

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5577268号
(P5577268)

(45) 発行日 平成26年8月20日 (2014. 8. 20)

(24) 登録日 平成26年7月11日 (2014. 7. 11)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 5 O Z

請求項の数 5 (全 35 頁)

(21) 出願番号 特願2011-13157 (P2011-13157)
 (22) 出願日 平成23年1月25日 (2011. 1. 25)
 (65) 公開番号 特開2012-152334 (P2012-152334A)
 (43) 公開日 平成24年8月16日 (2012. 8. 16)
 審査請求日 平成25年2月28日 (2013. 2. 28)

(73) 特許権者 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
 (74) 代理人 100068755
 弁理士 恩田 博宣
 (74) 代理人 100105957
 弁理士 恩田 誠
 (72) 発明者 鈴木 里奈
 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株
 式会社ニューギン内
 (72) 発明者 加藤 良太
 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株
 式会社ニューギン内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動口への入球検知を契機とした当り判定の判定結果に基づき当りの種類を決定する当り種決定手段と、

前記当り種決定手段が決定した当りの種類に応じた当り遊技を付与する当り遊技付与手段と、

前記当り遊技終了後に確率変動状態又は非確率変動状態に制御すると共に、前記始動口への遊技球の入球が非入球容易状態と比較して容易な入球容易状態又は前記非入球容易状態に制御し、前記当り遊技終了後の遊技状態を前記当り種決定手段が決定した当りの種類に応じた遊技状態となるように制御する状態制御手段と、

前記当り遊技中に演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記当り遊技付与手段は、前記当り種決定手段が前記当りのうち第1当りを決定した場合に、大入賞口を開放させるラウンド遊技を含む第1当り遊技を付与し、前記第1当りには、1回の当り遊技を通して大入賞口を特定回数だけ開放させる当り遊技を付与する当りを含み、

前記当り遊技付与手段は、前記当り種決定手段が前記当りのうち第2当りを決定した場合に、前記大入賞口を開放させる第2当り遊技を付与し、

前記状態制御手段は、前記当り種決定手段が前記第1当りを決定した場合には、前記当り判定の時点における遊技状態と同一の遊技状態及び異なる遊技状態のうち何れかの遊技状態に制御する一方で、前記当り種決定手段が前記第2当りを決定した場合には、前記当

10

20

り判定の時点における遊技状態を維持するように制御し、

前記第1当りのうち1回の当り遊技を通して大入賞口を特定回数だけ開放させる当り遊技を付与する当りには、前記大入賞口の1回の開放時間を第1開放時間に設定した開放態様により、前記大入賞口を開放させる通常第1当り遊技を付与する通常第1当りと、前記大入賞口の1回の開放時間を前記第1開放時間より短い第2開放時間に設定した開放態様により、前記大入賞口を開放させる特殊第1当り遊技を付与する特殊第1当りと、を含み、

前記第1当りには、1回目のラウンド遊技において前記大入賞口を前記第2開放時間で特定回数にわたって開放させるとともに、2回目以降のラウンド遊技において大入賞口を前記第1開放時間で開放させる特別第1当り遊技を付与し、その特別第1当り遊技終了後に前記入球容易状態を伴う遊技状態に制御される特別第1当りを含み、

10

前記第2当り遊技における大入賞口の開放態様は、前記特殊第1当り遊技における大入賞口の開放態様と同一の開放態様、又はほぼ同一の開放態様に設定され、

前記通常第1当り遊技では、大入賞口を閉鎖してから再び開放する迄のインターバル時間として第1インターバル時間が設定されており、

前記特殊第1当り遊技、及び前記第2当り遊技では、前記インターバル時間として前記第1インターバル時間よりも長い第2インターバル時間が設定されており、

前記特別第1当り遊技では、前記第2開放時間による大入賞口の最後の開放が終了する迄の間における各インターバル時間として前記第2インターバル時間が設定されている一方で、前記第1開放時間による大入賞口の開放が開始された後の各インターバル時間として前記第1インターバル時間が設定されており、

20

前記演出実行手段は、前記特殊第1当り遊技、前記特別第1当り遊技、及び前記第2当り遊技において、各当り遊技が開始されてから、前記第2開放時間による大入賞口の開放が特定回数にわたって行われる期間内に設定された特定時期が経過する迄の間、前記特殊第1当り遊技と前記特別第1当り遊技と前記第2当り遊技とで共通の演出を実行可能に構成された遊技機。

【請求項2】

機本体とは別の外部機器を接続するための接続手段と、

前記当り遊技の付与を示す当り信号を前記接続手段に出力する信号出力手段と、をさらに備え、

30

前記演出実行手段は、前記特殊第1当り遊技、及び前記第2当り遊技において、前記特定時期の経過後に前記当り遊技後の遊技状態を報知する報知演出を実行可能に構成されており、

前記信号出力手段は、

前記特殊第1当り遊技が付与される場合であって、前記当り判定手段の判定時点における遊技状態が前記非入球容易状態であり、且つその特殊第1当り遊技終了後の遊技状態が前記非入球容易状態に制御される場合には、前記特定時期が経過する迄の間、前記当り信号を非出力とする一方で、

前記特別第1当り遊技が付与される場合であって、前記当り判定手段の判定時点における遊技状態が前記非入球容易状態である場合には、前記特定時期の経過後に前記当り信号の出力を開始する請求項1に記載の遊技機。

40

【請求項3】

前記特別第1当り遊技では、1回目のラウンド遊技において大入賞口を前記第2開放時間で前記特定回数にわたって開放させた後、さらに前記第2開放時間より長く且つ前記第1開放時間より短い開放時間で前記大入賞口を開放させるようになっており、その1回目のラウンド遊技を通した大入賞口の合計開放時間は、前記第1開放時間と同一時間に設定された請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

複数種類の特別図柄を変動表示させるとともに、最終的に確定停止表示させる特別図柄によって、前記当り種決定手段が決定した当りの種類を報知する図柄変動ゲームを表示す

50

る特別図柄表示手段と、

前記特別図柄表示手段における図柄変動ゲームと連動して複数種類の演出図柄を変動表示させる図柄表示演出を表示する演出表示手段と、を備え、

前記特別図柄表示手段及び前記演出表示手段とは別に設けられ、前記当り遊技付与手段により前記第2当り遊技が付与されることに伴って、その付与される当り遊技が前記第2当り遊技であることを報知する第2当り報知手段と、

前記特別図柄表示手段及び前記演出表示手段とは別に設けられ、前記当り遊技付与手段により前記第1当り遊技が付与されることに伴って、その付与される第1当り遊技に設定されたラウンド遊技の回数を報知する回数報知手段と、を非搭載とした請求項1～請求項3のうち何れか一項に記載の遊技機。

10

【請求項5】

前記当り種決定手段が決定した当りの種類を報知する報知手段をさらに備え、

前記報知手段には、複数種類の特別図柄を変動表示させるとともに、最終的に確定停止表示させる特別図柄によって、前記当り種決定手段が決定した当りの種類を報知する図柄変動ゲームを表示する特別図柄表示手段、及び前記特別図柄表示手段における図柄変動ゲームと連動して行われ、前記特別図柄とは別に設けた演出図柄の変動表示を伴う表示演出を含む複数種類の表示演出を表示する演出表示手段のみを含み、

前記演出実行手段は、前記演出表示手段であり、

前記共通の演出は、前記演出表示手段による表示演出として実行される請求項1～請求項4のうち何れか一項に記載の遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、当りの種類に応じて遊技状態を制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、大当り判定の判定結果に基づき大当りの種類を決定し、その決定した大当りに応じて大当り遊技を付与するとともに、大当り遊技終了後の遊技状態を制御している。このような、パチンコ遊技機の中には、大当り遊技を付与する大当りの他に、一部の大当り遊技におけるラウンド遊技の回数と同一回数だけ大入賞口を開放する小当り遊技を付与する小当りを備えたものがある（例えば、特許文献1）。

30

【0003】

特許文献1のパチンコ遊技機では、ラウンド遊技の回数を10回とした通常大当り遊技を付与する通常大当りと、ラウンド遊技の回数を2回とした特殊大当り遊技を付与する特殊大当りと、その特殊大当り遊技のラウンド遊技の回数と同一回数だけ大入賞口を開放する小当り遊技を付与する小当りとを設けている。また、特許文献1のパチンコ遊技機では、大当りを契機に遊技状態を変化させる一方で、小当りを契機に遊技状態を変化させない（維持させる）ようになっている。このため、特許文献1のパチンコ遊技機では、小当り遊技によって大入賞口を開放する機会を増加させ、遊技状態がより有利な遊技状態（例えば、確率変動状態など）へ変化されることに期待する遊技者の興味を高めている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2006-149640号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、パチンコ遊技機では、ラウンド遊技の回数に応じて大当り遊技の終了後に付与する利益を異ならせることが行われている。例えば、ラウンド遊技の回数が10回の通

50

常大当り遊技の終了後には、必ず変動短縮状態を伴う確率変動状態が付与される一方で、ラウンド遊技の回数が2回の特殊大当り遊技の終了後には、変動短縮状態を伴わない確率変動状態又は非確率変動状態が付与されるように、大当りの種類を構成することが考えられる。しかしながら、このように構成した場合には、小当り遊技が付与された場合であっても、小当り遊技が対応する特殊大当り遊技の終了後に付与される利益に対する期待感を抱かせるに過ぎず、当りに対する遊技者の興味が十分に図られているとは言い難かった。

【0006】

本発明は、上記従来技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、当りに対する遊技者の興趣を向上でき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】

【0007】

上記課題を達成するために、請求項1に記載の発明は、始動口への入球検知を契機とした当り判定の判定結果に基づき当りの種類を決定する当り種決定手段と、前記当り種決定手段が決定した当りの種類に応じた当り遊技を付与する当り遊技付与手段と、前記当り遊技終了後に確率変動状態又は非確率変動状態に制御すると共に、前記始動口への遊技球の入球が非入球容易状態と比較して容易な入球容易状態又は前記非入球容易状態に制御し、前記当り遊技終了後の遊技状態を前記当り種決定手段が決定した当りの種類に応じた遊技状態となるように制御する状態制御手段と、前記当り遊技中に演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記当り遊技付与手段は、前記当り種決定手段が前記当りのうち第1当りを決定した場合に、大入賞口を開放させるラウンド遊技を含む第1当り遊技を付与し、前記第1当りには、1回の当り遊技を通して大入賞口を特定回数だけ開放させる当り遊技を付与する当りを含み、前記当り遊技付与手段は、前記当り種決定手段が前記当りのうち第2当りを決定した場合に、前記大入賞口を開放させる第2当り遊技を付与し、前記状態制御手段は、前記当り種決定手段が前記第1当りを決定した場合には、前記当り判定の時点における遊技状態と同一の遊技状態及び異なる遊技状態のうち何れかの遊技状態に制御する一方で、前記当り種決定手段が前記第2当りを決定した場合には、前記当り判定の時点における遊技状態を維持するように制御し、前記第1当りのうち1回の当り遊技を通して大入賞口を特定回数だけ開放させる当り遊技を付与する当りには、前記大入賞口の1回の開放時間を第1開放時間に設定した開放態様により、前記大入賞口を開放させる通常第1当り遊技を付与する通常第1当りと、前記大入賞口の1回の開放時間を前記第1開放時間より短い第2開放時間に設定した開放態様により、前記大入賞口を開放させる特殊第1当り遊技を付与する特殊第1当りと、を含み、前記第1当りには、1回目のラウンド遊技において前記大入賞口を前記第2開放時間で特定回数にわたって開放させるとともに、2回目以降のラウンド遊技において大入賞口を前記第1開放時間で開放させる特別第1当り遊技を付与し、その特別第1当り遊技終了後に前記入球容易状態を伴う遊技状態に制御される特別第1当りを含み、前記第2当り遊技における大入賞口の開放態様は、前記特殊第1当り遊技における大入賞口の開放態様と同一の開放態様、又はほぼ同一の開放態様に設定され、前記通常第1当り遊技では、大入賞口を閉鎖してから再び開放する迄のインターバル時間として第1インターバル時間が設定されており、前記特殊第1当り遊技、及び前記第2当り遊技では、前記インターバル時間として前記第1インターバル時間よりも長い第2インターバル時間が設定されており、前記特別第1当り遊技では、前記第2開放時間による大入賞口の最後の開放が終了する迄の間における各インターバル時間として前記第2インターバル時間が設定されている一方で、前記第1開放時間による大入賞口の開放が開始された後の各インターバル時間として前記第1インターバル時間が設定されており、前記演出実行手段は、前記特殊第1当り遊技、前記特別第1当り遊技、及び前記第2当り遊技において、各当り遊技が開始されてから、前記第2開放時間による大入賞口の開放が特定回数にわたって行われる期間内に設定された特定時期が経過する迄の間、前記特殊第1当り遊技と前記特別第1当り遊技と前記第2当り遊技とで共通の演出を実行可能に構成されたことを要旨とする。

【0009】

10

20

30

40

50

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の遊技機において、機本体とは別の外部機器を接続するための接続手段と、前記当り遊技の付与を示す当り信号を前記接続手段に出力する信号出力手段と、をさらに備え、前記演出実行手段は、前記特殊第 1 当り遊技、及び前記第 2 当り遊技において、前記特定時期の経過後に前記当り遊技後の遊技状態を報知する報知演出を実行可能に構成されており、前記信号出力手段は、前記特殊第 1 当り遊技が付与される場合であって、前記当り判定手段の判定時点における遊技状態が前記非入球容易状態であり、且つその特殊第 1 当り遊技終了後の遊技状態が前記非入球容易状態に制御される場合には、前記特定時期が経過する迄の間、前記当り信号を非出力とする一方で、前記特別第 1 当り遊技が付与される場合であって、前記当り判定手段の判定時点における遊技状態が前記非入球容易状態である場合には、前記特定時期の経過後に前記当り信号の出力を開始することを要旨とする。

10

【 0 0 1 0 】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機において、前記特別第 1 当り遊技では、1 回目のラウンド遊技において大入賞口を前記第 2 開放時間で前記特定回数にわたって開放させた後、さらに前記第 2 開放時間より長く且つ前記第 1 開放時間より短い開放時間で前記大入賞口を開放させるようになっており、その 1 回目のラウンド遊技を通した大入賞口の合計開放時間は、前記第 1 開放時間と同一時間に設定されたことを要旨とする。

【 0 0 1 3 】

請求項 4 に記載の発明は、請求項 1 ~ 請求項 3 のうち何れか一項に記載の遊技機において、複数種類の特別図柄を変動表示させるとともに、最終的に確定停止表示させる特別図柄によって、前記当り種決定手段が決定した当りの種類を報知する図柄変動ゲームを表示する特別図柄表示手段と、前記特別図柄表示手段における図柄変動ゲームと連動して複数種類の演出図柄を変動表示させる図柄表示演出を表示する演出表示手段と、を備え、前記特別図柄表示手段及び前記演出表示手段とは別に設けられ、前記当り遊技付与手段により前記第 2 当り遊技が付与されることに伴って、その付与される当り遊技が前記第 2 当り遊技であることを報知する第 2 当り報知手段と、前記特別図柄表示手段及び前記演出表示手段とは別に設けられ、前記当り遊技付与手段により前記第 1 当り遊技が付与されることに伴って、その付与される第 1 当り遊技に設定されたラウンド遊技の回数を報知する回数報知手段と、を非搭載としたことを要旨とする。

20

30

【 0 0 1 4 】

請求項 5 に記載の発明は、請求項 1 ~ 請求項 4 のうち何れか一項に記載の遊技機において前記当り種決定手段が決定した当りの種類を報知する報知手段をさらに備え、前記報知手段には、複数種類の特別図柄を変動表示させるとともに、最終的に確定停止表示させる特別図柄によって、前記当り種決定手段が決定した当りの種類を報知する図柄変動ゲームを表示する特別図柄表示手段、及び前記特別図柄表示手段における図柄変動ゲームと連動して行われ、前記特別図柄とは別に設けた演出図柄の変動表示を伴う表示演出を含む複数種類の表示演出を表示する演出表示手段のみを含み、前記演出実行手段は、前記演出表示手段であり、前記共通の演出は、前記演出表示手段による表示演出として実行されることを要旨とする。

40

【発明の効果】

【 0 0 1 5 】

本発明によれば、当りに対する遊技者の興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 6 】

【図 1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図 2】(a) は、遊技機設置設備を示す模式図、(b) は、台上データ表示装置 D H を示す模式図。

【図 3】当りの種類を示す説明図。

【図 4】演出モードを示す模式図。

50

【図５】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図６】変動パターンを示す説明図。

【図７】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図８】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図９】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図１０】当り遊技における大入賞口の開放態様、及び外部接続端子板から出力される当り信号の出力態様を説明するタイミングチャート。

【発明を実施するための形態】

【００１７】

（第１の実施形態）

以下、本発明を具体化したパチンコ遊技機の第１の実施形態について図１～図９にしたがって説明する。

【００１８】

図１に示すように、パチンコ遊技機Ｐの遊技盤１０のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部ＧＨを有する演出表示装置１１が配設されている。演出表示装置１１には、複数列（本実施形態では３列）の図柄列を変動させて行う図柄変動ゲームを含み、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出が画像表示される。本実施形態では、演出表示装置１１が演出表示手段として機能する。本実施形態において演出表示装置１１の図柄変動ゲームでは、複数列（本実施形態では３列）の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置１１の図柄変動ゲームは、表示演出を多様化するための演出図柄としての飾り図柄を用いて行われる。

【００１９】

また、演出表示装置１１の右下には、７セグメント型ＬＥＤからなる第１特別図柄表示装置（以下「第１特図表示装置」と示す）１２が配設されている。第１特図表示装置１２では、第１特別図柄（以下「第１特図」と示す）を変動させて表示する第１特別図柄変動ゲーム（以下「第１特図変動ゲーム」と示す）が行われる。また、第１特図表示装置１２の右方には、７セグメント型ＬＥＤからなる第２特別図柄表示装置（以下「第２特図表示装置」と示す）１３が配設されている。第２特図表示装置１３では、第２特別図柄（以下「第２特図」と示す）を変動させて表示する第２特別図柄変動ゲーム（以下「第２特図変動ゲーム」と示す）が行われる。第１特図、及び第２特図は、当りか否かの内部抽選（後述する大当り抽選及び小当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。

【００２０】

本実施形態では、第１特図表示装置１２で表示可能な第１特図、及び第２特図表示装置１３で表示可能な第２特図として、特図Ｚ０～Ｚ１２５の全１２６種類の特図が設定されている。また、本実施形態では、全１２６種類の特図のうち、特図Ｚ０の１種類がはずれを認識可能なはずれ図柄として、特図Ｚ１～Ｚ１００の全１００種類が大当りを認識可能な大当り図柄として、特図Ｚ１０１～Ｚ１２５の全２５種類が小当りを認識可能な小当り図柄として設定されている。本実施形態では、第１特図変動ゲームが第１図柄変動ゲームとなり、第２特図変動ゲームが第２図柄変動ゲームとなる。また、本実施形態では、第１特図表示装置１２が特別図柄表示手段、報知手段、及び第１特別図柄表示手段となり、第２特図表示装置１３が特別図柄表示手段、報知手段、及び第２特別図柄表示手段となる。

【００２１】

そして、演出表示装置１１には、各特図表示装置１２、１３の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に言えば、第１特図表示装置１２又は第２特図表示装置１３に大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される場合には、原則として演出表示装置１１にも大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される。第１特図表示装置１２又は第２特図表示装置１３にははずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置１１にもはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される。また、第１特図表示装置１２又は第２特図表示装置１３に特定の大当り図柄、又は小当り図柄（小当り表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置１１に特定のはずれ図柄（特

10

20

30

40

50

定表示結果)が確定停止表示される。

【0022】

演出表示装置11に確定停止表示される大当り図柄は、全列の飾り図柄が同一図柄となる図柄組み合わせによって構成される(例えば[222]や[777]など)。また、演出表示装置11に確定停止表示されるはずれ図柄は、全列の飾り図柄が異なる飾り図柄となる図柄組み合わせや、1列の飾り図柄が他の2列の飾り図柄とは異なる飾り図柄となる図柄組み合わせによって構成される。また、演出表示装置11では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄列の変動が停止するようになっており、特定の2列(本実施形態では左右の2列)に同一の飾り図柄が一旦停止表示された場合、リーチが形成される。ここで、一旦停止表示とは、画像表示部GHにおいてゆれ変動状態で表示されている状態であり、画像表示部GHにおいて図柄が確定停止している確定停止表示とは区別される。本実施形態では、複数列の図柄列のうち左列が第1停止列、右列が第2停止列(直前停止列)、中列が第3停止列(最終停止列)となり、左列及び右列がリーチを形成するリーチ形成列となる。このように、本実施形態では、第1,第2特図変動ゲームと連動して行われる演出表示装置11の図柄変動ゲームが図柄表示演出となる。

10

【0023】

図1に示すように、第1特図表示装置12の左方には、複数個(本実施形態では2個)の特図保留発光部を備えた第1特別図柄保留表示装置(以下「第1特図保留表示装置」と示す)14が配設されている。また、第2特図表示装置13の下方には、複数個の特図保留発光部を備えた第2特別図柄保留表示装置(以下「第2特図保留表示装置」と示す)15が配設されている。各特図保留表示装置14,15は、機内部で記憶した特図用の始動保留球の記憶数(以下「保留記憶数」と示す)を遊技者に報知する。保留記憶数は、遊技盤10に配設した後述の始動入賞口に遊技球が入球することで1加算される一方で、特図変動ゲームの開始により1減算される。したがって、特図変動ゲーム中に始動入賞口へ遊技球が入球すると、保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数(本実施形態では4個)まで累積される。保留記憶数は、実行保留中の特図変動ゲームの実行回数となる。

20

【0024】

第2特図保留表示装置15の左下方には、普通図柄表示装置16が配設されている。普通図柄表示装置16では、複数種類の普通図柄を変動させて1つの普通図柄を導出する普通図柄変動ゲームが行われる。本実施形態の普通図柄表示装置16は、図示しない発光体(LEDやランプなど)をレンズカバーで覆って構成した複数個(本実施形態では2個)の普通図柄表示部から構成されている。普通図柄表示装置16では、大当りか否かの大当り抽選とは別に行う普図当りか否かの内部抽選(後述する普図当り抽選)の抽選結果を表示する。すなわち、普図当り抽選に当選した場合には、普通図柄変動ゲームで普通図柄の当り図柄(本実施形態では下側の普通図柄表示部が点灯)が確定停止表示(導出)される。一方、普図当り抽選に当選しない場合(はずれの場合)には、普通図柄のはずれ図柄(本実施形態では上側の普通図柄表示部が点灯)が確定停止表示(導出)される。

30

【0025】

演出表示装置11の下方には、遊技球の入球口17aを有する上始動入賞口17が配設されている。本実施形態の上始動入賞口17は、遊技球が常時入球可能とされている。また、上始動入賞口17の下方には、遊技球の入球口18aを有する下始動入賞口18が配設されている。下始動入賞口18は普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ(ソレノイド、モータなど)の作動により開閉動作を行う開閉羽根19を備えている。下始動入賞口18は、開閉羽根19の開動作により入口が拡大されて遊技球が入球(入賞)し易い開状態とされる一方で、開閉羽根19の開動作により入口が拡大されずに遊技球が入球(入賞)し難い閉状態とされる。

40

【0026】

そして、上始動入賞口17の奥方には入球した遊技球を検知する第1始動口スイッチSW1(図5に示す)が配設されているとともに、下始動入賞口18の奥方には入球した遊

50

技球を検知する第2始動口スイッチSW2(図5に示す)が配設されている。上始動入賞口17は、入球した遊技球を第1始動口スイッチSW1で入球検知することにより、第1特図変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。同様に、下始動入賞口18は、入球した遊技球を第2始動口スイッチSW2で入球検知することにより、第2特図変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。本実施形態では、上始動入賞口17が第1始動口を構成し、下始動入賞口18が第2始動口を構成する。

【0027】

また、下始動入賞口18の下方には、図示しないアクチュエータ(ソレノイド、モータなど)の作動により開閉動作を行う大入賞口扉20を備えた大入賞口(特別電動役物)21が配設されている。大入賞口21の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチSW3(図5に示す)が配設されている。大入賞口21は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数(例えば10個)の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口21は、大当たり遊技中に大入賞口扉20の開動作によって開放されることで遊技球の入球が許容される。このため、大当たり遊技中、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。大当たり遊技の詳細については後述する。

【0028】

また、演出表示装置11の左方には、普通図柄作動ゲート(以下「ゲート」と示す)22が配設されている。ゲート22の奥方には、入球し通過した遊技球を検知するゲートスイッチSW4(図5に示す)が配設されている。ゲート22は、遊技球の通過を契機に、普通図柄変動ゲームの始動条件(普図当り抽選の抽選契機)のみを付与し得る。

【0029】

図2(a)に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機Pは、遊技店の遊技機設置設備(所謂、島設備)Sに設置される。遊技機設置設備Sには、遊技機設置設備Sに設置されるパチンコ遊技機Pの上方に位置するように、台上データ表示装置DHが配設されている。遊技機設置設備Sにおいて、台上データ表示装置DHは、1台のパチンコ遊技機Pに対して1台、配設されており、遊技機設置設備Sに設置されるパチンコ遊技機Pに各別に対応付けられている。

【0030】

図2(b)に示すように、台上データ表示装置DHには、パチンコ遊技機Pから出力される各種の制御信号に基づき発光演出を実行可能な発光部DH aが設けられている。また、台上データ表示装置DHには、所定のカウンタ開始時から実行された特図変動ゲームの回数を報知(情報表示)するゲーム回数表示部DH bが設けられている。なお、本実施形態のカウンタ開始時は、パチンコ遊技機Pが電源投入されてから未だ特定の当り遊技が付与されていない場合には、電源投入時となり、電源投入されてから特定の当り遊技が付与されている場合には、最後の特定の当り遊技の終了時となる。台上データ表示装置DHには、特定の当り遊技の付与回数を報知(情報表示)する当り回数表示部DH cが設けられている。

【0031】

また、台上データ表示装置DHには、パチンコ遊技機Pから入力した制御信号に基づき演算処理を実行するとともに、発光部DH aの発光演出、及び各表示部DH b, DH cの情報表示を制御する制御CPU(制御手段)が搭載されている。また、遊技店の管理室などには、ホールコンピュータHCが設置されている(図5に示す)。本実施形態では、台上データ表示装置DH、及びホールコンピュータHCが、パチンコ遊技機Pとは別に設けられる外部機器となる。

【0032】

また、本実施形態のパチンコ遊技機Pは、大当たり遊技終了後に大当たり抽選の当選確率(抽選確率)を低確率から高確率に変動(向上)させる確率変動(以下「確変」と示す)状態を付与可能に構成されている。本実施形態において確変状態は、次回の大当たり遊技が生起される迄の間、付与される。確変状態は、大当たり抽選の当選確率が高確率に変動して大

10

20

30

40

50

当りが生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となる。本実施形態では、大当り遊技終了後に確変状態を付与する大当りが確変大当りとなり、大当り遊技終了後に確変状態を付与しない（非確変状態を付与する）大当りが非確変大当りとなる。

【0033】

また、本実施形態のパチンコ遊技機Pは、大当り遊技終了後に変動時間短縮（以下「変短」と示す）状態を付与可能に構成されている。変短状態では、普通図柄変動ゲームの変動時間が短縮されるとともに、ゲート22の通過に基づく普図当り抽選の当選確率（抽選確率）が通常状態（低確率、例えば251分の13）から高確率（例えば251分の250）に向上（変動）される。また、変短状態において下始動入賞口18の開閉羽根19は、普図当り抽選で当選した際に、変短状態が付与されていない非変短状態とは異なる動作パターンで開閉動作する。具体的に言えば、非変短状態において、開閉羽根19は、普図当り抽選で当選した場合（普通図柄変動ゲームで普図の当り図柄が導出された場合）、予め定めた第1回数（例えば1回）分開放し、開放してから第1開放時間（例えば0.3秒）が経過するまで開放状態を維持する。その一方で、変短状態において、開閉羽根19は、普図当り抽選で当選した場合、第1回数より多い第2回数（例えば3回）分開放し、1回の開放において開放してから第1開放時間より長い第2開放時間（例えば1.58秒）が経過するまで開放状態を維持する。このように、変短状態は、開閉羽根19が遊技者にとって有利に動作し、単位時間当りの下始動入賞口18への入球率が向上するため、遊技者にとって有利な状態となり得る。なお、変短状態は、開閉羽根19の単位時間当りの開放時間の増加を伴う開放時間増加状態であって、開放時間の増加によって入球率が向上する入球率向上状態であり、さらに下始動入賞口18への入球が容易な入球容易状態でもある。

【0034】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機Pに用意された大当り遊技、及び小当り遊技について図3にしたがって説明する。

大当り遊技は、第1特図表示装置12、又は第2特図表示装置13に大当り図柄が確定停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、大入賞口21が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数（規定回数）を上限として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、大入賞口21の開閉が所定回数行われる迄であり、1回のラウンド遊技中に大入賞口21は、予め定めたラウンド終了条件が成立する迄の間、開放される。このラウンド終了条件は、規定個数（入賞上限個数）の遊技球が入賞する第1条件、又はラウンド規定時間（ラウンド遊技時間）が経過する第2条件が成立することとされている。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

【0035】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機Pでは、大当り抽選に当選した場合、図3に示す6種類の大当り遊技の中から1つの大当り遊技が決定され、その決定された大当り遊技が付与されるようになっている。この6種類の大当り遊技のうち、何れの大当り遊技が付与されるかは、大当り抽選に当選した場合に、各特図表示装置12、13に確定停止表示させる特図として内部的に決定される大当り図柄の種類に応じて決定される。したがって、本実施形態では、大当り及び小当りに加えて、特図の大当り図柄が当り（大当り）の種類となる。

【0036】

本実施形態では、第1特図表示装置12に表示される全100種類の第1特図の大当り図柄のうち、特図Z1～Z20の20種類が第1特図ZA1に分類され、特図Z21～Z30の10種類が第1特図ZB1に分類され、特図Z31～Z50の20種類が第1特図ZC1に分類されている。さらに、特図Z51～Z55の5種類が第1特図ZD1に分類され、特図Z56～Z60の5種類が第1特図ZE1に分類され、特図Z61～Z100

の40種類が第1特図ZF1に分類されている。同様に、本実施形態では、第2特図表示装置13に表示される全100種類の第2特図の大当り図柄のうち、特図Z1～Z60の60種類が第2特図ZA2に分類され、特図Z61～Z100の40種類が第2特図ZF2に分類されている。

【0037】

特図ZA1, ZA2が決定された場合に付与される通常大当り遊技A、及び特図ZF1, ZF2が決定された場合に付与される通常大当り遊技Fは、何れもラウンド遊技の規定回数を9回に、1回のラウンド遊技の入球上限個数が9個に設定されている。また、通常大当り遊技A, Fは、何れもオープニング時間（以下「OP時間」と示す）として10秒が、エンディング時間（以下「ED時間」と示す）として13秒が設定されている。また、通常大当り遊技A, Fでは、ラウンド規定時間として25秒が設定されているとともに、各ラウンド遊技における大入賞口21の開放回数を1回に設定されている。本実施形態では、25秒が第1開放時間、及び非特定開放時間となる。また、本実施形態では、ラウンド規定時間を25秒に設定した大入賞口21の開放動作が非特定開放動作となる。また、通常大当り遊技A, Fでは、ラウンド間のインターバル時間として2秒が設定されている。本実施形態では、この2秒が大入賞口21が閉鎖してから再び開放する迄の第1インターバル時間となる。

【0038】

また、通常大当り遊技Aの終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、次回の大当りが生起される迄の間、確変状態及び変短状態が付与される。一方、通常大当り遊技Fの終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく非確変状態と、予め定めた回数の（本実施形態では40回）の特図変動ゲームが行われる迄の間、又は前記回数の特図変動ゲームが終了する前に大当りが生起される迄の間の変短状態と、が付与される。以下の説明では、特図ZA1, ZA2に対応する大当りを「通常確変大当りA」と示し、特図ZF1, ZF2に対応する大当りを「通常非確変大当りF」と示す。

【0039】

また、特図ZB1が決定された場合に付与される特別大当り遊技Bは、ラウンド遊技の規定回数を9回に、1回のラウンド遊技の入球上限個数が9個に設定されている。特別大当り遊技Bでは、OP時間として0.004秒が、ED時間として13秒が設定されている。また、特別大当り遊技Bでは、ラウンド規定時間として25秒が設定されているとともに、2～9回目のラウンド遊技における大入賞口21の開放回数を1回に設定されている。その一方で、特別大当り遊技Bにおける1回目のラウンド遊技では、1～9回目の開放動作における開放時間を0.06秒に設定されているとともに、10回目の開放動作における開放時間を24.46秒に設定されている。したがって、特別大当り遊技Bの1回目のラウンド遊技における大入賞口21の最大開放時間（合計開放時間）は、 $0.06 \text{ 秒} \times 9 + 24.46 \text{ 秒} = 25 \text{ 秒}$ となり、通常大当り遊技A, Fにおけるラウンド規定時間と同一時間となる。また、1～9回目の開放動作の間には、大入賞口21を閉鎖させる開放間（ラウンド内）インターバル時間として2.34秒が設定されているとともに、9回目と10回目の開放動作の間のインターバル時間として2秒が設定されている。また、特別大当り遊技Bでは、ラウンド間のインターバル時間として2秒が設定されている。

【0040】

特別大当り遊技Bの終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、次回の大当りが生起される迄の間、確変状態及び変短状態が付与される。以下の説明では、特図ZB1に対応する大当りを「特別確変大当りB」と示す。

【0041】

また、特図ZC1が決定された場合には、特殊大当り遊技Cが、特図ZD1が決定された場合には、特殊大当り遊技Dが、特図ZE1が決定された場合には、特殊大当り遊技Eが付与される。各特殊大当り遊技C～Eは、OP時間として0.004秒が、ED時間として2.65秒が設定されている。また、特殊大当り遊技C～Eでは、ラウンド規定時間として0.06秒が設定されているとともに、各ラウンド遊技における大入賞口21の開

放回数を1回に設定されている。また、特殊大当り遊技C～Eでは、ラウンド間のインターバル時間として2.34秒が設定されている。本実施形態では、0.06秒が第2開放時間、及び特定開放時間となるとともに、開放時間を0.06秒に設定した大入賞口21の開放動作が特定開放動作となる。また、本実施形態では、2.34秒が第2インターバル時間となる。

【0042】

特殊大当り遊技C～Eの終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく次回の大当りが生起される迄の間、確変状態が付与される。また、特殊大当り遊技Cの終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態が変短状態及び確変状態の少なくとも何れか一方を伴う遊技状態である場合に、次回の大当りが生起される迄の間、変短状態が付与される。その一方で、特殊大当り遊技Cの終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態が変短状態及び確変状態を伴わない遊技状態である場合に、変短状態が付与されない。

10

【0043】

特殊大当り遊技Dの終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態が変短状態を伴う遊技状態である場合に、次回の大当りが生起される迄の間、変短状態が付与される。その一方で、特殊大当り遊技Dの終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態が変短状態を伴わない遊技状態である場合に、変短状態が付与されない。また、特殊大当り遊技Eの終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく次回の大当りが生起される迄の間、変短状態が付与される。以下の説明では、特図ZC1に対応する大当りを「特殊確変大当りC」と示し、特図ZD1に対応する大当りを「特殊確変大当りD」と示し、特図ZE1に対応する大当りを「特殊確変大当りE」と示す。

20

【0044】

このように、本実施形態のパチンコ遊技機Pでは、全ての大当り遊技におけるラウンド遊技の規定回数が同一の「9回」に設定されている。本実施形態では、「9回」が特定回数となるとともに、大当りA～Fが第1当りとなり、さらに大当り遊技A～Fが第1大当り遊技となる。また、本実施形態では、大当りA、Fが通常第1当りとなるとともに、通常大当り遊技A、Fが通常第1当り遊技となる。また、本実施形態では、特殊確変大当りC～Eが特殊第1当りとなるとともに、特殊大当り遊技C～Eが特殊第1当り遊技となる。また、本実施形態では、特殊確変大当りCが第3特殊大当りとなるとともに、特殊確変大当りDが第2特殊大当りとなり、さらに特殊確変大当りEが第1特殊大当りとなる。また、本実施形態では、特別確変大当りBが特別第1当りとなるとともに、特別大当り遊技Bが特別第1当り遊技となる。

30

【0045】

次に、小当り遊技Gについて説明する。

特図ZG1に分類される小当り図柄に基づく小当り遊技Gは、ラウンド規定回数が規定されていないものの、開放時間を0.06秒とした大入賞口21の開放動作を、各大当り遊技A～Fのラウンド規定回数と等しい9回にわたって行うことが設定されている。また、小当り遊技Gでは、OP時間として0(零)秒が、大入賞口21の開放動作間におけるインターバル時間として2.34秒(第2インターバル時間)が、ED時間として2.654秒が設定されている。

40

【0046】

本実施形態の各特殊大当り遊技C～E、及び小当り遊技Gでは、OP時間及びED時間に若干の相違があるものの、当り遊技の開始から終了迄の遊技時間が何れも21.914秒で同一に設定され、且つ大入賞口21の開放態様が同一に設定されている。このため、本実施形態では、大入賞口21の開放態様から特殊大当り遊技C～E、及び小当り遊技Gの何れの当り遊技が付与されているのかを判別し難い。また、本実施形態の特別大当り遊技B、特殊大当り遊技C～E、及び小当り遊技Gでは、1～9回目の開放動作が終了する迄の間における大入賞口21の開放態様が同一となる。このため、本実施形態において、特別大当り遊技B、特殊大当り遊技C～E、及び小当り遊技Gでは、1～9回目の大入賞

50

口 2 1 の開放動作が終了する迄の間、大入賞口 2 1 の開放態様から何れの当り遊技が付与されているのかを認識し難くなっている。なお、開放時間を 0 . 0 6 秒とした大入賞口 2 1 の開放動作では、その大入賞口 2 1 の開放時間が極めて短時間であり、実質的に遊技球を大入賞口 2 1 へ入賞させ得ない。

【 0 0 4 7 】

また、小当り遊技 G の終了後には、小当り抽選の当選時における遊技状態が維持される。例えば、小当り抽選の当選時における遊技状態が確変状態、且つ非変短状態である場合、小当り遊技 G の前後を通して確変状態、且つ非変短状態が維持される。本実施形態では、小当り G が第 2 当りとなり、小当り遊技 G が第 2 当り遊技となる。

【 0 0 4 8 】

このように、本実施形態では、第 1 特図 Z A 1 ~ Z E 1、及び第 2 特図 Z A 2 に分類される特図 Z 1 ~ Z 6 0 が当り遊技の終了後に確変状態が付与される特定図柄となる一方で、特図 Z F 1、Z F 2 に分類される特図 Z 6 1 ~ Z 1 0 0 が当り遊技の終了後に確変状態が付与されない（非確変状態が付与される）非特定図柄となる。本実施形態では、1 回の当り遊技を通して獲得し得る賞球の多寡という観点から、特殊確変大当り C ~ E = 小当り G < 特別確変大当り B = 通常確変大当り A = 通常非確変大当り F の順に有利な当りとなる。一方、非変短状態において、当り遊技終了後に変短状態が付与されるか否かという観点からは、特殊確変大当り D = 小当り G < 特殊確変大当り C < 特殊確変大当り E < 通常非確変大当り F < 通常確変大当り A = 特別確変大当り B の順に有利な当りとなる。また、非確変状態において、当り遊技終了後に確変状態が付与されるか否かという観点からは、通常非確変大当り F = 小当り G < 通常確変大当り A = 特別確変大当り B = 特殊確変大当り C ~ E の順に有利な当りとなる。

【 0 0 4 9 】

また、図 4 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機 P には、遊技状態が確変状態である可能性の高低を示す（報知する）ための複数種類（本実施形態では 4 種類）の演出モードとして、第 1 通常モード M A、第 2 通常モード M B、チャンスモード M C、及び確変モード M K が用意されている。なお、本実施形態の第 1 通常モード M A、及び第 2 通常モード M B は、遊技状態が非変短状態である場合に滞在し得る演出モードとされている。一方、本実施形態のチャンスモード M C、及び確変モード M K は、遊技状態が変短状態である場合に滞在し得る演出モードとされている。

【 0 0 5 0 】

第 1 通常モード M A には、演出表示装置 1 1 における図柄変動ゲーム用の背景画像として背景画像 H G a（白抜きで示す）が設定されている。第 2 通常モード M B には、演出表示装置 1 1 における図柄変動ゲーム用の背景画像として背景画像 H G b（右下がり斜線で示す）が設定されている。チャンスモード M C には、演出表示装置 1 1 における図柄変動ゲーム用の背景画像として背景画像 H G c（左下がり斜線で示す）が設定されている。また、確変モード M K には、演出表示装置 1 1 における図柄変動ゲーム用の背景画像として背景画像 H G d（縦縞で示す）が設定されている。ここで、各背景画像 H G a ~ H G d は、演出表示装置 1 1 の図柄変動ゲームにおいて、恰も各列の飾り図柄の背後に重なるように画像表示されるものであって、大当り図柄及びはずれ図柄を構成し得る各列の飾り図柄とは異なる画像である。各モード M A ~ M C、M K の滞在中、演出表示装置 1 1 では、滞在している（設定されている）演出モードに対応する背景画像 H G a ~ H G d を画像表示して図柄変動ゲームが行われる。このため、本実施形態では、演出表示装置 1 1 に画像表示された背景画像 H G a ~ H G d を視認することで、遊技者が何れの演出モードに滞在中であるかを認識可能である。

【 0 0 5 1 】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機 P では、移行先の演出モードを報知するためのモード移行演出を実行可能に構成されている。本実施形態のモード移行演出は、演出モードが移行されることを報知する第 1 移行演出と、この第 1 移行演出に続けて実行され、移行先の演出モードを報知する第 2 移行演出とから構成されている。本実施形態の第 1 移行演出

10

20

30

40

50

は、演出モードが移行されることを報知する文字画像（例えば、「モード移行チャンス！」など）を演出表示装置 11 に画像表示する態様で実行される。また、本実施形態の第 2 移行演出は、移行先の演出モードを報知する文字画像（例えば「第 2 通常モード突入！」など）を演出表示装置 11 に画像表示する態様で実行される。このように、本実施形態では、演出モード、及びモード移行演出が表示演出（遊技演出）の 1 つとして実行される。

【0052】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 P では、今回の大当り遊技が特別大当り遊技 B であることを報知する特別報知演出を実行可能に構成されている。本実施形態の特別報知演出は、特別大当り遊技 B であることを報知する文字画像（例えば、「おめでとう、特別大当り遊技 B だよ！」など）を演出表示装置 11 に画像表示する態様で実行される。

10

【0053】

次に、パチンコ遊技機 P の制御構成を図 5 にしたがって説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機 P の機裏側には、パチンコ遊技機 P 全体を制御する主制御基板 30 が装着されている。主制御基板 30 は、パチンコ遊技機 P 全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御指令（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、演出制御基板 31 が装着されている。演出制御基板 31 は、主制御基板 30 が出力した制御指令に基づき、各種の演出装置の動作を制御する。

【0054】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 P の機裏側には、パチンコ遊技機 P の機本体とは別の外部機器（台上データ表示装置 DH、及びホールコンピュータ HC など）を接続するための外部接続端子板 25 が装着されている。本実施形態の外部接続端子板 25 には、外部機器を接続可能な複数のコネクタ 25a ~ 25d が設けられており、各コネクタ 25a ~ 25d からそれぞれ制御信号が出力される。したがって、本実施形態では、外部接続端子板 25 が接続手段となる。本実施形態において、第 1 コネクタ 25a は、大当り遊技 A ~ F のうち特定の大当り遊技が付与された場合に、大当り遊技の付与を示す当り信号を出力する。第 2 コネクタ 25b は、当り遊技 A ~ G の何れかの当り遊技が付与された場合に、当り遊技の付与を示す特殊当り信号を出力する。第 3 コネクタ 25c は、パチンコ遊技機 P の遊技状態が変短状態である場合に、変短状態（入球容易状態）であることを示す遊技状態信号を出力する。第 4 コネクタ 25d は、特図変動ゲームが終了する毎（特図を確定停止表示させる毎）に、特図変動ゲームの実行（終了）を示すゲーム実行信号を出力する。

20

30

【0055】

以下、主制御基板 30 及び演出制御基板 31 の具体的構成を説明する。

主制御基板 30 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 CPU 30a と、主制御用 CPU 30a の制御プログラムを格納する主制御用 ROM 30b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 RAM 30c が設けられている。そして、主制御用 CPU 30a には、各種スイッチ SW1 ~ SW4 が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用 CPU 30a には、各特図表示装置 12, 13、各特図保留表示装置 14, 15、及び普通図柄表示装置 16 が接続されている。また、主制御用 CPU 30a には、外部接続端子板 25 が接続されている。

40

【0056】

また、主制御用 CPU 30a は、大当り判定用乱数、リーチ判定用乱数、及び特別図柄振分用乱数（以下「特図振分用乱数」と示す）などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。大当り判定用乱数は、大当り抽選（大当り判定）で用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当り抽選で大当りに当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当り抽選で当選した場合に特図の大当り図柄を決定する際に用いられる乱数であり、0 ~ 99 の全 100 通りの整数値に定められている。本実施形態のパチンコ遊技機 P では、前述した全 100 種類の特図の大当り図柄に対して 100 通りの特図振分用乱数の値が 1 個ずつ各別に対応付けられている。また、主制御

50

用RAM30cには、パチンコ遊技機Pの動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

【0057】

主制御用ROM30bには、メイン制御プログラム、及び各種の判定値（大当り判定値、小当り判定値、及びリーチ判定値など）が記憶されている。大当り判定値は、大当り抽選で用いる判定値であり、大当り判定用乱数の取り得る数値（0～599までの全600通りの整数）の中から定められている。そして、大当り判定値は非確変状態時の大当り抽選で用いる非確変用判定値（低確率時大当り判定値）と、確変状態時の大当り抽選で用いる確変用判定値（高確率時大当り判定値）とがある。確変用判定値の設定数（本実施形態では20個）は、非確変用判定値の設定数（本実施形態では2個）よりも多く設定されている。このような設定によれば、非確変状態において大当り抽選で当選する確率は600分の2となる一方で、確変状態において大当り抽選に当選する確率は600分の20となる。

10

【0058】

小当り判定値は、小当り抽選で用いる判定値であり、大当り判定用乱数の取り得る数値（0～599までの全600通りの整数）の中から定められている。本実施形態では、前述の大当り判定値と重複しないように、大当り判定値（確変用判定値及び非確変用判定値）として設定された値と異なる8個の値が小当り判定値として設定されている。このような設定によれば、小当り判定で肯定判定される確率は600分の8となる。また、リーチ判定値は、はずれを決定する場合にリーチを形成するか否かの内部抽選（リーチ判定）で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（0～240までの全241通りの整数）の中から定められている。本実施形態では、リーチ判定値として2個の値が設定されており、このような設定によればリーチ判定で肯定判定される確率は241分の2となる。

20

【0059】

また、主制御用ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、特図変動ゲームが開始してから特図変動ゲームが終了するまでの間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンであって、特図変動ゲームの変動内容（演出内容）及び変動時間（演出時間）を特定し得る。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、当り変動用の変動パターン、はずれリーチ変動用の変動パターン、はずれ変動用の変動パターンに分類できる。当り変動用の変動パターンは、さらに通常当り変動、特殊当り変動、及び特別当り変動用の変動パターンに分類される。

30

【0060】

通常当り変動は、リーチ演出を経て、特図変動ゲームが最終的に大当り図柄を確定停止表示させるように展開される演出である。はずれリーチ変動は、リーチ演出を経て、特図変動ゲームが最終的にははずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出である。はずれ変動は、リーチ演出を経ないで、特図変動ゲームが最終的にははずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出である。リーチ演出は、演出表示装置11の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチが形成されてから、最終的に図柄組み合わせ（大当り図柄又ははずれ図柄）が導出される迄の間に、例えば所定のキャラクタを登場させるなどして行われる演出である。また、特殊当り変動、及び特別当り変動は、リーチ演出を経ないで、特図変動ゲームが最終的に特定のはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出である。なお、第1特図表示装置12、及び第2特図表示装置13では、特図変動ゲームが開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで図柄の変動が継続される。

40

【0061】

本実施形態では、図6に示すように、はずれ変動（通常はずれ変動）用の変動パターンとして変動パターンP1が、はずれリーチ変動用の変動パターンとして変動パターンP2が用意されている。また、本実施形態では、通常当り変動用の変動パターンとして変動パターンP3が、特殊当り変動用の変動パターンとして変動パターンP4aが、特別当り変

50

動用の変動パターンとして変動パターン P 4 b が用意されている。

【 0 0 6 2 】

次に、演出制御基板 3 1 について説明する。

図 5 に示すように、演出制御基板 3 1 には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用 C P U 3 1 a と、演出制御用 C P U 3 1 a の制御プログラムを格納する演出制御用 R O M 3 1 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用 R A M 3 1 c が設けられている。演出制御用 C P U 3 1 a は、各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。演出制御用 R A M 3 1 c には、パチンコ遊技機 P の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。演出制御用 R O M 3 1 b には、各種の画像表示用データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、演出制御用 R O M 3 1 b には、各種の判定値が記憶されている。

10

【 0 0 6 3 】

以下、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a が、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理（以下「特図入力処理」と示す）や特別図柄開始処理（以下「特図開始処理」と示す）などの各種処理について説明する。本実施形態において主制御用 C P U 3 0 a は、所定の制御周期（例えば、4 m s）毎に特図入力処理や特図開始処理などの各種処理を実行する。なお、特図開始処理は、特図入力処理の終了後に実行される。

【 0 0 6 4 】

最初に、特図入力処理について図 7 にしたがって説明する。

20

まず、主制御用 C P U 3 0 a は、始動口スイッチ S W 1 から検知信号を入力しているか否かに基づき、上始動入賞口 1 7 に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップ S A 1）。ステップ S A 1 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている第 1 始動保留球の記憶数（以下「第 1 保留記憶数」と示す）が上限数の 4 未満であるか否かを判定する（ステップ S A 2）。ステップ S A 2 の判定結果が肯定（第 1 保留記憶数が 4 未満）である場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留記憶数を + 1（1 加算）する（ステップ S A 3）。すなわち、主制御用 C P U 3 0 a は、上始動入賞口 1 7 で入球検知された遊技球を第 1 始動保留球として主制御用 R A M 3 0 c に記憶させる。第 1 保留記憶数を更新（1 加算）した主制御用 C P U 3 0 a は、更新後（加算後）の第 1 保留記憶数を表示するように第 1 特図保留表示装置 1 4 の表示内容を制御する。次に、主制御用 C P U 3 0 a は、各種乱数の値（本実施形態では大当たり判定用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、及び特図振分用乱数の値）を主制御用 R A M 3 0 c から読み出して取得し、該値を第 1 保留記憶数に対応する主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に設定する（ステップ S A 4）。

30

【 0 0 6 5 】

ステップ S A 1 の判定結果が否定の場合、ステップ S A 2 の判定結果が否定の場合、又はステップ S A 4 の処理が終了した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、続けて始動口スイッチ S W 2 から検知信号を入力しているか否かに基づき、下始動入賞口 1 8 に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップ S A 5）。ステップ S A 5 の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特図入力処理を終了する。また、ステップ S A 5 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている第 2 始動保留球の記憶数（以下「第 2 保留記憶数」と示す）が上限数の 4 未満であるか否かを判定する（ステップ S A 6）。ステップ S A 6 の判定結果が否定（第 2 保留記憶数が 4 未満でない）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特図入力処理を終了する。一方、ステップ S A 6 の判定結果が肯定（第 2 保留記憶数が 4 未満）である場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 保留記憶数を + 1（1 加算）する（ステップ S A 7）。すなわち、主制御用 C P U 3 0 a は、下始動入賞口 1 8 で入球検知された遊技球を第 2 始動保留球として主制御用 R A M 3 0 c に記憶させる。第 2 保留記憶数を更新（1 加算）した主制御用 C P U 3 0 a は、更新後（加算後）の第 2 保留記憶数を表示するように第 2 特図保留表示装置 1 5 の表示内容を制御する。次に、主制御用 C P U 3 0 a は、各種乱数の値（本実施形態では大当たり判定

40

50

用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、及び特図振分用乱数の値)を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を第2保留記憶数に対応する主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する(ステップSA8)。その後、主制御用CPU30aは、特図入力処理を終了する。したがって、本実施形態では、主制御用RAM30cが始動保留球記憶手段として機能する。

【0066】

次に、特図開始処理について図8にしたがって説明する。

図8に示すように、主制御用CPU30aは、特図変動ゲームの実行条件が成立しているか否かを判定する(ステップSB1)。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、第1特図変動ゲームの実行中、第2特図変動ゲームの実行中、又は当り遊技(大当り遊技、又は小当り遊技)中の場合、ステップSB1で否定判定する。ステップSB1の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、特図開始処理を終了する。

10

【0067】

一方、ステップSB1の判定結果が肯定(特図変動ゲーム中ではなく、かつ当り遊技中ではない)の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第2保留記憶数が0(零)よりも大きいか否かを判定する(ステップSB2)。ステップSB2の判定結果が肯定(第2保留記憶数が1以上)の場合、主制御用CPU30aは、保留中の第2特図変動ゲームが存在するので、第2保留記憶数を-1(1減算)する(ステップSB3)。また、第2保留記憶数を更新(1減算)した主制御用CPU30aは、更新後(減算後)の第2保留記憶数を表示するように第2特図保留表示装置15の表示内容を制御する。そして、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている各種乱数(大当り判定用乱数、リーチ判定用乱数、特図振分用乱数)の値を読み出す(ステップSB4)。

20

【0068】

続いて、主制御用CPU30aは、大当り判定用乱数の値と大当り判定値を比較し、両値が一致するか否かの第2大当り判定を行う(ステップSB5)。本実施形態では、ステップSB5の処理が当り判定、第2当り判定、及び大当り判定となる。このとき、主制御用CPU30aは、現在の遊技状態が非確変状態の場合、非確変用判定値を用いて第2大当り判定を行う一方で、現在の遊技状態が確変状態の場合、確変用判定値を用いて第2大当り判定を行う。なお、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに設定された制御フラグ(後述する確変フラグ)に基づき現在の遊技状態が確変状態か否かを把握する。

30

【0069】

ステップSB5の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、第2特図の大当り図柄、及び変動パターンを決定する(ステップSB6)。具体的に説明すると、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている特図振分用乱数の値を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、該特図振分用乱数の値をもとに特図Z1~Z100のうち何れかの特図を第2特図表示装置13に確定停止表示させる特図(大当り図柄)として決定する。また、主制御用CPU30aは、通常当り変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特図開始処理を終了する。

40

【0070】

ステップSB5の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、大当り判定用乱数の値が大当りとなる値ではないことからはずれを認識し、ステップSB7の処理へ移行する。ステップSB7において、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されているリーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、両値が一致するか否かを判定する(ステップSB7)。ステップSB7の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ抽選でリーチに当選したことから、第2特図表示装置13に確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定するとともに、はずれリーチ変動用の変動パターンを選択し、決定する(ステップSB8)。その後、主制御用CPU30aは、特図開始処

50

理を終了する。

【0071】

一方、ステップS B 7の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ抽選でリーチに当選しなかったことから、特図表示装置12に確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定するとともに、はずれ変動（通常はずれ変動）用の変動パターンを選択し、決定する（ステップS B 9）。その後、主制御用CPU30aは、特図開始処理を終了する。

【0072】

一方、ステップS B 2の判定結果が否定（第2保留記憶数が0（零））である場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第1保留記憶数が0（零）よりも大きいのかを判定する（ステップS B 10）。ステップS B 10の判定結果が否定（第1保留記憶数が0（零））である場合、主制御用CPU30aは、特図開始処理を終了する。一方、ステップS B 10の判定結果が肯定（第1保留記憶数が1以上）の場合、主制御用CPU30aは、保留中の第1特図変動ゲームが存在するので、第1保留記憶数を-1（1減算）する（ステップS B 11）。また、第1保留記憶数を更新（1減算）した主制御用CPU30aは、更新後（減算後）の第1保留記憶数を表示するように第1特図保留表示装置14の表示内容を制御する。そして、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている各種乱数（大当り判定用乱数、リーチ判定用乱数、及び特図振分用乱数）の値を読み出す（ステップS B 12）。 10 20

【0073】

続いて、図9に示すように、主制御用CPU30aは、大当り判定用乱数の値と大当り判定値を比較し、両値が一致するか否かの第1大当り判定を行う（ステップS B 13）。本実施形態では、ステップS B 13の処理が当り判定、第1当り判定、及び大当り判定となる。このとき、主制御用CPU30aは、現在の遊技状態が非確変状態の場合、非確変用判定値を用いて第1大当り判定を行う一方で、現在の遊技状態が確変状態の場合、確変用判定値を用いて第1大当り判定を行う。ステップS B 13の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、第1特図の大当り図柄、及び変動パターンを決定する（ステップS B 14）。具体的に説明すると、ステップS B 14において主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている特図振分用乱数の値を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、該特図振分用乱数の値をもとに特図Z1～Z100のうち何れかの特図を第1特図表示装置12に確定停止表示させる特図（大当り図柄）として決定する。この際、主制御用CPU30aは、第1特図ZA1、ZF1を決定した場合、通常当り変動用の変動パターンを選択し、決定する。また、主制御用CPU30aは、第1特図ZB1を決定した場合、特別当り変動用の変動パターンを選択し、決定する。また、主制御用CPU30aは、第1特図ZC1～ZE1を決定した場合、特殊当り変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特図開始処理を終了する。 30

【0074】

一方、ステップS B 13の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、ステップS B 13の処理で用いた大当り判定用乱数の値と小当り判定値とを比較し、両値が一致するか否かを判定する（ステップS B 15）。本実施形態では、ステップS B 15の処理が当り判定、第1当り判定、及び小当り判定となる。ステップS B 15の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、特図Z101～Z125のうち何れかの特図を第1特図表示装置12に確定停止表示させる特図（小当り図柄）として決定するとともに、特殊当り変動用の変動パターンを選択し、決定する（ステップS B 16）。その後、主制御用CPU30aは、特図開始処理を終了する。 40

【0075】

ステップS B 15の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、大当り判定用乱数の値が大当り、又は小当りとなる値ではないことからはずれを認識し、ステップS B 1 50

7の処理へ移行する。ステップS B 1 7において、主制御用C P U 3 0 aは、第1保留記憶数に対応付けられて主制御用R A M 3 0 cの所定の記憶領域に記憶されているリーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、両値が一致するか否かを判定する。ステップS B 1 7の判定結果が肯定の場合、主制御用C P U 3 0 aは、リーチ抽選でリーチに当選したことから、第1特図表示装置1 2に確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定するとともに、はずれリーチ変動用の変動パターンを選択し、決定する(ステップS B 1 8)。その後、主制御用C P U 3 0 aは、特図開始処理を終了する。

【0076】

一方、ステップS B 1 7の判定結果が否定の場合、主制御用C P U 3 0 aは、リーチ抽選でリーチに当選しなかったことから、第1特図表示装置1 2に確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定するとともに、はずれ変動(通常はずれ変動)用の変動パターンを選択し、決定する(ステップS B 1 9)。その後、主制御用C P U 3 0 aは、特図開始処理を終了する。

【0077】

そして、特図及び変動パターンを決定した主制御用C P U 3 0 aは、特図開始処理とは別の処理において、特図開始処理の決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御基板3 1(演出制御用C P U 3 1 a)に出力する。具体的に言えば、主制御用C P U 3 0 aは、変動パターンを指示するとともに演出表示装置1 1の図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを特図変動ゲームの開始に際して最初に出力する。また、主制御用C P U 3 0 aは、特図を指定する特図指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。そして、主制御用C P U 3 0 aは、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了(図柄の確定停止表示)を指示する全図柄停止コマンドを出力する。主制御用C P U 3 0 aは、変動パターン指定コマンドの出力とともに、各特図表示装置1 2, 1 3で特図の変動を開始させるとともに、全図柄停止コマンドの出力とともに特図を確定停止表示させる。

【0078】

このような構成によれば、本実施形態のパチンコ遊技機Pでは、第2特図変動ゲームが保留されていないことを条件として第1特図変動ゲームが実行される。換言すれば、本実施形態では、第1特図変動ゲームに優先して第2特図変動ゲームが実行されるといえる。本実施形態では、特図開始処理を実行する主制御用C P U 3 0 aが当り判定手段、大当り判定手段、小当り判定手段、及び大当り種決定手段として機能する。また、本実施形態では、特図開始処理において特図の大当り図柄を決定する主制御用C P U 3 0 aが当り種決定手段として機能する。

【0079】

次に、当り遊技に関して主制御用C P U 3 0 aが実行する処理について説明する。

主制御用C P U 3 0 aは、当り変動の特図変動ゲームが終了すると、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを出力する。次に、主制御用C P U 3 0 aは、オープニング時間の経過後、ラウンド遊技を開始させる毎に、ラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを出力する。なお、小当り遊技の場合には、大入賞口2 1の1回目の開放に対応する演出の実行を指示するコマンドを出力する。また、主制御用C P U 3 0 aは、ラウンド遊技の開始に伴って大入賞口扉2 0を開動作させて大入賞口2 1を開放させるとともに、ラウンド終了条件の成立を契機に大入賞口扉2 0を開動作させて大入賞口2 1を閉鎖させる。このとき、主制御用C P U 3 0 aは、当り遊技の種類毎に設定されたラウンド遊技中の大入賞口2 1の開放態様に応じて、大入賞口2 1を開放及び閉鎖させる。そして、主制御用C P U 3 0 aは、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを出力するとともに、エンディング時間の経過時にエンディング演出を終了させることによって当り遊技を終了させる。したがって、本実施形態では、主制御用C P U 3 0 aが当り遊技付与手段として機能する。

【0080】

次に、主制御用CPU30aが実行する遊技状態処理を説明する。

主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後に確変状態を付与する場合には確変フラグに「1」を設定するとともに、確変状態であることを指示する確変コマンドを出力する。一方、主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後に確変状態を付与しない場合には確変フラグに「0」を設定するとともに、非確変状態であることを指示する非確変コマンドを出力する。なお、確変フラグは、主制御用RAM30cに記憶される。

【0081】

また、主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後に変短状態を付与する場合には作動フラグに「1」を設定するとともに、変短状態であることを指示する作動コマンドを出力する。一方、主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後に変短状態を付与しない場合には作動フラグに「0」を設定するとともに、非変短状態であることを指示する非作動コマンドを出力する。なお、作動フラグは、主制御用RAM30cに記憶される。また、主制御用CPU30aは、特別図柄ZF1、ZF2に基づく通常大当り遊技Fの終了後、変短状態が付与される残りの特図変動ゲームの回数を示す作動回数として「40回」を主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。そして、主制御用CPU30aは、特図変動ゲームが実行される毎に作動回数を「1」減算し、値が「0」となると、作動フラグに「0」を設定し、非作動コマンドを出力する。

【0082】

なお、主制御用CPU30aは、大当り遊技A～Fの開始時に、確変フラグ、作動フラグ、及び作動回数に「0」を設定する。これにより、大当り遊技中の遊技状態は、非確変状態、かつ非変短状態となる。また、主制御用CPU30aは、小当り遊技Gの場合、小当り抽選の当選時の遊技状態を継続させることから、確変フラグ、作動フラグ及び作動回数の現在の設定値を何れも維持する。このように、主制御用CPU30aは、大当りA～Fの何れが決定されているかに応じて、大当り遊技の終了後の遊技状態を、大当り判定の時点における遊技状態と同一の遊技状態、及び異なる遊技状態のうち何れかの遊技状態に制御する。その一方で、主制御用CPU30aは、小当りGが決定されている場合には、小当り遊技Gの終了後の遊技状態を、小当り判定の時点における遊技状態を維持するように制御（小当り判定の時点における遊技状態と同一の遊技状態に制御）する。すなわち、主制御用CPU30aは、小当り遊技Gを通して小当り判定の時点における遊技状態を維持する。したがって、本実施形態では、主制御用CPU30aが状態制御手段として機能する。

【0083】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31aが演出制御プログラムに基づき実行する各種の処理について説明する。

最初に、変動パターン指定コマンドを入力した際に演出制御用CPU31aが実行する制御について説明する。

【0084】

演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドに指示される変動パターンに対応する変動内容（演出内容）をもとに、画像表示用データを選択する。また、演出制御用CPU31aは、特図指定コマンドを入力すると、該コマンドにしたがって演出表示装置11に確定停止表示させる飾り図柄を生成する。具体的に言えば、演出制御用CPU31aは、特図として第1特図ZA1又は第2特図ZA2が指定されている場合、飾り図柄の大当り図柄として確変大当りを認識できる大当り図柄（例えば「777」など）を生成する。演出制御用CPU31aは、特図として第1特図ZF1又は第2特図ZF2が指定されている場合、飾り図柄の大当り図柄として非確変大当りを認識できる大当り図柄（例えば「222」など）を生成する。また、演出制御用CPU31aは、特図として第1特図ZB1～ZE1、又は第1特図ZG1が指定されている場合、飾り図柄のはずれ図柄として特定のはずれ図柄（例えば「123」など）を生成する。また、演出制御用CPU31aは、特図のはずれ図柄が指定されている場合、飾り図柄としてはずれ図柄を生成する。このとき、演出制御用CPU31aは、はずれリーチ変動用の

変動パターンが指定されている場合、図柄変動ゲームで確定停止表示させる飾り図柄としてリーチ図柄を含むはずれ図柄を生成する。

【0085】

そして、演出制御用CPU31aは、飾り図柄の変動表示を開始させて図柄変動ゲームを開始させるように演出表示装置11を制御する。また、演出制御用CPU31aは、入力した変動パターンに示される変動時間の終了時に、生成した大当り図柄又ははずれ図柄を一旦停止表示させるとともに、全図柄停止コマンドの入力を契機として確定停止表示させる。したがって、本実施形態のパチンコ遊技機Pでは、当りB～E、Gに当選している場合、特図変動ゲームの変動内容、及び確定停止表示される飾り図柄から、当りB～E、Gの何れに当選しているのかを認識し難い。本実施形態では、演出制御用CPU31aがゲーム制御手段として機能する。

10

【0086】

次に、当り遊技中の演出を実行させるために演出制御用CPU31aが行う制御内容について説明する。

演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aからオープニングコマンド、ラウンドコマンド、及びエンディングコマンドを入力すると、これらのコマンドに対応する当り遊技中の演出用の画像表示用データを選択する。そして、演出制御用CPU31aは、選択した画像表示用データをもとに演出表示装置11を制御し、当り遊技中に所定の演出を実行させる。

【0087】

20

ここで、本実施形態の演出制御用CPU31aは、通常大当り遊技A、Fに係るオープニングコマンド、各ラウンドコマンド、及びエンディングコマンドを入力すると、それぞれ対応する演出用の演出画像データを選択する。また、演出制御用CPU31aは、特殊大当り遊技C～E又は小当り遊技Gに係るオープニングコマンドを入力すると画像表示用データD1を選択する。また、本実施形態において、演出制御用CPU31aは、特別大当り遊技Bに係るオープニングコマンドを入力すると、オープニング演出及び1回目のラウンド演出用の画像表示用データとして画像表示用データD2を選択する。

【0088】

ここで、画像表示用データD1、D2に示される演出内容について詳しく説明する。画像表示用データD1には、各当り遊技C～E、Gの開始から9回目の大入賞口21の開放動作が開始される迄の間の演出内容として、前述の第1移行演出の実行が定められている。また、画像表示用データD1には、各当り遊技C～E、Gにおいて、9回目の大入賞口21の開放開始から当り遊技（エンディング演出）の終了迄の間の演出内容として、前述の第2移行演出の実行が定められている。なお、第2移行演出で報知する移行先の演出モードは、後述するモード移行処理で決定される演出モードである。

30

【0089】

一方、画像表示用データD2には、特別大当り遊技Bの開始（オープニング演出の開始）から9回目の大入賞口21の開放動作が開始される迄の間の演出内容として、前述の第1移行演出の実行が定められている。また、画像表示用データD2には、9回目の大入賞口21の開放動作の開始から1回目のラウンド遊技が終了する迄の間の演出内容として、前述の特別報知演出の実行が定められている。なお、演出制御用CPU31aは、特別大当り遊技Bに係る2回目以降のラウンド遊技を指定するラウンドコマンドを入力すると、通常大当り遊技A、Fで選択される2回目以降のラウンド演出用の画像表示用データと同じ（共通の）画像表示用データを選択する。

40

【0090】

このように、本実施形態では、当り遊技の開始から9回目の大入賞口21の開放動作が開始される迄の間、演出表示装置11の表示演出から当り遊技B～E、Gの何れが付与されているのかを認識し難い。したがって、本実施形態において、当りB～E、Gに当選した場合、当りの特図変動ゲームの開始から当り遊技における9回目の大入賞口21の開放動作が開始する迄の間、演出表示装置11における表示演出（図柄変動ゲーム）、及び大

50

入賞口 2 1 の開放態様が同一（ほぼ同一）となる。このため、本実施形態のパチンコ遊技機 P では、当り遊技における 9 回目の大入賞口 2 1 の開放動作が開始される迄の間、当り B ~ E , G の何れに当選したのかを判別し難い。

【 0 0 9 1 】

次に、演出モードを実行させるために演出制御用 C P U 3 1 a が行うモード移行処理について説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、当り遊技の開始（オープニングコマンドの入力）を契機として、特図指定コマンドで指定された特図（当選した当りの種類）、及び当り抽選の当選時における遊技状態をもとに当り遊技終了後の演出モードを決定する。なお、演出制御用 C P U 3 1 a は、入力した確変コマンド、非確変コマンド、作動コマンド、及び非作動コマンドから当り抽選の当選時における遊技状態を特定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、当り遊技（エンディング演出）の終了に伴って、決定されている演出モードを設定するとともに、設定した演出モードに対応する画像表示用データを選択する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、選択した画像表示用データをもとに演出表示装置 1 1 を制御し、設定した演出モードに対応する背景画像を画像表示させて演出モードを開始させる。なお、本実施形態では、変動パターン P 1 に基づく通常はずれ変動の特図変動ゲームの実行を契機に演出モードが移行される場合もある。以下、詳細に説明する。

【 0 0 9 2 】

図 4 に示すように、演出制御用 C P U 3 1 a は、小当り G に当選した場合であって、当り抽選の当選時における遊技状態が非変短状態である場合には、当り遊技終了後の演出モードとして第 2 通常モード M B を決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、特殊確変大当り C , D に当選した場合であって、大当り遊技終了後の遊技状態として変短状態が付与されない場合、当り遊技終了後の演出モードとして第 2 通常モード M B を決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 通常モード M A に滞在中において、変動パターン指定コマンドにより変動パターン P 1（通常はずれ変動）が指定された場合、第 2 通常演出パターン M B へ移行させるか否かの昇格判定を抽選により行う。この昇格判定の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 通常モード M B を設定するとともに、変動パターン P 1 に基づく図柄変動ゲームの開始に伴って背景画像 H G b へ切り替えられるように演出表示装置 1 1 を制御する。なお、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン P 1 を入力した時点における遊技状態が確率変動状態である場合に、非確率変動状態である場合と比較して高い割合で昇格判定を肯定判定する。

【 0 0 9 3 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 通常モード M B に滞在中において、変動パターン指定コマンドにより変動パターン P 1 が指定された場合、第 1 通常モード M A へ移行させるか否かの降格判定を抽選により行う。この降格判定の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 通常演出モード M B を設定するとともに、変動パターン P 1 に基づく図柄変動ゲームの開始に伴って背景画像 H G a へ切り替えられるように演出表示装置 1 1 を制御する。演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン P 1 を入力した時点における遊技状態が確率変動状態である場合に、非確率変動状態である場合と比較して低い割合で降格判定を肯定判定する。なお、演出制御用 C P U 3 1 a は、降格判定、又は昇格判定で肯定判定したことを契機として演出モードを移行させる場合、前述したモード移行演出を実行させることなく背景画像が切り替えられるように演出表示装置 1 1 を制御する。

【 0 0 9 4 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り A , B , E に当選した場合、大当り抽選の当選時点における遊技状態に係らず、大当り遊技終了後の演出モードとして確変モード M K を決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り C , D に当選した場合であって、大当り遊技終了後の遊技状態として変短状態が付与される場合、当り遊技終了後の演出モードとして確変モード M K を決定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、通常非確変大当り F に当選した場合、大当り抽選の当選時点における遊技状態に係らず、大当り遊技終了後の演出モードとしてチャンスモード M C を決定する。

【 0 0 9 5 】

演出制御用CPU31aは、小当りGに当選した場合であって、小当り抽選の当選時点における遊技状態が変短状態且つ確変状態であるときには、小当り遊技終了後の演出モードとして確変モードMKを決定する一方で、小当り抽選の当選時点における遊技状態が変短状態且つ非確変状態であるときには、小当り遊技終了後の演出モードとしてチャンスモードMCを決定する。また、演出制御用CPU31aは、通常大当り遊技Fの終了から40回の特図変動ゲームの終了に伴って変短状態が終了すると、40回目の特図変動ゲームの終了に伴って第1通常モードMAを設定するとともに、背景画像HGaへ切り替えられるように演出表示装置11を制御する。

【 0 0 9 6 】

以上のような構成により、本実施形態では、遊技状態が確変状態の場合、第1通常モードMAと比較して第2通常モードMBに滞在し易い一方で、遊技状態が非確変状態である場合、第2通常モードMBと比較して第1通常モードMAに滞在し易い。したがって、本実施形態の第2通常モードMBは、第1通常モードMAと比較して遊技状態が確変状態である可能性の高い演出モードとして位置付けられる。また、チャンスモードMCは、遊技状態が非確変状態であることを確定的に認識できる一方で、確変モードMKは、遊技状態が確変状態であることを確定的に認識できる演出モードとして位置付けられる。本実施形態では、演出制御用CPU31aが演出モード制御手段として機能する。

【 0 0 9 7 】

したがって、本実施形態によれば、以下のような効果を得ることができる。

(1) 全ての大当り遊技A～Fには、ラウンド遊技の規定回数として同一の「9回(特定回数)」が設定されているとともに、大当りには、1回の大当り遊技を通して大入賞口を9回にわたって開放させる特殊大当り遊技C～Eを付与する特殊確変大当りC～Eを含む。また、小当り遊技Gでは、9回にわたって大入賞口が開放される。このため、本実施形態では、大当り遊技におけるラウンド遊技の規定回数から、対応する大当りの種類(換言すれば、利益の種類)を特定し難くできる。そして、小当りGに対応する大当りの種類をラウンド遊技の規定回数から把握し難くなり、小当りGに対する遊技者の興味を高め得る。したがって、本実施形態では、当りに対する遊技者の興味を向上させることができる。

【 0 0 9 8 】

(2) 特殊大当り遊技C～Eにおける大入賞口21の1回の開放時間と、小当り遊技Gにおける大入賞口21の1回の開放時間とを同一時間(0.06秒)に設定している。このため、本実施形態では、大入賞口21の1回の開放時間から、特殊大当り遊技C～E、及び小当り遊技Gの何れが付与されているかを認識し難くできる。

【 0 0 9 9 】

(3) 大当り遊技B～E、及び小当り遊技Gでは、9回の大入賞口21の開放動作が終了する迄の間、大入賞口21の1回の開放時間が同一時間(0.06秒)に設定されるとともに、特別大当り遊技Bでは、2回目以降のラウンド遊技において、ラウンド規定時間を25秒に設定して大入賞口21が開放される。また、特別大当り遊技Bの終了後には変短状態が付与される。このため、本実施形態では、9回の大入賞口21の開放動作が終了する迄の間、当りB～E、Gの何れが決定されているのかを認識し難くできる。そして、本実施形態では、2回目以降のラウンド遊技において、大入賞口21がラウンド規定時間を25秒に設定して開放された状況から、より多数の遊技球を獲得し得ること、及び当り遊技終了後に変短状態に制御されることを認識させ、遊技者の興味を高めることができる。

【 0 1 0 0 】

(4) 特別大当り遊技Bの1回目のラウンド遊技では、0.06秒の開放動作を9回にわたって実行した後、さらに24.46秒にわたって大入賞口21を開放する。このため、特別大当り遊技Bの1回目のラウンド遊技から、通常大当り遊技A、Fのラウンド規定時間と同一時間となる25秒にわたって大入賞口21を開放させることができる。すなわ

ち、特別大当り遊技 B では、1 回目から最終回のラウンド遊技迄、通常大当り遊技 A , F と同じ開放時間で大入賞口 2 1 を開放させる。したがって、遊技者の興趣をより向上させる。

【 0 1 0 1 】

(5) 特殊大当り遊技 C ~ E におけるラウンド間のインターバル時間、及び小当り遊技 G における開放間のインターバル時間を通常大当り遊技 A , F のインターバル時間である 2 秒より長い 2 . 3 4 秒に設定した。このため、本実施形態では、特殊大当り遊技 C ~ E 、及び小当り遊技 G における遊技演出 (本実施形態ではモード移行演出) の演出時間を確保し、遊技者の興趣を向上できる。

【 0 1 0 2 】

(6) 特別大当り遊技 B では、1 回目のラウンド遊技における 1 ~ 9 回目の大入賞口 2 1 の開放動作が終了する迄の開放間のインターバル時間として 2 . 3 4 秒を設定する一方で、ラウンド間のインターバル時間として 2 秒を設定している。このため、本実施形態では、大入賞口 2 1 を 9 回にわたって開放させる迄の間では、当り B ~ E , G の何れであるかを認識し難くできるとともに、大入賞口 2 1 を 9 回にわたって開放させた後には、インターバル時間が 2 秒に短縮され、大当り遊技の消化を促進できる。したがって、本実施形態では、大当り遊技が間延びして却って遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【 0 1 0 3 】

(7) 本実施形態のパチンコ遊技機 P は、小当り遊技 G が付与されることに伴って、その付与される (付与された) 当り遊技が小当り遊技 G であることを報知する第 2 当り報知手段としての小当り報知ランプ K H を非搭載としている (搭載していない) 。また、本実施形態のパチンコ遊技機 P では、大当り遊技 A ~ F が付与されることに伴って、その付与される大当り遊技のラウンド遊技の規定回数を報知する回数報知手段としてのラウンド報知装置 R H を非搭載としている (搭載していない) 。一般に、小当り報知ランプ K H は、例えば、図 1 に点線で図示するように、表示装置 1 1 ~ 1 3 とは別に設けられるとともに、その表示内容 (点灯状態) を視認することで、付与される (付与された) 当り遊技が小当り遊技 G であることを容易に認識可能とされている。また、一般に、ラウンド報知装置 R H は、例えば、図 1 に点線で図示するように、表示装置 1 1 ~ 1 3 とは別に設けられるとともに、その表示内容を視認することで、大当り遊技のラウンド遊技の規定回数を容易に認識できる。

【 0 1 0 4 】

このような、小当り報知ランプ K H 、及びラウンド報知装置 R H を搭載した従来のパチンコ遊技機 (遊技機) では、小当り報知ランプ K H 、及びラウンド報知装置 R H を視認することで、大当り及び小当りの何れに当選したのかを容易に認識できた。このため、従来のパチンコ遊技機では、当り遊技 B ~ E , G における演出態様や、大入賞口 2 1 の開放態様を同一にしたとしても、大当りか小当りかを容易に認識してしまい、特に小当り G であることを認識した遊技者の興趣を向上させることができない虞があった。これに対し、本実施形態のパチンコ遊技機 P では、小当り報知ランプ K H 、及びラウンド報知装置 R H を非搭載とすることで大当り及び小当りの何れであるかを非報知とし、内部的に決定された当りの種類を認識し難くできる。したがって、本実施形態では、小当り G を含む当りに対する遊技者の興趣を向上できる。

【 0 1 0 5 】

(8) 本実施形態では、特図変動ゲームを表示する特図表示装置 1 2 , 1 3 、及び特図変動ゲームと連動して行われる飾り図柄の図柄変動ゲームを表示する演出表示装置 1 1 のみによって、決定されている当りの種類を報知するようにした。そして、本実施形態では、演出表示装置 1 1 において、特殊確変大当り C ~ E の何れかを決定した場合、及び小当り G を決定した場合に共通してモード移行演出を表示する。このため、本実施形態では、内部的に決定された当りの種類を認識し難くし、小当り G を含む当りに対する遊技者の興趣を向上できる。

【 0 1 0 6 】

(9) 本実施形態では、第 1 特図の大当り図柄として、大当り遊技終了後に変短状態が付与される場合と付与されない場合がある特図 Z C 1 , Z D 1 が決定される可能性がある一方で、第 2 特図の大当り図柄として、必ず大当り遊技終了後に変短状態が付与される特図 Z A , Z F のみが決定され得る。すなわち、第 2 始動保留球に基づく第 2 特図変動ゲームでは、大当り遊技終了後に変短状態が付与される当りを決定する割合が高くなっている。したがって、本実施形態では、変短状態が付与されると第 2 特図変動ゲームが実行され易くなることに伴って、変短状態が連続して付与され易くなる。このため、本実施形態では、変短状態が付与される大当りに当選することへの期待感をより高めることができる。

【 0 1 0 7 】

(1 0) 特に、本実施形態では、第 2 特図変動ゲームが第 1 特図変動ゲームに優先して実行される。したがって、本実施形態では、変短状態が付与されると第 2 特図変動ゲームが実行され易くなることに伴って、変短状態が連続して付与され易くなる。このため、本実施形態では、変短状態が付与される大当りに当選することへの期待感をさらに高めることができる。

【 0 1 0 8 】

(1 1) 本実施形態では、当り C ~ E , G への当選を契機にモード移行演出を実行し、このモード移行演出によって遊技状態が変化し得る可能性のあることを遊技者に認識させることができる。したがって、本実施形態では、より有利な遊技状態へ変化されることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

(第 2 の実施形態)

次に、本発明を具体化したパチンコ遊技機 P の第 2 の実施形態について図 1 0 にしたがって説明する。以下の説明では、既に説明した実施形態と同一構成、及び同一制御内容については同一の符号を付すなどし、その重複する説明を省略、又は簡略化する。

【 0 1 0 9 】

本実施形態では、第 2 特図表示装置 1 3 に表示される全 1 0 0 種類の第 2 特図の大当り図柄のうち、特図 Z 1 ~ Z 5 6 の 5 6 種類が第 2 特図 Z A 2 に分類され、特図 Z 5 7 の 1 種類が第 2 特図 Z B 2 に分類され、特図 Z 5 8 の 1 種類が第 2 特図 Z C 2 に分類されている。さらに、特図 Z 5 9 の 1 種類が第 2 特図 Z D 2 に分類され、特図 Z 6 0 の 1 種類が第 2 特図 Z E 2 に分類され、特図 Z 6 1 ~ Z 1 0 0 の 4 0 種類が第 1 特図 Z F 1 に分類されている。本実施形態では、第 2 特図 Z B 2 (特別確変大当り B) が決定された場合に特別大当り遊技 B が付与され、第 2 特図 Z C 2 (特殊確変大当り C) が決定された場合に特殊大当り遊技 C が付与される。同様に、本実施形態では、第 2 特図 Z D 2 (特殊確変大当り D) が決定された場合に特殊大当り遊技 D が付与され、第 2 特図 Z E 2 (特殊確変大当り E) が決定された場合に特殊大当り遊技 E が付与される。

【 0 1 1 0 】

また、本実施形態において、主制御用 C P U 3 0 a は、図 8 に示す特図開始処理のステップ S B 5 の判定結果が否定の場合、ステップ S B 5 で用いた大当り判定用乱数の値と小当り判定値とを比較し、両値が一致するか否かの小当り判定を実行する。この小当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特図 Z 1 0 1 ~ Z 1 2 5 のうち何れかの特図を第 2 特図表示装置 1 3 に確定停止表示させる特図 (小当り図柄) として決定するとともに、特殊当り変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特図開始処理を終了する。一方、前記小当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S B 9 の処理へ移行する。

【 0 1 1 1 】

次に、外部接続端子板 2 5 から各種の制御信号を出力するために主制御用 C P U 3 0 a が行う情報出力処理について図 1 0 にしたがって説明する。

最初に、第 1 コネクタ 2 5 a から当り信号を出力する処理について説明する。

【 0 1 1 2 】

まず、当り判定の時点 (当り抽選の当選時) における遊技状態が非変短状態である場合について説明する。

図10に示すように、主制御用CPU30aは、特殊大当り遊技Cの場合であって、大当り遊技の終了後に変短状態が付与されない場合、第1コネクタ25aから当り信号を出力しない（非出力とする）。また、主制御用CPU30aは、特殊大当り遊技Dの場合、又は小当り遊技Gの場合、第1コネクタ25aから当り信号を出力しない（非出力とする）。

【0113】

主制御用CPU30aは、特殊大当り遊技Cの場合であって、大当り遊技の終了後に変短状態が付与される場合、9回目のラウンド遊技（9回目の開放動作）の開始と同時に（開始に伴って）第1コネクタ25aから当り信号を出力するとともに、エンディング演出の終了とともに当り信号の出力を終了する。また、主制御用CPU30aは、特殊大当り遊技Eの場合、9回目のラウンド遊技（9回目の開放動作）の開始と同時に（開始に伴って）第1コネクタ25aから当り信号を出力するとともに、エンディング演出の終了とともに当り信号の出力を終了する。

10

【0114】

また、主制御用CPU30aは、特別大当り遊技Bの場合、1回目のラウンド遊技における9回目の開放動作の開始と同時に（開始に伴って）第1コネクタ25aから当り信号を出力するとともに、エンディング演出の終了とともに当り信号の出力を終了する。したがって、本実施形態では、非変短状態中の各当り遊技B～E，Gにおいて、9回目の開放動作の開始時が特定時期、及び開始時期となる。

【0115】

20

次に、当り判定の時点（当り抽選の当選時）における遊技状態が変短状態である場合について説明する。

主制御用CPU30aは、大当り遊技B～Eの場合、対応する大当り遊技（オープニング演出）の開始と同時に（開始に伴って）第1コネクタ25aから当り信号を出力するとともに、エンディング演出の終了とともに当り信号の出力を終了する。また、主制御用CPU30aは、小当り遊技Gの場合、第1コネクタ25aから当り信号を出力しない（非出力とする）。したがって、本実施形態では、変短状態中の各当り遊技B～E，Gにおいて各当り遊技の終了時が特定時期となる。

【0116】

なお、主制御用CPU30aは、大当り遊技A，Fの場合、大当り判定の時点における遊技状態に関係なく、対応する大当り遊技（オープニング演出）の開始と同時に（開始に伴って）第1コネクタ25aから当り信号を出力するとともに、エンディング演出の終了とともに当り信号の出力を終了する。

30

【0117】

次に、第2コネクタ25bから特殊当り信号を出力する処理について説明する。

主制御用CPU30aは、当り遊技A～Gの場合、大当り判定の時点における遊技状態に関係なく、対応する当り遊技（オープニング演出）の開始と同時に（開始に伴って）第2コネクタ25bから特殊当り信号を出力するとともに、エンディング演出の終了とともに特殊当り信号の出力を終了する。

【0118】

40

次に、第3コネクタ25cから遊技状態信号を出力する処理について説明する。

主制御用CPU30aは、大当り遊技（エンディング演出）の終了に伴って作動フラグに「1」を設定した場合、第3コネクタ25cから遊技状態信号の出力を開始する。なお、主制御用CPU30aは、作動フラグに「0」を設定して変短状態を終了させる迄の間、遊技状態信号の出力を継続する。その一方で、主制御用CPU30aは、大当り遊技（エンディング演出）の終了に伴って作動フラグに「0」を設定した場合、第3コネクタ25cから遊技状態信号を出力しない（非出力とする）。なお、主制御用CPU30aは、変短状態中に小当り遊技Gを付与する場合、作動フラグの値が変更することが無いため、小当り遊技G中にも継続して第3コネクタ25cから遊技状態信号を出力する。

【0119】

50

また、主制御用CPU30aは、特図変動ゲームが終了する毎（特図を確定停止表示させる毎）に、第4コネクタ25dからゲーム実行信号を短期間（本実施形態では56ms）にわたって出力する。したがって、本実施形態では、各コネクタ25a～25dに接続された外部機器に対して、各種信号を出力する主制御用CPU30aが信号出力手段として機能する。また、本実施形態の主制御用CPU30aは、パチンコ遊技機Pの遊技状態情報（大当り遊技中か否か、変短状態か否か）を外部機器に出力するための情報出力手段としても把握できる。

【0120】

次に、台上データ表示装置DHの発光部DHaにおける発光演出、ゲーム回数表示部DHbにおける情報表示、及び当り回数表示部DHcにおける情報表示の実行態様について

10

【0121】

最初に、台上データ表示装置DHをコネクタ25a, 25c, 25dに接続した場合について説明する。

まず、当り判定の時点（当り抽選の当選時）における遊技状態が非変短状態である場合について説明する。

【0122】

通常大当り遊技A, Fが付与される場合、発光部DHaでは、通常大当り遊技A, Fの開始と同時に（開始に伴って）発光部DHaで発光演出が開始されるとともに、通常大当り遊技A, Fの終了と同時に（終了に伴って）発光演出が終了される。また、当り回数表示部DHcでは、通常大当り遊技A, Fの開始と同時に（開始に伴って）これまでの当り遊技の付与回数に1加算した回数が表示される。また、ゲーム回数表示部DHbでは、通常大当り遊技A, Fの終了と同時に（終了に伴って）特図変動ゲームの回数が「0」にリセットされる。

20

【0123】

また、特殊大当り遊技Cが付与される場合であって変短状態が付与されない場合、特殊大当り遊技Dが付与される場合、又は小当り遊技Gが付与される場合、発光部DHaでは、発光演出が実行されない。この場合、当り回数表示部DHc、及びゲーム回数表示部DHbでは、表示内容が変化しない。

【0124】

また、特殊大当り遊技Cが付与される場合であって変短状態が付与される場合、又は特殊大当り遊技Eが付与される場合、9回目のラウンド遊技（開放動作）の開始と同時に（開始に伴って）発光部DHaで発光演出が開始されるとともに、大当り遊技の終了と同時に（終了に伴って）発光演出が終了される。同様に、特別大当り遊技Bが付与される場合、9回目の開放動作の開始と同時に（開始に伴って）発光部DHaで発光演出が開始されるとともに、大当り遊技の終了と同時に（終了に伴って）発光演出が終了される。また、この場合、当り回数表示部DHcでは、9回目の開放動作の開始と同時に（開始に伴って）これまでの当り遊技の付与回数に1加算した回数が表示される。さらに、ゲーム回数表示部DHbでは、大当り遊技の終了と同時に（終了に伴って）特図変動ゲームの回数が「0」にリセットされる。

30

40

【0125】

次に、当り判定の時点（当り抽選の当選時）における遊技状態が変短状態である場合について説明する。

大当り遊技A～Fが付与される場合、発光部DHaでは、対応する大当り遊技（オープニング演出）の開始と同時に（開始に伴って）発光演出が開始されるとともに、大当り遊技の終了と同時に（終了に伴って）発光演出が終了される。また、この場合、当り回数表示部DHcでは、大当り遊技A～Fの開始と同時に（開始に伴って）これまでの当り遊技の付与回数に1加算した回数が表示される。さらに、ゲーム回数表示部DHbでは、大当り遊技A～Fの終了と同時に（終了に伴って）特図変動ゲームの回数が「0」にリセットされる。

50

【 0 1 2 6 】

なお、当り判定の時点における遊技状態に係わらず、小当り遊技 G が付与される場合、発光部 D H a では、発光演出が実行されないとともに、当り回数表示部 D H c、及びゲーム回数表示部 D H b では、表示内容が変化しない。

【 0 1 2 7 】

次に、台上データ表示装置 D H をコネクタ 2 5 b , 2 5 c , 2 5 d に接続した場合について説明する。

当り判定の時点における遊技状態に係わらず、当り遊技 A ~ G が付与される場合、発光部 D H a では、対応する当り遊技（オープニング演出）の開始と同時に（開始に伴って）発光演出が開始されるとともに、当り遊技の終了と同時に（終了に伴って）発光演出が終了される。また、この場合、当り回数表示部 D H c では、当り遊技 A ~ G の開始と同時に（開始に伴って）これまでの当り遊技の付与回数に 1 加算した回数が表示される。さらに、ゲーム回数表示部 D H b では、当り遊技 A ~ G の終了と同時に（終了に伴って）特図変動ゲームの回数が「 0 」にリセットされる。

10

【 0 1 2 8 】

また、発光部 D H a では、大当り遊技が付与されていない場合であって、遊技状態信号を入力している場合、この遊技状態信号を入力している間に継続して発光演出が行われる。その一方で、発光部 D H a では、大当り遊技が付与されていない場合であって、遊技状態信号を入力していない場合、発光演出が行われない（非実行とされる）。そして、ゲーム回数表示部 D H b では、ゲーム実行信号を入力する毎に、これまでの特図変動ゲームの回数に 1 加算した回数が表示される。このように、台上データ表示装置 D H の発光部 D H a における発光演出は、当り遊技が付与されていることを報知する当り報知演出、及び変短状態が付与されていることを報知する変短報知演出として位置付けられる。

20

【 0 1 2 9 】

したがって、本実施形態によれば、第 1 の実施形態の効果（ 1 ）～（ 1 1 ）に加えて、以下の効果を得ることができる。

（ 1 2 ）本実施形態では、第 1 特図変動ゲーム、及び第 2 特図変動ゲームの何れであっても、大当り B ~ E を含む当りのうちから当りの種類が決定される。したがって、本実施形態では、上始動入賞口 1 7、及び下始動入賞口 1 8 の何れであっても、0 . 0 6 秒の開放時間で大入賞口 2 1 が開放された際に特別大当り遊技 B への期待感を抱かせることができる。

30

【 0 1 3 0 】

（ 1 3 ）本実施形態では、当り遊技 B ~ E , G において当り遊技の開始から 9 回目の大入賞口 2 1 の開放動作が開始される迄の間、第 1 コネクタ 2 5 a からの当り信号の出力状態（出力態様）が同一状態（態様）とされる。このため、本実施形態では、大入賞口 2 1 の開放動作だけでなく、当り信号（台上データ表示装置 D H による発光演出）の両面から、当り遊技 B ~ E , G のうち何れの当り遊技が付与されているのかを認識し難くできる。

【 0 1 3 1 】

（ 1 4 ）非変短状態では、変短状態が付与されない特殊大当り遊技 C , D、及び小当り遊技 G において、9 回目の大入賞口 2 1 の開放動作が開始される迄の間、第 1 コネクタ 2 5 a から当り信号が出力されない。このため、本実施形態では、遊技状態が変化し得る特殊大当り遊技 C , D、及び遊技状態が変化しない小当り遊技 G の何れであるのかを認識し難くできる。また、本実施形態では、非変短状態において、特別大当り遊技 B が付与される場合、9 回目の大入賞口 2 1 の開放動作が開始してから、第 1 コネクタ 2 5 a から当り信号が出力される。このため、本実施形態では、大入賞口 2 1 の開放動作だけでなく、当り信号の出力態様の両面から、当り遊技 B ~ E , G のうち何れの当り遊技が付与されているのかを認識し難くできる。

40

【 0 1 3 2 】

（ 1 5 ）本実施形態では、当り遊技 B ~ E , G において、開放時間を 0 . 0 6 秒とした開放動作のうち、最後となる 9 回目の開放動作が開始される迄の間、第 1 コネクタ 2 5 a

50

からの当り信号の出力態様を同一とした。このため、本実施形態では、9回目の開放動作が開始される迄の間、当り遊技B～E、Gのうち何れの当り遊技が付与されているのかを認識し難くできる。そして、9回目の大入賞口21の開放動作の開始後に当り信号を出力し、その当り信号に基づき台上データ表示装置DHの発光部DHaで発光演出(報知)を行う場合には、特別大当り遊技Bに期待しつつ遊技を行う遊技者の興趣を向上させることができる。

【0133】

(16)本実施形態では、非変短状態中に特殊大当り遊技Cが付与される場合であって、その大当り遊技の終了後に変短状態が付与される場合、9回目の開放動作の開始後に第1コネクタ25aから当り信号が出力される。したがって、この当り信号に基づき台上データ表示装置DHの発光部DHaで発光演出を行う場合には、変短状態に期待しつつ遊技を行う遊技者の興趣を向上させることができる。また、変短状態が付与される場合であっても、特殊大当り遊技Cの開始から当り信号を出力する構成と比較して、当り遊技B～E、Gのうち何れの当り遊技が付与されているのかを認識し難くできる。

【0134】

(17)特殊確変大当りEが決定された場合には、当選時の遊技状態が変短状態であるか否かに係わらず変短状態が付与される一方で、特殊確変大当りDが決定された場合には、当選時が変短状態であることを条件として変短状態を付与する。このため、本実施形態では、異なる条件のもとで特殊大当り遊技の終了後に変短状態を付与し、変短状態に制御される迄の経過に変化を与えて遊技者の興趣を向上できる。そして、このように構成したとしても、特殊大当り遊技の終了後に変短状態に制御されることを条件として第1コネクタ25aから当り信号を出力できる。

【0135】

(18)特殊確変大当りCが決定された場合には、非変短状態且つ非確変状態である場合を除いて変短状態に制御される。このため、本実施形態では、変短状態に制御される迄の経過に変化を与え、遊技者の興趣をより向上できる。そして、このように構成したとしても、特殊大当り遊技の終了後に変短状態に制御されることを条件として第1コネクタ25aから当り信号を出力できる。

【0136】

(19)変短状態では、特殊大当り遊技C～Eの何れの大当り遊技終了後にも変短状態に制御され、各大当り遊技の開始に伴って第1コネクタ25aから当り信号が出力される。そして、特別大当り遊技Bが付与される場合にも、特別大当り遊技Bの開始に伴って第1コネクタ25aから当り信号を出力することで、9回目の開放動作が終了する迄の間、当り信号の出力態様から大当り遊技B～Eのうち何れの当り遊技が付与されているのかを認識し難くできる。

【0137】

(20)本実施形態では、全ての当り遊技A～Gの開始に伴って、第2コネクタ25bから特殊当り信号が出力される。第2コネクタ25bを台上データ表示装置DHなどに接続した場合には、9回目の開放動作が終了する迄の間、大当り遊技B～Eのうち何れの当り遊技が付与されているのかを認識し難くできる。また、台上データ表示装置DHを第1コネクタ25a、及び第2コネクタ25bの何れに接続するかを選択可能とし、遊技店の営業形態に応じて使用する当り信号を選択させ得る。

【0138】

(21)本実施形態では、第3コネクタ25cから変短状態であることを示す遊技状態信号が出力される。このため、遊技状態信号に基づき台上データ表示装置DHで発光演出を行い、変短状態であることを報知できる。

【0139】

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

・ 上記各実施形態において、通常確変大当りAに加えて、40回の特図変動ゲームが行われる迄の間、又は前記回数の特図変動ゲームが終了する迄の間の変短状態と、次回の

10

20

30

40

50

大当たり遊技が生起される迄の間の確変状態を付与する通常確変大当たり A a を設けてもよい。通常確変大当たり A a の場合には、40 回の特図変動ゲームが終了したことに伴って変短状態が終了した後も確変状態が継続される。このように構成することで、通常確変大当たり A a と通常非確変大当たり F との組み合わせにおいて、40 回の特図変動ゲームが終了したことに伴って変短状態が終了した場合であっても、確変状態であることに対する遊技者の期待感を維持させることができる。この場合、演出制御用 CPU 31 a は、通常確変大当たり A a に基づく大当たり遊技終了後の演出モードとして、チャンスモード MC を決定するとよい。本別例では、通常確変大当たり A a が特定当たりとなり、通常非確変大当たり F が非特定当たりとなる。以下、本別例を別例 (A) と示す。

【0140】

・ 上記各実施形態、及び上記別例 (A) において、大当たりの種類毎に、大当たり遊技終了後に移行させる演出モードを対応付けてもよい。例えば、通常確変大当たり A (特図 ZA1, ZA2) を、第1通常確変大当たり A1、及び第2通常確変大当たり A2 に区分する。そして、演出制御用 CPU 31 a は、第1通常確変大当たり A1 に対応する特図の大当たり図柄を指定されている場合には、当り遊技終了後の演出モードとしてチャンスモード MC を決定する一方で、第2通常確変大当たり A2 に対応する特図の大当たり図柄を指定されている場合には、当り遊技終了後の演出モードとして確変モード MK を決定すればよい。このように構成することで、大当たり遊技の終了後にチャンスモード MC が実行された状況から、遊技状態が確変状態又は非確変状態であることを認識できる一方で、確変モード MK が実行された状況から、遊技状態が確変状態であることを認識できる。そして、本別例では、当りの種類 (特図の種類) によって当り遊技終了後の遊技状態を報知するか否か (チャンスモード MC、及び確変モード MK の何れを実行させるか) を簡便な構成により決定できる。本別例では、チャンスモード MC が第1演出モードとなり、確変モード MK が第2演出モードとなる。また、本別例では、通常確変大当たり A1 が第1特定当たりとなるとともに、通常確変大当たり A2 が第2特定当たりとなり、さらに通常非確変大当たり F が非特定当たりとなる。

【0141】

・ 上記第1の実施形態において、図8に示す特図開始処理のステップ SB5 の判定結果が否定の場合、第2の実施形態と同様に、主制御用 CPU 30 a が小当たり判定を実行するようにしてもよい。

【0142】

・ 上記第1の実施形態において、第2特図の大当たり図柄の振分けを第2の実施形態における第2特図の大当たり図柄の振分けと同様にしてもよい。同様に、上記第2の実施形態において、第2特図の大当たり図柄の振分けを第1の実施形態における第2特図の大当たり図柄の振分けと同様にしてもよい。

【0143】

・ 上記各実施形態において、小当たり遊技 G が付与された際に、第1コネクタ 25 a から当り信号を出力してもよい。この場合、主制御用 CPU 30 a は、非変短状態中の小当たり遊技 G において、9 回目の開放動作の開始と同時に (開始に伴って) 当り信号を第1コネクタ 25 a から出力すればよい。また、主制御用 CPU 30 a は、変短状態中の小当たり遊技 G において、小当たり遊技 G の開始と同時に (開始に伴って) 当り信号を第1コネクタ 25 a から出力すればよい。

【0144】

・ 上記各実施形態において、非変短状態では、変短状態が付与される特殊大当たり遊技が付与される場合の当り信号の出力タイミング (特定時期) を変更してもよい。また、変短状態中の当り遊技 B ~ E における当り信号の出力タイミング (特定時期) を変更してもよい。例えば、5 回目の開放動作の開始時や、9 回目の開放動作の終了時としてもよい。

【0145】

・ 上記各実施形態において、大当たり遊技のラウンド遊技の規定回数 (特定回数) を 2 ~ 8 回、あるいは 11 回以上に変更してもよい。この場合、小当たり遊技 G における大入賞

10

20

30

40

50

口 2 1 の開放回数を大当り遊技に設定したラウンド遊技の規定回数と一致させるとよい。

【 0 1 4 6 】

・ 上記各実施形態において、非変短状態における演出モードの種類を 3 種類以上としてもよい。この場合、遊技状態が確変状態である可能性の高低を示す期待度を段階的に定めるとよい。同様に、変短状態におけるチャンスモード M C や、確変モード M K として複数種類の演出モードを設定してもよい。

【 0 1 4 7 】

・ 上記各実施形態において、モード移行演出（第 1 移行演出及び第 2 移行演出）、及び特別報知演出の実行態様を変更してもよい。また、モード移行演出（第 1 移行演出及び第 2 移行演出）、及び特別報知演出は、スピーカや発光装置を用いて実行してもよい。

10

【 0 1 4 8 】

・ 上記各実施形態において、演出表示装置 1 1 は液晶ディスプレイ型としたが、ドットマトリクス型、有機 E L 型、プラズマディスプレイ型などとしてもよく、これらを組み合わせた表示装置を用いてもよい。

【 0 1 4 9 】

・ 上記各実施形態において、演出表示装置 1 1 を制御する表示制御基板、スピーカを制御する音声制御基板などのサブ制御基板を設けるとともに、各サブ制御基板を統括的に制御するサブ統括制御基板を備えたパチンコ遊技機 P や、主制御基板 3 0 及び演出制御基板 3 1 の機能を一体に備えた単一の制御基板を備えたパチンコ遊技機 P に具体化してもよい。

20

【 0 1 5 0 】

次に、上記実施形態及び別例（変形例）から把握できる技術的思想について以下に追記する。

（イ）前記始動口のうち第 1 始動口への入球検知を契機に第 1 図柄変動ゲームを表示する第 1 特別図柄表示手段と、前記始動口のうち第 2 始動口への入球検知を契機に第 2 図柄変動ゲームを表示する第 2 特別図柄表示手段と、前記第 1 始動口への入球検知を契機に、その入球検知された遊技球を第 1 始動保留球として記憶する一方で、前記第 2 始動口への入球検知を契機に、その入球検知された遊技球を第 2 始動保留球として記憶する始動保留球記憶手段と、前記当り判定として、前記第 1 始動保留球に基づき第 1 当り判定を行うとともに、前記第 2 始動保留球に基づき第 2 当り判定を行う当り判定手段と、前記第 1 当り判定の判定結果に基づき前記第 1 特別図柄表示手段を制御して前記第 1 図柄変動ゲームを表示させる一方で、前記第 2 当り判定の判定結果に基づき前記第 2 特別図柄表示手段を制御して前記第 2 図柄変動ゲームを表示させるゲーム制御手段と、をさらに備え、前記入球容易状態は、前記第 2 始動口への遊技球の入球が前記非入球容易状態と比較して容易な遊技状態であり、前記当り種決定手段は、前記第 2 当り判定の判定結果が肯定の場合、前記第 1 当り判定の判定結果が肯定の場合と比較して、前記第 1 当りのうち当り遊技終了後に前記入球容易状態を伴う遊技状態に制御される当りを決定する割合が高くなるように構成された。

30

【 0 1 5 1 】

（ロ）前記当り判定手段は、前記第 2 始動保留球が記憶されていないことを条件として前記第 1 当り判定を実行し、前記第 2 図柄変動ゲームが前記第 1 図柄変動ゲームに優先して実行される。

40

【 0 1 5 2 】

（ハ）前記当り種決定手段は、前記第 1 当り判定の判定結果が肯定の場合、及び第 2 当り判定の判定結果が肯定の場合の何れの場合であっても、前記特殊第 1 当り、前記第 2 当り、及び前記特別第 1 当りを含む当りのうちから当りの種類を決定する。

【 0 1 5 3 】

（ニ）前記通常第 1 当りには、前記当り遊技が終了してから所定回数の図柄変動ゲームが終了する迄の間にわたって前記入球容易状態に制御されるとともに、前記当り遊技終了後に確率変動状態に制御され、その確率変動状態が前記所定回数の図柄変動ゲームの終了

50

に伴って前記非入球容易状態に制御された後も継続される特定当りと、前記当り遊技が終了してから前記所定回数の図柄変動ゲームが終了する迄の間にわたって前記入球容易状態に制御されるとともに、前記当り遊技の終了後に非確率変動状態に制御される非特定当りと、を含む。

【 0 1 5 4 】

(ホ) 演出実行手段を制御して、前記確率変動状態及び前記非確率変動状態の何れを伴う遊技状態であっても実行可能な複数の演出モードを切り替えて実行させる演出モード制御手段をさらに備え、前記演出モード制御手段は、前記当り種決定手段が前記特殊第1当り、又は前記第2当りを決定したことを契機として前記演出モードを切り替えさせる。

【 0 1 5 5 】

(ヘ) 演出実行手段を制御して複数の演出モードを切り替えて実行させる演出モード制御手段をさらに備え、前記演出モード制御手段は、前記当り種決定手段が前記特定当りのうち第1特定当りを決定した場合、又は前記非特定当りを決定した場合には、前記当り遊技終了後に第1演出モードを実行させる一方で、前記当り種決定手段が前記特定当りのうち第2特定当りを決定した場合には、前記当り遊技終了後に前記第1演出モードとは別の第2演出モードを実行させる。

【 符号の説明 】

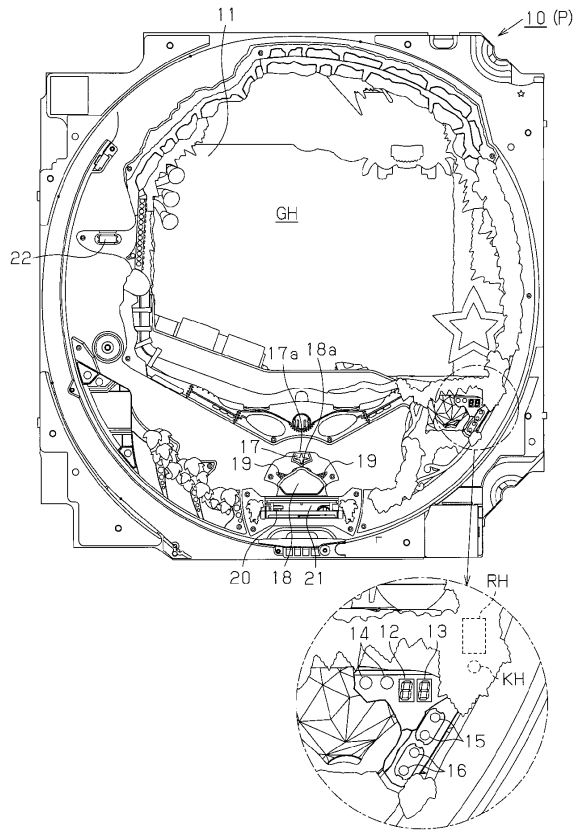
【 0 1 5 6 】

1 1 ... 演出表示装置 (演出表示手段)、 1 2 ... 第1特別図柄表示装置 (特別図柄表示手段、第1特別図柄表示手段、報知手段)、 1 3 ... 第2特別図柄表示装置 (特別図柄表示手段、第2特別図柄表示手段、報知手段)、 1 7 ... 上始動入賞口 (第1始動口)、 1 8 ... 下始動入賞口 (第2始動口)、 2 1 ... 大入賞口、 2 5 ... 外部接続端子板 (接続手段)、 2 5 a ~ 2 5 d ... コネクタ、 3 0 ... 主制御基板、 3 0 a ... 主制御用 C P U (当り判定手段、小当り判定手段、大当り判定手段、当り種決定手段、大当り種決定手段、当り遊技付与手段、状態制御手段、信号出力手段)、 3 0 c ... 主制御用 R A M (始動保留球記憶手段)、 3 1 ... 演出制御基板、 3 1 a ... 演出制御用 C P U (ゲーム制御手段、演出モード制御手段)、 D H ... 台上データ表示装置 (外部機器)、 H C ... ホールコンピュータ (外部機器)、 K H ... 小当り報知ランプ (第2当り報知手段)、 R H ... ラウンド報知装置 (回数報知手段)。

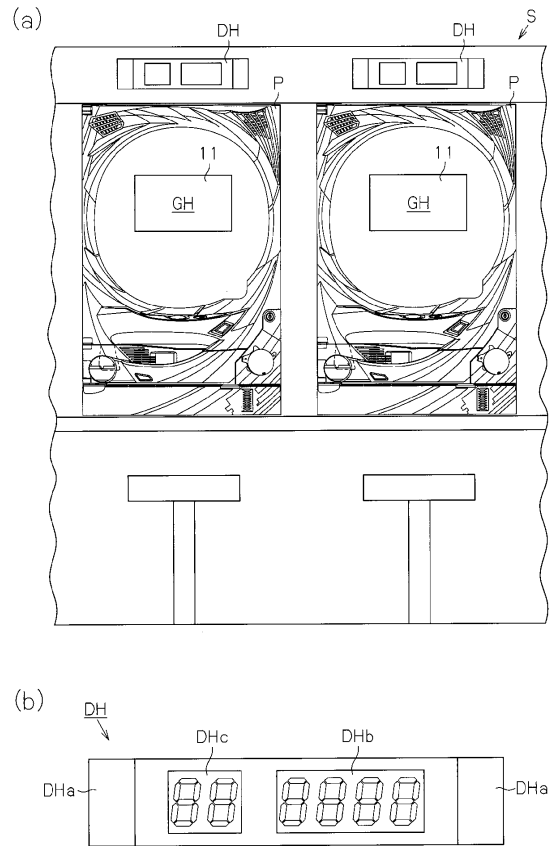
10

20

【図 1】



【図 2】

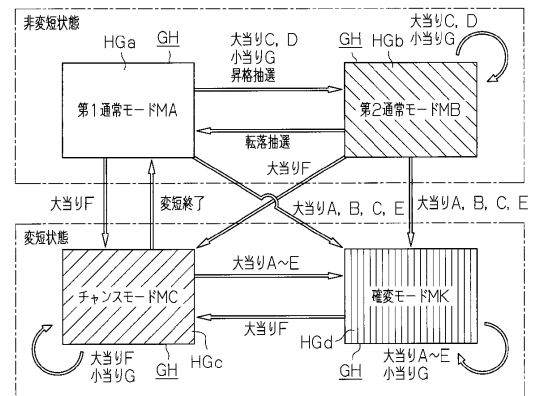


【図 3】

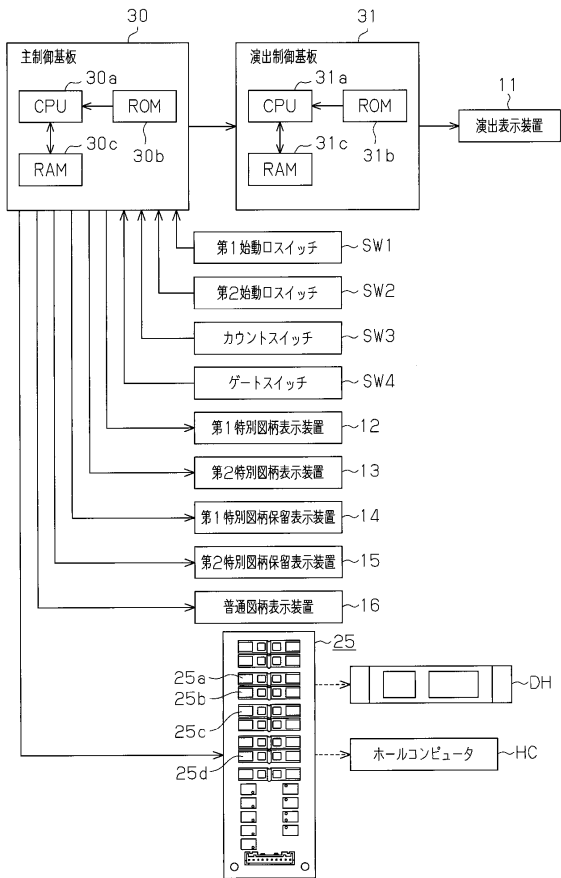
第1 作図	第2 作図	当り の種類	当り時の 遊技状態	当り遊技後の遊技状態	ラウンド 回数	OP 時間	ラウンド規定時間 開始時間 INT 時間	ラウンド間 INT 時間	ED 時間
ZA1 (20)	ZA2 (60)	通常確変 大当りA		高確	9回	10秒	0 1R~9R=25秒×1回 0 1R= (0.06秒×INT2.34秒)×8回 + (0.06秒×INT2秒)×1回 +24.45秒×1回 0 2R~9R=25秒×1回	2秒	13秒
ZB1 (10)		特別確変 大当りB		高確	9回	0.004秒	0 1R~9R=0.06秒×1回	2.34秒	2.65秒
ZC1 (20)		特別確変 大当りC	低確+変短なし 低確+変短あり 高確+変短なし 高確+変短あり	なし 次回まで 次回まで 次回まで	9回	0.004秒	0 1R~9R=0.06秒×1回	2.34秒	2.65秒
ZD1 (5)		特別確変 大当りD	低確+変短なし 低確+変短あり 高確+変短なし 高確+変短あり	なし 次回まで 次回まで 次回まで	9回	0.004秒	0 1R~9R=0.06秒×1回	2.34秒	2.65秒
ZE1 (5)		特別確変 大当りE		高確	9回	0.004秒	0 1R~9R=0.06秒×1回	2.34秒	2.65秒
ZF1 (40)	ZF2 (40)	通常非確変 大当りF		低確	9回	10秒	0 1R~9R=25秒×1回 +0.06秒×8回	2秒	13秒
ZG1 (25)		小当りG		現状 維持					2.65秒

OP: オープニング ED: エンディング INT: インターバル

【図 4】



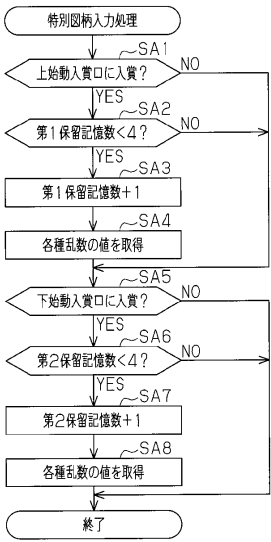
【図 5】



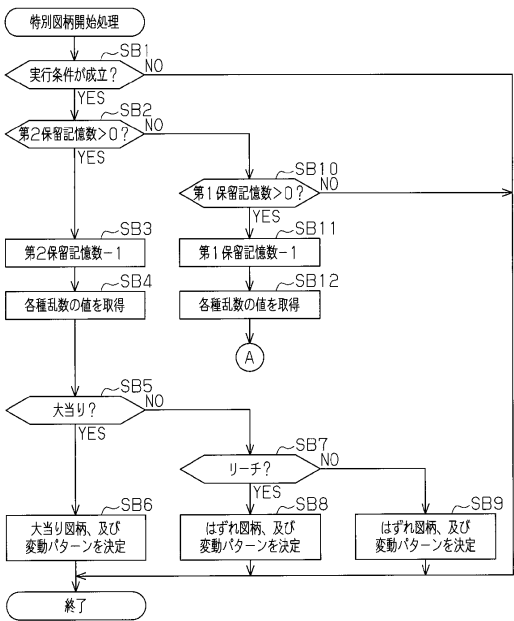
【図 6】

変動パターン	変動内容	変動時間
変動パターンP1	通常はずれ変動	12秒
変動パターンP2	はずれリーチ変動	45秒
変動パターンP3	通常当り変動 (大当りA、F)	45秒
変動パターンP4a	特殊当り変動 (大当りC～E、小当りD)	13秒
変動パターンP4b	特別当り変動 (大当りB)	13秒

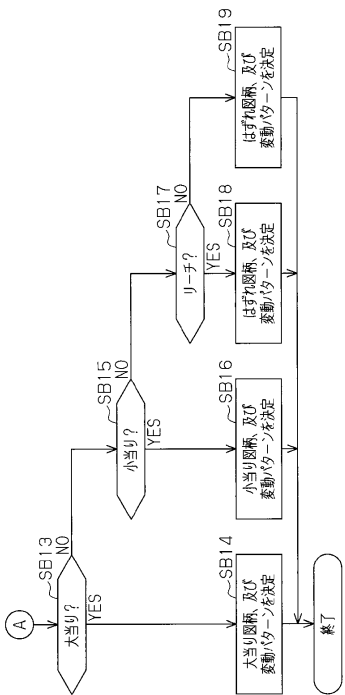
【図 7】



【図 8】



【図 9】



フロントページの続き

- (72)発明者 橋本 達明
名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 山本 洋一
名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内

審査官 篠崎 正

- (56)参考文献 特開2009-273796(JP,A)
特開2010-005372(JP,A)
特開2010-142332(JP,A)
特開2009-045138(JP,A)
特開2010-264187(JP,A)
特開2010-167062(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02