

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-201744

(P2019-201744A)

(43) 公開日 令和1年11月28日(2019.11.28)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 83 頁)

(21) 出願番号	特願2018-97479 (P2018-97479)	(71) 出願人	391010943
(22) 出願日	平成30年5月21日 (2018. 5. 21)		
		(74) 代理人	株式会社藤商事 大阪府大阪市中央区内本町一丁目 1 番 4 号 100132805 弁理士 河合 貴之
		(72) 発明者	三品 智一 大阪市中央区内本町一丁目 1 番 4 号 株式 会社藤商事内
		Fターム(参考)	2C088 AA04 AA36 2C333 AA11 CA43

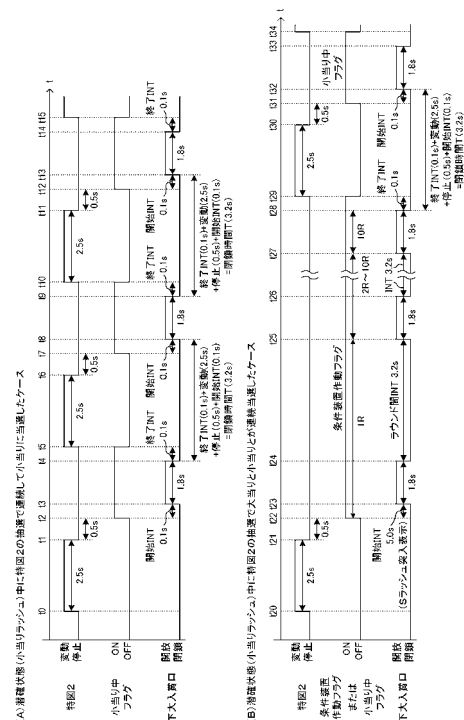
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】出玉の獲得推移に極端な上下動が発生することを防止しうる遊技機を提供する。

【解決手段】第1抽選結果に基づく第1の図柄の変動表示と、第2抽選結果に基づく第2の図柄の変動表示とを並行して実行可能な遊技機であって、第2抽選結果が第1特定結果の場合に、大入賞口を所定の開放パターンで開状態に制御するラウンド遊技を、大入賞口を閉状態に制御するラウンド間インターバル期間を隔てて複数回実行される第1特別遊技と、第2抽選結果が第2特定結果の場合に、第1特別遊技におけるラウンド遊技に係る開放パターンと同一または類似の開放パターンにより疑似的なラウンド遊技が実行される第2特別遊技とを実行可能であり、上記ラウンド間インターバル期間と、上記第2特定結果の場合における第2図柄の変動表示期間とを同一または略同一となるように構成した。

【選択図】図 1 0



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

第 1 始動条件の成立に基づき、第 1 抽選を実行する第 1 抽選手段と、

第 2 始動条件の成立に基づき、第 2 抽選を実行する第 2 抽選手段と、

遊技球が入球困難または入賞不可能な閉状態と、遊技球が入球可能な開状態とに変位可能な開閉手段を備える可変入賞手段と、

第 1 図柄の変動表示および停止表示を行う第 1 図柄変動表示ゲームを実行可能な第 1 図柄表示手段と、

第 2 図柄の変動表示および停止表示を行う第 2 図柄変動表示ゲームを実行可能な第 2 図柄表示手段と、

前記第 1 抽選手段による抽選結果に関連する変動パターンに基づく前記第 1 図柄変動表示ゲームと、前記第 2 抽選手段による抽選結果に関連する変動パターンに基づく前記第 2 図柄変動表示ゲームとを実行制御可能に構成された図柄表示制御手段と、

前記第 1 抽選手段による抽選結果および前記第 2 抽選手段による抽選結果のいずれかが特定結果である場合、前記可変入賞手段を開状態に制御する特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

少なくとも第 1 遊技状態と第 2 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な遊技状態制御手段と、を備え、

前記第 1 図柄の変動表示と前記第 2 図柄の変動表示とを並行して実行可能な遊技機であって、

前記第 2 抽選手段による第 2 抽選結果には、少なくとも第 1 特定結果と第 2 特定結果とが含まれ、

前記第 1 特定結果は、前記第 2 特定結果よりも高確率で当選可能であり、

前記特別遊技には、前記第 1 特定結果の場合に実行される第 1 特別遊技と、前記第 2 特定結果の場合に実行される第 2 特別遊技とが少なくとも含まれ、

前記第 1 遊技状態は前記第 2 遊技状態よりも、前記第 2 特定遊技に係る前記可変入賞手段への入賞がし易い遊技状態となるように構成され、

前記第 1 特別遊技は、前記開閉手段を所定の開放パターンで前記開状態に制御するラウンド遊技を、前記閉状態に制御するラウンド間インターバル期間を隔てて複数回実行される特別遊技として構成され、

前記第 2 特別遊技は、前記第 1 特別遊技におけるラウンド遊技に係る開放パターンと同一または類似の開放パターンにより疑似的なラウンド遊技が実行される特別遊技として構成され、

前記ラウンド間インターバル期間と、前記第 2 抽選結果が前記第 2 特定結果の場合における前記第 2 図柄変動表示ゲームに係る前記第 2 図柄の変動表示期間とが、同一または略同一である、

ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記ラウンド間インターバル期間と、前記第 2 抽選結果が前記第 2 特定結果の場合における前記第 2 図柄変動表示ゲームの実行期間とが、同一または略同一である、

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記第 2 抽選手段により前記第 2 特定結果が連続して当選した場合における前記開閉手段の開閉動作態様と、連続する前記ラウンド遊技が実行された場合における前記開閉手段の開閉動作態様とが同一または類似となるように構成された、

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関するものである。

10

20

30

40

50

## 【背景技術】

## 【0002】

一般的に遊技機、たとえば弾球遊技機には、パチンコ遊技機やアレンジボールや雀球遊技機など、各種の遊技機が広く知られており、近年では、出玉速度の速い遊技機として、たとえば、特別図柄1の変動表示と特別図柄2の変動表示とを並行して実行可能に構成された、いわゆる「同時変動タイプ」の弾球遊技機などがある（下記特許文献1）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献1】特開2015-171527号公報

10

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

ところで、遊技機は、遊技に対する射幸性を適度に保つため、法的要請から、獲得出玉に制限が課せられる場合がある。たとえば、大当りにより短時間で大量の出玉を獲得したり、反対に長時間にわたり大当りできずに大量の出玉を放出するのを防止する出玉への制限が課せられる。このような場合、従来よりも出玉の獲得推移が上ブレしたり下ブレしたりしないような遊技機が要求される。しかるに、偶発的に大当りが連続すると、獲得出玉が激増し、出玉の獲得推移のグラフが大きく上ブレ・下ブレしてしまう。

## 【0005】

20

そこで本発明の目的は、出玉の獲得推移に極端な上下動が発生することを防止しう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】

## 【0006】

本発明の上記目的は、下記的手段によって達成される。

（1）第1始動条件の成立に基づき、第1抽選を実行する第1抽選手段と、

第2始動条件の成立に基づき、第2抽選を実行する第2抽選手段と、

遊技球が入球困難または入賞不可能な閉状態と、遊技球が入球可能な開状態とに変位可能な開閉手段を備える可変入賞手段と、

第1図柄の変動表示および停止表示を行う第1図柄変動表示ゲームを実行可能な第1図柄表示手段と、

30

第2図柄の変動表示および停止表示を行う第2図柄変動表示ゲームを実行可能な第2図柄表示手段と、

前記第1抽選手段による抽選結果に関連する変動パターンに基づく前記第1図柄変動表示ゲームと、前記第2抽選手段による抽選結果に関連する変動パターンに基づく前記第2図柄変動表示ゲームとを実行制御可能に構成された図柄表示制御手段と、

前記第1抽選手段による抽選結果および前記第2抽選手段による抽選結果のいずれかが特定結果である場合、前記可変入賞手段を開状態に制御する特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

少なくとも第1遊技状態と第2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な遊技状態制御手段と、を備え、

40

前記第1の図柄の変動表示と前記第2の図柄の変動表示とを並行して実行可能な遊技機であって、

前記第2抽選手段による第2抽選結果には、少なくとも第1特定結果と第2特定結果とが含まれ、

前記第1特定結果は、前記第2特定結果よりも高確率で当選可能であり、

前記特別遊技には、前記第1特定結果の場合に実行される第1特別遊技と、前記第2特定結果の場合に実行される第2特別遊技とが少なくとも含まれ、

前記第1遊技状態は前記第2遊技状態よりも、前記第2特定遊技に係る前記可変入賞手段への入賞がし易い遊技状態となるように構成され、

50

前記第 1 特別遊技は、前記開閉手段を所定の開放パターンで前記開状態に制御するラウンド遊技を、前記開状態に制御するラウンド間インターバル期間を隔てて複数回実行される特別遊技として構成され、

前記第 2 特別遊技は、前記第 1 特別遊技におけるラウンド遊技に係る開放パターンと同一または類似の開放パターンにより疑似的なラウンド遊技が実行される特別遊技として構成され、

前記ラウンド間インターバル期間と、前記第 2 抽選結果が前記第 2 特定結果の場合における前記第 2 図柄変動表示ゲームに係る前記第 2 図柄の変動表示期間とが、同一または略同一である、

ことを特徴とする遊技機。

10

(2) 前記ラウンド間インターバル期間と、前記第 2 抽選結果が前記第 2 特定結果の場合における前記第 2 図柄変動表示ゲームの実行期間とが、同一または略同一である、

ことを特徴とする上記(1)に記載の遊技機。

(3) 前記第 2 抽選手段により前記第 2 特定結果が連続して当選した場合における前記開閉手段の開閉動作態様と、連続する前記ラウンド遊技が実行された場合における前記開閉手段の開閉動作態様とが同一または類似となるように構成された、

ことを特徴とする上記(1)または(2)に記載の遊技機。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、出玉の獲得推移に極端な上下動が発生することを防止しうることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】本発明の一実施形態に係る遊技機の外観を示す正面図である。

【図 2】同遊技機の遊技盤と演出ボタンの構成とを示す図である。

【図 3】同遊技機の制御装置を示すブロック図である。

【図 4】同遊技機の当り種別、当り遊技態様、当り遊技後の遊技状態の対応関係を示す図である。

【図 5】同遊技機に係る液晶表示装置の画面表示の説明に供する説明図である。

【図 6】同遊技機に係る遊技状態の遷移の説明に供する説明図である。

30

【図 7】同遊技機の当り種別、当り遊技後の遊技状態、各遊技状態における電チューサボートの終了条件の関係を示す図である。

【図 8】同遊技機に係る電サボ終了条件の説明に供するタイムチャート図である。

【図 9】同遊技機に係る確変状態からの遊技状態遷移の説明に供する説明図である。

【図 10】同遊技機に係る潜確状態中に発生する小当り遊技および大当り遊技の説明に供するタイムチャート図である。

【図 11A】同遊技機に係る潜確状態中および大当り遊技中に係る演出モードの説明に供する説明図である。

【図 11B】同遊技機に係る潜確状態中および大当り遊技中に関する演出例 1 を示す図である。

40

【図 11C】同遊技機に係る潜確状態中および大当り遊技中に関する演出例 2 ~ 4 を示す図である。

【図 12】同遊技機に係る主制御側メイン処理を示すフローチャートである。

【図 13】同遊技機に係る主制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 14】同遊技機に係る演出制御側メイン処理を示すフローチャートである。

【図 15】同遊技機に係るコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。

【図 16】同遊技機に係る演出制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 17】同遊技機に係る同時変動タイプにおける特別図柄 1、2 の停止関係と、特別図柄の表示演出の表裏関係の説明に供する説明図である。

【図 18】電チューサボートの終了条件に関する変形例 1、2 を示す図である。

50

【図 19】電チューサポートの終了条件に関する変形例 3 ~ 5 を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、図面を参照しながら、本発明に係る遊技機の好ましい実施形態について詳細に説明する。なお、以下に述べる実施形態では、本発明に係る遊技機として、パチンコ遊技機を例にとって説明する。

【0010】

< 1. 構成の概要：図 1 および図 2 >

図 1 および図 2 を参照して、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の構成の概要を説明する。図 1 は本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の外観を示す正面側の斜視図を、図 2 は遊技盤の正面側を示した図である。

10

【0011】

図 1 に示すパチンコ遊技機 1 は、木製の外枠 4 の前面に額縁状の前枠 2 を開閉可能に取り付け、前枠 2 の裏面に取り付けた遊技盤収納フレーム（図示せず）内に遊技盤 3（図 2 参照）を装着し、この遊技盤 3 の表面に形成した遊技領域 3 a を前枠 2 の開口部に臨ませた構成を有する。この遊技領域 3 a の前側には、透明ガラスを支持したガラス扉 6 が設けられている。また遊技盤 3 の背面側には、遊技動作を制御するための各種制御基板（図 3 参照）が配設されている。

【0012】

ガラス扉 6 の前側には扉ロック解除用のキーシリンダ（図示せず）が設けられており、このキーシリンダにキーを差し込んで一方側に操作すれば前枠 2 に対するガラス扉 6 のロック状態を、他方側に操作すれば外枠 4 に対する前枠 2 のロック状態をそれぞれ解除して前側に開放できるようになっている。

20

【0013】

ガラス扉 6 の下側には、ヒンジ（図示せず）により前枠 2 に開閉自在に枢支された前面操作パネル 7 が配置されている。前面操作パネル 7 には、上受け皿ユニット 8 が設けられ、この上受け皿ユニット 8 には、排出された遊技球を貯留する上受け皿 9 が形成されている。

【0014】

また上受け皿ユニット 8 には、上受け皿 9 に貯留された遊技球を遊技機 1 の下方に抜くための球抜きボタン 1 4 と、遊技球貸出装置（図示せず）に対して遊技球の払い出しを要求するための球貸しボタン 1 1 と、遊技球貸出装置に挿入した有価価値媒体の返却を要求するためのカード返却ボタン 1 2 とが設けられている。

30

【0015】

また上受け皿ユニット 8 には、遊技者が操作可能に構成された、演出ボタン 1 3（第 1 操作手段）と、上方向を指し示すボタン 7 5 a、右方向を指し示すボタン 7 5 b、下方向を指し示すボタン 7 5 c、左方向を指し示すボタン 7 5 d から構成され、上下左右方向に操作可能な十字形の方向キー 7 5（第 2 操作手段）とが設けられている。演出ボタン 1 3 または方向キー 7 5 は、遊技者が操作可能な操作手段として機能し、所定の操作有効受付期間中に操作入力の受付が有効化され、この有効期間中に所定の操作（たとえば、1 回押し、長押し、連打など）がなされると、その操作の前後で演出に変化をもたらすことができるようになっている。また、演出ボタン 1 3 や方向キー 7 5 は、客待ち中のデモ画面（客待ち演出）中に、音量設定（音量調整機能）や光量設定（光調整機能）などの遊技に関する遊技設定画面（いわゆる「メニュー画面」：図示せず）において、遊技者が好みの遊技設定を行う際にも利用される。なお、演出ボタン 1 3 には、その内部に内蔵ランプ（ボタン LED 1 3 b）が設けられており、ボタン LED 1 3 b の発光態様の違いにより、操作受付有効期間（たとえば、所定色で点灯または点滅中）と、操作受付無効期間（たとえば、消灯中）とが報知可能となっている。

40

【0016】

また前面操作パネル 7 の右端部側には、発射装置 3 2（図 3 参照）を作動させるための

50

発射操作ハンドル 15 が設けられている。

【0017】

また前枠 2 の上部の両側と発射操作ハンドル 15 の上側とは、音響により音演出効果（効果音）を発揮するスピーカ 46 が設けられている。また、ガラス扉 6 の適所には、光の装飾により光演出効果を発揮する装飾ランプ 45（フルカラーLED：光演出用LED）が複数設けられている。この装飾ランプ 45 としてのフルカラーLED（光演出用LED）は、パチンコ遊技機の周囲、つまりガラス扉 6 の前枠周縁に周方向に複数個設けられており、本明細書で「周囲LED 45」と称される。

【0018】

（遊技盤：図 2）

次に図 2 を参照して、遊技盤 3 の構成について説明する。遊技盤 3 には、図示のように、発射された遊技球を案内する球誘導レール 5 が盤面区画部材として環状に装着されており、この球誘導レール 5 に取り囲まれた略円形状の領域が遊技領域 3a、四隅は非遊技領域となっている。

【0019】

この遊技領域 3a の略中央部には、液晶表示装置（LCD）36 が設けられている。この液晶表示装置 36 は、後述する演出制御部 24 の制御の下、たとえば 3 つ（左、中、右）の表示エリア（図柄変動表示領域）において、独立して数字やキャラクタや記号などによる複数種類の装飾図柄（たとえば、左図柄（左表示エリア対応）、中図柄（中表示エリア対応）、右図柄（右表示エリア対応））の変動表示動作（変動表示および停止表示）を含む、種々の演出を画像により表示する。

【0020】

また遊技領域 3a 内には、液晶表示装置 36 の表示面の周りを遠巻きに囲繞する形でセンター飾り 48（流路振分手段）が設けられている。センター飾り 48 は、周囲の遊技球から液晶表示装置 36 の表示面を保護するとともに、遊技盤 3 の前面側に沿って設けられ、遊技盤 3 に固定される前面装着板 48a と、センター飾り 48 の外周囲を形成し液晶表示装置 36 の表示画面を取り囲む筐体部 48b とを一体に備えている。このセンター飾り体 48 の上面と球誘導レール 5 との間には遊技球が通過可能な遊動領域が形成され、センター飾り 48 の右側へも遊技球が案内されるようになっている。発射装置 32 により遊技領域 3a の上部側に打ち込まれた遊技球は、遊技球の打ち出しの強さまたはストローク長によって、筐体部 48b の上部側で左右に振り分けられ、センター飾り体 48 の左側の左流下経路 3b と右側の右流下経路 3c とのいずれかを流下する。

【0021】

また遊技盤 3 の右上縁付近（右上隅）の非遊技領域は各種機能表示部となっており、7 セグメント表示器（ドット付）を中始動口 34 及び右始動口 33（第 1 の特別図柄用）と、右下始動口 35（第 2 の特別図柄用）に対応させて横に並べて構成される特別図柄表示装置 38a（第 1 の特別図柄表示手段）と特別図柄表示装置 38b（第 2 の特別図柄表示手段）とが設けられている。特別図柄表示装置 38a、38b では、「特別図柄」の変動表示動作による特別図柄変動表示ゲームが実行されるようになっている。そして上記の液晶表示装置 36 では、この特別図柄表示装置 38a、38b による特別図柄の変動表示と時間的に同調して、画像による装飾図柄を変動表示して、種々の予告演出（演出画像）とともに、装飾図柄変動表示ゲームが実行されるようになっている（これらの図柄変動表示ゲームについての詳細は追って説明する）。

【0022】

また各種機能表示部には、特別図柄表示装置 38a、38b の隣に、7 セグメント表示器（ドット付）からなる複合表示装置（保留複合表示用LED表示器）38c が配設されている。複合と称したのは、特別図柄 1、2、普通図柄の作動保留球数の表示、変動時間短縮機能作動中（時短中）および高確率状態中（高確中）の状態報知という、5 つの表示機能を有する保留・時短・高確複合表示装置（以下単に「複合表示装置」と称する）であるからである。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 3 】

また各種機能表示部には、複合表示装置 3 8 c の隣りに、複数個（この実施形態では 2 個）の L E D を配置してなる普通図柄表示装置 3 9 a（普通図柄表示手段）が設けられている。この普通図柄表示装置 3 9 a では、2 個の L E D により表現される普通図柄の変動表示動作により普通図柄変動表示ゲームが実行されるようになっている。たとえば、変動表示動作として、L E D による普通図柄がシーソー的に交互に点灯と消灯を繰り返し、いずれかの側が点灯した状態で停止することで、普通図柄変動表示ゲームの当否が判明するようになっている。また、この普通図柄表示装置 3 9 a に隣接して 1 個の L E D による右打ち表示装置 3 9 b が設けられている。この右打ち表示装置 3 9 b は、L E D の点灯・消灯状態の組合せにより、遊技球が右流下経路 3 c を通過するように狙いを定める「右打ち」が有利であるのか、遊技球が左流下経路 3 b を通過するように狙いを定める「左打ち」が有利であるのかを報知する。L E D が点灯した状態であれば、右打ち有利であることが報知される。

10

## 【 0 0 2 4 】

センター飾り 4 8 の下方には、中始動口 3 4（第 1 の特別図柄始動口：第 1 の始動手段）が設けられ、その内部には、遊技球の通過を検出する検出センサ 3 4 a（中始動口センサ 3 4 a：図 3 参照）が形成されている。また、中始動口 3 4 より下方において、遊技盤面内の左下部と左下部には複数個の一般入賞口 4 3 が配設されており（本実施形態の場合、左側に 3 つ、右側に 1 つ（不図示））、それぞれの内部には、遊技球の通過を検出する一般入賞口センサ 4 3 a（図 3 参照）が形成されている。

20

## 【 0 0 2 5 】

第 1 の特別図柄始動口である中始動口 3 4 は、特別図柄表示装置 3 8 a（第 1 の特別図柄表示装置）における第 1 の特別図柄（以下、「特別図柄 1」と称し、場合により「特図 1」と略す）の変動表示動作の始動条件に係る特別図柄 1 用の入賞口であり、始動口開閉手段（始動口を開放または拡大可能にする手段）を有しない「入賞率固定型の入賞装置」として構成されている。本実施形態の場合、遊技領域 3 a 内の遊技球落下方向変換部材（たとえば、遊技くぎ（図示せず）、風車 4 4、センター飾り 4 8 など）の作用により、中始動口 3 4 へは、左流下経路 3 b を流下してきた遊技球については入球（入賞）容易な構成であるのに対し、右流下経路 3 c を流下してきた遊技球については入球困難または入球不可能な構成となっている。また本実施形態の場合、中始動口 3 4 と同様に、特別図柄 1 の変動表示動作の始動条件に係る入賞口として、後述の特別図柄 1 用の右始動口 3 3 が設けられている。

30

## 【 0 0 2 6 】

また右流下経路 3 c の中間部より上部側には、遊技球が通過可能な通過ゲートからなる役連ゲート 5 7（特定通過領域）が設けられている。この役連ゲート 5 7 は、大当たりした場合、ラウンド遊技を実行させるための通過領域であり、その内部には、通過する遊技球を検出する役連ゲートセンサ 5 7 a（図 3 参照）が形成されている。

## 【 0 0 2 7 】

上記役連ゲート 5 7 の下方には、役連ゲート 5 7 と同様に、通過ゲートからなる普通図柄始動口 3 7（第 3 の始動手段）が設けられている。この普通図柄始動口 3 7 は、普通図柄表示装置 3 9 a における普通図柄の変動表示動作に係る入賞口であり、その内部には、通過する遊技球を検出する普通図柄始動口センサ 3 7 a（図 3 参照）が形成されている。

40

## 【 0 0 2 8 】

普通図柄始動口 3 7 の下方には、主に大当たり当選を契機に作動する大当たり用の上特別変動入賞装置 4 2（第 1 の特別電動役物（電動役物のうち、大入賞口の入口を開きまたは拡大するもの）：第 1 の可変入賞手段）と、いわゆる電動チューリップとして機能する普通変動入賞装置 4 1 と、主に小当たり当選を契機に作動する小当たり用の下特別変動入賞装置 5 2（第 2 の特別電動役物：第 2 の可変入賞手段）と、後述する特別図柄 2 用の右下始動口 3 5 と、不図示の一般入賞口 4 3（右下一般入賞口 4 3）とが、この順序で順次下方に位置するように設けられている。この 5 者は全体として略千鳥状に配置されており、最も遊

50

技盤の右側に普通図柄始動口 3 7 が位置し、次いで普通変動入賞装置 4 1、上特別変動入賞装置 4 2、右下始動口 3 5、一般入賞口 4 3、下特別変動入賞装置 5 2 の順に内側に変位して位置している。

【 0 0 2 9 】

普通変動入賞装置 4 1 は、始動口開閉手段により始動口の遊技球の入賞率を変動可能な入賞率変動型の入賞装置として構成されている。本実施形態の場合、遊技球 2 個分以上の横長の開口を持つ右始動口 3 3 (第 1 の特別図柄始動口：第 2 の始動手段)と、この右始動口 3 3 を覆う蓋として存在し遊技盤面から突没可能な可動片 4 7 とを備えており、可動片 4 7 が遊技盤面から突出した前進状態にあるときは右始動口 3 3 が閉鎖 (閉状態) され、遊技盤面に後退状態にあるときは右始動口 3 3 が開口 (開状態) される。普通変動入賞装置 4 1 が非作動状態 (閉状態 (通常の状態)) にある場合は、可動片 4 7 が突出状態にあつて右始動口 3 3 を閉じているが (入賞困難または入賞不可能状態)、普通変動入賞装置 4 1 が作動状態にあるときは、可動片 4 7 が後退状態となって右始動口 3 3 上から去り、右始動口 3 3 を開く (入賞容易状態)。これにより右始動口 3 3 の横長の開口が現出し、遊技球が多く拾われる形に変化する。右始動口 3 3 に入球した遊技球は、その内部に形成された右始動口センサ 3 3 a (図 3 参照) により検出される。

10

【 0 0 3 0 】

普通変動入賞装置 4 1 に設けられた右始動口 3 3 は、中始動口 3 4 と同じく、特別図柄表示装置 3 8 a (第 1 の特別図柄表示装置) における特別図柄 1 の変動表示動作の始動条件に係る入賞口であり、本実施形態では、可動片 4 7 が非作動の場合、右始動口 3 3 への入賞が不可能とする閉状態 (入賞不可能状態) を保持している。

20

【 0 0 3 1 】

上記した普通変動入賞装置 4 1 の作用は、始動口上に左右一対の可動翼片 (可動部材) を設けた、いわゆる「電動チューリップ型の入賞装置 (電チューと略称される)」と同じ働きをする。そこで本明細書では、場合により普通変動入賞装置 4 1 を「電チュー」とも略称する。なお普通変動入賞装置 4 1 の構成は、本実施形態のものに限られない。たとえば、中始動口 3 4 のような入賞率固定型の入賞装置と (第 1 始動口)、始動口開閉手段により入賞領域が拡大または開放する入賞率変動型の入賞装置 (第 2 始動口) とを上下に設けた、一般的な電動チューリップ型の入賞装置として構成してもよい。この場合、第 1 右始動口を特図 2 (または特図 1)、第 2 右始動口を特図 1 (または特図 2) の変動表示動作の始動条件に係る入賞口として構成してもよいし、双方を特図 2 (または特図 1) の変動表示動作の始動条件に係る入賞口として構成してもよい。また、遊技盤から遊技球 1 個分の幅を持つ可動片を突没させ、可動片が遊技球を拾って遊技盤裏面の誘導樋に導くように構成してもよい。

30

【 0 0 3 2 】

また普通変動入賞装置 4 1 の下流側の右下始動口 3 5 は、特別図柄表示装置 3 8 b (第 2 の特別図柄表示装置) における第 2 の特別図柄 (以下、「特別図柄 2」と称し、場合により「特図 2」と略す) の変動表示動作の始動条件に係る特別図柄 2 用の入賞口であり、本実施形態では、電チューではなく、中始動口 3 4 と同じ「入賞率固定型の入賞装置」として構成されている。

40

【 0 0 3 3 】

右流下経路 3 c 内において、普通図柄始動口 3 7 から普通変動入賞装置 4 1 (電チュー) へかけての流下経路途中には、大当り用の上特別変動入賞装置 4 2 が設けられている。この上特別変動入賞装置 4 2 は、上大入賞口 4 0 と、これを覆う突没式の開放扉 4 2 b とを備え、開放扉 4 2 b が遊技盤面に突没することにより上大入賞口 4 0 を開閉可能に構成されており、その上大入賞口 4 0 の内部には入球した遊技球を検出する上大入賞口センサ 4 2 a (図 3 参照) が形成されている。この大当り用の上特別変動入賞装置 4 2 の開放扉 4 2 b は上面が右下りに傾斜しており、開放扉 4 2 b に乗った遊技球が、普通変動入賞装置 4 1 (電チュー) 側へ案内流下されるようになっている。

【 0 0 3 4 】

50



この上特別変動入賞装置 4 2 の上方には、普通図柄始動口 3 7 との間において、右流下経路 3 c の領域をクロスする形で、左下りに傾斜した横長の流路修正板 3 7 d が設けられている。この流路修正板 3 7 d は、右流下経路 3 c を流下する遊技球を受けて、遊技球を上特別変動入賞装置 4 2 の方向（図 2 の左方向）に寄せる働きをする。流路修正板 3 7 d の左下端は上特別変動入賞装置 4 2 の上方に在る。したがって遊技球はすべて流路修正板 3 7 d で拾われて、上特別変動入賞装置 4 2 に案内される。

【 0 0 3 5 】

また、上特別変動入賞装置 4 2 の下方には、普通変動入賞装置 4 1 との間において、左下りに傾斜した横長の流下案内板 4 0 d が設けられている。この流下案内板 4 0 d は、右上端が上特別変動入賞装置 4 2 の開放扉 4 2 b の下端付近に位置しており、開放扉 4 2 b から流下して直下の誘導釘により向きが変更されたた遊技球について、その一部を拾い、下特別変動入賞装置 5 2 上へ流下させる働きをする。

10

【 0 0 3 6 】

小当り用の下特別変動入賞装置 5 2 は、下大入賞口 5 0 と、この下大入賞口 5 0 を覆う突没式の開放扉 5 2 b（開閉手段）により下大入賞口 5 0 を開放または拡大可能に構成されており、その内部には下大入賞口 5 0 に入球した遊技球を検出する下大入賞口センサ 5 2 a（図 3 参照）が形成されている。

【 0 0 3 7 】

大当り時の上大入賞口 4 0 への入球過程は次のようになる。センター飾り 4 8 の上面と球誘導レール 5 との間の遊動領域を通過した遊技球は、右流下経路 3 c を流下する。遊技球はすべて流路修正板 3 7 d で拾われ、上特別変動入賞装置 4 2 上に案内される。大当りの場合、上大入賞口 4 0 は開かれている。したがって大当りの場合、遊技球はほとんどすべてが流路修正板 3 7 d から上大入賞口 4 0 に入賞する。

20

【 0 0 3 8 】

また小当り時の下大入賞口 5 0 への入球過程は次のようになる。遊技球は右流下経路 3 c を流下して来る。遊技球は流路修正板 5 1 d により上特別変動入賞装置 4 2 の方向に案内される。遊技球は、上大入賞口 4 0 を閉じている開放扉 4 2 b 上を転動して右下端から流下する。この遊技球は、さらに図示しない所定配列の遊技くぎにより、その多くは普通変動入賞装置 4 1 の方向に導かれ、一部は流下案内板 4 0 d に乗って下大入賞口 5 0 側に案内される。普通変動入賞装置 4 1 の可動片 4 7 による右始動口 3 3 の開放時間は、確変状態および時短状態では 3 . 7 秒（1 . 2 秒の開放 3 回 + 0 . 5 秒の開放 2 回）であるが、通常状態および潜確状態では 0 . 1 秒と短い。このため、右始動口 3 3 の開放期間中に拾われずに、下大入賞口 5 0 側に案内される遊技球が多くなる。

30

【 0 0 3 9 】

本実施形態のパチンコ遊技機 1 においては、遊技領域 3 a に設けられた各種入賞口のうち、普通図柄始動口 3 7 以外の入賞口への入賞があった場合には、各入賞口別に約束づけられた入賞球 1 個当りの賞球数（たとえば、中始動口 3 4 は 3 個、右始動口 3 3 は 1 個、右下始動口 3 5 は 1 個、上大入賞口 4 0 は 1 0 個、下大入賞口 5 0 は 5 個、一般入賞口 4 3 は 1 0 個、普通図柄始動口 3 7 は 0 個（賞球なし））が遊技球払出装置 1 9（図 3 参照）から払い出されるようになっている。上記の各入賞口に入賞しなかった遊技球は、アウト口 4 9 を介して遊技領域 3 a から排出される。ここで「入賞」とは、入賞口がその内部に遊技球を取り込んだり、または入賞口が遊技球を内部に取り込む構造ではなく、通過型のゲートからなる入賞口（たとえば、普通図柄始動口 3 7）である場合は、そのゲートを遊技球が通過したりすることをいい、実際には入賞口ごとに形成された各入賞検出スイッチにより遊技球が検出された場合、その入賞口に「入賞」が発生したものとして扱われる。この入賞に係る遊技球を「入賞球」とも称する。

40

【 0 0 4 0 】

また遊技盤の領域内には、遊技球の流下を妨害しない位置に複数の可動体役物が配設されている。この実施形態では、センター飾り 4 8 内の右上側、つまり右流下経路 3 c を通る遊技球の流下を妨害しない位置に第 1 の可動体役物（時計針役物 8 2 を備える時計型役

50

物) 80 が配設され、その右斜め下側に第2の可動体役物(花卉役物91を備える花型役物) 90 が配設されている。これらの可動体役物は、演出手段として機能し、その動作態様により視覚的演出効果を発揮する。

#### 【0041】

< 2. 制御装置 : 図3 >

次に図3を参照して、本実施形態に係る遊技機1の遊技動作制御を司る制御装置について説明する。図3は、その制御装置の概要を示す制御ブロック図である。

#### 【0042】

本実施形態に係る遊技機1の制御装置は、遊技動作全般に係る制御(遊技動作制御)を統括的に司る主制御基板(主制御手段) 20(以下「主制御部20」と称する)と、主制御部20から演出制御コマンドを受けて、演出手段による演出の実行制御(演出制御)を統括的に司る演出制御基板(演出制御手段) 24(以下「演出制御部24」と称する)と、賞球の払い出し制御を行う払出制御基板(払出制御手段) 29と、外部電源(図示せず)から遊技機の各基板に対して必要な電源(バックアップ電源を含む)を生成し供給する電源基板(電源制御手段(図示せず))と、を中心に構成される。また演出制御部24には、画像表示装置としての液晶表示装置36が接続されている。なお、図3において電源供給ルートは省略してある。

#### 【0043】

(2-1. 主制御部20)

主制御部20は、CPU201(主制御CPU)を内蔵したマイクロプロセッサを搭載するとともに、遊技動作制御手順を記述した制御プログラムの他、遊技動作制御に必要な種々のデータを格納するROM202(主制御ROM)と、ワークエリアやバッファメモリとして機能するRAM203(主制御RAM)とを搭載し、全体としてマイクロコンピュータ(Z80システム相当品)を構成している。

#### 【0044】

また図示はしていないが、主制御部20は、Z80システムに周期的割込みや一定周期のパルス出力作成機能(ビットレートジェネレータ)や時間計測の機能を付与するCTC、CPUに割込み信号を付与するタイマ割込み等の割込許可/割込禁止機能を発揮する割込みコントローラ回路、電源投入時や遮断時や電源異常などを検知してシステムリセット信号を出力してCPUをリセット可能なりセット回路、制御プログラムの動作異常を監視するウォッチドッグタイマ(WDT)回路、あらかじめ設定したアドレス範囲内でプログラムが正しく実行されているか否かを監視する指定エリア外走行禁止(IAT)回路、ハードウェア的に一定範囲の乱数を生成するためのカウンタ回路なども備えている。なお、少なくとも主制御部(主制御基板)20と払出制御基板29とは、電源基板から受ける電圧降下信号を受けることによって、電源遮断に先立ち、必要なバックアップ処理の実行を開始し、電源遮断前の遊技動作を電源投入後に再開できるようになっている(バックアップ機能)。この遊技機1では少なくとも数日は、各RAMの記憶内容が保持することが可能となっている。

#### 【0045】

上記カウンタ回路は、乱数を生成する乱数生成回路と、その乱数生成回路から所定のタイミングで乱数値をサンプリングするサンプリング回路とを含んで構成され、全体として16ビットカウンタとして働く。CPU201は、処理状態に応じて上記サンプリング回路に指示を送ることで、上記乱数生成回路が示している数値を内部抽選用乱数値(大当り判定用乱数(乱数の大きさ: 65536))として取得し、その乱数値を大当り抽選に利用する。なお、内部抽選用乱数は、当り狙い打ち等のゴト行為を防ぐために、適宜なソフトウェア処理で生成しているソフト乱数値と、ハード乱数値とを加算したものを取得している。

#### 【0046】

主制御部20には、中始動口34への入賞を検出する中始動口センサ34aと、右始動口33への入賞を検出する右始動口センサ33aと、右下始動口35への入賞を検出する

10

20

30

40

50

右下始動口センサ 35a と、普通図柄始動口 37 への遊技球の通過を検出する普通図柄始動口センサ 37a と、上大入賞口 40 への入賞を検出する上大入賞口センサ 42a、下大入賞口 50 への入賞を検出する下大入賞口センサ 52a と、一般入賞口 43 への入賞を検出する一般入賞口センサ 43a とが接続され、主制御部 20 はこれらからの検出信号を受信可能となっている。主制御部 20 は、各センサからの検出信号に基づき、いずれの入賞口に遊技球が入賞（入球）したのかを把握する。

#### 【0047】

また主制御部 20 には、アウト口 49 および各入賞口を通じて遊技機から排出される遊技球（いわゆる、アウト球）を検出する O U T 監視スイッチ 49a が接続され、主制御部 20 は、O U T 監視スイッチ 49a からの検出信号を受信可能となっている。主制御部 20 は、O U T 監視スイッチ 49a からの検出信号に基づき、アウト球数を計数する計数手段を備えている。

10

#### 【0048】

また主制御部 20 には、役連ゲート 57 への遊技球の通過を検出する役連ゲートセンサ 57a と、R A M 203 の所定領域を初期化する R A M クリアスイッチ 98 と、図示はしていないがパチンコ遊技機 1 に対する不正行為を検出するための不正検出センサ（振動センサ、電波センサ、磁気センサなど）とが接続され、主制御部 20 はこれらからの検出信号を受信可能となっている。不正検出センサは、不正行為を検出するに適切な位置に設置されている。

20

#### 【0049】

また主制御部 20 には、右始動口 33 の可動片 47 を開閉制御するための普通電動役物ソレノイド 41c と、上大入賞口 40 の開放扉 42b を開閉制御するための上大入賞口ソレノイド 42c と、下大入賞口 50 の開放扉 52b を開閉制御するための下大入賞口ソレノイド 52c とが接続され、主制御部 20 はこれらを制御するための制御信号を送信可能となっている。

#### 【0050】

また主制御部 20 には、特別図柄表示装置 38a と特別図柄表示装置 38b とが接続され、主制御部 20 は、特別図柄 1、2 を表示制御するための制御信号を送信可能となっている。また、主制御部 20 には、普通図柄表示装置 39a が接続され、普通図柄を表示制御するための制御信号を送信可能となっている。

30

#### 【0051】

また主制御部 20 には、複合表示装置 38c、ラウンド数表示装置（図示せず）が接続され、主制御部 20 は、これに表示される各種情報を表示制御するための制御信号を送信可能となっている。また主制御部 20 には、右打ち表示装置 39b が接続され、主制御部 20 は、遊技球が右流下経路 3c を通過するように狙いを定める「右打ち」が有利であるのか、遊技球が左流下経路 3b を通過するように狙いを定める「左打ち」が有利であるのかを報知するための制御信号を送信可能となっている。

#### 【0052】

また主制御部 20 には、枠用外部端子基板 21 が接続され、主制御部 20 は、この枠用外部端子基板 21 を介して、所定の遊技情報を含む信号（外端信号）遊技機の外部に出力可能となっている。枠用外部端子基板 21 は、遊技機外部に設けられた、いわゆる「データカウンタ D T」や「ホールコンピュータ H C」に接続可能な構成となっており、上記外端信号は「データカウンタ D T」や「ホールコンピュータ H C」に送られる。

40

#### 【0053】

主制御部 20 は、上記外端信号として、たとえば、当り遊技開始情報、始動口への入賞情報（特別図柄の変動開始情報）、賞球数情報、セキュリティ情報（たとえば、振動センサエラー、電波センサエラー、磁気センサエラー、R A M クリア、設定変更などの発生情報）などを含む 1 または複数の外端信号を出力する。なお「データカウンタ D T」とは、遊技機に関する特定の遊技情報（たとえば、大当り回数、回転数（特別図柄の変動回数）、特別図柄の変動開始・停止情報、入賞情報など）を報知可能な遊技情報報知装置であり

50

、通常、遊技機の上に設置される。また「ホールコンピュータHC」とは、枠用外部端子基板21から出力される外端信号に基づき、遊技機の遊技情報を監視・収集し、パチンコホールに設置された遊技機の稼働状況を統括的に管理する遊技店専用の管理コンピュータである。

#### 【0054】

また主制御部20は、保安電子通信技術協会（保通協）で実施される型式試験（遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則に基づく遊技機の型式に関する検定に係る試験）に対応して、遊技動作をリアルタイムに特定する型式試験信号を枠用外部端子基板21から出力可能となっている。なお、型式試験に適合した遊技機をパチンコホールに設置する際には、その適合した制御プログラムの変更は一切認められていない。このため、パチンコホールに設置後も型式試験信号が繰り返し出力処理されることになる。

10

#### 【0055】

また主制御部20には、払出制御基板（払出制御部）29が接続され、賞球の払い出しの必要がある場合には、払出制御基板29に対して、払い出しに関する制御コマンド（賞球数を指定するための払出制御コマンド）を送信可能となっている。

#### 【0056】

この払出制御基板29には、遊技球の払い出しを行う遊技球払出装置（遊技球払出手段）19が接続されている。この払出制御基板29の主な役割は、主制御部20からの払出制御コマンドの受信、払出制御コマンドに基づく遊技球払出装置19の賞球払い出し制御、主制御部20への払出動作に関する状態信号の送信などである。

20

#### 【0057】

遊技球払出装置19には、遊技球の供給不足を検出する補給切れ検出センサ19aや払い出される遊技球（賞球）を検出する球計数センサ19bなどが設けられており、払出制御基板29は、これらセンサからの各検出信号を受信可能となっている。また遊技球払出装置19には、遊技球を払い出すための球払出機構部（図示せず）を駆動する払出モータ19cが設けられており、払出制御基板29は、払出モータ19cを制御するための制御信号を送信可能となっている。

#### 【0058】

また払出制御基板29には、上受け皿9に貯留される遊技球の貯留状態（上受け皿9が満杯状態であるか否か）を検出する満杯検出センサ60と、前枠2および/または前面操作パネル7の開放状態を検出する扉開放センサ61が接続されている。本実施形態に係る扉開放センサ61は、扉開放検出手段として機能し、たとえば、前枠2が外枠4に対して前側に開放したときにON状態（開放状態検出）、閉鎖したときにOFF状態（閉鎖状態検出）となるように構成されている。

30

#### 【0059】

払出制御基板29は、上記の満杯検出センサ60、扉開放センサ61、補給切れ検出センサ19a、球計数センサ19bなどからの検出信号に基づいて、上記状態信号として、満杯状態を示す「球詰り信号」、前枠2・前面操作パネル7が開放されていることを示す「扉開放信号」、遊技球払出装置19からの遊技球の供給不足を示す「補給切れ信号」、賞球の払出不足や賞球数に異常が発生したこと示す「計数エラー信号」、払い出し動作が完了したことを示す「払出完了信号」などの様々な状態信号を、主制御部20に対して送信可能な構成となっている。主制御部20は、これら状態信号に基づいて、前枠2・前面操作パネル7が開放状態であるか否か（扉開放エラー）や、遊技球払出装置19の払出動作が正常か否か（補給切れエラー）や、上受け皿9の満杯状態であるか否か（球詰りエラー）などを監視する。

40

#### 【0060】

また払出制御基板29には発射制御基板（発射制御部）28が接続され、発射制御基板28に対し発射制御信号（発射許可信号ES）を送信可能になっている。発射制御基板28は、上記発射制御信号に基づき、発射装置32に設けられた発射ソレノイド（図示せず）への通電を制御し、発射操作ハンドル15の操作による遊技球発射動作を実現している

50

。また、遊技球の打ち出しの強さは、発射操作ハンドル 15 の操作量に応じて変化可能となっている。

【0061】

また主制御部 20 は、処理状態に応じて、特別図柄変動表示ゲームに関する情報やエラーに関する情報などを含む種々の演出制御コマンドを、演出制御部 24 に対して送信可能となっている。ただし、ゴト行為を防止するために、主制御部 20 は演出制御部 24 に対して信号を送信するのみで、演出制御部 24 からの信号を受信不可能な片方向通信の構成となっている。

【0062】

また主制御部 20 には、RAM 203 の所定領域を初期化するための RAM クリアスイッチ 98 と、設定値の変更操作が可能な設定変更許容状態に切り替えるための設定キースイッチ 94 と、その設定変更許容状態において、設定値を変更するための設定変更スイッチ 95 と、設定変更スイッチ 95 により選択された設定値を確定させるための設定変更完了スイッチ 96 とが接続され、主制御部 20 はこれらスイッチからの検出信号を受信可能となっている。本実施形態の場合、RAM クリアスイッチ 98、設定変更スイッチ 95、および設定変更完了スイッチ 96 は、いずれも操作者が操作可能な押しボタン式スイッチとなっており、設定キースイッチ 94 は、設定鍵を挿入して ON / OFF 操作することにより、設定変更許容状態 (ON) と設定変更禁止状態 (OFF) とに切り替え可能なキースイッチとなっている。なお、これらのスイッチは、設定値不正操作などの不正行為防止の観点から、遊技機内部の適所に形成されており、前枠 2 を開放しない限り、遊技機外部からの ON / OFF 操作が不可能となっている。

【0063】

また主制御部 20 には、設定値に関する情報を表示する設定表示器 97 (設定表示手段) が接続され、主制御部 20 は、これを表示制御するための制御信号を送信可能となっている。本実施形態に係る設定表示器 97 は、1 個の 7 セグメント表示器から構成されており、主制御部 (主制御基板) 20 上に装着されている。なお設定表示器 97 は、主制御基板に限らず、払出制御基板 28、発射制御基板 29、中継基板 (各種表示装置やスイッチ類などと制御基板との接続を中継する中継用基板: 図示せず)、または演出制御部 (演出制御基板 (液晶制御基板を含む)) 24 など、遊技機内部の適所に設けることができる。

【0064】

(設定値について)

上記「設定値」とは、段階的に出玉率 (所謂、機械割 (PAYOUT 率)) に変化をもたらすものであり、本実施形態では、設定 1 ~ 6 の 6 段階の設定値が設けられている。この「設定値」は、少なくとも大当り (後述の条件装置が作動することとなる当り種別) の抽選確率 (当選確率) を設定 1 ~ 6 の段階別 (6 段階) に規定するもので、設定値が高くなるほど、大当りの抽選確率 (大当り当選確率) が高く設定され、遊技者に有利に作用するようになっている。たとえば、低確率時において、設定 1 で  $1/410$ 、設定 2 で  $1/390$ 、設定 3 で  $1/370$ 、設定 4 で  $1/350$ 、設定 5 で  $1/330$ 、設定 6 で  $1/320$  などである。すなわち、設定値が高くなるほど、大当りに当選し易くなり (機械割が高くなる)、遊技者に有利に作用することになる。このように、設定値とは、主として、機械割に影響する事象を段階別に規定する値であり、大当りなどの特定事象の発生し易さに関連する等級についての値を意味する。斯様な「設定値」は、専ら、パチンコホール (遊技店) の営業戦略に基づき決定される。なお、大当り抽選確率が高確率状態の場合には (後述の特別図柄確変機能が作動する場合)、その確率が、10 倍を超えない値まで上昇し、かつ設定値ごとに、その上昇率 (比率) が異なるものでないようになっている。上記の例で言えば、低確率時の大当り抽選確率が設定 1 ~ 6 =  $1/410 \sim 1/320$ 、上昇率が 10 倍とした場合、高確率時の大当り抽選確率は、設定 1 ~ 6 =  $1/41 \sim 1/32$  となる。

【0065】

なお、大当りを複数種類設けている場合には、設定値に応じて、1 または複数種類の大

10

20

30

40

50

当りの当選確率を変化させることができる。たとえば、大当たり 1 ~ 4 という 4 種類の大当たりがある場合、設定値が相対的に高くなるほど、大当たり 1 ~ 4 のすべての当選確率を高くなるように構成してもよいし、一部の大当たりである大当たり 1 ~ 3 の当選確率だけを高くなるように構成してもよいし（この場合、大当たり 4 については全設定値で共通の当選確率となる）、特定の大当たりのみ（たとえば、大当たり 1 のみ）の当選確率だけを高くなるように構成してもよい（この場合、大当たり 2 ~ 4 については全設定値で共通の当選確率となる）。また、設定値が相対的に高くなるほど、大当たり 1 ~ 4 の合算当選確率を高くなるように構成してもよい。また、条件装置の作動契機とならない小当たり種別の当選確率を、前述の大当たりのケースと同様に、設定値に応じて変化させてもよい。

#### 【0066】

10

（設定値の変更操作について）

本実施形態では、電源投入時に、少なくとも設定キースイッチ 94 と RAM クリアスイッチ 98 とが ON 状態の場合に設定変更許容状態に制御され、それ以外のスイッチ操作にて、電源を投入した場合には、設定変更禁止状態に制御されるようになっている。この設定変更許容状態中において、設定変更スイッチ 95 を ON 操作すると、設定表示器 97 の現在の表示値が「1 2 3 4 5 6 1 2 3 . . .」のように 1 ~ 6 の範囲で循環するように切り替え表示される。そして希望する設定値が表示された際に、設定変更完了スイッチ 96 を ON 操作すると（設定確定操作）、現在の表示値が今回の設定値として確定され、その設定値データが RAM 203 の所定領域（設定値格納領域）に記憶される。そして、設定キースイッチ 94 が現在の ON 状態から OFF 状態に操作すると、設定変更許容状態が終了され、以後、確定された設定値の下で遊技が開始されることになる。本実施形態の主制御部 20 は、所定の操作手段の操作に基づいて、遊技者に対する有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択する設定値選択手段と、設定値選択手段により選択された設定値を設定する設定値設定手段とを備えている。

20

#### 【0067】

（性能表示器 99 について）

また主制御部 20 には、所定期間（特定遊技期間）の遊技結果に係る性能情報（遊技実績情報）を表示する性能表示器 99 が接続され、主制御部 20 は、これを表示制御するための制御信号を送信可能となっている。この性能表示器 99 は、複数個の 7 セグメント LED からなり、具体的には、表示部と回路部がユニット化された 7 セグメント LED を 4

30

#### 【0068】

本実施形態では、上記「性能情報」として、通常状態（通常遊技状態）中の総払出個数（通常時払出個数）と、通常状態中の総アウト球数（通常時アウト個数）とをリアルタイムで計測し、通常時払出個数を通常時アウト個数で除した値に百を乗じた値（通常時払出個数 ÷ 通常時アウト個数 × 100 で算出される値。以下、「通常時ベース値」と称する）を採用し、これを性能表示器 99 により所定態様にて表示する。なお、表示値については、小数点第 1 位を四捨五入した値が表示される。ただし、単に永続的に計測してベース値（性能情報）を表示するのではなく、アウト球数が所定の規定個数（たとえば、6000 個）に達した場合、一旦、計測を終了し、その計測終了時点のベース値を、履歴情報として RAM 203 に保存し（今回のベース値を記憶する）、再度、新たな通常時ベース値の計測を開始する。上述した「規定個数」とは、本実施形態の場合、通常時アウト個数ではなく、全遊技状態中（当り遊技中を含む）の累計アウト球数（全状態アウト個数）を採用しており、この全状態アウト個数もリアルタイムに計測される。

40

#### 【0069】

（2 - 2 . 演出制御部 24）

演出制御部 24 は、CPU 241（演出制御 CPU）を内蔵したマイクロプロセッサを搭載するとともに、演出制御処理に要する演出データを格納した ROM 242（演出制御 ROM）と、ワークエリアやバッファメモリとして機能する RAM 243（演出制御 RA

50

M)とを搭載したマイクロコンピュータを中心に構成され、その他、音響制御部(音源LSI)、RTC機能部(Real Time Clock)、カウンタ回路、割込みコントローラ回路、リセット回路、WDT回路などが設けられ、演出動作全般を制御する。

#### 【0070】

この演出制御部24の主な役割は、主制御部20からの演出制御コマンドの受信、演出制御コマンドに基づく演出の選択決定、演出手段である液晶表示装置36の画像表示制御、スピーカ46の音制御、装飾ランプ45や各種LED(ボタンLED13b、その他の演出用LED)の発光制御、可動体役物80、90の動作制御などである。

#### 【0071】

また演出制御部24は、液晶表示装置36の表示制御を司る表示制御部(図示せず)を備えている。この表示制御部は、画像展開処理や画像の描画などの映像出力処理全般の制御を司るVDPと、VDPが画像展開処理を行う画像データ(演出画像データ)を格納した画像ROMと、VDPが展開した画像データを一時的に記憶するVRAM(Video RAM)と、VDPが表示制御を行うために必要な制御データを出力する液晶制御CPUと、液晶制御CPUの表示制御動作手順を記述したプログラムやその表示制御に必要な種々のデータを格納する液晶制御ROMと、ワークエリアやバッファメモリとして機能する液晶制御RAMと、を中心に構成されている。

#### 【0072】

また演出制御部24は、上記画像表示演出の他、光演出、音演出、可動体による可動体演出などを現出させるために、装飾ランプ45や各種の演出用LEDを含む光表示装置45aに対する光表示制御部、スピーカ46を含む音響発生装置46aに対する音響制御部(音源LSI)、可動体役物80、90を動作させる可動体役物モータ80cに対する駆動制御部(モータ駆動回路)などを備えている。演出制御部24は、これらの制御部に対し、演出手段に関する制御信号を送信可能となっている。

#### 【0073】

また演出制御部24には、可動体役物の動作を監視する位置検出センサ82aが接続され、演出制御部24は、位置検出センサ82aからの検出情報に基づき、可動体役物の現在の動作位置(たとえば、原点位置からの移動量)を監視しながらその動作態様を制御する。また位置検出センサ82aからの検出情報に基づき、可動体役物の動作の不具合を監視し、不具合が生じれば、これをエラーとして報知する。

#### 【0074】

また演出制御部24には、演出ボタン13の操作を検出する演出ボタンスイッチ13aと、方向キー75(75a~75d)の操作を検出する方向キースイッチ(図示せず)とが接続され、演出制御部24は、これら演出ボタン13や方向キー75からの操作検出信号を受信可能となっている。

#### 【0075】

演出制御部24は、主制御部20から送られてくる演出制御コマンドを受信した場合、そのコマンドに含まれる情報に基づき、あらかじめ用意された複数種類の演出パターンの中から抽選によりあるいは一意に決定し、必要なタイミングで各種の演出手段を制御して、目的の演出を現出させる。これにより、演出パターンに対応する液晶表示装置36による演出画像の表示、スピーカ46からの音の再生、装飾ランプ45やその他の演出用LEDの点灯点滅駆動が実現され、種々の演出パターン(装飾図柄変動表示動作や予告演出など)が時系列的に展開されることにより、広義の意味での「演出シナリオ」が実現される。また演出制御部24は、所定の操作受付有効期間中において、操作手段(演出ボタンスイッチ13aや方向キースイッチ)からの操作検出信号に基づき、操作手段に対してどのような操作が行われたか(たとえば、押圧、長押し、連打など)を検出可能な機能部を有し(操作態様識別手段)、上記メニュー画面中や後述の遊技者参加型演出において、その操作態様に応じた演出を現出制御可能に構成されている。

#### 【0076】

なお演出制御コマンドは、1バイト長のモード(MODE)と、同じく1バイト長のイ

10

20

30

40

50

ベント ( E V E N T ) からなる 2 バイト構成により機能を定義し、 M O D E と E V E N T の区別を行うために、 M O D E の B i t 7 は O N 、 E V E N T の B i t 7 を O F F としている。これらの情報を有効なものとして送信する場合、モード ( M O D E ) およびイベント ( E V E N T ) の各々に対応してストロブ信号が出力される。すなわち、 C P U 2 0 1 ( 主制御 C P U ) は、送信すべきコマンドがある場合、演出制御部 2 4 にコマンドを送信するためのモード ( M O D E ) 情報の設定および出力を行い、この設定から所定時間経過後に 1 回目のストロブ信号の送信を行う。さらに、このストロブ信号の送信から所定時間経過後にイベント ( E V E N T ) 情報の設定および出力を行い、この設定から所定時間経過後に 2 回目のストロブ信号の送信を行う。ストロブ信号は、 C P U 2 4 1 ( 演出制御 C P U ) が確実にコマンドを受信可能とする所定期間、 C P U 2 0 1 によりアクティブ状態に制御される。

10

#### 【 0 0 7 7 】

また演出制御部 2 4 ( C P U 2 4 1 ) は、ストロブ信号の入力に基づいて割込を発生させてコマンド受信割込処理用の制御プログラムを実行し、この割込処理において演出制御コマンドが取得されるようになっている。また C P U 2 4 1 は、 C P U 2 0 1 とは異なり、ストロブ信号の入力に基づいて割込が発生した場合には、他の割込に基づく割込処理 ( 定期的に行われるタイマ割込処理 ) の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を行い、他の割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を優先的に行うようになっている。

20

#### 【 0 0 7 8 】

##### < 3 . 動作の概説 >

次に、上記制御装置 ( 図 3 ) を用いた遊技機 1 に係る遊技動作について説明する。

#### 【 0 0 7 9 】

##### ( 3 - 1 . 図柄変動表示ゲーム )

##### ( 3 - 1 - 1 . 特別図柄変動表示ゲーム、装飾図柄変動表示ゲーム )

本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、所定の始動条件、具体的には、遊技球が中始動口 3 4 、右始動口 3 3 または右下始動口 3 5 に遊技球が入球 ( 入賞 ) したことに基づき、主制御部 2 0 において乱数抽選による「大当り抽選」が行なわれる。主制御部 2 0 は、その抽選結果に基づき、特別図柄表示装置 3 8 a 、 3 8 b に特別図柄 1 、 2 を変動表示して特別図柄変動表示ゲームを開始させ、所定時間経過後に、その結果を特別図柄表示装置に導

30

#### 【 0 0 8 0 】

ここで本実施形態では、中始動口 3 4 または右始動口 3 3 への入賞に基づく大当り抽選と、右下始動口 3 5 への入賞に基づく大当り抽選とは別個独立して行われる。このため、中始動口 3 4 、右始動口 3 3 に関する大当り抽選結果は特別図柄表示装置 3 8 a 側で、右下始動口 3 5 に関する大当り抽選結果は特別図柄表示装置 3 8 b 側で導出されるようになっている。具体的には、特別図柄表示装置 3 8 a 側においては、中始動口 3 4 または右始動口 3 3 に遊技球が入球したことを条件に、特別図柄 1 を変動表示して第 1 の特別図柄変動表示ゲームが開始される。他方、特別図柄表示装置 3 8 b 側においては、右下始動口 3 5 に遊技球が入球したことを条件に、特別図柄 2 を変動表示して第 2 の特別図柄変動表示

40

#### 【 0 0 8 1 】

なお本明細書中では、説明の便宜のために、特別図柄表示装置 3 8 a 側の第 1 の特別図柄変動表示ゲームを「特別図柄変動表示ゲーム 1」と称し、特別図柄表示装置 3 8 b 側の第 2 の特別図柄変動表示ゲームを「特別図柄変動表示ゲーム 2」と称する。また特に必要のない限り、「特別図柄 1」と「特別図柄 2」とを単に「特別図柄」と称し ( 場合により

50



「特図」と略す)、また「特別図柄変動表示ゲーム 1」と「特別図柄変動表示ゲーム 2」とを単に「特別図柄変動表示ゲーム」と称する。

【0082】

また上述の特別図柄変動表示ゲームが開始されると、これに伴って、液晶表示装置 36 に装飾図柄(演出的な遊技図柄)を変動表示して装飾図柄変動表示ゲームが開始され、これに付随して種々の演出が展開される。そして特別図柄変動表示ゲームが終了すると、装飾図柄変動表示ゲームも終了し、特別図柄表示装置には大当たり抽選結果を示す所定の特別図柄が、そして液晶表示装置 36 には当該大当たり抽選結果を反映した装飾図柄が導出表示されるようになっている。すなわち、装飾図柄の変動表示動作を含む演出的な装飾図柄変動表示ゲームにより、特別図柄変動表示ゲームの結果を反映表示するようになっている。

10

【0083】

したがってたとえば、特別図柄変動表示ゲームの結果が「大当たり」である場合(大当たり抽選結果が「大当たり」である場合)、装飾図柄変動表示ゲームではその結果を反映させた演出が展開される。そして特別図柄表示装置において、特別図柄が大当たりを示す表示態様(たとえば、7セグが「7」の表示状態)で停止表示されると、液晶表示装置 36 には、「左」「中」「右」の各表示エリアにおいて、装飾図柄が「大当たり」を反映させた表示態様(たとえば、「左」「中」「右」の各表示エリアにおいて、3個の装飾図柄が「7」「7」「7」の表示状態)で停止表示される。

【0084】

この「大当たり」となった場合、具体的には、特別図柄変動表示ゲームが終了し、これに伴い装飾図柄変動表示ゲームが終了して、その結果として「大当たり」の図柄態様が導出表示された後、第1の特別変動入賞装置 42 が備える上大入賞口ソレノイド 42c(図3参照)が作動して開放扉 42b が所定の動作パターンで開閉動作を行い、これにより上大入賞口 40 が開閉されるか、または、第2の特別変動入賞装置 52 の下大入賞口ソレノイド 52c(図3参照)が作動して開放扉 52b が所定の動作パターンで開閉動作を行い、これにより下大入賞口 50 が開閉され、通常状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技)が発生する。この大当たり遊技では、大入賞口の開放時間が所定時間(最大開放時間:たとえば、28.0秒)経過するまでか、または大入賞口に入賞した遊技球数(大入賞口への入賞球)が所定個数(役物の1回の作動によりその入口が開き、または拡大した入賞口に対して許容される入賞球数の上限個数(最大入賞数):たとえば10個)に達するまで、その入賞領域が開放または拡大され、これらいずれかの条件(ラウンド遊技終了条件(閉鎖条件))を満した場合に大入賞口が閉鎖される、といった「ラウンド遊技」が、あらかじめ定められた規定ラウンド数(たとえば、最大10ラウンド)繰り返される。

20

30

【0085】

上記大当たり遊技が開始すると、最初に大当たり開始インターバル時間を利用してオープニング演出が行われ、大当たり開始インターバル時間が経過した後(オープニング演出が終了した後)、ラウンド遊技があらかじめ定められた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。そして、規定ラウンド数が終了すると、大当たり終了インターバル時間を利用してエンディング演出が行われ、これにより、大当たり遊技が終了する。すなわち、大当たり遊技は、大別すると、オープニング期間、規定ラウンド数(最大ラウンド数)を上限としたラウンド遊技期間、およびエンディング期間の各遊技期間から構成される。なお、ラウンド遊技中には、ラウンド中演出が現出され、ラウンド遊技間にはラウンド間インターバル演出が現出されるようになっている。

40

【0086】

上記の装飾図柄変動表示ゲームの実行に必要な情報に関しては、まず主制御部 20 が、右始動口 33、中始動口 34 または右下始動口 35 に遊技球が入球(入賞)したことに基づき、具体的には、これら始動口センサ 33a、34a、または 35a により遊技球が検出されて始動条件(特別図柄に関する始動条件)が成立したことを条件に、「大当たり」、「小当たり」、または「ハズレ」のいずれであるかを抽選する「当落抽選(当否種別抽選)」と、「大当たり」であったならばその大当たり種別を、「小当たり」であったならばその小当

50

り種別を、「ハズレ」であったならばそのハズレ種別を抽選する「図柄抽選（当選種別（当り種別）抽選）」を含む大当り抽選を行い（大当り、小当り、またはハズレが１種類の場合は、種別抽選を行う必要がないため、その抽選を省略することができる）、その抽選結果情報に基づき、特別図柄の変動パターンや、当選種別に応じて最終的に停止表示させる特別図柄（以下、「特別停止図柄」と称する）を決定する。そして、処理状態を特定する演出制御コマンドとして、少なくとも特別図柄の変動パターン情報（たとえば、大当り抽選結果および特別図柄の変動時間に関する情報など）を含む「変動パターン指定コマンド」を演出制御部２４側へ送信する。これにより、装飾図柄変動表示ゲームに必要とされる基本情報が演出制御部２４に送られる。なお本実施形態では、演出のバリエーションを豊富なものとするべく、特別停止図柄の情報（図柄抽選結果情報（当り種別に関する情報））を含む「装飾図柄指定コマンド」も演出制御部２４へ送信されている。

10

#### 【００８７】

上記特別図柄の変動パターン情報には、特定の予告演出（たとえば、リーチ演出種別（後述のＮリーチ１～２、ＳＰリーチＡ～Ｃなど）や、疑似連演出とその回数など）の発生を指定する情報を含むことができる。詳しくは、特別図柄の変動パターンは、大当り抽選結果に応じて、当りの場合の「当り変動パターン」と、ハズレの場合の「ハズレ変動パターン」に大別され、これら変動パターンには、たとえば、リーチ演出の発生を指定する「リーチ変動パターン」、リーチ演出の発生を指定しない「通常変動パターン」、疑似連演出とリーチ演出の発生を指定する「疑似連有りリーチ変動パターン」、疑似連演出の発生を指定しリーチ演出の発生は指定しない「疑似連有り通常変動パターン」など、複数種類の変動パターンが含まれる。また、特定の予告演出を指定する変動パターンは、その予告演出の演出時間を確保する関係上、基本的には、通常変動パターンの変動時間よりも長時間の変動時間が定められている。

20

#### 【００８８】

演出制御部２４は、主制御部２０から送られてくる演出制御コマンド（この実施形態では、変動パターン指定コマンドと装飾図柄指定コマンド）に含まれる情報に基づいて、装飾図柄変動表示ゲーム中に時系列的に展開させる演出内容（演出シナリオ）や、最終的に停止表示する装飾図柄（装飾停止図柄）などを決定し、特別図柄の変動パターンに基づくタイムスケジュールに従い、装飾図柄変動表示ゲーム中の予告演出や装飾図柄の変動表示演出を制御する。これにより、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂによる特別図柄の変動表示と時間的に同調して、液晶表示装置３６による装飾図柄が変動表示され、特別図柄変動表示ゲームの期間と装飾図柄変動表示ゲーム中の期間とが、実質的に同じ時間幅となる。また演出制御部２４は、演出シナリオに対応するように、液晶表示装置３６または光表示装置４５ａあるいは音響発生装置４６ａをそれぞれ制御し、装飾図柄変動表示ゲームにおける各種演出を展開させる。これにより、液晶表示装置３６での画像の再生（画像演出）と、効果音の再生（音演出）と、装飾ランプ４５やＬＥＤなどの点灯点滅駆動（光演出）とが実現される。

30

#### 【００８９】

このように特別図柄変動表示ゲームと装飾図柄変動表示ゲームとは不可分的な関係を有し、特別図柄変動表示ゲームの表示結果を反映したものが装飾図柄変動表示ゲームにおいて表現されることとしているので、この２つの図柄変動表示ゲームを等価的な図柄遊技と捉えても良い。本明細書中では特に必要のない限り、上記２つの図柄変動表示ゲームを単に「図柄変動表示ゲーム」と称する場合がある。

40

#### 【００９０】

##### （３－１－２．普通図柄変動表示ゲーム）

また遊技機１においては、普通図柄始動口３７に遊技球が通過（入賞）したことに基き、主制御部２０において乱数抽選による「補助当り抽選」が行なわれる。この抽選結果に基づき、ＬＥＤにより表現される普通図柄を普通図柄表示装置３９ａに変動表示させて普通図柄変動表示ゲームを開始し、一定時間経過後に、その結果をＬＥＤの点灯と非点灯の組合せにて停止表示するようになっている。たとえば、普通図柄変動表示ゲームの結果

50

が「補助当り」であった場合、普通図柄表示装置 39 a の表示部を特定の点灯状態（たとえば、2 個の LED 39 が全て点灯状態、または「 」と「 x 」を表現する LED のうち「 」側の LED が点灯状態）にて停止表示させる。

#### 【0091】

この「補助当り」となった場合には、普通電動役物ソレノイド 41 c（図 3 参照）が作動して可動片 47 が所定の動作パターンで開閉動作を行い、これにより右始動口 33 が開放されて遊技球が流入し易い状態（始動口開状態）となり、通常状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な補助遊技状態（以下、「普電開放遊技」と称する）が発生する。この普電開放遊技では、普通変動入賞装置 41 の可動片 47 により、右始動口 33 の開放時間が所定時間経過するまでか、または右始動口 33 に入賞した遊技球数が所定個数（たとえば、4 個）に達するまで、その入賞領域が開放され、これらいずれかの条件を満たした場合に右始動口 33 を閉鎖するようになっている。なお、右始動口 33 が閉鎖される条件はこれに限らず、右始動口 33 の開放時間のみに基づくものであっても良いし、右始動口 33 に入賞した遊技球数のみに基づくものであっても良い。

#### 【0092】

（3 - 1 - 3 . 作動保留球）

ここで本実施形態では、特別 / 装飾図柄変動表示ゲーム中、普通図柄変動表示ゲーム中、当り遊技中（大当りまたは小当りによる当り遊技中）、または普電開放遊技中などに、各始動口 33 ~ 35 もしくは普通図柄始動口 37 に入賞が発生した場合、すなわち始動口センサ 33 a ~ 35 a もしくは普通図柄始動口センサ 37 a からの検出信号の入力があり、対応する始動条件（図柄遊技開始条件）が成立した場合、これを変動表示ゲームの始動権利に係るデータとして、変動表示中にかかわるものを除き、所定の上限値である最大保留記憶数（たとえば、最大 4 個）まで保留記憶されるようになっている。この図柄変動表示動作に供されていない保留中の保留データまたはその保留データに係る遊技球を、「作動保留球」とも称する。この作動保留球の数を遊技者に明らかにするため、遊技機 1 の適所に設けた専用の保留表示器（図示せず）、または液晶表示装置 36 による画面中にアイコン画像として設けた保留表示器を点灯表示させる。

#### 【0093】

また本実施形態では、特別図柄 1、特別図柄 2、および普通図柄に関する作動保留球をそれぞれ最大 4 個まで RAM 203 の該当記憶領域に保留記憶し、特別図柄または普通図柄の変動確定回数として保留する。なお、特別図柄 1、特別図柄 2、および普通図柄に関する各作動保留球数の最大記憶数（最大保留記憶数）は特に制限されない（特定の図柄についての保留記憶数がゼロであってもよい）。また各図柄の最大保留記憶数の全部または一部が異なってもよく、その数は遊技性に応じて適宜定めることができる。本明細書中では、特別図柄 1、特別図柄 2、および普通図柄の各作動保留球をそれぞれ、特図 1 作動保留球、特図 2 作動保留球、普図作動保留球とも称する。

#### 【0094】

（同時変動タイプ：図 17（イ））

本実施形態のパチンコ遊技機 1 は、特別図柄表示装置 38 a における特別図柄 1 の変動表示動作と、特別図柄表示装置 38 b における特別図柄 2 の変動表示動作とが、それぞれ独立して実行可能な構成、すなわち、特別図柄 1 の変動表示と特別図柄 2 の変動表示とを並行して実行できないいわゆる「同時変動タイプ」と称されるパチンコ遊技機の構成である。この同時変動タイプの場合は、双方の特別図柄が並行して変動表示動作が可能であるため、たとえば、一方の特別図柄を対象とした当り遊技の実行中に、他方の特別図柄の変動時間が終了して当り図柄（大当りまたは小当りを示す図柄（大当り図柄または小当り図柄））で停止してしまうケースが生じうる。しかし当り遊技は、特別図柄 1、2 のいずれか一方を対象として実行されるため、特別図柄 1、2 双方を対象とした当り遊技を重複して実行することはできない。したがって、特別図柄の変動時間や、確定表示時間（特別図柄の変動表示が終了して特別図柄の停止表示した際、その停止表示を保持する時間（「確定停止表示期間」とも称する））などを考慮に入れて、特別図柄 1、2 の双方を当り図柄で

同時的に停止表示させない工夫が必要である。

【0095】

そこで図17(イ)に示すように、たとえば、特別図柄1、2の変動表示が並行して実行される場合において、一方の特別図柄の変動時間が終了して、他の特別図柄よりも先に当り図柄で停止表示される場合、他方の特別図柄が変動表示中であっても変動時間を強制的に終了させ、ハズレを示す図柄(ハズレ図柄)で停止させる(強制ハズレ停止制御:図中の(B)(D)(G)(I)の欄参照)。また、一方の特別図柄が先に当り図柄で停止表示される場合には、他方の特別図柄の変動時間の計測を中断したまま変動表示を継続させ(停止表示させない)、当該一方の特別図柄の当り図柄に係る当り遊技が終了した後に当該計測を再開させる場合には、ハズレ図柄で強制的に停止させなくてもよい(計測中断制御:図中の(C)(E)(H)(J)の欄参照)。なお、一方の特別図柄が先にハズレ図柄で停止する場合、その後に他方の特別図柄が当り図柄で停止しても何ら問題がないため、そのまま変動を継続させることができる(図中の(A)(F)の欄参照)。また、双方の特図が並行して変動表示中において、「強制ハズレ停止制御」または「計測中断制御」を行う場合、先に変動時間が終了する特図の変動表示終了時に、他方の特図をハズレ図柄で強制停止処理、または他方の特図側の変動時間の計測中断処理をする。このように制御する理由は、仮に、変動時間終了後の確定表示時間中(たとえば、500ms)中に、他方の特別図柄をハズレ図柄で強制停止させる構成としてしまうと、たとえば、現在、特図1が大当り変動、特図2が小当り変動で並行して変動表示中の場合、先に特図1が大当り図柄で停止表示し確定表示期間の500ms中に、特図2が小当り図柄で停止表示してしまうというケースが生じうる。この場合、大当り図柄と小当り図柄が同時に停止表示される重複期間が生起してしまうばかりか、先に停止した特図1側では確定表示時間経過後に大当り遊技が発生し、その大当り遊技中に特図2の小当り図柄が停止表示している、という特別図柄表示装置38a、38bにおいて不適切な表示状態が発生してしまう。たとえば、現在、特図2が小当り変動、特図1が大当り変動で並行して変動表示中の場合、先に特図2が小当り図柄で停止表示し確定表示期間の500ms中に、特図1が大当り図柄で停止表示してしまうというケースが生じうる。この場合、特図1の変動時間は既に経過しているため、特図1の変動時間に対する計測中断処理は最早できない。したがってこの場合も、上述した「強制ハズレ停止」ケースと同事象の問題が生じる。つまり、大当り図柄と小当り図柄が同時に停止表示される重複期間が生起してしまい、先に停止した特図2側では確定表示時間経過後に小当り遊技が発生し、その小当り遊技中に特図1の大当り図柄が停止表示するという、特別図柄表示装置38a、38bにおいて不適切な表示状態が発生してしまう。このため、小当り時に係る計測中断に係る処理を特図2の変動時間が終了したタイミングで実行するようになっていづれの制御形態を採用するかは、少なくとも特別図柄1、2の双方が当り図柄で同時的(確定表示中、当り遊技中など)に停止表示させない制御でない限り適宜定めることができる。

【0096】

本実施形態では、大当りの場合には強制ハズレ停止、小当りの場合には計測中断をする「大当り時強制ハズレ・小当り時計測中断型」の同時変動タイプ(図中の(C)(D)(H)(I))を採用している。

【0097】

(3-2.遊技状態)

本実施形態に係るパチンコ遊技機1では、特別遊技状態である上記大当りの他、複数種類の遊技状態を発生可能に構成されている。本発明の理解を容易なものとするために、先ず、種々の遊技状態の発生に関連する機能(手段)について説明する。

【0098】

本実施形態のパチンコ遊技機1は、主制御部20(CPU201)がその機能部を担う「確率変動機能(確変機能)」を備えている。これには特別図柄に係る確変機能(以下、「特別図柄確変機能」または「特図確変機能」と称する)と普通図柄に係る確変機能(以下、「普通図柄確変機能」または「普図確変機能」と称する)の2種類がある。

## 【0099】

特別図柄確変機能は、大当たり抽選確率を所定確率（通常確率）の低確率（たとえば、320分の1）から高確率（たとえば、137分の1）に変動させて、通常状態よりも有利な「高確率状態」を発生させる機能である。また普通図柄確変機能は、補助当たり抽選確率が所定確率（通常確率）である低確率（たとえば、200分の1）から高確率（たとえば、200分の199）に変動させて、通常状態よりも有利な「補助当たり確変状態」を発生させる機能である。

## 【0100】

また、主制御部20がその機能部を担う「変動時間短縮機能（時短機能）」を備えている。これには特別図柄に係る時短機能（以下、「特別図柄時短機能」または「特図時短機能」と称する）と普通図柄に係る時短機能（以下、「普通図柄時短機能」または「普図時短機能」と称する）の2種類がある。

## 【0101】

特別図柄時短機能は、1回の特別図柄変動表示ゲームに要する平均的な時間（特別図柄が変動を開始してから停止表示される迄の平均時間）を短縮する「特別図柄時短状態」を発生させる機能である。特別図柄時短機能が作動中の遊技状態（特別図柄時短状態）下では、1回の特別図柄変動表示ゲームにおける特別図柄の平均的な変動時間が短縮され、通常状態よりも単位時間当りの大当たり抽選回数が向上する抽選回数向上状態となる。また普通図柄時短機能は、1回の普通図柄変動表示ゲームに要する平均的な時間（普通図柄が変動を開始してから停止表示されるまでの平均的な時間）を短縮する「普通図柄時短状態」を発生させる機能である。普通図柄時短機能が作動中の遊技状態（普通図柄時短状態）下では、1回の普通図柄変動表示ゲームにおける普通図柄の平均的な変動時間が短縮され、通常状態よりも単位時間当りの補助当たり抽選回数が向上する抽選回数向上状態となる。

## 【0102】

また本実施形態のパチンコ遊技機1は、主制御部20がその機能部を担う「開放延長機能」を備えている。開放延長機能は、普通変動入賞装置41の可動片47の開動作期間（可動片47の開放時間およびその開放回数の少なくともいずれか一方）を延長した「開放延長状態」を発生させる機能である。この開放延長状態は、いわゆる「電チューサポート状態（高ベース状態）」と称される。上記開放延長機能が作動中の遊技状態（開放延長状態）下では、可動片47の開動作期間（始動口開状態時間）が、たとえば0.1秒から3.7秒に延長され、またその開閉回数が、たとえば1回（開放延長機能が非作動中のとき）から3回（開放延長機能が作動中のとき）に延長されて、通常状態よりも単位時間当りの可動片47の作動率が向上する作動率向上状態となる。本実施形態では、普図確変機能、普図時短機能、および開放延長機能の3つの機能が作動する状態を「電チューサポート状態（電サポ有り状態）」として扱う。

## 【0103】

以上のような各機能を1または複数種類作動させることにより、遊技機の内部的な遊技状態（内部遊技状態）に変化をもたらすことができる。以下では、説明の便宜上、特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能が作動する遊技状態を「確変状態」と称し、これらの機能のうちから特別図柄確変機能を除去した遊技状態を「時短状態」と称し、少なくとも特別図柄確変機能が作動し開放延長機能が作動しない遊技状態を「潜確状態（潜確）」と称する。また全機能が作動中でない（非作動）状態を「通常状態」と称する。したがって、これらの遊技状態における大当たり抽選確率に着目すれば、遊技状態が「時短状態」または「通常状態」である場合には大当たり抽選確率が「低確率」となり、遊技状態が「潜確状態」または「確変状態」の場合においては、大当たり抽選確率が「高確率」となる。なお本実施形態では、確変状態または時短状態の場合には、特図1に係る特別図柄時短機能が作動するようになっており（特図1が特別図柄時短状態）、潜確状態の場合には特図2に係る特別図柄時短機能が作動するようになっている（特図2が特別図柄時短状態）。

## 【0104】

(高ベース遊技状態)

上記の普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能を個々に着目した場合、これらの機能のうち少なくともいずれか1つが作動すると、上記の可動翼片47の作動率が向上する作動率向上状態となり下始動口35への入賞頻度が上昇することから、遊技状態としては、大当りの抽選結果を導出する特別図柄変動表示ゲームの始動条件の成立頻度が通常状態より高まる「高ベース遊技状態(始動条件向上状態)」となる。なお、ここでいう「高ベース遊技状態」とは、普通図柄に関する機能が作動する場合の遊技状態をいい、特別図柄に関する機能、すなわち特別図柄確変機能および特別図柄時短機能の少なくともいずれか一方が作動する場合の遊技状態とは異なる。

【0105】

10

他方、特別図柄に関する機能(特別図柄確変機能と特別図柄時短機能)を個々に着目した場合、上記特別図柄確変機能が作動する場合には大当り抽選確率が通常遊技状態より高まる「高確率状態」となり、上記特別図柄時短機能が作動する場合には、特別図柄変動表示ゲームの消化時間(平均的な1ゲーム消化時間)が通常状態よりも早い「特別図柄時短状態」となる。この点において、特別図柄変動表示ゲームの始動条件の成立頻度が通常遊技状態より高くなる上記「高ベース遊技状態」とは区別される。なお、遊技状態を個々に着目した場合、電チューサポート状態(高ベース状態)を伴う遊技状態であるからといって、出玉率(たとえば、セーフ球数÷アウト球数×100)が相対的に高いとは限らない。本実施形態の場合、潜確状態の方が時短状態よりも出玉率が高い(後述の「小当りラッシュ」)。

20

【0106】

また本実施形態では上記「高ベース遊技状態」の一例として、少なくとも開放延長機能が付与された電チューサポート状態を「高ベース遊技状態」として扱う。電チューサポート状態下では、普通変動入賞装置41の可動翼片47の作動率(開放時間や開放回数)が向上して下始動口35への入賞率が高まり、単位時間当りの入賞頻度が上昇することから、電チューサポート状態でない場合(低ベース遊技状態)と比較して、遊技者にとって有利な遊技状態になる。この電チューサポート状態の有無に着目した場合、遊技状態が「通常状態」または「潜確状態」の場合には「電チューサポート状態無し(以下、「電サポ無し状態」と称する)」となり、遊技状態が「時短状態」または「確変状態」である場合には「電チューサポート状態有り(以下、「電サポ有り状態」と称する)」となる。なお、大当り抽選確率や電サポの有無などの決定に関する各機能(特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能)の作動状況に着目した遊技状態を「内部遊技状態」と称する。

30

【0107】

なお、上記大当り抽選確率や電サポ状態の有無などの決定に関する各機能(特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能)の作動状況に着目した遊技状態を「内部遊技状態」と称する。また上記各機能の作動状況については、主制御部20側において、各機能に対応したフラグのON/OFF状態によりその作動・未作動が管理されるとともに、内部遊技状態種別も「遊技状態番号YJ(たとえば、YJ=通常「00H」、時短「01H」、潜確「02H」、確変A~C「03H~05H」)」という識別子を用いて管理されるようになっている。なお、大当り中(後述の小当りを除く)は大入賞口が開閉される当り遊技(大当り遊技)が発生するが、上記各機能については全ての機能が非作動とされ、基本的には、上記通常状態と同じ遊技状態下に置かれる。

40

【0108】

<4. 当りについて>

次に図4を参照して、本実施形態に係るパチンコ遊技機の「当り」について説明する。

【0109】

(4-1. 当り種別と当り遊技について: 図4)

本実施形態のパチンコ遊技機1では、図示のように、上記の特別図柄変動表示ゲームに

50

て抽選される当りの種類、つまり大当り抽選対象となる当り種別として、大当り種別に属する「大当り 11 ~ 20」、小当り種別に属する「小当り A、B、C」などの複数種類の当りが設けられている。図示の「10R」や「7R」などの表記は、規定ラウンド数（最大ラウンド数）を示す。

#### 【0110】

また図 4 に示す通り、この実施形態では、大当り 11 ~ 16 および小当り A、B は、特別図柄 1 側の大当り抽選対象、大当り 17 ~ 20 および小当り C は、特別図柄 2 側の大当り抽選対象となっている。

#### 【0111】

これらの当りのうち、大当り 11 ~ 20 は、条件装置の作動契機となる大当り種別に属する当りであり、小当り A、B、C は、条件装置の作動契機とならない小当り種別に属する当りである。ここで「条件装置」とは、その作動が、ラウンド遊技を行うための役物連続作動装置（特別電動役物を連続して作動させるための装置）の作動に必要な条件とされている装置で、特定の特別図柄の組合せが表示され、または遊技球が大入賞口内の特定の領域を通過した場合（役物連続作動装置が作動中に大入賞口に入賞したものを除く）に作動するものをいう。

#### 【0112】

したがって、小当りに当選した場合には、役物連続作動装置が作動せず、大当りのようなラウンド遊技は実行されない。しかし、大当りによるラウンド遊技と同一または類似あるいは全く異なる動作態様で、大入賞口の開閉動作を制御しうる。換言すれば、見た目上のラウンド遊技（疑似的なラウンド遊技）を実行することができる。斯様な小当りは、大当りと同様に、大入賞口の開閉動作を伴う当り遊技（特別遊技状態）への移行契機（発生契機）となる点で、単なる「ハズレ」とは異なる。なお、小当り 1 は、「小当り種別」に属する当りではあるが、説明の便宜上特に必要がない限り、上記の大当りと区別することなく、大当り種別の一つとして同列に扱う。

#### 【0113】

（大当りによる当り遊技（大当り遊技）について）

次に、大当り遊技について説明する。本実施形態では、図 4（B）に示す通り、大当り種別に応じて、初回のラウンド遊技開始前のインターバル時間（開始 INT（オープニング演出時間））、大入賞口の最大開放時間、ラウンド遊技間のインターバル時間（ラウンド間 INT）、最大ラウンド目のラウンド終了後のインターバル時間（終了 INT（エンディング演出時間））が設定される。また、大当り種別に応じて開放対象となる大入賞口が異なる（図中「大入賞口」の欄参照）。

#### 【0114】

大当り 11 ~ 16、18 ~ 20 は、1 回のラウンド遊技における大入賞口の最大開放時間が、大入賞口への入賞数が最大入賞数（10 個）に達する可能性が見込める時間幅の「長開放時間（たとえば、28.0 秒）」に設定される「長開放大当り」となっている（図中の「開放時間」欄参照）。また、大当り 17 は、他の大当りとは異なり、1 回のラウンド遊技における大入賞口の最大開放時間が、上記長開放時間よりも短時間とする「中開放時間（たとえば、1.8 秒）」に設定される「中開放大当り」となっている。この中開放大当りでは、大入賞口の最大開放時間が短いため、1 ~ 数個程度の入賞しか見込めない大当りとなっている。この「大当り 17」による大当り遊技では、後述の小当り遊技により開放される大入賞口と同じ大入賞口（下大入賞口 50）を開閉し、かつ、1 回のラウンド遊技の最大開放時間が、小当り遊技における大入賞口の最大開放時間と同一または略同一の時間幅に定められている。詳細は追って説明するが、この大当り 17 は、後述の「小当りラッシュ中の遊技動作」に大いに関連する特徴的な大当り種別として存在するものとなっている（後述の図 10 参照）。なお、出玉率の関係上、大当りの一部に、1 回のラウンド遊技における大入賞口の最大開放時間が極めて短い「短開放時間（たとえば、0.1 秒）」に設定される「短開放大当り」を設けてもよい。この短開放大当りでは、大入賞口の最大開放時間が非常に短いため、入賞が殆ど見込めない（入賞不可能であってもよい）大

10

20

30

40

50

当りとすることができる。また、いずれの大当りも最大ラウンド数や最大開放時間については適宜定めることができる。いずれにしても、大当り遊技中の利益状態については、最大ラウンド数が相対的に多いほど高くなり、大入賞口の最大開放時間が相対的に長時間になるほど高くなる。

#### 【0115】

(小当りによる当り遊技(小当り遊技)について)

上記「小当り遊技」は、図4(B)に示すように、小当りA～小当りCのそれぞれに対応した小当り遊技が実行されるようになっていて、これら小当りA～小当りCによる小当り遊技は、上記したように「条件装置」の作動契機とはならない当り種別のため、大当りのようなラウンド遊技は実行されない。しかし、大入賞口を所定のパターンで開閉動作させることにより、疑似的なラウンド遊技(開閉動作遊技)を表現し、見た目上、ラウンド遊技が実行されているかのように装うことができる。本実施形態では、小当りA～小当りCは、下大入賞口50を開放させる小当り遊技が実行されるようになっていて、ここで、下大入賞口50の開放時間は、法的要請により、下大入賞口50の開放が一回行われる場合にあっては当該開放の時間が、開放が複数回繰り返される場合にあっては当該開放の時間の合計が1.8秒を超えない時間と定められている。そこで本実施形態では、下大入賞口50の開放回数1回およびその最大開放時間を1.8秒とする疑似的なラウンド遊技を実行するようになっていて、この最大開放時間1.8秒については、上記大当り17の1回のラウンド遊技における大入賞口の最大開放時間(中開放時間)と同一の時間幅となっている。なお本実施形態の場合、小当りA～Cで小当り遊技の動作態様を同じものとしているが、小当りA～Cの全部または一部が異なってもよい。

#### 【0116】

上記小当り遊技が開始すると、所定の開始インターバル時間(小当り開始INT:図4(B)の開始INT参照)を介して、特別変動入賞装置52の開放扉52bが所定の開放パターンで下大入賞口50を開閉させる開閉動作遊技が実行される。そして開閉動作遊技が終了すると、所定の終了インターバル時間(終了INT:図4(B)の終了INT参照)が設定され、この終了インターバル時間が終了すると、一連の小当り遊技が終了されることとなる。

#### 【0117】

なお、小当り遊技における大入賞口の最大開放時間は、不図示のゲージ構成や流路修正板37d、40dなどを考慮し、遊技球が1～数個程度入賞しうる時間幅となっている。また、小当り遊技では、大入賞口の最大開放時間が経過した場合か、または大入賞口に入賞した遊技球数が最大入賞数(たとえば、10個)に達するまでその入賞領域が開放または拡大され、これらいずれかの条件(閉鎖条件)を満たした場合に大入賞口が閉鎖される。この点は、上記ラウンド遊技に係る大入賞口の閉鎖条件と同じである。

#### 【0118】

上記した大当り遊技中または小当り遊技中の大入賞口の開放パターンについては、1または複数種類の開放パターンのいずれかに従って開放することができる。また、大入賞口の開放パターンは、単位開放期間を1または複数備え、当該単位開放期間は、大入賞口の開放により開始し、少なくとも大入賞口への入賞個数が所定個数(最大入賞数)に達することに基づいて開放中の大入賞口を閉鎖するように制御される。なお、単位開放期間が2以上連続的に実行される当り遊技は、役物連続作動装置が作動する大当り遊技の場合であり、単位開放期間が1回実行される当り遊技は、ラウンド遊技が実行されない小当り遊技の場合となる。

#### 【0119】

(4-2. 当り遊技後の移行先遊技状態について:図4(A))

次に図4(A)を参照して、当り遊技終了後に移行される遊技状態について説明する。図4(A)の当選時の遊技状態の欄には、当り種別に応じて、当選時の遊技状態と、その当り遊技に移行される遊技状態との関係を示してある。

#### 【0120】



(大当りに当選した場合の移行先遊技状態について)

大当りに当選した場合、大当り種別(大当り11~20)とその当選時の遊技状態に応じて、大当り遊技終了後の遊技状態が決定されるようになっている。図4(A)に示す通り、たとえば、大当り11、12、17、18の場合には「潜確状態」に移行され、大当り16、20の場合には「時短状態」に移行される。また、大当り13、19は「確変状態A(以下、「確変A」と略す)」に移行され、大当り14の場合には「確変状態B(以下、「確変B」と略す)」に移行され、大当り15の場合には「確変状態C(以下、「確変C」と略す)」に移行されるようになっている。この「確変A」「確変B」「確変C」は、いずれも「確変状態」に属するものであるが、それぞれ、確変状態の終了条件が異なるものとなっている。なお、確変状態(確変A~確変C)、時短状態、潜確状態に関する各遊技状態の終了条件および終了後の移行先遊技状態についての詳細は後述する。

10

#### 【0121】

(小当りに当選した場合の移行先遊技状態について)

一方、小当りに当選した場合は、上述の大当りのケースとは異なる。小当りに当選した場合には、その小当り当選時の内部遊技状態がそのまま継続され、小当り当選に起因した遊技状態(内部遊技状態)の移行制御は行われない(図4(A))。したがって、小当り当選時の内部遊技状態とその小当り遊技後の内部遊技状態とは、いずれも同じ内部遊技状態となる。また小当り遊技中も同じ内部遊技状態が継続される。たとえば、時短状態中に小当りに当選した場合は、小当り遊技中を含め、小当り遊技終了も時短状態下に置かれ、潜確状態中に小当りに当選した場合は小当り遊技終了後も潜確状態下に置かれる。この点、内部遊技状態の移行制御が行われる上記「大当り」とは性質を異にする。

20

#### 【0122】

なお、小当りは1種類であってもよい。また本実施形態のように複数種類の小当りA~Cを設ける場合、小当りA~Cのそれぞれで小当り遊技の動作態様を異なるものとしてもよいし、少なくとも1つの特定の小当り(たとえば、小当りB)の小当り遊技を他の小当りの小当り遊技の動作態様(たとえば、小当りA、C)と異なるものとしてもよい。たとえば、少なくとも第1小当りと第2小当りを設ける場合、第1小当りは、大入賞口の開放時間1.0秒の小当り遊技を実行し、第2小当りは、当該第1小当りよりも短い、大入賞口の開放時間0.5秒の小当り遊技を実行するものとすることができる。このように、大入賞口の開放時間が異なる小当り遊技を実行する複数の小当りを設けることで、後述の小当りラッシュの出玉増加スピードに抑揚や緩急を付けることができ、遊技の面白み向上させることができる。

30

#### 【0123】

また複数種類の小当りを設ける場合、それらの当選確率や図柄抽選確率については適宜定めることができる。たとえば、出玉増加スピード感を出す遊技性であれば、大入賞口の開放時間が相対的に長い小当り種別を高確率に設定し(上述の例では、第1小当りを第2小当りよりも高確率に定める)、出玉増加スピード感を緩やかにする遊技性であれば、大入賞口の開放時間が相対的に短い小当り種別を高確率に設定すればよい(上述の例では、第1小当りを第2小当りよりも低確率に定める)。

#### 【0124】

特図1または特図2側の大当り、小当り、またはハズレの種類およびその種類数は特に限定されず、1または複数種類を遊技性に応じて適宜定めればよい。

40

#### 【0125】

<5.演出について>

(5-1.演出モード)

次に、演出モード(演出状態)について説明する。本実施形態のパチンコ遊技機1には、遊技状態に関連する演出をなす複数種類の演出モードが設けられており、遊技状態の移行に対応して、各演出モード間を移行制御可能に構成されている。演出モードには、「通常状態」に対応する「通常演出モード」、「潜確状態」に対応する「潜確演出モード」、「確変状態」に対応する「確変演出モード」、「時短状態」に対応する「時短演出モード

50

」といった、各遊技状態に応じた複数種類の演出モードが設けられている。なお、電サボ状態を伴う遊技状態を同一の演出モードとしてもよい。たとえば、確変演出モードと時短演出モードを同一の演出モードとしてもよい。また、特定の遊技状態に対応する複数の演出モード設けてもよい。詳細は後述するが、本実施形態に係る潜確演出モードには、少なくとも「小当りラッシュ演出モード」と「スーパーラッシュ演出モード」という複数種類の演出モードが含まれる（後述の図11A参照）。また、異なる遊技状態で同一の演出モードとしてよい。本実施形態では、特定の大当り遊技（大当り17による大当り遊技）と特定の遊技状態（潜確状態の一部の期間）とで、同一の演出モード（スーパーラッシュ演出モード）に制御可能となっている（後述の図11A参照）。

#### 【0126】

演出制御部24（CPU241）は、複数種類の演出モード間を移行制御する機能部（演出状態移行制御手段）を有する。演出制御部24は、主制御部20（CPU201）から送られてくる特定の演出制御コマンド、具体的には、現在の遊技状態を指定したり、遊技状態が移行される旨を指定したりする演出制御コマンドに基づいて、主制御部20側の遊技状態と整合性を保つ形で、複数種類の演出モード間を移行制御可能に構成されている。特定の演出制御コマンドには、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、客待ち演出開始を指定するためのデモ表示コマンド、当り中に送信される所定のコマンド（大当り開始を指定する大当り開始コマンドや、大当り終了を指定する大当り終了コマンド）などがある。また演出制御部24は、遊技状態に関連した演出モードを管理する機能部（演出状態管理手段）を有する。演出制御部24（演出状態管理手段）は、主制御部20側と整合性を保つ形で、現在の演出モードを管理する。

#### 【0127】

##### （5-2. 各演出モード下の演出）

また各演出モードでは、遊技者がどのような遊技状態に対応した演出モード下に滞在しているのかを把握できるように、演出モードのそれぞれにおいて、装飾図柄の変動表示画面のバックグラウンドとしての背景表示が、それぞれ異なる背景演出に切替え制御されるようになっている。また背景演出を各演出モードに応じて変化させるものに限らず、各演出モードに対応した異なる絵柄の装飾図柄を利用したり、音演出や光演出などを変化させたりすることにより各演出モードを示唆することもできる。

#### 【0128】

##### （5-3. 予告演出）

次に、予告演出について説明する。演出制御部24は、主制御部20からの演出制御コマンドの内容、具体的には、少なくとも変動パターン指定コマンドに含まれる変動パターン情報に基づき、現在の演出モードと大当り抽選結果とに関連した様々な「予告演出」を現出制御可能に構成されている。このような予告演出は、当り種別に当選したか否かの当りへの期待度（当選期待度）を示唆（予告）し、遊技者の当選期待感を煽るための「煽り演出」として働く。予告演出として代表的なものには、「リーチ演出」や「疑似連演出」の他、「先読み予告演出」や「遊技者参加型演出」などがある。演出制御部24は、これら演出を実行（現出）制御可能な予告演出制御手段を備えている。

#### 【0129】

上記「リーチ演出」とは、リーチ状態を伴う演出態様をいい、具体的には、リーチ状態を経由してゲーム結果を導出表示するような演出態様をいう。リーチ演出には当選期待度に関連付けられた複数種類のリーチ演出、たとえば、Nリーチ（ノーマルリーチ）などの当選期待度が相対的に低いリーチ演出と、Nリーチよりも当選期待度が相対的に高いリーチ演出（SPリーチ演出）とが含まれる。「SPリーチ」の多くは、遊技者の当選期待感を煽るべく、Nリーチよりも相対的に長い演出時間（変動時間）を持つ。

#### 【0130】

上記NリーチやSPリーチには、当選期待度が異なる複数種類のリーチが含まれる。本実施形態の場合、Nリーチ種別には「Nリーチ1～2」などの複数種類のNリーチが、SPリーチ種別には「SPリーチA～C」などの複数種類のSPリーチが設けられており、

10

20

30

40

50

当選期待度の関係については「Nリーチ1 < Nリーチ2」、「SPリーチA < SPリーチB < SPリーチC」という関係を持たせている。NリーチやSPリーチは、遊技状態に応じて、種々のリーチが含まれる。

#### 【0131】

上記「疑似連演出」とは、装飾図柄の疑似的な連続変動表示状態（疑似変動）を伴う演出態様をいう。この「疑似変動」とは、装飾図柄変動表示ゲーム中において、装飾図柄の一部または全部を一旦仮停止状態とし（リーチ状態、非リーチ状態を含む）、その仮停止状態から装飾図柄の再変動表示動作を実行する、といった表示動作を1回または複数回繰り返す変動表示態様をいう。この点、複数回の図柄変動表示ゲームに跨って展開されるような後述の「先読み予告演出（連続予告演出）」とは異なる。斯様な「疑似連」は、基本的には、疑似変動回数が多くなるほど当選期待度が高まるようにその発生率が定められており、たとえば、疑似変動回数が相対的に多いほど、当選期待度が相対的に高いSPリーチC（高期待度SPリーチ）の発生期待度が高まるようになっている。ここで、上記疑似変動が終了した後に実行される変動表示動作を「本変動」とも称し、リーチ状態を経由する場合には、この本変動にてリーチ演出が実行されて、最終的なゲーム結果が導出表示され、リーチ状態を経由しない場合には、本変動にて通常変動が実行されて、最終的なゲーム結果が導出表示されることになる。

10

#### 【0132】

また「先読み予告演出」とは、未だ図柄変動表示ゲームの実行（特別図柄の変動表示動作）には供されていない作動保留球（未消化の作動保留球）について、主に、保留表示態様や先に実行される図柄変動表示ゲームの背景演出等を利用して、当該作動保留球に関する当選期待度を事前に報知しうる演出態様である。

20

#### 【0133】

上記「遊技者参加型演出」とは、いわゆる「ボタン予告演出」に属する演出態様であり、遊技者が演出ボタン13（操作手段）に対して所定の操作（たとえば、押圧、長押し、連打等の操作）に基づき、演出の内容が変化し得る予告演出態様である。遊技者参加型演出では、所定のボタン有効期間中になると、演出ボタン13に対して所定の操作を指示する操作指示演出が現出され、ボタン有効期間中に演出ボタン13が操作された場合、現出中の演出態様が他の演出態様（操作時演出）に変化し（たとえば、キャラクタ表示が変化する、特殊な効果音や光演出が発生する等）、操作前後の演出態様（演出内容）に応じて、当選期待度を予告する予告演出態様となっている。

30

#### 【0134】

（液晶表示装置36による表示例：図5）

ここで図5を用いて、上記先読み予告演出を含め、本実施形態に係る液晶表示装置の画面表示について説明する。本実施形態のパチンコ遊技機1の場合、液晶表示装置36の画面内の上側の表示エリアには、装飾図柄変動表示ゲームを現出する表示エリア（装飾図柄の変動表示演出や予告演出を現出するための表示領域）が設けられており、また画面内の下側の表示エリアには、特別図柄1側の作動保留球数を表示する保留表示領域76（保留表示部a1～d1）と特別図柄2側の作動保留球数を表示する保留表示領域77（保留表示部a2～d2）とが設けられている。作動保留球の有無に関しては、所定の保留表示態様により、その旨が報知される。図示では、作動保留球の有無を点灯状態（作動保留球あり：図示の「（白丸印）」）あるいは消灯状態（作動保留球なし：図示の破線の丸印）にて、現在の作動保留球数に関する情報が報知される例を示してある。

40

#### 【0135】

作動保留球の有無に関する表示（保留表示）は、その発生順（入賞順）に順次表示され、各保留表示領域76、77において、一番左側の作動保留球が、当該保留表示内の全作動保留球のうち時間軸上で一番先に生じた（つまり最も古い）作動保留球として表示される。また、保留表示領域76、77の左側には、現に特別図柄変動表示ゲームに供されている作動保留球を示すための変動中表示領域78が設けられている。この実施形態の場合、変動中表示領域78は、受座Jのアイコン上に、現在ゲームに供されているゲーム実行

50

中保留 K のアイコンが載る形の画像が現れるように構成されている。すなわち、特別図柄 1 または特別図柄 2 の変動表示が開始される際に、保留表示領域 7 6、7 7 に表示されていた最も古い保留 a 1 または a 2 のアイコン（アイコン画像）が、ゲーム実行中保留 K のアイコンとして、変動中表示領域 7 8 おける受座 J のアイコン上に移動し、その状態が所定の表示時間にわたり維持される。

#### 【0136】

作動保留球が発生した場合、主制御部 2 0 から、大当たり抽選結果に関連する先読み判定情報と、先読み判定時の作動保留球数（今回発生した作動保留球を含め、現存する作動保留球数）とを指定する「保留加算コマンド」が演出制御部 2 4 に送信される。上記保留加算コマンドは、2 バイトで構成され、先読み判定時の作動保留球数を特定可能とする上位 10

#### 【0137】

演出制御部 2 4 が保留加算コマンドを受信すると、これに含まれる先読み判定情報に基づき、上記保留表示に関連する表示制御処理の一環として、「先読み予告演出」に関する演出制御処理を行う。具体的には、保留加算コマンドに含まれる情報に基づいて、先読み予告演出の実行可否を抽選する先読み予告抽選を行い、これに当選した場合、当選期待度に応じた先読み予告演出（たとえば、後述の特別保留表示態様等）を現出させる。上記先読み予告抽選による当選確率は、「ハズレ」よりも「大当たり」の方が、また当選期待度が 20

#### 【0138】

ここで先読み判定情報とは、具体的には、主制御部 2 0 において、作動保留球が図柄変動表示ゲームに供される際に実行される大当たり抽選結果（変動開始時の大当たり抽選結果）に関連する情報や、変動開始時の変動パターンを先読み判定した際に得られる先読み変動パターンに関する情報、すなわち、この先読み判定情報には、少なくとも変動開始時の当落抽選結果の先読み判定結果（先読み当落結果）情報が含まれ、その他、図柄抽選結果の先読み判定結果（先読み図柄結果）情報や変動開始時の変動パターンの先読み判定結果（先読み変動パターン）情報を含ませることができる。如何なる情報を含む保留加算コマンドを演出制御部 2 4 に送るかについては、先読み予告にて報知する内容に応じて適宜定め 30

#### 【0139】

この実施形態の場合、先読み予告抽選に当選した場合には、保留表示部 a 1 ~ d 1、a 2 ~ d 2 の保留アイコンのうちで、その先読み予告対象となった保留アイコンが、たとえば、通常 40

10

20

30

40

50

て働く。現存する作動保留球は、図柄変動表示ゲームの実行を契機に順次消化される。このとき、作動保留球が1つ消化したことを表現するべく、現存する作動保留球に対応した保留表示部の表示位置を繰り上げ移行され（順次左側にシフト）、その表示個数が減じられるといった表示制御（シフト表示）が行われるが、先読み予告表示態様は、この間も保留表示の表示位置を変えながら連続的に表示され続ける。

#### 【0140】

（表変動、裏変動について：図17（ロ））

本実施形態のパチンコ遊技機は、同時変動タイプであるため、特別図柄変動表示ゲーム1、2のそれぞれに対応した装飾図柄変動表示ゲームを液晶表示装置36に表示してもよいが、2つの図柄変動表示ゲームに係る演出を同時に表示するのは、遊技者にとって煩わしく、どちらの図柄変動表示ゲームの演出に集中してよいのかという混乱を招いてしまう。そこで本実施形態では、特図1、2が同時変動中であっても（特別図柄変動表示ゲーム1、2の双方が実行中）、遊技状態に応じて、いずれか一方の特別図柄に係る図柄変動表示ゲームの演出を優先的に現出させるようになっている。たとえば、通常状態であれば、中始動口34への入賞を狙ってゲームを進めることになるので、特別図柄1側に対応した図柄変動表示ゲーム1が支配的となり、他方、潜確状態の場合には、潜確状態であれば、右下始動口35への入賞を狙ってゲームを進めることになるので、特別図柄2側に対応した図柄変動表示ゲーム2が支配的となる。この点を考慮し、通常状態、確変状態、および時短状態のいずれかであれば、演出は、装飾図柄変動表示ゲーム1をメイン演出（表変動表示状態（表変動状態）側の演出）として現出させ、潜確状態であれば、装飾図柄変動表示ゲーム2をメイン演出として現出させる（図17（ロ）の対応関係参照）。

#### 【0141】

たとえば、通常状態であれば、特別図柄1が表変動状態であるので、液晶表示装置36の液晶画面に、装飾図柄変動表示ゲーム1に係る装飾図柄の変動表示動作や予告演出等を表示する。したがって、現在の遊技状態が通常状態、確変状態、および時短状態のいずれかであれば、メイン演出が図柄変動表示ゲーム1を対象としたものとなり（特図1表変動状態）、原則、図柄変動表示ゲーム2を対象とした予告演出や保留アイコンや装飾図柄は表示されない（特図2裏変動状態）。他方、現在の遊技状態が潜確状態であれば、メイン演出が図柄変動表示ゲーム2を対象としたものとなり（特図2表変動状態）、図柄変動表示ゲーム1を対象とした予告演出や保留アイコンや装飾図柄は表示されない（特図1裏変動状態）。ただし本実施形態の場合、裏変動表示状態（裏変動状態）側の演出を一切現出しない訳ではなく、たとえば、液晶表示装置36の左下隅に、メイン演出とは別のサブ的な演出（サブ演出）として、少なくとも特別図柄1、2に係る保留個数を識別するための専用表示領域を設けることができる。本実施形態では、この専用表示領域として、液晶画面の右隅部の小さな表示領域に、特別図柄1、2、普通図柄に係る作動保留個数と変動表示の有無などについてを識別するためのサブ表示領域79（（図示の6つの区画領域）が設けられている。

#### 【0142】

また演出制御部24は、「右打ち有利」な遊技状態（当り遊技中、潜確状態、時短状態、確変状態）になると、右打ちを促す「右打ち指示演出」を、「右打ち有利」の遊技状態から左打ち有利に遊技状態（通常状態）に移行した場合は左打ちを促す「左打ち指示演出」を現出する。また、「右打ち有利」な遊技状態で遊技者が左打ちをしていると想定される場合、たとえば、中始動口34に入賞があった場合、右打ちする旨を警告する「右打ち警告報知演出」を現出し、「左打ち有利」な遊技状態下で遊技者が右打ちをしていると想定される場合、たとえば、役連ゲート57、普通図柄始動口37、右始動口33、または右下始動口35に入賞があった場合、左打ちする旨を警告する「左打ち警告報知演出」を現出させる警告報知制御手段を備えている。

#### 【0143】

（5-4．演出手段）

遊技機1における各種の演出は、遊技機に配設された演出手段により現出される。斯様

な演出手段は、視覚、聴覚、触覚など、人間の知覚に訴えることにより演出効果を発揮し得る刺激伝達手段であれば良く、装飾ランプ45やLED装置などの光発生手段（光演出手段）、スピーカ46などの音響発生装置（音演出手段）、液晶表示装置36などの演出表示装置（表示手段）、操作者の体に接触圧を伝える加圧装置、遊技者の体に風圧を与える風圧装置、ないし、その動作により視覚的演出効果を発揮する可動体役物などは、その代表例である。ここで演出表示装置は、画像表示装置と同じく視覚に訴える表示装置であるが、画像によらないもの（たとえば、7セグメント表示器）も含む点で画像表示装置と異なる。画像表示装置と称する場合は主として画像表示により演出を現出するタイプを指し、7セグメント表示器のように画像以外により演出を現出するものは、上記演出表示装置の概念の中に含まれる。

10

#### 【0144】

< 6 . 遊技状態の遷移（遊技フロー）：図6 >

次に図6を用いて、上記遊技状態の遷移（遊技フロー）について説明する。図6に示すように、本実施形態では、「通常状態」、「潜確状態」、「時短状態」、「確変状態」にて、遊技の進行が制御される。本実施形態の場合、遊技状態の利益度合（平均的な出玉のベース値）の関係は、「通常状態」、「時短状態」、「確変状態」、「潜確状態」で高くなる。

#### 【0145】

既に説明したように、「通常状態」や「潜確状態」は電チューサポート機能が付与されない「電サボ無し状態」であるが、補助当り確率がゼロではなく、普通図柄始動口37に入球して補助当りとなれば、普通変動入賞装置41の可動片47（電チュー）が作動する普電開放遊技が発生する。しかし、補助当り抽選確率は低確率状態（1/200）下に置かれ、また可動片47の作動時間（開放時間）は非常に短く（0.1秒の1回開放）、右始動口33への入賞は非常に困難となる。これに対し「時短状態」や「確変状態」は電チューサポート機能が付与される「電サボ有り状態」であるため、補助当り抽選確率は高確率状態（199/200）下に置かれ、また可動片47の開放時間が長く（1.2秒の開放3回+0.5秒の開放2回）、右始動口33への入賞が容易になる。本実施形態の場合、普通図柄の変動パターンについては、電サボ無し状態を伴う通常状態および潜確状態は、変動時間1004msの普図変動パターン1（補助当り、ハズレ共通）、電サボ有り状態を伴う確変状態中および時短状態中は、変動時間1000msの普図変動パターン2（補助当り、ハズレ共通）が設けられており、変動時間については、略同一時間となっている。ただし、確変状態中と時短状態中は、普通図柄時短機能が働くため、若干、普通図柄の変動時間が短縮されている。

20

30

#### 【0146】

本実施形態の場合、遊技者がどのような打ち方をすれば有利な状況となるかについては、遊技状態に応じて変化する。具体的には、通常状態であれば、遊技球が左流下経路3bを通過するように狙いを定める「左打ち」が有利とされ、確変状態、潜確状態、または時短状態であれば、遊技球が右流下経路3cを通過するように狙いを定める「右打ち」が有利とされる。以下では、遊技者が遊技状態に応じた有利な打ち方を行うものとして説明し、特に断りの無い限り、左打ち有利（通常状態）の場合には特図1側の図柄変動表示ゲームが実行され、右打ち有利（確変状態、潜確状態、または時短状態）の場合には特図2側の図柄変動表示ゲームが実行されるものとして説明する。先ず、各遊技状態の特徴を説明しておく。

40

#### 【0147】

（通常状態中について）

上記「通常状態」中は、「左打ち」が有利とされ、したがって遊技者は、左流下経路3bを狙いながら遊技を進行させる。すなわち、中始動口34への入賞を狙って、特図1側の大当り抽選（特別図柄変動表示ゲーム1）を受けながら遊技を進行させる。大当り抽選で大当りに当選する抽選確率は通常確率で1/320となっており、小当り（特図1）の抽選確率は1/100となっている。

50

## 【0148】

ところで本実施形態の場合、特図2側の抽選対象種別に小当りが存在する構成となっており(図4参照)、その小当り当選確率も非常に高確率の約 $1/1.14$ となっている(図4(A)備考欄参照)。この点を狙い、遊技上級者が通常状態中に「右打ち」をして小当り当選を狙い、小当り遊技による賞球を得ようとする攻略打ちがなされる恐れがある。そこで通常状態中の特図2側の変動パターンについては、狙い撃ちを無効化する程度の長時間の変動時間を定めた変動パターン(超ロング変動パターン)が選択されるようになっている。たとえば、ハズレまたは小当り時に、600秒、605秒、610秒という変動時間を定めた複数種類の超ロング変動パターン(通常中超ロング変動パターン)1~3のうち、いずれかが選択されるようになっている。したがって、仮に通常状態中に「右打ち」をして特図2側の右下始動口35に入賞させたとしても、この超ロング変動パターンが選択されるため、小当り遊技開始までの待ち時間が非常に長くなる。また本実施形態では、上記複数種類の超ロング変動パターンを設けて、小当り遊技の開始タイミングの狙い撃ちを困難なものとするとともに、小当りに当選した場合において、遊技者が特図2の停止表示(停止特別図柄)を確認した直後に、あるいは、下大入賞口50の開放動作を確認した直後に、右打ちを開始して下大入賞口50を狙い打ちしたとしても、遊技球が開放扉52bに到達したときには、既に、下大入賞口50は閉鎖されてしまうという構成となっており、右打ちし続けていなければ、下大入賞口50への入賞が望めない構成(玉詰まりなどのイレギュラーな遊技状況が発生しない限り、入賞可能性は皆無な構成)となっている。これにより、通常状態中に「右打ち」をするという行為は、利益を得るに際して時間的損失が極めて大であり、また闇雲に遊技球の損失を招く可能性が極めて高く、当該行為が遊技者にとり無駄な行為となるようにし、攻略打ちが実質的に無効化されるようになっている。なお、攻略打ちをより一層無効化すべく、通常状態における特図2側の抽選対象種別に、後述の「小当りラッシュ」が生起する、潜確状態への移行契機となる大当り(潜確大当り)種別を存在させないようにしてもよい。

10

20

## 【0149】

(潜確状態中について：小当りラッシュの発生)

一方、「潜確状態」中は、通常状態中とは異なり「右打ち」が有利とされる。したがって遊技者は、右流下経路3cを狙いながら遊技を進行させる。ここで潜確状態中は、小当り当選時の特別図柄2の変動時間は、上記した通常状態のケースとは逆に、変動時間が数秒程度(たとえば、2.5秒)に定められた「ショート変動パターン(高速変動パターン)」が選択されるようになっている。また「潜確状態」における特図2側の小当り当選率は、「約 $1/1.14$ 」という非常に高い確率で当選する。このため、右下始動口35に入賞すると、ほぼ毎ゲーム小当りに当選し、かつショート変動パターンが選択され、短時間のうちに小当り遊技が発生し、下大入賞口50が1.8秒にわたり開放される。また、潜確状態中は、電チューサポート機能が付与されない「電サポ無し状態」下に置かれ、普電開放遊技がほぼ発生しない(潜確状態中の補助当り確率は、 $1/200$ )。仮に発生しても、可動片47の作動時間が非常に短く、右始動口33への入賞は困難である。

30

## 【0150】

したがって潜確状態下において、遊技盤3の右側流路3cを流下した遊技球は、まず、流路修正板37dに拾われて同流路修正板37d上を左側に流下していく。そして、流路修正板37dの下端を抜けて上大入賞口40の開放扉42b上に流下し、同開放扉42b上を右側に転動して下端から流下する。この開放扉42bから流下した遊技球は、遊技盤の誘導くぎ(図示せず)により、大部分が電チューの普通変動入賞装置41側、つまり右始動口33側に案内され、まれに流下案内板40d上に乗る方向に案内される。このうち一方の電チュー側に案内された遊技球は、普電開放遊技がほぼ発生しないために、右始動口33に入賞することなく、可動片47上を左下方に転動し、可動片47下端から流下して、右下始動口35側か、小当り用の下特別変動入賞装置52側のいずれかに案内される。本実施形態の場合、可動片47下端から流下した遊技球の概ね40%程度が右下始動口35側に案内され、残りの60%が小当り用の下特別変動入賞装置52側に案内される。

40

50

すなわち、打ち出した遊技球の多くが、特別図柄変動表示ゲーム 2 用の右下始動口 3 5 と、小当り用の下大入賞口 5 0 とに、案内される状況を作りだす。

【0151】

小当り用の下大入賞口 5 0 側に案内された遊技球は、開放扉 5 2 b が開放されていれば、下大入賞口 5 0 に入賞する。他方の流下案内板 4 0 d 側に案内された遊技球は、斜め左下に位置する下大入賞口 5 0 に向けて落下し、まれにこれに入賞する。一方、右下始動口 3 5 側に案内された遊技球は、右始動口下 3 5 に確実に入賞するわけではなく、その入賞率が凡そ 8 0 % 程度となっており、比較的多くの遊技球が右下始動口 3 5 に入賞する。

【0152】

このように、潜確状態下では、普電開放遊技が発生しにくいために、右打ちした遊技球が、電チュー（可動片 4 7）にほぼ拾われることなく、その下方に位置する、特図 2 用の右下始動口 3 5 や小当り用の下特別変動入賞装置 5 2 に向かい、その多くが、いずれかの入賞口に入賞する。また右下始動口 3 5 への入賞率も比較的高く、小当り当選時は高速変動パターンが選択されるので、特別図柄変動表示ゲーム 2 の単位時間当りの実行頻度が他の遊技状態に比し高くなる。このため、潜確状態にあっては小当り遊技が頻繁に発生し、その小当り当選の度に下大入賞口 5 0（賞球数 5 個）に平均 1 ～ 2 個ほどの入賞が発生するようになっている。すなわち「潜確状態」では小当りの連荘（小当りの連続当選に起因する小当り遊技の連続実行）によって出玉が積み上がるという「小当りラッシュ」が発生し、潜確状態が続けば続くほど（大当りに当選せずにハマればハマるほど）、遊技者の獲得利益は増大していく。

【0153】

（時短状態・確変状態について）

これに対し「時短状態」や「確変状態」は、電チューサポート機能が付与される「電サポ有り状態」下に置かれる。この電サポ有り状態では、普電開放遊技が高確率で発生し、また右始動口 3 3 の開放時間も、電サポ無し状態下（潜確状態、通常状態）の 0 . 1 秒から 3 . 7 秒に延長される。このため右流下経路 3 c を流下する遊技球は、その多くが電チューの普通変動入賞装置 4 1 によって拾われてしまい、特図 2 用の右下始動口 3 5 や右下一般入賞口 4 3（不図示）への入賞が困難または不可能な構成となっている。本実施形態では、普電開放遊技やゲージ配列や役物の配置構成などにより、遊技球のすべてが電チューに拾われて特図 1 用の右始動口 3 3 に入賞するわけではなく、右始動口 3 3 に入賞せずに零れた遊技球が、下流側の特図 2 用の右下始動口 3 5 に入賞することが稀にある、という構成となっている。

【0154】

したがって時短状態中や確変状態中は、図柄変動表示ゲームに関し、特図 1 側の図柄変動表示ゲーム 1 の発生が支配的となり、特図 2 側の図柄変動表示ゲーム 2 が発生し難く、潜確状態とは逆の状況となる。また、たとえ、特別図柄変動表示ゲーム 2 が実行されたとしても、時短状態や確変状態中の小当り当選時には、上記した超ロング変動パターン（変動時間 6 0 0 秒以上）と同等の変動時間を定めた複数種類の変動パターン（時短中超ロング変動パターン 1 ～ 6、確変中超ロング変動パターン 1 ～ 6）のうち、いずれかが選択されるようになっており、いくら小当りが高確率に当選するとはいえ、小当り遊技自体が長時間にわたり発生し難い状況が生起する。よって、時短状態中や確変状態中は下大入賞口 5 0 に入賞が困難となり、上記のような小当り遊技が短時間で頻発する「小当りラッシュ」は発生しない。

【0155】

また時短状態中や確変状態中では、右始動口 3 3 への入賞が頻発するがその賞球数は 1 個、つまり右始動口 3 3 に入賞しても純増個数は 0 個である。また小当り遊技が発生し難い状況下であり、下大入賞口 5 0 の入賞がほぼ発生しないため、出玉が増加せず、基本的には、遊技者の持ち球が微減あるいは現状維持をしながら遊技が進行していく（電サポ有り状態中の電チュー入賞のベース値が 1 0 0 % 以下となっている）。なお詳細は後述するが、確変状態（確変 A ～ C）中において、所定の電サポ終了条件を満たすと、電チューサ



ポート状態が終了されるようになっている。この場合、確変状態の「高確率・電サボ有り状態」から「高確率・電サボ無し状態」、すなわち、潜確状態に移行されて小当りラッシュが生起する。本実施形態では、潜確大当り（たとえば、大当り 17、18）に当選しなくとも、所定の電サボ終了条件を満たした場合には、潜確状態に移行されて「小当りラッシュ」が発生する、という斬新的な遊技性を持つ遊技機となっている（後述のライン L10、L11、L22 参照）。

#### 【0156】

このように、時短状態や確変状態は電チューサポート機能によって特図 1 側始動口の右始動口 33 に入賞させ易いものの、上記した小当りラッシュを伴わないことから、出玉性能の点で、潜確状態よりも遊技者に対する有利度が圧倒的に劣る。この点、時短状態や確変状態の電サボ有り状態であれば利益状態が高まる一般的なパチンコ遊技機とは、決定的に異なる。なお本実施形態では、上記「小当りラッシュ」が潜確状態下で発生する構成となっているが、本発明はこれに限られない。遊技盤上に配設される役物や各種入賞装置（41、42、51 など）などの構成や、当り種別、補助当り種別、その当り遊技態様や普電開放遊技態様などにより、確変状態下および／または時短状態下（電サボ有り状態を伴う遊技状態下）にて、小当りラッシュが発生可能な構成としてもよい。

#### 【0157】

（通常状態 大当り遊技）

図 6 を参照して、ライン L1 は、「通常状態」にて、特別図柄変動表示ゲーム 1 で大当り抽選確率 1 / 320 で「大当り」に当選した場合である。特別図柄表示装置 38a に大当り図柄が停止表示されると、その当選種別に応じた大当り遊技が実行される。特図 1 の当選種別は、図 4 に示す通り、大当り 11 ~ 16 があるが、このうち、図柄抽選により潜確状態への移行契機となる「大当り 11」が選択された場合は（ライン L2）、「ビッグボーナス（小当りラッシュ移行確定大当り遊技）」が開始される。一方、大当り 12 ~ 16 のいずれかが選択された場合は（ライン L3）、「第 1 バトルボーナス（小当りラッシュ移行秘匿大当り遊技）」が開始される。なお、図柄抽選確率については、図 4 に示す通りである。

#### 【0158】

上記ビッグボーナス中では、当り中演出として、潜確状態、つまり「小当りラッシュ」への移行確定を祝福する特別な祝福演出が現出される。一方、第 1 バトルボーナス中では、当り中演出として、今回当選した大当り種別を少なくとも特定ラウンド目のラウンド遊技が終了するまで秘匿する、というストーリー性を有する物語風演出が現出される。ここでは、主人公と宇宙人とが戦う様子を表現したいいわゆる「バトル演出」が現出される。このバトル演出では、1 ~ 4 R 目の各ラウンド遊技中演出において、大当り種別が大当り 2 ~ 4 のいずれであるかの推測要素を与えるようなバトル演出が展開され、5 ~ 7 R 目のラウンド遊技中に、バトル演出の結果演出として、今回当選した大当り種別が確定的に報知される。つまり、潜確状態、確変状態、時短状態のいずれに移行されるのかが報知される。

#### 【0159】

大当り遊技終了後の遊技状態は、既に説明したように、今回当選となった大当り種別に応じて定まる（図 4 参照）。これについて図示のライン L4 は、潜確状態への移行契機となる潜確大当り（大当り 12）に当選して「潜確状態」に移行されるルート、ライン L5 は、確変状態への移行契機となる「確変大当り（大当り 13 ~ 15 のいずれか）」に当選して「確変状態」に移行されるルート、ライン L6 は、時短状態への移行契機となる「時短大当り（大当り 16）」に当選して「時短状態」に移行するルートを示している。

#### 【0160】

（潜確状態 小当り遊技 潜確状態）

潜確状態中は、「ライン L7 ライン L8」に示すように小当り遊技をループする上記「小当りラッシュ」が発生しうる。この小当りラッシュは、1 / 137 の大当りに当選することなく、1 / 1.14 の小当りに当選し続ける限り継続される。小当り遊技では、小当り用の下大入賞口 50 が 1.8 秒間にわたり開放され、右下始動口 35 側に案内される

10

20

30

40

50

ことなく到達した遊技球が、開放中の下大入賞口50に入賞する。また、小当りに当選しても内部遊技状態の移行はなく、小当り遊技が終了すると、元の「潜確状態」に戻るため（ラインL8）、「小当りラッシュ」が可能であり、小当りの連荘（小当りラッシュ）によって獲得球数が増加し、短時間で大量の賞球を獲得可能となっている。

#### 【0161】

このように潜確状態中は、遊技者は右打ちにより、特図2用の右下始動口35への入賞を狙い、小当りの連荘に期待を寄せて遊技を進行させていく。また潜確状態中は、特別図柄変動表示ゲームの実行（変動）回数（ここでは、特別図柄変動表示ゲーム1と2の合計変動回数）が、特図確変機能の作動終了となる規定ST回数（65536回：図7参照）に達するか、時短大当りまたは確変大当り、つまり大当り16、20（時短大当り）または大当り13～15、19（確変大当り）に当選しない限り継続される。ただし本実施形態の場合、上記「規定ST回数」が65536回となっており、実質的に、規定ST回数到達による潜確状態の終了可能性は皆無となっている。したがって、遊技者は、確変大当りに当選することなく、現在の潜確状態が続くことに期待しながら、遊技を進行させていくことになる（ラインL17）。

#### 【0162】

なお、特別図柄変動表示ゲーム2の実行前に、特別図柄変動表示ゲーム1が実行された場合は、特図1側がハズレや小当りでない限り、小当りラッシュが終了してしまう恐れがある。その理由は次に述べる通りである。本実施形態では、大当りの場合には強制ハズレ停止、小当りの場合には変動時間の計測を中断する「大当り時強制ハズレ・小当り時計測中断型」の同時変動タイプを採用している。詳述するに、特図1側の抽選で大当りに当選した場合には（特図1側大当り変動の場合）、特図2の大当り抽選では、すべての大当りが図柄抽選対象から除外され、小当り当選かまたはハズレとされて（図17参照）、小当りラッシュが終了することはないが、その特図1側の大当り変動が終了してしまうと、特図2側が強制的に「ハズレ図柄」で停止されるとともに（図17参照）、特図1側で当選した大当り遊技が開始されてしまい、特図2側の変動表示動作の実行が禁止され、小当りラッシュが終了してしまう。したがって、本ケースの場合、潜確状態中の特図1の大当りの変動が終了するまでの変動時間（たとえば、240秒）が小当りラッシュのチャンス期間とされる。ただし、このようなケースであっても、大当り11、12（潜確時潜確大当り）が当選していれば、再度、潜確状態に移行されることになるので（ラインL9、ラインL17参照）、実質的には、小当りラッシュが継続されることになる。

#### 【0163】

（潜確状態、確変状態、または時短状態 大当り遊技（大当り当選））

潜確状態、確変状態（確変A～C）、または時短状態において大当りに当選した場合（ラインL9、L12、L16）、当選した大当り種別に応じた、当り中演出と大当り遊技とが実行される。具体的には、大当り11に当選した場合には「超ビッグボーナス」が実行され、大当り12～15、18、19に当選した場合には「第2バトルボーナス」が実行され、大当り16または大当り20に当選した場合には「ノーマルボーナス」が実行される。また、大当り17に当選した場合には、「スーパーラッシュ」が実行される。詳細は後述するが、この「スーパーラッシュ」に係る大当り遊技の態様（大入賞口の開閉パターン、当り中演出）は、小当り遊技の態様（小当り遊技が連続的に実行された場合の遊技動作態様）と似せたものとなっており、大当り遊技中であるにもかかわらず、「小当りラッシュ」が発生しているように見せることができるようになっている。

#### 【0164】

そして、大当り遊技終了後は、今回当選した大当り種別に応じた遊技状態に移行される（ラインL17、L18、L19、図4参照）。

#### 【0165】

（目的、課題）

上記のように、各遊技状態において大当りに当選すると、その大当り遊技終了後には、今回当選した大当り種別に応じた遊技状態に移行される。ところで、従来の遊技機では、

通常状態以外の遊技状態（たとえば、時短状態、確変状態、または潜確状態）において特別図柄変動表示ゲームの実行回数（この実施形態の場合、特別図柄変動表示ゲーム１、２の合計変動回数）が所定回数（１００回）に到達すると、再度、通常状態に移行する遊技機が主流である。しかし、上記従来の遊技機においては、遊技者にとり有利な遊技状態から不利な遊技状態に降格する場合に限定されている。つまり従来の遊技機では、遊技者にとって最も有利な状態（小当りラッシュが発生する潜確状態）への移行は、専ら「大当り抽選で特定の大当りに当選する」という１つの道だけであり、このため、遊技が単調になりがちであった。また上記従来の遊技機では、電チューサポート状態などの高ベース状態（たとえば、普図確変機能、普図時短機能、および開放延長機能の少なくともいずれか一つの作動を伴う遊技状態）の終了タイミングが、大当り遊技の終了後や、時短状態または確変状態の終了後などに限られており、遊技が単調になりがちであった。そこで、上記した問題点に鑑み、本実施形態では、大当り抽選で潜確大当りに当選しなくとも、特定条件を満たした場合に潜確状態へ移行可能な構成とし、小当りラッシュに突入させる。これにより、遊技性の自由度が増し、遊技の単調さを回避することができる構成となっている。本実施形態では、潜確状態への移行条件の一つとして、確変状態中の小当り当選に起因する移行条件を設けており、遊技者は、潜確大当りへの当選だけでなく、小当りへの当選にも期待を寄せて遊技に興じることができるようになっている。これにより、遊技性の自由度が増し、また、小当りラッシュへの突入に自力感が出るようになり、遊技の単調さを回避できるようになっている。以下、小当りラッシュが生起する潜確状態への移行について、確変状態、潜確状態、時短状態からの遊技状態の移行制御に触れながら詳細に説明する。まず、確変状態から説明する。

10

20

#### 【０１６６】

（確変状態（確変Ａ～Ｃ） 小当り当選（規定特電回数達成） 潜確状態（小当りラッシュ昇格）、ハズレ 規定変動回数終了 潜確状態（小当りラッシュ昇格）：図６、図７）

現在の遊技状態が確変状態である場合、つまり現在の遊技状態が確変Ａ～Ｃのいずれかである場合、下記（ ）および／または（ ）のいずれかの条件（確変中潜確状態移行条件）を満たした場合に潜確状態に移行される（図７の電サポ終了条件の欄参照）。

（ ）小当り当選回数が、所定の小当り規定回数（たとえば、１回、２回、３回）に達した場合、

30

（ ）「特別図柄変動表示ゲームの実行回数（たとえば、特別図柄変動表示ゲーム１と２の合計変動回数：以下「特図変動回数」とも称する）」が、所定の電サポ終了変動回数（たとえば、１００回）に達した場合。

#### 【０１６７】

この実施形態の特徴的な点は、確変状態（確変Ａ～Ｃ）中の場合において、上記（ ）または（ ）の条件（電サポ終了条件）を満たした場合、電サポ有り状態（開放延長状態）のみが終了し、「高確率・電サポ有り状態」の確変状態から「高確率・電サポ無し状態」の潜確状態に移行される、すなわち、小当りラッシュが生起する点である。したがって、確変状態（確変Ａ～Ｃ）中に、潜確大当り（大当り１１、１２、１７、１８）に当選せずとも、所定の電サポ終了条件を満たした場合には「小当りラッシュ」が発生する、という斬新的な遊技性を持つ（ラインＬ１０、Ｌ２２参照）。

40

#### 【０１６８】

上記小当り当選回数が小当り規定回数に達したか否かの判定は、小当りに当選したことを契機に判定される（図６中のラインＬ１０）。特に上記（ ）の「小当り規定回数」は、確変Ａ～Ｃに応じて異なり、具体的には、図７の備考欄に示すように、確変Ａの場合は小当り１回当選、確変Ｂの場合は小当り２回当選、確変Ｃの場合は小当り３回当選となっている。上記小当り規定回数の判定対象については、大当り抽選による小当り当選回数を対象とする他、特別図柄表示装置における小当り図柄の停止回数、または小当り遊技の実行回数（小当りによる特別変動入賞装置（特別電動役物）の作動回数）などを採用することができる。いずれも小当りの当選を契機に、小当り規定回数を判定する点は同じである

50

。以下では、電サボ終了条件として、上述の「小当り遊技の実行回数」を採用したケースを代表例にとり説明する。

【0169】

ここで本発明の理解を容易なものとするために、遊技状態の移行契機が到来したか否かを監視する各種カウンタとその機能について先ず説明しておく。

【0170】

(特電回数カウンタ、特図時短回数カウンタ、特図確変回数カウンタ)

本実施形態では、遊技状態の移行契機が到来したか否かを監視する各種のカウンタとして、主制御部20がその機能部を有する、上記小当り規定回数(ここでは、小当り遊技の実行回数)を監視する「特電回数カウンタ」、上記電サボ終了変動回数(電サボ有り状態を終了させる特図変動回数)を監視する「特図時短回数カウンタ」、および上記規定ST回数(特別図柄確変機能の作動を終了させる特図変動回数)を監視する「特図確変回数カウンタ」などが設けられている。これらのカウンタには、大当り遊技終了時に、今回当選した大当り種別に対応する所定値がセットされるようになっており、これらのカウンタ値を監視することにより、大当り遊技終了後の遊技状態または小当り遊技後の遊技状態が指定されるようになっている。

10

【0171】

詳しくは図7を参照して、上記「特電回数カウンタ」には、確変A～Cへの移行契機となる大当り(大当り13～15、19)に当選した場合には、1回～3回のいずれかの値がセットされ(大当り13は1回、大当り14は2回、大当り15、19は3回)、その他の大当りの場合には100回がセットされる(図7の小当り規定回数の欄参照)。また、上記特図時短回数カウンタには、すべての大当りで100回がセットされる(図7の変動回数の欄参照)。また上記規定ST回数には、確変状態または潜確状態への移行契機となる大当り(大当り11～15、17～19)の場合には65536回がセットされ、時短状態への移行契機となる大当り(大当り16、20)の場合には0回がセットされる。

20

【0172】

現在の遊技状態が確変状態である場合には、次のような遊技状態の移行制御が行われる。確変A～Cのいずれかである場合、特電回数カウンタおよび特図時短回数カウンタのうちいずれか一方のカウンタがゼロになった場合、電サボ有り状態が終了し、“確変状態(高確率・電サボ有り状態)”から“潜確状態(高確率・電サボ無し状態)”に移行制御される(図6中のラインL21、L22のルート参照)。ただし、上記規定ST回数がゼロになった場合には、特別図柄確変機能が終了される。この規定ST回数(65536回)がゼロになる状態では、既に特図時短回数カウンタ(100回)が終了されて電チューサボ

30

ト状態が終了しており、遊技状態は“潜確状態(高確率・電サボ無し状態)”に移行されている。この潜確状態において、特別図柄確変機能の作動が終了した場合には、大当り抽選確率が高確率から低確率に転落移行するため、“潜確状態(高確率・電サボ無し状態)”から“通常状態(低確率・電サボ無し状態)”に移行制御されることになる。なお実際には、大当り抽選(1/137の抽選確率)の関係上、規定ST回数到達による特図確変機能の作動終了可能性は実質的に不可能(ほぼ0%)である。以下、説明の便宜のために、確変状態または潜確状態に移行した後は、次回大当りまで、特別図柄確変機能の作動が終了しないものとして説明する(ST規定回数を無限回数とする)。

40

【0173】

また、現在の遊技状態が時短状態である場合には、次のような遊技状態の移行制御が行われる。時短状態中において、特電回数カウンタおよび特図時短回数カウンタのうちいずれか一方のカウンタがゼロになった場合(時短状態終了条件)、電サボ有り状態が終了し、遊技状態は“時短状態(低確率・電サボ有り状態)”から“通常状態(低確率・電サボ無し状態)”に移行制御される(図6中のラインL13 ラインL15、ラインL20のルート参照)。

【0174】

上記特電回数カウンタの値は、小当り遊技が一回実行される度に特電回数カウンタが1

50

減算され、また上記特図時短回数カウンタの値と規定ST回数カウンタの値は、図柄変動表示ゲームが1ゲーム消化される度に1減算されるようになっている。特電回数カウンタの減算タイミングは、特別電動役物の作動を契機に減算すればよく、小当り遊技の開始時～小当り遊技の終了時の任意のタイミングで実行することができる。

【0175】

また上記特図時短回数カウンタの値は、図柄変動表示ゲームの終了時（特図の変動経過時またはその後の確定表示時間経過時（たとえば、500ms経過時）に1減算して、減算後のカウンタ値がゼロか否かを判定する構成としてもよいが、同時変動タイプの遊技機の場合には、図柄変動表示ゲームの開始時に1減算して、減算後のカウンタ値がゼロか否かを判定する構成することが好ましい。その理由は、同時変動タイプの遊技機の場合、電サボ状態終了となる100回目の一方の図柄変動表示ゲーム中（特図変動中）に、101回目の他方の図柄変動表示ゲームが開始されてしまう場合があり、この場合、101回目の図柄変動表示ゲームが電サボ状態下の変動となってしまう、という不都合が生じるためである。

【0176】

図6の説明に戻り、確変状態（確変A～C）中は、既に説明したように、特図1用の右始動口33への入賞が頻発し、特図1側の図柄変動表示ゲーム1の実行が支配的になる。したがって、主に特図1側の小当りAまたは小当りBが当選し、非常に稀に特図2側の小当りCに当選することになるが、特図2側の図柄変動表示ゲーム2の実行された場合、小当りCに、1/1.14という非常に高い確率（超高確率）で当選することになる。この点に鑑み、すべての小当りを小当り規定回数のカウンタ対象とするのではなく、少なくとも高確率で当選しうる特図2側の小当りCをカウンタ対象外とすることが好ましい。そこで本実施形態では、特図1側の小当りAのカウンタ対象（昇格小当り種別）とし、それ以外の小当りB、Cは、カウンタ対象外（ハズレ小当り種別）としている（図7の小当りA～Cの備考欄参照）。つまり、小当りAによる小当り遊技の実行回数（特定の小当りによる特別変動入賞装置の作動回数）をカウンタ対象としている。勿論、カウンタ対象として、すべての小当り、または特図1側の小当りA、Bのみをカウンタ対象としてもよく、遊技性や出玉性能に応じて、適宜定めることができる。

【0177】

（確変A～Cに応じた利益状態について）

確変状態から潜確状態に移行される条件には、上記（ ）の小当り遊技の実行回数が小当り規定回数に達した場合の他、上記（ ）の特別図柄変動表示ゲームの実行回数（特図変動回数）が電サボ終了変動回数に達した場合も条件となっている。したがって、下記のような遊技性を作り出すことができる。以下、詳述する。

【0178】

確変A～Cのいずれの場合であっても、特別図柄の変動回数が「電サボ終了変動回数（ここでは、特図変動回数100回）」に達すれば、潜確状態に移行して、小当りラッシュに突入させることができる、一方、確変A～Cのそれぞれについて定めた「小当り規定回数（ここでは、小当り遊技の実行回数）」によっても、潜確状態に移行可能、小当りラッシュに突入させることができる。本実施形態では、確変Aの場合には「小当り遊技の実行回数1回（小当り1回当選）」、確変Bの場合には「小当り遊技の実行回数2回（小当り2回当選）」、確変Cの場合には「小当り遊技の実行回数3回（小当り3回当選）」という条件を満たした場合に、小当りラッシュ（潜確状態）に突入させることができる。この場合、小当りに当選した場合であっても遊技状態の移行制御が実行され、小当り当選時の遊技状態と小当り遊技終了後の内部遊技状態とが異なる遊技状態となる。

【0179】

したがって、現在の遊技状態が確変Aである場合には、小当りに1回当選しさえすれば潜確状態に移行させることができるので、確変状態の期間が無闇に長引くことなく、早いタイミングで小当りラッシュに突入させる可能性が高まり、多くの利益を享受するチャンスが生まれる。しかし現在の遊技状態が確変Bや確変Cの場合、特に確変Cの場合には、

小当りに3回も当選させなければならず、中々、小当りラッシュに突入できないケースが多発する。このため、確変状態の期間が長引いて、潜確状態移行前（電サポ終了条件を満たす前）に時短大当り（大当り16、20）に当選してしまって小当りラッシュに突入できないケースや、電サポ終了変動回数に到達して、漸く、小当りラッシュに突入する、というケースが頻発することが想定される。

#### 【0180】

これについて、図8のタイムチャートを用いて説明する。図8は、確変状態から潜確状態への移行形態の具体例を示したものであり、ここでは、通常状態中に確変Aへの移行契機となる大当り13に当選し、時短状態に転落することなく、大当り15に当選したケースを示している。なお図示の例では、電サポ終了変動回数到達前に小当りラッシュに突入するケース（潜確状態に移行するケース）を示している。

10

#### 【0181】

図8を参照して、大当り13による大当り遊技終了時に、大当り13に対応して、特電回数カウンタには「1回」、特図時短回数カウンタには「100回」、特図確変回数カウンタには「65536回」がセットされ、遊技状態が確変Aに移行される（時刻t51）。この確変A中は（時刻t51～t52）、主に、特図1側の図柄変動表示ゲーム1が実行され、遊技が進行していく。

#### 【0182】

本例では、時刻t52で、特図変動回数50回転目（50ゲーム目）に小当りAに当選したケースを示している。小当りAに当選すると、小当りAに係る小当り遊技が実行され（小当りによる特別電動役物＝作動状態1回目）、小当り遊技の実行を契機に、特電回数カウンタが1減算されて特電回数カウンタがゼロとなる。これにより、確変A中における電サポ終了条件（小当り遊技の実行回数＝小当り規定回数1回）が成立し、小当り遊技が終了した後に、遊技状態が、確変Aから潜確状態に移行されることになる（時刻t53）。すなわち、本ケースでは、51回転目から小当りラッシュに突入することになる。

20

#### 【0183】

その後、潜確状態に移行し、主に、特図2側の図柄変動表示ゲーム2の実行による遊技が進行していく（時刻t53～t54）。小当りラッシュ中は、小当りCが頻繁に当選し、小当りの連荘によって出玉を獲得することができる。この点で、小当りCは、小当り規定回数のカウント対象外であるが、小当りラッシュによる出玉獲得用の小当り種別として作用する。ここでは、潜確状態中の77回転目に（時刻t54）、確変Cへの移行契機となる大当り15に当選したケースを示している。大当り15に当選した場合、大当り15に対応して、特電回数カウンタには「3回」、特図時短回数カウンタには「100回」、特図確変回数カウンタには「65536回」がセットされ、遊技状態が確変Cに移行される（時刻t56）。

30

#### 【0184】

この確変C中は、主に、特図1側の図柄変動表示ゲーム1が実行され、遊技が進行していく（時刻t56～t59）。本例では、確変C中の20回転目（時刻t57）、50回転目（時刻t58）、98回転目（時刻t59）のそれぞれにおいて、小当りAに当選したケースを示している。ここでは、98回転目に電サポ終了条件（小当り遊技の実行回数＝小当り規定回数3回）が成立し、小当り遊技が終了した後に、遊技状態が、確変Cから潜確状態に移行されることになる（時刻t60）。すなわち、99回転目から小当りラッシュに突入することになる。なお、98ゲーム目の小当りが小当りBまたは小当りC（小当りラッシュ昇格とはならないハズレ小当り）であった場合、その小当り遊技終了後に遊技状態は潜確状態に移行されない。しかし、その後の99回転～100回転目の2ゲーム内で、小当りAまたは大当りに当選しなかった場合、特図時短回数カウンタがゼロに到達し、電サポ終了条件が満たし、遊技状態は潜確状態に移行される。

40

#### 【0185】

このように、確変Cでは、20回転目、50回転目で小当りAに2回も当選しているにもかかわらず、潜確状態に移行できず、98回転目（時刻t59）の3回の当選で、漸く

50

、潜確状態に昇格、つまり小当りラッシュに突入することになる。したがって、確変 A は確変 C よりもいち早く小当りラッシュに突入してその利益を享受できるが、確変 C では確変状態の期間が長引いてしまい、時短大当り（大当り 16、20）に当選して時短状態に転落する危険性が確変 A よりも格段に高まり、小当りラッシュの平均的な滞在期間が相対的に短くなる。この点で、確変 C や確変 B は、確変 A よりも利益状態が低くなる。特に顕著なのは、確変 A ～ 確変 C の規定 ST 回数が、特図確変機能の作動終了可能性が実質的に不可能な回数（65536 回）ではなく、規定 ST 回数到達可能な回数（たとえば、100 回や 150 回など）に設定される場合である。

#### 【0186】

たとえば、規定 ST 回数を 100 回とした場合、すなわち、特図変動回数が 100 回到達した場合に強制的に時短状態に転落するような構成では、この利益状態の差はより顕著に表れる。図 8 のケースで説明すれば、確変 A に当選した場合には、51 回転目～100 回転目までの最大 50 回転を消化するまで小当りラッシュによる利益を享受できるが、確変 C に当選した場合には、99 回転目～100 回転目の最大 2 回転分しか小当りラッシュの利益を享受することができない。したがって、確変状態のうち、確変 A ～ 確変 C のいずれかに移行するか（いずれの確変大当りに当選するのか）という点が、遊技者にとり最大の関心事の一つとなり、遊技の面白みを向上させることができる。また、従来の遊技機のように、単に、電サボ終了変動回数到達までゲームが消化されるのを待つのではなく、「小当り A」に如何に当選させることができるのか、という自力感を遊技者に与えることができ、遊技の単調さを解消することができる。

#### 【0187】

本実施形態によれば、遊技者に有利な遊技状態への移行が、従来とは異なり、特図変動回数（特図 1、2 の合計変動回数）および / または小当り当選に起因する特定事象の条件（たとえば、小当り当選回数、小当り図柄の停止回数、または小当り遊技の実行回数（小当りによる特別電動役物の作動回数）など）に基づき、移行条件を定め、同じ遊技状態であっても、電サボ終了条件を異なるものとするすることで、利益度合いが異なる遊技状態を作り出すことができるようになっている。これにより、有利度の高い遊技状態への移行条件の自由度が増して、面白味のある遊技機を提供することができる。ただし、電サボ終了条件について、有利度の高い遊技状態への移行条件として定めるのではなく、遊技機の特長（出玉性能や遊技性など）などに応じて、有利度の低い遊技状態への移行条件（たとえば、時短状態から通常状態への移行条件）として定めることもできる（後述の変形例 1～5 についても同様）。

#### 【0188】

（特図変動回数の変形例）

上記した実施形態では、電サボ終了条件の一つである電サボ終了変動回数が 1 種類（特図変動回数 100 回）の例について説明したが、本発明はこれに限らず、下記（チ）～（ヌ）の構成とすることができる。

#### 【0189】

（チ）複数種類の電サボ終了変動回数を設けることができる。たとえば、確変 A ～ C でそれぞれ異なる電サボ終了変動回数とすることができる。たとえば、確変 A ～ C で、30 回、50 回、100 回などである。また、確変 A ～ C のうち少なくとも 1 つが異なる回数（一部が異なる回数）とすることができる。たとえば、確変 A が 30 回、確変 B および確変 C が 50 回などである。

#### 【0190】

（大当り遊技の利益度合と電サボ終了条件の関係）

また、大当り遊技の利益度合と電サボ終了条件（電サボ終了変動回数、小当り規定回数、規定 ST 回数）とを関連付けて定めることができる。

#### 【0191】

（9-1：大当り遊技の利益度合と電サボ終了変動回数との関係）

たとえば、最大ラウンド数や最大開放時間などの違いにより利益度合について「大当り

10

20

30

40

50

15 (最大5R) < 大当たり14 (最大7R) < 大当たり13 (最大10R)」という関係を持たせた場合において(後述の(ル)~(ワ))についても同様)、電サボ終了変動回数について下記(リ)または(ヌ)のような関係とすることができる。

#### 【0192】

(リ)大当たり遊技の利益度合が相対的に高い大当たりほど、電サボ終了変動回数Mが相対的に少ない、という関係を持たせることができる。具体的には、「大当たり15 (M=100回) < 大当たり14 (M=50回) < 大当たり13 (M=30回)」という具合である。この場合、「大当たり遊技の利益度合が高いほど、小当たりラッシュに突入する条件が容易」、換言すれば、「大当たり遊技の利益度合が低いほど、小当たりラッシュに突入する条件が困難」という遊技性を作り出すことができる。この形態によれば、利益度が相対的に高い大当たり当選すれば、高い利益が得られるとともに小当たりラッシュ突入期待感が膨らみ、遊技者の遊技意欲の向上させることができる。

10

(ヌ)一方、上述の(リ)とは逆の関係性を持たせてもよい。すなわち、大当たり遊技の利益度合が相対的に低い大当たりほど、電サボ終了変動回数Mが相対的に少ない、という関係を持たせることができる。たとえば、「大当たり13 (M=100回) < 大当たり14 (M=50回) < 大当たり15 (M=30回)」という具合である。この場合、電サボ終了変動回数について「大当たり遊技の利益度合が低いほど、小当たりラッシュに突入する条件が容易」、換言すれば、「大当たり遊技の利益度合が高いほど、小当たりラッシュに突入する条件が困難」という遊技性を作り出すことができる。この形態によれば、利益度が低い大当たり当選してもがっかり感を与えることがなく、小当たりラッシュ突入への高い期待感を遊技者

20

#### 【0193】

(9-2:大当たり遊技の利益度合と小当たり規定回数(小当たり当選回数)との関係)

また、電サボ終了条件の一つである「小当たり規定回数」についても、上述の(リ)および(ヌ)と同事象のように構成することができる。具体的には、大当たり遊技の利益度合を上述の(リ)および(ヌ)のケースと同様の関係を持たせた場合において、小当たり規定回数について、下記(ル)または(ワ)のような関係とすることができる。

(ル)大当たり遊技の利益度合が相対的に高い大当たりほど、小当たり規定回数Nが相対的に少ない、という関係を持たせることができる。具体的には、「大当たり15 (N=1回) < 大当たり14 (N=2回) < 大当たり13 (N=3回)」という具合である。この場合、小当たり規定回数について「大当たり遊技の利益度合が高いほど、小当たりラッシュに突入する条件が容易」になり、上記(リ)と同様の作用効果を奏することができる。

30

(ワ)一方、上述の(ル)とは逆の関係性を持たせてもよい。すなわち、大当たり遊技の利益度合が相対的に低い大当たりほど、小当たり規定回数Nが相対的に少ない、という関係を持たせることができる。たとえば、「大当たり13 (N=1回) < 大当たり14 (N=2回) < 大当たり15 (N=3回)」という具合である。この場合、小当たり規定回数について「大当たり遊技の利益度合が低いほど、小当たりラッシュに突入する条件が容易」になり、上記(ヌ)と同様の作用効果を奏することができる。

#### 【0194】

(9-3:大当たり遊技の利益度合と規定ST回数との関係)

40

また本実施形態では、規定ST回数が、特図確変機能の作動終了可能性が実質的に不可能な回数(65536回)に設定し、次回大当たりまで、特別図柄確変機能の作動が終了しないものとして説明したが、規定ST回数到達可能な回数(たとえば、100回や150回など)に設定してもよい。この場合には、規定ST回数が遊技性に与える影響が大となり、規定ST回数も電サボ終了条件の一要因として考慮される。

#### 【0195】

規定ST回数到達可能な回数に設定する場合も、上記(リ)および(ヌ)と同事象のように構成することができる。具体的には、大当たり遊技の利益度合を上述の(リ)および(ヌ)のケースと同様の関係を持たせた場合において、規定ST回数について、下記(ワ)または(カ)のような関係とすることができる。

50



(ワ) 大当り遊技の利益度合が相対的に高い大当りほど、規定ST回数Xが相対的に少ない、という関係を持たせることができる。具体的には、「大当り15(X=100回)<大当り14(X=50回)<大当り13(X=30回)」という具合である。この場合、規定ST回数について“大当り遊技の利益度合が高いほど、小当りラッシュに突入する条件が容易”になり、上記(リ)や(ル)と同様の作用効果を奏することができる。

(カ) 一方、上述の(ワ)とは逆の関係性を持たせてもよい。すなわち、大当り遊技の利益度合が相対的に低い大当りほど、規定ST回数Xが相対的に少ない、という関係を持たせることができる。たとえば、「大当り13(X=100回)<大当り14(X=50回)<大当り15(X=30回)」という具合である。この場合、規定ST回数Yについて“大当り遊技の利益度合が低いほど、小当りラッシュに突入する条件が容易”になり、上記(ヌ)や(ヲ)と同様の作用効果を奏することができる。なお、規定ST回数に関し、特別図柄確変機能の作動契機となる大当り種別(確変大当り種別(大当り13~15)または潜確大当り種別(大当り11、12、17~18))に応じて、それぞれ異なる回数を定めてもよいし、少なくとも1つが異なる回数を定めてもよい。また、上記した実施形態例(リ)、(ル)、および(ワ)のうちいずれか2つを組合せることができる。また、上記した実施例(ヌ)、(ヲ)、および(カ)のうちいずれか2つを組合せることができる。

10

#### 【0196】

(時短状態の変形例)

また本実施形態では、時短状態として、大当り16または大当り20の当選を契機に移行する1種類の時短状態(時短回数100回)を有する例について説明したが、本発明はこれに限らず、複数種類の時短状態を設けることができる(後述の変形例1~5も同様)。たとえば、時短回数の異なる3種類の時短状態として、時短A、時短Bおよび時短C(たとえば、時短A~Cの時短回数が、30回、50回、100回など)設けることができる。この場合、時短状態の種類(時短A~C)に応じて、適宜、それぞれの時短状態への移行契機となる大当りを複数種類設けることができる。たとえば、時短A移行契機の大当り、時短B移行契機の大当り、時短C移行契機の大当りなどである(後述の変形例1~5についても同様)。

20

#### 【0197】

(本実施形態の変形例：図18~図19)

次に、図18~図19を参照して、上記した本実施形態の変形例1~6について説明する。

30

#### 【0198】

本実施形態では、図18(A)に示すように、特図変動回数と、小当りAによる小当り遊技の実行回数(特定の小当りによる特別変動入賞装置の作動回数)とを、電サボ終了条件(確変中潜確状態移行条件または時短状態終了条件)として採用した形態について説明した。しかし本発明はこれに限らず、種々の条件を採用することができる。以下に説明する変形例1~5についても、上記実施形態と同様の作用効果を奏することができる。

#### 【0199】

[変形例1：図18(B)]

図18(B)に変形例1を示す。この図18(B)に示す変形例1が本実施形態と異なる点は、第1小当りによる上特別変動入賞装置42の作動回数(第1の特別電動役物の作動回数)と、第2小当りによる下特別変動入賞装置52の作動回数(第2の特別電動役物の作動回数)とが、電サボ終了条件として定められている点である。

40

#### 【0200】

この変形例1の場合、たとえば、下特別変動入賞装置52を作動させる特図1側の小当りA、小当りB、特図2側の小当りCの他、特図1側に上特別変動入賞装置42を作動させる小当りD(本変形例用の新たな小当り種別)を設けた形態となっている。端的に言えば、下特別変動入賞装置52を作動させる小当りA~Cのすべてをカウント対象とするとともに、上特別変動入賞装置42を作動させる小当りDをカウント対象とした形態となっ

50

ている。本例では、上特別変動入賞装置 4 2 の作動回数（第 1 特電作動回数）については 1 種類の小当り D だけをカウント対象とし、電サボ終了条件となる下特別変動入賞装置 5 2 の作動回数（第 2 特電作動回数）については 3 種類の小当り A ~ C をカウント対象としているため、下特別変動入賞装置 5 2 の作動回数の方が、上特別変動入賞装置 4 2 の作動回数よりも多い回数（ここでは 10 倍の回数）としている。また、小当り A ~ D のうち、いずれの小当りを上特別変動入賞装置 4 2 の作動対象とするか、下特別変動入賞装置 5 2 の作動対象とするかについて適宜定めることができる。また、小当りの種類についても特に制限はなく、少なくとも、上特別変動入賞装置 4 2 を作動対象とする第 1 小当り種別と、下特別変動入賞装置 5 2 を作動対象とする第 2 小当り種別とを設ければよい。また、この第 1 小当り種別の種類数、第 2 小当り種別の種類数、その当選確率および / または図柄抽選率も特に限定されない。また、特別変動入賞装置 4 2、5 2 の作動回数を監視するカウンタは適宜設ければよい。また、電サボ終了変動回数が確変 A ~ C および時短状態で同一回数（100 回）となっているが本発明はこれに限らず、各遊技状態でそれぞれ異なる回数としてもよいし、少なくとも 1 の遊技状態が異なる回数としてもよい（後述の変形例 2 ~ 3 も同様）。

10

#### 【0201】

[ 変形例 2 : 図 18 ( C ) ]

次に図 18 ( C ) を参照して、変形例 2 について説明する。この図 18 ( C ) に示す変形例 2 は、少なくとも第 1 小当りと第 2 小当りがあり、第 1 小当りと第 2 小当りとで、その小当り遊技の動作態様（特別変動入賞装置の動作態様）が異なる、すなわち、第 1 小当りと第 2 小当りとで、大入賞口の開閉動作パターンが異なる小当り遊技を実行可能な構成を持つ遊技機に好適の実施形態である。また、第 1 小当りと第 2 小当りとで作動対象とする特別変動入賞装置は同じものとする。

20

#### 【0202】

本変形例 2 は、たとえば、小当り A の場合には、下特別変動入賞装置 5 2 を動作パターン A（たとえば、開放時間 1 . 8 秒）で作動させ、小当り B または小当り C の場合には、下特別変動入賞装置 5 2 を動作パターン B（たとえば、開放時間 1 . 7 秒）で作動させることを前提とし、特別変動入賞装置が動作パターン A で作動した回数と、特別変動入賞装置が動作パターン B で作動した回数とに基づき、電サボ有り状態を終了させる形態となっている。なお、動作パターン A による作動回数および動作パターン B による作動回数のいずれも特に制限はなく、その回数は適宜定めることができる。また、動作パターン A による作動回数を監視するカウンタや、動作パターン B による作動回数を監視するカウンタは、適宜設ければよい。

30

#### 【0203】

[ 変形例 3 : 図 19 ( D ) ]

次に図 19 を参照して、変形例 3 について説明する。この図 19 ( D ) に示す変形例 3 は、単純に、特図の変動回数を電サボ終了条件として定めた例である。本例の場合は、特図 1 の変動回数と特図 2 の変動回数の合計変動回数と、特図 1 または特図 2 の変動回数のいずれか一方（本例では、特図 2 の変動回数としている）とに基づき、電サボ状態を終了させる形態となっている。図示の例では、たとえば、確変 A 中では、特図 1 側の変動回数が 100 回に達すると電サボが終了されるが、特図 2 側の変動回数がそれよりも少ない 10 回に達すると電サボが終了されて、潜確状態に移行することができる。確変状態中は、主に特図 1 側の図柄変動表示ゲーム 1 が実行されるが、特図 2 側の図柄変動表示ゲーム 2 の可能性もゼロではない。本変形例の場合、特図 2 側の図柄変動表示ゲーム 2 の実行回数が小当りラッシュへの突入契機となりうるため、確変状態中の特図 1 側の図柄変動表示ゲーム 1 が単なる消化遊技の様相を呈してしまうことを防止することができる。なお、上記合計変動回数と特図 2（または特図 1）の変動回数は特に制限はなく、適宜定めることができる。また、図示では、電サボ終了変動回数となる「特図 2 の変動回数」が各遊技状態でそれぞれ異なる回数となっているが本発明はこれに限らず、少なくとも 1 の遊技状態が異なる回数であってもよい（たとえば、確変 A は 50 回、確変 B ~ C が同一回数の 100

40

50

回など)。また、特図 2 の変動回数(特図 1 の変動回数)を監視するカウンタは、適宜設ければよい。

【0204】

[変形例 4 : 図 19 (E)]

次に図 19 (E)を参照して、変形例 4 について説明する。この図 19 (E)に示す変形例 4 は、変形例 3 の特図 2 の変動回数が、普通図柄の変動回数(普通変動回数)に置き換わった形態となっている。この変形例 4 の場合、特別図柄の変動回数だけでなく、普通図柄の変動回数によっても電サボ状態が終了する場合がある。なお図示では、普通図柄の変動回数が一部の遊技状態(本例では、確変 C と時短状態)とで同一回数となっているが本発明はこれに限らず、各遊技状態でそれぞれ異なる回数としてもよいし、少なくとも 1 の遊技状態が異なる回数としてもよい。また、普通図柄の変動回数を監視するカウンタは、適宜設ければよい。また、特図 1 の変動回数と特図 2 の変動回数の合計変動回数は特に制限はなく、適宜定めることができる。

10

【0205】

[変形例 5 : 図 19 (F)]

次に図 19 (F)を参照して、変形例 5 について説明する。この図 19 (F)に示す変形例 5 は、変形例 3 の特図 2 の変動回数が普通変動入賞装置の作動回数、すなわち、普電開放遊技の実行回数に置き換わった形態となっている。この変形例 5 の場合、特別図柄の変動回数だけでなく、普電開放遊技の実行回数によっても電サボ状態が終了する場合がある。なお図示では、普電開放遊技の実行回数が一部の遊技状態(本例では、確変 C と時短状態)で同一回数となっているが、本発明はこれに限らず、各遊技状態でそれぞれ異なる回数としてもよいし、少なくとも 1 の遊技状態が異なる回数としてもよい。また、普電開放遊技の実行回数を監視するカウンタは、適宜設ければよい。また、特図 1 の変動回数と特図 2 の変動回数の合計変動回数は特に制限はなく、適宜定めることができる。

20

【0206】

なお、本実施形態と変形例 1 ~ 5 を含む各変形例について、特図変動回数および小当り規定回数を電サボ終了条件として説明したが本発明はこれに限らず、特図変動回数および小当り規定回数の少なくともいずれか一方のみを電サボ終了条件として定めてもよい。

【0207】

(確変状態、潜確状態、時短状態への移行に関する遊技フロー : 図 9)

30

上記したように、本実施形態では、所定の電サボ終了条件を満たすと、確変状態から潜確状態に昇格移行して、相対的に有利度の高い小当りラッシュが発生する。このように、遊技状態の昇格移行に関連して、遊技者の遊技興趣を盛り上げるべく、本実施形態では遊技状況に応じて、小当りラッシュの突入に自力感が出るような様々な演出が現出されるようになっている。以下、図 9 を用いて、確変状態に関連する演出態様を中心に、本実施形態に係る演出態様について説明する。

【0208】

図 9 は、破線で囲むことにより、遊技状態を、左側の「確変状態」と、右寄りの「当り遊技中」と、右側の「潜確状態」とに分けて示している。「確変状態」のブロックは、確変突入演出(F1)、変動中(F2、F3、F4)、停止中(F5 ~ F9)のブロックに分かれている。また「当り遊技中」のブロックは、超ビッグボーナス(F10)、第 2 バトルボーナス(F11) 成功演出・失敗演出(F13、F14)、電サボ終了条件についての条件成立時演出(F15)、条件未成立時演出(F16)を含んでいる。F20 は潜確状態を示すブロックであるが、ここでは、大当り中のエンディング演出の一環として現出されるものである。

40

【0209】

以下では、通常状態中に確変大当りに当選し、その大当り遊技終了後のエンディング演出が開始された時点から説明する。図 9 において、F1 は、「確変突入演出」を示す。この確変突入演出(F1)は、確変大当りによる大当り遊技終了時のエンディング演出の一環として現出され、確変状態移行を報知する演出内容となっている。

50

## 【0210】

このF1の確変突入演出は、確変A移行契機の大当たり13、確変B移行契機の大当たり14、確変C移行契機の大当たり15、19に当選した場合に現出される。このF1の確変突入演出は、図示のように、「エネルギーを貯める！」のメッセージと、キャラクタと、充填率の段階を示す3つの空領域がすべて空（未充電：空白）の充電池画像とを含む画像表示演出（充電演出）となっている。この充電演出による充電池画像は、確変状態中にも表示され（F2参照）、小当たりAに当選する毎に、エネルギーの充電段階がアップしていく、という演出態様（小当たり当選回数報知演出）となっている。この充電演出における充電段階により、現在の残余小当たり規定回数（小当たりAに何回当選したのか）が報知されるようになっている（後述のF15、F16）。確変状態から潜確状態への昇格移行条件を満たした場合は、後述の「全充電完了演出（3つの充電領域が緑色）」（F15）が表示され、小当たりラッシュ突入する旨が報知される。なお図示はしていないが、潜確状態昇格移行までの残りの電サボ終了変動回数を報知するカウントダウン表示（残余電サボ終了変動回数報知演出）も上述の充電演出（充電池画像）とともに、所定の表示領域に表示されるようになっている。

10

## 【0211】

既に説明したように確変状態中は、専ら特図1側の図柄変動表示ゲーム1を実行しながら遊技が進行していく。図柄変動表示ゲーム1が開始されると（ラインL30）、装飾図柄の変動表示が開始される（F2）。図柄変動表示ゲーム中（変動中）には、大当たり抽選の結果に応じて、ラインL31とラインL32のルートに分かれる。ラインL31は、大当たり（ここでは、特図1側の大当たり11、大当たり12～15、16とする）または小当たりAに当選した場合のルートであり、ラインL32は、ハズレまたは小当たりBに当選した場合のルートである。

20

## 【0212】

（ハズレまたは小当たりBに当選した場合：ラインL32のルート）

ハズレまたは小当たりBに当選した場合は、ラインL32のルートとなり、装飾図柄がハズレの組合せ（ハズレ図柄）で停止し、今回の図柄変動表示ゲームは終了となる（F9）。本実施形態では、小当たりBは小当たり規定回数のカウント対象でないため、演出上は、ハズレと同じ「ハズレ報知」を行うようにしている。なお、ハズレおよび小当たりBに当選しても遊技状態の移行はしないため、ハズレの場合には図柄変動表示ゲームの終了後、小当たりBの場合には小当たり遊技の終了後、そのまま確変状態が継続される。このとき、特図1作動保留球があれば、その保留を消費して、新たな図柄変動表示ゲームが開始される（ラインL41、F2）。

30

## 【0213】

（大当たりまたは小当たりAに当選した場合：ラインL31のルート）

大当たりまたは小当たりAに当選した場合、ラインL31のルートとなる。ここで、本例では、当選種別に応じて、ゲーム中の演出シナリオが異なるようになっている。大当たり11、大当たり12～15、または小当たりAのいずれかに当選した場合には、たとえば、予告演出として、リーチになるか否かを煽る「テンパイ煽り」とともに、リーチ演出が現出され（図中に「1 1」のF3）、このリーチ演出中に、遊技者参加型の「ボタン予告演出（F4）」が現出され、遊技者が演出ボタン13を押すとゲーム結果が表示されるという演出シナリオとなっている（ラインL34のルート）。一方、大当たり16または小当たりBに当選した場合には、たとえば、上記テンパイ煽り（F3）とともにリーチ演出が現出されるが、遊技者参加型演出（F4）は現出されることなく、ゲーム結果が表示される（ラインL353A、L33Bのルート）。

40

## 【0214】

（大当たり11（潜確大当たり）に当選した場合）

大当たり11に当選した場合には、装飾図柄が図柄揃い「777」で停止表示されて、大当たり遊技として「超ビッグボーナス」が行われる（ラインL36、F10）。この超ビッグボーナスでは、「小当たりラッシュ」への移行確定を祝福する祝福演出（潜確移行確定報

50

知演出)や、エンディング演出で、潜確状態移行を報知する「小当りラッシュ突入表示演出(潜確突入演出)」が現出される(ラインL50 F20)。小当りラッシュ突入表示演出では、「Alian Abduction Rush」のメッセージとともに宇宙人画像が表示される。

#### 【0215】

(大当り12~15(潜確大当りまたは確変大当り)に当選した場合)

大当り12(潜確大当り)、大当り13~15(確変大当り)のいずれかに当選した場合には、装飾図柄が「奇数図柄揃い(777以外)」で停止表示される(ラインL35B、F6)。ここで、大当り12~15には潜確大当りと確変大当りとが含まれているが、演出上は、これらを区別せず、いずれの大当りの場合も「奇数図柄揃い(たとえば、「111」)」が表示される。奇数図柄揃いで図柄が停止すると、大当り遊技として第2バトルボーナスが行われる(ラインL37、F11)。この第2バトルボーナスは、上記第1バトルボーナスと同じく、所定のバトル演出が現出される。潜確大当りの大当り12に当選した場合には、バトル演出の演出結果として、「成功演出(ラインL51、F13)」と上記「潜確突入演出(F20)」とが現出され、大当り遊技後は、潜確状態に移行される。しかし確変大当りの大当り13~15に当選した場合には、バトル演出の演出結果として、「失敗演出(ラインL52、F14)」と「確変突入演出(F1)」とが現出され、大当り13の場合は確変Aに、大当り14の場合は確変Bに、大当り15の場合は確変Cにそれぞれ移行される(ラインL54)。

10

20

#### 【0216】

(小当りAに当選した場合)

次に、小当りAに当選した場合について説明する。図9では、図を判り良くするため、1つの小当りAを、F7aとF7bに分けて描いてある。小当りAに当選した場合は、遊技者参加型演出(F4)が現出される場合と、遊技者参加型演出(F4)が現出されない場合とがある(ラインL35C、L33A)。小当りAに当選した場合には、装飾図柄の左中右の図柄のうち、中図柄に“充電機”を模した特殊図柄を含む図柄揃い(特殊図柄揃い)が表示される(ラインL35C F7a、ラインL33A F7b)。これにより、小当りラッシュの昇格に一步近づいたことが遊技者に報知されることになる。

30

#### 【0217】

上記「特殊図柄揃い」が停止表示した後、小当りAによる小当り遊技が実行される(ラインL38、ラインL39)。このとき、電サボ終了条件が成立しているか否か(本実施例の場合は電サボ終了条件を達成もしくはクリアしているか否か)、つまり、小当り規定回数Nに到達しているか否かにより、「条件成立時演出(F15)」または「条件未成立時演出(F16)」のいずれかの演出が現出される。

#### 【0218】

電サボ終了条件が成立している場合(小当り回数が規定回数Nに到達している場合)、ラインL39AからF15に進み、小当り遊技中における当り中演出において、条件成立時演出(F15)が現出される。条件成立時演出では、充電機の充填が完了して「充填完了! ミッションクリア!」メッセージとともに、3つの空領域がすべて緑色に変化した(充填率100%)の充電機画像を含む「全充電完了演出」が現出される。これにより、潜確状態に昇格移行されることが報知される。そして、小当り遊技の終了後、遊技状態が潜確状態に昇格移行され、小当りラッシュに突入する。

40

#### 【0219】

一方、電サボ終了条件が成立していない場合(小当り回数が規定回数Nに到達していない場合)、ラインL39BからF16に進み、小当り遊技中における当り中演出において、条件未成立時演出(F16)が現出される。条件未成立時演出では、充電機の充填が不十分であり、「エネルギーを充填中!」メッセージとともに、充填率の段階が1段階上がる演出(全充電未完了演出)が現出される。たとえば、充填率ゼロの段階で小当りAに当選した場合、図示のように、左中右の空領域のうち、右の空領域が緑色に変化し(充填1段階目完了表示)、小当りAに最大であと2回当選しさえすれば、小当りラッシュに昇格

50

可能であることが報知される。これにより、遊技者は、小当り A 当選に向けての遊技意欲が増し、さらなる小当り A の当選を願いながら遊技に興じることになる。そして、小当り遊技の終了後は、確変状態のまま継続されて、特図 1 作動保留球がある場合、新たな図柄変動表示ゲームが開始されることとなる（ライン L 5 6、F 2）。また本例の場合、条件未成立時演出（F 1 6）が現出された後は、液晶画面の所定領域に、上述の「充填 1 段階目完了状態を示す充電池画像」が表示される。この充電池画像は、図柄変動表示ゲーム中であるか否かによらず、現在の充電段階（残余小当り規定回数情報）が表示されるようになっている（ただし、客待ち演出中のデモ画面中は、一時的に表示が中断される）。本実施形態では、図柄変動表示ゲーム中でなくとも充電池演出が表示されるため、残余小当り規定回数を遊技者が容易に確認することができるようになっている。また時短状態中も、上記小当り当選回数報知演出を現出することができる。小当り当選回数報知演出を時短状態で表示する場合、確変状態と同じ充電池を表示してもよいし、異なる小当り当選回数報知演出としてもよい。

10

20

30

40

50

#### 【0220】

（大当り 1 6（時短大当り）に当選した場合）

時短大当りの大当り 1 6 に当選した場合には、装飾図柄が「偶数図柄揃い（たとえば、「4 4 4」）」で停止表示されて（ライン L 3 3 B、F 8）、「ノーマルボーナス」が行われる（ライン L 4 0、F 1 2）。このノーマルボーナスでは、上記第 1 バトルボーナスや第 2 バトルボーナスとは異なり、バトル演出が現出されずに、時短状態への移行を報知する演出（時短突入演出）が現出される。そして、大当り遊技後の終了後は、時短状態に移行される（ライン L 5 7）。

#### 【0221】

このように、大当り種別や小当り種別に応じた当り中演出が実行されるようになっており、特に、小当り規定回数のカウント対象の小当り種別（本例では、小当り A）に当選した場合には、電サポ終了条件が満たされているか否かに応じた特定演出（F 1 5、F 1 6）が現出される。これにより遊技者は、潜確状態への移行（超ビッグボーナス中演出、第 2 バトル中ボーナスの成功演出、小当り遊技中の条件成立時演出）に歓喜を感じ、確変状態への再突入や時短状態への突入（第 2 バトル中ボーナスの失敗演出、ノーマルボーナス中演出）でがっかり感を覚えるが、確変状態に再突入した場合には、充電池画像に表示される充填率を見ながら、次の小当り A 当選への意欲に燃えることができる。

#### 【0222】

なお上記図 9 では、充電池画像による充電段階表示により、残り小当り規定回数が報知される演出例について説明したが本発明はこれに限らず、充電池画像自体を表示しないなどにより、演出上、残り小当り規定回数を不明確（秘匿状態）となるようにしてもよい。

#### 【0223】

（出玉性能に関する法的要請と出玉の時速）

ところで、近年では、射幸心を煽ることを適度に抑制するため、法的要請により、遊技機の出玉性能について規制が設けられている。たとえば、上記型式試験に係る短期試験（1 時間）による短時間出玉が「3 0 0 %」から「2 2 0 %」に制限される。この規制は出玉性能に影響し、遵守すると出玉の「時速」が従来の 2 / 3 程度の出玉性能までダウンしう。たとえば現行の 1 0 0 0 0 玉 / h が、規制後は 6 6 0 0 玉 / h 程度までダウンする。そこで、上記規制の下で、この出玉の時速を上げる工夫が求められる。

#### 【0224】

出玉の時速を上げる工夫としては、小当りラッシュ（大当りなし）で 1 0 0 玉 / 分（6 6 0 0 / h）程度の出玉性能を作り出せれば、短時間出玉の要請をほぼクリアしつつ、出玉時速を上げられたことになる。しかし、本実施形態のような電チューサポート状態の特性を利用したパチンコ遊技機（小当りラッシュ搭載機）や一般的な確変機（確変状態・時短状態搭載機）では、大当りに当選する確率をゼロにすることが難しい。ゼロにしてしまうと、パチンコ機特有の電チューサポート状態や確率変動などの発生までが実現不能になってしまうからである。

## 【0225】

上記課題を解決する手段としては、次の2つがある。

(i) 第1は、大当たりしても出玉はほぼ取れない仕様とする。

(ii) 第2は、大当たりした場合、大当たり遊技に係る大入賞口（特別変動入賞装置42、52）の開閉動作態様を、小当りラッシュの仕様と同一または類似した動作態様に制御することで、小当りラッシュの一部のように見せる。たとえば、「小当り当選時の図柄変動表示ゲーム+小当り遊技実行」という小当り当選時に係る遊技動作と、大当たり遊技の一部の期間に係る遊技動作とをできるだけ同じ動作態様に近づけることにより、大当たり中を小当りラッシュ（小当りの連荘中）のように見せる。

## 【0226】

上記(i)(ii)の点を考慮した場合、小当りラッシュ中の仕様として、たとえば、小当り当選時（本実施形態では、小当りC）の図柄変動表示ゲームの実行期間が3.0秒（変動時間2.5秒+確定表示時間0.5秒）、小当り遊技時の大入賞口の開放時間（疑似的なラウンド遊技における大入賞口の開閉パターン）が1.5秒とした場合、小当りの連荘時の大入賞口の開閉動作態様は「3.0秒の閉状態期間と1.5秒の開状態期間」とが繰り返し実行されているような見え方となる。そして、大当たり遊技中（たとえば、大当たり17による大当たり遊技）には、この開閉動作態様と同一または類似する動作態様となるように、ラウンド遊技中の大入賞口の開放時間1.5秒（1回のラウンド遊技における大入賞口の開閉パターン）、大入賞口の閉鎖時間3.0秒（ラウンド間インターバル時間）の動作を複数回（最大ラウンド数まで）繰り返すという制御を行うように構成する。たとえば「大当たり遊技中の一のラウンド遊技と、その次のラウンド遊技までのラウンド間インターバルとを含めた期間」と、「小当り当選時の変動パターンに係る変動時間と小当り遊技中」とを、同一または類似（略同一）の動作態様となるように制御する。好ましくは、上述の「小当り当選時の変動パターンに係る変動時間」は、確定表示時間を含む「図柄変動表示ゲームの実行期間」である。またここでいう「小当り遊技中」は、少なくとも小当り遊技に係る開閉動作遊技中の期間であり、好ましくは、少なくとも当該開閉動作遊技が終了するまでの期間である。

## 【0227】

このように構成すると、たとえば、小当りラッシュ中に1または複数回の大当たり遊技が介在したとしても（大当たり遊技と小当りとが連続的に発生するケース）、その大当たり遊技による出玉は、小当りが連荘した際の出玉と同じになるため、出玉推移グラフで極端な上下動が発生せず、小当りラッシュ（潜確状態）での遊技を通じて、出玉性能について、右肩上がりに出玉がゆっくり増加する状況（遊技性）を作り出すことができる。つまり、法的要請に基づく「短期試験（1時間）による短時間出玉220%」という制約を守りつつ、出玉の速度を上げた高速状態で、潜確状態が終了するまでの比較的長期間にわたる遊技期間で逐次出玉を貯めて行き、多くの出玉を獲得することができる。また、演出的に大当たり遊技の遊技動作態様を小当りの連荘時の遊技動作態様のように見せかける工夫をすれば、内部的には大当たり遊技中であっても、小当りラッシュ（小当り遊技の連荘、潜確状態）中であるかのように装うこともできる（これについての詳細は、図11A～図11Cにおいて後述する）。この場合、遊技者に対して「小当りラッシュがまだまだ継続している！」「出玉をもっと増やせるかも?!」という期待感を持たせることができ、斯様な点で上記構成は、単純に大当たりでの出玉を少なくする（たとえば、ラウンド遊技の大入賞口の開放時間を入賞困難な極短時間（100ms）の開放とする）よりも、小当りラッシュの面白みを向上させる点においても好適であるといえる。

## 【0228】

（潜確状態における小当り遊技中または大当たり遊技中のタイムチャート：図10）

次に図10を参照して、潜確状態中（小当りラッシュ中）における大当たり遊技の動作態様と、小当り遊技の動作態様の関係について詳細に説明する。

## 【0229】

図10(A)は、潜確状態中に特図2側の大当たり抽選で「小当りC」に連続当選した場

合における遊技動作態様の推移を示すタイムチャートであり、図10(B)は、潜確状態中に特図2側の大当り抽選で潜確大当りの「大当り17」と「小当りC」とに連続当選した場合における遊技動作態様の推移を示すタイムチャートである。

#### 【0230】

この「大当り17」は、その大当り遊技における下大入賞口50の開閉動作を、小当りラッシュ（小当りの連荘動作）のように見せるために、少なくとも下記（イ）～（ロ）の特徴を持つ特殊な大当りとなっている。

（イ）小当り遊技により開放される大入賞口と同じ大入賞口（下大入賞口50）を開閉制御する。

（ロ）1回のラウンド遊技の大入賞口の開放パターンと、小当り遊技における大入賞口の開閉パターン（疑似的なラウンド遊技の大入賞口の開放パターン）とが、同一または略同一である。

（ハ）ラウンド間INT期間（ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖期間）が、少なくとも「小当り当選時の変動パターンに係る変動時間（変動表示期間）」と同一または略同一の時間幅である。好ましくは、確定表示時間（0.5秒）を含む図柄変動表示ゲームの実行期間と同一または略同一の時間幅である。いずれにしてもラウンド間INTを大幅に超えない時間幅（秒単位で超えない時間幅）である。なお、小当り遊技に係る開始INTおよび/または終了INTが介在する場合には、これら期間も考慮して定めることが好ましい（後述の図10参照）。これにより、たとえば、小当りCが連続して当選した場合における下大入賞口50（開放扉52b）の開閉動作態様と、連続するラウンド遊技（大当り17）が実行された場合における下大入賞口50（開放扉52b）の開閉動作態様とが同一または類似となるように構成することが可能である。

#### 【0231】

ここで「略同一の時間」とは、本発明の目的を達しうる時間差（比較対象となる一の時間または期間と、他の時間または期間との時間幅の差）であれば特に限定はないが、視認による識別が比較的困難となる時間差、たとえば、時間差がミリ秒（ms）オーダーであることが好ましい。具体的には、（ア）「小当りC当選時の変動時間 $\pm 1\text{ms} \sim 1000\text{ms}$ （または $1000\text{ms}$ 未満）＝大当り17当選時の変動時間」の関係であるが、好ましくは変動時間差が、（サ） $\pm 500\text{ms}$ 以内（視認による識別が困難な時間差）が好ましく、より好ましくは（キ） $\pm 100\text{ms}$ 以内（視認による識別が非常に困難な時間差）、さらに好ましくは（ユ） $\pm 10\text{ms}$ 以内（視認による判断が極めて困難な時間差）である。 $\pm 1 \sim$ 数ms程度（ $\pm 1 \sim 2, 3\text{ms}$ 程度）にすれば、視認による判断がほぼ不可能な時間差となる。この関係については、上記した「1回のラウンド遊技（この実施形態では、大当り17）の大入賞口の最大開放時間」と「小当り遊技（この実施形態では、小当りC）における大入賞口の最大開放時間」との関係や、「ラウンド間INT」と「小当り当選時の変動パターンに係る変動時間」との関係などについて“略同一の時間”と称する場合についても同様であり、上述した変動時間差のケースと同事象のように、双方の時間の差をミリ秒オーダーの範囲内（上述の（ア）～（ユ）と同様の範囲内）に定めることが好ましい。したがって本明細書中で、演出や時間（期間）や役物の動作態様などの遊技動作態様について、一のものとは別のものが「略同一」とあると称する場合、完全同一を意味するものではなく、一般的な遊技者（僅かな事象の差異を識別しうる熟練者ではなく、通常の遊技者を指す）が視認による識別が困難な態様、または、同じものであると認識できる程度に似ているの意で用いるが、「類似」と称する場合も、この「略同一」と同じ意で用いる場合がある。たとえば、小当りが連続当選した場合において、其の連続当選に係る図柄変動表示ゲームから小当り遊技に跨る或る遊技期間の下大入賞口50の開放状態（開状態）と閉鎖状態（閉状態）の一連の開閉動作と、大当り遊技の連続するラウンド遊技（連続するラウンド間INTでもよい）に係る下大入賞口50の開状態と閉状態の一連の開閉動作とを比較した場合、開放扉52bの機械的動作が視認による識別が困難な態様、または同じものであると認識できる程度に似ていれば、本明細書では、相互に「類似」または「略同一」の動作態様の概念に含まれる。また、たとえば、下大入賞口5



0の開閉動作態様に関し、小当り連続当選時の「閉状態A(図柄変動中) 開状態B(開閉動作遊技) 閉状態A 開状態B・・・」と、大当り遊技の連続するラウンド遊技間の「開状態C(ラウンド遊技) 閉状態D(ラウンド間INT) 開状態C 閉状態D・・・」とを比較した場合、その一部の期間、たとえば「閉状態A(図柄変動中) 開状態B(開閉動作遊技)」と「閉状態D(ラウンド間INT) 開状態C」とを比較した場合に、これらが類似の関係であれば、小当り連続当選時の下大入賞口50の開閉動作態様と、大当り遊技(この例では、連続するラウンド遊技間)の下大入賞口50の開閉動作態様とが、遊技進行上、同じ態様であると認識可能であり、よってこれらは互いに「類似」の関係といえる(たとえば、図10(A)(B)参照)。

#### 【0232】

また演出態様について、一のものとの他のもとのが「類似」または「略同一」であると称する場合、演出の一部が異なるが、その違いを知る者でなければ、互いに同じ演出態様であると認識してしまう程度に似ている演出態様を含む概念である。代表例としては、たとえば、一の画像表示演出と他の画像表示演出において、一部のオブジェクト表示の有無、色彩(色要素(色相、明度、彩度))、模様、形状、大きさ、および動的表示(アニメーション画像)/静的表示などのうち、少なくとも1つが異なるが、その他の表示が共通しているために、その異なる点を見なければ、遊技者が同じ演出と認識してしまう程度に似ているケースである(たとえば、後述の図11B~図11C等参照)。なお、「類似する色」としては、たとえば、色相環が、マンセル表色系、オストワルト表色系、または日本色研配色体系(PCCS)などの色相環において、色相差が1の隣接色相配色であることが好ましい。

#### 【0233】

以下に述べる図10、図11A~図11Cの説明においては、本発明の理解を容易なものとするために、特図2作動保留球が最大保留記憶数の4個分、常に保留記憶された状態で遊技が進行していくものとして説明する。また、大当り抽選では、特に断りのない限り、特図2側の小当りCまたは大当り17が当選するものとして説明する。また図10、図11A~図11Cにおいては、説明の便宜のために、「小当りC」を小当り、「大当り17」を大当りと略す場合がある。

#### 【0234】

図10(A)を参照して、潜確状態中、特図2側の大当り抽選で小当りCに当選すると、小当りC当選に係る図柄変動表示ゲーム(小当り変動)が開始され、特図2が2.5秒間変動表示した後(時刻t0~t1)、0.5秒間の確定表示時間の経過を待って(時刻t1~t2)、小当り遊技が開始される。ここでは、特図2に係る潜確状態時の小当りC当選時の変動パターンとして、2.5秒の変動時間を有する変動パターンだけが選択されるケースを例示してある。なお、ハズレ変動パターン(通常変動パターン)は、小当りC当選時と同一の変動時間に定めてもよいが、遊技をテンポよく進ませるために、2.5秒よりも短時間(たとえば、1秒)とすることが好ましい。また、大当りを小当りラッシュ中の一部のように見せるために、図10(B)で後述する大当り17当選時の変動時間も、小当り当選時の変動時間と同一または略同一とすることが好ましい。なお図10の例では、潜確状態中における小当り当選時と大当り17当選時の変動パターンとを、同一変動時間の2.5秒であるとして説明する。

#### 【0235】

(小当りCの当選時または大当り17の当選時に係る変動パターンについて)

なお、潜確状態中において、小当りCの当選時または大当り17の当選時には、共通の変動パターンが選択される構成としてもよいし、小当りC当選時の変動パターンと、大当り17当選時の変動パターンとは別個独立したものであるが、同一または略同一の変動時間を定めた変動パターンが選択される構成としてもよい。また、小当りC当選時の変動パターンまたは大当り17当選時の変動パターンは1種類だけ定めてもよいし、複数種類定めてもよい。また、当該変動パターン種別は、通常変動パターンであることが好ましいが、少なくとも1種の「リーチ変動パターンおよび/または疑似連有り変動パターン」を含

10

20

30

40

50

んでもよい。また、小当りC当選時の変動パターンは、変動時間の異なる複数種類の変動パターンを定めてもよいが、その半数以上は、ラウンド間INTと同一または略同一の時間幅に定めることが好ましい。いずれにしても、小当りCの当選時または大当り17の当選時には、少なくとも同一の変動時間または略同一の変動時間を有する変動パターンであることが好ましい。

#### 【0236】

図10(A)の説明に戻る。小当り遊技中は、「小当り中フラグ」がON状態にセットされる(時刻t2~t5)。この小当り中フラグは、小当り遊技中であるか否かを指定するフラグで、当該フラグがON状態(5AH)である場合には小当り遊技中である旨を指定し、当該フラグがOFF状態(00H)である場合には小当り遊技中ではない旨を指定する。小当り遊技の各遊技期間は、既に説明した通り、0.1秒間の開始INT(時刻t2~t3)、開閉動作遊技期間(1.8秒間の下大入賞口50の開放期間:時刻t3~t4)、0.1秒間の終了INT(時刻t4~t5)となっている(図4(B)参照)。

10

#### 【0237】

小当り遊技が終了すると、小当り中フラグがOFF状態にセットされ、次の図柄変動表示ゲーム(変動時間2.5秒の小当りC変動)が実行される(時刻t5~t6)。そして、今回の図柄変動表示ゲームが終了した場合、前回の図柄変動表示ゲーム終了後と同様に、再び小当り遊技が実行され、小当り遊技の連荘、すなわち小当りラッシュが発生する(時刻t7~t10)。

#### 【0238】

20

ここで、小当りが連荘した場合(小当りCが連続して当選した場合(小当り遊技が連続的に実行される場合))の下大入賞口50の開閉状態(開閉動作態様)に注目すると、1回目(今回)の小当り遊技に係る開閉動作遊技の終了時(下大入賞口閉鎖時の時刻t4)から2回目(次回)の小当り遊技に係る開閉動作遊技が開始されるまでの期間(下大入賞口開放時の時刻t8)、すなわち、小当り連荘時の下大入賞口50の閉鎖期間(閉鎖時間T)は、図示のように、時刻t4~t8までの“合計3.2秒間”となっている。この3.2秒間の内訳は、「今回の小当り遊技の終了INT0.1秒+小当りC当選に係る図柄変動表示ゲームの期間(変動時間2.5秒+確定表示時間0.5秒)+次回の小当り遊技の開始INT0.1秒」である。この小当り連荘時の下大入賞口50の閉鎖期間については、2回目の小当り遊技(時刻t7~t10)と3回目の小当り遊技(時刻t12~t15)とについても同様の関係となっている(同図(A)の「時刻t9~t13」参照)。したがって、小当りの連荘が発生すると、下大入賞口50の機械的動作の見え方は、1.8秒の開放と3.2秒の閉鎖とからなる開閉動作が繰り返し行われているような見え方になる。

30

#### 【0239】

次に図10(B)を参照し、大当り17に対応する大当り遊技中の下大入賞口50の開閉動作について着目する。

#### 【0240】

特図2側の大当り抽選で大当り17に当選すると、大当り17当選に係る図柄変動表示ゲーム(大当り17当り変動)が開始され、特図2が2.5秒間変動表示した後(時刻t20~t21)、0.5秒間の確定表示時間の経過を待って(時刻t21~t22)、大当り17に対応する大当り遊技が開始される。

40

#### 【0241】

この大当り遊技では、まず5.0秒間の開始INTの経過を待って、1R目のラウンド遊技が実行される(時刻t22~t23)。この開始INT期間にオープニング演出として、大当り遊技開始を報知する「スーパーラッシュ突入表示演出(たとえば、後述の図11AのP2、P4など)」が現出されるようになっている。

#### 【0242】

上記開始INTの5.0秒が経過すると、次いで、初回(1R目)のラウンド遊技が開始されて下大入賞口50が開放される。この下大入賞口50の開放時間は、既に説明した

50

ように、小当り遊技における開放時間と同じ1.8秒間となっている(時刻t23~t24、図4(B)参照)。

【0243】

1R目のラウンド遊技が終了して下大入賞口50が閉鎖されると、次いで、3.2秒間のラウンド間INTが開始される(時刻t24)。そして、上記ラウンド間INTが経過すると、2R目のラウンド遊技が開始されて、再び、下大入賞口50が1.8秒間開放され(時刻t25~t26)、以後、最大ラウンド数の10Rまで、同様のラウンド遊技が繰り返し実行される(時刻t26~t28)。したがって、大当り遊技中の下大入賞口50の開閉動作、具体的には、連続するラウンド遊技が実行された場合における下大入賞口50の開閉動作態様は、1.8秒の開放と3.2秒の閉鎖とからなる開閉動作が繰り返行われ、実質的に上記した小当りの連荘(小当りCの連続当選)が発生しているときの下大入賞口50の開閉動作と同じような見え方となる。この実施形態の場合、正確には、5.0秒の開始INTが介在するため、大当り遊技中の全期間において同じ見え方となるわけではなく、類似する態様の見え方となる。なお本実施形態の場合、終了INTが小当り遊技の終了INTと同じ時間幅であるため、演出を工夫すれば、大当り遊技の終了タイミングを秘匿して、現在の遊技状態が大当り遊技中であるのか、それとも潜確状態中であるのかを識別不可能または識別し難くすることができる。演出については、図11A~図11Cにて後述する。

10

【0244】

最終10R目のラウンド遊技が終了すると(時刻t27~t28)、終了インターバル(終了INT)が開始される(時刻t28)。この終了INTは、小当り遊技における終了INTと同じ0.1秒間となっている(時刻t28~t29、図4(B)参照)。これにより、一連の大当り遊技が終了すると、再度、潜確状態に移行され、小当りラッシュが引き継がれることになる(時刻t29~t34参照)。なお、最終の10R目のラウンド遊技(時刻t27)~小当り遊技(時刻t31)に着目すれば、1.8秒の開放と3.2秒の閉鎖とからなる開閉動作が行われ、その後も、図10(A)に示すように(時刻t0~t15参照)、1.8秒の開放と3.2秒の閉鎖とからなる開閉動作が行われて、下大入賞口50の開閉動作態様が、連続するラウンド遊技が継続しているかのような見え方となる。すなわち、小当りの連荘(小当りラッシュ中)が発生しているかのような見え方となる。

20

30

【0245】

以上のように、大当り遊技中は、主に、1.8秒の開放と3.2秒の閉鎖を1セットとする下大入賞口50の開閉動作が、最大ラウンド数まで繰り返し行われ、小当りの連荘状態と同一または類似する開閉動作態様を呈することとなる。よって、小当り連荘時に払い出される出玉と、大当り遊技において払い出される出玉とは、実質的に同じ出玉(賞球数)となる。換言すれば、小当りが最大ラウンド数(10R)分の10回連続当選した場合の賞球数と、大当り17による大当り遊技中の賞球数とは、実質的に同じ出玉(賞球数)となる。

【0246】

したがって、小当りラッシュ中(潜確状態中)の出玉性能に着目すれば、大当り遊技による賞球数が小当りラッシュ中と同等の賞球数に抑えられるため、従来のような1回の大当りで大量の出玉を獲得しうる大当り遊技が介在する場合と比し、小当りラッシュが継続していく際に大当り(本例では、大当り17)が介在したとしても、短時間で大量の出玉を獲得し難くなる。すなわち、偶発的に大当りが連続的に当選したとしても、出玉推移の極端な上下動が抑制され、その大当り遊技中および前後の小当りラッシュ中を含む期間にかけて、同等の出玉が獲得されて行く。つまり、出玉推移グラフにおける出玉曲線が上下に大きく振れることなく、出玉の振れ幅が小さい比例関数的な出玉曲線、たとえば単調増加の直線で、少なくとも通常状態(本実施形態では、通常状態、確変状態、および時短状態)よりも高い出玉時速で出玉が刻々と増加して行く。これにより、小当りラッシュの醍醐味を損なうことなく、法的要請に沿う形、たとえば「短期試験(1時間)による短時間

40

50

出玉 2 2 0 %」という要請に沿う形に納めることができ、以て、型式試験に適合し易くする遊技機を提供することができる。なお従来では、大当たり時には役物連続作動装置が作動するため、1回の小当り遊技が、最低でも2R分のラウンド遊技と同じ開放動作とする必要があり（たとえば、特開 2 0 1 3 - 3 1 4 8 6）、出玉性能の調整や演出面などに関する制御が煩雑になるが、本実施形態の場合には、単純に、小当りの連続当選回数とラウンド遊技の連続実行回数とを一致させるようにすればよいことから、簡易な制御手法により、所期の目的を達成することができる。

#### 【 0 2 4 7 】

（小当りラッシュ中の演出、大当たり 1 7 に当選した場合の演出系について：図 1 1 A）  
次に図 1 1 A を参照して、潜確状態（小当りラッシュ）中に係る演出、および大当たり 1 7 に係る大当たり遊技中の当り中演出について説明する。図 1 1 A に、小当りラッシュ（潜確状態）中に大当たり 1 7 当選が介在したケースを示している。以下で説明する図 1 1 A ~ 図 1 1 C において、装飾図柄や右打ち指示演出については図示を省略する。なお、潜確状態中における装飾図柄については、液晶画面の隅部などの小さな表示領域に「（変動中）」「（小当り）」「（大当たり）」「×（ハズレ）」などのアイコン画像で表示するようになっており、その表示領域を注視しなければ、表示態様を識別し難いものとなっている。

10

#### 【 0 2 4 8 】

時刻 t 4 0 は、潜確状態以外の遊技状態（通常状態、確変状態、または時短状態）から潜確状態に移行した時刻を示す。潜確状態以外の遊技状態から潜確状態に突入した場合、潜確演出モードとして、「小当りラッシュ演出モード」に移行される。なお、潜確状態以外の遊技状態から潜確状態に突入する場合とは、通常状態中に特図 1 側の潜確大当たり（大当たり 1 1、1 2）の当選した場合、または確変 A ~ C のいずれかにおいて上記電サポ終了条件を満たした場合（図 6 ~ 図 9 参照）である。

20

#### 【 0 2 4 9 】

時刻 t 4 0 ~ t 4 1 の潜確状態中では、主に特図 2 側の図柄変動表示ゲーム 2 が高速で消化され、図柄変動表示ゲーム 2 と小当り遊技とが、テンポよく繰り返し実行される。またこの期間では、上記小当りラッシュ演出モードに関連する演出が現出される。

#### 【 0 2 5 0 】

上記小当りラッシュ演出モードは、潜確状態に関連する演出として、背景表示に円盤や宇宙人を登場させ、「超常現象」を連想させる背景画像が表示される。また、小当り遊技中に下大入賞口 5 0 への入賞が発生した際には、入賞が発生した旨や賞球数情報を報知するための入賞演出が現出される。ここでは、入賞演出として、円盤が物体（たとえば、牛）を吸い上げる様を表現した「アブダクション演出 P 1（第 1 増加演出）」が現出される。このアブダクション演出 P 1 では、入賞があるごとに、牛 1 頭が円盤に吸い込まれていく入賞発生報知画像（図示の牛画像）と、賞球数を報知する賞球数報知画像（図示の「+ 5」の表示）などが表示される。図示の例では、牛 2 頭と「+ 5」表示が 2 つ表示されているので、入賞 2 個、賞球数 5 個 × 2 を獲得したことが報知される。なお、入賞演出には、円盤が吸い込む物体が異なる複数種類のアブダクション演出 P 1 が用意されている。また図示はしていないが、獲得球数（累計賞球数）に関する情報を報知するための「獲得球数報知演出」（たとえば、図 1 1 B の符号 9 0 0 に相当する演出）も表示される。

30

40

#### 【 0 2 5 1 】

（1 回目の大当たり 1 7 当選）

そして、大当たり 1 7 に当選し、時刻 t 4 1 で、大当たり遊技（大当たり 1 7 に対応する大当たり遊技）が開始される。大当たり遊技が開始されると、オープニング演出として「スーパーラッシュモード突入！」メッセージと、多数の円盤画像とそれらを収納する母船が表示される「スーパーラッシュ突入表示演出 P 2」が現出される。また、大当たり遊技の開始を契機に、演出モードが、上記「小当りラッシュ演出モード」から「スーパーラッシュ演出モード」に移行される。このスーパーラッシュ演出モードは、背景表示（背景演出）として、小当りラッシュ演出モードと同じく、「超常現象」を連想させる背景画像が表示される

50

。スーパーラッシュ演出モードは、当り中演出モードとして機能するが、小当りラッシュ演出モードと関連した背景表示（観念的に関連した演出が現出される）となっており、小当りラッシュ演出モードとストーリー的に関連性を有する演出が現出されるようになっている。なお、スーパーラッシュ演出モードには、大当り 17 に当選した場合に移行され（潜確状態中に、特図 2 側の潜確大当りの当選を契機に移行される）、大当り 18 に当選した場合には移行されない（大当り 18 に当選した場合については後述する）。

#### 【0252】

ここで既に説明したように、大当り遊技中の下大入賞口 50 の開閉動作は、小当りラッシュ中の下大入賞口 50 が開閉動作と同じような見え方となる。この点を利用して、演出上も、大当り遊技中と潜確状態中の所定期間とを通じて小当りラッシュが続いているかのように見せかけるために、大当り遊技中（時刻 t 4 1 ~ t 4 2）と、その後に移行される潜確状態中の所定期間（時刻 t 4 2 ~ t 4 3）とにおいて、スーパーラッシュ演出モードを継続させるようになっている。この場合、大当り遊技中に係るスーパーラッシュ演出モードと、潜確状態中に係るスーパーラッシュ演出モードとで、同一の演出が現出される構成とすることが好ましいが、類似する演出（少なくとも一部が類似する演出）が現出される構成としてもよい。また、スーパーラッシュ演出モード下であっても、大当り遊技中に限り、特別な演出（たとえば、後述の大当り中特定演出（図 11B ~ 図 11C 参照））が現出される構成としてもよい。いずれにしても、大当り遊技中（大当り 17）に係るスーパーラッシュ演出モードと、潜確状態中に係るスーパーラッシュ演出モードとに係る演出間の関係が、同一または類似関係とすることが好ましい。

10

20

#### 【0253】

なお、大当り遊技中と潜確状態中との演出間で類似する演出を現出させる場合には、必ずしも同一の演出モードとする必要はなく、大当り遊技中に係るスーパーラッシュ演出モードを「第 1 スーパーラッシュ演出モード」とし、潜確状態中に係るスーパーラッシュ演出モードを「第 2 スーパーラッシュ演出モード」として管理すればよい。以下必要に応じて、大当り遊技中に係るスーパーラッシュ演出モードを「第 1 スーパーラッシュ演出モード」と称し、潜確状態中に係るスーパーラッシュ演出モードを「第 2 スーパーラッシュ演出モード」と称する場合がある。

#### 【0254】

スーパーラッシュ演出モードでは、入賞演出として、円盤を撃墜していく様子を表現した「円盤攻撃演出 P 3（第 2 増加演出）」が現出される。この円盤攻撃演出 P 3 は、アブダクション演出 P 1 とは異なる演出態様であるが、報知内容は同じである。円盤攻撃演出 P 3 では、入賞があるごとに、照準器で捉えた円盤の撃破される撃破画像と、賞球数報知画像（「+ 5」の表示）とが表示される。円盤が撃破されると、母船から円盤が随時供給され、画面内には、常に 3 ~ 5 機の円盤が表示されている。

30

#### 【0255】

時刻 t 4 2 にて大当り遊技が終了すると潜確状態に移行されるが、引き続き、スーパーラッシュ演出モードが継続されるようになっている（時刻 t 4 2 ~ t 4 3）。本実施形態では、大当り遊技から潜確状態に跨ってスーパーラッシュ演出モードが継続される点と、小当り連荘中と大当り遊技中とで大入賞口の開閉動作態様が同一または類似するように制御される点とが相まって、大当り遊技の終了タイミングを秘匿状態（判別困難または判別不能）となるようにし、大当り遊技中であるのか、それとも大当り遊技が既に終了して潜確状態に突入しているのか遊技者側に悟られ難いようになっている。

40

#### 【0256】

潜確状態への突入タイミングが不明確になることにより、スーパーラッシュ演出モードは、次のような特徴ある演出モードとして機能させることができる。本実施形態では、スーパーラッシュ演出モードは、少なくとも大当り遊技中には終了されないようになっている。これは、大当り遊技中は、大当り抽選が行われず、時短大当り（大当り 20）や確変大当り（大当り 19）に当選して潜確状態から時短状態や確変状態に転落移行してしまうことがないからである。したがって、大当り遊技におけるスーパーラッシュ演出モード中

50

は、比較的長期間にわたり転落移行が一切なく、安心して出玉を獲得できる特別な演出モード（特殊ゾーン）として機能させることができる。しかし一方で、スーパーラッシュ演出モードは、大当り遊技から潜確状態へと跨って継続されるため、スーパーラッシュ演出モード中だからといって、大当り遊技中であるとは限らず、潜確状態中の場合もありうる（時刻 t 4 2 ~ t 4 3 参照）。すなわち、スーパーラッシュ演出モード中に時短大当りや確変大当りに当選して、小当りラッシュ（潜確状態）が終了（確変・時短状態への転落）してしまう可能性もある。このように、スーパーラッシュ演出モードは、安心して出玉を獲得できるという安心感と、小当りラッシュが終了してしまうかもしれないという緊張感とが入り混じった面白味のある演出モードとして機能させることができる。

【 0 2 5 7 】

10

図 1 1 A の説明に戻り、潜確状態におけるスーパーラッシュ演出モードは、所定の終了条件、たとえば、特図変動回数が 5 0 回に達した場合を終了されるようになっている。スーパーラッシュ演出モードが終了すると、再度、小当りラッシュ演出モードに移行される（時刻 t 4 3）。このとき、スーパーラッシュ演出モードの終了に伴い、小当りラッシュ突入表示演出 P 0 が現出され、これにより、潜確状態中であることが明確に報知されるようになっている。したがって遊技者は、転落移行の可能性が大である（スーパーラッシュ演出モードよりも転落可能性が大となる）ということを認識しながら、緊張感を持って遊技に興じることとなる。

【 0 2 5 8 】

（ 2 回目の大当り 1 7 当選 ）

20

時刻 t 4 4 で、再度大当り 1 7 に当選し、大当り遊技が開始される。また演出モードは、小当りラッシュ演出モードからスーパーラッシュ演出モードに移行される。そして時刻 t 4 5 にて大当り遊技が終了し、遊技状態が潜確状態に移行される（時刻 t 4 5）。なお、大当り開始時にスーパーラッシュ突入表示演出 P 2 が現出される点、大当り遊技終了後の潜確状態においてスーパーラッシュ演出モードが継続される点は、上記時刻 t 4 1 ~ t 4 3 にて説明した内容と同じであるので、詳細な説明は省略する。

【 0 2 5 9 】

（ 3 回目の大当り 1 7 当選 ）

30

時刻 t 4 6 は、スーパーラッシュ演出モード中に、再度大当り 1 7 に当選したケースを示している。スーパーラッシュ演出モード中に大当り 1 7 に当選した場合は、小当りラッシュ演出モード中に大当り 1 7 に当選した場合とは異なる演出（スーパーラッシュ突入表示演出 P 4）が現出される。このスーパーラッシュ突入表示演出 P 4 は、図示の通り、背景表示については、スーパーラッシュ突入表示演出 P 2 と同じであるが、表示される文言画像が異なり、ここでは「スーパーラッシュモード継続！」のメッセージ画像が表示される。なお、スーパーラッシュ突入表示演出 P 2 とスーパーラッシュ突入表示演出 P 4 とは、演出態様が相互に類似するものとなっている。

【 0 2 6 0 】

40

大当り遊技終了後は（時刻 t 4 7）、スーパーラッシュ演出モードが継続される（時刻 t 4 7 ~ t 4 8）。本例では、時刻 t 4 8 でスーパーラッシュ演出モードの終了条件を満たして、演出モードが小当りラッシュ演出モードに移行されるケースを示している。スーパーラッシュ演出モードが終了すると、小当りラッシュ突入表示演出 P 0 が現出される。この点については、上記時刻 t 4 3 ~ t 4 4 にて説明した内容と同じであるので、詳細な説明は省略する。

【 0 2 6 1 】

なお、今回の図柄変動表示ゲームの結果が大当り 1 7 以外の他の大当り（たとえば、図 4 の大当り 1 8 ~ 2 0）に当選した場合、スーパーラッシュ演出モードまたは小当りラッシュ演出モードの終了を報知する「ラッシュ終了演出（図示せず）」が現出されて、今回の図柄変動表示ゲームの終了を以て、当該演出モードが終了される。その後は、当選した大当り種別に応じて、既に説明した「第 2 バトルボーナス（大当り 1 8、1 9）」または「ノーマルボーナス（大当り 2 0）」が実行され、大当り遊技が終了すると、当選した大

50

当り種別に応じた遊技状態および演出モードに移行されることになる（図４、図６、図９、図１０参照）。なお、大当り１８に当選した場合には小当りラッシュ演出モードに移行させるようになっているが、スーパーラッシュ演出モードに移行させてもよい。

#### 【０２６２】

（イレギュラー当選の場合）

なお、通常状態中に特図２側の潜確大当り（大当り１７、１８）に当選した場合や、潜確状態中に特図１側の潜確大当り（大当り１１、１２）に当選した場合などの“イレギュラーな当選”が発生した場合、小当りラッシュ演出モードとスーパーラッシュ演出モードとのいずれの演出モードに移行させるかは、適宜定めることができる。たとえば、通常状態中に大当り１７に当選した場合、潜確状態中の当選と同じく、スーパーラッシュ演出モードに移行させて、突然、小当りラッシュが発生したかのようにみせかけてもよい。また、通常状態中に大当り１７に当選した場合、小当りラッシュ演出モードにもスーパーラッシュ演出モードにも移行させず、専用の当り中演出モードに移行させて、大当り１７当選を祝福するような当り中演出を現出させてもよい。

#### 【０２６３】

以上のように本実施形態では、大当り遊技中とその後の潜確状態中の所定期間にわたり、共通の「スーパーラッシュ演出モード」に移行させるようになっている。これは、大当り遊技と小当りラッシュ中（小当り連荘）とに係る大入賞口の開閉動作態様を同一または類似（略同一）にして、大入賞口の開閉動作という機械的な動作上から大当り遊技中であるか否かを判り難くし、演出上もその意図を貫くべく、大当り遊技中も小当りラッシュが続いているかのように見せかけるためである。また、大当り遊技に係るスーパーラッシュ演出モード中は、小当りラッシュ状態が終了することのない、安心して遊技を楽しめる遊技期間となるが、潜確状態に係るスーパーラッシュ演出モード中は、小当りラッシュが終了してしまう可能性（確変、時短への転落移行の可能性）があるため、実際には、スーパーラッシュ演出モード中だからといって、小当りラッシュ終了の危機は皆無ではなく、安心感と緊張感とが入り混じった面白味のある演出系を作り出すことができる。

#### 【０２６４】

〔変形例６；小当りラッシュ中における演出モードについて〕

上記実施形態では、小当りラッシュ演出モード（大当り１７当選前の潜確演出モード）」と、「スーパーラッシュ演出モード（大当り１７による大当り遊技中、およびその後に移行される潜確状態中の所定の遊技期間に跨る演出モード）」の２種類の演出モードがあるとして説明した。また既に説明したように、小当りラッシュ演出モード（第１潜確演出モード）、第１スーパーラッシュ演出モード（大当り１７当選時の当り中演出モード）、第２スーパーラッシュ演出モード（第２潜確演出モード）を設けてもよい。また、図１１Ａのような演出モードの区分けはせずに、単に、潜確状態中は「小当りラッシュ演出モード（潜確演出モード）」、大当り遊技中は「スーパーラッシュ演出モード（当り中演出モード）」とし、それぞれの演出モードに関連する演出を現出させてもよい。いずれにしても、演出上、大当り遊技中も小当りラッシュ中（小当り連荘中（小当り遊技が連続的に実行中））のように装うことが好ましい。演出の工夫としては、たとえば、下記の（ツ）～（ヅ）とすることができる。

（ツ）大当り遊技中の少なくとも一部の期間（たとえば、ラウンド遊技期間）および小当り遊技中の少なくとも一部の期間（たとえば、開閉動作遊技期間）の演出態様を、互いに同一または類似とする。同一または類似の演出態様としては、たとえば、下大入賞口５０の開放を契機に、「アタッカー開放中！」などの同一の演出を現出させる。このとき、ラウンド遊技の場合は「アタッカー開放中！！」、小当り遊技の場合は「アタッカー開放中！」などのように、「！」の表示数を異ならせる、表示色を類似させるなどにより類似の演出とすることができる。

（ネ）少なくとも、ラウンド間ＩＮＴに係る演出（ラウンド間インターバル演出）と小当り当選時の変動パターンに係る演出（変動表示期間中の演出）とを、互いに同一または類似する演出態様とする。

(ナ) 少なくとも、ラウンド間インターバル演出と小当り当選時の変動パターンに係る図柄変動表示ゲームの実行期間(変動表示期間+確定表示期間)の演出とを、互いに同一または類似する演出態様とする。

(ラ) 小当り当選時の図柄変動表示ゲームの実行期間およびその小当り遊技の実行期間(または、少なくとも開閉動作遊技期間終了までの期間)を少なくとも含む期間(以下、「小当り当選時遊技期間」と称する)に係る演出態様と、大当り遊技の少なくとも一部の遊技期間に係る演出態様とを、同一または類似とする。

(ム) 小当りが連続当選した場合における連続する小当り当選時遊技期間に係る演出態様と、大当り遊技の少なくとも一部の遊技期間に係る演出態様とを、同一または類似とする。なお、上記(ラ)および(ム)で述べた「大当り遊技の少なくとも一部の期間」としては、たとえば、「或るラウンド遊技期間+当該ラウンド遊技後のラウンド遊技ＩＮＴ期間(最終ラウンド目の場合は、終了ＩＮＴ期間でもよい)」、連続するラウンド遊技期間、および連続するラウンド間ＩＮＴ期間のいずれの期間であってもよい。

(ウ) 潜確状態、大当り遊技中、および小当り遊技中の演出態様を、それぞれ同一または類似の演出態様とする。

(ヰ) 上記小当りラッシュ突入表示Ｐ０、スーパーラッシュ突入表示Ｐ２、Ｐ４については、現出してもよいし現出させなくてもよい。なお、上述の(ツ)～(ヰ)については、上記実施形態およびその変形例(変形例１～１４)のいずれについても同様に適用することができる。

#### 【０２６５】

##### [ 変形例 ７ ]

本実施形態では、大当り１７を１つ設けた例について説明したが、複数設けてもよい。また、小当りラッシュ(潜確状態)中において、大当り抽選対象となる大当り種別(特図２側の大当り)の１または複数による大当り遊技の動作態様を、大当り１７による大当り遊技の動作態様(図４(Ｂ)の大当り１７の欄参照)と同一または略同一(類似)の動作態様とすることができる。たとえば、大当り１９、２０による大当り遊技を、大当り１７による大当り遊技の動作態様と同一または略同一の動作態様としてもよい。多くの大当り(たとえば、特図２側の大当りの半数以上)を大当り１７に対応する大当り遊技の動作態様に近づけることで、出玉推移(出玉推移グラフ)における極端な上下動の発生を、より一層抑制することができる。

#### 【０２６６】

ところで、潜確大当り、確変大当り、時短大当りについて(本実施形態の場合、大当り１７、大当り１９および/または大当り２０)、これら的大当り遊技の動作態様を、同一または略同一の関係とした場合、下記(イ)、(ロ)のような演出系を現出させることで、遊技の面白みを向上させることができる。以下、詳述する。

#### 【０２６７】

(イ) 大当り当選時の図柄変動表示ゲームにおいて、当選した大当り種別を報知せず(小当りラッシュ継続となる潜確大当りに当選したか否かを報知しない)、その後の大当り遊技中に、上記バトル演出などを用いて、今回当選した大当り種別を報知するように構成する。この場合、図柄変動表示ゲーム中に大当り種別を報知する演出を現出させるよりも、図柄変動表示ゲーム～大当り遊技中の比較的長期間にわたり、潜確状態からの転落移行の緊張感や、潜確状態の継続期待感を煽ることができる。

#### 【０２６８】

(ロ) スーパーラッシュ演出モード中のように、潜確状態中と大当り遊技中とで同一または類似する演出が現出されうる場合、すなわち、大当り遊技中も小当りラッシュが続いているかのように見せかける演出の形態とする場合には、大当り遊技中の所定のタイミングで、潜確状態からの転落移行の可能性があることを示唆する「転落移行示唆演出」を現出させてもよい。この「転落移行示唆演出」には、たとえば、(Ａ)小当りラッシュ(潜確状態)の終了(時短状態または確変状態への転落移行)を確定的に報知する「大当り中終了演出」(時短大当りまたは確変大当り当確(時短状態または確変状態への移行確定)



を報知する演出、(B)小当りラッシュ(潜確状態)の終了可能性(継続可能性)がある旨を報知する「大当り中継続演出」(潜確大当り当選期待度を示唆する演出)、(C)小当りラッシュ継続を確定的に報知する「継続確定演出」(潜確大当り当確(潜確状態移行確定)を報知する演出)、などを含むことができる。また、転落移行示唆演出を現出させるタイミングとしては、特定ラウンド目のラウンド中や、特定ラウンド目終了後のラウンド間INT中などが挙げられる。

#### 【0269】

上記「転落移行示唆演出」を利用して、時短大当りおよび/または確変大当りの場合に上記「大当り中終了演出」を現出させれば、小当りラッシュ(潜確状態)が突然終了したかのように見せることができる。この場合、大当り遊技終了を待たずに、時短大当りの場合には時短演出モード、確変大当りの場合には確変演出モードに移行させてもよい。ただし大当り遊技中が終了するまで、大当り遊技中であることを報知する演出を現出させて、遊技者に右打ちの継続を促すことが好ましい。また、潜確大当りの場合には、大当り中終了報知演出を現出しない、または「大当り中継続演出」や「継続確定演出」を現出させる。これにより、小当りラッシュが継続中であるかのように見せることができる。

10

#### 【0270】

なお、上記転落移行示唆演出は、1または複数回現出させることができる。複数回現出させる場合、確変大当りまたは時短大当りの場合は、たとえば「大当り中継続演出N回(1回 N)現出 大当り中終了演出を現出する」というように、最終的に大当り中終了演出を現出させる。また、潜確大当りの場合は、たとえば「大当り中継続演出N回(2回 N)現出する」または「大当り中継続演出N回(1回 N)現出 継続確定演出を現出する」などである。また大当り中継続演出として、終了期待度が相対的に低い第1継続演出と、終了期待度が相対的に高い第2継続演出とを設け、確変大当りまたは時短大当りの場合は、潜確大当りよりも相対的に第1継続演出の出現率を高確率となるようにし、終了または継続の推測要素を遊技者に与えるように構成してもよい。

20

#### 【0271】

##### [変形例8]

また上記実施形態では、ラウンド遊技に係る下大入賞口50の開閉パターンを「1.8秒間の1回開放」の「1回の開状態を実行する」形態について説明したが、本発明はこれに限られない。たとえば、1回のラウンド遊技に係る下大入賞口50の開閉動作を「1.8秒間開放1回 3.2秒間閉鎖 1.8秒間開放 3.2秒間閉鎖」といったように、複数回の開状態を実行してもよい。ただし1回のラウンド遊技中に、下大入賞口50の開放回数を無闇に多くしてしまうと、賞球数が極端に増えて出玉推移が急上昇して所期の目的が達成できない恐れがある。また、開放時間が長ければ、最大入賞数(10個)に達して下大入賞口50が強制的に閉鎖されてしまい、小当りラッシュ(小当り連荘時)のように装うことができない恐れもある。したがって、本変形例を採用する場合には、遊技性や出玉性能を考慮して、ラウンド遊技に係る開放回数や最大開放時間などを適切な値に設定すればよい。

30

#### 【0272】

##### [変形例9]

また上記実施形態では、大当り17による大当り遊技中の開始INT(5.0秒)と、小当りCによる小当り遊技の開始INT(0.1秒)とが異なる形態について説明した。しかし本発明はこれに限らず、大当り遊技中の開始INTと小当り遊技の開始INTとの時間幅を、同一または略同一とすることができる。これにより、下大入賞口50の開閉動作を見ても、大当り遊技中であるか否かの見分けが益々し難くすることができる。

40

#### 【0273】

なお、開始INTをそれぞれ0秒としてもよいし(開始INTを設けない構成)、終了INTとを0秒としてもよい(終了INTを設けない構成)。これについて図10を用いて詳述すれば、小当り遊技の開始INTおよび終了INTのいずれか一方を設けない構成とした場合は、大当り遊技におけるラウンド間INT(たとえば、時刻t24~時刻t2

50

5) を 3.1 秒とすればよい。また、小当り遊技の開始 I N T と終了 I N T のいずれも設けない場合は、ラウンド間 I N T の時間幅を、少なくとも小当り当選時の変動パターン ( 変動パターンが複数ある場合には、選択割合が相対的に高い 1 または複数の特定の変動パターン ) の変動時間 ( 2.5 秒程度 ) または図柄変動表示ゲームの実行期間と同一または略同一の時間幅 ( 変動時間 2.5 秒 + 確定表示時間 0.5 秒の 3 秒程度 ) に定めればよい。

#### 【 0 2 7 4 】

[ 変形例 1 0 : スーパーラッシュ演出モードの変形例 1 ( 終了条件について ) ]

本実施形態では、スーパーラッシュ演出モード ( 潜確状態に係るスーパーラッシュモード ( 第 2 スーパーラッシュ演出モードを含む ) ) が図柄変動表示ゲームの実行回数が所定回数 ( 特図変動回数 5 0 回 ) に達した場合に終了されると説明したが、本発明はこれに限られない。スーパーラッシュ演出モードの終了条件を、下記の ( ) ~ ( ) のように定めてもよい。

( ) 小当り当選回数が所定回数に達した場合、  
( ) 小当り遊技実行回数が所定回数に達した場合、  
( ) 大当り遊技終了からの時間経過情報 ( R T C 情報やソフトウェアによる計時情報に基づく時間経過情報 ) 、

( ) 所定の演出モード移行抽選に当選した場合 ( たとえば、当選確率 1 / 3 0 ) 、  
( ) 作動保留球がゼロになり所定時間経過後に移行される客待ち演出 ( デモ画面表示 ) が開始された場合、

( ) スーパーラッシュ演出モード開始後、賞球数または下大入賞口 5 0 の入賞数が所定個数に達した場合、

( ) 特定の演出が現出された場合 ( たとえば、リーチ演出 ( 特定のリーチ演出であってもよい ) 、疑似連 ( 特定回数の疑似連であってもよい ) 、遊技者参加型演出 ( 特定の遊技者参加型演出であってもよい ) 、先読み予告演出 ( 特定の先読み予告演出であってもよい ( たとえば、特瑛色の保留表示が現出された場合 ) 、設定示唆演出 ( 特定の設定示唆演出であってもよい ) など ) 、

( μ ) 特定のエラーが発生した場合 ( たとえば、ゴト行為が推定される深刻度の高い得エラー ( 報知優先順位が相対的に高いエラー ) が発生した場合 ) 、

( ) 今回の図柄変動表示ゲームが特定の変動パターンである場合 ( たとえば、リーチ変動パターン、疑似連有り変動パターン、大当り 1 7 以外の当り変動パターンなど ) 、  
などを条件とすることができる。

#### 【 0 2 7 5 】

[ 変形例 1 1 : スーパーラッシュ演出モードの変形例 2 ( 開始タイミングについて ) ]

上記実施形態では、スーパーラッシュ演出モード ( 大当り遊技に係るスーパーラッシュモード ( 第 1 スーパーラッシュ演出モードを含む ) ) の開始タイミングを、大当り遊技開始時 ( 開始 I N T の開始時 ) として説明したが、本発明はこれに限られない。たとえば、下記 ( ) 、 ( ) に示す開始タイミングとしてもよい。

#### 【 0 2 7 6 】

( ) 大当り 1 7 当選時の図柄変動表示ゲーム中の所定のタイミングとすることができる。たとえば、図柄変動表示ゲームの開始時または終了時 ( たとえば、変動開始時、変動終了時、または確定表示時間経過時など ) とすることができる。このようにすれば、潜確状態中に大当り 1 7 が当選しても ( 小当りの連荘中に大当り遊技が介在しても ) 、小当りラッシュの発生あるいは小当りラッシュが継続しているかのように見せかけることができる。なお、少なくとも大当り当選時と小当り当選時の図柄変動表示ゲームの実行期間 ( 少なくとも変動時間 ) を同一または略同一する、またはこれに加えて、大当り遊技の開始 I N T と小当り遊技の開始 I N T を同一または略同一の時間幅とする。そして、図柄変動表示ゲーム中および / または開始 I N T 中に係る演出態様について、大当り当選時と小当り当選時とで同一または類似する演出態様とすれば、より一層、小当りラッシュの発生あるいは小当りラッシュが継続しているかのように見せかけることができる。

## 【 0 2 7 7 】

( ) スーパーラッシュ演出モードを、大当り遊技の途中から開始してもよい。たとえば、開始 I N T 終了時、特定ラウンド目 ( 1 R ~ 1 0 R のいずれか ) のラウンド遊技の開始時または終了時、特定ラウンド目終了後のラウンド間 I N T の開始時または終了時などである。すなわち、開始 I N T 実行後 ~ 終了 I N T 経過前の期間であればよい。ただし、既に説明したように、スーパーラッシュ演出モードが、遊技者が安心して遊技できる演出モードとして機能させる点鑑みれば、スーパーラッシュ演出モードを、大当り遊技終了間近となる 9 R 目や 1 0 R 目 ( 最終ラウンド ) 以降のタイミングから開始しても、その意義が薄れてしまう。そこで、特定ラウンド目としては、最大ラウンドの半分以上のラウンド目、たとえば、大当り 1 7 の場合は、1 R ~ 5 R のいずれかのラウンド目とすることが好ましい。なお上記 ( ) および ( ) の構成例の場合、大当り遊技中は、スーパーラッシュ演出モードの開始タイミングによらず ( スーパーラッシュ演出モード中であるか否かにかかわらず )、後述の「大当り中特定演出」を現出させることが好ましい。

10

## 【 0 2 7 8 】

[ 変形例 1 2 : スーパーラッシュ演出モードの変形例 3 ]

( ) 大当り遊技中に係るスーパーラッシュ演出モード ( 第 1 スーパーラッシュ演出モード ) と、潜確状態中に係るスーパーラッシュ演出モード ( 第 2 スーパーラッシュ演出モード ) とで、特定の演出の発生確率を異ならせることができる。これにより、大当り遊技中であるか潜確状態中であるかの推測要素を遊技者に与えることができ、遊技の面白みが向上する。たとえば、図 1 1 A に示す「円盤撃破演出 P 3 ( 入賞演出 )」において、背景表示の一つである 3 ~ 5 機の円盤の編隊の中に特殊な円盤 ( たとえば、虹色に輝く円盤 ) を出現させ、その出現確率を異ならせることができる ( たとえば、出現確率を「第 1 スーパーラッシュ演出モード > 第 2 スーパーラッシュ演出モード」とする )。

20

## 【 0 2 7 9 】

[ 変形例 1 3 : 大当り中特定演出 ( 図 1 1 B、図 1 1 C ) ]

( ) ここで、大当り遊技中において、大当り遊技中であることを報知する ( 確定的に報知する ) ための演出として、特殊な演出 ( 以下「大当り中特定演出」と称する ) を現出させることができる。この「大当り中特定演出」は、大当り遊技中であることを報知するという役割を担う関係上、大当り遊技中は現出されるが、潜確状態中 ( 小当り遊技中を含む ) には現出されないという演出として定められている。ところで本実施形態では、特に、大当り 1 7 による大当り遊技中を、小当りラッシュが発生しているかのように見せかけるという意図がある。この意図を貫くためには、その演出態様により、大当り遊技中であることが、簡単に露呈してしまったり、一見して判明してしまうといった単純な演出ではなく、たとえば、その演出の表示位置やその演出態様自体を知る者でなければ、当該演出が現出中であると認識し難くすることが重要である。たとえば、下記 ( I ) ~ ( I V ) のような演出態様、現出の仕方とする。

30

## 【 0 2 8 0 】

( I ) 液晶画面の隅部などの小さい表示領域に、アイテム画像やキャラクタ画像などの特定のオブジェクト画像を表示する。オブジェクト画像の大きさ ( 面積、表示領域 ) としては、たとえば、図 5 の表示物との比較で言えば、少なくとも通常状態 ( 通常表示 ) における装飾図柄の大きさよりも小さい画像、保留表示に関する画像 ( 保留アイコン画像 a 1 ~ d 1、ゲーム実行中保留 K、または受座 J のアイコンなど ) 以下の大きさの画像、サブ表示領域 7 9 よりも小さい画像、サブ表示領域 7 9 の 6 つに区画された専用表示領域以下の大きさの画像とすることが好ましい。。なお、液晶画面の一部の表示領域が、装飾部材や可動体役物と重なりあう領域が存在する場合、大当り中特定演出 ( 大当り中特定画像 ) の少なくとも一部が、その領域に表示されるように構成してもよい。上述のように「認識し難くする」という点では、そのような表示態様に意義があるからである。

40

( I I ) 通常よりも高い透過率 ( 透明度 ) で、特定のオブジェクトを表示する ( 半透明などにして、背景表示が透けて見えるように表示する ( 朧気演出 ) )。この場合、オブジェクト画像を上記 ( I ) で述べた態様で表示してもよい。

50

( I I I ) 潜確状態中および大当り遊技中の双方で表示される所定の画像の少なくとも一部を、異なる色彩および/または模様で表示する(非類似となる態様であっても、類似する態様であってもよい)。所定の画像としては、たとえば、背景表示の少なくとも一部(図11Bに示す符号900、901、904の画像など)、装飾図柄(複数の装飾図柄の少なくとも1つであればよい)、表示領域78または表示領域79の表示領域の少なくとも一部、表示領域78、79の表示枠などがある場合、その表示(画像)の少なくとも一部、保留表示に関する画像(保留アイコン画像a1~d1、ゲーム実行中保留K、または受座Jのアイコンなど)などであり、これらの1または複数であってもよい。また、上記( I I )のように、透過率を変更して表示してもよい。また上記( I )で述べた態様で表示してもよい。

10

( I V ) 上記( I ) ~ ( I I I ) では、専ら画像表示演出について説明したが、大当り中特定演出は、光演出、音演出、可動体演出、および画像表示演出のうち少なくとも1つの演出を利用することができる。たとえば、特定の演出用LEDが点滅する(大当り中特定光演出)、特別なBGMが現出される(大当り中特定音演出(後述の図11C(C)参照)、時計針役物82が歩進動作を行う(大当り中特定可動体演出)などである。ただし、いずれの演出も派手な演出とはしない。光演出であれば、フラッシュのような閃光演出とはせずに、装飾ランプ45の一部をしれっと点滅させる。

#### 【0281】

このようにすれば、大当り中特定演出に気が付かない遊技者に対しては「小当りラッシュがまだまだ継続している!」「出玉をもっと増やせるかも?!」という期待感を煽ることができる。他方、大当り中特定演出を熟知する遊技者に対しては「今は大当り中だから、転落移行が無く、安心!」という安心感を与えることができる。いずれにしても、演出の豊富化や遊技の面白みという点で、大当り中特定演出を現出させることは好適である。

20

#### 【0282】

(大当り中特定演出の演出例:図11B)

図11Bを参照して、上記「大当り中特定演出」について説明する。図11Bは、潜確状態中と、大当り遊技中(大当り17)とにおける大当り中特定演出の具体的な演出例を示したものである。

#### 【0283】

図11Bにおいて、入賞演出には、図11Aに示すアブダクション演出P1と同一の演出を採用した例を示したものである。先ず図11B(a)および(b)を参照して、潜確状態中(潜確演出モード)における演出について説明する。

30

#### 【0284】

図11B(a)は、図柄変動表示ゲーム中などにおける下大入賞口50閉状態中、つまり、下大入賞口50に入賞がない場合の演出(背景演出)を示したものである。また図11B(b)は、下大入賞口50の開状態中(小当り遊技中)に入賞が発生した際の入賞演出を示したものである。

#### 【0285】

同図(a)(b)のいずれも、バックグラウンドとしての背景表示として、旭日旗を模した背景画像904が液晶画面全体に表示されるとともに、獲得球数(累計賞球数)情報を報知するための「獲得球数報知画像900」と、アブダクション用のビームを放射状に照射する様を表現した「円盤画像901(背景キャラクタ)」と、燃料メータを模した「燃料メータ画像905」およびその上部に「FUEL」の文言を表示した「FUEL画像902」などが表示されるようになっている。燃料メータ画像905の目盛りは、円盤の燃料の残量を表現した演出内容となっている(濃灰色の部分が残量を示す)。詳細は後述するが、燃料メータ画像905およびFUEL画像902が、本例の「大当り中特定演出」に関連する演出態様となっている。

40

#### 【0286】

燃料メータ画像905は、図柄変動表示ゲームが実行されるごとに、燃料メータの目盛り(本例では、図示の通り、10目盛分用意されている)が漸次的に減少していき(減少

50

しない場合も含んでもよい)、燃料の残量がゼロ(目盛りが全白色)に近づくほど、潜確状態の終了可能性が高まるという演出に利用される。ただし、潜確状態が継続する限りは、燃料の残量がゼロにはなるということはなく、燃料が或る程度少なくなると、燃料メータの目盛りが、一気に満タン表示になったり、半分以上になったりなど、1または複数段階増加する演出(増減演出)が現出させる。

#### 【0287】

また、燃料メータ画像905は、先読み予告および/または予告演出としても機能させることができる。たとえば、作動保留球が4個保留されている場合において、4個目(最新)の作動保留球が確変大当りや時短大当りの当選保留である場合、先の保留1~3個目が消化されるごとに、燃料メータの目盛りが、1または突然複数段階減少してゼロに近づいていき(たとえば、1~2目盛り)、当該4個の保留に係る図柄変動表示ゲーム中で、潜確状態からの転落移行、つまり小当りラッシュ状態の終了を示唆する先読み予告(潜確終了煽り演出)が現出される。勿論、ガセの演出も含まれ、たとえば、4個目の保留が潜確大当りや小当りである場合には、4個目の保留に係る図柄変動表示ゲーム中または4個目の保留が消化される前の1個目~3個目の図柄変動表示ゲーム中において、燃料メータが一時的に1目盛分しかない状態となるが、再度、燃料の目盛りが1または複数段階増加する「ガセの潜確終了煽り演出」が現出される。したがって、潜確大当りや小当りの場合には、確変大当りや時短大当りよりもガセの潜確終了煽り演出の出現確率が相対的に高く定められている。なお、この実施形態の場合は、上述の先読み予告(潜確終了煽り演出)との関係上、通常(潜確終了煽り演出非実行時)、燃料メータの目盛りは3目盛以上を示し、潜確終了煽り演出発生時に、燃料メータの目盛りが2目盛以下で表示されるようになっている。

#### 【0288】

次に、図11B(c)(d)を参照して、大当り遊技中の当り中演出について説明する。図11B(c)は、ラウンド間INT中などの下大入賞口50が閉状態中、つまり下大入賞口50に入賞がない場合の演出(背景演出)を示したものであり、図11B(d)は、ラウンド遊技中における下大入賞口50開状態中に、入賞が発生した際の入賞演出を示したものである。

#### 【0289】

当り中演出においては、同図(c)(d)に示すように、FUEL画像902については、「WARP」の文言を表示した「WARP画像903」に切り替え表示され、また、燃料メータ画像905については、燃料の残量を示す目盛りの増減表示が中断される。大当り遊技中は、大当り遊技開始直前の図柄変動表示ゲームに係る残量表示が保持され、燃料メータの目盛りが変化しないようになっている(増減中断演出)。本例の場合、燃料メータ画像905の増減中断状態が継続することにより、時短状態や確変状態に転落することのない遊技期間であることが報知される。すなわち、燃料メータ画像905およびWARP画像903が、本例の「大当り中特定演出」に該当する演出となっている。

#### 【0290】

そして、大当り遊技が終了した後は、再度、潜確状態に移行される(時刻t63以降)。本例では、終了INT経過時(時刻t63)の到来(大当り遊技の終了)を契機に、上記増減中断演出から増減演出に切り替え表示される(終了INT経過時の時刻t63)。これにより、再度、図11B(a)および(b)と同様の潜確中演出が現出されるようになっている(図11B(e)および(f)参照)。

#### 【0291】

図11B(c)および(d)に示す当り中演出は、図示の通り、占有表示率が高い主要な背景表示(旭日旗904、円盤901、入賞演出など)が、上述した図11B(a)および(b)に示す潜確中演出(小当り遊技を含む潜確状態下の演出)と同一であるため(類似であってもよい)、潜確状態中には出現することのない大当り中特定演出が介在しても、当り中演出と潜確中演出とは、互いに“類似する演出態様”の関係とすることができるようになっている。このため、潜確状態中の小当り連荘中に大当り遊技(大当り17に

よる大当り遊技)が1または複数回介在するなど、大当り遊技と小当りラッシュとが連続的に発生しても、潜確状態(小当りラッシュ)が継続しているかのような見え方とすることができる。したがって既に説明したように、大当り中特定演出に気が付かない遊技者に対しては「小当りラッシュ継続」の期待感を煽ることができるとともに、大当り中特定演出を知る遊技者に対しては「転落移行無しの遊技期間(特殊ゾーン)である」という安心感を与えることができるという作用効果を奏することができる。いずれにしても、演出の豊富化や遊技の面白みを向上させる上でも好適である。特に、大当り遊技と小当り遊技とで開始INTの時間幅を同一または略同一としたり、WARP画像903に替えて、潜確中演出と同一または類似するFUEL画像902を表示させたり、図11Aに示す「スーパーラッシュモード突入表示」のような大当り遊技開始を報知する演出を現出させないようにすれば、より一層、潜確状態(小当りラッシュ)が継続しているかのような見え方とすることができる。なお、大当り中特定演出それ自体は、潜確状態中には出現しない演出であるため、大当り特定演出だけに着目すれば、潜確状態に関連する演出とは非類似の演出となるケースもある。たとえば本例の場合、燃料メータの目盛りが中断される増減中断演出が静的な演出態様であり、潜確状態中の増減演出は動的な演出態様である点で、これら演出間の関係は非類似の関係であるともいえる。また、FUEL画像902とWARP画像903とは、その文言(FUELとWARP)自体は非類似の関係であるため、これら演出間の関係は非類似の関係であるともいえる。しかし、液晶画面中の演出表示を全体的に見れば、当り中演出と潜確中演出とが同一または類似する関係であり、この点で、本例の上記した作用効果を奏することができるものとなっている。換言すれば、少なくとも大当り中特定演出を除く背景表示(背景演出)が、当り中演出と潜確中演出とで同一または類似する関係であればよい。

#### 【0292】

ここで、大当り遊技中は、潜確状態中のように図柄変動表示ゲームが実行されない。このため、ラウンド間INT中(大入賞口閉状態期間)に係る演出(ラウンド間インターバル演出)、すなわち、潜確状態中における図柄変動表示ゲーム中(大入賞口閉状態期間)に相当する演出については、図柄変動表示ゲーム中のような予告演出またはこれに類似する演出を現出させてもよいが、大当り抽選を実行していないにもかかわらず、無闇に当選期待感を煽るような予告演出を現出させることは好ましくない。そこで本例の場合には、小当り当選に係る図柄変動表示ゲームでは、リーチ演出や疑似連などのあからさまに当選期待度を示唆するような予告演出を現出させず、燃料メータ画像905などの「大当り中特定演出」に関連する演出態様を利用した予告演出(燃料メータ画像905目盛りの増減演出)を現出するにとどめてある。そして、大当り遊技中は、同じ燃料メータ画像905などを利用した大当り中特定演出(上記増減中断演出)を現出させるようになっている。

#### 【0293】

なお、燃料メータ画像905を、予告系に属する演出として利用するのではなく(何ら予告演出として利用するのではなく)、図柄変動表示ゲームが実行されるごとに、単純に、燃料メータの目盛りが漸次的に減少していく演出、つまり、何ら大当り抽選結果とは関係のない演出態様(大当り抽選結果に基づき決定される予告演出には属さない演出)とすることができる。たとえば、潜確状態中の図柄変動表示ゲームの実行回数(特図変動回数)をカウントするような「ゲーム数報知演出」などがその代表例である。

#### 【0294】

本例の場合、図柄変動表示ゲームが所定ゲーム数(たとえば、5ゲーム)実行されるごとに、燃料メータの1目盛りずつ減っていくという演出態様(カウントダウン的演出表示)とすることができる。斯様な演出態様の場合、たとえば、燃料の残量が残りの1目盛りになると、当該1目盛り目が点滅表示するなどの燃料切れを表現する所定演出が現出されるが、潜確状態が継続する限りは、目盛りがゼロ(目盛りが全白色)とはならず、一気に満タン表示(1または複数段階増加してもよい)となり、再度、ゲーム数がカウントするなどのように、ゲーム数に関連する情報を報知する演出(実行ゲーム数報知演出)を現出可能に構成することができる。本例では、燃料メータの目盛が10目盛り分用意されている

ため、最大50ゲームずつカウントできる。ただし、ゲーム数を報知する関係上、50ゲームに達した場合には、燃料メータ画像905の色を変化させることが好ましい。たとえば、1～50ゲームまでは赤色、51～100ゲームまでは青色、101～150までは緑色という具合である。なお、最大何ゲームカウントするかは、適宜定めることができる。また、カウント可能な上限ゲーム数（たとえば、500ゲーム）を定めてもよく、上限ゲーム数に達した場合には、燃料メータの目盛りが減らなくなるなどの特定演出を現出させてもよい。ただし、単に燃料メータの目盛りを中断してしまうと、当り中演出に係る上記「増減中断演出」と同じ演出となってしまうため、当り中演出においては、燃料メータの目盛りを異なる色（たとえば、類似する色）で表示するなど、異なる演出とする必要がある。勿論、燃料メータ画像905を、大当り中特定演出として利用しない場合には、この限りではない。

10

#### 【0295】

なお、本例では、上記増減中断演出の現出タイミング、つまり、大当り中特定演出の現出タイミングを「大当り遊技開始時」とした。しかし本発明はこれに限らず、下記（エ）または（ヒ）のタイミングとすることができる（後述の図11Cの演出例2～4についても同様）。

（エ）大当り17当選時の図柄変動表示ゲームの開始～終了（時刻 $t_{56}$ ～ $t_{61}$ ）までの所定のタイミングとすることができる。たとえば、変動開始時、変動終了時（確定表示時間開始時）、または確定表示時間終了時などである。図10を用いて詳述すれば、時刻 $t_{20}$ ～ $t_{22}$ の期間中の所定のタイミングであり、たとえば、時刻 $t_{20}$ 、時刻 $t_{21}$ 、または時刻 $t_{22}$ のタイミングである。この場合、大当り中特定演出が大当り遊技実行開始（少なくとも初回のラウンド遊技の開始）よりも先だって現出されるため、本例のように大当り遊技開始時で現出させるよりも、転落移行無しの遊技期間（特殊ゾーン）が、相対的に長期間滞在しているように見せることができる。

20

（ヒ）大当り遊技の開始INTの開始～1R目のラウンド遊技開始時（時刻 $t_{56}$ ～ $t_{61}$ ）までの所定のタイミングとすることができる。たとえば、INT開始時、INT終了時、または1R目のラウンド遊技開始時などである。このようなタイミングとするのは、少なくとも1R目のラウンド遊技開始までには、大当り中特定演出を現出させることが好ましいからである。なお、図10を用いて詳述すれば、時刻 $t_{22}$ ～ $t_{23}$ の期間中の所定のタイミングであり、たとえば、時刻 $t_{22}$ 、時刻 $t_{23}$ のタイミングである。

30

#### 【0296】

また本例では、上記増減中断演出から増減演出に切り替え表示するタイミング、すなわち、大当り中特定演出の終了タイミングを「終了INT経過時（大当り遊技終了時）」であると説明したが、本発明はこれに限られない。たとえば、最終ラウンドの終了時～INT終了（時刻 $t_{62}$ ～ $t_{63}$ ）までの所定のタイミングとすることができる（後述の演出例2～4についても同様）。たとえば、最終ラウンドのラウンド遊技終了時、終了INTの開始時などである。図10を用いて詳述すれば、時刻 $t_{27}$ ～ $t_{29}$ の期間中の所定のタイミングであり、たとえば時刻 $t_{28}$ 、時刻 $t_{28}$ ～ $t_{29}$ の任意のタイミングである。

。

40

#### 【0297】

（大当り中特定演出の他の演出例について：図11C）

上記大当り中特定演出は、図11Bに示す演出例1に限らず、図11Cに示すような演出態様（演出例2～4）とすることができる。

#### 【0298】

（演出例2：図11C（A））

図11C（A）は、所定の「帯状の背景画像（帯状画像）」を大当り中特定演出として採用した演出例を示したものである。同図（イ）に潜確状態の帯状画像910を、同図（ロ）に大当り遊技中の帯状画像911を示す。帯状画像910、911は共に、図示のように、液晶画面の上部の所定表示領域にて、所定の文字画像（本例では、「NOMAL RUSH」、「SUPER RUSH」の文字）が、向かって右方向に一定速度または間

50

欠的に順次移動する「動的表示態様（アニメーション画像）」となっている。これら帯状画像 910、911 は、液晶表示装置 36 の液晶画面の上部に、同一または略同一のサイズで、かつ同一色または類似する色で表示され、文字画像の文言だけが異なるという互いに類似する演出態様となっている。端的に言えば、少なくとも文字画像を除く、帯状画像 910、911 を含む背景表示については、同一または類似の表示態様となっている。したがって、「NOMAL RUSH」と「SUPER RUSH」とに違いに気が付かなければ、違いを識別し難い演出態様の関係となっている。なお、「NOMAL RUSH」と「SUPER RUSH」の文字画像同士を「同一または略同一のサイズ」および／または「同一色または類似する色」で表示すれば、より一層、識別し難くすることができる。本演出例 2 は、潜確状態に係る帯状画像 910 と関連する演出態様を利用して、大当り中特定演出（帯状画像 911）を現出させている。この点、図 11B で説明した演出例 1 に係る燃料メータ画像 905（+FUEL 画像 902、WARP 画像 903）の関係と同じである。

10

20

30

40

50

#### 【0299】

（演出例 3：図 11C（B））

図 11C（B）は、特定のキャラクタ画像（本例では、宇宙人画像 920）を大当り中特定演出として採用したという演出例を示したものである。潜確状態中と大当り遊技中との違いは、図（B）の（イ）（ロ）に示す通り、宇宙人画像 920 の有無（特定のオブジェクト画像を「表示する／表示しない」）である。なお図面上は、宇宙人画像 920 を誇張して示しており、実際は、液晶画面の右下隅部に小さく表示されるようになっている。したがって、宇宙人画像 920 を除けば、背景表示は同一または類似の演出態様である。すなわち、宇宙人画像 920 の表示の有無の違いはあるが、全体的な演出態様（演出表示）を見れば、潜確中演出と当り中演出とで、互いに類似する関係となっている。この演出例 3 は、潜確状態に係る演出に関連する演出態様を利用していない点で、上述した演出例 1、2 とは大きく異なる。

#### 【0300】

なお、図 11B～図 11C に係る演出例 1～3 については、上記（I）～（IV）で述べた表示態様のいずれを採用してもよい。

#### 【0301】

（演出例 4：図 11C（C））

図 11C（C）は、所定の音演出（たとえば、歌声などの音声：以下「特殊音演出」と称する）を採用した演出例を示したものである。大当り中特定演出として機能する「特殊音演出」は、たとえば、演出モードに関連した音演出の一つであり、具体的には、図柄変動表示ゲーム中に予告演出とは無関係に出力される音演出や、背景演出と関連して出力される音演出である。たとえば、演奏音、楽曲音、効果音、歌声などの BGM 演出がその代表例である。また BGM 演出には、図柄変動表示ゲーム中や、大当り遊技中などの所定の遊技区間において楽曲を再生させるのが通常であるが、本実施形態では BGM の音源データとして楽曲だけにこだわらず、環境の中で自然に発生する環境音（雨音、川のせせらぎ、鳥のさえずり）も BGM として扱い、さらに効果音や入賞音などが付帯（混合）する場合も BGM 演出の一態様として扱うことができる。

#### 【0302】

図 11C（C）は、楽曲のフレーズを演奏する BGM 演出を採用した演出例 4 を示したものである。本演出例 4 について潜確状態中と大当り遊技中との違いは、図（C）の（イ）（ロ）に示す通り、特殊音演出の有無（特定の音演出を「出力する／出力しない」）である。具体的には、潜確状態中は、所定の BGM（楽曲）が出力され、大当り遊技中になると、当該 BGM の楽曲に合わせて歌手の歌声（特殊音演出）が出力されるようになっている。したがって本例では、音演出として流れる「歌声」が大当り中特定演出に該当するものとなっている。ただし本例の場合、歌声（特殊音演出）だけでなく、大当り中特定演出の一環として、歌詞が字幕形式で画像表示されるようになっているが（図（C）（ロ）参照）、潜確状態中と大当り遊技中とで、少なくとも特殊音演出の有無があればよい。



## 【0303】

本演出例の場合、主に、特殊音演出の有無を除けば、上記演出例1～3と同じく、背景表示は同一または類似の演出態様であり、全体的な演出態様を見れば、潜確中演出と当たり中演出とで、互いに類似する関係となっている。この演出例4は、潜確状態に係る音演出（BGM）と関連する音演出態様を利用している。この点、図11Bで説明した演出例1燃料メータ画像905の関係と同じである。なお、潜確状態に係る音演出を関連する演出態様を利用しなくてもよいが、音演出が大きく変化してしまうと、大当たり中特定演出としての機能を発揮できなくなるため、本演出例のように、潜確状態に係る音演出を関連する音演出を利用することが好ましい。

## 【0304】

なお、特殊音演出の有無ではなく、BGMは同じであるが、その出力音量（ボリューム）を変化させることで、潜確状態中と大当たり遊技中との違いを生起させてもよい。たとえば、潜確状態中は、BGMを所定の第1音量で出力し、大当たり遊技中は、当該所定音量よりも大きい第2音量でBGMを出力する。ただし、上記遊技設定画面における遊技設定として、遊技者が操作可能な操作手段（たとえば、演出ボタン13または方向キー75）を利用して、段階的（たとえば、10段階の設定）に音量を調節可能な「音量調節手段」を備える場合には、その設定値がデフォルトの音量（基準音量）として設定される。つまり、遊技者が任意に設定した設定値の音量が、現在の音演出の最大の音量として設定され、基準音量をベースとして、種々の音演出の音量が定まる。したがって、音量調節手段を備える場合には、その設定値に対応する音量を上述の「第1音量」とすることができる。

## 【0305】

[変形例14：スーパーラッシュ演出モードの変形例4]

また図11Aで述べたように、スーパーラッシュ演出モードが、大当たり遊技中から潜確状態に跨って滞在する場合、当該大当たり遊技の終了を契機に、特定の演出を現出させることができる。この特定の演出は、上記大当たり中特定演出と同じ演出態様（後述の（I）～（V）の記載参照）とすることが好ましい。なお、この特定の演出の現出タイミングは、大当たり遊技の終了を契機（終了INT経過時）とするのではなく、最終ラウンド（10R）の開始～終了INTの終了まで所定のタイミングで現出させてもよい。たとえば、最終ラウンドの開始時または終了時、終了INTの開始時などである。

## 【0306】

以上に説明した実施形態（各変形例を含む）に関し、（A）大入賞口40、大入賞口50の賞球数、（B）大当たり遊技に係る最大ラウンド数、最大入賞数、最大開放時間、（C）小当たり遊技に係る最大入賞数、最大開放時間、（D）小当たりC当選時の変動パターンおよび/または大当たり17当選時の当り変動パターンの変動時間やその種類数、（E）大当たりまたは小当たりの当選確率（図柄抽選確率を含む）などについては、遊技性や型式試験の適合性に応じて、適宜な値に定めることができる。たとえば、すべての大当たりまたは特図2側の大当たり（小当たりラッシュ中に主に抽選対象となる特図側の大当たり）の最大ラウンド数を特定ラウンド以下（たとえば、8R以下）定めることができる。またたとえば、特図2側の小当たりCの当選確率（小当たりラッシュ中の出玉獲得用の小当たり）を1/1.14でなく、それよりも低確率（たとえば、1/2～1/3程度）に定めることができる。

## 【0307】

また、（F）小当たりC当選時の変動パターンの変動時間と、大当たり17当選時の当り変動パターンの変動時間とを略同一の関係にする場合、どちらの変動時間を長時間とするかは自由である。（G）潜確状態中における大当たり17以外の大当たり（大当たり18～20の少なくともいずれかの大当たり）当選時の変動パターンは、同一または略同一であってもよいが、潜確状態から転落移行するか否かを煽る演出などを現出させる場合には、演出時間を確保するための適宜な長時間幅に定めればよい。（H）小当たりCによる小当たり遊技（開閉動作遊技）における大入賞口の第1開放時間と、大当たり17による大当たり遊技のラウンド遊技における大入賞口の第2開放時間とを略同一とする場合、「第1開放時間<第2開放時間」としてもよいし、「第1開放時間>第2開放時間」としてもよい。なお、大当たり

は小当りよりも低確率で当選し、特別な遊技（特殊ゾーン）である点を考慮すれば、「第1開放時間<第2開放時間」として、賞球数が多めに獲得できるようにすることが好ましいといえる。（J）小当りC（小当りラッシュ昇格（潜確状態への昇格）とは関係しない小当り種別：図7参照）を複数設けてもよい。また、小当りCによる大当り遊技の動作態様と同一または類似する小当りを複数設けてもよい。（K）大当り17（10R）と最大ラウンド数が異なるだけの特殊大当り（たとえば、最大ラウンドが7R、5Rなど）を1または複数設けてもよい。当該特殊大当りによる大当り遊技の動作態様を、大当り17によるものと同じまたは類似の動作態様としてもよい。ただし、出玉性能の法的要請の観点や、小当りラッシュの生起を阻害させないために、いずれの大当りも少なくとも小当りCの当選確率よりも低確率とすることが好ましく、また、これらの大当りのうち、ラウンド数が相対的に高い大当りほど、図柄抽選確率を低確率とすることが好ましい。

#### 【0308】

また本発明に係る技術は、回胴式遊技機における、いわゆる「AT機」や「ART機」にも応用することができる。たとえば「ビックボーナス（第1種特別役物に係る役物連続装置作動中）」は、パチンコ遊技機の大当り遊技中（役物連続装置作動中）のように、AT中やART中（本願の小当りラッシュ（潜確状態）に相当する遊技状態）よりも出玉増加の時速が早いため、このビックボーナス中をAT中やART中のような遊技動作態様を呈するように構成することができる。具体的には、ビックボーナス中の出玉性能をAT中と実質的に同じ（同一または略同一）にする、または、ビックボーナス中にリプレイ役の当選確率をART中と同じまたは略同一として、出玉性能をART中と実質的に同じものとする。この場合、ビックボーナス中の演出と、AT中やART中の演出とを、同一または類似の演出態様とすれば、ビックボーナス中であってもAT中やART中のように装うことができる。

#### 【0309】

<主制御部側の処理：図12～図13>

次に図12～図13を参照して、本実施形態の主制御部20側における遊技動作処理について説明する。主制御部20側の処理は、無限ループ状のメイン処理（主制御側メイン処理：図12）と、CTCからの定時割込みで起動されるタイマ割込処理（主制御側タイマ割込処理：図13）とを中心的に構成される。

#### 【0310】

<12．主制御側メイン処理：図12>

図12を参照して、主制御部20側のメイン処理（主制御側メイン処理）について説明する。

#### 【0311】

図12は、主制御側メイン処理の詳細を示すフローチャートである。主制御側メイン処理の開始契機には、停電状態や電源異常などからの復旧時におけるシステムリセットが生じた場合や、制御プログラムが暴走したことにより、ウォッチドッグタイマ（WDT）機能が発揮されてCPUが強制的にリセット（WDTリセット）された場合などがある。いずれの場合でも、主制御側メイン処理が開始されると、主制御部20（CPU201）は、まず、電源投入時処理の一環として、遊技動作開始に必要な初期設定処理を実行する（ステップS011）。

#### 【0312】

ステップS011の初期設定処理を終えると、次いで、設定値を変更可能な設定変更モード移行状態であるか否かを判定する（ステップS014）。本実施形態の場合、遊技機1への電源オフの状態において、設定キースイッチ94（設定変更モード側に操作）およびRAMクリアスイッチ98をON操作したまま（設定キースイッチ信号と、RAMクリア信号とが共にON）、遊技機1への電源を投入すると、現在の設定値が設定表示器97に表示され、設定変更操作中であるとして、設定値（1～6段階）の変更操作が可能な設定変更モード移行状態に制御されるようになっている。

#### 【0313】

10

20

30

40

50

設定変更モード移行状態である場合（ステップS014：YES）、設定値（1～6段階）の変更操作を管理する設定変更処理を実行する（ステップS023）。設定変更処理では、まず、RAM203の設定値格納領域をクリアし、設定変更操作に係る設定変更スイッチ95のON/OFF操作を監視する。設定値の変更は、ホール関係者などが、設定変更スイッチを操作することにより、設定1～6のいずれかの設定値に変更可能となっており、設定キースwitchをOFF操作することにより設定値が確定される。CPU201は、設定値が確定されたことを確認すると、その設定値データをRAM203の設定値格納領域に格納し、設定変更処理を抜けて、後述の領域内RAMクリア処理（ステップS031）を実行する。

#### 【0314】

一方、設定変更モード移行状態でない場合（ステップS014：NO）、RAMの内容をチェックして異常の有無を判定する（ステップS015）。ここでは、上記設定値格納領域に格納されている設定値が正常値であるか否か（設定1～6のいずれかを示す値が格納されているか否か）、バックアップ時のチェックサム値が正常値であるか否かをチェックする。RAMの内容に異常がある場合（ステップS015：YES）、後述の電源再投入待ち処理（ステップS020）を実行する。

#### 【0315】

RAMの内容に異常がない、つまり正常である場合（ステップS015：NO）、次いで、バックアップフラグBFがON状態（＝5AH）であるか否かを判定する（ステップS016）。このバックアップフラグBFは、後述する電源異常チェック処理（図13のステップS081）の処理にて、正常にバックアップ処理が実行された場合に「5AH（正常値）」が領域内RAMのバックアップフラグ格納領域に設定される。したがって、正常時であれば、バックアップフラグBFが5AHのはずである。しかし何らかの不具合が生じてバックアップフラグBFが正常値（5AH）でない場合もありうる。そこで、バックアップフラグBFがON状態でない場合（ステップS016：NO）、電源再投入待ち処理を実行する（ステップS020）。この電源再投入待ち処理は、ステップS015のRAM異常時にも実行される処理となっており（ステップS15：YES）、ここでは、RAMエラー処理として、遊技処理の進行を強制的に停止する制御処理が実行されるようになっている。電源再投入待ち処理ルートが実行された場合、遊技機のメイン電源を再投入して、その再投入時に、上記設定変更移行モード状態に設定して、設定変更処理（ステップS023）が実行されない限り、RAMエラー状態が解消できないようになっている。本実施形態では、上記設定変更処理（ステップS023）と後述の領域内RAMクリア処理（ステップS031）とが実行されることにより、RAM203の全領域（ただし、性能表示に関するRAM領域（領域外RAM領域）は除く）がクリアされるため、RAMエラーが解消されるようになっている。

#### 【0316】

バックアップフラグBFがON状態である場合（ステップS016：YES）、RAMクリアモード移行状態であるか否かを判定する（ステップS025）。本実施形態の場合、遊技機1への電源オフの状態において、設定キースwitchをOFF操作し（設定変更モード側に操作しない）、RAMクリアスイッチをON操作した状態で（設定キースwitch信号OFF、RAMクリア信号ON）、遊技機1への電源を投入すると、RAMクリア操作中であるとして、RAMクリアモード移行状態に制御されるようになっている。

#### 【0317】

RAMクリアモード移行状態である場合（ステップS025：YES）、領域内RAMクリア処理を実行する（ステップS031）。領域内RAMクリア処理では、RAM203の記憶領域のうち、少なくとも、上記性能表示に係るRAM領域と、上記設定値格納領域とを除く記憶領域がクリアされる。したがって、電源遮断時にセットされたバックアップフラグBFの値やチェックサム値などは、本処理において、共にゼロクリアされる。また、RAMクリアされたことを示す「RAMクリアコマンド」を含む、RAMクリア時に必要な各種のコマンドを演出制御部24に送信する。演出制御部24がRAMクリアコマ

10

20

30

40

50

ンドを受けると、R A Mクリアを報知する初期化報知演出を実行し、初期状態の演出モードとして、演出モードを「通常演出モード」に設定する。

【0318】

ステップS031の領域内R A Mクリア処理を終えると、次いで、R A Mクリア時の初期設定処理（電源投入時初期データ設定処理）を実行する（ステップS032）。電源投入時初期データ設定処理では、たとえば、R A Mクリア信号（セキュリティ信号の一つ）の送信用タイマに30000msをセットし、特別図柄表示装置38a、38bに表示する特別図柄（特図1停止図柄、特図2停止図柄）データとして、ハズレ図柄データを設定する。そして、後述のC T Cの設定処理（ステップS036）を実行する。

【0319】

ステップS025の説明に戻り、R A Mクリアモード移行状態でない場合（ステップS025：NO）、次いで、設定確認モード移行状態であるか否かを判定する（ステップS026）。本実施形態の場合、遊技機1への電源オフの状態において、設定キースwitchをON操作し、R A MクリアswitchをOFF操作した状態で（設定キースwitch信号ON、R A Mクリア信号OFF）、遊技機1への電源を投入すると、設定確認操作中であるとして、設定確認モード移行状態に制御されるようになっている。設定確認操作とは、たとえば、ホール関係者などが現在の設定値を確認する場合に行う操作である。

【0320】

設定確認モード移行状態である場合（ステップS026：YES）、現在の設定値を確認可能な設定確認状態に制御するための設定確認処理（ステップS027）と、電断時にバックアップされたバックアップデータから遊技処理を復帰させるバックアップ復帰処理（ステップS028）とを順次実行する。この設定確認処理では、設定表示器97に、現在の設定値を表示（設定確認表示）させるための処理を行う。この設定値の表示は、設定キースwitchがOFF操作されることで終了される。設定キースwitchがOFF操作された後は、上記バックアップ復帰処理を行い、後述のC T Cの設定処理（ステップS036）を実行する。

【0321】

設定確認モード移行状態でない場合（ステップS026：NO）、単に電源を投入した場合には、上記バックアップ復帰処理（ステップS028）を行い、バックアップデータに基づき、バックアップ時の遊技処理を復帰させる。

【0322】

上記した設定変更処理（ステップS023）、領域内R A Mクリア処理（ステップS031）、設定確認処理（ステップS027）、およびバックアップ復帰処理（ステップS028）のいずれかの処理を実行した後は、C T Cの設定処理を実行する（ステップS036）。ここでは、4ms毎に定期的にタイマ割込みを発生させるためのC T Cの設定処理を実行する。これにより、以後、割込コントローラへの割込要求信号が定期的に出力され、図13に示す主制御側タイマ割込処理（4ms割込み処理）が実行される。

【0323】

そして、遊技開始可能状態が整ったとして、発射装置32の発射動作を許可する発射制御信号（発射許可信号ES）をOFF状態（発射禁止状態）からON状態（発射許可状態）に設定し、遊技開始コマンドを演出制御部24に送信する。これにより、発射装置32からの遊技球の発射動作が許容される。また、演出制御部24が上記遊技開始コマンドを受けると、可動体役物に関する初期動作（イニシャライズ動作）を実行する。ただしイニシャライズ動作中は、液晶表示装置36の画像表示態様、装飾ランプ45の発光態様、スピーカ46からの音出力については変化しない。イニシャライズ動作は、専ら、可動体役物に関する電源投入時の動作チェックである。

【0324】

そして、上記一連の電源投入時処理を終えると、通常の遊技進行に係るステップS040～S045の無限ループ処理を実行する。これにより、遊技の進行が可能な遊技開始可能状態下に制御される。ループ処理に入ると、まずC P Uを割込み禁止状態に設定した状

10

20

30

40

50

態で（ステップS040）、各種乱数更新処理を実行する（ステップS041）。この各種乱数更新処理では、特別図柄変動表示ゲームや普通図柄変動表示ゲームに使用される各種のソフトウェア乱数（インクリメント処理によって所定数値範囲を循環している乱数）を更新する。たとえば、図柄抽選に利用される特別図柄判定用乱数や、補助当り抽選に係る乱数（補助当りの当落抽選に利用される補助当り判定用乱数、補助当りの図柄抽選に利用される普通図柄判定用乱数）の初期値（スタート値）変更のために使用する乱数（特別図柄判定用初期値乱数、補助当り判定用初期値乱数など）や、変動パターンの選択に利用される変動パターン用乱数などを更新する。

#### 【0325】

上記各種乱数更新処理（ステップS041）を終えると、次いで、領域外プログラムの性能表示モニタ集計除算処理を実行する（ステップS043）。この性能表示モニタ集計除算処理では、通常時ベース値の算出に要する処理を実行する。なお、性能表示に関する処理プログラムや、そのワーク領域は、CPU201が通常の遊技進行の際にアクセスする「領域内メモリ」とは異なる「領域外メモリ」に定められている。

#### 【0326】

上記性能表示モニタ集計除算処理を終えると、割込み許可状態に設定して（ステップS045）、ステップS040の処理に戻り、以後、ステップS040～S045の処理を繰り返し実行する（メインループ処理）。CPU201は、間欠的に実行されるタイマ割込処理を行っている間を除いて、各種乱数更新処理と性能表示モニタ集計除算処理とを繰り返し実行するようになっている。

#### 【0327】

<13. 主制御側タイマ割込処理：図13>

次に図13を参照して、主制御側のタイマ割込処理について説明する。図13は、主制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。この主制御側タイマ割込処理は、CTCからの一定時間（4ms程度）ごとの割込みで起動され、主制御側メイン処理実行中に割り込んで実行される。

#### 【0328】

図13において、CPU201は、タイマ割込みが生じると、レジスタの内容を保存することなく、直ちに電源異常チェック処理を実行する（ステップS081）。この電源異常チェック処理では、不図示の電源基板から供給されている電源レベルを監視し、電断などの電源異常が生じた場合には、バックアップフラグBFの設定（BF 5AH）、チェックサム値を算出するチェックサム演算（ここでは、領域内RAMを対象とする8ビット加算演算処理）、その演算結果の記憶などを含むバックアップ処理を行う。電源異常チェック処理は、電源遮断後もRAMの所定領域のデータを保持するバックアップ手段として働く。

#### 【0329】

次いで、タイマ管理処理を実行する（ステップS082）。遊技機1の遊技動作制御に用いる各種タイマ（時間）のタイマ値はここで更新される。

#### 【0330】

次いで、入力管理処理を実行する（ステップS083）。遊技機1に設けられた各種のセンサやスイッチ類の検出情報や払出制御基板29からの状態信号の入力情報（ON/OFF信号に関する情報、立ち上がり状態（ONエッジ、OFFエッジ）に関する情報など）に基づき、入力データを作成したり、各種カウンタ（たとえば、各入賞口別に設けられた入賞球カウント用の入賞カウンタ）を更新したりする。

#### 【0331】

次いで、設定異常チェック処理を実行する（ステップS084）。設定異常チェック処理では、設定値データが正常であるか否かを判定し、判定結果に基づき、設定値に係るエラー処理を実行する。

#### 【0332】

次いで、タイマ割込内乱数管理処理を実行する（ステップS085）。タイマ割込内乱

10

20

30

40

50

数管理処理では、各変動表示ゲームに係る乱数を定期的に更新する。具体的には、乱数カウンタのカウント値をランダムなものとするために、特別図柄判定用乱数や補助当り判定用乱数などに対し、乱数の更新（割込み毎に+1加算）と、乱数カウンタが一周するごとに、乱数カウンタのスタート値の変更処理を実行する。なお内部抽選用乱数（大当り判定用乱数）は、上記乱数生成回路で生成されるので、ここでは更新されない。

#### 【0333】

次いで、エラー管理処理を実行する（ステップS089）。このエラー管理処理では、各種のスイッチやセンサ類に係る検出情報や、払出制御基板29からの状態信号などに基づき、遊技動作にエラー（異常）が生じたか否かを監視し、エラーが生じた場合には、そのエラー種別を特定可能なエラーコマンドを演出制御部24に送信し、エラー種別に応じたエラー処理を実行する。またエラーが解除された場合には、エラー解除コマンドを演出制御部24に対して送信して、エラー解除処理を実行する。

#### 【0334】

次いで、賞球管理処理を実行する（ステップS090）。この賞球管理処理では、上記入賞カウンタの確認を行い、入賞がある場合には、賞球数を指定する払出制御コマンドを払出制御基板29に送信する。払出制御基板29は、払出制御コマンドを受信した場合、これに含まれる賞球数情報に基づき、遊技球払出装置19を制御して、指定された賞球数分の払い出し動作を実行させる。

#### 【0335】

次いで、普通図柄管理処理を実行する（ステップS091）。この普通図柄管理処理では、普通図柄変動表示ゲーム（普通図柄の変動表示動作）に関して必要な処理を実行する。ここでは、普通図柄始動口センサ37aに遊技球が検出されたか否かを監視し、遊技球が検出された場合には補助当り抽選に必要な所定の遊技情報（補助当り判定用乱数など）を取得し（普図乱数取得処理）、その遊技情報を保留データ（普図作動保留球）として、最大保留記憶数（ここでは、4個）まで保留記憶する（普図保留記憶処理）。そして、所定の変動表示開始条件が成立した場合、普図作動保留球に基づく補助当り抽選を行い、その補助当り抽選結果に基づく普通図柄の変動パターンの選択および普通図柄の停止表示態様（普通停止図柄）を決定する。またここでは、普通図柄を変動表示動作させるために、変動中であれば変動表示用のLED表示用データを作成し、変動中でなければ、停止表示用のLED表示用データを作成する（普通図柄表示データ更新処理）。

#### 【0336】

次いで、普通電動役物管理処理を実行する（ステップS092）。この普通電動役物管理処理では、普電開放遊技の実行に必要な処理を実行する。ここでは、補助当り抽選の抽選結果が当りの場合に、普通電動役物ソレノイド41cに対するソレノイド制御用データの設定処理を実行する。ここで設定されたソレノイド制御用データに基づき、後述のステップS100のソレノイド管理処理にて、普通電動役物ソレノイド41cに対して励磁信号が出力され、これにより、開閉蓋47の開閉動作パターンが制御される。

#### 【0337】

次いで、特別図柄管理処理を実行する（ステップS093）。この特別図柄管理処理では、特別図柄変動表示ゲームに関する処理を実行する。

この特別図柄管理処理は、

始動口（始動口33、34、または35）に遊技球が入賞したことを契機に（始動条件の成立に基づき）、所定の遊技情報（たとえば、大当り抽選に利用する乱数（当落判定用乱数、図柄抽選用乱数、変動パターン用乱数）を取得する取得処理と、

上記取得手段により取得された遊技情報に基づき、当りに関する抽選（大当り抽選）を実行する抽選処理（当落抽選処理や図柄抽選処理を含む）と、

少なくとも上記抽選手段による抽選結果（本実施形態の場合、少なくとも現在の遊技状態と抽選結果）に基づいて、複数種類の変動パターンの中からいずれかを決定する変動パターン決定処理と、

上記決定された変動パターンに基づき、所定の表示装置（特別図柄表示装置）における

10

20

30

40

50

特別図柄の変動表示動作を制御する図柄表示制御処理と、を中心に構成され、特別図柄変動表示ゲーム 1、2 の実行に必要となる種々の遊技動作制御処理が含まれる。

【0338】

また本実施形態の場合、上記遊技情報を、特別図柄（遊技図柄）の変動表示動作に供されるまで、あらかじめ定めた最大保留記憶個数を上限として保留記憶する保留記憶処理と、上記保留記憶に基づく上記特別図柄の変動表示動作が実行される前に、少なくともによる抽選結果を先読み判定する先読み判定処理と、をさらに含んで構成される。なお、変動パターン決定処理により決定された変動パターンは、上記変動パターン指定コマンドにより、先読み判定処理により決定された先読み判定結果は、保留加算コマンドにより演出制御部 24 に送信される。

10

【0339】

なお、上記取得処理は、特図 1 用始動口に対応する第 1 取得処理、特図 2 用始動口に対応する第 2 取得処理が含まれる。また、上記抽選処理も同様に、特図 1 側、特図 2 側のそれぞれに対応する抽選処理（第 1 抽選処理、第 2 抽選処理）が含まれ、この抽選処理は、第 1 抽選手段、第 2 抽選手段として機能する。また、上記変動パターン決定処理も同様に、特図 1 側、特図 2 側のそれぞれに対応する変動パターン決定処理が含まれる。具体的には、少なくとも第 1 抽選手段による抽選結果に基づき、特図 1 の変動表示動作に係る第 1 の変動パターンを複数種類の変動パターンのうちから抽選により決定する「第 1 変動パターン決定手段」と、少なくとも第 2 抽選手段による抽選結果に基づき、前記第 2 の図柄の変動表示動作に係る第 2 の変動パターンを複数種類の変動パターンのうちから抽選により決定する「第 2 変動パターン決定手段」とが含まれる。また、上記保留記憶処理も同様に、特図 1 側、特図 2 側のそれぞれに対応する保留記憶処理（第 1 保記憶処理、第 2 保留記憶処理）が含まれ、保留データとして、特図 1 作動保留球と特図 2 作動保留球とを管理可能に構成される。

20

【0340】

また特別図柄管理処理（図柄表示制御処理）には、特別図柄 1 の変動表示と特別図柄 2 の変動表示とを並行して変動させる同時変動を制御するための処理が含まれ、本実施形態では、「大当たり時強制ハズレ・小当たり時計測中断型」の同時変動動作を実現するために必要な処理が実行される。なお、同時変動タイプのパチンコ遊技機に係る特図 1、2 の同時制御処理の基本的処理内容については、既に知られた技術、たとえば、特開 2011-098153、特開 2013-116172、特開 2013-116173 などを用い、同時変動機を実現するための処理方法を適宜採用することができる。図柄表示制御処理は、図柄表示制御手段として機能し、少なくとも第 1 抽選手段による抽選結果に関連する変動パターンに基づき特別図柄変動表示ゲーム 1（第 1 図柄変動表示ゲーム）と、少なくとも第 2 抽選手段による抽選結果に関連する変動パターンに基づき特別図柄変動表示ゲーム 2（第 2 図柄変動表示ゲーム）と実行制御可能に構成される。

30

【0341】

また特別図柄管理処理では、上記特図時短回数カウンタや特図確変回数カウンタを監視し、今回の特別図柄変動表示ゲーム終了時（特別図柄の変動時間終了時）に、特図時短回数カウンタや特図確変回数カウンタをチェックし、必要に応じてカウンタ値を更新する（今回の特別図柄の変動回数消化分として、カウンタをデクリメント）。本実施形態では、時短状態または確変状態中に、特図時短回数カウンタがゼロになった場合、電チューサポート状態終了条件（電サポ終了変動回数到達）を満たしたとして、電チューサポートに関する機能を OFF 状態に設定し、電サポ無し状態への移行設定処理を実行する。これにより、時短状態中であれば通常状態に移行され、確変状態中であれば潜確状態への移行されることになる。また確変状態中に、特別図柄確変回数カウンタ（残り ST 回数）がゼロになった場合、特別図柄の変動回数が規定 ST 回数（本実施形態では、65535 回）に達したとして、確変状態に関する機能を OFF 状態に設定する。また潜確状態の場合も確変状態の処理と同様に、特別図柄確変回数カウンタがゼロになった場合、潜確状態に関する機能を OFF 状態に設定する。上述した処理により、特図変動回数に基づく時短状態、確

40

50

変状態、または潜確状態の終了タイミングが管理される。

【0342】

遊技状態の移行が生じた場合には、遊技状態を指定する状態コマンドを演出制御部24に送信する。この状態コマンドにより演出制御部24は、今回のゲーム終了を以て、遊技状態の移行が生じたところを把握し、次のゲームからその遊技状態に応じた演出モードの移行制御を行う。

【0343】

なお、特図1、特図2ともに作動保留球がゼロになった場合には、客待ち中コマンドを演出制御部24に送信するようになっている。演出制御部24は、客待ち中コマンドを受信して遊技が開始されずに180秒経過した場合、客待ち演出(デモ画面)を現出する。

10

【0344】

次いで、特別電動役物管理処理を実行する(ステップS095)。この特別電動役物管理処理では、主に、大当たり抽選結果が「大当たり」または「小当たり」であった場合、今回当選した当り種別に対応する当り遊技を実行制御する。特別電動役物管理処理は、当選種別に応じた当り遊技を実行制御する特別遊技制御手段として機能し、当り遊技の実行に必要な各種制御処理を含む。

【0345】

また特別電動役物管理処理では、当り遊技後の遊技状態を指定して、遊技状態を時短状態や確変状態や潜確状態などに移行させるための遊技状態移行処理も実行される。この遊技状態移行処理には、特電回数カウンタを監視する処理が含まれ、大当たり13~15、19による大当たり遊技終了時に、特電回数カウンタに該当値(1~3回)をセットしたり、小当たりAによる小当たり遊技終了時に、特電回数カウンタをチェックして、必要に応じて特電回数カウンタを更新(デクリメント)したりする処理が含まれる。本実施形態では、確変状態(確変A~確変C)中に特電回数カウンタがゼロになった場合、電チューサポート状態終了条件(小当たり規定回数到達)を満たしたとして、電チューサポートに関する機能をOFF状態に設定し、電サポ無し状態への移行設定処理を実行する。これにより、確変状態から潜確状態への移行されることになる。

20

【0346】

また特別電動役物管理処理では、大当たり遊技中の大当たり開始時、大入賞口入賞時、ラウンド遊技開始時/終了時、または最大ラウンド目の大当たり遊技終了時などのコマンド送信タイミングが到来した場合、必要な演出制御コマンド(大当たり開始コマンド、大入賞口開放コマンド、ラウンド間インターバルコマンド、大入賞口入賞コマンド、大当たり終了コマンドなど)を演出制御部24に対して送信する。また小当たり遊技中の小当たり開始時、大入賞口入賞コマンド、または小当たり遊技終了時などのコマンド送信タイミングが到来した場合には、必要な演出制御コマンド(小当たり開始コマンド、大入賞口入賞コマンド、小当たり終了コマンドなど)を演出制御部24に対して送信する。

30

【0347】

上記大当たり開始コマンド、大当たり終了コマンド、小当たり開始コマンド、小当たり終了コマンドには、今回当選した当選種別情報や当選時の遊技状態情報などが含まれ、これらのコマンドは、演出制御部24側が当り遊技後の遊技状態に関連する演出モードの移行制御を実行する際に利用される。また、大入賞口開放コマンド、ラウンド間インターバルコマンドには、現在のラウンド数情報が含まれ、ラウンド中演出やラウンド間インターバル演出を現出する際に利用される。また、大入賞口入賞コマンドには、大入賞口種別情報(上大入賞口対応、下大入賞口対応コマンド)や賞球数情報が含まれ、図11のアブダクション演出(図11中のP1、P3など)を現出する際に利用される。上記した当り遊技に関する各種のコマンドを演出制御部24が受けた場合は、そのコマンドに対応する演出処理(ここでは、当り中演出に関する演出処理)が実行され、これにより、図6、図9、図11で説明した当り遊技中に係る演出動作が実現される。

40

【0348】

次いで、右打ち報知情報管理処理を実行する(ステップS097)。この右打ち報知情

50



報管理処理では、「右打ち有利」な遊技状態（本実施形態の場合、当り遊技中、時短状態）下である場合には、右打ち表示装置 39b を点灯させるための LED データを作成し、「左打ち有利」な遊技状態下（通常状態）である場合には、右打ち表示装置 39b を消灯させるための LED データを作成する。

#### 【0349】

次いで、LED 管理処理を実行する（ステップ S098）。この LED 管理処理では、普通図柄表示装置 39a、特別図柄表示装置 38a、38b、などの LED 表示装置に対する制御信号（ダイナミック点灯データ）の出力制御を実行する。上述した普通図柄管理処理（ステップ S091）や特別図柄管理処理（ステップ S093）、右打ち報知情報管理処理（ステップ S097）などで作成された LED 表示用データに基づく制御信号は、この LED 管理処理で出力される。

10

#### 【0350】

次いで、外部端子管理処理を実行する（ステップ S099）。この外部端子管理処理では、枠用外部端子基板 21 を通して、各種の外端信号を作成して、ホールコンピュータ HC などの外部装置に対して出力制御を実行する。

#### 【0351】

次いで、ソレノイド管理処理を実行する（ステップ S100）。このソレノイド管理処理では、普通電動役物管理処理（ステップ S092）や特別電動役物管理処理（ステップ S094）で設定されたソレノイド制御データに基づき、普通電動役物ソレノイド 41c や大入賞口ソレノイド 42c、52c に対して励磁信号の出力制御を実行する。これにより、開放扉 47、42b、52b を作動させ、右始動口 33、上大入賞口 40、下大入賞口 50 の開閉動作を実現する。

20

#### 【0352】

次いで、全レジスタを退避して、性能表示モニタ処理を実行した後、全レジスタを復帰する（ステップ S101～S103）。性能表示モニタ処理では、性能表示器 99 に表示する通常時ベース値の表示制御に関して必要な処理を実行する。

#### 【0353】

次いで、WDT のカウント値をクリアする（ステップ S104）。これにより、割込みごとに WDT がリセットされ、カウント値が初期値に戻される。

#### 【0354】

以上のステップ S081～ステップ S104 の処理を終えると、タイマ割込処理を終了して、次のタイマ割込みが発生するまで主制御側メイン処理を実行する。

30

#### 【0355】

< 14 . 演出制御部側の処理 : 図 14 ~ 図 16 >

次に、図 14 ~ 図 16 を参照して、本実施形態の演出制御部 24 側における演出制御処理について説明する。演出制御部 24 側の処理は、主に、所定のメイン処理（演出制御側メイン処理 : 図 14）と、演出制御コマンドの受信に関する処理（コマンド受信割込処理 : 図 15）と、定時割込み（1ms）で起動されるタイマ割込処理（演出制御側タイマ割込処理 : 図 16）とを中心に構成される。

#### 【0356】

40

（14 - 1 . 演出制御側メイン処理 : 図 14）

図 14 は、演出制御部側のメイン処理（演出制御側メイン処理）を示すフローチャートである。演出制御部 24（CPU 241）は、遊技機本体に対して外部から電源が投入されると、図 14 に示す演出制御側のメイン処理を開始する。

#### 【0357】

この演出制御側のメイン処理において、CPU 241 は、まず遊技動作開始前における必要な初期設定処理を実行する（ステップ S1001）。この初期設定処理では、たとえば、コマンド受信割込み設定、可動体役物の起点復帰処理、CTC の初期設定、タイマ割込みの許可、マイクロコンピュータの各部を含めて CPU 内部のレジスタ値の初期設定などを行う。

50

## 【0358】

ステップS1001の初期設定処理を終えると、正常動作時の処理として、所定時間ごとにステップS1003～S1011のメインループ処理を行い、それ以外ではステップS059の演出用ソフト乱数更新処理を繰り返し実行する。

## 【0359】

ステップS1002の判定処理において、CPU241は、メインループ更新カウンタを参照して、メインループ処理の実行契機となるメインループ更新周期（カウンタ値>15）が到来したか否かを判定する。上記メインループ更新カウンタは、1ms毎に実行される後述の図16に示す演出制御側タイマ割込処理でインクリメントされるカウンタである。本実施形態では、16ms程度ごとにメインループ処理を行うようになっており、ステップS1002の判定処理にて、メインループ更新カウンタ値を判定し、その値が「15」より大きい場合には（ステップS1002：YES）、メインループ処理の実行タイミングが到来したとして、ステップS1003～S1011の処理を実行し、それ以外の場合には、メインループ更新周期が到来するまで（ステップS1002：NO）、各種の演出抽選用乱数を更新する演出用ソフト乱数更新処理を実行する（ステップS1012）。この演出抽選用乱数は、演出制御部24側による演出抽選などに利用される。

10

## 【0360】

上記メインループ更新周期が到来した場合（ステップS1002：YES）、メインループ更新カウンタをゼロクリアする（ステップS1003）。

## 【0361】

次いで、エラー処理を実行する（ステップS1004）。このエラー処理では、エラー種別に応じたエラー報知用の演出シナリオの設定処理や、エラーが解除された際のエラー解除処理などを実行する。また、演出手段に関するエラー（可動体役物エラーや音声ICエラーなど）は、ここで監視される。

20

## 【0362】

次いで、デモ・節電モード処理を実行する（ステップS1005）。このデモ・節電モード処理では、客待ち演出（デモ画面）や、節電モード（節電客待ち状態）に関する制御処理を行う。本実施形態では、客待ち演出開始後、図柄変動表示ゲームが実行されず、かつ遊技設定メニュー画面にも切り替わることなく、所定時間（たとえば、120秒）が経過した場合、節電モードに移行し、遊技機1が低消費電力状態に制御される。

30

## 【0363】

次いで、演出スイッチ入力処理を実行する（ステップS1007）。この演出スイッチ入力処理では、操作手段（演出ボタン13、方向キー75）の操作状態を監視し、操作を検出した場合には、その操作に応じた演出制御処理を実行する。操作手段の入力状態は、後述の図16中のボタン入力状態更新処理（ステップS1052）にて監視される。

## 【0364】

次いで、コマンド解析処理を行う（ステップS1008）。このコマンド解析処理では、コマンド受信バッファに演出制御コマンドが格納されているか否かを監視し、演出制御コマンドが格納されていればこのコマンドを読み出し、読み出した演出制御コマンドに対応した演出処理を実行する。なお、主制御部20側からのストローブ信号に基づく割込みが生じた際、図15に示すコマンド受信割込処理が実行される。このコマンド受信割込処理により、演出制御コマンドが取得され、そのデータは、RAM243のコマンド受信バッファに格納される。

40

## 【0365】

たとえば、少なくとも変動パターン指定コマンドが受信され、それが受信バッファに格納されている場合（本実施形態では、変動パターン指定コマンドと装飾図柄指定コマンドとが受信され、それらが受信バッファに格納されている場合）、コマンド解析処理において、そのコマンドに含まれる情報（変動パターン情報、当選種別情報）に基づいて、1または複数種類の演出パターンを決定する（装飾図柄指定コマンド受信処理）。ここで決定される演出パターンは、演出シナリオを構成する要素としての「パーツ演出」として働く

50

。そして、演出パターン（パーツ演出）を、どのようなタイミングで、どれだけの演出時間幅をもって現出させるかについてのタイムスケジュールを決定し、これにより演出シナリオを構築して、その演出シナリオのデータをRAM243のシナリオ設定領域に格納する（演出シナリオ作成処理）。CPU241は、シナリオデータに基づき、演出の現出制御を実行する。これにより、演出シナリオに組み込まれた種々の演出パターン（パーツ演出）が、次々に、あるいは複数同時展開されることにより、広義の意味での「演出シナリオ」が実現される。これにより、今回の装飾図柄変動表示ゲームの演出として、たとえば、図9の破線枠「変動中」に示す装飾図柄の変動表示（F2）、予告演出の現出（F3、F4）、同図に示す破線枠「停止中」に示す装飾停止図柄の停止表示（F5～F9）などを実現することができる。

10

#### 【0366】

その他、本実施形態に関連の深いコマンド解析処理には、たとえば、「当り遊技中」に示す各種の当り中演出として、（1）大当り開始コマンドを受信した際の演出処理（図9中の演出F10～F16、F20、図11中の小当りラッシュ突入演出P0、スーパーラッシュ突入演出P2、スーパーラッシュ継続演出P8などの現出）、（2）大入賞口入賞コマンドを受信した際の入賞演出（図11中のアブダクション演出の現出）や、獲得球数報知演出に関する演出処理、（3）大当り開始コマンドまたは大当り終了コマンドを受信した際の演出モード移行処理（小当りラッシュ演出モード、スーパーラッシュ演出モードへの移行処理などがある。

20

#### 【0367】

勿論、上記した図6、図9、図11A～図11Cなどに示す各種の演出態様の他、不図示の通常演出モードや時短演出モードに関連する演出の現出、各種当り遊技中において現出すべき演出など、遊技機1に係る演出動作を実現するための演出処理が含まれる。

#### 【0368】

上記コマンド解析処理を終えると、続いて、シナリオ更新処理を実行する（ステップS1009）。このシナリオ更新処理では、演出シナリオの実行に必要なタイマの内容を更新、更新後のタイマ値に基づいて演出シナリオを進行させる処理を実行する。上記タイマの代表的なものは、演出の発生タイミングに関するタイムスケジュールを管理する演出シナリオタイマである。たとえば、特別図柄が変動表示されている変動期間（特別図柄変動期間）内と実質的に同一期間内である、装飾図柄が変動表示されている変動期間（装飾図柄変動期間）内において、その時間軸上で、どのような演出パターンを、どれだけの時間幅をもって、どのような演出手段で現出させるかについての時間的なスケジュールがこのタイマにより管理される。上述の演出シナリオタイマは、後述のLED駆動データ更新処理（ステップS1011）や演出役物動作更新処理（ステップS1053）においても利用される。ここでは、この演出シナリオタイマを監視し、一の演出の発生時期が到来すると、スピーカ46用の音データと、画像表示制御用の液晶コマンドとを作成し、それぞれをRAM243の指定領域に格納する。なお、光表示装置用のLEDデータに関しては後述のLED駆動データ更新処理（ステップS1011）で、可動体役物用のモータ制御データに関しては後述の演出役物動作更新処理（ステップS1053）で作成される。

30

#### 【0369】

次いで、サウンド出力処理を行う（ステップS1010）。このサウンド出力処理では、ステップS1009のシナリオ更新処理で作成された音データを取得し、再生する音データが有る場合には、音チャンネル毎に設定されている音データに基づき、フレーズやボリュームなどのデータを音響制御部（音源LSI）に出力し、音響制御部を通じてスピーカ46から音演出を現出させる。これにより、演出シナリオに沿った音演出が実現される。

40

#### 【0370】

次いで、LED駆動データ更新処理を実行する（ステップS1011）。このLED駆動データ更新処理では、演出シナリオデータと演出シナリオタイマとに基づき、装飾ランプ13や各種演出用LEDなどの光表示装置用のLEDデータを作成し、光表示制御部を通じて装飾ランプ部45やLEDを点灯点滅させる。これにより、演出シナリオに沿った

50

光演出が実現される。

【0371】

以上により、メインループ処理を終了すると、次のメインループ更新周期が到来するまで、ステップS1012の演出用ソフト乱数更新処理を行う。

【0372】

(15. コマンド受信割込処理：図15)

次に図15を参照して、コマンド受信割込処理について説明する。図15は、演出制御側のコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。このコマンド受信割り込み処理は、主制御部20から演出制御コマンドを受信した場合、後述する演出制御側タイマ割込処理(図14)よりも優先的に実行される

10

【0373】

図15において、CPU241は、割込み信号(ストローブ信号)を受信すると、レジスタをスタック領域に退避させた後(ステップS1031)、CPU241演出制御コマンドを受信した入力ポートのレジスタを読み出し(ステップS1032)、RAM243内のコマンド送受信メモリ領域のアドレス番地を示すポインタを算出する(ステップS1034)。

【0374】

次いで、CPU241は、再度、演出制御コマンドを受信した入力ポートのレジスタを読み出し(ステップS1034)、ステップS1032にて読み出した値とステップS1034にて読み出した値が一致しているか否かを確認する(ステップS035)。一致していなければ(ステップS1035:NO)、ステップS1038に進み、一致していれば(ステップS1035:YES)、上記算出したポインタに対応するアドレス番地に、主制御部20より受信した演出制御コマンドを格納する(ステップS1036)。なお、この格納された演出制御コマンドが、図14に示す受信コマンド解析処理(ステップS1008)において、CPU241に読み出されることとなる。

20

【0375】

次いで、CPU241は、RAM243内のコマンド送受信メモリ領域のアドレス番地を示すポインタを更新し(ステップS1037)、ステップS1031の処理で退避しておいたレジスタを復帰させる(ステップS1038)。これにより、図14に示す演出制御側メイン処理に戻る。

30

【0376】

(16. 演出制御側タイマ割込処理：図16)

次に図16を参照して、演出制御側のタイマ割込処理について説明する。図16は、演出制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【0377】

図16において、CPU201は、タイマ割込みが生じると、レジスタの内容をスタック領域に退避させた後(ステップS1051)、ボタン入力状態更新処理を実行する(ステップS1052)。このボタン入力状態更新処理では、操作手段(演出ボタン13、方向キー75)からの操作検出信号の入力状態(ON/OFF)を監視し、操作検出信号の入力を検出した場合、その検出情報をRAM243の所定領域に格納する。この操作検出情報は、図14のシナリオ更新処理(ステップS1009)にて、遊技者参加型演出やメニュー画面の遊技設定に関する演出処理に利用される。

40

【0378】

次いで、演出役物動作更新処理を実行する(ステップS1053)。この演出役物動作更新処理では、演出シナリオデータと演出シナリオタイマとに基づき、可動体役物用のモータ制御データを作成する。

【0379】

次いで、SOL・MOT出力処理を行う(ステップS1054)。このSOL・MOT出力処理では、上記演出役物動作更新処理(ステップS1053)で作成された可動体役物用の制御データを駆動制御部に出力する。駆動制御部は、制御データに基づく制御信号

50

を、動作制御対象とする可動体役物の可動体役物モータに対して出力し、その動作を制御する。これにより、演出シナリオに沿った可動体役物（時計型役物 80、花型役物 90 など）による可動体演出が実現される。

#### 【0380】

次いで、液晶コマンド送信処理を行う（ステップ S1055）。この液晶コマンド送信処理では、図 14 のシナリオ更新処理（ステップ S1009）で作成された液晶コマンドが有る場合には、表示制御部（液晶制御 CPU）に対して液晶コマンドを送信し、液晶表示装置 36 に対する画像表示制御を実行させる。これにより、演出シナリオに沿った画像演出が実現される。

#### 【0381】

次いで、RTC 情報取得処理を実行する（ステップ S1056）。この RTC 情報取得処理では、RTC により計時される日時情報（RTC 情報）を取得する。この RTC 情報は、RTC 情報に基づく演出を現出する際に利用される。

#### 【0382】

次いで、メインループ更新カウンタをインクリメントする（ステップ S1057）。このメインループ更新カウンタは、上記演出制御側メイン処理中（図 14 のステップ S1003）でリセットされて、本処理でインクリメントされる。したがって、ステップ S1003～S1011 のメインループ処理が実行される際には、メインループ更新カウンタ値は 0～15 のいずれかとなっている。

#### 【0383】

上記ステップ S1057 の処理を終えると、退避していたレジスタの内容を復帰させ（ステップ S1058）、タイマ割込処理を終了して、次のタイマ割込みが発生するまで、図 14 に示す演出制御側メイン処理を行う。

#### 【0384】

以上に説明した全ての実施形態（上記実施形態で説明した構成例および各変形例のすべてを含む）の 1 または複数を組合せた構成としてもよく、各実施形態において記載した内容は個別の実施形態のみに限定されるものではない。

#### 【0385】

また以上に説明した各実施形態では、同時変動タイプのパチンコ遊技機について説明したが、本発明の目的を達成できる遊技機であれば特に制限されない。たとえば、一方の特図の変動中は他方の特図は変動させない「非同時変動タイプ機（一般確変機）」や、遊技球が入賞装置の特定領域を通過することで、遊技者に有利な遊技状態（たとえば、特別図柄確変機能の作動を伴う遊技状態（潜確状態や確変状態）に移行するいわゆる「V 確変機（確変判定装置付遊技機）：たとえば、特開 2013-13586 号公報）」などの遊技機にも適用可能である。また、遊技機に利用される遊技媒体も特に制限はなく、遊技球や遊技メダルの他、電磁氣的記録による遊技媒体を利用可能な遊技機（いわゆる「管理式（封入式）遊技機」）にも適用することができる。

#### 【産業上の利用可能性】

#### 【0386】

本発明は、遊技媒体を利用した遊技機に好適である。

#### 【符号の説明】

#### 【0387】

- 1 遊技機、
- 3、3a 遊技盤、遊技領域、
- 19 遊技球払出装置、
- 20 主制御部（主制御基板）、
- 24 演出制御部（演出制御基板、液晶制御基板）、
- 28 発射制御基板、
- 29 払出制御基板、
- 32 発射装置、

10

20

30

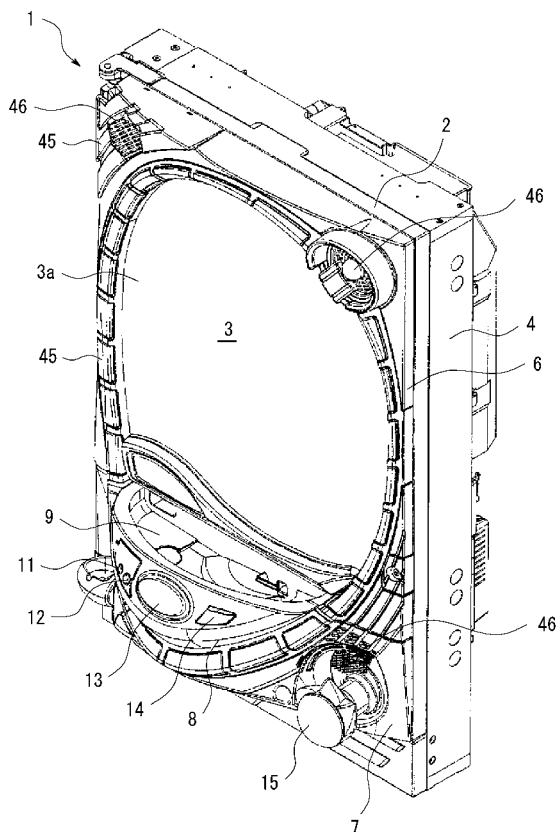
40

50

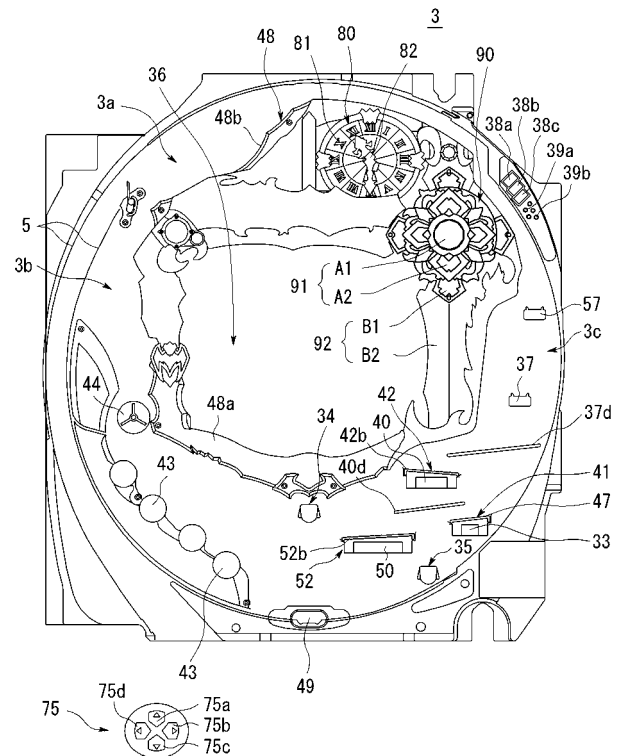
3 3、3 3 a	右始動口、右始動口センサ、
3 4、3 4 a	中始動口、中始動口センサ、
3 5、3 5 a	右下始動口、右下始動口センサ、
3 7、3 7 a	普通図柄始動口、普通図柄始動口センサ、
3 8 a、3 8 b	特別図柄表示装置、
3 9 a	普通図柄表示装置、
4 0、4 2 a	上大入賞口、上大入賞口センサ、
5 0、5 2 a	下大入賞口、下大入賞口センサ、
4 1、4 1 c	普通変動入賞装置、普通電動役物ソレノイド、
4 2、5 2	上特別変動入賞装置、下特別変動入賞装置、
4 2 c、5 2 c	上大入賞口ソレノイド、下大入賞口ソレノイド、
3 6、4 5、4 6	液晶表示装置、装飾ランプ、スピーカ、
2 0 1、2 0 2、2 0 3	主制御CPU、主制御ROM、主制御RAM、
2 4 1、2 4 2、2 4 3	演出制御CPU、演出制御ROM、演出制御RAM。

10

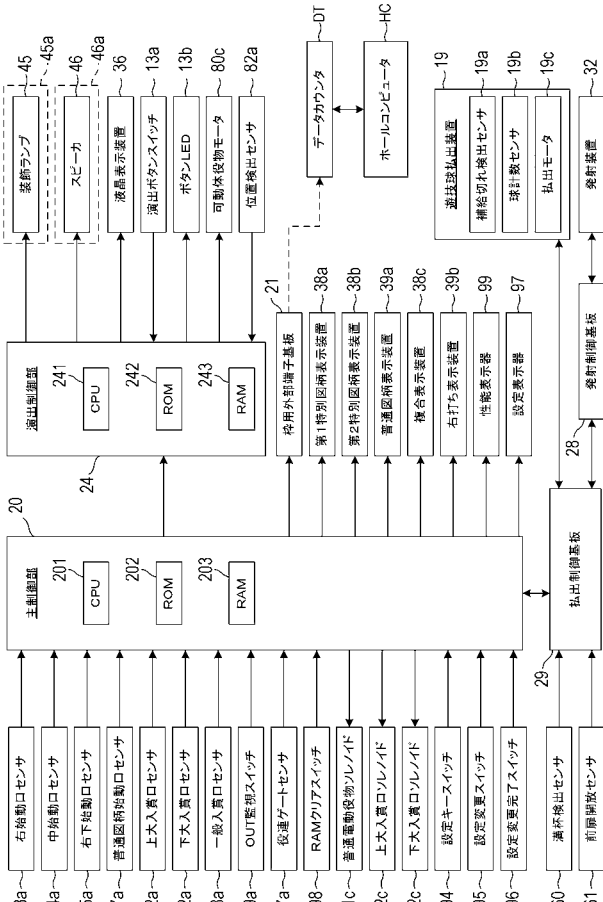
【図 1】



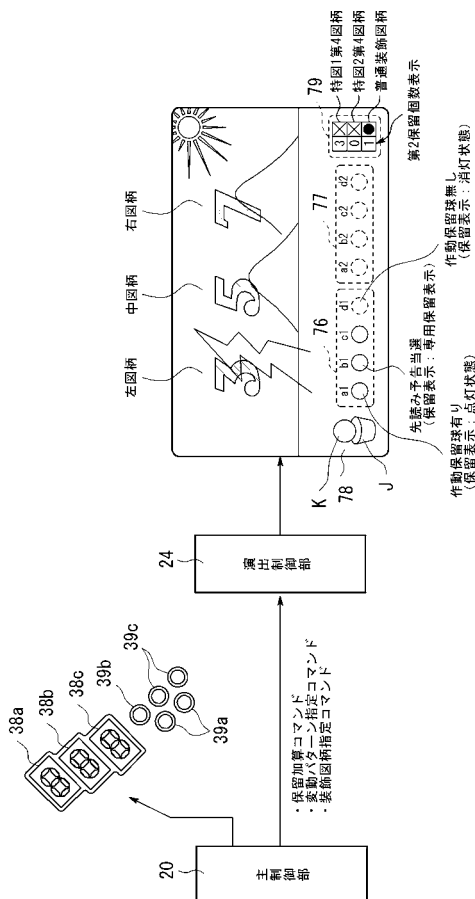
【図 2】



【図 3】



【図 5】



【図 4】

特図種別	当り種別(回数)	図柄抽選率	通常状態	潜確状態	当選時の遊技状態
特図1	大当り11(10R)	5%	通常状態	潜確状態	潜確状態A~C
	大当り12(10R)	10%	通常状態	潜確状態	潜確状態
	大当り13(7R)	5%	通常状態	潜確状態	潜確状態A
	大当り14(7R)	15%	通常状態	潜確状態	潜確状態B
	大当り15(7R)	30%	通常状態	潜確状態	潜確状態C
	大当り16(7R)	35%	通常状態	潜確状態	潜確状態
	小当りA	90%	移行せず	移行せず	移行せず
	小当りB	10%	移行せず	移行せず	移行せず
	大当り17(10R)	55%	潜確状態	潜確状態	潜確状態
	大当り18(7R)	5%	潜確状態	潜確状態	潜確状態
特図2	大当り19(7R)	5%	潜確状態	潜確状態	潜確状態
	大当り20(7R)	35%	潜確状態	潜確状態	潜確状態
	小当りC	-	移行せず	移行せず	移行せず

備考

大当り当選確率: 低確率時(通常状態、潜確状態、潜確状態中)1/320、高確率時(潜確状態、潜確状態中)1/137

特図1の当り当選確率: 1/100

特図2の当り当選確率: 1/100

特図2の当り当選確率: 1/114

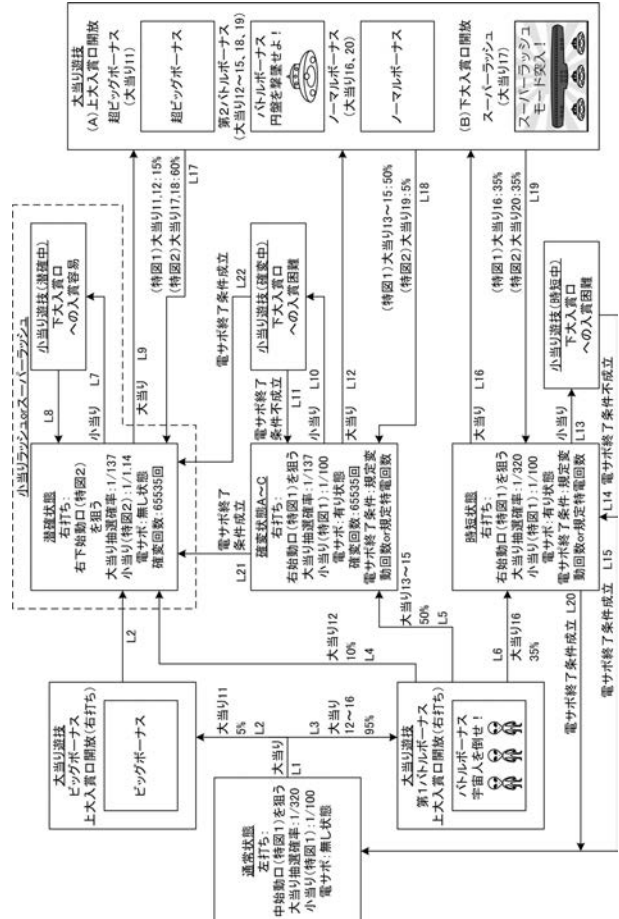
潜確状態A~C: 電サポ終了条件を満たした場合、潜確状態に移行

時短状態: 電サポ終了条件を満たした場合、通常状態に移行

(B)

特図種別	当り種別(回数)	大入賞口	開始INT	開放時間	R間INT	終了INT
特図1	大当り11(10R)	上入賞口	12.0s	28.0s	2.0s	20.0s
	大当り12(10R)	上入賞口	12.0s	28.0s	2.0s	20.0s
	大当り13(7R)	上入賞口	12.0s	28.0s	2.0s	20.0s
	大当り14(7R)	上入賞口	12.0s	28.0s	2.0s	20.0s
	大当り15(7R)	上入賞口	12.0s	28.0s	2.0s	20.0s
	大当り16(7R)	上入賞口	12.0s	28.0s	2.0s	20.0s
	小当りA	上入賞口	0.1s	1.8s	-	0.1s
	小当りB	上入賞口	0.1s	1.8s	-	0.1s
	大当り17(10R)	下入賞口	5.0s(0.1s)	1.8s	3.2s	0.1s
	大当り18(7R)	下入賞口	8.0s	28.0s	2.0s	20.0s
特図2	大当り19(7R)	上入賞口	8.0s	28.0s	2.0s	20.0s
	大当り20(7R)	上入賞口	8.0s	28.0s	2.0s	20.0s
	小当りC	下入賞口	0.1s	1.8s	-	0.1s

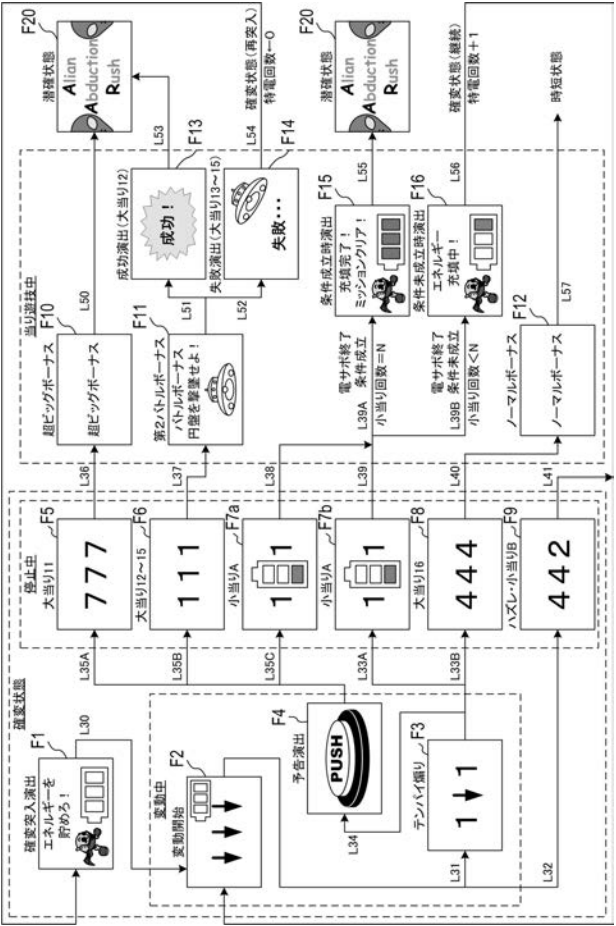
【図 6】



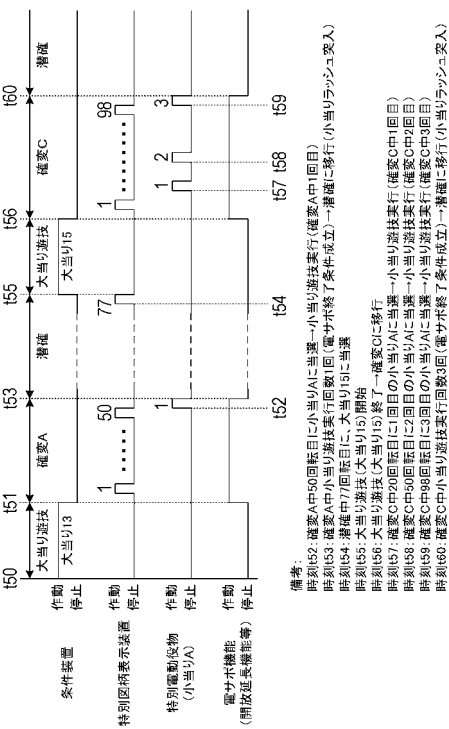
【図 7】

特図種別	当り種別	大当り 終了後の 遊技状態	特図変換 機能	電サポ状態	特図再遊技機能 終了条件	電サポ終了条件	備考
特図1	大当り11	潜遊状態	有	有	65536	規定回数	大当り開始時から小当りラッシュ付与が確定
	大当り12	潜遊状態	有	有	65536	規定回数	大当り終了時に小当りラッシュ付与が確定
	大当り13	潜遊状態	有	有	65536	規定回数	大当り終了時に小当りラッシュ付与が確定
	大当り14	潜遊状態	有	有	65536	規定回数	大当り終了時に小当りラッシュ付与が確定
	大当り15	潜遊状態	有	有	65536	規定回数	大当り終了時に小当りラッシュ付与が確定
	大当り16	潜遊状態	有	有	65536	規定回数	大当り終了時に小当りラッシュ付与が確定
特図2	小当りA	潜遊状態	有	有	65536	規定回数	大当り開始時から小当りラッシュ付与が確定
	小当りB	潜遊状態	有	有	65536	規定回数	大当り終了時に小当りラッシュ付与が確定
	小当りC	潜遊状態	有	有	65536	規定回数	大当り終了時に小当りラッシュ付与が確定
	小当りD	潜遊状態	有	有	65536	規定回数	大当り終了時に小当りラッシュ付与が確定
	小当りE	潜遊状態	有	有	65536	規定回数	大当り終了時に小当りラッシュ付与が確定
	小当りF	潜遊状態	有	有	65536	規定回数	大当り終了時に小当りラッシュ付与が確定

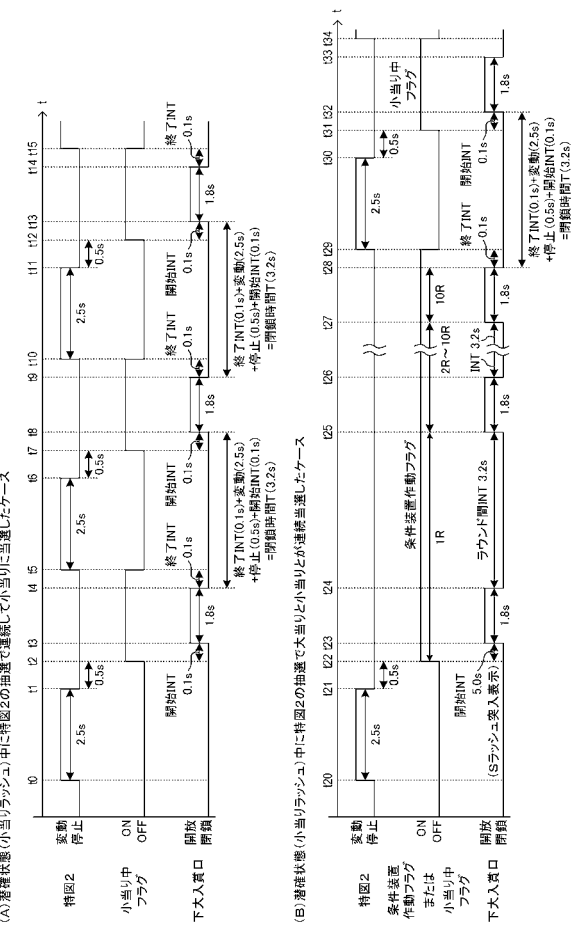
【図 9】



【図 8】

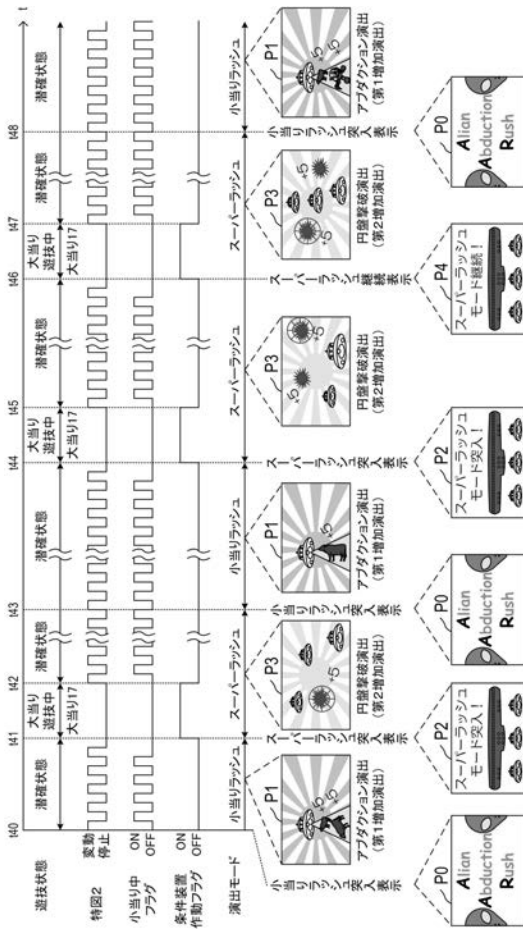


【図 10】





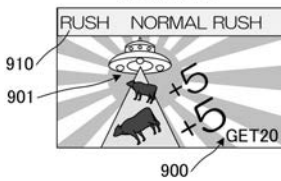
【図 1 1 A】



【図 1 1 C】

(A) 潜確状態中と大当り遊技中(大当り17)の演出例2

(イ) 潜確状態中

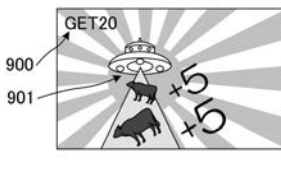


(ロ) 大当り遊技中(大当り17)

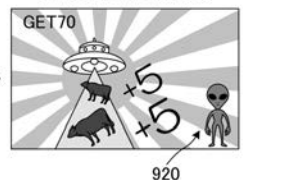


(B) 潜確状態中と大当り遊技中(大当り17)の演出例3

(イ) 潜確状態中



(ロ) 大当り遊技中(大当り17)



(C) 潜確状態中と大当り遊技中(大当り17)の演出例4

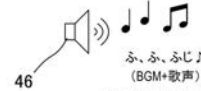
(イ) 潜確状態中



(ロ) 大当り遊技中(大当り17)



(BGMのみ)

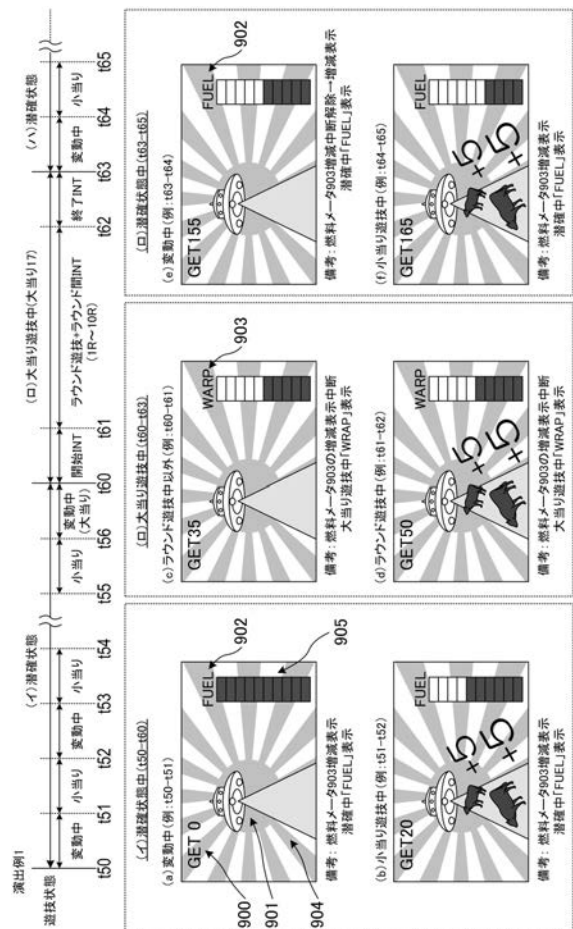


ふ、ふ、ふじま〜

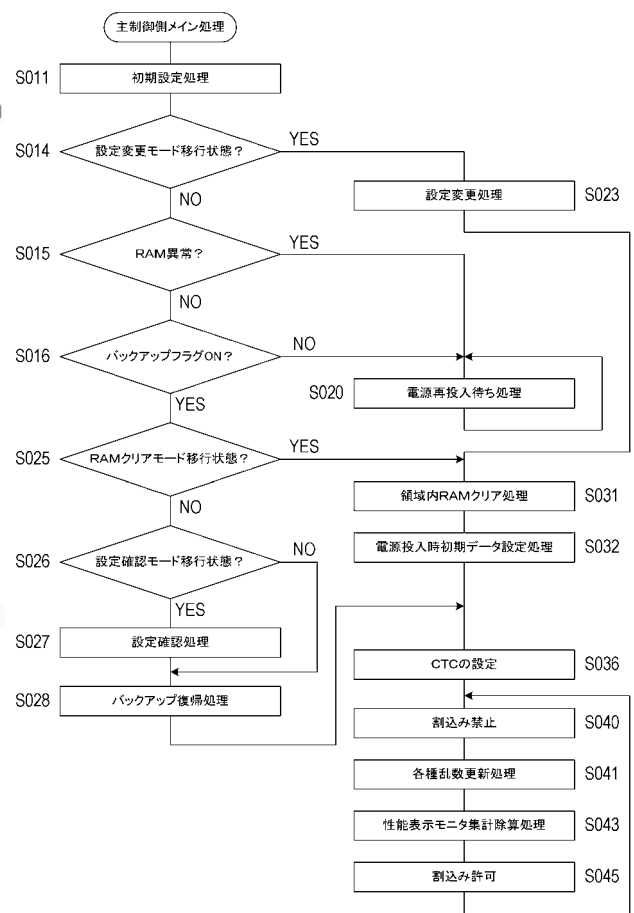
(BGM+歌声)

歌詞を字幕形式で表示

【図 1 1 B】



【図 1 2】

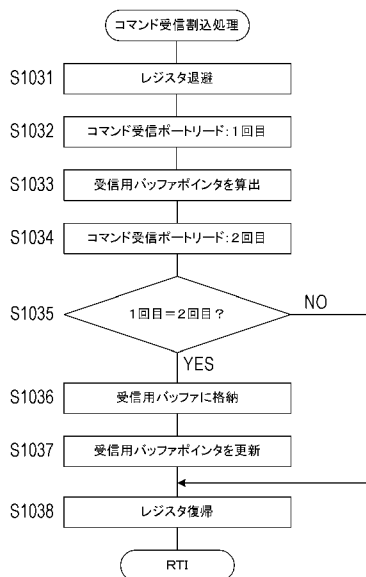


備考2:  
 (1) 燃料メータの増減表示中断・WRAP表示への切替タイミングは、大当り17当選遊技開始時・終了時、大当り遊技中の開始INT開始時・終了時、1R目の開始時等で行う。  
 (2) 燃料メータの増減表示中断解除・WRAP表示への切替タイミングは、大当り遊技中の最後ラウンド終了時、終了INT開始時・終了時等で行う。

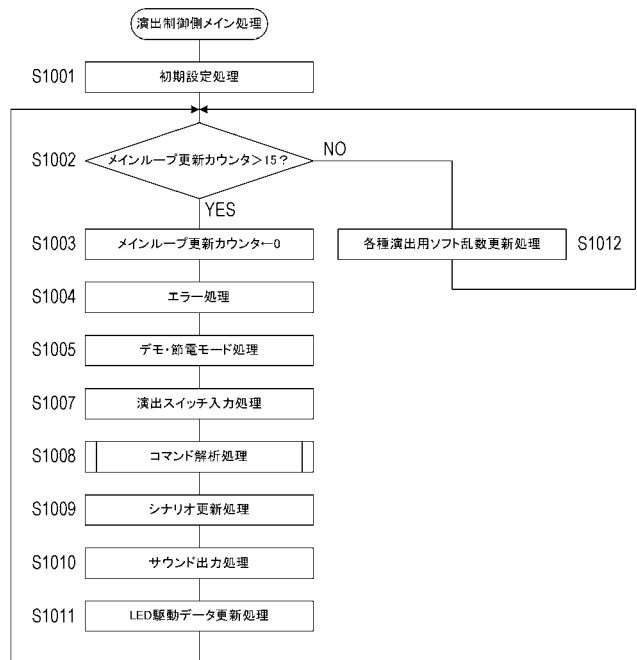
【図 1 3】



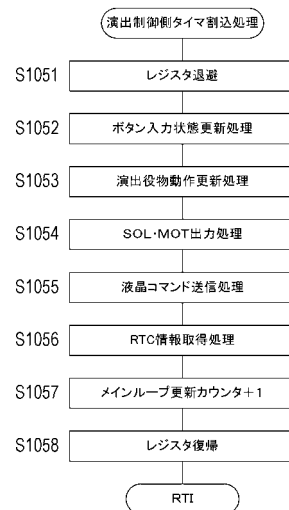
【図 1 5】



【図 1 4】



【図 1 6】



## 【図 17】

(イ)同時変動における特別図柄1、2の停止関係

	特別図柄1	特別図柄2		
		ハズレ	小当り	大当り
(A)	ハズレ図柄で 確定表示の場合	変動継続	変動継続	変動継続
(B)	小当り図柄で 確定表示の場合	ハズレ図柄で 強制的に確定表示	ハズレ図柄で 強制的に確定表示	ハズレ図柄で 強制的に確定表示
(C)	小当り図柄で 確定表示の場合	中断して変動再開後 にハズレ図柄で停止	中断して変動再開後 に小当り図柄で停止	中断して変動再開後 に大当り図柄で停止
(D)	大当り図柄で 確定表示の場合	ハズレ図柄で 強制的に確定表示	ハズレ図柄で 強制的に確定表示	(抽選せず)
(E)	大当り図柄で 確定表示の場合	中断して変動再開後 にハズレ図柄で停止	中断して変動再開後 に小当り図柄で停止	(抽選せず)

	特別図柄2	特別図柄1		
		ハズレ	小当り	大当り
(F)	ハズレ図柄で 確定表示の場合	変動継続	変動継続	変動継続
(G)	小当り図柄で 確定表示の場合	ハズレ図柄で 強制的に確定表示	ハズレ図柄で 強制的に確定表示	ハズレ図柄で 強制的に確定表示
(H)	小当り図柄で 確定表示の場合	中断して変動再開後 にハズレ図柄で停止	中断して変動再開後 に小当り図柄で停止	中断して変動再開後 に大当り図柄で停止
(I)	大当り図柄で 確定表示の場合	ハズレ図柄で 強制的に確定表示	ハズレ図柄で 強制的に確定表示	(抽選せず)
(J)	大当り図柄で 確定表示の場合	中断して変動再開後 にハズレ図柄で停止	中断して変動再開後 に小当り図柄で停止	(抽選せず)

(ロ)演出の表裏関係(メイン演出、サブ演出)

特図種別	遊技状態			
	通常	潜確	時短	確変
特別図柄1	表変動	裏変動	表変動	表変動
特別図柄2	裏変動	表変動	裏変動	裏変動

## 【図 18】

(A)電サボ終了条件(本実施形態)

遊技状態	変動回数	小当り 規定回数
確変状態A	100回	1回
確変状態B	100回	2回
確変状態C	100回	3回
時短状態	100回	100回

備考

変動回数:特図1、2の合計変動回数

小当り規定回数:小当りAにより特別変動入賞装置が作動した回数

(B)電サボ終了条件(変形例1)

遊技状態	変動回数	第1特電 作動回数	第2特電 作動回数
確変状態A	100回	1回	10回
確変状態B	100回	2回	20回
確変状態C	100回	3回	30回
時短状態	100回	100回	100回

備考

変動回数:特図1、2の合計変動回数

第1特電作動回数:上特別変動入賞装置が作動した回数

第2特電作動回数:下特別変動入賞装置が作動した回数

変形例1の構成例:

・特別変動入賞装置が2つ

・小当り種別により作動する特別変動入賞装置が異なる

小当り種別	作動対象
小当りA	下特別変動入賞装置
小当りB	下特別変動入賞装置
小当りC	下特別変動入賞装置
小当りD	上特別変動入賞装置

(C)電サボ終了条件(変形例2)

遊技状態	変動回数	第3特電 作動回数	第4特電 作動回数
確変状態A	100回	1回	5回
確変状態B	100回	2回	10回
確変状態C	100回	3回	20回
時短状態	100回	100回	100回

備考

変動回数:特図1、2の合計変動回数

第3特電作動回数:特別変動入賞装置が動作パターンAで作動した回数

第4特電作動回数:特別変動入賞装置が動作パターンBで作動した回数

動作パターンA:開放時間1.8秒、動作パターンB:開放時間1.7秒

変形例2の構成例:

・作動対象とする特別変動入賞装置が全小当りで同一

・小当り種別により特別変動入賞装置の動作パターンが異なる

小当り種別	動作パターン
小当りA	動作パターンA
小当りB	動作パターンB
小当りC	動作パターンB

## 【図 19】

(D)電サボ終了条件(変形例3)

遊技状態	変動回数	特図2 変動回数
確変状態A	100回	10回
確変状態B	100回	20回
確変状態C	100回	30回
時短状態	100回	100回

備考

変動回数:特図1、2の合計変動回数

(E)電サボ終了条件(変形例4)

遊技状態	変動回数	普図 変動回数
確変状態A	5回	3回
確変状態B	25回	20回
確変状態C	25回	50回
時短状態	100回	50回

備考

変動回数:特図1、2の合計変動回数

普図変動回数:普図の変動回数

(F)電サボ終了条件(変形例5)

遊技状態	変動回数	普電 作動回数
確変状態A	5回	3回
確変状態B	25回	20回
確変状態C	25回	50回
時短状態	100回	50回

備考

変動回数:特図1、2の合計変動回数

普電作動回数:普通変動入賞装置が作動した回数