射装置 6、表示装置 7、払出ユニット 8 および基板ユニット 9 について簡単に説明し、遊技盤ユニット 10 および LED ユニット 160 についての詳細を後述する。なお、上記の括弧書きは、図 1 に図示がない構成についての参照図面を示している。

【 0 0 2 2 】

40

(外枠)

外枠 2 は、正面視略矩形状の枠体であり、前後方向に貫通する開口 21 を有する。この外枠 2 は、遊技場の島設備に固定して取り付けられる。外枠 2 の例えば左端部の前側には蝶番（参照符号なし）が設けられており、この蝶番には、ベースドア 3 が軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸として外枠 2 に対してベースドア 3 を前方に回転させることが可能となっている。

【 0 0 2 3 】

なお、外枠 2 は、ベースドア 3 を介して、後述する払出ユニット 8、基板ユニット 9、表示装置 7、遊技盤ユニット 10、ガラスドア 4 および皿ユニット 5 等の多数の部材を支持するため、高い強度が必要とされる。その一方で、演出効果を高めることを目的として

50

例えば表示装置 7 (図 2 参照) や遊技盤ユニット 10 の大型化が要求されている。そのため、外枠 2 を例えば薄板の金属で構成することにより、表示装置 7 や遊技盤ユニット 10 の大型化を図りつつ、高い強度を保つことができる。とくに外枠 2 をアルミ製にすれば、軽量化を図ることも可能となる。

【0024】

(ベースドア)

ベースドア 3 は、裏面側に例えば払出ユニット 8 および基板ユニット 9 等が取り付けられており、これらを支持している。

【0025】

ベースドア 3 の表面側には遊技盤ユニット 10 がはめ込まれる。また、ベースドア 3 の例えば左端部の前側には、上端部、上下方向略中央部よりも下方側の中途部、および、下端部のそれぞれに蝶番 (参照符号なし) が設けられており、上端部および中途部の蝶番にガラスドア 4 が軸支され、中途部および下端部の蝶番に皿ユニット 5 がそれぞれ軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸としてベースドア 3 に対してガラスドア 4 および皿ユニット 5 を一体でまたは個別に前方に回動させることが可能となっている。

【0026】

また、ベースドア 3 の表面側の例えば右側下方には発射装置 6 が固定して取り付けられており、例えば上方側の左右のそれぞれには、スピーカ 32 (図 2 参照) が固定して取り付けられている。このスピーカ 32 からは、例えば、表示装置 7 に表示されるキャラクタ等の音声演出、楽曲、効果音、音声による告知、エラー報知等の演出音等が出力される。

【0027】

さらに、ベースドア 3 の蝶番と反対側 (すなわち右端部) には、施錠装置 (不図示) が設けられている。この施錠装置は、外枠 2 に対してベースドア 3 を施錠したり、ベースドア 3 に対してガラスドア 4 を施錠したりする機能を備えている。

【0028】

(ガラスドア)

ガラスドア 4 は、開口 41 が形成された枠状の部材である。この開口 41 には、透過性を有する保護ガラス 43 (図 2 参照) が後面側から取り付けられている。ガラスドア 4 がベースドア 3 に対して閉じられると、遊技盤ユニット 10 に形成される遊技領域 105 (後述の図 4 参照) と保護ガラス 43 とが対向する。このようにして、ガラスドア 4 がベースドア 3 に対して閉じられた状態で遊技領域 105 を前方から視認することができるとともに、遊技領域 105 を流下する遊技球が前方に飛び出さないようにすることができる。

【0029】

なお、保護ガラス 43 は、複数枚 (例えば 2 枚) のガラスを互いに間隙を有して取り付けるものであってもよいし、互いに間隙を有するように複数枚のガラスがユニット化されたものであってもよい。さらには、ユニット化されたものである場合、ガラスとガラスとの間に例えば導光板が備えられたものであってもよい。上記の保護ガラス 43 は、ガラス製に限られず、例えば透明樹脂製であってもよい。

【0030】

また、ガラスドア 4 の下部には、遊技情報提供サービス (例えば、「ユニメモ (登録商標) 」) の提供を受けるために例えば遊技者が操作することが可能な操作部 66 が設けられる。この操作部 66 は、遊技場の管理者等がホールメニュー画面上で操作することが可能な操作部として機能させることもできる。

【0031】

また、ガラスドア 4 の上部には、上述したスピーカ 32 の前方に配置されるスピーカカバー 45 が設けられている。さらに、ガラスドア 4 の開口 41 の周縁部には、発光演出等に用いられる多数の LED 群 46 が配置されており、これらの LED 群 46 の前方には LED カバーが設けられている。図 1 および図 2 において図示される符号 46 は、厳密に言えば LED カバーであるが、便宜上、LED 群 46 として説明する。LED 群 46 は、例えば、光での告知や、さまざまなバリエーションで発光演出等を行う演出用の発光手段で

10

20

30

40

50

あるが、このような発光演出等を実行できればＬＥＤに限られず、例えば液晶やランプ等であってもよい。

【００３２】

（皿ユニット）

皿ユニット５は、上皿５１と下皿５２とをユニット化したものである。皿ユニット５は、ベースドア３の前下部であって、ガラスドア４の下方に配置される。この皿ユニット５は、例えば球詰まり等の発生時に遊技場の店員等が球詰まりを解消できるように、上述したとおり、ベースドア３に対して回動させて開閉できるように構成されている。なお、皿ユニット５は、必ずしも上皿５１と下皿５２とをそれぞれ設ける必要はなく、一体皿として構成してもよい。

10

【００３３】

上皿５１は、遊技球を貯留可能に設けられており、上皿５１に貯留された遊技球は、発射装置６から遊技領域１０５（後述の図４参照）に向けて発射される。上皿５１には、払出口５３および演出ボタン５４等が設けられる。貸し出される遊技球や賞球として払い出される遊技球は、払出口５３から上皿５１に払い出される。演出ボタン５４は、所謂「ＣＨＡＮＣＥボタン」や、「プッシュボタン」等と呼ばれるものである。演出ボタン５４は、遊技者によって操作される操作機能の他、所定の演出機能を有してもよい。所定の演出機能としては、例えば特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて振動したり上方に突出するような機能が相当する。また、上記操作部６６の機能を兼用するようにしてもよい。

【００３４】

下皿５２は、主として上皿５１から溢れた遊技球を貯留するためのものである。下皿５２には上皿５１と連通する払出口５５が設けられており、上皿５１から溢れた遊技球は払出口５５から下皿５２に払い出される。

20

【００３５】

下皿５２の底面には、遊技者の操作によって開閉させることが可能な開口部（参照符号なし）が形成されている。下皿５２の底面に形成された開口部を開状態にすると、下皿５２に貯留されている遊技球を、下皿５２の下方に載置された球箱に移すことができる。なお、所謂各台計数システムが各台に設けられている場合、球箱を必要としないだけでなく、各台計数システムで計数された遊技球を貯球し、貯球された遊技球を再び遊技に供することもできる。

30

【００３６】

（発射装置）

発射装置６は、上皿５１に貯留された遊技球を、遊技領域１０５（後述の図４参照）に向けて発射するためのものである。発射装置６は、ベースドア３の前右下部であって、皿ユニット５の右下方に配置される。発射装置６は、パネル体６１、駆動装置（不図示）および発射ハンドル６２を備える。

【００３７】

パネル体６１は、ベースドア３に対し皿ユニット５が閉じられた状態において、皿ユニット５と、ベースドア３に固定して取り付けられた発射装置６とが外観上一体となるように設けられる。

40

【００３８】

発射ハンドル６２は、右回りまたは左回りに回動可能に構成されており、パネル体６１の表面側に配置される。上記の駆動装置は、パネル体６１の裏面側に配置され、例えば発射ソレノイド（図示せず）により構成される。遊技者によって発射ハンドル６２が操作されると、駆動装置の動作により遊技球が発射される。なお、発射ハンドル６２を操作する際に、右回りへの回動量（操作量）が大きいほど遊技球の発射強度が強くなる。

【００３９】

皿ユニット５の右下方に配置された発射装置６から発射された遊技球は、発射レール（不図示）を経てガイドレール１１０（後述の図４参照）に沿って円弧状に転動して遊技領域１０５（後述の図４参照）に打ち出される。なお、発射装置６の配置位置は、皿ユニッ

50

ト 5 の右下方に限られず、皿ユニット 5 の左下方であってもよい。この場合、上記の発射レールが不要となり、ガラスドア 4 の下方の領域を有効に利用することができ、汎用性を高めることが可能となる。

【 0 0 4 0 】

(表示装置)

表示装置 7 (図 2 参照) は、遊技に関する各種の演出画像を表示する表示領域を有するものであって、遊技パネル 1 0 0 の開口に上記の表示領域が臨むように取り付けられる。表示装置 7 は、例えば、液晶表示装置、7 セグ表示装置、ドットマトリクス表示装置、エレクトロルミネッセンスで構成される表示装置等であってもよいし、プロジェクタ等の投影装置を用いて映像を投影するものであってもよい。表示装置 7 の表示領域には、例えば、演出用識別図柄 (例えば、装飾図柄) を可変表示させて特別図柄の当り判定処理の結果を表示したり、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた演出画像、大当り遊技状態中の演出画像、デモ演出画像、特別図柄の可変表示の保留状況を示す演出画像等が表示される。本実施例では、表示装置 7 が遊技盤ユニット 1 0 に取り付けられているが、表示装置 7 の表示領域が遊技パネル 1 0 0 の開口に臨むように配置されていれば、表示装置 7 はベースドア 3 に取り付けられるようにしてもよい。

10

【 0 0 4 1 】

なお、本実施例では、上記各種の演出画像を表示するものとして一つの表示装置 7 を備えているが、複数 (例えば二つ) の表示装置を設けて、これら複数の表示装置を用いて演出画像を表示するようにしても良い。

20

【 0 0 4 2 】

(払出ユニット)

払出ユニット 8 (図 2、図 3 参照) は、ベースドア 3 の背面側に配置されており、球通路 8 1、払出装 8 2 等で構成される。球通路 8 1 には、貯留タンク 8 0 (図 2、図 3 参照) から遊技球が供給される。なお、貯留タンク 8 0 には、島設備 (不図示) から遊技球が供給される。払出装 8 2 は、払出条件が成立すると、貯留タンク 8 0 から球通路 8 1 に供給された遊技球のうち所定個数の遊技球を例えば上皿 5 1 に払い出す。また、払出ユニット 8 の背面側には、図 3 に示されるように電源スイッチ 9 5 が設けられる。

【 0 0 4 3 】

(基板ユニット)

基板ユニット 9 (図 2、図 3 参照) は、ベースドア 3 の背面側に配置される。基板ユニット 9 には、各種制御基板等が設けられる。

30

【 0 0 4 4 】

具体的には、図 3 に示されるように、主制御回路 2 0 0 (後述の図 6 参照) が実装された主制御基板 9 1、サブ制御回路 3 0 0 (後述の図 6 参照) が実装されたサブ制御基板 9 2、遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路 4 0 0 (後述の図 6 参照) が実装された払出・発射制御基板 9 3、および、電源を供給する電源供給回路 4 5 0 (後述の図 6 参照) が実装された電源供給基板等が基板ユニット 9 に設けられている。

【 0 0 4 5 】

なお、図 3 では、便宜上、主制御基板 9 1、サブ制御基板 9 2、払出・発射制御基板 9 3 および電源供給基板 9 4 を参照符号として示しているが、これらの基板は、全て、基板ケースに収容されている。

40

【 0 0 4 6 】

また、本実施例では、サブ制御基板 9 2 を、ワンボード基板 (1 つの基板に 1 つの制御 L S I または複数の L S I が設けられた基板) として構成する。ただし、これに限られず、例えば、後述する表示制御回路 3 0 4、音声制御回路 3 0 5、LED 制御回路 3 0 6 および役物制御回路 3 0 7 (いずれも後述の図 6 参照) 等の全部または一部を別個の基板とすることで、サブ制御基板 9 2 を複数の基板で構成してもよい。

【 0 0 4 7 】

[1 - 1 - 2 . 遊技盤ユニット]

50

図 4 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 10 の外観を示す正面図の一例である。

【0048】

図 4 に示されるように、遊技盤ユニット 10 は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 105 が形成される遊技パネル 100 と、ガイドレール 110 と、遊技領域 105 の略中央部に配置されるセンター役物 115 と、第 1 始動口 120 と、一般入賞口 122 と、通過ゲートユニット 125 と、特別電動役物ユニット 130 と、第 2 始動口 140A, 140B と、普通電動役物ユニット 145 と、小当りユニット 150 と、LED ユニット 160 と、アウト口 178 と、遊技盤ユニット 10 の後方に配置される裏ユニット（図示せず）とを備える。なお、上述したとおり、LED ユニット 160 については後述する。

10

【0049】

（遊技パネル）

遊技パネル 100 には、表示装置 7 の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル 100 の前面には、ガイドレール 110 が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置 6（図 1、図 2 参照）から発射された遊技球は、ガイドレール 110 から遊技領域 105 に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域 105 の下方に向けて流下する。

【0050】

また、遊技パネル 100 の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル 100 は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル 100 の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル 100 を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

20

【0051】

なお、本実施例では、裏ユニットを正面視で視認できるように遊技パネル 100 が透明樹脂で構成されているが、遊技パネル 100 の全部を透明としてもよいし、一部のみを透明としてもよい。

30

【0052】

（ガイドレール）

ガイドレール 110 は、円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域 105 は、ガイドレール 110 によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置 6 から発射された遊技球を遊技領域 105 の上部に案内する機能を有する。

【0053】

（センター役物）

センター役物 115 は、遊技パネル 100 の開口にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 116 を備えている。遊技領域 105 に向けて発射された遊技球は、センターレール 116 によって左右に振り分けられる。

40

【0054】

この第 1 のパチンコ遊技機において、遊技領域 105 のうち、センター役物 115 よりも左側の領域を左側領域 106 と称し、センター役物 115 よりも右側の領域を右側領域 107 と称する。左側領域および右側領域の定義は、後述する第 2 のパチンコ遊技機および第 3 のパチンコ遊技機についても同様である。

【0055】

発射装置 6 によって遊技領域 105 に向けて発射された遊技球は、左側領域 106 または右側領域 107 を流下する。左側領域 106 または右側領域 107 を流下する遊技球は、遊技パネル 100 に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ

50

向けて流下する。発射ハンドル 6 2 の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域 1 0 6 を流下する。一方、発射ハンドル 6 2 の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 1 0 7 を流下する。

【 0 0 5 6 】

なお、この明細書において、発射ハンドル 6 2 の操作態様（打ち方）として、左側領域 1 0 6 を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「左打ち」と称し、右側領域 1 0 7 を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「右打ち」と称する。このように、遊技者によって左側領域 1 0 6 または右側領域 1 0 7 に向けて遊技球を打ち分け可能とされている。

【 0 0 5 7 】

また、センター役物 1 1 5 には、左側の外周縁部に、左側領域 1 0 6 を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口 1 1 7 が形成されている。ワープ入口 1 1 7 に進入した遊技球は、センター役物 1 1 5 に形成されたステージ 1 1 8 に誘導可能に構成されている。ステージ 1 1 8 は、表示装置 7 の表示領域の下方前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ 1 1 8 は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【 0 0 5 8 】

ステージ 1 1 8 の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口 1 1 9 が形成されており、チャンス入口 1 1 9 に進入した遊技球は、第 1 始動口 1 2 0 の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口 1 1 9 に進入した遊技球は、ワープ入口 1 1 7 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 1 1 7 に進入したもののチャンス入口 1 1 9 に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第 1 始動口 1 2 0 に入賞（通過）するようになっている。

【 0 0 5 9 】

（第 1 始動口）

第 1 始動口 1 2 0 は、表示装置 7 の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 1 2 1（後述の図 6 参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第 1 始動口 1 2 0 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 1 2 0 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第 1 始動口を備えるようにしてもよい。

【 0 0 6 0 】

第 1 始動口スイッチ 1 2 1（後述の図 6 参照）により第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第 1 特別図柄にかかる各種データ（例えば、第 1 特別図柄の大当たり判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大 4 個）まで記憶される。記憶された各種データは、始動条件（この明細書において「変動開始条件」とも称する）が成立すると、第 1 特別図柄の当り判定処理に供される。第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。ただし、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【 0 0 6 1 】

この明細書において、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞を第 1 特別図柄の始動入賞と称し、第 1 特別図柄にかかる各種データ（例えば、第 1 特別図柄の大当たり判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を第 1 特別図柄の始動情報と称する。また、始動条件が成立するまで第 1 特別図柄の始動情報を記憶することを保留と称し、保留されている第 1 特別図柄の始動情報を「第 1 特別図柄の保留球」とも称する。第 2 特別図柄についても同様である。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 2 】

(一般入賞口)

一般入賞口 1 2 2 は、遊技領域 1 0 5 の左下方に複数配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。一般入賞口 1 2 2 に遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ 1 2 3（後述の図 6 参照）により検出される。

【 0 0 6 3 】

一般入賞口スイッチ 1 2 3（後述の図 6 参照）により一般入賞口 1 2 2 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば 4 個の賞球が払い出されるが、一般入賞口 1 2 2 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 4 個に限られない。

10

【 0 0 6 4 】

また、本実施例において、一般入賞口 1 2 2 は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口 1 2 2 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【 0 0 6 5 】

(通過ゲートユニット)

通過ゲートユニット 1 2 5 は、右側領域 1 0 7 に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート 1 2 6 と、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 1 2 7（後述の図 6 参照）とを一体化したユニット体である。

20

【 0 0 6 6 】

通過ゲートスイッチ 1 2 7 により通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過が検出されると、普通図柄にかかる各種データ（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大 4 個）まで記憶される。記憶された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ 1 2 7 により通過ゲートユニット 1 2 5 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット 1 2 5 は、右側領域 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 1 0 6 に配置されていてもよい。

【 0 0 6 7 】

また、通過ゲート 1 2 6 を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。すなわち、大当りでない遊技状態（例えば通常遊技状態等）から大当り遊技状態への移行条件は、条件装置および役物連続作動装置の両方が作動することであるが、大当りであることを示す停止表示態様（図柄組合せ）が導出された際に、条件装置については作動させるものの役物連続作動装置については作動させないようにすることができる。そして、条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ 1 2 7（後述の図 6 参照）により遊技球が検出されたことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

30

【 0 0 6 8 】

この明細書において、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過を始動通過と称し、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過によって抽出された普通図柄にかかる各種データ（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を普通図柄の始動情報と称する。また、始動条件が成立するまで普通図柄の始動情報を記憶することを保留と称し、保留されている普通図柄の始動情報を「普通図柄の保留球」とも称する。

40

【 0 0 6 9 】

(特別電動役物ユニット)

特別電動役物ユニット 1 3 0 は、大当り用大入賞口 1 3 1 と、大当り用大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）を検出する大当り用大入賞口カウントスイッチ 1 3 2（後述の図 6 参照）と、特別電動役物 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 1 3 0 は、遊技領域 1 0 5 内の略右下部であって、通過ゲートユニット 1 2 5 よりも

50

下方に配置されている。

【 0 0 7 0 】

大当り用大入賞口 1 3 1 は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大当り用大入賞口 1 3 1 に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大当り用大入賞口を配置したり、センター役物 1 1 5 の上部において遊技球が入賞可能な大当り用大入賞口を配置するようにしてもよい。

【 0 0 7 1 】

また、大当り用大入賞口 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大当り用大入賞口カウントスイッチ 1 3 2（後述の図 6 参照）により大当り用大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大当り用大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

10

【 0 0 7 2 】

特別電動役物 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 1 3 4 と、この特電用シャッタ 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 1 3 5（後述の図 6 参照）とを備える。特別電動役物 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 1 3 4 は、大当り用大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大当り用大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り用大入賞口 1 3 1 の閉鎖状態から開放状態への状態移行は、所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大当り用大入賞口 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

20

【 0 0 7 3 】

（第 2 始動口）

本実施例では、第 2 始動口として、第 2 始動口 1 4 0 A および第 2 始動口 1 4 0 B が遊技領域 1 0 5 に配置されており、これらの第 2 始動口 1 4 0 A、1 4 0 B は、いずれも、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となっている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第 2 始動口 1 4 0 A または / および第 2 始動口 1 4 0 B に入賞可能であってもよい。

30

【 0 0 7 4 】

第 2 始動口 1 4 0 A に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 1 4 1 A（後述の図 6 参照）により検出される。また、第 2 始動口 1 4 0 B に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 1 4 1 B（後述の図 6 参照）により検出される。第 2 始動口 1 4 0 A、1 4 0 B のいずれに遊技球が入賞したとしても、第 2 特別図柄の当り判定処理の契機となる。

【 0 0 7 5 】

第 2 始動口スイッチ 1 4 1 A、1 4 1 B（後述の図 6 参照）により第 2 始動口 1 4 0 A、1 4 0 B への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第 2 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大 4 個）まで保留される。保留された始動情報は、第 2 特別図柄の当り判定処理に供される。第 2 始動口 1 4 0 A に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。一方、第 2 始動口 1 4 0 B に遊技球が入賞すると例えば 1 個の賞球が払い出される。ただし、第 2 始動口 1 4 0 A、1 4 0 B への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

40

【 0 0 7 6 】

ところで、本実施例では、右打ちされたものの大当り用大入賞口 1 3 1 に入賞しなかった遊技球の流下方向としての下流側には、遊技球の流下経路として上下に 2 つの流下経路 1 0 7 a、1 0 7 b が形成されている。右打ちされて大当り用大入賞口 1 3 1 に入賞せずにさらに下流側に向けて流下した遊技球は、例えば図 4 に示される分岐釘 1 0 8 によって、上方の流下経路 1 0 7 a または下方の流下経路 1 0 7 b に振り分けられる。

50

【 0 0 7 7 】

第 2 始動口 1 4 0 A は、上方の流下経路 1 0 7 a に振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、上方の流下経路 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが入賞可能となっている。ただし、上方の流下経路 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが第 2 始動口 1 4 0 A に入賞するように構成することは必須ではなく、例えば、第 2 始動口 1 4 0 A への入賞が殆ど期待できない構成であってもよいし、上方の流下経路 1 0 7 a を流下する遊技球のうち所定の期待値（例えば、概ね 3 分の 1 ～ 5 分の 1）で入賞可能な構成であってもよい。なお、上方の流下経路 1 0 7 a を流下したものの第 2 始動口 1 4 0 A に入賞しなかった遊技球は、アウト口 1 7 8 から機外に排出されるように構成されている。

【 0 0 7 8 】

第 2 始動口 1 4 0 B は、下方の流下経路 1 0 7 b に振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されているが、その詳細については普通電動役物ユニット 1 4 5 の説明において後述する。

【 0 0 7 9 】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット 1 4 5 は、下方の流下経路 1 0 7 b 側に配置されており、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物 1 4 6 とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第 2 始動口 1 4 0 B とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 1 4 1 B としている。ただし、上記の入賞口を第 2 始動口 1 4 0 B とすることは必須ではなく、例えば第 1 始動口を上記の入賞口としてもよい。

【 0 0 8 0 】

普通電動役物 1 4 6 は、前後方向に進退可能な普電用シャッタ 1 4 7 と、この普電用シャッタ 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 1 4 8（後述の図 6 参照）とを備える。普通電動役物 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 1 4 7 は、第 2 始動口 1 4 0 B への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 1 4 0 B への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 1 4 7 に代えて、所謂電動チューリップと呼ばれる例えば一対の羽根部材からなる可動部材を採用してもよい。また、可動部材は、一対に限られず、羽根型、扉型、突出板型等を含む。

【 0 0 8 1 】

（小当りユニット）

小当りユニット 1 5 0 は、小当り用大入賞口 1 5 1 と、小当り用大入賞口 1 5 1 への遊技球の入賞（通過）を検出する小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 5 2（後述の図 6 参照）と、前後方向に進退可能な小当り用シャッタ 1 5 3 と、この小当り用シャッタ 1 5 3 を作動させることが可能な小当り用ソレノイド 1 5 4 とを一体化したユニット体である。

【 0 0 8 2 】

小当り用シャッタ 1 5 3 は、前後方向に進退させることで、小当り用大入賞口 1 5 1 への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、小当り用大入賞口 1 5 1 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。

【 0 0 8 3 】

小当り用大入賞口 1 5 1 が開放されたときに遊技球が入賞すると、入賞した遊技球が小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 5 2（後述の図 6 参照）に検出される。小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 5 2 に遊技球が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、小当り用大入賞口 1 5 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

【 0 0 8 4 】

また、小当りユニット 1 5 0 は、下方の流下経路 1 0 7 b であって普通電動役物ユニット 1 4 5 の下流側に配置されている。したがって、普通電動役物 1 4 6 の作動によって第 2 始動口 1 4 0 B が開放されている場合、たとえ小当り用大入賞口 1 5 1 が開放されてい

10

20

30

40

50

たとしても、下方の流下経路 1 0 7 b を流下した遊技球は小当り用大入賞口 1 5 1 に到達する前に、上流側に設けられる第 2 始動口 1 4 0 B に入賞するため、小当り用大入賞口 1 5 1 に入賞することが困難（または不可能）となる。

【 0 0 8 5 】

なお、本実施例では、大当り用大入賞口 1 3 1 と小当り用大入賞口 1 5 1 とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

【 0 0 8 6 】

（アウト口）

アウト口 1 7 8 は、遊技領域 1 0 5 に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第 1 始動口 1 2 0、第 2 始動口 1 4 0 A、1 4 0 B、大当り用大入賞口 1 3 1、一般入賞口 1 2 2 等）のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口 1 7 8 は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域 1 0 5 の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口 1 7 8 に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口 1 2 2 の間や普通電動役物ユニット 1 4 5 と小当りユニット 1 5 0 との間等にアウト口を設けて、遊技領域 1 0 5 を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【 0 0 8 7 】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、装飾体を有するものであって、上述したように、透過性のある遊技パネル 1 0 0 の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路 3 0 0（後述の図 6 参照）によって制御される可動役物等の演出用役物群 5 8 を備える。演出用役物群 5 8 は、表示装置 7 の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群 5 8 のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【 0 0 8 8 】

[1 - 1 - 3 . L E D ユニット]

L E D ユニット 1 6 0 は、遊技盤ユニット 1 0 の右下部であって、遊技領域 1 0 5 の外側に配置される（図 4、図 5 参照）。L E D ユニット 1 6 0 は、各種の表示部を一体化したユニット体である。

【 0 0 8 9 】

図 5 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える L E D ユニット 1 6 0 を示す正面図の一例である。

【 0 0 9 0 】

図 5 に示されるように、L E D ユニット 1 6 0 は、普通図柄表示部 1 6 1、普通図柄用保留表示部 1 6 2、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4、第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5、および、第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6 を備える。

【 0 0 9 1 】

（普通図柄表示部）

普通図柄表示部 1 6 1 は、普通図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a、1 6 1 b を備える。普通図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「普通図柄の始動条件」と称する）が成立すると、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a、1 6 1 b が交互に点灯・消灯を繰り返す普通図柄の可変表示が開始される。普通図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示が停止し、普通図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【 0 0 9 2 】

普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a、1 6 1 b の点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a が点灯するとともに普通図柄表示 L E D 1 6 1 b が消灯する。一方、普通図柄の当り判定処理の結

10

20

30

40

50

果がハズレである場合、例えば、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a が消灯するとともに普通図柄表示 L E D 1 6 1 b が点灯する。ただし、普通図柄の当り判定処理の結果を示す普通図柄表示 L E D 1 6 1 a , 1 6 1 b の停止表示態様はこれに限られない。そして、普通図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、普通電動役物 1 4 6 を作動させることが決定し、普電用シャッタ 1 4 7 が所定のパターンで開閉駆動し、第 2 始動口 1 4 0 B への遊技球の入賞（通過）が容易となる。

【 0 0 9 3 】

（普通図柄用保留表示部）

普通図柄用保留表示部 1 6 2 は、普通図柄の可変表示が保留されている場合、保留されている普通図柄の可変表示の数（以下、「普通図柄の保留数」と称する）を表示するものであって、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b を備える。上記の「普通図柄の可変表示が保留されている」とは、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過が検出されて普通図柄にかかる各種データ（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）が抽出されてから、普通図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。なお、普通図柄の始動条件は、普通図柄が可変表示中でないこと、および、普通図柄の可変表示が保留されていること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。

【 0 0 9 4 】

普通図柄用保留表示部 1 6 2 は、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の点灯・消灯の組み合わせによって普通図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、普通図柄の保留数が 1 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a が点灯するとともに普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 b が消灯する。また、普通図柄の保留数が 2 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の両方が点灯する。また、普通図柄の保留数が 3 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a が点滅するとともに普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 b が点灯する。さらに、普通図柄の保留数が 4 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の両方が点滅する。ただし、普通図柄の保留数を示す普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の表示態様はこれに限られない。

【 0 0 9 5 】

（特別図柄表示部）

特別図柄表示部は、特別図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 および第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を備える。第 1 特別図柄表示部 1 6 3 は、例えば 8 個の L E D からなる第 1 特別図柄表示 L E D 群 1 6 3 a を備える。同様に、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 も、例えば 8 個の L E D からなる第 2 特別図柄表示 L E D 群 1 6 4 a を備える。

【 0 0 9 6 】

第 1 特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「第 1 特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、第 1 特別図柄表示 L E D 群 1 6 3 a が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第 1 特別図柄の可変表示が開始される。第 1 特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第 1 特別図柄の可変表示が停止し、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【 0 0 9 7 】

第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する第 1 特別図柄表示 L E D 群 1 6 3 a（例えば 8 個の L E D）の点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。そして、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 が特定の停止表示態様で停止表示されると、大当たり遊技状態への移行が決定する。

【 0 0 9 8 】

第 2 特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「第 2 特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、第 2 特別図柄表示 L E D 群 1 6 4 a が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第 2 特別図柄の可変表示が開始される。第 2 特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第 2 特別図柄の可変表示が停止し、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【 0 0 9 9 】

第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、第2特別図柄表示部164を構成する第2特別図柄表示LED群164a(例えば8個のLED)の点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。そして、第2特別図柄表示部164が特定の停止表示態様で停止表示されると、大当り遊技状態への移行が決定する。

【 0 1 0 0 】

(特別図柄用保留表示部)

特別図柄用保留表示部は、特別図柄の可変表示が保留されている場合、保留されている特別図柄の可変表示の数(以下、「特別図柄の保留数」と称する)を表示するものであって、第1特別図柄用保留表示部165および第2特別図柄用保留表示部166を備える。

10

【 0 1 0 1 】

第1特別図柄用保留表示部165は、第1特別図柄の可変表示が保留されている場合、第1特別図柄の保留数を表示するものであって、第1特別図柄用保留表示LED165a, 165bを備える。「第1特別図柄の可変表示が保留されている」とは、第1始動口120への遊技球の入賞(通過)が検出されて第1特別図柄にかかる各種データ(例えば、第1特別図柄の大当り判定用乱数値、第1特別図柄の図柄乱数値、第1特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第1特別図柄の変動パターンの決定時に用いられる演出選択用乱数値等の各種乱数値等)が抽出されてから、第1特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。なお、第1特別図柄の始動条件については後述する。

【 0 1 0 2 】

20

第1特別図柄用保留表示部165は、第1特別図柄用保留表示LED165a, 165bの点灯・消灯の組み合わせによって第1特別図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、第1特別図柄の保留数が1個である場合、第1特別図柄用保留表示LED165aが点灯するとともに第1特別図柄用保留表示LED165bが消灯する。また、第1特別図柄の保留数が2個である場合、第1特別図柄用保留表示LED165a, 165bの両方が点灯する。また、第1特別図柄の保留数が3個である場合、第1特別図柄用保留表示LED165aが点滅するとともに第1特別図柄用保留表示LED165bが点灯する。さらに、第1特別図柄の保留数が4個である場合、第1特別図柄用保留表示LED165a, 165bの両方が点滅する。ただし、第1特別図柄の保留数を示す第1特別図柄用保留表示LED165a, 165bの表示態様はこれに限られない。

30

【 0 1 0 3 】

第2特別図柄用保留表示部166は、第2特別図柄の可変表示が保留されている場合、第2特別図柄の保留数を表示するものであって、第2特別図柄用保留表示LED166a, 166bを備える。「第2特別図柄の可変表示が保留されている」とは、第2始動口140A, 140Bへの遊技球の入賞(通過)が検出されて第2特別図柄にかかる各種データ(例えば、第2特別図柄の大当り判定用乱数値、第2特別図柄の図柄乱数値、第2特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第2特別図柄の変動パターンの決定時に用いられる演出選択用乱数値等の各種乱数値等)が抽出されてから、第2特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。なお、第2特別図柄の始動条件については後述する。

【 0 1 0 4 】

40

第2特別図柄用保留表示部166は、第2特別図柄用保留表示LED166a, 166bの点灯・消灯の組み合わせによって第2特別図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、第2特別図柄の保留数が1個である場合、第2特別図柄用保留表示LED166aが点灯するとともに第2特別図柄用保留表示LED166bが消灯する。また、第2特別図柄の保留数が2個である場合、第2特別図柄用保留表示LED166a, 166bの両方が点灯する。また、第2特別図柄の保留数が3個である場合、第2特別図柄用保留表示LED166aが点滅するとともに第2特別図柄用保留表示LED166bが点灯する。さらに、第2特別図柄の保留数が4個である場合、第2特別図柄用保留表示LED166a, 166bの両方が点滅する。ただし、第2特別図柄の保留数を示す第2特別図柄用保留表示LED166a, 166bの表示態様はこれに限られない。

50

【 0 1 0 5 】

[1 - 2 . 電氣的構成]

次に、図 6 を参照して、第 1 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 6 は、第 1 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【 0 1 0 6 】

図 6 に示されるように、第 1 のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 3 0 0 と、払出・発射制御回路 4 0 0 と、電源供給回路 4 5 0 と、から構成される。

【 0 1 0 7 】

[1 - 2 - 1 . 主制御回路]

主制御回路 2 0 0 は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メイン CPU 2 0 1、メイン ROM 2 0 2 (読み出し専用メモリ)、メイン RAM 2 0 3 (読み書き可能メモリ)、初期リセット回路 2 0 4 およびバックアップコンデンサ 2 0 7 等を備えており、主基板ケース (不図示) 内に収容されている。

【 0 1 0 8 】

メイン CPU 2 0 1 には、メイン ROM 2 0 2、メイン RAM 2 0 3 および初期リセット回路 2 0 4 等が接続される。メイン CPU 2 0 1 は、動作を監視する WDT (watchdog timer) や不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【 0 1 0 9 】

メイン ROM 2 0 2 には、メイン CPU 2 0 1 により第 1 のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メイン CPU 2 0 1 は、メイン ROM 2 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【 0 1 1 0 】

メイン RAM 2 0 3 には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメイン RAM 2 0 3 は、メイン CPU 2 0 1 の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メイン CPU 2 0 1 の一時記憶領域として RAM を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【 0 1 1 1 】

初期リセット回路 2 0 4 は、メイン CPU 2 0 1 を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【 0 1 1 2 】

バックアップコンデンサ 2 0 7 は、電断時等に、メイン RAM 2 0 3 に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【 0 1 1 3 】

さらに、主制御回路 2 0 0 は、各種デバイス等との間で通信可能に接続される I/O ポート 2 0 5、および、サブ制御回路 3 0 0 に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート 2 0 6 等も備える。

【 0 1 1 4 】

また、主制御回路 2 0 0 には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路 2 0 0 には、上述した普通図柄表示部 1 6 1、普通図柄用保留表示部 1 6 2、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4、第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5、第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6、普電用ソレノイド 1 4 8、特電用ソレノイド 1 3 5、および、小当り用ソレノイド 1 5 4 等が接続されている。また、主制御回路 2 0 0 には、これらの他、性能表示モニタ 1 7 0 およびエラー報知モニタ 1 7 2 等も接続されている。主制御回路 2 0 0 は、I/O ポート 2 0 5 を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【 0 1 1 5 】

性能表示モニタ 1 7 0 には、メイン CPU 2 0 1 の制御により性能表示データや後述す

10

20

30

40

50

る設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば60000個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【0116】

エラー報知モニタ172には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ172には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄表示装置において通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

10

【0117】

また、主制御回路200には、第1始動口スイッチ121、第2始動口スイッチ141A、141B、通過ゲートスイッチ127、大当り用大入賞口カウントスイッチ132、一般入賞口スイッチ123および小当り用大入賞口カウントスイッチ152等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がI/Oポート205を介して主制御回路200に出力される。

【0118】

さらに、主制御回路200には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ186にデータ送信する際に用いる外部端子板184、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー174、メインRAM203に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ176等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ176は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

20

【0119】

また、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に收容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー174やバックアップクリアスイッチ176に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の対応箇所のみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー174または/およびバックアップクリアスイッチ176に接触できるように構成されているものも含まれる。

30

【0120】

なお、本実施例では、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176は、主制御回路200に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路400や電源供給回路450に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー174やバックアップクリアスイッチ176に容易に接触できないようにすることが好ましい。

40

【0121】

[1-2-2. サブ制御回路]

サブ制御回路300は、サブCPU301、プログラムROM302、ワークRAM303、表示制御回路304、音声制御回路305、LED制御回路306、役物制御回路307およびコマンド入力ポート308等を備える。サブ制御回路300は、主制御回路200からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図6には示されていないが、サブ制御回路300には、遊技者が操作可能な演出ボタン54（図1参照）等も接続されている。

【0122】

50

プログラムROM 302には、サブCPU 301により第1のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブCPU 301は、プログラムROM 302に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブCPU 301は、主制御回路200から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【0123】

ワークRAM 303は、サブCPU 301の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【0124】

表示制御回路304は、表示装置7における表示制御を行うための回路である。表示制御回路304は、画像データプロセッサ（以下、VDPと称する）や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データROM、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するD/Aコンバータ等を備える。

10

【0125】

表示制御回路304は、サブCPU 301からの画像表示命令に応じて、表示装置7に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置7に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【0126】

20

そして、表示制御回路304は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをD/Aコンバータに供給する。D/Aコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置7に供給する。表示装置7に画像信号が供給されると、表示装置7に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路304は、表示装置7に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【0127】

音声制御回路305は、スピーカ32から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路305は、音声に関する制御を行う音源ICや、各種の音声データを記憶する音声データROM、音声信号を増幅するための増幅器（以下、AMPと称する）等を備える。

30

【0128】

音源ICは、スピーカ32から出力される音声の制御を行う。音源ICは、サブCPU 301からの音声発生命令に応じて、音声データROMに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ICは、選択された音声データを音声データROMから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をAMPに供給する。AMPは、スピーカ32から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【0129】

LED制御回路306は、装飾LED等を含むLED群46の制御を行うための回路である。LED制御回路306は、LED制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のLED装飾パターンが記憶されている装飾データROM等を備える。

40

【0130】

役物制御回路307は、各役物（例えば、演出用役物群58のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路307は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や動作パターンが記憶されている役物データROM等を備える。

【0131】

また、役物制御回路307は、サブCPU 301からの役物作動命令に応じて、役物データROMに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そ

50

して、選択した動作パターンを役物データROMから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブCPU301からの点灯命令に基づいて、役物データROMに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データROMから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【0132】

コマンド入力ポート308は、コマンド出力ポート206と接続されており、主制御回路200から送信された各種コマンドを受信するものである。

【0133】

払出・発射制御回路400は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路400には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置82、遊技球を発射させることが可能な発射装置6、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット180等が接続されている。

【0134】

払出・発射制御回路400は、主制御回路200から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置82に対して所定の信号を送信し、払出装置82に遊技球を払い出させる制御を行う。

【0135】

カードユニット180には、球貸し操作パネル182が接続されている。球貸し操作パネル182には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット180に送信される。払出・発射制御回路400は、カードユニット180から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置82に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル182は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット180側に設けられてもよい。

【0136】

また、払出・発射制御回路400は、発射ハンドル62が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【0137】

電源供給回路450は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路200、サブ制御回路300、払出・発射制御回路400等へ供給するために作成する電源回路である。

【0138】

電源供給回路450には、電源スイッチ95等が接続されている。電源スイッチ95は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路200、サブ制御回路300、払出・発射制御回路400等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【0139】

[1 - 3 . 遊技フロー]

次に、図7および図8を参照して、第1のパチンコ遊技機の遊技フローについて説明する。図7は、第1のパチンコ遊技機の遊技フローの一例である。図8は、一般的な遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。なお、図7に示される遊技フローは、制御上のフローではなく、外観で把握できるフローである。

【0140】

図7に示されるように、パチンコゲームでは、遊技者等のユーザー操作により遊技球が発射され、その遊技球が各種入賞口（例えば、第1始動口120等）に入賞した場合に遊技球の払出制御処理が行われる。パチンコゲームには、特別図柄を用いる特別図柄ゲームと、普通図柄を用いる普通図柄ゲームとが含まれる。特別図柄ゲームとは、例えば、始動口120、140A、140Bへの遊技球の入賞に基づいて特別図柄の当り判定処理を実

10

20

30

40

50

行し、大当り遊技状態に移行させるか否か等を決定するゲームである。また、普通図柄ゲームとは、例えば、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過に基づいて普通図柄の当り判定処理を実行し、普通電動役物 1 4 6 を作動させて入賞口（本実施例では第 2 始動口 1 4 0 B）を開放状態とするか否か等を決定するゲームである。なお、この明細書において、「特別図柄ゲーム」を「遊技」と称する場合もあるが、「遊技」は広い概念で用いられる用語であり、例えば、普通図柄ゲームや演出ボタン 5 4 等の操作部（例えば図 1 参照）を使用する演出上のゲーム等も「遊技」に含まれる。

【 0 1 4 1 】

また、この明細書において、特別図柄の可変表示が開始されてから、この可変表示が終了して特別図柄の当り判定処理の結果が確定表示（導出）されるまで（より詳しくは、特別図柄確定時間が経過するまで）を 1 回の特別図柄ゲームとする。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が導出された後、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御された場合は、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了までを 1 回の特別図柄ゲームとする。

10

【 0 1 4 2 】

特別図柄ゲームにおいて大当りを示す停止表示態様が第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別電動役物 1 3 3 の作動によって大当り用大入賞口 1 3 1 が所定時間（例えば最大 3 0 0 0 0 m s e c）にわたって開放状態となるラウンド遊技が実行され、大当り用大入賞口 1 3 1 への入賞可能性が相対的に高められる。

【 0 1 4 3 】

20

また、普通図柄ゲームにおいて普通図柄当りを示す停止表示態様が普通図柄表示部 1 6 1 に導出されると、普通電動役物 1 4 6 の作動によって入賞口（例えば、本実施例では第 2 始動口 1 4 0 B）が開放状態となり、例えば第 2 始動口 1 4 0 B への入賞可能性が相対的に高められる。

【 0 1 4 4 】

なお、パチンコゲームにおいて実行可能なゲームは、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームに限られず、これらとは別の新たなゲームを実行可能であってもよい。

【 0 1 4 5 】

以下、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの遊技フローの概要を説明する。

【 0 1 4 6 】

30

[1 - 3 - 1 . 特別図柄ゲーム]

図 7 に示されるように、特別図柄ゲームには、主として、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 A , 1 4 0 B への入賞（通過）があった場合に行われる特別図柄始動入賞処理、および、特別図柄の始動条件が成立したに基づいて行われる特別図柄制御処理、等が含まれる。

【 0 1 4 7 】

第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 A , 1 4 0 B への遊技球の入賞があった場合、特別図柄始動入賞処理が行われる。この特別図柄始動入賞処理では、特別図柄用の各種カウンタ（例えば、大当り判定用カウンタ、図柄決定用カウンタ等）から特別図柄にかかる各種データ（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等）がそれぞれ抽出（取得）される。抽出された各乱数値は始動情報として保留される。この特別図柄始動入賞処理は、特別図柄制御処理の実行中であっても行われる。

40

【 0 1 4 8 】

また、特別図柄制御処理では、特別図柄の始動条件が成立したか否かが判定される。特別図柄の始動条件が成立すると、特別図柄の大当り判定用カウンタから抽出された大当り判定用乱数値を参照し、「大当り」であるか否かを判定する特別図柄の当り判定処理が行われる。その後、停止図柄を決定する停止図柄決定処理が行われる。停止図柄決定処理では、特別図柄の図柄決定用カウンタから抽出された図柄決定用乱数値と、特別図柄の当り判定処理の結果とを参照し、停止表示させる特別図柄が決定される。

50

【 0 1 4 9 】

なお、本実施例では、確変フラグがオンであれば確変制御が実行される。上記の特別図柄の当り判定処理では、確変フラグがオフの場合は相対的に低い確率で「大当り」であると判定され、確変フラグがオンの場合は相対的に高い確率で「大当り」であると判定される。以下、この明細書において、「大当り」であると判定される確率を「大当り確率」と称する。

【 0 1 5 0 】

なお、確変フラグは、メイン R A M 2 0 3 に格納される管理フラグの一つであり、確変制御を実行するか否かを管理するためのフラグである。確変フラグがオンの場合、確変制御が実行される遊技状態（例えば、本実施例では高確時短遊技状態や高確非時短遊技状態）において遊技が進行する。一方、確変フラグがオフの場合、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態や低確時短遊技状態）において遊技が進行する。

10

【 0 1 5 1 】

次いで、特別図柄の変動パターン決定処理が行われる。この処理では、変動パターン決定用カウンタから乱数値を抽出し、その乱数値と、上述した特別図柄の当り判定処理の結果と、上述した停止表示させる特別図柄とを参照し、特別図柄の変動パターン（可変表示パターン）が決定される。そして、特別図柄の変動パターン決定処理の結果に基づいて特別図柄の可変表示制御処理が行われる。

【 0 1 5 2 】

特別図柄の変動パターンが決定されると、次に演出パターンを決定するための演出パターン決定処理が行われる。そして、演出パターン決定処理の結果に基づいて、表示装置 7 の表示領域に表示される例えば装飾図柄やキャラクタ演出等の表示演出、および、スピーカ 3 2 から出力される音声や効果音等の音演出等の演出制御処理が行われる。なお、演出制御処理はサブ C P U 3 0 1 によって行われる。

20

【 0 1 5 3 】

そして、特別図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了し、大当りである場合、大当り遊技制御処理が行われる。大当り遊技制御処理は、大当り遊技状態において実行される処理である。大当り遊技状態が終了すると、特別図柄ゲームが終了し、大当りでない非大当り遊技状態への遊技状態移行制御処理が行われる。この場合、大当りの種類に応じて遊技状態が移行する。例えば、確変フラグおよび時短フラグのいずれもがオンにセットされる大当り種類である場合、大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に移行する。

30

【 0 1 5 4 】

一方、大当りでないすなわちハズレである場合、特別図柄ゲームが終了する。なお、図 7 には示されていないが、小当りである場合、小当り遊技制御処理が行われる。また、同じく図 7 には示されていないが、後述する時短当りである場合は、時短遊技状態に移行する。

【 0 1 5 5 】

そして、特別図柄の始動条件が成立する都度、上述した特別図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

【 0 1 5 6 】

なお、特別図柄制御処理中に始動口 1 2 0 , 1 4 0 A , 1 4 0 B への遊技球の入賞があった場合、特別図柄始動入賞処理が実行される。また、始動口 1 2 0 , 1 4 0 A , 1 4 0 B への遊技球の入賞時に抽出される特別図柄の始動情報（例えば、大当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等の各種データ）を、特別図柄の始動条件が成立するまで保留する。

40

【 0 1 5 7 】

また、第 1 のパチンコ遊技機では、第 1 特別図柄の始動情報の 4 個と第 2 特別図柄の始動情報の 4 個とで合計最大 8 個まで特別図柄の始動情報を保留することができるが、保留できる特別図柄の始動情報の数はこれに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報を第 2 特別図柄の始動情報よりも多く保留できるようにしてもよいし、第 2 特別図柄の始動

50

情報を第 1 特別図柄の始動情報よりも多く保留できるようにしてもよい。

【 0 1 5 8 】

また、図 7 には示されていないが、特別図柄が始動入賞してから特別図柄の始動条件が成立するまでの間に、始動口 1 2 0 , 1 4 0 A , 1 4 0 B への遊技球の入賞（通過）時に抽出された始動情報に基づいて当落（「大当り」当選の有無）や変動パターンを特別図柄の当り判定処理に先だって判定する先読み判定（例えば、後述の図 6 3 の S 3 9 6 を参照）を行い、この先読み判定の結果に基づいて所定の演出を行う先読み演出機能を備えるようにしてもよい。なお、上記の先読み判定は、始動口 1 2 0 , 1 4 0 A , 1 4 0 B への遊技球の入賞によって抽出された始動情報が保留される前に行ってもよいし、保留された後に行ってもよい。

10

【 0 1 5 9 】

[1 - 3 - 2 . 普通図柄ゲーム]

図 7 に示されるように、普通図柄ゲームには、主として、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過があった場合に行われる普通図柄始動通過処理、および、普通図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる普通図柄制御処理、等が含まれる。

【 0 1 6 0 】

通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。この普通図柄始動通過処理では、普通図柄用の当り判定用カウンタから普通図柄の始動情報（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を抽出（取得）し、抽出した始動情報を保留する。

20

【 0 1 6 1 】

また、普通図柄制御処理では、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の始動条件が成立したか否かを判定する。普通図柄の可変表示を開始する場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄用の当り判定用カウンタから抽出された普通図柄の当り判定用乱数値を参照し、「普通図柄当り」とするか否かの普通図柄の当り判定処理を実行し、その後、変動パターン決定処理を実行する。この処理では、普通図柄の当り判定処理の結果が参照され、普通図柄の変動パターンが決定される。

【 0 1 6 2 】

次いで、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理の結果、および、決定された普通図柄の変動パターンを参照し、普通図柄の可変表示の制御を行う可変表示制御処理、および、所定の演出を行う演出制御処理を実行する。なお、演出制御処理は実行されない場合もある。

30

【 0 1 6 3 】

そして、普通図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了すると、メイン CPU 2 0 1 は、「普通図柄当り」を示す普通当り図柄が普通図柄表示部 1 6 1（図 6 参照）に導出されたか否かを判定する。普通当りを示す停止表示態様が導出されたと判定すると、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄当り遊技制御処理を実行する。この普通図柄当り遊技制御処理では、普通電動役物 1 4 6（図 4、図 6 参照）が作動し、入賞口（例えば、本実施例では例えば第 2 始動口 1 4 0 B（図 4 参照））への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる。一方、普通当りを示す停止表示態様が導出されなかったと判定すると、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄当り遊技制御処理を実行せず、普通図柄制御処理を終了する。

40

【 0 1 6 4 】

なお、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態）では、普通当りを示す停止表示態様が導出される確率を 0 にしてもよい。時短制御は、時短制御が実行されていないときと比べて、特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御、および、普通電動役物 1 4 6 を作動させて入賞口（本実施例では例えば第 2 始動口 1 4 0 B）を開放状態とする頻度を高める電サボ制御、のうち少なくともいずれか一方が行われる制御が相当する。この時短制御は、特図短縮制御および電サボ制御の両方を行う制御としてもよいし、特図短縮制御および電サボ制御のうちいずれか一方のみを行う制御としてもよい。

50

【 0 1 6 5 】

電サポ制御は、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、および普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）のうち少なくともいずれかの時短性能を向上させる制御である。時短性能とは、入賞口（例えば、本実施例では第 2 始動口 1 4 0 B（図 4 参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または / および普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。また、時短性能を向上させるとは、例えば、入賞口（例えば、本実施例では例えば第 2 始動口 1 4 0 B（図 4 参照））への遊技球の入賞をより容易にすることである。すなわち、電サポ制御が実行されると、電サポ制御が実行されていない場合と比べて、「普通図柄当り」の当選確率アップ、普通図柄の可変表示時間の短縮、または / および普通電動役物 1 4 6 による入賞容易化（開放回数アップ、開放時間延長、ウェイト時間短縮等）が行われる。

10

【 0 1 6 6 】

そして、普通図柄の始動条件が成立する都度、上述した普通図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

【 0 1 6 7 】

なお、普通図柄制御処理中に通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。また、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過時に抽出される普通図柄の始動情報（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する。

20

【 0 1 6 8 】

なお、普通図柄の可変表示の開始は保留された順に行われ、普通図柄の始動条件が成立すると、保留されている普通図柄の始動情報のうち最先で保留された始動情報についての可変表示を実行する。

【 0 1 6 9 】

なお、各種乱数値（例えば、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、第 2 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 2 特別図柄の図柄乱数値、第 2 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、普通図柄の当り判定用乱数値等）の抽出方式は、メイン C P U 2 0 1 によりプログラムを実行することによって所定の範囲（幅）内で乱数値を生成するソフト乱数方式を用いてもよいし、所定周期で乱数が更新される乱数発生器におけるカウンタから乱数値を抽出するハード乱数方式を用いてもよい。

30

【 0 1 7 0 】

[1 - 3 - 3 . 遊技状態遷移]

図 8 に示されるように、遊技の状態は、非大当り遊技状態と大当り遊技状態とに大別することができる。非大当り遊技状態では、上述したとおり特別図柄ゲームを実行し、特別図柄の当り判定処理の結果として大当りが導出されると、非大当り遊技状態から大当り遊技状態に移行する。大当り遊技状態では、上述したとおりラウンド遊技が実行され、特別図柄の可変表示は実行されない。ただし、普通図柄の可変表示については、大当り遊技状態であっても実行可能とされている。なお、小当り遊技状態についての説明は省略するものとする。

40

【 0 1 7 1 】

非大当り遊技状態は、特別図柄の当り判定処理における大当りの当選確率が相対的に低い低確率状態と、特別図柄の当り判定処理における大当りの当選確率が相対的に高い高確率遊技状態と、に大別することができる。

【 0 1 7 2 】

高確率遊技状態には、時短制御が実行されない高確非時短遊技状態（高確低ベース状態）と、時短制御が実行される高確時短遊技状態（高確高ベース）とが含まれる。

【 0 1 7 3 】

低確率状態には、時短制御が実行されない通常遊技状態（低確低ベース）と、時短制御

50

が実行される時短遊技状態（低確高ベース）とが含まれる。

【 0 1 7 4 】

さらに、時短遊技状態には、A時短遊技状態と、B時短遊技状態と、C時短遊技状態とが含まれる。

【 0 1 7 5 】

A時短遊技状態は、特定の大当り遊技状態の終了後に移行可能な時短遊技状態であって、規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当り遊技状態に移行されると、A時短遊技状態が終了する。規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってA時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。

【 0 1 7 6 】

B時短遊技状態は、例えば、大当り遊技状態の終了し、非高確遊技状態（すなわち確変フラグがオフである遊技状態）における特別図柄の可変表示が開始されたとき等を起点とする特別図柄の可変表示回数（例えば、天井カウンタ）が天井値（例えば、1000回）に達すると移行可能な時短遊技状態であって、規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当り遊技状態に移行されると、B時短遊技状態が終了する。規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってB時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。

【 0 1 7 7 】

C時短遊技状態は、低確率状態において行われた特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であり、時短当りの表示態様が導出されると移行可能な時短遊技状態であって、規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当り遊技状態に移行されると、C時短遊技状態が終了する。規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってC時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。

【 0 1 7 8 】

なお、時短遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行することを「原則として」としたのは、例えば、B時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合等、時短遊技状態が重複した場合に、複数の時短遊技状態が重複する場合等を考慮したものである。ただし、A時短遊技状態とB時短遊技状態については重複しない。

【 0 1 7 9 】

この明細書において、複数の時短遊技状態を重ねて実行するか否かにかかわらず、時短遊技状態において時短遊技状態への移行条件が成立したり、複数の時短遊技状態への移行条件が同時に成立することを、時短遊技状態が「重複する」と称する。そして、複数の時短遊技状態が重複した場合に、重複した複数の時短遊技状態のいずれをも作動させることを「重ねて実行」とすると称する。

【 0 1 8 0 】

次に、遊技状態の移行について説明する。

【 0 1 8 1 】

通常遊技状態、時短遊技状態（A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態）、および高確遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態）に制御されている場合であっても、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであると、大当り遊技状態に移行する。

【 0 1 8 2 】

大当り遊技状態が終了すると、遊技仕様にもよるが、通常遊技状態、時短遊技状態、および高確遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態）のいずれにも移行させることができる。ただし、大当り遊技状態が終了したときに移行できる時短遊技状態は、A時短遊技状態に限られる。

【 0 1 8 3 】

高確遊技状態に制御されている場合、所謂ST機やループ機等の一部のパチンコ遊技機を除いて、高確遊技状態から時短遊技状態または通常遊技状態には移行しない。同様に、時短遊技状態または通常遊技状態からは、大当り遊技状態を経由しない限り、高確遊技状態には移行しない。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 4 】

通常遊技状態に制御されている場合、B時短遊技状態またはC時短遊技状態に移行可能であるものの、A時短遊技状態には、大当たり遊技状態を経由しない限り、移行できない。ただし、A時短遊技状態において規定回数の特別図柄ゲームが実行されると通常遊技状態に移行するため、A時短遊技状態から通常遊技状態への移行は可能である。なお、B時短遊技状態およびC時短遊技状態のいずれに制御されている場合であっても、規定回数の特別図柄ゲームが実行されると通常遊技状態に移行するため、B時短遊技状態やC時短遊技状態から通常遊技状態への移行も可能である。

【 0 1 8 5 】

次に、時短遊技状態どうしの移行について説明する。

10

【 0 1 8 6 】

A時短遊技状態に制御されている場合、A時短遊技状態において実行可能な時短回数は、B時短遊技状態への移行条件である天井値よりも少ない回数に設定されるため、A時短遊技状態からB時短遊技状態に移行することはない。また、A時短遊技状態は大当たり遊技状態を経由して制御されるため、B時短遊技状態からA時短遊技状態に移行することもない。一方、A時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるとC時短遊技状態への移行条件が成立するため、A時短遊技状態とC時短遊技状態とが重複しうる。ただし、C時短遊技状態からA時短遊技状態に移行することはない。

【 0 1 8 7 】

B時短遊技状態に制御されている場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるとC時短遊技状態への移行条件が成立するため、B時短遊技状態とC時短遊技状態とが重複しうる。また、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達した場合も、C時短遊技状態とB時短遊技状態とが重複しうる。

20

【 0 1 8 8 】

C時短遊技状態に制御されている場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるとC時短遊技状態への移行条件が成立するため、C時短遊技状態とC時短遊技状態とが重複しうる。

【 0 1 8 9 】

なお、時短遊技状態の重複についての詳細は後述する。

【 0 1 9 0 】

30

[1 - 4 . 基本仕様]

次に、図9～図15を参照して、第1のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【 0 1 9 1 】

なお、第1のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、確変制御は実行されるものの時短制御が実行されない高確非時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メインCPU201は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインCPU201の制御によって進行される遊技状態はこれに限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技が進行するようにし、高確非時短遊技状態において遊技が進行しないようにする等してもよい。なお、時短遊技状態には複数の時短遊技状態が用意されているが、複数の時短遊技状態については後述する。

40

【 0 1 9 2 】

本実施例において、複数の遊技態様（例えば発射態様）のうち遊技者にとってもっとも不利益とならない（遊技者にとって有利な）遊技態様（以下「正規な遊技態様」と称する）は、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様であり、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様である。サブCPU301

50

は、正規な遊技態様（例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか）を、例えば表示装置 7 の表示領域に表示する制御を実行する。

【0193】

[1 - 4 - 1 . 設定値毎の大当たり確率]

図 9 は、第 1 のパチンコ遊技機における設定値毎の大当たり確率（概算）を示すテーブルの一例である。図 9 に示されるように、第 1 のパチンコ遊技機では、上述の設定キー 174 やバックアップクリアスイッチ 176（いずれも図 6 参照）等を用いて、例えば設定 1 ~ 設定 6 といった複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセットすることができる。このような設定機能付きパチンコ遊技機の場合、大当たり確率は設定値に応じて異なっており、メイン CPU 201 は、セットされた設定値に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行する。

10

【0194】

具体的には、確変制御が実行されない確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における大当たり確率は、第 1 特別図柄の当り判定処理および第 2 特別図柄の当り判定処理のいずれが実行された場合であっても、例えば、設定 1 で約 319 分の 1、設定 2 で約 314 分の 1、設定 3 で約 309 分の 1、設定 4 で約 304 分の 1、設定 5 で約 299 分の 1、設定 6 で約 294 分の 1 となっている。また、確変制御が実行される確変フラグがオンの遊技状態（本実施例では例えば高確時短遊技状態および高確非時短遊技状態）における大当たり確率は、設定 1 で約 77 分の 1、設定 2 で約 76 分の 1、設定 3 で約 75 分の 1、設定 4 で約 74 分の 1、設定 5 で約 73 分の 1、設定 6 で約 72 分の 1 となっている。

20

【0195】

なお、時短当り確率は、大当たり確率とは異なり全設定値で共通の確率となっている。例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は 160 分の 1、第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は 240 分の 1 となっている。時短当り確率は、第 1 特別図柄の当り判定処理が実行された場合と第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合とで異ならせてもよいが、同じとしてもよい。

【0196】

ただし、時短当り確率が全設定値で共通の確率であったとしても、時短継続率（例えば、セットされる時短回数）については、設定値に応じて異ならせてもよい。例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、例えば、設定 1 の場合は時短回数として 50 回がセットされ、設定 6 の場合は時短回数として 100 回がセットされるようにしてもよい。

30

【0197】

また、小当り確率は、第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合は全設定値で共通の確率となっているが、第 1 特別図柄の当り判定処理では小当りが抽選対象に含まれていない。ただし、小当りを抽選対象に含めない態様としては、小当り当選したか否かの判定自体を行わない態様の他、小当り確率が 0 であるものの小当り当選したか否かの判定を行う態様であってもよい。

【0198】

上記の時短当り確率および小当り確率は、上述したとおり全設定値で共通の確率となっているが、これに限られず、設定値に応じて異なる確率としてもよい。

40

【0199】

また、本実施例では、全ての設定値においてそれぞれ大当たり確率が異なっているが、これに限定されず、例えば、設定 1 と設定 2 とで共通の大当たり確率、設定 3 と設定 4 とで共通の大当たり確率、設定 5 と設定 6 とで共通の大当たり確率といったように、複数の設定値で大当たり確率を同じにしてもよい。

【0200】

また、本実施例では、設定値に応じて大当たり確率が異なっているが、遊技者にとっての有利度合いが設定値に応じて異なれば、設定値に応じて異なる対象が必ずしも大当たり確率

50

に限定されない。例えば、特定の入賞口に遊技球が入賞すると大当り遊技状態に制御されるようなパチンコ遊技機であれば、設定値に応じて特定の入賞口への入賞確率を異ならせるようにしてもよい。なお、パチンコ遊技機を、設定機能付きパチンコ遊技機とすることは必須ではない。

【 0 2 0 1 】

[1 - 4 - 2 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 1 0 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図 1 0 に示される特別図柄の当り判定テーブルは、図 9 に示される設定 1 の場合を一例として示したものである。

【 0 2 0 2 】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理（後述の図 2 9 の S 1 0 4 参照）において参照されるテーブル、すなわち、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 A , 1 4 0 B に遊技球が入賞した際に取得される大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第 2 特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第 1 特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよい。

【 0 2 0 3 】

大当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、大当り判定用乱数値は、0 ~ 6 5 5 3 5（6 5 5 3 6 種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 0 2 0 4 】

本実施例では、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第 1 特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（0 または 1）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【 0 2 0 5 】

なお、本明細書において、確変フラグの値が「0」の場合、確変フラグがオフであり、確変フラグの値が「1」の場合、確変フラグがオンである。

【 0 2 0 6 】

また、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第 2 特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（0 または 1）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「小当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する小当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定される。

【 0 2 0 7 】

本実施例では、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 0 ~ 4 0 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、当落判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 4 1 0 ~ 6 1 4 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「大当り」

10

20

30

40

50

と判定し、当落判定値データを「大当たり判定値データ」に決定する。また、抽出された大当たり判定用乱数値が 6 1 5 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 0 2 0 8 】

また、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当たり判定用乱数値が 0 ~ 4 0 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当たり判定用乱数値が 4 1 0 ~ 1 2 6 0 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「大当たり」と判定し、判定値データを「大当たり判定値データ」に決定する。また、抽出された大当たり判定用乱数値が 1 2 6 1 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

10

【 0 2 0 9 】

同様に、例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当たり判定用乱数値が 0 ~ 2 7 2 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当たり判定用乱数値が 2 7 3 ~ 2 2 1 1 7 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当たり判定用乱数値が 2 2 1 1 8 ~ 2 2 3 2 2 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「大当たり」と判定し、判定値データを「大当たり判定値データ」に決定する。さらに、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当たり判定用乱数値が 2 2 3 2 3 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

20

【 0 2 1 0 】

また、例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当たり判定用乱数値が 0 ~ 2 7 2 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当たり判定用乱数値が 2 7 3 ~ 2 2 1 1 7 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当たり判定用乱数値が 2 2 1 1 8 ~ 2 2 9 6 8 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「大当たり」と判定し、判定値データを「大当たり判定値データ」に決定する。さらに、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当たり判定用乱数値が 2 2 9 6 9 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

30

【 0 2 1 1 】

このように、本実施例では、例えば 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で発生する大当たり判定用乱数値のうち、0 から所定幅（例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理であれば 0 ~ 4 0 9 ）を、大当たり判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば 6 1 5 ~ 6 5 5 3 5 ）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当たり判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグが OFF から ON（または ON から OFF）になった場合に、大当たり判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当たり確率を変更することが可能となる。

40

50

【 0 2 1 2 】

また、本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率と、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率とを異ならせることにより、遊技にバリエーションを持たせて興趣の低下を抑制できるようにしている。

【 0 2 1 3 】

とくに、図 1 0 に示されるように、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【 0 2 1 4 】

ただし、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くしてもよい。この場合、例えば時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合に時短遊技状態を重ねるようにすることで、時短遊技状態の終了間際に「時短当り」に当選すると、時短遊技状態が実質的に延長されることとなり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 0 2 1 5 】

ところで、図 1 0 に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、メイン CPU 2 0 1 は、当り判定処理の結果が「時短当り」であると決定しうる。ただし、メイン CPU 2 0 1 は、確変フラグがオフ（通常遊技状態、時短遊技状態）である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。

20

【 0 2 1 6 】

[1 - 4 - 3 . 特別図柄判定テーブル]

図 1 1 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 0 2 1 7 】

特別図柄判定テーブルは、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 A、1 4 0 B に遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際（すなわち、後述の図 2 9 の S 1 0 5 の特別図柄決定処理を実行する際）に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9（1 0 0 種類）の中から抽出される。

30

【 0 2 1 8 】

図 1 1 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 6 9 である場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 0」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 7 0 ~ 9 6 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 9 7 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2」を選択する。

40

【 0 2 1 9 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように

50

に選択する。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が0または1である場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が2～9のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が10～59のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

【0220】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【0221】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば0～96である場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z8」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば97～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z9」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA7」を選択する。

【0222】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、例えば、特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z10」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA8」を選択する。

【0223】

なお、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られると、メインCPU201は、小当り遊技制御処理を実行する。小当り遊技制御処理では、例えば小当り用シャッタ153（図6参照）を作動させて、小当り用大入賞口151（図4参照）への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる制御を実行し、賞球が払い出され得る。

【0224】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～29のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z11」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が30～59のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z12」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。さらに、第2特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z13」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。

【0225】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z14」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA11」を選択する。

【0226】

10

20

30

40

50

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図 10 参照）を参照して、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図 11 参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するといった所謂 2 段階抽選を行うようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された大当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するといった所謂 1 段階抽選を行うようにしてもよい。

【 0 2 2 7 】

[1 - 4 - 4 . 特別図柄停止態様決定テーブル]

図 12 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 200 のメイン ROM 202 に記憶されている特別図柄停止態様決定テーブルの一例である。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の変表示が停止したときに第 1 特別図柄表示部 163 または第 2 特別図柄表示部 164（図 5 参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照される。

【 0 2 2 8 】

図 12 に示されるように、第 1 特別図柄表示部 163 または第 2 特別図柄表示部 164（図 5 参照）に導出される特別図柄の停止態様は、例えば 0 ~ 7 の領域で構成される 1 バイトの制御信号で構成される。第 1 特別図柄の 0 ~ 7 の各領域は、第 1 特別図柄表示部 163 を構成する 8 個の LED のいずれかに 1 対 1 で対応している。同様に、第 2 特別図柄の 0 ~ 7 の各領域は、第 2 特別図柄表示部 164 を構成する 8 個の LED のいずれかに 1 対 1 で対応している。

【 0 2 2 9 】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄表示部 163、164 に導出される LED の表示態様（時短当りの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z0」の場合、メイン CPU 201 は、第 1 特別図柄表示部 163 を構成する 8 個の LED のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する LED と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する LED とを点灯し、その他の LED が消灯する態様で、第 1 特別図柄を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z1」の場合、メイン CPU 201 は、第 1 特別図柄表示部 163 を構成する 8 個の LED のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する LED と、第 1 特別図柄の領域 1 に対応する LED と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する LED とを点灯し、その他の LED が消灯する態様で、第 1 特別図柄を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z2」の場合、メイン CPU 201 は、第 1 特別図柄表示部 163 を構成する 8 個の LED のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する LED と、第 1 特別図柄の領域 2 に対応する LED と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する LED とを点灯し、その他の LED が消灯する態様で、第 1 特別図柄を停止表示するよう決定する。また、選択図柄コマンドが「z8」の場合、メイン CPU 201 は、第 2 特別図柄表示部 164 を構成する 8 個の LED のうち、第 2 特別図柄の領域 0 に対応する LED と、第 2 特別図柄の領域 1 に対応する LED と、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する LED とを点灯し、その他の LED が消灯する態様で、第 2 特別図柄を停止表示する。選択図柄コマンドが「z9」の場合、メイン CPU 201 は、第 2 特別図柄表示部 164 を構成する 8 個の LED のうち、第 2 特別図柄の領域 0 に対応する LED と、第 2 特別図柄の領域 2 に対応する LED と、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する LED とを点灯し、その他の LED が消灯する態様で、第 2 特別図柄を停止表示するよう決定する。

【 0 2 3 0 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、第 2 特別図柄表示部 164 に導出される LED の表示態様（小当りの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z10」の場合、メイン CPU 201 は、第 2 特別図柄表示部 164 を構成する 8 個の LED のうち、第 2 特別図柄の領域 1 に対応する LED と、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する LED とを点灯し、その他の LED が消灯する態様で、第

2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。

【 0 2 3 1 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出される L E D の表示態様（大当りの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z 3」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D と、第 1 特別図柄の領域 4 に対応する L E D と、第 1 特別図柄の領域 5 に対応する L E D とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 4」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D と、第 1 特別図柄の領域 4 に対応する L E D と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 5」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D と、第 1 特別図柄の領域 5 に対応する L E D と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 6」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D と、第 1 特別図柄の領域 4 に対応する L E D と、第 1 特別図柄の領域 5 に対応する L E D と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 1 1」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 3 に対応する L E D と、第 2 特別図柄の領域 4 に対応する L E D と、第 2 特別図柄の領域 5 に対応する L E D とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 1 2」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 3 に対応する L E D と、第 2 特別図柄の領域 4 に対応する L E D と、第 2 特別図柄の領域 6 に対応する L E D とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 1 3」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 3 に対応する L E D と、第 2 特別図柄の領域 5 に対応する L E D とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。

【 0 2 3 2 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出される L E D の表示態様（ハズレの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z 7」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D のみを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 1 4」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する L E D のみを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。

【 0 2 3 3 】

メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて特別図柄の停止態様を決定すると、決定された態様に対応する制御信号を第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する各 L E D に出力し、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出される特別図柄の停止態様を制御する。

【 0 2 3 4 】

なお、図 1 2 では、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 に導出される L E D の表示態様と、第 2

10

20

30

40

50

特別図柄表示部 1 6 4 に導出される L E D の表示態様とを、便宜上、同じテーブルにあらわしている。ただし、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 と第 2 特別図柄表示部 1 6 4 とで、制御信号は別々に送信されるようにするとよい。

【 0 2 3 5 】

[1 - 4 - 5 . 当り種類決定テーブル]

図 1 3 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、当り遊技状態の態様または / およびその後の遊技状態の態様、を決定する際（すなわち、後述の図 2 9 の S 1 0 6 の当り種類決定処理を実行する際）に参照される。図 1 3 に示される当り遊技状態の態様は、大当り遊技状態の態様または小当り遊技状態の態様を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなく C 時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、C 時短遊技状態の態様を示す。

【 0 2 3 6 】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C 時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z 0」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 1 0 回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「z 1」の場合および「z 8」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 5 0 回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「z 2」の場合および「z 9」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 1 0 0 回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メイン C P U 2 0 1 は、上述した時短当りの表示態様を第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、C 時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は当り遊技状態に制御されないため、当り遊技状態の態様は決定されない。なお、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

【 0 2 3 7 】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の図柄乱数値に基づいて決定される選択図柄コマンドに応じて、セットされる時短回数が異なるようにしている。このようにすることで、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合に、その後の遊技の進行状況にバリエーションを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 0 2 3 8 】

ところで、上述したとおり、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、例えば図 1 0 に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出するものの、C 時短遊技状態に制御しない。また、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグがオンであったとしても「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出するようにしてもよい。さらには、確変フラグがオンである場合、大当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データを割り当てない

、すなわち「時短当り」を抽選結果に含まない当り判定処理が行われるようにしてもよい。

【0239】

なお、本実施例では、確変フラグがオンである場合には、C時短遊技状態に移行しないように構成しているが、これに限られない。例えば、確変フラグがオンであったとしても時短フラグがオフであるような高確非時短遊技状態において、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には高確時短遊技状態に移行するようにしてもよい。

【0240】

特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z10」の場合、メインCPU201は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口151（図4参照）の開放回数を1回に決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であった場合、メインCPU201は、上述した小当りの表示態様を第2特別図柄表示部164に導出した後、決定された小当り用大入賞口151の開放回数をセットし、小当り遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当り遊技状態の終了後、メインCPU201は、確変フラグおよび時短フラグをいずれも変更せず、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。

【0241】

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。

【0242】

例えば、選択図柄コマンドが「z3」の場合および「z11」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を10000回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出した後、大当り遊技状態の終了後、高確非時短遊技状態に制御可能となる。

【0243】

また、選択図柄コマンドが「z4」の場合、「z5」の場合、および「z12」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を10ラウンド、4ラウンド、および10ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも10000回にセットすることを決定する。これらの場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

【0244】

また、選択図柄コマンドが「z6」の場合、および「z13」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を4ラウンド、および10に決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数は、選択図柄コマンドが「z6」の場合は例えば200回にセットすることを決定し、選択図柄コマンドが「z13」の場合は例えば300回にセットすることを決定する。これらの場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はA時短遊技状態である。なお、高確時短遊技状態における時短制御の態様（以下「時短性能」とも称する）は、A時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、A時短における時短性能と異ならせてもよい。

【0245】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ズ 7」の場合、および「ズ 14」の場合）、メインCPU 201は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU 201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【0246】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ズ 7」の場合、および「ズ 14」の場合）、上述したように当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図13の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図13に図示したものである。

10

【0247】

このように、本実施例において、メインCPU 201は、図10の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第1始動口120または第2始動口140A、140Bに遊技球が入賞した際に取得される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインCPU 201は、図11の特別図柄判定テーブルを参照し、第1始動口120または第2始動口140A、140Bに遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部163、164に導出される表示態様の種類（例えば、時短当りの種類、大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

20

【0248】

また、図13に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるA時短遊技状態の時短回数は、例えば、200回（選択図柄コマンドが「ズ 6」の場合）または300回（選択図柄コマンドが「ズ 13」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるC時短遊技状態の時短回数は、例えば、10回（選択図柄コマンドが「ズ 0」の場合）、50回（選択図柄コマンドが「ズ 1」の場合）または100回（選択図柄コマンドが「ズ 2」の場合）である。すなわち、A時短遊技状態における時短回数の期待値が、C時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、A時短遊技状態をC時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、「大当り」に当選したにもかかわらず、「大当り」当選しなかった場合（「時短当り」に当選した場合）と比べて不利になることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

30

【0249】

なお、A時短遊技状態における時短回数の期待値をC時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、例えば図14に示されるように、C時短遊技状態における時短回数の期待値をA時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。図14は、図13に示される当り種類決定テーブルの変形例である。この図14では、A時短遊技状態の時短回数は、例えば、50回（選択図柄コマンドが「ズ 6」、「ズ 13」の場合）である。これに対し、C時短遊技状態の時短回数は、例えば、50回（選択図柄コマンドが「ズ 0」の場合）、100回（選択図柄コマンドが「ズ 1」の場合）または200回（選択図柄コマンドが「ズ 2」の場合）である。このように、C時短遊技状態をA時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なC時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

40

50

【 0 2 5 0 】

なお、本明細書において、確変フラグの場合と同様に、時短フラグの値が「 0 」の場合が時短フラグオフであり、時短フラグの値が「 1 」の場合が時短フラグオンである。

【 0 2 5 1 】

時短フラグは、確変フラグと同様にメイン R A M 2 0 3 に格納される管理フラグの一つであり、時短制御を実行するか否かを管理するためのフラグである。

【 0 2 5 2 】

また、時短回数は、時短制御を継続して実行可能な特別図柄の可変表示回数である。すなわち、例えば時短回数が「 5 0 」に決定された場合、この時短遊技状態において大当りに当選することなく 5 0 回の特別図柄の可変表示が行われると、この時短遊技状態が終了して非時短遊技状態（例えば、通常遊技状態）に移行する。

10

【 0 2 5 3 】

なお、図 1 3 に示される確変回数および時短回数の「 1 0 0 0 0 」は、大当り遊技状態終了後、大当りであると判定される（すなわち次回大当り）まで、確変制御を継続して実行できる趣旨である。

【 0 2 5 4 】

[1 - 4 - 6 . 特別図柄の変動パターンテーブル]

図 1 5 は、第 1 のパチンコ遊技機の特別図柄の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図 1 6 は、第 1 のパチンコ遊技機の特別図柄の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている。なお、図 1 5 および図 1 6 の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メイン C P U 2 0 1 は、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞に基づくときは第 1 特別図柄の変動パターンを決定し、第 2 始動口 1 4 0 A , 1 4 0 B への遊技球の入賞に基づくときは第 2 特別図柄の変動パターンを決定する。図 1 5 および図 1 6 の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図 2 9 の S 1 0 7 の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

20

【 0 2 5 5 】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図 1 5 に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

30

【 0 2 5 6 】

図 1 5 の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルに示されるように、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて取得した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メイン C P U 2 0 1 から送信された特別図柄変動パターンコマンドを受信したサブ C P U 3 0 1 は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【 0 2 5 7 】

なお、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメイン C P U 2 0 1 が決定しているが、これに限られず、サブ C P U 3 0 1 が決定するようにしてもよい。

【 0 2 5 8 】

40

一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態、すなわち、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態または低確時短遊技状態では、例えば図 1 6 に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【 0 2 5 9 】

なお、本実施例では、メイン C P U 2 0 1 は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、これに限られない。

【 0 2 6 0 】

図 1 5 および図 1 6 に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数

50

値に基づいて決定される。ただし、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

【 0 2 6 1 】

なお、リーチ判定用乱数値は例えば 0 ~ 2 4 9 (2 5 0 種類) の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 0 2 6 2 】

図 1 6 の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合、図 1 5 の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が大きい。とくに、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第 2 特別図柄は、例えば概ね 6 0 0 0 0 0 m s e c (例えば、長変動 A ~ C) と極めて長時間にわたって可変表示が行われる。一方、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第 2 特別図柄は、例えば 1 0 0 0 m s e c (例えば、超速変動) と極めて短時間だけ可変表示が行われる。

【 0 2 6 3 】

メイン CPU 2 0 1 は、決定した変動パターン情報をサブ CPU 3 0 1 に送信する。サブ CPU 3 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置 7 の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ 3 2 から出力される音演出を制御する。

【 0 2 6 4 】

なお、図 1 5 には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン (可変表示時間) が異なるようにしてもよい。

【 0 2 6 5 】

また、本実施例では、例えば通常遊技状態では低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定し、例えば高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、および低確時短遊技状態では高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルとして、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なる複数の変動パターンテーブルを設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて、特別図柄の変動パターンの決定に際して参照するテーブルを異ならせるようにしてもよい。

【 0 2 6 6 】

また、図 1 5 の「備考」の欄および図 1 6 の「備考」の欄に示される時短当り系リーチ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある (大当りの可能性がない) ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある (時短当りの可能性がない) ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【 0 2 6 7 】

[1 - 4 - 7 . 時短遊技状態]

上述したとおり、本実施例では、時短遊技状態として、A 時短遊技状態と、B 時短遊技状態と、C 時短遊技状態とが用意されている。これらの時短遊技状態について、以下に説明する。

【 0 2 6 8 】

A 時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが例えば「z 6」または「z 1 3」である場合に、大当り遊技状態終了後に制御される時短遊技状態である。すなわち、A 時短遊技状態への移行条件は、大当り (選択図柄コマンドが「z 6」または「z 1 3」の大当り) に当選することである。ただし、A 時短

10

20

30

40

50

遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ず A 時短遊技状態に移行するのではなく、A 時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、バックアップクリアされた場合等）には、A 時短遊技状態に移行させない。

【 0 2 6 9 】

また、A 時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数（以下「A 時短規定回数」と称する）の特別図柄（第 1 特別図柄および第 2 特別図柄）の可変表示が実行された場合（図 1 3 の「時短回数」の欄を参照）とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。

【 0 2 7 0 】

B 時短遊技状態は、例えば大当り遊技状態が終了し、非高確遊技状態における特別図柄の可変表示が開始されたとき等を起点として、天井カウンタを更新（1 加算）し、天井カウンタが天井値に達したときに制御される時短遊技状態である。すなわち、B 時短遊技状態への移行条件は、天井カウンタが天井値に達することである。B 時短遊技状態への移行は、天井カウンタが天井値に達するときの特別図柄の可変表示（以下「天井最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、天井最終変動が終了したときとしてもよいし、天井最終変動の次の特別図柄の可変表示が開始されたときとしてもよい。すなわち、B 時短遊技状態への移行タイミングは、天井最終変動が開始されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの間であればよい。また、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 にはハズレの表示態様が導出されるものの、B 時短遊技状態に移行することとなる。なお、B 時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ず B 時短遊技状態に移行するのではなく、B 時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合等）には、A 時短遊技状態に移行させない。

【 0 2 7 1 】

天井カウンタは、確変フラグがオンである場合には更新されず、確変フラグがオフである場合は、時短フラグがオンであるかオフであるかにかかわらず常にカウントされる。天井カウンタが天井値に達した場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」でない限り B 時短遊技状態に制御される。天井カウンタが天井値に達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合には、小当りの表示態様が特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出されたときに B 時短遊技状態が開始されるようにしてもよいし、小当り遊技状態の終了後に B 時短遊技状態が開始されるようにしてもよい。なお、天井カウンタが天井値に達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合には、B 時短遊技状態に制御することなく大当り遊技状態に制御される。

【 0 2 7 2 】

なお、天井カウンタは、電源が投入された場合、大当り遊技状態に制御された場合、RAM 2 0 3 内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（バックアップクリア処理）が行われた場合、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 とは別のスイッチ（例えば、設定キー 1 7 4 や専用のスイッチ）が操作された場合、普通図柄当り確率を変更可能な遊技機にあっては普通図柄当り確率の高確率が終了した場合等、所定の条件が成立するとリセットされる。そして、天井カウンタの更新が許容されると、特別図柄の可変表示が実行される都度、天井カウンタが更新される。例えば確変フラグがオンである場合、天井カウンタの更新が許容されない。

【 0 2 7 3 】

メイン CPU 2 0 1 は、天井カウンタをクリアした後、次の特別図柄の可変表示から天井カウンタのカウントを開始する。なお、天井値は、天井カウンタがクリアされる都度、メイン CPU 2 0 1 がセットするものとしてもよいし、都度セットするのではなく、パチンコ遊技機固有のものとして予め決められていてもよい。

【 0 2 7 4 】

大当り遊技状態に制御されたことによって天井カウンタがクリアされた場合、大当り遊

10

20

30

40

50

技状態の終了後、確変フラグがオンでなければ、メインCPU201は、1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新(+1)する。また、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンであれば、特別図柄の可変表示が行われても天井カウンタを更新しないが、例えばST機や確変転落抽選を行う仕様であれば、確変フラグがオフになった後の1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新する。

【0275】

なお、メインCPU201により確変転落抽選が行われる仕様のパチンコ遊技機の場合、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドを受信すると、確変転落抽選に当選したことを示唆する演出や、高確遊技状態から低確遊技状態への移行を示唆する演出を行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、天井カウンタによるカウントの開始時点、すなわちB時短遊技状態への移行タイミングを、表示装置7に表示される表示演出等に基づいて遊技者が把握することが困難となり、面白みのあるゲーム性を提供することが可能となる。B時短遊技状態への移行タイミングの把握が困難である場合、例えばB時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出やガセのカウントダウン演出を、サブCPU301による制御によって表示装置7に表示することにより、より一層興趣を高めることが可能となる。

【0276】

また、RAM203内の作業領域(揮発性領域)のクリア処理(バックアップクリア処理)が行われた場合、メインCPU201は、RAM203内の作業領域のクリア処理後の1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新(+1)する。

【0277】

さらに、バックアップクリアスイッチ176とは別のスイッチ(例えば、設定キー174や専用のスイッチ)が操作された場合、メインCPU201は、上記別のスイッチが操作された後の1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新(+1)する。

【0278】

また、B時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、予め定められた規定回数(以下「B時短規定回数」と称する)分の特別図柄(第1特別図柄および第2特別図柄)の可変表示が実行された場合とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。B時短遊技状態の終了条件の一つである「B時短規定回数分の特別図柄の可変表示が実行された場合」は、B時短規定回数目の特別図柄の可変表示(以下「B時短最終変動」と称する)が開始されたときとしてもよいし、B時短最終変動が終了したときとしてもよい。すなわち、B時短遊技状態の終了タイミングは、B時短最終変動が開始されてからこのB時短最終変動にかかる特別図柄の可変表示が終了するまでの間であればよい。

【0279】

C時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される時短遊技状態である。すなわち、C時短遊技状態への移行条件は、時短当り(選択図柄コマンドが「z0」~「z2」、「z8」または「z9」の時短当り)に当選し、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出(確定表示)されることである。なお、C時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずC時短遊技状態に移行するのではなく、C時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合(例えば、B時短遊技状態とC時短遊技状態とが重ねて実行されない仕様(詳細は後述する)であって、B時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合等)には、C時短遊技状態に移行させない。なお、C時短遊技状態への移行条件が成立したにもかかわらずC時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合、メインCPU201は、C時短遊技状態に移行させないにもかかわらず、時短当りの表示態様を特別図柄表示部163, 164に導出する制御を実行する。

【0280】

10

20

30

40

50

また、C時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数（以下「C時短規定回数」と称する）の特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）の可変表示が実行された場合（図13の「時短回数」の欄を参照）とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。C時短遊技状態の終了条件の一つであるC時短規定回数は、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数目の特別図柄の可変表示（以下「C時短最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、C時短最終変動が終了したときとしてもよい。すなわち、C時短遊技状態の終了タイミングは、C時短最終変動が開始されてからこのC時短最終変動にかかる特別図柄の可変表示が終了するまでの間であればよい。

10

【0281】

なお、時短性能は、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とで互いに異なるようにしてもよい。また、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうち、2つの時短遊技状態の時短性能を同じとし、これら2の時短遊技状態の時短性能と他の一つの時短遊技状態の時短性能とが異なるようにしてもよい。さらには、A時短遊技状態の時短性能と、B時短遊技状態の時短性能と、C時短遊技状態の時短性能とが同じとなるようにしてもよい。

【0282】

また、A時短遊技状態の終了条件、B時短遊技状態の終了条件、およびC時短遊技状態の終了条件には、上記の他、例えば、第2特別図柄の可変表示回数が規定回数に達したことや、小当り回数が規定回数に達したこと、普通電動役物146が所定回数開放したこと、普通電動役物146の開放態様として特定の開放態様が選択されたこと等を含めるようにしてもよい。

20

【0283】

[1-4-8. 普通図柄の当り判定テーブル]

図17は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【0284】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、時短の種類と、通過ゲート126（図4参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値と、に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際（すなわち、後述のS295の普通図柄遊技判定処理を実行する際）に参照されるテーブルである。

30

【0285】

普通図柄の当り判定用乱数値は、上述したとおり、普通図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、メインCPU201は、普通図柄の当り判定用乱数値を、0～99（100種類）の中から抽出する。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【0286】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定する。普通図柄の当り判定テーブルには、時短の種類毎に、「普通図柄当り」に決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する普通図柄当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

40

【0287】

本実施例では、非時短遊技状態（通常遊技状態、高確非時短遊技状態）において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が0～79のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、非時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄

50

の当り判定用乱数値が 80 ~ 99 のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【0288】

また、A 時短遊技状態において、メイン CPU 201 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 0 ~ 98 のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、A 時短遊技状態において、メイン CPU 201 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 99 である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【0289】

また、B 時短遊技状態において、メイン CPU 201 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 0 ~ 79 のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、B 時短遊技状態において、メイン CPU 201 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 80 ~ 99 のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

10

【0290】

また、C 時短遊技状態において、メイン CPU 201 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 0 ~ 79 のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、C 時短遊技状態において、メイン CPU 201 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 80 ~ 99 のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

20

【0291】

このように、本実施例では、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態のなかで、A 時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図 17 に示される選択率（概算））が最も高い。したがって、非時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、この「大当り」に基づく大当り遊技状態の終了後に A 時短遊技状態に制御される場合（例えば、選択図柄コマンド「z6」、「z13」）、普通図柄の当選確率がより高確率に変更されることとなる。

【0292】

また、B 時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図 17 に示される選択率（概算））は、非時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。同様に、C 時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図 17 に示される選択率（概算））についても、非時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。したがって、非時短遊技状態と B 時短遊技状態と C 時短遊技状態との間で遊技状態が移行したとしても、普通図柄の当選確率は変更されないこととなる。

30

【0293】

なお、普通図柄当りの当選確率を、非時短遊技状態と A 時短遊技状態と B 時短遊技状態と C 時短遊技状態とで同じにしてもよい。この場合、普通図柄当りの当選確率を変えることなく、後述する普通図柄の種類の割合を状態毎で異ならせるようにするだけでよくなるため、制御処理を簡略化できる。

40

【0294】

[1-4-9. 普通図柄判定テーブル]

図 18 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 200 のメイン ROM 202 に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【0295】

普通図柄判定テーブルは、時短の種類と、先述の当落判定値データと、通過ゲート 126（図 4 参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値と、に基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通

50

図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。普通図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 99 (100種類)の中から抽出される。

【0296】

図18に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【0297】

例えば、非時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が0~99のいずれであったとしても、メインCPU201は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz0」を選択する。

10

【0298】

また、A時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値が0~29のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz1」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が30~69のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz2」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が70~99のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz3」を選択する。

【0299】

また、B時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値が0~29のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz4」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が30~69のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz5」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が70~99のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz6」を選択する。

20

【0300】

また、C時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値が0~29のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz7」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が30~69のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz8」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が70~99のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz9」を選択する。

30

【0301】

なお、本実施例において、メインCPU201は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル(図17参照)を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル(図18参照)を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するといった所謂2段階抽選を行うようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するといった所謂1段階抽選を行うようにしてもよい。

【0302】

40

[1-4-10. 普通図柄当り種類決定テーブル]

図19は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物146(図4参照)の作動態様である開放パターンを決定する際(すなわち、後述の図54のS293の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通電動役物146の開放パターン設定処理を実行する際)に参照される。

【0303】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f

50

z 0」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間1000msec、ウェイト時間なし、2回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物146が1回だけ1000msec開放される開放パターンに決定される。

【0304】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz1」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間2000msec、ウェイト時間200msec、2回目の開放時間2000msec、に決定する。

【0305】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz2」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間2500msec、ウェイト時間200msec、2回目の開放時間2500msec、に決定する。

【0306】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz3」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間3000msec、ウェイト時間200msec、2回目の開放時間3000msec、に決定する。

【0307】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz4」の場合および「fz7」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間2500msec、ウェイト時間なし、2回目の開放なし、に決定する。

【0308】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz5」の場合および「fz8」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間2000msec、ウェイト時間600msec、2回目の開放時間2000msec、に決定する。

【0309】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz6」の場合および「fz9」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間2500msec、ウェイト時間600msec、2回目の開放時間2500msec、に決定する。

【0310】

このように、本実施例では、非時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であったとしても、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態、およびC時短遊技状態における普通電動役物146の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。

【0311】

なお、普通電動役物146の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物146が開放された場合、第2始動口140Bへの遊技球の入賞のしやすさの度合いである。

【0312】

A時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態、およびC時短遊技状態における普通電動役物146の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様となる。

【0313】

また、B時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物146（図4参照）の開放パターンは、C時短遊技状態における普

10

20

30

40

50

通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンと、有利度合いが同じとなっているが、これに限られない。

【 0 3 1 4 】

[1 - 4 - 1 1 . 普通図柄の変動パターンテーブル]

図 2 0 は、第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターンを決定する際（すなわち、後述の図 5 4 の S 2 9 3 の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通図柄の変動パターン決定処理を実行する際）に参照される。メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート 1 2 6（図 4 参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 9 9（1 0 0 種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

10

【 0 3 1 5 】

図 2 0 に示されるように、非時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば 3 0 0 0 0 0 m s e c に決定される。非時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態のなかで最も長い。

【 0 3 1 6 】

また、A 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 8 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 9 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 8 0 0 m s e c に決定される。

20

【 0 3 1 7 】

また、B 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 3 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 4 0 ~ 7 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 5 0 0 m s e c に決定される。

【 0 3 1 8 】

また、C 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 3 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 4 0 ~ 7 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 5 0 0 m s e c に決定される。

30

【 0 3 1 9 】

このように、1 回の可変表示あたりの普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間のうち、A 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値が最も短い。そのため、A 時短遊技状態は、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態のなかで、普通電動役物 1 4 6 が開放されるまでの時間が最も短い。

40

【 0 3 2 0 】

また、B 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値は、C 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値と同じとなっているが、これに限られない。

【 0 3 2 1 】

[1 - 5 . 時短遊技状態にかかわる処理の詳細]

[1 - 5 - 1 . 時短当り時にセットされる時短回数]

上述の説明では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に

50

応じて決定するようにしてもよい。

【 0 3 2 2 】

また、確変フラグがオンにセットされる高確遊技状態であっても、特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」を含むようにしてもよい。この場合、メインCPUは、特別図柄表示部に時短当りの表示態様を導出するものの、時短遊技状態に移行させる制御を実行せず、継続して高確遊技状態に制御する。ところで、例えば所謂ST機と呼ばれるパチンコ遊技機のように、規定回数にわたって特別図柄の可変表示が実行されると、確変フラグをオンからオフにする遊技機が知られている。このようなST機において、高確遊技状態としての最終ゲームで行われる特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、確変フラグをオフにする処理よりも、時短当りの表示態様を導出する処理の方が後であるときには、メインCPUは、時短当りの表示態様を導出した後、C時短遊技状態に制御するようにしてもよい。

10

【 0 3 2 3 】

[1 - 5 - 2 . 時短遊技状態の重複]

時短遊技状態を複数設けた場合、時短遊技状態が重複することがある。例えば、A時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、A時短遊技状態とC時短遊技状態とが重複することとなる。また、例えば、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達すると、C時短遊技状態とB時短遊技状態とが重複することとなる。このように時短遊技状態が重複した場合、時短遊技状態を重ねて実行するようにしてもよいし、時短遊技状態を重ねない（すなわち時短遊技状態の重複を無視する）ようにしてもよい。なお、A時短遊技状態とB時短遊技状態とが重複しないように、A時短遊技状態の終了条件であるA時短規定回数が、B時短遊技状態への移行条件である天井値よりも小さくなるように規定されている。

20

【 0 3 2 4 】

時短遊技状態が重複したとき、時短遊技状態を重ねて実行する場合と、時短遊技状態を重ねない場合とについて、以下に説明する。

【 0 3 2 5 】

[1 - 5 - 2 - 1 . 時短遊技状態を重ねて実行する場合]

時短遊技状態が重複したときに時短遊技状態を重ねて実行する場合としては、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において時短当りに当選したときにC時短遊技状態を重ねて実行する場合と、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達したときにB時短遊技状態を重ねて実行する場合とがある。

30

【 0 3 2 6 】

[1 - 5 - 2 - 1 - 1 . 一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行する場合]

A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、メインCPU201は、特別図柄表示部163, 164に、時短当りの表示態様を導出する。この場合、メインCPU201は、一の時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、時短遊技状態の終了条件が成立するまでに実行可能な特別図柄の可変表示回数が多い方を時短回数として採用する。

【 0 3 2 7 】

例えば、A時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数よりもA時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインCPU201は、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、A時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、A時短遊技状態の時短残回数が200回である場合に「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が50回である場合、特別図柄表示部163, 164に時短当りの表示態様が導出されるものの、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り200回である。したがって、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選したとしても、時短回数および時短性能

40

50

についての外観上の見た目上は、「時短当り」に当選せずに A 時短遊技状態が継続される場合と同様である。

【 0 3 2 8 】

一方、例えば A 時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数の方が A 時短遊技状態の時短残回数よりも少ない場合、メイン CPU 201 は、A 時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、「時短当り」に基づいてセットされた時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、A 時短遊技状態の時短残回数が 20 回である場合に「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が 50 回である場合、A 時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り 50 回である。すなわち、A 時短遊技状態の時短残回数である 20 回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、A 時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の 30 回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

10

【 0 3 2 9 】

[1 - 5 - 2 - 1 - 2 . C 時短遊技状態に B 時短遊技状態を重ねて実行する場合]

C 時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達した場合、メイン CPU 201 は、天井最終変動において特別図柄表示部 163 , 164 に導出される表示態様（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果）に応じた制御を実行する。

【 0 3 3 0 】

まず、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」または「ハズレ」である場合について説明する。

20

【 0 3 3 1 】

C 時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達したときに、B 時短規定回数よりも C 時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メイン CPU 201 は、C 時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、C 時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、C 時短遊技状態の時短残回数が 300 回である場合に天井カウンタが天井値に達し、B 時短規定回数が 200 回である場合、C 時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り 300 回である。したがって、C 時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達したとしても、時短回数および時短性能についての外観上の見た目上は、天井カウンタが天井値に達することなく C 時短遊技状態が継続される場合と同様である。

30

【 0 3 3 2 】

一方、C 時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達した場合に、B 時短規定回数の方が C 時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メイン CPU 201 は、C 時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、B 時短規定回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、C 時短遊技状態の時短残回数が 20 回である場合に天井カウンタが天井値に達し、B 時短遊技状態として実行可能な時短回数が 300 回である場合、C 時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り 300 回である。すなわち、C 時短遊技状態の時短残回数である 20 回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、C 時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の 280 回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

40

【 0 3 3 3 】

なお、天井最終変動において特別図柄の可変表示が終了すると、メイン CPU 201 は、特別図柄表示部 163 , 164 に、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた表示態様を導出する。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合は小当り表示態様が導出され、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合はハズレ表示態様が導出される。小当り表示態様が導出されると小当り遊技状態に制御されるが、メイ

50

ンCPU201は、小当り遊技状態中も時短フラグをオンに維持する。

【0334】

次に、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、すなわち、天井最終変動においてB時短遊技状態への移行条件とC時短遊技状態への移行条件とが成立する場合について説明する。この場合、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部163、164に導出される前にB時短遊技状態の制御を開始する場合と、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部163、164に導出された後にB時短遊技状態の制御を開始する場合とで、異なる制御を実行しう

【0335】

まず、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部163、164に導出される前にB時短遊技状態の制御を開始する場合、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出された時点ですでにB時短遊技状態に制御されている。そのため、メインCPU201は、B時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、B時短規定回数とC時短遊技状態の時短回数とのうち多い方の時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。

【0336】

次に、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部163、164に導出された後にB時短遊技状態の制御を開始する場合、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出された時点では未だB時短遊技状態に制御されていない。そのため、メインCPU201は、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、B時短規定回数とC時短遊技状態の時短回数とのうち多い方の時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。

【0337】

なお、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達し、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインCPU201は、C時短遊技状態を終了し、B時短遊技状態にも制御することなく大当り遊技状態に制御する。

【0338】

[1-5-3.時短遊技状態を重ねて実行しない場合]

時短遊技状態が重複したにもかかわらず時短遊技状態を重ねて実行しない場合としては、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において時短当りに当選したとしてもこれを無視してC時短遊技状態を重ねて実行しない場合と、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達したとしてもこれを無視してB時短遊技状態を重ねて実行しない場合とがある。

【0339】

[1-5-3-1.一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行しない場合]

A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、上述したとおり、メインCPU201は、特別図柄表示部163、164に、時短当りの表示態様を導出する。ただし、メインCPU201は、一の時短遊技状態における最後の特別図柄の可変表示（以下「時短最終変動」と称する）でない限り、「時短当り」に基づくC時短遊技状態に制御することなく、一の時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、一の時短遊技状態に制御する。この場合、一の時短遊技状態に制御されていること（時短最終変動を除く）は、C時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

【0340】

一方、一の時短遊技状態における時短最終変動において「時短当り」に当選した場合、メインCPU201は、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出される前に一の時短遊技状態が終了する場合と、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出された時に一の時短遊技状態が終了する場合とで、異なる制御を実行しう

10

20

30

40

50

【 0 3 4 1 】

まず、時短当りの表示態様が特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出される前に一の時短遊技状態が終了する場合、メイン C P U 2 0 1 は、時短当りの表示態様を導出した後、C 時短遊技状態の制御を開始する。

【 0 3 4 2 】

次に、時短当りの表示態様が特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出された時に一の時短遊技状態が終了する場合、すなわち、時短当りの表示態様の導出と一の時短遊技状態の終了とが同じ割込処理内で行われる場合、メイン C P U 2 0 1 は、プログラムの処理に応じて、C 時短遊技状態の制御を開始する場合と開始しない場合とがある。具体的には、時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が一の時短遊技状態の終了処理よりも先に行われる場合、メイン C P U 2 0 1 は、C 時短遊技状態に制御することなく一の時短遊技状態を終了する。この場合、時短当りの表示態様を導出する処理を一の時短遊技状態の終了処理よりも先に行うことは、C 時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

10

【 0 3 4 3 】

一方、時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が一の時短遊技状態の終了処理よりも後に行われる場合、メイン C P U 2 0 1 は、一の時短遊技状態を終了するとともに C 時短遊技状態に制御する。この場合、メイン C P U 2 0 1 は、一の時短遊技状態の時短性能を維持するのではなく、C 時短遊技状態の時短性能とする。すなわち、メイン C P U 2 0 1 は、時短当りの表示態様が導出された時点において、一の時短遊技状態の終了処理が未処理であれば C 時短遊技状態に制御することなく一の時短遊技状態を終了し、一の時短遊技状態の終了処理がすでに行われていれば C 時短遊技状態に制御する。

20

【 0 3 4 4 】

[1 - 5 - 3 - 2 . C 時短遊技状態に B 時短遊技状態を重ねて実行しない場合]

C 時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達した場合、メイン C P U 2 0 1 は、天井最終変動において特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出される表示態様（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果）に応じた制御を実行する。

【 0 3 4 5 】

まず、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」、「小当り」または「ハズレ」である場合について説明する。

【 0 3 4 6 】

C 時短遊技状態において、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」、「小当り」または「ハズレ」である場合、メイン C P U 2 0 1 は、C 時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、C 時短遊技状態に制御する。

30

【 0 3 4 7 】

ただし、天井最終変動において C 時短遊技状態の時短残回数が 0 である場合、メイン C P U 2 0 1 は、プログラムの処理に応じて、B 時短遊技状態の制御を開始する場合と開始しない場合とがある。具体的には、C 時短遊技状態の終了処理が B 時短遊技状態の開始処理よりも先に行われる場合、メイン C P U 2 0 1 は、C 時短遊技状態を終了するとともに B 時短遊技状態に制御する。一方、C 時短遊技状態の終了処理が B 時短遊技状態の開始処理の後に行われる場合、メイン C P U 2 0 1 は、B 時短遊技状態に制御することなく C 時短遊技状態を終了する。すなわち、メイン C P U 2 0 1 は、B 時短遊技状態を開始しようとする時点において、C 時短遊技状態の終了処理が未処理であれば B 時短遊技状態に制御することなく C 時短遊技状態を終了し、C 時短遊技状態の終了処理がすでに行われていれば B 時短遊技状態に制御する。この場合、C 時短遊技状態の終了処理を B 時短遊技状態の開始処理の後に行うことは、B 時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

40

【 0 3 4 8 】

なお、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メイン C P U 2 0 1 は、C 時短遊技状態を終了し、大当り遊技状態の制御を開始する。

【 0 3 4 9 】

[1 - 6 . 主制御処理]

50

次に、図 2 1 ~ 図 6 3 を参照して、主制御回路 2 0 0 のメイン CPU 2 0 1 により実行される各種処理（各種モジュール）の内容について説明する。

〔 1 - 6 - 1 . 主制御メイン処理 〕

次に、図 2 1 ~ 図 2 4 を参照して、メイン CPU 2 0 1 により実行されるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。図 2 1 ~ 図 2 4 は、第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 3 5 0 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、電断信号が High レベルであるか否かを判定する（ S 1 1 ）。なお、図示しないが、メイン CPU 2 0 1 は、スタックポインタの設定や割込みベクタテーブルのアドレスの設定を S 1 1 に先だって行うことは言うまでもない。

10

【 0 3 5 1 】

S 1 1 において電断信号が High レベルでないと判定された場合（ S 1 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、 S 1 1 の判定処理を繰り返す。

【 0 3 5 2 】

一方、 S 1 1 において電断信号が High レベルであると判定された場合（ S 1 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 1 2 に移す。

【 0 3 5 3 】

S 1 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 および設定キー 1 7 4 のフラグ管理処理を行う（ S 1 2 ）。この処理では、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 のオン / オフ状態、および、設定キー 1 7 4 のオン / オフ状態の退避処理が行われる。すなわち、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 および設定キー 1 7 4 のオン / オフ状態を、メイン RAM 2 0 3 内の起動制御フラグ領域に格納する。また、この処理では、遊技許可フラグがオフにセットされる。メイン CPU 2 0 1 は、 S 1 2 の処理を実行した後、処理を、 S 1 3 に移す。

20

【 0 3 5 4 】

S 1 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、ウェイト処理を行う。この処理では、サブ制御回路 3 0 0 側の起動待ちが行われる。この場合の起動待ち時間（ウェイト期間）は、例えば 1 2 0 0 0 . 0 7 m s e c である。メイン CPU 2 0 1 は、 S 1 3 の処理を実行した後、処理を、 S 1 4 に移す。

【 0 3 5 5 】

30

なお、サブ制御回路 3 0 0 側の起動待ちを行っている間、メイン CPU 2 0 1 は、例えば、割込要求信号のチェック処理、割込要求信号発生時の W D T の出力処理、所定のタイミングでの各種センサ初期化信号の出力処理等を行うようにしてもよい。

【 0 3 5 6 】

S 1 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、起動前（前回）の電断が正常電断であったか否かを判定する。この処理では、メイン RAM 2 0 3 内の電断検知フラグ領域に格納された値に基づいて、正常電断であるか異常電断であるかが判定される。

【 0 3 5 7 】

S 1 4 において正常電断でなかったと判定された場合（ S 1 4 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 1 8 に移す。

40

【 0 3 5 8 】

一方、 S 1 4 において正常電断であったと判定された場合（ S 1 4 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、メイン RAM 2 0 3 内に格納された作業領域のチェックサム値を算出し（ S 1 5 ）、その後、作業領域のチェックサム値の照合処理を行う（ S 1 6 ）。メイン CPU 2 0 1 は、 S 1 6 の処理を実行した後、処理を、 S 1 7 に移す。

【 0 3 5 9 】

S 1 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、照合結果が異常であるか否かを判定する。

【 0 3 6 0 】

S 1 7 において照合結果が異常でないすなわち正常であると判定された場合（ S 1 7 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 2 2 に移す。なお、 S 2 2 以降の

50

処理については後述する。

【0361】

一方、S17において照合結果が異常であるすなわち正常でないと判定された場合（S17がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S18に移す。

【0362】

S18において、メインCPU201は、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のうち、少なくともいずれか一方がオフであるか否かを判定する。すなわち、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の両方がオンである場合はNO判定となり、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の両方がオフである場合、および、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のいずれか一方がオフである場合はYES判定となる。

10

【0363】

S18において設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の少なくともいずれか一方がオフでないすなわち両方ともオンであると判定された場合（S18がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S21に移す。なお、S21の処理については後述する。

【0364】

一方、S18において設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のうち少なくともいずれか一方がオフであると判定された場合（S18がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S19に移す。

20

【0365】

S19において、メインCPU201は、外部端子のセキュリティ信号をオンにセットする。メインCPU201は、S19の処理を実行した後、処理を、S20に移す。

【0366】

S20において、メインCPU201は、性能表示モニタ170（図6参照）にエラー表示処理を行う。この処理は、性能表示モニタ170に信号が出力されるI/Oポート205の出力ポートに、エラー表示用のデータをセットする。これにより、性能表示モニタ170内の所定のLEDが点灯し、エラー表示が行われる。メインCPU201は、S20の処理を実行した後、永久ループに入る。

【0367】

このように、前回の電断が正常電断でなかった場合や、メインRAM203内に格納された作業領域のチェックサム値の照合結果が正常でなかった場合には、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の両方がオンであると判定されるまで、第1のパチンコ遊技機において遊技の実行が可能とならない。

30

【0368】

次に、S21の処理について説明する。S21において、メインCPU201は、設定変更であることを示す値をメインRAM203内の起動制御フラグ領域に格納する。この処理は、異常起動時に行われる処理であり、設定変更であることを示す値を再度格納するようにしたものである。メインCPU201は、S21の処理を実行した後、処理を、S22に移す。

40

【0369】

S22において、メインCPU201は、メインRAM203内のXINT検知フラグ領域および電断検知フラグ領域のクリア処理を行う（S22）。メインCPU201は、S22の処理を実行した後、処理を、S23に移す。

【0370】

S23において、メインCPU201は、起動状態判定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の起動制御フラグ領域に格納された起動制御フラグの値に基づいて、現在の起動状態（電断復帰／設定変更／設定確認／RAMクリア）を判定する。メインCPU201は、S23の処理を実行した後、処理を、S24に移す。

【0371】

50

S 2 4において、メインCPU 2 0 1は、起動時のRAM設定処理を行う。この処理では、フラグ等を管理するメインRAM 2 0 3内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（例えば作業領域の構築およびアドレス設定等）が行われる。なお、この処理は、電断復帰時と初期化時とで共通して行われるものであって、バックアップ領域はクリアされない。メインCPU 2 0 1は、S 2 4の処理を実行した後、処理を、S 2 5に移す。

【0 3 7 2】

S 2 5において、メインCPU 2 0 1は、起動時初期設定処理を行う。この処理では、現在の起動状態（電断復帰 / 設定変更 / 設定確認 / RAMクリア）に応じた初期設定処理が行われる。なお、起動時初期設定処理の詳細については、図 2 5を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 2 5の処理を実行した後、処理を、S 2 6に移す。

10

【0 3 7 3】

S 2 6において、メインCPU 2 0 1は、割込禁止処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 2 6の処理を実行した後、処理を、S 2 7に移す。

【0 3 7 4】

S 2 7において、メインCPU 2 0 1は、電断処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 2 7の処理を実行した後、処理を、S 2 8に移す。なお、電断処理の詳細については、図 2 6を参照して後述する。

【0 3 7 5】

S 2 8において、メインCPU 2 0 1は、初期値乱数の更新処理を行う。この処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄の大当り判定用乱数カウンタ等）の初期値乱数の更新処理が行われる。メインCPU 2 0 1は、S 2 8の処理を実行した後、処理を、S 2 9に移す。

20

【0 3 7 6】

S 2 9において、メインCPU 2 0 1は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この判定処理は、遊技許可フラグの値に基づいて行われる。

【0 3 7 7】

S 2 9において遊技許可状態でないと判定された場合（S 2 9がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 3 0に移す。

【0 3 7 8】

一方、S 2 9において遊技許可状態であると判定された場合（S 2 9がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 3 1に移す。

30

【0 3 7 9】

S 3 0において、メインCPU 2 0 1は、割込許可処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 3 0の処理を実行した後、処理を、S 2 6に戻し、S 2 6以降の処理を行う。

【0 3 8 0】

S 3 1において、メインCPU 2 0 1は、レジスタの退避処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 3 1の処理を実行した後、処理を、S 3 2に移す。

【0 3 8 1】

S 3 2において、メインCPU 2 0 1は、性能表示モニタ集計演算処理を行う。この処理では、各種ベース値の算出および更新が行われる。また、この処理は、メインRAM 2 0 3内の作業領域とは別の領域（領域外）を使用して行われる。メインCPU 2 0 1は、S 3 2の処理を実行した後、処理を、S 3 3に移す。

40

【0 3 8 2】

S 3 3において、メインCPU 2 0 1は、S 3 1で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 3 3の処理を実行した後、処理を、S 3 4に移す。

【0 3 8 3】

S 3 4において、メインCPU 2 0 1は、割込許可処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 3 4の処理を実行した後、処理を、S 3 5に移す。

【0 3 8 4】

S 3 5において、メインCPU 2 0 1は、システム周期時間が経過したか否かを判定す

50

る。システム周期時間は、例えば、割込み周期（例えば 2 m s e c）の 3 倍である 6 m s e c である。

【 0 3 8 5 】

S 3 5 においてシステム周期時間が経過していないと判定された場合（S 3 5 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 2 6 の処理に戻し、S 2 6 以降の処理を行う。

【 0 3 8 6 】

一方、S 3 5 においてシステム周期時間が経過したと判定された場合（S 3 5 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 6 に移す。

【 0 3 8 7 】

S 3 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、メイン R A M 2 0 3 の割込みカウンタ領域に格納された割込みカウンタの値から 1 減算する処理を 3 回行う。この処理により、主制御メイン処理内の割込禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 6 の処理を実行した後、処理を、S 3 7 に移す。

【 0 3 8 8 】

なお、本実施例では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理（例えば、S 3 7 ~ S 4 4 の処理）の実行前に、例えば 6 m s e c の割込禁止区間（S 2 6 ~ S 3 5 の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施例では、後述する遊技制御に関する各種処理が例えば 6 m s e c 毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施例では、割込禁止区間を割込み周期の 3 倍とする例を説明したが、これに限られない。

【 0 3 8 9 】

S 3 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、システムタイマの更新処理を行う。システムタイマは、システム周期（例えば 6 m s e c）を管理するタイマである。システムタイマの値は、メイン R A M 2 0 3 の作業領域内のシステム周期管理タイマ領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 7 の処理を実行した後、処理を、S 3 8 に移す。

【 0 3 9 0 】

S 3 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、主制御コマンド送受信処理を行う。この処理では、主として、払出制御のコマンド送受信処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 8 の処理を実行した後、処理を、S 3 9 に移す。

【 0 3 9 1 】

S 3 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、特別図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この特別図柄制御処理の詳細については、図 2 7 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 9 の処理を実行した後、処理を、S 4 0 に移す。

【 0 3 9 2 】

S 4 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄制御処理を行う。この処理には、普通図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この普通図柄制御処理の詳細については、図 5 4 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 0 の処理を実行した後、処理を、S 4 1 に移す。

【 0 3 9 3 】

S 4 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う。この処理では、L E D ユニット 1 6 0 の各表示部（例えば、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 等）に出力する表示データの設定処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 1 の処理を実行した後、処理を、S 4 2 に移す。

【 0 3 9 4 】

S 4 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技情報データ生成処理を行う。この処理では、外部端子板パルス信号の制御処理、出力データの設定処理、試射試験信号の生成処理等が行われる。なお、試射試験信号の生成処理は、メイン R A M 2 0 3 内の作業領域とは別の領域（領域外）を使用して行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 2 の処理を実行し

10

20

30

40

50

た後、処理を、S 4 3 に移す。

【 0 3 9 5 】

S 4 3 において、メインCPU 2 0 1 は、ポート出力処理を行う。この処理では、コマンド出力ポート 2 0 6 (図 6 参照) への出力データのセット (転送) が行われる。メインCPU 2 0 1 は、S 4 3 の処理を実行した後、処理を、S 4 4 に移す。

【 0 3 9 6 】

S 4 4 において、メインCPU 2 0 1 は、状態監視処理を行う。この処理では、発射位置判定処理、遊技異常検知判定処理および払出異常検知判定処理等が行われる。発射位置判定処理では、発射位置 (例えば、右打ちまたは左打ち) に変化があれば、発射位置コマンドが送信予約される。遊技異常検知判定処理では、異常があれば、遊技異常検知コマンドが送信予約される。払出異常検知判定処理では、異常があれば、払出異常検知コマンドが送信予約される。メインCPU 2 0 1 は、S 4 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 に戻し、S 2 6 以降の処理を行う。

10

【 0 3 9 7 】

[1 - 6 - 2 . 起動時初期設定処理]

次に、図 2 5 を参照して、主制御メイン処理 (図 2 1 ~ 図 2 4 参照) 中の S 2 5 で行われる起動時初期設定処理について説明する。図 2 5 は、第 1 のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 3 9 8 】

メインCPU 2 0 1 は、まず、起動制御フラグをロードする処理を行う (S 5 1) 。メインCPU 2 0 1 は、S 5 1 の処理を実行した後、処理を、S 5 2 に移す。

20

【 0 3 9 9 】

S 5 2 において、メインCPU 2 0 1 は、起動制御フラグの値が電断復帰を示す値であるか否かを判定する。

【 0 4 0 0 】

S 5 2 において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値でないと判定された場合 (S 5 2 がNO判定の場合) 、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 5 4 に移す。

【 0 4 0 1 】

一方、S 5 2 において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値であると判定された場合 (S 5 2 がYES判定の場合) 、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 5 3 に移す。

30

【 0 4 0 2 】

S 5 3 において、メインCPU 2 0 1 は、第 2 通常遊技前処理を行う。この第 2 通常遊技前処理の詳細については、図 6 1 を参照して後述する。第 2 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインCPU 2 0 1 は、S 5 3 の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理 (図 2 1 ~ 図 2 4 参照) に戻す。

【 0 4 0 3 】

S 5 4 において、メインCPU 2 0 1 は、起動制御フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であるか否かを判定する。

【 0 4 0 4 】

S 5 4 において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値でないすなわちRAMクリアを示す値であると判定された場合 (S 5 4 がNO判定の場合) 、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 5 6 に移す。

40

【 0 4 0 5 】

一方、S 5 4 において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であると判定された場合 (S 5 4 がYES判定の場合) 、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 5 5 に移す。

【 0 4 0 6 】

S 5 5 において、メインCPU 2 0 1 は、設定操作コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の

50

演出制御コマンド送信処理（後述の図 5 6 の S 3 2 2 参照）で、サブ制御回路 3 0 0 に向けて送信される。メイン CPU 2 0 1 は、S 5 5 の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 1 ~ 図 2 4 参照）に戻す。

【 0 4 0 7 】

S 5 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 通常遊技前処理を行う。この第 1 通常遊技前処理の詳細については、図 6 0 を参照して後述する。第 1 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メイン CPU 2 0 1 は、S 5 6 の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 1 ~ 図 2 4 参照）に戻す。

【 0 4 0 8 】

[1 - 6 - 3 . 電断処理]

次に、図 2 6 を参照して、主制御メイン処理（図 2 1 ~ 図 2 4 参照）中の S 2 7 で行われる電断処理について説明する。図 2 6 は、第 1 のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 0 9 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、X I N T 検知フラグがオンであるか否かを判定する（S 6 1 ）。

【 0 4 1 0 】

S 6 1 において X I N T 検知フラグがオンでないと判定された場合（S 6 1 が N O 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、電断処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 1 ~ 図 2 4 参照）に戻す。

【 0 4 1 1 】

一方、S 6 1 において X I N T 検知フラグがオンであると判定された場合（S 6 1 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 6 2 に移す。

【 0 4 1 2 】

S 6 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、チェックサム値の算出処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 6 2 の処理を実行した後、処理を、S 6 3 に移す。

【 0 4 1 3 】

S 6 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、チェックサム値および電断検知フラグの値を、メイン RAM 2 0 3 内の対応する所定の格納領域にそれぞれ格納する。この場合、メイン RAM 2 0 3 のバックアップ領域に格納される。メイン CPU 2 0 1 は、S 6 3 の処理を実行した後、処理を、S 6 4 に移す。

【 0 4 1 4 】

S 6 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、X I N T 検知フラグのクリア処理を行う。そして、S 6 4 の処理を実行した後、メイン CPU 2 0 1 は、RAM アクセス禁止値設定処理を行う（S 6 5 ）を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 6 5 の処理を実行した後、処理を、S 6 6 に移す。

【 0 4 1 5 】

S 6 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、電断まで、CPU リセット待ち処理を繰り返す。

【 0 4 1 6 】

[1 - 6 - 4 . 特別図柄制御処理]

次に、図 2 7 を参照して、メイン CPU 2 0 1 により実行される特別図柄制御処理について説明する。図 2 7 および図 2 8 は、第 1 のパチンコ遊技機において、主制御メイン処理（図 2 1 ~ 図 2 4 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 1 7 】

図 2 7 に示されるように、メイン CPU 2 0 1 は、まず、S 7 1 において、第 2 特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン CPU

10

20

30

40

50

201は、S71の処理を実行した後、処理を、S72に移す。

【0418】

なお、図示しないが、メインCPU201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S71の処理に先だって、メインRAM203内の各特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【0419】

また、同じく図示しないが、メインCPU201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインCPU201は、第1特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第1特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行い、第2特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第2特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図56のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路300が受信すると、かかるデモ表示コマンドが主特別図柄のデモ表示コマンドである場合、サブCPU301はデモ表示演出を行う。主特別図柄については後述のサブ制御処理において説明する。

10

【0420】

S72において、メインCPU201は、S71でロードした第2特別図柄の制御状態番号に基づいて、第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

20

【0421】

S72において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S72がNO判定の場合）、すなわち第2特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインCPU201は、処理を、S73に移す。例えば、第2特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S72においてNO判定される。

【0422】

一方、S72において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S72がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S74に移す。

【0423】

S73において、メインCPU201は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図28を参照して後述する。メインCPU201は、S73の処理を実行した後、処理を、S74に移す。

30

【0424】

S74において、メインCPU201は、第1特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU201は、S74の処理を実行した後、処理を、S75に移す。

【0425】

S75において、メインCPU201は、S74でロードした第1特別図柄の制御状態番号に基づいて、第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【0426】

S75において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S75がNO判定の場合）、すなわち第1特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインCPU201は、処理を、S76に移す。例えば、第1特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S75においてNO判定される。

40

【0427】

一方、S75において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S75がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S77に移す。

【0428】

S76において、メインCPU201は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図28を参照して後述する。メインCPU201は、S76の処理を実行した後、処理を、S77に移す。

50

【 0 4 2 9 】

S 7 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄の制御状態番号をロードする。
メイン C P U 2 0 1 は、S 7 7 の処理を実行した後、処理を、S 7 8 に移す。

【 0 4 3 0 】

S 7 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 7 7 でロードした第 2 特別図柄の制御状態番号に基づいて、第 2 特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【 0 4 3 1 】

S 7 8 において第 2 特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 7 8 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 8 0 に移す。

【 0 4 3 2 】

一方、S 7 8 において第 2 特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 7 8 が Y E S 判定の場合）、すなわち第 2 特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 7 9 に移す。

【 0 4 3 3 】

S 7 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図 2 8 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 9 の処理を実行した後、処理を、S 8 0 に移す。

【 0 4 3 4 】

S 8 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄の制御状態番号をロードする。
メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 の処理を実行した後、処理を、S 8 1 に移す。

【 0 4 3 5 】

S 8 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 でロードした第 1 特別図柄の制御状態番号に基づいて、第 1 特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【 0 4 3 6 】

S 8 1 において第 1 特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 8 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 1 ~ 図 2 4 参照）に戻す。

【 0 4 3 7 】

一方、S 8 1 において第 1 特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 8 1 が Y E S 判定の場合）、すなわち第 1 特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 8 2 に移す。

【 0 4 3 8 】

S 8 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図 2 8 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 2 の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 1 ~ 図 2 4 参照）に戻す。

【 0 4 3 9 】

なお、メイン C P U 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S 7 1 ~ S 8 2 ）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 0 4 4 0 】

このように、本実施例では、第 2 特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第 1 特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第 2 特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、第 1 特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、の優先順位で、後述の特別図柄管理処理が実行されるようにしている。

【 0 4 4 1 】

[1 - 6 - 5 . 特別図柄管理処理]

次に、図 2 8 を参照して、特別図柄制御処理（図 2 7 参照）中の S 7 3、S 7 6、S 7 9、S 8 2 でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄管理処理について説明する。
図 2 8 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャート

10

20

30

40

50

である。

【 0 4 4 2 】

なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中の S 7 3 または S 7 9 で呼び出されて実行される場合には第 2 特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中の S 7 6 または S 8 2 で呼び出されて実行される場合には第 1 特別図柄が処理対象となる。

【 0 4 4 3 】

また、図 2 8 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「 0 」～「 5 」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メイン CPU 2 0 1 は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

10

【 0 4 4 4 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、特別図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する（ S 9 1 ）。

【 0 4 4 5 】

S 9 1 において特別図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合（ S 9 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 2 7 参照）に戻す。

【 0 4 4 6 】

一方、 S 9 1 において特別図柄の待ち時間が 0 であると判定された場合（ S 9 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 9 2 に移す。

20

【 0 4 4 7 】

S 9 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メイン CPU 2 0 1 は、 S 9 2 の処理を実行した後、処理を、 S 9 3 に移す。なお、メイン CPU 2 0 1 は、 S 9 2 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、 S 9 3 以降の処理を行う。

【 0 4 4 8 】

S 9 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を行う。この S 9 3 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 0 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 2 9 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 9 4 に移す。

30

【 0 4 4 9 】

S 9 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を行う。この S 9 4 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 3 0 および図 3 1 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 9 5 に移す。

【 0 4 5 0 】

S 9 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う。この S 9 5 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 3 2 および図 3 3 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 9 6 に移す。

40

【 0 4 5 1 】

S 9 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を行う。この S 9 6 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図 5 1 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 3 」でない場合、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 9 7 に移す。

【 0 4 5 2 】

S 9 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を行う。この S 9 7 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 4 」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図 5 2 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 4 」で

50

ない場合、メインCPU201は、処理を、S98に移す。

【0453】

S98において、メインCPU201は、大当たり終了処理を行う。このS98の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図53を参照して後述する。

【0454】

メインCPU201は、S93～S98の処理を終了後、処理を、特別図柄制御処理（図27参照）に戻す。なお、メインCPU201は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS73で呼び出されている場合には処理をS74に戻し、S76で呼び出されている場合には処理をS77に戻し、S79で呼び出されている場合には処理をS80に戻し、S82で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

10

【0455】

[1-6-6. 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図29を参照して、特別図柄管理処理（図28参照）中のS93でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図29は、第1のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【0456】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS93で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS93で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

20

【0457】

図29に示されるように、メインCPU201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S101）。

【0458】

S101において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S101がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図28参照）に戻す。

【0459】

一方、S101において特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合（S101がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S102に移す。

30

【0460】

S102において、メインCPU201は、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。特別図柄休止フラグは、次の処理に進まないように遊技の進行を止めるフラグである。したがって、このS102では、たとえS101がYES判定であったとしても（すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても）、特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンである場合（S102がNO判定である場合）、特別図柄可変表示開始処理が進行せずに終了する。

【0461】

S102において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（S102がNO判定の場合）、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メインCPU201は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メインCPU201は、処理を、特別図柄管理処理（図28参照）に戻す。

40

【0462】

一方、S102において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（S102がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S103に移す。

【0463】

S103において、メインCPU201は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインCPU201は、S103の処理を実行した後、処理を、S104に移す。

【0464】

50

S 1 0 4において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄当り判定テーブル（図 6 参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施例では、時短当り、小当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メインCPU 2 0 1は、S 1 0 4の処理を実行した後、処理を、S 1 0 5に移す。なお、時短当りフラグはC時短遊技状態への移行時にオフにし、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにし、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。

10

【 0 4 6 5 】

特別図柄の当り判定処理（S 1 0 4 参照）では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に小当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で小当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。

【 0 4 6 6 】

S 1 0 5において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S 1 0 4）の結果（例えば、時短当り、小当り、大当り、またはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図 1 1 参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。なお、本実施例では、ハズレの種類が1種類であるため、特別図柄の当り判定処理がハズレの場合、停止図柄を決定する必要がない。メインCPU 2 0 1は、S 1 0 5の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6に移す。

20

【 0 4 6 7 】

S 1 0 6において、メインCPU 2 0 1は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、小当り、または大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図 1 3 参照）を参照し、特別図柄決定処理（S 1 0 5）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は1つであってもよいし、時短当りの種類も1つであってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、他の当り（例えば、小当り）の種類を複数設けるようにしてもよいし、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインCPU 2 0 1は、S 1 0 6の処理を実行した後、処理を、S 1 0 7に移す。

30

【 0 4 6 8 】

S 1 0 7において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図 1 5 参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（S 1 0 4）の結果、リーチ判定用乱数値またはノおよび演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 1 5（A）参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定され、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 1 5（B）参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定される。メインCPU 2 0 1は、S 1 0 7の処理を実行した後、処理を、S 1 0 8に移す。

40

【 0 4 6 9 】

S 1 0 8において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図 1 5 参照）を参照し、特別図柄の変動パターン

50

決定処理（S 1 0 7）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインCPU 2 0 1は、S 1 0 8の処理を実行した後、処理を、S 1 0 9に移す。

【0 4 7 0】

S 1 0 9において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図 2 8 の S 9 4 参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 1 0 9の処理を実行した後、処理を、S 1 1 0に移す。

【0 4 7 1】

S 1 1 0において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。メインCPU 2 0 1は、S 1 1 0の処理を実行した後、処理を、S 1 1 1に移す。

【0 4 7 2】

S 1 1 1において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 1 1 1の処理を実行した後、処理を、S 1 1 2に移す。

【0 4 7 3】

S 1 1 2において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 5 6 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

【0 4 7 4】

なお、メインCPU 2 0 1は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S 1 1 1）および特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（S 1 1 2））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【0 4 7 5】

[1 - 6 - 7 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 3 0 および図 3 1 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 8 参照）中の S 9 4 でメインCPU 2 0 1により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 3 0 および図 3 1 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【0 4 7 6】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 9 4 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 9 4 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。また、以下に説明する特別図柄可変表示終了処理において、処理対象である方の特別図柄を単に「特別図柄」と称し、処理対象でない方の特別図柄を「他方の特別図柄」と称する。

【0 4 7 7】

メインCPU 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する（S 1 2 1）。

【0 4 7 8】

S 1 2 1において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S 1 2 1 がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 8 参照）に戻す。

【0 4 7 9】

一方、S 1 2 1において特別図柄の制御状態番号が「1」とであると判定された場合（S

10

20

30

40

50

1 2 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 2 2 に移す。

【 0 4 8 0 】

S 1 2 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄休止フラグ値をロードする。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 2 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 2 3 に移す。

【 0 4 8 1 】

S 1 2 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 1 2 2 でロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。

【 0 4 8 2 】

S 1 2 3 において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合 (S 1 2 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 2 8 参照) に戻す。

10

【 0 4 8 3 】

一方、S 1 2 3 において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合 (S 1 2 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 2 4 に移す。

【 0 4 8 4 】

S 1 2 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理 (図 2 8 の S 9 5 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 2 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 2 5 に移す。

20

【 0 4 8 5 】

S 1 2 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (後述の図 5 6 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 2 5 の処理を実行した後、処理を、S 1 2 6 に移す。

【 0 4 8 6 】

S 1 2 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、図柄確定数カウンタの値を 1 加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数 (特別図柄ゲームの実行回数) を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 2 6 の処理を実行した後、処理を、S 1 2 7 に移す。

30

【 0 4 8 7 】

S 1 2 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理 (図 2 9 の S 1 0 4 参照) の結果が小当りであるか否かを判定する。

【 0 4 8 8 】

S 1 2 7 において、特別図柄の当り判定処理 (図 2 9 の S 1 0 4 参照) の結果が小当りでないと判定された場合 (S 1 2 7 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 2 9 に移す。

40

【 0 4 8 9 】

一方、S 1 2 7 において、特別図柄の当り判定処理 (図 2 9 の S 1 0 4 参照) の結果が小当りであると判定された場合 (S 1 2 7 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 2 8 に移す。

【 0 4 9 0 】

S 1 2 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メイン C P U 2 0 1

50

は、S 1 2 8 の処理を実行した後、処理を、S 1 2 9 に移す。

【 0 4 9 1 】

S 1 2 9 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理（図 2 9 の S 1 0 4 参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。

【 0 4 9 2 】

S 1 2 9 において、特別図柄の当り判定処理（図 2 9 の S 1 0 4 参照）の結果が大当りでないと判定された場合（S 1 2 9 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 8 参照）に戻す。

【 0 4 9 3 】

一方、S 1 2 9 において、特別図柄の当り判定処理（図 2 9 の S 1 0 4 参照）の結果が大当りであると判定された場合（S 1 2 9 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 1 3 0 に移す。

【 0 4 9 4 】

S 1 3 0 において、メインCPU 2 0 1 は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メインCPU 2 0 1 は、S 1 3 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 3 1 に移す。

【 0 4 9 5 】

S 1 3 1 において、メインCPU 2 0 1 は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する（S 1 3 1 ）。

【 0 4 9 6 】

S 1 3 1 において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合（S 1 3 1 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 8 参照）に戻す。

【 0 4 9 7 】

一方、S 1 3 1 において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合（S 1 3 1 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 1 3 2 に移す。

【 0 4 9 8 】

S 1 3 2 において、メインCPU 2 0 1 は、図柄確定数カウンタの値を 1 加算する。メインCPU 2 0 1 は、S 1 3 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 3 3 に移す。

【 0 4 9 9 】

S 1 3 3 において、メインCPU 2 0 1 は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メインCPU 2 0 1 は、S 1 3 3 の処理を実行した後、処理を、S 1 3 4 に移す。

【 0 5 0 0 】

S 1 3 4 において、メインCPU 2 0 1 は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理（図 2 9 の S 1 0 4 参照）の結果が大当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メインCPU 2 0 1 は、S 1 3 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 3 5 に移す。

【 0 5 0 1 】

S 1 3 5 において、メインCPU 2 0 1 は、他方の特別図柄の可変表示に関連する作業領域をクリアする処理を行う。メインCPU 2 0 1 は、S 1 3 5 の処理を実行した後、処理を、S 1 3 6 に移す。

【 0 5 0 2 】

S 1 3 6 において、メインCPU 2 0 1 は、他方の特別図柄のタイマに、所定の確定待ち時間をセットする処理を行う。この処理では、特別図柄が大当りを示す停止表示態様で停止したときに他方の特別図柄がハズレを示す停止表示態様で停止するように、確定待ち

10

20

30

40

50

時間がセットされる。メインCPU201は、S136の処理を実行した後、処理を、S137に移す。

【0503】

S137において、メインCPU201は、他方の特別図柄の制御状態番号に「2」をセットする。メインCPU201は、S137の処理を実行した後、処理を、S138に移す。

【0504】

S138において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、S138の処理を実行した後、処理を、S139に移す。

【0505】

S139において、メインCPU201は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図56のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S139の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図28参照）に戻す。

【0506】

このように、本実施例の特別図柄可変表示終了処理では、処理対象である特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、この特別図柄の当り判定処理（図29のS104参照）の結果が大当たりであり、且つ、他方の特別図柄が可変表示中である場合には、他方の特別図柄の可変表示を強制的にハズレにする処理が行われる。

【0507】

[1-6-8. 特別図柄遊技判定処理]

次に、図32および図33を参照して、特別図柄管理処理（図28参照）中のS95でメインCPU201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図32および図33は、第1のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0508】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS95で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS95で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【0509】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する（S141）。

【0510】

S141において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合（S141がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図28参照）に戻す。

【0511】

一方、S141において特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定された場合（S141がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S142に移す。

【0512】

S142において、メインCPU201は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【0513】

S142において、大当たりでないすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様でないと判定された場合（S142がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S143に移す。一方、S142において、大当たりであるすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合（S142がYES判定の場合）、

10

20

30

40

50

メインCPU201は、処理を、S145に移す。

【0514】

S143において、メインCPU201は、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【0515】

S143において、小当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（S143がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S144に移す。

【0516】

S144において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図34を参照して後述する。なお、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図28参照）に戻す。

【0517】

一方、S143において、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S143がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S145に移す。

【0518】

S145において、メインCPU201は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板184を介して例えばホールコンピュータ186（いずれも図6参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインCPU201は、S145の処理を行った後、処理を、S146に移す。なお、外部端子板184を介して例えばホールコンピュータ186や島コンピュータに出力される信号については後述する。

【0519】

また、S145の大当り遊技制御処理において、メインCPU201は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【0520】

S146において、メインCPU201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU201は、例えば、開放される大入賞口（例えば、大当り用大入賞口131または小当り用大入賞口151）の開放回数の上限值をセットする処理（S147）、外部端子板184への大当り信号セット処理（S148）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S149）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S150）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（S151）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S149）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図28のS96参照）が行われることとなる。その後、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図28参照）に戻す。

【0521】

なお、メインCPU201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S141～S151）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【0522】

[1-6-9. 特別図柄遊技終了処理]

次に、図34を参照して、特別図柄遊技判定処理（図32および図33参照）中のS144でメインCPU201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図34は、第1のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【0523】

10

20

30

40

50

メインCPU201は、まず、時短管理処理を行う(S161)。この時短管理処理の詳細については、図34～図42を参照して後述する。メインCPU201は、S161の処理を実行した後、処理を、S162に移す。

【0524】

S162において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理が行われると、次の特別図柄遊技の実行が可能となる。メインCPU201は、S162の処理を実行した後、処理を、S163に移す。

【0525】

S163において、メインCPU201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理(S164)を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(後述の図56のS322参照)において、サブ制御回路300に送信される。そして、S164の処理後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を終了するとともに特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図28参照)に戻す。

10

【0526】

なお、特別図柄の当り判定処理(図29のS104参照)の結果がハズレである場合、メインCPU201は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。

20

【0527】

[1-6-10. 時短管理処理]

次に、図35を参照して、メインCPU201により実行される時短管理処理について説明する。図35は、第1のパチンコ遊技機において、特別図柄遊技終了処理(図34参照)中のS161でメインCPU201により実行される時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【0528】

メインCPU201は、まず、カウンタ更新処理を行う(S171)。このカウンタ更新処理の詳細については、図36を参照して後述する。メインCPU201は、S171の処理を実行した後、処理を、S172に移す。

30

【0529】

S172において、メインCPU201は、カウンタ判定処理を行う(S172)。このカウンタ判定処理の詳細については、図39を参照して後述する。メインCPU201は、S172の処理を実行した後、時短管理処理を終了し、処理を、特別図柄遊技終了処理(図34参照)に戻す。

【0530】

[1-6-11. カウンタ更新処理]

次に、図36を参照して、メインCPU201により実行されるカウンタ更新処理について説明する。図36は、第1のパチンコ遊技機において、時短管理処理(図35参照)中のS171でメインCPU201により実行されるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

40

【0531】

メインCPU201は、まず、時短カウンタ更新処理を行う(S181)。この時短カウンタ更新処理の詳細については、図37を参照して後述する。メインCPU201は、S181の処理を実行した後、処理を、S182に移す。

【0532】

S182において、メインCPU201は、天井カウンタ更新処理を行う(S182)。この天井カウンタ更新処理の詳細については、図38を参照して後述する。メインCPU201は、S182の処理を実行した後、カウンタ更新処理を終了し、処理を、特別管理処理(図51参照)に戻す。

50

【 0 5 3 3 】

[1 - 6 - 1 2 . 時短カウンタ更新処理]

次に、図 3 7 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行される時短カウンタ更新処理について説明する。図 3 7 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図 3 6 参照）中の S 1 8 1 でメイン C P U 2 0 1 により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 3 4 】

なお、図 3 7 に示される時短カウンタ更新処理は、複数の時短遊技状態が重複した場合に、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合の処理を示すフローチャートである。

【 0 5 3 5 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、時短フラグオン且つ時短カウンタが 0 より大きいかなかを判定する（S 1 9 1）。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが 0 より大きいこととの両方を満たした場合に Y E S 判定され、いずれか一方でも満たしていなければ N O 判定される。

【 0 5 3 6 】

時短フラグは、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態に移行させるときに、オンにセットされる。なお、高確遊技状態に移行させるときには確変フラグをオンにセットする。

【 0 5 3 7 】

時短カウンタは、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態において、それぞれ実行される時短回数を示す。

【 0 5 3 8 】

A 時短遊技状態、B 時短遊技状態または / および C 時短遊技状態への移行条件が成立した場合、移行条件が成立した時短遊技状態についての時短カウンタがセットされる。

【 0 5 3 9 】

なお、本実施例では、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを減算し、時短カウンタが 0 になったときに時短遊技状態を終了する減算方式を採用しているが、これに限られず、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを加算し、時短カウンタがセットされた時短回数になったときに時短遊技状態を終了する加算方式を採用してもよい。

【 0 5 4 0 】

S 1 9 1 において、時短フラグオンと、時短カウンタが 0 より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S 1 9 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図 3 6）に戻す。

【 0 5 4 1 】

一方、S 1 9 1 において時短フラグオン且つ時短カウンタが 0 より大きいと判定された場合（S 1 9 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、時短カウンタから 1 を減算する処理を行う（S 1 9 2）。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 9 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 9 3 に移す。

【 0 5 4 2 】

S 1 9 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短モード = 3 であって、C 時短カウンタが 0 より大きいかなかを判定する。この処理では、時短モード = 3 であって、C 時短カウンタが 0 より大きい場合に Y E S 判定される。S 1 9 3 が Y E S 判定の場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 9 4 に移す。

【 0 5 4 3 】

時短モードは、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合に設定されるフラグである。本実施例では、時短モードを例えば 2 b i t で構成し、先に実行されている時短遊技状態に対して C 時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード = 3」に設定される。また、先に実行されている時短遊技状態に対して B 時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード = 2」に設定される。

10

20

30

40

50

【 0 5 4 4 】

S 1 9 3 において、時短モード = 3 でない場合 (S 1 9 3 が N O 判定の場合)、すなわち C 時短遊技状態が重ねて実行されていない場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 9 5 に移す。

【 0 5 4 5 】

S 1 9 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、C 時短カウンタから 1 を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 9 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 9 5 に移す。

【 0 5 4 6 】

S 1 9 5 において、時短モード = 2 でない場合 (S 1 9 5 が N O 判定の場合)、すなわち B 時短遊技状態が重ねて実行されていない場合、メイン C P U 2 0 1 は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理 (図 3 6 参照) に戻す。

10

【 0 5 4 7 】

S 1 9 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、B 時短カウンタから 1 を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 9 6 の処理を実行した後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理 (図 3 6 参照) に戻す。

【 0 5 4 8 】

なお、図示していないが、S 1 9 4 の処理を行った結果として C 時短カウンタ = 0 となった場合や、S 1 9 6 の処理を行った結果として B 時短カウンタ = 0 となった場合、メイン C P U 2 0 1 は、時短モードをオフ (= 0) にセットする。

20

【 0 5 4 9 】

ところで、複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合、二つの時短遊技状態を重ねるだけにとどまらず、三つ以上の時短遊技状態を重ねて実行してもよい。この場合、上述したように A 時短遊技状態と C 時短遊技状態とが重複することがないため、三つ以上の時短遊技状態が重複する場合とは、A 時短遊技状態または B 時短遊技状態と二つ以上の C 時短遊技状態とが重複する場合、および三つ以上の C 時短遊技状態が重複する場合が相当する。

【 0 5 5 0 】

[1 - 6 - 1 3 . 天井カウンタ更新処理]

次に、図 3 8 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行される天井カウンタ更新処理について説明する。図 3 8 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理 (図 3 6 参照) 中の S 1 8 2 でメイン C P U 2 0 1 により実行される天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 0 5 5 1 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、天井カウント禁止フラグがオフであるか否かを判定する (S 2 0 1)。天井カウント禁止フラグは、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に達したときにオンにセットされるフラグである。すなわち、確変フラグがオフである場合であって且つ天井カウンタが天井値に達していない場合、天井カウント禁止フラグはオフである。天井カウンタの値は、メイン R A M 2 0 3 に保存される。

40

【 0 5 5 2 】

なお、天井値は、B 時短遊技状態への移行条件として、パチンコ遊技機固有の値として予め決められている。ただし、これに代えて、大当たり遊技状態が終了したとき、バックアップクリア処理が行われたとき、天井カウンタの値をリセットする専用の操作手段が操作されたとき等に、メイン C P U 2 0 1 が天井値をセットする処理を行うようにしてもよい。

【 0 5 5 3 】

S 2 0 1 において、天井カウント禁止フラグがオフでない場合 (S 2 0 1 が N O 判定の場合)、すなわち天井カウント禁止フラグがオンである場合、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理 (図 3 6 参照) に戻す。なお、天井カウンタ更新処理が終了するとカウンタ更新処理も終了するため、メイン C P U 2 0

50

1 は、処理を、時短管理処理（図 3 5 参照）に戻すこととなる。

【 0 5 5 4 】

S 2 0 1 において、天井カウンタ禁止フラグがオフである場合（S 2 0 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 0 2 に移す。

【 0 5 5 5 】

S 2 0 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタに 1 を加算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 0 2 の処理を実行した後、天井カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図 3 6 参照）ひいては時短管理処理（図 3 5 参照）に戻す。

【 0 5 5 6 】

[1 - 6 - 1 4 . カウンタ判定処理]

10

次に、図 3 9 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行されるカウンタ判定処理について説明する。図 3 9 は、第 1 のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図 3 5 参照）中の S 1 7 2 でメイン C P U 2 0 1 により実行されるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 5 7 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、時短移行判定処理を行う（S 2 1 1）。この時短移行判定処理の詳細については、図 4 0 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 1 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 に移す。

【 0 5 5 8 】

S 2 1 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短移行処理を行う（S 2 1 2）。この時短移行処理の詳細については、図 4 1 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 1 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 3 に移す。

20

【 0 5 5 9 】

S 2 1 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短カウンタが 1 より小さいか否かを判定する。

【 0 5 6 0 】

S 2 1 3 において、時短カウンタが 1 より小さくないと判定された場合（S 2 1 3 が N O 判定）、すなわち時短カウンタが 1 以上である場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 1 5 に移す。

【 0 5 6 1 】

30

一方、S 2 1 3 において、時短カウンタが 1 より小さいと判定された場合（S 2 1 3 が Y E S 判定）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 1 4 に移す。

【 0 5 6 2 】

S 2 1 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短フラグをオフにする。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 1 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 5 に移す。

【 0 5 6 3 】

S 2 1 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン C P U 2 0 1 は、時短移行コマンドの送信予約処理（S 2 1 6）を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 5 6 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 2 1 6 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短管理処理（図 3 5 参照）に戻す。なお、カウンタ判定処理が終了すると時短管理処理も終了するため、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、特別図柄遊技終了処理（図 3 4 参照）に戻すこととなる。

40

【 0 5 6 4 】

[1 - 6 - 1 5 . 時短移行判定処理]

次に、図 4 0 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行される時短移行判定処理について説明する。この処理では、天井カウンタが天井値に達した場合に、B 時短遊技状態に移行させるための判定処理が行われる。図 4 0 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理（図 3 9 参照）中の S 2 1 1 でメイン C P U 2 0 1 により実行される時短移

50

行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 6 5 】

メインＣＰＵ２０１は、まず、確変フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ２２１）。

【 0 5 6 6 】

Ｓ２２１において、確変フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ２２１がＮＯ判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３９参照）に戻す。すなわち、確変フラグがオンである場合、Ｂ時短遊技状態に移行させないようにすることができる。

【 0 5 6 7 】

一方、Ｓ２２１において、確変フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２２２に移す。

10

【 0 5 6 8 】

Ｓ２２２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタが天井値であるか否かを判定する。

【 0 5 6 9 】

Ｓ２２２において、天井カウンタが天井値でないと判定された場合（Ｓ２２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３９参照）に戻す。

【 0 5 7 0 】

一方、Ｓ２２２において、天井カウンタが天井値であると判定された場合（Ｓ２２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２２３に移す。

20

【 0 5 7 1 】

Ｓ２２３において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウント禁止フラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２４に移す。

【 0 5 7 2 】

Ｓ２２４において、メインＣＰＵ２０１は、天井フラグをオンにセットする。天井フラグは、天井カウンタが天井値に達したことを示すフラグである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２６に移す。

【 0 5 7 3 】

Ｓ２２６において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタをクリアする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２６の処理を実行した後、処理を、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３９参照）に戻す。

30

【 0 5 7 4 】

[1 - 6 - 1 6 . 時短移行処理]

次に、図４１を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短移行処理について説明する。図４１は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理（図３９参照）中のＳ２１２でメインＣＰＵ２０１により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 7 5 】

メインＣＰＵ２０１は、まず、確変フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ２３２）。

40

【 0 5 7 6 】

Ｓ２３２において、確変フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ２３２がＮＯ判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３９参照）に戻す。このようにすることで、確変フラグがオンである場合には、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態のいずれも、開始されないようにすることができる。

【 0 5 7 7 】

一方、Ｓ２３２において、確変フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２３２がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３３に移す。

【 0 5 7 8 】

50

S 2 3 3において、メインCPU 2 0 1は、天井フラグがONであるか否かを判定する。
【0 5 7 9】

S 2 3 3において、天井フラグがオンでないと判定された場合（S 2 3 3がNO判定の場合）、すなわち天井フラグがオフである場合、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 2 3 6に移す。

【0 5 8 0】

一方、S 2 3 3において、天井フラグがオンであると判定された場合（S 2 3 3がYES判定）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 2 3 5に移す。

【0 5 8 1】

S 2 3 5において、メインCPU 2 0 1は、B時短遊技状態への移行にかかわる処理として、B時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、B時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを2にセットすることと、時短性能等を決定する。メインCPU 2 0 1は、S 2 3 5の処理を実行した後、処理を、S 2 3 8に移す。

10

【0 5 8 2】

なお、B時短カウンタにセットされる時短回数は、予め定められた回数である。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図1 7参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物1 4 6の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図1 8参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図1 9参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図2 0）

20

【0 5 8 3】

S 2 3 6において、メインCPU 2 0 1は、時短当りフラグがオンであるか否かを判定する。

【0 5 8 4】

S 2 3 6において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（S 2 3 6がNO判定の場合）、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メインCPU 2 0 1は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図3 9参照）に戻す。

【0 5 8 5】

一方、S 2 3 6において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（S 2 3 6がYES判定）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 2 3 7に移す。

30

【0 5 8 6】

S 2 3 7において、メインCPU 2 0 1は、C時短遊技状態への移行にかかわる処理として、C時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、C時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを3にセットすることと、時短性能等を決定する。メインCPU 2 0 1は、S 2 3 7の処理を実行した後、処理を、S 2 3 8に移す。

【0 5 8 7】

なお、C時短カウンタにセットされる時短回数は、当り種類決定テーブル（図1 4参照）を参照して選択図柄コマンドに応じて決定される。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図1 7参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物1 4 6の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図1 8参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図1 9参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図2 0）に示されるとおりである。

40

【0 5 8 8】

S 2 3 8において、メインCPU 2 0 1は、時短設定処理を行う。この時短設定処理の詳細については、図4 2を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 2 3 8の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図3 9参照）に戻す。

【0 5 8 9】

[1 - 6 - 1 7 . 時短設定処理]

50

次に、図 4 2 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行される時短設定処理について説明する。図 4 2 は、第 1 のパチンコ遊技機において、時短移行処理（図 4 1 参照）中の S 2 3 8 でメイン C P U 2 0 1 により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 9 0 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（ S 2 4 1 ）。

【 0 5 9 1 】

S 2 4 1 において、時短フラグがオンであると判定された場合（ S 2 4 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、 S 2 4 2 に移す。

【 0 5 9 2 】

S 2 4 1 が Y E S 判定の場合とは、確変フラグがオフであって、例えば、C 時短遊技状態が先に実行されている状態で B 時短遊技状態を重ねて実行する場合（天井カウンタ = 天井値となった場合）や、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態が先に実行されている状態で C 時短遊技状態を重ねて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）が相当する。

【 0 5 9 3 】

なお、図示しないが、C 時短遊技状態が先に実行されている状態で B 時短遊技状態を重ねて実行する場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短モード = 2」をセットするとともに、S 2 3 5 で決定された B 時短カウンタをセットする。また、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態が先に実行されている状態で C 時短遊技状態を重ねて実行する場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短モード = 3」にセットするとともに、S 2 3 7 で決定された C 時短カウンタをセットする。

【 0 5 9 4 】

S 2 4 1 において、時短フラグがオンでないと判定された場合（ S 2 4 1 が N O 判定）、すなわち時短フラグがオフである場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、 S 2 4 4 に移す。

【 0 5 9 5 】

S 2 4 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、現状の時短カウンタ（先に実行されていた時短遊技状態の時短残回数）と、新たな時短回数（ S 2 3 5 または S 2 3 7 で決定された時短回数）とを比較し、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さいか否かを判定する。

【 0 5 9 6 】

S 2 4 2 において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さくないと判定された場合（ S 2 4 2 が N O 判定の場合）、すなわち現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きい場合、メイン C P U 2 0 1 は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図 4 1 を参照）に戻す。

【 0 5 9 7 】

一方、 S 2 4 2 において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きいと判定された場合（ S 2 4 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、 S 2 4 3 に移す。

【 0 5 9 8 】

S 2 4 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短カウンタ再設定処理を行う。この処理では、C 時短遊技状態が先に実行されている状態で B 時短遊技状態を重ねて実行する場合や、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態が先に実行されている状態で C 時短遊技状態を重ねて実行する場合、現状の時短カウンタの値（すなわち時短残回数）と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数が、新たな時短カウンタとして再設定される。ただし、時短カウンタ再設定処理（ S 2 4 3 ）が行われたとしても、メイン C P U 2 0 1 は、B 時短カウンタおよび C 時短カウンタをリセットしない。

【 0 5 9 9 】

なお、C 時短遊技状態が先に実行されている状態で B 時短遊技状態を重ねて実行する場

10

20

30

40

50

合や、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態が先に実行されている状態でC時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインCPU201は、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能を維持する。すなわち、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能から新たな時短遊技状態の時短性能に変更したり、現状の時短カウンタと新たな時短回数とのうち多い方の時短回数に対応する時短遊技状態の時短性能に変更されたりはしない。

【0600】

なお、時短性能とは、上述したとおり、入賞口（例えば、本実施例では第2始動口140B（図4参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、またはノおよび普通電動役物146の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。

10

【0601】

S244において、メインCPU201は、時短態様設定処理を行う。この処理は、S241がNO判定の場合、すなわち、非時短遊技状態からB時短遊技状態に移行させて実行する場合（天井カウンタ＝天井値となった場合）や、非時短遊技状態からC時短遊技状態に移行させて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）に行われる処理である。この処理では、B時短制御態様決定処理（S235）またはC時短制御態様決定処理（S237）で決定された時短回数と時短性能とが設定される。メインCPU201は、S244の処理を実行した後、処理を、S245に移す。

【0602】

20

S245において、メインCPU201は、時短フラグをオンにセットする。メインCPU201は、S245の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図41）に戻す。

【0603】

このように、図34～図42を参照して説明した上述の時短管理処理において、メインCPU201は、B時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っている。本実施例では、第1特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、当り判定処理の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機の場合、天井最終変動における第1特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合が生じうる。このように、天井最終変動における第1特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、メインCPU201は、小当り遊技状態が終了したことに基づいて、B時短遊技状態に移行させる処理を行うとよい。

30

【0604】

また、図34～図42を参照して説明した上述の時短管理処理では、メインCPU201は、B時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っているが、これに限られず、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、B時短遊技状態への移行処理を行うようにしてもよい。とくに、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能な第1のパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、B時短遊技状態への移行処理を行うことが好ましい。なぜなら、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときにB時短遊技状態に移行するようにすると、天井最終変動としてのいずれか一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、この他方の特別図柄の可変表示については、B時短遊技状態としての恩恵を受けることができなくなり、興味が低下するおそれがあるからである。天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいてB時短遊技状態への移行処理を行うことにより、とくに天井最終変動である特別図柄の可変表示が長変動（例えば、図15に示される長変動A～C）である場合であっても、B時短遊技状態の開始の遅延を回避することができる。

40

【0605】

また、図34～図42を参照して説明した上述の時短管理処理では、天井フラグがオンである場合にB時短遊技状態に移行させ、時短当りフラグがオンである場合にC時短遊技

50

状態に移行させるようにしたが、これに限られず、B時短遊技状態に移行する場合とC時短遊技状態に移行する場合とで共通するフラグを用いて時短遊技状態に移行する旨を判定するようにしてもよい。

【0606】

また、図34～図42を参照して説明した上述の時短管理処理では、B時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのB時短制御態様決定処理(S235)を、C時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのC時短制御態様決定処理(S237)よりも優先して行うようにしている(図41のS233～S237を参照)が、これに限られない。例えば、C時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのC時短制御態様決定処理(S237)を、B時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのB時短制御態様決定処理(S235)よりも優先して行うようにしてもよい。

10

【0607】

また、図38を参照して説明した上述の天井カウンタ更新処理では、天井カウンタ禁止フラグがオフでない場合(図38のS201がNO判定)、天井カウンタを更新しないようにしているが、これに限られない。例えばST機や確変転落抽選を行うパチンコ遊技機では、確変フラグがオンである場合であっても特別図柄の可変表示が行われると天井カウンタを更新するようにしてもよい。この場合、天井カウンタが天井値に達したとしても、B時短遊技状態に移行せず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、B時短遊技状態に移行するようにしてもよい。この場合、メインCPU201は、「天井カウンタ＝天井値」となっただけではB時短遊技状態に移行させず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、B時短遊技状態に移行させる処理を行うこととなる。

20

【0608】

また、B時短遊技状態への移行条件である天井値は、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母の所定範囲内(例えば、2.5～3.0倍)であることが好ましい。本実施例では、例えば図10に示されるように、確変フラグがオフである場合の大当り確率が319分の1(設定値1の場合)であるから、天井値は、 $319 \times 2.5 \sim 319 \times 3.0$ (倍)の範囲内であることが好ましい。

【0609】

また、B時短遊技状態の終了条件であるB時短規定回数の上限は、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母の規定倍数(例えば3.8倍)までとすることが好ましい。同様に、C時短遊技状態の終了条件であるC時短規定回数の上限についても、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母に規定数を乗じた値まで(例えば大当り確率の分母の3.8倍まで)とすることが好ましい。本実施例では、確変フラグがオフである場合の大当り確率が319分の1(設定値1の場合)であるから、B時短規定回数およびC時短規定回数は、いずれも、概ね1212(319×3.8)を上限とすることが好ましい。なお、B時短規定回数の上限とC時短規定回数の上限とを同じ値とすることは必須ではない。

30

【0610】

ところで、第1のパチンコ遊技機のように、例えば設定1～設定6といった大当り確率が異なる複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセット可能であるパチンコ遊技機である場合、上述したとおり、時短当り確率は全設定値で共通の確率となっている。このような場合、B時短遊技状態への移行条件である天井値を、設定値にかかわらず大当り確率(確変フラグがオフである場合)の分母に規定数(例えば3.0)を乗じた値とした場合、設定値に応じて天井値が異なることとなり、セットされている設定値が遊技者に看破されてしまうおそれがある。そこで、本実施例では、セットされた設定値がいずれであったとしても、天井値を、大当り確率(確変フラグがオフである場合)の分母に対して規定数を乗じて決定するのではなく、設定値にかかわらず同じ値とすることが好ましい。

40

【0611】

[1-6-18.時短管理処理にかかわる変形例]

50

図 3 4 ~ 図 4 2 を参照して第 1 のパチンコ遊技機において説明した上述の時短管理処理（以下「本実施例の時短管理処理」と称する）では、天井カウンタ更新処理（図 3 8 参照）を、特別図柄遊技終了処理において（すなわち特別図柄の可変表示を終了したときに）実行している。また、B 時短遊技状態への移行にかかわる処理を、C 時短遊技状態への移行にかかわる処理よりも優先して行うようにしている。ただし、これらに限られず、様々なバリエーションで時短管理処理を行うことができる。以下に、時短管理処理にかかわる変形例について説明する。

【 0 6 1 2 】

以下に説明する変形例では、天井カウンタの更新処理の実行タイミングと、B 時短遊技状態への移行と C 時短遊技状態への移行との優先順位等の移行時の処理と、B 時短遊技状態への移行フラグと C 時短遊技状態の移行フラグとを共通して用いられる共通フラグであるか否かと、のバリエーションについて説明する。なお、上述した本実施例の時短管理処理における天井カウンタの更新処理の実行タイミング等は以下のとおりである。

- ・天井カウンタの更新処理の実行タイミング：変動停止時
- ・移行時の処理：B 時短遊技状態優先
- ・B 時短遊技状態への移行フラグと C 時短遊技状態の移行フラグ：別個

【 0 6 1 3 】

また、以下では、時短管理処理にかかわる様々な変形例のうち代表的な例について説明するものであり、時短管理処理は、図 3 4 ~ 図 4 2 を参照して説明した実施例および以下に説明する変形例に限定されない。

【 0 6 1 4 】

[1 - 6 - 1 8 - 1 . 第 1 変形例]

第 1 変形例は、以下のとおりである。以下では、本実施例の時短管理処理と異なる処理について説明する。

- ・天井カウンタの更新処理の実行タイミング：変動開始時
- ・移行時の処理：B 時短遊技状態優先
- ・B 時短遊技状態への移行フラグと C 時短遊技状態の移行フラグ：別個

【 0 6 1 5 】

第 1 変形では、天井カウンタ更新処理を、特別図柄可変表示開始処理（すなわち特別図柄の可変表示を開始したとき）において実行し、B 時短遊技状態への移行にかかわる処理である B 時短制御態様決定処理（図 4 1 の S 2 3 5 参照）を、C 時短遊技状態への移行にかかわる処理である C 時短制御態様決定処理（図 4 1 の S 2 3 7）よりも優先して行う例である。第 1 変形例におけるその他の処理は、本実施例の時短管理処理と同様であるため、説明を省略する。

【 0 6 1 6 】

図 4 4 は、第 1 変形例における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 4 4 において、本実施例の時短管理処理と同じ処理については、処理するタイミングが本実施例の時短管理処理と異なっていたとしても、同じステップ番号を付すものとする。

【 0 6 1 7 】

図 4 4 に示されるように、この第 1 変形例では、メイン CPU 2 0 1 は、天井カウンタ更新処理（S 1 8 2）を、例えば、特別図柄の可変表示時間設定処理（S 1 0 8）と、特別図柄の制御状態番号を 1 にセットする処理（S 1 0 9）との間で行う。

【 0 6 1 8 】

S 1 0 8 と S 1 0 9 との間で行われる S 1 8 2 の天井カウンタ処理は、図 3 8 を参照して上述した天井カウンタ処理と同様であるため、説明を省略する。

【 0 6 1 9 】

また、メイン CPU 2 0 1 は、天井カウンタ更新処理（S 1 8 2）の終了後、時短移行判定処理（S 2 1 1）も行う。

【 0 6 2 0 】

天井カウンタ更新処理（Ｓ１８２）の終了後に行われる時短移行判定処理（Ｓ２１１）は、図４０を参照して上述した天井カウンタ処理と同様であるため、説明を省略する。

【０６２１】

また、この第１変形例では、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＢ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３５参照）が、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＣ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３７）よりも優先して行われるが、これについての処理は、図４１と同様であるため、説明を省略する。

【０６２２】

なお、本実施例の時短管理処理のうち、天井カウンタ処理（Ｓ１８２）および時短移行判定処理（Ｓ２１１）を除く他の処理については、特別図柄遊技終了処理（図３４参照）において実行することができる。この場合、時短移行処理（図４１参照）のうち、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理（例えば、Ｓ２３５およびこれに伴うＳ２３８）については特別図柄可変表示開始処理（例えば、図４４に示される時短移行判定処理（Ｓ２１１）の終了後）において行い、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理（例えば、Ｓ２３６およびこれに伴うＳ２３８）については特別図柄遊技終了処理（図３４）において実行するようにしてもよい。

【０６２３】

また、この第１変形例では、天井カウンタ更新処理（Ｓ１８２）を、特別図柄の可変表示時間設定処理（Ｓ１０８）と、特別図柄の制御状態番号を１にセットする処理（Ｓ１０９）との間で行っているが、これに限られず、特別図柄可変表示開始処理中であれば任意のタイミングで行ってよい。ただし、図４４に示されるように、天井カウンタ更新処理（Ｓ１８２）を、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）よりも優先して先に実行してもよいし、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）よりも後に実行してもよい。

【０６２４】

また、この第１変形例では、Ｂ時短遊技状態への移行条件が成立した場合（図４６のＳ２２２がＹＥＳ判定の場合）と、Ｃ時短遊技状態への移行条件が成立した場合（特別図柄の当り判定処理（例えば、図４４のＳ１０４を参照）の結果が時短当りである場合）とに、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態に移行する場合とＣ時短遊技状態に移行する場合とで共通して用いられる時短移行フラグをオンにセットする。

【０６２５】

[１ - ６ - １８ - ２ . 第２変形例]

第２変形例は、以下のとおりである。

- ・天井カウンタの更新処理の実行タイミング：変動開始時
- ・移行時の処理：Ｃ時短遊技状態優先
- ・Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグ：別個

【０６２６】

第２変形例は、第１変形例と同様、天井カウンタ更新処理を、特別図柄可変表示開始処理（すなわち特別図柄の可変表示を開始したとき）において実行するものである。ただし、この第２変形例は、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＣ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３７）を、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＢ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３５参照）よりも優先して行う点で、第１変形例と異なる。第２変形例におけるその他の処理は、本実施例の時短管理処理と同様であるため、説明を省略する。

【０６２７】

図４５は、第２変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。なお、図４５において、本実施例の時短管理処理と同じ処理については、処理するタイミングが本実施例の時短管理処理と異なっていたとしても、同じステップ番号を付すものとする。

【０６２８】

図４５に示されるように、第２変形例の時短移行処理では、Ｓ２３２がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３６およびＳ２３７の処理を、Ｓ２３３およびＳ２３５

10

20

30

40

50

の処理よりも優先して行っている。このようにすることで、B時短遊技状態への移行条件とC時短遊技状態への移行条件とのうちC時短遊技状態への移行条件のみが成立している場合は勿論のこと、B時短遊技状態への移行条件とC時短遊技状態への移行条件との両方が成立している場合であっても、C時短遊技状態への移行を、B時短遊技状態への移行よりも優先して行うことが可能となる。

【0629】

[1 - 6 - 18 - 3 . 第3変形例]

第3変形例は、以下のとおりである。

- ・天井カウンタの更新処理の実行タイミング：変動開始時
- ・移行時の処理：B時短遊技状態優先
- ・B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグ：共通

10

【0630】

第3変形例は、第1変形例と同様、天井カウンタ更新処理を、特別図柄可変表示開始処理（すなわち特別図柄の可変表示を開始したとき）において実行するものである。ただし、第3変形例では、B時短遊技状態に移行する場合とC時短遊技状態に移行する場合とで共通するフラグを用いて、時短移行処理を行うようにした点で、第1変形例と異なる。なお、この第3変形例では、B時短遊技状態への移行にかかわる処理であるB時短制御態様決定処理（図41のS235）を、C時短遊技状態への移行にかかわる処理であるC時短制御態様決定処理（図41のS237参照）よりも優先して行っており、この点は第1変形例と同様である。第3変形例におけるその他の処理は、本実施例の時短管理処理と同様であるため、説明を省略する。

20

【0631】

図46は、第3変形例における時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。また、図47は、第3変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。なお、図46および図47において、本実施例の時短管理処理と同じ処理については、処理するタイミングが本実施例の時短管理処理と異なっていたとしても、同じステップ番号を付すものとする。

【0632】

図46に示されるように、第3変形例の時短移行判定処理において、メインCPU201は、S224の処理を行った後、時短移行フラグをオンにセットする（S225）。この時短移行フラグは、上述したとおり、B時短遊技状態に移行する場合とC時短遊技状態に移行する場合とで共通して用いられるフラグである。したがって、この第3変形例において、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理（例えば、図44のS104を参照）の結果が時短当りである場合にも、時短移行フラグをオンにセットする。

30

【0633】

メインCPU201は、S225の処理を実行した後、処理を、S226に移す。

【0634】

なお、S224の処理およびS226の処理は、いずれも図40を参照して上述したS224の処理およびS226の処理と同様であるため、説明を省略する。

【0635】

40

図47に示されるように、第3変形例の時短移行処理において、メインCPU201は、まず、時短移行フラグがオンであるか否かを判定する（S231）。

【0636】

S231において、時短移行フラグがオンでないと判定された場合（S231がNO判定の場合）、すなわち時短移行フラグがオフである場合、メインCPU201は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図39参照）に戻す。

【0637】

一方、S231において、時短移行フラグがオンであると判定された場合（S231がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S232に移す。

【0638】

50

S 2 3 2において、メインCPU 2 0 1は、確変フラグがオフであるか否かを判定する。
【0 6 3 9】

S 2 3 2において、確変フラグがオフでないと判定された場合（S 2 3 2がNO判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 2 3 9に移す。

【0 6 4 0】

一方、S 2 3 2において、確変フラグがオフであると判定された場合（S 2 3 2がYES判定）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 2 3 3に移す。

【0 6 4 1】

S 2 3 3において、メインCPU 2 0 1は、天井フラグがONであるか否かを判定する。 10

【0 6 4 2】

S 2 3 3において、天井フラグがオンでないと判定された場合（S 2 3 3がNO判定の場合）、すなわち天井フラグがオフである場合、メインCPU 2 0 1は、図4 1に示されるS 2 3 6の処理を経ることなく、処理を、S 2 3 7に移す。図4 1に示されるS 2 3 6の処理を経る必要がないのは、時短移行フラグがオン（S 2 3 1がYES判定）であって、天井フラグがオンでない場合（S 2 3 3がNO判定である場合）、C時短移行条件が成立している（すなわち時短当りフラグオンである）ことを示すためである。

【0 6 4 3】

一方、S 2 3 3において、天井フラグがオンであると判定された場合（S 2 3 3がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、図4 1と同様に、処理を、S 2 3 5に移す。 20

【0 6 4 4】

B時短制御態様決定処理（S 2 3 5）およびC時短制御態様決定処理（S 2 3 7）は、いずれも図4 1のB時短制御態様決定処理（S 2 3 5）およびC時短制御態様決定処理（S 2 3 7）と同様であるため、説明を省略する。

【0 6 4 5】

メインCPU 2 0 1は、S 2 3 5の処理を実行した後、処理を、S 2 3 8に移す。同様に、メインCPU 2 0 1は、S 2 3 7の処理を実行した後も、処理を、S 2 3 8に移す。

【0 6 4 6】

なお、S 2 3 8の時短設定処理は、図4 1のS 2 3 8の時短設定処理と同様であるため、説明を省略する。メインCPU 2 0 1は、S 2 3 8の処理を実行した後、処理を、S 2 3 9に移す。 30

【0 6 4 7】

S 2 3 9において、メインCPU 2 0 1は、時短移行フラグをオフにする。メインCPU 2 0 1は、S 2 3 9の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図3 9）に戻す。

【0 6 4 8】

このように、第3変形例では、B時短遊技状態への移行条件が成立した場合（図4 6のS 2 2 2がYES判定の場合）と、C時短遊技状態への移行条件が成立した場合（特別図柄の当り判定処理（例えば、図4 4のS 1 0 4を参照）の結果が時短当りである場合）とに、B時短遊技状態に移行する場合とC時短遊技状態に移行する場合とで共通して用いられる時短移行フラグがオンにセットされる。そのため、メインCPU 2 0 1は、図4 1に示されるS 2 3 6の処理を実行することなく、C時短遊技状態への移行にかかわる処理であるC時短制御態様決定処理（S 2 3 7）を実行することが可能となる。 40

【0 6 4 9】

また、図4 7に示されるように、第3変形例の時短移行処理では、S 2 3 2がYES判定の場合、メインCPU 2 0 1は、S 2 3 5の処理を、S 2 3 7の処理よりも優先して行っている。このようにすることで、B時短遊技状態への移行条件とC時短遊技状態への移行条件とのうちB時短遊技状態への移行条件のみが成立している場合は勿論のこと、B時短遊技状態への移行条件とC時短遊技状態への移行条件との両方が成立している場合であっても、B時短遊技状態への移行を、C時短遊技状態への移行よりも優先して行うことが可 50

能となる。

【 0 6 5 0 】

[1 - 6 - 1 8 - 4 . 第 4 変形例]

第 4 変形例は、以下のとおりである。

- ・天井カウンタの更新処理の実行タイミング：変動開始時
- ・移行時の処理：C 時短遊技状態優先
- ・B 時短遊技状態への移行フラグと C 時短遊技状態の移行フラグ：共通

【 0 6 5 1 】

第 4 変形例は、天井カウンタ更新処理を、特別図柄可変表示開始処理（すなわち特別図柄の可変表示を開始したとき）において実行する点、および、B 時短遊技状態に移行する場合と C 時短遊技状態に移行する場合とで共通するフラグを用いて時短移行処理を行う点において、第 3 変形例と同様である。ただし、この第 4 変形例では、C 時短遊技状態への移行にかかわる処理である C 時短制御態様決定処理（図 4 1 の S 2 3 7）を、B 時短遊技状態への移行にかかわる処理である B 時短制御態様決定処理（図 4 1 の S 2 3 5 参照）よりも優先して行う点において、第 3 変形例と異なる。第 4 変形例におけるその他の処理は、本実施例の時短管理処理と同様であるため、説明を省略する。

10

【 0 6 5 2 】

図 4 8 は、第 4 変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。図 4 8 において、本実施例の時短管理処理と同じ処理については、処理するタイミングが本実施例の時短管理処理と異なっていたとしても、同じステップ番号を付すものとする。また、以下では、図 4 7 と異なる点を主として説明する。

20

【 0 6 5 3 】

また、時短移行判定処理については、図 4 6 と同じ処理であるため、説明を省略する。

【 0 6 5 4 】

図 4 8 に示されるように、第 4 変形例の時短移行処理では、S 2 3 2 において、確変フラグがオフであると判定された場合（S 2 3 2 が Y E S 判定）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 2 3 6 に移す。

【 0 6 5 5 】

S 2 3 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短当りフラグが ON であるか否かを判定する。なお、この時短当りフラグは、上述したとおり、特別図柄の可変表示の開始時に実行される特別図柄の当り判定処理（図 2 9 の S 1 0 4 参照）の結果が時短当りである場合に、オンにセットされる。

30

【 0 6 5 6 】

S 2 3 6 において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（S 2 3 6 が N O 判定の場合）、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 2 3 5 に移す。

【 0 6 5 7 】

一方、S 2 3 6 において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（S 2 3 6 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 2 3 7 に移す。

【 0 6 5 8 】

このように、第 4 変形例の時短移行処理では、S 2 3 2 が Y E S 判定の場合、メイン CPU 2 0 1 は、S 2 3 7 の処理を、S 2 3 5 の処理よりも優先して行っている。このようにすることで、B 時短遊技状態への移行条件と C 時短遊技状態への移行条件とのうち C 時短遊技状態への移行条件のみが成立している場合は勿論のこと、B 時短遊技状態への移行条件と C 時短遊技状態への移行条件との両方が成立している場合であっても、C 時短遊技状態への移行を、B 時短遊技状態への移行よりも優先して行うことが可能となる。

40

【 0 6 5 9 】

[1 - 6 - 1 8 - 5 . 第 5 変形例]

第 5 変形例は、以下のとおりである。

- ・天井カウンタの更新処理の実行タイミング：変動停止時

50

- ・移行時の処理：C時短遊技状態優先
- ・B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグ：別個

【0660】

第5変形例は、天井カウンタ更新処理を、特別図柄遊技終了処理において（すなわち特別図柄の可変表示を終了したときに）実行している点で、本実施例の時短管理処理と同様である。ただし、この第5変形例では、C時短遊技状態への移行にかかわる処理であるC時短制御態様決定処理（図41のS237）を、B時短遊技状態への移行にかかわる処理であるB時短制御態様決定処理（図41のS235参照）よりも優先して行う点において、本実施例の時短管理処理と異なる。第5変形例におけるその他の処理は、本実施例の時短管理処理と同様であるため、説明を省略する。

10

【0661】

図49は、第5変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。図49において、本実施例の時短管理処理と同じ処理については、処理するタイミングが本実施例の時短管理処理と異なっていたとしても、同じステップ番号を付すものとする。また、以下では、図41と異なる点について説明し、その他は説明を省略するものとする。

【0662】

図49に示されるように、第5変形例の時短移行処理では、S232において、確変フラグがオフであると判定された場合（S232がYES判定）、メインCPU201は、処理を、S236に移す。

【0663】

S236において、メインCPU201は、時短当りフラグがONであるか否かを判定する。なお、この時短当りフラグは、上述したとおり、特別図柄の可変表示の開始時に実行される特別図柄の当り判定処理（図29のS104参照）の結果が時短当りである場合に、オンにセットされる。

20

【0664】

S236において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（S236がNO判定の場合）、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メインCPU201は、処理を、S233に移す。

【0665】

一方、S236において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（S236がYES判定）、メインCPU201は、処理を、S237に移す。

30

【0666】

このように、第5変形例の時短移行処理では、天井カウンタ更新処理を特別図柄可変表示開始処理（すなわち特別図柄の可変表示を開始したとき）において実行し、S232がYES判定の場合、メインCPU201は、S236およびS237の処理を、S233およびS235の処理よりも優先して行っている。このようにすることで、B時短遊技状態への移行条件とC時短遊技状態への移行条件とのうちC時短遊技状態への移行条件のみが成立している場合は勿論のこと、B時短遊技状態への移行条件とC時短遊技状態への移行条件との両方が成立している場合であっても、C時短遊技状態への移行を、B時短遊技状態への移行よりも優先して行うことが可能となる。

40

【0667】

[1-6-18-6. 第6変形例]

第6変形例は、以下のとおりである。以下では、本実施例の時短管理処理と異なる処理について説明する。

- ・天井カウンタの更新処理の実行タイミング：変動停止時
- ・移行時の処理：「時短当り」非当選を確認した上でB時短遊技状態に移行

【0668】

第6変形例は、天井カウンタ更新処理を、特別図柄遊技終了処理において（すなわち特別図柄の可変表示を終了したときに）実行している点で、本実施例の時短管理処理と同様である。ただし、この第6変形例では、B時短遊技状態への移行条件が成立した場合に、

50

メインCPU201は、C時短遊技状態への移行条件が成立していないことを確認した上で、B時短遊技状態への移行にかかわる処理であるB時短制御態様決定処理（図41の235参照）を実行する点で、本実施例の時短管理処理と異なる。以下では、図41と異なる点を主として説明し、その他は本実施例の時短管理処理と同様であるため、説明を省略する。

【0669】

図50は、第6変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。図50において、本実施例の時短管理処理と同じ処理については、処理するタイミングが本実施例の時短管理処理と異なっていたとしても、同じステップ番号を付すものとする。また、以下では、図41と異なる点について主として説明する。

10

【0670】

図50に示されるように、第6変形例の時短移行処理では、S232において、確変フラグがオフであると判定された場合（S232がYES判定）、メインCPU201は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図39参照）に戻す。

【0671】

S233において、メインCPU201は、天井フラグがONであるか否かを判定する。

【0672】

S233において、天井フラグがONであると判定された場合（S233がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S234に移す。

【0673】

一方、S233において、天井フラグがONでないと判定された場合（S233がNO判定の場合）、すなわち天井フラグがオフである場合、メインCPU201は、処理を、S236に移す。

20

【0674】

S234において、メインCPU201は、時短当りフラグがオフであるか否かを判定する。なお、この時短当りフラグは、上述したとおり、特別図柄の可変表示の開始時に実行される特別図柄の当り判定処理（図29のS104参照）の結果が時短当りである場合に、オンにセットされる。

【0675】

S234において、時短当りフラグがオフである場合（S234がYES判定）、メインCPU201は、処理を、S235に移す。

30

【0676】

S236において、メインCPU201は、時短当りフラグがONであるか否かを判定する。

【0677】

S236において、時短当りフラグがONでないと判定された場合（S236がNO判定）、メインCPU201は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図39）に戻す。

【0678】

一方、S236において、時短当りフラグがONであると判定された場合（S236がYES判定）、メインCPU201は、処理を、S237に移す。

40

【0679】

このように、第6変形例の時短移行処理では、天井カウンタ更新処理を特別図柄可変表示開始処理（すなわち特別図柄の可変表示を開始したとき）において実行し、メインCPU201は、B時短遊技状態への移行条件が成立していたとしても（S233がYES判定であったとしても）、C時短遊技状態への移行条件が成立していないこと（S234がYES判定であること）を確認した上で、B時短制御態様決定処理（S235）を実行するようにしている。

【0680】

[1 - 6 - 18 - 7 . 第7変形例]

50

なお、図 3 7 を参照して上述した時短カウンタ更新処理、および上記の第 1 変形例～第 6 変形例では、時短遊技状態が重複した場合に、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合の処理について説明した。ただし、時短遊技状態が重複した場合に、必ずしも、複数の時短遊技状態を重ねて実行することは必須でない。複数の時短遊技状態が重ねて実行されない場合、メイン CPU 2 0 1 は、図 4 3 に示される処理を実行するとよい。

【 0 6 8 1 】

図 4 3 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図 3 6 参照）中の S 1 8 1 でメイン CPU 2 0 1 により実行される時短カウンタ更新処理の変形例を示すフローチャートである。なお、図 4 3 において、図 5 3 の時短カウンタ更新処理と同じ処理については、同じステップ番号を付すものとする。

【 0 6 8 2 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、時短フラグオン且つ時短カウンタが 0 より大きいと判定する（S 1 9 1）。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが 0 より大きいこととの両方を満たした場合に YES 判定され、いずれか一方でも満たしていなければ NO 判定される。

【 0 6 8 3 】

S 1 9 1 において、時短フラグオンと、時短カウンタが 0 より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S 1 9 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図 3 6）に戻す。

【 0 6 8 4 】

一方、S 1 9 1 において時短フラグオン且つ時短カウンタが 0 より大きいと判定された場合（S 1 9 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 1 9 2 に移す。

【 0 6 8 5 】

S 1 9 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短カウンタから 1 を減算する処理を行う（S 1 9 2）。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 9 2 の処理を実行した後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図 3 6）に戻す。

【 0 6 8 6 】

[1 - 7 . 大入賞口開放準備処理]

次に、図 5 1 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 8 参照）中の S 9 6 でメイン CPU 2 0 1 により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図 5 1 は、第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 6 8 7 】

なお、この大入賞口開放準備処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 9 6 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 9 6 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 0 6 8 8 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する（S 2 5 1）。

【 0 6 8 9 】

S 2 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合（S 2 5 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 8 参照）に戻す。

【 0 6 9 0 】

一方、S 2 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定された場合（S 2 5 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 2 5 2 に移す。

【 0 6 9 1 】

S 2 5 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタ値をロードする。大入賞口開放回数カウンタは、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタが相当し、小当り遊技制

10

20

30

40

50

御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の実行回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタの計数値（大入賞口開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５３に移す。

【０６９２】

Ｓ２５３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（例えば、大当り用大入賞口１３１または小当り用大入賞口１５１）の開放回数が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施例では、大当り遊技状態において開放される大当り用大入賞口１３１の開放回数であるラウンド数の上限値は、例えば当り種類決定テーブル（図１３参照）に示されるように４ラウンドまたは１０ラウンドである。一方、小当り遊技状態において開放される小当り用大入賞口１５１の開放回数の上限値は例えば１回である。

10

【０６９３】

Ｓ２５３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ２５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２５４に移す。

【０６９４】

Ｓ２５４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２５４）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図２８のＳ９８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５５に移す。

20

【０６９５】

Ｓ２５５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ２５６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ２５６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０６９６】

Ｓ２５３に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ２５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２５７に移す。

30

【０６９７】

Ｓ２５７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５８に移す。

【０６９８】

Ｓ２５８において、メインＣＰＵ２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば大当り用大入賞口１３１（図４参照）が選択され、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口１５１（図４参照）が選択される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５９に移す。

40

【０６９９】

Ｓ２５９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）の開放回数、大入賞口の最大開放時間、大入賞口への最大入賞個数、大入賞口入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口の開放回数は、大当り遊技制御処理の実行時であればラウンド数が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口１５１の開放回数が相当する。なお、１ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２６０に移す。

50

【 0 7 0 0 】

なお、本実施例において、大入賞口の最大開放時間は、大当たり遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 3 0 0 0 0 m s e c にセットされ、小当たり遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1 8 0 0 m s e c にセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当たり遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1 0 個にセットされ、小当たり遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 5 個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、例えば、大当たり用大入賞口 1 3 1 および小当たり用大入賞口 1 5 1 のいずれについても 1 0 個にセットされる。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットされる値は上記に限られない。

【 0 7 0 1 】

S 2 6 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口（大当たり用大入賞口 1 3 1、小当たり用大入賞口 1 5 1）の開閉制御データの生成処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 6 0 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 1 に移す。

10

【 0 7 0 2 】

S 2 6 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S 2 6 1）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図 2 8 の S 9 7 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 6 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 2 に移す。

【 0 7 0 3 】

S 2 6 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 6 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 3 に移す。

20

【 0 7 0 4 】

S 2 6 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 5 6 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 6 3 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 8 参照）に戻す。

【 0 7 0 5 】

[1 - 7 - 1 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 5 2 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 8 参照）中の S 9 7 でメイン C P U 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 5 2 は、第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 0 7 0 6 】

なお、この大入賞口開放制御処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 9 7 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放制御処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 9 7 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 0 7 0 7 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する（S 2 7 1）。

40

【 0 7 0 8 】

S 2 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合（S 2 7 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 8 参照）に戻す。

【 0 7 0 9 】

一方、S 2 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合（S 2 7 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 2 に移す。

【 0 7 1 0 】

S 2 7 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口（大当たり用大入賞口 1 3 1、小当

50

り用大入賞口 1 5 1) に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタ (例えば、大当り用大入賞口カウンタスイッチ 1 3 2、小当り用大入賞口カウンタスイッチ 1 5 2 (いずれも図 6 参照) 等) により計数された値が最大入賞個数以上の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタにより計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納される。

【 0 7 1 1 】

S 2 7 2 において、大入賞口 (大当り用大入賞口 1 3 1、小当り用大入賞口 1 5 1) に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合 (S 2 7 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 3 に移す。

10

【 0 7 1 2 】

一方、S 2 7 2 において、大入賞口 (大当り用大入賞口 1 3 1、小当り用大入賞口 1 5 1) に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上であると判定された場合 (S 2 7 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 4 に移す。

【 0 7 1 3 】

S 2 7 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 (大当り用大入賞口 1 3 1、小当り用大入賞口 1 5 1) の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理 (図 5 1 の S 2 5 9 参照) においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【 0 7 1 4 】

20

S 2 7 3 において大入賞口 (大当り用大入賞口 1 3 1、小当り用大入賞口 1 5 1) の最大開放時間が経過していないと判定された場合 (S 2 7 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 2 8 参照) に戻す。

【 0 7 1 5 】

一方、S 2 7 3 において大入賞口 (大当り用大入賞口 1 3 1、小当り用大入賞口 1 5 1) の最大開放時間が経過していると判定された場合 (S 2 7 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 4 に移す。

【 0 7 1 6 】

S 2 7 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 (大当り用大入賞口 1 3 1、小当り用大入賞口 1 5 1) の閉鎖処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 7 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 7 5 に移す。

30

【 0 7 1 7 】

S 2 7 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理 (S 2 7 5) を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理 (図 2 8 の S 9 6 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 7 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 7 6 に移す。

【 0 7 1 8 】

S 2 7 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 7 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 7 7 に移す。

40

【 0 7 1 9 】

S 2 7 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (後述の図 5 6 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 2 7 7 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 2 8 参照) に戻す。

【 0 7 2 0 】

[1 - 7 - 2 . 大当り終了処理]

次に、図 5 3 を参照して、特別図柄管理処理 (図 2 8 参照) 中の S 9 8 でメイン C P U

50

201により実行される大当り終了処理について説明する。図53は、第1のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【0721】

なお、この大当り終了処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS98で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、大当り終了処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS98で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【0722】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する(S281)。

【0723】

S281において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合(S281がNO判定の場合)、メインCPU201は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理(図28参照)も終了し、処理を、特別図柄制御処理(図27参照)に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【0724】

一方、S281において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合(S281がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S282に移す。

【0725】

S282において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ(例えば、確変フラグ、時短フラグ、天井カウント禁止フラグ等)の値をセットまたはリセットや、各種カウンタ(例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大入賞口入賞カウンタ、天井カウンタ等)の値をセットまたはリセットする処理が行われる。なお、特別図柄休止フラグおよび天井カウンタは、いずれも、特別図柄遊技終了設定処理(S282)においてリセットされる。また、確変フラグがオンにセットされる場合、天井カウント禁止フラグもオンにセットされる。これにより、確変フラグがオンの高確遊技状態では、天井カウンタの更新が行われないようになる。メインCPU201は、S282の処理を実行した後、処理を、S283に移す。

【0726】

S283において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図34を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU201は、S283の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理(図28参照)も終了し、処理を、特別図柄制御処理(図27参照)に戻す。この場合、上述したとおり、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【0727】

なお、メインCPU201は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【0728】

[1-7-3. 普通図柄制御処理]

次に、図54を参照して、主制御メイン処理(図21～図24参照)中のS40でメインCPU201により実行される普通図柄制御処理について説明する。

【0729】

図54は、第1のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図54に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値(「0」～「4」)は、普通図柄の制御状態番号である。メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【0730】

メインCPU201は、まず、普通図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する(S2

10

20

30

40

50

9 1)。

【 0 7 3 1 】

S 2 9 1 において普通図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合 (S 2 9 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄制御処理を終了し、処理を、S 4 1 (図 2 4 参照) に戻す。

【 0 7 3 2 】

一方、S 2 9 1 において普通図柄の待ち時間が 0 であると判定された場合 (S 2 9 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 9 2 に移す。

【 0 7 3 3 】

S 2 9 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の制御状態番号をロードする (S 2 9 2)。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 9 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 9 3 に移す。なお、メイン C P U 2 0 1 は、S 2 9 2 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 2 9 3 以降の処理を行う。

10

【 0 7 3 4 】

S 2 9 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示開始処理を行う。この S 2 9 3 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 0 」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理、普通図柄の変動パターン決定処理、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物 1 4 6 の開放パターン (開放回数、開放時間、ウェイト時間) 設定処理を行う。普通図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 9 4 に移す。

20

【 0 7 3 5 】

S 2 9 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示終了処理を行う。この S 2 9 4 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この処理においてメイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示を終了する際の各種処理を行う。普通図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 9 5 に移す。

【 0 7 3 6 】

S 2 9 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄遊技判定処理を行う。この S 2 9 5 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この普通図柄遊技判定処理では、普通図柄の導出結果 (例えば、普通図柄当りまたはハズレ) の判定処理を行う。普通図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 9 6 に移す。

30

【 0 7 3 7 】

S 2 9 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物開放処理を行う。この S 2 9 6 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である。この処理では、例えば、予め定められた態様で、普通電動役物 1 4 6 の開放処理が行われる。普通図柄の制御状態番号が「 3 」でない場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 9 7 に移す。

【 0 7 3 8 】

S 2 9 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当り終了処理を行う。この S 2 9 7 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 4 」である場合に行われる処理である。メイン C P U 2 0 1 は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理 (図 2 1 ~ 図 2 4 参照) に戻す。

40

【 0 7 3 9 】

なお、本実施例では、普通図柄の当り判定用乱数を例えば 0 ~ 2 5 5 の範囲 (幅) で発生させ、例えば 0 ~ 2 5 5 を普通図柄当り判定値データとしている。普通図柄当り確率は、普通図柄の当り判定用乱数の総乱数に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められるため、例えば普通図柄の当り確率は、本実施例では 2 5 6 分の 2 5 5 である。この普通図柄当り確率は、時短制御が実行される場合と時短制御が実行されない場合とで同

50

じまたはほぼ同じである。ただし、普通図柄の可変表示は、時短制御が実行されない遊技状態では例えば600secと相対的に長時間にわたって実行されるのに対し、時短制御が実行される遊技状態では例えば1secと相対的に短時間しか実行されない。このようにして、時短制御が実行されると、普通電動役物開放処理の実行頻度すなわち第2始動口140A, 140Bへの遊技球の入賞頻度が高められる。

【0740】

[1 - 7 - 4 . 外部マスカブル割込処理]

次に、図55を参照して、メインCPU201の制御により実行される外部マスカブル割込処理について説明する。この処理は、例えば電断時等に発生する外部割込み要求に応じて行われる割込処理である。なお、図55は、第1のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。

10

【0741】

メインCPU201は、まず、保護レジスタの退避処理を行う(S301)。メインCPU201は、S301の処理を実行した後、処理を、S302に移す。

【0742】

S302において、メインCPU201は、I/Oポート205の所定の入力ポートの状態を読み出す。上記の所定の入力ポートは、例えば、電断検知ライン、バックアップクリアスイッチライン、センサ異常検知ライン、電波センサライン、開放検知ライン、磁気センサライン、振動センサライン、ソレノイド監視センサライン等の状態がセットされる入力ポートである。メインCPU201は、S302の処理を実行した後、処理を、S303に移す。

20

【0743】

S303において、メインCPU201は、電断検知であるか否かを判定する。

【0744】

S303において電断検知でないと判定された場合(S303がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理をS305に移す。一方、S303において電断検知であると判定された場合(S303がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS304に移す。

【0745】

S304において、メインCPU201は、XINT検知フラグをセット(オンに)する。XINT検知フラグは電断することを示すフラグであり、XINT検知フラグの値は、メインRAM203の作業領域内のXINT検知フラグ領域に格納される。メインCPU201は、S304の処理を実行した後、処理を、S305に移す。

30

【0746】

S305において、メインCPU201は、S301で退避させた保護レジスタの復帰処理を行う。メインCPU201は、S305の処理を実行した後、処理を、S306に移す。

【0747】

S306において、メインCPU201は、割込許可処理を行う。この処理を実行した後、メインCPU201は、外部マスカブル割込処理を終了する。

40

【0748】

[1 - 7 - 5 . システムタイマ割込処理]

次に、図56を参照して、メインCPU201により、例えば2msecの割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。なお、図56は、第1のパチンコ遊技機において実行されるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【0749】

メインCPU201は、まず、保護レジスタの退避処理を行う(S311)。

【0750】

次いで、メインCPU201は、XINT検知フラグがオフであるか否かを判定する(S312)。XINT検知フラグがオフでない(すなわち電断検知時である)と判定され

50

た場合（S 3 1 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 2 6 に移す。一方、X I N T 検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定された場合（S 3 1 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 1 3 に移す。

【 0 7 5 1 】

S 3 1 3 において、メイン C P U 2 0 1 は割込許可処理を行う。その後、メイン C P U 2 0 1 は、I / O ポート 2 0 5 の入力ポートの状態の読込処理を行い（S 3 1 4）、処理を、S 3 1 5 に移す。

【 0 7 5 2 】

S 3 1 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メイン C P U 2 0 1 は、例えば起動制御フラグの値等に基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。起動制御フラグは、電源投入時の起動状態が、電断復帰、設定変更、設定確認および R A M クリア等のうちのいずれの状態であるかを判定するためのフラグである。例えば、電断復帰の場合は遊技許可状態であると判定され、設定変更、設定確認および R A M クリア等である場合は遊技許可状態でないと判定される。

10

【 0 7 5 3 】

なお、起動制御フラグは、電源投入時におけるバックアップクリアスイッチ 1 7 6 および設定キー 1 7 4 のオン / オフ情報の組合せで構成される。例えば、電源投入時に、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 および設定キー 1 7 4 の両方がオフであれば電断復帰、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 および設定キー 1 7 4 の両方がオンであれば設定変更、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 がオフ且つ設定キー 1 7 4 がオンであれば設定確認、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 がオン且つ設定キー 1 7 4 がオフであれば R A M クリアと判定される。

20

【 0 7 5 4 】

S 3 1 5 において遊技許可状態でないと判定された場合（S 3 1 5 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、設定制御処理を行う（S 3 1 6）。この設定制御処理では、設定変更処理または設定確認処理が行われる。すなわち、本実施例では、設定変更処理および設定確認処理は、例えば 2 m s e c 周期で行われるシステムタイマ割込処理内で行われ、遊技許可状態でない場合すなわち遊技不許可状態である場合に行われる。なお、設定制御処理（S 3 1 6）の詳細については、図 5 7 を参照して後述する。設定制御処理（S 3 1 6）を実行した後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 2 6 に移す。

30

【 0 7 5 5 】

なお、遊技許可状態でない場合（S 3 1 5 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、発射装置 6（図 6 参照）からの遊技球の発射禁止、特定のスイッチ（例えば、設定キー 1 7 4、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 等）を除く各種スイッチの無効化、払出装置 8 2 からの賞球の払い出し禁止等を設定することが好ましい。

【 0 7 5 6 】

一方、S 3 1 5 において遊技許可状態であると判定された場合（S 3 1 5 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 1 7 に移す。

【 0 7 5 7 】

S 3 1 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、割込みカウンタの値を 1 加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図 2 1 ~ 図 2 4 参照）中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メイン R A M 2 0 3 の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 7 の処理を実行した後、処理を、S 3 1 8 に移す。

40

【 0 7 5 8 】

S 3 1 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、割込み周期タイマの更新処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 8 の処理を実行した後、処理を、S 3 1 9 に移す。なお、割込み周期タイマは、割込み周期（例えば 2 m s e c）管理用のタイマであり、割込み周期タイマの計数値は、メイン R A M 2 0 3 の作業領域内の割込み周期管理タイマ領域に格納される。

50

【 0 7 5 9 】

S 3 1 9 において、メイン C P U 2 0 1 は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄の大当たり判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では 2 m s e c ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 9 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 0 に移す。

【 0 7 6 0 】

S 3 2 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図 6 2 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 0 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 1 に移す。

10

【 0 7 6 1 】

S 3 2 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、入賞情報コマンド（払出情報）の設定処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 1 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 2 に移す。

【 0 7 6 2 】

S 3 2 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドが主制御回路 2 0 0 からサブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 3 に移す。

【 0 7 6 3 】

S 3 2 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、レジスタ退避処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 3 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 4 に移す。

20

【 0 7 6 4 】

S 3 2 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、性能表示モニタ制御処理を行う。この処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ 1 7 0 の表示内容更新処理等が行われる。この処理で格納されるデータは、遊技の進行に必要なデータが格納される作業領域とは別の領域（領域外）、すなわちバックアップされる領域内であって例えば R A M クリアされた場合であってもデータがクリアされない領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 4 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 5 に移す。

【 0 7 6 5 】

S 3 2 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 3 で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 5 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 6 に移す。

30

【 0 7 6 6 】

S 3 2 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 1 で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【 0 7 6 7 】

[1 - 7 - 6 . 設定制御処理]

次に、図 5 7 を参照して、システムタイマ割込処理（図 5 6 参照）中の S 3 1 6 で行われる設定制御処理について説明する。図 5 7 は、第 1 のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 7 6 8 】

図 5 7 に示されるように、メイン C P U 2 0 1 は、まず、起動制御フラグの値が設定変更を示す値であるか否かを判定する（S 3 3 1）。

40

【 0 7 6 9 】

S 3 3 1 において起動制御フラグの値が設定変更を示す値であると判定された場合（S 3 3 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は設定変更処理を行う（S 3 3 2）。この設定変更処理の詳細については、図 5 8 を参照して後述する。設定変更処理（S 3 3 2）の実行後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 3 5 に移す。

【 0 7 7 0 】

一方、S 3 3 1 において起動制御フラグの値が設定変更を示す値でないと判定された場合（S 3 3 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 3 3 に移す。

50

【 0 7 7 1 】

S 3 3 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、起動制御フラグの値が設定確認を示す値であるか否かを判定する。

【 0 7 7 2 】

S 3 3 3 において起動制御フラグの値が設定確認を示す値であると判定された場合 (S 3 3 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は設定確認処理を行う (S 3 3 4)。この設定確認処理の詳細については、図 5 9 を参照して後述する。設定確認処理 (S 3 3 4) の実行後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、処理を S 3 3 5 に移す。

【 0 7 7 3 】

一方、S 3 3 3 において起動制御フラグの値が設定確認を示す値でないと判定された場合すなわち R A M クリアであると判定された場合 (S 3 3 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 3 7 に移す。

10

【 0 7 7 4 】

S 3 3 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、設定操作表示処理を行う。この処理では、現在、セットされている設定値の表示処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 3 5 の処理を実行した後、処理を、S 3 3 6 に移す。

【 0 7 7 5 】

S 3 3 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、設定変更処理 (S 3 3 2)、設定確認処理 (S 3 3 4) または起動時初期設定処理 (S 2 5) 内で送信予約されているコマンド (初期化コマンド、電断復帰コマンドまたは設定操作コマンド) がサブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 3 6 の処理を実行した後、処理を、S 3 3 7 に移す。

20

【 0 7 7 6 】

S 3 3 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、W D T (watchdog timer) の出力処理を行う。この処理 (W D T 出力処理) では、W D T クリアレジスタアドレスの読込処理、W D T のクリア処理および W D T のリスタート処理がこの順で行われる。なお、他の処理では記載していないが、この W D T 出力処理は適宜行われる。そして、S 3 3 7 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、設定制御処理を終了し、処理を、システムタイマ割込処理 (図 5 6 参照) に戻す。

【 0 7 7 7 】

30

[1 - 7 - 7 . 設定変更処理]

次に、図 5 8 を参照して、設定制御処理 (図 5 7 参照) 中の S 3 3 2 で行われる設定変更処理について説明する。なお、図 5 8 は、第 1 のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 7 7 8 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 が押下されたか否かを判定する (S 3 4 1)。この処理は、I / O ポート 2 0 5 の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。

【 0 7 7 9 】

S 3 4 1 においてバックアップクリアスイッチ 1 7 6 が押下されていないと判定された場合 (S 3 4 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 4 3 に移す。一方、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 が押下されたと判定された場合 (S 3 4 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 4 2 に移す。

40

【 0 7 8 0 】

S 3 4 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、設定値の範囲内更新処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 4 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 4 3 に移す。

【 0 7 8 1 】

なお、本実施例では、設定変更処理において、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 を操作することによって設定値を変更できるようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば設定スイッチを設けて、この設定スイッチを操作することによって設定値を変更できる

50

ようにしてもよい。

【 0 7 8 2 】

S 3 4 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、設定キー 1 7 4 がオフにされたか否かを判定する (S 3 4 3)。

【 0 7 8 3 】

S 3 4 3 において設定キー 1 7 4 がオフにされていないと判定された場合 (S 3 4 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理 (図 5 7 参照) に戻す。一方、S 3 4 3 において設定キー 1 7 4 がオフにされたと判定された場合 (S 3 4 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 4 4 に移す。

10

【 0 7 8 4 】

S 3 4 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 通常遊技前処理を行う。この第 1 通常遊技前処理の詳細については、図 6 0 を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第 1 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第 1 通常遊技前処理 (S 3 4 4) の実行後、メイン C P U 2 0 1 は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理 (図 5 7 参照) に戻す。

【 0 7 8 5 】

[1 - 7 - 8 . 設定確認処理]

次に、図 5 9 を参照して、設定制御処理 (図 5 7 参照) 中の S 3 3 3 で行われる設定確認処理について説明する。なお、図 5 9 は、第 1 のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

20

【 0 7 8 6 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、設定キー 1 7 4 がオフにされたか否かを判定する (S 3 5 1)。この判定処理は、上述した設定変更処理 (図 5 8 参照) 中の S 3 4 3 の処理と同様にして行われる。

【 0 7 8 7 】

S 3 5 1 において設定キー 1 7 4 がオフにされていないと判定された場合 (S 3 5 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理 (図 5 7 参照) に戻す。

【 0 7 8 8 】

30

一方、S 3 5 1 において設定キー 1 7 4 がオフにされたと判定された場合 (S 3 5 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 通常遊技前処理を行う (S 3 5 2)。この第 2 通常遊技前処理の詳細については、図 6 1 を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第 2 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第 2 通常遊技前処理 (S 3 5 2) の実行後、メイン C P U 2 0 1 は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理 (図 5 7 参照) に戻す。

【 0 7 8 9 】

[1 - 7 - 9 . 第 1 通常遊技前処理]

次に、図 6 0 を参照して、設定変更処理 (図 5 8 参照) 中の S 3 4 4 で行われる第 1 通常遊技前処理について説明する。図 6 0 は、第 1 のパチンコ遊技機における第 1 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第 1 通常遊技前処理は、起動時初期設定処理 (図 2 5 参照) において、電断復帰、設定変更および設定確認のいずれでもない場合、すなわち R A M クリア時の初期設定処理としても行われる。

40

【 0 7 9 0 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、初期化時 R A M 設定処理を行う (S 3 6 1)。この処理では、電断時にバックアップデータが格納されるメイン R A M 2 0 3 内の領域 (以下、「バックアップ領域」と称する) のクリア処理 (例えば作業領域の構築およびアドレス設定等) が行われる。なお、性能表示モニタ制御処理 (図 5 6 の S 3 2 4 参照) でデータが格納される領域はクリアされない。また、この処理では、初期データが生成され、生成された初期データは、それぞれ、構築されたメイン R A M 2 0 3 内の作業領域に格納される。

50

すなわち、電断時にバックアップされたデータは消去され、遊技状態を、初期化された状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、遊技状態が初期化された状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。初期化時RAM設定処理（S361）の実行後、メインCPU201は、処理を、S362に移す。

【0791】

S362において、メインCPU201は、初期化コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された初期化コマンドは、設定制御処理（図57参照）中の演出制御コマンド送信処理（S336）においてサブ制御回路300に送信される。S362の処理を実行すると、メインCPU201は、第1通常遊技前処理を終了する。この第1通常遊技前処理を終了すると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。

10

【0792】

[1-7-10. 第2通常遊技前処理]

次に、図61を参照して、設定確認処理（図59参照）中のS352で行われる第2通常遊技前処理について説明する。図61は、第1のパチンコ遊技機における第2通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第2通常遊技前処理は、起動時初期設定処理（図25参照）において、電断復帰時の初期設定処理としても実行される。

【0793】

メインCPU201は、まず、電断復帰時RAM設定処理を行う（S371）。この処理では、例えば、メインRAM203内のバックアップ領域に格納されているデータが読み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメインRAM203内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラグのオン/オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメインRAM203内の作業領域に復帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、電断前と同じ遊技状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインCPU201は、電断復帰時RAM設定処理（S371）の実行後、処理を、S372に移す。

20

【0794】

S372において、メインCPU201は、確変フラグがオンであるか否かを判定する。この処理は、メインRAM203内の作業領域に格納されたデータを読み込んで行われる。

30

【0795】

S372において確変フラグがオンでないと判定された場合（S372がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS374に移す。

【0796】

一方、S372において確変フラグがオンであると判定された場合（S372がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S373に移す。

【0797】

S373において、メインCPU201は、確変報知フラグをオンにセットする。これは、電断復帰時における確変フラグの状態を報知するために行われる。確変報知フラグがオンである場合、メインCPU201は、例えば確変報知LED（不図示）が点灯されるよう制御する。これにより、電断復帰時に確変フラグがオンであるか否かを外観で把握することが可能となる。メインCPU201は、S373の処理を実行した後、処理を、S374に移す。

40

【0798】

S374において、メインCPU201は、電断復帰コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された電断復帰コマンドは、設定制御処理（図57参照）中の演出制御コマンド送信処理（S336）においてサブ制御回路300に送信される。S374の処理を実行すると、メインCPU201は、第2通常遊技前処理を終了する。

50

【 0 7 9 9 】

[1 - 7 - 1 1 . スイッチ入力検出処理]

図 6 2 は、メイン CPU 2 0 1 によるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ入力検出処理は、上述したシステムタイマ割込処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メイン CPU 2 0 1 は、始動口入賞検出処理を実行する（ステップ S 3 8 1）。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 7 3 の処理を実行した後、処理を、S 3 7 4 に移す。始動口入賞検出処理については、図 6 3 を参照して後述する。

【 0 8 0 0 】

次に、メイン CPU 2 0 1 は、一般入賞口通過検出処理を行う（ステップ S 3 8 2）。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口 1 2 2 への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 8 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 8 3 に移す。

10

【 0 8 0 1 】

次に、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口通過検出処理を行う（ステップ S 3 8 3）。大入賞口通過検出処理では、例えば大当り用大入賞口 1 3 1 や小当り用大入賞口 1 5 1 への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 8 3 の処理を実行した後、処理を、S 3 8 4 に移す。

【 0 8 0 2 】

次に、メイン CPU 2 0 1 は、球通過検出処理を行う（ステップ S 3 8 4）。球通過検出処理では、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過検出を通過ゲートスイッチ 1 2 7 に検出されたことに基づいて普通図柄についての各種乱数値（普通図柄の当り判定用乱数値等）を抽出する。この処理を終了すると、メイン CPU 2 0 1 は、スイッチ入力検出処理を終了する。

20

【 0 8 0 3 】

[1 - 7 - 1 2 . 始動口入賞検出処理]

図 6 3 は、メイン CPU 2 0 1 による始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。始動口入賞検出処理は、上述したスイッチ入力検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 0 8 0 4 】

図 6 3 に示すように、メイン CPU 2 0 1 は、先ず、第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出したか否かを判別する（ステップ S 3 9 1）。

30

【 0 8 0 5 】

第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出していないと判定された場合（ステップ S 3 9 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、ステップ S 3 9 8 に移す。

【 0 8 0 6 】

一方、第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出したと判定された場合（ステップ S 3 9 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、ステップ S 3 9 2 に移す。

【 0 8 0 7 】

S 3 9 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、各種乱数値（例えば、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第 1 始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 9 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 9 3 に移す。

40

【 0 8 0 8 】

S 3 9 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 始動口 1 2 0 への入賞に基づいて取得された第 1 特別図柄の保留個数が 4 個未満であるか否かを判別する。メイン RAM 2 0 3 は、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて取得された各種乱数を、始動条件が成立するまで保留する第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）を有しており、この処理では、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶

50

領域（４）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインＲＡＭ２０３は、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）の他に第１特別図柄始動記憶領域（０）も有するが、これについては後述する。

【０８０９】

第１特別図柄の保留個数が４個未満でない、すなわち上限の４個である場合（ステップＳ３９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、ステップＳ３９８に移す。

【０８１０】

一方、第１特別図柄の保留個数が４個未満である場合（ステップＳ３９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３９４に移す。

【０８１１】

Ｓ３９４において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留個数を１加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９４の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９５に移す。

【０８１２】

Ｓ３９５において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数を、第１特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインＲＡＭ２０３に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第１特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９５の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９６に移す。

【０８１３】

Ｓ３９６において、メインＣＰＵ２０１は、先読み判定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（図２９のＳ１０４参照）に先だって、Ｓ３９２で取得した乱数値を用いて、特別図柄の変動パターンを決定したり、当り判定処理等を行う処理である。また、先読みフラグが設定されているか否かも判定する。

【０８１４】

なお、先読み判定処理は、Ｓ３９２で乱数値を取得してから特別図柄の当り判定処理が実行されるまでの間であれば、任意のタイミングで行ってよいが、特別図柄の可変表示が開始されるまでに、サブ制御回路３００により先読み演出を行うことに鑑みると、例えばＳ３９５の処理の前後付近で行うことが好ましい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９６の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９７に移す。

【０８１５】

Ｓ３９７において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う（ステップＳ３９７）。第１特別図柄の入賞コマンドは、第１特別図柄の保留個数を１増加する情報や、第１特別図柄の変動パターン情報等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第１特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９７の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９８に移す。

【０８１６】

ステップＳ３９８において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ１４１Ａ，１４１Ｂで遊技球を検出したか否かを判別する（ステップＳ３９８）。

【０８１７】

第２始動口スイッチ１４１Ａ，１４１Ｂで遊技球を検出していないと判定された場合（ステップＳ３９８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図６２参照）に戻す。

【０８１８】

一方、第２始動口スイッチ１４１Ａ，１４１Ｂで遊技球を検出したと判定された場合（ステップＳ３９８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、ステップＳ３９９に移す。

【０８１９】

Ｓ３９９において、メインＣＰＵ２０１は、各種乱数値（例えば、第２特別図柄の大当

10

20

30

40

50

り判定用乱数値、第2特別図柄の図柄乱数値、第2特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第2特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等)を抽出するとともに、第2始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインCPU201は、S399の処理を実行した後、処理を、S400に移す。

【0820】

S400において、メインCPU201は、第2始動口140A、140Bへの入賞に基づいて取得された第2特別図柄の保留個数が4個未満であるか否かを判別する。

【0821】

なお、メインRAM203は、第2始動口140A、140Bへの遊技球の入賞に基づいて取得された各種乱数を、始動条件が成立するまで保留する第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(4)を有しており、この処理では、第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(4)に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインRAM203は、第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(4)の他に第1特別図柄始動記憶領域(0)も有するが、これについては後述する。

10

【0822】

第2特別図柄の保留個数が4個未満でない、すなわち上限の4個である場合(ステップS400がNO判定の場合)、メインCPU201は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理(図62参照)に戻す。

【0823】

一方、第2特別図柄の保留個数が4個未満である場合(ステップS400がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S401に移す。

20

【0824】

S401において、メインCPU201は、第2特別図柄の保留個数を1加算する処理を行う。メインCPU201は、S401の処理を実行した後、処理を、S402に移す。

【0825】

S402において、メインCPU201は、第2始動口140A、140Bへの遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数を、第2特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインRAM203に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第2特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインCPU201は、S402の処理を実行した後、処理を、S403に移す。

30

【0826】

S403において、メインCPU201は、第2特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う(ステップS403)。第2特別図柄の入賞コマンドは、第2特別図柄の保留個数を1増加する情報や、第2特別図柄の変動パターン情報等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第2特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(後述の図56のS322参照)において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S403の処理を実行した後、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理(図62参照)に戻す。

【0827】

40

[1-8.サブ制御処理]

次に、図64を参照して、サブ制御回路300のサブCPU301により実行される各種処理の内容について説明する。

【0828】

図64は、第1のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【0829】

図64に示すように、サブCPU301は、先ず、初期化処理を行う(S501)。この初期化処理では、例えば、RAMアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期

50

化処理が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理を、S502に移す。

【0830】

なお、上述の初期化処理（S501）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のS502～S508の処理が繰り返し実行される。

【0831】

S502において、サブCPU301は、コマンド入力ポート308（図6参照）の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート308にセットされている主制御回路200（図6参照）から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理を、S503に移す。

10

【0832】

S503において、サブCPU301は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S502の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理を、S504に移す。

【0833】

S504において、サブCPU301は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインCPU201から送信された入賞コマンドに基づいて、先読み演出の演出態様（以下「先読み演出態様」と称する）を決定したり、今回の特別図柄変動（以下「当該変動」と称する）に対応するサブ変動演出パターン（特別図柄の可変表示に伴って301により行われる演出態様）を決定したりする。

20

【0834】

先読み演出は、例えば、表示装置7に表示される保留画像を用いて行われる。保留画像は、現在の保留状況を示す画像である。先読み演出態様には、大当りに当選している可能性があることを示す大当り先読み演出態様と、時短当りに当選している可能性があることを示す時短当り先読み態様と、大当りおよび時短当りのいずれかに当選している可能性があるものの当選種別（大当りまたは時短当り）までは明示されない共通先読み演出態様とが含まれる。先読み演出の具体例については後述する。

【0835】

当該変動の演出態様の決定は特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて行われ、例えば、大当りを示唆する演出態様の決定処理、小当りを示唆する演出態様の決定処理、「時短当り」を示唆する演出態様の決定処理等が行われる。さらには、天井カウンタが天井値に近付いていることを示唆する例えばカウントダウン演出の演出態様や、天井カウンタが天井値に達したことを示唆するB時短遊技状態移行演出の演出態様の決定処理等、遊技の進行にかかわる様々な演出態様の決定処理を行う。

30

【0836】

演出態様決定処理（S504）において、サブCPU301は、演出内容の指定情報を含むアニメーションリクエストを生成し、生成されたアニメーションリクエストに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理を、S505に移す。

40

【0837】

S505において、サブCPU301は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、描画リクエストを表示制御回路304（図6参照）に送信する。表示制御回路304は、サブCPU301から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置7の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理を、S506に移す。

【0838】

S506において、サブCPU301は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、サウンドリクエストを音声制御回路305に送信する。音声制御回路305は、サブCPU301から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基

50

づいて、スピーカ 32 に音声出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 301 は、処理を、S507 に移す。

【0839】

S507 において、サブ CPU 301 は、LED 制御処理を実行する。この処理において、サブ CPU 301 は、LED リクエストを LED 制御回路 306 に送信する。LED 制御回路 306 は、サブ CPU 301 から送信されたメッセージ (LED リクエスト) に基づいて、LED 群 46 を構成する LED の全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 301 は、処理を、S508 に移す。

【0840】

S508 において、サブ CPU 301 は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブ CPU 301 は、役物リクエストを役物制御回路 307 に送信する。役物制御回路 307 は、サブ CPU 301 から送信されたメッセージ (役物リクエスト) に基づいて、演出用役物群 58 (図 1、図 2、図 6 参照) を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ (不図示) を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 301 は、サブ制御回路メイン処理を終了する。

【0841】

なお、第 1 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブ CPU 301 は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では第 1 特別図柄が主特別図柄とされ、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態 (高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態) では第 2 特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブ CPU 301 は、主特別図柄についての装飾図柄の可変表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。なお、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態のうち、低確時短遊技状態では、主特別図柄である第 2 特別図柄の可変表示に対応する装飾図柄の可変表示に代えて他の演出画像 (例えば、時短遊技状態が終了するまでの時短残回数をカウントダウン演出) が表示されるようにしてもよい。

【0842】

[1 - 9 . サブ制御回路による演出態様決定処理の具体例]

サブ制御回路 300 (より詳しくはサブ CPU 301) は、主制御回路 200 から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、演出態様決定処理 (図 64 の S504 を参照) を行う。

【0843】

サブ CPU 301 は、演出態様決定処理において行われる各種処理のうちの一処理として、例えば、特別図柄の可変表示に伴う表示演出の演出パターン (以下「サブ変動演出パターン」と称する) や、先読み演出パターン等を決定する。

【0844】

サブ変動演出パターンは、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄が停止するまでの時間の経過に伴って、特別図柄の当り判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示す演出パターンであって、例えば、装飾図柄の変動パターンやキャラクタ演出等を含む。

【0845】

先読み演出パターンは、始動口 120 に入賞してから、この入賞に基づいて取得された各種乱数等の始動情報が特別図柄の当り判定処理に供される (すなわち、特別図柄の可変表示が開始される) までの間に、例えば始動情報が保留されていることを示す保留画像の形態であらわされる先読み演出態様を維持または変化させる演出パターンである。

【0846】

10

20

30

40

50

[1 - 9 - 1 . サブ変動演出パターン決定処理]

まず、サブ変動演出パターン決定処理について、図 6 5 を参照して説明する。図 6 5 は、第 1 のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路 3 0 0 のプログラム R O M 3 0 2 に記憶されている、低スタート用のサブ変動演出パターン決定テーブルの一例である。なお、プログラム R O M 3 0 2 には、高スタート用のサブ変動演出パターン決定テーブルも記憶されているが、ここでは説明を省略する。

【 0 8 4 7 】

図 6 5 の低スタート用のサブ変動演出パターン決定テーブルに示されるように、サブ C P U 3 0 1 は、主制御回路 2 0 0 から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、当該変動に対応する変動演出パターンとして、表示装置 7 に表示されるサブ変動演出パターン（図 6 5 において「変動パターン」と図示されている）を決定する。

10

【 0 8 4 8 】

なお、本実施例では、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチ、大当り系リーチ、および共通リーチが用意されている。

【 0 8 4 9 】

時短当り系リーチは、特別図柄の当り判定処理（図 2 9 の S 1 0 4 参照）の結果として、時短当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、時短当りの可能性があることを把握できるリーチ演出態様である。時短当り系リーチには、例えば、時短当り短系リーチ A と時短当り系リーチ B と時短当り系リーチ C とが用意されている。時短当り系リーチ A は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや大当りである場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される時短当り確定リーチである（図 1 5 参照）。この時短当り系リーチ A は、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。時短当り系リーチ B と時短当り系リーチ C とは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、時短当り系リーチ B は先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、時短当り系リーチ C は先読み対象のサブ変動演出パターンである（図 1 5 の「先読みフラグ」の欄を参照）。

20

【 0 8 5 0 】

大当り系リーチは、特別図柄の当り判定処理の結果として、大当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、大当りの可能性があることを把握できるリーチ演出態様である。大当り系リーチには、例えば、大当り系リーチ A と大当り系リーチ B と大当り系リーチ C とが用意されている。大当り系リーチ A は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや「時短当り」である場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される大当り確定リーチである（図 1 5 参照）。この大当り系リーチ A は、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。大当り系リーチ B と大当り系リーチ C とは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、大当り系リーチ B は先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、大当り系リーチ C は先読み対象のサブ変動演出パターンである（図 1 5 の「先読みフラグ」の欄を参照）。

30

【 0 8 5 1 】

共通リーチは、特別図柄の当り判定処理の結果として、大当りおよび時短当りの何れの可能性もあることを示すリーチ演出であり、外観上は、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難なリーチ演出態様である。共通リーチには、例えば、共通リーチ A と共通リーチ B と共通リーチ C と共通リーチ D と共通リーチ E とが用意されている。共通リーチ B と共通リーチ C とは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。また、共通リーチ D は、共通リーチ C から時短当り系リーチ C に発展する演出である。さらに、共通リーチ E は、共通リーチ C から大当り系リーチ C に発展する演出である。なお、共通リーチ A および共通リーチ B は先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、共通リーチ C、共通リーチ D、および共通リーチ E は先読み対象のサブ変動演出パターンである（図 1 5 の「先読みフラグ」の欄を参照）。

40

【 0 8 5 2 】

50

このように、サブCPU301は、サブ変動演出パターン決定テーブル（図65参照）を参照し、メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、サブ変動演出パターンを決定する。そして、サブCPU301は、決定されたサブ変動演出パターンが表示装置7に表示されるよう制御する。

【0853】

[1-9-2. 先読み演出パターン決定処理]

次に、先読み演出パターン決定処理について説明する。

【0854】

ワークRAM303（図6参照）には、メインRAM203に設けられた第1特別図柄始動記憶領域（0）、第1特別図柄始動記憶領域（1）、第1特別図柄始動記憶領域（2）、第1特別図柄始動記憶領域（3）、および第1特別図柄始動記憶領域（4）のそれぞれに対応する領域として、第1サブ保留領域（0）、第1サブ保留領域（1）、第1サブ保留領域（2）、第1サブ保留領域（3）、および第1サブ保留領域（4）が設けられている。第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）、および第1サブ保留領域（1）～第1サブ保留領域（4）には、取得した乱数値にかかわる各種保留情報が記憶されている。また、第1特別図柄始動記憶領域（0）および第1サブ保留領域（0）には、当該変動に対応する情報が記憶されている。サブCPU301は、第1始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、これらの情報に対応する情報を、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に記憶させる。

【0855】

また、ワークRAM303には、メインRAM203に設けられた第2特別図柄始動記憶領域（0）、第2特別図柄始動記憶領域（1）、第2特別図柄始動記憶領域（2）、第2特別図柄始動記憶領域（3）、および第2特別図柄始動記憶領域（4）のそれぞれに対応する領域として、第2サブ保留領域（0）、第2サブ保留領域（1）、第2サブ保留領域（2）、第2サブ保留領域（3）、および第2サブ保留領域（4）が設けられている。

【0856】

本実施例では、通常遊技状態において先読み演出が行われるものとするが、これに限られず、他の遊技状態（例えば、低確時短遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）で行われるようにしてもよい。

【0857】

先読み演出は、表示装置7の表示領域に表示される保留画像を用いて行われる。表示装置7の表示領域には、保留画像を表示する領域として、第1サブ保留領域（0）に対応する第0領域、第1サブ保留領域（1）に対応する第1保留領域、第1サブ保留領域（2）に対応する第2保留領域、第1サブ保留領域（3）に対応する第3保留領域、および第1サブ保留領域（4）に対応する第4保留領域が設けられている。

【0858】

先読み演出が実行される保留画像の形態には、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態と、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態と、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態とが含まれる。

【0859】

また、先読み演出パターンには、特別図柄の当り判定処理の結果種別（時短当りであるか大当りであるか）に対する期待値を変化させる先読み演出種別パターンと、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（大当りまたは時短当り）であることに対する期待値を変化させる先読み演出パターンとが含まれる。

【0860】

先読み演出種別パターンは、保留画像の形態を、例えば、共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化させる演出パターンである。

【0861】

一方、先読み演出パターンは、保留画像の形態を、相対的に期待値が低い形態から相対

10

20

30

40

50

的に期待値が高い形態に変化させる演出パターンである。

【 0 8 6 2 】

[1 - 9 - 2 - 1 . 先読み演出パターン決定処理に用いられる各種テーブル]

まず、先読み演出パターン決定処理に用いられる各種テーブルについて、図 6 6 ~ 図 6 9 を参照して説明する。図 6 6 ~ 図 6 9 は、いずれも、第 1 のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路 3 0 0 のプログラム ROM 3 0 2 に記憶されているテーブルの一例である。なお、先読み演出パターン決定処理は、演出態様決定処理において行われる各種処理のうちの一処理としてサブ CPU 3 0 1 により実行される処理である。

【 0 8 6 3 】

図 6 6 は、先読み演出種別パターン番号決定テーブルの一例である。また、図 6 7 は、低スタート用の先読み演出種別パターン決定テーブルの一例である。

10

【 0 8 6 4 】

なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態においてのみ先読み演出が行われるため、図 6 6 の先読み演出種別パターン番号決定テーブル、および図 6 7 の先読み演出種別パターン決定テーブルについては、プログラム ROM 3 0 2 に記憶されていない。ただし、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態において先読み演出を行う場合には、高スタート用の先読み演出種別パターン番号決定テーブル、および高スタート用の先読み演出種別決定テーブルについてもプログラム ROM 3 0 2 に記憶される。

【 0 8 6 5 】

図 6 6 の先読み演出種別パターン番号決定テーブルに示されるように、先読み演出種別パターン番号は、先読みフラグが設定されている変動パターンをサブ CPU 3 0 1 が受信した場合、例えば、変動パターンと保留数とに基づいて決定される。ここでいう保留数は、先読み対象の始動情報を含む。すなわち、第 1 始動口 1 2 0 への入賞に基づいて取得された始動情報が保留された場合、保留後の保留数が、図 6 6 に示される保留数に相当する。

20

【 0 8 6 6 】

先読み演出種別パターン番号は、例えば変動パターンが「 0 3 H 」であって保留数が「 3 」の場合は「 3 」に決定され、例えば変動パターンが「 0 E H 」であって保留数が「 2 」の場合は「 2 2 」に決定される。

【 0 8 6 7 】

サブ変動演出パターン番号が決定されると、図 6 6 の先読み演出種別パターン番号決定テーブルを参照し、先読み演出種別パターン番号が決定される。

30

【 0 8 6 8 】

次に、先読み演出種別パターンは、図 6 7 の低スタート用の先読み演出種別パターン決定テーブルに示されるように、例えば、先読み演出種別パターン番号と、演出選択用乱数値 1 とに基づいて決定される。なお、図 6 7 では、先読み演出種別パターン番号を、便宜上、「テーブル番号」と図示している。演出選択用乱数値 1 は、例えば変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブ CPU 3 0 1 により取得される乱数値である。

【 0 8 6 9 】

先読み演出種別パターンは、例えば先読み演出種別パターン番号が「 3 」であって取得した演出選択用乱数値 1 が「 7 7 」の場合は「 0 8 H 」に決定され、例えば先読み演出種別パターン番号が「 7 」であって取得した演出選択用乱数値 1 が「 7 7 」の場合は「 1 6 H 」に決定される。

40

【 0 8 7 0 】

なお、図 6 7 の備考（保留対応）の欄に示される「 1 」～「 4 」は、それぞれ、第 1 保留領域～第 4 保留領域を示す。

【 0 8 7 1 】

また、図 6 7 の備考（保留対応）の各欄に示される「 A 」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態であり、外観上も、時短当りの可能性があることを把握できる演出形態である。

50

【 0 8 7 2 】

また、図 6 7 の備考（保留対応）の各欄に示される「B」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態であり、外観上も、大当りの可能性があることを把握できる演出形態である。

【 0 8 7 3 】

また、図 6 7 の備考（保留対応）の各欄に示される「C」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示す共通系先読み演出形態であり、外観上は、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難な演出形態である。

【 0 8 7 4 】

例えば、先読み演出種別パターンが例えば「07H」に決定された場合、第3保留領域では共通系先読み演出形態が表示され、第2保留領域では共通系先読み演出形態が表示され、第2保留領域から第1保留領域にシフトする際に共通系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化し、第1保留領域では時短当り系先読み演出形態が表示される。

【 0 8 7 5 】

また、先読み演出種別パターンが例えば「16H」に決定された場合、第3保留領域では共通系先読み演出形態が表示され、第3保留領域から第2保留領域にシフトする際に共通系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、第1保留領域では大当り系先読み演出形態が表示される。

【 0 8 7 6 】

すなわち、先読み演出種別パターンには、図 6 7 に示されるように、以下のイ)～二)のパターンが含まれる。なお、大当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化するパターン、および時短当り系先読み演出形態から大短当り先読み演出形態に変化するパターンについては、先読み演出種別パターンに含まれない。

イ) 保留された時点で時短当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態変化することなく、時短当り系先読み演出形態が継続する時短当り系先読み演出パターン（例えば、先読み演出種別パターン「09H」）。

ロ) 保留された時点で大当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り系先読み演出形態が継続する大当り系先読み演出パターン（例えば、先読み演出種別パターン「17H」）。

ハ) 保留された時点では共通系先読み演出形態が表示され、その後、時短当り系先読み演出形態に変化する共通当り系先読み演出パターン（例えば、先読み演出種別パターン「24H」）。

二) 保留された時点では共通系先読み演出形態で表示され、その後、大当り系先読み演出形態に変化する共通当り系先読み演出パターン（例えば、先読み演出種別パターン「12H」）。

【 0 8 7 7 】

このように、サブCPU301は、先読み演出種別パターン番号決定テーブル（例えば、図 6 6 参照）を参照し、変動パターンと保留数とに基づいて、先読み演出種別パターン番号を決定する。そして、サブCPU301は、決定された先読み演出種別パターン番号と演出選択用乱数値1とに基づいて、先読み演出種別パターンを決定する。

【 0 8 7 8 】

また、図 6 8 は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合の当り時先読み演出パターンテーブルの一例である。また、図 6 9 は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合のハズレ時先読み演出パターンテーブルの一例である。

【 0 8 7 9 】

ところで、例えば保留画像の形態であらわされる先読み演出形態は、特別図柄の当り判定処理の結果に対する期待値に応じて演出形態が異なる。

【 0 8 8 0 】

10

20

30

40

50

例えば、「時短当り」については、例えば、通常は三角形であらわされる保留画像を、「四角形<五角形<六角形<円<星」といったように保留画像の形状を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が四角形である場合に期待値が最も低く、星である場合に期待値が最も高い。

【0881】

また、大当りについては、例えば、通常は白であらわされる保留画像を、「青<黄<緑<赤<虹」といったように保留画像の色を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が青である場合には期待値が最も低く、保留画像が虹である場合には期待値が最も高い。

【0882】

なお、詳細は後述するが、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態については、保留画像を、例えば、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方であらわすようにしてもよいし、専用の共通当り先読み演出形態であらわすようにしてもよい。

【0883】

先読み演出形態としての保留画像は、期待値が相対的に低い演出形態から期待値が相対的に高い演出形態に変化可能であるものの、期待値が相対的に高い演出形態から期待値が相対的に低い演出形態には変化しない方が好ましい。また、保留画像の演出形態を変化させる際、必ずしも、「四角形<五角形<六角形<円<星」や「青<黄<緑<赤<虹」の順に1つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形 円」や「黄 虹」に変化させてもよい。また、保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い四角形や青から開始させる必要はなく、例えば円や赤から開始させるようにしてもよい。

【0884】

なお、図68の備考(保留対応)の欄に示される「1」~「4」は、図66と同様に、それぞれ、第1保留領域~第4保留領域を示す。

【0885】

図68の備考(保留対応)の欄または/および図69の備考(保留対応)の欄にデータとして示される「0」~「5」は、特別図柄の当り判定処理の結果に対する期待値の高さを示している。例えば、上述の「三角形」および「白」が「0」に相当し、上述の「四角形」および「青」が「1」に相当し、上述の「五角形」および「黄」が「2」に相当し、上述の「六角形」および「緑」が「3」に相当し、上述の「円」および「赤」が「4」に相当し、上述の「星」および「虹」が「5」に相当する。

【0886】

以下、図68の備考(保留対応)の欄または/および図69の備考(保留対応)の欄にデータとして示される「1」~「5」を、期待値レベル「1」~「5」と称する。

【0887】

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合、先読み演出パターンは、図68の当り時先読み演出パターンテーブルに示されるように、例えば、保留数と、演出選択用乱数値2とに基づいて決定される。同様に、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、先読み演出パターンは、図69のハズレ時先読み演出パターンテーブルに示されるように、例えば、保留数と、演出選択用乱数値2とに基づいて決定される。演出選択用乱数値2は、例えば変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブCPU301により取得される乱数値である。なお、図68および図69では、先読み演出パターンを、便宜上、「先読み演出パターンコマンド」と図示している。また、図68および図69では、保留数が「1」~「3」の場合についてのみ図示し、保留数が「4」の場合の図示を、便宜上、省略している。

【0888】

例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであって、保留数が「3」、サブ演出選択用乱数値2が「750」の場合、先読み演出パターンは「43H」に決定される。先読み演出パターンが例えば「43H」に決定された場合、第3保留領域では期待値レベル

10

20

30

40

50

が「2」、第3保留領域から第2保留領域にシフトする際に期待値レベルが「2」から「3」に変化し、第2保留領域から第1保留領域にシフトする際に期待値レベルが「3」から「5」に変化する。

【0889】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって、保留数が「3」、サブ演出選択用乱数値2が「680」の場合、先読み演出パターンは「3FH」に決定される。先読み演出パターンが例えば「3FH」に決定された場合、第3保留領域では期待値レベルが「2」、第2保留領域では期待値レベルが「2」、第2保留領域から第1保留領域にシフトする際に期待値レベルが「2」から「4」に変化する。

【0890】

このように、サブCPU301は、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて、当り時先読み演出パターンテーブル（図68参照）またはハズレ時先読み演出パターンテーブル（図69参照）を参照し、保留数と先読み演出パターンとに基づいて、先読み演出パターンを決定する。そして、サブCPU301は、決定された先読み演出種別パターン番号と演出選択用乱数値1とに基づいて、先読み演出種別パターンを決定する。

【0891】

なお、図67に示される先読み演出種別パターンは、保留がシフトする際（当該変動の特別図柄の可変表示が終了する際）に、保留画像の形態変化により当り種別が変化しうるパターンである。なお、保留画像の形態が変化するタイミングは、保留がシフトする際に限られず、当該変動の特別図柄の可変表示中であってもよい。

【0892】

このように、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて、先読み演出を、大当りに対する期待値を示す大当り先読み演出と、時短当りに対する期待値を示す時短当り先読み演出と、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値を示す共通先読み演出とのうちいずれかの先読み演出を実行可能に構成されている。そして、共通当り先読み演出形態が実行された場合には、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

【0893】

また、図68および図69に示される先読み演出パターンは、保留がシフトする際（当該変動の特別図柄の可変表示が終了する際）に、保留画像の形態変化により当り（大当りまたは時短当り）の期待値レベルが変化しうるパターンである。しかし、先読み演出形態が変化するタイミングは、保留がシフトする際に限られず、当該変動の特別図柄の可変表示中であってもよい。

【0894】

また、先読み演出として行われる保留画像の形態（すなわち、第2サブ保留領域（4）～第2サブ保留領域（1）の範囲内で表示される保留画像の形態）については始動口410、140A、140Bへの入賞時に決定し、当該変動の特別図柄の可変表示における保留画像の形態については特別図柄の可変表示の開始時に決定するようにしてもよい。

【0895】

ところで、時短当り系先読み演出が実行される変動パターン（図65の例えば「03H」、「0EH」を参照）に決定される確率と、大当り系先読み演出が実行される変動パターン（図65の例えば「06H」、「11H」を参照）に決定される確率とを比較すると、時短当り系先読み演出が実行される変動パターンに決定される確率の方が高い（例えば、図15参照）。すなわち、先読み演出の実行割合は、大当り系先読み演出の実行割合よりも、時短当り系先読み演出の実行割合の方が高い。したがって、時短当り系先読み演出と大当り系先読み演出とのうち大当り系先読み演出しか行われていなかった従来のパチンコ遊技機と比べて、先読み演出の実行頻度を高めることができ、興味を高めることが可能となる。

【0896】

なお、大当り系先読み演出の実行割合よりも時短当り系先読み演出の実行割合の方を高

10

20

30

40

50

くすることに代えて、時短当り系先読み演出の実行割合よりも大当り系先読み演出の実行割合の方を高くしてもよい。先読み演出が実行された場合、時短当りに対する期待値よりも大当りに対する期待値の方が高いため、このような場合であっても、興趣を高めることが可能となる。

【0897】

また、本実施例では、通常遊技状態および低確時短遊技状態のいずれにおいても、特別図柄の当り判定処理において「時短当り」に当選しうる（図10参照）。ただし、通常遊技状態では先読み演出が行われるものの、低確時短遊技状態では先読み演出が行われない。低確時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、A時短遊技状態に対してC時短遊技状態を重ねて実行する場合、およびA時短遊技状態に対してC時短遊技状態を重ねて実行しない場合のいずれにおいても、時短回数が増加する可能性は低い。そのため、A時短遊技状態において「時短当り」に当選した可能性があることを、極力遊技者に知られないようにすることで、「時短当り」に当選したことによって遊技者に与える落胆を軽減することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【0898】

ただし、低確時短遊技状態では先読み演出が行われないようにすることは必須ではなく、通常遊技状態のみならず低確時短遊技状態においても先読み演出が行われるようにしてもよい。

【0899】

また、本実施例では、上述したとおり、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチ、大当り系リーチ、または共通リーチが実行されうる。本実施例では、図15、図65～図67を参照すると分かるように、サブCPU301は、時短当り系先読み演出パターンを実行した場合は、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチを実行し、大当り系リーチを実行しない。また、サブCPU301は、大当り系先読み演出パターンを実行した場合は、サブ変動演出パターンとして、大当り系リーチを実行し、時短当り系リーチを実行しない。

20

【0900】

また、本実施例において、サブCPU301は、時短当り系先読み演出パターンまたは共通当り系先読み演出パターンを実行した場合、サブ変動演出パターンとして時短当り系リーチを実行可能である。ただし、サブCPU301は、大当り系先読み演出パターンを実行した場合、サブ変動演出パターンとして時短当り系リーチを実行しない。

30

【0901】

また、大当り系先読み演出パターン（例えば、先読み演出種別パターン「37H」）と、時短当り系先読み演出パターン（例えば、先読み演出種別パターン「29H」）と、共通当り系先読み演出パターン（例えば、先読み演出パターン「27H」）とのいずれが実行された場合であっても、サブCPU301は、サブ変動演出パターンとして共通リーチ（例えば、サブ変動演出パターン「0AH」、「0BH」）を実行するようにしてもよい。

【0902】

また、時短当り系リーチを実行し、該時短当り系リーチでハズレを明示した後に、大当り系リーチを実行する演出パターンを設けてもよい。この場合、利益率の高い大当り系リーチが実行されるか否かを最後まで遊技者が期待感をもって遊技を行うことができるようになるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

40

【0903】

また、図15に示されるように、先読み演出が実行された始動情報についての特別図柄の可変表示（以下「ターゲット変動」と称する）において、共通演出である共通リーチEが実行された場合、共通リーチCと同じ演出が表示された後、大当り系リーチCと同じ演出に移行可能である。一方、共通演出が何ら実行されなかった場合、大当り系リーチCに移行しない。同様に、ターゲット変動において、共通演出である共通リーチEが実行された場合、共通リーチCと同じ演出が表示された後、時短当り系リーチCと同じ演出に移行

50

可能である。一方、共通演出が何ら実行されなかった場合、時短当り系リーチCに移行しない。

【0904】

次に、図65～図69の各テーブルを参照してサブCPU301により実行される先読み演出パターン決定処理について、図70を参照して説明する。図70は、サブCPU301により実行される先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。なお、上述したとおり、本実施例において、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態においてのみ実行するが、これに限定されるものではない。

【0905】

サブCPU301は、まず、メインCPU201から送信される入賞コマンドを受信したか否かを判定する(S3001)。

【0906】

入賞コマンドを受信していない場合(S3001がNO判定の場合)、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【0907】

一方、入賞コマンドを受信したと判定された場合(S3001がYES判定の場合)、サブCPU301は、処理を、S3002に移す。

【0908】

S3002において、サブCPU301は、先読み対象の保留が現時点でないか否か、すなわち、現在の保留に対して先読み演出が実行されているか否かを判定する。保留が複数存在する場合、複数の保留画像において先読み演出を行ってもよいが、本実施例では、1個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている。

【0909】

現在の保留に対して先読み演出が実行されている場合(S3002がNO判定の場合)、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【0910】

一方、現在の保留に対して先読み演出が実行されていない場合(S3002がYES判定の場合)、サブCPU301は、処理を、S3003に移す。

【0911】

S3003において、サブCPU301は、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象であるか否かを判定する。

【0912】

入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象でない場合(S3003がNO判定の場合)、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【0913】

一方、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合(S3003がYES判定の場合)、サブCPU301は、処理を、S3004に移す。

【0914】

S3004において、サブCPU301は、天井値と天井カウンタとの差が例えば保留可能な上限数(例えば、4または8)より大きいかなかを判定する。この処理は、先読み演出を行ったにもかかわらず、先読み演出を行った保留について特別図柄の可変表示が実行される前に、B時短遊技状態に移行してしまうことを回避するためである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0915】

なお、本実施例では、天井値と天井カウンタとの差が保留可能な上限数よりも大きいかなかを判定しているが、これに限られず、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合(S3003がYES判定である場合)に、先読み対象を含めた保留数よりも大きいかなかを判定するようにしてもよい。また、天井値および天井カウンタは、メインCPU201から情報をコマンドとして受信してもよいし、メインCPU20

10

20

30

40

50

1とは別にサブCPU301が管理してもよい。

【0916】

S3005において、サブCPU301は、先読み演出種別パターン番号決定処理を行う。この処理では、先読み演出種別パターン番号決定テーブル（図66参照）を参照し、先読み演出種別パターン番号が決定される。サブCPU301は、この処理を実行した後、処理を、S3006に移す。

【0917】

S3006において、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を行う。この処理では、先読み演出種別パターン決定テーブル（図67）を参照し、先読み演出種別パターンが決定される。サブCPU301は、この処理を実行した後、処理を、S3007

10

【0918】

S3007において、サブCPU301は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」であるか否かを判定する。この処理では、メインCPU201から送信された入賞コマンドで受け取った変動パターン情報に基づいて特別図柄の当り判定処理の結果を判定し、この結果が「時短当り」または「大当り」である場合にYES判定される。ただしこれに限られず、特別図柄の当落情報をメインCPU201からサブCPU301に送信することで、「時短当り」または「大当り」を判定するようにしてもよい。

【0919】

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合（S3007がYES判定）、サブCPU301は、処理を、S3008に移す。

20

【0920】

一方、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」および「大当り」のいずれでもない場合（S3007がNO判定）、サブCPU301は、処理を、S3009に移す。

【0921】

S3008において、サブCPU301は、当り時先読み演出パターン決定処理を行う。この処理では、当り時先読み演出パターンテーブル（図68）を参照し、先読み演出パターンを決定する。

【0922】

また、S3009において、サブCPU301は、ハズレ時先読み演出パターン決定処理を行う。この処理では、ハズレ時先読み演出パターンテーブル（図69）を参照し、先読み演出パターンを決定する。

30

【0923】

ところで、本実施例では、1個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている（S3002を参照）。そのため、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである可能性があることを示す先読み演出態様（以下「大当り先読み演出」と称する）がすでに実行されている場合にも、サブCPU301は、新たな先読み演出を実行しない。なお、複数の保留画像において先読み演出が行われるパチンコ遊技機であったとしても、大当り先読み演出がすでに実行されている場合には、新たな先読み演出を実行しないことが好ましい。

【0924】

40

例えば、第1の保留と、この第1の保留よりも後に特別図柄の可変表示が開始される第2の保留とを含む複数の保留が存在し、第1の保留において大当り系先読み演出パターン（例えば、図67の先読み演出種別パターン「17H」）が実行されている場合、第2の保留において先読み演出が実行されたとしても、この第2の保留における先読み演出が意味をなさないものとなる可能性がある。とくに、第1の保留について大当りが導出されて大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に制御された場合、第2の保留について例えば「時短当り」が導出されたとしても、この「時短当り」の恩恵を遊技者が受けることができない可能性があり、この場合、興趣の低下が著しい。そこで、大当り先読み演出がすでに実行されている場合には、大当り先読み演出が実行されている保留よりも後に消化される保留についての先読み演出を実行しないようにするこ

50

とが好ましい。

【 0 9 2 5 】

なお、第 1 の保留が大当りの保留（大当りが導出される保留）であったとしても、第 1 の保留について先読み演出が実行されていない場合には、第 2 の保留において先読み演出を実行してもよいし、実行しなくてもよい。

【 0 9 2 6 】

また、第 1 の保留においてガセの大当り先読み演出（例えば、図 6 7 の先読み演出種別パターン「 5 3 H 」）が実行されている場合にも、第 2 の保留において先読み演出を実行しないことが好ましい。

【 0 9 2 7 】

ただし、第 1 の保留において時短当り先読み演出（例えば、図 6 7 の先読み演出種別パターン「 0 5 H 」）が実行されている場合は、第 2 の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出を実行してもよい。第 1 の保留について仮に時短当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い大当りを期待させることが可能となるためである。

【 0 9 2 8 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機において、第 1 の保留において小当り先読み演出が実行されている場合にも、第 2 の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出を実行してもよい。第 1 の保留について仮に小当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い大当りを期待させることが可能となるためである。

【 0 9 2 9 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含む場合、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである可能性があることを示す先読み演出態様（以下「小当り先読み演出」と称する）が第 1 の保留において実行されている場合、第 2 の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出が実行されるようにしてもよい。第 1 の保留について仮に小当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い小当りを期待させることが可能となるためである。

【 0 9 3 0 】

また、サブ変動演出パターンとして大当り系リーチの実行中に例えば第 1 始動口 1 2 0 に入賞して始動情報が保留された場合、サブ C P U 3 0 1 は、この保留について先読み演出を実行しない。

【 0 9 3 1 】

また、本実施例において、サブ C P U 3 0 1 は、通常遊技状態でのみ先読み演出を実行する。そのため、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メイン C P U 2 0 1 により行われた先読み判定により「時短当り」とであると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留について先読み演出が実行された場合および先読み演出が実行されていない場合のいずれであっても、サブ C P U 3 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態でなければ、特定保留に対して先読み演出を実行しない。ただし、サブ C P U 3 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態であったとしても、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。さらには、通常遊技状態以外の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）において先読み演出を実行するパチンコ遊技機であったとしても、大当り表示態様が導出されたときに特定保留がある場合、サブ C P U 3 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。

【 0 9 3 2 】

また、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メイン C P U 2 0 1 により行われた先読み判定により「時短当り」とであると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留

10

20

30

40

50

がたとえ「時短当り」の保留であったとしても、メインCPU201は、大当り遊技状態の終了後、「時短当り」に基づくC時短遊技状態に制御されないようにしてもよい。例えば、時短遊技状態が重複した場合に複数の時短遊技状態を重ねて実行しない仕様であって、大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に制御される場合であれば、特定保留が「時短当り」の保留であったとしても、メインCPU201は、「時短当り」に基づくC時短遊技状態を実行しないこととなる。

【0933】

[1-10. 先読み演出の具体例]

以下に、先読み演出の具体例について、図71～図75を参照して説明する。本実施例では、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドに基づいて、保留画像を用いた先読み演出を実行可能となっている。

10

【0934】

[1-10-1. 大当り系先読み演出形態の具体例]

図71(a)～図71(f)は、表示装置7の表示領域7aに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図71(a)～図71(f)は、先読み演出種別パターンは、図67の「1CH」、「3CH」、「58H」、または「78H」に相当する。先読み演出パターンは、図68で図示が省略されている。

【0935】

図71(a)～図71(f)に示されるように、表示装置7の表示領域7aには、第1保留領域411～第4保留領域414が表示されている。上述したとおり、第1保留領域411～第4保留領域414は、それぞれ、第1サブ保留領域(1)～第1サブ保留領域(4)に保留情報が記憶されているか否かを示す領域である。また、第0領域410は、当該変動に対応する情報が第1サブ保留領域(0)に記憶されていることを示す領域である。

20

【0936】

本実施例では、第1サブ保留領域(1)～(4)のいずれかに保留情報が記憶されている場合、サブCPU301は、保留情報が記憶されている第1サブ保留領域に対応する保留領域411～414を、三角形で示される保留画像(以下、単に「保留画像」と称する)で表示するようにしている。また、サブ保留領域に保留情報が記憶されていない場合、サブCPU301は、保留画像を表示せず、保留領域の枠のみを表示するようにしている。

30

【0937】

図71(a)では、第1保留領域411～第3保留領域413に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第4保留領域414には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。これは、第1サブ保留領域(1)～(3)に保留情報が記憶されており、第1サブ保留領域(4)には保留情報が記憶されていないことを示す。

【0938】

図71(b)では、図71(a)に示される状態から、第4保留領域414に保留画像が新たに表示されている。これは、図71(a)に示される状態から、第1サブ保留領域(4)に保留情報が新たに記憶されたことを示す。

40

【0939】

サブCPU301は、上述したとおり、第1保留領域411～第4保留領域414に示される保留画像の形態(例えば色)を、大当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、虹を除いて、色の違いを色の濃淡で図示している。

【0940】

本実施例では、図71(b)において、第1保留領域411～第3保留領域413に示される保留画像の色は白であり、第4保留領域414に示される保留画像の色は青(期待値レベル「1」)である。

【0941】

50

図 7 1 (c) は、図 7 1 (b) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 7 1 (b) において第 4 保留領域 4 1 4 に表示されていた保留画像の色が、第 3 保留領域 4 1 3 にシフトされる際に、青から黄（期待値レベル「 2 」）に変化したことを示す画像である。

【 0 9 4 2 】

図 7 1 (d) は、図 7 1 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 7 1 (c) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の色が、第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされる際に、黄から緑（期待値レベル「 3 」）に変化したことを示す画像である。

【 0 9 4 3 】

図 7 1 (e) は、図 7 1 (d) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 7 1 (d) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の色が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、緑から赤（期待値レベル「 4 」）に変化したことを示す画像である。

【 0 9 4 4 】

図 7 1 (f) は、図 7 1 (e) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 7 1 (e) において第 1 保留領域 4 1 1 に表示されていた保留画像の色が、第 0 領域 4 1 0 にシフトされる際に、赤から虹（期待値レベル「 5 」）に変化したことを示す画像である。

【 0 9 4 5 】

また、大当りに対する期待値を示す保留画像の色（期待値レベル）は、必ずしも、保留がシフトする際（当該変動の特別図柄の可変表示が終了する際）に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【 0 9 4 6 】

[1 - 1 0 - 2 . 時短当り系先読み演出形態の具体例]

図 7 2 (a) ~ 図 7 2 (f) は、表示装置 7 の表示領域 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図 7 2 (a) ~ 図 7 2 (f) は、先読み演出種別パターンは、図 6 7 の「 0 E H 」、「 2 E H 」、「 4 A H 」、または「 6 A H 」に相当する。先読み演出パターンは、図 6 8 で図示が省略されている。

【 0 9 4 7 】

図 7 2 (a) では、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 3 保留領域 4 1 3 に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第 4 保留領域 4 1 4 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【 0 9 4 8 】

図 7 2 (b) では、図 7 2 (a) に示される状態から、第 4 保留領域 4 1 4 に保留画像が新たに表示されている。サブ CPU 3 0 1 は、上述したとおり、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 4 保留領域 4 1 4 に示される保留画像の形態（例えば形状）を、時短当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。

【 0 9 4 9 】

このように、本実施例では、大当りに対する期待値については保留画像の色であらわし、時短当りに対する期待値については保留画像の形状であらわしている。

【 0 9 5 0 】

本実施例では、図 7 2 (b) において、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 3 保留領域 4 1 3 に示される保留画像の色は三角形であり、第 4 保留領域 4 1 4 に示される保留画像の色は四角形（期待値レベル「 1 」）である。

【 0 9 5 1 】

図 7 2 (c) は、図 7 2 (b) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 7 2 (b) において第 4 保留領域 4 1 4 に表示されていた保留画像の形状が、第 3 保留領域 4 1 3 にシフトされる際に、四角形から五角形（期待値レベル「 2 」）に変化し

10

20

30

40

50

たことを示す画像である。

【 0 9 5 2 】

図 7 2 (d) は、図 7 2 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 7 2 (c) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の形状が、第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされる際に、五角形から六角形（期待値レベル「 3 」）に変化したことを示す画像である。

【 0 9 5 3 】

図 7 2 (e) は、図 7 2 (d) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 7 2 (d) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形状が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、六角形から円（期待値レベル「 4 」）に変化したことを示す画像である。

10

【 0 9 5 4 】

図 7 2 (f) は、図 7 2 (e) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 7 2 (e) において第 1 保留領域 4 1 1 に表示されていた保留画像の形状が、第 0 領域 4 1 0 にシフトされる際に、円から星（期待値レベル「 5 」）に変化したことを示す画像である。

【 0 9 5 5 】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状は、必ずしも、「四角形 < 五角形 < 六角形 < 円 < 星」の順に 1 つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形 円」に変化させてもよい。

20

【 0 9 5 6 】

また、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状（期待値レベル）は、必ずしも、保留がシフトする際（当該変動の特別図柄の可変表示が終了する際）に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【 0 9 5 7 】

[1 - 1 0 - 3 . 共通系先読み演出形態の具体例]

図 7 3 (a) ~ 図 7 3 (f) は、表示装置 7 の表示領域 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。共通当り先読み演出形態の変化には、当りの期待値が変化するものと、当りの種類が大当りであるか時短当りであるかが明瞭なものに変化するものとが含まれる。なお、図 7 3 (a) ~ 図 7 3 (f) は、先読み演出種別パターンが図 6 7 の「 1 5 H 」、「 3 5 H 」、「 5 1 H 」、または「 7 1 H 」に相当し、先読み演出パターンが図 6 8 の「 4 3 H 」に相当する。

30

【 0 9 5 8 】

本実施例では、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態として、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方であらわしている。

【 0 9 5 9 】

図 7 3 (a) では、第 1 保留領域 4 1 1 および第 2 保留領域 4 1 2 に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第 3 保留領域 4 1 3 および第 4 保留領域 4 1 4 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

40

【 0 9 6 0 】

図 7 3 (b) では、図 7 3 (a) に示される状態から、第 3 保留領域 4 1 3 に保留画像が新たに表示されている。サブ C P U 3 0 1 は、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 4 保留領域 4 1 4 に示される保留画像の形態（例えば色および形状）を、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、先読み演出が実行されない場合または当りに対する期待値が最も低い場合、保留画像を白の三角形で表示し、「青の四角形 < 黄の五角形 < 緑の六角形 < 赤の円 < 虹の星」の順で短当りに対する期待値が高くなる。

50

【 0 9 6 1 】

本実施例では、図 7 3 (b) において、第 1 保留領域 4 1 2 および第 2 保留領域 4 1 2 に示される保留画像の形態は、白の三角形であり、第 3 保留領域 4 1 3 に示される保留画像の形態は、黄の五角形（期待値レベル「 2 」）である。

【 0 9 6 2 】

図 7 3 (c) は、図 7 3 (b) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 7 3 (b) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の形態が、第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされる際に、黄の五角形から緑の六角形（期待値レベル「 3 」）に変化したことを示す画像である。

【 0 9 6 3 】

図 7 3 (d) は、図 7 3 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 7 3 (c) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、緑の六角形（期待値レベル「 3 」の共通系先読み演出形態）から虹の三角形（期待値レベル「 5 」の当たり系先読み演出形態）に変化したことを示す画像である。

【 0 9 6 4 】

すなわち、図 7 3 (b) および図 3 (c) に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示す形態であるのか時短当りに対する期待値を示す形態であるのかを、保留画像の形態から把握することが困難な演出である。これに対し、図 7 3 (d) に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示すものであって、しかもその期待値が極めて高い形態（例えば期待値レベル「 5 」）であることを把握することが可能なものである。

【 0 9 6 5 】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて、先読み演出を、大当りに対する期待値を示す大当り先読み演出と、時短当りに対する期待値を示す時短当り先読み演出と、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値を示す共通先読み演出とのうちいずれかの先読み演出を実行可能に構成されている。そして、共通当り先読み演出形態が実行された場合には、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

【 0 9 6 6 】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、「青の四角形<黄の五角形<緑の六角形<赤の円<虹の星」の順に 1 つずつ変化させていく必要はなく、例えば、「黄の五角形（共通当り先読み演出形態） 赤の三角形（大当り系先読み演出形態）」に変化させてもよいし、「緑の六角形（共通当り先読み演出形態） 三角形の星（時短当り系先読み演出形態）」に変化させてもよい。また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い青の四角形から開始させる必要はなく、例えば赤の円から開始させるようにしてもよい。

【 0 9 6 7 】

また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、保留がシフトする際（当該変動の特別図柄の可変表示が終了する際）に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【 0 9 6 8 】

[1 - 1 0 - 4 . 共通系先読み演出形態の変形例]

なお、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態は、必ずしも、大当りに対する期待値を示す色と、時短当りに対する期待値を示す形状との両方であらわす形態に限定されない。これに代えて、例えば、専用の共通当り先読み演出形態を設けるようにしてもよい。専用の共通当り先読み演出形態を設ける場合、大当りと時短当りとの両方に期待感を持てることができるようになるとともに、それぞれの期待値が不明であることから、今後の演出態様の变化に期待感を持って遊技を行う

10

20

30

40

50

ことができるようになり、興趣を向上することができる。

【0969】

図74(a)～図74(f)は、表示装置7の表示領域7aに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図74(a)～図74(f)は、先読み演出種別パターンが図67の「15H」、「35H」、「51H」、または「71H」に相当し、先読み演出パターンが図68の「31H」に相当する。

【0970】

また、図75(a)～図75(f)は、表示装置7の表示領域7aに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図75(a)～図75(f)は、先読み演出種別パターンが図67の「07H」、「27H」、「43H」、または「63H」に相当し、先読み演出パターンが図68または図69の「31H」に相当する。

10

【0971】

図74(a)および図75(a)では、第1保留領域411および第2保留領域412に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第3保留領域413および第4保留領域414には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【0972】

図74(b)では、図74(a)に示される状態から、第3保留領域413に保留画像が新たに表示されている。

20

【0973】

同様に、図75(b)では、図75(a)に示される状態から、第3保留領域413に保留画像が新たに表示されている。

【0974】

図74(b)および図75(b)でのいずれにおいても、第3保留領域413に示される保留画像の形態は、専用の共通系先読み演出形態であって、例えば光り輝く形態である。光の輝度の度合いを変更することにより、期待値レベルを変えることができる。

【0975】

図74(c)は、図74(b)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図74(b)において第3保留領域413に表示されていた専用の共通系先読み演出形態が、そのままの形態で第2保留領域412にシフトされていることを示す画像である。

30

【0976】

同様に、図75(c)は、図75(b)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図75(b)において第3保留領域413に表示されていた専用の共通系先読み演出形態が、そのままの形態で第2保留領域412にシフトされていることを示す画像である。

【0977】

図74(d)は、図74(c)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図74(c)において第2保留領域412に表示されていた保留画像の形態が、第1保留領域411にシフトされる際に、専用の共通系先読み演出形態から赤の三角形(大当りの期待値レベル「4」)に変化したことを示す画像である。

40

【0978】

一方、図75(d)は、図75(c)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図75(c)において第2保留領域412に表示されていた保留画像の形態が、第1保留領域411にシフトされる際に、専用の共通系先読み演出形態から白の円(時短当りの期待値レベル「4」)に変化したことを示す画像である。

【0979】

このように、先読み演出形態を専用の共通当り先読み演出形態であらわすようにした場合であっても、専用の共通当り先読み演出形態から、大当り系先読み演出形態および時短当り系先読み演出形態のいずれに変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせるこ

50

とができ、興趣を高めることが可能となる。

【0980】

[1-11.小当りラッシュ]

上述した第1のパチンコ遊技機では、所謂小当りラッシュを実現することができる。以下に、小当りラッシュについて説明する。

【0981】

第1のパチンコ遊技機では、上述したとおり、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態が用意されており、メインCPU201は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御する。なお、上述したとおり、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるため、第1始動口120への遊技球の入賞に基づく第1特別図柄ゲームが主として実行される。また、その他の遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態）では、右打ちが正規な遊技態様とされるため、第2始動口140A, 140Bへの遊技球の入賞に基づく第2特別図柄ゲームが主として実行される。なお、普通電動役物ユニット145に含まれる入賞口を第1始動口とした場合、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちのいずれかの遊技状態では第1特別図柄ゲームが主として実行され、高確非時短遊技状態では第2特別図柄ゲームが主として実行される。

10

【0982】

本実施例では、高確非時短遊技状態において、小当り用大入賞口151への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1を超えうる小当りラッシュとなる。

20

【0983】

ここで、小当りラッシュの仕組みの一例について説明する。まず、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート126を通過する。高確非時短遊技状態では、普通電動役物146を作動させて入賞口（本実施例では例えば第2始動口140B）を開放状態とする頻度を高める電サボ制御が実行されない。また、大当り遊技制御処理が実行されない限り大当り用大入賞口131も開放状態とならないため、高確非時短遊技状態において第2始動口140Bが開放状態となる頻度は、時短制御が実行される遊技状態と比べて低い。そのため、小当り用大入賞口151が開放されていれば、右打ちされ且つ下方の流下経路107bに振り分けられた遊技球が小当り用大入賞口151に入賞可能となる。小当り用大入賞口151に遊技球が入賞すると、上述したように例えば10個の賞球が払い出される。また、右打ちされ且つ上方の流下経路107aに振り分けられた遊技球は、第2始動口140Aに入賞可能である。第2始動口140A, 140Bに遊技球が入賞すると、例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図10参照）に示されるように3分の1（概算）といった比較的高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図15（B）参照）に示されるように超速変動（例えば、可変表示時間1000ms）が実行されるため、小当り用大入賞口151への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められる。このようにして、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1を超えうる小当りラッシュの実現が可能となっている。

30

40

【0984】

一方、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、電サボ制御が実行されることによって第2始動口140Bが開放状態となり、右打ちされ且つ下方の流下経路107bに振り分けられた遊技球の殆どが第2始動口140Bに入賞してしまう。そのため、たとえ小当り用大入賞口151が開放されていたとしても、小当り用大入賞口151に遊技球が入賞する期待値は低い。しかも、上述したように、第2始動口140Bに遊技球が入賞したとしても例えば1個の賞球しか払い出されない。右打ちされ且つ上方の流下経路107aに振り分けられた遊技球が第2始動口140A

50

に入賞すると例えば3個の賞球が払い出されるものの、第2始動口140Aには、右打ちされ且つ上方の流下経路107aに振り分けられた遊技球のうち概ね3分の1～5分の1の遊技球しか入賞しない。このように、時短制御が実行される遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1を超えないようになっている。

【0985】

また、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるが、仮に右打ちを行った場合、右打ちされた遊技球が通過ゲート126を通過して普通図柄当りを示す停止表示態様が導出されると普通電動役物146が作動し、第2始動口140Bに遊技球が入賞することによって小当り用大入賞口151が開放される可能性がある。ただし、通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図15（A）参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、仮に第2始動口140A、140Bに遊技球が入賞したとしても、変動時間が極めて長い長変動A～Cのいずれかで第2特別図柄の可変表示が行われ、小当り用大入賞口151が開放される頻度は極めて小さい。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。なお、普通電動役物ユニット145に含まれる入賞口を第1始動口とした場合、通常遊技状態における普通図柄の当り確率を例えば0にすることにより、右打ちを行う実益を生じさせないようにしてもよい。通常遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値は、1を超えないことは勿論、時短制御が実行される遊技状態よりも小さい。

【0986】

なお、本実施例では、高確非時短遊技状態において小当りラッシュとなるように構成したが、これに限られない。例えば、電サポ制御を実行せずに特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御が実行される高確時短遊技状態において小当りラッシュとなるようにしてもよい。

【0987】

[1-12. 機外に出力される信号]

次に、外部端子板184（図6参照）から第1のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ186（図6参照）、各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号について説明する。なお、本実施例では、第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について説明するが、第1のパチンコ遊技機の機外からの信号を入力可能であってよい。

【0988】

本実施例において、外部端子板184（図6参照）は、第1のパチンコ遊技機の機外に信号を出力するためのコネクタとしてCH1～CH12を有する。外部端子板184の各CHから第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号は、例えば、「賞球情報1」、「扉・枠開放」、「外部情報1」～「外部情報8」、「賞球情報2」および「セキュリティ」の各種信号である。ただし、各CHから第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の種類は、これらに限られず、これらの信号の他に機外に出力される信号があってもよいし、これらのうちのいずれかの信号が出力されないように構成されていてもよい。

【0989】

図76は、第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図76に示されるように、CN1からは「賞球情報1」の信号が出力され、CH2からは「扉・枠開放」の信号が出力され、CH3～CH10からはそれぞれ「外部情報1」～「外部情報8」の各信号が出力され、CH11からは「賞球情報2」の信号が出力され、CH12からは「セキュリティ」の信号が出力される。なお、第1のパチンコ遊技機から機外への信号の出力条件は、図76に示されるとおりである。

【0990】

次に、第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のタイミングチャートの一例を、「賞球情報1」の信号を例に挙げて説明する。なお、図76に示されるように、本実施例では、「賞球情報1」の信号は、賞球払出10個毎に120msec出力される。

【 0 9 9 1 】

図 7 7 は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報 1」の信号のタイミングチャートの一例である。

【 0 9 9 2 】

図 7 7 に示されるように、払出検出スイッチ（不図示）は、賞球が 1 個払い出される都度、オフからオンになる。なお、上述したとおり、本実施例では、大入賞口（大当り用大入賞口 1 3 1 または小当り用大入賞口 1 5 1（いずれも図 4 参照））に遊技球が入賞した場合は例えば 1 0 個の賞球が払い出され、始動口（第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 A（いずれも図 4 参照））に遊技球が入賞した場合は例えば 3 個の賞球が払い出され、一般入賞口 1 2 2（図 4 参照）に遊技球が入賞した場合は例えば 4 個の賞球が払い出される。

10

【 0 9 9 3 】

そして、メイン CPU 2 0 1（図 6 参照）は、賞球が 1 0 個払い出される都度、「賞球情報 1」の信号を、例えば 1 2 0 m s e c の間、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力する。より詳しくは、メイン CPU 2 0 1 は、「賞球情報 1」の信号の前の出力時を起点として 1 0 個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで、例えば 1 2 0 m s e c の間、「賞球情報 1」の信号を出力する。なお、「賞球情報 1」の信号を、1 0 個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで出力することは一例にすぎず、例えば 1 0 個目の賞球の払出検出スイッチがオンになってからオフになるまでの間であればよい。また、「賞球情報 1」の信号を、賞球が 1 0 個払い出される都度出力したり 1 2 0 m s e c の間出力することについても一例にすぎず、「賞球情報 1」の信号の出力タイミングや出力時間については適宜設定することができる。

20

【 0 9 9 4 】

次に、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の一つである「セキュリティ」の信号の一例について説明する。「セキュリティ」の信号は、主としてエラー発生時に出力される信号である。

【 0 9 9 5 】

図 7 8 は、第 1 のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表であって、より詳しくは、エラー名称毎に、主制御回路 2 0 0 での発生契機、主制御回路 2 0 0（図 6 参照）での解除契機、「セキュリティ」の信号（図 7 8 では「セキュリティ信号」と図示）の出力時間および備考を示す表である。

30

【 0 9 9 6 】

なお、図 7 8 に示されるエラーの概要は一例であって、これらのうちの一部のみをエラーであると判断するようにしてもよいし、例えば、図 7 8 に示されないものをエラーと判断するようにしてもよい。図 7 8 に示されないもののエラーと判断されるものとしては、例えば、ソレノイド監視センサ（不図示）が所定時間以上にわたってオンまたはオフであったりした場合のソレノイド監視センサエラー、大入賞口（大当り用大入賞口 1 3 1 または小当り用大入賞口 1 5 1（いずれも図 4 参照））の内部に未排出の遊技球があったり大入賞口未開放時に大入賞口内に入賞があった場合の大入賞口入排出異常エラー、振動センサが所定時間にわたってオンである場合の振動センサエラー等が相当する。また、例えば大当り用大入賞口 1 3 1 内に特定領域を設け、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、大当り遊技制御の終了後に確変制御が実行される仕様である場合には、特定領域への通過異常や、大当り用大入賞口 1 3 1 の内部に未排出の遊技球が存在しないにもかかわらず特定領域を遊技球が通過した場合等にも、エラーと判断するように構成すると好ましい。

40

【 0 9 9 7 】

メイン CPU 2 0 1（図 6 参照）は、エラーが発生したと判断すると、サブ CPU 3 0 1（図 6 参照）に不正検知関連コマンドを送信する。不正検知関連を受信したサブ CPU 3 0 1 は、エラーの内容に応じた報知制御を実行する。

【 0 9 9 8 】

50

以下に、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生した場合を例に挙げて、メインＣＰＵ 201およびサブＣＰＵ 301（いずれも図6参照）による制御について簡単に説明する。

【0999】

図78に示されるように、例えば、初期電源投入後、1回目の大当り用大入賞口131（図4参照）が開放される前に1個の入賞検出があると、メインＣＰＵ 201（図6参照）は、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したと判断し、「セキュリティ」の信号を、12秒の間出力する。また、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したことを示す不正検知関連コマンドをサブＣＰＵ 301（図6参照）に送信する。

【1000】

なお、本実施例では、図78に示されるように、いずれのエラーであっても「セキュリティ」の信号の出力時間が12秒であるため、機外の装置（例えば、ホールコンピュータ186（図6参照）や島コンピュータ（不図示））は、「セキュリティ」の信号を受信することによってエラーの発生を把握することはできるものの、エラーの内容まで把握することができない。ただし、これに限られず、例えば、「セキュリティ」の信号の出力時間をエラーの内容に応じて変える等により、「セキュリティ」の信号を受信した機外の装置がエラーの内容を把握できるようにしてもよい。

【1001】

サブＣＰＵ 301（図6参照）は、例えば大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信すると、例えば以下に示す報知制御の全部または一部を実行し、不正検知関連コマンドを受信してから例えば30秒経過すると、以下に示す報知制御を終了する。

- ・表示制御回路304を介して表示装置7（いずれも例えば図6参照）に例えば「大入賞口異常入賞エラー」の文字を表示する報知制御。
- ・音声制御回路305を介してスピーカ（いずれも例えば図6参照）から例えば「大入賞口異常入賞エラーです」の音声出力する報知制御。
- ・音声制御回路305を介してスピーカから例えばピープ音を出力する報知制御。
- ・ＬＥＤ制御回路306を介してＬＥＤ群46（いずれも例えば図6参照）を例えば赤色で全点灯させる報知制御。

【1002】

なお、不正検知関連コマンドを受信してから例えば30秒経過する前に電断があった場合、サブＣＰＵ 301は、上述の報知制御を終了する。

【1003】

また、サブＣＰＵ 301は、例えば、大当り用大入賞口異常入賞エラーの発生を示す上述の報知制御の実行中に、大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信した場合、上述の報知制御を再度実行し直す。

【1004】

次に、遊技状態に応じて第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について、図79を参照して説明する。図79は、第1のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて出力される信号の一例を示す表である。図79において、出力される信号を○で示し、出力されない信号を×で示す。

【1005】

図79に示されるように、本実施例では、メインＣＰＵ 201により制御される遊技の状態に応じて、出力される信号が異なっている。例えば、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）はいずれの信号も出力されず、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報3」および「外部情報7」の信号が出力され、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報3」、「外部情報5」および「外部情報7」の信号が出力され、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報3」および「外部情報6」の信号が出力される。

【1006】

このように、メインＣＰＵ 201により制御される遊技の状態に応じて出力される信号

10

20

30

40

50

が異ならせることにより、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ 186（図 6 参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信先のパチンコ遊技機における遊技の状態を把握することが可能となる。

【1007】

なお、本実施例では、図 79 に示されるように、小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）に出力される信号は、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）に出力される信号と同じである。同様に、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）に出力される信号は、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）に出力される信号は、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）に出力される信号は、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じである。すなわち、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ 186（図 6 参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信先のパチンコ遊技機において、小当り遊技制御処理が実行されているか否かを把握することができない。ただし、これに代えて、小当り遊技制御処理中に出力される信号を、小当り遊技制御処理中でない場合に出力される信号と異ならせることにより、外部情報送信先のパチンコ遊技機において小当り遊技制御処理が実行されているか否かを、信号を受信可能な機外の装置側で把握できるようにしてもよい。

10

【1008】

また、図 79 に示される低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）および小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）は、時短制御の実行中に出力される信号である。この場合、電サボ制御および特図短縮制御の両方が実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サボ制御および特図短縮制御のうち電サボ制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サボ制御および特図短縮制御のうち特図短縮制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよい。

20

【1009】

[2 . 第 2 のパチンコ遊技機]

次に、第 2 のパチンコ遊技機について説明する。第 2 のパチンコ遊技機は、上述したとおり、デジパチと称される所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機である。ただし、第 2 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示される点において第 1 のパチンコ遊技機と異なる。それ故、遊技盤ユニットおよび電氣的構成についても、第 1 のパチンコ遊技機と異なる点がある。

30

【1010】

以下、第 2 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、例えば外枠 2 およびベースドア 3 等の基本構成等、並びに、外部端子板 1184（図 81 参照）から第 2 のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ 1186（図 81 参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第 1 のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

40

【1011】

なお、第 2 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 1 のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第 1 のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第 2 のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第 1 のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第 1 のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【1012】

ところで、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機としては、第 1 特別図柄の可変表示および第

50

２特別図柄の可変表示が保留されている場合に、例えば第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立するパチンコ遊技機（以下、「優先変動機」と称する）と、第１始動口および第２始動口を含めて入賞順に始動条件が成立するパチンコ遊技機（以下、「順次変動機」と称する）とがある。

【１０１３】

優先変動機では、第１特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当たり遊技状態等でないこと、第２特別図柄の可変表示が保留されていないこと、並びに、第１特別図柄の可変表示が保留されていること等、一定の要件を全て満たす場合に成立し、第２特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当たり遊技状態等でないこと、並びに、第２特別図柄の可変表示が保留されていること等、一定の要件を全て満たす場合に成立する。

10

【１０１４】

また、順次変動機では、第１特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、第１特別図柄の可変表示が保留されていること、並びに、最先の保留が第１特別図柄の可変表示の保留であること、を少なくとも全て満たす場合に成立し、第２特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、第２特別図柄の可変表示が保留されていること、並びに、最先の保留が第２特別図柄の可変表示の保留であること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。

【１０１５】

20

以下では、優先変動機を例に挙げて説明する。

【１０１６】

[２ - １ . 遊技盤ユニット]

図８０を参照して、第２のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１０１０について説明する。この遊技盤ユニット１０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方であってベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【１０１７】

図８０は、第２のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット１０１０の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１１０５が形成される。

30

【１０１８】

なお、第２のパチンコ遊技機の遊技領域１１０５に配置される各種部材（例えば第１始動口１１２０等）は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１１０５に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【１０１９】

図８０に示されるように、遊技盤ユニット１０１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１１０５が形成される遊技パネル１１００と、ガイドレール１１１０と、遊技領域１１０５の略中央部に配置されるセンター役物１１１５と、第１始動口１１２０と、一般入賞口１１２２と、通過ゲートユニット１１２５と、特別電動役物ユニット１１３０と、第２始動口１１４０と、普通電動役物ユニット１１４５と、ＬＥＤユニット１１６０と、アウト口１１７８と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、ＬＥＤユニット１１６０については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１１６０と同様であり、この第２のパチンコ遊技機では説明を省略する。

40

【１０２０】

（遊技パネル）

遊技パネル１１００には、表示装置１００７の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル１１００の前面には、ガイドレール１１１０が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置６（図１、図２参照）から発射された遊技球は、ガイドレール１１１０から遊技領域１１０５に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域１１０５の下方に向けて流

50

下する。

【 1 0 2 1 】

また、遊技パネル 1 1 0 0 の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル 1 1 0 0 は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル 1 1 0 0 の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル 1 1 0 0 を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【 1 0 2 2 】

（ガイドレール）

ガイドレール 1 1 1 0 は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域 1 1 0 5 は、ガイドレール 1 1 1 0 によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置 1 0 0 6（後述の図 8 1 参照）から発射された遊技球を遊技領域 1 1 0 5 の上部に案内する機能を有する。

【 1 0 2 3 】

（センター役物）

センター役物 1 1 1 5 は、遊技パネル 1 1 0 0 の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 1 1 1 6 を備えている。遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、センターレール 1 1 1 6 によって左右に振り分けられる。

【 1 0 2 4 】

発射装置 1 0 0 6 によって遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、左側領域 1 1 0 6 または右側領域 1 1 0 7 を流下する。左側領域 1 1 0 6 または右側領域 1 1 0 7 を流下する遊技球は、遊技パネル 1 1 0 0 に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル 6 2（図 1、図 2 参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域 1 1 0 6 を流下する。一方、発射ハンドル 6 2（図 1 参照）の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 1 1 0 7 を流下する。

【 1 0 2 5 】

また、センター役物 1 1 1 5 には、左側の外周縁部に、左側領域 1 1 0 6 を流下する遊技球が進입可能とされたワープ入口 1 1 1 7 が形成されている。ワープ入口 1 1 1 7 に進入した遊技球は、センター役物 1 1 1 5 に形成されたステージ 1 1 1 8 に誘導可能に構成されている。ステージ 1 1 1 8 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ 1 1 1 8 は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【 1 0 2 6 】

ステージ 1 1 1 8 の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口 1 1 1 9 が形成されており、チャンス入口 1 1 1 9 に進入した遊技球は、第 1 始動口 1 1 2 0 の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口 1 1 1 9 に進入した遊技球は、ワープ入口 1 1 1 7 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 1 1 1 7 に進入したもののチャンス入口 1 1 1 9 に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第 1 始動口 1 1 2 0 に入賞（通過）するようになっている。

【 1 0 2 7 】

（第 1 始動口）

第 1 始動口 1 1 2 0 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 1 1 2 1（後述の図 8 1 参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第 1 始動口 1 1 2 0 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 1 1 2 0 に代えてまたは加えて、右

10

20

30

40

50

打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第1始動口を備えるようにしてもよい。

【1028】

第1始動口スイッチ1121（後述の図81参照）により第1始動口1120への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第1特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大4個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第1特別図柄の当り判定処理に供される。第1始動口1120に遊技球が入賞すると例えば3個の賞球が払い出される。ただし、第1始動口1120への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【1029】

（一般入賞動口）

一般入賞口1122は、表示装置1007の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口1122のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ1123（後述の図81参照）により検出される。

【1030】

一般入賞口スイッチ1123（後述の図81参照）により一般入賞口1122への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば4個の賞球が払い出されるが、一般入賞口1122への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は4個に限られない。

【1031】

また、本実施例において、一般入賞口1122は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口1122に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【1032】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット1125は、右側領域1107に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート1126と、通過ゲート1126への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ1127（後述の図81参照）とを一体化したユニット体であって、右側領域1107に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過するように構成されている。通過ゲート1126への遊技球の通過を検出すると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大4個）まで保留される。保留された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ1127により通過ゲートユニット1125への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット1125は、右側領域1107に代えてまたは加えて左側領域1106に配置されていてもよい。

【1033】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット1130は、大入賞口1131と、大入賞口1131への遊技球の入賞（通過）を検出するカウントスイッチ1132（後述の図81参照）と、特別電動役物1133とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット1130は、右側領域1107において、通過ゲートユニット1125よりも下方に配置されている。

【1034】

大入賞口1131は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口1131に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物1115の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。

【1035】

大入賞口1131は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されている

10

20

30

40

50

ときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。カウントスイッチ１１３２（後述の図８１参照）により大入賞口１１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口１１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。

【１０３６】

特別電動役物１１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ１１３４と、この特電用シャッタ１１３４を作動させる特電用ソレノイド１１３５（後述の図８１参照）とを備える。特別電動役物１１３３すなわち特電用シャッタ１１３４は、大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り遊技状態では、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。なわち、大当り遊技状態は、大入賞口１１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

10

【１０３７】

（第２始動口）

第２始動口１１４０は、左側領域１１０６（より詳しくは第１始動口１１２０の左側下方）に配置されている。ただし、第２始動口１１４０は、左打ちされた遊技球の入賞が例えば遊技釘等によって困難または不可能となっており、右打ちされた遊技球が入賞可能となるように第２始動口１１４０の近傍まで誘導されるように構成されている。ただし、第２始動口１１４０をこのような構成とすることは必須ではなく、例えば右打ちされた遊技球が入賞可能となるように右側領域１１０７に設けてもよい。また、第２始動口１１４０は、左打ちされた遊技球が入賞可能となるように構成されていてもよい。

20

【１０３８】

第２始動口１１４０に遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ１１４１（後述の図８１参照）により検出される。第２始動口スイッチ１１４１（後述の図８１参照）により第２始動口１１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口１１４０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。一方、第２始動口１１４０に遊技球が入賞すると例えば１個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口１１４０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

30

【１０３９】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット１１４５は、左側領域１１０６（より詳しくは第１始動口１１２０の左側下方）に配置されており、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物１１４６とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第２始動口１１４０とし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ１１４１としている。

【１０４０】

40

普通電動役物１１４６は、所謂電チューと呼ばれる普電用可動部材１１４７と、この普電用可動部材１１４７を作動させる普電用ソレノイド１１４８（後述の図８１参照）とを備える。普通電動役物１１４６すなわち普電用可動部材１１４７は、第２始動口１１４０への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第２始動口１１４０への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、所謂電チューと呼ばれる普電用可動部材１１４７に代えて、例えば前後方向に進退可能なシャッタを採用してもよい。

【１０４１】

（アウト口）

アウト口１１７８は、遊技領域１１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば

50

、第1始動口1120、第2始動口1140、大入賞口1131および一般入賞口1122等)のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口1178は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域1105の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口1178に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口1122の間等にアウト口を設けて、遊技領域1105を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【1042】

(裏ユニット)

裏ユニット(不図示)は、第1のパチンコ遊技機と同様、遊技盤ユニット1010を装飾するものであって、遊技パネル1100の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置1007の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路1300によって制御される可動役物等の演出用役物群1058を備える。これらの演出用役物群1058のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【1043】

[2-2.電気的構成]

次に、図81を参照して、第2のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図81は、第2のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第2のパチンコ遊技機の制御回路は、第1のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【1044】

図81に示されるように、第2のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路1200と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路1300と、払出・発射制御回路1400と、電源供給回路1450と、から構成される。

【1045】

[2-2-1.主制御回路]

主制御回路1200は、メインCPU1201、メインROM1202(読み出し専用メモリ)およびメインRAM1203(読み書き可能メモリ)、初期リセット回路1204およびバックアップコンデンサ1207等を備えており、主基板ケース(不図示)内に収容されている。

【1046】

メインCPU1201には、メインROM1202、メインRAM1203および初期リセット回路1204等が接続される。メインCPU1201は、動作を監視するWDTや不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【1047】

メインROM1202には、メインCPU1201により第2のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインCPU1201は、メインROM1202に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【1048】

メインRAM1203には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられており、このメインRAM1203は、メインCPU1201の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインCPU1201の一時記憶領域としてRAMを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【1049】

初期リセット回路1204は、メインCPU1201を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

10

20

30

40

50

【 1 0 5 0 】

バックアップコンデンサ 1 2 0 7 は、電断時等に、メイン R A M 1 2 0 3 に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【 1 0 5 1 】

さらに、主制御回路 1 2 0 0 は、各種デバイス等との間で通信可能に接続される I / O ポート 1 2 0 5、および、サブ制御回路 1 3 0 0 に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート 1 2 0 6 等も備える。

【 1 0 5 2 】

また、主制御回路 1 2 0 0 には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路 1 2 0 0 には、普通図柄表示部 1 1 6 1、普通図柄用保留表示部 1 1 6 2、第 1 特別図柄表示部 1 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 1 6 4、第 1 特別図柄用保留表示部 1 1 6 5、第 2 特別図柄用保留表示部 1 1 6 6、普電用ソレノイド 1 1 4 8、および、特電用ソレノイド 1 1 3 5 等が接続されている。また、主制御回路 1 2 0 0 には、これらの他、性能表示モニタ 1 1 7 0 およびエラー報知モニタ 1 1 7 2 等も接続されている。主制御回路 1 2 0 0 は、I / O ポート 1 2 0 5 を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

10

【 1 0 5 3 】

性能表示モニタ 1 1 7 0 には、メイン C P U 1 2 0 1 の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば 6 0 0 0 0 個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

20

【 1 0 5 4 】

エラー報知モニタ 1 1 7 2 には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ 1 1 7 2 には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄表示装置において通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【 1 0 5 5 】

また、主制御回路 1 2 0 0 には、第 1 始動口スイッチ 1 1 2 1、第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1、通過ゲートスイッチ 1 1 2 7、カウントスイッチ 1 1 3 2 および一般入賞口スイッチ 1 1 2 3 等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号が I / O ポート 1 2 0 5 を介して主制御回路 1 2 0 0 に送信される。

30

【 1 0 5 6 】

さらに、主制御回路 1 2 0 0 には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ 1 1 8 6 にデータ送信する際に用いる外部端子板 1 1 8 4、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー 1 1 7 4、メイン R A M 1 2 0 3 に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 等が接続されている。なお、設定機能付きパチンコ遊技機であれば、バックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 を、設定値を変更する際のスイッチと兼用するようにしてもよいし、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

40

【 1 0 5 7 】

また、設定キー 1 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に收容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー 1 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー 1 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 の対応箇所のみ切欠きが設けられ、遊技場の責任者が管理する鍵を使用して島設備からパチン

50

コ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の責任者が設定キー 1 1 7 4 またはノおよびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 に接触できるように構成されているものも含まれる。

【 1 0 5 8 】

なお、本実施例では、設定キー 1 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 は、主制御回路 1 2 0 0 に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路 1 4 0 0 や電源供給回路 1 4 5 0 に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の責任者以外の第三者が設定キー 1 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【 1 0 5 9 】

[2 - 2 - 2 . サブ制御回路]

サブ制御回路 1 3 0 0 は、サブ CPU 1 3 0 1、プログラム ROM 1 3 0 2、ワーク RAM 1 3 0 3、表示制御回路 1 3 0 4、音声制御回路 1 3 0 5、LED 制御回路 1 3 0 6、役物制御回路 1 3 0 7 およびコマンド入力ポート 1 3 0 8 等を備える。サブ制御回路 1 3 0 0 は、主制御回路 1 2 0 0 からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図 8 1 には示されていないが、第 1 のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路 1 3 0 0 には、遊技者が操作可能な演出ボタン 5 4 (図 1 参照) 等も接続されている。

【 1 0 6 0 】

プログラム ROM 1 3 0 2 には、サブ CPU 1 3 0 1 により第 2 のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブ CPU 1 3 0 1 は、プログラム ROM 1 3 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブ CPU 1 3 0 1 は、主制御回路 1 2 0 0 から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【 1 0 6 1 】

ワーク RAM 1 3 0 3 は、サブ CPU 1 3 0 1 の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【 1 0 6 2 】

表示制御回路 1 3 0 4 は、表示装置 1 0 0 7 における表示制御を行うための回路である。表示制御回路 1 3 0 4 は、VDP や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データ ROM、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換する D/A コンバータ等を備える。

【 1 0 6 3 】

表示制御回路 1 3 0 4 は、サブ CPU 1 3 0 1 からの画像表示命令に応じて、表示装置 1 0 0 7 に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置 1 0 0 7 に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【 1 0 6 4 】

そして、表示制御回路 1 3 0 4 は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データを D/A コンバータに供給する。D/A コンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置 1 0 0 7 に供給する。表示装置 1 0 0 7 に画像信号が供給されると、表示装置 1 0 0 7 に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路 1 3 0 4 は、表示装置 1 0 0 7 に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【 1 0 6 5 】

音声制御回路 1 3 0 5 は、スピーカ 1 0 3 2 から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路 1 3 0 5 は、音声に関する制御を行う音源 IC や、各種の音声データを記憶する音声データ ROM、音声信号を増幅するための増幅器 (以下、AMP と称する) 等を備える。

【 1 0 6 6 】

音源 IC は、スピーカ 1 0 3 2 から出力される音声の制御を行う。音源 IC は、サブ C

10

20

30

40

50

P U 1 3 0 1 から供給される音声発生命令に応じて、音声データ R O M に記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源 I C は、選択された音声データを音声データ R O M から読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号を A M P に供給する。A M P は、スピーカ 1 0 3 2 から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【 1 0 6 7 】

L E D 制御回路 1 3 0 6 は、装飾 L E D 等を含む L E D 群 1 0 4 6 の制御を行うための回路である。L E D 制御回路 1 3 0 6 は、L E D 制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類の L E D 装飾パターンが記憶されている装飾データ R O M 等を備える。

【 1 0 6 8 】

役物制御回路 1 3 0 7 は、各役物（例えば、演出用役物群 1 0 5 8 のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路 1 3 0 7 は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データ R O M 等を備える。

【 1 0 6 9 】

また、役物制御回路 1 3 0 7 は、サブ C P U 1 3 0 1 からの役物作動命令に応じて、役物データ R O M に記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データ R O M から読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブ C P U 1 3 0 1 からの点灯命令に基づいて、役物データ R O M に記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データ R O M から読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【 1 0 7 0 】

コマンド入力ポート 1 3 0 8 は、コマンド出力ポート 1 2 0 6 と接続されており、主制御回路 1 2 0 0 から送信された各種コマンドを受信するものである。

【 1 0 7 1 】

払出・発射制御回路 1 4 0 0 は、パチンコ遊技機からの賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路 1 4 0 0 には、遊技球を払い出すための払出装 1 0 8 2、遊技球を発射するための発射装置 1 0 0 6、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット 1 1 8 0 等が接続されている。

【 1 0 7 2 】

払出・発射制御回路 1 4 0 0 は、主制御回路 1 2 0 0 から供給される賞球制御コマンドを受け取ると、払出装 1 0 8 2 に対して所定の信号を送信し、払出装 1 0 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。

【 1 0 7 3 】

カードユニット 1 1 8 0 には、球貸し操作パネル 1 1 8 2 が接続されている。球貸し操作パネル 1 1 8 2 には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット 1 1 8 0 に送信される。払出・発射制御回路 1 4 0 0 は、カードユニット 1 1 8 0 から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装 1 0 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル 1 1 8 2 は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット 1 1 8 0 側に設けられてもよい。

【 1 0 7 4 】

また、払出・発射制御回路 1 4 0 0 は、発射ハンドル 6 2（図 1、図 2 参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【 1 0 7 5 】

電源供給回路 1 4 5 0 は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路 1 2 0 0、サブ

10

20

30

40

50

制御回路 1300、払出・発射制御回路 1400 等に供給するために作成する電源回路である。

【1076】

電源供給回路 1450 には、電源スイッチ 1095 等が接続されている。電源スイッチ 1095 は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路 1200、サブ制御回路 1300、払出・発射制御回路 1400 等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【1077】

[2-3. 基本仕様]

次に、図 82～図 85 を参照して、第 2 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第 2 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【1078】

第 2 のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メイン CPU 1201 は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。

【1079】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ CPU 1301 は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置 1007 の表示領域に表示する制御を実行する。

【1080】

[2-3-1. 特別図柄の当り判定テーブル]

図 82 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1200 のメイン ROM 1202 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【1081】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、始動口 1120、1140 に遊技球が入賞した際に取得される大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、抽選対象は「時短当り」、「大当り」および「ハズレ」であり、他の抽選対象（例えば、小当り）が含まれていないが、第 1 始動口 1120 または / および第 2 始動口 1140 に遊技球が入賞した際に、他の抽選対象に決定されるようにしてもよい。

【1082】

大当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、大当り判定用乱数値は、0～65535（65536 種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【1083】

本実施例では、メイン CPU 1201 は、特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数に基づいて「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。特別図柄の当り判定テーブルには、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれについても、確変フラグの値（0 または 1）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【1084】

本実施例では、例えば、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラ

10

20

30

40

50

グがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 0 ~ 4 0 8 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 4 0 9 ~ 6 1 3 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 6 1 4 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 1 0 8 5 】

また、例えば、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 0 ~ 4 0 9 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 4 1 0 ~ 1 2 5 9 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 1 2 6 0 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 1 0 8 6 】

[2 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル]

図 8 3 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1 2 0 0 のメイン ROM 1 2 0 2 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 1 0 8 7 】

特別図柄判定テーブルは、始動口 1 1 2 0 , 1 1 4 0 に遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。

【 1 0 8 8 】

図 8 3 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 6 9 である場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 0」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 7 0 ~ 9 6 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 9 7 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。

【 1 0 8 9 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 3」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 1 0 ~ 5 9 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 4」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A

10

20

30

40

50

4」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

【1090】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【1091】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば0～96である場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば97～99のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z8」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA7」を選択する。

【1092】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～59のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z9」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA8」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z10」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA8」を選択する。

【1093】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z11」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。

【1094】

なお、第2のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第1のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路1200のメインROM1202には特別図柄停止態様決定テーブル（図12参照）が記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164（図8参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第1のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄表示部163、164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。

【1095】

【2-3-3. 大当り種類決定テーブル】

図84は、第2のパチンコ遊技機が備える主制御回路1200のメインROM1202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくは例えばラウンド数）または/およびその後の遊技状態の態様、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくC時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、C時短遊技状態の態様を示す。

【1096】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z0」の場合、メ

10

20

30

40

50

インＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「Ｚ１」の場合および「Ｚ７」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を５０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「Ｚ２」の場合および「Ｚ８」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１００回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した時短当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、Ｃ時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は大当り遊技状態に制御されないため、大当り遊技状態の態様は決定されない。

10

【１０９７】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の図柄乱数値に基づいて決定される選択図柄コマンドに応じて、セットされる時短回数が異なるようにしている。このようにすることで、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合に、その後の遊技の進行状況にバリエーションを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１０９８】

20

ところで、上述したとおり、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、例えば図８２に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部１１６３、１１６４に導出するものの、Ｃ時短遊技状態に制御せずに、高確遊技状態を継続するようにしてもよい。また、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオンであったとしても「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部１１６３、１１６４に導出するようにしてもよい。さらには、確変フラグがオンである場合、大当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データを割り当てない、すなわち「時短当り」を抽選結果に含まない当り判定処理が行われるようにしてもよい。

30

【１０９９】

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。

【１１００】

例えば、選択図柄コマンドが「Ｚ３」の場合および「Ｚ９」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数を１００００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を特別図柄表示部１１６３、１１６４に導出した後、大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

40

【１１０１】

また、選択図柄コマンドが「Ｚ４」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも１００００回にセットすることを決定する。これらの場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

50

【 1 1 0 2 】

また、選択図柄コマンドが「z 5」の場合、メインCPU 1201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば200回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU 1201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はA時短遊技状態である。

【 1 1 0 3 】

また、選択図柄コマンドが「z 10」の場合、メインCPU 1201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば300回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU 1201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態もA時短遊技状態である。

【 1 1 0 4 】

なお、高確時短遊技状態における時短性能は、A時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、A時短における時短性能と異ならせてもよい。

【 1 1 0 5 】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z 6」の場合、および「z 11」の場合）、メインCPU 1201は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU 1201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【 1 1 0 6 】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z 6」の場合、および「z 11」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図84の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図84に図示したものである。

【 1 1 0 7 】

このように、本実施例において、メインCPU 1201は、図82の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第1始動口1120または第2始動口1140に遊技球が入賞した際に取得される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインCPU 1201は、図83の特別図柄判定テーブルを参照し、第1始動口1120または第2始動口1140に遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部1163、1164に導出される表示態様の種類（時短当りの種類または大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

【 1 1 0 8 】

また、図84に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるA時短遊技状態の時短回数は、例えば、200回（選択図柄コマンドが「z 5」の場合）、または300回（選択図柄コマンドが「z 10」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるC時短遊技状態の時短回数は、例えば、10回（選択図柄コマンドが「z 0」の場合）、50回（選択図柄コマン

10

20

30

40

50

ドが「z1」、「z7」の場合)、または100回(選択図柄コマンドが「z2」、「z8」の場合)である。すなわち、A時短遊技状態における時短回数の期待値が、C時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、A時短遊技状態をC時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、「大当り」に当選したにもかかわらず、「大当り」当選しなかった場合(「時短当り」に当選した場合)と比べて不利になることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【1109】

なお、A時短遊技状態における時短回数の期待値をC時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、C時短遊技状態における時短回数の期待値をA時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。このように、C時短遊技状態をA時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なC時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【1110】

[2-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図85は、第2のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図85中の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインCPU1201は、第1始動口1120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口1140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

20

【1111】

図85に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果(当落)、時短フラグの値(0または1)、リーチ判定用乱数値、またはノおよび、演出選択用乱数値等に基づいて決定されるが、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

【1112】

なお、リーチ判定用乱数値は例えば0~249(250種類)の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば0~99(100種類)の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

30

【1113】

時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。

【1114】

決定された変動パターン情報は、コマンド出力ポート1206を介してメインCPU1201からサブCPU1301のコマンド入力ポート1308に送信される。サブCPU1301は、メインCPU1201から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置1007の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ1032から出力される音演出を制御する。

40

【1115】

なお、図85の「備考」の欄に示される時短当り系リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある(大当りの可能性がない)ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある(時短当りの可能性がない)ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【1116】

50

また、第2のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第1のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路1200のメインROM1202には普通図柄の当り判定テーブル（図012-3参照）、普通図柄判定テーブル（図18参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図19参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図20参照）が記憶されている。そして、メインCPU1201は、普通電動役物1146（図81参照）の開放パターンを第1のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物1146の作動態様を制御する。

【1117】

[2-4.主制御処理]

第2のパチンコ遊技機において、主制御回路1200のメインCPU1201により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図21～図24参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインCPU1201により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第2のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図53、図94）等）、以下では、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【1118】

[2-4-1.特別図柄制御処理]

図86は、第2のパチンコ遊技機において、主制御メイン処理（図21～図24参照）で行われる特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【1119】

図86に示されるように、メインCPU1201は、まず、S1001において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU1201は、S1001の処理を実行した後、処理を、S1002に移す。

【1120】

なお、図示しないが、メインCPU1201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S1001の処理に先だって、メインRAM1203内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【1121】

また、同じく図示しないが、メインCPU1201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインCPU1201は、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「0」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図56のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路1300が受信すると、サブCPU1301はデモ表示演出を行う。なお、第2のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第1のパチンコ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。

【1122】

S1002において、メインCPU1201は、S1001でロードした特別図柄の制御状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【1123】

S1002において特別図柄の制御番号が0でないと判定された場合（S1002がN O判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1005に移す。

【1124】

10

20

30

40

50

一方、S 1 0 0 2 において特別図柄の制御番号が 0 であると判定された場合 (S 1 0 0 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 0 3 に移す。

【 1 1 2 5 】

S 1 0 0 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、第 2 特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【 1 1 2 6 】

S 1 0 0 3 において第 2 特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合 (S 1 0 0 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 0 4 に移す。

【 1 1 2 7 】

S 1 0 0 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、第 1 特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【 1 1 2 8 】

S 1 0 0 4 において第 1 特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合 (S 1 0 0 4 が N O 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理 (図 2 1 ~ 図 2 4 参照) に戻す。

【 1 1 2 9 】

一方、S 1 0 0 4 において第 1 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合 (S 1 0 0 4 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 0 5 に移す。

【 1 1 3 0 】

S 1 0 0 3 に戻って、第 2 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合 (S 1 0 0 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 0 5 に移す。

【 1 1 3 1 】

S 1 0 0 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 8 7 を参照して後述する。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 0 3 の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理 (図 2 1 ~ 図 2 4 参照) に戻す。

【 1 1 3 2 】

なお、メイン C P U 1 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理 (S 1 0 0 1 ~ S 1 0 0 5) を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 1 3 3 】

このように、本実施例では、第 2 のパチンコ遊技機として、第 2 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 1 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理 (S 1 0 0 5) が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 2 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理 (S 1 0 0 5) が実行される優先変動機としてもよいし、第 1 始動口 1 1 2 0 または第 2 始動口 1 1 4 0 への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【 1 1 3 4 】

[2 - 4 - 2 . 特別図柄管理処理]

次に、図 8 7 を参照して、特別図柄制御処理 (図 8 6 参照) 中の S 1 0 0 5 でメイン C P U 1 2 0 1 により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 8 7 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 3 5 】

なお、特別図柄管理処理の処理対象は、特別図柄制御処理の S 1 0 0 3 が Y E S 判定の場合は第 2 特別図柄が処理対象であり、特別図柄制御処理の S 1 0 0 4 が Y E S 判定の場合は第 1 特別図柄が処理対象である。

【 1 1 3 6 】

10

20

30

40

50

また、図 8 7 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「5」）は、特別図柄の制御状態番号である。メインCPU1201は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【1137】

メインCPU1201は、まず、特別図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S1011）。

【1138】

S1011において特別図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S1011がNO判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 8 6 参照）に戻す。

10

【1139】

一方、S1011において特別図柄の待ち時間が0であると判定された場合（S1011がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1012に移す。

【1140】

S1012において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201は、S1012の処理を実行した後、処理を、S1013に移す。なお、メインCPU1201は、S1012の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S1013以降の処理を行う。

【1141】

S1013において、メインCPU1201は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS1013の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 8 8 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU1201は、処理を、S1014に移す。

20

【1142】

S1014において、メインCPU1201は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS1014の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 8 9 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU1201は、処理を、S1015に移す。

30

【1143】

S1015において、メインCPU1201は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS1015の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 9 0 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合、メインCPU1201は、処理を、S1016に移す。

【1144】

S1016において、メインCPU1201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS1016の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図 9 2 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合、メインCPU1201は、処理を、S1017に移す。

40

【1145】

S1017において、メインCPU1201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS1017の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図 9 3 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合、メインCPU1201は、処理を、S1018に移す。

【1146】

S1018において、メインCPU1201は、大当たり終了処理を行う。このS1018の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図 9 4 を参照して後述する。

【1147】

50

メインCPU1201は、S1013～S1018の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図86参照）に戻す。

【1148】

[2-4-3. 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図88を参照して、特別図柄管理処理（図87参照）中のS1013でメインCPU1201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図88は、第2のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【1149】

図88に示されるように、メインCPU1201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S1021）。

【1150】

S1021において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S1021がNO判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図87参照）に戻す。

【1151】

一方、S1021において特別図柄の制御状態番号が「0」とであると判定された場合（S1021がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1022に移す。

【1152】

S1022において、メインCPU1201は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインCPU1201は、S1022の処理を実行した後、処理を、S1023に移す。

【1153】

S1023において、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図82参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、大当りおよびハズレのうちいずれであるかが判定される。なお、特別図柄の当り判定処理では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。メインCPU1201は、S1023の処理を実行した後、処理を、S1024に移す。

【1154】

S1024において、メインCPU1201は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S1023）の結果（例えば、大当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図83参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインCPU1201は、S1024の処理を実行した後、処理を、S1025に移す。

【1155】

S1025において、メインCPU1201は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図84参照）を参照し、特別図柄決定処理（S1024）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は1つであってもよいし、時短当りの種類も1つであってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。また、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むようにし、かかる小当りの種類を複数設けてもよい。メインCPU1201は、S1025の処理を実行した後、処理を、S1026に移す。

【1156】

10

20

30

40

50

S 1 0 2 6において、メインCPU 1 2 0 1は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図 8 5 参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（S 1 0 2 3）の結果、リーチ判定用乱数値またはノおよび演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、遊技状態等に応じて、特別図柄の変動パターン決定処理を行う際に参照する変動パターンテーブルが異なるようにしてもよい。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 0 2 6の処理を実行した後、処理を、S 1 0 2 7に移す。

【 1 1 5 7 】

S 1 0 2 7において、メインCPU 1 2 0 1は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図 8 5 参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（S 1 0 2 6）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 0 2 7の処理を実行した後、処理を、S 1 0 2 8に移す。

10

【 1 1 5 8 】

S 1 0 2 8において、メインCPU 1 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図 8 7 の S 1 0 1 4 参照）が行われることとなる。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 0 2 8の処理を実行した後、処理を、S 1 0 2 9に移す。

20

【 1 1 5 9 】

S 1 0 2 9において、メインCPU 1 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM 1 2 0 3内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 0 2 9の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 0に移す。

【 1 1 6 0 】

S 1 0 3 0において、メインCPU 1 2 0 1は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 0 3 0の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 1に移す。

30

【 1 1 6 1 】

S 1 0 3 1において、メインCPU 1 2 0 1は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 5 6 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。

【 1 1 6 2 】

なお、メインCPU 1 2 0 1は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S 1 0 3 0）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（S 1 0 3 1））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 1 6 3 】

40

[2 - 4 - 4 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 8 9 を参照して、特別図柄管理処理（図 8 7 参照）中の S 1 0 1 4 でメインCPU 1 2 0 1により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 8 9 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 6 4 】

メインCPU 1 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する（S 1 0 4 1）。

【 1 1 6 5 】

S 1 0 4 1において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S 1 0

50

４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。

【１１６６】

一方、Ｓ１０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」とであると判定された場合（Ｓ１０４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０４２に移す。

【１１６７】

Ｓ１０４２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図８７のＳ１０１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０４３に移す。

10

【１１６８】

Ｓ１０４３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０４４に移す。

【１１６９】

Ｓ１０４４において、メインＣＰＵ１２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。第１のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４４の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。

20

【１１７０】

[２ - ４ - ５ . 特別図柄遊技判定処理]

次に、図９０を参照して、特別図柄管理処理（図８７参照）中のＳ１０１５でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図９０は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【１１７１】

メインＣＰＵ１２０１は、まず、特別図柄の制御状態番号が「２」とであるか否かを判定する（Ｓ１０５１）。

【１１７２】

Ｓ１０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」とでないと判定された場合（Ｓ１０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。

【１１７３】

一方、Ｓ１０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」とであると判定された場合（Ｓ１０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０５２に移す。

40

【１１７４】

Ｓ１０５２において、メインＣＰＵ１２０１は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【１１７５】

Ｓ１０５２において、大当たりであるすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０５３に移す。

【１１７６】

Ｓ１０５３において、メインＣＰＵ１２０１は、大当たり遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１１８４を介してホールコンピュータ１１８６（いずれ

50

も図 8 0 参照) に出力される信号(例えば、大当り信号等)の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインCPU 1201は、S 1 0 5 3の処理を実行した後、処理を、S 1 0 5 4に移す。

【1177】

S 1 0 5 4において、メインCPU 1201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU 1201は、例えば、大入賞口1131の開放回数の上限值をセットする処理(S 1 0 5 5)、外部端子板1184への大当り信号セット処理(S 1 0 5 6)、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理(S 1 0 5 7)、遊技状態指定パラメータ設定処理(S 1 0 5 8)、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理(S 1 0 5 9)等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理(S 1 0 5 7)を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理(図 8 7のS 1 0 1 6参照)が行われることとなる。その後、メインCPU 1201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図 8 7参照)に戻す。

10

【1178】

S 1 0 5 2に戻って、このS 1 0 5 2において大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合(S 1 0 5 2がNO判定の場合)、メインCPU 1201は、処理を、S 1 0 6 0に移す。

【1179】

20

S 1 0 6 0において、メインCPU 1201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図 9 1を参照して後述する。なお、メインCPU 1201は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図 8 7参照)に戻す。

【1180】

なお、メインCPU 1201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理(S 1 0 5 1～S 1 0 6 0)を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【1181】

[2 - 4 - 6 . 特別図柄遊技終了処理]

次に、図 9 1を参照して、特別図柄遊技判定処理(図 9 0参照)中のS 1 0 6 0でメインCPU 1201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図 9 1は、第2のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

30

【1182】

メインCPU 1201は、まず、時短管理処理を行う(S 1 0 6 1)。この時短管理処理の詳細については、第1のパチンコ遊技機において図 3 4～図 4 2を参照して説明した処理と同様であるため、説明を省略する。メインCPU 1201は、S 1 0 6 1の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 2に移す。

【1183】

S 1 0 6 2において、メインCPU 1201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU 1201は、S 1 0 6 2の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 3に移す。

40

【1184】

S 1 0 6 3において、メインCPU 1201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU 1201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理(S 1 0 6 4)を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図 5 6のS 3 2 2参照)において、サブ制御回路1300に送信される。そして、S 1 0 6 3の処理後、メインCPU 1201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、上述したとおり、処理を、特別図

50

柄管理処理（図 8 7 参照）に戻す。

【 1 1 8 5 】

[2 - 4 - 7 . 大入賞口開放準備処理]

次に、図 9 2 を参照して、特別図柄管理処理（図 8 7 参照）中の S 1 0 1 6 でメイン CPU 1 2 0 1 により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図 9 2 は、第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 8 6 】

メイン CPU 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 3 」であるか否かを判定する（ S 1 0 7 1 ）。

【 1 1 8 7 】

S 1 0 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「 3 」でないと判定された場合（ S 1 0 7 1 が N O 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 8 7 参照）に戻す。

【 1 1 8 8 】

一方、 S 1 0 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「 3 」であると判定された場合（ S 1 0 7 1 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、 S 1 0 7 2 に移す。

【 1 1 8 9 】

S 1 0 7 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メイン RAM 1 2 0 3 内の所定領域に格納される。メイン CPU 1 2 0 1 は、 S 1 0 7 2 の処理を実行した後、処理を、 S 1 0 7 3 に移す。

【 1 1 9 0 】

S 1 0 7 3 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当たり遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【 1 1 9 1 】

S 1 0 7 3 において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（ S 1 0 7 3 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、 S 1 0 7 4 に移す。一方、 S 1 0 7 3 において大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（ S 1 0 7 3 が N O 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、 S 1 0 7 7 に移す。

【 1 1 9 2 】

S 1 0 7 4 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする処理（ S 1 0 7 4 ）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当たり終了処理（図 8 7 の S 1 0 1 8 参照）が行われることとなる。メイン CPU 1 2 0 1 は、 S 1 0 7 4 の処理を実行した後、処理を、 S 1 0 7 5 に移す。

【 1 1 9 3 】

S 1 0 7 5 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン CPU 1 2 0 1 は、大当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う（ S 1 0 7 6 ）。なお、この処理で送信予約された大当たり終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 5 6 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、 S 1 0 7 6 の処理後、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 8 7 参照）に戻す。

【 1 1 9 4 】

S 1 0 7 7 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。メイン CPU 1 2 0 1 は、 S 1 0 7 7 の処理を実行した後、処理を、 S 1 0 7 8 に移す。

【 1 1 9 5 】

S 1 0 7 8 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口関連各種設定処理を行う。こ

10

20

30

40

50

の処理では、例えば、大入賞口 1 1 3 1 の開放回数、大入賞口 1 1 3 1 の最大開放時間、大入賞口 1 1 3 1 への最大入賞個数、大入賞口 1 1 3 1 への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口 1 1 3 1 の開放回数はラウンド数が相当する。なお、1 ラウンドにおいて大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 7 8 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 7 9 に移す。

【 1 1 9 6 】

S 1 0 7 9 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口 1 1 3 1 の開閉制御データの生成処理が行われる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 7 9 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 8 0 に移す。

10

【 1 1 9 7 】

S 1 0 8 0 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S 1 0 8 0）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図 8 7 の S 1 0 1 7 参照）が行われることとなる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 8 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 8 1 に移す。

【 1 1 9 8 】

S 1 0 8 1 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 8 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 8 2 に移す。

20

【 1 1 9 9 】

S 1 0 8 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 5 6 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 8 2 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 8 7 参照）に戻す。

【 1 2 0 0 】

[2 - 4 - 8 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 9 3 を参照して、特別図柄管理処理（図 8 7 参照）中の S 1 0 1 7 でメイン CPU 1 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 9 3 は、第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 1 2 0 1 】

メイン CPU 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する（S 1 0 9 1）。

【 1 2 0 2 】

S 1 0 9 1 において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合（S 1 0 9 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 8 7 参照）に戻す。

【 1 2 0 3 】

40

一方、S 1 0 9 1 において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合（S 1 0 9 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 9 2 に移す。

【 1 2 0 4 】

S 1 0 9 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口 1 1 3 1 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞個数を計数するカウントスイッチ 1 1 3 2（図 8 0 参照）等より計数された値が最大入賞個数以上の値であるか否かが判定される。なお、カウントスイッチ 1 1 3 2 により計数された大入賞口入賞カウンタの値は、メイン RAM 1 2 0 3 内の所定領域に格納される。

【 1 2 0 5 】

50

S 1 0 9 2において、大入賞口 1 1 3 1に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上でないと判定された場合（S 1 0 9 2がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 9 3に移す。

【 1 2 0 6 】

一方、S 1 0 9 2において、大入賞口 1 1 3 1に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上であると判定された場合（S 1 0 9 2がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 9 4に移す。

【 1 2 0 7 】

S 1 0 9 3において、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口 1 1 3 1の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図 9 2 の S 1 0 7 8 参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

10

【 1 2 0 8 】

S 1 0 9 3において大入賞口 1 1 3 1の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 1 0 9 3がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 8 7 参照）に戻す。

【 1 2 0 9 】

一方、S 1 0 9 3において大入賞口 1 1 3 1の最大開放時間が経過していると判定された場合（S 1 0 9 3がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 9 4に移す。

【 1 2 1 0 】

20

S 1 0 9 4において、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口 1 1 3 1の閉鎖設定処理を行う。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 0 9 4の処理を実行した後、処理を、S 1 0 9 5に移す。

【 1 2 1 1 】

S 1 0 9 5において、メインCPU 1 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 0 9 5）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図 8 7 の S 1 0 1 6 参照）が行われることとなる。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 0 9 5の処理を実行した後、処理を、S 1 0 9 6に移す。

30

【 1 2 1 2 】

S 1 0 9 6において、メインCPU 1 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 0 9 6の処理を実行した後、処理を、S 1 0 9 7に移す。

【 1 2 1 3 】

S 1 0 9 7において、メインCPU 1 2 0 1は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 5 6 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 1 0 9 7の処理後、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 8 7 参照）に戻す。

40

【 1 2 1 4 】

[2 - 4 - 9 . 大当たり終了処理]

次に、図 9 4 を参照して、特別図柄管理処理（図 8 7 参照）中の S 1 0 1 8 でメインCPU 1 2 0 1により実行される大当たり終了処理について説明する。図 9 4 は、第 2 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 2 1 5 】

メインCPU 1 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する（S 1 1 0 1）。

【 1 2 1 6 】

S 1 1 0 1において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合（S 1 1

50

01がNO判定の場合)、メインCPU1201は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理(図87参照)も終了し、処理を、特別図柄制御処理(図86参照)に戻す。

【1217】

S1101において特別図柄の制御状態番号が「5」とであると判定された場合(S1101がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理を、S1102に移す。

【1218】

S1102において、メインCPU1201は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ(例えば、確変フラグ、時短フラグ等)のセットや、各種カウンタ(例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等)の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインCPU1201は、S1102の処理を実行した後、処理を、S1103に移す。

10

【1219】

S1103において、メインCPU1201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図91を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU1201は、S1103の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理(図87参照)も終了し、特別図柄制御処理(図86参照)に戻る。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻る。

【1220】

なお、メインCPU1201は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

20

【1221】

[3. 第3のパチンコ遊技機]

次に、第3のパチンコ遊技機について説明する。第3のパチンコ遊技機は、上述したとおり、1種2種混合機と称されるパチンコ遊技機であり、大当り遊技状態に制御されるまでのルートとして、第1のルートと第2のルートとがある。第1のルートは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合である。第2のルートは、特別図柄判定の結果が「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたことによってVアタッカーが開放し、開放されたVアタッカーに進入した遊技球がVアタッカー内のV入賞口に入賞した場合である。

30

【1222】

なお、第3のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とを並行して可変表示させず、入賞順に可変表示を実行する順次変動機である。ただし、これに限られず、上述した優先変動機としてもよい。

【1223】

以下、第3のパチンコ遊技機について説明するにあたり、例えば外枠2およびベースドア3等の基本構成等、並びに、外部端子板2184(図96参照)から第3のパチンコ遊技機の機外(例えば、ホールコンピュータ2186(図96参照)や各島に設けられる島コンピュータ(不図示))に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第1のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

40

【1224】

なお、第3のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第1のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第3のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第1のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第1のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【1225】

[3-1. 遊技盤ユニット]

図95を参照して、第3のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット2010について説

50

明する。この遊技盤ユニット 2 0 1 0 も、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス 4 3 (図 2 参照) の後方に位置するようにベースドア 3 (図 2 参照) の前方に配置される。

【 1 2 2 6 】

図 9 5 は、第 3 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 2 0 1 0 の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット 2 0 1 0 の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 2 1 0 5 が形成される。

【 1 2 2 7 】

なお、第 3 のパチンコ遊技機の遊技領域 2 1 0 5 に配置される各種部材 (例えば第 1 始動口 2 1 2 0 等) は、第 1 のパチンコ遊技機の遊技領域 1 0 5 に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【 1 2 2 8 】

図 9 5 に示されるように、遊技盤ユニット 2 0 1 0 は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 2 1 0 5 が形成される遊技パネル 2 1 0 0 と、ガイドレール 2 1 1 0 と、遊技領域 2 1 0 5 の略中央部に配置されるセンター役物 2 1 1 5 と、第 1 始動口 2 1 2 0 と、第 2 始動口 2 1 4 0 と、一般入賞口 2 1 2 2 と、通過ゲートユニット 2 1 2 5 と、特別電動役物ユニット 2 1 3 0 と、普通電動役物ユニット 2 1 4 5 と、LED ユニット 2 1 4 9 と、V 入賞装置 2 1 5 0 と、アウト口 2 1 7 8 と、裏ユニット (不図示) とを備える。なお、LED ユニット 2 1 4 9 については第 1 のパチンコ遊技機の LED ユニット 1 6 0 と同様であり、この第 3 のパチンコ遊技機では説明を省略する。

【 1 2 2 9 】

(遊技パネル)

遊技パネル 2 1 0 0 には、表示装置 2 0 0 7 の表示領域が臨む位置に開口 (参照符号なし) が形成されている。また、遊技パネル 2 1 0 0 の前面には、ガイドレール 2 1 1 0 が設けられるとともに遊技釘 (参照符号なし) 等が植設されている。発射装置 6 (図 1、図 2 参照) から発射された遊技球は、ガイドレール 2 1 1 0 から遊技領域 2 1 0 5 に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域 2 1 0 5 の下方に向けて流下する。

【 1 2 3 0 】

また、遊技パネル 2 1 0 0 の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット (図示せず) が配置されている。遊技パネル 2 1 0 0 は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル 2 1 0 0 の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル 2 1 0 0 を、透明部分を有さない部材 (例えば木製) で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【 1 2 3 1 】

(ガイドレール)

ガイドレール 2 1 1 0 は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール (いずれも参照符号なし) により構成される。遊技領域 2 1 0 5 は、ガイドレール 2 1 1 0 によって区画 (画定) される。外レールおよび内レールは、発射装置 2 0 0 6 (後述の図 9 6 参照) から発射された遊技球を遊技領域 2 1 0 5 の上部に案内する機能を有する。

【 1 2 3 2 】

(センター役物)

センター役物 2 1 1 5 は、遊技パネル 2 1 0 0 の開口 (参照符号なし) にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 2 1 1 6 を備えている。遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、センターレール 2 1 1 6 によって左右に振り分けられる。

【 1 2 3 3 】

発射装置 2 0 0 6 によって遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、左側領域 2

10

20

30

40

50

1 0 6 または右側領域 2 1 0 7 を流下する。左側領域 2 1 0 6 または右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球は、遊技パネル 2 1 0 0 に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル 6 2 (図 1、図 2 参照) の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域 2 1 0 6 を流下する。一方、発射ハンドル 6 2 の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 2 1 0 7 を流下する。

【 1 2 3 4 】

また、センター役物 2 1 1 5 には、左側の外周縁部に、左側領域 2 1 0 6 を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口 2 1 1 7 が形成されている。ワープ入口 2 1 1 7 に進入した遊技球は、センター役物 2 1 1 5 に形成されたステージ 2 1 1 8 に誘導可能に構成されている。ステージ 2 1 1 8 は、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ 2 1 1 8 は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

10

【 1 2 3 5 】

ステージ 2 1 1 8 の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口 2 1 1 9 が形成されており、チャンス入口 2 1 1 9 に進入した遊技球は、第 1 始動口 2 1 2 0 の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口 2 1 1 9 に進入した遊技球は、ワープ入口 2 1 1 7 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 2 1 1 7 に進入したもののチャンス入口 2 1 1 9 に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第 1 始動口 2 1 2 0 に入賞 (通過) するようになっている。

【 1 2 3 6 】

20

(第 1 始動口)

第 1 始動口 2 1 2 0 は、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能 (右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能) となるように配置されている。第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 2 1 2 1 (後述の図 9 6 参照) により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第 1 始動口 2 1 2 0 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 2 1 2 0 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能 (左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能) な第 1 始動口を備えるようにしてもよい。

【 1 2 3 7 】

第 1 始動口スイッチ 2 1 2 1 (後述の図 9 6 参照) により第 1 始動口 2 1 2 0 への遊技球の入賞 (通過) が検出されると、第 1 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数 (例えば最大 4 個) まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第 1 特別図柄の当り判定処理に供される。第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。ただし、第 1 始動口 2 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 3 個に限られない。

30

【 1 2 3 8 】

(第 2 始動口)

第 2 始動口 2 1 4 0 は、右打された遊技球が入賞可能 (左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能) に配置されている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第 2 始動口 2 1 4 0 に入賞可能であってもよい。

40

【 1 2 3 9 】

第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1 により検出される。第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1 (後述の図 9 6 参照) により第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞 (通過) が検出されると、第 2 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数 (例えば最大 4 個) まで保留される。保留された始動情報は、第 2 特別図柄の当り判定処理に供される。第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞すると例えば 1 個の賞球が払い出される。ただし、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【 1 2 4 0 】

(一般入賞動口)

50

一般入賞口 2 1 2 2 は、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口 2 1 2 2 のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ 2 1 2 3（後述の図 9 6 参照）により検出される。

【 1 2 4 1 】

一般入賞口スイッチ 2 1 2 3（後述の図 9 6 参照）により一般入賞口 2 1 2 2 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば 4 個の賞球が払い出されるが、一般入賞口 2 1 2 2 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 4 個に限られない。

【 1 2 4 2 】

また、本実施例において、一般入賞口 2 1 2 2 は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口 2 1 2 2 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【 1 2 4 3 】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット 2 1 2 5 は、右側領域 2 1 0 7 に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート 2 1 2 6 と、通過ゲート 2 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 2 1 2 7（後述の図 9 6 参照）とを一体化したユニット体であって、右側領域 2 1 0 7 に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過するように構成されている。通過ゲート 2 1 2 6 への遊技球の通過を検出すると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大 4 個）まで保留される。保留された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ 2 1 2 7 により通過ゲートユニット 2 1 2 5 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット 2 1 2 5 は、右側領域 2 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 2 1 0 6 に配置されていてもよい。

【 1 2 4 4 】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット 2 1 3 0 は、大入賞口 2 1 3 1 と、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）を検出する大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2（後述の図 9 6 参照）と、特別電動役物 2 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 2 1 3 0 は、右側領域 2 1 0 7 において、通過ゲートユニット 2 1 2 5 よりも下方に配置されている。

【 1 2 4 5 】

大入賞口 2 1 3 1 は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口 2 1 3 1 に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物 2 1 1 5 の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。

【 1 2 4 6 】

大入賞口 2 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2（後述の図 9 6 参照）により大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

【 1 2 4 7 】

特別電動役物 2 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 2 1 3 4 と、この特電用シャッタ 2 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 2 1 3 5（後述の図 9 6 参照）とを備える。特別電動役物 2 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 2 1 3 4 は、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に移行可能に構成される。大入賞口 2 1 3 1 が閉鎖

10

20

30

40

50

状態から開放状態に移行するのは、上述した第 1 のルートを経て大当り遊技状態となった場合である。上述した第 1 のルートを経て大当り遊技状態となった場合、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。なわち、第 1 のルートを経た大当り遊技状態は、大入賞口 2 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【 1 2 4 8 】

(普通電動役物ユニット)

普通電動役物ユニット 2 1 4 5 は、遊技球が入賞 (通過) することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物 2 1 4 6 とを一体化したユニット体であって、右側領域 2 1 0 7 に配置されている。本実施例では、上記の入賞口を第 2 始動口 2 1 4 0 とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1 としている。

10

【 1 2 4 9 】

普通電動役物 2 1 4 6 は、前後方向に進退可能な普電用シャッタ 2 1 4 7 と、この普電用シャッタ 2 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 2 1 4 8 (後述の図 9 6 参照) とを備える。普通電動役物 2 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 2 1 4 7 は、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞 (通過) が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 2 1 4 7 に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

20

【 1 2 5 0 】

(V 入賞装置)

V 入賞装置 2 1 5 0 は、右側領域 2 1 0 7 において通過ゲート 2 1 2 6 の下流側に設けられている。V 入賞装置 2 1 5 0 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に遊技球が進入できるように開口された開閉入賞口 2 1 5 1 と、開閉入賞口 2 1 5 1 を開閉させることが可能な V アタッカー 2 1 5 2 と、この V アタッカー 2 1 5 2 を作動させて開閉入賞口 2 1 5 1 を開閉させる V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4 と、V アタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉入賞口 2 1 5 1 が開放されたときに V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に遊技球が進入したことを検出する V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球が通過可能な V 入賞口 2 1 5 5 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球が V 入賞口 2 1 5 5 に遊技球が進入 (通過) したことを検出する V 入賞口スイッチ 2 1 5 6 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち V 入賞口 2 1 5 5 に進入しなかった遊技球が進入 (通過) 可能なハズレ口 2 1 5 7 と、V 入賞口 2 1 5 5 を開閉させる V シャッター 2 1 5 8 と、この V シャッター 2 1 5 8 を作動させて V 入賞口 2 1 5 5 を開閉させる V シャッター用ソレノイド 2 1 5 9 と、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち 1 球のみを保持することができる係止部材 2 1 6 0 とを備える。なお、V 入賞装置 2 1 5 0 は、通過ゲート 2 1 2 6 よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域 2 1 0 6 に設けられていてもよい。

30

40

【 1 2 5 1 】

V アタッカー 2 1 5 2 は、弧状に沿った部材からなり、常には開閉入賞口 2 1 5 1 を閉鎖する閉鎖状態である。そして、特別図柄の可変表示が終了して後述する「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると、特別図柄の可変表示が終了するとほぼ同時に、V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4 (後述する図 9 6 参照) の作動により V アタッカー 2 1 5 2 が例えば 1 回作動する。V アタッカー 2 1 5 2 は、1 回作動すると開閉入賞口 2 1 5 1 が例えば 1 8 0 0 m s e c 開放する開放状態となる。そして、V アタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉入賞口 2 1 5 1 が開放している間、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入可能な遊技球は、1 回の開放あたり最大で例えば 1 0 個である。

【 1 2 5 2 】

50

なお、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたときにVアタッカー2152を開放させる態様は、上記に限られず、例えば、900msecの開放を2回行ってもよいし、所定個（例えば1個）の遊技球がV入賞装置2150の内部に進入したことに基づいて閉鎖するようにしてもよい。

【1253】

Vアタッカーカウントスイッチ2153は、V入賞装置2150の内部への遊技球の進入を検出するものである。Vアタッカーカウントスイッチ2153によりV入賞装置2150の内部への遊技球の進入が検出されると、メインCPU2201は、払出・発射制御回路2400を介して例えば10個の賞球を払い出し、メインCPU2201の機能であるVアタッカー入賞カウンタの値を加算する。Vアタッカー入賞カウンタが規定値に達すると、開閉入賞口2151を開放することができる最大時間（例えば1800msec）が経過していなくても、Vアタッカー用ソレノイド2154によりVアタッカー2152が作動して開閉入賞口2151が閉鎖される。

10

【1254】

V入賞口2155は、遊技球が通過したことを条件に、Vアタッカー2152の開放制御が継続される。すなわち、V入賞口2155は、上述した第2のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【1255】

V入賞口スイッチ2156は、V入賞口2155への遊技球の通過を検出するものである。メインCPU2201（図96参照）は、Vアタッカー2152が開放してから所定時間（例えば4000msec）内にV入賞口2155への遊技球の通過を検出すると、Vアタッカー2152の開放制御を継続する。すなわち、第2のルートを経て大当り遊技状態に制御される。第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Vアタッカー2152が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって行われる。

20

【1256】

このように、本実施例では、第1のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合は大入賞口2131を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行されるのに対し、第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合はVアタッカー2152を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。ただし、これに限られず、例えば第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、1ラウンド目はVアタッカー2152を閉鎖状態から開放状態へ移行させるものの、ラウンド遊技の途中から例えば大入賞口2131を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技を実行してもよい。

30

【1257】

また、例えば特別電動役物2133の内部（すなわち、特電用シャッタ2134が開放状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域）にV入賞口を設ける等によって、V入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッタ2134が開放状態とされ、特別電動役物2133の内部に設けられたV入賞口2155に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第2のルートを経た大当り遊技状態）に制御される。

40

【1258】

ハズレ口2157は、V入賞装置2150の内部に進入したもののV入賞口2155を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口2157を通過した遊技球は機外に排出される。なお、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口2157を通過し、V入賞口2155への遊技球の通過がなかった場合、Vアタッカー2152の開放制御が継続されずに終了する。

【1259】

Vシャッター2158は、Vシャッター用ソレノイド2159（後述する図96参照）の作動により、V入賞口2155への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖態様と、

50

V入賞口2155への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放態様との間で、常時一定動作を行っている。本実施例では、例えば、「6000msc閉鎖 1000msc開放 6000msc閉鎖」の動作を繰り返す7000mscのサイクル（周期）でVシャッター2158が常時一定動作を行っている。

【1260】

係止部材2160は、V入賞口2155の上方に設けられており、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球のうち例えば1球のみを保持することができるように構成されている。V入賞装置2150に進入したものの係止部材2160により保持されなかった遊技球は、ハズレ口2157から機外に排出される。V入賞装置2150に複数の遊技球が進入した場合であっても、係止部材2160により保持されなかった遊技球は、全て、ハズレ口2157から機外に排出される。

10

【1261】

また、係止部材2160は、Vアタッカー2152が作動してから一定時間（例えば3000msc）経過後に、図示しない係止用ソレノイドの作動により遊技球の係止が解除される。係止部材2160における係止が解除された遊技球は、V入賞口2155に向けて落下し、このタイミングでV入賞口2155が開放されていればV入賞口2155に入賞（通過）し、このタイミングでV入賞口2155が閉鎖していればハズレ口2157を通過する。なお、係止部材2160を設けずに、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球を、V入賞口2155またはハズレ口2157に振り分けるようにしてもよい。

【1262】

20

（アウト口）

アウト口2178は、遊技領域2105に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第1始動口2120、第2始動口2140、大入賞口2131、V入賞装置2150、一般入賞口2122等）のいずれにも入賞または進入しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口2178は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域2105の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口2178に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口2122の間や特別電動役物ユニット2130と第2始動口2140との間等にアウト口を設けて、遊技領域2105を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

30

【1263】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、第1のパチンコ遊技機と同様、遊技盤ユニット2010を装飾するものであって、遊技パネル2100の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置2007の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路2300によって制御される可動役物等の演出用役物群2058を備える。これらの演出用役物群2058のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【1264】

〔3-2. 電氣的構成〕

40

次に、図96を参照して、第3のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図96は、第3のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第3のパチンコ遊技機の制御回路は、第1のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【1265】

図96に示されるように、第3のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路2200と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路2300と、払出・発射制御回路2400と、電源供給回路2450と、から構成される。

【1266】

50

[3 - 2 - 1 . 主制御回路]

主制御回路 2200 は、メイン CPU 2201、メイン ROM 2202（読み出し専用メモリ）およびメイン RAM 2203（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路 2204 およびバックアップコンデンサ 2207 等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。

【 1267 】

メイン CPU 2201 には、メイン ROM 2202、メイン RAM 2203 および初期リセット回路 2204 等が接続される。メイン CPU 2201 は、動作を監視する WDT や不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【 1268 】

メイン ROM 2202 には、メイン CPU 2201 により第 3 のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メイン CPU 2201 は、メイン ROM 2202 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【 1269 】

メイン RAM 2203 には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられており、このメイン RAM 2203 は、メイン CPU 2201 の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メイン CPU 2201 の一時記憶領域として RAM を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【 1270 】

初期リセット回路 2204 は、メイン CPU 2201 を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【 1271 】

バックアップコンデンサ 2207 は、電断時等に、メイン RAM 2203 に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【 1272 】

さらに、主制御回路 2200 は、各種デバイス等との間で通信可能に接続される I/O ポート 2205、および、サブ制御回路 2300 に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート 2206 等も備える。

【 1273 】

また、主制御回路 2200 には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路 2200 には、普通図柄表示部 2161、普通図柄用保留表示部 2162、第 1 特別図柄表示部 2163、第 2 特別図柄表示部 2164、第 1 特別図柄用保留表示部 2165、第 2 特別図柄用保留表示部 2166、普電用ソレノイド 2148、特電用ソレノイド 2135、V アタッカー用ソレノイド 2154、および、V シャッター用ソレノイド 2159 等が接続されている。また、主制御回路 2200 には、これらの他、性能表示モニタ 2170 およびエラー報知モニタ 2172 等も接続されている。主制御回路 2200 は、I/O ポート 2205 を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【 1274 】

性能表示モニタ 2170 には、メイン CPU 2201 の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば 60000 個）の遊技球の発射に対して大当たり遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【 1275 】

エラー報知モニタ 2172 には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ 2172 には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄表

10

20

30

40

50

示装置において通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【1276】

また、主制御回路2200には、第1始動口スイッチ2121、第2始動口スイッチ2141、通過ゲートスイッチ2127、大入賞口カウントスイッチ2132、Vアタッカーカウントスイッチ2153、V入賞口スイッチ2156、および、一般入賞口スイッチ2123も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がI/Oポート2205を介して主制御回路2200に送信される。

【1277】

さらに、主制御回路2200には、ホール係員を呼び出す機能や大当たり回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ2186にデータ送信する際に用いる外部端子板2184、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー2174、メインRAM2203に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ2176等が接続されている。なお、設定機能付きパチンコ遊技機であれば、バックアップクリアスイッチ2176を、設定値を変更する際のスイッチと兼用するようにしてもよいし、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

10

【1278】

また、設定キー2174およびバックアップクリアスイッチ2176は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に收容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー2174やバックアップクリアスイッチ2176に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー2174およびバックアップクリアスイッチ2176の対応箇所のみ切欠きが設けられ、遊技場の責任者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の責任者が設定キー2174または/およびバックアップクリアスイッチ2176に接触できるように構成されているものも含まれる。

20

【1279】

なお、本実施例では、設定キー2174およびバックアップクリアスイッチ2176は、主制御回路2200に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路2400や電源供給回路2450に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の責任者以外の第三者が設定キー2174やバックアップクリアスイッチ2176に容易に接触できないようにすることが好ましい。

30

【1280】

[3-2-2. サブ制御回路]

サブ制御回路2300は、サブCPU2301、プログラムROM2302、ワークRAM2303、表示制御回路2304、音声制御回路2305、LED制御回路2306、役物制御回路2307およびコマンド入力ポート2308等を備える。サブ制御回路2300は、主制御回路2200からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図96には示されていないが、第1のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路2300には、遊技者が操作可能な演出ボタン54（図1参照）等も接続されている。

40

【1281】

プログラムROM2302には、サブCPU2301により第3のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブCPU2301は、プログラムROM2302に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブCPU2301は、主制御回路2200から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【1282】

ワークRAM2303は、サブCPU2301の一時記憶領域として種々のフラグや変

50

数の値を記憶する機能を有する。

【1283】

表示制御回路2304は、表示装置2007における表示制御を行うための回路である。表示制御回路2304は、VDPや、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データROM、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するD/Aコンバータ等を備える。

【1284】

表示制御回路2304は、サブCPU2301からの画像表示命令に応じて、表示装置2007に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置2007に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

10

【1285】

そして、表示制御回路2304は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをD/Aコンバータに供給する。D/Aコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置2007に供給する。表示装置2007に画像信号が供給されると、表示装置2007に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路2304は、表示装置2007に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【1286】

音声制御回路2305は、スピーカ2032から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路2305は、音声に関する制御を行う音源ICや、各種の音声データを記憶する音声データROM、音声信号を増幅するための増幅器（以下、AMPと称する）等を備える。

20

【1287】

音源ICは、スピーカ2032から発生させる音声の制御を行う。音源ICは、サブCPU2301から供給される音声発生命令に応じて、音声データROMに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ICは、選択された音声データを音声データROMから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をAMPに供給する。AMPは、スピーカ2032から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

30

【1288】

LED制御回路2306は、装飾LED等を含むLED群2046の制御を行うための回路である。LED制御回路2306は、LED制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のLED装飾パターンが記憶されている装飾データROM等を備える。

【1289】

役物制御回路2307は、各役物（例えば、演出用役物群2058のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路2307は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データROM等を備える。

【1290】

40

また、役物制御回路2307は、サブCPU2301からの役物作動命令に応じて、役物データROMに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データROMから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブCPU2301からの点灯命令に基づいて、役物データROMに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データROMから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【1291】

コマンド入力ポート2308は、コマンド出力ポート2206と接続されており、主制

50

御回路 2 2 0 0 から送信されたコマンドを受信するものである。

【 1 2 9 2 】

払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、パチンコ遊技機からの賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路 2 4 0 0 には、遊技球を払い出すための払出装 2 0 8 2、遊技球を発射するための発射装置 2 0 0 6、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット 2 1 8 0 等が接続されている。

【 1 2 9 3 】

払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、主制御回路 2 2 0 0 から供給される賞球制御コマンドを受け取ると、払出装 2 0 8 2 に対して所定の信号を送信し、払出装 2 0 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。

10

【 1 2 9 4 】

カードユニット 2 1 8 0 には、球貸し操作パネル 2 1 8 2 が接続されている。球貸し操作パネル 2 1 8 2 には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット 2 1 8 0 に送信される。払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、カードユニット 2 1 8 0 から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装 2 0 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル 2 1 8 2 は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット 2 1 8 0 側に設けられてもよい。

【 1 2 9 5 】

20

また、払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、発射ハンドル 6 2（図 1、図 2 参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【 1 2 9 6 】

電源供給回路 2 4 5 0 は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路 2 2 0 0、サブ制御回路 2 3 0 0、払出・発射制御回路 2 4 0 0 等に供給するために作成する電源回路である。

【 1 2 9 7 】

電源供給回路 2 4 5 0 には、電源スイッチ 2 0 9 5 等が接続されている。電源スイッチ 2 0 9 5 は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路 2 2 0 0、サブ制御回路 2 3 0 0、払出・発射制御回路 2 4 0 0 等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

30

【 1 2 9 8 】

[3 - 3 . 基本仕様]

次に、図 9 7 ~ 図 1 0 0 を参照して、第 3 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第 3 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【 1 2 9 9 】

なお、第 3 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されない。また、第 3 のパチンコ遊技機では、時短制御が実行されない通常遊技状態および時短制御が実行される時短遊技状態が用意されており、メイン CPU 2 2 0 1 は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。

40

【 1 3 0 0 】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ CPU 2 3 0 1 は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置 2 0 0 7 の表示領域に表示する制御を実行する。

【 1 3 0 1 】

[3 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 9 7 は、第 3 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

50

【 1 3 0 2 】

図 9 7 に示されるとおり、第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞（通過）した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の大当たり判定用乱数値を用いた第 1 特別図柄の当り判定処理に基づいて、抽選結果を、「時短当り」、「大当たり」または「ハズレ」に決定する。また、第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞（通過）した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の大当たり判定用乱数値を用いた第 2 特別図柄の当り判定処理に基づいて、抽選結果を、「時短当り」、「大当たり」または「役物開放当り」に決定する。

【 1 3 0 3 】

なお、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「役物開放当り」が決定されないようにすることは必須ではないが、「役物開放当り」に決定されるようにしたとしても、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合と比べて極めて低い確率（例えば、「大当たり」と同等か「大当たり」よりも低い確率）でしか決定されないようにすることが好ましい。また、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「ハズレ」に決定されないようにすることは必須ではないが、「ハズレ」に決定されるようにした場合、「役物開放当り」に決定される確率よりも高くなるようにしてもよいし、「役物開放当り」に決定される確率よりも低くなるようにしてもよい。

【 1 3 0 4 】

メイン ROM 2 2 0 2 に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第 1 始動口 2 1 2 0 への入賞に基づいて実行される第 1 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当たり」又は「ハズレ」に決定される大当たり判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当たり判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第 2 始動口 2 1 4 0 への入賞に基づいて実行される第 2 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当たり」又は「役物開放当り」に決定される大当たり判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当たり判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」）との関係が規定されている。

【 1 3 0 5 】

なお、この第 3 のパチンコ遊技機では、「大当たり」に決定される大当たり確率を変更する機能を有していないが、これは必須ではなく、例えば大当たりの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして大当たり確率が高められるようにしてもよい。

【 1 3 0 6 】

また、この第 3 のパチンコ遊技機では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄ともに、大当たり判定用乱数値の総乱数値は 6 5 5 3 6 である。すなわち、上記の大当たり判定用乱数値は 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲（幅）で発生する。

【 1 3 0 7 】

なお、第 3 のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当たり確率またはノおよび役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当たり確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当たり確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当たり確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第 3 のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【 1 3 0 8 】

また、設定値に応じて大当たり確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、V アタッカー 2 1 5 2 の開放時間を設定値毎に変えて V 入賞装置 2 1 5 0 への入賞率を変えたり、V 入賞口 2 1 5 5 の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えて V 入賞口 2 1 5 5 への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当たり確率、役物開放当り確率、V 入賞口 2 1 5 5 の開放頻度（すなわち V

10

20

30

40

50

アタッカー 2 1 5 2 の作動頻度) や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当たり遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【 1 3 0 9 】

[3 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル]

図 9 8 は、第 3 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 1 3 1 0 】

特別図柄判定テーブルは、始動口 2 1 2 0 , 2 1 4 0 に遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりであった場合に、大当たり種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。

【 1 3 1 1 】

図 9 8 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 0」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。

【 1 3 1 2 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 3 のいずれかである場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 0」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 4 ~ 6 0 のいずれかである場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。さらに、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 6 1 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。

【 1 3 1 3 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 4」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を選択する。

【 1 3 1 4 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれかであったとしても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 5」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 4」を選択する。

【 1 3 1 5 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれかであったとしても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 6」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 4」を選択する。

【 1 3 1 6 】

さらに、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであったとしても、メイン CPU

U 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 7」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 6」を選択する。

【 1 3 1 7 】

[3 - 3 - 3 . 大当たり種類決定テーブル]

図 9 9 は、第 3 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン R O M 2 2 0 2 に記憶されている大当たり種類決定テーブルの一例である。大当たり種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当たり遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）と、その後の遊技状態の態様（より詳しくは時短フラグおよび時短の終了条件）と、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当たり遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当たり遊技状態に制御されることなく C 時短遊技状態に制御される。図 9 9 の時短の終了条件に欄に示される「L」は、第 1 特別図柄の可変表示回数と第 2 特別図柄の可変表示回数との和を示す。同様に、「M」は第 2 特別図柄の可変表示回数を示し、「N」は役物開放当り回数を示す。なお、図 9 9 の備考欄は、分かりやすいように便宜上記載したものである。

10

【 1 3 1 8 】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C 時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z 0」である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 3 0、M = 6、N = 3 に決定する。また、選択図柄コマンドが「z 5」である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 3 0、M = 3、N = 3 に決定する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、大当たり遊技状態の態様としてのラウンド数は決定されない。

20

【 1 3 1 9 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当たり」である場合、大当たり遊技状態の態様としてのラウンド数、およびその後の遊技状態（A 時短遊技状態）の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z 1」である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド数を 1 0 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 5 0、M = 5、N = 2 に決定する。また、選択図柄コマンドが「z 2」である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド数を 4 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 5 0、M = 5、N = 1 に決定する。また、選択図柄コマンドが「z 3」である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド数を 4 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットしないことを決定する。また、選択図柄コマンドが「z 6」である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド数を 1 0 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 5 0、M = 5、N = 2 に決定する。

30

【 1 3 2 0 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」（例えば、選択図柄コマンドが「z 7」）であって、第 2 のルートを経た大当たり遊技状態に制御された場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド数を 1 0 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 5 0、M = 5、N = 2 に決定する。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」であったとしても、第 2 のルートを経た大当たり遊技状態に制御されなかった場合には、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当たり遊技状態を実行しないだけでなく、時短フラグもオンにセットせず、役物開放当りに基づく制御を実行した後、役物開放当り直前の遊技状態に戻す。

40

【 1 3 2 1 】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z 4」の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当たり遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、遊技状態を移行させずに、それまでの

50

遊技状態に継続して制御する。

【 1 3 2 2 】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z4」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図99の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図99に図示したものである。

【 1 3 2 3 】

また、図99の時短の終了条件に欄に示される「L」、「M」、および「N」は、いずれも遊技状態にかかわらず同じ条件であるが、これに限られず、遊技状態に応じて異なる条件としてもよい。例えば、終了条件「L」、「M」、および「N」の全部を、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。また、終了条件「L」、「M」、および「N」のうちいずれか一の終了条件のみを、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。すなわち、終了条件「L」、「M」、および「N」のうち少なくともいずれか一の終了条件を、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうち少なくともいずれか一の時短遊技状態において異ならせてもよい。

【 1 3 2 4 】

[3 - 3 - 4 . 特別図柄の変動パターンテーブル]

図100は、第3のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図100中の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインCPU2201は、第1始動口2120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【 1 3 2 5 】

図100に示されるように、メインCPU2201は、第1始動口2120に遊技球が入賞したときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140に遊技球が入賞したときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【 1 3 2 6 】

図100に示されるように、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに取得された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【 1 3 2 7 】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに取得された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【 1 3 2 8 】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、時短フラグの値、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに取得されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて決定する。なお、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされるため第1始動口2120に遊技球が入賞することは殆どないと考えられる。

【 1 3 2 9 】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）したときに取得された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【 1 3 3 0 】

10

20

30

40

50

また、第2特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）したときに取得された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1331】

第2特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「1」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞したときに取得されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【1332】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「0」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、変動時間が例えば60000msecと極めて長い長変動演出に決定する。時短フラグの値が「0」である場合、基本的に第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）することはないが、不測の事態が発生して仮に万一第2始動口2140に遊技球が入賞した場合であっても、有利者に与える利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたものであるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。

【1333】

なお、リーチ判定用乱数値は例えば0～249（250種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば0～99（100種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【1334】

時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。

【1335】

メインCPU2201は、決定した変動パターン情報をサブCPU2301に送信する。サブCPU2301は、メインCPU2201から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置2007の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ2032から出力される音演出を制御する。

【1336】

また、図100の「備考」の欄に示される時短当り系リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当たりの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当たり系リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当たりのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【1337】

また、第3のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第1のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路2200のメインROM2202には普通図柄の当り判定テーブル（図17参照）、普通図柄判定テーブル（図18参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図19参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図20参照）が記憶されている。そして、メインCPU2201は、普通電動役物2146（図95参照）の開放パターンを第1のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物2146の作動態様を制御する。

【1338】

[3-4. 主制御処理]

第3のパチンコ遊技機において、主制御回路2200のメインCPU2201により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図21～図24参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインCPU2201により実

10

20

30

40

50

行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第3のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図53、図111）等）、以下では、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【1339】

[3-4-1. 特別図柄制御処理]

図101は、第3のパチンコ遊技機において、主制御メイン処理（図21～図24参照）で行われる特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【1340】

図101に示されるように、メインCPU2201は、まず、S2001において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU2201は、S2001の処理を実行した後、処理を、S2002に移す。

【1341】

なお、図示しないが、メインCPU2201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S2001の処理に先だって、メインRAM2203内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【1342】

また、同じく図示しないが、メインCPU2201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインCPU2201は、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「0」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図56のS322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路2300が受信すると、サブCPU2301はデモ表示演出を行う。なお、第2のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第1のパチンコ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。

【1343】

S2002において、メインCPU2201は、S2001でロードした特別図柄の制御状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【1344】

S2002において特別図柄の制御番号が0でないと判定された場合（S2002がNO判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2005に移す。

【1345】

一方、S2002において特別図柄の制御番号が0であると判定された場合（S2002がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2003に移す。

【1346】

S2003において、メインCPU2201は、第2特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【1347】

S2003において第2特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（S2003がNO判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2004に移す。

【1348】

S2004において、メインCPU2201は、第1特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【1349】

10

20

30

40

50

S 2 0 0 4 において第 1 特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合 (S 2 0 0 4 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理 (図 2 1 ~ 図 2 4 参照) に戻す。

【 1 3 5 0 】

一方、S 2 0 0 4 において第 1 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合 (S 2 0 0 4 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 5 に移す。

【 1 3 5 1 】

S 2 0 0 3 に戻って、第 2 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合 (S 2 0 0 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 5 に移す。

10

【 1 3 5 2 】

S 2 0 0 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 1 0 2 を参照して後述する。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 0 3 の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理 (図 2 1 ~ 図 2 4 参照) に戻す。

【 1 3 5 3 】

なお、メイン C P U 2 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理 (S 2 0 0 1 ~ S 2 0 0 5) を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

20

【 1 3 5 4 】

このように、本実施例では、第 3 のパチンコ遊技機として、第 2 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 1 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理 (S 2 0 0 5) が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 2 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理 (S 2 0 0 5) が実行される優先変動機としてもよいし、第 1 始動口 2 1 2 0 または第 2 始動口 2 1 4 0 への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【 1 3 5 5 】

[3 - 4 - 2 . 特別図柄管理処理]

次に、図 1 0 2 を参照して、特別図柄制御処理 (図 1 0 1 参照) 中の S 2 0 0 5 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 1 0 2 は、第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 1 3 5 6 】

なお、特別図柄管理処理の処理対象は、特別図柄制御処理の S 2 0 0 3 が Y E S 判定の場合は第 2 特別図柄が処理対象であり、特別図柄制御処理の S 2 0 0 4 が Y E S 判定の場合は第 1 特別図柄が処理対象である。

【 1 3 5 7 】

また、図 1 0 2 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値 (「 0 」 ~ 「 7 」) は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メイン C P U 2 2 0 1 は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

40

【 1 3 5 8 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する (S 2 0 1 1)。

【 1 3 5 9 】

S 2 0 1 1 において特別図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合 (S 2 0 1 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理 (図 1 0 1 参照) に戻す。

【 1 3 6 0 】

一方、S 2 0 1 1 において特別図柄の待ち時間が 0 であると判定された場合 (S 2 0 1 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 2 に移す。

50

【 1 3 6 1 】

S 2 0 1 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 1 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 1 3 に移す。なお、メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 1 2 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 2 0 1 3 以降の処理を行う。

【 1 3 6 2 】

S 2 0 1 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を行う。この S 2 0 1 3 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 0 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 1 0 3 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合には、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 4 に移す。

10

【 1 3 6 3 】

S 2 0 1 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を行う。この S 2 0 1 4 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 1 0 4 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 5 に移す。

【 1 3 6 4 】

S 2 0 1 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う。この S 2 0 1 5 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 1 0 5 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 6 に移す。

20

【 1 3 6 5 】

S 2 0 1 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放準備処理を行う。この S 2 0 1 6 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である。この V 入賞装置開放準備処理の詳細については、図 1 0 7 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 3 」でない場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 7 に移す。

【 1 3 6 6 】

S 2 0 1 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放制御処理を行う。この S 2 0 1 7 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 4 」である場合に行われる処理である。この V 入賞装置開放制御処理の詳細については、図 1 0 8 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 4 」でない場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 8 に移す。

30

【 1 3 6 7 】

S 2 0 1 8 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を行う。この S 2 0 1 8 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 5 」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図 1 0 9 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 5 」でない場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 9 に移す。

【 1 3 6 8 】

S 2 0 1 9 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を行う。この S 2 0 1 9 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 6 」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図 1 1 0 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 6 」でない場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 2 0 に移す。

40

【 1 3 6 9 】

S 2 0 2 0 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当たり終了処理を行う。この S 2 0 2 0 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 7 」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図 1 1 1 を参照して後述する。

【 1 3 7 0 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 1 3 ~ S 2 0 2 0 の処理を終了後、特別図柄管理処理

50

を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 1 0 1 参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【 1 3 7 1 】

[3 - 4 - 3 . 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図 1 0 3 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）中の S 2 0 1 3 でメイン CPU 2 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図 1 0 3 は、第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 3 7 2 】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 2 0 1 3 で呼び出された処理である場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 2 0 1 3 で呼び出された処理である場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 3 7 3 】

図 1 0 3 に示されるように、メイン CPU 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 0 」であるか否かを判定する（ S 2 0 2 1 ）。

【 1 3 7 4 】

S 2 0 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「 0 」でないと判定された場合（ S 2 0 2 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）に戻す。

【 1 3 7 5 】

一方、 S 2 0 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「 0 」であると判定された場合（ S 2 0 2 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、 S 2 0 2 2 に移す。

【 1 3 7 6 】

S 2 0 2 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メイン CPU 2 2 0 1 は、 S 2 0 2 2 の処理を実行した後、処理を、 S 2 0 2 3 に移す。

【 1 3 7 7 】

S 2 0 2 3 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図 9 7 参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、第 1 特別図柄が処理対象であれば大当りおよびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、第 2 特別図柄が処理対象であれば大当りおよび役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。なお、第 1 特別図柄の当り判定処理では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。同様に、第 2 特別図柄の当り判定処理では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に役物開放当りであると判定される。メイン CPU 2 0 1 は、 S 2 0 2 3 の処理を実行した後、処理を、 S 2 0 2 4 に移す。

【 1 3 7 8 】

S 2 0 2 4 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（ S 2 0 2 3 ）の結果（例えば、大当り、役物開放当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図 9 8 参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メイン CPU 2 2 0 1 は、 S 2 0 2 4 の処理を実行した後、処理を、 S 2 0 2 5 に移す。

【 1 3 7 9 】

S 2 0 2 5 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（時短当り、大当り、役物開放当り）である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図 9 9 参照）を参照し、特別図柄決定処理（ S 2 0 2 4 ）で判定された「選択図柄コマ

10

20

30

40

50

ンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放されたV入賞口2155に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施例では、時短当り、大当り、および役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、時短当り、大当り、または/および役物開放当りの種類は1つであってもよい。さらには、時短当り、大当り、または/および役物開放当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインCPU2201は、S2025の処理を実行した後、処理を、S2026に移す。

【1380】

S2026において、メインCPU2201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル(図100参照)を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理(S2023)の結果、時短フラグの値、リーチ判定用乱数値または/および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。メインCPU2201は、S2026の処理を実行した後、処理を、S2027に移す。

【1381】

S2027において、メインCPU2201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル(図100参照)を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理(S2026)で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインCPU2201は、S2027の処理を実行した後、処理を、S2028に移す。

【1382】

S2028において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理(図102のS2014参照)が行われることとなる。メインCPU2201は、S2028の処理を実行した後、処理を、S2029に移す。

【1383】

S2029において、メインCPU2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM2203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ(例えば、確変残回数や時短残回数等)の更新処理等が行われる。メインCPU2201は、S2029の処理を実行した後、処理を、S2030に移す。

【1384】

S2030において、メインCPU2201は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ(例えば、確変フラグや時短フラグ等)の更新処理を行う。メインCPU2201は、S2030の処理を実行した後、処理を、S2031に移す。

【1385】

S2031において、メインCPU2201は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図56のS322参照)において、サブ制御回路2300に送信される。

【1386】

なお、メインCPU2201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理(とくに、遊技状態管理処理(S2030)、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理(S2031))を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【1387】

[3-4-4. 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図104を参照して、特別図柄管理処理(図102参照)中のS2014でメイ

10

20

30

40

50

ンCPU2201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図104は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【1388】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2014で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2014で呼び出された処理である場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1389】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する(S2041)。

【1390】

S2041において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合(S2041がNO判定の場合)、メインCPU2201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図102参照)に戻す。

【1391】

一方、S2041において特別図柄の制御状態番号が「1」とであると判定された場合(S2041がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2042に移す。

【1392】

S2042において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理(図102のS2015参照)が行われることとなる。メインCPU2201は、S2042の処理を実行した後、処理を、S2043に移す。

【1393】

S2043において、メインCPU2201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図56のS322参照)において、サブ制御回路2300に送信される。メインCPU2201は、S2043の処理を実行した後、処理を、S2044に移す。

【1394】

S2044において、メインCPU2201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。第1のパチンコ遊技機および第2のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数(特別図柄ゲームの実行回数)を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU2201は、S2044の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図102参照)に戻す。

【1395】

[3-4-5. 特別図柄遊技判定処理]

次に、図105を参照して、特別図柄管理処理(図102参照)中のS2015でメインCPU2201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図105は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【1396】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2015で呼び出された処理である場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2015で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

10

20

30

40

50

【 1 3 9 7 】

メインCPU2201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する(S2051)。

【 1 3 9 8 】

S2051において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合(S2051がNO判定の場合)、メインCPU2201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図102参照)に戻す。

【 1 3 9 9 】

一方、S2051において特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定された場合(S2051がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2052に移す。

10

【 1 4 0 0 】

S2052において、メインCPU2201は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 1 4 0 1 】

S2052において、大当たりでないすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様でないと判定された場合(S2052がNO判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2060に移す。一方、S2052において、大当たりであるすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合(S2052がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2053に移す。なお、特別図柄が役物開放当たりを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、S2052においてNO判定される。

20

【 1 4 0 2 】

S2053において、メインCPU2201は、大当たり遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板2184を介してホールコンピュータ2186(いずれも図96参照)に出力される信号(例えば、大当たり信号等)の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メインCPU2201は、S2053の処理を実行した後、処理を、S2054に移す。

【 1 4 0 3 】

S2054において、メインCPU2201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU2201は、例えば、大入賞口2131の開放回数の上限值をセットする処理(S2055)、外部端子板2184への大当たり信号セット処理(S2056)、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理(S2057)、遊技状態指定パラメータ設定処理(S2058)、および、大当たり開始表示コマンドの送信予約処理(S2059)等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理(S2057)を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理(図102のS2018参照)が行われることとなる。その後、メインCPU2201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図102参照)に戻す。

30

【 1 4 0 4 】

S2060において、メインCPU2201は、役物開放当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が役物開放当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

40

【 1 4 0 5 】

S2060において、役物開放当たりでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合(S2060がNO判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2061に移す。一方、S2060において、役物開放当たりであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当たりを示す停止表示態様であると判定された場合(S2060がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2061に移す。

【 1 4 0 6 】

S2061において、メインCPU2201は、役物開放当たり遊技制御の開始設定処理

50

を行う。この処理では、外部端子板 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6（いずれも図 9 6 参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 6 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 6 2 に移す。

【 1 4 0 7 】

S 2 0 6 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施例では、この処理でセットされる V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数の上限値は例えば 1 回である。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 6 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 6 3 に移す。

10

【 1 4 0 8 】

S 2 0 6 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、外部端子板 2 1 8 4 への役物開放当り信号セット処理（S 2 0 6 3）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 2 0 6 4）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 2 0 6 5）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 2 0 6 6）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 2 0 6 4）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、V 入賞装置開放準備処理（図 1 0 2 の S 2 0 1 6 参照）が行われることとなる。その後、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）に戻す。

【 1 4 0 9 】

20

S 2 0 6 7 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図 1 0 6 を参照して後述する。なお、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）に戻す。

【 1 4 1 0 】

なお、メイン CPU 2 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S 2 0 5 1 ~ S 2 0 6 7）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 4 1 1 】

[3 - 4 - 6 . 特別図柄遊技終了処理]

次に、図 1 0 6 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 1 0 5 参照）中の S 2 0 6 7 でメイン CPU 2 2 0 1 により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図 1 0 6 は、第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 1 4 1 2 】

メイン CPU 1 2 0 1 は、まず、時短管理処理を行う（S 2 0 7 1）。1 種 2 種混合機と称される第 3 のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第 1 のパチンコ遊技機において図 3 4 ~ 図 4 2 を参照して説明した処理と全く同じではない。具体的には、第 1 のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第 3 のパチンコ遊技機では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第 1 のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図 4 0 参照）において、確変フラグがオフであるか否かを判定した上で（S 2 2 1 参照）、S 2 2 1 の処理を行っているが、第 3 のパチンコ遊技機では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、S 2 2 1 の処理を行わずに、S 2 2 2 の処理を行う点で異なる。時短管理処理におけるその他の処理については、第 1 のパチンコ遊技機において図 3 4 ~ 図 4 2 を参照して説明した処理と同様である。メイン CPU 2 0 1 は、S 2 0 7 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 7 2 に移す。

40

【 1 4 1 3 】

50

S 2 0 7 2において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 0 7 2の処理を実行した後、処理を、S 2 0 7 3に移す。

【 1 4 1 4 】

S 2 0 7 3において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S 2 0 7 4）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 5 6 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。そして、S 2 0 7 3の処理後、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄遊技終了処理を終了し、上述したとおり、処理を、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）に戻す。

10

【 1 4 1 5 】

[3 - 4 - 7 . V入賞装置開放準備処理]

次に、図 1 0 7 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）中のS 2 0 1 6でメインCPU 2 2 0 1により実行されるV入賞装置開放準備処理について説明する。図 1 0 7 は、第3のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 1 6 】

20

メインCPU 2 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する（S 2 0 8 1）。

【 1 4 1 7 】

S 2 0 8 1において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合（S 2 0 8 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1は、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）に戻す。

【 1 4 1 8 】

一方、S 2 0 8 1において特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定された場合（S 2 0 8 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 0 8 2に移す。

【 1 4 1 9 】

30

S 2 0 8 2において、メインCPU 2 2 0 1は、V入賞装置 2 1 5 0 の開放パターン（すなわち、Vアタッカー 2 1 5 2 の作動パターン）として、例えば、最大開放時間および最大開放回数等をセットする。本実施例では、最大 1 8 0 0 m s e c の開放を 1 回だけ行う開放パターンにセットされるが、開放パターンはこれに限られず、例えば、1 回あたり最大 9 0 0 m s e c の開放を最大 2 回行うようにしてもよいし、1 回目を例えば最大 6 0 0 m s e c 開放し、2 回目を例えば最大 1 2 0 0 m s e c 開放するようにしてもよい。さらには、1 回の役物開放当りにつきトータルで規定時間（例えば 1 8 0 0 m s e c ）を超えない範囲で複数の開放パターンを設け、これら複数の開放パターンのうち、例えば特別図柄の図柄乱数値に基づいていずれか一の開放パターンにセットされるようにしてもよい。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 0 8 2の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 3に移す。

40

【 1 4 2 0 】

S 2 0 8 3において、メインCPU 2 2 0 1は、V入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、V入賞口 2 1 5 5 の開閉制御データの生成処理が行われる。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 0 8 3の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 4に移す。

【 1 4 2 1 】

S 2 0 8 4において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S 2 0 8 4）を行うことにより、このV入賞装置開放準備処理の終了後に、V入賞装置開放制御処理（図 1 0 2 の S 2 0 1 7 参照）が行われることとなる。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 0 8 4の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 5に移す。

50

【 1 4 2 2 】

S 2 0 8 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 8 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 6 に移す。

【 1 4 2 3 】

S 2 0 8 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された V 入賞装置開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 5 6 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 8 6 の処理を実行した後、V 入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）に戻す。

10

【 1 4 2 4 】

[3 - 4 - 8 . V 入賞装置開放制御処理]

次に、図 1 0 8 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）中の S 2 0 1 7 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される V 入賞装置開放制御処理について説明する。図 1 0 8 は、第 3 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 2 5 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する（S 2 0 9 1）。

20

【 1 4 2 6 】

S 2 0 9 1 において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合（S 2 0 9 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）に戻す。

【 1 4 2 7 】

一方、S 2 0 9 1 において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合（S 2 0 9 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 2 に移す。

【 1 4 2 8 】

S 2 0 9 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V アタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉入賞口 2 1 5 1 が開放されたときに V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球の個数が最大入賞個数以上であるか否かを判定する。この処理では、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球の入賞個数を計数する V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3（図 9 6 参照）により計数された値が最大入賞個数以上の値であるか否かが判定される。なお、V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 により計数された V アタッカー入賞カウンタの値は、メイン R A M 2 2 0 3 内の所定領域に格納される。

30

【 1 4 2 9 】

S 2 0 9 2 において、V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上でないと判定された場合（S 2 0 9 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 3 に移す。

【 1 4 3 0 】

一方、S 2 0 9 2 において、V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上であると判定された場合（S 2 0 9 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 4 に移す。

40

【 1 4 3 1 】

S 2 0 9 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間（すなわち開閉入賞口 2 1 5 1 の最大開放時間）が経過したか否かを判定する。この処理では、S 2 0 8 2 の処理（図 1 0 7 参照）でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【 1 4 3 2 】

S 2 0 9 3 において V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していないと判定された

50

場合（S 2 0 9 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）に戻す。

【 1 4 3 3 】

一方、S 2 0 9 3 において V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していると判定された場合（S 2 0 9 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 4 に移す。

【 1 4 3 4 】

S 2 0 9 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0（すなわち開閉入賞口 2 1 5 1）の閉鎖処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 9 5 に移す。

【 1 4 3 5 】

S 2 0 9 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過があったか否か（すなわち、V 入賞口スイッチ 2 1 5 6 による検出があったか否か）を判定する。なお、上記の規定時間は V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、V アタッカー 2 1 5 2 の作動が開始してから規定時間内、係止部材 2 1 6 0 による遊技球の係止が解除されてから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。

【 1 4 3 6 】

S 2 0 9 5 において V 入賞検出があったと判定された場合（S 2 0 9 5 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 6 に移す。

【 1 4 3 7 】

S 2 0 9 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6（いずれも図 9 6 参照）に出力される信号（例えば、V 当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。ところで、V 当り遊技制御が実行されると、大当り種類決定テーブル（図 9 9 参照）に示されるように例えば 1 5 ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得しうる。本実施例では、説明の便宜上、V 当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、V 当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 9 7 に移す。

【 1 4 3 8 】

S 2 0 9 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に行われた V 入賞装置 2 1 5 0 の開放（すなわち V アタッカー 2 1 5 2 の作動）が、1 ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、V 入賞検出があったと判定された（S 2 0 9 5 が Y E S 判定された）ことによって実行される V 当り遊技制御は、2 ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 9 8 に移す。

【 1 4 3 9 】

S 2 0 9 8 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド表示 L E D データをセットする処理を行う。その後、メイン C P U 2 2 0 1 は、例えば、V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数（すなわち、V アタッカー 2 1 5 2 の作動回数）の上限値をセットする処理（S 2 0 9 9）、外部端子板 2 1 8 4 への V 当り信号セット処理（S 2 1 0 0）、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2 1 0 1）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 2 1 0 2）、および、V 当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 2 1 0 3）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2 1 0 1）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図 1 0 2 の S 2 0 1 8 参照）が行われることとなる。その後、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）に戻す。

10

20

30

40

50

【 1 4 4 0 】

S 2 0 9 5 に戻って、この S 2 0 9 5 において V 入賞検出がなかったと判定された場合 (S 2 0 9 5 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 0 4 に移す。

【 1 4 4 1 】

S 2 1 0 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 1 0 6 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 0 4 の処理を実行した後、V 入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 1 0 2 参照) に戻す。

【 1 4 4 2 】

[3 - 4 - 9 . 大入賞口開放準備処理]

次に、図 1 0 9 を参照して、特別図柄管理処理 (図 1 0 2 参照) 中の S 2 0 1 8 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図 1 0 9 は、第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 4 3 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 5 」であるか否かを判定する (S 2 1 1 1)。

【 1 4 4 4 】

S 2 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「 5 」でないと判定された場合 (S 2 1 1 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 1 0 2 参照) に戻す。

【 1 4 4 5 】

一方、S 2 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「 5 」であると判定された場合 (S 2 1 1 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 1 2 に移す。

【 1 4 4 6 】

S 2 1 1 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値 (ラウンドカウンタ値) は、メイン R A M 2 2 0 3 内の所定領域に格納される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 3 に移す。

【 1 4 4 7 】

S 2 1 1 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当たり遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【 1 4 4 8 】

S 2 1 1 3 において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合 (S 2 1 1 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 1 4 に移す。

【 1 4 4 9 】

S 2 1 1 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 7 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 7 」にセットする処理 (S 2 1 1 4) を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当たり終了処理 (図 1 0 2 の S 2 0 2 0 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 5 に移す。

【 1 4 5 0 】

S 2 1 1 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う (S 2 1 1 6)。なお、この処理で送信予約された大当たり終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 5 6 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。そして、S 2 1 1 6 の処理後、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 1 0 2 参照) に戻す。

10

20

30

40

50

す。

【 1 4 5 1 】

S 2 1 1 3 に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合 (S 2 1 1 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 1 7 に移す。

【 1 4 5 2 】

S 2 1 1 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 8 に移す。

【 1 4 5 3 】

S 2 1 1 8 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定処理 (図 1 0 3 の S 2 0 2 3 参照) の結果が大当りであって、大当りを示す停止表示態様が導出された (図 1 0 5 の S 2 0 5 2 が Y E S 判定された) ことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口 2 1 3 1 が選択される。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され (図 1 0 5 の S 2 0 6 0 が Y E S 判定され)、さらに V 入賞検出された (図 1 0 8 の S 2 0 9 5 が Y E S 判定された) ことによって開始された V 当り遊技制御である場合、開放する大入賞口として V 入賞装置 2 1 5 0 (すなわち開閉入賞口 2 1 5 1) が選択される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 8 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 9 に移す。

【 1 4 5 4 】

S 2 1 1 9 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 への最大入賞個数、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数はラウンド数が相当する。なお、1 ラウンドにおいて大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 9 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 0 に移す。

【 1 4 5 5 】

なお、上記の「大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 」は、大入賞口 2 1 3 1 および V 入賞装置 2 1 5 0 のうち、開放する大入賞口として S 2 1 1 8 で選択された大入賞口が相当する。以下の処理においても同様である。

【 1 4 5 6 】

S 2 1 2 0 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開閉制御データの生成処理が行われる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 2 0 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 1 に移す。

【 1 4 5 7 】

S 2 1 2 1 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 6 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 6 」にセットする処理 (S 2 1 2 1) を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理 (図 1 0 2 の S 2 0 1 9 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 2 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 2 に移す。

【 1 4 5 8 】

S 2 1 2 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 2 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 3 に移す。

【 1 4 5 9 】

10

20

30

40

50

S 2 1 2 3において、メインCPU 2 2 0 1は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 5 6 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 2 3の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）に戻す。

【 1 4 6 0 】

[3 - 4 - 1 0 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 1 1 0 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）中の S 2 0 1 9 でメインCPU 2 2 0 1により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 1 1 0 は、第3のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

【 1 4 6 1 】

メインCPU 2 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「6」であるか否かを判定する（S 2 1 3 1）。

【 1 4 6 2 】

S 2 1 3 1において特別図柄の制御状態番号が「6」でないと判定された場合（S 2 1 3 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）に戻す。

【 1 4 6 3 】

一方、S 2 1 3 1において特別図柄の制御状態番号が「6」であると判定された場合（S 2 1 3 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 1 3 2に移す。

20

【 1 4 6 4 】

S 2 1 3 2において、メインCPU 2 2 0 1は、大入賞口 2 1 3 1またはV入賞装置 2 1 5 0に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口 2 1 3 1への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2（図 9 6 参照）またはV入賞装置 2 1 5 0の内部への遊技球の進入個数を計数するVアタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3（図 9 6 参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2またはVアタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3により計数されたVアタッカー入賞カウンタの値は、メインRAM 2 2 0 3内の所定領域に格納される。

30

【 1 4 6 5 】

S 2 1 3 2において、大入賞口 2 1 3 1またはV入賞装置 2 1 5 0に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（S 2 1 3 2がNO判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 1 3 3に移す。

【 1 4 6 6 】

一方、S 2 1 3 2において、大入賞口 2 1 3 1またはV入賞装置 2 1 5 0に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（S 2 1 3 2がYES判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 1 3 4に移す。

【 1 4 6 7 】

S 2 1 3 3において、メインCPU 2 2 0 1は、大入賞口 2 1 3 1またはV入賞装置 2 1 5 0の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図 1 0 9 の S 2 1 1 9 参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

40

【 1 4 6 8 】

S 2 1 3 3において大入賞口 2 1 3 1またはV入賞装置 2 1 5 0の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 2 1 3 3がNO判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 1 0 2 参照）に戻す。

【 1 4 6 9 】

一方、S 2 1 3 3において大入賞口 2 1 3 1またはV入賞装置 2 1 5 0の最大開放時間

50

が経過していると判定された場合（Ｓ２１３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３４に移す。

【１４７０】

Ｓ２１３４において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３５に移す。

【１４７１】

Ｓ２１３５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１３５）を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図１０２のＳ２０１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３６に移す。

10

【１４７２】

Ｓ２１３６において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３７に移す。

【１４７３】

Ｓ２１３７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２１３７の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

20

【１４７４】

[３ - ４ - １１ . 大当たり終了処理]

次に、図１１１を参照して、特別図柄管理処理（図１０２参照）中のＳ２０２０でメインＣＰＵ２２０１により実行される大当たり終了処理について説明する。図１１１は、第３のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１４７５】

メインＣＰＵ２２０１は、まず、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する（Ｓ２１４１）。

30

【１４７６】

Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定された場合（Ｓ２１４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当たり終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図１０２参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図１０１参照）に戻す。この場合、大当たり終了処理が呼び出された処理に戻る。

【１４７７】

Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定された場合（Ｓ２１４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１４２に移す。

【１４７８】

Ｓ２１４２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１４３に移す。

40

【１４７９】

Ｓ２１４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図１０６を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４３の処理を実行した後、大当たり終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図１０２参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図１０１参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当たり終了処理が呼び出された処理に戻る。

50

【 1 4 8 0 】

なお、メインCPU 201は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 4 8 1 】

[4 . 第4のパチンコ遊技機]

次に、第4のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第4のパチンコ遊技機は、小当りラッシュを搭載した遊技機であり、第1のパチンコ遊技機と同様、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。ただし、第4のパチンコ遊技機は、規定回数（例えば120回）にわたって高確遊技状態に制御されると、大当り遊技状態に制御されていなくとも通常遊技状態に移行する所謂ST機と呼ばれるものである。

10

【 1 4 8 2 】

以下、第4のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第4のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第1のパチンコ遊技機と同様である。

【 1 4 8 3 】

また、第1のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第1のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第4のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第1のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第1のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

20

【 1 4 8 4 】

[4 - 1 . 遊技盤ユニットの構成]

図116は、第4のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット4010の外観を示す正面図の一例である。図117は、第4のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、図116および図117では、図4および図6を参照して説明した第1のパチンコ遊技機と共通する構成については、説明のみならず符号の図示についても省略するものとする。

【 1 4 8 5 】

図116に示されるように、第1始動口4120は、第1のパチンコ遊技機と異なり、第1始動口4120Aおよび第1始動口4120Bを有する。

30

【 1 4 8 6 】

第4のパチンコ遊技機は、第1始動口4120Aへの遊技球の通過を検出する第1始動口スイッチ4121A（図117参照）と、第1始動口4120Bへの遊技球の通過を検出する第1始動口スイッチ4121B（図117参照）とを有する。

【 1 4 8 7 】

第1始動口4120Aを遊技球が通過すると、例えば3個の遊技球が払い出される。第1始動口4120Bを遊技球が通過すると、例えば1個の遊技球が払い出される。

【 1 4 8 8 】

第1始動口4120Aは、表示装置4007の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。

40

【 1 4 8 9 】

第1始動口4120Bは、例えば第1始動口4120Aの下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。

【 1 4 9 0 】

なお、第4のパチンコ遊技機において、普通電動役物4146は、例えば第1始動口4120Aの下方に配置されている。普通電動役物4146は、所謂電チューと呼ばれる可動部材4147が作動することにより、第1始動口4120Bへの遊技球の入賞（通過）

50

が可能または容易な開放状態と、第1始動口4120Bへの遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成されている。第4のパチンコ遊技機における普通電動役物4146は、配置位置が第1始動口4120Aの下方である点、および状態移行により入賞の容易さを変更する対象の入賞口が第1始動口4120Bである点において第1のパチンコ遊技機と異なるが、その他の構成および機能は第1のパチンコ遊技機と同様であるため、ここでの説明は省略する。なお、図116において、可動部材4147の開放状態を一点鎖線で示し、可動部材4147の閉鎖状態を実線で示している。

【1491】

通過ゲートユニット4125が有する通過ゲート4126は、右側領域4107には配置されておらず、左打ちされた遊技球が通過できるように、左側領域4106に配置されている。

10

【1492】

なお、通過ゲート4126を、第1のパチンコ遊技機と同様に役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよいが、通過ゲート4126とは別に、役物連続作動装置を作動させるための契機となるゲートを右側領域4107に配置してもよい。

【1493】

特別電動役物ユニット4130は、普通電動役物4146の下方に配置されており、左打ちおよび右打ちのいずれが行われた場合であっても遊技球の入賞が可能となっている。特別電動役物ユニット4130は、大当り用大入賞口4131と、前後方向に開閉作動できる開閉部材4134とを有しており、開閉部材4134が作動して大当り用大入賞口4131が開放されると、右打ちされた遊技球が大当り用大入賞口4131に入賞可能となる。

20

【1494】

右側領域4107には、右打ちされた遊技球の流下経路として、例えば上下に2つの流下経路4107a, 4107bが形成されている。本実施例では、右打ちされた遊技球のうち、概ね3分の1の確率で上方の流下経路4107aに振り分けられ、概ね3分の2の確率で下方の流下経路4107bに振り分けられるように構成されている。

【1495】

第2始動口4140は、上方の流下経路4107aに振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、上方の流下経路4107aを流下する遊技球の殆どが入賞可能となっている。第2始動口4140への遊技球の通過は、第2始動口スイッチ4141（図117参照）により検出される。なお、上方の流下経路4107aを流下する遊技球の殆どが第2始動口4140に入賞するように構成することは必須ではない。

30

【1496】

小当りユニット4150は、第1のパチンコ遊技機と同様に、右側領域4107に、小当り用大入賞口4151が配置されている。この小当り用大入賞口4151は、下方の流下経路4107bに振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、第1のパチンコ遊技機と同様に、例えば、小当り用シャッタ4153が前後方向に作動することによって、入賞の容易さが増加可能に構成されている。なお、小当り用大入賞口4151への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は、例えば10個であるが、これに限られない。

40

【1497】

なお、本実施例では、大当り用大入賞口4131と小当り用大入賞口4151とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

【1498】

また、図117に示されるように、第4のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と同様、遊技の制御を行う主制御回路4200、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路4300等を備える。

【1499】

50

[4 - 2 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 1 1 8 は、第 4 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 4 2 0 0 のメイン R O M 4 2 0 2 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、第 4 のパチンコ遊技機では、第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B に入賞したことに基づいて取得される各種乱数を、第 1 特別図柄の可変表示が開始されるまでの間（すなわち第 1 特別図柄の当り判定処理に供されるまでの間）、所定数（例えば最大 4 個）まで保留することができる。同様に、第 2 始動口 4 1 4 0 に入賞したことに基づいて取得される各種乱数を、第 2 特別図柄の可変表示が開始されるまでの間（すなわち第 2 特別図柄の当り判定処理に供されるまでの間）、所定数（例えば最大 4 個）まで保留することができる。

【 1 5 0 0 】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B または第 2 始動口 4 1 4 0 に遊技球が入賞した際に取得される大当り判定用乱数値に基づいて、「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第 2 特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第 1 特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよいし、第 2 特別図柄の当り判定処理における抽選態様に「時短当り」を含めるようにしてもよい。

【 1 5 0 1 】

大当り判定用乱数値は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、大当り判定用乱数値は、0 ~ 6 5 5 3 5 (6 5 5 3 6 種類) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 1 5 0 2 】

本実施例では、メイン C P U 4 2 0 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第 1 特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（0 または 1）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【 1 5 0 3 】

また、メイン C P U 4 2 0 1 は、第 2 特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「小当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第 2 特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（0 または 1）毎に、「小当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する小当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定される。

【 1 5 0 4 】

本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理および第 2 特別図柄の当り判定処理のいずれにおいても、確変フラグがオフである場合に大当り判定値データが抽出される確率（大当り確率）は 2 0 1 分の 1 であり、確変フラグがオンである場合の大当り確率は 2 0 0 分の 1 である。

【 1 5 0 5 】

なお、本実施例において、メイン C P U 4 2 0 1 は、確変フラグがオンであったとしても、「時短当り」に決定しうるが、これに代えて、確変フラグの値がオンである場合は「時短当り」を抽選対象から除外して「時短当り」に決定されないようにしてもよい。

【 1 5 0 6 】

また、本実施例では、確変フラグがオンである場合にはC時短遊技状態に移行しないように構成しているが、例えば高確低ベース状態において「時短当り」に当選した場合に高確高ベース状態に移行する仕様である場合には、第2特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」を設けないようにすることで、高確低ベース状態において実質的に「時短当り」に当選しないようにすることができる。

【1507】

[4-3. 特別図柄判定テーブル]

図119は、第4のパチンコ遊技機が備える主制御回路4200(図117参照)のメインROM4202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【1508】

特別図柄判定テーブルは、第1始動口4120A、4120Bまたは第2始動口4140に遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0~99(100種類)の中から抽出される。

【1509】

図119に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインCPU4201は、第1特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして例えば「z0」、「z1」および「z2」のいずれかを選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。

【1510】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインCPU4201は、第1特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして例えば「z3」または「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」または「zA3」を選択する。

【1511】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、メインCPU4201は、第1特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図柄コマンドとして例えば「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

【1512】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、メインCPU4201は、第2特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図柄コマンドとして例えば「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【1513】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインCPU4201は、第2特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして例えば「z7」または「z8」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」または「zA7」を選択する。

【1514】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、メインCPU4201は、第2特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図柄コマンドとして例えば「z9」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA8」を選択する。

【1515】

なお、第4のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第1のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路4200のメインROM4202には、特別図柄の可変表示が停止したときに

10

20

30

40

50

第 1 特別図柄表示部 4 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 4 1 6 4 (図 1 1 7 参照) に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照される特別図柄停止態様決定テーブル (図 1 2 参照) が記憶されている。

【 1 5 1 6 】

[4 - 4 . 当り種類決定テーブル]

図 1 2 0 は、第 4 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 4 2 0 0 のメイン R O M 4 2 0 2 に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。第 4 のパチンコ遊技機では、遊技状態として、低確低ベース状態 (通常遊技状態) 、低確高ベース状態 (低確時短遊技状態) 、高確高ベース状態 (高確時短遊技状態) 、および高確低ベース状態 (高確非時短遊技状態) のいずれかに制御される。これらの遊技状態のうち、低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では左打ちが正規な遊技態様であり、第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B への遊技球の入賞に基づいて遊技が進行する。高確低ベース状態では右打ちが正規な遊技態様であり、第 2 始動口 4 1 4 0 への遊技球の入賞に基づいて遊技が進行する。

10

【 1 5 1 7 】

当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドと、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態とに応じて、当り遊技状態の態様または / およびその後の遊技状態の態様、を決定する際に参照される。図 1 2 0 に示される当り遊技状態の態様は、大当り遊技状態の態様 (より詳しくはラウンド数) または小当り遊技状態の態様 (より詳しくは開放回数) を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなく C 時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、C 時短遊技状態の態様を示す。

20

【 1 5 1 8 】

(時短当りの場合)

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C 時短遊技状態の態様は以下のとおり決定される。

【 1 5 1 9 】

低確低ベース状態、または低確高ベース状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、例えば、メイン C P U 4 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、時短回数を、1 回 (選択図柄コマンドが「 z 0 」の場合) 、6 回 (選択図柄コマンドが「 z 1 」の場合) 、または 1 2 回 (選択図柄コマンドが「 z 2 」の場合) にセットすることを決定する。第 1 特別図柄表示部 4 1 6 3 に時短当りの表示態様が導出されると、C 時短遊技状態に移行可能となる。

30

【 1 5 2 0 】

なお、高確高ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、C 時短遊技状態に制御されない。そのため、高確低ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、メイン C P U 4 2 0 1 は、C 時短遊技状態に移行させずに、高確低ベース状態を継続する。なお、高確高ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」が含まれないようにしてもよい。

40

【 1 5 2 1 】

(第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの場合)

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様および A 時短遊技状態の態様は以下のとおり決定される。

【 1 5 2 2 】

低確低ベース状態、または高確低ベース状態において、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「 z 3 」 (高確大当り) の場合、メイン C P U 4 2 0 1 は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を 4 ラウンドに決定し、その

50

後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を120回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に制御可能となる。

【1523】

また、低確高ベース状態、または高確高ベース状態において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z3」（高確大当り）の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定する。この場合、確変回数を120回、時短回数を50回にセットすることを決定する。メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に制御可能となる。

10

【1524】

また、低確低ベース状態において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z4」（低確大当り）の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方ともオンにセットしないことを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確低ベース状態に制御可能となる。

20

【1525】

また、低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z4」（低確大当り）の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に制御可能となる。

30

【1526】

（第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの場合）

低確低ベース状態、または高確低ベース状態において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z7」（高確大当り）の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を120回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に制御可能となる。

40

【1527】

また、低確高ベース状態、または高確高ベース状態において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z7」（高確大当り）の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定する。この場合、確変回数を120回、時短回数を50回にセットすることを決定する。メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に制御可能となる。

【1528】

50

また、低確低ベース状態において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z8」（低確大当り）の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方ともオンにセットしないことを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確低ベース状態に制御可能となる。

【1529】

また、低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z8」（低確大当り）の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に制御可能となる。

【1530】

（小当りの場合）

第2特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」（選択図柄コマンドが「z6」）である場合、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のいずれであっても、メインCPU4201は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口4151（図116参照）の開放回数を1回に決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した小当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、小当り遊技状態に制御し、小当り遊技状態の終了後、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻る。

【1531】

（ハズレの場合）

特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z5」の場合、および「z9」の場合）、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU4201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、本来、図120の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図120に図示したものである。

【1532】

[4-5. 特別図柄の変動パターンテーブル]

第4のパチンコ遊技機において、メインCPU4201は、特別図柄の変動パターンを、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルまたは高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して決定する。低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルは、図15に示されるテーブルと同じであるため説明を省略する。同様に、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルは、図16に示されるテーブルと同じであるため説明を省略する。

【1533】

なお、左打ちが正規な遊技態様とされる低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、メインCPU4201は、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。一方、右打ちが正規な遊技態様とされる高確低ベース状態では、メインCPU4201は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。

【1534】

すなわち、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、普通電動役物 4 1 4 6 の作動頻度が高められ、第 1 始動口 4 1 2 0 B への遊技球の入賞頻度が高められる。ただし、低確高ベース状態や高確高ベース状態であったとしても、特別図柄の変動パターンは、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して決定される。したがって、低確高ベース状態や高確高ベース状態において仮に右打ちを行ったことによって第 2 始動口 4 1 4 0 に遊技球が入賞したとしても、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 1 5 参照）に示されるように、概ね 6 0 0 0 0 0 m s e c と極めて長時間にわたって第 2 特別図柄の可変表示が行われることとなる。この点、低確高ベース状態や高確高ベース状態では、第 2 始動口 1 4 0 B への遊技球の入賞頻度が高められるとともに、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 1 6 参照）に示されるように、例えば 1 0 0 0 m s e c と極めて短時間で第 2 特別図柄の可変表示が行われる第 1 のパチンコ遊技機と異なる。

10

【 1 5 3 5 】

[4 - 6 . 普通図柄の当り判定テーブル]

図 1 2 1 は、第 4 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 4 2 0 0 のメイン R O M 4 2 0 2 に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【 1 5 3 6 】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、通過ゲート 4 1 2 6（図 1 1 6 参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

20

【 1 5 3 7 】

普通図柄の当り判定用乱数値は、上述したとおり、普通図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、メイン C P U 4 2 0 1 は、普通図柄の当り判定用乱数値を、0 ~ 9 9（1 0 0 種類）の中から抽出する。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 1 5 3 8 】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理において、メイン C P U 4 2 0 1 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定する。普通図柄の当り判定テーブルには、時短フラグの状態（オン / オフ）毎に、「普通図柄当り」に決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する普通図柄当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

30

【 1 5 3 9 】

例えば、時短フラグがオフである低ベース状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態）において、メイン C P U 4 2 0 1 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 0 ~ 9 4 のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メイン C P U 4 2 0 1 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 9 5 ~ 9 8 のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

40

【 1 5 4 0 】

また、例えば、時短フラグがオンである高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）において、メイン C P U 4 2 0 1 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 0 ~ 9 8 のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メイン C P U 4 2 0 1 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 9 9 である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 1 5 4 1 】

[4 - 7 . 普通図柄判定テーブル]

図 1 2 2 は、第 4 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 4 2 0 0 のメイン R O M 4 2 0

50

2 に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【 1 5 4 2 】

普通図柄判定テーブルは、通過ゲート 4 1 2 6 (図 4 参照) を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データとに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。普通図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。なお、本実施例では、普通図柄当り種類は 1 種類であるが、複数種類設けてもよい。

10

【 1 5 4 3 】

図 1 2 2 に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【 1 5 4 4 】

例えば、低ベース状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであったとしても、メイン CPU 4 2 0 1 は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 0 」を選択する。

【 1 5 4 5 】

また、高ベース状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであったとしても、メイン CPU 4 2 0 1 は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 1 」を選択する。

20

【 1 5 4 6 】

[4 - 8 . 普通図柄当り種類決定テーブル]

図 1 2 3 は、第 4 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 4 2 0 0 のメイン ROM 4 2 0 2 に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物 4 1 4 6 (図 1 1 6 参照) の作動態様である開放パターンを決定する際に参照される。

【 1 5 4 7 】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「 f z 0 」の場合、メイン CPU 4 2 0 1 は、普通電動役物 4 1 4 6 (図 1 1 6 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 1 0 0 0 m s e c、ウェイト時間なし、2 回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物 4 1 4 6 が 1 回だけ 1 0 0 0 m s e c 開放される開放パターンに決定される。

30

【 1 5 4 8 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「 f z 1 」の場合、メイン CPU 4 2 0 1 は、普通電動役物 4 1 4 6 (図 1 1 6 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、に決定する。

40

【 1 5 4 9 】

なお、本実施例では、普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンは 2 パターンであるが、これに限られない。例えば、普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンをさらに多く設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンを決定してもよい。また、普通図柄当り時選択図柄コマンドをさらに複数種類設けて、例えば普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類に応じて普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンを決定してもよい。さらには、時短遊技状態の種類と普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類とに応じて、普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンを決定してもよい。

【 1 5 5 0 】

50

[4 - 9 . 普通図柄の変動パターンテーブル]

図 1 2 4 は、第 4 のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。メイン CPU 4 2 0 1 は、時短フラグの状態（オン / オフ）と、通過ゲート 4 1 2 6（図 1 1 6 参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 9 9（1 0 0 種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 1 5 5 1 】

図 1 2 4 に示されるように、低ベース状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 0 0 0 m s e c に決定される。

【 1 5 5 2 】

また、高ベース状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定される。

【 1 5 5 3 】

なお、本実施例では、普通図柄の可変表示時間は 2 パターンであるが、これに限られない。例えば、普通図柄の可変表示時間のパターンをさらに多く設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。また、普通図柄当り時選択図柄コマンドをさらに複数種類設けて、例えば普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類に応じて普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。さらには、時短遊技状態の種類と普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類とに応じて、普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。

[4 - 1 0 . 遊技の流れ]

図 1 2 5 は、第 4 のパチンコ遊技機における遊技状態遷移図の一例である。

【 1 5 5 4 】

まず、出荷時や R A M クリアされた後の初期状態は、低確低ベース状態である。この低確低ベース状態において、遊技を開始したものとして、遊技の流れを説明する。

【 1 5 5 5 】

[4 - 1 0 - 1 . 低確低ベース状態での遊技]

低確低ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、低確低ベース状態では、遊技領域 4 1 0 5 に向けて発射された遊技球が主として第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B に入賞するよう遊技が行われる。低確低ベース状態では電サポ制御が実行されないため、第 1 始動口 4 1 2 0 A への入賞に基づく遊技が大部分を占める。第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B に遊技球が入賞すると、メイン CPU 4 2 0 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理を行う。

【 1 5 5 6 】

第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」の場合、メイン CPU 4 2 0 1 は、「時短当り」の表示態様を第 1 特別図柄表示部 4 1 6 3 に導出し、その後、低確低ベース状態を終了し、低確高ベース状態に移行させる。「時短当り」の当選確率は、図 1 1 8 に示されるように概ね 6 分の 1 であり、低確高ベース状態において実行可能な特別図柄の可変表示回数（すなわち時短回数）は、図 1 2 0 に示されるように 1 回、6 回、または 1 2 回である。

【 1 5 5 7 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図 1 1 9 に示されるように、8 7 % が高確大当り（選択図柄コマンドが「z 3」）であり、1 3 % が低確大当り（選択図柄コマンドが「z 4」）である。

【 1 5 5 8 】

第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メイン CPU 2 0 1 は、4 ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に移行させる。

【 1 5 5 9 】

10

20

30

40

50

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインCPU201は、4ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び低確低ベースに制御する。

【1560】

このように、低確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、高確高ベース状態には移行しないように構成されている。

【1561】

[4-10-2. 低確高ベース状態での遊技]

低確高ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、低確高ベース状態では、遊技領域4105に向けて発射された遊技球が主として第1始動口4120A、4120Bに入賞するよう遊技が行われる。とくに低確高ベース状態では電サポ制御が実行されるため、第1始動口4120Bへの入賞に基づく遊技が大部分を占める。第1始動口4120A、4120Bに遊技球が入賞すると、メインCPU4201は、第1特別図柄の当り判定処理を行う。

【1562】

第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」の場合、メインCPU4201は、「時短当り」の表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出し、その後、低確高ベース状態を継続する。この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類はC時短遊技状態である。また、「時短当り」の当選確率は、図118に示されるように概ね6分の1である。なお、低確高ベース状態において「時短当り」に当選すると、時短最終変動でなければ、時短遊技状態が重複することとなる。この場合、低確高ベース状態において実行可能な特別図柄の可変表示回数（すなわち時短回数）の考え方は、「時短遊技状態の重複」の欄で上述したとおりである。例えば、時短遊技状態を重ね合わせて実行する場合であれば、メインCPU4201は、低確高ベース状態における時短残回数と、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数とのうち、回数が多い方の時短回数が消化されるまで、低確高ベース状態を継続する。一方、時短遊技状態を重ね合わせない場合であれば、メインCPU4201は、低確高ベース状態における時短残回数が消化されるまで、低確高ベース状態を継続する。

【1563】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図119に示されるように、87%が高確大当り（選択図柄コマンドが「z3」）であり、13%が低確大当り（選択図柄コマンドが「z4」）である。

【1564】

第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインCPU201は、4ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に移行させる。

【1565】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインCPU201は、4ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び低確高ベースに制御する。なお、この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類はA時短遊技状態である。

【1566】

なお、大当りに当選することなく、セットされた時短回数を消化すると、メインCPU4201は、低確高ベース状態を終了し、低確低ベース状態に移行させる。

【1567】

第1特別図柄の当り判定処理における「時短当り」の当選確率、「時短当り」に当選したときにセットされる時短回数、および第1始動口4120A、4120Bへの遊技球の入賞に基づいて取得した各種乱数値を保留できる個数等を考慮すると、低確低ベース状態と低確高ベース状態と高確高ベース状態と高確低ベース状態とのうち、低確高ベース状態の滞在率が最も高くなる。

10

20

30

40

50

【 1 5 6 8 】

[4 - 1 0 - 3 . 高確高ベース状態での遊技]

高確高ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、高確高ベース状態では、遊技領域 4 1 0 5 に向けて発射された遊技球が主として第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B に入賞するよう遊技が行われる。とくに高確高ベース状態では電サポ制御が実行されるため、第 1 始動口 4 1 2 0 B への入賞に基づく遊技が大部分を占める。第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B に遊技球が入賞すると、メイン C P U 4 2 0 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理を行う。

【 1 5 6 9 】

高確高ベース状態では、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メイン C P U 4 2 0 1 は、「時短当り」の表示態様を第 1 特別図柄表示部 4 1 6 3 に導出するものの、新たな C 時短遊技状態を作動させずに、これまでの高確高ベース状態を継続する。したがって、時短遊技状態が重複することもない。なお、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メイン C P U 4 2 0 1 は、「時短当り」を強制的にハズレにし、ハズレの表示態様が第 1 特別図柄表示部 4 1 6 3 に導出されるようにしてもよい。

10

【 1 5 7 0 】

第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図 1 1 9 に示されるように、8 7 % が高確大当り（選択図柄コマンドが「 z 3 」）であり、1 3 % が低確大当り（選択図柄コマンドが「 z 4 」）である。

20

【 1 5 7 1 】

第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メイン C P U 4 2 0 1 は、4 ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び高確高ベース状態に制御する。なお、この高確高ベース状態における時短遊技状態の種類は A 時短遊技状態である。

【 1 5 7 2 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メイン C P U 4 2 0 1 は、4 ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に移行させる。なお、この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類は A 時短遊技状態である。

30

【 1 5 7 3 】

なお、大当りに当選することなく、セットされた時短回数を消化すると、メイン C P U 4 2 0 1 は、高確高ベース状態を終了し、高確低ベース状態に移行させる。本実施例では、低確高ベース状態において高確大当りに当選した場合、および高確高ベース状態において高確大当りに当選した場合に、高確高ベース状態に制御される。この場合、セットされる時短回数は 5 0 回である。一方、セットされる確変回数は 1 2 0 回である。したがって、時短回数が消化された後に残っている確変回数（本実施例では例えば 7 0 回）については、高確低ベース状態に制御されることとなる。

【 1 5 7 4 】

[4 - 1 0 - 4 . 高確低ベース状態での遊技]

高確低ベース状態は、上述したとおり、右打ちが正規な遊技態様である。そのため、高確低ベース状態では、遊技領域 4 1 0 5 に向けて発射された遊技球が主として第 2 始動口 4 1 4 0 に入賞するよう遊技が行われる。第 2 始動口 4 1 4 0 に遊技球が入賞すると、メイン C P U 4 2 0 1 は、第 2 特別図柄の当り判定処理を行う。

40

【 1 5 7 5 】

第 2 特別図柄の当り判定処理では、図 1 1 8 に示されるように、「時短当り」に当選することがない。また、仮に第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B に遊技球が入賞したことによって第 1 特別図柄の当り判定処理が行われ、この第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、メイン C P U 4 2 0 1 は、「時短当り」の表示態様を第 1 特別図柄表示部 4 1 6 3 に導出するものの、C 時短遊技状態を作動させずに、これまで

50

の高確低ベース状態を継続する。なお、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU4201は、「時短当り」を強制的にハズレにし、ハズレの表示態様が第1特別図柄表示部4163に導出されるようにしてもよい。

【1576】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図119に示されるように、87%が高確大当り（選択図柄コマンドが「z7」）であり、13%が低確大当り（選択図柄コマンドが「z8」）である。

【1577】

第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインCPU4201は、10ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び高確低ベース状態に制御する。すなわち、高確低ベース状態をループする。

10

【1578】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインCPU4201は、10ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、低確高ベースに移行させる。

【1579】

ところで、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」の場合、図119に示されるように、小当り用大入賞口4151（図116参照）が1回開放される。「小当り」の当選確率は、図118に示されるように、例えば概ね1.1分の1である。なお、図示されていないが、この場合の小当り用大入賞口4151の開放時間は例えば1800msである。

20

【1580】

また、高確低ベース状態では、上述したとおり、メインCPU4201は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。そのため、上方の流下経路4107a（図116参照）に振り分けられる確率や、小当り用大入賞口4151（図116参照）への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数等に鑑みると、高確低ベース状態において右打ちすると、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1を超えうる小当りラッシュとなる。すなわち、高確低ベース状態では、遊技の進行に応じて、遊技者の所謂持ち球が増加し、なお、上述したとおり、高確低ベース状態において「時短当り」に当選した場合に高確高ベース状態に移行する仕様である場合には、第2特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」を設けないようにすることで、高確低ベース状態において実質的に「時短当り」に当選しないようにすることができる。

30

【1581】

これに対し、左打ちが正規な遊技態様である低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1未満となる。すなわち、これらの遊技状態（低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態）では、遊技の進行に応じて、遊技者の所謂持ち球が減少する。なお、これらの遊技状態において、正規でない遊技態様（例えば右打ち）で遊技が行われて第2始動口4140に遊技球が入賞したとしても、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、遊技者にとって実益がない。

40

【1582】

なお、本実施例では、規定回数（例えば120回）にわたって高確遊技状態に制御されると通常遊技状態に移行する所謂ST機を例に挙げて説明したが、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りとなるまで高確遊技状態に制御されるようにすることで、小当りラッシュ中の出玉増加数をより増加させることが可能となるようにしてもよい。

【1583】

[4-11. サブ制御回路による制御]

50

サブ制御回路4300が有するサブCPU4301は、表示制御回路4304を介して表示装置4007の表示領域に表示される演出画像を制御する。この第4のパチンコ遊技機において、サブCPU4301は、低確低ベース状態と、低確高ベース状態と、高確高ベース状態とで、同じまたはほぼ同じ演出画像が表示装置4007の表示領域に表示されるよう制御する。このようにすることで、メインCPU4201による制御によって低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態のいずれに制御されているのかを、表示装置4007の表示領域に表示される演出画像から外観で把握困難とすることが可能となる。

【1584】

とくに、本実施例では、確変フラグがオンである場合の大当たり確率（例えば、200分の1）と、確変フラグがオフである場合の大当たり確率（例えば、201分の1）とがほぼ同じ確率であるため、大当たりの当選確率の違いを遊技者が実感することは難しい。

10

【1585】

このような第4のパチンコ遊技機によれば、低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態を遊技者にとって相対的に不利な遊技状態とし、高確低ベース状態を遊技者にとって相対的に有利な遊技状態とすることができる。とくに、高確低ベース状態では、小当たりラッシュにより遊技者の所謂持ち球を増やしていくといったゲーム性を実現できる。

【1586】

また、従来のパチンコ遊技機であれば、複数の遊技状態のうち最も不利な遊技状態の滞在率が最も高い。これに対し、第4のパチンコ遊技機では、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のうち、確変フラグがオフであっても電サポ制御も実行されない低確低ベース状態が遊技者にとって最も不利であるものの、滞在率は低確高ベース状態が最も高いといった、これまでにない新たなゲーム性を実現することが可能となる。

20

【1587】

また、低確低ベース状態において特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりであって、大当たりの種類が高確大当たりであると、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のうち、最も有利な高確低ベース状態に、必ず、移行する。しかも、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合、大当たりの種類が高確大当たりとなる確率は概ね87%と高い確率であるため、低確低ベース状態に制御されている場合であっても、興趣を高めることが可能となる。

30

【1588】

さらに、低確低ベース状態では、概ね6分の1で「時短当り」に当選し、その場合にセットされる時短回数が1～12回の範囲であるため、低確低ベース状態と低確高ベース状態とを行き来するゲーム性が主となる。そのため、大当たりの種類が高確大当たりであると必ず高確低ベース状態に移行する低確低ベース状態に移行されることを期待して遊技を進行することができ、興趣を高めることが可能となる。

【1589】

なお、上述の第4のパチンコ遊技機においても、サブCPU301は、先読み演出を行うことが好ましい。第4のパチンコ遊技機において行われる先読み演出の演出例については、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付けて後述する。

40

【1590】

なお、上述の第4のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と同様、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機を例に説明したが、これに限られない。例えば、第2のパチンコ機と同様、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機に適用してもよいし、第3のパチンコ遊技機と同様、1種2種混合機と称されるパチンコ遊技機に適用してもよい。

【1591】

50

[4 - 1 2 . 先読み演出および変動パターン演出例]

次に、第 4 のパチンコ遊技機において、表示装置 7 の表示領域 7 a にて行われる先読み演出例について、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付けて説明する。なお、表示領域 7 a にて行われる先読み演出および当該変動に対応する変動演出パターンは、表示制御回路 3 0 4 (図 6 参照) を介してサブ C P U 3 0 1 によって制御される。

【 1 5 9 2 】

図 1 2 6 は、表示装置 7 の表示領域 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、大当たりおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態から大当たり系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、サブ変動演出パターンとして大当たり系リーチが行われる過程を示す図である。なお、図 1 2 6 (a) ~ 図 1 2 6 (f) は、先読み演出種別パターンが図 6 7 の「 1 5 H 」、「 3 5 H 」、「 5 1 H 」、または「 7 1 H 」に相当し、先読み演出パターンが図 6 8 または図 6 9 の「 4 8 H 」に相当する。また、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル (図 1 2 参照) 、先読み演出種別パターン番号決定テーブル (図 6 6 参照) 、および先読み演出種別パターン決定テーブル (図 6 7 参照) を参照すると分かるように、大当たりの場合の先読み演出種別パターンは「 1 5 H 」、「 3 5 H 」であり、ハズレの場合の先読み演出種別パターンは「 5 1 H 」、「 7 1 H 」である。

10

【 1 5 9 3 】

図 1 2 6 (a) では、第 1 保留領域 4 1 1 および第 2 保留領域 4 1 2 に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第 3 保留領域 4 1 3 および第 4 保留領域 4 1 4 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

20

【 1 5 9 4 】

なお、この第 4 のパチンコ遊技機では、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付けるために、保留画像を卵に模した卵画像であらわすものとする。そして、大当たりの期待値に応じて卵画像の色を変化させ、時短当りの期待値に応じて卵画像の模様の密度を変化させる。

【 1 5 9 5 】

図 1 2 6 (b) では、図 1 2 6 (a) に示される状態から、第 3 保留領域 4 1 3 に保留画像が新たに表示されている。第 3 保留領域 4 1 3 に新たに表示された保留画像は、共通当り先読み演出形態であって、期待値レベル「 2 」である。

30

【 1 5 9 6 】

図 1 2 6 (c) は、図 1 2 6 (b) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 1 2 6 (b) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の形態が、第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされる際に、共通系先読み演出形態のまま、期待値レベルが「 3 」の形態に変更されている。

【 1 5 9 7 】

図 1 2 6 (d) は、図 1 2 6 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 1 2 6 (c) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、期待値レベル「 3 」の共通系先読み演出形態から、期待値レベル「 4 」の大当たり系先読み演出形態に変化したことを示す画像である。

40

【 1 5 9 8 】

図 1 2 6 (e) は、図 1 2 6 (d) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 1 2 6 (d) において第 1 保留領域 4 1 1 に表示されていた保留画像の形態が変更されずに、そのまま第 0 領域 4 1 0 にシフトされたことを示す画像である。

【 1 5 9 9 】

図 1 2 6 (f) は、第 0 領域 4 1 0 に表示される卵画像が孵化したことを示す画像である。図 1 2 6 (f) に示されるように、第 0 領域 4 1 0 に表示される卵画像が孵化すると、当該変動に対応する変動演出パターンが大当たり系リーチに発展する。一方、第 0 領域 4 1 0 に表示される卵画像が孵化しなければ、当該変動に対応する変動演出パターンはリーチに発展せずに、ハズレ画像が表示される。

50

【1600】

図127(a)～(e)は、図126(f)の第0領域410に表示される卵画像が孵化したことによって、当該変動に対応する変動演出パターンが大当たり系リーチに発展したことを示す画像である。

【1601】

図127(a)は、主特別図柄(ここでは第1特別図柄)に対応する装飾図柄が可変表示されていることを示す画像である。図127(b)は、装飾図柄がリーチ図柄で停止したことを示す画像である。図127(c)は、図126(f)の第0領域410で卵から孵化した鳥が成長して大空に羽ばたいてくことを示す画像で表示されるリーチ演出である。本実施例では、この図126(c)に示されるリーチ演出は、複数のリーチ演出のなかで、大当たりに対する期待値が相対的に高いリーチ演出である。そのため、図126(c)に示されるリーチ演出が行われると、遊技者の興味が高められる。その後、図126(d)に示されるように、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりであることを示す大当たり画像が表示されると、大当たり遊技状態に制御される。一方、図126(e)に示されるように、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであることを示すハズレ画像が確定表示されると、今回の特別図柄ゲームが終了する。

10

【1602】

図128は、表示装置7の表示領域7aに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当たりおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、サブ変動演出パターンとして時短当り系演出が行われる過程を示す図である。なお、図128(a)～図128(f)は、先読み演出種別パターンが図67の「07H」、「27H」、「43H」、または「63H」に相当し、先読み演出パターンが図68または図69の「42H」に相当する。また、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル(図12参照)、先読み演出種別パターン番号決定テーブル(図66参照)、および先読み演出種別パターン決定テーブル(図67参照)を参照すると分かるように、時短当りの場合の先読み演出種別パターンは「07H」、「27H」であり、ハズレの場合の先読み演出種別パターンは「43H」、「63H」である。

20

【1603】

図128(a)では、第1保留領域411および第2保留領域412に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第3保留領域413および第4保留領域414には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

30

【1604】

図128(b)では、図128(a)に示される状態から、第3保留領域413に保留画像が新たに表示されている。第3保留領域413に新たに表示された保留画像は、共通当り先読み演出形態であって、期待値レベル「2」である。

【1605】

図128(c)は、図128(b)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図128(b)において第3保留領域413に表示されていた保留画像の形態が、第2保留領域412にシフトされる際に、共通系先読み演出形態のまま、期待値レベルが「3」の形態に変更されている。

40

【1606】

図128(d)は、図128(c)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図128(c)において第2保留領域412に表示されていた保留画像の形態が、第1保留領域411にシフトされる際に、期待値レベル「3」の共通系先読み演出形態から、期待値レベル「4」の時短当り系先読み演出形態に変化したことを示す画像である。なお、図128(d)に示される卵画像は、ワニの卵画像である。

【1607】

図128(e)は、図128(d)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図128(d)において第1保留領域411に表示されていた保留画像の形態が

50

変更されずに、そのまま第0領域410にシフトされたことを示す画像である。

【1608】

図128(f)は、第0領域410に表示されるワニの卵画像が孵化したことを示す画像である。図128(f)に示されるように、第0領域410に表示されるワニの卵画像が孵化すると、当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展する。一方、第0領域410に表示されるワニの卵画像が孵化しなければ、当該変動に対応する変動演出パターンは時短当り系演出に発展せずに、ハズレ画像が表示される。

【1609】

なお、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル(図12)を参照した説明では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合に、時短当り系リーチが行われる旨を説明したが、この第4のパチンコ遊技機では、時短当り系リーチに代えて、大当りと区別しやすいように、リーチは表示されないものの時短当りの期待値が高い時短当り演出が行われるものとする。

【1610】

図129(a)~(e)は、図128(f)の第0領域410に表示されるワニの卵画像が孵化したことによって、当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展したことを示す画像である。

【1611】

図129(a)は、主特別図柄(ここでは第1特別図柄)に対応する装飾図柄が可変表示されていることを示す画像であり、3匹のワニの歩く画像が示されている。図129(b)は、左の装飾図柄が「5」で停止したことを示す画像である。本実施例では、通常(時短当り系演出以外)は左、右、中の順で装飾図柄が停止するところ、時短当り系演出に発展した場合、左、中、右の順で装飾図柄が停止するものとする。図129(c)は、中の装飾図柄が「0」で停止したことを示す図である。その後、図129(d)に示されるように、右の装飾図柄が「G」で停止すると、50ゲームのC時短遊技状態に移行することが明示される。一方、図129(e)に示されるように、右の装飾図柄が「X」で停止すると、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであったことが確定し、今回の特別図柄ゲームが終了する。

【1612】

なお、図126(f)および図128(f)において卵が孵化する画像は、いずれも、第0領域410に表示されているが、これに代えて、例えば図130に示されるように、卵が孵化する画像が表示装置7の表示領域7aの略中央に表示されるようにすると、当該変動に対応する変動演出パターンが大当り系リーチまたは時短当り系演出に発展する可能性があることを、遊技者に明確に知らしめることができ、興趣を高めることが可能となる。

【1613】

[5. 第5のパチンコ遊技機]

第5のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と同様、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。よって、この第5のパチンコ遊技機では、第1のパチンコ遊技機において説明したS161の時短管理処理(図34~図42を参照)も行われる。なお、第1のパチンコ機と同様の構成および機能等についての説明は省略する。ただし、第5のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機と同じ符号を用いて説明する。

【1614】

また、第5のパチンコ遊技機は、大当り遊技状態が終了した後、特別図柄の変動表示が所定回数(50回)行われるまでは高確率遊技状態に制御され、特別抽選の結果が「大当り」となることなく特別図柄の変動表示が所定回数(50回)行われた後、低確率遊技状態に制御される所謂ST機と呼ばれるパチンコ遊技機である。また、第5のパチンコ遊技機は、所謂初当りしてから大当り遊技状態が所定回数(5回)実行されるまでは確変フラグがONにセットされ、大当り遊技状態が所定回数(5回)実行されると確変フラグがOFFにセットされる、所謂リミッタ付きのパチンコ遊技機である。

10

20

30

40

50

【 1 6 1 5 】

第5のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と同様の遊技盤ユニット10（図4参照）を備えている。これにより、特別電動役物133（特電用シャッタ134）の開放駆動により大当り用大入賞口131への遊技球の入賞が可能（又は容易）となる開放状態であれば、右側領域107を流下する遊技球の略全部が大当り用大入賞口131に入賞する。大当り用大入賞口131への遊技球の入賞が不可能（又は困難）な閉鎖状態であれば、右側領域107を流下する遊技球は、大当り用大入賞口131に入賞せずに、さらに下流側の普通電動役物146ひいては第2始動口140Bに向けて流下する。

【 1 6 1 6 】

大当り用大入賞口131への遊技球の入賞が不可能（又は困難）な閉鎖状態であって、第2始動口140Bへの遊技球の入賞が可能（又は容易）な開放状態であれば、右側領域107を流下する遊技球の略全部が第2始動口140Bに入賞する。大当り用大入賞口131および第2始動口140Bのいずれもが閉鎖状態であるとき、右側領域107を流下する遊技球は、小当り用大入賞口151が開放状態であれば小当り用大入賞口151に入賞する。大当り用大入賞口131、第2始動口140Bおよび小当り用大入賞口151のいずれもが閉鎖状態であれば、右側領域107を流下する遊技球は、その大半（少なくとも半分以上）が第2始動口140Aに入賞するように構成されている。

【 1 6 1 7 】

また、通過ゲート126を遊技球が通過すると、メインCPU201は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値や普通図柄変動パターン決定用乱数）を最大4個まで保留する。また、メインCPU201は、第1始動口120に遊技球が入賞した場合に第1特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値や図柄乱数値）を最大4個まで保留することは勿論、第2始動口140Aまたは第2始動口140Bに遊技球が入賞した場合にも、第2特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値や図柄乱数値）を最大4個まで保留する。

【 1 6 1 8 】

[5 - 1 . 第5のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の基本仕様]

次に、図131～図136を用いて、パチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、図131～図136に示される各テーブルは、メインROM202に記憶される。

【 1 6 1 9 】

[5 - 1 - 1 . 当り乱数判定テーブル]

図131は、第5のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の当り乱数判定テーブルの一例である。

【 1 6 2 0 】

図131に示されるとおり、第1特別抽選が行われると、「大当り」又は「ハズレ」に決定される。また、第2特別抽選が行われた場合には、「大当り」、「小当り」、又は「ハズレ」に決定される。メインROM202に記憶される当り乱数判定テーブルには、第1始動口120への入賞に基づいて実行される第1特別抽選に用いられるデータとして、確変フラグの値（「0（＝オフ）」又は「1（＝オン）」）毎に、「大当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第2始動口140Aまたは第2始動口140Bへの入賞に基づいて実行される第2特別抽選に用いられるデータとして、確変フラグの値（「0（＝オフ）」又は「1（＝オン）」）毎に、「大当り」、「小当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「小当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

【 1 6 2 1 】

第5のパチンコ遊技機では、第1特別図柄および第2特別図柄ともに、大当り判定用乱数の総乱数は65536である。すなわち、上記の大当り判定用乱数は0～65535の範囲（幅）で発生する。この範囲は固定値として設定されている。大当り確率は、大当り判定用乱数の総乱数に対する大当り判定値データの数によって定められ、小当り確率は、

10

20

30

40

50

大当り判定用乱数の総乱数に対する小当り判定値データの数によって定められる。なお、大当り判定用乱数の範囲（幅）は、適宜変更しても良い。大当り確率および小当り確率は、図 1 3 1 において選択率として示される。

【 1 6 2 2 】

なお、図 1 3 1 には示されていないが、大当り確率および小当り確率は、低設定よりも高設定の方が高くなるように、設定値毎に異なるようにしても良い。

【 1 6 2 3 】

[5 - 1 - 2 . 特別図柄判定テーブル]

図 1 3 2 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の特別図柄判定テーブルの一例である。

10

【 1 6 2 4 】

図 1 3 2 に示されるように、特別図柄判定テーブル（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）は、第 1 始動口 1 2 0 あるいは第 2 始動口 1 4 0 A , 1 4 0 B に遊技球が入賞した際に取得される図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「当り時選択図柄コマンド」及び「図柄指定コマンド」を決定するために参照されるテーブルである。例えば、第 2 始動口 1 4 0 A に遊技球が入賞し、判定値データが「大当り判定値データ」であって図柄乱数値が「 7 7 」である場合には、当り時選択図柄コマンドが「 z 2 」、「図柄指定コマンド」が「 z A 4 」に決定される。

【 1 6 2 5 】

[5 - 1 - 3 . 大当り種類決定テーブル]

20

図 1 3 3 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の大当り種類決定テーブルの一例である。

【 1 6 2 6 】

図 1 3 3 に示されるように、大当り種類決定テーブルは、先述の当り時選択図柄コマンドに基づいて、大当りの種類（ラウンド数、確変フラグ）を決定するために参照されるテーブルである。例えば、当り時選択図柄コマンドが「 z 1 」であるとき、ラウンド数が「 1 0 」、確変フラグが O N に決定される。

【 1 6 2 7 】

当り時選択図柄コマンドが「 z 0 」～「 z 2 」のいずれであっても、大当り遊技状態が所定回数（例えば、 5 回）継続して実行されていなければ、大当り遊技状態が終了した後、確変フラグが O N にセットされる。ただし、 1 回目の大当り遊技状態が終了した後は右打ちで遊技が行われるため第 2 特別抽選が行われるが、この第 2 特別抽選では、大当りに当選したとき、 1 0 % の確率で 1 0 ラウンドに決定され、 9 0 % の確率で 2 ラウンドに決定される。

30

【 1 6 2 8 】

また、当り時選択図柄コマンドが「 z 0 」～「 z 2 」のいずれであっても、電サポ制御が実行されない（電サポ回数は 0 回である）。すなわち、第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機は、電サポ制御が実行されない遊技機であるが、これに限られるものではない。なお、電サポ制御は、第 2 始動口 1 4 0 B への遊技球の入賞を可能（又は容易）にする制御であり、例えば、普通電動役物 1 4 6 の開放時間（普電用シャッタ 1 4 7 が駆動されることによって第 2 始動口 1 4 0 B への遊技球の入賞が可能（又は容易）な開放状態となる時間）、普通電動役物 1 4 6 の開放回数、普通図柄の変動時間及び普通図柄当り確率のうち少なくとも一つ以上を、第 2 始動口 1 4 0 B への入賞が可能（又は容易）となるように変更する制御である。したがって、電サポ制御が実行されると、第 2 始動口 1 4 0 B への遊技球の入賞を可能（又は容易）にする頻度が高められる。

40

【 1 6 2 9 】

[5 - 1 - 4 . 特別図柄の変動パターンテーブル]

図 1 3 4 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。メイン C P U 2 0 1 は、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入賞したときは第 1 特別図柄の変動パターンを決定し、第 2 始動口 1 4 0 A , 1 4 0 B に遊技球が入賞

50

したときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【1630】

図134に示されるように、第1特別抽選の結果が大当たりである場合、第1特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ONであるかOFFであるか）、および第1始動口120に遊技球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。また、第1特別抽選の結果がハズレである場合、第1特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況、第1始動口120に遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数および演出選択用乱数に基づいて決定される。

【1631】

また、第2特別抽選の結果が大当たりである場合、第2特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ONであるかOFFであるか）、および第2始動口140A、140Bに遊技球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグがOFFであれば、変動時間が概ね600000mscといった長時間にわたって第2特別図柄の変動表示が行われる長変動A～Cのいずれかに決定され、確変フラグがONであれば確変中リーチ演出D～Fのいずれかに決定される。

10

【1632】

第2特別抽選の結果が小当たりの場合も、第2特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ONであるかOFFであるか）、および第2始動口140A、140Bに遊技球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグがOFFであれば、変動時間が概ね600000mscといった長時間にわたって第2特別図柄の変動表示が行われる長変動A～Cのいずれかに決定され、確変フラグがONであれば変動時間が1000mscといった極めて短い時間だけ第2特別図柄の変動表示が行われる超速変動に決定される。

20

【1633】

第2特別抽選の結果がハズレの場合、第2特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ONであるかOFFであるか）、および第2始動口140A、140Bに遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数（確変フラグがONのときのみ）および演出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグがOFFであれば、変動時間が概ね600000mscといった長時間にわたって第2特別図柄の変動表示が行われる長変動A～Cのいずれかに決定され、確変フラグがONであれば、確変中リーチ演出に決定されることもあるが、大部分は、変動時間が1000mscといった極めて短い時間だけ第2特別図柄の変動表示が行われる超速変動に決定される。

30

【1634】

なお、特別図柄の変動時間は特別図柄の変動パターンと対応しているため、メインCPU201は、特別図柄の変動時間と特別図柄の変動パターンとを同時に決定することとなる。また、特別図柄の変動パターンは、サブ制御回路300（サブCPU301）により表示装置7（例えば、液晶表示装置）に表示される演出内容（例えば、装飾図柄の変動パターン）とも対応している。

【1635】

また、図134中の「演出内容」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものであり、サブCPU301により表示制御回路304を介して表示装置7に表示される演出画像（例えば、装飾図柄の変動態様）や、サブCPU301により音声制御回路305を介してスピーカ32から出力される音声（例えば、装飾図柄の変動音）の内容を示している。

40

【1636】

なお、図134には示されていないが、設定値毎に、演出選択用乱数範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（変動時間）が異なりうるようにしてもよい。

【1637】

図134に示す特別図柄の変動時間は一例であり、特別図柄の変動時間としては、特別抽選の結果に応じて、任意の変動時間を適宜設定することが可能である。例えば、第1特別抽選の結果がハズレであり確変フラグがONである場合における特別図柄の変動時間と

50

、第2特別抽選の結果がハズレであり確変フラグがONである場合における特別図柄の変動時間とが、同一の変動時間（例えば、4500ms）となるように構成してもよい。また、第2特別抽選の結果が大当たりであり確変フラグがOFFである場合における特別図柄の変動時間が最も長時間（例えば、299500ms）となるように構成してもよい。また、第1特別抽選の結果が大当たりであり確変フラグがONである場合における特別図柄の変動時間が短時間（例えば、2000ms）となるように構成してもよい。また、第2特別抽選の結果が2R大当たりであり確変フラグがONである場合における特別図柄の変動時間（例えば、4500ms）、及び、第2特別抽選の結果が10R大当たりであり確変フラグがONである場合における特別図柄の変動時間（例えば、29500ms）が、第1特別抽選の結果が大当たりであり確変フラグがONである場合における特別図柄の変動時間（例えば、2000ms）よりも長くなるように構成してもよい。また、第2特別抽選の結果が小当たりであり確変フラグがONである場合における特別図柄の変動時間が最も短時間（例えば、500ms）となるように構成してもよい。

10

【1638】

[5-1-5. 普通図柄当り乱数判定テーブル]

図135は、第5のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の普通図柄当り乱数判定テーブルの一例である。

【1639】

図135に示されるとおり、普通抽選が行われると、「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定される。メインROM202に記憶される普通図柄当り乱数判定テーブルには、通過ゲート126への遊技球の通過に基づいて実行される普通抽選に用いられるデータとして、「普通図柄当り」又は「ハズレ」に決定される普通図柄当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「普通図柄当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

20

【1640】

第5のパチンコ遊技機では、普通図柄当り判定用乱数の総乱数は1024である。すなわち、上記の普通図柄当り判定用乱数は0～1023の範囲（幅）で発生する。この範囲は固定値として設定されている。普通図柄当り確率は、普通図柄当り判定用乱数の範囲に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められる。なお、普通図柄当り判定用乱数の範囲（幅）は、適宜変更してもよい。普通図柄当り確率は、図135において選択率として示される。すなわち、この第5のパチンコ遊技機では、概ね43回に1回の割合で普通抽選の結果が「ハズレ」となる。図135に示される選択率はこれに限られないことは勿論であるが、概ね30～50回の割合で普通抽選の結果が「ハズレ」となることが好ましい。

30

【1641】

[5-1-6. 普通図柄の変動パターンテーブル]

図136は、第5のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【1642】

メインCPU201は、通過ゲート126を遊技球が通過したことに基づいて、例えば図136に示される普通図柄の変動パターンテーブルを用いて、普通図柄の変動パターンを決定する。

40

【1643】

図136に示されるように、普通抽選の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄の変動パターンは、変動時間500msecの変動パターン（01H）に決定される。

【1644】

また、普通抽選の結果が「ハズレ」である場合、普通図柄の変動パターンは、通過ゲート126を遊技球が通過したときに抽出される普通図柄変動パターン決定用乱数に基づいて、変動時間が異なる複数の変動パターン（02H～05H）のうちいずれかに決定される。とくに普通抽選の結果が「ハズレ」であって普通図柄変動パターン決定用乱数が特定

50

の乱数（98，99）である場合には、例えば600000msecと極めて長い時間にわたって普通図柄の変動表示が行われる特定パターンに決定される。

【1645】

なお、図136には示されていないが、設定値毎に普通図柄変動パターン決定用乱数範囲を変えて低設定よりも高設定の方が上記の特定パターンに決定される確率が高くなる等、設定値毎に決定される普通図柄の変動パターンが異なるようにしても良い。

【1646】

[5-2.遊技の流れ]

確変フラグがOFFである通常遊技状態において遊技を開始した場合のその後の遊技の流れについて説明する。なお、通常遊技状態では、特別図柄の変動パターンテーブル（図134参照）に示されるように、第2特別図柄の変動パターンは、第1特別図柄の変動パターンとは異なり、変動時間が極めて長い長変動A～Cのいずれかに決定される。そのため、通常遊技状態では、一般的な遊技者は左打ちで遊技を行う。左打ちで遊技が行われると、遊技領域105に向けて発射された遊技球は、第2始動口140A，140Bではなく第1始動口120に入賞しうる。

【1647】

通常遊技状態において第1始動口120に遊技球が入賞すると、メインCPU201は、第1特別抽選を行う。通常遊技状態において第1特別抽選の結果が「大当たり」となる確率は、当り乱数判定テーブル（図131参照）に示されるように概ね319分の1である。

【1648】

なお、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行った場合であっても、右打ちされた遊技球が通過ゲート126を通過して普通図柄当りの結果が得られると、普通電動役物146が開放し、第2始動口140Bに遊技球が入賞する可能性があるが、第2始動口140Bへの遊技球の入賞によって払い出される賞球は1個である。また、普通電動役物146が開放せずに第2始動口140Aに遊技球が入賞したとしても、第2始動口140Aへの遊技球の入賞によって払い出される賞球は1個である。さらに、第2始動口140A，140Bに遊技球が入賞すると、変動時間が極めて長い長変動A～Cのいずれかで第2特別図柄の変動表示が行われるため、小当り用大入賞口151が開放される頻度は極めて小さい。一方、第1始動口120に遊技球が入賞したときは、第2始動口140A，Bに遊技球が入賞したときよりも多くの賞球（例えば4個）が払い出される。また、第1始動口120に遊技球が入賞したときの第1特別図柄の変動時間は概ね100000msecである。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。

【1649】

また、通常遊技状態において、普通抽選の結果が普通図柄当りとなる確率（普通電動役物146の開放確率）が高く（図135参照）、普通抽選の結果が普通図柄当りとなった場合における普通図柄の変動時間が相対的に短いため（図136参照）、遊技者が右打ちを行った場合には、普通電動役物146が相当程度開放した状態となる。従って、通過ゲート126を通過した遊技球は、第2始動口140Bに入賞する可能性が高く、第2特別抽選の結果が小当りとなったとしても、第2始動口140Bよりも下流に配設された小当り用大入賞口151に遊技球が流入するような状況は発生し難くなっている。また、仮に、通常遊技状態において、普通抽選の結果がハズレとなり、普通電動役物146が開放しなかったとしても、第2特別抽選の結果が小当りである場合における第2特別図柄の変動時間が極めて長い場合、小当りによる出玉はやはり得られ難くなっている。

【1650】

なお、大当りの際に開放する大入賞口と小当りの際に開放する大入賞口とは、異なる大入賞口であってもよいし、同一の大入賞口であってもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口及び小当りの際に開放する大入賞口の配置位置は、適宜設計することが可能である。例えば、小当りの際に開放する大入賞口を普通電動役物146よりも下流に設け、大当りの際に開放する大入賞口を普通電動役物146よりも上流に設けることとしてもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口及び小当りの際に開放する大入賞口の双方を、普

10

20

30

40

50

通電動役物 1 4 6 よりも下流に設けることとしてもよい。また、大当り又は小当りの際に開放する大入賞口（兼用の大入賞口）を普通電動役物 1 4 6 よりも下流に設けることとしてもよい。また、本実施例では、小当りの際に開放する大入賞口に入賞しなかった遊技球、大当りの際に開放する大入賞口に入賞しなかった遊技球、第 2 始動口 1 4 0 B に入賞しなかった遊技球等が入賞し得る第 2 始動口 1 4 0 A（普通電動役物の設けられていない特図 2 用の始動口）が配設されている。第 2 始動口 1 4 0 A の配置位置としては、普通電動役物 1 4 6 よりも下流且つ小当りの際に開放する大入賞口よりも下流（下方）や、普通電動役物 1 4 6 と小当りの際に開放する大入賞口との間等を想定することが可能である。このような第 2 始動口 1 4 0 A を配設する場合であっても、大当りの際に開放する大入賞口と小当りの際に開放する大入賞口とを兼用することとしてもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口が小当りの際に開放する大入賞口よりも下流に設けられるような態様においては、小当りの際に開放する大入賞口と大当りの際に開放する大入賞口との間に第 2 始動口 1 4 0 A を配設する場合や、大当りの際に開放する大入賞口よりも下流に第 2 始動口 1 4 0 A を配設する場合等を想定することが可能である。また、本実施例では、普通電動役物の設けられている始動口として、特図 2 用の始動口（第 2 始動口 1 4 0 B）を配設する例について説明しているが、普通電動役物の設けられている始動口として、特図 1 用の始動口を配設することとしてもよい。例えば、第 1 始動口 1 2 0 A（普通電動役物の設けられていない特図 1 用の始動口）とは別途、第 1 始動口 1 2 0 B（普通電動役物の設けられている特図 1 用の始動口）を配設することとしてもよい。

10

【1 6 5 1】

20

通常遊技状態において行われた第 1 特別抽選の結果が「大当り」であったとき、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄判定テーブル（図 1 3 2 参照）を参照して当り時選択図柄コマンドを決定する。その後、メイン CPU 2 0 1 は、大当り種類決定テーブル（図 1 3 3 参照）を参照し、決定された当り時選択図柄コマンドに基づいて大当りの種類（ラウンド数）を決定し、大当り遊技状態に制御する。

【1 6 5 2】

図 4 に示されるように、大当り用大入賞口 1 3 1 は右側領域 1 0 7 に配置されているため、大当り遊技状態では、右打ちで遊技が行われる。

【1 6 5 3】

次に、所謂初当りに基づく大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態について説明する。

30

【1 6 5 4】

第 5 のパチンコ遊技機では、電サポ制御が実行されず、所謂初当りに基づく大当り遊技状態が終了したときは必ず確変フラグが ON にセットされるため、初当りに基づく大当り遊技状態が終了した後、メイン CPU 2 0 1 は、高確低ベース状態に制御する。この高確低ベース状態では、第 2 特別抽選の結果が「小当り」であるとき、第 2 特別図柄の変動パターンは、変動時間が例えば 1 0 0 0 m s e c と極めて短時間である超速変動に決定されるため（図 1 3 4 参照）、右打ちで遊技が行われる。

【1 6 5 5】

初当りに基づく大当り遊技状態が終了した後の高確低ベース状態では、高い確率で第 2 特別図柄の変動パターンが超速変動に決定されるとともに小当りが導出されるため、小当り用大入賞口 1 5 1 が通常遊技状態と比べて極めて高い頻度で繰り返し開放される。しかし、普通抽選の結果が普通図柄当りであるときは、普通図柄の変動パターンが変動時間 5 0 0 m s e c の変動パターンに決定される。また、右打ちされた遊技球の殆どが通過ゲート 1 2 6 を通過して連続して普通図柄当りとなるため、普通電動役物 1 4 6 ひいては普電用シャッタ 1 4 7 がほぼフルオープン状態となる。したがって、高確低ベース状態における普通抽選の結果が普通図柄当りであるときは、右打ちされた遊技球の全部または略全部が第 2 始動口 1 4 0 B に入賞するため、たとえ小当り用大入賞口 1 5 1 が高い頻度で開放されたとしても、小当り用大入賞口 1 5 1 への入賞が阻害される。第 2 始動口 1 4 0 B に遊技球が入賞したときに払い出される賞球数は、上述した通り 1 個である。

40

【1 6 5 6】

50

これに対し、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであるときは、普通図柄の変動時間が10000msec、20000msec、30000msecおよび60000msecのうちいずれかに決定される。メインCPU201は、普通図柄の変動表示が停止し、普通図柄当りを示す態様が導出されたことに基づいて普通電動役物146ひいては普電用シャッタ147の開放動作を行うため、普通図柄が変動表示している間や、普通図柄の変動表示が停止したとしても普通図柄当りが導出されなかったときは、普通電動役物146が開放されない。そのため、普通電動役物146が閉鎖している間は小当り用大入賞口151への入賞が阻害されず、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口151に入賞することとなる。小当り用大入賞口151に遊技球が入賞したときに払い出される賞球数は、上述した通り10個である。そのため、普通抽選の結果が普通ハズレに決定されうる高確低ベース状態では、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が1を超えることとなる。

10

【1657】

なお、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであるときは、普通図柄の変動時間が長くなるにつれて、出玉増加速度が大きくなる。

【1658】

このように、第5のパチンコ遊技機は、所定回数（例えば、5回）の大当り遊技状態が行われるまでの間に、普通抽選の結果が普通ハズレであって且つより変動時間が長い普通図柄の変動パターンを引くことができるかといったゲーム性である。

【1659】

20

このような第5のパチンコ遊技機では、1回の高確低ベース状態の間に、普通抽選の結果が1度も普通ハズレとならないパターンや、普通抽選の結果が1度だけ普通ハズレであったとしても普通図柄の変動時間が10000msecに決定される場合や、普通抽選の結果が2度普通ハズレとなっても2度とも普通図柄の変動時間が60000msecに決定される場合など、さまざまなパターンが生じうる。

【1660】

したがって、第5のパチンコ遊技機によれば、普通抽選の結果が普通ハズレであるときに、普通図柄の変動時間が異なる複数の変動パターンを設けるだけといった簡易な構成で、大当り遊技状態とは別の遊技者に有利な高確低ベース状態として、様々な出玉増加パターンでの有利遊技状態（高確低ベース状態）の実現を可能ならしめたこれまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興趣を高めることができる。

30

【1661】

また、高確低ベース状態における普通抽選の結果が普通ハズレであるときに、普通図柄変動パターンコマンドを受信したサブCPU301は、普通図柄の変動時間に基づく演出を実行することが好ましい。すなわち、普通図柄の変動時間が10000msecであるときと、20000msecであるときと、30000msecであると、60000msecとで、獲得しうる賞球量の期待値が異なることから、普通図柄の変動時間に応じて、有利度合い（例えば獲得可能な賞球量の度合い）を把握できる演出を実行してもよい。例えば、普通図柄の変動時間が10000msecであるときには「1ラウンド当り！」のような演出を実行し、普通図柄の変動時間が20000msecであるときには「2ラウンド当り！」のような実行し、普通図柄の変動時間が30000msecであるときには「3ラウンド当り！」のような演出を実行し、普通図柄の変動時間が60000msecであるときには「スーパー当り」のような演出を実行するようにするとよい。このように、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が1を超える可能性がある有利遊技状態が実行されるとき、有利の度合いを示す演出が実行されるようにすることで、興趣を高めることが可能となる。

40

【1662】

なお、サブCPU301により実行される演出としては、表示制御回路304を介して表示装置7に表示される表示演出、音声制御回路305を介してスピーカ32から出力される音演出、LED制御回路306を介して実行されるLED群46の発光演出、および

50

役物制御回路 307 を介して実行される演出用役物群 58 の動作演出のうち少なくとも一つ以上の演出が相当する。

【1663】

ところで、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであって、普通図柄の変動時間が 60000 msec に決定された場合には、普通図柄の変動が終了する前に例えば第 2 特別抽選の結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態に制御されることが生じうる。さらには、大当たり遊技状態に制御される時間は概ね 180000 ~ 300000 msec であるから、大当たり遊技状態が終了したのちも依然として、変動時間 60000 msec の普通図柄の変動表示が終了せずに継続していることが生じうる。上述した通り、普通図柄が変動表示している間は普通電動役物 146 が開放されないため、普通電動役物 146 の開放によって小当り用大入賞口 151 への入賞が阻害されず、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口 151 に入賞することとなる。このように、普通図柄の変動時間が 60000 msec に決定された場合には、普通図柄の変動表示が終了する前に大当たり遊技状態に制御されたとしても、さらにこの大当たり遊技状態が終了したときに普通図柄の変動表示が停止せずに継続していれば、大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態において普通抽選の結果が「普通ハズレ」とならなくとも、大当たり遊技状態の終了後ただちに有利遊技状態に制御されることとなり、大当たり遊技状態に制御されている間も遊技興趣を高めることが可能となる。例えば、普通図柄の変動時間が 60000 msec に決定され、この普通図柄の変動が開始された後に例えば 30000 msec の大当たり遊技状態が開始された場合には、大当たり遊技状態終了後の概ね 30000 msec は、小当り用大入賞口 151 へ入賞し放題となり、興趣を高めることが可能となる。

【1664】

なお、本実施例では、大当たり遊技状態中や小当り遊技状態中においても、普通図柄の変動時間が消化されることとして説明しているが、大当たり遊技状態中や小当り遊技状態中においては、普通図柄の変動時間が消化されない（変動時間の経過を停止する）ように構成してもよい。例えば、普通図柄の変動時間が 60000 msec に決定され、普通図柄の変動が開始されてから 30000 msec が経過した時点で大当たり遊技状態が開始したような場合、当該大当たり遊技状態が終了した後、30000 msec に亘って普通図柄の変動を継続する（大当たり遊技状態中、普通図柄変動の残り時間が減らない）こととしてもよい。

【1665】

なお、第 5 のパチンコ遊技機では電サポ制御が実行されることがないが、大当たり遊技状態が終了したのちの遊技状態において電サポ制御が実行されるパチンコ遊技機にも、本発明を適用することができる。とくに、普通抽選の結果が普通ハズレであって普通図柄の変動時間が 60000 msec に決定された場合には、大当たり遊技状態が終了したのちの遊技状態において電サポ制御が実行されるにもかかわらず、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口 151 に入賞するといったことを生じさせることが可能となる。

【1666】

< 演出モードの遷移フロー >

図 137 (a) は、第 5 のパチンコ遊技機に係る演出モードの移行遷移を示す図である。図 137 (b) は、第 5 のパチンコ遊技機に係る演出モードの移行条件をまとめた表である。

【1667】

本実施例では、図 137 (a) に示すような演出モード（サブ遊技状態）がサブ制御回路 300 によって管理されている。演出モードとしては、通常モード、初当りモード、確変モード、及び、ボーナスモードが設けられている。

【1668】

図 137 (a) 及び図 137 (b) を参照して具体的に説明すると、通常モードにおいて大当たり遊技状態が開始すると、サブ制御回路 300 は、通常モードから初当りモードへと演出モードを移行させる（移行条件（1）参照）。

【 1 6 6 9 】

初当りモードにおいて大当り遊技状態が終了すると、サブ制御回路 3 0 0 は、初当りモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件（ 2 ）参照）。確変モードにおいて特別図柄の変動表示（特別図柄変動）が所定回数（ 5 0 回）行われると、サブ制御回路 3 0 0 は、確変モードから通常モードへと演出モードを移行させる（移行条件（ 3 ）参照）。

【 1 6 7 0 】

確変モードにおいて大当り遊技状態が開始すると、サブ制御回路 3 0 0 は、確変モードからボーナスモードへと演出モードを移行させる（移行条件（ 4 ）参照）。また、確変モードにおいて、変動パターン「 0 5 H」（図 1 3 6 参照）による普通図柄の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が開始すると、サブ制御回路 3 0 0 は、確変モードからボーナスモードへと演出モードを移行させる（移行条件（ 4 ）参照）。

10

【 1 6 7 1 】

ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了すると、サブ制御回路 3 0 0 は、ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件（ 5 ）参照）。また、ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了したとき、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（ 5 回）未満であれば（リミッタに到達していなければ）、サブ制御回路 3 0 0 は、ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件（ 5 ）参照）。なお、ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了したときに普通図柄ハズレ長変動の実行中であればボーナスモードを維持し、また、ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了したときに大当り遊技状態中であればボーナスモードを維持することとしてもよい。

20

【 1 6 7 2 】

ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了したとき、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（ 5 回）であれば（リミッタに到達していれば）、サブ制御回路 3 0 0 は、ボーナスモードから通常モードへと演出モードを移行させる（移行条件（ 6 ）参照）。

【 1 6 7 3 】

なお、通常モードは、通常遊技状態において制御される演出モードである。通常モードにおいては、演出ステージがサブ制御回路 3 0 0 によって管理されている。演出ステージとしては、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージが設けられている。各演出ステージについては、後に詳述する。

30

【 1 6 7 4 】

また、図示しないが、通常モード（通常遊技状態において制御される演出モード）として、特殊演出モードが設けられることとしてもよい。特殊演出モードは、ボーナスモードが終了してから特別図柄の変動表示（特別図柄変動）が所定回数（例えば、 5 0 回）行われるまでの間に制御される演出モードとすることが可能である。

【 1 6 7 5 】

< 第 1 演出ステージ予告内容抽選処理 >

図 1 3 8 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 演出ステージ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

40

【 1 6 7 6 】

図 1 3 8 に示す第 1 演出ステージ予告内容抽選処理は、第 1 演出ステージ（図 1 3 7（ a ）参照）において、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路 3 0 0 により演出態様決定処理（図 7 6 のステップ S 2 0 5 参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路 3 0 0 は、主制御回路 2 0 0 から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。

【 1 6 7 7 】

第 1 演出ステージ予告内容抽選処理において、まず、サブ CPU 3 0 1 は、擬似連段階

50

演出概要抽選処理を実行する（ステップS9001）。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンに基づいて、当該第1始動口入賞に係る特別図柄変動中に行われる演出の概要を決定する。詳細については後述するが、サブCPU301は、図138に示す第1演出ステージ予告内容抽選処理が開始されるよりも前に、当該第1始動口入賞に係る特別図柄変動に対応するサブ変動パターンを決定している。サブ変動パターンは、擬似連演出に関する情報を含んでいる。

【1678】

擬似連演出とは、1つの始動記憶に基づき特別図柄が変動表示されてから最終的に確定表示されるまでの間に、装飾図柄があたかも停止表示（仮停止表示）されるような演出である。仮停止表示の状態は、装飾図柄が振動等している状態であり、完全に停止表示されたとは言えない状態である。本明細書では、擬似連演出を単に「擬似連」と呼ぶことがあり、また、擬似連が発生しない演出を「擬似無し」と呼ぶことがある。本実施例における擬似連演出としては、仮停止表示が1回発生する擬似連演出、及び、仮停止表示が2回発生する擬似連演出が設けられている。仮停止表示が1回発生する擬似連演出を「擬似2」と呼び、仮停止表示が2回発生する擬似連演出を「擬似3」と呼ぶこととする。

【1679】

「擬似2」では、装飾図柄の仮停止表示が1回発生した後、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（2回目の擬似的な変動表示が行われた）後に装飾図柄が最終的に停止表示される。「擬似3」では、装飾図柄の仮停止表示が1回発生し、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（2回目の擬似的な変動表示が行われた）後に2回目の仮停止表示が発生し、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（3回目の擬似的な変動表示が行われた）後に装飾図柄が最終的に停止表示される。なお、1回目の仮停止表示が発生するまでの段階を「擬似1」と呼び、2回目の擬似的な変動表示が開始してから2回目の仮停止表示が発生するまでの段階を「擬似2」と呼び、3回目の擬似的な変動表示が開始した後の段階を「擬似3」と呼ぶことがある。また、「擬似無し」の演出において装飾図柄の変動表示が開始されてから装飾図柄が停止表示されるまでを「擬似1」と呼ぶこともある。

【1680】

サブ変動パターンは、擬似連演出に関する情報として、擬似連演出の発生の有無を示す情報、装飾図柄の仮停止表示状態の発生回数（擬似連演出がどの段階まで進行するか）を示す情報、及び、擬似連演出における各段階で行われる演出の大枠を示す情報を含んでいる。例えば、「擬似1」が20秒の演出であり、「擬似2」が16秒の演出であり、「擬似3」でリーチが成立した後発展しスーパーリーチ後半に繋がるという情報を含むサブ変動パターンが決定されている場合、ステップS9001の処理において、サブCPU301は、「擬似1」において（装飾図柄が20秒間に亘って変動している間）どのような演出を経由して後述する「ベル」アイコンを停止させるか、「擬似2」において（装飾図柄が16秒間に亘って変動している間）どのような演出を経由して後述する「スイカ」アイコンを停止させるか、といった演出の概要を決定する。これにより、擬似連における各段階及び最終変動における演出の概要が決定されることになる。

【1681】

擬似連演出における各段階で行われる演出の大枠としては、例えば、[24]10秒リーチ（ボーナス）パターンや[24]6秒演出（ボーナス）パターン等が設けられている。[24]10秒リーチ（ボーナス）パターンにおいては、装飾図柄の変動開始（再開）から10秒経過時点でテンパイとなった後、装飾図柄の変動開始（再開）から22秒経過時点から24秒経過時点に亘ってアイコンが表示され、その後4秒間に亘ってアイコン停止後予告が発生する（例えば、図144に示す演出番号「14」「18」「23」「27」参照）。[24]6秒演出（ボーナス）パターンにおいては、装飾図柄の変動開始（再開）から6秒経過時点から演出が開始した後、演出に成功して、装飾図柄の変動開始（再開）から22秒経過時点から24秒経過時点に亘ってアイコンが表示され、その後4秒間に亘ってアイコン停止後予告が発生する（例えば、図150に示す演出番号「76」参照

10

20

30

40

50

）。

【 1 6 8 2 】

次に、サブCPU301は、演出強度抽選処理を実行する（ステップS9002）。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンに基づいて、擬似連の各段階における演出強度を決定する。具体的に、サブCPU301は、「擬似無し」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似1用の演出強度を決定し、「擬似2」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似1用の演出強度及び擬似2用の演出強度を決定し、「擬似3」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似1用の演出強度、擬似2用の演出強度、及び、擬似3用の演出強度を決定する。演出強度は、擬似連の各段階において行われる演出の期待度を示す指標となるものである。演出強度としては、レベル1～7が設けられており、レベルが上昇するほど、大当たり期待度の高い演出が行われやすくなっている。なお、擬似2用の演出強度（レベル）は、擬似1用の演出強度（レベル）以上に設定されており、擬似3用の演出強度（レベル）は、擬似2用の演出強度（レベル）以上に設定されている。

10

【 1 6 8 3 】

次に、サブCPU301は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップS9003）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブCPU301は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似3」まで進行するか否かを判断する（ステップS9004）。擬似連演出が「擬似3」まで進行すると判断した場合、サブCPU301は、擬似3用予告内容抽選処理を実行する（ステップS9005）。擬似3用予告内容抽選処理については、後に図139を用いて説明する。

20

【 1 6 8 4 】

ステップS9004において擬似連演出が「擬似3」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップS9005の処理を実行した後、サブCPU301は、擬似2用予告内容抽選処理を実行する（ステップS9006）。擬似2用予告内容抽選処理については、後に図140を用いて説明する。

【 1 6 8 5 】

ステップS9003において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップS9006の処理を実行した後、サブCPU301は、擬似1用予告内容抽選処理を実行する（ステップS9007）。擬似1用予告内容抽選処理については、後に図141を用いて説明する。ステップS9007の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

30

【 1 6 8 6 】

< 擬似3変動主予告内容抽選処理 >

図139は、第5のパチンコ遊技機に係る擬似3変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【 1 6 8 7 】

図139に示す擬似3変動主予告内容抽選処理は、擬似3用予告内容抽選処理（図138のステップS9005参照）において行われる処理である。

40

【 1 6 8 8 】

擬似3変動主予告内容抽選処理において、サブCPU301は、図138のステップS9002で決定した擬似3演出強度（擬似3用の演出強度）に基づいて、擬似3変動主予告内容を決定する（ステップS9011）。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、擬似連演出における「擬似3」の段階で行われる大当たり予告演出の種別、及び、当該大当たり予告演出の内容を決定する。本実施例では、「擬似3」の段階で行われ得る大当たり予告演出として、複数種類の大当たり予告演出（第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、第4予告演出・・・等）が設けられている。また、各大当たり予告演出の内容として、複数の演出内容が設けられている。例えば、第1予告演

50

出の内容として、第1予告演出内容A、第1予告演出内容B、第1予告演出内容C、第1予告演出内容D・・・等が設けられている。第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出については、後に詳述する。

【1689】

ステップS9011の処理において、サブCPU301は、擬似3変動主予告内容として、複数種類の大当たり予告演出のなかから一の大当たり予告演出（例えば、第1予告演出）を決定するとともに、当該大当たり予告演出の内容として一の演出内容（例えば、第1予告演出内容A）を決定する。その後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【1690】

なお、擬似3用予告内容抽選処理（図138のステップS9005参照）においては、図139に示す擬似3変動主予告内容抽選処理を行うのに先立ち、リーチ演出の概要を決定する処理を行うこととしてもよい。リーチ演出は、装飾図柄がリーチ態様で表示される（左側に位置する装飾図柄（左装飾図柄）、右側に位置する装飾図柄（右装飾図柄）、及び、中央に位置する装飾図柄（中装飾図柄）のうち、2つの装飾図柄が同じ図柄で停止表示され、残りの1つの装飾図柄が変動表示される）演出である。この場合、ステップS9011の処理において、サブCPU301は、装飾図柄の変動表示が開始（再開）されてからリーチが成立するまでの時間よりも演出時間の短い演出内容を決定するようにしてもよい。例えば、10秒以内に完結可能な演出内容と完結するのに10秒以上を要する演出内容とが設けられている場合において、装飾図柄の変動表示が開始（再開）されてからリーチが成立するまでの時間が10秒であるようなリーチ演出が決定されているときに、擬似3変動主予告内容として、10秒以内に完結可能な演出内容を決定することが可能なように構成してもよい。

【1691】

< 擬似2変動主予告内容抽選処理 >

図140は、第5のパチンコ遊技機に係る擬似2変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【1692】

図140に示す擬似2変動主予告内容抽選処理は、擬似2用予告内容抽選処理（図138のステップS9006参照）において行われる処理である。

【1693】

擬似2変動主予告内容抽選処理において、まず、サブCPU301は、図138のステップS9002で決定した擬似2演出強度（擬似2用の演出強度）に基づいて、擬似2変動主予告内容（仮）を選択する（ステップS9021）。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、擬似連演出における「擬似2」の段階で行われ得る大当たり予告演出の種別、及び、当該大当たり予告演出の内容を決定する。本実施例では、「擬似2」の段階で行われ得る大当たり予告演出として、「擬似3」の段階で行われ得る大当たり予告演出と同種の大当たり予告演出（第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、第4予告演出・・・等）が設けられている。また、各大当たり予告演出の内容として、「擬似3」の段階で行われ得る大当たり予告演出の内容と同じ内容が設けられている。

【1694】

ステップS9021の処理において、サブCPU301は、擬似2変動主予告内容（仮）として、複数種類の大当たり予告演出のなかから一の大当たり予告演出（例えば、第1予告演出）を選択するとともに、当該大当たり予告演出の内容として一の演出内容（例えば、第1予告演出内容B）を選択する。なお、ここで選択される擬似2変動主予告内容（仮）は、仮のものであり、擬似2変動主予告内容は、別の演出内容に差し替えられる可能性がある（ステップS9024参照）。

【1695】

次に、サブCPU301は、擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が特定の大当たり予告演出であるか否かを判断する（ステップS9022）。特定の大当たり予告演出は、擬似連における各段階で行われる演出がストーリー性を有してお

10

20

30

40

50

り、擬似連の段階が進行するのに伴って、所定のストーリーが展開されるような大当たり予告演出である。例えば、特定の大当たり予告演出の1つである上記第1予告演出は、キャラクタが会話をする演出であり、擬似連における各段階で発せられるキャラクタのセリフが互いに関連付けられている。例えば、「擬似3」における会話内容は、「擬似2」における会話内容を前提とした内容となっており、これにより、擬似連の段階が進行するのにつれて会話も進行するような演出態様となっている。なお、会話内容は、大当たり期待度を示す指標として設定されている。本実施例では、特定の大当たり予告演出として、第1予告演出の他に第5予告演出が設けられている。一方、上記第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出は、特定の大当たり予告演出に該当しない。

【1696】

擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が特定の大当たり予告演出であると判断した場合、サブCPU301は、擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が、擬似3変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別（図139のステップS9011参照）と同じであるか否かを判断する（ステップS9023）。この処理において、例えば、擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別、及び、擬似3変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別が、ともに第1予告演出である場合、サブCPU301は、これらの種別が同じであると見做す。これに対し、擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別、及び、擬似3変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別のうち、一方が第1予告演出であり他方が第5予告演出である場合、サブCPU301は、これらの種別は異なると見做す。なお、擬似連演出が「擬似3」まで進行しない場合（図138のステップS9005の処理が実行されていない場合）、サブCPU301は、擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が、擬似3変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別と同じではないと判断する。

【1697】

擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が、擬似3変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブCPU301は、擬似2変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似2変動主予告内容として決定する（ステップS9024）。

【1698】

この処理において、サブCPU301は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容差替テーブルが設けられている。図示しないが、会話内容差替テーブルにおいては、差替前の演出内容（会話内容）ごとに、既に決定された会話内容（擬似3変動主予告内容）に対して差替後の演出内容（既に決定された擬似3変動主予告内容に対して選択可能な会話内容）が規定されている。これにより、例えば、擬似3変動主予告内容として第1予告演出が決定されている状況において、擬似2変動主予告内容（仮）として第1予告演出が選択された場合に、「擬似2」における会話内容が「擬似3」における会話内容に対して違和感のない内容となるように（例えば、「擬似2」における会話内容の期待度が「擬似3」における会話内容の期待度よりも高くなることのないように）調整することが可能となっている。なお、ステップS9024の処理において、サブCPU301は、大当たり予告演出の種別については擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別を維持しつつ、当該大当たり予告演出の内容のみを差し替える。

【1699】

ステップS9022において擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が特定の大当たり予告演出ではないと判断した場合、又は、ステップS9023において擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が擬似3変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブCPU301は、ステップS9021で選択された擬似2変動主予告内容（仮）を正式な擬似2変動主予告内容として決定する（ステップS9025）。

【 1 7 0 0 】

ステップ S 9 0 2 4 又はステップ S 9 0 2 5 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 7 0 1 】

< 擬似 1 変動主予告内容抽選処理 >

図 1 4 1 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 1 変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【 1 7 0 2 】

図 1 4 1 に示す擬似 1 変動主予告内容抽選処理は、擬似 1 用予告内容抽選処理（図 1 3 8 のステップ S 9 0 0 7 参照）において行われる処理である。

【 1 7 0 3 】

擬似 1 変動主予告内容抽選処理において、まず、サブ C P U 3 0 1 は、図 1 3 8 のステップ S 9 0 0 2 で決定した擬似 1 演出強度（擬似 1 用の演出強度）に基づいて、擬似 1 変動主予告内容（仮）を選択する（ステップ S 9 0 3 1）。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似 1」の段階で行われ得る大当たり予告演出の種別、及び、当該大当たり予告演出の内容を決定する。本実施例では、「擬似 1」の段階で行われ得る大当たり予告演出として、「擬似 3」の段階で行われ得る大当たり予告演出と同種の大当たり予告演出（第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、第 4 予告演出・・・等）が設けられている。また、各大当たり予告演出の内容として、「擬似 3」の段階で行われ得る大当たり予告演出の内容と同じ内容が設けられている。

【 1 7 0 4 】

ステップ S 9 0 3 1 の処理において、サブ C P U 3 0 1 は、擬似 1 変動主予告内容（仮）として、複数種類の大当たり予告演出のなかから一の大当たり予告演出（例えば、第 1 予告演出）を選択するとともに、当該大当たり予告演出の内容として一の演出内容（例えば、第 1 予告演出内容 C）を選択する。なお、ここで選択される擬似 1 変動主予告内容（仮）は、仮のものであり、擬似 1 変動主予告内容は、別の演出内容に差し替えられる可能性がある（ステップ S 9 0 3 4 及びステップ S 9 0 3 6 参照）。

【 1 7 0 5 】

次に、サブ C P U 3 0 1 は、擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が特定の大当たり予告演出であるか否かを判断する（ステップ S 9 0 3 2）。上述したように、本実施例では、特定の大当たり予告演出として、第 1 予告演出及び第 5 予告演出が設けられている。

【 1 7 0 6 】

擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が特定の大当たり予告演出であると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が、擬似 2 変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別（図 1 4 0 のステップ S 9 0 2 4 及びステップ S 9 0 2 5 参照）と同じであるか否かを判断する（ステップ S 9 0 3 3）。この処理において、擬似連演出が発生しない場合（図 1 3 8 のステップ S 9 0 0 6 の処理が実行されていない場合）、サブ C P U 3 0 1 は、擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が、擬似 2 変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別と同じではないと判断する。

【 1 7 0 7 】

擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が、擬似 2 変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、擬似 1 変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似 1 変動主予告内容として決定する（ステップ S 9 0 3 4）。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。上述したように、主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容差替テーブルが設けられている。ここでは、既に決定された会話内容は、擬似 2 変動主予

10

20

30

40

50

告内容となる。なお、ステップS 9 0 3 4の処理において、サブCPU 3 0 1は、大当り予告演出の種別については擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別を維持しつつ、当該大当り予告演出の内容のみを差し替える。

【1708】

ステップS 9 0 3 3において擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が擬似2変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブCPU 3 0 1は、擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似3変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別（図139のステップS 9 0 1 1参照）と同じであるか否かを判断する（ステップS 9 0 3 5）。この処理において、擬似連演出が発生しない場合又は擬似連演出が「擬似3」まで進行しない場合（図138のステップS 9 0 0 5の処理が実行されていない場合）、サブCPU 3 0 1は、擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似3変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断する。

10

【1709】

擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似3変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブCPU 3 0 1は、擬似1変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似1変動主予告内容として決定する（ステップS 9 0 3 6）。この処理において、サブCPU 3 0 1は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。上述したように、主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容差替テーブルが設けられている。ここでは、既に決定された会話内容は、擬似3変動主予告内容となる。なお、ステップS 9 0 3 6の処理において、サブCPU 3 0 1は、大当り予告演出の種別については擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別を維持しつつ、当該大当り予告演出の内容のみを差し替える。

20

【1710】

ステップS 9 0 3 2において擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出ではないと判断した場合、又は、ステップS 9 0 3 5において擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が擬似3変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブCPU 3 0 1は、ステップS 9 0 3 1で選択された擬似1変動主予告内容（仮）を正式な擬似2変動主予告内容として決定する（ステップS 9 0 3 7）。

30

【1711】

ステップS 9 0 3 4、ステップS 9 0 3 6、又は、ステップS 9 0 3 7の処理を実行した後、サブCPU 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

【1712】

<大当り予告演出（第1演出ステージ専用）>

図138～図141を用いて説明したように、第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出は、それぞれ、「擬似1」～「擬似3」の各段階で発生し得る。例えば、「擬似1」～「擬似3」の全ての段階で第1予告演出が発生したり、「擬似1」～「擬似3」の全ての段階で第2予告演出が発生したり、「擬似1」～「擬似3」の全ての段階で第3予告演出が発生したり、「擬似1」及び「擬似2」で第1予告演出が発生し「擬似3」で第2予告演出が発生したり、「擬似1」及び「擬似2」で第2予告演出が発生し「擬似3」で第3予告演出が発生したり、「擬似1」で第1予告演出が発生し「擬似2」及び「擬似3」で第3予告演出が発生したり、「擬似1」で第1予告演出が発生し「擬似2」で第2予告演出が発生し「擬似3」で第3予告演出が発生したりする。

40

【1713】

このように、「擬似1」～「擬似3」の各段階で行われる大当り予告演出の種別は、他の段階で行われる大当り予告演出の種別とは無関係に決定される。ただし、複数の段階に

50

亘って第1予告演出が行われる場合には、これらの第1予告演出で発生する会話内容に違和感がないように（擬似連の段階が進むにつれて期待度が低下することのないように）所定の制御が行われている（図140のステップS9024、並びに、図141のステップS9034及びステップS9036参照）。

【1714】

ここで、本実施例では、擬似連演出における段階が進む際に、アイコンが表示される場合がある。例えば、「擬似1」において「ベル」アイコンが表示されると「擬似2」に移行したり、「擬似2」において「スイカ」アイコンが表示されると「擬似3」に移行したり、「擬似3」において「チェリー」アイコンが表示されるとスーパーリーチ（リーチのうち相対的に大当たり期待度の高いもの）に移行したりする。以上を前提に、以下、第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出について説明する。

【1715】

<第1予告演出>

図142(a)は、第1予告演出のフローを示す図である。図142(b)は、第1予告演出のタイムチャートを示す図である。

【1716】

図142(a)及び図142(b)に示す第1予告演出は、第1演出ステージ（図137(a)参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【1717】

演出番号「1」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から6.5秒経過時点に亘って、1段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置7に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「2」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から6.5秒経過時点に亘って、1段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置7に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から6.5秒経過時点から10秒経過時点に亘って、2段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置7に表示され、その後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「3」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から6.5秒経過時点に亘って、1段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置7に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から6.5秒経過時点から10秒経過時点に亘って、2段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置7に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から10秒経過時点から13.5秒経過時点に亘って、3段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置7に表示され、その後、フェイドアウトとなる演出である。

【1718】

演出番号「4」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から7.5秒経過時点に亘って、1段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置7に表示された後、ボタン画像が表示装置7に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から10秒経過時点から13.5秒経過時点に亘って、2段目用の会話又は3段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置7に表示され、フェイドアウトとなる演出である。ボタン画像は、演出ボタン54を模した画像である。ボタン有効時間は、装飾図柄の変動開始（再開）から8秒経過時点から10秒経過時点に設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン54が操作された場合には、演出ボタン54が操作された時点から3.5秒間に亘って、2段目用の会話又は3段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置7に表示されるようにしてもよい。また、ボタン有効時間中に演出ボタン54が操作されなかった場合には、所定のキャラクタのセリフが表示装置7に表示されないようにしてもよい。

【1719】

演出番号「5」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から7.5秒経過時点に亘って、1段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置7に表示された後、ボタン画像が表示装置7に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（

10

20

30

40

50

再開)から10秒経過時点から13秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置7に表示される演出である。ボタン有効時間は、装飾図柄の変動開始(再開)から8秒経過時点から10秒経過時点に設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン54が操作された場合には、演出ボタン54が操作された時点から、アイコンが表示装置7に表示されるようにしてもよい。このとき、演出ボタン54が操作されたタイミングにかかわらず、装飾図柄の変動開始(再開)から12秒経過時点まで、アイコンが表示装置7に表示されるようにしてもよい。また、ボタン有効時間中に演出ボタン54が操作されなかった場合にも、装飾図柄の変動開始(再開)から10秒経過時点から12秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置7に表示されるようにしてもよい。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。

10

【1720】

1段目用の会話、2段目用の会話、及び、3段目用の会話としては、それぞれ、複数の会話内容(セリフ)が設けられており、一の会話内容が選択される。各会話内容は、所定の文字色と対応付けられており、対応する文字の色で表示装置7に表示される。文字の色は、大当たり期待度と対応付けられている。例えば、擬似連が発生する場合には、擬似連が発生しない場合と比較して大当たり期待度が高いところ、会話内容が紫色で表示されることは、擬似連が発生することを示唆している。また、スーパーリーチ(SP)が発生する場合には、スーパーリーチが発生しない場合と比較して大当たり期待度が高いところ、会話内容が赤色で表示されることは、スーパーリーチが発生する(紫色よりも期待度が高い)ことを示唆している。また、会話内容が金色で表示されることは、大当たりである蓋然性が非常に高い(赤色よりも期待度が高い)ことを示唆している。また、会話内容が虹色で表示されることは、大当たりであること(プレミアムSPが発生すること)が確定した(金色よりも期待度が高い)ことを示唆している。なお、1段目用の会話としては、デフォルト色、紫色、赤色、及び、金色のうち、何れかの色で会話内容が表示され、2段目用の会話としては、デフォルト色、紫色、赤色、及び、金色のうち、何れかの色で会話内容が表示され、3段目用の会話としては、赤色、金色、及び、虹色のうち、何れかの色で会話内容が表示される。

20

【1721】

第1予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン(「プレミアム」アイコン)、及び、第2特定アイコンが設けられている。本実施例において、「ベル」アイコンは、「擬似1」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似1」において「ベル」アイコンが表示されると「擬似2」に移行する。「スイカ」アイコンは、「擬似2」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似2」において「スイカ」アイコンが表示されると「擬似3」に移行する。「チェリー」アイコンは、「擬似3」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似3」において「チェリー」アイコンが表示されると所定のスーパーリーチに移行する。第1特定アイコンは、「擬似3」においてのみ表示され得るアイコンであり、第1特定アイコンが表示されると第1特定スーパーリーチ(プレミアムSP)に移行する。第2特定アイコンは、「擬似1」~「擬似3」の何れの段階においても表示され得るアイコンであり、第2特定アイコンが表示されると第2特定スーパーリーチに移行する。

30

40

【1722】

<第2予告演出>

図143は、第2予告演出のフローを示す図である。図144は、第2予告演出のタイムチャートを示す図である。図145は、第2予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【1723】

図143及び図144に示す第2予告演出は、第1演出ステージ(図137(a)参照)において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【1724】

演出番号「11」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始(再開)から1.5秒経過時

50

点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置7に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「12」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置7に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から4.5秒経過時点に亘って、表示装置7の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から4.5秒経過時点から7.5秒経過時点に亘って、アイテムが表示装置7に表示される演出である。ここで表示され得るアイテムとしては、少なくともリーチが発生することを示唆するアイテム、少なくともスーパーリーチが発生することを示唆するアイテム、少なくとも特定のスーパーリーチが発生することを示唆するアイテム、ガセアイテム等を挙げることができる。

10

【1725】

演出番号「13」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置7に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から6秒経過時点に亘って、表示装置7の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から6秒経過時点から8秒経過時点に亘って、所定のミッションの開始に係る画像が表示装置7に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から8秒経過時点から19秒経過時点に亘って、ミッションの実行中に係る画像が表示装置7に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から19秒経過時点から22秒経過時点に亘って、ミッションの結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置7に表示され、その後、表示装置7がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

20

【1726】

演出番号「14」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置7に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から6秒経過時点に亘って、表示装置7の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から6秒経過時点から8秒経過時点に亘って、所定のミッションの開始に係る画像が表示装置7に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から8秒経過時点から19秒経過時点に亘って、ミッションの実行中に係る画像が表示装置7に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から19秒経過時点から22秒経過時点に亘って、ミッションの結果が成功となったことに対応する画像が表示装置7に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から22秒経過時点から24秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置7に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。なお、ミッションの実行中には、ミッション成功時に付与される報酬（アイコン）が示唆されており、ミッション成功により当該アイコンが確定的に表示されることになる。

30

【1727】

演出番号「15」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置7に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から4.5秒経過時点に亘って、表示装置7の画面が右回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から4.5秒経過時点から10秒経過時点に亘って、複数のアイテムが変動表示されるルーレット演出の結果として信頼度系アイテムが表示装置7に表示される演出である。信頼度系アイテムとしては、互いに大当たり期待度の異なる複数のアイテム（例えば、大当たり期待度の低い第1のアイテム、大当たり期待度が中程度の第2のアイテム、大当たり期待度の高い第3のアイテム等）が設けられている。例えば、ハズレの場合には、第1のアイテムが選択されやすく、大当たりの場合には、第3のアイテムが選択されやすくなっている。これらのアイテムのうちの一のアイテムが表示されることによって、大当たり期待度が示唆されるようになっている。

40

【1728】

50

演出番号「16」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置7に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から4.5秒経過時点に亘って、表示装置7の画面が右回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から4.5秒経過時点から10秒経過時点に亘って、複数のアイテムが変動表示されるルーレット演出の結果としてアイコン示唆系アイテムが表示装置7に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から10秒経過時点から12秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置7に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。

【1729】

10

アイコン示唆系アイテムとしては、「ベル」アイコン停止示唆アイテム、「スイカ」アイコン停止示唆アイテム、「チェリー」アイコン停止示唆アイテム、第1特定アイコン停止示唆アイテム、及び、第2特定アイコン停止示唆アイテムが設けられている。ルーレット演出の結果として「ベル」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「ベル」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として「スイカ」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「スイカ」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として「チェリー」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「チェリー」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として第1特定アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に第1特定アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として第2特定アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に第2特定アイコンが表示される。

20

【1730】

なお、第2予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン、第2特定アイコン、及び、第3特定アイコンが設けられている。「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン、及び、第2特定アイコンは、第1予告演出においても表示され得るアイコンであり、これらのアイコンについては、上述した通りである。第2予告演出においては、これらのアイコンに加え、第3特定アイコンが表示され得ることとされている。第3特定アイコンは、「擬似1」～「擬似3」の何れの段階においても表示され得るアイコンであり、第3特定アイコンが表示されると第3特定スーパーリーチに移行する。

30

【1731】

演出番号「17」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から6秒経過時点に亘って、表示装置7の画面が右回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「13」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「18」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から6秒経過時点に亘って、表示装置7の画面が右回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「14」に対応する演出と同様の演出である。

【1732】

演出番号「19」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置7に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から4.5秒経過時点に亘って、表示装置7の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から4.5秒経過時点から10秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置7に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から10秒経過時点から12秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置7に表示される演出である。

40

【1733】

演出番号「20」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置7に表示され、装飾

50

図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 4 . 5 秒経過時点に亘って、表示装置 7 の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 4 . 5 秒経過時点から 1 0 秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 0 秒経過時点から 1 2 秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置 7 に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 2 秒経過時点から 1 4 秒経過時点に亘って、上述した信頼度系アイテムが表示装置 7 に表示される演出である。

【 1 7 3 4 】

演出番号「 2 1 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 . 5 秒経過時点から 3 秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 4 . 5 秒経過時点に亘って、表示装置 7 の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 4 . 5 秒経過時点から 1 0 秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 0 秒経過時点から 1 2 秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 2 秒経過時点から 1 4 秒経過時点に亘って、上述したアイコン示唆系アイテムが表示装置 7 に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 4 秒経過時点から 1 6 秒経過時点に亘って、アイコン示唆系アイテムに対応するアイコンが表示装置 7 に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。

【 1 7 3 5 】

演出番号「 2 2 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 7 の画面が上回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「 1 3 」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「 2 3 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 7 の画面が上回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「 1 4 」に対応する演出と同様の演出である。

【 1 7 3 6 】

演出番号「 2 4 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 . 5 秒経過時点から 3 秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 4 . 5 秒経過時点に亘って、表示装置 7 の画面が下回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 4 . 5 秒経過時点から 9 秒経過時点に亘って、連打演出の開始に係る画像が表示装置 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 9 秒経過時点から 1 5 秒経過時点（演出ボタン 5 4 の連打を受け付ける時間）に亘って、ボタン画像が表示装置 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 5 秒経過時点から 1 8 秒経過時点に亘って、連打演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置 7 に表示され、その後、表示装置 7 がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

【 1 7 3 7 】

演出番号「 2 5 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 . 5 秒経過時点から 3 秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 4 . 5 秒経過時点に亘って、表示装置 7 の画面が下回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 4 . 5 秒経過時点から 9 秒経過時点に亘って、連打演出の開始に係る画像が表示装置 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 9 秒経過時点から 1 5 秒経過時点（演出ボタン 5 4 の連打を受け付ける時間）に亘って、ボタン画像が表示装置 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 5 秒経過時点から 1 8 秒経過時点に亘って、連打演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置 7 に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 8 秒経過時点から 2 0 秒経過時点に亘って、アイコンが表示

装置 7 に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。なお、連打演出の実行中には、連打演出成功時に付与される報酬（アイコン）が示唆されており、連打演出成功により当該アイコンが確定的に表示されることになる。

【 1 7 3 8 】

演出番号「 2 6 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 7 の画面が下回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「 1 3 」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「 2 7 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 7 の画面が下回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「 1 4 」に対応する演出と同様の演出である。

10

【 1 7 3 9 】

図 1 4 5 (a) では、演出番号「 2 4 」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 2 4 」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が 2 0 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図 1 4 5 (a) に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から 1 8 秒経過時点まで高速で変動し、その後 2 秒かけて停止し、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第 2 予告演出が終了して通常背景に戻ると、各装飾図柄が停止しているように見えることになる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「 2 4 」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

20

【 1 7 4 0 】

図 1 4 5 (b) では、演出番号「 2 5 」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 2 5 」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が 2 0 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図 1 4 5 (b) に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から 2 0 秒経過時点まで高速で変動した状態を維持する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「 2 5 」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【 1 7 4 1 】

30

図 1 4 5 (c) では、演出番号「 1 3 」 「 1 7 」 「 2 2 」 「 2 6 」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 1 3 」 「 1 7 」 「 2 2 」 「 2 6 」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が 2 4 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図 1 4 5 (c) に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から 2 2 秒経過時点まで高速で変動し、その後 2 秒かけて停止し、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第 2 予告演出が終了して通常背景に戻ると、各装飾図柄が停止しているように見えることになる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「 1 3 」 「 1 7 」 「 2 2 」 「 2 6 」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【 1 7 4 2 】

40

図 1 4 5 (d) では、演出番号「 1 4 」 「 1 8 」 「 2 3 」 「 2 7 」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 1 4 」 「 1 8 」 「 2 3 」 「 2 7 」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が 2 4 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図 1 4 5 (d) に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から 2 4 秒経過時点まで高速で変動した状態を維持する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「 1 4 」 「 1 8 」 「 2 3 」 「 2 7 」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【 1 7 4 3 】

< 第 3 予告演出 >

50

図 1 4 6 は、第 3 予告演出のフローを示す図である。図 1 4 7 は、第 3 予告演出のタイムチャートを示す図である。図 1 4 8 は、第 3 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【 1 7 4 4 】

図 1 4 6 及び図 1 4 7 に示す第 3 予告演出は、第 1 演出ステージ（図 1 3 7（a）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【 1 7 4 5 】

演出番号「41」「42」に対応する演出は、「擬似1」においてのみ発生し得る。演出番号「43」～「48」に対応する演出は、「擬似2」においてのみ発生し得る。演出番号「49」～「52」に対応する演出は、「擬似3」においてのみ発生し得る。第3予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、及び、「チェリー」アイコンが設けられている。「擬似1」で表示されるアイコンは、「ベル」アイコンに定められており、「擬似2」で表示されるアイコンは、「スイカ」アイコンに定められており、「擬似3」で表示されるアイコンは、「チェリー」アイコンに定められており、「擬似3」で「チェリー」アイコンが表示されると、所定のスーパーリーチに発展するようになっている。なお、第3予告演出では、第1特定アイコン、第2特定アイコン、及び、第3特定アイコンが表示されることはない。

【 1 7 4 6 】

「擬似2」及び「擬似3」においては、敵攻撃演出が行われる。敵攻撃演出においては、3つの数字図柄の変動と停止が繰り返し行われ、継続出目が停止表示される毎に、味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃する。継続出目（3つの数字図柄の組合せ）としては、「1・2・2」、「2・3・3」、「3・4・4」、「4・5・5」、「5・6・6」、「6・7・7」、及び、「7・1・1」が設けられている。味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃すると、敵キャラクタの体力ゲージが減少する。体力ゲージは、アイコンの獲得可能性を示唆している。アイコンが停止するか否かの煽り（アイコン停止煽り）に連動して敵キャラクタが倒れると、アイコンの獲得やテンパイ（SPへの展開）といった状況が、遊技者に対して付与されることになる。なお、敵キャラクタを撃破したことに伴い、所定の文字が表示されることがあり、当該文字の色によって大当たり期待度が示唆される。

【 1 7 4 7 】

具体的に、演出番号「41」に対応する演出は、第3予告演出のタイトル完成煽りに係る画像が表示装置7に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「42」に対応する演出は、第3予告演出のタイトル完成煽りに係る画像が表示装置7に表示された後、当該タイトル完成煽りに成功したことに係る画像が表示装置7に表示され、その後、「ベル」アイコンが表示装置7に確定的に表示される（停止する）演出である。「ベル」アイコンが表示された（「ベル」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【 1 7 4 8 】

タイトル完成煽りが発生し得るタイミングとしては、4つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から1秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置7に表示される場合（タイミング1）と、装飾図柄の変動開始から5秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置7に表示される場合（タイミング2）と、装飾図柄の変動開始から9秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置7に表示される場合（タイミング3）と、装飾図柄の変動開始から13秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置7に表示される場合（タイミング4）と、が設けられている。タイトル完成煽りは、これらの4つのタイミングのうちの1つのタイミングで発生する。

【 1 7 4 9 】

演出番号「43」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（1回目）に係る画像が表示装置7に表示され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置7に確定的に表示される（停止する）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号

10

20

30

40

50

「４４」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、アイコン停止煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置７に表示され、その後、表示装置７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

【１７５０】

演出番号「４５」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置７に確定的に表示される（停止する）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「４６」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置７に表示され、アイコン停止煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置７に表示され、その後、表示装置７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

【１７５１】

演出番号「４７」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置７に確定的に表示される（停止する）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「４８」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、数字図柄がテンパイ態様で表示装置７に表示され、所定のつなぎ演出を経て第３特定スーパーリーチ（前半）に発展する演出である。

【１７５２】

演出番号「４９」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置７に確定的に表示される（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「５０」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置７に確定的に表示される（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【１７５３】

演出番号「５１」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置７に確定的に表示される（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得

10

20

30

40

50

した) 場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「52」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り(1回目)に係る画像が表示装置7に表示され、さらに、継続出目が表示装置7に停止表示された後、アイコン停止煽り(2回目)に係る画像が表示装置7に表示され、さらに、継続出目が表示装置7に停止表示された後、アイコン停止煽り(3回目)に係る画像が表示装置7に表示され、その後、数字図柄がテンパイ態様で表示装置7に表示され、所定のつなぎ演出を経て第3特定スーパーリーチ(後半)に発展する演出である。

【1754】

なお、演出番号「49」～「52」に対応する演出においては、アイコン停止煽り(1回目)、アイコン停止煽り(2回目)、乃至、アイコン停止煽り(3回目)に係る画像が表示装置7に表示されているときに、ボタン画像も併せて表示装置7に表示される。これにより、演出ボタン54の操作を受け付けるようになっている。ボタン画像が表示される場合には、所定のボタン有効時間(例えば、アイコン停止煽りに係る画像が表示される2秒間・・・図147参照)が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン54が操作された場合には、演出ボタン54が操作された時点で(ボタン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に)、当該アイコン停止煽りに続く表示(「チェリー」アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示)が行われる。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン54が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で(ボタン有効時間が終了した瞬間に)、当該アイコン停止煽りに続く表示(アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示)が行われる。このようなボタン画像は、演出番号「43」～「48」に対応する演出においては表示されない。すなわち、演出番号「43」～「48」に対応する演出においては、仮に、アイコン停止煽りに係る画像が表示されている間に演出ボタン54が操作されたとしても、当該操作を契機として(アイコン停止煽りに係る画像が表示される2秒間が満了する前に)、アイコン停止煽りに続く表示(「チェリー」アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示)が行われることはない。また、敵攻撃演出が開始するときには、所定の可動役物が動作することにより、大当たり期待度を示唆することが可能となっている。可動役物の動作態様と大当たり期待度との関係は、後述するアイコン停止後予告と同様である。

【1755】

図148(a)では、演出番号「42」(タイミング1)に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「42」(タイミング1)に対応する演出は、「擬似1」における装飾図柄の変動時間が12秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図148(a)に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から2秒経過時点まで高速で変動し、その後1秒かけて減速し、1秒間停止した後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「42」(タイミング1)に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【1756】

図148(b)では、演出番号「42」(タイミング2)に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「42」(タイミング2)に対応する演出は、「擬似1」における装飾図柄の変動時間が16秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図148(b)に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から3.5秒経過時点まで高速で変動し、その後1秒かけて減速し、1秒間停止し、2.5秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から6秒経過時点まで高速で変動し、その後1秒かけて減速し、1秒間停止した後、再度高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から4秒経過時点まで高速で変動し、その後1秒かけて減速し、1秒間停止し、2秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「42」(タイミング2)に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【1757】

図 1 4 8 (c) では、演出番号「 4 2 」(タイミング 3) に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 4 2 」(タイミング 3) に対応する演出は、「擬似 1」における装飾図柄の変動時間が 2 0 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図 1 4 8 (c) に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から 7 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 . 5 秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から 1 0 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速した後、再度高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から 8 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、1 秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「 4 2 」(タイミング 3) に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

10

【 1 7 5 8 】

図 1 4 8 (d) では、演出番号「 4 2 」(タイミング 4) に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 4 2 」(タイミング 4) に対応する演出は、「擬似 1」における装飾図柄の変動時間が 2 4 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図 1 4 8 (d) に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から 1 1 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 . 5 秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から 1 4 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速した後、再度高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から 1 2 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、1 秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「 4 2 」(タイミング 4) に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

20

【 1 7 5 9 】

なお、図 1 4 8 における装飾図柄の「停止」とは、仮停止表示を意味している。上述したように、仮停止表示の状態は、装飾図柄が振動等している状態であり、完全に停止表示されたとは言えない状態である。

【 1 7 6 0 】

< 第 4 予告演出 >

図 1 4 9 は、第 4 予告演出のフローを示す図である。図 1 5 0 は、第 4 予告演出のタイムチャートを示す図である。図 1 5 1 は、第 4 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

30

【 1 7 6 1 】

図 1 4 9 及び図 1 5 0 に示す第 4 予告演出は、第 1 演出ステージ (図 1 3 7 (a) 参照) において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【 1 7 6 2 】

演出番号「 7 1 」「 7 2 」に対応する演出は、「擬似 1」においてのみ発生し得る。演出番号「 7 3 」～「 7 7 」に対応する演出は、「擬似 2」又は「擬似 3」において発生し得る。第 4 予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、及び、「チェリー」アイコンが設けられている。「擬似 1」で表示されるアイコンは、「ベル」アイコンに定められており、「擬似 2」で表示されるアイコンは、「スイカ」アイコンに定められており、「擬似 3」で表示されるアイコンは、「チェリー」アイコンに定められており、「擬似 3」で「チェリー」アイコンが表示されると、所定のスーパーリーチに発展するようになっている。なお、第 4 予告演出では、第 1 特定アイコン、第 2 特定アイコン、及び、第 3 特定アイコンが表示されることはない。

40

【 1 7 6 3 】

具体的に、演出番号「 7 1 」に対応する演出は、左装飾図柄として「 4 」図柄が停止し、「 4 」図柄がテンパイとなるか否かの煽り (4 図柄テンパイ煽り) に係る画像が表示装置 7 に表示された後、4 図柄テンパイ煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置 7 に表示され、表示装置 7 がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。演出番号「 7

50

2」に対応する演出は、左装飾図柄として「4」図柄が停止し、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像が表示装置7に表示された後、4図柄テンパイ煽りに成功したことに対応する画像が表示装置7に表示され、成功後の専用背景状態においてノーマルリーチとなる画像が表示装置7に表示され、その後、アイコンが表示装置7に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【1764】

4図柄テンパイ煽りが発生し得るタイミングとしては、2つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から3.5秒経過時点から4図柄テンパイ煽りに係る画像が表示装置7に表示される場合（タイミング1）と、装飾図柄の変動開始から7秒経過時点から4図柄テンパイ煽りに係る画像が表示装置7に表示される場合（タイミング2）と、が設けられている。4図柄テンパイ煽りは、これらの2つのタイミングのうちの1つのタイミングで発生する。

10

【1765】

演出番号「73」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置7に表示され、その後、アイコンが表示装置7に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「74」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置7に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置7に表示され、その後、アイコンが表示装置7に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

20

【1766】

演出番号「75」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置7に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置7に表示され、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置7に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置7に表示され、その後、アイコンが表示装置7に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

30

【1767】

演出番号「76」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置7に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置7に表示され、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置7に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置7に表示され、「4」図柄と「7」図柄とのうち何れの図柄がテンパイとなるかの煽りに係る画像が表示装置7に表示され、その後、アイコンが表示装置7に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

40

【1768】

演出番号「77」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置7に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置7に表示され、「4」図柄がテン

50

パイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、「４」図柄と「７」図柄とのうち何れの図柄がテンパイとなるかの煽りに係る画像が表示装置７に表示され、その後、「４」図柄と「７」図柄とのうち何れかの図柄がテンパイ態様で表示装置７に表示され、所定のつなぎ演出を経て第３特定スーパーリーチに発展する演出である。

【１７６９】

なお、「擬似１」において演出番号「７２」に対応する演出を経由してアイコン停止後予告が行われた後、「擬似２」において演出番号「７３」～「７７」に対応する演出が行われる場合、「擬似２」における演出番号「７３」～「７７」に対応する演出においては、専用背景状態となる前に、「擬似１」における演出の結果として「４」図柄がテンパイとなった後の背景が表示される。また、「擬似２」において演出番号「７３」～「７６」に対応する演出のうち何れかの演出を経由してアイコン停止後予告が行われた後、「擬似３」において演出番号「７３」～「７７」に対応する演出が行われる場合、「擬似３」における演出番号「７３」～「７７」に対応する演出においては、専用背景状態となる前に、「擬似２」における演出の結果として「４」図柄がテンパイとなった後の背景が表示される。

【１７７０】

図１５１（ａ）では、演出番号「７１」（タイミング１）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「７１」（タイミング１）に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２０秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１５１（ａ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から３．５秒経過時点まで高速で変動し、その後、１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、９秒間に亘って揺れた後、さらに、０．５秒間高速で変動し、１秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から１８秒経過時点まで高速で変動し、その後、１秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から８秒経過時点まで高速で変動し、その後、３秒かけて減速し、１秒間に亘って滑り、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、さらに、１秒間高速で変動し、１秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第４予告演出が終了して通常背景に戻った後、装飾図柄の変動時間が８秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときにおけるデフォルト変動と同様の態様で各装飾図柄が変動するよう見えることになる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「７１」（タイミング１）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。なお、デフォルト変動については後述する。

【１７７１】

図１５１（ｂ）では、演出番号「７１」（タイミング２）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「７１」（タイミング２）に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２４秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１５１（ｂ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から７秒経過時点まで高速で変動し、その後、２秒かけて減速し、１秒間停止し、９秒間に亘って揺れた後、さらに、０．５秒間高速で変動し、１秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から２２秒経過時点まで高速で変動し、その後、１秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から１１．５秒経過時点まで高速で変動し、０．５秒間に亘って揺れた後、３秒かけて減速し、１秒間に亘って滑り、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、さらに、１秒間高速で変動し、１秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「７１」（タイミング２）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７７２】

図１５１（ｃ）では、演出番号「７２」（タイミング１）に対応する演出と装飾図柄の

10

20

30

40

50

変動パターンとの関係を示している。演出番号「72」(タイミング1)に対応する演出は、「擬似1」における装飾図柄の変動時間が20秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図151(c)に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から3.5秒経過時点まで高速で変動し、その後、1.5秒かけて減速し、1秒間停止し、12秒間に亘って揺れた後、さらに、2秒間高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から14秒経過時点まで高速で変動した後、0.5秒毎に1コマ送りとなる速度で動作し、その後さらに、2秒間高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から8秒経過時点まで高速で変動し、その後、3秒かけて減速し、7秒間に亘って揺れた後、さらに、2秒間高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「72」(タイミング1)に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

10

【1773】

図151(d)では、演出番号「72」(タイミング2)に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「72」(タイミング2)に対応する演出は、「擬似1」における装飾図柄の変動時間が24秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図151(d)に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から11秒経過時点まで高速で変動し、その後、1.5秒かけて減速し、1秒間停止し、8.5秒間に亘って揺れた後、さらに、2秒間高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から18秒経過時点まで高速で変動した後、0.5秒毎に1コマ送りとなる速度で動作し、その後さらに、2秒間高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から12秒経過時点まで高速で変動し、その後、3秒かけて減速し、7秒間に亘って揺れた後、さらに、2秒間高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「72」(タイミング2)に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

20

【1774】

<アイコン停止後予告>

図152は、アイコン停止後予告の演出内容を示す図である。図153及び図154は、アイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【1775】

演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが停止した(確定的に表示された)後に行われる演出である。演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告においては、第1のつなぎ演出が行われた後、所定の可動役物が第1の態様で動作する。演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが停止した(確定的に表示された)後に行われる演出である。演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告においては、第1のつなぎ演出が行われた後、所定の可動役物が第2の態様で動作する。

30

【1776】

演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告は、「チェリー」アイコンが停止した(確定的に表示された)後に行われる演出である。演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告においては、第2のつなぎ演出が行われる。演出番号「94」に対応するアイコン停止後予告は、第1特定アイコンが停止した(確定的に表示された)後に行われる演出である。演出番号「94」に対応するアイコン停止後予告においては、第3のつなぎ演出が行われる。演出番号「95」に対応するアイコン停止後予告は、第2特定アイコンが停止した(確定的に表示された)後に行われる演出である。演出番号「95」に対応するアイコン停止後予告においては、第4のつなぎ演出が行われる。演出番号「96」に対応するアイコン停止後予告は、第3特定アイコンが停止した(確定的に表示された)後に行われる演出である。演出番号「96」に対応するアイコン停止後予告においては、第5のつなぎ演出が行われる。演出番号「93」~「96」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物は動作しない。

40

【1777】

なお、「アイコンが停止した(確定的に表示された)」とは、装飾図柄とは別途アイコンが停止表示されることを指している。本実施例で詳細に説明しているように、アイコン

50

は、擬似連乃至スーパーリーチにおける次段階に発展することを示す目印となっている。従って、アイコンが停止表示される時点において、大当たり判定の結果はいまだ導出されておらず、当該時点では、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄のうちの少なくとも一の装飾図柄が変動表示された状態となっている。また、一のアイコンが停止表示されるに当たり、当該表示が確定する前に当該アイコンが暫定的に表示される状況が想定されるため、上記では「確定的に表示された」という表現により、そのような暫定的な表示ではないことを明確にしている。「暫定的な表示」とは、一のアイコンが確定表示される可能性が存在することを示唆するような態様で当該アイコンが表示される（当該アイコンが停止表示されることを煽るような演出が行われる）ことを指している。

【 1 7 7 8 】

図 1 5 3 (a) では、演出番号「 9 1 」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 9 1 」に対応するアイコン停止後予告においては、4 秒間に亘って第 1 のつなぎ演出が行われた後、1 秒間に亘って電飾が点灯し、1 秒間に亘って所定の可動役物が第 1 の態様で動作し、その後、当該可動役物が収納される。第 1 のつなぎ演出は、所定の背景画像（第 1 の背景画像）が表示装置 7 に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似 1」において「ベル」アイコンが表示されることにより演出番号「 9 1 」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後には、「擬似 2」となる。また、「擬似 2」において「スイカ」アイコンが表示されることにより演出番号「 9 1 」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後には、「擬似 3」となる。すなわち、所定の可動役物の動作は、擬似連における次の段階で行われる。

【 1 7 7 9 】

図 1 5 3 (b) では、演出番号「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告においては、4 秒間に亘って第 1 のつなぎ演出が行われた後、1 秒間に亘って電飾が点灯し、2 . 5 秒間に亘って所定の可動役物が第 2 の態様で動作し、その後、当該可動役物が収納される。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似 1」において「ベル」アイコンが表示されることにより演出番号「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後には、「擬似 2」となる。また、「擬似 2」において「スイカ」アイコンが表示されることにより演出番号「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後には、「擬似 3」となる。すなわち、所定の可動役物の動作は、擬似連における次の段階で行われる。

【 1 7 8 0 】

所定の可動役物は、第 1 の状態と第 2 の状態と第 3 の状態との間で変位することが可能のように構成されている。具体的に、所定の可動役物は、第 1 の状態から第 3 の状態に変位する際には、第 2 の状態を経由する。すなわち、所定の可動役物は、第 1 の状態から第 2 の状態に変位した後、第 2 の状態から第 3 の状態に変位することにより、第 1 の状態から第 3 の状態に変位することが可能である。演出番号「 9 1 」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物が第 1 の状態から第 2 の状態に変位する（1 段階の変位）。一方、演出番号「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物が第 1 の状態から第 3 の状態に変位する（2 段階の変位）。第 1 の状態は、所定の可動役物が所定の位置に収納された状態であり、アイコン停止後予告が終了するとき、所定の可動役物は、第 1 の状態に戻る。

【 1 7 8 1 】

また、演出番号「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告において所定の可動役物が動作している時間は、演出番号「 9 1 」に対応するアイコン停止後予告において所定の可動役物が動作している時間よりも長くなっている。所定の可動役物が動作している時間は、大当たり期待度に対応しており、当該時間が長いほど、大当たり期待度が高くなっている。大当

10

20

30

40

50

り期待度は、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである確率であり、当該演出発生時に大当たりであることをどの程度期待できるのかを示す指標となっている。これにより、演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合には、演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合と比較して、遊技者に対して、大当たりへの期待感を大きく抱かせることができる。

【1782】

図154(a)では、演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告においては、4秒間に亘って第2のつなぎ演出が行われる。第2のつなぎ演出は、所定の背景画像(第2の背景画像)が表示装置7に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似3」において「チェリー」アイコンが表示されることにより演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から4秒経過後に、所定のスーパーリーチとなる。

10

【1783】

図154(b)では、演出番号「94」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「94」に対応するアイコン停止後予告においては、4秒間に亘って第3のつなぎ演出が行われる。第3のつなぎ演出は、所定の背景画像(第3の背景画像)が表示装置7に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第1特定アイコンが表示されることにより演出番号「94」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から4秒経過後に、第1特定スーパーリーチとなる。

20

【1784】

図154(c)では、演出番号「95」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「95」に対応するアイコン停止後予告においては、4秒間に亘って第4のつなぎ演出が行われる。第4のつなぎ演出は、所定の背景画像(第4の背景画像)が表示装置7に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第2特定アイコンが表示されることにより演出番号「95」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から4秒経過後に、第2特定スーパーリーチとなる。

30

【1785】

図154(d)では、演出番号「96」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「96」に対応するアイコン停止後予告においては、4秒間に亘って第5のつなぎ演出が行われる。第5のつなぎ演出は、所定の背景画像(第5の背景画像)が表示装置7に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第3特定アイコンが表示されることにより演出番号「96」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から4秒経過後に、第3特定スーパーリーチとなる。

【1786】

第1のつなぎ演出、第2のつなぎ演出、第3のつなぎ演出、第4のつなぎ演出、及び、第5のつなぎ演出においては、互いに異なる背景画像(第1の背景画像～第5の背景画像)が表示装置7に表示される。「ベル」アイコンが表示された場合と「スイカ」アイコンが表示された場合とでは、基本的に同じつなぎ演出(第1のつなぎ演出)が行われるが、第1のつなぎ演出としては、第1のつなぎ演出(共通)及び第1のつなぎ演出(専用)が設けられている。第3予告演出以外の大当たり予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第1のつなぎ演出(共通)が行われる。一方、第3予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第1のつなぎ演出(専用)が行われる。第1のつなぎ演出(専用)において表示される背景画像は、第1のつなぎ演出(共通)において表示される背景画像と僅かに異なっている。第3

40

50

予告演出においては、第3 予告演出用の背景画像として通常とは異なる背景画像が表示されるところ、アイコン停止後予告において表示される背景画像としても第3 予告演出専用の背景画像を採用している。これにより、第3 予告演出に続いて発生するアイコン停止後予告において通常の背景画像が表示されることに起因する違和感を払拭することができるようになっている。

【1787】

同様に、第2のつなぎ演出としては、第2のつなぎ演出（共通）及び第2のつなぎ演出（専用）が設けられている。第3 予告演出以外の大当たり予告演出において「チェリー」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第2のつなぎ演出（共通）が行われる。一方、第3 予告演出において「チェリー」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第2のつなぎ演出（専用）が行われる。第2のつなぎ演出（専用）において表示される背景画像は、第2のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。上述したように、第3 予告演出においては、第1 特定アイコン、第2 特定アイコン、及び、第3 特定アイコンが表示されることがないため、第3のつなぎ演出、第4のつなぎ演出、第5のつなぎ演出については、第3 予告演出専用の演出は設けられていない。

【1788】

なお、本明細書において、「つなぎ演出」とは、一の演出の終了時と他の演出の開始時との隙間時間を埋めるために背景画像が表示される演出を指している。第1のつなぎ演出は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出である。また、第2のつなぎ演出は、「チェリー」アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第3のつなぎ演出は、第1 特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第4のつなぎ演出は、第2 特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第5のつなぎ演出は、第3 特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出である。

【1789】

また、「ベル」アイコンは、第3 特定スーパーリーチ（前半）中に表示される場合があり、「チェリー」アイコンは、第3 特定スーパーリーチ（後半）中に表示される場合がある。第3 特定スーパーリーチ中に「ベル」アイコンが表示された場合には、アイコン停止後予告として第1のつなぎ演出が行われるが、その際に表示される背景画像は、第1のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。同様に、第3 特定スーパーリーチ中に「チェリー」アイコンが表示された場合には、アイコン停止後予告として第2のつなぎ演出が行われるが、その際に表示される背景画像は、第2のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。第3 特定スーパーリーチにおいては、味方キャラクタ（第1 味方キャラクタ）と敵キャラクタとの対戦が行われる。第3 特定スーパーリーチ（前半）中に「ベル」アイコンが表示された場合には、第3 特定スーパーリーチ（後半）に移行する。第3 特定スーパーリーチ（後半）中に「チェリー」アイコンが表示された場合には、所定のスーパーリーチに移行する。

【1790】

第3 特定スーパーリーチは、第1 演出ステージ（図137（a）参照）においてのみ発生し得るスーパーリーチである。これに対し、所定のスーパーリーチは、第1 演出ステージ、第2 演出ステージ、及び、第3 演出ステージのうち何れの演出ステージにおいても発生し得るスーパーリーチである。大当たり予告演出において「チェリー」アイコンが表示された場合には、当該大当たり予告演出の種別にかかわらず、同じスーパーリーチ（所定のスーパーリーチ）に移行する。所定のスーパーリーチにおいては、一の味方キャラクタに対して他の味方キャラクタが参戦する。第1 演出ステージ、第2 演出ステージ、及び、第3 演出ステージには、それぞれ、メインの味方キャラクタ（登場頻度の高い味方キャラクタ）が対応付けられており、第1 演出ステージにおいては基本的に第1 味方キャラクタが登場し、第2 演出ステージにおいては基本的に第2 味方キャラクタが登場し、第3 演出ステージにおいては基本的に第3 味方キャラクタが登場する。例えば、上述した第1 予告演出、第2 予告演出、及び、第3 予告演出において登場する所定のキャラクタ（味方キャラク

10

20

30

40

50

タ)は、全て第1味方キャラクタである。第1演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第1味方キャラクタに対して第2味方キャラクタが参戦する。また、第2演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第2味方キャラクタに対して第3味方キャラクタが参戦し、第3演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第3味方キャラクタに対して第1味方キャラクタが参戦する。

【1791】

以上で説明したように、大当り予告演出においてアイコンが表示された場合には、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。本実施例では、擬似連演出における一の段階から次の段階に発展する際に、装飾図柄が仮停止表示されてもよいし仮停止表示されなくてもよい。擬似連演出における一の段階から次の段階に発展する際に装飾図柄が仮停止表示されない場合には、アイコンが表示されることが、次の段階に発展するための条件となる。

10

【1792】

<大当り予告演出の具体的態様>

図155～図157は、第1予告演出の具体的態様を示す図である。図158～図160は、第2予告演出の具体的態様を示す図である。図161～図164は、第3予告演出の具体的態様を示す図である。図165～図167は、第4予告演出の具体的態様を示す図である。図168及び図169は、アイコン停止後予告の具体的態様を示す図である。図170は、アイコンの例について説明するための図である。

【1793】

20

図155では、演出番号「3」に対応する演出(図142(a)参照)において表示装置7に表示される画像の一例を示している。図155に示す演出においては、まず、表示装置7において装飾図柄9001の変動が開始し(図155(a)参照)、続いて、第1味方キャラクタ9002が登場し(図155(b)参照)、続いて、1段目用の会話として第1味方キャラクタ9002のセリフ(「熱いかな?」)が表示装置7に表示され(図155(c)参照)、続いて、2段目用の会話として第1味方キャラクタ9002のセリフ(「熱いぜ!」)が表示装置7に表示され(図155(d)参照)、続いて、3段目用の会話として第1味方キャラクタ9002のセリフ(「熱すぎる!」)が表示装置7に表示され(図155(e)参照)、その後、装飾図柄9001がリーチ態様となる(図155(f)参照)。

30

【1794】

図156では、演出番号「5」に対応する演出(図142(a)参照)において表示装置7に表示される画像の一例を示している。図156に示す演出においては、まず、「擬似1」における演出として、表示装置7において装飾図柄9001の変動が開始し(図156(a)参照)、続いて、第1味方キャラクタ9002が登場するとともに、1段目用の会話として第1味方キャラクタ9002のセリフ(「ボタンを押して」)が表示装置7に表示され(図156(b)参照)、続いて、ボタン画像9003が表示装置7に表示され(図156(c)参照)、続いて、「ベル」アイコン確定画像9011が表示装置7において大きく表示され(図156(d)参照)、続いて、擬似連段階報知用ベル画像9021が表示装置7において「ベル」アイコン確定画像9011よりも小さく表示され(図156(e)参照)、その後、「擬似2」に移行する(図156(f)参照)。「ベル」アイコン確定画像9011は、「ベル」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用ベル画像9021は、擬似連の段階が「擬似2」であることに対応する画像であり、「擬似2」の間、表示装置7における所定位置に継続的に表示される。

40

【1795】

図157では、「擬似1」において図156に示す演出が行われた後、「擬似2」及び「擬似3」において演出番号「5」に対応する演出(図142(a)参照)が行われる場合に表示装置7に表示される画像の一例を示している。図157に示す演出においては、図156(f)に示すように「擬似2」に移行した後、第1味方キャラクタ9002の会

50

話及びボタン画像 9 0 0 3 の表示を経て（図示せず）、「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2 が表示装置 7 において大きく表示され（図 1 5 7（a）参照）、擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2 が表示装置 7 に表示されて、「擬似 3」に移行する（図 1 5 7（b）参照）。「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2 は、「スイカ」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2 は、擬似連の段階が「擬似 3」であることに対応する画像であり、「擬似 3」の間、表示装置 7 における所定位置に継続的に表示される。

【1 7 9 6】

その後、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 の会話及びボタン画像 9 0 0 3 の表示を経て（図示せず）、「チェリー」アイコン確定画像 9 0 1 3 が表示装置 7 において大きく表示され（図 1 5 7（c）参照）、擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 が表示装置 7 に表示されて（図 1 5 7（d）参照）、所定のスーパーリーチに移行する（図示せず）。「チェリー」アイコン確定画像 9 0 1 3 は、「チェリー」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 は、「擬似 3」においてスーパーリーチに発展することに対応する画像であり、スーパーリーチ中、表示装置 7 における所定位置に継続的に表示される。その後、大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりに対応する態様で装飾図柄 9 0 0 1 が停止表示され（図 1 5 7（e）参照）、大当たりとなる（図 1 5 7（f）参照）。

【1 7 9 7】

図 1 5 8 では、演出番号「1 3」に対応する演出（図 1 4 3 参照）において表示装置 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 5 8 に示す演出においては、まず、表示装置 7 において装飾図柄 9 0 0 1 の変動が開始し（図 1 5 8（a）参照）、続いて、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 のカットが表示装置 7 に大きく表示され（図 1 5 8（b）参照）、続いて、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 の表示が縮小され（図 1 5 8（c）参照）、続いて、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 が左回転しているような態様で表示され（図 1 5 8（d）参照）、続いて、ミッションの説明及び開始に係る画像が表示装置 7 に表示され（図 1 5 8（e）及び（f）参照）、その後、ミッションの結果が失敗となったことに対応して、ハズレに対応する態様で装飾図柄 9 0 0 1 が停止表示される（図 1 5 8（g）参照）。

【1 7 9 8】

図 1 5 9 及び図 1 6 0 では、演出番号「1 6」に対応する演出（図 1 4 3 参照）において表示装置 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 5 9 及び図 1 6 0 に示す演出においては、まず、表示装置 7 において装飾図柄 9 0 0 1 の変動が開始し（図 1 5 9（a）参照）、続いて、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 のカットが表示装置 7 に大きく表示され（図 1 5 9（b）参照）、続いて、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 の表示が縮小され（図 1 5 9（c）参照）、続いて、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 が右回転しているような態様で表示され（図 1 5 9（d）参照）、続いて、複数のアイテム（ここでは、「チャンス」、「CHANCE」、「ちゃんす」、「ゲキアツ」、「激熱」、「鉄板」、「NEXT」、及び、「ベル」アイコン停止示唆アイテム 9 0 3 1）のなかから一のアイテムを選択するルーレット演出が行われ（図 1 5 9（e）～図 1 6 0（a）参照）、続いて、ルーレット演出の結果として「ベル」アイコン停止示唆アイテム 9 0 3 1 が選択され（図 1 6 0（b）及び（c）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 が表示装置 7 において大きく表示され（図 1 6 0（d）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1 が表示装置 7 において「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 よりも小さく表示され（図 1 6 0（e）参照）、その後、「擬似 2」に移行する（図 1 6 0（f）参照）。

【1 7 9 9】

図 1 6 1 では、演出番号「4 1」に対応する演出（図 1 4 6 参照）において表示装置 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 6 1 に示す演出においては、まず、表示装置 7 において装飾図柄 9 0 0 1 の変動が開始し（図 1 6 1（a）参照）、続いて、タイトル完成煽り画像 9 0 0 4 が表示装置 7 に表示され（図 1 6 1（b）参照）、続いて、タイト

10

20

30

40

50

ル完成煽りに失敗したことに対応して、タイトル完成煽り画像 9 0 0 4 が消えるとともに、ハズレに対応する態様で装飾図柄 9 0 0 1 が停止表示される（図 1 6 1（c）及び（d）参照）。

【1800】

図 1 6 2 では、演出番号「42」に対応する演出（図 1 4 6 参照）において表示装置 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 6 2 に示す演出においては、まず、「擬似 1」における演出として、表示装置 7 において装飾図柄 9 0 0 1 の変動が開始し（図 1 6 2（a）参照）、続いて、タイトル完成煽り画像 9 0 0 4 が表示装置 7 に表示され（図 1 6 2（b）参照）、続いて、タイトル完成煽りに成功したことに対応して、タイトル完成煽り成功画像 9 0 0 5 が表示装置 7 に表示されたことに伴い（図 1 6 2（c）参照）、装飾図柄 9 0 0 1 がリーチ態様となり（図 1 6 2（d）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 が表示装置 7 において大きく表示され（図 1 6 2（e）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1 が表示装置 7 において「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 よりも小さく表示され（図 1 6 2（f）参照）、その後、「擬似 2」に移行する（図 1 6 2（g）参照）。

10

【1801】

図 1 6 3 では、「擬似 1」において図 1 6 2 に示す演出が行われた後、「擬似 2」において演出番号「43」に対応する演出（図 1 4 6 参照）が行われる場合に表示装置 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 6 3 に示す演出においては、図 1 6 2（g）に示すように「擬似 2」に移行した後、表示装置 7 において敵キャラクター 9 0 0 6 が出現し（図 1 6 3（a）参照）、続いて、継続出目（例えば、「2・3・3」）が停止表示される毎に第 1 味方キャラクター 9 0 0 2 が敵キャラクター 9 0 0 6 を攻撃する演出（敵攻撃演出）が行われ（図 1 6 3（b）～（d）参照）、続いて、表示装置 7 における煽り用スイカ画像 9 0 0 7 の表示がどんどん大きくなるアイコン停止煽りが行われ（図 1 6 3（e）及び（f）参照）、続いて、アイコン停止煽りに成功したことに対応して、敵キャラクター 9 0 0 6 が倒れるとともに、「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2 が表示装置 7 において大きく表示され（図 1 6 3（g）参照）、続いて、擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2 が表示装置 7 において「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2 よりも小さく表示され（図 1 6 3（h）参照）、その後、「擬似 3」に移行する。

20

【1802】

図 1 6 4 では、「擬似 2」において図 1 6 3 に示す演出が行われた後、「擬似 3」において演出番号「49」に対応する演出（図 1 4 6 参照）が行われる場合に表示装置 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 6 4 に示す演出においては、「擬似 3」に移行した後、表示装置 7 において敵キャラクター 9 0 0 8 が出現し（図 1 6 4（a）参照）、続いて、継続出目（例えば、「3・4・4」）が停止表示される毎に第 1 味方キャラクター 9 0 0 2 が敵キャラクター 9 0 0 8 を攻撃する演出（敵攻撃演出）が行われ（図 1 6 4（b）～（d）参照）、続いて、表示装置 7 における煽り用チェリー画像 9 0 0 9 の表示がどんどん大きくなるアイコン停止煽りが行われ（図 1 6 4（e）及び（f）参照）、続いて、アイコン停止煽りに成功したことに対応して、敵キャラクター 9 0 0 8 が倒れるとともに、「チェリー」アイコン確定画像 9 0 1 3 が表示装置 7 において大きく表示され（図 1 6 4（g）参照）、続いて、擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 が表示装置 7 において「チェリー」アイコン確定画像 9 0 1 3 よりも小さく表示され（図 1 6 4（h）参照）、その後、スーパーリーチに移行する。

30

40

【1803】

なお、第 3 予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示された場合には、次の擬似連段階においても必ず第 3 予告演出を行うようにしてもよい。すなわち、演出番号「41」「42」に対応する演出（「擬似 1」）において「ベル」アイコンが表示されると、「擬似 2」として、演出番号「43」～「48」に対応する演出のうちの何れかの演出を必ず実行するようにしてもよい。また、演出番号「43」～「48」に対応する演出（「擬似 2」）において「スイカ」アイコンが表示されると、「擬似 3」とし

50

て、演出番号「４９」～「５２」に対応する演出のうちの何れかの演出を必ず実行するようにしてもよい。

【１８０４】

図１６５では、演出番号「７２」に対応する演出（図１４９参照）において表示装置７に表示される画像の一例を示している。図１６５に示す演出においては、まず、「擬似１」における演出として、表示装置７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１６５（ａ）参照）、続いて、左装飾図柄９００１Ｌとして「４」図柄が停止し（図１６５（ｂ）及び（ｃ）参照）、続いて、右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄の表示がどんどん大きくなる４図柄テンパイ煽りが行われ（図１６５（ｄ）参照）、続いて、４図柄テンパイ煽りに成功したことに対応して、４図柄テンパイ煽りに成功したときにのみ表示される背景（４図柄テンパイ成功後背景）となるとともに（図示せず）、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄が大きく表示され（図１６５（ｅ）参照）、続いて、中装飾図柄９００１Ｃが横回転した状態のリーチとなり（図１６５（ｆ）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像９０１１が表示装置７において大きく表示され（図１６５（ｇ）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像９０２１が表示装置７において「ベル」アイコン確定画像９０１１よりも小さく表示され（図１６５（ｈ）参照）、その後、「擬似２」に移行する。なお、４図柄テンパイ成功後背景となる前（装飾図柄９００１の変動開始時）には、表示装置７において通常背景が表示されている。

10

【１８０５】

図１６６では、「擬似１」において図１６５に示す演出が行われた後、「擬似２」において演出番号「７３」に対応する演出（図１４９参照）が行われる場合に表示装置７に表示される画像の一例を示している。図１６６に示す演出の開始時点（「擬似２」に移行したとき）においては、特定の背景となっている。当該背景は、上記４図柄テンパイ成功後背景と同じ背景であってもよいし、上記４図柄テンパイ成功後背景と異なる背景であってもよい。そして、以降の演出は、専用背景状態において行われる。専用背景状態における背景は、上記４図柄テンパイ成功後背景と同じ背景であってもよいし、上記４図柄テンパイ成功後背景と異なる背景であってもよく、上記特定の背景と同じ背景であってもよいし、上記特定の背景と異なる背景であってもよい。専用背景状態において、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄が高速で変動する４図柄テンパイ煽りが行われ（図１６６（ａ）及び（ｂ）参照）、当該「４」図柄の表示が消えた後、「スイカ」アイコン確定画像９０１２が表示装置７において大きく表示され（図１６６（ｃ）参照）、続いて、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２が表示装置７において「スイカ」アイコン確定画像９０１２よりも小さく表示され（図１６６（ｄ）参照）、その後、「擬似３」に移行する。

20

30

【１８０６】

図１６７では、「擬似２」において図１６６に示す演出が行われた後、「擬似３」において演出番号「７５」に対応する演出（図１４９参照）が行われる場合に表示装置７に表示される画像の一例を示している。図１６７に示す演出の開始時点（「擬似３」に移行したとき）においては、上記特定の背景となっている。そして、以降の演出は、上記専用背景状態において行われる。専用背景状態において、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄が高速で変動する４図柄テンパイ煽りが行われ（図１６７（ａ）参照）、続いて、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「７」図柄が高速で変動する７図柄テンパイ煽りが行われ（図１６７（ｂ）参照）、続いて、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄が高速で変動する４図柄テンパイ煽りが行われ（図１６７（ｃ）参照）、続いて、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「７」図柄が高速で変動する７図柄テンパイ煽りが行われ（図１６７（ｄ）参照）、当該「７」図柄の表示が消えた後、「チェリー」アイコン確定画像９０１３が表示装置７において大きく表示され（図１６７（ｅ）参照）、続いて、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３が表示装置７において「チェリー」アイコン確定画像９０１３よりも小さく表示され（図１６７（ｆ）参照）、その後、スーパーリーチに移行する。

40

50

【1807】

なお、4図柄テンパイ煽り乃至7図柄テンパイ煽りの態様は、特に限定されず、以上で説明したように、「4」図柄乃至「7」図柄を高速で変動させることとしてもよいし、「4」図柄乃至「7」図柄を振動させることとしてもよい。

【1808】

図168(a)及び図168(b)では、演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告(図152参照)において表示装置7に表示される画像及び可動役物9041の一例を示している。図168(c)及び図168(d)では、演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告(図152参照)において表示装置7に表示される画像及び可動役物9041の一例を示している。図168(a)及び図168(b)に示すアイコン停止後予告においては、「ベル」アイコン確定画像9011(又は「スイカ」アイコン確定画像9012)が表示された後(図168(a)参照)、可動役物9041が第1の態様で動作する(図168(b)参照)。図168(c)及び図168(d)に示すアイコン停止後予告においては、「スイカ」アイコン確定画像9012(又は「ベル」アイコン確定画像9011)が表示された後(図168(c)参照)、可動役物9041が第2の態様で動作する(図168(d)参照)。可動役物9041は、所定のキャラクタを模した役物であり、第1の状態(収納状態)と第2の状態(キャラクタが腕を下げた状態・・・図168(b)参照)と第3の状態(キャラクタが腕を上げた状態・・・図168(d)参照)との間で変位することが可能なように構成されている。

【1809】

図169では、演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告(図152参照)において表示装置7に表示される画像の一例を示している。図169に示すアイコン停止後予告においては、「チェリー」アイコン確定画像9013が表示された後(図169(a)参照)、背景画像9042が表示装置7に表示される(図169(b)参照)。その後、所定のスーパーリーチに発展して、味方キャラクタ(例えば、第1味方キャラクタ9002)と敵キャラクタ9043との対戦が行われ(図169(c)~(e)参照)、大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりに対応する態様で装飾図柄9001が停止表示される(図169(f)参照)。

【1810】

以上、図155~図169を用いて、大当たり予告演出の具体例について説明した。この例では、「ベル」アイコン確定画像9011、「スイカ」アイコン確定画像9012、「チェリー」アイコン確定画像9013等のように、所定の絵柄をアイコンとして採用する場合について説明した。本実施例におけるアイコンは、文字、図形、記号、若しくは、色彩、又は、これらの組合せ等により構成されるアイコンを適宜採用することが可能である。例えば、図170(a)では、第1特定アイコンの一例として、「7」及び「PREMIUM」という数字乃至文字を含む図柄により構成される第1特定アイコン確定画像9014を示している。また、例えば、「NEXT」という文字画像をアイコンとして採用し、「NEXT」が表示されたことを契機として、擬似連における次段階へと発展させることとしてもよい。

【1811】

また、例えば、「ベル」アイコン確定画像9011、「スイカ」アイコン確定画像9012、及び、「チェリー」アイコン確定画像9013に代えて、図170(b)~(d)に示すような「X」アイコン確定画像9051、「Y」アイコン確定画像9052、及び、「Z」アイコン確定画像9053を採用してもよい。このように、本実施例におけるアイコンとしては、所定の文字(例えば、英単語)を四角で囲んだ図柄を適宜採用することが可能である。この場合、擬似連段階報知用ベル画像9021、擬似連段階報知用スイカ画像9022、及び、擬似連段階報知用チェリー画像9023に代えて、擬似連段階報知用X画像9061、擬似連段階報知用Y画像9062、及び、擬似連段階報知用Z画像9063を採用してもよい(図170(e)及び(f)参照)。図170(e)では、擬似連段階報知用X画像9061及び擬似連段階報知用Y画像9062が明るく表示されてい

る一方、擬似連段階報知用 Z 画像 9 0 6 3 は暗く表示されており、これにより、「擬似 3」であることが示されている。この状態で「Z」アイコン確定画像 9 0 5 3 が表示されることにより、図 1 7 0 (e) では、擬似連段階報知用 X 画像 9 0 6 1、擬似連段階報知用 Y 画像 9 0 6 2、及び、擬似連段階報知用 Z 画像 9 0 6 3 が全て明るく表示されている。これにより、その後、スーパーリーチに発展することになる。

【 1 8 1 2 】

また、以上では、表示装置 7 において、装飾図柄 9 0 0 1 が大きく（表示装置 7 の中央に）表示されたり、装飾図柄 9 0 0 1 が小さく（表示装置 7 の右下隅に）表示されたりする例について説明した。本実施例では、アイコンが表示されている間及びアイコンが表示される前後において、大きい方の装飾図柄 9 0 0 1 を表示しなかったり、小さい方の装飾図柄 9 0 0 1 を表示しなかったり、あるいは、双方の装飾図柄 9 0 0 1 を表示しなかったりするように構成してもよい。また、アイコンが表示されたときに、小さい方の装飾図柄 9 0 0 1 のうちの一部の図柄（例えば、中装飾図柄 9 0 0 1 C）として、当該アイコンに対応する図柄を表示させてもよいし、当該一部の図柄（例えば、中装飾図柄 9 0 0 1 C）を変動表示させたまま（左装飾図柄 9 0 0 1 L 及び右装飾図柄 9 0 0 1 R は停止表示させる）にしてもよいし、左装飾図柄 9 0 0 1 L、中装飾図柄 9 0 0 1 C、及び、右装飾図柄 9 0 0 1 R を、全て変動表示させたままにしてもよい。

【 1 8 1 3 】

< 大当り予告演出（各演出ステージ共通） >

以上で説明した第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、及び、第 4 予告演出は、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージ（図 1 3 7 (a) 参照）のうち、第 1 演出ステージにおいてのみ発生し得る。これに対し、以下で説明する第 6 予告演出及び第 7 予告演出は、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージの何れの演出ステージにおいても発生し得る。また、第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、及び、第 4 予告演出が擬似連演出中に発生し得る演出であるのに対し、第 6 予告演出乃至第 7 予告演出が発生する場合、擬似連演出は発生しない。以下では、各演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンについて説明した後、第 6 予告演出及び第 7 予告演出について説明する。

【 1 8 1 4 】

< 装飾図柄の変動パターン >

図 1 7 1 は、第 1 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。図 1 7 2 は、第 2 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。図 1 7 3 は、第 3 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。

【 1 8 1 5 】

図 1 7 1 (a) では、第 1 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 4 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から 2 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。

【 1 8 1 6 】

図 1 7 1 (b) では、第 1 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 8 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 3 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 . 5 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 6 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 4 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【 1 8 1 7 】

図 1 7 1 (c) では、第 1 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 1 3 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 7 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、3 . 5 秒間に亘って揺れた後、

10

20

30

40

50

図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から10.5秒経過時点まで高速で変動し、その後1.5秒かけて減速し、1秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から8.5秒経過時点まで高速で変動し、その後1.5秒かけて減速し、1秒間停止し、2秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【1818】

図171(d)では、第1演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が17秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から11秒経過時点まで高速で変動し、その後1.5秒かけて減速し、1秒間停止し、3.5秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から14.5秒経過時点まで高速で変動し、その後1.5秒かけて減速し、1秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から12.5秒経過時点まで高速で変動し、その後1.5秒かけて減速し、1秒間停止し、2秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

10

【1819】

図172(a)では、第2演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が4秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から3秒経過時点まで高速で変動し、その後0.5秒かけて減速し、0.5秒間停止し、図柄確定となる。

【1820】

図172(b)では、第2演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が8秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から7秒経過時点まで高速で変動し、その後0.5秒かけて減速し、0.5秒間停止し、図柄確定となる。

20

【1821】

図172(c)では、第2演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が13秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から12秒経過時点まで高速で変動し、その後0.5秒かけて減速し、0.5秒間停止し、図柄確定となる。

【1822】

図172(d)では、第2演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が17秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から16秒経過時点まで高速で変動し、その後0.5秒かけて減速し、0.5秒間停止し、図柄確定となる。

30

【1823】

図173(a)では、第3演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が4秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から2.5秒経過時点まで高速で変動し、その後0.5秒かけて減速し、1秒間停止し、図柄確定となる。

【1824】

図173(b)では、第3演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が8秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から4.5秒経過時点まで高速で変動し、その後0.5秒かけて減速し、1秒間停止し、2秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から6.5秒経過時点まで高速で変動し、その後0.5秒かけて減速し、1秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から5.5秒経過時点まで高速で変動し、その後0.5秒かけて減速し、1秒間停止し、1秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

40

【1825】

図173(c)では、第3演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が13秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から7.5秒経過時点まで高速で変動し、その後0.5秒かけて減速し、1秒間停止し、4秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から11.5秒経過時点まで高速で変動し、そ

50

の後 0.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 9.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【1826】

図 173 (d) では、第 3 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 1.7 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 11.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、4 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 15.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 13.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

10

【1827】

図 171 ~ 図 173 に示す装飾図柄の変動パターンは、デフォルトの変動パターンであり、本実施例では、別途説明する場合（例えば、図 145、図 148、図 151、図 176 等）を除いて、装飾図柄は、基本的に上記変動パターンで変動する。

【1828】

< 第 6 予告演出 >

図 174 は、第 6 予告演出のフローを示す図である。図 175 は、第 6 予告演出のタイムチャートを示す図である。図 176 は、第 6 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

20

【1829】

図 174 及び図 175 に示す第 6 予告演出は、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ（図 137 (a) 参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第 6 予告演出では、第 1 特殊ゾーン突入煽りが行われ、当該煽りに成功すると、第 1 特殊ゾーンに突入する。第 1 特殊ゾーンは、第 4 特定スーパーリーチに発展する前段階の特殊ゾーンである。

【1830】

具体的に、演出番号「101」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「102」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、第 2 弾の予兆（2 段目用のエフェクト）が発生し、その後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「103」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、第 2 弾の予兆（2 段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第 3 弾の予兆（3 段目用のエフェクト）が発生し、その後、フェイドアウトとなる演出である。

30

【1831】

演出番号「104」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、第 2 弾の予兆（2 段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第 3 弾の予兆（3 段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第 1 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 7 に表示され、その後、第 1 特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに係る画像が表示装置 7 に表示される演出である。演出番号「105」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、第 2 弾の予兆（2 段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第 3 弾の予兆（3 段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第 1 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 7 に表示され、第 1 特殊ゾーン突入煽りに成功したことに係る画像が表示装置 7 に表示され、第 1 特殊ゾーンのタイトルに係る画像が表示装置 7 に表示され、その後、第 1 特殊ゾーンに突入する演出である。第 1 特殊ゾーンが終了すると、その後、第 4 特定スーパーリーチに移行する。

40

【1832】

演出番号「106」に対応する演出は、第 3 弾の予兆（3 段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第 1 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 7 に表示され、その後、第 1 特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに係る画像が表示装置 7 に表示される演出である

50

。演出番号「107」に対応する演出は、第3弾の予兆（3段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第1特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置7に表示され、第1特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する画像が表示装置7に表示され、第1特殊ゾーンのタイトルに係る画像が表示装置7に表示され、その後、第1特殊ゾーンに突入する演出である。第1特殊ゾーンが終了すると、その後、第4特定スーパーリーチに移行する。

【1833】

第1特殊ゾーンにおいては、第1のキャラクタに応じた画面と第2のキャラクタに応じた画面との間で切り替えが行われ、何れかの画面において装飾図柄がテンパイする。その後、表示装置7がワイプ表示となって第4特定スーパーリーチに発展し、第4特定スーパーリーチにおいては、当該テンパイが発生した画面に応じたキャラクタに対応した演出が行われる。なお、第1弾の予兆、第2弾の予兆、乃至、第3弾の予兆においては、所定のエフェクトを発生させるのに代えて（あるいは加えて）、第1特殊ゾーン突入煽りに係る画像を表示装置7に表示させることとしてもよい。この場合、演出番号「106」及び「107」に対応する演出においては、予兆を経由することなく、第1特殊ゾーン突入煽りが突如発生することとなる。第1始動口120に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始する前に先読み演出が行われる場合（先読み演出を経由して第6予告演出が発生する場合）には、当該特別図柄変動時に発生する第6予告演出において、必ず予兆を経由させることとしてもよい。一方、先読み演出を経由せずに第6予告演出が発生する場合には、当該特別図柄変動時に発生する第6予告演出において、予兆を経由させてもよいし経由させなくてもよい。

【1834】

図176(a)では、演出番号「104」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「104」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が17秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図176(a)に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から15秒経過時点まで高速で変動し、その後1秒かけて減速し、1秒間停止し、図柄確定となる。

【1835】

図176(b)では、演出番号「105」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。図176(b)に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から少なくとも第1特殊ゾーンに突入するまでは高速で変動する。

【1836】

図176(c)では、演出番号「106」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「106」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が17秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図176(c)に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から15秒経過時点まで高速で変動し、その後1秒かけて減速し、1秒間停止し、図柄確定となる。

【1837】

図176(d)では、演出番号「107」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。図176(d)に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から少なくとも第1特殊ゾーンに突入するまでは高速で変動する。

【1838】

ここで、演出番号「104」及び「106」に対応する演出においては、装飾図柄の変動開始から11秒経過時点から、第1特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置7に表示される。一方で、第1演出ステージ及び第3演出ステージにおけるデフォルトの変動パターン（図171(d)及び図173(d)参照）では、当該タイミングで左装飾図柄の減速及び停止が行われる。装飾図柄が停止する際には、所定の停止音（例えば、ハズレであ

10

20

30

40

50

ることが確定するような音)がスピーカ32から出力されるところ、仮に、第1特殊ゾーン突入煽りが行われているときに、当該停止音が発生すると、当該第1特殊ゾーン突入煽りの最中で、当該煽りの結果が遊技者に把握されてしまう可能性がある。この点に鑑み、演出番号「104」乃至「106」に対応する演出が行われる場合には、図176

(a)乃至(c)に示すような専用の変動パターン(第1特殊ゾーン突入煽りの終了後に装飾図柄が停止するような変動パターン)で装飾図柄を変動させることとしている。これにより、装飾図柄の停止音を通じて、第1特殊ゾーン突入煽りの成否がネタバレしてしまうことを回避することが可能となっている。なお、大当たり判定の結果がハズレである場合、装飾図柄の停止音は、ハズレに特有の音(ハズレの場合にのみ発生し得る音)とすることが可能である。

10

【1839】

このような図176(a)乃至(c)に示す変動パターンは、第1演出ステージ又は第3演出ステージにおいて演出番号「104」「106」に対応する演出が行われる場合に採用される一方、第2演出ステージにおいて演出番号「104」「106」に対応する演出が行われる場合には、図176(a)乃至(c)に示す変動パターンではなく、デフォルトの変動パターン(図172(d)参照)で、装飾図柄を変動させることとしてもよい。図172(d)に示す変動パターンでは、装飾図柄の減速及び停止が行われるタイミングが遅くなっているため、演出番号「104」「106」に対応する演出が行われる場合に、当該変動パターンで装飾図柄を変動させたとしても、上記のようなネタバレの懸念は生じない。もっとも、第2演出ステージで演出番号「104」「106」に対応する演出が行われる場合においても、図176(a)乃至(c)に示す変動パターンで装飾図柄を変動させることとしてもよい。

20

【1840】

なお、第1演出ステージで演出番号「104」「106」に対応する演出が行われる場合と第3演出ステージで演出番号「104」「106」に対応する演出が行われる場合とで、変動パターンを異ならせることとしてもよい。例えば、第3演出ステージで演出番号「104」「106」に対応する演出が行われる場合においては、図176(a)乃至(c)に示す変動パターンよりも、各装飾図柄が高速変動される時間を所定時間(例えば、0.5秒間)長くし、減速時間を所定時間(例えば、0.5秒間)短くしてもよい。また、第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージのうち、一の演出ステージ(例えば、第2演出ステージ)において、先読み演出の実行中は第6予告演出が行われないように構成してもよい。この場合、当該一の演出ステージ以外の演出ステージ(例えば、第1演出ステージ及び第3演出ステージ)においては、先読み演出の実行中にも第6予告演出が行われ得るように構成してもよい。

30

【1841】

<第7予告演出>

図177(a)は、第7予告演出のフローを示す図である。図177(b)は、第7予告演出のタイムチャートを示す図である。

【1842】

図177に示す第7予告演出は、第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ(図137(a)参照)において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第7予告演出では、第2特殊ゾーン突入煽りが行われ、当該煽りに成功すると、第2特殊ゾーンに突入する。第2特殊ゾーンは、第5特定スーパーリーチに発展する前段階の特殊ゾーンである。

40

【1843】

具体的に、演出番号「121」に対応する演出は、表示装置7が消灯したかのように画面が暗くなった(画面がフリーズした)後、当該フリーズから復帰して、第2特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置7に表示され、ボタン画像が表示装置7に表示されて演出ボタン54の操作が受け付けられ、その後、第2特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置7に表示される演出である。その後は、表示装置7がワイプ表示と

50

なって通常背景へと戻る。

【 1 8 4 4 】

演出番号「 1 2 2 」に対応する演出は、表示装置 7 が消灯したかのように画面が暗くなった（画面がフリーズした）後、当該フリーズから復帰して、第 2 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 7 に表示され、ボタン画像が表示装置 7 に表示されて演出ボタン 5 4 の操作が受け付けられ、その後、第 2 特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する画像（第 2 特殊ゾーン突入煽り成功画像）が表示装置 7 に表示される演出である。第 2 特殊ゾーンに突入すると、所定の味方キャラクタが登場した後、所定の敵キャラクタを撃破する様子が表示装置 7 に表示される。その後、第 5 特定スーパーリーチに発展し、第 5 特定スーパーリーチにおいては、敵キャラクタとの最終決戦に対応した演出が行われる。第 5 特定スーパーリーチは、（大当たりが確定する第 1 特定スーパーリーチを除いて）大当たり期待度が最も高いリーチである。

10

【 1 8 4 5 】

画面のフリーズが発生し得るタイミングとしては、2 つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から 6 秒経過時点から画面がフリーズする場合（タイミング 1 ）と、装飾図柄の変動開始から 1 2 秒経過時点から画面がフリーズする場合（タイミング 2 ）と、が設けられている。画面のフリーズは、これらの 2 つのタイミングのうちの 1 つのタイミングで発生する。タイミング 2 においては、タイミング 1 と比較して、フリーズに続く全ての演出が 6 秒遅れで発生する。

【 1 8 4 6 】

また、ボタン画像の表示中は、所定のボタン有効時間が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン 5 4 が操作された場合には、演出ボタン 5 4 が操作された時点で（ボタン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に）、第 2 特殊ゾーン突入煽りに失敗又は成功したことに対応する演出が行われる。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン 5 4 が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で（ボタン有効時間が終了した瞬間に）、第 2 特殊ゾーン突入煽りに失敗又は成功したことに対応する演出が行われる。

20

【 1 8 4 7 】

図示しないが、第 2 特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する演出（第 2 特殊ゾーン突入煽り成功演出）としては、第 2 特殊ゾーン突入煽り成功画像（例えば、第 2 特殊ゾーンのタイトルに係る画像及び所定のアイコンに係る画像）が表示される演出の他に、所定の装飾ランプ（ロゴランプ）が発光する演出が行われる。ロゴランプは、ロゴカバーの背面側に設けられた複数の LED により構成されている。ロゴカバーは、遊技盤ユニット 1 0 の所定箇所（例えば、表示装置 7 の上側）に設けられるとともに、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成されている。また、ロゴカバーには、機種に応じたロゴ等を示す文字（例えば、アイコンとして表示される文字）形状を象った装飾が施されている。ロゴランプには、フルカラー LED が採用されており、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能であり、ロゴカバーのエフェクト色を変化させることができるようになっている。

30

【 1 8 4 8 】

なお、第 2 特殊ゾーン突入煽り成功演出（例えば、ロゴランプの発光）は、演出ボタン 5 4 の操作の有無乃至操作タイミングにかかわらず、予め定められた時間（3 秒間）に亘って行われる。ボタン有効時間中に演出ボタン 5 4 が操作された場合であっても、当該時間が延長されることはない。第 2 特殊ゾーンに突入するタイミング（所定の味方キャラクタが登場するタイミング）は決まっているため（上記タイミング 1 であれば装飾図柄の変動開始から 3 0 秒経過時点、上記タイミング 2 であれば装飾図柄の変動開始から 3 6 秒経過時点）、ボタン有効時間中に演出ボタン 5 4 が操作された場合には、第 2 特殊ゾーン突入煽り成功演出の終了時点と第 2 特殊ゾーンに突入するタイミングとの間に隙間が生じることになるが、当該隙間時間は、上記所定のアイコンが揺れた状態で表示されることにより、埋め合わせが行われる。

40

【 1 8 4 9 】

50

< ステージチェンジ >

図 178 (a) は、ステージチェンジ予告演出のフローを示す図である。図 178 (b) は、ステージチェンジ予告演出のタイムチャートを示す図である。図 178 (c) は、ステージチェンジが発生する前後におけるキャラランプの状態を示す図である。

【1850】

本実施例において、各演出ステージ（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ）には、基本的に、特別図柄変動が所定回数（20 回）行われる間、継続的に滞在する。一の演出ステージに移行した後、特別図柄変動が所定回数（20 回）行われると、当該一の演出ステージから他の演出ステージに移行し得る。一方で、第 7 予告演出が発生する場合には、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（20 回）に到達していなくても、必ず演出ステージの移行が発生する。

10

【1851】

本明細書では、このような演出ステージの移行を「ステージチェンジ」とも呼ぶこととする。なお、移行後の演出ステージは、抽選によりランダムに決定されるところ、移行後の演出ステージとして、移行前の演出ステージと同じ演出ステージが決定される場合もある。演出ステージの移行（ステージチェンジ）は、このような場合も含む概念である。

【1852】

ステージチェンジが行われる際には、図 178 に示すステージチェンジ予告演出が行われる。演出番号「131」に対応する演出（ステージチェンジ予告演出）は、移行後の演出ステージに対応する背景遷移用画像が表示装置 7 に表示された後、移行後の演出ステージの名称を示す画像が表示装置 7 に表示されるとともに、表示装置 7 におけるカウンタ画像の表示内容がリセット（回復）される演出である。

20

【1853】

背景遷移用画像としては、第 1 背景遷移用画像、第 2 背景遷移用画像、及び、第 3 背景遷移用画像が設けられている。第 1 背景遷移用画像は、第 1 演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第 1 演出ステージである場合には、第 1 背景遷移用画像が表示される。第 2 背景遷移用画像は、第 2 演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第 2 演出ステージである場合には、第 2 背景遷移用画像が表示される。第 3 背景遷移用画像は、第 3 演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第 3 演出ステージである場合には、第 3 背景遷移用画像が表示される。

30

【1854】

カウンタ画像は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数に対応する画像である。ステージチェンジが発生すると、リセット後のカウンタ画像として「0 / 20」が表示される。分母の数字（20）は、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（20 回）を示すものである。分子の数字は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数（20 回）を示すものである。カウンタ画像は、各演出ステージ（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ）に滞在している間、表示装置 7 の所定箇所において、基本的に常に（一部の演出が行われている間を除いて）表示されている。ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数が増えるにつれて、カウンタ画像は、「1 / 20」、「2 / 20」・・・「19 / 20」といったように変化する。

40

【1855】

ここで、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（0 / 20）は、各種の色（白色、青色、緑色、紫色、赤色、虹色、又は、金色）で表示される。本実施例では、第 1 のパチンコ遊技機において説明したように、パチンコゲームに関する各種データが互いに異なる複数の設定値（「1」～「6」の 6 段階）が設けられている。白色、青色、緑色、紫色、赤色、及び、虹色は、それぞれ、「1」～「6」の設定値と対応しており、ステージチェンジ発生時に表示されるカウンタ画像（0 / 20）の色は、設定値に対応する色となっている。これにより、当該カウンタ画像（0 / 20）により、設定値が示唆されるようになっている。

50

【 1 8 5 6 】

なお、カウンタ画像により設定値を示唆する方法は、この例に限定されず、例えば、設定値に対応する数字（「 1 」～「 6 」）を含むカウンタ画像を表示することとしてもよい。例えば、設定値が「 6 」である場合には、「 0 / 6 6 」というカウンタ画像を表示することとしてもよい。この点、本実施例において、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数は、規定値（ 2 0 回）となっているが、当該特別図柄変動の回数は、抽選により決定されることとしてもよい。その上で、例えば、設定値が「 6 」である場合には、当該特別図柄変動の回数として「 6 6 」が相対的に決定されやすくなるように構成することも可能である。

【 1 8 5 7 】

また、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（ 0 / 2 0 ）が金色で表示された場合には、第 2 特殊ゾーンに突入することが確定する。この点、第 7 予告演出としては、演出番号「 1 2 1 」に対応する演出及び演出番号「 1 2 2 」に対応する演出が設けられている。これらの演出のうち何れの演出が発生する場合においても、ステージチェンジは必ず発生する。その上で、演出番号「 1 2 2 」に対応する演出が行われることに基づいてステージチェンジが発生する場合にのみ、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（ 0 / 2 0 ）を金色で表示することが可能なように構成されている。

【 1 8 5 8 】

ステージチェンジ予告演出の開始タイミングとしては、2つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始当初から背景遷移用画像が表示される場合（タイミング 1 ）と、装飾図柄の変動開始から 6 秒経過時点から背景遷移用画像が表示される場合（タイミング 2 ）と、が設けられている。ステージチェンジ予告演出は、これらの 2 つのタイミングのうちの一のタイミングで発生する。タイミング 2 においては、タイミング 1 と比較して、全ての演出が 6 秒遅れで発生する。

【 1 8 5 9 】

第 7 予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合、演出番号「 1 3 1 」に対応する演出の行われるタイミングは、演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出の行われるタイミングに対応している。すなわち、演出番号「 1 2 1 」（タイミング 1 ）に対応する演出又は演出番号「 1 2 2 」（タイミング 1 ）に対応する演出が行われることに基づいてステージチェンジが発生する場合には、演出番号「 1 3 1 」（タイミング 1 ）に対応する演出が行われる。一方、演出番号「 1 2 1 」（タイミング 2 ）に対応する演出又は演出番号「 1 2 2 」（タイミング 2 ）に対応する演出が行われることに基づいてステージチェンジが発生する場合には、演出番号「 1 3 1 」（タイミング 2 ）に対応する演出が行われる。

【 1 8 6 0 】

これに対し、特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われる場合には、基本的に、演出番号「 1 3 1 」（タイミング 1 ）に対応する演出が行われる。この場合には、装飾図柄の変動開始後すぐに、ステージチェンジ予告演出が行われることになる。例外的に、特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われることになる特別図柄変動（規定数到達ゲーム）において、第 7 予告演出が発生する場合には、演出番号「 1 3 1 」（タイミング 2 ）に対応する演出が行われる。すなわち、ステージチェンジの発生条件としては、下記条件（Ⅰ）及び（Ⅱ）が設けられているところ、双方の条件が同一の特別図柄変動において成立した場合には、装飾図柄の変動開始から 6 秒経過時点から、ステージチェンジ予告演出が行われる。

【 1 8 6 1 】

条件（Ⅰ）：一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達すること

条件（Ⅱ）：第 7 予告演出が発生すること（演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出が選択されること）

10

20

30

40

50

【 1 8 6 2 】

特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回 ）に到達したことは、カウンタ画像を通じて遊技者が把握することが可能であるところ、特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回 ）に到達したとき、遊技者としては、ステージチェンジが発生することを意識している蓋然性が高いものと考えられる。この点、上記のように構成することにより、規定数到達ゲームにおいて、ステージチェンジ予告演出が装飾図柄の変動開始後すぐに行われないことについて、遊技者に対して違和感を与えることができる。なお、この場合、演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出は、上記タイミング 2 で行われる。これにより、ステージチェンジ予告演出が行われた後、第 7 予告演出が発生すること（第 2 特殊ゾーンに突入すること）に対して、遊技者を期待させることができる。

10

【 1 8 6 3 】

また、上述したように、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージには、それぞれ、第 1 味方キャラクタ、第 2 味方キャラクタ、及び、第 3 味方キャラクタが対応付けられている。図示しないが、遊技盤ユニット 1 0 には、第 1 キャラランプ、第 2 キャラランプ、及び、第 3 キャラランプが設けられている。第 1 キャラランプは、第 1 キャラ装飾部の背面側に設けられた複数の L E D により構成され、第 2 キャラランプは、第 2 キャラ装飾部の背面側に設けられた複数の L E D により構成され、第 3 キャラランプは、第 3 キャラ装飾部の背面側に設けられた複数の L E D により構成されている。

【 1 8 6 4 】

第 1 キャラ装飾部は、遊技盤ユニット 1 0 の第 1 所定箇所（例えば、表示装置 7 の右側）に設けられ、第 2 キャラ装飾部は、遊技盤ユニット 1 0 の第 2 所定箇所（例えば、表示装置 7 の左上側）に設けられ、第 3 キャラ装飾部は、遊技盤ユニット 1 0 の第 3 所定箇所（例えば、表示装置 7 の左下側）に設けられている。第 1 キャラ装飾部、第 2 キャラ装飾部、及び、第 3 キャラ装飾部には、それぞれ、第 1 味方キャラクタ、第 2 味方キャラクタ、及び、第 3 味方キャラクタを象った装飾が施されている。また、第 1 キャラ装飾部、第 2 キャラ装飾部、及び、第 3 キャラ装飾部は、それぞれ、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成されている。第 1 キャラランプ、第 2 キャラランプ、及び、第 3 キャラランプには、それぞれ、フルカラー L E D が採用されており、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能である。これにより、第 1 キャラ装飾部、第 2 キャラ装飾部、及び、第 3 キャラ装飾部のエフェクト色を変化させることができるようになっている。

20

30

【 1 8 6 5 】

本実施例では、第 1 演出ステージに滞在している間は、基本的に第 1 キャラランプが点灯しており、第 2 キャラランプ及び第 3 キャラランプは消灯している。第 2 演出ステージに滞在している間は、基本的に第 2 キャラランプが点灯しており、第 1 キャラランプ及び第 3 キャラランプは消灯している。第 3 演出ステージに滞在している間は、基本的に第 3 キャラランプが点灯しており、第 1 キャラランプ及び第 2 キャラランプは消灯している。図示しないが、ステージチェンジ予告演出においては、第 1 キャラランプ、第 2 キャラランプ、及び、第 3 キャラランプのうちの何れか（移行後の演出ステージに対応するキャラランプ）が点滅する。

40

【 1 8 6 6 】

具体的に、移行後の演出ステージが第 1 演出ステージである場合には、第 1 キャラランプが点滅し、移行後の演出ステージが第 2 演出ステージである場合には、第 2 キャラランプが点滅し、移行後の演出ステージが第 3 演出ステージである場合には、第 3 キャラランプが点滅する。このようなキャラランプの点滅は、1 . 5 秒間に亘って行われ、当該点滅期間は、上記背景遷移用画像の表示期間と一致している。すなわち、第 1 背景遷移用画像が表示されている間は、第 1 キャラランプが 1 . 5 秒間に亘って点滅し、第 2 背景遷移用画像が表示されている間は、第 2 キャラランプが 1 . 5 秒間に亘って点滅し、第 3 背景遷移用画像が表示されている間は、第 3 キャラランプが 1 . 5 秒間に亘って点滅する。

【 1 8 6 7 】

50

図 1 7 8 (c) では、第 1 演出ステージから第 2 演出ステージに移行する前後における各キャラランプの状態を示している。規定数到達ゲームの前回ゲームでは、第 1 キャラランプが点灯し、第 2 キャラランプ及び第 3 キャラランプは消灯している。規定数到達ゲームが開始すると、第 1 キャラランプが点灯状態から消灯状態に切り替わり、第 2 キャラランプは消灯状態から点滅状態に切り替わり、第 3 キャラランプは消灯状態のままである。その後、第 2 キャラランプは、1 . 5 秒間に亘って点滅した後、点灯状態となる。その後、次のステージチェンジ予告演出が発生するまで、第 2 キャラランプの点灯状態が継続し、第 1 キャラランプ及び第 3 キャラランプの消灯状態が継続する。

【 1 8 6 8 】

ステージチェンジ予告演出が行われた後は、移行後の演出ステージ（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ）に対応する背景へと移行する。なお、上述したように、演出番号「1 2 1」に対応する演出が行われた後は、通常背景に戻る。また、演出番号「1 2 2」に対応する演出を経由して移行する第 5 特定スーパーリーチにおける演出が終了した後は、通常背景に戻る。当該通常背景は、（移行前の演出ステージではなく）移行後の演出ステージに対応する背景である。

【 1 8 6 9 】

以上では、ステージチェンジの発生条件として、上記条件（Ⅰ）及び（Ⅱ）が設けられていることとして説明した。ここで、上記条件（Ⅰ）について、特別図柄変動の回数は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 における変動表示（第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞に対応する変動表示）が行われた場合にはカウントされるが、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 における変動表示（第 2 始動口 1 4 0 A , 1 4 0 B への遊技球の入賞に対応する変動表示）が行われた場合にはカウントされない。従って、通常遊技状態において、仮に、遊技者が右打ちで遊技を行うことにより、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 における変動表示が繰り返し行われたとしても、当該カウントは行われず、この場合、ステージチェンジが行われることはない。なお、当該カウントは、特別図柄変動が開始するときに行われる。

【 1 8 7 0 】

また、詳細については後述するが、本実施例では、上記条件（Ⅰ）又は（Ⅱ）が成立した場合以外にも、ステージチェンジが行われる可能性がある。具体的に、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（2 0 回）に到達していない状況において、特別図柄変動が行われているときに行われる演出として、特定のスーパーリーチ（例えば、第 5 特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生する場合には、規定数到達前演出ステージ移行抽選が行われる。そして、規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選したことを条件として、演出ステージの移行が発生する。

【 1 8 7 1 】

また、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（2 0 回）に到達しても、ステージチェンジが行われない可能性もある。具体的に、規定数到達ゲームにおいて特定のスーパーリーチ（例えば、第 5 特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生する場合には、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選が行われる。規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選しなかった場合には、当該規定数到達ゲームにおいて演出ステージの移行が発生する。一方、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選した場合には、当該規定数到達ゲームにおいては演出ステージの移行が発生せず、当該規定数到達ゲームの次の特別図柄変動において演出ステージの移行が発生する。

【 1 8 7 2 】

< ステージチェンジ区間保留球 >

図 1 7 9 ~ 図 1 8 1 は、ステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。

【 1 8 7 3 】

詳細については後述するが、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入賞すると、サブ制御回路 3 0 0 では、抽選によりサブ変動パターンが選択される。ここで、当該抽選（サブ変動パターン選択抽選）の結果は、当該第 1 始動口入賞に係る特別図柄変動中に滞在する演出ステージに応じて異なり得るところ、当該第 1 始動口入賞が発生してから当該第 1 始動口入賞

10

20

30

40

50

に係る特別図柄変動が行われるまでの間にステージチェンジが発生する場合、移行後の演出ステージは、当該ステージチェンジの行われる特別図柄変動（ステージチェンジゲーム）が開始するまで決定されない。従って、このような第1始動口入賞については、少なくとも当該ステージチェンジゲームが開始するまで、サブ変動パターンの選択を行うことができない。そして、先読み演出に係る抽選は、サブ変動パターンに基づいて行われるところ、サブ変動パターンが選択されないと、先読み演出に係る抽選も行うことができない。

【1874】

この点に鑑み、本実施例では、「ステージチェンジ区間保留球」という概念を設けている。ステージチェンジ区間保留球は、ステージチェンジゲームに係る第1始動口入賞に対応する保留球、及び、ステージチェンジゲームに係る第1始動口入賞が発生してから当該ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動が開始するまでの間に発生した第1始動口入賞に対応する保留球を指している。このようなステージチェンジ区間保留球については、先読み演出が行われないこととされている。なお、ステージチェンジ区間保留球のうち、ステージチェンジゲームに係る第1始動口入賞に対応する保留球を、特に「ステージチェンジ区間当該保留球」とも呼ぶ。

【1875】

図179(a)では、現在の演出ステージに移行してから16回目の特別図柄変動が行われている状態且つ保留球が存在しない状態を示している。図179(b)では、図179(a)に示す状態の後、当該16回目の特別図柄変動が行われている間に、第1始動口120に4個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、1個目～4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから17回目～20回目の特別図柄変動となる。図179(c)では、図179(b)に示す状態の後、現在の演出ステージに移行してから17回目の特別図柄変動が開始された状態を示している。この状態において、1個目～3個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから18回目～20回目の特別図柄変動となる。なお、4個目の保留球は存在しない。

【1876】

図179(d)では、図179(c)に示す状態の後、当該17回目の特別図柄変動が行われている間に、第1始動口120に1個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから21回目の特別図柄変動となる。当該21回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該21回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行われる。すなわち、当該4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから1回目の特別図柄変動となる。これにより、当該4個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球（ステージチェンジ区間当該保留球）であり、当該4個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

【1877】

図179(e)では、図179(d)に示す状態の後、現在の演出ステージに移行してから18回目の特別図柄変動が開始された状態を示している。この状態において、1個目～2個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから19回目～20回目の特別図柄変動となり、3個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから1回目の特別図柄変動となる。なお、4個目の保留球は存在しない。

【1878】

図180(a)では、図179(e)に示す状態の後、当該18回目の特別図柄変動が行われている間に、第1始動口120に1個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから2回目の特別図柄変動となる。当該4個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該4個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

【1879】

10

20

30

40

50

図 180 (b) では、図 180 (a) に示す状態の後、18 回目～20 回目の特別図柄変動が行われ、その間に第 1 始動口 120 に 2 個の遊技球が入賞し、その後、ステージチェンジが発生し、次の演出ステージに移行してから 1 回目の特別図柄変動が行われている状態を示している。この状態において、1 個目～3 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから 2 回目～4 回目の特別図柄変動となる。当該 1 個目～3 個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該 1 個目～3 個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。なお、4 個目の保留球は存在しない。

【1880】

図 180 (c) では、図 180 (b) に示す状態の後、当該 1 回目の特別図柄変動が行われている間に、第 1 始動口 120 に 1 個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、4 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから 5 回目の特別図柄変動となる。当該 4 個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動（ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動）が開始した後に発生した第 1 始動口入賞に対応する保留球である。従って、当該 4 個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該 4 個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

10

【1881】

図 180 (d) では、図 180 (c) に示す状態の後、ステージチェンジが発生してから 1 回目～2 回目の特別図柄変動が行われ、その間に第 1 始動口 120 に 2 個の遊技球が入賞し、その後、ステージチェンジが発生してから 3 回目の特別図柄変動が行われている状態を示している。この状態において、1 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから 4 回目の特別図柄変動となる。当該 1 個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該 1 個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。これに対し、2 個目～4 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから 5 回目～7 回目の特別図柄変動となる。当該 2 個目～4 個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動（ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動）が開始した後に発生した第 1 始動口入賞に対応する保留球である。従って、当該 2 個目～4 個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該 2 個目～4 個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

20

【1882】

図 181 (a) では、保留球が存在しない状態で、現在の演出ステージに移行してから 20 回目の特別図柄変動が開始された後、当該 20 回目の特別図柄変動が行われている間に、第 1 始動口 120 に 4 個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、1 個目～4 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから 21 回目～24 回目の特別図柄変動となる。当該 21 回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該 21 回目～24 回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行われる。すなわち、当該 1 個目～4 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから 1 回目～4 回目の特別図柄変動となる。これにより、当該 1 個目～4 個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該 1 個目～4 個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

30

40

【1883】

図 181 (b) では、保留球が存在しない状態で、現在の演出ステージに移行してから 20 回目の特別図柄変動が開始された後、当該 20 回目の特別図柄変動が行われている間に、第 1 始動口 120 に 1 個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、1 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから 21 回目の特別図柄変動となる。当該 21 回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該 21 回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行われる。すなわち、当該 1 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから 1 回目の特別図柄変動となる。これにより、当該 1 個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該 1 個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。なお

50

、 2 個目 ~ 4 個目の保留球は存在しない。

【 1 8 8 4 】

図 1 8 1 (c) では、図 1 8 1 (b) に示す状態の後、当該 2 0 回目の特別図柄変動が行われ、その後、ステージチェンジが発生し、次の演出ステージに移行してから 1 回目の特別図柄変動が行われている間に第 1 始動口 1 2 0 に 4 個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、1 個目 ~ 4 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから 2 回目 ~ 5 回目の特別図柄変動となる。当該 1 個目 ~ 4 個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動 (ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動) が開始した後に発生した第 1 始動口入賞に対応する保留球である。従って、当該 1 個目 ~ 4 個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該 1 個目 ~ 4 個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

10

【 1 8 8 5 】

以上で説明したように、図 1 8 1 (a) に示す例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が 4 回であるのに対し、図 1 8 1 (b) 及び (c) に示す例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が 1 回である。このように、本実施例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が一律固定されているのではなく、ステージチェンジの発生タイミングと第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞タイミングとの前後関係に応じて、当該回数が増減するようになっている。

【 1 8 8 6 】

< 第 1 始動口入賞時処理 >

20

図 1 8 2 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 始動口入賞時処理を示すフローチャートである。図 1 8 3 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ区間判定処理を示すフローチャートである。図 1 8 4 及び図 1 8 5 は、先読み演出について説明するための図である。

【 1 8 8 7 】

図 1 8 2 に示す第 1 始動口入賞時処理は、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入賞したことを契機として、サブ制御回路 3 0 0 により演出態様決定処理 (図 7 6 のステップ S 2 0 5 参照) において行われる処理である。なお、サブ制御回路 3 0 0 は、主制御回路 2 0 0 から送信される第 1 始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入賞したことを認識することができる。

30

【 1 8 8 8 】

第 1 始動口入賞時処理において、まず、サブ CPU 3 0 1 は、ステージチェンジ区間判定処理を実行する (ステップ S 9 0 0 1)。以下、ステージチェンジ区間判定処理について、図 1 8 3 を用いて説明する。

【 1 8 8 9 】

ステージチェンジ区間判定処理において、まず、サブ CPU 3 0 1 は、保留されている上限 4 回分の保留球のなかにステージチェンジ区間当該保留球が存在するか否かを判断する (ステップ S 9 1 5 1)。図 1 7 9 ~ 図 1 8 1 を用いて説明したように、ステージチェンジ区間当該保留球は、ステージチェンジゲーム (ステージチェンジの行われる特別図柄変動) に係る第 1 始動口入賞に対応する保留球である。ステップ S 9 1 5 1 の処理において、サブ CPU 3 0 1 は、ステージチェンジ区間当該保留球を示す情報 (ステージチェンジ区間当該保留球情報) がワーク RAM 3 0 3 の所定領域に記憶されているか否かを判断する。

40

【 1 8 9 0 】

具体的に、ワーク RAM 3 0 3 には、上述したとおり、第 1 サブ保留領域 (0)、第 1 サブ保留領域 (1)、第 1 サブ保留領域 (2)、第 1 サブ保留領域 (3)、及び、第 1 サブ保留領域 (4) が設けられている。第 1 サブ保留領域 (0) には、今回の特別図柄変動 (当該変動) に対応する情報が記憶され、第 1 サブ保留領域 (1) ~ 第 1 サブ保留領域 (4) には、保留されている 4 回分の特別図柄変動に対応する情報が記憶される。すなわち、上述したとおり、第 1 サブ保留領域 (0)、および第 1 サブ保留領域 (1) ~ 第 1 サブ

50

保留領域（４）は、それぞれ、メインＲＡＭ２０３に設けられた第１特別図柄始動記憶領域（０）～第１特別図柄始動記憶領域（４）と対応している。主制御回路２００から送信される第１始動口入賞の入賞コマンドには、大当たり判定の結果を示す情報や特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれている。サブＣＰＵ３０１は、第１始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、これらの情報に対応する情報を、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に記憶させる。

【１８９１】

また、一の特別図柄変動においてステージチェンジが行われる場合、サブＣＰＵ３０１は、当該特別図柄変動に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させる（ステップＳ９１５５参照）。ステップＳ９１５１の処理において、サブＣＰＵ３０１は、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（３）の何れかにステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されているか否かを判断する。なお、一の特別図柄変動が終了して次の特別図柄変動が開始するとき、サブＣＰＵ３０１は、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）に記憶されている情報を、それぞれ、第１サブ保留領域（０）、および第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（３）にシフトさせる。その際、ステージチェンジ区間当該保留球情報が第１サブ保留領域（１）に記憶されている場合、サブＣＰＵ３０１は、第１サブ保留領域（１）から第１サブ保留領域（０）への情報の転送に伴い、ステージチェンジ区間当該保留球情報を消去する。従って、ステージチェンジ区間当該保留球情報が第１サブ保留領域（０）に記憶されているという状況は発生しない。

【１８９２】

ステップＳ９１５１において、保留されている上限４回分の保留球のなかにステージチェンジ区間当該保留球が存在すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に係る保留球をステージチェンジ区間保留球として特定する（ステップＳ９１５２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間保留球であることを示す情報（ステージチェンジ区間保留球情報）を記憶させる。これにより、例えば、第１サブ保留領域（３）にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されている状況において、４個目の保留球に対応する第１始動口入賞が発生した場合には、第１サブ保留領域（４）にステージチェンジ区間保留球情報が記憶されることになる（図１８０（ａ）参照）。

【１８９３】

ステップＳ９１５１において、保留されている上限４回分の保留球のなかにステージチェンジ区間当該保留球が存在しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、現在の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）が、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動において所定回数（２０回）に到達するか否かを判断する（ステップＳ９１５３）。ステージ移行後変動カウント回数は、ワークＲＡＭ３０３に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【１８９４】

今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数（２０回）に到達しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動において第７予告演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９１５４）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターン（メイン変動パターン）が、第７予告演出（演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）に対応する変動パターンであるか否かを判断する。主制御回路２００から送信される第１始動口入賞の入賞コマンドには、特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれているため、第１始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンを認識することができる。また、当該変動パターンは、当該特別図柄変動中に行われる演出に対応する情報を含んでいる。サブＣＰＵ３０１は、当該情

10

20

30

40

50

報に基づいて、当該特別図柄変動中に第7予告演出が行われるか否かを判断する。

【1895】

ステップS9153において、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数(20回)に到達すると判断した場合、又は、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動において第7予告演出が発生すると判断した場合、サブCPU301は、今回の第1始動口入賞に係る保留球をステージチェンジ区間当該保留球として特定する(ステップS9155)。この処理において、サブCPU301は、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させる。これにより、例えば、今回の(4個目の保留球に対応する)第1始動口入賞に対応する特別図柄変動が、現在の演出ステージに移行してから21回目の特別図柄変動である場合には、第1サブ保留領域(4)にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されることになる(図179(d)参照)。また、図示しないが、例えば、今回の(4個目の保留球に対応する)第1始動口入賞に対応する特別図柄変動中に第7予告演出が発生する場合には、第1サブ保留領域(4)にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されることになる。

10

【1896】

なお、図示しないが、同様に、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ(例えば、第5特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ)が発生することになり、且つ、規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選した場合、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。また、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数(20回)に到達するとともに、当該特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ(例えば、第5特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ)が発生することになり、且つ、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選しなかった場合、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。一方、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数(20回)に到達するとともに、当該特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ(例えば、第5特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ)が発生することになり、且つ、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選した場合、次の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。

20

30

【1897】

ステップS9152若しくはステップS9155の処理を実行した後、又は、ステップS9153において今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動において第7予告演出が発生しないと判断した場合、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【1898】

以上、図183を用いて、図182のステップS9101で行われるステージチェンジ区間判定処理について説明した。図182に説明を戻す。

【1899】

ステップS9101の処理を実行した後、サブCPU301は、今回の第1始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球(ステージチェンジ区間当該保留球を含む)であるか否かを判断する(ステップS9102)。今回の第1始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球であると判断した場合、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

40

【1900】

一方、今回の第1始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球ではないと判断した場合、サブCPU301は、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応するものであるか否かを判断する(ステップS9103)。図示しないが、本実施例では、第1特別図柄に係る大当たり判定の結果として、遊技者にとって相対的に有利な第1の大当たり(例えば、ラウンド数の多い大当たりや時短有大当たり)

50

と相対的に不利な第2の大当たり（例えば、ラウンド数の少ない大当たりや時短無大当たり）とを設けることとしてもよい。その上で、第1の大当たりとなった場合に所定の変動パターン（固定値）が選択される確率と第2の大当たりとなった場合に所定の変動パターン（固定値）が選択される確率とが同じである一方、第1の大当たりとなった場合に所定の変動パターン（不定大当たり）が選択される確率と第2の大当たりとなった場合に所定の変動パターン（不定大当たり）が選択される確率とが異なるように構成してもよい。この場合、所定の変動パターン（固定値）と所定の変動パターン（不定大当たり）とでは、同一の変動パターンで特別図柄変動を行うようにしてもよい。ステップS9103の処理において、サブCPU301は、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが所定の変動パターン（不定大当たり）以外の変動パターン（固定値に対応する変動パターン）であるか否かを判断する。今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応する変動パターンではないと判断した場合、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

10

【1901】

一方、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応する変動パターンであると判断した場合、サブCPU301は、今回の第1始動口入賞が発生したタイミングが、ステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間（例えば、41フレームに相当する時間）以内であるか否かを判断する（ステップS9104）。今回の第1始動口入賞が発生したタイミングがステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間以内であると判断した場合、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

20

【1902】

一方、今回の第1始動口入賞が発生したタイミングがステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間以内ではないと判断した場合、サブCPU301は、サブ変動パターン（後半）抽選処理を実行する（ステップS9105）。サブ変動パターンは、前半部分と後半部分とにより構成されており、また、メイン変動パターン（特別図柄の変動パターン）も、前半部分と後半部分とにより構成されている。ステップS9105の処理において、サブCPU301は、主制御回路200から送信される第1始動口入賞の入賞コマンドに含まれているメイン変動パターン情報（特別図柄の変動パターンを示す情報）と、現在の演出ステージとに基づいて、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンにおける後半部分の内容を決定する。

30

【1903】

次に、サブCPU301は、サブ変動パターン（前半）抽選処理を実行する（ステップS9106）。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステップS9105で決定したサブ変動パターン（後半）とメイン変動パターンと現在の演出ステージとに基づいて、サブ変動パターンにおける前半部分の内容を決定する。なお、ワークRAM303の演出ステージフラグ格納領域（図示せず）には、現在の演出ステージを示す情報が格納されており、サブCPU301は、演出ステージフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出ステージを認識することができる。

【1904】

40

次に、サブCPU301は、第2特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する（ステップS9107）。第2特別図柄の変動表示中であると判断した場合、サブCPU301は、当該第2特別図柄変動に対応する第2特別抽選の結果がハズレ又は小当たりであるか否かを判断する（ステップS9108）。当該第2特別抽選の結果がハズレ又は小当たりではない（大当たりである）と判断した場合、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。本実施例では、第1のパチンコ遊技機と同様に、第1特別図柄及び第2特別図柄を同時変動させることが可能な方式（同時変動タイプ）が採用されている。そのため、第2特別図柄に係る大当たりが突然発生するような状況も想定されるが、ステップS9107及びステップS9108の処理を実行することにより、このような状況においても、意図しない遊技性が生じることがないようになっている。

50

【1905】

ステップS9107において第2特別図柄の変動表示中ではないと判断した場合、又は、ステップS9108において当該第2特別抽選の結果がハズレ又は小当りである（大当りではない）と判断した場合、サブCPU301は、先読み演出抽選処理を実行する（ステップS9109）。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステップS9105及びステップS9106で決定されたサブ変動パターンに基づいて、今回の第1始動口入賞について（当該サブ変動パターンに対して）先読み演出を発生させるか否かを決定するとともに、先読み演出を発生させる場合には当該先読み演出の内容（例えば、図191に示す先読み演出パターン）を決定する（ステップS9109）。

10

【1906】

次に、サブCPU301は、ステップS9109における先読み演出抽選処理の結果に基づいて、今回の第1始動口入賞について先読み演出が発生するか否かを判断する（ステップS9110）。今回の第1始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合、サブCPU301は、先読みフラグをオンにセットする（ステップS9111）。先読みフラグは、一の第1始動口入賞について先読み演出が発生することを示すフラグであり、当該第1始動口入賞に対応する特別図柄変動が開始すると、オフにセットされる。これにより、当該第1始動口入賞が発生してから当該第1始動口入賞に対応する特別図柄変動が開始するまでの間に、当該第1始動口入賞に係る第1特別抽選の結果を示唆する演出（先読み演出）が行われることになる。

20

【1907】

ステップS9110において今回の第1始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップS9111の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【1908】

なお、ステップS9109～ステップS9111の処理は、以下のように構成されていてもよい。今回の第1始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、サブCPU301は、今回の第1始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことができる保留球であるか否かを判断する。先読み演出を行うことができる保留球は、特定のサブ変動パターン（例えば、図190に示すサブ変動パターン「1」～「20」）であり、且つ、固定値に対応するメイン変動パターンに基づいて決定されたサブ変動パターンによる演出が行われる保留球である。今回の第1始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことができる保留球であると判断した場合、サブCPU301は、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、先読み可情報（先読み演出を行うことができることを示す情報）を記憶させる。今回の第1始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことができない保留球であると判断した場合、サブCPU301は、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、先読み不可情報（先読み演出を行うことができないことを示す情報）を記憶させる。

30

【1909】

図184(a)では、一の特別図柄変動が行われている間に第1始動口120に1個の遊技球が入賞し、1個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図184(b)では、図184(a)に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第1始動口120に1個の遊技球が入賞し、2個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図185(a)では、一の特別図柄変動が行われている間に第1始動口120に1個の遊技球が入賞し、1個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図185(b)では、図185(a)に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第1始動口120に1個の遊技球が入賞し、2個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に先読み不可情報が記憶された状態を示している。図185(c)では、図185(b)に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第1始動

40

50

口 1 2 0 に 1 個の遊技球が入賞し、3 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。

【 1 9 1 0 】

今回の第 1 始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、今回の第 1 始動口入賞に対応する第 1 サブ保留領域に、当該第 1 始動口入賞について先読み演出が行われることを示す情報（先読み当該情報）を記憶させる。そして、今回の第 1 始動口入賞以前の第 1 始動口入賞に対応する全ての第 1 サブ保留領域（第 1 サブ保留領域（0）を除く）において先読み可情報が記憶されている場合、サブ C P U 3 0 1 は、これらの第 1 サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。先読み中情報は、先読み当該情報が記憶されている第 1 サブ保留領域に対応する特別図柄変動が開始するまでの間、先読み演出が行われることを示す情報である。

10

【 1 9 1 1 】

図 1 8 4（c）では、図 1 8 4（b）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第 1 始動口 1 2 0 に 1 個の遊技球が入賞し、3 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に先読み当該情報が記憶された状態を示している。このとき、1 個目～2 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域には、先読み可情報に代えて先読み中情報が記憶されている。これにより、1 個目～2 個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、3 個目の保留球に係る大当たり判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。なお、図 1 8 4（d）では、図 1 8 4（c）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第 1 始動口 1 2 0 に 1 個の遊技球が入賞し、4 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に先読み不可情報が記憶された状態を示している。このように、一の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に先読み当該情報が記憶されると、次の保留球に対応する第 1 サブ保留領域には先読み不可情報が記憶される。

20

【 1 9 1 2 】

また、今回の第 1 始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合において、今回の第 1 始動口入賞以前の第 1 始動口入賞に対応する第 1 サブ保留領域（第 1 サブ保留領域（0）を除く）のなかに、先読み不可情報が記憶されている第 1 サブ保留領域が存在する場合、当該第 1 サブ保留領域（先読み不可情報が記憶されている第 1 サブ保留領域が複数存在する場合には、最も番号が大きな第 1 サブ保留領域）よりも番号の大きな第 1 サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。図 1 8 5（d）では、図 1 8 5（c）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第 1 始動口 1 2 0 に 1 個の遊技球が入賞し、4 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に先読み当該情報が記憶された状態を示している。このとき、3 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域には、先読み可情報に代えて先読み中情報が記憶されている。これにより、1 個目～2 個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間は、先読み演出を行うことができず、3 個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、4 個目の保留球に係る大当たり判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

30

【 1 9 1 3 】

なお、今回の第 1 始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球である場合には、今回の第 1 始動口入賞に対応する第 1 サブ保留領域に先読み不可情報を記憶させることとしてもよい。例えば、図 1 8 0（d）に示す状態において、4 個目の保留球について先読み演出が発生させると決定された場合、1 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に記憶されている先読み不可情報はそのまま、2 個目～3 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換えることとしてもよい。この場合には、1 個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間は先読み演出を行うことができず、2 個目～3 個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、4 個目の保留球に係る大当たり判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

40

【 1 9 1 4 】

あるいは、今回の第 1 始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間当該保留球である場合には、今回の第 1 始動口入賞に対応する第 1 サブ保留領域に先読み不可情報を記憶

50

させる一方、今回の第1始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間当該保留球以外のステージチェンジ区間保留球である場合には、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に先読み可情報を記憶させることとしてもよい。例えば、図180(d)に示す状態において、4個目の保留球について先読み演出を発生させると決定された場合、1個目～3個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換えることとしてもよい。この場合には、1個目～3個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、4個目の保留球に係る大当たり判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

【1915】

なお、上述したように、第1サブ保留領域は、ワークRAM303に設けられており、メインRAM203に設けられた第1特別図柄始動記憶領域と対応している。ワークRAM303の第1サブ保留領域に記憶されている情報と同様の情報は、メインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域にも記憶されるように構成することが可能である。この場合、ワークRAM303の第1サブ保留領域に記憶される情報は、メインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域に記憶されている情報に応じて、サブ制御回路300が生成するように制御することが可能である。また、先読み演出を行うか否かの判定は、メインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域に記憶されている情報に基づいて、主制御回路200が行うように構成してもよい。また、ワークRAM303の第1サブ保留領域に記憶されている情報について、遊技者が認識可能な程度に当該情報に応じた示唆演出が行われるように構成してもよい。

【1916】

<第1特別図柄変動開始時処理>

図186は、第5のパチンコ遊技機に係る第1特別図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。図187は、第5のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ発生有無決定処理を示すフローチャートである。図188は、第5のパチンコ遊技機に係るステージカウンタ処理を示すフローチャートである。図189は、第5のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ発生抽選処理を示すフローチャートである。図190は、サブ変動パターン選択テーブルを示す図である。図191は、サブ変動パターン差替テーブルを示す図である。

【1917】

図186に示す第1特別図柄変動開始時処理は、通常モード(図137(a)参照)において、第1始動口120に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路300により演出態様決定処理(図76のステップS205参照)において行われる処理である。なお、サブ制御回路300は、主制御回路200から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。また、図186に示す処理を実行するのに先立ち、サブCPU301は、第1サブ保留領域(1)～第1サブ保留領域(4)に記憶されている情報を、それぞれ、第1サブ保留領域(0)、および第1サブ保留領域(1)～第1サブ保留領域(3)にシフトさせている。

【1918】

第1特別図柄変動開始時処理において、まず、サブCPU301は、ステージチェンジ発生有無決定処理を実行する(ステップS9201)。以下、ステージチェンジ発生有無決定処理について、図187を用いて説明する。

【1919】

ステージチェンジ発生有無決定処理において、まず、サブCPU301は、今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動であるか否かを判断する(ステップS9251)。今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動であると判断した場合、サブCPU301は、ステージチェンジフラグをオンにセットする(ステップS9252)。ステージチェンジフラグは、ステージチェンジの発生条件が成立したことを示すフラグであり、ステージチェンジフラグがオンにセットされるこ

10

20

30

40

50

とにより、ステージチェンジが行われることになる。ステップ S 9 2 5 2 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 9 2 0 】

一方、ステップ S 9 2 5 1 において今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動ではないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、ステージカウント処理を実行する（ステップ S 9 2 5 3 ）。以下、ステージカウント処理について、図 1 8 8 を用いて説明する。

【 1 9 2 1 】

ステージカウント処理において、まず、サブ C P U 3 0 1 は、ステージ移行後変動回数カウンタの値に 1 加算する（ステップ S 9 2 6 1 ）。ステージ移行後変動回数カウンタの値は、現在の演出ステージに移行してからカウントされた第 1 特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動回数カウンタ回数）を示し、ワーク R A M 3 0 3 に記憶されている。サブ C P U 3 0 1 は、第 1 特別図柄変動（第 1 特別図柄表示部 1 6 3 における変動表示）が行われるごとにステージ移行後変動回数カウンタの値を加算する一方、第 2 特別図柄変動（第 2 特別図柄表示部 1 6 4 における変動表示）が行われてもステージ移行後変動回数カウンタの値を加算しない。

10

【 1 9 2 2 】

次に、サブ C P U 3 0 1 は、ステージ移行後変動回数カウンタの値が 2 0 であるか否かを判断する（ステップ S 9 2 6 2 ）。ステージ移行後変動回数カウンタの値が 2 0 ではないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。一方、ステージ移行後変動回数カウンタの値が 2 0 であると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、規定数到達フラグをオンにセットする（ステップ S 9 2 6 3 ）。規定数到達フラグは、ステージ移行後変動回数カウンタ回数がステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（2 0 回）に到達したことを示すフラグである。一の特別図柄変動が開始するときに規定数到達フラグがオンにセットされた場合には、基本的に（規定数到達時演出ステージ移行保留抽選（図 1 8 9 のステップ S 9 2 7 3 参照）に当選しない限り）、当該特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。

20

【 1 9 2 3 】

ステップ S 9 2 6 3 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、ステージ移行後変動回数カウンタに「 0 」をセット（ステージ移行後変動回数カウンタの値をクリア）する（ステップ S 9 2 6 4 ）。その後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

30

【 1 9 2 4 】

以上、図 1 8 8 を用いて、図 1 8 7 のステップ S 9 2 5 3 で行われるステージカウント処理について説明した。図 1 8 7 に説明を戻す。

【 1 9 2 5 】

ステップ S 9 2 5 3 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、先読みフラグ（図 1 8 2 のステップ S 9 1 1 1 参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップ S 9 2 5 4 ）。先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、ステージチェンジ発生抽選処理を実行する（ステップ S 9 2 5 5 ）。以下、ステージチェンジ発生抽選処理について、図 1 8 9 を用いて説明する。

40

【 1 9 2 6 】

ステージチェンジ発生抽選処理において、まず、サブ C P U 3 0 1 は、次変動時チェンジフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップ S 9 2 7 1 ）。次変動時チェンジフラグは、一の特別図柄変動においてステージ移行後変動回数カウンタ回数がステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（2 0 回）に到達したが、ステージチェンジの発生が次の特別図柄変動まで持ち越されていることを示すフラグである（ステップ S 9 2 7 9 参照）。次変動時チェンジフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップ S 9 2 7 2 ）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップ S 9 2 7 2 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、次変動時チェンジフラ

50

グをオフにセットし（ステップS 9 2 7 3）、本サブルーチンを終了する。

【1 9 2 7】

ステップS 9 2 7 1において次変動時チェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU 3 0 1は、規定数到達フラグ（図1 8 8のステップS 9 2 6 3参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS 9 2 7 4）。規定数到達フラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU 3 0 1は、今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第5特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生するか否かを判断する（ステップS 9 2 7 5）。この処理において、サブCPU 3 0 1は、今回の特別図柄変動における変動パターンが、特定のスーパーリーチに対応する変動パターンであるか否かを判断する。上述したように、主制御回路2 0 0から送信される第1始動口入賞の入賞コマンドに特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれており、サブCPU 3 0 1は、当該情報に基づいて、今回の特別図柄変動中に発生し得る演出を認識することが可能である。

10

【1 9 2 8】

今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生すると判断した場合、サブCPU 3 0 1は、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選を実行する（ステップS 9 2 7 6）。この処理において、サブCPU 3 0 1は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。次に、サブCPU 3 0 1は、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選したか否かを判断する（ステップS 9 2 7 7）。

【1 9 2 9】

20

ステップS 9 2 7 5において今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生しないと判断した場合、又は、ステップS 9 2 7 7において規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選していないと判断した場合、サブCPU 3 0 1は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップS 9 2 7 8）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップS 9 2 7 8の処理を実行した後、サブCPU 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

【1 9 3 0】

ステップS 9 2 7 7において規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選したと判断した場合、サブCPU 3 0 1は、次変動時チェンジフラグをオンにセットする（ステップS 9 2 7 9）。これにより、次の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップS 9 2 7 9の処理を実行した後、サブCPU 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

30

【1 9 3 1】

ステップS 9 2 7 4において規定数到達フラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU 3 0 1は、今回の特別図柄変動中に第7予告演出が発生するか否かを判断する（ステップS 9 2 8 0）。この処理において、サブCPU 3 0 1は、図1 8 3のステップS 9 1 5 4の処理結果を参照する。ステップS 9 1 5 4の処理において、サブCPU 3 0 1は、当該第1始動口入賞に対応する特別図柄変動において第7予告演出が発生すると判断した場合、当該第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、当該第1始動口入賞に対応する特別図柄変動中に第7予告演出が発生することを示す情報（第7予告演出発生情報）を記憶させている。ステップS 9 2 8 0の処理を実行する時点において、当該第1サブ保留領域に記憶された情報は、第1サブ保留領域（0）にシフトされている。ステップS 9 2 8 0の処理において、サブCPU 3 0 1は、第1サブ保留領域（0）に第7予告演出発生情報が記憶されている場合に、今回の特別図柄変動中に第7予告演出が発生すると判断する。

40

【1 9 3 2】

今回の特別図柄変動中に第7予告演出が発生すると判断した場合、サブCPU 3 0 1は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップS 9 2 8 1）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップS 9 2 8 1の処理を実行した後、サブCPU 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

50

【 1 9 3 3 】

一方、今回の特別図柄変動中に第7予告演出が発生しないと判断した場合、サブCPU301は、今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第5特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生するか否かを判断する（ステップS9282）。この処理は、ステップS9275の処理と同様の処理である。今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生すると判断した場合、サブCPU301は、規定数到達前演出ステージ移行抽選を実行する（ステップS9283）。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。その際、サブCPU301は、ステージ移行後変動回数カウンタの値に応じて、規定数到達前演出ステージ移行抽選の当選確率を異ならせる。

10

【 1 9 3 4 】

次に、サブCPU301は、規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選したか否かを判断する（ステップS9284）。規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選したと判断した場合、サブCPU301は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップS9285）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップS9282において今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生しないと判断した場合、ステップS9284において規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選していないと判断した場合、又は、ステップS9285の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【 1 9 3 5 】

以上、図189を用いて、図187のステップS9255で行われるステージチェンジ発生抽選処理について説明した。図187に説明を戻す。

20

【 1 9 3 6 】

ステップS9254において先読みフラグがオンにセットされていると判断した場合、又は、ステップS9255の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。なお、今回の特別図柄変動中に第7予告演出が発生する場合において、今回の特別図柄変動が開始される時点で存在する保留球は、全てステージチェンジ区間保留球である（図183参照）。ステージチェンジ区間保留球については先読み演出が行われないため（図182参照）、今回の特別図柄変動中に第7予告演出が発生する場合、ステップS9254の判断結果は、必ず「NO」となる。

30

【 1 9 3 7 】

以上、図187を用いて、図186のステップS9201で行われるステージチェンジ発生有無決定処理について説明した。図186に説明を戻す。

【 1 9 3 8 】

ステップS9201の処理を実行した後、サブCPU301は、ステージチェンジフラグ（図189のステップS9273、ステップS9278、ステップS9281、及び、ステップS9285参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS9202）。

【 1 9 3 9 】

ステージチェンジフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU301は、ステージチェンジ先抽選処理を実行する（ステップS9203）。この処理において、サブCPU301は、ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステージチェンジによる移行後の演出ステージを決定する。図示しないが、ステージチェンジ先抽選テーブルにおいては、移行後の演出ステージとなり得る各演出ステージ（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）と乱数値範囲とが対応付けて規定されている。ステージチェンジ先抽選テーブルとしては、第1演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブル、第2演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブル、及び、第3演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルが設けられており、これらのステージチェンジ先抽選テーブルにおいては、乱数値範囲が互いに異なっている。サブCPU301は、現在の演出ステージが第1演出ステージである場合に

40

50

は、第1演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行い、現在の演出ステージが第2演出ステージである場合には、第2演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行い、現在の演出ステージが第3演出ステージである場合には、第3演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行う。

【1940】

これにより、移行後の演出ステージが決定されると、サブCPU301は、決定された演出ステージに移行させる制御を行う。具体的に、サブCPU301は、演出ステージフラグ格納領域に格納されている情報を、移行後の演出ステージに対応する情報に更新する。そして、サブCPU301は、ステージ移行後変動回数カウンタに「0」をセット（ステージ移行後変動回数カウンタの値をクリア）する（ステップS9204）。

10

【1941】

ステップS9202においてステージチェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU301は、今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときにサブ変動パターン（図182のステップS9105及びステップS9106参照）が決定されたか否かを判断する（ステップS9205）。今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときにサブ変動パターンが決定されたと判断した場合、サブCPU301は、今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときの（図182のステップS9105及びステップS9106の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じであるか否かを判断する（ステップS9206）。

20

【1942】

ステップS9205において今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときにサブ変動パターン（図182のステップS9105及びステップS9106参照）が決定されていないと判断した場合、又は、ステップS9206において今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときの（図182のステップS9105及びステップS9106の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じではないと判断した場合、サブCPU301は、サブ変動パターン（後半）抽選処理を実行し（ステップS9207）、さらにサブ変動パターン（前半）抽選処理を実行する（ステップS9208）。ステップS9207及びステップS9208の処理は、図182のステップS9105及びステップS9106の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。

30

【1943】

ステップS9206において今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときの（図182のステップS9105及びステップS9106の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じであると判断した場合、又は、ステップS9208の処理を実行した後、サブCPU301は、先読みフラグ（図182のステップS9111参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS9209）。

【1944】

先読みフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU301は、サブ変動パターン差し替え処理を実行する（ステップS9210）。この処理において、サブCPU301は、既に決定されたサブ変動パターンを他のサブ変動パターンへと、必要に応じて差し替える処理を行う。以下、図190及び図191を用いて具体的に説明する。

40

【1945】

図190に示すサブ変動パターン選択テーブルにおいては、メイン変動パターンとサブ変動パターンとが対応付けて規定されている。メイン変動パターンとしては、メイン変動パターン「1」、メイン変動パターン「2」、メイン変動パターン「3」・・・が設けられている。例えば、図示しないが、メイン変動パターン「10」は、第7予告演出（演出番号「121」又は「122」に対応する演出）に対応するメイン変動パターン（図183のステップS9154参照）となっている。一のメイン変動パターンには、複数のサブ

50

変動パターンが対応付けられており、当該一のメイン変動パターンが選択された場合には、当該複数のサブ変動パターンのうちの何れかのサブ変動パターンが選択されるようになっている。例えば、図182のステップS9105及びステップS9106の処理において、サブCPU301は、主制御回路200から変動パターンコマンドとして、メイン変動パターン「1」であることを示す情報を受信している場合、サブ変動パターン「1」～「30」（30種類のサブ変動パターン）のなかから一のサブ変動パターンを選択する。

【1946】

サブ変動パターンには、先読み演出を行うことができるサブ変動パターン（先読み可サブ変動パターン）と、先読み演出を行うことができないサブ変動パターン（先読み不可サブ変動パターン）とが存在する。図190では、各サブ変動パターンが、先読み可サブ変動パターンと先読み不可サブ変動パターンとのうち何れに分類されるのかについても、併せて示している。例えば、サブ変動パターン「1」～「20」は、先読み可サブ変動パターンであり、サブ変動パターン「21」～「30」は、先読み不可サブ変動パターンである。例えば、図182のステップS9110において今回の第1始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、サブCPU301は、ステップS9105及びステップS9106で決定されたサブ変動パターンが先読み可サブ変動パターンであれば、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、先読み可情報（先読み演出を行うことができることを示す情報）を記憶させる。一方、ステップS9105及びステップS9106で決定されたサブ変動パターンが先読み不可サブ変動パターンであれば、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、先読み不可情報（先読み演出を行うことができないことを示す情報）を記憶させる。

【1947】

その後、第1始動口入賞が発生し、当該第1始動口入賞について先読み演出が発生する場合（ステップS9111において先読みフラグがオンにセットされた場合）には、図184及び図185を用いて説明したように、サブCPU301は、第1サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。図186のステップS9210の処理において、サブCPU301は、今回の特別図柄変動に対応する第1サブ保留領域（第1サブ保留領域（0））に先読み中情報が記憶されている場合（ステップS9105及びステップS9106で決定されたサブ変動パターンが先読み可サブ変動パターンである場合）、サブ変動パターンの差し替えを行う。一方、サブCPU301は、今回の特別図柄変動に対応する第1サブ保留領域（第1サブ保留領域（0））に先読み不可情報が記憶されている場合（ステップS9105及びステップS9106で決定されたサブ変動パターンが先読み不可サブ変動パターンである場合）、サブ変動パターンの差し替えを行わない。

【1948】

図191に示すサブ変動パターン差替テーブルにおいては、差し替え前のサブ変動パターンごとに、差し替え後のサブ変動パターンが先読み演出パターンと対応付けて規定されている。差し替え前のサブ変動パターンとしては、先読み可サブ変動パターンと先読み不可サブ変動パターンとのうち、先読み可サブ変動パターンのみが規定されている。先読み演出パターンは、先読み演出の種別を示すものであり、先読み演出抽選処理（図182のステップS9109参照）において決定される。差し替え後のサブ変動パターンは、先読み演出に対応させたサブ変動パターン（先読み用サブ変動パターン）である。図191では、先読み用サブ変動パターンの例として、メイン変動パターン「1」に対応する先読み用サブ変動パターン「31」～「50」を示している。先読み用サブ変動パターン「31」～「35」は、先読み可サブ変動パターン「1」～「5」と対応付けられており、先読み用サブ変動パターン「36」～「40」は、先読み可サブ変動パターン「6」～「10」と対応付けられており、先読み用サブ変動パターン「41」～「45」は、先読み可サブ変動パターン「11」～「15」と対応付けられており、先読み用サブ変動パターン「46」～「50」は、先読み可サブ変動パターン「16」～「20」と対応付けられている。

10

20

30

40

50

【 1 9 4 9 】

図 1 8 6 のステップ S 9 2 1 0 の処理において、サブ C P U 3 0 1 は、サブ変動パターン差替テーブルを参照することにより、既に決定されたサブ変動パターン（先読み可サブ変動パターン）に代えて、先読み用サブ変動パターンを新たなサブ変動パターンとして決定する。例えば、図 1 8 2 のステップ S 9 1 0 5 及びステップ S 9 1 0 6 で決定されたサブ変動パターンがサブ変動パターン「 1 」であり、先読み演出抽選処理（図 1 8 2 のステップ S 9 1 0 9 参照）で決定された先読み演出パターンが先読み演出パターン A である場合、サブ C P U 3 0 1 は、差し替え後のサブ変動パターンとして、先読み用サブ変動パターン「 3 1 」を決定する。また、図 1 8 2 のステップ S 9 1 0 5 及びステップ S 9 1 0 6 で決定されたサブ変動パターンがサブ変動パターン「 1 0 」であり、先読み演出抽選処理（図 1 8 2 のステップ S 9 1 0 9 参照）で決定された先読み演出パターンが先読み演出パターン B である場合、サブ C P U 3 0 1 は、差し替え後のサブ変動パターンとして、先読み用サブ変動パターン「 3 7 」を決定する。

10

【 1 9 5 0 】

このように、例えば、メイン変動パターン「 1 」が選択された場合には、サブ変動パターン「 1 」～「 5 0 」のうちの何れかのサブ変動パターンが選択され得るが、サブ変動パターン選択テーブルにおいては、先読み用サブ変動パターン「 3 1 」～「 5 0 」が規定されていない。これにより、先読み演出が行われる場合及び先読み演出が行われない場合の双方の場合において、図 1 8 2 のステップ S 9 1 0 5 及びステップ S 9 1 0 6 で共通の方法によりサブ変動パターンの選択を行うことが可能であり、サブ変動パターンの決定に係る処理の効率化を図ることができる。その上で、先読み演出が行われる場合には、サブ変動パターン差替テーブルが参照されることにより、先読み演出パターンに対応した先読み用サブ変動パターンに差し替えることにより、先読み演出に合わせたサブ変動パターンで装飾図柄を変動させることができるようになっている。なお、サブ変動パターン選択テーブル及びサブ変動パターン差替テーブルは、プログラム R O M 2 0 2 に記憶されている。

20

【 1 9 5 1 】

また、図示しないが、サブ変動パターン選択テーブルとしては、第 1 演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブル、第 2 演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブル、及び、第 3 演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルが設けられている。これらのサブ変動パターン選択テーブルにおいては、各サブ変動パターンに対して割り振られた乱数値範囲が互いに異なっており、また、第 1 演出ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターン、第 2 演出ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターン、及び、第 3 演出ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターンが、それぞれ設定されている。サブ C P U 3 0 1 は、現在の演出ステージが第 1 演出ステージである場合には、第 1 演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択し、現在の演出ステージが第 2 演出ステージである場合には、第 2 演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択し、現在の演出ステージが第 3 演出ステージである場合には、第 3 演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択する。

30

【 1 9 5 2 】

同様に、サブ変動パターン差替テーブルとしては、第 1 演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブル、第 2 演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブル、及び、第 3 演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルが設けられている。これらのサブ変動パターン差替テーブルにおいては、差し替え前のサブ変動パターンと差し替え後のサブ変動パターンとの対応関係が互いに異なっており、また、先読み演出パターンの種別の一部が互いに異なっている。サブ C P U 3 0 1 は、現在の演出ステージが第 1 演出ステージである場合には、第 1 演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替え、現在の演出ステージが第 2 演出ステージである場合には、第 2 演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替え、現在の演出ステージが第 3 演出ステージである場合には、第 3 演出ステージ用サブ変

40

50

動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替える。

【1953】

ステップS9209において先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップS9210の処理を実行した後、サブCPU301は、既に決定されたサブ変動パターンを変動尺に応じたサブ変動パターンへと差し替える処理を行う（ステップS9211）。この処理において、サブCPU301は、既に決定されたサブ変動パターンが通常系のサブ変動パターン（図171～図173に示すデフォルトの変動パターンに対応するサブ変動パターン）である場合、必要に応じて変動時間を変更する。例えば、今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生した時点においては、当該第1始動口入賞が4個目の保留球に対応するものであり、4秒変動に対応するサブ変動パターンが選択されたが、その後保留が全て消化されて当該特別図柄変動に至った場合に、13秒変動に対応するサブ変動パターンに差し替える処理を行う。

10

【1954】

次に、サブCPU301は、ステージチェンジフラグ（図189のステップS9273、ステップS9278、ステップS9281、及び、ステップS9285参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS9212）。ステージチェンジフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU301は、ステージチェンジワイプ色抽選処理を実行する（ステップS9213）。以下、ステージチェンジワイプ色抽選処理について説明する。

【1955】

上述したように、特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）が所定回数（20回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われる場合、演出番号「131」に対応する演出（図178参照）が行われる。演出番号「131」に対応する演出が行われた後は、表示装置7がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）に対応する背景へと移行する。また、第7予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合、演出番号「121」に対応する演出又は演出番号「122」に対応する演出（図177参照）が行われる。演出番号「121」に対応する演出が行われた後は、表示装置7がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）に対応する背景へと移行する。また、演出番号「122」に対応する演出を経由して移行する第5特定スーパーリーチにおける演出が終了した後は、表示装置7がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）に対応する背景へと移行する。

20

30

【1956】

このようにして移行後の演出ステージに対応する背景へと移行する際には、所定のワイプ画像が表示装置7に表示される。ワイプ画像は、各種の色（デフォルト色、金色、又は、特殊色）で表示することが可能となっている。具体的に、移行後の演出ステージが第1演出ステージである場合には、デフォルト色の第1演出ステージ用ワイプ画像、金色の第1演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第1演出ステージ用ワイプ画像が表示される。移行後の演出ステージが第2演出ステージである場合には、デフォルト色の第2演出ステージ用ワイプ画像、金色の第2演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第2演出ステージ用ワイプ画像が表示される。移行後の演出ステージが第3演出ステージである場合には、デフォルト色の第3演出ステージ用ワイプ画像、金色の第3演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第3演出ステージ用ワイプ画像が表示される。ステップS9213の処理において、サブCPU301は、ステージチェンジワイプ色抽選テーブルを参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ワイプ画像の色を決定する。図示しないが、ステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、移行後の演出ステージとなり得る各演出ステージ（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）ごとに、各種の色（デフォルト色、金色、及び、特殊色）と乱数値範囲とが対応付けて規定されている。

40

50

【 1 9 5 7 】

また、ステージチェンジワイプ色抽選テーブルとしては、第 1 ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第 2 ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第 3 ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第 4 ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第 5 ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、及び、第 6 ステージチェンジワイプ色抽選テーブルが設けられており、これらのステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、乱数値範囲が互いに異なっている。第 1 ステージチェンジワイプ色抽選テーブル～第 6 ステージチェンジワイプ色抽選テーブルは、それぞれ、「 1 」～「 6 」の設定値に対応しており、サブ CPU 301 は、現在の設定値に対応するステージチェンジワイプ色抽選テーブルを参照するようになっている。そして、各ステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、設定値が大きくなるにつれて特殊色が選択される確率が高くなるように、特殊色に対する乱数値範囲が設定されている。例えば、設定値が「 2 」である場合よりも「 4 」である場合の方が、特殊色のワイプ画像が表示される確率が高く、設定値が「 4 」である場合よりも「 6 」である場合の方が、特殊色のワイプ画像が表示される確率が高くなっている。これにより、特殊色のワイプ画像の出現頻度を通じて、設定値が示唆されるようになっている。

10

【 1 9 5 8 】

なお、以上では、一例として、第 7 予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合（規定数到達ゲームにおいて第 7 予告演出が発生する場合を含む）に、演出番号「 1 2 1 」に対応する演出又は演出番号「 1 2 2 」に対応する演出が行われる前に、演出番号「 1 3 1 」に対応する演出が行われることとして説明した。しかし、この場合には、演出番号「 1 2 1 」に対応する演出又は演出番号「 1 2 2 」に対応する演出のみが行われ、演出番号「 1 3 1 」に対応する演出は行われなかったとしてもよい。また、演出番号「 1 2 1 」に対応する演出又は演出番号「 1 2 2 」に対応する演出、及び、演出番号「 1 3 1 」に対応する演出の双方の演出が行われることとしつつ、演出番号「 1 3 1 」に対応する演出が行われた後はワイプ画像が表示されず、演出番号「 1 2 1 」に対応する演出又は演出番号「 1 2 2 」に対応する演出が行われた後にのみワイプ画像が表示されることとしてもよい。このような構成を採用する場合、1 回のステージチェンジにおいてワイプ画像が表示されるのは、1 度だけということになる。これにより、当該ワイプ画像に対して、遊技者をより注目させることができる。

20

【 1 9 5 9 】

また、詳細な説明は省略するが、所定の先読み演出が発生する場合には、ステージチェンジワイプ色抽選処理を、ステージチェンジゲームの前の特別図柄変動中に行うこととしてもよい。所定の先読み演出は、ステージチェンジゲームにおけるメイン変動パターンとして、第 7 予告演出に対応する変動パターンが決定された場合に、ステージチェンジゲームの前の特別図柄変動中に行われ得る先読み演出である。当該先読み演出においては、所定の画像が表示された状態でフリーズし、その状態のままステージチェンジゲームに移行する。この場合には、ステージチェンジゲームにおいて、ステップ S 9 2 1 2 及びステップ S 9 2 1 3 の処理を行わないようにしてもよい（前の特別図柄変動中に行われたステージチェンジワイプ色抽選処理の結果に基づいて、ワイプ画像を表示することとしてもよい）。また、所定の先読み演出は、一の演出ステージ（例えば、第 2 演出ステージ）においてのみ発生し得るように構成してもよい。

30

40

【 1 9 6 0 】

ステップ S 9 2 1 2 においてステージチェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップ S 9 2 1 3 の処理を実行した後、サブ CPU 301 は、演出ステージに応じた演出抽選処理を実行する（ステップ S 9 2 1 4）。この処理において、サブ CPU 301 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終的に決定されたサブ変動パターン（ステップ S 9 2 1 1 の処理を実行することにより確定したサブ変動パターン）と、現在の演出ステージとに基づいて、具体的な演出内容を決定するための処理を行う。例えば、現在の演出ステージが第 1 演出ステージである場合、サブ CPU 301 は、第 1 演出ステージ予告内容抽選処理（図 1 3 8 参照）を実行する。また、現在の演出ステー

50

ジが第2演出ステージである場合、サブCPU301は、第2演出ステージ予告内容抽選処理を実行し、現在の演出ステージが第3演出ステージである場合、サブCPU301は、第3演出ステージ予告内容抽選処理を実行する。第2演出ステージ予告内容抽選処理及び第3演出ステージ予告内容抽選処理においても、第1演出ステージ予告内容抽選処理と同様に、サブ変動パターンに基づいて、当該第1始動口入賞に係る特別図柄変動中に行われる演出の内容が決定される。ステップS9214の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【1961】

<各演出ステージにおける基本画面表示>

図192(a)は、第1演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図192(b)は、第2演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図192(c)は、第3演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【1962】

図192(a)に示すように、第1演出ステージにおいては、表示装置7における所定位置(例えば、左上)に、第1演出ステージの名称を示す第1演出ステージ名画像9101が表示される。図192(b)に示すように、第2演出ステージにおいては、表示装置7における所定位置(例えば、左上)に、第2演出ステージの名称を示す第2演出ステージ名画像9102が表示される。図192(c)に示すように、第3演出ステージにおいては、表示装置7における所定位置(例えば、左上)に、第3演出ステージの名称を示す第3演出ステージ名画像9103が表示される。第1演出ステージ名画像9101、第2演出ステージ名画像9102、及び、第3演出ステージ名画像9103は、それぞれ、表示装置7における同じ位置に表示されるようになっている。

【1963】

また、各演出ステージにおいては、カウンタ画像9104が表示装置7に表示される。上述したように、カウンタ画像9104は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数(ステージ移行後変動カウント回数)に対応する画像である。分母の数字(20)は、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数(20回)を示すものである。分子の数字は、現在のステージ移行後変動カウント回数を示すものである。

【1964】

また、図192(a)に示すように、第1演出ステージにおいては、擬似連段階報知用ベル画像9021、擬似連段階報知用スイカ画像9022、及び、擬似連段階報知用チェリー画像9023が表示されている。上述したように、擬似連段階報知用ベル画像9021、擬似連段階報知用スイカ画像9022、及び、擬似連段階報知用チェリー画像9023は、それぞれ、暗い態様と明るい態様とのうちの何れかの態様で表示することが可能である(図170参照)。その上で、擬似連段階報知用ベル画像9021、擬似連段階報知用スイカ画像9022、及び、擬似連段階報知用チェリー画像9023は、第1演出ステージに滞在している間、常に表示されるようになっている。

【1965】

具体的に、擬似連演出が発生していない場合、及び、擬似連演出が発生しており擬似連の段階が「擬似1」である場合、擬似連段階報知用ベル画像9021、擬似連段階報知用スイカ画像9022、及び、擬似連段階報知用チェリー画像9023は、暗く表示される。擬似連演出が発生しており擬似連の段階が「擬似2」である場合には、擬似連段階報知用ベル画像9021が明るく表示され、擬似連段階報知用スイカ画像9022及び擬似連段階報知用チェリー画像9023が暗く表示される。擬似連演出が発生しており擬似連の段階が「擬似3」である場合には、擬似連段階報知用ベル画像9021及び擬似連段階報知用スイカ画像9022が明るく表示され、擬似連段階報知用チェリー画像9023が暗く表示される。擬似連演出を経由してスーパーリーチに発展した場合には、当該スーパーリーチ中、擬似連段階報知用ベル画像9021、擬似連段階報知用スイカ画像9022、及び、擬似連段階報知用チェリー画像9023が明るく表示される。

10

20

30

40

50

【1966】

また、図192(b)に示すように、第2演出ステージにおいては、ストックタイマ画像9110が表示されている。ストックタイマ画像9110は、「00:00」～「99:99」の何れかの数値(「PLAY TIME」)に対応する画像である。「PLAY TIME」は、スーパーリーチが行われる時間の長さを示しており、ストックタイマ画像9110の示す「PLAY TIME」に応じた時間に亘って、スーパーリーチにおける演出が行われることになる。このような「PLAY TIME」は、第2演出ステージ中に行われる演出(タイムストック予告)に応じて加算(ストック)される。

【1967】

図示しないが、タイムストック予告としては、第1タイムストック予告、第2タイムストック予告、及び、第3タイムストック予告が設けられている。第1タイムストック予告においては、所定のアイテムランプが発光するとともに、所定のアイテム装飾部(可動役物)がガタガタ動作し、当該アイテム装飾部が前方に飛び出すと同時に「PLAY TIME」として示される数値が増加する。アイテムランプは、アイテム装飾部の背面側に設けられた複数のLEDにより構成されている。アイテム装飾部は、遊技盤ユニット10の所定箇所に(例えば、第2キャラ装飾部の一部として)設けられるとともに、透光性の素材(例えば、アクリル樹脂等)により形成されている。また、アイテム装飾部には、所定のアイテムを象った装飾が施されている。第2タイムストック予告においては、第1タイムストック予告のようなアイテムランプの発光及びアイテム装飾部のガタガタ動作はなく、突然「PLAY TIME」として示される数値が増加する。第3タイムストック予告においては、所定のエフェクトが表示装置7に出現した後、当該エフェクトがアイテム装飾部に吸収されるような画像表示となると同時に「PLAY TIME」として示される数値が増加する。

【1968】

また、ストックタイマ画像9110の表示パターンは、背景画像の表示パターンと対応している。ストックタイマ画像9110として「00:00」が表示されている場合、背景画像は、デフォルトのパターンで表示される。ストックタイマ画像9110として「05:00」～「30:00」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル1パターンで表示される。ストックタイマ画像9110として「35:00」～「60:00」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル2パターンで表示される。ストックタイマ画像9110として「65:00」～「95:00」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル3パターンで表示される。ストックタイマ画像9110として「99:99」が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベルMAXパターンで表示される。なお、ストックタイマ画像9110として、「00:01」～「04:99」、「30:01」～「34:99」、「60:01」～「64:99」、「95:01」～「99:98」の数値は表示されないようになっている。

【1969】

エフェクトレベル1パターンは、デフォルトのパターンと比較して大当たり期待度が高く、エフェクトレベル2パターンは、エフェクトレベル1パターンと比較して大当たり期待度が高く、エフェクトレベル3パターンは、エフェクトレベル2パターンと比較して大当たり期待度が高く、エフェクトレベルMAXパターンは、大当たり期待度が最も高くなっている。エフェクトレベル1パターン～エフェクトレベル3パターンでは、オレンジ色をベースとした背景画像が表示され、エフェクトレベルが高くなるにつれて、派手な表示態様となっている。エフェクトレベルMAXパターンでは、赤色をベースとした背景画像が表示される。

【1970】

また、図192(c)に示すように、第3演出ステージにおいては、キャラ登場用メーター画像9120が表示されている。キャラ登場用メーター画像9120は、左キャラ登場用メーター画像9120L及び右キャラ登場用メーター画像9120Rを含んで構成さ

10

20

30

40

50

れている。左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L 及び右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R は、それぞれ、メーターを模した画像となっている。

【 1 9 7 1 】

具体的に、左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L 及び右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R は、それぞれ、初期表示態様（メーターが溜まっていない状態）、レベル 1 表示態様（メーターが 1 段階溜まっている状態）、レベル 2 表示態様（メーターが 2 段階溜まっている状態）、レベル 3 表示態様（メーターが 3 段階溜まっている状態）、及び、レベル M A X 表示態様（メーターが満タンになっている状態）のうちの何れかの態様で表示することができるようになっている。

【 1 9 7 2 】

キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 の示すメーターは、第 3 演出ステージ中に行われる演出（メーター U P 予告）に応じて溜まっていく。メーター U P 予告においては、メーターが 1 段階溜まる場合と 2 段階溜まる場合と 3 段階溜まる場合とがある。左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L の表示態様がレベル M A X 表示態様になると、左キャラクタ 9 1 2 1 L が表示装置 7 に登場する（スタンバイ状態になる）。右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R の表示態様がレベル M A X 表示態様になると、右キャラクタ 9 1 2 1 R が表示装置 7 に登場する（スタンバイ状態になる）。

【 1 9 7 3 】

左キャラクタ 9 1 2 1 L と右キャラクタ 9 1 2 1 R とのうち、左キャラクタ 9 1 2 1 L のみがスタンバイ状態になると、左キャラクタ 9 1 2 1 L に応じたスーパーリーチ（左キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。左キャラクタ 9 1 2 1 L と右キャラクタ 9 1 2 1 R とのうち、右キャラクタ 9 1 2 1 R のみがスタンバイ状態になると、右キャラクタ 9 1 2 1 R に応じたスーパーリーチ（右キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。左キャラクタ 9 1 2 1 L 及び右キャラクタ 9 1 2 1 R の双方のキャラクタがスタンバイ状態になると、双方のキャラクタに応じたスーパーリーチ（双方キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。

【 1 9 7 4 】

左キャラクタ用スーパーリーチにおいて、右キャラクタ 9 1 2 1 R が表示装置 7 に登場すると、双方キャラクタ用スーパーリーチに移行し、右キャラクタ用スーパーリーチにおいて、左キャラクタ 9 1 2 1 L が表示装置 7 に登場すると、双方キャラクタ用スーパーリーチに移行する。また、左キャラクタ用スーパーリーチにおいて、第 1 味方キャラクタが表示装置 7 に登場すると、所定のスーパーリーチに発展する。同様に、右キャラクタ用スーパーリーチにおいて、第 1 味方キャラクタが表示装置 7 に登場すると、所定のスーパーリーチに発展する。また、双方キャラクタ用スーパーリーチにおいて、ボタン連打演出に成功すると、所定のスーパーリーチに発展する。これらの所定のスーパーリーチは、第 1 演出ステージにおいて「チェリー」アイコンが表示された場合に移行するスーパーリーチ（図 1 5 4（a）参照）と同じスーパーリーチである。

【 1 9 7 5 】

なお、キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 の示すメーターが満タンではない場合においても、左キャラクタ 9 1 2 1 L 及び右キャラクタ 9 1 2 1 R のシルエットが表示装置 7 に表示されている。具体的に、左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L の表示態様が初期表示態様である場合には、左キャラクタ 9 1 2 1 L のシルエットが表示装置 7 にデフォルト状態で表示され、右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R の表示態様が初期表示態様である場合には、右キャラクタ 9 1 2 1 R のシルエットが表示装置 7 にデフォルト状態で表示される。左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L の表示態様がレベル 1 表示態様である場合には、左キャラクタ 9 1 2 1 L のシルエットが青色に点滅表示され、右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R の表示態様がレベル 1 表示態様である場合には、右キャラクタ 9 1 2 1 R のシルエットが青色に点滅表示される。

【 1 9 7 6 】

左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L の表示態様がレベル 2 表示態様である場合には

10

20

30

40

50

、左キャラクタ 9 1 2 1 L のシルエットが緑色に点滅表示され、右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R の表示態様がレベル 2 表示態様である場合には、右キャラクタ 9 1 2 1 R のシルエットが緑色に点滅表示される。左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L の表示態様がレベル 3 表示態様である場合には、左キャラクタ 9 1 2 1 L のシルエットが赤色に点灯表示され、右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R の表示態様がレベル 3 表示態様である場合には、右キャラクタ 9 1 2 1 R のシルエットが赤色に点灯表示される。このように、キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 の示すメーターの段階が上がるにつれて、大当たり期待度が高くなっていく。

【 1 9 7 7 】

なお、キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 の示すメーターが満タンにならなくても、左キャラクタ 9 1 2 1 L 乃至右キャラクタ 9 1 2 1 R がスタンバイ状態になる場合がある。具体的に、装飾図柄がリーチ態様で表示されると、表示装置 7 の画面が回転しているような態様で表示され、当該回転の終了後、各種アイコンが停止表示されることがある。このようにして停止表示され得るアイコンとしては、左キャラクタアイコン、右キャラクタアイコン、「チェリー」アイコン等が設けられている。左キャラクタアイコンが停止表示されると、左キャラクタ用スーパーリーチに移行する。右キャラクタアイコンが停止表示されると、右キャラクタ用スーパーリーチに移行する。「チェリー」アイコンが停止表示されると、上記所定のスーパーリーチに移行する。

【 1 9 7 8 】

< 第 8 予告演出 >

図 1 9 3 (a) は、第 8 予告演出のフローを示す図である。図 1 9 3 (b) は、第 8 予告演出のタイムチャートを示す図である。図 1 9 3 (c) は、第 8 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【 1 9 7 9 】

図 1 9 3 に示す第 8 予告演出は、第 2 演出ステージ (図 1 3 7 (a) 参照) において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第 8 予告演出は、第 2 演出ステージにおいてのみ発生し得る。

【 1 9 8 0 】

演出番号「 1 5 1 」～「 1 5 5 」に対応する演出においては、まず、装飾図柄がテンパイする (リーチ態様となる) 予兆が発生する。当該予兆は、第 2 キャラランプ (図 1 7 8 (c) 参照) が点滅することにより、テンパイ煽りが発生することを示唆するものである。なお、以上では、各演出ステージに滞在している間、対応するキャラランプを常に点灯させることとして説明した。しかし、規定数到達ゲーム以外のゲームでは、対応するキャラランプを基本的に消灯させることとしてもよい。このように構成する場合には、第 2 キャラランプが点灯することを上記予兆としてもよい。

【 1 9 8 1 】

演出番号「 1 5 1 」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「 1 5 2 」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り (テンパイ煽り) に係る画像が表示装置 7 に表示され、その後、テンパイ煽りに失敗したことに対応する画像 (テンパイ煽り失敗画像) が表示装置 7 に表示され、表示装置 7 がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。演出番号「 1 5 3 」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り (テンパイ煽り) に係る画像が表示装置 7 に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像 (テンパイ煽り成功画像) が表示装置 7 に表示される演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、テンパイ成功後予告に移行する。

【 1 9 8 2 】

演出番号「 1 5 4 」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り (テンパイ煽り) に係る画像が表示装置 7 に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像 (テンパイ煽

10

20

30

40

50

り成功画像)が表示装置7に表示されるとともに、「PLAY TIME」がストックされる演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、テンパイ成功後予告に移行する。演出番号「155」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り(テンパイ煽り)に係る画像が表示装置7に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像(テンパイ煽り成功画像)が表示装置7に表示される演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、激熱予告に移行する。

【1983】

演出番号「152」～「155」に対応する演出において動作する所定の可動役物は、アイコン停止後予告において動作する可動役物(図153参照)と同じ可動役物である。また、演出番号「153」～「155」に対応する演出においてテンパイ煽り成功画像が表示されると、装飾図柄がリーチ態様で表示される。また、演出番号「153」「154」に対応する演出が行われた後、テンパイ成功後予告に移行し、テンパイ成功後予告が終了すると、第6特定スーパーリーチ、第7特定スーパーリーチ、及び、第1特定スーパーリーチのうちの何れかのスーパーリーチに発展する。テンパイ成功後予告においては、発展先のスーパーリーチに対応するつなぎ演出が行われる。

【1984】

特に、第6特定スーパーリーチに発展する場合には、テンパイ成功後予告において、第6特定スーパーリーチのタイトルを示す画像が表示装置7に表示される。第6特定スーパーリーチにおいては、所定のスロットゲームが行われる。当該スロットゲームにおいては、「チェリー」アイコンを含む複数種類のアイコンが表示装置7上の左・中・右の3列で変動表示された後停止表示される。スロットゲームにおいて「チェリー」アイコンが左・中・右の3列で停止表示されると(3つ揃うと)、所定のスーパーリーチに発展する。当該所定のスーパーリーチは、第1演出ステージにおいて「チェリー」アイコンが表示された場合に移行するスーパーリーチ(図154(a)参照)と同じスーパーリーチである。従って、当該スロットゲームは、所定のスーパーリーチに移行するためのミッションと言える。

【1985】

スロットゲームが開始すると、ストックタイマ画像9110の示す「PLAY TIME」が漸次減っていく。「PLAY TIME」が残存している(0よりも大きな値である)間、スロットゲームが繰り返し行われる。そして、「PLAY TIME」が0になったとき、スロットゲームが終了する。すなわち、スロットゲームは、「PLAY TIME」に応じた時間に亘って行われる。当該時間内に「チェリー」アイコンが3つ揃うとミッションをクリアしたことになり、所定のスーパーリーチに発展する。換言すれば、「PLAY TIME」は、ミッションをクリアするために与えられた制限時間ということになる。

【1986】

なお、上記のように、演出番号「154」に対応する演出においては、「PLAY TIME」がストックされるが、当該ストックは、上記第2タイムストック予告が行われたことによるものである。第2演出ステージにおいては、一の特別図柄変動中に、タイムストック予告と大当たり予告演出(例えば、第8予告演出)との双方が発生する場合がある。

【1987】

演出番号「155」に対応する演出が行われた後に移行する激熱予告においては、第1味方キャラクタ、第2味方キャラクタ、及び、第3味方キャラクタのうち、一又は複数のキャラクタが表示装置7に登場する。そして、登場したキャラクタの組合せに応じたスーパーリーチへと発展する。激熱予告は、第1演出ステージ及び第3演出ステージにおいても発生し得る。

【1988】

上記予兆が発生し得るタイミングとしては、4つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から4.5秒経過時点から予兆が発生する場合(タイミング1

10

20

30

40

50

）と、装飾図柄の変動開始から 8 . 5 秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング 2）と、装飾図柄の変動開始から 1 2 . 5 秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング 3）と、装飾図柄の変動開始から 1 6 . 5 秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング 4）と、が設けられている。予兆は、これらの 4 つのタイミングのうちの一のタイミングで発生する。タイミング 2 においては、タイミング 1 と比較して、予兆に続く全ての演出が 4 秒遅れで発生し、タイミング 3 においては、タイミング 2 と比較して、予兆に続く全ての演出が 4 秒遅れで発生し、タイミング 4 においては、タイミング 3 と比較して、予兆に続く全ての演出が 4 秒遅れで発生する。図 1 9 3（b）では、タイミング 1 についてのみ例示している。

【1 9 8 9】

なお、図 1 9 3（c）に示すように、演出番号「1 5 2」に対応する演出（タイミング 1）においては、各装飾図柄（左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄）が変動開始から 1 1 秒経過時点（テンパイ煽り失敗画像の表示が終了する時点）で停止するようになっている。これにより、遊技者に対しては、テンパイ煽りに失敗した後ワイプ表示となって通常背景へと戻ったときに各装飾図柄が停止しているように見せることができる。その結果、テンパイ煽りの最中で、当該煽りの結果が遊技者に把握されてしまうことを防止することができる。タイミング 2 ～ 4 についても、同様の観点から、各装飾図柄の停止タイミングが、それぞれ、変動開始から 1 5 秒経過時点、変動開始から 1 9 秒経過時点、変動開始から 2 3 秒経過時点となっている。

【1 9 9 0】

< ロゴランプ予告演出 >

図 1 9 4（a）は、ロゴランプ予告演出のフローを示す図である。図 1 9 4（b）及び図 1 9 4（c）は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。

【1 9 9 1】

上述したように、遊技盤ユニット 1 0 の所定箇所（例えば、表示装置 7 の上側）にはロゴカバーが設けられており、ロゴカバーの背面側にはロゴランプが設けられている。以下、ロゴランプについて、さらに詳細に説明する。

【1 9 9 2】

ロゴカバーは、第 1 ロゴ部、第 2 ロゴ部、及び、第 3 ロゴ部を備えている。第 1 ロゴ部には、第 1 ワードを示す形状を象った装飾が施されており、第 2 ロゴ部には、第 2 ワードを示す形状を象った装飾が施されており、第 3 ロゴ部には、第 3 ワードを示す形状を象った装飾が施されている。第 1 ワード、第 2 ワード、及び、第 3 ワードは、それぞれ、所定の単語（文字列）であり、本明細書では、便宜上、第 1 ワードを「X」、第 2 ワードを「Y」、第 3 ワードを「Z」と呼ぶ場合がある。第 1 ロゴ部は、ロゴカバーにおける左側部分に設けられており、第 2 ロゴ部は、ロゴカバーにおける中央部分に設けられており、第 3 ロゴ部は、ロゴカバーにおける右側部分に設けられている。

【1 9 9 3】

ロゴランプは、第 1 ロゴランプと第 2 ロゴランプと第 3 ロゴランプとによって構成されている。第 1 ロゴランプは、第 1 ロゴ部の背面側に設けられた複数の LED により構成されており、第 2 ロゴランプは、第 2 ロゴ部の背面側に設けられた複数の LED により構成されており、第 3 ロゴランプは、第 3 ロゴ部の背面側に設けられた複数の LED により構成されている。これにより、第 1 ロゴランプを発光させることにより「X」の文字が点灯し、第 2 ロゴランプを発光させることにより「Y」の文字が点灯し、第 3 ロゴランプを発光させることにより「Z」の文字が点灯するような外観を作り出すことができる。

【1 9 9 4】

本実施例では、このようなロゴランプを用いてロゴランプ予告演出が行われる。図 1 9 4 に示すロゴランプ予告演出は、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ（図 1 3 7（a）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。ロゴランプ予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当たり予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

10

20

30

40

50

【 1 9 9 5 】

具体的に、演出番号「 1 6 1 」に対応する演出は、第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）が所定時間（ 1 秒間）に亘って点灯した後、第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）が消灯する演出である。演出番号「 1 6 2 」に対応する演出は、第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）が所定時間（ 1 秒間）に亘って点灯した後、第 2 ロゴランプ（「 Y 」の文字）が所定時間（ 1 秒間）に亘って点灯し（その間、第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）の点灯が継続し）、その後、第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）及び第 2 ロゴランプ（「 Y 」の文字）が消灯する演出である。

【 1 9 9 6 】

演出番号「 1 6 3 」に対応する演出は、第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）が所定時間（ 1 秒間）に亘って点灯した後、第 2 ロゴランプ（「 Y 」の文字）が所定時間（ 1 秒間）に亘って点灯し（その間、第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）の点灯が継続し）、その後、第 3 ロゴランプ（「 Z 」の文字）が点灯する（第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）及び第 2 ロゴランプ（「 Y 」の文字）の点灯が継続する）演出である。第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）、第 2 ロゴランプ（「 Y 」の文字）、及び、第 3 ロゴランプ（「 Z 」の文字）の点灯は、当該特別図柄変動の終了時点まで継続する。

【 1 9 9 7 】

演出番号「 1 6 1 」～「 1 6 3 」に対応する演出は、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る演出となっている。「 X 」 「 Y 」 「 Z 」のように文字が順次点灯するにつれて、装飾図柄がテンパイとなる可能性が上がっていく。そして、全ての文字が点灯した場合（演出番号「 1 6 3 」に対応する演出が行われた場合）には、装飾図柄がテンパイとなることが確定する（必ずリーチ態様となる）。すなわち、ロゴランプ予告演出は、点灯しているロゴランプの個数が増えるにつれて大当たり期待度が高まる演出となっている。

【 1 9 9 8 】

図 1 9 4（ b ）では、第 1 演出ステージ又は第 3 演出ステージでロゴランプ予告演出が行われる場合におけるタイムチャートを示している。ここでは、ロゴランプの点灯タイミングとして、2 つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から 5 . 5 秒経過時点から第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）が点灯する場合（ 1 0 秒テンパイ用）と、装飾図柄の変動開始から 9 . 5 秒経過時点から第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）が点灯する場合（ 1 4 秒テンパイ用）と、が設けられている。第 1 演出ステージ及び第 3 演出ステージにおいては、装飾図柄がデフォルトの変動パターンで変動する場合、変動開始から 1 0 秒後にリーチ態様となるとき（ 1 0 秒テンパイ）と変動開始から 1 4 秒後にリーチ態様となるとき（ 1 4 秒テンパイ）とがある（図 1 7 1 及び図 1 7 3 参照）。

【 1 9 9 9 】

図 1 9 4（ b ）における 2 つのタイミングは、このような 2 種類のテンパイタイミングに対応している。これにより、装飾図柄が変動開始から 1 0 秒後にリーチ態様となる場合には、図 1 9 4（ b ）における「 1 0 秒テンパイ用」に示されるタイミングでロゴランプを点灯させることが可能となっている。また、装飾図柄が変動開始から 1 4 秒後にリーチ態様となる場合には、図 1 9 4（ b ）における「 1 4 秒テンパイ用」に示されるタイミングでロゴランプを点灯させることが可能となっている。

【 2 0 0 0 】

第 2 演出ステージでロゴランプ予告演出が行われる場合には、ロゴランプの点灯タイミングとして、4 つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から 6 秒経過時点から第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）が点灯する場合（タイミング 1）と、装飾図柄の変動開始から 1 0 秒経過時点から第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）が点灯する場合（タイミング 2）と、装飾図柄の変動開始から 1 4 秒経過時点から第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）が点灯する場合（タイミング 3）と、装飾図柄の変動開始から 1 8 秒経過時点から第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）が点灯する場合（タイミング 4）と、が設けられている。図 1 9 4（ c ）では、タイミング 1 についてのみ例示している。これらの 4 つの

10

20

30

40

50

タイミングは、それぞれ、上述した第 8 予告演出が行われる 4 つのタイミングと対応している。これにより、第 8 予告演出においてテンパイ煽りが行われているタイミングで、ロゴランプを点灯させることが可能となっている。

【2001】

以上で説明したロゴランプ予告演出は、擬似連演出の各段階においても行われる場合がある。すなわち、擬似連演出における「擬似 1」、「擬似 2」、及び「擬似 3」のそれぞれで、演出番号「161」～「163」に対応する演出の何れかが発生し得る。例えば、「擬似 1」において装飾図柄の変動開始から所定時間経過時点から第 1 ロゴランプ（「X」の文字）が点灯し、「擬似 2」において装飾図柄の変動再開から所定時間経過時点から第 1 ロゴランプ（「X」の文字）が点灯し、「擬似 3」において装飾図柄の変動再開から所定時間経過時点から第 1 ロゴランプ（「X」の文字）が点灯する。このとき、例えば、「擬似 1」において演出番号「161」「162」に対応する演出が行われた場合には「擬似 2」に移行しない一方、「擬似 1」において演出番号「163」に対応する演出が行われた場合には「擬似 2」に移行するようにしてもよい。また、「擬似 2」において演出番号「161」「162」に対応する演出が行われた場合には「擬似 3」に移行しない一方、「擬似 2」において演出番号「163」に対応する演出が行われた場合には「擬似 3」に移行するようにしてもよい。また、「擬似 3」において演出番号「161」「162」に対応する演出が行われた場合にはスーパーリーチに移行しない一方、「擬似 3」において演出番号「163」に対応する演出が行われた場合にはスーパーリーチに移行するようにしてもよい。

【2002】

< 第 1 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理 >

図 195 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図 196 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 3 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図 197 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図 198 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 1 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【2003】

図 195 に示す第 1 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第 1 特別図柄変動開始時処理（図 186 参照）のステップ S9214 において、現在の演出ステージが第 1 演出ステージである場合に、第 1 演出ステージ予告内容抽選処理（図 138 参照）の後に、サブ制御回路 300 により行われる処理である。

【2004】

第 1 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブ CPU 301 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップ S9301）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブ CPU 301 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似 3」まで進行するか否かを判断する（ステップ S9302）。擬似連演出が「擬似 3」まで進行すると判断した場合、サブ CPU 301 は、擬似 3 用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップ S9303）。以下、擬似 3 用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図 196 を用いて説明する。

【2005】

擬似 3 用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブ CPU 301 は、擬似連演出における「擬似 3」の段階で 10 秒テンパイ又は 14 秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップ S9321）。この処理において、サブ CPU 301 は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似 3」において装飾図柄が変動開始から 10 秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（10 秒テンパイ変動パターン）と、「擬似 3」において装飾図柄が変動開始から 14 秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（14 秒テンパイ変動パターン）とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否

かを判断する。

【2006】

擬似連演出における「擬似3」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生すると判断した場合、サブCPU301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似3用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS9322)。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

【2007】

一方、擬似連演出における「擬似3」の段階で10秒テンパイも14秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブCPU301は、「擬似3」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する(ステップS9323)。ステップS9322又はステップS9323の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【2008】

以上、図196を用いて、図195のステップS9303で行われる擬似3用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図195に説明を戻す。

【2009】

ステップS9302において擬似連演出が「擬似3」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップS9303の処理を実行した後、サブCPU301は、擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する(ステップS9304)。以下、擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図197を用いて説明する。

【2010】

擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブCPU301は、擬似連演出における「擬似2」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生するか否かを判断する(ステップS9341)。この処理において、サブCPU301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似2」において装飾図柄が変動開始から10秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン(10秒テンパイ変動パターン)と、「擬似2」において装飾図柄が変動開始から14秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン(14秒テンパイ変動パターン)とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否かを判断する。

【2011】

擬似連演出における「擬似2」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生すると判断した場合、サブCPU301は、擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する(ステップS9342)。この処理において、サブCPU301は、図196のステップS9322の処理が実行されている場合には、擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合(図196のステップS9323の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が「擬似3」まで進行しない場合)には、擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

【2012】

擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブCPU301は、擬似3用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似2用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS9343)。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブCPU301は、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「163」に対応する演出が決定されている場合、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU301は、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「162」に対応する演出が決定されている場合、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」「162」に対応する演出の

10

20

30

40

50

うちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU301は、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「161」に対応する演出が決定されている場合、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」に対応する演出を決定する。

【2013】

一方、擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブCPU301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似2用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS9344)。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」~「163」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

10

【2014】

ステップS9341において擬似連演出における「擬似2」の段階で10秒テンパイも14秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブCPU301は、「擬似2」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する(ステップS9345)。ステップS9343、ステップS9344、又は、ステップS9345の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【2015】

以上、図197を用いて、図195のステップS9304で行われる擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図195に説明を戻す。

20

【2016】

ステップS9301において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップS9304の処理を実行した後、サブCPU301は、擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する(ステップS9305)。以下、擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図198を用いて説明する。

【2017】

擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブCPU301は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生するか否かを判断する(ステップS9361)。この処理において、サブCPU301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似1」において装飾図柄が変動開始から10秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン(10秒テンパイ変動パターン)と、「擬似1」において装飾図柄が変動開始から14秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン(14秒テンパイ変動パターン)とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否かを判断する。

30

【2018】

擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生すると判断した場合、サブCPU301は、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する(ステップS9362)。この処理において、サブCPU301は、図197のステップS9343又はステップS9344の処理が実行されている場合には、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合(図197のステップS9345の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が発生しない場合)には、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

40

【2019】

擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブCPU301は、擬似2用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似1用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS9363)。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブCPU301は、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号

50

「１６３」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６２」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６１」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」に対応する演出を決定する。

【２０２０】

10

一方、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する（ステップＳ９３６４）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、図１９６のステップＳ９３２２の処理が実行されている場合には、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合（図１９６のステップＳ９３２３の処理が実行されている場合、擬似連演出が「擬似３」まで進行しない場合、又は、擬似連演出が発生しない場合）には、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

【２０２１】

擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似１用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３６５）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６３」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６２」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６１」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」に対応する演出を決定する。

20

30

【２０２２】

一方、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似１用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３６６）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

40

【２０２３】

ステップＳ９３６１において擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で１０秒テンパイも１４秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、「擬似１」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップＳ９３６７）。ステップＳ９３６３、ステップＳ９３６５、ステップＳ９３６６、又は、ステップＳ９３６７の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２０２４】

以上、図１９８を用いて、図１９５のステップＳ９３０５で行われる擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図１９５に説明を戻す。

【２０２５】

50

ステップ S 9 3 0 5 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 0 2 6 】

< 第 2 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理 >

図 1 9 9 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 2 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【 2 0 2 7 】

図 1 9 9 に示す第 2 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第 1 特別図柄変動開始時処理（図 1 8 6 参照）のステップ S 9 2 1 4 において、現在の演出ステージが第 2 演出ステージである場合に、第 2 演出ステージ予告内容抽選処理の後に、サブ制御回路 3 0 0 により行われる処理である。

10

【 2 0 2 8 】

第 2 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブ C P U 3 0 1 は、今回の特別図柄変動中に第 8 予告演出（図 1 9 3 参照）が発生するか否かを判断する（ステップ S 9 4 0 1）。この処理を実行するのに先立ち、サブ C P U 3 0 1 は、第 2 演出ステージ予告内容抽選処理において、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中に行われる演出の内容を決定している。ステップ S 9 4 0 1 の処理において、サブ C P U 3 0 1 は、今回の特別図柄変動中に行われる演出として第 8 予告演出が決定されたか否かを判断する。

【 2 0 2 9 】

20

今回の特別図柄変動中に第 8 予告演出が発生すると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、ロゴランプ予告内容を決定する（ステップ S 9 4 0 2）。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、ロゴランプ予告演出として、演出番号「1 6 1」～「1 6 3」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

【 2 0 3 0 】

一方、今回の特別図柄変動中に第 8 予告演出が発生しないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、ロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップ S 9 4 0 3）。ステップ S 9 4 0 2 又はステップ S 9 4 0 3 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

30

【 2 0 3 1 】

< 第 3 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理 >

図 2 0 0 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 3 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図 2 0 1 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図 2 0 2 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 1 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【 2 0 3 2 】

図 2 0 0 に示す第 3 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第 1 特別図柄変動開始時処理（図 1 8 6 参照）のステップ S 9 2 1 4 において、現在の演出ステージが第 3 演出ステージである場合に、第 3 演出ステージ予告内容抽選処理の後に、サブ制御回路 3 0 0 により行われる処理である。

40

【 2 0 3 3 】

第 3 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブ C P U 3 0 1 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップ S 9 4 5 1）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 4 5 2）。第 3 演出ステージにおいては、擬似連演出における段階が「擬似 2」までしか進行しないこととされている。以下、擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図 2 0 1 を用いて説明する。

【 2 0 3 4 】

50

擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブ CPU 301 は、擬似連演出における「擬似 2」の段階で 10 秒テンパイ又は 14 秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップ S 9461）。この処理を実行するのに先立ち、サブ CPU 301 は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中において、「擬似 2」の段階で装飾図柄をどのようなパターンで停止させるのか（装飾図柄停止パターン）を決定している。ステップ S 9461 の処理において、サブ CPU 301 は、当該装飾図柄停止パターンが、「擬似 2」において装飾図柄が変動開始から 10 秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（10 秒テンパイ停止パターン）と、「擬似 2」において装飾図柄が変動開始から 14 秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（14 秒テンパイ停止パターン）とのうちの何れかの装飾図柄停止パターンであるか否かを判断する。

10

【2035】

擬似連演出における「擬似 2」の段階で 10 秒テンパイ又は 14 秒テンパイが発生すると判断した場合、サブ CPU 301 は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似 2 用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップ S 9462）。この処理において、サブ CPU 301 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似 2」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似 2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

【2036】

20

一方、擬似連演出における「擬似 2」の段階で 10 秒テンパイも 14 秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブ CPU 301 は、「擬似 2」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップ S 9463）。ステップ S 9462 又はステップ S 9463 の処理を実行した後、サブ CPU 301 は、本サブルーチンを終了する。

【2037】

以上、図 201 を用いて、図 200 のステップ S 9452 で行われる擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図 200 に説明を戻す。

【2038】

ステップ S 9451 において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップ S 9452 の処理を実行した後、サブ CPU 301 は、擬似 1 用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9453）。以下、擬似 1 用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図 202 を用いて説明する。

30

【2039】

擬似 1 用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブ CPU 301 は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似 1」の段階で 10 秒テンパイ又は 14 秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップ S 9471）。この処理を実行するのに先立ち、サブ CPU 301 は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中において、「擬似 1」の段階で装飾図柄をどのようなパターンで停止させるのか（装飾図柄停止パターン）を決定している。ステップ S 9471 の処理において、サブ CPU 301 は、当該装飾図柄停止パターンが、「擬似 1」において装飾図柄が変動開始から 10 秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（10 秒テンパイ停止パターン）と、「擬似 1」において装飾図柄が変動開始から 14 秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（14 秒テンパイ停止パターン）とのうちの何れかの装飾図柄停止パターンであるか否かを判断する。

40

【2040】

擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似 1」の段階で 10 秒テンパイ又は 14 秒テンパイが発生すると判断した場合、サブ CPU 301 は、擬似 2 用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する（ステップ S 9472）。この処理において、サブ CPU 301 は、図 201 のステップ S 9462 の処理が実行されている場合には、擬似 2 用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合（図 196

50

のステップS 9 4 6 3の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が発生しない場合)には、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

【2041】

擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブCPU301は、擬似2用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似1用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS 9 4 7 3)。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブCPU301は、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「163」に対応する演出が決定されている場合、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU301は、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「162」に対応する演出が決定されている場合、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」「162」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU301は、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「161」に対応する演出が決定されている場合、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」に対応する演出を決定する。

10

【2042】

一方、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブCPU301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似1用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS 9 4 7 4)。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

20

【2043】

ステップS 9 4 7 1において擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階で10秒テンパイも14秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブCPU301は、「擬似1」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する(ステップS 9 4 7 5)。ステップS 9 4 7 3、ステップS 9 4 7 4、又は、ステップS 9 4 7 5の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

30

【2044】

以上、図202を用いて、図200のステップS 9 4 5 3で行われる擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図200に説明を戻す。

【2045】

ステップS 9 4 5 3の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【2046】

<確変モードにおける画面表示>

図203は、確変モードにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

40

【2047】

上述したように、確変モードにおいて、普通図柄ハズレ長変動(変動時間が60000msとなるような普通図柄の変動表示)が開始すると、ボーナスモードに移行する(図137(a)参照)。当該ボーナスモードにおいては、普通図柄の変動表示(普通図柄変動)が行われている間(60000msに亘って)、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口151に入賞し、多数の遊技球が払い出される。

【2048】

従って、確変モードにおいて、遊技者は、普通図柄変動パターンとして変動時間が60000msである変動パターン(図136に示す変動パターン「05H」)が決定されることを期待しながら遊技を行う。このことから、確変モードにおいては、普通図柄

50

変動が行われるごとに、当該普通図柄変動のパターンに応じた演出（ドラム変動演出）が行われるようになっている。

【2049】

図203に示すように、確変モードにおいては、ドラム画像9201（左ドラム画像9201L、中ドラム画像9201C、及び、右ドラム画像9201R）が表示装置7に表示される。ドラム画像9201は、ドラム（リール）を模した画像となっている。そして、各ドラム画像9201が表示される領域において、ドラム図柄9202（左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R）の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。

【2050】

図203（a）に示す例では、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、それぞれ変動しているような態様で表示されている。図203（b）に示す例では、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、それぞれ、「ベル」図柄、「スイカ」図柄、及び「チェリー」図柄として停止しているような態様で表示されている。このように、確変モードにおいては、普通図柄変動が行われるごとに、リールの変動表示及び停止表示（スロットゲーム）を模した演出（ドラム変動演出）が行われる。

【2051】

なお、図203に示すように、確変モードにおいては、残りST回数画像9203及び賞球数画像9204も表示装置7に表示される。残りST回数画像9203は、確変モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数（残りST回数）に対応する画像である。確変モードが開始すると、残りST回数画像9203として「50」が表示され、その後、特別図柄変動が1回行われるごとに、残りST回数画像9203として示される数字が1ずつ減っていく。残りST回数画像9203として示される数字が「0」になると、確変モードが終了し、通常モードへと移行する。賞球数画像9204は、初当りモードに移行してから払い出された遊技球の合計数に対応する画像である。

【2052】

ここで、本明細書では、普通図柄ハズレ長変動の開始を契機として移行するボーナスモードを、第1ボーナスモードと呼ぶこととする。第1ボーナスモードにおいては、確変モードと同様に、特別図柄変動が1回行われるごとに残りST回数を示す値が更新（1減算）される。そして、残りST回数を示す値が0になると、第1ボーナスモードから通常モードに移行する。そこで、確変モードと第1ボーナスモードとを合わせて、残りST回数減算モードとも呼ぶこととする。なお、確変モードから第1ボーナスモードに移行した場合、確変モードにおける残りST回数は、リセットされず、第1ボーナスモードにおいても当該残りST回数が引き継がれる。本明細書では、残りST回数減算モードのことを、確変モードと呼んでいる場合もある。

【2053】

これに対し、確変モードにおいて大当り遊技状態の開始条件が成立した場合にも、ボーナスモードに移行する（図137（a）参照）。本明細書では、大当り遊技状態の開始を契機として移行するボーナスモードを、第2ボーナスモードと呼ぶこととする。第2ボーナスモードに移行すると、残りST回数はリセットされ、第2ボーナスモードにおいて、残りST回数は更新（管理）されない。第2ボーナスモードが終了するとき、リミッタに到達していなければ、残りST回数として「50」がセットされる。

【2054】

<ドラム変動演出決定処理>

図204は、第5のパチンコ遊技機に係るドラム変動演出決定処理を示すフローチャートである。

【2055】

図204に示すドラム変動演出決定処理は、遊技球が通過ゲート126を通過したこと（ゲート通過）を契機として、サブ制御回路300により演出態様決定処理（図76のス

10

20

30

40

50

テップ S 2 0 5 参照) において行われる処理である。なお、サブ制御回路 3 0 0 は、通過ゲート 1 2 6 を遊技球が通過したことを示す球通過検出器通過検出コマンドを受信することにより、遊技球が通過ゲート 1 2 6 を通過したことを認識することができる。球通過検出器通過検出コマンドは、球通過検出器通過検出処理において主制御回路 2 0 0 によりセットされ、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

【 2 0 5 6 】

ドラム変動演出決定処理において、まず、サブ C P U 3 0 1 は、現在の演出モードが確変モード(図 1 3 7 (a) 参照)であるか否かを判断する(ステップ S 9 5 0 1)。ワーク R A M 3 0 3 の演出モードフラグ格納領域(図示せず)には、演出モードを示す情報が格納されており、サブ C P U 3 0 1 は、演出モードフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出モードを認識することができる。

10

【 2 0 5 7 】

現在の演出モードが確変モードではないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。一方、現在の演出モードが確変モードであると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン(図 1 3 6 に示す変動パターン「 0 5 H 」)であるか否かを判断する(ステップ S 9 5 0 2)。球通過検出器通過検出コマンドに普通図柄変動パターンを示す情報が含まれているため、球通過検出器通過検出コマンドを受信することにより、サブ C P U 3 0 1 は、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動パターンを認識することができる。

20

【 2 0 5 8 】

今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、残り S T 回数が所定回数(1 0 回)以上であるか否かを判断する(ステップ S 9 5 0 3)。残り S T 回数は、残り S T 回数減算モード(確変モード及び第 1 ボーナスマード)において行われる特別図柄変動の残り回数である。残り S T 回数値は、ワーク R A M 3 0 3 に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【 2 0 5 9 】

残り S T 回数が所定回数(1 0 回)未満であると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、S T 回復が確定しているか(大当り遊技状態に移行することが決定されているか)否かを判断する(ステップ S 9 5 0 4)。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、現在行われている特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、S T 回復が確定している(大当り遊技状態に移行することが決定されている)と判断する。上述したように、大当り遊技状態の終了後は、確変フラグが O N にセットされ(図 1 3 3 参照)、確変モードに復帰する(S T が回復する)。ただし、当該大当り遊技状態が実行されることにより、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数(5 回)となる場合(リミッタに到達する場合)には、確変モードに復帰せず、通常モードに移行する。そこで、この場合には、S T 回復が確定していないと判断することとしてもよい。

30

【 2 0 6 0 】

ステップ S 9 5 0 2 において今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではないと判断した場合、又は、ステップ S 9 5 0 4 において S T 回復が確定していない(大当り遊技状態に移行することが決定されていない)と判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、ドラム変動演出パターンをハズレパターンに決定する(ステップ S 9 5 0 5)。ハズレパターンとしては、全部ハズレパターン及び一部ハズレパターンが設けられている。全部ハズレパターンは、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R として、全て異なる図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。一部ハズレパターンは、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R のうち、2 つの図柄として同じ図柄が停止表示され、残りの 1 つの図柄として当該 2 つの図柄

40

50

とは異なる図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。

【 2 0 6 1 】

全部ハズレパターンとしては、例えば、左ドラム図柄 9 2 0 2 L として「ベル」図柄が停止表示され、中ドラム図柄 9 2 0 2 C として「スイカ」図柄が停止表示され、右ドラム図柄 9 2 0 2 R として「チェリー」図柄が停止表示されるようなパターンや、左ドラム図柄 9 2 0 2 L として「スイカ」図柄が停止表示され、中ドラム図柄 9 2 0 2 C として「チェリー」図柄が停止表示され、右ドラム図柄 9 2 0 2 R として「ベル」図柄が停止表示されるようなパターン等の複数のパターンが設けられている。一部ハズレパターンとしては、例えば、左ドラム図柄 9 2 0 2 L として「ベル」図柄が停止表示され、中ドラム図柄 9 2 0 2 C として「ベル」図柄が停止表示され、右ドラム図柄 9 2 0 2 R として「スイカ」図柄が停止表示されるようなパターンや、左ドラム図柄 9 2 0 2 L として「スイカ」図柄が停止表示され、中ドラム図柄 9 2 0 2 C として「スイカ」図柄が停止表示され、右ドラム図柄 9 2 0 2 R として「チェリー」図柄が停止表示されるようなパターン等の複数のパターンが設けられている。

10

【 2 0 6 2 】

ステップ S 9 5 0 5 の処理において、サブ C P U 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、このような複数のハズレパターン（複数の全部ハズレパターン及び複数の一部ハズレパターン）のなかから一のハズレパターンを、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンとして決定する。ステップ S 9 5 0 5 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

20

【 2 0 6 3 】

ステップ S 9 5 0 3 において残り S T 回数が所定回数（ 1 0 回 ）以上であると判断した場合、又は、ステップ S 9 5 0 4 において S T 回復が確定している（大当り遊技状態に移行することが決定されている）と判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、ドラム変動演出パターンを当りパターンに決定する（ステップ S 9 5 0 6 ）。当りパターンは、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R として、全て同じ図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。当りパターンとしては、例えば、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R として、全て「ベル」図柄が停止表示されるパターン、全て「スイカ」図柄が停止表示されるパターン、全て「チェリー」図柄が停止表示されるパターン等の複数のパターンが設けられている。ステップ S 9 5 0 6 の処理において、サブ C P U 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、このような複数の当りパターンのなかから一の当りパターンを、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンとして決定する。

30

【 2 0 6 4 】

次に、サブ C P U 3 0 1 は、ハズレ長変動先読み抽選を実行する（ステップ S 9 5 0 7 ）。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。次に、サブ C P U 3 0 1 は、ハズレ長変動先読み抽選に当選したか否かを判断する（ステップ S 9 5 0 8 ）。ハズレ長変動先読み抽選に当選したと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、ハズレ長変動先読みフラグをオンにセットする（ステップ S 9 5 0 9 ）。これにより、以降のドラム変動演出において、普通図柄ハズレ長変動が決定されたことが示唆される（ハズレ長変動先読み演出が行われる）ことになる（図 2 0 5 参照）。ハズレ長変動先読みフラグは、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動（普通図柄ハズレ長変動）が開始するときにオフにセットされる。

40

【 2 0 6 5 】

ステップ S 9 5 0 8 においてハズレ長変動先読み抽選に当選していないと判断した場合、又は、ステップ S 9 5 0 9 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 0 6 6 】

< ドラム変動演出開始時処理 >

50

図 2 0 5 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るドラム変動演出開始時処理を示すフローチャートである。

【 2 0 6 7 】

図 2 0 5 に示すドラム変動演出開始時処理は、遊技球が通過ゲート 1 2 6 を通過した後、当該ゲート通過に係る普通図柄変動が開始するときに、サブ制御回路 3 0 0 により演出態様決定処理（図 7 6 のステップ S 2 0 5 参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路 3 0 0 は、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動が開始することを認識することができる。普通図柄変動開始コマンドは、例えば、普通図柄記憶チェック処理（図 6 4 のステップ S 1 9 2 参照）において、普通図柄変動が開始するときに主制御回路 2 0 0 によりセットされ、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

10

【 2 0 6 8 】

ドラム変動演出開始時処理において、まず、サブ C P U 3 0 1 は、現在の演出モードが確変モード（図 1 3 7 (a) 参照）であるか否かを判断する（ステップ S 9 5 2 1 ）。ワーク R A M 3 0 3 の演出モードフラグ格納領域（図示せず）には、演出モードを示す情報が格納されており、サブ C P U 3 0 1 は、演出モードフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出モードを認識することができる。

【 2 0 6 9 】

現在の演出モードが確変モードではないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。一方、現在の演出モードが確変モードであると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターン（図 2 0 4 のステップ S 9 5 0 5 参照）であるか否かを判断する（ステップ S 9 5 2 2 ）。

20

【 2 0 7 0 】

今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターンではないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。一方、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターンであると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、ハズレ長変動先読みフラグ（図 2 0 4 のステップ S 9 5 0 9 参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップ S 9 5 2 3 ）。

【 2 0 7 1 】

30

ハズレ長変動先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。一方、ハズレ長変動先読みフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、ドラム変動演出パターンを先読みパターンに変更する（ステップ S 9 5 2 4 ）。先読みパターンは、上述した一部ハズレパターンである。

【 2 0 7 2 】

ステップ S 9 5 2 4 の処理において、サブ C P U 3 0 1 は、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターン（図 2 0 4 のステップ S 9 5 0 5 参照）が全部ハズレパターンである場合、乱数値に基づく抽選を行うことにより、複数の一部ハズレパターンのなかから一の一部ハズレパターンを選択し、今回の普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンを、当該選択された一部ハズレパターンに差し替える。なお、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンが一部ハズレパターンである場合、サブ C P U 3 0 1 は、このような差し替え処理は行わず、既に決定されているドラム変動演出パターンを維持する。ステップ S 9 5 2 4 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

40

【 2 0 7 3 】

< ドラム変動演出の具体的態様 >

図 2 0 6 は、現在行われている普通図柄変動及び保留球に対応する普通図柄変動の変動時間を示す図である。図 2 0 7 ~ 図 2 0 9 は、ドラム変動演出の具体的態様を示す図であ

50

る。

【2074】

上述したように、本実施例では、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値や普通図柄変動パターン決定用乱数）が最大4個まで保留される。図206（a）では、一の普通図柄変動が行われている状況において3個の保留球が存在し、今回の普通図柄変動の変動時間として500msが決定されており、1個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として500msが決定されており、2個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として500msが決定されており、3個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として500msが決定されている状態を示している。

【2075】

図206（b）では、図206（a）に示す状態の後、当該普通図柄変動が行われている間に、1個の遊技球が通過ゲート126を通過し、当該通過に伴う普通抽選（4個目の保留球）に対応する普通図柄変動の変動時間として60000msが決定された状態を示している。図206（c）では、図206（b）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（500ms）が行われている状態を示している。図206（d）では、図206（c）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（500ms）が行われている状態を示している。図206（e）では、図206（d）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（500ms）が行われている状態を示している。図206（f）では、図206（e）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（60000ms）が行われている状態を示している。

【2076】

図207（a）では、図206（a）及び（b）に示す状態において、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが変動表示されている様子を示している。図207（b）では、図207（a）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが停止表示された様子を示している。図206（a）及び（b）に示す普通図柄変動の変動時間が500msであることに対応して、図207（b）では、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、ハズレパターンで停止表示されている。

【2077】

図207（c）では、図206（c）に示す状態において、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが変動表示されている様子を示している。図207（d）では、図207（c）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが停止表示された様子を示している。図206（c）に示す普通図柄変動の変動時間が500msであることに対応して、図207（d）では、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、ハズレパターンで停止表示されている。

【2078】

図207（e）では、図206（d）に示す状態において、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが変動表示されている様子を示している。図207（f）では、図207（e）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが停止表示された様子を示している。図206（d）に示す普通図柄変動の変動時間が500msであることに対応して、図207（f）では、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、ハズレパターンで停止表示されている。

【2079】

図207（g）では、図206（e）に示す状態において、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが変動表示されている様子を示している。図207（h）では、図207（g）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが停止表示された

様子を示している。図 206 (e) に示す普通図柄変動の変動時間が 500ms であることに
 対応して、図 207 (h) では、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C
 、及び、右ドラム図柄 9202R が、ハズレパターンで停止表示されている。

【2080】

図 207 (i) では、図 206 (f) に示す状態において、左ドラム図柄 9202L、
 中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が変動表示されている様子
 を示している。図 207 (j) では、図 207 (i) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄
 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が停止表示された
 様子
 を示している。図 206 (f) に示す普通図柄変動の変動時間が 60000ms であ
 ることに
 対応して、図 207 (j) では、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、
 及び、右ドラム図柄 9202R が、当りパターンで停止表示されている。図 207
 (k) では、「BONUS」が開始する（ボーナスモードに移行する）ことに対応する
 画像が表示装置 7 に表示されている。

10

【2081】

以上のように、1回のドラム変動演出は、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、
 及び、右ドラム図柄 9202R の変動表示、並びに、左ドラム図柄 9202L、
 中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R の停止表示により構成される。
 左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R の変
 動表示は、普通図柄変動の開始と同時に開始し、500ms に亘って行われ、各ドラム図
 柄 9202 は、同時に停止する。ここで、普通抽選の結果が普通図柄当りである場合には
 、普通図柄変動の変動時間が 500ms であるため、左ドラム図柄 9202L、中ドラム
 図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R の停止タイミングは、普通図柄の停止タ
 イミングと一致している。

20

【2082】

また、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R の停止表示は、
 1500ms に亘って行われる。従って、一のドラム変動演出において左ドラム図柄 9202L、
 中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R の変動が停止してから 1500ms 経過
 後に、
 次回のドラム変動演出の変動表示を開始させることが可能である。一方、普通抽選の
 結果が普通図柄当りである場合、普通図柄変動が終了してから（普通図柄が停止して
 から）
 普通電動役物 146 の開放が終了するまでの時間は、1500ms である。従って、一の
 普通図柄変動において普通図柄が停止してから 1500ms 経過後に、次回の普通図
 柄変動を開始させることが可能である。これにより、ドラム変動演出のサイクルと
 普通図柄変動のサイクルとを一致させることができるようになっている。

30

【2083】

図 207 では、普通図柄変動パターンとして普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン
 が決定されたものの、ハズレ長変動先読み抽選に当選しなかった例について示してい
 る。これに対し、図 208 では、普通図柄変動パターンとして普通図柄ハズレ長変動に
 対応するパターンが決定され、ハズレ長変動先読み抽選に当選した例について示し
 ている。

【2084】

図 208 (a) では、図 206 (a) 及び (b) に示す状態において、左ドラム図柄 9202L、
 中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が変動表示されている様子
 を示している。図 208 (b) では、図 208 (a) に示す変動表示が終了し、左ドラム
 図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が停止表示され
 た様子
 を示している。図 206 (a) 及び (b) に示す普通図柄変動の変動時間が 500ms
 であることに
 対応して、図 208 (b) では、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、
 及び、右ドラム図柄 9202R が、ハズレパターンで停止表示されている。

40

【2085】

図 208 (c) では、図 206 (c) に示す状態において、左ドラム図柄 9202L、

50

中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を
示している。図 2 0 8 (d) では、図 2 0 8 (c) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄
9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された
様子を示している。図 2 0 6 (c) に示す普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であり、
且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図 2 0 8 (d) では、左
ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、一
部ハズレパターンで停止表示されている。

【 2 0 8 6 】

図 2 0 8 (e) では、図 2 0 6 (d) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、
中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を
示している。図 2 0 8 (f) では、図 2 0 8 (e) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄
9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された
様子を示している。図 2 0 6 (d) に示す普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であり、
且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図 2 0 8 (f) では、左
ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、一
部ハズレパターンで停止表示されている。

10

【 2 0 8 7 】

図 2 0 8 (g) では、図 2 0 6 (e) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、
中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を
示している。図 2 0 8 (h) では、図 2 0 8 (g) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄
9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された
様子を示している。図 2 0 6 (e) に示す普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であり、
且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図 2 0 8 (h) では、左
ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、一
部ハズレパターンで停止表示されている。

20

【 2 0 8 8 】

図 2 0 8 (i) では、図 2 0 6 (f) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、
中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を
示している。図 2 0 8 (j) では、図 2 0 8 (i) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄
9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された
様子を示している。図 2 0 6 (f) に示す普通図柄変動の変動時間が 6 0 0 0 0 0 m s で
あることに対応して、図 2 0 8 (j) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2
0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、当りパターンで停止表示されている。図 2 0
8 (k) では、「 B O N U S 」が開始する (ボーナスモードに移行する) ことに対応する
画像が表示装置 7 に表示されている。

30

【 2 0 8 9 】

このように、図 2 0 8 に示す例では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2
C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、当りパターンで停止表示される (図 2 0 8 (j)
参照) よりも前に、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム
図柄 9 2 0 2 R が、一部ハズレパターンで停止表示されており (図 2 0 8 (d)、図 2 0
8 (f)、及び、図 2 0 8 (h) 参照)、これにより、普通図柄ハズレ長変動が決定され
た (普通図柄ハズレ長変動に当選した) ことが示唆されている。なお、普通図柄ハズレ長
変動に当選していない場合であっても、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2
C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が一部ハズレパターンで停止表示される可能性は存在
する (図 2 0 4 のステップ S 9 5 0 5 参照)。普通図柄ハズレ長変動に当選していないに
もかかわらず、一部ハズレパターンが出現した場合、当該一部ハズレパターンの停止表示
は、ガセ演出であると言える。

40

【 2 0 9 0 】

以上では、ハズレ長変動先読み演出として、一部ハズレパターンが停止表示される例に
ついて説明した。ハズレ長変動先読み演出は、この例に限定されず、例えば、図 2 0 9 に

50

示すようなハズレ長変動先読み演出を採用することとしてもよい。

【2091】

図209(a)では、図206(a)及び(b)に示す状態において、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが変動表示されている様子を示している。図209(b)では、図209(a)に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが停止表示された様子を示している。図206(a)及び(b)に示す普通図柄変動の変動時間が500msであることに対応して、図209(b)では、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、ハズレパターンで停止表示されている。

10

【2092】

図209(c)では、図206(c)に示す状態において、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが変動表示されている様子を示している。図209(d)では、図209(c)に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが停止表示された様子を示している。図206(c)に示す普通図柄変動の変動時間が500msであることに対応して、図209(d)では、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、ハズレパターンで停止表示されている。

【2093】

図209(e)では、図206(d)及び(e)に示す状態において、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが変動表示されている様子を示している。上述したように、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rの変動表示は、通常500msに亘って行われる。これに対し、図209(e)に示す変動表示は、4500msに亘って行われる。図209(f)では、図209(e)に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが停止表示された様子を示している。図206(d)及び(e)に示す普通図柄変動の変動時間が500msであることに対応して、図209(f)では、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、ハズレパターンで停止表示されている。

20

【2094】

図209(g)では、図206(f)に示す状態において、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが変動表示されている様子を示している。図209(h)では、図209(g)に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが停止表示された様子を示している。図206(f)に示す普通図柄変動の変動時間が600000msであることに対応して、図209(h)では、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、当りパターンで停止表示されている。図209(i)では、「BONUS」が開始する(ボーナスモードに移行する)ことに対応する画像が表示装置7に表示されている。

30

【2095】

図209に示す例では、図206(d)に示す普通図柄変動及び図206(e)に示す普通図柄変動(2回の普通図柄変動)が行われる間に、1回のドラム変動演出が行われることとされている。これにより、普通図柄ハズレ長変動に当選したことが示唆されるようになっている。このように、ハズレ長変動先読み演出としては、複数回の普通図柄変動が行われる間に1回のドラム変動演出が行われるように構成してもよい。なお、このような通常よりも長いドラム変動演出(長時間ドラム変動演出)は、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われることが望ましいが、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合にも行われることとしてもよい。普通図柄ハズレ長変動に当選している場合及び普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合の双方の場合に長時間ドラム変動演出が行われ得るような形態においては、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に、普通図柄ハズレ長

40

50

変動に当選していない場合と比較して、高確率で長時間ドラム変動演出が行われ得るように構成するとよい。

【2096】

以上、図207～図209では、残りST回数が所定回数(10回)以上である状況においてゲート通過が発生し、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動パターンとして、普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定された例について説明した。この場合には、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、当りパターンで停止表示される。これに対し、残りST回数が所定回数(10回)未満である状況においてゲート通過が発生し、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動パターンとして、普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定された場合には、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、ハズレパターンで停止表示される(図204のステップS9503参照)。

10

【2097】

普通図柄ハズレ長変動は、長時間(600000ms)に亘って行われるところ、残りST回数が少なくなってから普通図柄ハズレ長変動が発生する場合には、普通図柄ハズレ長変動が行われている途中で、確変モード(確変遊技状態)が終了することになる。確変遊技状態が終了すると、第2特別抽選の結果が小当たりとなった場合に第2特別図柄の変動時間が非常に長くなるため(図134参照)、小当たり用大入賞口151に遊技球を入賞させることがほとんどできなくなってしまう。従って、この場合には、普通図柄ハズレ長変動に当選した意義が没却されてしまうため、当りパターンを出現させることを控えることとしている。

20

【2098】

なお、普通図柄ハズレ長変動の変動時間は、600000msであることとして説明しているが、この例に限定されない。例えば、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、60秒、90秒、120秒、150秒、180秒、210秒、240秒、270秒、300秒、及び、600秒といった複数の変動時間が設けられることとしてもよい。この場合、当りパターンを出現させることが可能な残りST回数を、普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異ならせることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、T1秒(例えば、60秒)及びT2秒(例えば、120秒)($T1 < T2$)が設けられている場合、T1秒の普通図柄ハズレ長変動が決定されたときには残りST回数がN1回(例えば、10回)以上であることを条件として当りパターンを出現させる一方、T2秒の普通図柄ハズレ長変動が決定されたときには残りST回数がN2回(例えば、20回)以上($N1 < N2$)であることを条件として当りパターンを出現させることとしてもよい。

30

【2099】

また、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りST回数に応じて、当りパターンの様子を異ならせることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りST回数が40回以上である場合には、ドラム図柄9202として「チェリー」図柄を停止表示させ、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りST回数が20回以上40回未満である場合には、ドラム図柄9202として「スイカ」図柄を停止表示させ、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りST回数が20回未満である場合には、ドラム図柄9202として「ベル」図柄を停止表示させることとしてもよい。

40

【2100】

また、以上では、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rの変動表示が、普通図柄変動の開始と同時に開始されることとして説明した。ドラム図柄9202の変動表示の開始タイミングは、この例に限定されず、普通図柄変動が行われている途中で、ドラム図柄9202の変動表示が開始されることとしてもよい。例えば、普通図柄変動が開始されてから1000ms経過時点から、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rの変動表示が開始されることとしてもよい。この場合には、例えば、一の普通図柄変動が開始されてから10

50

0 0 m s 経過時点から 1 5 0 0 m s 経過時点に亘って、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の変動表示が行われ、当該普通図柄変動が開始されてから 1 5 0 0 m s 経過時点から、次の普通図柄変動が開始されてから 1 0 0 0 m s 経過時点までの間、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の停止表示が行われるように構成することが可能である。

【 2 1 0 1 】

このように、2 回の普通図柄変動に跨るようにして、ドラム図柄 9 2 0 2 の変動表示及び停止表示を行うことにより、例えば、図 2 0 6 (e) に示す普通図柄変動が行われている間に (例えば、当該普通図柄変動が開始されてから 1 5 0 0 m s 経過時点から)、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R を、当りパターン (図 2 0 7 (j) 参照) で停止表示させることが可能となる。これにより、図 2 0 6 (f) に示す普通図柄ハズレ長変動が開始される前に、図 2 0 7 (j) に示す停止表示が行われることになるため、結果として、普通図柄ハズレ長変動が開始された後、即座に、図 2 0 7 (k) に示すような画像を表示することができるようになる。この観点から、図 2 0 7 (j) に示す停止表示は、普通図柄ハズレ長変動が開始される前、あるいは、普通図柄ハズレ長変動の開始と同時に終了することとしてもよい。

【 2 1 0 2 】

なお、以上では、図 2 0 7 (j) に示す停止表示が行われてから図 2 0 7 (k) に示すような画像が表示され、その後又はそれと同時に普通図柄ハズレ長変動が開始することとして説明した。普通図柄ハズレ長変動が開始するに当たっては、図 2 0 7 (j) に示す停止表示と図 2 0 7 (k) に示すような画像の表示とのうちの何れか一方を行わないように構成してもよいし、双方の表示を行わないように構成してもよい。また、図 2 0 7 (j) に示す停止表示及び図 2 0 7 (k) に示すような画像の表示に代えて (又は、それらの表示に加えて)、小さな図柄を表示することにより、普通図柄ハズレ長変動が開始することを示すように構成してもよい。

【 2 1 0 3 】

< 普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出 >

図 2 1 0 及び図 2 1 1 は、普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。

【 2 1 0 4 】

以上で説明したように、確変モード (図 1 3 7 (a) 参照) において、普通図柄ハズレ長変動 (変動時間が 6 0 0 0 0 0 m s e c となるような普通図柄の変動表示) が開始すると、第 1 ボーナスモードに移行する。第 1 ボーナスモードにおいては、普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出が行われる。普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出においては、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示装置 7 に表示される。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間に対応する時間を示す画像であり、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像を通じて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が示唆される。

【 2 1 0 5 】

図 2 1 0 (a) では、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a が表示装置 7 に表示されている。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a は、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、当りパターンで停止表示された後 (図 2 0 7 (j) 参照)、当該ドラム図柄 9 2 0 2 の表示が終了したときに表示される。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a は、「B O N U S」が開始する (第 1 ボーナスモードに移行する) ことに対応する画像 (図 2 0 7 (k) 参照) の一例である。この例では、普通図柄ハズレ長変動として 6 0 0 0 0 0 m s の普通図柄変動が開始したことに伴って、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a は、「6 0 0 : 0 0」という数字に対応する画像となっている。

【 2 1 0 6 】

図 2 1 0 (a) に示す状態の後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、図 2 1 0 (b) ~ (j) に示すように、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 b 普通図柄ハズ

10

20

30

40

50

レ長変動残り時間画像 9 2 1 0 c 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 d 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 e 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 f 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 g 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 h 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 i 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 j と、漸次切り替わっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a ~ j は、それぞれ、順次短時間（例えば、5 0 0 m s 程度）表示され、当該画像によって示される数字が経時的に減少していく。

【2 1 0 7】

図には現れていないが、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a ~ j は、それぞれ、色の濃さが異なっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 b 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 c 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 d 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 e 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 f 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 g 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 h 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 i 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 j と、当該画像によって示される数字が変化するにつれて、当該画像の色が薄くなっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 j の色は、かなり薄くなっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 j が表示された後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示が消えるようになっている。

【2 1 0 8】

以上では、第 1 ボーナスモードの開始時に普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示される例について説明したが、第 1 ボーナスモードの途中で普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されることもある。

【2 1 0 9】

第 1 ボーナスモードにおいては、第 2 特別抽選の結果が大当たりとなった可能性を示唆する演出として、第 1 ボーナスモード中バトル演出が行われる場合がある。第 1 ボーナスモード中バトル演出においては、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う様子が表示装置 7 に表示される。このような第 1 ボーナスモード中バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタを撃破したときに、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されることがある。すなわち、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、第 2 特別抽選の結果が大当たりとなったことの期待度が相対的に高い状況において表示され得ようになっている。

【2 1 1 0】

図 2 1 1 (a) では、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 a が表示装置 7 に表示されている。この例では、第 1 ボーナスモード中バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタを撃破した時点における普通図柄ハズレ長変動の残り時間が約 3 0 0 0 0 m s であることに対応して、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 a は、「3 0 : 0 0」という数字に対応する画像となっている。

【2 1 1 1】

図 2 1 1 (a) に示す状態の後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、図 2 1 1 (b) ~ (j) に示すように、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 b 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 c 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 d 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 e 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 f 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 g 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 h 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 i 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 j と、漸次切り替わっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 a ~ j は、それぞれ、順次短時間（例えば、5 0 0 m s 程度）表示され、当該画像によって示される数字が経時的に減少していく。

【2 1 1 2】

普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a ~ j と同様に、図には現れていないが、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 a ~ j は、それぞれ、色の濃さが異なってお

り、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 a 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 b 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 c 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 d 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 e 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 f 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 g 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 h 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 i 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 j と、当該画像によって示される数字が変化するにつれて、当該画像の色が薄くなっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 j の色は、かなり薄くなっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 j が表示された後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示が消えるようになっている。

【2 1 1 3】

なお、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像によって示される数字は、必ずしも、普通図柄ハズレ長変動の残り時間に厳密に対応しているわけではない。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像としては、複数の残り時間（例えば、1 0 秒、3 0 秒、6 0 秒、9 0 秒、1 2 0 秒、1 5 0 秒、1 8 0 秒、2 1 0 秒、2 4 0 秒、2 7 0 秒、3 0 0 秒、及び、6 0 0 秒）に対応する画像が設けられている。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されるとき、当該時点における普通図柄ハズレ長変動の（実際の）残り時間に最も近い残り時間に対応する画像が選択され、当該選択された普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示される。図 2 1 0 に示す普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 は、6 0 0 秒に対応する普通図柄ハズレ長変動残り時間画像であり、図 2 1 1 に示す普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 は、3 0 秒に対応する普通図柄ハズレ長変動残り時間画像である。

【2 1 1 4】

本実施例では、以上で説明したような普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示装置 7 に表示されているとき、ドラム変動演出が行われない（左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が表示装置 7 に表示されない）ようになっている。

【2 1 1 5】

< 第 1 ボーナスモード中大当たり時処理 >

図 2 1 2 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中大当たり時処理を示すフローチャートである。

【2 1 1 6】

図 2 1 2 に示す第 1 ボーナスモード中大当たり時処理は、第 1 ボーナスモードにおいて大当たり遊技状態の開始条件が成立し、当該大当たり遊技状態が開始するときに、サブ制御回路 3 0 0 により演出態様決定処理（図 7 6 のステップ S 2 0 5 参照）において行われる処理である。上述したように、第 1 ボーナスモードは、普通図柄ハズレ長変動の開始を契機として移行するボーナスモードである。なお、サブ制御回路 3 0 0 は、大当たり開始コマンドを受信することにより、大当たり遊技状態が開始することを認識することができる。

【2 1 1 7】

第 1 ボーナスモード中大当たり時処理において、まず、サブ CPU 3 0 1 は、賞球数カウンタ加算処理を実行する（ステップ S 9 6 0 1）。賞球数カウンタ加算処理については、後に図 2 1 5 を用いて説明する。

【2 1 1 8】

次に、サブ CPU 3 0 1 は、第 1 ボーナスモードから第 2 ボーナスモードへと演出モードを移行させる（ステップ S 9 6 0 2）。第 2 ボーナスモードは、確変モード又は第 1 ボーナスモードにおいて大当たり遊技状態の開始条件が成立したことを契機として移行するボーナスモードである。ステップ S 9 6 0 2 の処理において、サブ CPU 3 0 1 は、ワーク RAM 3 0 3 の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、第 2 ボーナスモードを示す情報を格納する。その後、サブ CPU 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【2 1 1 9】

< 第 2 ボーナスモード終了時処理 >

図 2 1 3 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 2 ボーナスモード終了時処理を示すフロー

10

20

30

40

50

チャートである。

【 2 1 2 0 】

図 2 1 3 に示す第 2 ボーナスモード終了時処理は、第 2 ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了するときに、サブ制御回路 3 0 0 により演出態様決定処理（図 7 6 のステップ S 2 0 5 参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路 3 0 0 は、大当り終了コマンドを受信することにより、大当り遊技状態が終了することを認識することができる。大当り終了コマンドは、例えば、大当りフラグがクリアされたときに主制御回路 2 0 0 によりセットされ、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

【 2 1 2 1 】

第 2 ボーナスモード終了時処理において、まず、サブ CPU 3 0 1 は、今回の大当り遊技状態によりリミッタ回数に到達したか否かを判断する（ステップ S 9 6 2 1）。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（5 回）である（今回終了する大当り遊技状態が初当り以降（初当りを含めて）5 回目の大当り遊技状態である）か否かを判断する。

10

【 2 1 2 2 】

今回の大当り遊技状態によりリミッタ回数に到達していないと判断した場合、サブ CPU 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動中である（現在、普通図柄ハズレ長変動が行われているところである）か否かを判断する（ステップ S 9 6 2 2）。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄の変動表示が開始した後、当該普通図柄変動に係る変動パターンの変動時間が満了したか否かを判断する。サブ CPU 3 0 1 は、上述した普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動を開始することを認識することができる。また、普通図柄変動開始コマンドには、普通図柄変動パターンの種別（図 1 3 6 参照）を示す情報が含まれているため、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、サブ CPU 3 0 1 は、当該普通図柄変動パターンの変動時間を認識することができる。そして、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路 3 0 0 によって管理されている。普通図柄ハズレ長変動の残り時間は、所定の周期で行われるタイマ更新処理（図示せず）によって更新される。ステップ S 9 6 2 2 の処理において、サブ CPU 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 0 よりも大きい場合に、普通図柄ハズレ長変動中であると判断する。

20

【 2 1 2 3 】

普通図柄ハズレ長変動中であると判断した場合、サブ CPU 3 0 1 は、第 2 ボーナスモードから第 1 ボーナスモードへと演出モードを移行させる（ステップ S 9 6 2 3）。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、ワーク RAM 3 0 3 の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、第 1 ボーナスモードを示す情報を格納する。

30

【 2 1 2 4 】

一方、普通図柄ハズレ長変動中ではないと判断した場合、サブ CPU 3 0 1 は、第 2 ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（ステップ S 9 6 2 4）。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、ワーク RAM 3 0 3 の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、確変モードを示す情報を格納する。

【 2 1 2 5 】

次に、サブ CPU 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップ S 9 6 2 5）。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図 1 3 6 に示す変動パターン「0 5 H」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。なお、本実施例では、大当り遊技状態中に遊技球が通過ゲート 1 2 6 を通過した場合においても、非大当り遊技状態中と同様に、普通抽選が行われる（普通図柄変動パターンが決定される）こととしている。当該ゲート通過に対応する普通図柄変動は、大当り遊技状態中に行われることとしてもよいし、大当り遊技状態の終了後に行われることとしてもよい。

40

【 2 1 2 6 】

50

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブCPU301は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップS9626）。この処理において、サブCPU301は、保留されている特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【2127】

ステップS9623の処理を実行した後、ステップS9625において普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、又は、ステップS9626において大当りに当選していると判断した場合、サブCPU301は、賞球数カウンタ加算処理を実行する（ステップS9627）。賞球数カウンタ加算処理については、後に図215を用いて説明する。ステップS9627の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

10

【2128】

ステップS9621において今回の大当り遊技状態によりリミッタ回数に到達したと判断した場合、サブCPU301は、第2ボーナスモードから通常モードへと演出モードを移行させる（ステップS9628）。この処理において、サブCPU301は、ワークRAM303の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、通常モードを示す情報を格納する。

【2129】

ステップS9626において大当りに当選していないと判断した場合、又は、ステップS9628の処理を実行した後、サブCPU301は、ボーナスモード中結果表示処理を実行する（ステップS9629）。ボーナスモード中結果表示処理については、後に図216を用いて説明する。ステップS9629の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

20

【2130】

<第1ボーナスモード終了時処理>

図214は、第5のパチンコ遊技機に係る第1ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

【2131】

図214に示す第1ボーナスモード終了時処理は、第1ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了するときに、サブ制御回路300により演出態様決定処理（図76のステップS205参照）において行われる処理である。なお、上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路300によって管理されており、サブ制御回路300は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を参照することにより、普通図柄ハズレ長変動が終了することを認識することができる。

30

【2132】

第1ボーナスモード終了時処理において、まず、サブCPU301は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップS9641）。この処理において、サブCPU301は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図136に示す変動パターン「05H」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

40

【2133】

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブCPU301は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップS9642）。この処理において、サブCPU301は、保留されている特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【2134】

ステップS9641において普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、又は、ステップS9642において大当りに当選していると判断した場合、サブCPU301は、賞球数カウンタ加算処理を実行する（ステップS9643）。賞球数カウンタ加算処理については、後に図215を用いて説明する。

50

【 2 1 3 5 】

ステップ S 9 6 4 2 において大当りに当選していないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、ボーナスモード中結果表示処理を実行する（ステップ S 9 6 4 4）。ボーナスモード中結果表示処理については、後に図 2 1 6 を用いて説明する。

【 2 1 3 6 】

ステップ S 9 6 4 3 又はステップ S 9 6 4 4 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、第 1 ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（ステップ S 9 6 4 5）。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、ワーク R A M 3 0 3 の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、確変モードを示す情報を格納する。その後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

10

【 2 1 3 7 】

< 賞球数カウンタ加算処理 >

図 2 1 5 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る賞球数カウンタ加算処理を示すフローチャートである。

【 2 1 3 8 】

図 2 1 5 に示す賞球数カウンタ加算処理は、第 1 ボーナスモード中大当り時処理（図 2 1 2 のステップ S 9 6 0 1 参照）、第 2 ボーナスモード終了時処理（図 2 1 3 のステップ S 9 6 2 7 参照）、又は、第 1 ボーナスモード終了時処理（図 2 1 3 のステップ S 9 6 4 3 参照）において行われる処理である。

【 2 1 3 9 】

賞球数カウンタ加算処理において、まず、サブ C P U 3 0 1 は、エキストラゲームフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップ S 9 6 6 1）。エキストラゲームフラグは、エキストラゲームが発生したことを示すフラグである。本実施例では、確変モードから第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモードに移行し、当該第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモードが終了した後、さらに第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモードに滞在する場合がある。この場合には、ボーナスモードが継続（連荘）していると見做すこととする。以下では、確変モードから最初に移行した第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモードを当初ゲームと呼ぶこととする。また、当初ゲームの終了後継続的に滞在する第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモードをエキストラゲームと呼ぶこととする。

20

【 2 1 4 0 】

エキストラゲームフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、当初ゲーム賞球数カウンタをセットする（ステップ S 9 6 6 2）。当初ゲーム賞球数カウンタの値は、今回のボーナスモード（当初ゲームとしての第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を示している。今回のボーナスモード中に払い出された遊技球の合計数は、ワーク R A M 3 0 3 において随時管理されている。ステップ S 9 6 6 2 の処理において、サブ C P U 3 0 1 は、当該合計数を当初ゲーム賞球数カウンタの値として、ワーク R A M 3 0 3 の所定領域に格納する。続いて、サブ C P U 3 0 1 は、エキストラゲームフラグをオンにセットする（ステップ S 9 6 6 3）。

30

【 2 1 4 1 】

一方、エキストラゲームフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、エキストラゲーム賞球数カウンタの値に、今回のボーナスモード（エキストラゲームとしての第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を加算する（ステップ S 9 6 6 4）。エキストラゲーム賞球数カウンタの値は、エキストラゲーム中に払い出された遊技球の合計数を示しており、ワーク R A M 3 0 3 に記憶されている。ステップ S 9 6 6 4 の処理において、サブ C P U 3 0 1 は、ワーク R A M 3 0 3 に記憶されているエキストラゲーム賞球数カウンタの値に、今回のエキストラゲーム（第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を加えた値を、新たなエキストラゲーム中賞球数カウンタの値としてワーク R A M 3 0 3 に記憶させる。

40

【 2 1 4 2 】

50

ステップS 9 6 6 3又はステップS 9 6 6 4の処理を実行した後、サブCPU 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

【 2 1 4 3 】

< ボーナスモード中結果表示処理 >

図 2 1 6 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るボーナスモード中結果表示処理を示すフローチャートである。

【 2 1 4 4 】

図 2 1 6 に示すボーナスモード中結果表示処理は、第 2 ボーナスモード終了時処理（図 2 1 3 のステップS 9 6 2 9 参照）、又は、第 1 ボーナスモード終了時処理（図 2 1 4 のステップS 9 6 4 4 参照）において行われる処理である。

【 2 1 4 5 】

ボーナスモード中結果表示処理において、まず、サブCPU 3 0 1 は、エキストラゲームフラグ（図 2 1 5 のステップS 9 6 6 3 参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS 9 6 8 1 ）。

【 2 1 4 6 】

エキストラゲームフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU 3 0 1 は、今回のボーナスモード（当初ゲームとしての第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数（当初ゲーム賞球数カウンタの値）を表示装置 7 に表示させる（ステップS 9 6 8 2 ）。

【 2 1 4 7 】

一方、エキストラゲームフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU 3 0 1 は、当初ゲーム賞球数カウンタの値とエキストラゲーム賞球数カウンタの値との合計値を表示装置 7 に表示させる（ステップS 9 6 8 3 ）。当該合計値は、確変モードから当初ゲームに移行してから現在に至るまでの間（ボーナスモード連荘区間）において払い出された遊技球の合計数に対応している。続いて、サブCPU 3 0 1 は、エキストラゲームフラグをオフにセットする（ステップS 9 6 8 4 ）。

【 2 1 4 8 】

ステップS 9 6 8 2 又はステップS 9 6 8 4 の処理を実行した後、サブCPU 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 1 4 9 】

< 第 2 ボーナスモード終了時演出処理 >

図 2 1 7 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 2 ボーナスモード終了時演出処理を示すフローチャートである。

【 2 1 5 0 】

図 2 1 7 に示す第 2 ボーナスモード終了時演出処理は、例えば、図 2 1 3 のステップS 9 6 2 2 において普通図柄ハズレ長変動中であると判断された場合、ステップS 9 6 2 3 の処理が行われる前に、サブ制御回路 3 0 0 により行われる。

【 2 1 5 1 】

第 2 ボーナスモード終了時演出処理において、まず、サブCPU 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 0 秒以上であるか否かを判断する（ステップS 9 7 0 1 ）。上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路 3 0 0 によって管理されており、サブCPU 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を認識することができる。

【 2 1 5 2 】

普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 0 秒未満であると判断した場合、サブCPU 3 0 1 は、確変モード復帰用演出データをセットする（ステップS 9 7 0 2 ）。確変モード復帰用演出データは、確変モードに復帰することを示す演出（確変モード復帰演出）に対応する演出データであり、プログラムROM 2 0 2 に記憶されている。ステップS 9 7 0 2 の処理が実行されることにより、確変モード復帰演出が行われることになる。例えば、確変モード復帰画像（確変モードに復帰することを示す画像）が表示装置 7 に表示される。

10

20

30

40

50

【 2 1 5 3 】

一方、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 10 秒以上であると判断した場合、サブ CPU 301 は、エキストラゲーム突入用演出データをセットする（ステップ S 9 7 0 3）。エキストラゲーム突入用演出データは、エキストラゲームに突入することを示す演出（エキストラゲーム突入演出）に対応する演出データであり、プログラム ROM 202 に記憶されている。ステップ S 9 7 0 3 の処理が実行されることにより、エキストラゲーム突入演出が行われることになる。例えば、エキストラゲーム突入画像（エキストラゲームに突入することを示す画像）が表示装置 7 に表示される。

【 2 1 5 4 】

ステップ S 9 7 0 2 又はステップ S 9 7 0 3 の処理を実行した後、サブ CPU 301 は、本サブルーチンを終了する。

10

【 2 1 5 5 】

なお、ステップ S 9 7 0 2 の処理を実行した場合、サブ CPU 301 は、図 2 1 3 のステップ S 9 6 2 5 の処理に移ることとしてもよい。また、図 2 1 3 のステップ S 9 6 2 2 において普通図柄ハズレ長変動中ではないと判断した場合、サブ CPU 301 は、ステップ S 9 7 0 2 でセットされる確変モード復帰用演出データと同じ（ステップ S 9 7 0 3 でセットされるエキストラゲーム突入用演出データとは異なる）演出データをセットすることとしてもよいし、当該確変モード復帰用演出データとは異なる（エキストラゲーム突入用演出データとも異なる）演出データをセットすることとしてもよい。

【 2 1 5 6 】

20

< 第 1 ボーナスモード中処理 >

図 2 1 8 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中処理を示すフローチャートである。

【 2 1 5 7 】

図 2 1 8 に示す第 1 ボーナスモード中処理は、第 1 ボーナスモードにおいて、サブ制御回路 300 により演出態様決定処理（図 7 6 のステップ S 2 0 5 参照）において所定のタイミングで行われる処理である。例えば、第 1 ボーナスモード中処理は、第 1 ボーナスモードにおいて第 2 特別図柄変動が開始するときに行われる。

【 2 1 5 8 】

第 1 ボーナスモード中処理において、まず、サブ CPU 301 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 15 秒以上であるか否かを判断する（ステップ S 9 7 2 1）。上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路 300 によって管理されており、サブ CPU 301 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を認識することができる。

30

【 2 1 5 9 】

普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 15 秒以上であると判断した場合、サブ CPU 301 は、第 1 ボーナスモード中処理（I）を実行する（ステップ S 9 7 2 2）。第 1 ボーナスモード中処理（I）については、後に図 2 1 9 を用いて説明する。

【 2 1 6 0 】

一方、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 15 秒未満であると判断した場合、サブ CPU 301 は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップ S 9 7 2 3）。この処理において、サブ CPU 301 は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図 1 3 6 に示す変動パターン「05H」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

40

【 2 1 6 1 】

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブ CPU 301 は、第 1 ボーナスモード中処理（II）を実行する（ステップ S 9 7 2 4）。第 1 ボーナスモード中処理（II）については、後に図 2 2 0 を用いて説明する。

【 2 1 6 2 】

50

一方、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブCPU301は、第1ボーナスモード中処理(III)を実行する(ステップS9725)。第1ボーナスモード中処理(III)については、後に図221を用いて説明する。

【2163】

ステップS9722、ステップS9724、又は、ステップS9725の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【2164】

<第1ボーナスモード中処理(I)>

図219は、第5のパチンコ遊技機に係る第1ボーナスモード中処理(I)を示すフローチャートである。

【2165】

図219に示す第1ボーナスモード中処理(I)は、第1ボーナスモード中処理(図218のステップS9722参照)において行われる処理である。

【2166】

第1ボーナスモード中処理(I)において、まず、サブCPU301は、残りST回数が5回以上であるか否かを判断する(ステップS9741)。上述したように、残りST回数は、残りST回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残りST回数を示す値は、ワークRAM303に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【2167】

残りST回数が5回以上であると判断した場合、サブCPU301は、大当りに当選しているか否かを判断する(ステップS9742)。この処理において、サブCPU301は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである場合、大当りに当選していると判断する。

【2168】

大当りに当選していると判断した場合、サブCPU301は、第1ボーナスモード中演出(A)を実行する(ステップS9743)。第1ボーナスモード中演出(A)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒以上であり、残りST回数が5回以上であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップS9743の処理において、例えば、サブCPU301は、ボーナスモードが当面継続することを示唆するような画像を表示装置7に表示させる。あるいは、サブCPU301は、第1ボーナスモード終了煽り抽選を実行し、当該抽選に当選した場合に、第1ボーナスモード終了煽り画像を表示装置7に表示させる。第1ボーナスモード終了煽り画像は、第1ボーナスモードが終了することを煽るような画像である。ステップS9743の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【2169】

ステップS9742において大当りに当選していないと判断した場合、サブCPU301は、第1ボーナスモード中演出(B)を実行する(ステップS9744)。第1ボーナスモード中演出(B)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒以上であり、残りST回数が5回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップS9744の処理において、例えば、サブCPU301は、ボーナスモードが当面継続することを示唆するような画像を表示装置7に表示させる。ステップS9744の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(A)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップS9744の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【2170】

ステップS9741において残りST回数が5回未満であると判断した場合、サブCPU301は、大当りに当選しているか否かを判断する(ステップS9745)。この処理

10

20

30

40

50

において、サブCPU301は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである場合、大当たりに当選していると判断する。

【2171】

大当たりに当選していると判断した場合、サブCPU301は、第1ボーナスモード中演出(C)を実行する(ステップS9746)。第1ボーナスモード中演出(C)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒以上であり、残りST回数が5回未満であり、且つ、大当たりに当選している場合に行われる演出である。ステップS9746の処理において、例えば、サブCPU301は、ST回数が残り少なくなっているがST回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置7に表示させる。ステップS9746の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(A)乃至(B)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップS9746の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

10

【2172】

ステップS9745において大当たりに当選していないと判断した場合、サブCPU301は、第1ボーナスモード中演出(D)を実行する(ステップS9747)。第1ボーナスモード中演出(D)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒以上であり、残りST回数が5回未満であり、且つ、大当たりに当選していない場合に行われる演出である。ステップS9747の処理において、例えば、サブCPU301は、ST回数が残り少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置7に表示させる。ステップS9747の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(A)～(C)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップS9747の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

20

【2173】

<第1ボーナスモード中処理(II)>

図220は、第5のパチンコ遊技機に係る第1ボーナスモード中処理(II)を示すフローチャートである。

【2174】

図220に示す第1ボーナスモード中処理(II)は、第1ボーナスモード中処理(図218のステップS9724参照)において行われる処理である。

30

【2175】

第1ボーナスモード中処理(II)において、まず、サブCPU301は、残りST回数が5回以上であるか否かを判断する(ステップS9761)。上述したように、残りST回数は、残りST回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残りST回数を示す値は、ワークRAM303に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【2176】

残りST回数が5回以上であると判断した場合、サブCPU301は、大当たりに当選しているか否かを判断する(ステップS9762)。この処理において、サブCPU301は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである場合、大当たりに当選していると判断する。

40

【2177】

大当たりに当選していると判断した場合、サブCPU301は、第1ボーナスモード中演出(E)を実行する(ステップS9763)。第1ボーナスモード中演出(E)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りST回数が5回以上であり、且つ、大当たりに当選している場合に行われる演出である。ステップS9763の処理において、例えば、サブ

50

C P U 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動がもうすぐ終了することを示唆するような画像を表示装置 7 に表示させる。ステップ S 9 7 6 3 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 (A) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップ S 9 7 6 3 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 1 7 8 】

ステップ S 9 7 6 2 において大当りに当選していないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中演出 (F) を実行する (ステップ S 9 7 6 4) 。第 1 ボーナスモード中演出 (F) は、第 1 ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残り S T 回数が 5 回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップ S 9 7 6 4 の処理において、例えば、サブ C P U 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動がもうすぐ終了することを示唆するような画像を表示装置 7 に表示させる。ステップ S 9 7 6 4 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 (E) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。また、ステップ S 9 7 6 7 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 (B) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップ S 9 7 6 4 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 1 7 9 】

ステップ S 9 7 6 1 において残り S T 回数が 5 回未満であると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、大当りに当選しているか否かを判断する (ステップ S 9 7 6 5) 。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【 2 1 8 0 】

大当りに当選していると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中演出 (G) を実行する (ステップ S 9 7 6 6) 。第 1 ボーナスモード中演出 (G) は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残り S T 回数が 5 回未満であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップ S 9 7 6 6 の処理において、例えば、サブ C P U 3 0 1 は、S T 回数が残り少なくなっているが S T 回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置 7 に表示させる。ステップ S 9 7 6 6 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 (E) 乃至 (F) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。また、ステップ S 9 7 6 6 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 (C) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップ S 9 7 6 6 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 1 8 1 】

ステップ S 9 7 6 5 において大当りに当選していないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中演出 (H) を実行する (ステップ S 9 7 6 7) 。第 1 ボーナスモード中演出 (H) は、第 1 ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残り S T 回数が 5 回未満であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップ S 9 7 6 7 の処理において、例えば、サブ C P U 3 0 1 は、S T 回数が残り少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置 7 に表示させる。ステップ S 9 7 6 7 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 (E) ~ (G) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。また、ステップ S 9 7 6 7 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 (D) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップ S 9 7 6 7 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチ

ンを終了する。

【 2 1 8 2 】

< 第 1 ボーナスモード中処理 (I I I) >

図 2 2 1 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中処理 (I I I) を示すフローチャートである。

【 2 1 8 3 】

図 2 2 1 に示す第 1 ボーナスモード中処理 (I I I) は、第 1 ボーナスモード中処理 (図 2 1 8 のステップ S 9 7 2 5 参照) において行われる処理である。

【 2 1 8 4 】

第 1 ボーナスモード中処理 (I I I) において、まず、サブ CPU 3 0 1 は、残り S T 回数が 5 回以上であるか否かを判断する (ステップ S 9 7 8 1) 。上述したように、残り S T 回数は、残り S T 回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残り S T 回数を示す値は、ワーク RAM 3 0 3 に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【 2 1 8 5 】

残り S T 回数が 5 回以上であると判断した場合、サブ CPU 3 0 1 は、大当りに当選しているか否かを判断する (ステップ S 9 7 8 2) 。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【 2 1 8 6 】

大当りに当選していると判断した場合、サブ CPU 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中演出 (I) を実行する (ステップ S 9 7 8 3) 。第 1 ボーナスモード中演出 (I) は、第 1 ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残り S T 回数が 5 回以上であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップ S 9 7 8 3 の処理において、例えば、サブ CPU 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が少なくなっているが再度普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置 7 に表示させる。ステップ S 9 7 8 3 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 (A) 乃至 (E) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。

【 2 1 8 7 】

ステップ S 9 7 8 2 において大当りに当選していないと判断した場合、サブ CPU 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中演出 (J) を実行する (ステップ S 9 7 8 4) 。第 1 ボーナスモード中演出 (J) は、第 1 ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残り S T 回数が 5 回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップ S 9 7 8 4 の処理において、例えば、サブ CPU 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が少なくなっているが再度普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置 7 に表示させる。ステップ S 9 7 8 4 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 (I) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。また、ステップ S 9 7 8 4 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 (B) 乃至 (F) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。

【 2 1 8 8 】

ステップ S 9 7 8 1 において残り S T 回数が 5 回未満であると判断した場合、サブ CPU 3 0 1 は、大当りに当選しているか否かを判断する (ステップ S 9 7 8 5) 。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【 2 1 8 9 】

10

20

30

40

50

大当りに当選していると判断した場合、サブCPU301は、第1ボーナスモード中演出(K)を実行する(ステップS9786)。第1ボーナスモード中演出(K)は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残りST回数が5回未満であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップS9786の処理において、例えば、サブCPU301は、ST回数が残り少なくなっているがST回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置7に表示させる。ステップS9786の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(I)乃至(J)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップS9786の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(C)乃至(G)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。

10

【2190】

ステップS9785において大当りに当選していないと判断した場合、サブCPU301は、第1ボーナスモード中演出(L)を実行する(ステップS9787)。第1ボーナスモード中演出(L)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残りST回数が5回未満であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップS9787の処理において、例えば、サブCPU301は、ST回数が残り少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置7に表示させる。ステップS9787の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(I)~(K)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップS9787の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(D)乃至(H)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。

20

【2191】

ステップS9783、ステップS9784、ステップS9786、又は、ステップS9787の処理を実行した後、サブCPU301は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を延長する(ステップS9788)。この処理において、サブCPU301は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間として、当選普通図柄変動の変動時間(例えば、600000ms)をセットする。当選普通図柄変動は、保留されている普通図柄変動のうち、普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄変動である。なお、保留されている普通図柄変動のなかに、当選普通図柄変動が複数含まれる場合、サブCPU301は、当該複数の当選普通図柄変動のうち最初に変動が開始することになる当選普通図柄変動の変動時間を、普通図柄ハズレ長変動の残り時間としてセットする。このようにしてセットされた新たな普通図柄ハズレ長変動の残り時間は、当該当選普通図柄変動が開始するまではタイマ更新処理によって更新されず、当該当選普通図柄変動の開始後に減算される。

30

【2192】

ステップS9788の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。これにより、以降においては、新たな普通図柄ハズレ長変動の残り時間に応じた演出が行われることとなる。換言すれば、演出内容が決定されるに当たって、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が延長されたかのように取り扱われる。例えば、今回の第2特別図柄変動においては、図218のステップS9725の処理が行われたことに起因して、図221に示す第1ボーナスモード中演出(I)~(L)の何れかが行われるのに対し、次の第2特別図柄変動においては、図218のステップS9722の処理が行われ、図219に示す第1ボーナスモード中演出(A)~(D)の何れかが行われることになる。

40

【2193】

以上、図218~図221を用いて説明した第1ボーナスモード中処理は、上述した当初ゲームとしての第1ボーナスモードにおいて行われてもよいし、エキストラゲーム(図215参照)としての第1ボーナスモードにおいて行われてもよいし、これら双方の第1ボーナスモードにおいて行われてもよい。以上で説明したように、第1ボーナスモードに

50

においては、普通図柄ハズレ長変動の残り時間、普通図柄ハズレ長変動への当選の有無、残りST回数、及び、大当りへの当選の有無を含む複数の要素のうちの一又は任意の2以上の要素に応じた演出が行われ得ようになっている。

【2194】

なお、第1ボーナスモードにおいては、特別図柄変動の変動パターンに応じた演出として、上述したドラム変動演出が行われることとしてもよい。例えば、一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、当該特別図柄変動に対応する（当該特別図柄変動中に行われる）ドラム変動演出として、ドラム図柄9202が当りパターンで停止表示され、一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りではない場合、当該特別図柄変動に対応する（当該特別図柄変動中に行われる）ドラム変動演出として、ドラム図柄9202がハズレパターンで停止表示されることとしてもよい。また、一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合に、当該特別図柄変動が開始される前に、先読み演出（例えば、上述したハズレ長変動先読み演出と同様の演出）が行われることとしてもよい。このような先読み演出としては、残りST回数にかかわらず同様の演出が行われることとしてもよいし、残りST回数に応じて（例えば、残りST回数が5回以上である場合と5回未満である場合とで）異なる演出が行われ得ることとしてもよい。

10

【2195】

また、特別図柄変動に応じた演出としてドラム変動演出が行われる場合、1回の特別図柄変動に複数回のドラム変動演出が対応付けられていてもよい。例えば、一の特別図柄変動が行われている間に、当該特別図柄変動に係る大当り判定の結果を示唆する演出として、複数回のドラム変動演出が行われることとしてもよい。また、一の特別図柄変動が開始される前に、当該特別図柄変動に係る大当り判定の結果を示唆する演出として、複数回のドラム変動演出が行われることとしてもよい。1回のドラム変動演出は、上述したように2秒程度で完了することとし、複数回のドラム変動演出が繰り返し行われるように構成することが可能である。

20

【2196】

<残りST回数調整処理>

図222は、第5のパチンコ遊技機に係る残りST回数調整処理を示すフローチャートである。

【2197】

以上では、確変モード（残りST回数減算モード）において、残りST回数画像9203が表示装置7に表示されることとして説明した（図203参照）。残りST回数画像9203は、残りST回数の正確な値を示すものであってもよいし、必ずしも残りST回数の正確な値を示さない（残りST回数を示唆する）ものであってもよい。以下では、残りST回数画像9203が残りST回数を示唆するものとして説明する。

30

【2198】

図222に示す残りST回数調整処理は、残りST回数減算モードにおいて所定のタイミングで行われる処理である。例えば、残りST回数調整処理は、第1ボーナスモードが開始するときや第1ボーナスモードが終了するときに行われる。

【2199】

残りST回数調整処理において、まず、サブCPU301は、表示用残りST回数の値と実際残りST回数の値との間に差があるか否かを判断する（ステップS9801）。実際残りST回数の値は、残りST回数の正確な値であり、以上で説明したように特別図柄変動が行われるごとにその値が更新される（1減算される）ものである。表示用残りST回数の値は、残りST回数の概算値であり、所定時間（例えば、5秒）が経過するごとにその値が更新される（1減算される）ものである。残りST回数画像9203として示される数字は、表示用残りST回数の値に対応している。実際残りST回数の値及び表示用残りST回数の値は、それぞれ、ワークRAM303に記憶されている。

40

【2200】

表示用残りST回数の値と実際残りST回数の値との間に差があると判断した場合、サ

50

ブ C P U 3 0 1 は、表示用残り S T 回数の値に実際残り S T 回数の値をセットする（ステップ S 9 8 0 2）。これにより、表示用残り S T 回数の値が実際残り S T 回数の値に変更され、残り S T 回数画像 9 2 0 3 が残り S T 回数の正確な値を示すように是正されることになる。例えば、第 1 ボーナスマード（普通図柄ハズレ長変動）が開始するときや第 1 ボーナスマード（普通図柄ハズレ長変動）が終了するときに、残り S T 回数画像 9 2 0 3 として示される数字が増えたり減ったりする。

【 2 2 0 1 】

ステップ S 9 8 0 1 において表示用残り S T 回数の値と実際残り S T 回数の値との間に差がないと判断した場合、又は、ステップ S 9 8 0 2 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 0 2 】

なお、S T 回数調整処理としては、図 2 2 2 に示す処理に限定されない。例えば、通常時においては、所定時間（例えば、5 秒）が経過するごとに表示用残り S T 回数の値が更新される（1 減算される）ところ、表示用残り S T 回数の値が実際残り S T 回数の値よりも大きい（小さい）場合には、更新頻度を増やしたり（減らしたり）、1 回の更新で減算する値を大きくしたり（小さくしたり）するように構成することが可能である。

【 2 2 0 3 】

< 表示用残り S T 回数更新処理 >

図 2 2 3 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る表示用残り S T 回数更新処理を示すフローチャートである。

【 2 2 0 4 】

以上では、所定時間（例えば、5 秒）が経過するごとに、表示用残り S T 回数の値が更新される（1 減算される）こととして説明した。表示用残り S T 回数の値が更新されるタイミングは、この例に限定されない。例えば、ドラム変動演出が 1 回行われるごとに（ドラム図柄 9 2 0 2 の変動が開始するときに）表示用残り S T 回数の値が更新されることとしてもよいし、特別図柄変動（第 1 特別図柄変動乃至第 2 特別図柄変動）が開始するときに表示用残り S T 回数の値が更新されることとしてもよい。以下では、第 2 特別図柄変動が開始するときに表示用残り S T 回数の値が更新される例について説明する。

【 2 2 0 5 】

図 2 2 3 に示す表示用残り S T 回数更新処理は、残り S T 回数減算モードにおいて、第 2 始動口 1 4 0 A , 1 4 0 B に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路 3 0 0 により演出態様決定処理（図 7 6 のステップ S 2 0 5 参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路 3 0 0 は、主制御回路 2 0 0 から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動を開始することを認識することができる。

【 2 2 0 6 】

表示用残り S T 回数更新処理において、まず、サブ C P U 3 0 1 は、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 9 8 2 1）。今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、今回の大当たりが 1 0 R 大当たり（図 1 3 3 参照）であるか否かを判断する（ステップ S 9 8 2 2）。主制御回路 2 0 0 から送信される特別図柄演出開始コマンドには、大当たり判定の結果及び大当たりの種別を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブ C P U 3 0 1 は、これらの判断を行うことが可能である。

【 2 2 0 7 】

ステップ S 9 8 2 1 において今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりではない（ハズレ又は小当たりである）と判断した場合、又は、ステップ S 9 8 2 2 において今回の大当たりが 1 0 R 大当たりではない（2 R 大当たりである）と判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、表示用残り S T 回数の誤差が所定値（1 0）であるか否かを判断する（ステップ S 9 8 2 3）。表示用残り S T 回数の誤差は、実際残り S T 回数の値から表示用残り S T 回数の値を減じて得られる値である。ここで、残り S T 回数減算モードが開始すると、実

10

20

30

40

50

際残りST回数の値として50がセットされ、表示用残りST回数の値として40がセットされる。従って、表示用残りST回数の誤差の初期値は、10である。

【2208】

表示用残りST回数の誤差が所定値(10)であると判断した場合、サブCPU301は、ワークRAM303に記憶されている表示用残りST回数の値を1減算する(ステップS9824)。その後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【2209】

一方、表示用残りST回数の誤差が所定値(10)ではないと判断した場合、表示用残りST回数の誤差が所定値(10)よりも大きいかな否かを判断する(ステップS9825)。表示用残りST回数の誤差が所定値(10)よりも大きいと判断した場合、サブCPU301は、ワークRAM303に記憶されている表示用残りST回数の値を1加算する(ステップS9826)。なお、この処理において、サブCPU301は、抽選を行うことにより、表示用残りST回数の値を1加算する処理と表示用残りST回数の値を維持する処理とのうち、何れの処理を行うかを決定することとしてもよい。ステップS9826の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【2210】

表示用残りST回数の誤差が所定値(10)よりも小さいと判断した場合、サブCPU301は、ワークRAM303に記憶されている表示用残りST回数の値を2減算する(ステップS9827)。その後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【2211】

ステップS9822において今回の大当たりが10R大当たりであると判断した場合、サブCPU301は、ワークRAM303に記憶されている表示用残りST回数の値を3減算する(ステップS9827)。ここで、10R大当たりに係る特別図柄変動の変動時間は、15秒となっている。サブCPU301は、当該特別図柄変動が行われている間、5秒経過するごとに、ワークRAM303に記憶されている表示用残りST回数の値を1減算する(合計3減算することとしてもよい)。ステップS9827の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【2212】

なお、2R大当たり(図133参照)に係る特別図柄変動の変動時間と当該特別図柄変動が終了してから大当たり用大入賞口131の開放が終了するまでの時間との合計時間は、10秒となっている。また、小当たりに係る特別図柄変動の変動時間と当該特別図柄変動が終了してから小当たり用大入賞口151の開放が終了するまでの時間との合計時間は、5秒となっている。また、ハズレに係る特別図柄変動の変動時間は、5秒となっている。また、大当たり遊技状態が発生した場合、表示用残りST回数の値は、リセットされてもよいしリセットされなくてもよいが、図223に示す表示用残りST回数更新処理が行われる形態においては、リセットされない(第2ボーナスモードの終了後に、第2ボーナスモードの開始前における表示用残りST回数の値が引き継がれる)ように構成するとよい。

【2213】

以上では、残りST回数画像9203として示される数字によって残りST回数が増減されることとして説明した。本実施例では、残りST回数を示唆する画像として、残りST回数画像9203の代わりに、ランク画像(図示せず)が表示装置7に表示されることとしてもよい。ランク画像は、例えば、「A」、「B」、「C」、「D」・・・等の文字に対応する画像であり、当該文字(ランク)によって残りST回数が増減される。例えば、残りST回数減算モードが開始するとき、図223の処理において管理される表示用残りST回数として100がセットされ、当該表示用残りST回数が60以上である場合にはランク画像として「A」が表示され、当該表示用残りST回数が40以上60未満である場合にはランク画像として「B」が表示され、当該表示用残りST回数が20以上40未満である場合にはランク画像として「C」が表示され、当該表示用残りST回数が5以上20未満である場合にはランク画像として「D」が表示されるような構成を採用することが可能である。当該表示用残りST回数が5未満となった場合には、ランク画像を消去

10

20

30

40

50

することとしてもよい。

【2214】

また、実際残りST回数の値が所定値（例えば、5）となるときに、表示用残りST回数の値が必ず特定値（例えば、0）になるように、表示用残りST回数の値の更新を（減算乃至加算）を制御することとしてもよい。例えば、残りST回数減算モードが開始するとき、表示用残りST回数として100をセットし、その後特別図柄変動が行われるごとに（特別図柄変動が終了するとき）、表示用残りST回数を5ずつ減算し、表示用残りST回数の値が30になった後は、特別図柄変動が行われても抽選により表示用残りST回数が減算されない（加算又は維持される）場合があるように制御する。これにより、実際残りST回数の値が11になったときに表示用残りST回数の値が30になると、その後特別図柄変動が行われるごとに（特別図柄変動が終了するとき）、表示用残りST回数を5ずつ減算し、実際残りST回数の値が5になったときに表示用残りST回数の値が0になる。このような構成を採用することが可能である。なお、実際残りST回数の値が所定値（例えば、5）以下となった場合（表示用残りST回数の値が特定値（例えば、0）となった場合）には、実際残りST回数の値が所定値（例えば、5）よりも大きい場合とは異なる背景の表示されるモードに移行することとしてもよい。

10

【2215】

また、以上では、大当たり判定の結果乃至大当たりの種別に基づいて表示用残りST回数（ランク）が更新されることとして説明したが、普通抽選の結果乃至普通図柄変動パターンの種別に基づいて表示用残りST回数（ランク）が更新されるように構成してもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合には、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合と比較して、1回の更新で減算又は加算する値を大きく（小さく）してもよい。同様に、大当たり判定の結果が大当たりである場合には、大当たり判定の結果が大当たりではない場合と比較して、1回の更新で減算又は加算する値を大きく（小さく）してもよい。これにより、残りST回数画像9203やランク画像を通じて、大当たりへの当選の有無や普通図柄ハズレ長変動への当選の有無を示唆することができる。

20

【2216】

< 確変モード中普図先読み演出処理 >

図224は、第5のパチンコ遊技機に係る確変モード中普図先読み演出処理を示すフローチャートである。

30

【2217】

図224に示す確変モード中普図先読み演出処理は、確変モードにおいて、第2始動口140A、140Bに遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路300により演出態様決定処理（図76のステップS205参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路300は、主制御回路200から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。

【2218】

確変モード中普図先読み演出処理において、まず、サブCPU301は、普図先読み抽選を実行する（ステップS9841）。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。

40

【2219】

次に、サブCPU301は、普図先読み抽選に当選したか否かを判断する（ステップS9842）。普図先読み抽選に当選していないと判断した場合、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【2220】

一方、普図先読み抽選に当選したと判断した場合、サブCPU301は、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS9843）。主制御回路200から送信される特別図柄演出開始コマンドには、大当たり判定の結果を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブC

50

P U 3 0 1 は、当該判断を行うことが可能である。

【 2 2 2 1 】

今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップ S 9 8 4 4）。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図 1 3 6 に示す変動パターン「0 5 H」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【 2 2 2 2 】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、普図先読み演出（A）を実行する（ステップ S 9 8 4 5）。普図先読み演出（A）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップ S 9 8 4 5 の処理において、例えば、サブ C P U 3 0 1 は、大当り及び普通図柄ハズレ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像を表示装置 7 に表示させる。サブ C P U 3 0 1 は、大当りの種別（2 R 大当り又は 1 0 R 大当り）に応じて異なる画像を表示装置 7 に表示させることとしてもよい。ステップ S 9 8 4 5 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

10

【 2 2 2 3 】

ステップ S 9 8 4 4 において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、普図先読み演出（B）を実行する（ステップ S 9 8 4 6）。普図先読み演出（B）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップ S 9 8 4 6 の処理において、例えば、サブ C P U 3 0 1 は、大当りに当選したことを示唆するような画像を表示装置 7 に表示させる。サブ C P U 3 0 1 は、大当りの種別（2 R 大当り又は 1 0 R 大当り）に応じて異なる画像を表示装置 7 に表示させることとしてもよい。ステップ S 9 8 4 6 の処理により表示される画像は、普図先読み演出（A）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップ S 9 8 4 6 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

20

30

【 2 2 2 4 】

ステップ S 9 8 4 3 において今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りではないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りであるか否かを判断する（ステップ S 9 8 4 7）。主制御回路 2 0 0 から送信される特別図柄演出開始コマンドには、大当り判定の結果を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブ C P U 3 0 1 は、当該判断を行うことが可能である。

【 2 2 2 5 】

今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りであると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップ S 9 8 4 8）。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図 1 3 6 に示す変動パターン「0 5 H」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

40

【 2 2 2 6 】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、普図先読み演出（C）を実行する（ステップ S 9 8 4 9）。普図先読み演出（C）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップ S 9 8 4 9 の処理において、例えば、サブ C P U 3 0 1 は、小当り及び普通図柄ハズ

50

レ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像を表示装置 7 に表示させる。ステップ S 9 8 4 9 の処理により表示される画像は、普図先読み演出 (A) 乃至 (B) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップ S 9 8 4 9 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 2 7 】

ステップ S 9 8 4 8 において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、普図先読み演出 (D) を実行する (ステップ S 9 8 5 0) 。普図先読み演出 (D) は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が小当たりであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップ S 9 8 5 0 の処理において、例えば、サブ C P U 3 0 1 は、小当たりに当選したことを示唆するような画像を表示装置 7 に表示させる。ステップ S 9 8 5 0 の処理により表示される画像は、普図先読み演出 (A) ~ (C) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップ S 9 8 5 0 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 2 8 】

ステップ S 9 8 4 7 において今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が小当たりではないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する (ステップ S 9 8 5 1) 。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン (図 1 3 6 に示す変動パターン「 0 5 H 」) である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【 2 2 2 9 】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、普図先読み演出 (E) を実行する (ステップ S 9 8 5 2) 。普図先読み演出 (E) は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果がハズレであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップ S 9 8 5 2 の処理において、例えば、サブ C P U 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置 7 に表示させる。ステップ S 9 8 5 2 の処理により表示される画像は、普図先読み演出 (A) ~ (D) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップ S 9 8 5 2 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 3 0 】

ステップ S 9 8 5 1 において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、普図先読み演出 (F) を実行する (ステップ S 9 8 5 3) 。普図先読み演出 (F) は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果がハズレであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップ S 9 8 5 3 の処理において、例えば、サブ C P U 3 0 1 は、大当たり乃至小当たりにも普通図柄ハズレ長変動にも当選していないことを示唆するような画像を表示装置 7 に表示させる。ステップ S 9 8 5 3 の処理により表示される画像は、普図先読み演出 (A) ~ (E) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップ S 9 8 5 3 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 3 1 】

普図先読み演出 (A) 、普図先読み演出 (C) 、及び、普図先読み演出 (E) においては、普図先読み演出 (B) 、普図先読み演出 (D) 、及び、普図先読み演出 (F) と比較して高確率で、特定の画像 (普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像) が表示される。これにより、特別図柄変動中に、普通図柄ハズレ長変動に当選したことが示唆されるようになっていく。普図先読み演出 (A) 、普図先読み演出 (C) 、及び、普図先読み演出 (E) において表示され得る画像としては、他の演出では表示され得ない画像 (普通図柄ハズレ長変動に当選したことが確定する画像) を設けることとしてもよい。

【 2 2 3 2 】

本実施例では、上述したように、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、複数の変動時間（例えば、60秒、90秒、120秒、150秒、180秒、210秒、240秒、270秒、300秒、及び、600秒）を設けることとしてもよい。この場合、普図先読み演出（A）、普図先読み演出（C）、及び、普図先読み演出（E）においては、当選している普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異なる画像を表示装置7に表示させることとしてもよい。

【 2 2 3 3 】

また、以上では、図224に示す確変モード中普図先読み演出処理が確変モードにおいて行われることとして説明したが、第1ボーナスモードにおいても、ステップS9841～ステップS9853の処理と同様の処理が行われることとしてもよい。

【 2 2 3 4 】

< 確変モード中特図先読み演出処理 >

図225は、第5のパチンコ遊技機に係る確変モード中特図先読み演出処理を示すフローチャートである。

【 2 2 3 5 】

図225に示す確変モード中特図先読み演出処理は、確変モードにおいて、遊技球が通過ゲート126を通過した後、当該ゲート通過に係る普通図柄変動が開始するときに、サブ制御回路300により演出態様決定処理（図76のステップS205参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路300は、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動が開始することを認識することができる。普通図柄変動開始コマンドは、例えば、普通図柄記憶チェック処理（図64のステップS192参照）において、普通図柄変動が開始するときに主制御回路200によりセットされ、サブ制御回路300に送信される。

【 2 2 3 6 】

確変モード中特図先読み演出処理において、まず、サブCPU301は、特図先読み抽選を実行する（ステップS9861）。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。

【 2 2 3 7 】

次に、サブCPU301は、特図先読み抽選に当選したか否かを判断する（ステップS9862）。特図先読み抽選に当選していないと判断した場合、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 3 8 】

一方、特図先読み抽選に当選したと判断した場合、サブCPU301は、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図136に示す変動パターン「05H」）であるか否かを判断する（ステップS9863）。普通図柄変動開始コマンドには、普通図柄変動パターンの種別（図136参照）を示す情報が含まれているため、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、サブCPU301は、当該判断を行うことが可能である。

【 2 2 3 9 】

今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであると判断した場合、サブCPU301は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップS9864）。この処理において、サブCPU301は、保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【 2 2 4 0 】

大当りに当選していると判断した場合、サブCPU301は、特図先読み演出（A）を実行する（ステップS9865）。特図先読み演出（A）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップ

10

20

30

40

50

S 9 8 6 5 の処理において、例えば、サブCPU 3 0 1 は、大当たり及び普通図柄ハズレ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像（例えば、図 2 2 4 のステップ S 9 8 4 5 において表示される画像と同じ画像）を表示装置 7 に表示させる。サブCPU 3 0 1 は、大当たりの種別（2 R 大当たり又は 1 0 R 大当たり）に応じて異なる画像を表示装置 7 に表示させることとしてもよい。ステップ S 9 8 6 5 の処理を実行した後、サブCPU 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 4 1 】

ステップ S 9 8 6 4 において大当たりには当選していないと判断した場合、サブCPU 3 0 1 は、特図先読み演出（B）を実行する（ステップ S 9 8 6 6）。特図先読み演出（B）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであり、且つ、大当たりには当選していない場合に行われる演出である。ステップ S 9 8 6 6 の処理において、例えば、サブCPU 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像（例えば、図 2 2 4 のステップ S 9 8 5 2 において表示される画像と同じ画像）を表示装置 7 に表示させる。ステップ S 9 8 6 6 の処理により表示される画像は、特図先読み演出（A）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップ S 9 8 6 6 の処理を実行した後、サブCPU 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 4 2 】

ステップ S 9 8 6 3 において今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではないと判断した場合、サブCPU 3 0 1 は、大当たりには当選しているか否かを判断する（ステップ S 9 8 6 7）。この処理において、サブCPU 3 0 1 は、保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである場合、大当たりには当選していると判断する。

【 2 2 4 3 】

大当たりには当選していると判断した場合、サブCPU 3 0 1 は、特図先読み演出（C）を実行する（ステップ S 9 8 6 8）。特図先読み演出（C）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではなく、且つ、大当たりには当選している場合に行われる演出である。ステップ S 9 8 6 8 の処理において、例えば、サブCPU 3 0 1 は、大当たりには当選したことを示唆するような画像（例えば、図 2 2 4 のステップ S 9 8 4 6 において表示される画像と同じ画像）を表示装置 7 に表示させる。サブCPU 3 0 1 は、大当たりの種別（2 R 大当たり又は 1 0 R 大当たり）に応じて異なる画像を表示装置 7 に表示させることとしてもよい。ステップ S 9 8 6 8 の処理により表示される画像は、特図先読み演出（A）乃至（B）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップ S 9 8 6 8 の処理を実行した後、サブCPU 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 4 4 】

ステップ S 9 8 6 7 において大当たりには当選していないと判断した場合、サブCPU 3 0 1 は、特図先読み演出（D）を実行する（ステップ S 9 8 6 9）。特図先読み演出（D）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではなく、且つ、大当たりには当選していない場合に行われる演出である。ステップ S 9 8 6 9 の処理において、例えば、サブCPU 3 0 1 は、大当たりにも普通図柄ハズレ長変動にも当選していないことを示唆するような画像（例えば、図 2 2 4 のステップ S 9 8 5 3 において表示される画像と同じ画像）を表示装置 7 に表示させる。ステップ S 9 8 6 9 の処理により表示される画像は、特図先読み演出（A）～（C）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップ S 9 8 6 9 の処理を実行した後、サブCPU 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 4 5 】

特図先読み演出（A）及び特図先読み演出（C）においては、特図先読み演出（B）及

10

20

30

40

50

び特図先読み演出（D）と比較して高確率で、特定の画像（大当りに当選したことを示唆するような画像）が表示される。これにより、普通図柄変動中に、大当りに当選したことが示唆されるようになっている。特図先読み演出（A）及び特図先読み演出（C）において表示され得る画像としては、他の演出では表示され得ない画像（大当りに当選したことが確定する画像）を設けることとしてもよい。また、特図先読み演出（A）～（D）においては、それぞれ、残りST回数に応じて（例えば、残りST回数が10回以上である場合と5回以上10回未満である場合と5回未満である場合とで）異なる画像が表示されるように構成してもよい。また、特図先読み演出（A）～（D）としては、上述したドラム変動演出が行われるように構成してもよい。

【2246】

本実施例では、上述したように、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、複数の変動時間（例えば、60秒、90秒、120秒、150秒、180秒、210秒、240秒、270秒、300秒、及び、600秒）を設けることとしてもよい。この場合、特図先読み演出（A）及び特図先読み演出（B）においては、当選している普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異なる画像を表示装置7に表示させることとしてもよい。

【2247】

また、以上では、図225に示す確変モード中特図先読み演出処理が確変モードにおいて行われることとして説明したが、第2ボーナスモードにおいても、ステップS9861～ステップS9869の処理と同様の処理が行われることとしてもよい。

【2248】

なお、普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンとなった場合には、基本的に、普通図柄ハズレ長変動が開始することに対応する演出（図207（j）及び（k）参照）が行われることになるが、大当りに当選している場合（例えば、ステップS9865の処理が行われた場合）には、当該演出を行わないように構成してもよい。すなわち、この場合には、普通図柄ハズレ長変動（第1ボーナスモード）が開始した後間もなくして大当り遊技状態（第2ボーナスモード）に移行するところ、当該大当り遊技状態の開始時点まで、「BONUS」が開始することに対応する演出が行われるのを保留することとしてもよい。例えば、ステップS9865の処理が行われた場合には、（普通図柄ハズレ長変動に当選しているにもかかわらず）ドラム図柄9202をハズレパターンで停止表示させることとしてもよいし、ドラム図柄9202を当りパターンで停止表示させつつその時点では当り告知演出（図207（k）参照）を行わないようにしてもよい。その後、大当り遊技状態に移行するときに、「BONUS」が開始することを盛り上げる演出（当り告知演出）を行うように構成することが可能である。

【2249】

<アイコン停止示唆予告演出>

図226（a）は、第1演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図226（b）は、アイコン停止示唆予告演出のパターンを示す図である。

【2250】

図226（a）に示すように、第1演出ステージにおいては、アイコン停止示唆用メーター画像9301（「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9301a、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像9301b、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像9301c）が、表示装置7に表示されている。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9301a、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像9301b、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像9301cは、それぞれ、メーターを模した画像となっている。

【2251】

具体的に、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9301a、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像9301b、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像9301cは、それぞれ、初期表示態様（メーターが溜まっていない状態）、レベル1表示態様（メーターが1段階溜まっている状態）、レベル2表示態様（メーターが2段階

10

20

30

40

50

溜まっている状態)、及び、レベルMAX表示態様(メーターが満タンになっている状態)のうちの何れかの態様で表示することができるようになっている。

【2252】

アイコン停止示唆用メーター画像9301の示すメーターは、第1演出ステージ中に行われる演出(アイコン停止示唆予告演出)に応じて溜まっていく。図226(b)に示すアイコン停止示唆予告演出は、第1演出ステージ(図137(a)参照)において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。アイコン停止示唆予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当たり予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。なお、アイコン停止示唆予告演出は、第1演出ステージにおいてのみ行われ得る演出である。

【2253】

具体的に、演出番号「171」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9301aの表示態様がレベル1表示態様となる演出である。演出番号「172」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9301aの表示態様がレベル2表示態様となる演出である。演出番号「173」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9301aの表示態様がレベルMAX表示態様となる演出である。

【2254】

演出番号「171」～「173」に対応する演出は、上述した「ベル」アイコンが(停止)表示される可能性を示唆する演出となっている。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9301aの表示態様がレベル1表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9301aの表示態様が初期表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが(停止)表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9301aの表示態様がレベル2表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9301aの表示態様がレベル1表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが(停止)表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9301aの表示態様がレベルMAX表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9301aの表示態様がレベル2表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが(停止)表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9301aの表示態様がレベルMAX表示態様である場合には、「ベル」アイコンが必ず(停止)表示される。すなわち、この場合には、「擬似2」に移行することが確定する。

【2255】

演出番号「174」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像9301bの表示態様がレベル1表示態様となる演出である。演出番号「175」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像9301bの表示態様がレベル2表示態様となる演出である。演出番号「176」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像9301bの表示態様がレベルMAX表示態様となる演出である。

【2256】

演出番号「174」～「176」に対応する演出は、上述した「スイカ」アイコンが(停止)表示される可能性を示唆する演出となっている。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像9301bの表示態様がレベル1表示態様である場合には、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像9301bの表示態様が初期表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが(停止)表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像9301bの表示態様がレベル2表示態様である場合には、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像9301bの表示態様がレベル1表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが(停止)表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像9301bの表示態様がレベルMAX表示態様である場合には、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像9301bの表示態様がレベル2表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが(停止)表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像9301bの表示態様がレベルMAX表示態様である場合には、「スイカ」アイコンが必ず(停止)表示される。すなわち、この場合には、「擬似3」に移行す

10

20

30

40

50

ることが確定する。

【 2 2 5 7 】

演出番号「 1 7 7 」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 1 表示態様となる演出である。演出番号「 1 7 8 」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 2 表示態様となる演出である。演出番号「 1 7 9 」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル M A X 表示態様となる演出である。

【 2 2 5 8 】

演出番号「 1 7 7 」～「 1 7 9 」に対応する演出は、上述した「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性を示唆する演出となっている。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 1 表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様が初期表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 2 表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 1 表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル M A X 表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 2 表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル M A X 表示態様である場合には、「チェリー」アイコンが必ず（停止）表示される。すなわち、この場合には、所定のスーパーリーチに移行することが確定する。

【 2 2 5 9 】

演出番号「 1 7 1 」～「 1 7 9 」に対応する演出は、基本的に、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が行われているときに、当該特別図柄変動中に行われる擬似連演出がどの段階まで進行するのかを示唆するための演出として行われる。すなわち、一の特別図柄変動中における「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様は、当該特別図柄変動中に「ベル」アイコンが表示される可能性を示唆している。同様に、一の特別図柄変動中における「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様は、当該特別図柄変動中に「スイカ」アイコンが表示される可能性を示唆している。また、一の特別図柄変動中における「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様は、当該特別図柄変動中に「チェリー」アイコンが表示される可能性を示唆している。

【 2 2 6 0 】

これに対し、演出番号「 1 7 1 」～「 1 7 3 」に対応する演出は、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始する前に先読み演出が行われる場合に、当該先読み演出のなかで、当該特別図柄変動中に行われる擬似連演出がどの段階まで進行するのかを示唆するための演出として行われることもある。この場合、一の特別図柄変動中における「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様は、次回以降の（先読みの対象となる）特別図柄変動中に「ベル」アイコンが表示される可能性を示唆することになる。従って、一の始動入賞についての先読み演出において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様がレベル M A X 表示態様となった場合には、当該始動入賞に係る特別図柄変動中に行われる擬似連演出において、少なくとも「擬似 2 」までは移行することが確定したことになる。

【 2 2 6 1 】

<アイコン停止示唆予告内容抽選処理>

図 2 2 7 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るアイコン停止示唆予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【 2 2 6 2 】

図 2 2 7 に示すアイコン停止示唆予告内容抽選処理は、第 1 特別図柄変動開始時処理（図 1 8 6 参照）のステップ S 9 2 1 4 において、現在の演出ステージが第 1 演出ステージである場合に、第 1 演出ステージ予告内容抽選処理（図 1 3 8 参照）の後に、サブ制御回路 3 0 0 により行われる処理である。

【 2 2 6 3 】

アイコン停止示唆予告内容抽選処理において、まず、サブ CPU 3 0 1 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生するか否かを判断する（ステップ S 9 9 0 1）。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが先読み用サブ変動パターン（図 1 9 1 参照）であるか否かを判断する。

10

【 2 2 6 4 】

今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生すると判断した場合、サブ CPU 3 0 1 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップ S 9 9 0 2）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブ CPU 3 0 1 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似 3」まで進行するか否かを判断する（ステップ S 9 9 0 3）。

【 2 2 6 5 】

擬似連演出が「擬似 3」まで進行すると判断した場合、サブ CPU 3 0 1 は、擬似 3 用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 9 0 4）。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似 3」においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似 3」においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブ CPU 3 0 1 は、「擬似 3」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「1 7 7」～「1 7 9」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似 3」において、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様に変化し得る。

20

【 2 2 6 6 】

ステップ S 9 9 0 3 において擬似連演出が「擬似 3」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 0 4 の処理を実行した後、サブ CPU 3 0 1 は、擬似 2 用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 9 0 5）。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似 2」においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似 2」においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブ CPU 3 0 1 は、「擬似 2」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「1 7 4」～「1 7 6」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似 2」において、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様に変化し得る。

30

【 2 2 6 7 】

ステップ S 9 9 0 3 において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 0 5 の処理を実行した後、サブ CPU 3 0 1 は、擬似 1 用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 9 0 6）。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似 1」においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似 1」においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブ CPU 3 0 1 は、「擬似 1」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「1 7 1」～「1 7 3」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似 1」において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様に変化し得る。

40

【 2 2 6 8 】

ステップ S 9 9 0 1 において今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生すると判断した場合、サブ CPU 3 0 1 は、先読み用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 9 0 7）。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行

50

うことにより、先読み演出においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、先読み演出においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブCPU301は、先読み演出において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「171」～「173」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、先読み演出において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9301aの表示態様が変化し得る。

【2269】

ステップS9906又はステップS9907の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

【2270】

<当該保留変化演出抽選処理>

図228及び図229は、第5のパチンコ遊技機に係る当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャートである。

【2271】

図226(a)に示すように、第1演出ステージにおいては、当該保留球画像9302が表示装置7に表示されている。当該保留球画像9302は、今回の(現在行われている)特別図柄変動(当該保留球)に対応する画像である。また、保留されている特別図柄変動の数に応じて、第1保留球画像9303a、第2保留球画像9303b、第3保留球画像9303c、及び、第4保留球画像9303dのうちの一又は複数の画像が表示される。第1保留球画像9303aは、1個目の保留球に対応する画像であり、第2保留球画像9303bは、2個目の保留球に対応する画像であり、第3保留球画像9303cは、3個目の保留球に対応する画像であり、第4保留球画像9303dは、4個目の保留球に対応する画像である。

【2272】

本実施例では、当該保留球画像9302の色を変化させる演出(当該保留変化演出)が行われる。当該保留球画像9302の色を通じて、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が示唆される。当該保留変化演出は、第1演出ステージ(図137(a)参照)において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。当該保留変化演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当たり予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。なお、先読み演出により、第1保留球画像9303a、第2保留球画像9303b、第3保留球画像9303c、及び、第4保留球画像9303dの色が変化することもある。

【2273】

図228及び図229に示す当該保留変化演出抽選処理は、第1特別図柄変動開始時処理(図186参照)のステップS9214において、現在の演出ステージが第1演出ステージである場合に、第1演出ステージ予告内容抽選処理(図138参照)の後に、サブ制御回路300により行われる処理である。なお、当該保留変化演出抽選処理は、現在の演出ステージが第2演出ステージ又は第3演出ステージである場合においても行われることとしてもよい。

【2274】

当該保留変化演出抽選処理において、まず、サブCPU301は、保留変化パターン組合せ抽選処理を実行する(ステップS9921)。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当該保留変化演出の内容(どのようなタイミングで、当該保留球画像9302の色をどのように変化させるか)を決定する。当該保留変化演出の内容は、保留変化パターンの組合せにより規定される。保留変化パターンとしては、保留変化パターン(1)、保留変化パターン(2)、保留変化パターン(3)、保留変化パターン(4)、保留変化パターン(5)、保留変化パターン(6)、保留変化パターン(7)、保留変化パターン(8)、及び、保留変化パターン(9)が設けられている。

【2275】

保留変化パターンの組合せとしては、例えば、保留変化パターン(1)及び保留変化パ

10

20

30

40

50

ターン（９）という組合せ、保留変化パターン（１）、保留変化パターン（２）、保留変化パターン（３）、及び、保留変化パターン（９）という組合せ、保留変化パターン（１）、保留変化パターン（２）、保留変化パターン（３）、保留変化パターン（４）、保留変化パターン（７）、保留変化パターン（８）、及び、保留変化パターン（９）という組合せ、保留変化パターン（１）、保留変化パターン（２）、保留変化パターン（３）、保留変化パターン（４）、保留変化パターン（５）、保留変化パターン（６）、保留変化パターン（８）、及び、保留変化パターン（９）という組合せ等が設けられている。保留変化パターンの組合せのなかには、保留変化パターン（９）が必ず含まれている。また、保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（７）が含まれる場合には、当該組合せのなかに保留変化パターン（８）も必ず含まれている。ステップＳ９９２１の処理において、サブＣＰＵ３０１は、予め複数設けられた保留変化パターンの組合せのなかから、一の組合せを選択する。

10

【２２７６】

次に、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（１）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９２２）。保留変化パターン（１）は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階が開始するとき（今回の特別図柄変動が開始するとき）に当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。

【２２７７】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（１）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、保留変化パターン（１）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９２３）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似１」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９２２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、今回の特別図柄変動が開始される直前における第１保留球画像９３０３ａの色と同じである。先読み演出により保留球画像９３０３の色が変化している場合、サブＣＰＵ３０１は、当該第１保留球画像９３０３ａの色を基準として、当該保留球画像９３０２の色変化態様を決定する。

20

30

【２２７８】

ステップＳ９９２２において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（１）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９２３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（２）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９２４）。保留変化パターン（２）は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（２）が含まれる組合せは、「擬似１」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得るようになっている。

40

【２２７９】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（２）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、保留変化パターン（２）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９２５）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２４の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を

50

基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似 1」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当該保留球画像 9302 の色が変わることになる。なお、ステップ S9924 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色は、ステップ S9923 の処理が行われている場合には、ステップ S9923 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S9923 の処理が行われていない場合には、ステップ S9922 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色である。

【2280】

ステップ S9924 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(2)が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S9925 の処理を実行した後、サブ CPU301 は、ステップ S9921 で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(3)が含まれるか否かを判断する(ステップ S9926)。保留変化パターン(3)は、擬似連演出における「擬似 2」の段階が開始するときに当該保留球画像 9302 の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン(3)が含まれる組合せは、擬似連演出が発生する場合にのみ選択され得ようになっている。

【2281】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(3)が含まれると判断した場合、サブ CPU301 は、保留変化パターン(3)に基づいて、保留変化内容を決定する(ステップ S9927)。この処理において、サブ CPU301 は、擬似連演出における「擬似 2」の段階が開始するときに当該保留球画像 9302 の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブ CPU301 は、ステップ S9926 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似 2」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像 9302 の色が変わることになる。なお、ステップ S9926 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色は、ステップ S9925 の処理が行われている場合には、ステップ S9925 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S9925 の処理が行われていない場合には、ステップ S9924 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色である。

【2282】

ステップ S9926 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(3)が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S9927 の処理を実行した後、サブ CPU301 は、ステップ S9921 で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(4)が含まれるか否かを判断する(ステップ S9928)。保留変化パターン(4)は、擬似連演出における「擬似 2」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像 9302 の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン(4)が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、「擬似 2」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得ようになっている。

【2283】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(4)が含まれると判断した場合、サブ CPU301 は、保留変化パターン(4)に基づいて、保留変化内容を決定する(ステップ S9929)。この処理において、サブ CPU301 は、擬似連演出における「擬似 2」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像 9302 の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブ CPU301 は、ステップ S9928 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定す

10

20

30

40

50

る。これにより、当該「擬似２」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９２８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９２７の処理が行われている場合には、ステップＳ９９２７の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９２７の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９２６の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

【２２８４】

ステップＳ９９２８において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（４）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９２９の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（５）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９３０）。保留変化パターン（５）は、擬似連演出における「擬似３」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（５）が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、当該擬似連演出が「擬似３」の段階まで進行する場合にのみ選択され得ようになっている。

10

【２２８５】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（５）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、保留変化パターン（５）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９３１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出における「擬似３」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９３０の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似３」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９３０の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９２９の処理が行われている場合には、ステップＳ９９２９の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９２９の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９２８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

20

30

【２２８６】

ステップＳ９９３０において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（５）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９３１の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（６）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９３２）。保留変化パターン（６）は、擬似連演出における「擬似３」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（６）が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、当該擬似連演出が「擬似３」の段階まで進行し、且つ、「擬似３」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得ようになっている。

40

【２２８７】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（６）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、保留変化パターン（６）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９３３）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出における「擬似３」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９３２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似３」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当

50

該保留球画像 9302 の色が変化することになる。なお、ステップ S9932 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色は、ステップ S9931 の処理が行われている場合には、ステップ S9931 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S9931 の処理が行われていない場合には、ステップ S9930 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色である。

【2288】

ステップ S9932 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(6)が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S9933 の処理を実行した後、サブ CPU301 は、ステップ S9921 で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(7)が含まれるか否かを判断する(ステップ S9934)。保留変化パターン(7)は、当該保留球画像 9302 が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと 2 回残っている状況において当該保留球画像 9302 の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン(7)に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、スーパーリーチの前半等を挙げることができる。

10

【2289】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(7)が含まれると判断した場合、サブ CPU301 は、保留変化パターン(7)に基づいて、保留変化内容を決定する(ステップ S9935)。この処理において、サブ CPU301 は、当該保留球画像 9302 が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと 2 回残っている状況において当該保留球画像 9302 の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブ CPU301 は、ステップ S9934 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該色変化があと 2 回残っている状況で、決定された態様で当該保留球画像 9302 の色が変わることになる。なお、ステップ S9934 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色は、ステップ S9933 の処理が行われている場合には、ステップ S9933 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S9933 の処理が行われていない場合には、ステップ S9932 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色である。

20

【2290】

ステップ S9934 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(7)が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S9935 の処理を実行した後、サブ CPU301 は、ステップ S9921 で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(8)が含まれるか否かを判断する(ステップ S9936)。保留変化パターン(8)は、当該保留球画像 9302 が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと 1 回残っている状況において当該保留球画像 9302 の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン(8)に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、スーパーリーチの前半や後半等を挙げることができる。

30

【2291】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(8)が含まれると判断した場合、サブ CPU301 は、保留変化パターン(8)に基づいて、保留変化内容を決定する(ステップ S9937)。この処理において、サブ CPU301 は、当該保留球画像 9302 が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと 1 回残っている状況において当該保留球画像 9302 の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブ CPU301 は、ステップ S9936 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該色変化があと 1 回残っている状況で、決定された態様で当該保留球画像 9302 の色が変わることになる。なお、ステップ S9936 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色は、ステッ

40

50

プ S 9 9 3 5 の処理が行われている場合には、ステップ S 9 9 3 5 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S 9 9 3 5 の処理が行われていない場合には、ステップ S 9 9 3 4 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色である。

【 2 2 9 2 】

ステップ S 9 9 3 6 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (8) が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 3 7 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、ステップ S 9 9 2 1 で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (9) が含まれるか否かを判断する (ステップ S 9 9 3 8)。保留変化パターン (9) は、当該保留球画像 9 3 0 2 の色を最終的な色に変化させるために用いられるパターンである。詳細な説明は省略するが、図 2 2 8 及び図 2 2 9 に示す当該保留変化演出抽選処理が行われる前に、乱数値に基づく抽選により、当該保留球画像 9 3 0 2 の色を最終的にどの色に変化させるのか (当該保留球画像 9 3 0 2 の最終色) が決定されている。ステップ S 9 9 3 8 の処理において、サブ C P U 3 0 1 は、必ず、保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (9) が含まれると判断する。保留変化パターン (9) に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、「擬似 1 」の段階におけるテンパイ発生時、「擬似 2 」の開始時、「擬似 2 」の段階におけるテンパイ発生時、「擬似 3 」の開始時、「擬似 3 」の段階におけるテンパイ発生時、スーパーリーチの前半や後半等を挙げることができる。

10

【 2 2 9 3 】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (9) が含まれると判断した場合、サブ C P U 3 0 1 は、保留変化パターン (9) に基づいて、保留変化内容を決定する (ステップ S 9 9 3 9)。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、当該保留球画像 9 3 0 2 の色を最終的な色に変化させるために、当該保留球画像 9 3 0 2 の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブ C P U 3 0 1 は、ステップ S 9 9 3 8 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、決定された態様で当該保留球画像 9 3 0 2 の色が変化し、当該保留球画像 9 3 0 2 の色は、図 2 2 8 及び図 2 2 9 に示す当該保留変化演出抽選処理が行われる前に行われた抽選 (元々の抽選) により決定された最終色となる。なお、ステップ S 9 9 3 8 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色は、ステップ S 9 9 3 7 の処理が行われている場合には、ステップ S 9 9 3 7 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S 9 9 3 7 の処理が行われていない場合には、ステップ S 9 9 3 6 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色である。

20

30

【 2 2 9 4 】

ステップ S 9 9 3 8 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (9) が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 3 9 の処理を実行した後、サブ C P U 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 9 5 】

なお、ステップ S 9 9 3 8 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色が既に上記最終色となっている場合、サブ C P U 3 0 1 は、ステップ S 9 9 3 8 の処理において「 N O 」と判断することとしてもよい。この場合、サブ C P U 3 0 1 は、当該保留球画像 9 3 0 2 を当該最終色で表示させることとしてもよいし、他の色 (デフォルト色) で表示させることとしてもよい。当該保留球画像 9 3 0 2 の色が最終色となった後に、当該保留球画像 9 3 0 2 の色が他の色に変化する場合、当該保留変化演出がガセ演出であることが確定することとしてもよい。

40

【 2 2 9 6 】

< 第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲーム >

図 2 3 0 は、第 6 特定スーパーリーチにおける演出ブロックの内容を示す図である。図 2 3 1 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 6 特定スーパーリーチ内容抽選処理を示すフロ

50

ーチャートである。

【 2 2 9 7 】

上述したように、第 2 演出ステージ（図 1 3 7（ a ）参照）においては、第 8 予告演出（図 1 9 3 参照）が行われる場合があり、第 8 予告演出が行われた場合には、第 6 特定スーパーリーチに発展する可能性がある。第 6 特定スーパーリーチにおいては、複数種類のアイコンが表示装置 7 上の左・中・右の 3 列で変動表示された後停止表示されるゲーム（第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲーム）が行われる。第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームにおいて「チェリー」アイコンが左・中・右の 3 列で停止表示されると（3 つ揃うと）、所定のスーパーリーチに発展する。第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームは、複数の演出ブロックから構成されている。図 2 3 0 では、演出ブロックの内容を例示している。

10

【 2 2 9 8 】

演出ブロック「 1 」においては、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームの説明に対応する画像が表示装置 7 に表示される。演出ブロック「 2 」においては、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームに成功したこと（所定のスーパーリーチに発展すること）を示す画像（例えば、所定のスーパーリーチのタイトルを示す画像）が表示装置 7 に表示される。演出ブロック「 3 」においては、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームに失敗したこと（第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了すること）を示す画像が表示装置 7 に表示される。

【 2 2 9 9 】

20

演出ブロック「 4 」においては、複数種類のアイコンが表示装置 7 上の左・中・右の 3 列で 8 秒間に亘って変動表示されるとともに、「アディショナル」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置 7 に表示された後、「アディショナル」アイコンが左・中・右の 3 列で停止表示されない（「アディショナル」アイコンが揃わない）。演出ブロック「 4 」に対応する演出が行われた場合には、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了する。演出ブロック「 5 」においては、複数種類のアイコンが表示装置 7 上の左・中・右の 3 列で 8 秒間に亘って変動表示されるとともに、「アディショナル」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置 7 に表示された後、「アディショナル」アイコンが左・中・右の 3 列で停止表示される（「アディショナル」アイコンが 3 つ揃う）。演出ブロック「 5 」に対応する演出が行われた場合には、上述した「 P L A Y T I M E 」（図 1 9 2（ b ）参照）の値が所定数加算され、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続する。

30

【 2 3 0 0 】

演出ブロック「 6 」においては、複数種類のアイコンが表示装置 7 上の左・中・右の 3 列で 8 秒間に亘って変動表示されるとともに、「ミッション」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置 7 に表示された後、「ミッション」アイコンが左・中・右の 3 列で停止表示されない（「ミッション」アイコンが揃わない）。演出ブロック「 6 」に対応する演出が行われた場合には、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了する。演出ブロック「 7 」「 8 」においては、複数種類のアイコンが表示装置 7 上の左・中・右の 3 列で 8 秒間に亘って変動表示されるとともに、「ミッション」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置 7 に表示された後、「ミッション」アイコンが左・中・右の 3 列で停止表示され（「ミッション」アイコンが 3 つ揃い）、所定のミッションに突入する。その後、演出ブロック「 7 」においては当該ミッションに失敗し、演出ブロック「 8 」においては当該ミッションに成功する。演出ブロック「 7 」に対応する演出が行われた場合には、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続し、演出ブロック「 8 」に対応する演出が行われた場合には、所定のスーパーリーチに発展する。

40

【 2 3 0 1 】

演出ブロック「 9 」においては、複数種類のアイコンが表示装置 7 上の左・中・右の 3 列で 8 秒間に亘って変動表示されるとともに、「チェリー」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置 7 に表示された後、「チェリー」アイコンが左・中・右の 3 列で停止

50

表示されない（「チェリー」アイコンが揃わない）。演出ブロック「9」に対応する演出が行われた場合には、第6特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続する。演出ブロック「10」においては、複数種類のアイコンが表示装置7上の左・中・右の3列で8秒間に亘って変動表示されるとともに、「チェリー」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置7に表示された後、「チェリー」アイコンが左・中・右の3列で停止表示される（「チェリー」アイコンが3つ揃う）。演出ブロック「10」に対応する演出が行われた場合には、所定のスーパーリーチに発展する。

【2302】

図231に示す第6特定スーパーリーチ内容抽選処理は、第1特別図柄変動開始時処理（図186参照）のステップS9214において、現在の演出ステージが第2演出ステージである場合に、演出番号「153」又は「154」に対応する演出が行われると決定されたときに、サブ制御回路300により行われる処理である。第6特定スーパーリーチ内容抽選処理が行われることにより、各演出ブロックの内容が決定されることになる。

10

【2303】

第6特定スーパーリーチ内容抽選処理において、まず、サブCPU301は、最終の演出ブロックの内容を決定する（ステップS9941）。この処理において、サブCPU301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、所定のスーパーリーチに発展するようなサブ変動パターンである場合、最終の演出ブロックとして演出ブロック「2」を決定する。一方、サブCPU301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、所定のスーパーリーチに発展しないようなサブ変動パターンである場合、最終の演出ブロックとして演出ブロック「3」を決定する。

20

【2304】

次に、サブCPU301は、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックの内容を決定する（ステップS9942）。この処理において、サブCPU301は、最終の演出ブロックとして演出ブロック「2」が決定された場合には、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックとして、演出ブロック「8」又は「10」を決定する。一方、サブCPU301は、最終の演出ブロックとして演出ブロック「3」が決定された場合には、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックとして、演出ブロック「4」又は「6」を決定する。

30

【2305】

次に、サブCPU301は、ストックタイマの値を減算する（ステップS9943）。この処理において、サブCPU301は、第6特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値から、ステップS9942で決定された演出ブロックに対応する時間に相当する値を減じた値を、新たなストックタイマの値としてワークRAM303に記憶させる。第6特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値は、今回の特別図柄変動中に第6特定スーパーリーチ中スロットゲームが開始する時点においてストックタイマ画像9110の示す「PLAY TIME」の値に対応している。当該値は、第6特定スーパーリーチ内容抽選処理が開始される前に決定されている。

【2306】

40

ここで、演出ブロック「4」に対応する時間は、演出ブロック「4」に対応する演出を行うのに要する時間（8秒）である。演出ブロック「6」に対応する時間は、演出ブロック「6」に対応する演出を行うのに要する時間（8秒）である。演出ブロック「8」に対応する時間は、演出ブロック「8」に対応する演出（ミッションを除く）を行うのに要する時間（8秒）である。演出ブロック「10」に対応する時間は、演出ブロック「10」に対応する演出を行うのに要する時間（8秒）である。なお、第6特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値は、必ず8秒以上に相当する値となっている。

【2307】

次に、サブCPU301は、ストックタイマの値が0よりも大きいかな否かを判断する（ステップS9944）。ストックタイマの値が0よりも大きいと判断した場合、サブCP

50

U301は、未決定の演出ブロックのうち最後の演出ブロックの内容を決定する（ステップS9945）。この処理において、サブCPU301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当該最後の演出ブロックとして、演出ブロック「5」、演出ブロック「7」、及び、演出ブロック「9」のうちの何れかの演出ブロックを決定する。

【2308】

次に、サブCPU301は、ストックタイマの値を減算する（ステップS9946）。この処理において、サブCPU301は、ワークRAM303に記憶されているストックタイマの値から、ステップS9945で決定された演出ブロックに対応する時間に相当する値を減じた値を、新たなストックタイマの値としてワークRAM303に記憶させる。ここで、演出ブロック「5」に対応する時間は、演出ブロック「5」に対応する演出を行うのに要する時間（8秒）である。演出ブロック「7」に対応する時間は、演出ブロック「7」に対応する演出（ミッションを除く）を行うのに要する時間（8秒）である。演出ブロック「9」に対応する時間は、演出ブロック「9」に対応する演出を行うのに要する時間（8秒）である。なお、ステップS9945において演出ブロック「5」が決定された場合、サブCPU301は、ストックタイマの値を減算するとともに、所定数（アディショナルタイム）分だけ、ストックタイマの値を加算する。ストックタイマの値は、8秒のN倍（Nは整数）となるように構成されている。

10

【2309】

ステップS9946の処理を実行した後、サブCPU301は、ステップS9944に処理を移す。ステップS9944においてストックタイマの値が0であると判断した場合、サブCPU301は、最初の演出ブロックの内容を決定する（ステップS9947）。この処理において、サブCPU301は、最初の演出ブロックとして演出ブロック「1」を決定する。ステップS9947の処理を実行した後、サブCPU301は、本サブルーチンを終了する。

20

【2310】

以上で説明した第6特定スーパーリーチ内容抽選処理が実行されることにより、第6特定スーパーリーチ中スロットゲームの内容が決定される。例えば、第6特定スーパーリーチ内容抽選処理において順次、ステップS9941で演出ブロック「2」が決定され、ステップS9942で演出ブロック「10」が決定され、ステップS9945で演出ブロック「9」が決定され、さらにステップS9945で演出ブロック「5」が決定され、さらにステップS9945で演出ブロック「7」が決定され、その後ステップS9947で演出ブロック「1」が決定されたような場合、第6特定スーパーリーチでは、演出ブロック「1」 演出ブロック「7」 演出ブロック「5」 演出ブロック「9」 演出ブロック「10」 演出ブロック「2」の順序（第6特定スーパーリーチ内容抽選処理で決定された順序とは逆の順序）で、各演出ブロックに対応する演出が行われることになる。

30

【2311】

<液晶画面上のエフェクトとロゴランプ>

図232(a)は、第1演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。図232(b)は、第2演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。図233～図235は、第2演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。

40

【2312】

上述したように、遊技盤ユニット10の所定箇所（例えば、表示装置7の上側）にはロゴカバーが設けられており、ロゴカバーの背面側にはロゴランプが設けられている。このようなロゴランプを用いた演出として、第1演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出及び第2演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出が行われる場合がある。

【2313】

図232(a)に示す第1演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第1演出ステージにおいて特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第1演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第1演出ステージにおいてのみ発生し得る。また、第1演

50

出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当たり予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

【 2 3 1 4 】

図示しないが、演出番号「 1 8 1 」～「 1 8 4 」に対応する演出が行われるのに先立ち、まず、装飾図柄が変動開始から 1 0 秒後にテンパイとなる。その後、演出番号「 1 8 1 」～「 1 8 4 」に対応する演出においては、ボタン画像が表示装置 7 に表示されて演出ボタン 5 4 の操作が受け付けられる。そして、所定のエフェクトが表示装置 7 に出現し、当該エフェクトがロゴカバーに吸収されるような画像表示となる。その後、演出番号「 1 8 1 」に対応する演出においては、特に何も起こらず、演出が終了する。これに対し、演出番号「 1 8 2 」～「 1 8 4 」に対応する演出においては、当該エフェクトの吸収から所定時間（ 1 秒間）経過するのを待って、ロゴランプが所定の態様で発光する。

10

【 2 3 1 5 】

具体的に、演出番号「 1 8 2 」に対応する演出においては、ロゴランプが白色に発光する。これにより、第 1 ロゴ部、第 2 ロゴ部、及び、第 3 ロゴ部において、それぞれ、「 X 」 「 Y 」 「 Z 」の文字が白色に点灯するような外観が作り出される。また、演出番号「 1 8 3 」に対応する演出においては、ロゴランプが赤色に発光する。これにより、第 1 ロゴ部、第 2 ロゴ部、及び、第 3 ロゴ部において、それぞれ、「 X 」 「 Y 」 「 Z 」の文字が赤色に点灯するような外観が作り出される。

【 2 3 1 6 】

演出番号「 1 8 4 」に対応する演出においては、ロゴランプが白色に発光する。これにより、ロゴカバー全体において、所定の単語（例えば、「 C H A N C E 」）が白色に点灯するような外観が作り出される。ロゴカバーの背面側には、多数の L E D がマトリクス状（格子状）に並置されており、発光させる L E D を適宜選択することにより、任意の単語を形成することができるようになっている。

20

【 2 3 1 7 】

演出番号「 1 8 2 」に対応する演出は、演出番号「 1 8 1 」に対応する演出と比較して大当たり期待度が高く、演出番号「 1 8 3 」に対応する演出は、演出番号「 1 8 2 」に対応する演出と比較して大当たり期待度が高く、演出番号「 1 8 4 」に対応する演出は、大当たり期待度が最も高くなっている。

【 2 3 1 8 】

図 2 3 2 （ b ）に示す第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第 2 演出ステージにおいて特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第 2 演出ステージにおいてのみ発生し得る。また、第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当たり予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

30

【 2 3 1 9 】

演出番号「 1 9 1 」～「 1 9 3 」に対応する演出においては、装飾図柄が変動を開始（図 2 3 3 （ a ）参照）した後、表示装置 7 の画面（モニタ）が縮小するような画像表示となる（図 2 3 3 （ b ）参照）。そして、縮小したモニタ（装飾図柄）が左に移動するような画像表示となり（図 2 3 3 （ c ）参照）、装飾図柄の代わりに複数のアイコンが表示されるとともに、各アイコンが順次光った態様で表示されるルーレット演出が行われ（図 2 3 3 （ d ）参照）、ボタン画像が表示装置 7 に表示されて演出ボタン 5 4 の操作が受け付けられる（図 2 3 3 （ e ）参照）。その後、ルーレット演出の結果として一のアイコンが選択されて、当該アイコンに対応する演出のタイトルを示す画像（例えば、図 2 3 3 （ f ）に示す「 C H A N C E 」）が表示装置 7 に表示される。「 C H A N C E 」は、表示装置 7 上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出（例えば、図 2 3 4 及び図 2 3 5 に示す演出）のタイトルを示すものである。

40

【 2 3 2 0 】

なお、ボタン画像の表示中は、所定のボタン有効時間が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン 5 4 が操作された場合には、演出ボタン 5 4 が操作された時点で（ボタ

50

ン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に)、次の画面(例えば、「CHANCE」が選択されたことを示す画面)に移行する。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン54が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で(ボタン有効時間が終了した瞬間に)次の画面(例えば、「CHANCE」が選択されたことを示す画面)に移行する。

【2321】

その後、演出番号「191」～「193」に対応する演出においては、表示装置7上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出(エフェクト吸収演出)が行われる。エフェクト吸収演出においては、所定のエフェクトが表示装置7に出現し、当該エフェクトがロゴカバーに吸収されるような画像表示となる。その後、演出番号「191」に対応する演出においては、ロゴランプが所定の態様で発光せず、エフェクト吸収演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置7に表示され、表示装置7がワイプ表示となって通常背景へと戻る。

10

【2322】

これに対し、演出番号「192」「193」に対応する演出においては、ロゴランプが所定の態様で発光する。これにより、第1ロゴ部、第2ロゴ部、及び、第3ロゴ部において、それぞれ、「X」「Y」「Z」の文字が所定の色に点灯するような外観が作り出される。なお、所定のエフェクトとして、互いに色の異なる複数種類のエフェクト(白色のエフェクトや赤色のエフェクト等)を設けることとし、出現したエフェクトの色と同じ色でロゴランプを発光させるように構成してもよい。ロゴランプが発光した後、装飾図柄がテンパイとなる。このとき、演出番号「193」に対応する演出においては、「PLAY TIME」がストックされる。その後、テンパイ成功後予告に移行する。上述したように、テンパイ成功後予告においては、発展先のスーパーリーチに対応するつなぎ演出が行われる(図193(b)参照)。

20

【2323】

図234では、演出番号「192」に対応する演出においてエフェクト吸収演出の開始後に表示装置7に表示される画像の一例を示している。図234に示すように、エフェクト吸収演出が開始されると、第1エフェクト画像9402が表示装置7に表示された(図234(a)参照)後、第1エフェクト画像9402が徐々に縮小されながら第1ロゴ部9401Lに接近するような態様で表示され(図234(b)参照)、第1エフェクト画像9402が第1ロゴ部9401Lと重畳する位置まで移動したとき、第1エフェクト画像9402が消えるとともに、第1ロゴ部9401Lが発光する。これにより、第1エフェクト画像9402が第1ロゴ部9401Lに吸収されたように見えるとともに、「X」の文字9410Lが形成されるようにロゴランプが点灯する(図234(c)参照)。

30

【2324】

続いて、第2エフェクト画像9403が表示装置7に表示された後、第2エフェクト画像9403が徐々に縮小されながら第2ロゴ部9401Cに接近するような態様で表示され(図234(c)参照)、第2エフェクト画像9403が第2ロゴ部9401Cと重畳する位置まで移動したとき、第2エフェクト画像9403が消えるとともに、第2ロゴ部9401Cが発光する。これにより、第2エフェクト画像9403が第2ロゴ部9401Cに吸収されたように見えるとともに、「Y」の文字9410Cが形成されるようにロゴランプが点灯する(図234(d)参照)。

40

【2325】

続いて、第3エフェクト画像9404が表示装置7に表示された後、第3エフェクト画像9404が徐々に縮小されながら第3ロゴ部9401Rに接近するような態様で表示され(図234(d)参照)、第3エフェクト画像9404が第3ロゴ部9401Rと重畳する位置まで移動したとき、第3エフェクト画像9404が消えるとともに、第3ロゴ部9401Rが発光する。これにより、第3エフェクト画像9404が第3ロゴ部9401Rに吸収されたように見えるとともに、「Z」の文字9410Rが形成されるようにロゴランプが点灯する(図234(e)参照)。その後、縮小したモニタ(装飾図柄)が右に

50

移動するような画像表示となり（図 2 3 4（e）参照）、装飾図柄 9 0 0 1 がリーチ態様となる（図 2 3 4（f）参照）。

【 2 3 2 6 】

図 2 3 5 では、演出番号「1 9 1」に対応する演出においてエフェクト吸収演出の開始後に表示装置 7 に表示される画像の一例を示している。図 2 3 5 に示すように、エフェクト吸収演出が開始されると、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が表示装置 7 に表示された（図 2 3 5（a）参照）後、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が徐々に縮小されながら第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L に接近するような態様で表示され（図 2 3 5（b）参照）、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L と重畳する位置まで移動したとき、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が消えるとともに、第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L が発光する。これにより、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L に吸収されたように見えるとともに、「X」の文字 9 4 1 0 L が形成されるようにロゴランプが点灯する（図 2 3 5（c）参照）。

10

【 2 3 2 7 】

続いて、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が表示装置 7 に表示された後、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が徐々に縮小されながら第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C に接近するような態様で表示され（図 2 3 5（c）参照）、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C と重畳する位置まで移動したとき、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が消えるとともに、第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C が発光する。これにより、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C に吸収されたように見えるとともに、「Y」の文字 9 4 1 0 C が形成されるようにロゴランプが点灯する（図 2 3 5（d）参照）。

20

【 2 3 2 8 】

続いて、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が表示装置 7 に表示された後、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が徐々に縮小されながら第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R に接近するような態様で表示され（図 2 3 5（d）参照）、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R と重畳する位置まで移動したとき、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が消えるが、第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R は発光しない。これにより、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R に吸収されたように見えるが、「Z」の文字 9 4 1 0 R は形成されない。その後、ロゴランプが消灯する（「X」の文字 9 4 1 0 L 及び「Y」の文字 9 4 1 0 C が消える）とともに、縮小したモニタ（装飾図柄）が右に移動するような画像表示となり（図 2 3 5（e）参照）、ハズレに対応する態様で装飾図柄 9 0 0 1 が停止表示される（図 2 3 5（f）参照）。

30

【 2 3 2 9 】

以上、図 2 3 4 及び図 2 3 5 を用いて説明したように、第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出においては、表示装置 7 上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出（エフェクト吸収演出）が行われる。図示しないが、第 1 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出においても、同様のエフェクト吸収演出が行われる。エフェクト吸収演出は、ロゴカバー近傍に表示されている画像が小さくなったり消えたりすることにより、当該画像がロゴカバーに対して作用する（ロゴカバーに吸収される）かのような外観を呈する演出である。

【 2 3 3 0 】

なお、図 2 3 4 及び図 2 3 5 では、第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L、第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C、及び、第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R が分割されている（隣り合うロゴ部が連続的に形成されておらず、間隙が形成されている）例について説明したが、第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L、第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C、及び、第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R は、一体的に形成されていてもよい。特に、演出番号「1 8 4」に対応する演出のように、ロゴカバー全体において任意の単語を表示する場合には、ロゴカバー全体が一体的に形成されている方が望ましい。

40

【 2 3 3 1 】

ところで、第 5 のパチンコ遊技機においても、大当たり遊技状態の終了後に A 時短遊技状態に制御される可能性があるだけでなく、B 時短遊技状態への移行条件が成立すると B 時短遊技状態に移行し、C 時短遊技状態への移行条件が成立すると C 時短遊技状態に移行す

50

る。

[5 - 3 . B時短遊技状態への移行にかかわる演出制御]

第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能な第5のパチンコ遊技機において、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、通常遊技状態）では、サブCPU301は、表示装置7において、第1特別図柄の可変表示の開始に伴って第1表示演出の表示を開始する一方、第2特別図柄の可変表示が開始されたとしても第2表示演出の表示を行わない。また、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、または低確時短遊技状態）では、サブCPU301は、表示装置7において、第2特別図柄の可変表示の開始に伴って第2表示演出の表示を開始する一方、第1特別図柄の可変表示が開始されたとしても第1表示演出の表示を行わない。なお、表示装置7は液晶表示装置であることが好ましい。

10

【 2 3 3 2 】

第1特別図柄の可変表示に伴って表示が開始される第1表示演出は、例えば、第1特別図柄の可変表示と同期して表示装置7の表示領域7aにて行われる表示演出（例えば、装飾図柄の可変表示やキャラクタによる表示演出等）が相当する。遊技状態にかかわらず表示装置7の片隅で例えば点滅表示されているような第1特別図柄に対応する図柄は、第1表示演出に含まない。

【 2 3 3 3 】

同様に、第2特別図柄の可変表示に伴って表示が開始される第2表示演出は、例えば、第2特別図柄の可変表示と同期して表示装置7の表示領域7aにて行われる表示演出（例えば、装飾図柄の可変表示やキャラクタによる表示演出等）が相当する。遊技状態にかかわらず表示装置7の片隅で例えば点滅表示されているような第2特別図柄に対応する図柄は、第2表示演出に含まない。

20

【 2 3 3 4 】

ところで、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機において、第1特別図柄と第2特別図柄とのうちいずれか一方の特別図柄の可変表示が天井最終変動として開始され、この一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始されると、不自然な表示演出となって興味が低下するおそれがある。

【 2 3 3 5 】

例えば、天井最終変動として一方の特別図柄の可変表示が開始されてからこの可変表示が終了するまでの任意のタイミングで（例えば、特別図柄の可変表示が開始されたときに）B時短遊技状態に移行する場合、表示装置7では第1表示演出が行われる一方、内部的にはB時短遊技状態に移行しているといった状況が生じうる。とくに、天井最終変動として一方の特別図柄の可変表示が開始されてからこの可変表示が終了するまでの間に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、第1表示演出から第2表示演出への切り替えが不自然なものとなりかねない。

30

【 2 3 3 6 】

そこで、本実施例では、天井最終変動においてB時短遊技状態に移行させる際に行われる表示演出を、以下に説明するように自然な態様で行うことで、興味の低下を抑制できるようにしている。以下に、サブCPU301により行われるB時短遊技状態への移行にかかわる演出制御について説明する。

40

【 2 3 3 7 】

[5 - 3 - 1 . B時短遊技状態への移行にかかわる通常パターンでの演出制御]

図236は、B時短遊技状態への移行にかかわる通常パターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、（A）第1通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、（B）第2通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。

【 2 3 3 8 】

まず、図236（A）を主として参照するとともに、図237を補助的に参照し、第1通常パターンでの演出制御について説明する。図237は、表示装置7の表示領域7aに

50

表示される第 1 通常パターンの表示演出の一例である。

【 2 3 3 9 】

図 2 3 6 (A) に示される第 1 通常パターンは、天井最終変動の一つ前の可変表示（以下「天井最終前変動」と称する）が第 1 特別図柄の可変表示、天井最終変動が第 1 特別図柄の可変表示、天井最終変動における第 1 特別図柄の可変表示中に第 2 特別図柄の可変表示が開始された場合のパターンである。なお、図 2 3 6 に示される「液晶演出」は、表示装置 7 に表示される表示演出が相当する。また、「特 1 __ハズレ変動」は第 1 特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の変動パターンをあらわし、「特 1 __大当り変動」は第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合の変動パターンをあらわしている。同様に、「特 2 __ハズレ変動」は第 2 特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の変動パターンをあらわし、「特 2 __小当り変動」は第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合の変動パターンをあらわし、「特 1 __大当り変動」は第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合の変動パターンをあらわす。

10

【 2 3 4 0 】

天井最終前変動として第 1 特別図柄の可変表示が行われると、図 2 3 7 (a) に示されるように、サブ CPU 3 0 1 は、表示装置 7 の表示領域 7 a において装飾図柄の可変表示を行う。天井最終前変動としての第 1 特別図柄の可変表示が終了してハズレの表示態様が 1 特別図柄表示部 1 6 3 に導出されると、図 2 3 7 (b) に示されるように、サブ CPU 3 0 1 は、ハズレを示す画像を確定表示する。

【 2 3 4 1 】

20

図 2 3 6 (A) に示されるように、第 1 通常パターンにおいて、サブ CPU 3 0 1 は、天井最終変動である第 1 特別図柄の可変表示の開始時に、第 1 特別図柄の可変表示に伴う第 1 表示演出として、例えばシャッター閉鎖演出を開始する。このシャッター閉鎖演出は、天井カウンタが天井値に達したことを示す演出すなわち B 時短遊技状態への移行演出として機能する。

【 2 3 4 2 】

シャッター閉鎖演出は、図 2 3 7 (c) に示される画像である。このシャッター閉鎖演出において、サブ CPU 3 0 1 は、右打ちを指示する右打ちナビ演出も行う。なお、サブ CPU 3 0 1 は、シャッター閉鎖演出において、右打ちナビ演出に代えてまたは加えて、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果を示唆する演出や、B 時短遊技状態の開始にかかわる演出等、遊技の進行にかかわる演出を行ってもよい。また、このシャッター閉鎖演出において、サブ CPU 3 0 1 は、夜モード準備中を示す画像も表示する。本実施例において、夜モードは、B 時短遊技状態に制御されていることを示唆する表示演出であり、夜モード準備中は、B 時短遊技状態への準備中であることを示唆する表示演出である。

30

【 2 3 4 3 】

ところで、天井最終変動として第 1 特別図柄の可変表示が行われた場合、この第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りや時短当りであることがありうる。

【 2 3 4 4 】

例えば、天井最終変動として可変表示が開始された第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、サブ CPU 3 0 1 は、シャッター閉鎖演出を実行せずに、通常の大当り変動用演出を実行する。

40

【 2 3 4 5 】

また、天井最終変動として可変表示が開始された第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、サブ CPU 3 0 1 は、複数の時短遊技状態が重複した場合の処理にしたがって、B 時短遊技状態に移行する場合は B 時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）を行い、C 時短遊技状態に移行する場合は C 時短遊技状態に移行することを示唆する移行演出を行うとよい。この場合、B 時短遊技状態への移行演出と C 時短遊技状態への移行演出とを、外観上同じまたはほぼ同じ演出としてもよいし、異なる演出としてもよい。

【 2 3 4 6 】

50

なお、本実施例では第1特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、第1特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含む場合には、天井最終変動として第1特別図柄の変表示が行われた場合、この第1特別図柄の当り判定処理の結果が小当りであることがありうる。この場合、メインCPU201は、小当り遊技状態に制御した後、B時短遊技状態に移行させるため、サブCPU301は、小当り遊技状態に当選したことを示唆する小当り当選演出を、B時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）よりも優先して行うようにするとよい。ただし、これに限られず、サブCPU301は、B時短遊技状態への移行演出を、小当り当選演出よりも優先して行ってもよい。

【2347】

また、天井最終変動における第1特別図柄の変表示中に第2特別図柄の変表示が開始され、この第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りや時短当りであることがありうる。

10

【2348】

例えば、天井最終変動における第1特別図柄の変表示中に可変表示が開始された第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、サブCPU301は、シャッター閉鎖演出を終了し、イレギュラー大当り変動演出を実行するようにするとよい。すなわち、B時短遊技状態への移行演出よりも、イレギュラー大当り変動演出が優先して実行されるようにするとよい。

【2349】

また、天井最終変動における第1特別図柄の変表示中に可変表示が開始された第2特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、サブCPU301は、B時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）を終了し、B時短遊技状態に制御されていることを示唆する表示演出として例えば夜モード表示演出を開始し、この夜モード表示演出において、小当りであることを示唆する小当り示唆演出を行うようにするとよい。すなわち、B時短遊技状態への移行演出よりも、小当り示唆演出を優先するとよい。ただし、これに限られず、サブCPU301は、小当り示唆演出よりも、B時短遊技状態への移行演出を優先して行うようにしてもよい。

20

【2350】

天井最終変動における第1特別図柄の変表示中に、B時短遊技状態における1回転目の可変表示として第2特別図柄の可変表示（大当り変動を除く）が開始されると、主特別図柄が第1特別図柄から第2特別図柄に変更される。

30

【2351】

このような場合、第2特別図柄の可変表示（大当り変動を除く）が開始されると、サブCPU301は、例えば閉鎖しているシャッターを開放（シャッター閉鎖演出を終了）し、第2特別図柄の可変表示に伴う第2表示演出として、夜モード表示演出を開始する（図237（d）参照）。すなわち、天井最終変動における第1特別図柄の変表示中に主特別図柄が第1特別図柄から第2特別図柄に変わると、これに伴って、サブCPU301は、第1表示演出から第2表示演出に切り替える。そのため、夜モード表示演出は、B時短遊技状態に移行したことを示す演出として機能する。

【2352】

40

なお、図236（A）に示されるように、サブCPU301は、天井最終変動としての第1特別図柄の変表示が開始されたときに内部的にはB時短遊技状態に移行したとしても、第2特別図柄の可変表示が開始されるまで（夜モード表示演出が開始されるまで）、第1表示演出としてのシャッター閉鎖演出を継続して行う。これにより、天井最終変動において第1特別図柄の可変表示が開始されたにもかかわらず、特別図柄の可変表示に伴う表示演出が開始されないといった不自然な事態が生じることを回避でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【2353】

サブCPU301は、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示を終了すると、これ以降、少なくともB時短遊技状態に制御されている間は、第1表示演出を行わない。

50

【 2 3 5 4 】

サブCPU301は、B時短遊技状態における1回目の特別図柄の可変表示である第2特別図柄の可変表示が行われている間、夜モード表示演出（図237（d）参照）、遊技説明演出（図237（e）参照）、後述する着弾演出（図237（f）参照）、右打ち指示表示演出（図237（g）参照）、およびカウントアップ演出の一連の表示演出を行う。

【 2 3 5 5 】

夜モード表示演出は、上述したように、B時短遊技状態に移行したことを示す表示演出であって、例えば背景画像が夜になる表示演出である。遊技説明（図237（e）参照）は、例えば、B時短遊技状態であることを示す情報等、遊技にかかわる説明が表示される表示演出が相当する。着弾演出（図237（f）参照）は、「Count Up」の文字を表示するとともに、表示装置7の例えば右下方に設けられた7セグメント表示器71に向けて例えば光の玉が着弾するかのような表示演出が相当する。なお、図237の図示からは把握し難いが、着弾演出が行われると、これを契機として、サブCPU301は、7セグメント表示器71において高速変動を開始する。その後、サブCPU301は、右打ちを指示する右打ち指示表示演出を行う（図237（g）参照）。カウントアップ演出は、図示していないが、7セグメント表示器71に表示される情報（例えばB時短遊技状態の時短回数等）があたかも増加していくような表示演出が相当する。サブCPU301は、夜モード表示演出からカウントアップ演出までの一連の表示演出を行った後の第2特別図柄の可変表示の停止タイミングにおいて、7セグメント表示器71の高速変動を停止し、B時短遊技状態の終了タイミングを示す情報（例えば、時短回数）を表示する（図237（h）参照）。その後、第2特別図柄の可変表示が行われると、この第2特別図柄の可変表示に伴う第2表示演出が表示装置7の表示領域7aに表示される。

【 2 3 5 6 】

第1通常パターンでは、このようにして、B時短遊技状態への移行に伴って行われる第1表示演出から第2表示演出への表示演出の切り替えを自然な態様で行うことができる。

【 2 3 5 7 】

次に、図236（B）を参照し、第2通常パターンでの演出制御について説明する。第2通常パターンは、天井最終前変動が第1特別図柄の可変表示、天井最終変動が第1特別図柄の可変表示、B時短遊技状態における1回目第1特別図柄の可変表示、B時短遊技状態における2回目第2特別図柄の可変表示である場合のパターンである。

【 2 3 5 8 】

図236（B）に示されるように、第2通常パターンにおいて、サブCPU301は、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示（ハズレ変動）の開始時に、第1特別図柄の可変表示に伴う表示演出として、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。このシャッター閉鎖演出において、サブCPU301は、右打ちを指示する右打ちナビ演出も行う。なお、サブCPU301は、シャッター閉鎖演出において、右打ちナビ演出に代えてまたは加えて、例えば、第1特別図柄の当り判定処理の結果を示唆する演出や、B時短遊技状態の開始にかかわる演出等、遊技の進行にかかわる演出を行ってもよい。

【 2 3 5 9 】

天井最終変動としての第1特別図柄の可変表示が終了するまでの間に、第2特別図柄の可変表示が開始されなかった場合、サブCPU301は、天井最終変動としての第1特別図柄の可変表示が終了したとしても、第1表示演出であるシャッター演出において第1特別図柄の当り判定処理の結果を表示せず、B時短遊技状態において最初の第2特別図柄の可変表示が開始されるまで、第1表示演出を継続して表示する。したがって、天井最終変動としての第1特別図柄の可変表示の終了後、第2特別図柄の可変表示が開始されるよりも先に第1特別図柄の可変表示が開始されたとしても、この第1特別図柄の可変表示に伴う新たな第1表示演出は行われない。

【 2 3 6 0 】

そして、B時短遊技状態における2回目として第2特別図柄の可変表示（第2特別図柄としてはB時短遊技状態に移行後1回目の可変表示）が開始されると、サブCPU301

10

20

30

40

50

は、天井最終変動としての第1特別図柄の可変表示の開始に伴って開始した第1表示演出を終了し、第2特別図柄の可変表示に伴う第2表示演出が表示されるよう制御する。B時短遊技状態における2回目として第2特別図柄の可変表示が開始されたときに第1特別図柄が可変表示中であつたとしても、サブCPU301は、第2特別図柄の可変表示に伴う第2表示演出を開始する。

【2361】

B時短遊技状態に移行後、第2特別図柄についての1回目の可変表示が開始されると、サブCPU301は、夜モード表示演出を開始し、その後、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行う。ところで、B時短遊技状態に移行後、最初に行われた第2特別図柄の可変表示時間が短い場合、この第2特別図柄の可変表示が終了するまでの間に、上記の一連の表示演出を終えることができない場合が生じうる。このような場合、サブCPU301は、上記の一連の表示演出を行った後の第2特別図柄の可変表示の停止タイミングにおいて、7セグメント表示器71の高速変動を停止し、カウントアップ演出を行い、B時短遊技状態の終了タイミングを示す情報（例えば、時短回数）を表示する。すなわち、上記の一連の表示演出を終了してもよいタイミングとなったときに第2特別図柄が可変表示中であれば、サブCPU301は、この第2特別図柄の可変表示の終了タイミングに合わせて、上記の一連の表示演出を終了する。ただし、上記の一連の表示演出を終了してもよいタイミングとなったときに第2特別図柄が可変表示中でない場合もあり、このような場合、サブCPU301は、例えばメインCPU201からデモ表示コマンドを受信したときにカウントアップ演出を行い、B時短遊技状態の終了タイミングを示す情報（例えば、時短回数）を表示し、上記の一連の表示演出を終了する。

【2362】

なお、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機の場合、夜モード表示演出で実行可能な特別図柄の可変表示回数（すなわち時短残回数）を表示するまでの間に、第1特別図柄または第2特別図柄による可変表示が行われて時短残回数が変わってしまう場合があるため、その可変表示回数を吸収して表示するために、第2特別図柄の可変表示の終了を待って、カウントアップ演出を行うようにしている。

【2363】

サブCPU301は、B時短遊技状態における1回目の特別図柄の可変表示が第2特別図柄の可変表示である場合には第2表示演出を行う一方、B時短遊技状態における1回目の特別図柄の可変表示が第1特別図柄の可変表示である場合には第1表示演出を行わないが、これに限られない。例えば、B時短遊技状態における1回目の特別図柄の可変表示が第1特別図柄の可変表示であつたとしても、特定条件が成立した場合に限り、第1表示演出が行われるようにしてもよい。ただし、B時短遊技状態における1回目の可変表示が第1特別図柄の可変表示である場合に第1表示演出が行われる頻度は、B時短遊技状態における1回目の可変表示が第2特別図柄の可変表示である場合に第2表示演出が行われる頻度よりも少ない方が好ましい。

【2364】

なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では、第1特別図柄が主特別図柄に相当し、第2特別図柄が副特別図柄に相当する一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では、第2特別図柄が主特別図柄に相当し、第1特別図柄が副特別図柄に相当するが、これに限られない。例えば、左打ちで遊技が行われた場合に主として第2特別図柄の可変表示が行われ、右打ちで遊技が行われた場合に主として第1特別図柄の可変表示が行われる遊技仕様であれば、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では第2特別図柄が主特別図柄に相当するとともに第1特別図柄が副特別図柄に相当し、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では第1特別図柄を主特別図柄に相当するとともに第1特別図柄が副特別図柄に相当する。

【2365】

[5 - 3 - 2 . B時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御]

図238は、B時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御を

示すタイムチャートであって、(A)第1イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、(B)第2イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、(C)第3イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。

【2366】

まず、図238(A)を参照し、第1イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第1イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第1特別図柄の可変表示、天井最終変動が第2特別図柄の可変表示(長変動)である場合のパターンである。

【2367】

図238(A)に示されるように、天井最終前変動が第1特別図柄の可変表示であって、天井最終変動が第2特別図柄の可変表示(長変動)である場合、サブCPU301は、天井最終前変動である第1特別図柄の可変表示の終了時に、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。すなわち、天井最終前変動である第1特別図柄の可変表示の終了後、天井最終変動として第1特別図柄の可変表示が開始されていないにもかかわらず、上述の通常パターンにおいて第1特別図柄の可変表示に伴う第1表示演出として機能するシャッター閉鎖演出が表示される。

【2368】

B時短遊技状態に移行後、サブCPU301は、B時短遊技状態における1回目の可変表示として第2特別図柄の可変表示が開始されると、上述のシャッター閉鎖演出を終了し、夜モード表示演出を開始する。すなわち、サブCPU301は、天井最終前変動としての第1特別図柄の可変表示の終了時に開始したシャッター演出を、B時短遊技状態後、第2特別図柄の可変表示が開始されるまで継続して表示する。

【2369】

なお、図238(A)において、「特2__ハズレ変動」および「特2__小当たり変動」の欄に図示される「天井最終変動(長変動)」は、いずれも、概ね600000mssecといった長時間にわたって第2特別図柄の変動表示が行われる長変動であるが、便宜上、狭い幅で示している。なお、長変動にわたって行われる上記の第2特別図柄の可変表示時間は、概ね600000mssecに限られず、例えば360000mssec~600000mssecの範囲内としてもよい。

【2370】

また、サブCPU301は、天井最終変動として第1特別図柄が可変表示中に第2特別図柄の可変表示が開始されると、上述のシャッター閉鎖演出が未だ開始されていない段階で、表示装置7に、右打ち小ナビ演出(小さい文字で右打ち指示表示)を行う。すなわち、第1特別図柄が可変表示中(例えばリーチ演出中)であったとしても、右打ち小ナビ演出が行われる。これにより、天井最終変動としての第2特別図柄の可変表示が開始したときにB時短遊技状態に移行したとしても、遊技者に適切なタイミングで遊技態様(右打ち)を指示することができ、不必要な遊技球の消費を抑制ひいては興趣の低下を抑制することができる。

【2371】

なお、B時短遊技状態における1回目の可変表示としての第2特別図柄の可変表示よりも前に実行された第2特別図柄の可変表示(すなわち天井最終変動としての第2特別図柄の可変表示)中に、第1特別図柄の可変表示に伴う第1表示演出としてリーチ演出が行われた場合であっても、このリーチ演出において、上記の右打ち小ナビ演出が行われる。

【2372】

次に、図238(B)を参照し、第2イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第2イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第2特別図柄の可変表示(長変動)、天井最終変動が第1特別図柄の可変表示、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示中に、B時短遊技状態移行後1回目の可変表示として第2特別図柄の可変表示が開始された場合のパターンである。

【2373】

図 2 3 8 (B) に示されるように、天井最終前変動が第 2 特別図柄の変動表示 (長変動) であって、天井最終変動が第 1 特別図柄の変動表示である場合、サブ CPU 3 0 1 は、天井最終変動である第 1 特別図柄の変動表示の開始時に、この第 1 特別図柄の変動表示の開始に伴う第 1 表示演出として、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。

【 2 3 7 4 】

また、天井最終変動である第 1 特別図柄の変動表示中に、B 時短遊技状態移行後 1 回目の変動表示として第 2 特別図柄の変動表示が開始された場合、サブ CPU 3 0 1 は、天井最終変動である第 1 特別図柄の変動表示が終了していなかったとしても上述のシャッター閉鎖演出を終了し、夜モード表示演出を開始する。そして、天井最終変動としての第 1 特別図柄の変動表示が終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、夜モード表示演出を終了し、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行った後、右打ち指示表示演出を行う。

10

【 2 3 7 5 】

なお、天井最終変動の終了後、少なくとも B 時短遊技状態が終了するまでの間、サブ CPU 3 0 1 は、第 1 特別図柄の変動表示に伴う第 1 表示演出を行わない。

【 2 3 7 6 】

次に、図 2 3 8 (C) を参照し、第 3 イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第 3 イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第 2 特別図柄の変動表示 (長変動) 、天井最終変動が第 2 特別図柄の変動表示、B 時短遊技状態移行後の 1 回目の変動表示が第 2 特別図柄の変動表示である場合のパターンである。

20

【 2 3 7 7 】

図 2 3 8 (C) に示されるように、天井最終前変動が第 2 特別図柄の変動表示 (長変動) 、天井最終変動が第 2 特別図柄の変動表示、B 時短遊技状態移行後の 1 回目の変動表示が第 2 特別図柄の変動表示である場合、サブ CPU 3 0 1 は、上述のシャッター閉鎖演出を行わず、B 時短遊技状態移行後 1 回目の第 2 特別図柄の変動表示の開始時に、いきなり夜モード表示演出を行う。なお、夜モード表示演出が行われると、サブ CPU 3 0 1 は、これ以降、少なくとも B 時短遊技状態が終了するまで第 1 特別図柄の変動表示に伴う第 1 表示演出を行わない。

【 2 3 7 8 】

また、サブ CPU 3 0 1 は、夜モード表示演出を所定時間にわたって行った後、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行い、その後、右打ち指示表示演出を行う。

30

【 2 3 7 9 】

ところで、第 5 のパチンコ遊技機では、上述したように、確変モードにおいて、普通図柄ハズレ長変動 (変動時間が 6 0 0 0 0 0 m s e c となるような普通図柄の変動表示) が開始されると、ボーナスモードに移行する (図 1 3 7 (a) 参照) 。当該ボーナスモードにおいては、普通図柄の変動表示 (普通図柄変動) が行われている間 (6 0 0 0 0 0 m s e c に亘って) 、右打ちされた遊技球の大半が小当たり用大入賞口 1 5 1 に入賞し、多数の遊技球が払い出される。

【 2 3 8 0 】

40

そこで、第 5 のパチンコ遊技機のように、天井カウンタが天井値に達した場合に、通常遊技状態または C 時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行するパチンコ遊技機において、B 時短遊技状態への移行前と移行後とで、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に決定される確率が異なるようにしてもよい。この場合、B 時短遊技状態への移行前は、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に当選可能であり、B 時短遊技状態への移行後は、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に当選不可能 (確率 0) とすることが好ましい。

【 2 3 8 1 】

B 時短遊技状態への移行後は小当たり遊技状態に制御される頻度が高められるが、B 時短遊技状態への移行後は普通図柄の変動パターンとして長変動に当選不可能とすることで、

50

B時短遊技状態への移行後に、小当り用大入賞口への遊技球の入賞を抑制ひいては出玉の増加を抑制することが可能となる。

【2382】

なお、B時短遊技状態への移行後、普通図柄の変動パターンとして長変動に当選不可能とすることに代えて、ハズレ長変動の当選確率をB時短遊技状態への移行前と比べて低減されるようにしてもよい。このような場合であっても、B時短遊技状態への移行後に、小当り用大入賞口への遊技球の入賞を抑制ひいては出玉の増加を抑制するといった作用効果を奏することが可能となる。

【2383】

なお、第5のパチンコ遊技機では、通過ゲート126が右側領域107に配置されているが、左側領域106に配置してもよい。ただし、通過ゲート126を左側領域106に配置する場合、普通電動役物146の作動頻度が高くないように、例えば普通図柄当り確率下げたりする等するとよい。

【2384】

図239は、図136に示される普通図柄の変動パターンテーブルの変形例である。なお、B時短遊技状態への移行前は時短フラグがオフであり、B時短遊技状態への移行後は時短フラグがオンである。

【2385】

図239に示されるように、時短フラグがオフである場合、メインCPU201は、時短フラグがオンである場合と比べて、高い確率でハズレ長変動（普通図柄変動パターンコマンド90H05）に決定する。このようにすることで、B時短遊技状態への移行前は、B時短遊技状態への移行後と比べて小当り用大入賞口151への入賞により、遊技球の払い出しを期待できる。その一方、B時短遊技状態への移行後は、B時短遊技状態への移行前と比べて、小当り用大入賞口151により遊技球の払い出しを抑制することが可能となる。

【2386】

なお、時短フラグがオンである場合に、メインCPU201は、時短フラグがオフである場合と比べて、高い確率でハズレ長変動（普通図柄変動パターンコマンド90H05）に決定するようにしてもよい。この場合、B時短遊技状態への移行後は、B時短遊技状態への移行前と比べて小当り用大入賞口151への入賞により遊技球の払い出しを期待できるため、B時短遊技状態をより一層面白みのある遊技状態とすることが可能となる。

【2387】

ところで、メインCPU201は、第2特別図柄の変動パターンを、B時短遊技状態への移行前は低スタート用特図変動パターンテーブル（図12参照）を参照して決定し、B時短遊技状態への移行後は高スタート用特図変動パターンテーブル（図16参照）を参照して決定する。そのため、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値は、B時短遊技状態への移行前よりも移行後の方が高い。すなわち、B時短遊技状態への移行後の平均可変表示時間は、B時短遊技状態への移行前の平均可変表示時間よりも短い。また、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の当り判定処理の結果が大当りとなる確率（大当り確率）、および普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りとなる確率（普通図柄当り確率）は、いずれも、B時短遊技状態への移行前と移行後とで同じである。

【2388】

なお、サブCPU301は、例えば7セグメント表示器に、B時短遊技状態への移行前はB時短遊技状態への移行条件（例えば、B時短遊技状態に移行するまでの特別図柄の可変表示回数である天井カウンタ等）を表示し、B時短遊技状態への移行後はB時短遊技状態の終了条件（例えば、B時短遊技状態における時短残回数等）を表示するようにするとよい。この場合、サブCPU301は、遊技状態の移行によって表示装置7に表示される表示演出の内容が変わるとき、例えば7セグメント表示器71に表示されている表示内容を強制的に0に変更表示するようにするとよい。

【2389】

10

20

30

40

50

〔 6 . 拡張例 〕

以下に、上述した第 1 のパチンコ遊技機、第 2 のパチンコ遊技機および第 3 のパチンコ遊技機に共通する拡張例について説明する。なお、第 1 のパチンコ遊技機、第 2 のパチンコ遊技機および第 3 のパチンコ遊技機に応じて各構成に付された符号が異なるため、以下の説明では、特定のパチンコ遊技機（とくに第 3 のパチンコ遊技機）に限る説明である場合を除き、符号を省略する。

【 2 3 9 0 】

〔 6 - 1 . 確変制御の拡張例 〕

第 1 のパチンコ遊技機および第 2 のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合に、この大当りの種類に応じて確変フラグをオンにセットするか否かを決定し、確変フラグがオンにセットされる場合に確変回数を決めているが、これに限られず、例えば、以下の態様であってもよい。

【 2 3 9 1 】

例えば、大当り遊技制御処理の実行中に、例えば大入賞口内に設けられた特定領域を通過したか否かを判定し、特定領域を少なくとも 1 個の遊技球が通過したと判定された場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグをオンにセットする所謂 V 確変機であってもよい。なお、上記の特定領域は、例えば、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において可動部材が作動することによって、遊技球の通過が可能または容易な開放状態と、遊技球の進入が不可能または困難な閉鎖状態とに変位させることが可能となっている。

【 2 3 9 2 】

このような V 確変機では、例えば、図 1 1 2 ~ 図 1 1 5 を参照して後述するように、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の実行中に上記の特定領域への遊技球の通過のしやすさ、すなわち大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせてもよい。

【 2 3 9 3 】

図 1 1 2 は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（ A ）特定領域の開放態様が第 1 開放態様である場合、（ B ）特定領域の開放態様が第 2 開放態様である場合、（ C ）特定領域の開放態様が第 3 開放態様である場合、を示す図である。なお、第 1 開放態様および第 2 開放態様は、特定領域への遊技球の通過が容易な態様であり、第 3 開放態様は、特定領域への遊技球の通過が困難な態様である。なお、図 1 1 2 に示される一例では、特定領域は時間制御によって開放状態となるように制御される。

【 2 3 9 4 】

なお、図 1 1 2 では、大入賞口が短開放された後に長開放される態様が示されているが、大入賞口の開放態様はこれに限られない。

【 2 3 9 5 】

図 1 1 2 （ A ）に示されるように、第 1 開放態様では、大入賞口の長開放が開始された後の所定時間を除いて、大入賞口が開放状態である間は特定領域も開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が 1 個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【 2 3 9 6 】

また、図 1 1 2 （ B ）に示されるように、第 2 開放態様では、大入賞口の短開放が開始されてから大入賞口の長開放が終了するまでの間、特定領域が開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくと

10

20

30

40

50

も 1 個の遊技球が特定領域を通過することは極めて容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグが極めて容易にオンにセットされる。ただし、上述したように、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が 1 個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【 2 3 9 7 】

一方、図 1 1 2 (C) に示されるように、第 3 開放態様では、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間（この 2 回はいずれも短時間）を除いて、特定領域が閉鎖状態となっている。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ 1 個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第 1 開放態様および第 2 開放態様のいずれと比べても困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

10

【 2 3 9 8 】

なお、図 1 1 2 では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様の例として、第 1 開放態様および第 2 開放態様の 2 態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様数は、2 態様に限られず、1 態様だけとしてもよいし、3 態様以上としてもよい。

20

【 2 3 9 9 】

また、図 1 1 2 では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ 1 個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様の例として、第 3 開放態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ 1 個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様数は、1 態様に限られず、2 態様以上設けてもよい。

【 2 4 0 0 】

図 1 1 3 は、拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。この図 1 1 3 に示される特別図柄判定テーブルによれば、当落判定値データが「大当り判定値データ」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の選択図柄コマンドは、次のように選択される。すなわち、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、選択図柄コマンドは、例えば、40%の選択率で「z0」が選択され、10%の選択率で「z1」が選択され、50%の選択率で「z2」が選択される。また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、選択図柄コマンドは、例えば、15%の選択率で「z3」が選択され、50%の選択率で「z4」が選択され、35%の選択率で「z5」が選択される。なお、図 1 1 3 は、確変制御の拡張例を示すだけの図であるため、当落判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれていないが、当落判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれるようにしてもよい。

30

【 2 4 0 1 】

40

図 1 1 4 は、拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。この図 1 1 4 に示される大当り種類決定テーブルによれば、大当りの種類（例えば、ラウンド数、特定領域の開放態様等）は、次のように決定される。すなわち、選択図柄コマンドが「z0」の場合、ラウンド数が「3」で特定領域の開放態様が第 3 開放態様の大当り（3R 通常大当り A）に決定される。また、選択図柄コマンドが「z1」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第 3 開放態様の大当り（10R 通常大当り A）に決定される。また、選択図柄コマンドが「z2」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第 1 開放態様の大当り（10R 確変大当り A）に決定される。また、選択図柄コマンドが「z3」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第 3 開放態様の大当り（10R 通常大当り B）に決定される。選択図柄コマンドが「z4」の場合、ラウンド数が「

50

「10」で特定領域の開放態様が第1開放態様の大当り(10R確変大当りB)に決定される。選択図柄コマンドが「z5」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第2開放態様の大当り(10R確変大当りC)に決定される。なお、上述したように図113に示される当落判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれていないため、図114においても「時短当り」の種類が図示されていないが、当落判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれる場合には、複数種類の時短当りのうちいずれかに決定されるようにしてもよい。

【2402】

上記の図112～図114によれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、40%の選択率で3R通常大当りAに決定され、10%の選択率で10R通常大当りAに決定され、50%の選択率で10R確変大当りAに決定される。一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、15%の選択率で10R通常大当りBに決定され、50%の選択率で10R確変大当りBに決定され、35%の選択率で10R確変大当りCに決定される。このようにして、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせることが可能となる。

【2403】

なお、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、特定領域は、図112(A)～(C)に示されるように時間制御によって開放状態となる態様に限られず、例えば、後述の図115に示されるように、大入賞口への遊技球の入賞に応じて開放状態となる態様であってもよい。

【2404】

図115は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例(特定領域が大入賞口への入賞に基づいて開放状態となるように制御される例)であって、(A)特定領域の開放態様が第1開放態様である場合、(B)特定領域の開放態様が第2開放態様である場合、を示す図である。

【2405】

図115(A)に示されるように、他の例の第1開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に1個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより1個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に2個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより2個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域が開放状態となる。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、上述したとおり、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が1個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【2406】

また、図115(B)に示されるように、他の例の第2開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に1個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより1個目の遊技球の入賞が検出された場合に限り、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に2個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより2個目の遊技球の入賞が検出されたとしても、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域は開放状態とならず、閉鎖状態が継続する。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ1個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第1開放態様と比べて困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、この場合も、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊

10

20

30

40

50

技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【 2 4 0 7 】

なお、上記では、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる例について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされるようにしてもよい。このような仕様は、とくに、例えば第3のパチンコ遊技機のような1種2種混合機である場合に有効である。

【 2 4 0 8 】

また、上記では、第1特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合と、第2特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合とで、特定領域の開放態様として同じ開放態様を設ける例について説明したが、これに限られず、例えば、第1特別図柄専用の開放態様や第2特別図柄専用の開放態様を設けるようにしてもよい。

【 2 4 0 9 】

また、上記では、第1特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合および第2特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合のいずれにおいても、特定領域への遊技球の通過が困難な第3態様に決定されうる例について説明したが、これに限られず、いずれか一方の特別図柄（例えば第2特別図柄）の当り判定処理の結果が当りである場合には、少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易な態様（第1態様または第2態様）のみに決定されるように構成してもよい。

【 2 4 1 0 】

また、上記では、特定領域への遊技球の通過が困難な第3態様において、特定領域は、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間の2回（いずれも短時間）にわたって開放状態となっているが、特定領域への遊技球の通過が困難であれば、特定領域が開放状態とされる回数は1回であってもよいし複数回であってもよい。

【 2 4 1 1 】

また、特定領域の閉鎖は、予め定められた開放時間の経過や、特定領域が開放するラウンドの終了に応じて閉鎖したり、規定回数の大入賞口や特定領域への入賞に応じて閉鎖するなどするように制御してもよい。また、閉鎖する条件が一つ乃至複数複合していてもよい。

【 2 4 1 2 】

また、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）とが、所定の上限回数（以下、「リミッタ回数」と称する）に達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機であってもよい。このようなリミッタ機では、上記の繰り返し回数（以下、「ループ回数」と称する）が所定のリミッタ回数に達すると、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に制御される。このとき、ループ回数もリセットされる。なお、このような遊技機において、リミッタ回数は、一定の回数であってもよいし、例えば、特別図柄の図柄乱数値に応じて決定したり、所定の抽選により決定してもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてリミッタ回数が異なるようにしてもよい。

【 2 4 1 3 】

なお、上記では、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技状態と、時短制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に達するまで交互に繰り返し実行されるようにしてもよい。とくに、例えば第3のパチンコ遊技機のような1種2種混合機である場合に有効である。

【 2 4 1 4 】

また、上述したV確変機である場合には、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊

10

20

30

40

50

技球が通過した場合に、確変制御が実行される遊技状態が継続される。そのため、このようなV確変機では、リミッタ回数を例えばN回とすると、N回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、所定のリミッタ回数に到達したものとして、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御される。一方、N回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過しなかった場合、所定のリミッタ回数に到達したものとはならないものの、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過していないため、このような場合も、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御されることとなる。なお、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされる遊技機においても同様である。

10

【2415】

また、大当り遊技制御処理の終了後、所定回数の特別図柄ゲームが行われるまで確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）に制御され、所定回数の特別図柄ゲームが行われると、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に移行する所謂ST機であってもよい。このような遊技機において、確変制御が実行される特別図柄ゲームの回数（以下、「ST回数」と称する）を、一定回数としてもよいし、都度異なるようにしてもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてST回数の期待値が異なるようにしてもよい。さらには、例えば転落抽選を行い、転落抽選の結果に基づいて確変制御が終了する所謂転落タイプの遊技機であってもよいし、例えば大当り遊技状態中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技状態の終了後に確変制御が実行される所謂V確変タイプの遊技機であってもよい。

20

【2416】

[6-2.時短制御の拡張例]

第1のパチンコ遊技機、第2のパチンコ遊技機および第3のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に、大当り遊技制御処理の終了後、C時短制御が実行されうる。ただし、「時短当り」についての抽選は、特別図柄の当り判定処理において行うことに限定されない。

【2417】

例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された乱数値のうち、大当り判定用乱数値とは異なる特定の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値等）を用いて、特別図柄の当り判定処理とは別に、時短制御を実行するか否かを定める時短当落判定処理を行うようにしてもよい。特別図柄当り判定処理の結果が小当りやハズレである場合に時短当落判定を行う場合、例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された特別図柄の図柄乱数値が特定の図柄乱数値である場合に、時短制御が実行される「時短当り」に決定することができる。なお、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合に時短当落判定処理を行ってもよい。

30

【2418】

また、特別図柄当り判定処理とは別に時短当落判定処理を行う場合、時短当落判定処理を、同一フレームにおいて特別図柄当り判定処理に先だって実行してもよい。

【2419】

40

また、上記の時短当落判定処理を行う場合、専ら時短当落判定処理に供される時短当落判定用乱数を所定の範囲で発生させて、例えば始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落用乱数値を抽出し、抽出された時短当落用乱数値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【2420】

また、時短当落判定処理に供される乱数値は、始動口に遊技球が入賞したことに基いて抽出されることは必須ではなく、他の領域（例えば、一般入賞口、小当り入賞口、大入賞口等）に遊技球が入賞したことに基いて抽出されるようにしてもよい。さらには、例えば時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域を設けて、この専用の領域を遊技球が例えば通過したことに基いて、時短当落判定処理に供される乱数値が抽出されるように

50

してもよい。

【2421】

ところで、例えば、時短当落判定処理と特別図柄当り判定処理とが別のタイミングで実行される場合、確定表示すると大当りを示す停止表示態様が導出される特別図柄の可変表示中に時短当落判定処理が実行され、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」となる場合がある。このような場合、メインCPUは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、例えば、強制的に「時短ハズレ」を示す表示態様を導出するとよい。

【2422】

また、サブCPUは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を、表示装置に表示する制御を実行することが好ましい。この場合、特別図柄当り判定処理の結果とは別に、時短当落判定処理の結果が表示装置に表示されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【2423】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像を表示装置に表示することに代えて、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが不可能または困難な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を表示装置に表示する制御を実行してもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が開示されるまで、興趣を維持することが可能となる。

20

【2424】

また、一般的なパチンコ遊技機では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りであった場合、サブCPUは、大当り遊技状態において正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置（例えば液晶表示装置）に表示されるよう制御する。この点、本実施例では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りでなかったとしても、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、サブCPUは、時短制御が実行される場合に正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置に表示されるよう制御する。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、時短制御が実行される場合に正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法を示す演出画像を、常に表示装置に表示するようにしてもよいが、特定条件が成立した場合に限り表示するようにしてもよい。例えば、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数が、所定回数以上（例えば2回以上）である場合には表示し、所定回数未満（例えば2回未満）である場合等には表示しないようにしてもよい。なお、上記の特定条件は、時短回数を条件とするものに限られず、適宜、任意の条件とすることができる。

30

【2425】

また、特別図柄当り判定処理が実行される前に時短当落判定処理が実行される場合、サブCPUは、「時短当り」となった状況下（すなわち、時短フラグがオンにセットされた状況下）で特別図柄当り判定処理が実行されるのか否かを、外観で把握可能または把握容易な演出画像を表示装置に表示する制御を実行してもよい。

40

【2426】

なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の種類、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件、時短当落判定処理の実行タイミング、時短当落判定処理を実行可能な遊技状態、時短遊技状態の態様、時短当り時にセットされる時短回数、時短遊技状態の開始タイミング、時短遊技状態の終了タイミング、時短回数書き換えタイミング、時短当り確率、および、時短当落判定処理の結果表示、等の時短にかかわる処理をまとめると以下のとおりである。

【2427】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の種類）

時短当落判定処理に用いられる乱数値は、例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図

50

柄決定用乱数値、普通当り判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、特別図柄転落判定用乱数値および専用の時短当落判定用乱数値等の複数種類の乱数値のうち、いずれかの乱数値であってもよい。また、設定機であれば、設定変更時に、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【 2 4 2 8 】

また、時短当落判定処理に用いる乱数値は、1種類（例えば、時短当落判定用乱数値のみ）に限られず、複数種類の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値および図柄決定用乱数値）を用いて決定するようにしてもよい。

【 2 4 2 9 】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング）

時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミングは、特別図柄当り判定処理の契機となる始動口への遊技球の入賞時、普通図柄の当り判定処理の実行契機となる通過ゲートへの遊技球の通過時、時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域への遊技球の通過時等、任意のタイミングであってもよい。なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出は、賞球の払い出しがある特定の入賞口等への入賞に基づいて行ってもよいし、賞球の払い出しがない特定のゲートや特定のアウト口等への通過に基づいて行ってもよい。

【 2 4 3 0 】

なお、時短当落判定処理用乱数値を始動口への遊技球の入賞（通過）に基づいて抽出するようにした場合、第1始動口および第2始動口のいずれに遊技球が入賞した場合であっても時短当落判定用乱数値を抽出してもよいし、いずれか一方の特定の始動口に遊技球が入賞した場合にのみ、時短当落判定用乱数値を抽出するようにしてもよい。

【 2 4 3 1 】

（時短当落判定処理において時短当りと判定される条件）

抽出した時短当落判定処理用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合は、抽出した時短当落判定用乱数値が特定の時短当落判定用乱数値（例えば、特定の時短当り判定値データ）であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄当り判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ判定値データ、特定の小当り判定値データまたは／および特定の当り判定値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄の図柄乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ図柄、特定の小当り図柄、特定の当り図柄であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄転落判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の特別図柄転落判定用乱数値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。さらに、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の設定値に変更された場合に時短当りと判定されるようにするとよい。普通当り判定用乱数値や普通図柄決定用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合も同様である。さらには、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件は、上記の条件に限らず、さまざまな条件に任意に決めることができる。

【 2 4 3 2 】

なお、第3のパチンコ遊技機においては、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理（図103のS2023参照）の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー21522152が開放したときにV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過した場合は、役物開放当りの種類に応じて時短制御の実行有無および時短回数を決定するようにするとよい。そして、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー2152が開放したにもかかわらずV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が実行されなかった場合、メインCPU2201は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であれば、「時短当り」に基づいて時短制御の実行有無および時短回数を決定するとよい。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であり、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過しなかった場合は、時短制御が実行されない。

10

20

30

40

50

【 2 4 3 3 】

(時短当落判定処理の実行タイミング)

始動口の遊技球の入賞 (通過) に基づいて取得した時短当落判定用乱数値を用いて特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行する場合、メイン CPU は、特別図柄の始動情報と同様に、取得した時短当落判定用乱数値を保留するとよい。

【 2 4 3 4 】

また、メイン CPU は、時短当落判定処理に供される乱数値を抽出するとただちに (例えば保留される前に) 時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、抽出した乱数値を保留し、特別図柄の可変表示が開始されるまでの間に時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行するようにしてもよい。

10

【 2 4 3 5 】

(時短当落判定処理を実行可能な遊技状態)

時短当落判定処理は、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および時短遊技状態のいずれにおいても実行するようにしてもよいし、時短制御が実行されない遊技状態 (例えば、通常遊技状態、高確非時短遊技状態等) においてのみ実行されるようにしてもよい。また、例えば、いずれの遊技状態においても時短当落判定処理を実行する、特定の遊技状態においてのみ時短当落判定処理を実行する、といった時短当落判定処理を実行するための条件を予め定めて、この定められた条件を満たす場合に時短当落判定処理が実行されるようにしてもよい。

20

【 2 4 3 6 】

(時短制御の態様)

大当りの種類に応じて実行される時短制御の態様と、時短当落判定処理の結果に応じて実行される時短制御の態様とを、同じ態様としてもよいし、異なる態様としてもよい。例えば、第 1 の時短フラグおよび第 2 の時短フラグを用意し、大当り種類に応じて時短制御が実行される場合は第 1 の時短フラグをオンにセットし、時短当落判定処理の結果に基づいて時短制御が実行される場合は第 2 の時短フラグをオンにセットするようにしてもよい。この場合、第 1 の時短フラグがオンにセットされた場合と第 2 の時短フラグがオンにセットされた場合とで、機能が異なる時短制御が実行されるようにするとよい。例えば、第 1 の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サボ制御の両方を行い、第 2 の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サボ制御のうちいずれか一方のみを行うようにすることができる。また、第 1 の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サボ制御のうち特図短縮制御のみが行われる第 1 時短遊技状態に制御し、第 2 の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サボ制御のうち電サボ制御のみが行われる第 2 時短遊技状態に制御されるようにしてもよい。ただし、複数の時短フラグのうちいずれの時短フラグをオンにセットするかについては、上記に限られず、例えば、時短当落判定処理の結果に基づいて決定してもよいし、時短当落判定処理が実行されたときの遊技状態に応じて決定してもよい。

30

【 2 4 3 7 】

(時短当り時にセットされる時短回数)

時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定することが好ましい。ただし、これに限られず、例えば、複数の時短当落判定用乱数値が時短当り判定値データとして規定されている場合、セットされる時短回数を、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に代えてまたは加えて、抽出された時短当落判定用乱数値に応じて決定するようにしてもよい。例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された時短当落判定用乱数値が、第 1 の時短当り判定値データである場合は時短回数を「 1 0 0 」に決定し、第 2 の時短当り判定値データである場合は時短回数を「 5 0 」に決定すること等が相当する。

40

【 2 4 3 8 】

また、時短制御が実行される遊技状態 (例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等)

50

であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に代えて新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。この場合、新たにセットされる時短回数が時短残回数よりも多いか少ないかによって遊技者にとっての利益度合いが変わることとなってゲーム性の幅が広がり、時短フラグがオンの時短遊技状態に面白みを持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

【2439】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に加算するようにしてもよい。この場合、現在の時短残回数よりも少なくなることがないため、遊技者は、時短制御が実行される遊技状態において安心して遊技を行うことができる。

10

【2440】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に代えて新たにセットする処理と、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算する処理とのうち、予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

20

【2441】

なお、第1の時短フラグがオンにセットされた場合と第2の時短フラグがオンにセットされた場合とで機能が異なる時短制御が実行されるようにしたパチンコ遊技機において、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインCPUは、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが、同じ機能の時短制御である場合と異なる機能の時短制御である場合とで、時短回数をセットする処理を変えるようにしてもよい。例えば、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが同じ機能の時短制御である場合には、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算し、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合には、実行中の時短残回数に代えて、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。また、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合、実行中の時短残回数を全て消化した後に、「時短当り」に基づく時短制御を実行するようにしてもよい。

30

【2442】

なお、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて時短回数をセットする場合、時短回数が「0」にセットされる場合があり得るようにしてもよい。すなわち、セットされる時短回数が「0」に決定された場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、時短フラグがオンにセットされる。また、時短制御の実行中に行われた時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって且つ時短回数が「0」にセットされる場合、実行中の時短制御が終了することとなる。

40

【2443】

（時短制御の開始タイミング）

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時とすることができる。例えば、特別図柄当り判定処理の結果がハズレである場合、特別図柄が確定する特別図柄確定時間が経過したことに基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が小当りである場合、小当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合、大当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。

50

【 2 4 4 4 】

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングが特別図柄ゲームの終了時であって、同一フレームにおいて時短当落判定処理が特別図柄当り判定処理に先だって行われる場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合には「時短当り」を無効にし（「時短当り」に基づいて時短フラグがオンにセットされず）、当り時選択図柄コマンドに基づいて時短フラグをオンにセットする（大当りの種類に応じて時短フラグがオンにセットされない場合もある）ことが好ましい。

【 2 4 4 5 】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時に限られない。例えば、同一フレームにおいて時短当落判定処理を特別図柄当り判定処理に先だって行う場合、時短当落判定処理の結果に基づいて、ただちに（特別図柄当り判定処理が行われる前）に時短制御を開始してもよい。この場合、時短当落判定処理に用いられる乱数値の抽出時と、時短当落判定処理の実行時とで、遊技状態（すなわち、時短制御の実行有無）が異なる場合が生じ、興趣を高めることが可能となる。

10

【 2 4 4 6 】

さらに、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングを、所定回数のゲームが実行された後としてもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」となった後、時短制御が開始されるまでの間、時短制御が開始されるか否かの煽り演出をサブCPUにより実行することで、興趣を高めることが可能となる。

20

【 2 4 4 7 】

なお、第3のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（時短制御が実行される大当り）であることに基づいて大当り遊技制御が実行される場合、この大当り遊技制御の終了に基づいて、大当りに基づく時短制御が開始されるようにするとよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（時短制御が実行される役物開放当り）であって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞口2155への遊技球の通過が検出されたことによって大当り遊技制御が実行された場合も、大当り遊技制御の終了に基づいて時短制御が開始されるようにするとよい。また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって、特別図柄当り判定処理（図103のS2023参照）の結果が役物開放当りであることに基づいてVアタッカー2152が開放したにもかかわらずV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御が実行されなかった場合、メインCPUは、開閉入賞口2151が閉鎖したことに基づいて、「時短当り」に基づく時短制御を開始するようにするとよい。

30

【 2 4 4 8 】

（時短遊技状態の終了タイミング）

時短遊技状態が終了するタイミングは、例えば、「時短制御が実行される遊技状態において、セットされた時短回数にわたって特別図柄の可変表示が実行された場合」、「時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合」または「時短当落判定処理の結果が時短当りであったにもかかわらず時短回数が0回にセットされた場合」等である。

40

【 2 4 4 9 】

なお、時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて小当り遊技制御処理が実行された場合は、小当り遊技制御処理の終了後も時短制御が継続して実行される。

【 2 4 5 0 】

なお、第3のパチンコ遊技機においては、時短制御の実行中に、特別図柄の当り判定処理が役物開放当りであることを示す停止図柄態様が導出されたことによって開閉入賞口2151が開放されたものの、Vアタッカー2152が開放したときにV入賞口2155へ

50

の遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が開始されなかった場合、メインＣＰＵ ２２０１は、開閉入賞口 ２１５１が閉鎖した後も時短制御を継続して実行する。

【 ２ ４ ５ １ 】

（時短回数書き換え）

時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）において時短当落判定処理を実行し、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、時短回数を書き換えてもよいし、時短回数の書き換えを行わない（すなわち、実行中の時短制御における時短回数を消化するまで時短制御を実行する）ようにしてもよい。

【 ２ ４ ５ ２ 】

なお、時短回数を書き換える場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数を消化した時点で書き換えて（セットして）もよいし、特別図柄当り判定処理の実行時にセットしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時や停止時にセットしてもよいし、時短当落判定処理時にセットしてもよいし、さまざまなタイミングでセットすることができる。なお、時短当落判定処理時にセットする場合、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数に上書きすることとなる。また、「時短回数を書き換える」および「従前の時短回数に加算する」のうち予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

【 ２ ４ ５ ３ 】

（時短当り確率）

第１始動口または第２始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落判定処理を行う場合、第１始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第１時短当落判定処理」と称する）と、第２始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第２時短当落判定処理」と称する）とで、時短当り確率が異なるようにしてもよい。例えば、第１時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第２時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第２時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第１時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第１時短当落判定処理が行われた場合と第２時短当落判定処理が行われた場合とで時短当り確率を同じまたはほぼ同じ確率としてもよい。

【 ２ ４ ５ ４ 】

（時短当落判定処理の結果表示）

時短当落判定処理の結果（時短当りであるか時短ハズレであるか）を表示する時短当落判定結果表示部、または／および、時短当落判定処理の結果（時短当り）に基づいて決定された時短回数を表示する当選時短回数表示部を設けてもよい。時短当落判定結果表示部または／および当選時短回数表示部は、特別図柄表示部等を備えるＬＥＤ表示群に設けて、メインＣＰＵにより制御されるようにするとよい。ただし、これに代えてまたは加えて、サブＣＰＵにより、例えば液晶表示装置等の表示装置に、時短当落判定処理の結果または／および時短当りに基づいて決定された時短回数を表示するようにしてもよい。

【 ２ ４ ５ ５ 】

（インターバル）

特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」である場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブＣＰＵは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

【 ２ ４ ５ ６ 】

また、第３のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り

10

20

30

40

50

であって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるときの役物開放当りにかかる動作終了後のインターバル時間を、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であるときの上記のインターバル時間よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【２４５７】

[６－３．遊技媒体の管理にかかわる拡張例]

本明細書に記載された第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行い、その遊技の結果に基づいて特典（例えば、賞球、賞球、賞データ等）が付与される形態全ての遊技機に適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体（例えば、遊技球、メダル等）が発射されたり投入されたりすることで遊技を行い、その遊技の結果に基づいて遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、封入された遊技球を循環させて行う遊技やメダルレスで行う遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

10

【２４５８】

封入された遊技球を循環させて遊技を行う遊技機の場合、遊技媒体としての遊技球が外部に排出されずに遊技可能に構成されているため、入賞したとき、賞球が払い出されることに代えて遊技媒体としての賞球データが付与される。この明細書において、「払い出される遊技価値」には、賞球および賞球データのいずれの意味も含まれる。例えば、賞球数が１５個の入賞口に入賞した場合、封入式の遊技機であれば、１５個の賞球に対応する価値の賞球データが付与される。また、遊技価値は、必ずしも賞球や賞球データに限定されず、賞球や賞球データに相当するものであればよい。

20

【２４５９】

また、主制御回路に接続された遊技媒体管理装置が管理する場合、遊技媒体管理装置は、ＲＯＭおよびＲＷＭ（あるいはＲＡＭ）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱い装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信機能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、または遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチンコ遊技機の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

30

【２４６０】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合の他、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられている場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

40

【２４６１】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部

50

接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【2462】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をク

10

【2463】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機または遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金または現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【2464】

また、遊技機または遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置または遊技媒体管理装置に対し遊技媒体または有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知り得ない情報を設定することや遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記録するようにしてもよい。

20

【2465】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、遊技球を用いるスロットマシンや、封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【2466】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の部品点数を減らすことができ、遊技機の内価および製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、部品を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

30

【2467】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを通信ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

40

【2468】

以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杆が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持

50

ち球数が1減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、50個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。また、球磨き装置を設けずに、遊技球を遊技機の外部に排出する排出機構と、遊技機の外部で磨き上げた遊技球を遊技球の内部に取り込む取込機構とを設けるようにしてもよい。この場合、取込機構は、取込専用の樋を設けてもよいし、遊技領域に設けられた入賞口から取り込むように構成してもよい。

10

【2469】

封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実が増減するわけではない。封入式の遊技機において、遊技者は遊技媒体管理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けられた各入賞口等を通過することにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球数が増加する。また、例えば、遊技の終了によって封入式の遊技機に記憶される遊技価値（すなわち持ち球）の全部を清算したり、持ち球の一部を遊技媒体管理装置に送信する操作を行ったりすることによって、持ち球の全部または一部が遊技媒体管理装置で管理される遊技価値に統合される場合、封入式の遊技機に記憶される遊技価値は、減算またはクリアされ、持ち球数は減少する。さらに、遊技領域の上方から遊技球が発射されるタイプの遊技機にはファール球の概念がないが、従来の遊技機のように下方から遊技球が発射される場合にはファール球が発生しうる。そのため、下方から遊技球が発射されるタイプの遊技機の場合、ファール球の発生有無によっても、持ち球数の増減が発生する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球

20

30

【2470】

封入式の遊技機は、払出制御回路およびタッチパネル式である液晶表示装置を有している。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置は遊技機の一部に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であるものを示す。なお、この第2実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆるCRユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

40

【2471】

50

また、封入式の遊技機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源をOFFにした場合であっても、OFFにする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為を行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、遊技機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

【2472】

なお、封入式の遊技機は、遊技者が遊技球に触れることができないように構成されていればよく、例えば、遊技球を島設備で循環させずに当該遊技機のみで循環させるタイプのもの、および、遊技球が島設備を循環するものの遊技者が遊技球に触れることができないタイプのもの等も、封入式の遊技機に含まれる。

【2473】

遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を有している。遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を介して、遊技機とのデータ（送信信号）の送受信を行うように構成されている。送受信されるデータは、主制御回路に設けられたCPUの固有ID、払出制御回路に設けられたCPUの固有ID、遊技機に記憶された遊技機製造業者コード、セキュリティチップの製造業者コード、遊技機の型式コードなどの情報である。そして、遊技機および前記遊技媒体管理装置のいずれか一方を送信元とし他方を送信先として、送信元が送信信号を送信した際に、上記送信信号を受信した送信先が上記送信信号と同じ信号である確認用信号を上記送信元に送信し、上記送信元は、上記送信信号と上記確認用信号とを比較して、これらが同一か否かを判別するようにしている。

【2474】

このように、送信元において、送信先から送信された確認用信号を送信信号と比較して、これらが同一か否かを判別することにより、送信元から送信した信号が改ざんされることなく、送信元に送信されていることを確認することができる。これにより、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【2475】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。

【2476】

これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解釈は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【2477】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号とは別に上記送信元に送信することとしてもよい。

【2478】

これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。また、主制御回路と遊技媒体管理装置とを直接通信接続するのではなく、主制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けて、枠制御回路を経由して主制御回路と遊技媒体管理装置とを通信接続するようにしてもよい。また、主制御回路とは別に発射制御回路を設け、発射制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けるように構成してもよい。この場合、主制御回路や発射制御回路のエラー制御を枠制御回路で行うようにしてもよい。

【2479】

また、第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示とが並行して行われる場合、

メインCPUは、第1特別図柄および第2特別図柄の両方が大当り図柄を示す図柄組合せで停止することがないように処理を行う。

【2480】

詳述すると、メインCPUは、第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、他方の特別図柄を、特別抽選の結果にかかわらずハズレを示す図柄組合せで強制的に停止させる制御を行う。一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から大当り遊技状態に移行するが、この大当り遊技状態では、第1特別図柄の始動条件および第2特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインCPUは、第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。

10

【2481】

また、メインCPUは、第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、一般遊技状態から小当り遊技状態への移行（小当り図柄を示す図柄組合せで停止したこと）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を中断し、小当り遊技状態から一般遊技状態への移行（小当り遊技の終了）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を再開する処理を行う。一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から小当り遊技状態に移行するが、この小当り遊技状態では、第1特別図柄の始動条件および第2特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインCPUは、第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。ただし、第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合、メインCPUは、可変表示中の他方の特別図柄について、見掛け上は可変表示中と同様の態様でLED群で構成される特別図柄の可変表示を行うが、上述したとおり変動時間の計時は中断する。

20

【2482】

[6-4.時短遊技状態であることの状態表示]

A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態に制御されている場合、時短遊技状態であることをあらわす時短状態表示部を設けてもよい。時短状態表示部は、特別図柄表示部等を備えるLED表示群に設けて、メインCPUにより制御されるようにするとよい。

30

【2483】

また、時短遊技状態であることをあらわす時短状態表示部を設ける場合、A時短遊技状態であることをあらわすA時短状態表示部と、B時短遊技状態であることをあらわすB時短状態表示部と、C時短遊技状態であることをあらわすC時短状態表示部と、を設けてもよい。この場合、メインCPUは、A時短遊技状態であれば、A時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようA時短状態表示部を制御し、B時短遊技状態であれば、B時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようB時短状態表示部を制御し、C時短遊技状態であれば、C時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようC時短状態表示部を制御するようにするとよい。さらに、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合、メインCPUは、重ねて実行されている時短状態表示部の全部を表示するようにするとよい。

40

【2484】

また、A時短状態表示部と、B時短状態表示部と、C時短状態表示部とをそれぞれ設けなくとも、例えば、時短性能が同じ時短遊技状態については、共通の時短状態表示部としてもよい。例えば、B時短遊技状態の時短性能とC時短遊技状態の時短性能とが同じであって、これらの時短性能がA時短遊技状態の時短性能と異なる場合、A時短遊技状態であることをあらわすA時短状態表示部と、B時短遊技状態またはC時短遊技状態であることをあらわすBC共通時短状態表示部とを設けて、メインCPUにより制御されるようにするとよい。

50

【 2 4 8 5 】

また、サブCPUにより、例えば液晶表示装置等の表示領域に、時短遊技状態であること、時短遊技状態である場合は時短遊技状態の種類、または／および時短回数（時短残回数を含む）を表示するようにしてもよい。

【 2 4 8 6 】

[6 - 5 . 時短遊技状態についての外端信号]

A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態に制御されている場合、メインCPUは、時短遊技状態であることをあらわす時短信号を、外部端子板4184から外部（例えば、島コンピュータやホールコンピュータ4186）に送信するが、この場合、時短遊技状態の種類を区別しない時短信号を送信してもよいし、いずれの時短遊技状態に制御されているかを示す信号すなわち時短遊技状態の種類を区別して送信してもよい。時短遊技状態の種類を区別して時短信号を送信する場合、メインCPUは、例えば、A時短遊技状態である場合はA時短信号を送信し、B時短遊技状態である場合はB時短信号を送信し、C時短遊技状態である場合はC時短信号を送信する。また、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合、メインCPUは、実行されている複数の時短信号を送信するようにするとよい。

10

【 2 4 8 7 】

また、時短性能が同じ時短遊技状態については、共通の時短信号を送信するようにしてもよい。例えば、B時短遊技状態の時短性能とC時短遊技状態の時短性能とが同じであって、これらの時短性能がA時短遊技状態の時短性能と異なる場合、メインCPUは、A時短遊技状態である場合はA時短信号を送信し、B時短遊技状態またはC時短遊技状態である場合はBC共通時短信号を送信するようにするとよい。

20

【 2 4 8 8 】

[5 - 6 . 「時短当り」の場合のインターバル]

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブCPUは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

30

【 2 4 8 9 】

また、第3のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【 2 4 9 0 】

[7 . 付記]

[7 - 1 . 付記 1]

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、特別の結果が導出されると遊技者に有利な特別遊技状態に制御される遊技機が知られている。

40

【 2 4 9 1 】

この種の遊技機として、特別の結果が導出されたときに制御される特別遊技状態の他に、特別の結果が導出されなくとも、高確率時間短縮状態において規定回数の可変表示が行われると高確率非時短短縮状態に移行させるようにした遊技機が開示されている（例えば、特開2016-174800号公報参照）。

【 2 4 9 2 】

特開2016-174800号公報に記載の遊技機は、高確率時間短縮状態から高確率非時間短縮状態に移行させて、通常遊技状態よりも有利な遊技状態にするといった新たな遊技性を備えたものであるが、近年、さらに新たな遊技性を備える遊技機が望まれている。

50

【 2 4 9 3 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、新たな遊技性を備える遊技機を提供することにある。

【 2 4 9 4 】

この点、付記 1 のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 2 4 9 5 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定条件の成立に基づいて特別図柄抽選を行う特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（ S 9 3 ）を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（ S 9 4 ）を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、特別図柄遊技終了設定処理（ S 2 8 2 ）等を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別図柄の可変表示が行われうる期間である通常遊技状態と、

前記特別図柄の可変表示が行われない期間であり、前記通常遊技状態より有利な特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）と、

前記特別図柄の可変表示が行われうる期間であり、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のいずれかに制御可能であり、

前記特別図柄制御手段は、

前記特別遊技状態に移行されることを示す特別停止態様（例えば、大当たり表示態様）と、

前記特別図柄抽選の結果がハズレであることを示すハズレ停止態様（例えば、ハズレの表示態様）と、

前記特定遊技状態に移行されることを示す特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）と、を含む複数の停止態様のいずれかを導出可能である

ことを特徴とする。

【 2 4 9 6 】

上記（ 1 ）の遊技機によれば、特別図柄の可変表示が行われうる期間において、遊技者に有利な遊技状態として、特別遊技状態とは別に特定遊技状態を設け、特定停止態様が導出されると特定遊技状態に移行されるといった、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。

【 2 4 9 7 】

(2) 上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態に移行し、該特別遊技状態の終了後、前記特定遊技状態に移行可能であり、

前記特定停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態に移行することなく、前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【 2 4 9 8 】

上記（ 2 ）の遊技機によれば、特定停止態様が導出された場合、特別遊技状態に移行することなく特定遊技状態に移行するため、徒に射幸性を高めることを抑制しつつ、新たな遊技性を提供することが可能となる。

【 2 4 9 9 】

(3) 上記（ 1 ）または（ 2 ）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記ハズレ停止態様が導出された場合、該ハズレ停止態様が導出されたときの遊技状態を継続可能な遊技状態継続制御手段（例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレで

10

20

30

40

50

ある場合に特別図柄遊技終了処理で確変フラグおよび時短フラグのいずれもセットまたはリセットしないメインCPU201)と、

前記ハズレ停止態様が導出される場合であっても、特別条件が成立する場合(例えば、天井カウンタが天井値に達した場合)には、前記遊技状態継続制御手段による前記遊技状態を継続させることなく、前記特定遊技状態に移行可能な特定遊技状態移行制御手段(例えば、B時短制御態様決定処理を行うメインCPU201)と、を有する

ことを特徴とする。

【2500】

上記(3)の遊技機によれば、ハズレ停止態様が導出された場合であっても所定条件が成立した場合に特定遊技状態に移行しうるといった、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。なお、ハズレ停止態様が導出された場合であっても所定条件が成立した場合とは、例えば、複数種類の特別遊技状態のうち特定の特別遊技状態が終了したとき等が相当する。

【2501】

(4)上記(1)~(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定停止態様には、

第1特定停止態様(例えば、選択図柄コマンド「z0」の態様)と、

前記第1特定停止態様とは異なる第2特定停止態様(例えば、選択図柄コマンド「z1」の態様)と、が少なくとも含まれており、

前記遊技状態制御手段は、

前記第1特定停止態様が導出された場合と、前記第2特定停止態様が導出された場合とで、有利度合い(例えば、時短回数)が異なる前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【2502】

上記(4)の遊技機によれば、バリエーションを持たせることで遊技性の幅を広げることができ、射幸性を抑制しつつも面白みのある遊技性を提供することが可能となる。

【2503】

(5)上記(2)~(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技領域に設けられる特定領域(例えば、通過ゲート126)と、前記特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段(例えば、普通図柄の可変表示開始処理(S293)を行うメインCPU201)と、

所定の表示領域にて普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出されるよう制御する普通図柄制御手段(例えば、普通図柄の可変表示終了処理(S294)を行うメインCPU201)と、

普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が前記普通図柄制御手段により導出されると、前記特別図柄抽選の実行契機となる前記所定条件の成立を容易にする特別図柄抽選容易化手段(例えば、普通電動役物開放処理(S296)を行うメインCPU201)と、

前記普通図柄当りが導出される普通図柄確率を変更可能な普通図柄確率制御手段(例えば、時短設定処理(S238)を行うメインCPU201)と、

をさらに備え、

前記普通図柄確率制御手段は、

前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に移行された場合、前記普通図柄確率を変更せず(例えば、普通図柄の当り判定テーブルを参照して普通図柄の当り判定処理を行うメインCPU201)、

前記特別停止態様が導出されたことによって前記特別遊技状態の終了後に前記特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に移行された場合、前記普通図柄確率を変更可能である(例えば、普通図柄の当り判定テーブルを参照して普通図柄の当り判定処理を行うメインCPU201)

ことを特徴とする。

【2504】

10

20

30

40

50

上記（５）の遊技機によれば、特別遊技状態の終了後にも特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行されるようにし、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態に移行した場合には普通図柄確率が変更されないもの、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態に移行した場合には普通図柄確率が変更される。このように、移行契機が異なる複数の特定遊技状態を設けて、移行契機によって普通図柄確率を変更可能とすることで、遊技性の幅を広げることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。

【２５０５】

（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態と比べて前記特別停止態様が導出されやすい高確遊技状態に移行可能であり、

10

前記特別図柄制御手段は、

前記通常遊技状態と前記特定遊技状態と（例えば、Ｓ２２１がＹＥＳ判定の場合）においては、前記特別停止態様および前記特定停止態様を少なくとも導出可能である一方、

前記高確遊技状態（例えば、Ｓ２２１がＮＯ判定の場合）においては、前記特別停止態様を少なくとも導出可能である

ことを特徴とする。

【２５０６】

上記（６）の遊技機によれば、遊技者の興味が低下しがちである通常遊技状態と特定遊技状態とにおいて、特別停止態様および特定停止態様のいずれについても導出可能であるため、これらの遊技状態における興味の低下を抑制することが可能となる。

20

【２５０７】

なお、高確遊技状態においては、特別図柄抽選の結果が特定停止態様に対応する結果（例えば、時短当り）である場合、特定停止態様を導出するけれども特定遊技状態に移行しない態様と、特別図柄抽選の結果が特定停止態様に対応する結果であったとしても特定停止態様を導出しない態様と、特定停止態様に対応する結果をそもそも特別図柄抽選の結果に含まないように特別図柄抽選を行う態様とのいずれであってもよい。

【２５０８】

（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

30

前記特別図柄には第１特別図柄および第２特別図柄が含まれるとともに、前記所定条件には第１条件および第２条件が含まれており、

前記特別図柄抽選手段は、

前記第１条件の成立に基づいて第１特別図柄抽選を行う第１特別図柄抽選手段（例えば、Ｓ８１およびＳ８２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記第２条件の成立に基づいて第２特別図柄抽選を行い第２特別図柄抽選手段（例えば、Ｓ７８およびＳ７９の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、

前記特別図柄制御手段は、

前記第１特別図柄抽選が行われた場合は前記第１特別図柄の可変表示を行い、前記第２特別図柄抽選が行われた場合は前記第２特別図柄の可変表示を行い、

40

前記第１特別図柄の可変表示を行った場合と、前記第２特別図柄の可変表示を行った場合とで、前記特定停止態様の導出割合が異なりうる

ことを特徴とする。

【２５０９】

上記（７）の遊技機によれば、第１特別図柄の可変表示を行った場合と第２特別図柄の可変表示を行った場合とで特定停止態様の導出割合が異なりうるため、遊技性の幅を広げることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。

【２５１０】

（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

50

制御中の遊技状態が前記通常遊技状態である場合、前記特定停止態様が導出されると、該特定停止態様に応じた態様で前記特定遊技状態に移行可能（例えば、S 2 4 4 の処理を実行可能）である一方、

制御中の遊技状態が前記特定遊技状態である場合、前記特定停止態様が導出されたとしても、該特定停止態様に応じた態様で前記特定遊技状態に制御するのではなく、制御中の特定遊技状態に応じた態様が継続可能（例えば、S 2 4 3 の処理を実行可能）である

ことを特徴とする。

【2 5 1 1】

上記（8）の遊技機によれば、特定遊技状態に制御されているときに特定停止態様が導出された場合、制御中の特定遊技状態に応じた態様が継続する。すなわち、特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしてもこれが無効になるのではなく、遊技者にとっては、制御中の特定遊技状態が延長された場合と同様の効果を与えることができ、興趣を高めることが可能となる。

10

【2 5 1 2】

（9）上記（1）～（8）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記所定条件が成立すると、複数種類の乱数（例えば、大当たり判定用乱数および図柄乱数）を取得する乱数取得手段（例えば、S 3 9 2 または S 3 9 9 の処理を行うメインCPU 2 0 1）を備え、

前記特別図柄抽選手段は、

前記複数種類の乱数のうち特定乱数（例えば、大当たり判定用乱数）を用いて、前記特別図柄制御手段により導出される停止態様が、前記特別停止態様、前記ハズレ停止態様、および前記特定停止態様を含む複数の停止態様のいずれであるかを判定可能であり、

20

前記複数種類の乱数のうち前記特定乱数（例えば、大当たり判定用乱数）とは異なる所定の乱数（例えば、図柄乱数）を用いて、前記特別停止態様の種類または前記特定停止態様の種類を決定可能である

ことを特徴とする。

【2 5 1 3】

上記（9）の遊技機によれば、特定乱数（例えば、大当たり判定用乱数）を用いて、導出される停止態様すなわち抽選結果を判定し、特定乱数とは異なる所定の乱数（例えば、図柄乱数）を用いて特別停止態様の種類または特定停止態様の種類を決定可能である。そのため、導出される停止態様のみならず特別停止態様や特定停止態様の種類までも特定乱数のみを用いて判定する場合と比べてセキュリティ性を高めることが可能となる。

30

【2 5 1 4】

（10）上記（2）～（9）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）に移行した場合、前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）に移行した場合と比べて、前記特定遊技状態に制御される期間の期待値が小さくなるよう制御可能である

ことを特徴とする。

40

【2 5 1 5】

上記（10）の遊技機によれば、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）に移行した場合と比べて、特別停止態様が導出されたことによって特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）に移行した場合に優位性を持たせることができる。このようにすることで、通常遊技状態や特定遊技状態において徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。

【2 5 1 6】

（11）上記（2）～（9）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状

50

態)に移行した場合、前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に移行した場合と比べて、前記特定遊技状態に制御される期間の期待値が大きくなるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【2517】

上記(11)の遊技機によれば、特別停止態様が導出されたことによって特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に移行した場合と比べて、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に移行した場合に優位性を持たせることができる。このような場合には、興趣が低下しがちである通常遊技状態や特定遊技状態における遊技性を高めることができ、興趣を高めることが可能となる。

10

【2518】

付記1のパチンコ遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【2519】

[7-2.付記2]

付記2のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

【2520】

(1)本発明に係る遊技機は、

遊技領域に向けて発射された遊技球が特別図柄始動領域(例えば、始動口スイッチ121,141A,141B)を通過すると、特別図柄にかかわる乱数を取得する乱数取得手段(例えば、S392またはS399の処理を行うメインCPU201)と、

20

前記乱数取得手段により取得された乱数を用いて、特別結果と特定結果とを抽選結果に含む特別図柄抽選を行うことが可能な特別図柄抽選手段(例えば、特別図柄可変表示開始処理(S93)を行うメインCPU201)と、

特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段(例えば、特別図柄可変表示終了処理(S94)を行うメインCPU201)と、

前記特別図柄の可変表示が行われて前記特別結果(例えば、大当りの表示態様)を示す特別停止態様が導出されると、特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な特別遊技状態制御手段(例えば、S145の処理を行うメインCPU201)と、

30

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段(例えば、特別図柄管理処理を行うメインCPU201)と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、

前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態)と、を含む複数の遊技状態のいずれかに制御可能であり、

前記特別図柄抽選の結果が前記特定結果(例えば、図120の選択図柄コマンド「0」~「2」の大当り)である場合、前記特定遊技状態の制御に関して、前記特別図柄抽選の結果が前記特別結果(例えば、図120の選択図柄コマンド「4」の大当り)である場合と比べて有利となるよう構成されている

40

ことを特徴とする。

【2521】

上記(1)の遊技機によれば、特別図柄抽選の結果が特定結果であると、特別図柄抽選の結果が特別結果である場合と比べて、特定遊技状態の制御に関して有利であるため、特定遊技状態に面白みを持たせることができ、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。

【2522】

(2)上記(1)に記載の遊技機において、

前記特別図柄抽選手段は、

50

前記図柄制御手段により前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されて前記特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に制御される場合、該特定遊技状態の終了条件を、前記乱数取得手段により取得された乱数値に基づいて決定可能である

ことを特徴とする。

【2523】

上記（2）の遊技機によれば、特定停止態様が導出されて特定遊技状態に制御された場合、特定遊技状態の終了条件が取得された乱数の値に基づいて決定されるため、特定遊技状態の終了タイミングが都度異なりうる。このようにすることで、遊技性に幅を持たせることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。

【2524】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記特別停止態様が導出される可能性があることを示す特別表示演出（例えば、大当り系リーチ）と、前記特定停止態様が導出される可能性があることを示す特定表示演出（例えば、時短当り系リーチ）と、を含む複数の表示演出のいずれかを行うことが可能な示唆演出制御手段（例えば、サブCPU301）をさらに備える

ことを特徴とする。

【2525】

上記（3）の遊技機によれば、特別停止態様が導出される可能性があることを示す特別表示演出のみならず、特定停止態様が導出される可能性があることを示す特定表示演出を表示可能であるため、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。

【2526】

（4）上記（1）～（3）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値（例えば、設定1～設定6の6段階の設定値）のうちいずれかにセット可能であり、該セットされた設定値に対応する確率で前記特別停止態様が導出されるよう前記特別図柄抽選が行われる遊技機であって、

前記特別図柄抽選手段は、

前記特別図柄抽選を、前記複数の設定値のうち一の設定値（例えば、設定1）にセットされている場合と他の設定値（例えば、設定6）にセットされている場合とで、前記特別停止態様の導出確率が異なるように行う一方、前記特定停止態様の導出確率が同じとなるように行う

ことを特徴とする。

【2527】

上記（4）の遊技機によれば、特別停止態様の導出確率を設定値に応じて異ならせつつ、特定停止態様の導出確率を同じにすることによって、セットされた設定値が低いような場合であっても、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【2528】

（5）上記（4）に記載の遊技機において、

前記複数の設定値のうち一の設定値にセットされている場合と他の設定値にセットされている場合とで、前記特定停止態様の導出確率が同じであるものの、前記特定停止態様が導出された場合に制御される前記特定遊技状態の終了条件を異ならせることが可能である（例えば、設定1の場合の時短回数50回、設定6の場合の時短回数100回）

ことを特徴とする。

【2529】

上記（5）の遊技機によれば、一の設定値にセットされている場合と他の設定値にセットされている場合とで、特定遊技状態に移行する確率を同じとすることで興趣の低下を抑制しつつ、終了条件を異ならせることで面白みを持たせることが可能となる。

【2530】

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄抽選手段は、

前記特別停止態様が導出される確率が相対的に低い低確率と、前記特別停止態様が導出

10

20

30

40

50

される確率が相対的に高い高確率とのうちいずれかで、前記特別図柄抽選を行うことが可能であるとともに、

前記低確率で前記特別図柄抽選が行われた場合に前記特別停止態様が導出される確率（例えば、図 1 1 8 に示される 2 0 1 分の 1）および前記高確率で前記特別図柄抽選が行われた場合に前記特別停止態様が導出される確率（例えば、図 1 1 8 に示される 2 0 0 分の 1）のいずれよりも相対的に高い確率（例えば、図 1 1 8 に示される 6 分の 1）で、前記特定停止態様が導出されるように前記特別図柄抽選を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【 2 5 3 1 】

上記（ 6 ）の遊技機によれば、特別停止態様の導出確率が低確率の場合および高確率の場合のいずれよりも高い確率で特定停止態様が導出されるため、これまでにない新たな遊技性を提供することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 2 5 3 2 】

（ 7 ）上記（ 1 ）～（ 6 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記乱数取得手段は、

第 1 特別図柄にかかわる乱数を取得する第 1 乱数取得手段（例えば、S 3 9 2 の処理を行うメイン CPU 2 0 1）と、

第 2 特別図柄にかかわる乱数を取得する第 2 乱数取得手段（例えば、S 3 9 9 の処理を行うメイン CPU 2 0 1）と、を有し、

前記特別図柄抽選手段は、

前記第 1 乱数取得手段により取得された乱数を用いて前記特別結果と前記特定結果とを抽選結果に含む第 1 特別図柄抽選を行う第 1 特別図柄抽選手段（例えば、第 1 特別図柄可変表示開始処理（S 9 3）を行うメイン CPU 2 0 1）と、

前記第 2 乱数取得手段により取得された乱数を用いて少なくとも前記特別結果を抽選結果に含む第 2 特別図柄抽選を行う第 2 特別図柄抽選手段（例えば、第 2 特別図柄可変表示開始処理（S 9 3）を行うメイン CPU 2 0 1）と、を有し、

前記図柄制御手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記第 1 特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第 1 図柄制御手段（例えば、第 1 特別図柄可変表示終了処理（S 9 4）を行うメイン CPU 2 0 1）と、

前記第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記第 2 特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第 2 図柄制御手段（例えば、第 2 特別図柄可変表示終了処理（S 9 4）を行うメイン CPU 2 0 1）と、を有し、

前記第 2 特別図柄抽選の結果が前記特別結果（例えば、選択図柄コマンド「z 7」または「z 8」の大当り）である場合、前記第 1 特別図柄抽選の結果が前記特別結果（例えば、選択図柄コマンド「z 3」または「z 4」の大当り）である場合および前記第 1 特別図柄抽選の結果が前記特定結果（例えば、選択図柄コマンド「z 0」～「z 2」の時短当り）である場合よりも有利となるよう構成されている

ことを特徴とする。

【 2 5 3 3 】

上記（ 7 ）の遊技機によれば、第 2 特別図柄抽選の結果が特別結果である場合、第 1 特別図柄抽選の結果が特別結果である場合および第 1 特別図柄抽選の結果が特定結果である場合のいずれよりも有利となるため、第 2 特別図柄抽選が行われる遊技では、遊技者の興趣を高めることが可能となる。

【 2 5 3 4 】

（ 8 ）上記（ 1 ）～（ 6 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記乱数取得手段は、

第 1 特別図柄にかかわる乱数を取得する第 1 乱数取得手段（例えば、S 3 9 2 の処理を行うメイン CPU 2 2 0 1）と、

第 2 特別図柄にかかわる乱数を取得する第 2 乱数取得手段（例えば、S 3 9 9 の処理を

10

20

30

40

50

行うメインCPU2201)と、を有し、

前記特別図柄抽選手段は、

前記第1乱数取得手段により取得された乱数を用いて前記特別結果と前記特定結果とを抽選結果に含む第1特別図柄抽選を行う第1特別図柄抽選手段(例えば、第1特別図柄可変表示開始処理(S2013))を行うメインCPU2201)と、

前記第2乱数取得手段により取得された乱数を用いて少なくとも前記特別結果を抽選結果に含む第2特別図柄抽選を行う第2特別図柄抽選手段(例えば、第2特別図柄可変表示開始処理(S2013))を行うメインCPU2201)と、を有し、

前記図柄制御手段は、

前記第1特別図柄の可変表示を行い、前記第1特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第1図柄制御手段(例えば、第1特別図柄可変表示終了処理(S2014))を行うメインCPU2201)と、

前記第2特別図柄の可変表示を行い、前記第2特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第2図柄制御手段(例えば、第2特別図柄可変表示終了処理(S2014))を行うメインCPU2201)と、を有し、

前記第1特別図柄抽選および前記第2特別図柄抽選の結果には特殊結果(例えば、役物開放当り)がさらに含まれており、

前記遊技機は、

前記第1特別図柄の可変表示または前記第2特別図柄の可変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様(例えば、役物開放当りの表示態様)が導出されると、所定領域(例えば、V入賞装置2150)への遊技球の進入が可能または容易となるよう制御する進入制御手段(例えば、メインCPU2201)と、

前記所定領域に進入した遊技球が通過可能な特別領域(例えば、V入賞口2155)と、をさらに備え、

前記特別遊技状態制御手段は、

前記特別領域を遊技球が通過すると、特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態(例えば、第2のルートを経た大当り遊技状態)に制御可能であり、

前記第1特別図柄抽選手段は、

前記第1特別図柄の可変表示が行われて前記特殊停止態様が導出される確率(例えば、0)と、前記第2特別図柄の可変表示が行われて前記特殊停止態様が導出される確率(例えば、1/17分の1)とが異なるように、前記第1特別図柄抽選を行うことが可能であることを特徴とする。

【2535】

上記(8)の遊技機によれば、特別図柄抽選の結果が特定結果であると特定遊技状態に制御されるようにした新たな遊技性を、特殊停止態様が導出されると所定領域への遊技球の進入が可能または容易となり、この所定領域に進入した遊技球が特別領域に進入すると、特別遊技状態に移行する所謂1種2種混合機にも適用することができる。そのため、所謂1種2種混合機についても、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。

【2536】

(9)上記(8)に記載の遊技機において、前記特定遊技状態には、

第1特定遊技状態と、第2特定遊技状態と、第3特定遊技状態と、が含まれており、

前記第1特定遊技状態、前記第2特定遊技状態、および前記第3特定遊技状態それぞれの終了条件には、

前記第1特別図柄の可変表示回数と前記第2特別図柄の可変表示回数との合計が第1所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第1終了条件(例えば、図99の時短の終了条件L)と、前記第2特別図柄の可変表示回数が第2所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第2終了条件(例えば、図99の時短の終了条件M)と、前記特殊停止態様の導出回数が第3所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第3終了条件

10

20

30

40

50

(例えば、図 9 9 の時短の終了条件 N) と、が含まれており、

前記第 1 終了条件と前記第 2 終了条件と前記第 3 終了条件とのうち少なくともいずれかの終了条件が、前記第 1 特定遊技状態と前記第 2 特定遊技状態と前記第 3 特定遊技状態とのうち少なくともいずれかの特定遊技状態において異なる

ことを特徴とする。

【 2 5 3 7 】

上記 (9) の遊技機によれば、特定遊技状態の終了条件にバリエーションを持たせることによって遊技性に幅を持たせることができ、興味を高めることが可能となる

【 2 5 3 8 】

(1 0) 上記 (8) に記載の遊技機において、

10

前記特定遊技状態は、

第 1 特定遊技状態と、第 2 特定遊技状態と、第 3 特定遊技状態と、のうち少なくとも二つの特定遊技状態を含み、

前記第 1 特定遊技状態、前記第 2 特定遊技状態、および前記第 3 特定遊技状態それぞれの終了条件には、前記特別図柄の可変表示回数 (例えば、時短回数) が含まれており、

前記遊技状態制御手段は、

前記第 1 特定遊技状態と前記第 2 特定遊技状態と前記第 3 特定遊技状態とのうちいずれか一の特定遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) において他の特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) への移行条件が成立した場合、

前記一の特定遊技状態についての終了条件が成立するまでに行うことが可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記他の特定遊技状態についての終了条件が成立するまでに行うことが可能な前記特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、有利度合いにかかわらず前記一の特定遊技状態と同じ態様で制御可能 (例えば、S 2 4 3 の処理を実行可能) である

20

ことを特徴とする。

【 2 5 3 9 】

上記 (1 0) の遊技機によれば、特定の遊技状態の終了条件については遊技者にとって不利益とならないことを担保しつつ、一の特定遊技状態と同じ態様で行われるようにすることで、興味の低下を抑制することが可能となる。

【 2 5 4 0 】

30

(1 1) 上記 (1) ~ (9) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記通常遊技状態 (例えば、低確低ベース状態) と、

前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態よりも高いものの、前記特別図柄抽選の実行頻度が前記通常遊技状態と同じ高確非特定遊技状態 (例えば、高確低ベース状態) と、

前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの、前記特別図柄抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い低確特定遊技状態 (例えば、低確高ベース状態) と、

前記特別停止態様が導出される確率および前記特別図柄抽選の実行頻度のいずれもが前記通常遊技状態よりも高い高確特定遊技状態 (例えば、高確高ベース状態) と、のいずれかに制御可能であり、

40

前記遊技機は、

前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とを外觀で把握困難な態様な表示演出が行われるよう制御可能な表示演出制御手段を備える

ことを特徴とする。

【 2 5 4 1 】

上記 (1 0) の遊技機によれば、高確非特定遊技状態と低確特定遊技状態と高確特定遊技状態とで、外觀で把握困難な態様な表示演出が行われるため、遊技に面白みを持たせることが可能となり、興味の低下を抑制することが可能となる。

50

【 2 5 4 2 】

(1 2) 上記 (1 1) に記載の遊技機において、

前記遊技機は、

前記遊技領域の第 1 領域 (例えば、左側領域 1 0 6) に向けて遊技球が発射される第 1 態様 (例えば、左打ち) と、

前記遊技領域の第 2 領域 (例えば、右側領域 1 0 7) に向けて遊技球が発射される第 2 態様 (例えば、右打ち) と、

を含む複数の態様のいずれかで遊技を行うことが可能であるとともに、遊技状態に応じて前記第 1 態様または前記第 2 態様で遊技が行われるよう構成されており、

前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とにおいては前記第 1 態様で遊技が行われる一方、

前記高確非特定遊技状態においては前記第 2 態様で遊技が行われるよう構成されてなることを特徴とする。

10

【 2 5 4 3 】

上記 (1 2) の遊技機によれば、通常遊技状態と低確特定遊技状態と高確特定遊技状態とにおいては第 1 態様で遊技が行われる一方、高確非特定遊技状態においては第 2 態様で遊技が行われるため、高確非特定遊技状態を、他の遊技状態と異なり特別な遊技状態であると遊技者に把握させることが可能となる。

【 2 5 4 4 】

(1 3) 上記 (1 1) または (1 2) に記載の遊技機において、

前記遊技領域に向けて発射された遊技球が所定の入賞領域を通過したことに基づいて賞球または賞データを払い出す払出手段 (例えば、払出・発射制御回路 4 0 0) をさらに備え、

前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とにおいては、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が 1 未満であって、

前記高確非特定遊技状態においては、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が 1 を超えることが可能である

ことを特徴とする。

20

【 2 5 4 5 】

上記 (1 3) の遊技機によれば、高確非特定遊技状態を、他の遊技状態と比べて有利な遊技状態とすることで、興趣を高めることが可能となる。

30

【 2 5 4 6 】

(1 4) 上記 (1 1) ~ (1 3) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記通常遊技状態 (例えば、低確低ベース状態) において前記特別停止態様 (例えば、選択図柄コマンド「 z 3 」の大当たり) が導出されると、前記特別遊技状態の終了後、前記高確特定遊技状態に移行させずに前記高確非特定遊技状態に移行させることが可能であることを特徴とする。

【 2 5 4 7 】

上記 (1 4) の遊技機によれば、通常遊技状態において特別停止態様が導出されると高確非特定遊技状態に移行させることが可能であるため、通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

40

【 2 5 4 8 】

付記 2 のパチンコ遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【 2 5 4 9 】

[7 - 3 . 付記 3]

付記 3 のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 2 5 5 0 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

50

遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段（例えば、主制御回路 200）と、演出にかかわる制御を行う演出制御手段（例えば、サブ制御回路 300）と、を備え、
前記主制御手段は、

所定条件が成立すると始動情報（例えば、各種乱数）を取得する始動情報取得手段（例えば、S392またはS399の処理を行うメインCPU201）と、

変動開始条件が成立すると、前記始動情報取得手段により取得された始動情報を用いて、特別結果（例えば、大当たり）、特定結果（例えば、時短当たり）、およびハズレを少なくとも抽選の結果に含む抽選を行う抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（S93）を行うメインCPU201）と、

前記変動開始条件が成立すると、所定の表示領域にて図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（S94）を行うメインCPU201）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、特別図柄遊技終了設定処理（S282）等を行うメインCPU201）と、

前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段（例えば、先読み判定処理（S396）を行うメインCPU201）と、

遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段（例えば、S322の処理を行うメインCPU201）と、

を有し、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別結果を示す特別停止態様（例えば、大当たりの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）と、

前記特定結果を示す特定停止態様（例えば、時短当たりの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われる遊技状態であって、通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、前記演出制御手段は、

前記情報送信手段から送信された情報を受信し、該情報に基づく演出が所定の演出表示領域に表示されるよう制御可能であって、

前記抽選手段による抽選の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に伴って当該演出（例えば、当該変動に対応する変動演出）が行われるよう制御する当該演出制御手段（例えば、サブCPU301）と、

前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出（例えば、先読み演出）が行われるよう制御する先行演出制御手段（例えば、サブCPU301）と、を有する

ことを特徴とする。

【2551】

上記（1）の遊技機によれば、特定結果を示す特定停止態様が導出されると特定遊技状態に制御される遊技機において当該演出および先行演出が行われるといた、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【2552】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第1先行演出（例えば、時短当たり系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御する第1先行演出制御手段（例えば、サブCPU301）と、

前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第2先行演出（例えば、大当たり系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御する第2先行演出制御手段（例えば、サブCPU301）と、

前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示

10

20

30

40

50

唆可能な第3先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御する第3先行演出制御手段と、を有することを特徴とする。

【2553】

上記（2）の遊技機によれば、先行演出として、特別停止態様が導出される可能性がある演出（第2先行演出）だけでなく、特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第1先行演出が行われるため、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。しかも、第3先行演出が行われた場合は、特別停止態様と特定停止態様とのいずれも導出される可能性があるため、興趣を高めることが可能となる。

【2554】

（3）上記（2）に記載の遊技機において、

前記第3先行演出制御手段は、

前記特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）と前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）とのいずれが導出されるかを外観で区別し難い態様で前記第3先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【2555】

上記（3）の遊技機によれば、特別停止態様と特定停止態様とのいずれが導出されるかを外観で区別し難い態様で第3先行演出が行われるといった、これまでにない新たな演出を行うことで興趣を高めることが可能となる。

【2556】

（4）上記（2）または（3）に記載の遊技機において、

前記第3先行演出制御手段は、

第1態様（例えば、青の四角形）と、

前記第1態様から変化可能な態様であって、該第1態様と比べて前記抽選の結果に対する期待値が大きい第2態様（例えば、黄の五角形）と、

前記第1態様または前記第2態様から変化可能な態様であって、該第2態様と比べて前記抽選の結果に対する期待値が大きい第3態様（例えば、虹の三角形）と、

を含む複数の態様のうち1つまたは2つ以上の態様で前記第3先行演出が行われるよう制御可能であり、

前記第1態様および前記第2態様は、前記抽選の結果に対する期待値が、前記特別結果に対する期待値と前記特定結果に対する期待値とのいずれであるかを外観で区別し難い態様である一方、

前記第3態様は、前記特別結果に対する期待値であることを外観で区別し易い態様であることを特徴とする。

【2557】

上記（4）の遊技機によれば、第3先行演出が行われた場合、第1態様や第2態様では、特別結果に対する期待値と特定結果に対する期待値とのいずれが高いかを外観で区別し難いものの、第3態様に变化したときは特別結果に対する期待値が高いことが区別し易くなる。そのため、第3先行演出が行われた場合、遊技者の興趣を高めることが可能となる。

【2558】

（5）上記（2）～（4）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1先行演出制御手段は、

第4態様（例えば、専用の共通系先読み演出形態）と、

前記第4態様から変化可能な態様であって、該第4態様と比べて前記特定結果に対する期待値が大きい第5態様（例えば、白の円）と、

を含む複数の態様のうち1つまたは2つ以上の態様で前記第1先行演出が行われるよう制御可能であり、

前記第4態様は、前記特別結果に対する期待値と前記特定結果に対する期待値とのいずれであるかを外観で区別し難い態様である一方、

10

20

30

40

50

前記第 5 態様は、前記特定結果に対する期待値であることを外観で区別し易い態様であることを特徴とする。

【 2 5 5 9 】

上記 (5) の遊技機によれば、第 4 態様では、特別結果に対する期待値と特定結果に対する期待値とのいずれが高いかを外観で区別し難いものの、第 5 態様では、特定結果に対する期待値が高いことが区別しやすくなる。そのため、第 1 先行演出では、特別結果に対する期待値を排除しつつ特定結果に対する期待値が高い演出を行うことで、徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 2 5 6 0 】

(6) 上記 (2) ~ (5) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 先行演出制御手段により行われる前記第 1 先行演出の割合と、前記第 2 先行演出制御手段により行われる前記第 2 先行演出の割合とが異なるように構成されることを特徴とする。

【 2 5 6 1 】

上記 (6) の遊技機によれば、第 1 先行演出の割合と第 2 先行演出の割合とを異ならせることで演出にメリハリを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 2 5 6 2 】

(7) 上記 (2) ~ (6) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、

前記通常遊技状態と前記特定遊技状態とにおいて前記特定停止態様を導出することが可能であり、

前記第 1 先行演出制御手段は、

前記通常遊技状態において前記第 1 先行演出が行われるよう制御可能である一方、前記特定遊技状態において前記第 1 先行演出が行われないよう制御可能であることを特徴とする。

【 2 5 6 3 】

上記 (7) の遊技機によれば、通常遊技状態における興趣の低下を、好適に、抑制することが可能となる。すなわち、特定遊技状態において特定結果が導出される場合よりも、通常遊技状態において特定結果が導出される場合の方が遊技者にとって興趣が高められる。そこで、通常遊技状態では第 1 先行演出が行われうるようにし、特定遊技状態では第 1 先行演出が行われないようにすることで、第 1 先行演出を効果的に行うことが可能となる。

【 2 5 6 4 】

(8) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記当該演出制御手段は、

前記特定停止態様ではなく前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆する第 1 当該演出 (例えば、時短当り系リーチ) が行われるよう制御する第 1 当該演出制御手段 (例えば、サブ C P U 3 0 1) と、

前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆する第 2 当該演出 (例えば、大当り系リーチ) が行われるよう制御する第 2 当該演出制御手段 (例えば、サブ C P U 3 0 1) と、

前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示唆する第 3 当該演出 (例えば、共通リーチ) が行われるよう制御する第 3 当該演出制御手段 (例えば、サブ C P U 3 0 1) と、を有する

ことを特徴とする。

【 2 5 6 5 】

(9) 上記 (2) ~ (7) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記当該演出制御手段は、

前記特定停止態様ではなく前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆する第 1 当該演出 (例えば、時短当り系リーチ) が行われるよう制御する第 1 当該演出制御手

10

20

30

40

50

段（例えば、サブCPU301）と、

前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆する第2当該演出（例えば、大当たり系リーチ）が行われるよう制御する第2当該演出制御手段（例えば、サブCPU301）と、

前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示唆する第3当該演出（例えば、共通リーチ）が行われるよう制御する第3当該演出制御手段（例えば、サブCPU301）と、を有する

ことを特徴とする。

【2566】

上記（8）、（9）の遊技機によれば、当該演出として、特別停止態様が導出される可能性がある演出（第2当該演出）だけでなく、特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第1当該演出が行われるため、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。しかも、第3当該演出が行われた場合は、特別停止態様と特定停止態様とのいずれも導出される可能性があるため、興趣を高めることが可能となる。

10

【2567】

（10）上記（9）に記載の遊技機において、

前記第2当該演出制御手段は、

前記第2先行演出（例えば、大当たり系先読み演出形態の表示）または第3先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第2当該演出（例えば、大当たり系リーチ）が行われるよう制御可能である一方、

20

前記第1先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第2当該演出（例えば、大当たり系リーチ）が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【2568】

上記（10）の遊技機によれば、第2当該演出は、第2先行演出または第3先行演出が行われた場合は行われるものの、第1先行演出が行われた場合には行われない。そのため、先行演出の段階で、特定結果に対する期待値を徒に与えることを排除しつつ特別結果に対する期待値が高い先行演出を行うことで、興趣を高める演出を行うことが可能となる。

【2569】

30

（11）上記（9）または（10）に記載の遊技機において、

前記第1当該演出制御手段は、

前記第1先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）または第3先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第1当該演出（例えば、時短当り系リーチ）が行われるよう制御可能である一方、

前記第2先行演出（例えば、大当たり系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第1当該演出（例えば、時短当り系リーチ）が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

上記（11）の遊技機によれば、第1当該演出は、第1先行演出または第3先行演出が行われた場合は行われるものの、第2先行演出が行われた場合には行われない。そのため、先行演出の段階で、特別結果に対する期待値を徒に与えることを排除しつつ特定結果に対する期待値が高い先行演出を行うことで、徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。

40

【2570】

（12）上記（9）～（11）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第3当該演出制御手段は、

前記第1先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）と前記第2先行演出（例えば、大当たり系先読み演出形態の表示）と第3先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）とのいずれが行われた場合であっても前記第3当該演出（例えば、共通リーチ）が行われるよう制御可能である

50

ことを特徴とする。

【 2 5 7 1 】

上記（ 1 2 ）の遊技機によれば、第 3 当該演出では、特別結果に対する期待値が高いのか特定結果に対する期待値が高いのかを把握し難いため、比較的長い時間にわたって遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【 2 5 7 2 】

（ 1 3 ）上記（ 9 ）～（ 1 2 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記当該演出制御手段は、

特定の図柄の可変表示に先行して前記先行演出が行われた場合における前記特定の図柄の可変表示（例えば、ターゲット変動）において、

前記前記第 3 当該演出（例えば、共通リーチ C）が開始された場合、該第 3 当該演出が行われた後、前記第 1 当該演出（例えば、時短当り系リーチ C）または前記第 2 当該演出（例えば、大当り系リーチ C）に移行可能である一方、

前記第 3 当該演出（例えば、共通リーチ C）が開始されなかった場合、前記第 1 当該演出（例えば、時短当り系リーチ C）と前記第 2 当該演出（例えば、大当り系リーチ C）とのいずれも移行しないよう構成される

ことを特徴とする。

【 2 5 7 3 】

上記（ 1 3 ）の遊技機によれば、特定の図柄の可変表示に先行して先行演出が行われた場合、この先行演出が行われた特定の図柄の可変表示において、第 3 当該演出が開始された場合に、興趣を高めることができる。その一方、第 3 当該演出が開始されなければ第 1 当該演出と第 2 当該演出のいずれにも移行しないため、徒に遊技者の射幸心を煽ることを抑制することができる。

【 2 5 7 4 】

付記 3 のパチンコ遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【 2 5 7 5 】

[7 - 4 . 付記 4]

付記 4 のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

（ 1 ）本発明に係る遊技機は、

所定条件が成立すると始動情報を取得し、該取得した始動情報（例えば、各種乱数）を所定数まで保留可能な保留手段（例えば、S 3 9 5 または S 4 0 2 の処理を行うメイン CPU 2 0 1）と、

変動開始条件が成立すると、前記保留手段により保留されている前記始動情報を用いて、特別結果（例えば、大当り）、特定結果（例えば、時短当り）、およびハズレを抽選の結果に含む抽選を行う抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（S 9 3）を行うメイン CPU 2 0 1）と、

前記変動開始条件が成立すると、所定の表示領域（例えば、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4）にて図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（S 9 4）を行うメイン CPU 2 0 1）と、

前記図柄の可変表示が行われて前記特別結果を示す特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行可能な特別遊技状態制御手段と、

前記図柄の可変表示が行われて前記特定結果を示す特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われる遊技状態であって通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態に移行可能な特定遊技状態制御手段（例えば、S 1 4 5 の処理を行うメイン CPU 2 0 1）と、

所定の演出領域（例えば、表示装置 7 の表示領域 7 a）にて前記図柄の可変表示に伴って当該演出が行われるよう制御する当該演出制御手段（例えば、サブ CPU 3 0 1）と、

前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段（例

10

20

30

40

50

例えば、先読み判定処理（Ｓ３９６）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記先行判定手段による先行判定の結果に基づいて、前記図柄の可変表示に先行して所定の演出領域にて先行演出（例えば、先読み演出）が行われるよう制御する先行演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、

を備え、

前記先行演出制御手段は、

前記特別停止態様または前記特定停止態様が導出される可能性がある場合に、前記先行演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【２５７６】

上記（１）の遊技機によれば、特定結果を示す特定停止態様が導出されると特定遊技状態に制御される遊技機において当該演出および先行演出が行われるといた、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【２５７７】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されうる特定始動情報が含まれている場合、前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出される可能性があることを示唆する特定先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御可能である一方、

前記保留手段により保留されている始動情報に前記特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報よりも先に前記変動開始条件が成立する始動情報として、前記特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出されうる特別始動情報が含まれている場合、前記特定始動情報についての先行演出（例えば、先読み演出）が行われないう制御可能である

ことを特徴とする。

【２５７８】

上記（２）の遊技機によれば、特定停止態様が導出されうる特定始動情報が保留されていたとしても、特別停止態様が導出されうる特別始動情報が先に保留されている場合には、特定始動情報についての先行演出が行われないう。そのため、不必要となりかねない先行演出を極力排除しつつ、効果的な先行演出を行うことで興趣の低下を抑制することが可能となる。

【２５７９】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特別停止態様が導出されうる特別始動情報が含まれている場合、前記特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出される可能性があることを示唆する特別先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御可能であるとともに、

前記保留手段により保留されている始動情報に前記特別始動情報が含まれていない場合であっても、前記特別先行演出が行われるよう制御可能であり、

前記保留手段により保留されている始動情報に前記特別始動情報が含まれていないにもかかわらず前記特別先行演出が行われる場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての先行演出が行われないう制御可能である。

【２５８０】

上記（３）の遊技機によれば、特別始動情報が保留されていないにもかかわらず特別先行演出が行われる場合、特定始動情報が保留されていたとしても、この特定始動情報についての先行演出が行われないうため、興趣の低下を抑制することが可能となる。すなわち、特別始動情報が保留されていないにもかかわらず特別先行演出が行われる場合、特別停止

10

20

30

40

50

態様が導出されなかった時点で遊技者を落胆させかねない。このような場合、特定始動情報が保留されていたとしてもこの特定始動情報についての先行演出を行わないようにすることで、遊技者が一旦は落胆した後に特定停止態様が導出されることとなり、興趣を高めることが可能となる。

【2581】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記特別停止態様が導出される前記図柄の可変表示中において、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての先行演出が行われないう制御可能である

10

ことを特徴とする。

【2582】

上記(4)の遊技機によれば、特定始動情報が保留されていたとしても、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中は、特定始動情報についての先行演出を行わないようにしているため、不必要となりかねない先行演出を極力行わないようにすることが可能となる。すなわち、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中、遊技者の興味は可変表示中の演出に惹きつけられるため、特定始動情報についての先行演出を行ったとしても無用な演出となりかねない。そこで、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中は、特定始動情報についての先行演出を行わないようにしたものである。

【2583】

20

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態には、

第1特定制御(例えば、A時短遊技状態における時短性能での時短制御)を実行可能な第1特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)と、

前記第1特定制御とは異なる第2特定制御(例えば、C時短遊技状態における時短性能での時短制御)を実行可能な第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)と、が含まれており、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記第1特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に移行可能であり、

30

前記特定停止態様が導出された場合、前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に移行可能であって、

前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれているとともに、前記特別遊技状態の終了後、前記第1特定遊技状態に移行された場合、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立したことによって前記特定停止態様が導出されたとしても、前記第2特定制御を実行せずに前記第1特定制御を実行可能である

ことを特徴とする。

【2584】

上記(5)の遊技機は、特別停止態様が導出されたときに、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後に第1特定遊技状態に移行された場合、特定始動情報についての可変表示が行われて特定停止態様が導出されたとしても、第2特定制御を実行せずに第1特定制御を実行するようにしたものである。これにより、特別停止態様が導出されたことより遊技者が得られるメリットが棄損されることを抑制できる。

40

【2585】

(6) 上記(2)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に移行可能であり、

前記先行演出制御手段は、

50

前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれており、前記特別遊技状態の終了後、前記特定遊技状態に制御された場合、前記特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【2586】

上記(6)の遊技機は、特別停止態様が導出されたときに、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態に制御された場合、特定始動情報についての先行演出が行われないようにしたものである。これにより、必要な先行演出が行われることを抑制することが可能となる。

10

【2587】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特定始動情報に基づく前記特定遊技状態に移行しないよう制御可能であることを特徴とする。

【2588】

上記(7)の遊技機によれば、特別停止態様が導出された場合、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後、特定始動情報に基づく特定遊技状態に移行されない。そのため、例えば特別停止態様の導出に基づいて特別遊技状態に制御された場合にはこれに基づいて特定遊技状態に移行させることが可能となる。

20

【2589】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能であることを特徴とする。

【2590】

上記(8)の遊技機によれば、特別停止態様が導出された場合、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後、不必要となりかねない先行演出が行われることを抑制できる。

30

【2591】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特別停止態様が導出される期待値が高い有利遊技状態(例えば、高確遊技状態)に制御された場合、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立したことによって前記特定停止態様が導出されたとしても、前記特定遊技状態に移行しないよう制御可能である

40

ことを特徴とする。

【2592】

上記(9)の遊技機によれば、特別遊技状態の終了後、特定遊技状態よりも、特別停止態様が導出される期待値が高い有利遊技状態(例えば、高確遊技状態)が優先して制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【2593】

(10) 上記(1)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記図柄の可変表示回数を計数する計数手段(例えば、天井カウンタ)をさらに備え、

50

前記特定遊技状態制御手段は、

前記計数手段により計数された前記図柄の可変表示回数が規定回数（例えば、天井値）に達した場合、前記特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に移行可能であり、

前記先行演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての前記変動開始条件が成立するよりも先に、前記計数手段により計数された前記図柄の可変表示回数が前記規定回数に達する場合、前記特定始動情報についての先行演出が行われないう制御可能である

ことを特徴とする。

【2594】

上記（10）の遊技機によれば、特定始動情報が保留されていたとしても、この特定始動情報についての変動開始条件が成立するよりも先に、カウント手段によりカウントされた図柄の可変表示回数が規定回数に達する場合、特定表示態様が導出されるよりも先に特定遊技状態に移行する。このような場合に特定始動情報についての先行演出を行ったとしても、かかる先行演出が不必要な先行演出となりかねない。そこで、このような不必要となりかねない先行演出を行わないようにすることで、興趣の低下を抑制するようにしたものである。

【2595】

（11）上記（1）～（10）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記抽選の結果には、さらに特殊結果（例えば、小当たり）が含まれるとともに、

前記図柄の可変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様（例えば、小当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われないう特殊遊技状態に移行可能な特殊遊技状態制御手段をさらに備え、

前記先行演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報と、前記特殊停止態様が導出されうる特殊始動情報とが含まれており、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立するよりも先に、前記特殊停止態様が導出されうる特殊始動情報についての前記変動開始条件が成立する場合であっても、前記特定始動情報についての先行演出が行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【2596】

上記（11）の遊技機は、特定始動情報と特殊始動情報とが保留されており、特定始動情報についての変動開始条件よりも先に、特殊始動情報についての変動開始条件が成立する場合であっても、特定始動情報についての先行演出が行われることを可能にしたものである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能である。

【2597】

（12）上記（1）～（11）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記抽選の結果には、さらに特殊結果（例えば、小当たり）が含まれるとともに、

前記図柄の可変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様が導出されると、前記図柄の可変表示が行われないう特殊遊技状態（例えば、小当たり遊技状態）に移行可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、メインCPU201）をさらに備え、

前記先行演出制御手段は、

前記特殊停止態様が導出される前記図柄の可変表示中において、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれている場合、該特定始動情報についての先行演出が行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【2598】

上記（12）の遊技機は、特殊停止態様が導出される図柄の可変表示中に、特定始動情報が保留されている場合、この特定始動情報についての先行演出が行われるようにしたものである。これにより、興趣を高めることが可能となる。

10

20

30

40

50

【 2 5 9 9 】

付記 4 のパチンコ遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【 2 6 0 0 】

[7 - 5 . 付記 5]

付記 5 のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 2 6 0 1 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

遊技球が特別始動領域（例えば、始動口スイッチ 1 2 1 , 1 4 1 A , 1 4 1 B ）を通過したことに基づいて特別図柄抽選を行う特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（ S 9 3 ）を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

10

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（ S 9 4 ）を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

前記特別図柄制御手段により特別停止態様（例えば、大当り表示態様）が導出されると、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、 S 1 4 5 の処理を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態であって、該可変表示の回数が所定回数行われるまで通常の遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、時短管理処理を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

20

遊技球が普通始動領域（例えば、通過ゲートスイッチ 1 2 7 ）を通過したことに基づいて普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段（例えば、普通図柄の可変表示開始処理（ S 2 9 3 ）を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

所定の表示領域にて普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出されるよう制御する普通図柄制御手段（例えば、普通図柄の可変表示終了処理（ S 2 9 4 ）を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

前記普通図柄制御手段により普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が導出されると、前記特別始動領域への遊技球の通過を容易にする特別図柄抽選容易化手段（例えば、普通電動役物開放処理（ S 2 9 6 ）を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

を備え、

30

前記特定遊技状態は、

前記普通図柄当り停止態様が導出される確率と、前記特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いと、前記普通図柄の可変表示が行われる時間と、のうち少なくとも 1 つ以上が前記通常の遊技状態と異なる特定制御が実行される遊技状態であって、

前記特別停止態様が導出されることおよび前記特別遊技状態が終了することを移行条件とし、第 1 終了条件が成立するまで制御可能な第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）と、

前記図柄制御手段により特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されることを移行条件とし、第 2 終了条件が成立するまで制御可能な第 2 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）と、

40

前記特別図柄の可変表示が規定回数行われることを移行条件とし、第 3 終了条件が成立するまで制御可能な第 3 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）と、のうち少なくとも二つの特定遊技状態を含む

ことを特徴とする。

【 2 6 0 2 】

上記（ 1 ）の遊技機によれば、第 1 特定遊技状態と、特定停止態様が導出されることを移行条件とする第 2 特定遊技状態と、特別図柄の可変表示が規定回数行われることを移行条件とする第 3 特定遊技状態とのうち、少なくとも二つの特定遊技状態が用意されているため、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【 2 6 0 3 】

50

なお、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とで、それぞれ、特定制御の態様が同じであってもよいし、特定制御の態様が異なってもよい。また、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とのうち、二つの特定遊技状態における特定制御の態様が同じで、残りの一つの特定遊技状態における特定制御の態様が上記二つの特定遊技状態における特定制御の態様と異なってもよい。

【2604】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)と前記第3特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)とは、

前記普通図柄当り停止態様の導出確率が同じまたは略同じとなるように構成されていることを特徴とする。

10

【2605】

上記(2)の遊技機は、第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とにおいて、普通図柄当り停止態様の導出確率が同じまたは略同じとなるようにしたものである。これにより、第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高めることが可能となる。

【2606】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)および前記第3特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)では、それぞれ、前記特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが異なる複数の通過容易度パターン(例えば、普通電動役物の開放パターン)が用意されており、

20

前記第2特定遊技状態と前記第3特定遊技状態とは、

前記複数の通過容易度パターンのうち少なくとも一部の通過容易度パターンにおいて、前記特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが同じまたは略同じとなるように構成されている

ことを特徴とする。

【2607】

上記(3)の遊技機は、第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とが、複数の通過容易度パターンのうち少なくとも一部の通過容易度パターンにおいて、特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが同じまたは略同じとなるように構成されたものである。これにより、第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高めることが可能となる。

30

【2608】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)および前記第3特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)では、それぞれ、前記普通図柄の可変表示が行われる時間が異なる複数の時間パターンが用意されており、

前記第2特定遊技状態と前記第3特定遊技状態とは、

前記複数の時間パターンのうち少なくとも一部の時間パターンにおいて、前記普通図柄の可変表示が行われる時間が同じまたは略同じとなるように構成されている

40

ことを特徴とする。

【2609】

上記(4)の遊技機は、第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とが、複数の時間パターンのうち少なくとも一部の時間パターンにおいて、普通図柄の可変表示が行われる時間が同じまたは略同じとなるように構成されたものである。これにより、第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高めることが可能となる。

【2610】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

50

前記第 1 特定遊技状態において前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されたとしても、前記第 1 特定遊技状態に対応する第 1 特定制御（例えば、A 時短遊技状態における時短性能）を維持可能である

ことを特徴とする。

【2611】

上記（5）の遊技機は、第 1 特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしても、第 2 特定遊技状態に対応する第 2 特定制御に変更せず、第 1 特定遊技状態に対応する第 1 特定制御を維持可能にしたものである。

【2612】

（6）上記（5）に記載の遊技機において、

10

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）における特定のタイミング（例えば、時短最終変動）で前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出された場合、前記特定のタイミング以降（例えば、時短最終変動の次の変動）に、前記第 1 特定制御から前記第 2 特定制御に変更可能である

ことを特徴とする。

【2613】

上記（6）の遊技機は、第 1 特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第 1 特定制御から第 2 特定制御に変更可能としたものである。

20

【2614】

（7）上記（1）～（4）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 1 特定遊技状態における特定のタイミング（例えば、時短最終変動）で前記特定停止態様が導出された場合、前記特定のタイミング以降（例えば、時短最終変動の次の変動）に、前記第 1 特定遊技状態に対応する第 1 特定制御（例えば、A 時短遊技状態における時短性能）および前記第 2 特定遊技状態に対応する第 2 特定制御（例えば、C 時短遊技状態における時短性能）のいずれも行われないう制御可能である

ことを特徴とする。

【2615】

30

上記（7）の遊技機は、第 1 特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第 1 特定制御および第 2 特定制御のいずれも行われないう制御可能としたものである。第 1 特定制御および第 2 特定制御のいずれも行われないう制御可能とは、例えば、第 1 特定制御を終了し、第 2 特定制御を開始しないような制御が相当する。

【2616】

（8）上記（1）～（7）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 3 特定遊技状態において前記特定停止態様が導出されたとしても、前記第 2 特定遊技状態に対応する第 2 特定制御（例えば、C 時短遊技状態における時短性能）に変更せず、前記第 3 特定遊技状態に対応する第 3 特定制御（例えば、B 時短遊技状態における時短性能）を維持可能である

40

ことを特徴とする。

【2617】

上記（8）の遊技機は、第 3 特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしても、第 2 特定遊技状態に対応する第 2 特定制御に変更せず、第 3 特定遊技状態に対応する第 3 特定制御を維持可能にしたものである。

【2618】

（9）上記（8）に記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

50

前記第 3 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）における特定のタイミング（例えば、時短最終変動）で前記特定停止態様が導出された場合、前記特定のタイミング以降（例えば、時短最終変動の次の変動）に、前記第 3 特定制御（例えば、B 時短遊技状態における時短性能）から前記第 2 特定制御（例えば、C 時短遊技状態における時短性能）に変更可能である

ことを特徴とする。

【2619】

上記（9）の遊技機は、第 3 特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第 3 特定制御から第 2 特定制御に変更可能としたものである。

【2620】

（10）上記（1）～（7）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 2 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）と前記第 3 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）とでは、前記特定制御の態様が異なりうる

ことを特徴とする。

【2621】

上記（10）の遊技機は、第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とで特定制御の態様が異なるようにしたものである。これにより、遊技のバリエーションが増え、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【2622】

（11）上記（1）～（10）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）への移行条件と前記第 2 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）への移行条件とが成立した場合、または前記第 1 特定遊技状態において前記第 2 特定遊技状態への移行条件が成立した場合、

前記第 1 終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記第 2 終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、前記特定遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする。

【2623】

上記（11）の遊技機は、第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態とが重複した場合、第 1 終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、第 2 終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって特別図柄の可変表示が行われるまで特定遊技状態に制御可能としたものである。

【2624】

（12）上記（1）～（11）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 2 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）への移行条件と前記第 3 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）への移行条件とが成立した場合、または前記第 3 特定遊技状態において前記第 2 特定遊技状態への移行条件が成立した場合、

前記第 2 終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記第 3 終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、前記特定遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする。

【2625】

上記（12）の遊技機は、第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とが重複した場合、第 2 終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、第 3 終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって特

10

20

30

40

50

別図柄の可変表示が行われるまで特定遊技状態に制御可能としたものである。

【2626】

(13) 上記(1)～(4)、(11)、および(12)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、

前記計数手段は、

前記少なくとも二つの特定遊技状態のうち、いずれか一の特定遊技状態において他の特定遊技状態への移行条件が成立した場合、または前記一の特定遊技状態への移行条件と前記他の特定遊技状態への移行条件とが成立した場合、

前記一の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記他の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、の両方を計数可能である

ことを特徴とする。

【2627】

上記(13)の遊技機は、いずれか一の特定遊技状態において他の特定遊技状態への移行条件が成立した場合、または一の特定遊技状態への移行条件と他の特定遊技状態への移行条件とが成立した場合、一の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、他の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、の両方を計数可能にしたものである。

【2628】

(14) 上記(1)～(13)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態への移行条件が成立した場合、対応する特定遊技状態の終了条件として、前記特別図柄の可変表示回数を設定可能な終了条件設定手段(例えば、S235、S237、S238の処理を行うメインCPU201)を備え、

前記終了条件設定手段は、

前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)への移行条件が成立した場合と、前記第3特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)への移行条件が成立した場合とで、前記特別図柄の可変表示回数(例えば、時短回数)として異なる回数を設定可能である

ことを特徴とする。

【2629】

上記(14)の遊技機は、第2特定遊技状態への移行条件が成立した場合と、第3特定遊技状態への移行条件が成立した場合とで、特別図柄の可変表示回数として異なる回数を設定可能としたものである。

【2630】

(15) 上記(1)～(14)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1特定遊技状態では、

前記普通図柄当たり停止態様の導出確率が、前記第2特定遊技状態および前記第3特定遊技状態のいずれよりも高い

ことを特徴とする。

【2631】

上記(15)の遊技機は、第1特定遊技状態では、普通図柄当たり停止態様の導出確率を、第2特定遊技状態および第3特定遊技状態のいずれよりも高くしたものである。これにより、第1特定遊技状態を、第2特定遊技状態および第3特定遊技状態よりも有利な特定遊技状態として位置付けることができる。

【2632】

(16) 上記(1)～(12)、(14)、および(15)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段(例えば、時短カウンタ更新処理)を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

10

20

30

40

50

前記第 2 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）への移行条件と、前記第 3 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）への移行条件とが成立する場合、前記第 3 特定遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする。

【2633】

上記（16）の遊技機は、第 2 特定遊技状態への移行条件と、第 3 特定遊技状態への移行条件とが成立する場合、第 3 特定遊技状態に制御可能としたものである。

【2634】

（17）上記（1）～（12）、（14）、および（15）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、時短カウンタ更新処理を行うメイン CPU 201）を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 2 特定遊技状態への移行条件が成立する場合、前記第 3 特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても前記第 2 特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【2635】

上記（17）の遊技機は、第 2 特定遊技状態への移行条件が成立する場合、第 3 特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても、第 2 特定遊技状態に移行可能としたものである。

【2636】

（18）上記（1）～（12）、（14）、および（15）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、時短カウンタ更新処理）を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 3 特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示（例えば、天井回数目の特別図柄の可変表示）において、前記第 2 特定遊技状態への移行条件が成立しなかった（例えば、特定停止態様が導出されなかった）場合、前記第 2 特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認することなく、前記第 3 特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【2637】

上記（18）の遊技機は、第 3 特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において、第 2 特定遊技状態への移行条件が成立しなかった場合、第 2 特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認することなく、第 3 特定遊技状態に移行可能としたものである。

【2638】

（19）上記（1）～（12）、（14）、および（15）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、時短カウンタ更新処理を行うメイン CPU 201）を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 3 特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示（例えば、天井回数目の特別図柄の可変表示）において、前記第 2 特定遊技状態への移行条件が成立しなかった（例えば、特定停止態様が導出されなかった）場合、前記第 2 特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認した上で、前記第 3 特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【2639】

10

20

30

40

50

上記（１９）の遊技機は、第３特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において、第２特定遊技状態への移行条件が成立しなかった場合、第２特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認した上で、第３特定遊技状態に移行可能としたものである。

【２６４０】

（２０）上記（１）～（１２）、（１４）、（１５）、および（１６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短）への移行条件または前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短）への移行条件が成立した場合、前記特定遊技状態への移行フラグを成立させる移行フラグ成立手段を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記移行フラグが成立する場合、前記特定遊技状態に移行可能であることを特徴とする。

【２６４１】

上記（２０）の遊技機は、第２特定遊技状態の移行条件が成立した場合は第２特定遊技状態に移行させ、第３特定遊技状態の移行条件が成立した場合は第３特定遊技状態に移行させるようにしたものである。

【２６４２】

（２１）上記（２０）の遊技機において、

前記移行フラグ成立手段は、

前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短）への移行条件が成立した場合は第２移行フラグを成立させ、前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短）への移行条件が成立した場合は第３フラグを成立させるものであり、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第２移行フラグが成立する場合は前記第２特定遊技状態に移行可能であり、前記第３移行フラグが成立する場合は前記第３特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【２６４３】

上記（２１）の遊技機は、第２特定遊技状態への移行条件が成立した場合は第２移行フラグを成立させ、第３特定遊技状態への移行条件が成立した場合は第３移行フラグを成立させる、すなわち別個のフラグを成立させるようにしたものである。

【２６４４】

（２２）上記（２１）の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、図４４のＳ１８２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第２移行フラグと前記第３移行フラグとの両方が成立する場合（例えば、図４１のＳ２３３がＹＥＳ判定の場合）、前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）に移行可能である

ことを特徴とする。

【２６４５】

上記（２２）の遊技機は、第２移行フラグと第３移行フラグとの両方が成立する場合、第３特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。

【２６４６】

（２３）上記（２１）の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、図４４のＳ１８２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

10

20

30

40

50

前記第 2 移行フラグと前記第 3 移行フラグとの両方が成立する場合（例えば、図 4 5 の S 2 3 6 が Y E S 判定の場合）、前記第 2 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）に移行可能である

ことを特徴とする。

【2 6 4 7】

上記（2 3）の遊技機は、第 2 移行フラグと第 3 移行フラグとの両方が成立する場合、第 2 特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。

【2 6 4 8】

（2 4）上記（2 0）の遊技機において、

前記移行フラグ成立手段は、

前記第 2 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）への移行条件が成立した場合と、前記第 3 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）への移行条件が成立した場合とに用いられる共通移行フラグ（例えば、時短移行フラグ）を成立させるものである

ことを特徴とする。

【2 6 4 9】

上記（2 4）の遊技機は、第 2 特定遊技状態の移行条件と第 3 特定遊技状態への移行条件が成立した場合とで、共通して用いられる共通移行フラグを成立させるようにしたものである。

【2 6 5 0】

（2 5）上記（2 4）の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、図 4 4 の S 1 8 2 の処理を行うメイン CPU 2 0 1）を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記共通の移行フラグが成立する場合、前記第 3 特定遊技状態への移行条件が成立していれば、前記第 2 特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても前記第 3 特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【2 6 5 1】

上記（2 5）の遊技機は、共通の移行フラグが成立する場合、第 3 特定遊技状態への移行条件が成立していれば、第 2 特定遊技状態への移行よりも第 3 特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。

【2 6 5 2】

（2 6）上記（2 4）の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、図 4 4 の S 1 8 2 の処理を行うメイン CPU 2 0 1）を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記共通の移行フラグが成立する場合、前記第 2 特定遊技状態への移行条件が成立していれば、前記第 3 特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても前記第 2 特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【2 6 5 3】

上記（2 6）の遊技機は、共通の移行フラグが成立する場合、第 2 特定遊技状態への移行条件が成立していれば、第 3 特定遊技状態への移行よりも第 2 特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。

【2 6 5 4】

付記 5 のパチンコ遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【2 6 5 5】

10

20

30

40

50

[7 - 6 . 付記 6]

付記 6 のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 2 6 5 6 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定条件の成立に基づいて抽選を行う抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（S 9 3）を行うメイン CPU 2 0 1）と、

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（S 9 4）を行うメイン CPU 2 0 1）と、

前記特別図柄制御手段により特別停止態様が導出されると、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、S 1 4 5 の処理を行うメイン CPU 2 0 1）と、

前記特別遊技状態でない場合に、前記特別図柄の可変表示回数を計数可能な計数手段（例えば、天井カウンタ更新処理を行うメイン CPU 2 0 1）と、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、特別図柄管理処理を行うメイン CPU 2 0 1）と、

を有する主制御手段（例えば、主制御回路 2 0 0）を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態として、

通常遊技状態と、

前記計数手段により計数された回数が規定回数に到達することを移行条件として制御可能であるとともに前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能である

ことを特徴とする。

【 2 6 5 7 】

上記（ 1 ）の遊技機によれば、特別遊技状態でない場合に、特別図柄の可変表示回数を計数し、計数された回数が規定回数に到達することを移行条件とする特定遊技状態に制御可能にするといった、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【 2 6 5 8 】

(2) 上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段により制御される前記複数の遊技状態には、

前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数される遊技状態（例えば、確変フラグがオフの遊技状態）と、前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数されない遊技状態（例えば、確変フラグがオンの遊技状態）と、が含まれる

ことを特徴とする。

【 2 6 5 9 】

上記（ 2 ）の遊技機によれば、計数手段により計数される遊技状態と計数されない遊技状態とが含まれるようにしたものである。これにより遊技の幅が広がり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 2 6 6 0 】

(3) 上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段により制御される前記複数の遊技状態には、

前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数される遊技状態として、前記通常遊技状態と、前記特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）と、前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態および前記特定遊技状態よりも高い有利遊技状態（例えば、高確遊技状態）と、が含まれ、

前記遊技状態制御手段は、

前記有利遊技状態に制御されない場合、前記特別図柄の可変表示回数が前記規定回数に到達すると、前記特定遊技状態に制御可能であり、

10

20

30

40

50

前記有利遊技状態に制御された場合、前記特別図柄の可変表示回数が前記規定回数に到達しても前記特定遊技状態に制御しないことが可能であることを特徴とする。

【2661】

上記(3)の遊技機では、通常遊技状態、特定遊技状態、および有利遊技状態のいずれであっても計数手段により計数される。ただし、有利遊技状態に制御されない場合、特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達すると特定遊技状態に制御可能であるが、有利遊技状態に制御された場合、特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達しても特定遊技状態に制御しないことを可能にしたものである。

【2662】

上記の「前記有利遊技状態に制御されない場合」とは、例えば、一度も有利遊技状態に制御されることなく、特別図柄の可変表示回数が規定数に到達したような場合が相当する。また、上記の「前記有利遊技状態に制御された場合」とは、例えばST機や確変転落抽選を行う仕様である場合に、有利遊技状態が終了した後に通常遊技状態に制御された場合等が相当する。

【2663】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技の進行にかかわる情報として、前記計数手段により計数された回数情報を含む情報を記憶可能な記憶手段(例えば、メインRAM203)と、

前記記憶手段に記憶されている情報を消去する操作に用いられる情報消去操作手段(例えば、バックアップクリアスイッチ176)と、

前記特別遊技状態に制御されたときまたは前記特別遊技状態が終了したときと、前記情報消去操作手段が操作されたときとは別に、前記記憶手段に記憶されている前記計数手段により計数された回数情報を初期化することが可能な計数初期化操作手段(例えば、バックアップクリアスイッチ176とは別のスイッチとしての設定キー174や専用のスイッチ等)と、

を備えることを特徴とする。

【2664】

上記(4)の遊技機は、特別遊技状態に制御されたときまたは特別遊技状態が終了したときと、情報消去操作手段が操作されたときとは別に、計数手段により計数された回数情報を初期化することが可能な計数初期化操作手段を備えるようにしたものである。

【2665】

(5) 上記(4)に記載の遊技機において、

前記計数初期化操作手段(例えば、設定変更のための設定キー1174等)が操作されると、前記記憶手段に記憶されている情報を消去可能な情報消去手段(例えば、S361の処理を行うメインCPU201)を有する

ことを特徴とする。

【2666】

上記(5)の遊技機は、計数初期化操作手段が操作されると、記憶手段に記憶されている情報を消去可能としたものである。

【2667】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄制御手段により特殊停止態様(例えば、小当りの表示態様)が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊遊技状態制御手段(例えば、S145の処理を行うメインCPU201)と、

所定の演出領域にて演出が行われるよう制御する演出制御手段(例えば、サブCPU301)と、

を備え、

前記演出制御手段は、

10

20

30

40

50

前記特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示において前記特殊停止態様が導出される場合、前記特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出よりも、前記特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出が優先して行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【2668】

上記(6)の遊技機は、特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出よりも、特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出が優先して行われるよう制御するようにしたものである。

【2669】

(7) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄制御手段により特殊停止態様(例えば、小当りの表示態様)が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊遊技状態制御手段(例えば、S145の処理を行うメインCPU201)と、

所定の演出領域にて演出が行われるよう制御する演出制御手段(例えば、サブCPU301)と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示において前記特殊停止態様が導出される場合、前記特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出よりも、前記特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出が優先して行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【2670】

上記(7)の遊技機は、特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出よりも、特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出が優先して行われるよう制御するようにしたものである。

【2671】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記計数手段は、前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数可能であるとともに、

前記特別図柄には第1特別図柄と第2特別図柄とが含まれており、

前記抽選手段は、

遊技球が第1特別始動領域(例えば、第1始動口スイッチ121)を通過したことに基づいて第1特別図柄抽選を行う第1特別図柄抽選手段と、

遊技球が第2特別始動領域(例えば、第2始動口スイッチ141A, 141B)を通過したことに基づいて第2特別図柄抽選を行う第2特別図柄抽選手段と、

を有し、

前記特別図柄制御手段は、

前記第1特別図柄の可変表示を行い、前記第1特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第1特別図柄制御手段(例えば、第1特別図柄可変表示終了処理(S94)を行うメインCPU201)と、

前記第2特別図柄の可変表示を行い、前記第2特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第2特別図柄制御手段(例えば、第2特別図柄可変表示終了処理(S94)を行うメインCPU201)と、

を有し、前記第1特別図柄と前記第2特別図柄とを並行して可変表示を行うことが可能であるとともに、単位時間あたりの前記第1特別図柄の変動回数の期待値と、単位時間あ

10

20

30

40

50

たりの前記第2特別図柄の変動回数の期待値とのうちいずれか一方の期待値が他方の期待値よりも大きくなるように構成されており、

前記遊技状態制御手段は、

前記計数手段により計数された回数が前記規定回数（例えば、天井値）に到達する場合、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示が開始されると、前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【2672】

上記（8）の遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とを並行して可変表示を行うことが可能であるとともに、単位時間あたりの第1特別図柄の変動回数の期待値と、単位時間あたりの第2特別図柄の変動回数の期待値とのうちいずれか一方の期待値が他方の期待値よりも大きくなるように構成された遊技機において、計数された回数が規定回数に到達する場合、この規定回数に到達するときの特別図柄の可変表示が開始されると、特定遊技状態に移行可能としたものである。このようにすることで、特定遊技状態への移行タイミングが遅くなることを抑制可能となる。

【2673】

（9）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄制御手段により特殊停止態様（例えば、小当りの表示態様）が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、S145の処理を行うメインCPU201）を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記計数手段により計数された回数が前記規定回数（例えば、天井値）に到達する場合、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示が開始されてから前記抽選の結果が導出されるまでの間に前記特定遊技状態に移行可能である一方、

前記計数手段により計数された回数が前記規定回数に到達するとしても、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示において前記特殊停止態様が導出される場合、前記特殊遊技状態の終了後に前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【2674】

上記（9）の遊技機は、計数された回数が規定回数に到達する場合、抽選の結果が導出されるまでに特定遊技状態に移行可能である一方、計数された回数が規定回数に到達するときの特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特殊遊技状態の終了後に特定遊技状態に移行可能としたものである。

【2675】

（10）上記（1）～（9）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われたときに前記特別停止態様が導出される確率が、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態よりも高い有利遊技状態（例えば、高確遊技状態）に制御可能であるとともに、

前記遊技機は、

前記有利遊技状態において、該有利遊技状態を終了させるか否かの転落抽選を行うことが可能な転落抽選手段（例えば、メインCPU201）を備えており、

前記計数手段は、

前記有利遊技状態において前記特別図柄の可変表示回数を計数せず、前記転落抽選が行われた結果として前記有利遊技状態が終了した場合、前記特別図柄の可変表示回数の計数を開始可能である

ことを特徴とする。

【2676】

上記（10）の遊技機は、有利遊技状態では特別図柄の可変表示回数を計数せず、転落

10

20

30

40

50

抽選が行われた結果として有利遊技状態が終了した場合、特別図柄の可変表示回数の計数を開始可能としたものである。

【 2 6 7 7 】

(1 1) 上記 (1) ~ (1 0) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値 (例えば、設定 1 ~ 設定 6 の 6 段階の設定値) のうちいずれかにセット可能であり、該セットされた設定値に対応する確率で前記特別停止態様が導出されるよう前記抽選が行われる遊技機であって、

前記規定回数は、前記確率の分母の所定範囲内 (例えば、2 . 5 ~ 3 . 0 倍の範囲内) の規定値を、該確率の分母に乗じた値であって、

前記規定値は、前記複数の設定値のうちセットされた設定値がいずれであったとしても前記規定回数が同じまたは略同じとなるように、前記設定値に応じて異なっている

10

ことを特徴とする。

【 2 6 7 8 】

上記 (1 1) の遊技機は、特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値のうちいずれかにセット可能であり、セットされた設定値に対応する確率で特別停止態様が導出されるよう抽選が行われる遊技機である。規定回数は、特別停止態様が導出される確率の分母の所定範囲内の規定値を、特別停止態様が導出される確率の分母に乗じた値である。規定値は、複数の設定値のうちセットされた設定値がいずれであったとしても規定回数と同じまたは略同じとなるように、設定値に応じて異なる。このようにすることで、特定遊技状態への移行条件である規定回数に基づいて、セットされた設定値が看破され難くなる。

20

【 2 6 7 9 】

付記 6 のパチンコ遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【 2 6 8 0 】

[7 - 7 . 付記 7]

付記 7 のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定条件が成立すると、特別図柄抽選を行うことが可能な特別図柄抽選手段 (例えば、特別図柄可変表示開始処理 (S 9 3) を行うメイン C P U 2 0 1) と、

特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段 (例えば、特別図柄可変表示終了処理 (S 9 4) を行うメイン C P U 2 0 1) と、

30

前記特別図柄制御手段により特別停止態様 (例えば、大当り表示態様) が導出されると、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能な特別遊技状態制御手段 (例えば、 S 1 4 5 の処理を行うメイン C P U 2 0 1) と、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段 (例えば、特別図柄管理処理を行うメイン C P U 2 0 1) と、

所定の表示演出領域にて表示演出が行われるよう制御可能な演出制御手段 (例えば、演出態様決定処理 (S 5 0 4) を行うサブ C P U 3 0 1) と、

を備え、

40

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、

前記通常遊技状態よりも有利な遊技状態であって、前記特別図柄の可変表示が規定回数行われることを移行条件とする特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示 (例えば、天井最終変動) において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出 (例えば、シャッター閉鎖演出および右打ちナビ演出、夜モード表示演出) が開始されるよう制御可能である

ことを特徴とする。

50

【 2 6 8 1 】

上記（１）の遊技機は、規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出が行われるようにするといい、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【 2 6 8 2 】

なお、「前記規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出が開始される」とは、規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において遊技進行演出が行われるだけでなく、それ以降（例えば、規定回数目の特別図柄の可変表示）においても遊技進行演出が行われるものも含む。

【 2 6 8 3 】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記特別図柄には一の特別図柄（例えば、第１特別図柄）と他の特別図柄（例えば、第２特別図柄）とが含まれており、

前記特別図柄抽選手段は、

前記一の特別図柄についての特別図柄抽選を行う一の特別図柄抽選手段（例えば、第１特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記他の特別図柄についての特別図柄抽選を行う他の特別図柄抽選手段（例えば、第２特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、

前記特別図柄制御手段は、

前記一の特別図柄の可変表示を行い、前記一の特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する一の特別図柄制御手段（例えば、第１特別図柄の特別図柄管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記他の特別図柄の可変表示を行い、前記他の特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する他の特別図柄制御手段（例えば、第２特別図柄の特別図柄管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

を有するとともに、前記一の特別図柄と前記他の特別図柄とのいずれか一方が可変表示中であっても他方を可変表示可能であり、

前記遊技機は、

前記所定条件とは異なる別の条件が成立すると、普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段（例えば、普通図柄の可変表示開始処理（Ｓ２９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出されるよう制御する普通図柄制御手段（例えば、普通図柄の可変表示終了処理（Ｓ２９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記普通図柄制御手段により普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が導出されると、前記他の特別図柄抽選の実行頻度を高めることを可能ならしめる特別図柄抽選容易化手段（例えば、普通電動役物開放処理（Ｓ２９６）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一の特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出または前記他の特別図柄の可変表示に伴う第２表示演出を行うことが可能であって、

前記特定遊技状態への移行前は前記第２表示演出よりも前記第１表示演出を優先して行う一方、

前記特定遊技状態への移行後は、前記特定遊技状態への移行前と比べて実行頻度が低くなるように前記第１表示演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【 2 6 8 4 】

上記（２）の遊技機は、一の特別図柄と他の特別図柄とが並行して可変表示可能な遊技機であり、特定遊技状態への移行前すなわち特別図柄の可変表示が規定回数行われるまでは、一の特別図柄の可変表示に伴い第１表示演出が表示され、特定遊技状態への移行後は、第１表示演出の表示頻度が低くなるようにしたものである。

10

20

30

40

50

【 2 6 8 5 】

なお、特定遊技状態への移行後は、第 1 表示演出よりも、他の特別図柄の可変表示に伴う第 2 表示演出（例えば、夜モード表示演出）が優先して表示されることが好ましい。

【 2 6 8 6 】

また、「前記特定遊技状態への移行前と比べて実行頻度が低くなるように前記第 1 表示演出を行う」とは、特定遊技状態への移行前と比べて第 1 表示演出の実行頻度が低くなる場合のみならず、特定遊技状態への移行後は第 1 表示演出が全く表示されない態様も含む趣旨である。

【 2 6 8 7 】

また、特別図柄抽選容易化手段は、他の特別図柄抽選の実行頻度を高めることを可能ならしめるものであるが、他の特別図柄抽選の実行契機を複数設けて（例えば、第 2 始動口を複数設けて）、特別図柄抽選容易化手段により他の特別図柄抽選の実行頻度が高められるのはいずれか一方のみとしてもよい。

【 2 6 8 8 】

（ 3 ）上記（ 2 ）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記一の特別図柄の可変表示である場合、前記第 2 表示演出が開始されるまで前記第 1 表示演出を行うことが可能である（例えば、第 2 通常パターン）

ことを特徴とする。

【 2 6 8 9 】

上記（ 3 ）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が一の特別図柄の可変表示である場合、第 2 表示演出が開始されるまで第 1 表示演出を行うことを可能にしたものである。

【 2 6 9 0 】

第 2 表示演出が開始されるまで第 1 表示演出を行う態様としては、例えば、第 1 表示演出をループ表示する態様が相当する。

【 2 6 9 1 】

（ 4 ）上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第 3 表示演出（例えば、B 時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

前記第 3 表示演出が行われるよりも前に、前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了した場合、前記特定遊技状態に移行後の 2 回目以降の前記特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記特別図柄の可変表示が行われていないときに前記第 3 表示演出を行うことが可能である（例えば、第 2 通常パターン）

ことを特徴とする。

【 2 6 9 2 】

（ 5 ）上記（ 2 ）または（ 3 ）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第 3 表示演出（例えば、B 時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

前記第 3 表示演出が行われるよりも前に、前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了した場合、前記特定遊技状態に移行後の 2 回目以降の前記特別図柄

10

20

30

40

50

の可変表示が終了したとき又は前記特別図柄の可変表示が行われていないときに前記第 3 表示演出を行うことが可能である（例えば、第 2 通常パターン）

ことを特徴とする。

【 2 6 9 3 】

上記（ 4 ）、（ 5 ）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が終了したときに、特定遊技状態の終了条件にかかわる第 3 表示演出を行うことを可能にしたものである。このような遊技機にあって、第 3 表示演出が行われるよりも前に、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が終了した場合、特定遊技状態に移行後の 2 回目以降の特別図柄の可変表示が終了したとき又は特別図柄の可変表示が行われていないときに第 3 表示演出が行われる。

10

【 2 6 9 4 】

なお、上記（ 4 ）は、上記（ 1 ）に記載の遊技機において、以下のように言い換えることもできる。同様に、上記（ 5 ）は、上記（ 2 ）または（ 3 ）に記載の遊技機において、以下のように言い換えることができる。

前記遊技状態制御手段は、

所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記他の特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第 3 表示演出（例えば、B 時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

20

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記一の特別図柄の可変表示であって、該一の特別図柄の可変表示の終了時に、前記他の特別図柄が可変表示中である場合または前記他の特別図柄の可変表示が行われていない場合、該他の特別図柄の可変表示以降の他の特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記他の特別図柄の可変表示が行われていないときに、前記第 3 表示演出を行うことが可能である

ことを特徴とするものであってもよい。

【 2 6 9 5 】

（ 6 ）上記（ 2 ）、（ 3 ）または（ 5 ）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記他の特別図柄の可変表示であって、該他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が終了する場合、該一の特別図柄の可変表示が終了したときに前記第 1 表示演出を行うことが可能である（例えば、第 1 イレギュラーパターン）

30

ことを特徴とする。

【 2 6 9 6 】

上記（ 6 ）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が他の特別図柄の可変表示であって、他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が終了する場合、一の特別図柄の可変表示が終了したときに第 1 表示演出を行うことを可能にしたものである。

【 2 6 9 7 】

40

（ 7 ）上記（ 6 ）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である前記他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示の開始時に、前記遊技進行演出を表示可能である（例えば、第 1 イレギュラーパターン）

ことを特徴とする。

【 2 6 9 8 】

上記（ 7 ）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示の開始時に、遊技進行演出を表示可能にしたものである。

50

【 2 6 9 9 】

(8) 上記 (7) に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である前記他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が行われ、該一の特別図柄の可変表示に伴う前記第 1 表示演出としてリーチ演出を行った場合であっても、前記遊技進行演出 (例えば、右打ち小ナビ演出) を表示可能である (例えば、第 1 イレギュラーパターン)

ことを特徴とする。

【 2 7 0 0 】

10

上記 (8) の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が行われ、一の特別図柄の可変表示に伴う第 1 表示演出としてリーチ演出を行った場合、遊技進行演出 (例えば、右打ち小ナビ演出) を表示可能にしたものである。

【 2 7 0 1 】

なお、「遊技進行演出を表示可能」とは、上記 (1) に記載された遊技進行演出の全部が表示されることに限られず、上記 (1) に記載された遊技進行演出の一部のみが表示されるものも含む。

【 2 7 0 2 】

(9) 上記 (2) または 3 に記載の遊技機において、

20

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記他の特別図柄の可変表示であって、該他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が行われなかった場合、遊技進行演出の一部を行わないことを可能に構成される (例えば、第 3 イレギュラーパターン)

ことを特徴とする。

【 2 7 0 3 】

上記 (9) の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が他の特別図柄の可変表示であって、他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が行われなかった場合、第 1 表示演出を行わずに第 2 表示演出を行うようにしたものである。

30

【 2 7 0 4 】

(1 0) 上記 (2)、(3)、および (5) ~ (9) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記普通図柄制御手段は、

前記普通図柄の可変表示を、単位時間あたりに行われる前記普通図柄の可変表示回数の期待値が相対的に大きい短普図可変表示態様 (例えば、図 2 3 9 の普通図柄変動パターン「0 2 H」) と、単位時間あたりに行われる前記普通図柄の可変表示回数の期待値が相対的に小さい長普図可変表示態様 (例えば、図 2 3 9 の普通図柄変動パターン「0 5 H」) と、を少なくとも含む複数の普図可変表示態様のいずれかで行うことが可能であり、

40

前記特定遊技状態への移行前 (例えば、図 2 3 9 に示される時短フラグ = 0) は、前記長普図可変表示態様での前記普通図柄の可変表示を、前記特定遊技状態への移行後 (例えば、図 2 3 9 に示される時短フラグ = 1) と異なる頻度で行うことが可能である

ことを特徴とする。

【 2 7 0 5 】

上記 (1 0) の遊技機は、特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を、特定遊技状態への移行後と異なる頻度で行うことを可能にしたものである。

【 2 7 0 6 】

「特定遊技状態への移行後と異なる頻度」とは、特定遊技状態への移行後と比べて高い

50

頻度で行うようにしてもよいし、特定遊技状態への移行後と比べて低い頻度（確率 0 を含む）で行うようにしてもよい。

【2707】

なお、「特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を、特定遊技状態への移行後と異なる頻度で行う」とは、特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を全く行わない態様も含む。ここで、「全く行わない」とは、抽選を行うものの確率が 0 の場合と、抽選を行うものの抽選結果を破棄する場合と、のいずれであってもよい。

【2708】

(11) 上記(2)、(3)、および(5)～(10)のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

10

前記他の特別図柄制御手段は、

前記他の特別図柄の可変表示を、単位時間あたりに行われる前記他の特別図柄の可変表示回数の期待値が相対的に大きい短特図可変表示態様（例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターン）と、単位時間あたりに行われる前記他の特別図柄の可変表示回数の期待値が相対的に小さい長特図可変表示態様（例えば、低スタート用の特別図柄の変動パターン）と、を少なくとも含む複数の特図可変表示態様のいずれかで行うことが可能であって、

前記特別停止態様（例えば、大当り表示態様）が導出される確率は前記特定遊技状態への移行前と移行後とで同じであるものの、前記特定遊技状態への移行前は、前記特定遊技状態への移行後と比べて高い頻度で、前記他の特別図柄の可変表示を前記長特図可変表示態様で行うことが可能である（例えば、第 2 イレギュラーパターン）

20

ことを特徴とする。

【2709】

上記(11)の遊技機は、特別停止態様が導出される確率が特定遊技状態への移行前と移行後とで同じであるものの、特定遊技状態への移行前は、特定遊技状態への移行後と比べて高い頻度で、他の特別図柄の可変表示を長特図可変表示態様で行うことを可能にしたものである。

【2710】

(12) 上記(1)～(11)のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

30

通常遊技状態において表示可能な通常演出と、前記特定遊技状態において表示可能な特定演出と、を行うことが可能であるとともに、

前記通常演出から前記特定演出に切り替えられるまでに行われる前記特別図柄の可変表示回数を把握可能なカウント演出を行うことが可能なカウント演出制御手段を有し、

前記カウント演出制御手段は、

前記通常遊技状態から前記特定遊技状態に移行されるに際して、前記通常演出から前記特定演出に切り替えられるまでに行われる前記特別図柄の可変表示回数をリセット表示可能である

ことを特徴とする。

【2711】

40

上記(12)の遊技機は、通常遊技状態から特定遊技状態に移行されるに際して、通常演出から特定演出に切り替えられるまでに行われる特別図柄の可変表示回数をリセット表示可能としたものである。

【2712】

付記 7 のパチンコ遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【2713】

[7 - 8 . 付記 8]

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立に

50

より、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたもの提供されている。

【2714】

このような従来の遊技機として、各種演出を行うように構成された遊技機が知られている（例えば、特開2017-221523号公報参照）。

【2715】

本発明者は、遊技機において行われる各種演出について、鋭意検討を重ねる過程において、演出の展開に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかと考えに至った。

【2716】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2717】

この点、第5のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

【2718】

（A-1）演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出においてアイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン等）を表示することが可能なアイコン表示手段と、

前記アイコン表示手段は、前記演出実行手段により第1の演出（第1予告演出）が実行されている場合及び第2の演出（第2予告演出）が実行されている場合において、互いに同系統のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能であり、

前記演出実行手段は、前記第1の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第2の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、該アイコンの表示後に互いに異なる演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【2719】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出（第1予告演出）が実行されている場合及び第2の演出（第2予告演出）が実行されている場合において、互いに同系統のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能である。そして、第1の演出（第1予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第2の演出（第2予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合とで、該アイコン（「ベル」アイコン）の表示後に互いに異なる演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、アイコンが表示される前後において行われる演出にバリエーションを持たせつつ、それらの演出の間に表示されるアイコンを同系統とすることで、遊技者の見た目上、演出の展開を分かりやすくすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【2720】

第5のパチンコ遊技機で説明したように、本発明におけるアイコンとしては、文字、図形、記号、若しくは、色彩、又は、これらの組合せ等により構成されるアイコンを適宜採用することが可能である。「互いに同系統のアイコン」とは、一のアイコンと他のアイコンとにおいて、文字、図形、記号、及び、色彩のうちの少なくとも一部が同じであることを指している。例えば、「X」アイコン確定画像9051（図170（b）参照）をアイコンとして採用する場合、第1の演出（第1予告演出）が実行されている場合及び第2の演出（第2予告演出）が実行されている場合において、全く同じ「X」アイコン確定画像9051が表示され得ることとしてもよいし、第1の演出（第1予告演出）が実行されている場合には、「X」の文字が第1の色（例えば、青色）である「X」アイコン確定画像9051が表示され、第2の演出（第2予告演出）が実行されている場合には、「X」の

10

20

30

40

50

文字が第2の色（例えば、赤色）である「X」アイコン確定画像9051が表示されることとしてもよい。また、第1の演出（第1予告演出）が実行されている場合には、「X」の文字が所定の色（例えば、黄色）である「X」アイコン確定画像9051が表示され、第2の演出（第2予告演出）が実行されている場合には、「Y」の文字が当該「X」の文字と同じ色（例えば、黄色）である「Y」アイコン確定画像9052（図170（c）参照）が表示されることとしてもよい。

【2721】

なお、第5のパチンコ遊技機において、各種アイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン、第2特定アイコン、及び、第3特定アイコン）は、それぞれ、各種大当り予告演出（第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出）において、「互いに同系統のアイコン」として表示される。例えば、第1の演出（第1予告演出）において表示される各種アイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン、及び、第2特定アイコン）は、それぞれ、第2の演出（第2予告演出）において表示される各種アイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン、及び、第2特定アイコン）と「同系統」である。

【2722】

（A-2）前記（A-1）の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第2の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、共通の演出（図152に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行した後、前記互いに異なる演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【2723】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出（第1予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第2の演出（第2予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合とで、共通の演出（図152に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の演出（図152に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる演出用のデータとして、第1の演出（第1予告演出）用のデータ及び第2の演出（第2予告演出）用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。

【2724】

（A-3）前記（A-1）又は（A-2）の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記同系統のアイコンとして第1のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、前記第1のアイコンとは異なる第2のアイコン（「スイカ」アイコン）が表示された場合とで、共通の演出（図152に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【2725】

第5のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコンとして第1のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第1のアイコン（「ベル」アイコン）とは異なる第2のアイコン（「スイカ」アイコン）が表示された場合とで、共通の演出（図152に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の演出（図152に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、アイコンが表示された場合に行われる演出用のデータとして、第1のアイコン（「ベル」アイコン）

用のデータ及び第2のアイコン(「スイカ」アイコン)用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。

【2726】

なお、「共通」とは、上述した「同系統」と同様に、「同じ種類」とも換言し得る概念であり、一の演出と他の演出とが全く同じでなくてもよい。一の演出と他の演出とにおいて、少なくとも一部に同じ要素が含まれていれば、これらの演出は、共通の演出と言うことが可能である。例えば、一の演出で表示される背景画像及び他の演出で表示される背景画像において、基本的な風景が同じであれば、風景の一部が微妙に異なっていたとしても、これらの背景画像は、「共通」と見なしてよい。

【2727】

(A-4) 前記(A-1)～(A-3)の何れかの遊技機であって、可動部材と、遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段と、を備え、前記演出実行手段(図168に示す演出を行うサブ制御回路300)は、前記同系統のアイコンが表示された場合に、前記可動部材の動作時間を通じて、前記有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能である、ことを特徴とする。

【2728】

第5のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合に、可動部材の動作時間を通じて、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示されることに対する遊技者の関心を高めることが可能であるとともに、同系統のアイコン(「ベル」アイコン)の表示から可動部材の動作に至る演出の展開に対して、遊技者の注意を惹き付けることができる。

【2729】

(A-5) 前記(A-1)～(A-4)の何れかの遊技機であって、可動部材と、遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記同系統のアイコンとして第1のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合に行われる第1の特定演出(図152に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)において、前記可動部材の動作時間を通じて、前記有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能である一方、前記第1のアイコンとは異なる第3のアイコン(「チェリー」アイコン)が表示された場合に行われる第2の特定演出(図152に示す演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告)においては、前記可動部材を動作させる制御を行わない、ことを特徴とする。

【2730】

第5のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコンとして第1のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合に行われる第1の特定演出(図152に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)において、可動部材の動作時間を通じて、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示されることに対する遊技者の関心を高めることが可能であるとともに、同系統のアイコン(「ベル」アイコン)の表示から可動部材の動作に至る演出の展開に対して、遊技者の注意を惹き付けることができる。一方、第1のアイコン(「ベル」アイコン)とは異なる第3のアイコン(「チェリー」アイコン)が表示された場合に行われる第2の特定演出(図152に示す演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告)においては、可動部材を動作させる制御を行わないように構成されている。このように、表示されるアイコンの種別に応じて可動部材の動作の有無を異ならせることにより、表示されるアイコンの種

10

20

30

40

50

別とアイコンが表示された後の演出態様とを対応付けることが可能であり、アイコンが表示された後の演出の展開を一層分かりやすくすることができる。

【 2 7 3 1 】

なお、可動部材の動作は、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示が終了した後開始されることとしてもよいし、可動部材の動作が行われている間も、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示が継続されることとしてもよい。

【 2 7 3 2 】

（ A - 6 ） 前記（ A - 1 ）～（ A - 5 ）の何れかの遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記第 1 の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合に特定演出（図 1 5 2 に示す演出番号「 9 1 」又は「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、前記第 2 の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合にも前記特定演出を実行することが可能であり、

10

前記第 2 の演出においては、前記同系統のアイコンが表示される前に、該同系統のアイコンが表示されることを示唆する事前演出（図 1 4 3 に示す演出番号「 1 6 」に対応する演出におけるアイコン示唆系アイテムの表示）を実行することが可能である、
ことを特徴とする。

【 2 7 3 3 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 1 の演出（第 1 予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に特定演出（図 1 5 2 に示す演出番号「 9 1 」又は「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、第 2 の演出（第 2 予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にも特定演出（図 1 5 2 に示す演出番号「 9 1 」又は「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、特定演出（図 1 5 2 に示す演出番号「 9 1 」又は「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、第 2 の演出（第 2 予告演出）においては、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示される前に、該同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることを示唆する事前演出（図 1 4 3 に示す演出番号「 1 6 」に対応する演出におけるアイコン示唆系アイテムの表示）を実行することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆された場合には、遊技者に対して、一足先に演出の展開を予測させることができる。

20

30

【 2 7 3 4 】

（ A - 7 ） 前記（ A - 1 ）～（ A - 6 ）の何れかの遊技機であって、
遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段を備え、
前記演出実行手段は、

前記第 1 の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合に特定演出（図 1 5 2 に示す演出番号「 9 1 」又は「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、前記第 2 の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合にも前記特定演出を実行することが可能であり、

40

前記第 2 の演出において、所定演出（ルーレット演出）を実行することが可能な所定演出実行手段を備え、

前記所定演出実行手段は、

前記同系統のアイコンが表示されることを示唆することが可能な第 1 示唆手段（図 1 4 3 に示す演出番号「 1 6 」に対応する演出を行うサブ制御回路 3 0 0 ）と、

前記有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能な第 2 示唆手段（図 1 4 3 に示す演出番号「 1 5 」に対応する演出を行うサブ制御回路 3 0 0 ）と、を備え、
前記演出実行手段は、

前記第 2 の演出において前記第 1 示唆手段により前記同系統のアイコンが表示されることが示唆された場合には、前記同系統のアイコンが表示された後、前記特定演出を実行す

50

ることが可能である一方、前記第 2 の演出において前記第 2 示唆手段により前記期待度が示唆された場合には、前記特定演出を実行しない、
ことを特徴とする。

【 2 7 3 5 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 1 の演出（第 1 予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に特定演出（図 1 5 2 に示す演出番号「9 1」又は「9 2」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、第 2 の演出（第 2 予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にも特定演出（図 1 5 2 に示す演出番号「9 1」又は「9 2」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、特定演出（図 1 5 2 に示す演出番号「9 1」又は「9 2」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、第 2 の演出（第 2 予告演出）においては、所定演出

10

（ルーレット演出）を実行することが可能であり、所定演出（ルーレット演出）においては、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆される場合と、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度が示唆される場合とがある。そして、第 2 の演出（第 2 予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆された場合には、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された後、特定演出（図 1 5 2 に示す演出番号「9 1」又は「9 2」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、第 2 の演出（第 2 予告演出）において上記期待度が示唆された場合には特定演出（図 1 5 2 に示す演出番号「9 1」又は「9 2」に対応するアイコン停止後予告）を実行しないように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆された場合には、遊技者に対して一足先に演出の展開を予測させることができる。一方、上記期待度が示唆された場合には、当該演出の展開無しでも遊技者の期待感を創出することが可能であるため、第 2 の演出（第 2 予告演出）の魅力を向上させることができる。

20

【 2 7 3 6 】

（ A - 8 ） 前記（ A - 1 ）～（ A - 7 ）の何れかの遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記第 1 の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第 2 の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、共通の特定演出（第 1 のつなぎ演出（共通））を実行した後、前記互いに異なる演出を実行することが可能であり、

30

前記第 1 の演出及び前記第 2 の演出とは異なる第 3 の演出（第 3 予告演出）において前記同系統のアイコンが表示された場合には、前記共通の特定演出とは異なる特定演出（第 1 のつなぎ演出（専用））を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【 2 7 3 7 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 1 の演出（第 1 予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第 2 の演出（第 2 予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合とで、共通の特定演出（第 1 のつなぎ演出（共通））を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の特定演出（第 1 のつなぎ演出（共通））を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる演出用のデータとして、第 1 の演出（第 1 予告演出）用のデータ及び第 2 の演出（第 2 予告演出）用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。さらに、第 3 の演出（第 3 予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合には、上記共通の特定演出（第 1 のつなぎ演出（共通））とは異なる特定演出（第 1 のつなぎ演出（専用））を実行することが可能なように構成されている。これにより、第 1 の演出（第 1 予告演出）及び第 2 の演出（第 2 予告演出）とは異なる第 3 の演出（第 3 予告演出）

40

50

の内容に応じた適切な特定演出を実現することができる。

【 2 7 3 8 】

本発明において、上記共通の特定演出（第 1 のつなぎ演出（共通））とは異なる特定演出は、第 3 の演出（第 3 予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にのみ出現し得るものであってもよいし、第 3 の演出（第 3 予告演出）以外の演出において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にも出現し得るものであってもよい。また、本発明においては、第 3 の演出（第 3 予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にも、上記共通の特定演出（第 1 のつなぎ演出（共通））が行われることとしてもよい。

【 2 7 3 9 】

（ A - 9 ） 前記（ A - 1 ）～（ A - 8 ）の何れかの遊技機であって、
遊技者による操作を受け付けることが可能な操作手段（演出ボタン 5 4 ）を備え、
前記アイコン表示手段は、
前記操作手段が操作された場合（図 1 4 6 に示す演出番号「 4 9 」～「 5 2 」に対応する演出において演出ボタン 5 4 が操作された場合）にアイコンを表示することが可能な第 1 アイコン表示手段と、
前記操作手段が操作されなかった場合（図 1 4 6 に示す演出番号「 4 3 」～「 4 8 」に対応する演出において演出ボタン 5 4 が操作されなかった場合）にアイコンを表示することが可能な第 2 アイコン表示手段と、を備え、
前記演出実行手段は、前記第 1 アイコン表示手段によりアイコンが表示された場合及び前記第 2 アイコン表示手段によりアイコンが表示された場合の何れの場合においても、特定演出（つなぎ演出）を実行することが可能である、
ことを特徴とする。

【 2 7 4 0 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、操作手段（演出ボタン 5 4 ）が操作されたときにアイコンが表示される場合と、操作手段（演出ボタン 5 4 ）が操作されなくてもアイコンが表示される場合とがある。そして、何れの状況でアイコンが表示された場合においても、特定演出（つなぎ演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、操作手段（演出ボタン 5 4 ）が操作されたときに特定演出（つなぎ演出）が実行される状況と操作手段（演出ボタン 5 4 ）が操作されなくても特定演出（つなぎ演出）が実行される状況とを作り出すことが可能であり、このような状況を通じて、演出の展開にバリエーションを設けることができる。

【 2 7 4 1 】

なお、操作手段（演出ボタン 5 4 ）が操作された場合に実行される特定演出（つなぎ演出）と、操作手段（演出ボタン 5 4 ）が操作されなかった場合に実行される特定演出（つなぎ演出）とは、共通の演出（一部が異なる演出）であってもよいし、全く同じ演出であってもよい。

【 2 7 4 2 】

（ A - 1 0 ） 前記（ A - 1 ）～（ A - 9 ）の何れかの遊技機であって、
前記演出実行手段は、
図柄が表示される図柄演出を実行することが可能な図柄演出実行手段と、
第 1 の演出状態（通常背景が表示される状態）で行われる前記図柄演出において特定の図柄表示（ 4 図柄テンパイ煽りに係る画像表示）が行われた場合に、前記第 1 の演出状態から第 2 の演出状態（ 4 図柄テンパイ成功後背景が表示される状態）に切り替えることが可能な演出状態切替手段と、を備え、
前記アイコン表示手段は、
前記第 1 の演出状態で行われる前記図柄演出において前記特定の図柄表示が行われた場合に、前記同系統のアイコンとして第 1 のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能であり、

前記演出状態切替手段により前記第 2 の演出状態に切り替えられた後、前記図柄演出に

10

20

30

40

50

において前記特定の図柄表示が行われた場合に、前記第 1 のアイコンとは異なる第 2 のアイコン（「スイカ」アイコン）を表示することが可能である、

ことを特徴とする。

【 2 7 4 3 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 1 の演出状態（通常背景が表示される状態）で行われる図柄演出において特定の図柄表示（4 図柄テンパイ煽りに係る画像表示）が行われた場合に、第 1 の演出状態（通常背景が表示される状態）から第 2 の演出状態（4 図柄テンパイ成功後背景が表示される状態）に切り替えることが可能であり、また、同系統のアイコンとして第 1 のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能である。そして、第 2 の演出状態（4 図柄テンパイ成功後背景が表示される状態）に切り替えられた後、図柄演出において特定の図柄表示（4 図柄テンパイ煽りに係る画像表示）が行われた場合に、第 1 のアイコン（「ベル」アイコン）とは異なる第 2 のアイコン（「スイカ」アイコン）を表示することが可能なように構成されている。このように、第 1 のアイコン（「ベル」アイコン）及び第 2 のアイコン（「スイカ」アイコン）を段階的に表示させるとともに、特定の図柄表示（4 図柄テンパイ煽りに係る画像表示）及び演出状態の切り替えを関連付けることで、魅力的な演出の展開を創出することができる。

【 2 7 4 4 】

なお、第 1 の演出状態と第 2 の演出状態とは、互いに異なる背景が表示される状態であってもよいし、所定の演出（例えば、所定のキャラクタが表示される演出）の出現頻度が互いに異なる状態であってもよい。例えば、第 1 の演出状態においては第 2 の演出よりも第 1 の演出が行われる確率が高い一方、第 2 の演出状態においては第 1 の演出よりも第 2 の演出が行われる確率が高くなるように構成されていてもよい。また、第 1 の演出状態においては第 2 のキャラクタよりも第 1 のキャラクタの出現する確率が高い一方、第 2 の演出状態においては第 1 のキャラクタよりも第 2 のキャラクタの出現する確率が高くなるように構成されていてもよい。

【 2 7 4 5 】

（ A - 1 1 ） 前記（ A - 1 ）～（ A - 1 0 ）の何れかの遊技機であって、

図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能な図柄表示手段を備え、

前記図柄表示手段は、図柄が最終的に停止表示される前に、図柄を暫定的に停止表示させることが可能であり、

前記演出実行手段は、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第 1 擬似遊技（「擬似 1」）において前記同系統のアイコンが表示された場合に、図柄の変動表示が再開された後の第 2 擬似遊技（「擬似 2」）において前記互いに異なる演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【 2 7 4 6 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第 1 擬似遊技（「擬似 1」）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に、図柄の変動表示が再開された後の第 2 擬似遊技（「擬似 2」）において上記互いに異なる演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることを目印として、第 1 擬似遊技（「擬似 1」）から第 2 擬似遊技（「擬似 2」）へと移行させることが可能であり、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。

【 2 7 4 7 】

本発明においては、図柄の変動表示が開始されてから図柄が最終的に停止表示されるまでを 1 回の単位遊技（特別図柄変動ゲーム）として構成している。1 回の単位遊技（特別図柄変動ゲーム）は、1 回の特別図柄始動入賞（1 個の保留球）と対応しており、図柄が暫定的に停止表示されても保留球の個数は減少しないように構成することが可能である。

【 2 7 4 8 】

[7 - 9 . 付記 9]

10

20

30

40

50

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたもの提供されている。

【2749】

このような従来の遊技機として、各種演出を行うように構成された遊技機が知られている（例えば、特開2017-221523号公報参照）。

【2750】

本発明者は、遊技機において行われる各種演出について、鋭意検討を重ねる過程において、演出の展開に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかと考えた。

【2751】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2752】

この点、第5のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

【2753】

（B-1）複数の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）のうちの何れかの演出モードに制御可能な演出モード制御手段を備え、

前記複数の演出モードにおいては、各演出の発生割合が互いに異なり、

前記演出モード制御手段は、特定の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（20回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【2754】

第5のパチンコ遊技機によれば、複数の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）においては、各演出の発生割合が互いに異なり、特定の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（20回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能なように構成されている。これにより、遊技の進行につれて、演出の傾向が互いに異なる演出モード

（演出ステージ）間を漸次遷移することを通じて、現在どの演出モード（演出ステージ）に滞在していて次はどの演出モード（演出ステージ）に移行するのかということに関して、遊技者に興味を抱かせることができる。その結果、面白みのある演出の展開を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

【2755】

第5のパチンコ遊技機では、複数の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）において、それぞれ、乱数値に基づく抽選を行うことにより、演出抽選テーブルに基づいて、発生する演出の内容が決定される。各演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）においては、互いに異なる演出抽選テーブルが用いられる。各演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）で用いられる演出抽選テーブルにおいては、各演出に対して規定されている抽選値（乱数値範囲）のうちの少なくとも一部が異なっている。これにより、何れの演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）においても発生し得る所定の演出が設けられている場合において、演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）ごとに当該演出の発生確率（頻度）が異なったり、一の演出モード（例えば、第1演出ステージ）で発生し得る演出が他の演出モード（例えば、第2演出ステージ及び第3演出ステージ）では発生しなかつ

10

20

30

40

50

たりする。すなわち、各演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）においては、演出の傾向（系統）が互いに異なっている。例えば、第1演出ステージにおいては、第2演出ステージ及び第3演出ステージと比較して、擬似連演出が発生しやすくなっている。また、タイムストック予告は、第2演出ステージにおいてのみ発生し得るようになっている。また、メーターUP予告は、第3演出ステージにおいてのみ発生し得るようになっている。

【2756】

第5のパチンコ遊技機では、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立した場合、遷移先の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）が抽選により決定されることとして説明した。本発明において、遷移先の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）の決定方法は、特に限定されない。例えば、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立するごとに、予め定められた順序（例えば、第1演出ステージ 第2演出ステージ 第3演出ステージ）で、演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）を順次移行させることとしてもよい。また、遷移先の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）が抽選により決定されるモード（ランダムモード）と、予め定められた順序で演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）が移行するモード（順番モード）と、のうち何れかのモードを遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。さらに、任意の一の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）で遊技を行うことを、遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。例えば、ランダムモードと順番モードと第1演出ステージ固定モード（第1演出ステージのみで遊技を行うモード）と第2演出ステージ固定モード（第2演出ステージのみで遊技を行うモード）と第3演出ステージ固定モード（第3演出ステージのみで遊技を行うモード）とのうち何れかのモードを遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。このとき、第1演出ステージ固定モード、第2演出ステージ固定モード、又は、第3演出ステージ固定モードが選択されている場合においても、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立するごとに、ステージチェンジ予告演出が発生させるようにしてもよい。

【2757】

第5のパチンコ遊技機では、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）として、一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（20回）に到達することという条件や、図177に示す演出番号「121」又は「122」に対応するメイン変動パターンが選択されることという条件を採用した例について説明した。本発明における特定の条件（ステージチェンジの発生条件）は、特に限定されず、任意の条件を適宜採用することが可能である。例えば、上記所定回数を予め定められた数値ではなく、複数の数値（例えば、0～99）のなかから抽選により選択された一の数値としてもよい。例えば、一の特別図柄変動の開始時（例えば、図186のステップS9203の処理を実行した後）に、抽選により一の数値を選択し、当該数値に相当する回数分の特別図柄変動が行われた（抽選結果に応じた特定の条件が成立した）場合に、演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）を遷移させることとしてもよい。このとき、抽選により0が選択された場合には、一の特別図柄変動において演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）をいったん遷移させた後、当該特別図柄変動において再度演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）を遷移させることとしてもよい。あるいは、所定の入賞（例えば、第1始動口120への遊技球の入賞）に応じて特定の条件が成立した場合に、演出モード

（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）を遷移させることとしてもよい。

【2758】

10

20

30

40

50

なお、RAMクリアが実行された場合には、所定の演出モード（例えば、第1演出ステージ）に滞在させることとしてもよい。また、このとき、ステージ移行後変動回数カウンタ（図188のステップS9261参照）に「0」をセットすることとしてもよい。RAMクリアは、第1のパチンコ遊技機において説明したように、第1のパチンコ遊技機において説明したように、メインRAM203内のバックアップ領域をクリアする処理であり、メインRAMの作業領域に記憶されている情報をクリアする処理である。RAMクリア（バックアップクリア処理）が実行されると、RAMクリア（バックアップクリア処理）が実行されたことを示す情報が、主制御回路200からサブ制御回路300にコマンド送信される。該コマンドを受信することにより、サブ制御回路300は、RAMクリア（バックアップクリア処理）が実行されたことを認識することができる。なお、第1のパチンコ遊技機で説明したように、RAMクリア（バックアップクリア処理）では、一般作業領域に記憶されている情報はクリアされるが、特定作業領域に記憶されている情報は原則としてクリアされない。

10

【2759】

また、電源が投入された際には、サブ制御回路300によって管理される演出ステージとしては、所定の演出モード（例えば、第1演出ステージ）に滞在させることとしてもよい。これにより、主制御回路200によって管理される遊技状態にかかわらず、表示装置7には当該演出モード（例えば、第1演出ステージ）に対応する画像が表示されることになる。また、このとき、ステージ移行後変動回数カウンタに「0」をセットすることとしてもよい。

20

【2760】

第5のパチンコ遊技機では、主制御回路200によって管理される遊技状態として、通常遊技状態及び確変遊技状態（高確率遊技状態）が設けられており、確変遊技状態において特別図柄変動が所定回数（50回）行われると、確変遊技状態から通常遊技状態へと移行することとして説明した。ここで、確変遊技状態から通常遊技状態へ移行させる際に、他の遊技状態（介在遊技状態）を経由させることとしてもよい。例えば、確変遊技状態において特別図柄変動が所定回数（例えば、50回）行われると、確変遊技状態から介在遊技状態へと移行し、介在遊技状態において特別図柄変動が規定回数（例えば、2回）行われると、介在遊技状態から通常遊技状態へと移行するように構成することが可能である。介在遊技状態においては、通常遊技状態及び確変遊技状態で用いられる各種テーブル（例えば、特別図柄の変動パターンテーブル）とは異なるテーブルを用いて抽選を行うこととしてもよい。

30

【2761】

また、サブ制御回路300によって管理される演出モードとして、介在遊技状態に対応する演出モード（介在モード）を設けるようにしてもよい。例えば、確変モードにおいて特別図柄変動が所定回数（例えば、50回）行われると、確変モードから介在モードへと移行し、介在モードにおいて特別図柄変動が規定回数（例えば、2回）行われると、介在モードから通常モードへと移行するように構成することが可能である。例えば、確変モードが終了するときに、ボーナス中の結果に対応するリザルト画面（例えば、初当りモードに移行してから払い出された遊技球の合計数を示すような画像）を表示することが考えられるところ、介在モードにおいてもリザルト画面の表示を継続することとしてもよい。

40

【2762】

このような介在モードから通常モードに移行した場合には、ステージチェンジを必ず発生させる（抽選により決定された演出ステージに遷移させる）こととしてもよい。また、イレギュラー（電断等）が発生した場合やRAMクリアが実行された場合、主制御回路200によって管理される遊技状態が介在遊技状態である一方、サブ制御回路300によって管理される演出モードは所定の演出モードである（例えば、第1演出ステージに対応する画像表示が行われる）というような状況が発生し得るように構成してもよい。この場合には、特別図柄変動の回数が所定回数（20回）に到達するまで、当該所定の演出モード（例えば、第1演出ステージ）に滞在させることとしてもよい。

50

【 2 7 6 3 】

(B - 2)

前記 (B - 1) の遊技機であって、

複数の設定値のうちの一の設定値に基づいて遊技の実行に関する制御を行うことが可能な遊技制御手段と、

前記設定値を示唆することが可能な設定値示唆手段と、を備え、

前記複数の演出モードは、第 1 の演出モード (第 1 演出ステージ) 及び第 2 の演出モード (第 2 演出ステージ) を含んでおり、

前記演出モード制御手段は、前記特定の条件が成立した場合に、前記第 1 の演出モードから前記第 2 の演出モードへと遷移させることが可能であり、

前記設定値示唆手段は、前記特定の条件を示す表示 (ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示) によって前記設定値を示唆することが可能である、

ことを特徴とする。

【 2 7 6 4 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、特定の条件 (一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数 (2 0 回) に到達すること) が成立した場合に、第 1 の演出モード (第 1 演出ステージ) から第 2 の演出モード (第 2 演出ステージ) へと遷移させることが可能であり、該特定の条件を示す表示 (ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示) によって設定値を示唆することが可能なように構成されている。

このように、該特定の条件を示す表示 (ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示) が行われるため、第 1 の演出モード (第 1 演出ステージ) から第 2 の演出モード (第 2 演出ステージ) へと遷移するための条件について、遊技者に対して興味を抱かせることができる。同時に、該表示 (ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示) を通じて、遊技者に対して設定値を予測させることが可能であるため、該条件に対する遊技者の関心を高めることができる。

【 2 7 6 5 】

第 5 のパチンコ遊技機では、移行後の演出モード (演出ステージ) の名称を示す画像が表示されている間に、特定の条件を示す表示 (ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示) の内容がリセット (回復) されることとして説明した。このように、本発明においては、特定の条件 (ステージチェンジの発生条件) が成立した場合に、遷移先の演出モード

(第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ) に対応する画像 (背景や名称等) の表示中に、特定の条件を示す表示 (ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示) を変化させるように構成することが可能である。

【 2 7 6 6 】

本発明において、特定の条件を示す表示としては、ステージチェンジが発生する際におけるカウンタ画像の表示を採用することが可能である。当該カウンタ画像は、ステージチェンジゲーム (ステージチェンジの行われる特別図柄変動) において表示されるカウンタ画像であってもよいし、ステージチェンジゲーム以前のゲーム (例えば、ステージチェンジの行われる特別図柄変動の 1 つ前の特別図柄変動) において表示されるカウンタ画像であってもよい。例えば、ステージチェンジの行われる特別図柄変動の 1 つ前の特別図柄変動において、カウンタ画像の色を設定値に対応する色に変化させるような演出が行われ得るように構成してもよい。

【 2 7 6 7 】

(B - 3)

前記 (B - 1) 又は (B - 2) の遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

第 1 の演出態様 (図 1 7 4 に示す演出番号「 1 0 1 」 ~ 「 1 0 3 」に対応する演出態様) 及び第 2 の演出態様 (図 1 7 4 に示す演出番号「 1 0 4 」 「 1 0 6 」に対応する演出態

10

20

30

40

50

様)を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、特定の演出(第6予告演出)を実行することが可能であり、

前記特定の演出が前記第1の演出態様で実行される場合と、前記特定の演出が前記第2の演出態様で実行される場合とで、互いに異なるパターンで図柄の表示を行うことが可能である、

ことを特徴とする。

【2768】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出態様(図174に示す演出番号「101」~「103」に対応する演出態様)及び第2の演出態様(図174に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様)を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、特定の演出(第6予告演出)を実行することが可能であり、特定の演出(第6予告演出)が第1の演出態様(図174に示す演出番号「101」~「103」に対応する演出態様)で実行される場合と、特定の演出(第6予告演出)が第2の演出態様(図174に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様)で実行される場合とで、互いに異なるパターンで図柄の表示を行うことが可能なように構成されている。これにより、演出態様に応じたパターンで図柄を表示することが可能であり、当該演出態様と図柄表示とを適切に連携させた演出を実現することができる。

【2769】

(B-4)

前記(B-1)~(B-3)の何れかの遊技機であって、識別情報の変動表示及び停止表示を行うことが可能な識別情報表示手段(表示装置7)と、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、を備え、

前記複数の演出モードは、第1の演出モード(第1演出ステージ)及び第2の演出モード(第2演出ステージ)を含んでおり、

前記複数の演出モードのうち前記第1の演出モードにおいてのみ実行可能な演出として、第1の演出(第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出)が設けられており、

前記複数の演出モードのうち前記第2の演出モードにおいてのみ実行可能な演出として、第2の演出(第8予告演出)が設けられており、

前記第1の演出モード及び前記第2の演出モードの双方において実行可能な演出として、第3の演出(第6予告演出)が設けられており、

前記演出実行手段は、

第1の演出態様(図174に示す演出番号「101」~「103」に対応する演出態様)及び第2の演出態様(図174に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様)を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、前記第3の演出を実行することが可能であり、

前記第3の演出が前記第1の演出態様で実行される場合と、前記第3の演出が前記第2の演出態様で実行される場合とで、識別情報の変動表示を開始してから識別情報を停止表示させるまでの識別情報の変動パターンとして、互いに異なる変動パターンで識別情報の表示を行うことが可能である、

ことを特徴とする。

【2770】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出態様(図174に示す演出番号「101」~「103」に対応する演出態様)及び第2の演出態様(図174に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様)を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、第3の演出(第6予告演出)を実行することが可能であり、第3の演出(第6予告演出)が第1の演出態様(図174に示す演出番号「101」~「103」に対応する演出態様)で実行される場合と、第3の演出(第6予告演出)が第2の演出態様(図174に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様)で実行される場合

とで、識別情報の変動表示を開始してから識別情報を停止表示させるまでの識別情報の変動パターンとして、互いに異なる変動パターンで識別情報の表示を行うことが可能なように構成されている。これにより、演出態様に応じた変動パターンで識別情報を表示することが可能であり、当該演出態様と識別情報の表示とを適切に連携させた演出を実現することができる。また、第1の演出（第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出）及び第2の演出（第8予告演出）がそれぞれ第1の演出モード（第1演出ステージ）及び第2の演出モード（第2演出ステージ）においてのみ実行可能な演出であるのに対し、第3の演出（第6予告演出）は、第1の演出モード（第1演出ステージ）及び第2の演出モード（第2演出ステージ）の双方において実行可能な演出となっている。従って、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立することにより、例えば、第1の演出モード（第1演出ステージ）から第2の演出モード（第2演出ステージ）へと遷移した場合には、第1の演出（第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出）が行われなくなる一方、第2の演出（第8予告演出）が行われるようになり、また、第3の演出（第6予告演出）は引き続き行われる、という状況を作り出すことができる。これにより、各演出モード（演出ステージ）及び特定の条件（ステージチェンジの発生条件）に対する遊技者の関心を増大させることができる。

10

【2771】

第5のパチンコ遊技機では、演出番号「104」乃至「106」に対応する演出が行われる場合には、図176（a）乃至（c）に示すような専用の変動パターンで装飾図柄を変動させることとして説明した。これに対し、演出番号「101」～「103」に対応する演出が行われる場合には、例えば、図171（d）に示すようなデフォルトの変動パターン（図176（a）乃至（c）に示す変動パターンと比較して、装飾図柄が停止するタイミングが早い変動パターン）で装飾図柄を変動させることが可能である。

20

【2772】

（B-5）

前記（B-1）～（B-4）の何れかの遊技機であって、

前記特定の条件は、第1の図柄の変動表示（第1特別図柄変動）に応じて成立し得る一方、第2の図柄の変動表示（第2特別図柄変動）に応じては成立し得ない、

ことを特徴とする。

【2773】

第5のパチンコ遊技機によれば、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が、第1の図柄の変動表示（第1特別図柄変動）に応じて成立し得る一方、第2の図柄の変動表示（第2特別図柄変動）に応じては成立し得ないように構成されている。これにより、第2の図柄の変動表示（第2特別図柄変動）が行われる状況においては演出モード（演出ステージ）の遷移が発生しないが、第1の図柄の変動表示（第1特別図柄変動）が行われる状況においては演出モード（演出ステージ）の遷移が発生することになる。その結果、第2の図柄の変動表示（第2特別図柄変動）が行われる状況に対して、第1の図柄の変動表示（第1特別図柄変動）が行われる状況を、演出モード（演出ステージ）の遷移が発生する状況として特徴付けることが可能であり、第1の図柄の変動表示（第1特別図柄変動）が行われる状況を興趣に富んだものとすることができる。

30

【2774】

（B-6）

前記（B-1）～（B-5）の何れかの遊技機であって、

識別情報の変動表示及び停止表示を行うことが可能な識別情報表示手段（第1特別図柄表示部163）と、

所定の条件（第1始動口120への遊技球の入賞）が成立した場合に、所定の抽選（大当たり判定）を行うことが可能な抽選手段と、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果に基づいて、前記識別情報表示手段において識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な表示制御手段と、

前記所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行うことが可能な示唆手段と、を

40

50

備え、

前記示唆手段は、

前記所定の条件が複数回に亘って成立した場合において、該複数回の所定の条件成立のうち一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が前記表示制御手段により行われることに応じて前記演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合、該一の所定の条件成立に基づく識別情報の変動表示が開始された後に前記所定の条件が成立したことに応じて行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得る一方、該一の所定の条件成立に基づく識別情報の変動表示が開始される前に前記所定の条件が成立したことに応じて行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得ない、

10

ことを特徴とする。

【 2 7 7 5 】

第5のパチンコ遊技機によれば、所定の条件（第1始動口120への遊技球の入賞）が複数回に亘って成立した場合において、該複数回の所定の条件（第1始動口120への遊技球の入賞）成立のうち一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が行われることに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合、該一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が開始された後に所定の条件（第1始動口120への遊技球の入賞）が成立したことに応じて行われた所定の抽選（大当たり判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得る一方、該一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が開始される前に所定の条件（第1始動口120への遊技球の入賞）が成立したことに応じて行われた所定の抽選（大当たり判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得ないように構成されている。これにより、各所定の条件（第1始動口120への遊技球の入賞）成立のタイミングと演出モード（演出ステージ）の遷移が行われることになる変動表示のタイミングとの前後関係に依りて、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当たり判定）の数が増えることになる。従って、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得ない所定の抽選（大当たり判定）の数が予め定められている場合と比較して、当該示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選の数（大当たり判定）を増やすことができる可能性があり、遊技者に対して、所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）が行われる機会を多く提供することができる。

20

30

【 2 7 7 6 】

（ B - 7 ）

前記（ B - 1 ）～（ B - 6 ）の何れかの遊技機であって、

所定の抽選（大当たり判定）を行うことが可能な抽選手段と、

前記所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行うことが可能な示唆手段と、

遷移先の演出モードを決定することが可能な遷移先演出モード決定手段（図186のステップS9203の処理を実行するサブCPU301）と、を備え、

前記演出モード制御手段は、前記特定の条件が成立した場合に、一の演出モードから、前記遷移先演出モード決定手段により決定された遷移先の演出モードへと遷移させることが可能であり、

40

前記示唆手段は、

前記所定の抽選が複数回行われた場合において、該複数回の所定の抽選のうち、前記遷移先演出モード決定手段により遷移先の演出モードが決定された後に行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得る一方、前記遷移先演出モード決定手段により遷移先の演出モードが決定される前に行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得ない、

ことを特徴とする。

【 2 7 7 7 】

第5のパチンコ遊技機によれば、所定の抽選（大当たり判定）が複数回行われた場合にお

50

いて、該複数回の所定の抽選（大当たり判定）のうち、遷移先の演出モード（演出ステージ）が決定された後に行われた所定の抽選（大当たり判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得る一方、遷移先の演出モード（演出ステージ）が決定される前に行われた所定の抽選（大当たり判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得ないように構成されている。これにより、各所定の抽選（大当たり判定）が行われるタイミングと遷移先の演出モード（演出ステージ）が決定されるタイミングとの前後関係に応じて、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当たり判定）の数が変化することになる。従って、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得ない所定の抽選（大当たり判定）の数が予め定められている場合と比較して、当該示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当たり判定）の数を増やすことができる可能性があり、遊技者に対して、所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）が行われる機会を多く提供することができる。

10

【 2 7 7 8 】

（ B - 8 ）

前記（ B - 1 ）～（ B - 7 ）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出モード制御手段は、前記特定の条件として第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能であり、

前記演出実行手段は、

20

前記第 1 の条件が成立したことに応じて前記演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第 4 の演出（図 1 7 8 に示す演出番号「 1 3 1 」に対応する演出）を実行することが可能な第 1 演出実行手段と、

前記第 4 の演出とは異なる第 5 の演出（図 1 7 7 に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）を実行することが可能な第 2 演出実行手段と、を備え、

前記演出モード制御手段（図 1 8 9 のステップ S 9 2 8 1 の処理を実行するサブ C P U 3 0 1 ）は、前記第 1 の条件が成立していなくても、前記第 5 の演出に関する第 2 の条件（図 1 7 7 に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合には、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能である、

30

ことを特徴とする。

【 2 7 7 9 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達すること）が成立したことに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合に、第 4 の演出（図 1 7 8 に示す演出番号「 1 3 1 」に対応する演出）を実行することが可能である。また、第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達すること）が成立していなくても、第 4 の演出（図 1 7 8 に示す演出番号「 1 3 1 」に対応する演出）とは異なる第 5 の演出（図 1 7 7 に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）に関する第 2 の条件（図 1 7 7 に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合には、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能なように構成されている。これにより、第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達すること）及び第 2 の条件（図 1 7 7 に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応するメイン変動パターンが選択されること）、並びに、第 4 の演出（図 1 7 8 に示す演出番号「 1 3 1 」に対応する演出）及び第 5 の演出（図 1 7 7 に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）について、

40

50

どの条件が成立してどの演出が発生するのかということに関し、遊技者に対して興味を抱かせることができる。その結果、演出モード（演出ステージ）の遷移に係る演出の展開を一層興趣に富んだものとすることができる。

【 2 7 8 0 】

（ B - 9 ）

前記（ B - 1 ）～（ B - 8 ）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出を選択することが可能な演出選択手段と、を備え、

前記演出モード制御手段は、前記演出選択手段により所定の演出（図 1 7 7（ a ）に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）が選択された場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能であり、

前記演出実行手段は、第 1 のタイミング（図 1 7 7（ b ）に示すタイミング 1 ）及び第 2 のタイミング（図 1 7 7（ b ）に示すタイミング 2 ）を含む複数のタイミングのうちの何れかのタイミングで、前記所定の演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【 2 7 8 1 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、所定の演出（図 1 7 7（ a ）に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）が選択された場合に、一の演出モード

（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第 1 のタイミング（図 1 7 7（ b ）に示すタイミング 1 ）及び第 2 のタイミング（図 1 7 7（ b ）に示すタイミング 2 ）を含む複数のタイミングのうちの何れかのタイミングで、所定の演出（図 1 7 7（ a ）に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、演出モード（演出ステージ）を遷移させるための条件に係る所定の演出（図 1 7 7（ a ）に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）が第 1 のタイミング（図 1 7 7（ b ）に示すタイミング 1 ）で発生したり第 2 のタイミング（図 1 7 7（ b ）に示すタイミング 2 ）で発生したりするため、演出モード（演出ステージ）の遷移に関連して、バリエーションに富んだ演出の展開を創出することができる。

【 2 7 8 2 】

なお、所定の演出（図 1 7 7（ a ）に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）の実行タイミングとしては、第 1 のタイミング（図 1 7 7（ b ）に示すタイミング 1 ）及び第 2 のタイミング（図 1 7 7（ b ）に示すタイミング 2 ）以外に、一又は複数のタイミングが設けられていてもよい。例えば、第 2 のタイミング（図 1 7 7（ b ）に示すタイミング 2 ）を第 1 のタイミング（図 1 7 7（ b ）に示すタイミング 1 ）よりも所定時間（例えば、6 秒）遅いタイミングとしつつ、さらに、第 2 のタイミング（図 1 7 7（ b ）に示すタイミング 2 ）よりも所定時間（例えば、6 秒）遅い第 3 のタイミングで所定の演出（図 1 7 7（ a ）に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）を実行することが可能なように構成してもよい。

【 2 7 8 3 】

（ B - 1 0 ）

前記（ B - 1 ）～（ B - 9 ）の何れかの遊技機であって、

所定の抽選（大当たり判定）を行うことが可能な抽選手段と、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出に応じた演出パターン（サブ変動パターン）を選択することが可能な演出パターン選択手段と、

前記演出パターン選択手段により選択された演出パターンを他の演出パターンに差し替えることが可能な演出パターン差替手段（図 1 8 6 のステップ S 9 2 1 0 の処理を実行するサブ C P U 3 0 1 ）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記所定の抽選の結果に関して示唆し得る示唆演出（先読み演出

10

20

30

40

50

)を行うことが可能な示唆演出実行手段を備え、

前記演出パターン差替手段は、前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が行われる場合において、前記演出パターン選択手段により第1の演出パターン(図190に示すサブ変動パターン「1」～「20」)が選択されている場合には演出パターンの差し替えを行う一方、前記演出パターン選択手段により第2の演出パターン(図190に示すサブ変動パターン「21」～「30」)が選択されている場合には演出パターンの差し替えを行わない、

ことを特徴とする。

【2784】

第5のパチンコ遊技機によれば、所定の抽選(大当たり判定)の結果に関して示唆し得る示唆演出(先読み演出)が行われる場合において、第1の演出パターン(図190に示すサブ変動パターン「1」～「20」)が選択されている場合には演出パターン(サブ変動パターン)の差し替えを行う一方、第2の演出パターン(図190に示すサブ変動パターン「21」～「30」)が選択されている場合には演出パターン(サブ変動パターン)の差し替えを行わないように構成されている。このように、演出パターン(サブ変動パターン)を決定するための第1段階として、示唆演出(先読み演出)が行われるか否かを考慮せずに一の演出パターン(サブ変動パターン)を選択し、その上で第2段階として、示唆演出(先読み演出)が行われる場合には必要に応じて演出パターン(サブ変動パターン)を差し替えることを通じて、示唆演出(先読み演出)に応じた適切な演出パターン(サブ変動パターン)を決定するに当たり、処理の効率化を図ることができる。

【2785】

(B-11)

前記(B-1)～(B-10)の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出モード制御手段は、

前記特定の条件として第1の条件(一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数(20回)に到達すること)が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能な第1演出モード制御手段と、

前記特定の条件として第2の条件(図177に示す演出番号「121」又は「122」に対応するメイン変動パターンが選択されること)が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能な第2演出モード制御手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1の条件が成立したことに応じて前記第1演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第4の演出(図178に示す演出番号「131」に対応する演出)を実行することが可能な第1演出実行手段と、

前記第2の条件が成立したことに応じて前記第2演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第5の演出(図177に示す演出番号「121」又は「122」に対応する演出)を実行することが可能な第2演出実行手段と、を備え、

前記第1の条件及び前記第2の条件の双方の条件が成立した場合には、前記第1演出実行手段による前記第4の演出の実行はせずに、前記第2演出実行手段による前記第5の演出の実行をすることが可能である、

ことを特徴とする。

【2786】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の条件(一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数(20回)に到達すること)が成立した場合に、一の演出モード(演出ステージ)から他の演出モード(演出ステージ)へと遷移させることが可能であり、第1の条件(一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数(20回)に到達すること)が成立したことに応じて演出モード(演出ステージ)の遷移が行われる場合に、第4の演出(図178に示す演出番号「131」に対応する演出)を実行することが可能である。また、第2の条件(図177に示す演

10

20

30

40

50

出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第２の条件（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立したことに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合に、第５の演出（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を実行することが可能である。そして、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）及び第２の条件（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）の双方の条件が成立した場合には、第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）の実行はせずに第５の演出（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）の実行をすることが可能なように構成されている。このように、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）及び第２の条件（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）の双方の条件が成立した場合に、第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）よりも第５の演出（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を優先的に実行することを通じて、第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）が発生しないことによる意外性を遊技者に与えるとともに、第５の演出（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）に対する遊技者の関心を高めることができる。

10

20

【２７８７】

第５のパチンコ遊技機では、第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）よりも第５の演出（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）が優先的に実行され得ることとして説明した。これに対し、所定の演出と第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）とが行われ得る状況において、所定の演出よりも第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）が優先的に実行されるように構成してもよい。所定の演出としては、特別図柄変動が開始するときに行われる演出（例えば、図柄アクション予告演出）が挙げられる。図柄アクション予告演出は、特別図柄変動の開始時に装飾図柄に対して所定のエフェクトを発生させる演出である。一の特別図柄変動の開始時に図柄アクション予告演出を発生させることが決定されていた場合においても、当該特別図柄変動においてステージチェンジが行われる場合には、図柄アクション予告演出が行われないように構成することが可能である。

30

【２７８８】

（Ｂ－１２）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－１１）の何れかの遊技機であって、

図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能な図柄表示手段と、

複数の演出パターン（図１９４に示す演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで、演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出のパターンとして、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンを選択することが可能な演出パターン選択手段と、を備え、

40

前記図柄表示手段は、図柄が最終的に停止表示される前に、図柄を暫定的に停止表示させることが可能であり、

前記演出実行手段は、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第１擬似遊技（「擬似１」）において、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンで演出を実行した後、図柄の変動表示が再開された後の第２擬似遊技（「擬似２」）において、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンで演出を実行することが可能であり、

前記演出パターン選択手段（図１９８のステップＳ９３６３の処理及び図２０２のステップＳ９４７３の処理を実行するサブＣＰＵ３０１）は、前記第２擬似遊技において行われる演出のパターンを選択した後、該パターンに基づいて、前記第１擬似遊技において行

50

われる演出のパターンを選択することが可能である、
ことを特徴とする。

【2789】

第5のパチンコ遊技機によれば、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第1擬似遊技（「擬似1」）において、複数の演出パターン（図194に示す演出番号「161」～「163」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで演出を実行した後、図柄の変動表示が再開された後の第2擬似遊技（「擬似2」）において、複数の演出パターン（図194に示す演出番号「161」～「163」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで演出を実行することが可能である。そして、第2擬似遊技（「擬似2」）において行われる演出のパターンを選択した後、該パターンに基づいて、第1擬似遊技（「擬似1」）において行われる演出のパターンを選択することが可能なように構成されている。これにより、第1擬似遊技（「擬似1」）から第2擬似遊技（「擬似2」）にかけて行われる演出の展開を設計しやすくすることができる。

10

【2790】

[7-10.付記10]

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている（例えば、特開2010-110576号公報参照）。

20

【2791】

本発明者は、上述したような遊技機について、鋭意検討を重ねる過程において、識別情報の変動時間に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかという考えに至った。

【2792】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2793】

この点、第5のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

30

【2794】

（C-1）第1の抽選（普通抽選）を行うことが可能な第1抽選手段と、

第2の抽選（第2特別抽選）を行うことが可能な第2抽選手段と、

前記第1抽選手段により行われる前記第1の抽選の結果に基づいて、識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な第1表示手段（普通図柄表示部161）と、

前記第2抽選手段により行われる前記第2の抽選の結果に基づいて、識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な第2表示手段（第2特別図柄表示部164）と、を備え、

前記第1表示手段は、前記第1の抽選の結果が第1の結果（普通図柄当り）である場合には、第1の時間（500ms）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である一方、前記第1の抽選の結果が第2の結果（普通ハズレ）である場合には、前記第1の時間よりも長い第2の時間（600000ms）に亘って識別情報を変動表示させることが可能であり、

40

前記第2表示手段は、前記第2の抽選の結果が特定の結果（小当り）である場合に、前記第2の時間よりも短い第3の時間（1000ms）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【2795】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の抽選（普通抽選）の結果が第1の結果（普通図柄当り）である場合には、第1の時間（500ms）に亘って識別情報を変動表示させる

50

ことが可能である一方、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）である場合には、第1の時間（500ms）よりも長い第2の時間（60000ms）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である。また、第2の抽選（第2特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合に、第2の時間（60000ms）よりも短い第3の時間（1000ms）に亘って識別情報を変動表示させることが可能なように構成されている。これにより、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）である場合における識別情報の変動表示（第1の変動表示）が行われている間に、第2の抽選（第2特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合における識別情報の変動表示（第2の変動表示）を完了させることができる。従って、第2の変動表示が終了した後、第1の変動表示が終了するまでの時間を用いて、斬新な遊技性を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【2796】

（C-2）前記（C-1）の遊技機であって、
遊技球が入球可能な第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）と、
遊技球が入球可能な第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）と、
前記第1の抽選の結果が前記第1の結果である場合に、前記第1の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるように前記第1の入賞手段の制御を行うことが可能な第1制御手段と、
少なくとも前記第1表示手段により前記第2の時間に亘って識別情報を変動表示させているときに、前記第2の抽選の結果が前記特定の結果である場合に、前記第2の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるように前記第2の入賞手段の制御を行うことが可能な第2制御手段と、を備える、
ことを特徴とする。

20

【2797】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の抽選（普通抽選）の結果が第1の結果（普通図柄当り）である場合に、第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）に遊技球が入球しやすくなるように第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）の制御を行うことが可能であり、また、少なくとも第1表示手段（普通図柄表示部161）により第2の時間（60000ms）に亘って識別情報を変動表示させているときに、第2の抽選（第2特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合に、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすくなるように第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）の制御を行うことが可能なように構成されている。これにより、第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる契機となる第1の結果（普通図柄当り）とは異なる第2の結果（普通ハズレ）が発生した場合、当該第2の結果（普通ハズレ）に基づく識別情報の変動表示（第1の変動表示）が行われている間に、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすくなる制御を行うことが可能であり、第1の変動表示が終了するまでの時間を用いて、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすい状況を創出することができる。

30

【2798】

第5のパチンコ遊技機では、第2の結果（普通ハズレ）に基づく識別情報の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が行われている間に、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすい状況が創出されることとして説明した。本発明における第2の結果は、ハズレ（普通ハズレ）に限定されず、当り（普通図柄当り）であってもよい。なお、上記第2の時間は、上記第1の時間の10倍～100000倍（あるいは、100倍～10000倍、500倍～5000倍、1000倍～2000倍等）程度の時間とすることが可能であり、上記第3の時間の5倍～10000倍（あるいは、100倍～5000倍、500倍～1000倍等）程度の時間とすることが可能である。また、第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる時間は、上記第1の時間の0.5倍～50倍（あるいは、1倍～10倍、2倍～5倍等）程度の時間とすることが可能である。また、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる時間は、上記第3の時間の0.5倍～100倍（あ

40

50

るいは、1倍～50倍、2倍～10倍等）程度の時間とすることが可能である。

【2799】

（C-3）前記（C-1）又は（C-2）の遊技機であって、

図柄を表示することが可能な図柄表示手段（表示装置7）と、

前記図柄表示手段において複数の図柄が表示される図柄演出（ドラム変動演出）を実行することが可能な図柄演出実行手段と、を備え、

前記図柄演出実行手段は、前記第1の抽選の結果が前記第1の結果である場合には、前記複数の図柄のうちの一の図柄が残りの図柄のうち少なくとも一の図柄と異なるように前記図柄演出を実行することが可能である一方、前記第1の抽選の結果が前記第2の結果である場合には、前記複数の図柄が全て同じ図柄となるように前記図柄演出を実行することが可能である、

10

ことを特徴とする。

【2800】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の抽選（普通抽選）の結果が第1の結果（普通図柄当り）である場合には、複数の図柄のうちの一の図柄が残りの図柄のうち少なくとも一の図柄と異なるように図柄演出（ドラム変動演出）を実行することが可能である一方、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）である場合には、複数の図柄が全て同じ図柄となるように図柄演出（ドラム変動演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、複数の図柄として全て同じ図柄が表示されることを通じて、相対的に長い時間（第2の時間（60000ms））に亘って識別情報の変動表示が行われることを遊技者に把握させることができる。

20

【2801】

（C-4）前記（C-1）～（C-3）の何れかの遊技機であって、

画像を表示することが可能な画像表示手段（表示装置7）と、

前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、

第1の状態（通常モード）及び第2の状態（確変モード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記画像表示制御手段は、前記第2の状態に制御されている場合には、前記第1表示手段における識別情報の表示態様に対応する所定の画像（左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R）を前記画像表示手段に表示させることが可能である一方、前記第1の状態に制御されている場合には、前記所定の画像を前記画像表示手段に表示させない、

30

ことを特徴とする。

【2802】

第5のパチンコ遊技機によれば、第2の状態（確変モード）に制御されている場合には、第1表示手段（普通図柄表示部161）における識別情報の表示態様に対応する所定の画像（左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R）を表示することが可能である一方、第1の状態（通常モード）に制御されている場合には、該所定の画像（左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R）を表示しないように構成されている。これにより、第1の状態（通常モード）と比較して第2の状態（確変モード）を、第1表示手段（普通図柄表示部161）における識別情報の表示態様に対応する演出（所定の画像（左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R）を用いた演出）が行われる状態として、遊技者に意識付けることができる。

40

【2803】

（C-5）前記（C-1）～（C-4）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

第1の状態（通常モード）及び第2の状態（確変モード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、前記第2の状態において所定回数（50回）の単位遊技が行われ

50

た場合に、前記第2の状態を終了させることが可能であり、

前記演出実行手段は、前記第1の抽選の結果が前記第2の結果である場合において、前記第2の状態において実行可能な単位遊技の残り回数に応じて、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行する場合と該所定の演出を実行しない場合とがある、ことを特徴とする。

【2804】

第5のパチンコ遊技機によれば、第2の状態（確変モード）において所定回数（50回）の単位遊技が行われた場合に、第2の状態（確変モード）を終了させることが可能である。また、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）である場合において、第2の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数に応じて、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行する場合と該所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行しない場合とがあるように構成されている。この点、第2の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が少ない場合（例えば、第2の状態（確変モード）における残りの単位遊技を実行するのに要する時間が、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）である場合における識別情報の変動表示時間（第2の時間（60000ms））と比較して相対的に短くなるような状況）においては、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）となった意義が減殺されてしまう可能性がある。（5）の発明によれば、このような場合に所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を発生させないようにすることが可能であるため、遊技の状況に応じた演出を適宜実現することができる。

【2805】

第5のパチンコ遊技機では、第2の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が特定回数（10回）以上である場合に、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通図柄ハズレ長変動）となったことに基づく所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）が行われることとして説明した。ここで、第2の結果（普通図柄ハズレ長変動）として、複数の変動時間（例えば、60秒、90秒、120秒、150秒、180秒、210秒、240秒、270秒、300秒、及び、600秒等）が設けられている場合には、決定された変動時間に応じて、上記特定回数を異ならせてもよい。例えば、確変遊技状態において、第2の抽選（第2特別抽選）の結果がハズレである場合における識別情報の変動表示時間が5秒であり、第2の抽選（第2特別抽選）の結果が小当りである場合における識別情報の変動表示時間と第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）の開放時間との合計時間が5秒であるとする。このような形態において、第2の結果（普通図柄ハズレ長変動）に対応する変動時間として60秒が決定された場合、第2の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が12回以上であれば、第2の状態（確変モード）中に当該変動表示を概ね完了させることができる。この場合には、上記特定回数を12回とすることが可能である。このように、決定された普通図柄変動時間を、特別図柄変動時間

（小当りについては、特別図柄変動時間と小当り入賞口の開放時間との合計時間）の期待値で除して得られる値に応じた回数を、上記特定回数として定めることとしてもよい。

【2806】

また、第5のパチンコ遊技機では、第2の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が特定回数（10回）以上であるか否かの判断が、第1の抽選（普通抽選）の契機となったゲート通過が発生したときに行われることとして説明した。本発明において、当該判断は、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動が開始するときに行われることとしてもよい。従って、ゲート通過が発生した時点における当該残り回数（残りST回数）が特定回数（10回）以上であったとしても、当該普通図柄変動が開始する時点における当該残り回数（残りST回数）が特定回数（10回）未満であれば、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）が行われないこととしてもよい。

【2807】

第5のパチンコ遊技機で説明したように、当りパターンによる所定の画像（左ドラム図

柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R) は、第 2 の結果 (普通ハズレ) に基づく識別情報の変動表示 (普通図柄ハズレ長変動) が開始される前に停止表示されるように構成することが可能である。所定の画像 (左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R) の停止表示が終了した後は、当り告知演出 (図 2 0 7 (k) 参照) が行われる。当り告知演出は、普通図柄ハズレ長変動の開始と同時に終了するとよい。これにより、当り告知演出が行われている間は確変モードである一方、当り告知演出が行われた後は第 1 ボーナスモードであるといったように、演出モードを区分することができる。確変モードにおいては、例えば、図 2 2 4 や図 2 2 5 に示す処理が行われ、第 1 ボーナスモードにおいては、例えば、図 2 1 8 ~ 図 2 2 1 に示す処理が行われる。なお、当り告知演出が行われているときに、第 2 表示手段 (第 2 特別図柄表示部 1 6 4) において大当り (例えば、1 0 R 大当り) に対応する態様で識別情報が停止表示された場合 (大当り遊技状態の開始条件が成立した場合) には、所定の大当り演出が行われる。これにより、第 1 ボーナスモードに移行することになる。当該所定の大当り演出は、確変モード中の他のタイミングで (当り告知演出が行われていないときに) 大当り遊技状態の開始条件が成立した場合に行われる演出と同じ演出とすることが可能である。一方、第 1 ボーナスモードにおいて大当り遊技状態の開始条件が成立した場合には、当該所定の大当り演出とは異なる演出が行われることとしてもよい。

10

【 2 8 0 8 】

(C - 6) 前記 (C - 1) ~ (C - 5) の何れかの遊技機であって、
画像を表示することが可能な画像表示手段 (表示装置 7) と、
前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、を備え、

20

前記画像表示制御手段は、前記画像表示手段において、前記第 1 表示手段における識別情報の変動時間に応じた表示を行うとともに、該表示が漸次薄くなるように該表示の態様を経時的に変化させることが可能である、
ことを特徴とする。

【 2 8 0 9 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 1 表示手段 (普通図柄表示部 1 6 1) における識別情報の変動時間に応じた表示を行うとともに、該表示が漸次薄くなるように該表示の態様を経時的に変化させることが可能なように構成されている。これにより、第 1 表示手段 (普通図柄表示部 1 6 1) における識別情報の変動時間を遊技者の脳裏に焼き付け、当該時間を遊技者に強く意識させることができる。

30

【 2 8 1 0 】

(C - 7) 前記 (C - 1) ~ (C - 6) の何れかの遊技機であって、
画像を表示することが可能な画像表示手段 (表示装置 7) と、
前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、を備え、

前記画像表示制御手段は、
前記第 1 表示手段における識別情報の表示態様に対応する所定の画像 (左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R) を前記画像表示手段に表示させることが可能な第 1 画像表示制御手段と、

40

前記第 1 表示手段における識別情報の変動時間に応じた時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) を前記画像表示手段において行うことが可能な第 2 画像表示制御手段と、を備え、

前記第 1 画像表示制御手段は、前記時間表示が行われている場合に、前記所定の画像を前記画像表示手段に表示させない、
ことを特徴とする。

【 2 8 1 1 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 1 表示手段 (普通図柄表示部 1 6 1) における識別情報の表示態様に対応する所定の画像 (左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2

50

C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R) を表示することが可能であり、また、第 1 表示手段 (普通図柄表示部 1 6 1) における識別情報の変動時間に応じた時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) を行うことが可能である。そして、当該時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) が行われている場合には、所定の画像 (左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R) を表示しないように構成されている。これにより、遊技者を時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) に注目させることが可能であり、当該時間を遊技者に強く意識させることができる。

【 2 8 1 2 】

第 5 のパチンコ遊技機では、第 1 の抽選 (普通抽選) の結果が第 2 の結果 (普通図柄ハズレ長変動) である場合に、時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) が行われることとして説明した (図 2 1 0 参照)。当該時間は、一の普通図柄ハズレ長変動が開始する時点における当該普通図柄ハズレ長変動の残り時間 (すなわち、当該普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄変動の変動時間そのもの) であってもよいし、一の普通図柄ハズレ長変動が行われている途中時点における当該普通図柄ハズレ長変動の残り時間であってもよい。

【 2 8 1 3 】

本発明において、時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) が行われる状況は、特に限定されず、第 1 の抽選 (普通抽選) の結果が第 1 の結果 (普通図柄当り) である場合や第 2 の抽選 (第 2 特別抽選) の結果が所定の結果 (ハズレ又は大当り) である場合等に、時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) が行われることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動残り時間が所定時間 (例えば、15 秒) 未満となった状況において、保留されている全ての普通図柄変動の変動パターンが第 1 の結果 (普通図柄当り) に対応する変動パターンである場合、又は、保留されている全ての特別図柄変動に係る大当り判定の結果がハズレである場合に、時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) が行われるような構成を採用することが可能である。これにより、普通図柄ハズレ長変動残り時間が少なくなってきたことを遊技者に意識させることができる。

【 2 8 1 4 】

(C - 8) 前記 (C - 1) ~ (C - 7) の何れかの遊技機であって、演出を実行することが可能な演出実行手段と、特定の状態 (第 2 ボーナスモード) を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記特定の状態が終了する場合に、前記第 2 の時間のうちの一部又は全部が経過しているとき、該第 2 の時間の残り時間 (普通図柄ハズレ長変動の残り時間) に応じた演出を実行することが可能である、ことを特徴とする。

【 2 8 1 5 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、特定の状態 (第 2 ボーナスモード) が終了する場合に、第 2 の時間 (6 0 0 0 0 0 m s) のうちの一部又は全部が経過しているとき、該第 2 の時間の残り時間 (普通図柄ハズレ長変動の残り時間) に応じた演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、第 1 の抽選 (普通抽選) の結果が第 2 の結果 (普通ハズレ) である場合における識別情報の変動表示 (第 1 の変動表示) と特定の状態 (第 2 ボーナスモード) とが重疊的に発生したような状況において、特定の状態 (第 2 ボーナスモード) が終了する時点において当該変動表示の時間 (第 2 の時間) がどの程度残っているかに応じて、演出内容を異ならせることができる。その結果、当該第 2 の時間の残り時間 (普通図柄ハズレ長変動の残り時間) に遊技者を注目させることが可能であり、当該残り時間を遊技者に強く意識させることができる。

【 2 8 1 6 】

第 5 のパチンコ遊技機では、特定の状態 (第 2 ボーナスモード) が終了する時点において第 1 の変動表示 (普通図柄ハズレ長変動) が継続している場合に、第 2 の時間の残り時

10

20

30

40

50

間（普通図柄ハズレ長変動の残り時間）に応じた演出が行われることとして説明した。本発明においては、特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する時点において第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が終了していてもよい。すなわち、特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する場合において、第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が終了している場合（第2の時間の残り時間が0である場合）と第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合（第2の時間の残り時間が0ではない場合）とで、互いに異なる演出が行われることとしてもよい。

【2817】

特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する時点において第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合としては、第2の状態（確変モード）において第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）となり、当該第1の抽選（普通抽選）に対応する第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生し、当該第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が行われている間に特定の状態（第2ボーナスモード）に移行し、当該特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する時点においても当該第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合、及び、特定の状態（第2ボーナスモード）において第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）となり、当該第1の抽選（普通抽選）に対応する第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生し、特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する時点において当該第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合を想定することができる。ここで、特定の状態（第2ボーナスモード）において第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）となり、当該第1の抽選（普通抽選）に対応する第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生する場合には、第2の状態（確変モード）において第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）となり、当該第1の抽選（普通抽選）に対応する第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生する場合に行われる演出とは異なる演出（特殊な演出）が行われるようにしてもよい。

【2818】

（C-9）前記（C-1）～（C-8）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

第1の状態（通常モード）及び第2の状態（残りST回数減算モード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、前記第2の状態において所定回数（50回）の単位遊技が行われた場合に、前記第2の状態を終了させることが可能であり、

前記演出実行手段は、前記第2の時間に亘って識別情報が変動表示されている場合に、前記第2の状態において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）に応じた演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【2819】

第5のパチンコ遊技機によれば、第2の状態（残りST回数減算モード）において所定回数（50回）の単位遊技が行われた場合に、第2の状態（残りST回数減算モード）を終了させることが可能である。また、第2の時間（60000ms）に亘って識別情報が変動表示されている場合に、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）に応じた演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が多い場合（第2の状態（残りST回数減算モード）が当面継続するような状況）や、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が少ない場合（第2の状態（残りST回数減算モード）の終了が近づいてきているような状況）において、遊技の状況に応じた演出を適宜実現することができる。

【2820】

第5のパチンコ遊技機では、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能

な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が所定回数（５回）以上である場合と所定回数（５回）未満である場合とで、演出内容が異なり得ることとして説明した。本発明においては、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）を複数の期間に区分し、各期間において行われる演出内容を異ならせることが可能である。当該複数の期間としては、例えば、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第１所定回数（例えば、３０回）以上である期間（第１の期間）、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第２所定回数（例えば、１０回）以上第１所定回数（例えば、３０回）未満である期間（第２の期間）、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第３所定回数（例えば、５回）以上第２所定回数（例えば、１０回）未満である期間（第３の期間）、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第４所定回数（例えば、２回）以上第３所定回数（例えば、５回）未満である期間（第４の期間）、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第５所定回数（例えば、１回）である期間（第５の期間）等を設定することができる。

10

【２８２１】

（Ｃ－１０）

前記（Ｃ－１）～（Ｃ－９）の何れかの遊技機であって、
演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記第２表示手段において識別情報が変動表示されている間に、
前記第１の抽選の結果が前記第２の結果となったことを示唆し得る示唆演出（普図先読み演出）を実行することが可能である、
ことを特徴とする。

20

【２８２２】

第５のパチンコ遊技機によれば、第２表示手段（第２特別図柄表示部１６４）において識別情報が変動表示されている間に、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）となったことを示唆し得る示唆演出（普図先読み演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、第２表示手段（第２特別図柄表示部１６４）において識別情報が変動表示されている間に行われる示唆演出（普図先読み演出）を通じて、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）において相対的に長い時間（第２の時間（６０００００ｍｓ））に亘って識別情報の変動表示が行われることを遊技者に期待させることができる。

30

【符号の説明】

【２８２３】

２０１，１２０１，２２０１ メインＣＰＵ

３０１，１３０１，２３０１ サブＣＰＵ

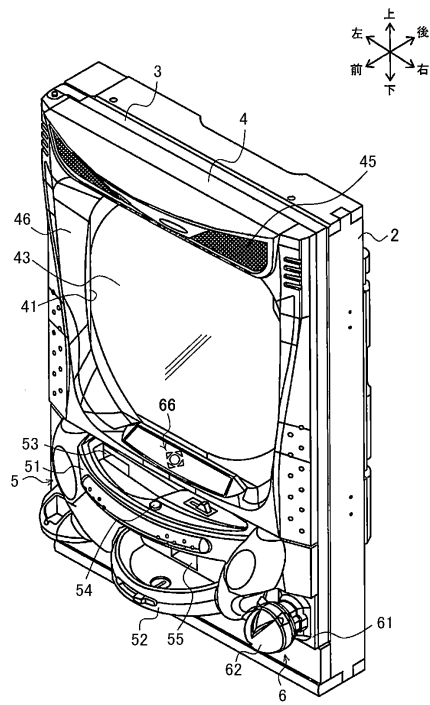
１２０，１２０Ａ，１２０Ｂ，１１２０，２１２０ 第１始動口

１４０Ａ，１４０Ｂ，１１４０，２１４０ 第２始動口

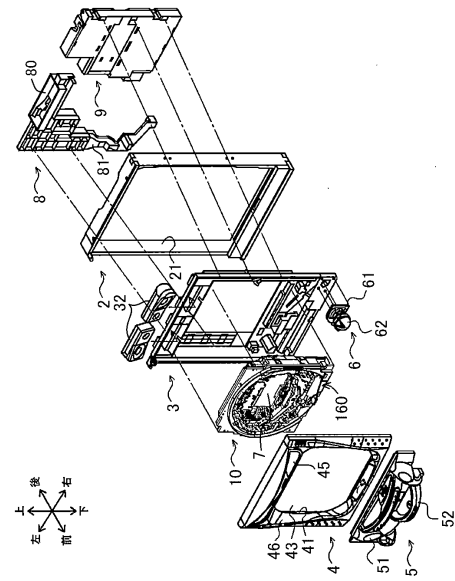
40

【図面】

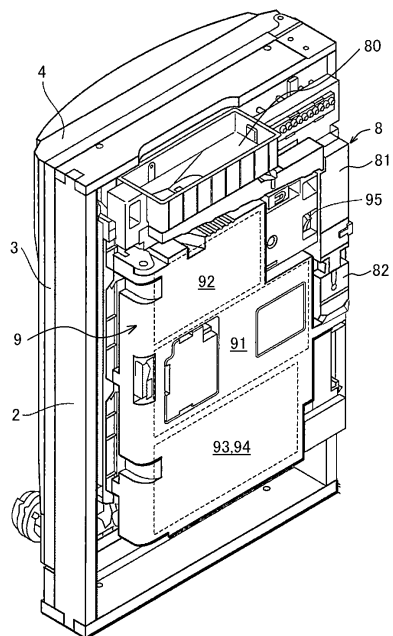
【圖 1】



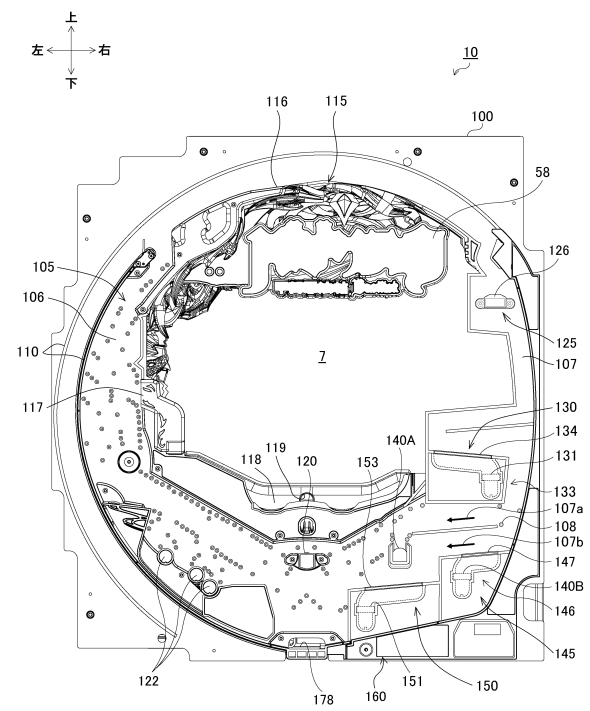
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【図 9】

設定値毎の確率(概算)を示すテーブル								
特別図柄の種類	当りの種類	確変フラグ	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
		1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	時短当り	—	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160
第2特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
		1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	小当り	—	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3
	時短当り	—	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240
		—	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240

【図 10】

特別図柄の当り判定テーブル(設定1の場合)				
特別図柄の種類	確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536(0-65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	0	幅410(0-409)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205(410-614)	1/319	大当り判定値データ
		幅64921(615-65535)	1/1009	ハズレ判定値データ
	1	幅410(0-409)	1/160	時短当り判定値データ
		幅851(410-1260)	1/77	大当り判定値データ
		幅64275(1261-65535)	1/102	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(205-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅205(22118-22322)	1/319	大当り判定値データ
	1	幅43213(22323-65535)	1/152	ハズレ判定値データ
		幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(205-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅851(22118-22968)	1/77	大当り判定値データ
		幅42567(22969-65535)	1/154	ハズレ判定値データ

10

20

【図 11】

特別図柄判定テーブル					
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0~99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0~69	60/100	z0	zA1
		70~96	30/100	z1	
		97~99	10/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0、1	2/100	z3	zA3
		2~9	8/100	z4	
		10~59	50/100	z5	zA4
		60~99	40/100	z6	
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z7	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0~96	90/100	z8	zA6
		97~99	10/100	z9	zA7
	小当り判定値データ	0~99	100/100	z10	zA8
	大当り判定値データ	0~29	30/100	z11	zA9
		30~59	30/100	z12	zA10
		60~99	40/100	z13	
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z14	zA11

【図 12】

選択図柄 コマンド	第1特別図柄								第2特別図柄							
	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	3	4	5	6	7
z0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z2	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z3	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z4	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z5	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z6	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z7	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
z9	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
z10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
z11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0
z12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0
z13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0
z14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

30

40

50

【図 1 3】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	当り遊技状態の態様		その後の遊技状態の態様			
	ラウンド数	開放回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	—	1	100
z3	10	—	1	10000	0	—
z4	10	—	1	10000	1	10000
z5	4	—	1	10000	1	10000
z6	4	—	0	—	1	200
z7	—	—	—	—	—	—
z8	—	—	—	—	1	50
z9	—	—	—	—	1	100
z10	—	1	—	—	—	—
z11	10	—	1	10000	0	—
z12	10	—	1	10000	1	10000
z13	10	—	0	—	1	300
z14	—	—	—	—	—	—

【図 1 4】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	当り遊技状態の態様		その後の遊技状態の態様			
	ラウンド数	開閉回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	—	1	50
z1	—	—	—	—	1	100
z2	—	—	—	—	1	200
z3	10	—	1	10000	0	—
z4	10	—	1	10000	1	10000
z5	4	—	1	10000	1	10000
z6	4	—	0	—	1	50
z7	—	—	—	—	—	—
z8	—	—	—	—	1	100
z9	—	—	—	—	1	200
z10	—	1	—	—	—	—
z11	10	—	1	10000	0	—
z12	10	—	1	10000	1	10000
z13	10	—	0	—	1	50
z14	—	—	—	—	—	—

10

20

【図 1 5】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄 の種類	当落	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考
第 1 特別 図柄	時短当り	—	0～4	01H 83H01H	95000	—	時短当り系リーチA
			5～14	02H 83H02H	65000	—	時短当り系リーチB
			15～24	03H 83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
			25～34	07H 83H07H	95000	—	共通リーチA
			35～54	08H 83H08H	105000	—	共通リーチB
			55～79	09H 83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0AH 83H0AH	170000	1	共通リーチD
			0～4	04H 83H04H	95000	—	大当り系リーチA
	大当り	—	5～14	05H 83H05H	75000	—	大当り系リーチB
			15～24	06H 83H06H	75000	1	大当り系リーチC
			25～34	07H 83H07H	95000	—	共通リーチA
			35～54	08H 83H08H	105000	—	共通リーチB
			55～79	09H 83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0BH 83H0BH	180000	1	共通リーチE
			0～14	0CH 83H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリーチ
			15～22	0DH 83H0DH	65000	—	時短当り系リーチB
	ハズレ	0～25	23～27	0EH 83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
			28～42	0FH 83H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリーチ
			43～50	10H 83H10H	75000	—	大当り系リーチB
			51～55	11H 83H11H	75000	1	大当り系リーチC
			56～75	12H 83H12H	30000	—	共通ノーマルリーチ
			76～83	13H 83H13H	105000	—	共通リーチB
			84～88	14H 83H14H	105000	1	共通リーチC
			89～93	15H 83H15H	170000	1	共通リーチD
			94～99	16H 83H16H	180000	1	共通リーチE
			0～69	17H 83H17H	13000	—	通常変動A
			70～94	18H 83H18H	8000	—	通常変動B
			95～99	19H 83H19H	13000	1	通常変動C
	ハズレ	26～249	0～19	1AH 84H1AH	600000	—	長変動A
			20～59	1BH 84H1BH	590000	—	長変動B
			59～99	1CH 84H1CH	580000	—	長変動C
第 2 特別 図柄	時短当り	—	0～99	1DH 84H1DH	600000	—	長変動A
			0～19	1EH 84H1EH	600000	—	長変動A
	小当り	—	20～59	1FH 84H1FH	590000	—	長変動B
			59～99	20H 84H20H	580000	—	長変動C
			0～19	21H 84H21H	600000	—	長変動A
	大当り	—	20～59	22H 84H22H	590000	—	長変動B
			59～99	23H 84H23H	580000	—	長変動C
			0～19	21H 84H21H	600000	—	長変動A
	ハズレ	—	20～59	22H 84H22H	590000	—	長変動B
			59～99	23H 84H23H	580000	—	長変動C
			0～19	21H 84H21H	600000	—	長変動A
			20～59	22H 84H22H	590000	—	長変動B

【図 1 6】

高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄 の種類	当落	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	備考
第 1 特別 図柄	時短当り	-	0～9	01H	83H11H	65000	時短当り系リーチA
			10～59	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			60～69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
	大当り	-	0～9	03H	83H13H	65000	大当り系リーチA
			10～59	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			60～69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
	ハズレ	0～25	0～29	01H	83H11H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			30～34	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			35～64	03H	83H13H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			65～69	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			70～74	11H	83H15H	11000	共通ノーマルリーチ
			75～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
			0～51	05H	83H17H	7000	通常変動A
			52～99	06H	83H18H	4000	通常変動B
第 2 特別 図柄	時短当り	-	0～9	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			10～59	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			60～99	11H	84H1BH	85000	共通リーチC
	小当り	-	0～99	07H	84H1CH	1000	超速変動
			0～9	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
			10～59	11H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
	大当り	-	60～99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
			0～39	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			40～44	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			45～84	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
			85～89	04H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			90～99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
	ハズレ	0～25	0～99	09H	84H09H	1000	超速変動
			26～249	0～99	09H	84H09H	1000

30

40

50

【図 1 7】

普通図柄の当り判定テーブル			
時短の種類	普通図柄当り判定用乱数値 100 (0～99)	選択率 (概算)	当落判定値データ
非時短遊技状態	幅80 (0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20 (80～99)	20/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99 (0～98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1 (99)	1/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅80 (0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20 (80～99)	20/100	ハズレ判定値データ
C時短遊技状態	幅80 (0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20 (80～99)	20/100	ハズレ判定値データ

【図 1 8】

普通図柄判定テーブル				
時短の種類	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	普通図柄当り時 選択図柄コマンド
非時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz1
		30～69	40/100	fz2
		70～99	30/100	fz3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz4
		30～69	40/100	fz5
		70～99	30/100	fz6
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
C時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz7
		30～69	40/100	fz8
		70～99	30/100	fz9
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—

10

20

【図 1 9】

普通図柄当り種類決定テーブル					
普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通電動役物 開放パターン	普通電動役物 開放パターンコマンド	普通電動役物 開放パターン(msec)		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	—	—
fz1	02H	91H02H	2000	200	2000
fz2	03H	91H03H	2500	200	2500
fz3	04H	91H04H	3000	200	3000
fz4	05H	92H05H	2500	—	—
fz5	02H	92H02H	2000	600	2000
fz6	03H	92H03H	2500	600	2500
fz7	05H	93H05H	2500	—	—
fz8	02H	93H02H	2000	600	2000
fz9	03H	93H03H	2500	600	2500

【図 2 0】

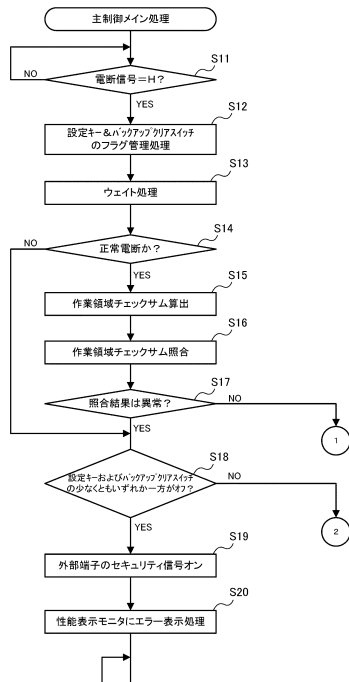
普通図柄の変動パターンテーブル				
遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
非時短遊技状態	0～99	01H	85H01H	300000
	0～99	02H	86H02H	500
A時短遊技状態	90～99	03H	86H03H	800
	0～39	02H	87H02H	500
B時短遊技状態	40～79	04H	87H04H	1000
	80～99	05H	87H05H	1500
C時短遊技状態	0～39	02H	88H02H	500
	40～79	04H	88H04H	1000
	80～99	05H	88H05H	1500

30

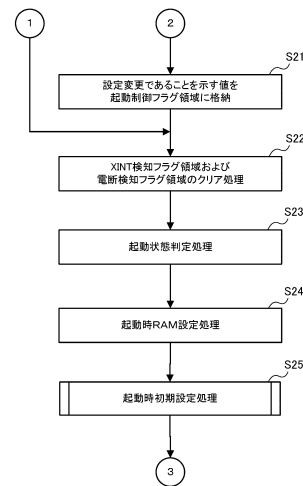
40

50

【図 2 1】



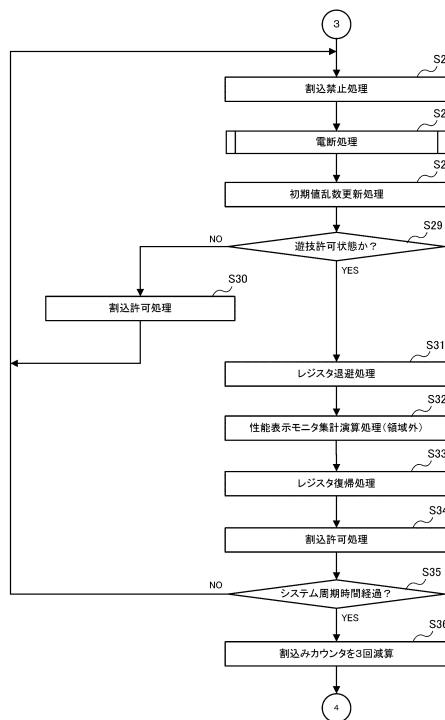
【図 2 2】



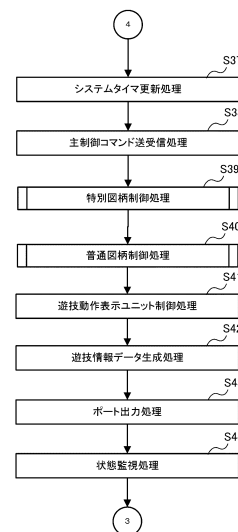
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

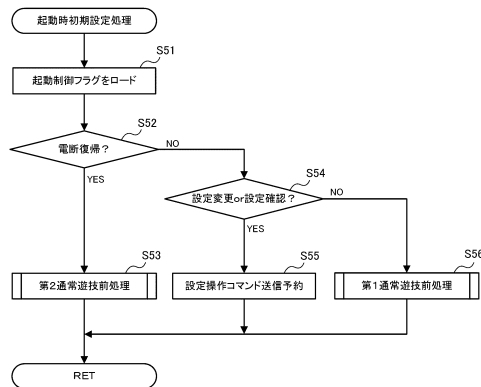


30

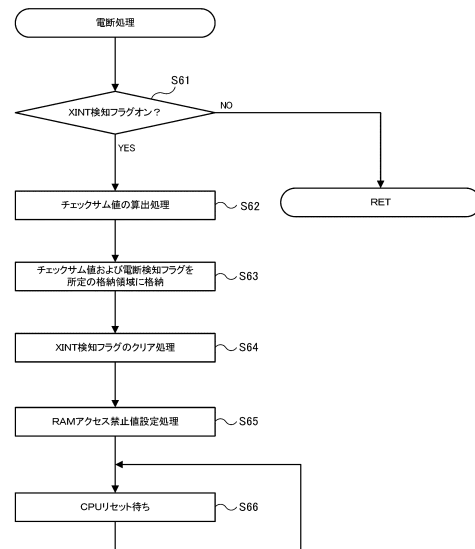
40

50

【図 25】



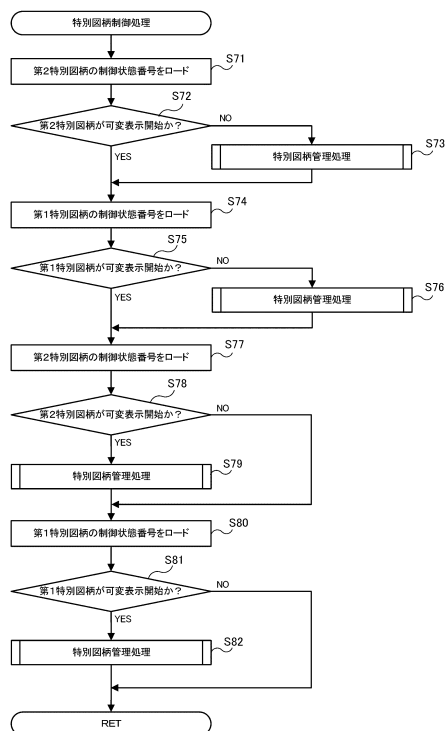
【図 26】



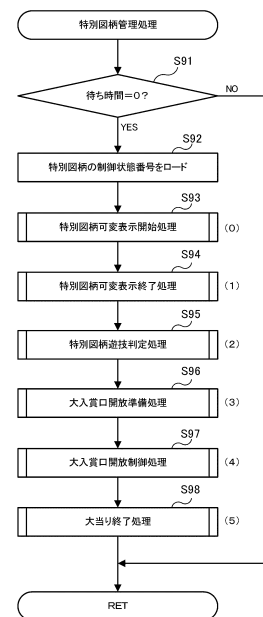
10

20

【図 27】



【図 28】

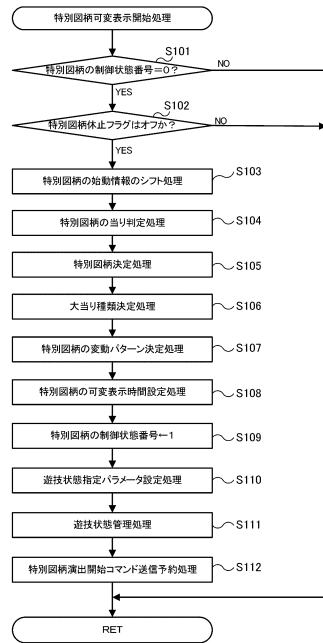


30

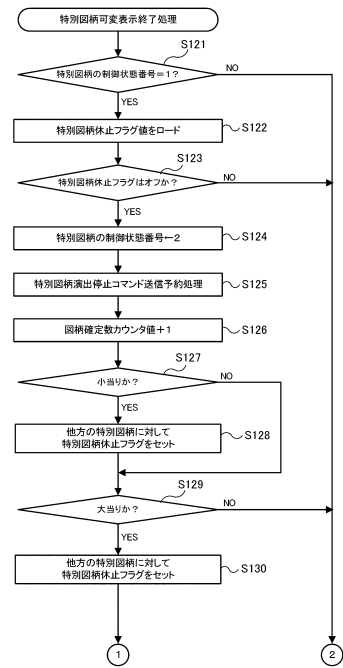
40

50

【図 29】



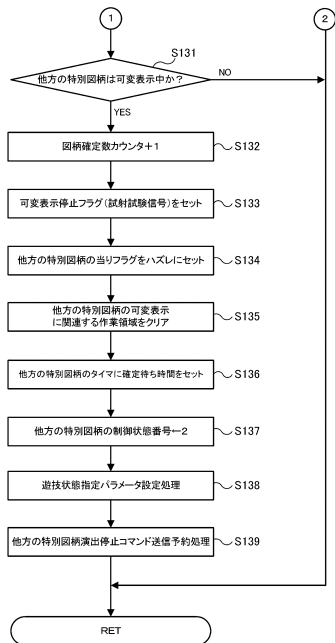
【図 30】



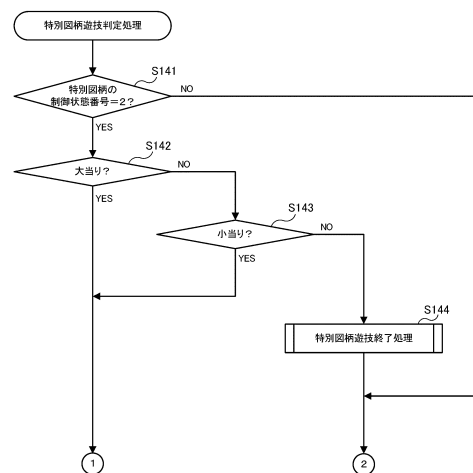
10

20

【図 31】



【図 32】

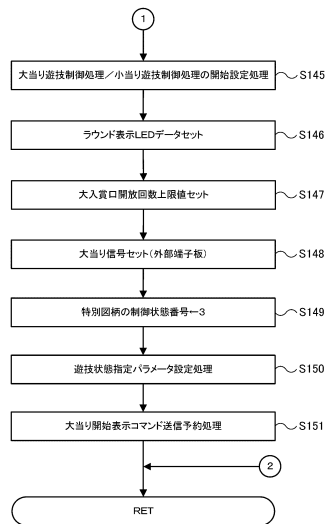


30

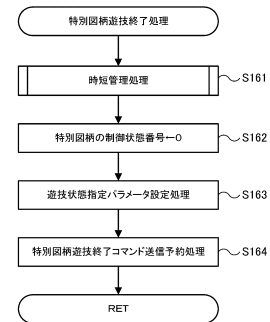
40

50

【図 3 3】



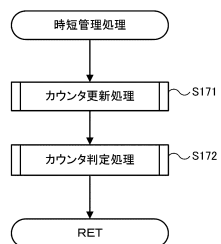
【図 3 4】



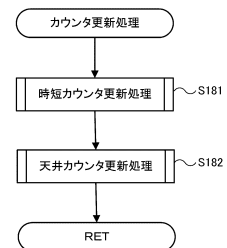
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

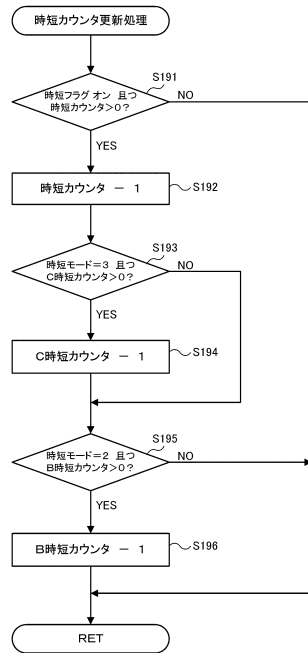


30

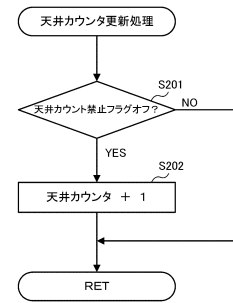
40

50

【図 37】



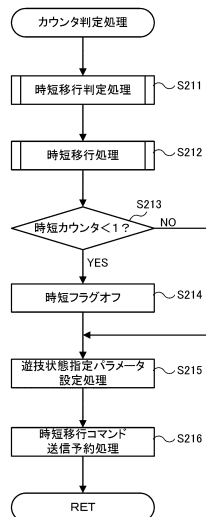
【図 38】



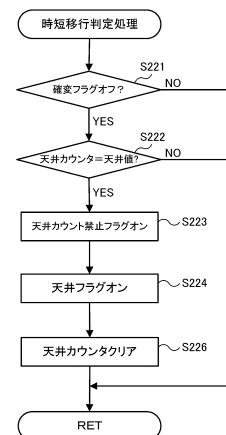
10

20

【図 39】



【図 40】

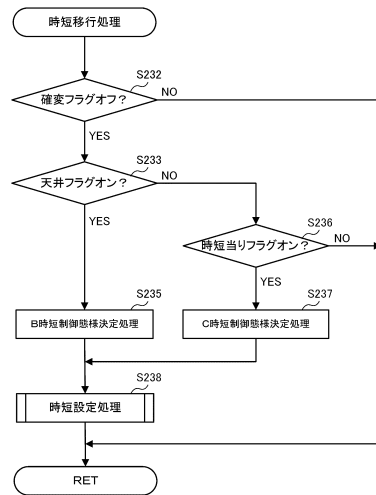


30

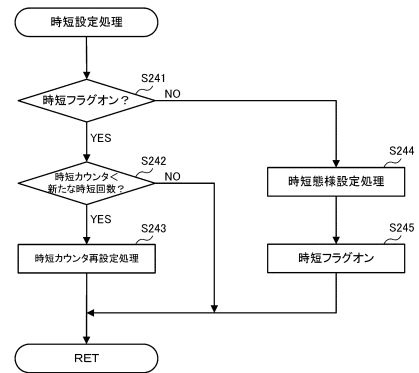
40

50

【図 4 1】



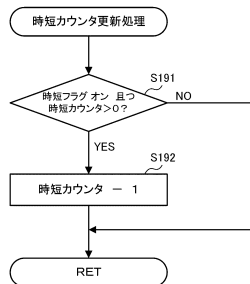
【図 4 2】



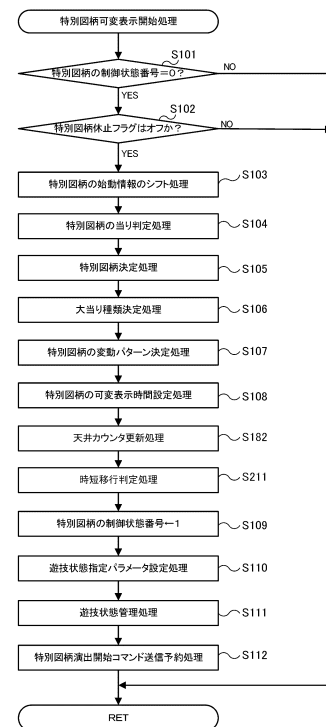
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

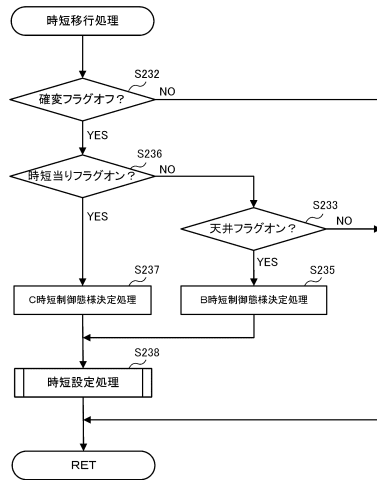


30

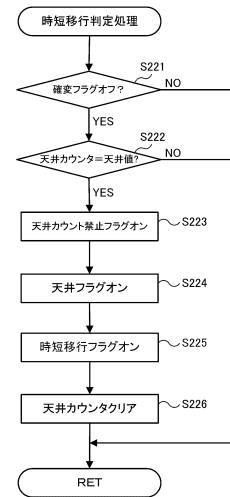
40

50

【図 4 5】



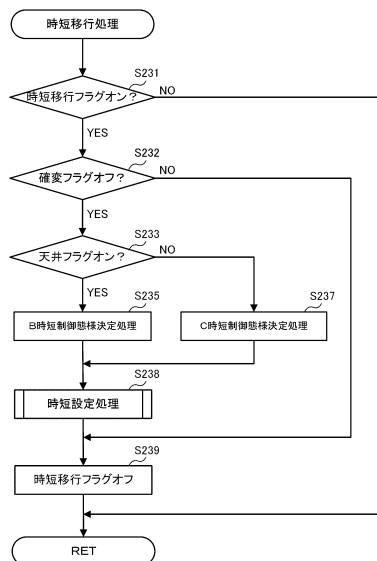
【図 4 6】



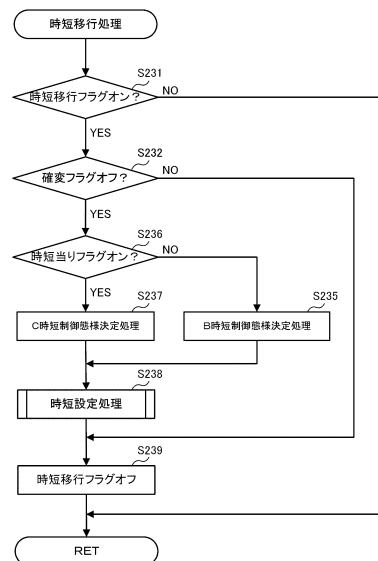
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

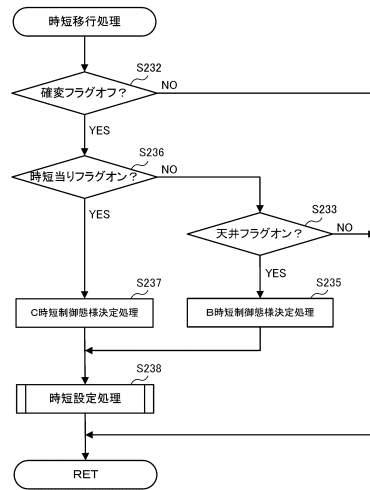


30

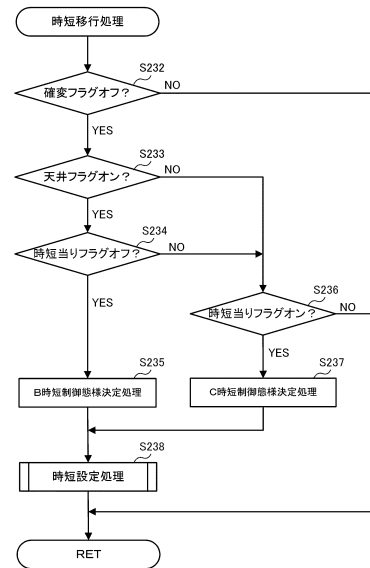
40

50

【図 49】



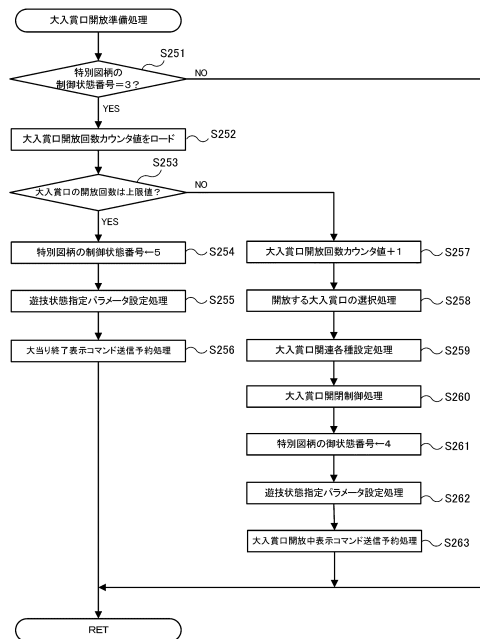
【図 50】



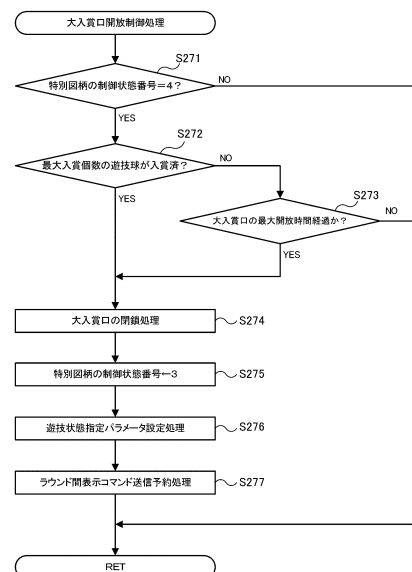
10

20

【図 51】



【図 52】

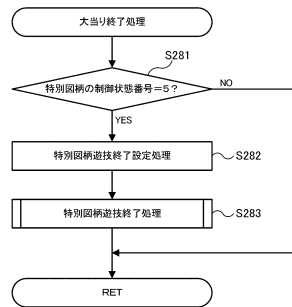


30

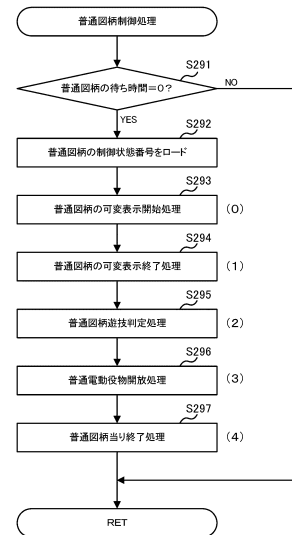
40

50

【図 5 3】



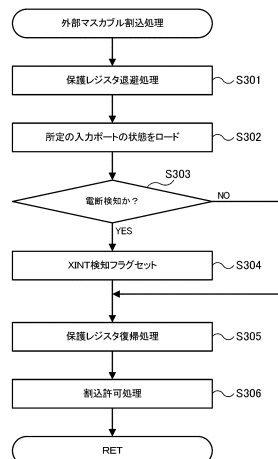
【図 5 4】



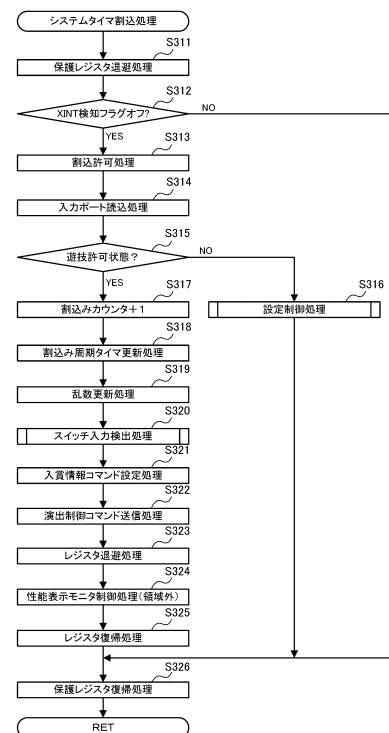
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

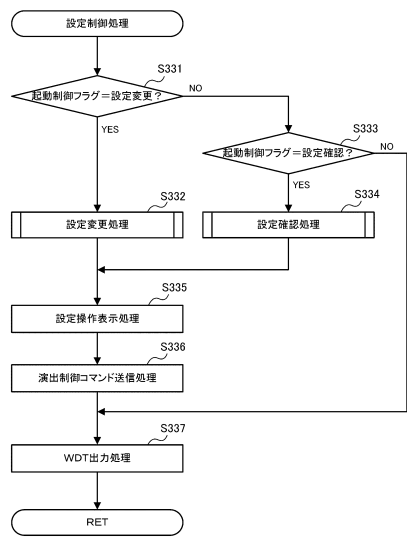


30

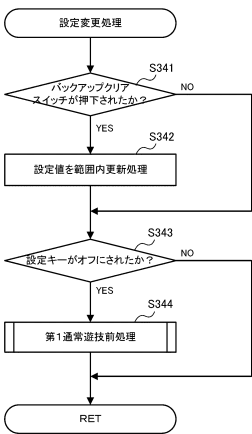
40

50

【図 5 7】



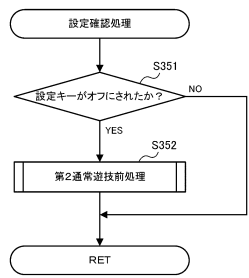
【図 5 8】



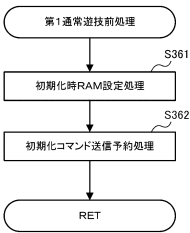
10

20

【図 5 9】



【図 6 0】

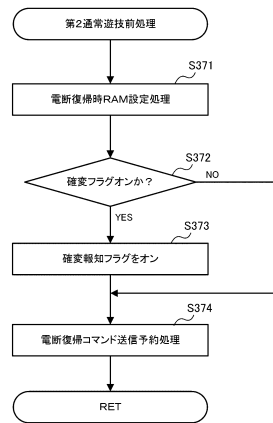


30

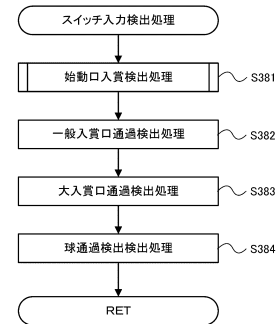
40

50

【図 6 1】



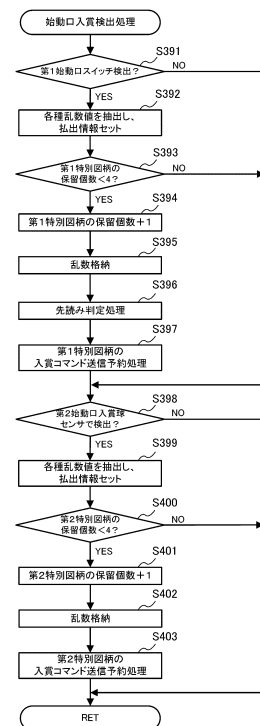
【図 6 2】



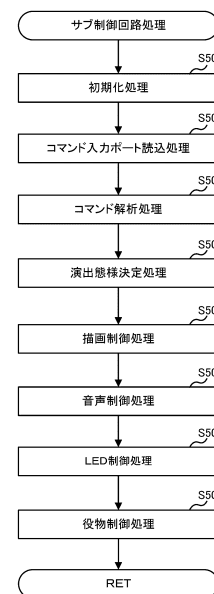
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】



30

40

50

【 図 6 5 】

【 図 6 6 】

低スタート用のサブ変動演出パターン決定テーブル

変動 パターン	変動パターン 32742	可変表示時間 (ms)	備考		
01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA	時短当り	
02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB		
03H	83H03H	65000	時短当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA		
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0AH	83H0AH	170000	共通リーチD		
04H	83H04H	95000	大当り系リーチA		
05H	83H05H	75000	大当り系リーチB		
06H	83H06H	75000	大当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA	大当り	
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0BH	83H0BH	180000	共通リーチE		
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリチ		
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB		
0EH	83H0EH	65000	時短当り系リーチC		
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリチ		
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB		
11H	83H11H	75000	大当り系リーチC		
12H	83H12H	30000	共通ノーマルリチ	ハズレ	
13H	83H13H	105000	共通リーチB		
14H	83H14H	105000	共通リーチC		
15H	83H15H	170000	共通リーチD		
16H	83H16H	180000	共通リーチE		
17H	83H17H	13000	通常変動A		
18H	83H18H	8000	通常変動B		
19H	83H19H	13000	通常変動C		
1AH	84H1AH	600000	長変動A		時短当り
1BH	84H1BH	590000	長変動B		
1CH	84H1CH	580000	長変動C		
1DH	84H1DH	600000	長変動A	小当り	
1EH	84H1EH	600000	長変動A		
1FH	84H1FH	590000	長変動B	大当り	
20H	84H20H	580000	長変動C		
21H	84H21H	600000	長変動A		
22H	84H22H	590000	長変動B		ハズレ
23H	84H23H	580000	長変動C		

第1
特別
図柄

第2
特別
図柄

低スタート用の先読み演出種別パターン番号決定テーブル

変動 パターン	保留数				先読み フラグ		備考
	1	2	3	4			
03H	1	2	3	4	1	時短当り系リーチC	83H03H 65000ms
06H	5	6	7	8	1	大当り系リーチC	83H06H 75000ms
09H	9	10	11	12	1	共通リーチC	83H09H 105000ms
0AH	13	14	15	16	1	共通リーチD	83H0AH 170000ms
0BH	17	18	19	20	1	共通リーチE	83H0BH 180000ms
0EH	21	22	23	24	1	時短当り系リーチC	83H0EH 65000ms
11H	25	26	27	28	1	大当り系リーチC	83H11H 75000ms
14H	29	30	31	32	1	共通リーチC	83H14H 105000ms
15H	33	34	35	36	1	共通リーチD	83H15H 170000ms
16H	37	38	39	40	1	共通リーチE	83H16H 180000ms
19H	41	42	43	44	1	通常変動C	83H19H 13000ms

10

20

【圖 6 7】

【圖 68】

低スタート用の先読み演出種別パターン決定テーブル

[illegible]

当り時先読み演出パターンテーブル

保留数	サブ演出選択用乱数値2 (0～999)	先読み演出 パターン番号	備考(保留対応)			
			1	2	3	4
1	200～199	04H	2	—	—	—
	100～99	04H	2	—	—	—
	700～699	04H	4	—	—	—
	700～699	04H	4	—	—	—
	900～899	02H	5	1	0	—
	10～18	02H	2	0	0	—
	20～49	08H	5	0	0	—
	50～89	09H	4	0	0	—
	90～99	04H	5	0	0	—
	100～109	06H	—	—	—	—
2	11～19	05H	2	1	0	—
	120～149	06H	4	1	—	—
	150～189	06H	4	1	—	—
	190～199	06H	4	1	—	—
	200～209	10H	2	2	—	—
	210～239	17H	3	2	—	—
	300～389	14H	4	2	—	—
	400～499	14H	3	3	—	—
	500～799	19H	4	3	—	—
	800～899	19H	4	4	—	—
3	900～949	18H	3	4	4	—
	950～999	19H	5	5	—	—
	20～49	14H	2	0	0	0
	50～89	10H	2	0	0	0
	90～99	10H	2	0	0	0
	100～119	1EH	5	0	1	0
	120～139	20H	2	1	0	0
	140～159	21H	3	1	0	0
	160～179	24H	4	1	0	0
	180～199	24H	2	2	0	0
4	200～249	25H	3	2	0	0
	250～299	25H	3	2	0	0
	300～349	27H	5	2	0	0
	350～399	27H	5	2	0	0
	400～449	29H	4	3	0	0
	450～499	29H	4	3	0	0
	500～549	26H	4	4	0	0
	550～599	20H	2	0	0	0
	600～649	2EH	1	1	1	1
	650～699	30H	1	1	1	1
5	700～749	30H	1	1	1	1
	750～799	31H	4	5	1	1
	800～849	34H	6	2	1	1
	850～899	37H	4	3	1	1
	900～949	37H	4	3	1	1
	950～999	39H	6	3	1	1
	20～49	35H	5	4	1	1
	50～89	35H	5	4	1	1
	90～99	35H	5	4	1	1
	100～149	36H	5	5	2	2
6	150～199	36H	5	5	2	2
	200～249	36H	5	5	2	2
	250～299	36H	5	5	2	2
	300～349	37H	6	3	1	1
	350～399	37H	6	3	1	1
	400～449	37H	6	3	1	1
	450～499	37H	6	3	1	1
	500～549	37H	6	3	1	1
	550～599	37H	6	3	1	1
	600～649	37H	6	3	1	1
7	650～699	37H	6	3	1	1
	700～749	42H	4	3	2	2
	750～799	42H	4	3	2	2
	800～849	44H	4	4	2	2
	850～899	44H	4	4	2	2
	900～949	44H	4	4	2	2
	950～999	44H	4	4	2	2
	20～49	42H	5	4	2	2
	50～89	42H	5	4	2	2
	90～99	42H	5	4	2	2

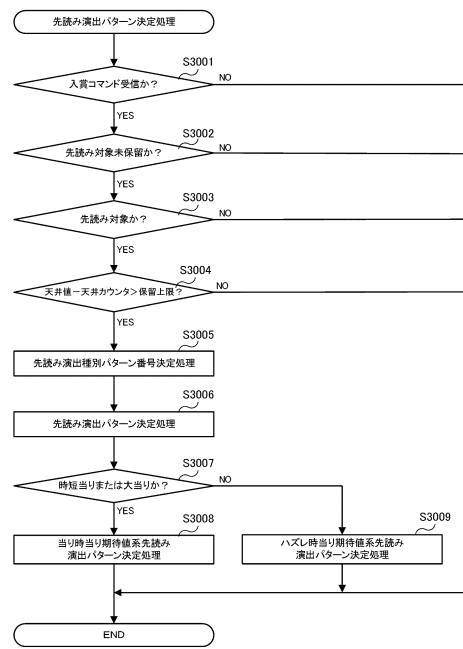
30

40

【図 69】

保留数	サブ演出選択用乱数値2 (0~999)	先読み演出 パターンコード	備考(保留対応)			
			1	2	3	4
1	0~499	01H	1	-	-	-
	500~799	02H	2	-	-	-
	800~999	03H	3	-	-	-
	990~999	04H	4	-	-	-
	0~9	05H	1	0	-	-
2	10~19	07H	2	0	-	-
	20~49	08H	3	0	-	-
	50~89	09H	4	0	-	-
	100~299	0BH	1	1	-	-
	300~499	0CH	2	1	-	-
	500~599	0DH	3	1	-	-
	600~699	0EH	4	1	-	-
	700~799	0FH	2	2	-	-
	800~945	11H	3	2	-	-
	950~969	12H	4	2	-	-
	970~989	14H	3	3	-	-
	990~997	15H	4	3	-	-
	998~999	17H	4	4	-	-
	0~27	1AH	1	0	0	-
	28~45	1BH	2	0	0	-
3	46~63	1CH	3	0	0	-
	64~81	1DH	4	0	0	-
	100~117	1FH	1	1	0	-
	118~135	20H	2	1	0	-
	136~153	21H	3	1	0	-
	154~171	22H	4	1	0	-
	190~207	24H	2	2	0	-
	208~225	25H	3	2	0	-
	226~243	26H	4	2	0	-
	262~279	28H	3	3	0	-
	280~297	29H	4	3	0	-
	316~333	2BH	4	4	0	-
	370~387	2EH	1	1	1	-
	388~405	2FH	2	1	1	-
	406~423	30H	3	1	1	-
	424~441	31H	4	1	1	-
	460~477	33H	2	2	1	-
	478~495	34H	3	2	1	-
	496~513	35H	4	2	1	-
	532~549	37H	3	3	1	-
	550~567	38H	4	3	1	-
	586~603	3AH	4	4	1	-
	640~657	3DH	2	2	2	-
	658~675	3EH	3	2	2	-
	676~693	3FH	4	2	2	-
	712~729	41H	3	3	2	-
	730~747	42H	4	3	2	-
	766~783	44H	4	4	2	-
	820~837	47H	3	3	3	-
	838~855	48H	4	3	3	-
	874~891	4AH	4	4	3	-
	928~945	4DH	4	4	4	-

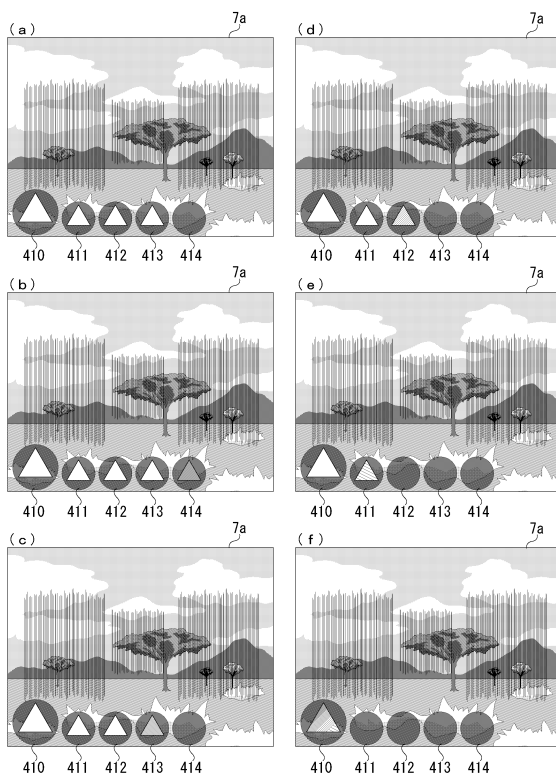
【図 70】



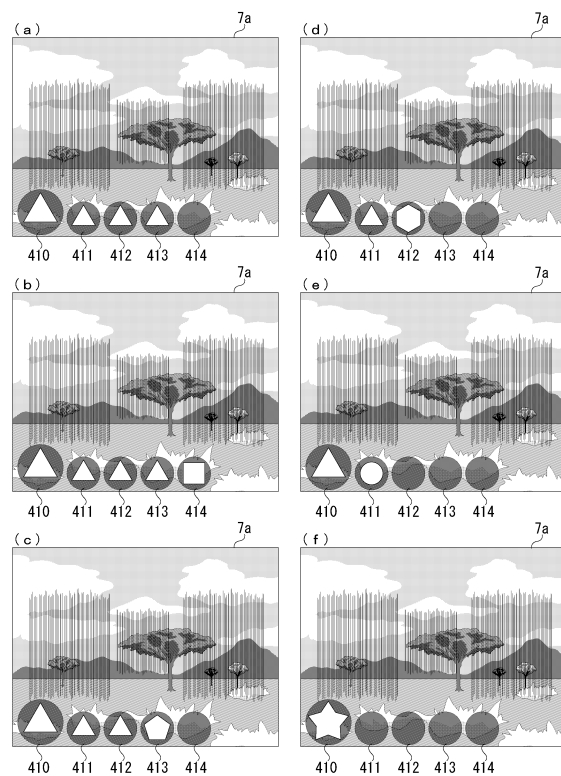
10

20

【図 71】



【図 72】

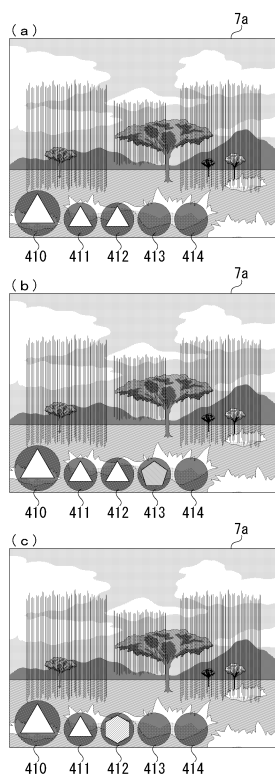


30

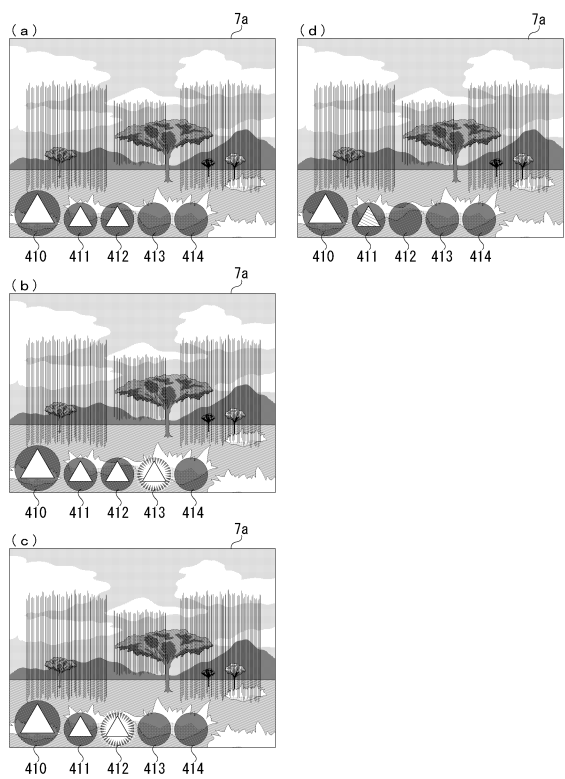
40

50

【図 7 3】



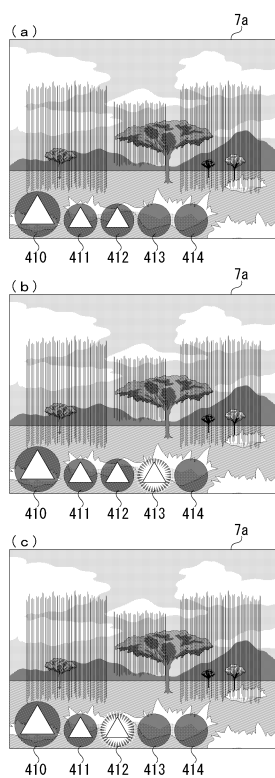
【図 7 4】



10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

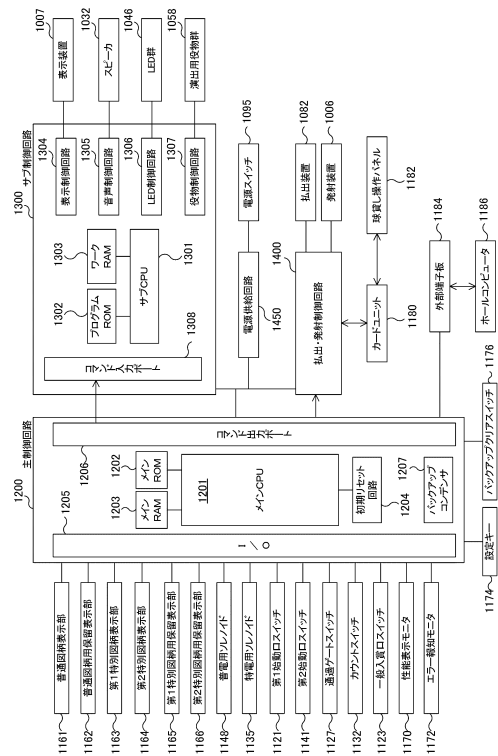
コネクタ	名称	出力条件
CN1	賞球情報1	賞球払出10個毎に120ms出力
CN2	戻・枠開放	戻・枠開放中に出力
CN3	外部情報1	特別図柄の変動停止から120ms出力
CN4	外部情報2	始動口入賞時に120ms出力
CN5	外部情報3	すべての大当たり中、確変中及び時短中に出力
CN6	外部情報4	すべての大当たり中に出力
CN7	外部情報5	特別図柄表示装置の時短あり確変中に出力
CN8	外部情報6	特別図柄表示装置の時短なし確変中に出力(小当りラッシュ中)
CN9	外部情報7	時短中に出力
CN10	外部情報8	すべての大当たり中に出力
CN11	賞球情報2	すべての入賞口入賞時、賞球予定数10個毎に120ms出力
CN12	セキュリティ	セキュリティ出力

30

40

50

【図 8 1】



【図 8 2】

特別図柄の当り判定テーブル(設定1の場合の例)				
特別図柄の種類	確変フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536(0~65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	0	幅409(0~408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205(409~613)	1/319	大当り判定値データ
		幅64922(614~65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409(0~408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅851(409~1259)	1/77	大当り判定値データ
		幅64276(1260~65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅409(0~408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205(409~613)	1/319	大当り判定値データ
		幅64922(614~65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409(0~408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅851(409~1259)	1/77	大当り判定値データ
		幅64276(1260~65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ

10

20

【図 8 3】

特別図柄判定テーブル					
特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0~99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0~69	70/100	z0	zA1
		70~96	27/100	z1	
		97~99	3/100	z2	
	大当り判定値データ	0~9	10/100	z3	zA4
		10~59	50/100	z4	
		60~99	40/100	z5	
第2特別図柄	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z6	zA5
	時短当り判定値データ	0~96	97/100	z7	zA6
		97~99	3/100	z8	
	大当り判定値データ	0~59	60/100	z9	zA8
		60~99	40/100	z10	
		0~99	100/100	z11	

【図 8 4】

当り種類決定テーブル					
選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様 (ラウンド数)	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	1	100
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	200
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	50
z8	—	—	—	1	100
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	300
z11	—	—	—	—	—

30

40

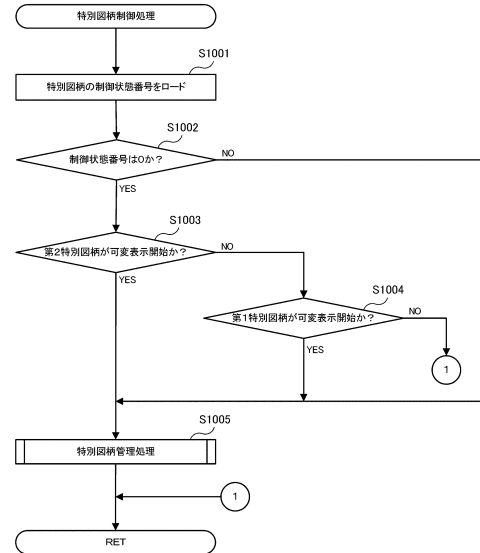
50

【図 8 5】

特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種類	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値 (0~249)	演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターンコード	変動パターンコメント	可変表示時間 (ms)	備考
第1特別図柄	時短当り	-	-	0~9	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				10~59	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				60~69	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				70~99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
				0~9	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				10~59	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
	大当り	-	-	60~69	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				70~99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
				0~29	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				30~34	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				35~64	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				65~69	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
	ハズレ	1	0~24	70~74	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				75~99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
				0~51	07H	83H07H	5000	短縮変動A
				52~99	08H	83H08H	3000	短縮変動B
				0~29	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				30~34	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
		0	0~17	35~64	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				65~69	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
				70~74	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				75~99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
			18~249	0~51	07H	83H07H	5000	短縮変動A
				52~99	08H	83H08H	3000	短縮変動B
第2特別図柄	時短当り	-	-	0~9	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				10~59	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				60~69	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				70~99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
				0~9	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				10~59	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
	大当り	-	-	60~69	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				70~99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
				0~29	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				30~34	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				35~64	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				65~69	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
	ハズレ	1	0~24	70~74	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				75~99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
				0~51	07H	83H07H	5000	短縮変動A
				52~99	08H	83H08H	3000	短縮変動B
			0~17	0~29	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				30~34	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				35~64	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				65~69	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
				70~74	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				75~99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
			18~249	0~51	07H	83H07H	5000	短縮変動A
				52~99	08H	83H08H	3000	短縮変動B

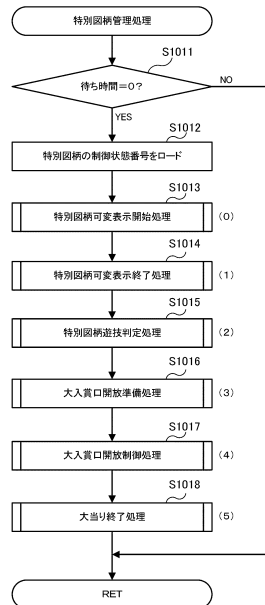
【図 8 6】



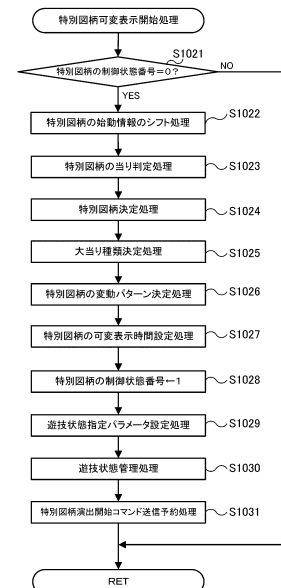
10

20

【図 8 7】



【図 8 8】

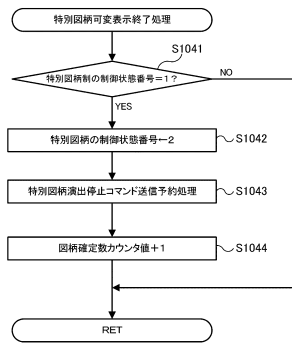


30

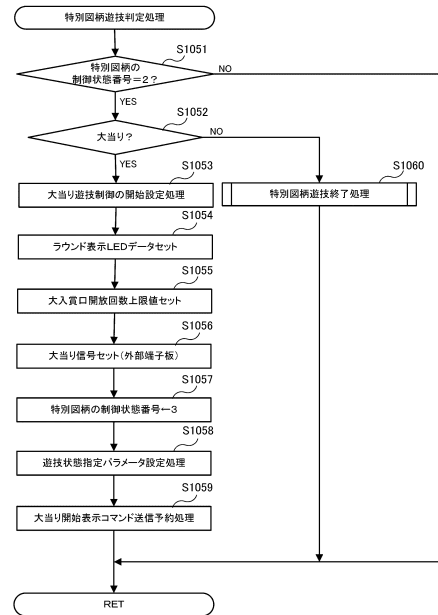
40

50

【図 89】



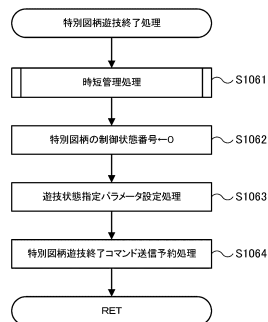
【図 90】



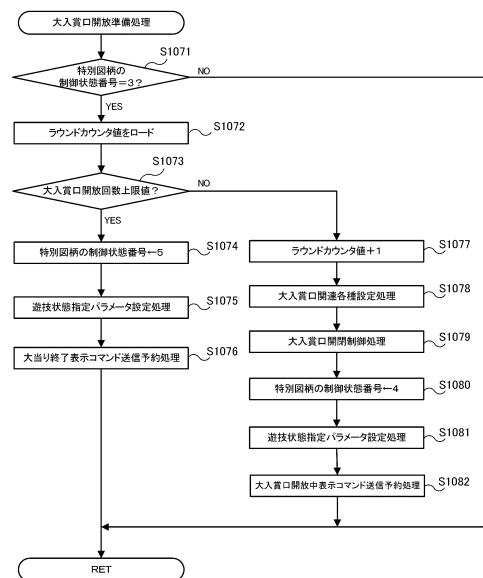
10

20

【図 91】



【図 92】

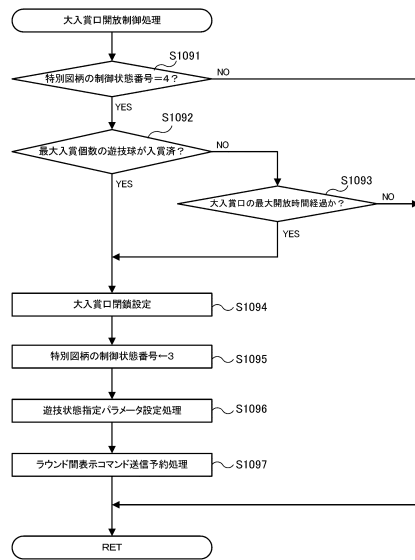


30

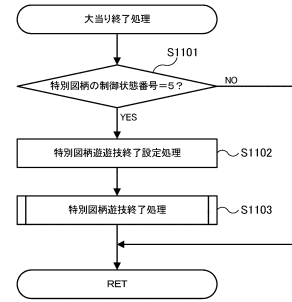
40

50

【図 9 3】



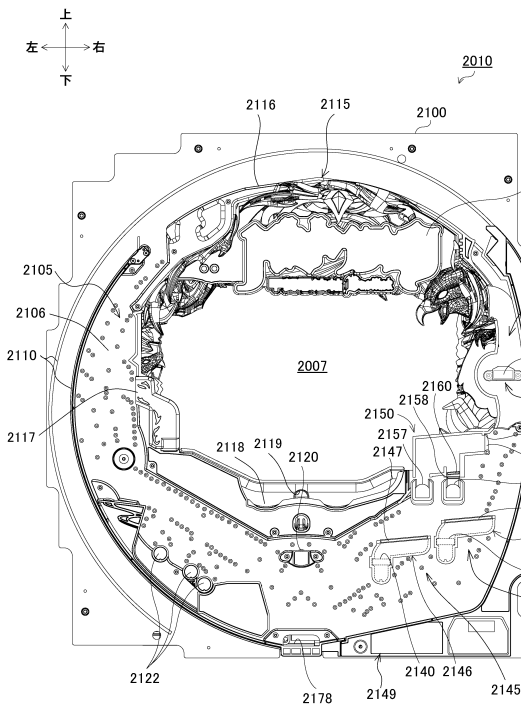
【図 9 4】



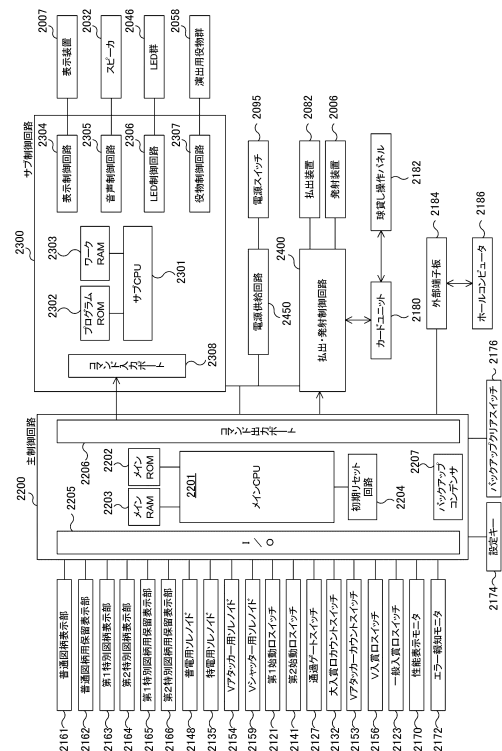
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】



30

40

50

【図 9 7】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536 (0～65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	幅409 (0～408)	1/160	時短当り判定値データ
	幅235 (409～643)	1/279	大当り判定値データ
	幅64892 (644～65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅9362 (0～9361)	1/7	時短当り判定値データ
	幅235 (9362～9596)	1/279	大当り判定値データ
	幅55939 (9597～65535)	1/1.17	役物開放当り判定値データ

【図 9 8】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
	大当り判定値データ	0～3	4/100	z1	zA2
		4～60	56/100	z2	
		61～99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA6

10

20

【図 9 9】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	大当り遊技状態 の態様(ラウンド数)	その後の遊技状態の態様				備考
		時短フラグ	時短の終了条件			
			L	M	N	
z0	—	1	30	6	3	—
z1	10	1	50	5	2	—
z2	4	1	50	5	1	—
z3	4	0	—	—	—	—
z4	—	—	—	—	—	—
z5	—	1	30	3	3	—
z6	10	1	50	5	2	—
z7	10	1	50	5	2	大当り遊技状態に制断された場合に限る

L: 第1特別図柄の可変表示回数 + 第2特別図柄の可変表示回数
M: 第2特別図柄の可変表示回数
N: 役物開放当り回数

【図 1 0 0】

特別図柄の変動パターンテーブル

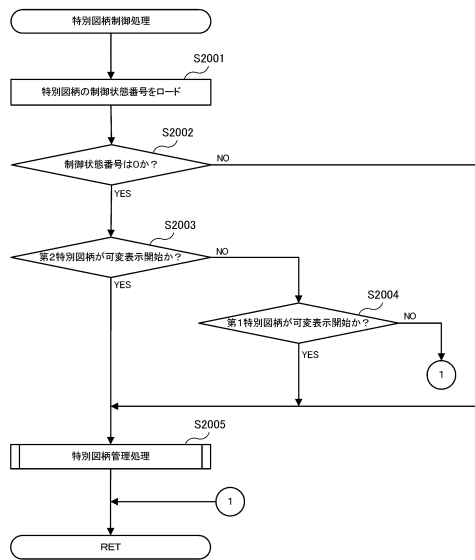
特別図柄 の種類	当落	時短フラグ	リーチ判定 用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン コマンド	変動パターン コマンド	変動時間 (ms)	備考
第1特別 図柄	時短当り	—	—	0～9	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				10～59	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				60～69	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				70～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
				0～9	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				10～59	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
	大当り	—	—	60～69	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				70～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
				0～29	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				30～34	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				35～64	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				65～69	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
	ハズレ	1	0～24	70～74	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				75～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
				0～51	07H	83H07H	5000	短縮変動A
				52～99	08H	83H08H	3000	短縮変動B
		0	0～17	0～29	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				30～34	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				35～64	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				65～69	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
				70～74	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				75～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
		18～249	—	0～51	07H	83H07H	5000	短縮変動A
				52～99	08H	83H08H	3000	短縮変動B
第2特別 図柄	時短当り	—	—	0～9	01H	84H01H	25000	時短当り系リーチA
				10～59	02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB
				60～69	05H	84H05H	30000	共通リーチA
				70～99	06H	84H06H	105000	共通リーチB
		—	—	0～9	03H	84H03H	35000	大当り系リーチA
				10～59	04H	84H04H	75000	大当り系リーチB
	大当り	—	—	60～69	05H	84H05H	30000	共通リーチA
				70～99	06H	84H06H	105000	共通リーチB
		1	0～24	0～29	01H	84H01H	25000	時短当り系リーチA
				30～34	02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB
				35～64	03H	84H03H	35000	大当り系リーチA
				65～69	04H	84H04H	75000	大当り系リーチB
				70～74	05H	84H05H	30000	共通リーチA
				75～99	06H	84H06H	105000	共通リーチB
	役物開放 当り	—	—	0～51	07H	84H07H	5000	短縮変動A
				52～99	08H	84H08H	3000	短縮変動B
		0	—	0～9	09H	84H09H	600000	長変動
				10～59	02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB
				60～69	05H	84H05H	30000	共通リーチA
				70～99	06H	84H06H	105000	共通リーチB

30

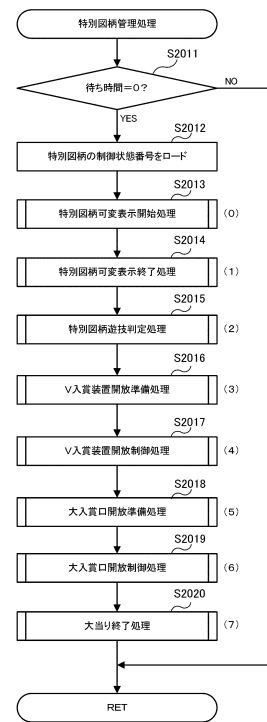
40

50

【図 101】



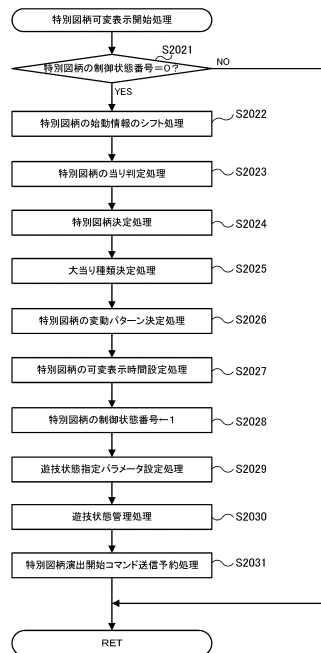
【図 102】



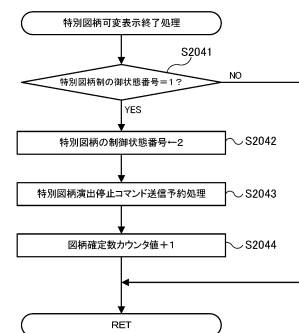
10

20

【図 103】



【図 104】

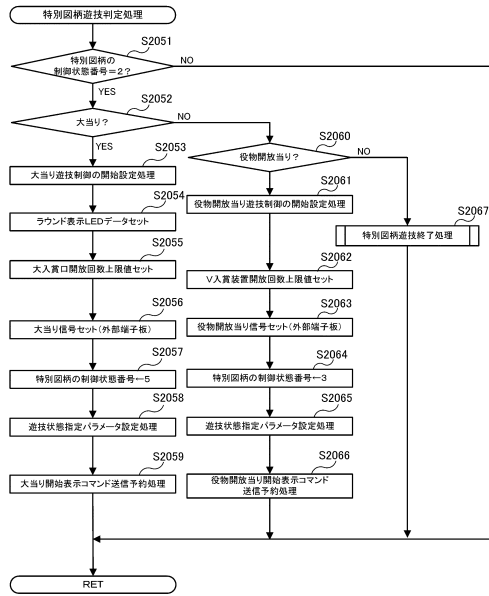


30

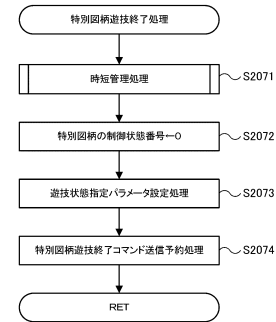
40

50

【図 105】



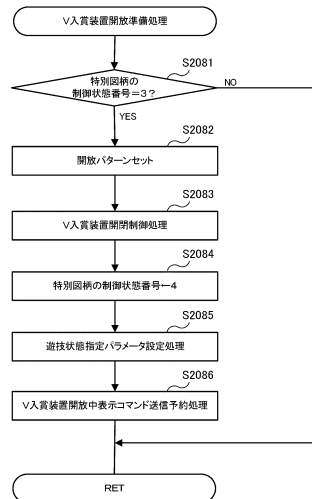
【図 106】



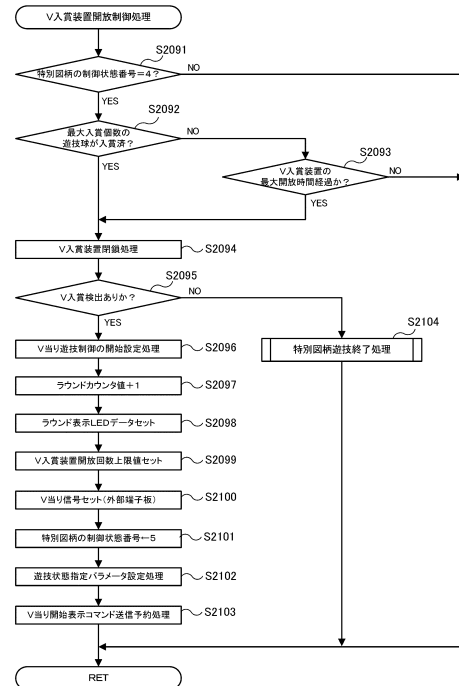
10

20

【図 107】



【図 108】

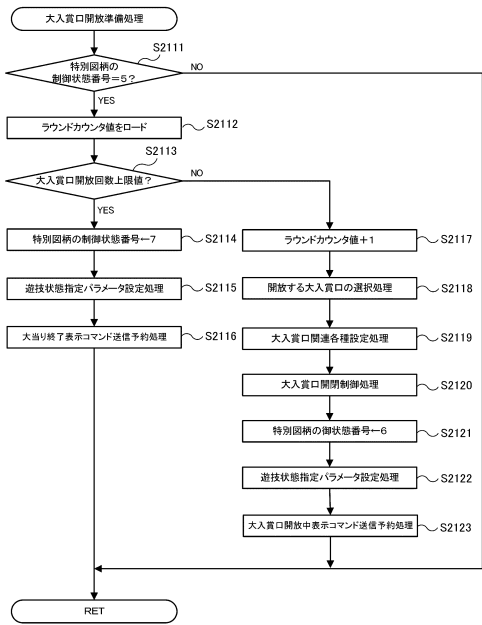


30

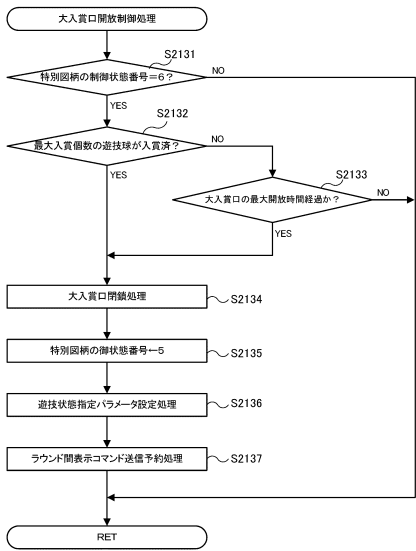
40

50

【図 1 0 9】



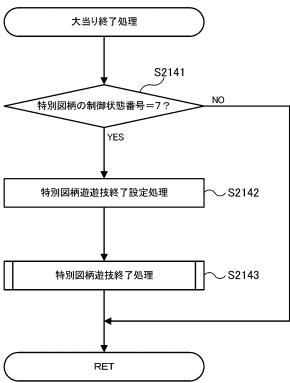
【図 1 1 0】



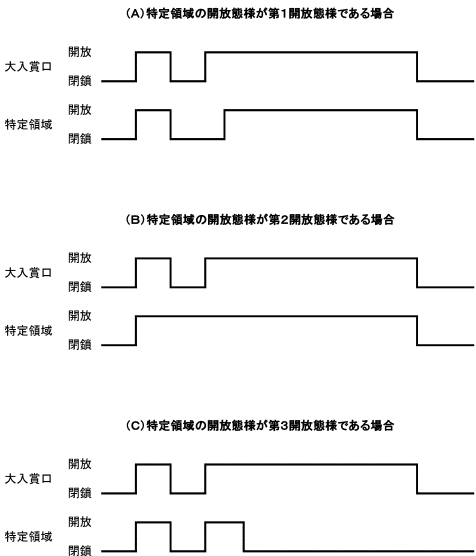
10

20

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】



30

40

50

【図 1 1 3】

特別図柄判定テーブル					
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0~99)	選択率	当り時 選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0~39	40/100	z0	zA1
		40~49	10/100	z1	zA2
		50~99	50/100	z2	
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	-	zA3
第2特別図柄	大当り判定値データ	0~14	15/100	z3	zA4
		15~64	50/100	z4	
		65~99	35/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	-	zA5

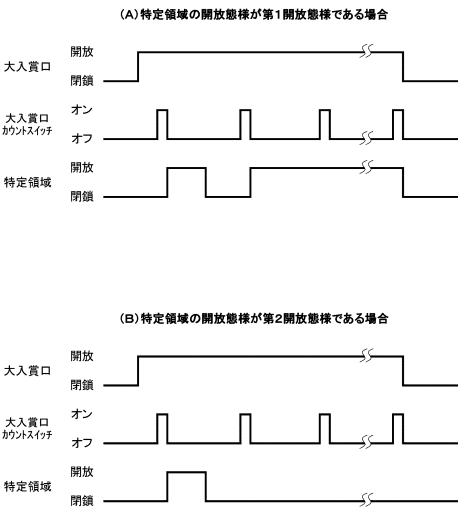
【図 1 1 4】

大当り種類決定テーブル		
当り時 選択図柄コマンド	ラウンド数	特定領域の開放態様
z0	3	第3開放態様
z1	10	第3開放態様
z2	10	第1開放態様
z3	10	第3開放態様
z4	10	第1開放態様
z5	10	第2開放態様

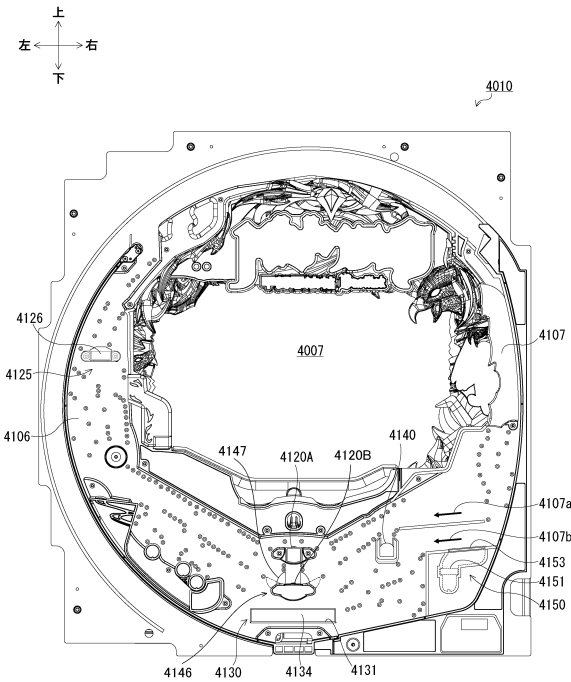
10

20

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】

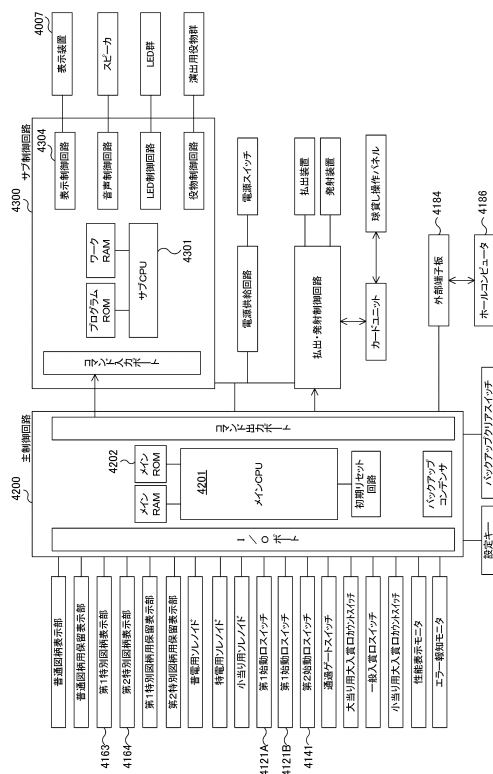


30

40

50

【図 1 1 7】



【図 1 1 8】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確率フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536 (0～65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	0	幅10923 (0～10922)	1/6	時短当り判定値データ
		幅326 (10923～11248)	1/201	大当り判定値データ
	1	幅54287 (11249～65535)	1/1.2	ハズレ判定値データ
		幅10923 (0～10922)	1/6	時短当り判定値データ
第2特別図柄	0	幅328 (10923～11250)	1/200	大当り判定値データ
		幅54285 (11251～65535)	1/1.2	ハズレ判定値データ
	1	幅59578 (0～59577)	1/1.1	小当り判定値データ
		幅326 (59578～59903)	1/201	大当り判定値データ
	0	幅5632 (59904～65535)	1/11.6	ハズレ判定値データ
		幅59578 (0～59577)	1/1.1	小当り判定値データ
	1	幅328 (59578～59905)	1/200	大当り判定値データ
		幅5630 (59906～65535)	1/11.6	ハズレ判定値データ

10

20

【図 1 1 9】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～19	20/100	z0	zA1
		20～79	60/100	z1	
	大当り判定値データ	80～99	20/100	z2	zA2
		0～86	87/100	z3	
第2特別図柄	大当り判定値データ	87～99	13/100	z4	zA3
		0～99	100/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0～19	20/100	z6	zA5
		0～86	87/100	z7	
	ハズレ判定値データ	87～99	13/100	z8	zA7
		0～99	100/100	z9	

【図 1 2 0】

当り種類決定テーブル	特別図柄 コマンド	その後の選択状態の図柄															
		低確率ベース状態				高確率ベース状態				低確率ベース状態				高確率ベース状態			
		当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド	当り図柄 コマンド
z0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z3	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z4	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z7	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z8	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

30

40

50

【図 1 2 1】

普通図柄の当り判定テーブル

時短フラグ	普通図柄当り判定用乱数値 100 (0~99)	選択率 (概算)	当落判定値データ
オフ (低ベース状態)	幅95 (0-94)	95/100	普通図柄当り判定値データ
	幅5 (95-99)	5/100	ハズレ判定値データ
オン (高ベース状態)	幅99 (0-98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1 (99)	1/100	ハズレ判定値データ

【図 1 2 2】

普通図柄判定テーブル

時短フラグ	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0~99)	選択率	普通図柄の 選択図柄コマンド
オフ (低ベース状態)	普通図柄当り判定値データ	0~99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	—
オン (高ベース状態)	普通図柄当り判定値データ	0~99	100/100	fz1
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	—

10

20

【図 1 2 3】

普通図柄当り種類決定テーブル

普通図柄の 選択図柄コマンド	普通電動役物 開放パターン	普通電動役物 開放パターンコマンド	普通電動役物 開放パターン (msec)		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	—	—
fz1	02H	91H02H	2000	200	2000

【図 1 2 4】

普通図柄の変動パターンテーブル

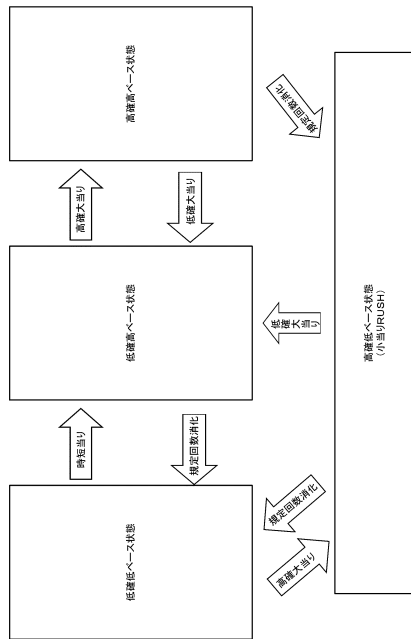
時短フラグ	普通図柄演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
オフ (低ベース状態)	0~99	01H	89H01H	5000000
オン (高ベース状態)	0~99	02H	86H02H	1000

30

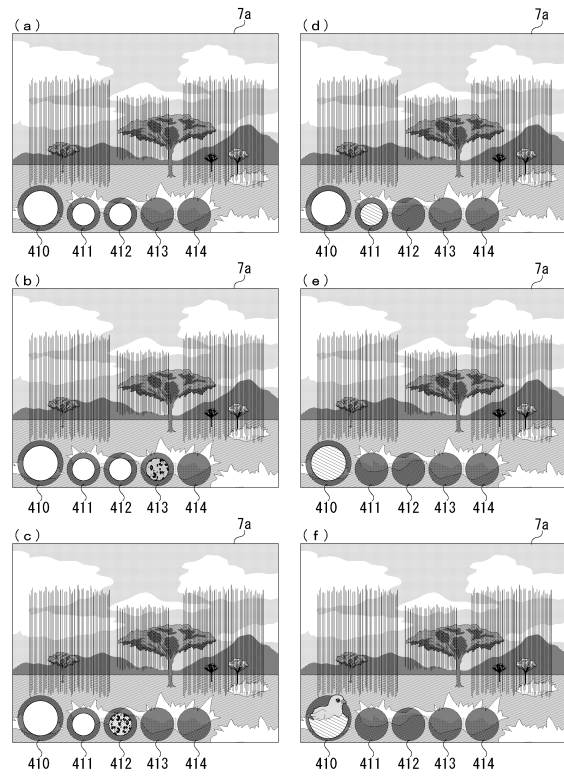
40

50

【図 1 2 5】



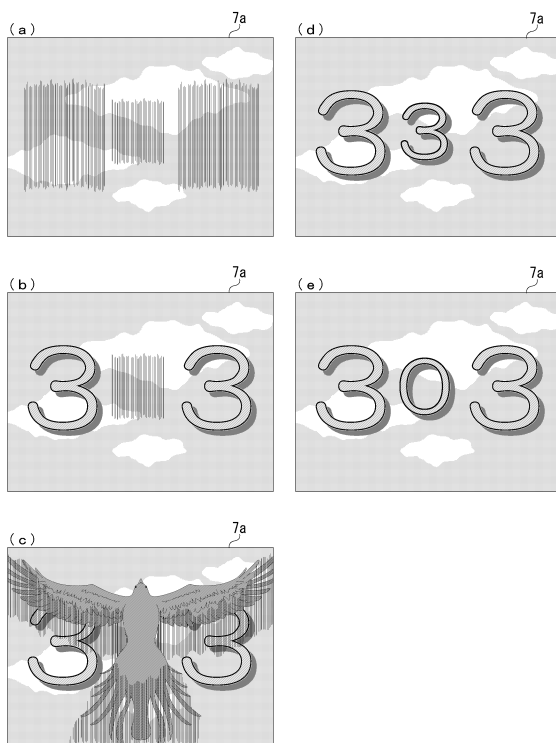
【図 1 2 6】



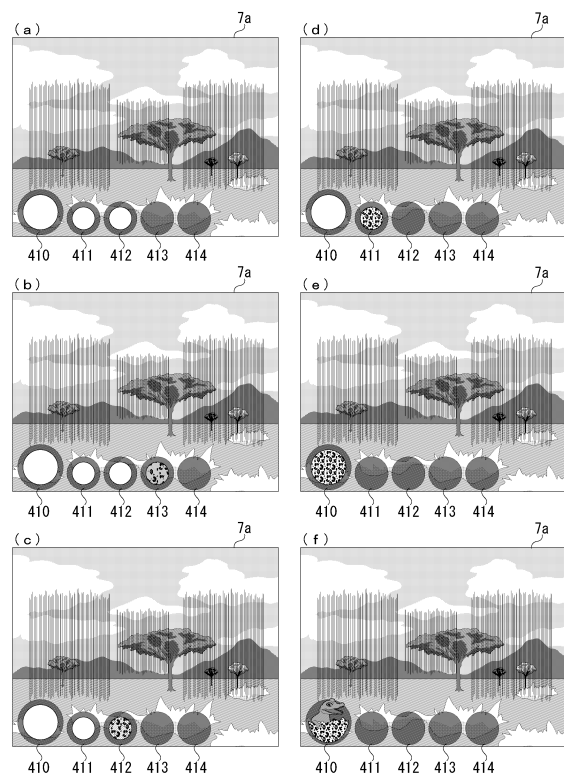
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

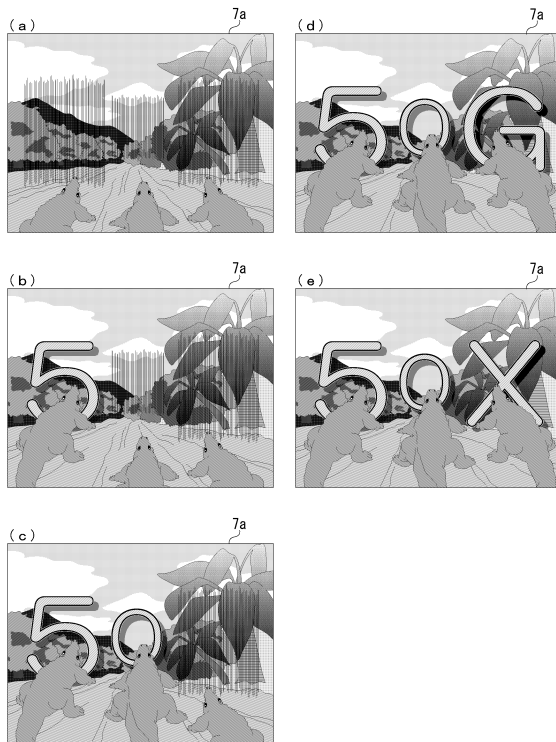


30

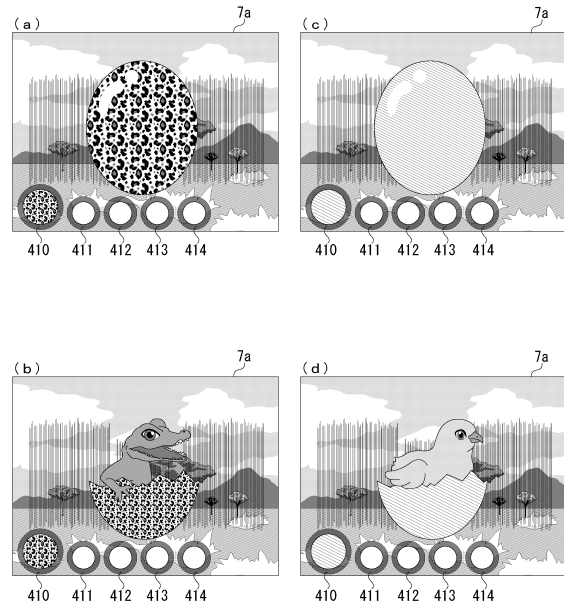
40

50

【図 1 2 9】



【図 1 3 0】



10

20

【図 1 3 1】

(a) 当り乱数判定テーブル(第1始動口)

確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536(0~65535)	選択率 (概算)	判定値データ
0(オフ)	幅205(0~204)	1/319	大当り判定値データ
	上記数値以外	—	ハズレ判定値データ
1(オン)	幅1998(0~1997)	1/32.8	大当り判定値データ
	上記数値以外	—	ハズレ判定値データ

(b) 当り乱数判定テーブル(第2始動口)

確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536(0~65535)	選択率 (概算)	判定値データ
0(オフ)	幅205(0~204)	1/319	大当り判定値データ
	幅40960(205~41164)	1/1.6	小当り判定値データ
	上記数値以外	—	ハズレ判定値データ
1(オン)	幅1998(0~1997)	1/32.8	大当り判定値データ
	幅40960(205~42957)	1/1.6	小当り判定値データ
	上記数値以外	—	ハズレ判定値データ

【図 1 3 2】

(a) 特別図柄判定テーブル(第1始動口)

判定値データ	図柄乱数値 (0~99)	選択率	当り時 選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
大当り判定値データ	0~99	100/100	z0	zA1
ハズレ判定値データ	0~99	100/100	—	zA2

(b) 特別図柄判定テーブル(第2始動口)

判定値データ	図柄乱数値 (0~99)	選択率	当り時 選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
大当り判定値データ	0~9	10/100	z1	zA3
	10~99	90/100	z2	zA4
小当り判定値データ	0~99	100/100	z3	zA5
ハズレ判定値データ	0~99	100/100	—	zA6

30

40

50

【図 1 3 3】

大当り種類決定テーブル

大当り種類決定テーブル		
選択図柄コマンド	ラウンド数	確変フラグ
z0	6	1
z1	10	1
z2	2	1

【図 1 3 4】

特別図柄の変動ハタテンテーブル										
当落	種変フラグ	10千回当り 最低範囲 (0~249)	大当り種類 変動範囲 (0~99)	変動ハタテン 変動範囲	変動ハタテン フラグ	変動時間 (ms)	変動内容			
第1特別図柄	大当り	OFF	—	7~49	01H	83H01H	25000	リール変動A		
				02H	83H02H	15000	リール変動B			
				ON		50~99	03H	83H03H	40000	リール変動C
						0~49	04H	83H04H	50000	リール変動D
						2~49	05H	83H05H	40000	リール変動E
	ハズレ	OFF	0~10	50~99	06H	83H06H	25000	リール変動F		
				0~49	07H	83H07H	25000	リール変動G		
				0~33	08H	83H08H	25000	リール変動H		
				0~51	09H	83H09H	45000	リール変動I		
				0~99	0AH	83H0AH	10000	リール変動J		
第2特別図柄	大当り	ON	11~249	0~49	0BH	83H0BH	30000	リール変動K		
				0~10	0CH	83H0CH	40000	リール変動L		
				0~99	0DH	83H0DH	50000	リール変動M		
				0~49	0EH	83H0EH	30000	リール変動N		
				0~10	0FH	83H0FH	40000	リール変動O		
	ハズレ	OFF	11~249	50~99	01H	83H01H	30000	リール変動P		
				0~49	02H	83H02H	30000	リール変動Q		
				0~33	03H	83H03H	30000	リール変動R		
				0~51	04H	83H04H	30000	リール変動S		
				0~99	05H	83H05H	30000	リール変動T		

【図 1 3 5】

普通当り乱数判定テーブル

普通当り乱数判定テーブル		
普通当り判定用乱数値 1024(0~1023)	選択率(概算)	普通当り判定値データ
幅1000(0~999)	97.7%	普通当り判定値データ
幅24(1000~1023)	2.3%	ハズレ判定値データ

【図 1 3 6】

普通図柄の変動ハタテンテーブル

当落	普通図柄変動ハタテン 決定用乱数範囲 (0~99)	普通図柄 変動ハタテン	普通図柄 変動ハタテンコマンド	変動時間 (ms)
ハズレ	0~99	01H	90H01	500
	0~99	02H	90H02	10000
	0~99	03H	90H03	20000
	0~99	04H	90H04	30000
	0~99	05H	90H05	600000

10

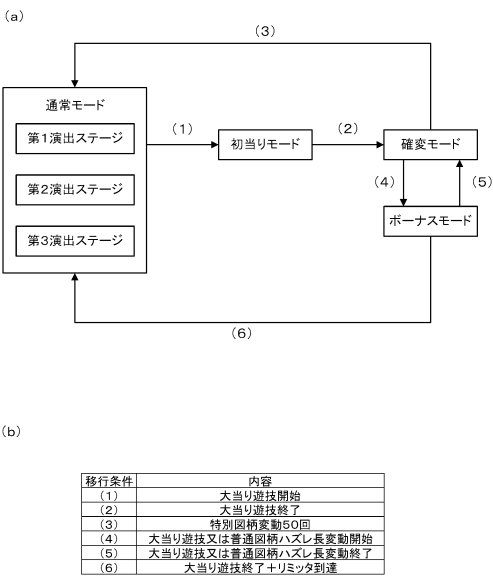
20

30

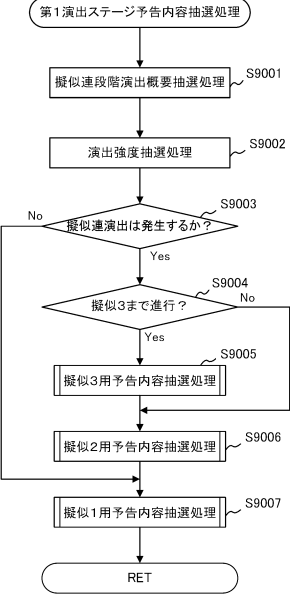
40

50

【図 1 3 7】



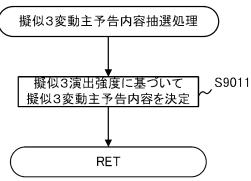
【図 1 3 8】



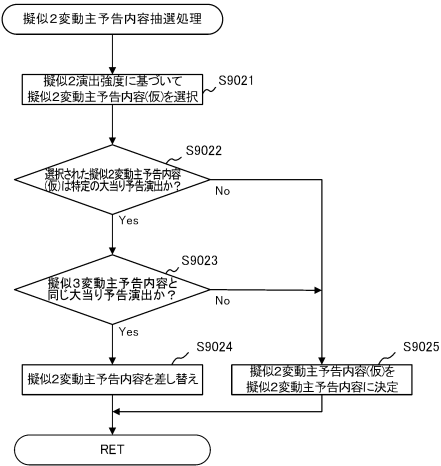
10

20

【図 1 3 9】



【図 1 4 0】

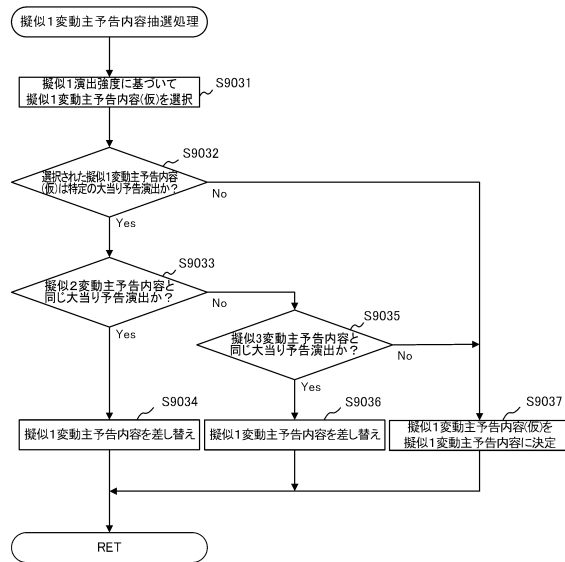


30

40

50

【図 1 4 1】



【図 1 4 2】

演出番号	演出内容
1	金銭予告1役目→F.O
2	金銭予告1役目→金銭予告2役目→F.O
3	金銭予告1役目→金銭予告2役目→金銭予告3役目→F.O
4	金銭予告1役目→ボタンIN→金銭予告2役目03役目→F.O
5	金銭予告1役目→ボタンIN→アイコン停止後予告

演出番号	0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		

10

20

【図 1 4 3】

演出番号	演出内容
11	キャラクタカナル→F.O
12	キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現
13	キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果失敗
14	キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果成功
15	キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果失敗
16	キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果成功
17	キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果失敗
18	キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果成功
19	キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗
20	キャラクタカナル→画面左回転→結果成功
21	キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗
22	キャラクタカナル→画面左回転→結果成功
23	キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗
24	キャラクタカナル→画面左回転→結果成功
25	キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗
26	キャラクタカナル→画面左回転→結果成功
27	キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗

【図 1 4 4】

演出番号	演出内容
11	キャラクタカナル→F.O
12	キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現
13	キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果失敗
14	キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果成功
15	キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果失敗
16	キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果成功
17	キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果失敗
18	キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果成功
19	キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗
20	キャラクタカナル→画面左回転→結果成功
21	キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗
22	キャラクタカナル→画面左回転→結果成功
23	キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗
24	キャラクタカナル→画面左回転→結果成功
25	キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗
26	キャラクタカナル→画面左回転→結果成功
27	キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗

30

40

50

【 図 1 4 5 】

【 図 1 4 6 】

a)	おひさま の あしな は あか い	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
b)	おひさま の あしな は あか い	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
c)	おひさま の あしな は あか い	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
d)	おひさま の あしな は あか い	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.

[illegible]

0

20

【 図 1 4 7 】

【 図 1 4 8 】

[illegible]

41. アズミ		42. アズミ										43. アズミ										44. アズミ										45. アズミ									
学年	学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
2	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
3	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
4	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
5	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
6	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
7	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
8	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
9	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
10	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
11	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
12	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
13	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
14	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
15	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
16	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
17	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
18	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
19	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
20	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
21	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
22	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
23	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
24	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
25	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
26	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
27	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
28	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
29	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
30	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
31	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
32	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
33	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
34	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
35	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
36	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
37	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
38	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
39	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
40	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
41	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
42	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
43	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
44	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
45	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
46	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
47	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
48	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
49	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
50	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
51	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
52	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
53	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
54	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
55	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
56	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
57	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
58	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
59	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
60	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
61	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
62	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
63	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
64	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
65	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
66	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
67	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
68	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24																
69	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	2																

30

40

50

【図 149】

演出番号		演出内容	
71	演出開始	演出開始	演出開始
72	演出開始	演出開始	演出開始
73	演出開始	演出開始	演出開始
74	演出開始	演出開始	演出開始
75	演出開始	演出開始	演出開始
76	演出開始	演出開始	演出開始
77	演出開始	演出開始	演出開始

【図 150】

演出番号		演出内容	
71	演出開始	演出開始	演出開始
72	演出開始	演出開始	演出開始
73	演出開始	演出開始	演出開始
74	演出開始	演出開始	演出開始
75	演出開始	演出開始	演出開始
76	演出開始	演出開始	演出開始
77	演出開始	演出開始	演出開始

10

20

【図 151】

演出番号		演出内容	
71	演出開始	演出開始	演出開始
72	演出開始	演出開始	演出開始
73	演出開始	演出開始	演出開始
74	演出開始	演出開始	演出開始
75	演出開始	演出開始	演出開始
76	演出開始	演出開始	演出開始
77	演出開始	演出開始	演出開始

【図 152】

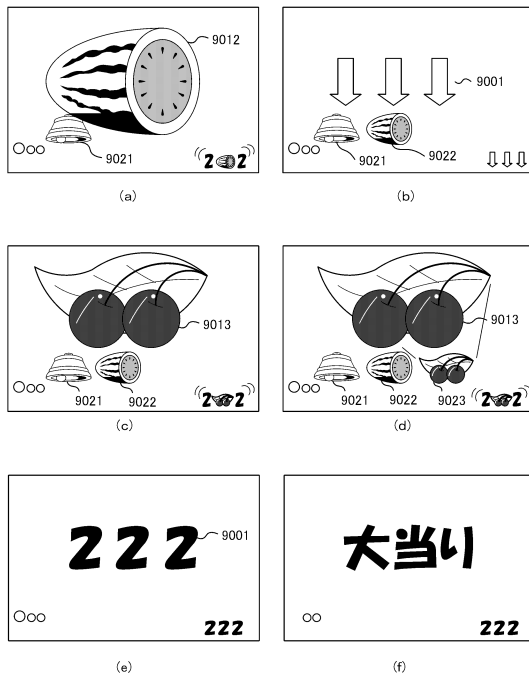
演出番号	演出内容	備考
91	第1のつなぎ—役物可動1	「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコン停止時
92	第1のつなぎ—役物可動2	「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコン停止時
93	第2のつなぎ	「チェリー」アイコン停止時
94	第3のつなぎ	第1特定アイコン停止時
95	第4のつなぎ	第2特定アイコン停止時
96	第5のつなぎ	第3特定アイコン停止時

30

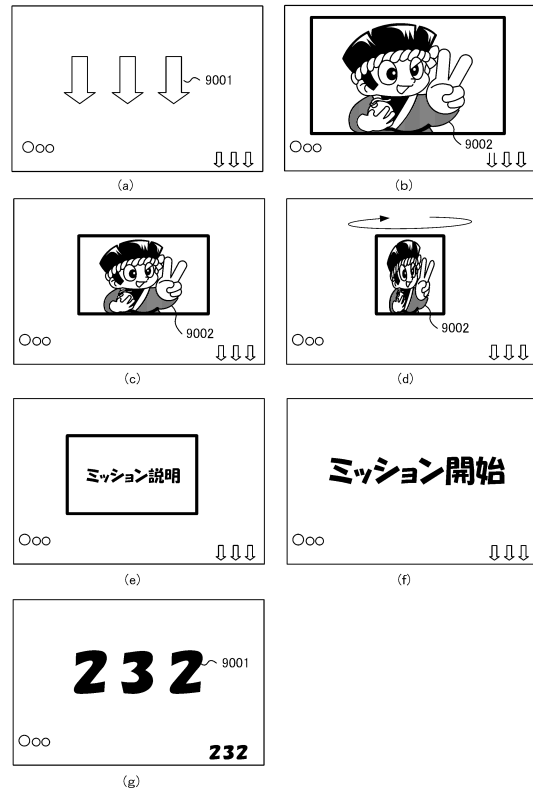
40

50

【図 1 5 7】



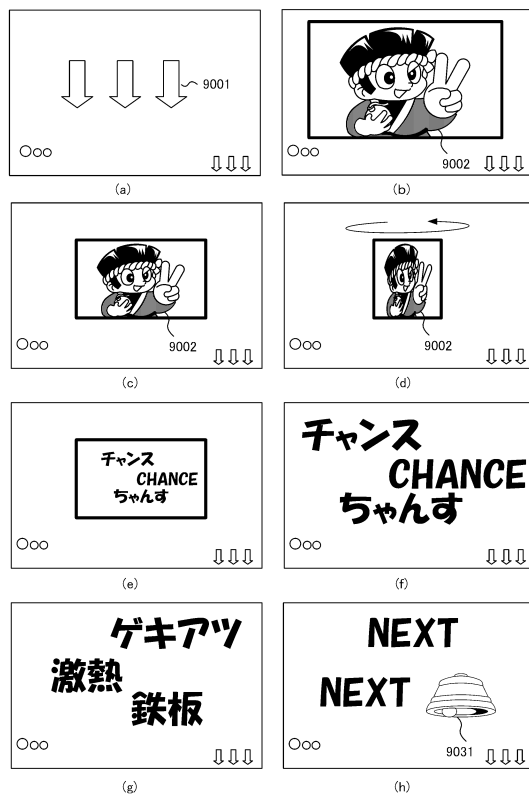
【図 1 5 8】



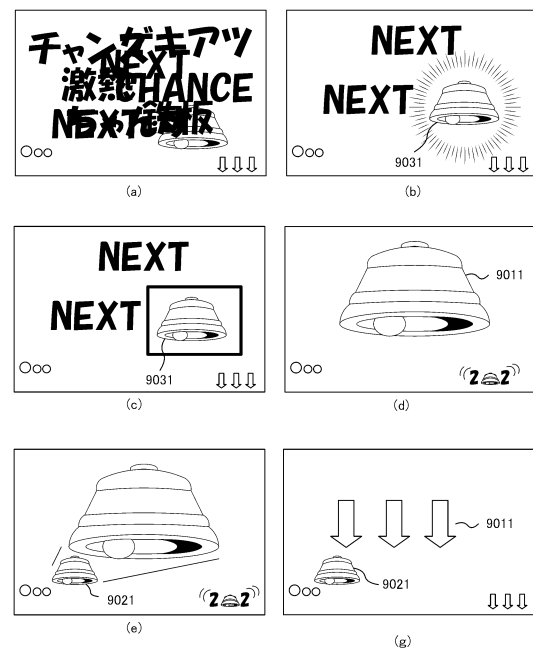
10

20

【図 1 5 9】



【図 1 6 0】

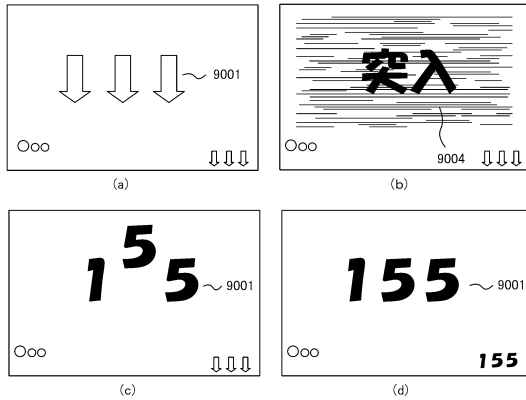


30

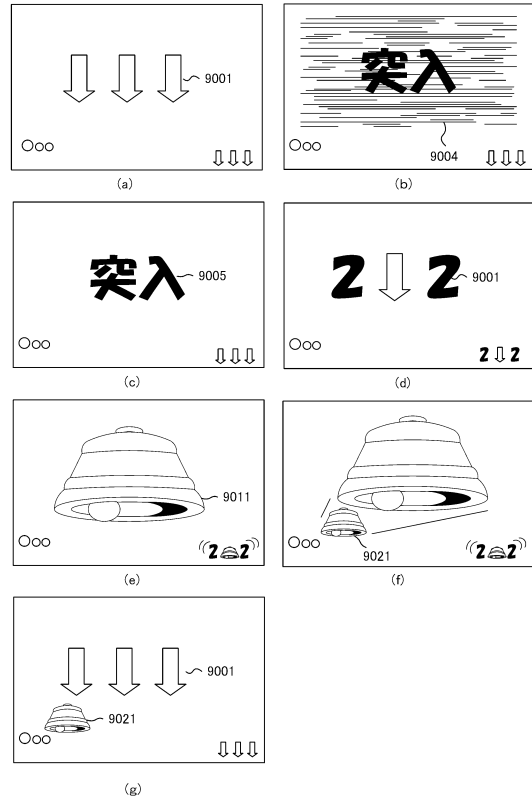
40

50

【図 161】



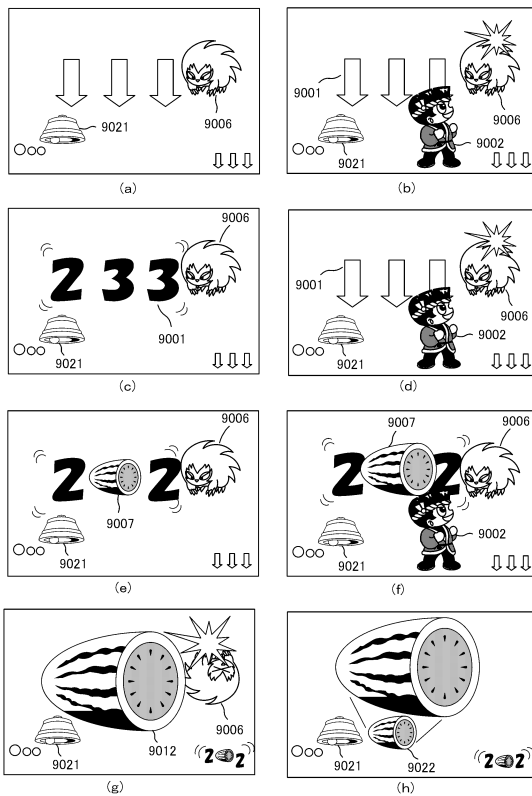
【図 162】



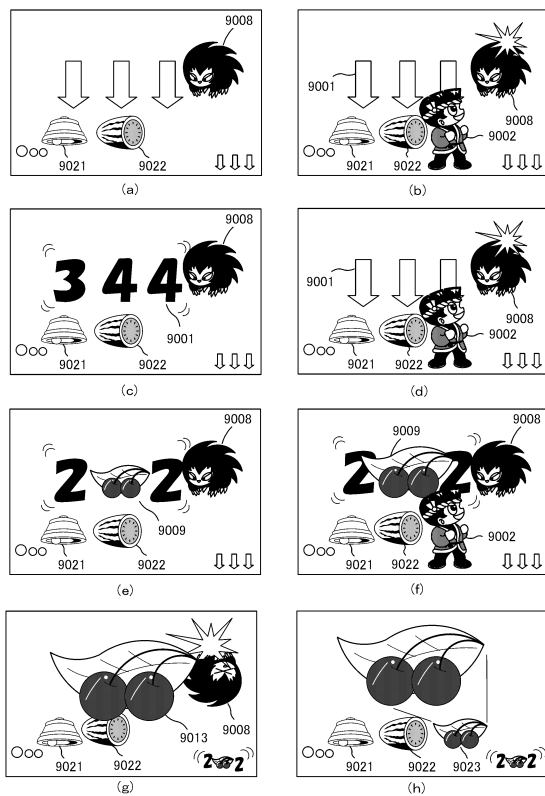
10

20

【図 163】



【図 164】

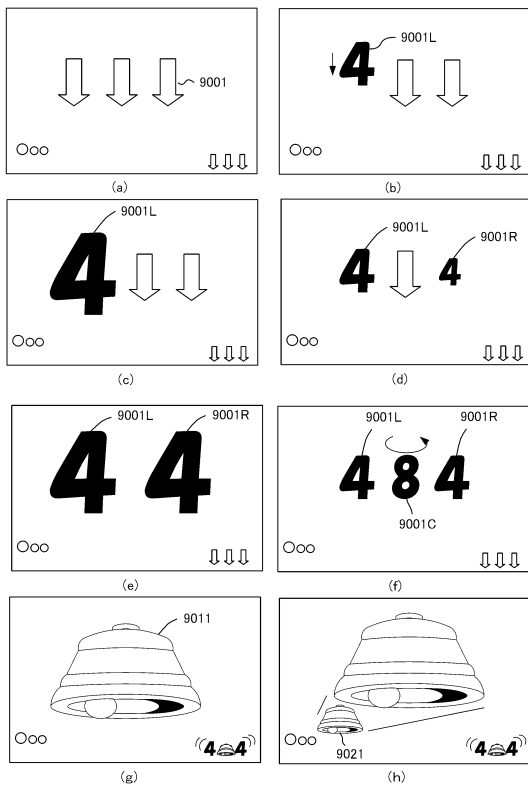


30

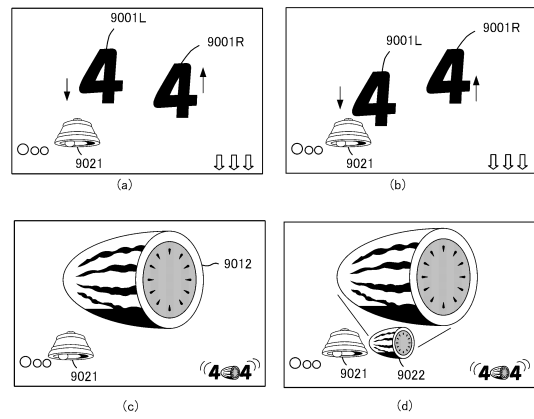
40

50

【図 1 6 5】



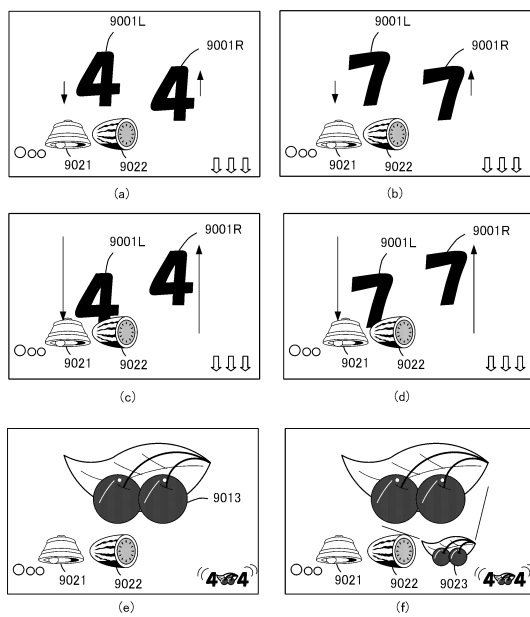
【図 1 6 6】



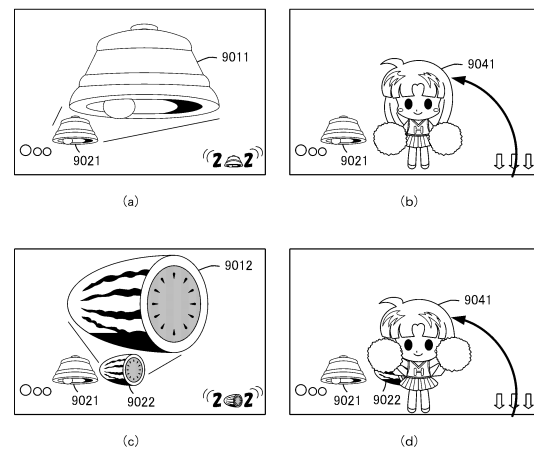
10

20

【図 1 6 7】



【図 1 6 8】

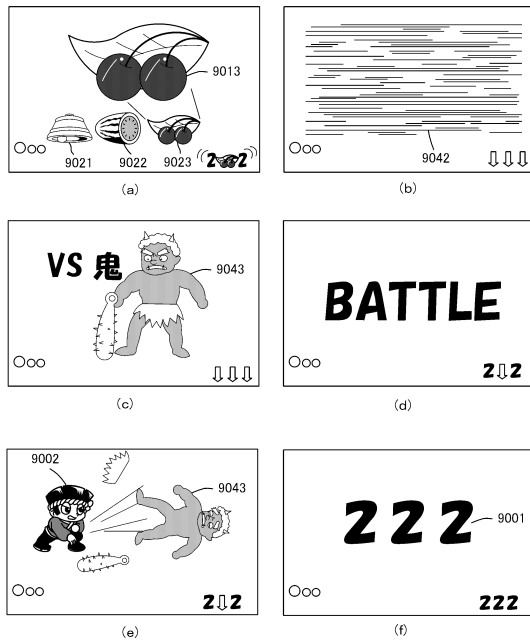


30

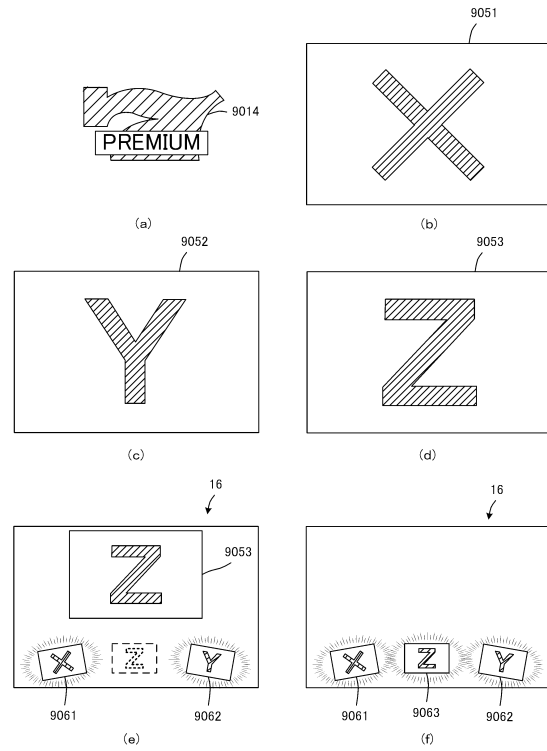
40

50

【図 169】



【図 170】



10

20

【図 171】

(a) 第1演出ステージ(4秒変動)

0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
左図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
中図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
右図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高

(b) 第1演出ステージ(8秒変動)

0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
左図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
中図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
右図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高

(c) 第1演出ステージ(13秒変動)

0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
左図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
中図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
右図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高

(d) 第1演出ステージ(17秒変動)

0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
左図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
中図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
右図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高

30

40

【図 172】

(a) 第2演出ステージ(4秒変動)

0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
左図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
中図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
右図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高

(b) 第2演出ステージ(8秒変動)

0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
左図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
中図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
右図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高

(c) 第2演出ステージ(13秒変動)

0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
左図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
中図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
右図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高

(d) 第2演出ステージ(17秒変動)

0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
左図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
中図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高
右図柄	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高	高

50

【 図 1 7 3 】

【図 174】

(a) 第3演出ステージ(4秒変動)

[illegible]

(b) 第3演出ステージ(8秒変動)

	0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
左眼病開始			高度		高度	停止	高度	停止	高度									
右眼病開始				高度		高度	停止	高度	停止	高度								
中眼病開始					高度		高度	停止	高度	停止	高度							

(c) 第3演出ステージ(13秒変動)

	0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
左回端 开始	開始				高波			風浪	停止		風止			波				
右回端 開始	開始				高波	高速							停止	波				
左の堤 開始	開始				高波					風波	停止	風止						

(d) 第3演出ステージ(17秒変動)

[illegible]

【 図 1 7 5 】

【 図 1 7 6 】

- 第1特殊ゾーンを経由して第4特定SPへ
- 第1特殊ゾーンを経由して第4特定SPへ

[illegible]

第1特殊ゾーンを経由して第4特定SPへ

	0z	1z	2z	3z	4z	5z	6z	7z	8z	9z	10z	11z	12z	13z	14z	15z	16z	17z
17秒表點																		
光原州	磐石							雲霄								減速	停止	停
盤谷	曼谷							雲霄								減速	停止	停
中國城	曼谷							雲霄								減速	停止	停

0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

	手帳(1)	F0	平紙(2)	F0	手帳(3)	平紙編り一皮切	ZONEタイトル表示
開始							
閉鎖							
左面傾							
右面傾							
中央傾							
印刷							
完成品							
検査済							
出荷							
搬出105							

[illegible][illegible]

第184頁、7、左欄中「第43字」へ

10

20

30

40

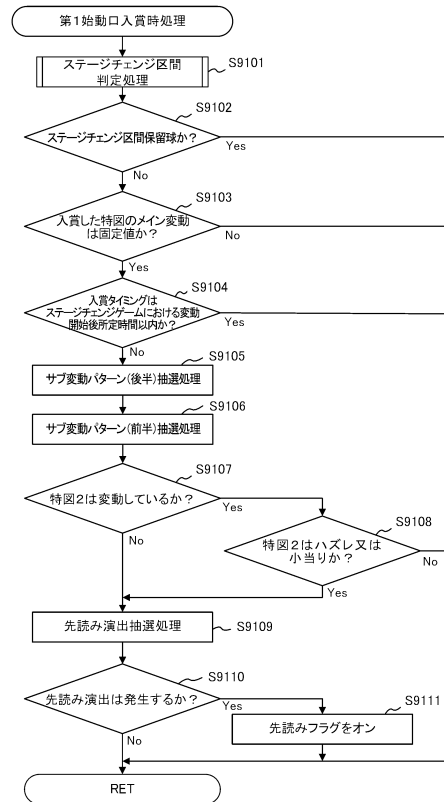
50

演出番号	演出内容
101	予兆(1)→F.O
102	予兆(1)→予兆(2)→F.O
103	予兆(1)→予兆(2)→予兆(3)→F.O
104	予兆(1)→予兆(2)→予兆(3)→ZONE突入失敗
105	予兆(1)→予兆(2)→予兆(3)→ZONE突入成功
106	予兆(3)→ZONE突入失敗
107	予兆(3)→ZONE突入成功

【図 1 8 1】



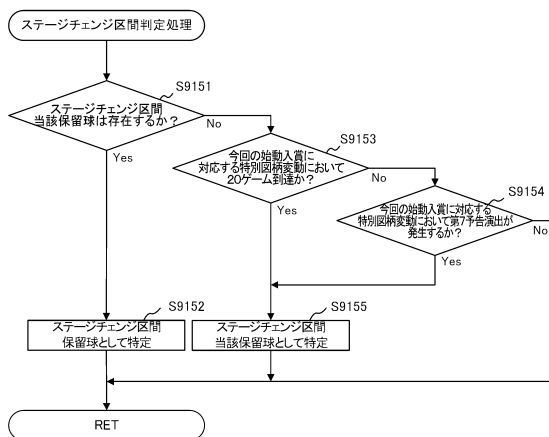
【図 1 8 2】



10

20

【図 1 8 3】



【図 1 8 4】



30

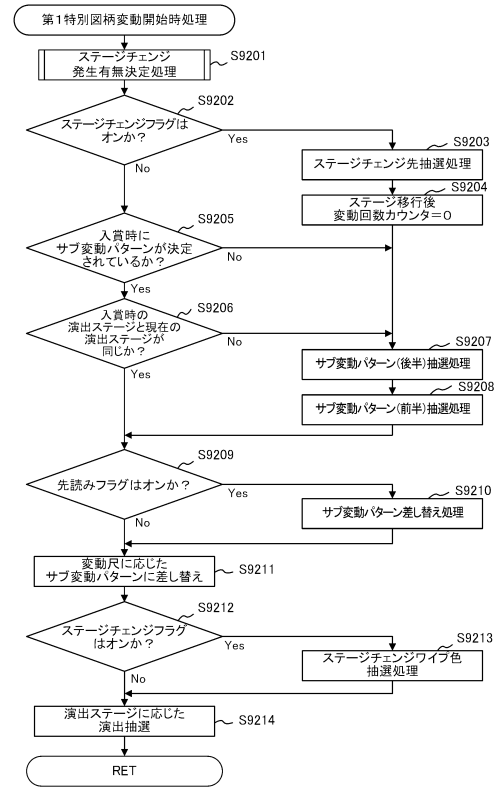
40

50

【図 185】



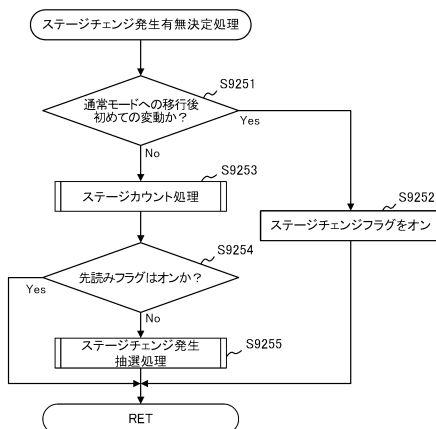
【図 186】



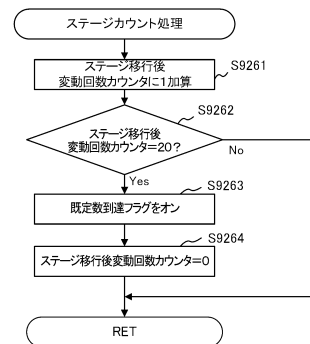
10

20

【図 187】



【図 188】

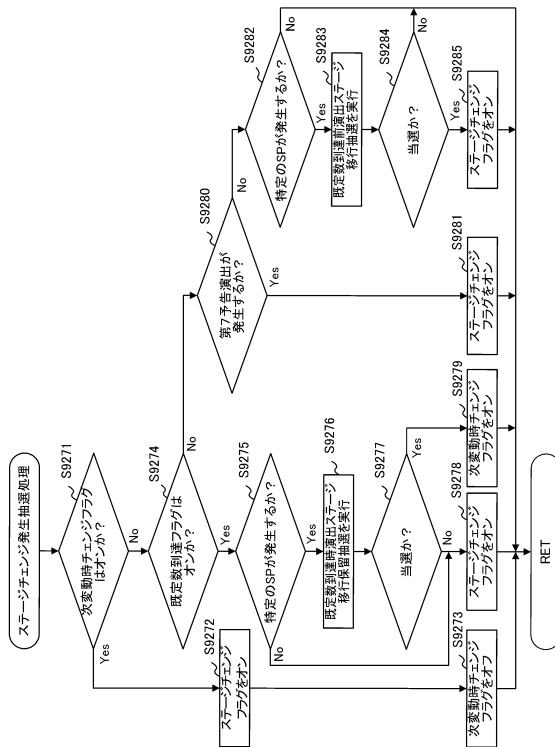


30

40

50

【図 189】



【図 190】

サブ変動パターン選択テーブル

メイン変動パターン	サブ変動パターン	先読み可否
1	1	先読み可
	2	
	3	
	20	
	21	
	22	先読み不可
	23	
	24	
	25	
	30	
2	51	先読み可
	52	
	53	
	54	
	55	
	70	先読み不可
	71	
	72	
	73	
	74	
3	80	先読み可
	101	
	102	
	103	
	104	
	120	先読み不可
	121	
	122	
	123	
	130	
.	1	先読み可
	2	
	3	
	20	
	21	
	22	先読み不可
	23	
	24	
	25	
	30	
.	51	先読み可
	52	
	53	
	54	
	55	
	70	先読み不可
	71	
	72	
	73	
	74	

10

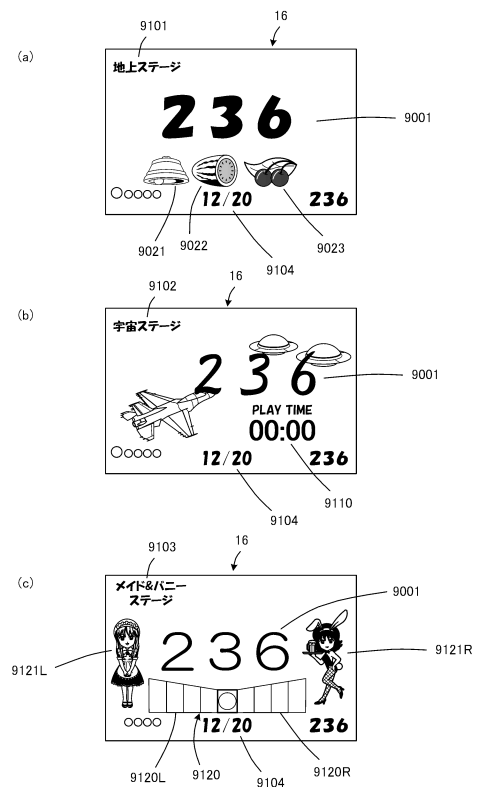
20

【図 191】

サブ変動パターン差替テーブル

サブ変動パターン(差替前)	先読み演出パターン	サブ変動パターン(差替後)
1~5	先読み演出パターンA	31
	先読み演出パターンB	32
	先読み演出パターンC	33
	先読み演出パターンD	34
	その他	35
6~10	先読み演出パターンA	36
	先読み演出パターンB	37
	先読み演出パターンC	38
	先読み演出パターンD	39
	その他	40
11~15	先読み演出パターンA	41
	先読み演出パターンB	42
	先読み演出パターンC	43
	先読み演出パターンD	44
	その他	45
16~20	先読み演出パターンA	46
	先読み演出パターンB	47
	先読み演出パターンC	48
	先読み演出パターンD	49
	その他	50
.	先読み演出パターンA	51
	先読み演出パターンB	52
	先読み演出パターンC	53
	先読み演出パターンD	54
	その他	55
.	先読み演出パターンA	56
	先読み演出パターンB	57
	先読み演出パターンC	58
	先読み演出パターンD	59
	その他	60

【図 192】



30

40

50

【図 1 9 3】

(a)

演出番号	演出内容
151	主役・テンパイ・ハイクリ・発生します
152	主役・役物・主役・テンパイ・ハイクリ・発生します
153	主役・役物・主役・テンパイ・ハイクリ・発生します
154	主役・役物・主役・テンパイ・ハイクリ・発生します
155	主役・役物・主役・テンパイ・ハイクリ・発生します

(b)

演出番号	0a	1a	2a	3a	4a	5a	6a	7a	8a	9a	10a	11a	12a	13a	14a	15a	16a	17a
151																		
152																		
153																		
154																		
155																		

(c)

演出番号	0a	1a	2a	3a	4a	5a	6a	7a	8a	9a	10a	11a	12a	13a	14a	15a	16a	17a
151																		
152																		
153																		
154																		
155																		

【図 1 9 4】

(a)

演出番号	演出内容
101	主役・テンパイ・ハイクリ・発生します
102	主役・役物・主役・テンパイ・ハイクリ・発生します
103	主役・役物・主役・テンパイ・ハイクリ・発生します

(b)

演出番号	0a	1a	2a	3a	4a	5a	6a	7a	8a	9a	10a	11a	12a	13a	14a	15a	16a	17a
101																		
102																		
103																		

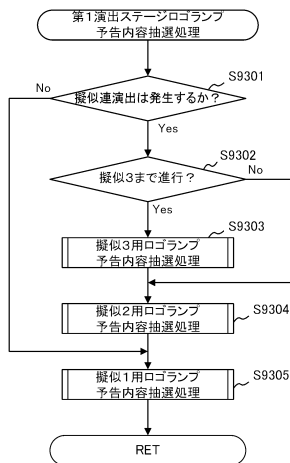
(c)

演出番号	0a	1a	2a	3a	4a	5a	6a	7a	8a	9a	10a	11a	12a	13a	14a	15a	16a	17a
101																		
102																		
103																		

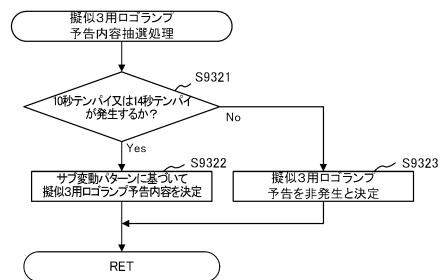
10

20

【図 1 9 5】



【図 1 9 6】

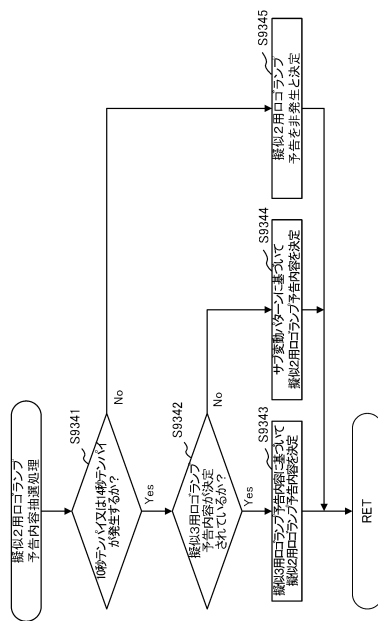


30

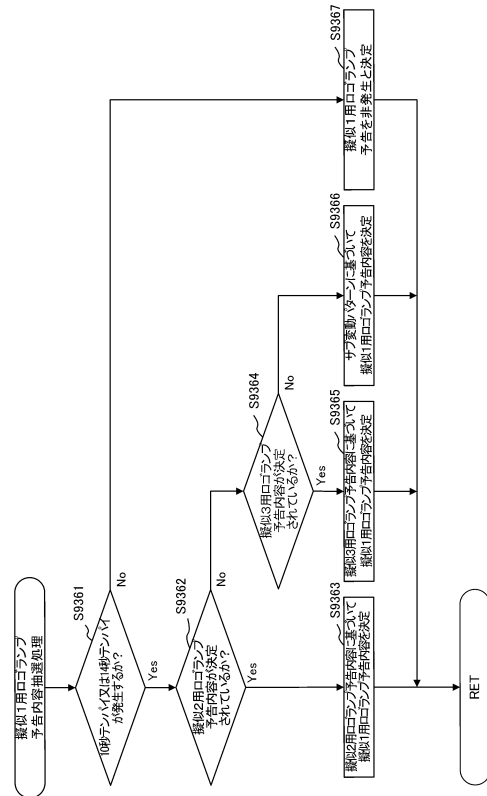
40

50

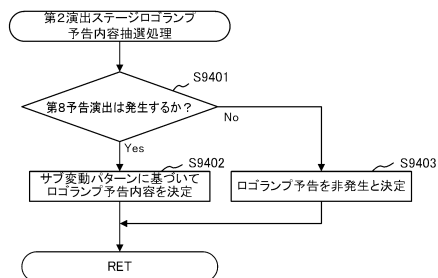
【図 197】



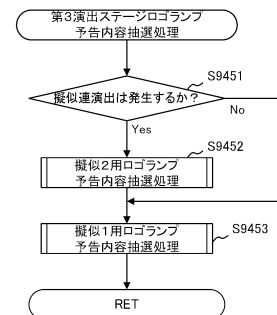
【図 198】



【図 199】



【図 200】



10

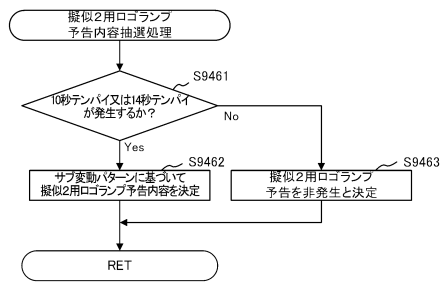
20

30

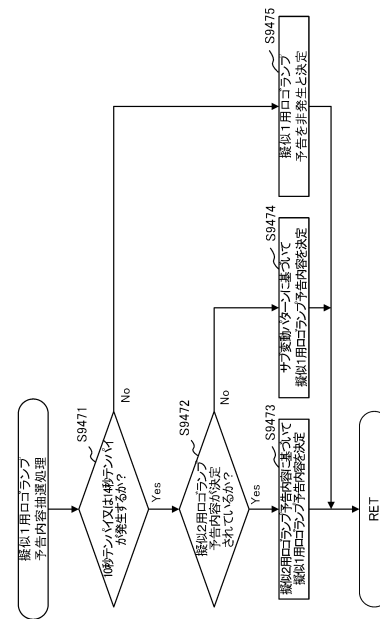
40

50

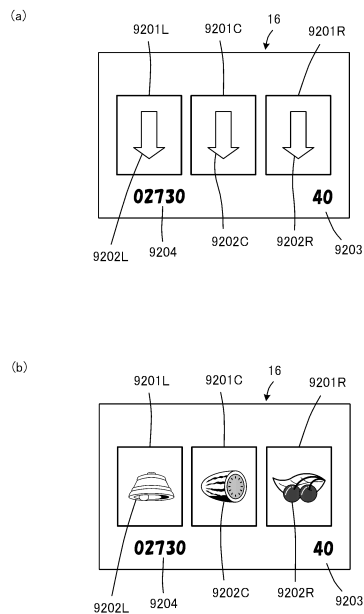
【図 201】



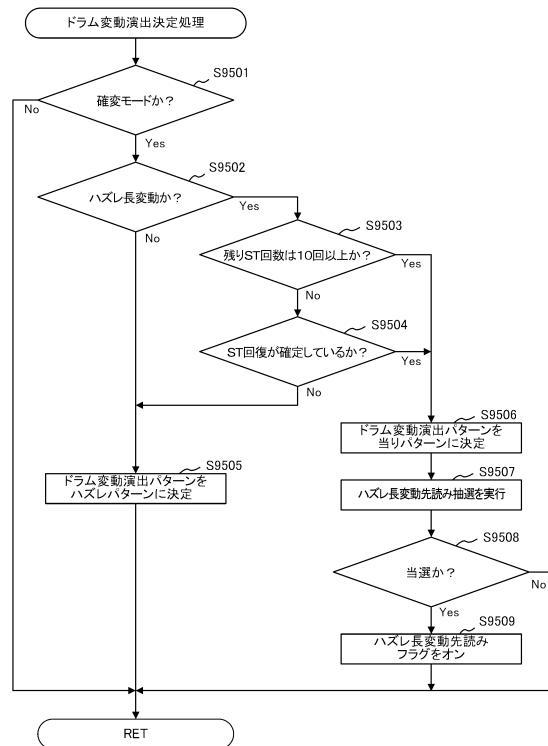
【図 202】



【図 203】



【図 204】



10

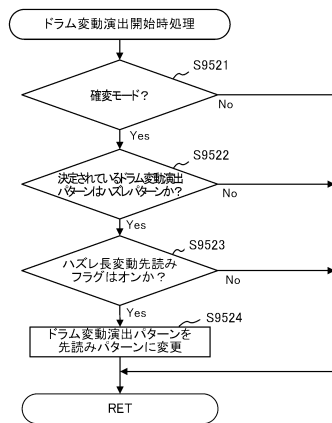
20

30

40

50

【図 205】



【図 206】

(a)		当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)		500	500	500	500	

(b)		当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)		500	500	500	500	600000

(c)		当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)		500	500	500	600000	

(d)		当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)		500	500	600000		

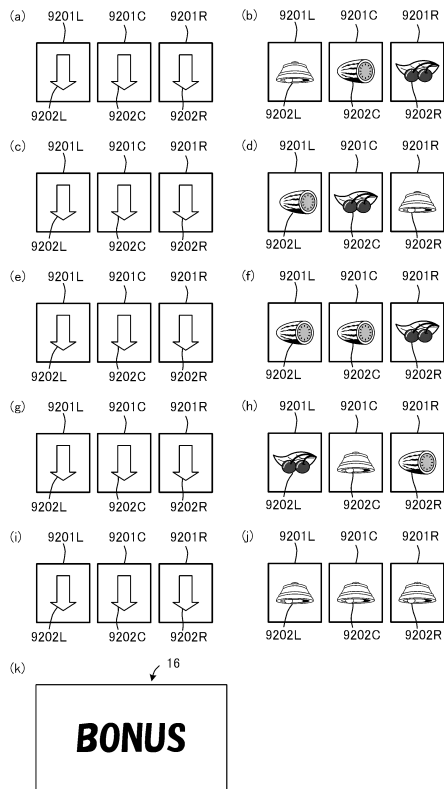
(e)		当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)		500	600000			

(f)		当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)		600000				

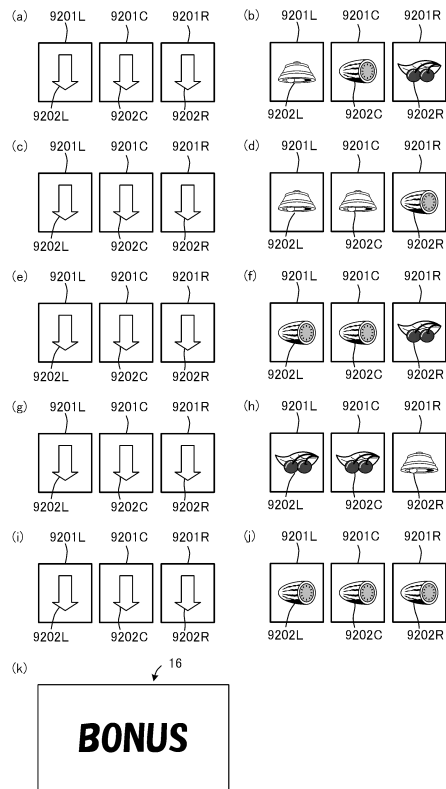
10

20

【図 207】



【図 208】

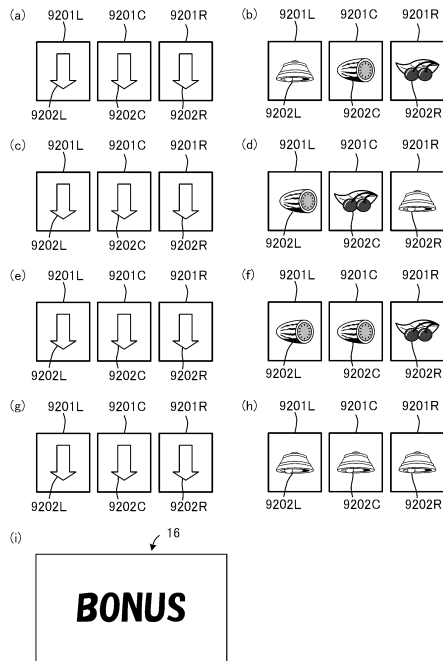


30

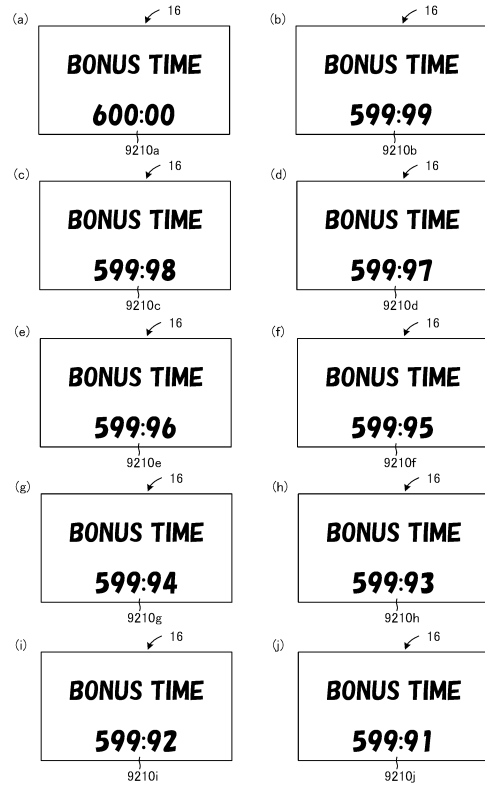
40

50

【 図 2 0 9 】



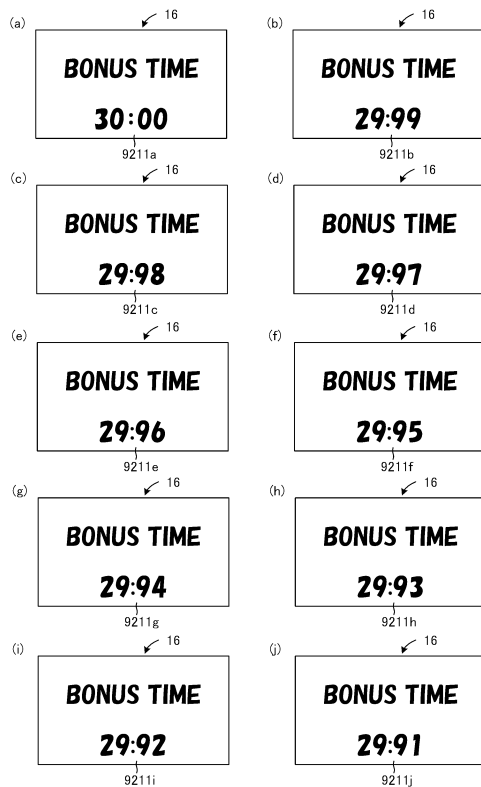
【図 2 1 0】



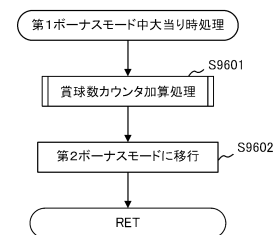
10

20

【 図 2 1 1 】



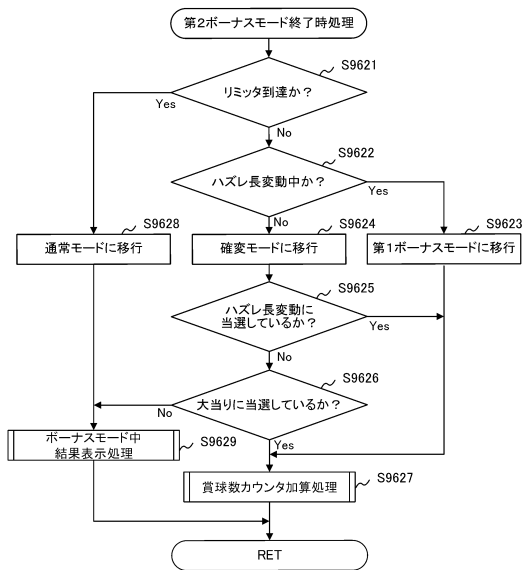
【 図 2 1 2 】



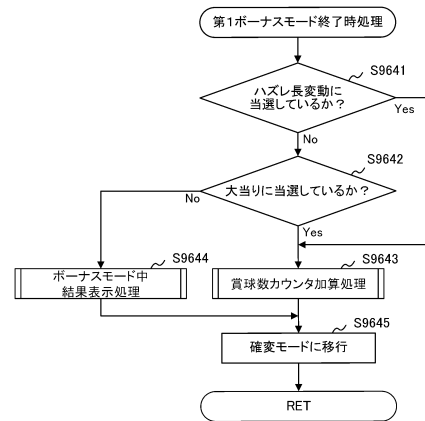
30

40

【図 2 1 3】



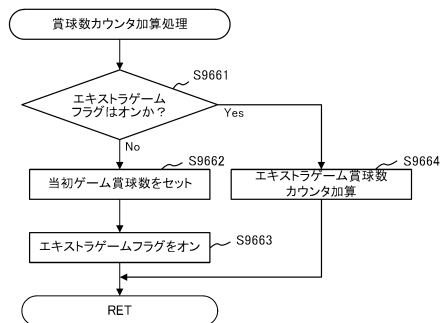
【図 2 1 4】



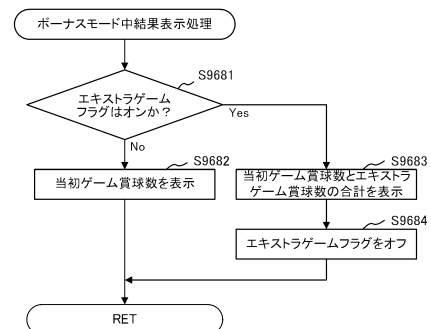
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】

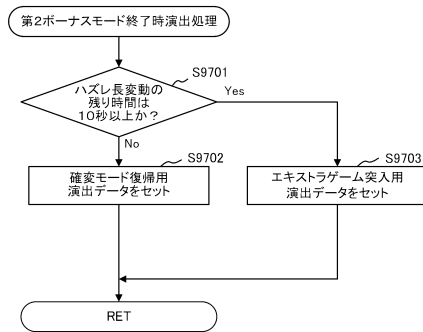


30

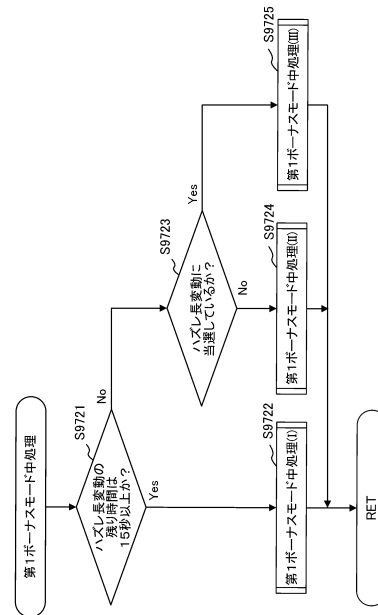
40

50

【図 2 1 7】



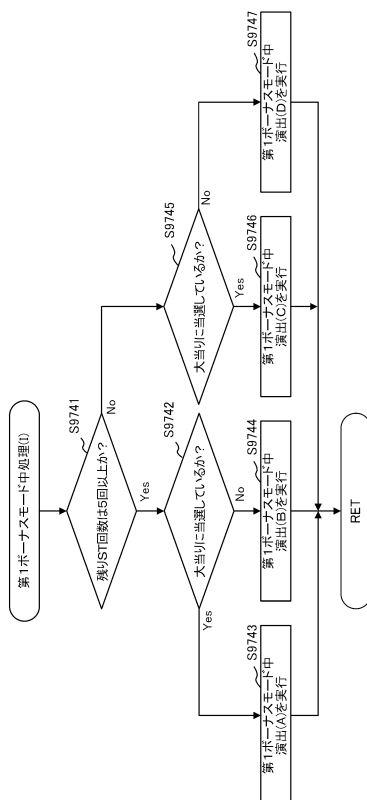
【図 2 1 8】



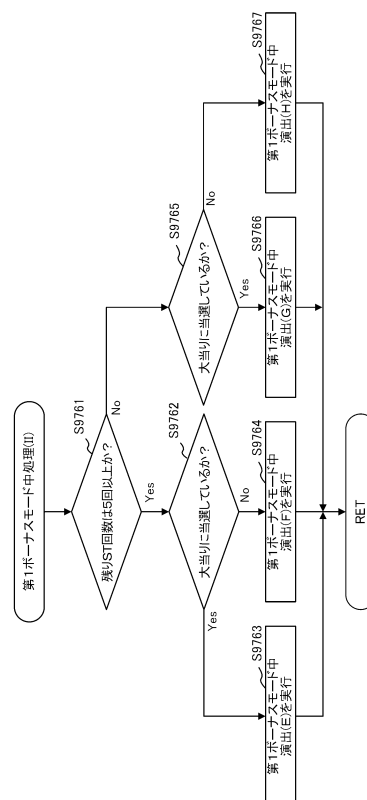
10

20

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】

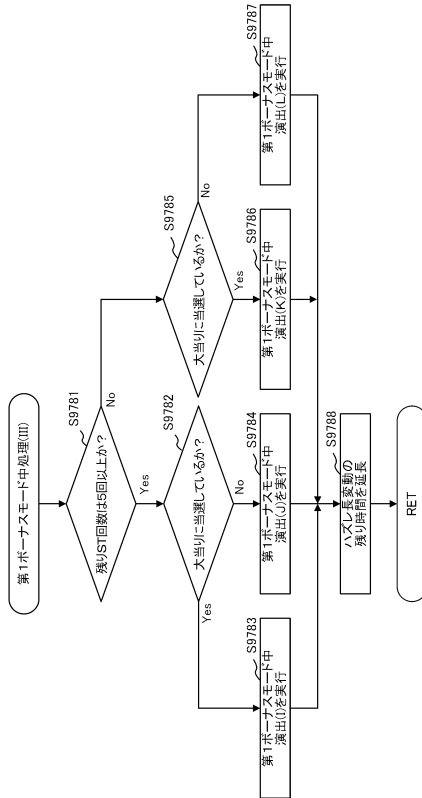


30

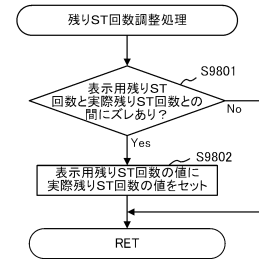
40

50

【図 2 2 1】



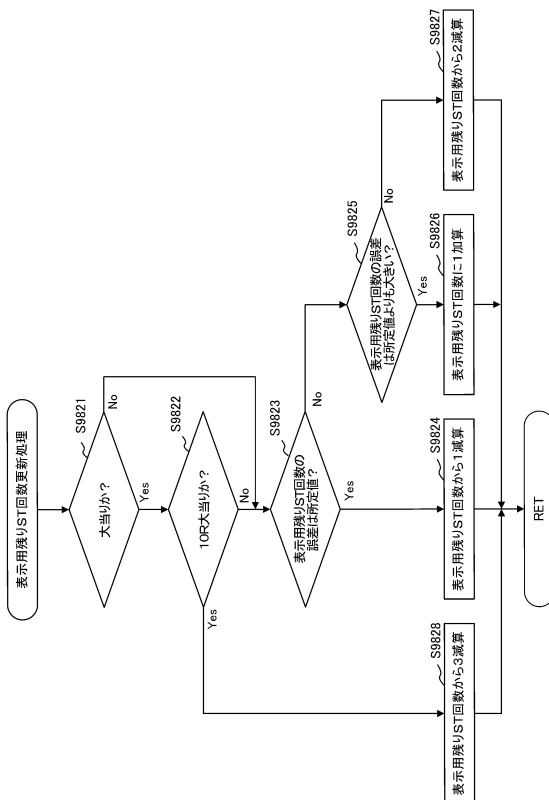
【図 2 2 2】



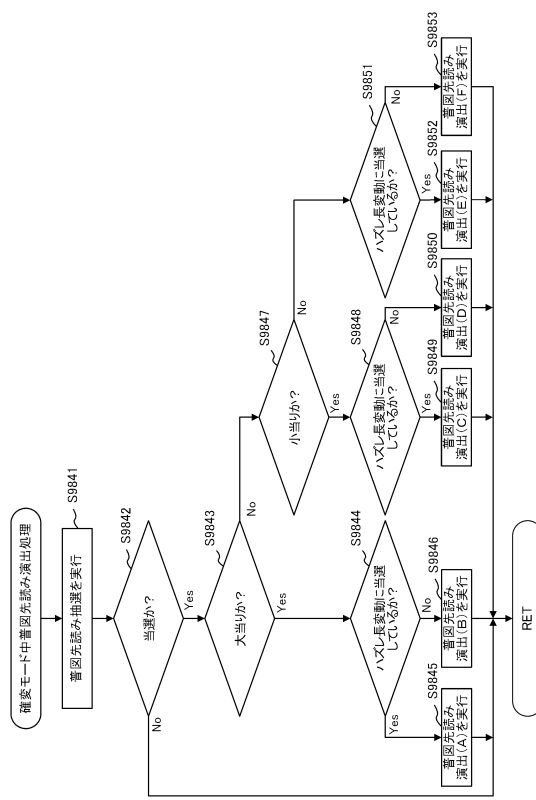
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

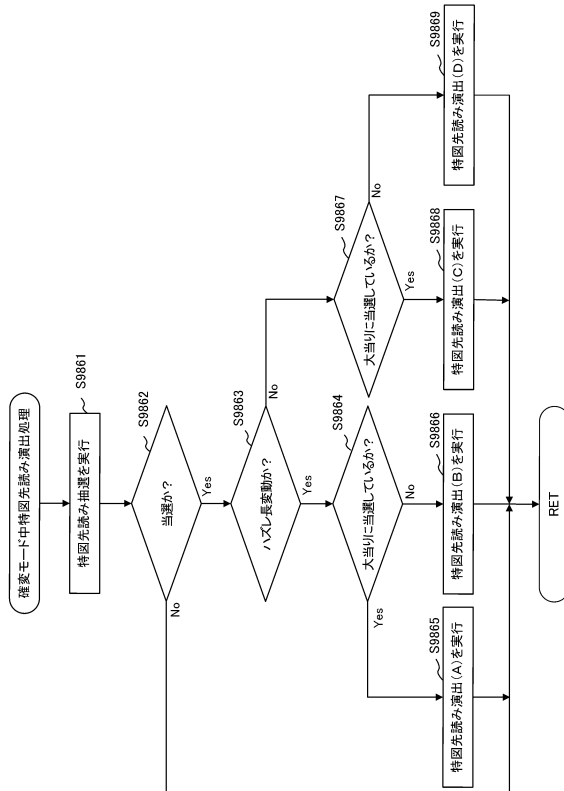


30

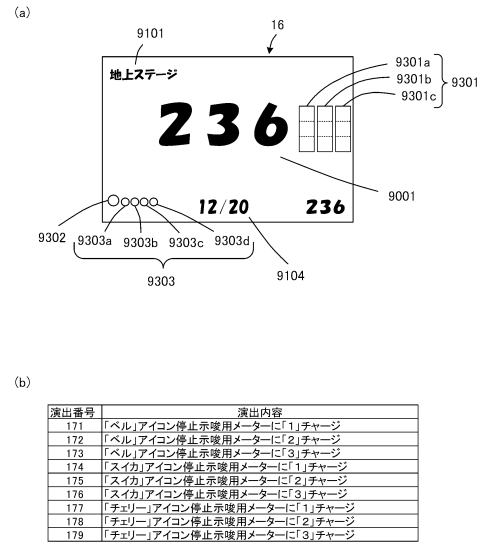
40

50

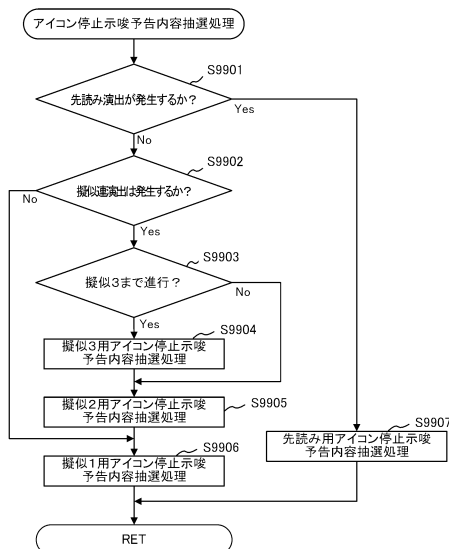
【図 2 2 5】



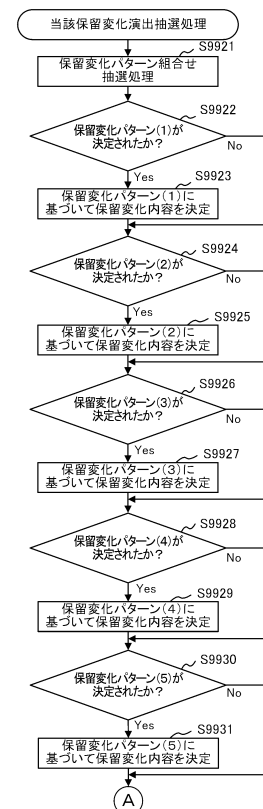
【図 2 2 6】



【図 2 2 7】



【図 2 2 8】



10

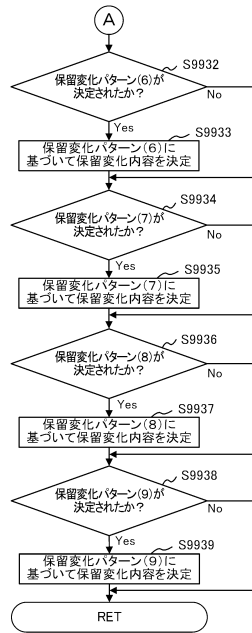
20

30

40

50

【 図 2 2 9 】



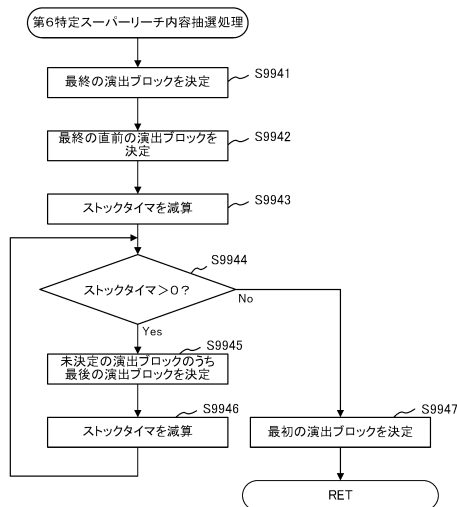
【図 2 3 0】

演出ブロック	演出内容
1	第1特定スーパー・チーに対して行われるスロットゲームの説明
2	所定のスーパー・チーを募集
3	スロットゲーム終了
4	第2実施例において、 <u>「アドビショナルアイコン揃い」</u> を演出を行い、 <u>「アドビショナルアイコンが揃わない」</u> を演出する
5	第3実施例において、 <u>「アドビショナルアイコン揃い」</u> を演出を行い、 <u>「アドビショナルアイコンが揃う」</u> を演出する
6	第4実施例において、 <u>「ミッションアイコン揃い」</u> を演出を行い、 <u>「ミッションアイコンが揃う」</u> を演出する
7	第5実施例において、 <u>「ミッションアイコン揃い」</u> を演出を行い、 <u>「ミッションアイコンが揃ってミッション失敗」</u> を演出する
8	第6実施例において、 <u>「ミッションアイコン揃い」</u> を演出を行い、 <u>「ミッションアイコンが揃ってミッション成功」</u> を演出する
9	第7実施例において、 <u>「スーパーアイコン揃い」</u> を演出を行い、 <u>「スーパーアイコンが揃わない」</u> を演出する
10	第8実施例において、 <u>「スーパーアイコン揃い」</u> を演出を行い、 <u>「スーパーアイコンが揃う」</u> を演出する

10

20

【 図 2 3 1 】



【 図 2 3 2 】

	17a	18a	19a	20a	21a	22a	23a	24a	25a
a)	通二番島								
		IN	所ナノ有治所 11)	エフクト・ホ平一ニ利成沼					
		IN	所ナノ有治所 12)	エフクト・ホ平一ニ利成沼					
		IN	所ナノ有治所 13)	エフクト・ホ平一ニ利成沼					
								ロゴツン/治所 ロゴツン/赤井	

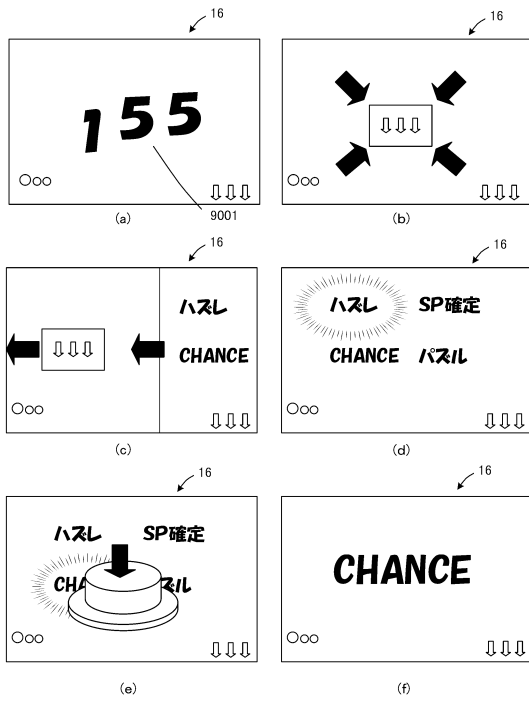
[illegible]

30

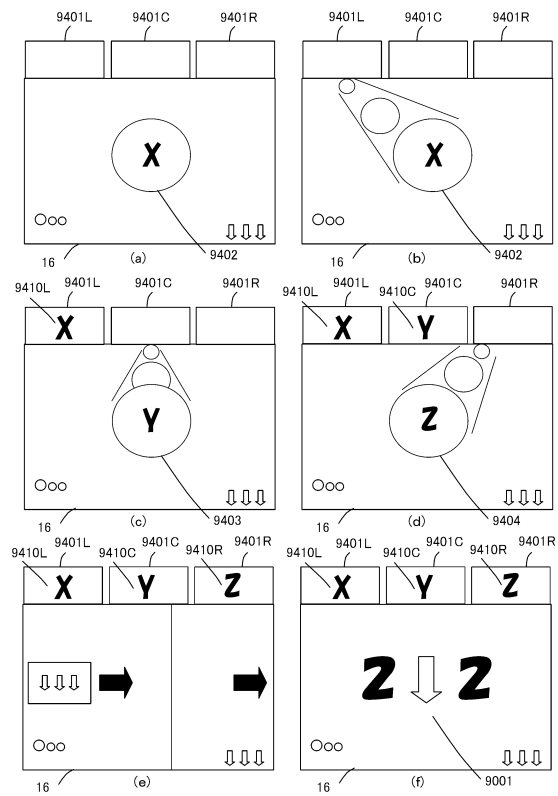
40

50

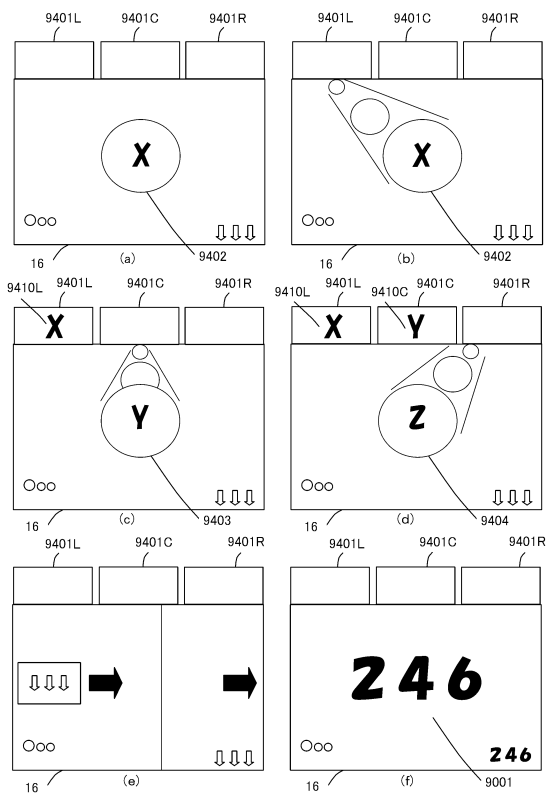
【 図 2 3 3 】



【図 2 3 4】



【 図 2 3 5 】



【 ㊦ 2 3 6 】

[illegible]

フロントページの続き

(72)発明者 藤 崎 秀樹
東京都江東区有明三丁目7番26号
(72)発明者 船越 譲
東京都江東区有明三丁目7番26号
(72)発明者 上村 正人
東京都江東区有明三丁目7番26号
(72)発明者 松本 浩
東京都江東区有明三丁目7番26号

審査官 中村 祐一

(56)参考文献 特開2016-140698(JP,A)
特開2014-113193(JP,A)
特開2014-124339(JP,A)
特開2013-165871(JP,A)
特開2013-094450(JP,A)
特開2003-340005(JP,A)
特開2012-035046(JP,A)
特開2021-122625(JP,A)
特開2020-028598(JP,A)
特開2012-024130(JP,A)
特開2015-136503(JP,A)
特開2019-058431(JP,A)
特開2013-022275(JP,A)
特開2013-212182(JP,A)
特開2011-229824(JP,A)
特開2013-165872(JP,A)
特開2015-080635(JP,A)
特開2013-094510(JP,A)
特開2015-080649(JP,A)
特開2017-113408(JP,A)
特開平09-215828(JP,A)
特許第7030153(JP,B2)
特許第7214230(JP,B2)
特許第7214231(JP,B2)
特許第7214232(JP,B2)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 7/02