

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7185307号  
(P7185307)

(45)発行日 令和4年12月7日(2022.12.7)

(24)登録日 令和4年11月29日(2022.11.29)

(51)国際特許分類 F I  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0  
A 6 3 F 7/02 3 3 4  
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全46頁)

(21)出願番号	特願2020-75035(P2020-75035)	(73)特許権者	000135210 株式会社ニューギン
(22)出願日	令和2年4月20日(2020.4.20)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
(65)公開番号	特開2021-171111(P2021-171111 A)	(74)代理人	100105957 弁理士 恩田 誠
(43)公開日	令和3年11月1日(2021.11.1)	(74)代理人	100068755 弁理士 恩田 博宣
審査請求日	令和3年5月28日(2021.5.28)	(74)代理人	100148563 弁理士 山本 実
		(72)発明者	吉田 徹 名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内
		審査官	渡辺 剛史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

当り抽選において大当りに当選した場合、当該当り抽選の結果が導出される特別ゲームの終了後に大当り遊技が付与される遊技機において、  
遊技球が入球可能な始動口としての第1始動口と、  
遊技球が入球可能な始動口としての第2始動口と、  
前記第2始動口に遊技球が入球可能な作動状態と、前記第2始動口に遊技球が入球不能な非作動状態と、をとり得る作動手段と、  
前記始動口に遊技球が入球したことを契機として前記当り抽選を実行する抽選手段と、  
前記当り抽選の結果に基づいて前記特別ゲームの変動時間を特定可能な変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、  
前記変動パターンに基づいて前記特別ゲームを実行する特別ゲーム実行手段と、  
前記特別ゲームを保留する保留手段と、  
前記大当り遊技を付与する大当り遊技付与手段と、  
前記作動手段が前記作動状態をとり得る特定入球状態と、前記作動手段が前記作動状態をとる割合が前記特定入球状態に比して低い又は前記作動手段が継続して前記非作動状態をとる非特定入球状態と、に制御可能な入球状態制御手段と、  
特定条件が成立している状況において、前記特別ゲームの実行回数を計数可能なゲーム計数手段と、  
演出を実行する演出実行手段と、

10

20

演出モードの移行を制御するモード制御手段と、を備え、

前記特別ゲームのうち、前記当り抽選の結果として特定結果が導出される特定の特別ゲームの終了後には、前記大当り遊技のうち特定大当り遊技が付与され、

前記特定入球状態には、前記特定大当り遊技の終了を契機として制御される第1特定入球状態と、前記ゲーム計数手段が特定回数を計数したことを契機として制御される第2特定入球状態と、があり、

前記演出には、

前記第2特定入球状態に制御されることを報知する演出、前記第2特定入球状態に制御されたことを報知する演出、前記第2特定入球状態に制御されることを示唆する演出、及び前記第2特定入球状態に制御されたことを示唆する演出の少なくとも何れかである特殊演出と、

10

保留中の特別ゲームを対象として当該特別ゲームの大当り期待度を報知又は示唆する先読み演出と、があり、

前記特定の特別ゲームが保留されているとき、少なくとも当該特定の特別ゲームよりも後に保留されている特別ゲームを対象とした前記先読み演出の実行が規制され、

前記特定条件が成立している場合であって、前記ゲーム計数手段が特定回数を計数する契機となる特別ゲームが保留されているとき、当該特別ゲームにおいて導出される当り抽選の結果に係らず、当該特別ゲームよりも後に実行される特別ゲームのうち少なくとも前記第1始動口に遊技球が入球したことを契機として実行される当り抽選の結果に基づいて実行される特別ゲームを対象とした先読み演出の実行が特定期間にわたって規制され、

20

前記第2特定入球状態に制御されているときに決定可能な変動パターンと、前記非特定入球状態に制御されているときに決定可能な変動パターンとは、一部又は全部が異なり、

前記第2特定入球状態に制御されている期間のうち少なくとも一部の期間と、前記第1特定入球状態に制御されている期間のうち少なくとも一部の期間とは、実行可能な演出が異なり、

前記第2特定入球状態に制御された後、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、前記ゲーム計数手段が計数する前記特別ゲームの実行回数が初期化されていない場合には、前記ゲーム計数手段が前記特定回数を計数済みであることを報知可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

30

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の種類であるパチンコ遊技機の中には、例えば、特許文献1に記載された遊技機のように、大当り抽選において大当りに当選する確率が向上する状態に制御可能に構成されたものがある。その他、パチンコ遊技機の中には、例えば、特許文献1に記載された遊技機のように、始動口へ遊技球が入球する有利度が向上する状態に制御可能に構成されたものがある。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2015-97881号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

今日では、遊技機において、興趣の向上を図ることが望まれている。

この発明の目的は、興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

50

## 【 0 0 0 5 】

上記課題を解決する遊技機は、当り抽選において大当りに当選した場合、当該当り抽選の結果が導出される特別ゲームの終了後に大当り遊技が付与される遊技機において、遊技球が入球可能な始動口としての第1始動口と、遊技球が入球可能な始動口としての第2始動口と、前記第2始動口に遊技球が入球可能な作動状態と、前記第2始動口に遊技球が入球不能な非作動状態と、をとり得る作動手段と、前記始動口に遊技球が入球したことを契機として前記当り抽選を実行する抽選手段と、前記当り抽選の結果に基づいて前記特別ゲームの変動時間を特定可能な変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、前記変動パターンに基づいて前記特別ゲームを実行する特別ゲーム実行手段と、前記特別ゲームを保留する保留手段と、前記大当り遊技を付与する大当り遊技付与手段と、前記作動手段が前記作動状態をとり得る特定入球状態と、前記作動手段が前記作動状態をとる割合が前記特定入球状態に比して低い又は前記作動手段が継続して前記非作動状態をとる非特定入球状態と、に制御可能な入球状態制御手段と、特定条件が成立している状況において、前記特別ゲームの実行回数を計数可能なゲーム計数手段と、演出を実行する演出実行手段と、演出モードの移行を制御するモード制御手段と、を備え、前記特別ゲームのうち、前記当り抽選の結果として特定結果が導出される特定の特別ゲームの終了後には、前記大当り遊技のうち特定大当り遊技が付与され、前記特定入球状態には、前記特定大当り遊技の終了を契機として制御される第1特定入球状態と、前記ゲーム計数手段が特定回数を計数したことを契機として制御される第2特定入球状態と、があり、前記演出には、前記第2特定入球状態に制御されることを報知する演出、前記第2特定入球状態に制御されたことを報知する演出、前記第2特定入球状態に制御されることを示唆する演出、及び前記第2特定入球状態に制御されたことを示唆する演出の少なくとも何れかである特殊演出と、保留中の特別ゲームを対象として当該特別ゲームの大当り期待度を報知又は示唆する先読み演出と、があり、前記特定の特別ゲームが保留されているとき、少なくとも当該特定の特別ゲームよりも後に保留されている特別ゲームを対象とした前記先読み演出の実行が規制され、前記特定条件が成立している場合であって、前記ゲーム計数手段が特定回数を計数する契機となる特別ゲームが保留されているとき、当該特別ゲームにおいて導出される当り抽選の結果に係らず、当該特別ゲームよりも後に実行される特別ゲームのうち少なくとも前記第1始動口に遊技球が入球したことを契機として実行される当り抽選の結果に基づいて実行される特別ゲームを対象とした先読み演出の実行が特定期間にわたって規制され、前記第2特定入球状態に制御されているときに決定可能な変動パターンと、前記非特定入球状態に制御されているときに決定可能な変動パターンとは、一部又は全部が異なり、前記第2特定入球状態に制御されている期間のうち少なくとも一部の期間と、前記第1特定入球状態に制御されている期間のうち少なくとも一部の期間とは、実行可能な演出が異なり、前記第2特定入球状態に制御された後、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、前記ゲーム計数手段が計数する前記特別ゲームの実行回数が初期化されていない場合には、前記ゲーム計数手段が前記特定回数を計数済みであることを報知可能であることを要旨とする。

## 【 発明の効果 】

## 【 0 0 1 0 】

本発明によれば、興趣の向上を図ることができる。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 1 1 】

【 図 1 】 パチンコ遊技機を模式的に示す斜視図。

【 図 2 】 遊技盤を模式的に示す正面図。

【 図 3 】 パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【 図 4 】 遊技状態を説明する説明図。

【 図 5 】 大当りの種類を説明する説明図。

【 図 6 】 特図変動処理を示すフローチャート。

【 図 7 】 電力供給が開始されたときの演出モードを説明する説明図。

10

20

30

40

50

【図 8】電力供給が開始されたときの図柄組み合わせを説明する説明図。

【図 9】演出モードの移行態様を説明する説明図。

【図 10】ゲーム回数表示演出を説明する説明図。

【図 11】カウントダウン演出を説明する説明図。

【図 12】(a)、及び(b)は、特定移行演出を説明する説明図。

【図 13】ゾーン演出を説明する説明図。

【図 14】(a)、及び(b)は、右打ち報知を説明する説明図。

【図 15】(a)は、右打ちエラー報知を説明する説明図、(b)は、不正入賞エラー報知を説明する説明図。

【図 16】(a)～(d)は、演出モードの移行態様の具体的な一例を説明する説明図。

10

【図 17】(a)～(f)は、演出モードの移行態様の具体的な一例を説明する説明図。

【図 18】(a)～(d)は、演出モードの移行態様の具体的な一例を説明する説明図。

【図 19】(a)～(d)は、演出モードの移行態様の具体的な一例を説明する説明図。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、パチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図 1～図 19 にしたがって説明する。

図 1 及び図 2 に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機 10 には、遊技盤 Y B が備えられている。遊技盤 Y B の盤面には、正面視ほぼ円形状の遊技領域 Y B a が画成されている。遊技領域 Y B a には、パチンコ遊技機 10 の前面に配設された発射ハンドル H D を遊技者が操作することによって打ち出された遊技球が流下案内されるようになっている。また、遊技領域 Y B a のほぼ中央には、画像を表示する画像表示領域 G H を有する画像表示装置 11 が設けられている。画像表示装置 11 の画像表示領域 G H は、例えば液晶ディスプレイ型の表示部である。画像表示装置 11 では、演出図柄（飾り図柄）を用いた図柄変動ゲームなど画像を用いた各種の表示演出が表示される。この実施形態において、演出図柄（飾り図柄）を用いた図柄変動ゲームは、画像表示装置 11 で実行される。なお、以下の説明では、演出図柄の図柄変動ゲームを演出ゲームと示す場合がある。

20

【0013】

また、パチンコ遊技機 10 には、発光演出を行う装飾ランプ L a が設けられている。装飾ランプ L a は、パチンコ遊技機 10 を構成する枠（例えば前枠）や遊技盤 Y B に配置されている。また、パチンコ遊技機 10 には、効果音や楽曲などの各種の演出音を出力し、音声演出を行うスピーカ（音出力部）S p が設けられている。この実施形態において、画像表示装置 11、スピーカ S p、及び装飾ランプ L a は、それぞれ演出を実行可能な演出装置であるとともに、これらは演出を実行する演出装置群を構成する。演出装置群は、演出を実行する演出実行手段に対応する。

30

【0014】

図 2 に示すように、遊技盤 Y B の遊技領域 Y B a には、遊技球が入球可能な複数の入賞口（入球口）が配設されている。入賞口には、第 1 始動口 12 と、第 2 始動口 13 と、大入賞口 14 と、を含む。

【0015】

第 1 始動口 12 は、遊技球の入球によって特別図柄を用いた図柄変動ゲームの始動条件が成立し得る入球口である。また、第 1 始動口 12 は、遊技球の入球によって賞球の払出条件が成立する入球口である。この実施形態において第 1 始動口 12 は、画像表示装置 11 の下方に位置しており、常時、遊技球を入球させることができるように開口されている。第 1 始動口 12 には入球した遊技球を遊技盤 Y B の裏側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には第 1 始動口 12 に入球した遊技球を検知する手段（図 3 に示す始動センサ（スイッチ）S E 1）が配設されている。

40

【0016】

第 2 始動口 13 は、遊技球の入球によって特別図柄を用いた図柄変動ゲームの始動条件が成立し得る入球口である。また、第 2 始動口 13 は、遊技球の入球によって賞球の払出条件が成立する入球口である。この実施形態において第 2 始動口 13 は、画像表示装置 1

50

1の右下方に位置している。第2始動口13は、所定条件(普通図柄の当選)が成立していないときには遊技球を入球させることができないように閉鎖されている。そして、第2始動口13は、所定条件(普通図柄の当選)の成立により、遊技球を入球させることができる、若しくは入球し易いように開放される。第2始動口13は、アクチュエータ(ソレノイドやモータなど)から動力を受けて開放する。この実施形態において第2始動口13を開放させるアクチュエータは、図3に示すアクチュエータAC1である。また、第2始動口13には入球した遊技球を遊技盤YBの裏側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には第2始動口13に入球した遊技球を検知する手段(図3に示す始動センサ(スイッチ)SE2)が配設されている。この実施形態において第2始動口13は、当該第2始動口13の入球口を開閉させるとともにアクチュエータによって動作する開閉部材を有する始動口である。第2始動口13は、遊技球が入球可能な特定始動口に対応する。第2始動口13が開放している状態は、第2始動口13に遊技球が入球可能な作動状態な作動状態に対応し、第2始動口13が閉鎖している状態は、第2始動口13に遊技球が入球不能な非作動状態に対応する。アクチュエータAC1は、第2始動口13に遊技球が入球可能な作動状態と、第2始動口13に遊技球が入球不能な非作動状態と、をとり得る作動手段に対応する。以下の説明では、第1始動口12に遊技球が入球したことによって始動条件が成立する「特別図柄を用いた図柄変動ゲーム」を第1特別ゲームと示し、第2始動口13に遊技球が入球したことによって始動条件が成立する「特別図柄を用いた図柄変動ゲーム」を第2特別ゲームと示す場合がある。また、第1特別ゲームと、第2特別ゲームとを総称して単に特別ゲームと示す場合がある。

10

20

**【0017】**

大入賞口14は、遊技球の入球によって賞球の払出条件が成立する入球口である。この実施形態において大入賞口14は、第1始動口12の右方に位置している。大入賞口14は、所定条件(特別図柄の当選)が成立していないときには遊技球を入球させることができないように閉鎖されている。そして、大入賞口14は、所定条件(特別図柄の当選)の成立により、遊技球を入球させることができるように開放される。大入賞口14は、アクチュエータ(ソレノイドやモータなど)から動力を受けて開放する。この実施形態において大入賞口14を開放させるアクチュエータは、図3に示すアクチュエータAC2である。また、大入賞口14には入球した遊技球を遊技盤YBの裏側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には大入賞口14に入球した遊技球を検知する手段(図3に示すカウントセンサ(スイッチ)CS)が配設されている。

30

**【0018】**

また、遊技領域YBaには、作動ゲート18が配設されている。この実施形態において作動ゲート18は、遊技領域YBaの右方の領域であって、第2始動口13や大入賞口14の上方に位置している。作動ゲート18には、常時、遊技球を入球させることができるように開放されたゲート口18aが開口されている。ゲート口18aには、入球し、通過する遊技球を検知する手段(図3に示すゲートセンサ(スイッチ)GS)が配設されている。作動ゲート18のゲート口18aは、遊技球の入球によって普通図柄を用いた普通図柄の変動ゲームの始動条件が成立し得る入球口である。第2始動口13は、作動ゲート18へ遊技球が入球することによって行われる普通図柄の当り抽選において普通当りに当選し、普通図柄の当り図柄が普通図柄の変動ゲームで導出された後、閉鎖状態から開放状態へ動作する。

40

**【0019】**

この実施形態において上記した第1始動口12、第2始動口13、及び大入賞口14は、遊技球の入球によって賞球を払い出す対象となる入球装置であり、遊技球の入球によって賞球の払出条件が成立する。一方、作動ゲート18は、遊技球の入球によって賞球を払い出す対象となる入球装置ではなく、遊技球が入球しても賞球の払出条件は成立しない。

**【0020】**

この実施形態において、遊技者は、発射ハンドルHDの発射強度の強弱を調整することで、左方の領域及び右方の領域に遊技球を打ち分け、第2始動口13、大入賞口14又は

50

作動ゲート 18 へ遊技球を入球させることが可能となる。具体的には、発射強度を強めに調整して遊技球を発射させた場合（所謂、右打ち）、遊技球は、右方の領域に流下案内され易く、第 2 始動口 13、大入賞口 14 又は作動ゲート 18 へ入球する可能性がある。なお、右打ちは、遊技球を右方の領域へ到達させるために勢いよく発射させる必要があることから、発射強度を最大強度若しくは最大強度よりも若干弱い強度で調整して行う。

#### 【 0 0 2 1 】

一方、発射強度を弱めに調整して遊技球を発射させた場合（所謂、左打ち）、遊技球は、左方の領域に流下案内され易く、第 1 始動口 12 へ入球する可能性がある。また、左打ちは、右打ちのときほど遊技球を勢いよく発射させる必要がないので、発射させた遊技球が右方の領域へ到達しない程度の強度に調整して行う。この実施形態では、右打ちのとき、第 1 始動口 12 に遊技球が入球し得ないよう、遊技釘などの遊技部品によって遊技球の流路が形成されている。また、左打ちのとき、第 2 始動口 13、大入賞口 14、及び作動ゲート 18 に遊技球が入球し得ないよう、遊技釘などの遊技部品によって遊技球の流路が形成されている。

#### 【 0 0 2 2 】

この実施形態において「左方の領域」とは、遊技盤 Y B を正面視したときに遊技領域 Y B a を左右に二等分する中心線 C よりも左側に位置する領域である。また、この実施形態において「右方の領域」とは、遊技盤 Y B を正面視したときに前記中心線 C よりも右側に位置する領域である。パチンコ遊技機 10 において発射ハンドル H D の操作によって発射された遊技球は、遊技盤 Y B を正面視したときの左側に位置する打出通路 19 で案内され、その打出通路 19 の最下流に位置する逆戻り防止弁 20 を通過して遊技領域 Y B a に到達される。このため、「左方の領域」とは打出通路 19 寄りの領域でもあり、その逆に「右方の領域」とは打出通路 19 から離れた領域でもある。そして、左方の領域を流下案内される遊技球は、遊技領域 Y B a に位置する画像表示装置 11 の左側をとおり、遊技領域 Y B a の最下方に位置するアウト口 21 へ向かう。また、右方の領域を流下案内される遊技球は、遊技領域 Y B a に位置する画像表示装置 11 の右側をとおり、前記アウト口 21 へ向かう。

#### 【 0 0 2 3 】

この実施形態において、遊技領域 Y B a に到達した遊技球は、遊技盤 Y B の何れかの入賞口へ入球するか、何れの入賞口へも入球せずにアウト口 21 へ入球する。以下の説明では、遊技領域 Y B a に到達した遊技球を「有効球」と示す場合がある。そして、何れかの入賞口へ入球した遊技球、及び何れの入賞口へも入球せずにアウト口 21 へ入球した有効球は、図示しない球通路を通じて機外へと排出される。また、当該球通路には、有効球を検知する手段（図 3 に示すアウトセンサ（スイッチ）O S）が配設されている。アウトセンサ O S は、遊技に使用した遊技球を検知する検知手段である。

#### 【 0 0 2 4 】

また、遊技盤 Y B には、図 3 に示す、特別図柄表示装置 23 a、23 b、保留表示装置 24 a、24 b、及び普通図柄表示装置 25 が配設されている。これらの表示装置は、パチンコ遊技機 10 を正面視した場合に遊技者が視認可能な遊技盤 Y B の部位に位置している。例えば、これらの表示装置は、遊技盤 Y B の遊技領域に配設されている飾り部材や、遊技盤 Y B のコーナー飾り部材などに配設されている。

#### 【 0 0 2 5 】

特別図柄表示装置 23 a、23 b は、特別ゲームを行い、当該特別ゲームにおいて当り抽選の結果に応じた特別図柄が導出される。特別図柄表示装置 23 a は第 1 特別ゲームを行う表示装置であり、特別図柄表示装置 23 b は第 2 特別ゲームを行う表示装置である。第 1 特別ゲームと第 2 特別ゲームでは、始動条件の成立を契機に当り抽選が行われるが、その当り抽選において大当りに当選する確率は同一確率である。なお、第 1 特別ゲームと第 2 特別ゲームでは、当り抽選において大当りに当選した場合に決定される大当りの種類や同一種類の大当りの決定割合を異ならせることにより、当り抽選において大当りに当選した際の有利度（例えば、賞球の多少、第 2 始動口 13 への遊技球の入球率が向上する状

10

20

30

40

50

態の付与期間など)を異ならせてもよい。

【0026】

始動条件が成立した場合には、当り抽選の結果を導出するために特別図柄表示装置23a又は特別図柄表示装置23bで特別ゲームが行われるとともに、当該特別ゲームで導出される特別図柄に応じた結果を導出する演出ゲームが画像表示装置11においても演出図柄を用いて行われる。すなわち、演出ゲームは、特別ゲームに対応して実行される。

【0027】

特別図柄表示装置23a、23bは、発光体を備えた表示装置である。特別ゲームでは、表示装置を構成する発光体を任意に組み合わせたものが特別図柄として導出される。特別図柄には、当り抽選において大当りに当選した場合に導出される大当り図柄と、当り抽選において大当りに当選しなかった場合に導出されるはずれ図柄と、がある。この実施形態において、大当り図柄には、確変当り図柄と、時短当り図柄と、がある。また、時短当り図柄には第1時短当り図柄と、第2時短当り図柄とがある。第1時短当り図柄は、第1大当り図柄に対応し、第2時短当り図柄は、第2大当り図柄に対応する。

10

【0028】

この実施形態では、当り抽選において大当りに当選し、特別ゲームにおいて大当り図柄が導出された後、導出された大当り図柄の種類に応じた大当り遊技が生起される。大当り遊技は、大入賞口14への遊技球の入球を許容するラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。大当り遊技が生起される場合、最初のラウンド遊技が開始する前にオープニング時間が設定され、そのオープニング時間中には大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。また、大当り遊技が生起される場合、最終のラウンド遊技が終了するとエンディング時間が設定され、そのエンディング時間中には大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われる。

20

【0029】

保留表示装置24aは実行が保留されている第1特別ゲームの数(始動保留数)を表示する表示装置であり、保留表示装置24bは実行が保留されている第2特別ゲームの数(始動保留数)を表示する表示装置である。普通図柄表示装置25は普通図柄を用いた普通図柄の変動ゲームを行い、当該普通図柄の変動ゲームにおいて普通図柄の当り抽選の結果に応じた普通図柄が導出される。また、パチンコ遊技機10は、右方の領域に向けて遊技球を発射することを指示する情報を表示する右打ち表示部(図示しない)や、後述するラウンド遊技の上限回数を報知するラウンド表示部(図示しない)を備えている。

30

【0030】

次に、この実施形態のパチンコ遊技機10の遊技状態について説明する。

この実施形態のパチンコ遊技機10は、確率変動機能を備えている。この実施形態では、確率変動機能が作動すると、当り抽選において大当りに当選する確率が低確率(通常確率)から高確率へと変動する。すなわち、確率変動機能は、確率状態を、大当りに当選する確率が低確率(通常確率)である状態(以下、低確率状態と示す)から大当りに当選する確率が高確率である状態(以下、高確率状態と示す)へと変動させる機能である。高確率状態は、低確率状態に比して、当り抽選において大当りに当選し易く、遊技者にとって有利な遊技状態である。高確率状態は、例えば、次回の大当り遊技が付与されるまで付与される。

40

【0031】

また、この実施形態のパチンコ遊技機10は、入球率向上機能を備えている。入球率向上機能は、所定の入球口としての第2始動口13への単位時間あたりの遊技球の入球率が向上される状態(以下、「時短状態」と示す)を付与することができる機能である。時短状態は、所謂「電サポ状態」、「高ベース状態」である。時短状態では、第2始動口13への単位時間あたりの遊技球の入球率が向上するため、第2始動口13に遊技球が入球し易いように右打ちで遊技を行うことが推奨される。一方、時短状態が付与されていない状態では、第2始動口13への単位時間あたりの遊技球の入球率が時短状態に比して低いため、左打ちで遊技を行うことが推奨される。なお、以下の説明では、時短状態が付与され

50

ていない状態を「非時短状態」と示す場合がある。非時短状態は、所謂「非電サボ状態」、「低ベース状態」である。このように、入球率向上機能は、入球状態を、所定の入球口としての第2始動口13への単位時間あたりの遊技球の入球率が低い非時短状態から、所定の入球口としての第2始動口13への単位時間あたりの遊技球の入球率が高い時短状態へと変動させる機能である。

#### 【0032】

時短状態は、例えば次に示す4つの制御のうち任意に選択された1の制御を実行すること、又は複数の制御を組み合わせて実行すること、により実現できる。第1の制御は、普通図柄の変動ゲームの変動時間を、非時短状態のときよりも短くする普通図柄の変動時間短縮制御である。第2の制御は、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選する確率（普通当り確率）を、非時短状態のときよりも高確率に変動させる普通図柄の確率変動制御である。第3の制御は、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したことに基づく第2始動口13の合計開放時間を、非時短状態のときよりも長くする開放時間延長制御である。なお、開放時間延長制御は、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したことに基づく第2始動口13の開放回数を、非時短状態のときよりも多くする制御、及び普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したことに基づく第2始動口13の1回の開放時間を非時短状態のときよりも長くする制御のうち、少なくとも一方であるとよい。第4の制御は、特別ゲームの変動時間（例えば平均の変動時間）を、非時短状態のときよりも短くなり易くする特別図柄の変動時間短縮制御である。

#### 【0033】

時短状態は、例えば、次回の大当り遊技が付与されるまで、又は時短状態が付与されてから規定上限回数の特別ゲームが実行されるまで付与される。この実施形態の規定上限回数には、第1規定上限回数、第1規定上限回数よりも多い第2規定上限回数、及び第2規定上限回数よりも多い第3規定上限回数がある。この実施形態において、第1規定上限回数は、100回である。また、第2規定上限回数は、150回である。また、第3規定上限回数は、1000回である。なお、第1特別ゲームと第2特別ゲームを実行可能なパチンコ遊技機10の場合、規定上限回数は第1特別ゲームと第2特別ゲームとの合算回数である。

#### 【0034】

この実施形態において、時短状態には、第1時短状態と、第2時短状態とがある。第1時短状態は、大当り遊技の終了を契機として制御される。一方、第2時短状態は、低確率状態における特別ゲームの実行回数が特定回数となったことを契機として制御される。この実施形態において、第2時短状態は、第1時短状態に比して、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したことに基づく第2始動口13の合計開放時間が長い。より具体的にいえば、第2時短状態は、第1時短状態に比して第2始動口13への入球率が僅かに高い状態である。例えば、第1時短状態であるときに普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したとき、第2始動口13は、5秒間開放される一方、第2時短状態であるときに普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したとき、第2始動口13は、5.2秒間開放される。なお、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したとき、第2始動口13は、複数回にわたって開放されるようにしてもよい。この場合、第2始動口13の合計開放時間が同じときには、第2始動口13が開放される回数が少ない方が第2始動口13への入球率が高くなる。第1時短状態は、第1特定入球状態に対応し、第2時短状態は、第2特定入球状態に対応する。

#### 【0035】

図4に示すように、この実施形態のパチンコ遊技機10は、制御可能な遊技状態として、低確非時短状態、第1低確時短状態、第2低確時短状態、及び高確時短状態を備える。低確非時短状態は、低確率状態、且つ、非時短状態である遊技状態である。第1低確時短状態は、低確率状態、且つ、第1時短状態である遊技状態である。第2低確時短状態は、低確率状態、且つ、第2時短状態である遊技状態である。高確時短状態は、高確率状態、且つ、第1時短状態である遊技状態である。この実施形態のパチンコ遊技機では、低確非

10

20

30

40

50



時短状態 < 第1低確時短状態 < 第2低確時短状態 < 高確時短状態の順に遊技者にとっての有利度が高くなっている。なお、この実施形態のパチンコ遊技機10は、高確率状態、且つ、非時短状態である遊技状態と、高確率状態、且つ、第2時短状態である遊技状態と、を備えない。

#### 【0036】

図5に示すように、パチンコ遊技機10では、大当たり遊技の終了後、大当たり図柄の種類に応じた遊技状態に制御される。具体的に、第1時短当り図柄に基づく大当たり遊技（以下、第1時短当り遊技と示す）の終了後には、第1規定上限回数の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間にわたって第1低確時短状態に制御される。また、第2時短当り図柄に基づく大当たり遊技（以下、第2時短当り遊技と示す）の終了後には、第2規定上限回数の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間にわたって第1低確時短状態に制御される。一方、確変当り図柄に基づく大当たり遊技（以下、確変当り遊技と示す）の終了後には、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間にわたって、高確時短状態に制御される。

10

#### 【0037】

また、この実施形態のパチンコ遊技機10では、特定移行条件が成立したことを契機として、第2時短状態に制御される。特定移行条件は、低確率状態に制御されている状況において、予め定められた特定回数の特別ゲームが実行されることを契機として成立する。例えば、特定回数は、900回である。この実施形態において、第2時短状態は、特定回数の特別ゲームが実行されることを契機として、第3規定上限回数の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間にわたって制御される。第3規定上限回数は、特別回数に対応する。また、特定回数の特別ゲームが実行されることは、第1条件が成立することに対応し、次回の大当たり遊技が付与されることは、第2条件が成立することに対応する。なお、第1特別ゲームと第2特別ゲームを実行可能なパチンコ遊技機10の場合、特定回数は第1特別ゲームと第2特別ゲームとの合算回数である。以下の説明では、第1時短当り遊技と、第2時短当り遊技とを区別しない場合、単に時短当り遊技と示す場合がある。

20

#### 【0038】

このように、時短当り遊技が終了するとき、第1規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第1時短状態に制御されることがある。このとき、パチンコ遊技機10は、次回の大当たり遊技が付与される前に第1規定上限回数の特別ゲームが実行されたことを契機として非時短状態に制御される。また、時短当り遊技が終了するとき、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第1時短状態に制御されることがある。このとき、パチンコ遊技機10は、次回の大当たり遊技が付与される前に第2規定上限回数の特別ゲームが実行されたことを契機として第2時短状態に制御される。

30

#### 【0039】

また、パチンコ遊技機10には、図3に示す、主制御基板30、及び副制御基板31を含む各種基板が搭載されている。

主制御基板30は、制御動作を所定の手順で実行することができる主制御用CPU30aと、主制御用CPU30aの制御プログラムなどを格納する主制御用ROM30bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM30cと、を有する。また、主制御基板30は、乱数生成回路30dを有する。

40

#### 【0040】

主制御用CPU30aは、各種センサSE1, SE2, CS, GS, OSの検知信号を入力するようになっている。また、主制御用CPU30aは、各種表示装置（特別図柄表示装置23a, 23b、保留表示装置24a, 24b、普通図柄表示装置25など）の表示内容を制御するとともに、各アクチュエータAC1, AC2の動作を制御する。

#### 【0041】

主制御用ROM30bに格納されている情報には、遊技に関する処理を実行するためのメイン制御プログラム、特別ゲームの変動パターン（メイン変動パターン）を特定する情

50

報や、各種の判定値などがある。メイン変動パターンは、特別図柄が変動を開始してから特別図柄が導出される迄の間の変動時間（演出時間）を特定可能な情報である。すなわち、メイン変動パターンは、特別ゲームの変動時間を特定可能な情報である。この実施形態において、メイン変動パターンは、大当り変動用のメイン変動パターンと、はずれ変動用のメイン変動パターンとに分類可能である。大当り変動は、当り抽選において大当りに当選した場合に行われる演出であって、特別ゲームにおいては最終的に大当り図柄が導出される。はずれ変動は、当り抽選において大当りに当選しなかった場合に行われる演出であって、特別ゲームにおいては最終的にははずれ図柄が導出される。以下の説明では、第1時短当り図柄が導出される大当り変動を第1時短当り変動と示し、第2時短当り図柄が導出される大当り変動を第2時短当り変動と示し、確変当り図柄が導出される大当り変動を確変当り変動と示す。また、各種の判定値には、当り抽選に用いる当り判定値、普通図柄の当り抽選に用いる普通当り判定値などを含む。また、主制御用RAM30cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイム値、フラグ、始動保留数など）が記憶される。

10

#### 【0042】

主制御用CPU30aは、各種ソフトウェア乱数の値を所定の制御周期（割込み周期）毎に更新し、主制御用RAM30cに記憶させる乱数更新処理（ソフトウェア乱数生成処理）を実行する。ソフトウェア乱数には、特別図柄の大当り図柄を決定するときに用いる大当り図柄乱数、メイン変動パターンを振り分けるときに用いるメイン変動パターン振分乱数などを含む。乱数生成回路30dは、マイクロプロセッサに搭載された図示しないクロック回路から供給される内部システムクロック（例えば10MHz）の1周期毎に値を1更新することにより、ハードウェア乱数を生成する。ハードウェア乱数は、特別図柄の当り抽選に用いる当り乱数、普通図柄の当り抽選（普通当り抽選）に用いる普通当り乱数などがある。

20

#### 【0043】

また、パチンコ遊技機10は、バックアップ機能を搭載している。この実施形態において主制御基板30は、バックアップ機能を搭載している。バックアップ機能を搭載したパチンコ遊技機10は、電力供給が停止した場合でも、主制御基板30の主制御用RAM30cに記憶される遊技制御に関する情報（以下、バックアップ情報と示す）を所定期間保持し、電力供給が開始されたときにはバックアップ情報に基づいて復帰可能である。

30

#### 【0044】

バックアップ情報には、特別ゲームに関する情報、大当り遊技に関する情報、遊技状態に関する情報を含む。特別ゲームに関する情報としては、例えば当り抽選の結果を特定可能な情報、特別ゲームの変動パターンを特定可能な情報、特別ゲームで導出される特別図柄を特定可能な情報などである。大当り遊技に関する情報としては、大当り遊技の進行状況を特定可能な情報などである。遊技状態に関する情報としては、低確率状態、及び高確率状態の何れであるかを特定可能な情報（以下、確率情報と示す）や非時短状態、第1時短状態、第2時短状態の何れであるかを特定可能な情報（以下、入球率情報と示す）、低確率状態における特別ゲームの実行回数を特定可能な情報（以下、累計ゲーム回数と示す）などである。また、所定期間は、バックアップ用電源（例えば電気二重層コンデンサ）が放電され、そのバックアップ用電源が電力供給不能になるまでの期間である。なお、主制御用RAM30cが電力供給が行われていない状態であっても記憶内容を保持可能な不揮発性メモリであることにより、電力供給が停止した後にもバックアップ情報を保持可能であってもよい。

40

#### 【0045】

パチンコ遊技機10に電源を供給して起動させると（復電時を含む）、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されているバックアップ情報の初期化を実行するか否かを判定する。例えば、主制御用CPU30aは、図示しない初期化スイッチからの操作信号を入力している場合に初期化を実行すると判定する。バックアップ情報の初期化を実行しないと判定した場合、主制御用RAM30cに記憶されているバックアップ情報

50

が正常であるかを判定する。バックアップ情報が正常である場合、主制御用CPU30aは、バックアップ情報に基づいて復帰させる処理を実行する。これにより、パチンコ遊技機10は、主制御用RAM30cのバックアップ情報に基づいて復帰される。バックアップ情報が正常であるか、異常であるかの判定は、例えばバックアップフラグの状態確認とバックアップ情報のチェックサム的一致確認によって行われる。主制御用CPU30aは、バックアップ情報に基づいて復帰させる場合、バックアップ情報に基づいて復帰したことを特定可能な制御情報（以下、復帰コマンドと示す）を副制御用CPU31aに出力する。

#### 【0046】

一方、バックアップ情報の初期化を実行すると判定した場合、及び主制御用RAM30cに記憶されているバックアップ情報が異常である場合、主制御用CPU30aは、バックアップ情報の初期化を実行する。その後、主制御用CPU30aは、初期化後のバックアップ情報に基づいて起動させる処理を実行する。主制御用CPU30aは、バックアップ情報の初期化を実行する場合、バックアップ情報を初期化したことを特定可能な制御情報（以下、初期化コマンドと示す）を副制御用CPU31aに出力する。

10

#### 【0047】

副制御基板31は、主制御基板30から一方向で制御コマンドが出力されるように主制御基板30と電氣的に接続されている。副制御基板31は、制御動作を所定の手順で実行することができる副制御用CPU31aと、副制御用CPU31aの制御プログラムを格納する副制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる副制御用RAM31cと、を有する。

20

#### 【0048】

副制御基板31の副制御用CPU31aは、主制御基板30の主制御用CPU30aから出力される制御コマンドを入力可能であるとともに、入力した制御コマンドに基づいて当該制御コマンドに応じた制御を行う。例えば、副制御用CPU31aは、演出ゲームの開始を指示する制御コマンドを入力する場合、画像表示装置11において演出ゲームを行わせるように表示内容を制御する。また、副制御用CPU31aは、パチンコ遊技機10の枠や遊技盤YBに設けられた各種の装飾ランプLaの点灯/非点灯の制御や、スピーカSpの音声出力の制御を行う。これらの装飾ランプLaやスピーカSpによる演出は、演出ゲームに合わせて演出モードに応じた演出態様で行われたり、待機状態に制御されているときなどに行われたりする。

30

#### 【0049】

次に、主制御基板30の主制御用CPU30aが、遊技を制御するために行う処理（通常処理）について説明する。

最初にまず、各種センサSE1, SE2, CS, GS, OSからの遊技球の検知信号の入力に関する処理（入力処理（受信処理））について説明する。

#### 【0050】

主制御用CPU30aは、第1始動口12への入球によって始動センサSE1からの検知信号を入力している場合、第1特別ゲームの始動保留数が上限数（この実施形態では4）未満であるかを判定する。主制御用CPU30aは、第1特別図柄の始動保留数が上限数未満である場合、新たに第1特別ゲームの実行を保留する。その後、主制御用CPU30aは、第1特別ゲームの始動保留数を1加算して書き換えるとともに、加算後の始動保留数を表示させるように保留表示装置24aを制御する。この実施形態において、第1特別ゲームの保留条件は、第1特別ゲームの始動保留数が上限数未満であるときに遊技球が始動センサSE1によって検知されると成立する。

40

#### 【0051】

また、主制御用CPU30aは、第2始動口13への入球によって始動センサSE2からの検知信号を入力している場合、第2特別ゲームの始動保留数が上限数（この実施形態では4）未満であるかを判定する。主制御用CPU30aは、第2特別ゲームの始動保留数が上限数未満である場合、新たに第2特別ゲームの実行を保留する。その後、主制御用

50

C P U 3 0 a は、第 2 特別ゲームの始動保留数を 1 加算して書き換えるとともに、加算後の始動保留数を表示させるように保留表示装置 2 4 b を制御する。この実施形態において、第 2 特別ゲームの保留条件は、第 2 特別図柄の始動保留数が上限数未満であるときに遊技球が始動センサ S E 2 によって検知されると成立する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、始動保留数が上限数に達している場合、始動保留数を加算しない。一方、主制御用 C P U 3 0 a は、始動保留数を加算した場合、加算後の始動保留数を特定可能な制御コマンド（保留指定コマンドなど）を副制御用 C P U 3 1 a に出力する。始動保留数を特定可能な制御コマンドを入力した副制御用 C P U 3 1 a は、画像表示装置 1 1 に当該情報から特定可能な始動保留数に対応する画像を表示させる。主制御用 C P U 3 0 a は、特別ゲームを保留する保留手段に対応する。

10

#### 【 0 0 5 2 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、始動保留数の上限数未満で遊技球が入球した場合、その入球を契機に各種乱数の値を取得するとともに、当該取得した各種乱数の値を特定可能な乱数情報を、主制御用 R A M 3 0 c に記憶させる。乱数情報は、乱数の値によって構成されていてもよいし、乱数の値を、当該値を特定可能な他の情報に変換した情報によって構成されていてもよい。また、主制御用 C P U 3 0 a は、乱数情報を記憶させる場合、第 1 特別ゲーム用の乱数情報と、第 2 特別ゲーム用の乱数情報と、の何れであるか、及び乱数情報の記憶順序を特定可能となるように乱数情報を記憶させる。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、乱数の値を取得する場合、当り乱数の値を乱数生成回路から取得し、大当り図柄乱数の値やメイン変動パターン振分乱数の値を主制御用 R A M 3 0 c から取得する。

20

#### 【 0 0 5 3 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、特別ゲームの実行を保留した場合、当該特別ゲームの変動内容を特定可能な制御情報（以下、先読みコマンドと示す）を生成する。

具体的に、主制御用 C P U 3 0 a は、取得した乱数の値が、後述する特別図柄開始処理で行われる当り抽選において大当りに当選するかを事前判定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、取得した乱数の値が、後述する変動パターン決定抽選において何れの変動パターンが決定される値であるかを事前判定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、事前判定の結果に基づいて先読みコマンドを生成する。すなわち、先読みコマンドは、新たに実行を保留した特別ゲームが大当りの特別ゲームであるかを特定可能な情報である。また、先読みコマンドは、新たに実行を保留した特別ゲームの変動パターンを特定可能な情報である。主制御用 C P U 3 0 a は、生成した先読みコマンドを副制御用 C P U 3 1 a に出力する。

30

#### 【 0 0 5 4 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、ゲートセンサ G S からの検知信号を入力した場合の処理において、作動ゲート 1 8 を遊技球が通過したことを特定可能なゲート通過コマンドを副制御用 C P U 3 1 a に出力する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、ゲートセンサ G S からの検知信号を入力した場合の処理において、普通保留数（普図ゲームの数）を記憶する処理や普通当り抽選などに用いる各種乱数を取得する処理を行う。普通保留数は、第 1 特別ゲーム及び第 2 特別ゲームの各始動保留数と同様に上限数（この実施形態では 4 ）が定められている。このため、主制御用 C P U 3 0 a は、普通保留数が上限数未満である場合、普通保留数を 1 加算して書き換えるとともに、加算後の普通保留数を表示させるように図示しない普通図柄保留表示装置を制御する。

40

#### 【 0 0 5 5 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、始動センサ S E 1 , S E 2 及びカウントセンサ C S からの検知信号を入力した場合の処理において、所定個数の賞球を払い出すための賞球処理を行う。賞球処理では、パチンコ遊技機 1 0 が備える図示しない払出制御基板に出力する払出指定コマンド（払出信号）を生成して、出力する。払出指定コマンドを入力した払出制御基板は、パチンコ遊技機 1 0 が備える図示しない球払出装置を作動させて、所定個数の遊技球を賞球として払い出す。

#### 【 0 0 5 6 】

50

主制御用CPU30aは、カウントセンサCSからの検知信号を入力した場合の処理において、現在の入球状態が非時短状態である場合、左方の領域に向けて遊技球を発射することが推奨される状況で右方の領域に遊技球が発射された状況を検知したことを特定可能な情報（以下、右打ちエラーコマンドと示す）を副制御用CPU31aに出力する。また、主制御用CPU30aは、始動センサSE2からの検知信号を入力した場合の処理において、現在の入球状態が非時短状態である場合、第2始動口13に遊技球が不正に入球した状況を検知したことを特定可能な情報（以下、不正入賞エラーコマンドと示す）を副制御用CPU31aに出力する。

【0057】

また、主制御用CPU30aは、各種センサSE1, SE2, CS, OSからの検知信号を入力した場合の処理において、ベース値を計数する。ベース値は、有効球の総数に対する賞球の総数の割合を示す値である。そして、この実施形態のパチンコ遊技機10は、ベース値として通常遊技状態における有効球の総数に対する通常遊技状態における賞球の総数を示すベース値を計数し、そのベース値を所定の図示しない表示装置で報知する。この実施形態において、通常遊技状態は、低確非時短状態であって、大当り遊技が付与されていないときである。主制御用CPU30aは、遊技に使用された遊技球（有効球）の数を計数する有効球計数手段に対応する。

10

【0058】

次に、当り抽選の抽選結果を導出させる特別ゲームの実行に関する処理（特図変動処理）について説明する。なお、主制御用CPU30aは、所定の制御周期（例えば4ms）毎に特図変動処理を実行する。

20

【0059】

図6に示すように、特図変動処理において主制御用CPU30aは、特別ゲームの実行条件が成立したかを判定する（ステップS01）。ステップS01の処理において、主制御用CPU30aは、特別ゲームの実行中ではなく、且つ、大当り遊技中ではない場合に特別ゲームの実行条件が成立したと判定する。一方、主制御用CPU30aは、特別ゲームの実行中、又は大当り遊技中である場合に特別ゲームの実行条件が成立していないと判定する。特別ゲームの実行条件が成立していない場合（ステップS01：NO）、主制御用CPU30aは、特図変動処理を終了する。

【0060】

特別ゲームの実行条件が成立している場合（ステップS01：YES）、主制御用CPU30aは、第2特別ゲームの始動保留数を読み出し、その読み出した始動保留数が零よりも大きいかを判定する（ステップS02）。第2特別ゲームの始動保留数が零よりも大きい場合（ステップS02：YES）、主制御用CPU30aは、第2特別ゲームの始動保留数を1減算する（ステップS03）。また、主制御用CPU30aは、ステップS03の処理において、減算後の第2特別ゲームの始動保留数を特定可能な保留指定コマンドを副制御用CPU31aに出力する。次に、主制御用CPU30aは、現在の確率状態が低確率状態であるか否かを判定する（ステップS04）。例えば、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている確率情報に基づいて、現在の確率状態が低確率状態であるか、高確率状態であるかを特定する。現在の確率状態が低確率状態である場合（ステップS04：YES）、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている累計ゲーム回数を1加算する（ステップS05）。このとき、主制御用CPU30aは、加算後の累計ゲーム回数を特定可能な情報（以下、累計ゲーム回数コマンドと示す）を副制御用CPU31aに出力する。この実施形態において、低確率状態である場合が、特定条件が成立している場合に対応する。次に、主制御用CPU30aは、特定移行条件が成立したか否かを判定する（ステップS06）。この実施形態において、主制御用CPU30aは、ステップS05の処理において加算した後の累計ゲーム回数が特定回数と一致する場合に特定移行条件が成立したと判定する。特定移行条件が成立した場合（ステップS06：YES）、主制御用CPU30aは、第2時短状態に制御する（ステップS07）。また、主制御用CPU30aは、ステップS07の処理において、第2時短

30

40

50

状態に制御されていることを特定可能なように入球率情報を更新する。また、この実施形態において、ステップS07の処理は、現在の確率状態が低確率状態であるときに実行されるため、ステップS07の処理において第2時短状態に制御される場合の遊技状態は、第2低確時短状態である。

#### 【0061】

現在の確率状態が高確率状態である場合（ステップS04：NO）、特定移行条件が成立していない場合（ステップS06：NO）、及びステップS07の処理を終了した場合、主制御用CPU30aは、第2特別ゲーム用の乱数情報のうち最先に記憶された乱数情報を取得する（ステップS08）。なお、主制御用CPU30aは、ステップS08の処理において、最先の乱数情報を取得すると、最先に記憶された乱数情報を主制御用RAM30cから消去する。次に、主制御用CPU30aは、当り抽選を行う（ステップS09）。当り抽選において、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定される当り乱数の値と、大当り判定値と、を比較し、当り抽選において大当りに当選したか否かを判定する。このとき、主制御用CPU30aは、現在の確率状態に応じた当選確率で大当りに当選したか否かを判定する。例えば、当選確率は、低確率状態では218/65536（約1/300）である。また例えば、当選確率は、高確率状態では1010/65536（約1/65）である。また、主制御用CPU30aは、ステップS09の処理において、大当りに当選したと判定した場合、取得した乱数情報から特定される大当り図柄乱数の値に基づき特別図柄の大当り図柄を決定する。一方、主制御用CPU30aは、ステップS09の処理において、大当りに当選していないと判定した場合、特別図柄のはずれ図柄を決定する。ステップS09の処理において決定した大当り図柄、又ははずれ図柄が、特別ゲームで導出される確定停止図柄となる。なお、特別図柄の大当り図柄は、大当りの種類に対応付けられている。このため、大当り図柄を決定することは大当りの種類を決定することになる。また、主制御用CPU30aは、ステップS09の処理において決定した特別図柄を特定可能な制御情報（以下、図柄コマンドと示す）を副制御用CPU31aに出力する。

#### 【0062】

その後、主制御用CPU30aは、ステップS08の処理において取得した乱数情報から特定された変動パターン決定乱数と、ステップS09の処理において行った当り抽選の結果と、に基づいてメイン変動パターンを決定する（ステップS10）。具体的に、主制御用CPU30aは、当り抽選において大当りに当選している場合、変動パターン決定乱数の値に基づいて、第2特別ゲームの当り抽選において大当りに当選した場合に決定可能な大当り変動用のメイン変動パターンの中からメイン変動パターンを決定する。一方、主制御用CPU30aは当り抽選において大当りに当選していない場合、変動パターン決定用乱数の値に基づいて、第2特別ゲームの当り抽選において大当りに当選していない場合（はずれの場合）に決定可能なメイン変動パターンの中からメイン変動パターンを決定する。このとき、主制御用CPU30aは、現在の遊技状態に基づいてメイン変動パターンを決定する。この実施形態において、低確非時短状態において決定可能なメイン変動パターンと、第1低確時短状態において決定可能なメイン変動パターンと、第2低確時短状態において決定可能なメイン変動パターンと、確変時短状態において決定可能なメイン変動パターンと、は少なくとも一部が異なる。また、主制御用CPU30aは、ステップS10の処理において決定したメイン変動パターンを特定可能な制御情報（以下、変動パターンコマンドと示す）を副制御用CPU31aに出力する。図柄コマンド及び変動パターンコマンドは、演出ゲームの開始を指示するコマンドである。その後、主制御用CPU30aは、特図変動処理を終了する。なお、はずれ変動用のメイン変動パターンを決定する場合、主制御用CPU30aは、リーチありのメイン変動パターン又はリーチなしのメイン変動パターンの何れかを決定する。

#### 【0063】

第2特別ゲームの始動保留数が零である場合（ステップS02：NO）、主制御用CPU30aは、第1特別ゲームの始動保留数を読み出し、その読み出した始動保留数が零よ

10

20

30

40

50

りも大きいかを判定する（ステップS11）。第1特別ゲームの始動保留数が零である場合（ステップS11：NO）、主制御用CPU30aは、特図変動処理を終了する。第1特別ゲームの始動保留数が零よりも大きい場合（ステップS11：YES）、主制御用CPU30aは、第1特別ゲームの始動保留数を1減算する（ステップS12）。また、主制御用CPU30aは、ステップS12の処理において、減算後の第1特別ゲームの始動保留数を特定可能な保留指定コマンドを副制御用CPU31aに出力する。次に、主制御用CPU30aは、現在の確率状態が低確率状態であるか否かを判定する（ステップS13）。現在の確率状態が低確率状態である場合（ステップS13：YES）、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている累計ゲーム回数を1加算する（ステップS14）。次に、主制御用CPU30aは、特定移行条件が成立したか否かを判定する（ステップS15）。すなわち、主制御用CPU30aは、ステップS14の処理において加算した後の累計ゲーム回数が特定回数と一致するか否かを判定する。特定移行条件が成立した場合（ステップS15：YES）、主制御用CPU30aは、第2時短状態に制御する（ステップS16）。また、主制御用CPU30aは、ステップS16の処理において、第2時短状態に制御されていることを特定可能なように入球率情報を更新する。この実施形態において、ステップS16の処理は、現在の確率状態が低確率状態であるときに実行されるため、ステップS16の処理において第2時短状態に制御される場合の遊技状態は、第2低確時短状態である。

#### 【0064】

現在の確率状態が高確率状態である場合（ステップS13：NO）、累計ゲーム回数が特定回数と一致しない場合（ステップS15：NO）、及びステップS16の処理を終了した場合、主制御用CPU30aは、第1特別ゲーム用の乱数情報のうち最先に記憶された乱数情報を取得する（ステップS17）。なお、主制御用CPU30aは、ステップS17の処理において、最先の乱数情報を取得すると、最先に記憶された乱数情報を主制御用RAM30cから消去する。次に、主制御用CPU30aは、当り抽選を行う（ステップS18）。また、主制御用CPU30aは、ステップS18の処理において、大当りに当選したと判定した場合、取得した乱数情報から特定される大当り図柄乱数の値に基づき特別図柄の大当り図柄を決定する。一方、主制御用CPU30aは、ステップS18の処理において、大当りに当選していないと判定した場合、特別図柄のはずれ図柄を決定する。ステップS18の処理において決定した大当り図柄、又ははずれ図柄が、特別ゲームで導出される確定停止図柄となる。また、主制御用CPU30aは、ステップS18の処理において決定した特別図柄を特定可能な図柄コマンドを副制御用CPU31aに出力する。

#### 【0065】

その後、主制御用CPU30aは、ステップS17の処理において取得した乱数情報から特定された変動パターン決定乱数と、ステップS18の処理において行った当り抽選の結果と、に基づいてメイン変動パターンを決定する（ステップS19）。具体的に、主制御用CPU30aは、当り抽選において大当りに当選している場合、変動パターン決定乱数の値に基づいて、第1特別ゲームの当り抽選において大当りに当選した場合に決定可能な大当り変動用のメイン変動パターンの中からメイン変動パターンを決定する。一方、主制御用CPU30aは当り抽選において大当りに当選していない場合、変動パターン決定用乱数の値に基づいて、第1特別ゲームの当り抽選において大当りに当選していない場合（はずれの場合）に決定可能なメイン変動パターンの中からメイン変動パターンを決定する。また、主制御用CPU30aは、現在の遊技状態に基づいてメイン変動パターンを決定する。また、主制御用CPU30aは、ステップS19の処理において決定したメイン変動パターンを特定可能な変動パターンコマンドを副制御用CPU31aに出力する。その後、主制御用CPU30aは、特図変動処理を終了する。

#### 【0066】

特図変動処理を終了すると、主制御用CPU30aは、特別ゲームを実行させるための処理を実行する。具体的に、主制御用CPU30aは、特図変動処理において第1特別ゲームの開始条件が成立している場合、第1特別ゲームを開始させるように特別図柄表示装

10

20

30

40

50

置 2 3 a を制御する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、特図変動処理において第 2 特別ゲームの開始条件が成立している場合、第 2 特別ゲームを開始させるように特別図柄表示装置 2 3 b を制御する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、開始させる特別ゲームのメイン変動パターンに定められている変動時間を計測する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別ゲームを開始させてからの経過時間が所定の変動時間（メイン変動パターンに定められている時間）に達した場合、対応する特別ゲームを終了させるように特別図柄表示装置 2 3 a 又は特別図柄表示装置 2 3 b を制御する。

【 0 0 6 7 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、特別ゲームを終了させるとき、低確非時短状態への移行条件が成立している場合、低確非時短状態に制御する。すなわち、主制御用 C P U 3 0 a は、時短状態に制御しているときに規定上限回数の特別ゲームが終了したことを契機として非時短状態に制御する。主制御用 C P U 3 0 a は、時短状態と、非時短状態と、に制御可能な入球状態制御手段に対応する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 始動口 1 3（及び第 1 始動口 1 2）に遊技球が入球したことを契機として当り抽選を実行する抽選手段に対応する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、当り抽選の結果に基づいて特別ゲームの変動時間を特定可能な変動パターンを決定する変動パターン決定手段に対応する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、当り抽選の結果（変動パターン）に基づいて特別ゲームを実行する特別ゲーム実行手段に対応する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、特定条件が成立している状況において、累計ゲーム回数を計数するゲーム計数手段に対応する。

【 0 0 6 8 】

次に、当り抽選に当選したことによって行われる大当り遊技の進行に関する処理について説明する。主制御用 C P U 3 0 a は、当り抽選において大当りに当選したとき、当該当り抽選の結果を導出した特別ゲームの終了を契機として、大当り遊技の進行に関する処理を実行し、大当り遊技を付与する。

【 0 0 6 9 】

この実施形態の大当り遊技は、大当り遊技の開始に伴うオープニングと、大入賞口 1 4 を開放させるラウンド遊技と、大当り遊技の終了に伴うエンディングと、から構成されている。つまり、大当り遊技は、オープニング ラウンド遊技 エンディングというように段階的に進行する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技の進行に関する処理として、副制御基板 3 1 の副制御用 C P U 3 1 a に遊技演出の制御を指示する制御コマンドを生成する大当り情報生成処理と、大入賞口を開放及び閉鎖させる大当り遊技制御処理を行う。大当り情報生成処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、オープニングの開始に伴って、オープニングの開始を特定可能なオープニングコマンドを生成し、副制御用 C P U 3 1 a に出力する。このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 時短当り遊技のオープニングを開始したか、第 2 時短当り遊技のオープニングを開始したか、及び確変当り遊技のオープニングを開始したかを特定可能なようにオープニングコマンドを生成する。

【 0 0 7 0 】

また、大当り情報生成処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、各ラウンド遊技の開始に伴って、各ラウンド遊技の開始を特定可能なラウンドコマンドを生成し、副制御用 C P U 3 1 a に出力する。このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、新たに開始されるラウンド遊技が大当り遊技を開始してから何回目のラウンド遊技であるかを特定可能なようにラウンドコマンドを生成する。また、大当り情報生成処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、エンディングの開始に伴って、エンディングの開始を特定可能なエンディングコマンドを生成し、副制御用 C P U 3 1 a に出力する。このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 時短当り遊技のエンディングを開始したか、第 2 時短当り遊技のエンディングを開始したか、及び確変当り遊技のエンディングを開始したかを特定可能なようにエンディングコマンドを生成する。主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技を付与する大当り遊技付与手段に対応する。

【 0 0 7 1 】

大当り遊技が終了するとき、主制御用 C P U 3 0 a は、累計ゲーム回数を初期化する。



すなわち、主制御用CPU30aが計数する特別ゲームの実行回数は、大当り遊技の実行を契機として初期化される。その後、主制御用CPU30aは、大当り遊技の種類に応じた遊技状態に制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、第1時短当り遊技の終了後、及び第2時短当り遊技の終了後、第1低確時短状態に制御し、確変当り遊技の終了後、高確時短状態に制御する。

**【0072】**

次に、遊技状態に関する処理について説明する。

この処理において主制御用CPU30aは、制御コマンドとして遊技状態を特定可能な制御コマンドを生成し、副制御用CPU31aに出力する。

**【0073】**

主制御用CPU30aは、遊技状態を低確非時短状態とする場合、遊技状態が低確非時短状態であることを特定可能な状態指定コマンド（以下、状態1指定コマンドと示す）を生成する。また、主制御用CPU30aは、遊技状態を第1低確時短状態とする場合、遊技状態が第1低確時短状態であることを特定可能な状態指定コマンド（以下、状態2指定コマンドと示す）を生成する。また、主制御用CPU30aは、遊技状態を第2低確時短状態とする場合、遊技状態が第2低確時短状態であることを特定可能な状態指定コマンド（以下、状態3指定コマンドと示す）を生成する。また、主制御用CPU30aは、遊技状態を高確時短状態とする場合、遊技状態が高確時短状態であることを特定可能な状態指定コマンド（以下、状態4指定コマンドと示す）を生成する。

**【0074】**

この実施形態において、状態指定コマンドは、電力供給が開始されたとき（初期化時、及び復電時）、及び遊技状態の変遷時に生成される。また、生成された状態指定コマンドは、副制御用CPU31aに出力される。例えば、大当り遊技終了後の遊技状態を高確時短状態とする場合、大当り遊技の終了に伴って高確時短状態に制御されるとともに、状態4指定コマンドが副制御用CPU31aに出力される。また、例えば、ステップS07及びステップS16の処理において第2時短状態に制御される場合、第2低確時短状態に制御されるとともに状態3指定コマンドが副制御用CPU31aに出力される。なお、状態指定コマンドは、例示した制御コマンドに限らず、副制御用CPU31aに認識させる必要のある遊技状態毎に設定されていてもよい。

**【0075】**

次に、普通当り抽選の抽選結果を導出させる普通図柄の変動ゲームの実行に関する処理（普図変動処理）について説明する。

普図変動処理において主制御用CPU30aは、普通図柄の変動ゲームの開始条件が成立したかを判定する。この判定において主制御用CPU30aは、普通図柄の変動ゲームの実行中ではなく、且つ普通図柄の当り遊技中ではない場合に普通図柄の変動ゲームの開始条件が成立したと判定する一方、普通図柄の変動ゲームの実行中、又は普通図柄の当り遊技中である場合に普通図柄の変動ゲームの開始条件が成立していないと判定する。主制御用CPU30aは、普通図柄の変動ゲームの開始条件が成立していない場合、普図変動処理を終了する。

**【0076】**

主制御用CPU30aは、普通図柄の変動ゲームの開始条件が成立している場合、普通保留数を読み出し、その読み出した普通保留数が零よりも大きいかを判定する。そして、普通保留数が零よりも大きい場合、主制御用CPU30aは、普通図柄の変動ゲームを開始させるように所定の処理を行う。一方、主制御用CPU30aは、普通保留数が零の場合、普図変動処理を終了する。

**【0077】**

普通図柄の変動ゲームを開始させる場合、主制御用CPU30aは、普通保留数を1減算して書き換える。そして、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている乱数情報（普通当り乱数）のうち、最先に記憶された乱数情報を取得する。そして、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定される普通当り乱数の値と普通当

10

20

30

40

50

り判定値とを比較し、普通当り抽選を行う。この実施形態のパチンコ遊技機 10 は、入球率向上機能を備えている。このため、入球率向上機能が作動している状態（時短状態）において普通図柄の確率変動制御を実行するように構成する場合、普通当り抽選において主制御用 CPU 30 a は、普通当り抽選時に時短状態であるか、非時短状態であるかによって異なる当選確率で普通当り抽選を行う。

【0078】

この実施形態では、非時短状態時の当選確率を零（普通当りなし）としており、時短状態時の当選確率を 100%（はずれなし）としている。普通当り抽選における普通当りの当選確率は、普通当り乱数の取り得る数値に対して普通当りに当選する値（普通当り判定値）の個数の割合によって規定できる。なお、この実施形態では、第 1 時短状態において普通当りに当選する確率と、第 2 時短状態において普通当りに当選する確率と、が同じである。

10

【0079】

普図変動処理の説明に戻り、普通当り抽選において主制御用 CPU 30 a は、主制御用 RAM 30 c から取得した普通当り乱数の値が普通当り判定値と一致するかを判定する。主制御用 CPU 30 a は、普通当り乱数の値と普通当り判定値とが一致した場合には、普通当り抽選において普通当りに当選したと判定する。普通当り抽選において普通当りに当選した場合、主制御用 CPU 30 a は、普通当り処理を行う。普通当り処理において主制御用 CPU 30 a は、普通図柄の当り図柄を決定するとともに、普通図柄の変動ゲームの変動時間を特定可能な普通図柄の変動パターンを決定する。この決定した普通図柄の当り図柄が、普通図柄の変動ゲームで導出される確定停止図柄となる。一方、主制御用 CPU 30 a は、普通当り抽選において普通当りに当選しなかった場合（はずれの場合）、普通はずれ処理を行う。普通はずれ処理において主制御用 CPU 30 a は、普通図柄のはずれ図柄を決定するとともに、普通図柄の変動パターンを決定する。この決定した普通図柄のはずれ図柄が、普通図柄の変動ゲームで導出される確定停止図柄となる。

20

【0080】

そして、主制御用 CPU 30 a は、普通当り抽選の結果に基づいて行う普通当り処理又は普通はずれ処理での決定結果にしたがい、普通図柄表示装置 25 で普通図柄の変動ゲームを実行させるとともに、変動時間の経過後に普通図柄の当り図柄又は普通図柄のはずれ図柄を導出させる。また、主制御用 CPU 30 a は、普通当り抽選に当選している場合、普通図柄の変動ゲームの終了後、普通当り遊技を生起させる。普通当り遊技では、第 2 始動口 13 を所定の開放態様で開放させることにより、遊技球の入球を許容する許容状態をとり得るように制御する。

30

【0081】

このように、主制御用 CPU 30 a は、時短状態においてアクチュエータ AC 1 の動力により第 2 始動口 13 が開放状態をとり得るように制御する。一方、主制御用 CPU 30 a は、非時短状態において第 2 始動口 13 が開放状態をとらないように制御する。すなわち、主制御用 CPU 30 a は、非時短状態において第 2 始動口 13 が継続して閉鎖状態（非開放状態）をとるように制御する。なお、主制御用 CPU 30 a は、非時短状態において、時短状態に比して低い確率で第 2 始動口 13 が開放状態をとり得るように制御してもよい。すなわち、主制御用 CPU 30 a は、非時短状態時、時短状態時の当選確率よりも低い確率で普通当り抽選において普通当りに当選するようにしてもよい。

40

【0082】

次に、演出制御プログラムに基づいて、副制御基板 31 の副制御用 CPU 31 a が実行する各種処理について説明する。副制御用 CPU 31 a は、主制御用 CPU 30 a から制御コマンドを入力すると、その制御コマンドに応じて各種処理を実行する。

【0083】

最初に、副制御用 CPU 31 a が行う電源投入処理について説明する。

電源投入処理は、パチンコ遊技機 10 に電力供給が開始されたときに実行される処理である。電源投入処理は、副制御用 CPU 31 a が初期化コマンド、及び復帰コマンドの何

50

れかを入力することによって実行される。

【 0 0 8 4 】

電源投入処理において、副制御用CPU31aは、電力供給が開始されたことを特定可能な演出を実行させるように画像表示装置11を制御する。例えば、副制御用CPU31aは、「電源が投入されました」などの文字列を模した画像を画像表示装置11に表示させるように制御する。その後、副制御用CPU31aは、状態指定コマンドを入力すると、当該状態指定コマンドから特定可能な遊技状態に基づく演出モードに滞在するように演出モードを制御する。

【 0 0 8 5 】

図7に示すように、この実施形態において、演出モードには、通常演出モード、第1チャンス演出モード、第2チャンス演出モード、第3チャンス演出モード、及び確変演出モードがある。状態指定コマンドから低確非時短状態を特定した場合、すなわち、状態1指定コマンドを入力したとき、副制御用CPU31aは、通常演出モードに制御する。状態指定コマンドから第1低確時短状態を特定した場合、すなわち、状態2指定コマンドを入力したとき、副制御用CPU31aは、第1チャンス演出モードに制御する。状態指定コマンドから第2低確時短状態を特定した場合、すなわち、状態3指定コマンドを入力したとき、副制御用CPU31aは、第3チャンス演出モードに制御する。状態指定コマンドから高確時短状態を特定した場合、すなわち、状態4指定コマンドを入力したとき、副制御用CPU31aは、確変演出モードに制御する。この実施形態において、電力供給が開始されたときには、通常演出モード、第1チャンス演出モード、第3チャンス演出モード、及び確変演出モードの何れかに制御される一方、第2チャンス演出モードには制御されない。なお、第2チャンス演出モードに滞在しているとき、電力供給が遮断された後、電力供給が開始されたときには、状態2指定コマンドを入力することにより、第1チャンス演出モードに滞在する。すなわち、第1チャンス演出モード、及び第2チャンス演出モードに滞在しているとき、電力供給が遮断された後、電力供給が開始されたときには、同じ演出モードに滞在する。副制御用CPU31aは、演出モードの移行を制御するモード制御手段に対応する。

【 0 0 8 6 】

図8に示すように、この実施形態において、副制御用CPU31aは、滞在中の演出モードを特定可能な画像を画像表示装置11に表示させる。例えば、滞在中の演出モードを特定可能な画像には、滞在中の演出モードの名称を示すモード名画像と、滞在中の演出モードに対応する背景画像と、がある。通常演出モードに滞在しているときには、例えば、「通常演出モード」の文字列を模したモード名画像Gm1と、「海」を模した背景画像Gh1と、が画像表示装置11に表示される。また、第1チャンス演出モードに滞在しているときには、例えば、「第1チャンス演出モード」の文字列を模したモード名画像Gm2と、「山」を模した背景画像Gh2と、が画像表示装置11に表示される。また、第2チャンス演出モードに滞在しているときには、例えば、「第2チャンス演出モード」の文字列を模したモード名画像Gm3と、背景画像Gh2とは異なる画像であって「山」を模した背景画像Gh3と、が画像表示装置11に表示される。また、第3チャンス演出モードに滞在しているときには、「第3チャンス演出モード」の文字列を模したモード名画像Gm4と、「川」を模した背景画像Gh4と、が画像表示装置11に表示される。また、確変演出モードに滞在しているときには、「確変演出モード」の文字列を模したモード名画像Gm5と、「宇宙」を模した背景画像Gh5と、が画像表示装置11に表示される。

【 0 0 8 7 】

このように、第1チャンス演出モードでは、モード名画像Gm2、及び背景画像Gh2が表示され、第2チャンス演出モードでは、モード名画像Gm3、及び背景画像Gh3が表示される。一方、第1チャンス演出モードと、第2チャンス演出モードとは、「山」を模した背景画像が表示される。すなわち、第1チャンス演出モードと、第2チャンス演出モードとは、同じ種類の背景画像が表示される。この実施形態において、第1チャンス演出モードと、第2チャンス演出モードとは、同じ種類の演出モードである。

## 【 0 0 8 8 】

電源投入処理の説明に戻り、副制御用CPU31aは、電源投入処理において、演出ゲームに用いる演出図柄の組み合わせ（以下、図柄組み合わせと示す）を表示させるように画像表示装置11を制御する。演出ゲームに用いる演出図柄には、左列、中列、右列の3列の演出図柄がある。この実施形態において、電力供給が開始されたときに表示される図柄組み合わせは、電力供給が開始されたときの演出モードの種類によって異なる。以下、詳細に説明する。

## 【 0 0 8 9 】

この実施形態において、各列の演出図柄を構成する識別情報は、演出モードの種類に応じて異なる意匠で構成されている。例えば、通常演出モードにおいて識別情報は、アラビア数字を模した意匠で構成されている。例えば、通常演出モードにおいて各列の識別情報は[1]～[9]までのアラビア数字である。また例えば、第1チャンス演出モード、及び第2チャンス演出モードにおいて識別情報は、小字の漢数字を模した意匠で構成されている。例えば、第1チャンス演出モード、及び第2チャンス演出モードにおいて各列の識別情報は[一]～[九]までの小字の漢数字である。また例えば、第3チャンス演出モードにおいて識別情報は、大字の漢数字を模した意匠で構成されている。第3チャンス演出モードにおいて各列の識別情報は[壹]～[玖]までの大字の漢数字である。また例えば、確変演出モードにおいて識別情報は、ローマ数字を模した意匠で構成されている。例えば、確変演出モードにおいて各列の識別情報は[I]～[IX]までのローマ数字である。

## 【 0 0 9 0 】

この実施形態において、電力供給の開始時に通常演出モードに制御されるとき図柄組み合わせは、例えば、各列の識別情報が[1]、[2]、[3]となる組み合わせである。また、電力供給の開始時に第1チャンス演出モードに制御されるとき図柄組み合わせは、例えば、各列の識別情報が[二]、[三]、[四]となる組み合わせである。また、電力供給の開始時に第3チャンス演出モードに制御されるとき図柄組み合わせは、例えば、各列の識別情報が[参]、[肆]、[伍]となる組み合わせである。電力供給の開始時に確変演出モードに制御されるとき図柄組み合わせは、各列の識別情報が[IV]、[V]、[VI]となる組み合わせである。以下の説明では、電力供給の開始時に表示される図柄組み合わせを初期図柄組み合わせと示す場合がある。また、以下の説明では、アラビア数字、小字の漢数字、大字の漢数字、及びローマ数字をまとめて、単に数字と示す場合がある。また、この際、説明の便宜上、数を示す場合には、アラビア数字を用いて説明する。

## 【 0 0 9 1 】

次に、演出図柄変動処理について説明する。

演出図柄変動処理において、副制御用CPU31aは、図柄コマンドを受信すると、図柄コマンドにより指定された特別図柄に基づき、演出ゲームで導出させる演出図柄の組み合わせを決定する。この実施形態において、演出図柄の組み合わせを導出するとは、演出図柄の組み合わせを停止表示させることである。

## 【 0 0 9 2 】

この実施形態において演出ゲームは、左列、中列、右列からなる3列の図柄組み合わせを演出ゲームの結果として導出させる。

上述したように、この実施形態では、何れの演出モードであっても、各列の識別情報は、数字の[1]～[9]で構成されている。このため、図柄組み合わせは、例えば全列の識別情報を同一とした[1]、[1]、[1]などの組み合わせや、全列の識別情報が同一ではない[4]、[7]、[9]などの組み合わせになる。演出ゲームでは、[1]、[2]、[1]など、リーチ形成列（この実施形態では左列と右列の2列）に同一の演出図柄が導出（停止表示）されることによってリーチが形成され、残りの列（この実施形態では中列の1列）を導出（停止表示）させるためのリーチ演出が行われる。

## 【 0 0 9 3 】

副制御用CPU31aは、特別図柄の大当たり図柄が指定された場合には、当該特別図柄

の大当り図柄の種類に応じた大当りの図柄組み合わせを決定する。具体的に言えば、副制御用CPU31aは、特別図柄の大当り図柄として、第1時短当り図柄、又は第2時短当り図柄が指定された場合には、時短当りの図柄組み合わせを決定する。一方、副制御用CPU31aは、特別図柄の大当り図柄として、確変当り図柄が指定された場合には、確変当りの図柄組み合わせを決定する。例えば、時短当りの図柄組み合わせは、全列の識別情報が同一の偶数である[2]、[2]、[2]などの組み合わせである。また例えば、確変当りの図柄組み合わせは、全列の識別情報が同一の奇数である[3]、[3]、[3]などの組み合わせである。すなわち、副制御用CPU31aは、特別図柄の大当り図柄が指定された場合には、全列の識別情報が同一の図柄組み合わせを決定する。また、副制御用CPU31aは、特別図柄のはずれ図柄が指定された場合には、変動開始コマンドから特定されるメイン変動パターンに基づき、演出図柄の変動ゲームで導出させる図柄組み合わせを決定する。具体的に言えば、副制御用CPU31aは、はずれリーチ変動のメイン変動パターンが指定されたときには、リーチ形成図柄を含むはずれの図柄組み合わせを決定する。また、副制御用CPU31aは、はずれ変動のメイン変動パターンが指定されたときには、リーチ形成図柄を含まないはずれの図柄組み合わせを決定する。例えば、はずれの図柄組み合わせは、各列の識別情報のうち少なくとも一列が同一ではない図柄組み合わせである。すなわち、副制御用CPU31aは、特別図柄のはずれ図柄が指定された場合には、全列の識別情報が同一の図柄組み合わせを決定する。この実施形態において、リーチ形成図柄を含むはずれの図柄組み合わせは、例えば、[6]、[7]、[6]などの組み合わせである。また、リーチ形成図柄を含まないはずれの図柄組み合わせは、[8]、[3]、[6]などの組み合わせである。

10

20

#### 【0094】

パチンコ遊技機10で実行されるリーチ演出には、ノーマルリーチ演出とノーマルリーチ演出から発展するスーパーリーチ演出とがある。ノーマルリーチ演出は、リーチの形成後、残りの列(中の1列)の演出図柄を導出(停止表示)させることによって図柄組み合わせを導出(停止表示)させる演出である。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出によって残りの列の演出図柄を導出(停止表示)した後、若しくはノーマルリーチ演出の途中から演出を発展させ、その発展後の演出によって図柄組み合わせを導出(停止表示)させる演出である。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出に比して大当り期待度が高い演出として位置付けられている。大当り期待度は、はずれの場合の出現率と大当りの場合の出現率を合算した全体出現率に対する大当りの場合の出現率の割合によって算出することができる。

30

#### 【0095】

また、副制御用CPU31aは、変動開始コマンドを受信すると、当該コマンドから特定可能なメイン変動パターンの種類に基づいて、画像表示装置11の表示内容などを制御するためのサブ変動パターンを決定する。サブ変動パターンは、演出ゲームの変動内容(演出内容)を特定可能である。

#### 【0096】

サブ変動パターンを決定した副制御用CPU31aは、そのサブ変動パターンで特定される変動内容で演出ゲームが実行されるように画像表示装置11の表示内容を制御する。そして、副制御用CPU31aは、メイン変動パターンから特定される変動時間の経過により、演出ゲームを終了させ、図柄組み合わせを導出(停止表示)させるように画像表示装置11の表示内容を制御する。なお、この実施形態では、変動停止コマンドの受信を契機として、演出ゲームを終了させているが、副制御用CPU31aの制御によりメイン変動パターンから特定される変動時間を計時し、演出ゲームを終了させるようにしてもよい。つまり、パチンコ遊技機10は、主制御基板30から変動停止コマンドを送信せずに、演出ゲームの終了を制御するように構成してもよい。副制御用CPU31aは、特別ゲームに対応して演出ゲームを実行可能な演出ゲーム実行手段に対応する。

40

#### 【0097】

また、画像表示装置11の制御において副制御基板31の副制御用CPU31aは、実

50

行させる画像を選択し、その選択した画像に必要なデータをROMから読み出す。なお、副制御基板31には、画像表示装置11に表示させるキャラクタ画像データ、具体的には人物、文字、図形又は記号（飾り図柄を含む）を予め格納したキャラクタROMを備え、キャラクタROMから必要なデータを読み出してよい。そして、副制御基板31の副制御用CPU31aは、読み出したデータをVDP（ビデオディスプレイプロセッサ）に出力する。VDPは、入力されたデータに基づいて表示制御を実行し、画像表示装置11の画像表示領域GHに画像を表示させる。

#### 【0098】

その他、副制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから送信される制御コマンドを受信すると、その制御コマンドに応じた制御を実行する。

10

例えば、大当り遊技中、副制御用CPU31aには、大当り遊技であることを特定可能な制御コマンドが送信されている。例えば、このような制御コマンドには、オープニングの開始を特定可能なオープニングコマンド、各ラウンド遊技の開始を特定可能なラウンドコマンド、エンディングの開始を特定可能なエンディングコマンドを含む。そして、これらのコマンドを受信した副制御用CPU31aは、オープニング演出、各ラウンド演出、エンディング演出を画像表示装置11の画像表示領域GHなどで実行させる。また、この実施形態において、エンディング演出では、のめり込みに関する注意喚起が画像表示装置11の画像表示領域GHに表示される。例えば、のめり込みに関する注意喚起は、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」という文字列や、「のめり込みに注意しましょう。」といった文字列を模した画像を表示することによって実行される。上述したように、大当り遊技の終了後には、第1時短状態制御される。すなわち、この実施形態において、第1時短状態に制御される際には、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

20

#### 【0099】

次に、演出モードの遷移について説明する。

図9に示すように、この実施形態において、パチンコ遊技機10は、主制御用RAM30cに記憶されているバックアップ情報が初期化されたとき、通常演出モードに滞在する。パチンコ遊技機10は、通常演出モードを含む何れの演出モードに滞在している場合であっても、第1時短当り遊技の終了後には、第1チャンス演出モードに滞在する。パチンコ遊技機10は、第1チャンス演出モードにおいて第1規定上限回数（100回）の特別ゲームが実行されることを契機として通常演出モードに滞在する。

30

#### 【0100】

また、パチンコ遊技機10は、通常演出モードを含む何れの演出モードに滞在している場合であっても第2時短当り遊技の終了後には、第2チャンス演出モードに滞在する。また、パチンコ遊技機10は、通常演出モードを含む何れの演出モードに滞在している場合であっても確変当り遊技の終了後には、確変演出モードに滞在する。

#### 【0101】

また、パチンコ遊技機10は、特定移行条件が成立し、第2低確時短状態に制御されることに伴って、第3チャンス演出モードに滞在する。上述したように、特定移行条件は、低確率状態において特定回数の特別ゲームが実行されることによって成立する。このため、この実施形態において、特定移行条件は、通常演出モード（低確非時短状態）であるときに成立する。具体的に、パチンコ遊技機10が初期化されたとき、通常演出モードで大当りするまでに特定回数（900回）の特別ゲームが実行されることによって、特定移行条件が成立する。また、第1時短当り遊技の終了後には、第1チャンス演出モードに滞在するものの、第1チャンス演出モードにおいて大当りするまでに第1規定上限回数（100回）の特別ゲームが実行されることを契機として通常演出モードに移行する。このため、通常演出モードに移行した後、大当りするまでに、特定回数と第1規定上限回数の差である回数（800回）の特別ゲームが実行されると、特定移行条件が成立する。また、第2時短当り遊技の終了後には、第2チャンス演出モードに滞在するものの、第2チャンス演出モードにおいて大当りするまでに第2規定上限回数（150回）の特別ゲームが実行されることを契機として通常演出モードに移行する。このため、通常演出モードに移行し

40

50

た後、大当たりするまでに、特定回数と第2規定上限回数の差である回数(750回)の特別ゲームが実行されると、特定移行条件が成立する。

#### 【0102】

このように、通常演出モードは、遊技状態が低確非時短状態であるときに滞在可能な演出モードである。第1チャンス演出モード、及び第2チャンス演出モードは、遊技状態が第1低確時短状態であるときに滞在可能な演出モードである。第1チャンス演出モードは、第1時短当り遊技の終了後に制御される第1低確時短状態であるときに滞在可能な演出モードであり、第2チャンス演出モードは、第2時短当り遊技の終了後に制御される第1低確時短状態であるときに滞在可能な演出モードである。第3チャンス演出モードは、遊技状態が第2低確時短状態であるときに滞在可能な演出モードである。すなわち、この実施形態において、第1時短状態(第1低確時短状態)に制御されているときに滞在可能な演出モードは、第2時短状態(第2低確時短状態)に制御されているときに滞在可能な演出モードに比して多い。また、第1時短状態(第1低確時短状態)に制御されているときに滞在可能な演出モードの種類は、第2時短状態(第2低確時短状態)に制御されているときに滞在可能な演出モードの種類と異なる。そして、非時短状態(低確非時短状態)に制御されているときに滞在可能な演出モードには、第1時短状態(第1低確時短状態)に制御されているときに、及び第2時短状態(第2低確時短状態)に制御されているときに滞在不能な演出モードがある。

10

#### 【0103】

次に、パチンコ遊技機10が実行可能な各種演出について説明する。

20

まず、ゲーム回数表示演出について説明する。

図10に示すように、この実施形態では、通常演出モードに滞在中、ゲーム回数表示演出が実行される。例えば、ゲーム回数表示演出は、累計回数画像Grを表示する演出である。累計回数画像Grは、前回の当り遊技が開始されてから実行された特別ゲームの累計回数を特定可能な画像である。例えば、累計回数画像Grは、前回の当り遊技が開始されてから実行された特別ゲームの累計回数を示す文字列を模した画像である。なお、この実施形態において、電力供給が開始されてから、最初の大当り遊技が付与されるまでの期間では、電力供給が開始されてから実行された特別ゲームの累計回数が累計回数画像Grから特定可能になっている。すなわち、累計回数画像Grは、電力供給が開始されてから最初の大当りが付与されるまでの期間では、主制御用CPU30aが計数する累計ゲーム回数と異なる数を特定可能な画像となり得る一方、最初の大当りが付与された以降は、累計ゲーム回数を特定可能な画像となる。ゲーム回数表示演出は、特殊演出の一例である。

30

#### 【0104】

次に、カウントダウン演出について説明する。

図11に示すように、この実施形態では、通常演出モードに滞在中、特定移行条件が成立し、第2時短状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの残り回数を特定可能なカウントダウン演出を実行可能である。例えば、カウントダウン演出は、第2時短状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの残り回数を示す残り回数画像G1を表示する演出である。この実施形態において、カウントダウン演出は、第2時短状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの残り回数が予め定められた契機回数となったことを契機として実行される。また、この実施形態において、契機回数には、第1契機回数と、第2契機回数とがある。例えば、第1契機回数は、100回である。また例えば、第2契機回数は、10回などである。以下の説明では、第2時短状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの残り回数が第1契機回数となったことを契機として実行されるカウントダウン演出を第1カウントダウン演出と示す場合がある。また、第2時短状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの残り回数が第2契機回数となったことを契機として実行されるカウントダウン演出を第2カウントダウン演出と示す場合がある。この実施形態において、カウントダウン演出は、電力供給が開始されてから予め定められた規制回数の特別ゲームが実行されるまでの規制期間では実行が規制されるようになっている。カウントダウン演出は、特殊演出の一例である。

40

50

## 【 0 1 0 5 】

次に、第3チャンス演出モードへの移行を報知する特定移行演出について説明する。

図12(a)に示すように、第3チャンス演出モードへ移行するとき(第2時短状態に制御されるとき)、特定移行演出が実行される。この実施形態において、特定移行演出は、第2時短状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの残り回数が1となったことを契機として実行される。特定移行演出が開始されると、画像表示装置11では、第3チャンス演出モードに移行することを示唆する第1移行画像Gc1が表示される。例えば、第1移行画像Gc1は、「第3チャンス演出モード待機中」の文字列を模した画像である。

## 【 0 1 0 6 】

図12(b)に示すように、特定移行演出が開始された後、新たな特別ゲームが開始され、第3チャンス演出モードに移行したことを契機として、画像表示装置11では、第1移行画像Gc1が非表示になるとともに、第3チャンス演出モードに移行したことを報知する第2移行画像Gc2が表示される。例えば、第2移行画像Gc2は、「第3チャンス演出モード突入」の文字列を模した画像である。その後、画像表示装置11では、終了条件が成立したことを契機として、第2移行画像Gc2が非表示になり、特定移行演出が終了する。例えば、特定移行演出の終了条件は、特定移行演出が開始してから予め定められた回数の特別ゲームが実行されたことを契機として成立してもよく、特定移行演出が開始してから予め定められた時間が経過したことを契機として成立してもよい。なお、この実施形態において、特定移行演出の開始した後、新たな特別ゲームが開始される前に待機状態(客待ち状態)に制御される場合には、当該待機状態においても第1移行画像Gc1が継続して表示される。特定移行演出は、特殊演出の一例である。

## 【 0 1 0 7 】

次に、先読み演出としてのゾーン演出について説明する。

先読み演出は、保留中である1の特別ゲームに基づいて当該演出が実行されるか否かが決定される演出である。以下の説明において、先読み演出の対象の特別ゲームと示す場合には、当該先読み演出が実行されるか否かの決定に関わった特別ゲームを示すものとする。先読み演出は、対象の特別ゲームが保留されてから当該特別ゲームが終了するまでの期間において実行可能な演出である。すなわち、先読み演出は、保留中の特別ゲームを対象として実行可能な演出である。また、先読み演出は、実行中の特別ゲームを対象として実行可能な演出である。また、この実施形態において、先読み演出は、対象の特別ゲームの大当たり期待度を示唆する演出である。すなわち、この実施形態において、先読み演出の対象の特別ゲームとは、先読み演出によって大当たり期待度が示唆される特別ゲームであるということもできる。

## 【 0 1 0 8 】

図13に示すように、先読み演出としてのゾーン演出が実行されると、画像表示装置11では、ゾーン画像Gzが表示される。例えば、ゾーン画像Gzは、「チャンスゾーン」の文字列を模した画像である。この実施形態において、ゾーン演出は、当該ゾーン演出が開始されてから対象の特別ゲームが終了するまで実行される。

## 【 0 1 0 9 】

次に、右打ち報知について説明する。

図14(a)、及び(b)に示すように、この実施形態では、右方の領域に向けて遊技球を発射することを示唆(指示)する右打ち報知がある。この実施形態において、右打ち報知には、第1右打ち報知と、第2右打ち報知と、がある。第1右打ち報知は、例えば、画像表示装置11において、第1右打ち報知画像Gi1を表示する報知である。第1右打ち報知画像Gi1は、例えば、「右打ち」の文字列と右方の領域を示す矢印を模した画像である。第2右打ち報知は、例えば、画像表示装置11において、第2右打ち報知画像Gi2を表示する報知である。第2右打ち報知画像Gi2は、例えば、「右打ち」の文字列と右方の領域を示す矢印を模した画像であって、第1右打ち報知画像Gi1に比して大きい画像である。すなわち、第2右打ち報知画像Gi2は、第1右打ち報知画像Gi1よりも遊技者が認識し易い画像である。

10

20

30

40

50



## 【 0 1 1 0 】

右打ち報知は、右方の領域に向けて遊技球を発射することが推奨される状況において実行される。この実施形態において、右方の領域に向けて遊技球を発射することが推奨される状況とは、時短状態であるとき、又は大当り遊技中である。第1右打ち報知は、右方の領域に向けて遊技球を発射することが推奨される状況において常に実行される。一方、第2右打ち報知は、第2時短状態に制御されたときに実行される。また、この実施形態において、第1右打ち報知は、第1時短状態、及び第2時短状態で異なる報知態様で実行される。

## 【 0 1 1 1 】

次に、エラーの報知について説明する。

10

図15(a)、及び(b)に示すように、この実施形態には、右打ちエラー報知、及び不正入賞エラー報知がある。右打ちエラー報知は、左方の領域に向けて遊技球を発射することが推奨される状況において、右方の領域に遊技球が発射されたことを契機として実行される。右打ちエラー報知は、予め定められた右打ちエラー報知の報知時間にわたって実行される。不正入賞エラー報知は、非時短状態において、第2始動口13に遊技球が入球したことを契機として実行される。不正入賞エラー報知は、予め定められた不正入賞エラー報知の報知時間にわたって実行される。

## 【 0 1 1 2 】

右打ちエラー報知は、例えば、画像表示装置11において、右打ちエラー報知画像Ge1を表示する報知である。右打ちエラー報知画像Ge1は、例えば、「左打ちに戻して下さい」の文字列と左方の領域を示す矢印を模した画像である。また、不正入賞エラー報知は、例えば、画像表示装置11において、不正入賞エラー報知画像Ge2を表示する報知である。不正入賞エラー報知画像Ge2は、例えば、「不正入賞を検知しました」の文字列を模した画像である。このように、右打ちエラー報知、及び不正入賞エラー報知は、非時短状態において実行され得る特別エラーの報知である。右打ちエラー報知、及び不正入賞エラー報知は、特別エラー報知に対応する。画像表示装置11は、エラーの報知を実行する報知手段に対応する。

20

## 【 0 1 1 3 】

次に、上述した演出、及び報知を実行するために副制御用CPU31aが実行する処理について説明する。

30

まず、ゲーム回数表示演出を実行するために副制御用CPU31aが実行する処理について説明する。

## 【 0 1 1 4 】

副制御用CPU31aは、演出ゲームを開始させるとき、副制御用RAM31cに記憶されている表示ゲーム回数情報を1加算するとともに、加算後の表示ゲーム回数情報に基づいて、ゲーム回数表示演出を実行するように画像表示装置11を制御する。また、副制御用CPU31aは、オープニングコマンドを入力すると、表示ゲーム回数情報を初期化する。すなわち、副制御用CPU31aは、大当り遊技が付与されることを契機として表示ゲーム回数情報を初期化する。このように、ゲーム回数表示演出は、各演出ゲームの実行中に開始(更新)される演出であって、当該演出ゲームに対応する特別ゲームにおいて導出される当り抽選の結果に係らず実行されるようになっている。具体的に、ゲーム回数表示演出は、特別図柄の種類に係らず実行されるようになっている。すなわち、ゲーム回数表示演出は、当り抽選の結果が大当りであるかはずれであるかに係らず実行されるようになっており、且つ、当り抽選の結果が大当りであるときには、大当りの種類に係らず実行されるようになっている。

40

## 【 0 1 1 5 】

また、ゲーム回数表示演出の演出態様は、当り抽選の結果に係らず同じである。具体的に、ゲーム回数表示演出の演出態様は、特別図柄の種類に係らず同じである。すなわち、ゲーム回数表示演出の演出態様は、当り抽選の結果が大当りであるかはずれであるかに係らず同じであり、且つ、当り抽選の結果が大当りであるときには、大当りの種類に係らず

50

同じである。

【0116】

次に、カウントダウン演出を実行するために副制御用CPU31aが実行する処理について説明する。

副制御用CPU31aは、累計ゲーム回数コマンドを入力すると、当該コマンドから特定可能な累計ゲーム回数が契機回数と一致するか否かを判定する。累計ゲーム回数が契機回数と一致する場合、副制御用CPU31aは、規制期間であるか否かを判定する。具体的に、副制御用CPU31aは、電力供給が開始されてから予め定められた規制回数の特別ゲームが実行されていないときに規制期間であると判定する。規制期間ではない場合、副制御用CPU31aは、累計ゲーム回数に基づいたカウントダウン演出を実行するように画像表示装置11を制御する。このように、カウントダウン演出は、所定の演出ゲームの実行中に開始される演出であって、当該所定の演出ゲームに対応する特別ゲームにおいて導出される当り抽選の結果に係らず実行されるようになっている。具体的に、カウントダウン演出は、特別図柄の種類に係らず実行されるようになっている。すなわち、カウントダウン演出は、当り抽選の結果が大当りであるかはずれであるかに係らず実行されるようになり、且つ、当り抽選の結果が大当りであるときには、大当りの種類に係らず実行されるようになっている。

10

【0117】

また、カウントダウン演出の演出態様は、当り抽選の結果に係らず同じである。具体的に、カウントダウン演出の演出態様は、特別図柄の種類に係らず同じである。すなわち、カウントダウン演出の演出態様は、当り抽選の結果が大当りであるかはずれであるかに係らず同じであり、且つ、当り抽選の結果が大当りであるときには、大当りの種類に係らず同じである。

20

【0118】

次に、特定移行演出を実行するために副制御用CPU31aが実行する処理について説明する。

副制御用CPU31aは、累計ゲーム回数コマンドを入力すると、当該コマンドから特定可能な累計ゲーム回数が特定回数より1少ない回数であるか否かを判定する。累計ゲーム回数が特定回数より1少ない回数である場合、副制御用CPU31aは、特定移行演出を開始させるように画像表示装置11を制御する。具体的に、副制御用CPU31aは、第1移行画像Gc1を表示させるように画像表示装置11を制御する。その後、副制御用CPU31aは、第2時短状態に制御されたことを契機として、第1移行画像Gc1を非表示にするとともに、第2移行画像Gc2を表示するように画像表示装置11を制御する。例えば、副制御用CPU31aは、状態3指定コマンドを入力したことに基づいて第2時短状態に制御されたと判定してもよく、新たに演出ゲームの開始を指示する制御コマンドを入力したことに基づいて第2時短状態に制御されたと判定してもよい。その後、副制御用CPU31aは、特定移行演出の終了条件が成立したことを契機として、特定移行演出を終了するように画像表示装置11を制御する。例えば、副制御用CPU31aは、特定移行演出が開始してから予め定められた回数の演出ゲームが実行されたことを契機として特定移行演出の終了条件が成立したと判定してもよく、特定移行演出が開始してから予め定められた時間が経過したことを契機として特定移行演出の終了条件が成立したと判定してもよい。このように、特定移行演出は、所定の演出ゲームの実行中に開始される演出であって、当該所定の演出ゲームに対応する特別ゲームにおいて導出される当り抽選の結果に係らず実行されるようになっている。具体的に、特定移行演出は、特別図柄の種類に係らず実行されるようになっている。すなわち、特定移行演出は、当り抽選の結果が大当りであるかはずれであるかに係らず実行されるようになり、且つ、当り抽選の結果が大当りであるときには、大当りの種類に係らず実行されるようになっている。

30

40

【0119】

また、特定移行演出の演出態様は、当り抽選の結果に係らず同じである。具体的に、特定移行演出の演出態様は、特別図柄の種類に係らず同じである。すなわち、特定移行演出

50

の演出態様は、当り抽選の結果が大当りであるかはずれであるかに係らず同じであり、且つ、当り抽選の結果が大当りであるときには、大当りの種類に係らず同じである。

【 0 1 2 0 】

次に、ゾーン演出を実行するために副制御用CPU31aが実行する処理について説明する。

副制御用CPU31aは、先読みコマンドを入力した場合、ゾーン演出を実行するための処理を実行する。副制御用CPU31aは、先読みコマンドに基づいて新たに保留された特別ゲームの変動内容を特定し、当該変動内容に基づいてゾーン演出を実行するか否か、及び実行する場合の演出態様を決定する。このとき、副制御用CPU31aは、既にゾーン演出を実行中である場合、及びゾーン演出の実行待機中である場合にゾーン演出を実行しないと決定する。ここで、ゾーン演出の実行待機中とは、ゾーン演出の実行を決定している一方、未だゾーン演出を実行していない状態である。また、ゾーン演出をするか否かを決定するとき、副制御用CPU31aは、新たに保留された特別ゲームが実行される時に遊技状態が変化することが想定される場合には、ゾーン演出を実行しないと決定する。具体的に、新たに保留された特別ゲームが実行される時に遊技状態が変化することが想定される場合とは、既に大当りの特別ゲームを保留中である場合、及び主制御用CPU30aが計数する累計ゲーム回数が特定回数となる契機の特別ゲームを保留中である場合である。また、ゾーン演出を実行するか否かを決定するとき、副制御用CPU31aは、現在の遊技状態が非時短状態である場合には、新たに保留した特別ゲームが第2特別ゲームであるとき、ゾーン演出を実行しないことを決定する。また、ゾーン演出を実行するか否かを決定するとき、副制御用CPU31aは、現在の遊技状態が時短状態である場合には、新たに保留した特別ゲームが第1特別ゲームであるとき、ゾーン演出を実行しないことを決定する。このように、大当りの特別ゲームが保留されているとき、少なくとも当該特別ゲームよりも後に保留されている特別ゲームを対象とした先読み演出（ゾーン演出）の実行が規制される。また、低確率状態であって、主制御用CPU30aが特定回数を計数する契機となる特別ゲームが保留されているとき、当該特別ゲームにおいて導出される当り抽選の結果に係らず、当該特別ゲームよりも後に実行される特別ゲームのうち少なくとも第1始動口に遊技球が入球したことを契機として実行される当り抽選の結果に基づいて実行される特別ゲームを対象とした先読み演出（ゾーン演出）の実行が、第3規定上限回数の特別ゲームが実行されるまでの期間にわたって規制される。大当りの特別ゲームは、特定の特別ゲームに対応する。第3規定上限回数の特別ゲームが実行されるまでの期間は、特定期間に対応する。また、第3規定上限回数の特別ゲームが実行されるまでの期間は、特別期間に対応する。

【 0 1 2 1 】

次に、右打ち報知を実行するために副制御用CPU31aが実行する処理について説明する。

副制御用CPU31aは、現在の入球状態が時短状態であるとき、又は大当り遊技が付与されているときに第1右打ち報知を実行するように画像表示装置11を制御する。例えば、副制御用CPU31aは、状態2指定コマンド、状態3指定コマンド、又は状態4指定コマンドを入力してから状態1指定コマンドを入力するまでの期間において、現在の入球状態が時短状態であると判定する。また例えば、副制御用CPU31aは、大当り遊技であることを特定可能な制御コマンドを入力したことに基づいて大当り遊技が付与されているか否かを判定する。また、第2時短状態に制御されたとき、副制御用CPU31aは、第2右打ち報知を実行するように画像表示装置11を制御する。例えば、副制御用CPU31aは、状態3指定コマンドを入力したことに基づいて、第2時短状態に制御されたと判定する。

【 0 1 2 2 】

次に、エラー報知を実行するために副制御用CPU31aが実行する処理について説明する。

副制御用CPU31aは、右打ちエラーコマンドを入力したことを契機として、右打ち

10

20

30

40

50

エラー報知を開始するように画像表示装置 11 を制御する。その後、副制御用 CPU 31 a は、予め定められた右打ちエラー報知の報知時間が経過したことを契機として、右打ちエラー報知を終了するように画像表示装置 11 を制御する。また、この実施形態において、右打ちエラー報知、を実行している場合に時短状態に制御されるとき、副制御用 CPU 31 a は、実行中である右打ちエラー報知を終了する。

【 0 1 2 3 】

また、副制御用 CPU 31 a は、不正入賞エラーコマンドを入力したことを契機として、不正入賞エラー報知を開始するように画像表示装置 11 を制御する。その後、副制御用 CPU 31 a は、予め定められた不正入賞エラー報知の報知時間が経過したことを契機として、不正入賞エラー報知を終了するように画像表示装置 11 を制御する。

10

【 0 1 2 4 】

以下、図 16 ~ 図 19 を参照して、上記のように構成されたパチンコ遊技機 10 の作用を説明する。

図 16 ( a ) には、通常演出モードに滞在している状況を示している。このとき、画像表示装置 11 では、ゲーム回数表示演出が実行されている。ゲーム回数表示演出が実行されることにより、遊技者は、第 2 時短状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの残り回数を推測可能である。すなわち、ゲーム回数表示演出は、第 2 時短状態に制御されることを示唆する演出であるといえる。この実施形態において、大当り遊技のうち第 1 時短当り遊技の終了後から主制御用 CPU 30 a が特定回数を計数するまでの特別ゲームの実行回数は、大当り遊技のうち第 2 時短当り遊技の終了後から主制御用 CPU 30 a が特定回数を計数するまでの特別ゲームの実行回数と同じである。このため、遊技者は、ゲーム回数表示演出の実行態様から第 2 時短状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの残り回数を推測し易い。

20

【 0 1 2 5 】

図 16 ( b ) には、累計ゲーム回数が第 1 契機回数となった状況を示している。このとき、画像表示装置 11 では、累計ゲーム回数が第 1 契機回数となったことを契機としてカウントダウン演出が実行される。カウントダウン演出が実行されることにより、遊技者は、第 2 時短状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの残り回数を特定可能である。すなわち、カウントダウン演出は、第 2 時短状態に制御されることを示唆する演出であるといえる。

30

【 0 1 2 6 】

図 16 ( c ) には、累計ゲーム回数が特定回数より 1 少ない回数となった状況を示している。このとき、画像表示装置 11 では、累計ゲーム回数が特定回数より 1 少ない回数となったことを契機として特定移行演出が開始される。より具体的にいえば、画像表示装置 11 では、第 1 移行画像 G c 1 が表示される。特定移行演出が開始されることにより、遊技者は、第 2 時短状態に制御されることを特定可能である。すなわち、特定移行演出は、第 2 時短状態に制御されることを報知する演出であるといえる。

【 0 1 2 7 】

図 16 ( d ) には、第 2 時短状態に制御された状況を示している。このとき、画像表示装置 11 では、第 2 時短状態に制御されたことを契機として、第 1 移行画像 G c 1 が非表示になるとともに、第 2 移行画像 G c 2 が表示される。第 2 移行画像 G c 2 が表示されることにより、遊技者は、第 2 時短状態に制御されたこと（第 3 チャンス演出モードに移行したこと）を特定可能である。すなわち、特定移行演出は、第 2 時短状態に制御されたことを特定可能な演出であるといえる。また、このとき、画像表示装置 11 では、第 1 右打ち報知、及び第 2 右打ち報知が実行される。上述したように、第 2 右打ち報知は、第 2 時短状態に制御されたときに実行される報知である。すなわち、この実施形態において、第 2 時短状態に制御されている期間のうち少なくとも一部の期間と、第 1 時短状態に制御されている期間のうち少なくとも一部の期間とは、実行可能な演出（報知）が異なる。また、この実施形態において、第 2 時短状態に制御される際には、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。また、上述したように、この実施形態のパチンコ遊技機 10 は、第 2

40

50

時短状態においてベース値を計数しない。このため、主制御用CPU30aは、第2時短状態に制御されてから第3規定上限回数の特別ゲームが実行されるまでの期間にわたって遊技に使用された遊技球（有効球）の数を計数しない。

【0128】

図17(a)には、通常演出モードに滞在している状況を示している。このとき、画像表示装置11では、ゲーム回数表示演出が実行されている。その後、図17(b)に示すように、電力供給が遮断された後、電力供給が開始されたとする。電力供給が開始されてから最初の大当たり遊技が付与されるまでの期間では、ゲーム回数表示演出によって、電力供給が開始されてから実行された特別ゲームの累計回数が報知される。このため、遊技者は、ゲーム回数表示演出から、第2時短状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの残り回数を推測することが困難である。また、上述したように、非時短状態（通常演出モード滞在中）において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合、主制御用CPU30aが計数する累計ゲーム回数が初期化されているときと、累計ゲーム回数が初期化されていないときとで同じ識別情報が表示される。

10

【0129】

図17(c)には、累計ゲーム回数が第1契機回数となった状況を示している。また、このとき、電力供給が開始されてから予め定められた規制回数の特別ゲームが実行されていないものとする。すなわち、図17(c)には、規制期間において、累計ゲーム回数が第1契機回数となった状況を示している。このとき、累計ゲーム回数が第1契機回数となった一方、電力供給が開始されてから予め定められた規制回数の特別ゲームが実行されていない規制期間であるため、累計ゲーム回数が第1契機回数となったことを契機とするカウントダウン演出の実行は規制される。このため、遊技者は、第2時短状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの残り回数を推測することが困難である。

20

【0130】

図17(d)には、累計ゲーム回数が第2契機回数となった状況を示している。また、このとき、電力供給が開始されてから規定回数の特別ゲームが実行されているものとする。図17(d)では、規制期間が終了した後に累計ゲーム回数が第2契機回数となったことを契機としてカウントダウン演出が実行される。このため、カウントダウン演出が実行されたことにより、遊技者は、第2時短状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの残り回数を特定可能である。

30

【0131】

その後、図17(e)に示すように、画像表示装置11では、累計ゲーム回数が特定回数より1少ない回数となったことを契機として第1移行画像Gc1が表示され、図17(f)に示すように、第2時短状態に制御されたことを契機として、第1移行画像Gc1が非表示になるとともに、第2移行画像Gc2が表示される。このように、第2時短状態に制御されるとき、所定の期間においてゲーム回数表示演出、カウントダウン演出、及び特定移行演出が実行される。そして、所定の期間において、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、ゲーム回数表示演出、カウントダウン演出、及び特定移行演出の少なくとも一部の実行が規制されることがある。特に、カウントダウン演出は、所定の期間において、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、予め定められた回数の特別ゲームが実行されるまでの期間において実行が規制される。すなわち、所定の期間において、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、予め定められた回数の特別ゲームが実行されるまでの期間では、カウントダウン演出の実行が規制される。ここで、仮に、累計ゲーム回数が契機回数となった状況において、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始された場合、カウントダウン演出の実行が規制される。すなわち、所定の演出ゲームの実行中、当該演出ゲームにおいてカウントダウン演出が実行されることが決定されている状況であって、未だカウントダウン演出が実行されていない状況において、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、カウントダウン演出の実行が規制される。

40

【0132】

50

図18(a)には、右打ちエラー報知が実行される状況を示している。その後、図18(b)に示すように、右打ちエラー報知の報知時間が経過する前に累計ゲーム回数が特定回数より1少ない回数となったことを契機として、特定移行演出が開始されたとする。このとき、画像表示装置11では、右打ちエラー報知が継続して実行される。また、画像表示装置11では、第1移行画像Gc1の表示が許容される。すなわち、特定移行演出の実行が許容される。

【0133】

図18(c)には、右打ちエラー報知の報知時間が経過する前に第2時短状態に制御された状況を示している。このとき、画像表示装置11では、第2時短状態に制御されたことを契機として、第1移行画像Gc1が非表示になるとともに、第2移行画像Gc2が表示される。一方、右打ちエラー報知の報知時間が経過する前であっても、第2時短状態に制御されたことを契機として右打ちエラー報知が終了する。

10

【0134】

その後、図18(d)に示すように、右打ちエラー報知の報知時間が経過したとする。このとき、画像表示装置11では、既に右打ちエラー報知が実行されていないため、右打ちエラー報知の報知時間が経過する前後で実行中の演出は変化しない。このように、この実施形態では、右打ちエラー報知が開始してから報知時間が経過するまでの期間であってもゲーム回数表示演出、カウントダウン演出、及び特定移行演出の実行が許容される。

【0135】

図19(a)には、不正入賞エラー報知が実行される状況を示している。その後、図19(b)に示すように、不正入賞エラー報知の報知時間が経過する前に累計ゲーム回数が特定回数より1少ない回数となったことを契機として、特定移行演出が開始されたとする。このとき、画像表示装置11では、不正入賞エラー報知が継続して実行される。また、画像表示装置11では、第1移行画像Gc1の表示が許容される。すなわち、特定移行演出の実行が許容される。

20

【0136】

図19(c)には、不正入賞エラー報知の報知時間が経過する前に第2時短状態に制御された状況を示している。このとき、画像表示装置11では、第2時短状態に制御されたことを契機として、第1移行画像Gc1が非表示になるとともに、第2移行画像Gc2が表示される。また、不正入賞エラー報知の報知時間が経過する前であるため、第2時短状態に制御された以降も継続して不正入賞エラー報知が実行される。その後、図19(d)に示すように、不正入賞エラー報知の報知時間が経過していない状況で、特定移行演出が終了したとする。このとき、画像表示装置11では、不正入賞エラー報知の報知時間が経過していないため、不正入賞エラー報知の実行が継続する。このように、この実施形態では、不正入賞エラー報知が開始してから報知時間が経過するまでの期間であってもゲーム回数表示演出、カウントダウン演出、及び特定移行演出の実行が許容される。

30

【0137】

以上詳述したように、この実施形態は、以下の効果を有する。

(1) この実施形態によれば、大当たり遊技が付与されない状況であっても時短状態が付与されることに期待させることができることで興趣の向上を図ることができる。また、第2時短状態に制御されるまでに使用する遊技球が想定できることで遊技意欲の向上を図ることができる。また、この実施形態では、第2時短状態への制御を報知する演出、及び第2時短状態への制御を示唆する演出が実行されることで、第2時短状態に制御されることへの期待感を向上させることができる。このような前提のもと、第2時短状態への制御を報知する演出は、第2時短状態への制御を報知する演出が実行される演出ゲームが大当たりの演出ゲームであるか否かに係らず実行されるため、仮に第2時短状態への制御を報知する演出が実行される演出ゲームが大当たりの演出ゲームである際には、遊技者に驚きを与えることができる。また、第2時短状態への制御を示唆する演出は、第2時短状態への制御を示唆する演出が実行される演出ゲームが大当たりの演出ゲームであるか否かに係らず実行されるため、仮に第2時短状態への制御を示唆する演出が実行される演出ゲームが大当たり

40

50

の演出ゲームである際には、遊技者に驚きを与えることができる。

【 0 1 3 8 】

( 2 ) この実施形態によれば、第 2 時短状態への制御を報知する演出が実行される演出ゲームが大当りの演出ゲームであるか否かを第 2 時短状態への制御を報知する演出の演出態様からは推測できないため、仮に第 2 時短状態への制御を報知する演出が実行される演出ゲームが大当りの演出ゲームである際には、遊技者に驚きを与えることができる。また、第 2 時短状態への制御を示唆する演出が実行される演出ゲームが大当りの演出ゲームであるか否かを第 2 時短状態への制御を示唆する演出の演出態様からは推測できないため、仮に第 2 時短状態への制御を示唆する演出が実行される演出ゲームが大当りの演出ゲームである際には、遊技者に驚きを与えることができる。

10

【 0 1 3 9 】

( 3 ) この実施形態によれば、非時短状態において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合、主制御用 CPU 3 0 a が計数する特別ゲームの累計ゲーム回数が初期化されたときには、累計ゲーム回数が初期化されていないときに比して第 2 時短状態に制御され難い。このため、非時短状態において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合であって累計ゲーム回数が初期化されたとき、初期化されたことを遊技者が容易に特定できてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞がある。この実施形態では、非時短において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合、累計ゲーム回数が初期化されたか否かが遊技者に特定され難いことで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

20

【 0 1 4 0 】

( 4 ) この実施形態によれば、所定の期間において、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される状況では、第 2 時短状態への制御を示唆する演出の一部が規制されることにより、第 2 時短状態に制御されること、又は第 2 時短状態に制御されたことを遊技者が認識し難くなる。すなわち、電力供給が開始されたときの遊技機の状態が遊技者にとって有利な状態であるか否かを遊技者が認識し難くなる。電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合、遊技場の営業が終了して、次の営業が開始される状況が想定される。このため、仮に、第 2 時短状態に制御されることを遊技者が認識し易いように構成する場合、電力供給が開始されたときの遊技機の状態によっては、遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞がある。この実施形態では、所定の期間において、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される状況では、第 2 時短状態への制御を示唆する演出の一部が規制されることにより、遊技者の遊技意欲の低下を抑制できる。

30

【 0 1 4 1 】

( 5 ) この実施形態によれば、所定の期間において、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される状況では、第 2 時短状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの回数を示唆又は報知する演出の実行が規制されることにより、遊技者の遊技意欲の低下をより抑制できる。

【 0 1 4 2 】

( 6 ) この実施形態によれば、第 2 時短状態に制御されているときに決定可能な変動パターンには非時短状態に制御されているときに決定不能な変動パターンがあることで、第 2 時短状態の特別感を向上させることができる。また、第 1 時短状態に制御されている期間のうち少なくとも一部の期間では、第 2 時短状態に制御されている期間のうち少なくとも一部の期間と実行可能な演出が異なることで、第 1 時短状態と、第 2 時短状態と、が異なる状態であることをより強く印象付けることができる。

40

【 0 1 4 3 】

( 7 ) この実施形態において、第 2 時短状態に制御されるまでに必要な特別ゲームの実行回数は、第 1 時短当り遊技と、第 2 時短当り遊技との何れであっても同じである。このため、前回の当り遊技が第 1 時短当り遊技と、第 2 時短当り遊技との何れであるかを知らない遊技者であっても、第 2 時短状態に制御されるまでに使用する遊技球が想定できる。

【 0 1 4 4 】

50

( 8 ) この実施形態によれば、第 2 時短状態には、当り抽選において大当りに当選するか、大当りに当選しない場合であっても第 3 規定上限回数の特別ゲームが実行されるまで制御される。このため、第 2 時短状態に制御される場合、第 3 規定上限回数の特別ゲームが実行されるまで大当りが付与されることに期待させることができる。

【 0 1 4 5 】

( 9 ) この実施形態によれば、状況に応じてのめり込みに関する注意喚起が実行されることで、当該注意喚起を効果的に実行させることができる。

( 1 0 ) この実施形態によれば、必要な状況でのみ遊技に使用された遊技球（有効球）の数を計数することで、計数に係る負荷を軽減することができる。

【 0 1 4 6 】

( 1 1 ) この実施形態において、電力供給が遮断される状況では、遊技者が遊技を行っていない状況が想定される。この実施形態では、このように既に遊技が行われていない状況において、第 2 時短状態への制御を示唆する演出の実行を制限することで、新たに遊技を開始した遊技者に驚きを与えることができる。

【 0 1 4 7 】

( 1 2 ) この実施形態において、右打ちエラー、及び不正入賞エラーは、時短状態に制御されていないときに発生し得るエラーである。このため、第 2 時短状態に制御される際に右打ちエラー報知、又は不正入賞エラー報知の実行中である場合、エラー報知を行うことによって第 2 時短状態への制御を報知する演出の実行が許容されない場合には、遊技者が第 2 時短状態に制御されることを認識できない結果、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。このような虞があるところ、この実施形態では、右打ちエラー報知、又は不正入賞エラー報知の実行中であっても第 2 時短状態への制御を報知する演出を実行させることで、第 2 時短状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。これにより、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。また、この実施形態では、右打ちエラー報知、又は不正入賞エラー報知の実行中であっても第 2 時短状態への制御を示唆する演出を実行させることで、第 2 時短状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。これにより、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

【 0 1 4 8 】

( 1 3 ) この実施形態によれば、特別期間において右打ちエラー報知の実行が規制されることで、遊技者が混乱してしまうことを抑制することができる。

( 1 4 ) この実施形態によれば、大当りの特別ゲームが保留されていることにより第 1 時短状態に制御されることが事前に特定可能な状況と、特定回数を計数する契機となる特別ゲームが保留されていることにより第 2 時短状態に制御されることが事前に特定可能な状況とにおいて、状況に応じて先読み演出（ゾーン演出）の実行を規制する。これにより、興趣の低下を抑制することができる。

【 0 1 4 9 】

( 1 5 ) この実施形態において、既に大当りの特別ゲームを保留中である場合、新たに保留された特別ゲームが実行される前に大当り遊技が付与されることにより、遊技状態が変化することが想定される。また例えば、主制御用 CPU 3 0 a が計数する累計ゲーム回数が特定回数となる契機の特別ゲームを保留中である場合、新たに保留された特別ゲームが実行される前に、第 2 時短状態に制御されることにより、遊技状態が変化することが想定される。このような状況では、先読み演出（ゾーン演出）の実行を規制することで遊技者の混乱を招くことを抑制することができる。

【 0 1 5 0 】

なお、上記実施形態は、以下のように変更して実施することができる。以下の変更例は、技術的に矛盾しない範囲で互いに組み合わせて実施することができる。

・上記実施形態において、契機回数には連続した回数があってもよい。またこの場合、第 2 時短状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの残り回数が所定回数未満となった場合、特別ゲームが実行される毎にカウントダウン演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 1 5 1 】

10

20

30

40

50



・上記実施形態において、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される時、特定期間にわたって第2時短状態への制御を報知する演出（特定移行演出）を規制してもよい。

【0152】

・上記実施形態において、実行可能な演出は、任意に変更してもよい。例えば、上述した各種演出とは別の演出として、第2時短状態に制御されることを示唆する演出を実行可能にしてもよい。また例えば、上述した各種演出とは別の演出として、第2時短状態に制御されることを報知する演出を実行可能にしてもよい。また例えば、上述した各種演出とは別の演出として、第2時短状態に制御されたことを示唆する演出を実行可能にしてもよい。また例えば、上述した各種演出とは別の演出として、第2時短状態に制御されたことを報知する演出を実行可能にしてもよい。また、これら別の演出は、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される時、特定期間にわたって規制されるようにしてもよく、許容されるようにしてもよい。

10

【0153】

・上記実施形態において、先読み演出として、ゾーン演出を例示したがこれに限らず、任意の先読み演出を実行可能にしてもよい。

・上記実施形態において、第2時短状態に制御されていないときに発生し得るエラーには、右打ちエラー、及び不正入賞エラーに加えて、又は代えて別のエラーがあってもよい。この場合、別のエラー報知を実行可能であってもよい。またこの場合、当該別のエラー報知は、特別期間において規制されるようにしてもよく、許容されるようにしてもよい。

20

【0154】

・上記実施形態において、ゲーム回数表示演出は、実行中の特別ゲームにおいて導出される当り抽選の結果に基づいて実行するか否かが決定されるようにしてもよい。すなわち、ゲーム回数表示演出は、当り抽選の結果が大当りであるかはずれであるかに基づいて実行するか否かが決定されるようにしてもよい。また、当り抽選の結果が大当りであるときには、大当りの種類に基づいて実行するか否かが決定されるようにしてもよい。また、ゲーム回数表示演出は、実行中の特別ゲームにおいて導出される当り抽選の結果に基づいて演出態様が決定されるようにしてもよい。すなわち、ゲーム回数表示演出は、当り抽選の結果が大当りであるかはずれであるかに基づいて演出態様が決定されるようにしてもよい。また、当り抽選の結果が大当りであるときには、大当りの種類に基づいて演出態様が決定されるようにしてもよい。

30

【0155】

・上記実施形態において、カウントダウン演出は、実行中の特別ゲームにおいて導出される当り抽選の結果に基づいて実行するか否かが決定されるようにしてもよい。すなわち、カウントダウン演出は、当り抽選の結果が大当りであるかはずれであるかに基づいて実行するか否かが決定されるようにしてもよい。また、当り抽選の結果が大当りであるときには、大当りの種類に基づいて実行するか否かが決定されるようにしてもよい。また、カウントダウン演出は、実行中の特別ゲームにおいて導出される当り抽選の結果に基づいて演出態様が決定されるようにしてもよい。すなわち、カウントダウン演出は、当り抽選の結果が大当りであるかはずれであるかに基づいて演出態様が決定されるようにしてもよい。また、当り抽選の結果が大当りであるときには、大当りの種類に基づいて演出態様が決定されるようにしてもよい。

40

【0156】

・上記実施形態において、特定移行演出は、実行中の特別ゲームにおいて導出される当り抽選の結果に基づいて実行するか否かが決定されるようにしてもよい。すなわち、特定移行演出は、当り抽選の結果が大当りであるかはずれであるかに基づいて実行するか否かが決定されるようにしてもよい。また、当り抽選の結果が大当りであるときには、大当りの種類に基づいて実行するか否かが決定されるようにしてもよい。また、特定移行演出は、実行中の特別ゲームにおいて導出される当り抽選の結果に基づいて演出態様が決定されるようにしてもよい。すなわち、特定移行演出は、当り抽選の結果が大当りであるかはず

50

れであるかに基づいて演出態様が決定されるようにしてもよい。また、当り抽選の結果が大当たりであるときには、大当たりの種類に基づいて演出態様が決定されるようにしてもよい。

【0157】

・上記実施形態において、演出モードには、通常演出モード、第1チャンス演出モード、第2チャンス演出モード、第3チャンス演出モード、及び確変演出モードに加えて、又は代えて別の演出モードがあってもよい。すなわち、各遊技状態において滞在可能な演出モードは任意に変更してもよい。例えば、第1時短当り遊技の終了後に制御される第1時短状態において滞在可能な演出モードの種類は、第2時短当り遊技の終了後に制御される第1時短状態において滞在可能な演出モードの種類と異なってもよい。

【0158】

・また例えば、低確非時短状態において滞在可能な演出モードは、複数種類あってもよい。この場合、低確非時短状態において滞在可能な演出モードの一部は、第1低確時短状態（第1時短状態）において滞在可能な演出モードの一部又は全部と同じであってもよい。また、低確非時短状態において滞在可能な演出モードの一部は、第2低確時短状態（第2時短状態）において滞在可能な演出モードの一部又は全部と同じであってもよい。また、低確非時短状態において滞在可能な演出モードの一部は、高確時短状態において滞在可能な演出モードの一部又は全部と同じであってもよい。

【0159】

・また例えば、第1低確時短状態において滞在可能な演出モードは、複数種類あってもよい。この場合、第1低確時短状態において滞在可能な演出モードの一部は、第2低確時短状態（第2時短状態）において滞在可能な演出モードの一部又は全部と同じであってもよい。また、第1低確時短状態において滞在可能な演出モードの一部は、高確時短状態において滞在可能な演出モードの一部又は全部と同じであってもよい。

【0160】

・また例えば、第2低確時短状態において滞在可能な演出モードは、複数種類あってもよい。この場合、第2低確時短状態において滞在可能な演出モードの一部は、高確時短状態において滞在可能な演出モードの一部又は全部と同じであってもよい。

【0161】

・上記実施形態において、電力供給が開始されたとき、累計ゲーム回数が初期化されたか否かを報知してもよい。例えば、副制御用CPU31aは、電源投入処理において、初期化コマンドを入力した場合と、復帰コマンドを入力した場合とで異なる報知を行ってもよい。

【0162】

・上記実施形態において、非時短状態（低確非時短状態）において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたときと、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されなかったときとで異なる演出モードに滞在可能であってもよい。

【0163】

・上記実施形態において、非時短状態（低確非時短状態）において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたときと、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されなかったときとで異なる初期図柄組み合わせが表示されてもよい。

【0164】

・上記実施形態において、第1時短状態（第1低確時短状態）において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたときと、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されなかったときとで同じ演出モードに滞在可能であってもよい。

【0165】

・上記実施形態において、第1時短状態（第1低確時短状態）において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたときと、電力

10

20

30

40

50

供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されなかったときとで同じ初期図柄組み合わせが表示されてもよい。

【0166】

・上記実施形態において、第2時短状態（第2低確時短状態）において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたときと、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されなかったときとで同じ演出モードに滞在可能であってもよい。

【0167】

・上記実施形態において、第2時短状態（第2低確時短状態）において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたときと、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されなかったときとで同じ初期図柄組み合わせが表示されてもよい。

10

【0168】

・上記実施形態において、高確時短状態において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたときと、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されなかったときとで同じ演出モードに滞在可能であってもよい。

【0169】

・上記実施形態において、高確時短状態において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたときと、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されなかったときとで同じ初期図柄組み合わせが表示されてもよい。

20

【0170】

・上記実施形態において、第1時短状態（第1低確時短状態）において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたとき、前回の当り遊技の種類に応じて異なる演出モードに滞在可能であってもよい。例えば、主制御用CPU30aは、電力供給が開始されたとき、前回の当り遊技の種類に応じて異なる状態指定コマンドを出力するようにしてもよい。

【0171】

・上記実施形態において、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたことを示唆してもよい。例えば、副制御用CPU31aは、電源投入処理において、初期化コマンドを入力した場合、累計ゲーム回数が初期化されたことを特定可能な情報（以下、初期化情報と示す）を副制御用RAM31cに記憶させる。また、副制御用CPU31aは、所定の演出を実行するか否か、及び実行する場合の演出態様を初期化情報に基づいて決定するようにしてもよい。

30

【0172】

・上記実施形態において、累計ゲーム回数を示唆、又は報知するようにしてもよい。例えば、副制御用CPU31aは、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたか否かに関わらず電力供給が開始されてから最初の大当り遊技が開始されるまでの期間において特別ゲームの実行回数を報知する。また、最初の大当り遊技以降は、大当り遊技が終了してから次の大当り遊技が開始されるまでの期間において特別ゲームの実行回数を報知してもよい。この場合、各期間における特別ゲームの実行回数は、画像表示装置11に表示してもよく、画像表示装置11とは別の装置によって報知してもよい。

40

【0173】

・上記実施形態において、累計ゲーム回数と特定回数との差が所定回数となったことを契機として、第2時短状態に制御されることを事前に示唆、又は報知する事前演出を実行可能であってもよい。すなわち、第2時短状態に制御される場合には、事前報知が行われる一方、第1時短状態に制御される場合には、事前報知が行われないようにしてもよい。例えば、事前演出は、累計ゲーム回数と特定回数との差を示唆、又は報知する演出であってもよい。また、事前演出を実行可能に構成する場合、事前演出は、複数回の演出ゲーム

50

にわたって実行されるようにしてもよい。この場合、事前演出では、所定回数を継続して示唆、又は報知するようにしてもよく、変化後の累計ゲーム数と特定回数との差を示唆、又は報知するようにしてもよい。

【 0 1 7 4 】

・上記実施形態において、第1時短状態では、規定上限回数と第1時短状態に制御されてから実行された特別ゲームの回数との差（残り回数）を報知可能であってもよい。この場合、残り回数は、第1時短状態に制御可能な期間を示す回数である。

【 0 1 7 5 】

・上記実施形態において、第2時短状態では、規定上限回数と第2時短状態に制御されてから実行された特別ゲームの回数との差（残り回数）を報知可能であってもよい。この場合、残り回数は、第2時短状態に制御可能な期間を示す回数である。

10

【 0 1 7 6 】

第1時短状態の残り回数と、第2時短状態の残り回数とを報知可能に構成する場合、残り回数が第1規定上限回数及び第2規定上限回数よりも多いとき、残り回数は、第2時短状態に制御されていることを示唆、又は報知する演出であるといえる。

【 0 1 7 7 】

・上記実施形態において、第1時短状態と、第2時短状態とは、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したことに基づく第2始動口13の開放態様が同じであってもよい。

【 0 1 7 8 】

・上記実施形態において、第1時短状態と、第2時短状態とは、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選する確率が異なってもよい。例えば、第1時短状態は、第2時短状態に比して普通図柄の当り抽選において普通当りに当選する確率が高くてもよい。また例えば、第2時短状態は、第1時短状態に比して普通図柄の当り抽選において普通当りに当選する確率が高くてもよい。

20

【 0 1 7 9 】

・上記実施形態において、非時短状態と、第1時短状態とは、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選する確率が同じであってもよい。この場合、第1時短状態では、低確非時短状態に比して、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したことに基づく第2始動口13の開放態様として、第2始動口13に遊技球が入球し易い開放態様が選択される、又は選択され易いとよい。また例えば、非時短状態と、第2時短状態とは、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選する確率が同じであってもよい。この場合、第2時短状態では、低確非時短状態に比して、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したことに基づく第2始動口13の開放態様として、第2始動口13に遊技球が入球し易い開放態様が選択される、又は選択され易いとよい。

30

【 0 1 8 0 】

・上記実施形態において、特定入球口としての第2始動口13は、遊技領域Y B aのうち任意の領域に設けられていてもよい。例えば、第2始動口13は、遊技領域Y B aの左方の領域に設けられていてもよい。この場合、時短状態では、左方の領域に遊技球を発射することが推奨される。このため、時短状態における打ち方報知は、左方の領域に向けて遊技球を発射することを促す報知であるとよい。

40

【 0 1 8 1 】

・上記実施形態において、打ち方報知は、同時に複数種類実行可能であってもよい。この場合、第1時短状態と、第2時短状態では、少なくとも一部の打ち方報知が同じであるとよい。

【 0 1 8 2 】

・上記実施形態において、特定回数は任意に変更してもよい。例えば、特定回数は、直前に付与された大当り遊技の種類に応じて異なってもよい。この場合、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたときには、複数種類の特定回数のうち最大の特定回数の特別ゲームが実行されたことを契機として第2時短状態に制御されてもよい。また、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたときには、複数種類

50

の特定回数のうち最小の特定回数の特別ゲームが実行されたことを契機として第2時短状態に制御されてもよい。

【0183】

・上記実施形態において、第1規定上限回数、第2規定上限回数、及び第3規定上限回数は、任意に変更してもよい。例えば、第1規定上限回数は、特定回数と同じであってもよく、特定回数よりも多くてもよい。また、第2規定上限回数は、特定回数よりも少なくてもよく、特定回数よりも多くてもよい。また、第3規定上限回数は、特定回数よりも少なくてもよく、特定回数と同じであってもよい。

【0184】

・上記実施形態において、各図柄組み合わせは任意に変更してもよい。例えば、時短当りの図柄組み合わせと、確変当りの図柄組み合わせの一部又は全部は同じであってもよい。

10

【0185】

・上記実施形態において、パチンコ遊技機10は、左方の領域に向けて遊技球を発射することを示唆（指示）する左打ち報知を実行可能であってもよい。例えば、左打ち報知は、右方の領域に向けて遊技球を発射することが推奨される状況から左方の領域に向けて遊技球を発射することが推奨される状況へと変化することを契機として実行されるとよい。具体的にいえば、第1時短状態、又は第2時短状態に制御されている場合であって、次回の大当たり遊技が付与される前に規定上限回数の特別ゲームが実行されたことを契機として実行されるとよい。このとき、規定上限回数目の特別ゲームが大当たりの特別ゲームである場合には、規定上限回数目の特別ゲームが実行された後、大当たり遊技が付与されるため、左打ち報知は実行させないようにするとよい。すなわち、第1時短状態、又は第2時短状態に制御されている場合であって、次回の大当たり遊技が付与される前に規定上限回数の特別ゲームが実行され、且つ、規定上限回数目の特別ゲームが大当たりの特別ゲームではないときに左打ち報知が実行されるとよい。また、左打ち報知を実行可能に構成する場合、第1時短状態に制御されている場合であって、次回の大当たり遊技が付与される前に規定上限回数の特別ゲームが実行されたことを契機として実行されるときと、第2時短状態に制御されている場合であって、次回の大当たり遊技が付与される前に規定上限回数の特別ゲームが実行されたことを契機として実行されるときと、で同じ報知態様であってもよく、異なる報知態様であってもよい。

20

【0186】

・上記実施形態において、特定条件の成立条件は任意に変更してもよい。例えば、特定条件は、単に特別ゲームが実行されたことを契機として成立してもよく、高確率状態において特別ゲームが実行されたことを契機として成立してもよい。また、第1特別ゲームと、第2特別ゲームのうち一方の特別ゲームが実行されたことを契機として成立する一方、他方の特別ゲームが実行された場合には成立しないようにしてもよい。また、当り抽選などの所定の抽選において所定の結果となったことを契機として成立するようにしてもよい。

30

【0187】

・上記実施形態において、大当たり遊技の種類は任意に変更してもよい。

・上記実施形態において、第2時短状態には、特別ゲームが終了したことを契機として制御されるようにしてもよい。この場合、主制御用CPU30aは、特別ゲームが終了したときに特定移行条件が成立しているか否かを判定するとよい。

40

【0188】

・上記実施形態において、特定移行条件が成立した以降は、累計ゲーム回数（特定条件の成立回数）が初期化されるまで、累計ゲーム回数（特定条件の成立回数）を計数しないようにしてもよい。

【0189】

・上記実施形態において、特定移行条件が成立した以降は、累計ゲーム回数（特定条件の成立回数）が初期化されるまでの期間において、特定移行条件が成立したことを報知してもよい。例えば、特定移行条件が成立した以降は、累計ゲーム回数（特定条件の成立回数）が初期化されるまで外部信号を出力するようにしてもよい。

50

## 【 0 1 9 0 】

・上記実施形態において、特定移行条件が成立した以降であって、累計ゲーム回数（特定条件の成立回数）が初期化されていない場合、電力供給が開始したときに、特定移行条件が成立したことを報知してもよい。この場合、当該報知は、累計ゲーム回数（特定条件の成立回数）が初期化されるまで実行されるようにしてもよい。

## 【 0 1 9 1 】

・遊技部品は、右打ちを行ったときには第1始動口12への入球を規制するように配置されていてもよく、右打ちを行ったときには左打ちを行ったときに比べて第1始動口12へ入球し難い（入球する確率を極めて低くする）ように配置されていてもよい。また、遊技部品は、左打ちを行ったときには第2始動口13、大入賞口14、及び作動ゲート18への入球を規制するように配置されていてもよく、左打ちを行ったときには右打ちを行ったときに比べて第2始動口13、大入賞口14、及び作動ゲート18へ入球し難い（入球する確率を極めて低くする）ように配置されていてもよい。

10

## 【 0 1 9 2 】

・副制御基板31に加えて、装飾ランプLaを専門に制御する発光制御基板、スピーカSpを専門に制御する音声制御基板、及び画像表示装置を専門に制御する表示制御基板を設けてもよい。また、このようなサブ副制御基板とその他の演出、及び報知を制御する基板を含めて副制御基板としてもよい。

## 【 0 1 9 3 】

・また、主制御基板30の主制御用CPU30aと、副制御基板31の副制御用CPU31aとを単一の基板に搭載してもよい。また、上記の別例において、発光制御基板、音声制御基板、及び表示制御基板を任意に組み合わせて単数の基板、若しくは複数の基板としてもよい。

20

## 【 0 1 9 4 】

・パチンコ遊技機10を、遊技球が特定領域を通過することを契機に大当り遊技を付与する遊技機（所謂1種2種混合機）に具体化してもよい。

・確率変動機能を搭載したパチンコ遊技機10として、次回の大当りに当選するまで確率変動状態を付与する仕様や、転落抽選に当選するまで確率変動状態を付与する仕様（転落機）、あるいは予め定めた回数分の変動ゲームが終了するまで確率変動状態を付与する仕様（ST機）がある。また、確率変動機能を搭載したパチンコ遊技機には、遊技球が特定領域を通過することを契機に確率変動状態を付与する仕様（V確変機）がある。実施形態のパチンコ遊技機10は、これらの何れの仕様のパチンコ遊技機に具体化してもよい。また、パチンコ遊技機10は、上記した転落機とV確変機を混合させた仕様のパチンコ遊技機であってもよい。

30

## 【 0 1 9 5 】

・小当り抽選や小当り遊技を利用した状態（例えば、小当りRUSH）を生起可能に構成してもよい。例えば、小当り抽選や小当り遊技を利用した状態は、高ベース状態に比して、有利な状態であってもよい。

## 【 0 1 9 6 】

上記実施形態及び変更例から把握できる技術的思想について記載する。

40

（イ）当り抽選において大当りに当選した場合、当該当り抽選の結果が導出される特別ゲームの終了後に大当り遊技が付与される遊技機において、遊技球が入球可能な特定始動口と、前記特定始動口に遊技球が入球可能な作動状態と、前記特定始動口に遊技球が入球不能な非作動状態と、をとり得る作動手段と、前記特定始動口に遊技球が入球したことを契機として前記当り抽選を実行する抽選手段と、前記当り抽選の結果に基づいて前記特別ゲームを実行する特別ゲーム実行手段と、前記大当り遊技を付与する大当り遊技付与手段と、前記作動手段が前記作動状態をとり得る特定入球状態と、前記作動手段が前記作動状態をとる割合が前記特定入球状態に比して低い又は前記作動手段が継続して前記非作動状態をとる非特定入球状態と、に制御可能な入球状態制御手段と、特定条件が成立している状況において、前記特別ゲームの実行回数を計数可能なゲーム計数手段と、前記特別ゲー

50

ムに対応して演出ゲームを実行可能な演出ゲーム実行手段と、演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記特定入球状態には、第1特定入球状態と、第2特定入球状態と、があり、前記第1特定入球状態には、前記大当り遊技の終了を契機として制御され、前記第2特定入球状態には、前記ゲーム計数手段が特定回数を計数したことを契機として制御され、前記演出には、前記第2特定入球状態に制御されることを報知する演出、前記第2特定入球状態に制御されたことを報知する演出、前記第2特定入球状態に制御されることを示唆する演出、及び前記第2特定入球状態に制御されたことを示唆する演出の少なくとも何れかである特殊演出があり、前記特殊演出は、所定の演出ゲームの実行中に開始される演出であって、前記所定の演出ゲームに対応する特別ゲームにおいて導出される前記当り抽選の結果に係らず実行されることを特徴とする遊技機。

10

【0197】

(ロ)前記ゲーム計数手段が計数する前記特別ゲームの実行回数は、前記大当り遊技の実行を契機として初期化され、前記大当り遊技のうち第1大当り遊技の終了後から前記ゲーム計数手段が前記特定回数を計数するまでの前記特別ゲームの実行回数は、前記大当り遊技のうち第2大当り遊技の終了後から前記ゲーム計数手段が前記特定回数を計数するまでの前記特別ゲームの実行回数と同じであってもよい。

【0198】

(ハ)前記第2特定入球状態に制御されているとき、前記第2特定入球状態に制御されてから予め定められた特別回数の前記特別ゲームが実行されたことを契機として成立する第1条件、及び前記当り抽選において大当りに当選したことを契機として成立する第2条件の少なくとも一方が成立したことを契機として前記第2特定入球状態が終了してもよい。

20

【0199】

(ニ)前記演出実行手段では、前記第1特定入球状態に制御される際には、のめり込みに関する注意喚起が実行される一方、前記第2特定入球状態に制御される際には、のめり込みに関する注意喚起が実行されないようにしてもよい。

【0200】

(ホ)遊技に使用された遊技球の数を計数する有効球計数手段を備え、前記有効球計数手段は、前記ゲーム計数手段が特定回数を計数してから特定期間にわたって遊技に使用された遊技球の数を計数しないようにしてもよい。

【0201】

(ヘ)所定の演出ゲームの実行中、当該演出ゲームにおいて前記特殊演出が実行されることが決定されている状況であって、未だ前記特殊演出が実行されていない状況において、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、前記特殊演出の実行が規制されるようにしてもよい。

30

【0202】

(ト)当り抽選において大当りに当選した場合、当該当り抽選の結果が導出される特別ゲームの終了後に大当り遊技が付与される遊技機において、遊技球が入球可能な特定始動口と、前記特定始動口に遊技球が入球可能な作動状態と、前記特定始動口に遊技球が入球不能な非作動状態と、をとり得る作動手段と、前記特定始動口に遊技球が入球したことを契機として前記当り抽選を実行する抽選手段と、前記当り抽選の結果に基づいて前記特別ゲームを実行する特別ゲーム実行手段と、前記大当り遊技を付与する大当り遊技付与手段と、前記作動手段が前記作動状態をとり得る特定入球状態と、前記作動手段が前記作動状態をとる割合が前記特定入球状態に比して低い又は前記作動手段が継続して前記非作動状態をとる非特定入球状態と、に制御可能な入球状態制御手段と、特定条件が成立している状況において、前記特別ゲームの実行回数を計数可能なゲーム計数手段と、演出を実行する演出実行手段と、エラーの報知を実行する報知手段と、を備え、前記特定入球状態には、第1特定入球状態と、第2特定入球状態と、があり、前記第1特定入球状態には、前記大当り遊技の終了を契機として制御され、前記第2特定入球状態には、前記ゲーム計数手段が特定回数を計数したことを契機として制御され、前記演出には、前記第2特定入球状態に制御されることを報知する演出、前記第2特定入球状態に制御されたことを報知する

40

50

演出、前記第2特定入球状態に制御されることを示唆する演出、及び前記第2特定入球状態に制御されたことを示唆する演出の少なくとも何れかである特殊演出があり、前記エラーには、前記非特定入球状態に制御されているときに発生し得る特別エラーがあり、前記特別エラーが発生したことを契機として特別エラー報知が開始され、前記特別エラー報知が開始されてから予め定められた報知時間が経過したことを契機として前記特別エラー報知が終了し、前記特別エラー報知が開始してから前記報知時間が経過するまでの期間であっても前記特殊演出の実行が許容されることを特徴とする遊技機。

【0203】

(チ)前記ゲーム計数手段が特定回数を計数したことを契機として、特別期間において前記特別エラー報知の実行を規制するようにしてもよい。

10

【符号の説明】

【0204】

10...パチンコ遊技機、11...画像表示装置、30...主制御基板、30a...主制御用CPU、30b...主制御用ROM、30c...主制御用RAM、31...副制御基板、31a...副制御用CPU、31b...副制御用ROM、31c...副制御用RAM。

20

30

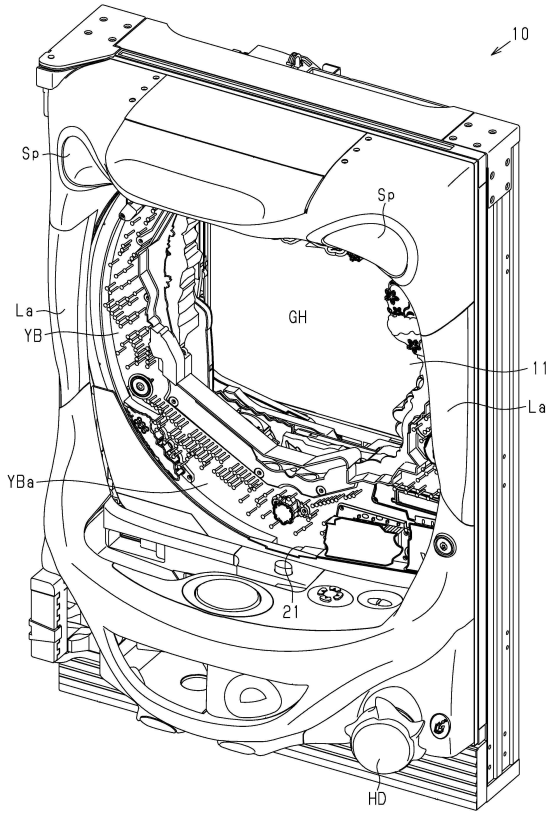
40

50

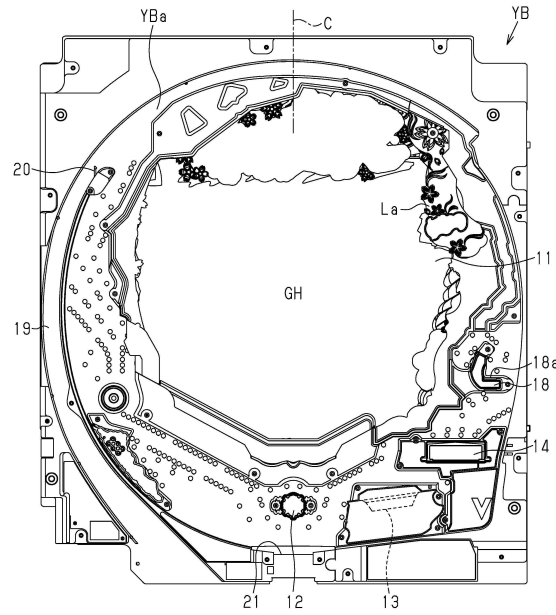


【 図面 】

【 図 1 】



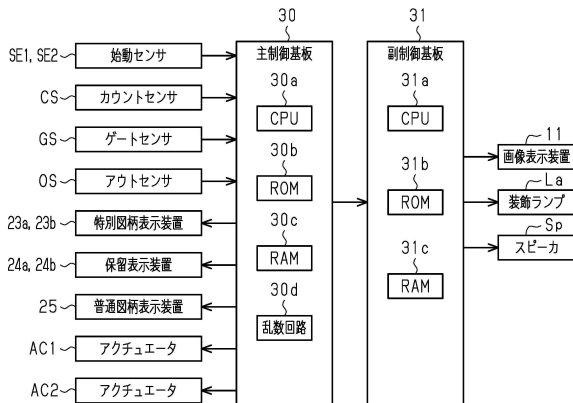
【 図 2 】



10

20

【 図 3 】



【 図 4 】

遊技状態		
名称	確率状態	入球状態
低確非時短状態	低確率状態	非時短状態
第1低確時短状態	低確率状態	第1時短状態
第2低確時短状態	低確率状態	第2時短状態
高確時短状態	高確率状態	第1時短状態

30

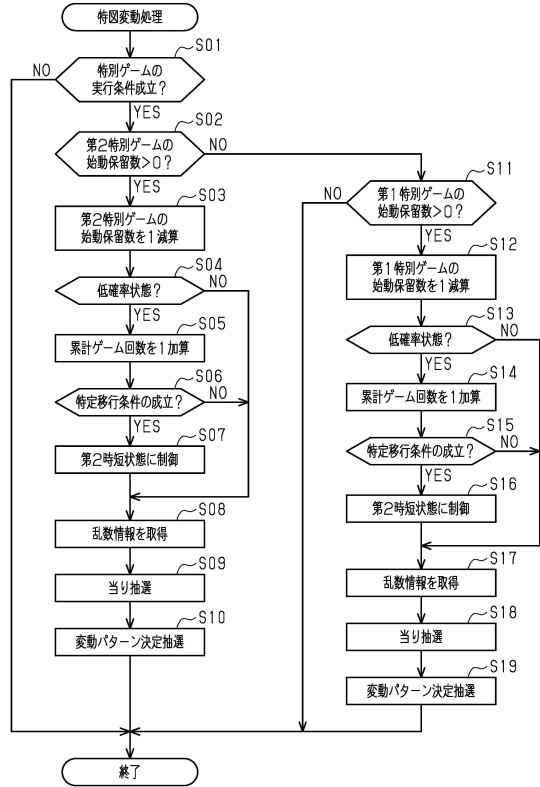
40

50

【 図 5 】

大当り遊技の種類	大当り遊技終了後の遊技状態
第1時短当り	第1低確時短状態（100回）
第2時短当り	第1低確時短状態（150回）
確変当り	高確時短状態（次回まで）

【 図 6 】



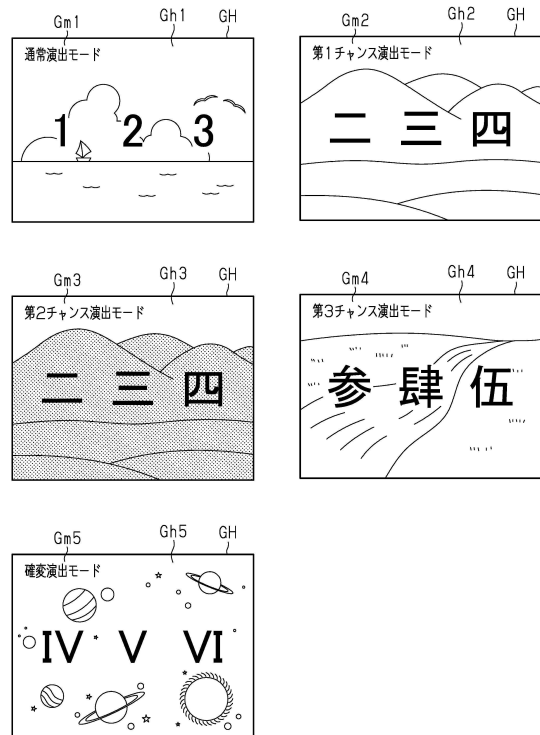
10

20

【 図 7 】

遊技状態（電源投入時）	演出モード
低確非時短状態	通常演出モード
第1低確時短状態	第1チャンス演出モード
—	第2チャンス演出モード
第2低確時短状態	第3チャンス演出モード
高確時短状態	確変演出モード

【 図 8 】

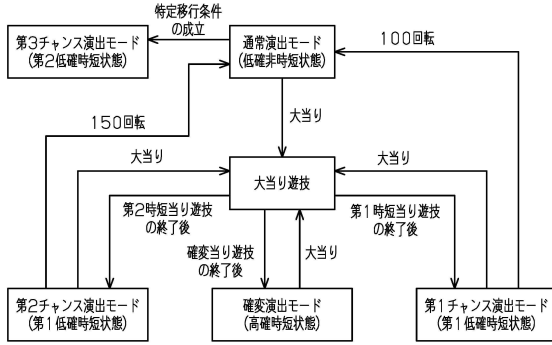


30

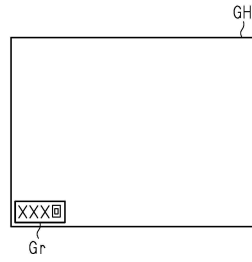
40

50

【 図 9 】

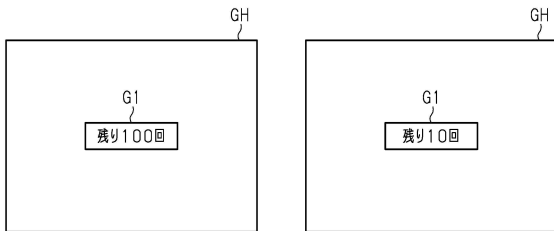


【 図 10 】

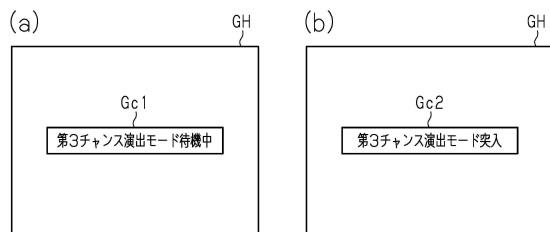


10

【 図 11 】

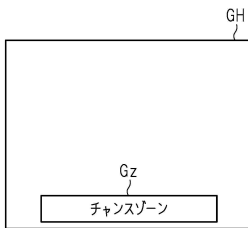


【 図 12 】

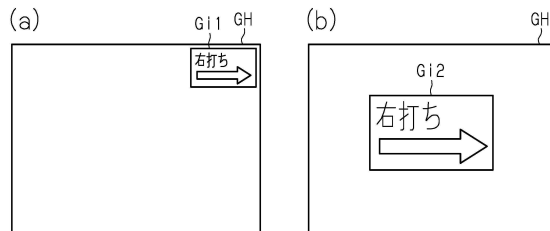


20

【 図 13 】



【 図 14 】

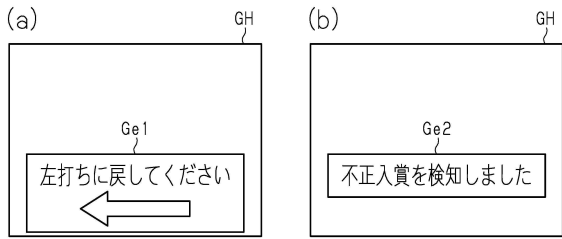


30

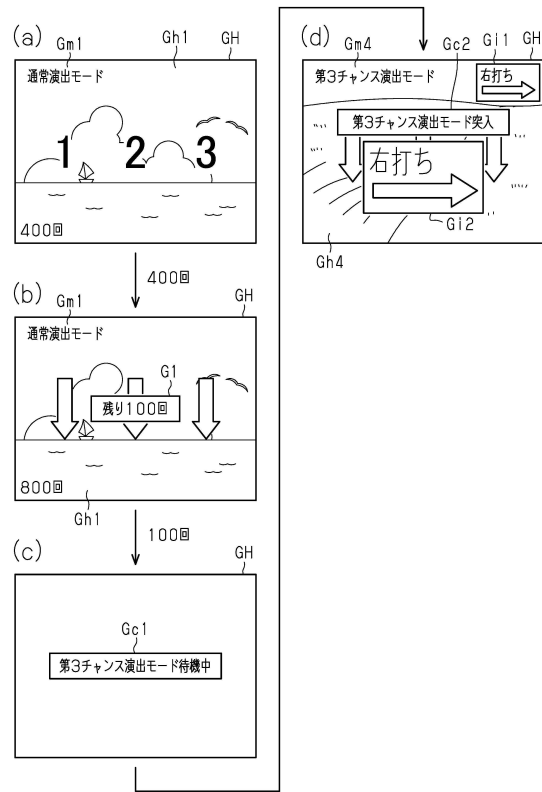
40

50

【図15】



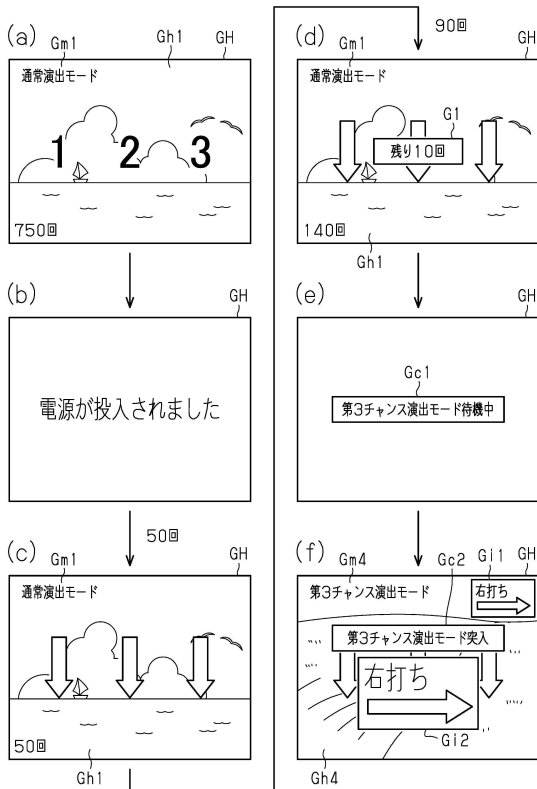
【図16】



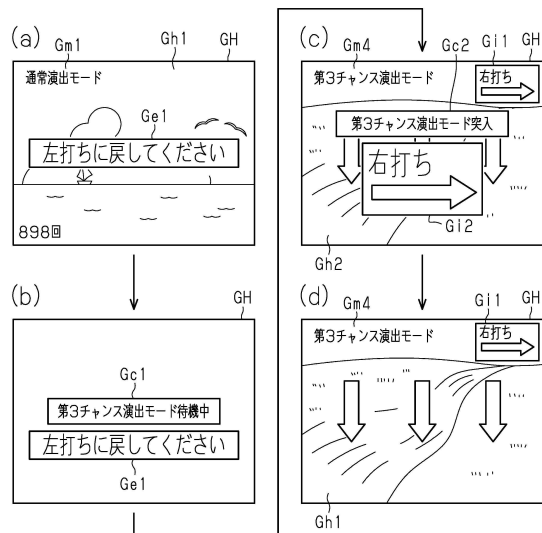
10

20

【図17】



【図18】

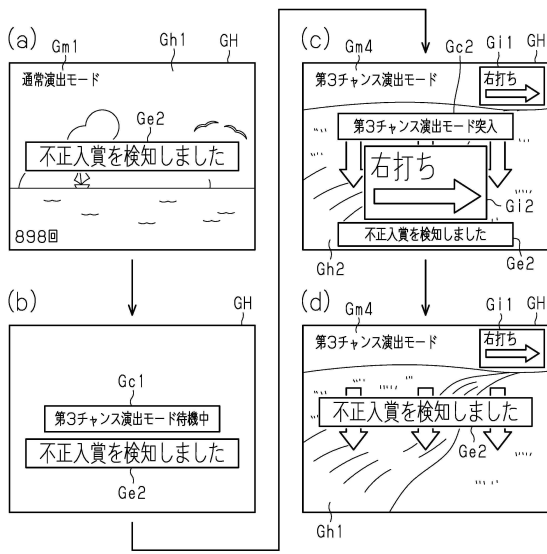


30

40

50

【 図 19 】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 0 8 6 8 9 0 ( J P , A )  
特開 2 0 1 2 - 0 2 4 1 3 0 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 1 9 5 9 8 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 0 - 1 3 6 8 2 9 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2