

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7278635号
(P7278635)

(45)発行日 令和5年5月22日(2023.5.22)

(24)登録日 令和5年5月12日(2023.5.12)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全872頁)

(21)出願番号	特願2021-144143(P2021-144143)	(73)特許権者	598098526
(22)出願日	令和3年9月3日(2021.9.3)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(65)公開番号	特開2022-94294(P2022-94294A)		東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
(43)公開日	令和4年6月24日(2022.6.24)	(74)代理人	100128923
審査請求日	令和4年6月15日(2022.6.15)		弁理士 納谷 洋弘
		(74)代理人	100180297
			弁理士 平田 裕子
		(72)発明者	井戸 秀明
			東京都江東区有明三丁目7番26号
		審査官	進藤 利哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者が視認可能な演出を実行可能な所定の装飾装置を備える遊技機であって、
前記所定の装飾装置は、
発光手段が配置された基板と、
前記発光手段から発光された光を入光可能であり、入光した光を所定方向に進行させて、
遊技者が視認可能な演出部を発光させることが可能なレンズ部と、
を備え、
前記発光手段は、第1発光手段と、前記第1発光手段とは異なる第2発光手段と、を有し、
前記基板は、第1の面に第1発光手段が配置され、第2の面に第2発光手段が配置され、
前記レンズ部は、
前記第1発光手段から発光された光を前記所定方向に進行させて、遊技者が視認可能な第1演出部を発光させることが可能な第1レンズ部と、
前記第1発光手段とは異なる面である前記第2の面に配置される前記第2発光手段から発光された光を、前記所定方向と略同一の方向に進行させて、遊技者が視認可能な第2演出部を発光させることが可能な第2レンズ部と、
前記第2発光手段から発光された光を、前記所定方向とは異なる特定方向に進行させる第3レンズ部と、
を有し、
前記第2レンズ部は、前記第3レンズ部により前記特定方向に向けて進行した光を、前記

所定方向に向けて進行させることが可能であり、

前記第２レンズ部と前記第３レンズ部とは接続され、前記第２レンズ部と前記第３レンズ部とが接続される接続部は、前記特定方向に向けて進行する光を前記所定方向に向けて進行させることが可能な形状に形成されており、

前記第２レンズ部は、前記所定方向からの視点において、少なくとも前記第２レンズ部の一部が曲線状に形成されている、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、例えばパチンコ機又はパチスロ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、例えばパチンコ機又はパチスロ機などの遊技機が公知となっている。

【０００３】

特許文献１には、レンズ部材を、基板における発光手段の実装面を覆う位置から、基板の少なくとも一つの端部よりも外側であり、かつ基板における発光手段８２８１ａの実装面の裏面を超える位置まで延設し、光を反射可能な反射部材で形成されるとともに、基板の少なくとも一つの端部よりも外側であり、かつ基板における発光手段の実装面の裏面を超える位置であって、レンズ部材の端部から出光する光を反射可能な位置にベース部材を設けた遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【文献】特開２０１９－１０７３２２号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

特許文献１に記載の遊技機によれば、レンズ部材を介した照射にムラが生じることを抑制し、興趣を高めることが可能となる。しかし、遊技機には発光手段等を配置するスペースに限りがある。そのような状況下でも、さらに興趣を高めるための発光演出を行うことができる遊技機の提供が望まれている。

【０００６】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

本発明に係る遊技機は、遊技者が視認可能な演出を実行可能な所定の装飾装置（例えば、第１演出役物５９Ｅ）を備える遊技機であって、

前記所定の装飾装置は、

発光手段（例えば、表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅ、表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅ、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）が配置された基板（例えば、ＬＥＤ基板５９２２Ｅ）と、

前記発光手段から発光された光を入光可能であり、入光した光を所定方向（例えば、前方）に進行させて、遊技者が視認可能な演出部（例えば、第１発光部５９２５１Ｅ、第２発光部５９２５２Ｅ、立設部５９２１２Ｅの前方側の端面５９２１６Ｅ）を発光させることが可能なレンズ部（例えば、第１レンズ５９２５Ｅ、第２レンズ５９２１Ｅの平板部５９２１１Ｅ、第２レンズ５９２１Ｅの立設部５９２１２Ｅ、第３レンズ５９２６Ｅ）と、を備え、

前記発光手段は、第１発光手段（例えば、表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅ、表側第２ＬＥＤ５

10

20

30

40

50

9 2 8 E) と、前記第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段 (例えば、裏側 L E D 5 9 2 9 E) と、を有し、

前記基板は、第 1 の面 (例えば、前方側の面) に第 1 発光手段が配置され、第 2 の面 (例えば、背面側の面) に第 2 発光手段が配置され、

前記レンズ部は、

前記第 1 発光手段から発光された光を前記所定方向に進行させて、遊技者が視認可能な第 1 演出部 (例えば、第 1 発光部 5 9 2 5 1 E、第 2 発光部 5 9 2 5 2 E) を発光させることが可能な第 1 レンズ部 (例えば、第 1 レンズ 5 9 2 5 E、第 3 レンズ 5 9 2 6 E) と、前記第 1 発光手段とは異なる面である前記第 2 の面に配置される前記第 2 発光手段から発光された光を、前記所定方向と略同一の方向 (例えば、前方) に進行させて、遊技者が視認可能な第 2 演出部 (例えば、端面 5 9 2 1 6 E) を発光させることが可能な第 2 レンズ部 (例えば、立設部 5 9 2 1 2 E) と、

前記第 2 発光手段から発光された光を、前記所定方向とは異なる特定方向 (例えば、側方) に進行させる第 3 レンズ部 (例えば、平板部 5 9 2 1 1 E) と、

を有し、

前記第 2 レンズ部は、前記第 3 レンズ部により前記特定方向に向けて進行した光を、前記所定方向に向けて進行させることが可能であり、

前記第 2 レンズ部と前記第 3 レンズ部とは接続され、前記第 2 レンズ部と前記第 3 レンズ部とが接続される接続部 (例えば、第 2 レンズ 5 9 2 1 E の角部) は、前記特定方向に向けて進行する光を前記所定方向に向けて進行させることが可能な形状に形成されており、前記第 2 レンズ部は、前記所定方向からの視点において、少なくとも前記第 2 レンズ部の一部が曲線状に形成されている、

ことを特徴とする。

【 0 0 0 9 】

本発明によれば、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

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

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

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

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

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

【図 6】第 1 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 7】パチンコ遊技機の遊技フローの一例である。

【図 8】遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。

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

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

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

【図 12】(A) 第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄停止態様決定テーブルの一例、(B) 第 1 のパチンコ遊技機における装飾図柄の停止態様の決定にかかわる考え方を示す表の一例である。

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

【図 14】図 13 に示される当り種類決定テーブルの変形例である。

【図 15】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 16】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 17】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 18】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 19】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 20】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 21】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 22】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 3）である。

【図 23】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 4）である。

【図 24】第 1 のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 25】第 1 のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。

【図 26】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 27】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 28】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 29】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 30】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 31】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 32】第 1 のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 33】第 1 のパチンコ遊技機におけるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 34】第 1 のパチンコ遊技機における時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 35】第 1 のパチンコ遊技機における天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 36】第 1 のパチンコ遊技機におけるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 37】第 1 のパチンコ遊技機における時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 38】第 1 のパチンコ遊技機における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 39】第 1 のパチンコ遊技機における時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 40】第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 41】第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 42】第 1 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 43】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 44】第 1 のパチンコ遊技機における外部マスクブル割込処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 4 5】第 1 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 6】第 1 のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 7】第 1 のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 8】第 1 のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 9】第 1 のパチンコ遊技機における第 1 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 5 0】第 1 のパチンコ遊技機における第 2 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 1】第 1 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2】第 1 のパチンコ遊技機における始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 3】第 1 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 4】第 1 のパチンコ遊技機の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルの一例である。

20

【図 5 5】第 1 のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルの一例である。

【図 5 6】第 1 のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 5 7】第 1 のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。

【図 5 8】第 1 のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。

【図 5 9】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。

30

【図 6 0】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。

【図 6 1】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。

【図 6 2】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

【図 6 3】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

【図 6 4】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

40

【図 6 5】第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。

【図 6 6】第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報 1」の信号のタイミングチャートの一例である。

【図 6 7】第 1 のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表である。

【図 6 8】第 1 のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。

【図 6 9】第 2 のパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例であ

50

る。

【図 7 0】第 2 のパチンコ遊技機における制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 7 1】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 7 2】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 7 3】第 2 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 7 4】第 2 のパチンコ遊技機における低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 7 5】第 2 のパチンコ遊技機における高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 7 6】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

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

【図 7 8】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 9】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 8 0】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 8 1】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

20

【図 8 2】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 8 3】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 4】第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 5】第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 6】第 2 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 8 7】第 3 のパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 8 8】第 3 のパチンコ遊技機における制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 8 9】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 9 0】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 9 1】第 3 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 9 2】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 9 3】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 9 4】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 5】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 6】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 7】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 8】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 99】第 3 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 100】第 3 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 101】第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 102】第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 103】第 3 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 104】拡張例の大当たり遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、(A) 特定領域の開放態様が第 1 開放態様である場合、(B) 特定領域の開放態様が第 2 開放態様である場合、(C) 特定領域の開放態様が第 3 開放態様である場合、を示す図である。

【図 105】拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 106】拡張例における大当たり種類決定テーブルの一例である。

【図 107】拡張例の大当たり遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例であって、(A) 特定領域の開放態様が第 1 開放態様である場合、(B) 特定領域の開放態様が第 2 開放態様である場合、を示す図である。

20

【図 108】第 4 のパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 109】第 4 のパチンコ遊技機における制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 110】第 4 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 111】第 4 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 112】第 4 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 113】第 4 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 114】第 4 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 115】第 4 のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

30

【図 116】第 4 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 117】第 4 のパチンコ遊技機における遊技状態遷移図の一例である。

【図 118】第 4 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、共通当り先読み演出形態から大当たり系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、大当たり系リーチが行われる過程を示す図である。

【図 119】第 4 のパチンコ遊技機における当該変動に対応する変動演出パターンが大当たり系リーチに発展したことを示す画像である。

【図 120】第 4 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、共通当り先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、時短当り系演出が行われる過程を示す図である。

40

【図 121】第 4 のパチンコ遊技機における当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展したことを示す画像である。

【図 122】第 4 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、卵が孵化する画像が表示領域の略中央に表示される態様を示す図である。

【図 123】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 124】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 125】第 5 のパチンコ遊技機における大当たり種類決定テーブルの一例である。

【図 126】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

50

【図 1 2 7】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 1 2 8】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 2 9】第 5 のパチンコ遊技機において、(a) は、演出モードの移行遷移を示す図である。(b) は、演出モードの移行条件をまとめた表である。

【図 1 3 0】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 演出ステージ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】第 5 のパチンコ遊技機における擬似 3 変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 2】第 5 のパチンコ遊技機における擬似 2 変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 3 3】第 5 のパチンコ遊技機における擬似 1 変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 4】第 5 のパチンコ遊技機において、(a) は、第 1 予告演出のフローを示す図である。(b) は、第 1 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 3 5】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 予告演出のフローを示す図である。

【図 1 3 6】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 3 7】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

20

【図 1 3 8】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 予告演出のフローを示す図である。

【図 1 3 9】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 4 0】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 4 1】第 5 のパチンコ遊技機における第 4 予告演出のフローを示す図である。

【図 1 4 2】第 5 のパチンコ遊技機における第 4 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 4 3】第 5 のパチンコ遊技機における第 4 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

30

【図 1 4 4】第 5 のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告の演出内容を示す図である。

【図 1 4 5】第 5 のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 4 6】第 5 のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 4 7】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 4 8】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 4 9】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 0】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 予告演出の具体的態様を示す図である。

40

【図 1 5 1】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 2】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 3】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 4】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 5】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 6】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 7】第 5 のパチンコ遊技機における第 4 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 8】第 5 のパチンコ遊技機における第 4 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 9】第 5 のパチンコ遊技機における第 4 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 6 0】第 5 のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告の具体的態様を示す図で

50

ある。

【図 1 6 1】第 5 のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告の具体的態様を示す図である。

【図 1 6 2】第 5 のパチンコ遊技機におけるアイコンの例について説明するための図である。

【図 1 6 3】第 5 のパチンコ遊技機の第 1 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。

【図 1 6 4】第 5 のパチンコ遊技機の第 2 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。

【図 1 6 5】第 5 のパチンコ遊技機の第 3 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。

10

【図 1 6 6】第 5 のパチンコ遊技機における第 6 予告演出のフローを示す図である。

【図 1 6 7】第 5 のパチンコ遊技機における第 6 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 6 8】第 5 のパチンコ遊技機における第 6 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 6 9】第 5 のパチンコ遊技機において、(a) は、第 7 予告演出のフローを示す図である。(b) は、第 7 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 7 0】第 5 のパチンコ遊技機において、(a) は、ステージチェンジ予告演出のフローを示す図である。(b) は、ステージチェンジ予告演出のタイムチャートを示す図である。(c) は、ステージチェンジが発生する前後におけるキャラランプの状態を示す図である。

20

【図 1 7 1】第 5 のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。

【図 1 7 2】第 5 のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。

【図 1 7 3】第 5 のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。

【図 1 7 4】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 始動口入賞時処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 7 5】第 5 のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ区間判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 6】第 5 のパチンコ遊技機における先読み演出について説明するための図である。

【図 1 7 7】第 5 のパチンコ遊技機における先読み演出について説明するための図である。

【図 1 7 8】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 特別図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9】第 5 のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ発生有無決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 0】第 5 のパチンコ遊技機におけるステージカウント処理を示すフローチャートである。

40

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

【図 1 8 2】第 5 のパチンコ遊技機におけるサブ変動パターン選択テーブルを示す図である。

【図 1 8 3】第 5 のパチンコ遊技機におけるサブ変動パターン差替テーブルを示す図である。

【図 1 8 4】第 5 のパチンコ遊技機において、(a) は、第 1 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。(b) は、第 2 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。(c) は、第 3 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

50

【図 1 8 5】第 5 のパチンコ遊技機において、(a) は、第 8 予告演出のフローを示す図である。(b) は、第 8 予告演出のタイムチャートを示す図である。(c) は、第 8 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 8 6】第 5 のパチンコ遊技機において、(a) は、ロゴランプ予告演出のフローを示す図である。(b) は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。(c) は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 8 7】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 8】第 5 のパチンコ遊技機における擬似 3 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 8 9】第 5 のパチンコ遊技機における擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 0】第 5 のパチンコ遊技機における擬似 1 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 1】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 2】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 3】第 5 のパチンコ遊技機における擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 9 4】第 5 のパチンコ遊技機における擬似 1 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 5】第 5 のパチンコ遊技機の確変モードにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【図 1 9 6】第 5 のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 7】第 5 のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出開始時処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 8】第 5 のパチンコ遊技機において、現在行われている普通図柄変動及び保留球に対応する普通図柄変動の変動時間を示す図である。

30

【図 1 9 9】第 5 のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 0 0】第 5 のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 0 1】第 5 のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 0 2】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。

【図 2 0 3】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。

【図 2 0 4】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 ボーナスモード中大当たり時処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 0 6】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 7】第 5 のパチンコ遊技機における賞球数カウンタ加算処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 8】第 5 のパチンコ遊技機におけるボーナスモード中結果表示処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 9】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 ボーナスモード終了時演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 0】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 ボーナスモード中処理を示すフローチャ

50

ートである。

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

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

【図 2 1 3】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 ボーナスモード中処理 (I I I) を示すフローチャートである。

【図 2 1 4】第 5 のパチンコ遊技機における残り S T 回数調整処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 5】第 5 のパチンコ遊技機における表示用残り S T 回数更新処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 1 6】第 5 のパチンコ遊技機における確変モード中普図先読み演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 7】第 5 のパチンコ遊技機における確変モード中特図先読み演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 8】第 5 のパチンコ遊技機において、(a) は、第 1 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。(b) は、アイコン停止示唆予告演出のパターンを示す図である。

【図 2 1 9】第 5 のパチンコ遊技機におけるアイコン停止示唆予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 2 0】第 5 のパチンコ遊技機における当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 1】第 5 のパチンコ遊技機における当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2】第 5 のパチンコ遊技機の第 6 特定スーパーリーチにおける演出ブロックの内容を示す図である。

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

【図 2 2 4】(a) は、第 5 のパチンコ遊技機における第 1 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。(b) は、第 5 のパチンコ遊技機における第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。

30

【図 2 2 5】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 2 6】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 2 7】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。

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

40

【図 2 2 9】第 5 のパチンコ遊技機において、表示装置の表示領域に表示される第 1 通常パターンの表示演出の一例である。

【図 2 3 0】第 5 のパチンコ遊技機において、B 時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、(A) 第 1 イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、(B) 第 2 イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、(C) 第 3 イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。

【図 2 3 1】図 1 2 8 に示される普通図柄の変動パターンテーブルの変形例である。

【図 2 3 2】第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例で

50

ある。

【図 2 3 3】第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置を前方向右斜め上から見たときの外観斜視図の一例である。

【図 2 3 4】第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

【図 2 3 5】第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置を後方向右斜め上から見たときの外観斜視図の一例である。

【図 2 3 6】第 6 のパチンコ遊技機の遊技球振分装置が有するベース部材、回転振分機構、クルーン及び案内部材を後方向上から見たときの外観斜視図の一例である。

【図 2 3 7】第 6 のパチンコ遊技機の遊技球振分装置が有する案内部材及び押さえ部材を前方向左斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

10

【図 2 3 8】第 6 のパチンコ遊技機の遊技球振分装置において第 2 の通路に遊技球が振り分けられる状態を示す図の一例である。

【図 2 3 9】第 6 のパチンコ遊技機の遊技球振分装置において、第 2 の通路、第 3 の通路及び第 4 の通路に振り分けられた遊技球の流れを示す図の一例である。

【図 2 4 0】第 6 のパチンコ遊技機の遊技球振分装置において、第 1 の通路に遊技球が振り分けられる状態を示す図の一例である。

【図 2 4 1】第 6 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 2 4 2】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 2 4 3】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

20

【図 2 4 4】第 6 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 4 5】第 6 のパチンコ遊技機における低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 4 6】第 6 のパチンコ遊技機における高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 4 7】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 2 4 8】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 2 4 9】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 5 0】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

30

【図 2 5 1】第 6 のパチンコ遊技機におけるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 2】第 6 のパチンコ遊技機におけるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 3】第 6 のパチンコ遊技機における時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 4】第 6 のパチンコ遊技機における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 5】第 6 のパチンコ遊技機における時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 2 5 6】第 6 のパチンコ遊技機における時短普図判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 7】第 6 のパチンコ遊技機における時短普図管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 8】第 6 のパチンコ遊技機における時短普図カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 9】第 6 のパチンコ遊技機における時短普図カウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6 0】第 6 のパチンコ遊技機における遊技モード遷移の一例を示す図である。

【図 2 6 1】第 6 のパチンコ遊技機において、第 1 大当りモードおよび第 2 大当りモード

50

を除く遊技モード毎の各種確率の一例を示す表である。

【図 2 6 2】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 2 6 3】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 2 6 4】第 7 のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 6 5】第 7 のパチンコ遊技機における A 時短終了条件決定テーブルの一例である。

【図 2 6 6】第 7 のパチンコ遊技機における低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 6 7】第 7 のパチンコ遊技機における高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 6 8】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 2 6 9】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 0】第 7 のパチンコ遊技機における役物開放当り時フラグ処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 1】第 7 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 2】第 7 のパチンコ遊技機において、大当りまたは役物開放当りが特別図柄表示部に導出された場合の遊技状態の遷移の一例を示すタイムチャートであって、(A) A 2 時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移を示すタイムチャート、(B) A 1 時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移を示すタイムチャート、である。

20

【図 2 7 3】第 7 のパチンコ遊技機における演出モードと遊技状態との関係性の一例を示す表である。

【図 2 7 4】第 7 のパチンコ遊技機における演出モードの遷移の一例を示す図である。

【図 2 7 5】第 7 のパチンコ遊技機における演出モードの遷移の一例を示す図である。

【図 2 7 6】第 7 のパチンコ遊技機の第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 2 7 7】第 7 のパチンコ遊技機の第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。

30

【図 2 7 8】第 7 のパチンコ遊技機の第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機における A 時短終了条件決定テーブルの一例である。

【図 2 7 9】特別図柄の当り判定処理の結果に応じて制御される遊技状態の遷移の一例を示すタイムチャートであって、(A) 時短リミット機能が作動する場合の例を示すタイムチャート、(B) リミット数がリセットされる場合の例を示すタイムチャート、(C) リミット数のリセットチャンスを逸する場合の例を示すタイムチャートである。

【図 2 8 0】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 2 8 1】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

40

【図 2 8 2】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 2 8 3】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態移行条件決定テーブルの一例である。

【図 2 8 4】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態 1 において参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 8 5】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態 2 において参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 8 6】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態 3 において参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

50

【図 2 8 7】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態遷移の一例を示す図である。

【図 2 8 8】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 2 8 9】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の通常遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 9 0】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の A 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 9 1】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の B 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 9 2】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の C 1 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

10

【図 2 9 3】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の C 2 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 9 4】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の C 3 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 9 5】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の C 4 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 9 6】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、通常遊技状態または A 時短遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブル A の一例である。

【図 2 9 7】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、B 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル B - 1 の一例である。

20

【図 2 9 8】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、B 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル B - 2 の一例である。

【図 2 9 9】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、B 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル B - 3 の一例である。

【図 3 0 0】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、C 2 時短遊技状態または C 3 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル C - 1 の一例である。

【図 3 0 1】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、C 2 時短遊技状態または C 3 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル C - 2 の一例である。

【図 3 0 2】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、C 1 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル C - 3 の一例である。

30

【図 3 0 3】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、C 1 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル C - 4 の一例である。

【図 3 0 4】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、高確遊技状態において参照される変動パターンテーブル D - 1 の一例である。

【図 3 0 5】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、高確遊技状態において参照される変動パターンテーブル D - 2 の一例である。

【図 3 0 6】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、変動パターンテーブルの選択条件の一例を示す表である。

【図 3 0 7】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

40

【図 3 0 8】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 3 0 9】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 1 0】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例における時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 1】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 2】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。

50

【図 3 1 3】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 3 1 4】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の通常遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 1 5】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の A 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 1 6】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の B 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 1 7】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の C 3 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 1 8】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の C 4 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

10

【図 3 1 9】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の C 5 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 2 0】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 3 2 1】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 3 2 2】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 2 3】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 3 2 4】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、重複時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2 5】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、時短カウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2 6】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2 7】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2 8】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、重複時短カウンタ設定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 3 2 9】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、重複時短カウンタシフト処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 3 0】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、重複時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 3 1】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。

【図 3 3 2】各遊技状態において C 時短当りに当選した場合または天井カウンタの値が天井値に到達した場合の処理をまとめた表の一例である。

【図 3 3 3】第 9 パチンコ遊技機の正面図の一例である。

【図 3 3 4】第 9 パチンコ遊技機の後部を示す斜視図である。

40

【図 3 3 5】第 9 パチンコ遊技機において、下ベース部材、払出ユニット、遊技球通過路及び配線案内部材を示す斜視図の一例である。

【図 3 3 6】第 9 パチンコ遊技機の下ベース部材、遊技球通過路及び配線案内部材を示す斜視図の一例である。

【図 3 3 7】第 9 パチンコ遊技機において、下ベース部材、遊技球通過路及び配線案内部材を示す分解斜視図の一例である。

【図 3 3 8】第 9 パチンコ遊技機において、下ベース部材、遊技球通過路及び配線案内部材を示す分解正面図の一例である。

【図 3 3 9】第 9 パチンコ遊技機の下ベース部材を示す斜視図の一例である。

【図 3 4 0】第 9 パチンコ遊技機の下ベース部材を示す背面図の一例である。

50

【図 3 4 1】第 9 パチンコ遊技機の払出ユニットを示す斜視図の一例である。

【図 3 4 2】第 9 パチンコ遊技機の貯留タンクを示す平面図の一例である。

【図 3 4 3】第 9 パチンコ遊技機の払出ユニットを示す図 3 4 2 における A - A 断面図の一例である。

【図 3 4 4】第 9 パチンコ遊技機の遊技球通過路及び配線案内部材を示す分解斜視図の一例である。

【図 3 4 5】第 9 パチンコ遊技機の下通過路を示す平面図の一例である。

【図 3 4 6】第 9 パチンコ遊技機の配線案内部材を示す分解斜視図の一例である。

【図 3 4 7】第 9 パチンコ遊技機において、(a) 案内部及びカバー部を示す斜視図の一例である。(b) 案内部を示す右側面図の一例である。

10

【図 3 4 8】第 9 パチンコ遊技機の基板ユニットを示す背面図の一例である。

【図 3 4 9】第 9 パチンコ遊技機のサブ基板ケース及び背面カバーを示す分解斜視図の一例である。

【図 3 5 0】第 9 パチンコ遊技機のサブ基板ケース及び背面カバーを示す平面断面図の一例である。

【図 3 5 1】第 9 パチンコ遊技機の上部ユニットを示す正面図の一例である。

【図 3 5 2】第 9 パチンコ遊技機の上部ユニットを示す斜視図の一例である。

【図 3 5 3】第 9 パチンコ遊技機の上部ユニットを示す下方斜視図の一例である。

【図 3 5 4】第 9 パチンコ遊技機の上部ユニットを示す後方斜視図の一例である。

【図 3 5 5】第 9 パチンコ遊技機の上部ユニットを示す背面図の一例である。

20

【図 3 5 6】第 9 パチンコ遊技機の装飾ユニットを示す斜視図の一例である。

【図 3 5 7】第 9 パチンコ遊技機の装飾ユニットを示す分解斜視図の一例である。

【図 3 5 8】第 9 パチンコ遊技機の装飾ユニットの後部を示す分解斜視図の一例である。

【図 3 5 9】第 9 パチンコ遊技機のフレーム部材、第 1 の基板及び反射部を示す後方斜視図の一例である。

【図 3 6 0】第 9 パチンコ遊技機において、(a) フレーム部材を示す正面図の一例である。(b) 第 1 の基板を示す正面図の一例である。(c) 反射部を示す正面図の一例である。(d) 拡散部を示す正面図の一例である。

【図 3 6 1】第 9 パチンコ遊技機の拡散部及び反射部を示す斜視図の一例である。

【図 3 6 2】第 9 パチンコ遊技機の装飾ユニットの前部を示す分解斜視図の一例である。

30

【図 3 6 3】第 9 パチンコ遊技機において、(a) 第 1 の装飾部を示す正面図の一例である。(b) 第 2 の装飾部を示す正面図の一例である。

【図 3 6 4】第 10 のパチンコ遊技機の拡散部の変形例を模式的に示す正面図の一例である。

【図 3 6 5】第 10 のパチンコ遊技機に係る遊技機のガラスドアの一部を示す正面図の一例である。

【図 3 6 6】第 10 のパチンコ遊技機のガラスドアの一部を示す分解斜視図の一例である。

【図 3 6 7】第 10 のパチンコ遊技機のガラスドアの一部を示す背面図の一例である。

【図 3 6 8】第 10 のパチンコ遊技機のユニット部の上部を示す背面図の一例である。

【図 3 6 9】第 10 のパチンコ遊技機の装飾体を示す背面図の一例である。

40

【図 3 7 0】第 10 のパチンコ遊技機のガラスドアの右上部を示す背面拡大図の一例である。

【図 3 7 1】第 10 のパチンコ遊技機のロック部材をロック解除位置に移動させた状態のガラスドアの右上部を示す背面拡大図の一例である。

【図 3 7 2】第 10 のパチンコ遊技機のガラスドアの右上部を示す分解後方斜視図の一例である。

【図 3 7 3】第 10 のパチンコ遊技機のガラスドアの右上部を示す前方斜視図の一例である。

【図 3 7 4】第 10 のパチンコ遊技機において、(a) ロック部材を示す斜視図の一例である。(b) ロック部材を示す右側面図の一例である。

50

【図 3 7 5】第 1 0 のパチンコ遊技機において、(a) ロック部材がロック位置にあるときのロック部材及び移動規制部材の位置を示す背面図の一例である。(b) 同じく、平面概略図の一例である。

【図 3 7 6】第 1 0 のパチンコ遊技機において、(a) ロック部材がロック位置からロック解除位置に向けて移動したときのロック部材及び移動規制部材の位置を示す背面図の一例である。(b) 同じく、平面概略図の一例である。

【図 3 7 7】第 1 1 のパチンコ遊技機に係る遊技機を示す正面図の一例である。

【図 3 7 8】第 1 1 のパチンコ遊技機の皿ユニットを示す正面図の一例である。

【図 3 7 9】第 1 1 のパチンコ遊技機の皿ユニットを示す斜視図の一例である。

【図 3 8 0】第 1 1 のパチンコ遊技機の皿ユニットを示す側面断面図の一例である。

10

【図 3 8 1】第 1 1 のパチンコ遊技機の皿ユニットを示す分解斜視図の一例である。

【図 3 8 2】第 1 1 のパチンコ遊技機の取付部材及び第 1 装飾部等を示す正面図の一例である。

【図 3 8 3】第 1 1 のパチンコ遊技機の取付部材及び第 1 装飾部等を示す分解斜視図の一例である。

【図 3 8 4】第 1 1 のパチンコ遊技機において、(a) 第 1 装飾部、飾り部材及びアース線を示す正面図の一例である。(b) 第 1 装飾部、飾り部材及びアース線を示す背面図の一例である。

【図 3 8 5】第 1 1 のパチンコ遊技機の第 1 接続部及び第 2 接続部を示す拡大側面断面図の一例である。

20

【図 3 8 6】第 1 1 のパチンコ遊技機の第 2 装飾部を示す分解正面図の一例である。

【図 3 8 7】第 1 1 のパチンコ遊技機の第 2 装飾部のアウターレンズを示す斜視図の一例である。

【図 3 8 8】第 1 1 のパチンコ遊技機において、(a) 飾り部材を示す斜視図の一例である。(b) 飾り部材を示す左側面図である。

【図 3 8 9】第 1 1 のパチンコ遊技機の静電気が流れる様子を示す模式断面図の一例である。

【図 3 9 0】第 1 2 のパチンコ遊技機の全体の正面図の一例である。

【図 3 9 1】第 1 2 のパチンコ遊技機の全体を右側前方斜め上方から見た斜視図の一例である。

30

【図 3 9 2】第 1 2 のパチンコ遊技機のガラスドア一部を示す正面図の一例である。

【図 3 9 3】第 1 2 のパチンコ遊技機のガラスドアの一部を右側前方斜め上方から見た分解斜視図の一例である。

【図 3 9 4】第 1 2 のパチンコ遊技機の枠体の正面図の一例である。

【図 3 9 5】図 3 9 4 に示される Y 部の拡大図の一例である。

【図 3 9 6】第 1 2 のパチンコ遊技機の上部ユニット及びサイドレンズユニットの正面図の一例である。

【図 3 9 7】第 1 2 のパチンコ遊技機の上部ユニット及びサイドレンズユニットを、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【図 3 9 8】第 1 2 のパチンコ遊技機において、互いに分離された状態の上部ユニット及びサイドレンズユニットを、右側後方斜め下方から見た斜視図の一例である。

40

【図 3 9 9】第 1 2 のパチンコ遊技機において、互いに分離された状態の上部ユニット及びサイドレンズユニットを、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【図 4 0 0】第 1 2 のパチンコ遊技機において、上部ユニット及びサイドレンズユニットを、右側前方斜め下方から見た斜視図の一例であって、(A) 上部ユニットとサイドレンズユニットとが分離された図、(B) 上部ユニットとサイドレンズユニットとが連結された図、である。

【図 4 0 1】第 1 2 のパチンコ遊技機において、サイドレンズユニットを左側前方斜め上方から見た斜視図の一例であって、(A) 外側装飾シート及び内側装飾シートが収容された図、(B) 外側装飾シート及び内側装飾シートの一部を上方に引き出した図、である。

50

【図 4 0 2】図 4 0 1 に示される B - B 線断面を、左側前方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【図 4 0 3】第 1 2 のパチンコ遊技機において、開閉扉が閉じた状態の上部ユニットを、左側前方斜め下方から見た斜視図の一例である。

【図 4 0 4】第 1 2 のパチンコ遊技機において、開閉扉が半開放された状態の上部ユニットを、左側前方斜め下方から見た斜視図の一例であって、上部外側装飾シート及び上部内側装飾シートが収容された図である。

【図 4 0 5】第 1 2 のパチンコ遊技機において、上部ユニットを、左側前方斜め下方から見た斜視図の一例であって、上部外側装飾シート及び上部内側装飾シートの一部を下方に引き出した図である。

10

【図 4 0 6】第 1 2 のパチンコ遊技機において、開閉扉が半開放された状態の上部ユニットを、右側後方斜め下方から見た斜視図の一例であって、上部外側装飾シート及び上部内側装飾シートが収容された図である。

【図 4 0 7】第 1 2 のパチンコ遊技機において、枠体に対してガラスユニットを取り付けた状態の枠体及びガラスユニットを、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【図 4 0 8】第 1 2 のパチンコ遊技機において、互いに分離された状態の枠体及びガラスユニットを、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【図 4 0 9】第 1 2 のパチンコ遊技機において、互いに分離された状態の枠体及びガラスユニットを、右側前方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【図 4 1 0】第 1 2 のパチンコ遊技機において、ガラスユニットを、右側後方斜め上方から見た分解斜視図の一例である。

20

【図 4 1 1】第 1 3 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例であって、演出役物ユニットが待機位置にあるときを示す図である。

【図 4 1 2】第 1 3 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例であって、演出役物ユニットが演出位置にあるときを示す図である。

【図 4 1 3】第 1 3 パチンコ遊技機において、演出役物ユニットを右側前方斜め上方からみた斜視図の一例であって、(A) 演出役物ユニットが待機位置にある場合、(B) 演出役物ユニットが演出位置にある場合、を示す図である。

【図 4 1 4】第 1 3 パチンコ遊技機において、演出役物ユニットを示す正面図の一例であって、(A) 演出役物ユニットが待機位置にある場合、(B) 演出役物ユニットが演出位置にある場合、を示す図である。

30

【図 4 1 5】第 1 3 パチンコ遊技機において、演出役物ユニットを示す右側面図の一例であって、(A) 演出役物ユニットが待機位置にある場合、(B) 演出役物ユニットが演出位置にある場合、を示す図である。

【図 4 1 6】第 1 3 パチンコ遊技機において、第 1 演出役物、第 2 演出役物、及び第 1 演出役物作動機構 6 2 を、右側後方斜め上方からみた斜視図の一例である。

【図 4 1 7】第 1 3 パチンコ遊技機において、第 1 演出役物、及び第 1 演出役物作動機構を、右側後方斜め上方からみた斜視図の一例である。

【図 4 1 8】第 1 3 パチンコ遊技機において、第 1 演出役物、第 1 演出役物作動機構、及び第 2 演出役物の平面図の一例である。

40

【図 4 1 9】第 1 3 パチンコ遊技機において、第 1 演出役物、及び第 1 演出役物作動機構の平面図の一例である。

【図 4 2 0】第 1 3 パチンコ遊技機において、演出位置における第 1 演出役物、第 2 演出役物、及び第 1 演出役物作動機構を、右方からみた右側面図の一例である。

【図 4 2 1】第 1 3 パチンコ遊技機において、待機位置における板状部材と前方レンズ部との位置関係を示す右側面図の一例である。

【図 4 2 2】第 1 3 パチンコ遊技機において、演出位置における板状部材と前方レンズ部との位置関係を示す右側面図の一例である。

【図 4 2 3】第 1 3 パチンコ遊技機において、前方レンズ部を右側前方斜め上方からみた斜視図の一例である。

50

【図４２４】第１３パチンコ遊技機において、前方レンズ部を右側前方斜め上方からみた分解斜視図の一例である。

【図４２５】第１３パチンコ遊技機において、第２レンズにＬＥＤ基板を取り付けた状態の前方レンズ部を、右側前方斜め上方からみた一部分解斜視図の一例である。

【図４２６】第１３パチンコ遊技機において、第２レンズにＬＥＤ基板を取り付けた状態の前方レンズ部の一例を示す図であって、（Ａ）正面図、（Ｂ）正面図に示すＡ－Ａ線断面図、である。

【図４２７】第１３パチンコ遊技機において、第２レンズにＬＥＤ基板を取り付けた状態の前方レンズ部を、左側後方斜め上方からみた斜視図の一例である。

【図４２８】第１３パチンコ遊技機において、第２レンズにＬＥＤ基板を取り付けた状態の前方レンズ部の背面図の一例である。

【図４２９】第１３パチンコ遊技機において、第２演出役物及び役物昇降ユニットを右側前方斜め上方からみた斜視図の一例であって、第２演出役物については分解斜視図としてあらわした図である。

【図４３０】第１３パチンコ遊技機において、ＬＥＤ基板を背面側に重ねた後方レンズを前方やや右方向から見た斜視図の一例である。

【図４３１】図４３０に示されるＢ－Ｂ線断面図の一例である。

【図４３２】第１３パチンコ遊技機において、後方レンズの背面図の一例である。

【発明を実施するための形態】

【００１１】

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

【００１２】

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

【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

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

【００１６】

また、本明細書でいう「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。変動表示している図柄が停止表示（以下、「導出」とも称する）されると、後述する特別図柄の当り判

10

20

30

40

50

定処理（以下、「特別図柄抽選」もと称する）の結果や普通図柄の当り判定処理（以下、「普通図柄抽選」とも称する）の結果が確定する。なお、図柄が見掛け上は停止しているように見えるものの、特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定しない態様（例えば仮停止した態様）で図柄が表示される場合もあるが、このような態様は上記の変動表示に含まれる。なお、図柄が例えば仮停止した場合であっても、この時点では特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定していないため、再び図柄を変動表示させることができる。

【 0 0 1 7 】

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

10

【 0 0 1 8 】

[1 . 第 1 のパチンコ遊技機]

先ず、第 1 のパチンコ遊技機について説明する。

【 0 0 1 9 】

第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機としては、第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示が保留されている場合に、例えば第 1 特別図柄の始動条件よりも第 2 特別図柄の始動条件が優先して成立するパチンコ遊技機（以下、「優先変動機」と称する）と、第 1 始動口および第 2 始動口を含めて入賞順に始動条件が成立するパチンコ遊技機（以下、「順次変動機」と称する）とがある。

20

【 0 0 2 0 】

優先変動機では、第 1 特別図柄の始動条件は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当たり遊技状態等でないこと、第 2 特別図柄の可変表示が保留されていないこと、並びに、第 1 特別図柄の可変表示が保留されていること等、一定の要件を全て満たす場合に成立する。また、優先変動機において、第 2 特別図柄の始動条件は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当たり遊技状態等でないこと、並びに、第 2 特別図柄の可変表示が保留されていること等、一定の要件を全て満たす場合に成立する。

30

【 0 0 2 1 】

また、順次変動機では、第 1 特別図柄の始動条件は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当たり遊技状態等でないこと、第 1 特別図柄の可変表示が保留されていること、並びに、最先の保留が第 1 特別図柄の可変表示の保留であること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。また、順次変動機において、第 2 特別図柄の始動条件は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当たり遊技状態等でないこと、第 2 特別図柄の可変表示が保留されていること、並びに、最先の保留が第 2 特別図柄の可変表示の保留であること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。

【 0 0 2 2 】

以下では、優先変動機を例に挙げて説明する。

40

【 0 0 2 3 】

[1 - 1 . 外観構成]

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

【 0 0 2 4 】

[1 - 1 - 1 . 基本構成]

図 1 ~ 図 3 に示されるように、第 1 のパチンコ遊技機は、外枠 2、ベースドア 3、ガラ

50

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

【0025】

（外枠）

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

10

【0026】

なお、外枠 2 は、ベースドア 3 を介して、後述する払出ユニット 8、基板ユニット 9、表示装置 7、遊技盤ユニット 10、ガラスドア 4 および皿ユニット 5 等の多数の部材を支持するため、高い強度が必要とされる。その一方で、演出効果を高めることを目的として例えば表示装置 7（図 2 参照）や遊技盤ユニット 10 の大型化が要求されている。そのため、外枠 2 を例えば薄板の金属で構成することにより、表示装置 7 や遊技盤ユニット 10 の大型化を図りつつ、高い強度を保つことができる。とくに外枠 2 をアルミ製にすれば、軽量化を図ることも可能となる。

20

【0027】

（ベースドア）

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

【0028】

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

30

【0029】

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

【0030】

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

40

【0031】

（ガラスドア）

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

50

【 0 0 3 2 】

なお、保護ガラス 4 3 は、複数枚（例えば 2 枚）のガラスを互いに間隙を有して取り付けられるものであってもよいし、互いに間隙を有するように複数枚のガラスがユニット化されたものであってもよい。さらには、ユニット化されたものである場合、ガラスとガラスとの間に例えば導光板が備えられたものであってもよい。上記の保護ガラス 4 3 は、ガラス製に限られず、例えば透明樹脂製であってもよい。

【 0 0 3 3 】

また、ガラスドア 4 の下部には、遊技情報提供サービス（例えば、「ユニメモ（登録商標）」）の提供を受けるために例えば遊技者が操作することが可能な操作部 6 6 が設けられる。この操作部 6 6 は、遊技場の管理者等がホールメニュー画面上で操作することが可能な操作部として機能させることもできる。

10

【 0 0 3 4 】

また、ガラスドア 4 の上部には、上述したスピーカ 3 2 の前方に配置されるスピーカカバー 4 5 が設けられている。さらに、ガラスドア 4 の開口 4 1 の周縁部には、発光演出等に用いられる多数の LED 群 4 6 が配置されており、これらの LED 群 4 6 の前方には LED カバーが設けられている。図 1 および図 2 において図示される符号 4 6 は、厳密に言えば LED カバーであるが、便宜上、LED 群 4 6 として説明する。LED 群 4 6 は、例えば、光での告知や、さまざまなバリエーションで発光演出等を行う演出用の発光手段であるが、このような発光演出等を実行できれば LED に限られず、例えば液晶やランプ等であってもよい。

20

【 0 0 3 5 】

（皿ユニット）

皿ユニット 5 は、上皿 5 1 と下皿 5 2 とをユニット化したものである。皿ユニット 5 は、ベースドア 3 の前下部であって、ガラスドア 4 の下方に配置される。この皿ユニット 5 は、例えば球詰まり等の発生時に遊技場の店員等が球詰まりを解消できるように、上述したとおり、ベースドア 3 に対して回動させて開閉できるように構成されている。なお、皿ユニット 5 は、必ずしも上皿 5 1 と下皿 5 2 とをそれぞれ設ける必要はなく、一体皿として構成してもよい。

【 0 0 3 6 】

上皿 5 1 は、遊技球を貯留可能に設けられており、上皿 5 1 に貯留された遊技球は、発射装置 6 から遊技領域 1 0 5（後述の図 4 参照）に向けて発射される。上皿 5 1 には、払出口 5 3 および演出ボタン 5 4 等が設けられる。貸し出される遊技球や賞球として払い出される遊技球は、払出口 5 3 から上皿 5 1 に払い出される。演出ボタン 5 4 は、所謂「CHANCE ボタン」や、「プッシュボタン」等と呼ばれるものである。演出ボタン 5 4 は、遊技者によって操作される操作機能の他、所定の演出機能を有してもよい。所定の演出機能としては、例えば特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて振動したり上方に突出するような機能が相当する。また、上記操作部 6 6 の機能を兼用するようにしてもよい。

30

【 0 0 3 7 】

下皿 5 2 は、主として上皿 5 1 から溢れた遊技球を貯留するためのものである。下皿 5 2 には上皿 5 1 と連通する払出口 5 5 が設けられており、上皿 5 1 から溢れた遊技球は払出口 5 5 から下皿 5 2 に払い出される。

40

【 0 0 3 8 】

下皿 5 2 の底面には、遊技者の操作によって開閉させることが可能な開口部（参照符号なし）が形成されている。下皿 5 2 の底面に形成された開口部を開状態にすると、下皿 5 2 に貯留されている遊技球を、下皿 5 2 の下方に載置された球箱に移すことができる。なお、所謂各台計数システムが各台に設けられている場合、球箱を必要としないだけでなく、各台計数システムで計数された遊技球を貯球し、貯球された遊技球を再び遊技に供することもできる。

【 0 0 3 9 】

（発射装置）

50

発射装置 6 は、上皿 5 1 に貯留された遊技球を、遊技領域 1 0 5（後述の図 4 参照）に向けて発射するためのものである。発射装置 6 は、ベースドア 3 の前右下部であって、皿ユニット 5 の右下方に配置される。発射装置 6 は、パネル体 6 1、駆動装置（不図示）および発射ハンドル 6 2 を備える。

【0040】

パネル体 6 1 は、ベースドア 3 に対し皿ユニット 5 が閉じられた状態において、皿ユニット 5 と、ベースドア 3 に固定して取り付けられた発射装置 6 とが外観上一体となるように設けられる。

【0041】

発射ハンドル 6 2 は、右回りまたは左回りに回動可能に構成されており、パネル体 6 1 の表面側に配置される。上記の駆動装置は、パネル体 6 1 の裏面側に配置され、例えば発射ソレノイド（図示せず）により構成される。遊技者によって発射ハンドル 6 2 が操作されると、駆動装置の動作により遊技球が発射される。なお、発射ハンドル 6 2 を操作する際に、右回りへの回動量（操作量）が大きいほど遊技球の発射強度が強くなる。

【0042】

皿ユニット 5 の右下方に配置された発射装置 6 から発射された遊技球は、発射レール（不図示）を経てガイドレール 1 1 0（後述の図 4 参照）に沿って円弧状に転動して遊技領域 1 0 5（後述の図 4 参照）に打ち出される。なお、発射装置 6 の配置位置は、皿ユニット 5 の右下方に限られず、皿ユニット 5 の左下方であってもよい。この場合、上記の発射レールが不要となり、ガラスドア 4 の下方の領域を有効に利用することができ、汎用性を高めることが可能となる。

【0043】

（表示装置）

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

【0044】

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

【0045】

（払出ユニット）

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

【0046】

（基板ユニット）

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

[1 - 1 - 2 . 遊技盤ユニット]

図 4 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 1 0 の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット 1 0 の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 1 0 5 が形成される。

【 0 0 5 1 】

図 4 に示されるように、遊技盤ユニット 1 0 は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 1 0 5 が形成される遊技パネル 1 0 0 と、ガイドレール 1 1 0 と、遊技領域 1 0 5 の略中央部に配置されるセンター役物 1 1 5 と、第 1 始動口 1 2 0 と、一般入賞口 1 2 2 と、通過ゲートユニット 1 2 5 と、特別電動役物ユニット 1 3 0 と、第 2 始動口 1 4 0 と、普通電動役物ユニット 1 4 5 と、L E D ユニット 1 6 0 と、アウト口 1 7 8 と、遊技盤ユニット 1 0 の後方に配置される裏ユニット（図示せず）とを備える。なお、上述したとおり、L E D ユニット 1 6 0 については後述する。

【 0 0 5 2 】

（遊技パネル）

遊技パネル 1 0 0 には、表示装置 7 の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル 1 0 0 の前面には、ガイドレール 1 1 0 が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置 6（図 1、図 2 参照）から発射された遊技球は、ガイドレール 1 1 0 から遊技領域 1 0 5 に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域 1 0 5 の下方に向けて流下する。

【 0 0 5 3 】

また、遊技パネル 1 0 0 の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル 1 0 0 は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル 1 0 0 の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル 1 0 0 を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【 0 0 5 4 】

なお、本実施例では、裏ユニットを正面視で視認できるように遊技パネル 1 0 0 が透明樹脂で構成されているが、遊技パネル 1 0 0 の全部を透明としてもよいし、一部のみを透明としてもよい。

【 0 0 5 5 】

（ガイドレール）

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

【0056】

（センター役物）

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

【0057】

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

【0058】

発射装置 6 によって遊技領域 105 に向けて発射された遊技球は、左側領域 106 または右側領域 107 を流下する。左側領域 106 または右側領域 107 を流下する遊技球は、遊技パネル 100 に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル 62（図 1、図 2 参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域 106 を流下する。一方、発射ハンドル 62（図 1 参照）の操作量が

【0059】

なお、この明細書において、発射ハンドル 62 の操作態様（打ち方）として、左側領域 106 を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「左打ち」と称し、右側領域 107 を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「右打ち」と称する。このように、遊技者によって左側領域 106 または右側領域 107 に向けて遊技球を打ち分け可能とされている。

【0060】

また、センター役物 115 には、左側の外周縁部に、左側領域 106 を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口 117 が形成されている。ワープ入口 117 に進入した遊技球は、センター役物 115 に形成されたステージ 118 に誘導可能に構成されている。ステージ 118 は、表示装置 7 の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ 118 は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【0061】

ステージ 118 の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口 119 が形成されており、チャンス入口 119 に進入した遊技球は、第 1 始動口 120 の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口 119 に進入した遊技球は、ワープ入口 117 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 117 に進入したもののチャンス入口 119 に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第 1 始動口 120 に入賞（通過）するようになっている。

【0062】

（第 1 始動口）

第 1 始動口 120 は、表示装置 7 の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第 1 始動口 120 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 121（後述の図 6 参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第 1 始動口 120 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 120 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第 1 始動口を備えるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 3 】

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

10

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

（一般入賞口）

一般入賞口 1 2 2 は、表示装置 7 の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口 1 2 2 のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ 1 2 3（後述の図 6 参照）により検出される。

20

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

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

30

【 0 0 6 8 】

（通過ゲートユニット）

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

【 0 0 6 9 】

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

40

【 0 0 7 0 】

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

50

【 0 0 7 1 】

(特別電動役物ユニット)

特別電動役物ユニット 1 3 0 は、大入賞口 1 3 1 と、大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞 (通過) を検出するカウントスイッチ 1 3 2 (後述の図 6 参照) と、特別電動役物 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 1 3 0 は、右側領域 1 0 7 において、通過ゲートユニット 1 2 5 よりも下方に配置されている。

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

(第 2 始動口)

第 2 始動口 1 4 0 は、左側領域 1 0 6 (より詳しくは第 1 始動口 1 2 0 の左側下方) に配置されている。ただし、第 2 始動口 1 4 0 は、左打ちされた遊技球の入賞が例えば遊技釘等によって困難または不可能となっており、右打ちされた遊技球が入賞可能となるように第 2 始動口 1 4 0 の近傍まで誘導されるように構成されている。ただし、第 2 始動口 1 4 0 をこのような構成とすることは必須ではなく、例えば右側領域 1 0 7 に設けてもよい。また、第 2 始動口 1 4 0 は、左打ちされた遊技球が入賞可能となるように構成されていてもよい。

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

(普通電動役物ユニット)

普通電動役物ユニット 1 4 5 は、左側領域 1 0 6 (より詳しくは第 1 始動口 1 2 0 の左

10

20

30

40

50

側下方)に配置されており、遊技球が入賞(通過)することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物146とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第2始動口140とし、上記のスイッチを第2始動口スイッチ141としている。

【0078】

普通電動役物146は、所謂電チューと呼ばれる例えば羽根部材からなる普電用可動部材147と、この普電用可動部材147を作動させる普電用ソレノイド148(後述の図6参照)とを備える。普通電動役物146すなわち普電用可動部材147は、第2始動口140への遊技球の入賞(通過)が可能または容易な開放状態と、第2始動口140への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、普電用可動部材147は、羽根型、扉型、突出板型等を含む。

10

【0079】

(アウト口)

アウト口178は、遊技領域105に向けて発射されたものの各種入賞口(例えば、第1始動口120、第2始動口140、大入賞口131、一般入賞口122等)のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口178は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域105の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口178に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口122の間等にアウト口を設けて、遊技領域105を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

20

【0080】

(裏ユニット)

裏ユニット(不図示)は、遊技盤ユニット10を装飾するものであって、透過性のある遊技パネル100の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路300によって制御される可動役物等の演出用役物群58(後述の図6参照)を備える。演出用役物群58は、例えば表示装置7の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群58のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【0081】

[1-1-3. LEDユニット]

LEDユニット160は、遊技盤ユニット10の右下部であって、遊技領域105の外側に配置される(例えば図4参照)。LEDユニット160は、各種の表示部を一体化したユニット体である。

30

【0082】

図5は、第1のパチンコ遊技機が備えるLEDユニット160を示す正面図の一例である。

【0083】

図5に示されるように、LEDユニット160は、普通図柄表示部161、普通図柄用保留表示部162、第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164、第1特別図柄用保留表示部165、第2特別図柄用保留表示部166、確変報知用表示部167、および時短報知用表示部168を備える。

40

【0084】

(普通図柄表示部)

普通図柄表示部161は、普通図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、普通図柄表示LED161a, 161bを備える。普通図柄の可変表示を開始するための条件(以下、「普通図柄の始動条件」と称する)が成立すると、普通図柄表示LED161a, 161bが交互に点灯・消灯を繰り返す普通図柄の可変表示が開始される。普通図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示が停止し、普通図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【0085】

50

普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a , 1 6 1 b の点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a が点灯するとともに普通図柄表示 L E D 1 6 1 b が消灯する。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、例えば、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a が消灯するとともに普通図柄表示 L E D 1 6 1 b が点灯する。ただし、普通図柄の当り判定処理の結果を示す普通図柄表示 L E D 1 6 1 a , 1 6 1 b の停止表示態様はこれに限られない。そして、普通図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、普通電動役物 1 4 6 を作動させることが決定し、普電用可動部材 1 4 7 が所定のパターンで閉開駆動し、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞（通過）が容易となる。

10

【 0 0 8 6 】

（普通図柄用保留表示部）

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

20

【 0 0 8 7 】

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

30

【 0 0 8 8 】

（特別図柄表示部）

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

【 0 0 8 9 】

第 1 特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「第 1 特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D 1 6 3 a ~ 1 6 3 h の全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第 1 特別図柄の可変表示が開始される。第 1 特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第 1 特別図柄の可変表示が停止し、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

40

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

第 2 特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「第 2 特別図柄の始動条件」と

50

称する)が成立すると、第2特別図柄表示部164を構成する8個のLED164a~164hの全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第2特別図柄の可変表示が開始される。第2特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第2特別図柄の可変表示が停止し、第2特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【0092】

第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、第2特別図柄表示部164を構成する8個のLED164a~164hの点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。そして、第2特別図柄表示部164が特定の停止表示態様で停止表示されると、大当り遊技状態への移行が決定する。

【0093】

(特別図柄用保留表示部)

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

【0094】

第1特別図柄用保留表示部165は、第1特別図柄の可変表示が保留されている場合、第1特別図柄の保留数を表示するものであって、第1特別図柄用保留表示LED165a, 165bを備える。「第1特別図柄の可変表示が保留されている」とは、第1始動口120への遊技球の入賞(通過)が検出されて第1特別図柄の始動情報が抽出されてから、第1特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。

【0095】

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

【0096】

第2特別図柄用保留表示部166は、第2特別図柄の可変表示が保留されている場合、第2特別図柄の保留数を表示するものであって、第2特別図柄用保留表示LED166a, 166bを備える。「第2特別図柄の可変表示が保留されている」とは、第2始動口140への遊技球の入賞(通過)が検出されて第2特別図柄の始動情報が抽出されてから、第2特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。

【0097】

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

【0098】

(確変報知用表示部)

確変報知用表示部 1 6 7 は、後述の確変制御の実行中に点灯させることが可能であって、例えば L E D またはランプで構成されている。

【 0 0 9 9 】

確変報知用表示部 1 6 7 は、確変制御の実行中に点灯させるようにしてもよいが、例えば、確変制御の実行中であることを外観で把握できないように点灯させないようにすることで、確変制御の実行中であることを秘匿にしてもよい。

【 0 1 0 0 】

ただし、確変制御の実行中に電源が遮断された際、後述するバックアップコンデンサ 2 0 7 の機能により、確変制御の実行中であることを示すデータは消失しない。よって、確変制御の実行中に電源が遮断され、その後電源が投入された場合、確変制御中であることを外観で把握できる態様で、確変報知用表示部 1 6 7 が点灯する。

【 0 1 0 1 】

なお、電源が遮断される前に、確変制御の実行中であるか否かが秘匿にされていた場合であっても、電源が投入された場合には、確変報知用表示部 1 6 7 を点灯させることで、確変制御の実行中であることを把握できるように構成されている。

【 0 1 0 2 】

(時短報知用表示部)

時短報知用表示部 1 6 8 は、後述の時短制御の実行中に点灯させることが可能であって、例えば L E D やランプ等で構成されている。

【 0 1 0 3 】

本実施例において、時短報知用表示部 1 6 8 は、例えば、第 1 時短報知用表示部 1 6 8 a および第 2 時短報知用表示部 1 6 8 b を有しているが、時短報知用表示部 1 6 8 の個数はこれに限られない。

【 0 1 0 4 】

また、詳細は後述するが、時短遊技状態には、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態と C 時短遊技状態とが含まれている。そして、例えば、第 1 時短報知用表示部 1 6 8 a と第 2 時短報知用表示部 1 6 8 b とによる点灯または消灯の組合せによって、いずれの時短遊技状態であるかを把握できるように構成されている。

【 0 1 0 5 】

時短報知用表示部 1 6 8 は、実行中の時短制御に応じて第 1 時短報知用表示部 1 6 8 a または / および第 2 時短報知用表示部 1 6 8 b を点灯させるようにしてもよいが、例えば、時短制御の実行中であるか否かまたは実行中の時短制御の種類を外観で把握できない態様（例えば、全消灯、全点灯、実行中の時短制御とはかかわりのない態様）で点灯または消灯させることで、時短制御の実行中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できないように秘匿にしてもよい。とくに、時短制御の実行中であるか否かについては外観で把握できる可能性があるが、いずれの時短制御が実行されているかについては外観で把握することが困難である場合があるため、実行中の時短制御の種類を秘匿とすることで、興趣を高めることが可能である。

【 0 1 0 6 】

ただし、時短制御の実行中に電源が遮断された際、後述するバックアップコンデンサ 2 0 7 の機能により、時短制御の実行中であることを示すデータのみならず、実行中の時短制御の種類を示すデータについても消失しない。よって、時短制御の実行中に電源が遮断され、その後電源が投入された場合、時短制御中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できる態様で、時短報知用表示部 1 6 8 が点灯または消灯する。

【 0 1 0 7 】

なお、電源が遮断される前に、時短制御の実行中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できないように秘匿にされていた場合であっても、電源が投入された場合には、時短制御の実行中であることや実行中の時短制御の種類を外観で把握できる態様で、時短報知用表示部 1 6 8 を点灯または / および消灯させるように構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 8 】

[1 - 2 . 電氣的構成]

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

【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

[1 - 2 - 1 . 主制御回路]

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

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

10

20

30

40

50

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

【0119】

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

10

【0120】

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

【0121】

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

20

【0122】

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

30

【0123】

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

40

【0124】

[1-2-2. サブ制御回路]

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

【0125】

プログラムROM302には、サブCPU301により第1のパチンコ遊技機の遊技演

50

出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブCPU301は、プログラムROM302に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブCPU301は、主制御回路200から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【0126】

ワークRAM303は、サブCPU301の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【0127】

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

10

【0128】

表示制御回路304は、サブCPU301からの画像表示命令に応じて、表示装置7に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置7に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【0129】

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

20

【0130】

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

30

【0131】

音源ICは、スピーカ32から出力される音声の制御を行う。音源ICは、サブCPU301からの音声発生命令に応じて、音声データROMに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ICは、選択された音声データを音声データROMから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をAMPに供給する。AMPは、スピーカ32から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【0132】

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

40

【0133】

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

【0134】

また、役物制御回路307は、サブCPU301からの役物作動命令に応じて、役物データROMに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データROMから読み出し、読み出した動作パターン

50

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

【0135】

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

【0136】

[1-2-3. 払出・発射制御回路]

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

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

[1-2-4. 電源供給回路]

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

【0141】

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

【0142】

[1-3. 遊技フロー]

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

【0143】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

以下、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの遊技フローの概要を説明する。

【 0 1 4 9 】

[1 - 3 - 1 . 特別図柄ゲーム]

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

また、特別図柄制御処理では、特別図柄の始動条件が成立したか否かが判定される。特別図柄の始動条件が成立すると、特別図柄当り判定用カウンタから抽出された特別図柄当り判定用乱数値を参照し、「大当り」であるか否かを判定する特別図柄の当り判定処理が

10

20

30

40

50

行われる。その後、停止図柄を決定する停止図柄決定処理が行われる。停止図柄決定処理では、特別図柄の図柄決定用カウンタから抽出された図柄決定用乱数値と、特別図柄の当り判定処理の結果とを参照し、停止表示させる特別図柄が決定される。

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

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

【 0 1 5 5 】

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

【 0 1 5 6 】

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

【 0 1 5 7 】

一方、大当りでないすなわちハズレである場合、特別図柄ゲームが終了する。なお、第 1 のパチンコ遊技機では特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機では、小当りに当選すると小当り遊技制御処理が行われる。また、図 7 には示されていないが、後述する時短当りである場合は、時短遊技状態に移行する。

【 0 1 5 8 】

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

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

10

20

30

40

50

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

【0161】

また、図7には示されていないが、特別図柄が始動入賞してから特別図柄の始動条件が成立するまでの間に、始動口120, 140への遊技球の入賞(通過)時に抽出された始動情報に基づいて当落(「大当り」当選の有無)や変動パターンを特別図柄の当り判定処理に先だって判定する先読み判定(例えば、後述の図52のS396を参照)を行い、この先読み判定の結果に基づいて所定の演出を行う先読み演出機能を備えるようにしてもよい。なお、上記の先読み判定は、始動口120, 140への遊技球の入賞によって抽出された始動情報が保留される前に行ってもよいし、保留された後に行ってもよい。

10

【0162】

[1-3-2. 普通図柄ゲーム]

図7に示されるように、普通図柄ゲームには、主として、通過ゲート126への遊技球の通過があった場合に行われる普通図柄始動通過処理、および、普通図柄の始動条件が成立したことに基いて行われる普通図柄制御処理、等が含まれる。

【0163】

通過ゲート126への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。この普通図柄始動通過処理では、普通図柄当り判定用カウンタから普通図柄の始動情報(例えば、普通図柄当り判定用乱数値等)を抽出(取得)し、抽出した始動情報を保留する。

20

【0164】

また、普通図柄制御処理では、メインCPU201は、普通図柄の始動条件が成立したか否かを判定する。普通図柄の可変表示を開始する場合、メインCPU201は、普通図柄当り判定用カウンタから抽出された普通図柄当り判定用乱数値を参照し、「普通図柄当り」とするか否かの普通図柄の当り判定処理を実行し、その後、変動パターン決定処理を実行する。この処理では、普通図柄の当り判定処理の結果が参照され、普通図柄の変動パターンが決定される。

30

【0165】

次いで、メインCPU201は、普通図柄の当り判定処理の結果、および、決定された普通図柄の変動パターンを参照し、普通図柄の可変表示の制御を行う可変表示制御処理、および、所定の演出を行う演出制御処理を実行する。なお、演出制御処理は実行されない場合もある。

【0166】

そして、普通図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了すると、メインCPU201は、「普通図柄当り」を示す普通当り図柄が普通図柄表示部161(図5、図6参照)に導出されたか否かを判定する。普通当りを示す停止表示態様が導出されたと判定すると、メインCPU201は、普通図柄当り遊技制御処理を実行する。この普通図柄当り遊技制御処理では、普通電動役物146(図4参照)が作動し、入賞口(例えば、本実施例では例えば第2始動口140(図4参照))への遊技球の入賞(通過)が可能または容易な開放状態となる。一方、普通当りを示す停止表示態様が導出されなかったと判定すると、メインCPU201は、普通図柄当り遊技制御処理を実行せず、普通図柄制御処理を終了する。

40

【0167】

なお、時短制御が実行されない遊技状態(例えば、通常遊技状態)では、普通当りを示す停止表示態様が導出される確率を0にしてもよい。時短制御は、時短制御が実行されていないときと比べて、特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御、および、普通電動役物146を作動させて入賞口(本実施例では例えば第2始動口140(図4参照))

50

）を開放状態とする頻度を高める電サボ制御、のうち少なくともいずれか一方が行われる制御が相当する。この時短制御は、特図短縮制御および電サボ制御の両方を行う制御としてもよいし、特図短縮制御および電サボ制御のうちいずれか一方のみを行う制御としてもよい。

【0168】

電サボ制御は、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、および普通電動役物146の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）のうち少なくともいずれかの時短性能を向上させる制御である。時短性能とは、入賞口（例えば、本実施例では第2始動口140（図4参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または／および普通電動役物146の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。また、時短性能を向上させるとは、例えば、入賞口（例えば、本実施例では例えば第2始動口140（図4参照））への遊技球の入賞をより容易にすることである。すなわち、電サボ制御が実行されると、電サボ制御が実行されていない場合と比べて、「普通図柄当り」の当選確率アップ、普通図柄の可変表示時間の短縮、または／および普通電動役物146による入賞容易化（開放回数アップ、開放時間延長、ウェイト時間短縮等）が行われる。

10

【0169】

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

【0170】

なお、普通図柄制御処理中に通過ゲート126への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。また、通過ゲート126への遊技球の通過時に抽出される普通図柄の始動情報（例えば、普通図柄当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する。

20

【0171】

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

【0172】

なお、各種乱数値（例えば、第1特別図柄当り判定用乱数値、第1特別図柄の図柄乱数値、第1特別図柄のリーチ判定用乱数値、第2特別図柄当り判定用乱数値、第2特別図柄の図柄乱数値、第2特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、普通図柄当り判定用乱数値等）の抽出方式は、メインCPU201によりプログラムを実行することによって所定の範囲（幅）内で乱数値を生成するソフト乱数方式を用いてもよいし、所定周期で乱数が更新される乱数発生器におけるカウンタから乱数値を抽出するハード乱数方式を用いてもよい。

30

【0173】

[1-3-3. 遊技状態遷移]

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

40

【0174】

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

【0175】

50

高確遊技状態には、時短制御が実行される高確時短遊技状態（高確高ベース）が含まれる。なお、第1のパチンコ遊技機における高確遊技状態には含まれないが、図8に示されるように、時短制御が実行されない高確非時短遊技状態（高確低ベース状態）が高確遊技状態に含まれる場合もある。

【0176】

低確率状態には、時短制御が実行されない通常遊技状態（低確低ベース）と、時短制御が実行される時短遊技状態（低確高ベース）とが含まれる。

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

C時短遊技状態は、低確率状態において行われた特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であり、時短当りの表示態様が導出されると移行可能な時短遊技状態であって、「時短当り」に当選したことによって決定された規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当たり遊技状態に移行されると、C時短遊技状態が終了する。上記の規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってC時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。なお、例えば、複数の時短遊技状態が重複する場合には、上記の規定回数の特別図柄ゲームが実行されたとしても、通常遊技状態に移行するのではなくC時短遊技状態が継続する。

【0181】

この明細書において、複数の時短遊技状態を重ねて実行するか否かにかかわらず、時短遊技状態において時短遊技状態への移行条件が成立したり、複数の時短遊技状態への移行条件が同時に成立することを、時短遊技状態が「重複する」と称する。そして、複数の時短遊技状態が重複した場合に、メインCPU201の制御により、内部的に、重複した複数の時短遊技状態のいずれをも作動させること、すなわち重複した複数の時短遊技状態を内部的に並行して作動させることを「重ねて実行」とすると称する。ただし、メインCPU201が内部的には複数の時短遊技状態を重ねて実行したとしても、実際に実行される時短制御はいずれか一方の時短遊技状態に対応する時短制御のみである。すなわち、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合であっても、遊技者からは、複数の時短遊技状態のうちいずれか一の時短遊技状態に制御されているものと把握される。

【0182】

次に、遊技状態の移行について説明する。

【0183】

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

【0184】

10

20

30

40

50

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

【0185】

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

【0186】

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

【0187】

次に、時短遊技状態どうしの移行について説明する。

【0188】

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

【0189】

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

【0190】

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

【0191】

なお、時短遊技状態の重複についての詳細は後述する。

【0192】

[1-4. 基本仕様]

次に、図9～図19を参照して、第1のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【0193】

第1のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メインCPU201は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインCPU201の制御によって進行される遊技状態はこれに限られない。

【0194】

10

20

30

40

50

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブCPU301は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置7の表示領域に表示する制御を実行する。なお、「正規な遊技態様」とは、複数の遊技態様（例えば発射態様）のうち遊技者にとって最も不利益とならない（遊技者にとって有利な）遊技態様が相当する。

【0195】

[1 - 4 - 1 . 設定値毎の大当たり確率]

図9は、第1のパチンコ遊技機における設定値毎の大当たり確率（概算）を示すテーブルの一例である。図9に示されるように、第1のパチンコ遊技機では、上述の設定キー174やバックアップクリアスイッチ176（いずれも図6参照）等を用いて、例えば設定1
10
～設定6といった複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセットすることができる。このような設定機能付きパチンコ遊技機の場合、大当たり確率は設定値に応じて異なっており、メインCPU201は、セットされた設定値に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行する。

【0196】

具体的には、確変制御が実行されない確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における大当たり確率は、第1特別図柄の当り判定処理および第2特別図柄の当り判定処理のいずれが実行された場合であっても、例えば、設定1で約319分の1、設定2で約314分の1、設定3で約309分の1、設定4
20
で約304分の1、設定5で約299分の1、設定6で約294分の1となっている。また、確変制御が実行される確変フラグがオンの遊技状態（本実施例では例えば高確時短遊技状態）における大当たり確率は、設定1で約77分の1、設定2で約76分の1、設定3で約75分の1、設定4で約74分の1、設定5で約73分の1、設定6で約72分の1となっている。

【0197】

なお、時短当り確率は、大当たり確率とは異なり全設定値で共通の確率となっている。例えば、第1特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は160分の1、第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は240分の1となっている。時短当り確率は、第1特別図柄の当り判定処理が実行された場合と第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合とで異ならせてもよいが、同じとしてもよい。
30

【0198】

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

【0199】

なお、第1のパチンコ遊技機では小当りが抽選対象に含まれていないが、小当りを抽選対象に含むようにしてもよい。小当りを抽選対象に含む場合、小当たり確率を、全設定値で共通の確率とするとよい。また、小当りを抽選対象に含む場合、第1特別図柄と第2特別
40
図柄とのうち一方の特別図柄（例えば第2特別図柄）の当り判定処理が行われた場合に限り小当りに当選しうるようにしてもよい。この場合、他方の特別図柄（例えば第1特別図柄）の当り判定処理では、小当たり当選したか否かの判定自体を行わない態様の他、小当たり確率を0として小当たり当選したか否かの判定を行う態様であってもよい。

【0200】

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

【0201】

また、本実施例では、全ての設定値においてそれぞれ大当たり確率が異なっているが、こ
50

れに限定されず、例えば、設定 1 と設定 2 とで共通の大当たり確率、設定 3 と設定 4 とで共通の大当たり確率、設定 5 と設定 6 とで共通の大当たり確率といったように、複数の設定値で大当たり確率を同じにしてもよい。

【 0 2 0 2 】

また、本実施例では、設定値に応じて大当たり確率が異なっているが、遊技者にとっての有利度合いが設定値に応じて異なれば、設定値に応じて異なる対象が必ずしも大当たり確率に限定されない。例えば、特定の入賞口に遊技球が入賞すると大当たり遊技状態に制御されるようなパチンコ遊技機であれば、設定値に応じて特定の入賞口への入賞確率を異ならせるようにしてもよい。なお、パチンコ遊技機を、設定機能付きパチンコ遊技機とすることは必須ではない。

10

【 0 2 0 3 】

[1 - 4 - 2 . 特別図柄の当り判定テーブル]

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

【 0 2 0 4 】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、始動口 1 2 0 , 1 4 0 に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、抽選対象は「時短当り」、「大当り」および「ハズレ」であり、他の抽選対象（例えば、小当り）が含まれていないが、第 1 始動口 1 2 0 または / および第 2 始動口 1 4 0 に遊技球が入賞した際に、他の抽選対象に決定されるようにしてもよい。

20

【 0 2 0 5 】

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

【 0 2 0 6 】

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

30

【 0 2 0 7 】

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

【 0 2 0 8 】

40

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

【 0 2 0 9 】

本実施例では、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、

50

抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 0 ~ 4 0 8 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 4 0 9 ~ 6 1 3 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 6 1 4 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 0 2 1 0 】

また、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 0 ~ 4 0 8 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 4 0 9 ~ 1 2 5 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 1 2 6 0 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 0 2 1 1 】

同様に、例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 0 ~ 2 7 2 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 2 7 3 ~ 4 7 7 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 4 7 8 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 0 2 1 2 】

また、例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 0 ~ 2 7 2 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 2 7 3 ~ 1 1 2 3 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 1 1 2 4 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 0 2 1 3 】

このように、本実施例では、例えば 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で発生する特別図柄当り判定用乱数値のうち、0 から所定幅（例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理であれば 0 ~ 4 0 8 ）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば 6 1 4 ~ 6 5 5 3 5 ）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグがオフからオン（またはオンからオフ）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

【 0 2 1 4 】

また、本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当

10

20

30

40

50

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

【 0 2 1 5 】

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

【 0 2 1 6 】

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

【 0 2 1 7 】

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

【 0 2 1 8 】

[1 - 4 - 3 . 特別図柄判定テーブル]

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

【 0 2 1 9 】

特別図柄判定テーブルは、始動口 1 2 0 , 1 4 0 に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりであった場合に、大当たり種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。

【 0 2 2 0 】

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

【 0 2 2 1 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 3」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を選択する

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

【0222】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【0223】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば0～96である場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば97～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z8」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA7」を選択する。

【0224】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～59のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z9」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA8」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z10」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。

【0225】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z11」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。

【0226】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル(図10参照)を参照して、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル(図11参照)を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された特別図柄当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【0227】

[1-4-4. 特別図柄停止態様決定テーブル]

図12(A)は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている特別図柄停止態様決定テーブルの一例である。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164(図5参照)に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照される。

【0228】

図12(A)に示されるように、第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164(図5参照)に導出される特別図柄の停止態様は、例えば0～7の領域で構成される1バイトの制御信号で構成される。第1特別図柄の0～7の各領域は、第1特別図柄表示部163を構成する8個のLED163a～163h(図5参照)のいずれかに1対1で対応している。例えば、第1特別図柄の領域0は163aに対応し、第1特別図柄の領域

10

20

30

40

50

1 は 1 6 3 b に対応し、第 1 特別図柄の領域 2 は 1 6 3 c に対応し、第 1 特別図柄の領域 3 は 1 6 3 d に対応し、第 1 特別図柄の領域 4 は 1 6 3 e に対応し、第 1 特別図柄の領域 5 は 1 6 3 f に対応し、第 1 特別図柄の領域 6 は 1 6 3 g に対応し、第 1 特別図柄の領域 7 は 1 6 3 h に対応している。

【 0 2 2 9 】

同様に、第 2 特別図柄の 0 ~ 7 の各領域は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D 1 6 4 a ~ 1 6 4 h (図 5 参照)のいずれかに 1 対 1 で対応している。例えば、第 2 特別図柄の領域 0 は 1 6 4 a に対応し、第 2 特別図柄の領域 1 は 1 6 4 b に対応し、第 2 特別図柄の領域 2 は 1 6 4 c に対応し、第 2 特別図柄の領域 3 は 1 6 4 d に対応し、第 2 特別図柄の領域 4 は 1 6 4 e に対応し、第 2 特別図柄の領域 5 は 1 6 4 f に対応し、第 2 特別図柄の領域 6 は 1 6 4 g に対応し、第 2 特別図柄の領域 7 は 1 6 4 h に対応している。

10

【 0 2 3 0 】

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

20

30

【 0 2 3 1 】

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

40

50

ＥＤのうち、第１特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６３ｄと、第１特別図柄の領域４に対応するＬＥＤ１６３ｅと、第１特別図柄の領域５に対応するＬＥＤ１６３ｆと、第１特別図柄の領域６に対応するＬＥＤ１６３ｇとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ９」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６４ｄと、第２特別図柄の領域４に対応するＬＥＤ１６４ｅと、第２特別図柄の領域６に対応するＬＥＤ１６４ｇとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６４ｄと、第２特別図柄の領域５に対応するＬＥＤ１６４ｆとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。

10

【０２３２】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部１６３、１６４に導出されるＬＥＤの表示態様（ハズレの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域７に対応するＬＥＤ１６３ｈのみを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１１」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域７に対応するＬＥＤ１６４ｈのみを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。

20

【０２３３】

メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて特別図柄の停止態様を決定すると、決定された態様に対応する制御信号を第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４を構成する各ＬＥＤに出力し、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出される特別図柄の停止態様を制御する。

【０２３４】

なお、図１２（Ａ）では、第１特別図柄表示部１６３に導出されるＬＥＤの表示態様と、第２特別図柄表示部１６４に導出されるＬＥＤの表示態様とを、便宜上、同じテーブルにあらわしている。ただし、第１特別図柄表示部１６３と第２特別図柄表示部１６４とで、制御信号は別々に送信されるようにするとよい。

30

【０２３５】

図１２（Ｂ）は、第１のパチンコ遊技機において、装飾図柄の停止態様の決定にかかわる考え方を示す表の一例である。図１２（Ｂ）に示されるように、表示装置７に表示される装飾図柄の可変表示が停止したときに導出される装飾図柄の停止態様（図柄組合せ）は、図柄指定コマンドに応じて決定される。

【０２３６】

なお、第１のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄のうちいずれか一方のみが可変表示可能であるため、サブＣＰＵ１３０１は、第１特別図柄および第２特別図柄のうち可変表示されている特別図柄についての表示演出が表示装置７にて行われるよう制御する。この場合、サブＣＰＵ３０１は、可変表示されている特別図柄が第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかを把握できる態様で、表示演出を行うことが好ましい。

40

【０２３７】

本実施例において、表示装置７に表示される装飾図柄は、左図柄が例えば１～９の９個の図柄で構成され、中図柄が例えば１～９及び時短図柄の１０個の図柄で構成され、右図柄が例えば１～９の９個の図柄で構成される。時短図柄は、例えば特別図柄抽選の結果が時短当りである場合等、遊技状態が時短遊技状態に移行する際に停止表示される図柄である。中図柄を時短図柄で停止表示することにより、時短当りに当選したことを遊技者が把握することができる。また、本実施例では、奇数図柄を、偶数図柄と比べて遊技者にとっ

50

ての有利度合いが高い図柄として規定しているが、これに限定されない。

【 0 2 3 8 】

なお、第 1 のパチンコ遊技機では特別図柄抽選の結果に小当りが含まれないが、特別図柄抽選の結果に小当りが含まれる場合は、例えば、中図柄を構成する図柄に、小当り図柄（特別図柄抽選の結果が小当りである場合に停止表示される図柄）を含めるようにしてもよい。この場合、特別図柄抽選の結果が小当りであると、サブ CPU 301 は、中図柄を小当り図柄で停止表示するため、小当りに当選したことを遊技者が把握することができる。

【 0 2 3 9 】

図 1 2 (B) に示されるように、図柄指定コマンドが「 z A 1 」または「 z A 6 」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブ CPU 301 は、装飾図柄を、例えば、左図柄及び右図柄を偶数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。

10

【 0 2 4 0 】

図柄指定コマンドが「 z A 2 」または「 z A 7 」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブ CPU 301 は、装飾図柄を、例えば、左図柄及び右図柄を奇数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。なお、図柄指定コマンドが「 z A 2 」または「 z A 7 」である場合（選択図柄コマンドが「 z 2 」または「 z 8 」である場合）は、後述の図 1 3 を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「 z A 1 」または「 z A 6 」である場合（選択図柄コマンドが「 z 0 」、「 z 1 」または「 z 7 」である場合）と比べてセットされる時短回数が多く、遊技者にとっての有利度合いが高い。

20

【 0 2 4 1 】

図柄指定コマンドが「 z A 3 」または「 z A 8 」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブ CPU 301 は、装飾図柄を、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。

【 0 2 4 2 】

図柄指定コマンドが「 z A 4 」または「 z A 9 」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブ CPU 301 は、装飾図柄を、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。なお、図柄指定コマンド「 z A 4 」は、後述の図 1 3 を参照すると分かるように、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンにセットされる場合（選択図柄コマンドが「 z 4 」の場合）と、確変フラグがオンにセットされない場合（選択図柄コマンドが「 z 5 」の場合）とがある。そこで、本実施例では、選択図柄コマンドが「 z 4 」及び「 z 5 」のいずれであったとしても、サブ CPU 301 は、偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で装飾図柄が停止するよう制御し、大当り遊技状態において、確変当り（確変フラグがオンにセットされる当り）であることを示す昇格演出を行うようにするとよい。

30

【 0 2 4 3 】

また、後述の図 1 3 を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「 z A 4 」または「 z A 9 」である場合は、後述の図 1 3 を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「 z A 3 」または「 z A 8 」である場合と比べて、大当り遊技状態の終了後に確変フラグがオンにセットされる期待値が小さい。この点において、図柄指定コマンドが「 z A 3 」または「 z A 8 」である場合、図柄指定コマンドが「 z A 4 」または「 z A 9 」である場合と比べて、遊技者にとっての有利度合いが高い。

40

【 0 2 4 4 】

なお、図柄指定コマンドが「 z A 5 」または「 z A 10 」である場合（特別図柄抽選の結果が「ハズレ」である場合）、サブ CPU 301 は、装飾図柄をばらけ目またはリーチハズレで停止させる。ばらけ目は、例えば、最初に停止される図柄（例えば左図柄）と二番目に停止される図柄（例えば右図柄）とが異なる停止態様や、左図柄、右図柄及び中図柄の全部が互いに異なる停止態様が相当する。リーチハズレは、最初に停止される図柄（例えば左図柄）と二番目に停止される図柄（例えば右図柄）とが共通するものの最後に停止される図柄（例えば中図柄）が他の図柄（例えば左図柄および右図柄）と異なる停止態

50

様が相当する。

【 0 2 4 5 】

図 1 2 (B) では、図柄指定コマンドに応じた装飾図柄の停止態様（例えば、図柄指定コマンドが「 z A 1 」の場合、左図柄「 2 」、中図柄「 時短 」、右図柄「 4 」）を例示しているが、図 1 2 (B) の装飾図柄の停止態様の欄に示される停止態様はあくまでも例示であって、これに限られない。

【 0 2 4 6 】

[1 - 4 - 5 . 当り種類決定テーブル]

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

【 0 2 4 7 】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C 時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「 z 0 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 1 0 回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「 z 1 」の場合および「 z 7 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 5 0 回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「 z 2 」の場合および「 z 8 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 1 0 0 回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メイン C P U 2 0 1 は、上述した時短当りの表示態様を第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、C 時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は大当り遊技状態に制御されないため、大当り遊技状態の態様は決定されない。なお、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

【 0 2 4 8 】

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

【 0 2 4 9 】

ところで、上述したとおり、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、図 1 0 に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出するものの、C 時短遊技状態に制御せずに、高確遊技状態を継続するようにしてもよい。

【 0 2 5 0 】

10

20

30

40

50

また、メインCPU201は、確変フラグがオンであるときに「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部163, 164に導出するようにしてもよい。

【0251】

さらには、確変フラグがオンである場合、特別図柄当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データを割り当てない、すなわち「時短当り」を抽選結果（特別図柄の当り判定処理の結果）に含まない当り判定処理が行われるようにしてもよい。この場合、特別図柄当り判定用乱数値に対して、確変フラグがオフであるときは時短当り判定値データを割り当て、確変フラグがオンであるときは時短当り判定値データを割り当てない。そのため、確変フラグがオフであるときに時短当り判定値データに割り当てられていた乱数値の幅は、時短当り判定値データの代わりに、ハズレ判定値データ、大当り判定値データ、又は、ハズレ判定値データと大当り判定値データとの両方、に割り当てられる。

10

【0252】

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

【0253】

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

20

【0254】

例えば、選択図柄コマンドが「z3」の場合および「z9」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも10000回にセットすることを決定する。これらの場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を特別図柄表示部163, 164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

【0255】

30

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

【0256】

また、選択図柄コマンドが「z5」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば200回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はA時短遊技状態である。

40

【0257】

また、選択図柄コマンドが「z10」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば300回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部164に導出

50

した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態も A 時短遊技状態である。

【 0 2 5 8 】

なお、高確時短遊技状態における時短性能は、A 時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、A 時短における時短性能と異ならせてもよい。

【 0 2 5 9 】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z 6」の場合、および「z 1 1」の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【 0 2 6 0 】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z 6」の場合、および「z 1 1」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図 1 3 の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図 1 3 に図示したものである。

【 0 2 6 1 】

このように、本実施例において、メイン CPU 2 0 1 は、図 1 0 の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メイン CPU 2 0 1 は、図 1 1 の特別図柄判定テーブルを参照し、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出される表示態様の種類（時短当りの種類または大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

【 0 2 6 2 】

また、図 1 3 に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御される A 時短遊技状態の時短回数は、例えば、2 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 5」の場合）、または 3 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 1 0」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される C 時短遊技状態の時短回数は、例えば、1 0 回（選択図柄コマンドが「z 0」の場合）、5 0 回（選択図柄コマンドが「z 1」、「z 7」の場合）、または 1 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 2」、「z 8」の場合）である。すなわち、A 時短遊技状態における時短回数の期待値が、C 時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、A 時短遊技状態を C 時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。

【 0 2 6 3 】

なお、A 時短遊技状態における時短回数の期待値を C 時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、例えば図 1 4 に示されるように、C 時短遊技状態における時短回数の期待値を A 時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。図 1 4 は、図 1 3 に示される当り種類決定テーブルの変形例である。この図 1 4 では、A 時短遊技状態の時短回数は、例えば、5 0 回（選択図柄コマンドが「z 5」、「z 1 0」の場合）である。これに対し、C 時短遊技状態の時短回数は、例えば、5 0 回（選択図柄コマンドが「z 0」の場合）、1 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 1」、「z 7」の場合）または 2 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 2」、「z 8」の場合）である。

このように、C時短遊技状態をA時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なC時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0264】

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

【0265】

時短フラグは、確変フラグと同様にメインRAM203に格納される管理フラグの一つであり、時短制御を実行するか否かを管理するためのフラグである。

10

【0266】

また、時短回数は、時短制御を継続して実行可能な特別図柄の可変表示回数である。すなわち、例えば時短回数が「50」に決定された場合、この時短遊技状態において大当りに当選することなく50回の特別図柄の可変表示が行われると、この時短遊技状態が終了して非時短遊技状態（例えば、通常遊技状態）に移行する。

【0267】

なお、図13等に表示される確変回数および時短回数の「10000」は、大当り遊技状態終了後、大当りであると判定される（すなわち次回大当り）まで、確変制御を継続して実行できる趣旨である。

20

【0268】

[1-4-6. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図15は、第1のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図15の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。図15の「備考」の欄に示される時短当り系リーチA、B、Cは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチA、B、Cは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチA、B、C、D、Eは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。なお、図15は確変フラグがオフである場合の特別図柄の変動パターンテーブルであり、確変フラグがオンである場合の特別図柄の変動パターンテーブルの図示は省略する。

30

【0269】

メインCPU201は、第1始動口120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。図15の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図28のS96の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

【0270】

図15に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、時短フラグの値（0または1）、リーチ判定用乱数値、またはノおよび、演出選択用乱数値等に基づいて決定されるが、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

40

【0271】

リーチ判定用乱数値は例えば0～249（250種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば0～99（100種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【0272】

メインCPU201は、第1始動口120への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインCPU201が

50

ら送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブCPU301は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【0273】

なお、本実施例では、メインCPU201は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。

【0274】

また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインCPU201が決定しているが、これに限られず、サブCPU301が決定するようにしてもよい。

【0275】

なお、メインCPU201は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第2特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。

【0276】

時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。

【0277】

決定された変動パターン情報は、コマンド出力ポート206を介してメインCPU201からサブCPU301のコマンド入力ポート308に送信される。サブCPU301は、メインCPU201から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ32から出力される音演出を制御する。

【0278】

なお、図15には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。

【0279】

また、本実施例では、例えば、当り判定処理の結果がハズレである場合、時短の種類にかかわらず時短フラグがオンであるか否かに応じて特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が時短の種類に応じて異なりうるようにしてもよい。例えば、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とで、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なるようにしてもよい。

【0280】

[1-4-7. 時短遊技状態]

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

【0281】

A時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが例えば「Z5」または「Z10」である場合に、大当り遊技状態終了後に制御される時短遊技状態である。すなわち、本実施例において、A時短遊技状態への移行条件は、大当り（選択図柄コマンドが「Z5」または「Z10」の大当り）に当選することである。ただし、A時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずA時短遊技状態に移行するのではなく、A時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、バックアップクリアされた場合等）には、A時短遊技状態に移行させない。

【0282】

また、A時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対

10

20

30

40

50

応して決定された時短回数（以下「A時短規定回数」と称する）の特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）の可変表示が実行された場合（図13の「時短回数」の欄を参照）とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。

【0283】

B時短遊技状態は、例えば、大当たり遊技状態が終了し、非高確遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における特別図柄の可変表示が開始されたとき等を起点として、天井カウンタを更新（1加算）し、天井カウンタが天井値に到達したときに制御される時短遊技状態である。すなわち、B時短遊技状態への移行条件は、天井カウンタが天井値に到達することである。B時短遊技状態への移行は、天井カウンタが天井値に到達するときの特別図柄の可変表示（以下「天井最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、天井最終変動が終了したときとしてもよいし、天井最終変動の次の特別図柄の可変表示が開始されたときとしてもよい。すなわち、B時短遊技状態への移行タイミングは、天井最終変動が開始されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの間であればよい。また、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部163, 164にはハズレの表示態様が導出されるものの、B時短遊技状態に移行することとなる。この場合、サブCPU301は、B時短遊技状態への移行条件が成立したこと（例えば、本実施形態では天井カウンタが天井値に到達したこと）を遊技者に示す表示演出（例えば、装飾図柄を特殊図柄で停止させたり、キャラクタによる特殊演出を行ったり、又はこれらの両方が行われる演出）を、表示装置7に表示する制御を行ってもよい。なお、B時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずB時短遊技状態に移行するのではなく、B時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合等）には、B時短遊技状態に移行させない。

【0284】

天井カウンタは、確変フラグがオンである場合には更新されず、確変フラグがオフである場合は、時短フラグがオンであるかオフであるかにかかわらず常にカウントされる。天井カウンタが天井値に到達した場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当たり」でない限りB時短遊技状態に制御される。特別図柄の当り判定処理の結果に小当たりを含むパチンコ遊技機においては、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「小当たり」である場合、小当たりの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出されたときにB時短遊技状態が開始されるようにしてもよいし、小当たり遊技状態の終了後にB時短遊技状態が開始されるようにしてもよい。すなわち、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「小当たり」である場合には、特別図柄表示部163, 164に小当たりの表示態様が表示されるだけであり、上述したような天井カウンタが天井値に到達したことを遊技者に示す表示演出は表示されることがない。なお、設定機能付きパチンコ遊技機の場合、設定値に応じて天井値が異なるようにしてもよい。また、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「大当たり」である場合には、B時短遊技状態に制御することなく大当たり遊技状態に制御される。

【0285】

なお、天井カウンタは、電源が投入された場合、大当たり遊技状態に制御された場合、RAM203内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（バックアップクリア処理）が行われた場合、バックアップクリアスイッチ176とは別のスイッチ（例えば、設定キー174や専用のスイッチ）が操作された場合、普通図柄当り確率を変更可能な遊技機にあっては普通図柄当り確率の高確率が終了した場合等、所定の条件が成立するとリセットされる。そして、天井カウンタの更新が許容されると、特別図柄の可変表示が実行される都度、天井カウンタが更新される。例えば確変フラグがオンである場合、天井カウンタの更新が許容されない。

【0286】

メインCPU201は、天井カウンタをクリアした後、次の特別図柄の可変表示から天井カウンタのカウントを開始する。なお、天井値は、天井カウンタがクリアされる都度、

メインCPU201がセットするものとしてもよいし、都度セットするのではなく、パチンコ遊技機固有のものとして予め決められていてもよい。

【0287】

大当り遊技状態に制御されたことによって天井カウンタがクリアされた場合、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンでなければ、メインCPU201は、1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新(+1)する。また、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンであれば、特別図柄の可変表示が行われても天井カウンタを更新しないが、例えばST機や確変転落抽選を行う仕様であれば、確変フラグがオフになった後の1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新する。なお、確変転落抽選を行う仕様の場合、特別図柄の可変表示の開始時に確変フラグがオンからオフに変更されるため、特別図柄の可変表示の終了時に天井カウンタの更新を行う場合、特別図柄の可変表示の終了時に確変フラグがオフであれば天井カウンタを更新するようにしてもよい。

10

【0288】

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

20

【0289】

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

【0290】

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

30

【0291】

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

40

【0292】

C時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される時短遊技状態である。すなわち、C時短遊技状態への移行条件は、時短当り(選択図柄コマンドが「z0」~「z2」、「z7」または「z8」の時短当り)に当選し、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出(確定表示)されることである。なお、C時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずC時短遊技状態に移行するのではなく、C時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合(例えば、B時短遊技

50

状態とC時短遊技状態とが重ねて実行されない仕様（詳細は後述する）であって、B時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合等）には、C時短遊技状態に移行させない。なお、C時短遊技状態への移行条件が成立したにもかかわらずC時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合、メインCPU201は、C時短遊技状態に移行させないにもかかわらず、時短当りの表示態様を特別図柄表示部163、164に導出する制御を実行する。

【0293】

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

【0294】

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

【0295】

また、A時短遊技状態の終了条件、B時短遊技状態の終了条件、およびC時短遊技状態の終了条件には、上記の他、例えば、第2特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達したことや、普通電動役物146が所定回数開放したこと、普通電動役物146の開放態様として特定の開放態様が選択されたこと等を含めるようにしてもよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機においては、小当り回数が規定回数に到達したことを上記の終了条件に含めるようにしてもよい。さらには、時短転落抽選を行い、時短転落抽選に当選したことを、上記の終了条件に含めるようにしてもよい。

【0296】

[1-4-8. 普通図柄の当り判定テーブル]

図16は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【0297】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、遊技状態と、通過ゲート126（図4参照）を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄当り判定用乱数値と、に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際（すなわち、後述の図43のS295の普通図柄遊技判定処理を実行する際）に参照されるテーブルである。

【0298】

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

【0299】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理において、メインCPU201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定する。普

通図柄の当り判定テーブルには、時短の種類毎に、「普通図柄当り」に決定される普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する普通図柄当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【 0 3 0 0 】

本実施例では、非時短遊技状態（例えば通常遊技状態）において、メインCPU 201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が0～79のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、非時短遊技状態において、メインCPU 201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が80～99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

10

【 0 3 0 1 】

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

【 0 3 0 2 】

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

20

【 0 3 0 3 】

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

【 0 3 0 4 】

30

このように、本実施例では、非時短遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態、およびC時短遊技状態のなかで、A時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図16に示される選択率（概算））が最も高い。

【 0 3 0 5 】

また、B時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図16に示される選択率（概算））は、非時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。同様に、C時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図16に示される選択率（概算））についても、非時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。したがって、非時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態との間で遊技状態が移行したとしても、普通図柄の当選確率は変更されないこととなる。

40

【 0 3 0 6 】

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

【 0 3 0 7 】

[1 - 4 - 9 . 普通図柄判定テーブル]

図17は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM 202に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【 0 3 0 8 】

50

普通図柄判定テーブルは、時短の種類と、先述の判定値データと、通過ゲート 1 2 6 (図 4 参照) を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値と、に基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。普通図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。

【 0 3 0 9 】

図 1 7 に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

10

【 0 3 1 0 】

例えば、非時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであったとしても、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 0 」を選択する。

【 0 3 1 1 】

また、A 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 1 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 2 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 3 」を選択する。

20

【 0 3 1 2 】

また、B 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 4 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 5 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 6 」を選択する。

【 0 3 1 3 】

30

また、C 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 7 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 8 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 9 」を選択する。

【 0 3 1 4 】

なお、本実施例において、メイン C P U 2 0 1 は、まず、普通図柄の当り判定テーブル (図 1 6 参照) を参照して、抽出された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル (図 1 7 参照) を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

40

【 0 3 1 5 】

[1 - 4 - 1 0 . 普通図柄当り種類決定テーブル]

図 1 8 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを決定する際 (す

50

なわち、後述の図 4 3 の S 2 9 5 の普通図柄遊技判定処理のなかで実行される普通電動役物 1 4 6 の開放パターン設定処理を実行する際)に参照される。

【 0 3 1 6 】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 0」の場合、メインCPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照)の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 1 0 0 0 m s e c、ウェイト時間なし、2 回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物 1 4 6 が 1 回だけ 1 0 0 0 m s e c 開放される開放パターンに決定される。

【 0 3 1 7 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」の場合、メインCPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照)の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、に決定する。

【 0 3 1 8 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」の場合、メインCPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照)の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、に決定する。

【 0 3 1 9 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 3」の場合、メインCPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照)の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 3 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 3 0 0 0 m s e c、に決定する。

【 0 3 2 0 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 4」の場合および「f z 7」の場合、メインCPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照)の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間なし、2 回目の開放なし、に決定する。

【 0 3 2 1 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 5」の場合および「f z 8」の場合、メインCPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照)の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 6 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、に決定する。

【 0 3 2 2 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 6」の場合および「f z 9」の場合、メインCPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照)の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間 6 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、に決定する。

【 0 3 2 3 】

このように、本実施例では、非時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であったとしても、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照)の開放パターンは、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態における普通電動役物 1 4 6 の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。

【 0 3 2 4 】

なお、普通電動役物 1 4 6 の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物 1 4 6 が開放された場合、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞のしやすさの度合いである。

【 0 3 2 5 】

A 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照)の開放パターンは、非時短遊技状態、A 時短遊技状態

10

20

30

40

50

、B時短遊技状態、およびC時短遊技状態における普通電動役物146の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様となる。

【0326】

また、B時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物146（図4参照）の開放パターンは、C時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物146の開放パターンと、有利度合いが同じとなっているが、これに限られない。

【0327】

[1-4-11. 普通図柄の変動パターンテーブル]

図19は、第1のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターンを決定する際（すなわち、後述の図43のS293の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通図柄の変動パターン決定処理を実行する際）に参照される。メインCPU201は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート126（図4参照）を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば0～99（100種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【0328】

図19に示されるように、非時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が0～99のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば300000msに決定される。非時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態、およびC時短遊技状態のなかで最も長い。

【0329】

また、A時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が0～89のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば500msに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が90～99のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば800msに決定される。

【0330】

また、B時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が0～39のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば500msに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が40～79のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば1000msに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が80～99のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば1500msに決定される。

【0331】

また、C時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が0～39のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば500msに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が40～79のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば1000msに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が80～99のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば1500msに決定される。

【0332】

このように、1回の可変表示あたりの普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態、およびC時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間のうち、A時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値が最も短い。そのため、A時短遊技状態は、非時短遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態、およびC時短遊技状態のなかで、普通電動役物146が開放されるまでの時間が最も短い。

【0333】

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

【0334】

[1-5. 時短遊技状態にかかわる処理の詳細]

10

20

30

40

50

[1 - 5 - 1 . 時短当り時にセットされる時短回数]

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

【 0 3 3 5 】

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

【 0 3 3 6 】

[1 - 5 - 2 . 時短遊技状態の重複]

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

【 0 3 3 7 】

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

【 0 3 3 8 】

[1 - 5 - 2 - 1 . 時短遊技状態を重ねて実行する態様]

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

【 0 3 3 9 】

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

A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、メインCPU 201は、特別図柄表示部 163、164に、時短当りの表示態様を導出する。この場合、メインCPU 201は、一の時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、時短遊技状態の終了条件が成立するまでに実行可能な特別図柄の可変表示回数が多い方を時短回数として採用する。

【 0 3 4 0 】

例えば、A時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数よりもA時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインCPU 201は、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、A時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げ

10

20

30

40

50

て説明すると、例えば、A時短遊技状態の時短残回数が200回である場合に「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が50回である場合、特別図柄表示部163, 164に時短当りの表示態様が導出されるものの、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り200回である。したがって、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選したとしても、時短回数および時短性能についての外観上は、「時短当り」に当選せずにA時短遊技状態が継続される場合と同様である。

【0341】

一方、例えばA時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数の方がA時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メインCPU201は、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、「時短当り」に基づいてセットされた時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、A時短遊技状態の時短残回数が20回である場合に「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が50回である場合、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り50回である。すなわち、A時短遊技状態の時短残回数である20回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の30回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

【0342】

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

C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合、メインCPU201は、天井最終変動において特別図柄表示部163, 164に導出される表示態様（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果）に応じた制御を実行する。

【0343】

なお、第1のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、以下では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれる場合も含めて説明する。

【0344】

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

【0345】

C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したときに、B時短規定回数よりもC時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインCPU201は、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、C時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、C時短遊技状態の時短残回数が300回である場合に天井カウンタが天井値に到達し、B時短規定回数が200回である場合、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り300回である。したがって、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したとしても、時短回数および時短性能についての外観上は、天井カウンタが天井値に到達することなくC時短遊技状態が継続される場合と同様である。

【0346】

一方、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合に、B時短規定回数の方がC時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メインCPU201は、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、B時短規定回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、C時短遊技状態の時短残回数が20回である場合に天井カウンタが天井値に到達し、B時短遊技状態として実行可能な時短回数が300回である場合、C時短遊技状態の時短性能を維持

しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り300回である。すなわち、C時短遊技状態の時短残回数である20回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の280回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

【0347】

なお、天井最終変動において特別図柄の可変表示が終了すると、メインCPU201は、特別図柄表示部163、164に、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた表示態様を導出する。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合は小当り表示態様が導出され、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合はハズレ表示態様が導出される。小当り表示態様が導出されると小当り遊技状態に制御されるが、メインCPU201は、小当り遊技状態中も時短フラグをオンに維持する。

10

【0348】

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

【0349】

20

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

【0350】

次に、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部163、164に導出された後にB時短遊技状態の制御を開始する場合、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出された時点では未だB時短遊技状態に制御されていない。そのため、メインCPU201は、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、時短遊技状態の終了条件（例えば、大当りの表示態様の導出、小当りまたは特定の小当りの表示態様の導出等）が成立しない限り、B時短規定回数とC時短遊技状態の時短回数とのうち多い方の時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。この場合、時短性能が維持又は実行された時短遊技状態の終了条件が成立すると、時短遊技状態が終了するようにするとよい。

30

【0351】

なお、天井最終変動においてB時短遊技状態への移行条件とC時短遊技状態への移行条件とが成立した場合、サブCPU301は、B時短遊技状態への移行条件のみが成立した場合に行うB時短移行表示演出、及びC時短遊技状態への移行条件のみが成立した場合に行うC時短移行表示演出とは異なる特別な表示演出を行うようにしてもよい。また、これに代えて、例えば、B時短遊技状態の時短性能が維持される場合にはB時短移行表示演出を行い、C時短遊技状態の時短性能が維持される場合にはC時短移行表示演出を行う等、B時短移行表示演出及びC時短移行表示演出のうちいずれかの表示演出を優先して行うこととしてもよい。

40

【0352】

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

【0353】

[1-5-2-1-3. 複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合の時短性能]

50

以上、一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行する態様、および、C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行する態様について説明した。

【0354】

このように複数の時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能が維持される。このような仕様のパチンコ遊技機では、重ねて実行可能な複数の時短遊技状態の時短性能はそれぞれ異なってもよいが、重ねて実行可能な複数の時短遊技状態の時短性能を同じにすることが好ましい。

【0355】

例えば、一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合は、一の時短遊技状態の時短性能と、C時短遊技状態の時短性能とを同じにすることが好ましい。また、C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合は、C時短遊技状態の時短性能と、B時短遊技状態の時短性能とを同じにすることが好ましい。

【0356】

また、複数の時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機において、先に実行されている時短遊技状態に対して後から重ねて実行できる時短遊技状態については、例えば、先に実行されている時短遊技状態と同じ一の時短性能と、この一の時短性能とは異なる他の時短性能とを備えるようにしてもよい。そして、先に実行されている時短遊技状態に対して時短遊技状態を重ねて実行する場合は一の時短性能を発動させ、通常遊技状態において時短遊技状態を発動させる場合のように時短遊技状態を重ねて実行しない場合は他の時短性能を発動させるようにしてもよい。

【0357】

例えば、C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機である場合、B時短遊技状態の時短性能を、C時短遊技状態と同じ一の時短性能と、この一の時短性能とは異なる他の時短性能との例えば2つの時短性能を設ける。そして、C時短遊技状態において例えば天井カウンタが天井値に到達した場合は一の時短性能を発動させ、いずれの時短遊技状態でもない通常遊技状態において例えば天井カウンタが天井値に到達した場合は他の時短性能を発動させるようにしてもよい。

【0358】

[1-5-3.時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

時短遊技状態を重ねて実行しない態様としては、時短遊技状態において「時短当り」を抽選対象に含まないように当り判定処理を行う態様と、時短遊技状態において「時短当り」を抽選対象に含むように当り判定処理を行い、時短遊技状態が重複したとしても時短遊技状態を重ねて実行しない態様（以下「後者の態様」と称する）とが考えられる。後者の態様としては、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において時短当りに当選したとしてもこれを無視してC時短遊技状態を重ねて実行しない態様と、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したとしてもこれを無視してB時短遊技状態を重ねて実行しない態様との2態様が考えられる。以下に、後者の態様として考えられる上記の2態様について説明する。

【0359】

[1-5-3-1.一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

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

【0360】

一方、一の時短遊技状態における時短最終変動において「時短当り」に当選した場合、

メインCPU201は、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出される前に一の時短遊技状態が終了する場合と、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出された時に一の時短遊技状態が終了する場合とで、異なる制御を実行しうる。

【0361】

まず、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出される前に一の時短遊技状態が終了する場合、メインCPU201は、時短当りの表示態様を導出した後、C時短遊技状態の制御を開始する。

【0362】

次に、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出された時に一の時短遊技状態が終了する場合、すなわち、時短当りの表示態様の導出と一の時短遊技状態の終了とが同じ割込処理内で行われる場合、メインCPU201は、プログラムの処理に応じて、C時短遊技状態の制御を開始する場合と開始しない場合とがある。具体的には、時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が一の時短遊技状態の終了処理よりも先に行われる場合、メインCPU201は、C時短遊技状態に制御することなく一の時短遊技状態を終了する。この場合、時短当りの表示態様を導出する処理を一の時短遊技状態の終了処理よりも先に行うことは、C時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

10

【0363】

一方、時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が一の時短遊技状態の終了処理よりも後に行われる場合、メインCPU201は、一の時短遊技状態を終了するとともにC時短遊技状態に制御する。この場合、メインCPU201は、一の時短遊技状態の時短性能を維持するのではなく、C時短遊技状態の時短性能とする。すなわち、メインCPU201は、時短当りの表示態様が導出された時点において、一の時短遊技状態の終了処理が未処理であればC時短遊技状態に制御することなく一の時短遊技状態を終了し、一の時短遊技状態の終了処理がすでに行われていればC時短遊技状態に制御する。

20

【0364】

[1-5-3-2. C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合、メインCPU201は、天井最終変動において特別図柄表示部163, 164に導出される表示態様（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果）に応じた制御を実行する。

30

【0365】

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

【0366】

C時短遊技状態において、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」、「小当り」または「ハズレ」である場合、メインCPU201は、C時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、C時短遊技状態に制御する。

【0367】

ただし、天井最終変動においてC時短遊技状態の時短残回数が0である場合、メインCPU201は、プログラムの処理に応じて、B時短遊技状態の制御を開始する場合と開始しない場合とがある。具体的には、C時短遊技状態の終了処理がB時短遊技状態の開始処理よりも先に行われる場合、メインCPU201は、C時短遊技状態を終了するとともにB時短遊技状態に制御する。一方、C時短遊技状態の終了処理がB時短遊技状態の開始処理の後に行われる場合、メインCPU201は、B時短遊技状態に制御することなくC時短遊技状態を終了する。すなわち、メインCPU201は、B時短遊技状態を開始しようとする時点において、C時短遊技状態の終了処理が未処理であればB時短遊技状態に制御することなくC時短遊技状態を終了し、C時短遊技状態の終了処理がすでに行われていればB時短遊技状態に制御する。この場合、C時短遊技状態の終了処理をB時短遊技状態の開始処理の後に行うことは、B時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

40

【0368】

50

なお、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインCPU201は、C時短遊技状態を終了し、大当り遊技状態の制御を開始する。

【0369】

[1-6.主制御処理]

次に、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理（各種モジュール）の内容について説明する。

[1-6-1.主制御メイン処理]

まず、図20～図23を参照して、メインCPU201により実行されるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。図20～図23は、第1のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

10

【0370】

メインCPU201は、まず、電断信号がHighレベルであるか否かを判定する（S11）。なお、図示しないが、メインCPU201は、スタックポインタの設定や割込みベクタテーブルのアドレスの設定をS11に先だって行うことは言うまでもない。

【0371】

S11において電断信号がHighレベルでないと判定された場合（S11がNO判定の場合）、メインCPU201は、S11の判定処理を繰り返す。

【0372】

一方、S11において電断信号がHighレベルであると判定された場合（S11がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S12に移す。

20

【0373】

S12において、メインCPU201は、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のフラグ管理処理を行う（S12）。この処理では、バックアップクリアスイッチ176のオン/オフ状態、および、設定キー174のオン/オフ状態の退避処理が行われる。すなわち、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のオン/オフ状態を、メインRAM203内の起動制御フラグ領域に格納する。また、この処理では、遊技許可フラグがオフにセットされる。メインCPU201は、S12の処理を実行した後、処理を、S13に移す。

【0374】

S13において、メインCPU201は、ウェイト処理を行う。この処理では、サブ制御回路300側の起動待ちが行われる。この場合の起動待ち時間（ウェイト期間）は、例えば12000.07msである。メインCPU201は、S13の処理を実行した後、処理を、S14に移す。

30

【0375】

なお、サブ制御回路300側の起動待ちを行っている間、メインCPU201は、例えば、割込要求信号のチェック処理、割込要求信号発生時のWDTの出力処理、所定のタイミングでの各種センサ初期化信号の出力処理等を行うようにしてもよい。

【0376】

S14において、メインCPU201は、起動前（前回）の電断が正常電断であったか否かを判定する。この処理では、メインRAM203内の電断検知フラグ領域に格納された値に基づいて、正常電断であるか異常電断であるかが判定される。

40

【0377】

S14において正常電断でなかったと判定された場合（S14がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S18に移す。

【0378】

一方、S14において正常電断であったと判定された場合（S14がYES判定の場合）、メインCPU201は、メインRAM203内に格納された作業領域のチェックサム値を算出し（S15）、その後、作業領域のチェックサム値の照合処理を行う（S16）。メインCPU201は、S16の処理を実行した後、処理を、S17に移す。

【0379】

50

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

【0 3 8 0】

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

【0 3 8 1】

一方、S 1 7において照合結果が異常であるすなわち正常でないと判定された場合（S 1 7がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 1 8に移す。

【0 3 8 2】

S 1 8において、メインCPU 2 0 1は、設定キー 1 7 4およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6のうち、少なくともいずれか一方がオフであるか否かを判定する。すなわち、設定キー 1 7 4およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6の両方がオンである場合はNO判定となり、設定キー 1 7 4およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6の両方がオフである場合、並びに、設定キー 1 7 4およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6のいずれか一方がオフである場合はYES判定となる。

【0 3 8 3】

S 1 8において設定キー 1 7 4およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6の少なくともいずれか一方がオフでないすなわち両方ともオンであると判定された場合（S 1 8がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 2 1に移す。なお、S 2 1の処理については後述する。

【0 3 8 4】

一方、S 1 8において設定キー 1 7 4およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6のうち少なくともいずれか一方がオフであると判定された場合（S 1 8がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 1 9に移す。

【0 3 8 5】

S 1 9において、メインCPU 2 0 1は、外部端子のセキュリティ信号をオンにセットする。メインCPU 2 0 1は、S 1 9の処理を実行した後、処理を、S 2 0に移す。

【0 3 8 6】

S 2 0において、メインCPU 2 0 1は、性能表示モニタ 1 7 0（図6参照）にエラー表示処理を行う。この処理は、性能表示モニタ 1 7 0に信号が出力されるI/Oポート 2 0 5の出力ポートに、エラー表示用のデータをセットする。これにより、性能表示モニタ 1 7 0内の所定のLEDが点灯し、エラー表示が行われる。メインCPU 2 0 1は、S 2 0の処理を実行した後、永久ループに入る。

【0 3 8 7】

このように、前回の電断が正常電断でなかった場合や、メインRAM 2 0 3内に格納された作業領域のチェックサム値の照合結果が正常でなかった場合には、設定キー 1 7 4およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6の両方がオンであると判定されるまで、第1のパチンコ遊技機において遊技の実行が可能とならない。

【0 3 8 8】

次に、S 2 1の処理について説明する。S 2 1において、メインCPU 2 0 1は、設定変更であることを示す値をメインRAM 2 0 3内の起動制御フラグ領域に格納する。この処理は、異常起動時に行われる処理であり、設定変更であることを示す値を再度格納するようにしたものである。メインCPU 2 0 1は、S 2 1の処理を実行した後、処理を、S 2 2に移す。

【0 3 8 9】

S 2 2において、メインCPU 2 0 1は、メインRAM 2 0 3内のXINT検知フラグ領域および電断検知フラグ領域のクリア処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 2 2の処理を実行した後、処理を、S 2 3に移す。

【0 3 9 0】

S 2 3において、メインCPU 2 0 1は、起動状態判定処理を行う。この処理では、メ

10

20

30

40

50

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

【0391】

S24において、メインCPU201は、起動時のRAM設定処理を行う。この処理では、フラグ等を管理するメインRAM203内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（例えば作業領域の構築およびアドレス設定等）が行われる。なお、この処理は、電断復帰時と初期化時とで共通して行われるものであって、バックアップ領域はクリアされない。メインCPU201は、S24の処理を実行した後、処理を、S25に移す。

【0392】

S25において、メインCPU201は、起動時初期設定処理を行う。この処理では、現在の起動状態（電断復帰／設定変更／設定確認／RAMクリア）に応じた初期設定処理が行われる。なお、起動時初期設定処理の詳細については、図24を参照して後述する。メインCPU201は、S25の処理を実行した後、処理を、S26に移す。

【0393】

S26において、メインCPU201は、割込禁止処理を行う。メインCPU201は、S26の処理を実行した後、処理を、S27に移す。

【0394】

S27において、メインCPU201は、電断処理を行う。メインCPU201は、S27の処理を実行した後、処理を、S28に移す。なお、電断処理の詳細については、図25を参照して後述する。

【0395】

S28において、メインCPU201は、初期値乱数の更新処理を行う。この処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄当り判定用乱数カウンタ等）の初期値乱数の更新処理が行われる。メインCPU201は、S28の処理を実行した後、処理を、S29に移す。

【0396】

S29において、メインCPU201は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この判定処理は、遊技許可フラグの値に基づいて行われる。

【0397】

S29において遊技許可状態でないと判定された場合（S29がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S30に移す。

【0398】

一方、S29において遊技許可状態であると判定された場合（S29がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S31に移す。

【0399】

S30において、メインCPU201は、割込許可処理を行う。メインCPU201は、S30の処理を実行した後、処理を、S26に戻し、S26以降の処理を行う。

【0400】

S31において、メインCPU201は、レジスタの退避処理を行う。メインCPU201は、S31の処理を実行した後、処理を、S32に移す。

【0401】

S32において、メインCPU201は、性能表示モニタ集計演算処理を行う。この処理では、各種ベース値の算出および更新が行われる。また、この処理は、メインRAM203内の作業領域とは別の領域（領域外）を使用して行われる。メインCPU201は、S32の処理を実行した後、処理を、S33に移す。

【0402】

S33において、メインCPU201は、S31で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインCPU201は、S33の処理を実行した後、処理を、S34に移す。

【0403】

10

20

30

40

50

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

【0 4 0 4】

S 3 5において、メインCPU 2 0 1は、システム周期時間が経過したか否かを判定する。システム周期時間は、例えば、割込み周期（例えば2 m s e c）の3倍である6 m s e cである。

【0 4 0 5】

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

【0 4 0 6】

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

【0 4 0 7】

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

【0 4 0 8】

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

【0 4 0 9】

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

【0 4 1 0】

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

【0 4 1 1】

S 3 9において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、特別図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この特別図柄制御処理の詳細については、図2 6を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 3 9の処理を実行した後、処理を、S 4 0に移す。

【0 4 1 2】

S 4 0において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄制御処理を行う。この処理には、普通図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この普通図柄制御処理の詳細については、図4 3を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 4 0の処理を実行した後、処理を、S 4 1に移す。

【0 4 1 3】

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

【0 4 1 4】

10

20

30

40

50

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

【 0 4 1 5 】

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

【 0 4 1 6 】

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

【 0 4 1 7 】

[1 - 6 - 2 . 起動時初期設定処理]

次に、図 2 4 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 2 5 で行われる起動時初期設定処理について説明する。図 2 4 は、第 1 のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 1 8 】

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

【 0 4 1 9 】

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

【 0 4 2 0 】

S 5 2において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値でないと判定された場合（S 5 2 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 5 4に移す。

【 0 4 2 1 】

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

【 0 4 2 2 】

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

【 0 4 2 3 】

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

【 0 4 2 4 】

S 5 4において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値でないすなわちRAMクリアを示す値であると判定された場合（S 5 4 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 5 6に移す。

【 0 4 2 5 】

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

10

20

30

40

50

に移す。

【 0 4 2 6 】

S 5 5 において、メインCPU 2 0 1 は、設定操作コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 6 の S 3 3 6 参照）で、サブ制御回路 3 0 0 に向けて送信される。メインCPU 2 0 1 は、S 5 5 の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 2 7 】

S 5 6 において、メインCPU 2 0 1 は、第 1 通常遊技前処理を行う。この第 1 通常遊技前処理の詳細については、図 4 9 を参照して後述する。第 1 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインCPU 2 0 1 は、S 5 6 の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 2 8 】

[1 - 6 - 3 . 電断処理]

次に、図 2 5 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）中の S 2 7 で行われる電断処理について説明する。図 2 5 は、第 1 のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 2 9 】

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

【 0 4 3 0 】

S 6 1 において X I N T 検知フラグがオンでないと判定された場合（S 6 1 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、電断処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 3 1 】

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

【 0 4 3 2 】

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

【 0 4 3 3 】

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

【 0 4 3 4 】

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

【 0 4 3 5 】

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

【 0 4 3 6 】

[1 - 6 - 4 . 特別図柄制御処理]

次に、図 2 6 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 2 6 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 3 7 】

10

20

30

40

50

図 26 に示されるように、メイン CPU 201 は、まず、S 71 において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン CPU 201 は、S 71 の処理を実行した後、処理を、S 72 に移す。

【0438】

なお、図示しないが、メイン CPU 201 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S 71 の処理に先だって、メイン RAM 203 内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【0439】

また、同じく図示しないが、メイン CPU 201 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第 1 特別図柄の保留数および第 2 特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メイン CPU 201 は、第 1 特別図柄の保留数および第 2 特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「0」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 45 の S 322 参照）において、サブ制御回路 300 に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路 300 が受信すると、サブ CPU 301 はデモ表示演出を行う。

10

【0440】

S 72 において、メイン CPU 201 は、S 71 でロードした特別図柄の制御状態番号が 0 であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

20

【0441】

S 72 において特別図柄の制御番号が 0 でないと判定された場合（S 72 が NO 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を、S 75 に移す。

【0442】

一方、S 72 において特別図柄の制御番号が 0 であると判定された場合（S 72 が YES 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を、S 73 に移す。

【0443】

S 73 において、メイン CPU 201 は、第 2 特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【0444】

30

S 73 において第 2 特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（S 73 が NO 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を、S 74 に移す。

【0445】

S 74 において、メイン CPU 201 は、第 1 特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【0446】

S 74 において第 1 特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（S 74 が NO 判定の場合）、メイン CPU 201 は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 20 ~ 図 23 参照）に戻す。

40

【0447】

一方、S 74 において第 1 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（S 74 が YES 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を、S 75 に移す。

【0448】

S 73 に戻って、第 2 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（S 73 が YES 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を、S 75 に移す。

【0449】

50

S 7 5において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 2 7を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 7 5の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0～図 2 3参照）に戻す。

【 0 4 5 0 】

なお、メインCPU 2 0 1は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S 7 1～S 7 5）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 0 4 5 1 】

このように、本実施例では、第 1 のパチンコ遊技機として、第 2 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 1 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（S 7 5）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 2 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（S 7 5）が実行される優先変動機としてもよいし、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【 0 4 5 2 】

[1 - 6 - 5 . 特別図柄管理処理]

次に、図 2 7を参照して、特別図柄制御処理（図 2 6参照）中のS 7 5でメインCPU 2 0 1により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 2 7は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 5 3 】

なお、制御状態番号が「 0 」の場合（S 7 2がYES判定の場合）、特別図柄管理処理は、S 7 3がYES判定の場合は第 2 特別図柄が処理対象であり、S 7 4がYES判定の場合は第 1 特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が「 0 」でない場合（S 7 2がNO判定の場合）、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【 0 4 5 4 】

また、図 2 7に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「 0 」～「 5 」）は、特別図柄の制御状態番号である。メインCPU 2 0 1は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【 0 4 5 5 】

メインCPU 2 0 1は、まず、特別図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する（S 8 1）。

【 0 4 5 6 】

S 8 1において特別図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合（S 8 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 2 6参照）に戻す。

【 0 4 5 7 】

一方、S 8 1において特別図柄の待ち時間が 0 であると判定された場合（S 8 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 8 2に移す。

【 0 4 5 8 】

S 8 2において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU 2 0 1は、S 8 2の処理を実行した後、処理を、S 8 3に移す。なお、メインCPU 2 0 1は、S 8 2の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 8 3以降の処理を行う。

【 0 4 5 9 】

S 8 3において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS 8 3の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 0 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 2 8を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 8 4に移す。

【 0 4 6 0 】

S 8 4において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS 8

10

20

30

40

50

4 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 29 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メイン CPU 201 は、処理を、S 85 に移す。

【0461】

S 85 において、メイン CPU 201 は、特別図柄遊技判定処理を行う。この S 85 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 30 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メイン CPU 201 は、処理を、S 86 に移す。

【0462】

S 86 において、メイン CPU 201 は、大入賞口開放準備処理を行う。この S 86 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図 40 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メイン CPU 201 は、処理を、S 87 に移す。

10

【0463】

S 87 において、メイン CPU 201 は、大入賞口開放制御処理を行う。この S 87 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図 41 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メイン CPU 201 は、処理を、S 88 に移す。

【0464】

S 88 において、メイン CPU 201 は、大当たり終了処理を行う。この S 88 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図 42 を参照して後述する。

20

【0465】

メイン CPU 201 は、S 83 ~ S 88 の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 26 参照）に戻す。

【0466】

[1 - 6 - 6 . 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図 28 を参照して、特別図柄管理処理（図 27 参照）中の S 83 でメイン CPU 201 により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図 28 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

30

【0467】

図 28 に示されるように、メイン CPU 201 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S 91）。

【0468】

S 91 において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S 91 が NO 判定の場合）、メイン CPU 201 は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 27 参照）に戻す。

【0469】

一方、S 91 において特別図柄の制御状態番号が「0」とであると判定された場合（S 91 が YES 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を、S 92 に移す。

40

【0470】

S 92 において、メイン CPU 201 は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メイン CPU 201 は、S 92 の処理を実行した後、処理を、S 93 に移す。

【0471】

S 93 において、メイン CPU 201 は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図 10 参照）を参照し、特別図柄当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。また、メイン CPU 201 は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合は大当たりフラグをオンにセットする。第 1 のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当たりが含まれないが、特別図柄の当り判

50

定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットする。メインCPU201は、S93の処理を実行した後、処理を、S94に移す。なお、時短当りフラグはC時短遊技状態への移行時にオフにされ、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにされる。

【0472】

特別図柄の当り判定処理（S93参照）では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。

10

【0473】

S94において、メインCPU201は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S93）の結果（例えば、時短当り、大当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図11参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインCPU201は、S94の処理を実行した後、処理を、S95に移す。

【0474】

S95において、メインCPU201は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図13参照）を参照し、特別図柄決定処理（S94）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は1つであってもよいし、時短当りの種類も1つであってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。また、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むようにし、かかる小当りの種類を複数設けてもよい。メインCPU201は、S95の処理を実行した後、処理を、S96に移す。

20

【0475】

S96において、メインCPU201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図15参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（S93）の結果、時短フラグの値（0または1）、リーチ判定用乱数値またはノおおよび演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、遊技状態等に応じて、特別図柄の変動パターン決定処理を行う際に参照する変動パターンテーブルが異なるようにしてもよい。メインCPU201は、S96の処理を実行した後、処理を、S97に移す。

30

【0476】

S97において、メインCPU201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図15参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（S96）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインCPU201は、S97の処理を実行した後、処理を、S98に移す。

40

【0477】

S98において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図27のS84参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S98の処理を実行した後、処理を、S99に移す。

50

【 0 4 7 8 】

S 9 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 9 9 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 0 に移す。

【 0 4 7 9 】

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

10

【 0 4 8 0 】

S 1 0 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

【 0 4 8 1 】

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

【 0 4 8 2 】

20

[1 - 6 - 7 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 2 9 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）中の S 8 4 でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 2 9 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 8 3 】

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

【 0 4 8 4 】

S 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S 1 1 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

30

【 0 4 8 5 】

一方、S 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「1」とであると判定された場合（S 1 1 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 1 2 に移す。

【 0 4 8 6 】

S 1 1 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図 2 7 の S 8 5 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 1 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 3 に移す。

40

【 0 4 8 7 】

S 1 1 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 1 3 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 4 に移す。

【 0 4 8 8 】

S 1 1 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、図柄確定数カウンタの値を 1 加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するため

50

のカウンタであり、その計数値は、メインRAM 203内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU 201は、S 1 1 4の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0489】

[1 - 6 - 8 . 特別図柄遊技判定処理]

次に、図30を参照して、特別図柄管理処理（図27参照）中のS 8 5でメインCPU 201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図30は、第1のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【0490】

メインCPU 201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する（S 1 2 1）。

【0491】

S 1 2 1において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合（S 1 2 1がNO判定の場合）、メインCPU 201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0492】

一方、S 1 2 1において特別図柄の制御状態番号が「2」とであると判定された場合（S 1 2 1がYES判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 1 2 2に移す。

20

【0493】

S 1 2 2において、メインCPU 201は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【0494】

S 1 2 2において、大当たりであるすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合（S 1 2 2がYES判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 1 2 3に移す。

【0495】

S 1 2 3において、メインCPU 201は、大当たり遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板184を介してホールコンピュータ186（いずれも図6参照）に出力される信号（例えば、大当たり信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインCPU 201は、S 1 2 3の処理を実行した後、処理を、S 1 2 4に移す。なお、外部端子板184を介して例えばホールコンピュータ186や島コンピュータに出力される信号については後述する。

30

【0496】

また、S 1 2 3の大当たり遊技制御の開始設定処理において、メインCPU 201は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【0497】

40

S 1 2 4において、メインCPU 201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU 201は、例えば、大入賞口131の開放回数の上限値をセットする処理（S 1 2 5）、外部端子板184への大当たり信号セット処理（S 1 2 6）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 2 7）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 1 2 8）、および、大当たり開始表示コマンドの送信予約処理（S 1 2 9）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 2 7）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図27のS 8 6参照）が行われることとなる。その後、メインCPU 201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

50

【 0 4 9 8 】

S 1 2 2 に戻って、この S 1 2 2 において大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合 (S 1 2 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 3 0 に移す。

【 0 4 9 9 】

S 1 3 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図 3 1 を参照して後述する。なお、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 2 7 参照) に戻す。

【 0 5 0 0 】

なお、メイン C P U 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理 (S 1 2 1 ~ S 1 3 0) を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 0 5 0 1 】

[1 - 6 - 9 . 特別図柄遊技終了処理]

次に、図 3 1 を参照して、特別図柄遊技判定処理 (図 3 0 参照) 中の S 1 3 0 でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図 3 1 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 0 2 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、時短管理処理を行う (S 1 3 1)。この時短管理処理の詳細については、第 1 のパチンコ遊技機において図 3 2 ~ 図 3 9 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 3 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 3 2 に移す。

【 0 5 0 3 】

S 1 3 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「 0 」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 0 」にセットする処理を行うことにより、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 3 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 3 3 に移す。

【 0 5 0 4 】

S 1 3 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理 (S 1 3 4) を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 1 3 4 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理 (図 3 0 参照) に戻す。

【 0 5 0 5 】

なお、特別図柄の当り判定処理 (図 2 8 の S 9 3 参照) の結果がハズレである場合、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。

【 0 5 0 6 】

[1 - 6 - 1 0 . 時短管理処理]

次に、図 3 2 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行される時短管理処理について説明する。図 3 2 は、第 1 のパチンコ遊技機において、特別図柄遊技終了処理 (図 3 1 参照) 中の S 1 3 1 でメイン C P U 2 0 1 により実行される時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 0 7 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、カウンタ更新処理を行う (S 1 4 1)。このカウンタ更新処理の詳細については、図 3 3 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 4 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 4 2 に移す。

【 0 5 0 8 】

S 1 4 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、カウンタ判定処理を行う。このカウンタ判

10

20

30

40

50

定処理の詳細については、図 3 6 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 4 2 の処理を実行した後、時短管理処理を終了し、処理を、特別図柄遊技終了処理（図 3 1 参照）に戻す。

【 0 5 0 9 】

[1 - 6 - 1 1 . カウンタ更新処理]

次に、図 3 3 を参照して、メイン CPU 2 0 1 により実行されるカウンタ更新処理について説明する。図 3 3 は、第 1 のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図 3 2 参照）中の S 1 4 1 でメイン CPU 2 0 1 により実行されるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 1 0 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、時短カウンタ更新処理を行う（S 1 5 1）。この時短カウンタ更新処理の詳細については、図 3 4 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 5 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 5 2 に移す。

【 0 5 1 1 】

S 1 5 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理の詳細については、図 3 5 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 5 2 の処理を実行した後、カウンタ更新処理を終了し、処理を、時短管理処理（図 3 2 参照）に戻す。

【 0 5 1 2 】

[1 - 6 - 1 2 . 時短カウンタ更新処理]

次に、図 3 4 を参照して、メイン CPU 2 0 1 により実行される時短カウンタ更新処理について説明する。図 3 4 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図 3 3 参照）中の S 1 5 1 でメイン CPU 2 0 1 により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 1 3 】

なお、図 3 4 に示される時短カウンタ更新処理は、複数の時短遊技状態が重複した場合に、複数の時短遊技状態が重なって実行される場合の処理を示すフローチャートである。

【 0 5 1 4 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、時短フラグオン且つ時短カウンタが 0 より大きいかなかを判定する（S 1 6 1）。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが 0 より大きいこととの両方を満たした場合に Y E S 判定され、いずれか一方でも満たしていなければ N O 判定される。

【 0 5 1 5 】

時短フラグは、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態に移行させるときに、オンにセットされる。なお、高確遊技状態に移行させるときには確変フラグをオンにセットする。

【 0 5 1 6 】

時短カウンタは、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態において、それぞれ実行される時短回数を示す。

【 0 5 1 7 】

A 時短遊技状態、B 時短遊技状態または / および C 時短遊技状態への移行条件が成立した場合、移行条件が成立した時短遊技状態についての時短カウンタがセットされる。

【 0 5 1 8 】

なお、本実施例では、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを減算し、時短カウンタが 0 になったときに時短遊技状態を終了する減算方式を採用しているが、これに限られず、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを加算し、時短カウンタがセットされた時短回数になったときに時短遊技状態を終了する加算方式を採用してもよい。また、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを更新（減算又は加算）することに代えて、特別図柄の可変表示の開始時に時短カウンタを更新し、時短カウンタが 0 になったとき（減算方式の場合）又は時短カウンタがセットされた時短回数になったと

10

20

30

40

50

き（加算方式の場合）に、時短遊技状態を修了するようにしてもよい。

【0519】

S161において、時短フラグオンと、時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S161がNO判定の場合）、メインCPU201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図33）に戻す。

【0520】

一方、S161において時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きいと判定された場合（S161がYES判定の場合）、メインCPU201は、時短カウンタから1を減算する処理を行う（S162）。メインCPU201は、S162の処理を実行した後、処理を、S163に移す。

【0521】

S163において、メインCPU201は、時短モード=3且つC時短カウンタが0より大きいかが否かを判定する。この処理では、時短モード=3であって、C時短カウンタが0より大きい場合にYES判定される。S163がYES判定の場合、メインCPU201は、処理を、S164に移す。

【0522】

なお、C時短カウンタは、時短遊技状態中にC時短遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。このC時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、後述するB時短カウンタがセットされた場合、メインCPU201によりリセットされる。

【0523】

時短モードは、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合に設定されるフラグである。本実施例では、時短モードを例えば2bitで構成し、先に実行されている時短遊技状態に対してC時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード=3」に設定される。また、先に実行されている時短遊技状態に対してB時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード=2」に設定される。

【0524】

一方、S163において、時短モード=3とC時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S163がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S165に移す。

【0525】

S164において、メインCPU201は、C時短カウンタから1を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインCPU201は、S164の処理を実行した後、処理を、S165に移す。

【0526】

S165において、メインCPU201は、時短モード=2且つB時短カウンタが0より大きいかが否かを判定する。この処理では、時短モード=2であって、B時短カウンタが0より大きい場合にYES判定される。S165がYES判定の場合、メインCPU201は、処理を、S166に移す。

【0527】

なお、B時短カウンタは、時短遊技状態中（本実施例ではC時短遊技状態中）にB時短遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。このB時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、C時短カウンタがセットされた場合、メインCPU201によりリセットされる。

【0528】

一方、S165において、時短モード=2とB時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S165がNO判定の場合）、メインCPU201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図33参照）に戻す。

【0529】

S166において、メインCPU201は、B時短カウンタから1を減算する処理を行

10

20

30

40

50

う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインCPU201は、S166の処理を実行した後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図33参照）に戻す。

【0530】

なお、図示していないが、S164の処理を行った結果としてC時短カウンタ=0となった場合や、S166の処理を行った結果としてB時短カウンタ=0となった場合、メインCPU201は、時短モードをオフ(=0)にセットする。

【0531】

ところで、複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合、二つの時短遊技状態を重ねるだけにとどまらず、三つ以上の時短遊技状態を重ねて実行してもよい。この場合、上述したようにA時短遊技状態とC時短遊技状態とが重複することがないため、三つ以上の時短遊技状態が重複する場合とは、A時短遊技状態またはB時短遊技状態と二つ以上のC時短遊技状態とが重複する場合、および三つ以上のC時短遊技状態が重複する場合が相当する。

【0532】

[1-6-13.天井カウンタ更新処理]

次に、図35を参照して、メインCPU201により実行される天井カウンタ更新処理について説明する。図38は、第1のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図33参照）中のS152でメインCPU201により実行される天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【0533】

メインCPU201は、まず、天井カウント禁止フラグがオフであるか否かを判定する（S171）。天井カウント禁止フラグは、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときにオンにセットされるフラグである。すなわち、確変フラグがオフである場合であって且つ天井カウンタが天井値に到達していない場合、天井カウント禁止フラグはオフである。天井カウンタの値は、メインRAM203に保存される。

【0534】

なお、天井値は、B時短遊技状態への移行条件として、パチンコ遊技機固有の値として予め決められている。ただし、これに代えて、大当たり遊技状態が終了したとき、バックアップクリア処理が行われたとき、天井カウンタの値をリセットする専用の操作手段が操作されたとき等に、メインCPU201が天井値をセットする処理を行うようにしてもよい。

【0535】

S171において、天井カウント禁止フラグがオフでない場合（S171がNO判定の場合）、すなわち天井カウント禁止フラグがオンである場合、メインCPU201は、天井カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図33参照）に戻す。

【0536】

S171において、天井カウント禁止フラグがオフである場合（S171がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S172に移す。

【0537】

S172において、メインCPU201は、天井カウンタに1を加算する処理を行う。メインCPU201は、S172の処理を実行した後、天井カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図33参照）に戻す。

【0538】

[1-6-14.カウンタ判定処理]

次に、図36を参照して、メインCPU201により実行されるカウンタ判定処理について説明する。図36は、第1のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図32参照）中のS142でメインCPU201により実行されるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0539】

メインCPU201は、まず、時短移行判定処理を行う（S181）。この時短移行判

10

20

30

40

50

定処理の詳細については、図 3 7 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 8 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 8 2 に移す。

【 0 5 4 0 】

S 1 8 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短移行処理を行う。この時短移行処理の詳細については、図 3 8 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 8 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 8 3 に移す。

【 0 5 4 1 】

S 1 8 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短カウンタが 1 より小さいか否かを判定する。

【 0 5 4 2 】

S 1 8 3 において、時短カウンタが 1 より小さくないと判定された場合 (S 1 8 3 が N O 判定)、すなわち時短カウンタが 1 以上である場合、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 1 8 5 に移す。

【 0 5 4 3 】

一方、S 1 8 3 において、時短カウンタが 1 より小さいと判定された場合 (S 1 8 3 が Y E S 判定)、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 1 8 4 に移す。

【 0 5 4 4 】

S 1 8 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグをオフにする。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 8 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 8 5 に移す。

【 0 5 4 5 】

なお、S 1 8 3 において時短カウンタが 1 より小さいと判定された場合 (S 1 8 3 が Y E S 判定の場合)、B 時短カウンタ及び C 時短カウンタはいずれも 1 より小さいはずである (すなわち 0 のはずである)。しかし、メイン CPU 2 0 1 による処理を実行する上で何らかの不具合が生じる可能性があり得ることに鑑みて、例えば、S 1 8 3 が Y E S 判定であるにもかかわらず B 時短カウンタまたは時短カウンタが 1 以上である場合に、異常警報を出力したりする等の異常時処理を実行するようにしてもよい。また、この異常時処理に代えてまたは加えて、S 1 8 3 が Y E S 判定された場合に、時短フラグをオフにするだけでなく (S 1 8 4 参照)、B 時短カウンタ及び C 時短カウンタをリセットすることにより、時短カウンタと B 時短カウンタと C 時短カウンタとの整合性を図るようにしてもよい。

【 0 5 4 6 】

S 1 8 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン CPU 2 0 1 は、時短移行コマンドの送信予約処理 (S 1 8 6)を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 1 8 6 の処理後、メイン CPU 2 0 1 は、カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短管理処理 (図 3 2 参照) に戻す。

【 0 5 4 7 】

[1 - 6 - 1 5 . 時短移行判定処理]

次に、図 3 7 を参照して、メイン CPU 2 0 1 により実行される時短移行判定処理について説明する。この処理では、天井カウンタが天井値に到達した場合に、B 時短遊技状態に移行させるための判定処理が行われる。図 3 7 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理 (図 3 6 参照) 中の S 1 8 1 でメイン CPU 2 0 1 により実行される時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 4 8 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、確変フラグがオフであるか否かを判定する (S 1 9 1)。

【 0 5 4 9 】

S 1 9 1 において、確変フラグがオフでないと判定された場合 (S 1 9 1 が N O 判定の場合)、すなわち確変フラグがオンである場合、メイン CPU 2 0 1 は、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理 (図 3 6 参照) に戻す。すなわち、確変フラグがオンである場合、B 時短遊技状態に移行させないようにすることができる。

10

20

30

40

50

【 0 5 5 0 】

一方、S 1 9 1 において、確変フラグがオフであると判定された場合（S 1 9 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 9 2 に移す。

【 0 5 5 1 】

S 1 9 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井到達フラグがオフであって且つ天井カウンタが天井値であるか否かを判定する。

【 0 5 5 2 】

天井到達フラグは、天井カウンタが天井値に到達した場合にオンにセットされるフラグであって、過去に B 時短遊技状態に制御されているか否かを示すフラグである。

【 0 5 5 3 】

本実施例では、大当たり遊技状態が終了してから次回の大当たり遊技状態が終了するまでの間に B 時短遊技状態に移行できる上限回数は、例えば R A M クリア等が行われない限り 1 回である。すなわち、天井カウンタが天井値に到達して B 時短遊技状態に制御されたものの大当たり遊技状態に制御されることなく B 時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した場合、例えば R A M クリア等が行われない限り、次回大当たり遊技状態が終了するまで、再び B 時短遊技状態には制御されない。

【 0 5 5 4 】

そこで、S 1 9 2 では、ただ単に天井カウンタが天井値に到達したか否かを判定するだけでなく、天井到達フラグがオフであるか否かについても判定することにより、一旦 B 時短遊技状態に制御されたもののこの B 時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した場合、再び B 時短遊技状態に制御されないようにしている。

【 0 5 5 5 】

なお、図面には示されていないが、メイン C P U 2 2 0 1 は、例えば、条件装置の作動時に、天井到達フラグをオフにセットし、天井カウンタをクリアする。

【 0 5 5 6 】

ただし、天井到達フラグをオフにセットする処理又は / 及び天井カウンタをクリアする処理は、条件装置の作動時に実行することに加えて、設定変更による R A M クリア時（例えば、後述の図 4 7 の設定変更処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される第 1 通常遊技前処理（S 3 4 4 参照））や、設定変更を伴わない R A M クリア時（例えば、図 2 4 の起動時初期設定処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される第 1 通常遊技前処理（S 5 6 参照））においても、実行するようにしてもよい。

【 0 5 5 7 】

S 1 9 2 において、天井到達フラグがオフであること及び天井カウンタが天井値であることの両方を満たしていると判定された場合（S 1 9 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図 3 6 参照）に戻す。なお、天井到達フラグがオンである場合、S 1 9 2 は N O 判定される。また、天井到達フラグがオフであったとしても、天井カウンタが天井値でなければ、S 1 9 2 は N O 判定される。

【 0 5 5 8 】

一方、S 1 9 2 において、天井到達フラグがオフであって且つ天井カウンタが天井値であると判定された場合（S 1 9 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 9 3 に移す。

【 0 5 5 9 】

S 1 9 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウント禁止フラグをオンにセットする。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 9 3 の処理を実行した後、処理を、S 1 9 4 に移す。

【 0 5 6 0 】

S 1 9 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井フラグをオンにセットする。天井フラグは、天井カウンタが天井値に到達したことを示すフラグである。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 9 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 9 6 に移す。

【 0 5 6 1 】

10

20

30

40

50

S 1 9 6において、メインCPU 2 0 1は、天井到達フラグをオンにセットする。メインCPU 2 0 1は、S 1 9 6の処理を実行した後、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図 3 6 参照）に戻す。

【 0 5 6 2 】

[1 - 6 - 1 6 . 時短移行処理]

次に、図 3 8 を参照して、メインCPU 2 0 1により実行される時短移行処理について説明する。図 3 8 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理（図 3 6 参照）中のS 1 8 2でメインCPU 2 0 1により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 6 3 】

メインCPU 2 0 1は、まず、確変フラグがオフであるか否かを判定する（S 2 0 2）。

【 0 5 6 4 】

S 2 0 2において、確変フラグがオフでないと判定された場合（S 2 0 2がNO判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインCPU 2 0 1は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図 3 6 参照）に戻す。このようにすることで、確変フラグがオンである場合には、B時短遊技状態およびC時短遊技状態のいずれも、開始されないようにすることができる。

【 0 5 6 5 】

一方、S 2 0 2において、確変フラグがオフであると判定された場合（S 2 0 2がYES判定）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 2 0 3に移す。

【 0 5 6 6 】

S 2 0 3において、メインCPU 2 0 1は、天井フラグがONであるか否かを判定する。

【 0 5 6 7 】

S 2 0 3において、天井フラグがオンでないと判定された場合（S 2 0 3がNO判定の場合）、すなわち天井フラグがオフである場合、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 2 0 6に移す。

【 0 5 6 8 】

一方、S 2 0 3において、天井フラグがオンであると判定された場合（S 2 0 3がYES判定）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 2 0 5に移す。

【 0 5 6 9 】

S 2 0 5において、メインCPU 2 0 1は、B時短遊技状態への移行にかかわる処理として、B時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、B時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを2にセットすることと、時短性能等を決定する。メインCPU 2 0 1は、S 2 0 5の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8に移す。

【 0 5 7 0 】

なお、B時短カウンタにセットされる時短回数は、予め定められた回数である。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図 1 9 参照）に示されるとおりである。

【 0 5 7 1 】

S 2 0 6において、メインCPU 2 0 1は、時短当りフラグがオンであるか否かを判定する。

【 0 5 7 2 】

S 2 0 6において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（S 2 0 6がNO判定の場合）、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メインCPU 2 0 1は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図 3 6 参照）に戻す。

【 0 5 7 3 】

10

20

30

40

50

一方、S 2 0 6 において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（S 2 0 6 が Y E S 判定）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 0 7 に移す。

【 0 5 7 4 】

S 2 0 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、C 時短遊技状態への移行にかかわる処理として、C 時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、C 時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを 3 にセットすることと、時短性能等を決定する。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 0 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 に移す。

【 0 5 7 5 】

なお、C 時短カウンタにセットされる時短回数は、当り種類決定テーブル（例えば図 1 3 参照）を参照して選択図柄コマンドに応じて決定される。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図 1 9 参照）に示されるとおりである。

【 0 5 7 6 】

S 2 0 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短設定処理を行う。この時短設定処理の詳細については、図 3 9 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 0 8 の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図 3 6 参照）に戻す。

【 0 5 7 7 】

[1 - 6 - 1 7 . 時短設定処理]

次に、図 3 9 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行される時短設定処理について説明する。図 3 9 は、第 1 のパチンコ遊技機において、時短移行処理（図 3 8 参照）中の S 2 0 8 でメイン C P U 2 0 1 により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 7 8 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（S 2 1 1）。

【 0 5 7 9 】

S 2 1 1 において、時短フラグがオンであると判定された場合（S 2 1 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 1 2 に移す。

【 0 5 8 0 】

S 2 1 1 が Y E S 判定の場合とは、確変フラグがオフであって、例えば、C 時短遊技状態が先に実行されている状態で B 時短遊技状態を重ねて実行する場合（天井カウンタ = 天井値となった場合）や、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態が先に実行されている状態で C 時短遊技状態を重ねて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）が相当する。

【 0 5 8 1 】

なお、図示しないが、C 時短遊技状態が先に実行されている状態で B 時短遊技状態を重ねて実行する場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短モード = 2」をセットするとともに、S 2 0 5 で決定された B 時短カウンタをセットする。また、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態が先に実行されている状態で C 時短遊技状態を重ねて実行する場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短モード = 3」にセットするとともに、S 2 0 7 で決定された C 時短カウンタをセットする。

【 0 5 8 2 】

S 2 1 1 において、時短フラグがオンでないと判定された場合（S 2 1 1 が N O 判定）、すなわち時短フラグがオフである場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 1 4 に移す。

【 0 5 8 3 】

S 2 1 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、現状の時短カウンタ（先に実行されていた

10

20

30

40

50

時短遊技状態の時短残回数)と、新たな時短回数(S 2 0 5またはS 2 0 7で決定された時短回数)とを比較し、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さいか否かを判定する。

【0 5 8 4】

S 2 1 2において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さくないと判定された場合(S 2 1 2がN O判定の場合)、すなわち現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きい場合、メインC P U 2 0 1は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理(図3 8を参照)に戻す。

【0 5 8 5】

一方、S 2 1 2において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きいと判定された場合(S 2 1 2がY E S判定の場合)、メインC P U 2 0 1は、処理を、S 2 1 3に移す。

10

【0 5 8 6】

S 2 1 3において、メインC P U 2 0 1は、時短カウンタ再設定処理を行う。この処理では、C時短遊技状態が先に実行されている状態でB時短遊技状態を重ねて実行する場合や、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態が先に実行されている状態でC時短遊技状態を重ねて実行する場合、現状の時短カウンタの値(すなわち時短残回数)と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数が、新たな時短カウンタとして再設定される。ただし、時短カウンタ再設定処理(S 2 1 3)が行われたとしても、メインC P U 2 0 1は、B時短カウンタおよびC時短カウンタをリセットしない。メインC P U 2 0 1は、S 2 1 3の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理(図3 8)に戻す。

20

【0 5 8 7】

なお、C時短遊技状態が先に実行されている状態でB時短遊技状態を重ねて実行する場合や、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態が先に実行されている状態でC時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインC P U 2 0 1は、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能を維持する。すなわち、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能から新たな時短遊技状態の時短性能に変更したり、現状の時短カウンタと新たな時短回数とのうち多い方の時短回数に対応する時短遊技状態の時短性能に変更されたりはしない。

30

【0 5 8 8】

時短性能とは、上述したとおり、入賞口(例えば、本実施例では第2始動口1 4 0(図4参照))への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、またはノおよび普通電動役物1 4 6の開放パターン(開放回数、開放時間、ウェイト時間等)等をいう。

【0 5 8 9】

ところで、本実施例では、B時短カウンタ及びC時短カウンタを設けることにより、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていることを管理できるようにしている。そして、上記の時短カウンタ再設定処理(S 2 1 3)において、現状の時短カウンタの値と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数を、新たな時短カウンタとして再設定するようにしている。しかし、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていたとしても、表面的にあらわれる(遊技者が把握できる)時短性能は、内部的に重ねて実行されている上記二つの時短遊技状態のうち、いずれか一つの時短遊技状態についての時短性能のみである。そのため、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていることを管理せずに(すなわちB時短カウンタ及びC時短カウンタを設けずに)、複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合に、現状の時短カウンタの値と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数を、新たな時短カウンタとして再設定するようにしてもよい。

40

【0 5 9 0】

S 2 1 4において、メインC P U 2 0 1は、時短態様設定処理を行う。この処理は、S 2 1 1がN O判定の場合、すなわち、非時短遊技状態からB時短遊技状態に移行させて実

50

行する場合（天井カウンタ＝天井値となった場合）や、非時短遊技状態からＣ時短遊技状態に移行させて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）に行われる処理である。この処理では、Ｂ時短制御態様決定処理（Ｓ２０５）またはＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２０７）で決定された時短回数と時短性能とが設定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１５に移す。

【０５９１】

Ｓ２１５において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１５の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３８）に戻す。

【０５９２】

このように、図３２～図３９を参照して説明した上述の時短管理処理において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っている。本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、当り判定処理の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機の場合、天井最終変動における第１特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合が生じうる。このように、天井最終変動における第１特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態が終了したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態に移行させる処理を行うとよい。

【０５９３】

また、図３２～図３９を参照して説明した上述の時短管理処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っているが、これに限られず、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態への移行処理を行うようにしてもよい。とくに、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な第１のパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態への移行処理を行うことが好ましい。なぜなら、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときにＢ時短遊技状態に移行するようにすると、天井最終変動としてのいずれか一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、この他方の特別図柄の可変表示については、Ｂ時短遊技状態としての恩恵を受けることができなくなり、興味が低下するおそれがあるからである。なお、第１のパチンコ遊技機では、特別図柄の可変表示が例えば６０００００ｍｓｅｃといった長変動で行われることはない。ただし、このような長変動で特別図柄の可変表示が行われうるパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいてＢ時短遊技状態への移行処理を行うことにより、とくに天井最終変動である特別図柄の可変表示が長変動で行われる場合であっても、Ｂ時短遊技状態の開始の遅延を回避することができる。

【０５９４】

また、図３２～図３９を参照して説明した上述の時短管理処理では、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＢ時短制御態様決定処理（Ｓ２０５）を、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２０７）よりも優先して行うようにしている（図３８のＳ２０３～Ｓ２０７を参照）が、これに限られない。例えば、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２０７）を、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＢ時短制御態様決定処理（Ｓ２０５）よりも優先して行うようにしてもよい。

【０５９５】

また、図３５を参照して説明した上述の天井カウンタ更新処理では、天井カウンタ禁止フラグがオフでない場合（図３５のＳ１７１がＮＯ判定）、天井カウンタを更新しないようにしているが、これに限られない。例えばＳＴ機や確変転落抽選を行うパチンコ遊技機では、確変フラグがオンである場合であっても特別図柄の可変表示が行われると天井カウンタを更新するようにしてもよい。この場合、天井カウンタが天井値に到達したとしても、Ｂ時短遊技状態に移行せず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合

10

20

30

40

50

に、B時短遊技状態に移行するようにしてもよい。この場合、メインCPU201は、「天井カウンタ＝天井値」となっただけではB時短遊技状態に移行させず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、B時短遊技状態に移行させる処理を行うこととなる。

【0596】

また、B時短遊技状態への移行条件である天井値は、確変フラグがオフである場合の大当たり確率の分母の所定範囲内（例えば、 $2.5 \sim 3.0$ 倍）であることが好ましい。本実施例では、例えば特別図柄の当り判定テーブル（図10参照）に示されるように、確変フラグがオフである場合の大当たり確率が 319 分の 1 （設定値1の場合）であるから、天井値は、 $319 \times 2.5 \sim 319 \times 3.0$ （倍）の範囲内であることが好ましい。

10

【0597】

また、B時短遊技状態の終了条件であるB時短規定回数の上限は、確変フラグがオフである場合の大当たり確率の分母の規定倍数（例えば 3.8 倍）までとすることが好ましい。同様に、C時短遊技状態の終了条件であるC時短規定回数の上限についても、確変フラグがオフである場合の大当たり確率の分母に規定数を乗じた値まで（例えば大当たり確率の分母の 3.8 倍まで）とすることが好ましい。本実施例では、確変フラグがオフである場合の大当たり確率が 319 分の 1 （設定値1の場合）であるから、B時短規定回数およびC時短規定回数は、いずれも、概ね 1212 （ 319×3.8 ）を上限とすることが好ましい。なお、B時短規定回数の上限とC時短規定回数の上限とを同じ値とすることは必須ではない。

20

【0598】

ところで、第1のパチンコ遊技機のように、例えば設定1～設定6といった大当たり確率が異なる複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセット可能であるパチンコ遊技機である場合、上述したとおり、時短当り確率は全設定値で共通の確率となっている。このような場合、B時短遊技状態への移行条件である天井値を、設定値にかかわらず大当たり確率（確変フラグがオフである場合）の分母に規定数（例えば 3.0 ）を乗じた値とした場合、設定値に応じて天井値が異なることとなり、セットされている設定値が遊技者に看破されてしまうおそれがある。そこで、本実施例では、セットされた設定値がいずれであったとしても、天井値を、大当たり確率（確変フラグがオフである場合）の分母に対して規定数を乗じて決定するのではなく、設定値にかかわらず同じ値とすることが好ましい。

30

【0599】

[1-6-18. 時短管理処理にかかわる変形例]

なお、図32～図39を参照して説明した上述の時短管理処理（以下「本実施例の時短管理処理」と称する）では、天井カウンタ更新処理（図35参照）を、特別図柄遊技終了処理（図31参照）において実行している。また、B時短遊技状態への移行にかかわる処理を、C時短遊技状態への移行にかかわる処理よりも優先して行うようにしている。さらに、B時短遊技状態への移行フラグ（天井フラグ）とC時短遊技状態への移行フラグ（時短当りフラグ）とを別個に設け、天井フラグがオンである場合にB時短遊技状態に移行させ、時短当りフラグがオンである場合にC時短遊技状態に移行させるようにしている。ただし、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミング、B時短遊技状態への移行とC時短遊技状態への移行との優先順位、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個にするか共通にするか、については、上記に限られず、様々なバリエーションで時短管理処理を行うことができる。

40

【0600】

例えば、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、移行時の処理をB時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

【0601】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をB時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊

50

技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

【 0 6 0 2 】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をC時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

【 0 6 0 3 】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をB時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを共通のフラグとして設けるようにしてもよい。

【 0 6 0 4 】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をC時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを共通のフラグとして設けるようにしてもよい。

【 0 6 0 5 】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、移行時の処理をC時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

【 0 6 0 6 】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、天井到達時に「時短当り」が非当選であることを確認した上でB時短遊技状態に移行させるようにしてもよい。

【 0 6 0 7 】

さらに、複数の時短遊技状態が重ねて実行されない場合、メインCPU201は、時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きい場合に時短カウンタから1を減算する処理を行い、それ以外の場合には時短カウンタから1を減算しないようにするとよい。

【 0 6 0 8 】

[1 - 7 . 大入賞口開放準備処理]

次に、図40を参照して、特別図柄管理処理（図27参照）中のS86でメインCPU201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図40は、第1のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 6 0 9 】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する（S251）。

【 0 6 1 0 】

S251において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合（S251がNO判定の場合）、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【 0 6 1 1 】

一方、S251において特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定された場合（S251がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S252に移す。

【 0 6 1 2 】

S252において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインRAM203内の所定領域に格納される。メインCPU201は、S252の処理を実行した後、処理を、S253に移す。

【 0 6 1 3 】

S253において、メインCPU201は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当たり遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

10

20

30

40

50

【 0 6 1 4 】

S 2 5 3 において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合 (S 2 5 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 5 4 に移す。一方、S 2 5 3 において大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合 (S 2 5 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 5 7 に移す。

【 0 6 1 5 】

S 2 5 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする処理 (S 2 5 4) を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理 (図 2 7 の S 8 8 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 5 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 5 5 に移す。

10

【 0 6 1 6 】

S 2 5 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン C P U 2 0 1 は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う (S 2 5 6)。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 2 5 6 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 2 7 参照) に戻す。

【 0 6 1 7 】

S 2 5 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 5 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 5 8 に移す。

20

【 0 6 1 8 】

S 2 5 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口 1 3 1 の開放回数、大入賞口 1 3 1 の最大開放時間、大入賞口 1 3 1 への最大入賞個数、大入賞口 1 3 1 への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口 1 3 1 の開放回数はラウンド数が相当する。なお、1 ラウンドにおいて大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 5 8 の処理を実行した後、処理を、S 2 5 9 に移す。

【 0 6 1 9 】

S 2 5 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口 1 3 1 の開閉制御データの生成処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 5 9 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 0 に移す。

30

【 0 6 2 0 】

S 2 6 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 4 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 4 」にセットする処理 (S 2 6 0) を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理 (図 2 7 の S 8 7 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 6 0 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 1 に移す。

【 0 6 2 1 】

S 2 6 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 6 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 2 に移す。

40

【 0 6 2 2 】

S 2 6 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 6 2 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 2 7 参照) に戻す。

【 0 6 2 3 】

[1 - 7 - 1 . 大入賞口開放制御処理]

50

次に、図 4 1 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）中の S 8 7 でメイン CPU 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 4 1 は、第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 6 2 4 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 4 」であるか否かを判定する（ S 2 7 1 ）。

【 0 6 2 5 】

S 2 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「 4 」でないと判定された場合（ S 2 7 1 が N O 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

10

【 0 6 2 6 】

一方、 S 2 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「 4 」であると判定された場合（ S 2 7 1 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 2 7 2 に移す。

【 0 6 2 7 】

S 2 7 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口 1 3 1 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞個数を計数するカウンタスイッチ 1 3 2（図 6 参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、カウンタスイッチ 1 3 2 により計数された大入賞口入賞カウンタの値は、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納される。

【 0 6 2 8 】

S 2 7 2 において、大入賞口 1 3 1 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（ S 2 7 2 が N O 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 2 7 3 に移す。

20

【 0 6 2 9 】

一方、 S 2 7 2 において、大入賞口 1 3 1 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（ S 2 7 2 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 2 7 4 に移す。

【 0 6 3 0 】

S 2 7 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口 1 3 1 の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図 4 0 の S 2 5 8 参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

30

【 0 6 3 1 】

S 2 7 3 において大入賞口 1 3 1 の最大開放時間が経過していないと判定された場合（ S 2 7 3 が N O 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

【 0 6 3 2 】

一方、 S 2 7 3 において大入賞口 1 3 1 の最大開放時間が経過していると判定された場合（ S 2 7 3 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 2 7 4 に移す。

【 0 6 3 3 】

S 2 7 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口 1 3 1 の閉鎖設定処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、 S 2 7 4 の処理を実行した後、処理を、 S 2 7 5 に移す。

40

【 0 6 3 4 】

S 2 7 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする処理（ S 2 7 5 ）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図 2 7 の S 8 6 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、 S 2 7 5 の処理を実行した後、処理を、 S 2 7 6 に移す。

【 0 6 3 5 】

S 2 7 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、 S 2 7 6 の処理を実行した後、処理を、 S 2 7 7 に移す。

50

【 0 6 3 6 】

S 2 7 7において、メインCPU 2 0 1は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 2 7 7の処理後、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

【 0 6 3 7 】

[1 - 7 - 2 . 大当たり終了処理]

次に、図 4 2 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）中の S 8 8 でメインCPU 2 0 1 により実行される大当たり終了処理について説明する。図 4 2 は、第 1 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 6 3 8 】

メインCPU 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 5 」であるか否かを判定する（S 2 8 1 ）。

【 0 6 3 9 】

S 2 8 1 において特別図柄の制御状態番号が「 5 」でないと判定された場合（S 2 8 1 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、大当たり終了処理を終了し、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

【 0 6 4 0 】

S 2 8 1 において特別図柄の制御状態番号が「 5 」であると判定された場合（S 2 8 1 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 2 8 2 に移す。

【 0 6 4 1 】

S 2 8 2 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインCPU 2 0 1 は、S 2 8 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 8 3 に移す。

【 0 6 4 2 】

S 2 8 3 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 3 1 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。ただし、図 3 1 の特別図柄遊技終了処理では、説明の便宜上、時短管理処理（S 1 3 1 ）が行われるように示されているが、この時短管理処理（S 1 3 1 ）は、厳密に言えば、S 1 3 0 の特別図柄遊技終了処理（図 3 0 参照）では実行されるが、S 2 8 3 の特別図柄遊技終了処理（図 4 2 参照）では実行されずに、処理がスキップされる。メインCPU 2 0 1 は、S 2 8 3 の処理を実行した後、大当たり終了処理を終了し、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

【 0 6 4 3 】

なお、メインCPU 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の大当たり終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 0 6 4 4 】

[1 - 7 - 3 . 普通図柄制御処理]

次に、図 4 3 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 4 0 でメインCPU 2 0 1 により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図 4 3 に示される普通図柄制御処理に先だて、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【 0 6 4 5 】

図 4 3 は、第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 4 3 に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「 0 」 ~ 「 4 」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインCPU 2 0 1 は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。なお、図 4 3 に示される各処理は、便宜上、サブルーチンとして図示していない。

10

20

30

40

50

【 0 6 4 6 】

メインCPU201は、先ず、普通図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S291）。

【 0 6 4 7 】

S291において普通図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S291がNO判定の場合）、メインCPU201は、普通図柄制御処理を終了し、処理を、S41（図23参照）に戻す。

【 0 6 4 8 】

一方、S291において普通図柄の待ち時間が0であると判定された場合（S291がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S292に移す。

10

【 0 6 4 9 】

S292において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU201は、S292の処理を実行した後、処理を、S293に移す。なお、メインCPU201は、S292の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S293以降の処理を行う。

【 0 6 5 0 】

S293において、メインCPU201は、普通図柄の可変表示開始処理を行う。このS293の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理において、メインCPU201は、普通図柄の当り判定処理、普通図柄の変動パターン決定処理、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物146の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、処理を、S294に移す。

20

【 0 6 5 1 】

S294において、メインCPU201は、普通図柄の可変表示終了処理を行う。このS294の処理は、普通図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この処理においてメインCPU201は、普通図柄の可変表示を終了する際の各種処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、処理を、S295に移す。

【 0 6 5 2 】

30

S295において、メインCPU201は、普通図柄遊技判定処理を行う。このS295の処理は、普通図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この普通図柄遊技判定処理では、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたはハズレ）の判定処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、処理を、S296に移す。

【 0 6 5 3 】

S296において、メインCPU201は、普通電動役物開放処理を行う。このS296の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この処理では、例えば、予め定められた態様で、普通電動役物146の開放処理が行われる。なお、普通図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理を、S297に移す。

40

【 0 6 5 4 】

S297において、メインCPU201は、普通図柄当り終了処理を行う。このS297の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。メインCPU201は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【 0 6 5 5 】

なお、本実施例では、普通図柄の当り判定テーブル（図16参照）に示されるように、普通図柄当り判定用乱数を例えば0～99の範囲（幅）で発生させ、例えば0～79を普通図柄当り判定値データとしている（非時短遊技状態の場合）。普通図柄当り確率は、普

50

通図柄当り判定用乱数の総乱数に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められるため、例えば普通図柄の当り確率は、本実施例では100分の80である。この普通図柄当り確率は、本実施例では、時短制御が実行される場合と時短制御が実行されない場合と異なっているが、同じまたはほぼ同じとしてもよい。また、普通図柄の可変表示は、時短制御が実行されない非時短遊技状態では例えば60000msecと相対的に長時間にわたって実行されるのに対し、時短制御が実行される遊技状態では例えば1000msecと相対的に短時間しか実行されない。このようにして、時短制御が実行されると、普通電動役物開放処理の実行頻度すなわち第2始動口140への遊技球の入賞頻度が高められる。

【0656】

10

[1 - 7 - 4 . 外部マスカブル割込処理]

次に、図44を参照して、メインCPU201の制御により実行される外部マスカブル割込処理について説明する。この処理は、例えば電断時等に発生する外部割込み要求に応じて行われる割込処理である。なお、図44は、第1のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。

【0657】

メインCPU201は、まず、保護レジスタの退避処理を行う(S301)。メインCPU201は、S301の処理を実行した後、処理を、S302に移す。

【0658】

S302において、メインCPU201は、I/Oポート205の所定の入力ポートの状態を読み出す。上記の所定の入力ポートは、例えば、電断検知ライン、バックアップクリアスイッチライン、センサ異常検知ライン、電波センサライン、開放検知ライン、磁気センサライン、振動センサライン、ソレノイド監視センサライン等の状態がセットされる入力ポートである。メインCPU201は、S302の処理を実行した後、処理を、S303に移す。

20

【0659】

S303において、メインCPU201は、電断検知であるか否かを判定する。

【0660】

S303において電断検知でないと判定された場合(S303がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理をS305に移す。一方、S303において電断検知であると判定された場合(S303がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS304に移す。

30

【0661】

S304において、メインCPU201は、XINT検知フラグをセット(オンに)する。XINT検知フラグは電断することを示すフラグであり、XINT検知フラグの値は、メインRAM203の作業領域内のXINT検知フラグ領域に格納される。メインCPU201は、S304の処理を実行した後、処理を、S305に移す。

【0662】

S305において、メインCPU201は、S301で退避させた保護レジスタの復帰処理を行う。メインCPU201は、S305の処理を実行した後、処理を、S306に移す。

40

【0663】

S306において、メインCPU201は、割込許可処理を行う。この処理を実行した後、メインCPU201は、外部マスカブル割込処理を終了する。

【0664】

[1 - 7 - 5 . システムタイマ割込処理]

次に、図45を参照して、メインCPU201により、例えば2msecの割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。なお、図45は、第1のパチンコ遊技機において実行されるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【0665】

50

メインCPU201は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う(S311)。

【0666】

次いで、メインCPU201は、XINT検知フラグがオフであるか否かを判定する(S312)。XINT検知フラグがオフでない(すなわち電断検知時である)と判定された場合(S312がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理をS326に移す。一方、XINT検知フラグがオフである(すなわち電断非検知時である)と判定された場合(S312がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS313に移す。

【0667】

S313において、メインCPU201は割込許可処理を行う。その後、メインCPU201は、I/Oポート205の入力ポートの状態の読込処理を行い(S314)、処理を、S315に移す。

10

【0668】

S315において、メインCPU201は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインCPU201は、例えば起動制御フラグの値等に基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。起動制御フラグは、電源投入時の起動状態が、電断復帰、設定変更、設定確認およびRAMクリア等のうちのいずれの状態であるかを判定するためのフラグである。例えば、電断復帰の場合は遊技許可状態であると判定され、設定変更、設定確認およびRAMクリア等である場合は遊技許可状態でないと判定される。

【0669】

なお、起動制御フラグは、電源投入時における設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のオン/オフ情報の組合せで構成される。例えば、電源投入時に、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の両方がオフであれば電断復帰、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の両方がオンであれば設定変更、バックアップクリアスイッチ176がオフ且つ設定キー174がオンであれば設定確認、バックアップクリアスイッチ176がオン且つ設定キー174がオフであればRAMクリアと判定される。

20

【0670】

S315において遊技許可状態でないと判定された場合(S315がNO判定の場合)、メインCPU201は、設定制御処理を行う(S316)。この設定制御処理では、設定変更処理または設定確認処理が行われる。すなわち、本実施例では、設定変更処理および設定確認処理は、例えば2msec周期で行われるシステムタイマ割込処理内で行われ、遊技許可状態でない場合すなわち遊技不許可状態である場合に行われる。設定制御処理(S316)を実行した後、メインCPU201は、処理を、S326に移す。なお、S316の設定制御処理の詳細については、図46を参照して後述する。

30

【0671】

なお、遊技許可状態でない場合(S315がNO判定の場合)、メインCPU201は、発射装置6(図6参照)からの遊技球の発射禁止、特定のスイッチ(例えば、設定キー174、バックアップクリアスイッチ176等)を除く各種スイッチの無効化、払出装置82からの賞球の払い出し禁止等を設定することが好ましい。

【0672】

一方、S315において遊技許可状態であると判定された場合(S315がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S317に移す。

40

【0673】

S317において、メインCPU201は、割込みカウンタの値を1加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理(図20～図23参照)中の割込禁止区間を計数(管理)するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインRAM203の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインCPU201は、S317の処理を実行した後、処理を、S318に移す。

【0674】

S318において、メインCPU201は、割込み周期タイマの更新処理を行う。メイ

50

ンCPU201は、S318の処理を実行した後、処理を、S319に移す。なお、割込み周期タイマは、割込み周期（例えば2msec）管理用のタイマであり、割込み周期タイマの計数値は、メインRAM203の作業領域内の割込み周期管理タイマ領域に格納される。

【0675】

S319において、メインCPU201は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では2msec）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインCPU201は、S319の処理を実行した後、処理を、S320に移す。

10

【0676】

S320において、メインCPU201は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図51を参照して後述する。メインCPU201は、S320の処理を実行した後、処理を、S321に移す。

【0677】

S321において、メインCPU201は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、入賞情報コマンド（払出情報）の設定処理が行われる。メインCPU201は、S321の処理を実行した後、処理を、S322に移す。

【0678】

S322において、メインCPU201は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドが主制御回路200からサブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S322の処理を実行した後、処理を、S323に移す。

20

【0679】

S323において、メインCPU201は、レジスタ退避処理を行う。メインCPU201は、S323の処理を実行した後、処理を、S324に移す。

【0680】

S324において、メインCPU201は、性能表示モニタ制御処理を行う。この処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ170（図6参照）の表示内容更新処理等が行われる。この処理で格納されるデータは、遊技の進行に必要なデータが格納される作業領域とは別の領域（領域外）、すなわちバックアップされる領域内であって例えばRAMクリアされた場合であってもデータがクリアされない領域に格納される。メインCPU201は、S324の処理を実行した後、処理を、S325に移す。

30

【0681】

S325において、メインCPU201は、S323で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインCPU201は、S325の処理を実行した後、処理を、S326に移す。

【0682】

S326において、メインCPU201は、S311で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【0683】

[1 - 7 - 6 . 設定制御処理]

40

次に、図46を参照して、システムタイマ割込処理（図45参照）中のS316で行われる設定制御処理について説明する。図46は、第1のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。

【0684】

図46に示されるように、メインCPU201は、まず、起動制御フラグの値が設定変更を示す値であるか否かを判定する（S331）。

【0685】

S331において起動制御フラグの値が設定変更を示す値であると判定された場合（S331がYES判定の場合）、メインCPU201は設定変更処理を行う（S332）。この設定変更処理の詳細については、図47を参照して後述する。設定変更処理（S33

50

２）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３３５に移す。

【０６８６】

一方、Ｓ３３１において起動制御フラグの値が設定変更を示す値でないと判定された場合（Ｓ３３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３３３に移す。

【０６８７】

Ｓ３３３において、メインＣＰＵ２０１は、起動制御フラグの値が設定確認を示す値であるか否かを判定する。

【０６８８】

Ｓ３３３において起動制御フラグの値が設定確認を示す値であると判定された場合（Ｓ３３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は設定確認処理を行う（Ｓ３３４）。この設定確認処理の詳細については、図４８を参照して後述する。設定確認処理（Ｓ３３４）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３３５に移す。

10

【０６８９】

一方、Ｓ３３３において起動制御フラグの値が設定確認を示す値でないと判定された場合すなわちＲＡＭクリアであると判定された場合（Ｓ３３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３３７に移す。

【０６９０】

Ｓ３３５において、メインＣＰＵ２０１は、設定操作表示処理を行う。この処理では、現在、セットされている設定値の表示処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ３３６に移す。

20

【０６９１】

Ｓ３３６において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、設定変更処理（Ｓ３３２）、設定確認処理（Ｓ３３４）または起動時初期設定処理（図２５参照）内で送信予約されているコマンド（初期化コマンド、電断復帰コマンドまたは設定操作コマンド）がサブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ３３７に移す。

【０６９２】

Ｓ３３７において、メインＣＰＵ２０１は、ＷＤＴ（watchdog timer）の出力処理を行う。この処理（ＷＤＴ出力処理）では、ＷＤＴクリアレジスタアドレスの読込処理、ＷＤＴのクリア処理およびＷＤＴのリスタート処理がこの順で行われる。なお、他の処理では記載していないが、このＷＤＴ出力処理は適宜行われる。そして、Ｓ３３７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を終了し、処理を、システムタイマ割込処理（図４５参照）に戻す。

30

【０６９３】

[１ - ７ - ７ . 設定変更処理]

次に、図４７を参照して、設定制御処理（図４６参照）中のＳ３３２で行われる設定変更処理について説明する。なお、図４７は、第１のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【０６９４】

メインＣＰＵ２０１は、まず、バックアップクリアスイッチ１７６が押下されたか否かを判定する（Ｓ３４１）。この処理は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。

40

【０６９５】

Ｓ３４１においてバックアップクリアスイッチ１７６が押下されていないと判定された場合（Ｓ３４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３４３に移す。一方、バックアップクリアスイッチ１７６が押下されたと判定された場合（Ｓ３４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３４２に移す。

【０６９６】

Ｓ３４２において、メインＣＰＵ２０１は、設定値の範囲内更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３４３に移す。

50

【 0 6 9 7 】

なお、本実施例では、設定変更処理において、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 を操作することによって設定値を変更できるようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば設定スイッチを設けて、この設定スイッチを操作することによって設定値を変更できるようにしてもよい。

【 0 6 9 8 】

S 3 4 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、設定キー 1 7 4 がオフにされたか否かを判定する (S 3 4 3)。

【 0 6 9 9 】

S 3 4 3 において設定キー 1 7 4 がオフにされていないと判定された場合 (S 3 4 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理 (図 4 6 参照) に戻す。一方、S 3 4 3 において設定キー 1 7 4 がオフにされたと判定された場合 (S 3 4 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 4 4 に移す。

10

【 0 7 0 0 】

S 3 4 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 通常遊技前処理を行う。この第 1 通常遊技前処理の詳細については、図 4 9 を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第 1 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第 1 通常遊技前処理 (S 3 4 4) の実行後、メイン C P U 2 0 1 は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理 (図 4 6 参照) に戻す。

20

【 0 7 0 1 】

[1 - 7 - 8 . 設定確認処理]

次に、図 4 8 を参照して、設定制御処理 (図 4 6 参照) 中の S 3 3 4 で行われる設定確認処理について説明する。なお、図 4 8 は、第 1 のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 7 0 2 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、設定キー 1 7 4 がオフにされたか否かを判定する (S 3 5 1)。この判定処理は、上述した設定変更処理 (図 4 7 参照) 中の S 3 4 3 の処理と同様にして行われる。

【 0 7 0 3 】

S 3 5 1 において設定キー 1 7 4 がオフにされていないと判定された場合 (S 3 5 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理 (図 4 6 参照) に戻す。

30

【 0 7 0 4 】

一方、S 3 5 1 において設定キー 1 7 4 がオフにされたと判定された場合 (S 3 5 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 通常遊技前処理を行う (S 3 5 2)。この第 2 通常遊技前処理の詳細については、図 5 0 を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第 2 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第 2 通常遊技前処理 (S 3 5 2) の実行後、メイン C P U 2 0 1 は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理 (図 4 6 参照) に戻す。

40

【 0 7 0 5 】

[1 - 7 - 9 . 第 1 通常遊技前処理]

次に、図 4 9 を参照して、設定変更処理 (図 4 7 参照) 中の S 3 4 4 で行われる第 1 通常遊技前処理について説明する。図 4 9 は、第 1 のパチンコ遊技機における第 1 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第 1 通常遊技前処理は、起動時初期設定処理 (図 2 4 参照) において、電断復帰、設定変更および設定確認のいずれでもない場合、すなわち R A M クリア時の初期設定処理としても行われる。

【 0 7 0 6 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、初期化時 R A M 設定処理を行う (S 3 6 1)。この処理では、電断時にバックアップデータが格納されるメイン R A M 2 0 3 内の領域 (以下、「

50

バックアップ領域」と称する)のクリア処理(例えば作業領域の構築およびアドレス設定等)が行われる。なお、性能表示モニタ制御処理(図45のS324参照)でデータが格納される領域はクリアされない。また、この処理では、初期データが生成され、生成された初期データは、それぞれ、構築されたメインRAM203内の作業領域に格納される。すなわち、電断時にバックアップされたデータは消去され、遊技状態を、初期化された状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、遊技状態が初期化された状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。初期化時RAM設定処理(S361)の実行後、メインCPU201は、処理を、S362に移す。

【0707】

S362において、メインCPU201は、初期化コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された初期化コマンドは、設定制御処理(図46参照)中の演出制御コマンド送信処理(S336)においてサブ制御回路300に送信される。S362の処理を実行すると、メインCPU201は、第1通常遊技前処理を終了する。この第1通常遊技前処理を終了すると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。

【0708】

[1-7-10. 第2通常遊技前処理]

次に、図50を参照して、設定確認処理(図48参照)中のS352で行われる第2通常遊技前処理について説明する。図50は、第1のパチンコ遊技機における第2通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第2通常遊技前処理は、起動時初期設定処理(図24参照)において、電断復帰時の初期設定処理としても実行される。

【0709】

メインCPU201は、まず、電断復帰時RAM設定処理を行う(S371)。この処理では、例えば、メインRAM203内のバックアップ領域に格納されているデータが読み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメインRAM203内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラグのオン/オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメインRAM203内の作業領域に復帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、電断前と同じ遊技状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインCPU201は、電断復帰時RAM設定処理(S371)の実行後、処理を、S372に移す。

【0710】

S372において、メインCPU201は、確変フラグがオンであるか否かを判定する。この処理は、メインRAM203内の作業領域に格納されたデータを読み込んで行われる。

【0711】

S372において確変フラグがオンでないと判定された場合(S372がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理をS374に移す。

【0712】

一方、S372において確変フラグがオンであると判定された場合(S372がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S373に移す。

【0713】

S373において、メインCPU201は、確変報知フラグをオンにセットする。これは、電断復帰時における確変フラグの状態を報知するために行われる。確変報知フラグがオンである場合、メインCPU201は、例えば確変報知LED(不図示)が点灯されるよう制御する。これにより、電断復帰時に確変フラグがオンであるか否かを外観で把握することが可能となる。メインCPU201は、S373の処理を実行した後、処理を、S374に移す。

【0714】

10

20

30

40

50

S 3 7 4において、メインCPU 2 0 1は、電断復帰コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された電断復帰コマンドは、設定制御処理（図 4 6 参照）中の演出制御コマンド送信処理（S 3 3 6）においてサブ制御回路 3 0 0 に送信される。S 3 7 4 の処理を実行すると、メインCPU 2 0 1は、第 2 通常遊技前処理を終了する。

【 0 7 1 5 】

[1 - 7 - 1 1 . スイッチ入力検出処理]

図 5 1 は、メインCPU 2 0 1 によるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ入力検出処理は、上述したシステムタイマ割込処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。図 5 1 に示すように、メインCPU 2 0 1 は、始動口入賞検出処理を実行する（S 3 8 1）。メインCPU 2 0 1 は、S 3 8 1 の処理を実行した後、処理を、S 3 8 2 に移す。始動口入賞検出処理については、図 5 2 を参照して後述する。

10

【 0 7 1 6 】

次に、メインCPU 2 0 1 は、一般入賞口通過検出処理を行う（S 3 8 2）。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口 1 2 2 への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインCPU 2 0 1 は、S 3 8 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 8 3 に移す。

【 0 7 1 7 】

次に、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口通過検出処理を行う（S 3 8 3）。大入賞口通過検出処理では、例えば大入賞口 1 3 1 への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインCPU 2 0 1 は、S 3 8 3 の処理を実行した後、処理を、S 3 8 4 に移す。

20

【 0 7 1 8 】

次に、メインCPU 2 0 1 は、球通過検出処理を行う（S 3 8 4）。球通過検出処理では、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過検出を通過ゲートスイッチ 1 2 7 に検出されたことに基づいて普通図柄についての各種乱数値（普通図柄当り判定用乱数値等）を抽出する。なお、メインRAM 2 0 3 は、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過に基づいて抽出された各種乱数値（普通図柄当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）を有する。そして、球通過検出処理では、普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否か、すなわち、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過に基づいて抽出された普通図柄の保留個数が例えば 4 個未満であるか否かの判定も行う。この処理を終了すると、メインCPU 2 0 1 は、スイッチ入力検出処理を終了する。

30

【 0 7 1 9 】

[1 - 7 - 1 2 . 始動口入賞検出処理]

図 5 2 は、メインCPU 2 0 1 による始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。始動口入賞検出処理は、上述したスイッチ入力検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 0 7 2 0 】

図 5 2 に示すように、メインCPU 2 0 1 は、先ず、第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出したか否かを判定する（S 3 9 1）。

【 0 7 2 1 】

第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出していないと判定された場合（S 3 9 1 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 3 9 8 に移す。

40

【 0 7 2 2 】

一方、第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出したと判定された場合（S 3 9 1 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 3 9 2 に移す。

【 0 7 2 3 】

S 3 9 2 において、メインCPU 2 0 1 は、各種乱数値（例えば、第 1 特別図柄当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第 1 始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインCPU 2 0 1 は、S 3 9 2 の処理を

50

実行した後、処理を、S 3 9 3 に移す。

【 0 7 2 4 】

S 3 9 3 において、メインCPU 2 0 1 は、第 1 始動口 1 2 0 への入賞に基づいて抽出された第 1 特別図柄の保留個数が例えば 4 個未満であるか否かを判定する。メインRAM 2 0 3 は、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数を、始動条件が成立するまで保留する第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) を有しており、この処理では、第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインRAM 2 0 3 は、第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) の他に第 1 特別図柄始動記憶領域 (0) も有するが、これについては後述する。

10

【 0 7 2 5 】

第 1 特別図柄の保留個数が 4 個未満でない、すなわち上限の 4 個である場合 (S 3 9 3 がNO判定の場合)、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 3 9 8 に移す。

【 0 7 2 6 】

一方、第 1 特別図柄の保留個数が 4 個未満である場合 (S 3 9 3 がYES判定の場合)、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 3 9 4 に移す。

【 0 7 2 7 】

S 3 9 4 において、メインCPU 2 0 1 は、第 1 特別図柄の保留個数を 1 加算する処理を行う。メインCPU 2 0 1 は、S 3 9 4 の処理を実行した後、処理を、S 3 9 5 に移す。

【 0 7 2 8 】

S 3 9 5 において、メインCPU 2 0 1 は、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第 1 特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインRAM 2 0 3 に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第 1 特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインCPU 2 0 1 は、S 3 9 5 の処理を実行した後、処理を、S 3 9 6 に移す。

20

【 0 7 2 9 】

S 3 9 6 において、メインCPU 2 0 1 は、先読み判定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理 (図 2 8 の S 9 3 参照) に先だって、S 3 9 2 で抽出した乱数値を用いて、特別図柄の変動パターンを決定したり、当り判定処理等を行う処理である。また、先読みフラグが設定されているか否かも判定する。

30

【 0 7 3 0 】

なお、先読み判定処理は、S 3 9 2 で乱数値を抽出してから特別図柄の当り判定処理が実行されるまでの間であれば、任意のタイミングで行ってよいが、特別図柄の可変表示が開始されるまでに、サブ制御回路 3 0 0 により先読み演出を行うことに鑑みると、例えば S 3 9 5 の処理の前後付近で行うことが好ましい。メインCPU 2 0 1 は、S 3 9 6 の処理を実行した後、処理を、S 3 9 7 に移す。

【 0 7 3 1 】

S 3 9 7 において、メインCPU 2 0 1 は、第 1 特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。第 1 特別図柄の入賞コマンドは、第 1 特別図柄の保留個数を 1 増加する情報や、第 1 特別図柄の変動パターン情報 (すなわち特別図柄の変動パターンコマンド) 等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第 1 特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メインCPU 2 0 1 は、S 3 9 7 の処理を実行した後、処理を、S 3 9 8 に移す。

40

【 0 7 3 2 】

S 3 9 8 において、メインCPU 2 0 1 は、第 2 始動口スイッチ 1 4 1 で遊技球を検出したか否かを判定する。

【 0 7 3 3 】

第 2 始動口スイッチ 1 4 1 で遊技球を検出していないと判定された場合 (S 3 9 8 がNO判定の場合)、メインCPU 2 0 1 は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッ

50

チ入力検出処理（図 5 1 参照）に戻す。

【 0 7 3 4 】

一方、第 2 始動口スイッチ 1 4 1 で遊技球を検出したと判定された場合（S 3 9 8 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 9 9 に移す。

【 0 7 3 5 】

S 3 9 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、各種乱数値（例えば、第 2 特別図柄当り判定用乱数値、第 2 特別図柄の図柄乱数値、第 2 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 2 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第 2 始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 9 9 の処理を実行した後、処理を、S 4 0 0 に移す。

10

【 0 7 3 6 】

S 4 0 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口 1 4 0 への入賞に基づいて抽出された第 2 特別図柄の保留個数が例えば 4 個未満であるか否かを判定する。

【 0 7 3 7 】

なお、メイン R A M 2 0 3 は、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数値を、始動条件が成立するまで保留する第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～第 2 特別図柄始動記憶領域（4）を有しており、この処理では、第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～第 2 特別図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メイン R A M 2 0 3 は、第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～第 2 特別図柄始動記憶領域（4）の他に第 2 特別図柄始動記憶領域（0）も有するが、これについては後述する。

20

【 0 7 3 8 】

第 2 特別図柄の保留個数が 4 個未満でない、すなわち上限の 4 個である場合（S 4 0 0 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図 5 1 参照）に戻す。

【 0 7 3 9 】

一方、第 2 特別図柄の保留個数が 4 個未満である場合（S 4 0 0 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 4 0 1 に移す。

【 0 7 4 0 】

S 4 0 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄の保留個数を 1 加算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 0 1 の処理を実行した後、処理を、S 4 0 2 に移す。

30

【 0 7 4 1 】

S 4 0 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第 2 特別図柄の変動開始条件が成立するまでメイン R A M 2 0 3 に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第 2 特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 0 2 の処理を実行した後、処理を、S 4 0 3 に移す。

【 0 7 4 2 】

S 4 0 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う（S 4 0 3）。第 2 特別図柄の入賞コマンドは、第 2 特別図柄の保留個数を 1 増加する情報や、第 2 特別図柄の変動パターン情報等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第 2 特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 0 3 の処理を実行した後、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図 5 1 参照）に戻す。

40

【 0 7 4 3 】

[1 - 8 . サブ制御処理]

次に、図 5 3 を参照して、サブ制御回路 3 0 0 のサブ C P U 3 0 1 により実行される各種処理の内容について説明する。

【 0 7 4 4 】

図 5 3 は、第 1 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャー

50

トである。

【 0 7 4 5 】

図 5 3 に示すように、サブ CPU 3 0 1 は、先ず、初期化処理を行う (S 5 0 1) 。この初期化処理では、例えば、 R A M アクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を、 S 5 0 2 に移す。

【 0 7 4 6 】

なお、上述の初期化処理 (S 5 0 1) は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述の S 5 0 2 ~ S 5 0 8 の処理が繰り返し実行される。

10

【 0 7 4 7 】

S 5 0 2 において、サブ CPU 3 0 1 は、コマンド入力ポート 3 0 8 (図 6 参照) の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート 3 0 8 にセットされている主制御回路 2 0 0 (図 6 参照) から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を、 S 5 0 3 に移す。

【 0 7 4 8 】

S 5 0 3 において、サブ CPU 3 0 1 は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、 S 5 0 2 の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を、 S 5 0 4 に移す。

【 0 7 4 9 】

20

S 5 0 4 において、サブ CPU 3 0 1 は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メイン CPU 2 0 1 から送信された入賞コマンドに基づいて、表示装置 7 (図 4 、図 6 参照) に表示される表示演出の態様や、スピーカ 3 2 (図 6 参照) から出力される音演出の態様等が決定される。

【 0 7 5 0 】

演出態様決定処理 (S 5 0 4) において、サブ CPU 3 0 1 は、演出内容の指定情報を含むアニメーションリクエストを生成し、生成されたアニメーションリクエストに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト (例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等) を生成する。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を、 S 5 0 5 に移す。

30

【 0 7 5 1 】

S 5 0 5 において、サブ CPU 3 0 1 は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、描画リクエストを表示制御回路 3 0 4 (図 6 参照) に送信する。表示制御回路 3 0 4 は、サブ CPU 3 0 1 から送信されたメッセージ (描画リクエスト) に基づいて、表示装置 7 の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を、 S 5 0 6 に移す。

【 0 7 5 2 】

S 5 0 6 において、サブ CPU 3 0 1 は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、サウンドリクエストを音声制御回路 3 0 5 (図 6 参照) に送信する。音声制御回路 3 0 5 は、サブ CPU 3 0 1 から送信されたメッセージ (サウンドリクエスト) に基づいて、スピーカ 3 2 に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を、 S 5 0 7 に移す。

40

【 0 7 5 3 】

S 5 0 7 において、サブ CPU 3 0 1 は、 L E D 制御処理を実行する。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、 L E D リクエストを L E D 制御回路 3 0 6 (図 6 参照) に送信する。 L E D 制御回路 3 0 6 は、サブ CPU 3 0 1 から送信されたメッセージ (L E D リクエスト) に基づいて、 L E D 群 4 6 を構成する L E D の全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を、 S 5 0 8 に移す。

【 0 7 5 4 】

50

S 5 0 8において、サブCPU 3 0 1は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1は、役物リクエストを役物制御回路 3 0 7（図 6 参照）に送信する。役物制御回路 3 0 7は、サブCPU 3 0 1から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群 5 8を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、サブ制御回路メイン処理を終了する。

【 0 7 5 5 】

[1 - 9 . サブ制御回路による演出態様決定処理の具体例]

サブ制御回路 3 0 0（より詳しくはサブCPU 3 0 1）は、主制御回路 2 0 0から送信された入賞コマンドに基づいて、演出態様決定処理（図 5 3 の S 5 0 4 を参照）を行う。

10

【 0 7 5 6 】

サブCPU 3 0 1は、演出態様決定処理において行われる各種処理のうちの一処理として、例えば、今回の特別図柄変動（以下「当該変動」と称する）に対応するサブ変動演出の演出パターン（以下「サブ変動演出パターン」と称する）を決定するサブ変動演出パターン決定処理や、先読み演出の演出パターン（以下「先読み演出パターン」と称する）を決定する先読み演出パターン決定処理等を行う。また、演出態様決定処理では、天井カウンタが天井値に近付いていることを示唆する例えばカウントダウン演出の演出態様や、天井カウンタが天井値に到達したことを示唆する B 時短遊技状態移行演出の演出態様の決定処理等、遊技の進行にかかわる様々な演出態様の決定処理についても行われる。

【 0 7 5 7 】

20

サブ変動演出パターン決定処理は、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて行われる。サブ変動演出パターンは、当該変動の結果期待度を示す演出として、特別図柄の可変表示に伴ってサブCPU 3 0 1により表示装置 7 の表示領域にて行われる演出パターン（例えば、装飾図柄の変動パターンやキャラクタ演出のパターン等）である。

【 0 7 5 8 】

サブ変動演出では、実行されるサブ変動演出パターンに応じて、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄が停止するまでの時間の経過に伴って、特別図柄の当り判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示すことが可能である。

【 0 7 5 9 】

サブ変動演出パターンには、例えば後述の図 5 4 に示されるように、時短当り系リーチ A , B , C、大当り系リーチ A , B , C、および共通リーチ A , B , C , D , E 等が含まれる。上述したとおり、時短当り系リーチ A , B , C は、特別図柄の当り判定処理（図 2 8 の S 9 3 参照）の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。大当り系リーチ A , B , C は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。共通リーチ A , B , C , D , E は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

30

【 0 7 6 0 】

なお、例えば、B 時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出の実行タイミングと、リーチ演出の実行タイミングとが重なった場合、サブCPU 3 0 1は、いずれかの演出を優先して実行するようにするとよい。

40

【 0 7 6 1 】

先読み演出パターン決定処理は、先読み判定処理の結果として決定された例えば特別図柄の変動パターンに基づいて行われる。先読み演出は、先読み判定処理の結果に対する期待度を示す演出として、保留状態にあるとき（すなわち、第 1 始動口 1 2 0 に入賞した後、この入賞に基づいて抽出された各種乱数値等の始動情報が特別図柄の当り判定処理に供される（特別図柄の可変表示が開始される）までの間）に、サブCPU 3 0 1により表示装置 7 の表示領域にて行われる演出パターンである。

【 0 7 6 2 】

先読み演出では、実行される先読み演出パターンに応じて、保留状態にあるときに、時

50

間の経過（より詳しくは、先行して保留された始動情報についての可変表示の進行）に伴って、先読み判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示すことが可能である。

【 0 7 6 3 】

先読み演出は、例えば、表示装置 7 に表示される保留画像を用いて行われる。保留画像は、現在の保留状況を示す画像である。

【 0 7 6 4 】

先読み演出パターンには、先読み判定処理すなわち特別図柄の当り判定処理の結果種別（時短当りであるか大当りであるか）に対する期待値を示唆することが可能な先読み当り種別演出パターンと、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（大当りまたは時短当り）であることに対する期待値を示唆することが可能な先読み期待値演出パターンとが含まれる。すなわち、先読み演出では、特別図柄の当り判定処理の結果種別に対する期待値と、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであることに対する期待値と、の両方またはいずれか一方を示唆することが可能である。また、先読み演出パターン決定処理（後述の図 5 9 参照）では、先読み当り種別演出パターン決定処理（後述の図 5 9 の S 3 0 0 6 参照）と、先読み期待値演出パターン決定処理（後述の図 5 9 の S 3 0 0 8、S 3 0 0 9 参照）とが行われる。先読み当り種別演出パターン、先読み期待値演出パターン、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理の具体例については後述する。

【 0 7 6 5 】

[1 - 9 - 1 . サブ変動演出パターン決定処理]

まず、サブ変動演出パターン決定処理について説明する。図 5 4 は、時短フラグがオフの遊技状態（通常遊技状態）におけるサブ変動演出パターン決定テーブル（詳細な説明は省略）の一例である。このサブ変動演出パターン決定テーブルは、第 1 のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路 3 0 0 のプログラム ROM 3 0 2 に記憶されている。なお、プログラム ROM 3 0 2 には、時短フラグがオンの遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）におけるサブ変動演出パターン決定テーブルも記憶されているが、ここでは説明を省略する。

【 0 7 6 6 】

サブ CPU 3 0 1 は、図 5 4 の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルを参照し、主制御回路 2 0 0 から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、当該変動に対応する変動演出パターンとして、表示装置 7 に表示されるサブ変動演出パターン（図 5 4 において「変動パターン」と図示されている）を決定する。上述したとおり、本実施例では、サブ変動演出パターンに、時短当り系リーチ A、B、C、大当り系リーチ A、B、C、および共通リーチ A、B、C、D、E が含まれている。

【 0 7 6 7 】

時短当り系リーチ A、B、C は、上述したとおり時短当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、時短当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。時短当り系リーチ A は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや大当りである場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される時短当り確定リーチ演出である（図 1 5 参照）。この時短当り系リーチ A は、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。時短当り系リーチ B と時短当り系リーチ C とは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、時短当り系リーチ B は先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、時短当り系リーチ C は先読み対象のサブ変動演出パターンである（図 1 5 の「先読みフラグ」の欄、図 5 4、および後述の図 5 5 を参照）。

【 0 7 6 8 】

大当り系リーチ A、B、C は、上述したとおり大当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、大当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。大当り系リーチ A は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや「時短当り」である場合には

10

20

30

40

50

表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される大当り確定リーチ演出である（図 15 参照）。この大当り系リーチ A は、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。大当り系リーチ B と大当り系リーチ C とは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、大当り系リーチ B は先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、大当り系リーチ C は先読み対象のサブ変動演出パターンである（図 15 の「先読みフラグ」の欄を参照）。

【0769】

共通リーチ A、B、C、D、E は、上述したとおり大当りおよび時短当りの何れの可能性もあることを示すリーチ演出であり、外観上は、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難なリーチ演出態様である。共通リーチ A は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には表示されず、大当りまたは「時短当り」である場合に限り表示される当り（大当り、時短当り）確定リーチ演出である（図 15 参照）。共通リーチ B と共通リーチ C とは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。また、共通リーチ D は、共通リーチ C から時短当り系リーチ C に発展する演出である。さらに、共通リーチ E は、共通リーチ C から大当り系リーチ C に発展する演出である。なお、共通リーチ A および共通リーチ B は先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、共通リーチ C、共通リーチ D、および共通リーチ E は先読み対象のサブ変動演出パターンである（図 15 の「先読みフラグ」の欄を参照）。

【0770】

このように、サブ CPU 301 は、サブ変動演出パターン決定テーブル（図 54 参照）を参照し、メイン CPU 201 から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、サブ変動演出パターンを決定する。そして、サブ CPU 301 は、決定されたサブ変動演出パターンが表示装置 7 に表示されるよう制御する。

【0771】

[1 - 9 - 2 . 先読み演出パターン決定処理]

次に、先読み演出パターン決定処理として行われる、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理について説明する。

【0772】

なお、ワーク RAM 303（図 6 参照）には、メイン RAM 203 に設けられた第 1 特別図柄始動記憶領域（0）、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）、第 1 特別図柄始動記憶領域（2）、第 1 特別図柄始動記憶領域（3）、および第 1 特別図柄始動記憶領域（4）のそれぞれに対応する領域として、第 1 サブ保留領域（0）、第 1 サブ保留領域（1）、第 1 サブ保留領域（2）、第 1 サブ保留領域（3）、および第 1 サブ保留領域（4）が設けられている。第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）、および第 1 サブ保留領域（1）～第 1 サブ保留領域（4）には、抽出した乱数値にかかわる各種保留情報が格納されている。また、第 1 特別図柄始動記憶領域（0）および第 1 サブ保留領域（0）には、当該変動に対応する情報が格納されている。サブ CPU 301 は、第 1 始動口入賞の入賞コマンドを受信すると、受信した情報を、今回の第 1 特別図柄始動記憶領域に対応する第 1 サブ保留領域に格納する。

【0773】

また、ワーク RAM 303 には、メイン RAM 203 に設けられた第 2 特別図柄始動記憶領域（0）、第 2 特別図柄始動記憶領域（1）、第 2 特別図柄始動記憶領域（2）、第 2 特別図柄始動記憶領域（3）、および第 2 特別図柄始動記憶領域（4）のそれぞれに対応する領域として、第 2 サブ保留領域（0）、第 2 サブ保留領域（1）、第 2 サブ保留領域（2）、第 2 サブ保留領域（3）、および第 2 サブ保留領域（4）が設けられている。

【0774】

本実施例では、通常遊技状態において第 1 特別図柄についての先読み演出が行われるものとするが、これに限られず、他の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）で行われるようにしてもよいし、第 2 特別図柄について行われるようにしてもよい。

【0775】

先読み演出は、例えば、表示装置 7 の表示領域に表示される保留画像を用いて行われる。表示装置 7 の表示領域には、保留画像を表示する領域として、第 1 サブ保留領域 (0) に対応する第 0 領域、第 1 サブ保留領域 (1) に対応する第 1 保留領域、第 1 サブ保留領域 (2) に対応する第 2 保留領域、第 1 サブ保留領域 (3) に対応する第 3 保留領域、および第 1 サブ保留領域 (4) に対応する第 4 保留領域が設けられている。

【 0 7 7 6 】

[1 - 9 - 2 - 1 . 先読み当り種別演出パターン決定処理において参照されるテーブル]

先ず、先読み当り種別演出パターン決定処理において参照されるテーブルについて説明する。

【 0 7 7 7 】

ところで、決定された先読み当り種別演出パターンで先読み演出が実行される保留画像の形態には、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態と、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態と、時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態とが含まれる。

【 0 7 7 8 】

先読み当り種別演出パターンは、保留画像の形態を、例えば、共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化させたり、共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化させたりすることにより、特別図柄の当り判定処理の結果種別に対する期待値の変化を示唆することが可能な演出パターンである。

【 0 7 7 9 】

図 5 5 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルの一例である。この図 5 5 では、図 5 4 に示される変動パターンのうち先読み対象の変動パターンのみを示している。また、図 5 6 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。なお、これらのテーブルは、第 1 のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路 3 0 0 のプログラム R O M 3 0 2 に記憶されている。

【 0 7 8 0 】

図 5 5 の先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルに示されるように、先読みフラグが設定されている変動パターンをサブ C P U 3 0 1 が受信すると、サブ C P U 3 0 1 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号を、例えば、変動パターンと保留数とに基づいて決定する。ここでいう保留数は、先読み対象の始動情報を含む。すなわち、第 1 始動口 1 2 0 への入賞に基づいて抽出された始動情報が保留された場合、保留後の保留数が、図 5 5 に示される保留数に相当する。

【 0 7 8 1 】

例えば、変動パターンが「 0 3 H 」であって保留数が「 3 」の場合、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号は「 3 」に決定される。また、例えば変動パターンが「 0 E H 」であって保留数が「 2 」の場合、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号は「 2 2 」に決定される。

【 0 7 8 2 】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定されると、サブ C P U 3 0 1 は、図 5 6 の先読み当り種別演出パターン決定テーブルを参照し、先読み当り種別演出パターンを決定する。詳述すると、図 5 6 の先読み当り種別演出パターン決定テーブルに示されるように、例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値 1 とに基づいて、先読み当り種別演出パターンが決定される。

【 0 7 8 3 】

なお、図 5 6 では、便宜上、「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号」を「 S A S P T 番号」と示し、「先読み当り種別演出パターン」を「 S A S 演出パターン」と示している。サブ演出選択用乱数値 1 は、例えば特別図柄の変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブ C P U 3 0 1 により抽出される乱数値である。

【 0 7 8 4 】

例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「 3 」であって抽出したサブ

10

20

30

40

50

演出選択用乱数値 1 が「55」の場合、先読み当り種別演出パターンは「07H」に決定される。また、例えば先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「7」であって抽出したサブ演出選択用乱数値 1 が「77」の場合、先読み当り種別演出パターンは「16H」に決定される。

【0785】

なお、図56の備考（保留対応）の欄に示される「1」～「4」は、それぞれ、第1保留領域～第4保留領域を示す。

【0786】

また、図56の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値 1 とに対応して示される「A」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があることを把握できる。

【0787】

また、図56の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値 1 とに対応して示される「B」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、大当りの可能性があることを把握できる。

【0788】

また、図56の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値 1 とに対応して示される「C」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難である。

【0789】

例えば、先読み当り種別演出パターンが例えば「07H」に決定された場合、第3保留領域では共通当り系先読み演出形態が表示され、第3保留領域からシフト後の第2保留領域においても共通当り系先読み演出形態が表示される。そして、第2保留領域から第1保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化し、第1保留領域では「A」の時短当り系先読み演出形態が表示される。

【0790】

また、先読み当り種別演出パターンが例えば「16H」に決定された場合、第3保留領域では「C」の共通当り系先読み演出形態が表示される。そして、第3保留領域から第2保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化、第2保留領域、および第2保留領域からシフトされた後の第1保留領域では、「B」の大当り系先読み演出形態が表示される。

【0791】

すなわち、先読み当り種別演出パターンには、図56に示されるように、以下のイ)～ホ)のパターンが含まれる。なお、本実施例では、大当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化するパターン、および時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化するパターンについては、先読み当り種別演出パターンに含まれないが、これらのパターンを先読み当り種別演出パターンに含むようにしてもよい。

イ) 保留された時点で時短当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、時短当り系先読み演出形態が表示される先読み時短当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「09H」）。

ロ) 保留された時点で大当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り系先読み演出形態が表示される先読み大当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「17H」）。

10

20

30

40

50

ハ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態が表示され、その後、時短当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターン A (例えば、先読み当り種別演出パターン「24H」)。

ニ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後、大当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターン B (例えば、先読み当り種別演出パターン「12H」)。

ホ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後も演出形態が変化することなく、共通当り系先読み演出形態が表示される先読み共通当り演出パターン C (例えば、先読み当り種別演出パターン「06H」)。

【0792】

このように、サブCPU301は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル(例えば、図55参照)を参照し、変動パターンと保留数とに基づいて、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号(SASPT番号)を決定する。そして、サブCPU301は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル(図56参照)を参照し、決定された先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号(SASPT番号)とサブ演出選択用乱数値1とに基づいて、先読み当り種別演出パターン(SAS演出パターン)を決定する。

【0793】

なお、図56では、保留された時点では「A」の時短当り系先読み演出形態が表示され、その後、「B」の大当り系先読み演出形態に変化する先読み当り種別演出パターンについては示されていないが、このように、「A」の時短当り系先読み演出形態から「B」の大当り系先読み演出形態に変化する先読み当り種別演出パターンがサブCPU301により決定されるようにしてもよい。このようにすることで、先読み演出によって遊技者に与える興味を高めることが可能となる。

【0794】

また、図56では、「B」の大当り系先読み演出形態は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある(すなわちハズレの場合もある)ことを示す大当り系先読み演出形態であるが、これに加えて、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り確定であることを示す大当り確定先読み演出形態が表示されるようにしてもよい。この場合、サブCPU301により決定される先読み当り種別演出パターンに、以下のヘ)～チ)の先読み種別演出パターンのいずれかまたは全部が含まれるようにしてもよい。

ヘ) 保留された時点で大当り確定先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り確定先読み演出形態が表示される先読み大当り確定演出パターンA。

ト) 保留された時点では他の先読み演出形態(例えば、「A」の時短当り系先読み演出形態、「B」の大当り系先読み演出形態、「C」の共通当り系先読み演出形態等)が表示され、その後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンB。

チ) 保留された時点では他の先読み演出形態(例えば、「A」の時短当り系先読み演出形態、「C」の共通当り系先読み演出形態等)が表示され、その後、「B」の大当り系先読み演出形態が表示され、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンC。

【0795】

また、図56では、「A」の時短当り系先読み演出形態と「B」の大当り系先読み演出形態と「C」の共通当り系先読み演出形態とのうち、保留された時点では「C」の共通当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高いが、これに限られない。例えば、保留された時点では「A」の時短当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高くなるようにしてもよいし、保留された時点では「B」の大当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高くなるようにしてもよい。さらには、保留された時点では「C」の共通当り系先読み演出形態の表示頻度が最も低くなるようにしてもよい。

【0796】

また、図56では、全ての「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号(SASPT

10

20

30

40

50

T番号)」に対して所定幅のサブ演出選択用乱数値1を割り当てているが、これに限られず、特定のSASP T番号に対してのみサブ演出選択用乱数値を割り当てない(すなわち、特定のSASP T番号の振分率を0にして選択されない)ようにしてもよい。

【0797】

[1-9-2-2.先読み期待値演出パターン決定処理において参照されるテーブル]

次に、先読み期待値演出パターン決定処理において参照されるテーブルについて説明する。

【0798】

図57は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル(当り時)の一例である。また、図58は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル(ハズレ時)の一例である。

【0799】

ところで、決定された先読み期待値演出パターンで先読み演出が実行される保留画像の形態は、当り(時短当り、大当り)に対する期待値に応じて演出形態が異なる。

【0800】

時短当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合、例えば、通常は三角形であらわされる保留画像を、「四角形<五角形<六角形<円<星」といったように保留画像の形状を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が四角形である場合に期待値が最も低く、星である場合に期待値が最も高い。

【0801】

また、大当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合、例えば、通常は白であらわされる保留画像を、「青<黄<緑<赤<虹」といったように保留画像の色を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が青である場合には期待値が最も低く、保留画像が虹である場合には期待値が最も高い。

【0802】

なお、詳細は後述するが、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合については、保留画像を、例えば、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方であらわすようにしてもよいし、専用の共通当り系先読み演出形態であらわすようにしてもよい。

【0803】

先読み演出が行われる保留画像は、期待値が相対的に低い演出形態から期待値が相対的に高い演出形態に変化可能であるものの、期待値が相対的に高い演出形態から期待値が相対的に低い演出形態には変化しない方が好ましい。また、保留画像の演出形態を変化させる際、必ずしも、「四角形<五角形<六角形<円<星」や「青<黄<緑<赤<虹」の順に1つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形 円」や「黄 虹」に変化させてもよい。また、保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い四角形や青から開始させる必要はなく、例えば円や赤から開始させるようにしてもよい。

【0804】

なお、図57の備考(保留対応)の欄に示される「1」~「4」は、図56と同様に、それぞれ、第1保留領域~第4保留領域を示す。

【0805】

また、図57の備考(保留対応)の「1」~「4」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値2とに対応して示される「0」~「5」は、当り(時短当り、大当り)に対する期待値の高さを示している。例えば、上述の「三角形」および「白」が「0」に相当し、上述の「四角形」および「青」が「1」に相当し、上述の「五角形」および「黄」が「2」に相当し、上述の「六角形」および「緑」が「3」に相当し、上述の「円」および「赤」が「4」に相当し、上述の「星」および「虹」が「5」に相当する。

10

20

30

40

50

【 0 8 0 6 】

以下、図 5 7 の備考（保留対応）の「 1 」～「 4 」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値 2 とに対応して示される「 0 」～「 5 」を、期待値レベル「 0 」～「 5 」と称する。

【 0 8 0 7 】

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合の先読み期待値演出パターンは、図 5 7 の先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）に示されるように、例えば、保留数と、サブ演出選択用乱数値 2 とに基づいて決定される。同様に、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、先読み期待値演出パターンは、図 5 8 の先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）に示されるように、例えば、保留数と、サブ演出選択用乱数値 2 とに基づいて決定される。サブ演出選択用乱数値 2 は、例えば特別図柄の変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブ CPU 3 0 1 により抽出される乱数値である。なお、図 5 7 および図 5 8 では、保留数が「 1 」～「 3 」の場合についてのみ図示し、保留数が「 4 」の場合の図示を、便宜上、省略している。

10

【 0 8 0 8 】

例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであって、保留数が「 3 」、サブ演出選択用乱数値 2 が「 7 5 0 」の場合、先読み期待値演出パターンは「 4 3 H 」に決定される。先読み期待値演出パターンが例えば「 4 3 H 」に決定された場合、第 3 保留領域では期待値レベルが「 2 」、第 3 保留領域から第 2 保留領域にシフトする際に期待値レベルが「 2 」から「 3 」に変化し、第 2 保留領域から第 1 保留領域にシフトする際に期待値レベルが「 3 」から「 5 」に変化する。

20

【 0 8 0 9 】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって、保留数が「 3 」、サブ演出選択用乱数値 2 が「 6 8 0 」の場合、先読み期待値演出パターンは「 3 F H 」に決定される。先読み期待値演出パターンが例えば「 3 F H 」に決定された場合、第 3 保留領域では期待値レベルが「 2 」、第 2 保留領域では期待値レベルが「 2 」、第 2 保留領域から第 1 保留領域にシフトする際に期待値レベルが「 2 」から「 4 」に変化する。

【 0 8 1 0 】

このように、サブ CPU 3 0 1 は、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて、先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）（図 5 7 参照）または先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）（図 5 8 参照）を参照し、保留数とサブ演出選択用乱数値 2 とに基づいて、先読み期待値演出パターンを決定する。

30

【 0 8 1 1 】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合、各先読み期待値演出パターンの振分率は、図 5 7 に示される振分率に限られず、適宜変更可能である。

【 0 8 1 2 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、期待値レベルが相対的に低い先読み期待値演出パターン（例えば、「 0 1 H 」や「 0 B H 」等）の選択率を高くする等により偏りを持たせているが、これに限られず、例えば均等振分にする等、適宜変更可能である。

40

【 0 8 1 3 】

また、図 5 7 や図 5 8 では、全ての「先読み期待値演出パターン」に対して所定幅のサブ演出選択用乱数値 2 を割り当てているが、これに限られず、特定の「先読み期待値演出パターン」に対してのみサブ演出選択用乱数値 2 を割り当てない（すなわち、特定の「先読み期待値演出パターン」の振分率を 0 にして選択されない）ようにしてもよい。

【 0 8 1 4 】

[1 - 9 - 3 . 先読み演出パターン決定処理]

次に、図 5 4 ～図 5 8 の各テーブルを参照してサブ CPU 3 0 1 により実行される先読

50

み演出パターン決定処理について、図59を参照して説明する。図59は、サブCPU301により実行される先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。なお、上述したとおり、本実施例において、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態においてのみ実行するが、これに限定されるものではない。

【0815】

サブCPU301は、まず、メインCPU201から送信される入賞コマンドを受信したか否かを判定する(S3001)。

【0816】

入賞コマンドを受信していない場合(S3001がNO判定の場合)、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

10

【0817】

一方、入賞コマンドを受信したと判定された場合(S3001がYES判定の場合)、サブCPU301は、処理を、S3002に移す。

【0818】

S3002において、サブCPU301は、先読み対象の保留が現時点でないか否か、すなわち、現在の保留に対して先読み演出が実行されているか否かを判定する。保留が複数存在する場合、複数の保留画像において先読み演出を行ってもよいが、本実施例では、1個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている。

【0819】

20

現在の保留に対して先読み演出が実行されている場合(S3002がNO判定の場合)、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【0820】

一方、現在の保留に対して先読み演出が実行されていない場合(S3002がYES判定の場合)、サブCPU301は、処理を、S3003に移す。

【0821】

S3003において、サブCPU301は、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象であるか否か(図55参照)を判定する。

【0822】

入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象でない場合(S3003がNO判定の場合)、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

30

【0823】

一方、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合(S3003がYES判定の場合)、サブCPU301は、処理を、S3004に移す。

【0824】

S3004において、サブCPU301は、天井値と天井カウンタとの差が例えば保留可能な上限数(例えば、4または8)より大きいを判定する。この処理は、先読み演出を行ったにもかかわらず、先読み演出を行った保留について特別図柄の可変表示が実行される前に、B時短遊技状態に移行してしまうことを回避するためである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。サブCPU301は、この処理を実行した後、処理を、S3005に移す。

40

【0825】

なお、本実施例では、S3004において、天井値と天井カウンタとの差が保留可能な上限数よりも大きいを判定しているが、これに限られず、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合(S3003がYES判定である場合)に、先読み対象を含めた保留数よりも大きいを判定するようにしてもよい。また、天井値および天井カウンタは、メインCPU201から情報をコマンドとして受信してもよいし、メインCPU201とは別にサブCPU301が管理してもよい。

【0826】

S3005において、サブCPU301は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル

50

番号決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（図 5 5 参照）を参照し、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定される。サブ CPU 3 0 1 は、この処理を実行した後、処理を、S 3 0 0 6 に移す。

【 0 8 2 7 】

S 3 0 0 6 において、サブ CPU 3 0 1 は、先読み当り種別演出パターン決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図 5 6 参照）を参照し、先読み当り種別演出パターンが決定される。サブ CPU 3 0 1 は、この処理を実行した後、処理を、S 3 0 0 7 に移す。

【 0 8 2 8 】

S 3 0 0 7 において、サブ CPU 3 0 1 は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」であるか否かを判定する。この処理では、メイン CPU 2 0 1 から送信された入賞コマンドで受け取った変動パターン情報に基づいて特別図柄の当り判定処理の結果を判定し、この結果が「時短当り」または「大当り」である場合に YES 判定される。ただしこれに限られず、特別図柄の当落情報をメイン CPU 2 0 1 からサブ CPU 3 0 1 に送信することで、「時短当り」または「大当り」を判定するようにしてもよい。

【 0 8 2 9 】

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合（S 3 0 0 7 が YES 判定）、サブ CPU 3 0 1 は、処理を、S 3 0 0 8 に移す。

【 0 8 3 0 】

一方、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」および「大当り」のいずれでもない場合（S 3 0 0 7 が NO 判定）、サブ CPU 3 0 1 は、処理を、S 3 0 0 9 に移す。

【 0 8 3 1 】

S 3 0 0 8 において、サブ CPU 3 0 1 は、先読み期待値演出パターン（当り時）決定処理を行う。この処理では、図 5 7 の先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）を参照し、先読み演出パターン（当り時）を決定する。サブ CPU 3 0 1 は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を修了する。

【 0 8 3 2 】

また、S 3 0 0 9 において、サブ CPU 3 0 1 は、ハズレ時先読み演出パターン決定処理を行う。この処理では、図 5 8 の先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）を参照し、先読み期待値演出パターン（ハズレ時）を決定する。サブ CPU 3 0 1 は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を修了する。

【 0 8 3 3 】

[1 - 9 - 4 . 先読み演出が行われることによる作用効果、先読み演出の拡張例]

上述した先読み演出では、保留画像の形態変化により、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに変化していくのかといった面白みのみならず、当り（大当り、時短当り）の期待値レベルを変化させることが可能であり、これまでにない新たな演出を行うことにより興趣を高めることが可能となる。なお、保留画像の形態を変化させるタイミングは、保留がシフトする際に限られず、例えば当該変動の特別図柄の可変表示中であってもよい。

【 0 8 3 4 】

また、先読み演出として行われる保留画像の形態（例えば、第 1 サブ保留領域（4）～第 1 サブ保留領域（1）の範囲内で表示される保留画像の形態）については第 1 始動口 1 2 0 への入賞時に決定し、当該変動の特別図柄の可変表示における保留画像の形態については特別図柄の可変表示の開始時に決定するようにしてもよい。

【 0 8 3 5 】

ところで、先読み時短当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図 5 4 の例えば「0 3 H」、「0 E H」を参照）に決定される確率と、先読み大当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図 5 4 の例えば「0 6 H」、「1 1 H」を参照）に決定される確率とを比較すると、前者の確率の方が高い（例えば、図 1 5 参照）。すなわち、先読み演出の実行割合は、先読み大当り演出パターンでの先読み演出の実行

10

20

30

40

50

割合よりも、先読み時短当り演出パターンでの先読み演出の実行割合の方が高い。したがって、大当りの可能性がある場合にのみ先読み演出が行われていた従来のパチンコ遊技機と比べて、当りの期待値の低下を抑制しつつ先読み演出の実行頻度を高めることができ、興味を高めることが可能となる。

【0836】

なお、先読み大当り演出パターンでの先読み演出の実行割合を、先読み時短当り演出パターンでの先読み演出の実行割合よりも高くしてもよい。この場合、先読み演出が実行されると、時短当りに対する期待値よりも大当りに対する期待値の方が高いため、興味を高めることが可能となる。

【0837】

また、本実施例では、確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では、通常遊技状態、低確時短遊技状態）において、特別図柄の当り判定処理において「時短当り」に当選しうる（図10参照）。ただし、本実施例では、通常遊技状態では先読み演出が行われるものの、低確時短遊技状態では先読み演出が行われない。低確時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、A時短遊技状態に対してC時短遊技状態を重ねて実行する場合、およびA時短遊技状態に対してC時短遊技状態を重ねて実行しない場合のいずれにおいても、時短回数が増加する可能性は低い。そのため、A時短遊技状態において「時短当り」に当選した可能性があることを、極力遊技者に知られないようにすることで、「時短当り」に当選したことによって遊技者に与える落胆を軽減することができ、興味低下を抑制することが可能となる。

【0838】

ただし、低確時短遊技状態では先読み演出が行われないようにすることは必須ではなく、通常遊技状態のみならず低確時短遊技状態や高確低時短遊技状態においても先読み演出が行われるようにしてもよい。また、本実施例では、第1特別図柄についてのみ先読み演出が行われるようにしているが、これに限らず、第2特別図柄についても先読み演出が行われるようにしてもよい。

【0839】

また、本実施例では、上述したとおり、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチ、大当り系リーチ、または共通リーチが実行されうる。本実施例では、図15、図54～図56を参照すると分かるように、サブC P U 3 0 1は、先読み時短当り演出パターンで先読み演出を実行した場合は、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチを実行し、大当り系リーチを実行しない。また、サブC P U 3 0 1は、先読み大当り演出パターンで先読み演出を実行した場合は、サブ変動演出パターンとして、大当り系リーチを実行し、時短当り系リーチを実行しない。

【0840】

また、本実施例において、サブC P U 3 0 1は、先読み時短当り演出パターンまたは先読み共通当り演出パターンで先読み演出を実行した場合、サブ変動演出パターンとして時短当り系リーチを実行可能である。ただし、サブC P U 3 0 1は、先読み大当り演出パターンで先読み演出を実行した場合、サブ変動演出パターンとして時短当り系リーチを実行しない。

【0841】

また、先読み大当り演出パターン（例えば、図56に示される先読み当り種別演出パターン（S A S演出パターン）「37H」）と、先読み時短当り演出パターン（例えば、図56に示される先読み当り種別演出パターン「29H」）と、先読み共通当り演出パターン（例えば、図56に示される先読み演出パターン（S A S演出パターン）「27H」）とのいずれが実行された場合であっても、サブC P U 3 0 1は、サブ変動演出パターンとして共通リーチ（例えば、図55に示されるサブ変動演出パターン「0AH」、「0BH」）を実行するようにしてもよい。

【0842】

また、時短当り系リーチを実行し、該時短当り系リーチでハズレを明示した後に、大当

10

20

30

40

50

り系リーチを実行する演出パターンを設けてもよい。この場合、利益率の高い大当たり系リーチが実行されるか否かを最後まで遊技者が期待感をもって遊技を行うことができるようになるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0843】

また、図15に示されるように、先読み演出が実行された始動情報について行われる特別図柄の可変表示（以下「ターゲット変動」と称する）において、共通リーチEが実行された場合、共通リーチCと共通する演出が表示された後、大当たり系リーチCと共通する演出に移行可能である。一方、共通リーチCと共通する演出が何ら実行されなかった場合、大当たり系リーチCに移行しない。同様に、ターゲット変動において、共通リーチEが実行された場合、共通リーチCと共通する演出が表示された後、時短当り系リーチCと共通する演出に移行可能である。一方、共通リーチCと共通する演出が何ら実行されなかった場合、時短当り系リーチCに移行しない。

10

【0844】

ところで、本実施例では、1個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている（S3002を参照）。そのため、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである可能性があることを示す先読み演出態様（以下「大当たり先読み演出」と称する）がすでに実行されている場合にも、サブCPU301は、新たな先読み演出を実行しない。なお、複数の保留画像において先読み演出が行われるパチンコ遊技機であったとしても、大当たり先読み演出がすでに実行されている場合には、新たな先読み演出を実行しないことが好ましい。

【0845】

20

例えば、任意の一の保留（以下「第1の保留」と称する）と、この第1の保留よりも後に特別図柄の可変表示が開始される他の保留（以下「第2の保留」と称する）とを含む複数の保留が存在し、第1の保留において先読み大当たり演出パターン（例えば、図56の先読み当り種別演出パターン「17H」）が実行されている場合、第2の保留において先読み演出が実行されたとしても、この第2の保留における先読み演出が意味をなさないものとなる可能性がある。とくに、第1の保留について大当たりが導出されて大当たり遊技状態に制御され、この大当たり遊技状態の終了後にA時短遊技状態に制御された場合、第2の保留について例えば「時短当り」が導出されたとしても、この「時短当り」の恩恵を遊技者が受けることができない可能性があり、この場合、興趣の低下が著しい。そこで、大当たり先読み演出がすでに実行されている場合には、大当たり先読み演出が実行されている保留よりも後に消化される保留についての先読み演出を実行しないようにすることが好ましい。

30

【0846】

なお、第1の保留が大当たりの保留（大当たりが導出される保留）であったとしても、第1の保留について先読み演出が実行されていない場合には、第2の保留において先読み演出を実行してもよいし、実行しなくてもよい。

【0847】

また、第1の保留においてガセの大当たり先読み演出（例えば、図56の先読み当り種別演出パターン「53H」）が実行されている場合にも、第2の保留において先読み演出を実行しないことが好ましい。

【0848】

40

ただし、第1の保留において時短当り先読み演出（例えば、図56の先読み当り種別演出パターン「05H」）が実行されている場合は、第2の保留において大当たり先読み演出または時短当り先読み演出を実行してもよい。第1の保留について仮に時短当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い大当たりを期待させることが可能となるためである。

【0849】

また、第1のパチンコ遊技機では特別図柄の当り判定処理の結果に小当たりを含まないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当たりを含むパチンコ遊技機においては、第1の保留において小当たり先読み演出が実行されている場合にも、第2の保留において大当たり先読み演出または時短当り先読み演出を実行してもよい。第1の保留について仮に小当たりが導出

50

されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い大当りを期待させることが可能となるためである。

【 0 8 5 0 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含む場合、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである可能性があることを示す先読み演出態様（以下「小当り先読み演出」と称する）が第 1 の保留において実行されている場合、第 2 の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出が実行されるようにしてもよい。第 1 の保留について仮に小当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い小当りを期待させることが可能となるためである。

【 0 8 5 1 】

また、サブ変動演出パターンとして大当り系リーチの実行中に例えば第 1 始動口 1 2 0 に入賞して始動情報が保留された場合、サブ CPU 3 0 1 は、この保留について先読み演出を実行しない。

【 0 8 5 2 】

また、本実施例において、サブ CPU 3 0 1 は、通常遊技状態でのみ先読み演出を実行する。そのため、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メイン CPU 2 0 1 により行われた先読み判定により「時短当り」とであると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留について先読み演出が実行された場合および先読み演出が実行されていない場合のいずれであっても、サブ CPU 3 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態でなければ、特定保留に対して先読み演出を実行しない。ただし、サブ CPU 3 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態であったとしても、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。さらには、通常遊技状態以外の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）において先読み演出を実行するパチンコ遊技機であったとしても、大当り表示態様が導出されたときに特定保留がある場合、サブ CPU 3 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。

【 0 8 5 3 】

また、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メイン CPU 2 0 1 により行われた先読み判定により「時短当り」とであると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留がたとえ「時短当り」の保留であったとしても、メイン CPU 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、「時短当り」に基づく C 時短遊技状態に制御されないようにしてもよい。例えば、時短遊技状態が重複した場合に複数の時短遊技状態を重ねて実行しない仕様であって、大当り遊技状態の終了後に A 時短遊技状態に制御される場合であれば、特定保留が「時短当り」の保留であったとしても、メイン CPU 2 0 1 は、「時短当り」に基づく C 時短遊技状態を実行しないこととなる。

【 0 8 5 4 】

[1 - 1 0 . 先読み演出の具体例]

以下に、先読み演出の具体例について、図 6 0 ~ 図 6 4 を参照して説明する。本実施例では、サブ CPU 3 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 から送信されたコマンドに基づいて、保留画像を用いた先読み演出を実行可能となっている。

【 0 8 5 5 】

[1 - 1 0 - 1 . 先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例]

上述したとおり、先読み演出パターンには、先読み当り種別演出パターンと、先読み期待値演出パターンとが含まれる。ここでは先ず、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図 6 0 を参照して説明する。

【 0 8 5 6 】

図 6 0 (a) ~ 図 6 0 (f) は、表示装置 7 の表示領域 7 a に表示される先読み演出パ

10

20

30

40

50

ターンの一例であって、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図 6 0 (a) ~ 図 6 0 (f) に示される先読み当り種別演出パターンは、図 5 6 の「 1 C H 」、「 3 C H 」、「 5 8 H 」、または「 7 8 H 」に相当する。また、図 6 0 (a) ~ 図 6 0 (f) に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図 5 7 で図示が省略されている。

【 0 8 5 7 】

図 6 0 (a) ~ 図 6 0 (f) に示されるように、表示装置 7 の表示領域 7 a には、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 4 保留領域 4 1 4 が表示されている。上述したとおり、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 4 保留領域 4 1 4 は、それぞれ、第 1 サブ保留領域 (1) ~ 第 1 サブ保留領域 (4) に保留情報が記憶されているか否かを示す領域である。また、第 0 領域 4 1 0 は、
10 当該変動に対応する情報が記憶されている第 1 サブ保留領域 (0) に対応する領域である。

【 0 8 5 8 】

本実施例では、第 1 サブ保留領域に保留情報が記憶されている場合、サブ CPU 3 0 1 は、保留情報が記憶されている第 1 サブ保留領域に対応する保留領域 4 1 1 ~ 4 1 4 を、三角形で示される保留画像 (以下、単に「保留画像」と称する) で表示するようにしている。また、第 1 サブ保留領域に保留情報が記憶されていない場合、サブ CPU 3 0 1 は、保留画像を表示せず、保留領域の枠のみを表示するようにしている。

【 0 8 5 9 】

図 6 0 (a) では、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 3 保留領域 4 1 3 に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第 4 保留領域 4 1 4 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。これは、第 1 サブ保留領域 (1) ~ (3) に保留情報が記憶されており、第 1 サブ保留領域 (4) には保留情報が記憶されていないことを示す。
20

【 0 8 6 0 】

図 6 0 (b) では、図 6 0 (a) に示される状態から、第 4 保留領域 4 1 4 に保留画像が新たに表示されている。これは、図 6 0 (a) に示される状態から、第 1 サブ保留領域 (4) に保留情報が新たに記憶されたことを示す。

【 0 8 6 1 】

サブ CPU 3 0 1 は、上述したとおり、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 4 保留領域 4 1 4 に示される保留画像の形態 (例えば色) を、大当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、虹を除いて、色の違いを色の濃淡で図示している。
30

【 0 8 6 2 】

本実施例では、図 6 0 (b) において、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 3 保留領域 4 1 3 に示される保留画像の色は白 (期待値レベル「 0 」) であり、第 4 保留領域 4 1 4 に示される保留画像の色は青 (期待値レベル「 1 」) である。

【 0 8 6 3 】

図 6 0 (c) は、図 6 0 (b) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 0 (b) において第 4 保留領域 4 1 4 に表示されていた保留画像の色が、第 3 保留領域 4 1 3 にシフトされる際に、青から黄 (期待値レベル「 2 」) に変化したことを示す画像である。
40

【 0 8 6 4 】

図 6 0 (d) は、図 6 0 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 0 (c) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の色が、第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされる際に、黄から緑 (期待値レベル「 3 」) に変化したことを示す画像である。

【 0 8 6 5 】

図 6 0 (e) は、図 6 0 (d) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 0 (d) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の色が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、緑から赤 (期待値レベル「 4 」) に変化したことを示す画像である。
50

【 0 8 6 6 】

図 6 0 (f) は、図 6 0 (e) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 0 (e) において第 1 保留領域 4 1 1 に表示されていた保留画像の色が、第 0 領域 4 1 0 にシフトされる際に、赤から虹 (期待値レベル「 5 」) に変化したことを示す画像である。

【 0 8 6 7 】

また、大当りに対する期待値を示す保留画像の色 (期待値レベル) は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【 0 8 6 8 】

また、図 6 0 では、大当り系先読み演出形態を変化させて、大当りが導出される期待値の変化を示すようにしたが、これに代えてまたは加えて、大当り系先読み演出形態から大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出がサブ CPU 3 0 1 により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

【 0 8 6 9 】

[1 - 1 0 - 2 . 先読み時短当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例]

次に、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み時短当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図 6 1 を参照して説明する。

【 0 8 7 0 】

図 6 1 (a) ~ 図 6 1 (f) は、表示装置 7 の表示領域 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図 6 1 (a) ~ 図 6 1 (f) に示される先読み時短当り種別演出パターンは、図 5 6 の「 0 E H 」、「 2 E H 」、「 4 A H 」、または「 6 A H 」に相当する。また、図 6 1 (a) ~ 図 6 1 (f) に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図 5 7 で図示が省略されている。

【 0 8 7 1 】

図 6 1 (a) では、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 3 保留領域 4 1 3 に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第 4 保留領域 4 1 4 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【 0 8 7 2 】

図 6 1 (b) では、図 6 1 (a) に示される状態から、第 4 保留領域 4 1 4 に保留画像が新たに表示されている。サブ CPU 3 0 1 は、上述したとおり、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 4 保留領域 4 1 4 に示される保留画像の形態 (例えば形状) を、時短当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。

【 0 8 7 3 】

このように、本実施例では、大当りに対する期待値については保留画像の色であらわし、時短当りに対する期待値については保留画像の形状であらわしている。

【 0 8 7 4 】

本実施例では、図 6 1 (b) において、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 3 保留領域 4 1 3 に示される保留画像の形状は三角形 (期待値レベル「 0 」) であり、第 4 保留領域 4 1 4 に示される保留画像の形状は四角形 (期待値レベル「 1 」) である。

【 0 8 7 5 】

図 6 1 (c) は、図 6 1 (b) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 1 (b) において第 4 保留領域 4 1 4 に表示されていた保留画像の形状が、第 3 保留領域 4 1 3 にシフトされる際に、四角形から五角形 (期待値レベル「 2 」) に変化したことを示す画像である。

【 0 8 7 6 】

図 6 1 (d) は、図 6 1 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 1 (c) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の形状が、第 2

10

20

30

40

50

保留領域 4 1 2 にシフトされる際に、五角形から六角形（期待値レベル「3」）に変化したことを示す画像である。

【0877】

図 6 1 (e) は、図 6 1 (d) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 1 (d) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形状が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、六角形から円（期待値レベル「4」）に変化したことを示す画像である。

【0878】

図 6 1 (f) は、図 6 1 (e) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 1 (e) において第 1 保留領域 4 1 1 に表示されていた保留画像の形状が、第 0 領域 4 1 0 にシフトされる際に、円から星（期待値レベル「5」）に変化したことを示す画像である。

【0879】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状は、必ずしも、「四角形<五角形<六角形<円<星」の順に 1 つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形 円」に変化させてもよい。

【0880】

また、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状（期待値レベル）は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【0881】

また、図 6 1 では、時短当り系先読み演出形態を変化させて、時短当りが導出される期待値の変化を示すようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブ CPU 3 0 1 により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

- ・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化する先読み演出。
- ・時短当り系先読み演出形態から大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
- ・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

【0882】

[1 - 1 0 - 3 . 先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例]

次に、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図 6 2 を参照して説明する。

【0883】

図 6 2 (a) ~ 図 6 2 (d) は、表示装置 7 の表示領域 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。共通当り系先読み演出形態の変化には、当り（時短当り、大当り）の期待値レベルが変化するものと、当りの種類が大当りであるか時短当りであるかが明瞭なものに変化するものとが含まれる。なお、図 6 2 (a) ~ 図 6 2 (d) に示される先読み当り種別演出パターンは、図 5 6 の「15H」、「35H」、「51H」、または「71H」に相当し、図 6 2 (a) ~ 図 6 2 (d) に示される先読み期待値演出パターンは、図 5 7 の「43H」に相当する。

【0884】

本実施例では、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態として、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方を表示することで、あらわしている。

【0885】

図 6 2 (a) では、第 1 保留領域 4 1 1 および第 2 保留領域 4 1 2 に、先読み演出が実

行されていない通常の保留画像が表示されており、第3保留領域413および第4保留領域414には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【0886】

図62(b)では、図62(a)に示される状態から、第3保留領域413に保留画像が新たに表示されている。サブCPU301は、第1保留領域411～第4保留領域414に示される保留画像の形態(例えば色および形状)を、当り(大当りまたは時短当り)に対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、先読み演出が実行されない場合または当りに対する期待値が最も低い場合、保留画像を白の三角形で表示し、「青の四角形<黄の五角形<緑の六角形<赤の円<虹の星」の順で短当りに対する期待値が高くなる。

10

【0887】

本実施例では、図62(b)において、第1保留領域411および第2保留領域412に示される保留画像の形態は、白の三角形(期待値レベル「0」)であり、第3保留領域413に示される保留画像の形態は、黄の五角形(期待値レベル「2」)である。

【0888】

図62(c)は、図62(b)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図62(b)において第3保留領域413に表示されていた保留画像の形態が、第2保留領域412にシフトされる際に、黄の五角形から緑の六角形(期待値レベル「3」)に変化したことを示す画像である。

20

【0889】

図62(d)は、図62(c)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図62(c)において第2保留領域412に表示されていた保留画像の形態が、第1保留領域411にシフトされる際に、緑の六角形(期待値レベル「3」の共通当り系先読み演出形態)から虹の三角形(期待値レベル「5」の大当り系先読み演出形態)に変化したことを示す画像である。

【0890】

すなわち、図62(b)および図62(c)に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示す形態であるのか時短当りに対する期待値を示す形態であるのかを、保留画像の形態から把握することが困難な演出である。これに対し、図62(d)に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示すものであって、しかもその期待値が極めて高い形態(例えば期待値レベル「5」)であることを把握することが可能なものである。

30

【0891】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて、先読み演出を、時短当りに対する期待値を示す先読み時短当り演出パターンと、大当りに対する期待値を示す先読み大当り演出パターンと、当り(大当りまたは時短当り)に対する期待値を示す先読み共通当り演出パターンとのうち、いずれかのパターンで先読み演出を実行可能に構成されている。そして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が実行された場合には、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに保留画像が変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

40

【0892】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、「青の四角形<黄の五角形<緑の六角形<赤の円<虹の星」の順に1つずつ変化させていく必要はなく、例えば、「黄の五角形(共通当り系先読み演出形態) 赤の三角形(大当り系先読み演出形態)」に変化させてもよいし、「緑の六角形(共通当り系先読み演出形態) 三角形の星(時短当り系先読み演出形態)」に変化させてもよい。また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い青の四角形から開始させる必要はなく、例えば赤の円から開始させるようにしてもよい。

【0893】

また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、保留がシフトする際に

50

変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【 0 8 9 4 】

また、図 6 2 では、共通当り系先読み演出形態を変化させて、いずれかの当り（大当りまたは時短当り）が導出される期待値を変化させたり、期待できる当りが不明の状態から大当りに変化させたりしているが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブ CPU 3 0 1 により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

- ・共通当り系先読み演出形態から大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
- ・共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

10

【 0 8 9 5 】

[1 - 1 0 - 4 . 共通当り系先読み演出形態の変形例]

なお、保留画像の形態として、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態は、必ずしも、大当りに対する期待値を示す色と、時短当りに対する期待値を示す形状との両方であらわす形態に限定されない。これに代えて、例えば、専用の共通当り系先読み演出形態を設けるようにしてもよい。専用の共通当り系先読み演出形態を設ける場合、大当りと時短当りとの両方に期待感を持てることができるようになるとともに、それぞれの期待値が不明であることから、今後の演出態様の变化に期待感を持って遊技を行うことができるようになり、興趣を向上することができる。

20

【 0 8 9 6 】

図 6 3 (a) ~ 図 6 3 (d) は、表示装置 7 の表示領域 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図 6 3 (a) ~ 図 6 3 (d) に示される先読み当り種別演出パターンは、図 5 6 の「 1 5 H 」、「 3 5 H 」、「 5 1 H 」、または「 7 1 H 」に相当し、図 6 3 (a) ~ 図 6 3 (d) に示される先読み期待値演出パターンは、図 5 7 または図 5 8 の「 3 1 H 」に相当する。

【 0 8 9 7 】

また、図 6 4 (a) ~ 図 6 4 (d) は、表示装置 7 の表示領域 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図 6 4 (a) ~ 図 6 4 (d) に示される先読み当り種別演出パターンは、図 5 6 の「 0 7 H 」、「 2 7 H 」、「 4 3 H 」、または「 6 3 H 」に相当し、図 6 4 (a) ~ 図 6 4 (d) に示される先読み期待値演出パターンは、図 5 7 または図 5 8 の「 3 1 H 」に相当する。

30

【 0 8 9 8 】

図 6 3 (a) および図 6 4 (a) では、第 1 保留領域 4 1 1 および第 2 保留領域 4 1 2 に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第 3 保留領域 4 1 3 および第 4 保留領域 4 1 4 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【 0 8 9 9 】

図 6 3 (b) では、図 6 3 (a) に示される状態から、第 3 保留領域 4 1 3 に保留画像が新たに表示されている。

40

【 0 9 0 0 】

同様に、図 6 4 (b) では、図 6 4 (a) に示される状態から、第 3 保留領域 4 1 3 に保留画像が新たに表示されている。

【 0 9 0 1 】

図 6 3 (b) および図 6 4 (b) でのいずれにおいても、第 3 保留領域 4 1 3 に示される保留画像の形態は、専用の共通当り系先読み演出形態であって、例えば光り輝く形態である。光の輝度の度合いを変更することにより、期待値レベルを変えることができる。

【 0 9 0 2 】

図 6 3 (c) は、図 6 3 (b) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であっ

50

て、図 6 3 (b) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた専用の共通当り系先読み演出形態が、そのままの形態で第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされていることを示す画像である。

【 0 9 0 3 】

同様に、図 6 4 (c) は、図 6 4 (b) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 4 (b) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた専用の共通当り系先読み演出形態が、そのままの形態で第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされていることを示す画像である。

【 0 9 0 4 】

図 6 3 (d) は、図 6 3 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 3 (c) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から赤の三角形 (大当りの期待値レベル「 4 」) に変化したことを示す画像である。

【 0 9 0 5 】

一方、図 6 4 (d) は、図 6 4 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 4 (c) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から白の円 (時短当りの期待値レベル「 4 」) に変化したことを示す画像である。

【 0 9 0 6 】

このように、先読み演出形態を専用の共通当り系先読み演出形態であらわすようにした場合であっても、専用の共通当り系先読み演出形態から、大当り系先読み演出形態および時短当り系先読み演出形態のいずれに変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

【 0 9 0 7 】

[1 - 1 1 . 機外に出力される信号]

次に、外部端子板 1 8 4 (図 6 参照) から第 1 のパチンコ遊技機の機外 (例えば、ホールコンピュータ 1 8 6 (図 6 参照) 、各島に設けられる島コンピュータ (不図示)) に出力される信号について説明する。なお、本実施例では、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について説明するが、第 1 のパチンコ遊技機の機外からの信号を入力可能であってもよい。

【 0 9 0 8 】

本実施例において、外部端子板 1 8 4 (図 6 参照) は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に信号を出力するためのコネクタとして C H 1 ~ C H 1 2 を有する。外部端子板 1 8 4 の各 C H から第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号は、例えば、「賞球情報 1 」、「扉・枠開放」、「外部情報 1 」 ~ 「外部情報 8 」、「賞球情報 2 」および「セキュリティ」の各種信号である。ただし、各 C H から第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の種類は、これらに限られず、これらの信号の他に機外に出力される信号があってもよいし、これらのうちのいずれかの信号が出力されないように構成されていてもよい。

【 0 9 0 9 】

図 6 5 は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図 6 5 に示されるように、C N 1 からは「賞球情報 1 」の信号が出力され、C H 2 からは「扉・枠開放」の信号が出力され、C H 3 ~ C H 1 0 からはそれぞれ「外部情報 1 」 ~ 「外部情報 8 」の各信号が出力され、C H 1 1 からは「賞球情報 2 」の信号が出力され、C H 1 2 からは「セキュリティ」の信号が出力される。なお、第 1 のパチンコ遊技機から機外への信号の出力条件は、図 6 5 に示されるとおりである。

【 0 9 1 0 】

次に、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のタイミングチャートの一例を、「賞球情報 1 」の信号を例に挙げて説明する。なお、図 6 5 に示されるように、本実施例では、「賞球情報 1 」の信号は、賞球払出 1 0 個毎に 1 2 0 m s e c 出力される。

【 0 9 1 1 】

10

20

30

40

50

図 6 6 は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報 1」の信号のタイミングチャートの一例である。

【 0 9 1 2 】

図 6 6 に示されるように、払出検出スイッチ（不図示）は、賞球が 1 個払い出される都度、オフからオンになる。なお、上述したとおり、本実施例では、大入賞口 1 3 1（図 4 参照）に遊技球が入賞した場合は例えば 1 0 個の賞球が払い出され、始動口（第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0（いずれも図 4 参照））に遊技球が入賞した場合は例えば 3 個の賞球が払い出され、一般入賞口 1 2 2（図 4 参照）に遊技球が入賞した場合は例えば 4 個の賞球が払い出される。

【 0 9 1 3 】

そして、メイン CPU 2 0 1（図 6 参照）は、賞球が 1 0 個払い出される都度、「賞球情報 1」の信号を、例えば 1 2 0 m s e c の間、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力する。より詳しくは、メイン CPU 2 0 1 は、「賞球情報 1」の信号の前の出力時を起点として 1 0 個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで、例えば 1 2 0 m s e c の間、「賞球情報 1」の信号を出力する。なお、「賞球情報 1」の信号を、1 0 個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで出力することは一例にすぎず、例えば 1 0 個目の賞球の払出検出スイッチがオンになってからオフになるまでの間であればよい。また、「賞球情報 1」の信号を、賞球が 1 0 個払い出される都度出力したり 1 2 0 m s e c の間出力することについても一例にすぎず、「賞球情報 1」の信号の出力タイミングや出力時間については適宜設定することができる。

【 0 9 1 4 】

次に、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の一つである「セキュリティ」の信号の一例について説明する。「セキュリティ」の信号は、主としてエラー発生時に出力される信号である。

【 0 9 1 5 】

図 6 7 は、第 1 のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表であって、より詳しくは、エラー名称毎に、主制御回路 2 0 0 での発生契機、主制御回路 2 0 0（図 6 参照）での解除契機、「セキュリティ」の信号（図 6 7 では「セキュリティ信号」と図示）の出力時間および備考を示す表である。

【 0 9 1 6 】

なお、第 1 のパチンコ遊技機は小当り用大入賞口を備えないが、図 6 7 には、便宜上、小当り用大入賞口異常入賞エラーについても記載している。また、図 6 7 では、大入賞口 1 3 1 を大当り用大入賞口と記載している。

【 0 9 1 7 】

なお、図 6 7 に示されるエラーの概要は一例であって、これらのうちの一部のみをエラーであると判断するようにしてもよいし、例えば、図 6 7 に示されないものをエラーと判断するようにしてもよい。図 6 7 に示されないもののエラーと判断されるものとしては、例えば、ソレノイド監視センサ（不図示）が所定時間以上にわたってオンまたはオフであったりした場合のソレノイド監視センサエラー、大入賞口（大当り用大入賞口または小当り用大入賞口）の内部に未排出の遊技球があったり大入賞口未開放時に大入賞口内に入賞があった場合の大入賞口入排出異常エラー、振動センサが所定時間にわたってオンである場合の振動センサエラー等が相当する。また、例えば大当り用大入賞口内に特定領域を設け、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、大当り遊技制御の終了後に確変制御が実行される仕様である場合には、特定領域への通過異常や、大当り用大入賞口の内部に未排出の遊技球が存在しないにもかかわらず特定領域を遊技球が通過した場合等にも、エラーと判断するように構成すると好ましい。

【 0 9 1 8 】

メイン CPU 2 0 1（図 6 参照）は、エラーが発生したと判断すると、サブ CPU 3 0 1（図 6 参照）に不正検知関連コマンドを送信する。不正検知関連を受信したサブ CPU 3 0 1 は、エラーの内容に応じた報知制御を実行する。

10

20

30

40

50

【 0 9 1 9 】

以下に、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生した場合を例に挙げて、メインCPU 201およびサブCPU 301（いずれも図6参照）による制御について簡単に説明する。

【 0 9 2 0 】

図67に示されるように、例えば、初期電源投入後、1回目の大当り用大入賞口が開放される前に1個の入賞検出があると、メインCPU 201（図6参照）は、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したと判断し、「セキュリティ」の信号を、12秒の間出力する。また、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したことを示す不正検知関連コマンドをサブCPU 301（図6参照）に送信する。

【 0 9 2 1 】

なお、本実施例では、図67に示されるように、いずれのエラーであっても「セキュリティ」の信号の出力時間が12秒であるため、機外の装置（例えば、ホールコンピュータ186（図6参照）や島コンピュータ（不図示））は、「セキュリティ」の信号を受信することによってエラーの発生を把握することはできるものの、エラーの内容まで把握することができない。ただし、これに限られず、例えば、「セキュリティ」の信号の出力時間をエラーの内容に応じて変える等により、「セキュリティ」の信号を受信した機外の装置がエラーの内容を把握できるようにしてもよい。

【 0 9 2 2 】

サブCPU 301（図6参照）は、例えば大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信すると、例えば以下に示す報知制御の全部または一部を実行し、不正検知関連コマンドを受信してから例えば30秒経過すると、以下に示す報知制御を終了する。

- ・表示制御回路304を介して表示装置7（いずれも例えば図6参照）に例えば「大入賞口異常入賞エラー」の文字を表示する報知制御。
- ・音声制御回路305を介してスピーカ32（いずれも例えば図6参照）から例えば「大入賞口異常入賞エラーです」の音声出力する報知制御。
- ・音声制御回路305を介してスピーカ32から例えばピープ音を出力する報知制御。
- ・LED制御回路306を介してLED群46（いずれも例えば図6参照）を例えば赤色で全点灯させる報知制御。

【 0 9 2 3 】

なお、不正検知関連コマンドを受信してから例えば30秒経過する前に電断があった場合、サブCPU 301は、上述の報知制御を終了する。

【 0 9 2 4 】

また、サブCPU 301は、例えば、大当り用大入賞口異常入賞エラーの発生を示す上述の報知制御の実行中に、大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信した場合、上述の報知制御を再度実行し直す。

【 0 9 2 5 】

次に、遊技状態に応じて第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について、図68を参照して説明する。図68は、第1のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図68において、出力される信号を○で示し、出力されない信号を×で示す。

【 0 9 2 6 】

図68に示されるように、本実施例では、メインCPU 201により制御される遊技の状態に応じて、出力される信号が異なっている。例えば、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）はいずれの信号も出力されず、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報3」および「外部情報7」の信号が出力され、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報3」、「外部情報5」および「外部情報7」の信号が出力され。また、高確非時短遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機では、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報3」および「外部情報6」の信号が出力される。

10

20

30

40

50

【 0 9 2 7 】

このように、メインCPU201により制御される遊技の状態に応じて出力される信号が異ならせることにより、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ186（図6参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機における遊技の状態を把握することが可能となる。

【 0 9 2 8 】

なお、本実施例では、図68に示されるように、小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）に出力される信号は、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）に出力される信号と同じである。同様に、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）に出力される信号は、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）に出力される信号は、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）に出力される信号は、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じである。すなわち、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ186（図6参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機において、小当り遊技制御処理が実行されているか否かを把握することができない。ただし、これに代えて、小当り遊技制御処理中に出力される信号を、小当り遊技制御処理中でない場合に出力される信号と異ならせることにより、外部情報送信元のパチンコ遊技機において小当り遊技制御処理が実行されているか否かを、信号を受信可能な機外の装置側で把握できるようにしてもよい。

【 0 9 2 9 】

また、図68に示される低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）および小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）は、時短制御の実行中に出力される信号である。この場合、電サポ制御および特図短縮制御の両方が実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち電サポ制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち特図短縮制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよい。

【 0 9 3 0 】

また、上述の第1のパチンコ遊技機についての説明では、メインCPUの制御により、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とに制御可能である（A時短遊技状態の機能、B時短遊技状態の機能、及びC時短遊技状態の機能が搭載されている）ことを前提として説明したが、これに限られない。例えば、A時短遊技状態の機能、B時短遊技状態の機能、及びC時短遊技状態の機能のうち、いずれか一つの機能（例えば、A時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、B時短遊技状態の機能及びC時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。また、A時短遊技状態の機能、B時短遊技状態の機能、及びC時短遊技状態の機能のうち、二つの機能（例えば、A時短遊技状態の機能、及び、B時短遊技状態の機能またはC時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、B時短遊技状態の機能またはC時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。

【 0 9 3 1 】

また、例えばST機と呼ばれるパチンコ遊技機のように、大当り遊技状態の終了後、100%の確率で確変フラグがオンにセットされるパチンコ遊技機では、A時短遊技状態の機能、B時短遊技状態の機能、及びC時短遊技状態の機能のいずれも搭載しないように構成してもよい。

【 0 9 3 2 】

[2 . 第2のパチンコ遊技機]

次に、第2のパチンコ遊技機について説明する。第2のパチンコ遊技機は、上述したとおり、デジパチと称される所謂1種タイプのパチンコ遊技機である。ただし、第2のパチ

10

20

30

40

50

ンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能である点において第 1 のパチンコ遊技機と異なる。それ故、遊技盤ユニットおよび電氣的構成についても、第 1 のパチンコ遊技機と異なる点がある。

【 0 9 3 3 】

以下、第 2 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、例えば外枠 2 およびベースドア 3 等の基本構成等、並びに、外部端子板 1 1 8 4（後述の図 7 0 参照）から第 2 のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ 1 1 8 6（後述の図 7 0 参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第 1 のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

【 0 9 3 4 】

また、第 2 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 1 のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第 1 のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第 2 のパチンコ遊技機の説明において新たに採用した図面を参照して説明する構成については、第 1 のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第 1 のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【 0 9 3 5 】

[2 - 1 . 遊技盤ユニット]

図 6 9 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 1 0 1 0 の外観を示す正面図の一例である。図 6 9 に示されるように、遊技盤ユニット 1 0 1 0 には遊技領域 1 1 0 5 が形成されている。

【 0 9 3 6 】

なお、第 2 のパチンコ遊技機の遊技領域 1 1 0 5 に配置される各種部材（例えば第 1 始動口 1 1 2 0 等）は、第 1 のパチンコ遊技機の遊技領域 1 0 5（図 4 参照）に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【 0 9 3 7 】

図 6 9 に示されるように、遊技盤ユニット 1 0 1 0 は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 1 1 0 5 が形成される遊技パネル 1 1 0 0 と、ガイドレール 1 1 1 0 と、遊技領域 1 1 0 5 の略中央部に配置されるセンター役物 1 1 1 5 と、第 1 始動口 1 1 2 0 と、一般入賞口 1 1 2 2 と、通過ゲートユニット 1 1 2 5 と、特別電動役物ユニット 1 1 3 0 と、第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B と、普通電動役物ユニット 1 1 4 5 と、小当りユニット 1 1 5 0 と、LED ユニット 1 1 6 0 と、アウト口 1 1 7 8 と、遊技盤ユニット 1 0 1 0 の後方に配置される裏ユニット（図示せず）とを備える。なお、LED ユニット 1 1 6 0 については第 1 のパチンコ遊技機の LED ユニット 1 6 0 と同様であり、この第 2 のパチンコ遊技機では説明を省略する。

【 0 9 3 8 】

（遊技パネル）

遊技パネル 1 1 0 0 には、表示装置 1 0 0 7 の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル 1 1 0 0 の前面には、ガイドレール 1 1 1 0 が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置 6（図 1、図 2 参照）から発射された遊技球は、ガイドレール 1 1 1 0 から遊技領域 1 1 0 5 に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域 1 1 0 5 の下方に向けて流下する。

【 0 9 3 9 】

また、遊技パネル 1 1 0 0 の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル 1 1 0 0 は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル 1 1 0 0 の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル 1 1 0 0 を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設

10

20

30

40

50

けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【0940】

(ガイドレール)

ガイドレール1110は、円弧状の外レールおよび内レール(いずれも参照符号なし)により構成される。遊技領域1105は、ガイドレール1110によって区画(画定)される。外レールおよび内レールは、発射装置1006(後述の図70参照)から発射された遊技球を遊技領域1105の上部に案内する機能を有する。

【0941】

(センター役物)

センター役物1115は、遊技パネル1100の開口(参照符号なし)にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール1116を備えている。遊技領域1105に向けて発射された遊技球は、センターレール1116によって左右に振り分けられる。

10

【0942】

発射装置1006によって遊技領域1105に向けて発射された遊技球は、左側領域1106または右側領域1107を流下する。左側領域1106または右側領域1107を流下する遊技球は、遊技パネル1100に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル62(図1、図2参照)の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域1106を流下する。一方、発射ハンドル62の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域1107を流下する。

20

【0943】

また、センター役物1115には、左側の外周縁部に、左側領域1106を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口1117が形成されている。ワープ入口1117に進入した遊技球は、センター役物1115に形成されたステージ1118に誘導可能に構成されている。ステージ1118は、表示装置1007の表示領域の下方前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ1118は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【0944】

ステージ1118の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口1119が形成されており、チャンス入口1119に進入した遊技球は、第1始動口1120の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口1119に進入した遊技球は、ワープ入口1117に進入しなかった遊技球や、ワープ入口1117に進入したもののチャンス入口1119に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第1始動口1120に入賞(通過)するようになっている。

30

【0945】

(第1始動口)

第1始動口1120は、表示装置1007の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能(右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能)となるように配置されている。第1始動口1120に遊技球が入賞すると、第1始動口スイッチ1121(後述の図70参照)により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第1始動口1120に入賞可能であってもよい。また、上記の第1始動口1120に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能(左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能)な第1始動口を備えるようにしてもよい。

40

【0946】

第1始動口スイッチ1121(後述の図70参照)により第1始動口1120への遊技球の入賞(通過)が検出されると、第1特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数(例えば最大4個)まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第1特別図柄の当り判定処理に供される。第1始動口1120に遊技球が入賞すると例えば3個の賞球が払い出される。ただし、第1始動口1120への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

50

【 0 9 4 7 】

(一般入賞動口)

一般入賞口 1 1 2 2 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。一般入賞口 1 1 2 2 に遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ 1 1 2 3（後述の図 7 0 参照）により検出される。

【 0 9 4 8 】

一般入賞口スイッチ 1 1 2 3（後述の図 7 0 参照）により一般入賞口 1 1 2 2 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば 4 個の賞球が払い出されるが、一般入賞口 1 1 2 2 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 4 個に限られない。

10

【 0 9 4 9 】

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

【 0 9 5 0 】

(通過ゲートユニット)

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

20

【 0 9 5 1 】

通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 により通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過が検出されると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された普通図柄の始動情報は所定数（例えば最大 4 個）まで保留される。保留された普通図柄の始動情報は、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 により通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット 1 1 2 5 は、右側領域 1 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 1 1 0 6 に配置されていてもよい。

【 0 9 5 2 】

また、通過ゲート 1 1 2 6 を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。すなわち、大当りでない遊技状態（例えば通常遊技状態等）から大当り遊技状態への移行条件は、条件装置および役物連続作動装置の両方が作動することであるが、大当りであることを示す停止表示態様（図柄組合せ）が導出された際に、条件装置については作動させるものの役物連続作動装置については作動させないようにすることができる。そして、条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ 1 1 2 7（後述の図 7 0 参照）により遊技球が検出されたことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

30

【 0 9 5 3 】

(特別電動役物ユニット)

特別電動役物ユニット 1 1 3 0 は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 と、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）を検出する大当り用大入賞口カウンスイッチ 1 1 3 2（後述の図 7 0 参照）と、特別電動役物 1 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 1 1 3 0 は、右側領域 1 1 0 7 において、通過ゲートユニット 1 1 2 5 よりも下方に配置されている。

40

【 0 9 5 4 】

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

50

が入賞可能な大当り用大入賞口を配置するようにしてもよい。

【0955】

また、大当り用大入賞口1131は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば10個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大当り用大入賞口カウントスイッチ1132（後述の図70参照）により大当り用大入賞口1131への遊技球の入賞が検出されると、例えば10個の賞球が払い出される。ただし、大当り用大入賞口1131への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は10個に限られない。

【0956】

特別電動役物1133は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ1134と、この特電用シャッタ1134を作動させる特電用ソレノイド1135（後述の図70参照）とを備える。特別電動役物1133すなわち特電用シャッタ1134は、大当り用大入賞口1131への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大当り用大入賞口1131への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り用大入賞口1131の閉鎖状態から開放状態への状態移行は、所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大当り用大入賞口1131が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【0957】

（第2始動口）

本実施例では、第2始動口として、第2始動口1140Aおよび第2始動口1140Bが遊技領域1105に配置されており、これらの第2始動口1140A、1140Bは、いずれも、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となっている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第2始動口1140Aまたは/および第2始動口1140Bに入賞可能であってもよい。

【0958】

第2始動口1140Aに遊技球が入賞すると、第2始動口スイッチ1141A（後述の図70参照）により検出される。また、第2始動口1140Bに遊技球が入賞すると、第2始動口スイッチ1141B（後述の図70参照）により検出される。第2始動口1140A、1140Bのいずれに遊技球が入賞したとしても、第2特別図柄の当り判定処理の契機となる。

【0959】

第2始動口スイッチ1141A、1141B（後述の図70参照）により第2始動口1140A、1140Bへの遊技球の入賞（通過）が検出されると、第2特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大4個）まで保留される。保留された始動情報は、第2特別図柄の当り判定処理に供される。第2始動口1140Aに遊技球が入賞すると例えば3個の賞球が払い出される。一方、第2始動口1140Bに遊技球が入賞すると例えば1個の賞球が払い出される。ただし、第2始動口1140A、1140Bへの遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【0960】

ところで、本実施例では、右打ちされたものの大当り用大入賞口1131に入賞しなかった遊技球の流下方向としての下流側には、遊技球の流下経路として上下に2つの流下経路1107a、1107bが形成されている。右打ちされて大当り用大入賞口1131に入賞せずにさらに下流側に向けて流下した遊技球は、例えば図69に示される分岐釘1108によって、上方の流下経路1107aまたは下方の流下経路1107bに振り分けられる。

【0961】

第2始動口1140Aは、上方の流下経路1107aに振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、上方の流下経路1107aを流下する遊技球の殆どが入賞可能とな

10

20

30

40

50

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

【 0 9 6 2 】

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

【 0 9 6 3 】

（普通電動役物ユニット）

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

【 0 9 6 4 】

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

【 0 9 6 5 】

（小当りユニット）

小当りユニット 1 1 5 0 は、小当り用大入賞口 1 1 5 1 と、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞（通過）を検出する小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 5 2（後述の図 7 0 参照）と、前後方向に進退可能な小当り用シャッタ 1 1 5 3 と、この小当り用シャッタ 1 1 5 3 を作動させることが可能な小当り用ソレノイド 1 1 5 4 とを一体化したユニット体である。

【 0 9 6 6 】

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

【 0 9 6 7 】

小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されたときに遊技球が入賞すると、入賞した遊技球が小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 5 2（後述の図 7 0 参照）に検出される。小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 5 2 に遊技球が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

【 0 9 6 8 】

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

10

20

30

40

50

口 1 1 5 1 に到達する前に、上流側に設けられる第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞するため、小当り用大入賞口 1 1 5 1 に入賞することが困難（または不可能）となる。

【 0 9 6 9 】

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

【 0 9 7 0 】

（アウト口）

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

10

【 0 9 7 1 】

（裏ユニット）

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

20

【 0 9 7 2 】

〔 2 - 2 . 電氣的構成 〕

次に、図 7 0 を参照して、第 2 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 7 0 は、第 2 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第 2 のパチンコ遊技機の制御回路は、第 1 のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

30

【 0 9 7 3 】

図 7 0 に示されるように、第 2 のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路 1 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 1 3 0 0 と、払出・発射制御回路 1 4 0 0 と、電源供給回路 1 4 5 0 と、から構成される。

【 0 9 7 4 】

〔 2 - 2 - 1 . 主制御回路 〕

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

40

【 0 9 7 5 】

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

【 0 9 7 6 】

メイン ROM 1 2 0 2 には、メイン CPU 1 2 0 1 により第 2 のパチンコ遊技機の動作

50

を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインCPU1201は、メインROM1202に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【0977】

メインRAM1203には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメインRAM1203は、メインCPU1201の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインCPU1201の一時記憶領域としてRAMを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【0978】

初期リセット回路1204は、メインCPU1201を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【0979】

バックアップコンデンサ1207は、電断時等に、メインRAM1203に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【0980】

さらに、主制御回路1200は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるI/Oポート1205、および、サブ制御回路1300に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート1206等も備える。

【0981】

また、主制御回路1200には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路1200には、普通図柄表示部1161、普通図柄用保留表示部1162、第1特別図柄表示部1163、第2特別図柄表示部1164、第1特別図柄用保留表示部1165、第2特別図柄用保留表示部1166、確変報知用表示部1167、時短報知用表示部1168、普電用ソレノイド1148、特電用ソレノイド1135、および、小当り用ソレノイド1154等が接続されている。また、主制御回路1200には、これらの他、性能表示モニタ1170およびエラー報知モニタ1172等も接続されている。主制御回路1200は、I/Oポート1205を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【0982】

性能表示モニタ1170には、メインCPU1201の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば60000個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【0983】

エラー報知モニタ1172には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ1172には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【0984】

また、主制御回路1200には、第1始動口スイッチ1121、第2始動口スイッチ1141A、1141B、通過ゲートスイッチ1127、大当り用大入賞口カウントスイッチ1132、一般入賞口スイッチ1123および小当り用大入賞口カウントスイッチ1152等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がI/Oポート1205を介して主制御回路1200に出力される。

【0985】

さらに、主制御回路1200には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコン

10

20

30

40

50

ピュータ 1 1 8 6 にデータ送信する際に用いる外部端子板 1 1 8 4、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー 1 1 7 4、メイン R A M 1 2 0 3 に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【 0 9 8 6 】

また、設定キー 1 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に收容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー 1 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー 1 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 の対応箇所のみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー 1 1 7 4 または / およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 に接触できるように構成されているものも含まれる。

【 0 9 8 7 】

なお、本実施例では、設定キー 1 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 は、主制御回路 1 2 0 0 に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路 1 4 0 0 や電源供給回路 1 4 5 0 に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー 1 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【 0 9 8 8 】

[2 - 2 - 2 . サブ制御回路]

サブ制御回路 1 3 0 0 は、サブ C P U 1 3 0 1、プログラム R O M 1 3 0 2、ワーク R A M 1 3 0 3、表示制御回路 1 3 0 4、音声制御回路 1 3 0 5、L E D 制御回路 1 3 0 6、役物制御回路 1 3 0 7 およびコマンド入力ポート 1 3 0 8 等を備える。サブ制御回路 1 3 0 0 は、主制御回路 1 2 0 0 からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図 7 0 には示されていないが、サブ制御回路 1 3 0 0 には、遊技者が操作可能な演出ボタン 5 4（図 1 参照）等も接続されている。

【 0 9 8 9 】

プログラム R O M 1 3 0 2 には、サブ C P U 1 3 0 1 により第 2 のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブ C P U 1 3 0 1 は、プログラム R O M 1 3 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブ C P U 1 3 0 1 は、主制御回路 1 2 0 0 から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【 0 9 9 0 】

ワーク R A M 1 3 0 3 は、サブ C P U 1 3 0 1 の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【 0 9 9 1 】

表示制御回路 1 3 0 4 は、表示装置 1 0 0 7 における表示制御を行うための回路である。表示制御回路 1 3 0 4 は、V D P や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データ R O M、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換する D / A コンバータ等を備える。

【 0 9 9 2 】

表示制御回路 1 3 0 4 は、サブ C P U 1 3 0 1 からの画像表示命令に応じて、表示装置 1 0 0 7 に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置 1 0 0 7 に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

10

20

30

40

50

【 0 9 9 3 】

そして、表示制御回路 1 3 0 4 は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データを D / A コンバータに供給する。D / A コンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置 1 0 0 7 に供給する。表示装置 1 0 0 7 に画像信号が供給されると、表示装置 1 0 0 7 に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路 1 3 0 4 は、表示装置 1 0 0 7 に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【 0 9 9 4 】

音声制御回路 1 3 0 5 は、スピーカ 1 0 3 2 から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路 1 3 0 5 は、音声に関する制御を行う音源 I C や、各種の音声データを記憶する音声データ R O M、音声信号を増幅するための増幅器（以下、A M P と称する）等を備える。

10

【 0 9 9 5 】

音源 I C は、スピーカ 1 0 3 2 から出力される音声の制御を行う。音源 I C は、サブ C P U 1 3 0 1 からの音声発生命令に応じて、音声データ R O M に記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源 I C は、選択された音声データを音声データ R O M から読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号を A M P に供給する。A M P は、スピーカ 1 0 3 2 から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【 0 9 9 6 】

20

L E D 制御回路 1 3 0 6 は、装飾 L E D 等を含む L E D 群 1 0 4 6 の制御を行うための回路である。L E D 制御回路 1 3 0 6 は、L E D 制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類の L E D 装飾パターンが記憶されている装飾データ R O M 等を備える。

【 0 9 9 7 】

役物制御回路 1 3 0 7 は、各役物（例えば、演出用役物群 1 0 5 8 のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路 1 3 0 7 は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データ R O M 等を備える。

【 0 9 9 8 】

また、役物制御回路 1 3 0 7 は、サブ C P U 1 3 0 1 からの役物作動命令に応じて、役物データ R O M に記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データ R O M から読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブ C P U 1 3 0 1 からの点灯命令に基づいて、役物データ R O M に記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データ R O M から読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

30

【 0 9 9 9 】

コマンド入力ポート 1 3 0 8 は、コマンド出力ポート 1 2 0 6 と接続されており、主制御回路 1 2 0 0 から送信された各種コマンドを受信するものである。

40

【 1 0 0 0 】

払出・発射制御回路 1 4 0 0 は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路 1 4 0 0 には、遊技球を払い出すことが可能な払出装装置 1 0 8 2、遊技球を発射させることが可能な発射装置 1 0 0 6、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット 1 1 8 0 等が接続されている。

【 1 0 0 1 】

払出・発射制御回路 1 4 0 0 は、主制御回路 1 2 0 0 から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装装置 1 0 8 2 に対して所定の信号を送信し、払出装装置 1 0 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。

【 1 0 0 2 】

50

カードユニット 1180 には、球貸し操作パネル 1182 が接続されている。球貸し操作パネル 1182 には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット 1180 に送信される。払出・発射制御回路 1400 は、カードユニット 1180 から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置 1082 に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル 1182 は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット 1180 側に設けられてもよい。

【1003】

また、払出・発射制御回路 1400 は、発射ハンドル 62（図 1、図 2 参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

10

【1004】

電源供給回路 1450 は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路 1200、サブ制御回路 1300、払出・発射制御回路 1400 等に供給するために作成する電源回路である。

【1005】

電源供給回路 1450 には、電源スイッチ 1095 等が接続されている。電源スイッチ 1095 は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路 1200、サブ制御回路 1300、払出・発射制御回路 1400 等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

20

【1006】

[2 - 3 . 基本仕様]

次に、図 71 ~ 図 75 を参照して、第 2 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。第 2 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【1007】

第 2 のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、確変制御は実行されるものの時短制御が実行されない高確非時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メイン CPU 1201 は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メイン CPU 1201 の制御によって進行される遊技状態はこれに限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技が進行するようにし、高確非時短遊技状態において遊技が進行しないようにする等してもよい。

30

【1008】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ CPU 1301 は、正規な遊技態様（例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか）を、例えば表示装置 1007 の表示領域に表示する制御を実行する。

40

【1009】

[2 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 71 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1200 のメイン ROM 1202 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【1010】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理（後述の図 78 の S1034 参照）において参照されるテーブル、すなわち、第 1 始動口 1120 または第 2 始動口 1

50

140A, 1140Bに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第1特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第2特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第1特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよい。

【1011】

特別図柄当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、特別図柄当り判定用乱数値は、0～65535（65536種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

10

【1012】

本実施例では、メインCPU1201は、第1特別図柄の当り判定処理において、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第1特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（0または1）毎に、「時短当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

20

【1013】

また、メインCPU1201は、第2特別図柄の当り判定処理において、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第2特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（0または1）毎に、「時短当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「小当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する小当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定される。

30

【1014】

本実施例では、例えば、第1特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が0～408のいずれかである場合、メインCPU1201は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第1特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が409～613のいずれかである場合、メインCPU1201は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が614～65535のいずれかである場合、メインCPU1201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

40

【1015】

また、例えば、第1特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が0～408のいずれかである場合、メインCPU1201は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第1特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が409～1259のいずれかである場合、メインCPU1201は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が1260～65535のいずれかである場合、メインCPU1201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【1016】

50

同様に、例えば、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が0～272のいずれかである場合、メインCPU1201は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が273～22117のいずれかである場合、メインCPU1201は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が22118～22322のいずれかである場合、メインCPU1201は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が22323～65535のいずれかである場合、メインCPU1201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

10

【1017】

また、例えば、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が0～272のいずれかである場合、メインCPU1201は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が273～22117のいずれかである場合、メインCPU1201は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が22118～22968のいずれかである場合、メインCPU1201は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が22969～65535のいずれかである場合、メインCPU1201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

20

【1018】

このように、本実施例では、例えば0～65535の範囲で発生する特別図柄当り判定用乱数値のうち、0から所定幅（例えば、第2特別図柄の当り判定処理であれば0～22117）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データおよび小当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば22323～65535）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグがOFFからON（またはONからOFF）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データおよび小当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

30

【1019】

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

40

【1020】

とくに、図71に示されるように、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【1021】

ただし、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くしてもよ

50

い。この場合、例えば時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合に時短遊技状態を重ねるようにすることで、時短遊技状態の終了間際に「時短当り」に当選すると、時短遊技状態が実質的に延長されることとなり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【1022】

ところで、図71に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、メインCPU1201は、当り判定処理の結果が「時短当り」であると決定しうる。ただし、メインCPU1201は、確変フラグがオフ（通常遊技状態、時短遊技状態）である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。

10

【1023】

[2-3-2. 特別図柄判定テーブル]

図72は、第2のパチンコ遊技機が備える主制御回路1200のメインROM1202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【1024】

特別図柄判定テーブルは、第1始動口1120または第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際（すなわち、後述の図78のS1035の特別図柄決定処理を実行する際に）に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

20

【1025】

図72に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインCPU1201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば0～69である場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば70～96のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば97～99のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

30

【1026】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインCPU1201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が0または1である場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が2～9のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が10～59のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

40

【1027】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を

50

選択する。

【 1 0 2 8 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 9 6 である場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 8 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 6 」を選択する。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が例えば 9 7 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 9 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 7 」を選択する。

【 1 0 2 9 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、例えば、特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 0 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 8 」を選択する。

【 1 0 3 0 】

なお、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られると、メイン CPU 1 2 0 1 は、小当り遊技制御処理を実行する。小当り遊技制御処理では、例えば小当り用シャッタ 1 1 5 3 (図 6 9 参照) を作動させて、小当り用大入賞口 1 1 5 1 (図 6 9 参照) への遊技球の入賞 (通過) が可能または容易な開放状態となる制御を実行し、賞球が払い出され得る。

【 1 0 3 1 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 1 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 9 」を選択する。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 5 9 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 2 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 0 」を選択する。さらに、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 6 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 3 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 0 」を選択する。

【 1 0 3 2 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 4 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 1 」を選択する。

【 1 0 3 3 】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル (図 7 1 参照) を参照して、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル (図 7 2 参照) を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された特別図柄当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【 1 0 3 4 】

なお、第 2 のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路 1 2 0 0 のメイン ROM 1 2 0 2 には、第 1 のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル (図 1 2 (A) 参照) に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第 1 特別図柄表示部 1 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 1 6 4 (図 7 0 参照) に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別

10

20

30

40

50

図柄表示部 1 1 6 3 , 1 1 6 4 には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。

【 1 0 3 5 】

[2 - 3 - 3 . 当り種類決定テーブル]

図 7 3 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1 2 0 0 のメイン R O M 1 2 0 2 に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、当り遊技状態の態様または / およびその後の遊技状態の態様、を決定する際（すなわち、後述の図 7 8 の S 1 0 3 6 の当り種類決定処理を実行する際）に参照される。図 7 3 に示される当り遊技状態の態様は、大当り遊技状態の態様または小当り遊技状態の態様を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなく C 時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、C 時短遊技状態の態様を示す。

【 1 0 3 6 】

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

【 1 0 3 7 】

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

【 1 0 3 8 】

ところで、上述したとおり、メイン C P U 1 2 0 1 は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メイン C P U 1 2 0 1 は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、図 7 2 に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部 1 1 6 3 , 1 1 6 4 に導出するものの、C 時短遊技状態に制御しない。また、メイン C P U 1 2 0 1 は、確変フラグがオンであったとしても「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部 1 1 6 3 , 1 1 6 4 に導出するようにしてもよい。さらには、確変フラグがオンである場合、特別図柄当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データ

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

【1039】

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

【1040】

特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z10」の場合、メインCPU1201は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口1151（図69参照）の開放回数を1回に決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であった場合、メインCPU1201は、上述した小当りの表示態様を第2特別図柄表示部1164に導出した後、決定された小当り用大入賞口1151の開放回数をセットし、小当り遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当り遊技状態の終了後、メインCPU1201は、確変フラグおよび時短フラグをいずれも変更せず、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。

【1041】

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

【1042】

例えば、選択図柄コマンドが「z3」の場合および「z11」の場合、メインCPU1201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を10000回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU1201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態の終了後、高確非時短遊技状態に制御可能となる。

【1043】

また、選択図柄コマンドが「z4」の場合、「z5」の場合、および「z12」の場合、メインCPU1201は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を10ラウンド、4ラウンド、および10ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも10000回にセットすることを決定する。これらの場合、メインCPU1201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

【1044】

また、選択図柄コマンドが「z6」の場合、および「z13」の場合、メインCPU1201は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を4ラウンド、および10に決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数は、選択図柄コマンドが「z6」の場合は例えば200回にセットすることを決定し、選択図柄コマンドが「z13」の場合は例えば300回にセットすることを決定する。これらの場合、メインCPU1201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はA時短遊技状態である。なお、高確時短遊技状態における時短制御の態様（以下「時短性能」とも称する）は、A時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、A時短における時短性能と異ならせてもよい。

10

20

30

40

50

【 1 0 4 5 】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z7」の場合、および「z14」の場合）、メインCPU1201は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU1201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【 1 0 4 6 】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z7」の場合、および「z14」の場合）、上述したように当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図73の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図73に図示したものである。

【 1 0 4 7 】

このように、本実施例において、メインCPU1201は、図71の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第1始動口1120または第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインCPU1201は、図72の特別図柄判定テーブルを参照し、第1始動口1120または第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部1163、1164に導出される表示態様の種類（例えば、時短当りの種類、大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

【 1 0 4 8 】

また、図73に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるA時短遊技状態の時短回数は、例えば、200回（選択図柄コマンドが「z6」の場合）または300回（選択図柄コマンドが「z13」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるC時短遊技状態の時短回数は、例えば、10回（選択図柄コマンドが「z0」の場合）、50回（選択図柄コマンドが「z1」の場合）または100回（選択図柄コマンドが「z2」の場合）である。すなわち、A時短遊技状態における時短回数の期待値が、C時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、A時短遊技状態をC時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、「大当り」に当選したにもかかわらず、「大当り」当選しなかった場合（「時短当り」に当選した場合）と比べて不利になることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 1 0 4 9 】

なお、A時短遊技状態における時短回数の期待値をC時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、C時短遊技状態における時短回数の期待値をA時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。このように、C時短遊技状態をA時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なC時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 1 0 5 0 】

[2 - 3 - 4 . 特別図柄の変動パターンテーブル]

図74は、第2のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図75は、第2のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パ

10

20

30

40

50

ターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第2のパチンコ遊技機が備える主制御回路1200のメインROM1202に記憶されている。なお、図74および図75の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインCPU1201は、第1始動口1120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口1140A、1140Bへの遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。図74および図75の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図78のS1037の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

【1051】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図74に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

10

【1052】

図74の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルに示されるように、メインCPU1201は、第1始動口1120への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインCPU1201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブCPU1301は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【1053】

なお、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインCPU1201が決定しているが、これに限られず、サブCPU1301が決定するようにしてもよい。

20

【1054】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態、すなわち、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態または低確時短遊技状態では、例えば図75に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【1055】

なお、本実施例では、メインCPU1201は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、これに限られない。

【1056】

図74および図75に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値に基づいて決定される。ただし、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

30

【1057】

なお、リーチ判定用乱数値は例えば0～249（250種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば0～99（100種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【1058】

図75の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合、図74の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が大きい。とくに、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第2特別図柄は、例えば概ね60000ms（例えば、長変動A～C）と極めて長時間にわたって可変表示が行われる。一方、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第2特別図柄は、例えば1000ms（例えば、超速変動）と極めて短時間だけ可変表示が行われる。

40

【1059】

メインCPU1201は、決定した変動パターン情報をサブCPU1301に送信する。サブCPU1301は、メインCPU1201から送信された変動パターン情報に基づ

50

いて、表示装置 1 0 0 7 の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ 1 0 3 2 から出力される音演出を制御する。

【 1 0 6 0 】

なお、図 7 4 および図 7 5 には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。

【 1 0 6 1 】

また、本実施例では、例えば通常遊技状態では低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 4 参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定し、例えば高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、および低確時短遊技状態では高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 5 参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルとして、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なる複数の変動パターンテーブルを設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて、特別図柄の変動パターンの決定に際して参照するテーブルを異ならせるようにしてもよい。

【 1 0 6 2 】

また、図 7 4 および図 7 5 の「備考」の欄に示される時短当り系リーチ A、B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチ A、B は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチ A、B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【 1 0 6 3 】

また、第 2 のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路 1 2 0 0 のメイン ROM 1 2 0 2 には普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図 1 9 参照）が記憶されている。そして、メイン CPU 1 2 0 1 は、普通電動役物 1 1 4 6（図 6 9 参照）の開放パターンを第 1 のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物 1 1 4 6 の作動態様を制御する。

【 1 0 6 4 】

[2 - 4 . 主制御処理]

第 2 のパチンコ遊技機において、主制御回路 1 2 0 0 のメイン CPU 1 2 0 1 により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メイン CPU 1 2 0 1 により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図 4 2、図 8 6）等）、以下では、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて、特別図柄制御処理について改めて説明する。

【 1 0 6 5 】

[2 - 4 - 1 . 特別図柄制御処理]

次に、図 7 6 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 7 6 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 0 6 6 】

図 7 6 に示されるように、メイン CPU 1 2 0 1 は、まず、S 1 0 0 1 において、第 2 特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 0 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 0 2 に移す。

【 1 0 6 7 】

なお、図示しないが、メインCPU1201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S1001の処理に先だって、メインRAM1203内の各特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【 1 0 6 8 】

また、同じく図示しないが、メインCPU1201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインCPU1201は、第1特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第1特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行い、第2特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第2特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路1300が受信すると、かかるデモ表示コマンドが主特別図柄のデモ表示コマンドである場合、サブCPU1301はデモ表示演出を行う。

10

【 1 0 6 9 】

なお、第2のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブCPU1301は、第1特別図柄および第2特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では第1特別図柄が主特別図柄とされ、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では第2特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブCPU1301は、主特別図柄についての装飾図柄の可変表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。なお、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態のうち、低確時短遊技状態では、主特別図柄である第2特別図柄の可変表示に対応する装飾図柄の可変表示に代えて他の演出画像（例えば、時短遊技状態が終了するまでの時短残回数をカウントダウン演出）が表示されるようにしてもよい。

20

【 1 0 7 0 】

S1002において、メインCPU1201は、S1001でロードした第2特別図柄の制御状態番号に基づいて、第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

30

【 1 0 7 1 】

S1002において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S1002がNO判定の場合）、すなわち第2特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインCPU1201は、処理を、S1003に移す。例えば、第2特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S1002においてNO判定される。

【 1 0 7 2 】

一方、S1002において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S1002がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1004に移す。

40

【 1 0 7 3 】

S1003において、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインCPU1201は、S1003の処理を実行した後、処理を、S1004に移す。

【 1 0 7 4 】

S1004において、メインCPU1201は、第1特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201は、S1004の処理を実行した後、処理を、S1005に

50

移す。

【 1 0 7 5 】

S 1 0 0 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 0 4 でロードした第 1 特別図柄の制御状態番号に基づいて、第 1 特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【 1 0 7 6 】

S 1 0 0 5 において第 1 特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合 (S 1 0 0 5 が N O 判定の場合)、すなわち第 1 特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 0 6 に移す。例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S 1 0 0 5 において N O 判定される。

10

【 1 0 7 7 】

一方、S 1 0 0 5 において第 1 特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合 (S 1 0 0 5 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 0 7 に移す。

【 1 0 7 8 】

S 1 0 0 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図 7 7 を参照して後述する。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 0 6 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 0 7 に移す。

【 1 0 7 9 】

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

20

【 1 0 8 0 】

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

【 1 0 8 1 】

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

30

【 1 0 8 2 】

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

【 1 0 8 3 】

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

【 1 0 8 4 】

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

40

【 1 0 8 5 】

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

【 1 0 8 6 】

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

50

、処理を、主制御メイン処理（図 20 ～ 図 23 参照）に戻す。

【1087】

一方、S1011において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S1011がYES判定の場合）、すなわち第1特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインCPU1201は、処理をS1012に移す。

【1088】

S1012において、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインCPU1201は、S1012の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 20 ～ 図 23 参照）に戻す。

10

【1089】

なお、メインCPU1201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S1001～S1012）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【1090】

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

20

【1091】

[2-4-2. 特別図柄管理処理]

次に、図77を参照して、特別図柄制御処理（図76参照）中のS1003、S1006、S1009、S1012でメインCPU1201により実行される特別図柄管理処理について説明する。図77は、第2のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【1092】

なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS1003またはS1009で呼び出されて実行される場合には第2特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS1006またはS1012で呼び出されて実行される場合には第1特別図柄が処理対象となる。

30

【1093】

また、図77に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「5」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインCPU1201は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【1094】

メインCPU1201は、まず、特別図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S1021）。

【1095】

S1021において特別図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S1021がNO判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図76参照）に戻す。

40

【1096】

一方、S1021において特別図柄の待ち時間が0であると判定された場合（S1021がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1022に移す。

【1097】

S1022において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201は、S1022の処理を実行した後、処理を、S1023に移す。なお、メインCPU1201は、S1022の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S1023以降の処理を行う。

50

【 1 0 9 8 】

S 1 0 2 3において、メインCPU 1 2 0 1は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS 1 0 2 3の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 0 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 7 8を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合には、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 2 4に移す。

【 1 0 9 9 】

S 1 0 2 4において、メインCPU 1 2 0 1は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS 1 0 2 4の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 7 9および図 8 0を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 2 5に移す。

10

【 1 1 0 0 】

S 1 0 2 5において、メインCPU 1 2 0 1は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS 1 0 2 5の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 8 1および図 8 2を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合には、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 2 6に移す。

【 1 1 0 1 】

S 1 0 2 6において、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口開放準備処理を行う。このS 1 0 2 6の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図 8 4を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 3 」でない場合には、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 2 7に移す。

20

【 1 1 0 2 】

S 1 0 2 7において、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口開放制御処理を行う。このS 1 0 2 7の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 4 」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図 8 5を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 4 」でない場合には、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 2 8に移す。

【 1 1 0 3 】

S 1 0 2 8において、メインCPU 1 2 0 1は、大当たり終了処理を行う。このS 1 0 2 8の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 5 」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図 8 6を参照して後述する。

30

【 1 1 0 4 】

メインCPU 1 2 0 1は、S 1 0 2 3 ~ S 1 0 2 8の処理を終了後、処理を、特別図柄制御処理（図 7 6 参照）に戻す。なお、メインCPU 1 2 0 1は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS 1 0 0 3で呼び出されている場合には処理をS 1 0 0 4に戻し、S 1 0 0 6で呼び出されている場合には処理をS 1 0 0 7に戻し、S 1 0 0 9で呼び出されている場合には処理をS 1 0 1 0に戻し、S 1 0 1 2で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

40

【 1 1 0 5 】

[2 - 4 - 3 . 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図 7 8を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中のS 1 0 2 3でメインCPU 1 2 0 1により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図 7 8は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 0 6 】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS 1 0 2 3で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS 1 0 2 3で呼び

50

出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1107】

図78に示されるように、メインCPU1201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する(S1031)。

【1108】

S1031において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合(S1031がNO判定の場合)、メインCPU1201は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図77参照)に戻す。

【1109】

一方、S1031において特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合(S1031がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理を、S1032に移す。

10

【1110】

S1032において、メインCPU1201は、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。特別図柄休止フラグは、次の処理に進まないように遊技の進行を止めるフラグである。したがって、このS1032では、たとえS1031がYES判定であったとしても(すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても)、特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンである場合(S1032がNO判定である場合)、特別図柄可変表示開始処理が進行せずに終了する。

【1111】

S1032において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合(S1032がNO判定の場合)、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メインCPU1201は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メインCPU1201は、処理を、特別図柄管理処理(図77参照)に戻す。

20

【1112】

一方、S1032において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合(S1032がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理を、S1033に移す。

【1113】

S1033において、メインCPU1201は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインCPU1201は、S1033の処理を実行した後、処理を、S1034に移す。

30

【1114】

S1034において、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル(図71参照)を参照し、特別図柄当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施例では、第1特別図柄については、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定され、第2特別図柄については、時短当り、小当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メインCPU1201は、S1034の処理を実行した後、処理を、S1035に移す。なお、時短当りフラグはC時短遊技状態への移行時にオフにし、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにし、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。

40

【1115】

上記の特別図柄の当り判定処理(S1034参照)では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に小当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で小当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。

【1116】

S1035において、メインCPU1201は、特別図柄決定処理を行う。この処理は

50

、特別図柄の当り判定処理（S 1 0 3 4）の結果（例えば、時短当り、小当り、大当り、またはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図 7 2 参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。本実施例では、ハズレの種類が 1 種類であるため、特別図柄の当り判定処理がハズレの場合に停止図柄を決定する必要がないが、ハズレを複数種類設けて、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合に停止図柄を決定するようにしてもよい。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 3 5 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 6 に移す。

【 1 1 1 7 】

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

【 1 1 1 8 】

S 1 0 3 7 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図 7 4、図 7 5 参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（S 1 0 3 4）の結果、リーチ判定用乱数値または / および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 4 参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定され、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 5 参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定される。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 3 7 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 8 に移す。

【 1 1 1 9 】

S 1 0 3 8 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図 7 4、図 7 5 参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（S 1 0 3 7）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 3 8 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 9 に移す。

【 1 1 2 0 】

S 1 0 3 9 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図 7 7 の S 1 0 2 4 参照）が行われることとなる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 3 9 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 4 0 に移す。

【 1 1 2 1 】

S 1 0 4 0 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メイン RAM 1 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 4 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 4 1 に移す。

【 1 1 2 2 】

S 1 0 4 1 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、遊技状態管理処理を行う。この処理で

10

20

30

40

50

は、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインCPU1201は、S1041の処理を実行した後、処理を、S1042に移す。

【1123】

S1042において、メインCPU1201は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。

【1124】

なお、メインCPU1201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S1041）および特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（S1042））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【1125】

[2-4-4. 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図79および図80を参照して、特別図柄管理処理（図77参照）中のS1024でメインCPU1201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図79および図80は、第2のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【1126】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS1024で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS1024で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。また、以下に説明する特別図柄可変表示終了処理において、処理対象である方の特別図柄を単に「特別図柄」と称し、処理対象でない方の特別図柄を「他方の特別図柄」と称する。

【1127】

メインCPU1201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する（S1051）。

【1128】

S1051において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S1051がNO判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

【1129】

一方、S1051において特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定された場合（S1051がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1052に移す。

【1130】

S1052において、メインCPU1201は、特別図柄休止フラグ値をロードする。メインCPU1201は、S1052の処理を実行した後、処理を、S1053に移す。

【1131】

S1053において、メインCPU1201は、S1052でロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。

【1132】

S1053において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（S1053がNO判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

【1133】

一方、S1053において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（S1053がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1054に移す。

【1134】

S1054において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセ

10

20

30

40

50

ットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図77のS1025参照）が行われることとなる。メインCPU1201は、S1054の処理を実行した後、処理を、S1055に移す。

【1135】

S1055において、メインCPU1201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。メインCPU1201は、S1055の処理を実行した後、処理を、S1056に移す。

10

【1136】

S1056において、メインCPU1201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインRAM1203内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU1201は、S1056の処理を実行した後、処理を、S1057に移す。

【1137】

20

S1057において、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が小当りであるか否かを判定する。

【1138】

S1057において、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が小当りでないと判定された場合（S1057がNO判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1059に移す。

【1139】

一方、S1057において、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が小当りであると判定された場合（S1057がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1058に移す。

30

【1140】

S1058において、メインCPU1201は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メインCPU1201は、S1058の処理を実行した後、処理を、S1059に移す。

【1141】

S1059において、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。

【1142】

S1059において、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が大当りでないと判定された場合（S1059がNO判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

40

【1143】

一方、S1059において、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が大当りであると判定された場合（S1059がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1060に移す。

【1144】

S1060において、メインCPU1201は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メインCPU1201は

50

、S 1 0 6 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 1 に移す。

【 1 1 4 5 】

S 1 0 6 1 において、メインCPU 1 2 0 1 は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する。

【 1 1 4 6 】

S 1 0 6 1 において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合（S 1 0 6 1 がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 4 7 】

一方、S 1 0 6 1 において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合（S 1 0 6 1 がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 6 2 に移す。

【 1 1 4 8 】

S 1 0 6 2 において、メインCPU 1 2 0 1 は、図柄確定数カウンタの値を 1 加算する。メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 0 6 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 3 に移す。

【 1 1 4 9 】

S 1 0 6 3 において、メインCPU 1 2 0 1 は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 0 6 3 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 4 に移す。

【 1 1 5 0 】

S 1 0 6 4 において、メインCPU 1 2 0 1 は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理（図 7 8 のS 1 0 3 4 参照）の結果が大当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 0 6 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 5 に移す。

【 1 1 5 1 】

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

【 1 1 5 2 】

S 1 0 6 6 において、メインCPU 1 2 0 1 は、他方の特別図柄のタイマに、所定の確定待ち時間をセットする処理を行う。この処理では、特別図柄が大当りを示す停止表示態様で停止したときに他方の特別図柄がハズレを示す停止表示態様で停止するように、確定待ち時間がセットされる。メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 0 6 6 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 7 に移す。

【 1 1 5 3 】

S 1 0 6 7 において、メインCPU 1 2 0 1 は、他方の特別図柄の制御状態番号に「 2 」をセットする。メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 0 6 7 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 8 に移す。

【 1 1 5 4 】

S 1 0 6 8 において、メインCPU 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 0 6 8 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 9 に移す。

【 1 1 5 5 】

S 1 0 6 9 において、メインCPU 1 2 0 1 は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 のS 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 0 6 9 の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（

10

20

30

40

50

図 7 7 参照) に戻す。

【 1 1 5 6 】

このように、本実施例の特別図柄可変表示終了処理では、処理対象である特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、この特別図柄の当り判定処理 (図 7 8 の S 1 0 3 4 参照) の結果が大当りであり、且つ、他方の特別図柄が可変表示中である場合には、他方の特別図柄の可変表示を強制的にハズレにする処理が行われる。

【 1 1 5 7 】

[2 - 4 - 5 . 特別図柄遊技判定処理]

次に、図 8 1 および図 8 2 を参照して、特別図柄管理処理 (図 7 7 参照) 中の S 1 0 2 5 でメイン C P U 1 2 0 1 により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図 8 1 および図 8 2 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 5 8 】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 5 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 5 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 1 5 9 】

メイン C P U 1 2 0 1 は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「 2 」であるか否かを判定する (S 1 0 7 1) 。

【 1 1 6 0 】

S 1 0 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「 2 」でないと判定された場合 (S 1 0 7 1 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 7 7 参照) に戻す。

【 1 1 6 1 】

一方、S 1 0 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「 2 」であると判定された場合 (S 1 0 7 1 が Y E S 判定の場合) 、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 7 2 に移す。

【 1 1 6 2 】

S 1 0 7 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 1 1 6 3 】

S 1 0 7 2 において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合 (S 1 0 7 2 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 7 3 に移す。一方、S 1 0 7 2 において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合 (S 1 0 7 2 が Y E S 判定の場合) 、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 7 5 に移す。

【 1 1 6 4 】

S 1 0 7 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 1 1 6 5 】

S 1 0 7 3 において、小当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合 (S 1 0 7 3 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 7 4 に移す。

【 1 1 6 6 】

S 1 0 7 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図 8 3 を参照して後述する。なお、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 7 7 参照) に戻す。

【 1 1 6 7 】

一方、S 1 0 7 3 において、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停

10

20

30

40

50

止表示態様であると判定された場合（S 1 0 7 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 7 5 に移す。

【 1 1 6 8 】

なお、本実施例では、大当りである場合（S 1 0 7 2 が Y E S 判定の場合）と、小当りである場合（S 1 0 7 3 が Y E S 判定の場合）とで、説明の便宜上、共通する処理として以下の S 1 0 7 5 ～ S 1 0 8 1 を参照して説明する。ただし、大当りの場合は条件装置が作動する一方、小当りの場合は条件装置が作動しないため、厳密には、大当りである場合と小当りである場合とで、異なる処理が実行される（例えば、大当りの場合はラウンド数を設定するのに対し、小当りの場合は開放回数を設定する等）。

【 1 1 6 9 】

S 1 0 7 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 1 1 8 4 を介して例えばホールコンピュータ 1 1 8 6（いずれも図 7 0 参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 7 5 の処理を行った後、処理を、S 1 0 7 6 に移す。

【 1 1 7 0 】

また、S 1 0 7 5 の大当り遊技制御処理の開始設定処理において、メイン C P U 1 2 0 1 は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【 1 1 7 1 】

S 1 0 7 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、ラウンド表示 L E D データをセットする処理を行う。その後、メイン C P U 1 2 0 1 は、例えば、開放される大入賞口（例えば、大当り用大入賞口 1 1 3 1 または小当り用大入賞口 1 1 5 1）の開放回数の上限値をセットする処理（S 1 0 7 7）、外部端子板 1 1 8 4 への大当り信号セット処理（S 1 0 7 8）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 0 7 9）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 1 0 8 0）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 1 0 8 1）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 0 7 9）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図 7 7 の S 1 0 2 6 参照）が行われることとなる。その後、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 7 2 】

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

【 1 1 7 3 】

[2 - 4 - 6 . 特別図柄遊技終了処理]

次に、図 8 3 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 8 1 および図 8 2 参照）中の S 1 0 7 4 でメイン C P U 1 2 0 1 により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図 8 3 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 7 4 】

メイン C P U 1 2 0 1 は、まず、時短管理処理を行う（S 1 0 9 1）。この時短管理処理の詳細については、第 1 のパチンコ遊技機において図 3 2 ～ 図 3 9 を参照して説明した処理と同様であるため、説明を省略する。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 9 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 9 2 に移す。

【 1 1 7 5 】

S 1 0 9 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理が行われると、次の特別図柄遊技の実行が可能となる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 9 2 の処理

10

20

30

40

50

を実行した後、処理を、S 1 0 9 3 に移す。

【 1 1 7 6 】

S 1 0 9 3 において、メインCPU 1 2 0 1 は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理 (S 1 0 9 4) を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 1 0 9 4 の処理後、メインCPU 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理 (図 8 1 参照) に戻す。

【 1 1 7 7 】

なお、特別図柄の当り判定処理 (図 7 8 の S 1 0 3 4 参照) の結果がハズレである場合、メインCPU 1 2 0 1 は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。

【 1 1 7 8 】

[2 - 4 - 7 . 大入賞口開放準備処理]

次に、図 8 4 を参照して、特別図柄管理処理 (図 7 7 参照) 中の S 1 0 2 6 でメインCPU 1 2 0 1 により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図 8 4 は、第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 7 9 】

なお、この大入賞口開放準備処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 6 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 6 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 1 8 0 】

メインCPU 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 3 」であるか否かを判定する (S 1 1 0 1) 。

【 1 1 8 1 】

S 1 1 0 1 において特別図柄の制御状態番号が「 3 」でないと判定された場合 (S 1 1 0 1 が N O 判定の場合) 、メインCPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 7 7 参照) に戻す。

【 1 1 8 2 】

一方、S 1 1 0 1 において特別図柄の制御状態番号が「 3 」であると判定された場合 (S 1 1 0 1 が Y E S 判定の場合) 、メインCPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 0 2 に移す。

【 1 1 8 3 】

S 1 1 0 2 において、メインCPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタ値をロードする。大入賞口開放回数カウンタは、大当たり遊技制御処理の実行時であれば、大当たり遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタが相当し、小当たり遊技制御処理の実行時であれば、小当たり遊技制御処理の実行回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタの計数値 (大入賞口開放回数カウンタ値) は、メインRAM 1 2 0 3 内の所定領域に格納される。メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 1 0 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 0 3 に移す。

【 1 1 8 4 】

S 1 1 0 3 において、メインCPU 1 2 0 1 は、大入賞口 (例えば、大当たり用大入賞口 1 1 3 1 または小当たり用大入賞口 1 1 5 1) の開放回数が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施例では、大当たり遊技状態において開放される大当たり用大入賞口 1 1 3 1 の開放回数であるラウンド数の上限値は、例えば当り種類決定テーブル (図 7 3 参照) に示されるように 4 ラウンドまたは 1 0 ラウンドである。一方、小当たり遊技状態において開放される小当たり用大入賞口 1 1 5 1 の開放回数の上限値は例えば 1 回である。

【 1 1 8 5 】

10

20

30

40

50

S 1 1 0 3 において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合 (S 1 1 0 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 0 4 に移す。

【 1 1 8 6 】

S 1 1 0 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする処理 (S 1 1 0 4) を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理 (図 7 7 の S 1 0 2 8 参照) が行われることとなる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 0 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 0 5 に移す。

【 1 1 8 7 】

S 1 1 0 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン C P U 1 2 0 1 は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う (S 1 1 0 6)。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 1 1 0 6 の処理後、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 7 7 参照) に戻す。

【 1 1 8 8 】

S 1 1 0 3 に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合 (S 1 1 0 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 0 7 に移す。

【 1 1 8 9 】

S 1 1 0 7 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタ値に 1 を加算する処理を行う。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 0 7 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 0 8 に移す。

【 1 1 9 0 】

S 1 1 0 8 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば大当り用大入賞口 1 1 3 1 (図 6 9 参照) が選択され、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口 1 1 5 1 (図 6 9 参照) が選択される。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 0 8 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 0 9 に移す。

【 1 1 9 1 】

S 1 1 0 9 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口 (大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1) の開放回数、大入賞口の最大開放時間、大入賞口への最大入賞個数、大入賞口入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口の開放回数は、大当り遊技制御処理の実行時であればラウンド数が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口 1 1 5 1 の開放回数が相当する。なお、1 ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 0 9 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 1 0 に移す。

【 1 1 9 2 】

なお、本実施例において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 3 0 0 0 0 m s e c にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1 8 0 0 0 m s e c にセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1 0 個にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 5 個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、例えば、大当り用大入賞口 1 1 3 1 および小当り用大入賞口 1 1 5 1 のいずれについても 1 0 個にセットされる。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットされる値は上記に限られない。

【 1 1 9 3 】

S 1 1 1 0 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口 (大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1) の開閉制御データの生成処理が行われる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 1 0 の処理を実行した後

10

20

30

40

50

、処理を、S 1 1 1 1 に移す。

【 1 1 9 4 】

S 1 1 1 1 において、メインCPU 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 4 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 4 」にセットする処理（S 1 1 1 1）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図 7 7 の S 1 0 2 7 参照）が行われることとなる。メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 1 1 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 1 2 に移す。

【 1 1 9 5 】

S 1 1 1 2 において、メインCPU 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 1 1 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 1 3 に移す。

10

【 1 1 9 6 】

S 1 1 1 3 において、メインCPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 1 1 3 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 9 7 】

[2 - 4 - 8 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 8 5 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 7 でメインCPU 1 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 8 5 は、第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

20

【 1 1 9 8 】

なお、この大入賞口開放制御処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 7 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放制御処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 7 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 1 9 9 】

メインCPU 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 4 」であるか否かを判定する（S 1 1 2 1）。

30

【 1 2 0 0 】

S 1 1 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「 4 」でないと判定された場合（S 1 1 2 1 が NO 判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 2 0 1 】

一方、S 1 1 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「 4 」であると判定された場合（S 1 1 2 1 が YES 判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 2 2 に移す。

【 1 2 0 2 】

S 1 1 2 2 において、メインCPU 1 2 0 1 は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタ（例えば、大当り用大入賞口カウンタスイッチ 1 1 3 2、小当り用大入賞口カウンタスイッチ 1 1 5 2（いずれも図 7 0 参照）等）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタにより計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メインRAM 1 2 0 3 内の所定領域に格納される。

40

【 1 2 0 3 】

S 1 1 2 2 において、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（S 1 1 2 2 が NO 判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 2 3 に移す。

【 1 2 0 4 】

50

一方、S 1 1 2 2 において、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（S 1 1 2 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 2 4 に移す。

【 1 2 0 5 】

S 1 1 2 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図 8 4 の S 1 1 0 9 参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【 1 2 0 6 】

S 1 1 2 3 において大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 1 1 2 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 2 0 7 】

一方、S 1 1 2 3 において大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の最大開放時間が経過していると判定された場合（S 1 1 2 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 2 4 に移す。

【 1 2 0 8 】

S 1 1 2 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の閉鎖処理を行う。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 2 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 2 5 に移す。

【 1 2 0 9 】

S 1 1 2 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 1 2 5）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図 7 7 の S 1 0 2 6 参照）が行われることとなる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 2 5 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 2 6 に移す。

【 1 2 1 0 】

S 1 1 2 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 2 6 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 2 7 に移す。

【 1 2 1 1 】

S 1 1 2 7 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 1 1 2 7 の処理後、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 2 1 2 】

[2 - 4 - 9 . 大当り終了処理]

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

【 1 2 1 3 】

なお、この大当り終了処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 8 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大当り終了処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 8 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 2 1 4 】

メイン C P U 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定

10

20

30

40

50

する（Ｓ１１３１）。

【１２１５】

Ｓ１１３１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ１１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大当たり終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図７７参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図７６参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【１２１６】

一方、Ｓ１１３１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ１１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１３２に移す。

【１２１７】

Ｓ１１３２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ、天井カウント禁止フラグ等）の値をセットまたはリセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大入賞口入賞カウンタ、天井カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。なお、特別図柄休止フラグおよび天井カウンタは、いずれも、特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ１１３２）においてリセットされる。また、確変フラグがオンにセットされる場合、天井カウント禁止フラグもオンにセットされる。これにより、確変フラグがオンの高確遊技状態では、天井カウンタの更新が行われなくなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１３２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１３３に移す。

【１２１８】

Ｓ１１３３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図８３を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。ただし、図８３の特別図柄遊技終了処理では、説明の便宜上、時短管理処理（Ｓ１０９１）が行われるように示されているが、この時短管理処理（Ｓ１０９１）は、厳密に言えば、小当たりである場合（図８１のＳ１０７３がＹＥＳ判定の場合）は実行されるが、大当たりである場合（図８１のＳ１０７２がＹＥＳ判定された場合）は実行されずに処理がスキップされる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１３３の処理を実行した後、大当たり終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻る。

【１２１９】

なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当たり終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１２２０】

[２ - ５ . 小当たりラッシュ]

上述した第２のパチンコ遊技機では、所謂小当たりラッシュを実現することができる。以下に、小当たりラッシュについて説明する。

【１２２１】

第２のパチンコ遊技機では、上述したとおり、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ１２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御する。なお、上述したとおり、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技状態とされるため、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄ゲームが主として実行される。また、その他の遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態）では、右打ちが正規な遊技状態とされるため、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づく第２特別図柄ゲームが主として実行される。なお、普通電動役物ユニット１１４５に含まれる入賞口を第１始動口とした場合には、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちのいずれかの遊技状態では第１特別図柄ゲームが主として実行され、高確非時短遊技状態では第２特別図柄ゲームが主として実行される。

【１２２２】

本実施例では、高確非時短遊技状態において、小当たり用大入賞口１１５１への遊技球の

10

20

30

40

50

入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1を超えうる小当りラッシュとなる。

【1223】

ここで、小当りラッシュの仕組みの一例について説明する。まず、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート1126を通過する。高確非時短遊技状態では、普通電動役物1146を作動させて入賞口（本実施例では例えば第2始動口1140B）を開放状態とする頻度を高める電サポ制御が実行されない。また、大当り遊技制御処理が実行されない限り大当り用大入賞口1131も開放状態とならないため、高確非時短遊技状態において第2始動口1140Bが開放状態となる頻度は、時短制御が実行される遊技状態と比べて低い。そのため、小当り用大入賞口1151が開放されていれば、右打ちされ且つ下方の流下経路1107bに振り分けられた遊技球が小当り用大入賞口1151に入賞可能となる。小当り用大入賞口1151に遊技球が入賞すると、上述したように例えば10個の賞球が払い出される。また、右打ちされ且つ上方の流下経路1107aに振り分けられた遊技球は、第2始動口1140Aに入賞可能である。第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞すると、例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図71参照）に示されるように3分の1（概算）といった比較的高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図75参照）に示されるように超速変動（例えば、可変表示時間1000msec）が実行されるため、小当り用大入賞口1151への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められる。このようにして、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1を超えうる小当りラッシュの実現が可能となっている。

10

20

【1224】

一方、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、電サポ制御が実行されることによって第2始動口1140Bが開放状態となり、右打ちされ且つ下方の流下経路1107bに振り分けられた遊技球の殆どが第2始動口1140Bに入賞してしまう。そのため、たとえ小当り用大入賞口1151が開放されていたとしても、小当り用大入賞口1151に遊技球が入賞する期待値は低い。しかも、上述したように、第2始動口1140Bに遊技球が入賞したとしても例えば1個の賞球しか払い出されない。右打ちされ且つ上方の流下経路1107aに振り分けられた遊技球が第2始動口1140Aに入賞すると例えば3個の賞球が払い出されるものの、第2始動口1140Aには、右打ちされ且つ上方の流下経路1107aに振り分けられた遊技球のうち概ね3分の1～5分の1の遊技球しか入賞しない。このように、時短制御が実行される遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1を超えないようになっている。

30

【1225】

また、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるが、仮に右打ちを行った場合、右打ちされた遊技球が通過ゲート1126を通過して普通図柄当りを示す停止表示態様が導出されると普通電動役物1146が作動し、第2始動口1140Bに遊技球が入賞することによって小当り用大入賞口1151が開放される可能性がある。ただし、通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図74参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、仮に第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞したとしても、変動時間が極めて長い長変動A～Cのいずれかで第2特別図柄の可変表示が行われ、小当り用大入賞口1151が開放される頻度は極めて小さい。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。なお、普通電動役物ユニット1145に含まれる入賞口を第1始動口とした場合、通常遊技状態における普通図柄の当り確率を例えば0にすることにより、右打ちを行う実益を生じさせないようにしてもよい。通常遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値は、1を超えないことは勿論、時短制御が実行される遊技状態よ

40

50

りも小さい。

【 1 2 2 6 】

なお、本実施例では、高確非時短遊技状態において小当りラッシュとなるように構成したが、これに限られない。例えば、電サポ制御を実行せずに特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御が実行される高確時短遊技状態において小当りラッシュとなるようにしてもよい。

【 1 2 2 7 】

[3 . 第 3 のパチンコ遊技機]

次に、第 3 のパチンコ遊技機について説明する。第 3 のパチンコ遊技機は、上述したとおり、1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機であり、大当り遊技状態に制御されるまでのルートとして、第 1 のルートと第 2 のルートとがある。第 1 のルートは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合である。第 2 のルートは、特別図柄判定の結果が「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたことによって V アタッカーが開放し、開放された V アタッカーに進入した遊技球が V アタッカー内の V 入賞口に入賞した場合である。

【 1 2 2 8 】

なお、第 3 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを並行して可変表示せず、第 1 特別図柄の始動条件よりも第 2 特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【 1 2 2 9 】

以下、第 3 のパチンコ遊技機について説明するにあたり、例えば外枠 2 およびベースドア 3 等の基本構成等、並びに、外部端子板 2 1 8 4（後述の図 8 8 参照）から第 3 のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ 2 1 8 6（後述の図 8 8 参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第 1 のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

【 1 2 3 0 】

なお、第 3 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 1 のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第 1 のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第 3 のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第 1 のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第 1 のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【 1 2 3 1 】

[3 - 1 . 遊技盤ユニット]

図 8 7 を参照して、第 3 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 2 0 1 0 について説明する。この遊技盤ユニット 2 0 1 0 も、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス 4 3（図 2 参照）の後方に位置するようにベースドア 3（図 2 参照）の前方に配置される。

【 1 2 3 2 】

図 8 7 は、第 3 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 2 0 1 0 の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット 2 0 1 0 の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 2 1 0 5 が形成される。

【 1 2 3 3 】

なお、第 3 のパチンコ遊技機の遊技領域 2 1 0 5 に配置される各種部材（例えば第 1 始動口 2 1 2 0 等）は、第 1 のパチンコ遊技機の遊技領域 1 0 5 に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【 1 2 3 4 】

図 8 7 に示されるように、遊技盤ユニット 2 0 1 0 は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 2 1 0 5 が形成される遊技パネル 2 1 0 0 と、ガイドレール 2 1 1 0 と、遊技領域 2 1 0 5 の略中央部に配置されるセンター役物 2 1 1 5 と、第 1 始動口

10

20

30

40

50

2 1 2 0 と、第 2 始動口 2 1 4 0 と、一般入賞口 2 1 2 2 と、通過ゲートユニット 2 1 2 5 と、特別電動役物ユニット 2 1 3 0 と、普通電動役物ユニット 2 1 4 5 と、LED ユニット 2 1 6 0 と、V 入賞装置 2 1 5 0 と、アウト口 2 1 7 8 と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、LED ユニット 2 1 6 0 については第 1 のパチンコ遊技機の LED ユニット 1 6 0 と同様であり、この第 3 のパチンコ遊技機では説明を省略する。

【 1 2 3 5 】

（遊技パネル）

遊技パネル 2 1 0 0 には、表示装置 2 0 0 7 の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル 2 1 0 0 の前面には、ガイドレール 2 1 1 0 が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置 6（図 1、図 2 参照）から発射された遊技球は、ガイドレール 2 1 1 0 から遊技領域 2 1 0 5 に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域 2 1 0 5 の下方に向けて流下する。

10

【 1 2 3 6 】

また、遊技パネル 2 1 0 0 の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル 2 1 0 0 は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル 2 1 0 0 の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル 2 1 0 0 を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

20

【 1 2 3 7 】

（ガイドレール）

ガイドレール 2 1 1 0 は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域 2 1 0 5 は、ガイドレール 2 1 1 0 によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置 2 0 0 6（後述の図 8 8 参照）から発射された遊技球を遊技領域 2 1 0 5 の上部に案内する機能を有する。

【 1 2 3 8 】

（センター役物）

センター役物 2 1 1 5 は、遊技パネル 2 1 0 0 の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 2 1 1 6 を備えている。遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、センターレール 2 1 1 6 によって左右に振り分けられる。

30

【 1 2 3 9 】

発射装置 2 0 0 6 によって遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、左側領域 2 1 0 6 または右側領域 2 1 0 7 を流下する。左側領域 2 1 0 6 または右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球は、遊技パネル 2 1 0 0 に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル 6 2（図 1、図 2 参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域 2 1 0 6 を流下する。一方、発射ハンドル 6 2 の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 2 1 0 7 を流下する。

40

【 1 2 4 0 】

また、センター役物 2 1 1 5 には、左側の外周縁部に、左側領域 2 1 0 6 を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口 2 1 1 7 が形成されている。ワープ入口 2 1 1 7 に進入した遊技球は、センター役物 2 1 1 5 に形成されたステージ 2 1 1 8 に誘導可能に構成されている。ステージ 2 1 1 8 は、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ 2 1 1 8 は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【 1 2 4 1 】

ステージ 2 1 1 8 の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口 2 1

50

１９が形成されており、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、第１始動口２１２０の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、ワープ入口２１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口２１１７に進入したもののチャンス入口２１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口２１２０に入賞（通過）するようになっている。

【１２４２】

（第１始動口）

第１始動口２１２０は、表示装置２００７の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口２１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ２１２１（後述の図８８参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口２１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口２１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。

【１２４３】

第１始動口スイッチ２１２１（後述の図８８参照）により第１始動口２１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第１特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理に供される。第１始動口２１２０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は３個に限られない。

【１２４４】

（第２始動口）

第２始動口２１４０は、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）に配置されている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第２始動口２１４０に入賞可能であってもよい。

【１２４５】

第２始動口２１４０に遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ２１４１により検出される。第２始動口スイッチ２１４１（後述の図８８参照）により第２始動口２１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口２１４０に遊技球が入賞すると例えば１個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口２１４０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【１２４６】

（一般入賞動口）

一般入賞口２１２２は、表示装置２００７の表示領域の左下方に複数配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口２１２２のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ２１２３（後述の図８８参照）により検出される。

【１２４７】

一般入賞口スイッチ２１２３（後述の図８８参照）により一般入賞口２１２２への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば４個の賞球が払い出されるが、一般入賞口２１２２への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。

【１２４８】

また、本実施例において、一般入賞口２１２２は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口２１２２に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【１２４９】

10

20

30

40

50

(通過ゲートユニット)

通過ゲートユニット 2 1 2 5 は、右側領域 2 1 0 7 に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート 2 1 2 6 と、通過ゲート 2 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 2 1 2 7 (後述の図 8 8 参照) とを一体化したユニット体である。通過ゲート 2 1 2 6 への遊技球の通過を検出すると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数 (例えば最大 4 個) まで保留される。保留された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ 2 1 2 7 により通過ゲート 2 1 2 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット 2 1 2 5 は、右側領域 2 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 2 1 0 6 に配置されていてもよい。

10

【1 2 5 0】

(特別電動役物ユニット)

特別電動役物ユニット 2 1 3 0 は、大入賞口 2 1 3 1 と、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞 (通過) を検出する大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2 (後述の図 8 8 参照) と、特別電動役物 2 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 2 1 3 0 は、右側領域 2 1 0 7 において、通過ゲートユニット 2 1 2 5 よりも下方に配置されている。

【1 2 5 1】

大入賞口 2 1 3 1 は、右打ちされた遊技球が入賞可能 (左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能) となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口 2 1 3 1 に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物 2 1 1 5 の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。

20

【1 2 5 2】

大入賞口 2 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が入賞 (通過) 可能となるように開放される入賞口である。大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2 (後述の図 8 8 参照) により大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

【1 2 5 3】

特別電動役物 2 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 2 1 3 4 と、この特電用シャッタ 2 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 2 1 3 5 (後述の図 8 8 参照) とを備える。特別電動役物 2 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 2 1 3 4 は、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞 (通過) が可能または容易な開放状態と、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に移行可能に構成される。大入賞口 2 1 3 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、上述した第 1 のルートを経て大当り遊技状態となった場合である。上述した第 1 のルートを経て大当り遊技状態となった場合、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。なわち、第 1 のルートを経た大当り遊技状態は、大入賞口 2 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

30

【1 2 5 4】

(普通電動役物ユニット)

普通電動役物ユニット 2 1 4 5 は、遊技球が入賞 (通過) することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物 2 1 4 6 とを一体化したユニット体であって、右側領域 2 1 0 7 に配置されている。本実施例では、上記の入賞口を第 2 始動口 2 1 4 0 とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1 としている。

40

【1 2 5 5】

普通電動役物 2 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 2 1 4 7 と

50

、この普電用シャッタ 2 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 2 1 4 8 (後述の図 8 8 参照) とを備える。普通電動役物 2 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 2 1 4 7 は、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞 (通過) が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 2 1 4 7 に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

【 1 2 5 6 】

(V 入賞装置)

V 入賞装置 2 1 5 0 は、右側領域 2 1 0 7 において通過ゲート 2 1 2 6 の下流側に設けられている。V 入賞装置 2 1 5 0 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に遊技球が進入できるように開口された開閉入賞口 2 1 5 1 と、開閉入賞口 2 1 5 1 を開閉させることが可能な V アタッカー 2 1 5 2 と、この V アタッカー 2 1 5 2 を作動させて開閉入賞口 2 1 5 1 を開閉させる V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4 と、V アタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉入賞口 2 1 5 1 が開放されたときに V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に遊技球が進入したことを検出する V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球が通過可能な V 入賞口 2 1 5 5 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球が V 入賞口 2 1 5 5 に遊技球が進入 (通過) したことを検出する V 入賞口スイッチ 2 1 5 6 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち V 入賞口 2 1 5 5 に進入しなかった遊技球が進入 (通過) 可能なハズレ口 2 1 5 7 と、V 入賞口 2 1 5 5 を開閉させる V シャッター 2 1 5 8 と、この V シャッター 2 1 5 8 を作動させて V 入賞口 2 1 5 5 を開閉させる V シャッター用ソレノイド 2 1 5 8 a と、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち 1 球のみを保持することができる係止部材 2 1 5 9 とを備える。なお、V 入賞装置 2 1 5 0 は、通過ゲート 2 1 2 6 よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域 2 1 0 6 に設けられていてもよい。

【 1 2 5 7 】

V アタッカー 2 1 5 2 は、弧状に沿った部材からなり、常には開閉入賞口 2 1 5 1 を閉鎖する閉鎖状態である。そして、特別図柄の可変表示が終了して後述する「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると、特別図柄の可変表示が終了するとほぼ同時に、V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4 (後述の図 8 8 参照) の作動により V アタッカー 2 1 5 2 が例えば 1 回作動する。V アタッカー 2 1 5 2 は、1 回作動すると開閉入賞口 2 1 5 1 が例えば 1 8 0 0 m s e c 開放する開放状態となる。そして、V アタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉入賞口 2 1 5 1 が開放している間、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入可能な遊技球は、1 回の開放あたり最大で例えば 1 0 個である。

【 1 2 5 8 】

なお、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたときに V アタッカー 2 1 5 2 を開放させる態様は、上記に限られず、例えば、9 0 0 m s e c の開放を 2 回行ってもよいし、所定個 (例えば 1 個) の遊技球が V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入したことに基づいて閉鎖するようにしてもよい。

【 1 2 5 9 】

V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入を検出するものである。V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 により V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入が検出されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、払出・発射制御回路 2 4 0 0 を介して例えば 1 0 個の賞球を払い出し、メイン C P U 2 2 0 1 の機能である V アタッカー入賞カウンタの値を加算する。V アタッカー入賞カウンタが規定値に到達すると、開閉入賞口 2 1 5 1 を開放することができる最大時間 (例えば 1 8 0 0 m s e c) が経過していなくても、V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4 により V アタッカー 2 1 5 2 が作動して開閉入賞口 2 1 5 1 が閉鎖される。

【 1 2 6 0 】

V 入賞口 2 1 5 5 は、遊技球が通過したことを条件に、V アタッカー 2 1 5 2 の開放制

10

20

30

40

50

御が継続される。すなわち、V入賞口2155は、上述した第2のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【1261】

V入賞口スイッチ2156は、V入賞口2155への遊技球の通過を検出するものである。メインCPU2201（図88参照）は、Vアタッカー2152が開放してから所定時間（例えば4000msec）内にV入賞口2155への遊技球の通過を検出すると、Vアタッカー2152の開放制御を継続する。すなわち、第2のルートを経て大当り遊技状態に制御される。第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Vアタッカー2152が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって行われる。

10

【1262】

このように、本実施例では、第1のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合は大入賞口2131を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行されるのに対し、第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合はVアタッカー2152を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。ただし、これに限られず、例えば第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、1ラウンド目はVアタッカー2152を閉鎖状態から開放状態へ移行させるものの、ラウンド遊技の途中から例えば大入賞口2131を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技を実行してもよい。

【1263】

また、例えば特別電動役物2133の内部（すなわち、特電用シャッタ2134が開放状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域）にV入賞口を設ける等によって、V入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッタ2134が開放状態とされ、特別電動役物2133の内部に設けられたV入賞口2155に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第2のルートを経た大当り遊技状態）に制御される。

20

【1264】

ハズレ口2157は、V入賞装置2150の内部に進入したもののV入賞口2155を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口2157を通過した遊技球は機外に排出される。なお、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口2157を通過し、V入賞口2155への遊技球の通過がなかった場合、Vアタッカー2152の開放制御が継続されずに終了する。

30

【1265】

Vシャッター2158は、Vシャッター用ソレノイド2158a（後述の図88参照）の作動により、V入賞口2155への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖態様と、V入賞口2155への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放態様との間で、常時一定動作を行っている。本実施例では、例えば、「6000msec閉鎖 1000msec開放 6000msec閉鎖」の動作を繰り返す7000msecのサイクル（周期）でVシャッター2158が常時一定動作を行っている。

【1266】

40

係止部材2159は、V入賞口2155の上方に設けられており、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球のうち例えば1球のみを保持することができるように構成されている。V入賞装置2150に進入したものの係止部材2159により保持されなかった遊技球は、ハズレ口2157から機外に排出される。V入賞装置2150に複数の遊技球が進入した場合であっても、係止部材2159により保持されなかった遊技球は、全て、ハズレ口2157から機外に排出される。

【1267】

また、係止部材2159は、Vアタッカー2152が作動してから一定時間（例えば3000msec）経過後に、図示しない係止用ソレノイドの作動により遊技球の係止が解除される。係止部材2159における係止が解除された遊技球は、V入賞口2155に向

50

けて落下し、このタイミングでV入賞口2155が開放されていればV入賞口2155に入賞（通過）し、このタイミングでV入賞口2155が閉鎖していればハズレ口2157を通過する。なお、係止部材2159を設けずに、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球を、V入賞口2155またはハズレ口2157に振り分けるようにしてもよい。

【1268】

（アウト口）

アウト口2178は、遊技領域2105に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第1始動口2120、第2始動口2140、大入賞口2131、V入賞装置2150、一般入賞口2122等）のいずれにも入賞または進入しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口2178は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域2105の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口2178に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口2122の間や特別電動役物ユニット2130と第2始動口2140との間等にアウト口を設けて、遊技領域2105を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【1269】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、第1のパチンコ遊技機と同様、遊技盤ユニット2010を装飾するものであって、遊技パネル2100の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置2007の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路2300によって制御される可動役物等の演出用役物群2058を備える。これらの演出用役物群2058のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【1270】

[3-2. 電氣的構成]

次に、図88を参照して、第3のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図88は、第3のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第3のパチンコ遊技機の制御回路は、第1のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【1271】

図88に示されるように、第3のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路2200と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路2300と、払出・発射制御回路2400と、電源供給回路2450と、から構成される。

【1272】

[3-2-1. 主制御回路]

主制御回路2200は、メインCPU2201、メインROM2202（読み出し専用メモリ）およびメインRAM2203（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路2204およびバックアップコンデンサ2207等を備えており、主基板ケース（不図示）内に收容されている。

【1273】

メインCPU2201には、メインROM2202、メインRAM2203および初期リセット回路2204等が接続される。メインCPU2201は、動作を監視するWDTや不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【1274】

メインROM2202には、メインCPU2201により第3のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインCPU2201は、メインROM2202に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【1275】

10

20

30

40

50

メインＲＡＭ２２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられており、このメインＲＡＭ２２０３は、メインＣＰＵ２２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ２２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【１２７６】

初期リセット回路２２０４は、メインＣＰＵ２２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【１２７７】

バックアップコンデンサ２２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ２２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

10

【１２７８】

さらに、主制御回路２２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート２２０５、および、サブ制御回路２３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート２２０６等も備える。

【１２７９】

また、主制御回路２２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路２２００には、普通図柄表示部２１６１、普通図柄用保留表示部２１６２、第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４、第１特別図柄用保留表示部２１６５、第２特別図柄用保留表示部２１６６、時短報知用表示部２１６８、普電用ソレノイド２１４８、特電用ソレノイド２１３５、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４、および、Ｖシャッター用ソレノイド２１５８ａ等が接続されている。また、主制御回路２２００には、これらの他、性能表示モニタ２１７０およびエラー報知モニタ２１７２等も接続されている。主制御回路２２００は、Ｉ／Ｏポート２２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

20

【１２８０】

性能表示モニタ２１７０には、メインＣＰＵ２２０１の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当たり遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

30

【１２８１】

エラー報知モニタ２１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ２１７２には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【１２８２】

また、主制御回路２２００には、第１始動口スイッチ２１２１、第２始動口スイッチ２１４１、通過ゲートスイッチ２１２７、大入賞口カウントスイッチ２１３２、Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３、Ｖ入賞口スイッチ２１５６、および、一般入賞口スイッチ２１２３も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート２２０５を介して主制御回路２２００に送信される。

40

【１２８３】

さらに、主制御回路２２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当たり回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ２１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板２１８４、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー２１７４、メインＲＡＭ２２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ２１７６等が接続されている。

50

なお、設定機能付きパチンコ遊技機であれば、バックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 を、設定値を変更する際のスイッチと兼用するようにしてもよいし、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【 1 2 8 4 】

また、設定キー 2 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に收容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー 2 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー 2 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 の対応箇所のみ切欠きが設けられ、遊技場の責任者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の責任者が設定キー 2 1 7 4 または / およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 に接触できるように構成されているものも含まれる。

10

【 1 2 8 5 】

なお、本実施例では、設定キー 2 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 は、主制御回路 2 2 0 0 に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路 2 4 0 0 や電源供給回路 2 4 5 0 に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の責任者以外の第三者が設定キー 2 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【 1 2 8 6 】

20

[3 - 2 - 2 . サブ制御回路]

サブ制御回路 2 3 0 0 は、サブ CPU 2 3 0 1、プログラム ROM 2 3 0 2、ワーク RAM 2 3 0 3、表示制御回路 2 3 0 4、音声制御回路 2 3 0 5、LED 制御回路 2 3 0 6、役物制御回路 2 3 0 7 およびコマンド入力ポート 2 3 0 8 等を備える。サブ制御回路 2 3 0 0 は、主制御回路 2 2 0 0 からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図 8 8 には示されていないが、第 1 のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路 2 3 0 0 には、遊技者が操作可能な演出ボタン 5 4（図 1 参照）等も接続されている。

【 1 2 8 7 】

プログラム ROM 2 3 0 2 には、サブ CPU 2 3 0 1 により第 3 のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブ CPU 2 3 0 1 は、プログラム ROM 2 3 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブ CPU 2 3 0 1 は、主制御回路 2 2 0 0 から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

30

【 1 2 8 8 】

ワーク RAM 2 3 0 3 は、サブ CPU 2 3 0 1 の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【 1 2 8 9 】

表示制御回路 2 3 0 4 は、表示装置 2 0 0 7 における表示制御を行うための回路である。表示制御回路 2 3 0 4 は、VDP や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データ ROM、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換する D/A コンバータ等を備える。

40

【 1 2 9 0 】

表示制御回路 2 3 0 4 は、サブ CPU 2 3 0 1 からの画像表示命令に応じて、表示装置 2 0 0 7 に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置 2 0 0 7 に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【 1 2 9 1 】

そして、表示制御回路 2 3 0 4 は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データを D/A コンバータに供給する。D/A コンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置 2 0 0 7 に供給す

50

る。表示装置 2 0 0 7 に画像信号が供給されると、表示装置 2 0 0 7 に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路 2 3 0 4 は、表示装置 2 0 0 7 に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【 1 2 9 2 】

音声制御回路 2 3 0 5 は、スピーカ 2 0 3 2 から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路 2 3 0 5 は、音声に関する制御を行う音源 I C や、各種の音声データを記憶する音声データ R O M、音声信号を増幅するための増幅器（以下、A M P と称する）等を備える。

【 1 2 9 3 】

音源 I C は、スピーカ 2 0 3 2 から発生させる音声の制御を行う。音源 I C は、サブ C P U 2 3 0 1 から供給される音声発生命令に応じて、音声データ R O M に記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源 I C は、選択された音声データを音声データ R O M から読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号を A M P に供給する。A M P は、スピーカ 2 0 3 2 から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【 1 2 9 4 】

L E D 制御回路 2 3 0 6 は、装飾 L E D 等を含む L E D 群 2 0 4 6 の制御を行うための回路である。L E D 制御回路 2 3 0 6 は、L E D 制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類の L E D 装飾パターンが記憶されている装飾データ R O M 等を備える。

【 1 2 9 5 】

役物制御回路 2 3 0 7 は、各役物（例えば、演出用役物群 2 0 5 8 のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路 2 3 0 7 は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データ R O M 等を備える。

【 1 2 9 6 】

また、役物制御回路 2 3 0 7 は、サブ C P U 2 3 0 1 からの役物作動命令に応じて、役物データ R O M に記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データ R O M から読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブ C P U 2 3 0 1 からの点灯命令に基づいて、役物データ R O M に記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データ R O M から読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【 1 2 9 7 】

コマンド入力ポート 2 3 0 8 は、コマンド出力ポート 2 2 0 6 と接続されており、主制御回路 2 2 0 0 から送信されたコマンドを受信するものである。

【 1 2 9 8 】

払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、パチンコ遊技機からの賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路 2 4 0 0 には、遊技球を払い出すための払出装置 2 0 8 2、遊技球を発射するための発射装置 2 0 0 6、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット 2 1 8 0 等が接続されている。

【 1 2 9 9 】

払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、主制御回路 2 2 0 0 から供給される賞球制御コマンドを受け取ると、払出装置 2 0 8 2 に対して所定の信号を送信し、払出装置 2 0 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。

【 1 3 0 0 】

カードユニット 2 1 8 0 には、球貸し操作パネル 2 1 8 2 が接続されている。球貸し操作パネル 2 1 8 2 には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球

10

20

30

40

50

制御信号がカードユニット 2180 に送信される。払出・発射制御回路 2400 は、カードユニット 2180 から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置 2082 に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル 2182 は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット 2180 側に設けられてもよい。

【1301】

また、払出・発射制御回路 2400 は、発射ハンドル 62（図 1、図 2 参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【1302】

電源供給回路 2450 は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路 2200、サブ制御回路 2300、払出・発射制御回路 2400 等に供給するために作成する電源回路である。

10

【1303】

電源供給回路 2450 には、電源スイッチ 2095 等が接続されている。電源スイッチ 2095 は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路 2200、サブ制御回路 2300、払出・発射制御回路 2400 等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【1304】

[3-3. 基本仕様]

次に、図 89～図 92 を参照して、第 3 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第 3 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

20

【1305】

なお、第 3 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されない。また、第 3 のパチンコ遊技機では、時短制御が実行されない通常遊技状態および時短制御が実行される時短遊技状態が用意されており、メイン CPU 2201 は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。

【1306】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ CPU 2301 は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置 2007 の表示領域に表示する制御を実行する。

30

【1307】

[3-3-1. 特別図柄の当り判定テーブル]

図 89 は、第 3 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2200 のメイン ROM 2202 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【1308】

図 89 に示されるとおり、第 1 始動口 2120 に遊技球が入賞（通過）した場合、メイン CPU 2201 は、第 1 特別図柄当り判定用乱数値を用いた第 1 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第 2 始動口 2140 に遊技球が入賞（通過）した場合、メイン CPU 2201 は、第 2 特別図柄当り判定用乱数値を用いた第 2 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「役物開放当り」に決定する。

40

【1309】

なお、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「役物開放当り」が決定されないようにすることは必須ではないが、「役物開放当り」に決定されるようにしたとしても、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合と比べて極めて低い確率（例えば、「大当り」と同等か「大当り」よりも低い確率）でしか決定されないようにすることが好ましい。また、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「ハズレ」に決定されないようにすることは必須ではないが、「ハズレ」に決定されるようにした場合、「役物開放当り」に

50

決定される確率よりも高くなるようにしてもよいし、「役物開放当り」に決定される確率よりも低くなるようにしてもよい。

【 1 3 1 0 】

メインROM 2202に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第1始動口2120への入賞に基づいて実行される第1特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第2始動口2140への入賞に基づいて実行される第2特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「役物開放当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」）との関係が規定されている。

10

【 1 3 1 1 】

なお、この第3のパチンコ遊技機では、「大当り」に決定される大当り確率を変更する機能を有していないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして大当り確率が高められるようにしてもよい。

【 1 3 1 2 】

また、この第3のパチンコ遊技機では、第1特別図柄および第2特別図柄ともに、特別図柄当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。すなわち、上記の第1特別図柄当り判定用乱数値および第2特別図柄当り判定用乱数値はいずれも0～65535の範囲（幅）で発生する。

20

【 1 3 1 3 】

なお、第3のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率またはノおよび役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第3のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

30

【 1 3 1 4 】

また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Vアタッカー2152の開放時間を設定値毎に変えてV入賞装置2150への入賞率を変えたり、V入賞口2155の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてV入賞口2155への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、V入賞口2155の開放頻度（すなわちVアタッカー2152の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

40

【 1 3 1 5 】

[3 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル]

図90は、第3のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM 2202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 1 3 1 6 】

特別図柄判定テーブルは、始動口2120、2140に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマ

50

ンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

【1317】

図90に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。

【1318】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が0～3のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が4～60のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が61～99のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

【1319】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。

【1320】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

【1321】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【1322】

さらに、第2特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。

【1323】

なお、第3のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路2200のメインROM2202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部2163または第2特別図柄表示部2164（図88参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部2163、2164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。

【1324】

10

20

30

40

50

[3 - 3 - 3 . 当り種類決定テーブル]

図 9 1 は、第 3 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン R O M 2 2 0 2 に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）と、その後の遊技状態の態様（より詳しくは時短フラグおよび時短の終了条件）と、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなく C 時短遊技状態に制御される。図 9 1 の時短の終了条件に欄に示される「L」は、第 1 特別図柄の可変表示回数と第 2 特別図柄の可変表示回数との和を示す。同様に、「M」は第 2 特別図柄の可変表示回数を示し、「N」は役物開放当り回数を示す。なお、図 9 1 の備考欄は、分かりやすいように便宜上記載したものである。

10

【 1 3 2 5 】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C 時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z 0」である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 3 0、M = 6、N = 3 に決定する。また、選択図柄コマンドが「z 5」である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 3 0、M = 3、N = 3 に決定する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数は決定されない。

20

【 1 3 2 6 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数、およびその後の遊技状態（A 時短遊技状態）の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z 1」である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド数を 1 0 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 5 0、M = 5、N = 2 に決定する。また、選択図柄コマンドが「z 2」である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド数を 4 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 5 0、M = 5、N = 1 に決定する。また、選択図柄コマンドが「z 3」である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド数を 4 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットしないことを決定する。また、選択図柄コマンドが「z 6」である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド数を 1 0 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 5 0、M = 5、N = 2 に決定する。

30

【 1 3 2 7 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」（例えば、選択図柄コマンドが「z 7」）であって、第 2 のルートを経た大当り遊技状態に制御された場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド数を 1 0 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 5 0、M = 5、N = 2 に決定する。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」であったとしても、第 2 のルートを経た大当り遊技状態に制御されなかった場合には、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当り遊技状態を実行しないだけでなく、時短フラグもオンにセットせず、役物開放当りに基づく制御を実行した後、役物開放当り直前の遊技状態に戻る。

40

【 1 3 2 8 】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z 4」の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【 1 3 2 9 】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマ

50

ンドが「z4」の場合)、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図91の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図91に図示したものである。

【1330】

また、図91の時短の終了条件の欄に示される「L」、「M」、および「N」は、いずれも遊技状態にかかわらず同じ条件であるが、これに限られず、遊技状態に応じて異なる条件としてもよい。例えば、終了条件「L」、「M」、および「N」の全部を、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態のみ異ならせてもよい。また、終了条件「L」、「M」、および「N」のうちいずれか一の終了条件のみを、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態のみ異ならせてもよい。すなわち、終了条件「L」、「M」、および「N」のうち少なくともいずれか一の終了条件を、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうち少なくともいずれか一の時短遊技状態において異ならせてもよい。

【1331】

[3-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図92は、第3のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図92中の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインCPU2201は、第1始動口2120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【1332】

図92に示されるように、メインCPU2201は、第1始動口2120に遊技球が入賞したときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140に遊技球が入賞したときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【1333】

図92に示されるように、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第1始動口2120に遊技球が入賞(通過)したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1334】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第1始動口2120に遊技球が入賞(通過)したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1335】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、時短フラグの値、第1始動口2120に遊技球が入賞(通過)したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて決定する。なお、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされるため第1始動口2120に遊技球が入賞することは殆どないと考えられる。

【1336】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞(通過)したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1337】

また、第2特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞(通過)したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

10

20

30

40

50

【 1 3 3 8 】

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「 1 」である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の変動パターンを、第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞したときに抽出されたりリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて第 2 特別図柄の変動パターンを決定する。

【 1 3 3 9 】

一方、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「 0 」である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の変動パターンを、変動時間が例えば 6 0 0 0 0 0 m s e c と極めて長い長変動演出に決定する。時短フラグの値が「 0 」である場合、基本的に第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞（通過）することはないが、不測の事態が発生して仮に万一第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞した場合であっても、有利者に与える利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたものであるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。

10

【 1 3 4 0 】

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

【 1 3 4 1 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、第 1 始動口 2 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メイン C P U 2 2 0 1 から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブ C P U 2 3 0 1 は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

20

【 1 3 4 2 】

なお、便宜上、図 9 2 の特別図柄の変動パターンテーブルにはあらわれていないが、本実施例では、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。

【 1 3 4 3 】

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

30

【 1 3 4 4 】

なお、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第 2 特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。

【 1 3 4 5 】

時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。

40

【 1 3 4 6 】

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

【 1 3 4 7 】

また、図 9 2 の「備考」の欄に示される時短当り系リーチ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リー

50

チ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【 1 3 4 8 】

また、第 3 のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路 2 2 0 0 のメイン R O M 2 2 0 2 には普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図 1 9 参照）が記憶されている。そして、メイン C P U 2 2 0 1 は、普通電動役物 2 1 4 6（図 8 7 参照）の開放パターンを第 1 のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物 2 1 4 6 の作動態様を制御する。

【 1 3 4 9 】

[3 - 4 . 主制御処理]

第 3 のパチンコ遊技機において、主制御回路 2 2 0 0 のメイン C P U 2 2 0 1 により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メイン C P U 2 2 0 1 により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図 4 2、図 1 0 3）等）、以下では、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【 1 3 5 0 】

[3 - 4 - 1 . 特別図柄制御処理]

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

【 1 3 5 1 】

図 9 3 に示されるように、メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、S 2 0 0 1 において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 0 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 0 2 に移す。

【 1 3 5 2 】

なお、図示しないが、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S 2 0 0 1 の処理に先だって、メイン R A M 2 2 0 3 内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【 1 3 5 3 】

また、同じく図示しないが、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第 1 特別図柄の保留数および第 2 特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メイン C P U 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の保留数および第 2 特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「 0 」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路 2 3 0 0 が受信すると、サブ C P U 2 3 0 1 はデモ表示演出を行う。なお、第 2 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第 1 のパチンコ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。

【 1 3 5 4 】

S 2 0 0 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 0 1 でロードした特別図柄の制御状態番号が 0 であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【 1 3 5 5 】

10

20

30

40

50

S 2 0 0 2 において特別図柄の制御番号が 0 でないと判定された場合 (S 2 0 0 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 5 に移す。

【 1 3 5 6 】

一方、S 2 0 0 2 において特別図柄の制御番号が 0 であると判定された場合 (S 2 0 0 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 3 に移す。

【 1 3 5 7 】

S 2 0 0 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【 1 3 5 8 】

S 2 0 0 3 において第 2 特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合 (S 2 0 0 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 4 に移す。

【 1 3 5 9 】

S 2 0 0 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【 1 3 6 0 】

S 2 0 0 4 において第 1 特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合 (S 2 0 0 4 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理 (図 2 0 ~ 図 2 3 参照) に戻す。

【 1 3 6 1 】

一方、S 2 0 0 4 において第 1 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合 (S 2 0 0 4 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 5 に移す。

【 1 3 6 2 】

S 2 0 0 3 に戻って、第 2 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合 (S 2 0 0 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 5 に移す。

【 1 3 6 3 】

S 2 0 0 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 9 4 を参照して後述する。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 0 3 の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理 (図 2 0 ~ 図 2 3 参照) に戻す。

【 1 3 6 4 】

なお、メイン C P U 2 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理 (S 2 0 0 1 ~ S 2 0 0 5) を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 3 6 5 】

このように、本実施例では、第 3 のパチンコ遊技機として、第 2 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 1 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理 (S 2 0 0 5) が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 2 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理 (S 2 0 0 5) が実行される優先変動機としてもよいし、第 1 始動口 2 1 2 0 または第 2 始動口 2 1 4 0 への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【 1 3 6 6 】

[3 - 4 - 2 . 特別図柄管理処理]

次に、図 9 4 を参照して、特別図柄制御処理 (図 9 3 参照) 中の S 2 0 0 5 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 9 4 は、第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 3 6 7 】

なお、制御状態番号が 0 の場合 (S 2 0 0 2 が Y E S 判定の場合)、特別図柄管理処理

10

20

30

40

50

は、S 2 0 0 3 が Y E S 判定の場合は第 2 特別図柄が処理対象であり、S 2 0 0 4 が Y E S 判定の場合は第 1 特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が 0 でない場合 (S 2 0 0 2 が N O 判定の場合)、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。
【 1 3 6 8 】

また、図 9 4 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値 (「 0 」 ~ 「 7 」) は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メイン C P U 2 2 0 1 は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【 1 3 6 9 】

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

【 1 3 7 0 】

S 2 0 1 1 において特別図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合 (S 2 0 1 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理 (図 9 3 参照) に戻す。

【 1 3 7 1 】

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

【 1 3 7 2 】

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

【 1 3 7 3 】

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

【 1 3 7 4 】

S 2 0 1 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を行う。この S 2 0 1 4 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 9 6 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 5 に移す。

【 1 3 7 5 】

S 2 0 1 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う。この S 2 0 1 5 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 9 7 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合には、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 6 に移す。

【 1 3 7 6 】

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

【 1 3 7 7 】

S 2 0 1 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放制御処理を行う。この S 2 0 1 7 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 4 」である場合に行われる処理である。この V 入賞装置開放制御処理の詳細については、図 1 0 0 を参照して後述する。特別図

10

20

30

40

50

柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU2201は、処理を、S2018に移す。

【1378】

S2018において、メインCPU2201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS2018の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図101を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「5」でない場合には、メインCPU2201は、処理を、S2019に移す。

【1379】

S2019において、メインCPU2201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS2019の処理は、特別図柄の制御状態番号が「6」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図102を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「6」でない場合には、メインCPU2201は、処理を、S2020に移す。

【1380】

S2020において、メインCPU2201は、大当たり終了処理を行う。このS2020の処理は、特別図柄の制御状態番号が「7」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図103を参照して後述する。

【1381】

メインCPU2201は、S2013～S2020の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図93参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【1382】

[3-4-3. 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図95を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2013でメインCPU2201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図95は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【1383】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2013で呼び出された処理である場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2013で呼び出された処理である場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1384】

図95に示されるように、メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S2021）。

【1385】

S2021において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S2021がNO判定の場合）、メインCPU2201は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1386】

一方、S2021において特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合（S2021がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2022に移す。

【1387】

S2022において、メインCPU2201は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインCPU2201は、S2022の処理を実行した後、処理を、S2023に移す。

【1388】

S2023において、メインCPU2201は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図89参照）を参照し、特別図柄当り判定用乱

10

20

30

40

50

数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、第1特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、第2特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、および役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。メインCPU2201は、S2023の処理を実行した後、処理を、S2024に移す。

【1389】

S2024において、メインCPU2201は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理(S2023)の結果(例えば、時短当り、大当り、役物開放当りまたはハズレ)に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル(図90参照)を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインCPU2201は、S2024の処理を実行した後、処理を、S2025に移す。

10

【1390】

S2025において、メインCPU2201は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り(時短当り、大当り、役物開放当り)である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル(図91参照)を参照し、特別図柄決定処理(S2024)で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放されたV入賞口2155に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施例では、時短当り、大当り、および役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、時短当り、大当り、または/および役物開放当りの種類は1つであってもよい。さらには、時短当り、大当り、または/および役物開放当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインCPU2201は、S2025の処理を実行した後、処理を、S2026に移す。

20

【1391】

S2026において、メインCPU2201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄の変動パターンテーブル(図92参照)を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理(S2023)の結果、時短フラグの値、リーチ判定用乱数値または/および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。メインCPU2201は、S2026の処理を実行した後、処理を、S2027に移す。

30

【1392】

S2027において、メインCPU2201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル(図92参照)を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理(S2026)で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインCPU2201は、S2027の処理を実行した後、処理を、S2028に移す。

【1393】

S2028において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理(図94のS2014参照)が行われることとなる。メインCPU2201は、S2028の処理を実行した後、処理を、S2029に移す。

40

【1394】

S2029において、メインCPU2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM2203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ(例えば、確変残回数や時短残回数等)の更新処理等が行われる。メインCPU2201は、S2029の処理を実行した後、処理を、S2030に移す。

50

【 1 3 9 5 】

S 2 0 3 0 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 3 0 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 3 1 に移す。

【 1 3 9 6 】

S 2 0 3 1 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。

10

【 1 3 9 7 】

なお、メイン C P U 2 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S 2 0 3 0）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（S 2 0 3 1））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 3 9 8 】

[3 - 4 - 4 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 9 6 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 1 4 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 9 6 は、第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

20

【 1 3 9 9 】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 2 0 1 4 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 2 0 1 4 で呼び出された処理である場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 4 0 0 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する（S 2 0 4 1）。

【 1 4 0 1 】

S 2 0 4 1 において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S 2 0 4 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

30

【 1 4 0 2 】

一方、S 2 0 4 1 において特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定された場合（S 2 0 4 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 4 2 に移す。

【 1 4 0 3 】

S 2 0 4 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図 9 4 の S 2 0 1 5 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 4 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 4 3 に移す。

40

【 1 4 0 4 】

S 2 0 4 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 4 3 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 4 4 に移す。

【 1 4 0 5 】

S 2 0 4 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、図柄確定数カウンタの値を 1 加算する

50

。第1のパチンコ遊技機および第2のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU2201は、S2044の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1406】

[3-4-5. 特別図柄遊技判定処理]

次に、図97を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2015でメインCPU2201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図97は、第3

10

【1407】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2015で呼び出された処理である場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2015で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1408】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する（S2051）。

【1409】

20

S2051において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合（S2051がNO判定の場合）、メインCPU2201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1410】

一方、S2051において特別図柄の制御状態番号が「2」と判定された場合（S2051がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2052に移す。

【1411】

S2052において、メインCPU2201は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【1412】

30

S2052において、大当たりでないすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様でないと判定された場合（S2052がNO判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2060に移す。一方、S2052において、大当たりであるすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合（S2052がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2053に移す。なお、特別図柄が役物開放当たりを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、S2052においてNO判定される。

【1413】

S2053において、メインCPU2201は、大当たり遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板2184を介してホールコンピュータ2186（いずれも図88参照）に出力される信号（例えば、大当たり信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メインCPU2201は、S2053の処理を実行した後、処理を、S2054に移す。

40

【1414】

また、S2053の大当たり遊技制御の開始設定処理において、メインCPU2201は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【1415】

S2054において、メインCPU2201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU2201は、例えば、大入賞口2131の開放回数

50

の上限値をセットする処理（Ｓ２０５５）、外部端子板２１８４への大当り信号セット処理（Ｓ２０５６）、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２０５７）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２０５８）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２０５９）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２０５７）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４１６】

Ｓ２０６０において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

10

【１４１７】

Ｓ２０６０において、役物開放当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０６０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０６１に移す。一方、Ｓ２０６０において、役物開放当りであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０６０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０６１に移す。

【１４１８】

Ｓ２０６１において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図８８参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０６１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０６２に移す。

20

【１４１９】

Ｓ２０６２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施例では、この処理でセットされるＶ入賞装置２１５０の開放回数の上限値は例えば１回である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０６３に移す。

【１４２０】

Ｓ２０６２において、メインＣＰＵ２２０１は、外部端子板２１８４への役物開放当り信号セット処理（Ｓ２０６３）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２０６４）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２０６５）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２０６６）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２０６４）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、Ｖ入賞装置開放準備処理（図９４のＳ２０１６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

30

【１４２１】

Ｓ２０６７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図９８を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

40

【１４２２】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ２０５１～Ｓ２０６７）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【１４２３】

[３ - ４ - ６ . 特別図柄遊技終了処理]

次に、図９８を参照して、特別図柄遊技判定処理（図９７参照）中のＳ２０６７でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図９８は、

50

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

【1424】

メインCPU2201は、まず、時短管理処理を行う(S2071)。1種2種混合機と称される第3のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第3のパチンコ遊技機において実行される時短管理処理は、第1のパチンコ遊技機において図32～図39を参照して説明した処理と異なる点がある。具体的には、第1のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第3のパチンコ遊技機では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に到達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第1のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理(図37参照)、時短移行判定処理(図37参照)、および、時短移行処理(図38参照)において、確変フラグの状態(オンであるかオンであるか)かを判定した上で(S191、S202、S211参照)、それぞれ、S192、S203、S212以降の処理を行っているが、第3のパチンコ遊技機では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、確変フラグの状態を確認せずにS192、S203、S212以降の処理を行う点で異なる。時短管理処理におけるその他の処理については、第1のパチンコ遊技機において図32～図39を参照して説明した処理と同様である。メインCPU2201は、S2071の処理を実行した後、処理を、S2072に移す。

【1425】

S2072において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU2201は、S2072の処理を実行した後、処理を、S2073に移す。

【1426】

S2073において、メインCPU2201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU2201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理(S2074)を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路2300に送信される。そして、S2074の処理後、メインCPU2201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理(図97参照)に戻す。

【1427】

[3-4-7.V入賞装置開放準備処理]

次に、図99を参照して、特別図柄管理処理(図94参照)中のS2016でメインCPU2201により実行されるV入賞装置開放準備処理について説明する。図99は、第3のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【1428】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する(S2081)。

【1429】

S2081において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合(S2081がNO判定の場合)、メインCPU2201は、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図94参照)に戻す。

【1430】

一方、S2081において特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定された場合(S2081がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2082に移す。

【1431】

10

20

30

40

50

S 2 0 8 2において、メインCPU 2 2 0 1は、V入賞装置 2 1 5 0の開放パターン（すなわち、Vアタッカー 2 1 5 2の作動パターン）として、例えば、最大開放時間および最大開放回数等をセットする。本実施例では、最大 1 8 0 0 m s e c の開放を 1 回だけ行う開放パターンにセットされるが、開放パターンはこれに限られず、例えば、1 回あたり最大 9 0 0 m s e c の開放を最大 2 回行うようにしてもよいし、1 回目を例えば最大 6 0 0 m s e c 開放し、2 回目を例えば最大 1 2 0 0 m s e c 開放するようにしてもよい。さらには、1 回の役物開放当りにつきトータルで規定時間（例えば 1 8 0 0 m s e c ）を超えない範囲で複数の開放パターンを設け、これら複数の開放パターンのうち、例えば特別図柄の図柄乱数値に基づいていずれかの開放パターンにセットされるようにしてもよい。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 0 8 2の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 3に移す。

10

【 1 4 3 2 】

S 2 0 8 3において、メインCPU 2 2 0 1は、V入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、V入賞口 2 1 5 5の開閉制御データの生成処理が行われる。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 0 8 3の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 4に移す。

【 1 4 3 3 】

S 2 0 8 4において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S 2 0 8 4）を行うことにより、このV入賞装置開放準備処理の終了後に、V入賞装置開放制御処理（図 9 4 の S 2 0 1 7 参照）が行われることとなる。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 0 8 4の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 5に移す。

20

【 1 4 3 4 】

S 2 0 8 5において、メインCPU 2 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 0 8 5の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 6に移す。

【 1 4 3 5 】

S 2 0 8 6において、メインCPU 2 2 0 1は、V入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたV入賞装置開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 0 8 6の処理を実行した後、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

30

【 1 4 3 6 】

[3 - 4 - 8 . V入賞装置開放制御処理]

次に、図 1 0 0 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 1 7 でメインCPU 2 2 0 1により実行されるV入賞装置開放制御処理について説明する。図 1 0 0 は、第 3 のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 3 7 】

メインCPU 2 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する（S 2 0 9 1）。

40

【 1 4 3 8 】

S 2 0 9 1において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合（S 2 0 9 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1は、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 3 9 】

一方、S 2 0 9 1において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合（S 2 0 9 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 0 9 2に移す。

【 1 4 4 0 】

S 2 0 9 2において、メインCPU 2 2 0 1は、Vアタッカー 2 1 5 2の作動により開閉入賞口 2 1 5 1が開放されたときにV入賞装置 2 1 5 0の内部に進入した遊技球の個数

50

が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球の入賞個数を計数するVアタッカーカウントスイッチ2153（図88参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、Vアタッカーカウントスイッチ2153により計数されたVアタッカー入賞カウンタの値は、メインRAM2203内の所定領域に格納される。

【1441】

S2092において、V入賞装置2150に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（S2092がNO判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2093に移す。

【1442】

一方、S2092において、V入賞装置2150に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（S2092がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2094に移す。

【1443】

S2093において、メインCPU2201は、V入賞装置2150の最大開放時間（すなわち開閉入賞口2151の最大開放時間）が経過したか否かを判定する。この処理では、S2082の処理（図99参照）でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【1444】

S2093においてV入賞装置2150の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S2093がNO判定の場合）、メインCPU2201は、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1445】

一方、S2093においてV入賞装置2150の最大開放時間が経過していると判定された場合（S2093がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2094に移す。

【1446】

S2094において、メインCPU2201は、V入賞装置2150（すなわち開閉入賞口2151）の閉鎖処理を行う。メインCPU2201は、S2094の処理を実行した後、処理を、S2095に移す。

【1447】

S2095において、メインCPU2201は、V入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、V入賞口2155への遊技球の通過があったか否か（すなわち、V入賞口スイッチ2156による検出があったか否か）を判定する。なお、上記の規定時間はV入賞装置2150の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、Vアタッカー2152の作動が開始してから規定時間内、係止部材2159による遊技球の係止が解除されてから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。

【1448】

S2095においてV入賞検出があったと判定された場合（S2095がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2096に移す。

【1449】

S2096において、メインCPU2201は、V当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板2184を介してホールコンピュータ2186（いずれも図88参照）に出力される信号（例えば、V当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。ところで、V当り遊技制御が実行されると、当り種類決定テーブル（図91参照）に示されるように例えば15ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得する。本実施例では、説明の便宜上、V当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、V当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メインC

10

20

30

40

50

P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 9 7 に移す。

【 1 4 5 0 】

また、S 2 0 9 6 のV 当り遊技制御の開始設定処理において、メインC P U 2 2 0 1 は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【 1 4 5 1 】

S 2 0 9 7 において、メインC P U 2 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に行われたV 入賞装置 2 1 5 0 の開放（すなわちV アタッカー 2 1 5 2 の作動）が、1 ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、V 入賞検出があったと判定された（S 2 0 9 5 が Y E S 判定された）ことによって実行されるV 当り遊技制御は、2 ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインC P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 9 8 に移す。

10

【 1 4 5 2 】

S 2 0 9 8 において、メインC P U 2 2 0 1 は、ラウンド表示 L E D データをセットする処理を行う。その後、メインC P U 2 2 0 1 は、例えば、V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数（すなわち、V アタッカー 2 1 5 2 の作動回数）の上限値をセットする処理（S 2 0 9 9 ）、外部端子板 2 1 8 4 へのV 当り信号セット処理（S 2 1 0 0 ）、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2 1 0 1 ）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 2 1 0 2 ）、および、V 当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 2 1 0 3 ）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2 1 0 1 ）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図 9 4 の S 2 0 1 8 参照）が行われることとなる。その後、メインC P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

20

【 1 4 5 3 】

S 2 0 9 5 に戻って、このS 2 0 9 5 においてV 入賞検出がなかったと判定された場合（S 2 0 9 5 が N O 判定の場合）、メインC P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 0 4 に移す。

【 1 4 5 4 】

S 2 1 0 4 において、メインC P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 9 8 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインC P U 2 2 0 1 は、S 2 1 0 4 の処理を実行した後、V 入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

30

【 1 4 5 5 】

[3 - 4 - 9 . 大入賞口開放準備処理]

次に、図 1 0 1 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中のS 2 0 1 8 でメインC P U 2 2 0 1 により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図 1 0 1 は、第3のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 5 6 】

メインC P U 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する（S 2 1 1 1 ）。

【 1 4 5 7 】

40

S 2 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合（S 2 1 1 1 が N O 判定の場合）、メインC P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 5 8 】

一方、S 2 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合（S 2 1 1 1 が Y E S 判定の場合）、メインC P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 1 2 に移す。

【 1 4 5 9 】

S 2 1 1 2 において、メインC P U 2 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メイン

50

R A M 2 2 0 3 内の所定領域に格納される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 3 に移す。

【 1 4 6 0 】

S 2 1 1 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当たり遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【 1 4 6 1 】

S 2 1 1 3 において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合 (S 2 1 1 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 1 4 に移す。

【 1 4 6 2 】

S 2 1 1 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 7 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 7 」にセットする処理 (S 2 1 1 4) を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当たり終了処理 (図 9 4 の S 2 0 2 0 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 5 に移す。

【 1 4 6 3 】

S 2 1 1 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う (S 2 1 1 6)。なお、この処理で送信予約された大当たり終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。そして、S 2 1 1 6 の処理後、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) に戻す。

【 1 4 6 4 】

S 2 1 1 3 に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合 (S 2 1 1 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 1 7 に移す。

【 1 4 6 5 】

S 2 1 1 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 8 に移す。

【 1 4 6 6 】

S 2 1 1 8 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定処理 (図 9 5 の S 2 0 2 3 参照) の結果が大当たりであって、大当たりを示す停止表示態様が導出された (図 9 7 の S 2 0 5 2 が Y E S 判定された) ことによって開始された大当たり遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口 2 1 3 1 が選択される。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され (図 9 7 の S 2 0 6 0 が Y E S 判定され)、さらに V 入賞検出された (図 1 0 0 の S 2 0 9 5 が Y E S 判定された) ことによって開始された V 当り遊技制御である場合、開放する大入賞口として V 入賞装置 2 1 5 0 (すなわち開閉入賞口 2 1 5 1) が選択される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 8 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 9 に移す。

【 1 4 6 7 】

S 2 1 1 9 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 への最大入賞個数、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数はラウンド数が相当する。なお、1 ラウンドにおいて大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 9 の処理を実

10

20

30

40

50

行した後、処理を、S 2 1 2 0 に移す。

【 1 4 6 8 】

なお、上記の「大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0」は、大入賞口 2 1 3 1 および V 入賞装置 2 1 5 0 のうち、開放する大入賞口として S 2 1 1 8 で選択された大入賞口が相当する。以下の処理においても同様である。

【 1 4 6 9 】

S 2 1 2 0 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開閉制御データの生成処理が行われる。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 2 0 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 1 に移す。

10

【 1 4 7 0 】

S 2 1 2 1 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする処理（S 2 1 2 1）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図 9 4 の S 2 0 1 9 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 2 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 2 に移す。

【 1 4 7 1 】

S 2 1 2 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 2 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 3 に移す。

20

【 1 4 7 2 】

S 2 1 2 3 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 2 3 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 7 3 】

[3 - 4 - 1 0 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 1 0 2 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 1 9 でメイン CPU 2 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 1 0 2 は、第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 1 4 7 4 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「6」であるか否かを判定する（S 2 1 3 1）。

【 1 4 7 5 】

S 2 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「6」でないと判定された場合（S 2 1 3 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 7 6 】

一方、S 2 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「6」であると判定された場合（S 2 1 3 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 3 2 に移す。

40

【 1 4 7 7 】

S 2 1 3 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2（図 8 8 参照）または V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入個数を計数する V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3（図 8 8 参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2 または V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 により計数された V アタッカー入賞カウンタの値は、メイン RAM 2 2 0 3 内の所定領域に格納される。

50

【 1 4 7 8 】

S 2 1 3 2 において、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合 (S 2 1 3 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 3 3 に移す。

【 1 4 7 9 】

一方、S 2 1 3 2 において、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合 (S 2 1 3 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 3 4 に移す。

【 1 4 8 0 】

S 2 1 3 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理 (図 1 0 1 の S 2 1 1 9 参照) においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

10

【 1 4 8 1 】

S 2 1 3 3 において大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していないと判定された場合 (S 2 1 3 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) に戻す。

【 1 4 8 2 】

一方、S 2 1 3 3 において大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していると判定された場合 (S 2 1 3 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 3 4 に移す。

20

【 1 4 8 3 】

S 2 1 3 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の閉鎖処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 3 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 3 5 に移す。

【 1 4 8 4 】

S 2 1 3 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする処理 (S 2 1 3 5) を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理 (図 9 4 の S 2 0 1 8 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 3 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 3 6 に移す。

30

【 1 4 8 5 】

S 2 1 3 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 3 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 3 7 に移す。

【 1 4 8 6 】

S 2 1 3 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。そして、S 2 1 3 7 の処理後、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) に戻す。

40

【 1 4 8 7 】

[3 - 4 - 1 1 . 大当たり終了処理]

次に、図 1 0 3 を参照して、特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) 中の S 2 0 2 0 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される大当たり終了処理について説明する。図 1 0 3 は、第 3 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 8 8 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 7 」であるか否かを判定する (S 2 1 4 1)。

【 1 4 8 9 】

50

S 2 1 4 1 において特別図柄の制御状態番号が「7」でないと判定された場合 (S 2 1 4 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当たり終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) も終了し、処理を、特別図柄制御処理 (図 9 3 参照) に戻す。この場合、大当たり終了処理が呼び出された処理に戻る。

【 1 4 9 0 】

S 2 1 4 1 において特別図柄の制御状態番号が「7」とであると判定された場合 (S 2 1 4 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 4 2 に移す。

【 1 4 9 1 】

S 2 1 4 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ (例えば、確変フラグ、時短フラグ等) のセットや、各種カウンタ (例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等) の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 4 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 4 3 に移す。

【 1 4 9 2 】

S 2 1 4 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 9 8 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。ただし、図 9 8 の特別図柄遊技終了処理では、説明の便宜上、時短管理処理 (S 2 0 7 1) が行われるように示されているが、この時短管理処理 (S 2 0 7 1) は、厳密に言えば、役物開放当たりである場合 (図 9 7 の S 2 0 6 0 が Y E S 判定の場合) は実行されるが、大当たりである場合 (図 9 7 の S 2 0 5 2 が Y E S 判定された場合) は実行されずに処理がスキップされる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 4 3 の処理を実行した後、大当たり終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) も終了し、処理を、特別図柄制御処理 (図 9 3 参照) に戻す。この場合、上述したとおり、大当たり終了処理が呼び出された処理に戻る。

【 1 4 9 3 】

なお、メイン C P U 2 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の大当たり終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 4 9 4 】

[4 . 第 4 のパチンコ遊技機]

次に、第 4 のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第 4 のパチンコ遊技機は、小当たりラッシュを搭載した遊技機であり、第 2 のパチンコ遊技機と同様、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。ただし、第 4 のパチンコ遊技機は、規定回数 (例えば 1 2 0 回) にわたって高確遊技状態に制御されると、大当たり遊技状態に制御されていなくとも通常遊技状態に移行する所謂 S T 機と呼ばれるものである。

【 1 4 9 5 】

以下、第 4 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 2 のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第 4 のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第 2 のパチンコ遊技機と同様である。

【 1 4 9 6 】

また、第 2 のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第 2 のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第 4 のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第 2 のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第 2 のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【 1 4 9 7 】

[4 - 1 . 遊技盤ユニットの構成]

図 1 0 8 は、第 4 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 4 0 1 0 の外観を示す正面図の一例である。図 1 0 9 は、第 4 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、図 1 0 8 および図 1 0 9 では、図 6 9 および図 7 0 を参照して説明した第 2 のパチンコ遊技機と共通する構成については、説明のみならず符号の図示についても省

10

20

30

40

50

略するものとする。

【1498】

図108に示されるように、第1始動口4120は、第2のパチンコ遊技機と異なり、第1始動口4120Aおよび第1始動口4120Bを有する。

【1499】

第4のパチンコ遊技機は、第1始動口4120Aへの遊技球の通過を検出する第1始動口スイッチ4121A（図109参照）と、第1始動口4120Bへの遊技球の通過を検出する第1始動口スイッチ4121B（図109参照）とを有する。

【1500】

第1始動口4120Aを遊技球が通過すると、例えば3個の遊技球が払い出される。第1始動口4120Bを遊技球が通過すると、例えば1個の遊技球が払い出される。

10

【1501】

第1始動口4120Aは、表示装置4007の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。

【1502】

第1始動口4120Bは、例えば第1始動口4120Aの下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。

【1503】

20

なお、第4のパチンコ遊技機において、普通電動役物4146は、例えば第1始動口4120Aの下方に配置されている。普通電動役物4146は、所謂電チューと呼ばれる可動部材4147が作動することにより、第1始動口4120Bへの遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第1始動口4120Bへの遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成されている。第4のパチンコ遊技機における普通電動役物4146は、配置位置が第1始動口4120Aの下方である点、および状態移行により入賞の容易さを変更する対象の入賞口が第1始動口4120Bである点において第2のパチンコ遊技機と異なるが、その他の構成および機能は第2のパチンコ遊技機と同様であるため、ここでの説明は省略する。なお、図108において、可動部材4147の開放状態を一点鎖線で示し、可動部材4147の閉鎖状態を実線で示している。

30

【1504】

通過ゲートユニット4125が有する通過ゲート4126は、右側領域4107には配置されておらず、左打ちされた遊技球が通過できるように、左側領域4106に配置されている。

【1505】

なお、通過ゲート4126を、第2のパチンコ遊技機と同様に役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよいが、通過ゲート4126とは別に、役物連続作動装置を作動させるための契機となるゲートを右側領域4107に配置してもよい。

【1506】

特別電動役物ユニット4130は、普通電動役物4146の下方に配置されており、左打ちおよび右打ちのいずれが行われた場合であっても遊技球の入賞が可能となっている。特別電動役物ユニット4130は、大当り用大入賞口4131と、前後方向に開閉作動できる開閉部材4134とを有しており、開閉部材4134が作動して大当り用大入賞口4131が開放されると、右打ちされた遊技球が大当り用大入賞口4131に入賞可能となる。

40

【1507】

右側領域4107には、右打ちされた遊技球の流下経路として、例えば上下に2つの流下経路4107a、4107bが形成されている。本実施例では、右打ちされた遊技球のうち、概ね3分の1の確率で上方の流下経路4107aに振り分けられ、概ね3分の2の確率で下方の流下経路4107bに振り分けられるように構成されている。

50

【 1 5 0 8 】

第 2 始動口 4 1 4 0 は、上方の流下経路 4 1 0 7 a に振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、上方の流下経路 4 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが入賞可能となっている。第 2 始動口 4 1 4 0 への遊技球の通過は、第 2 始動口スイッチ 4 1 4 1 (図 1 0 9 参照) により検出される。なお、上方の流下経路 4 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが第 2 始動口 4 1 4 0 に入賞するように構成することは必須ではない。

【 1 5 0 9 】

小当りユニット 4 1 5 0 は、第 2 のパチンコ遊技機と同様に、右側領域 4 1 0 7 に、小当り用大入賞口 4 1 5 1 が配置されている。この小当り用大入賞口 4 1 5 1 は、下方の流下経路 4 1 0 7 b に振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、第 2 のパチンコ遊技機と同様に、例えば、小当り用シャッタ 4 1 5 3 が前後方向に作動することによって、入賞の容易さが変更可能に構成されている。なお、小当り用大入賞口 4 1 5 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は、例えば 1 0 個であるが、これに限られない。

10

【 1 5 1 0 】

なお、本実施例では、大当り用大入賞口 4 1 3 1 と小当り用大入賞口 4 1 5 1 とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

【 1 5 1 1 】

また、図 1 0 9 に示されるように、第 4 のパチンコ遊技機は、第 2 のパチンコ遊技機と同様、遊技の制御を行う主制御回路 4 2 0 0、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 4 3 0 0 等を備える。

20

【 1 5 1 2 】

[4 - 2 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 1 1 0 は、第 4 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 4 2 0 0 のメイン ROM 4 2 0 2 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、第 4 のパチンコ遊技機では、第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B に入賞したことに基づいて取得される各種乱数を、第 1 特別図柄の可変表示が開始されるまでの間 (すなわち第 1 特別図柄の当り判定処理に供されるまでの間)、所定数 (例えば最大 4 個) まで保留することができる。同様に、第 2 始動口 4 1 4 0 に入賞したことに基づいて取得される各種乱数を、第 2 特別図柄の可変表示が開始されるまでの間 (すなわち第 2 特別図柄の当り判定処理に供されるまでの間)、所定数 (例えば最大 4 個) まで保留することができる。

30

【 1 5 1 3 】

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

40

【 1 5 1 4 】

特別図柄当り判定用乱数値は、第 2 のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、特別図柄当り判定用乱数値は、0 ~ 6 5 5 3 5 (6 5 5 3 6 種類) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 1 5 1 5 】

本実施例では、メイン CPU 4 2 0 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理において、抽出

50

された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第1特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値(0または1)毎に、「時短当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【1516】

また、メインCPU4201は、第2特別図柄の当り判定処理において、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「小当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第2特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値(0または1)毎に、「小当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)とこれに対応する小当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定される。

【1517】

本実施例では、第1特別図柄の当り判定処理および第2特別図柄の当り判定処理のいずれにおいても、確変フラグがオフである場合に大当り判定値データが抽出される確率(大当り確率)は201分の1であり、確変フラグがオンである場合の大当り確率は200分の1である。

【1518】

なお、本実施例において、メインCPU4201は、確変フラグがオンであったとしても、「時短当り」に決定しうるが、これに代えて、確変フラグの値がオンである場合は「時短当り」を抽選対象から除外して「時短当り」に決定されないようにしてもよい。

【1519】

また、本実施例では、確変フラグがオンである場合にはC時短遊技状態に移行しないように構成しているが、例えば高確低ベース状態において「時短当り」に当選した場合に高確高ベース状態に移行する仕様である場合には、第2特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」を設けないようにすることで、高確低ベース状態において実質的に「時短当り」に当選しないようにすることができる。

【1520】

[4-3. 特別図柄判定テーブル]

図111は、第4のパチンコ遊技機が備える主制御回路4200(図109参照)のメインROM4202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【1521】

特別図柄判定テーブルは、第1始動口4120A、4120Bまたは第2始動口4140に遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0~99(100種類)の中から抽出される。

【1522】

図111に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインCPU4201は、第1特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして例えば「z0」、「z1」および「z2」のいずれかを選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。

【1523】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインCPU4201は、第1特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして

10

20

30

40

50

例えば「z 3」または「z 4」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2」または「z A 3」を選択する。

【1 5 2 4】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、メインCPU 4201は、第1特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図柄コマンドとして例えば「z 5」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 4」を選択する。

【1 5 2 5】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、メインCPU 4201は、第2特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図柄コマンドとして例えば「z 6」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 5」を選択する。

10

【1 5 2 6】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインCPU 4201は、第2特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして例えば「z 7」または「z 8」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 6」または「z A 7」を選択する。

【1 5 2 7】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、メインCPU 4201は、第2特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図柄コマンドとして例えば「z 9」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 8」を選択する。

20

【1 5 2 8】

なお、第4のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第2のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路4200のメインROM 4202には、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部4163または第2特別図柄表示部4164（図109参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照される特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）が記憶されている。

【1 5 2 9】

[4 - 4 . 当り種類決定テーブル]

30

図112は、第4のパチンコ遊技機が備える主制御回路4200のメインROM 4202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。第4のパチンコ遊技機では、遊技状態として、低確低ベース状態（通常遊技状態）、低確高ベース状態（低確時短遊技状態）、高確高ベース状態（高確時短遊技状態）、および高確低ベース状態（高確非時短遊技状態）のいずれかに制御される。これらの遊技状態のうち、低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では左打ちが正規な遊技態様であり、第1始動口4120A、4120Bへの遊技球の入賞に基づいて遊技が進行する。高確低ベース状態では右打ちが正規な遊技態様であり、第2始動口4140への遊技球の入賞に基づいて遊技が進行する。

【1 5 3 0】

40

当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドと、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態とに応じて、当り遊技状態の態様または/およびその後の遊技状態の態様、を決定する際に参照される。図112に示される当り遊技状態の態様は、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）または小当り遊技状態の態様（より詳しくは開放回数）を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなくC時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、C時短遊技状態の態様を示す。

【1 5 3 1】

（時短当りの場合）

50

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C時短遊技状態の態様は以下のとおり決定される。

【1532】

低確低ベース状態、または低確高ベース状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、例えば、メインCPU4201は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、時短回数を、1回（選択図柄コマンドが「z0」の場合）、6回（選択図柄コマンドが「z1」の場合）、または12回（選択図柄コマンドが「z2」の場合）にセットすることを決定する。第1特別図柄表示部4163に時短当りの表示態様が導出されると、C時短遊技状態に移行可能となる。

10

【1533】

なお、高確高ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、C時短遊技状態に制御されない。そのため、高確低ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、メインCPU4201は、C時短遊技状態に移行させずに、高確低ベース状態を継続する。なお、高確高ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」が含まれないようにしてもよい。

【1534】

（第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの場合）

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびA時短遊技状態の態様は以下のとおり決定される。

20

【1535】

低確低ベース状態、または高確低ベース状態において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z3」（高確大当り）の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を120回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に制御可能となる。

30

【1536】

また、低確高ベース状態、または高確高ベース状態において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z3」（高確大当り）の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定する。この場合、確変回数を120回、時短回数を50回にセットすることを決定する。メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に制御可能となる。

【1537】

40

また、低確低ベース状態において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z4」（低確大当り）の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方ともオンにセットしないことを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確低ベース状態に制御可能となる。

【1538】

また、低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z4」（低

50

確大当り)の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に制御可能となる。

【1539】

(第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの場合)

低確低ベース状態、または高確低ベース状態において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z7」(高確大当り)の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を120回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に制御可能となる。

10

【1540】

また、低確高ベース状態、または高確高ベース状態において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z7」(高確大当り)の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定する。この場合、確変回数を120回、時短回数を50回にセットすることを決定する。メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に制御可能となる。

20

【1541】

また、低確低ベース状態において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z8」(低確大当り)の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方ともオンにセットしないことを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確低ベース状態に制御可能となる。

30

【1542】

また、低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z8」(低確大当り)の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に制御可能となる。

40

【1543】

(小当りの場合)

第2特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」(選択図柄コマンドが「z6」)である場合、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のいずれであっても、メインCPU4201は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口4151(図108参照)の開放回数を1回に決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した小当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、小当り遊技状態に制御し、小当り遊技状態の終了後、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。

【1544】

50

(ハズレの場合)

特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合(例えば、選択図柄コマンドが「ズ5」の場合、および「ズ9」の場合)、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU4201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、本来、図112の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図112に図示したものである。

10

【1545】

[4-5. 特別図柄の変動パターンテーブル]

第4のパチンコ遊技機において、メインCPU4201は、特別図柄の変動パターンを、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルまたは高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して決定する。低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルは、図74に示されるテーブルと同じであるため説明を省略する。同様に、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルは、図75に示されるテーブルと同じであるため説明を省略する。

【1546】

なお、左打ちが正規な遊技態様とされる低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、メインCPU4201は、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。一方、右打ちが正規な遊技態様とされる高確低ベース状態では、メインCPU4201は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。

20

【1547】

すなわち、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、普通電動役物4146の作動頻度が高められ、第1始動口4120Bへの遊技球の入賞頻度が高められる。ただし、低確高ベース状態や高確高ベース状態であったとしても、特別図柄の変動パターンは、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して決定される。したがって、低確高ベース状態や高確高ベース状態において仮に右打ちを行ったことによって第2始動口4140に遊技球が入賞したとしても、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル(図74参照)に示されるように、概ね60000msと極めて長時間にわたって第2特別図柄の可変表示が行われることとなる。この点、低確高ベース状態や高確高ベース状態では、第2始動口140Bへの遊技球の入賞頻度が高められるとともに、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル(図75参照)に示されるように、例えば1000msと極めて短時間で第2特別図柄の可変表示が行われる第2のパチンコ遊技機と異なる。

30

【1548】

[4-6. 普通図柄の当り判定テーブル]

図113は、第4のパチンコ遊技機が備える主制御回路4200のメインROM4202に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

40

【1549】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、通過ゲート4126(図108参照)を遊技球が通過した際に取得される普通図柄当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【1550】

普通図柄当り判定用乱数値は、上述したとおり、普通図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、メインCPU4201は、普通図柄当り判定用乱数値を、0~99(100種類)の中から抽出する。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に

50

限られない。

【 1 5 5 1 】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理において、メインCPU 4201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定する。普通図柄の当り判定テーブルには、時短フラグの状態（オン/オフ）毎に、「普通図柄当り」に決定される普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する普通図柄当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【 1 5 5 2 】

例えば、時短フラグがオフである低ベース状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態）において、メインCPU 4201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が0～94のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインCPU 4201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が95～98のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

10

【 1 5 5 3 】

また、例えば、時短フラグがオンである高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）において、メインCPU 4201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が0～98のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインCPU 4201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が99である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

20

【 1 5 5 4 】

[4 - 7 . 普通図柄判定テーブル]

図114は、第4のパチンコ遊技機が備える主制御回路4200のメインROM 4202に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【 1 5 5 5 】

普通図柄判定テーブルは、通過ゲート4126（図108参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。普通図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。なお、本実施例では、普通図柄当り種類は1種類であるが、複数種類設けてもよい。

30

【 1 5 5 6 】

図114に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【 1 5 5 7 】

例えば、低ベース状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであったとしても、メインCPU 4201は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「f z 0」を選択する。

40

【 1 5 5 8 】

また、高ベース状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであったとしても、メインCPU 4201は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「f z 1」を選択する。

【 1 5 5 9 】

[4 - 8 . 普通図柄当り種類決定テーブル]

図115は、第4のパチンコ遊技機が備える主制御回路4200のメインROM 420

50

2 に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物 4 1 4 6 (図 1 0 8 参照) の作動態様である開放パターンを決定する際に参照される。

【 1 5 6 0 】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 0」の場合、メイン CPU 4 2 0 1 は、普通電動役物 4 1 4 6 (図 1 0 8 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 1 0 0 0 m s e c、ウェイト時間なし、2 回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物 4 1 4 6 が 1 回だけ 1 0 0 0 m s e c 開放される開放パターンに決定される。

10

【 1 5 6 1 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」の場合、メイン CPU 4 2 0 1 は、普通電動役物 4 1 4 6 (図 1 0 8 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、に決定する。

【 1 5 6 2 】

なお、本実施例では、普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンは 2 パターンであるが、これに限られない。例えば、普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンをさらに多く設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンを決定してもよい。また、普通図柄当り時選択図柄コマンドをさらに複数種類設けて、例えば普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類に応じて普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンを決定してもよい。さらには、時短遊技状態の種類と普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類とに応じて、普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンを決定してもよい。

20

【 1 5 6 3 】

[4 - 9 . 普通図柄の変動パターンテーブル]

図 1 1 6 は、第 4 のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。メイン CPU 4 2 0 1 は、時短フラグの状態 (オン / オフ) と、通過ゲート 4 1 2 6 (図 1 0 8 参照) を遊技球が通過した際に取得される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

30

【 1 5 6 4 】

図 1 1 6 に示されるように、低ベース状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 0 0 0 m s e c に決定される。

【 1 5 6 5 】

また、高ベース状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定される。

【 1 5 6 6 】

なお、本実施例では、普通図柄の可変表示時間は 2 パターンであるが、これに限られない。例えば、普通図柄の可変表示時間のパターンをさらに多く設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。また、普通図柄当り時選択図柄コマンドをさらに複数種類設けて、例えば普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類に応じて普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。さらには、時短遊技状態の種類と普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類とに応じて、普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。

40

[4 - 1 0 . 遊技の流れ]

図 1 1 7 は、第 4 のパチンコ遊技機における遊技状態遷移図の一例である。

【 1 5 6 7 】

まず、出荷時や R A M クリアされた後の初期状態は、低確低ベース状態である。この低

50

確低ベース状態において、遊技を開始したものとして、遊技の流れを説明する。

【 1 5 6 8 】

[4 - 1 0 - 1 . 低確低ベース状態での遊技]

低確低ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、低確低ベース状態では、遊技領域 4 1 0 5 に向けて発射された遊技球が主として第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B に入賞するよう遊技が行われる。低確低ベース状態では電サポ制御が実行されないため、第 1 始動口 4 1 2 0 A への入賞に基づく遊技が大部分を占める。第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B に遊技球が入賞すると、メイン C P U 4 2 0 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理を行う。

【 1 5 6 9 】

第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」の場合、メイン C P U 4 2 0 1 は、「時短当り」の表示態様を第 1 特別図柄表示部 4 1 6 3 に導出し、その後、低確低ベース状態を終了し、低確高ベース状態に移行させる。「時短当り」の当選確率は、図 1 1 0 に示されるように概ね 6 分の 1 であり、低確高ベース状態において実行可能な特別図柄の可変表示回数（すなわち時短回数）は、図 1 1 2 に示されるように 1 回、6 回、または 1 2 回である。

【 1 5 7 0 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図 1 1 1 に示されるように、8 7 % が高確大当り（選択図柄コマンドが「z 3」）であり、1 3 % が低確大当り（選択図柄コマンドが「z 4」）である。

【 1 5 7 1 】

第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メイン C P U 4 2 0 1 は、4 ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に移行させる。

【 1 5 7 2 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メイン C P U 4 2 0 1 は、4 ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び低確低ベースに制御する。

【 1 5 7 3 】

このように、低確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、高確高ベース状態には移行しないように構成されている。

【 1 5 7 4 】

[4 - 1 0 - 2 . 低確高ベース状態での遊技]

低確高ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、低確高ベース状態では、遊技領域 4 1 0 5 に向けて発射された遊技球が主として第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B に入賞するよう遊技が行われる。とくに低確高ベース状態では電サポ制御が実行されるため、第 1 始動口 4 1 2 0 B への入賞に基づく遊技が大部分を占める。第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B に遊技球が入賞すると、メイン C P U 4 2 0 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理を行う。

【 1 5 7 5 】

第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」の場合、メイン C P U 4 2 0 1 は、「時短当り」の表示態様を第 1 特別図柄表示部 4 1 6 3 に導出し、その後、低確高ベース状態を継続する。この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類は C 時短遊技状態である。また、「時短当り」の当選確率は、図 1 1 0 に示されるように概ね 6 分の 1 である。なお、低確高ベース状態において「時短当り」に当選すると、時短最終変動でなければ、時短遊技状態が重複することとなる。この場合、低確高ベース状態において実行可能な特別図柄の可変表示回数（すなわち時短回数）の考え方は、「時短遊技状態の重複」の欄で上述したとおりである。例えば、時短遊技状態を重ね合わせて実行する場合であれば、メイン C P U 4 2 0 1 は、低確高ベース状態における時短残回数と、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数とのうち、回数が多い方の時短回数が消化されるまで、低確高

10

20

30

40

50

ベース状態を継続する。一方、時短遊技状態を重ね合わせない場合であれば、メインCPU 4201は、低確高ベース状態における時短残回数が消化されるまで、低確高ベース状態を継続する。

【1576】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図111に示されるように、87%が高確大当り（選択図柄コマンドが「z3」）であり、13%が低確大当り（選択図柄コマンドが「z4」）である。

【1577】

第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインCPU 4201は、4ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に移行させる。

10

【1578】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインCPU 4201は、4ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び低確高ベースに制御する。なお、この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類はA時短遊技状態である。

【1579】

なお、大当りに当選することなく、セットされた時短回数を消化すると、メインCPU 4201は、低確高ベース状態を終了し、低確低ベース状態に移行させる。

【1580】

20

第1特別図柄の当り判定処理における「時短当り」の当選確率、「時短当り」に当選したときにセットされる時短回数、および第1始動口4120A、4120Bへの遊技球の入賞に基づいて取得した各種乱数値を保留できる個数等を考慮すると、低確低ベース状態と低確高ベース状態と高確高ベース状態と高確低ベース状態とのうち、低確高ベース状態の滞在率が最も高くなる。

【1581】

[4-10-3. 高確高ベース状態での遊技]

高確高ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、高確高ベース状態では、遊技領域4105に向けて発射された遊技球が主として第1始動口4120A、4120Bに入賞するよう遊技が行われる。とくに高確高ベース状態では電サポ制御が実行されるため、第1始動口4120Bへの入賞に基づく遊技が大部分を占める。第1始動口4120A、4120Bに遊技球が入賞すると、メインCPU 4201は、第1特別図柄の当り判定処理を行う。

30

【1582】

高確高ベース状態では、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU 4201は、「時短当り」の表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出するものの、新たなC時短遊技状態を作動させずに、これまでの高確高ベース状態を継続する。したがって、時短遊技状態が重複することもない。なお、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU 4201は、「時短当り」を強制的にハズレにし、ハズレの表示態様が第1特別図柄表示部4163に導出されるようにしてもよい。

40

【1583】

第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図111に示されるように、87%が高確大当り（選択図柄コマンドが「z3」）であり、13%が低確大当り（選択図柄コマンドが「z4」）である。

【1584】

第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインCPU 4201は、4ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び高確高ベース状態に制御する。なお、この高確高ベース状態における時短遊技状態の種類はA時短遊技状態である。

50

【 1 5 8 5 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メイン CPU 4 2 0 1 は、4 ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に移行させる。なお、この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類は A 時短遊技状態である。

【 1 5 8 6 】

なお、大当りに当選することなく、セットされた時短回数を消化すると、メイン CPU 4 2 0 1 は、高確高ベース状態を終了し、高確低ベース状態に移行させる。本実施例では、低確高ベース状態において高確大当りに当選した場合、および高確高ベース状態において高確大当りに当選した場合に、高確高ベース状態に制御される。この場合、セットされる時短回数は 5 0 回である。一方、セットされる確変回数は 1 2 0 回である。したがって、時短回数が消化された後に残っている確変回数（本実施例では例えば 7 0 回）については、高確低ベース状態に制御されることとなる。

【 1 5 8 7 】

[4 - 1 0 - 4 . 高確低ベース状態での遊技]

高確低ベース状態は、上述したとおり、右打ちが正規な遊技態様である。そのため、高確低ベース状態では、遊技領域 4 1 0 5 に向けて発射された遊技球が主として第 2 始動口 4 1 4 0 に入賞するよう遊技が行われる。第 2 始動口 4 1 4 0 に遊技球が入賞すると、メイン CPU 4 2 0 1 は、第 2 特別図柄の当り判定処理を行う。

【 1 5 8 8 】

第 2 特別図柄の当り判定処理では、図 1 1 0 に示されるように、「時短当り」に当選することがない。また、仮に第 1 始動口 4 1 2 0 A、4 1 2 0 B に遊技球が入賞したことによって第 1 特別図柄の当り判定処理が行われ、この第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、メイン CPU 4 2 0 1 は、「時短当り」の表示態様を第 1 特別図柄表示部 4 1 6 3 に導出するものの、C 時短遊技状態を作動させずに、これまでの高確低ベース状態を継続する。なお、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メイン CPU 4 2 0 1 は、「時短当り」を強制的にハズレにし、ハズレの表示態様が第 1 特別図柄表示部 4 1 6 3 に導出されるようにしてもよい。

【 1 5 8 9 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図 1 1 1 に示されるように、8 7 % が高確大当り（選択図柄コマンドが「z 7」）であり、1 3 % が低確大当り（選択図柄コマンドが「z 8」）である。

【 1 5 9 0 】

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メイン CPU 4 2 0 1 は、1 0 ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び高確低ベース状態に制御する。すなわち、高確低ベース状態をループする。

【 1 5 9 1 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メイン CPU 4 2 0 1 は、1 0 ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、低確高ベースに移行させる。

【 1 5 9 2 】

ところで、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」の場合、図 1 1 1 に示されるように、小当り用大入賞口 4 1 5 1（図 1 0 8 参照）が 1 回開放される。「小当り」の当選確率は、図 1 1 0 に示されるように、例えば概ね 1 . 1 分の 1 である。なお、図示されていないが、この場合の小当り用大入賞口 4 1 5 1 の開放時間は例えば 1 8 0 0 m s e c である。

【 1 5 9 3 】

また、高確低ベース状態では、上述したとおり、メイン CPU 4 2 0 1 は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。そ

10

20

30

40

50

のため、上方の流下経路 4 1 0 7 a (図 1 0 8 参照) に振り分けられる確率や、小当り用大入賞口 4 1 5 1 (図 1 0 8 参照) への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数等に鑑みると、高確低ベース状態において右打ちすると、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値 (例えば賞球数等) の期待値が 1 を超えうる小当りラッシュとなる。すなわち、高確低ベース状態では、遊技の進行に応じて、遊技者の所謂持ち球が増加しうる。なお、上述したとおり、高確低ベース状態において「時短当り」に当選した場合に高確高ベース状態に移行する仕様である場合には、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」を設けないようにすることで、高確低ベース状態において実質的に「時短当り」に当選しないようにすることができる。

【 1 5 9 4 】

10

これに対し、左打ちが正規な遊技態様である低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値 (例えば賞球数等) の期待値が 1 未満となる。すなわち、これらの遊技状態 (低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態) では、遊技の進行に応じて、遊技者の所謂持ち球が減少する。なお、これらの遊技状態において、正規でない遊技態様 (例えば右打ち) で遊技が行われて第 2 始動口 4 1 4 0 に遊技球が入賞したとしても、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、遊技者にとって実益がない。

【 1 5 9 5 】

なお、本実施例では、規定回数 (例えば 1 2 0 回) にわたって高確遊技状態に制御されると通常遊技状態に移行する所謂 S T 機を例に挙げて説明したが、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りとなるまで高確遊技状態に制御されるようにすることで、小当りラッシュ中の出玉増加数をより増加させることが可能となるようにしてもよい。

20

【 1 5 9 6 】

[4 - 1 1 . サブ制御回路による制御]

サブ制御回路 4 3 0 0 が有するサブ C P U 4 3 0 1 は、表示制御回路 4 3 0 4 を介して表示装置 4 0 0 7 の表示領域に表示される演出画像を制御する。この第 4 のパチンコ遊技機において、サブ C P U 4 3 0 1 は、低確低ベース状態と、低確高ベース状態と、高確高ベース状態とで、同じまたはほぼ同じ演出画像が表示装置 4 0 0 7 の表示領域に表示されるよう制御する。このようにすることで、メイン C P U 4 2 0 1 による制御によって低確

30

【 1 5 9 7 】

とくに、本実施例では、確変フラグがオンである場合の大当り確率 (例えば、2 0 0 分の 1) と、確変フラグがオフである場合の大当り確率 (例えば、2 0 1 分の 1) とがほぼ同じ確率であるため、大当りの当選確率の違いを遊技者が実感することは難しい。

【 1 5 9 8 】

このような第 4 のパチンコ遊技機によれば、低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態を遊技者にとって相対的に不利な遊技状態とし、高確低ベース状態を遊技者にとって相対的に有利な遊技状態とすることができる。とくに、高確低ベース状態では、小当りラッシュにより遊技者の所謂持ち球を増やしていくといったゲーム性を実現できる。

40

【 1 5 9 9 】

また、従来のパチンコ遊技機であれば、複数の遊技状態のうち最も不利な遊技状態の滞在率が最も高い。これに対し、第 4 のパチンコ遊技機では、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のうち、確変フラグがオフであってもしかも電サポ制御も実行されない低確低ベース状態が遊技者にとって最も不利であるものの、滞在率は低確高ベース状態が最も高いといった、これまでにない新たなゲーム性を実現することが可能となる。

50

【 1 6 0 0 】

また、低確低ベース状態において特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであって、大当りの種類が高確大当りであると、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のうち、最も有利な高確低ベース状態に、必ず、移行する。しかも、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類が高確大当りとなる確率は概ね 8 7 % と高い確率であるため、低確低ベース状態に制御されている場合であっても、興趣を高めることが可能となる。

【 1 6 0 1 】

さらに、低確低ベース状態では、概ね 6 分の 1 で「時短当り」に当選し、その場合にセットされる時短回数が 1 ~ 1 2 回の範囲であるため、低確低ベース状態と低確高ベース状態とを行き来するゲーム性が主となる。そのため、大当りの種類が高確大当りであると必ず高確低ベース状態に移行する低確低ベース状態に移行されることを期待して遊技を進行することができ、興趣を高めることが可能となる。

10

【 1 6 0 2 】

なお、上述の第 4 のパチンコ遊技機においても、サブ C P U 4 3 0 1 は、先読み演出を行うことが好ましい。第 4 のパチンコ遊技機において行われる先読み演出の演出例については、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付けて後述する。

【 1 6 0 3 】

なお、上述の第 4 のパチンコ遊技機は、第 2 のパチンコ遊技機と同様、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機を例に説明したが、これに限られない。例えば、第 1 のパチンコ機と同様、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機に適用してもよいし、第 3 のパチンコ遊技機と同様、1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機に適用してもよい。

20

【 1 6 0 4 】

[4 - 1 2 . 先読み演出および変動パターン演出例]

次に、第 4 のパチンコ遊技機において、表示装置 4 0 0 7 の表示領域 4 0 0 7 a にて行われる先読み演出例について、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付けて説明する。なお、表示領域 1 0 0 7 a にて行われる先読み演出および当該変動に対応する変動演出パターンは、表示制御回路 1 3 0 4 (図 7 0 参照) を介してサブ C P U 4 3 0 1 によって制御される。

30

【 1 6 0 5 】

図 1 1 8 は、表示装置 4 0 0 7 の表示領域 4 0 0 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、サブ変動演出パターンとして大当り系リーチが行われる過程を示す図である。なお、図 1 1 8 (a) ~ 図 1 1 8 (f) は、先読み当り種別演出パターン (S A S 演出パターン) が図 5 6 の「 1 5 H 」、「 3 5 H 」、「 5 1 H 」、または「 7 1 H 」に相当し、先読み期待値演出パターンが図 5 7 または図 5 8 の「 4 8 H 」に相当する。また、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル (図 7 4 参照)、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル (図 5 5 参照)、および先読み当り種別演出パターン決定テーブル (図 5 6 参照) を参照すると分かるように、大当りの場合の先読み当り種別演出パターンは「 1 5 H 」、「 3 5 H 」であり、ハズレの場合の先読み当り種別演出パターンは「 5 1 H 」、「 7 1 H 」である。

40

【 1 6 0 6 】

図 1 1 8 (a) では、第 1 保留領域 4 4 1 1 および第 2 保留領域 4 4 1 2 に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第 3 保留領域 4 4 1 3 および第 4 保留領域 4 4 1 4 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【 1 6 0 7 】

なお、この第 4 のパチンコ遊技機では、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付

50

けるために、保留画像を卵に模した卵画像であらわすものとする。そして、大当りの期待値に応じて卵画像の色を変化させ、時短当りの期待値に応じて卵画像の模様の密度を変化させる。

【1608】

図118(b)では、図118(a)に示される状態から、第3保留領域4413に保留画像が新たに表示されている。第3保留領域4413に新たに表示された保留画像は、共通当り先読み演出形態であって、期待値レベル「2」である。

【1609】

図118(c)は、図118(b)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図118(b)において第3保留領域4413に表示されていた保留画像の形態が、第2保留領域4412にシフトされる際に、共通系先読み演出形態のまま、期待値レベルが「3」の形態に変更されている。

10

【1610】

図118(d)は、図118(c)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図118(c)において第2保留領域4412に表示されていた保留画像の形態が、第1保留領域4411にシフトされる際に、期待値レベル「3」の共通系先読み演出形態から、期待値レベル「4」の大当り系先読み演出形態に変化したことを示す画像である。

【1611】

図118(e)は、図118(d)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図118(d)において第1保留領域4411に表示されていた保留画像の形態が変更されずに、そのまま第0領域4410にシフトされたことを示す画像である。

20

【1612】

図118(f)は、第0領域4410に表示される卵画像が孵化したことを示す画像である。図118(f)に示されるように、第0領域4410に表示される卵画像が孵化すると、当該変動に対応する変動演出パターンが大当り系リーチに発展する。一方、第0領域4410に表示される卵画像が孵化しなければ、当該変動に対応する変動演出パターンはリーチに発展せずに、ハズレ画像が表示される。

【1613】

図119(a)～(e)は、図118(f)の第0領域4410に表示される卵画像が孵化したことによって、当該変動に対応する変動演出パターンが大当り系リーチに発展したことを示す画像である。

30

【1614】

図119(a)は、主特別図柄(ここでは第1特別図柄)に対応する装飾図柄が可変表示されていることを示す画像である。図119(b)は、装飾図柄がリーチ図柄で停止したことを示す画像である。図119(c)は、図118(f)の第0領域4410で卵から孵化した鳥が成長して大空に羽ばたいてくことを示す画像で表示されるリーチ演出である。本実施例では、この図118(c)に示されるリーチ演出は、複数のリーチ演出のなかで、大当りに対する期待値が相対的に高いリーチ演出である。そのため、図118(c)に示されるリーチ演出が行われると、遊技者の興趣が高められる。その後、図118(d)に示されるように、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであることを示す大当り画像が表示されると、大当り遊技状態に制御される。一方、図118(e)に示されるように、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであることを示すハズレ画像が確定表示されると、今回の特別図柄ゲームが終了する。

40

【1615】

図120は、表示装置4007の表示領域4007aに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、サブ変動演出パターンとして時短当り系演出が行われる過程を示す図である。なお、図120(a)～図120(f)は、先読み当り種別演出パターン(SAS演出パターン)が図56

50

の「07H」、「27H」、「43H」、または「63H」に相当し、先読み期待値演出パターンが図57または図58の「42H」に相当する。また、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図74参照）、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（図55参照）、および先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図56参照）を参照すると分かるように、時短当りの場合の先読み当り種別演出パターンは「07H」、「27H」であり、ハズレの場合の先読み当り種別演出パターンは「43H」、「63H」である。

【1616】

図120(a)では、第1保留領域4411および第2保留領域4412に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第3保留領域4413および第4保留領域4414には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

10

【1617】

図120(b)では、図120(a)に示される状態から、第3保留領域4413に保留画像が新たに表示されている。第3保留領域4413に新たに表示された保留画像は、共通当り先読み演出形態であって、期待値レベル「2」である。

【1618】

図120(c)は、図120(b)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図120(b)において第3保留領域4413に表示されていた保留画像の形態が、第2保留領域4412にシフトされる際に、共通系先読み演出形態のまま、期待値レベルが「3」の形態に変更されている。

20

【1619】

図120(d)は、図120(c)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図120(c)において第2保留領域4412に表示されていた保留画像の形態が、第1保留領域4411にシフトされる際に、期待値レベル「3」の共通系先読み演出形態から、期待値レベル「4」の時短当り系先読み演出形態に変化したことを示す画像である。なお、図120(d)に示される卵画像は、ワニの卵画像である。

【1620】

図120(e)は、図120(d)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図120(d)において第1保留領域4411に表示されていた保留画像の形態が変更されずに、そのまま第0領域4410にシフトされたことを示す画像である。

30

【1621】

図120(f)は、第0領域4410に表示されるワニの卵画像が孵化したことを示す画像である。図120(f)に示されるように、第0領域4410に表示されるワニの卵画像が孵化すると、当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展する。一方、第0領域4410に表示されるワニの卵画像が孵化しなければ、当該変動に対応する変動演出パターンは時短当り系演出に発展せずに、ハズレ画像が表示される。

【1622】

なお、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図74）を参照した説明では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合に、時短当り系リーチが行われる旨を説明したが、この第4のパチンコ遊技機では、時短当り系リーチに代えて、大当たりと

40

【1623】

図121(a)～(e)は、図120(f)の第0領域4410に表示されるワニの卵画像が孵化したことによって、当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展したことを示す画像である。

【1624】

図121(a)は、主特別図柄（ここでは第1特別図柄）に対応する装飾図柄が可変表示されていることを示す画像であり、3匹のワニの歩く画像が示されている。図121(b)は、左の装飾図柄が「5」で停止したことを示す画像である。本実施例では、通常（

50

時短当り系演出以外)は左、右、中の順で装飾図柄が停止するところ、時短当り系演出に発展した場合、左、中、右の順で装飾図柄が停止するものとする。図121(c)は、中の装飾図柄が「0」で停止したことを示す図である。その後、図121(d)に示されるように、右の装飾図柄が「G」で停止すると、50ゲームのC時短遊技状態に移行することが明示される。一方、図121(e)に示されるように、右の装飾図柄が「X」で停止すると、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであったことが確定し、今回の特別図柄ゲームが終了する。

【1625】

なお、図118(f)および図120(f)において卵が孵化する画像は、いずれも、第0領域4410に表示されているが、これに代えて、例えば図122に示されるように、卵が孵化する画像が表示装置4007の表示領域4007aの略中央に表示されるようにすると、当該変動に対応する変動演出パターンが大当り系リーチまたは時短当り系演出に発展する可能性があることを、遊技者に明確に知らしめることができ、興趣を高めることが可能となる。

【1626】

[5. 第5のパチンコ遊技機]

第5のパチンコ遊技機は、第2のパチンコ遊技機と同様、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。よって、この第5のパチンコ遊技機では、第2のパチンコ遊技機において説明したS131の時短管理処理(図31参照)も行われる。なお、第2のパチンコ遊技機と同様の構成および機能等についての説明は省略する。ただし、第5のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第2のパチンコ遊技機と同じ符号を用いて説明する。

【1627】

また、第5のパチンコ遊技機は、大当り遊技状態が終了した後、特別図柄の変動表示が所定回数(50回)行われるまでは高確率遊技状態に制御され、特別抽選の結果が「大当り」となることなく特別図柄の変動表示が所定回数(50回)行われた後、低確率遊技状態に制御される所謂ST機と呼ばれるパチンコ遊技機である。また、第5のパチンコ遊技機は、所謂初当りしてから大当り遊技状態が所定回数(5回)実行されるまでは確変フラグがONにセットされ、大当り遊技状態が所定回数(5回)実行されると確変フラグがOFFにセットされる、所謂リミッタ付きのパチンコ遊技機である。

【1628】

第5のパチンコ遊技機は、第2のパチンコ遊技機と同様の遊技盤ユニット1010(図69参照)を備えている。これにより、特別電動役物1133(特電用シャッタ1134)の開放駆動により大当り用大入賞口1131への遊技球の入賞が可能(又は容易)となる開放状態であれば、右側領域1107を流下する遊技球の略全部が大当り用大入賞口1131に入賞する。大当り用大入賞口1131への遊技球の入賞が不可能(又は困難)な閉鎖状態であれば、右側領域1107を流下する遊技球は、大当り用大入賞口1131に入賞せずに、さらに下流側の普通電動役物1146ひいては第2始動口1140Bに向けて流下する。

【1629】

大当り用大入賞口1131への遊技球の入賞が不可能(又は困難)な閉鎖状態であって、第2始動口1140Bへの遊技球の入賞が可能(又は容易)な開放状態であれば、右側領域1107を流下する遊技球の略全部が第2始動口1140Bに入賞する。大当り用大入賞口1131および第2始動口1140Bのいずれもが閉鎖状態であるとき、右側領域1107を流下する遊技球は、小当り用大入賞口1151が開放状態であれば小当り用大入賞口1151に入賞する。大当り用大入賞口1131、第2始動口1140Bおよび小当り用大入賞口1151のいずれもが閉鎖状態であれば、右側領域1107を流下する遊技球は、その大半(少なくとも半分以上)が第2始動口1140Aに入賞するように構成されている。

【1630】

また、通過ゲート 1 1 2 6 を遊技球が通過すると、メイン CPU 1 2 0 1 は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値や普通図柄変動パターン決定用乱数）を最大 4 個まで保留する。また、メイン CPU 1 2 0 1 は、第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞した場合に第 1 特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値や図柄乱数値）を最大 4 個まで保留することは勿論、第 2 始動口 1 1 4 0 A または第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞した場合にも、第 2 特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値や図柄乱数値）を最大 4 個まで保留する。

【 1 6 3 1 】

[5 - 1 . 第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の基本仕様]

次に、図 1 2 3 ~ 図 1 2 8 を用いて、パチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、図 1 2 3 ~ 図 1 2 8 に示される各テーブルは、メイン ROM 1 2 0 2 に記憶される。

【 1 6 3 2 】

[5 - 1 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 1 2 3 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【 1 6 3 3 】

図 1 2 3 に示されるとおり、第 1 特別抽選が行われると、「大当り」又は「ハズレ」に決定される。また、第 2 特別抽選が行われた場合には、「大当り」、「小当り」、又は「ハズレ」に決定される。メイン ROM 1 2 0 2 に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第 1 始動口 1 1 2 0 への入賞に基づいて実行される第 1 特別抽選に用いられるデータとして、確変フラグの値（「0（＝オフ）」又は「1（＝オン）」）毎に、「大当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第 2 始動口 1 1 4 0 A または第 2 始動口 1 1 4 0 B への入賞に基づいて実行される第 2 特別抽選に用いられるデータとして、確変フラグの値（「0（＝オフ）」又は「1（＝オン）」）毎に、「大当り」、「小当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「小当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

【 1 6 3 4 】

第 5 のパチンコ遊技機では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄ともに、大当り判定用乱数の総乱数は 6 5 5 3 6 である。すなわち、上記の大当り判定用乱数は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲（幅）で発生する。この範囲は固定値として設定されている。大当り確率は、大当り判定用乱数の総乱数に対する大当り判定値データの数によって定められ、小当り確率は、大当り判定用乱数の総乱数に対する小当り判定値データの数によって定められる。なお、大当り判定用乱数の範囲（幅）は、適宜変更しても良い。大当り確率および小当り確率は、図 1 2 3 において選択率として示される。

【 1 6 3 5 】

なお、図 1 2 3 には示されていないが、大当り確率および小当り確率は、低設定よりも高設定の方が高くなるように、設定値毎に異なるようにしても良い。

【 1 6 3 6 】

[5 - 1 - 2 . 特別図柄判定テーブル]

図 1 2 4 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の特別図柄判定テーブルの一例である。

【 1 6 3 7 】

図 1 2 4 に示されるように、特別図柄判定テーブルは、第 1 始動口 1 1 2 0 あるいは第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B に遊技球が入賞した際に取得される図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「当り時選択図柄コマンド」及び「図柄指定コマンド」を決定するために参照されるテーブルである。例えば、第 2 始動口 1 1 4 0 A に遊技球が入賞し、判定値データが「大当り判定値データ」であって図柄乱数値が「77」である場合には、当り時選択図柄コマンドが「z2」、「図柄指定コマンド」が

10

20

30

40

50

「 z A 4 」に決定される。

【 1 6 3 8 】

[5 - 1 - 3 . 大当たり種類決定テーブル]

図 1 2 5 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の大当たり種類決定テーブルの一例である。

【 1 6 3 9 】

図 1 2 5 に示されるように、大当たり種類決定テーブルは、先述の当り時選択図柄コマンドに基づいて、大当たりの種類（ラウンド数、確変フラグ）を決定するために参照されるテーブルである。例えば、当り時選択図柄コマンドが「 z 1 」であるとき、ラウンド数が「 1 0 」、確変フラグが O N に決定される。

10

【 1 6 4 0 】

当り時選択図柄コマンドが「 z 0 」～「 z 2 」のいずれであっても、大当たり遊技状態が所定回数（例えば、5 回）継続して実行されていなければ、大当たり遊技状態が終了した後、確変フラグが O N にセットされる。ただし、1 回目の大当たり遊技状態が終了した後は右打ちで遊技が行われるため第 2 特別抽選が行われるが、この第 2 特別抽選では、大当たりに当選したとき、1 0 % の確率で 1 0 ラウンドに決定され、9 0 % の確率で 2 ラウンドに決定される。

【 1 6 4 1 】

また、当り時選択図柄コマンドが「 z 0 」～「 z 2 」のいずれであっても、電サポ制御が実行されない（電サポ回数は 0 回である）。すなわち、第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機は、電サポ制御が実行されない遊技機であるが、これに限られるものではない。なお、電サポ制御は、第 2 始動口 1 1 4 0 B への遊技球の入賞を可能（又は容易）にする制御であり、例えば、普通電動役物 1 1 4 6 の開放時間（普電用シャッタ 1 1 4 7 が駆動されることによって第 2 始動口 1 1 4 0 B への遊技球の入賞が可能（又は容易）な開放状態となる時間）、普通電動役物 1 1 4 6 の開放回数、普通図柄の変動時間及び普通図柄当り確率のうち少なくとも一つ以上を、第 2 始動口 1 1 4 0 B への入賞が可能（又は容易）となるように変更する制御である。したがって、電サポ制御が実行されると、第 2 始動口 1 1 4 0 B への遊技球の入賞を可能（又は容易）にする頻度が高められる。

20

【 1 6 4 2 】

[5 - 1 - 4 . 特別図柄の変動パターンテーブル]

30

図 1 2 6 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。メイン C P U 1 2 0 1 は、第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞したときは第 1 特別図柄の変動パターンを決定し、第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B に遊技球が入賞したときは第 2 特別図柄の変動パターンを決定する。

【 1 6 4 3 】

図 1 2 6 に示されるように、第 1 特別抽選の結果が大当たりである場合、第 1 特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（O N であるか O F F であるか）、および第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。また、第 1 特別抽選の結果がハズレである場合、第 1 特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況、第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数および演出選択用乱数に基づいて決定される。

40

【 1 6 4 4 】

また、第 2 特別抽選の結果が大当たりである場合、第 2 特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（O N であるか O F F であるか）、および第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B に遊技球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグが O F F であれば、変動時間が概ね 6 0 0 0 0 0 m s e c といった長時間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が行われる長変動 A ~ C のいずれかに決定され、確変フラグが O N であれば確変中リーチ演出 D ~ F のいずれかに決定される。

【 1 6 4 5 】

第 2 特別抽選の結果が小当たりの場合も、第 2 特別図柄の変動パターンは、確変フラグの

50

状況（ＯＮであるかＯＦＦであるか）、および第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグがＯＦＦであれば、変動時間が概ね６０００００ｍｓｅｃといった長時間にわたって第２特別図柄の変動表示が行われる長変動Ａ～Ｃのいずれかに決定され、確変フラグがＯＮであれば変動時間が１０００ｍｓｅｃといった極めて短い時間だけ第２特別図柄の変動表示が行われる超速変動に決定される。

【１６４６】

第２特別抽選の結果がハズレの場合、第２特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ＯＮであるかＯＦＦであるか）、および第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数（確変フラグがＯＮのときのみ）および演出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグがＯＦＦであれば、変動時間が概ね６０００００ｍｓｅｃといった長時間にわたって第２特別図柄の変動表示が行われる長変動Ａ～Ｃのいずれかに決定され、確変フラグがＯＮであれば、確変中リーチ演出に決定されることもあるが、大部分は、変動時間が１０００ｍｓｅｃといった極めて短い時間だけ第２特別図柄の変動表示が行われる超速変動に決定される。

10

【１６４７】

なお、特別図柄の変動時間は特別図柄の変動パターンと対応しているため、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の変動時間と特別図柄の変動パターンとを同時に決定することとなる。また、特別図柄の変動パターンは、サブ制御回路１３００（サブＣＰＵ１３０１）により表示装置１００７（例えば、液晶表示装置）に表示される演出内容（例えば、装飾図柄の変動パターン）とも対応している。

20

【１６４８】

また、図１２６中の「演出内容」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものであり、サブＣＰＵ１３０１により表示制御回路１３０４を介して表示装置１００７に表示される演出画像（例えば、装飾図柄の変動態様）や、サブＣＰＵ１３０１により音声制御回路１３０５を介してスピーカ１０３２から出力される音声（例えば、装飾図柄の変動音）の内容を示している。

【１６４９】

なお、図１２６には示されていないが、設定値毎に、演出選択用乱数範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（変動時間）が異なりうるようにしてもよい。

30

【１６５０】

図１２６に示す特別図柄の変動時間は一例であり、特別図柄の変動時間としては、特別抽選の結果に応じて、任意の変動時間を適宜設定することが可能である。例えば、第１特別抽選の結果がハズレであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間と、第２特別抽選の結果がハズレであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間とが、同一の変動時間（例えば、４５００ｍｓ）となるように構成してもよい。また、第２特別抽選の結果が大当たりであり確変フラグがＯＦＦである場合における特別図柄の変動時間が最も長時間（例えば、２９９５００ｍｓ）となるように構成してもよい。また、第１特別抽選の結果が大当たりであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間が短時間（例えば、２０００ｍｓ）となるように構成してもよい。また、第２特別抽選の結果が２Ｒ大当たりであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間（例えば、４５００ｍｓ）、及び、第２特別抽選の結果が１０Ｒ大当たりであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間（例えば、２９５００ｍｓ）が、第１特別抽選の結果が大当たりであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間（例えば、２０００ｍｓ）よりも長くなるように構成してもよい。また、第２特別抽選の結果が小当たりであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間が最も短時間（例えば、５００ｍｓ）となるように構成してもよい。

40

【１６５１】

[５ - １ - ５ . 普通図柄の当り判定テーブル]

図１２７は、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の普通図柄の当り判定テーブ

50

ルの一例である。

【 1 6 5 2 】

図 1 2 7 に示されるとおり、普通抽選が行われると、「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定される。メイン R O M 1 2 0 2 に記憶される普通図柄の当り判定テーブルには、通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過に基づいて実行される普通抽選に用いられるデータとして、「普通図柄当り」又は「ハズレ」に決定される普通図柄当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「普通図柄当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

【 1 6 5 3 】

第 5 のパチンコ遊技機では、普通図柄当り判定用乱数の総乱数は 1 0 2 4 である。すなわち、上記の普通図柄当り判定用乱数は 0 ~ 1 0 2 3 の範囲（幅）で発生する。この範囲は固定値として設定されている。普通図柄当り確率は、普通図柄当り判定用乱数の範囲に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められる。なお、普通図柄当り判定用乱数の範囲（幅）は、適宜変更してもよい。普通図柄当り確率は、図 1 2 7 において選択率として示される。すなわち、この第 5 のパチンコ遊技機では、概ね 4 3 回に 1 回の割合で普通抽選の結果が「ハズレ」となる。図 1 2 7 に示される選択率はこれに限られないことは勿論であるが、概ね 3 0 ~ 5 0 回の割合で普通抽選の結果が「ハズレ」となることが好ましい。

【 1 6 5 4 】

[5 - 1 - 6 . 普通図柄の変動パターンテーブル]

図 1 2 8 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【 1 6 5 5 】

メイン C P U 1 2 0 1 は、通過ゲート 1 1 2 6 を遊技球が通過したことに基づいて、例えば図 1 2 8 に示される普通図柄の変動パターンテーブルを用いて、普通図柄の変動パターンを決定する。

【 1 6 5 6 】

図 1 2 8 に示されるように、普通抽選の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄の変動パターンは、変動時間 5 0 0 m s e c の変動パターン（ 0 1 H ）に決定される。

【 1 6 5 7 】

また、普通抽選の結果が「ハズレ」である場合、普通図柄の変動パターンは、通過ゲート 1 1 2 6 を遊技球が通過したときに抽出される普通図柄変動パターン決定用乱数に基づいて、変動時間が異なる複数の変動パターン（ 0 2 H ~ 0 5 H ）のうちいずれかに決定される。とくに普通抽選の結果が「ハズレ」であって普通図柄変動パターン決定用乱数が特定の乱数（ 9 8 , 9 9 ）である場合には、例えば 6 0 0 0 0 m s e c と極めて長い時間にわたって普通図柄の変動表示が行われる特定パターンに決定される。

【 1 6 5 8 】

なお、図 1 2 8 には示されていないが、設定値毎に普通図柄変動パターン決定用乱数範囲を変えて低設定よりも高設定の方が上記の特定パターンに決定される確率が高くなる等、設定値毎に決定される普通図柄の変動パターンが異なるようにしても良い。

【 1 6 5 9 】

[5 - 2 . 遊技の流れ]

確変フラグが O F F である通常遊技状態において遊技を開始した場合のその後の遊技の流れについて説明する。なお、通常遊技状態では、特別図柄の変動パターンテーブル（図 1 2 6 参照）に示されるように、第 2 特別図柄の変動パターンは、第 1 特別図柄の変動パターンとは異なり、変動時間が極めて長い長変動 A ~ C のいずれかに決定される。そのため、通常遊技状態では、一般的な遊技者は左打ちで遊技を行う。左打ちで遊技が行われると、遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B ではなく第 1 始動口 1 1 2 0 に入賞しうる。

【 1 6 6 0 】

10

20

30

40

50

通常遊技状態において第1始動口1120に遊技球が入賞すると、メインCPU1201は、第1特別抽選を行う。通常遊技状態において第1特別抽選の結果が「大当り」となる確率は、特別図柄の当り判定テーブル(図123参照)に示されるように概ね319分の1である。

【1661】

なお、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行った場合であっても、右打ちされた遊技球が通過ゲート1126を通過して普通図柄当りの結果が得られると、普通電動役物1146が開放し、第2始動口1140Bに遊技球が入賞する可能性があるが、第2始動口1140Bへの遊技球の入賞によって払い出される賞球は1個である。また、普通電動役物1146が開放せずに第2始動口1140Aに遊技球が入賞したとしても、第2始動口1140Aへの遊技球の入賞によって払い出される賞球は1個である。さらに、第2始動口1140A, 1140Bに遊技球が入賞すると、変動時間が極めて長い長変動A~Cのいずれかで第2特別図柄の変動表示が行われるため、小当り用大入賞口1151が開放される頻度は極めて小さい。一方、第1始動口1120に遊技球が入賞したときは、第2始動口1140A, 1140Bに遊技球が入賞したときよりも多くの賞球(例えば4個)が払い出される。また、第1始動口1120に遊技球が入賞したときの第1特別図柄の変動時間は概ね10000msである。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。

【1662】

また、通常遊技状態において、普通抽選の結果が普通図柄当りとなる確率(普通電動役物1146の開放確率)が高く(図127参照)、普通抽選の結果が普通図柄当りとなった場合における普通図柄の変動時間が相対的に短いため(図128参照)、遊技者が右打ちを行った場合には、普通電動役物1146が相当程度開放した状態となる。従って、通過ゲート1126を通過した遊技球は、第2始動口1140Bに入賞する可能性が高く、第2特別抽選の結果が小当りとなったとしても、第2始動口1140Bよりも下流に配設された小当り用大入賞口1151に遊技球が流入するような状況は発生し難くなっている。また、仮に、通常遊技状態において、普通抽選の結果がハズレとなり、普通電動役物1146が開放しなかったとしても、第2特別抽選の結果が小当りである場合における第2特別図柄の変動時間が極めて長いため、小当りによる出玉はやはり得られ難くなっている。

【1663】

なお、大当りの際に開放する大入賞口と小当りの際に開放する大入賞口とは、異なる大入賞口であってもよいし、同一の大入賞口であってもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口及び小当りの際に開放する大入賞口の配置位置は、適宜設計することが可能である。例えば、小当りの際に開放する大入賞口を普通電動役物1146よりも下流に設け、大当りの際に開放する大入賞口を普通電動役物1146よりも上流に設けることとしてもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口及び小当りの際に開放する大入賞口の双方を、普通電動役物1146よりも下流に設けることとしてもよい。また、大当り又は小当りの際に開放する大入賞口(兼用の大入賞口)を普通電動役物1146よりも下流に設けることとしてもよい。また、本実施例では、小当りの際に開放する大入賞口に入賞しなかった遊技球、大当りの際に開放する大入賞口に入賞しなかった遊技球、第2始動口1140Bに入賞しなかった遊技球等が入賞し得る第2始動口1140A(普通電動役物の設けられていない特図2用の始動口)が配設されている。第2始動口1140Aの配置位置としては、普通電動役物1146よりも下流且つ小当りの際に開放する大入賞口よりも下流(下方)や、普通電動役物1146と小当りの際に開放する大入賞口との間等を想定することが可能である。このような第2始動口1140Aを配設する場合であっても、大当りの際に開放する大入賞口と小当りの際に開放する大入賞口とを兼用することとしてもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口が小当りの際に開放する大入賞口よりも下流に設けられるような態様においては、小当りの際に開放する大入賞口と大当りの際に開放する大入賞口との間に第2始動口1140Aを配設する場合や、大当りの際に開放する大入賞口よりも下流に第2始動口1140Aを配設する場合等を想定することが可能である。また

10

20

30

40

50

、本実施例では、普通電動役物の設けられている始動口として、特図 2 用の始動口（第 2 始動口 1 1 4 0 B）を配設する例について説明しているが、普通電動役物の設けられている始動口として、第 1 特別図柄用の始動口を配設することとしてもよい。例えば、普通電動役物の設けられていない第 1 特別図柄用の始動口とは別途、普通電動役物の設けられている第 1 特別図柄用の始動口を配設することとしてもよい。

【 1 6 6 4 】

通常遊技状態において行われた第 1 特別抽選の結果が「大当たり」であったとき、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄判定テーブル（図 1 2 4 参照）を参照して当り時選択図柄コマンドを決定する。その後、メイン CPU 1 2 0 1 は、大当たり種類決定テーブル（図 1 2 5 参照）を参照し、決定された当り時選択図柄コマンドに基づいて大当たりの種類（ラウンド数）を決定し、大当たり遊技状態に制御する。

10

【 1 6 6 5 】

図 6 9 に示されるように、大当たり用大入賞口 1 1 3 1 は右側領域 1 1 0 7 に配置されているため、大当たり遊技状態では、右打ちで遊技が行われる。

【 1 6 6 6 】

次に、所謂初当りに基づく大当たり遊技状態が終了したのちの遊技状態について説明する。

【 1 6 6 7 】

第 5 のパチンコ遊技機では、電サポ制御が実行されず、所謂初当りに基づく大当たり遊技状態が終了したときは必ず確変フラグが ON にセットされるため、初当りに基づく大当たり遊技状態が終了した後、メイン CPU 1 2 0 1 は、高確低ベース状態に制御する。この高確低ベース状態では、第 2 特別抽選の結果が「小当たり」であるとき、第 2 特別図柄の変動パターンは、変動時間が例えば 1 0 0 0 m s e c と極めて短時間である超速変動に決定されるため（図 1 2 6 参照）、右打ちで遊技が行われる。

20

【 1 6 6 8 】

初当りに基づく大当たり遊技状態が終了した後の高確低ベース状態では、高い確率で第 2 特別図柄の変動パターンが超速変動に決定されるとともに小当たりが導出されるため、小当たり用大入賞口 1 1 5 1 が通常遊技状態と比べて極めて高い頻度で繰り返し開放される。しかし、普通抽選の結果が普通図柄当りであるときは、普通図柄の変動パターンが変動時間 5 0 0 m s e c の変動パターンに決定される。また、右打ちされた遊技球の殆どが通過ゲート 1 1 2 6 を通過して連続して普通図柄当りとなるため、普通電動役物 1 1 4 6 ひいては普電用シャッタ 1 1 4 7 がほぼフルオープン状態となる。したがって、高確低ベース状態における普通抽選の結果が普通図柄当りであるときは、右打ちされた遊技球の全部または略全部が第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞するため、たとえ小当たり用大入賞口 1 1 5 1 が高い頻度で開放されたとしても、小当たり用大入賞口 1 1 5 1 への入賞が阻害される。第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞したときに払い出される賞球数は、上述した通り 1 個である。

30

【 1 6 6 9 】

これに対し、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであるときは、普通図柄の変動時間が 1 0 0 0 0 m s e c、2 0 0 0 0 m s e c、3 0 0 0 0 m s e c および 6 0 0 0 0 m s e c のうちいずれかに決定される。メイン CPU 1 2 0 1 は、普通図柄の変動表示が停止し、普通図柄当りを示す態様が導出されたことに基づいて普通電動役物 1 1 4 6 ひいては普電用シャッタ 1 1 4 7 の開放動作を行うため、普通図柄が変動表示している間や、普通図柄の変動表示が停止したとしても普通図柄当りが導出されなかったときは、普通電動役物 1 1 4 6 が開放されない。そのため、普通電動役物 1 1 4 6 が閉鎖している間は小当たり用大入賞口 1 1 5 1 への入賞が阻害されず、右打ちされた遊技球の大半が小当たり用大入賞口 1 1 5 1 に入賞することとなる。小当たり用大入賞口 1 1 5 1 に遊技球が入賞したときに払い出される賞球数は、上述した通り 1 0 個である。そのため、普通抽選の結果が普通ハズレに決定されうる高確低ベース状態では、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が 1 を超えることとなる。

40

【 1 6 7 0 】

50

なお、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであるときは、普通図柄の変動時間が長くなるにつれて、出玉増加速度が大きくなる。

【1671】

このように、第5のパチンコ遊技機は、所定回数（例えば、5回）の大当たり遊技状態が行われるまでの間に、普通抽選の結果が普通ハズレであって且つより変動時間が長い普通図柄の変動パターンを引くことができるかといったゲーム性である。

【1672】

このような第5のパチンコ遊技機では、1回の高確低ベース状態の間に、普通抽選の結果が1度も普通ハズレとならないパターンや、普通抽選の結果が1度だけ普通ハズレであったとしても普通図柄の変動時間が10000msに決定される場合や、普通抽選の結果が2度普通ハズレとなっても2度とも普通図柄の変動時間が60000msに決定される場合など、さまざまなパターンが生じうる。

10

【1673】

したがって、第5のパチンコ遊技機によれば、普通抽選の結果が普通ハズレであるときに、普通図柄の変動時間が異なる複数の変動パターンを設けるだけといった簡易な構成で、大当たり遊技状態とは別の遊技者に有利な高確低ベース状態として、様々な出玉増加パターンでの有利遊技状態（高確低ベース状態）の実現を可能ならしめたこれまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興趣を高めることができる。

【1674】

また、高確低ベース状態における普通抽選の結果が普通ハズレであるときに、普通図柄変動パターンコマンドを受信したサブCPU1301は、普通図柄の変動時間に基づく演出を実行することが好ましい。すなわち、普通図柄の変動時間が10000msであるときと、20000msであるときと、30000msであるときと、60000msとで、獲得しうる賞球量の期待値が異なることから、普通図柄の変動時間に応じて、有利度合い（例えば獲得可能な賞球量の度合い）を把握できる演出を実行してもよい。例えば、普通図柄の変動時間が10000msであるときには「1ラウンド当り！」のような演出を実行し、普通図柄の変動時間が20000msであるときには「2ラウンド当り！」のような実行し、普通図柄の変動時間が30000msであるときには「3ラウンド当り！」のような演出を実行し、普通図柄の変動時間が60000msであるときには「スーパー当り」のような演出を実行するようにするとよい。このように、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が1を超える可能性がある有利遊技状態が実行されるとき、有利の度合いを示す演出が実行されるようにすることで、興趣を高めることが可能となる。

20

30

【1675】

なお、サブCPU1301により実行される演出としては、表示制御回路1304を介して表示装置1007に表示される表示演出、音声制御回路1305を介してスピーカ1032から出力される音演出、LED制御回路1306を介して実行されるLED群1046の発光演出、および役物制御回路1307を介して実行される演出用役物群1058の動作演出のうち少なくとも一つ以上の演出が相当する。

【1676】

40

ところで、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであって、普通図柄の変動時間が60000msに決定された場合には、普通図柄の変動が終了する前に例えば第2特別抽選の結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態に制御されることが生じうる。さらには、大当たり遊技状態に制御される時間は概ね180000～300000msであるから、大当たり遊技状態が終了したのちも依然として、変動時間60000msの普通図柄の変動表示が終了せずに継続していることが生じうる。上述した通り、普通図柄が変動表示している間は普通電動役物1146が開放されないため、普通電動役物1146の開放によって小当たり用大入賞口1151への入賞が阻害されず、右打ちされた遊技球の大半が小当たり用大入賞口1151に入賞することとなる。このように、普通図柄の変動時間が60000msに決定された場合には、普通図柄の変動表示

50

が終了する前に大当り遊技状態に制御されたとしても、さらにこの大当り遊技状態が終了したときに普通図柄の変動表示が停止せずに継続していれば、大当り遊技状態が終了した後の遊技状態において普通抽選の結果が「普通ハズレ」とならなくとも、大当り遊技状態の終了後ただちに有利遊技状態に制御されることとなり、大当り遊技状態に制御されている間も遊技興趣を高めることが可能となる。例えば、普通図柄の変動時間が600000msに決定され、この普通図柄の変動が開始された後に例えば300000msの大当り遊技状態が開始された場合には、大当り遊技状態終了後の概ね300000msは、小当り用大入賞口1151へ入賞し放題となり、興趣を高めることが可能となる。

【1677】

なお、本実施例では、大当り遊技状態中や小当り遊技状態中においても、普通図柄の変動時間が消化されることとして説明しているが、大当り遊技状態中や小当り遊技状態中においては、普通図柄の変動時間が消化されない（変動時間の経過を停止する）ように構成してもよい。例えば、普通図柄の変動時間が600000msに決定され、普通図柄の変動が開始されてから300000msが経過した時点で大当り遊技状態が開始したような場合、当該大当り遊技状態が終了した後、300000msに亘って普通図柄の変動を継続する（大当り遊技状態中、普通図柄変動の残り時間が減らない）こととしてもよい。

【1678】

なお、第5のパチンコ遊技機では電サポ制御が実行されることがないが、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において電サポ制御が実行されるパチンコ遊技機にも、本発明を適用することができる。とくに、普通抽選の結果が普通ハズレであって普通図柄の変動時間が600000msに決定された場合には、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において電サポ制御が実行されるにもかかわらず、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口1151に入賞するといったことを生じさせることが可能となる。

【1679】

< 演出モードの遷移フロー >

図129(a)は、第5のパチンコ遊技機に係る演出モードの移行遷移を示す図である。図129(b)は、第5のパチンコ遊技機に係る演出モードの移行条件をまとめた表である。

【1680】

本実施例では、図129(a)に示すような演出モード（サブ遊技状態）がサブ制御回路1300によって管理されている。演出モードとしては、通常モード、初当りモード、確変モード、及び、ボーナスモードが設けられている。

【1681】

図129(a)及び図129(b)を参照して具体的に説明すると、通常モードにおいて大当り遊技状態が開始すると、サブ制御回路1300は、通常モードから初当りモードへと演出モードを移行させる（移行条件(1)参照）。

【1682】

初当りモードにおいて大当り遊技状態が終了すると、サブ制御回路1300は、初当りモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件(2)参照）。確変モードにおいて特別図柄の変動表示（特別図柄変動）が所定回数（50回）行われると、サブ制御回路1300は、確変モードから通常モードへと演出モードを移行させる（移行条件(3)参照）。

【1683】

確変モードにおいて大当り遊技状態が開始すると、サブ制御回路1300は、確変モードからボーナスモードへと演出モードを移行させる（移行条件(4)参照）。また、確変モードにおいて、変動パターン「05H」（図128参照）による普通図柄の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が開始すると、サブ制御回路1300は、確変モードからボーナスモードへと演出モードを移行させる（移行条件(4)参照）。

【1684】

10

20

30

40

50

ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了すると、サブ制御回路 1300 は、ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件（5）参照）。また、ボーナスモードにおいて大当たり遊技状態が終了したとき、初当たりから実行された大当たり遊技状態の回数が所定回数（5回）未満であれば（リミッタに到達していなければ）、サブ制御回路 1300 は、ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件（5）参照）。なお、ボーナスモードにおいて大当たり遊技状態が終了したときに普通図柄ハズレ長変動の実行中であればボーナスモードを維持し、また、ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了したときに大当たり遊技状態中であればボーナスモードを維持することとしてもよい。

【1685】

10

ボーナスモードにおいて大当たり遊技状態が終了したとき、初当たりから実行された大当たり遊技状態の回数が所定回数（5回）であれば（リミッタに到達していれば）、サブ制御回路 1300 は、ボーナスモードから通常モードへと演出モードを移行させる（移行条件（6）参照）。

【1686】

なお、通常モードは、通常遊技状態において制御される演出モードである。通常モードにおいては、演出ステージがサブ制御回路 1300 によって管理されている。演出ステージとしては、第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージが設けられている。各演出ステージについては、後に詳述する。

【1687】

20

また、図示しないが、通常モード（通常遊技状態において制御される演出モード）として、特殊演出モードが設けられることとしてもよい。特殊演出モードは、ボーナスモードが終了してから特別図柄の変動表示（特別図柄変動）が所定回数（例えば、50回）行われるまでの間に制御される演出モードとすることが可能である。

【1688】

<第1演出ステージ予告内容抽選処理>

図130は、第5のパチンコ遊技機に係る第1演出ステージ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【1689】

図130に示す第1演出ステージ予告内容抽選処理は、第1演出ステージ（図129（a）参照）において、第1始動口1120に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路1300により演出態様決定処理（図53のステップS504参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路1300は、主制御回路1200から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。

30

【1690】

第1演出ステージ予告内容抽選処理において、まず、サブCPU1301は、擬似連段階演出概要抽選処理を実行する（ステップS9001）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンに基づいて、当該第1始動口入賞に係る特別図柄変動中に行われる演出の概要を決定する。詳細については後述するが、サブCPU1301は、図130に示す第1演出ステージ予告内容抽選処理が開始されるよりも前に、当該第1始動口入賞に係る特別図柄変動に対応するサブ変動パターンを決定している。サブ変動パターンは、擬似連演出に関する情報を含んでいる。

40

【1691】

擬似連演出とは、1つの始動記憶に基づき特別図柄が変動表示されてから最終的に確定表示されるまでの間に、装飾図柄があたかも停止表示（仮停止表示）されるような演出である。仮停止表示の状態は、装飾図柄が振動等している状態であり、完全に停止表示されたとは言えない状態である。本実施例では、擬似連演出を単に「擬似連」と呼ぶことがあり、また、擬似連が発生しない演出を「擬似無し」と呼ぶことがある。本実施例における擬似連演出としては、仮停止表示が1回発生する擬似連演出、及び、仮停止表示が2回発

50

生する擬似連演出が設けられている。仮停止表示が1回発生する擬似連演出を「擬似2」と呼び、仮停止表示が2回発生する擬似連演出を「擬似3」と呼ぶこととする。

【1692】

「擬似2」では、装飾図柄の仮停止表示が1回発生した後、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（2回目の擬似的な変動表示が行われた）後に装飾図柄が最終的に停止表示される。「擬似3」では、装飾図柄の仮停止表示が1回発生し、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（2回目の擬似的な変動表示が行われた）後に2回目の仮停止表示が発生し、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（3回目の擬似的な変動表示が行われた）後に装飾図柄が最終的に停止表示される。なお、1回目の仮停止表示が発生するまでの段階を「擬似1」と呼び、2回目の擬似的な変動表示が開始してから2回目の仮停止表示が発生するまでの段階を「擬似2」と呼び、3回目の擬似的な変動表示が開始した後の段階を「擬似3」と呼ぶことがある。また、「擬似無し」の演出において装飾図柄の変動表示が開始されてから装飾図柄が停止表示されるまでを「擬似1」と呼ぶこともある。

【1693】

サブ変動パターンは、擬似連演出に関する情報として、擬似連演出の発生の有無を示す情報、装飾図柄の仮停止表示状態の発生回数（擬似連演出がどの段階まで進行するか）を示す情報、及び、擬似連演出における各段階で行われる演出の大枠を示す情報を含んでいる。例えば、「擬似1」が20秒の演出であり、「擬似2」が16秒の演出であり、「擬似3」でリーチが成立した後発展しスーパーリーチ後半に繋がるという情報を含むサブ変動パターンが決定されている場合、ステップS9001の処理において、サブCPU1301は、「擬似1」において（装飾図柄が20秒間に亘って変動している間）どのような演出を経由して後述する「ベル」アイコンを停止させるか、「擬似2」において（装飾図柄が16秒間に亘って変動している間）どのような演出を経由して後述する「スイカ」アイコンを停止させるか、といった演出の概要を決定する。これにより、擬似連における各段階及び最終変動における演出の概要が決定されることになる。

【1694】

擬似連演出における各段階で行われる演出の大枠としては、例えば、[24]10秒リーチ（ボーナス）パターンや[24]6秒演出（ボーナス）パターン等が設けられている。[24]10秒リーチ（ボーナス）パターンにおいては、装飾図柄の変動開始（再開）から10秒経過時点でテンパイとなった後、装飾図柄の変動開始（再開）から22秒経過時点から24秒経過時点に亘ってアイコンが表示され、その後4秒間に亘ってアイコン停止後予告が発生する（例えば、図136に示す演出番号「14」「18」「23」「27」参照）。[24]6秒演出（ボーナス）パターンにおいては、装飾図柄の変動開始（再開）から6秒経過時点から演出が開始した後、演出に成功して、装飾図柄の変動開始（再開）から22秒経過時点から24秒経過時点に亘ってアイコンが表示され、その後4秒間に亘ってアイコン停止後予告が発生する（例えば、図142に示す演出番号「76」参照）。

【1695】

次に、サブCPU1301は、演出強度抽選処理を実行する（ステップS9002）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンに基づいて、擬似連の各段階における演出強度を決定する。具体的に、サブCPU1301は、「擬似無し」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似1用の演出強度を決定し、「擬似2」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似1用の演出強度及び擬似2用の演出強度を決定し、「擬似3」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似1用の演出強度、擬似2用の演出強度、及び、擬似3用の演出強度を決定する。演出強度は、擬似連の各段階において行われる演出の期待度を示す指標となるものである。演出強度としては、レベル1～7が設けられており、レベルが上昇するほど、大当たり期待度の高い演出が行われやすくなっている。なお、擬似2用の演出強度（レベル）は、擬似1用の演出強度（レベル）以上に設定され

10

20

30

40

50

ており、擬似 3 用の演出強度（レベル）は、擬似 2 用の演出強度（レベル）以上に設定されている。

【 1 6 9 6 】

次に、サブ CPU 1 3 0 1 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップ S 9 0 0 3）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似 3」まで進行するか否かを判断する（ステップ S 9 0 0 4）。擬似連演出が「擬似 3」まで進行すると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 3 用予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 0 0 5）。擬似 3 用予告内容抽選処理については、後に図 1 3 1 を用いて説明する。

10

【 1 6 9 7 】

ステップ S 9 0 0 4 において擬似連演出が「擬似 3」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップ S 9 0 0 5 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 2 用予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 0 0 6）。擬似 2 用予告内容抽選処理については、後に図 1 3 2 を用いて説明する。

【 1 6 9 8 】

ステップ S 9 0 0 3 において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップ S 9 0 0 6 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 1 用予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 0 0 7）。擬似 1 用予告内容抽選処理については、後に図 1 3 3 を用いて説明する。ステップ S 9 0 0 7 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

20

【 1 6 9 9 】

< 擬似 3 変動主予告内容抽選処理 >

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

【 1 7 0 0 】

図 1 3 1 に示す擬似 3 変動主予告内容抽選処理は、擬似 3 用予告内容抽選処理（図 1 3 0 のステップ S 9 0 0 5 参照）において行われる処理である。

【 1 7 0 1 】

擬似 3 変動主予告内容抽選処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、図 1 3 0 のステップ S 9 0 0 2 で決定した擬似 3 演出強度（擬似 3 用の演出強度）に基づいて、擬似 3 変動主予告内容を決定する（ステップ S 9 0 1 1）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、擬似連演出における「擬似 3」の段階で行われる大当たり予告演出の種別、及び、当該大当たり予告演出の内容を決定する。本実施例では、「擬似 3」の段階で行われ得る大当たり予告演出として、複数種類の大当たり予告演出（第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、第 4 予告演出・・・等）が設けられている。また、各大当たり予告演出の内容として、複数の演出内容が設けられている。例えば、第 1 予告演出の内容として、第 1 予告演出内容 A、第 1 予告演出内容 B、第 1 予告演出内容 C、第 1 予告演出内容 D・・・等が設けられている。第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、及び、第 4 予告演出については、後に詳述する。

30

40

【 1 7 0 2 】

ステップ S 9 0 1 1 の処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 3 変動主予告内容として、複数種類の大当たり予告演出のなかから一の大当たり予告演出（例えば、第 1 予告演出）を決定するとともに、当該大当たり予告演出の内容として一の演出内容（例えば、第 1 予告演出内容 A）を決定する。その後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 7 0 3 】

なお、擬似 3 用予告内容抽選処理（図 1 3 0 のステップ S 9 0 0 5 参照）においては、図 1 3 1 に示す擬似 3 変動主予告内容抽選処理を行うのに先立ち、リーチ演出の概要を決定する処理を行うこととしてもよい。リーチ演出は、装飾図柄がリーチ態様で表示される（左側に位置する装飾図柄（左装飾図柄）、右側に位置する装飾図柄（右装飾図柄）、及

50

び、中央に位置する装飾図柄（中装飾図柄）のうち、2つの装飾図柄が同じ図柄で停止表示され、残りの1つの装飾図柄が変動表示される）演出である。この場合、ステップS9011の処理において、サブCPU1301は、装飾図柄の変動表示が開始（再開）されてからリーチが成立するまでの時間よりも演出時間の短い演出内容を決定するようにしてもよい。例えば、10秒以内に完結可能な演出内容と完結するのに10秒以上を要する演出内容とが設けられている場合において、装飾図柄の変動表示が開始（再開）されてからリーチが成立するまでの時間が10秒であるようなリーチ演出が決定されているときに、疑似3変動主予告内容として、10秒以内に完結可能な演出内容を決定することが可能なように構成してもよい。

【1704】

<疑似2変動主予告内容抽選処理>

図132は、第5のパチンコ遊技機に係る疑似2変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【1705】

図132に示す疑似2変動主予告内容抽選処理は、疑似2用予告内容抽選処理（図130のステップS9006参照）において行われる処理である。

【1706】

疑似2変動主予告内容抽選処理において、まず、サブCPU1301は、図130のステップS9002で決定した疑似2演出強度（疑似2用の演出強度）に基づいて、疑似2変動主予告内容（仮）を選択する（ステップS9021）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、疑似連演出における「疑似2」の段階で行われ得る大当たり予告演出の種別、及び、当該大当たり予告演出の内容を決定する。本実施例では、「疑似2」の段階で行われ得る大当たり予告演出として、「疑似3」の段階で行われ得る大当たり予告演出と同種の大当たり予告演出（第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、第4予告演出・・・等）が設けられている。また、各大当たり予告演出の内容として、「疑似3」の段階で行われ得る大当たり予告演出の内容と同じ内容が設けられている。

【1707】

ステップS9021の処理において、サブCPU1301は、疑似2変動主予告内容（仮）として、複数種類の大当たり予告演出のなかから一の大当たり予告演出（例えば、第1予告演出）を選択するとともに、当該大当たり予告演出の内容として一の演出内容（例えば、第1予告演出内容B）を選択する。なお、ここで選択される疑似2変動主予告内容（仮）は、仮のものであり、疑似2変動主予告内容は、別の演出内容に差し替えられる可能性がある（ステップS9024参照）。

【1708】

次に、サブCPU1301は、疑似2変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が特定の大当たり予告演出であるか否かを判断する（ステップS9022）。特定の大当たり予告演出は、疑似連における各段階で行われる演出がストーリー性を有しており、疑似連の段階が進行するのに伴って、所定のストーリーが展開されるような大当たり予告演出である。例えば、特定の大当たり予告演出の1つである上記第1予告演出は、キャラクタが会話をする演出であり、疑似連における各段階で発せられるキャラクタのセリフが互いに関連付けられている。例えば、「疑似3」における会話内容は、「疑似2」における会話内容を前提とした内容となっており、これにより、疑似連の段階が進行するにつれて会話も進行するような演出態様となっている。なお、会話内容は、大当たり期待度を示す指標として設定されている。本実施例では、特定の大当たり予告演出として、第1予告演出の他に第5予告演出が設けられている。一方、上記第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出は、特定の大当たり予告演出に該当しない。

【1709】

疑似2変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が特定の大当たり予告演出であると判断した場合、サブCPU1301は、疑似2変動主予告内容（仮）とし

10

20

30

40

50

て選択された大当り予告演出の種別が、擬似3変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別（図131のステップS9011参照）と同じであるか否かを判断する（ステップS9023）。この処理において、例えば、擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別、及び、擬似3変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別が、ともに第1予告演出である場合、サブCPU1301は、これらの種別が同じであると見做す。これに対し、擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別、及び、擬似3変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別のうち、一方が第1予告演出であり他方が第5予告演出である場合、サブCPU1301は、これらの種別は異なると見做す。なお、擬似連演出が「擬似3」まで進行しない場合（図130のステップS9005の処理が実行されていない場合）、サブCPU1301は、擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似3変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断する。

10

【1710】

擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似3変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブCPU1301は、擬似2変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似2変動主予告内容として決定する（ステップS9024）。

【1711】

この処理において、サブCPU1301は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容差替テーブルが設けられている。図示しないが、会話内容差替テーブルにおいては、差替前の演出内容（会話内容）ごとに、既に決定された会話内容（擬似3変動主予告内容）に対して差替後の演出内容（既に決定された擬似3変動主予告内容に対して選択可能な会話内容）が規定されている。これにより、例えば、擬似3変動主予告内容として第1予告演出が決定されている状況において、擬似2変動主予告内容（仮）として第1予告演出が選択された場合に、「擬似2」における会話内容が「擬似3」における会話内容に対して違和感のない内容となるように（例えば、「擬似2」における会話内容の期待度が「擬似3」における会話内容の期待度よりも高くなることのないように）調整することが可能となっている。なお、ステップS9024の処理において、サブCPU1301は、大当り予告演出の種別については擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別を維持しつつ、当該大当り予告演出の内容のみを差し替える。

20

30

【1712】

ステップS9022において擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出ではないと判断した場合、又は、ステップS9023において擬似2変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が擬似3変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブCPU1301は、ステップS9021で選択された擬似2変動主予告内容（仮）を正式な擬似2変動主予告内容として決定する（ステップS9025）。

【1713】

ステップS9024又はステップS9025の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

40

【1714】

< 擬似1変動主予告内容抽選処理 >

図133は、第5のパチンコ遊技機に係る擬似1変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【1715】

図133に示す擬似1変動主予告内容抽選処理は、擬似1用予告内容抽選処理（図130のステップS9007参照）において行われる処理である。

【1716】

擬似1変動主予告内容抽選処理において、まず、サブCPU1301は、図130のス

50

ステップ S 9 0 0 2 で決定した擬似 1 演出強度（擬似 1 用の演出強度）に基づいて、擬似 1 変動主予告内容（仮）を選択する（ステップ S 9 0 3 1）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似 1」の段階で行われ得る大当たり予告演出の種別、及び、当該大当たり予告演出の内容を決定する。本実施例では、「擬似 1」の段階で行われ得る大当たり予告演出として、「擬似 3」の段階で行われ得る大当たり予告演出と同種の大当たり予告演出（第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、第 4 予告演出・・・等）が設けられている。また、各大当たり予告演出の内容として、「擬似 3」の段階で行われ得る大当たり予告演出の内容と同じ内容が設けられている。

【 1 7 1 7 】

10

ステップ S 9 0 3 1 の処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 1 変動主予告内容（仮）として、複数種類の大当たり予告演出のなかから一の大当たり予告演出（例えば、第 1 予告演出）を選択するとともに、当該大当たり予告演出の内容として一の演出内容（例えば、第 1 予告演出内容 C）を選択する。なお、ここで選択される擬似 1 変動主予告内容（仮）は、仮のものであり、擬似 1 変動主予告内容は、別の演出内容に差し替えられる可能性がある（ステップ S 9 0 3 4 及びステップ S 9 0 3 6 参照）。

【 1 7 1 8 】

次に、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が特定の大当たり予告演出であるか否かを判断する（ステップ S 9 0 3 2）。上述したように、本実施例では、特定の大当たり予告演出として、第 1 予告演出及び第 5 予告演出が設けられている。

20

【 1 7 1 9 】

擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が特定の大当たり予告演出であると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が、擬似 2 変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別（図 1 3 2 のステップ S 9 0 2 4 及びステップ S 9 0 2 5 参照）と同じであるか否かを判断する（ステップ S 9 0 3 3）。この処理において、擬似連演出が発生しない場合（図 1 3 0 のステップ S 9 0 0 6 の処理が実行されていない場合）、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が、擬似 2 変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別と同じではないと判断する。

30

【 1 7 2 0 】

擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が、擬似 2 変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 1 変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似 1 変動主予告内容として決定する（ステップ S 9 0 3 4）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。上述したように、主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容差替テーブルが設けられている。ここでは、既に決定された会話内容は、擬似 2 変動主予告内容となる。なお、ステップ S 9 0 3 4 の処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、大当たり予告演出の種別については擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別を維持しつつ、当該大当たり予告演出の内容のみを差し替える。

40

【 1 7 2 1 】

ステップ S 9 0 3 3 において擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が擬似 2 変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が、擬似 3 変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別（図 1 3 1 のステップ S 9 0 1 1 参照）と同じであるか否かを判断する（ステップ S 9 0 3 5）。この処理において、擬似連演出が発生しない場合又は擬似連演出が「擬似 3」まで進行しない場合（図 1 3 0 のステップ S 9 0 0 5 の処理が実行されていない場合）、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種

50

別が、擬似 3 変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断する。

【 1 7 2 2 】

擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似 3 変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブ CPU 1301 は、擬似 1 変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似 1 変動主予告内容として決定する（ステップ S 9 0 3 6）。この処理において、サブ CPU 1301 は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。上述したように、主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容差替テーブルが設けられている。ここでは、既に決定された会話内容は、擬似 3 変動主予告内容となる。なお、ステップ S 9 0 3 6 の処理において、サブ CPU 1301 は、大当り予告演出の種別については擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別を維持しつつ、当該大当り予告演出の内容のみを差し替える。

10

【 1 7 2 3 】

ステップ S 9 0 3 2 において擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出ではないと判断した場合、又は、ステップ S 9 0 3 5 において擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が擬似 3 変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブ CPU 1301 は、ステップ S 9 0 3 1 で選択された擬似 1 変動主予告内容（仮）を正式な擬似 2 変動主予告内容として決定する（ステップ S 9 0 3 7）。

20

【 1 7 2 4 】

ステップ S 9 0 3 4、ステップ S 9 0 3 6、又は、ステップ S 9 0 3 7 の処理を実行した後、サブ CPU 1301 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 7 2 5 】

< 大当り予告演出（第 1 演出ステージ専用） >

図 1 3 0 ~ 図 1 3 3 を用いて説明したように、第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、及び、第 4 予告演出は、それぞれ、「擬似 1」~「擬似 3」の各段階で発生し得る。例えば、「擬似 1」~「擬似 3」の全ての段階で第 1 予告演出が発生したり、「擬似 1」~「擬似 3」の全ての段階で第 2 予告演出が発生したり、「擬似 1」~「擬似 3」の全ての段階で第 3 予告演出が発生したり、「擬似 1」~「擬似 3」の全ての段階で第 4 予告演出が発生したり、「擬似 1」及び「擬似 2」で第 1 予告演出が発生し「擬似 3」で第 2 予告演出が発生したり、「擬似 1」及び「擬似 2」で第 2 予告演出が発生し「擬似 3」で第 3 予告演出が発生したり、「擬似 1」で第 1 予告演出が発生し「擬似 2」及び「擬似 3」で第 3 予告演出が発生したり、「擬似 1」で第 1 予告演出が発生し「擬似 2」で第 2 予告演出が発生し「擬似 3」で第 3 予告演出が発生したりする。

30

【 1 7 2 6 】

このように、「擬似 1」~「擬似 3」の各段階で行われる大当り予告演出の種別は、他の段階で行われる大当り予告演出の種別とは無関係に決定される。ただし、複数の段階に亘って第 1 予告演出が行われる場合には、これらの第 1 予告演出で発生する会話内容に違和感がないように（擬似連の段階が進むにつれて期待度が低下することのないように）所定の制御が行われている（図 1 3 2 のステップ S 9 0 2 4、並びに、図 1 3 3 のステップ S 9 0 3 4 及びステップ S 9 0 3 6 参照）。

40

【 1 7 2 7 】

ここで、本実施例では、擬似連演出における段階が進む際に、アイコンが表示される場合がある。例えば、「擬似 1」において「ベル」アイコンが表示されると「擬似 2」に移行したり、「擬似 2」において「スイカ」アイコンが表示されると「擬似 3」に移行したり、「擬似 3」において「チェリー」アイコンが表示されるとスーパーリーチ（リーチのうち相対的に大当り期待度の高いもの）に移行したりする。以上を前提に、以下、第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、及び、第 4 予告演出について説明する。

【 1 7 2 8 】

50

< 第 1 予告演出 >

図 1 3 4 (a) は、第 1 予告演出のフローを示す図である。図 1 3 4 (b) は、第 1 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【 1 7 2 9 】

図 1 3 4 (a) 及び図 1 3 4 (b) に示す第 1 予告演出は、第 1 演出ステージ (図 1 2 9 (a) 参照) において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【 1 7 3 0 】

演出番号「 1 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始 (再開) から 3 秒経過時点から 6 . 5 秒経過時点に亘って、1 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「 2 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始 (再開) から 3 秒経過時点から 6 . 5 秒経過時点に亘って、1 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始 (再開) から 6 . 5 秒経過時点から 1 0 秒経過時点に亘って、2 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「 3 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始 (再開) から 3 秒経過時点から 6 . 5 秒経過時点に亘って、1 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始 (再開) から 6 . 5 秒経過時点から 1 0 秒経過時点に亘って、2 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始 (再開) から 1 0 秒経過時点から 1 3 . 5 秒経過時点に亘って、3 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、フェイドアウトとなる演出である。

【 1 7 3 1 】

演出番号「 4 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始 (再開) から 3 秒経過時点から 7 . 5 秒経過時点に亘って、1 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示された後、ボタン画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、装飾図柄の変動開始 (再開) から 1 0 秒経過時点から 1 3 . 5 秒経過時点に亘って、2 段目用の会話又は 3 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示され、フェイドアウトとなる演出である。ボタン画像は、演出ボタン 1 0 5 4 を模した画像である。ボタン有効時間は、装飾図柄の変動開始 (再開) から 8 秒経過時点から 1 0 秒経過時点に設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン 1 0 5 4 が操作された場合には、演出ボタン 1 0 5 4 が操作された時点から 3 . 5 秒間に亘って、2 段目用の会話又は 3 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示されるようにしてもよい。また、ボタン有効時間中に演出ボタン 1 0 5 4 が操作されなかった場合には、所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示されないようにしてもよい。

【 1 7 3 2 】

演出番号「 5 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始 (再開) から 3 秒経過時点から 7 . 5 秒経過時点に亘って、1 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示された後、ボタン画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、装飾図柄の変動開始 (再開) から 1 0 秒経過時点から 1 3 秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。ボタン有効時間は、装飾図柄の変動開始 (再開) から 8 秒経過時点から 1 0 秒経過時点に設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン 1 0 5 4 が操作された場合には、演出ボタン 1 0 5 4 が操作された時点から、アイコンが表示装置 1 0 0 7 に表示されるようにしてもよい。このとき、演出ボタン 1 0 5 4 が操作されたタイミングにかかわらず、装飾図柄の変動開始 (再開) から 1 2 秒経過時点まで、アイコンが表示装置 1 0 0 7 に表示されるようにしてもよい。また、ボタン有効時間中に演出ボタン 1 0 5 4 が操作されなかった場合にも、装飾図柄の変動開始 (再開) から 1 0 秒経過時点から 1 2 秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置 1 0 0 7 に表示されるようにしてもよい。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。

【 1 7 3 3 】

1 段目用の会話、2 段目用の会話、及び、3 段目用の会話としては、それぞれ、複数の会話内容（セリフ）が設けられており、一の会話内容が選択される。各会話内容は、所定の文字色と対応付けられており、対応する文字の色で表示装置 1007 に表示される。文字の色は、大当たり期待度と対応付けられている。例えば、擬似連が発生する場合には、擬似連が発生しない場合と比較して大当たり期待度が高いところ、会話内容が紫色で表示されることは、擬似連が発生することを示唆している。また、スーパーリーチ（SP）が発生する場合には、スーパーリーチが発生しない場合と比較して大当たり期待度が高いところ、会話内容が赤色で表示されることは、スーパーリーチが発生する（紫色よりも期待度が高い）ことを示唆している。また、会話内容が金色で表示されることは、大当たりである蓋然性が非常に高い（赤色よりも期待度が高い）ことを示唆している。また、会話内容が虹色で表示されることは、大当たりであること（プレミアム SP が発生すること）が確定した（金色よりも期待度が高い）ことを示唆している。なお、1 段目用の会話としては、デフォルト色、紫色、赤色、及び、金色のうち、何れかの色で会話内容が表示され、2 段目用の会話としては、デフォルト色、紫色、赤色、及び、金色のうち、何れかの色で会話内容が表示され、3 段目用の会話としては、赤色、金色、及び、虹色のうち、何れかの色で会話内容が表示される。

10

【1734】

第1 予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1 特定アイコン（「プレミアム」アイコン）、及び、第2 特定アイコンが設けられている。本実施例において、「ベル」アイコンは、「擬似1」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似1」において「ベル」アイコンが表示されると「擬似2」に移行する。「スイカ」アイコンは、「擬似2」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似2」において「スイカ」アイコンが表示されると「擬似3」に移行する。「チェリー」アイコンは、「擬似3」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似3」において「チェリー」アイコンが表示されると所定のスーパーリーチに移行する。第1 特定アイコンは、「擬似3」においてのみ表示され得るアイコンであり、第1 特定アイコンが表示されると第1 特定スーパーリーチ（プレミアム SP）に移行する。第2 特定アイコンは、「擬似1」～「擬似3」の何れの段階においても表示され得るアイコンであり、第2 特定アイコンが表示されると第2 特定スーパーリーチに移行する。

20

【1735】

< 第2 予告演出 >

図135は、第2 予告演出のフローを示す図である。図136は、第2 予告演出のタイムチャートを示す図である。図137は、第2 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

30

【1736】

図135及び図136に示す第2 予告演出は、第1 演出ステージ（図129（a）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【1737】

演出番号「11」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置1007に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「12」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から4.5秒経過時点に亘って、表示装置1007の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から4.5秒経過時点から7.5秒経過時点に亘って、アイテムが表示装置1007に表示される演出である。ここで表示され得るアイテムとしては、少なくともリーチが発生することを示唆するアイテム、少なくともスーパーリーチが発生することを示唆するアイテム、少なくとも特定のスーパーリーチが発生することを示唆するアイテム、ガセアイテム等を挙げることができる。

40

【1738】

50

演出番号「13」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から6秒経過時点に亘って、表示装置1007の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から6秒経過時点から8秒経過時点に亘って、所定のミッションの開始に係る画像が表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から8秒経過時点から19秒経過時点に亘って、ミッションの実行中に係る画像が表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から19秒経過時点から22秒経過時点に亘って、ミッションの結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置1007に表示され、その後、表示装置1007がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

10

【1739】

演出番号「14」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から6秒経過時点に亘って、表示装置1007の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から6秒経過時点から8秒経過時点に亘って、所定のミッションの開始に係る画像が表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から8秒経過時点から19秒経過時点に亘って、ミッションの実行中に係る画像が表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から19秒経過時点から22秒経過時点に亘って、ミッションの結果が成功となったことに対応する画像が表示装置1007に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から22秒経過時点から24秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置1007に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。なお、ミッションの実行中には、ミッション成功時に付与される報酬（アイコン）が示唆されており、ミッション成功により当該アイコンが確定的に表示されることになる。

20

【1740】

演出番号「15」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から4.5秒経過時点に亘って、表示装置1007の画面が右回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から4.5秒経過時点から10秒経過時点に亘って、複数のアイテムが変動表示されるルーレット演出の結果として信頼度系アイテムが表示装置1007に表示される演出である。信頼度系アイテムとしては、互いに大当たり期待度の異なる複数のアイテム（例えば、大当たり期待度の低い第1のアイテム、大当たり期待度が中程度の第2のアイテム、大当たり期待度の高い第3のアイテム等）が設けられている。例えば、ハズレの場合には、第1のアイテムが選択されやすく、大当たりの場合には、第3のアイテムが選択されやすくなっている。これらのアイテムのうちの1つのアイテムが表示されることによって、大当たり期待度が示唆されるようになっている。

30

【1741】

演出番号「16」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から4.5秒経過時点に亘って、表示装置1007の画面が右回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から4.5秒経過時点から10秒経過時点に亘って、複数のアイテムが変動表示されるルーレット演出の結果としてアイコン示唆系アイテムが表示装置1007に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から10秒経過時点から12秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置1007に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。

40

【1742】

アイコン示唆系アイテムとしては、「ベル」アイコン停止示唆アイテム、「スイカ」ア

50

アイコン停止示唆アイテム、「チェリー」アイコン停止示唆アイテム、第1特定アイコン停止示唆アイテム、及び、第2特定アイコン停止示唆アイテムが設けられている。ルーレット演出の結果として「ベル」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「ベル」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として「スイカ」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「スイカ」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として「チェリー」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「チェリー」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として第1特定アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に第1特定アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として第2特定アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に第2特定アイコンが表示される。

10

【1743】

なお、第2予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン、第2特定アイコン、及び、第3特定アイコンが設けられている。「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン、及び、第2特定アイコンは、第1予告演出においても表示され得るアイコンであり、これらのアイコンについては、上述した通りである。第2予告演出においては、これらのアイコンに加え、第3特定アイコンが表示され得ることとされている。第3特定アイコンは、「擬似1」～「擬似3」の何れの段階においても表示され得るアイコンであり、第3特定アイコンが表示されると第3特定スーパーリーチに移行する。

20

【1744】

演出番号「17」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から6秒経過時点に亘って、表示装置1007の画面が右回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「13」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「18」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から6秒経過時点に亘って、表示装置1007の画面が右回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「14」に対応する演出と同様の演出である。

【1745】

演出番号「19」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から4.5秒経過時点に亘って、表示装置1007の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から4.5秒経過時点から10秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から10秒経過時点から12秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置1007に表示される演出である。

30

【1746】

演出番号「20」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から4.5秒経過時点に亘って、表示装置1007の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から4.5秒経過時点から10秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から10秒経過時点から12秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置1007に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から12秒経過時点から14秒経過時点に亘って、上述した信頼度系アイテムが表示装置1007に表示される演出である。

40

【1747】

演出番号「21」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置1007に表示され

50

、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 4 . 5 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 4 . 5 秒経過時点から 1 0 秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 0 秒経過時点から 1 2 秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 2 秒経過時点から 1 4 秒経過時点に亘って、上述したアイコン示唆系アイテムが表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 4 秒経過時点から 1 6 秒経過時点に亘って、アイコン示唆系アイテムに対応するアイコンが表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。

10

【 1 7 4 8 】

演出番号「 2 2 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が上回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「 1 3 」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「 2 3 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が上回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「 1 4 」に対応する演出と同様の演出である。

【 1 7 4 9 】

演出番号「 2 4 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 . 5 秒経過時点から 3 秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 4 . 5 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が下回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 4 . 5 秒経過時点から 9 秒経過時点に亘って、連打演出の開始に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 9 秒経過時点から 1 5 秒経過時点（演出ボタン 1 0 5 4 の連打を受け付ける時間）に亘って、ボタン画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 5 秒経過時点から 1 8 秒経過時点に亘って、連打演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、表示装置 1 0 0 7 がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

20

【 1 7 5 0 】

演出番号「 2 5 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 . 5 秒経過時点から 3 秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 4 . 5 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が下回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 4 . 5 秒経過時点から 9 秒経過時点に亘って、連打演出の開始に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 9 秒経過時点から 1 5 秒経過時点（演出ボタン 1 0 5 4 の連打を受け付ける時間）に亘って、ボタン画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 5 秒経過時点から 1 8 秒経過時点に亘って、連打演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 8 秒経過時点から 2 0 秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。なお、連打演出の実行中には、連打演出成功時に付与される報酬（アイコン）が示唆されており、連打演出成功により当該アイコンが確定的に表示されることになる。

30

40

【 1 7 5 1 】

演出番号「 2 6 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が下回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「 1 3 」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「 2 7 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が下回転しているような態様で表示される点を除いて、

50

演出番号「１４」に対応する演出と同様の演出である。

【１７５２】

図１３７（ａ）では、演出番号「２４」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「２４」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２０秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１３７（ａ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から１８秒経過時点まで高速で変動し、その後２秒かけて停止し、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第２予告演出が終了して通常背景に戻ると、各装飾図柄が停止しているように見えることになる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「２４」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

10

【１７５３】

図１３７（ｂ）では、演出番号「２５」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「２５」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２０秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１３７（ｂ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から２０秒経過時点まで高速で変動した状態を維持する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「２５」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

20

【１７５４】

図１３７（ｃ）では、演出番号「１３」「１７」「２２」「２６」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「１３」「１７」「２２」「２６」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２４秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１３７（ｃ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から２２秒経過時点まで高速で変動し、その後２秒かけて停止し、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第２予告演出が終了して通常背景に戻ると、各装飾図柄が停止しているように見えることになる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「１３」「１７」「２２」「２６」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

30

【１７５５】

図１３７（ｄ）では、演出番号「１４」「１８」「２３」「２７」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「１４」「１８」「２３」「２７」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２４秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１３７（ｄ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から２４秒経過時点まで高速で変動した状態を維持する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「１４」「１８」「２３」「２７」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７５６】

<第３予告演出>

40

図１３８は、第３予告演出のフローを示す図である。図１３９は、第３予告演出のタイムチャートを示す図である。図１４０は、第３予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【１７５７】

図１３８及び図１３９に示す第３予告演出は、第１演出ステージ（図１２９（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【１７５８】

演出番号「４１」「４２」に対応する演出は、「擬似１」においてのみ発生し得る。演出番号「４３」～「４８」に対応する演出は、「擬似２」においてのみ発生し得る。演出番号「４９」～「５２」に対応する演出は、「擬似３」においてのみ発生し得る。第３予

50

告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、及び、「チェリー」アイコンが設けられている。「擬似１」で表示されるアイコンは、「ベル」アイコンに定められており、「擬似２」で表示されるアイコンは、「スイカ」アイコンに定められており、「擬似３」で表示されるアイコンは、「チェリー」アイコンに定められており、「擬似３」で「チェリー」アイコンが表示されると、所定のスーパーリーチに発展するようになっている。なお、第３予告演出では、第１特定アイコン、第２特定アイコン、及び、第３特定アイコンが表示されることはない。

【１７５９】

「擬似２」及び「擬似３」においては、敵攻撃演出が行われる。敵攻撃演出においては、３つの数字図柄の変動と停止が繰り返し行われ、継続出目が停止表示される毎に、味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃する。継続出目（３つの数字図柄の組合せ）としては、「１・２・２」、「２・３・３」、「３・４・４」、「４・５・５」、「５・６・６」、「６・７・７」、及び、「７・１・１」が設けられている。味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃すると、敵キャラクタの体力ゲージが減少する。体力ゲージは、アイコンの獲得可能性を示唆している。アイコンが停止するか否かの煽り（アイコン停止煽り）に連動して敵キャラクタが倒れると、アイコンの獲得やテンパイ（ＳＰへの展開）といった状況が、遊技者に対して付与されることになる。なお、敵キャラクタを撃破したことに伴い、所定の文字が表示されることがあり、当該文字の色によって大当たり期待度が示唆される。

10

【１７６０】

具体的に、演出番号「４１」に対応する演出は、第３予告演出のタイトル完成煽りに係る画像が表示装置１００７に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「４２」に対応する演出は、第３予告演出のタイトル完成煽りに係る画像が表示装置１００７に表示された後、当該タイトル完成煽りに成功したことに係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、「ベル」アイコンが表示装置１００７に確定的に表示される（停止する）演出である。「ベル」アイコンが表示された（「ベル」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

20

【１７６１】

タイトル完成煽りが発生し得るタイミングとしては、４つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から１秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置１００７に表示される場合（タイミング１）と、装飾図柄の変動開始から５秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置１００７に表示される場合（タイミング２）と、装飾図柄の変動開始から９秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置１００７に表示される場合（タイミング３）と、装飾図柄の変動開始から１３秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置１００７に表示される場合（タイミング４）と、が設けられている。タイトル完成煽りは、これらの４つのタイミングのうちの１つのタイミングで発生する。

30

【１７６２】

演出番号「４３」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置１００７に確定的に表示される（停止する）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「４４」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、アイコン停止煽りに失敗したことに係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、表示装置１００７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

40

【１７６３】

演出番号「４５」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示

50

され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置 1 0 0 7 に確定的に表示される（停止する）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「4 6」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（1 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、さらに、継続出目が表示装置 1 0 0 7 に停止表示された後、アイコン停止煽り（2 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、さらに、継続出目が表示装置 1 0 0 7 に停止表示された後、アイコン停止煽り（3 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、アイコン停止煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、表示装置 1 0 0 7 がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

【1 7 6 4】

演出番号「4 7」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（1 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、さらに、継続出目が表示装置 1 0 0 7 に停止表示された後、アイコン停止煽り（2 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、さらに、継続出目が表示装置 1 0 0 7 に停止表示された後、アイコン停止煽り（3 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置 1 0 0 7 に確定的に表示される（停止する）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「4 8」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（1 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、さらに、継続出目が表示装置 1 0 0 7 に停止表示された後、アイコン停止煽り（2 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、さらに、継続出目が表示装置 1 0 0 7 に停止表示された後、アイコン停止煽り（3 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、数字図柄がテンパイ態様で表示装置 1 0 0 7 に表示され、所定のつなぎ演出を経て第 3 特定スーパーリーチ（前半）に発展する演出である。

【1 7 6 5】

演出番号「4 9」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（1 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置 1 0 0 7 に確定的に表示される（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「5 0」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（1 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、さらに、継続出目が表示装置 1 0 0 7 に停止表示された後、アイコン停止煽り（2 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置 1 0 0 7 に確定的に表示される（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【1 7 6 6】

演出番号「5 1」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（1 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、さらに、継続出目が表示装置 1 0 0 7 に停止表示された後、アイコン停止煽り（2 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、さらに、継続出目が表示装置 1 0 0 7 に停止表示された後、アイコン停止煽り（3 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置 1 0 0 7 に確定的に表示される（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「5 2」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（1 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、さらに、継続出目が表示装置 1 0 0 7 に停止表示された後、アイコン停止煽り（2 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、さらに、継続出目が表示装置 1 0 0 7 に停止表示された後、アイコン停止煽り（3 回目）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、数字図柄がテンパイ態様で表示装置 1 0 0 7 に表示され、所定のつなぎ演出を経て第 3 特定スーパーリーチ（後半）に発展する演出である。

【 1 7 6 7 】

なお、演出番号「49」～「52」に対応する演出においては、アイコン停止煽り（1回目）、アイコン停止煽り（2回目）、乃至、アイコン停止煽り（3回目）に係る画像が表示装置1007に表示されているときに、ボタン画像も併せて表示装置1007に表示される。これにより、演出ボタン1054の操作を受け付けるようになっている。ボタン画像が表示される場合には、所定のボタン有効時間（例えば、アイコン停止煽りに係る画像が表示される2秒間・・・図139参照）が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン1054が操作された場合には、演出ボタン1054が操作された時点で（ボタン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に）、当該アイコン停止煽りに続く表示（「チェリー」アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示）が行われる。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン1054が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で（ボタン有効時間が終了した瞬間に）、当該アイコン停止煽りに続く表示（アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示）が行われる。このようなボタン画像は、演出番号「43」～「48」に対応する演出においては表示されない。すなわち、演出番号「43」～「48」に対応する演出においては、仮に、アイコン停止煽りに係る画像が表示されている間に演出ボタン1054が操作されたとしても、当該操作を契機として（アイコン停止煽りに係る画像が表示される2秒間満了する前に）、アイコン停止煽りに続く表示（「チェリー」アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示）が行われることはない。また、敵攻撃演出が開始するときには、所定の可動役物が動作することにより、大当たり期待度を示唆することが可能となっている。可動役物の動作態様と大当たり期待度との関係は、後述するアイコン停止後予告と同様である。

10

20

【 1 7 6 8 】

図140（a）では、演出番号「42」（タイミング1）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「42」（タイミング1）に対応する演出は、「擬似1」における装飾図柄の変動時間が12秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図140（a）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から2秒経過時点まで高速で変動し、その後1秒かけて減速し、1秒間停止した後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「42」（タイミング1）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

30

【 1 7 6 9 】

図140（b）では、演出番号「42」（タイミング2）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「42」（タイミング2）に対応する演出は、「擬似1」における装飾図柄の変動時間が16秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図140（b）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から3.5秒経過時点まで高速で変動し、その後1秒かけて減速し、1秒間停止し、2.5秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から6秒経過時点まで高速で変動し、その後1秒かけて減速し、1秒間停止した後、再度高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から4秒経過時点まで高速で変動し、その後1秒かけて減速し、1秒間停止し、2秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「42」（タイミング2）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

40

【 1 7 7 0 】

図140（c）では、演出番号「42」（タイミング3）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「42」（タイミング3）に対応する演出は、「擬似1」における装飾図柄の変動時間が20秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図140（c）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から7秒経過時点まで高速で変動し、その後1.5秒かけて減速し、1秒間停止し、2.5秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開

50

始から 10.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1.5 秒かけて減速した後、再度高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から 8.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、1 秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「42」（タイミング3）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【1771】

図140(d)では、演出番号「42」（タイミング4）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「42」（タイミング4）に対応する演出は、「擬似1」における装飾図柄の変動時間が2.4秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図140(d)に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から1.1秒経過時点まで高速で変動し、その後1.5秒かけて減速し、1秒間停止し、2.5秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から1.4.5秒経過時点まで高速で変動し、その後1.5秒かけて減速した後、再度高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から1.2.5秒経過時点まで高速で変動し、その後1.5秒かけて減速し、1秒間停止し、1秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「42」（タイミング4）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

10

【1772】

なお、図140における装飾図柄の「停止」とは、仮停止表示を意味している。上述したように、仮停止表示の状態は、装飾図柄が振動等している状態であり、完全に停止表示されたとは言えない状態である。

20

【1773】

<第4予告演出>

図141は、第4予告演出のフローを示す図である。図142は、第4予告演出のタイムチャートを示す図である。図143は、第4予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【1774】

図141及び図142に示す第4予告演出は、第1演出ステージ（図129(a)参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【1775】

30

演出番号「71」「72」に対応する演出は、「擬似1」においてのみ発生し得る。演出番号「73」～「77」に対応する演出は、「擬似2」又は「擬似3」において発生し得る。第4予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、及び、「チェリー」アイコンが設けられている。「擬似1」で表示されるアイコンは、「ベル」アイコンに定められており、「擬似2」で表示されるアイコンは、「スイカ」アイコンに定められており、「擬似3」で表示されるアイコンは、「チェリー」アイコンに定められており、「擬似3」で「チェリー」アイコンが表示されると、所定のスーパーリーチに発展するようになっている。なお、第4予告演出では、第1特定アイコン、第2特定アイコン、及び、第3特定アイコンが表示されることはない。

【1776】

40

具体的に、演出番号「71」に対応する演出は、左装飾図柄として「4」図柄が停止し、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像が表示装置1007に表示された後、4図柄テンパイ煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置1007に表示され、表示装置1007がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。演出番号「72」に対応する演出は、左装飾図柄として「4」図柄が停止し、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像が表示装置1007に表示された後、4図柄テンパイ煽りに成功したことに対応する画像が表示装置1007に表示され、成功後の専用背景状態においてノーマルリーチとなる画像が表示装置1007に表示され、その後、アイコンが表示装置1007に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

50

【 1 7 7 7 】

4 図柄テンパイ煽りが発生し得るタイミングとしては、2つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から3.5秒経過時点から4図柄テンパイ煽りに係る画像が表示装置1007に表示される場合（タイミング1）と、装飾図柄の変動開始から7秒経過時点から4図柄テンパイ煽りに係る画像が表示装置1007に表示される場合（タイミング2）と、が設けられている。4図柄テンパイ煽りは、これらの2つのタイミングのうちの1つのタイミングで発生する。

【 1 7 7 8 】

演出番号「73」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、その後、アイコンが表示装置1007に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「74」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、その後、アイコンが表示装置1007に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【 1 7 7 9 】

演出番号「75」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、その後、アイコンが表示装置1007に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【 1 7 8 0 】

演出番号「76」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、「4」図柄と「7」図柄とのうち何れの図柄がテンパイとなるかの煽りに係る画像が表示装置1007に表示され、その後、アイコンが表示装置1007に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【 1 7 8 1 】

演出番号「77」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置1007に表示され、「4」図柄と「7」図柄とのうち何れの図柄がテンパイとなるかの煽りに係る画像が表示装置1007に表示され、その後、「4」図柄と「7」図柄とのうち何れかの図柄がテンパイ態様で表示装置1007に表示され、所定のつなぎ演出を経て第3特定

10

20

30

40

50

スーパーリーチに発展する演出である。

【 1 7 8 2 】

なお、「擬似 1」において演出番号「72」に対応する演出を経由してアイコン停止後予告が行われた後、「擬似 2」において演出番号「73」～「77」に対応する演出が行われる場合、「擬似 2」における演出番号「73」～「77」に対応する演出においては、専用背景状態となる前に、「擬似 1」における演出の結果として「4」図柄がテンパイとなった後の背景が表示される。また、「擬似 2」において演出番号「73」～「76」に対応する演出のうちの何れかの演出を経由してアイコン停止後予告が行われた後、「擬似 3」において演出番号「73」～「77」に対応する演出が行われる場合、「擬似 3」における演出番号「73」～「77」に対応する演出においては、専用背景状態となる前に、「擬似 2」における演出の結果として「4」図柄がテンパイとなった後の背景が表示される。

10

【 1 7 8 3 】

図 1 4 3 (a) では、演出番号「71」(タイミング 1) に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「71」(タイミング 1) に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が 20 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図 1 4 3 (a) に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から 3 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後、1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、9 秒間に亘って揺れた後、さらに、0 . 5 秒間高速で変動し、1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 . 5 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 1 8 秒経過時点まで高速で変動し、その後、1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 8 秒経過時点まで高速で変動し、その後、3 秒かけて減速し、1 秒間に亘って滑り、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、さらに、1 秒間高速で変動し、1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第 4 予告演出が終了して通常背景に戻った後、装飾図柄の変動時間が 8 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときにおけるデフォルト変動と同様の態様で各装飾図柄が変動するように見えることになる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「71」(タイミング 1) に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。なお、デフォルト変動については後述する。

20

【 1 7 8 4 】

図 1 4 3 (b) では、演出番号「71」(タイミング 2) に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「71」(タイミング 2) に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が 24 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図 1 4 3 (b) に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から 7 秒経過時点まで高速で変動し、その後、2 秒かけて減速し、1 秒間停止し、9 秒間に亘って揺れた後、さらに、0 . 5 秒間高速で変動し、1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 . 5 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 22 秒経過時点まで高速で変動し、その後、1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 11 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、0 . 5 秒間に亘って揺れた後、3 秒かけて減速し、1 秒間に亘って滑り、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、さらに、1 秒間高速で変動し、1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「71」(タイミング 2) に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

40

【 1 7 8 5 】

図 1 4 3 (c) では、演出番号「72」(タイミング 1) に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「72」(タイミング 1) に対応する演出は、「擬似 1」における装飾図柄の変動時間が 20 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図 1 4 3 (c) に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から 3 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後、1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、12 秒間に亘って揺れた後、さらに、2 秒間高速で変動する。中装飾

50

図柄は、変動開始から 14 秒経過時点まで高速で変動した後、0.5 秒毎に 1 コマ送りとなる速度で動作し、その後さらに、2 秒間高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から 8 秒経過時点まで高速で変動し、その後、3 秒かけて減速し、7 秒間に亘って揺れた後、さらに、2 秒間高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「72」（タイミング 1）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【1786】

図 143（d）では、演出番号「72」（タイミング 2）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「72」（タイミング 2）に対応する演出は、「擬似 1」における装飾図柄の変動時間が 24 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図 143（d）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から 11 秒経過時点まで高速で変動し、その後、1.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、8.5 秒間に亘って揺れた後、さらに、2 秒間高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から 18 秒経過時点まで高速で変動した後、0.5 秒毎に 1 コマ送りとなる速度で動作し、その後さらに、2 秒間高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から 12 秒経過時点まで高速で変動し、その後、3 秒かけて減速し、7 秒間に亘って揺れた後、さらに、2 秒間高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「72」（タイミング 2）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【1787】

<アイコン停止後予告>

図 144 は、アイコン停止後予告の演出内容を示す図である。図 145 及び図 146 は、アイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【1788】

演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告においては、第 1 のつなぎ演出が行われた後、所定の可動役物が第 1 の態様で動作する。演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告においては、第 1 のつなぎ演出が行われた後、所定の可動役物が第 2 の態様で動作する。

【1789】

演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告は、「チェリー」アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告においては、第 2 のつなぎ演出が行われる。演出番号「94」に対応するアイコン停止後予告は、第 1 特定アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「94」に対応するアイコン停止後予告においては、第 3 のつなぎ演出が行われる。演出番号「95」に対応するアイコン停止後予告は、第 2 特定アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「95」に対応するアイコン停止後予告においては、第 4 のつなぎ演出が行われる。演出番号「96」に対応するアイコン停止後予告は、第 3 特定アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「96」に対応するアイコン停止後予告においては、第 5 のつなぎ演出が行われる。演出番号「93」～「96」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物は動作しない。

【1790】

なお、「アイコンが停止した（確定的に表示された）」とは、装飾図柄とは別途アイコンが停止表示されることを指している。本実施例で詳細に説明しているように、アイコンは、擬似連乃至スーパーリーチにおける次段階に発展することを示す目印となっている。従って、アイコンが停止表示される時点において、大当たり判定の結果はいまだ導出されておらず、当該時点では、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄のうちの少なくとも一の装飾図柄が変動表示された状態となっている。また、一のアイコンが停止表示されるに当たり、当該表示が確定する前に当該アイコンが暫定的に表示される状況が想定される

ため、上記では「確定的に表示された」という表現により、そのような暫定的な表示ではないことを明確にしている。「暫定的な表示」とは、一のアイコンが確定表示される可能性が存在することを示唆するような態様で当該アイコンが表示される（当該アイコンが停止表示されることを煽るような演出が行われる）ことを指している。

【 1 7 9 1 】

図 1 4 5 (a) では、演出番号「 9 1 」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 9 1 」に対応するアイコン停止後予告においては、4 秒間に亘って第 1 のつなぎ演出が行われた後、1 秒間に亘って電飾が点灯し、1 秒間に亘って所定の可動役物が第 1 の態様で動作し、その後、当該可動役物が収納される。第 1 のつなぎ演出は、所定の背景画像（第 1 の背景画像）が表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似 1」において「ベル」アイコンが表示されることにより演出番号「 9 1 」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後には、「擬似 2」となる。また、「擬似 2」において「スイカ」アイコンが表示されることにより演出番号「 9 1 」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後には、「擬似 3」となる。すなわち、所定の可動役物の動作は、擬似連における次の段階で行われる。

【 1 7 9 2 】

図 1 4 5 (b) では、演出番号「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告においては、4 秒間に亘って第 1 のつなぎ演出が行われた後、1 秒間に亘って電飾が点灯し、2 . 5 秒間に亘って所定の可動役物が第 2 の態様で動作し、その後、当該可動役物が収納される。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似 1」において「ベル」アイコンが表示されることにより演出番号「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後には、「擬似 2」となる。また、「擬似 2」において「スイカ」アイコンが表示されることにより演出番号「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後には、「擬似 3」となる。すなわち、所定の可動役物の動作は、擬似連における次の段階で行われる。

【 1 7 9 3 】

所定の可動役物は、第 1 の状態と第 2 の状態と第 3 の状態との間で変位することが可能なように構成されている。具体的に、所定の可動役物は、第 1 の状態から第 3 の状態に変位する際には、第 2 の状態を経由する。すなわち、所定の可動役物は、第 1 の状態から第 2 の状態に変位した後、第 2 の状態から第 3 の状態に変位することにより、第 1 の状態から第 3 の状態に変位することが可能である。演出番号「 9 1 」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物が第 1 の状態から第 2 の状態に変位する（1 段階の変位）。一方、演出番号「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物が第 1 の状態から第 3 の状態に変位する（2 段階の変位）。第 1 の状態は、所定の可動役物が所定の位置に収納された状態であり、アイコン停止後予告が終了するとき、所定の可動役物は、第 1 の状態に戻る。

【 1 7 9 4 】

また、演出番号「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告において所定の可動役物が動作している時間は、演出番号「 9 1 」に対応するアイコン停止後予告において所定の可動役物が動作している時間よりも長くなっている。所定の可動役物が動作している時間は、大当たり期待度に対応しており、当該時間が長いほど、大当たり期待度が高くなっている。大当たり期待度は、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである確率であり、当該演出発生時に大当たりであることをどの程度期待できるのかを示す指標となっている。これにより、演出番号「 9 2 」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合には、演出番号「 9 1 」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合と比較して、遊技者に対して、大当たりへの期待感を大きく抱かせることができる。

【 1 7 9 5 】

図 1 4 6 (a) では、演出番号「 9 3 」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 9 3 」に対応するアイコン停止後予告においては、4 秒間に亘って第 2 のつなぎ演出が行われる。第 2 のつなぎ演出は、所定の背景画像（第 2 の背景画像）が表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似 3」において「チェリー」アイコンが表示されることにより演出番号「 9 3 」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後に、所定のスーパーリーチとなる。

【 1 7 9 6 】

図 1 4 6 (b) では、演出番号「 9 4 」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 9 4 」に対応するアイコン停止後予告においては、4 秒間に亘って第 3 のつなぎ演出が行われる。第 3 のつなぎ演出は、所定の背景画像（第 3 の背景画像）が表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第 1 特定アイコンが表示されることにより演出番号「 9 4 」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後に、第 1 特定スーパーリーチとなる。

【 1 7 9 7 】

図 1 4 6 (c) では、演出番号「 9 5 」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 9 5 」に対応するアイコン停止後予告においては、4 秒間に亘って第 4 のつなぎ演出が行われる。第 4 のつなぎ演出は、所定の背景画像（第 4 の背景画像）が表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第 2 特定アイコンが表示されることにより演出番号「 9 5 」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後に、第 2 特定スーパーリーチとなる。

【 1 7 9 8 】

図 1 4 6 (d) では、演出番号「 9 6 」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 9 6 」に対応するアイコン停止後予告においては、4 秒間に亘って第 5 のつなぎ演出が行われる。第 5 のつなぎ演出は、所定の背景画像（第 5 の背景画像）が表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第 3 特定アイコンが表示されることにより演出番号「 9 6 」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後に、第 3 特定スーパーリーチとなる。

【 1 7 9 9 】

第 1 のつなぎ演出、第 2 のつなぎ演出、第 3 のつなぎ演出、第 4 のつなぎ演出、及び、第 5 のつなぎ演出においては、互いに異なる背景画像（第 1 の背景画像～第 5 の背景画像）が表示装置 1 0 0 7 に表示される。「ベル」アイコンが表示された場合と「スイカ」アイコンが表示された場合とでは、基本的に同じつなぎ演出（第 1 のつなぎ演出）が行われるが、第 1 のつなぎ演出としては、第 1 のつなぎ演出（共通）及び第 1 のつなぎ演出（専用）が設けられている。第 3 予告演出以外の大当たり予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第 1 のつなぎ演出（共通）が行われる。一方、第 3 予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第 1 のつなぎ演出（専用）が行われる。第 1 のつなぎ演出（専用）において表示される背景画像は、第 1 のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。第 3 予告演出においては、第 3 予告演出用の背景画像として通常とは異なる背景画像が表示されるところ、アイコン停止後予告において表示される背景画像としても第 3 予告演出専用の背景画像を採用している。これにより、第 3 予告演出に続いて発生するアイコン停止後予告において通常の背景画像が表示されることに起因する違和感を払拭することができるようになっている。

10

20

30

40

50

【1800】

同様に、第2のつなぎ演出としては、第2のつなぎ演出（共通）及び第2のつなぎ演出（専用）が設けられている。第3予告演出以外の大当たり予告演出において「チェリー」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第2のつなぎ演出（共通）が行われる。一方、第3予告演出において「チェリー」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第2のつなぎ演出（専用）が行われる。第2のつなぎ演出（専用）において表示される背景画像は、第2のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。上述したように、第3予告演出においては、第1特定アイコン、第2特定アイコン、及び、第3特定アイコンが表示されることがないため、第3のつなぎ演出、第4のつなぎ演出、第5のつなぎ演出については、第3予告演出専用の演出は設けられていない。

10

【1801】

なお、本実施例において、「つなぎ演出」とは、一の演出の終了時と他の演出の開始時との隙間時間を埋めるために背景画像が表示される演出を指している。第1のつなぎ演出は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出である。また、第2のつなぎ演出は、「チェリー」アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第3のつなぎ演出は、第1特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第4のつなぎ演出は、第2特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第5のつなぎ演出は、第3特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出である。

【1802】

20

また、「ベル」アイコンは、第3特定スーパーリーチ（前半）中に表示される場合があり、「チェリー」アイコンは、第3特定スーパーリーチ（後半）中に表示される場合がある。第3特定スーパーリーチ中に「ベル」アイコンが表示された場合には、アイコン停止後予告として第1のつなぎ演出が行われるが、その際に表示される背景画像は、第1のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。同様に、第3特定スーパーリーチ中に「チェリー」アイコンが表示された場合には、アイコン停止後予告として第2のつなぎ演出が行われるが、その際に表示される背景画像は、第2のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。第3特定スーパーリーチにおいては、味方キャラクタ（第1味方キャラクタ）と敵キャラクタとの対戦が行われる。第3特定スーパーリーチ（前半）中に「ベル」アイコンが表示された場合には、第3特定スーパーリーチ（後半）に移行する。第3特定スーパーリーチ（後半）中に「チェリー」アイコンが表示された場合には、所定のスーパーリーチに移行する。

30

【1803】

第3特定スーパーリーチは、第1演出ステージ（図129（a）参照）においてのみ発生し得るスーパーリーチである。これに対し、所定のスーパーリーチは、第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージのうち何れの演出ステージにおいても発生し得るスーパーリーチである。大当たり予告演出において「チェリー」アイコンが表示された場合には、当該大当たり予告演出の種別にかかわらず、同じスーパーリーチ（所定のスーパーリーチ）に移行する。所定のスーパーリーチにおいては、一の味方キャラクタに対して他の味方キャラクタが参戦する。第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージには、それぞれ、メインの味方キャラクタ（登場頻度の高い味方キャラクタ）が対応付けられており、第1演出ステージにおいては基本的に第1味方キャラクタが登場し、第2演出ステージにおいては基本的に第2味方キャラクタが登場し、第3演出ステージにおいては基本的に第3味方キャラクタが登場する。例えば、上述した第1予告演出、第2予告演出、及び、第3予告演出において登場する所定のキャラクタ（味方キャラクタ）は、全て第1味方キャラクタである。第1演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第1味方キャラクタに対して第2味方キャラクタが参戦する。また、第2演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第2味方キャラクタに対して第3味方キャラクタが参戦し、第3演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第3味方キャラクタに対して第1味方キャラクタが参戦する。

40

50

【 1 8 0 4 】

以上で説明したように、大当り予告演出においてアイコンが表示された場合には、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。本実施例では、擬似連演出における一の段階から次の段階に発展する際に、装飾図柄が仮停止表示されてもよいし仮停止表示されなくてもよい。擬似連演出における一の段階から次の段階に発展する際に装飾図柄が仮停止表示されない場合には、アイコンが表示されることが、次の段階に発展するための条件となる。

【 1 8 0 5 】

<大当り予告演出の具体的態様>

図 1 4 7 ~ 図 1 4 9 は、第 1 予告演出の具体的態様を示す図である。図 1 5 0 ~ 図 1 5 2 は、第 2 予告演出の具体的態様を示す図である。図 1 5 3 ~ 図 1 5 6 は、第 3 予告演出の具体的態様を示す図である。図 1 5 7 ~ 図 1 5 9 は、第 4 予告演出の具体的態様を示す図である。図 1 6 0 及び図 1 6 1 は、アイコン停止後予告の具体的態様を示す図である。図 1 6 2 は、アイコンの例について説明するための図である。

【 1 8 0 6 】

図 1 4 7 では、演出番号「3」に対応する演出（図 1 3 4（a）参照）において表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 4 7 に示す演出においては、まず、表示装置 1 0 0 7 において装飾図柄 9 0 0 1 の変動が開始し（図 1 4 7（a）参照）、続いて、第 1 味方キャラクター 9 0 0 2 が登場し（図 1 4 7（b）参照）、続いて、1 段目用の会話として第 1 味方キャラクター 9 0 0 2 のセリフ（「熱いかな？」）が表示装置 1 0 0 7 に表示され（図 1 4 7（c）参照）、続いて、2 段目用の会話として第 1 味方キャラクター 9 0 0 2 のセリフ（「熱いぜ！」）が表示装置 1 0 0 7 に表示され（図 1 4 7（d）参照）、続いて、3 段目用の会話として第 1 味方キャラクター 9 0 0 2 のセリフ（「熱すぎる！」）が表示装置 1 0 0 7 に表示され（図 1 4 7（e）参照）、その後、装飾図柄 9 0 0 1 がリーチ態様となる（図 1 4 7（f）参照）。

【 1 8 0 7 】

図 1 4 8 では、演出番号「5」に対応する演出（図 1 3 4（a）参照）において表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 4 8 に示す演出においては、まず、「擬似 1」における演出として、表示装置 1 0 0 7 において装飾図柄 9 0 0 1 の変動が開始し（図 1 4 8（a）参照）、続いて、第 1 味方キャラクター 9 0 0 2 が登場するとともに、1 段目用の会話として第 1 味方キャラクター 9 0 0 2 のセリフ（「ボタンを押して」）が表示装置 1 0 0 7 に表示され（図 1 4 8（b）参照）、続いて、ボタン画像 9 0 0 3 が表示装置 1 0 0 7 に表示され（図 1 4 8（c）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 が表示装置 1 0 0 7 において大きく表示され（図 1 4 8（d）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1 が表示装置 1 0 0 7 において「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 よりも小さく表示され（図 1 4 8（e）参照）、その後、「擬似 2」に移行する（図 1 4 8（f）参照）。「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 は、「ベル」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1 は、擬似連の段階が「擬似 2」であることに対応する画像であり、「擬似 2」の間、表示装置 1 0 0 7 における所定位置に継続的に表示される。

【 1 8 0 8 】

図 1 4 9 では、「擬似 1」において図 1 4 8 に示す演出が行われた後、「擬似 2」及び「擬似 3」において演出番号「5」に対応する演出（図 1 3 4（a）参照）が行われる場合に表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 4 9 に示す演出においては、図 1 4 8（f）に示すように「擬似 2」に移行した後、第 1 味方キャラクター 9 0 0 2 の会話及びボタン画像 9 0 0 3 の表示を経て（図示せず）、「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2 が表示装置 1 0 0 7 において大きく表示され（図 1 4 9（a）参照）、擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2 が表示装置 1 0 0 7 に表示されて、「擬似 3」に移行する（図 1 4 9（b）参照）。「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2 は、「スイカ」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2

は、擬似連の段階が「擬似3」であることに対応する画像であり、「擬似3」の間、表示装置1007における所定位置に継続的に表示される。

【1809】

その後、第1味方キャラクタ9002の会話及びボタン画像9003の表示を経て（図示せず）、「チェリー」アイコン確定画像9013が表示装置1007において大きく表示され（図149（c）参照）、擬似連段階報知用チェリー画像9023が表示装置1007に表示されて（図149（d）参照）、所定のスーパーリーチに移行する（図示せず）。「チェリー」アイコン確定画像9013は、「チェリー」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用チェリー画像9023は、「擬似3」においてスーパーリーチに発展することに対応する画像であり、スーパーリーチ中、表示装置1007における所定位置に継続的に表示される。その後、大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりに対応する態様で装飾図柄9001が停止表示され（図149（e）参照）、大当たりとなる（図149（f）参照）。

【1810】

図150では、演出番号「13」に対応する演出（図135参照）において表示装置1007に表示される画像の一例を示している。図150に示す演出においては、まず、表示装置1007において装飾図柄9001の変動が開始し（図150（a）参照）、続いて、第1味方キャラクタ9002のカットが表示装置1007に大きく表示され（図150（b）参照）、続いて、第1味方キャラクタ9002の表示が縮小され（図150（c）参照）、続いて、第1味方キャラクタ9002が左回転しているような態様で表示され（図150（d）参照）、続いて、ミッションの説明及び開始に係る画像が表示装置1007に表示され（図150（e）及び（f）参照）、その後、ミッションの結果が失敗となったことに対応して、ハズレに対応する態様で装飾図柄9001が停止表示される（図150（g）参照）。

【1811】

図151及び図152では、演出番号「16」に対応する演出（図135参照）において表示装置1007に表示される画像の一例を示している。図151及び図152に示す演出においては、まず、表示装置1007において装飾図柄9001の変動が開始し（図151（a）参照）、続いて、第1味方キャラクタ9002のカットが表示装置1007に大きく表示され（図151（b）参照）、続いて、第1味方キャラクタ9002の表示が縮小され（図151（c）参照）、続いて、第1味方キャラクタ9002が右回転しているような態様で表示され（図151（d）参照）、続いて、複数のアイテム（ここでは、「チャンス」、「CHANCE」、「ちゃんす」、「ゲキアツ」、「激熱」、「鉄板」、「NEXT」、及び、「ベル」アイコン停止示唆アイテム9031）のなかから一のアイテムを選択するルーレット演出が行われ（図151（e）～図152（a）参照）、続いて、ルーレット演出の結果として「ベル」アイコン停止示唆アイテム9031が選択され（図152（b）及び（c）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像9011が表示装置1007において大きく表示され（図152（d）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像9021が表示装置1007において「ベル」アイコン確定画像9011よりも小さく表示され（図152（e）参照）、その後、「擬似2」に移行する（図152（f）参照）。

【1812】

図153では、演出番号「41」に対応する演出（図138参照）において表示装置1007に表示される画像の一例を示している。図153に示す演出においては、まず、表示装置1007において装飾図柄9001の変動が開始し（図153（a）参照）、続いて、タイトル完成煽り画像9004が表示装置1007に表示され（図153（b）参照）、続いて、タイトル完成煽りに失敗したことに対応して、タイトル完成煽り画像9004が消えるとともに、ハズレに対応する態様で装飾図柄9001が停止表示される（図153（c）及び（d）参照）。

【1813】

10

20

30

40

50

図 1 5 4 では、演出番号「4 2」に対応する演出（図 1 3 8 参照）において表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 5 4 に示す演出においては、まず、「擬似 1」における演出として、表示装置 1 0 0 7 において装飾図柄 9 0 0 1 の変動が開始し（図 1 5 4（a）参照）、続いて、タイトル完成煽り画像 9 0 0 4 が表示装置 1 0 0 7 に表示され（図 1 5 4（b）参照）、続いて、タイトル完成煽りに成功したことに伴って、タイトル完成煽り成功画像 9 0 0 5 が表示装置 1 0 0 7 に表示されたことに伴い（図 1 5 4（c）参照）、装飾図柄 9 0 0 1 がリーチ態様となり（図 1 5 4（d）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 が表示装置 1 0 0 7 において大きく表示され（図 1 5 4（e）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1 が表示装置 1 0 0 7 において「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 よりも小さく表示され（図 1 5 4（f）参照）、その後、「擬似 2」に移行する（図 1 5 4（g）参照）。

10

【1 8 1 4】

図 1 5 5 では、「擬似 1」において図 1 5 4 に示す演出が行われた後、「擬似 2」において演出番号「4 3」に対応する演出（図 1 3 8 参照）が行われる場合に表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 5 5 に示す演出においては、図 1 5 4（g）に示すように「擬似 2」に移行した後、表示装置 1 0 0 7 において敵キャラクタ 9 0 0 6 が出現し（図 1 5 5（a）参照）、続いて、継続出目（例えば、「2・3・3」）が停止表示される毎に第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 が敵キャラクタ 9 0 0 6 を攻撃する演出（敵攻撃演出）が行われ（図 1 5 5（b）～（d）参照）、続いて、表示装置 1 0 0 7 における煽り用スイカ画像 9 0 0 7 の表示がどんどん大きくなるアイコン停止煽りが行われ（図 1 5 5（e）及び（f）参照）、続いて、アイコン停止煽りに成功したことに伴って、敵キャラクタ 9 0 0 6 が倒れるとともに、「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2 が表示装置 1 0 0 7 において大きく表示され（図 1 5 5（g）参照）、続いて、擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2 が表示装置 1 0 0 7 において「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2 よりも小さく表示され（図 1 5 5（h）参照）、その後、「擬似 3」に移行する。

20

【1 8 1 5】

図 1 5 6 では、「擬似 2」において図 1 5 5 に示す演出が行われた後、「擬似 3」において演出番号「4 9」に対応する演出（図 1 3 8 参照）が行われる場合に表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 5 6 に示す演出においては、「擬似 3」に移行した後、表示装置 1 0 0 7 において敵キャラクタ 9 0 0 8 が出現し（図 1 5 6（a）参照）、続いて、継続出目（例えば、「3・4・4」）が停止表示される毎に第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 が敵キャラクタ 9 0 0 8 を攻撃する演出（敵攻撃演出）が行われ（図 1 5 6（b）～（d）参照）、続いて、表示装置 1 0 0 7 における煽り用チェリー画像 9 0 0 9 の表示がどんどん大きくなるアイコン停止煽りが行われ（図 1 5 6（e）及び（f）参照）、続いて、アイコン停止煽りに成功したことに伴って、敵キャラクタ 9 0 0 8 が倒れるとともに、「チェリー」アイコン確定画像 9 0 1 3 が表示装置 1 0 0 7 において大きく表示され（図 1 5 6（g）参照）、続いて、擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 が表示装置 1 0 0 7 において「チェリー」アイコン確定画像 9 0 1 3 よりも小さく表示され（図 1 5 6（h）参照）、その後、スーパーリーチに移行する。

30

【1 8 1 6】

なお、第 3 予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示された場合には、次の擬似連段階においても必ず第 3 予告演出を行うようにしてもよい。すなわち、演出番号「4 1」「4 2」に対応する演出（「擬似 1」）において「ベル」アイコンが表示されると、「擬似 2」として、演出番号「4 3」～「4 8」に対応する演出のうちの何れかの演出を必ず実行するようにしてもよい。また、演出番号「4 3」～「4 8」に対応する演出（「擬似 2」）において「スイカ」アイコンが表示されると、「擬似 3」として、演出番号「4 9」～「5 2」に対応する演出のうちの何れかの演出を必ず実行するようにしてもよい。

40

【1 8 1 7】

図 1 5 7 では、演出番号「7 2」に対応する演出（図 1 4 1 参照）において表示装置 1

50

007に表示される画像の一例を示している。図157に示す演出においては、まず、「擬似1」における演出として、表示装置1007において装飾図柄9001の変動が開始し(図157(a)参照)、続いて、左装飾図柄9001Lとして「4」図柄が停止し(図157(b)及び(c)参照)、続いて、右装飾図柄9001Rとして「4」図柄の表示がどんどん大きくなる4図柄テンパイ煽りが行われ(図157(d)参照)、続いて、4図柄テンパイ煽りに成功したことに対応して、4図柄テンパイ煽りに成功したときのみ表示される背景(4図柄テンパイ成功後背景)となるとともに(図示せず)、左装飾図柄9001L及び右装飾図柄9001Rとして「4」図柄が大きく表示され(図157(e)参照)、続いて、中装飾図柄9001Cが横回転した状態のリーチとなり(図157(f)参照)、続いて、「ベル」アイコン確定画像9011が表示装置1007において大きく表示され(図157(g)参照)、続いて、擬似連段階報知用ベル画像9021が表示装置1007において「ベル」アイコン確定画像9011よりも小さく表示され(図157(h)参照)、その後、「擬似2」に移行する。なお、4図柄テンパイ成功後背景となる前(装飾図柄9001の変動開始時)には、表示装置1007において通常背景が表示されている。

10

【1818】

図158では、「擬似1」において図157に示す演出が行われた後、「擬似2」において演出番号「73」に対応する演出(図141参照)が行われる場合に表示装置1007に表示される画像の一例を示している。図158に示す演出の開始時点(「擬似2」に移行したとき)においては、特定の背景となっている。当該背景は、上記4図柄テンパイ成功後背景と同じ背景であってもよいし、上記4図柄テンパイ成功後背景と異なる背景であってもよい。そして、以降の演出は、専用背景状態において行われる。専用背景状態における背景は、上記4図柄テンパイ成功後背景と同じ背景であってもよいし、上記4図柄テンパイ成功後背景と異なる背景であってもよく、上記特定の背景と同じ背景であってもよいし、上記特定の背景と異なる背景であってもよい。専用背景状態において、左装飾図柄9001L及び右装飾図柄9001Rとして「4」図柄が高速で変動する4図柄テンパイ煽りが行われ(図158(a)及び(b)参照)、当該「4」図柄の表示が消えた後、「スイカ」アイコン確定画像9012が表示装置1007において大きく表示され(図158(c)参照)、続いて、擬似連段階報知用スイカ画像9022が表示装置1007において「スイカ」アイコン確定画像9012よりも小さく表示され(図158(d)参照)、その後、「擬似3」に移行する。

20

30

【1819】

図159では、「擬似2」において図158に示す演出が行われた後、「擬似3」において演出番号「75」に対応する演出(図141参照)が行われる場合に表示装置1007に表示される画像の一例を示している。図159に示す演出の開始時点(「擬似3」に移行したとき)においては、上記特定の背景となっている。そして、以降の演出は、上記専用背景状態において行われる。専用背景状態において、左装飾図柄9001L及び右装飾図柄9001Rとして「4」図柄が高速で変動する4図柄テンパイ煽りが行われ(図159(a)参照)、続いて、左装飾図柄9001L及び右装飾図柄9001Rとして「7」図柄が高速で変動する7図柄テンパイ煽りが行われ(図159(b)参照)、続いて、左装飾図柄9001L及び右装飾図柄9001Rとして「4」図柄が高速で変動する4図柄テンパイ煽りが行われ(図159(c)参照)、続いて、左装飾図柄9001L及び右装飾図柄9001Rとして「7」図柄が高速で変動する7図柄テンパイ煽りが行われ(図159(d)参照)、当該「7」図柄の表示が消えた後、「チェリー」アイコン確定画像9013が表示装置1007において大きく表示され(図159(e)参照)、続いて、擬似連段階報知用チェリー画像9023が表示装置1007において「チェリー」アイコン確定画像9013よりも小さく表示され(図159(f)参照)、その後、スーパーリーチに移行する。

40

【1820】

なお、4図柄テンパイ煽り乃至7図柄テンパイ煽りの態様は、特に限定されず、以上で

50

説明したように、「４」図柄乃至「７」図柄を高速で変動させることとしてもよい、「４」図柄乃至「７」図柄を振動させることとしてもよい。

【１８２１】

図１６０（ａ）及び図１６０（ｂ）では、演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告（図１４４参照）において表示装置１００７に表示される画像及び可動役物９０４１の一例を示している。図１６０（ｃ）及び図１６０（ｄ）では、演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告（図１４４参照）において表示装置１００７に表示される画像及び可動役物９０４１の一例を示している。図１６０（ａ）及び図１６０（ｂ）に示すアイコン停止後予告においては、「ベル」アイコン確定画像９０１１（又は「スイカ」アイコン確定画像９０１２）が表示された後（図１６０（ａ）参照）、可動役物９０４１が第１の態様で動作する（図１６０（ｂ）参照）。図１６０（ｃ）及び図１６０（ｄ）に示すアイコン停止後予告においては、「スイカ」アイコン確定画像９０１２（又は「ベル」アイコン確定画像９０１１）が表示された後（図１６０（ｃ）参照）、可動役物９０４１が第２の態様で動作する（図１６０（ｄ）参照）。可動役物９０４１は、所定のキャラクタを模した役物であり、第１の状態（収納状態）と第２の状態（キャラクタが腕を下げた状態・・・図１６０（ｂ）参照）と第３の状態（キャラクタが腕を上げた状態・・・図１６０（ｄ）参照）との間で変位することが可能なように構成されている。

10

【１８２２】

図１６１では、演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告（図１４４参照）において表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図１６１に示すアイコン停止後予告においては、「チェリー」アイコン確定画像９０１３が表示された後（図１６１（ａ）参照）、背景画像９０４２が表示装置１００７に表示される（図１６１（ｂ）参照）。その後、所定のスーパーリーチに発展して、味方キャラクタ（例えば、第１味方キャラクタ９００２）と敵キャラクタ９０４３との対戦が行われ（図１６１（ｃ）～（ｅ）参照）、大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりに対応する態様で装飾図柄９００１が停止表示される（図１６１（ｆ）参照）。

20

【１８２３】

以上、図１４７～図１６１を用いて、大当たり予告演出の具体例について説明した。この例では、「ベル」アイコン確定画像９０１１、「スイカ」アイコン確定画像９０１２、「チェリー」アイコン確定画像９０１３等のように、所定の絵柄をアイコンとして採用する場合について説明した。本実施例におけるアイコンは、文字、図形、記号、若しくは、色彩、又は、これらの組合せ等により構成されるアイコンを適宜採用することが可能である。例えば、図１６２（ａ）では、第１特定アイコンの一例として、「７」及び「PREMIUM」という数字乃至文字を含む図柄により構成される第１特定アイコン確定画像９０１４を示している。また、例えば、「NEXT」という文字画像をアイコンとして採用し、「NEXT」が表示されたことを契機として、擬似連における次段階へと発展させることとしてもよい。

30

【１８２４】

また、例えば、「ベル」アイコン確定画像９０１１、「スイカ」アイコン確定画像９０１２、及び、「チェリー」アイコン確定画像９０１３に代えて、図１６２（ｂ）～（ｄ）に示すような「X」アイコン確定画像９０５１、「Y」アイコン確定画像９０５２、及び、「Z」アイコン確定画像９０５３を採用してもよい。このように、本実施例におけるアイコンとしては、所定の文字（例えば、英単語）を四角で囲んだ図柄を適宜採用することが可能である。この場合、擬似連段階報知用ベル画像９０２１、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２、及び、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３に代えて、擬似連段階報知用X画像９０６１、擬似連段階報知用Y画像９０６２、及び、擬似連段階報知用Z画像９０６３を採用してもよい（図１６２（ｅ）及び（ｆ）参照）。図１６２（ｅ）では、擬似連段階報知用X画像９０６１及び擬似連段階報知用Y画像９０６２が明るく表示されている一方、擬似連段階報知用Z画像９０６３は暗く表示されており、これにより、「擬似３」であることが示されている。この状態で「Z」アイコン確定画像９０５３が表示される

40

50

ことにより、図 1 6 2 (e) では、擬似連段階報知用 X 画像 9 0 6 1、擬似連段階報知用 Y 画像 9 0 6 2、及び、擬似連段階報知用 Z 画像 9 0 6 3 が全て明るく表示されている。これにより、その後、スーパーリーチに発展することになる。

【 1 8 2 5 】

また、以上では、表示装置 1 0 0 7 において、装飾図柄 9 0 0 1 が大きく（表示装置 1 0 0 7 の中央に）表示されたり、装飾図柄 9 0 0 1 が小さく（表示装置 1 0 0 7 の右下隅に）表示されたりする例について説明した。本実施例では、アイコンが表示されている間及びアイコンが表示される前後において、大きい方の装飾図柄 9 0 0 1 を表示しなかったり、小さい方の装飾図柄 9 0 0 1 を表示しなかったり、あるいは、双方の装飾図柄 9 0 0 1 を表示しなかったりするように構成してもよい。また、アイコンが表示されたときに、小さい方の装飾図柄 9 0 0 1 のうちの一部の図柄（例えば、中装飾図柄 9 0 0 1 C）として、当該アイコンに対応する図柄を表示させてもよいし、当該一部の図柄（例えば、中装飾図柄 9 0 0 1 C）を変動表示させたまま（左装飾図柄 9 0 0 1 L 及び右装飾図柄 9 0 0 1 R は停止表示させる）にしてもよいし、左装飾図柄 9 0 0 1 L、中装飾図柄 9 0 0 1 C、及び、右装飾図柄 9 0 0 1 R を、全て変動表示させたままにしてもよい。

10

【 1 8 2 6 】

< 大当たり予告演出（各演出ステージ共通） >

以上で説明した第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、及び、第 4 予告演出は、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージ（図 1 2 9 (a) 参照）のうち、第 1 演出ステージにおいてのみ発生し得る。これに対し、以下で説明する第 6 予告演出及び第 7 予告演出は、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージの何れの演出ステージにおいても発生し得る。また、第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、及び、第 4 予告演出が擬似連演出中に発生し得る演出であるのに対し、第 6 予告演出乃至第 7 予告演出が発生する場合、擬似連演出は発生しない。以下では、各演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンについて説明した後、第 6 予告演出及び第 7 予告演出について説明する。

20

【 1 8 2 7 】

< 装飾図柄の変動パターン >

図 1 6 3 は、第 1 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。図 1 6 4 は、第 2 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。図 1 6 5 は、第 3 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。

30

【 1 8 2 8 】

図 1 6 3 (a) では、第 1 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 4 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から 2 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。

【 1 8 2 9 】

図 1 6 3 (b) では、第 1 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 8 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 3 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 . 5 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 6 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 4 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

40

【 1 8 3 0 】

図 1 6 3 (c) では、第 1 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 1 3 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 7 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、3 . 5 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 1 0 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始か

50

ら 8.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【 1 8 3 1 】

図 1 6 3 (d) では、第 1 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 1 7 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 1 1 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、3.5 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 1 4.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 1 2.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

10

【 1 8 3 2 】

図 1 6 4 (a) では、第 2 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 4 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から 3 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、0.5 秒間停止し、図柄確定となる。

【 1 8 3 3 】

図 1 6 4 (b) では、第 2 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 8 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から 7 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、0.5 秒間停止し、図柄確定となる。

20

【 1 8 3 4 】

図 1 6 4 (c) では、第 2 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 1 3 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から 1 2 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、0.5 秒間停止し、図柄確定となる。

【 1 8 3 5 】

図 1 6 4 (d) では、第 2 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 1 7 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から 1 6 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、0.5 秒間停止し、図柄確定となる。

30

【 1 8 3 6 】

図 1 6 5 (a) では、第 3 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 4 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から 2.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。

【 1 8 3 7 】

図 1 6 5 (b) では、第 3 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 8 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 4.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 6.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 5.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、1 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

40

【 1 8 3 8 】

図 1 6 5 (c) では、第 3 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 1 3 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 7.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、4 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 1 1.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 9.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2

50

秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【 1 8 3 9 】

図 1 6 5 (d) では、第 3 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 1 7 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 1 1 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、4 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 1 5 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 1 3 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【 1 8 4 0 】

図 1 6 3 ~ 図 1 6 5 に示す装飾図柄の変動パターンは、デフォルトの変動パターンであり、本実施例では、別途説明する場合（例えば、図 1 3 7、図 1 4 0、図 1 4 3、図 1 6 8 等）を除いて、装飾図柄は、基本的に上記変動パターンで変動する。

【 1 8 4 1 】

< 第 6 予告演出 >

図 1 6 6 は、第 6 予告演出のフローを示す図である。図 1 6 7 は、第 6 予告演出のタイムチャートを示す図である。図 1 6 8 は、第 6 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【 1 8 4 2 】

図 1 6 6 及び図 1 6 7 に示す第 6 予告演出は、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ（図 1 2 9 (a) 参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第 6 予告演出では、第 1 特殊ゾーン突入煽りが行われ、当該煽りに成功すると、第 1 特殊ゾーンに突入する。第 1 特殊ゾーンは、第 4 特定スーパーリーチに発展する前段階の特殊ゾーンである。

【 1 8 4 3 】

具体的に、演出番号「1 0 1」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「1 0 2」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、第 2 弾の予兆（2 段目用のエフェクト）が発生し、その後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「1 0 3」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、第 2 弾の予兆（2 段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第 3 弾の予兆（3 段目用のエフェクト）が発生し、その後、フェイドアウトとなる演出である。

【 1 8 4 4 】

演出番号「1 0 4」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、第 2 弾の予兆（2 段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第 3 弾の予兆（3 段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第 1 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、第 1 特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。演出番号「1 0 5」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、第 2 弾の予兆（2 段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第 3 弾の予兆（3 段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第 1 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、第 1 特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、第 1 特殊ゾーンのタイトルに係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、第 1 特殊ゾーンに突入する演出である。第 1 特殊ゾーンが終了すると、その後、第 4 特定スーパーリーチに移行する。

【 1 8 4 5 】

演出番号「1 0 6」に対応する演出は、第 3 弾の予兆（3 段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第 1 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、第 1 特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。演出番号「1 0 7」に対応する演出は、第 3 弾の予兆（3 段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第 1 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示

10

20

30

40

50

され、第1特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する画像が表示装置1007に表示され、第1特殊ゾーンのタイトルに係る画像が表示装置1007に表示され、その後、第1特殊ゾーンに突入する演出である。第1特殊ゾーンが終了すると、その後、第4特定スーパーリーチに移行する。

【1846】

第1特殊ゾーンにおいては、第1のキャラクタに応じた画面と第2のキャラクタに応じた画面との間で切り替えが行われ、何れかの画面において装飾図柄がテンパイする。その後、表示装置1007がワイプ表示となって第4特定スーパーリーチに発展し、第4特定スーパーリーチにおいては、当該テンパイが発生した画面に応じたキャラクタに対応した演出が行われる。なお、第1弾の予兆、第2弾の予兆、乃至、第3弾の予兆においては、所定のエフェクトを発生させるのに代えて（あるいは加えて）、第1特殊ゾーン突入煽りに係る画像を表示装置1007に表示させることとしてもよい。この場合、演出番号「106」及び「107」に対応する演出においては、予兆を経由することなく、第1特殊ゾーン突入煽りが突如発生することとなる。第1始動口1120に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始する前に先読み演出が行われる場合（先読み演出を経由して第6予告演出が発生する場合）には、当該特別図柄変動時に発生する第6予告演出において、必ず予兆を経由させることとしてもよい。一方、先読み演出を経由せずに第6予告演出が発生する場合には、当該特別図柄変動時に発生する第6予告演出において、予兆を経由させてもよいし経由させなくてもよい。

10

【1847】

図168(a)では、演出番号「104」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「104」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が17秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図168(a)に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から15秒経過時点まで高速で変動し、その後1秒かけて減速し、1秒間停止し、図柄確定となる。

20

【1848】

図168(b)では、演出番号「105」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。図168(b)に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から少なくとも第1特殊ゾーンに突入するまでは高速で変動する。

30

【1849】

図168(c)では、演出番号「106」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「106」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が17秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図168(c)に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から15秒経過時点まで高速で変動し、その後1秒かけて減速し、1秒間停止し、図柄確定となる。

【1850】

図168(d)では、演出番号「107」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。図168(d)に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から少なくとも第1特殊ゾーンに突入するまでは高速で変動する。

40

【1851】

ここで、演出番号「104」及び「106」に対応する演出においては、装飾図柄の変動開始から11秒経過時点から、第1特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置1007に表示される。一方で、第1演出ステージ及び第3演出ステージにおけるデフォルトの変動パターン（図163(d)及び図165(d)参照）では、当該タイミングで左装飾図柄の減速及び停止が行われる。装飾図柄が停止する際には、所定の停止音（例えば、ハズレであることが確定するような音）がスピーカ1032から出力されるところ、仮に、第

50

1 特殊ゾーン突入煽りが行われているときに、当該停止音が発生すると、当該第 1 特殊ゾーン突入煽りの最中で、当該煽りの結果が遊技者に把握されてしまう可能性がある。この点に鑑み、演出番号「104」乃至「106」に対応する演出が行われる場合には、図 168 (a) 乃至 (c) に示すような専用の変動パターン（第 1 特殊ゾーン突入煽りの終了後に装飾図柄が停止するような変動パターン）で装飾図柄を変動させることとしている。これにより、装飾図柄の停止音を通じて、第 1 特殊ゾーン突入煽りの成否がネタバレしてしまうことを回避することが可能となっている。なお、大当たり判定の結果がハズレである場合、装飾図柄の停止音は、ハズレに特有の音（ハズレの場合にのみ発生し得る音）とすることが可能である。

【1852】

このような図 168 (a) 乃至 (c) に示す変動パターンは、第 1 演出ステージ又は第 3 演出ステージにおいて演出番号「104」「106」に対応する演出が行われる場合に採用される一方、第 2 演出ステージにおいて演出番号「104」「106」に対応する演出が行われる場合には、図 168 (a) 乃至 (c) に示す変動パターンではなく、デフォルトの変動パターン（図 164 (d) 参照）で、装飾図柄を変動させることとしてもよい。図 164 (d) に示す変動パターンでは、装飾図柄の減速及び停止が行われるタイミングが遅くなっているため、演出番号「104」「106」に対応する演出が行われる場合に、当該変動パターンで装飾図柄を変動させたとしても、上記のようなネタバレの懸念は生じない。もっとも、第 2 演出ステージで演出番号「104」「106」に対応する演出が行われる場合においても、図 168 (a) 乃至 (c) に示す変動パターンで装飾図柄を

【1853】

なお、第 1 演出ステージで演出番号「104」「106」に対応する演出が行われる場合と第 3 演出ステージで演出番号「104」「106」に対応する演出が行われる場合とで、変動パターンを異ならせることとしてもよい。例えば、第 3 演出ステージで演出番号「104」「106」に対応する演出が行われる場合においては、図 168 (a) 乃至 (c) に示す変動パターンよりも、各装飾図柄が高速変動される時間を所定時間（例えば、0.5 秒間）長くし、減速時間を所定時間（例えば、0.5 秒間）短くしてもよい。また、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージのうち、一の演出ステージ（例えば、第 2 演出ステージ）において、先読み演出の実行中は第 6 予告演出が行われないように構成してもよい。この場合、当該一の演出ステージ以外の演出ステージ（例えば、第 1 演出ステージ及び第 3 演出ステージ）においては、先読み演出の実行中にも第 6 予告演出が行われ得るように構成してもよい。

【1854】

< 第 7 予告演出 >

図 169 (a) は、第 7 予告演出のフローを示す図である。図 169 (b) は、第 7 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【1855】

図 169 に示す第 7 予告演出は、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ（図 129 (a) 参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第 7 予告演出では、第 2 特殊ゾーン突入煽りが行われ、当該煽りに成功すると、第 2 特殊ゾーンに突入する。第 2 特殊ゾーンは、第 5 特定スーパーリーチに発展する前段階の特殊ゾーンである。

【1856】

具体的に、演出番号「121」に対応する演出は、表示装置 1007 が消灯したかのように画面が暗くなった（画面がフリーズした）後、当該フリーズから復帰して、第 2 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 1007 に表示され、ボタン画像が表示装置 1007 に表示されて演出ボタン 1054 の操作が受け付けられ、その後、第 2 特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置 1007 に表示される演出である。その後は、表示装置 1007 がワイプ表示となって通常背景へと戻る。

【 1 8 5 7 】

演出番号「 1 2 2 」に対応する演出は、表示装置 1 0 0 7 が消灯したかのように画面が暗くなった（画面がフリーズした）後、当該フリーズから復帰して、第 2 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、ボタン画像が表示装置 1 0 0 7 に表示されて演出ボタン 1 0 5 4 の操作が受け付けられ、その後、第 2 特殊ゾーン突入煽りに成功したことに係る画像（第 2 特殊ゾーン突入煽り成功画像）が表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。第 2 特殊ゾーンに突入すると、所定の味方キャラクタが登場した後、所定の敵キャラクタを撃破する様子が表示装置 1 0 0 7 に表示される。その後、第 5 特定スーパーリーチに発展し、第 5 特定スーパーリーチにおいては、敵キャラクタとの最終決戦に対応した演出が行われる。第 5 特定スーパーリーチは、（大当たりが確定する第 1 特定スーパーリーチを除いて）大当たり期待度が最も高いリーチである。

10

【 1 8 5 8 】

画面のフリーズが発生し得るタイミングとしては、2 つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から 6 秒経過時点から画面がフリーズする場合（タイミング 1 ）と、装飾図柄の変動開始から 1 2 秒経過時点から画面がフリーズする場合（タイミング 2 ）と、が設けられている。画面のフリーズは、これらの 2 つのタイミングのうちの 1 つのタイミングで発生する。タイミング 2 においては、タイミング 1 と比較して、フリーズに続く全ての演出が 6 秒遅れで発生する。

【 1 8 5 9 】

また、ボタン画像の表示中は、所定のボタン有効時間が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン 1 0 5 4 が操作された場合には、演出ボタン 1 0 5 4 が操作された時点で（ボタン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に）、第 2 特殊ゾーン突入煽りに失敗又は成功したことに係る演出が行われる。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン 1 0 5 4 が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で（ボタン有効時間が終了した瞬間に）、第 2 特殊ゾーン突入煽りに失敗又は成功したことに係る演出が行われる。

20

【 1 8 6 0 】

図示しないが、第 2 特殊ゾーン突入煽りに成功したことに係る演出（第 2 特殊ゾーン突入煽り成功演出）としては、第 2 特殊ゾーン突入煽り成功画像（例えば、第 2 特殊ゾーンのタイトルに係る画像及び所定のアイコンに係る画像）が表示される演出の他に、所定の装飾ランプ（ロゴランプ）が発光する演出が行われる。ロゴランプは、ロゴカバーの背面側に設けられた複数の LED により構成されている。ロゴカバーは、遊技盤ユニット 1 0 1 0 の所定箇所（例えば、表示装置 1 0 0 7 の上側）に設けられるとともに、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成されている。また、ロゴカバーには、機種に応じたロゴ等を示す文字（例えば、アイコンとして表示される文字）形状を象った装飾が施されている。ロゴランプには、フルカラー LED が採用されており、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能であり、ロゴカバーのエフェクト色を変化させることができるようになっている。

30

【 1 8 6 1 】

なお、第 2 特殊ゾーン突入煽り成功演出（例えば、ロゴランプの発光）は、演出ボタン 1 0 5 4 の操作の有無乃至操作タイミングにかかわらず、予め定められた時間（3 秒間）に亘って行われる。ボタン有効時間中に演出ボタン 1 0 5 4 が操作された場合であっても、当該時間が延長されることはない。第 2 特殊ゾーンに突入するタイミング（所定の味方キャラクタが登場するタイミング）は決まっているため（上記タイミング 1 であれば装飾図柄の変動開始から 3 0 秒経過時点、上記タイミング 2 であれば装飾図柄の変動開始から 3 6 秒経過時点）、ボタン有効時間中に演出ボタン 1 0 5 4 が操作された場合には、第 2 特殊ゾーン突入煽り成功演出の終了時点と第 2 特殊ゾーンに突入するタイミングとの間に隙間が生じることになるが、当該隙間時間は、上記所定のアイコンが揺れた状態で表示されることにより、埋め合わせが行われる。

40

【 1 8 6 2 】

50

< ステージチェンジ >

図 170 (a) は、ステージチェンジ予告演出のフローを示す図である。図 170 (b) は、ステージチェンジ予告演出のタイムチャートを示す図である。図 170 (c) は、ステージチェンジが発生する前後におけるキャラランプの状態を示す図である。

【1863】

本実施例において、各演出ステージ（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ）には、基本的に、特別図柄変動が所定回数（20 回）行われる間、継続的に滞在する。一の演出ステージに移行した後、特別図柄変動が所定回数（20 回）行われると、当該一の演出ステージから他の演出ステージに移行し得る。一方で、第 7 予告演出が発生する場合には、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（20 回）に到達していなくても、必ず演出ステージの移行が発生する。

10

【1864】

本実施例では、このような演出ステージの移行を「ステージチェンジ」とも呼ぶこととする。なお、移行後の演出ステージは、抽選によりランダムに決定されるところ、移行後の演出ステージとして、移行前の演出ステージと同じ演出ステージが決定される場合もある。演出ステージの移行（ステージチェンジ）は、このような場合も含む概念である。

【1865】

ステージチェンジが行われる際には、図 170 に示すステージチェンジ予告演出が行われる。演出番号「131」に対応する演出（ステージチェンジ予告演出）は、移行後の演出ステージに対応する背景遷移用画像が表示装置 1007 に表示された後、移行後の演出ステージの名称を示す画像が表示装置 1007 に表示されるとともに、表示装置 1007 におけるカウンタ画像の表示内容がリセット（回復）される演出である。

20

【1866】

背景遷移用画像としては、第 1 背景遷移用画像、第 2 背景遷移用画像、及び、第 3 背景遷移用画像が設けられている。第 1 背景遷移用画像は、第 1 演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第 1 演出ステージである場合には、第 1 背景遷移用画像が表示される。第 2 背景遷移用画像は、第 2 演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第 2 演出ステージである場合には、第 2 背景遷移用画像が表示される。第 3 背景遷移用画像は、第 3 演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第 3 演出ステージである場合には、第 3 背景遷移用画像が表示される。

30

【1867】

カウンタ画像は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数に対応する画像である。ステージチェンジが発生すると、リセット後のカウンタ画像として「0 / 20」が表示される。分母の数字（20）は、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（20 回）を示すものである。分子の数字は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数（20 回）を示すものである。カウンタ画像は、各演出ステージ（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ）に滞在している間、表示装置 1007 の所定箇所において、基本的に常に（一部の演出が行われている間を除いて）表示されている。ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数が増えるにつれて、カウンタ画像は、「1 / 20」、「2 / 20」・・・「19 / 20」といったように変化する。

40

【1868】

ここで、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（0 / 20）は、各種の色（白色、青色、緑色、紫色、赤色、虹色、又は、金色）で表示される。本実施例では、第 2 のパチンコ遊技機において説明したように、パチンコゲームに関する各種データが互いに異なる複数の設定値（「1」～「6」の 6 段階）が設けられている。白色、青色、緑色、紫色、赤色、及び、虹色は、それぞれ、「1」～「6」の設定値と対応しており、ステージチェンジ発生時に表示されるカウンタ画像（0 / 20）の色は、設定値に対応する色となっている。これにより、当該カウンタ画像（0 / 20）により、設定値が示唆されるようになっている。

50

【 1 8 6 9 】

なお、カウンタ画像により設定値を示唆する方法は、この例に限定されず、例えば、設定値に対応する数字（「 1 」～「 6 」）を含むカウンタ画像を表示することとしてもよい。例えば、設定値が「 6 」である場合には、「 0 / 6 6 」というカウンタ画像を表示することとしてもよい。この点、本実施例において、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数は、規定値（ 2 0 回）となっているが、当該特別図柄変動の回数は、抽選により決定されることとしてもよい。その上で、例えば、設定値が「 6 」である場合には、当該特別図柄変動の回数として「 6 6 」が相対的に決定されやすくなるように構成することも可能である。

【 1 8 7 0 】

また、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（ 0 / 2 0 ）が金色で表示された場合には、第 2 特殊ゾーンに突入することが確定する。この点、第 7 予告演出としては、演出番号「 1 2 1 」に対応する演出及び演出番号「 1 2 2 」に対応する演出が設けられている。これらの演出のうち何れの演出が発生する場合においても、ステージチェンジは必ず発生する。その上で、演出番号「 1 2 2 」に対応する演出が行われることに基づいてステージチェンジが発生する場合にのみ、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（ 0 / 2 0 ）を金色で表示することが可能なように構成されている。

【 1 8 7 1 】

ステージチェンジ予告演出の開始タイミングとしては、2つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始当初から背景遷移用画像が表示される場合（タイミング 1 ）と、装飾図柄の変動開始から 6 秒経過時点から背景遷移用画像が表示される場合（タイミング 2 ）と、が設けられている。ステージチェンジ予告演出は、これらの2つのタイミングのうちの一のタイミングで発生する。タイミング 2 においては、タイミング 1 と比較して、全ての演出が 6 秒遅れで発生する。

【 1 8 7 2 】

第 7 予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合、演出番号「 1 3 1 」に対応する演出の行われるタイミングは、演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出の行われるタイミングに対応している。すなわち、演出番号「 1 2 1 」（タイミング 1 ）に対応する演出又は演出番号「 1 2 2 」（タイミング 1 ）に対応する演出が行われることに基づいてステージチェンジが発生する場合には、演出番号「 1 3 1 」（タイミング 1 ）に対応する演出が行われる。一方、演出番号「 1 2 1 」（タイミング 2 ）に対応する演出又は演出番号「 1 2 2 」（タイミング 2 ）に対応する演出が行われることに基づいてステージチェンジが発生する場合には、演出番号「 1 3 1 」（タイミング 2 ）に対応する演出が行われる。

【 1 8 7 3 】

これに対し、特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われる場合には、基本的に、演出番号「 1 3 1 」（タイミング 1 ）に対応する演出が行われる。この場合には、装飾図柄の変動開始後すぐに、ステージチェンジ予告演出が行われることになる。例外的に、特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われることになる特別図柄変動（規定数到達ゲーム）において、第 7 予告演出が発生する場合には、演出番号「 1 3 1 」（タイミング 2 ）に対応する演出が行われる。すなわち、ステージチェンジの発生条件としては、下記条件（Ⅰ）及び（Ⅱ）が設けられているところ、双方の条件が同一の特別図柄変動において成立した場合には、装飾図柄の変動開始から 6 秒経過時点から、ステージチェンジ予告演出が行われる。

【 1 8 7 4 】

条件（Ⅰ）：一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達すること

条件（Ⅱ）：第 7 予告演出が発生すること（演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出が選択されること）

10

20

30

40

50

【 1 8 7 5 】

特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回 ）に到達したことは、カウンタ画像を通じて遊技者が把握することが可能であるところ、特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回 ）に到達したとき、遊技者としては、ステージチェンジが発生することを意識している蓋然性が高いものと考えられる。この点、上記のように構成することにより、規定数到達ゲームにおいて、ステージチェンジ予告演出が装飾図柄の変動開始後すぐに行われないことについて、遊技者に対して違和感を与えることができる。なお、この場合、演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出は、上記タイミング 2 で行われる。これにより、ステージチェンジ予告演出が行われた後、第 7 予告演出が発生すること（第 2 特殊ゾーンに突入すること）に対して、遊技者を期待させることができる。

10

【 1 8 7 6 】

また、上述したように、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージには、それぞれ、第 1 味方キャラクタ、第 2 味方キャラクタ、及び、第 3 味方キャラクタが対応付けられている。図示しないが、遊技盤ユニット 1 0 1 0 には、第 1 キャラランプ、第 2 キャラランプ、及び、第 3 キャラランプが設けられている。第 1 キャラランプは、第 1 キャラ装飾部の背面側に設けられた複数の L E D により構成され、第 2 キャラランプは、第 2 キャラ装飾部の背面側に設けられた複数の L E D により構成され、第 3 キャラランプは、第 3 キャラ装飾部の背面側に設けられた複数の L E D により構成されている。

【 1 8 7 7 】

第 1 キャラ装飾部は、遊技盤ユニット 1 0 1 0 の第 1 所定箇所（例えば、表示装置 1 0 0 7 の右側）に設けられ、第 2 キャラ装飾部は、遊技盤ユニット 1 0 1 0 の第 2 所定箇所（例えば、表示装置 1 0 0 7 の左上側）に設けられ、第 3 キャラ装飾部は、遊技盤ユニット 1 0 1 0 の第 3 所定箇所（例えば、表示装置 1 0 0 7 の左下側）に設けられている。第 1 キャラ装飾部、第 2 キャラ装飾部、及び、第 3 キャラ装飾部には、それぞれ、第 1 味方キャラクタ、第 2 味方キャラクタ、及び、第 3 味方キャラクタを象った装飾が施されている。また、第 1 キャラ装飾部、第 2 キャラ装飾部、及び、第 3 キャラ装飾部は、それぞれ、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成されている。第 1 キャラランプ、第 2 キャラランプ、及び、第 3 キャラランプには、それぞれ、フルカラー L E D が採用されており、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能である。これにより、第 1 キャラ装飾部、第 2 キャラ装飾部、及び、第 3 キャラ装飾部のエフェクト色

20

30

【 1 8 7 8 】

本実施例では、第 1 演出ステージに滞在している間は、基本的に第 1 キャラランプが点灯しており、第 2 キャラランプ及び第 3 キャラランプは消灯している。第 2 演出ステージに滞在している間は、基本的に第 2 キャラランプが点灯しており、第 1 キャラランプ及び第 3 キャラランプは消灯している。第 3 演出ステージに滞在している間は、基本的に第 3 キャラランプが点灯しており、第 1 キャラランプ及び第 2 キャラランプは消灯している。図示しないが、ステージチェンジ予告演出においては、第 1 キャラランプ、第 2 キャラランプ、及び、第 3 キャラランプのうちの何れか（移行後の演出ステージに対応するキャラランプ）が点滅する。

40

【 1 8 7 9 】

具体的に、移行後の演出ステージが第 1 演出ステージである場合には、第 1 キャラランプが点滅し、移行後の演出ステージが第 2 演出ステージである場合には、第 2 キャラランプが点滅し、移行後の演出ステージが第 3 演出ステージである場合には、第 3 キャラランプが点滅する。このようなキャラランプの点滅は、1 . 5 秒間に亘って行われ、当該点滅期間は、上記背景遷移用画像の表示期間と一致している。すなわち、第 1 背景遷移用画像が表示されている間は、第 1 キャラランプが 1 . 5 秒間に亘って点滅し、第 2 背景遷移用画像が表示されている間は、第 2 キャラランプが 1 . 5 秒間に亘って点滅し、第 3 背景遷移用画像が表示されている間は、第 3 キャラランプが 1 . 5 秒間に亘って点滅する。

【 1 8 8 0 】

50

図 1 7 0 (c) では、第 1 演出ステージから第 2 演出ステージに移行する前後における各キャラランプの状態を示している。規定数到達ゲームの前回ゲームでは、第 1 キャラランプが点灯し、第 2 キャラランプ及び第 3 キャラランプは消灯している。規定数到達ゲームが開始すると、第 1 キャラランプが点灯状態から消灯状態に切り替わり、第 2 キャラランプは消灯状態から点滅状態に切り替わり、第 3 キャラランプは消灯状態のままである。その後、第 2 キャラランプは、1 . 5 秒間に亘って点滅した後、点灯状態となる。その後、次のステージチェンジ予告演出が発生するまで、第 2 キャラランプの点灯状態が継続し、第 1 キャラランプ及び第 3 キャラランプの消灯状態が継続する。

【 1 8 8 1 】

ステージチェンジ予告演出が行われた後は、移行後の演出ステージ（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ）に対応する背景へと移行する。なお、上述したように、演出番号「1 2 1」に対応する演出が行われた後は、通常背景に戻る。また、演出番号「1 2 2」に対応する演出を経由して移行する第 5 特定スーパーリーチにおける演出が終了した後は、通常背景に戻る。当該通常背景は、（移行前の演出ステージではなく）移行後の演出ステージに対応する背景である。

【 1 8 8 2 】

以上では、ステージチェンジの発生条件として、上記条件（Ⅰ）及び（Ⅱ）が設けられていることとして説明した。ここで、上記条件（Ⅰ）について、特別図柄変動の回数は、第 1 特別図柄表示部 1 1 6 3 における変動表示（第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞に対応する変動表示）が行われた場合にはカウントされるが、第 2 特別図柄表示部 1 1 6 4 における変動表示（第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B への遊技球の入賞に対応する変動表示）が行われた場合にはカウントされない。従って、通常遊技状態において、仮に、遊技者が右打ちで遊技を行うことにより、第 2 特別図柄表示部 1 1 6 4 における変動表示が繰り返し行われたとしても、当該カウントは行われず、この場合、ステージチェンジが行われることはない。なお、当該カウントは、特別図柄変動が開始するときに行われる。

【 1 8 8 3 】

また、詳細については後述するが、本実施例では、上記条件（Ⅰ）又は（Ⅱ）が成立した場合以外にも、ステージチェンジが行われる可能性がある。具体的に、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（2 0 回）に到達していない状況において、特別図柄変動が行われているときに行われる演出として、特定のスーパーリーチ（例えば、第 5 特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生する場合には、規定数到達前演出ステージ移行抽選が行われる。そして、規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選したことを条件として、演出ステージの移行が発生する。

【 1 8 8 4 】

また、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（2 0 回）に到達しても、ステージチェンジが行われない可能性もある。具体的に、規定数到達ゲームにおいて特定のスーパーリーチ（例えば、第 5 特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生する場合には、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選が行われる。規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選しなかった場合には、当該規定数到達ゲームにおいて演出ステージの移行が発生する。一方、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選した場合には、当該規定数到達ゲームにおいては演出ステージの移行が発生せず、当該規定数到達ゲームの次の特別図柄変動において演出ステージの移行が発生する。

【 1 8 8 5 】

< ステージチェンジ区間保留球 >

図 1 7 1 ~ 図 1 7 3 は、ステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。

【 1 8 8 6 】

詳細については後述するが、第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞すると、サブ制御回路 1 3 0 0 では、抽選によりサブ変動パターンが選択される。ここで、当該抽選（サブ変動パターン選択抽選）の結果は、当該第 1 始動口入賞に係る特別図柄変動中に滞在する演出ステージに応じて異なり得るところ、当該第 1 始動口入賞が発生してから当該第 1 始動口

10

20

30

40

50

入賞に係る特別図柄変動が行われるまでの間にステージチェンジが発生する場合、移行後の演出ステージは、当該ステージチェンジの行われる特別図柄変動（ステージチェンジゲーム）が開始するまで決定されない。従って、このような第1始動口入賞については、少なくとも当該ステージチェンジゲームが開始するまで、サブ変動パターンの選択を行うことができない。そして、先読み演出に係る抽選は、サブ変動パターンに基づいて行われるところ、サブ変動パターンが選択されないと、先読み演出に係る抽選も行うことができない。

【1887】

この点に鑑み、本実施例では、「ステージチェンジ区間保留球」という概念を設けている。ステージチェンジ区間保留球は、ステージチェンジゲームに係る第1始動口入賞に対応する保留球、及び、ステージチェンジゲームに係る第1始動口入賞が発生してから当該ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動が開始するまでの間に発生した第1始動口入賞に対応する保留球を指している。このようなステージチェンジ区間保留球については、先読み演出が行われないこととされている。なお、ステージチェンジ区間保留球のうち、ステージチェンジゲームに係る第1始動口入賞に対応する保留球を、特に「ステージチェンジ区間当該保留球」とも呼ぶ。

【1888】

図171(a)では、現在の演出ステージに移行してから16回目の特別図柄変動が行われている状態且つ保留球が存在しない状態を示している。図171(b)では、図171(a)に示す状態の後、当該16回目の特別図柄変動が行われている間に、第1始動口1120に4個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、1個目～4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから17回目～20回目の特別図柄変動となる。図171(c)では、図171(b)に示す状態の後、現在の演出ステージに移行してから17回目の特別図柄変動が開始された状態を示している。この状態において、1個目～3個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから18回目～20回目の特別図柄変動となる。なお、4個目の保留球は存在しない。

【1889】

図171(d)では、図171(c)に示す状態の後、当該17回目の特別図柄変動が行われている間に、第1始動口1120に1個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから21回目の特別図柄変動となる。当該21回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該21回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行われる。すなわち、当該4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから1回目の特別図柄変動となる。これにより、当該4個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球（ステージチェンジ区間当該保留球）であり、当該4個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

【1890】

図171(e)では、図171(d)に示す状態の後、現在の演出ステージに移行してから18回目の特別図柄変動が開始された状態を示している。この状態において、1個目～2個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから19回目～20回目の特別図柄変動となり、3個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから1回目の特別図柄変動となる。なお、4個目の保留球は存在しない。

【1891】

図172(a)では、図171(e)に示す状態の後、当該18回目の特別図柄変動が行われている間に、第1始動口1120に1個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから2回目の特別図柄変動となる。当該4個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該4個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

【 1 8 9 2 】

図 1 7 2 (b) では、図 1 7 2 (a) に示す状態の後、1 8 回目 ~ 2 0 回目の特別図柄変動が行われ、その間に第 1 始動口 1 1 2 0 に 2 個の遊技球が入賞し、その後、ステージチェンジが発生し、次の演出ステージに移行してから 1 回目の特別図柄変動が行われている状態を示している。この状態において、1 個目 ~ 3 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから 2 回目 ~ 4 回目の特別図柄変動となる。当該 1 個目 ~ 3 個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該 1 個目 ~ 3 個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。なお、4 個目の保留球は存在しない。

【 1 8 9 3 】

図 1 7 2 (c) では、図 1 7 2 (b) に示す状態の後、当該 1 回目の特別図柄変動が行われている間に、第 1 始動口 1 1 2 0 に 1 個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、4 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから 5 回目の特別図柄変動となる。当該 4 個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動（ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動）が開始した後に発生した第 1 始動口入賞に対応する保留球である。従って、当該 4 個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該 4 個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

【 1 8 9 4 】

図 1 7 2 (d) では、図 1 7 2 (c) に示す状態の後、ステージチェンジが発生してから 1 回目 ~ 2 回目の特別図柄変動が行われ、その間に第 1 始動口 1 1 2 0 に 2 個の遊技球が入賞し、その後、ステージチェンジが発生してから 3 回目の特別図柄変動が行われている状態を示している。この状態において、1 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから 4 回目の特別図柄変動となる。当該 1 個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該 1 個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。これに対し、2 個目 ~ 4 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから 5 回目 ~ 7 回目の特別図柄変動となる。当該 2 個目 ~ 4 個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動（ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動）が開始した後に発生した第 1 始動口入賞に対応する保留球である。従って、当該 2 個目 ~ 4 個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該 2 個目 ~ 4 個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

【 1 8 9 5 】

図 1 7 3 (a) では、保留球が存在しない状態で、現在の演出ステージに移行してから 2 0 回目の特別図柄変動が開始された後、当該 2 0 回目の特別図柄変動が行われている間に、第 1 始動口 1 1 2 0 に 4 個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、1 個目 ~ 4 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから 2 1 回目 ~ 2 4 回目の特別図柄変動となる。当該 2 1 回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該 2 1 回目 ~ 2 4 回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行われる。すなわち、当該 1 個目 ~ 4 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから 1 回目 ~ 4 回目の特別図柄変動となる。これにより、当該 1 個目 ~ 4 個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該 1 個目 ~ 4 個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

【 1 8 9 6 】

図 1 7 3 (b) では、保留球が存在しない状態で、現在の演出ステージに移行してから 2 0 回目の特別図柄変動が開始された後、当該 2 0 回目の特別図柄変動が行われている間に、第 1 始動口 1 1 2 0 に 1 個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、1 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから 2 1 回目の特別図柄変動となる。当該 2 1 回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該 2 1 回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行われる。すなわち、当該 1 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから 1 回目の特別図柄変動となる。これにより、当該 1 個目の保留球は、ステージチェンジ区

10

20

30

40

50

間保留球であり、当該 1 個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。なお、2 個目～4 個目の保留球は存在しない。

【1897】

図 173(c)では、図 173(b)に示す状態の後、当該 20 回目の特別図柄変動が行われ、その後、ステージチェンジが発生し、次の演出ステージに移行してから 1 回目の特別図柄変動が行われている間に第 1 始動口 1120 に 4 個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、1 個目～4 個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから 2 回目～5 回目の特別図柄変動となる。当該 1 個目～4 個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動（ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動）が開始した後に発生した第 1 始動口入賞に対応する保留球である。従って、当該 1 個目～4 個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該 1 個目～4 個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

10

【1898】

以上で説明したように、図 173(a)に示す例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が 4 回であるのに対し、図 173(b)及び(c)に示す例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が 1 回である。このように、本実施例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が一律固定されているのではなく、ステージチェンジの発生タイミングと第 1 始動口 1120 への遊技球の入賞タイミングとの前後関係に応じて、当該回数が増加するようになっている。

【1899】

20

< 第 1 始動口入賞時処理 >

図 174 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 始動口入賞時処理を示すフローチャートである。図 175 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ区間判定処理を示すフローチャートである。図 176 及び図 177 は、先読み演出について説明するための図である。

【1900】

図 174 に示す第 1 始動口入賞時処理は、第 1 始動口 1120 に遊技球が入賞したことを契機として、サブ制御回路 1300 により演出態様決定処理（図 53 のステップ S504 参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路 1300 は、主制御回路 1200 から送信される第 1 始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、第 1 始動口 1120 に遊技球が入賞したことを認識することができる。

30

【1901】

第 1 始動口入賞時処理において、まず、サブ CPU 1301 は、ステージチェンジ区間判定処理を実行する（ステップ S9001）。以下、ステージチェンジ区間判定処理について、図 175 を用いて説明する。

【1902】

ステージチェンジ区間判定処理において、まず、サブ CPU 1301 は、保留されている上限 4 回分の保留球のなかにステージチェンジ区間当該保留球が存在するか否かを判断する（ステップ S9151）。図 171～図 173 を用いて説明したように、ステージチェンジ区間当該保留球は、ステージチェンジゲーム（ステージチェンジの行われる特別図柄変動）に係る第 1 始動口入賞に対応する保留球である。ステップ S9151 の処理において、サブ CPU 1301 は、ステージチェンジ区間当該保留球を示す情報（ステージチェンジ区間当該保留球情報）がワーク RAM 1303 の所定領域に記憶されているか否かを判断する。

40

【1903】

具体的に、ワーク RAM 1303 には、上述したとおり、第 1 サブ保留領域（0）、第 1 サブ保留領域（1）、第 1 サブ保留領域（2）、第 1 サブ保留領域（3）、及び、第 1 サブ保留領域（4）が設けられている。第 1 サブ保留領域（0）には、今回の特別図柄変動（当該変動）に対応する情報が記憶され、第 1 サブ保留領域（1）～第 1 サブ保留領域（4）には、保留されている 4 回分の特別図柄変動に対応する情報が記憶される。すなわ

50

ち、上述したとおり、第1サブ保留領域(0)、および第1サブ保留領域(1)～第1サブ保留領域(4)は、それぞれ、メインRAM1203に設けられた第1特別図柄始動記憶領域(0)～第1特別図柄始動記憶領域(4)と対応している。主制御回路1200から送信される第1始動口入賞の入賞コマンドには、大当たり判定の結果を示す情報や特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれている。サブCPU1301は、第1始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、これらの情報に対応する情報を、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に記憶させる。

【1904】

また、一の特別図柄変動においてステージチェンジが行われる場合、サブCPU1301は、当該特別図柄変動に対応する第1サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させる(ステップS9155参照)。ステップS9151の処理において、サブCPU1301は、第1サブ保留領域(1)～第1サブ保留領域(3)の何れかにステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されているか否かを判断する。なお、一の特別図柄変動が終了して次の特別図柄変動が開始するとき、サブCPU1301は、第1サブ保留領域(1)～第1サブ保留領域(4)に記憶されている情報を、それぞれ、第1サブ保留領域(0)、および第1サブ保留領域(1)～第1サブ保留領域(3)にシフトさせる。その際、ステージチェンジ区間当該保留球情報が第1サブ保留領域(1)に記憶されている場合、サブCPU1301は、第1サブ保留領域(1)から第1サブ保留領域(0)への情報の転送に伴い、ステージチェンジ区間当該保留球情報を消去する。従って、ステージチェンジ区間当該保留球情報が第1サブ保留領域(0)に記憶されているという状況は発生しない。

【1905】

ステップS9151において、保留されている上限4回分の保留球のなかにステージチェンジ区間当該保留球が存在すると判断した場合、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に係る保留球をステージチェンジ区間保留球として特定する(ステップS9152)。この処理において、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、ステージチェンジ区間保留球であることを示す情報(ステージチェンジ区間保留球情報)を記憶させる。これにより、例えば、第1サブ保留領域(3)にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されている状況において、4個目の保留球に対応する第1始動口入賞が発生した場合には、第1サブ保留領域(4)にステージチェンジ区間保留球情報が記憶されることになる(図172(a)参照)。

【1906】

ステップS9151において、保留されている上限4回分の保留球のなかにステージチェンジ区間当該保留球が存在しないと判断した場合、サブCPU1301は、現在の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数(ステージ移行後変動カウント回数)が、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動において所定回数(20回)に到達するか否かを判断する(ステップS9153)。ステージ移行後変動カウント回数は、ワークRAM1303に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【1907】

今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数(20回)に到達しないと判断した場合、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動において第7予告演出が発生するか否かを判断する(ステップS9154)。この処理において、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターン(メイン変動パターン)が、第7予告演出

(演出番号「121」又は「122」に対応する演出)に対応する変動パターンであるか否かを判断する。主制御回路1200から送信される第1始動口入賞の入賞コマンドには、特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれているため、第1始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に対応する特別

10

20

30

40

50

図柄変動における変動パターンを認識することができる。また、当該変動パターンは、当該特別図柄変動中に行われる演出に対応する情報を含んでいる。サブCPU1301は、当該情報に基づいて、当該特別図柄変動中に第7予告演出が行われるか否かを判断する。

【1908】

ステップS9153において、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数(20回)に到達すると判断した場合、又は、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動において第7予告演出が発生すると判断した場合、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に係る保留球をステージチェンジ区間当該保留球として特定する(ステップS9155)。この処理において、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させる。これにより、例えば、今回の(4個目の保留球に対応する)第1始動口入賞に対応する特別図柄変動が、現在の演出ステージに移行してから21回目の特別図柄変動である場合には、第1サブ保留領域(4)にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されることになる(図171(d)参照)。また、図示しないが、例えば、今回の(4個目の保留球に対応する)第1始動口入賞に対応する特別図柄変動中に第7予告演出が発生する場合には、第1サブ保留領域(4)にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されることになる。

10

【1909】

なお、図示しないが、同様に、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ(例えば、第5特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ)が発生することになり、且つ、規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選した場合、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。また、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数(20回)に到達するとともに、当該特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ(例えば、第5特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ)が発生することになり、且つ、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選しなかった場合、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。一方、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数(20回)に到達するとともに、当該特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ(例えば、第5特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ)が発生することになり、且つ、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選した場合、次の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。

20

30

【1910】

ステップS9152若しくはステップS9155の処理を実行した後、又は、ステップS9153において今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動において第7予告演出が発生しないと判断した場合、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【1911】

以上、図175を用いて、図174のステップS9101で行われるステージチェンジ区間判定処理について説明した。図174に説明を戻す。

40

【1912】

ステップS9101の処理を実行した後、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球(ステージチェンジ区間当該保留球を含む)であるか否かを判断する(ステップS9102)。今回の第1始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球であると判断した場合、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【1913】

一方、今回の第1始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球ではないと判断した場合、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応するものであるか否かを判断する(ステップS9103

50

）。図示しないが、本実施例では、第1特別図柄に係る大当たり判定の結果として、遊技者にとって相対的に有利な第1の大当たり（例えば、ラウンド数の多い大当たりや時短有大当たり）と相対的に不利な第2の大当たり（例えば、ラウンド数の少ない大当たりや時短無大当たり）とを設けることとしてもよい。その上で、第1の大当たりとなった場合に所定の変動パターン（固定値）が選択される確率と第2の大当たりとなった場合に所定の変動パターン（固定値）が選択される確率とが同じである一方、第1の大当たりとなった場合に所定の変動パターン（不定大当たり）が選択される確率と第2の大当たりとなった場合に所定の変動パターン（不定大当たり）が選択される確率とが異なるように構成してもよい。この場合、所定の変動パターン（固定値）と所定の変動パターン（不定大当たり）とでは、同一の変動パターンで特別図柄変動を行うようにしてもよい。ステップS9103の処理において、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが所定の変動パターン（不定大当たり）以外の変動パターン（固定値に対応する変動パターン）であるか否かを判断する。今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応する変動パターンではないと判断した場合、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

10

【1914】

一方、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応する変動パターンであると判断した場合、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞が発生したタイミングが、ステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間（例えば、41フレームに相当する時間）以内であるか否かを判断する（ステップS9104）。今回の第1始動口入賞が発生したタイミングがステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間以内であると判断した場合、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

20

【1915】

一方、今回の第1始動口入賞が発生したタイミングがステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間以内ではないと判断した場合、サブCPU1301は、サブ変動パターン（後半）抽選処理を実行する（ステップS9105）。サブ変動パターンは、前半部分と後半部分とにより構成されており、また、メイン変動パターン（特別図柄の変動パターン）も、前半部分と後半部分とにより構成されている。ステップS9105の処理において、サブCPU1301は、主制御回路1200から送信される第1始動口入賞の入賞コマンドに含まれているメイン変動パターン情報（特別図柄の変動パターンを示す情報）と、現在の演出ステージとに基づいて、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンにおける後半部分の内容を決定する。

30

【1916】

次に、サブCPU1301は、サブ変動パターン（前半）抽選処理を実行する（ステップS9106）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステップS9105で決定したサブ変動パターン（後半）とメイン変動パターンと現在の演出ステージとに基づいて、サブ変動パターンにおける前半部分の内容を決定する。なお、ワークRAM1303の演出ステージフラグ格納領域（図示せず）には、現在の演出ステージを示す情報が格納されており、サブCPU1301は、演出ステージフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出ステージを認識することができる。

40

【1917】

次に、サブCPU1301は、第2特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する（ステップS9107）。第2特別図柄の変動表示中であると判断した場合、サブCPU1301は、当該第2特別図柄変動に対応する第2特別抽選の結果がハズレ又は小当たりであるか否かを判断する（ステップS9108）。当該第2特別抽選の結果がハズレ又は小当たりではない（大当たりである）と判断した場合、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。本実施例では、第2のパチンコ遊技機と同様に、第1特別図柄及び第2特別図柄を同時変動させることが可能な方式（同時変動タイプ）が採用されている。そのため、第2特別図柄に係る大当たりが突然発生するような状況も想定されるが、ステップS9107

50

及びステップS 9 1 0 8の処理を実行することにより、このような状況においても、意図しない遊技性が生じることがないようになっている。

【1 9 1 8】

ステップS 9 1 0 7において第2特別図柄の変動表示中ではないと判断した場合、又は、ステップS 9 1 0 8において当該第2特別抽選の結果がハズレ又は小当りである（大当りではない）と判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、先読み演出抽選処理を実行する（ステップS 9 1 0 9）。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステップS 9 1 0 5及びステップS 9 1 0 6で決定されたサブ変動パターンに基づいて、今回の第1始動口入賞について（当該サブ変動パターンに対して）先読み演出が発生させるか否かを決定するとともに、先読み演出が発生させる場合には当該先読み演出の内容（例えば、図1 8 3に示す先読み演出パターン）を決定する（ステップS 9 1 0 9）。

10

【1 9 1 9】

次に、サブCPU 1 3 0 1は、ステップS 9 1 0 9における先読み演出抽選処理の結果に基づいて、今回の第1始動口入賞について先読み演出が発生するか否かを判断する（ステップS 9 1 1 0）。今回の第1始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、先読みフラグをオンにセットする（ステップS 9 1 1 1）。先読みフラグは、一の第1始動口入賞について先読み演出が発生することを示すフラグであり、当該第1始動口入賞に対応する特別図柄変動が開始すると、オフにセットされる。これにより、当該第1始動口入賞が発生してから当該第1始動口入賞に対応する特別図柄変動が開始するまでの間に、当該第1始動口入賞に係る第1特別抽選の結果を示唆する演出（先読み演出）が行われることになる。

20

【1 9 2 0】

ステップS 9 1 1 0において今回の第1始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップS 9 1 1 1の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

【1 9 2 1】

なお、ステップS 9 1 0 9～ステップS 9 1 1 1の処理は、以下のように構成されていてもよい。今回の第1始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、今回の第1始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことができる保留球であるか否かを判断する。先読み演出を行うことができる保留球は、特定のサブ変動パターン（例えば、図1 8 2に示すサブ変動パターン「1」～「2 0」）であり、且つ、固定値に対応するメイン変動パターンに基づいて決定されたサブ変動パターンによる演出が行われる保留球である。今回の第1始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことができる保留球であると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、先読み可情報（先読み演出を行うことができることを示す情報）を記憶させる。今回の第1始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことができない保留球であると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、先読み不可情報（先読み演出を行うことができないことを示す情報）を記憶させる。

30

【1 9 2 2】

図1 7 6（a）では、一の特別図柄変動が行われている間に第1始動口1 1 2 0に1個の遊技球が入賞し、1個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図1 7 6（b）では、図1 7 6（a）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第1始動口1 1 2 0に1個の遊技球が入賞し、2個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図1 7 7（a）では、一の特別図柄変動が行われている間に第1始動口1 1 2 0に1個の遊技球が入賞し、1個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図1 7 7（b）では、図1 7 7（a）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第1始動口1 1 2 0に1個の遊技球が入賞し、2個目の保留球

40

50

に対応する第1サブ保留領域に先読み不可情報が記憶された状態を示している。図177(c)では、図177(b)に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第1始動口1120に1個の遊技球が入賞し、3個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。

【1923】

今回の第1始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、当該第1始動口入賞について先読み演出が行われることを示す情報(先読み当該情報)を記憶させる。そして、今回の第1始動口入賞以前の第1始動口入賞に対応する全ての第1サブ保留領域(第1サブ保留領域(0)を除く)において先読み可情報が記憶されている場合、サブCPU1301は、これらの第1サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。先読み中情報は、先読み当該情報が記憶されている第1サブ保留領域に対応する特別図柄変動が開始するまでの間、先読み演出が行われることを示す情報である。

【1924】

図176(c)では、図176(b)に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第1始動口1120に1個の遊技球が入賞し、3個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に先読み当該情報が記憶された状態を示している。このとき、1個目~2個目の保留球に対応する第1サブ保留領域には、先読み可情報に代えて先読み中情報が記憶されている。これにより、1個目~2個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、3個目の保留球に係る大当たり判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。なお、図176(d)では、図176(c)に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第1始動口1120に1個の遊技球が入賞し、4個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に先読み不可情報が記憶された状態を示している。このように、一の保留球に対応する第1サブ保留領域に先読み当該情報が記憶されると、次の保留球に対応する第1サブ保留領域には先読み不可情報が記憶される。

【1925】

また、今回の第1始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合において、今回の第1始動口入賞以前の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域(第1サブ保留領域(0)を除く)のなかに、先読み不可情報が記憶されている第1サブ保留領域が存在する場合、当該第1サブ保留領域(先読み不可情報が記憶されている第1サブ保留領域が複数存在する場合には、最も番号が大きな第1サブ保留領域)よりも番号の大きな第1サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。図177(d)では、図177(c)に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第1始動口1120に1個の遊技球が入賞し、4個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に先読み当該情報が記憶された状態を示している。このとき、3個目の保留球に対応する第1サブ保留領域には、先読み可情報に代えて先読み中情報が記憶されている。これにより、1個目~2個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間は、先読み演出を行うことができず、3個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、4個目の保留球に係る大当たり判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

【1926】

なお、今回の第1始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球である場合には、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に先読み不可情報を記憶させることとしてもよい。例えば、図172(d)に示す状態において、4個目の保留球について先読み演出が発生させると決定された場合、1個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に記憶されている先読み不可情報はそのまま、2個目~3個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換えることとしてもよい。この場合には、1個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間は先読み演出を行うことができず、2個目~3個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、4個目の保留球に係る大当たり判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

【1927】

あるいは、今回の第1始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間当該保留球である場合には、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に先読み不可情報を記憶させる一方、今回の第1始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間当該保留球以外のステージチェンジ区間保留球である場合には、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に先読み可情報を記憶させることとしてもよい。例えば、図172(d)に示す状態において、4個目の保留球について先読み演出を発生させると決定された場合、1個目～3個目の保留球に対応する第1サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換えることとしてもよい。この場合には、1個目～3個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、4個目の保留球に係る大当たり判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

10

【1928】

なお、上述したように、第1サブ保留領域は、ワークRAM1303に設けられており、メインRAM1203に設けられた第1特別図柄始動記憶領域と対応している。ワークRAM1303の第1サブ保留領域に記憶されている情報と同様の情報は、メインRAM1203の第1特別図柄始動記憶領域にも記憶されるように構成することが可能である。この場合、ワークRAM1303の第1サブ保留領域に記憶される情報は、メインRAM1203の第1特別図柄始動記憶領域に記憶されている情報に応じて、サブ制御回路1300が生成するように制御することが可能である。また、先読み演出を行うか否かの判定は、メインRAM1203の第1特別図柄始動記憶領域に記憶されている情報に基づいて、主制御回路1200が行うように構成してもよい。また、ワークRAM1303の第1サブ保留領域に記憶されている情報について、遊技者が認識可能な程度に当該情報に応じた示唆演出が行われるように構成してもよい。

20

【1929】

<第1特別図柄変動開始時処理>

図178は、第5のパチンコ遊技機に係る第1特別図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。図179は、第5のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ発生有無決定処理を示すフローチャートである。図180は、第5のパチンコ遊技機に係るステージカウンタ処理を示すフローチャートである。図181は、第5のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ発生抽選処理を示すフローチャートである。図182は、サブ変動パターン選択テーブルを示す図である。図183は、サブ変動パターン差替テーブルを示す図である。

30

【1930】

図178に示す第1特別図柄変動開始時処理は、通常モード(図129(a)参照)において、第1始動口1120に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路1300により演出態様決定処理(図53のステップS504参照)において行われる処理である。なお、サブ制御回路1300は、主制御回路1200から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動を開始することを認識することができる。また、図178に示す処理を実行するのに先立ち、サブCPU1301は、第1サブ保留領域(1)～第1サブ保留領域(4)に記憶されている情報を、それぞれ、第1サブ保留領域(0)、および第1サブ保留領域(1)～第1サブ保留領域(3)にシフトさせている。

40

【1931】

第1特別図柄変動開始時処理において、まず、サブCPU1301は、ステージチェンジ発生有無決定処理を実行する(ステップS9201)。以下、ステージチェンジ発生有無決定処理について、図179を用いて説明する。

【1932】

ステージチェンジ発生有無決定処理において、まず、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動であるか否かを判断する(ステップS9251)。今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動であると判断した場合、サブCPU1301は、ステージチェンジフラグをオンに

50

セットする（ステップS 9 2 5 2）。ステージチェンジフラグは、ステージチェンジの発生条件が成立したことを示すフラグであり、ステージチェンジフラグがオンにセットされることにより、ステージチェンジが行われることになる。ステップS 9 2 5 2の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

【1 9 3 3】

一方、ステップS 9 2 5 1において今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動ではないと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、ステージカウント処理を実行する（ステップS 9 2 5 3）。以下、ステージカウント処理について、図1 8 0を用いて説明する。

【1 9 3 4】

ステージカウント処理において、まず、サブCPU 1 3 0 1は、ステージ移行後変動回数カウンタの値に1加算する（ステップS 9 2 6 1）。ステージ移行後変動回数カウンタの値は、現在の演出ステージに移行してからカウントされた第1特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）を示し、ワークRAM 1 3 0 3に記憶されている。サブCPU 1 3 0 1は、第1特別図柄変動（第1特別図柄表示部1 1 6 3における変動表示）が行われるごとにステージ移行後変動回数カウンタの値を加算する一方、第2特別図柄変動（第2特別図柄表示部1 1 6 4における変動表示）が行われてもステージ移行後変動回数カウンタの値を加算しない。

【1 9 3 5】

次に、サブCPU 1 3 0 1は、ステージ移行後変動回数カウンタの値が2 0であるか否かを判断する（ステップS 9 2 6 2）。ステージ移行後変動回数カウンタの値が2 0ではないと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。一方、ステージ移行後変動回数カウンタの値が2 0であると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、規定数到達フラグをオンにセットする（ステップS 9 2 6 3）。規定数到達フラグは、ステージ移行後変動カウント回数がステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（2 0回）に到達したことを示すフラグである。一の特別図柄変動が開始するときに規定数到達フラグがオンにセットされた場合には、基本的に（規定数到達時演出ステージ移行保留抽選

（図1 8 1のステップS 9 2 7 3参照）に当選しない限り）、当該特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。

【1 9 3 6】

ステップS 9 2 6 3の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、ステージ移行後変動回数カウンタに「0」をセット（ステージ移行後変動回数カウンタの値をクリア）する（ステップS 9 2 6 4）。その後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

【1 9 3 7】

以上、図1 8 0を用いて、図1 7 9のステップS 9 2 5 3で行われるステージカウント処理について説明した。図1 7 9に説明を戻す。

【1 9 3 8】

ステップS 9 2 5 3の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、先読みフラグ（図1 7 4のステップS 9 1 1 1参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS 9 2 5 4）。先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、ステージチェンジ発生抽選処理を実行する（ステップS 9 2 5 5）。以下、ステージチェンジ発生抽選処理について、図1 8 1を用いて説明する。

【1 9 3 9】

ステージチェンジ発生抽選処理において、まず、サブCPU 1 3 0 1は、次変動時チェンジフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS 9 2 7 1）。次変動時チェンジフラグは、一の特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数がステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（2 0回）に到達したが、ステージチェンジの発生が次の特別図柄変動まで持ち越されていることを示すフラグである（ステップS 9 2 7 9参照）。次変動時チェンジフラグがオンにセットされていると判断した場

10

20

30

40

50

合、サブCPU1301は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップS9272）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップS9272の処理を実行した後、サブCPU1301は、次変動時チェンジフラグをオフにセットし（ステップS9273）、本サブルーチンを終了する。

【1940】

ステップS9271において次変動時チェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU1301は、規定数到達フラグ（図180のステップS9263参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS9274）。規定数到達フラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第5特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生するか否かを判断する（ステップS9275）。この処理において、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動における変動パターンが、特定のスーパーリーチに対応する変動パターンであるか否かを判断する。上述したように、主制御回路1200から送信される第1始動口入賞の入賞コマンドに特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれており、サブCPU1301は、当該情報に基づいて、今回の特別図柄変動中に発生し得る演出を認識することが可能である。

10

【1941】

今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生すると判断した場合、サブCPU1301は、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選を実行する（ステップS9276）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。次に、サブCPU1301は、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選したか否かを判断する（ステップS9277）。

20

【1942】

ステップS9275において今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生しないと判断した場合、又は、ステップS9277において規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップS9278）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップS9278の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【1943】

ステップS9277において規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選したと判断した場合、サブCPU1301は、次変動時チェンジフラグをオンにセットする（ステップS9279）。これにより、次の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップS9279の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

30

【1944】

ステップS9274において規定数到達フラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動中に第7予告演出が発生するか否かを判断する（ステップS9280）。この処理において、サブCPU1301は、図175のステップS9154の処理結果を参照する。ステップS9154の処理において、サブCPU1301は、当該第1始動口入賞に対応する特別図柄変動において第7予告演出が発生すると判断した場合、当該第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、当該第1始動口入賞に対応する特別図柄変動中に第7予告演出が発生することを示す情報（第7予告演出発生情報）を記憶させている。ステップS9280の処理を実行する時点において、当該第1サブ保留領域に記憶された情報は、第1サブ保留領域（0）にシフトされている。ステップS9280の処理において、サブCPU1301は、第1サブ保留領域（0）に第7予告演出発生情報が記憶されている場合に、今回の特別図柄変動中に第7予告演出が発生すると判断する。

40

【1945】

今回の特別図柄変動中に第7予告演出が発生すると判断した場合、サブCPU1301

50

は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップ S 9 2 8 1）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップ S 9 2 8 1 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 9 4 6 】

一方、今回の特別図柄変動中に第 7 予告演出が発生しないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第 5 特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生するか否かを判断する（ステップ S 9 2 8 2）。この処理は、ステップ S 9 2 7 5 の処理と同様の処理である。今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生すると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、規定数到達前演出ステージ移行抽選を実行する（ステップ S 9 2 8 3）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。その際、サブ CPU 1 3 0 1 は、ステージ移行後変動回数カウンタの値に応じて、規定数到達前演出ステージ移行抽選の当選確率を異ならせる。

10

【 1 9 4 7 】

次に、サブ CPU 1 3 0 1 は、規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選したか否かを判断する（ステップ S 9 2 8 4）。規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選したと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップ S 9 2 8 5）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップ S 9 2 8 2 において今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生しないと判断した場合、ステップ S 9 2 8 4 において規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選していないと判断した場合、又は、ステップ S 9 2 8 5 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

20

【 1 9 4 8 】

以上、図 1 8 1 を用いて、図 1 7 9 のステップ S 9 2 5 5 で行われるステージチェンジ発生抽選処理について説明した。図 1 7 9 に説明を戻す。

【 1 9 4 9 】

ステップ S 9 2 5 4 において先読みフラグがオンにセットされていると判断した場合、又は、ステップ S 9 2 5 5 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。なお、今回の特別図柄変動中に第 7 予告演出が発生する場合において、今回の特別図柄変動が開始される時点で存在する保留球は、全てステージチェンジ区間保留球である（図 1 7 5 参照）。ステージチェンジ区間保留球については先読み演出が行われないため（図 1 7 4 参照）、今回の特別図柄変動中に第 7 予告演出が発生する場合、ステップ S 9 2 5 4 の判断結果は、必ず「NO」となる。

30

【 1 9 5 0 】

以上、図 1 7 9 を用いて、図 1 7 8 のステップ S 9 2 0 1 で行われるステージチェンジ発生有無決定処理について説明した。図 1 7 8 に説明を戻す。

【 1 9 5 1 】

ステップ S 9 2 0 1 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、ステージチェンジフラグ（図 1 8 1 のステップ S 9 2 7 3、ステップ S 9 2 7 8、ステップ S 9 2 8 1、及び、ステップ S 9 2 8 5 参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップ S 9 2 0 2）。

40

【 1 9 5 2 】

ステージチェンジフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、ステージチェンジ先抽選処理を実行する（ステップ S 9 2 0 3）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステージチェンジによる移行後の演出ステージを決定する。図示しないが、ステージチェンジ先抽選テーブルにおいては、移行後の演出ステージとなり得る各演出ステージ（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージ）と乱数値範囲とが対応付けて規定されている。ステージチェンジ先抽選テーブルとしては、第 1 演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブル、第 2 演出ステージ用ステージチ

50

エンジ先抽選テーブル、及び、第3演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルが設けられており、これらのステージチェンジ先抽選テーブルにおいては、乱数値範囲が互いに異なっている。サブCPU1301は、現在の演出ステージが第1演出ステージである場合には、第1演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行い、現在の演出ステージが第2演出ステージである場合には、第2演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行い、現在の演出ステージが第3演出ステージである場合には、第3演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行う。

【1953】

これにより、移行後の演出ステージが決定されると、サブCPU1301は、決定された演出ステージに移行させる制御を行う。具体的に、サブCPU1301は、演出ステージフラグ格納領域に格納されている情報を、移行後の演出ステージに対応する情報に更新する。そして、サブCPU1301は、ステージ移行後変動回数カウンタに「0」をセット（ステージ移行後変動回数カウンタの値をクリア）する（ステップS9204）。

10

【1954】

ステップS9202においてステージチェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときにサブ変動パターン（図174のステップS9105及びステップS9106参照）が決定されたか否かを判断する（ステップS9205）。今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときにサブ変動パターンが決定されたと判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときの（図174のステップS9105及びステップS9106の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じであるか否かを判断する（ステップS9206）。

20

【1955】

ステップS9205において今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときにサブ変動パターン（図174のステップS9105及びステップS9106参照）が決定されていないと判断した場合、又は、ステップS9206において今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときの（図174のステップS9105及びステップS9106の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じではないと判断した場合、サブCPU1301は、サブ変動パターン（後半）抽選処理を実行し（ステップS9207）、さらにサブ変動パターン（前半）抽選処理を実行する（ステップS9208）。ステップS9207及びステップS9208の処理は、図174のステップS9105及びステップS9106の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。

30

【1956】

ステップS9206において今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときの（図174のステップS9105及びステップS9106の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じであると判断した場合、又は、ステップS9208の処理を実行した後、サブCPU1301は、先読みフラグ（図174のステップS9111参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS9209）。

40

【1957】

先読みフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU1301は、サブ変動パターン差し替え処理を実行する（ステップS9210）。この処理において、サブCPU1301は、既に決定されたサブ変動パターンを他のサブ変動パターンへと、必要に応じて差し替える処理を行う。以下、図182及び図183を用いて具体的に説明する。

【1958】

図182に示すサブ変動パターン選択テーブルにおいては、メイン変動パターンとサブ変動パターンとが対応付けて規定されている。メイン変動パターンとしては、メイン変動

50

パターン「１」、メイン変動パターン「２」、メイン変動パターン「３」・・・が設けられている。例えば、図示しないが、メイン変動パターン「１０」は、第７予告演出（演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）に対応するメイン変動パターン（図１７５のステップＳ９１５４参照）となっている。一のメイン変動パターンには、複数のサブ変動パターンが対応付けられており、当該一のメイン変動パターンが選択された場合には、当該複数のサブ変動パターンのうちの何れかのサブ変動パターンが選択されるようになっている。例えば、図１７４のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、主制御回路１２００から変動パターンコマンドとして、メイン変動パターン「１」であることを示す情報を受信している場合、サブ変動パターン「１」～「３０」（３０種類のサブ変動パターン）のなかから一のサブ変動パターンを選択する。

10

【１９５９】

サブ変動パターンには、先読み演出を行うことができるサブ変動パターン（先読み可サブ変動パターン）と、先読み演出を行うことができないサブ変動パターン（先読み不可サブ変動パターン）とが存在する。図１８２では、各サブ変動パターンが、先読み可サブ変動パターンと先読み不可サブ変動パターンとのうち何れに分類されるのかについても、併せて示している。例えば、サブ変動パターン「１」～「２０」は、先読み可サブ変動パターンであり、サブ変動パターン「２１」～「３０」は、先読み不可サブ変動パターンである。例えば、図１７４のステップＳ９１１０において今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンが先読み可サブ変動パターンであれば、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、先読み可情報（先読み演出を行うことができることを示す情報）を記憶させる。一方、ステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンが先読み不可サブ変動パターンであれば、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、先読み不可情報（先読み演出を行うことができないことを示す情報）を記憶させる。

20

【１９６０】

その後、第１始動口入賞が発生し、当該第１始動口入賞について先読み演出が発生する場合（ステップＳ９１１１において先読みフラグがオンにセットされた場合）には、図１７６及び図１７７を用いて説明したように、サブＣＰＵ１３０１は、第１サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。図１７８のステップＳ９２１０の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応する第１サブ保留領域（第１サブ保留領域（０））に先読み中情報が記憶されている場合（ステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンが先読み可サブ変動パターンである場合）、サブ変動パターンの差し替えを行う。一方、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応する第１サブ保留領域（第１サブ保留領域（０））に先読み不可情報が記憶されている場合（ステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンが先読み不可サブ変動パターンである場合）、サブ変動パターンの差し替えを行わない。

30

【１９６１】

図１８３に示すサブ変動パターン差替テーブルにおいては、差し替え前のサブ変動パターンごとに、差し替え後のサブ変動パターンが先読み演出パターンと対応付けて規定されている。差し替え前のサブ変動パターンとしては、先読み可サブ変動パターンと先読み不可サブ変動パターンとのうち、先読み可サブ変動パターンのみが規定されている。先読み演出パターンは、先読み演出の種別を示すものであり、先読み演出抽選処理（図１７４のステップＳ９１０９参照）において決定される。差し替え後のサブ変動パターンは、先読み演出に対応させたサブ変動パターン（先読み用サブ変動パターン）である。図１８３では、先読み用サブ変動パターンの例として、メイン変動パターン「１」に対応する先読み用サブ変動パターン「３１」～「５０」を示している。先読み用サブ変動パターン「３１」～「３５」は、先読み可サブ変動パターン「１」～「５」と対応付けられており、先読

40

50

み用サブ変動パターン「３６」～「４０」は、先読み可サブ変動パターン「６」～「１０」と対応付けられており、先読み用サブ変動パターン「４１」～「４５」は、先読み可サブ変動パターン「１１」～「１５」と対応付けられており、先読み用サブ変動パターン「４６」～「５０」は、先読み可サブ変動パターン「１６」～「２０」と対応付けられている。

【１９６２】

図１７８のステップＳ９２１０の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターン差替テーブルを参照することにより、既に決定されたサブ変動パターン（先読み可サブ変動パターン）に代えて、先読み用サブ変動パターンを新たなサブ変動パターンとして決定する。例えば、図１７４のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンがサブ変動パターン「１」であり、先読み演出抽選処理（図１７４のステップＳ９１０９参照）で決定された先読み演出パターンが先読み演出パターンＡである場合、サブＣＰＵ１３０１は、差し替え後のサブ変動パターンとして、先読み用サブ変動パターン「３１」を決定する。また、図１７４のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンがサブ変動パターン「１０」であり、先読み演出抽選処理（図１７４のステップＳ９１０９参照）で決定された先読み演出パターンが先読み演出パターンＢである場合、サブＣＰＵ１３０１は、差し替え後のサブ変動パターンとして、先読み用サブ変動パターン「３７」を決定する。

【１９６３】

このように、例えば、メイン変動パターン「１」が選択された場合には、サブ変動パターン「１」～「５０」のうちの何れかのサブ変動パターンが選択され得るが、サブ変動パターン選択テーブルにおいては、先読み用サブ変動パターン「３１」～「５０」が規定されていない。これにより、先読み演出が行われる場合及び先読み演出が行われない場合の双方の場合において、図１７４のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で共通の方法によりサブ変動パターンの選択を行うことが可能であり、サブ変動パターンの決定に係る処理の効率化を図ることができる。その上で、先読み演出が行われる場合には、サブ変動パターン差替テーブルが参照されることにより、先読み演出パターンに対応した先読み用サブ変動パターンに差し替えることにより、先読み演出に合わせたサブ変動パターンで装飾図柄を変動させることができるようになっている。なお、サブ変動パターン選択テーブル及びサブ変動パターン差替テーブルは、プログラムＲＯＭ１３０２に記憶されている。

【１９６４】

また、図示しないが、サブ変動パターン選択テーブルとしては、第１演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブル、第２演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブル、及び、第３演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルが設けられている。これらのサブ変動パターン選択テーブルにおいては、各サブ変動パターンに対して割り振られた乱数値範囲が互いに異なっており、また、第１演出ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターン、第２演出ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターン、及び、第３演出ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターンが、それぞれ設定されている。サブＣＰＵ１３０１は、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合には、第１演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択し、現在の演出ステージが第２演出ステージである場合には、第２演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択し、現在の演出ステージが第３演出ステージである場合には、第３演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択する。

【１９６５】

同様に、サブ変動パターン差替テーブルとしては、第１演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブル、第２演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブル、及び、第３演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルが設けられている。これらのサブ変動パターン差替テーブルにおいては、差し替え前のサブ変動パターンと差し替え後のサブ変動パターンとの対応関係が互いに異なっており、また、先読み演出パターンの種別の一部が互いに異

なっている。サブCPU1301は、現在の演出ステージが第1演出ステージである場合には、第1演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替え、現在の演出ステージが第2演出ステージである場合には、第2演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替え、現在の演出ステージが第3演出ステージである場合には、第3演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替える。

【1966】

ステップS9209において先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップS9210の処理を実行した後、サブCPU1301は、既に決定されたサブ変動パターンを変動尺に応じたサブ変動パターンへと差し替える処理を行う（ステップS9211）。この処理において、サブCPU1301は、既に決定されたサブ変動パターンが通常系のサブ変動パターン（図163～図165に示すデフォルトの変動パターンに対応するサブ変動パターン）である場合、必要に応じて変動時間を変更する。例えば、今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生した時点においては、当該第1始動口入賞が4個目の保留球に対応するものであり、4秒変動に対応するサブ変動パターンが選択されたが、その後保留が全て消化されて当該特別図柄変動に至った場合に、13秒変動に対応するサブ変動パターンに差し替える処理を行う。

【1967】

次に、サブCPU1301は、ステージチェンジフラグ（図181のステップS9273、ステップS9278、ステップS9281、及び、ステップS9285参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS9212）。ステージチェンジフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU1301は、ステージチェンジワイプ色抽選処理を実行する（ステップS9213）。以下、ステージチェンジワイプ色抽選処理について説明する。

【1968】

上述したように、特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）が所定回数（20回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われる場合、演出番号「131」に対応する演出（図170参照）が行われる。演出番号「131」に対応する演出が行われた後は、表示装置1007がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）に対応する背景へと移行する。また、第7予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合、演出番号「121」に対応する演出又は演出番号「122」に対応する演出（図169参照）が行われる。演出番号「121」に対応する演出が行われた後は、表示装置1007がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）に対応する背景へと移行する。また、演出番号「122」に対応する演出を経由して移行する第5特定スーパーリーチにおける演出が終了した後は、表示装置1007がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）に対応する背景へと移行する。

【1969】

このようにして移行後の演出ステージに対応する背景へと移行する際には、所定のワイプ画像が表示装置1007に表示される。ワイプ画像は、各種の色（デフォルト色、金色、又は、特殊色）で表示することが可能となっている。具体的に、移行後の演出ステージが第1演出ステージである場合には、デフォルト色の第1演出ステージ用ワイプ画像、金色の第1演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第1演出ステージ用ワイプ画像が表示される。移行後の演出ステージが第2演出ステージである場合には、デフォルト色の第2演出ステージ用ワイプ画像、金色の第2演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第2演出ステージ用ワイプ画像が表示される。移行後の演出ステージが第3演出ステージである場合には、デフォルト色の第3演出ステージ用ワイプ画像、金色の第3演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第3演出ステージ用ワイプ画像が表示される。ステップS9213の処理において、サブCPU1301は、ステージチェンジワイプ色抽選テ

10

20

30

40

50

ルを参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ワイプ画像の色を決定する。図示しないが、ステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、移行後の演出ステージとなり得る各演出ステージ（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）ごとに、各種の色（デフォルト色、金色、及び、特殊色）と乱数値範囲とが対応付けて規定されている。

【1970】

また、ステージチェンジワイプ色抽選テーブルとしては、第1ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第2ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第3ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第4ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第5ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、及び、第6ステージチェンジワイプ色抽選テーブルが設けられており、これらのステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、乱数値範囲が互いに異なっている。第1ステージチェンジワイプ色抽選テーブル～第6ステージチェンジワイプ色抽選テーブルは、それぞれ、「1」～「6」の設定値に対応しており、サブCPU1301は、現在の設定値に対応するステージチェンジワイプ色抽選テーブルを参照するようになっている。そして、各ステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、設定値が大きくなるにつれて特殊色が選択される確率が高くなるように、特殊色に対する乱数値範囲が設定されている。例えば、設定値が「2」である場合よりも「4」である場合の方が、特殊色のワイプ画像が表示される確率が高く、設定値が「4」である場合よりも「6」である場合の方が、特殊色のワイプ画像が表示される確率が高くなっている。これにより、特殊色のワイプ画像の出現頻度を通じて、設定値が示唆されるようになっている。

【1971】

なお、以上では、一例として、第7予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合（規定数到達ゲームにおいて第7予告演出が発生する場合を含む）に、演出番号「121」に対応する演出又は演出番号「122」に対応する演出が行われる前に、演出番号「131」に対応する演出が行われることとして説明した。しかし、この場合には、演出番号「121」に対応する演出又は演出番号「122」に対応する演出のみが行われ、演出番号「131」に対応する演出は行われなかったとしてもよい。また、演出番号「121」に対応する演出又は演出番号「122」に対応する演出、及び、演出番号「131」に対応する演出の双方の演出が行われることとしつつ、演出番号「131」に対応する演出が行われた後はワイプ画像が表示されず、演出番号「121」に対応する演出又は演出番号「122」に対応する演出が行われた後にのみワイプ画像が表示されることとしてもよい。このような構成を採用する場合、1回のステージチェンジにおいてワイプ画像が表示されるのは、1度だけということになる。これにより、当該ワイプ画像に対して、遊技者をより注目させることができる。

【1972】

また、詳細な説明は省略するが、所定の先読み演出が発生する場合には、ステージチェンジワイプ色抽選処理を、ステージチェンジゲームの前の特別図柄変動中に行うこととしてもよい。所定の先読み演出は、ステージチェンジゲームにおけるメイン変動パターンとして、第7予告演出に対応する変動パターンが決定された場合に、ステージチェンジゲームの前の特別図柄変動中に行われ得る先読み演出である。当該先読み演出においては、所定の画像が表示された状態でフリーズし、その状態のままステージチェンジゲームに移行する。この場合には、ステージチェンジゲームにおいて、ステップS9212及びステップS9213の処理を行わないようにしてもよい（前の特別図柄変動中に行われたステージチェンジワイプ色抽選処理の結果に基づいて、ワイプ画像を表示することとしてもよい）。また、所定の先読み演出は、一の演出ステージ（例えば、第2演出ステージ）においてのみ発生し得るように構成してもよい。

【1973】

ステップS9212においてステージチェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップS9213の処理を実行した後、サブCPU1301は、演出ステージに応じた演出抽選処理を実行する（ステップS9214）。この処理において

、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終的に決定されたサブ変動パターン（ステップS9211の処理を実行することにより確定したサブ変動パターン）と、現在の演出ステージとに基づいて、具体的な演出内容を決定するための処理を行う。例えば、現在の演出ステージが第1演出ステージである場合、サブCPU1301は、第1演出ステージ予告内容抽選処理（図130参照）を実行する。また、現在の演出ステージが第2演出ステージである場合、サブCPU1301は、第2演出ステージ予告内容抽選処理を実行し、現在の演出ステージが第3演出ステージである場合、サブCPU1301は、第3演出ステージ予告内容抽選処理を実行する。第2演出ステージ予告内容抽選処理及び第3演出ステージ予告内容抽選処理においても、第1演出ステージ予告内容抽選処理と同様に、サブ変動パターンに基づいて、当該第1始動口入賞に係る特別図柄変動中に行われる演出の内容が決定される。ステップS9214の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

10

【1974】

<各演出ステージにおける基本画面表示>

図184(a)は、第1演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図184(b)は、第2演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図184(c)は、第3演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【1975】

図184(a)に示すように、第1演出ステージにおいては、表示装置1007における所定位置（例えば、左上）に、第1演出ステージの名称を示す第1演出ステージ名画像9101が表示される。図184(b)に示すように、第2演出ステージにおいては、表示装置1007における所定位置（例えば、左上）に、第2演出ステージの名称を示す第2演出ステージ名画像9102が表示される。図184(c)に示すように、第3演出ステージにおいては、表示装置1007における所定位置（例えば、左上）に、第3演出ステージの名称を示す第3演出ステージ名画像9103が表示される。第1演出ステージ名画像9101、第2演出ステージ名画像9102、及び、第3演出ステージ名画像9103は、それぞれ、表示装置1007における同じ位置に表示されるようになっている。

20

【1976】

また、各演出ステージにおいては、カウンタ画像9104が表示装置1007に表示される。上述したように、カウンタ画像9104は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）に対応する画像である。分母の数字（20）は、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（20回）を示すものである。分子の数字は、現在のステージ移行後変動カウント回数を示すものである。

30

【1977】

また、図184(a)に示すように、第1演出ステージにおいては、擬似連段階報知用ベル画像9021、擬似連段階報知用スイカ画像9022、及び、擬似連段階報知用チェリー画像9023が表示されている。上述したように、擬似連段階報知用ベル画像9021、擬似連段階報知用スイカ画像9022、及び、擬似連段階報知用チェリー画像9023は、それぞれ、暗い態様と明るい態様とのうちの何れかの態様で表示することが可能である（図162参照）。その上で、擬似連段階報知用ベル画像9021、擬似連段階報知用スイカ画像9022、及び、擬似連段階報知用チェリー画像9023は、第1演出ステージに滞在している間、常に表示されるようになっている。

40

【1978】

具体的に、擬似連演出が発生していない場合、及び、擬似連演出が発生しており擬似連の段階が「擬似1」である場合、擬似連段階報知用ベル画像9021、擬似連段階報知用スイカ画像9022、及び、擬似連段階報知用チェリー画像9023は、暗く表示される。擬似連演出が発生しており擬似連の段階が「擬似2」である場合には、擬似連段階報知用ベル画像9021が明るく表示され、擬似連段階報知用スイカ画像9022及び擬似連段階報知用チェリー画像9023が暗く表示される。擬似連演出が発生しており擬似連の

50

段階が「擬似3」である場合には、擬似連段階報知用ベル画像9021及び擬似連段階報知用スイカ画像9022が明るく表示され、擬似連段階報知用チェリー画像9023が暗く表示される。擬似連演出を経由してスーパーリーチに発展した場合には、当該スーパーリーチ中、擬似連段階報知用ベル画像9021、擬似連段階報知用スイカ画像9022、及び、擬似連段階報知用チェリー画像9023が明るく表示される。

【1979】

また、図184(b)に示すように、第2演出ステージにおいては、ストックタイマ画像9110が表示されている。ストックタイマ画像9110は、「00:00」～「99:99」の何れかの数値(「PLAY TIME」)に対応する画像である。「PLAY TIME」は、スーパーリーチが行われる時間の長さを示しており、ストックタイマ画像9110の示す「PLAY TIME」に応じた時間に亘って、スーパーリーチにおける演出が行われることになる。このような「PLAY TIME」は、第2演出ステージ中に行われる演出(タイムストック予告)に応じて加算(ストック)される。

【1980】

図示しないが、タイムストック予告としては、第1タイムストック予告、第2タイムストック予告、及び、第3タイムストック予告が設けられている。第1タイムストック予告においては、所定のアイテムランプが発光するとともに、所定のアイテム装飾部(可動役物)がガタガタ動作し、当該アイテム装飾部が前方に飛び出すと同時に「PLAY TIME」として示される数値が増加する。アイテムランプは、アイテム装飾部の背面側に設けられた複数のLEDにより構成されている。アイテム装飾部は、遊技盤ユニット1010の所定箇所に(例えば、第2キャラ装飾部の一部として)設けられるとともに、透光性の素材(例えば、アクリル樹脂等)により形成されている。また、アイテム装飾部には、所定のアイテムを象った装飾が施されている。第2タイムストック予告においては、第1タイムストック予告のようなアイテムランプの発光及びアイテム装飾部のガタガタ動作はなく、突然「PLAY TIME」として示される数値が増加する。第3タイムストック予告においては、所定のエフェクトが表示装置1007に出現した後、当該エフェクトがアイテム装飾部に吸収されるような画像表示となると同時に「PLAY TIME」として示される数値が増加する。

【1981】

また、ストックタイマ画像9110の表示パターンは、背景画像の表示パターンと対応している。ストックタイマ画像9110として「00:00」が表示されている場合、背景画像は、デフォルトのパターンで表示される。ストックタイマ画像9110として「05:00」～「30:00」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル1パターンで表示される。ストックタイマ画像9110として「35:00」～「60:00」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル2パターンで表示される。ストックタイマ画像9110として「65:00」～「95:00」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル3パターンで表示される。ストックタイマ画像9110として「99:99」が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベルMAXパターンで表示される。なお、ストックタイマ画像9110として、「00:01」～「04:99」、「30:01」～「34:99」、「60:01」～「64:99」、「95:01」～「99:98」の数値は表示されないようになっている。

【1982】

エフェクトレベル1パターンは、デフォルトのパターンと比較して大当たり期待度が高く、エフェクトレベル2パターンは、エフェクトレベル1パターンと比較して大当たり期待度が高く、エフェクトレベル3パターンは、エフェクトレベル2パターンと比較して大当たり期待度が高く、エフェクトレベルMAXパターンは、大当たり期待度が最も高くなっている。エフェクトレベル1パターン～エフェクトレベル3パターンでは、オレンジ色をベースとした背景画像が表示され、エフェクトレベルが高くなるにつれて、派手な表示態様となっている。エフェクトレベルMAXパターンでは、赤色をベースとした背景画像が表示さ

10

20

30

40

50

れる。

【 1 9 8 3 】

また、図 1 8 4 (c) に示すように、第 3 演出ステージにおいては、キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 が表示されている。キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 は、左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L 及び右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R を含んで構成されている。左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L 及び右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R は、それぞれ、メーターを模した画像となっている。

【 1 9 8 4 】

具体的に、左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L 及び右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R は、それぞれ、初期表示態様（メーターが溜まっていない状態）、レベル 1 表示態様（メーターが 1 段階溜まっている状態）、レベル 2 表示態様（メーターが 2 段階溜まっている状態）、レベル 3 表示態様（メーターが 3 段階溜まっている状態）、及び、レベル M A X 表示態様（メーターが満タンになっている状態）のうちの何れかの態様で表示することができるようになっている。

10

【 1 9 8 5 】

キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 の示すメーターは、第 3 演出ステージ中に行われる演出（メーター U P 予告）に応じて溜まっていく。メーター U P 予告においては、メーターが 1 段階溜まる場合と 2 段階溜まる場合と 3 段階溜まる場合とがある。左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L の表示態様がレベル M A X 表示態様になると、左キャラクタ 9 1 2 1 L が表示装置 1 0 0 7 に登場する（スタンバイ状態になる）。右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R の表示態様がレベル M A X 表示態様になると、右キャラクタ 9 1 2 1 R が表示装置 1 0 0 7 に登場する（スタンバイ状態になる）。

20

【 1 9 8 6 】

左キャラクタ 9 1 2 1 L と右キャラクタ 9 1 2 1 R とのうち、左キャラクタ 9 1 2 1 L のみがスタンバイ状態になると、左キャラクタ 9 1 2 1 L に応じたスーパーリーチ（左キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。左キャラクタ 9 1 2 1 L と右キャラクタ 9 1 2 1 R とのうち、右キャラクタ 9 1 2 1 R のみがスタンバイ状態になると、右キャラクタ 9 1 2 1 R に応じたスーパーリーチ（右キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。左キャラクタ 9 1 2 1 L 及び右キャラクタ 9 1 2 1 R の双方のキャラクタがスタンバイ状態になると、双方のキャラクタに応じたスーパーリーチ（双方キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。

30

【 1 9 8 7 】

左キャラクタ用スーパーリーチにおいて、右キャラクタ 9 1 2 1 R が表示装置 1 0 0 7 に登場すると、双方キャラクタ用スーパーリーチに移行し、右キャラクタ用スーパーリーチにおいて、左キャラクタ 9 1 2 1 L が表示装置 1 0 0 7 に登場すると、双方キャラクタ用スーパーリーチに移行する。また、左キャラクタ用スーパーリーチにおいて、第 1 味方キャラクタが表示装置 1 0 0 7 に登場すると、所定のスーパーリーチに発展する。同様に、右キャラクタ用スーパーリーチにおいて、第 1 味方キャラクタが表示装置 1 0 0 7 に登場すると、所定のスーパーリーチに発展する。また、双方キャラクタ用スーパーリーチにおいて、ボタン連打演出に成功すると、所定のスーパーリーチに発展する。これらの所定のスーパーリーチは、第 1 演出ステージにおいて「チェリー」アイコンが表示された場合に移行するスーパーリーチ（図 1 4 6 (a) 参照）と同じスーパーリーチである。

40

【 1 9 8 8 】

なお、キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 の示すメーターが満タンではない場合においても、左キャラクタ 9 1 2 1 L 及び右キャラクタ 9 1 2 1 R のシルエットが表示装置 1 0 0 7 に表示されている。具体的に、左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L の表示態様が初期表示態様である場合には、左キャラクタ 9 1 2 1 L のシルエットが表示装置 1 0 0 7 にデフォルト状態で表示され、右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R の表示態様が初期表示態様である場合には、右キャラクタ 9 1 2 1 R のシルエットが表示装置 1 0 0 7 にデフォルト状態で表示される。左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L の表示態様がレベル

50

1 表示態様である場合には、左キャラクタ 9 1 2 1 L のシルエットが青色に点滅表示され、右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R の表示態様がレベル 1 表示態様である場合には、右キャラクタ 9 1 2 1 R のシルエットが青色に点滅表示される。

【 1 9 8 9 】

左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L の表示態様がレベル 2 表示態様である場合には、左キャラクタ 9 1 2 1 L のシルエットが緑色に点滅表示され、右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R の表示態様がレベル 2 表示態様である場合には、右キャラクタ 9 1 2 1 R のシルエットが緑色に点滅表示される。左キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 L の表示態様がレベル 3 表示態様である場合には、左キャラクタ 9 1 2 1 L のシルエットが赤色に点灯表示され、右キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 R の表示態様がレベル 3 表示態様である場合には、右キャラクタ 9 1 2 1 R のシルエットが赤色に点灯表示される。このように、キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 の示すメーターの段階が上がるにつれて、大当たり期待度が高くなっていく。

【 1 9 9 0 】

なお、キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 の示すメーターが満タンにならなくても、左キャラクタ 9 1 2 1 L 乃至右キャラクタ 9 1 2 1 R がスタンバイ状態になる場合がある。具体的に、装飾図柄がリーチ態様で表示されると、表示装置 1 0 0 7 の画面が回転しているような態様で表示され、当該回転の終了後、各種アイコンが停止表示されることがある。このようにして停止表示され得るアイコンとしては、左キャラクタアイコン、右キャラクタアイコン、「チェリー」アイコン等が設けられている。左キャラクタアイコンが停止表示されると、左キャラクタ用スーパーリーチに移行する。右キャラクタアイコンが停止表示されると、右キャラクタ用スーパーリーチに移行する。「チェリー」アイコンが停止表示されると、上記所定のスーパーリーチに移行する。

【 1 9 9 1 】

< 第 8 予告演出 >

図 1 8 5 (a) は、第 8 予告演出のフローを示す図である。図 1 8 5 (b) は、第 8 予告演出のタイムチャートを示す図である。図 1 8 5 (c) は、第 8 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【 1 9 9 2 】

図 1 8 5 に示す第 8 予告演出は、第 2 演出ステージ (図 1 2 9 (a) 参照) において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第 8 予告演出は、第 2 演出ステージにおいてのみ発生し得る。

【 1 9 9 3 】

演出番号「 1 5 1 」～「 1 5 5 」に対応する演出においては、まず、装飾図柄がテンパイする (リーチ態様となる) 予兆が発生する。当該予兆は、第 2 キャラランプ (図 1 7 0 (c) 参照) が点滅することにより、テンパイ煽りが発生することを示唆するものである。なお、以上では、各演出ステージに滞在している間、対応するキャラランプを常に点灯させることとして説明した。しかし、規定数到達ゲーム以外のゲームでは、対応するキャラランプを基本的に消灯させることとしてもよい。このように構成する場合には、第 2 キャラランプが点灯することを上記予兆としてもよい。

【 1 9 9 4 】

演出番号「 1 5 1 」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「 1 5 2 」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り (テンパイ煽り) に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、テンパイ煽りに失敗したことに対応する画像 (テンパイ煽り失敗画像) が表示装置 1 0 0 7 に表示され、表示装置 1 0 0 7 がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。演出番号「 1 5 3 」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り (テンパイ煽り) に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像 (テンパイ煽り成功画像) が表示装置 1 0 0 7 に表

示される演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、テンパイ成功後予告に移行する。

【 1 9 9 5 】

演出番号「 1 5 4 」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像（テンパイ煽り成功画像）が表示装置 1 0 0 7 に表示されるとともに、「 P L A Y T I M E 」がストックされる演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、テンパイ成功後予告に移行する。演出番号「 1 5 5 」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像（テンパイ煽り成功画像）が表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、激熱予告に移行する。

10

【 1 9 9 6 】

演出番号「 1 5 2 」～「 1 5 5 」に対応する演出において動作する所定の可動役物は、アイコン停止後予告において動作する可動役物（図 1 4 5 参照）と同じ可動役物である。また、演出番号「 1 5 3 」～「 1 5 5 」に対応する演出においてテンパイ煽り成功画像が表示されると、装飾図柄がリーチ態様で表示される。また、演出番号「 1 5 3 」 「 1 5 4 」に対応する演出が行われた後、テンパイ成功後予告に移行し、テンパイ成功後予告が終了すると、第 6 特定スーパーリーチ、第 7 特定スーパーリーチ、及び、第 1 特定スーパーリーチのうちの何れかのスーパーリーチに発展する。テンパイ成功後予告においては、発展先のスーパーリーチに対応するつなぎ演出が行われる。

20

【 1 9 9 7 】

特に、第 6 特定スーパーリーチに発展する場合には、テンパイ成功後予告において、第 6 特定スーパーリーチのタイトルを示す画像が表示装置 1 0 0 7 に表示される。第 6 特定スーパーリーチにおいては、所定のスロットゲームが行われる。当該スロットゲームにおいては、「チェリー」アイコンを含む複数種類のアイコンが表示装置 1 0 0 7 上の左・中・右の 3 列で変動表示された後停止表示される。スロットゲームにおいて「チェリー」アイコンが左・中・右の 3 列で停止表示されると（ 3 つ揃うと）、所定のスーパーリーチに発展する。当該所定のスーパーリーチは、第 1 演出ステージにおいて「チェリー」アイコンが表示された場合に移行するスーパーリーチ（図 1 4 6（ a ）参照）と同じスーパーリーチである。従って、当該スロットゲームは、所定のスーパーリーチに移行するためのミッションと言える。

30

【 1 9 9 8 】

スロットゲームが開始すると、ストックタイマ画像 9 1 1 0 の示す「 P L A Y T I M E 」が漸次減っていく。「 P L A Y T I M E 」が残存している（ 0 よりも大きな値である）間、スロットゲームが繰り返し行われる。そして、「 P L A Y T I M E 」が 0 になったとき、スロットゲームが終了する。すなわち、スロットゲームは、「 P L A Y T I M E 」に応じた時間に亘って行われる。当該時間内に「チェリー」アイコンが 3 つ揃うとミッションをクリアしたことになり、所定のスーパーリーチに発展する。換言すれば、「 P L A Y T I M E 」は、ミッションをクリアするために与えられた制限時間ということになる。

40

【 1 9 9 9 】

なお、上記のように、演出番号「 1 5 4 」に対応する演出においては、「 P L A Y T I M E 」がストックされるが、当該ストックは、上記第 2 タイムストック予告が行われたことによるものである。第 2 演出ステージにおいては、一の特別図柄変動中に、タイムストック予告と大当たり予告演出（例えば、第 8 予告演出）との双方が発生する場合がある。

【 2 0 0 0 】

演出番号「 1 5 5 」に対応する演出が行われた後に移行する激熱予告においては、第 1 味方キャラクタ、第 2 味方キャラクタ、及び、第 3 味方キャラクタのうち、一又は複数の

50

キャラクターが表示装置 1007 に登場する。そして、登場したキャラクターの組合せに応じたスーパーリーチへと発展する。激熱予告は、第 1 演出ステージ及び第 3 演出ステージにおいても発生し得る。

【2001】

上記予兆が発生し得るタイミングとしては、4 つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から 4.5 秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング 1）と、装飾図柄の変動開始から 8.5 秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング 2）と、装飾図柄の変動開始から 12.5 秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング 3）と、装飾図柄の変動開始から 16.5 秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング 4）と、が設けられている。予兆は、これらの 4 つのタイミングのうちの 1 つのタイミングで発生する。タイミング 2 においては、タイミング 1 と比較して、予兆に続く全ての演出が 4 秒遅れで発生し、タイミング 3 においては、タイミング 2 と比較して、予兆に続く全ての演出が 4 秒遅れで発生し、タイミング 4 においては、タイミング 3 と比較して、予兆に続く全ての演出が 4 秒遅れで発生する。図 185（b）では、タイミング 1 についてのみ例示している。

10

【2002】

なお、図 185（c）に示すように、演出番号「152」に対応する演出（タイミング 1）においては、各装飾図柄（左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄）が変動開始から 11 秒経過時点（テンパイ煽り失敗画像の表示が終了する時点）で停止するようになっている。これにより、遊技者に対しては、テンパイ煽りに失敗した後ワイプ表示となって通常背景へと戻ったときに各装飾図柄が停止しているように見せることができる。その結果、テンパイ煽りの最中で、当該煽りの結果が遊技者に把握されてしまうことを防止することができる。タイミング 2～4 についても、同様の観点から、各装飾図柄の停止タイミングが、それぞれ、変動開始から 15 秒経過時点、変動開始から 19 秒経過時点、変動開始から 23 秒経過時点となっている。

20

【2003】

< ロゴランプ予告演出 >

図 186（a）は、ロゴランプ予告演出のフローを示す図である。図 186（b）及び図 186（c）は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。

【2004】

30

上述したように、遊技盤ユニット 1010 の所定箇所（例えば、表示装置 1007 の上側）にはロゴカバーが設けられており、ロゴカバーの背面側にはロゴランプが設けられている。以下、ロゴランプについて、さらに詳細に説明する。

【2005】

ロゴカバーは、第 1 ロゴ部、第 2 ロゴ部、及び、第 3 ロゴ部を備えている。第 1 ロゴ部には、第 1 ワードを示す形状を象った装飾が施されており、第 2 ロゴ部には、第 2 ワードを示す形状を象った装飾が施されており、第 3 ロゴ部には、第 3 ワードを示す形状を象った装飾が施されている。第 1 ワード、第 2 ワード、及び、第 3 ワードは、それぞれ、所定の単語（文字列）であり、本実施例では、便宜上、第 1 ワードを「X」、第 2 ワードを「Y」、第 3 ワードを「Z」と呼ぶ場合がある。第 1 ロゴ部は、ロゴカバーにおける左側部分に設けられており、第 2 ロゴ部は、ロゴカバーにおける中央部分に設けられており、第 3 ロゴ部は、ロゴカバーにおける右側部分に設けられている。

40

【2006】

ロゴランプは、第 1 ロゴランプと第 2 ロゴランプと第 3 ロゴランプとによって構成されている。第 1 ロゴランプは、第 1 ロゴ部の背面側に設けられた複数の LED により構成されており、第 2 ロゴランプは、第 2 ロゴ部の背面側に設けられた複数の LED により構成されており、第 3 ロゴランプは、第 3 ロゴ部の背面側に設けられた複数の LED により構成されている。これにより、第 1 ロゴランプを発光させることにより「X」の文字が点灯し、第 2 ロゴランプを発光させることにより「Y」の文字が点灯し、第 3 ロゴランプを発光させることにより「Z」の文字が点灯するような外観を作り出すことができる。

50

【2007】

本実施例では、このようなロゴランプを用いてロゴランプ予告演出が行われる。図186に示すロゴランプ予告演出は、第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ（図129（a）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。ロゴランプ予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当たり予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

【2008】

具体的に、演出番号「161」に対応する演出は、第1ロゴランプ（「X」の文字）が所定時間（1秒間）に亘って点灯した後、第1ロゴランプ（「X」の文字）が消灯する演出である。演出番号「162」に対応する演出は、第1ロゴランプ（「X」の文字）が所定時間（1秒間）に亘って点灯した後、第2ロゴランプ（「Y」の文字）が所定時間（1秒間）に亘って点灯し（その間、第1ロゴランプ（「X」の文字）の点灯が継続し）、その後、第1ロゴランプ（「X」の文字）及び第2ロゴランプ（「Y」の文字）が消灯する演出である。

【2009】

演出番号「163」に対応する演出は、第1ロゴランプ（「X」の文字）が所定時間（1秒間）に亘って点灯した後、第2ロゴランプ（「Y」の文字）が所定時間（1秒間）に亘って点灯し（その間、第1ロゴランプ（「X」の文字）の点灯が継続し）、その後、第3ロゴランプ（「Z」の文字）が点灯する（第1ロゴランプ（「X」の文字）及び第2ロゴランプ（「Y」の文字）の点灯が継続する）演出である。第1ロゴランプ（「X」の文字）、第2ロゴランプ（「Y」の文字）、及び、第3ロゴランプ（「Z」の文字）の点灯は、当該特別図柄変動の終了時点まで継続する。

【2010】

演出番号「161」～「163」に対応する演出は、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る演出となっている。「X」「Y」「Z」のように文字が順次点灯するにつれて、装飾図柄がテンパイとなる可能性が上がっていく。そして、全ての文字が点灯した場合（演出番号「163」に対応する演出が行われた場合）には、装飾図柄がテンパイとなることが確定する（必ずリーチ態様となる）。すなわち、ロゴランプ予告演出は、点灯しているロゴランプの個数が増えるにつれて大当たり期待度が高まる演出となっている。

【2011】

図186（b）では、第1演出ステージ又は第3演出ステージでロゴランプ予告演出が行われる場合におけるタイムチャートを示している。ここでは、ロゴランプの点灯タイミングとして、2つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から5.5秒経過時点から第1ロゴランプ（「X」の文字）が点灯する場合（10秒テンパイ用）と、装飾図柄の変動開始から9.5秒経過時点から第1ロゴランプ（「X」の文字）が点灯する場合（14秒テンパイ用）と、が設けられている。第1演出ステージ及び第3演出ステージにおいては、装飾図柄がデフォルトの変動パターンで変動する場合、変動開始から10秒後にリーチ態様となるとき（10秒テンパイ）と変動開始から14秒後にリーチ態様となるとき（14秒テンパイ）とがある（図163及び図165参照）。

【2012】

図186（b）における2つのタイミングは、このような2種類のテンパイタイミングに対応している。これにより、装飾図柄が変動開始から10秒後にリーチ態様となる場合には、図186（b）における「10秒テンパイ用」に示されるタイミングでロゴランプを点灯させることが可能となっている。また、装飾図柄が変動開始から14秒後にリーチ態様となる場合には、図186（b）における「14秒テンパイ用」に示されるタイミングでロゴランプを点灯させることが可能となっている。

【2013】

第2演出ステージでロゴランプ予告演出が行われる場合には、ロゴランプの点灯タイミングとして、4つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から6

10

20

30

40

50

秒経過時点から第1ロゴランプ(「X」の文字)が点灯する場合(タイミング1)と、装飾図柄の変動開始から10秒経過時点から第1ロゴランプ(「X」の文字)が点灯する場合(タイミング2)と、装飾図柄の変動開始から14秒経過時点から第1ロゴランプ(「X」の文字)が点灯する場合(タイミング3)と、装飾図柄の変動開始から18秒経過時点から第1ロゴランプ(「X」の文字)が点灯する場合(タイミング4)と、が設けられている。図186(c)では、タイミング1についてのみ例示している。これらの4つのタイミングは、それぞれ、上述した第8予告演出が行われる4つのタイミングと対応している。これにより、第8予告演出においてテンパイ煽りが行われているタイミングで、ロゴランプを点灯させることが可能となっている。

【2014】

以上で説明したロゴランプ予告演出は、擬似連演出の各段階においても行われる場合がある。すなわち、擬似連演出における「擬似1」、「擬似2」、及び「擬似3」のそれぞれで、演出番号「161」～「163」に対応する演出の何れかが発生し得る。例えば、「擬似1」において装飾図柄の変動開始から所定時間経過時点から第1ロゴランプ(「X」の文字)が点灯し、「擬似2」において装飾図柄の変動再開から所定時間経過時点から第1ロゴランプ(「X」の文字)が点灯し、「擬似3」において装飾図柄の変動再開から所定時間経過時点から第1ロゴランプ(「X」の文字)が点灯する。このとき、例えば、「擬似1」において演出番号「161」「162」に対応する演出が行われた場合には「擬似2」に移行しない一方、「擬似1」において演出番号「163」に対応する演出が行われた場合には「擬似2」に移行するようにしてもよい。また、「擬似2」において演出番号「161」「162」に対応する演出が行われた場合には「擬似3」に移行しない一方、「擬似2」において演出番号「163」に対応する演出が行われた場合には「擬似3」に移行するようにしてもよい。また、「擬似3」において演出番号「161」「162」に対応する演出が行われた場合にはスーパーリーチに移行しない一方、「擬似3」において演出番号「163」に対応する演出が行われた場合にはスーパーリーチに移行するようにしてもよい。

【2015】

<第1演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理>

図187は、第5のパチンコ遊技機に係る第1演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図188は、第5のパチンコ遊技機に係る擬似3用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図189は、第5のパチンコ遊技機に係る擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図190は、第5のパチンコ遊技機に係る擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【2016】

図187に示す第1演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第1特別図柄変動開始時処理(図178参照)のステップS9214において、現在の演出ステージが第1演出ステージである場合に、第1演出ステージ予告内容抽選処理(図130参照)の後に、サブ制御回路1300により行われる処理である。

【2017】

第1演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブCPU1301は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する(ステップS9301)。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブCPU1301は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似3」まで進行するか否かを判断する(ステップS9302)。擬似連演出が「擬似3」まで進行すると判断した場合、サブCPU1301は、擬似3用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する(ステップS9303)。以下、擬似3用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図188を用いて説明する。

【2018】

擬似3用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブCPU1301は、擬似連

演出における「擬似3」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生するか否かを判断する(ステップS9321)。この処理において、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似3」において装飾図柄が変動開始から10秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン(10秒テンパイ変動パターン)と、「擬似3」において装飾図柄が変動開始から14秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン(14秒テンパイ変動パターン)とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否かを判断する。

【2019】

擬似連演出における「擬似3」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生すると判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似3用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS9322)。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

10

【2020】

一方、擬似連演出における「擬似3」の段階で10秒テンパイも14秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブCPU1301は、「擬似3」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する(ステップS9323)。ステップS9322又はステップS9323の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

20

【2021】

以上、図188を用いて、図187のステップS9303で行われる擬似3用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図187に説明を戻す。

【2022】

ステップS9302において擬似連演出が「擬似3」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップS9303の処理を実行した後、サブCPU1301は、擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する(ステップS9304)。以下、擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図189を用いて説明する。

【2023】

擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブCPU1301は、擬似連演出における「擬似2」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生するか否かを判断する(ステップS9341)。この処理において、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似2」において装飾図柄が変動開始から10秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン(10秒テンパイ変動パターン)と、「擬似2」において装飾図柄が変動開始から14秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン(14秒テンパイ変動パターン)とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否かを判断する。

30

【2024】

擬似連演出における「擬似2」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生すると判断した場合、サブCPU1301は、擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する(ステップS9342)。この処理において、サブCPU1301は、図188のステップS9322の処理が実行されている場合には、擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合(図188のステップS9323の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が「擬似3」まで進行しない場合)には、擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

40

【2025】

擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブCPU1301は、擬似3用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似2用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS9343)。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例

50

例えば、サブCPU1301は、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「163」に対応する演出が決定されている場合、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU1301は、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「162」に対応する演出が決定されている場合、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」「162」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU1301は、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「161」に対応する演出が決定されている場合、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」に対応する演出を決定する。

10

【2026】

一方、擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似2用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS9344)。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

【2027】

ステップS9341において擬似連演出における「擬似2」の段階で10秒テンパイも14秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブCPU1301は、「擬似2」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する(ステップS9345)。ステップS9343、ステップS9344、又は、ステップS9345の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

20

【2028】

以上、図189を用いて、図187のステップS9304で行われる擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図187に説明を戻す。

【2029】

ステップS9301において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップS9304の処理を実行した後、サブCPU1301は、擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する(ステップS9305)。以下、擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図190を用いて説明する。

30

【2030】

擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブCPU1301は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生するか否かを判断する(ステップS9361)。この処理において、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似1」において装飾図柄が変動開始から10秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン(10秒テンパイ変動パターン)と、「擬似1」において装飾図柄が変動開始から14秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン(14秒テンパイ変動パターン)とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否かを判断する。

40

【2031】

擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生すると判断した場合、サブCPU1301は、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する(ステップS9362)。この処理において、サブCPU1301は、図189のステップS9343又はステップS9344の処理が実行されている場合には、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合(図189のステップS9345の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が発生しない場合)には、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

50

【2032】

疑似2用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブCPU1301は、疑似2用ロゴランプ予告内容に基づいて、疑似1用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップS9363）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「疑似1」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブCPU1301は、「疑似2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「163」に対応する演出が決定されている場合、「疑似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU1301は、「疑似2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「162」に対応する演出が決定されている場合、「疑似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」「162」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU1301は、「疑似2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「161」に対応する演出が決定されている場合、「疑似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」に対応する演出を決定する。

10

【2033】

一方、疑似2用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブCPU1301は、疑似3用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する（ステップS9364）。この処理において、サブCPU1301は、図188のステップS9322の処理が実行されている場合には、疑似3用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合（図188のステップS9323の処理が実行されている場合、疑似連演出が「疑似3」まで進行しない場合、又は、疑似連演出が発生しない場合）には、疑似3用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

20

【2034】

疑似3用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブCPU1301は、疑似3用ロゴランプ予告内容に基づいて、疑似1用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップS9365）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「疑似1」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブCPU1301は、「疑似3」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「163」に対応する演出が決定されている場合、「疑似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU1301は、「疑似3」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「162」に対応する演出が決定されている場合、「疑似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」「162」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU1301は、「疑似3」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「161」に対応する演出が決定されている場合、「疑似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」に対応する演出を決定する。

30

【2035】

一方、疑似3用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、疑似1用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップS9366）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「疑似1」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「疑似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

40

【2036】

ステップS9361において疑似連演出又は「疑似無し」の演出における「疑似1」の段階で10秒テンパイも14秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブCPU1301は、「疑似1」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップS936

50

7)。ステップS 9 3 6 3、ステップS 9 3 6 5、ステップS 9 3 6 6、又は、ステップS 9 3 6 7の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

【2 0 3 7】

以上、図1 9 0を用いて、図1 8 7のステップS 9 3 0 5で行われる擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図1 8 7に説明を戻す。

【2 0 3 8】

ステップS 9 3 0 5の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

【2 0 3 9】

<第2演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理>

10

図1 9 1は、第5のパチンコ遊技機に係る第2演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【2 0 4 0】

図1 9 1に示す第2演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第1特別図柄変動開始時処理(図1 7 8参照)のステップS 9 2 1 4において、現在の演出ステージが第2演出ステージである場合に、第2演出ステージ予告内容抽選処理の後に、サブ制御回路1 3 0 0により行われる処理である。

【2 0 4 1】

第2演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブCPU 1 3 0 1は、今回の特別図柄変動中に第8予告演出(図1 8 5参照)が発生するか否かを判断する(ステップS 9 4 0 1)。この処理を実行するのに先立ち、サブCPU 1 3 0 1は、第2演出ステージ予告内容抽選処理において、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中に行われる演出の内容を決定している。ステップS 9 4 0 1の処理において、サブCPU 1 3 0 1は、今回の特別図柄変動中に行われる演出として第8予告演出が決定されたか否かを判断する。

20

【2 0 4 2】

今回の特別図柄変動中に第8予告演出が発生すると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS 9 4 0 2)。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、ロゴランプ予告演出として、演出番号「1 6 1」～「1 6 3」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

30

【2 0 4 3】

一方、今回の特別図柄変動中に第8予告演出が発生しないと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、ロゴランプ予告演出を行わない旨決定する(ステップS 9 4 0 3)。ステップS 9 4 0 2又はステップS 9 4 0 3の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

【2 0 4 4】

<第3演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理>

40

図1 9 2は、第5のパチンコ遊技機に係る第3演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図1 9 3は、第5のパチンコ遊技機に係る擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図1 9 4は、第5のパチンコ遊技機に係る擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【2 0 4 5】

図1 9 2に示す第3演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第1特別図柄変動開始時処理(図1 7 8参照)のステップS 9 2 1 4において、現在の演出ステージが第3演出ステージである場合に、第3演出ステージ予告内容抽選処理の後に、サブ制御回路1 3 0 0により行われる処理である。

【2 0 4 6】

第3演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブCPU 1 3 0 1は

50

、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップS9451）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブCPU1301は、擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップS9452）。第3演出ステージにおいては、擬似連演出における段階が「擬似2」までしか進行しないこととされている。以下、擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図193を用いて説明する。

【2047】

擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブCPU1301は、擬似連演出における「擬似2」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップS9461）。この処理を実行するのに先立ち、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中において、「擬似2」の段階で装飾図柄をどのようなパターンで停止させるのか（装飾図柄停止パターン）を決定している。ステップS9461の処理において、サブCPU1301は、当該装飾図柄停止パターンが、「擬似2」において装飾図柄が変動開始から10秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（10秒テンパイ停止パターン）と、「擬似2」において装飾図柄が変動開始から14秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（14秒テンパイ停止パターン）とのうちの何れかの装飾図柄停止パターンであるか否かを判断する。

10

【2048】

擬似連演出における「擬似2」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生すると判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似2用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップS9462）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

20

【2049】

一方、擬似連演出における「擬似2」の段階で10秒テンパイも14秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブCPU1301は、「擬似2」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップS9463）。ステップS9462又はステップS9463の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

30

【2050】

以上、図193を用いて、図192のステップS9452で行われる擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図192に説明を戻す。

【2051】

ステップS9451において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップS9452の処理を実行した後、サブCPU1301は、擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップS9453）。以下、擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図194を用いて説明する。

【2052】

擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブCPU1301は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップS9471）。この処理を実行するのに先立ち、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中において、「擬似1」の段階で装飾図柄をどのようなパターンで停止させるのか（装飾図柄停止パターン）を決定している。ステップS9471の処理において、サブCPU1301は、当該装飾図柄停止パターンが、「擬似1」において装飾図柄が変動開始から10秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（10秒テンパイ停止パターン）と、「擬似1」において装飾図柄が変動開始から14秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（14秒テンパイ停止パターン）とのうちの何れか

40

50

の装飾図柄停止パターンであるか否かを判断する。

【2053】

擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生すると判断した場合、サブCPU1301は、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する(ステップS9472)。この処理において、サブCPU1301は、図193のステップS9462の処理が実行されている場合には、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合(図188のステップS9463の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が発生しない場合)には、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

【2054】

擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブCPU1301は、擬似2用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似1用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS9473)。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブCPU1301は、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「163」に対応する演出が決定されている場合、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU1301は、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「162」に対応する演出が決定されている場合、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」「162」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU1301は、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「161」に対応する演出が決定されている場合、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」に対応する演出を決定する。

【2055】

一方、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似1用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS9474)。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

【2056】

ステップS9471において擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階で10秒テンパイも14秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブCPU1301は、「擬似1」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する(ステップS9475)。ステップS9473、ステップS9474、又は、ステップS9475の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2057】

以上、図194を用いて、図192のステップS9453で行われる擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図192に説明を戻す。

【2058】

ステップS9453の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2059】

<確変モードにおける画面表示>

図195は、確変モードにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【2060】

上述したように、確変モードにおいて、普通図柄ハズレ長変動(変動時間が60000msとなるような普通図柄の変動表示)が開始すると、ボーナスモードに移行する

10

20

30

40

50

(図129(a)参照)。当該ボーナスモードにおいては、普通図柄の変動表示(普通図柄変動)が行われている間(60000msに亘って)、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口1151に入賞し、多数の遊技球が払い出される。

【2061】

従って、確変モードにおいて、遊技者は、普通図柄変動パターンとして変動時間が60000msである変動パターン(図128に示す変動パターン「05H」)が決定されることを期待しながら遊技を行う。このことから、確変モードにおいては、普通図柄変動が行われるごとに、当該普通図柄変動のパターンに応じた演出(ドラム変動演出)が行われるようになっている。

【2062】

図195に示すように、確変モードにおいては、ドラム画像9201(左ドラム画像9201L、中ドラム画像9201C、及び、右ドラム画像9201R)が表示装置1007に表示される。ドラム画像9201は、ドラム(リール)を模した画像となっている。そして、各ドラム画像9201が表示される領域において、ドラム図柄9202(左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R)の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。

【2063】

図195(a)に示す例では、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、それぞれ変動しているような態様で表示されている。図195(b)に示す例では、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、それぞれ、「ベル」図柄、「スイカ」図柄、及び「チェリー」図柄として停止しているような態様で表示されている。このように、確変モードにおいては、普通図柄変動が行われるごとに、リールの変動表示及び停止表示(スロットゲーム)を模した演出(ドラム変動演出)が行われる。

【2064】

なお、図195に示すように、確変モードにおいては、残りST回数画像9203及び賞球数画像9204も表示装置1007に表示される。残りST回数画像9203は、確変モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数(残りST回数)に対応する画像である。確変モードが開始すると、残りST回数画像9203として「50」が表示され、その後、特別図柄変動が1回行われるごとに、残りST回数画像9203として示される数字が1ずつ減っていく。残りST回数画像9203として示される数字が「0」になると、確変モードが終了し、通常モードへと移行する。賞球数画像9204は、初当りモードに移行してから払い出された遊技球の合計数に対応する画像である。

【2065】

ここで、本実施例では、普通図柄ハズレ長変動の開始を契機として移行するボーナスモードを、第1ボーナスモードと呼ぶこととする。第1ボーナスモードにおいては、確変モードと同様に、特別図柄変動が1回行われるごとに残りST回数を示す値が更新(1減算)される。そして、残りST回数を示す値が0になると、第1ボーナスモードから通常モードに移行する。そこで、確変モードと第1ボーナスモードとを合わせて、残りST回数減算モードとも呼ぶこととする。なお、確変モードから第1ボーナスモードに移行した場合、確変モードにおける残りST回数は、リセットされず、第1ボーナスモードにおいても当該残りST回数が引き継がれる。本実施例では、残りST回数減算モードのことを、確変モードと呼んでいる場合もある。

【2066】

これに対し、確変モードにおいて大当り遊技状態の開始条件が成立した場合にも、ボーナスモードに移行する(図129(a)参照)。本実施例では、大当り遊技状態の開始を契機として移行するボーナスモードを、第2ボーナスモードと呼ぶこととする。第2ボーナスモードに移行すると、残りST回数はリセットされ、第2ボーナスモードにおいて、残りST回数は更新(管理)されない。第2ボーナスモードが終了するとき、リミッタに到達していなければ、残りST回数として「50」がセットされる。

10

20

30

40

50

【2067】

<ドラム変動演出決定処理>

図196は、第5のパチンコ遊技機に係るドラム変動演出決定処理を示すフローチャートである。

【2068】

図196に示すドラム変動演出決定処理は、遊技球が通過ゲート1126を通過したと（ゲート通過）を契機として、サブ制御回路1300により演出態様決定処理（図53のステップS504参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路1300は、通過ゲート1126を遊技球が通過したことを示す球通過検出器通過検出コマンドを受信することにより、遊技球が通過ゲート1126を通過したことを認識することができる。球通過検出器通過検出コマンドは、球通過検出器通過検出処理において主制御回路1200によりセットされ、サブ制御回路1300に送信される。

10

【2069】

ドラム変動演出決定処理において、まず、サブCPU1301は、現在の演出モードが確変モード（図129（a）参照）であるか否かを判断する（ステップS9501）。ワークRAM1303の演出モードフラグ格納領域（図示せず）には、演出モードを示す情報が格納されており、サブCPU1301は、演出モードフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出モードを認識することができる。

【2070】

現在の演出モードが確変モードではないと判断した場合、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。一方、現在の演出モードが確変モードであると判断した場合、サブCPU1301は、今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図128に示す変動パターン「05H」）であるか否かを判断する（ステップS9502）。球通過検出器通過検出コマンドに普通図柄変動パターンを示す情報が含まれているため、球通過検出器通過検出コマンドを受信することにより、サブCPU1301は、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動パターンを認識することができる。

20

【2071】

今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであると判断した場合、サブCPU1301は、残りST回数が所定回数（10回）以上であるか否かを判断する（ステップS9503）。残りST回数は、残りST回数減算モード（確変モード及び第1ボーナスモード）において行われる特別図柄変動の残り回数である。残りST回数を示す値は、ワークRAM1303に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

30

【2072】

残りST回数が所定回数（10回）未満であると判断した場合、サブCPU1301は、ST回復が確定しているか（大当り遊技状態に移行することが決定されているか）否かを判断する（ステップS9504）。この処理において、サブCPU1301は、現在行われている特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、ST回復が確定している（大当り遊技状態に移行することが決定されている）と判断する。上述したように、大当り遊技状態の終了後は、確変フラグがONにセットされ（図125参照）、確変モードに復帰する（STが回復する）。ただし、当該大当り遊技状態が実行されることにより、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（5回）となる場合（リミッタに到達する場合）には、確変モードに復帰せず、通常モードに移行する。そこで、この場合には、ST回復が確定していないと判断することとしてもよい。

40

【2073】

ステップS9502において今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではないと判断した場合、又は、ステップS9504においてST回復が確定していない（大当り遊技状態に移行することが決

50

定されていない)と判断した場合、サブCPU1301は、ドラム変動演出パターンをハズレパターンに決定する(ステップS9505)。ハズレパターンとしては、全部ハズレパターン及び一部ハズレパターンが設けられている。全部ハズレパターンは、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rとして、全て異なる図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。一部ハズレパターンは、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rのうち、2つの図柄として同じ図柄が停止表示され、残りの1つの図柄として当該2つの図柄とは異なる図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。

【2074】

全部ハズレパターンとしては、例えば、左ドラム図柄9202Lとして「ベル」図柄が停止表示され、中ドラム図柄9202Cとして「スイカ」図柄が停止表示され、右ドラム図柄9202Rとして「チェリー」図柄が停止表示されるようなパターンや、左ドラム図柄9202Lとして「スイカ」図柄が停止表示され、中ドラム図柄9202Cとして「チェリー」図柄が停止表示され、右ドラム図柄9202Rとして「ベル」図柄が停止表示されるようなパターン等の複数のパターンが設けられている。一部ハズレパターンとしては、例えば、左ドラム図柄9202Lとして「ベル」図柄が停止表示され、中ドラム図柄9202Cとして「ベル」図柄が停止表示され、右ドラム図柄9202Rとして「スイカ」図柄が停止表示されるようなパターンや、左ドラム図柄9202Lとして「スイカ」図柄が停止表示され、中ドラム図柄9202Cとして「スイカ」図柄が停止表示され、右ドラム図柄9202Rとして「チェリー」図柄が停止表示されるようなパターン等の複数のパターンが設けられている。

【2075】

ステップS9505の処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、このような複数のハズレパターン(複数の全部ハズレパターン及び複数の一部ハズレパターン)のなかから一のハズレパターンを、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンとして決定する。ステップS9505の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2076】

ステップS9503において残りST回数が所定回数(10回)以上であると判断した場合、又は、ステップS9504においてST回復が確定している(大当り遊技状態に移行することが決定されている)と判断した場合、サブCPU1301は、ドラム変動演出パターンを当りパターンに決定する(ステップS9506)。当りパターンは、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rとして、全て同じ図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。当りパターンとしては、例えば、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rとして、全て「ベル」図柄が停止表示されるパターン、全て「スイカ」図柄が停止表示されるパターン、全て「チェリー」図柄が停止表示されるパターン等の複数のパターンが設けられている。ステップS9506の処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、このような複数の当りパターンのなかから一の当りパターンを、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンとして決定する。

【2077】

次に、サブCPU1301は、ハズレ長変動先読み抽選を実行する(ステップS9507)。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。次に、サブCPU1301は、ハズレ長変動先読み抽選に当選したか否かを判断する(ステップS9508)。ハズレ長変動先読み抽選に当選したと判断した場合、サブCPU1301は、ハズレ長変動先読みフラグをオンにセットする(ステップS9509)。これにより、以降のドラム変動演出において、普通図柄ハズレ長変動が決定されたことが示唆される(ハズレ長変動先読み演出が行われる)ことになる(図197参照)。ハズレ長変動先読みフラグは、今回のゲート通過に対応する普通図柄

10

20

30

40

50

変動（普通図柄ハズレ長変動）が開始するときにオフにセットされる。

【2078】

ステップS9508においてハズレ長変動先読み抽選に当選していないと判断した場合、又は、ステップS9509の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2079】

<ドラム変動演出開始時処理>

図197は、第5のパチンコ遊技機に係るドラム変動演出開始時処理を示すフローチャートである。

【2080】

図197に示すドラム変動演出開始時処理は、遊技球が通過ゲート1126を通過した後、当該ゲート通過に係る普通図柄変動が開始するときに、サブ制御回路1300により演出態様決定処理（図53のステップS504参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路1300は、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動が開始することを認識することができる。普通図柄変動開始コマンドは、例えば、普通図柄の可変表示開始処理（図43のステップS293参照）において普通図柄の可変表示が開始するときに主制御回路1200によりセットされ、サブ制御回路1300に送信される。

【2081】

ドラム変動演出開始時処理において、まず、サブCPU1301は、現在の演出モードが確変モード（図129（a）参照）であるか否かを判断する（ステップS9521）。ワークRAM1303の演出モードフラグ格納領域（図示せず）には、演出モードを示す情報が格納されており、サブCPU1301は、演出モードフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出モードを認識することができる。

【2082】

現在の演出モードが確変モードではないと判断した場合、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。一方、現在の演出モードが確変モードであると判断した場合、サブCPU1301は、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターン（図196のステップS9505参照）であるか否かを判断する（ステップS9522）。

【2083】

今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターンではないと判断した場合、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。一方、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターンであると判断した場合、サブCPU1301は、ハズレ長変動先読みフラグ（図196のステップS9509参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS9523）。

【2084】

ハズレ長変動先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。一方、ハズレ長変動先読みフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU1301は、ドラム変動演出パターンを先読みパターンに変更する（ステップS9524）。先読みパターンは、上述した一部ハズレパターンである。

【2085】

ステップS9524の処理において、サブCPU1301は、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターン（図196のステップS9505参照）が全部ハズレパターンである場合、乱数値に基づく抽選を行うことにより、複数の一部ハズレパターンのなかから一の一部ハズレパターンを選択し、今回の普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンを、当該選択された一部ハズレパターンに差し替える。なお、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決

10

20

30

40

50

定されたドラム変動演出パターンが一部ハズレパターンである場合、サブCPU1301は、このような差し替え処理は行わず、既に決定されているドラム変動演出パターンを維持する。ステップS9524の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2086】

<ドラム変動演出の具体的態様>

図198は、現在行われている普通図柄変動及び保留球に対応する普通図柄変動の変動時間を示す図である。図199～図201は、ドラム変動演出の具体的態様を示す図である。

【2087】

上述したように、本実施例では、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値や普通図柄変動パターン決定用乱数）が最大4個まで保留される。図198（a）では、一の普通図柄変動が行われている状況において3個の保留球が存在し、今回の普通図柄変動の変動時間として500msが決定されており、1個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として500msが決定されており、2個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として500msが決定されており、3個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として500msが決定されている状態を示している。

【2088】

図198（b）では、図198（a）に示す状態の後、当該普通図柄変動が行われている間に、1個の遊技球が通過ゲート1126を通過し、当該通過に伴う普通抽選（4個目の保留球）に対応する普通図柄変動の変動時間として600000msが決定された状態を示している。図198（c）では、図198（b）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（500ms）が行われている状態を示している。図198（d）では、図198（c）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（500ms）が行われている状態を示している。図198（e）では、図198（d）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（500ms）が行われている状態を示している。図198（f）では、図198（e）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（600000ms）が行われている状態を示している。

【2089】

図199（a）では、図198（a）及び（b）に示す状態において、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが変動表示されている様子を示している。図199（b）では、図199（a）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが停止表示された様子を示している。図198（a）及び（b）に示す普通図柄変動の変動時間が500msであることに対応して、図199（b）では、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、ハズレパターンで停止表示されている。

【2090】

図199（c）では、図198（c）に示す状態において、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが変動表示されている様子を示している。図199（d）では、図199（c）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが停止表示された様子を示している。図198（c）に示す普通図柄変動の変動時間が500msであることに対応して、図199（d）では、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、ハズレパターンで停止表示されている。

【2091】

図199（e）では、図198（d）に示す状態において、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが変動表示されている様子を示している。図199（f）では、図199（e）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが停止表示された

10

20

30

40

50

様子を示している。図 198 (d) に示す普通図柄変動の変動時間が 500ms であることに
対応して、図 199 (f) では、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、
右ドラム図柄 9202R が、ハズレパターンで停止表示されている。

【2092】

図 199 (g) では、図 198 (e) に示す状態において、左ドラム図柄 9202L、
中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が変動表示されている様子
を示している。図 199 (h) では、図 199 (g) に示す変動表示が終了し、左ドラム
図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が停止表示され
た様子
を示している。図 198 (e) に示す普通図柄変動の変動時間が 500ms である
ことに
対応して、図 199 (h) では、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、
及び、右ドラム図柄 9202R が、ハズレパターンで停止表示されている。

10

【2093】

図 199 (i) では、図 198 (f) に示す状態において、左ドラム図柄 9202L、
中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が変動表示されている様子
を示している。図 199 (j) では、図 199 (i) に示す変動表示が終了し、左ドラム
図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が停止表示され
た様子
を示している。図 198 (f) に示す普通図柄変動の変動時間が 60000ms であ
ることに
対応して、図 199 (j) では、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、
及び、右ドラム図柄 9202R が、当りパターンで停止表示されている。図 199
(k) では、「BONUS」が開始する（ボーナスモードに移行する）ことに
対応する
画像が表示装置 1007 に表示されている。

20

【2094】

以上のように、1回のドラム変動演出は、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、
及び、右ドラム図柄 9202R の変動表示、並びに、左ドラム図柄 9202L、
中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R の停止表示により構成される。
左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R の変動
表示は、普通図柄変動の開始と同時に開始し、500ms に亘って行われ、各ドラム
図柄 9202 は、同時に停止する。ここで、普通抽選の結果が普通図柄当りである
場合には、普通図柄変動の変動時間が 500ms であるため、左ドラム図柄 9202L、
中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R の停止タイミングは、普通図柄の停止
タイ
ミングと一致している。

30

【2095】

また、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R
の停止表示は、1500ms に亘って行われる。従って、一のドラム変動演出にお
いて左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R
の変動が停止してから 1500ms 経過後に、次回のドラム変動演出の変動表示を
開始させることが可能である。一方、普通抽選の結果が普通図柄当りである
場合、普通図柄変動が終了してから（普通図柄が停止してから）普通電動役物
1146 の開放が終了するまでの時間は、1500ms である。従って、一の普通図
柄変動において普通図柄が停止してから 1500ms 経過後に、次回の普通図柄
変動を開始させることが可能である。これにより、ドラム変動演出のサイ
クルと普通図柄変動のサイクルとを一致させることができるようになっている。

40

【2096】

図 199 では、普通図柄変動パターンとして普通図柄ハズレ長変動に対応する
パターンが決定されたものの、ハズレ長変動先読み抽選に当選しなかった例
について示している。これに対し、図 200 では、普通図柄変動パターンとして
普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定され、ハズレ長変動先
読み抽選に当選した例について示している。

【2097】

図 200 (a) では、図 198 (a) 及び (b) に示す状態において、左ドラム図柄 9202L、
中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が変動表示されてい

50

る様子を示している。図 200 (b) では、図 200 (a) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 198 (a) 及び (b) に示す普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であることに対応して、図 200 (b) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、ハズレパターンで停止表示されている。

【 2 0 9 8 】

図 200 (c) では、図 198 (c) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を示している。図 200 (d) では、図 200 (c) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 198 (c) に示す普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であり、且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図 200 (d) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、一部ハズレパターンで停止表示されている。

【 2 0 9 9 】

図 200 (e) では、図 198 (d) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を示している。図 200 (f) では、図 200 (e) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 198 (d) に示す普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であり、且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図 200 (f) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、一部ハズレパターンで停止表示されている。

【 2 1 0 0 】

図 200 (g) では、図 198 (e) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を示している。図 200 (h) では、図 200 (g) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 198 (e) に示す普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であり、且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図 200 (h) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、一部ハズレパターンで停止表示されている。

【 2 1 0 1 】

図 200 (i) では、図 198 (f) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を示している。図 200 (j) では、図 200 (i) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 198 (f) に示す普通図柄変動の変動時間が 6 0 0 0 0 0 m s であることに対応して、図 200 (j) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、当りパターンで停止表示されている。図 200 (k) では、「 B O N U S 」が開始する (ボーナスモードに移行する) ことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示されている。

【 2 1 0 2 】

このように、図 200 に示す例では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、当りパターンで停止表示される (図 200 (j) 参照) よりも前に、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、一部ハズレパターンで停止表示されており (図 200 (d)、図 200 (f)、及び、図 200 (h) 参照)、これにより、普通図柄ハズレ長変動が決定された (普通図柄ハズレ長変動に当選した) ことが示唆されている。なお、普通図柄ハズレ長

10

20

30

40

50

変動に当選していない場合であっても、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が一部ハズレパターンで停止表示される可能性は存在する（図 1 9 6 のステップ S 9 5 0 5 参照）。普通図柄ハズレ長変動に当選していないにもかかわらず、一部ハズレパターンが出現した場合、当該一部ハズレパターンの停止表示は、ガセ演出であると言える。

【 2 1 0 3 】

以上では、ハズレ長変動先読み演出として、一部ハズレパターンが停止表示される例について説明した。ハズレ長変動先読み演出は、この例に限定されず、例えば、図 2 0 1 に示すようなハズレ長変動先読み演出を採用することとしてもよい。

【 2 1 0 4 】

図 2 0 1 (a) では、図 1 9 8 (a) 及び (b) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を示している。図 2 0 1 (b) では、図 2 0 1 (a) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 1 9 8 (a) 及び (b) に示す普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であることに対応して、図 2 0 1 (b) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、ハズレパターンで停止表示されている。

【 2 1 0 5 】

図 2 0 1 (c) では、図 1 9 8 (c) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を示している。図 2 0 1 (d) では、図 2 0 1 (c) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 1 9 8 (c) に示す普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であることに対応して、図 2 0 1 (d) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、ハズレパターンで停止表示されている。

【 2 1 0 6 】

図 2 0 1 (e) では、図 1 9 8 (d) 及び (e) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を示している。上述したように、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の変動表示は、通常 5 0 0 m s に亘って行われる。これに対し、図 2 0 1 (e) に示す変動表示は、4 5 0 0 m s に亘って行われる。図 2 0 1 (f) では、図 2 0 1 (e) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 1 9 8 (d) 及び (e) に示す普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であることに対応して、図 2 0 1 (f) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、ハズレパターンで停止表示されている。

【 2 1 0 7 】

図 2 0 1 (g) では、図 1 9 8 (f) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を示している。図 2 0 1 (h) では、図 2 0 1 (g) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 1 9 8 (f) に示す普通図柄変動の変動時間が 6 0 0 0 0 0 m s であることに対応して、図 2 0 1 (h) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、当りパターンで停止表示されている。図 2 0 1 (i) では、「 B O N U S 」が開始する（ボーナスモードに移行する）ことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示されている。

【 2 1 0 8 】

図 2 0 1 に示す例では、図 1 9 8 (d) に示す普通図柄変動及び図 1 9 8 (e) に示す普通図柄変動（2 回の普通図柄変動）が行われる間に、1 回のドラム変動演出が行われる

10

20

30

40

50

こととされている。これにより、普通図柄ハズレ長変動に当選したことが示唆されるようになっている。このように、ハズレ長変動先読み演出としては、複数回の普通図柄変動が行われる間に1回のドラム変動演出が行われるように構成してもよい。なお、このような通常よりも長いドラム変動演出（長時間ドラム変動演出）は、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われることが望ましいが、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合にも行われることとしてもよい。普通図柄ハズレ長変動に当選している場合及び普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合の双方の場合に長時間ドラム変動演出が行われ得るような形態においては、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合と比較して、高確率で長時間ドラム変動演出が行われ得るように構成するとよい。

10

【2109】

以上、図199～図201では、残りST回数が所定回数（10回）以上である状況においてゲート通過が発生し、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動パターンとして、普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定された例について説明した。この場合には、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、当りパターンで停止表示される。これに対し、残りST回数が所定回数（10回）未満である状況においてゲート通過が発生し、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動パターンとして、普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定された場合には、左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202Rが、ハズレパターンで停止表示される（図196のステップS9503参照）。

20

【2110】

普通図柄ハズレ長変動は、長時間（60000ms）に亘って行われるところ、残りST回数が少なくなってから普通図柄ハズレ長変動が発生する場合には、普通図柄ハズレ長変動が行われている途中で、確変モード（確変遊技状態）が終了することになる。確変遊技状態が終了すると、第2特別抽選の結果が小当たりとなった場合に第2特別図柄の変動時間が非常に長くなるため（図126参照）、小当たり用大入賞口1151に遊技球を入賞させることがほとんどできなくなってしまう。従って、この場合には、普通図柄ハズレ長変動に当選した意義が没却されてしまうため、当りパターンを出現させることを控えることとしている。

【2111】

30

なお、普通図柄ハズレ長変動の変動時間は、60000msであることとして説明しているが、この例に限定されない。例えば、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、60秒、90秒、120秒、150秒、180秒、210秒、240秒、270秒、300秒、及び、600秒といった複数の変動時間が設けられることとしてもよい。この場合、当りパターンを出現させることが可能な残りST回数を、普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異ならせることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、T1秒（例えば、60秒）及びT2秒（例えば、120秒）（ $T1 < T2$ ）が設けられている場合、T1秒の普通図柄ハズレ長変動が決定されたときには残りST回数がN1回（例えば、10回）以上であることを条件として当りパターンを出現させる一方、T2秒の普通図柄ハズレ長変動が決定されたときには残りST回数がN2回（例えば、20回）以上（ $N1 < N2$ ）であることを条件として当りパターンを出現させることとしてもよい。

40

【2112】

また、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りST回数に応じて、当りパターンの様子を異ならせることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りST回数が40回以上である場合には、ドラム図柄9202として「チェリー」図柄を停止表示させ、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りST回数が20回以上40回未満である場合には、ドラム図柄9202として「スイカ」図柄を停止表示させ、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りST回数が20回未満である場合には、ドラム図柄9202として「ベル」図柄を停止表示させることとしてもよい。

50

【 2 1 1 3 】

また、以上では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の変動表示が、普通図柄変動の開始と同時に開始されることとして説明した。ドラム図柄 9 2 0 2 の変動表示の開始タイミングは、この例に限定されず、普通図柄変動が行われている途中で、ドラム図柄 9 2 0 2 の変動表示が開始されることとしてもよい。例えば、普通図柄変動が開始されてから 1 0 0 0 m s 経過時点から、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の変動表示が開始されることとしてもよい。この場合には、例えば、一の普通図柄変動が開始されてから 1 0 0 0 m s 経過時点から 1 5 0 0 m s 経過時点に亘って、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の変動表示が行われ、当該普通図柄変動が開始されてから 1 5 0 0 m s 経過時点から、次の普通図柄変動が開始されてから 1 0 0 0 m s 経過時点までの間、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の停止表示が行われるように構成することが可能である。

10

【 2 1 1 4 】

このように、2 回の普通図柄変動に跨るようにして、ドラム図柄 9 2 0 2 の変動表示及び停止表示を行うことにより、例えば、図 1 9 8 (e) に示す普通図柄変動が行われている間に（例えば、当該普通図柄変動が開始されてから 1 5 0 0 m s 経過時点から）、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R を、当りパターン（図 1 9 9 (j) 参照）で停止表示させることが可能となる。これにより、図 1 9 8 (f) に示す普通図柄ハズレ長変動が開始される前に、図 1 9 9 (j) に示す停止表示が行われることになるため、結果として、普通図柄ハズレ長変動が開始された後、即座に、図 1 9 9 (k) に示すような画像を表示することができるようになる。この観点から、図 1 9 9 (j) に示す停止表示は、普通図柄ハズレ長変動が開始される前、あるいは、普通図柄ハズレ長変動の開始と同時に終了することとしてもよい。

20

【 2 1 1 5 】

なお、以上では、図 1 9 9 (j) に示す停止表示が行われてから図 1 9 9 (k) に示すような画像が表示され、その後又はそれと同時に普通図柄ハズレ長変動が開始することとして説明した。普通図柄ハズレ長変動が開始するに当たっては、図 1 9 9 (j) に示す停止表示と図 1 9 9 (k) に示すような画像の表示とのうちの何れか一方を行わないように構成してもよいし、双方の表示を行わないように構成してもよい。また、図 1 9 9 (j) に示す停止表示及び図 1 9 9 (k) に示すような画像の表示に代えて（又は、それらの表示に加えて）、小さな図柄を表示することにより、普通図柄ハズレ長変動が開始することを示すように構成してもよい。

30

【 2 1 1 6 】

< 普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出 >

図 2 0 2 及び図 2 0 3 は、普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。

【 2 1 1 7 】

以上で説明したように、確変モード（図 1 2 9 (a) 参照）において、普通図柄ハズレ長変動（変動時間が 6 0 0 0 0 0 m s e c となるような普通図柄の変動表示）が開始すると、第 1 ボーナスモードに移行する。第 1 ボーナスモードにおいては、普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出が行われる。普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出においては、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示装置 1 0 0 7 に表示される。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間に対応する時間を示す画像であり、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像を通じて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が示唆される。

40

【 2 1 1 8 】

図 2 0 2 (a) では、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a が表示装置 1 0 0 7 に表示されている。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a は、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、当りパターンで

50

停止表示された後（図199（j）参照）、当該ドラム図柄9202の表示が終了したときに表示される。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210aは、「BONUS」が開始する（第1ボーナスモードに移行する）ことに対応する画像（図199（k）参照）の一例である。この例では、普通図柄ハズレ長変動として600000msの普通図柄変動が開始したことに伴って、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210aは、「600：00」という数字に対応する画像となっている。

【2119】

図202（a）に示す状態の後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、図202（b）～（j）に示すように、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210b 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210c 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210d 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210e 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210f 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210g 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210h 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210i 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210jと、漸次切り替わっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210a～jは、それぞれ、順次短時間（例えば、500ms程度）表示され、当該画像によって示される数字が経時的に減少していく。

【2120】

図には現れていないが、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210a～jは、それぞれ、色の濃さが異なっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210a 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210b 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210c 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210d 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210e 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210f 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210g 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210h 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210i 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210jと、当該画像によって示される数字が変化するにつれて、当該画像の色が薄くなっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210jの色は、かなり薄くなっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9210jが表示された後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示が消えるようになっている。

【2121】

以上では、第1ボーナスモードの開始時に普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示される例について説明したが、第1ボーナスモードの途中で普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されることもある。

【2122】

第1ボーナスモードにおいては、第2特別抽選の結果が大当たりとなった可能性を示唆する演出として、第1ボーナスモード中バトル演出が行われる場合がある。第1ボーナスモード中バトル演出においては、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う様子が表示装置1007に表示される。このような第1ボーナスモード中バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタを撃破したときに、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されることがある。すなわち、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、第2特別抽選の結果が大当たりとなったことの期待度が相対的に高い状況において表示され得ようになっている。

【2123】

図203（a）では、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9211aが表示装置1007に表示されている。この例では、第1ボーナスモード中バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタを撃破した時点における普通図柄ハズレ長変動の残り時間が約300000msであることに対応して、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9211aは、「30：00」という数字に対応する画像となっている。

【2124】

図203（a）に示す状態の後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、図203（b）～（j）に示すように、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9211b 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9211c 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像9211d 普通

10

20

30

40

50

図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 e 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 f 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 g 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 h 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 i 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 j と、漸次切り替わっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 a ~ j は、それぞれ、順次短時間（例えば、5 0 0 m s 程度）表示され、当該画像によって示される数字が経時的に減少していく。

【 2 1 2 5 】

普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a ~ j と同様に、図には現れていないが、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 a ~ j は、それぞれ、色の濃さが異なっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 a 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 b 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 c 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 d 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 e 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 f 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 g 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 h 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 i 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 j と、当該画像によって示される数字が変化するにつれて、当該画像の色が薄くなっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 j の色は、かなり薄くなっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 j が表示された後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示が消えるようになっている。

【 2 1 2 6 】

なお、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像によって示される数字は、必ずしも、普通図柄ハズレ長変動の残り時間に厳密に対応しているわけではない。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像としては、複数の残り時間（例えば、1 0 秒、3 0 秒、6 0 秒、9 0 秒、1 2 0 秒、1 5 0 秒、1 8 0 秒、2 1 0 秒、2 4 0 秒、2 7 0 秒、3 0 0 秒、及び、6 0 0 秒）に対応する画像が設けられている。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されるとき、当該時点における普通図柄ハズレ長変動の（実際の）残り時間に最も近い残り時間に対応する画像が選択され、当該選択された普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示される。図 2 0 2 に示す普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 は、6 0 0 秒に対応する普通図柄ハズレ長変動残り時間画像であり、図 2 0 3 に示す普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 は、3 0 秒に対応する普通図柄ハズレ長変動残り時間画像である。

【 2 1 2 7 】

本実施例では、以上で説明したような普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示装置 1 0 0 7 に表示されているとき、ドラム変動演出が行われない（左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が表示装置 1 0 0 7 に表示されない）ようになっている。

【 2 1 2 8 】

< 第 1 ボーナスモード中大当たり時処理 >

図 2 0 4 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中大当たり時処理を示すフローチャートである。

【 2 1 2 9 】

図 2 0 4 に示す第 1 ボーナスモード中大当たり時処理は、第 1 ボーナスモードにおいて大当たり遊技状態の開始条件が成立し、当該大当たり遊技状態が開始するときに、サブ制御回路 1 3 0 0 により演出態様決定処理（図 5 3 のステップ S 5 0 4 参照）において行われる処理である。上述したように、第 1 ボーナスモードは、普通図柄ハズレ長変動の開始を契機として移行するボーナスモードである。なお、サブ制御回路 1 3 0 0 は、大当たり開始コマンドを受信することにより、大当たり遊技状態が開始することを認識することができる。

【 2 1 3 0 】

第 1 ボーナスモード中大当たり時処理において、まず、サブ CPU 1 3 0 1 は、賞球数カウンタ加算処理を実行する（ステップ S 9 6 0 1）。賞球数カウンタ加算処理については、後に図 2 0 7 を用いて説明する。

【 2 1 3 1 】

次に、サブCPU1301は、第1ボーナスモードから第2ボーナスモードへと演出モードを移行させる（ステップS9602）。第2ボーナスモードは、確変モード又は第1ボーナスモードにおいて大当り遊技状態の開始条件が成立したことを契機として移行するボーナスモードである。ステップS9602の処理において、サブCPU1301は、ワークRAM1303の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、第2ボーナスモードを示す情報を格納する。その後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2132】

< 第2ボーナスモード終了時処理 >

図205は、第5のパチンコ遊技機に係る第2ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

【2133】

図205に示す第2ボーナスモード終了時処理は、第2ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了するとき、サブ制御回路1300により演出態様決定処理（図53のステップS504参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路1300は、大当り終了コマンドを受信することにより、大当り遊技状態が終了することを認識することができる。大当り終了コマンドは、例えば、大当りフラグがクリアされたときに主制御回路1200によりセットされ、サブ制御回路1300に送信される。

【2134】

第2ボーナスモード終了時処理において、まず、サブCPU1301は、今回の大当り遊技状態によりリミッタ回数に到達したか否かを判断する（ステップS9621）。この処理において、サブCPU1301は、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（5回）である（今回終了する大当り遊技状態が初当り以降（初当りを含めて）5回目の大当り遊技状態である）か否かを判断する。

【2135】

今回の大当り遊技状態によりリミッタ回数に到達していないと判断した場合、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動中である（現在、普通図柄ハズレ長変動が行われているところである）か否かを判断する（ステップS9622）。この処理において、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄の変動表示が開始した後、当該普通図柄変動に係る変動パターンの変動時間が満了したか否かを判断する。サブCPU1301は、上述した普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動を開始することを認識することができる。また、普通図柄変動開始コマンドには、普通図柄変動パターンの種別（図128参照）を示す情報が含まれているため、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、サブCPU1301は、当該普通図柄変動パターンの変動時間を認識することができる。そして、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路1300によって管理されている。普通図柄ハズレ長変動の残り時間は、所定の周期で行われるタイマ更新処理（図示せず）によって更新される。ステップS9622の処理において、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が0よりも大きい場合に、普通図柄ハズレ長変動中であると判断する。

【2136】

普通図柄ハズレ長変動中であると判断した場合、サブCPU1301は、第2ボーナスモードから第1ボーナスモードへと演出モードを移行させる（ステップS9623）。この処理において、サブCPU1301は、ワークRAM1303の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、第1ボーナスモードを示す情報を格納する。

【2137】

一方、普通図柄ハズレ長変動中ではないと判断した場合、サブCPU1301は、第2ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（ステップS9624）。この処理において、サブCPU1301は、ワークRAM1303の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、確変モードを示す情報を格納する。

【2138】

次に、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する

10

20

30

40

50

(ステップS 9 6 2 5)。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン(図1 2 8に示す変動パターン「0 5 H」)である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。なお、本実施例では、大当り遊技状態中に遊技球が通過ゲート1 1 2 6を通過した場合においても、非大当り遊技状態中と同様に、普通抽選が行われる(普通図柄変動パターンが決定される)こととしている。当該ゲート通過に対応する普通図柄変動は、大当り遊技状態中に行われることとしてもよいし、大当り遊技状態の終了後に行われることとしてもよい。

【2 1 3 9】

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、大当りに当選しているか否かを判断する(ステップS 9 6 2 6)。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、保留されている特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

10

【2 1 4 0】

ステップS 9 6 2 3の処理を実行した後、ステップS 9 6 2 5において普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、又は、ステップS 9 6 2 6において大当りに当選していると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、賞球数カウンタ加算処理を実行する(ステップS 9 6 2 7)。賞球数カウンタ加算処理については、後に図2 0 7を用いて説明する。ステップS 9 6 2 7の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

20

【2 1 4 1】

ステップS 9 6 2 1において今回の大当り遊技状態によりリミッタ回数に到達したと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、第2ボーナスモードから通常モードへと演出モードを移行させる(ステップS 9 6 2 8)。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、ワークRAM 1 3 0 3の演出モードフラグ格納領域(図示せず)に、通常モードを示す情報を格納する。

【2 1 4 2】

ステップS 9 6 2 6において大当りに当選していないと判断した場合、又は、ステップS 9 6 2 8の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、ボーナスモード中結果表示処理を実行する(ステップS 9 6 2 9)。ボーナスモード中結果表示処理については、後に図2 0 8を用いて説明する。ステップS 9 6 2 9の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

30

【2 1 4 3】

<第1ボーナスモード終了時処理>

図2 0 6は、第5のパチンコ遊技機に係る第1ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

【2 1 4 4】

図2 0 6に示す第1ボーナスモード終了時処理は、第1ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了するときに、サブ制御回路1 3 0 0により演出態様決定処理(図5 3のステップS 5 0 4参照)において行われる処理である。なお、上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路1 3 0 0によって管理されており、サブ制御回路1 3 0 0は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を参照することにより、普通図柄ハズレ長変動が終了することを認識することができる。

40

【2 1 4 5】

第1ボーナスモード終了時処理において、まず、サブCPU 1 3 0 1は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する(ステップS 9 6 4 1)。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン(図1 2 8に示す変動パターン「0 5 H」)である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

50

【2146】

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップS9642）。この処理において、サブCPU1301は、保留されている特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【2147】

ステップS9641において普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、又は、ステップS9642において大当りに当選していると判断した場合、サブCPU1301は、賞球数カウンタ加算処理を実行する（ステップS9643）。賞球数カウンタ加算処理については、後に図207を用いて説明する。

10

【2148】

ステップS9642において大当りに当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、ボーナスモード中結果表示処理を実行する（ステップS9644）。ボーナスモード中結果表示処理については、後に図208を用いて説明する。

【2149】

ステップS9643又はステップS9644の処理を実行した後、サブCPU1301は、第1ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（ステップS9645）。この処理において、サブCPU1301は、ワークRAM1303の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、確変モードを示す情報を格納する。その後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

20

【2150】

< 賞球数カウンタ加算処理 >

図207は、第5のパチンコ遊技機に係る賞球数カウンタ加算処理を示すフローチャートである。

【2151】

図207に示す賞球数カウンタ加算処理は、第1ボーナスモード中大当り時処理（図204のステップS9601参照）、第2ボーナスモード終了時処理（図205のステップS9627参照）、又は、第1ボーナスモード終了時処理（図205のステップS9643参照）において行われる処理である。

【2152】

賞球数カウンタ加算処理において、まず、サブCPU1301は、エキストラゲームフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS9661）。エキストラゲームフラグは、エキストラゲームが発生したことを示すフラグである。本実施例では、確変モードから第1ボーナスモード又は第2ボーナスモードに移行し、当該第1ボーナスモード又は第2ボーナスモードが終了した後、さらに第1ボーナスモード又は第2ボーナスモードに滞在する場合がある。この場合には、ボーナスモードが継続（連荘）していると思ふこととする。以下では、確変モードから最初に移行した第1ボーナスモード又は第2ボーナスモードを当初ゲームと呼ぶこととする。また、当初ゲームの終了後継続的に滞在する第1ボーナスモード又は第2ボーナスモードをエキストラゲームと呼ぶこととする。

30

【2153】

エキストラゲームフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU1301は、当初ゲーム賞球数カウンタをセットする（ステップS9662）。当初ゲーム賞球数カウンタの値は、今回のボーナスモード（当初ゲームとしての第1ボーナスモード又は第2ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を示している。今回のボーナスモード中に払い出された遊技球の合計数は、ワークRAM1303において随時管理されている。ステップS9662の処理において、サブCPU1301は、当該合計数を当初ゲーム賞球数カウンタの値として、ワークRAM1303の所定領域に格納する。続いて、サブCPU1301は、エキストラゲームフラグをオンにセットする（ステップS9663）。

40

【2154】

50

一方、エキストラゲームフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU 1301は、エキストラゲーム賞球数カウンタの値に、今回のボーナスモード（エキストラゲームとしての第1ボーナスモード又は第2ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を加算する（ステップS9664）。エキストラゲーム賞球数カウンタの値は、エキストラゲーム中に払い出された遊技球の合計数を示しており、ワークRAM1303に記憶されている。ステップS9664の処理において、サブCPU1301は、ワークRAM1303に記憶されているエキストラゲーム賞球数カウンタの値に、今回のエキストラゲーム（第1ボーナスモード又は第2ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を加えた値を、新たなエキストラゲーム中賞球数カウンタの値としてワークRAM1303に記憶させる。

10

【2155】

ステップS9663又はステップS9664の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2156】

< ボーナスモード中結果表示処理 >

図208は、第5のパチンコ遊技機に係るボーナスモード中結果表示処理を示すフローチャートである。

【2157】

図208に示すボーナスモード中結果表示処理は、第2ボーナスモード終了時処理（図205のステップS9629参照）、又は、第1ボーナスモード終了時処理（図206のステップS9644参照）において行われる処理である。

20

【2158】

ボーナスモード中結果表示処理において、まず、サブCPU1301は、エキストラゲームフラグ（図207のステップS9663参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS9681）。

【2159】

エキストラゲームフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU1301は、今回のボーナスモード（当初ゲームとしての第1ボーナスモード又は第2ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数（当初ゲーム賞球数カウンタの値）を表示装置1007に表示させる（ステップS9682）。

30

【2160】

一方、エキストラゲームフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU1301は、当初ゲーム賞球数カウンタの値とエキストラゲーム賞球数カウンタの値との合計値を表示装置1007に表示させる（ステップS9683）。当該合計値は、確変モードから当初ゲームに移行してから現在に至るまでの間（ボーナスモード連荘区間）において払い出された遊技球の合計数に対応している。続いて、サブCPU1301は、エキストラゲームフラグをオフにセットする（ステップS9684）。

【2161】

ステップS9682又はステップS9684の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

40

【2162】

< 第2ボーナスモード終了時演出処理 >

図209は、第5のパチンコ遊技機に係る第2ボーナスモード終了時演出処理を示すフローチャートである。

【2163】

図209に示す第2ボーナスモード終了時演出処理は、例えば、図205のステップS9622において普通図柄ハズレ長変動中であると判断された場合、ステップS9623の処理が行われる前に、サブ制御回路1300により行われる。

【2164】

第2ボーナスモード終了時演出処理において、まず、サブCPU1301は、普通図柄

50

ハズレ長変動の残り時間が10秒以上であるか否かを判断する(ステップS9701)。上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路1300によって管理されており、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を認識することができる。

【2165】

普通図柄ハズレ長変動の残り時間が10秒未満であると判断した場合、サブCPU1301は、確変モード復帰用演出データをセットする(ステップS9702)。確変モード復帰用演出データは、確変モードに復帰することを示す演出(確変モード復帰演出)に対応する演出データであり、プログラムROM1302に記憶されている。ステップS9702の処理が実行されることにより、確変モード復帰演出が行われることになる。例えば、確変モード復帰画像(確変モードに復帰することを示す画像)が表示装置1007に表示される。

10

【2166】

一方、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が10秒以上であると判断した場合、サブCPU1301は、エキストラゲーム突入用演出データをセットする(ステップS9703)。エキストラゲーム突入用演出データは、エキストラゲームに突入することを示す演出(エキストラゲーム突入演出)に対応する演出データであり、プログラムROM1302に記憶されている。ステップS9703の処理が実行されることにより、エキストラゲーム突入演出が行われることになる。例えば、エキストラゲーム突入画像(エキストラゲームに突入することを示す画像)が表示装置1007に表示される。

20

【2167】

ステップS9702又はステップS9703の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2168】

なお、ステップS9702の処理を実行した場合、サブCPU1301は、図205のステップS9625の処理に移ることとしてもよい。また、図205のステップS9622において普通図柄ハズレ長変動中ではないと判断した場合、サブCPU1301は、ステップS9702でセットされる確変モード復帰用演出データと同じ(ステップS9703でセットされるエキストラゲーム突入用演出データとは異なる)演出データをセットすることとしてもよいし、当該確変モード復帰用演出データとは異なる(エキストラゲーム突入用演出データとも異なる)演出データをセットすることとしてもよい。

30

【2169】

<第1ボーナスモード中処理>

図210は、第5のパチンコ遊技機に係る第1ボーナスモード中処理を示すフローチャートである。

【2170】

図210に示す第1ボーナスモード中処理は、第1ボーナスモードにおいて、サブ制御回路1300により演出態様決定処理(図53のステップS504参照)において所定のタイミングで行われる処理である。例えば、第1ボーナスモード中処理は、第1ボーナスモードにおいて第2特別図柄変動が開始するときに行われる。

40

【2171】

第1ボーナスモード中処理において、まず、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒以上であるか否かを判断する(ステップS9721)。上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路1300によって管理されており、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を認識することができる。

【2172】

普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒以上であると判断した場合、サブCPU1301は、第1ボーナスモード中処理(I)を実行する(ステップS9722)。第1ボーナスモード中処理(I)については、後に図211を用いて説明する。

50

【 2 1 7 3 】

一方、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 15 秒未満であると判断した場合、サブ CPU 1301 は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップ S 9 7 2 3）。この処理において、サブ CPU 1301 は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図 128 に示す変動パターン「05H」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【 2 1 7 4 】

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブ CPU 1301 は、第 1 ボーナスモード中処理（I I）を実行する（ステップ S 9 7 2 4）。第 1 ボーナスモード中処理（I I）については、後に図 212 を用いて説明する。

10

【 2 1 7 5 】

一方、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブ CPU 1301 は、第 1 ボーナスモード中処理（I I I）を実行する（ステップ S 9 7 2 5）。第 1 ボーナスモード中処理（I I I）については、後に図 213 を用いて説明する。

【 2 1 7 6 】

ステップ S 9 7 2 2、ステップ S 9 7 2 4、又は、ステップ S 9 7 2 5 の処理を実行した後、サブ CPU 1301 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 1 7 7 】

< 第 1 ボーナスモード中処理（I）>

20

図 211 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中処理（I）を示すフローチャートである。

【 2 1 7 8 】

図 211 に示す第 1 ボーナスモード中処理（I）は、第 1 ボーナスモード中処理（図 210 のステップ S 9 7 2 2 参照）において行われる処理である。

【 2 1 7 9 】

第 1 ボーナスモード中処理（I）において、まず、サブ CPU 1301 は、残り S T 回数が 5 回以上であるか否かを判断する（ステップ S 9 7 4 1）。上述したように、残り S T 回数は、残り S T 回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残り S T 回数を示す値は、ワーク RAM 1303 に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

30

【 2 1 8 0 】

残り S T 回数が 5 回以上であると判断した場合、サブ CPU 1301 は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップ S 9 7 4 2）。この処理において、サブ CPU 1301 は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【 2 1 8 1 】

大当りに当選していると判断した場合、サブ CPU 1301 は、第 1 ボーナスモード中演出（A）を実行する（ステップ S 9 7 4 3）。第 1 ボーナスモード中演出（A）は、第 1 ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 15 秒以上であり、残り S T 回数が 5 回以上であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップ S 9 7 4 3 の処理において、例えば、サブ CPU 1301 は、ボーナスモードが当面継続することを示唆するような画像を表示装置 1007 に表示させる。あるいは、サブ CPU 1301 は、第 1 ボーナスモード終了煽り抽選を実行し、当該抽選に当選した場合に、第 1 ボーナスモード終了煽り画像を表示装置 1007 に表示させる。第 1 ボーナスモード終了煽り画像は、第 1 ボーナスモードが終了することを煽るような画像である。ステップ S 9 7 4 3 の処理を実行した後、サブ CPU 1301 は、本サブルーチンを終了する。

40

【 2 1 8 2 】

ステップ S 9 7 4 2 において大当りに当選していないと判断した場合、サブ CPU 13

50

01は、第1ボーナスモード中演出(B)を実行する(ステップS9744)。第1ボーナスモード中演出(B)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒以上であり、残りST回数が5回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップS9744の処理において、例えば、サブCPU1301は、ボーナスモードが当面継続することを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9744の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(A)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9744の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2183】

ステップS9741において残りST回数が5回未満であると判断した場合、サブCPU1301は、大当りに当選しているか否かを判断する(ステップS9745)。この処理において、サブCPU1301は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【2184】

大当りに当選していると判断した場合、サブCPU1301は、第1ボーナスモード中演出(C)を実行する(ステップS9746)。第1ボーナスモード中演出(C)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒以上であり、残りST回数が5回未満であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップS9746の処理において、例えば、サブCPU1301は、ST回数が残り少なくなっているがST回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9746の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出

(A)乃至(B)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9746の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2185】

ステップS9745において大当りに当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、第1ボーナスモード中演出(D)を実行する(ステップS9747)。第1ボーナスモード中演出(D)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒以上であり、残りST回数が5回未満であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップS9747の処理において、例えば、サブCPU1301は、ST回数が残り少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9747の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(A)~(C)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9747の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2186】

<第1ボーナスモード中処理(II)>

図212は、第5のパチンコ遊技機に係る第1ボーナスモード中処理(II)を示すフローチャートである。

【2187】

図212に示す第1ボーナスモード中処理(II)は、第1ボーナスモード中処理(図210のステップS9724参照)において行われる処理である。

【2188】

第1ボーナスモード中処理(II)において、まず、サブCPU1301は、残りST回数が5回以上であるか否かを判断する(ステップS9761)。上述したように、残りST回数は、残りST回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残りST回数を示す値は、ワークRAM1303に記憶されており、特別図柄変動が行わ

10

20

30

40

50

れるごとにその値が更新されるようになっている。

【2189】

残りST回数が5回以上であると判断した場合、サブCPU1301は、大当りに当選しているか否かを判断する(ステップS9762)。この処理において、サブCPU1301は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【2190】

大当りに当選していると判断した場合、サブCPU1301は、第1ボーナスモード中演出(E)を実行する(ステップS9763)。第1ボーナスモード中演出(E)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りST回数が5回以上であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップS9763の処理において、例えば、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動がもうすぐ終了することを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9763の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(A)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9763の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

10

【2191】

ステップS9762において大当りに当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、第1ボーナスモード中演出(F)を実行する(ステップS9764)。第1ボーナスモード中演出(F)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りST回数が5回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップS9764の処理において、例えば、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動がもうすぐ終了することを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9764の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(E)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップS9767の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(B)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9764の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

20

30

【2192】

ステップS9761において残りST回数が5回未満であると判断した場合、サブCPU1301は、大当りに当選しているか否かを判断する(ステップS9765)。この処理において、サブCPU1301は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【2193】

大当りに当選していると判断した場合、サブCPU1301は、第1ボーナスモード中演出(G)を実行する(ステップS9766)。第1ボーナスモード中演出(G)は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りST回数が5回未満であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップS9766の処理において、例えば、サブCPU1301は、ST回数に残り少なくなっているがST回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9766の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(E)乃至(F)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップS9766の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(C)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9766の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

40

50

【 2 1 9 4 】

ステップ S 9 7 6 5 において大当りに当選していないと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中演出 (H) を実行する (ステップ S 9 7 6 7) 。第 1 ボーナスモード中演出 (H) は、第 1 ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残り S T 回数が 5 回未満であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップ S 9 7 6 7 の処理において、例えば、サブ C P U 1 3 0 1 は、S T 回数が残りに少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置 1 0 0 7 に表示させる。ステップ S 9 7 6 7 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 (E) ~ (G) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。また、ステップ S 9 7 6 7 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 (D) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップ S 9 7 6 7 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

10

【 2 1 9 5 】

< 第 1 ボーナスモード中処理 (I I I) >

図 2 1 3 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中処理 (I I I) を示すフローチャートである。

【 2 1 9 6 】

図 2 1 3 に示す第 1 ボーナスモード中処理 (I I I) は、第 1 ボーナスモード中処理 (図 2 1 0 のステップ S 9 7 2 5 参照) において行われる処理である。

20

【 2 1 9 7 】

第 1 ボーナスモード中処理 (I I I) において、まず、サブ C P U 1 3 0 1 は、残り S T 回数が 5 回以上であるか否かを判断する (ステップ S 9 7 8 1) 。上述したように、残り S T 回数は、残り S T 回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残り S T 回数を示す値は、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【 2 1 9 8 】

残り S T 回数が 5 回以上であると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、大当りに当選しているか否かを判断する (ステップ S 9 7 8 2) 。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

30

【 2 1 9 9 】

大当りに当選していると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中演出 (I) を実行する (ステップ S 9 7 8 3) 。第 1 ボーナスモード中演出 (I) は、第 1 ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残り S T 回数が 5 回以上であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップ S 9 7 8 3 の処理において、例えば、サブ C P U 1 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が少なくなっているが再度普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置 1 0 0 7 に表示させる。ステップ S 9 7 8 3 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 (A) 乃至 (E) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。

40

【 2 2 0 0 】

ステップ S 9 7 8 2 において大当りに当選していないと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中演出 (J) を実行する (ステップ S 9 7 8 4) 。第 1 ボーナスモード中演出 (J) は、第 1 ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残り S T 回数が 5 回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップ S 9 7 8

50

4の処理において、例えば、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が少なくなっているが再度普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9784の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(I)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。また、ステップS9784の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(B)乃至(F)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。

【2201】

ステップS9781において残りST回数が5回未満であると判断した場合、サブCPU1301は、大当りに当選しているか否かを判断する(ステップS9785)。この処理において、サブCPU1301は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

10

【2202】

大当りに当選していると判断した場合、サブCPU1301は、第1ボーナスモード中演出(K)を実行する(ステップS9786)。第1ボーナスモード中演出(K)は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残りST回数が5回未満であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップS9786の処理において、例えば、サブCPU1301は、ST回数が残り少なくなっているがST回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9786の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(I)乃至(J)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。また、ステップS9786の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(C)乃至(G)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。

20

【2203】

ステップS9785において大当りに当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、第1ボーナスモード中演出(L)を実行する(ステップS9787)。第1ボーナスモード中演出(L)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残りST回数が5回未満であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップS9787の処理において、例えば、サブCPU1301は、ST回数が残り少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9787の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出

30

(I)~(K)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。また、ステップS9787の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(D)乃至(H)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。

【2204】

40

ステップS9783、ステップS9784、ステップS9786、又は、ステップS9787の処理を実行した後、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を延長する(ステップS9788)。この処理において、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間として、当選普通図柄変動の変動時間(例えば、600000ms)をセットする。当選普通図柄変動は、保留されている普通図柄変動のうち、普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄変動である。なお、保留されている普通図柄変動のなかに、当選普通図柄変動が複数含まれる場合、サブCPU1301は、当該複数の当選普通図柄変動のうち最初に変動が開始することになる当選普通図柄変動の変動時間を、普通図柄ハズレ長変動の残り時間としてセットする。このようにしてセットされた新たな普通図柄ハズレ長変動の残り時間は、当該当選普通図柄変動が開始するまではタイマ更新処理によっ

50

て更新されず、当該当選普通図柄変動の開始後に減算される。

【 2 2 0 5 】

ステップ S 9 7 8 8 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。これにより、以降においては、新たな普通図柄ハズレ長変動の残り時間に応じた演出が行われることとなる。換言すれば、演出内容が決定されるに当たって、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が延長されたかのように取り扱われる。例えば、今回の第 2 特別図柄変動においては、図 2 1 0 のステップ S 9 7 2 5 の処理が行われたことに起因して、図 2 1 3 に示す第 1 ボーナスモード中演出 (I) ~ (L) の何れかが行われるのに対し、次の第 2 特別図柄変動においては、図 2 1 0 のステップ S 9 7 2 2 の処理が行われ、図 2 1 1 に示す第 1 ボーナスモード中演出 (A) ~ (D) の何れかが行われることになる。

10

【 2 2 0 6 】

以上、図 2 1 0 ~ 図 2 1 3 を用いて説明した第 1 ボーナスモード中処理は、上述した当初ゲームとしての第 1 ボーナスモードにおいて行われてもよいし、エキストラゲーム (図 2 0 7 参照) としての第 1 ボーナスモードにおいて行われてもよいし、これら双方の第 1 ボーナスモードにおいて行われてもよい。以上で説明したように、第 1 ボーナスモードにおいては、普通図柄ハズレ長変動の残り時間、普通図柄ハズレ長変動への当選の有無、残り S T 回数、及び、大当たりへの当選の有無を含む複数の要素のうちの一又は任意の 2 以上の要素に応じた演出が行われ得ようになっている。

【 2 2 0 7 】

なお、第 1 ボーナスモードにおいては、特別図柄変動の変動パターンに応じた演出として、上述したドラム変動演出が行われることとしてもよい。例えば、一の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである場合、当該特別図柄変動に対応する (当該特別図柄変動中に行われる) ドラム変動演出として、ドラム図柄 9 2 0 2 が当りパターンで停止表示され、一の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりではない場合、当該特別図柄変動に対応する (当該特別図柄変動中に行われる) ドラム変動演出として、ドラム図柄 9 2 0 2 がハズレパターンで停止表示されることとしてもよい。また、一の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである場合に、当該特別図柄変動が開始される前に、先読み演出 (例えば、上述したハズレ長変動先読み演出と同様の演出) が行われることとしてもよい。このような先読み演出としては、残り S T 回数にかかわらず同様の演出が行われることとしてもよいし、残り S T 回数に応じて (例えば、残り S T 回数が 5 回以上である場合と 5 回未満である場合とで) 異なる演出が行われ得ることとしてもよい。

20

30

【 2 2 0 8 】

また、特別図柄変動に応じた演出としてドラム変動演出が行われる場合、1 回の特別図柄変動に複数回のドラム変動演出が対応付けられていてもよい。例えば、一の特別図柄変動が行われている間に、当該特別図柄変動に係る大当たり判定の結果を示唆する演出として、複数回のドラム変動演出が行われることとしてもよい。また、一の特別図柄変動が開始される前に、当該特別図柄変動に係る大当たり判定の結果を示唆する演出として、複数回のドラム変動演出が行われることとしてもよい。1 回のドラム変動演出は、上述したように 2 秒程度で完了することとし、複数回のドラム変動演出が繰り返し行われるように構成することが可能である。

40

【 2 2 0 9 】

< 残り S T 回数調整処理 >

図 2 1 4 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る残り S T 回数調整処理を示すフローチャートである。

【 2 2 1 0 】

以上では、確変モード (残り S T 回数減算モード) において、残り S T 回数画像 9 2 0 3 が表示装置 1 0 0 7 に表示されることとして説明した (図 1 9 5 参照) 。残り S T 回数画像 9 2 0 3 は、残り S T 回数の正確な値を示すものであってもよいし、必ずしも残り S T 回数の正確な値を示さない (残り S T 回数を示唆する) ものであってもよい。以下では、残り S T 回数画像 9 2 0 3 が残り S T 回数を示唆するものとして説明する。

50

【 2 2 1 1 】

図 2 1 4 に示す残り S T 回数調整処理は、残り S T 回数減算モードにおいて所定のタイミングで行われる処理である。例えば、残り S T 回数調整処理は、第 1 ボーナスモードが開始するときや第 1 ボーナスモードが終了するときに行われる。

【 2 2 1 2 】

残り S T 回数調整処理において、まず、サブ C P U 1 3 0 1 は、表示用残り S T 回数の値と実際残り S T 回数の値との間に差があるか否かを判断する（ステップ S 9 8 0 1）。実際残り S T 回数の値は、残り S T 回数の正確な値であり、以上で説明したように特別図柄変動が行われるごとにその値が更新される（1 減算される）ものである。表示用残り S T 回数の値は、残り S T 回数の概算値であり、所定時間（例えば、5 秒）が経過するごとにその値が更新される（1 減算される）ものである。残り S T 回数画像 9 2 0 3 として示される数字は、表示用残り S T 回数の値に対応している。実際残り S T 回数の値及び表示用残り S T 回数の値は、それぞれ、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されている。

10

【 2 2 1 3 】

表示用残り S T 回数の値と実際残り S T 回数の値との間に差があると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、表示用残り S T 回数の値に実際残り S T 回数の値をセットする（ステップ S 9 8 0 2）。これにより、表示用残り S T 回数の値が実際残り S T 回数の値に変更され、残り S T 回数画像 9 2 0 3 が残り S T 回数の正確な値を示すように是正されることになる。例えば、第 1 ボーナスモード（普通図柄ハズレ長変動）が開始するときや第 1 ボーナスモード（普通図柄ハズレ長変動）が終了するとき、残り S T 回数画像 9 2 0 3 として示される数字が増えたり減ったりする。

20

【 2 2 1 4 】

ステップ S 9 8 0 1 において表示用残り S T 回数の値と実際残り S T 回数の値との間に差がないと判断した場合、又は、ステップ S 9 8 0 2 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 1 5 】

なお、S T 回数調整処理としては、図 2 1 4 に示す処理に限定されない。例えば、通常時においては、所定時間（例えば、5 秒）が経過するごとに表示用残り S T 回数の値が更新される（1 減算される）ところ、表示用残り S T 回数の値が実際残り S T 回数の値よりも大きい（小さい）場合には、更新頻度を増やしたり（減らしたり）、1 回の更新で減算する値を大きくしたり（小さくしたり）するように構成することが可能である。

30

【 2 2 1 6 】

< 表示用残り S T 回数更新処理 >

図 2 1 5 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る表示用残り S T 回数更新処理を示すフローチャートである。

【 2 2 1 7 】

以上では、所定時間（例えば、5 秒）が経過するごとに、表示用残り S T 回数の値が更新される（1 減算される）こととして説明した。表示用残り S T 回数の値が更新されるタイミングは、この例に限定されない。例えば、ドラム変動演出が 1 回行われるごとに（ドラム図柄 9 2 0 2 の変動が開始するとき）表示用残り S T 回数の値が更新されることとしてもよいし、特別図柄変動（第 1 特別図柄変動乃至第 2 特別図柄変動）が開始するときに表示用残り S T 回数の値が更新されることとしてもよい。以下では、第 2 特別図柄変動が開始するときに表示用残り S T 回数の値が更新される例について説明する。

40

【 2 2 1 8 】

図 2 1 5 に示す表示用残り S T 回数更新処理は、残り S T 回数減算モードにおいて、第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路 1 3 0 0 により演出態様決定処理（図 5 3 のステップ S 5 0 4 参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路 1 3 0 0 は、主制御回路 1 2 0 0 から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。

50

【 2 2 1 9 】

表示用残り S T 回数更新処理において、まず、サブ C P U 1 3 0 1 は、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 9 8 2 1）。今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、今回の大当たりが 1 0 R 大当たり（図 1 2 5 参照）であるか否かを判断する（ステップ S 9 8 2 2）。主制御回路 1 2 0 0 から送信される特別図柄演出開始コマンドには、大当たり判定の結果及び大当たりの種別を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブ C P U 1 3 0 1 は、これらの判断を行うことが可能である。

【 2 2 2 0 】

10

ステップ S 9 8 2 1 において今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりではない（ハズレ又は小当たりである）と判断した場合、又は、ステップ S 9 8 2 2 において今回の大当たりが 1 0 R 大当たりではない（2 R 大当たりである）と判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、表示用残り S T 回数の誤差が所定値（1 0）であるか否かを判断する（ステップ S 9 8 2 3）。表示用残り S T 回数の誤差は、実際残り S T 回数の値から表示用残り S T 回数の値を減じて得られる値である。ここで、残り S T 回数減算モードが開始すると、実際残り S T 回数の値として 5 0 がセットされ、表示用残り S T 回数の値として 4 0 がセットされる。従って、表示用残り S T 回数の誤差の初期値は、1 0 である。

【 2 2 2 1 】

表示用残り S T 回数の誤差が所定値（1 0）であると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されている表示用残り S T 回数の値を 1 減算する（ステップ S 9 8 2 4）。その後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

20

【 2 2 2 2 】

一方、表示用残り S T 回数の誤差が所定値（1 0）ではないと判断した場合、表示用残り S T 回数の誤差が所定値（1 0）よりも大きいと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されている表示用残り S T 回数の値を 1 加算する（ステップ S 9 8 2 6）。なお、この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、抽選を行うことにより、表示用残り S T 回数の値を 1 加算する処理と表示用残り S T 回数の値を維持する処理とのうち、何れの処理を行うかを決定することとしてもよい。ステップ S 9 8 2 6 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

30

【 2 2 2 3 】

表示用残り S T 回数の誤差が所定値（1 0）よりも小さいと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されている表示用残り S T 回数の値を 2 減算する（ステップ S 9 8 2 7）。その後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 2 4 】

ステップ S 9 8 2 2 において今回の大当たりが 1 0 R 大当たりであると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されている表示用残り S T 回数の値を 3 減算する（ステップ S 9 8 2 7）。ここで、1 0 R 大当たりに係る特別図柄変動の変動時間は、1 5 秒となっている。サブ C P U 1 3 0 1 は、当該特別図柄変動が行われている間、5 秒経過するごとに、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されている表示用残り S T 回数の値を 1 減算する（合計 3 減算することとしてもよい。ステップ S 9 8 2 7 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

40

【 2 2 2 5 】

なお、2 R 大当たり（図 1 2 5 参照）に係る特別図柄変動の変動時間と当該特別図柄変動が終了してから大当たり用大入賞口 1 1 3 1 の開放が終了するまでの時間との合計時間は、1 0 秒となっている。また、小当たりに係る特別図柄変動の変動時間と当該特別図柄変動が終了してから小当たり用大入賞口 1 1 5 1 の開放が終了するまでの時間との合計時間は、5 秒となっている。また、ハズレに係る特別図柄変動の変動時間は、5 秒となっている。ま

50

た、大当たり遊技状態が発生した場合、表示用残りＳＴ回数の値は、リセットされてもよいしリセットされなくてもよいが、図２１５に示す表示用残りＳＴ回数更新処理が行われる形態においては、リセットされない（第２ボーナスモードの終了後に、第２ボーナスモードの開始前における表示用残りＳＴ回数の値が引き継がれる）ように構成するとよい。

【２２２６】

以上では、残りＳＴ回数画像９２０３として示される数字によって残りＳＴ回数が示唆されることとして説明した。本実施例では、残りＳＴ回数を示唆する画像として、残りＳＴ回数画像９２０３の代わりに、ランク画像（図示せず）が表示装置１００７に表示されることとしてもよい。ランク画像は、例えば、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「Ｄ」・・・等の文字に対応する画像であり、当該文字（ランク）によって残りＳＴ回数が示唆される。例えば、残りＳＴ回数減算モードが開始するとき、図２１５の処理において管理される表示用残りＳＴ回数として１００がセットされ、当該表示用残りＳＴ回数が６０以上である場合にはランク画像として「Ａ」が表示され、当該表示用残りＳＴ回数が４０以上６０未満である場合にはランク画像として「Ｂ」が表示され、当該表示用残りＳＴ回数が２０以上４０未満である場合にはランク画像として「Ｃ」が表示され、当該表示用残りＳＴ回数が５以上２０未満である場合にはランク画像として「Ｄ」が表示されるような構成を採用することが可能である。当該表示用残りＳＴ回数が５未満となった場合には、ランク画像を消去することとしてもよい。

【２２２７】

また、実際残りＳＴ回数の値が所定値（例えば、５）となるとときに、表示用残りＳＴ回数の値が必ず特定値（例えば、０）になるように、表示用残りＳＴ回数の値の更新を（減算乃至加算）を制御することとしてもよい。例えば、残りＳＴ回数減算モードが開始するとき、表示用残りＳＴ回数として１００をセットし、その後特別図柄変動が行われるごとに（特別図柄変動が終了するとき）、表示用残りＳＴ回数を５ずつ減算し、表示用残りＳＴ回数の値が３０になった後は、特別図柄変動が行われても抽選により表示用残りＳＴ回数が減算されない（加算又は維持される）場合があるように制御する。これにより、実際残りＳＴ回数の値が１１になったときに表示用残りＳＴ回数の値が３０になると、その後特別図柄変動が行われるごとに（特別図柄変動が終了するとき）、表示用残りＳＴ回数を５ずつ減算し、実際残りＳＴ回数の値が５になったときに表示用残りＳＴ回数の値が０になる。このような構成を採用することが可能である。なお、実際残りＳＴ回数の値が所定値（例えば、５）以下となった場合（表示用残りＳＴ回数の値が特定値（例えば、０）となった場合）には、実際残りＳＴ回数の値が所定値（例えば、５）よりも大きい場合とは異なる背景の表示されるモードに移行することとしてもよい。

【２２２８】

また、以上では、大当たり判定の結果乃至大当たりの種別に基づいて表示用残りＳＴ回数（ランク）が更新されることとして説明したが、普通抽選の結果乃至普通図柄変動パターンの種別に基づいて表示用残りＳＴ回数（ランク）が更新されるように構成してもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合には、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合と比較して、１回の更新で減算又は加算する値を大きく（小さく）してもよい。同様に、大当たり判定の結果が大当たりである場合には、大当たり判定の結果が大当たりではない場合と比較して、１回の更新で減算又は加算する値を大きく（小さく）してもよい。これにより、残りＳＴ回数画像９２０３やランク画像を通じて、大当たりへの当選の有無や普通図柄ハズレ長変動への当選の有無を示唆することができる。

【２２２９】

< 確変モード中普図先読み演出処理 >

図２１６は、第５のパチンコ遊技機に係る確変モード中普図先読み演出処理を示すフローチャートである。

【２２３０】

図２１６に示す確変モード中普図先読み演出処理は、確変モードにおいて、第２始動口１１４０Ａ、１１４０Ｂに遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始

10

20

30

40

50

するときに、サブ制御回路 1300 により演出態様決定処理（図 53 のステップ S504 参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路 1300 は、主制御回路 1200 から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。

【2231】

確変モード中普図先読み演出処理において、まず、サブCPU1301は、普図先読み抽選を実行する（ステップS9841）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。

【2232】

次に、サブCPU1301は、普図先読み抽選に当選したか否かを判断する（ステップS9842）。普図先読み抽選に当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

10

【2233】

一方、普図先読み抽選に当選したと判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS9843）。主制御回路1200から送信される特別図柄演出開始コマンドには、大当たり判定の結果を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブCPU1301は、当該判断を行うことが可能である。

【2234】

今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであると判断した場合、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップS9844）。この処理において、サブCPU1301は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図128に示す変動パターン「05H」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

20

【2235】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブCPU1301は、普図先読み演出（A）を実行する（ステップS9845）。普図先読み演出（A）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップS9845の処理において、例えば、サブCPU1301は、大当たり及び普通図柄ハズレ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。サブCPU1301は、大当たりの種別（2R大当たり又は10R大当たり）に応じて異なる画像を表示装置1007に表示させることとしてもよい。ステップS9845の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

30

【2236】

ステップS9844において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、普図先読み演出（B）を実行する（ステップS9846）。普図先読み演出（B）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップS9846の処理において、例えば、サブCPU1301は、大当たりに当選したことを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。サブCPU1301は、大当たりの種別（2R大当たり又は10R大当たり）に応じて異なる画像を表示装置1007に表示させることとしてもよい。ステップS9846の処理により表示される画像は、普図先読み演出（A）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9846の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

40

【2237】

ステップS9843において今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりではないと判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結

50

果が小当りであるか否かを判断する（ステップS 9 8 4 7）。主制御回路1 2 0 0から送信される特別図柄演出開始コマンドには、大当り判定の結果を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブCPU 1 3 0 1は、当該判断を行うことが可能である。

【2 2 3 8】

今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りであると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップS 9 8 4 8）。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図1 2 8に示す変動パターン「0 5 H」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

10

【2 2 3 9】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、普図先読み演出（C）を実行する（ステップS 9 8 4 9）。普図先読み演出（C）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップS 9 8 4 9の処理において、例えば、サブCPU 1 3 0 1は、小当り及び普通図柄ハズレ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像を表示装置1 0 0 7に表示させる。ステップS 9 8 4 9の処理により表示される画像は、普図先読み演出（A）乃至（B）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップS 9 8 4 9の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

20

【2 2 4 0】

ステップS 9 8 4 8において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、普図先読み演出（D）を実行する（ステップS 9 8 5 0）。普図先読み演出（D）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップS 9 8 5 0の処理において、例えば、サブCPU 1 3 0 1は、小当りに当選したことを示唆するような画像を表示装置1 0 0 7に表示させる。ステップS 9 8 5 0の処理により表示される画像は、普図先読み演出（A）～（C）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップS 9 8 5 0の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

30

【2 2 4 1】

ステップS 9 8 4 7において今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りではないと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップS 9 8 5 1）。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図1 2 8に示す変動パターン「0 5 H」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

40

【2 2 4 2】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、普図先読み演出（E）を実行する（ステップS 9 8 5 2）。普図先読み演出（E）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果がハズレであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップS 9 8 5 2の処理において、例えば、サブCPU 1 3 0 1は、普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置1 0 0 7に表示させる。ステップS 9 8 5 2の処理により表示される画像は、普図先読み演出（A）～（D）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップS 9 8 5 2の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

50

【 2 2 4 3 】

ステップ S 9 8 5 1 において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、普図先読み演出 (F) を実行する (ステップ S 9 8 5 3)。普図先読み演出 (F) は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果がハズレであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップ S 9 8 5 3 の処理において、例えば、サブ CPU 1 3 0 1 は、大当たり乃至小当たりにも普通図柄ハズレ長変動にも当選していないことを示唆するような画像を表示装置 1 0 0 7 に表示させる。ステップ S 9 8 5 3 の処理により表示される画像は、普図先読み演出 (A) ~ (E) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップ S 9 8 5 3 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

10

【 2 2 4 4 】

普図先読み演出 (A)、普図先読み演出 (C)、及び、普図先読み演出 (E) においては、普図先読み演出 (B)、普図先読み演出 (D)、及び、普図先読み演出 (F) と比較して高確率で、特定の画像 (普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像) が表示される。これにより、特別図柄変動中に、普通図柄ハズレ長変動に当選したことが示唆されるようになっている。普図先読み演出 (A)、普図先読み演出 (C)、及び、普図先読み演出 (E) において表示され得る画像としては、他の演出では表示され得ない画像 (普通図柄ハズレ長変動に当選したことが確定する画像) を設けることとしてもよい。

【 2 2 4 5 】

20

本実施例では、上述したように、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、複数の変動時間 (例えば、6 0 秒、9 0 秒、1 2 0 秒、1 5 0 秒、1 8 0 秒、2 1 0 秒、2 4 0 秒、2 7 0 秒、3 0 0 秒、及び、6 0 0 秒) を設けることとしてもよい。この場合、普図先読み演出 (A)、普図先読み演出 (C)、及び、普図先読み演出 (E) においては、当選している普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異なる画像を表示装置 1 0 0 7 に表示させることとしてもよい。

【 2 2 4 6 】

また、以上では、図 2 1 6 に示す確変モード中普図先読み演出処理が確変モードにおいて行われることとして説明したが、第 1 ボーナスモードにおいても、ステップ S 9 8 4 1 ~ ステップ S 9 8 5 3 の処理と同様の処理が行われることとしてもよい。

30

【 2 2 4 7 】

< 確変モード中特図先読み演出処理 >

図 2 1 7 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る確変モード中特図先読み演出処理を示すフローチャートである。

【 2 2 4 8 】

図 2 1 7 に示す確変モード中特図先読み演出処理は、確変モードにおいて、遊技球が通過ゲート 1 1 2 6 を通過した後、当該ゲート通過に係る普通図柄変動が開始するときに、サブ制御回路 1 3 0 0 により演出態様決定処理 (図 5 3 のステップ S 5 0 4 参照) において行われる処理である。なお、サブ制御回路 1 3 0 0 は、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動が開始することを認識することができる。普通図柄変動開始コマンドは、例えば、普通図柄の可変表示開始処理 (図 4 3 のステップ S 2 9 3 参照) において普通図柄の可変表示が開始するときに主制御回路 1 2 0 0 によりセットされ、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。

40

【 2 2 4 9 】

確変モード中特図先読み演出処理において、まず、サブ CPU 1 3 0 1 は、特図先読み抽選を実行する (ステップ S 9 8 6 1)。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。

【 2 2 5 0 】

次に、サブ CPU 1 3 0 1 は、特図先読み抽選に当選したか否かを判断する (ステップ S 9 8 6 2)。特図先読み抽選に当選していないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は

50

、本サブルーチンを終了する。

【2251】

一方、特図先読み抽選に当選したと判断した場合、サブCPU1301は、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図128に示す変動パターン「05H」）であるか否かを判断する（ステップS9863）。普通図柄変動開始コマンドには、普通図柄変動パターンの種別（図128参照）を示す情報が含まれているため、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、サブCPU1301は、当該判断を行うことが可能である。

【2252】

今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであると判断した場合、サブCPU1301は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップS9864）。この処理において、サブCPU1301は、保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

10

【2253】

大当りに当選していると判断した場合、サブCPU1301は、特図先読み演出（A）を実行する（ステップS9865）。特図先読み演出（A）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップS9865の処理において、例えば、サブCPU1301は、大当り及び普通図柄ハズレ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像（例えば、図216のステップS9845において表示される画像と同じ画像）を表示装置1007に表示させる。サブCPU1301は、大当りの種別（2R大当り又は10R大当り）に応じて異なる画像を表示装置1007に表示させることとしてもよい。ステップS9865の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

20

【2254】

ステップS9864において大当りに当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、特図先読み演出（B）を実行する（ステップS9866）。特図先読み演出（B）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップS9866の処理において、例えば、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像（例えば、図216のステップS9852において表示される画像と同じ画像）を表示装置1007に表示させる。ステップS9866の処理により表示される画像は、特図先読み演出（A）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップS9866の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

30

【2255】

ステップS9863において今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではないと判断した場合、サブCPU1301は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップS9867）。この処理において、サブCPU1301は、保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

40

【2256】

大当りに当選していると判断した場合、サブCPU1301は、特図先読み演出（C）を実行する（ステップS9868）。特図先読み演出（C）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではなく、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップS9868の処理において、例えば、サブCPU1301は、大当りに当選したことを示唆するような画像（例えば、図216のステップS9846において表示される画像と同じ画像）を表示装置1007に表示させる。サブCPU1301は、大当りの種別（

50

2 R 大当り又は 1 0 R 大当り) に応じて異なる画像を表示装置 1 0 0 7 に表示させることとしてもよい。ステップ S 9 8 6 8 の処理により表示される画像は、特図先読み演出 (A) 乃至

(B) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップ S 9 8 6 8 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 5 7 】

ステップ S 9 8 6 7 において大当りに当選していないと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、特図先読み演出 (D) を実行する (ステップ S 9 8 6 9) 。特図先読み演出 (D) は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではなく、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップ S 9 8 6 9 の処理において、例えば、サブ C P U 1 3 0 1 は、大当りにも普通図柄ハズレ長変動にも当選していないことを示唆するような画像 (例えば、図 2 1 6 のステップ S 9 8 5 3 において表示される画像と同じ画像) を表示装置 1 0 0 7 に表示させる。ステップ S 9 8 6 9 の処理により表示される画像は、特図先読み演出 (A) ~ (C) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップ S 9 8 6 9 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 5 8 】

特図先読み演出 (A) 及び特図先読み演出 (C) においては、特図先読み演出 (B) 及び特図先読み演出 (D) と比較して高確率で、特定の画像 (大当りに当選したことを示唆するような画像) が表示される。これにより、普通図柄変動中に、大当りに当選したことが示唆されるようになっていく。特図先読み演出 (A) 及び特図先読み演出 (C) において表示され得る画像としては、他の演出では表示され得ない画像 (大当りに当選したことが確定する画像) を設けることとしてもよい。また、特図先読み演出 (A) ~ (D) においては、それぞれ、残り S T 回数に応じて (例えば、残り S T 回数が 1 0 回以上である場合と 5 回以上 1 0 回未満である場合と 5 回未満である場合とで) 異なる画像が表示されるように構成してもよい。また、特図先読み演出 (A) ~ (D) としては、上述したドラム変動演出が行われるように構成してもよい。

【 2 2 5 9 】

本実施例では、上述したように、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、複数の変動時間 (例えば、6 0 秒、9 0 秒、1 2 0 秒、1 5 0 秒、1 8 0 秒、2 1 0 秒、2 4 0 秒、2 7 0 秒、3 0 0 秒、及び、6 0 0 秒) を設けることとしてもよい。この場合、特図先読み演出 (A) 及び特図先読み演出 (B) においては、当選している普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異なる画像を表示装置 1 0 0 7 に表示させることとしてもよい。

【 2 2 6 0 】

また、以上では、図 2 1 7 に示す確変モード中特図先読み演出処理が確変モードにおいて行われることとして説明したが、第 2 ボーナスモードにおいても、ステップ S 9 8 6 1 ~ ステップ S 9 8 6 9 の処理と同様の処理が行われることとしてもよい。

【 2 2 6 1 】

なお、普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンとなった場合には、基本的に、普通図柄ハズレ長変動が開始することに対応する演出 (図 1 9 9 (j) 及び (k) 参照) が行われることになるが、大当りに当選している場合 (例えば、ステップ S 9 8 6 5 の処理が行われた場合) には、当該演出を行わないように構成してもよい。すなわち、この場合には、普通図柄ハズレ長変動 (第 1 ボーナスモード) が開始した後間もなくして大当り遊技状態 (第 2 ボーナスモード) に移行するところ、当該大当り遊技状態の開始時点まで、「 B O N U S 」が開始することに対応する演出が行われるのを保留することとしてもよい。例えば、ステップ S 9 8 6 5 の処理が行われた場合には、(普通図柄ハズレ長変動に当選しているにもかかわらず) ドラム図柄 9 2 0 2 をハズレパターンで停止表示させることとしてもよいし、ドラム図柄 9 2 0 2 を当りパターンで停止表

10

20

30

40

50

示させつつその時点では当り告知演出（図 1 9 9（k）参照）を行わないようにしてもよい。その後、大当り遊技状態に移行するときに、「B O N U S」が開始することを盛り上げる演出（当り告知演出）を行うように構成することが可能である。

【 2 2 6 2 】

< アイコン停止示唆予告演出 >

図 2 1 8（a）は、第 1 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図 2 1 8（b）は、アイコン停止示唆予告演出のパターンを示す図である。

【 2 2 6 3 】

図 2 1 8（a）に示すように、第 1 演出ステージにおいては、アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1（「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c）が、表示装置 1 0 0 7 に表示されている。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c は、それぞれ、メーターを模した画像となっている。

【 2 2 6 4 】

具体的に、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c は、それぞれ、初期表示態様（メーターが溜まっていない状態）、レベル 1 表示態様（メーターが 1 段階溜まっている状態）、レベル 2 表示態様（メーターが 2 段階溜まっている状態）、及び、レベル M A X 表示態様（メーターが満タンになっている状態）のうちの何れかの態様で表示することができるようになっている。

【 2 2 6 5 】

アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 の示すメーターは、第 1 演出ステージ中に行われる演出（アイコン停止示唆予告演出）に応じて溜まっていく。図 2 1 8（b）に示すアイコン停止示唆予告演出は、第 1 演出ステージ（図 1 2 9（a）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。アイコン停止示唆予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当り予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。なお、アイコン停止示唆予告演出は、第 1 演出ステージにおいてのみ行われ得る演出である。

【 2 2 6 6 】

具体的に、演出番号「1 7 1」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様がレベル 1 表示態様となる演出である。演出番号「1 7 2」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様がレベル 2 表示態様となる演出である。演出番号「1 7 3」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様がレベル M A X 表示態様となる演出である。

【 2 2 6 7 】

演出番号「1 7 1」～「1 7 3」に対応する演出は、上述した「ベル」アイコンが（停止）表示される可能性を示唆する演出となっている。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様がレベル 1 表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様が初期表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様がレベル 2 表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様がレベル 1 表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様がレベル M A X 表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様がレベル 2 表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様がレベル M A X 表示態様である場合には、「ベル」アイコンが必ず（停止）表示される。すなわち、この場合には、「擬似 2」に移行することが確定する。

10

20

30

40

50

【 2 2 6 8 】

演出番号「 1 7 4 」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様がレベル 1 表示態様となる演出である。演出番号「 1 7 5 」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様がレベル 2 表示態様となる演出である。演出番号「 1 7 6 」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様がレベル M A X 表示態様となる演出である。

【 2 2 6 9 】

演出番号「 1 7 4 」～「 1 7 6 」に対応する演出は、上述した「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性を示唆する演出となっている。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様がレベル 1 表示態様である場合には、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様が初期表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様がレベル 2 表示態様である場合には、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様がレベル 1 表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様がレベル M A X 表示態様である場合には、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様がレベル 2 表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様がレベル M A X 表示態様である場合には、「スイカ」アイコンが必ず（停止）表示される。すなわち、この場合には、「擬似 3 」に移行することが確定する。

【 2 2 7 0 】

演出番号「 1 7 7 」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 1 表示態様となる演出である。演出番号「 1 7 8 」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 2 表示態様となる演出である。演出番号「 1 7 9 」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル M A X 表示態様となる演出である。

【 2 2 7 1 】

演出番号「 1 7 7 」～「 1 7 9 」に対応する演出は、上述した「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性を示唆する演出となっている。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 1 表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様が初期表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 2 表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 1 表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル M A X 表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 2 表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル M A X 表示態様である場合には、「チェリー」アイコンが必ず（停止）表示される。すなわち、この場合には、所定のスーパーリーチに移行することが確定する。

【 2 2 7 2 】

演出番号「 1 7 1 」～「 1 7 9 」に対応する演出は、基本的に、第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が行われているときに、当該特別図柄変動中に行われる擬似連演出がどの段階まで進行するのかわかるための演出として行われる。すなわち、一の特別図柄変動中における「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様は、当該特別図柄変動中に「ベル」アイコンが表示される可能性を示唆している。同様に、一の特別図柄変動中における「スイカ」アイコン停止示唆

10

20

30

40

50

用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様は、当該特別図柄変動中に「スイカ」アイコンが表示される可能性を示唆している。また、一の特別図柄変動中における「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様は、当該特別図柄変動中に「チェリー」アイコンが表示される可能性を示唆している。

【 2 2 7 3 】

これに対し、演出番号「 1 7 1 」～「 1 7 3 」に対応する演出は、第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始する前に先読み演出が行われる場合に、当該先読み演出のなかで、当該特別図柄変動中に行われる擬似連演出がどの段階まで進行するのかわかるための演出として行われることもある。この場合、一の特別図柄変動中における「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様は、次回以降の（先読み対象となる）特別図柄変動中に「ベル」アイコンが表示される可能性を示唆することになる。従って、一の始動入賞についての先読み演出において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様がレベル M A X 表示態様となった場合には、当該始動入賞に係る特別図柄変動中に行われる擬似連演出において、少なくとも「擬似 2 」までは移行することが確定したことになる。

【 2 2 7 4 】

< アイコン停止示唆予告内容抽選処理 >

図 2 1 9 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るアイコン停止示唆予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【 2 2 7 5 】

図 2 1 9 に示すアイコン停止示唆予告内容抽選処理は、第 1 特別図柄変動開始時処理（図 1 7 8 参照）のステップ S 9 2 1 4 において、現在の演出ステージが第 1 演出ステージである場合に、第 1 演出ステージ予告内容抽選処理（図 1 3 0 参照）の後に、サブ制御回路 1 3 0 0 により行われる処理である。

【 2 2 7 6 】

アイコン停止示唆予告内容抽選処理において、まず、サブ C P U 1 3 0 1 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生するか否かを判断する（ステップ S 9 9 0 1 ）。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが先読み用サブ変動パターン（図 1 8 3 参照）であるか否かを判断する。

【 2 2 7 7 】

今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生すると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップ S 9 9 0 2 ）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似 3 」まで進行するか否かを判断する（ステップ S 9 9 0 3 ）。

【 2 2 7 8 】

擬似連演出が「擬似 3 」まで進行すると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、擬似 3 用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 9 0 4 ）。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似 3 」においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似 3 」においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブ C P U 1 3 0 1 は、「擬似 3 」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「 1 7 7 」～「 1 7 9 」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似 3 」において、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様が変化し得る。

【 2 2 7 9 】

ステップ S 9 9 0 3 において擬似連演出が「擬似 3 」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 0 4 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、擬似 2 用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 9 0 5 ）。この処理において、サ

ブ C P U 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似 2」においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似 2」においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブ C P U 1 3 0 1 は、「擬似 2」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「174」～「176」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似 2」において、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9301b の表示態様が変化し得る。

【2280】

ステップ S 9 9 0 3 において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 0 5 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、擬似 1 用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 9 0 6）。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似 1」においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似 1」においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブ C P U 1 3 0 1 は、「擬似 1」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「171」～「173」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似 1」において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9301a の表示態様が変化し得る。

【2281】

ステップ S 9 9 0 1 において今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生すると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、先読み用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 9 0 7）。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、先読み演出においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、先読み演出においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブ C P U 1 3 0 1 は、先読み演出において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「171」～「173」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、先読み演出において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9301a の表示態様が変化し得る。

【2282】

ステップ S 9 9 0 6 又はステップ S 9 9 0 7 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【2283】

< 当該保留変化演出抽選処理 >

図 220 及び図 221 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャートである。

【2284】

図 218 (a) に示すように、第 1 演出ステージにおいては、当該保留球画像 9302 が表示装置 1007 に表示されている。当該保留球画像 9302 は、今回の（現在行われている）特別図柄変動（当該保留球）に対応する画像である。また、保留されている特別図柄変動の数に応じて、第 1 保留球画像 9303a、第 2 保留球画像 9303b、第 3 保留球画像 9303c、及び、第 4 保留球画像 9303d のうちの一又は複数の画像が表示される。第 1 保留球画像 9303a は、1 個目の保留球に対応する画像であり、第 2 保留球画像 9303b は、2 個目の保留球に対応する画像であり、第 3 保留球画像 9303c は、3 個目の保留球に対応する画像であり、第 4 保留球画像 9303d は、4 個目の保留球に対応する画像である。

【2285】

本実施例では、当該保留球画像 9302 の色を変化させる演出（当該保留変化演出）が行われる。当該保留球画像 9302 の色を通じて、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が示唆される。当該保留変化演出は、第 1 演出ステージ（図 129 (a) 参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。当該保留変化演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当たり予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

10

20

30

40

50

お、先読み演出により、第1保留球画像9303a、第2保留球画像9303b、第3保留球画像9303c、及び、第4保留球画像9303dの色が変化することもある。

【2286】

図220及び図221に示す当該保留変化演出抽選処理は、第1特別図柄変動開始時処理(図178参照)のステップS9214において、現在の演出ステージが第1演出ステージである場合に、第1演出ステージ予告内容抽選処理(図130参照)の後に、サブ制御回路1300により行われる処理である。なお、当該保留変化演出抽選処理は、現在の演出ステージが第2演出ステージ又は第3演出ステージである場合においても行われることとしてもよい。

【2287】

当該保留変化演出抽選処理において、まず、サブCPU1301は、保留変化パターン組合せ抽選処理を実行する(ステップS9921)。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当該保留変化演出の内容(どのようなタイミングで、当該保留球画像9302の色をどのように変化させるか)を決定する。当該保留変化演出の内容は、保留変化パターンの組合せにより規定される。保留変化パターンとしては、保留変化パターン(1)、保留変化パターン(2)、保留変化パターン(3)、保留変化パターン(4)、保留変化パターン(5)、保留変化パターン(6)、保留変化パターン(7)、保留変化パターン(8)、及び、保留変化パターン(9)が設けられている。

【2288】

保留変化パターンの組合せとしては、例えば、保留変化パターン(1)及び保留変化パターン(9)という組合せ、保留変化パターン(1)、保留変化パターン(2)、保留変化パターン(3)、及び、保留変化パターン(9)という組合せ、保留変化パターン(1)、保留変化パターン(2)、保留変化パターン(3)、保留変化パターン(4)、保留変化パターン(7)、保留変化パターン(8)、及び、保留変化パターン(9)という組合せ、保留変化パターン(1)、保留変化パターン(2)、保留変化パターン(3)、保留変化パターン(4)、保留変化パターン(5)、保留変化パターン(6)、保留変化パターン(8)、及び、保留変化パターン(9)という組合せ等が設けられている。保留変化パターンの組合せのなかには、保留変化パターン(9)が必ず含まれている。また、保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(7)が含まれる場合には、当該組合せのなかに保留変化パターン(8)も必ず含まれている。ステップS9921の処理において、サブCPU1301は、予め複数設けられた保留変化パターンの組合せのなかから、一の組合せを選択する。

【2289】

次に、サブCPU1301は、ステップS9921で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(1)が含まれるか否かを判断する(ステップS9922)。保留変化パターン(1)は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階が開始するとき(今回の特別図柄変動が開始するとき)に当該保留球画像9302の色を変化させるようなパターンである。

【2290】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(1)が含まれると判断した場合、サブCPU1301は、保留変化パターン(1)に基づいて、保留変化内容を決定する(ステップS9923)。この処理において、サブCPU1301は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階が開始するときに当該保留球画像9302の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブCPU1301は、ステップS9922の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似1」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像9302の色が変化することになる。なお、ステップS9922の処理が行われるま

10

20

30

40

50

でに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色は、今回の特別図柄変動が開始される直前における第 1 保留球画像 9 3 0 3 a の色と同じである。先読み演出により保留球画像 9 3 0 3 の色が変わっている場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、当該第 1 保留球画像 9 3 0 3 a の色を基準として、当該保留球画像 9 3 0 2 の色変化態様を決定する。

【 2 2 9 1 】

ステップ S 9 9 2 2 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (1) が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 2 3 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、ステップ S 9 9 2 1 で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (2) が含まれるか否かを判断する (ステップ S 9 9 2 4)。保留変化パターン (2) は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似 1」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像 9 3 0 2 の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン (2) が含まれる組合せは、「擬似 1」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得ようになっている。

10

【 2 2 9 2 】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (2) が含まれると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、保留変化パターン (2) に基づいて、保留変化内容を決定する (ステップ S 9 9 2 5)。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似 1」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像 9 3 0 2 の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブ CPU 1 3 0 1 は、ステップ S 9 9 2 4 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似 1」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当該保留球画像 9 3 0 2 の色が変わることになる。なお、ステップ S 9 9 2 4 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色は、ステップ S 9 9 2 3 の処理が行われている場合には、ステップ S 9 9 2 3 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S 9 9 2 3 の処理が行われていない場合には、ステップ S 9 9 2 2 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色である。

20

30

【 2 2 9 3 】

ステップ S 9 9 2 4 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (2) が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 2 5 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、ステップ S 9 9 2 1 で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (3) が含まれるか否かを判断する (ステップ S 9 9 2 6)。保留変化パターン (3) は、擬似連演出における「擬似 2」の段階が開始するときに当該保留球画像 9 3 0 2 の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン (3) が含まれる組合せは、擬似連演出が発生する場合にのみ選択され得ようになっている。

【 2 2 9 4 】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (3) が含まれると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、保留変化パターン (3) に基づいて、保留変化内容を決定する (ステップ S 9 9 2 7)。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似連演出における「擬似 2」の段階が開始するときに当該保留球画像 9 3 0 2 の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブ CPU 1 3 0 1 は、ステップ S 9 9 2 6 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似 2」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像 9 3 0 2 の色が変わることになる。なお、ステップ S 9 9 2 6 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色は、ステップ S 9 9 2 5 の処理が行われている場合には、ステッ

40

50

プ S 9 9 2 5 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S 9 9 2 5 の処理が行われていない場合には、ステップ S 9 9 2 4 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色である。

【 2 2 9 5 】

ステップ S 9 9 2 6 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (3) が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 2 7 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステップ S 9 9 2 1 で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (4) が含まれるか否かを判断する (ステップ S 9 9 2 8)。保留変化パターン (4) は、擬似連演出における「擬似 2」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像 9 3 0 2 の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン (4) が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、「擬似 2」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得るようになっている。

10

【 2 2 9 6 】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (4) が含まれると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、保留変化パターン (4) に基づいて、保留変化内容を決定する (ステップ S 9 9 2 9)。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、擬似連演出における「擬似 2」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像 9 3 0 2 の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステップ S 9 9 2 8 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似 2」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当該保留球画像 9 3 0 2 の色が変わることになる。なお、ステップ S 9 9 2 8 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色は、ステップ S 9 9 2 7 の処理が行われている場合には、ステップ S 9 9 2 7 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S 9 9 2 7 の処理が行われていない場合には、ステップ S 9 9 2 6 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色である。

20

【 2 2 9 7 】

ステップ S 9 9 2 8 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (4) が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 2 9 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステップ S 9 9 2 1 で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (5) が含まれるか否かを判断する (ステップ S 9 9 3 0)。保留変化パターン (5) は、擬似連演出における「擬似 3」の段階が開始するときに当該保留球画像 9 3 0 2 の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン (5) が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、当該擬似連演出が「擬似 3」の段階まで進行する場合にのみ選択され得るようになっている。

30

【 2 2 9 8 】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (5) が含まれると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、保留変化パターン (5) に基づいて、保留変化内容を決定する (ステップ S 9 9 3 1)。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、擬似連演出における「擬似 3」の段階が開始するときに当該保留球画像 9 3 0 2 の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステップ S 9 9 3 0 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似 3」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像 9 3 0 2 の色が変わることになる。なお、ステップ S 9 9 3 0 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色は、ステップ S 9 9 2 9 の処理が行われている場合には、ステップ S 9 9 2 9 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S 9 9 2 9 の処理が行

40

50

われていない場合には、ステップ S 9 9 2 8 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色である。

【 2 2 9 9 】

ステップ S 9 9 3 0 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (5) が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 3 1 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステップ S 9 9 2 1 で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (6) が含まれるか否かを判断する (ステップ S 9 9 3 2)。保留変化パターン (6) は、擬似連演出における「擬似 3」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像 9 3 0 2 の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン (6) が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、当該擬似連演出が「擬似 3」の段階まで進行し、且つ、「擬似 3」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得るようになっている。

10

【 2 3 0 0 】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (6) が含まれると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、保留変化パターン (6) に基づいて、保留変化内容を決定する (ステップ S 9 9 3 3)。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、擬似連演出における「擬似 3」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像 9 3 0 2 の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステップ S 9 9 3 2 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似 3」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当該保留球画像 9 3 0 2 の色が変わることになる。なお、ステップ S 9 9 3 2 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色は、ステップ S 9 9 3 1 の処理が行われている場合には、ステップ S 9 9 3 1 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S 9 9 3 1 の処理が行われていない場合には、ステップ S 9 9 3 0 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色である。

20

【 2 3 0 1 】

ステップ S 9 9 3 2 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (6) が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 3 3 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステップ S 9 9 2 1 で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (7) が含まれるか否かを判断する (ステップ S 9 9 3 4)。保留変化パターン (7) は、当該保留球画像 9 3 0 2 が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと 2 回残っている状況において当該保留球画像 9 3 0 2 の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン (7) に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、スーパーリーチの前半等を挙げることができる。

30

【 2 3 0 2 】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (7) が含まれると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、保留変化パターン (7) に基づいて、保留変化内容を決定する (ステップ S 9 9 3 5)。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、当該保留球画像 9 3 0 2 が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと 2 回残っている状況において当該保留球画像 9 3 0 2 の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステップ S 9 9 3 4 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該色変化があと 2 回残っている状況で、決定された態様で当該保留球画像 9 3 0 2 の色が変わることになる。なお、ステップ S 9 9 3 4 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色は、ステップ S 9 9 3 3 の処理が行われている場合には、ステップ S 9 9 3 3 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S 9 9 3 3 の処理が行われていない場合には、ステ

40

50

ップS 9 9 3 2の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9 3 0 2の色である。

【2 3 0 3】

ステップS 9 9 3 4において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(7)が含まれないと判断した場合、又は、ステップS 9 9 3 5の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、ステップS 9 9 2 1で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(8)が含まれるか否かを判断する(ステップS 9 9 3 6)。保留変化パターン(8)は、当該保留球画像9 3 0 2が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと1回残っている状況において当該保留球画像9 3 0 2の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン(8)に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、スーパーリーチの前半や後半等を挙げることができる。

10

【2 3 0 4】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(8)が含まれると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、保留変化パターン(8)に基づいて、保留変化内容を決定する(ステップS 9 9 3 7)。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、当該保留球画像9 3 0 2が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと1回残っている状況において当該保留球画像9 3 0 2の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブCPU 1 3 0 1は、ステップS 9 9 3 6の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9 3 0 2の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該色変化があと1回残っている状況で、決定された態様で当該保留球画像9 3 0 2の色が変化することになる。なお、ステップS 9 9 3 6の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9 3 0 2の色は、ステップS 9 9 3 5の処理が行われている場合には、ステップS 9 9 3 5の処理により決定された変化後の色であり、ステップS 9 9 3 5の処理が行われていない場合には、ステップS 9 9 3 4の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9 3 0 2の色である。

20

【2 3 0 5】

ステップS 9 9 3 6において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(8)が含まれないと判断した場合、又は、ステップS 9 9 3 7の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、ステップS 9 9 2 1で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(9)が含まれるか否かを判断する(ステップS 9 9 3 8)。保留変化パターン(9)は、当該保留球画像9 3 0 2の色を最終的な色に変化させるために用いられるパターンである。詳細な説明は省略するが、図2 2 0及び図2 2 1に示す当該保留変化演出抽選処理が行われる前に、乱数値に基づく抽選により、当該保留球画像9 3 0 2の色を最終的にどの色に変化させるのか(当該保留球画像9 3 0 2の最終色)が決定されている。ステップS 9 9 3 8の処理において、サブCPU 1 3 0 1は、必ず、保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(9)が含まれると判断する。保留変化パターン(9)に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、「擬似1」の段階におけるテンパイ発生時、「擬似2」の開始時、「擬似2」の段階におけるテンパイ発生時、「擬似3」の開始時、「擬似3」の段階におけるテンパイ発生時、スーパーリーチの前半や後半等を挙げることができる。

30

40

【2 3 0 6】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(9)が含まれると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、保留変化パターン(9)に基づいて、保留変化内容を決定する(ステップS 9 9 3 9)。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、当該保留球画像9 3 0 2の色を最終的な色に変化させるために、当該保留球画像9 3 0 2の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブCPU 1 3 0 1は、ステップS 9 9 3 8の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9 3 0 2の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」

50

、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、決定された態様で当該保留球画像 9 3 0 2 の色が変化し、当該保留球画像 9 3 0 2 の色は、図 2 2 0 及び図 2 2 1 に示す当該保留変化演出抽選処理が行われる前に行われた抽選（元々の抽選）により決定された最終色となる。なお、ステップ S 9 9 3 8 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色は、ステップ S 9 9 3 7 の処理が行われている場合には、ステップ S 9 9 3 7 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S 9 9 3 7 の処理が行われていない場合には、ステップ S 9 9 3 6 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色である。

【2 3 0 7】

ステップ S 9 9 3 8 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（9）が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 3 9 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

10

【2 3 0 8】

なお、ステップ S 9 9 3 8 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色が既に上記最終色となっている場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、ステップ S 9 9 3 8 の処理において「NO」と判断することとしてもよい。この場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、当該保留球画像 9 3 0 2 を当該最終色で表示させることとしてもよいし、他の色（デフォルト色）で表示させることとしてもよい。当該保留球画像 9 3 0 2 の色が最終色となった後に、当該保留球画像 9 3 0 2 の色が他の色に変化する場合、当該保留変化演出がガセ演出であることが確定することとしてもよい。

20

【2 3 0 9】

< 第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲーム >

図 2 2 2 は、第 6 特定スーパーリーチにおける演出ブロックの内容を示す図である。図 2 2 3 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 6 特定スーパーリーチ内容抽選処理を示すフローチャートである。

【2 3 1 0】

上述したように、第 2 演出ステージ（図 1 2 9（a）参照）においては、第 8 予告演出（図 1 8 5 参照）が行われる場合があり、第 8 予告演出が行われた場合には、第 6 特定スーパーリーチに発展する可能性がある。第 6 特定スーパーリーチにおいては、複数種類のアイコンが表示装置 1 0 0 7 上の左・中・右の 3 列で変動表示された後停止表示されるゲーム（第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲーム）が行われる。第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームにおいて「チェリー」アイコンが左・中・右の 3 列で停止表示されると（3 つ揃うと）、所定のスーパーリーチに発展する。第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームは、複数の演出ブロックから構成されている。図 2 2 2 では、演出ブロックの内容を例示している。

30

【2 3 1 1】

演出ブロック「1」においては、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームの説明に対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示される。演出ブロック「2」においては、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームに成功したこと（所定のスーパーリーチに発展すること）を示す画像（例えば、所定のスーパーリーチのタイトルを示す画像）が表示装置 1 0 0 7 に表示される。演出ブロック「3」においては、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームに失敗したこと（第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了すること）を示す画像が表示装置 1 0 0 7 に表示される。

40

【2 3 1 2】

演出ブロック「4」においては、複数種類のアイコンが表示装置 1 0 0 7 上の左・中・右の 3 列で 8 秒間に亘って変動表示されるとともに、「アディショナル」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置 1 0 0 7 に表示された後、「アディショナル」アイコンが左・中・右の 3 列で停止表示されない（「アディショナル」アイコンが揃わない）。演出ブロック「4」に対応する演出が行われた場合には、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了する。演出ブロック「5」においては、複数種類のアイコンが表示装置 1

50

007上の左・中・右の3列で8秒間に亘って変動表示されるとともに、「アディショナル」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置1007に表示された後、「アディショナル」アイコンが左・中・右の3列で停止表示される（「アディショナル」アイコンが3つ揃う）。演出ブロック「5」に対応する演出が行われた場合には、上述した「PLAY TIME」（図184（b）参照）の値が所定数加算され、第6特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続する。

【2313】

演出ブロック「6」においては、複数種類のアイコンが表示装置1007上の左・中・右の3列で8秒間に亘って変動表示されるとともに、「ミッション」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置1007に表示された後、「ミッション」アイコンが左・中・右の3列で停止表示されない（「ミッション」アイコンが揃わない）。演出ブロック「6」に対応する演出が行われた場合には、第6特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了する。演出ブロック「7」「8」においては、複数種類のアイコンが表示装置1007上の左・中・右の3列で8秒間に亘って変動表示されるとともに、「ミッション」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置1007に表示された後、「ミッション」アイコンが左・中・右の3列で停止表示され（「ミッション」アイコンが3つ揃い）、所定のミッションに突入する。その後、演出ブロック「7」においては当該ミッションに失敗し、演出ブロック「8」においては当該ミッションに成功する。演出ブロック「7」に対応する演出が行われた場合には、第6特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続し、演出ブロック「8」に対応する演出が行われた場合には、所定のスーパーリーチに発展する。

【2314】

演出ブロック「9」においては、複数種類のアイコンが表示装置1007上の左・中・右の3列で8秒間に亘って変動表示されるとともに、「チェリー」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置1007に表示された後、「チェリー」アイコンが左・中・右の3列で停止表示されない（「チェリー」アイコンが揃わない）。演出ブロック「9」に対応する演出が行われた場合には、第6特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続する。演出ブロック「10」においては、複数種類のアイコンが表示装置1007上の左・中・右の3列で8秒間に亘って変動表示されるとともに、「チェリー」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置1007に表示された後、「チェリー」アイコンが左・中・右の3列で停止表示される（「チェリー」アイコンが3つ揃う）。演出ブロック「10」に対応する演出が行われた場合には、所定のスーパーリーチに発展する。

【2315】

図223に示す第6特定スーパーリーチ内容抽選処理は、第1特別図柄変動開始時処理（図178参照）のステップS9214において、現在の演出ステージが第2演出ステージである場合に、演出番号「153」又は「154」に対応する演出が行われると決定されたときに、サブ制御回路1300により行われる処理である。第6特定スーパーリーチ内容抽選処理が行われることにより、各演出ブロックの内容が決定されることになる。

【2316】

第6特定スーパーリーチ内容抽選処理において、まず、サブCPU1301は、最終の演出ブロックの内容を決定する（ステップS9941）。この処理において、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、所定のスーパーリーチに発展するようなサブ変動パターンである場合、最終の演出ブロックとして演出ブロック「2」を決定する。一方、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、所定のスーパーリーチに発展しないようなサブ変動パターンである場合、最終の演出ブロックとして演出ブロック「3」を決定する。

【2317】

次に、サブCPU1301は、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックの内容を決定する（ステップS9942）。この処理において、サブCPU1301は、最終の演出ブロックとして演出ブロック「2」が決定された場合には、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックとして、演出ブ

ロック「8」又は「10」を決定する。一方、サブCPU1301は、最終の演出ブロックとして演出ブロック「3」が決定された場合には、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックとして、演出ブロック「4」又は「6」を決定する。

【2318】

次に、サブCPU1301は、ストックタイマの値を減算する(ステップS9943)。この処理において、サブCPU1301は、第6特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値から、ステップS9942で決定された演出ブロックに対応する時間に相当する値を減じた値を、新たなストックタイマの値としてワークRAM1303に記憶させる。第6特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値は、今回の特別図柄変動中に第6特定スーパーリーチ中スロットゲームが開始する時点においてストックタイマ画像9110の示す「PLAY TIME」の値に対応している。当該値は、第6特定スーパーリーチ内容抽選処理が開始される前に決定されている。

10

【2319】

ここで、演出ブロック「4」に対応する時間は、演出ブロック「4」に対応する演出を行うのに要する時間(8秒)である。演出ブロック「6」に対応する時間は、演出ブロック「6」に対応する演出を行うのに要する時間(8秒)である。演出ブロック「8」に対応する時間は、演出ブロック「8」に対応する演出(ミッションを除く)を行うのに要する時間(8秒)である。演出ブロック「10」に対応する時間は、演出ブロック「10」に対応する演出を行うのに要する時間(8秒)である。なお、第6特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値は、必ず8秒以上に相当する値となっている。

20

【2320】

次に、サブCPU1301は、ストックタイマの値が0よりも大きいか否かを判断する(ステップS9944)。ストックタイマの値が0よりも大きいと判断した場合、サブCPU1301は、未決定の演出ブロックのうち最後の演出ブロックの内容を決定する(ステップS9945)。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当該最後の演出ブロックとして、演出ブロック「5」、演出ブロック「7」、及び、演出ブロック「9」のうちの何れかの演出ブロックを決定する。

【2321】

次に、サブCPU1301は、ストックタイマの値を減算する(ステップS9946)。この処理において、サブCPU1301は、ワークRAM1303に記憶されているストックタイマの値から、ステップS9945で決定された演出ブロックに対応する時間に相当する値を減じた値を、新たなストックタイマの値としてワークRAM1303に記憶させる。ここで、演出ブロック「5」に対応する時間は、演出ブロック「5」に対応する演出を行うのに要する時間(8秒)である。演出ブロック「7」に対応する時間は、演出ブロック「7」に対応する演出(ミッションを除く)を行うのに要する時間(8秒)である。演出ブロック「9」に対応する時間は、演出ブロック「9」に対応する演出を行うのに要する時間(8秒)である。なお、ステップS9945において演出ブロック「5」が決定された場合、サブCPU1301は、ストックタイマの値を減算するとともに、所定数(アディショナルタイム)分だけ、ストックタイマの値を加算する。ストックタイマの値は、8秒のN倍(Nは整数)となるように構成されている。

30

40

【2322】

ステップS9946の処理を実行した後、サブCPU1301は、ステップS9944に処理を移す。ステップS9944においてストックタイマの値が0であると判断した場合、サブCPU1301は、最初の演出ブロックの内容を決定する(ステップS9947)。この処理において、サブCPU1301は、最初の演出ブロックとして演出ブロック「1」を決定する。ステップS9947の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2323】

以上で説明した第6特定スーパーリーチ内容抽選処理が実行されることにより、第6特

50

定スーパーリーチ中スロットゲームの内容が決定される。例えば、第6特定スーパーリーチ内容抽選処理において順次、ステップS9941で演出ブロック「2」が決定され、ステップS9942で演出ブロック「10」が決定され、ステップS9945で演出ブロック「9」が決定され、さらにステップS9945で演出ブロック「5」が決定され、さらにステップS9945で演出ブロック「7」が決定され、その後ステップS9947で演出ブロック「1」が決定されたような場合、第6特定スーパーリーチでは、演出ブロック「1」 演出ブロック「7」 演出ブロック「5」 演出ブロック「9」 演出ブロック「10」 演出ブロック「2」の順序（第6特定スーパーリーチ内容抽選処理で決定された順序とは逆の順序）で、各演出ブロックに対応する演出が行われることになる。

【2324】

<液晶画面上のエフェクトとロゴランプ>

図224(a)は、第1演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。図224(b)は、第2演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。図225～図227は、第2演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。

【2325】

上述したように、遊技盤ユニット1010の所定箇所（例えば、表示装置1007の上側）にはロゴカバーが設けられており、ロゴカバーの背面側にはロゴランプが設けられている。このようなロゴランプを用いた演出として、第1演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出及び第2演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出が行われる場合がある。

【2326】

図224(a)に示す第1演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第1演出ステージにおいて特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第1演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第1演出ステージにおいてのみ発生し得る。また、第1演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当たり予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

【2327】

図示しないが、演出番号「181」～「184」に対応する演出が行われるのに先立ち、まず、装飾図柄が変動開始から10秒後にテンパイとなる。その後、演出番号「181」～「184」に対応する演出においては、ボタン画像が表示装置1007に表示されて演出ボタン1054の操作が受け付けられる。そして、所定のエフェクトが表示装置1007に出現し、当該エフェクトがロゴカバーに吸収されるような画像表示となる。その後、演出番号「181」に対応する演出においては、特に何も起こらず、演出が終了する。これに対し、演出番号「182」～「184」に対応する演出においては、当該エフェクトの吸収から所定時間（1秒間）経過するのを待って、ロゴランプが所定の態様で発光する。

【2328】

具体的に、演出番号「182」に対応する演出においては、ロゴランプが白色に発光する。これにより、第1ロゴ部、第2ロゴ部、及び、第3ロゴ部において、それぞれ、「X」「Y」「Z」の文字が白色に点灯するような外観が作り出される。また、演出番号「183」に対応する演出においては、ロゴランプが赤色に発光する。これにより、第1ロゴ部、第2ロゴ部、及び、第3ロゴ部において、それぞれ、「X」「Y」「Z」の文字が赤色に点灯するような外観が作り出される。

【2329】

演出番号「184」に対応する演出においては、ロゴランプが白色に発光する。これにより、ロゴカバー全体において、所定の単語（例えば、「CHANCE」）が白色に点灯するような外観が作り出される。ロゴカバーの背面側には、多数のLEDがマトリクス状（格子状）に並置されており、発光させるLEDを適宜選択することにより、任意の単語を形成することができるようになっている。

【2330】

10

20

30

40

50

演出番号「182」に対応する演出は、演出番号「181」に対応する演出と比較して大当たり期待度が高く、演出番号「183」に対応する演出は、演出番号「182」に対応する演出と比較して大当たり期待度が高く、演出番号「184」に対応する演出は、大当たり期待度が最も高くなっている。

【2331】

図224(b)に示す第2演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第2演出ステージにおいて特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第2演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第2演出ステージにおいてのみ発生し得る。また、第2演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当たり予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

10

【2332】

演出番号「191」～「193」に対応する演出においては、装飾図柄が変動を開始(図225(a)参照)した後、表示装置1007の画面(モニタ)が縮小するような画像表示となる(図225(b)参照)。そして、縮小したモニタ(装飾図柄)が左に移動するような画像表示となり(図225(c)参照)、装飾図柄の代わりに複数のアイコンが表示されるとともに、各アイコンが順次光った態様で表示されるルーレット演出が行われ(図225(d)参照)、ボタン画像が表示装置1007に表示されて演出ボタン1054の操作が受け付けられる(図225(e)参照)。その後、ルーレット演出の結果として一のアイコンが選択されて、当該アイコンに対応する演出のタイトルを示す画像(例えば、図225(f)に示す「CHANCE」)が表示装置1007に表示される。「CHANCE」は、表示装置1007上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出(例えば、図226及び図227に示す演出)のタイトルを示すものである。

20

【2333】

なお、ボタン画像の表示中は、所定のボタン有効時間が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン1054が操作された場合には、演出ボタン1054が操作された時点で(ボタン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に)、次の画面(例えば、「CHANCE」が選択されたことを示す画面)に移行する。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン1054が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で(ボタン有効時間が終了した瞬間に)次の画面(例えば、「CHANCE」が選択されたことを示す画面)に移行する。

30

【2334】

その後、演出番号「191」～「193」に対応する演出においては、表示装置1007上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出(エフェクト吸収演出)が行われる。エフェクト吸収演出においては、所定のエフェクトが表示装置1007に出現し、当該エフェクトがロゴカバーに吸収されるような画像表示となる。その後、演出番号「191」に対応する演出においては、ロゴランプが所定の態様で発光せず、エフェクト吸収演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置1007に表示され、表示装置1007がワイプ表示となって通常背景へと戻る。

【2335】

これに対し、演出番号「192」「193」に対応する演出においては、ロゴランプが所定の態様で発光する。これにより、第1ロゴ部、第2ロゴ部、及び、第3ロゴ部において、それぞれ、「X」「Y」「Z」の文字が所定の色に点灯するような外観が作り出される。なお、所定のエフェクトとして、互いに色の異なる複数種類のエフェクト(白色のエフェクトや赤色のエフェクト等)を設けることとし、出現したエフェクトの色と同じ色でロゴランプを発光させるように構成してもよい。ロゴランプが発光した後、装飾図柄がテンパイとなる。このとき、演出番号「193」に対応する演出においては、「PLAY TIME」がストックされる。その後、テンパイ成功後予告に移行する。上述したように、テンパイ成功後予告においては、発展先のスーパーリーチに対応するつなぎ演出が行われる(図185(b)参照)。

40

【2336】

50

図 2 2 6 では、演出番号「1 9 2」に対応する演出においてエフェクト吸収演出の開始後に表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 2 2 6 に示すように、エフェクト吸収演出が開始されると、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が表示装置 1 0 0 7 に表示された（図 2 2 6（a）参照）後、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が徐々に縮小されながら第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L に接近するような態様で表示され（図 2 2 6（b）参照）、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L と重畳する位置まで移動したとき、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が消えるとともに、第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L が発光する。これにより、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L に吸収されたように見えるとともに、「X」の文字 9 4 1 0 L が形成されるようにロゴランプが点灯する（図 2 2 6（c）参照）。

10

【2 3 3 7】

続いて、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が表示装置 1 0 0 7 に表示された後、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が徐々に縮小されながら第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C に接近するような態様で表示され（図 2 2 6（c）参照）、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C と重畳する位置まで移動したとき、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が消えるとともに、第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C が発光する。これにより、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C に吸収されたように見えるとともに、「Y」の文字 9 4 1 0 C が形成されるようにロゴランプが点灯する（図 2 2 6（d）参照）。

【2 3 3 8】

続いて、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が表示装置 1 0 0 7 に表示された後、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が徐々に縮小されながら第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R に接近するような態様で表示され（図 2 2 6（d）参照）、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R と重畳する位置まで移動したとき、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が消えるとともに、第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R が発光する。これにより、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R に吸収されたように見えるとともに、「Z」の文字 9 4 1 0 R が形成されるようにロゴランプが点灯する（図 2 2 6（e）参照）。その後、縮小したモニタ（装飾図柄）が右に移動するような画像表示となり（図 2 2 6（e）参照）、装飾図柄 9 0 0 1 がリーチ態様となる（図 2 2 6（f）参照）。

20

【2 3 3 9】

図 2 2 7 では、演出番号「1 9 1」に対応する演出においてエフェクト吸収演出の開始後に表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 2 2 7 に示すように、エフェクト吸収演出が開始されると、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が表示装置 1 0 0 7 に表示された（図 2 2 7（a）参照）後、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が徐々に縮小されながら第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L に接近するような態様で表示され（図 2 2 7（b）参照）、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L と重畳する位置まで移動したとき、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が消えるとともに、第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L が発光する。これにより、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L に吸収されたように見えるとともに、「X」の文字 9 4 1 0 L が形成されるようにロゴランプが点灯する（図 2 2 7（c）参照）。

30

【2 3 4 0】

続いて、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が表示装置 1 0 0 7 に表示された後、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が徐々に縮小されながら第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C に接近するような態様で表示され（図 2 2 7（c）参照）、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C と重畳する位置まで移動したとき、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が消えるとともに、第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C が発光する。これにより、第 2 エフェクト画像 9 4 0 3 が第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C に吸収されたように見えるとともに、「Y」の文字 9 4 1 0 C が形成されるようにロゴランプが点灯する（図 2 2 7（d）参照）。

40

【2 3 4 1】

続いて、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が表示装置 1 0 0 7 に表示された後、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が徐々に縮小されながら第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R に接近するような態様で

50

表示され（図 2 2 7（d）参照）、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R と重畳する位置まで移動したとき、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が消えるが、第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R は発光しない。これにより、第 3 エフェクト画像 9 4 0 4 が第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R に吸収されたように見えるが、「Z」の文字 9 4 1 0 R は形成されない。その後、ロゴランプが消灯する（「X」の文字 9 4 1 0 L 及び「Y」の文字 9 4 1 0 C が消える）とともに、縮小したモニタ（装飾図柄）が右に移動するような画像表示となり（図 2 2 7（e）参照）、ハズレに対応する態様で装飾図柄 9 0 0 1 が停止表示される（図 2 2 7（f）参照）。

【 2 3 4 2 】

以上、図 2 2 6 及び図 2 2 7 を用いて説明したように、第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出においては、表示装置 1 0 0 7 上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出（エフェクト吸収演出）が行われる。図示しないが、第 1 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出においても、同様のエフェクト吸収演出が行われる。エフェクト吸収演出は、ロゴカバー近傍に表示されている画像が小さくなったり消えたりすることにより、当該画像がロゴカバーに対して作用する（ロゴカバーに吸収される）かのような外観を呈する演出である。

【 2 3 4 3 】

なお、図 2 2 6 及び図 2 2 7 では、第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L、第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C、及び、第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R が分割されている（隣り合うロゴ部が連続的に形成されておらず、間隙が形成されている）例について説明したが、第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L、第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C、及び、第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R は、一体的に形成されていてもよい。特に、演出番号「184」に対応する演出のように、ロゴカバー全体において任意の単語を表示する場合には、ロゴカバー全体が一体的に形成されている方が望ましい。

【 2 3 4 4 】

ところで、第 5 のパチンコ遊技機においても、大当たり遊技状態の終了後に A 時短遊技状態に制御される可能性があるだけでなく、B 時短遊技状態への移行条件が成立すると B 時短遊技状態に移行し、C 時短遊技状態への移行条件が成立すると C 時短遊技状態に移行する。

[5 - 3 . B 時短遊技状態への移行にかかわる演出制御]

第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能な第 5 のパチンコ遊技機において、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、通常遊技状態）では、サブ CPU 1 3 0 1 は、表示装置 1 0 0 7 において、第 1 特別図柄の可変表示の開始に伴って第 1 表示演出の表示を開始する一方、第 2 特別図柄の可変表示が開始されたとしても第 2 表示演出の表示を行わない。また、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、または低確時短遊技状態）では、サブ CPU 1 3 0 1 は、表示装置 1 0 0 7 において、第 2 特別図柄の可変表示の開始に伴って第 2 表示演出の表示を開始する一方、第 1 特別図柄の可変表示が開始されたとしても第 1 表示演出の表示を行わない。なお、表示装置 1 0 0 7 は液晶表示装置であることが好ましい。

【 2 3 4 5 】

第 1 特別図柄の可変表示に伴って表示が開始される第 1 表示演出は、例えば、第 1 特別図柄の可変表示と同期して表示装置 1 0 0 7 の表示領域 1 0 0 7 a にて行われる表示演出（例えば、装飾図柄の可変表示やキャラクタによる表示演出等）が相当する。遊技状態にかかわらず表示装置 1 0 0 7 の片隅で例えば点滅表示されているような第 1 特別図柄に対応する図柄は、第 1 表示演出に含まない。

【 2 3 4 6 】

同様に、第 2 特別図柄の可変表示に伴って表示が開始される第 2 表示演出は、例えば、第 2 特別図柄の可変表示と同期して表示装置 1 0 0 7 の表示領域 1 0 0 7 a にて行われる表示演出（例えば、装飾図柄の可変表示やキャラクタによる表示演出等）が相当する。遊技状態にかかわらず表示装置 1 0 0 7 の片隅で例えば点滅表示されているような第 2 特別図柄に対応する図柄は、第 2 表示演出に含まない。

【 2 3 4 7 】

ところで、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機において、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのうちいずれか一方の特別図柄の可変表示が天井最終変動として開始され、この一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始されると、不自然な表示演出となって興味が低下するおそれがある。

【 2 3 4 8 】

例えば、天井最終変動として一方の特別図柄の可変表示が開始されてからこの可変表示が終了するまでの任意のタイミングで（例えば、特別図柄の可変表示が開始されたときに）B 時短遊技状態に移行する場合、表示装置 1 0 0 7 では第 1 表示演出が行われる一方、内部的には B 時短遊技状態に移行しているといった状況が生じうる。とくに、天井最終変動として一方の特別図柄の可変表示が開始されてからこの可変表示が終了するまでの間に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、第 1 表示演出から第 2 表示演出への切り替えが不自然なものとなりかねない。

10

【 2 3 4 9 】

そこで、本実施例では、天井最終変動において B 時短遊技状態に移行させる際に行われる表示演出を、以下に説明するように自然な態様で行うことで、興味の低下を抑制できるようにしている。以下に、サブ CPU 1 3 0 1 により行われる B 時短遊技状態への移行にかかわる演出制御について説明する。

【 2 3 5 0 】

[5 - 3 - 1 . B 時短遊技状態への移行にかかわる通常パターンでの演出制御]

20

図 2 2 8 は、B 時短遊技状態への移行にかかわる通常パターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、(A) 第 1 通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、(B) 第 2 通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。

【 2 3 5 1 】

まず、図 2 2 8 (A) を主として参照するとともに、図 2 2 9 を補助的に参照し、第 1 通常パターンでの演出制御について説明する。図 2 2 9 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域 1 0 0 7 a に表示される第 1 通常パターンの表示演出の一例である。

【 2 3 5 2 】

図 2 2 8 (A) に示される第 1 通常パターンは、天井最終変動の一つ前の可変表示（以下「天井最終前変動」と称する）が第 1 特別図柄の可変表示、天井最終変動が第 1 特別図柄の可変表示、天井最終変動における第 1 特別図柄の可変表示中に第 2 特別図柄の可変表示が開始された場合のパターンである。なお、図 2 2 8 に示される「液晶演出」は、表示装置 1 0 0 7 に表示される表示演出が相当する。また、「特 1 __ハズレ変動」は第 1 特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の変動パターンをあらわし、「特 1 __大当り変動」は第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合の変動パターンをあらわしている。同様に、「特 2 __ハズレ変動」は第 2 特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の変動パターンをあらわし、「特 2 __小当り変動」は第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合の変動パターンをあらわし、「特 1 __大当り変動」は第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合の変動パターンをあらわす。

30

40

【 2 3 5 3 】

天井最終前変動として第 1 特別図柄の可変表示が行われると、図 2 2 9 (a) に示されるように、サブ CPU 1 3 0 1 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域 1 0 0 7 a において装飾図柄の可変表示を行う。天井最終前変動としての第 1 特別図柄の可変表示が終了してハズレの表示態様が 1 特別図柄表示部 1 6 3 に導出されると、図 2 2 9 (b) に示されるように、サブ CPU 1 3 0 1 は、ハズレを示す画像を確定表示する。

【 2 3 5 4 】

図 2 2 8 (A) に示されるように、第 1 通常パターンにおいて、サブ CPU 1 3 0 1 は、天井最終変動である第 1 特別図柄の可変表示の開始時に、第 1 特別図柄の可変表示に伴う第 1 表示演出として、例えばシャッター閉鎖演出を開始する。このシャッター閉鎖演出

50

は、天井カウンタが天井値に達したことを示す演出すなわち B 時短遊技状態への移行演出として機能する。

【 2 3 5 5 】

シャッター閉鎖演出は、図 2 2 9 (c) に示される画像である。このシャッター閉鎖演出において、サブ C P U 1 3 0 1 は、右打ちを指示する右打ちナビ演出も行う。なお、サブ C P U 1 3 0 1 は、シャッター閉鎖演出において、右打ちナビ演出に代えてまたは加えて、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果を示唆する演出や、B 時短遊技状態の開始にかかわる演出等、遊技の進行にかかわる演出を行ってもよい。また、このシャッター閉鎖演出において、サブ C P U 1 3 0 1 は、夜モード準備中を示す画像も表示する。本実施例において、夜モードは、B 時短遊技状態に制御されていることを示唆する表示演出であり、夜モード準備中は、B 時短遊技状態への準備中であることを示唆する表示演出である。

10

【 2 3 5 6 】

ところで、天井最終変動として第 1 特別図柄の可変表示が行われた場合、この第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りや時短当りであることがありうる。

【 2 3 5 7 】

例えば、天井最終変動として可変表示が開始された第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、シャッター閉鎖演出を実行せずに、通常の大当り変動用演出を実行する。

【 2 3 5 8 】

また、天井最終変動として可変表示が開始された第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、複数の時短遊技状態が重複した場合の処理にしたがって、B 時短遊技状態に移行する場合は B 時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）を行い、C 時短遊技状態に移行する場合は C 時短遊技状態に移行することを示唆する移行演出を行うとよい。この場合、B 時短遊技状態への移行演出と C 時短遊技状態への移行演出とを、外観上同じまたはほぼ同じ演出としてもよいし、異なる演出としてもよい。

20

【 2 3 5 9 】

なお、本実施例では第 1 特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含む場合には、天井最終変動として第 1 特別図柄の可変表示が行われた場合、この第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が小当りであることがありうる。この場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、小当り遊技状態に制御した後、B 時短遊技状態に移行させるため、サブ C P U 1 3 0 1 は、小当り遊技状態に当選したことを示唆する小当り当選演出を、B 時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）よりも優先して行うようにするとよい。ただし、これに限られず、サブ C P U 1 3 0 1 は、B 時短遊技状態への移行演出を、小当り当選演出よりも優先して行ってもよい。

30

【 2 3 6 0 】

また、天井最終変動における第 1 特別図柄の可変表示中に第 2 特別図柄の可変表示が開始され、この第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りや時短当りであることがありうる。

40

【 2 3 6 1 】

例えば、天井最終変動における第 1 特別図柄の可変表示中に可変表示が開始された第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、シャッター閉鎖演出を終了し、イレギュラー大当り変動演出を実行するようにするとよい。すなわち、B 時短遊技状態への移行演出よりも、イレギュラー大当り変動演出が優先して実行されるようにするとよい。

【 2 3 6 2 】

また、天井最終変動における第 1 特別図柄の可変表示中に可変表示が開始された第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、B 時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）を終了し、B 時短遊技状態に制御されて

50

いることを示唆する表示演出として例えば夜モード表示演出を開始し、この夜モード表示演出において、小当りであることを示唆する小当り示唆演出を行うようにするとよい。すなわち、B時短遊技状態への移行演出よりも、小当り示唆演出を優先するとよい。ただし、これに限られず、サブCPU1301は、小当り示唆演出よりも、B時短遊技状態への移行演出を優先して行うようにしてもよい。

【2363】

天井最終変動における第1特別図柄の可変表示中に、B時短遊技状態における1回転目の可変表示として第2特別図柄の可変表示（大当り変動を除く）が開始されると、主特別図柄が第1特別図柄から第2特別図柄に変更される。

【2364】

このような場合、第2特別図柄の可変表示（大当り変動を除く）が開始されると、サブCPU1301は、例えば閉鎖しているシャッターを開放（シャッター閉鎖演出を終了）し、第2特別図柄の可変表示に伴う第2表示演出として、夜モード表示演出を開始する（図229（d）参照）。すなわち、天井最終変動における第1特別図柄の可変表示中に主特別図柄が第1特別図柄から第2特別図柄に変わると、これに伴って、サブCPU1301は、第1表示演出から第2表示演出に切り替える。そのため、夜モード表示演出は、B時短遊技状態に移行したことを示す演出として機能する。

【2365】

なお、図228（A）に示されるように、サブCPU1301は、天井最終変動としての第1特別図柄の可変表示が開始されたときに内部的にはB時短遊技状態に移行したとしても、第2特別図柄の可変表示が開始されるまで（夜モード表示演出が開始されるまで）、第1表示演出としてのシャッター閉鎖演出を継続して行う。これにより、天井最終変動において第1特別図柄の可変表示が開始されたにもかかわらず、特別図柄の可変表示に伴う表示演出が開始されないといった不自然な事態が生じることを回避でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【2366】

サブCPU1301は、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示を終了すると、これ以降、少なくともB時短遊技状態に制御されている間は、第1表示演出を行わない。

【2367】

サブCPU1301は、B時短遊技状態における1回目の特別図柄の可変表示である第2特別図柄の可変表示が行われている間、夜モード表示演出（図229（d）参照）、遊技説明演出（図229（e）参照）、後述する着弾演出（図229（f）参照）、右打ち指示表示演出（図229（g）参照）、およびカウントアップ演出の一連の表示演出を行う。

【2368】

夜モード表示演出は、上述したように、B時短遊技状態に移行したことを示す表示演出であって、例えば背景画像が夜になる表示演出である。遊技説明（図229（e）参照）は、例えば、B時短遊技状態であることを示す情報等、遊技にかかわる説明が表示される表示演出が相当する。着弾演出（図229（f）参照）は、「Count Up」の文字を表示するとともに、表示装置1007の例えば右下方に設けられた7セグメント表示器1071に向けて例えば光の玉が着弾するかのような表示演出が相当する。なお、図229の図示からは把握し難いが、着弾演出が行われると、これを契機として、サブCPU1301は、7セグメント表示器1071において高速変動を開始する。その後、サブCPU1301は、右打ちを指示する右打ち指示表示演出を行う（図229（g）参照）。カウントアップ演出は、図示していないが、7セグメント表示器1071に表示される情報（例えばB時短遊技状態の時短回数等）があたかも増加していくような表示演出が相当する。サブCPU1301は、夜モード表示演出からカウントアップ演出までの一連の表示演出を行った後の第2特別図柄の可変表示の停止タイミングにおいて、7セグメント表示器1071の高速変動を停止し、B時短遊技状態の終了タイミングを示す情報（例えば、時短回数）を表示する（図229（h）参照）。その後、第2特別図柄の可変表示が行わ

10

20

30

40

50

れると、この第2特別図柄の可変表示に伴う第2表示演出が表示装置1007の表示領域1007aに表示される。

【2369】

第1通常パターンでは、このようにして、B時短遊技状態への移行に伴って行われる第1表示演出から第2表示演出への表示演出の切り替えを自然な態様で行うことができる。

【2370】

次に、図228(B)を参照し、第2通常パターンでの演出制御について説明する。第2通常パターンは、天井最終変動が第1特別図柄の可変表示、天井最終変動が第1特別図柄の可変表示、B時短遊技状態における1回目が第1特別図柄の可変表示、B時短遊技状態における2回目が第2特別図柄の可変表示である場合のパターンである。

10

【2371】

図228(B)に示されるように、第2通常パターンにおいて、サブCPU1301は、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示(ハズレ変動)の開始時に、第1特別図柄の可変表示に伴う表示演出として、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。このシャッター閉鎖演出において、サブCPU1301は、右打ちを指示する右打ちナビ演出も行う。なお、サブCPU1301は、シャッター閉鎖演出において、右打ちナビ演出に代えてまたは加えて、例えば、第1特別図柄の当り判定処理の結果を示唆する演出や、B時短遊技状態の開始にかかわる演出等、遊技の進行にかかわる演出を行ってもよい。

【2372】

天井最終変動としての第1特別図柄の可変表示が終了するまでの間に、第2特別図柄の可変表示が開始されなかった場合、サブCPU1301は、天井最終変動としての第1特別図柄の可変表示が終了したとしても、第1表示演出であるシャッター演出において第1特別図柄の当り判定処理の結果を表示せず、B時短遊技状態において最初の第2特別図柄の可変表示が開始されるまで、第1表示演出を継続して表示する。したがって、天井最終変動としての第1特別図柄の可変表示の終了後、第2特別図柄の可変表示が開始されるよりも先に第1特別図柄の可変表示が開始されたとしても、この第1特別図柄の可変表示に伴う新たな第1表示演出は行われない。

20

【2373】

そして、B時短遊技状態における2回目として第2特別図柄の可変表示(第2特別図柄としてはB時短遊技状態に移行後1回目の可変表示)が開始されると、サブCPU1301は、天井最終変動としての第1特別図柄の可変表示の開始に伴って開始した第1表示演出を終了し、第2特別図柄の可変表示に伴う第2表示演出が表示されるよう制御する。B時短遊技状態における2回目として第2特別図柄の可変表示が開始されたときに第1特別図柄が可変表示中であったとしても、サブCPU1301は、第2特別図柄の可変表示に伴う第2表示演出を開始する。

30

【2374】

B時短遊技状態に移行後、第2特別図柄についての1回目の可変表示が開始されると、サブCPU1301は、夜モード表示演出を開始し、その後、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行う。ところで、B時短遊技状態に移行後、最初に行われた第2特別図柄の可変表示時間が短い場合、この第2特別図柄の可変表示が終了するまでの間に、上記の一連の表示演出を終えることができない場合が生じる。このような場合、サブCPU1301は、上記の一連の表示演出を行った後の第2特別図柄の可変表示の停止タイミングにおいて、7セグメント表示器1071の高速変動を停止し、カウントアップ演出を行い、B時短遊技状態の終了タイミングを示す情報(例えば、時短回数)を表示する。すなわち、上記の一連の表示演出を終了してもよいタイミングとなったときに第2特別図柄が可変表示中であれば、サブCPU1301は、この第2特別図柄の可変表示の終了タイミングに合わせて、上記の一連の表示演出を終了する。ただし、上記の一連の表示演出を終了してもよいタイミングとなったときに第2特別図柄が可変表示中でない場合もあり、このような場合、サブCPU1301は、例えばメインCPU1201からデモ表示コマンドを受信したときにカウントアップ演出を行い、B時短

40

50

遊技状態の終了タイミングを示す情報（例えば、時短回数）を表示し、上記の一連の表示演出を終了する。

【 2 3 7 5 】

なお、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機の場合、夜モード表示演出で実行可能な特別図柄の可変表示回数（すなわち時短残回数）を表示するまでの間に、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄による可変表示が行われて時短残回数が変わってしまう場合があるため、その可変表示回数を吸収して表示するために、第 2 特別図柄の可変表示の終了を待って、カウントアップ演出を行うようにしている。

【 2 3 7 6 】

サブ CPU 1301 は、B 時短遊技状態における 1 回目の特別図柄の可変表示が第 2 特別図柄の可変表示である場合には第 2 表示演出を行う一方、B 時短遊技状態における 1 回目の特別図柄の可変表示が第 1 特別図柄の可変表示である場合には第 1 表示演出を行わないが、これに限られない。例えば、B 時短遊技状態における 1 回目の特別図柄の可変表示が第 1 特別図柄の可変表示であったとしても、特定条件が成立した場合に限り、第 1 表示演出が行われるようにしてもよい。ただし、B 時短遊技状態における 1 回目の可変表示が第 1 特別図柄の可変表示である場合に第 1 表示演出が行われる頻度は、B 時短遊技状態における 1 回目の可変表示が第 2 特別図柄の可変表示である場合に第 2 表示演出が行われる頻度よりも少ない方が好ましい。

【 2 3 7 7 】

なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では、第 1 特別図柄が主特別図柄に相当し、第 2 特別図柄が副特別図柄に相当する一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では、第 2 特別図柄が主特別図柄に相当し、第 1 特別図柄が副特別図柄に相当するが、これに限られない。例えば、左打ちで遊技が行われた場合に主として第 2 特別図柄の可変表示が行われ、右打ちで遊技が行われた場合に主として第 1 特別図柄の可変表示が行われる遊技仕様であれば、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では第 2 特別図柄が主特別図柄に相当するとともに第 1 特別図柄が副特別図柄に相当し、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では第 1 特別図柄を主特別図柄に相当するとともに第 1 特別図柄が副特別図柄に相当する。

【 2 3 7 8 】

[5 - 3 - 2 . B 時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御]

図 230 は、B 時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、(A) 第 1 イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、(B) 第 2 イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、(C) 第 3 イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。

【 2 3 7 9 】

先ず、図 230 (A) を参照し、第 1 イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第 1 イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第 1 特別図柄の可変表示、天井最終変動が第 2 特別図柄の可変表示（長変動）である場合のパターンである。

【 2 3 8 0 】

図 230 (A) に示されるように、天井最終前変動が第 1 特別図柄の可変表示であって、天井最終変動が第 2 特別図柄の可変表示（長変動）である場合、サブ CPU 1301 は、天井最終前変動である第 1 特別図柄の可変表示の終了時に、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。すなわち、天井最終前変動である第 1 特別図柄の可変表示の終了後、天井最終変動として第 1 特別図柄の可変表示が開始されていないにもかかわらず、上述の通常パターンにおいて第 1 特別図柄の可変表示に伴う第 1 表示演出として機能するシャッター閉鎖演出が表示される。

【 2 3 8 1 】

B 時短遊技状態に移行後、サブ CPU 1301 は、B 時短遊技状態における 1 回目の可変表示として第 2 特別図柄の可変表示が開始されると、上述のシャッター閉鎖演出を終了

10

20

30

40

50

し、夜モード表示演出を開始する。すなわち、サブCPU1301は、天井最終前変動としての第1特別図柄の可変表示の終了時に開始したシャッター演出を、B時短遊技状態後、第2特別図柄の可変表示が開始されるまで継続して表示する。

【2382】

なお、図230(A)において、「特2__ハズレ変動」および「特2__小当り変動」の欄に図示される「天井最終変動(長変動)」は、いずれも、概ね600000msとといった長時間にわたって第2特別図柄の変動表示が行われる長変動であるが、便宜上、狭い幅で示している。なお、長変動にわたって行われる上記の第2特別図柄の可変表示時間は、概ね600000msに限られず、例えば360000ms~600000msの範囲内としてもよい。

10

【2383】

また、サブCPU1301は、天井最終変動として第1特別図柄が可変表示中に第2特別図柄の可変表示が開始されると、上述のシャッター閉鎖演出が未だ開始されていない段階で、表示装置1007に、右打ち小ナビ演出(小さい文字で右打ち指示表示)を行う。すなわち、第1特別図柄が可変表示中(例えばリーチ演出中)であったとしても、右打ち小ナビ演出が行われる。これにより、天井最終変動としての第2特別図柄の可変表示が開始したときにB時短遊技状態に移行したとしても、遊技者に適切なタイミングで遊技態様(右打ち)を指示することができ、不必要な遊技球の消費を抑制ひいては興趣の低下を抑制することができる。

【2384】

20

なお、B時短遊技状態における1回目の可変表示としての第2特別図柄の可変表示よりも前に実行された第2特別図柄の可変表示(すなわち天井最終変動としての第2特別図柄の可変表示)中に、第1特別図柄の可変表示に伴う第1表示演出としてリーチ演出が行われた場合であっても、このリーチ演出において、上記の右打ち小ナビ演出が行われる。

【2385】

次に、図230(B)を参照し、第2イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第2イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第2特別図柄の可変表示(長変動)、天井最終変動が第1特別図柄の可変表示、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示中に、B時短遊技状態移行後1回目の可変表示として第2特別図柄の可変表示が開始された場合のパターンである。

30

【2386】

図230(B)に示されるように、天井最終前変動が第2特別図柄の可変表示(長変動)であって、天井最終変動が第1特別図柄の可変表示である場合、サブCPU1301は、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示の開始時に、この第1特別図柄の可変表示の開始に伴う第1表示演出として、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。

【2387】

また、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示中に、B時短遊技状態移行後1回目の可変表示として第2特別図柄の可変表示が開始された場合、サブCPU1301は、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示が終了していなかったとしても上述のシャッター閉鎖演出を終了し、夜モード表示演出を開始する。そして、天井最終変動としての第1特別図柄の可変表示が終了すると、サブCPU1301は、夜モード表示演出を終了し、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行った後、右打ち指示表示演出を行う。

40

【2388】

なお、天井最終変動の終了後、少なくともB時短遊技状態が終了するまでの間、サブCPU1301は、第1特別図柄の可変表示に伴う第1表示演出を行わない。

【2389】

次に、図230(C)を参照し、第3イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第3イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第2特別図柄の可変表示(長変動)、天井最終変動が第2特別図柄の可変表示、B時短遊技状態移行後の1回目の可変表示

50

が第2特別図柄の可変表示である場合のパターンである。

【2390】

図230(C)に示されるように、天井最終前変動が第2特別図柄の可変表示(長変動)、天井最終変動が第2特別図柄の可変表示、B時短遊技状態移行後の1回目の可変表示が第2特別図柄の可変表示である場合、サブCPU1301は、上述のシャッタ閉鎖演出を行わず、B時短遊技状態移行後1回目の第2特別図柄の可変表示の開始時に、いきなり夜モード表示演出を行う。なお、夜モード表示演出が行われると、サブCPU1301は、これ以降、少なくともB時短遊技状態が終了するまで第1特別図柄の可変表示に伴う第1表示演出を行わない。

【2391】

また、サブCPU1301は、夜モード表示演出を所定時間にわたって行った後、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行い、その後、右打ち指示表示演出を行う。

【2392】

ところで、第5のパチンコ遊技機では、上述したように、確変モードにおいて、普通図柄ハズレ長変動(変動時間が600000msとなるような普通図柄の変動表示)が開始されると、ボーナスモードに移行する(図129(a)参照)。当該ボーナスモードにおいては、普通図柄の変動表示(普通図柄変動)が行われている間(600000msに亘って)、右打ちされた遊技球の大半が小当たり用大入賞口1151に入賞し、多数の遊技球が払い出される。

【2393】

そこで、第5のパチンコ遊技機のように、天井カウンタが天井値に達した場合に、通常遊技状態またはC時短遊技状態からB時短遊技状態に移行するパチンコ遊技機において、B時短遊技状態への移行前と移行後とで、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に決定される確率が異なるようにしてもよい。この場合、B時短遊技状態への移行前は、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に当選可能であり、B時短遊技状態への移行後は、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に当選不可能(確率0)とすることが好ましい。

【2394】

B時短遊技状態への移行後は小当たり遊技状態に制御される頻度が高められるが、B時短遊技状態への移行後は普通図柄の変動パターンとして長変動に当選不可能とすることで、B時短遊技状態への移行後に、小当たり用大入賞口への遊技球の入賞を抑制ひいては出玉の増加を抑制することが可能となる。

【2395】

なお、B時短遊技状態への移行後、普通図柄の変動パターンとして長変動に当選不可能とすることに代えて、ハズレ長変動の当選確率をB時短遊技状態への移行前と比べて低減されるようにしてもよい。このような場合であっても、B時短遊技状態への移行後に、小当たり用大入賞口への遊技球の入賞を抑制ひいては出玉の増加を抑制するといった作用効果を奏することが可能となる。

【2396】

なお、第5のパチンコ遊技機では、通過ゲート1126が右側領域1107に配置されているが、左側領域1106に配置してもよい。ただし、通過ゲート1126を左側領域1106に配置する場合、普通電動役物1146の作動頻度が高くならないように、例えば普通図柄当り確率下げたりする等するとよい。

【2397】

図231は、図128に示される普通図柄の変動パターンテーブルの変形例である。なお、B時短遊技状態への移行前は時短フラグがオフであり、B時短遊技状態への移行後は時短フラグがオンである。

【2398】

図231に示されるように、時短フラグがオフである場合、メインCPU1201は、

10

20

30

40

50

時短フラグがオンである場合と比べて、高い確率でハズレ長変動（普通図柄変動パターンコマンド 9 0 H 0 5）に決定する。このようにすることで、B 時短遊技状態への移行前は、B 時短遊技状態への移行後と比べて小当り用大入賞口 1 1 5 1 への入賞により、遊技球の払い出しを期待できる。その一方、B 時短遊技状態への移行後は、B 時短遊技状態への移行前と比べて、小当り用大入賞口 1 1 5 1 により遊技球の払い出しを抑制することが可能となる。

【 2 3 9 9 】

なお、時短フラグがオンである場合に、メイン CPU 1 2 0 1 は、時短フラグがオフである場合と比べて、高い確率でハズレ長変動（普通図柄変動パターンコマンド 9 0 H 0 5）に決定するようにしてもよい。この場合、B 時短遊技状態への移行後は、B 時短遊技状態への移行前と比べて小当り用大入賞口 1 1 5 1 への入賞により遊技球の払い出しを期待できるため、B 時短遊技状態をより一層面白みのある遊技状態とすることが可能となる。

10

【 2 4 0 0 】

ところで、メイン CPU 1 2 0 1 は、第 2 特別図柄の変動パターンを、B 時短遊技状態への移行前は低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 4 参照）を参照して決定し、B 時短遊技状態への移行後は高スタート用特図変動パターンテーブル（図 7 5 参照）を参照して決定する。そのため、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値は、B 時短遊技状態への移行前よりも移行後の方が高い。すなわち、B 時短遊技状態への移行後の平均可変表示時間は、B 時短遊技状態への移行前の平均可変表示時間よりも短い。また、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の当り判定処理の結果が大当りとなる確率（大当り確率）、および普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りとなる確率（普通図柄当り確率）は、いずれも、B 時短遊技状態への移行前と移行後とで同じである。

20

【 2 4 0 1 】

なお、サブ CPU 1 3 0 1 は、例えば 7 セグメント表示器に、B 時短遊技状態への移行前は B 時短遊技状態への移行条件（例えば、B 時短遊技状態に移行するまでの特別図柄の可変表示回数である天井カウンタ等）を表示し、B 時短遊技状態への移行後は B 時短遊技状態の終了条件（例えば、B 時短遊技状態における時短残回数等）を表示するようにするとよい。この場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、遊技状態の移行によって表示装置 1 0 0 7 に表示される表示演出の内容が変わるとき、例えば 7 セグメント表示器 1 0 7 1 に表示されている表示内容を強制的に 0 に変更表示するようにするとよい。

30

【 2 4 0 2 】

[6 . 第 6 のパチンコ遊技機]

次に、第 6 のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第 6 のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機と同様、1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機であって、第 1 特別図柄の始動条件よりも第 2 特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。

【 2 4 0 3 】

以下、第 6 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 3 のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第 6 のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第 3 のパチンコ遊技機と同様である。

40

【 2 4 0 4 】

また、時短管理処理（図 3 1 の S 1 3 1 参照）については、基本的に、第 3 のパチンコ遊技機において行われる処理、および、第 1 のパチンコ遊技機と共通することを理由として第 3 のパチンコ遊技機において説明を省略した処理と共通する。そこで、この第 6 のパチンコ遊技機の説明では、第 1 のパチンコ遊技機において図 3 2 ~ 図 3 9 を参照して説明した時短管理処理のうち、異なる処理を主として説明し、共通する処理については極力説明を省略するものとする。

【 2 4 0 5 】

また、第 3 のパチンコ遊技機と同様の機能を有する構成及び処理については、第 3 のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第 3 のパチンコ

50

遊技機と異なる点、すなわち第 6 のパチンコ遊技機の説明において新たに説明する構成及び処理については、新たな符号及びステップ番号を付すものとする。

【 2 4 0 6 】

[6 - 1 . 遊技盤ユニット]

図 2 3 2 を参照して、第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 5 0 1 0 について、第 3 のパチンコ遊技機と異なる点を主として説明する。

【 2 4 0 7 】

図 2 3 2 は、第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 5 0 1 0 の外観を示す正面図の一例である。この第 6 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニット 5 0 1 0 が備える構成のうち、第 3 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニット 2 0 1 0 (図 8 7 参照) が備える構成と大きく異なる点は、以下に説明する第 1 の異なる点～第 4 の異なる点である。

【 2 4 0 8 】

先ず、第 1 の異なる点は、アタッカー 2 1 5 2 が作動したことによって V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に遊技球が進入した場合、この遊技球が V 入賞口 2 1 5 5 を通過する確率 (以下、単に「 V 入賞確率」と称する) である。この V 入賞確率は、第 3 のパチンコ遊技機では特に言及していないが、第 6 のパチンコ遊技機では 1 0 0 % に近い確率 (例えば、9 9 . 9 %) である。例えば、第 3 のパチンコ遊技機の説明において「 6 0 0 0 m s e c 閉鎖 1 0 0 0 m s e c 開放 6 0 0 0 m s e c 閉鎖」で常時一定動作を行うと説明した V シャッター 2 1 5 8 の開放時間と閉鎖時間とを変更することにより、V 入賞確率を高めることが可能となる。

【 2 4 0 9 】

なお、この明細書において、アタッカー 2 1 5 2 が作動したことによって V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球が V 入賞口 2 1 5 5 を通過することを、「 V 入賞」と称する。

【 2 4 1 0 】

第 2 の異なる点は、第 3 のパチンコ遊技機が備える第 1 始動口 2 1 2 0 に代えて、第 6 のパチンコ遊技機では第 1 始動口 5 1 2 0 を備える点である。第 1 始動口 5 1 2 0 を遊技球が通過すると、所定個数 (例えば 3 個) の遊技球が払い出される。この第 1 始動口 5 1 2 0 については、後述する遊技球振分装置 5 4 0 0 において説明する。

【 2 4 1 1 】

第 3 の異なる点は、第 3 のパチンコ遊技機が備える通過ゲート 2 1 2 6 に加えて、第 6 のパチンコ遊技機では通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B を備える点である。この通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B については、後述する遊技球振分装置 5 4 0 0 において説明する。

【 2 4 1 2 】

第 4 の異なる点は、第 3 のパチンコ遊技機は遊技球振分装置 5 4 0 0 を備えていないが、この第 6 のパチンコ遊技機は遊技球振分装置 5 4 0 0 を備えている点である。この遊技球振分装置 5 4 0 0 は、上述の第 1 始動口 5 1 2 0 および通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B を備える。

【 2 4 1 3 】

[6 - 2 . 遊技球振分装置]

以下、遊技球振分装置 5 4 0 0 について説明する。遊技球振分装置 5 4 0 0 は、遊技球が通過可能な通過口として、第 1 始動口 5 1 2 0 及び通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B を有しており、遊技球振分装置 5 4 0 0 に流入した遊技球を、これらの通過口 (第 1 始動口 5 1 2 0 、通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B) のうちいずれかに適宜振り分ける装置である。遊技球振分装置 5 4 0 0 は、遊技領域 2 1 0 5 の略中央下部に配置されており、左側領域 2 1 0 6 を流下する遊技球の進入が可能であり、右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球の進入は不可能または極めて困難となっている。

【 2 4 1 4 】

第 1 始動口 5 1 2 0 は、第 3 のパチンコ遊技機が備える第 1 始動口 2 1 2 0 と配置位置

10

20

30

40

50

が異なるものの、遊技球が通過すると、所定個数（例えば３個）の遊技球が払い出される点及び第１特別図柄の当り判定処理が行われる点は、第１始動口２１２０と同様である。

【２４１５】

また、通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂは、遊技球が通過すると普通図柄の当り判定処理が行われる点において上述の通過ゲート２１２６と同様であるが、遊技球が通過すると所定個数の賞球が払い出される点において上述の通過ゲート２１２６と異なる。通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂへの遊技球の通過に基づいて払い出される賞球数は、例えば、遊技球が第１始動口５１２０を通過した場合に払い出される賞球数と同程度またはそれよりも少ない賞球数である。ただし、通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂへの遊技球の通過に基づいて賞球が払い出されることは必須でない。

10

【２４１６】

本実施例では、遊技球振分装置５４００が有する第１始動口の数と通過ゲートの数とを比較した場合、第１始動口の数（第１始動口５１２０の１個）よりも通過ゲートの数（通過ゲート５１２５Ａ、５１２５Ｂの２個）の方が多いが、これに限られない。例えば、第１始動口の数と通過ゲートの数とが同じであってもよいし、通過ゲートの数よりも第１始動口の数の方が多くてもよい。さらには、第１始動口及び通過ゲートの他に、アウト口を設けてもよいし、遊技領域２１０５に遊技球を戻す戻り口を設けてもよい。なお、詳細は後述するが、後述の高確モード中（高確モードＡ中、高確モードＢ（真）中）、第１特別図柄の可変表示の実行頻度よりも普通図柄の可変表示の実行頻度の方が高いことが好ましい。

20

【２４１７】

[６－２－１．遊技球振分装置の構成]

以下、遊技球振分装置５４００の構成について、図２３３～図２４０を参照して説明する。

【２４１８】

まず、遊技球振分装置５４００の全体的な構成について、図２３３～図２３５を参照して説明する。図２３３は、第６のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置５４００を前方向右斜め上から見たときの外観斜視図の一例である。また、図２３４は、第６のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置５４００を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。さらに、図２３５は、第６のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置５４００を後方向右斜め上から見たときの外観斜視図の一例である。

30

【２４１９】

遊技球振分装置５４００は、遊技球Ａ（後述の図２３８参照）を複数の通路に振り分けるためのものである。遊技球振分装置５４００は、ベース部材５４１０、回転振分機構５４２０、板状部材５４３０、クルーン５４４０、案内部材５４５０、押さえ部材５４６０及びセンサ群５４７０を備える。

【２４２０】

ベース部材５４１０は、遊技球振分装置５４００の内部に遊技球Ａを案内するための部材である。ベース部材５４１０は、後側面が開口した略箱状に形成される。ベース部材５４１０は、その右部が他の部分よりも上方向に突出する。ベース部材５４１０は、流入口５４１１、導入路５４１２、左側案内路５４１３、右側案内路５４１４、設置空間５４１５及び開口部５４１６を備える。

40

【２４２１】

流入口５４１１は、遊技球Ａを入球させるための孔（入口）である。流入口５４１１は、ベース部材５４１０の右上端部（突出する部分）に形成される。流入口５４１１は、平面視略四角形状に形成される。流入口５４１１は、遊技球Ａが入球可能な大きさとなるように形成される。流入口５４１１は、表示装置２００７の表示領域の下方に配置される。流入口５４１１は、遊技球Ａが上方向から入球可能に構成される。

【２４２２】

50

なお、第3のパチンコ遊技機では、チャンス入口2119に進入した遊技球は、第1始動口2120の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口2119に進入した遊技球は、ワープ入口2117に進入しなかった遊技球や、ワープ入口2117に進入したもののチャンス入口2119に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第1始動口2120に入賞（通過）するようになっている旨を説明した。これに代えて、この第6のパチンコ遊技機では、チャンス入口2119に進入した遊技球は、流入口5411の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口2119に進入した遊技球は、ワープ入口2117に進入しなかった遊技球や、ワープ入口2117に進入したもののチャンス入口2119に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で流入口5411から遊技球振分装置5400に入球するようになっている。

10

【2423】

図235及び図236に示すように、導入路5412は、流入口5411に入球した遊技球Aを下方向へと案内するための通路である。導入路5412は、流入口5411から下方向に延びるように形成される。なお、図236は、ベース部材5410、回転振分機構5420、クルーン5440及び案内部材5450を後方向上から見たときの外観斜視図の一例である。

【2424】

左側案内路5413は、導入路5412の下端部まで案内された遊技球Aを左下方に案内するための通路である。左側案内路5413は、導入路5412の下端部から左下方に延びるように形成される。

20

【2425】

右側案内路5414は、導入路5412の下端部まで案内された遊技球Aを右下方に案内するための通路である。右側案内路5414は、導入路5412の下端部から右下方に延びるように形成されると共に、当該延びた端部が下方向に延びるように形成される。右側案内部は、ベース部材5410の上下中途部から下端部までに亘って形成される。右側案内路5414は、ガイド部5414aを備える。

【2426】

ガイド部5414aは、右側案内路5414の下端部まで案内された遊技球Aを後方向へと案内するためのものである。ガイド部5414aは、右側案内路5414の下端部に形成されると共に、側面視略円弧状に形成される。

30

【2427】

設置空間5415は、後述するクルーン5440等が設けられるベース部材5410の内部空間である。設置空間5415は、ベース部材5410の左右中途部（左側案内路5413よりも左方）から左端部までに亘って形成される。設置空間5415は、その右端部が左側案内路5413と連通される。

【2428】

開口部5416は、ベース部材5410の前側面上端部に形成され、ベース部材5410を前後方向に貫通する。開口部5416は、正面視略矩形状に形成される。開口部5416は、ベース部材5410の左右中途部（左側案内路5413よりも左方）から左端部近傍までに亘って形成される。開口部5416は、設置空間5415の上端部と連通される。開口部5416は、その上下方向幅が遊技球Aを入球可能な幅となるように形成され、その全域において遊技球Aを前方向から入球可能に構成される。なお、開口部5416は、遊技者が遊技を行うときにはガラスドア4（例えば、図1参照）によって閉塞され、遊技球Aを入球不能な状態となる。

40

【2429】

回転振分機構5420は、導入路5412の下端部まで案内された遊技球Aを左側案内路5413又は右側案内路5414に振り分けるためのものである。回転振分機構5420は、導入路5412の下端部に設けられる。回転振分機構5420は、回転体5421、ピン5422、板金5423及び磁石5424を備える。

【2430】

50

回転体 5 4 2 1 は、左右方向に延びる部分と上方向に延びる部分とを有する背面視略逆 T 字状に形成される。図 2 3 6 に示すように、回転体 5 4 2 1 は、基部 5 4 2 1 a、突出部 5 4 2 1 b、左側受け部 5 4 2 1 c 及び右側受け部 5 4 2 1 d を備える。

【 2 4 3 1 】

基部 5 4 2 1 a は、回転体 5 4 2 1 の左右方向に延びる部分である。基部 5 4 2 1 a は、その左右方向幅が導入路 5 4 1 2 の左右方向幅と略同一の幅となるように形成される。

【 2 4 3 2 】

突出部 5 4 2 1 b は、回転体 5 4 2 1 の上方向に延びる部分である。突出部 5 4 2 1 b は、基部 5 4 2 1 a の左右中央部から延びるように形成される。

【 2 4 3 3 】

左側受け部 5 4 2 1 c は、回転体 5 4 2 1 の左部において遊技球 A を受ける部分である。左側受け部 5 4 2 1 c は、基部 5 4 2 1 a の上側面の左部と突出部 5 4 2 1 b の左側面とによって形成される。

【 2 4 3 4 】

右側受け部 5 4 2 1 d は、回転体 5 4 2 1 の右部において遊技球 A を受ける部分である。右側受け部 5 4 2 1 d は、基部 5 4 2 1 a の上側面の右部と突出部 5 4 2 1 b の右側面とによって形成される。

【 2 4 3 5 】

ピン 5 4 2 2 は、その軸線方向を前後方向に向けて配置される。ピン 5 4 2 2 は、回転体 5 4 2 1 の基部 5 4 2 1 a に挿通される。また、ピン 5 4 2 2 は、その前端部がベース部材 5 4 1 0 に固定されると共に、その後端部が後述する板状部材 5 4 3 0 (図 2 3 5 参照) に固定される。これにより、ピン 5 4 2 2 は、回転体 5 4 2 1 をベース部材 5 4 1 0 に対して相対回転可能に支持する。

【 2 4 3 6 】

板金 5 4 2 3 は、回転体 5 4 2 1 の基部 5 4 2 1 a の後側面に固定される板状の部材である。板金 5 4 2 3 は、その左端部及び右端部が他の部分よりも大きくなるように形成される。板金 5 4 2 3 は、磁力によって吸着される鉄等の磁性体によって構成される。

【 2 4 3 7 】

図 2 3 5 に示す磁石 5 4 2 4 は、略円板状に形成される。磁石 5 4 2 4 は、後述する押さえ部材 5 4 6 0 に固定され、板金 5 4 2 3 の後方に配置される。磁石 5 4 2 4 は、板金 5 4 2 3 の左端部を吸着することで、図 2 3 6 に示すような右側受け部 5 4 2 1 d が上を向くと共に左側受け部 5 4 2 1 c が左を向いた状態で回転体 5 4 2 1 を保持する。

【 2 4 3 8 】

なお、回転振分機構 5 4 2 0 の回転体 5 4 2 1 の下側面には、左右方向に延びる切欠部 (不図示) が形成されている。当該切欠部の内部には、ベース部材 5 4 1 0 に形成された突起部 (不図示) が配置されている。回転体 5 4 2 1 は、前記切欠部が前記突起部に適宜当接することで、所定の角度範囲を超える回転が規制されている。前記所定の角度範囲は、右側受け部 5 4 2 1 d が上を向いた状態から左側受け部 5 4 2 1 c が上を向いた状態 (後述の図 2 4 0 に示す状態) となるまでの範囲である。回転体 5 4 2 1 は、右側受け部 5 4 2 1 d が上を向いた状態から左側受け部 5 4 2 1 c が上を向いた状態となるまで、背面視反時計回り方向に回転することができる。また、回転体 5 4 2 1 は、左側受け部 5 4 2 1 c が上を向いた状態から右側受け部 5 4 2 1 d が上を向いた状態となるまで、背面視時計回り方向に回転することができる。

【 2 4 3 9 】

このように構成される回転振分機構 5 4 2 0 は、回転体 5 4 2 1 が適宜の方向に回転することで、導入路 5 4 1 2 の下端部まで案内された遊技球 A を左側案内路 5 4 1 3 又は右側案内路 5 4 1 4 に振り分ける。なお、回転振分機構 5 4 2 0 による遊技球 A の振分動作については後で詳述する。

【 2 4 4 0 】

図 2 3 3 ~ 図 2 3 5 に示すように、板状部材 5 4 3 0 は、ベース部材 5 4 1 0 の右後部

10

20

30

40

50

を塞ぐためのものである。板状部材 5 4 3 0 は、正面視略矩形状に形成される。板状部材 5 4 3 0 は、その上下方向幅及び左右方向幅がベース部材 5 4 1 0 の上下方向幅及び左右方向幅よりも広くなるように形成される。板状部材 5 4 3 0 は、左側貫通孔 5 4 3 1 及び右側貫通孔 5 4 3 2 を備える。

【 2 4 4 1 】

左側貫通孔 5 4 3 1 は、板状部材 5 4 3 0 の左部において板面を前後方向に貫通する孔である。左側貫通孔 5 4 3 1 は、正面視において設置空間 5 4 1 5 と略同一形状となるように形成される。

【 2 4 4 2 】

右側貫通孔 5 4 3 2 は、板状部材 5 4 3 0 の右下部において板面を前後方向に貫通する孔である。右側貫通孔 5 4 3 2 は、正面視略四角形状に形成される。右側貫通孔 5 4 3 2 は、遊技球 A が通過可能な大きさとなるように形成される。

10

【 2 4 4 3 】

板状部材 5 4 3 0 は、ベース部材 5 4 1 0 の後方に配置され、ネジによってベース部材 5 4 1 0 に固定される。これにより、左側貫通孔 5 4 3 1 は、設置空間 5 4 1 5 と連通される。右側貫通孔 5 4 3 2 は、右側案内路 5 4 1 4 の下端部と連通される。

【 2 4 4 4 】

図 2 3 4 ~ 図 2 3 6 に示すように、クルーン 5 4 4 0 は、遊技球 A を振り分けるための皿状の部材である。クルーン 5 4 4 0 は、平面視略円状に形成され、その上側面を遊技球 A が転動可能に構成される。また、クルーン 5 4 4 0 の上側面は、その中央部に向かうにつれて徐々に下方向に傾斜するような形状に形成される。すなわち、クルーン 5 4 4 0 の上側面は、遊技球 A を中央部に案内可能な形状に形成される。クルーン 5 4 4 0 は、接続部 5 4 4 1、第 1 始動口 5 1 2 0、通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B 及び突出部 5 4 4 5 を備える。

20

【 2 4 4 5 】

接続部 5 4 4 1 は、クルーン 5 4 4 0 の上側面（平面視略円状の部分）の前端部から右方向に延びるように形成される部分である。接続部 5 4 4 1 は、その右端部から遊技球 A が入球可能に構成される。また、接続部 5 4 4 1 は、遊技球 A を左方向に案内可能に構成される。

【 2 4 4 6 】

第 1 始動口 5 1 2 0 は、クルーン 5 4 4 0 の前部に形成される平面視略円状の孔である。第 1 始動口 5 1 2 0 は、クルーン 5 4 4 0 を上下方向に貫通する。第 1 始動口 5 1 2 0 は、遊技球 A が入球可能となるような内径を有する。

30

【 2 4 4 7 】

通過ゲート 5 1 2 5 A は、クルーン 5 4 4 0 の左後部（第 1 始動口 5 1 2 0 の左後方）に形成される平面視略円状の孔である。通過ゲート 5 1 2 5 B は、クルーン 5 4 4 0 の右後部（通過ゲート 5 1 2 5 A の右方）に形成される平面視略円状の孔である。通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B は、第 1 始動口 5 1 2 0 と略同一形状となるように形成される。

【 2 4 4 8 】

突出部 5 4 4 5 は、クルーン 5 4 4 0 の中央部に形成される略三角錐状の部分である。突出部 5 4 4 5 は、クルーン 5 4 4 0 の上側面から上方向に突出するように形成される。突出部 5 4 4 5 は、クルーン 5 4 4 0 に案内された遊技球 A を適宜弾くことで、遊技球 A を第 1 始動口 5 1 2 0 又は通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B に入球させる。これにより、クルーン 5 4 4 0 に案内された遊技球 A を第 1 始動口 5 1 2 0 又は通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B に振り分けることができる。

40

【 2 4 4 9 】

このように構成されるクルーン 5 4 4 0 は、ネジによって板状部材 5 4 3 0 に固定される。クルーン 5 4 4 0 の前端部は、左側貫通孔 5 4 3 1 から前方向に突出し、設置空間 5 4 1 5 の上部に配置される。接続部 5 4 4 1 は、その右端部が左側案内路 5 4 1 3 の左下端部と接続され、左側案内路 5 4 1 3 の左下端部まで案内された遊技球 A を左方向に案内

50

可能に構成される。また、クルーン 5 4 4 0 は、開口部 5 4 1 6 の後下方に配置される。

【 2 4 5 0 】

図 2 3 5 及び図 2 3 6 に示すように、案内部材 5 4 5 0 は、第 1 始動口 5 1 2 0 又は通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B に入球した遊技球 A を、後述する押さえ部材 5 4 6 0 へと案内するための部材である。案内部材 5 4 5 0 は、略直方体状の部材の上側面が適宜下方方向に窪んだような形状に形成される。案内部材 5 4 5 0 は、その左右方向幅がクルーン 5 4 4 0 の左右方向幅と略同一の幅となるように形成される。案内部材 5 4 5 0 は、突出部 5 4 5 1、取付部 5 4 5 2、前側案内路 5 4 5 3 及び後側案内路 5 4 5 4 を備える。

【 2 4 5 1 】

突出部 5 4 5 1 は、案内部材 5 4 5 0 の上側面の左後端部から後方向に突出する部分である。突出部 5 4 5 1 は、略平板状に形成される。

10

【 2 4 5 2 】

取付部 5 4 5 2 は、案内部材 5 4 5 0 の上側面の前端部に形成される窪みである。取付部 5 4 5 2 は、平面視略 U 字状に形成される側壁及び底面を有する。取付部 5 4 5 2 には、後述する第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 が取り付けられる。

【 2 4 5 3 】

前側案内路 5 4 5 3 は、案内部材 5 4 5 0 の上側面に形成される窪みであると共に、第 1 始動口 5 1 2 0 に入球した遊技球 A を押さえ部材 5 4 6 0 へと案内するための通路である。前側案内路 5 4 5 3 は、右方向に延びると共に当該延びた端部が後方向に延びるような平面視略 L 字状に形成される。前側案内路 5 4 5 3 は、その前部が取付部 5 4 5 2 の下方に配置される。

20

【 2 4 5 4 】

後側案内路 5 4 5 4 は、案内部材 5 4 5 0 の上側面の後部に形成される窪みであると共に、通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B に入球した遊技球 A を押さえ部材 5 4 6 0 へと案内するための通路である。後側案内路 5 4 5 4 は、右方向に延びると共に当該延びた端部が後方向に延びるような平面視略 L 字状に形成される。後側案内路 5 4 5 4 は、突出部 5 4 5 1 と取付部 5 4 5 2 との間に形成される。後側案内路 5 4 5 4 は、前側案内路 5 4 5 3 とは連通しないように形成される。

【 2 4 5 5 】

このように構成される案内部材 5 4 5 0 は、ネジによってクルーン 5 4 4 0 の下部に固定される。案内部材 5 4 5 0 は、クルーン 5 4 4 0 を介して板状部材 5 4 3 0 に固定され、設置空間 5 4 1 5 の下部に配置される。取付部 5 4 5 2 及び前側案内路 5 4 5 3 は、クルーン 5 4 4 0 の第 1 始動口 5 1 2 0 の下方に配置され、第 1 始動口 5 1 2 0 を介してベース部材 5 4 1 0 の左側案内路 5 4 1 3 と接続される。また、後側案内路 5 4 5 4 は、その左端部及び右前端部が通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B の下方に配置され、通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B を介して左側案内路 5 4 1 3 と接続される。

30

【 2 4 5 6 】

図 2 3 4、図 2 3 5 及び図 2 3 7 に示すように、押さえ部材 5 4 6 0 は、板状部材 5 4 3 0 を後方から押さえるための部材である。押さえ部材 5 4 6 0 は、板状部材 5 4 3 0 の左側貫通孔 5 4 3 1 及び右側貫通孔 5 4 3 2 を後方向から閉塞可能な形状に形成される。押さえ部材 5 4 6 0 は、その前側面が適宜後方向に窪んだような形状に形成される。押さえ部材 5 4 6 0 は、載置部 5 4 6 1、右側排出路 5 4 6 2、前側排出路 5 4 6 3 及び後側排出路 5 4 6 4 を備える。なお、図 2 3 7 は、案内部材 5 4 5 0 及び押さえ部材 5 4 6 0 を前方向左斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

40

【 2 4 5 7 】

載置部 5 4 6 1 は、押さえ部材 5 4 6 0 の前側面における左上部に形成される窪みである。載置部 5 4 6 1 は、クルーン 5 4 4 0 の後部の形状に沿うような平面視略円弧状に形成される。載置部 5 4 6 1 は、押さえ部材 5 4 6 0 の左端部から左右中途部までに亘って形成される。載置部 5 4 6 1 は、その下側面の左端部近傍から左右中途部までが他の部分に対して下方方向に窪んでいる。

50

【 2 4 5 8 】

右側排出路 5 4 6 2 は、板状部材 5 4 3 0 の右側貫通孔 5 4 3 2 を通過した遊技球 A を遊技球振分装置 5 4 0 0 の外部へと排出するための通路である。右側排出路 5 4 6 2 は、後方向に延びると共に当該延びた端部の下側面が外部に開口するような形状に形成される。右側排出路 5 4 6 2 は、押さえ部材 5 4 6 0 の前側面の右端部に形成される。

【 2 4 5 9 】

前側排出路 5 4 6 3 は、押さえ部材 5 4 6 0 の前側面における下部に形成される窪みであると共に、案内部材 5 4 5 0 の前側案内路 5 4 5 3 の後端部まで案内された遊技球 A を遊技球振分装置 5 4 0 0 の外部へと排出するための通路である。前側排出路 5 4 6 3 は、正面視略矩形状に形成される。前側排出路 5 4 6 3 は、載置部 5 4 6 1 の下方、かつ右側排出路 5 4 6 2 の左方に形成される。前側排出路 5 4 6 3 は、載置部 5 4 6 1 の下方から押さえ部材 5 4 6 0 の下端部まで下方向に延びるように形成される。

10

【 2 4 6 0 】

後側排出路 5 4 6 4 は、押さえ部材 5 4 6 0 の前側面における左下部に形成される窪みであると共に、案内部材 5 4 5 0 の後側案内路 5 4 5 4 の後端部まで案内された遊技球 A を遊技球振分装置 5 4 0 0 の外部へと排出するための通路である。後側排出路 5 4 6 4 は、正面視略矩形状に形成される。後側排出路 5 4 6 4 は、載置部 5 4 6 1 の下方、かつ前側排出路 5 4 6 3 の左方に配置される。後側排出路 5 4 6 4 は、載置部 5 4 6 1 の下方から押さえ部材 5 4 6 0 の下端部まで下方向に延びるように形成される。

20

【 2 4 6 1 】

このように構成される押さえ部材 5 4 6 0 は、ネジによって板状部材 5 4 3 0 の後側面に固定され、左側貫通孔 5 4 3 1 及び右側貫通孔 5 4 3 2 (前側案内路 5 4 5 3 及び後側案内路 5 4 5 4) を後方向から閉塞する。載置部 5 4 6 1 には、クルーン 5 4 4 0 の後部が載置される。また、載置部 5 4 6 1 の下方向に窪んでいる部分には、案内部材 5 4 5 0 の突出部 5 4 5 1 が載置される。右側排出路 5 4 6 2 は、その前端部が右側貫通孔 5 4 3 2 と接続される。前側排出路 5 4 6 3 は、その上端部が前側案内路 5 4 5 3 の後端部と接続される。後側排出路 5 4 6 4 は、その上端部が後側案内路 5 4 5 4 の後端部と接続される。

【 2 4 6 2 】

センサ群 5 4 7 0 は、右側案内路 5 4 1 4、前側案内路 5 4 5 3 及び後側案内路 5 4 5 4 に遊技球 A が入球したことを検出するためのものである。センサ群 5 4 7 0 は、第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1、通過ゲートスイッチ 5 1 2 6 B 等の各種スイッチを備える。

30

【 2 4 6 3 】

第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 は、前側案内路 5 4 5 3 に遊技球 A が入球したことを検出するためのセンサである。すなわち、第 1 始動口 5 1 2 1 を通過した遊技球 A は、第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 により検出される。

【 2 4 6 4 】

スイッチ 5 1 2 6 A は、右側案内路 5 4 1 4 に遊技球 A が入球したことを検出するためのセンサである。スイッチ 5 1 2 6 A は、その板面を前後方向に向けた平板状に形成される。スイッチ 5 1 2 6 A は、貫通孔 5 1 2 7 A を備える。

40

【 2 4 6 5 】

貫通孔 5 1 2 7 A は、スイッチ 5 1 2 6 A を前後方向に貫通する正面視略円状の孔である。貫通孔 5 1 2 7 A は、遊技球 A が通過可能となるような内径を有する。貫通孔 5 1 2 7 A は、スイッチ 5 1 2 6 A の下部に形成される。

【 2 4 6 6 】

このように構成されるスイッチ 5 1 2 6 A は、押さえ部材 5 4 6 0 の右前端部に取り付けられる。これにより、貫通孔 5 1 2 7 A は、板状部材 5 4 3 0 の右側貫通孔 5 4 3 2 の後方に配置される。スイッチ 5 1 2 6 A は、例えば、貫通孔 5 1 2 7 A に磁界を形成すると共に、当該磁界 (貫通孔 5 1 2 7 A) を遊技球 A が通過する際に発生する渦電流を検出可能に構成される。スイッチ 5 1 2 6 A は、当該渦電流の検出結果に基づいて、右側案内

50

路 5 4 1 4 に遊技球 A が入球したことを検出する。

【 2 4 6 7 】

通過ゲートスイッチ 5 1 2 6 B は、後側案内路 5 4 5 4 に遊技球 A が入球したことを検出するためのセンサである。通過ゲートスイッチ 5 1 2 6 B は、押さえ部材 5 4 6 0 の載置部 5 4 6 1 の下方に取り付けられる点を除いて第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 と同様に構成される。貫通孔 5 1 2 7 B は、後側排出路 5 4 6 4 の下部に配置される。

【 2 4 6 8 】

図 2 3 6 及び図 2 3 7 に示すように、このように構成される遊技球振分装置 5 4 0 0 は、流入口 5 4 1 1 から流入した遊技球 A を振り分ける通路として、第 1 の通路 5 5 0 1 及び第 2 の通路 5 5 0 2 を備える。

10

【 2 4 6 9 】

第 1 の通路 5 5 0 1 は、回転振分機構 5 4 2 0 によって左側案内路 5 4 1 3 に振り分けられた遊技球 A を案内するための通路である。第 1 の通路 5 5 0 1 は、ベース部材 5 4 1 0 の左側案内路 5 4 1 3、クルーン 5 4 4 0 の接続部 5 4 4 1、第 1 始動口 5 1 2 0 及び通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B、案内部材 5 4 5 0 の前側案内路 5 4 5 3 及び後側案内路 5 4 5 4、並びに押さえ部材 5 4 6 0 の前側排出路 5 4 6 3 及び後側排出路 5 4 6 4 によって構成される。第 1 の通路 5 5 0 1 は、クルーン 5 4 4 0 で 2 つの通路に分岐する。第 1 の通路 5 5 0 1 は、当該分岐した通路として、第 3 の通路 5 5 0 3 及び第 4 の通路 5 5 0 4 を備える。

【 2 4 7 0 】

20

第 3 の通路 5 5 0 3 は、クルーン 5 4 4 0 の第 1 始動口 5 1 2 0 に入球した遊技球 A を案内するための通路である。第 3 の通路 5 5 0 3 は、クルーン 5 4 4 0 の第 1 始動口 5 1 2 0、案内部材 5 4 5 0 の前側案内路 5 4 5 3 及び押さえ部材 5 4 6 0 の前側排出路 5 4 6 3 によって構成される。

【 2 4 7 1 】

第 4 の通路 5 5 0 4 は、クルーン 5 4 4 0 の通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B に入球した遊技球 A を案内するための通路である。第 4 の通路 5 5 0 4 は、クルーン 5 4 4 0 の通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B、案内部材 5 4 5 0 の後側案内路 5 4 5 4 及び押さえ部材 5 4 6 0 の後側排出路 5 4 6 4 によって構成される。

【 2 4 7 2 】

30

なお、本実施例では、回転振分機構 5 4 2 0 によって第 1 の通路 5 5 0 1 に振り分けられた遊技球 A は、概ね 3 分の 1 の確率で第 1 始動口 5 1 2 0 を通過し、概ね 3 分の 2 の確率で通過ゲート 5 1 2 5 A または通過ゲート 5 1 2 5 B を通過するように構成されている。

【 2 4 7 3 】

第 2 の通路 5 5 0 2 は、回転振分機構 5 4 2 0 によって右側案内路 5 4 1 4 に振り分けられた遊技球 A を案内するための通路である。第 2 の通路 5 5 0 2 は、ベース部材 5 4 1 0 の右側案内路 5 4 1 4、板状部材 5 4 3 0 の右側貫通孔 5 4 3 2 (図 2 3 5 参照) 及び押さえ部材 5 4 6 0 の右側排出路 5 4 6 2 によって構成される。

【 2 4 7 4 】

次に、遊技球振分装置 5 4 0 0 の動作態様について説明する。なお、以下においては、図 2 3 8 に示すように、回転体 5 4 2 1 の右側受け部 5 4 2 1 d が上を向いた状態で遊技球 A が流入口 5 4 1 1 から入球されたものとする。なお、図 2 3 8 は、第 2 の通路に遊技球が振り分けられる状態を示す図の一例である。

40

【 2 4 7 5 】

まず、流入口 5 4 1 1 に入球された遊技球 A は、導入路 5 4 1 2 によって下方向に案内され、回転振分機構 5 4 2 0 の回転体 5 4 2 1 の右側受け部 5 4 2 1 d に衝突する。これにより、回転体 5 4 2 1 及び板金 5 4 2 3 は、背面視反時計回り方向に回転する。当該回転によって、回転体 5 4 2 1 は、遊技球 A を右下方向に案内して第 2 の通路 5 5 0 2 (右側案内路 5 4 1 4) に振り分ける。なお、板金 5 4 2 3 は、左側受け部 5 4 2 1 c が上を向くまで回転したときに、その右端部が磁石 5 4 2 4 (図 2 3 5 参照) に吸着される。こ

50

れによって、回転体 5 4 2 1 は、左側受け部 5 4 2 1 c が上を向いた状態で磁石 5 4 2 4 に保持される（後述の図 2 4 0 参照）。

【 2 4 7 6 】

第 2 の通路 5 5 0 2 に振り分けられた遊技球 A（以下、「遊技球 A 2」と称する）は、右側案内路 5 4 1 4 を下方向に案内された後で、ガイド部 5 4 1 4 a によって後方向に案内される。当該遊技球 A 2 は、板状部材 5 4 3 0 の右側貫通孔 5 4 3 2（図 2 3 4 参照）を後方向に通過する。その後、図 2 3 9 に示すように、遊技球 A 2 は、押さえ部材 5 4 6 0 の右側排出路 5 4 6 2 の前端部に案内される。このとき、遊技球 A 2 は、スイッチ 5 1 2 6 A の貫通孔 5 1 2 7 A を後方向に通過する。これにより、スイッチ 5 1 2 6 A は、遊技球 A 2 が第 2 の通路 5 5 0 2（右側案内路 5 4 1 4）へと振り分けられたことを検出する。貫通孔 5 1 2 7 A を通過した遊技球 A 2 は、右側排出路 5 4 6 2 を後方向に案内され、遊技球振分装置 5 4 0 0 の外部へと排出される。なお、図 2 3 9 は、第 2 の通路、第 3 の通路及び第 4 の通路に振り分けられた遊技球の流れを示す図の一例である。

10

【 2 4 7 7 】

このように、第 2 の通路 5 5 0 2 には、上流側から順に、右側案内路 5 4 1 4、右側貫通孔 5 4 3 2、右側排出路 5 4 6 2 が配置されている。また、第 2 の通路 5 5 0 2 は、回転振分機構 5 4 2 0 の下流側に配置されていると共に、その中途部にスイッチ 5 1 2 6 A が設けられている。

【 2 4 7 8 】

また、図 2 4 0 に示すように、左側受け部 5 4 2 1 c が上を向いた状態において、ベース部材 5 4 1 0 の流入口 5 4 1 1 に遊技球 A が入球されると、当該遊技球 A は、回転体 5 4 2 1 の左側受け部 5 4 2 1 c に衝突する。これにより、回転体 5 4 2 1 及び板金 5 4 2 3 は、背面視時計回り方向に回転する。当該回転によって、回転体 5 4 2 1 は、遊技球 A を左下方向に案内して第 1 の通路 5 5 0 1（左側案内路 5 4 1 3）に振り分ける。なお、板金 5 4 2 3 は、右側受け部 5 4 2 1 d が上を向くまで回転したときに、その左端部が磁石 5 4 2 4（図 2 3 5 参照）に吸着される。これによって、回転体 5 4 2 1 は、右側受け部 5 4 2 1 d が上を向いた状態で磁石 5 4 2 4 に保持される（図 2 3 8 参照）。なお、図 2 4 0 は、第 1 の通路に遊技球が振り分けられる状態を示す図の一例である。

20

【 2 4 7 9 】

第 1 の通路 5 5 0 1 に振り分けられた遊技球 A は、左側案内路 5 4 1 3 を左下方向に案内された後で、クルーン 5 4 4 0 の接続部 5 4 4 1 を通って第 1 始動口 5 1 2 0 の近傍へと案内される。当該遊技球 A は、クルーン 5 4 4 0 の上側面を平面視時計回り方向に案内されると共に、クルーン 5 4 4 0 の中央部に徐々に案内される。この際、クルーン 5 4 4 0 の突出部 5 4 4 5 は、適宜遊技球 A を弾く。これによって、クルーン 5 4 4 0 は、第 1 始動口 5 1 2 0 又は通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B のいずれかに遊技球 A を入球させる。こうして、クルーン 5 4 4 0 は、第 3 の通路 5 5 0 3 又は第 4 の通路 5 5 0 4 に遊技球 A を振り分ける。

30

【 2 4 8 0 】

このように、第 1 の通路 5 5 0 1 には、上流側から順に、左側案内路 5 4 1 3、接続部 5 4 4 1、クルーン 5 4 4 0 の上側面（平面視略円状の部分）、第 3 の通路 5 5 0 3 及び第 4 の通路 5 5 0 4 が配置されている。開口部 5 4 1 6 は、接続部 5 4 4 1 及びクルーン 5 4 4 0 の上側面に対して開口するように形成されている。すなわち、開口部 5 4 1 6 は、接続部 5 4 4 1 及びクルーン 5 4 4 0 の上側面と同じ位置（左側案内路 5 4 1 3 よりも下流側かつ第 3 の通路 5 5 0 3 及び第 4 の通路 5 5 0 4 よりも上流側）に設けられる。また、第 1 の通路 5 5 0 1 は、回転振分機構 5 4 2 0 の下流側に配置されている。

40

【 2 4 8 1 】

図 2 3 9 及び図 2 4 0 に示すように、第 3 の通路 5 5 0 3 へと振り分けられた（第 1 始動口 5 1 2 0 に入球した）遊技球 A（以下、「遊技球 A 3」と称する）は、第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 の貫通孔 5 1 2 1 A（図 2 3 4、図 2 3 5、図 2 3 6、図 2 3 8 参照）を下方向に通過する。これにより、第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 は、遊技球 A 3 が第 3 の通

50

路 5 5 0 3 (前側案内路 5 4 5 3) へと振り分けられたことを検出する。貫通孔 5 1 2 1 A を通過した遊技球 A 3 は、前側案内路 5 4 5 3 の左前端部に案内される。そして、遊技球 A 3 は、前側案内路 5 4 5 3 を右方向に案内された後で後方向に案内され、前側排出路 5 4 6 3 の上端部に案内される。当該遊技球 A 3 は、前側排出路 5 4 6 3 を下方向に案内され、遊技球振分装置 5 4 0 0 の外部へと排出される。

【 2 4 8 2 】

このように、第 3 の通路 5 5 0 3 には、上流側から順に、第 1 始動口 5 1 2 0、前側案内路 5 4 5 3、前側排出路 5 4 6 3 が配置されている。また、第 3 の通路 5 5 0 3 は、その中途部に第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 が設けられている。

【 2 4 8 3 】

一方、第 4 の通路 5 5 0 4 へと振り分けられた (通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B に入球した) 遊技球 A (以下、「遊技球 A 4」と称する) は、後側案内路 5 4 5 4 の左前端部に案内される。そして、遊技球 A 4 は、後側案内路 5 4 5 4 を右方向に案内された後で後方向に案内され、後側排出路 5 4 6 4 の上端部に案内される。当該遊技球 A 4 は、後側排出路 5 4 6 4 を下方向に案内され、遊技球振分装置 5 4 0 0 の外部へと排出される。このとき、遊技球 A 4 は、通過ゲートスイッチ 5 1 2 6 B の貫通孔 5 1 2 7 B を下方向に通過する。これにより、通過ゲートスイッチ 5 1 2 6 B は、遊技球 A 4 が第 4 の通路 5 5 0 4 (後側案内路 5 4 5 4) へと振り分けられたことを検出する。

【 2 4 8 4 】

このように、第 4 の通路 5 5 0 4 には、上流側から順に、通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B、後側案内路 5 4 5 4、後側排出路 5 4 6 4 が配置されている。また、第 4 の通路 5 5 0 4 は、その中途部に通過ゲートスイッチ 5 1 2 6 B が設けられている。すなわち、通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B を通過した遊技球 A 4 は、通過ゲートスイッチ 5 1 2 6 B により検出される。

【 2 4 8 5 】

以上のように、回転振分機構 5 4 2 0 は、遊技球 A を順番に (2 分の 1 の確率で) 第 1 の通路 5 5 0 1 又は第 2 の通路 5 5 0 2 に振り分ける。また、クルーン 5 4 4 0 は、第 1 の通路 5 5 0 1 に振り分けられた遊技球 A を、3 分の 1 の確率で第 3 の通路 5 5 0 3 に振り分けると共に、3 分の 2 の確率で第 4 の通路 5 5 0 4 に振り分ける。すなわち、回転振分機構 5 4 2 0 及びクルーン 5 4 4 0 は、流入口 5 4 1 1 に入球させた遊技球 A を 6 分の 1 の確率で第 3 の通路 5 5 0 3 に振り分けると共に、6 分の 2 の確率で第 4 の通路 5 5 0 4 に振り分ける。

【 2 4 8 6 】

以上、本発明の実施例を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 2 4 8 7 】

例えば、本実施例に係る遊技球振分装置 5 4 0 0 は、遊技球 A を振り分ける手段を 2 つ備える (回転振分機構 5 4 2 0 及びクルーン 5 4 4 0 を備える) ものとしたが、これに限定されるものではなく、遊技球 A を振り分ける手段を少なくとも 1 つ (例えばクルーン 5 4 4 0) を備えるものであればよい。

【 2 4 8 8 】

とくに、本実施例では、流入口 5 4 1 1 から遊技球振分装置 5 4 0 0 に入球した遊技球 A は、回転振分機構 5 4 2 0 によって第 1 の通路 5 5 0 1 または第 2 の通路 5 5 0 2 に、2 分の 1 の確率で振り分けられる。そして、第 1 の通路 5 5 0 1 に振り分けられた遊技球 A は、概ね 3 分の 1 の確率で第 1 始動口 5 1 2 0 を通過し、概ね 3 分の 2 の確率で通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B を通過する。すなわち、流入口 5 4 1 1 から遊技球振分装置 5 4 0 0 に入球した遊技球 A のうち、第 1 始動口 5 1 2 0 を通過する遊技球 A は、概ね 6 分の 1 である。

【 2 4 8 9 】

一方、第 3 のパチンコ遊技機では、上記の流入口 5 4 1 1 に相当する位置に第 1 始動口

10

20

30

40

50

2 1 2 0 が配置されている。そのため、単純に考えると、第 6 のパチンコ遊技機において遊技球 A が第 1 始動口 5 1 2 0 を通過する確率は、第 3 のパチンコ遊技機において遊技球が第 1 始動口 2 1 2 0 を通過する確率の概ね 6 分の 1 となる。

【 2 4 9 0 】

そこで、第 6 のパチンコ遊技機では、回転振分機構 5 4 2 0 を設けずに、流入口 5 4 1 1 から遊技球振分装置 5 4 0 0 に入球した遊技球 A の全部またはほぼ全部が第 1 の通路 5 5 0 1 に向かうようにすることで、遊技球 A が第 1 始動口 5 1 2 0 を通過する確率を高めることが好ましい。ただし、回転振分機構 5 4 2 0 等の振分機構を設けないようにすることは必須ではなく、例えば、第 2 の通路 5 5 0 2 よりも第 1 の通路 5 5 0 1 により多くの遊技球を振り分ける振分機構を設けて、流入口 5 4 1 1 から遊技球振分装置 5 4 0 0 に入球した遊技球 A のより多くが第 1 の通路 5 5 0 1 に向かうようにしてもよい。

10

【 2 4 9 1 】

さらに、流入口 5 4 1 1 から遊技球振分装置 5 4 0 0 に入球した遊技球 A のより多くが第 1 の通路 5 5 0 1 に向かうようにすることに代えてまたは加えて、左側領域 2 1 0 6 (図 2 3 2 参照) に向けて発射された遊技球が、第 3 のパチンコ遊技機における第 1 始動口 2 1 2 0 への通過のしやすさと比べて、例えばゲージ構成により、流入口 5 4 1 1 に入球しやすく構成されていることが好ましい。

【 2 4 9 2 】

遊技球振分装置 5 4 0 0 は、必ずしも遊技球 A を振り分ける手段 (回転振分機構 5 4 2 0 及びクルーン 5 4 4 0) の構成が互いに異なっている必要はなく、遊技球 A を振り分ける手段が互いに同一構成であってもよい。具体的には、遊技球振分装置 5 4 0 0 は、2 つのクルーン 5 4 4 0 を備えるものや 2 つの回転振分機構 5 4 2 0 を備えるものであってもよい。

20

【 2 4 9 3 】

また、回転振分機構 5 4 2 0 は、第 1 の通路 5 5 0 1 又は第 2 の通路 5 5 0 2 (2 つの通路) に遊技球 A を振り分けるものとしたが、これに限定されるものではなく、3 つ以上の通路に遊技球 A を振り分けるものであってもよい。

【 2 4 9 4 】

また、クルーン 5 4 4 0 は、第 3 の通路 5 5 0 3 又は第 4 の通路 5 5 0 4 (2 つの通路) に遊技球 A を振り分けるものとしたが、これに限定されるものではなく、3 つ以上の通路に遊技球 A を振り分けるものであってもよい。

30

【 2 4 9 5 】

また、ベース部材 5 4 1 0 は、その前側面の右下部 (右側案内路 5 4 1 4 と正面視で重なる位置) に遊技球 A を入球可能な開口部を備えていてもよい。このように構成することで、第 2 の通路 5 5 0 2 を検査するときに、当該開口部から第 2 の通路 5 5 0 2 に遊技球 A を直接入球させることができる。これにより、効率よく第 1 の通路 5 5 0 1 及び第 2 の通路 5 5 0 2 の検査を行うことができる。この場合、前記開口部 5 4 1 6 及び前記ベース部材 5 4 1 0 の前側面の右下部に形成される開口部が、第 1 の通路 5 5 0 1 と第 2 の通路 5 5 0 2 とに個別に流入させることが可能な開口として機能する。また、スイッチ 5 1 2 6 A が前記第 2 の通路 5 5 0 2 に振り分けられた遊技球 A を検知可能な第 2 の検知手段として機能する。

40

【 2 4 9 6 】

また、スイッチ 5 1 2 6 A、第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 及び通過ゲートスイッチ 5 1 2 6 B の構成は、本実施例に限定されるものではなく、適宜の手段によって遊技球 A を検出することができる。

【 2 4 9 7 】

なお、遊技球振分装置 5 4 0 0 の別実施例として、上述の遊技球振分装置 5 4 0 0 とは異なり、第 1 始動口 5 1 2 0 と通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B との位置を逆にしてもよい。第 1 始動口 5 1 2 0 の流入口をクルーン 5 4 4 0 の奥側に設けることで、開口部 5 4 1 6 から不正行為を行い難くすることができる。更には、センサ類が設けられた通路 (

50

より詳細には、流入口に流入した遊技球を案内する通路)はクルーン5440の奥に設け(すなわち、開口部5416から遠い位置に配置し)、センサ類が設けられていない通路(流入口に流入した遊技球を案内する通路)は開口部5416に近い位置に配置するようにしてもよい。例えば、奥側の流入口(通過ゲート5125A)には第1始動口スイッチを設け、もうひとつ奥側の流入口(同じく、通過ゲート5125A)にはアウト口スイッチを設け、手前側の流入口(同じく、第1始動口5120)にはセンサを設けないようにする。このように構成することで開口部5416を設けてもセンサに対して不正が行われることを抑制できる。

【2498】

[6-3. 電氣的構成]

次に、図241を参照して、第6のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図241は、第6のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。この第6のパチンコ遊技機の制御回路のうち、第3のパチンコ遊技機の制御回路と大きく異なる点は、以下に説明する2点である。

【2499】

先ず第1点目は、第3のパチンコ遊技機の制御回路では、第1始動口2120への遊技球の通過(入賞)を検出する第1始動口スイッチ2121(図88参照)を備えていたが、第6のパチンコ遊技機の制御回路では、これに代えて、第1始動口5120への遊技球の通過(入賞)を検出する第1始動口スイッチ5121を備える点である。

【2500】

次に、第2点目は、第3のパチンコ遊技機の制御回路では、通過ゲート2126への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ2127(図88参照)を備えていたが、第6のパチンコ遊技機の制御回路では、これに加えて、通過ゲート5125A、5126Bへの遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ5126Bを備える点である。なお、本実施例では、通過ゲート5125Aおよび通過ゲート5125Bのいずれを通過した場合でも通過ゲートスイッチ5126Bで遊技球を検出しているが、必ずしもこれに限られず、通過ゲート5125Aを通過した遊技球を検出する通過ゲートスイッチと、通過ゲート5125Bを通過した遊技球を検出する通過ゲートスイッチとを別個に設けてもよい。

【2501】

[6-4. 基本仕様]

次に、図242～図250を参照して、第6のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第6のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【2502】

なお、第6のパチンコ遊技機では、第3のパチンコ遊技機と同様、確変制御が実行されない。また、第6のパチンコ遊技機において、メインCPU2201は、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)の可変表示を実行可能な遊技状態(大当り遊技状態ではない遊技状態)として、時短制御が実行されない通常遊技状態と、大当り遊技状態終了後に実行可能なA時短遊技状態と、天井カウンタが天井値に到達したことを条件に実行可能なB時短遊技状態と、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であることを条件に実行可能なC時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態に制御可能に構成されている。

【2503】

本実施例では、通常遊技状態及びC時短遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、A時短遊技状態及びB時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされている。

【2504】

なお、本実施例において、メインCPU2201は、通常遊技状態とA時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態に制御可能であるが、B時短遊技状態に制御可能であることは必須ではなく、例えば、通常遊技状態とA時短遊技状態とC時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態に制御可能であってもよい。

【2505】

10

20

30

40

50

一方、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合には、C時短遊技状態とB時短遊技状態とを重ねて実行できるように構成されている。C時短遊技状態とB時短遊技状態とを重ねて実行できるように構成した場合、B時短遊技状態の時短性能として、C時短遊技状態の時短性能と同じ第1の時短性能と、C時短遊技状態の時短性能とは異なる第2の時短性能とを設ける第1の方法を採用してもよい。この第1の方法では、C時短遊技状態とB時短遊技状態とを重ねて実行する場合（例えば、C時短遊技状態の終了前に天井カウンタが天井値に到達した場合）には第1の時短性能を作動させ、C時短遊技状態と重ねることなくB時短遊技状態を実行する場合（例えば、通常遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合）には第2の時短性能を作動させる。

【2506】

10

また、C時短遊技状態とB時短遊技状態とを重ねて実行できるように構成した場合、上記の第1の方法とは別の方法として、B時短遊技状態の時短性能を、C時短遊技状態の時短性能と同じ一の時短性能のみとする第2の方法を採用してもよい。この第2の方法では、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合、及び通常遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合のいずれにおいても、上記一の時短性能を作動させる。

【2507】

なお、C時短遊技状態とB時短遊技状態とを重ねて実行できるように構成した場合に、上記第1の方法及び上記第2の方法のいずれを採用したとしても、C時短遊技状態の終了前に天井カウンタが天井値に到達した場合、時短性能を変更することなく、時短回数が上乗せされることとなる。

20

【2508】

[6-4-1. 特別図柄の当り判定テーブル]

図242は、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【2509】

図242に示されるとおり、第1始動口5120に遊技球が入賞（通過）した場合、メインCPU2201は、第1特別図柄当り判定用乱数値を用いた第1特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）した場合、メインCPU2201は、第2特別図柄当り判定用乱数値を用いた第2特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」、「役物開放当り」または「ハズレ」に決定する。

30

【2510】

なお、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「役物開放当り」が決定されないようにすることは必須ではないが、「役物開放当り」に決定されるようにしたとしても、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合と比べて極めて低い確率（例えば、「大当り」と同等か「大当り」よりも低い確率）でしか決定されないようにすることが好ましい。

【2511】

メインROM2202に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第1始動口5120への入賞に基づいて実行される第1特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「ハズレ」に決定される第1特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第2始動口2140への入賞に基づいて実行される第2特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」、「役物開放当り」又は「ハズレ」に決定される第2特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

40

【2512】

50

なお、第6のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率またはノおび役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第6のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率及び役物開放当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【2513】

10

また、第3のパチンコ遊技機と同様に、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件（例えば、大当り確率、役物開放当り確率、V入賞口2155の開放頻度（すなわちVアタッカー2152の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等）のうちの一つまたは二つ以上を変更することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【2514】

[6-4-2. 特別図柄判定テーブル]

図243は、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【2515】

20

図243に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。

【2516】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が0～6及び8～99のいずれか（すなわち7以外の図柄乱数値）である場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が7である場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

30

【2517】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。

【2518】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

40

【2519】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【2520】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU220

50

1 は、選択図柄コマンドとして「z 6」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 6」を選択する。

【2521】

さらに、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z 7」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 7」を選択する。

【2522】

なお、第1のパチンコ遊技機や第3のパチンコ遊技機等（以下、「第1のパチンコ遊技機等」と称する）と同様、主制御回路2200のメインROM2202には、特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部2163または第2特別図柄表示部2164（図241参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部2163、2164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。

【2523】

[6-4-3. 当り種類決定テーブル]

図244は、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、当り種類（特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンド）に応じて、ラウンド数と、移行先の遊技状態と、時短終了条件とを決定する際に参照される。移行先の遊技状態は、大当り遊技状態終了後に移行する遊技状態、または通常遊技状態における当り判定処理の結果として時短当りの表示態様が導出された後に移行する遊技状態を示す。なお、図244の移行先の遊技状態の欄に示される「A」はA時短遊技状態に移行することを示し、「B」はB時短遊技状態に移行することを示し、「C」はC時短遊技状態に移行することを示す。

【2524】

また、図244の時短終了条件の欄に示される「特1」は、時短終了条件の一つとして、第1特別図柄の可変表示回数を示す。同様に、「特2」は、時短終了条件の一つとして、第2特別図柄の可変表示回数を示す。また、「普電」は、時短終了条件の一つとして、普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物2146（図232参照）の開放回数を示す。さらに、時短終了条件に、第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和で規定される条件が含まれる場合、図244の時短終了条件の「特1」の欄と「特2」の欄とにまたがって「特1 + 特2」で示している。例えば、時短終了条件に「第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和 = 12回」の条件を含む場合、「特1」の欄と「特2」の欄とにまたがって「特1 + 特2 = 12」と示している。そして、図244の時短終了条件の欄に示される複数の時短終了条件のうち、いずれか一つでも条件を満たすと、時短遊技状態が終了する。なお、普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物2146の開放回数は、1回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づいて開放される回数を1回と定義する。したがって、例えば、1回の普通図柄当り判定処理の結果に基づいて普通電動役物2146が2回開放する態様（例えば、「1回目の開放 閉鎖 2回目の開放 閉鎖」の態様）であっても、1回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物2146の開放回数は1回である。

【2525】

時短終了条件に「特1 + 特2 = 12」の条件を含む場合、第1特別図柄の可変表示回数（1回以上）と第2特別図柄の可変表示回数（1回以上）との和が12回のみならず、第1特別図柄の可変表示回数が12回且つ第2特別図柄の可変表示回数が0回、及び、第1特別図柄の可変表示回数が0回且つ第2特別図柄の可変表示回数が12回についても、時

10

20

30

40

50

短終了条件を満たす。

【2526】

なお、図244には示されていないが、当りの種類にかかわらず（すなわち「選択図柄コマンド」にかかわらず）、条件装置の作動も、時短終了条件の一つである。

【2527】

次に、当り種類に応じて決定されるラウンド数、移行先の遊技状態、及び時短終了条件について説明する。

【2528】

図244に示されるように、通常遊技状態において、選択図柄コマンドが「z0」または「z4」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合）、メインCPU2201は、例えば、移行先の遊技状態をC時短遊技状態に決定し、時短終了条件（C時短遊技状態の終了条件）を、第1特別図柄の可変表示回数20回、第2特別図柄の可変表示回数1回、普通電動役物2146（図232参照）の開放回数12回に決定する。

10

【2529】

ただし、時短遊技状態（A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態）では、選択図柄コマンドが「z0」または「z4」（特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」）であったとしても、メインCPU2201は、「時短当り」の結果を無視し、いずれかの時短遊技状態に対してC時短遊技状態を重ねて実行しないようにしている。この場合、メインCPU2201は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしてもハズレの表示態様を特別図柄表示部2163、2164（図232参照）に導出する（時短当りの表示態様を導出しない）ようにしてもよいし、時短当りの表示態様を特別図柄表示部2163、2164に導出した上で「時短当り」の結果を無視するようにしてもよい。

20

【2530】

なお、時短遊技状態に対してC時短遊技状態を重ねて実行されないようにする方法は上記の方法に限られず、例えば、通常遊技状態において実行される特別図柄の当り判定処理の結果には「時短当り」（時短当り判定値データ）を含めて、時短遊技状態において実行される特別図柄の当り判定処理の結果には「時短当り」を含めないようにしてもよい。

【2531】

30

通常遊技状態において、選択図柄コマンドが「z1」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が「3R大当り」である場合）、メインCPU2201は、例えば、ラウンド数を3ラウンドに決定し、移行先の遊技状態をA時短遊技状態に決定し、時短終了条件を、特1=5、特2=1、普電=10000に決定する。特1=5の条件は、大当り遊技状態終了後のA時短遊技状態において右打ちを行ってさえいれば、特2=1の条件よりも先に成立することがないように規定されたものである。すなわち、大当り遊技状態を終了した時点における第1特別図柄の始動情報の保留数が仮に上限の4個であったとしても、右打ちを行うことにより、特2=1の条件が先に成立しうるようにしたものである。したがって、特1=5の条件は、第1特別図柄の始動情報の保留上限よりも大きい数字（本実施例では5以上）であればよい。また、普電=10000の条件は、理論上ほぼ成立することがありえない条件であればよい。

40

【2532】

時短遊技状態（A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態）において、選択図柄コマンドが「z1」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が「3R大当り」である場合）、メインCPU2201は、例えば、ラウンド数を3ラウンドに決定し、移行先の遊技状態をA時短遊技状態に決定し、時短終了条件を、特1+特2=12、普電=10000に決定する。

【2533】

通常遊技状態であるか時短遊技状態（A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態）であるかにかかわらず、選択図柄コマンドが「z2」または「z6」である場合（特

50

別図柄の当り判定処理の結果が「10R大当り」である場合)、メインCPU2201は、例えば、ラウンド数を10ラウンドに決定し、移行先の遊技状態をA時短遊技状態に決定し、時短終了条件を、特1+特2=12、普電=10000に決定する。

【2534】

また、通常遊技状態であるか時短遊技状態(A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態)であるかにかかわらず、選択図柄コマンドが「z5」(特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」)であって且つV入賞した場合、メインCPU2201は、例えば、ラウンド数を10ラウンドに決定し、移行先の遊技状態をA時短遊技状態に決定し、時短終了条件を、特1+特2=12、普電=10000に決定する。ただし、選択図柄コマンドが「z5」であったとしても、V入賞しなかった場合、大当り遊技状態に制御されないため、メインCPU2201は、ラウンド数、移行先の遊技状態、及び時短終了条件を決定する必要はない。なお、選択図柄コマンドが「z5」であって且つV入賞した場合、役物開放当りに基づいて実行されたVアタッカー2152の1回の作動が1ラウンドとみなされるため、V入賞後に実行される大当り遊技状態において実際に実行されるラウンド数は9ラウンドとなる。

10

【2535】

なお、当り種類決定テーブル(図244参照)によれば、通常遊技状態及び時短遊技状態(A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態)のいずれにおいても、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは役物開放当りである場合の時短終了条件の一つとして、普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物2146(図232参照)の開放回数が設定されるが、これに限られない。例えば、全てのA時短遊技状態または特定のA時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは役物開放当りである場合の時短終了条件に、普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物2146の開放回数を含まず、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)の可変表示回数のみを含むようにしてもよい。

20

【2536】

[6-4-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図245は、第6のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図246は、第6のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている。なお、図245および図246の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインCPU2201は、第1始動口5120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。図245および図246の特別図柄の変動パターンテーブルは、例えば第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄の変動パターン決定処理(図78のS1037参照)を実行する際に参照されるテーブルである。

30

【2537】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態またはC時短遊技状態では、例えば図245に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

40

【2538】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされるA時短遊技状態またはB時短遊技状態では、例えば図246に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【2539】

なお、この第6のパチンコ遊技機においても、第1~第5のパチンコ遊技機と同様に、先読みフラグを設定し、先読み演出が実行されるようにしているが、これに限られない。また、本実施例では、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル(図246参照)を参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、こ

50

れに限られない。

【 2 5 4 0 】

また、本実施例では、通常遊技状態とC時短遊技状態とのいずれにおいても低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、通常遊技状態において用いられる低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルAと、C時短遊技状態において用いられる低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルBとを、メインCPU2201のメインROM2202に記憶するように構成してもよい。

【 2 5 4 1 】

[6 - 4 - 4 . 普通図柄の当り判定テーブル]

図247は、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【 2 5 4 2 】

図247を参照すると分かるように、本実施例では、通常遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態、及びC時短遊技状態のうち、いずれの遊技状態であったとしても、メインCPU2201は、普通図柄の当り判定処理が行われると、100%の確率で「普通図柄当り」と判定するとともに、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。すなわち、「ハズレ」と判定される確率すなわち判定値データが「ハズレ判定値データ」に決定されることがない。ただし、これに限られず、「普通図柄当り」の当選確率は、適宜設定することができる。

【 2 5 4 3 】

[6 - 4 - 5 . 普通図柄判定テーブル]

図248は、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【 2 5 4 4 】

普通図柄判定テーブルは、遊技状態と、判定値データと、通過ゲート2126, 5125A, 5125B(図232参照)を遊技球が通過したことにもとづいて抽出される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。

【 2 5 4 5 】

図248に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【 2 5 4 6 】

例えば、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、普通図柄の図柄乱数値が0~2、4~6、8~65535のいずれか(すなわち3及び7以外の図柄乱数値)であれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz0」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が3または7であれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz1」を選択する。

【 2 5 4 7 】

また、右打ちが正規な遊技態様とされるA時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、普通図柄の図柄乱数値が0~5955のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz0」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が5956~65535のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz2」を選択する。

【 2 5 4 8 】

B時短遊技状態では、通常遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態(図248において「通常 B時短遊技状態」と示されている)と、C時短遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態(図248において「C

10

20

30

40

50

「B時短遊技状態」と示されている)とで、時短性能すなわち後述する図249に示される普通電動役物2146(図232参照)の開放パターンが異なる。

【2549】

具体的には、通常遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態では、A時短遊技状態と同様、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、普通図柄の図柄乱数値が0～5955のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz0」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が5956～65535のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz2」を選択する。

【2550】

一方、C時短遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、普通図柄の図柄乱数値が0～5955のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz0」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が5956～65535のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz1」を選択する。

【2551】

また、左打ちが正規な遊技態様とされるC時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、普通図柄の図柄乱数値が0～64170のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz0」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が64171～65535のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz1」を選択する。

【2552】

なお、C時短遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態と、C時短遊技状態とでは、時短性能すなわち後述する図249に示される普通電動役物2146(図232参照)の開放パターンが同じである。

【2553】

このように、B時短遊技状態では、複数の時短性能を設けて、通常遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態と、C時短遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態とで、異なる時短性能が発動するようにしているが、これに限られない。例えば、通常遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態と、C時短遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態とを区別せずに、同じ時短性能が発動するようにしてもよい。

【2554】

[6-4-6. 普通図柄当り種類決定テーブル]

図249は、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物2146(図232参照)の作動態様である開放パターンを決定する際(すなわち、第1のパチンコ遊技機において説明した図43のS295の普通図柄遊技判定処理のなかで実行される普通電動役物146の開放パターン設定処理を実行する際)に参照される。

【2555】

図249の普通電動役物開放パターンの欄に示される「開放前インターバル」は、例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄表示部2161に導出されてから普通電動役物2146(図232参照)の1回目の開放が実行されるまでのウェイト時間が相当する。「1回目の開放時間」は、例えば、開放前インターバル時間の経過後に実行される普通電動役物2146の1回目の開放時間(すなわち普通電動役物2146の作動が開始されてから閉鎖されるまでの時間)が相当する。「開放中インターバル」は、例えば、普通電動役物2146の1回目の開放時間の経過後、普通電動役物2146の2回目の開放が

10

20

30

40

50

実行されるまでのウェイト時間が相当する。「2 回目の開放時間」は、例えば、開放中インターバル時間の経過後に実行される普通電動役物 2 1 4 6 の 2 回目の開放時間が相当する。

【2 5 5 6】

本実施例において、普通電動役物 2 1 4 6（図 2 3 2 参照）が開放される回数は、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 0」及び「f z 2」の場合は 1 回のみであり、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」の場合は 2 回である。

【2 5 5 7】

この明細書において、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 0」の場合の普通電動役物 2 1 4 6（図 2 3 2 参照）の作動態様を「普電ショート開放」と称し、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」及び「f z 2」の場合の普通電動役物 2 1 4 6 の作動態様を「普電ロング開放」と称する。また、普通電動役物 2 1 4 6 が「普電ロング開放」で作動する場合（普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」及び「f z 2」の場合）の普通図柄の当り判定処理の結果を「普電ロング開放当り」と称し、普通電動役物 2 1 4 6 が「普電ショート開放」で作動する場合（普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 0」の場合）の普通図柄の当り判定処理の結果を「普電ショート開放当り」と称する。

【2 5 5 8】

なお、遊技者が右打ちしている場合、普通電動役物 2 1 4 6 が「普電ショート開放」で作動したとしても、右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球が第 2 始動口 2 1 4 0（図 2 3 2 参照）を通過（入賞）する期待値は極めて低い。

【2 5 5 9】

また、図 2 4 4 に示される時短終了条件の一つである「普電」の欄に示される普通電動役物 2 1 4 6（図 2 3 2 参照）の開放回数は、例えば、「普電ショート開放」の回数と「普電ロング開放」の回数との和であるが、これに限定されるものではない。なお、上述したとおり、普通電動役物 2 1 4 6 の開放回数は、1 回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づいて開放される回数を 1 回とする。例えば、普通図柄当り種類決定テーブル（図 2 4 9 参照）に示されるように、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」である場合、普通電動役物 2 1 4 6 は 2 回開放するが、このような場合であっても、1 回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物 2 1 4 6 の開放回数は 1 回である。

【2 5 6 0】

ところで、図 2 4 9 を参照すると分かるように、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」である場合と「f z 2」である場合とでは、普通電動役物 2 1 4 6 の作動態様が異なる。とくに、「開放前インターバル」の時間が両者で大きく異なる。

【2 5 6 1】

上述したとおり、普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」は、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態または C 時短遊技状態において選択可能であり、普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 2」は、右打ちが正規な遊技態様とされる A 時短遊技状態または B 時短遊技状態において選択可能となっている。左打ちを行っている場合、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄表示部 2 1 6 1 に導出後、ただちに右打ちに変更したとしても、右打ちされた遊技球が普通電動役物 2 1 4 6 に到達するまでに時間を要する。そのため、この時間を考慮し、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」である場合の「開放前インターバル」の時間を、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」である場合の「開放前インターバル」の時間よりも長くしている。

【2 5 6 2】

ただし、例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄表示部 2 1 6 1（図 2 4 1 参照）に導出される前（すなわち普通図柄の可変表示中）に、普通図柄の当り判定処理の結果を示すコマンドをメイン CPU 2 2 0 1 から受信したサブ CPU 2 3 0 1 の制御により右打ちを指示する右打ち指示演出が実行される場合、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」である場合の「開放前インターバル」の時間を、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」である場合の「開放前インターバル」の時間よりも必ずしも長くする

10

20

30

40

50

必要はない。

【 2 5 6 3 】

なお、普通図柄当たり時選択図柄コマンドが「f z 1」である場合の普通電動役物 2 1 4 6 (図 2 3 2 参照) の作動態様は、概ね 4 個 (タイミングがよければ 5 個) の遊技球が第 2 始動口 2 1 4 0 (図 2 3 2 参照) を通過 (入賞) できる程度の作動態様である。すなわち、本実施例では、「普電ロング開放当たり」である場合 (普通図柄当たり時選択図柄コマンドが「f z 1」である場合)、普通電動役物 2 1 4 6 の 1 回あたりの「普電ロング開放」において期待できる第 2 始動口 2 1 4 0 への入賞個数は、例えば概ね 4 個である。ただし、これに限定されるものではない。

【 2 5 6 4 】

一方、普通図柄当たり時選択図柄コマンドが「f z 2」である場合の普通電動役物 2 1 4 6 (図 2 3 2 参照) の作動態様は、概ね 2 個 (タイミングがよければ 3 個) の遊技球が第 2 始動口 2 1 4 0 を通過 (入賞) できる程度の作動態様である。すなわち、本実施例では、「普電ロング開放当たり」である場合 (普通図柄当たり時選択図柄コマンドが「f z 2」である場合)、普通電動役物 2 1 4 6 の 1 回あたりの「普電ロング開放」において期待できる第 2 始動口 2 1 4 0 への入賞個数は、例えば概ね 2 個である。ただし、これに限定されるものではない。

【 2 5 6 5 】

[6 - 4 - 7 . 普通図柄の変動パターンテーブル]

図 2 5 0 は、第 6 のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。メイン CPU 2 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート 2 1 2 6 , 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B (図 2 3 2 参照) を遊技球が通過したことに基

づいて抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。なお、本実施例では、後述するとおり、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても決定される普通図柄の変動パターンが同じであるため、実質的には、遊技状態に基づいて普通図柄の変動パターンが決定される。

【 2 5 6 6 】

図 2 5 0 に示されるように、通常遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の変動パターンが「0 1 H」、普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 0 m s e c に決定される。また、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の変動パターンが「0 2 H」、普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定される。さらに、C 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の変動パターンが「0 3 H」、普通図柄の可変表示時間が例えば 8 0 0 0 m s e c に決定される。

【 2 5 6 7 】

なお、本実施例では、通常遊技状態において天井到達したことによって移行した B 時短遊技状態と、C 時短遊技状態において天井到達したことによって移行した B 時短遊技状態とで、同じ普通図柄の変動パターンに決定されるようにしているが、これに限らず、異なる普通図柄の変動パターンに決定されるようにしてもよい。

【 2 5 6 8 】

[6 - 4 - 8 . 基本仕様のまとめ]

上述の説明をふまえると、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間 (例えば、1 0 0 0 m e c) は、通常遊技状態または C 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間 (例えば、1 0 0 0 0 m s e c , 8 0 0 0 m s e c) と比べて相対的に短い。さらに、図 2 4 8 を参照すると分かるように、A 時短遊技状態または B 時短遊技状態における「普電ロング開放当たり」 (普通図柄当たり時選択図柄コマンド「f z 1」または「f z 2」) の当選確率 (例えば、概ね 1 . 1 分の 1) は、通常遊技状態または C 時短遊技状態における「普電ロング開放当たり」 (普通図柄当たり時選択図柄コマンド「f z 1」) の当選確率と比べて相対的に高い。

10

20

30

40

50

【 2 5 6 9 】

このように、A時短遊技状態及びB時短遊技状態は、普通電動役物2146（図232参照）の「普電ロング開放」が、高頻度（本実施例では、図248に示されるように例えば1.1分の1の確率）で実行される遊技状態である。この場合の「普電ロング開放」では、1回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物2146の開放につき、第2始動口2140に概ね2個の入賞が期待できる。そのため、右打ちで遊技が行われる限り、第2特別図柄の始動情報の保留数が途切れることはない想定される。すなわち、A時短遊技状態及びB時短遊技状態は、第2特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」または「役物開放当り」が導出されることを期待して遊技が行われる遊技状態である。また、時短遊技状態及びB時短遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数（または賞データ）の期待値が通常遊技状態及びC時短遊技状態と比べて高く、遊技者の持ち球の減少速度が遅い。

10

【 2 5 7 0 】

一方、C時短遊技状態は、普通電動役物2146（図232参照）の「普電ロング開放」が、中頻度（本実施例では、図248に示されるように例えば48分の1の確率）で実行される遊技状態である。この場合の「普電ロング開放」では、1回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物2146の開放につき、第2始動口2140に概ね4個の入賞が期待できる。すなわち、C時短遊技状態は、C時短遊技状態の終了条件が成立するまでの間に「普電ロング開放当り」となること、さらには第2特別図柄ゲームにおいて役物開放当りに当選し且つV入賞させることを期待して遊技が行われる遊技状態である。

20

【 2 5 7 1 】

ところで、図244を参照して上述したように、C時短遊技状態の終了条件には、「第1特別図柄の変表示回数20回」及び「普通電動役物2146（図232参照）の開放回数12回」が含まれている。そのため、C時短遊技状態の終了条件が成立するまでの間に「普電ロング開放当り」となることを期待して遊技が行われるC時短遊技状態では、第1特別図柄の変表示よりも、普通図柄の変表示が促進されることが好ましい。そこで、C時短遊技状態では、普通図柄の変表示時間を、第1特別図柄の変表示時間と同じかそれよりも短い時間とすることで、興趣の低下を抑制できるようにすることが好ましい。本実施例では、C時短遊技状態において、第1特別図柄の変表示時間は8000 msec以上であり（図245参照）、普通図柄の変表示時間は8000 msec（図250参照）である。

30

【 2 5 7 2 】

なお、C時短遊技状態において、普通図柄の変表示時間を第1特別図柄の変表示時間と同じかそれよりも短くなるようにすることに代えてまたは加えて、例えば、通過ゲート5125A、5125B（図232参照）への通過率を第1始動口5120（図232参照）への入賞率よりも高くすることで、第1特別図柄の変表示よりも普通図柄の変表示を促進させるようにしてもよい。本実施例では、左打ちした場合に遊技球が通過可能な通過ゲート5125A、5125Bの数が、左打ちした場合に遊技球が入賞可能な第1始動口5120の数よりも多い。

【 2 5 7 3 】

40

さらに、C時短遊技状態において、普通図柄の変表示時間を、常に第1特別図柄の変表示時間と同じかそれよりも短くなるようにすることは必須でない。例えば、普通図柄の変表示時間の平均値が第1特別図柄の変表示時間の平均値よりも短くなるようにしても、第1特別図柄の変表示よりも、普通図柄の変表示を促進させることが可能である。

【 2 5 7 4 】

また、通常遊技状態は、普通電動役物2146（図232参照）の「普電ロング開放」が実行された場合は1回の作動あたりで第2始動口2140に概ね4個の入賞が期待できるものの、「普電ロング開放当り」となることがほぼ期待できない（本実施例では、図248に示されるように例えば32768分の1の確率でしか実行されない）遊技状態であ

50

る。すなわち、通常遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」または「時短当り」が導出されることを期待して遊技が行われる遊技状態である。

【 2 5 7 5 】

なお、通常遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態及びC時短遊技状態のいずれにおいても、「普電ロング開放当り」でない場合、第2始動口2140（図232参照）への入賞がほぼ期待できない「普電ショート開放当り」となる。

【 2 5 7 6 】

また、A時短遊技状態、B時短遊技状態及びC時短遊技状態それぞれの終了条件については上述したとおりである。ただし、本実施例では、C時短遊技状態では、特定条件の成立も、時短終了条件に含めている。この特定条件は、例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」（すなわち「普電ロング開放当り」）であることを示す表示態様が普通図柄表示部2161に導出された場合に成立するようにしている。本実施例では、C時短遊技状態において「普電ロング開放当り」に1回でも当選するとC時短遊技状態の時短終了条件が成立するようにしているが、これに限られず、例えば、「普電ロング開放当り」に規定回数当選した場合にC時短遊技状態の時短終了条件が成立するようにしてもよい。また、「普電ロング開放当り」にもとづいて時短終了条件が成立することに代えて、「普電ロング開放当り」に基づく普通電動役物2146（図232参照）の作動が終了したことにもとづいてC時短遊技状態の時短終了条件が成立するようにしてもよい。さらには、「普電ロング開放当り」をC時短遊技状態の時短終了条件とすることは必須ではなく、「普電ロング開放当り」に当選したとしても、C時短遊技状態を終了させないようにしてもよい。

【 2 5 7 7 】

なお、本実施例では、上述の特定条件の成立を、C時短遊技状態の終了条件としているが、C時短遊技状態の終了条件とすることに代えてまたは加えて、B時短遊技状態の終了条件としてもよい。

【 2 5 7 8 】

[6 - 5 . 主制御処理]

以下では、第1のパチンコ遊技機等において説明した時短管理処理のうち、異なる処理について主として説明する。

【 2 5 7 9 】

なお、第1のパチンコ遊技機等では、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示が実行された場合に時短カウンタが減算されるようにしたが、この第6のパチンコ遊技機では、第1特別図柄の可変表示が実行された場合は第1時短カウンタが減算され、第2特別図柄の可変表示が実行された場合は第2時短カウンタが減算される。第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和が規定値になったことを時短遊技状態の終了条件とする場合と、第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数とのうちいずれか一方が規定値になったことを時短遊技状態の終了条件とする場合との両方に対応できるようにするためである。ただし、第1のパチンコ遊技機等において、第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和が規定値になったことを時短遊技状態の終了条件とすることに代えてまたは加えて、第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数とのうちいずれか一方が規定値になった場合に時短遊技状態の終了条件としてもよいことは言うまでもない。

【 2 5 8 0 】

[6 - 5 - 1 . 時短カウンタ更新処理]

まず、第1のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つである時短カウンタ更新処理について、図251を参照して説明する。図251は、第6のパチンコ遊技機において、メインCPU2201により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 5 8 1 】

メインCPU2201は、まず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（S215

10

20

30

40

50

1)。

【2582】

S2151において、時短フラグがオンでない、すなわち時短フラグがオフであると判定された場合(S2151がNO判定の場合)、メインCPU2201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理(図33参照)に戻す。

【2583】

S2151において、時短フラグがオンであると判定された場合(S2151がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2152に移す。

【2584】

S2152において、メインCPU2201は、第1特別図柄の可変表示であって且つ第1時短カウンタが0より大きいかなかを判定する。

10

【2585】

S2152において、第1特別図柄の可変表示であって且つ第1時短カウンタが0より大きいと判定された場合(S2152がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2153に移す。

【2586】

一方、S2152において、第1特別図柄の可変表示であって且つ第1時短カウンタが0より大きいと判定されなかった場合(S2152がNO判定の場合)、すなわち、第1特別図柄の可変表示であることと、第1時短カウンタが0より大きいこととのうちいずれか一方でも満たしていない場合、メインCPU2201は、処理をS2154に移す。

20

【2587】

S2153において、メインCPU2201は、第1時短カウンタから1減算する処理を実行する。S2153の処理を実行した後、メインCPU2201は、処理を、S2154に移す。

【2588】

S2154において、メインCPU2201は、第2特別図柄の可変表示であって且つ第2時短カウンタが0より大きいかなかを判定する。

【2589】

S2154において、第2特別図柄の可変表示であって且つ第2時短カウンタが0より大きいと判定された場合(S2154がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2155に移す。

30

【2590】

一方、S2154において、第2特別図柄の可変表示であって且つ第2時短カウンタが0より大きいと判定されなかった場合(S2154がNO判定の場合)、すなわち、第2特別図柄の可変表示であることと、第2時短カウンタが0より大きいこととのうちいずれか一方でも満たしていない場合、メインCPU2201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理(図33)に戻す。

【2591】

S2155において、メインCPU2201は、第2時短カウンタから1減算する処理を実行する。S2155の処理を実行した後、メインCPU2201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理(図33)に戻す。

40

【2592】

[6-5-2. カウンタ判定処理]

次に、第1のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つであるカウンタ判定処理について、図252を参照して説明する。図252は、第6のパチンコ遊技機において、メインCPU2201により実行されるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【2593】

メインCPU2201は、先ず、時短移行判定処理を行う(S2161)。この時短移行判定の詳細については、図253を参照して後述する。メインCPU2201は、S2161の処理を実行した後、処理を、S2162に移す。

50

【 2 5 9 4 】

S 2 1 6 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短移行処理を行う。この時短移行処理の詳細については、図 2 5 4 を参照して後述する。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 6 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 6 3 に移す。

【 2 5 9 5 】

S 2 1 6 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短モードが 2 または 4 であるか否かを判定する。なお、第 1 のパチンコ遊技機等において説明したとおり、B 時短遊技状態への移行時に時短モードが 2 にセットされる。すなわち、時短モードが 2 である場合の遊技状態は B 時短遊技状態である。

【 2 5 9 6 】

また、この第 6 のパチンコ遊技機では、通常遊技状態において大当りに当選し且つ選択図柄コマンドが「z 1」の場合、例えば大当り終了処理における特別図柄遊技終了設定処理（図 4 2 の S 2 8 2 参照）において、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短モードを 1 にセットする。すなわち、時短モードが 1 である場合の遊技状態は A 時短遊技状態である。

【 2 5 9 7 】

また、以下の場合、例えば大当り終了処理における特別図柄遊技終了設定処理（図 4 2 の S 2 8 2 参照）において、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短モードを 4 にセットする。

- ・ A 時短遊技状態、B 時短遊技状態または C 時短遊技状態において大当りに当選し且つ選択図柄コマンド（図 2 4 4 参照）が「z 1」の場合。
- ・ 通常遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態または C 時短遊技状態において大当りに当選し且つ選択図柄コマンドが「z 2」または「z 6」の場合。
- ・ 通常遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態または C 時短遊技状態において役物開放当りに当選し（選択図柄コマンドが「z 5」であって）且つ V 入賞した場合。

【 2 5 9 8 】

すなわち、時短モードが 4 である場合の遊技状態も A 時短遊技状態である。ただし、時短モードが 1 である場合と 4 である場合とで、A 時短遊技状態の終了条件が異なる。

【 2 5 9 9 】

S 2 1 6 3 において、時短モードが 2 または 4 であると判定された場合（S 2 1 6 3 が Y E S 判定）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 6 4 に移す。

【 2 6 0 0 】

S 2 1 6 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、例えば、以下の式（1）で示される要件を満たすか否かを判定する。

$$H - (\text{第 1 時短カウンタ} + \text{第 2 時短カウンタ}) \quad K \cdots \text{式 (1)}$$

【 2 6 0 1 】

なお、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に A 時短遊技状態に移行する場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当り終了処理における特別図柄遊技終了設定処理（図 4 2 の S 2 8 2 参照）において A 時短遊技状態の終了条件をセットする。また、天井カウンタが天井値に到達した場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、B 時短制御態様決定処理（後述の図 2 5 4 の S 2 1 8 2 参照）において、詳細は後述するが、特別図柄の可変表示回数にかかわる B 時短遊技状態の終了条件等を決定する。また、時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、C 時短制御態様決定処理（後述の図 2 5 4 の S 2 1 8 5 参照）において、同じく詳細は後述するが、特別図柄の可変表示回数にかかわる C 時短遊技状態の終了条件等を決定する。上記の各処理（S 2 8 2、S 2 1 8 2、S 2 1 8 5）において特別図柄の可変表示回数にかかわる時短遊技状態の終了条件をセットする場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、第 1 時短カウンタ及び第 2 時短カウンタの両方をセットするとともに、上記の式（1）に示される「H」および「K」の各値をセットする。「H」は、第 1 時短カウンタにセットされた値と第 2 時短カウンタにセットされた値との和であり、「K」は、時短遊技状態を終了させるための値である。

【 2 6 0 2 】

例えば、役物開放当りで（選択図柄コマンド（図 2 4 4 参照）が「z 5」）であって且

10

20

30

40

50

つV入賞した場合、メインCPU2201は、A時短遊技状態の終了条件として、第1時短カウンタに12をセットし、第2時短カウンタにも12をセットし、「H」に24をセットし、「K」に12をセットする。また、通常遊技状態において大当たり当選し、選択図柄コマンドが「z1」の場合、メインCPU2201は、第1時短カウンタに5をセットし、第2時短カウンタに1をセットし、「H」に24をセットし、「K」に12をセットする。

【2603】

S2164において、上記の式(1)で示される要件を満たさない場合(S2164がNO判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2168に移す。

【2604】

一方、S2164において、上記の式(1)で示される要件を満たす場合(S2164がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2165に移す。

【2605】

S2165において、メインCPU2201は、フラグ等リセット処理を実行する。この処理において、メインCPU2201は、時短フラグ、時短モード、第1時短カウンタ、第2時短カウンタ、上記の式(1)に示される「H」及び「K」の値、普通図柄の可変表示が実行された場合に減算される時短普図カウンタ等をリセットする。メインCPU2201は、S2165の処理を実行した後、処理を、S2168に移す。

【2606】

S2163に戻って、時短モードが2または4でないと判定された場合(S2163がNO判定)、すなわち、時短モードが1または3である場合、メインCPU2201は、処理を、S2166に移す。なお、上述したとおり、時短モードが1である場合の遊技状態はA時短遊技状態である。また、第1のパチンコ遊技機等において説明したとおり、C時短遊技状態への移行時に時短モードが3にセットされる。すなわち、時短モードが3である場合の遊技状態はC時短遊技状態である。

【2607】

S2166において、メインCPU2201は、第1時短カウンタが1より小さいか、または、第2時短カウンタが1より小さいか否かを判定する。

【2608】

S2166において、第1時短カウンタが1より小さくなく且つ第2時短カウンタが1より小さくない場合(S2166がNO判定された場合)、すなわち、第1時短カウンタおよび第2時短カウンタのいずれもが1以上である場合、メインCPU2201は、処理を、S2168に移す。

【2609】

一方、S2166において、第1時短カウンタが1より小さいか、または、第2時短カウンタが1より小さい場合(S2166がYES判定された場合)、すなわち、第1時短カウンタおよび第2時短カウンタのうち少なくともいずれかが1より小さい場合、メインCPU2201は、処理を、S2167に移す。

【2610】

S2167において、メインCPU2201は、フラグ等リセット処理を実行する。この処理において、メインCPU2201は、時短フラグ、時短モード、第1時短カウンタ、第2時短カウンタ、時短普図カウンタ等をリセットし、上記の式(1)に示される「H」及び「K」の値がセットされている場合はこれらの値もリセットする。メインCPU2201は、S2167の処理を実行した後、処理を、S2168に移す。

【2611】

S2168において、メインCPU2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU2201は、時短移行コマンドの送信予約処理(S2169)を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路2300(図241参照)に送信される。そして、S2169の処理後、メインCPU2

10

20

30

40

50

201は、カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短管理処理（図32参照）に戻す。

【2612】

[6-5-3.時短移行判定処理]

次に、第1のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つである時短移行判定処理について、図253を参照して説明する。図253は、第6のパチンコ遊技機において、メインCPU2201により実行される時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【2613】

図253に示される時短移行判定処理が、図37の時短移行処理判定処理と異なる点は、図37において実行されるS191の処理が実行されない点である。この第6のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされることがないからである。

10

【2614】

なお、図253に示される時短移行判定処理において、メインCPU2201は、天井到達フラグがオフであって且つ天井カウンタが天井値であるか否かの判定（S2171）、天井カウンタ禁止フラグオン（S2172）、天井フラグオン（S2173）、および、天井到達フラグオン（S2174）の各処理を実行する。これらの各処理は、それぞれ、図37において実行される、天井到達フラグがオフであって且つ天井カウンタが天井値であるか否かの判定（S192）、天井カウンタ禁止フラグオン（S193）、天井フラグオン（S194）、および、天井到達フラグオン（S196）の各処理と同じであるため、説明を省略する。

【2615】

20

また、第1のパチンコ遊技機と同様に、メインCPU2201は、例えば、条件装置の作動時に、天井到達フラグをオフにセットし、天井カウンタをクリアする。ただし、天井到達フラグをオフにセットする処理又は/及び天井カウンタをクリアする処理は、条件装置の作動時に実行することに加えて、設定変更によるRAMクリア時（例えば、図47の設定変更処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される第1通常遊技前処理（S344参照））や、設定変更を伴わないRAMクリア時（例えば、図24の起動時初期設定処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される第1通常遊技前処理（S56参照））においても、実行するようにしてもよい。

【2616】

[6-5-4.時短移行処理]

30

次に、第1のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つである時短移行処理について、図254を参照して説明する。図254は、第6のパチンコ遊技機において、メインCPU2201により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【2617】

メインCPU2201は、まず、天井フラグがオンであるか否かを判定する（S2181）。

【2618】

S2181において、天井フラグがオンであると判定された場合（S2181がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2182に移す。

【2619】

40

S2182において、メインCPU2201は、B時短遊技状態への移行にかかわる処理として、B時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、B時短遊技状態の終了条件と、時短モードと、B時短遊技状態の種類等をセットする。

【2620】

B時短制御態様決定処理（S2182）において決定されるB時短遊技状態の終了条件は、例えば、第1特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件と、第2特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件と、上述の式（1）に示される「H」および「K」の各値と、普通図柄の可変表示回数にかかわる終了条件とを含む。なお、普通電動役物2146の作動にかかわる終了条件（例えば、普通電動役物2146の開放回数や、「普電動開放」が導出される回数等）を、B時短遊技状態の終了条件に含めるようにしてもよい。

50

【 2 6 2 1 】

また、B時短制御態様決定処理（S 2 1 8 2）において決定される時短モードは、例えば2である。

【 2 6 2 2 】

また、B時短制御態様決定処理（S 2 1 8 2）において決定されるB時短遊技状態の種類は、例えば、通常遊技状態において天井到達したB時短遊技状態と、C時短遊技状態において天井到達したB時短遊技状態とを区別するための情報である。なお、通常遊技状態において天井到達したB時短遊技状態と、C時短遊技状態において天井到達したB時短遊技状態とで、決定される時短モードを異ならせることによって、両者を区別するようにしてもよい。

10

【 2 6 2 3 】

S 2 1 8 1に戻って、天井フラグがオンでないと判定された場合（S 2 1 8 1がNO判定の場合）、すなわち天井フラグがオフである場合、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 1 8 3に移す。

【 2 6 2 4 】

S 2 1 8 3において、メインCPU 2 2 0 1は、時短当りフラグがオンであるか否かを判定する。

【 2 6 2 5 】

S 2 1 8 3において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（S 2 1 8 3がNO判定の場合）、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メインCPU 2 2 0 1は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図 2 5 2 参照）に戻す。

20

【 2 6 2 6 】

一方、S 2 1 8 3において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（S 2 1 8 3がYES判定）、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 1 8 4に移す。

【 2 6 2 7 】

S 2 1 8 4において、メインCPU 2 2 0 1は、時短フラグがオフであるか否かを判定する。

【 2 6 2 8 】

S 2 1 8 4において、時短フラグがオフでないと判定された場合（S 2 1 8 4がNO判定の場合）、すなわち時短フラグがオンである場合、メインCPU 2 2 0 1は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図 2 5 2 参照）に戻す。

30

【 2 6 2 9 】

一方、S 2 1 8 4において、時短フラグがオフであると判定された場合（S 2 1 8 4がYES判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 1 8 5に移す。

【 2 6 3 0 】

S 2 1 8 5において、メインCPU 2 2 0 1は、C時短遊技状態への移行にかかわる処理として、C時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、C時短遊技状態の終了条件、および、時短モード等を決定する。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 8 5の処理を実行した後、処理を、S 2 1 8 6に移す。

【 2 6 3 1 】

C時短制御態様決定処理（S 2 1 8 5）において決定されるC時短遊技状態の終了条件は、例えば、第1特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件と、第2特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件と、普通電動役物 2 1 4 6 の作動にかかわる終了条件（例えば、普通電動役物 2 1 4 6 の開放回数や、「普電ロング開放当り」が導出される回数等）とを含む。

40

【 2 6 3 2 】

また、C時短制御態様決定処理（S 2 1 8 5）において決定される時短モードは、例えば3である。

【 2 6 3 3 】

S 2 1 8 6において、メインCPU 2 2 0 1は、時短設定処理を実行する。この時短設

50

定処理については、以下に説明する。

【 2 6 3 4 】

[6 - 5 - 5 . 時短設定処理]

次に、第 1 のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つである時短設定処理について、図 2 5 5 を参照して説明する。図 2 5 5 は、第 6 のパチンコ遊技機において、メイン CPU 2 2 0 1 により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 6 3 5 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、まず、時短フラグがオンであるか否かを判定する (S 2 1 9 1) 。

【 2 6 3 6 】

S 2 1 9 1 において、時短フラグがオンであると判定された場合 (S 2 1 9 1 が Y E S 判定の場合) 、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、 S 2 1 9 2 に移す。なお、 S 2 1 9 1 において Y E S 判定されるのは、本実施例では、 A 時短遊技状態において天井到達することがないため、 C 時短遊技状態において天井到達した場合だけである。この点、例えば、 C 時短遊技状態において天井到達した場合のみならず、 A 時短遊技状態、 B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態が先に実行されている状態で C 時短遊技状態を重ねて実行する可能な第 1 のパチンコ遊技機等と異なる。

【 2 6 3 7 】

S 2 1 9 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短カウンタ再設定処理を行う。この処理は、 C 時短遊技状態が先に実行されている状態で B 時短遊技状態を重ねて実行する場合に実行される処理であり、現状の時短カウンタの値 (すなわち時短残回数) と新たな時短回数とのうちいずれが多いかを判定し、時短残回数と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数が、新たな時短カウンタとして再設定される。この場合、実行される時短性能は、 C 時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましい。

【 2 6 3 8 】

なお、本実施例では、 C 時短遊技状態が先に実行されている状態で B 時短遊技状態を重ねて実行する場合、 C 時短遊技状態の時短残回数が B 時短遊技状態の時短回数よりも多くなることがなく、常に、 B 時短遊技状態の時短回数の方が C 時短遊技状態の時短残回数よりも多い。このような場合、時短カウンタ再設定処理 (S 2 1 9 2 参照) において、必ずしも、現状の時短カウンタの値 (すなわち時短残回数) と新たな時短回数 (すなわち B 時短遊技状態の時短回数) とのうちいずれが多いかを判定する必要はない。そのため、このような場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短残回数と新たな時短回数とのうちいずれが多いかを判定することなく、 B 時短遊技状態の時短回数を、新たな時短カウンタとして再設定するようにしてもよい。

【 2 6 3 9 】

時短性能とは、上述したとおり、入賞口 (例えば、本実施例では第 2 始動口 2 1 4 0 (図 2 3 2 参照)) への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または / および普通電動役物 2 1 4 6 の開放パターン (開放回数、開放時間、ウェイト時間等) 等をいう。

【 2 6 4 0 】

S 2 1 9 1 に戻って、時短フラグがオンでないと判定された場合 (S 2 1 9 1 が N O 判定の場合) 、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、 S 2 1 9 3 に移す。

【 2 6 4 1 】

S 2 1 9 3 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短態様設定処理を行う。この処理では、 B 時短制御態様決定処理 (S 2 1 8 2) または C 時短制御態様決定処理 (S 2 1 8 5) で決定された時短終了条件 (第 1 特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件、第 2 特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件、上述の式 (1) に示される「 H 」および「 K 」の各値、普通電動役物 2 1 4 6 の作動にかかわる終了条件等) と時短モードとが設定される。メイン CPU 2 2 0 1 は、 S 2 1 9 3 の処理を実行した後、処理を、 S 2 1 9 4 に移す。

10

20

30

40

50

【 2 6 4 2 】

S 2 1 9 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短フラグをオンにセットする。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 9 4 の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図 2 5 4 ）に戻す。

【 2 6 4 3 】

[6 - 5 - 6 . 時短設定処理]

次に、第 1 のパチンコ遊技機等では説明していない処理の一つである時短普図判定処理について、図 2 5 6 を参照して説明する。図 2 5 6 は、第 6 のパチンコ遊技機において、メイン C P U 2 2 0 1 により実行される時短普図判定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【 2 6 4 4 】

図 2 5 6 に示される時短普図判定処理は、例えば、第 1 のパチンコ遊技機等において説明した普通図柄制御処理の普通図柄遊技判定処理（図 4 3 の S 2 9 5 参照）において実行される。図 4 3 では、S 2 9 5 の普通図柄遊技判定処理がサブルーチンとして図示されていないが、この第 6 のパチンコ遊技機では、S 2 9 5 の普通図柄遊技判定処理がサブルーチンとして呼び出される。なお、この時短普図判定処理は、普通電動役物開放処理（図 4 3 の S 2 9 6 参照）が終了するまでに行えばよい。

【 2 6 4 5 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、時短モードが 3 であるか否か、すなわち、C 時短遊技状態中であるか否かを判定する（S 2 2 0 1 ）。

20

【 2 6 4 6 】

S 2 2 0 1 において、時短モードが 3 でないと判定された場合（S 2 2 0 1 が N O 判定された場合）、すなわち C 時短遊技状態中でないと判定された場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短普図判定処理を終了し、処理を、普通図柄遊技判定処理（図 4 3 の S 2 9 5 参照）に戻す。

【 2 6 4 7 】

一方、S 2 2 0 1 において、時短モードが 3 であると判定された場合（S 2 2 0 1 が Y E S 判定された場合）、すなわち C 時短遊技状態中であると判定された場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 0 2 に移す。

【 2 6 4 8 】

S 2 2 0 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、「普電ロング開放当り」であるか否か、すなわち停止した普通図柄が「普電ロング開放当り」を示す停止表示態様であるか否かを判定する。

30

【 2 6 4 9 】

S 2 2 0 2 において、「普電ロング開放当り」でないと判定された場合（S 2 2 0 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 0 4 に移す。なお、本実施例では、1 0 0 % の確率で「普通図柄当り」に当選するため、「普電ショート開放当り」に当選した場合に、S 2 2 0 2 が N O 判定される。ただし、普通図柄当り確率が 1 0 0 % でない仕様のパチンコ遊技機であれば、普通図柄当りに当選しなかった（ハズレであった）場合も、S 2 2 0 2 が N O 判定される。

40

【 2 6 5 0 】

一方、S 2 2 0 2 において、「普電ロング開放当り」であると判定された場合（S 2 2 0 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 0 3 に移す。

【 2 6 5 1 】

S 2 2 0 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、フラグ等リセット処理を実行する。この処理において、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短フラグ、時短モード、第 1 時短カウンタ、第 2 時短カウンタ、時短普図カウンタ等をリセットし、上記の式（1）に示される「H」及び「K」の値がセットされている場合はこれらの値もリセットする。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 2 0 3 の処理を実行した後、処理を、S 2 2 0 4 に移す。

【 2 6 5 2 】

50

S 2 2 0 4において、メインCPU 2 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU 2 2 0 1は、時短移行コマンド送信予約処理（S 2 2 0 5）を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0（図 2 4 1 参照）に送信される。そして、S 2 2 0 5の処理後、メインCPU 2 2 0 1は、時短普図判定処理を終了し、処理を、普通図柄遊技判定処理（図 4 3 の S 2 9 5 参照）に戻す。

【 2 6 5 3 】

このように、メインCPU 2 2 0 1は、C時短遊技状態において「普電ロング開放当り」が導出されるとC時短遊技状態を終了する。

【 2 6 5 4 】

なお、「普電ロング開放当り」が導出され且つV入賞した場合、メインCPU 2 2 0 1は大当り遊技状態に制御する。一方、「普電ロング開放当り」が導出されたにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU 2 2 0 1は、通常遊技状態に制御する。

【 2 6 5 5 】

なお、上述したとおり、B時短遊技状態において「普電ロング開放当り」が導出された場合、B時短遊技状態を終了させるようにしてもよい。この場合、「普電ロング開放当り」が導出され、普通電動役物 2 1 4 6 が作動したタイミングで第 2 始動口に遊技球を入賞させて第 2 特別図柄ゲームの結果として役物開放当りが導出されてVアタッカー 2 1 5 2 が開放すると、右打ちが行われる限りほぼ 1 0 0 %に近い確率でV入賞するため、本来、B時短遊技状態は遊技者にとって至福の遊技状態である。しかし、このようなB時短遊技状態において「普電ロング開放当り」が導出されたにもかかわらずV入賞しなかった場合、B時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させることで、遊技者に緊張感を持続させることができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。しかも、このようにして通常遊技状態に移行した場合、上述の天井到達フラグがオンであるため、この通常遊技状態において、大当り遊技状態に一旦制御されない限り、B時短遊技状態に制御されることがない。

【 2 6 5 6 】

[6 - 5 - 7 . 時短普図管理処理]

次に、第 1 のパチンコ遊技機等では説明していない処理の一つである時短普図管理処理について、図 2 5 7 を参照して説明する。図 2 5 7 は、第 6 のパチンコ遊技機において、メインCPU 2 2 0 1 により実行される時短普図管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 6 5 7 】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレとなることがない（普電ショート開放当りまたは普電ロング開放当りである）ため、時短普図管理処理は、第 1 のパチンコ遊技機等において説明した普通図柄制御処理の普通図柄当り終了処理（図 4 3 の S 2 9 7 参照）において実行される。図 4 3 では、S 2 9 7 の普通図柄当り終了処理がサブルーチンとして図示されていないが、この第 6 のパチンコ遊技機では、S 2 9 7 の普通図柄当り終了処理がサブルーチンとして呼び出される。なお、普通図柄の当り判定処理の結果にハズレを含む仕様のパチンコ遊技機においては、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、時短普図管理処理は、第 1 のパチンコ遊技機等において説明した普通図柄遊技判定処理（図 4 3 の S 2 9 5 参照）において実行される。

【 2 6 5 8 】

メインCPU 2 2 0 1は、まず、時短普図カウンタ更新処理を行う（S 2 2 1 1）。この時短普図カウンタ更新処理の詳細については、図 2 5 8 を参照して後述する。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 2 1 1の処理を実行した後、処理を、S 2 2 1 2に移す。

【 2 6 5 9 】

S 2 2 1 2において、メインCPU 2 2 0 1は、時短普図カウンタ判定処理を行う。時短普図カウンタ判定処理の詳細については、図 2 5 9 を参照して後述する。メインCPU

10

20

30

40

50

2201は、S2212の処理を実行した後、時短普図管理処理を終了し、処理を、普通図柄当り終了処理（図43参照）に戻す。

【2660】

[6-5-8.時短普図カウンタ更新処理]

次に、第1のパチンコ遊技機等では説明していない処理の一つである時短普図カウンタ更新処理について、図258を参照して説明する。図258は、第6のパチンコ遊技機において、メインCPU2201により実行される時短普図カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第6のパチンコ遊技機では、A時短遊技状態、B時短遊技状態またはC時短遊技状態において、普通図柄の可変表示が実行された場合、時短普図カウンタが減算される。

10

【2661】

メインCPU2201は、まず、時短フラグオン且つ時短普図カウンタが0より大きいかなかを判定する（S2221）。この処理では、時短フラグオンと、時短普図カウンタが0より大きいこととの両方を満たした場合にYES判定され、いずれか一方でも満たしていなければNO判定される。

【2662】

時短フラグは、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態に移行させるときに、オンにセットされる。

【2663】

時短普図カウンタは、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態において、それぞれ実行可能な普通図柄の可変表示回数を示す。

20

【2664】

なお、本実施例では、普通図柄の可変表示が終了したときに時短普図カウンタを減算し、時短普図カウンタが0になったときに時短遊技状態を終了する減算方式を採用しているが、これに限られず、普通図柄の可変表示が終了したときに時短普図カウンタを加算し、時短普図カウンタがセットされた時短回数になったときに時短遊技状態を終了する加算方式を採用してもよい。また、普通図柄の可変表示が終了したときに時短普図カウンタを更新（減算又は加算）することに代えて、普通図柄の可変表示の開始時に時短普図カウンタを更新し、時短普図カウンタが0になったとき（減算方式の場合）又は時短普図カウンタがセットされた時短回数になったとき（加算方式の場合）に、時短遊技状態を終了するようにしてもよい。

30

【2665】

S2221において、時短フラグオンと、時短普図カウンタが0より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S2221がNO判定の場合）、メインCPU2201は、時短普図カウンタ更新処理を終了し、処理を、時短普図管理処理（図257）に戻す。

【2666】

一方、S2221において、時短フラグオン且つ時短普図カウンタが0より大きいと判定された場合（S2221がYES判定の場合）、メインCPU2201は、時短普図カウンタから1を減算する処理を行う（S2222）。メインCPU2201は、S2222の処理を実行した後、時短普図カウンタ更新処理を終了し、処理を、時短普図管理処理（図257）に戻す。

40

【2667】

[6-5-9.時短普図カウンタ判定処理]

次に、第1のパチンコ遊技機等では説明していない処理の一つである時短普図カウンタ判定処理について、図259を参照して説明する。図259は、第6のパチンコ遊技機において、メインCPU2201により実行される時短普図カウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【2668】

メインCPU2201は、まず、時短フラグがオンであるかなかを判定する（S223

50

1)。

【2669】

S2231において、時短フラグがオンでないと判定された場合(S2231がNO判定された場合)、すなわち時短フラグがオフである場合、メインCPU2201は、時短普図カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短普図管理処理(図257参照)に戻す。

【2670】

一方、S2231において、時短フラグがオンであると判定された場合(S2231がYES判定された場合)、メインCPU2201は、処理を、S2232に移す。

【2671】

S2232において、メインCPU2201は、時短普図カウンタが1より小さいか否かを判定する。

10

【2672】

S2232において、時短普図カウンタが1より小さくないと判定された場合(S2232がNO判定された場合)、すなわち、時短普図カウンタが1以上である場合、メインCPU2201は、処理を、S2234に移す。

【2673】

一方、S2232において、時短普図カウンタが1より小さいと判定された場合(S2232がYES判定された場合)、メインCPU2201は、処理を、S2233に移す。

【2674】

S2233において、メインCPU2201は、フラグ等リセット処理を実行する。この処理において、メインCPU2201は、時短フラグ、時短モード、第1時短カウンタ、第2時短カウンタ、時短普図カウンタ等をリセットし、上記の式(1)に示される「H」及び「K」の値がセットされている場合はこれらの値もリセットする。メインCPU2201は、S2233の処理を実行した後、処理を、S2234に移す。

20

【2675】

S2234において、メインCPU2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU2201は、時短移行コマンド送信予約処理(S2235)を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路2300(図241参照)に送信される。そして、S2235の処理後、メインCPU2201は、時短普図カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短普図管理処理(図257参照)に戻す。

30

【2676】

[6-6. 遊技モード]

次に、例えば液晶表示器で構成される表示装置2007にて行われる遊技モードについて、図260および図261を参照して説明する。図260は、第6のパチンコ遊技機において、サブCPU2301により制御される遊技モード遷移の一例を示す図である。図261は、第6のパチンコ遊技機において、第1大当たりモードおよび第2大当たりモードを除く遊技モード毎の各種確率(特別図柄ゲームにおける各種確率、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当たり」の確率)の一例を示す表である。

40

【2677】

遊技モードは、遊技者が外観で把握できる遊技の状態であって、例えばメインCPU2201によって制御される内部的な遊技状態と区別するために遊技モードと称する。サブCPU2301は、遊技モードに応じた演出画像が例えば液晶表示器で構成される表示装置2007の表示領域に表示されるように制御する。

【2678】

本実施例において、上記の遊技モードには、第1大当たりモード、第2大当たりモード、通常モード、高確モード(高確モードA、高確モードB(真))、高確モードB(偽)、チャレンジモード(第1チャレンジモード、第2チャレンジモード)、特別モード、残保留モード、及び至福モードが含まれる。サブCPU2301は、これら複数の遊技モードの

50

うち、いずれかの遊技モードに制御可能に構成されている。

【2679】

なお、第5のパチンコ遊技機でも「通常モード」の用語を用いているが、第6のパチンコ遊技機で用いる「通常モード」は、第6のパチンコ遊技機で用いた「通常モード」とは異なる。

【2680】

通常モード、高確モード（高確モードA、高確モードB（真））、および、高確モードB（偽）は、本発明の「通常遊技モード」に相当する。また、特別モードは、本発明の「有利遊技モード」に相当する。なお、至福モードは本実施形態では必須ではないため、本発明の「有利遊技モード」に至福モードを含めていないが、本発明の「有利遊技モード」に至福モードを含めてもよい。

10

【2681】

ところで、第1のパチンコ遊技機等の説明において、装飾図柄は、左図柄が例えば1～9の9個の図柄で構成され、中図柄が例えば1～9及び時短図柄の10個の図柄で構成され、右図柄が例えば1～9の9個の図柄で構成される旨を説明した。しかし、この第6のパチンコ遊技機では、第2特別図柄ゲームが実行された場合、役物開放当りに当選しうるため、中図柄を、例えば、1～9、時短図柄及びチャンス図柄の11個の図柄で構成するものとする。そして、第2特別図柄ゲームの結果が役物開放当りである場合、中図柄をチャンス図柄で停止表示することにより、役物開放当りに当選したことを遊技者が把握することができる。

20

【2682】

以下、各遊技モードの詳細について説明する。

【2683】

[6-6-1. 第1大当たりモード]

第1大当たりモードでは、メインCPU2201により内部的に3R大当たり遊技状態に制御されている。本実施例において、第1大当たりモードは右打ちが正規な遊技態様である。

【2684】

第1大当たりモードの開始条件は、例えば、通常遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「3R大当たり」（選択図柄コマンドが「z1」）であることに基づいて、条件装置が作動することである。

30

【2685】

また、第1大当たりモードの終了条件は、例えば、3R大当たり遊技状態が終了することである。

【2686】

第1大当たりモード中、メインCPU2201により内部的には3R大当たり遊技状態に制御されているため、始動口（第1始動口5120、第2始動口2140）を遊技球が通過（入賞）すると、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の始動情報は保留されるものの、特別図柄の可変表示は実行されない。ただし、第1大当たりモード中であっても、普通図柄の可変表示は実行される。

【2687】

（第1大当たりモードにおける遊技）

第1大当たりモードでは、右打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、右打ちで遊技を行う。なお、サブCPU2301は、遊技モードを第1大当たりモードに移行させるにあたり、右打ち指示演出を行う。

40

【2688】

遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域2107を流下する。第1大当たりモードでは、大入賞口2131（図232参照）が閉鎖状態から所定期間（例えば、1ラウンドあたり例えば10個の遊技球が入賞できる期間）にわたって開放状態に移行するラウンド遊技が例えば3ラウンドにわたって行われる。そのため、第1大当たりモードでは、右側領域2107を流下する遊技球が大入賞口2131に入賞しやす

50

い。そして、右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球が大入賞口 2 1 3 1 (図 2 3 2 参照) に入賞すると、1 入賞あたり例えば 1 0 個の遊技球が賞球として払い出される。

【 2 6 8 9 】

第 1 大当りモードにおいて、サブ C P U 2 3 0 1 は、大当り遊技状態 (3 R の大当り遊技状態) が終了したことを示すコマンドをメイン C P U 2 2 0 1 から受信すると、第 1 大当りモードを終了し、遊技モードを第 1 チャレンジモードに移行させる。

【 2 6 9 0 】

なお、サブ C P U 2 3 0 1 は、第 1 チャレンジモードに移行させるにあたり、後述のゾーン演出が行われることを予告するゾーン予告演出画像を、表示装置 2 0 0 7 の表示領域 2 0 0 7 a に表示する。

【 2 6 9 1 】

[6 - 6 - 2 . 第 2 大当りモード]

第 2 大当りモードでは、メイン C P U 2 2 0 1 により内部的に 3 R 大当り遊技状態または 1 0 R 大当り遊技状態に制御されている。本実施例において、第 2 大当りモードは右打ちが正規な遊技態様である。

【 2 6 9 2 】

第 2 大当りモードの開始条件は、例えば、以下のとおりである。

- ・時短遊技状態 (A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、C 時短遊技状態) における特別図柄の当り判定処理の結果が「 3 R 大当り」 (選択図柄コマンドが「 z 1 」) であることに基づいて、条件装置が作動すること。

- ・遊技状態にかかわらず特別図柄の当り判定処理の結果が「 1 0 R 大当り」 (選択図柄コマンドが「 z 2 」または「 z 6 」) であることに基づいて、条件装置が作動すること。

- ・遊技状態にかかわらず特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」 (選択図柄コマンドが「 z 5 」) であって且つ V 入賞したことに基づいて、条件装置が作動すること。

【 2 6 9 3 】

また、第 2 大当りモードの終了条件は、例えば、大当り遊技状態 (3 R 大当り遊技状態、1 0 R 大当り遊技状態) が終了することである。

【 2 6 9 4 】

第 2 大当りモード中、メイン C P U 2 2 0 1 により内部的には 3 R 大当り遊技状態または 1 0 R 大当り遊技状態に制御されているため、始動口 (第 1 始動口 5 1 2 0、第 2 始動口 2 1 4 0) を遊技球が通過 (入賞) すると、特別図柄 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) の始動情報は保留されるものの、特別図柄の可変表示は実行されない。ただし、第 2 大当りモード中であっても、普通図柄の可変表示は実行される。

【 2 6 9 5 】

(第 2 大当りモードにおける遊技)

第 2 大当りモードでは、右打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、右打ちで遊技を行う。なお、サブ C P U 2 3 0 1 は、第 2 大当りモードに移行させるにあたり、右打ち指示演出を行う。

【 2 6 9 6 】

遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域 2 1 0 7 を流下する。第 2 大当りモードでは、上述のラウンド遊技が例えば 1 0 ラウンドにわたって行われる場合がある。そのため、第 2 大当りモードでは、第 1 大当りモードと比べて、遊技者に多量の遊技球が賞球として付与される期待値が高い。

【 2 6 9 7 】

第 2 大当りモードにおいて、サブ C P U 2 3 0 1 は、大当り遊技状態 (3 R または 1 0 R の大当り遊技状態) が終了したことを示すコマンドをメイン C P U 2 2 0 1 から受信すると、第 2 大当りモードを終了し、遊技モードを特別モードに移行させる。

【 2 6 9 8 】

[6 - 6 - 3 . 通常モード]

通常モードでは、メイン C P U 2 2 0 1 により内部的に通常遊技状態に制御されている

10

20

30

40

50

。本実施例において、通常モードは左打ちが正規な遊技態様である。

【 2 6 9 9 】

(各種確率)

通常モードにおいて特別図柄ゲーム (第 1 特別図柄ゲーム、第 2 特別図柄ゲーム) が実行された場合の各種確率は、例えば以下のとおりである。なお、以下に示す各種確率は、特別図柄の当り判定テーブル (図 2 4 2 参照)、特別図柄判定テーブル (図 2 4 3 参照)、及び当り種類決定テーブル (図 2 4 4 参照) に基づく確率である (後述する他の遊技モードについても参照テーブルは同様である)。

【 2 7 0 0 】

(1) 第 1 特別図柄ゲームが実行された場合

10

(1 - 1) 各種確率

- ・大当り・・・3 1 9 分の 1
- ・役物開放当り・・・0
- ・時短当り・・・6 4 分の 1

(1 - 2) 大当り当選した場合の振分率

- ・3 R 大当り (選択図柄コマンド「 z 1 」)・・・1 0 0 分の 9 9
- ・1 0 R 大当り (選択図柄コマンド「 z 2 」)・・・1 0 0 分の 1

【 2 7 0 1 】

(2) 第 2 特別図柄ゲームが実行された場合

20

(2 - 1) 各種確率

- ・大当り・・・3 1 9 分の 1
- ・役物開放当り・・・1 0 . 5 分の 1
- ・時短当り・・・1 0 . 5 分の 1

(1 - 2) 大当り当選した場合の振分率

- ・1 0 R 大当り (選択図柄コマンド「 z 6 」)・・・1 0 0 分の 1 0 0

【 2 7 0 2 】

通常モードにおいて普通図柄の当り判定処理が実行された場合の各種確率は、例えば以下のとおりである。なお、本実施例では、普通図柄の当り判定処理が実行された場合、上述したとおり、1 0 0 % の確率で普通図柄当り判定値データが得られ、普通図柄当り判定値データが得られた場合に、普通図柄判定テーブル (図 2 4 8 参照) を参照し、普電ロング開放当りまたは普電ショート開放当りに振り分けられる (後述する他の遊技モードについても同様である)。

30

【 2 7 0 3 】

(3) 普通図柄ゲームが実行された場合

- ・普電ロング開放当り (普通図柄当り時選択図柄コマンド「 f z 1 」)・・・3 2 7 6 8 分の 1
- ・普電ショート開放当り (普通図柄当り時選択図柄コマンド「 f z 0 」)・・・3 2 7 6 8 分の 3 2 7 6 7

【 2 7 0 4 】

(移行条件及び移行先)

40

通常モードでは、例えば、以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすと、サブ CPU 2 3 0 1 は、遊技モードを他のモードに移行させる。また、移行条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。なお、以下に示す「時短当りに当選」は、時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部 2 1 6 3, 2 1 6 4 に導出されたこととしてもよいし、時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部 2 1 6 3, 2 1 6 4 に導出された次ゲームの開始時としてもよい (他の遊技モードについても同様)。

- ・3 R 大当り (選択図柄コマンド「 z 1 」) に当選 (条件装置作動時) 第 1 大当りモードに移行
- ・1 0 R 大当り (選択図柄コマンド「 z 2 」, 「 z 6 」) に当選 (条件装置作動時) 第 2 大当りモードに移行

50

- ・時短当り（選択図柄コマンド「z0」、「z4」）に当選 高確モードAに移行
- ・「普電ロング開放当り」が導出されること 第2チャレンジモードに移行
- ・天井カウンタが天井値に到達 至福モードに移行

【2705】

なお、極めて発生頻度は低いが、「普電ショート開放当り」に基づいて普通電動役物2146（図232参照）が開放したときに第2始動口2140（図232参照）に遊技球が入賞し、第2特別図柄ゲームの結果が役物開放当り（選択図柄コマンドが「z5」）であって且つV入賞した場合、第2大当りモードに移行する。

【2706】

（演出）

通常モードにおいて、サブCPU2301は、遊技者にとって有利な遊技モードでないことを把握可能な通常の演出画像を表示装置2007に表示する。

【2707】

また、とくに図示しないが、表示装置2007は、例えば表示領域の大部分を占めるメイン領域と、例えば表示領域の片隅の目立たない小さなサブ領域とを有する。サブCPU2301は、このメイン領域において、装飾図柄を用いた可変表示演出を行う。また、サブCPU2301は、サブ領域において、ミニ図柄を用いた可変表示演出を行う。なお、メイン領域は遊技者が最も注目して視認する領域である一方、サブ領域は遊技者が注目し難い領域である。

【2708】

通常モードにおいて、サブCPU2301は、例えば、第1特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第1特別図柄及び第2特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する。ただし、これに限られず、例えば、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第1特別図柄及び第2特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する等してもよい。また、例えば、ミニ図柄A及びミニ図柄Bをサブ領域に表示し、ミニ図柄Aの可変表示演出を第1特別図柄又は第2特別図柄に対応させて行い、ミニ図柄Bの可変表示演出を普通図柄に対応させて行うようにしてもよい。

【2709】

（通常モードにおける遊技）

通常モードでは、左打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、左打ちで遊技を行う。なお、右打ちで遊技が行われた場合、サブCPU2301は、例えば、警告や左打ちを指示する左打ち指示演出を行う。具体的には、サブCPU2301は、警告画像や左打ちを指示する演出画像を表示装置2007の表示領域に表示するとともに、警告音や左打ちを指示する音声を例えばスピーカ2032（図241参照）から出力する（以下、単に「左打ち指示演出」または「右打ち指示演出」と記載し、具体的な説明については省略する）。

【2710】

遊技者が左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域2106を流下する。左側領域2106を流下する遊技球が遊技球振分装置5400（図232参照）に進入すると、かかる遊技球は、第1始動口5120、通過ゲート5125A及び通過ゲート5125B（いずれも図232参照）のうちいずれかに進入する。一方、左側領域2106を流下する遊技球のうち、遊技球振分装置5400（図232参照）に進入しなかった遊技球は、一般入賞口2122に入賞するかまたはアウト口2178から機外に排出される。

【2711】

遊技球振分装置5400（図232参照）に進入した遊技球が第1始動口5120を通過（入賞）すると、メインCPU2201は、第1特別図柄の始動情報を所定個数（例えば4個）まで保留し、第1特別図柄の始動条件が成立すると、第1特別図柄ゲームを開始する。また、遊技球が第1始動口5120を通過すると、払出・発射制御回路400は、

10

20

30

40

50

メインCPU2201から送信された賞球制御コマンドに基づいて払出装置82に対して所定の信号を送信し、払出装置82に所定個数（例えば、3個）の遊技球を賞球として払い出させる制御を行う。

【2712】

第1特別図柄ゲームが開始されると、サブCPU2301は、表示装置2007のメイン領域において、第1特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示を行う。そして、例えば319分の1の確率で大当りを示す演出画像が表示され、例えば64分の1の確率で時短当りを示す演出画像が表示される。

【2713】

サブCPU2301は、大当りを示す表示態様が導出されたことを示すコマンドがメインCPU2201から受信すると、通常モードを終了し、例えば、99%の確率で第1大当りモードに移行させ、1%の確率で第2大当りモードに移行させる。また、サブCPU2301は、時短当りを示す表示態様が導出されたことを示すコマンドがメインCPU2201から受信すると、通常モードを終了し、高確モードAに移行させる。

【2714】

一方、遊技球振分装置5400（図232参照）に進入した遊技球が通過ゲート5125Aまたは通過ゲート5125Bを通過すると、メインCPU2201は、普通図柄の始動情報を所定個数（例えば4個）まで保留し、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームを開始する。また、遊技球が通過ゲート5125Aまたは通過ゲート5125Bを通過すると、払出・発射制御回路400は、メインCPU2201から送信された賞球制御コマンドに基づいて払出装置82に対して所定の信号を送信し、払出装置82に所定個数（例えば、3個）の遊技球を賞球として払い出させる制御を行う。この場合、払い出される賞球数は、例えば、遊技球が第1始動口5120を通過した場合に払い出される賞球数と同程度またはそれよりも少ない賞球数である。ただし、上述した通り、通過ゲート5125Aまたは通過ゲート5125Bへの遊技球の通過に基づいて賞球が払い出されることは必須でない。

【2715】

普通図柄ゲームが開始されると、通常モードでは「普電ロング開放当り」の当選確率が例えば32768分の1の確率であるため、遊技者は「普電ロング開放当り」に当選することをほとんど期待できない。

【2716】

そのため、通常モードでは、例えば319分の1の確率で当選する大当り、または、例えば64分の1の確率で当選する時短当りに期待して遊技が行われることとなる。ただし、大当りに当選することなく（すなわち、第1大当りモード及び第2大当りモードのいずれにも移行することなく）天井カウンタが天井値に到達すると、サブCPU2301は、遊技モードを至福モードに移行させる。

【2717】

なお、通常モードにおいて普通図柄ゲームが実行され、例えば32768分の1の確率で「普電ロング開放当り」に当選した場合、サブCPU2301は、遊技モードを第2チャレンジモードに移行させる。ただし、これに限られず、サブCPU2301は、高確モードAまたは高確モードB（真）の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」に当選した場合は第2チャレンジモードに移行させ、通常モードの普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」に当選した場合は第2チャレンジモードに移行せずに通常モードを継続するようにしてもよい。

【2718】

また、本実施例では、通常モードにおいて普通図柄ゲームが開始された場合、メインCPU2201は、普通図柄表示部2161（図241参照）において可変表示を行い、サブCPU2301は、例えば、表示装置2007のメイン領域において第1特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出を行い、普通図柄に対応する装飾図柄やミニ図柄等を用いた可変表示演出を行わない。ただし、これに限られず、普通図柄に対応する装飾図柄やミ

10

20

30

40

50

二図柄等を用いた可変表示演出を、例えば表示装置 2 0 0 7 や他の表示装置を用いて行うようにしてもよい。

【 2 7 1 9 】

また、上述したように、右打ちで遊技が行われた場合、警告や左打ち指示演出が行われる。ただし、例えば、警告音や左打ち指示演出に反して遊技者が右打ちした結果として普通電動役物 2 1 4 6 (図 2 3 2 参照) が開放したり、悪意ある者が普通電動役物 2 1 4 6 (図 2 3 2 参照) を不正の手段を用いて開放させたりすることによって、意図しない第 2 特別図柄ゲームが実行される場合がある。このような場合であっても、例えば 1 0 . 5 分の 1 の確率で役物開放当たりとなり、V 入賞すると、遊技モードが第 2 大当りモードに移行してしまう。そこで、正規な遊技態様である左打ちで遊技が行われた結果として「普電ロング開放当たり」に当選したことによって第 2 特別図柄ゲームが実行された場合と、意図しない態様で第 2 特別図柄ゲームが実行された場合とを、例えばホール関係者が区別できるようにすることが好ましい。例えば、普通図柄ゲームが実行されていないにもかかわらず普通電動役物 2 1 4 6 が開放した場合や、通常モード中であるにもかかわらず右打ちされた場合に、外部端子板 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6 (いずれも図 2 4 1 参照) に不正信号が出力されるようにすると好ましい。

10

【 2 7 2 0 】

[6 - 6 - 4 . 高確モード]

高確モードには、高確モード A と高確モード B (真) とがある。高確モードでは、高確モード A 及び高確モード B (真) のいずれにおいても、メイン CPU 2 2 0 1 により内部的に C 時短遊技状態に制御されている。本実施例において、高確モードは、高確モード A 及び高確モード B (真) のいずれも、左打ちが正規な遊技態様である。

20

【 2 7 2 1 】

(各種確率)

高確モード (高確モード A 及び高確モード B (真)) において特別図柄ゲーム (第 1 特別図柄ゲーム、第 2 特別図柄ゲーム) が実行された場合の各種確率 (大当り確率、役物開放当たり確率、時短当たり確率) は、通常モードと同じであるため省略する。

【 2 7 2 2 】

ただし、高確モード (高確モード A 及び高確モード B (真)) では、時短当りに当選したとしてもメイン CPU 2 2 0 1 により無視され、時短当りが無効とされる。この点、時短当りに当選するとサブ CPU 2 3 0 1 により高確モード (C 時短遊技状態) に移行させる通常モードと異なる。

30

【 2 7 2 3 】

高確モード (高確モード A 及び高確モード B (真)) において普通図柄の当り判定処理が実行された場合の各種確率は、例えば以下のとおりである。

・ 普電ロング開放当たり (普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」) ・ ・ ・ 概ね 4 8 分の 1

・ 普電ショート開放当たり (普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 0」) ・ ・ ・ 概ね 4 8 分の 4 7

【 2 7 2 4 】

このように、高確モード (高確モード A、高確モード B (真)) では、通常モードと比べて、高い確率で「普電ロング開放当たり」に当選しうる。すなわち、高確モード (高確モード A、高確モード B (真)) は、通常モードと同じく左打ちが正規な遊技態様であるものの、通常モードよりも遊技者に有利な遊技モードである。

40

【 2 7 2 5 】

(開始条件)

高確モード A の開始条件は、例えば以下のとおりである。

・ 通常モードにおいて「時短当り」に当選し、メイン CPU 2 2 0 1 により C 時短遊技状態に制御されること。

【 2 7 2 6 】

50

なお、通常モードにおいて「時短当り」に当選した場合、メインCPU2201により内部的にはC時短遊技状態に制御されるものの、サブCPU2301は、「時短当り」に当選したことをもってただちに高確モードAに移行させてもよいし、所定条件が成立するまで（例えば、特別図柄ゲームが所定ゲーム数実行されるまで）、通常モードを継続させてもよい。通常モードにおいて「時短当り」に当選したもののただちに高確モードAに移行させずに所定条件が成立するまで通常モードを継続させるようにした場合、サブCPU2301により、例えば高確モードAへの移行を示唆するような煽り演出を実行することができ、興味を高めることが可能となる。

【2727】

高確モードB（真）の開始条件は、例えば以下のとおりである。

10

・残保留モードにおいて「時短当り」に当選し、メインCPU2201によりC時短遊技状態に制御されること。

【2728】

（終了条件及び移行先）

終了条件は、高確モードAと高確モードB（真）とで同じである（上述のC時短遊技状態の終了条件と同じ）。具体的には、例えば、以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすことである。また、終了条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。

・第1特別図柄の可変表示回数20回 通常モードに移行

・「普電ショート開放当り」によって第2始動口に入賞したことに基づく第2特別図柄の可変表示回数1回 通常モードに移行（第2特別図柄ゲームの結果がハズレの場合）

20

・普通電動役物2146の開放回数12回 通常モードに移行

・3R大当り（選択図柄コマンド「z1」）に当選（条件装置作動時） 第2大当りモードに移行

・10R大当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）に当選（条件装置作動時） 第2大当りモードに移行

・役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）に当選し且つV入賞（条件装置作動時） 第2大当りモードに移行

・「普電ロング開放当り」が導出されること 第2チャレンジモードに移行

・天井カウンタが天井値に到達 至福モードに移行

【2729】

30

なお、本実施例では、高確モードB（真）において天井カウンタが天井値に到達することがないため、高確モードB（真）から至福モードに移行する場合はない。ただし、高確モードB（真）において天井カウンタが天井値に到達することが生じうる仕様のパチンコ遊技機であれば、高確モードB（真）から至福モードに移行する場合もある。

【2730】

また、役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）に当選したにもかかわらずV入賞しなかった場合、『「普電ロング開放当り」が導出されること』の条件が成立し、高確モード（高確モードAと高確モードB（真）と）は終了する。

【2731】

高確モード（高確モードA、高確モードB（真））の終了条件に、「第2特別図柄の可変表示回数1回」が含まれているが、これは、例えば、「普電ショート開放当り」が導出されたことによって普通電動役物2146（図232参照）が開放されたタイミングで、第2始動口2140（図232参照）に入賞した場合に成立する終了条件である。なお、「普電ロング開放当り」が導出された場合は、この時点で終了条件が成立する。

40

【2732】

高確モード（高確モードA及び高確モードB（真））では、3R大当りまたは10R大当りへの振分率は通常モードと同じである。ただし、高確モード（高確モードA及び高確モードB（真））では、3R大当り及び10R大当りのうちいずれの大当りに当選した場合であっても第2大当りモードに移行し、この点、3R大当りに当選した場合にサブCPU2301により第1大当りモードに移行させる通常モードと異なる。

50

【 2 7 3 3 】

(演出)

高確モード A 及び高確モード B (真) において、サブ CPU 2301 は、例えば、通常モードよりも遊技者に有利である可能性があることを外観で把握可能な演出画像を表示装置 2007 (図 232 参照) の表示領域に表示し、通常モードよりも遊技者に有利である可能性があることを把握可能な演出音をスピーカ 2032 (図 241 参照) から出力する。

【 2 7 3 4 】

なお、上記では、ただ単に、サブ CPU 2301 が表示装置 2007 に演出画像を表示するといった内容で説明しているが、実際には、上述したとおり、次のとおり行われる。すなわち、表示制御回路 2304 が、サブ CPU 2301 から供給される画像表示命令に応じて表示装置 2007 に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納し、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データを D/A コンバータに供給する。画像データを供給された D/A コンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置 2007 に供給する。表示装置 2007 に画像信号が供給されると、表示装置 2007 に当該画像信号に関する画像が表示される。以下において、これらの処理の説明を省略し、ただ単に、サブ CPU 2301 が演出画像を表示するといった内容で説明するものとする。

10

【 2 7 3 5 】

同様に、上記では、ただ単に、サブ CPU 2301 がスピーカ 2032 から出力するといった内容で説明しているが、実際には、上述したとおり、次のとおり行われる。すなわち、まず、音声制御回路 2305 は、音源 IC、音声データ ROM 及び AMP 等を有する。そして、音源 IC が、サブ CPU 2301 から供給される音声発生命令に応じて、音声制御回路 2305 が有する音声データ ROM に記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択し、選択された音声データを音声データ ROM から読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号を、AMP に供給する。AMP は、音声や効果音等の信号を増幅し、スピーカ 2032 から出力する。以下において、これらの処理の説明を省略し、ただ単に、サブ CPU 2301 が演出音を出力するといった内容で説明するものとする。

20

【 2 7 3 6 】

なお、高確モード A 及び高確モード B (真) は、メイン CPU 2201 により内部的にはいずれも C 時短遊技状態に制御されるが、サブ CPU 2301 は、高確モード A と高確モード B (真) とを区別できるように、両モードにおいて異なる演出画像が表示されるように制御する。

30

【 2 7 3 7 】

また、この高確モード (高確モード A 及び高確モード B (真)) において、サブ CPU 2301 は、例えば、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する。ただし、これに限られず、例えば、第 1 特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する等してもよい。

40

【 2 7 3 8 】

(高確モードにおける遊技)

高確モード A と高確モード B (真) とは、表示装置 2007 の表示領域に表示される演出画像は異なるものの、内部的にはメイン CPU 2201 により同じ制御が実行される。すなわち、高確モード A と高確モード B (真) とでは同様の遊技が行われる。

【 2 7 3 9 】

高確モード (高確モード A、高確モード B (真)) では、左打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、左打ちで遊技を行う。このように、本実施例では、遊技者にとっての有利度合いが異なる通常モード及び高確モード (高確モード A、高確モード B (真)) のいずれも、左打ちが正規な遊技態様である。

50

【 2 7 4 0 】

なお、高確モード（高確モード A、高確モード B（真））において右打ちで遊技が行われた場合、通常モードと同様、サブ CPU 2 3 0 1 は、左打ち指示演出を行う。

【 2 7 4 1 】

高確モード（高確モード A、高確モード B（真））では、通常モードと同様の流れで遊技が進行するため、通常モードと異なる点を主に説明する。

【 2 7 4 2 】

遊技者が左打ちを行い、第 1 特別図柄ゲームが実行されて時短当りに当選した場合、通常モード（すなわち通常遊技状態）ではサブ CPU 2 3 0 1 により高確モード A に移行させる契機となったが、高確モード（高確モード A、高確モード B（真）、すなわち C 時短遊技状態）では、メイン CPU 2 2 0 1 により時短当りの当選が無視され、サブ CPU 2 3 0 1 は、他の遊技モードに移行させることなく、高確モードを継続する。

10

【 2 7 4 3 】

なお、高確モード（高確モード A、高確モード B（真））において、大当りに当選した場合、サブ CPU 2 3 0 1 は、例えば 1 0 0 % の確率で第 2 大当りモードに移行させる。ただし、この場合、1 0 0 % の確率で第 2 大当りモードに移行させることは必須ではなく、例えば、高確モード（高確モード A、高確モード B（真））が通常モードと比べて遊技者にとって有利となるように、第 2 大当りモードへの移行確率が、通常モードよりも高確モード（高確モード A、高確モード B（真））の方が高ければよい。

【 2 7 4 4 】

ただし、高確モード（高確モード A、高確モード B（真））において、大当りに当選することなく第 1 特別図柄ゲームが 2 0 回実行されると、サブ CPU 2 3 0 1 は、高確モードを終了し、遊技モードを通常モードに移行させる。

20

【 2 7 4 5 】

また、遊技者が左打ちを行い、普通図柄ゲームが実行されると、高確モード（高確モード A、高確モード B（真））では、通常モードと異なり、例えば 4 8 分の 1 の確率で「普電ロング開放当り」に当選する。この点、高確モード A は、「普電ロング開放当り」の当選することをほとんど期待できない通常モードと大きく異なる。

【 2 7 4 6 】

高確モード（高確モード A、高確モード B（真））において「普電ロング開放当り」に当選すると、サブ CPU 2 3 0 1 は、遊技モードを第 2 チャレンジモードに移行させる。サブ CPU 2 3 0 1 は、第 2 チャレンジモードに移行させるにあたり、右打ち指示演出や各種演出（例えば、後述のゾーン演出が行われる期待が高いことを示すチャンス演出）を行う。

30

【 2 7 4 7 】

このように、高確モード（高確モード A、高確モード B（真））では、例えば 4 8 分の 1 の確率で当選する「普電ロング開放当り」に期待して遊技が行われることとなる。ただし、第 1 大当りモード及び第 2 大当りモードのいずれにも移行せずに天井カウンタが天井値に到達すると、サブ CPU 2 3 0 1 は、至福モードに移行させる。

【 2 7 4 8 】

一方、高確モード（高確モード A、高確モード B（真））において「普電ショート開放当り」に当選した場合、第 2 始動口 2 1 4 0（図 2 3 2 参照）に遊技球を入賞させることは困難であるものの、稀に、第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞し、第 2 特別図柄ゲームが実行される場合がある。この場合、第 2 特別図柄ゲームの結果がハズレであると、サブ CPU 2 3 0 1 は、高確モードを終了し、遊技モードを通常モードに移行させる。ただし、第 2 特別図柄ゲームの結果が大当りである場合（選択図柄コマンド「z 6」）や役物開放当り（選択図柄コマンド「z 5」）且つ V 入賞した場合、サブ CPU 2 3 0 1 は、高確モードを終了し、遊技モードを第 2 大当りモードに移行させる。役物開放当り（選択図柄コマンド「z 5」）且つ V 入賞しなかった（所謂、役物開放当りがパンクした）場合には、サブ CPU 2 3 0 1 は、高確モードを継続してもよいし（すなわち、役物開放当りがパ

40

50

ンクしてもＣ時短遊技状態を継続してもよい）、高確モードを終了して遊技モードを通常モードに移行させるようにしてもよい（すなわち、役物開放当りのパンクをＣ時短遊技状態の終了条件としてもよい。）。

【 2 7 4 9 】

なお、本実施例では、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））において普通図柄ゲームが開始された場合、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄表示部２１６１（図２４１参照）において可変表示を行うとともに、サブＣＰＵ２３０１は、例えば表示装置２００７のメイン領域において普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出を行う。ただし、これに限られず、通常モードと同様に、例えば、表示装置２００７のメイン領域において第１特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出を行うようにしてもよい。

10

【 2 7 5 0 】

また、通常モードと同様に、正規な遊技態様である左打ちで遊技が行われた結果として「普電ロング開放当り」に当選して第２特別図柄ゲームが実行された場合と、意図しない第２特別図柄ゲームが実行された場合とを区別できるようにし、不正防止や、正規でない遊技態様での遊技防止を図ることが好ましい。

【 2 7 5 1 】

〔 6 - 6 - 5 . 高確モードＢ（偽） 〕

高確モードＢ（偽）では、メインＣＰＵ２２０１により内部的に通常遊技状態に制御されている。本実施例において、高確モードＢ（偽）は左打ちが正規な遊技態様である。

【 2 7 5 2 】

20

（各種確率）

高確モードＢ（偽）において特別図柄ゲーム（第１特別図柄ゲーム、第２特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率（大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率）は、通常モードと同じであるため省略する。

【 2 7 5 3 】

なお、高確モードＢ（偽）では、メインＣＰＵ２２０１により内部的には通常遊技状態に制御されているため、時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態からＣ時短遊技状態に移行させる。

【 2 7 5 4 】

高確モードＢ（偽）において普通図柄ゲームが実行された場合の各種確率についても、通常モードと同じである。すなわち、普電ロング開放当り（普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」）の当選確率が、例えば３２７６８分の１と極めて低い。

30

【 2 7 5 5 】

（開始条件）

高確モードＢ（偽）の開始条件は、例えば以下のとおりである。
・残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立すること。

【 2 7 5 6 】

なお、所定の演出条件は、例えば、残保留モードの終了時に、サブＣＰＵ２３０１の制御により高確モードＢ（偽）への移行抽選を行い、かかる移行抽選に当選することとしてもよい。この場合、移行抽選に当選すると、サブＣＰＵ２３０１は、残保留モードから高確モードＢ（偽）に移行させるとよい。また、例えば、残保留モードの最後の特別図柄ゲームにおいて、特別図柄の図柄乱数値に応じて、高確モードＢ（偽）に移行させるか否かを決定するようにしてもよい。さらに、残保留モードが終了すると、必ず高確モードＢ（偽）に移行させるようにしてもよい。

40

【 2 7 5 7 】

（終了条件及び移行先）

高確モードＢ（偽）の終了条件は、例えば以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすことである。また、終了条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。

・第１特別図柄の可変表示回数２０回 通常モードに移行

50

- ・「普電ショート開放当り」によって第2始動口に入賞したことに基づく第2特別図柄の
可変表示回数1回 通常モードに移行（第2特別図柄ゲームの結果がハズレの場合）
- ・普通電動役物2146の開放回数12回 通常モードに移行
- ・3R大当り（選択図柄コマンド「z1」）に当選（条件装置作動時） 第1大当りモード
に移行
- ・10R大当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）に当選（条件装置作動時） 第
2大当りモードに移行
- ・役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）に当選し且つV入賞（条件装置作動時）
第2大当りモードに移行
- ・時短当り（選択図柄コマンド「z0」、「z4」）に当選 高確モードA又は高確モード
B（真）に移行
- ・「普電ロング開放当り」が導出されること 第2チャレンジモードに移行

【2758】

なお、極めて発生頻度は低いが、「普電ショート開放当り」に基づいて普通電動役物2146（図232参照）が開放したときに第2始動口2140（図232参照）に遊技球が入賞し、第2特別図柄ゲームが実行される場合がある。この場合、第2特別図柄ゲームの結果が役物開放当り（選択図柄コマンドが「z5」）であって且つV入賞した場合、第2大当りモードに移行する。第2特別図柄ゲームの結果がハズレの場合は、上述したように通常モードに移行する。

【2759】

また、本実施例では、高確モードB（偽）において天井カウンタが天井値に到達することがないため、高確モードB（偽）から至福モードに移行する場合はない。ただし、高確モードB（偽）において天井カウンタが天井値に到達することが生じうる仕様のパチンコ遊技機であれば、高確モードB（偽）から至福モードに移行する場合もある。

【2760】

上記の終了条件及び遊技モードの移行先は、大当りに当選した場合を除いて、例えば高確モードB（真）と同じである。このようにすることで、高確モードB（偽）が終了したときに、高確モードB（真）であったのか高確モードB（偽）であったのかの把握が困難となり、興味を高めることが可能である。なお、大当りに当選した場合の移行先は、通常モードと同じである。

【2761】

ただし、高確モードB（偽）の終了条件は、上記に限られず、例えば、規定回数（例えば、予め決められている回数や、残保留モードの終了時に決定された回数等）にわたって特別図柄ゲームが実行されることとしてもよい。また、残保留モードが終了すると必ず高確モードB（偽）に移行させる仕様である場合には、例えば、残保留モードの終了時に高確モードB（偽）の滞在期間（例えば、滞在ゲーム数）をサブCPU2301により決定し、サブCPU2301は、決定された滞在期間が経過すると高確モードB（偽）を終了し、通常モードに移行させるようにしてもよい。

【2762】

（演出）

高確モードB（偽）は、内部的には通常モードと同様にメインCPU2201により通常遊技状態に制御されるため、上述したとおり、「普電ロング開放当り」の確率が例えば32768分の1と極めて低く、この点において高確モード（高確モードA、高確モードB（真））よりも遊技者に不利である。

【2763】

ただし、サブCPU2301は、高確モードB（偽）において、例えば高確モードB（真）である場合と同様の演出を行う。すなわち、サブCPU2301は、高確モードB（偽）において、例えば、高確モードB（真）である場合と同様の演出画像を表示装置2007（図232参照）の表示領域に表示するとともに、高確モードB（真）である場合と同様の演出音をスピーカ2032（図241参照）から出力する。そのため、残保留モー

10

20

30

40

50

ドが終了したとしても、遊技者の遊技続行意欲の減退を抑制することができ、ひいては興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 2 7 6 4 】

このように、本実施例では、高確モード B (真) と高確モード B (偽) とで同様の演出が行われるが、「同様の演出」とは、例えば表示装置 2 0 0 7 の表示領域に表示される背景画像を同じとする等により、高確モード B (真) であるか高確モード B (偽) であるかを、遊技者が区別できないかまたは区別することが困難な程度に外観上似ている演出が相当する。

【 2 7 6 5 】

なお、高確モード B (偽) において時短当りに当選した場合、サブ C P U 2 3 0 1 は、遊技モードを、高確モード A に移行させるようにしてもよいし、高確モード B (真) と同様の演出である高確モード B (偽) を継続させるようにしてもよい。

10

【 2 7 6 6 】

また、この高確モード B (偽) において、サブ C P U 2 3 0 1 は、例えば、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する。ただし、これに限られず、例えば、第 1 特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する等してもよい。

【 2 7 6 7 】

20

(高確モード B (偽) における遊技)

高確モード B (偽) では、左打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、左打ちで遊技を行う。なお、右打ちで遊技が行われた場合、サブ C P U 2 3 0 1 は、例えば、警告や左打ちを指示する左打ち指示演出を行う。

【 2 7 6 8 】

遊技者が左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域 2 1 0 6 を流下する。左側領域 2 1 0 6 を流下する遊技球が遊技球振分装置 5 4 0 0 (図 2 3 2 参照) に進入すると、かかる遊技球は、第 1 始動口 5 1 2 0、通過ゲート 5 1 2 5 A 及び通過ゲート 5 1 2 5 B (いずれも図 2 3 2 参照) のうちいずれかに進入する。一方、左側領域 2 1 0 6 を流下する遊技球のうち、遊技球振分装置 5 4 0 0 (図 2 3 2 参照) に進入しなかった遊技球は、一般入賞口 2 1 2 2 に入賞するかまたはアウト口 2 1 7 8 から機外に排出される。

30

【 2 7 6 9 】

遊技球振分装置 5 4 0 0 (図 2 3 2 参照) に進入した遊技球が第 1 始動口 5 1 2 0 を通過 (入賞) すると、メイン C P U 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の始動情報を所定個数 (例えば 4 個) まで保留し、第 1 特別図柄の始動条件が成立すると、第 1 特別図柄ゲームを開始する。また、遊技球が第 1 始動口 5 1 2 0 を通過すると、払出・発射制御回路 4 0 0 は、メイン C P U 2 2 0 1 から送信された賞球制御コマンドに基づいて払出装置 8 2 に対して所定の信号を送信し、払出装置 8 2 に所定個数 (例えば、3 個) の遊技球を賞球として払い出させる制御を行う。

40

【 2 7 7 0 】

第 1 特別図柄ゲームが開始されると、サブ C P U 2 3 0 1 は、表示装置 2 0 0 7 のメイン領域において、第 1 特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示を行う。そして、例えば 3 1 9 分の 1 の確率で大当りを示す演出画像が表示され、例えば 6 4 分の 1 の確率で時短当りを示す演出画像が表示される。

【 2 7 7 1 】

サブ C P U 2 3 0 1 は、大当りを示す表示態様が導出されたことを示すコマンドがメイン C P U 2 2 0 1 から受信すると、高確モード B (偽) を終了し、例えば、9 9 % の確率で第 1 大当りモードに移行させ、1 % の確率で第 2 大当りモードに移行させる。

【 2 7 7 2 】

50

一方、サブCPU2301は、時短当りを示す表示態様が導出されたことを示すコマンドがメインCPU2201から受信すると、外観上は高確モードB（偽）と同じかまたは区別困難な高確モードB（真）に移行させる。すなわち、遊技者からは高確モードB（外観では高確モードB（真）と高確モードB（偽）とを区別できないか又は困難であるため、ここではあえて「高確モードB」と記載する）が継続しているように見える。ただし、メインCPU2201は、通常遊技状態からC時短遊技状態に移行させる。すなわち、高確モードB（偽）において時短当りに当選した場合、内部的にはメインCPU2201により通常遊技状態からC時短遊技状態に移行するものの、外観上は同じモードが継続しているように見えることとなる。

【2773】

10

また、遊技球振分装置5400（図232参照）に進入した遊技球が通過ゲート5125Aまたは通過ゲート5125Bを通過すると、メインCPU2201は、普通図柄の始動情報を所定個数（例えば4個）まで保留し、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームを開始する。また、遊技球が通過ゲート5125Aまたは通過ゲート5125Bを通過すると、払出・発射制御回路400は、メインCPU2201から送信された賞球制御コマンドに基づいて払出装置82に対して所定の信号を送信し、払出装置82に所定個数（例えば、3個）の遊技球を賞球として払い出させる制御を行う。この場合、払い出される賞球数は、例えば、遊技球が第1始動口5120を通過した場合に払い出される賞球数と同程度またはそれよりも少ない賞球数である。

【2774】

20

普通図柄ゲームが開始されると、高確モードB（偽）では「普電ロング開放当り」の当選確率が例えば32768分の1の確率であるため、本来であれば「普電ロング開放当り」に当選することをほとんど期待できないものの、遊技者は高確モード（真）であると信じて遊技を行っている可能性があるため、興味を高めることが可能となる。

【2775】

また、高確モードB（偽）では、第1特別図柄ゲームが20回行われると、サブCPU2301は、高確モードB（偽）を終了し、遊技モードを通常モードに移行させる。

【2776】

また、高確モードB（偽）では、普通図柄ゲームが実行されて「普電ショート開放当り」に当選した場合、第2始動口2140（図232参照）に遊技球を入賞させることは困難であるものの、稀に、第2始動口2140に遊技球が入賞し、第2特別図柄ゲームが実行される場合がある。この場合、第2特別図柄ゲームの結果がハズレであると、サブCPU2301は、高確モードB（偽）を終了し、遊技モードを通常モードに移行させる。ただし、第2特別図柄ゲームの結果が大当たりである場合（選択図柄コマンド「z6」）や役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）且つV入賞した場合、サブCPU2301は、高確モードB（偽）を終了し、例えば、99%の確率で第1大当たりモードに移行させ、1%の確率で第2大当たりモードに移行させる。役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）且つV入賞しなかった（所謂、役物開放当りがパンクした）場合には、サブCPU2301は、高確モードB（偽）を継続してもよいし、高確モードB（偽）を終了して遊技モードを通常モードに移行させるようにしてもよい。

30

【2777】

なお、高確モードB（偽）において普通図柄ゲームが実行され、例えば32768分の1の確率で「普電ロング開放当り」に当選した場合、サブCPU2301は、遊技モードを第2チャレンジモードに移行させる。

【2778】

40

また、本実施例では、高確モードB（偽）において普通図柄ゲームが開始された場合、メインCPU2201は、普通図柄表示部2161（図241参照）において可変表示を行い、サブCPU2301は、例えば、表示装置2007のメイン領域において第1特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出を行い、普通図柄に対応する装飾図柄やミニ図柄等を用いた可変表示演出を行わない。ただし、これに限られず、普通図柄に対応する装飾

50

図柄やミニ図柄等を用いた可変表示演出を、例えば表示装置 2 0 0 7 や他の表示装置を用いて行うようにしてもよい。

【 2 7 7 9 】

また、上述したように、右打ちで遊技が行われた場合、警告や左打ち指示演出が行われる。ただし、例えば、警告音や左打ち指示演出に反して遊技者が右打ちした結果として普通電動役物 2 1 4 6 (図 2 3 2 参照) が開放したり、悪意ある者が普通電動役物 2 1 4 6 (図 2 3 2 参照) を不正の手段を用いて開放させたりすることによって、意図しない第 2 特別図柄ゲームが実行される場合がある。このような場合であっても、例えば 1 0 . 5 分の 1 の確率で役物開放当たりとなり、V 入賞すると、遊技モードが第 2 大当りモードに移行してしまう。そこで、正規な遊技態様である左打ちで遊技が行われた結果として「普電ロング開放当たり」に当選したことによって第 2 特別図柄ゲームが実行された場合と、意図しない態様で第 2 特別図柄ゲームが実行された場合とを、例えばホール関係者が区別できるようにすることが好ましい。例えば、普通図柄ゲームが実行されていないにもかかわらず普通電動役物 2 1 4 6 が開放した場合や、高確モード B (偽) 中であるにもかかわらず右打ちされた場合に、外部端子板 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6 (いずれも図 2 4 1 参照) に不正信号が出力されるようにすると好ましい。

10

【 2 7 8 0 】

[6 - 6 - 6 . チャレンジモード]

チャレンジモードには、第 1 大当りモードの終了後に移行させる第 1 チャレンジモードと、高確モード (高確モード A、高確モード B (真)) 等の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当たり」に当選したことによって移行させる第 2 チャレンジモードとがある。

20

【 2 7 8 1 】

この明細書において、後述するチャレンジモードの開始条件が成立してから、保留された全部の第 2 特別図柄の始動情報についての第 2 特別図柄ゲームが実行されるまで (終了するまで) を、チャレンジモードと定義する。

【 2 7 8 2 】

なお、第 6 のパチンコ遊技機は、上述したとおり、第 1 特別図柄の始動条件よりも第 2 特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機であるため、チャレンジモードが終了しなければ (すなわち、保留された全部の第 2 特別図柄の始動情報についての第 2 特別図柄ゲームが実行されなければ)、第 1 特別図柄ゲームが実行されない。したがって、左打ちされた遊技球が第 1 始動口 5 1 2 0 に入賞したとしても、チャレンジモードが終了するまで第 1 特別図柄ゲームは実行されない。

30

【 2 7 8 3 】

(第 1 チャレンジモードの開始条件)

第 1 チャレンジモードの開始条件は、例えば以下のとおりである。

- ・第 1 大当りモード (3 R 大当り遊技状態) が終了すること。

【 2 7 8 4 】

(第 2 チャレンジモードの開始条件)

第 2 チャレンジモードの開始条件は、例えば以下のとおりである。

- ・高確モード (高確モード A、高確モード B (真)) の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当たり」を示す表示態様が普通図柄表示部 2 1 6 1 に表示されること。
- ・通常モードの普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当たり」を示す表示態様が普通図柄表示部 2 1 6 1 に表示されること。
- ・高確モード B (偽) の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当たり」を示す表示態様が普通図柄表示部 2 1 6 1 に表示されること。

40

【 2 7 8 5 】

なお、第 2 チャレンジモードの開始条件は、「普電ロング開放当たり」を示す表示態様が普通図柄表示部 2 1 6 1 に表示されることに限られず、「普電ロング開放当たり」を示す結果が普通図柄表示部 2 1 6 1 (図 2 4 1 参照) に表示される前の所定の契機 (すなわち、普通図柄の可変表示中) としてもよい。所定の契機とは、例えば、普通図柄の可変表示の

50

開始時（普通図柄の当り判定処理を行ったとき）や、普通図柄の可変表示の開始後に右打ち指示演出を行うこと等が相当する。

【 2 7 8 6 】

（第 1 チャレンジモード及び第 2 チャレンジモードの終了条件）

チャレンジモード（第 1 チャレンジモード、第 2 チャレンジモード）の終了条件、及び遊技モードの移行先は、例えば以下のとおりである。

- ・ 1 0 R 大当り（選択図柄コマンド「 z 6 」）に当選（条件装置作動時） 第 2 大当りモードに移行
- ・ 役物開放当り（選択図柄コマンド「 z 5 」）に当選し且つ V 入賞（条件装置作動時）第 2 大当りモードに移行
- ・ 保留された全部の第 2 特別図柄の始動情報についての第 2 特別図柄ゲームが実行されること（終了時） 高確モード A または通常モードに移行
- ・ 天井カウンタが天井値に到達 至福モードに移行

【 2 7 8 7 】

ただし、第 2 チャレンジモードについては、上記の終了条件に加えて、1 回目の普通電動役物の作動時に第 2 始動口 2 1 4 0（図 2 3 2 参照）に遊技球を入賞させることができなかった場合（所謂、第 2 チャレンジモードがパンクした場合）も終了条件である。

【 2 7 8 8 】

なお、役物開放当り（選択図柄コマンド「 z 5 」）に当選したにもかかわらず V 入賞しなかった場合、サブ C P U 2 3 0 1 は、第 2 特別図柄の始動情報について残っている保留（以下、「残保留」と称する）があれば（見た目上）第 2 チャレンジモードを継続し、第 2 特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第 2 チャレンジモードを終了する。

【 2 7 8 9 】

また、保留された全部の第 2 特別図柄の始動情報についての第 2 特別図柄ゲームが実行された場合、遊技モードの移行先は、上述のとおり、高確モード A または通常モードであるが、これについて、詳しく説明する。

【 2 7 9 0 】

本実施例では、第 2 特別図柄ゲームの結果が大当りでない限り、保留された全部の第 2 特別図柄の始動情報についての第 2 特別図柄ゲームが終了するまでチャレンジモードを継続するようにしている。

【 2 7 9 1 】

そのため、チャレンジモード（第 1 チャレンジモード、第 2 チャレンジモード）中に行われた一回または複数回の第 2 特別図柄ゲームのうちいずれかにおいて時短当りに当選した場合、サブ C P U 2 3 0 1 は、保留された全部の第 2 特別図柄の始動情報についての第 2 特別図柄ゲームが実行された後、遊技モードを、チャレンジモードから高確モード A に移行させる。

【 2 7 9 2 】

また、チャレンジモード（第 1 チャレンジモード、第 2 チャレンジモード）中に行われた一回または複数回の第 2 特別図柄ゲームの結果が全てハズレ（役物開放当りであったにもかかわらず V 入賞しなかった場合も含む）であった場合、サブ C P U 2 3 0 1 は、遊技モードを、チャレンジモードから通常モードに移行させる。

【 2 7 9 3 】

（内部的な遊技状態）

第 1 チャレンジモードは、上述したように、第 1 大当りモード（3 R 大当り遊技状態）が終了すると開始される。第 1 大当りモードが終了すると、内部的には、メイン C P U 2 2 0 1 により「特 2 = 1」（第 2 特別図柄の可変表示回数 1 回）を時短終了条件に含む A 時短遊技状態に移行する（図 2 4 4 参照）。すなわち、第 1 大当りモードの終了後、1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が実行されるまで（終了するまで）の間、メイン C P U 2 2 0 1 により内部的には A 時短遊技状態に制御される。そして、1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が終了して A 時短遊技状態が終了すると、メイン C P U 2 2 0 1 は、内部的には通

10

20

30

40

50

常遊技状態に移行させる。

【2794】

したがって、第1チャレンジモードは、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了するまではメインCPU2201により内部的にA時短遊技状態に制御されており、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了した後はメインCPU2201により内部的に通常遊技状態に制御される。

【2795】

そのため、第1チャレンジモードでは、第1チャレンジモードが開始されてから1回目の第2特別図柄の可変表示が終了するまでは右打ちが正規な遊技態様であるが、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了した後は左打ちが正規な遊技態様となる。

10

【2796】

第2チャレンジモードは、上述したように、高確モード（高確モードA、高確モードB（真））の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部2161に導出されると開始される。また、「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部2161に導出されると、メインCPU2201は通常遊技状態に制御し、サブCPU2301は右打ち指示の演出を行う。

【2797】

第2チャレンジモードでは、「普電ロング開放当り」に当選したことにもとづく普通電動役物2146の作動が終了するまでは右打ちが正規な遊技態様であるものの、「普電ロング開放当り」に当選したことにもとづく普通電動役物2146の作動が終了した後は左打ちが正規な遊技態様となる。

20

【2798】

ところで、チャレンジモード（第1チャレンジモード、第2チャレンジモード）において、特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合は内部的にC時短遊技状態に移行する。内部的にC時短遊技状態に移行した場合であっても、サブCPU2301は、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了するまでチャレンジモードを継続し（内部的にはC時短遊技状態）、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了してから高確モードAに移行させるようにしている。

【2799】

30

ただし、これに限られず、サブCPU2301は、例えば、時短当りである旨の結果が導出された場合には、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了していなくても、チャレンジモード（第1チャレンジモード、第2チャレンジモード）から高確モードAに移行させるようにしてもよい。

【2800】

なお、上述したとおり、チャレンジモード（第1チャレンジモード、第2チャレンジモード）において、10R大当り（選択図柄コマンド「z6」）に当選した場合、及び、役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）に当選し且つV入賞した場合、サブCPU2301は、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了していなくてもチャレンジモードを終了し、第2大当りモードに移行させる。この場合、チャレンジモードの終了時に第2特別図柄の始動情報についての保留が残った場合、この第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームは、第2大当りモード終了後の特別モードにおいて実行される。

40

【2801】

ところで、上述したように、A時短遊技状態において時短当りに当選したとしてもメインCPU2201により時短当りが無視され、時短当りが無効となる。そのため、第1チャレンジモードの場合、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了するまでは、時短当りに当選したとしてもメインCPU2201により時短当りが無視され、C時短遊技状態に移行しない。

【2802】

50

ただし、第1チャレンジモードにおいて、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了するまでは時短当りに当選したとしても時短当りを無視し、C時短遊技状態に移行しないようにすることは必須ではない。例えば、メインCPU2201が、A時短遊技状態の終了処理を実行した後に、第2特別図柄ゲームの結果を判定するようにしてもよい。すなわちこの場合、第1チャレンジモードの1回目の第2特別図柄ゲームの結果が時短当りであったとしても、第2特別図柄ゲームの結果を判定する際にはA時短遊技状態が終了していることとなる。そのため、第1チャレンジモードの1回目の第2特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合、時短当りが無視されず、メインCPU2201により内部的にC時短遊技状態に移行される。このようにすることで、第1チャレンジモードにおける興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【2803】

(各種確率)

チャレンジモード(第1チャレンジモード、第2チャレンジモード)において特別図柄ゲーム(第1特別図柄ゲーム、第2特別図柄ゲーム)が実行された場合の各種確率(大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率)は、通常モードと同じであるため省略する。

【2804】

また、第1チャレンジモードにおいて普通図柄ゲームが実行された場合、「普電ロング開放当り」の当選確率は、例えば以下に示すとおりである。なお、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了するまで(内部的にA時短遊技状態の場合)と、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了した後(内部的に通常遊技状態の場合)とで異なる。

20

【2805】

(1) 1回目の第2特別図柄の可変表示が終了するまで

・普電ロング開放当り(普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」)の当選確率・・・概ね1.1分の1

(2) 1回目の第2特別図柄の可変表示が終了した後

・普電ロング開放当り(普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz1」)の当選確率・・・32768分の1

【2806】

すなわち、第1チャレンジモードでは、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了するまでは、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当り」(普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」)の当選確率が概ね1.1分の1である。そのため、第1大当りモード終了後の1回目の普通電動役物2146の作動時に、第2始動情報の保留が上限になるまで第2始動口2140(図232参照)に入賞させることができなかつたとしても、普通電動役物2146の開鎖後も、普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」への当選を期待できるため、興趣を高めることが可能となる。

30

【2807】

ただし、第1チャレンジモードにおける1回目の第2特別図柄の可変表示の終了後は、「普電ロング開放当り」(普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz1」)の当選確率が例えば32768分の1と極めて低確率となる。

【2808】

なお、第2チャレンジモードでは、時短当りまたは大当りに当選しない限り内部的にはメインCPU2201により通常遊技状態に制御されるため、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当り」(普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz1」)の当選確率は例えば32768分の1と極めて低確率である。

40

【2809】

ただし、チャレンジモード(第1チャレンジモード、第2チャレンジモード)において、特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了するまでチャレンジモードが継続する仕様であれば、メインCPU2201により内部的にC時短遊技状態に制御される場合が生じうる。このように、チャレンジモードにおいて内部的にC時短遊技状態である場合、「普電ロン

50

グ開放当り」(普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」)の当選確率は例えば48の1となる。

【2810】

(演出)

このチャレンジモード(第1チャレンジモード、第2チャレンジモード)において、サブCPU2301は、表示装置2007のメイン領域において、大当りモードに移行する可能性が高いことを示すゾーン演出を行う。このゾーン演出は、第2特別図柄ゲームが実行されている間行われる演出であって、例えば、液晶表示器で構成される表示装置2007の表示領域2007aの背景画像をブラックにし、装飾図柄があたかもゾロ目で停止するような遊技者を期待させる演出等である。

10

【2811】

ただし、チャレンジモード(第1チャレンジモード、第2チャレンジモード)では、想定される第2特別図柄ゲームの回数は最大で例えば5回(当該変動の1回+保留可能な上限数、以下「規定回数」と称する)であるため、サブCPU2301は、この規定回数を超えてゾーン演出を実行しない。しかし、例外的に、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第2特別図柄ゲームが実行されることが皆無とはいえない。例えば、チャレンジモード中に遊技者が右打ちを継続し、普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」に当選したことによって普通電動役物2146(図232参照)が開放し、第2始動口2140(図232参照)に遊技球が入賞した場合、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第2特別図柄ゲームが実行されうる。とくに、チャレンジモード中に行われた第2特別図柄ゲームにおいて「時短当り」に当選した場合には「普電ロング開放当り」の当選確率が高められるため、その可能性は高い。また、普通電動役物2146が不正に開放された場合にも、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第2特別図柄ゲームが実行されうる。そこで、サブCPU2301は、規定回数の第2特別図柄ゲームが終了するとゾーン演出を終了し、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第2特別図柄が実行される場合には、別途、演出抽選を行い、この演出抽選の結果に基づいて単独の演出を実行するようにしている。この場合、サブCPU2301は、実行される単独の演出として、例えば、通常モード中に実行されることがないか又は実行される頻度が少ない所定の演出を実行することが好ましい。このようにすることで、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第2特別図柄が実行されたことを遊技者が把握しやすいため、所定の演出が実行された場合の興趣を高めることが可能となる。

20

30

【2812】

このチャレンジモード(第1チャレンジモード、第2チャレンジモード)において、サブCPU2301は、例えば、第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第1特別図柄及び第2特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する(ただし、第1特別図柄に対応するミニ図柄は常に停止している)。この場合、サブCPU2301は、チャレンジモードの残回数(すなわち、第2特別図柄の始動情報の残り保留数)を把握できる演出画像や、チャレンジモードが終了するまでのカウントダウン演出等をあわせて行うとよい。

40

【2813】

また、例えば高確モードAから第2チャレンジモードに移行した場合(すなわち、例えば高確モードAにおける普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」に当選した場合)、サブCPU2301は、上述のゾーン演出が行われる期待が高いことを示すチャンス演出を行うとよい。

【2814】

(第1チャレンジモードにおける遊技)

サブCPU2301は、第1チャレンジモードに移行させるにあたり、例えば右打ち指示演出を行う。

【2815】

遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域2107を流

50

下する。右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球は、ほぼ通過ゲート 2 1 2 6 を通過し、普通図柄ゲームが実行される。

【 2 8 1 6 】

第 1 チャレンジモードは、例えば 1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が終了するまでメイン CPU 2 2 0 1 により内部的に A 時短遊技状態に制御されるため、普通図柄ゲームが実行されると、概ね 1 . 1 分の 1 の確率で「普電ロング開放当り」に当選する。「普電ロング開放当り」に当選すると、普通電動役物 2 1 4 6 (図 2 3 2 参照) が「普電ロング開放」の態様で作動し、遊技者が右打ちを行うことにより、概ね 2 個程度の遊技球を第 2 始動口 2 1 4 0 (図 2 3 2 参照) に入賞させることが可能となる。

【 2 8 1 7 】

普通電動役物 2 1 4 6 (図 2 3 2 参照) が「普電ロング開放」の態様で作動した際に、第 2 始動口 2 1 4 0 (図 2 3 2 参照) に遊技球を入賞させることができた場合、第 2 始動口 2 1 4 0 に入賞した個数分 (最大 5 個 (当該変動 + 保留 4 個))、第 2 特別図柄ゲームが実行される。

【 2 8 1 8 】

なお、第 2 始動口 2 1 4 0 (図 2 3 2 参照) に遊技球を上限 (例えば 5 個) まで入賞させることができなかったとしても、例えば 1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が終了するまでメイン CPU 2 2 0 1 により内部的に A 時短遊技状態に制御されるため、その後再び「普電ロング開放当り」に当選することにより、第 2 始動口 2 1 4 0 (図 2 3 2 参照) に遊技球を上限 (例えば 5 個) まで入賞させることが可能となる。

【 2 8 1 9 】

したがって、例えば、第 1 チャレンジモードにおいて 1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が終了していない場合 (メイン CPU 2 2 0 1 により A 時短遊技状態に制御されている場合)、第 2 特別図柄の可変表示時間を、第 2 特別図柄の可変表示中に普通図柄の可変表示を少なくとも 1 回、より好ましくは複数回行うことができる時間とすることが好ましい。本実施例では、A 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間が 1 0 0 0 m s e c (図 2 5 0 参照) である。また、右側領域に向けて発射された遊技球が通過ゲート 2 1 2 6 に到達するまでの時間を考慮し、第 2 特別図柄ゲームの結果がハズレである場合、A 時短遊技状態における第 2 特別図柄の可変表示時間が 7 0 0 0 m s e c (図 2 4 6 参照) とされている。

【 2 8 2 0 】

第 2 特別図柄ゲームが実行されると、例えば 3 1 9 分の 1 の確率で大当りに当選し、例えば 1 0 . 5 分の 1 で役物開放当りに当選する。

【 2 8 2 1 】

1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が終了すると、サブ CPU 2 3 0 1 は、例えば左打ち指示演出を行う。

【 2 8 2 2 】

第 1 チャレンジモードにおいて、サブ CPU 2 3 0 1 は、大当りに当選したことを示すコマンドをメイン CPU 2 2 0 1 から受信すると、第 2 特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても第 1 チャレンジモードを終了し、例えば 1 0 0 % の確率で第 2 大当りモードに移行させる。ただし、第 1 チャレンジモードにおいて 1 0 0 % の確率で第 2 大当りモードに移行させることは必須ではない。

【 2 8 2 3 】

なお、上記の「第 2 特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても」とは、正確には、「第 2 特別図柄の始動情報についての残保留があることを示すコマンドをメイン CPU 2 2 0 1 から受信したとしても」の意味である (以下においても同様) 。

【 2 8 2 4 】

また、第 1 チャレンジモードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、1 0 0 % に近い確率で V 入賞させることができる。そして、サブ CPU 2 3 0 1 は、V 入賞したことを示すコマンドをメイン CPU 2 2 0 1 から受信すると、第 2 特別

10

20

30

40

50

図柄の始動情報についての残保留があったとしても第 1 チャレンジモードを終了し、第 2 大当りモードに移行させる。

【 2 8 2 5 】

第 1 チャレンジモードにおいて、サブ CPU 2 3 0 1 は、役物開放当りに当選したにもかかわらず V 入賞しなかったことを示すコマンドをメイン CPU 2 2 0 1 から受信すると、第 2 特別図柄の始動情報についての残保留があれば第 1 チャレンジモードを継続し、第 2 特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第 1 チャレンジモードを終了し、通常モードに移行させる。なお、通常モードでは、メイン CPU 2 2 0 1 により内部的に通常遊技状態に制御される。

【 2 8 2 6 】

第 1 チャレンジモードにおいて、1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が終了すると内部的に A 時短遊技状態が終了してメイン CPU 2 2 0 1 により通常遊技状態に制御されるため、2 回目以降の第 2 特別図柄ゲームでは、大当りおよび役物開放当りに加えて、例えば 1 0 . 5 分の 1 の確率で時短当りにも当選しうる。

【 2 8 2 7 】

ただし、本実施例では、第 1 チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、第 2 特別図柄の始動情報についての残保留があれば第 1 チャレンジモードを継続し、第 2 特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第 1 チャレンジモードを終了する。すなわち、第 1 チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第 2 特別図柄の始動情報の全部について第 2 特別図柄ゲームが実行される（終了する）まで、高確モード A に移行せずに、第 1 チャレンジモードが継続される。

【 2 8 2 8 】

なお、第 1 チャレンジモードにおいて時短当りに当選したにもかかわらず第 1 チャレンジモードを継続するようにし、その後、第 1 チャレンジモードの終了前に、大当りに当選するかまたは役物開放当りに当選し且つ V 入賞したことを示すコマンドをメイン CPU 2 2 0 1 から受信した場合、サブ CPU 2 3 0 1 は、遊技モードを第 2 大当りモードに移行させる。この場合、サブ CPU 2 3 0 1 は、時短当りに当選したことを遊技者に明示しないようにすることが好ましい。なお、上述したとおり、第 2 大当りモードの終了後、サブ CPU 2 3 0 1 は、第 2 大当りモードから特別モードに移行させる。

【 2 8 2 9 】

第 1 チャレンジモードが終了すると、サブ CPU 2 3 0 1 は、高確モード A または通常モードに移行させる。

【 2 8 3 0 】

サブ CPU 2 3 0 1 により高確モード A に移行させるのは、第 1 チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第 2 特別図柄ゲームのいずれかにおいて時短当りに当選していた場合である。

【 2 8 3 1 】

また、サブ CPU 2 3 0 1 により通常モードに移行させるのは、第 1 チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第 2 特別図柄ゲームの全部がハズレ（役物開放当りであったにもかかわらず V 入賞しなかった場合も含む）である場合である。ただし、第 1 チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第 2 特別図柄ゲームの全部がハズレである場合、必ずしも通常モードに移行させる必要はなく、所定条件が成立した場合、例えば、高確モード A と外観上区別できないまたは区別困難な高確モード A（偽）に移行させるようにしてもよい。

【 2 8 3 2 】

なお、本実施例では、第 1 チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第 2 特別図柄の始動情報の全部についての第 2 特別図柄ゲームが終了するまで第 1 チャレンジモードが継続されるようにしたが、これに限られない。例えば、第 1 チャレンジモードにおいて時短当りに当選した場合、第 2 特別図柄の始動情報についての残保留の有無にかかわらず、第 1 チャレンジモードを終了し、高確モード A に移行させるよ

10

20

30

40

50

うにしてもよい。

【2833】

(第2チャレンジモードにおける遊技)

第2チャレンジモードは、「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部2161に表示されると開始するため、サブCPU2301は、先ず、例えば右打ち指示演出を行う。

【2834】

そして、普通電動役物2146(図232参照)が「普電ロング開放」の態様で作動した際に、第2始動口2140(図232参照)に遊技球を入賞させることができた場合、第2始動口2140に入賞した個数分(最大5個(当該変動+保留4個))、第2特別図柄ゲームが実行される。

10

【2835】

なお、普通電動役物2146(図232参照)の作動終了を示すコマンドをメインCPU2201から受信すると、サブCPU2301は、例えば左打ち指示演出を行う。

【2836】

普通電動役物2146(図232参照)が作動したタイミングで第2始動口2140(図232参照)に遊技球を入賞させることができなかった場合(所謂、第2チャレンジモードがパンクした場合)、第2チャレンジモードが終了する。

【2837】

第2特別図柄ゲームが実行されると、第1チャレンジモードと同様に、例えば319分の1の確率で大当りに当選し、例えば10.5分の1で役物開放当りに当選する。

20

【2838】

第2チャレンジモードにおいて、大当りに当選したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、第1チャレンジモードと同様に、第2特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても第2チャレンジモードを終了し、例えば100%の確率で第2大当りモードに移行させる。ただし、高確モードAにおいて100%の確率で第2大当りモードに移行させることは必須ではない。

【2839】

また、第1チャレンジモードと同様に、第2チャレンジモードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、100%に近い確率でV入賞させることができる。そして、V入賞したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信すると、サブCPU2301は、第2特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても第2チャレンジモードを終了し、第2大当りモードに移行させる。

30

【2840】

第2チャレンジモードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらずV入賞しなかったことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、第1チャレンジモードと同様に、第2特別図柄の始動情報についての残保留があれば第2チャレンジモードを継続し、第2特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第2チャレンジモードを終了し、通常モードに移行させる。なお、通常モードでは、メインCPU2201により内部的に通常遊技状態に制御される。

40

【2841】

第2チャレンジモードはメインCPU2201により内部的には通常遊技状態に制御されるため、第2特別図柄ゲームでは、例えば10.5分の1の確率で時短当りに当選しうる。

【2842】

ただし、本実施例では、第1チャレンジモードと同様に、第2チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、第2特別図柄の始動情報についての残保留があれば第2チャレンジモードを継続し、第2特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第2チャレンジモードを終了する。すなわち、第2チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第2特別図柄の始動情報の全部について第2特別図柄ゲーム

50

が実行される（終了する）まで、高確モード A に移行せずに、第 2 チャレンジモードが継続される。

【 2 8 4 3 】

なお、第 2 チャレンジモードにおいて時短当りに当選したにもかかわらず第 2 チャレンジモードを継続するようにし、その後、第 2 チャレンジモードの終了前に、大当りに当選するかまたは役物開放当りに当選し且つ V 入賞したことを示すコマンドをメイン CPU 2201 から受信した場合、サブ CPU 2301 は、遊技モードを第 2 大当りモードに移行させる。この場合、サブ CPU 2301 は、時短当りに当選したことを遊技者に明示しないようにすることが好ましい。

【 2 8 4 4 】

第 2 チャレンジモードが終了すると、サブ CPU 2301 は、第 1 チャレンジモードと同様に、高確モード A または通常モードに移行させる。

【 2 8 4 5 】

サブ CPU 2301 により高確モード A に移行させるのは、第 1 チャレンジモードと同様、第 2 チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第 2 特別図柄ゲームのいずれかにおいて時短当りに当選していた場合である。

【 2 8 4 6 】

また、サブ CPU 2301 により通常モードに移行させるのは、第 1 チャレンジモードと同様、第 2 チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第 2 特別図柄ゲームの全部がハズレ（役物開放当りであったにもかかわらず V 入賞しなかった場合も含む）である場合である。

【 2 8 4 7 】

なお、本実施例では、第 2 チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第 2 特別図柄の始動情報の全部についての第 2 特別図柄ゲームが終了するまで第 2 チャレンジモードが継続されるようにしたが、これに限られない。例えば、第 2 チャレンジモードにおいて時短当りに当選した場合、第 2 特別図柄の始動情報についての残保留の有無にかかわらず、第 2 チャレンジモードを終了し、高確モード A に移行させるようにしてもよい。

【 2 8 4 8 】

[6 - 6 - 7 . 特別モード]

特別モードでは、メイン CPU 2201 により内部的に A 時短遊技状態に制御されている。本実施例において、特別モードは右打ちが正規な遊技態様である。

【 2 8 4 9 】

（各種確率）

特別モードにおいて特別図柄ゲーム（第 1 特別図柄ゲーム、第 2 特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率（大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率）は、通常モードと同じであるため省略する。

【 2 8 5 0 】

ただし、特別モードでは、高確モードと同様、時短当りに当選したとしても時短当りがメイン CPU 2201 により無視され、サブ CPU 2301 は特別モードを継続させる。この点、時短当りに当選するとサブ CPU 2301 により高確モード（メイン CPU 2201 により C 時短遊技状態）に移行させる通常モードと異なる。

【 2 8 5 1 】

特別モードにおいて普通図柄の当り判定処理が実行された場合、普電ロング開放当り（普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 2」）の当選確率は、概ね 1 . 1 分の 1 である。

【 2 8 5 2 】

（開始条件）

特別モードの開始条件は、例えば以下のとおりである。

・第 2 大当りモード（3 R 大当り遊技状態、10 R 大当り遊技状態）が終了すること。

【 2 8 5 3 】

10

20

30

40

50

(終了条件及び移行先)

特別モードの終了条件は、上述のA時短遊技状態の終了条件と同じである。具体的には、例えば以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすことである。また、終了条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。

・特別図柄の可変表示回数12回(第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和が12回) 残保留モード

・普通電動役物2146の開放回数10000回 残保留モードに移行

・10R大当り(選択図柄コマンド「z6」)に当選(条件装置作動時) 第2大当りモードに移行

・役物開放当り(選択図柄コマンド「z5」)に当選し且つV入賞(条件装置作動時) 第2大当りモードに移行

10

【2854】

このように、特別モードは、例えば特別図柄の可変表示が12回実行されるまで継続する。しかも、上述したように、「普電ロング開放当り」(普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」)の当選確率が概ね1.1分の1と高い。さらに、役物開放当りの当選確率が例えば10.5分の1である。そのため、特別モードは、通常モード、高確モードA、高確モードB(真)、高確モードB(偽)、チャレンジモード、及び残保留モードと比べて、遊技者に有利な遊技モードである。

【2855】

また、本実施例では、特別モードにおいて、役物開放当り(選択図柄コマンド「z5」)に当選したもののV入賞しなかった場合(所謂、役物開放当りのパンク)、メインCPU2201はA時短遊技状態を継続する。また、特別モードにおいて、サブCPU2301は、メインCPU2201から役物開放当りに当選したことを示すコマンドを受信したものの、V入賞しなかったことを示すコマンドを受信した場合又はV入賞したことを示すコマンドを受信しなかった場合、特別モードを継続する。

20

【2856】

ただし、これに限られず、特別モードにおいて、役物開放当り(選択図柄コマンド「z5」)に当選したもののV入賞しなかった場合(所謂、役物開放当りのパンク)、メインCPU2201は、A時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に移行させるようにしてもよい。また、特別モードにおいて、サブCPU2301は、メインCPU2201から役物開放当りに当選したことを示すコマンドを受信したものの、V入賞しなかったことを示すコマンドを受信した場合又はV入賞したことを示すコマンドを受信しなかった場合、特別モードを終了し、例えば通常モード等の他の遊技モードに移行させてもよいし、第2特別図柄の始動情報についての残保留の有無に応じて通常モードまたは残保留モードに移行させる(例えば、第2特別図柄の始動情報についての残保留が無い場合は通常モードに移行させ、第2特別図柄の始動情報についての残保留が有る場合は残保留モードに移行させる)ようにしてもよい。

30

【2857】

(演出)

サブCPU2301は、特別モードにおいて、例えば、通常モード、高確モードA、高確モードB(真)、高確モードB(偽)、チャレンジモード、及び残保留モードと比べて、遊技者に有利な遊技モード(第1大当りモード及び第2大当りモードを除く)であることを把握可能な特別な演出を実行する。具体的には、サブCPU2301は、特別モードにおいて、特別な演出画像を表示装置2007(図232参照)の表示領域に表示し、特別な演出音をスピーカ2032(図241参照)から出力する。これにより、特別モードにおける興趣を高めることが可能となる。

40

【2858】

また、この特別モードにおいて、サブCPU2301は、例えば、第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第1特別図柄及び第2特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する。なお、特別モードでは、

50

第2特別図柄の始動情報についての保留が途切れる可能性が小さいため、第1特別図柄に対応するミニ図柄はほぼ停止していると考えられる。

【2859】

(特別モードにおける遊技)

特別モードにおいて、サブCPU2301は、例えば右打ち指示演出を行う。左打ちで遊技が行われた場合、サブCPU2301は、例えば、警告や右打ち指示演出を行う。

【2860】

遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域2107を流下する。右側領域2107を流下する遊技球は、ほぼ通過ゲート2126を通過し、普通図柄ゲームが実行される。

【2861】

特別モードは、メインCPU2201により内部的にはA時短遊技状態に制御されているため、普通図柄ゲームが実行されると、概ね1.1分の1の確率で「普電ロング開放当り」に当選する。そして、「普電ロング開放当り」に当選する都度、普通電動役物2146(図232参照)が「普電ロング開放」の態様で作動し、遊技者が右打ちを行うことにより、概ね2個程度の遊技球を第2始動口2140(図232参照)に入賞させることが可能となる。このような普通電動役物2146の動作は、特別モードが終了するまで継続する。

【2862】

普通電動役物2146(図232参照)が「普電ロング開放」の態様で作動した際に、第2始動口2140(図232参照)に遊技球が入賞すると第2特別図柄の始動情報が保留され、第2特別図柄の始動条件が成立すると、第2特別図柄ゲームが実行される。

【2863】

第2特別図柄ゲームが実行されると、例えば319分の1の確率で大当りに当選し、例えば10.5分の1で役物開放当りに当選する。

【2864】

特別モードにおいて、大当りに当選したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、第2特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても特別モードを終了し、例えば100%の確率で第2大当りモードに移行させる。

【2865】

また、特別モードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、100%に近い確率でV入賞させることができる。そして、V入賞したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信すると、サブCPU2301は、第2特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても特別モードを終了し、第2大当りモードに移行させる。

【2866】

特別モードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらずV入賞しなかった場合、特別モードの終了条件が成立しない限り、特別モードが継続する。ただし、上述した通り、特別モードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらずV入賞しなかった場合、特別モードを終了し、例えば通常モード等の他の遊技モードに移行させてもよいし、第2特別図柄の始動情報についての残保留の有無に応じて通常モードまたは残保留モードに移行させるようにしてもよい。

【2867】

特別モードは、メインCPU2201により内部的にはA時短遊技状態に制御されているため、時短当りに当選したとしてもメインCPU2201はこれを無視し、時短当りを無効とする。

【2868】

特別モードにおいて、第2大当りモードに移行させる場合を除き、終了条件(例えば、特別図柄の可変表示回数12回、普通電動役物2146の開放回数10000回)が成立

10

20

30

40

50

したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信すると、サブCPU2301は、特別モードを終了し、残保留モードに移行させる。ただし、特別モードが終了したときに第2特別図柄の始動情報が保留されていない場合、残保留モードとは異なるモード（例えば、通常モードや高確モードB（偽））に移行させることが好ましい。さらに、特別モードが終了したときに第2特別図柄の始動情報が保留されている場合であっても、必ず残保留モードに移行させることに限定されず、特別モードが終了したときに、残保留モードへの移行条件が成立している場合に残保留モードに移行させ、残保留モードへの移行条件が成立していなければ残保留モードとは異なるモード（例えば、通常モードや高確モードB（偽））に移行させるようにしてもよい。

【2869】

すなわち、特別モードは、回数が限られた特別図柄ゲームにおいて、いかにして役物開放当りに当選し且つV入賞させることができるかといったゲーム性となる。

【2870】

なお、特別モードは、右打ちが正規な遊技態様であるものの、遊技者が左打ちを行ったり、遊技者が右打ちを行っているものの遊技球が左側領域2106を流下してしまい、第1始動口5120に入賞してしまう場合がある。この場合、第2特別図柄の始動情報が保留されていない等によって第1特別図柄の始動条件が成立し、第1特別図柄ゲームが実行される可能性がある。第1特別図柄ゲームが実行されると、例えば319分の1の確率で大当りに当選し、例えば64分の1の確率で時短当りに当選する。そして、大当りに当選したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信すると、サブCPU2301は、遊技モードを、特別モードから第1大当りモードに移行させることなく第2大当りモードに移行させる。ただし、大当りに当選した場合の当り種類は当り種類決定テーブル（図244参照）を参照してメインCPU2201により決定されるため、ラウンド数の振り分け（すなわち、選択図柄コマンド「z1」と「z2」との比率）は、通常モードと同じである。一方、時短当りに当選した場合はメインCPU2201により時短当りが無視される。

【2871】

[6-6-8. 残保留モード]

この明細書において、後述する残保留モードの開始条件が成立してから、保留されている全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行されるまで（終了するまで）を、残保留モードと定義する。

【2872】

なお、この第6のパチンコ遊技機は、上述したとおり、第1特別図柄の始動条件よりも第2特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機であるため、残保留モードが終了しなければ（すなわち、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行されなければ）、第1特別図柄ゲームが実行されない。したがって、左打ちされた遊技球が第1始動口5120に入賞したとしても、残保留モードにおいて第1特別図柄ゲームは実行されない。

【2873】

（開始条件）

残保留モードの開始条件は、例えば以下のとおりである。

・特別モード（A時短遊技状態）が終了すること。

【2874】

なお、本実施例では、特別モードにおいて、役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）に当選したもののV入賞しなかった場合（所謂、役物開放当りのパンク）、特別モード（A時短遊技状態）が継続する。ただし、これに限られず、上述したように、第2特別図柄の始動情報についての残保留が有る場合は残保留モードに移行させるようにしてもよい。すなわち、特別モードにおいて、役物開放当りに当選したもののV入賞せず且つ第2特別図柄の始動情報についての残保留が有ることを、残保留モードの開始条件としてもよい。

【2875】

10

20

30

40

50

(終了条件及び移行先)

残保留モードの終了条件、及び遊技モードの移行先は、例えば以下のとおりである。

・10R大当り(選択図柄コマンド「z6」)に当選(条件装置作動時) 第2大当りモードに移行

・役物開放当り(選択図柄コマンド「z5」)に当選し且つV入賞(条件装置作動時) 第2大当りモードに移行

・保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行されること(終了時) 高確モードB(真)、高確モードB(偽)または通常モードに移行

【2876】

なお、役物開放当り(選択図柄コマンド「z5」)に当選したにもかかわらずV入賞しなかったことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、第2特別図柄の始動情報についての残保留があれば残保留モードを継続し、第2特別図柄の始動情報についての残保留がなければ残保留モードを終了し、通常モードに移行させる。

【2877】

また、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行された場合、遊技モードの移行先は、上述のとおり、高確モードB(真)、高確モードB(偽)、または通常モードであるが、これについて、詳しく説明する。

【2878】

本実施例では、第2特別図柄ゲームの結果が大当りであるかまたは役物開放当り且つV入賞した場合でない限り、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了するまで残保留モードを継続するようにしている。

【2879】

そのため、残保留モード中に行われた一回または複数回の第2特別図柄ゲームのうちいずれかにおいて時短当りに当選したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行された後、遊技モードを、残保留モードから高確モードB(真)に移行させる。

【2880】

また、上述したとおり、残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立した場合、サブCPU2301は、遊技モードを高確モードB(偽)に移行させる。一方、残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立しなかった場合、サブCPU2301は、遊技モードを通常モードに移行させる。

【2881】

また、残保留モードにおいて、第2特別図柄ゲームの全ての結果が役物開放当り(選択図柄コマンド「z5」)であったにもかかわらず、一度もV入賞しなかった場合、時短当りに当選していないことが明らかである。よって、この場合、サブCPU2301は、遊技モードを高確モードB(偽)に移行させることなく、必ず通常モードに移行させるようにしている。ただし、これは必須ではなく、残保留モードにおいて時短当りに当選していないことが明らかであったとしても、所定の演出条件が成立した場合、サブCPU2301は、遊技モードを高確モードB(偽)に移行させるようにしてもよい。

【2882】

(内部的な遊技状態)

残保留モードは、上述したように、特別モード(A時短遊技状態)が終了すると開始される。そのため、残保留モードは、時短当りに当選しない限りメインCPU2201により内部的に通常遊技状態に制御される。

【2883】

また、残保留モードでは、チャレンジモードと同様に、特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合は内部的にC時短遊技状態に移行する。内部的にC時短遊技状態に移行した

10

20

30

40

50

ことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合であっても、サブCPU2301は、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了するまで残保留モードを継続し（内部的にはC時短遊技状態）、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了してから高確モードB（真）に移行させるようにしている。

【2884】

ただし、これに限られず、サブCPU2301は、例えば、時短当りである旨の結果が導出された場合には、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了していなくても、残保留モードから高確モードB（真）に移行させるようにしてもよい。

【2885】

なお、上述したとおり、残保留モードにおいて、10R大当り（選択図柄コマンド「z6」）に当選したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、及び、役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）に当選し且つV入賞したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了していなくても残保留モードを終了し、第2大当りモードに移行させる。この場合、残保留モードの終了時に第2特別図柄の始動情報についての保留が残った場合、この第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームは、第2大当りモード終了後の特別モードにおいて実行される。

【2886】

（各種確率）

残保留モードにおいて特別図柄ゲーム（第1特別図柄ゲーム、第2特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率（大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率）は、通常モードと同じであるため省略する。

【2887】

また、残保留モードにおいて普通図柄ゲームが実行された場合、「普電ロング開放当り」の当選確率は、例えば32768分の1と極めて低確率である。

【2888】

ただし、残保留モードにおいて、特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了するまで残保留モードが継続する仕様であれば、メインCPU2201により内部的にC時短遊技状態に制御される場合が生じうる。このように、残保留モードにおいてメインCPU2201により内部的にC時短遊技状態に制御されている場合、「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz1」）の当選確率は例えば48の1となる。

【2889】

（演出）

この残保留モードにおいて、サブCPU2301は、表示装置2007のメイン領域において、チャレンジモードと同様にゾーン演出を行う。

【2890】

また、この残保留モードにおいて、サブCPU2301は、例えば、第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第1特別図柄及び第2特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する（ただし、第1特別図柄に対応するミニ図柄は常に停止している）。

【2891】

（残保留モードにおける遊技）

残保留モードにおいて、残保留分の第2特別図柄ゲームが実行されると、例えば319分の1の確率で大当りに当選し、例えば10.5分の1で役物開放当りに当選する。

【2892】

残保留モードにおいて大当りに当選したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、第2特別図柄の始動情報についての残保留があ

10

20

30

40

50

ったとしても残保留モードを終了し、例えば100%の確率で第2大当りモードに移行させる。

【2893】

また、残保留モードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、100%に近い確率でV入賞させることができる。そして、V入賞したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信すると、サブCPU2301は、第2特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても残保留モードを終了し、第2大当りモードに移行させる。

【2894】

残保留モードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらずV入賞しなかったとしても、第2特別図柄の残保留が残っている限り、残保留モードが継続する。

10

【2895】

なお、残保留モードはメインCPU2201により内部的には通常遊技状態に制御されるため、第2特別図柄ゲームでは、例えば10.5分の1の確率で時短当りに当選しうる。

【2896】

ただし、本実施例では、残保留モードにおいて時短当りに当選したとしても、第2特別図柄の始動情報についての残保留があれば残保留モードを継続し、第2特別図柄の始動情報についての残保留がなければ残保留モードを終了する。すなわち、残保留モードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第2特別図柄の始動情報の全部について第2特別図柄ゲームが実行される（終了する）まで、高確モードB（真）に移行せずに、残保留モードが継続される。

20

【2897】

なお、残保留モードにおいて時短当りに当選したにもかかわらず残保留モードを継続するようにし、その後、残保留モードの終了前に、大当りに当選するかまたは役物開放当りに当選し且つV入賞したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は遊技モードを第2大当りモードに移行させる。この場合、時短当りに当選したことを遊技者に明示しないようにすることが好ましい。

【2898】

残保留モードが終了すると、サブCPU2301は、高確モードB（真）、高確モードB（偽）または通常モードに移行させる。

30

【2899】

高確モードB（真）に移行するのは、残保留モードが終了するまでに実行された複数回の第2特別図柄ゲームのいずれかにおいて時短当りに当選していた場合である。

【2900】

また、高確モードB（偽）に移行するのは、残保留モードが終了するまでに実行された複数回の第2特別図柄ゲームの全部がハズレ（役物開放当りであったにもかかわらずV入賞しなかった場合も含む）であって、且つ、上述した所定の演出条件が成立した場合である。

【2901】

また、通常モードに移行するのは、残保留モードが終了するまでに実行された複数回の第2特別図柄ゲームの全部がハズレ（役物開放当りであったにもかかわらずV入賞しなかった場合も含む）であって、且つ、上述した所定の演出条件が非成立であった場合である。

40

【2902】

なお、本実施例では、残保留モードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第2特別図柄の始動情報の全部についての第2特別図柄ゲームが終了するまで残保留モードが継続されるようにしたが、これに限られない。例えば、残保留モードにおいて時短当りに当選した場合、第2特別図柄の始動情報についての残保留の有無にかかわらず、残保留モードを終了し、高確モードB（真）に移行させるようにしてもよい。

【2903】

[6-6-9. 至福モード]

50

至福モードでは、メインCPU2201により内部的にB時短遊技状態に制御されている。本実施例において、至福モードは右打ちが正規な遊技態様である。

【2904】

(各種確率)

至福モードにおいて特別図柄ゲーム(第1特別図柄ゲーム、第2特別図柄ゲーム)が実行された場合の各種確率(大当たり確率、役物開放当たり確率、時短当たり確率)は、通常モードと同じであるため省略する。

【2905】

また、至福モードでは、高確モード等と同様、メインCPU2201により時短当りに当選したとしてもこれが無視され、サブCPU2301により至福モードが継続される。この点、時短当りに当選するとサブCPU2301により高確モード(C時短遊技状態)に移行させる通常モードと異なる。

10

【2906】

至福モードにおいて普通図柄の当たり判定処理が実行された場合、「普電ロング開放当たり」(普通図柄当たり時選択図柄コマンド「fz2」)の当選確率は、概ね1.1分の1である。

【2907】

(開始条件)

至福モードの開始条件は、例えば以下のとおりである。

・通常モード、高確モード(高確モードA、高確モードB(真))、または高確モードB(偽)(すなわち、メインCPU2201により通常遊技状態またはC時短遊技状態に制御されている場合)において、天井カウンタが天井値に到達すること。

20

【2908】

(終了条件及び移行先)

至福モードの終了条件は、例えば以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすことである。また、終了条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。

・特別図柄の可変表示回数500回(第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和が500回) 通常モード(ただし天井カウンタを更新しない)

・大当たり(選択図柄コマンド「z1」、「z2」、「z6」)に当選(条件装置作動時)

第1大当たりモードまたは第2大当たりモードに移行

30

・役物開放当たり(選択図柄コマンド「z5」)に当選し且つV入賞(条件装置作動時)
第2大当たりモードに移行

【2909】

至福モードでは、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当たり」(普通図柄当たり時選択図柄コマンド「fz2」)の当選確率が概ね1.1分の1と高い。しかも、特別図柄ゲームにおける役物開放当たりの当選確率が例えば10.5分の1である。そのため、「特別図柄の可変表示回数500回」の条件は、通常は満たすことがない条件である。よって、至福モードは、第2大当たりモードへの移行がほぼ確定された遊技モードである。

【2910】

なお、至福モードの終了条件は上記に限られない。例えば、「普電ロング開放当たり」が導出されること、普通電動役物2146の開放回数が規定回数(例えば、通常は満たすことがない条件として10000回等)に到達すること、役物開放当たり(選択図柄コマンド「z5」)に当選したもののV入賞しないこと(所謂、役物開放当たりのパンク)等についても、至福モードの終了条件に含めるようにしてもよい。このような条件を至福モードの終了条件に含めることにより、たとえ至福モードであっても緊張感を持たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【2911】

(演出)

サブCPU2301は、至福モードにおいて、例えば、第2大当たりモードへの移行がほぼ確定された遊技モードであることを把握可能な至福演出を実行する。具体的には、サブ

50

C P U 2 3 0 1 は、至福モードにおいて、至福演出画像を表示装置 2 0 0 7 (図 2 3 2 参照) の表示領域に表示し、至福演出音をスピーカ 2 0 3 2 (図 2 4 1 参照) から出力する。これにより、至福モードにおける興趣を高めることが可能となる。

【 2 9 1 2 】

なお、至福モードは、通常モード、高確モード (高確モード A、高確モード B (真))、または高確モード B (偽) において、天井カウンタが天井値に到達した場合の遊技モード、すなわち B 時短遊技状態における遊技モードである。そのため、B 時短遊技状態を搭載しないパチンコ遊技機では、至福モードを設ける必要はない。

【 2 9 1 3 】

また、この至福モードにおいて、サブ C P U 2 3 0 1 は、例えば、第 2 特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する (ただし、第 1 特別図柄に対応するミニ図柄は常に停止している) 。

10

【 2 9 1 4 】

(至福モードにおける遊技)

至福モードにおいて、サブ C P U 2 3 0 1 は、例えば右打ち指示演出を行う。左打ちで遊技が行われた場合、サブ C P U 2 3 0 1 は、例えば、警告や右打ち指示演出を行う。

【 2 9 1 5 】

遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域 2 1 0 7 を流下する。右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球は、ほぼ通過ゲート 2 1 2 6 を通過し、普通図柄ゲームが実行される。

20

【 2 9 1 6 】

至福モードは、メイン C P U 2 2 0 1 により内部的には B 時短遊技状態に制御されているため、普通図柄ゲームが実行されると、概ね 1 . 1 分の 1 の確率で「普電ロング開放当り」に当選する。そして、「普電ロング開放当り」に当選する都度、普通電動役物 2 1 4 6 (図 2 3 2 参照) が「普電ロング開放」の態様で作動し、遊技者が右打ちを行うことにより、概ね 2 個程度の遊技球を第 2 始動口 2 1 4 0 (図 2 3 2 参照) に入賞させることが可能となる。このような普通電動役物 2 1 4 6 の動作は、至福モードが終了するまで継続する。

【 2 9 1 7 】

普通電動役物 2 1 4 6 (図 2 3 2 参照) が「普電ロング開放」の態様で作動した際に、第 2 始動口 2 1 4 0 (図 2 3 2 参照) に遊技球が入賞すると第 2 特別図柄の始動情報が保留され、第 2 特別図柄の始動条件が成立すると、第 2 特別図柄ゲームが実行される。

30

【 2 9 1 8 】

第 2 特別図柄ゲームが実行されると、例えば 3 1 9 分の 1 の確率で大当りに当選し、例えば 1 0 . 5 分の 1 で役物開放当りに当選する。

【 2 9 1 9 】

至福モードにおいて、大当りに当選したことを示すコマンドをメイン C P U 2 2 0 1 から受信した場合、サブ C P U 2 3 0 1 は、第 2 特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても至福モードを終了し、例えば 1 0 0 % の確率で第 2 大当りモードに移行させる。

40

【 2 9 2 0 】

また、至福モードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、1 0 0 % に近い確率で V 入賞させることができる。そして、V 入賞したことを示すコマンドをメイン C P U 2 2 0 1 から受信すると、サブ C P U 2 3 0 1 は、第 2 特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても至福モードを終了し、第 2 大当りモードに移行させる。

【 2 9 2 1 】

至福モードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらず V 入賞しなかった場合 (所謂、役物開放当りがパンクした場合)、至福モードが継続する。ただし、上述したように

50

、役物開放当りに当選したにもかかわらずV入賞しなかった場合、サブCPU2301は、至福モードを終了し、通常モードに移行させるようにしてもよい。

【2922】

至福モードでは、メインCPU2201により内部的にはB時短遊技状態に制御されているため、メインCPU2201により時短当りに当選したとしても無視され、時短当りが無効とされる。

【2923】

なお、至福モードは、特別図柄の可変表示が例えば500回実行されると終了するが、例えば10.5分の1で役物開放当りに当選し、右打ちする限りV入賞させることが可能であるため、特別図柄の可変表示が例えば500回実行されることによって至福モードが終了するケースはほぼない。

【2924】

このように、至福モードは、右打ちする限り、第2大当りモードへの移行がほぼ確定された、遊技者にとって最高の気分を味わうことができる遊技モードであるといえる。

【2925】

なお、特別図柄の可変表示が例えば500回実行されたこと等、至福モードの終了条件にかかわるコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、至福モードを終了して通常モードに移行させる。通常モードでは、メインCPU2201により内部的には通常遊技状態に制御されるため、特別図柄ゲームにおいて時短当りに当選することが可能となる。ただし、至福モードから移行した通常モード（すなわち、B時短遊技状態から移行した通常遊技状態）では、大当り当選するまでメインCPU2201により天井カウンタが更新されないため、再び至福モード（すなわち、B時短遊技状態）に移行することがない。

【2926】

また、至福モードは、右打ちが正規な遊技態様であるものの、遊技者が左打ちを行ったり、遊技者が右打ちを行っているものの遊技球が左側領域2106を流下してしまい、第1始動口5120に入賞してしまう場合がある。この場合、第2特別図柄の始動情報が保留されていない等によって第1特別図柄の始動条件が成立し、第1特別図柄ゲームが実行される可能性がある。第1特別図柄ゲームが実行されると、例えば319分の1の確率で大当りに当選し、例えば64分の1の確率で時短当りに当選する。そして、サブCPU2301は、大当りに当選したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信すると、遊技モードを第2大当りモードに移行させる。ただし、メインCPU2201は、時短当りに当選した場合はこれを無視し、時短当りを無効とする。

【2927】

[6-6-10. 全体的な遊技の流れ]

次に、遊技者から見た全体的な遊技の流れについて、図232および図260を参照して説明する。以下に説明する遊技の流れは、通常モードにおいて遊技を開始したものとする。また、内部的な制御はメインCPU2201により実行され、表示装置2007の表示領域2007aに表示される装飾図柄や演出画像の制御はサブCPU2301により実行されるが、以下では、遊技者から見た遊技の流れに重きを置いて説明するため、メインCPU2201やサブCPU2301についての記載は省略するものとする。

【2928】

(通常モード)

通常モードにおいて、遊技者が左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域2106を流下する。左側領域2106を流下する遊技球が遊技球振分装置5400に進入すると、かかる遊技球は、第1始動口5120、通過ゲート5125A及び通過ゲート5125Bのうちいずれかに進入する。一方、左側領域2106を流下する遊技球のうち、遊技球振分装置5400に進入しなかった遊技球は、一般入賞口2122に入賞するかまたはアウト口2178から機外に排出される。

【2929】

10

20

30

40

50

遊技球振分装置 5 4 0 0 に進入した遊技球が第 1 始動口 5 1 2 0 を通過（入賞）すると、第 1 特別図柄の始動情報が所定個数（例えば 4 個）まで保留される。そして、第 1 特別図柄の始動条件が成立すると、第 1 特別図柄ゲームが開始される。

【 2 9 3 0 】

第 1 特別図柄ゲームが開始されると、表示装置 2 0 0 7 のメイン領域に、第 1 特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第 1 特別図柄ゲームの結果が表示される。

【 2 9 3 1 】

第 1 特別図柄ゲームの結果として、大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば 3 1 9 分の 1 であり、時短当りを示す停止態様が表示される確率は例えば 6 4 分の 1 である。大当りを示す停止態様および時短当りを示す停止態様のいずれも表示されない場合、ハズレを示す停止態様が表示される。

10

【 2 9 3 2 】

大当りを示す停止態様が表示されると、通常モードから大当りモードに移行する。この場合、例えば、99%の確率で第 1 大当りモードに移行し、1%の確率で第 2 大当りモードに移行する。第 1 大当りモードに移行すると例えば 3 R 大当り遊技状態に制御され、第 2 大当りモードに移行すると例えば 1 0 R 大当り遊技状態に制御される。

【 2 9 3 3 】

時短当りを示す停止態様が表示されると、通常モードから高確モード A に移行する。

【 2 9 3 4 】

ハズレを示す停止態様が表示されると、通常モードが継続する。

20

【 2 9 3 5 】

このように、通常モードでは、大当りモードへの移行確率よりも高い確率で高確モード A に移行するため、長時間にわたって遊技者を退屈させることなく、興趣を高めることが可能となる。

【 2 9 3 6 】

なお、遊技球振分装置 5 4 0 0（図 2 3 2 参照）に進入した遊技球が通過ゲート 5 1 2 5 A または通過ゲート 5 1 2 5 B を通過すると、普通図柄の始動情報が所定個数（例えば 4 個）まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。ただし、普通図柄ゲームが開始されたとしても、「普電ロング開放当り」の当選確率が極めて低く（例えば 3 2 7 6 8 分の 1）、普通図柄表示部 2 1 6 1 で普通図柄が可変表示されているだけであるため、遊技者は、普通図柄ゲームの結果をほぼ意識することはないと考えられる。

30

【 2 9 3 7 】

ただし、普通図柄ゲームが実行された結果として「普電ロング開放当り」に当選した場合、第 2 チャレンジモードに移行する。通常モードでは、上述したとおり「普電ロング開放当り」の当選確率が極めて低いため、「普電ロング開放当り」に当選した場合に第 2 チャレンジモードに移行させることで、遊技者を驚かせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【 2 9 3 8 】

（高確モード A）

通常モードから高確モード A に移行すると、遊技者が左打ちで遊技を行う点は通常モードと変わらないものの、通常モードと比べて、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当り」の当選確率が飛躍的に高められる。

40

【 2 9 3 9 】

左打ちで発射された遊技球が遊技球振分装置 5 4 0 0 に進入し、通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B に進入すると、普通図柄の始動情報が所定個数（例えば 4 個）まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。

【 2 9 4 0 】

なお、高確モード A では、表示装置 2 0 0 7 のメイン領域に、第 1 特別図柄に対応する

50

装飾図柄の可変表示に代えて、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、普通図柄ゲームの結果が表示される。ただし、高確モードAにおいて、表示装置2007のメイン領域に、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示されることは必須ではなく、第1特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示を表示してもよい。

【2941】

普通図柄ゲームの結果として、「普電ロング開放当り」を示す停止態様が表示される確率は例えば48分の1であり、「普電ショート開放当り」を示す停止態様が表示される確率は例えば48分の47である。

【2942】

「普電ロング開放当り」を示す停止態様は、例えば、ゾロ目やチャンス目のように、遊技者に有利な結果であることを把握できる停止態様であることが好ましい。また、普通図柄ゲームの結果が「普電ロング開放当り」である場合には、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示においてリーチ演出を行った上で、「普電ロング開放当り」を示す停止態様を表示することが好ましい。

【2943】

「普電ショート開放当り」を示す停止態様は、例えば、バラケ目やリーチハズレのように、遊技者に有利でない結果であることを把握できる停止態様であることが好ましい。

【2944】

「普電ロング開放当り」を示す停止態様が表示装置2007の表示領域2007aに表示されると、第2チャレンジモードに移行する。

【2945】

一方、高確モードAにおいて「普電ロング開放当り」を示す停止態様が一度も表示されずに第1特別図柄ゲームが20回行われたり、普通電動役物2146が12回開放すると（すなわち普通図柄ゲームが12回行われると）、高確モードAをから通常モードに移行する。

【2946】

（第2チャレンジモード）

第2チャレンジモードに移行すると、普通電動役物2146が所定の開放パターン（図249参照の普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz1」の欄を参照）で開放する。また、表示装置2007の表示領域2007aには、右打ちを指示する右打ち指示演出や、ゾーン演出が行われる期待が高いことを示すチャンス演出が表示される。

【2947】

普通電動役物2146の開放中に遊技者が右打ちを行い、右打ちされた遊技球が第2始動口2140に入賞すると、第2特別図柄の始動情報が最大で所定個数（例えば4個）まで保留される。すなわち、第2チャレンジモードでは、最大で5回にわたって第2特別図柄ゲームを実行することができる。第2特別図柄ゲームが実行される間、表示装置2007のメイン領域では、大当たりモードに移行する可能性が高いことを示すゾーン演出が行われる。このゾーン演出は、第2チャレンジモードにおける演出態様のうちの一つである。

【2948】

一方、普通電動役物2146の開放中に、第2始動口2140に遊技球を入賞させることができなかった場合、ゾーン演出が行われず、第2特別図柄ゲームも実行されずに、第2チャレンジモードが終了する。

【2949】

第2チャレンジモードが終了すると、通常モードに移行する。ただしこれは必須ではなく、例えば、第1特別図柄ゲームが20回未満であり、普通電動役物2146の開放も12回未満（すなわち普通図柄ゲームが12回未満）である場合には、高確モードAに戻すようにしてもよい。

【2950】

ゾーン演出が行われている間、表示装置2007のメイン領域に、第2特別図柄に対応

10

20

30

40

50

する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第2特別図柄ゲームの結果が表示される。

【2951】

第2特別図柄ゲームの結果として、大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば319分の1であるものの、役物開放当りを示す停止態様が表示される確率は、大当りよりも極めて高い確率（例えば10.5分の1）である。

【2952】

大当りを示す停止態様が表示されると、第2チャレンジモードを終了し、第2大当りモードに移行する。

【2953】

一方、大当りを示す停止態様が表示されなくとも、役物開放当りを示す停止態様が表示されると、Vアタッカー2152が所定の開放パターンで開放するとともに、Vアタッカー2152に遊技球を進入させることを促す演出画像等が表示装置2007の表示領域2007aに表示される。

【2954】

そして、Vアタッカー2152の開放中にV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過すると、第2大当りモードに移行する。本実施例では、上述したように、役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、100%に近い確率でV入賞させることができる。

【2955】

なお、役物開放当りを示す停止態様は、遊技者にとって有利な結果であることを示す停止態様（例えばゾロ目）であることが好ましい。この場合、役物開放当りを示す態様と大当りを示す態様とを区別できる停止態様としてもよいし、役物開放当りを示す態様と大当りを示す態様とを区別することができないまたは困難な停止態様としてもよい。

【2956】

Vアタッカー2152の開放中にV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過しなかった場合、第2特別図柄の始動情報についての残保留があれば第2チャレンジモードを継続し、第2特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第2チャレンジモードを終了する。

【2957】

第2チャレンジモードの終了後、第2チャレンジモードにおいて行われた1回または複数回（最大で5回）の第2特別図柄ゲームにおいて、時短当りに当選していれば高確モードAに移行し、全てハズレであれば通常モードに移行する。

【2958】

なお、第2チャレンジモードにおいて時短当りに当選していたとしても、時短当りに当選しているか否かを秘匿するために、時短当りに当選した場合、ハズレを示す停止態様と同じ停止態様が表示されることが好ましい。これにより、第2チャレンジモードにおいて大当りや役物開放当りに当選することなく第2チャレンジモードが終了した場合であっても、高確モードAに移行する可能性があることの期待感を遊技者に与えて興味を高めることが可能となる。

【2959】

また、本実施例では、第2特別図柄ゲームの結果が大当りや役物開放当りであったとしても、例えばリーチ演出のような長時間にわたる演出が行われない。低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図245参照）に示されるように、第2特別図柄ゲームの結果によらず、1回の第2特別図柄ゲームにおける可変表示時間は、例えば8000 msecまたは13000 msecである。

【2960】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図245参照）によれば、第2チャレンジモードにおいて、第2特別図柄や第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示時間が相対的に長い場合（例えば13000 msecである場合）、可変表示時間が相対的に

10

20

30

40

50

短い場合（例えば8000msである場合）と比べて、大当りを示す停止態様または役物開放当りを示す停止態様が表示される期待値が高い。ただし、可変表示時間が第2特別図柄ゲームの結果に応じて大きく異なるわけではなく、例えば通常モードにおける第1特別図柄ゲームと比べてシンプルな演出画像が表示される。

【2961】

なお、最初に停止した図柄（例えば左図柄）と二番目に停止した図柄（例えば右図柄）とが同じ図柄である場合（すなわりリーチである場合）には、例えば「カキーン」や「キーン」といった特別な演出音がスピーカ2032から出力し、興趣を高めることが好ましい。

【2962】

このように、第2チャレンジモードは、最大で5回まで実行できる第2特別図柄ゲームにおいて、大当りに当選することを期待するよりも、役物開放当りに当選することによって第2大当りモードに移行することを期待して遊技が行われるモードである。

【2963】

（第2大当りモード）

第2大当りモードは、3R大当り遊技状態または12R大当り遊技状態が終了するまで継続する。そして、これらの大当り遊技状態が終了すると、第2大当りモードが終了し、特別モードに移行する。

【2964】

（特別モード）

特別モードでは、A時短遊技状態の時短機能が作動し、右打ちで遊技が行われる。この特別モードにおいて、遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域2107を流下する。右側領域2107を流下する遊技球が通過ゲート2126を通過すると、普通図柄の始動情報が所定個数（例えば4個）まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。

【2965】

なお、特別モードでは、表示装置2007のメイン領域に、第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第2特別図柄ゲームの結果が表示される。

【2966】

特別モードでは、普通図柄ゲームの結果として「普電ロング開放当り」に当選する確率は例えば1/1分であるため（図248参照）、普通図柄ゲームが行われるとほぼ毎ゲームのように、普通電動役物2146が所定の開放パターン（図249参照の普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」の欄を参照）で開放する。

【2967】

普通電動役物2146の開放中に遊技者が右打ちを行い、右打ちされた遊技球が第2始動口2140に入賞すると、第2特別図柄の始動情報が保留される。なお、普通電動役物2146の開放中に、第2始動口2140に入賞させることができなかったとしても、特別モードは継続される。

【2968】

第2特別図柄ゲームが行われると、大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば3/19分であるものの、役物開放当りを示す停止態様が表示される確率は、大当りよりも極めて高い確率（例えば10/5分の1）である。

【2969】

そして、役物開放当りを示す停止態様が表示されると、Vアタッカー2152が所定の開放パターンで開放するとともに、Vアタッカー2152に遊技球を進入させることを促す演出画像等が表示装置2007の表示領域2007aに表示される。

【2970】

そして、大当り当選した場合も含めて、Vアタッカー2152の開放中にV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過すると、第2大当りモードに移行す

10

20

30

40

50

る。なお、上述したとおり、役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、100%に近い確率でV入賞させることができる。ただし、本実施例では、役物開放当りに当選したときにV入賞しなかったとしても特別モードが継続するが、これに限られず、役物開放当りに当選したもののV入賞しなかった場合、例えば通常モード等の他の遊技モードに移行させてもよいし、第2特別図柄の始動情報についての残保留の有無に応じて通常モードまたは残保留モードに移行させるようにしてもよい。

【2971】

なお、この特別モードでは、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図246参照）を参照して、変動パターンおよび可変表示時間が決定される。

【2972】

特別モードにおいて、大当たりおよび役物開放当りのいずれにも当選せずに、例えば、第2特別図柄の可変表示回数が12回（正確には、第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和が12回）行われると、特別モードが終了する。

【2973】

特別モードが終了したときに、第2特別図柄の始動情報が保留されていれば残保留モードに移行し、第2特別図柄の始動情報が保留されていなければ通常モードに移行する。

【2974】

（残保留モード）

残保留モードでは、最大で4回にわたって第2特別図柄ゲームが実行される。また、表示装置2007の表示領域2007aには、第2特別図柄ゲームが実行されている間、第2チャレンジモードにおいて説明したゾーン演出が行われる。

【2975】

この残保留モードでは、表示装置2007のメイン領域に、第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第2特別図柄ゲームの結果が表示される。なお、残保留モードは、内部的には時短機能が作動しない通常遊技状態である。

【2976】

残保留モードでは、特別モードと同様に、第2特別図柄ゲームの結果として大当たりを示す停止態様が表示される確率は例えば319分の1である。一方、役物開放当りを示す停止態様が表示される確率は、大当たりよりも極めて高い確率（例えば10.5分の1）である。

【2977】

大当たりを示す停止態様が表示されると、残保留モードを終了し、第2大当たりモードに移行する。このとき、第2特別図柄の始動情報についての残保留がある場合、この残保留は、第2大当たりモードが終了した後の特別モードにおいて用いられ、第2特別図柄ゲームとして実行される。

【2978】

一方、大当たりを示す停止態様が表示されなくとも、役物開放当りを示す停止態様が表示されると、Vアタッカー2152が所定の開放パターンで開放するとともに、Vアタッカー2152に遊技球を進入させることを促す演出画像等が表示装置2007の表示領域2007aに表示される。

【2979】

そして、Vアタッカー2152の開放中にV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過した場合にも、第2大当たりモードに移行する。本実施例では、上述したように、役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、100%に近い確率でV入賞させることができる。

【2980】

なお、役物開放当りを示す停止態様は、第2チャレンジモードと同様に、遊技者にとって有利な結果であることを示す停止態様（例えばゾロ目）であることが好ましい。この場合、役物開放当りを示す態様と大当たりを示す態様とを区別できる停止態様としてもよいし

10

20

30

40

50

、役物開放当りを示す態様と大当りを示す態様とを区別することができないまたは困難な停止態様としてもよい。

【2981】

Vアタッカー2152の開放中にV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過しなかった場合、第2特別図柄の始動情報についての残保留があれば残保留モードを継続し、第2特別図柄の始動情報についての残保留がなければ残保留モードを終了する。

【2982】

残保留モードの終了後、最大で4回にわたって行われた残保留モードにおける第2特別図柄ゲームのいずれかにおいて時短当りに当選していた場合、高確モードB（真）に移行する。よって、高確モードB（真）に移行した場合、残保留モードが終了したことによる興趣の低下を抑制することが可能となる。高確モードB（真）における遊技は上述した高確モードAにおける遊技と同様であるため、説明を省略する。

10

【2983】

残保留モードの終了後、最大で4回にわたって行われた残保留モードにおける第2特別図柄ゲームの結果が全てハズレであった場合、一定の割合で高確モードB（偽）に移行し、それ以外は通常モードに移行する。

【2984】

高確モードB（偽）に移行した場合、遊技自体は通常モードと同様であるものの、外観上は区別することができない程度に高確モードB（真）と同様の演出が行われるため、残保留モードが終了したことによる興趣の低下を抑制することが可能となる。

20

【2985】

なお、最大で4回にわたって行われた残保留モードにおける第2特別図柄ゲームの結果が全て役物開放当りであったにもかかわらず一度もV入賞しなかった場合、時短当りに当選していないことが明らかであるから、通常モードに移行する。

【2986】

このように、残保留モードは、最大4回実行できる第2特別図柄ゲームにおいて、役物開放当りに当選することによって第2大当りモードを引き戻すことを期待して遊技が行われるモードである。

【2987】

なお、残保留モードにおいて時短当りに当選していたとしても、かかる時短当りの当選を秘匿にするために、時短当りに当選したときの第2特別図柄の可変表示において、ハズレを示す停止態様と同じ停止態様を表示することが好ましい。さらに本実施例では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図245）を参照すると分かるように、第2特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合とハズレである場合とで、通常変動Aおよび通常変動Bそれぞれの選択率が同じである。これにより、残保留モードにおいて最大4回実行できる第2特別図柄ゲームにおいて、時短当りに当選していたか否かをより一層把握することが可能となり、高確モードB（偽）に移行した場合であっても、内部的に通常遊技状態であることが看破され難くなり、興趣を高めることが可能となる。

30

【2988】

また、本実施例では、第2チャレンジモードと同様に、第2特別図柄ゲームの結果が大当りや役物開放当りであったとしても、例えばリーチ演出のような長時間にわたる演出が行われない。低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図245参照）に示されるように、第2特別図柄ゲームの結果によらず、1回の第2特別図柄ゲームにおける可変表示時間は、例えば8000msecまたは13000msecである。

40

【2989】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図245参照）によれば、残保留モードにおいて、第2特別図柄（すなわち、第2特別図柄に対応する装飾図柄）の可変表示時間が相対的に長い場合（例えば13000msecである場合）、可変表示時間が相対的に短い場合（例えば8000msecである場合）と比べて、大当りを示す停止態様ま

50

たは役物開放当りを示す停止態様が表示される期待値が高い。ただし、可変表示時間が第2特別図柄ゲームの結果に応じて大きく異なるわけではなく、例えば通常モードにおける第1特別図柄ゲームと比べてシンプルな演出画像が表示される。

【2990】

(高確モードB(偽))

高確モードB(偽)において、遊技者が左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域2106を流下する。左側領域2106を流下する遊技球が遊技球振分装置5400に進入すると、かかる遊技球は、第1始動口5120、通過ゲート5125A及び通過ゲート5125Bのうちいずれかに進入する。一方、左側領域2106を流下する遊技球のうち、遊技球振分装置5400に進入しなかった遊技球は、一般入賞口2122に入賞するかまたはアウト口2178から機外に排出される。

10

【2991】

遊技球振分装置5400に進入した遊技球が第1始動口5120を通過(入賞)すると、第1特別図柄の始動情報が所定個数(例えば4個)まで保留される。そして、第1特別図柄の始動条件が成立すると、第1特別図柄ゲームが開始される。

【2992】

第1特別図柄ゲームが開始されると、表示装置2007のメイン領域に、第1特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第1特別図柄ゲームの結果が表示される。

【2993】

第1特別図柄ゲームの結果として、大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば319分の1であり、時短当りを示す停止態様が表示される確率は例えば64分の1である。大当りを示す停止態様および時短当りを示す停止態様のいずれも表示されない場合、ハズレを示す停止態様が表示される。

20

【2994】

大当りを示す停止態様が表示されると、高確モードB(偽)から大当りモードに移行する。この場合、例えば、99%の確率で第1大当りモードに移行し、1%の確率で第2大当りモードに移行する。第1大当りモードに移行すると例えば3R大当り遊技状態に制御され、第2大当りモードに移行すると例えば10R大当り遊技状態に制御される。

【2995】

時短当りを示す停止態様が表示されると、高確モードB(偽)から高確モードB(真)に移行する。ただし、高確モードB(偽)と高確モードB(真)とは同じであるか又は外観上区別することが困難であるため、遊技者からは高確モードB(外観では高確モードB(真)と高確モードB(偽)とを区別できないか又は困難であるため、ここではあえて「高確モードB」と記載する)が継続しているように見える。

30

【2996】

また、大当りや時短当りが示す停止態様が表示されることなく第1特別図柄ゲームが例えば20回行われると、高確モードB(偽)が終了し、通常モードに移行することが好ましいが、これは必須ではない。

【2997】

なお、遊技球振分装置5400(図232参照)に進入した遊技球が通過ゲート5125Aまたは通過ゲート5125Bを通過すると、普通図柄の始動情報が所定個数(例えば4個)まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。ただし、普通図柄ゲームが開始されたとしても、「普電ロング開放当り」の当選確率が極めて低い(例えば32768分の1)。ただし、外観上は、「普電ロング開放当り」の当選確率が相対的に高い(例えば48分の1)高確モードB(真)と区別できないか区別困難であるため、興趣を高めることが可能となる。

40

【2998】

ただし、上述したとおり「普電ロング開放当り」の当選確率が極めて低いものの、普通図柄ゲームが実行された結果として「普電ロング開放当り」に当選した場合、第2チャレ

50

ンジモードに移行する。この場合、内部的には通常遊技状態であったにもかかわらず、高確モード B（真）（内部的に C 時短遊技状態）であったと遊技者に信じ込ませて、興趣を高めることが可能となる。

【2999】

なお、普通電動役物 2146 が 12 回開放すると（すなわち普通図柄ゲームが 12 回行われると）、通常モードに移行することが好ましいが、これは必須ではない。

【3000】

（第 1 大当たりモード）

上述したように、通常モードまたは高確モード B（偽）において、第 1 特別図柄ゲームの結果として大当たりを示す停止態様が表示されると、99%の確率で第 1 大当たりモードに移行する。この第 1 大当たりモードは、3R 大当たり遊技状態が終了するまで継続する。そして、3R 大当たり遊技状態が終了すると、第 1 大当たりモードが終了し、第 1 チャレンジモードに移行する。

【3001】

（第 1 チャレンジモード）

第 1 チャレンジモードに移行すると、普通電動役物 2146 が所定の開放パターン（図 249 参照の普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」の欄を参照）で開放する。また、表示装置 2007 の表示領域 2007a には、右打ちを指示する演出画像や、ゾーン演出が行われることを予告するゾーン予告演出画像が表示される。

【3002】

普通電動役物 2146 の開放中に遊技者が右打ちを行い、右打ちされた遊技球が第 2 始動口 2140 に入賞すると、第 2 特別図柄の始動情報が最大で所定個数（例えば 4 個）まで保留される。すなわち、第 1 チャレンジモードでは、第 2 チャレンジモードと同様に、最大で 5 回にわたって第 2 特別図柄ゲームを実行することができる。また、第 2 特別図柄ゲームが実行される間、第 2 チャレンジモードと同様に、表示装置 2007 のメイン領域では、上述のゾーン演出が行われる。

【3003】

ただし、普通電動役物 2146 の開放中に、第 2 始動口 2140 に入賞させることができなかったとしても、第 1 チャレンジモードは終了せず、必ず 1 回以上は第 2 特別図柄ゲームが実行される点において、第 2 チャレンジモードと異なる。

【3004】

また、第 1 チャレンジモードにおいて、1 回目の第 2 特別図柄ゲームでは高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 246 参照）を参照して変動パターンおよび可変表示時間が決定され、2 回目以降の第 2 特別図柄ゲームでは低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 245 参照）を参照して変動パターンおよび可変表示時間が決定される。そのため、第 1 チャレンジモードにおける 1 回目の第 2 特別図柄ゲームの結果がハズレである場合、第 2 特別図柄の可変表示時間が例えば 7000 msec であるため、その間に、第 2 特別図柄の始動情報についての保留を溜めることが可能である。

【3005】

上記の点を除いて、第 1 チャレンジモードにおける遊技は、メイン CPU 2201 やサブ CPU 2301 による制御を除いて、外観上は上述した第 2 チャレンジモードにおける遊技と同様であるため、その他の説明については省略する。

【3006】

（至福モード）

さらに、本実施例では、通常モードまたは高確モード A において、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の可変表示回数が所定回数に到達すると（天井値に到達すると）、至福モードに移行する。ただし、上述したとおり、この至福モードは必須でないため、通常モードまたは高確モード A において大当たり当選するかまたは役物開放当りに当選し且つ V 入賞しない限り、通常モードまたは高確モード A が継続するようにしてもよい。

【3007】

10

20

30

40

50

至福モードでは、B時短遊技状態の時短機能が作動し、右打ちで遊技が行われる。ただし、上述したように、通常モードにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合と、高確モードAにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合とで、時短機能すなわち普通電動役物2146の開放パターンが異なる(図248および図249参照)。すなわち、高確モードAにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合は、高確モードAにおける時短機能と同じ時短機能が作動する。

【3008】

ただし、通常モードにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合と、高確モードAにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合とで、至福モードにおける時短機能を同じとしてもよい。この場合、複数の時短機能を搭載する必要がないので、制御負荷を抑制することが可能となる。

10

【3009】

右側領域2107を流下する遊技球が通過ゲート2126を通過すると、普通図柄の始動情報が所定個数(例えば4個)まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。

【3010】

至福モードでは、表示装置2007のメイン領域に、第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第2特別図柄ゲームの結果が表示される。

【3011】

至福モードでは、普通図柄ゲームの結果として「普電ロング開放当り」に当選する確率は例えば1.1分の1である(図248参照)。そのため、普通図柄ゲームが行われるとほぼ毎ゲームのように、普通電動役物2146が所定の開放パターン(図249参照の普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz1」または「fz2」の欄を参照)で開放し、第2始動口2140に遊技球を入賞させることが可能となる。

20

【3012】

普通電動役物2146の開放中に遊技者が右打ちを行い、右打ちされた遊技球が第2始動口2140に入賞すると、第2特別図柄の始動情報が保留される。なお、普通電動役物2146の開放中に、第2始動口2140に入賞させることができなかったとしても、至福モードは継続される。ただし、上述したように、普通図柄ゲームの結果として「普電ロング開放当り」に当選した場合、至福モードを終了させるようにしてもよい。

30

【3013】

第2特別図柄ゲームが行われると、大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば319分の1であるものの、役物開放当りを示す停止態様が表示される確率は、大当りよりも極めて高い確率(例えば10.5分の1)である。

【3014】

そして、役物開放当りを示す停止態様が表示されると、Vアタッカー2152が所定の開放パターンで開放するとともに、Vアタッカー2152に遊技球を進入させることを促す演出画像等が表示装置2007の表示領域2007aに表示される。

【3015】

そして、大当り当選した場合の他、Vアタッカー2152の開放中にV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過した場合にも、第2大当りモードに移行する。なお、上述したとおり、役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、100%に近い確率でV入賞させることができる。

40

【3016】

役物開放当りを示す停止態様が表示されたことによってVアタッカー2152が所定の開放パターンで開放されたにもかかわらずV入賞しなかった場合、至福モードが継続する。ただし、上述したように、Vアタッカー2152が所定の開放パターンで開放されたにもかかわらずV入賞しなかった場合、至福モードを終了(所謂、至福モードをバンク)させて通常モードに移行させるようにしてもよい。ただし、このようにして移行された通常

50

モードは、もはや至福モードに移行することを期待できない通常モードである。

【 3 0 1 7 】

このように、至福モードでは、普通図柄ゲームが行われると例えば 1 . 1 分の 1 で「普通電ロング開放当り」に当選することによって普通電動役物 2 1 4 6 が開放する。そして、普通電動役物 2 1 4 6 が開放したときに第 2 始動口 2 1 4 0 に入賞させると、第 2 特別図柄ゲームが実行される。この第 2 特別図柄ゲームでは、例えば 1 0 . 5 分の 1 の確率で役物開放当りに当選し、V 入賞を経て第 2 大当りモードに移行させることができる。したがって、一旦至福モードに移行すると、第 2 大当りモードへの移行がほぼ確定される。そのため、通常モードや高確モード A において長時間にわたって大当りモードに移行しない場合に生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【 3 0 1 8 】

なお、至福モードを設けることは必須でない旨を上述したが、至福モードのみならず、第 1 大当りモード、第 2 大当りモード、通常モード、高確モード（高確モード A、高確モード B（真））、高確モード B（偽）、チャレンジモード（第 1 チャレンジモード、第 2 チャレンジモード）、特別モード、及び、残保留モードの全部を設けることは必須ではなく、これらのうちいずれか一または複数のモードについては設けないようにしてもよい。

【 3 0 1 9 】

[7 . 第 7 のパチンコ遊技機]

次に、第 7 のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第 7 のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機や第 6 のパチンコ遊技機と同様、1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機であって、第 1 特別図柄の始動条件よりも第 2 特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。

20

【 3 0 2 0 】

以下、第 7 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 3 のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第 7 のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第 3 のパチンコ遊技機と同様である。

【 3 0 2 1 】

なお、以下に説明する第 7 のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に C 時短当りが含まれておらず、C 時短遊技状態に制御されない仕様となっているが、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果に C 時短当りが含まれるようにしてもよい。また、以下に説明する第 7 のパチンコ遊技機では、天井カウンタが天井値（例えば 3 0 0 回）に到達すると B 時短遊技状態に制御される仕様となっているが、これに限られず、B 時短遊技状態に制御されない仕様であってもよい。

30

【 3 0 2 2 】

また、以下の第 7 のパチンコ遊技機の説明では、第 3 のパチンコ遊技機と同様の機能を有する構成及び処理については、第 3 のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第 3 のパチンコ遊技機と異なる点、すなわち第 7 のパチンコ遊技機の説明において新たに説明する構成及び処理については、新たな符号及びステップ番号を付すものとする。

【 3 0 2 3 】

[7 - 1 . 遊技盤ユニット]

第 7 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 2 0 1 0 は、図 8 7 に示される第 3 のパチンコ遊技機と同様であるため、遊技領域 2 1 0 5 に配置される各種部材についての説明を省略する。

40

【 3 0 2 4 】

[7 - 2 . 電氣的構成]

第 7 のパチンコ遊技機が備える各種制御回路や各種スイッチ等の各種部材は、図 8 8 に示される第 3 のパチンコ遊技機と同様であるため、これら各種部材についての説明を省略する。

【 3 0 2 5 】

50

〔 7 - 3 . 基本仕様 〕

次に、図 2 6 2 ~ 図 2 6 5 を参照して、第 3 のパチンコ遊技機と異なる基本仕様について説明する。なお、第 7 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【 3 0 2 6 】

なお、以下に説明する第 7 のパチンコ遊技機では、第 3 のパチンコ遊技機と同様に確変制御が実行されず、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の可変表示を実行可能な遊技状態（大当り遊技状態ではない遊技状態）として、時短制御が実行されない通常遊技状態と、大当り遊技状態が終了した次ゲームから時短制御が実行される A 時短遊技状態と、天井カウンタが天井値に到達した場合に時短制御が実行される B 時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態に制御可能となっている。通常遊技状態における正規な遊技状態は左打ち、A 時短遊技状態および B 時短遊技状態における正規な遊技状態は右打ちである。

10

【 3 0 2 7 】

なお、詳細は後述するが、本実施例において、メイン CPU 2 2 0 1 は、A 時短遊技状態として、A 1 時短遊技状態、A 2 時短遊技状態および A 3 時短遊技状態のうちいずれかに制御可能となっている。

【 3 0 2 8 】

メイン CPU 2 2 0 1 によって制御可能な遊技状態は、上記に限られない。例えば、通常遊技状態と A 時短遊技状態と B 時短遊技状態と C 時短遊技状態とのうちいずれかに制御可能な仕様（A ~ C の各時短遊技状態の全てを備える仕様）であってもよいし、通常遊技状態と A 時短遊技状態と C 時短遊技状態とのうちいずれかに制御可能な仕様（A ~ C の各時短遊技状態のうち B 時短遊技状態のみを備えない仕様）であってもよいし、通常遊技状態と A 時短遊技状態とのうちいずれかに制御可能な仕様（A ~ C の各時短遊技状態のうち A 時短遊技状態のみを備える仕様）であってもよい。

20

【 3 0 2 9 】

〔 7 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル 〕

図 2 6 2 は、第 7 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【 3 0 3 0 】

第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞（通過）した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄当り判定用乱数値を用いた第 1 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」、「役物開放当り」または「ハズレ」に決定する。また、第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞（通過）した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄当り判定用乱数値を用いた第 2 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」、「役物開放当り」または「ハズレ」に決定する。

30

【 3 0 3 1 】

なお、「役物開放当り」は、一般的に「小当り」と称される場合もあるが、第 7 のパチンコ遊技機についての説明では「役物開放当り」と称する。

【 3 0 3 2 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果としての「大当り」、「役物開放当り」および「ハズレ」のうち、条件装置の作動を伴う結果は「大当り」のみである。特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」である場合、「役物開放当り」であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 2 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4）に導出（この明細書において「確定表示」と称する場合もある）されただけでは条件装置が作動せず、V 入賞したことにもとづいて条件装置が作動する。したがって、「役物開放当り」であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 2 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4）に導出されたものの V 入賞しなかった場合、条件装置は作動しない。

40

【 3 0 3 3 】

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、第 3 のパチンコ遊技機におい

50

て説明したように、メインCPU 2201は、大入賞口開放制御処理（図94参照）を行う。この第7のパチンコ遊技機において、大入賞口開放制御処理が実行されているときの遊技状態を、大当たり遊技状態と称する。この大当たり遊技状態では、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示が実行されない。

【3034】

大当たり遊技状態において、メインCPU 2201は、特電用ソレノイド2135により特電用シャッタ2134を作動させて、大入賞口2131が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。1ラウンドのラウンド遊技において大入賞口2131に入賞可能な遊技個数を例えば10個とし、大入賞口2131に1個の遊技球が入賞したことによって払い出される賞球個数を例えば10個とすると、1ラウンドあたり、例えば100個の遊技球が賞球として払い出されることとなる。

10

【3035】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」である場合、第3のパチンコ遊技機において説明したように、メインCPU 2201は、V入賞装置開放制御処理（図94のS2017を参照）を行う。この第7のパチンコ遊技機において、V入賞装置開放制御処理が実行されているときの遊技状態を、役物開放当り遊技状態と称する。そして、役物開放当り遊技状態に制御された（すなわち、Vアタッカー2152が作動して開閉入賞口2151が開放された）ことによってV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過した場合（V入賞した場合）、メインCPU 2201は、大当たり遊技状態に制御する。本実施例では、役物開放当り遊技状態において遊技者が右打ちする限り、100%に近い確率でV入賞するように構成されている。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であったにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU 2201は、役物開放当り遊技状態の終了後、大当たり遊技状態に制御せず、役物開放当りに当選したときの遊技状態に戻す。

20

【3036】

V入賞装置開放制御処理において、メインCPU 2201は、Vアタッカー2152を作動させて、開閉入賞口2151が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態とされる役物開放当り遊技状態に制御する。この役物開放当り遊技状態において開閉入賞口2151に入賞可能な遊技個数を例えば9個とし、開閉入賞口2151に1個の遊技球が入賞したことによって払い出される賞球個数を例えば9個とすると、1回の役物開放当り遊技状態において、例えば81個の遊技球が賞球として払い出されることとなる。

30

【3037】

なお、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU 2201は、複数ラウンドにわたってラウンド遊技が実行される大当たり遊技状態に制御する。この大当たり遊技状態は、役物開放当り遊技状態において実行されたV入賞装置開放制御処理（すなわちVアタッカー2152の作動）を1ラウンド目のラウンド遊技とし、その後、複数ラウンドにわたってラウンド遊技が実行される大当たり遊技状態である。この場合、1ラウンド目のラウンド遊技はVアタッカー2152を作動させてV入賞装置2150が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行する遊技であり、2ラウンド目以降のラウンド遊技についても、Vアタッカー2152を作動させてV入賞装置2150が閉鎖状態から所定期間にわたって開放情報に移行する遊技である。ただし、これに限られず、2ラウンド目以降のラウンド遊技については、特電用シャッタ2134を作動させて大入賞口2131を所定期間にわたって開放状態とする遊技としてもよい。

40

【3038】

したがって、1回の役物開放当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値（例えば、81個）と、1回の大当たり遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値とを比較すると、1回の大当たり遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値（例えば、1ラウンド遊技あたり100個×ラウンド数）の方が大きい。

50

【 3 0 3 9 】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインCPU 2201は、大当り遊技状態において、特電用シャッタ2134を作動させて大入賞口2131が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つV入賞した場合、メインCPU 2201は、大当り遊技状態において、Vアタッカー2152を作動させてV入賞装置2150が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。すなわち、本実施例では、大当り当選に基づいて制御される大当り遊技状態と、役物開放当り当選且つV入賞に基づいて制御される大当り遊技状態とで、ラウンド遊技として作動する役物が異なる。ただし、これに限られず、例えば特別電動役物ユニット2130を備えず、大当り当選に基づいて制御される大当り遊技状態と、役物開放当り当選且つV入賞に基づいて制御される大当り遊技状態とで共通の役物（例えば、Vアタッカー2152）を作動させてラウンド遊技を実行するようにしてもよい。

10

【 3 0 4 0 】

第7のパチンコ遊技機において、メインCPU 2201は、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合、「役物開放当り」に決定する場合があるが、これは必須ではない。例えば、メインCPU 2201は、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合は「役物開放当り」に決定せず、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合に限り「役物開放当り」に決定しうるようにしてもよい。

20

【 3 0 4 1 】

図262に示されるように、メインROM 2202に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルには、始動口（第1始動口2120、第2始動口2140）への入賞に基づいて実行される特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の当り判定処理に用いられるデータとして、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれに応じて、「大当り」、「役物開放当り」または「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

【 3 0 4 2 】

なお、この第7のパチンコ遊技機では、第1特別図柄および第2特別図柄ともに、特別図柄当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。すなわち、上記の第1特別図柄当り判定用乱数値および第2特別図柄当り判定用乱数値はいずれも0～65535の範囲（幅）で発生する。

30

【 3 0 4 3 】

図262に示されるように、第7のパチンコ遊技機では、メインCPU 2201により第1特別図柄の当り判定処理が実行された場合、例えば、概ね100.05分の1の確率で大当りに決定され、65536分の1の確率で役物開放当りに決定され、その他はハズレに決定される。一方、メインCPU 2201により第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合、例えば、概ね100.05分の1の確率で大当りに決定され、概ね34.5分の1の確率で役物開放当りに決定され、その他はハズレに決定される。

40

【 3 0 4 4 】

このように、第1特別図柄の当り判定処理が実行された場合と第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合とで、大当り確率は同じである。一方、役物開放当り確率は、第1特別図柄の当り判定処理が実行された場合よりも、第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合の方が高い。

【 3 0 4 5 】

[7 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル]

図263は、第7のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM 2202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 3 0 4 6 】

50

特別図柄判定テーブルは、始動口（第1始動口2120、第2始動口2140）に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりや役物開放当りであった場合に、大当たり種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

【3047】

図263に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第1始動口2120に遊技球が入賞した際に抽出された特別図柄の図柄乱数値が0～29のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、第2始動口2140に遊技球が入賞した際に抽出された特別図柄の図柄乱数値が30～99のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。

10

【3048】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

20

【3049】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。

【3050】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～39のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が40～99のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

30

【3051】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～53のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が54～99のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

40

【3052】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z8」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。

【3053】

50

なお、第7のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路2200のメインROM2202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部2163または第2特別図柄表示部2164（図88参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）には、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは役物開放当りである場合、例えば、選択図柄コマンド「z0」～「z2」および「z4」～「z7」のそれぞれに対応する表示態様が表示される。そのため、遊技者は、第1特別図柄表示部2163または第2特別図柄表示部2164に導出された表示態様を確認することで、当りの種類を判別することが可能である。

10

【3054】

[7-3-3. 大当り種類決定テーブル]

図264は、第7のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている大当り種類決定テーブルの一例である。大当り種類決定テーブルは、所定のタイミングにおける遊技状態（通常遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態）と、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドとに応じて、大当りの種類を決定する際に参照される。

20

【3055】

本実施例において、上記の「所定のタイミングにおける遊技状態」は、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」）である場合、特別図柄の可変表示の開始時すなわち特別図柄可変表示開始処理（図94のS2013参照）の実行時が相当する。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）である場合、特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当りであることが導出された後のV入賞時における遊技状態が「所定のタイミングにおける遊技状態」に相当する。特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当りであることが導出されたにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU2201は、大当り遊技状態に制御しない。

30

【3056】

大当り種類決定テーブル（図264参照）を参照して決定される大当り種類は、例えば、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数、および、大当り遊技状態終了後の遊技状態（すなわち、大当り遊技状態終了時にセットされるA時短フラグの種類）である。本実施例において、A時短フラグの種類は、A1時短フラグ、A2時短フラグおよびA3時短フラグの3種類であるが、これらについては後述する。

【3057】

メインCPU2201は、決定されたラウンド数を、大当り遊技状態の開始時（すなわち、大入賞口開放準備処理（図94のS2018参照））においてセットする。またメインCPU2201は、決定されたA時短フラグを、大当り遊技状態の終了時（すなわち、大当り終了処理（図94のS2020））においてセットする。

40

【3058】

例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（例えば、選択図柄コマンド「z1」）であって、特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態が通常遊技状態である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を「3」に決定し、大当り遊技状態終了時にセットされるA時短フラグをA3時短フラグに決定する。そして、メインCPU2201は、大入賞口開放準備処理においてラウンド数を「3」にセットし、大当り終了処理においてA3時短フラグをセットする。

【3059】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマ

50

ンド「z6」)であって、V入賞時における遊技状態が通常遊技状態である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を「10」に決定し、大当り遊技状態終了時にセットされるA時短フラグをA2時短フラグに決定する。そして、メインCPU2201は、大入賞口開放準備処理においてラウンド数を「10」にセットし、大当り終了処理においてA2時短フラグをセットする。

【3060】

さらに、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り(例えば、選択図柄コマンド「z6」)であって、V入賞時における遊技状態がA時短遊技状態である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を「10」に決定し、大当り遊技状態終了時にセットされるA時短フラグをA1時短フラグに決定する。そして、メインCPU2201は、大入賞口開放準備処理においてラウンド数を「10」にセットし、大当り終了処理においてA1時短フラグをセットする。

10

【3061】

なお、本実施例では、大当り種類決定テーブル(図264参照)において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り(例えば、選択図柄コマンド「z7」)であって且つA時短遊技状態の欄には、ラウンド数および大当り遊技状態終了時にセットされるA時短フラグが設定されていない。詳細は後述するが、A時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り(例えば、選択図柄コマンド「z7」)である場合、V入賞時における遊技状態は通常遊技状態となり、A時短遊技状態である場合がありえないからである。また、同様に、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り(例えば、選択図柄コマンド「z6」、「z7」)であって且つB時短遊技状態の欄には、ラウンド数および大当り遊技状態終了時にセットされるA時短フラグが設定されていない。詳細は後述するが、B時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り(例えば、選択図柄コマンド「z6」、「z7」)である場合、V入賞時における遊技状態は通常遊技状態となり、B時短遊技状態である場合がありえないからである。ただし、上記の場合、大当り種類決定処理において参照されることはないものの、ラウンド数および大当り遊技状態終了時にセットされるA時短フラグを設定してもよい。

20

【3062】

以下、この第7のパチンコ遊技機の説明において、特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態に応じてラウンド数が「3」に決定される大当り(選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z5」)を「3R大当り」と称する。同様に、特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態に応じてラウンド数が「10」に決定される大当り(選択図柄コマンド「z4」)を10R大当りと称する。

30

【3063】

また、この第7のパチンコ遊技機の説明において、V入賞時の遊技状態に応じてラウンド数が「10」に決定される役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」、「z6」の役物開放当り)を「10R対応役物開放当り」と称し、V入賞時の遊技状態に応じてラウンド数が「3」に決定される役物開放当り(選択図柄コマンド「z7」の役物開放当り)を「3R対応役物開放当り」と称する。

【3064】

40

さらに、3R大当りが特別図柄表示部(第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164)に導出された場合、または、3R対応役物開放当りが特別図柄表示部(本実施例では第2特別図柄表示部2164)に導出され且つV入賞した場合に制御される大当り遊技状態を、3R大当り遊技状態と称する。同様に、10R大当りが特別図柄表示部(本実施例では第2特別図柄表示部2164)に導出された場合、または、10R対応役物開放当りが特別図柄表示部(第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164)に導出され且つV入賞した場合に制御される大当り遊技状態を、10R大当り遊技状態と称する。

【3065】

なお、図264に示されるように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が大

50

当りまたは役物開放当りである場合、大当り種類（すなわち選択図柄コマンド）がいずれであっても、A 1 時短フラグ、A 2 時短フラグおよび A 3 時短フラグのうち、いずれかの A 時短フラグに決定される。すなわち、大当り遊技状態の終了後、常に、A 1 時短フラグ、A 2 時短フラグおよび A 3 時短フラグのうちいずれかがオンにセットされる A 時短遊技状態に制御される。ただし、これに限られず、大当り遊技状態の終了後、いずれの A 時短フラグもセットされずに通常遊技状態に制御される大当り種類を設けてもよい。

【3066】

また、詳細は、図 265 を参照して後述するが、本実施例において、A 1 時短フラグがセットされた場合と、A 2 時短フラグがセットされた場合と、A 3 時短フラグがセットされた場合とでは、A 時短遊技状態の終了条件（以下、単に「A 時短終了条件」と称する）が異なる。

10

【3067】

[7 - 3 - 3 . A 時短終了条件決定テーブル]

図 265 は、第 7 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2200 のメイン ROM 2202 に記憶されている A 時短終了条件決定テーブルの一例である。A 時短終了条件決定テーブルは、大当り種類決定テーブル（図 264 参照）を参照して大当り種類が決定されたことにもとづいて、決定された大当り種類（すなわち、大当り遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグの種類）に応じて、A 時短終了条件を決定する際に参照される。

【3068】

メイン CPU 2201 は、決定された A 時短終了条件を、大当り遊技状態の終了時（すなわち、大当り終了処理（図 94 の S2020））においてセットする。

20

【3069】

図 265 に示されるように、本実施例では、A 時短終了条件として、時短回数と、役物開放当り導出回数とが決定される。A 時短終了条件として決定された時短回数と役物開放当り導出回数とのうち、いずれか一方の条件が満たされると、メイン CPU 2201 は、A 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。また、役物開放当り導出回数は、役物開放当りの種類（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）のそれぞれについて決定されるが、選択図柄コマンド「z2」、「z6」および「z7」の全部が A 時短終了条件として決定された場合、選択図柄コマンド「z2」、「z6」および「z7」のうちいずれか一つの役物開放当りが導出された時点で、メイン CPU 2201 は、A 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。なお、メイン CPU 2201 は、条件装置が作動した場合にも A 時短遊技状態を終了する。

30

【3070】

本実施例において、A 時短終了条件として決定される時短回数は、大当り遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグの種類に応じて異なっている。なお、本実施例において、A 時短遊技条件として決定される時短回数は、第 1 特別図柄の可変表示回数と第 2 特別図柄の可変表示回数との和が相当する（以下、第 1 特別図柄の可変表示回数と第 2 特別図柄の可変表示回数との和を、単に「特別図柄の可変表示回数」と称する）。ただし、これに限られず、特別図柄の可変表示回数を A 時短終了条件として決定することに加えてまたは代えて、第 1 特別図柄の可変表示回数および第 2 特別図柄の可変表示回数のそれぞれを A 時短終了条件として決定し、いずれかの条件を満たした場合に A 時短遊技状態を終了するようにしてもよい。

40

【3071】

また、A 時短終了条件として決定される役物開放当り導出回数は、特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 2163、第 2 特別図柄表示部 2164）に、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）の確定表示回数が相当する。

【3072】

（A 1 時短フラグに決定された場合）

本実施例において、大当り遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグが A 1 時短フラグに決定された場合、メイン CPU 2201 は、A 時短終了条件として、時短回数を例え

50

ば 296 回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）の導出回数を例えば 1 回に決定する一方、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）の導出回数については A 時短終了条件として決定しない。

【3073】

大当り遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグが A 1 時短フラグに決定された場合、メイン CPU 2201 は、大当り遊技状態の終了時に A 1 時短フラグをオンにセットし、大当り遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば 296 回実行することが可能な A 1 時短遊技状態に制御する。第 2 特別図柄の始動情報を最大で 4 個まで保留できることに鑑みると、A 1 時短フラグがオンにセットされた場合、メイン CPU 2201 は、第 2 特別図柄の可変表示を最大で 300 回まで実行できることとなる。

10

【3074】

そして、A 1 時短遊技状態において、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示が例えば 296 回実行されると、メイン CPU 2201 は、A 1 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【3075】

ただし、A 1 時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が 296 回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）であることを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2164 に例えば 1 回確定表示された場合、メイン CPU 2201 は、ただち（少なくとも、役物開放当り遊技状態の実行により V 入賞口 2155 への遊技球の通過が可能となる前）に、A 1 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。すなわち、役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）が第 2 特別図柄表示部 2164 に確定表示された場合、第 2 特別図柄の可変表示が開始されるとき遊技状態が A 時短遊技状態であったとしても、役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）であることを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2164 に導出されると、V 入賞時の遊技状態は通常遊技状態となる。

20

【3076】

これに対し、A 1 時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が 296 回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 2163、第 2 特別図柄表示部 2164）に確定表示された場合、メイン CPU 2201 の制御によって A 1 時短遊技状態が継続される。すなわち、この場合、V 入賞時の遊技状態は A 1 時短遊技状態となる。

30

【3077】

（A 2 時短フラグに決定された場合）

大当り遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグが A 2 時短フラグに決定された場合、メイン CPU 2201 は、A 時短終了条件として、時短回数を例えば 26 回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）の導出回数を例えば 1 回に決定する。

【3078】

大当り遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグが A 2 時短フラグに決定された場合、メイン CPU 2201 は、大当り遊技状態の終了時に A 2 時短フラグをオンにセットし、大当り遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば 26 回実行することが可能な A 2 時短遊技状態に制御する。第 2 特別図柄の始動情報を最大で 4 個まで保留できることに鑑みると、A 2 時短フラグがオンにセットされた場合、メイン CPU 2201 は、第 2 特別図柄の可変表示を最大で 30 回まで実行できることとなる。

40

【3079】

そして、A 2 時短遊技状態において特別図柄の可変表示が 26 回実行されると、メイン CPU 2201 は、A 2 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【3080】

ただし、A 2 時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が 26 回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」および「z7」のうちいずれか）が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 2163、第 2 特別図柄表示部 2164）に確定

50

表示された場合、メインCPU2201は、ただち（少なくとも、役物開放当り遊技状態の実行によりV入賞口2155への遊技球の通過が可能となる前）に、A2時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【3081】

（A3時短フラグに決定された場合）

大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA3時短フラグに決定された場合、メインCPU2201は、A時短終了条件として、時短回数を例えば4回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）の導出回数を例えば1回に決定する。

【3082】

大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA3時短フラグに決定された場合、メインCPU2201は、大当り遊技状態の終了時にA3時短フラグをオンにセットし、大当り遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば4回実行することが可能なA3時短遊技状態に制御する。第2特別図柄の始動情報を最大で4個まで保留できることに鑑みると、A3時短フラグがオンにセットされた場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の可変表示を最大で8回まで実行できることとなる。

【3083】

そして、A3時短遊技状態において特別図柄の可変表示が例えば4回実行されると、メインCPU2201は、A3時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【3084】

ただし、A3時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が例えば4回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」および「z7」のうちいずれか）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に確定表示された場合、メインCPU2201は、ただち（少なくとも、役物開放当り遊技状態の実行によりV入賞口2155への遊技球の通過が可能となる前）に、A3時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【3085】

なお、時短性能は、A1時短遊技状態とA2時短遊技状態とA3時短遊技状態とで同じであってもよいし、A1時短遊技状態とA2時短遊技状態とA3時短遊技状態とで互いに異ならせてもよいし、A1時短遊技状態とA2時短遊技状態とA3時短遊技状態とのうちいずれか一つの時短性能のみを他の二つの時短性能と異ならせてもよい。A1時短遊技状態とA2時短遊技状態とA3時短遊技状態とのうち少なくとも一つの時短性能のみを他の時短性能と異ならせる場合、A1時短遊技状態を遊技者に最も有利な時短性能としてもよいし、A2時短遊技状態を遊技者に最も有利な時短性能としてもよいし、A3時短遊技状態を遊技者に最も有利な時短性能としてもよい。なお、時短性能とは、上述したとおり、入賞口（例えば、本実施例では第2始動口2140（図87参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または/および普通電動役物2146（図87参照）の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。

【3086】

また、本実施例では、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA1時短フラグである場合、A時短終了条件決定テーブル（図265参照）において、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）の導出回数についてはA時短終了条件として決定しない。ただし、これに限られず、例えば、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）の導出回数を複数回（例えば2回）に決定するようにしてもよい。

【3087】

すなわち、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA1時短フラグである場合、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）の導出回数をA時短終了条件として決定しない場合、A1時短遊技状態において、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）の導出回数にかかわらず、メインCPU2201は、役物開放当り

10

20

30

40

50

(選択図柄コマンド「z2」、「z6」)が導出されたことにもとづいてA1時短遊技状態を終了させることがない。

【3088】

これに対し、大当たり遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA1時短フラグである場合、役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」、「z6」)の導出回数を例えば2回に決定した場合、A1時短遊技状態において、メインCPU2201は、1回目の役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」、「z6」)の導出にもとづいてA1時短遊技状態を終了させずにA1時短遊技状態を継続するため、V入賞時の遊技状態はA1時短遊技状態となる。

【3089】

そして、1回目の役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」、「z6」)が導出されたときにV入賞させることができなかった場合、A1時短遊技状態での遊技が継続し、このA1時短遊技状態において、2回目の役物開放当りが導出される場合が生じうる。この2回目の役物開放当りが導出される場合、導出される役物開放当りが選択図柄コマンド「z7」である場合のみならず、選択図柄コマンド「z2」または「z6」であったとしても、メインCPU2201は、2回目の役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」)の導出にもとづいてA1時短遊技状態を終了して通常遊技状態に制御する。そのため、この場合、V入賞時の遊技状態は通常遊技状態となる。

【3090】

[7-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図266は、第7のパチンコ遊技機における低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図267は、第7のパチンコ遊技機における高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第7のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている。なお、図266および図267の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

【3091】

メインCPU2201は、第1始動口2120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【3092】

図266および図267の特別図柄の変動パターンテーブルは、例えば第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄の変動パターン決定処理(図78のS1037参照)を実行する際に参照されるテーブルである。

【3093】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図266に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【3094】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされるA時短遊技状態またはB時短遊技状態では、例えば図267に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【3095】

なお、本実施例では、A時短遊技状態およびB時短遊技状態のいずれであっても、例えば図267に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるようにしているが、これに限られない。例えば、A時短遊技状態とB時短遊技状態とで、異なる変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるようにしてもよい。さらには、A1時短遊技状態とA2時短遊技状態とA3時短遊技状態とでそれぞれ異なる変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるようにしてもよいし、A1時短遊技状態とA2時短遊技状態とA3

10

20

30

40

50

時短遊技状態とのうちいずれか一つのA時短遊技状態と他のA時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるようにしてもよい。

【3096】

また、この第7のパチンコ遊技機においても、第1～第6のパチンコ遊技機と同様に、先読み演出が実行されるようにすることが好ましいが、ここでは、先読み演出についての説明を省略する。

【3097】

[7-4.主制御処理]

上述したとおり、第7のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果にC時短当りが含まれておらず、C時短遊技状態に制御されない仕様となっている。そのため、第7のパチンコ遊技機において、メインCPU2201は、C時短遊技状態にかかわる処理（制御）を実行しないものの、他の処理については、以下に説明する処理を除き、基本的には、第3のパチンコ遊技機と同様の処理を実行する。以下、第7のパチンコ遊技機のメインCPU2201により実行される処理のうち、第3のパチンコ遊技機と異なる処理について説明する。

【3098】

[7-4-1.特別図柄可変表示開始処理]

第7のパチンコ遊技機において、メインCPU2201は、特別図柄可変表示開始処理（図95参照）に代えて、図268に示される特別図柄可変表示開始処理を実行する。図268は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【3099】

図268に示されるように、メインCPU2201は、特別図柄決定処理（S2024）を実行した後、S2023において実行された特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」）であるか否かを判定する（S2024A）。

【3100】

特別図柄の当り判定処理（S2023）の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」）である場合（S2024AがYES判定の場合）、メインCPU2201は、大当り種類決定テーブル（図264参照）を参照し、大当り種類決定処理（S2025）を実行し、大当りの種類を決定する。上述したとおり、大当り種類決定処理で決定されるのは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数、および、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグの種類である。なお、上記の大当り種類決定処理（S2025）は、特別図柄の当り判定処理（S2023）の結果がハズレである場合にも実行するようにしてもよい。

【3101】

一方、特別図柄の当り判定処理（S2023）の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」）でない、すなわち役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）であると判定された場合（S2024AがNO判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2026に移す。

【3102】

このように、第7のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理（S2023）の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」）である場合に限り、特別図柄可変表示開始処理（図94のS2013参照）すなわち特別図柄の可変表示の開始時に大当り種類判定処理（S2025）が実行され、特別図柄の当り判定処理（S2023）の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）である場合には、特別図柄の可変表示の開始時に大当り種類判定処理（S2025）が実行されない。この点において、特別図柄決定処理（S2024）が実行された後、大当りであるか否か役物開放当りであるかにかかわらず大当り種類決定処理（S2025）が実行される第3のパチンコ遊技機と異なる。

10

20

30

40

50

【 3 1 0 3 】

[7 - 4 - 2 . 特別図柄遊技判定処理]

第7のパチンコ遊技機において、メインCPU 2201は、特別図柄遊技判定処理（図97参照）に代えて、図269に示される特別図柄遊技判定処理を実行する。図269は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 3 1 0 4 】

図269に示されるように、特別図柄遊技判定処理（図94のS2015参照）において役物開放当りであると判定された場合（S2060がYES判定の場合）、メインCPU 2201は、役物開放当り時フラグ処理（S2060A）を実行する。この役物開放当り時フラグ処理（S2060A）については、図270を参照して後述する。

10

【 3 1 0 5 】

そして、第7のパチンコ遊技機において、メインCPU 2201は、役物開放当り時フラグ処理（S2026A）を実行した後、処理を、S2061に移す。この点、特別図柄遊技判定処理（図94のS2015参照）において役物開放当りであると判定された場合（S2060がYES判定の場合）に、役物開放当り時フラグ処理（S2060A）を実行することなく処理をS2061に移す第3のパチンコ遊技機と異なる。

【 3 1 0 6 】

[7 - 4 - 3 . 役物開放当り時フラグ処理]

次に、図270を参照して、特別図柄遊技判定処理（図269参照）中のS2060AでメインCPU 2201により実行される役物開放当り時フラグ処理について説明する。図270は、第7のパチンコ遊技機の特別図柄遊技判定処理中に実行される役物開放当り時フラグ処理（S2060A）の一例を示すフローチャートである。

20

【 3 1 0 7 】

メインCPU 2201は、まず、A3時短フラグがオンであるか否かを判定する（S2251）。

【 3 1 0 8 】

S2251において、A3時短フラグがオンであると判定された場合（S2251がYES判定された場合）、メインCPU 2201は、処理を、S2252に移す。

【 3 1 0 9 】

S2252において、メインCPU 2201は、対応する役物開放当りカウンタ減算処理を実行する。詳述すると、メインCPU 2201は、役物開放当りカウンタとして、10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」）の導出回数を計数する役物開放当りカウンタ（z2）と、10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z6」）の導出回数を計数する役物開放当りカウンタ（z6）と、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）の導出回数を計数する役物開放当りカウンタ（z7）とを有する。そして、役物開放当りに当選した場合（S2060がYES判定の場合）、当選した役物開放当りに対応する役物開放当りカウンタの減算処理を実行する。例えば、10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」）に当選した場合、対応する役物開放当り開放当りカウンタとして、役物開放当りカウンタ（z2）減算処理を実行する。S2252の処理を実行した後、メインCPU 2201は、処理を、S2253に移す。

30

40

【 3 1 1 0 】

S2253において、メインCPU 2201は、対応する役物開放当りカウンタ、すなわちS2252において減算処理された役物開放当りカウンタが1より小さいか否かを判定する。

【 3 1 1 1 】

なお、S2253では、対応する役物開放当りカウンタのみならず、全ての役物開放当りカウンタが1より小さいか否かを判定するようにしてもよい。

【 3 1 1 2 】

S2253において、対応する役物開放当りカウンタが1より小さいと判定（S225

50

3 が Y E S 判定) されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 5 4 に移す。

【 3 1 1 3 】

一方、S 2 2 5 3 において、対応する役物開放当りカウンタが 1 より小さくないと判定 (S 2 2 5 3 が N O 判定) されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理 (図 2 6 9 参照) に戻す。

【 3 1 1 4 】

S 2 2 5 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、A 3 時短フラグをオフにセットする。なお、図示していないが、ここでは、A 3 時短フラグをオフにセットするだけでなく、役物開放当りカウンタおよび A 時短フラグ等の時短制御にかかわるフラグやカウンタ等をリセットすることが好ましい。その後、メイン C P U 2 2 0 1 は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理 (図 2 6 9 参照) に戻す。

10

【 3 1 1 5 】

なお、本実施例では、A 時短終了条件決定テーブル (図 2 6 5 参照) に示されるように、A 3 時短フラグがセットされる場合、役物開放当り (「 z 2 」 、 「 z 6 」 、 「 z 7 」 のそれぞれ) の導出回数として「 1 回 」 がセットされる。そのため、S 2 2 5 2 の処理が実行されると、S 2 2 5 3 において 1 より小さくないと判定 (S 2 2 5 3 が N O 判定) されることがなく、必ず、S 2 2 5 3 において 1 より小さいと判定 (S 2 2 5 3 が Y E S 判定) される。よって、S 2 2 5 3 において N O 判定された場合、エラー処理を実行するようにしてもよい。

【 3 1 1 6 】

20

S 2 2 5 1 に戻って、A 3 時短フラグがオンでないと判定された場合 (S 2 2 5 1 が N O 判定された場合) 、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 5 5 に移す。

【 3 1 1 7 】

S 2 2 5 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、A 2 時短フラグがオンであるか否かを判定する。

【 3 1 1 8 】

S 2 2 5 5 において、A 2 時短フラグがオンであると判定された場合 (S 2 2 5 5 が Y E S 判定された場合) 、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 5 6 に移す。

【 3 1 1 9 】

S 2 2 5 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、対応する役物開放当りカウンタ減算処理を実行する。この処理は、S 2 2 5 2 の処理と同様である。例えば、1 0 R 対応役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 6 」) に当選した場合、対応する役物開放当り開放当りカウンタとして、役物開放当りカウンタ (z 6) 減算処理を実行する。S 2 2 5 6 の処理を実行した後、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 5 7 に移す。

30

【 3 1 2 0 】

S 2 2 5 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、対応する役物開放当りカウンタ、すなわち S 2 2 5 2 において減算処理された役物開放当りカウンタが 1 より小さいか否かを判定する。この処理は、S 2 2 5 3 の処理と同様である。よって、この S 2 2 5 7 においても、対応する役物開放当りカウンタのみならず、全ての役物開放当りカウンタが 1 より小さいか否かを判定するようにしてもよい。

40

【 3 1 2 1 】

S 2 2 5 7 において、対応する役物開放当りカウンタが 1 より小さいと判定 (S 2 2 5 7 が Y E S 判定) されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 5 8 に移す。

【 3 1 2 2 】

一方、S 2 2 5 7 において、対応する役物開放当りカウンタが 1 より小さくないと判定 (S 2 2 5 7 が N O 判定) されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理 (図 2 6 9 参照) に戻す。

【 3 1 2 3 】

S 2 2 5 8 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、A 2 時短フラグをオフにセットする。なお、図示していないが、ここでは、A 2 時短フラグをオフにセットするだけでなく、役

50

物開放当りカウンタおよびA時短フラグ等の時短制御にかかわるフラグやカウンタ等をリセットすることが好ましい。その後、メインCPU2201は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図269参照）に戻す。

【3124】

なお、A3時短フラグがセットされる場合と同様、A2時短フラグがセットされる場合も、A時短終了条件決定テーブル（図265参照）に示されるように、役物開放当り（「z2」、「z6」、「z7」のそれぞれ）の導出回数として「1回」がセットされる。そのため、S2256の処理が実行されると、S2257において1より小さくないと判定（S2257がNO判定）されることがなく、必ず、S2257において1より小さいと判定（S2257がYES判定）される。よって、S2257においてNO判定された場合にも、エラー処理を実行するようにしてもよい。

10

【3125】

S2255に戻って、A2時短フラグがオンでないと判定された場合（S2255がNO判定された場合）、メインCPU2201は、処理を、S2259に移す。

【3126】

S2259において、メインCPU2201は、A1時短フラグがオンであるか否かを判定する。

【3127】

S2259において、A1時短フラグがオンであると判定された場合（S2259がYES判定された場合）、メインCPU2201は、処理を、S2260に移す。

20

【3128】

S2260において、メインCPU2201は、当選した役物開放当りが選択図柄コマンド「z7」の3R対応役物開放当りであるか否かを判定する。

【3129】

S2260において、当選した役物開放当りが選択図柄コマンド「z7」の3R対応役物開放当りでない、すなわち10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」）または10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z6」）であると判定された場合（S2260がNO判定された場合）、メインCPU2201は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図269参照）に戻す。A1時短フラグがセットされる場合、A時短終了条件決定テーブル（図265参照）に示されるように、10R対応役物開放当り（「z2」、「z6」）の導出回数についてはセットされないからである。

30

【3130】

一方、S2260において、当選した役物開放当りが選択図柄コマンド「z7」の3R対応役物開放当りであると判定された場合（S2260がYES判定された場合）、メインCPU2201は、処理を、S2261に移す。

【3131】

S2261において、メインCPU2201は、役物開放当りカウンタ（z7）減算処理を実行する。S2261の処理を実行した後、メインCPU2201は、処理を、S2262に移す。

40

【3132】

S2262において、役物開放当りカウンタ（z7）が1より小さいと判定（S2262がYES判定）されると、メインCPU2201は、処理を、S2263に移す。

【3133】

一方、S2262において、役物開放当りカウンタ（z7）が1より小さくないと判定（S2262がNO判定）されると、メインCPU2201は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図269参照）に戻す。

【3134】

S2263において、メインCPU2201は、A1時短フラグをオフにセットする。なお、図示していないが、ここでは、A1時短フラグをオフにセットするだけでなく、役

50

物開放当りカウンタおよびA時短フラグ等の時短制御にかかわるフラグやカウンタ等をリセットすることが好ましい。その後、メインCPU2201は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図269参照）に戻す。

【3135】

なお、A1時短フラグがセットされる場合、A時短終了条件決定テーブル（図265参照）に示されるように、3R対応役物開放当り（「z7」）の導出回数として「1回」がセットされる。そのため、S2261の処理が実行されると、S2262において1より小さくないと判定（S2262がNO判定）されることがなく、必ず、S2262において1より小さいと判定（S2262がYES判定）される。よって、S2262においてNO判定された場合、エラー処理を実行するようにしてもよい。

10

【3136】

このように、第7のパチンコ遊技機では、A2時短遊技状態またはA3時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであることを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に導出されると、導出された役物開放当りが3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）であるか10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）であるかにかかわらず、メインCPU2201は、A2時短遊技状態またはA3時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。すなわち、役物開放当り遊技状態としてのV入賞装置開放制御処理（図94のS2017を参照）が実行される時点では、通常遊技状態に制御されることとなる。

20

【3137】

一方、A1時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであることを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に導出されたとしても、導出された役物開放当りが3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）であることを示す表示態様である場合に限りA1時短フラグをオフにセットする（S2260～S2263を参照）。そして、特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に導出されたとしても、メインCPU2201はA1時短フラグをオフにセットしない（S2260のNO判定の場合を参照）。すなわち、役物開放当り遊技状態としてのV入賞装置開放制御処理（図94のS2017を参照）が実行される時点では、A1時短遊技状態に継続して制御されることとなる。

30

【3138】

なお、本実施例では、まず、成立しているA時短フラグを判定し（S2251、S2255、S2259）、成立しているA時短フラグに応じて役物開放当りカウンタ減算処理（S2252、S2256、S2261）を実行するようにしているが、これに限られない。例えば、まず、選択図柄コマンド「z7」の役物開放当りであるか否かを判定し、選択図柄コマンド「z7」の役物開放当りである場合、成立しているA時短フラグにかかわらず役物開放当りカウンタ（z7）減算処理を実行し、選択図柄コマンド「z2」または「z6」の役物開放当りである場合、役物開放当り時フラグ処理を終了し、A2時短フラグオンまたはA3時短フラグオンであれば役物開放当りカウンタ（z2）または役物開放当りカウンタ（z6）減算処理を実行するようにしてもよい。

40

【3139】

[7-4-4.V入賞装置開放制御処理]

第7のパチンコ遊技機において、メインCPU2201は、V入賞装置開放制御処理（図100参照）に代えて、図271に示されるV入賞装置開放制御処理を実行する。図271は、第7のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【3140】

図271に示されるように、V入賞装置開放制御処理においてV入賞検出ありと判定さ

50

れた場合、すなわちV入賞した場合（S2095がYES判定の場合）、メインCPU2201は、大当たり種類決定処理（S2095A）を実行する。この大当たり種類決定処理（S2095A）では、特別図柄可変表示開始処理（図268参照）のS2025で実行される大当たり種類決定処理と同様に、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数、および、大当たり遊技状態終了後にセットされるA時短フラグの種類が決定される。

【3141】

そして、大当たり種類決定処理（S2095A）を実行した後、メインCPU2201は、処理を、S2096に移す。

【3142】

このように、第7のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理（図268のS2023参照）が役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）の場合、役物開放当り遊技状態としてのV入賞装置開放制御処理（図94のS2017を参照）が実行されてV入賞したときに、大当たり種類決定処理（S2095A）が実行される。

【3143】

なお、上述したように、特別図柄の当り判定処理（図268のS2023参照）の結果が大当たり（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」）の場合、大当たり種類判定処理（図268のS2025参照）は、特別図柄の可変表示の開始時に実行される。

【3144】

[7-5. 大当たり遊技状態に制御される場合の遊技状態遷移]

次に、大当たり遊技状態に制御される場合の遊技状態遷移について、図272を参照して説明する。図272は、大当たりまたは役物開放当りが特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に導出（確定表示）された場合の遊技状態の遷移の一例を示すタイムチャートであって、（A）A2時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移を示すタイムチャート、（B）A1時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移を示すタイムチャート、である。

【3145】

なお、図272では、便宜上、遊技状態として、通常遊技状態、A1時短遊技状態、A2時短遊技状態、A3時短遊技状態および大当たり遊技状態のみを図示しているが、メインCPU2201によって制御される遊技状態はこれらの遊技状態に限定されるものではない。

【3146】

また、通常遊技状態、A1時短遊技状態、A2時短遊技状態およびA3時短遊技状態では特別図柄の可変表示を実行可能であるのに対し、大当たり遊技状態では特別図柄の可変表示が実行されないため、本来であれば、通常遊技状態、A1時短遊技状態、A2時短遊技状態およびA3時短遊技状態と、大当たり遊技状態とを、図272のように同列で図示することは好ましくない。例えば、図272では、時短フラグオフの通常遊技状態において大当たり当選するか役物開放当りに当選且つV入賞すると、通常遊技状態を終了して大当たり遊技状態に移行するように示されているため、大当たり遊技状態では時短フラグオンであるのかのように解釈できなくもない。しかし、大当たり遊技状態の開始時に、時短フラグを含む各種フラグや各種カウンタはリセットされるため、大当たり遊技状態において時短フラグオンとなることはない。

【3147】

また、図272において、便宜上、大当たり（選択図柄コマンド「z0」）の導出、大当たり（選択図柄コマンド「z4」）の導出、大当たり（選択図柄コマンド「z5」）の導出、10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z6」）の導出、および、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）の導出を、それぞれ、単に、「z0」、「z4」、「z5」、「z6」、および、「z7」と図示している。

【3148】

10

20

30

40

50

また、以下において、いずれの大当り遊技状態について説明しているのかを把握できるように、大当り遊技状態（１回目）、大当り遊技状態（２回目）、大当り遊技状態（３回目）および大当り遊技状態（４回目）と記載する。ただし、何回目の大当り遊技状態であるかは説明の便宜上にすぎず、本実施例の説明において何回目であるかに意味はない。なお、図２７２では、大当り遊技状態（１回目）を単に「１回目」と図示し、大当り遊技状態（２回目）を単に「２回目」と図示し、大当り遊技状態（３回目）を単に「３回目」と図示し、大当り遊技状態（４回目）を単に「４回目」と図示している。

【３１４９】

先ず、図２７２（Ａ）および（Ｂ）に示されるように、通常遊技状態において、大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」）を示す表示態様が第１特別図柄表示部２１６３に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態（１回目）に制御する。

10

【３１５０】

通常遊技状態において大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」）が第１特別図柄表示部２１６３に導出された場合、第１特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態は通常遊技状態であるから、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「３」に決定し、大当り遊技状態（１回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ２時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば２６回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）それぞれの導出回数を１回に決定する。そして、大当り遊技状態（１回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短フラグをセットし、Ａ２時短遊技状態に制御する。

20

【３１５１】

（Ａ２時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合）

次に、図２７２（Ａ）を参照して、Ａ２時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移について、その前提部分の遊技の流れも含めて説明する。

【３１５２】

大当り遊技状態（１回目）が終了した後のＡ２時短遊技状態において例えば大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態（２回目）に制御する。

【３１５３】

Ａ２時短遊技状態において大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出された場合、第２特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態はＡ２時短遊技状態であるから、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「３」に決定し、大当り遊技状態（２回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ２時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば２６回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）それぞれの導出回数を１回に決定する。そして、大当り遊技状態（２回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短フラグをセットし、Ａ２時短遊技状態に制御する。

30

【３１５４】

大当り遊技状態（２回目）が終了した後のＡ２時短遊技状態において例えば１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。役物開放当りが導出された場合、大当り種類はＶ入賞時の遊技状態にもとづいて決定される。そのため、ここでは、Ｖ入賞時の遊技状態である通常遊技状態にもとづいて大当り種類が決定される。すなわち、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「１０」に決定し、大当り遊技状態（３回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ２時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば２６回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）それぞれの導出回数を１回に決定する。そして、大当り遊技状態（３回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短フラグをセットし、Ａ２時短遊技状態に制御する。

40

【３１５５】

50

大当り遊技状態（３回目）が終了した後のＡ２時短遊技状態において例えば３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「Ｚ７」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。役物開放当りが導出された場合、大当り種類はＶ入賞時の遊技状態にもとづいて決定される。そのため、ここでは、Ｖ入賞時の遊技状態である通常遊技状態にもとづいて大当り種類が決定される。すなわち、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「３」に決定し、大当り遊技状態（４回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ２時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば４回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「Ｚ２」、「Ｚ６」、「Ｚ７」）それぞれの導出回数を１回に決定する。そして、大当り遊技状態（４回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短フラグをセットし、Ａ２時短遊技状態に制御する。なお、図２７２（Ａ）では、このＡ２時短遊技状態において特別図柄の可変表示が例えば２６回実行され、Ａ２時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に制御された態様を示している。

10

【３１５６】

このように、Ａ２時短遊技状態では、役物開放当りが特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出された場合、導出された役物開放当りの種類（選択図柄コマンド「Ｚ２」、「Ｚ６」、「Ｚ７」）にかかわらず、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。そのため、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当りが導出された後のＶ入賞時の遊技状態である通常遊技状態にもとづいて、大当り種類を決定することとなる。

20

【３１５７】

また、本実施例では、Ａ２時短遊技状態において大当りまたは役物開放当りが導出された場合について説明したが、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ３時短遊技状態において大当りまたは役物開放当りが導出された場合も、Ａ２時短遊技状態において大当りまたは役物開放当りが導出された場合と同様の処理を実行する。

【３１５８】

（Ａ１時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合）

次に、図２７２（Ｂ）を参照して、Ａ１時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移について、その前提部分の遊技の流れも含めて説明する。

【３１５９】

30

大当り遊技状態（１回目）が終了した後のＡ２時短遊技状態において例えば大当り（選択図柄コマンド「Ｚ４」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態（２回目）に制御する。

【３１６０】

Ａ２時短遊技状態において大当り（選択図柄コマンド「Ｚ４」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出された場合、第２特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態はＡ２時短遊技状態であるから、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「１０」に決定し、大当り遊技状態（２回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ１時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば２９６回に決定するとともに、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「Ｚ７」）の導出回数を１回に決定する。なお、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「Ｚ２」、「Ｚ６」）の導出回数については決定されない。そして、大当り遊技状態（２回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短フラグをセットし、Ａ１時短遊技状態に制御する。

40

【３１６１】

大当り遊技状態（２回目）が終了した後のＡ１時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「Ｚ６」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出された場合、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態に制御せず、Ａ１時短遊技状態を継続する。役物開放当りが導出された場合、大当り種類はＶ入賞時の遊技状態にもとづいて決定される。そのため、ここでは、Ｖ入賞時の遊技状態であるＡ１時短遊技状態にもとづいて大当り種類が決定される。すなわち、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「１０」に決定し

50

、大当たり遊技状態（３回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ１時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば２９６回に決定するとともに、選択図柄コマンド「ｚ７」の３Ｒ対応役物開放当りの導出回数を１回に決定する。なお、選択図柄コマンド「ｚ２」または「ｚ６」の１０Ｒ対応役物開放当りの導出回数については決定されない。そして、大当たり遊技状態（３回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短フラグをセットし、再び、Ａ１時短遊技状態に制御する。このようにして、Ａ１時短遊技状態がループすることとなる。

【３１６２】

大当たり遊技状態（３回目）が終了した後のＡ１時短遊技状態において例えば３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出された場合、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）の導出回数が１回に決定されているため、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。役物開放当りが導出された場合、大当たり種類はＶ入賞時の遊技状態にもとづいて決定される。そのため、ここでは、Ｖ入賞時の遊技状態である通常遊技状態にもとづいて大当たり種類が決定される。すなわち、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「３」に決定し、大当たり遊技状態（４回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ２時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば２６回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）それぞれの導出回数を１回に決定する。そして、大当たり遊技状態（４回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短フラグをセットし、Ａ２時短遊技状態に制御する。

【３１６３】

このように、Ａ１時短遊技状態では、役物開放当りが特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出された場合、導出された役物開放当りの種類に応じて、Ａ１時短遊技状態を維持する、または、Ａ１時短遊技状態を終了して通常遊技状態に制御する。そのため、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当りが導出された後のＶ入賞時の遊技状態に応じて、大当たり種類を決定することとなる。

【３１６４】

〔７－６．演出モード〕

次に、例えば液晶表示器で構成される表示装置２００７にて行われる演出モードについて、図２７３を参照して説明する。図２７３は、第７のパチンコ遊技機において、サブＣＰＵ２３０１により制御される演出モードと、メインＣＰＵ２２０１により制御される遊技状態との関係性の一例を示す表である。

【３１６５】

演出モードは、遊技者が外観で把握できる遊技の状態であって、例えばメインＣＰＵ２２０１によって制御される内部的な遊技状態と区別するために演出モードと称する。サブＣＰＵ２３０１は、演出モードに応じた演出画像が例えば液晶表示器で構成される表示装置２００７の表示領域に表示されるように制御する。

【３１６６】

本実施例において、上記の演出モードには、通常モード、超特別モード、特別モード、チャンスモード、至福タイムモード、第１大当たりモードおよび第２大当たりモードが含まれる。サブＣＰＵ２３０１は、メインＣＰＵ２２０１からコマンド送信された現在の遊技状態情報に基づいて、上記の複数の遊技モードのうちいずれかの遊技モードに制御可能に構成されている。

【３１６７】

図２７３に示されるように、サブＣＰＵ２３０１により制御される通常モードは、メインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードである。

【３１６８】

また、サブＣＰＵ２３０１により制御される超特別モードは、メインＣＰＵ２２０１によりＡ１時短遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードであって、通常モー

ド、特別モードおよびチャンスモードのいずれよりも、遊技者にとって有利な演出モードである。

【 3 1 6 9 】

また、サブCPU 2301により制御される特別モードは、メインCPU 2201によりA 2時短遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードであって、通常モードおよびチャンスモードのいずれよりも、遊技者にとって有利な演出モードである。

【 3 1 7 0 】

また、サブCPU 2301により制御されるチャンスモードは、メインCPU 2201によりA 3時短遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードであって、通常モードよりも、遊技者にとって有利な演出モードである。

10

【 3 1 7 1 】

また、サブCPU 2301により制御される至福タイムモードは、メインCPU 2201によりB時短遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードである。

【 3 1 7 2 】

また、サブCPU 2301により制御される第1大当たりモード(10R)は、メインCPU 2201により10R大当たり遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードである。

【 3 1 7 3 】

また、サブCPU 2301により制御される第2大当たりモード(3R)は、メインCPU 2201により3R大当たり遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードである。

20

【 3 1 7 4 】

なお、通常モード、超特別モード、特別モード、チャンスモードおよび至福タイムモードでは特別図柄や装飾図柄の可変表示を実行可能であるのに対し、第1大当たりモード(10R)および第2大当たりモード(3R)では特別図柄や装飾図柄の可変表示が実行されない。

【 3 1 7 5 】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り(選択図柄コマンド「z 2」、「z 6」、「z 7」)であることを示す表示態様が特別図柄表示部(第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164)に導出されると、サブCPU 2301は、役物開放当り遊技状態において役物開放当りモードに制御し、V入賞すると役物開放当りモードを終了し、第1大当たりモードまたは第2大当たりモードに制御する。ただし、この第7のパチンコ遊技機における説明では、説明の便宜上、役物開放当りモードについての説明を省略するものとする。

30

【 3 1 7 6 】

[7 - 7 . 遊技の流れ]

次に、遊技の流れについて、図87、図274および図275を参照して説明する。図87は、第3のパチンコ遊技機において説明したとおり、遊技盤ユニット2010の外観を示す正面図の一例である。図274および図275は、第7のパチンコ遊技機において、サブCPU 2301により制御される演出モードの遷移の一例を示す図である。

40

【 3 1 7 7 】

なお、上述したように、サブCPU 2301により制御される演出モードと、メインCPU 2201により制御される遊技状態と、は対応関係にある。そのため、図274および図275では、サブCPU 2301により制御される演出モードに対して、メインCPU 2201により制御される遊技状態を括弧書きで併記するものとする。ただし、括弧書きで併記する遊技状態については、便宜上、通常遊技状態を「通常」と併記し、A 1時短遊技状態を「A 1」と併記し、A 2時短遊技状態を「A 2」と併記し、A 3時短遊技状態を「A 3」と併記し、B時短遊技状態を「B」と併記し、10R大当たり遊技状態を「10R」と併記し、3R大当たり遊技状態を「3R」と併記するものとする。

【 3 1 7 8 】

50

また、以下の説明においても、メインCPU2201またはサブCPU2301による制御であることが明らかである場合を除き、サブCPU2301により制御される演出モードに対して、メインCPU2201により制御される遊技状態を括弧書きで併記するものとする。

【3179】

また、図274および図275において、正規な遊技態様で遊技が実行された場合に生じうる演出モードの移行を実線の矢印で図示し、正規な遊技態様で遊技が実行されなかった場合に生じうる演出モードの移行を破線の矢印で図示している。

【3180】

例えば、通常モード（通常遊技状態）は左打ちが正規な遊技態様であるため、通常モードでは、第1特別図柄と第2特別図柄とのうち、第1特別図柄の可変表示が主として実行される。そのため、図274では、現在の演出モードが通常モードであるとき、大当たり（選択図柄コマンド「z0」、「z1」）に当選した場合と、役物開放当たり（選択図柄コマンド「z3」）に当選した場合とについては、演出モードの移行を実線の矢印で図示している。

【3181】

一方、通常モード（通常遊技状態）において正規な遊技態様でない右打ちされた場合、第2特別図柄の可変表示が実行される場合が生じうる。そのため、図274では、現在の遊技モードが通常モードであるとき、大当たり（選択図柄コマンド「z4」、「z5」）に当選した場合と、10R対応役物開放当たり（選択図柄コマンド「z6」、「z7」）に当選した場合とについては、演出モードの移行を破線の矢印で図示している。

【3182】

また、超特別モード（A1時短遊技状態）、特別モード（A2時短遊技状態）、チャンスモード（A3時短遊技状態）および至福タイムモード（B時短遊技状態）は、いずれも右打ちが正規な遊技態様であるため、これらの演出モード（遊技状態）では、第1特別図柄と第2特別図柄とのうち、第2特別図柄の可変表示が主として実行される。そのため、図274および図275では、現在の演出モードが超特別モード（A1時短遊技状態）、特別モード（A2時短遊技状態）、チャンスモード（A3時短遊技状態）および至福タイムモード（B時短遊技状態）のうちいずれかであるとき、大当たり（選択図柄コマンド「z4」、「z5」）に当選した場合と、10R対応役物開放当たり（選択図柄コマンド「z6」、「z7」）に当選した場合とについては、演出モードの移行を実線の矢印で図示している。

【3183】

一方、超特別モード（A1時短遊技状態）、特別モード（A2時短遊技状態）、チャンスモード（A3時短遊技状態）および至福タイムモード（B時短遊技状態）のうちいずれかの演出モード（遊技状態）において正規な遊技態様でない左打ちされた場合、第1特別図柄の可変表示が実行される場合が生じうる。そのため、図274および図275では、現在の演出モードが超特別モード（A1時短遊技状態）、特別モード（A2時短遊技状態）、チャンスモード（A3時短遊技状態）および至福タイムモード（B時短遊技状態）のうちいずれかであるとき、大当たり（選択図柄コマンド「z0」、「z1」）に当選した場合と、10R対応役物開放当たり（選択図柄コマンド「z2」）に当選した場合とについては、演出モードの移行を破線の矢印で図示している。

【3184】

[7-7-1.現在の演出モードが通常モードの場合の遊技の流れ]

現在の演出モードが通常モード（通常遊技状態）において、遊技者が正規な態様である左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域2106を流下する。左側領域2106を流下する遊技球は、第1始動口2120に入賞可能であり、第1始動口2120に入賞すると、第1特別図柄の始動情報が保留され、第1特別図柄の始動条件が成立すると、メインCPU2201は、第1特別図柄ゲームを実行する。この第1特別図柄ゲームにおいて、メインCPU2201は、第1特別図柄の当り判定処理（図268の

10

20

30

40

50

S 2 0 2 3 を参照) を実行する。

【 3 1 8 5 】

第 1 特別図柄の当り判定処理が実行された場合、特別図柄の当り判定テーブル (図 2 6 2 参照) に示されるように、例えば、大当り確率は概ね 1 0 0 . 0 5 分の 1 であり、役物開放当り確率は 6 5 5 3 6 分の 1 である。このように、通常モード (通常遊技状態) では、役物開放当りに当選する確率は極めて低いため、遊技者は、大当りに当選することを期待して遊技を実行する。

【 3 1 8 6 】

(第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合)

第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当り (選択図柄コマンド「 z 0 」、「 z 1 」) である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理 (S 2 0 9 5 A) を実行し、第 1 特別図柄の可変表示を開始する。そして、大当り (3 R 大当り) を示す表示態様が第 1 特別図柄表示部 2 1 6 3 に導出されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、3 R 大当り遊技状態に制御する。

10

【 3 1 8 7 】

一方、サブ C P U 2 3 0 1 は、3 R 大当りを示す表示態様が第 1 特別図柄表示部 2 1 6 3 に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、通常モードを終了して第 2 大当りモードに制御する。

【 3 1 8 8 】

なお、当選した大当りが選択図柄コマンド「 z 0 」の大当りである場合、第 2 大当りモード (3 R 大当り遊技状態) が終了すると、特別モード (A 2 時短遊技状態) に移行する。特別モード (A 2 時短遊技状態) は、時短回数が最大 2 6 回の A 時短遊技状態である。

20

【 3 1 8 9 】

一方、当選した大当りが選択図柄コマンド「 z 1 」の大当りである場合、第 2 大当りモード (3 R 大当り遊技状態) が終了すると、チャンスモード (A 3 時短遊技状態) に移行する。チャンスモード (A 3 時短遊技状態) は、時短回数が最大 4 回の A 時短遊技状態である。

【 3 1 9 0 】

(第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 対応役物開放当りである場合)

極めて確率は低いものの、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 対応役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 2 」) である場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理 (S 2 0 9 5 A) を実行せず、第 1 特別図柄の可変表示を開始する。

30

【 3 1 9 1 】

通常モード (通常遊技状態) において、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 対応役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 2 」) である場合、サブ C P U 2 3 0 1 は、遊技者に大きな期待感を与えるプレミア演出を実行することが好ましい。

【 3 1 9 2 】

通常モード (通常遊技状態) において、第 1 特別図柄の可変表示が実行され、1 0 R 対応役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 2 」) を示す表示態様が第 1 特別図柄表示部 2 1 6 3 に導出されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブ C P U 2 3 0 1 は、1 0 R 対応役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 2 」) を示す表示態様が第 1 特別図柄表示部 2 1 6 3 に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

40

【 3 1 9 3 】

そして、役物開放当り遊技状態において V 入賞すると、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理 (S 2 0 9 5 A) を実行し、1 0 R 大当り遊技状態に制御する (すなわち大入賞口開放制御処理 (図 9 4 の S 2 0 1 9 を参照) を実行する) 。一方、サブ C P U 2 3 0 1 は、役物開放当り遊技状態において V 入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、通常

50

モードを終了して第1大当りモードに制御する。

【3194】

なお、第1大当りモード(10R大当り遊技状態)が終了すると、超特別モード(A1時短遊技状態)に移行する。超特別モード(A1時短遊技状態)は、時短回数が最大296回のA時短遊技状態である。

【3195】

一方、第1特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」)であるにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU2201は、通常モードを継続する。

【3196】

(天井カウンタが天井値に到達した場合)

現在の演出モードが通常モード(通常遊技状態)である場合、天井カウンタが天井値に到達すると、メインCPU2201は、B時短遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、天井カウンタが天井値に到達すると、天井に到達したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、通常演出モードを終了して至福タイムモードに制御する。至福タイムモード(B時短遊技状態)は、時短回数が例えば296回にセットされる演出モード(遊技状態)であって、天井カウンタが天井値に到達したことを条件に、特別図柄の可変表示を最大で例えば296回実行することが可能である。

【3197】

(その他)

現在の演出モードが通常モード(通常遊技状態)において、遊技者が正規な態様ではない右打ちで遊技を行ったり、右打ちしていないにもかかわらず意図せずに右側領域2107を遊技球が流下してしまった際に、たまたま普通電動役物2146(図87参照)が作動し、第2始動口2140に遊技球が入賞して第2特別図柄の可変表示が実行されてしまう場合がある。この場合、仮に第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R大当り(選択図柄コマンド「z4」)である場合には、10R大当り遊技状態の終了後、図274において破線の矢印で示すように、超特別モード(A1時短遊技状態)に移行するようにしている。一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R大当り(選択図柄コマンド「z5」)である場合には、3R大当り遊技状態の終了後、図274において破線の矢印で示すように、チャンスモード(A3時短遊技状態)に移行するようにしている。すなわち、3R大当り(選択図柄コマンド「z5」)に当選した場合よりも、10R大当り(選択図柄コマンド「z4」)に当選した場合の方が、大当り遊技状態の終了後、遊技者に有利な演出モードに移行する。

【3198】

ただし、これに限られず、現在の演出モードが通常モード(通常遊技状態)において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R大当り(選択図柄コマンド「z4」)および3R大当り(選択図柄コマンド「z5」)のいずれであっても、超特別モード(A1時短遊技状態)に移行するようにしてもよいし、特別モード(A2時短遊技状態)に移行するようにしてもよいし、チャンスモード(A3時短遊技状態)に移行するようにしてもよい。

【3199】

また、現在の演出モードが通常モード(通常遊技状態)において、仮に第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z6」)且つV入賞した場合には、10R大当り遊技状態の終了後、図274において破線の矢印で示すように、特別モード(A2時短遊技状態)に移行するようにしている。一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z7」)且つV入賞した場合には、3R大当り遊技状態の終了後、図274において破線の矢印で示すように、チャンスモード(A3時短遊技状態)に移行するようにしている。すなわち、3R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z7」)に当選且つV入賞した場合よりも、10R対応(選択図柄コマンド「z6」)に当選し且つV入賞した場合の方が、大当り遊技状態の終

10

20

30

40

50

了後、遊技者に有利な演出モードに移行する。

【 3 2 0 0 】

ただし、これに限られず、現在の演出モードが通常モード（通常遊技状態）において、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）および 3 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 7」）のいずれであっても、超特別モード（A 1 時短遊技状態）に移行するようにしてもよいし、特別モード（A 2 時短遊技状態）に移行するようにしてもよいし、チャンスモード（A 3 時短遊技状態）に移行するようにしてもよい。

【 3 2 0 1 】

[7 - 7 - 2 . 現在の演出モードが超特別モードの場合の遊技の流れ]

10

現在の演出モードが超特別モード（A 1 時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域 2 1 0 7 を流下する。右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球は、通過ゲート 2 1 2 6 を通過可能であり、通過ゲート 2 1 2 6 を遊技球が通過すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、普通図柄ゲームを実行する。この普通図柄ゲームにおいて、メイン CPU 2 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理を実行する。超特別モード（A 1 時短遊技状態）において普通図柄ゲームが実行されると、例えば、概ね 1 . 1 分の 1 の確率で普通図柄当りに当選する。また、超特別モード（A 1 時短遊技状態）のみならず、特別モード（A 2 時短遊技状態）およびチャンスモード（A 3 時短遊技状態）も含めて、A 時短遊技状態では、通常遊技状態と比べて普通図柄の可変表示時間が短い。そのため、A 時短遊技状態では、普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部 2 1 6 1 に導出される頻度は、通常遊技状態と比べて大きい。

20

【 3 2 0 2 】

普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部 2 1 6 1 に導出されると、普通電動役物 2 1 4 6（図 8 7 参照）が作動し、遊技者が右打ちを行うことにより、第 2 始動口 2 1 4 0（図 8 7 参照）に遊技球を入賞させることが可能となる。

【 3 2 0 3 】

第 2 始動口 2 1 4 0（図 8 7 参照）に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の始動情報が保留され、第 2 特別図柄の始動条件が成立すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄ゲームを実行する。

【 3 2 0 4 】

30

この第 2 特別図柄ゲームにおいて、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の当り判定処理（図 2 6 8 の S 2 0 2 3 を参照）を実行する。

【 3 2 0 5 】

第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合、特別図柄の当り判定テーブル（図 2 6 2 参照）に示されるように、例えば、大当り確率は概ね 1 0 0 . 0 5 分の 1 であり、役物開放当り確率は 3 4 . 5 分の 1 である。

【 3 2 0 6 】

（第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 大当り（選択図柄コマンド「z 4」）である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理（S 2 0 9 5 A）を実行し、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。そして、1 0 R 大当りを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、1 0 R 大当り遊技状態に制御する。

40

【 3 2 0 7 】

一方、サブ CPU 2 3 0 1 は、1 0 R 大当りを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、超特別モードを終了して第 1 大当りモードに制御する。

【 3 2 0 8 】

当選した大当りが選択図柄コマンド「z 4」の 1 0 R 大当りである場合、第 1 大当りモ

50

ード（１０Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、再び、時短回数が最大２９６回の超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に制御する。

【３２０９】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行し、第２特別図柄の可変表示を開始する。そして、３Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、３Ｒ大当り遊技状態に制御する。

【３２１０】

一方、サブＣＰＵ２３０１は、３Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、超特別モードを終了して第２大当りモードに制御する。

10

【３２１１】

当選した大当りが選択図柄コマンド「ｚ５」の３Ｒ大当りである場合、第２大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、時短回数が最大２６回の特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御する。

【３２１２】

本実施例では、特別図柄当り判定テーブル（図２６３参照）から把握できるように、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、選択図柄コマンド「ｚ４」の大当りの選択率と選択図柄コマンド「ｚ５」の大当りの選択率との比率は例えば４対６であり、選択図柄コマンド「ｚ５」の大当りが選択される確率（期待値）は、選択図柄コマンド「ｚ４」の大当りが選択される確率（期待値）よりも高い。

20

【３２１３】

（第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当りである場合）

第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行せず、第２特別図柄の可変表示を開始する。

【３２１４】

第２特別図柄の可変表示が実行され、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短遊技状態を継続した状態で、Ｖ入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

30

【３２１５】

そして、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行する。この場合、遊技状態は、メインＣＰＵ２２０１によりＡ１時短遊技状態に制御されているため、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定テーブル（図２６４参照）のＡ時短遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「１０」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグをＡ１時短フラグに決定する。さらに、Ａ時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を２９６回、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）の導出回数を１回に決定する。その後、メインＣＰＵ２２０１は、１０Ｒ大当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、超特別モードを終了して第１大当りモードに制御する。

40

【３２１６】

なお、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）に当選し且つＶ入賞したことに基づく第１大当りモード（１０Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、再び、時短回数

50

が最大 296 回の超特別モード（A1 時短遊技状態）に移行する。

【3217】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z6」）であるにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU2201は、超特別モードを継続する。

【3218】

（第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当りである場合）

第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）である場合、メインCPU2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行せず、第2特別図柄の可変表示を開始する。

【3219】

第2特別図柄の可変表示が実行され、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU2201は、A1時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、V入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

【3220】

そして、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行する。この場合、遊技状態は、メインCPU2201により通常遊技状態に制御されているため、メインCPU2201は、大当り種類決定テーブル（図264参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「3」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグをA2時短フラグに決定する。さらに、A時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を26回、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）の導出回数をそれぞれ1回に決定する。その後、メインCPU2201は、3R大当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、超特別モードを終了して第2大当りモードに制御する。

【3221】

なお、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）に当選し且つV入賞したことに基づく第2大当りモード（3R大当り遊技状態）が終了すると、時短回数が最大26回の特別モード（A2時短遊技状態）に移行する。

【3222】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）であるにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU2201はA1時短遊技状態を終了して通常遊技状態に制御し、サブCPU2301は超特別モードを終了して通常モードに制御する。

【3223】

本実施例では、特別図柄当り判定テーブル（図263参照）から把握できるように、第2特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りである場合、選択図柄コマンド「z6」の10R対応役物開放当りの選択率と選択図柄コマンド「z7」の3R対応役物開放当りの選択率との比率は例えば54対46であり、選択図柄コマンド「z6」の10R対応役物開放当りが選択される確率（期待値）は、選択図柄コマンド「z7」の3R対応役物開放当りが選択される確率（期待値）よりもわずかに高い。

【3224】

また、特別図柄当り判定テーブル（図262参照）から把握できるように、第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合、大当り確率（例えば、100.5分の1）と役物開放当り確率（例えば、34.5分の1）との比率は例えば概ね1対3であり、役物開放当

10

20

30

40

50

りに当選する確率（期待値）は、大当りに当選する確率（期待値）よりも高い。

【3225】

（時短回数の特別図柄が実行された場合）

現在の演出モードが超特別モード（A1時短遊技状態）において、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数（例えば、296回）に到達した場合、メインCPU2201は、A1時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した場合、超特別モードを終了し、通常モードに制御する。なお、この場合、サブCPU2301は、特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達したときに超特別モードを終了して通常モードに制御することに限られない。例えば、特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した時点で第2特別図柄の始動情報について残っている保留（すなわち残保留）があれば、この残保留分についての第2特別図柄の可変表示が実行された後、超特別モードを終了して通常モードに制御するようにしてもよい。

10

【3226】

（その他）

現在の演出モードが超特別モード（A1時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様ではない左打ちで遊技を行ったり、左打ちしていないにもかかわらず意図せずに左側領域2106を遊技球が流下してしまった場合等に、第1特別図柄の可変表示が実行されてしまう場合がある。この場合、仮に第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」）であったとしても、大当り遊技状態の終了後、チャンスモード（A3時短遊技状態）には移行せず、図274において破線の矢印で示すように、救済措置として特別モード（A2時短遊技状態）に移行するようにしている。ただし、これに限られず、現在の演出モードが超特別モード（A1時短遊技状態）において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」）である場合、チャンスモード（A3時短遊技状態）や通常モード（通常遊技状態）に移行するようにしてもよい。

20

【3227】

さらに、現在の演出モードが超特別モード（A1時短遊技状態）において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」）且つV入賞した場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（A1時短遊技状態）に制御されることは必須ではなく、他の演出モードに移行するようにしてもよい。

30

【3228】

なお、超特別モード（A1時短遊技状態）は時短回数が例えば296回にセットされる演出モード（遊技状態）であるから、保留分も含めて第2特別図柄ゲームを最大で例えば300回実行することが可能である。よって、超特別モード（A1時短遊技状態）では、第2特別図柄ゲームが実行された場合の役物開放当り確率（例えば、34.5分の1）に鑑みると、超特別モード（A1時短遊技状態）が終了するまでに大当りまたは役物開放当りに当選する可能性が高い。

【3229】

また、超特別モード（A1時短遊技状態）では、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を実行する限り（意図せずに第1始動口2120に遊技球が入賞してしまった場合を除く）、大当り遊技状態に制御された場合、超特別モードがループする（大当り遊技状態の終了後に再びA1時短遊技状態に制御される）確率は概ね50%である。また、大当り遊技状態の終了後に特別モード（A2時短遊技状態）に制御される確率も概ね50%である。一方、大当り遊技状態の終了後に遊技者が正規な遊技態様である右打ちで遊技を実行する限り（意図せずに第1始動口2120に遊技球が入賞してしまった場合を除く）、チャンスモード（A3時短遊技状態）に制御されることがない。

40

【3230】

このように、超特別モード（A1時短遊技状態）は、超特別モード（A1時短遊技状態）、特別モード（A2時短遊技状態）およびチャンスモード（A3時短遊技状態）のうち

50

、遊技者にとっての有利度合いが最も高い演出モード（遊技状態）であるといえる。

【3231】

[7-7-3.現在の演出モードが特別モードの場合の遊技の流れ]

現在の演出モードが特別モード（A2時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域2107を流下する。右側領域2107を流下する遊技球は、通過ゲート2126を通過可能であり、通過ゲート2126を遊技球が通過すると、メインCPU2201は、普通図柄ゲームを実行する。この普通図柄ゲームにおいて、メインCPU2201は、普通図柄の当り判定処理を実行する。特別モード（A2時短遊技状態）において普通図柄ゲームが実行されると、例えば、概ね1.1分の1の確率で普通図柄当りに当選する。

10

【3232】

普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部2161に導出され、第2始動口2140（図87参照）に遊技球が入賞して第2特別図柄の始動条件が成立すると、メインCPU2201は、第2特別図柄ゲームを実行する。

【3233】

この第2特別図柄ゲームにおいて、メインCPU2201は、第2特別図柄の当り判定処理（図268のS2023を参照）を実行する。

【3234】

第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合、超特別モード（A1時短遊技状態）と同様に、例えば、大当り確率は概ね100.05分の1であり、役物開放当り確率は34.5分の1である。

20

【3235】

（第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）

第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R大当り（選択図柄コマンド「z4」）である場合、メインCPU2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行し、第2特別図柄の可変表示を開始する。そして、10R大当りを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU2201は、10R大当り遊技状態に制御する。

【3236】

一方、サブCPU2301は、10R大当りを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、特別モードを終了して第1大当りモードに制御する。

30

【3237】

当選した大当りが選択図柄コマンド「z4」の10R大当りである場合、第1大当りモード（10R大当り遊技状態）が終了すると、メインCPU2201は、時短回数が最大296回の超特別モード（A1時短遊技状態）に制御する。

【3238】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R大当り（選択図柄コマンド「z5」）である場合、メインCPU2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行し、第2特別図柄の可変表示を開始する。そして、3R大当りを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU2201は、3R大当り遊技状態に制御する。

40

【3239】

一方、サブCPU2301は、3R大当りを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、特別モードを終了して第2大当りモードに制御する。

【3240】

当選した大当りが選択図柄コマンド「z5」の3R大当りである場合、第2大当りモード（3R大当り遊技状態）が終了すると、メインCPU2201は、時短回数が最大26回の特別モード（A2時短遊技状態）に制御する。

50

【 3 2 4 1 】

(第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 対応役物開放当りである場合)

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 対応役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 6 」) である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理 (S 2 0 9 5 A) を実行せず、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。

【 3 2 4 2 】

第 2 特別図柄の可変表示が実行され、1 0 R 対応役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 6 」) を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、A 2 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、V 入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブ CPU 2 3 0 1 は、1 0 R 対応役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 6 」) を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

10

【 3 2 4 3 】

そして、役物開放当り遊技状態において V 入賞すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理 (S 2 0 9 5 A) を実行する。この場合、遊技状態は、メイン CPU 2 2 0 1 により通常遊技状態に制御されているため、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定テーブル (図 2 6 4 参照) の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「 1 0 」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグを A 2 時短フラグに決定する。さらに、A 時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を 2 6 回、役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 2 」、「 z 6 」、「 z 7 」) の導出回数をそれぞれ 1 回に決定する。その後、メイン CPU 2 2 0 1 は、1 0 R 大当り遊技状態に制御する。一方、サブ CPU 2 3 0 1 は、役物開放当り遊技状態において V 入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、特別モードを終了して第 1 大当りモードに制御する。

20

【 3 2 4 4 】

なお、1 0 R 対応役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 6 」) に当選し且つ V 入賞したことに基づく第 1 大当りモード (1 0 R 大当り遊技状態) が終了すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、再び、時短回数が最大 2 6 回の特別モード (A 2 時短遊技状態) に制御する。

30

【 3 2 4 5 】

一方、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 対応役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 6 」) であるにもかかわらず V 入賞しなかった場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、通常モードに制御する。

【 3 2 4 6 】

(第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 3 R 対応役物開放当りである場合)

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 3 R 対応役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 7 」) である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理 (S 2 0 9 5 A) を実行せず、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。

【 3 2 4 7 】

第 2 特別図柄の可変表示が実行され、3 R 対応役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 7 」) を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、A 2 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、V 入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブ CPU 2 3 0 1 は、3 R 対応役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 7 」) を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

40

【 3 2 4 8 】

そして、役物開放当り遊技状態において V 入賞すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理 (S 2 0 9 5 A) を実行する。この場合、遊技状態は、メイン CPU 2 2

50

01により通常遊技状態に制御されているため、メインCPU2201は、大当たり種類決定テーブル(図264参照)の通常遊技状態の欄を参照し、大当たり種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「3」に決定するとともに、大当たり遊技状態終了後にセットされるA時短フラグをA2時短フラグに決定する。さらに、A時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を26回、役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」)の導出回数をそれぞれ1回に決定する。その後、メインCPU2201は、3R大当たり遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、大当たり遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、特別モードを終了して第2大当たりモードに制御する。

【3249】

なお、3R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z7」)に当選し且つV入賞したことに基づく第2大当たりモード(3R大当たり遊技状態)が終了すると、時短回数が最大26回の特別モード(A2時短遊技状態)に移行する。

【3250】

このように、現在の演出モードが特別モード(A2時短遊技状態)である場合、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を実行する限り、役物開放当り(選択図柄コマンド「z6」、「z7」)に当選したとしても大当たり遊技状態の終了後に超特別モード(A1時短遊技状態)に制御されず、大当たり(選択図柄コマンド「z4」)に当選した場合に限り大当たり遊技状態の終了後に超特別モードに制御可能となっている。なお、遊技者が正規な態様でない左打ちで遊技を実行した場合は、役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」)に当選し且つV入賞すれば第1大当たりモード(10R大当たり遊技状態)の終了後に超特別モードに制御されるものの、第1特別図柄ゲームが実行された場合の役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」)の当選確率は例えば65536分の1と極めて低い。

【3251】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z7」)であるにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU2201は、通常モードに制御する。

【3252】

(時短回数の特別図柄が実行された場合)

現在の演出モードが特別モード(A2時短遊技状態)において、大当たり遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数(例えば、26回)に到達した場合、メインCPU2201は、A2時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、大当たり遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した場合、特別モードを終了し、通常モードに制御する。

【3253】

(その他)

現在の演出モードが特別モード(A2時短遊技状態)において、遊技者が正規な態様ではない左打ちで遊技を行ったり、左打ちしていないにもかかわらず意図せず左側領域2106を遊技球が流下してしまった場合等に、第1特別図柄の可変表示が実行されてしまう場合がある。この場合、仮に第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当たり(選択図柄コマンド「z0」、「z1」)であったとしても、現在の演出モードが超特別モードの場合と同様、大当たり遊技状態の終了後、チャンスモード(A3時短遊技状態)には移行せず、図274において破線の矢印で示すように、救済措置として特別モード(A2時短遊技状態)に移行するようにしている。ただし、これに限られず、現在の演出モードが特別モード(A2時短遊技状態)において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当たり(選択図柄コマンド「z0」、「z1」)である場合、チャンスモード(A3時短遊技状態)や通常モード(通常遊技状態)に移行するようにしてもよい。

【3254】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当たり(選択図柄コマンド「z0」、「z1」)であった場合、現在の演出モードが超特別モードの場合には大当たり遊技状態の終了

10

20

30

40

50

後に特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行し、現在の演出モード超特別モードの場合には大当たり遊技状態の終了後にチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）や通常モード（通常遊技状態）に移行するようにしてもよい。

【３２５５】

さらに、現在の演出モードが特別モード（Ａ２時短遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「 $z2$ 」）且つＶ入賞した場合、大当たり遊技状態の終了後、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行することは必須ではなく、他の演出モードに移行するようにしてもよい。

【３２５６】

なお、特別モード（Ａ２時短遊技状態）は時短回数が例えば２６回にセットされる演出モード（遊技状態）であるから、保留分も含めて第２特別図柄ゲームを最大で例えば３０回実行することが可能である。よって、特別モード（Ａ２時短遊技状態）では、第２特別図柄ゲームが実行された場合の役物開放当り確率（例えば、３４．５分の１）に鑑みると、特別モード（Ａ２時短遊技状態）が終了するまでに大当たりまたは役物開放当りに当選する可能性がある。

【３２５７】

また、特別モード（Ａ２時短遊技状態）では、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を実行する限り（意図せず第１始動口２１２０に遊技球が入賞してしまった場合を除く）、大当たり遊技状態に制御された場合、大当たり遊技状態の終了後に超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に制御される確率は概ね１０％である。また、大当たり遊技状態の終了後に特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御される確率は概ね５６％である。また、大当たり遊技状態の終了後にチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に制御される確率は概ね３４％である。

【３２５８】

このように、特別モード（Ａ２時短遊技状態）は、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）ほどではないものの、遊技者にとっての有利度合いが相対的に（チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）よりも）高い演出モード（遊技状態）であるといえる。

【３２５９】

[７－７－４．現在の演出モードがチャンスモードの場合の遊技の流れ]

本実施例では、現在の演出モードがチャンスモードの場合、現在の演出モードが特別モードである場合と比べて時短回数が異なるだけであり、その他の遊技の流れは特別モードと同様であるが、一応、現在の演出モードがチャンスモードにおける遊技の流れを、以下に説明する。

【３２６０】

現在の演出モードがチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域２１０７を流下する。右側領域２１０７を流下する遊技球は、通過ゲート２１２６を通過可能であり、通過ゲート２１２６を遊技球が通過すると、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄ゲームを実行する。この普通図柄ゲームにおいて、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄の当り判定処理を実行する。チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）において普通図柄ゲームが実行されると、例えば、概ね１．１分の１の確率で普通図柄当りに当選する。

【３２６１】

普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に導出され、第２始動口２１４０（図８７参照）に遊技球が入賞して第２特別図柄の始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄ゲームを実行する。

【３２６２】

この第２特別図柄ゲームにおいて、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の当り判定処理（図２６８のＳ２０２３を参照）を実行する。

【３２６３】

第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）や

10

20

30

40

50

特別モード（A 2 時短遊技状態）と同様に、例えば、大当り確率は概ね 1 0 0 . 0 5 分の 1 であり、役物開放当り確率は 3 4 . 5 分の 1 である。

【 3 2 6 4 】

（第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 大当り（選択図柄コマンド「z 4」）である場合、メインCPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理（S 2 0 9 5 A）を実行し、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。そして、1 0 R 大当りを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、メインCPU 2 2 0 1 は、1 0 R 大当り遊技状態に制御する。

【 3 2 6 5 】

一方、サブCPU 2 3 0 1 は、1 0 R 大当りを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、チャンスモードを終了して第 1 大当りモードに制御する。

【 3 2 6 6 】

当選した大当りが選択図柄コマンド「z 4」の 1 0 R 大当りである場合、第 1 大当りモード（1 0 R 大当り遊技状態）が終了すると、メインCPU 2 2 0 1 は、時短回数が最大 2 9 6 回の超特別モード（A 1 時短遊技状態）に制御する。

【 3 2 6 7 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 3 R 大当り（選択図柄コマンド「z 5」）である場合、メインCPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理（S 2 0 9 5 A）を実行し、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。そして、3 R 大当りを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、メインCPU 2 2 0 1 は、3 R 大当り遊技状態に制御する。

【 3 2 6 8 】

一方、サブCPU 2 3 0 1 は、3 R 大当りを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、チャンスモードを終了して第 2 大当りモードに制御する。

【 3 2 6 9 】

当選した大当りが選択図柄コマンド「z 5」の 3 R 大当りである場合、第 2 大当りモード（3 R 大当り遊技状態）が終了すると、メインCPU 2 2 0 1 は、時短回数が最大 2 6 回の特別モード（A 2 時短遊技状態）に制御する。

【 3 2 7 0 】

（第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 対応役物開放当りである場合）

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）である場合、メインCPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理（S 2 0 9 5 A）を実行せず、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。

【 3 2 7 1 】

第 2 特別図柄の可変表示が実行され、1 0 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、メインCPU 2 2 0 1 は、A 3 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、V 入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU 2 3 0 1 は、1 0 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

【 3 2 7 2 】

そして、役物開放当り遊技状態において V 入賞すると、メインCPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理（S 2 0 9 5 A）を実行する。この場合、遊技状態は、メインCPU 2 2 0 1 により通常遊技状態に制御されているため、メインCPU 2 2 0 1 は、大当り種類決

10

20

30

40

50

定テーブル（図 2 6 4 参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当たり種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「10」に決定するとともに、大当たり遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグを A 2 時短フラグに決定する。さらに、A 時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を 26 回、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）の導出回数をそれぞれ 1 回に決定する。その後、メイン CPU 2201 は、10R 大当たり遊技状態に制御する。一方、サブ CPU 2301 は、役物開放当り遊技状態において V 入賞すると、大当たり遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、チャンスモードを終了して第 1 大当たりモードに制御する。

【3273】

10

なお、10R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z6」）に当選し且つ V 入賞したことに基づく第 1 大当たりモード（10R 大当たり遊技状態）が終了すると、メイン CPU 2201 は、時短回数が最大 26 回の特別モード（A 2 時短遊技状態）に制御する。

【3274】

一方、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 10R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z6」）であるにもかかわらず V 入賞しなかった場合、メイン CPU 2201 は、通常モードに制御する。

【3275】

（第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 3R 対応役物開放当りである場合）

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 3R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）である場合、メイン CPU 2201 は、大当たり種類決定処理（S2095A）を実行せず、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。

20

【3276】

第 2 特別図柄の可変表示が実行され、3R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2164 に導出されると、メイン CPU 2201 は、A 3 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、V 入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブ CPU 2301 は、3R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2164 に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

30

【3277】

そして、役物開放当り遊技状態において V 入賞すると、メイン CPU 2201 は、大当たり種類決定処理（S2095A）を実行する。この場合、遊技状態は、メイン CPU 2201 により通常遊技状態に制御されているため、メイン CPU 2201 は、大当たり種類決定テーブル（図 2 6 4 参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当たり種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「3」に決定するとともに、大当たり遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグを A 2 時短フラグに決定する。さらに、A 時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を 26 回、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）の導出回数をそれぞれ 1 回に決定する。その後、メイン CPU 2201 は、3R 大当たり遊技状態に制御する。一方、サブ CPU 2301 は、役物開放当り遊技状態において V 入賞すると、大当たり遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、チャンスモードを終了して第 2 大当たりモードに制御する。

40

【3278】

なお、3R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）に当選し且つ V 入賞したことに基づく第 2 大当たりモード（3R 大当たり遊技状態）が終了すると、時短回数が最大 26 回の特別モード（A 2 時短遊技状態）に移行する。

【3279】

一方、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 3R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）であるにもかかわらず V 入賞しなかった場合、メイン CPU 2201 は、通常

50

モードに制御する。

【3280】

(時短回数の特別図柄が実行された場合)

現在の演出モードがチャンスモード(A3時短遊技状態)において、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数(例えば、4回)に到達した場合、メインCPU2201は、A3時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した場合、チャンスモードを終了し、通常モードに制御する。

【3281】

(その他)

現在の演出モードがチャンスモード(A3時短遊技状態)において、遊技者が正規な態様ではない左打ちで遊技を行ったり、左打ちしていないにもかかわらず意図せずに左側領域2106を遊技球が流下してしまった場合等に、第1特別図柄の可変表示が実行されてしまう場合がある。この場合、仮に第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当り(選択図柄コマンド「z0」)である場合には、大当り遊技状態の終了後、チャンスモード(A3時短遊技状態)には移行せず、図275において破線の矢印で示すように、救済措置として特別モード(A2時短遊技状態)に移行するようにしている。一方、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当り(選択図柄コマンド「z1」)である場合には、大当り遊技状態の終了後、図275において破線の矢印で示すように、チャンスモード(A3時短遊技状態)に移行するようにしている。ただし、これに限られず、現在の演出モードがチャンスモード(A3時短遊技状態)において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が選択図柄コマンド「z0」および「z1」のいずれの大当りであっても、特別モード(A2時短遊技状態)に移行するようにしてもよいし、またはチャンスモード(A3時短遊技状態)に移行するようにしてもよい。さらには、第1特別図柄の当り判定処理の結果が選択図柄コマンド「z0」または「z1」の大当りである場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード(A1時短遊技状態)に移行するようにしてもよい。

【3282】

さらに、現在の演出モードがチャンスモード(A3時短遊技状態)において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」)且つV入賞した場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード(A1時短遊技状態)に移行することは必須ではなく、他の演出モードに移行するようにしてもよい。

【3283】

なお、チャンスモード(A3時短遊技状態)は時短回数が例えば4回にセットされる演出モード(遊技状態)であるから、保留分も含めて第2特別図柄ゲームを最高8回しか実行することができない。また、上述したように第2特別図柄ゲームが実行された場合の役物開放当り確率は例えば34.5分の1である。チャンスモード(A3時短遊技状態)が終了するまでに大当りまたは役物開放当りに当選する確率は、超特別モード(A1時短遊技状態)および特別モード(A2時短遊技状態)のいずれよりも低い。

【3284】

ただし、チャンスモード(A3時短遊技状態)では、一旦大当り遊技状態に制御されると、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を実行する限り、特別モード(A2時短遊技状態)において大当り遊技状態に制御された場合と同様に、大当り遊技状態の終了後に超特別モード(A1時短遊技状態)に制御される確率は概ね10%である。また、大当り遊技状態の終了後に特別モード(A2時短遊技状態)に制御される確率は概ね56%である。また、大当り遊技状態の終了後にチャンスモード(A3時短遊技状態)に制御される確率は概ね34%である。

【3285】

このように、チャンスモード(A3時短遊技状態)は、一旦大当り遊技状態に制御されると、超特別モード(A1時短遊技状態)または特別モード(A2時短遊技状態)に制御される可能性はあるものの、チャンスモード(A3時短遊技状態)中に大当り遊技状態に

10

20

30

40

50

制御される確率（期待値）は相対的に低い。よって、チャンスモード（A 3 時短遊技状態）は、超特別モード（A 1 時短遊技状態）、特別モード（A 2 時短遊技状態）およびチャンスモード（A 3 時短遊技状態）のうち、遊技者にとっての有利度合いが最も低い演出モード（遊技状態）であるといえる。

【3 2 8 6】

[7 - 7 - 5 . 現在の演出モードが至福タイムモードの場合の遊技の流れ]

現在の演出モードが至福タイムモード（B 時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域 2 1 0 7 を流下する。右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球は、通過ゲート 2 1 2 6 を通過可能であり、通過ゲート 2 1 2 6 を遊技球が通過すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、普通図柄ゲームを実行する。この普通図柄ゲームにおいて、メイン CPU 2 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理を実行する。至福タイムモード（B 時短遊技状態）において普通図柄ゲームが実行されると、例えば、概ね 1 . 1 分の 1 の確率で普通図柄当りに当選する。また、B 時短遊技状態では、通常遊技状態と比べて普通図柄の可変表示時間が短い。そのため、B 時短遊技状態では、普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部 2 1 6 1 に導出される頻度は、通常遊技状態と比べて大きい。

10

【3 2 8 7】

普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部 2 1 6 1 に導出され、第 2 始動口 2 1 4 0（図 8 7 参照）に遊技球が入賞して第 2 特別図柄の始動条件が成立すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄ゲームを実行する。

20

【3 2 8 8】

この第 2 特別図柄ゲームにおいて、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の当り判定処理（図 2 6 8 の S 2 0 2 3 を参照）を実行する。

【3 2 8 9】

第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合、超特別モード（A 1 時短遊技状態）、特別モード（A 2 時短遊技状態）およびチャンスモード（A 3 時短遊技状態）と同様に、例えば、大当たり確率は概ね 1 0 0 . 0 5 分の 1 であり、役物開放当り確率は 3 4 . 5 分の 1 である。

【3 2 9 0】

（第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合）

30

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 大当たり（選択図柄コマンド「z 4」）である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当たり種類決定処理（S 2 0 9 5 A）を実行し、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。そして、1 0 R 大当たりを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、1 0 R 大当たり遊技状態に制御する。

【3 2 9 1】

一方、サブ CPU 2 3 0 1 は、1 0 R 大当たりを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、大当たり当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、至福タイムモードを終了して第 1 大当たりモードに制御する。

40

【3 2 9 2】

当選した大当たりが選択図柄コマンド「z 4」の 1 0 R 大当たりである場合、第 1 大当たりモード（1 0 R 大当たり遊技状態）が終了すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短回数が最大 2 6 回の特別モード（A 2 時短遊技状態）に制御する。このように、至福タイムモード（B 時短遊技状態）では、選択図柄コマンド「z 4」の 1 0 R 大当たり当選したとしても、A 時短遊技状態と異なり、超特別モード（A 1 時短遊技状態）には制御されない。

【3 2 9 3】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 3 R 大当たり（選択図柄コマンド「z 5」）である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当たり種類決定処理（S 2 0 9 5 A）を実行し、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。そして、3 R 大当たりを示す表示態様が第 2 特別図柄

50

表示部 2 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、3 R 大当り遊技状態に制御する。

【 3 2 9 4 】

一方、サブ CPU 2 3 0 1 は、3 R 大当りを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、至福タイムモードを終了して第 2 大当りモードに制御する。

【 3 2 9 5 】

当選した大当りが選択図柄コマンド「z 5」の 3 R 大当りである場合、第 2 大当りモード（3 R 大当り遊技状態）が終了すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短回数が最大 2 9 6 回の特別モード（A 2 時短遊技状態）に制御する。ただし、これに限られず、当選した大当りが選択図柄コマンド「z 5」の 3 R 大当りである場合、第 2 大当りモード（3 R 大当り遊技状態）が終了すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短回数が最大 4 回のチャンスモード（A 3 時短遊技状態）に制御するようにしてもよい。

【 3 2 9 6 】

（第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 対応役物開放当りである場合）

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理（S 2 0 9 5 A）を実行せず、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。

【 3 2 9 7 】

第 2 特別図柄の可変表示が実行され、1 0 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、B 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、V 入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブ CPU 2 3 0 1 は、1 0 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

【 3 2 9 8 】

そして、役物開放当り遊技状態において V 入賞すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理（S 2 0 9 5 A）を実行する。この場合、遊技状態は、メイン CPU 2 2 0 1 により通常遊技状態に制御されているため、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定テーブル（図 2 6 4 参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「1 0」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグを A 2 時短フラグに決定する。さらに、A 時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を 2 6 回、役物開放当り（選択図柄コマンド「z 2」、「z 6」、「z 7」）の導出回数をそれぞれ 1 回に決定する。その後、メイン CPU 2 2 0 1 は、1 0 R 大当り遊技状態に制御する。一方、サブ CPU 2 3 0 1 は、役物開放当り遊技状態において V 入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、至福タイムモードを終了して第 1 大当りモードに制御する。

【 3 2 9 9 】

なお、1 0 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）に当選し且つ V 入賞したことに基づく第 1 大当りモード（1 0 R 大当り遊技状態）が終了すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短回数が最大 2 6 回の特別モード（A 2 時短遊技状態）に制御する。

【 3 3 0 0 】

一方、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）であるにもかかわらず V 入賞しなかった場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、通常モードに制御する。

【 3 3 0 1 】

（第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 3 R 対応役物開放当りである場合）

第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）である場合、メインCPU2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行せず、第2特別図柄の可変表示を開始する。

【3302】

第2特別図柄の可変表示が実行され、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU2201は、B時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、V入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

10

【3303】

そして、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行する。この場合、遊技状態は、メインCPU2201により通常遊技状態に制御されているため、メインCPU2201は、大当り種類決定テーブル（図264参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「3」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグをA2時短フラグに決定する。さらに、A時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を26回、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）の導出回数をそれぞれ1回に決定する。その後、メインCPU2201は、3R大当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、至福タイムモードを終了して第2大当りモードに制御する。

20

【3304】

なお、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）に当選し且つV入賞したことに基づく第2大当りモード（3R大当り遊技状態）が終了すると、時短回数が最大26回の特別モード（A2時短遊技状態）に移行する。

【3305】

このように、本実施例では、現在の演出モードが至福タイムモード（B時短遊技状態）である場合、現在の演出モードが特別モード（A2時短遊技状態）である場合と比べて、大当り遊技状態終了後に移行する演出モードが異なりうる。とくに、現在の演出モードが特別モード（A2時短遊技状態）である場合、選択図柄コマンド「z4」の大当りに当選すると、大当り遊技状態の終了後は超特別モードに移行する。これに対し、現在の演出モードが至福タイムモード（B時短遊技状態）である場合、いずれの大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」）にしたとしても、さらにはいずれの役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）に当選し且つV入賞したとしても、大当り遊技状態の終了後に超特別モード（A1時短遊技状態）に制御されないようになっている。ただし、これに限られず、現在の演出モードが至福タイムモード（B時短遊技状態）である場合、大当り遊技状態終了後に移行する演出モードの振り分けを、現在の演出モードが特別モード（A2時短遊技状態）である場合と同様にしてもよい。この場合、現在の演出モードが至福タイムモード（B時短遊技状態）である場合、特定の大当り（例えば、選択図柄コマンド「z4」）に当選した場合には、大当り遊技状態の終了後に超特別モード（A1時短遊技状態）に制御されることとなる。

30

40

【3306】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）であるにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU2201は、通常モードに制御する。

【3307】

（特別図柄の可変表示回数が時短回수에到達した場合）

50

現在の演出モードが至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）において、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数（例えば、２９６回）に到達した場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ｂ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した場合、至福タイムモードを終了し、通常モードに制御する。

【３３０８】

（その他）

現在の演出モードが至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様ではない左打ちで遊技を行ったり、左打ちしていないにもかかわらず意図せずに左側領域２１０６を遊技球が流下してしまった場合等に、第１特別図柄の可変表示が実行されてしまう場合がある。この場合、仮に第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「Ｚ０」）である場合には、大当り遊技状態の終了後、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）には移行せず、図２７５において破線の矢印で示すように、救済措置として特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行するようにしている。一方、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「Ｚ１」）である場合には、大当り遊技状態の終了後、図２７５において破線の矢印で示すように、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に移行するようにしている。ただし、これに限られず、現在の演出モードが至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が選択図柄コマンド「Ｚ０」および「Ｚ１」のいずれの大当りであっても、特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行するようにしてもよいし、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に移行するようにしてもよい。さらには、第１特別図柄の当り判定処理の結果が選択図柄コマンド「Ｚ０」または／および「Ｚ１」の大当りである場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行するようにしてもよい。

【３３０９】

さらに、現在の演出モードが至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「Ｚ２」）且つＶ入賞した場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行することは必須ではなく、他の演出モードに移行するようにしてもよい。

【３３１０】

このように、第７のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理（図２６８のＳ２０２３参照）の結果が大当り（選択図柄コマンド「Ｚ０」、「Ｚ１」、「Ｚ４」、「Ｚ５」）である場合と、特別図柄の当り判定処理（図２６８のＳ２０２３参照）の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「Ｚ２」、「Ｚ６」、「Ｚ７」）である場合とで、異なるタイミングで大当り種類決定処理（図２６８のＳ２０２５、図２７１のＳ２０９５Ａ）が実行される。ただし、これに限られず、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態に応じて大当り種類を決定し、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りである場合はＶ入賞したときの遊技状態に応じて大当り種類を決定するようにすれば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りである場合とで、同じタイミングで大当り種類決定処理を実行するようにしてもよい。

【３３１１】

[７ - ８ . 変形例]

次に、第７のパチンコ遊技機の変形例として、第１変形例および第２変形例について、以下に説明する。以下、第７のパチンコ遊技機の第１変形例にかかるパチンコ遊技機を、単に「第１変形例にかかるパチンコ遊技機」と称し、第７のパチンコ遊技機の第２変形例にかかるパチンコ遊技機を、単に「第２変形例にかかるパチンコ遊技機」と称する。

【３３１２】

以下、第１変形例にかかるパチンコ遊技機および第２変形例にかかるパチンコ遊技機を説明するにあたり、第７のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第１変形例にかかるパチンコ遊技機および第２変形例にかか

10

20

30

40

50

るパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第 7 のパチンコ遊技機と同様である。

【 3 3 1 3 】

また、以下の第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機および第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機の説明では、第 7 のパチンコ遊技機と同様の機能を有する構成及び処理については、第 7 のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第 7 のパチンコ遊技機と異なる点、すなわち第 7 のパチンコ遊技機の説明において新たに説明する構成及び処理については、新たな符号及びステップ番号を付すものとする。

【 3 3 1 4 】

なお、第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機および第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機は、設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【 3 3 1 5 】

[7 - 8 - 1 . 第 1 変形例]

まず、第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機について説明する。第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機は、第 7 のパチンコ遊技機と同様、1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機であって、第 1 特別図柄の始動条件よりも第 2 特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。

【 3 3 1 6 】

[7 - 8 - 1 - 1 . 基本仕様]

次に、図 2 7 6 および図 2 7 7 を参照して、第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【 3 3 1 7 】

詳細は後述するが、第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機において、メイン CPU 2 2 0 1 は、A 時短遊技状態として、A 4 時短遊技状態または A 5 時短遊技状態に制御可能となっている。

【 3 3 1 8 】

また、第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機は、時短リミット機能を搭載している。時短リミット機能とは、例えば、大当り遊技状態の終了後の A 時短遊技状態において、通常遊技状態に移行する前に再び大当り遊技状態に制御される回数（すなわち連荘回数）に上限を設けて、あらかじめ定められた規定回数を超えて大当り遊技状態が連荘で制御されないようにする機能である。

【 3 3 1 9 】

この第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機において、メイン CPU 2 2 0 1 は、通常遊技状態または B 時短遊技状態において大当り遊技状態が発生した場合、例えば「5 回」をリミット数にセットし、A 時短遊技状態において大当り遊技状態が発生した場合、リミット数 1 から 1 を減算する。そして、大当り遊技状態の終了時、減算後のリミット数が 0 より大きければ、大当り遊技状態終了後に A 時短遊技状態に制御可能であり、減算後のリミット数が 0 であれば、大当り遊技状態終了後、A 時短遊技状態に制御することなく通常遊技状態に制御する。また、大当り遊技状態の終了後の A 時短遊技状態において、大当り遊技状態に制御されることなく A 時短遊技状態が終了すると（通常遊技状態に移行すると）、メイン CPU 2 2 0 1 は、リミット数をリセットする。

【 3 3 2 0 】

[7 - 8 - 1 - 1 - 1 . 特別図柄判定テーブル]

図 2 7 6 は、第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 3 3 2 1 】

図 2 7 6 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「2 1 0」

10

20

30

40

50

を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1 1」を選択する。

【 3 3 2 2 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1 1」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1 2」を選択する。

【 3 3 2 3 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1 2」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1 3」を選択する。

10

【 3 3 2 4 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1 3」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1 4」を選択する。

【 3 3 2 5 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 1 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1 4」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1 5」を選択する。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 2 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1 6」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1 5」を選択する。

20

【 3 3 2 6 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1 6」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1 6」を選択する。

【 3 3 2 7 】

30

[7 - 8 - 1 - 1 - 2 . 大当り種類決定テーブル]

図 2 7 7 は、第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている大当り種類決定テーブルの一例である。大当り種類決定テーブルは、所定のタイミングにおける遊技状態（通常遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態）と、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドとに応じて、大当りの種類を決定する際に参照される。

【 3 3 2 8 】

本実施例において、上記の「所定のタイミングにおける遊技状態」は、第 7 のパチンコ遊技機と同様である。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「z 1 0」、「z 1 3」）である場合、特別図柄の当り判定処理の実行時すなわち特別図柄の可変表示の開始時における遊技状態が「所定のタイミングにおける遊技状態」に相当する。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「z 1 1」、「z 1 4」、「z 1 5」）である場合、特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当りであることが導出された後の V 入賞時における遊技状態が「所定のタイミングにおける遊技状態」に相当する。特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当りであることが導出されたにもかかわらず V 入賞しなかった場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り遊技状態に制御せず、大当り種類も決定しない。

40

【 3 3 2 9 】

大当り種類決定テーブル（図 2 7 7 参照）を参照して決定される大当り種類は、例えば、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数、および、大当り遊技状

50

態終了後の遊技状態（すなわち、大当たり遊技状態終了時にセットされるA時短フラグの種類）である。本実施例において、A時短フラグの種類は、A4時短フラグおよびA5時短フラグの2種類であるが、これらについては後述する。

【3330】

例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たり（例えば、選択図柄コマンド「z10」）であって、特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態が通常遊技状態である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を「3」に決定し、大当たり遊技状態終了時にセットされるA時短フラグをA4時短フラグに決定する。

【3331】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「z14」）であって、V入賞時における遊技状態がA時短遊技状態である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を「10」に決定し、大当たり遊技状態終了時にセットされるA時短フラグをA5時短フラグに決定する。

10

【3332】

さらに、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「z15」）であって、V入賞時における遊技状態がA時短遊技状態である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を「10」に決定し、大当たり遊技状態終了時にセットされるA時短フラグをA5時短フラグに決定する。

【3333】

[7-8-1-1-3. A時短終了条件決定テーブル]

20

図278は、第1変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されているA時短終了条件決定テーブルの一例である。A時短終了条件決定テーブルは、大当たり種類決定テーブル（図277参照）を参照して大当たり種類が決定された後、大当たり種類（すなわち、大当たり遊技状態終了後にセットされるA時短フラグの種類）に応じて、A時短終了条件を決定する際に参照される。

【3334】

図278に示されるように、本実施例では、A時短終了条件として、時短回数と、役物開放当り導出回数とが決定される。A時短終了条件として決定された時短回数と役物開放当り導出回数とのうち、いずれか一方の条件が満たされると、メインCPU2201は、A時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。また、役物開放当り導出回数は、役物開放当りの種類（選択図柄コマンド「z11」、「z14」、「z15」）のそれぞれについて決定されるが、選択図柄コマンド「z11」、「z14」および「z15」の全部がA時短終了条件として決定された場合、選択図柄コマンド「z11」、「z14」および「z15」のうちいずれか一つの役物開放当りが導出された時点で、メインCPU2201は、A時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。なお、メインCPU2201は、条件装置が作動した場合にもA時短遊技状態を終了する。

30

【3335】

本実施例において、A時短終了条件として決定される時短回数は、大当たり遊技状態終了後にセットされるA時短フラグの種類に応じて異なっている。なお、本実施例において、A時短遊技条件として決定される時短回数は、特別図柄の可変表示回数（第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和）が相当する。ただし、これに限られず、特別図柄の可変表示回数をA時短終了条件として決定することに加えてまたは代えて、第1特別図柄の可変表示回数および第2特別図柄の可変表示回数のそれぞれをA時短終了条件として決定し、いずれかの条件を満たした場合にA時短遊技状態を終了するようにしてもよい。

40

【3336】

また、A時短終了条件として決定される役物開放当り導出回数は、特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に、役物開放当り（選択図柄コマンド「z11」、「z14」、「z16」）の確定表示回数が相当する。

【3337】

50

本実施例において、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA4時短フラグに決定された場合、メインCPU2201は、A時短終了条件として、時短回数を例えば99回に決定する一方、役物開放当り（選択図柄コマンド「z11」、「z14」、「z15」）の導出回数については決定しない。すなわちこの場合、役物開放当り導出回数はA時短終了条件に含まれない。大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA4時短フラグに決定された場合、メインCPU2201は、大当り遊技状態の終了時にA4時短フラグをオンにセットし、大当り遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば99回実行することが可能なA4時短遊技状態に制御する。第2特別図柄の始動情報を最大で4個まで保留できることに鑑みると、A4時短フラグがオンにセットされた場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の可変表示を最大で103回まで実行できることとなる。そして、A4時短遊技状態において特別図柄の可変表示が99回実行されると、メインCPU2201は、A4時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

10

【3338】

また、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA5時短フラグに決定された場合、メインCPU2201は、A時短終了条件として、時短回数を例えば99回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「z11」、「z14」、「z15」）の導出回数を例えば1回に決定する。大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA5時短フラグに決定された場合、メインCPU2201は、大当り遊技状態の終了時にA5時短フラグをオンにセットし、大当り遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば99回実行することが可能なA5時短遊技状態に制御する。第2特別図柄の始動情報を最大で4個まで保留できることに鑑みると、A5時短フラグがオンにセットされた場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の可変表示を最大で103回まで実行できることとなる。そして、A5時短遊技状態において特別図柄の可変表示が99回実行されると、メインCPU2201は、A5時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。ただし、A5時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が99回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「z11」、「z14」および「z15」のうちいずれか）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に確定表示された場合、メインCPU2201は、ただち（少なくとも、役物開放当り遊技状態の実行によりV入賞口2155への遊技球の通過が可能となる前に）に、A5時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

20

30

【3339】

なお、時短性能は、A4時短遊技状態とA5時短遊技状態とで同じであってもよいし、A4時短遊技状態とA5時短遊技状態とで互いに異ならせてもよい。なお、時短性能とは、上述したとおり、入賞口（例えば、本実施例では第2始動口2140（図87参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または／および普通電動役物2146（図87参照）の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。

【3340】

[7-8-1-2.時短リミット機能]

40

次に、時短リミット機能の作動態様にかかわる処理について、図279を参照して説明する。図279は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じてメインCPU2201により制御される遊技状態の遷移の一例を示すタイムチャートであって、（A）時短リミット機能が作動する場合の例を示すタイムチャート、（B）リミット数がリセットされる場合の例を示すタイムチャート、（C）リミット数のリセットチャンスを逸する場合の例を示すタイムチャートである。

【3341】

なお、図279では、便宜上、遊技状態として、通常遊技状態、A4時短遊技状態、A5時短遊技状態および大当り遊技状態のみを図示しているが、メインCPU2201によって制御される遊技状態はこれらの遊技状態に限定されるものではない。

50

【 3 3 4 2 】

また、図 2 7 9 において、便宜上、大当り（選択図柄コマンド「z 1 0」）の当選を単に「z 1 0」と図示し、大当り（選択図柄コマンド「z 1 3」）の当選を単に「z 1 3」と図示し、役物開放当り（選択図柄コマンド「z 1 4」）の当選且つ V 入賞を単に「z 1 4」と図示し、役物開放当り（選択図柄コマンド「z 1 5」）の当選且つ V 入賞を単に「z 1 5」と図示している。

【 3 3 4 3 】

また、図 2 7 9 (B) において、便宜上、役物開放当り（選択図柄コマンド「z 1 4」）の確定表示を「z 1 4 導出」と図示し、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過を単に「V 入賞」と図示している。

【 3 3 4 4 】

また、時短リミット機能の作動を単に「リミット作動」と図示し、リミット数のリセットを「リミットリセット」と図示している。

【 3 3 4 5 】

また、1 回目の大当り遊技状態を単に「1 回目」と図示し、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行する前に発生した 2 回目の大当り遊技状態を単に「2 回目」と図示し、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行する前に発生した 3 回目の大当り遊技状態を単に「3 回目」と図示し、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行する前に発生した 4 回目の大当り遊技状態を単に「4 回目」と図示し、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行する前に発生した 5 回目の大当り遊技状態を単に「5 回目」と図示している。

【 3 3 4 6 】

（時短リミット機能が作動する場合の例）

図 2 7 9 (A) に示されるように、通常遊技状態において例えば大当り（選択図柄コマンド「z 1 0」）が第 1 特別図柄表示部 2 1 6 3 に導出されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、1 回目の大当り遊技状態に制御する。通常遊技状態において大当り（選択図柄コマンド「z 1 0」）が第 1 特別図柄表示部 2 1 6 3 に導出された場合、上述したように、メイン CPU 2 2 0 1 は、ラウンド数を例えば「3」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグを例えば A 4 時短フラグに決定し、A 時短終了条件として時短回数を例えば 9 9 回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。よって、1 回目の大当り遊技状態の終了後、メイン CPU 2 2 0 1 は、A 4 時短遊技状態に制御する。

【 3 3 4 7 】

1 回目の大当り遊技状態が終了した後の A 4 時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「z 1 4」）が導出され且つ V 入賞すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、V 入賞したときの遊技状態に応じて大当り種類を決定し、2 回目の大当り遊技状態に制御する。A 4 時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合、遊技状態は A 4 時短遊技状態に維持されたままであるため、大当り種類決定テーブル（図 2 7 7 参照）に示されるように、メイン CPU 2 2 0 1 は、ラウンド数を例えば「1 0」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグを例えば A 4 時短フラグに決定し、A 時短終了条件として時短回数を例えば 9 9 回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。そして、2 回目の大当り遊技状態が終了すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、A 4 時短フラグをセットし、A 4 時短遊技状態に制御する。

【 3 3 4 8 】

2 回目の大当り遊技状態が終了した後の A 4 時短遊技状態において例えば大当り（選択図柄コマンド「z 1 3」）が導出されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態に応じて大当り種類を決定し、3 回目の大当り遊技状態に制御する。この場合、大当り種類決定テーブル（図 2 7 7 参照）に示されるように、メイン CPU 2 2 0 1 は、ラウンド数を例えば「1 0」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグを例えば A 4 時短フラグに決定し、A 時短終了条件として時短回数を例えば 9 9 回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。そして、3 回目の大

10

20

30

40

50

当り遊技状態が終了すると、メインCPU 2201は、A4時短フラグをセットし、A4時短遊技状態に制御する。

【3349】

3回目の大当り遊技状態が終了した後のA4時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「z14」）が導出され且つV入賞すると、メインCPU 2201は、V入賞したときの遊技状態に応じて大当り種類を決定し、4回目の大当り遊技状態に制御する。A4時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合、遊技状態はA4時短遊技状態に維持されたままであるため、大当り種類決定テーブル（図277参照）に示されるように、メインCPU 2201は、ラウンド数を例えば「10」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグを例えばA4時短フラグに決定し、A時短終了条件として時短回数を例えば99回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。そして、4回目の大当り遊技状態が終了すると、メインCPU 2201は、A4時短フラグをセットし、A4時短遊技状態に制御する。

10

【3350】

4回目の大当り遊技状態が終了した後のA4時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「z14」）が導出され且つV入賞すると、メインCPU 2201は、V入賞したときの遊技状態に応じて大当り種類を決定し、5回目の大当り遊技状態に制御する。A4時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合、遊技状態はA4時短遊技状態に維持されたままであるため、大当り種類決定テーブル（図277参照）に示されるように、メインCPU 2201は、ラウンド数を例えば「10」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグを例えばA4時短フラグに決定し、A時短終了条件として時短回数を例えば99回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。ただし、この場合、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態に移行する前に大当り遊技状態が連続して5回発生したため、メインCPU 2201は、時短リミットを作動させる。時短リミットが作動すると、大当り遊技状態終了後に例えばA4時短フラグをセットする旨が決定されていたとしても、メインCPU 2201は、A4時短遊技状態に制御せず、通常遊技状態に制御する。

20

【3351】

このようにして、あらかじめ定められた規定回数（例えば5回）を超えて大当り遊技状態が連荘で制御されないようにしている。

30

【3352】

（リミット数がリセットされる場合の例）

図279（B）に示されるように、2回目の大当り遊技状態が終了するまでは、図279（A）と同様であるため、説明を省略する。

【3353】

2回目の大当り遊技状態が終了した後のA4時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「z15」）が導出されると、メインCPU 2201は、V入賞したときの遊技状態に応じて大当り種類を決定し、3回目の大当り遊技状態に制御する。A4時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合、遊技状態はA4時短遊技状態に維持されたままであるため、大当り種類決定テーブル（図277参照）に示されるように、メインCPU 2201は、ラウンド数を例えば「10」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグを例えばA5時短フラグに決定し、A時短終了条件として、時短回数を例えば99回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「z11」、「z14」、「z15」）それぞれの導出回数を1回に決定する。そして、3回目の大当り遊技状態が終了すると、メインCPU 2201は、A5時短フラグをセットし、A5時短遊技状態に制御する。

40

【3354】

3回目の大当り遊技状態が終了した後のA5時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「z14」）が導出されると、メインCPU 2201は、ただちにA5時短遊技状態を終了して通常遊技状態に制御し、これに基づいてリミット数をリセット

50

する。すなわち、大当り遊技状態の連荘回数が3連荘まで継続していたが、リミット数がリセットされることにより、大当り遊技状態の連荘回数が0回にリセットされる。そしてその後、V入賞すると、メインCPU2201は、V入賞したときの遊技状態（ここでは通常遊技状態）に応じて大当り種類を決定し、1回目の大当り遊技状態に制御する。役物開放当り（選択図柄コマンド「z14」）が導出された後、通常遊技状態においてV入賞した場合、大当り種類決定テーブル（図277参照）に示されるように、メインCPU2201は、ラウンド数を例えば「10」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグを例えばA4時短フラグに決定し、A時短終了条件として時短回数を例えば99回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。そして、1回目の大当り遊技状態が終了すると、メインCPU2201は、A4時短フラグをセットし、A4時短遊技状態に制御する。

10

【3355】

このように、時短リミット機能を備えた遊技機において、リミット数をリセット可能とすることにより、大当り遊技状態が徒に連荘することを抑制しつつ、大当り遊技状態の連荘回数に上限が設けられることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【3356】

（リミット数のリセットチャンスを逸する場合の例）

ところで、第1変形例にかかるパチンコ遊技機では、リミット数をリセットするチャンスがあったにもかかわらず、リミット数のリセットチャンスを逸してしまう場合がある。以下に、図279（C）を参照して、リミット数のリセットチャンスを逸する場合の例について説明する。

20

【3357】

図279（C）に示されるように、3回目の大当り遊技状態が終了するまでは、図279（B）と同様であるため、説明を省略する。

【3358】

図279（B）では、3回目の大当り遊技状態が終了した後のA5時短遊技状態において、例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「z14」）が導出されている。ただし、図279（C）に示されるように、3回目の大当り遊技状態が終了した後のA5時短遊技状態において、役物開放当りではなく大当り（例えば、選択図柄コマンド「z13」）が導出されてしまうと、メインCPU2201は、第2特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態（ここではA5時短遊技状態）に応じて大当り種類を決定し、リミット数をリセットすることなく、4回目の大当り遊技状態に制御する。この場合、リミット数をリセットするチャンスがせっかくあったにもかかわらず、リミット数のリセットチャンスを逸してしまう。

30

【3359】

このように、時短リミット機能を備えた遊技機において、リミット数をリセットするチャンスがありながらもそのチャンスを逸しうることにより、遊技者に緊張感を持たせることができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。しかも、リミット数のリセットチャンスを逸しうることにより、大当り遊技状態が徒に連荘することをさらに抑制することも可能となる。

40

【3360】

[7-8-2. 第2変形例]

次に、第2変形例にかかるパチンコ遊技機について説明する。第2変形例にかかるパチンコ遊技機は、第7のパチンコ遊技機と同様、1種2種混合機と称されるパチンコ遊技機である。ただし、第2変形例にかかるパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能である点において第7のパチンコ遊技機と異なる。第1特別図柄と第2特別図柄とを並行して可変表示させるメインCPU2201による制御は、第1特別図柄と第2特別図柄とを並行して可変表示させる第2のパチンコ遊技機のメインCPU1201による制御と同様である。

【3361】

50

〔 7 - 8 - 2 - 1 . 遊技盤ユニット 〕

図 280 は、第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 2010 の外観を示す正面図の一例である。この第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 2010 は、以下の点において、図 87 に図示される第 3 のパチンコ遊技機（すなわち第 7 のパチンコ遊技機）が備える遊技盤ユニット 2010 と大きく異なる。

- ・特別電動役物 2133 を備えておらず、大当たり当選した場合は役物開放当り当選且つ V 入賞した場合と同様に V アタッカー 2152 が作動する点。
- ・普通電動役物ユニット 2145 が、第 3 のパチンコ遊技機における特別電動役物ユニット 2130 とほぼ同じ位置に配置されている点。
- ・普通電動役物ユニット 2145 の下流側に、小当り用電動役物ユニット 2190 が配置されている点。
- ・第 2 始動口 2140 の他に、第 2 始動口 2140 A を備える点。

10

【 3362 】

小当り用電動役物ユニット 2190 は、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される小当り入賞口 2191 と、この小当り入賞口 2191 への遊技球の入賞（通過）を検出する小当り入賞カウントスイッチ（図示せず）と、小当り用シャッタ 2193 およびこの小当り用シャッタ 2193 を作動させることが可能な小当り用ソレノイド（図示せず）を有する小当り用電動役物（参照符号なし）とを一体化したユニット体である。

【 3363 】

20

小当り用電動役物ユニット 2190 は普通電動役物ユニット 2145 の下流側に配置されており、右打ちされた遊技球が小当り入賞口 2191 に入賞可能となっている。小当り入賞口 2191 は、例えば、小当り用シャッタ 2193 が前後方向に作動することによって、入賞の容易さが変更可能に構成されている。なお、小当り入賞口 2191 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は、例えば 5 個であるが、これに限られない。

【 3364 】

ところで、この第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機では、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであることにもとづいて、V 入賞装置 2150 の内部への入賞が可能となる。ここで、役物開放当りは小当りと称される場合がある。ただし、この第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機の説明においては、役物開放当りに、V 入賞装置 2150 の内部への入賞契機となる V 入賞付役物開放当りと、V 入賞装置 2150 の内部への入賞契機とならない V 入賞無役物開放当りとが含まれる。V 入賞付役物開放当りに当選した場合、V アタッカー 2152 が作動し、V 入賞すると大当り遊技状態に制御される。一方、V 入賞無役物開放当りに当選した場合、小当り用電動役物（すなわち小当り用シャッタ 2193）が作動するものの、小当り入賞口 2191 に遊技球が入賞したとしても大当り遊技状態に制御されない。すなわち、V 入賞付役物開放当りは大当り遊技状態の発生契機となりうるが、V 入賞無役物開放当りは大当り遊技状態の発生契機となりえない。以下、第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機についての説明において、V 入賞付役物開放当りを「役物開放当り」と称し、V 入賞無役物開放当りを「小当り」と称する。

30

【 3365 】

40

また、第 2 始動口 2140 A は、第 2 始動口 2140 とは別に、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように、右側領域 2107 において、小当り用電動役物ユニット 2190 の下流側に配置されている。第 2 始動口 2140 A は、右側領域 2107 において、V 入賞装置 2150 の内部、第 2 始動口 2140 および小当り入賞口 2191 のいずれにも入賞しなかった遊技球が入賞可能となるように、V 入賞装置 2150、普通電動役物 2146 および小当り用電動役物ユニット 2190 のいずれよりも下流側に配置されている。

【 3366 】

第 2 始動口 2140 A に遊技球が入賞すると、第 2 始動口 2140 に遊技球が入賞したときと同様に、第 2 特別図柄の当り判定処理の契機となる。ただし、第 2 始動口 2140

50

Aは、普通電動役物2146が作動することによって入賞が容易となる第2始動口2140とは異なり、遊技球の入賞率が可変するものでない。また、第2始動口2140に遊技球が入賞すると例えば1個の賞球が払い出されるのに対し、第2始動口2140Aに遊技球が入賞すると例えば3個の賞球が払い出される。

【3367】

本実施例では、V入賞装置2150および第2始動口2140のいずれにも入賞しなかった遊技球のうち、例えば、概ね5分の1～10分の1の遊技球が第2始動口2140Aに入賞可能となっているが、これは一例であり、これに限られない。ただし、左打ちされた遊技球が第1始動口2120に入賞する割合と比べて同じかそれよりも入賞しやすい方が好ましい。

【3368】

なお、本実施例では、特別電動役物2133を備えておらず、大当たり当選した場合、役物開放当り当選且つV入賞した場合と同様に、Vアタッカー2152を作動させてラウンド遊技が実行されるが、これに限られない。例えば、特別電動役物2133を備え、メインCPU2201は、大当たり当選した場合は特電用シャッタ2134を作動させて大入賞口2131が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を実行し、役物開放当り当選且つV入賞した場合はVアタッカー2152を作動させてV入賞装置2150が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を実行するようにしてもよい。

【3369】

[7-8-2-2. 電気的構成]

第2変形例にかかるパチンコ遊技機が備える制御回路は、基本的には、図88に示される第3のパチンコ遊技機(第7のパチンコ遊技機)の制御回路と同様であるため、あらためて図示しない。ただし、第2変形例にかかるパチンコ遊技機が備える制御回路は、小当り入賞口2191への遊技球の入賞を検出するスイッチ、小当り用シャッタ2193を作動させることが可能な小当り用ソレノイド、および、第2始動口2140Aへの遊技球の入賞を検出するスイッチが主制御回路2200に接続されており、これらのスイッチが検出されると、検出信号がI/Oポート2205を介して主制御回路2200に出力される点において、図88に示される制御回路と異なる。また、第2変形例にかかるパチンコ遊技機が備える制御回路は、特電用ソレノイド2135、および、大入賞口カウントスイッチ2132を備えていない(主制御回路2200に接続されていない)が、この点も、図88に示される制御回路と異なる。

【3370】

[7-8-2-3. 基本仕様]

次に、図281～図286を参照して、第7のパチンコ遊技機と異なる基本仕様について説明する。

【3371】

第2変形例にかかるパチンコ遊技機において、メインCPU2201は、非時短遊技状態または時短遊技状態に制御可能となっている。

【3372】

メインCPU2201は、非時短遊技状態に制御する場合、変動パターン選択状態1または変動パターン選択状態2に制御する。変動パターン選択状態1における正規な遊技態様は左打ちであり、変動パターン選択状態2における正規な遊技態様は右打ちである。そのため、変動パターン選択状態1では第1特別図柄ゲームが主として実行され、変動パターン選択状態2では第2特別図柄ゲームが主として実行される。

【3373】

また、変動パターン選択状態1と変動パターン選択状態2とは、特別図柄の可変表示を実行する際に参照される変動パターンテーブルが異なっており、変動パターン選択状態2の方が、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が変動パターン選択状態1と比べて大きい。変動パターン選択状態1および変動パターン選択状態2のそれぞれにおい

10

20

30

40

50

て参照される特別図柄の変動パターンテーブルについては後述する。

【 3 3 7 4 】

なお、メインCPU 2201は、非時短遊技状態において、変動パターン選択状態1または変動パターン選択状態2に制御することは必須でなく、変動パターン選択状態1および変動パターン選択状態2とは異なるさらに別の変動パターン選択状態に制御可能であってもよい。

【 3 3 7 5 】

メインCPU 2201は、時短遊技状態に制御する場合、変動パターン選択状態3に制御する。変動パターン選択状態3における正規な遊技態様は右打ちである。よって、変動パターン選択状態3では第2特別図柄ゲームが主として実行される。

10

【 3 3 7 6 】

変動パターン選択状態3は、特別図柄の可変表示を実行する際に参照される変動パターンテーブルが、変動パターン選択状態1において参照される変動パターンテーブルおよび変動パターン選択状態2において参照される変動パターンテーブルのいずれとも異なっている。変動パターン選択状態3では特別図柄の可変表示時間が短縮され、変動パターン選択状態3における単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値は、変動パターン選択状態1における単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値と比べて大きい。また、変動パターン選択状態3における単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値は、変動パターン選択状態2における単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値と比べて同じかそれよりも大きい。変動パターン選択状態3において参照される特別図柄の変動パターンテーブルについては後述する。

20

【 3 3 7 7 】

なお、メインCPU 2201は、時短遊技状態において、変動パターン選択状態3に制御することは必須でなく、変動パターン選択状態3とは異なるさらに別の変動パターン選択状態に制御可能であってもよい。また、変動パターン選択状態3において参照される特別図柄の変動パターンテーブルは、変動パターン選択状態1および変動パターン選択状態2のいずれとも異なることは必須ではなく、例えば変動パターン選択状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブルと同じであってもよい。

【 3 3 7 8 】

[7 - 8 - 2 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル]

30

図281は、第2変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM 2202に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。大当り確率、小当り確率および役物開放当り確率等の各種確率は、特別図柄の当り判定テーブル(図281参照)に示されるとおりである。

【 3 3 7 9 】

図281に示される特別図柄の当り判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理が実行されると、概ね10分の1の確率で小当りに当選する。ただし、第1始動口2120は左打ちすることによって遊技球の入賞が可能となるのに対し、小当り用電動役物ユニット2190は右側領域2107に配置されている。また、小当りであることを示す表示態様が導出されると、メインCPU 2201はただちに小当り用シャッタ2193を作動させるため、第1特別図柄の当り判定処理の結果が小当りであったとしても、小当り入賞口2191に遊技球を入賞させることは困難である。

40

【 3 3 8 0 】

[7 - 8 - 2 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル]

図282は、第2変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM 2202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 3 3 8 1 】

第1特別図柄の当り判定処理または第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合、図282に示されるように、判定値データと、始動口(第1始動口2120、第2始動口2140、2140A)への遊技球の入賞時に取得された特別図柄の図柄乱数値とにもとづ

50

いて、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドが決定される。

【 3 3 8 2 】

[7 - 8 - 2 - 3 - 3 . 変動パターン選択状態移行条件決定テーブル]

図 2 8 3 は、第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている変動パターン選択状態移行条件決定テーブルの一例である。

【 3 3 8 3 】

第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機では、現在の遊技状態（大当り（選択図柄コマンド「 z 2 0 」、「 z 2 3 」、「 z 2 4 」）または役物開放当り（選択図柄コマンド「 z 5 」）に当選したときに遊技状態）に応じて、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態 2 または変動パターン選択状態 3 に制御される。なお、役物開放当りに当選した場合、役物開放当り（選択図柄コマンド「 z 5 」）に当選し且つ V 入賞したときの遊技状態を、現在の遊技状態としてもよい。

10

【 3 3 8 4 】

図 2 8 3 の変動パターン選択状態移行条件決定テーブルにおいて、最上段に記載されている変動パターン選択状態が現在の遊技状態である。また、上から 2 段目に記載されている変動パターン選択状態が、大当り遊技状態終了後に制御される変動パターン選択状態である。そして、選択図柄コマンドに応じて規定されている数が、大当り遊技状態終了後に制御される変動パターン選択状態（変動パターン選択状態 2 または変動パターン選択状態 3 ）から変動パターン選択状態 1 に制御されるまでの特別図柄の可変表示回数である。

20

【 3 3 8 5 】

例えば、現在の遊技状態が変動パターン選択状態 1 において、役物開放当り（選択図柄コマンド「 z 2 5 」）に当選し且つ V 入賞した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態 2 に制御し、特別図柄の可変表示が 1 0 0 回実行されると、変動パターン選択状態 1 に制御する。

【 3 3 8 6 】

また、例えば、現在の遊技状態が変動パターン選択状態 2 において、大当り（選択図柄コマンド「 z 2 4 」）に当選した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態 2 に制御し、特別図柄の可変表示が 2 0 回実行されると、変動パターン選択状態 1 に制御する。

30

【 3 3 8 7 】

さらに、現在の遊技状態が変動パターン選択状態 3 において、大当り（選択図柄コマンド「 z 2 4 」）に当選した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態 3 に制御し、特別図柄の可変表示が 1 0 0 回実行されると、変動パターン選択状態 1 に制御する。

【 3 3 8 8 】

このように、大当り遊技状態終了後の変動パターン選択状態、および、大当り遊技状態終了後の変動パターン選択状態（変動パターン選択状態 2、変動パターン選択状態 3）から変動パターン選択状態 1 に移行させるための条件である特別図柄の可変表示回数は、現在の遊技状態と選択図柄コマンドとにもとづいてメイン CPU 2 2 0 1 により決定される。特別図柄の当り判定処理の結果が小当り（選択図柄コマンド「 z 2 1 」）またはハズレ（選択図柄コマンド「 z 2 2 」、「 z 2 6 」）である場合には決定されない。

40

【 3 3 8 9 】

[7 - 8 - 2 - 3 - 4 . 特別図柄の変動パターンテーブル]

図 2 8 4 ~ 図 2 8 6 は、第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている変動パターンテーブルの一例である。詳述すると、図 2 8 4 は、変動パターン選択状態 1 において、特別図柄の可変表示を実行する際に参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図 2 8 5 は、変動パターン選択状態 2 において、特別図柄の可変表示を実行する際に参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図 2 8 6 は、変動パターン選択状態 3 において、特別図柄の

50

可変表示を実行する際に参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【 3 3 9 0 】

変動パターン選択状態 1 は上述したとおり左打ちが正規な遊技態様であるため、変動パターン選択状態 1 では、通常、第 1 特別図柄ゲームが実行される。仮に、正規でない遊技態様として右打ちされ、第 2 始動口 2 1 4 0 , 2 1 4 0 A に遊技球が入賞したとしても、図 2 8 4 に示されるように、遊技球が第 1 始動口 2 1 2 0 に入賞した場合と比べて長時間（例えば、概ね 6 0 0 0 0 0 m s ）にわたって第 2 特別図柄の可変表示が実行される。

【 3 3 9 1 】

また、変動パターン選択状態 2 は上述したとおり右打ちが正規な遊技態様であるため、変動パターン選択状態 2 では、通常、第 2 特別図柄ゲームが実行される。図 2 8 5 に示されるように、変動パターン選択状態 2 では、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が変動パターン選択状態 1 よりも大きい。すなわち、特別図柄の可変表示時間の平均時間が、変動パターン選択状態 1 よりも変動パターン選択状態 2 の方が短い。そのため、変動パターン選択状態 2 では、変動パターン選択状態 1 と比べて特別図柄ゲームが促進され、大当たり遊技状態に制御されるまでの時間が相対的に短い。さらに、第 1 特別図柄ゲームが実行された場合、大当たり遊技状態の発生契機となりうる役物開放当りに当選することはないが、第 2 特別図柄ゲームが実行された場合、大当たり遊技状態の発生契機となりうつ役物開放当りに当選しうる。よって、変動パターン選択状態 2 は、変動パターン選択状態 1 と比べて遊技者に有利な変動パターン選択状態であるといえる。

【 3 3 9 2 】

また、変動パターン選択状態 3 は上述したとおり右打ちが正規な遊技態様であるため、変動パターン選択状態 3 では、通常、第 2 特別図柄が実行される。図 2 8 6 に示されるように、変動パターン選択状態 3 では、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が変動パターン選択状態 2 より大きい。すなわち、特別図柄の可変表示時間の平均時間が、変動パターン選択状態 1 および変動パターン選択状態 2 のいずれよりも変動パターン選択状態 3 の方が短い。そのため、変動パターン選択状態 3 では、変動パターン選択状態 1 および変動パターン選択状態 2 と比べて特別図柄ゲームが促進され、大当たり遊技状態に制御されるまでの時間が最も短い。

【 3 3 9 3 】

さらに、変動パターン選択状態 1 および変動パターン選択状態 2 では時短制御が実行されないが、変動パターン選択状態 3 では時短制御が実行される。時短制御が実行されると、普通電動役物開放処理の実行頻度すなわち第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞頻度が高められる。このように、変動パターン選択状態 1、変動パターン選択状態 2 および変動パターン選択状態 3 のうち、変動パターン選択状態 3 が遊技者にとっての有利度合いが最も高く、変動パターン選択状態 1 が遊技者にとっての有利度合いが最も低いといえる。

【 3 3 9 4 】

なお、第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機では、特別図柄の可変表示を実行する際に、変動パターン選択状態 2 と変動パターン選択状態 3 とで異なる変動パターンテーブルが参照されるが、上述したとおり、変動パターン選択状態 2 と変動パターン選択状態 3 とで同じ変動パターンテーブルを参照するようにしてもよい。例えば、変動パターン選択状態 2 および変動パターン選択状態 3 のいずれにおいても、図 2 8 5 の変動パターンテーブルを参照してもよいし、図 2 8 6 の変動パターンテーブルを参照してもよい。

【 3 3 9 5 】

[7 - 8 - 2 - 4 . 演出モード]

次に、例えば液晶表示器で構成される表示装置 2 0 0 7 にて行われる演出モードについて、簡単に説明する。

【 3 3 9 6 】

この第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機において、サブ CPU 2 3 0 1 は、メイン CPU 2 2 0 1 からコマンド送信された現在の遊技状態情報に基づいて、状態 1 演出モード、状態 2 演出モード、状態 3 演出モードおよび大当たりモードのうちいずれかに制御可能に構

10

20

30

40

50

成されている。

【 3 3 9 7 】

状態 1 演出モードは、メイン CPU 2 2 0 1 により変動パターン選択状態 1 に制御されている場合、サブ CPU 2 3 0 1 により制御される演出モードである。

【 3 3 9 8 】

状態 2 演出モードは、メイン CPU 2 2 0 1 により変動パターン選択状態 2 に制御されている場合、サブ CPU 2 3 0 1 により制御される演出モードであって、状態 1 演出モードよりも、遊技者にとって有利な演出モードである。

【 3 3 9 9 】

状態 3 演出モードは、メイン CPU 2 2 0 1 により変動パターン選択状態 3 に制御されている場合、サブ CPU 2 3 0 1 により制御される演出モードであって、状態 1 演出モードおよび状態 2 演出モードのいずれよりも、遊技者にとって有利な演出モードである。

【 3 4 0 0 】

大当りモードは、メイン CPU 2 2 0 1 により大当り遊技状態に制御されている場合、サブ CPU 2 3 0 1 により制御される演出モードである。

【 3 4 0 1 】

[7 - 8 - 2 - 5 . 変動パターン選択状態の遷移]

次に、変動パターン選択状態の遷移について、図 2 8 7 を参照して説明する。図 2 8 7 は、第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態遷移の一例を示す図である。なお、図 2 8 7 において複数の大当り遊技状態が図示されているが、これは説明の便宜上のためである。

【 3 4 0 2 】

(現在の変動パターン選択状態が変動パターン選択状態 1 である場合)

図 2 8 7 に示されるように、変動パターン選択状態 1 において大当り (選択図柄コマンド「 z 2 0 」) に当選すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、変動パターン選択状態 1 を終了し、大当り遊技状態に制御する。この大当り遊技状態が終了すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、変動パターン選択状態 2 に制御する。

【 3 4 0 3 】

なお、変動パターン選択状態 1 では第 1 特別図柄ゲームが主として実行されるため通常は発生しないが、例外的に大当り (選択図柄コマンド「 z 2 3 」、「 z 2 4 」) に当選した場合または役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 2 5 」) に当選且つ V 入賞した場合も、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態 2 に制御する。すなわち、変動パターン選択状態 1 において大当り遊技状態が発生した場合、この第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機では、大当り遊技状態の終了後、必ず、変動パターン選択状態 2 に移行する。

【 3 4 0 4 】

変動パターン選択状態 1 から大当り遊技状態を経て移行した変動パターン選択状態 2 において、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、変動パターン選択状態 2 を終了し、変動パターン選択状態 1 に制御する。

【 3 4 0 5 】

なお、図 2 8 7 では、変動パターン選択状態 1 から大当り遊技状態を経て移行した変動パターン選択状態 2 において特別図柄の可変表示が規定回数実行された場合の移行先および規定回数を、変動パターン選択状態 2 の下方から出ている矢印において図示している。

【 3 4 0 6 】

上記の規定回数は、図 2 8 7 および変動パターン選択状態移行条件決定テーブル (図 2 8 3 参照) に示されるように、変動パターン選択状態 1 において大当り (選択図柄コマンド「 z 2 0 」) に当選して変動パターン選択状態 2 に移行した場合は 1 0 回である。なお、例外的に、変動パターン選択状態 1 において大当り (選択図柄コマンド「 z 2 3 」、「 z 2 4 」) に当選して変動パターン選択状態 2 に移行した場合は 2 0 回、変動パターン選択状態 1 において役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 2 5 」) に当選且つ V 入賞したこ

10

20

30

40

50

とによって変動パターン選択状態 2 に移行した場合は 1 0 0 回である。

【 3 4 0 7 】

(現在の変動パターン選択状態が変動パターン選択状態 2 である場合)

図 2 8 7 に示されるように、変動パターン選択状態 2 において大当り (選択図柄コマンド「 z 2 3 」、 「 z 2 4 」) に当選すると、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、再び、変動パターン選択状態 2 に制御する。

【 3 4 0 8 】

また、変動パターン選択状態 2 において役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 2 5 」) に当選し且つ V 入賞すると、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態 3 に制御する。

【 3 4 0 9 】

このように、変動パターン選択状態 2 では、大当り遊技状態が発生した場合、大当り遊技状態の終了後、一定の割合 (本実施例では概ね 3 分の 1) で変動パターン選択状態 3 に制御され、その他は変動パターン選択状態 2 に制御されることとなる。

【 3 4 1 0 】

なお、変動パターン選択状態 2 では第 2 特別図柄ゲームが主として実行されるため通常は発生しないが、例外的に大当り (選択図柄コマンド「 z 2 0 」) に当選した場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態 2 に制御する。

【 3 4 1 1 】

変動パターン選択状態 2 から大当り遊技状態を経て移行した変動パターン選択状態 3 において、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、変動パターン選択状態 3 を終了し、変動パターン選択状態 1 に制御する。なお、この場合の規定回数および移行先は、図 2 8 7 および変動パターン選択状態移行条件決定テーブル (図 2 8 3 参照) に示されるように、例えば 1 0 0 回である。

【 3 4 1 2 】

変動パターン選択状態 2 から大当り遊技状態を経て再び制御される変動パターン選択状態 2 において、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、変動パターン選択状態 2 を終了し、変動パターン選択状態 1 に制御する。なお、この場合の規定回数および移行先は、変動パターン選択状態 2 の下方から出ている矢印において図示されているとおりである。

【 3 4 1 3 】

すなわち、上記の規定回数は、変動パターン選択状態 2 において大当り (選択図柄コマンド「 z 2 3 」、 「 z 2 4 」) に当選して再び変動パターン選択状態 2 に制御された場合は 2 0 回である。なお、例外的に、変動パターン選択状態 2 において大当り (選択図柄コマンド「 z 2 0 」) に当選して再び変動パターン選択状態 2 に制御された場合は 1 0 回である。

【 3 4 1 4 】

(現在の変動パターン選択状態が変動パターン選択状態 3 である場合)

図 2 8 7 に示されるように、変動パターン選択状態 3 において、大当り (選択図柄コマンド「 z 2 4 」) に当選した場合、および、役物開放当り (選択図柄コマンド「 z 2 5 」) に当選し且つ V 入賞した場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、再び、変動パターン選択状態 3 に制御する。

【 3 4 1 5 】

一方、変動パターン選択状態 3 において大当り (選択図柄コマンド「 z 2 3 」) に当選した場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態 2 に制御する。

【 3 4 1 6 】

変動パターン選択状態 3 から大当り遊技状態を経て再び変動パターン選択状態 3 に制御された場合、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、変動パターン選択状態 3 を終了し、変動パターン選択状態 1 に制御する。なお、この場合の

10

20

30

40

50

規定回数および移行先は、図 2 8 7 および変動パターン選択状態移行条件決定テーブル（図 2 8 3 参照）に示されるように、例えば 1 0 0 回である。

【 3 4 1 7 】

このように、変動パターン選択状態 3 は、特別図柄の可変表示が 1 0 0 回実行されるまで変動パターン選択状態 1 に移行せず、しかも、第 2 特別図柄ゲームが実行される限り大当たり（選択図柄コマンド「z 2 3」）に当選するまで変動パターン選択状態 3 が継続するといった、遊技者にとって興味が高められる状態であるといえる。

【 3 4 1 8 】

なお、変動パターン選択状態 3 では第 2 特別図柄ゲームが主として実行されるため通常は発生しないが、例外的に大当たり（選択図柄コマンド「z 2 0」）に当選した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当たり遊技状態の終了後、変動パターン選択状態 2 に制御する。

【 3 4 1 9 】

変動パターン選択状態 3 において大当たり（選択図柄コマンド「z 2 0」、「z 3」）に当選したことによって大当たり遊技状態の終了後に変動パターン選択状態 2 に移行した場合、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、変動パターン選択状態 2 を終了し、変動パターン選択状態 1 に制御する。なお、この場合の規定回数および移行先は、変動パターン選択状態 2 の上方から出ている矢印において図示されている。すなわち、図 2 8 7 および変動パターン選択状態移行条件決定テーブル（図 2 8 3 参照）に示されるように、この場合の変動パターン選択状態 2 において特別図柄の可変表示が 2 0 回実行されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、変動パターン選択状態 2 を終了し、変動パターン選択状態 1 に制御する。

【 3 4 2 0 】

このように、第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機によれば、遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の変動パターン選択状態を設けることによって、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となる。しかも、選択図柄コマンドと現在の変動パターン選択状態とにもとづいて、移行先の変動パターン選択状態のみならず、移行先の変動パターン選択状態の滞在期間も決定されるといった、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となる。

【 3 4 2 1 】

[8 . 第 8 のパチンコ遊技機]

次に、第 8 のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第 8 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と同様、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのうちいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機であって、第 1 特別図柄の始動条件よりも第 2 特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機であるものとする。ただし、第 8 のパチンコ遊技機において説明する発明は、第 1 のパチンコ遊技機においてのみ適用できるのではなく、第 1 ~ 第 7 のパチンコ遊技機のいずれにも適用することが可能である。また、特別図柄の数は 2 つ（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）に限られず、特別図柄の数は 1 つであってもよい。

【 3 4 2 2 】

以下、第 8 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、外観構成や電氣的構成等、機能、形状および配置位置等が第 1 のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略し、第 1 のパチンコ遊技機と異なる点を主に説明するものとする。

【 3 4 2 3 】

また、第 8 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 1 のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する場合、第 1 のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。

【 3 4 2 4 】

なお、以下では、第 8 のパチンコ遊技機として、第 1 実施例のパチンコ遊技機および第 2 実施例のパチンコ遊技機について説明する。

【 3 4 2 5 】

10

20

30

40

50

[8 - 1 . 第 1 実施例のパチンコ遊技機]

先ず、第 1 実施例のパチンコ遊技機について、以下に説明する。

【 3 4 2 6 】

[8 - 1 - 1 . 基本仕様]

図 2 8 8 ~ 図 3 0 9 を参照して、第 1 実施例のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【 3 4 2 7 】

第 1 実施例のパチンコ遊技機において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の可変表示が行われる遊技を進行させるにあたり、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態（以下、単に「時短遊技状態」と称する）のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。また、時短制御は実行されないものの確変制御が実行される高確非時短遊技状態において遊技を進行させることを可能としてもよい。ただし、メイン CPU 2 0 1 の制御によって進行される遊技状態はこれに限られない。なお、高確時短遊技状態において実行される時短遊技状態は A 時短遊技状態であるが、この第 1 実施例のパチンコ遊技機および後述の第 2 実施例のパチンコ遊技機の説明における「A 時短遊技状態」は、低確時短遊技状態において実行される A 時短遊技状態を意味する。

【 3 4 2 8 】

また、時短遊技状態には、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態および C 時短遊技状態が含まれている。以下において、単に「時短遊技状態」と称する場合は、括弧書きの記載がある場合を除き、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態および C 時短遊技状態の総称を意味するものとする。

【 3 4 2 9 】

A 時短遊技状態、B 時短遊技状態および C 時短遊技状態は、第 1 のパチンコ遊技機において説明したとおりである。なお、パチンコ遊技機として、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態および C 時短遊技状態の全部を搭載することは必須ではなく、これらの時短遊技状態のうちの一部の時短遊技状態のみを搭載したものとしてもよい。例えば、時短遊技状態として、A 時短遊技状態および C 時短遊技状態を搭載し、B 時短遊技状態を搭載していなくてもよい。

【 3 4 3 0 】

この第 1 実施例のパチンコ遊技機では、第 1 のパチンコ遊技機とは異なり、C 時短遊技状態に、C 1 時短遊技状態、C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態および C 4 時短遊技状態が含まれている。以下において、単に「C 時短遊技状態」と称する場合は、括弧書きの記載がある場合を除き、C 1 時短遊技状態、C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態および C 4 時短遊技状態の総称（後述の第 2 実施例では、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態および C 5 時短遊技状態の総称）を意味するものとする。

【 3 4 3 1 】

なお、C 時短遊技状態に、C 1 時短遊技状態、C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態および C 4 時短遊技状態の全部が含まれることは必須ではなく、これらの C 時短遊技状態のうちの一部のみが含まれるようにしてもよい。

【 3 4 3 2 】

C 1 時短遊技状態、C 2 時短遊技状態および C 3 時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当り（C 1 時短当り、C 2 時短当り、C 3 時短当り）であって、これらの時短当りに対応する表示態様が特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出された場合、現在の遊技状態から時短遊技状態に切り替えて制御される時短遊技状態である。時短遊技状態において時短当りに対応する表示態様が特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出された場合であっても、現在の時短遊技状態を終了し、新たな C 時短遊技状態に切り替えて制御される。

【 3 4 3 3 】

10

20

30

40

50

C 4 時短遊技状態は、通常遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果がC 4 時短当りであって、C 4 時短当りに対応する表示態様が特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出された場合、通常遊技状態からC 4 時短遊技状態に切り替えて制御される時短遊技状態である。ただし、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合には、特別図柄の当り判定処理の結果がC 4 時短当りであって、C 4 時短当りに対応する表示態様が特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出されたとしてもこれを無視し、C 4 時短遊技状態に切り替えられず、現在の通常遊技状態が継続される。なお、上記では、特別図柄の当り判定処理の結果がC 4 時短当りであると判定した結果、この結果を無視するようにしているが、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果がC 4 時短当りであるか否かの判定自体を行わないようにしてもよい。

10

【 3 4 3 4 】

すなわち、C 1 時短遊技状態、C 2 時短遊技状態およびC 3 時短遊技状態は、他の時短遊技状態に制御されていたとしても、制御中の時短遊技状態から切り替えて新たに制御可能なC 時短遊技状態であるのに対し、C 4 時短遊技状態は、時短遊技状態に制御されているときは作動しないC 時短遊技状態である。

【 3 4 3 5 】

なお、第 1 実施例のパチンコ遊技機において、電サポ制御が実行されない通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、電サポ制御が実行される高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では、全てのC 時短遊技状態を含めて、右打ちが正規な遊技態様とされる。ただし、各遊技状態において左打ちおよび右打ちのいずれを正規な遊技態様とするかは、例えばゲーム性等に応じて適宜任意に設計することが可能である。なお、本実施例では搭載されていないが、電サポ制御が実行されない高確非時短遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされる。

20

【 3 4 3 6 】

[8 - 1 - 1 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル]

第 1 実施例のパチンコ遊技機において、メインCPU 2 0 1 は、例えば、第 1 のパチンコ遊技機において説明した図 1 0 に示される特別図柄の当り判定テーブルに基づいて、特別図柄の当り判定処理を行う。図 1 0 に示される特別図柄の当り判定テーブルは設定 1 の場合の例であるが、第 1 実施例のパチンコ遊技機は、例えば設定 1 ~ 6 といった複数の設定値のうちいずれかに設定することが可能な設定機能付きパチンコ遊技機であってもよいし、これに限定されず、設定機能を有しないパチンコ遊技機であってもよい。

30

【 3 4 3 7 】

なお、時短当り確率は、大当り確率とは異なり全設定値で共通の確率となっており、確変フラグが「 1 」(オン) である場合と「 0 」(オフ) である場合とでも同じである。例えば、設定値によらず、確変フラグが「 1 」である場合および「 0 」である場合のいずれにおいても、第 1 特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は 1 6 0 分の 1、第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は 2 4 0 分の 1 となっている。時短当り確率は、第 1 特別図柄の当り判定処理が実行された場合と第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合とで異ならせてもよいが、同じとしてもよい。

【 3 4 3 8 】

40

ただし、時短当り確率を設定値に応じて異ならせてもよいし、時短当り確率が全設定値で共通の確率である場合には、セットされる時短回数や時短性能を設定値に応じて異ならせてもよい。時短性能とは、上述したとおり、入賞口 (例えば、本実施例では第 2 始動口 1 4 0 (図 4 参照)) への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「 普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または / および普通電動役物 1 4 6 の開放パターン (開放回数、開放時間、ウェイト時間等) 等をいう。

【 3 4 3 9 】

なお、第 1 実施例のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれていないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むようにしてもよい。小当りを当り判定の対象に含む場合、小当り確率を、全設定値で共通の確率とするとよい。ま

50

た、小当りを当り判定の対象に含む場合、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのうち一方の特別図柄（例えば第 2 特別図柄）の当り判定処理が行われた場合に小当りに当選しうるようにしてもよい。この場合、他方の特別図柄（例えば第 1 特別図柄）の当り判定処理では、小当り当選したか否かの判定自体を行わない態様の他、小当り確率を 0 として小当り当選したか否かの判定を行う態様であってもよい。

【 3 4 4 0 】

上記の時短当り確率および小当りを当り判定の対象に含む場合の小当り確率は、上述したとおり全設定値で共通の確率としてもよいが、これに限られず、設定値に応じて異なる確率としてもよい。

【 3 4 4 1 】

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

【 3 4 4 2 】

[8 - 1 - 1 - 2 . 特別図柄判定テーブル]

図 2 8 8 は、第 1 実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 3 4 4 3 】

図 2 8 8 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 4 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 0 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 5 ~ 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 1 0 ~ 4 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 2 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 2 」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 5 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 3 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 3 」を選択する。

【 3 4 4 4 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 3 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 4 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 4 」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 4 0 ~ 8 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 5 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 4 」を選択する。さらに、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 9 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 6 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 4 」を選択する。

【 3 4 4 5 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 7 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 5 」を選択する。

【 3 4 4 6 】

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 4 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 8 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 6 」を選択す

10

20

30

40

50

る。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば5～9のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z9」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば10～49のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z10」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA7」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば50～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z11」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA8」を選択する。

【3447】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば0～39のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z12」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば40～69のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z13」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば70～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z14」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。

【3448】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z15」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。

【3449】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図10参照）を参照して、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図288参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて、判定値データ、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【3450】

また、判定値データのうち一部の判定値データ（例えば、大当り判定値データ）については、特別図柄の当り判定テーブル（図10参照）を参照して、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図288参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定する一方、残りの判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）については、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。後者（残りの判定値データ）についての具体的な例としては、例えば、第1特別図柄当り判定用乱数値が例えば0～19のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、第1特別図柄当り判定用乱数値が例えば20～39のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。第1特別図柄当り判定用乱数値の値が他の場合も同様に選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドが選択されるため、ここでは説明を省略する。

【3451】

なお、第1のパチンコ遊技機において説明したように、メインCPU201は、例えば図12（A）の特別図柄の当り判定テーブルと同様に、第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164（図5参照）に、特別図柄の当り判定処理の結果（すなわち選択図柄コマンド）に対応する停止態様を導出する。

【3452】

[8 - 1 - 1 - 3 . 当り種類決定テーブル]

図 2 8 9 ~ 図 2 9 5 は、第 1 実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りまたは大当りである場合、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されたときの遊技状態に応じて、メイン C P U 2 0 1 が当り種類を決定する際に参照する当り種類決定テーブルが異なる。

【 3 4 5 3 】

図 2 8 9 ~ 図 2 9 5 において、ラウンド数の欄に示される数字は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行数である。また、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合にはラウンド遊技が実行されないため、選択図柄コマンド「z 0」~「z 3」および「z 8」~「z 1 1」の欄に「-」が示されている。

10

【 3 4 5 4 】

また、各フラグ（確変フラグ、時短フラグ、A 時短フラグ、B 時短フラグ、C 1 時短フラグ、C 2 時短フラグ、C 3 時短フラグ、C 4 時短フラグ）の欄に示される数字「1」は、フラグがオンにセットされることを示している。

【 3 4 5 5 】

なお、時短フラグは、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを管理するフラグである。また、A 時短フラグ、B 時短フラグ、C 1 時短フラグ、C 2 時短フラグ、C 3 時短フラグおよび C 4 時短フラグは、時短遊技状態の種類を管理するフラグである。

20

【 3 4 5 6 】

時短回数の欄に示される数字は、セットされる時短回数を示している。例えば、「3 0 0」は時短回数が 3 0 0 回にセットされることを示している。

【 3 4 5 7 】

なお、時短回数は、複数ある時短終了条件のうちの一つである。時短回数以外の時短終了条件には、例えば、大当り遊技状態に制御されることが含まれる。また、本実施例における時短回数は、第 1 特別図柄の可変表示回数と第 2 特別図柄の可変表示回数との合算回数であるが、第 1 特別図柄の可変表示回数や第 2 特別図柄の可変表示回数を、時短終了条件に含めてもよい。

【 3 4 5 8 】

30

特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合（すなわち、選択図柄コマンドが「z 0」~「z 3」および「z 8」~「z 1 1」のうちいずれかである場合）、メイン C P U 2 0 1 は、C 時短制御態様決定処理（図 3 8 の S 2 0 7 参照）において、C 時短遊技状態の態様（例えば、時短当りの種類や普通電動役物 1 4 6 の開放パターン等）を決定し、決定された C 時短遊技状態の態様に応じて、C 時短遊技状態の制御にかかわる各種データ（時短フラグや時短回数等）を後述の時短態様設定処理（後述の図 3 1 1 の S 5 1 4 参照）または時短態様再設定処理（後述の図 3 1 1 の S 5 1 3）においてセットする。なお、第 1 のパチンコ遊技機では、普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を、普通図柄の可変表示開始処理（図 4 3 の S 2 9 3）で行うと説明したが、時短態様設定処理（後述の図 3 1 1 の S 5 1 4 参照）や時短態様再設定処理（後述の図 3 1 1 の S 5 1 3）において行うようにしてもよい。

40

【 3 4 5 9 】

このように、本実施例では、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットするタイミングは、特別図柄遊技終了処理の実行時（図 3 0 の S 1 3 0 参照）すなわち時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された時であるが、これに限られず、時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部 1 6 3、1 6 4 に導出された次の特別図柄の可変表示が開始される時（すなわち特別図柄可変表示開始処理の実行時（図 2 7 の S 8 3 参照））であってもよい。

【 3 4 6 0 】

[8 - 1 - 1 - 3 - 1 . 通常遊技状態における当り種類決定テーブル]

50

図 2 8 9 は、通常遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、通常遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

【 3 4 6 1 】

図 2 8 9 に示されるように、通常遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z 0」～「z 3」および「z 8」～「z 1 1」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグを「1」にセットするとともに、後述の時短態様設定処理（後述の図 3 1 1 の S 5 1 4 参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。時短態様設定処理（後述の図 3 1 1 の S 5 1 4 参照）においてセットされる C 時短遊技状態の制御にかかわる各種データは、例えば、選択図柄コマンドに応じた種類の時短フラグや時短回数等である。

【 3 4 6 2 】

例えば、選択図柄コマンド「z 0」に対応する表示態様が第 1 特別図柄表示部 1 6 3 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグおよび C 1 時短フラグを「1」にセットし、時短回数として 3 0 0 回をセットする。また、例えば、選択図柄コマンド「z 1 1」に対応する表示態様が第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグおよび C 4 時短フラグを「1」にセットし、時短回数として 5 0 回をセットする。

【 3 4 6 3 】

図 2 8 9 に示されるように、特定遊技状態の当り判定処理の結果が時短当りである場合、選択図柄コマンドが「z 0」～「z 3」および「z 8」～「z 1 1」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されるかによって、複数ある時短終了条件のうちの一つである時短回数が異なっている。後述の図 2 9 0 ～図 2 9 5、図 3 1 4 ～図 3 1 9 においても同様である。

【 3 4 6 4 】

また、選択図柄コマンドが「z 4」～「z 6」および「z 1 2」～「z 1 4」のうちのいずれかであって、大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、大当り遊技制御の開始設定処理（図 3 0 の S 1 2 3 参照）において（すなわち大当り遊技状態の開始時に）、各種フラグ（確変フラグ、時短フラグ、A 時短フラグ、B 時短フラグ、C 1 時短フラグ、C 2 時短フラグ、C 3 時短フラグ、C 4 時短フラグ）を初期化（クリア）し、選択図柄コマンドに応じてラウンド数をセットする。また、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄遊技終了設定処理（図 4 2 の S 2 8 2 参照）において（すなわち大当り遊技状態の終了時に）、確変フラグ、時短フラグおよび A 時短フラグのうち選択図柄コマンドに対応するフラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

【 3 4 6 5 】

例えば、選択図柄コマンド「z 4」に対応する表示態様が第 1 特別図柄表示部 1 6 3 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、大当り遊技状態の開始時に、大当り遊技状態において実行されるラウンド数として「3」をセットし、大当り遊技状態の終了時に、時短フラグおよび A 時短フラグを「1」にセットし（確変フラグは「1」にセットしない）、時短回数を「3 0」にセットする。

【 3 4 6 6 】

また、例えば、選択図柄コマンド「z 1 4」に対応する表示態様が第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、大当り遊技状態の開始時に、大当り遊技状態において実行されるラウンド数として「1 0」をセットし、大当り遊技状態の終了時に、確変フラグ、時短フラグおよび A 時短フラグを「1」にセットし、次回の大当り遊技状態に制御されるまで A 時短遊技状態の継続を可能とする回数として時短回数を例えば「1 0 0 0 0」にセットする。

【 3 4 6 7 】

図 2 8 9 の通常遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図 2 8 9 に示されるものに限られず、図 2 8 9 に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図 2 8 9 に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【 3 4 6 8 】

なお、通常遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグおよび B 時短フラグを「 1 」にセットし、B 時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、3 0 0 回）をセットする。

【 3 4 6 9 】

[8 - 1 - 1 - 3 - 2 . A 時短遊技状態における当り種類決定テーブル]

図 2 9 0 は、A 時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、A 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

【 3 4 7 0 】

以下に、図 2 9 0 に示される A 時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図 2 8 9 に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

【 3 4 7 1 】

A 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「 z 0 」～「 z 2 」および「 z 8 」～「 z 1 0 」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、後述の時短態様再設定処理（後述の図 3 1 1 の S 5 1 3 参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【 3 4 7 2 】

図 2 9 0 に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応する C 時短フラグを「 1 」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

【 3 4 7 3 】

すなわち、A 時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（本実施例では、例えば、C 1 時短当り、C 2 時短当り、C 3 時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合、メイン CPU 2 0 1 は、制御中の A 時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部 1 6 3、1 6 4 に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たな C 時短遊技状態を開始する。

【 3 4 7 4 】

例えば、A 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「 z 1 0 」に対応する表示態様が第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、A 時短フラグおよび C 3 時短フラグを「 1 」にセットし、時短回数を「 5 0 」にセットする。

【 3 4 7 5 】

一方、A 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「 z 3 」または「 z 1 1 」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されたとしても、メイン CPU 2 0 1 は、これを無視するため C 4 時短遊技状態に制御せず、現在の A 時短遊技状態を継続することが可能である。

【 3 4 7 6 】

なお、本実施例では、A 時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「 z 3 」または「 z 1 1 」に決定されたとしてもこれを無視するようにしたが、これに限られず、A 時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「 z 3 」または「 z 1 1 」が決定されないようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 3 4 7 7 】

また、図 2 9 0 の A 時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図 2 9 0 に示されるものに限られず、図 2 9 0 に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図 2 9 0 に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【 3 4 7 8 】

なお、本実施例において、A 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達することはない。ただし、これに限られず、A 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する仕様としてもよい。

【 3 4 7 9 】

[8 - 1 - 1 - 3 - 3 . B 時短遊技状態における当り種類決定テーブル]

図 2 9 1 は、B 時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、B 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

【 3 4 8 0 】

以下に、図 2 9 1 に示される B 時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図 2 8 9 に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

【 3 4 8 1 】

B 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「z 0」～「z 2」および「z 8」～「z 1 0」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、後述の時短態様再設定処理（後述の図 3 1 1 の S 5 1 3 参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【 3 4 8 2 】

図 2 9 1 に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応する C 時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

【 3 4 8 3 】

すなわち、B 時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（本実施例では、例えば、C 1 時短当り、C 2 時短当り、C 3 時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合、メイン CPU 2 0 1 は、現在の B 時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部 1 6 3、1 6 4 に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たな C 時短遊技状態を開始する。

【 3 4 8 4 】

例えば、B 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z 9」に対応する表示態様が第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグおよび C 2 時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「3 0 0」にセットする。

【 3 4 8 5 】

ところで、上述したとおり、通常遊技状態や A 時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであったとしても、C 2 時短当り（選択図柄コマンド「z 2」）である場合には、図 2 8 9、図 2 9 0 に示されるように、セットされる時短回数は「5」にすぎない。しかし、時短遊技状態のなかで遊技者にとって相対的に遊技者に有利な B 時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が C 2 時短当りである場合、図 2 9 1 に示されるように、セットされる時短回数が「3 0 0」である。これは、せっかく天井到達したことによって B 時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、C 2 時短当りに当選したときに時短回数として「5」がセットされてしまうと、興趣の低下が甚だしい。そこで、本実施例では、B 時短遊技状態において C 2 時短当りに当選した場合は、天井到達したとき

10

20

30

40

50

やC 1時短当りに当選したときと同様、「300」を時短回数としてセットすることにより、興趣の低下を抑制しうるようにしている。

【3486】

また、特別図柄の当り判定処理の結果がC 3時短当り（選択図柄コマンド「z2」）である場合、図291に示されるように、セットされる時短回数が「200」である。この場合も、せっかく天井到達してB時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、C 3時短当りに当選すると、B時短遊技状態の残時短回数によっては興趣が低下しかねない。そこで、本実施例では、B時短遊技状態においてC 3時短当りに当選した場合は、C 2時短当りに当選した場合よりも少ないものの、「200」を時短回数としてセットすることにより、興趣の低下を抑制しうるようにしている。

10

【3487】

ただし、B時短遊技状態においてC 2時短当りまたはC 3時短当りに当選した場合にセットされる時短回数を、他の時短遊技状態（C 1時短遊技状態を除く）においてC 2時短当りまたはC 3時短当りに当選した場合にセットされる時短回数よりも多くすることは必須でない。例えば、いずれの時短遊技状態においてC 2時短当りまたはC 3時短当りに当選したとしても、セットされる時短回数を同じまたは略同じにしてもよい。

【3488】

一方、B時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z3」または「z11」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されたとしても、メインCPU201は、これを見捨てるためC 4時短遊技状態に

20

【3489】

なお、本実施例では、B時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「z3」または「z11」に決定されたとしてもこれを見捨てるようにしたが、これに限られず、B時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「z3」または「z11」が決定されないようにしてもよい。

【3490】

また、図291のB時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図291に示されるものに限られず、図291に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図291に示される当り種類の一部または全部を有

30

【3491】

なお、本実施例において、B時短遊技状態の開始条件として設定される天井値の数は1つであるため、B時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達することはない。ただし、これに限られず、天井値の数を複数設けて、B時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する仕様としてもよい。

【3492】

【8-1-1-3-4. C 1時短遊技状態における当り種類決定テーブル】

図292は、C 1時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、C 1時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

40

【3493】

以下に、図292に示されるC 1時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図289に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

【3494】

C 1時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「z0」または「z8」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、後述の時短態様再設

50

定処理（後述の図311のS513参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【3495】

図292に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC1時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「300」にセットする。すなわち、制御中のC1時短遊技状態が終了し、新たなC1時短遊技状態が開始することとなる。

【3496】

また、C1時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z1」、「z2」、「z9」および「z10」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図311のS513参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。具体的には、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するC時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

【3497】

例えば、C1時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z10」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「50」にセットする。

【3498】

このように、C1時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（C1時短当り、C2時短当り、C3時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、導出された時短当りがC1時短当りである場合も含めて、メインCPU201は、制御中のC1時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部163、164に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たなC時短遊技状態を開始する。

【3499】

ところで、上述したとおり、通常遊技状態やA時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであったとしても、C2時短当り（選択図柄コマンド「z2」）である場合には、図289、図290に示されるように、セットされる時短回数は「5」にすぎない。しかし、C時短遊技状態のなかで遊技者にとって相対的に遊技者に有利なC1時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果がC2時短当りである場合、図292に示されるように、セットされる時短回数が「200」である。これは、せっかくC1時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、C2時短当りに当選したときに時短回数として「5」がセットされてしまうと、興趣の低下が甚だしい。そこで、本実施例では、C1時短遊技状態においてC2時短当りに当選した場合は、C1時短当りに当選したときよりも少ないものの、C1時短当りに当選したときに次いで多い「200」を時短回数としてセットすることにより、興趣の低下を抑制しうるようにしている。

【3500】

また、特別図柄の当り判定処理の結果がC3時短当り（選択図柄コマンド「z2」）である場合、図292に示されるように、セットされる時短回数が「100」である。この場合も、せっかくC1時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、C3時短当りに当選すると、C1時短遊技状態の残時短回数によっては興趣が低下しかねない。そこで、本実施例では、C1時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合は、C2時短当りに当選した場合よりも少ないものの、「100」を時短回数としてセットすることにより、興趣の低下を抑制しうるようにしている。

【3501】

一方、C1時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z3」または「z11」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されたとしても、メインCPU201は、これを無視するためC4時短遊技状態に制御せず、現在のB時短遊技状態を継続することが可能である。

10

20

30

40

50

【3502】

なお、本実施例では、C1時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「z3」または「z11」に決定されたとしてもこれを無視するようにしたが、これに限られず、C1時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「z3」または「z11」が決定されないようにしてもよい。

【3503】

また、図292のC1時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図292に示されるものに限られず、図292に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図292に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【3504】

なお、C1時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB時短フラグを「1」にセットし、B時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300回）をセットする。この場合、制御中のC1時短遊技状態を終了してB時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中のC1時短遊技状態の終了後にB時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

【3505】

[8-1-1-3-5. C2時短遊技状態における当り種類決定テーブル]

図293は、C2時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、C2時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

【3506】

以下に、図293に示されるC2時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図289に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

【3507】

C2時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「z1」または「z9」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図311のS513参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【3508】

図293に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC2時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「5」にセットする。すなわち、制御中のC1時短遊技状態が終了し、新たなC2時短遊技状態が開始することとなる。

【3509】

また、C2時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z0」、「z2」、「z8」および「z10」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図311のS513参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。具体的には、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するC時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

【3510】

例えば、C2時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z10」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「50」にセットする。

【3511】

10

20

30

40

50

このように、C 2 時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（C 1 時短当り、C 2 時短当り、C 3 時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合、導出された時短当りが C 2 時短当りである場合も含めて、メイン CPU 2 0 1 は、制御中の C 2 時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部 1 6 3、1 6 4 に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たな C 時短遊技状態を開始する。

【3 5 1 2】

一方、C 2 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されたとしても、メイン CPU 2 0 1 は、これを無視するため C 4 時短遊技状態

10

【3 5 1 3】

なお、本実施例では、C 2 時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」に決定されうるようにしたが、これに限られず、C 2 時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」が決定されないようにしてもよい。

【3 5 1 4】

また、図 2 9 3 の C 2 時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図 2 9 3 に示されるものに限られず、図 2 9 3 に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図 2 9 3 に示される当り種類の一部または全部を

20

【3 5 1 5】

なお、C 2 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン CPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび B 時短フラグを「1」にセットし、B 時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、3 0 0 回）をセットする。この場合、制御中の C 2 時短遊技状態を終了して B 時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、実行中の C 2 時短遊技状態の終了後に B 時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

【3 5 1 6】

[8 - 1 - 1 - 3 - 6 . C 3 時短遊技状態における当り種類決定テーブル]

30

図 2 9 4 は、C 3 時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、C 3 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

【3 5 1 7】

以下に、図 2 9 4 に示される C 3 時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図 2 8 9 に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

【3 5 1 8】

なお、図 2 9 4 に示される C 3 時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図 2 9 0 に示される A 時短遊技状態における当り種類決定テーブルと同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。

40

【3 5 1 9】

C 3 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「z 2」または「z 1 0」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、後述の時短態様再設定処理（後述の図 3 1 1 の S 5 1 3 参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

50

【 3 5 2 0 】

図 2 9 4 に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび C 3 時短フラグを「 1 」にセットし、時短回数を「 5 0 」にセットする。すなわち、実行中の C 3 時短遊技状態が終了し、新たな C 3 時短遊技状態が開始することとなる。

【 3 5 2 1 】

また、C 3 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「 z 0 」、「 z 1 」、「 z 8 」および「 z 9 」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、後述の時短態様再設定処理（後述の図 3 1 1 の S 5 1 3 参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。具体的には、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応する C 時短フラグを「 1 」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

10

【 3 5 2 2 】

例えば、C 3 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「 z 8 」に対応する表示態様が第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグおよび C 1 時短フラグを「 1 」にセットし、時短回数を「 3 0 0 」にセットする。

【 3 5 2 3 】

このように、C 3 時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（C 1 時短当り、C 2 時短当り、C 3 時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合、C 3 時短当りである場合も含めて、メイン CPU 2 0 1 は、制御中の C 3 時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部 1 6 3、1 6 4 に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たな C 時短遊技状態を開始する。

20

【 3 5 2 4 】

一方、C 3 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「 z 3 」または「 z 1 1 」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されたとしても、メイン CPU 2 0 1 は、これを無視するため C 4 時短遊技状態を実行せず、制御中の C 3 時短遊技状態を継続することが可能である。

【 3 5 2 5 】

なお、本実施例では、C 3 時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「 z 3 」または「 z 1 1 」に決定されうるようにしたが、これに限られず、C 3 時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「 z 3 」または「 z 1 1 」が決定されないようにしてもよい。

30

【 3 5 2 6 】

また、図 2 9 4 の C 3 時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図 2 9 4 に示されるものに限られず、図 2 9 4 に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図 2 9 4 に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【 3 5 2 7 】

なお、C 3 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン CPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび B 時短フラグを「 1 」にセットし、B 時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、3 0 0 回）をセットする。この場合、制御中の C 3 時短遊技状態を終了して B 時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中の C 3 時短遊技状態の終了後に B 時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

40

【 3 5 2 8 】

[8 - 1 - 1 - 3 - 7 . C 4 時短遊技状態における当り種類決定テーブル]

図 2 9 5 は、C 4 時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、C 4 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合の当り種類

50

決定テーブルの一例である。

【3529】

以下に、図295に示されるC4時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図289に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

【3530】

なお、図295に示されるC4時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図290に示されるA時短遊技状態における当り種類決定テーブルや、図294に示されるC3時短遊技状態における当り種類決定テーブルと同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。

10

【3531】

C4時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「z0」～「z2」および「z8」～「z10」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図311のS513参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【3532】

図295に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するC時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

20

【3533】

例えば、C4時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z10」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「50」にセットする。

【3534】

このように、C4時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（C1時短当り、C2時短当り、C3時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、制御中のC4時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部163、164に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たなC時短遊技状態を開始する。

30

【3535】

一方、C4時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z3」または「z11」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されたとしても、メインCPU201は、これを無視するため新たなC4時短遊技状態を実行せず、制御中のC4時短遊技状態を継続することが可能である。

【3536】

なお、本実施例では、C4時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「z3」または「z11」に決定されうるようにしたが、これに限られず、C4時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「z3」または「z11」が決定されないようにしてもよい。

40

【3537】

また、図295のC4時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図295に示されるものに限られず、図295に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図295に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【3538】

なお、C4時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインC

50

P U 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび B 時短フラグを「1」にセットし、B 時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300 回）をセットする。この場合、制御中の C 4 時短遊技状態を終了して B 時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中の C 4 時短遊技状態の終了後に B 時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

【3539】

[8 - 1 - 1 - 3 - 8 . 当り種類決定テーブルの拡張例]

本実施例では、いずれの時短遊技状態に制御されている場合であっても、時短当りのうち特定の時短当り（本実施例では、例えば、C 1 時短当り、C 2 時短当り、C 3 時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 163、第 2 特別図柄表示部 164）に導出されると、制御中の時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部 163、164 に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たな C 時短遊技状態が開始されるが、これに限られない。

10

【3540】

例えば、C 時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中の C 時短遊技状態を終了して、導出された選択図柄コマンドに対応する新たな C 時短遊技状態が開始されるようにし、A 時短遊技状態または B 時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中の A 時短遊技状態または B 時短遊技状態を継続し、導出された選択図柄コマンドに対応する新たな C 時短遊技状態が開始されないようにしてもよい。

20

【3541】

また、例えば、A 時短遊技状態または C 時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中の A 時短遊技状態または C 時短遊技状態を終了して、導出された選択図柄コマンドに対応する新たな C 時短遊技状態が開始されるようにし、B 時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中の B 時短遊技状態を継続し、導出された選択図柄コマンドに対応する新たな C 時短遊技状態が開始されないようにしてもよい。

【3542】

また、例えば、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態または C 時短遊技状態において、制御中の時短遊技状態から切り替えて実行可能な C 時短当りを示す表示態様が導出された場合、導出された C 時短当りが特定の C 時短当り（例えば、C 1 時短当り）であるときは、制御中の A 時短遊技状態、B 時短遊技状態または C 時短遊技状態を終了して、導出された特定の C 時短当りに対応する特定の C 時短遊技状態が新たに開始されるようにし、導出された C 時短当りが非特定の C 時短当り（例えば、C 2 時短当り、C 3 時短当り）であるときは、制御中の A 時短遊技状態、B 時短遊技状態または C 時短遊技状態を継続し、導出された非特定の C 時短当りに対応する C 時短遊技状態が新たに開始されないようにしてもよい。

30

【3543】

また、例えば、C 時短遊技状態のうち最も遊技者に有利な C 時短遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態）以外の C 時短遊技状態（すなわち、C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態）において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、導出された選択図柄コマンドに対応する新たな C 時短遊技状態が開始されるようにし、C 時短遊技状態のうち最も遊技者に有利な C 時短遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態）において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中の C 時短遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態）を継続し、導出された選択図柄コマンドに対応する新たな C 時短遊技状態が開始されないようにしてもよい。

40

【3544】

また、例えば、C 時短遊技状態のうち最も遊技者に不利な C 時短遊技状態（例えば、C 2 時短遊技状態）において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、導出された選択図柄コマンドに対応する新たな C 時短遊技状態が開始されるようにし、C 時短遊技状態のうち最も遊技者に不利な C 時短遊技状態以外の C 時短遊技状態（例えば、C 1 時短

50

遊技状態、C 3 時短遊技状態)において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中のC 時短遊技状態(例えば、C 1 時短遊技状態)を継続し、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなC 時短遊技状態が開始されないようにしてもよい。

【3545】

また、例えば、C 時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合、制御中のC 時短遊技状態よりも、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなC 時短遊技状態の方が遊技者に有利であるかまたは同等である場合には新たなC 時短遊技状態が開始されるようにし、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなC 時短遊技状態の方が遊技者に不利である場合には制御中のC 時短遊技状態が継続されるようにしてもよい。例えば、C 3 時短遊技状態において、C 1 時短当りを示す表示態様が導出された場合はC 3 時短遊技状態を終了してC 1 時短遊技状態を新たに開始し、C 2 時短当りを示す表示態様が導出された場合はC 2 時短遊技状態を新たに開始せずに制御中のC 3 時短遊技状態を継続するような態様が相当する。ただし、C 3 時短遊技状態において、C 2 時短当りを示す表示態様が導出された場合、C 3 時短遊技状態の残時短回数に応じて、C 3 時短遊技状態を継続したり、C 3 時短遊技状態を終了してC 2 時短遊技状態を新たに開始したりはしない。あくまでも、C 3 時短遊技状態においてC 2 時短当りを示す表示態様が導出された場合は残時短回数にかかわらずC 3 時短遊技状態を継続するといった一貫性が必要である。

10

【3546】

[8 - 1 - 1 - 4 . 特別図柄の変動パターンテーブル]

20

次に、メインCPU 201が特別図柄の変動パターンを決定するに際して参照する変動パターンテーブルの一例について、図296~図306を参照して説明する。本実施例において、メインCPU 201は、遊技状態および後述する選択条件に応じて参照する変動パターンテーブルを選択し、選択された変動パターンテーブルを用いて特別図柄の変動パターンを決定する。図296~図306に示される「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。また、図296~図306に示される特別図柄の変動パターンテーブルは、いずれも、第8のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM 202に記憶されている。なお、本願発明の「変動パターン」は、以下において説明する「変動パターンテーブル」と解してもよいし、例えば変動パターンテーブルの中から選択されたいずれかの「変動パターン」と解してもよい。

30

【3547】

[8 - 1 - 1 - 4 - 1 . 通常遊技状態またはA 時短遊技状態における変動パターンテーブル]

図296は、通常遊技状態またはA 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルAの一例である。なお、本実施例では、通常遊技状態とA 時短遊技状態とで参照される変動パターンテーブルを同じとしているが、これに限られず、通常遊技状態とA 時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルとしてもよい。

【3548】

変動パターンテーブルAは、単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブルAが選択されている場合、右打ちよりも左打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。

40

【3549】

なお、本実施例では、通常遊技状態における変動パターンテーブルと、A 時短遊技状態における変動パターンテーブルとを共通にしているが、これらを別のテーブルとしてもよい。この場合、通常遊技状態において参照されるテーブルでは、単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示回数の期待値を、単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルとし、A 時短遊技状態において参照されるテーブルでは、単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示回数の期待値を、単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルとすることが好ましい。

50

【 3 5 5 0 】

[8 - 1 - 1 - 4 - 2 . B 時短遊技状態における変動パターンテーブル]

図 2 9 7 ~ 図 2 9 9 は、B 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル B - 1 ~ 変動パターンテーブル B - 3 の一例である。

【 3 5 5 1 】

変動パターンテーブル B - 1 ~ 変動パターンテーブル B - 3 は、単位時間あたりの第 2 特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第 1 特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブル B - 1 ~ 変動パターンテーブル B - 3 が選択されている場合、左打ちよりも右打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。

10

【 3 5 5 2 】

本実施例において、通常遊技において天井カウンタの値が天井値に到達すると、メイン CPU 2 0 1 は、図 2 9 7 に示される変動パターンテーブル B - 1 を選択し、その後の遊技状態（すなわち B 時短遊技状態）において、この変動パターンテーブル B - 1 の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

【 3 5 5 3 】

メイン CPU 2 0 1 は、B 時短遊技状態に移行したときを起点として特別図柄の可変表示回数を計数し、この計数値（以下「B 時短遊技状態における特別図柄ゲーム数」と称する）が 1 ~ 1 5 0 の間は、変動パターンテーブル B - 1 が選択された状態を維持する。

【 3 5 5 4 】

ただし、B 時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が例えば 1 5 0 を超えると、メイン CPU 2 0 1 は、変動パターンテーブル B - 1 から、図 2 9 8 に示される変動パターンテーブル B - 2 に切り替えて、この変動パターンテーブル B - 2 の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能となる。

20

【 3 5 5 5 】

ここで、変動パターンテーブル B - 1 と変動パターンテーブル B - 2 とを比較すると（特に、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合を参照）、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が、変動パターンテーブル B - 1 よりも変動パターンテーブル B - 2 の方が大きい。すなわち、変動パターンテーブル B - 1 が選択されている場合よりも、変動パターンテーブル B - 2 が選択されている場合の方が、特別図柄ゲームの進行速度が速い。

30

【 3 5 5 6 】

ところで、B 時短遊技状態において長期間にわたって大当り遊技状態に制御されない状態が続くと、興味が低下してしまう可能性がある。そこで、B 時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定回数（例えば 1 5 0 回）を超えると、遊技の進行速度を速めて、大当りが導出されるまでの時間を短縮することで、興味の低下を抑制することを可能にしたものである。

【 3 5 5 7 】

また、メイン CPU 2 0 1 は、C 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達すると、図 2 9 9 に示される変動パターンテーブル B - 3 を選択し、この変動パターンテーブル B - 3 の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

40

【 3 5 5 8 】

変動パターンテーブル B - 3 は、B 時短遊技状態において選択されうる変動パターンテーブル B - 1 ~ 変動パターンテーブル B - 3 のなかで、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が最も大きい。このように、通常遊技状態から B 時短遊技状態に移行した場合よりも、C 時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行した場合の方が遊技の進行速度を速めることにより、C 時短当りに対する遊技者の興味が高めることが可能となる。

【 3 5 5 9 】

なお、本実施例では、C 時短遊技状態において天井カウンタ値が天井値に到達した場合

50

、変動パターンテーブルB - 3を選択するようにしたが、これに代えて、変動パターンテーブルB - 2を選択するようにしてもよい。この場合、変動パターンテーブルB - 3を設ける必要がなく、変動パターンテーブルB - 1および変動パターンテーブルB - 2の2テーブルを設けるだけでよい。そのため、メインROM 202（図6参照）に記憶されるデータ容量が徒に大きくなることを抑制することが可能となる。

【3560】

また、本実施例では、A時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達することはないが、A時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する場合が生じる仕様のパチンコ遊技機であれば、A時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合に変動パターンテーブルB - 3（または変動パターンテーブルB - 2）を選択し、この変動パターンテーブルB - 3（または変動パターンテーブルB - 2）の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うようにしてもよい。

10

【3561】

また、本実施例において、C時短遊技状態からB時短遊技状態に移行した場合に選択される変動パターンテーブルは、B時短遊技状態において選択されうる変動パターンテーブルのなかで遊技の進行速度が最も速いが、これに限られず、B時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数（例えば150）を超えたときに選択される変動パターンテーブルを、遊技の進行速度が最も速い変動パターンテーブルとしてもよい。

【3562】

さらに、本実施例では、B時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数（例えば150）を超えたときに選択される変動パターンテーブルを、遊技の進行速度が最も速い変動パターンテーブルとしているが、これに限られず、B時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数を超えると、遊技の進行速度が相対的に遅い変動パターンテーブルが選択されるようにしてもよい。この場合、B時短遊技状態の終了が近くなったときに遊技の進行を遅くすることで、興趣の低下を抑制することが可能となる。

20

【3563】

[8 - 1 - 1 - 4 - 3 . C2時短遊技状態、C3時短遊技状態における変動パターンテーブル]

図300および図301は、C2時短遊技状態またはC3時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルC - 1および変動パターンテーブルC - 2の一例である。

30

【3564】

変動パターンテーブルC - 1および変動パターンテーブルC - 2は、単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブルC - 1または変動パターンテーブルC - 2が選択されている場合、左打ちよりも右打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。

【3565】

本実施例では、通常遊技において、特別図柄の当り判定処理の結果としてC2時短当りまたはC3時短当りを示す表示態様が第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU 201は、その後の遊技状態（すなわちC2時短遊技状態またはC3時短遊技状態）において、図300に示される変動パターンテーブルC - 1を選択し、この変動パターンテーブルC - 1の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

40

【3566】

一方、いずれかの時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果として、C2時短当りまたはC3時短当りを示す表示態様が第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU 201は、図296に示される変動パターンテーブルC - 2を選択し、この変動パターンテーブルC - 2の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

【3567】

50

ここで、変動パターンテーブルC - 1と変動パターンテーブルC - 2とを比較すると（特に、第2特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合を参照）、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が、変動パターンテーブルC - 1よりも変動パターンテーブルC - 2の方が大きい。すなわち、変動パターンテーブルC - 1が選択されている場合よりも、変動パターンテーブルC - 2が選択されている場合の方が、特別図柄ゲームの進行速度が速い。

【3568】

このように、いずれかの時短遊技状態において当選した場合に現在の時短遊技状態を終了して新たな時短遊技状態に移行させることが可能なC2時短当りまたはC3時短当りに当選した場合、通常遊技状態からC2時短遊技状態またはC3時短遊技状態に移行した場合よりも、いずれかの時短遊技状態からC2時短遊技状態またはC時短遊技状態に移行した場合の方が遊技の進行速度を速めることにより、遊技状態に対する遊技者の興味を高めることが可能となる。

10

【3569】

なお、上述したとおり、C4時短当りは、いずれかの時短遊技状態において当選したとしても無視されて新たな時短遊技状態に移行しない。そして、通常遊技状態においてC4時短当りに当選し、C4時短遊技状態に移行した場合、メインCPU201は、変動パターンテーブルC - 1を選択し、この変動パターンテーブルC - 2の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能となるようにしている。ただし、C4時短遊技状態において選択される変動パターンテーブルはこれに限られない。

20

【3570】

[8-1-1-4-C1時短遊技状態における変動パターンテーブル]

図302および図303は、C1時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルC - 3およびC - 4の一例である。

【3571】

変動パターンテーブルC - 3および変動パターンテーブルC - 4は、単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブルC - 3または変動パターンテーブルC - 4が選択されている場合、左打ちよりも右打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。

30

【3572】

本実施例では、遊技状態にかかわらず、特別図柄の当り判定処理の結果としてC1時短当りを示す表示態様が第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、その後の遊技状態（すなわちC1時短遊技状態）において、図302に示される変動パターンテーブルC - 3を選択し、この変動パターンテーブルC - 3の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

【3573】

メインCPU201は、C1時短遊技状態に移行したときを起点として特別図柄の可変表示回数を計数し、この計数値（以下「C1時短遊技状態における特別図柄ゲーム数」と称する）が1～150の間は、変動パターンテーブルC - 1が選択された状態を維持する。

40

【3574】

ただし、C1時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が例えば150を超えると、メインCPU201は、変動パターンテーブルC - 1から、図303に示される変動パターンテーブルC - 4に切り替えて、この変動パターンテーブルC - 4の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能となる。

【3575】

ここで、変動パターンテーブルC - 3と変動パターンテーブルC - 4とを比較すると（特に、第2特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合を参照）、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が、変動パターンテーブルC - 3よりも変動パターンテ

50

ブルC - 4の方が大きい。すなわち、変動パターンテーブルC - 3が選択されている場合よりも、変動パターンテーブルC - 4が選択されている場合の方が、特別図柄ゲームの進行速度が速い。

【3576】

ところで、C1時短遊技状態において長期間にわたって大当り遊技状態に制御されない状態が続くと、興味が低下してしまう可能性がある。そこで、C1時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定回数（例えば150回）を超えると、遊技の進行速度を速めて、大当りが導出されるまでの時間を短縮することで、興味の低下を抑制することを可能にしたものである。

【3577】

なお、本実施例では、C1時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数（例えば150）を超えたときに選択される変動パターンテーブルを、規定数を超える前と比べて遊技の進行速度が速い変動パターンテーブルとしているが、これに限らず、C1時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数を超えると、遊技の進行速度が相対的に遅い変動パターンテーブルが選択されるようにしてもよい。この場合、C1時短遊技状態の終了が近くなったときに遊技の進行を遅くすることで、興味の低下を抑制することが可能となる。

【3578】

また、本実施例では、C1時短遊技状態では変動パターンテーブルC - 3またはC - 4を参照して特別図柄の変動パターンを決定しているが、これに限らず、例えば、B時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルB - 1または変動パターンテーブルB - 2を参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしてもよい。

【3579】

[8 - 1 - 1 - 4 - 5 . 高確時短遊技状態における変動パターンテーブル]

図304および図305は、高確時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルD - 1および変動パターンテーブルD - 2の一例である。すなわち、確変大当り（選択図柄コマンド「z5」、「z6」、「13」または「14」のうちいずれか）に対応する表示態様が第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出された場合、大当り遊技状態が終了した後の遊技状態では、変動パターンテーブルD - 1または変動パターンテーブルD - 2が選択される。

【3580】

変動パターンテーブルD - 1は、単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示回数の期待値よりも大きい変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブルD - 1が選択されている場合、右打ちよりも左打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。ただし、高確時短遊技状態では電サポ制御が実行されるため、右打ちが正規な遊技態様である。

【3581】

変動パターンテーブルD - 2は、単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示回数の期待値よりも大きい変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブルD - 1または変動パターンテーブルD - 2が選択されている場合、左打ちよりも右打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。

【3582】

また、変動パターンテーブルD - 2における単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示回数の期待値は、変動パターンテーブルD - 1における単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示回数の期待値よりも大きい。

【3583】

本実施例では、変動パターンテーブルAが選択されているときに特別図柄の当り判定処理の結果として、大当りを示す表示態様が第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出され、この大当りが導出されたことに基づいて行われた大当り遊技状態が終了すると、メインCPU201は、図304に示される変動パターンテーブルD - 1を選択し、この変動パターンテーブルD - 1の中から選択されたいずれかの変動パター

10

20

30

40

50

ンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

【 3 5 8 4 】

変動パターンテーブル A は、上述したとおり、通常遊技状態または A 時短遊技状態において選択可能な変動パターンテーブルである。よって、通常遊技状態または A 時短遊技状態において大当りを示す表示態様が導出され、この大当りに基づく大当り遊技状態が終了した後に高確時短遊技状態に制御された場合、メイン CPU 2 0 1 は、変動パターンテーブル A を選択する。

【 3 5 8 5 】

一方、変動パターンテーブル B - 1 ~ B - 3、変動パターンテーブル C - 1 ~ C - 4、変動パターンテーブル D - 1 および変動パターンテーブル D - 2 のうちいずれかが選択されているときに特別図柄の当り判定処理の結果として、大当りを示す表示態様が第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出され、この大当りが導出されたことに基づいて行われた大当り遊技状態が終了すると、メイン CPU 2 0 1 は、図 3 0 5 に示される変動パターンテーブル D - 2 を選択し、この変動パターンテーブル D - 2の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

【 3 5 8 6 】

すなわち、変動パターンテーブル D - 1 は、通常遊技状態または A 時短遊技状態において主として行われる第 1 特別図柄遊技の結果として大当りを示す表示態様が導出された場合に、この大当りに基づく大当り遊技状態の終了後の高確時短遊技状態において選択可能なテーブルである。

【 3 5 8 7 】

一方、変動パターンテーブル D - 2 は、B 時短遊技状態、C 時短遊技状態または高確時短遊技状態において主として行われる第 2 特別図柄の結果として大当りを示す表示態様が導出された場合に、この大当りに基づく大当り遊技状態の終了後の高確時短遊技状態において選択可能なテーブルである。

【 3 5 8 8 】

ここで、変動パターンテーブル D - 1 と変動パターンテーブル D - 2 とを比較すると（特に、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合を参照）、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が、変動パターンテーブル D - 1 よりも変動パターンテーブル D - 2 の方が大きい。すなわち、変動パターンテーブル D - 1 が選択されている場合よりも、変動パターンテーブル D - 2 が選択されている場合の方が、特別図柄ゲームの進行速度が速い。

【 3 5 8 9 】

なお、高確時短遊技状態において、メイン CPU 2 0 1 は、例えば特別図柄の実行回数等に応じて、変動パターンテーブル D - 1 と変動パターンテーブル D - 2 との間で、選択される変動パターンテーブルを切り替えるようにしてもよい。

【 3 5 9 0 】

例えば、メイン CPU 2 0 1 は、高確時短遊技状態において、特別図柄遊技が所定回数（例えば、4 0 回）実行されるまでは、遊技の進行が相対的に速くなるように変動パターンテーブル D - 2 を選択し、特別図柄遊技が上記の所定回数を超えると、遊技の進行が相対的に遅くなるように変動パターンテーブル D - 1 を選択するようにしてもよいし、特別図柄が所定回数実行されるまでは変動パターンテーブル D - 2 を選択し、特別図柄遊技が所定回数を超えると変動パターンテーブル D - 1 を選択するようにしてもよい。

【 3 5 9 1 】

具体的な例としては、例えば、特別図柄遊技が規定回数（例えば、7 0 回）実行されると高確時短遊技状態が終了し、通常遊技状態または時短遊技状態に制御されるパチンコ遊技機の場合、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄遊技が上記の規定回数よりも小さい所定回数（例えば、4 0 回）実行されるまでは変動パターンテーブル D - 2 を選択し、特別図柄遊技が上記の所定回数を超えると、変動パターンテーブル D - 1 を選択するようにすると好ましい。高確時短遊技状態において特別図柄が上記の所定回数実行されるまでは、遊技

10

20

30

40

50

の進行を相対的に速くすることで大当たり当選するまでの時間を短縮することが可能となる一方、上記の所定回数実行された後は、遊技の進行を相対的に遅くすることで高確時短遊技状態の終了を遅延させることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となるからである。

【3592】

また、次回大当たり当選するまで高確時短遊技状態を継続することが可能なパチンコ遊技機の場合、メインCPU201は、特別図柄が特定回数（例えば、50回）実行されるまでは変動パターンテーブルD-1を選択し、特別図柄が上記の特定回数を超えると、変動パターンテーブルD-2を選択するようにすると好ましい。このようにすることで、大当たり遊技状態の終了後、特別図柄が特定回数実行されるまでは次回大当たり当選するまでの時間を相対的に長くすることで短時間あたりの出玉を抑制して徒に射幸性が高まることを抑制することができる一方、特別図柄の実行回数が特定回数を超えると次回大当たり当選するまでの時間を相対的に短くすることで高確時短遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【3593】

このように、本実施例では、非確変大当たり（選択図柄コマンド「Z4」または「12」）に対応する表示態様が第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出された場合と、確変大当たり（選択図柄コマンド「Z5」、「Z6」、「13」または「14」のうちいずれか）に対応する表示態様が第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出された場合とで、選択される変動パターンテーブルが異ならせている。このようにすることで、興趣をより一層高めることが可能となる。

20

【3594】

なお、本実施例では、変動パターンテーブルAが選択されているときに大当たりが導出されたことに基づいて行われた大当たり遊技状態が終了した場合に変動パターンテーブルD-1が選択される。また、変動パターンテーブルB-1～B-3、変動パターンテーブルC-1～C-4、変動パターンテーブルD-1および変動パターンテーブルD-2のうちいずれかが選択されているときに大当たりが導出されたことに基づいて行われた大当たり遊技状態が終了した場合に変動パターンテーブルD-2が選択される。ただし、これに限られない。例えば、変動パターンテーブルA、変動パターンテーブルB-1～B-3および変動パターンテーブルC-1～C-4のうちいずれかが選択されているときに大当たりが導出されたことに基づいて行われた大当たり遊技状態が終了した場合に変動パターンテーブルD-1が選択され、変動パターンテーブルD-1または変動パターンテーブルD-2が選択されているときに大当たりが導出されたことに基づいて行われた大当たり遊技状態が終了した場合に変動パターンテーブルD-2が選択されるようにしてもよい。

30

【3595】

[8-1-1-4-6. 特別図柄の変動パターンテーブルのまとめ]

本実施例において、メインCPU201は、上述の選択条件に応じて変動パターンテーブルを選択するが、上述の選択条件をまとめた表を図306に示す。図306は、遊技状態および選択条件に応じて選択される変動パターンテーブルを示す表である。

【3596】

40

本実施例では、変動パターンテーブルAと変動パターンテーブルB-1～B-3とを比較すると、変動パターンテーブルB-1～B-3における単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示の実行回数の期待値は、変動パターンテーブルAにおける単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示の実行回数の期待値よりも大きい。

【3597】

また、変動パターンテーブルB-1～B-3と変動パターンテーブルC-1～C-4とを比較すると、変動パターンテーブルB-1～B-3における単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示の実行回数の期待値は、変動パターンテーブルC-1～C-4における単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示の実行回数の期待値よりも大きい。

【3598】

50

また、変動パターンテーブルAと変動パターンテーブルC - 1 ~ C - 4とを比較すると、変動パターンテーブルC - 1 ~ C - 4における単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示の実行回数の期待値は、変動パターンテーブルAにおける単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示の実行回数の期待値よりも大きい。

【3599】

すなわち、通常遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態およびC時短遊技状態のうち、遊技の進行速度が最も速いのはB時短遊技状態であり、次にC時短遊技状態である。そして、遊技の進行速度が最も遅いのは通常遊技状態またはA時短遊技状態である。

【3600】

ところで、A時短遊技状態は、A時短遊技状態が終了すると通常遊技状態に移行するため、より長くA時短遊技状態に制御される方が、遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となる。そこで、本実施例では、A時短遊技状態における遊技の進行速度が、B時短遊技状態やC時短遊技状態と比べて相対的に遅くなるようにしている。

【3601】

一方、B時短遊技状態やC時短遊技状態（特にB時短遊技状態）では、B時短遊技状態またはC時短遊技状態に制御されている間に大当りに当選することを期待することが多い。そのため、B時短遊技状態やC時短遊技状態では、通常遊技状態やA時短遊技状態である場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値を高めて遊技の進行速度を速くすることで、興趣が向上するようにしている。

【3602】

なお、本実施例では、通常遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態およびC時短遊技状態において、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値の大小関係は、「通常遊技状態 = A時短遊技状態 < C時短遊技状態 = B時短遊技状態」となっている。時短遊技状態だけに着目すると、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値は「A時短遊技状態 < C時短遊技状態 = B時短遊技状態」となっている。ただし、これに限られず、通常遊技状態における単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が最も小さいことを前提として、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値を、「A時短遊技状態 < C時短遊技状態 < B時短遊技状態」としてもよいし、「A時短遊技状態 = C時短遊技状態 < B時短遊技状態」としてもよいし、「A時短遊技状態 = C時短遊技状態 = B時短遊技状態」としてもよい。

【3603】

また、本実施例では、C時短遊技状態の種類に応じて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が異なるようにしているが、これに限られず、C時短遊技状態の種類にかかわらず、いずれのC時短遊技状態であったとしても単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が同じまたは略同じとなるようにしてもよい。

【3604】

また、C時短遊技状態のうち最も遊技者に不利なC時短遊技状態（例えば、C2時短遊技状態）では、他のC時短遊技状態（例えば、C1時短遊技状態、C3時短遊技状態、C4時短遊技状態）である場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が小さくなるようにすることで、遊技の進行速度が相対的に遅くなるようにしてもよい。さらには、例えば、C時短遊技状態のうち最も遊技者に有利なC時短遊技状態（例えば、C1時短遊技状態）では単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が最も大きくなるようにするとともに、C時短遊技状態のうち最も遊技者に不利なC時短遊技状態（例えば、C2時短遊技状態）では単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が最も小さくなるようにし、残りのC時短遊技状態（例えば、C3時短遊技状態、C4時短遊技状態）では、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値がC1時短遊技状態よりも小さく且つC2時短遊技状態よりも大きくなるようにしてもよい。

【3605】

また、C時短遊技状態の種類に応じて単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数

10

20

30

40

50

の期待値を異ならせる場合、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値を、例えば、「C 2 時短遊技状態 < A 時短遊技状態 < C 3 時短遊技状態 < B 時短遊技状態 = C 1 時短遊技状態」としてもよいし、「A 時短遊技状態 < C 2 時短遊技状態 = C 3 時短遊技状態 < B 時短遊技状態 = C 1 時短遊技状態」としてもよいし、「A 時短遊技状態 < C 2 時短遊技状態 < C 3 時短遊技状態 < C 1 時短遊技状態 < B 時短遊技状態」としてもよい。なお、上述した単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値の大小関係はあくまでも一例であって、これに限られないことは言うまでもない。

【 3 6 0 6 】

[8 - 1 - 1 - 4 - 7 . 特別図柄の変動パターンテーブルの拡張例 1]

本実施例では、通常遊技において天井カウンタの値が天井値に到達すると、メイン CPU 201 は、その後の遊技状態において、図 297 に示される変動パターンテーブル B - 1 を選択する旨を上述した。また、遊技状態にかかわらず、特別図柄の当り判定処理の結果として C 1 時短当りを示す表示態様が第 1 特別図柄表示部 163 または第 2 特別図柄表示部 164 に導出されると、メイン CPU 201 は、その後の遊技状態において、図 302 に示される変動パターンテーブル C - 3 を選択する旨を上述した。

【 3 6 0 7 】

ところが、例えば通常遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、同じ特別図柄の可変表示（すなわち同じ割込処理内）において、時短当り（例えば、C 3 時短当り）に当選する場合がある。この場合、メイン CPU 201 は、プログラムの処理順に応じて、移行先の時短遊技状態を決定することが可能である。

【 3 6 0 8 】

例えば、C 3 時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が天井カウンタ更新処理よりも先に行われる場合、メイン CPU 201 は、C 3 時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が行われた結果として一旦は C 3 時短遊技状態に移行させる処理を行うが、その後、天井カウンタ更新処理の結果として B 時短遊技状態に移行させる処理を行うことができる。すなわち、結果的には、C 3 時短遊技状態において天井到達した場合と同様である。よって、この場合、メイン CPU 201 は、B 時短遊技状態において選択される変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブル B - 1）を選択することとなる。

【 3 6 0 9 】

一方、例えば C 3 時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が天井カウンタ更新処理よりも後に行われる場合、メイン CPU 201 は、天井カウンタ更新処理の結果として一旦は B 時短遊技状態に移行させる処理が行うが、その後、C 3 時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が行われた結果として C 3 時短遊技状態に移行させる処理を行うことができる。すなわち、結果的には、B 時短遊技状態において C 3 時短当りが導出された場合と同様である。よって、この場合、メイン CPU 201 は、C 3 時短遊技状態において選択される変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブル C - 1）を選択することとなる。

【 3 6 1 0 】

なお、上記では、通常遊技状態における同じ特別図柄の可変表示（すなわち同じ割込処理内）において天井到達と時短当り（例えば、C 3 時短当り）の当選とが発生した場合について説明したが、時短遊技状態における同じ特別図柄の可変表示において天井到達と時短当り（例えば、C 3 時短当り）の当選とが発生した場合も同様である。

【 3 6 1 1 】

また、上記では、同じ特別図柄の可変表示（すなわち同じ割込処理内）において天井到達と時短当り（例えば、C 3 時短当り）の当選とが発生した場合、プログラムの処理順に応じて移行先の時短遊技状態が決定されることに代えて、プログラムの処理順に関係なく、移行先の時短遊技状態を、特定の時短遊技状態（例えば遊技者に有利な B 時短遊技状態）に決定するようにしてもよい。特定の時短遊技状態が B 時短遊技状態である場合、メイン CPU 201 は、B 時短遊技状態において選択される変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブル B - 1）を選択することとなる。一方、特定の時短遊技状態が C 時

10

20

30

40

50

短遊技状態である場合、メインCPU201は、C3時短遊技状態において選択される変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブルC-1）を選択することとなる。

【3612】

【8-1-1-4-8．特別図柄の変動パターンテーブルの拡張例2】

また、本実施例では、C1時短遊技状態では変動パターンテーブルC-3またはC-4が選択され、C2時短遊技状態およびC3時短遊技状態では変動パターンテーブルC-1またはC-2が選択され、C4時短遊技状態では変動パターンテーブルC-1が選択される旨を上述したが、これに限られない。

【3613】

例えば、C時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する場合、メインCPU201は、天井到達前の特別図柄遊技において、特定の変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブルC-4）を選択するようにしてもよい。このようにすることで、特別図柄の変動パターンが変化したことによってB時短遊技状態に移行する期待感を遊技者に与えることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【3614】

なお、メインCPU201は、上記の特定の変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブルC-4）を、天井到達前の最後の特別図柄遊技において選択するようにしてもよいし、天井到達前の所定期間（例えば特別図柄の可変表示が10回行われる期間）において選択するようにしてもよい。

【3615】

【8-1-1-5．普通図柄の当り判定テーブル】

図307は、第1実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【3616】

図307に示されるように、本実施例では、通常遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が0～79のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、通常遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が80～99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【3617】

また、高確時短遊技状態、A時短遊技状態およびB時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が0～98のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、A時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が99である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【3618】

C時短遊技状態では、C時短遊技状態の種類に応じて、判定値データが「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率が異なっている。

【3619】

具体的には、例えばC時短遊技状態のうち遊技者に最も有利なC1時短遊技状態では、判定値データが「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率が、他のC時短遊技状態（例えば、C2時短遊技状態、C3時短遊技状態、C4時短遊技状態）よりも高い。

【3620】

本実施例では、例えばC時短遊技状態のうち遊技者に最も有利なC1時短遊技状態において「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率を、B時短遊技状態において「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率と同じ（略同じを含む）としているが、このようにすることは必須ではなく、あくまでも一例にすぎない。

【3621】

10

20

30

40

50

また、例えばC時短遊技状態のうち遊技者に最も不利なC2時短遊技状態において「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率を、C時短遊技状態のなかで最も低くなるようにしてもよい。

【3622】

また、本実施例では、C時短遊技状態の種類に応じて判定値データが「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率が異なっているが、これに限られず、C時短遊技状態の種類にかかわらず判定値データが「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率を同じまたは略同じとなるようにしてもよい。

【3623】

[8 - 1 - 1 - 6 . 普通図柄判定テーブル]

10

図308は、第1実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【3624】

図308に示されるように、通常遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであったとしても、メインCPU201は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz0」を選択する。

【3625】

また、高確時短遊技状態およびA時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであったとしても、メインCPU201は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz1」を選択する。

20

【3626】

また、B時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであったとしても、メインCPU201は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz2」を選択する。

【3627】

C時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、C時短遊技状態の種類に応じて、選択される普通図柄当り時選択図柄コマンドが異なっている。

30

【3628】

具体的には、例えばC時短遊技状態のうち遊技者に最も有利なC1時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであったとしても、メインCPU201は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz2」を選択する。

【3629】

本実施例では、例えばC時短遊技状態のうち遊技者に最も有利なC1時短遊技状態において普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、B時短遊技状態において普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合と同じ普通図柄の当り時選択図柄コマンドが選択されるようにしているが、このようにすることは必須ではなく、あくまでも一例にすぎない。

40

【3630】

また、例えばC時短遊技状態のうち遊技者に最も不利なC2時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであったとしても、メインCPU201は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz4」を選択する。

【3631】

また、C3時短遊技状態またはC4時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が0～

50

99のいずれであったとしても、メインCPU201は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz3」を選択する。

【3632】

なお、本実施例において、メインCPU201は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図307参照）を参照して、抽出された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図308参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

10

【3633】

[8-1-1-7. 普通図柄当り種類決定テーブル]

図309は、第1実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【3634】

図309に示されるように、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz0」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、例えば、1回目の開放時間1000ms、ウェイト時間なし、2回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物146が1回だけ1000ms開放される開放パターンに決定される。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz0」である場合の普通電動役物146の開放パターンは、普通図柄当り種類のなかで遊技者に最も不利な開放パターンである。

20

【3635】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz1」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、例えば、1回目の開放時間3000ms、ウェイト時間200ms、2回目の開放時間3000ms、に決定する。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz1」である場合の普通電動役物146の開放パターンは、普通図柄当り種類のなかで遊技者に最も有利な開放パターンである。

30

【3636】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz2」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間2500ms、ウェイト時間200ms、2回目の開放時間2500ms、に決定する。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz2」である場合の普通電動役物146の開放パターンは、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz1」である場合の普通電動役物146の開放パターンに次いで遊技者に有利な開放パターンである。

【3637】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz3」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間1000ms、ウェイト時間300ms、2回目の開放時間2500ms、に決定する。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz3」である場合の普通電動役物146の開放パターンは、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz2」である場合の普通電動役物146の開放パターンに次いで遊技者に有利な開放パターンである。

40

【3638】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz4」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、例えば、1回目の開放時間1000ms、ウェイト時間なし、2回目の開放なし、に決定する。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz4」である場合の普通電動役物146の開放パターンは、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz0」である場合の普通電動役物146の開放

50

パターンよりも遊技者に有利であるものの、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 3」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンよりも遊技者に不利な開放パターンである。

【 3 6 3 9 】

このように、本実施例では、通常遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であったとしても、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンは、通常遊技状態、高確時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態および C 時短遊技状態における普通電動役物 1 4 6 の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。

【 3 6 4 0 】

なお、普通電動役物 1 4 6 の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物 1 4 6 が開放された場合、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞のしやすさの度合いである。

【 3 6 4 1 】

また、本実施例では、A 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンは、通常遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態および C 時短遊技状態における普通電動役物 1 4 6 の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様であるが、これは必須ではなく、あくまでも一例にすぎない。

【 3 6 4 2 】

また、本実施例では、B 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンと、C 1 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンとで、有利度合いが同じ（略同じを含む）であるが、これに限られない。例えば、B 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンを、C 1 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンよりも有利としてもよいし、またはその逆であってもよい。

【 3 6 4 3 】

また、本実施例では、C 時短遊技状態のなかで遊技者に最も有利な C 1 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンを、最も有利度合いが有利な態様とし、C 時短遊技状態のなかで遊技者に最も不利な C 2 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンを、最も有利度合いが不利な態様としているが、これに限られない。例えば、C 時短遊技状態のなかで遊技者に最も有利な C 1 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンを、最も有利度合いが不利な態様とし、C 時短遊技状態のなかで遊技者に最も不利な C 2 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンを、最も有利度合いが有利な態様としてもよい。

【 3 6 4 4 】

また、本実施例では、C 時短遊技状態の種類に応じて、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターン（すなわち時短性能）が異なっているが、これに限られず、C 時短遊技状態の種類にかかわらず時短性能を同じまたは略同じとなるようにしてもよい。

【 3 6 4 5 】

また、例えば C 時短遊技状態の種類にかかわらず時短性能を同じまたは略同じとした場合、C 時短遊技状態における時短性能を、B 時短遊技状態における時短性能と同じとしてもよいし、異ならせてもよい。

【 3 6 4 6 】

なお、普通図柄の変動パターンテーブルは、例えば図 1 9 に示される普通図柄の変動パ

10

20

30

40

50

ターンテーブルと同じとしてもよいし、C時短遊技状態の種類に応じて普通図柄の変動パターンが異なるようにしてもよい。

【3647】

[8-1-2.主制御処理]

第1実施例のパチンコ遊技機において、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理(各種モジュール)は、第1のパチンコ遊技機において図20～図52を参照して説明した各種処理と大部分において共通する。以下では、第1のパチンコ遊技機において実行される処理と異なる処理である時短カウンタ更新処理(図34参照)および時短設定処理(図39参照)について、それぞれ、図310および図311を参照して説明する。図310は、第1のパチンコ遊技機において説明したカウンタ更新処理(図33参照)中のS151でメインCPU201により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。図311は、第1のパチンコ遊技機において説明した時短移行処理(図38参照)中のS208でメインCPU201により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【3648】

[8-1-2-1.時短カウンタ更新処理]

図310に示される時短カウンタ更新処理は、図34に示される時短カウンタ更新処理のうち、S161およびS162の処理のみを行う。

【3649】

具体的には、メインCPU201は、まず、時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きいか否かを判定する(S161)。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たした場合にYES判定され、いずれか一方でも満たしていなければNO判定される。

20

【3650】

S161において、時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きいと判定されなかった場合(S161がNO判定の場合)、メインCPU201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理(図33)に戻す。

【3651】

一方、S161において時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きいと判定された場合(S161がYES判定の場合)、メインCPU201は、時短カウンタから1を減算する処理を行う(S162)。メインCPU201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理(図33)に戻す。

30

【3652】

[8-1-2-2.時短設定処理]

図311に示されるように、メインCPU201は、まず、時短フラグがオンであるか否かを判定する(S511)。

【3653】

S511において、時短フラグがオンであると判定された場合(S511がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S512に移す。

【3654】

一方、S511において、時短フラグがオンでないと判定された場合(S511がNO判定の場合)、すなわち時短フラグがオフである場合、メインCPU201は、処理を、S514に移す。

40

【3655】

S512において、メインCPU201は、C4時短当りであるか否かを判定する。

【3656】

S512において、C4時短当りでないと判定された場合(S512がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S513に移す。

【3657】

S513において、メインCPU201は、時短態様再設定処理を行う。時短態様再設

50

定処理は、現在の時短態様を新たに開始される時短態様に再設定する処理である。本実施例では、上述したとおり、この時短態様再設定処理（Ｓ５１３）において、各種フラグを初期化した上で、Ｃ時短遊技状態の制御にかかわる各種データとして、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグ（Ｃ１時短フラグ、Ｃ２時短フラグ、Ｃ３時短フラグ）を「１」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする処理等が行われる。また、これらの処理に加えて、上述したとおり、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行うようにしてもよい。Ｓ５１３の時短態様再設定処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３８参照）に戻す。

【３６５８】

10

なお、本実施例では、時短態様再設定処理（Ｓ５１３）において、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットしているが、これに限られず、時短フラグについては初期化せずに、Ａ時短フラグ、Ｂ時短フラグ、Ｃ１時短フラグ、Ｃ２時短フラグ、Ｃ３時短フラグおよびＣ４時短フラグを初期化した上で、選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットしてもよい。また、時短フラグ、Ａ時短フラグおよびＢ時短フラグについては初期化せずに、Ｃ１時短フラグ、Ｃ２時短フラグ、Ｃ３時短フラグおよびＣ４時短フラグを初期化した上で、選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットしてもよい。

【３６５９】

一方、Ｓ５１２において、Ｃ４時短当りであると判定された場合（Ｓ５１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３８参照）に戻す。このように、時短遊技状態において選択図柄コマンド「Ｚ３」または「Ｚ１１」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されたとしても、メインＣＰＵ２０１は、これを無視し、時短態様再設定処理（Ｓ５１３）を行うことなく時短設定処理を終了することとなる。

20

【３６６０】

また、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１４において、時短態様設定処理を行う。時短態様設定処理は、何も設定されていない領域に、新たに開始される時短態様を設定する処理である。本実施例では、上述したとおり、この時短態様設定処理（Ｓ５１４）において、Ｃ時短遊技状態の制御にかかわる各種データとして、例えば、選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグ（Ｃ１時短フラグ、Ｃ２時短フラグ、Ｃ３時短フラグ）を「１」にセットする処理、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする処理等が行われる。また、これらの処理に加えて、上述したとおり、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行うようにしてもよい。Ｓ５１４の時短態様設定処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５１５に移す。

30

【３６６１】

Ｓ５１５において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグオンすなわち時短フラグを「１」にセットする処理を行う。Ｓ５１５の処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３８参照）に戻す。

【３６６２】

40

[８ - １ - ３ . 遊技の流れ]

次に、第１実施例のパチンコ遊技機における遊技の流れを、図３１２を参照して説明する。図３１２は、遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。

【３６６３】

なお、図３１２において、享受できる遊技状態は、遊技者が享受できる態様で制御されている現在の遊技状態である。この享受できる遊技状態の欄に示される「大当り」は大当り遊技状態、「Ａ時短」はＡ時短遊技状態、「Ｂ時短」はＢ時短遊技状態、「Ｃ１時短」はＣ１時短遊技状態、「Ｃ２時短」はＣ２時短遊技状態、「Ｃ３時短」はＣ３時短遊技状態、「Ｃ４時短」はＣ４時短遊技状態、「通常」は通常遊技状態であることを意味する。

【３６６４】

50

また、図 3 1 2 において、「C 4 当り」、「C 1 当り」および「C 3 当り」は、それぞれ、C 4 時短当りに当選したこと、C 1 時短当りに当選したことおよび C 3 時短当りに当選したことを示している。

【 3 6 6 5 】

また、図 3 1 2 において、表示演出は、例えば液晶表示器で構成される表示装置 7 に表示される表示演出である。この表示演出の欄に示される各ステージ演出は、例えば、背景画像として表示される外観上の状態を示している。具体的には、ステージ演出である「通常ステージ」は遊技者が享受できる態様で制御されている遊技状態が通常遊技状態であることを示す背景画像、同じく「A ステージ」は遊技者が享受できる態様で制御されている遊技状態が A 時短遊技状態であることを示す背景画像、同じく「B ステージ」は遊技者が享受できる態様で制御されている遊技状態が B 時短遊技状態であることを示す背景画像、同じく「C 1 ステージ」～「C 4 ステージ」は遊技者が享受できる態様で制御されている遊技状態がそれぞれ C 1 時短遊技状態～C 4 時短遊技状態であることを示す背景画像、同じく「大当りステージ」は遊技者が享受できる態様で制御されている遊技状態が大当り遊技状態であることを示す背景画像である。

10

【 3 6 6 6 】

また、図 3 1 2 に示される「残回数」は、残時短回数であり、特別図柄の可変表示が 1 回行われると、1 減算表示される。

【 3 6 6 7 】

また、図 3 1 2 において、内部状態は、例えばメイン CPU 2 0 1 により制御される時短フラグおよび各種時短フラグの状態を示している。各フラグが「1」にセットされると ON となり、初期化（クリア）されると OFF となる。

20

【 3 6 6 8 】

また、図 3 1 2 において、通常遊技状態または時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合については説明するが、高確時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合については説明しない。これは、この第 1 実施例のパチンコ遊技機において、高確時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、メイン CPU 2 0 1 は、時短当りの種類がいずれであったとしてもこれを無視し、C 時短遊技状態が行われない（すなわち作動しない）ようにしているためである。

30

【 3 6 6 9 】

[8 - 1 - 3 - 1 . (a) 通常遊技状態において C 4 時短当りに当選した場合]

まず、通常遊技状態において例えば C 4 時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に C 4 時短当り（選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」）を示す表示態様が導出された場合（図 3 1 2 の（a）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態（遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態）の一例について説明する。

【 3 6 7 0 】

メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグおよび C 4 時短フラグを「1」にセットし、これらのフラグが OFF から ON になる。これにより、内部的には、時短フラグおよび C 4 時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「50」をセットする。

40

【 3 6 7 1 】

サブ CPU 3 0 1 は、C 4 時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「z 3」または「z 1 1」であること）または C 4 時短当りに当選した可能性があることを示す C 4 時短移行示唆演出を表示装置 7 の表示領域にて行う。この C 4 時短移行示唆演出は、例えば、C 4 時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてから C 4 時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

【 3 6 7 2 】

なお、「選択図柄コマンドが「z 3」または「z 1 1」であること」を示す C 4 時短移

50

行示唆演出は、C 4 時短当りの確定演出を意味し、「C 4 時短当りに当選した可能性があることを示すC 4 時短移行示唆演出」とは、C 4 時短当りに当選した場合だけでなく、C 4 時短当りに当選していないもののC 4 時短当りに当選したことを期待させる所謂ガセ演出を含む。後述のC 1 時短移行示唆演出、C 2 時短移行示唆演出、C 3 時短移行示唆演出およびC 5 時短移行示唆演出についても同様である。

【3673】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、通常ステージからC 4 ステージに移行させる。

【3674】

また、サブCPU301は、表示装置7の所定の表示領域に、C 4 時短遊技状態の残時短回数として例えば「50」を表示する。

10

【3675】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、通常遊技状態からC 4 時短遊技状態に移行する。

【3676】

なお、外観上は、C 4 時短移行示唆演出が行われたり、演出背景画像が通常ステージからC 4 ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、通常遊技状態からC 4 時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンからも、通常遊技状態からC 3 時短遊技状態またはC 4 時短遊技状態に移行したことを把握することが可能となる（図308及び図309参照）。なお、C 3 時短遊技状態とC 4 時短遊技状態とで普通電動役物の開放パターンを異ならせることによって、普通電動役物146の開放パターンからC 4 時短遊技状態であることを把握できるようにしてもよい。

20

【3677】

なお、通常遊技状態において、C 1 時短当り、C 2 時短当りまたはC 3 時短当りに当選した場合や、天井到達した場合にも、通常遊技状態においてC 4 時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【3678】

[8 - 1 - 3 - 2 . (b) C 4 時短遊技状態においてC 1 時短当りに当選した場合]

次に、C 4 時短遊技状態において例えばC 1 時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部163, 164にC 1 時短当り（選択図柄コマンド「z0」または「z8」）を示す表示態様が導出された場合（図312の（b）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

30

【3679】

メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC 1 時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびC 1 時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「300」をセットする。

【3680】

サブCPU301は、C 1 時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「z0」または「z8」であること）またはC 1 時短当りに当選した可能性があることを示すC 1 時短移行示唆演出を表示装置7の表示領域にて行う。このC 1 時短移行示唆演出は、例えば、C 1 時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてからC 1 時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

40

【3681】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C 4 ステージからC 1 ステージに移行させる。

【3682】

また、サブCPU301は、表示装置7の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブCPU301は、残時短回数が増加することを示す例えば上乘

50

せ演出を行うようにしてもよい。

【3683】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、C4時短遊技状態からC1時短遊技状態に移行する。

【3684】

また、外観上は、C1時短当り確定演出が行われたり、背景画像がC4ステージからC1ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、C4時短遊技状態からC1時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンからも、C4時短遊技状態からC1時短遊技状態に移行したことを把握することができる（図308及び図309参照）。

【3685】

なお、C4時短遊技状態において、C2時短当りまたはC3時短当りに当選した場合や、天井到達した場合にも、C4時短遊技状態においてC1時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。ただし、C4時短遊技状態においてC4時短当りに当選した場合はC4時短当りが無視されるため、もともと制御されているC4時短遊技状態をそのまま継続し、残時短回数も更新せずに継続して表示するようにするとよい。

【3686】

また、C4時短遊技状態において、C2時短当りに当選した場合、C4時短遊技状態における残時短回数によっては残時短回数が減少する場合が生じうる。この場合、サブCPU301は、残時短回数が減少したことを示す演出を行うようにしてもよいが、残時短回数を非表示としたり、実際の残時短回数とは別の表示を行うことで、残時短回数が減少したことによる興趣の低下を抑制するようにしてもよい。

【3687】

また、C4時短遊技状態において、遊技者にとって不利な時短当り（例えば、C2時短当り）に当選した場合は、これを無視し、C4時短遊技状態を継続するようにしてもよい。

【3688】

[8-1-3-3.(c)C1時短遊技状態においてC4時短当りに当選した場合]

次に、C1時短遊技状態においてC4時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部163、164にC4時短当り（選択図柄コマンド「Z3」または「Z11」）を示す表示態様が導出された場合（図312の(c)参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

【3689】

上述したとおり、C1時短遊技状態においてC4時短当りに当選したとしても無視される。すなわち、メインCPU201は、各時短フラグの状態を変更せずにそれまでの状態を維持し、時短回数もセットしない。また、サブCPU301は、C4時短移行示唆演出やC4時短当りに当選したことの確定演出を行わないだけでなく、表示装置7の表示領域に表示される背景画像等の演出内容を変更せずにそれまでの状態を維持する。

【3690】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、C1時短遊技状態が維持される。また、外観上も、C1時短遊技状態であることを把握可能である。すなわち、例えば背景画像がC1ステージに維持されるだけでなく、音声演出もC1時短遊技状態であることを示す音声演出に維持され、さらには、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンも、C1時短遊技状態における開放パターンに維持される。

【3691】

ところで、C1時短遊技状態においてC4時短当りに当選した場合、メインCPU201は、C4時短当り（選択図柄コマンド「Z3」または「Z11」）を示す表示態様を、対応する特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164）に導出する。

【3692】

一方、サブCPU301は、C1時短遊技状態においてC4時短当りに当選したとして

10

20

30

40

50

も、表示装置 7 の表示領域にて行われる装飾図柄の可変表示演出やキャラクタ演出を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うことが好ましい。このようにすることで、C 4 時短当りに当選したにもかかわらずこれが無視されたことを遊技者に察知される可能性が低くなり、興趣の低下を抑制することが可能となる。また、サブ CPU 3 0 1 は、特別図柄の当り判定処理の結果が有利者に有利な結果（例えば、大当りや C 1 時短当り等）であることを期待させる期待演出を行った後、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであった場合に表示されるハズレ停止画像を表示するようにしてもよい。

【 3 6 9 3 】

なお、本実施例では、C 1 時短遊技状態において C 4 時短当りに当選した場合、メイン CPU 2 0 1 は、C 4 時短当り（選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」）を示す表示態様を、対応する特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出しているが、これに代えて、C 4 時短当りであったとしてもハズレであることを示す表示態様を導出するようにしてもよい。

10

【 3 6 9 4 】

また、他の時短遊技状態（すなわち、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態）において C 4 時短当りに当選した場合にも、C 1 時短遊技状態において C 4 時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【 3 6 9 5 】

20

[8 - 1 - 3 - 4 . (d) C 1 時短遊技状態において天井到達した場合]

次に、C 1 時短遊技状態において天井到達した場合の一例について説明する。

【 3 6 9 6 】

メイン CPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび B 時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよび B 時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「3 0 0」をセットする。

【 3 6 9 7 】

サブ CPU 3 0 1 は、天井に到達したことを示す天井到達演出を表示装置 7 の表示領域にて行う。この天井到達演出は、例えば、天井到達した際の特別図柄の可変表示の開始時や停止時等、天井到達した際の特別図柄の可変表示が開始されてから停止されるまでの間のみならず、次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの間も含めて、いずれのタイミングで行ってもよい。また、サブ CPU 3 0 1 は、天井到達が近いことを示す前兆演出等、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出を、天井到達するよりも前に行ってよい。

30

【 3 6 9 8 】

また、サブ CPU 3 0 1 は、表示装置 7 の表示領域に表示される例えば背景画像を、C 1 ステージから B ステージに移行させる。

【 3 6 9 9 】

また、サブ CPU 3 0 1 は、表示装置 7 の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブ CPU 3 0 1 は、残時短回数が増加することを示す上乘せ演出を行うようにしてもよい。

40

【 3 7 0 0 】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、C 1 時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行する。

【 3 7 0 1 】

また、外観上は、天井到達演出が行われたり、背景画像が C 1 ステージから B ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、C 1 時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行したことを把握できる。

【 3 7 0 2 】

また、本実施例では、C 1 時短遊技状態と B 時短遊技状態とで普通電動役物 1 4 6（図

50

4 参照) の開放パターンが同じであるが(図 3 0 8 及び図 3 0 9 参照)、C 1 時短遊技状態と B 時短遊技状態とで普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンを異ならせて、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンからも、C 1 時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行したことを把握することができるようにしてもよい。

【3 7 0 3】

なお、C 2 時短遊技状態において天井到達した場合、C 3 時短遊技状態において天井到達した場合、および、C 4 時短遊技状態において天井到達した場合にも、C 1 時短遊技状態において天井到達した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【3 7 0 4】

[8 - 1 - 3 - 5 . (e) B 時短遊技状態において C 2 時短当りに当選した場合]

10

次に、B 1 時短遊技状態において C 2 時短当りに当選した場合(すなわち、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に C 1 時短当り(選択図柄コマンド「z 1」または「z 9」)を示す表示態様が導出された場合(図 3 1 2 の(e) 参照))の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

【3 7 0 5】

メイン CPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび C 2 時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよび C 2 時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「5」をセットする。

【3 7 0 6】

サブ CPU 3 0 1 は、C 2 時短当りに当選したこと(すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「z 1」または「z 9」であること)または C 2 時短当りに当選した可能性があることを示す C 2 時短移行示唆演出を表示装置 7 の表示領域にて行う。この C 2 時短移行示唆演出は、例えば、C 2 時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてから C 2 時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

20

【3 7 0 7】

サブ CPU 3 0 1 は、表示装置 7 の表示領域に表示される例えば背景画像を、B ステージから C 2 ステージに移行させる。

【3 7 0 8】

また、サブ CPU 3 0 1 は、表示装置 7 の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブ CPU 3 0 1 は、残時短回数が減少したことを示す演出を行うようにしてもよい。また、残時短回数を非表示としたり、実際の残時短回数とは別の表示を行うことで、残時短回数が減少したことによる興趣の低下を抑制するようにしてもよい。

30

【3 7 0 9】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、B 時短遊技状態から C 2 時短遊技状態に移行する。

【3 7 1 0】

また、外観上は、C 2 時短当り確定演出が行われたり、背景画像が B ステージから C 2 ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、B 時短遊技状態から C 2 時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンからも、B 時短遊技状態から C 2 時短遊技状態に移行したことを把握することができる(図 3 0 8 及び図 3 0 9 参照)。

40

【3 7 1 1】

なお、B 時短遊技状態において C 2 時短当りに当選した場合、残時短回数が減少するため、遊技者にとって有利な時短遊技状態から不利な時短遊技状態に移行することとなる。したがって、B 時短遊技状態において C 2 時短当りに当選したとしても、これを無視し、B 時短遊技状態が継続されるようにしてもよい。

【3 7 1 2】

B 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合も残時短回数が減少する場合があるため、B 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選したとしても、これを無視し、B 時

50

短遊技状態が継続されるようにしてもよい。

【 3 7 1 3 】

また、B時短遊技状態において例えばC2時短当りやC3時短当りに当選した場合、例えば、メインCPU201による制御はB時短遊技状態からC2時短当りやC3時短当りに変更されるものの、サブCPU301による制御はB時短遊技状態の状態を継続するようにしてもよい。例えば、メインCPU201は、参照する当り種類決定テーブル、参照する特別図柄の変動パターンテーブル、普通図柄の当り判定テーブルおよび普通図柄判定テーブルの全部またはこれらの一部を変更する一方、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される背景画像や、音声演出等を変更せずに継続するようにしてもよい。このようにすることで、内部的にはB時短遊技状態からC2時短遊技状態またはC3時短遊技状態に変更されるものの、遊技者にはB時短遊技状態が継続しているように見せることが可能となる、B時短遊技状態からC2時短遊技状態またはC3時短遊技状態に移行したことによる興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【 3 7 1 4 】

B時短遊技状態においてC1時短当りに当選した場合、残時短回数が増加する可能性が高い。そのため、B時短遊技状態においてC1時短当りに当選した場合は、B時短遊技状態からC1時短遊技状態に移行するようにしてもよい。すなわちこの場合、B時短遊技状態であるから時点設定処理(図311参照)のS511がYES判定され、C1時短当りに当選した場合、時短態様再設定処理(S513)が行われることとなる。そして、この時短態様再設定処理において、例えば各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC1時短フラグを「1」にセットし、C1の時短回数として例えば「300」がセットされることとなる。

20

【 3 7 1 5 】

また、B時短遊技状態において時短当りに当選した場合、当選した時短当りの種類にかかわらず一律にこれを無視し、B時短遊技状態が継続されるようにしてもよい。

【 3 7 1 6 】

[8 - 1 - 3 - 6 . (f) C 2 時短遊技状態において大当りに当選した場合]

次に、C2時短遊技状態において例えば大当りに当選した場合(すなわち、特別図柄表示部163, 164に大当り(選択図柄コマンド「Z4」~「Z6」および「Z12」~「Z14」のうちのいずれか)を示す表示態様が導出された場合(図312の(f)参照))の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

30

【 3 7 1 7 】

メインCPU201は、大当り遊技状態の開始時に、各種フラグを初期化した上で、大当りフラグ(不図示)を「1」にセットし、当り種類決定テーブル(図289~図295参照)を参照して選択図柄コマンドに応じて決定されたラウンド数をセットする。これにより、内部的には、確変遊技状態でも時短遊技状態でもなく、大当り遊技状態となる。

【 3 7 1 8 】

サブCPU301は、大当りに当選したこと(すなわち、特別図柄表示部163, 164に大当り(選択図柄コマンド「Z4」~「Z6」および「Z12」~「Z14」のうちのいずれかであること)を示す大当り当選演出を表示装置7の表示領域にて行う。

40

【 3 7 1 9 】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C2ステージから大当りステージに移行させる。

【 3 7 2 0 】

また、サブCPU301は、表示装置7の所定の表示領域に表示される残時短回数を例えば非表示とする。この場合、サブCPU301は、残時短回数を非表示とすることに代えて、大当り遊技状態中は大当り当選したときのC2時短遊技状態の残時短回数を表示したままとし、大当り遊技状態の終了後、表示装置7の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行うようにしてもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後、A時短遊技状態に移行する場合はA時短遊技状態の残時短回数を表示し、確変遊技状態や通常遊技状態に

50

移行する場合は残時短回数を例えば非表示としてもよい。

【 3 7 2 1 】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、C 2 時短遊技状態から大当り遊技状態に移行する。

【 3 7 2 2 】

また、外観上は、大当り確定演出が行われたり、背景画像がC 2 ステージから大当りステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、C 2 時短遊技状態から大当り遊技状態に移行したことを把握できる。また、大当り遊技状態では、大入賞口 1 3 1 (図 4 参照) が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技も実行されることから、C 2 時短遊技状態から大当り遊技状態に移行したことを把握することができる。

10

【 3 7 2 3 】

なお、C 2 時短遊技状態において大当り当選した場合のみならず、通常遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、C 1 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態またはC 4 時短遊技状態において大当り当選した場合にも、C 2 時短遊技状態において大当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【 3 7 2 4 】

[8 - 1 - 3 - 7 . (g) 大当り遊技状態が終了した場合]

次に、大当り遊技状態が終了した場合の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

20

【 3 7 2 5 】

メインCPU 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了時、大当りフラグをクリアし、当り種類決定テーブル (図 2 8 9 ~ 図 2 9 5 参照) を参照して選択図柄コマンドに応じて決定された大当りの種類に応じて、確変フラグ、時短フラグ、A 時短フラグを「 1 」にセットするとともに、A 時短遊技状態に制御する場合には時短回数もセットする。図 3 1 2 の (g) では、大当り遊技状態の終了後、A 時短遊技状態に制御される場合 (すなわち、時短フラグ「 1 」、A 時短フラグ「 1 」にセットされる場合) について図示している。

【 3 7 2 6 】

サブCPU 3 0 1 は、大当り遊技状態の終了時、大当り遊技状態が終了したことを示す大当り終了演出を表示装置 7 の表示領域にて行う。

30

【 3 7 2 7 】

また、サブCPU 3 0 1 は、表示装置 7 の表示領域に表示される例えば背景画像を、大当りステージからAステージに移行させる。

【 3 7 2 8 】

また、サブCPU 3 0 1 は、表示装置 7 の所定の表示領域に表示される残時短回数として、メインCPU 2 0 1 によりセットされた時短回数すなわちA時短遊技状態の時短回数を表示する。

【 3 7 2 9 】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、大当り遊技状態からA時短遊技状態に移行する。

40

【 3 7 3 0 】

また、外観上は、大当り終了演出が行われたり、背景画像が大当りステージからAステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、大当り遊技状態が終了し、A時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、ラウンド遊技が実行されなくなるとともに、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンからも、大当り遊技状態からC 3 時短遊技状態に移行したことを把握することができる (図 3 0 8 及び図 3 0 9 参照) 。

【 3 7 3 1 】

[8 - 1 - 3 - 8 . (h) A 時短遊技状態においてC 3 時短当りに当選した場合]

次に、A時短遊技状態において例えばC 3 時短当りに当選した場合 (すなわち、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 にC 3 時短当り (選択図柄コマンド「 z 2 」または「 z 1 0 」)

50

を示す表示態様が導出された場合（図 3 1 2 の（h）参照）の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

【 3 7 3 2 】

メイン CPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび C 3 時短フラグを「 1 」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよび C 3 時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「 5 0 」をセットする。

【 3 7 3 3 】

サブ CPU 3 0 1 は、C 3 時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「 z 2 」または「 z 1 0 」であること）または C 3 時短当りに当選した可能性があることを示す C 3 時短移行示唆演出を表示装置 7 の表示領域にて行う。この C 3 時短移行示唆演出は、例えば、C 3 時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてから C 3 時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

10

【 3 7 3 4 】

また、サブ CPU 3 0 1 は、表示装置 7 の表示領域に表示される例えば背景画像を、A ステージから C 3 ステージに移行させる。

【 3 7 3 5 】

また、サブ CPU 3 0 1 は、表示装置 7 の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブ CPU 3 0 1 は、残時短回数が増加する場合には上乗せ演出を行い、残時短回数が減少する場合には減少することを示す演出を行うようにしてもよい。ただし、残時短回数が減少すると興趣が低下するおそれがあるため、残時短回数を非表示としたり、実際の残時短回数とは別の表示を行うことで、残時短回数が減少したことによる興趣の低下を抑制するようにしてもよい。

20

【 3 7 3 6 】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、A 時短遊技状態から C 3 時短遊技状態に移行する。

【 3 7 3 7 】

また、外観上は、C 3 時短当り確定演出が行われたり、背景画像が A ステージから C 3 ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、A 時短遊技状態から C 3 時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンからも、A 時短遊技状態から C 3 時短遊技状態に移行したことを把握することができる（図 3 0 8 及び図 3 0 9 参照）。

30

【 3 7 3 8 】

なお、A 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合のみならず、A 時短遊技状態において C 1 時短当りまたは C 2 時短当りに当選した場合も、A 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【 3 7 3 9 】

また、B 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合、C 1 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合、C 2 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合、C 4 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合にも、A 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

40

【 3 7 4 0 】

[8 - 1 - 3 - 9 . 現在の遊技状態と同じ種類の時短当りに当選した場合]

また、図 3 1 2 では図示していないが、C 1 時短遊技状態において C 1 時短当りに当選した場合、C 2 時短遊技状態において C 2 時短当りに当選した場合、C 3 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合、メイン CPU 2 0 1 およびサブ CPU 3 0 1 は、以下の処理を行う。

【 3 7 4 1 】

メイン CPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出された時短当りに対応する種類の時短フラグを「 1 」にセットす

50

る。例えば、C 1 時短遊技状態においてC 1 時短当りに当選した場合、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC 1 時短フラグを「1」にセットする。また、メインCPU 201は、時短回数として例えば「300」をセットし、C 1 時短遊技状態の残時短回数の管理を開始する。すなわち、例えば制御中のC 1 時短遊技状態の時短回数が消化されたことによって残時短回数が300回未満になっていたとしても、時短回数が「300」に再セットされることとなる。

【3742】

サブCPU 301は、特別図柄表示部163, 164に導出された時短当りに対応する種類の時短当りに対応する時短移行示唆演出を表示装置7の表示領域にて行う。なお、サブCPU 301は、時短移行示唆演出に代えてまたは加えて、残時短回数が増加することを示す上乗せ演出を行うようにしてもよい。

10

【3743】

また、サブCPU 301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、特別図柄表示部163, 164に導出された時短当りに対応する種類のステージに維持する。

【3744】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、特別図柄表示部163, 164に導出された時短当りに対応する種類の時短遊技状態に制御すなわち従前の時短遊技状態が維持される。

【3745】

また、外観上は、例えば、背景画像がC 1ステージに維持されるだけでなく、例えば、音声演出からも、C 1時短遊技状態が維持されていることを把握できる。また、普通電動役物146(図4参照)の開放パターンも変化しないため、C 1時短遊技状態が維持されている可能性があることを把握することができる(図308及び図309参照)。

20

【3746】

[8 - 1 - 4 . 第1実施例のパチンコ遊技機の拡張例]

第1実施例のパチンコ遊技機では、高確遊技状態(例えば、高確時短遊技状態であるが、高確非時短遊技状態を搭載するパチンコ遊技機では高確非時短遊技状態を含む)における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、メインCPU 201は、時短当りの種類がいずれであったとしてもこれを無視するようにしているが、これに限られず、高確遊技状態では、そもそも特別図柄の当り判定処理の結果に時短当りが含まれないようにしてもよい。例えば、特別図柄の当り判定テーブル(図10)の確変フラグ「1」の欄に示される「時短当り判定値データ」を「ハズレ判定値データ」にすると、高確遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなることがない。

30

【3747】

第1実施例のパチンコ遊技機では、A時短遊技状態において、C 1時短当り、C 2時短当りまたはC 3時短当りに当選した場合、A時短遊技状態を終了し、当選に対応するC時短遊技状態に移行するようにしたが、これに限られず、A時短遊技状態からC時短遊技状態には移行しないようにしてもよい。この場合、A時短遊技状態から全てのC時短遊技状態に移行しないようにしてもよいし、A時短遊技状態から特定のC時短遊技状態(例えば、遊技者に有利なC 1時短遊技状態)には移行するものの非特定のC時短遊技状態(例えば、C 2時短遊技状態、C 3時短遊技状態)には移行しないようにしてもよい。

40

【3748】

また、第1実施例のパチンコ遊技機では、B時短遊技状態において、C 1時短当り、C 2時短当りまたはC 3時短当りに当選した場合、B時短遊技状態を終了し、当選に対応するC時短遊技状態に移行するようにしたが、これに限られず、B時短遊技状態からC時短遊技状態には移行しないようにしてもよい。この場合、B時短遊技状態から全てのC時短遊技状態に移行しないようにしてもよいし、B時短遊技状態から特定のC時短遊技状態(例えば、時短回数の点において遊技者に有利なC 1時短遊技状態)には移行するものの非特定のC時短遊技状態(例えば、C 2時短遊技状態、C 3時短遊技状態)には移行しないようにしてもよい。

50

【 3 7 4 9 】

さらに、第 1 実施例のパチンコ遊技機では、C 1 時短遊技状態において、C 1 時短当り、C 2 時短当りまたは C 3 時短当りに当選した場合、現在の C 1 時短遊技状態を終了し、当選に対応する C 時短遊技状態に移行するようにしたが、これに限られず、C 1 時短遊技状態において時短当りに当選したとしても、当選に対応する C 時短遊技状態には移行しないようにしてもよい。この場合、C 1 時短遊技状態から全ての C 時短遊技状態に移行しないようにしてもよいし、特定の時短当り（例えば、C 1 時短当り）に当選した場合には制御中の C 時短遊技状態を終了して新たに C 1 時短遊技状態が開始されるものの非特定の時短当り（例えば、C 2 時短当り、C 3 時短当り）に当選した場合には制御中の C 時短遊技状態を継続するようにしてもよい。

10

【 3 7 5 0 】

また、第 1 実施例のパチンコ遊技機では、C 1 時短遊技状態と C 2 時短遊技状態と C 3 時短遊技状態と C 4 時短遊技状態とで互いに異なるステージ演出が表示されるため、いずれの C 時短遊技状態であるかを外観で把握可能であるが、これに限られない。例えば、C 1 時短遊技状態と C 2 時短遊技状態と C 3 時短遊技状態と C 4 時短遊技状態とで共通するステージ演出が表示されるようにしてもよい。また、C 1 時短遊技状態と C 2 時短遊技状態と C 3 時短遊技状態と C 4 時短遊技状態とで異なるステージであるものの、その差異が微差であるために外観上はいずれの C 時短遊技状態であるかを把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。

【 3 7 5 1 】

20

C 1 時短遊技状態と C 2 時短遊技状態と C 3 時短遊技状態と C 4 時短遊技状態とで、共通のステージや外観上把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示される場合、所定のタイミング（例えば、遊技者に最も有利な C 1 時短遊技状態以外の C 時短遊技状態の時短回数が消化されるタイミング）において、C 時短遊技状態が継続するか終了するかを煽る演出を行うようにすると、興味を高めることが可能となる。この場合、例えば遊技者に最も有利な C 1 時短遊技状態であることが確定した場合には、遊技者の興味を盛り上げる演出を行うようにすると好ましい。

【 3 7 5 2 】

また、相対的に遊技者に不利な C 時短遊技状態（例えば、C 2 時短遊技状態）において表示されるステージと、相対的に遊技者に不利でない C 時短遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態）において表示されるステージとを異ならせるとともに、相対的に遊技者に不利でない C 時短遊技状態においてはいずれの C 時短遊技状態であるかを外観で把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。相対的に遊技者に不利でない C 時短遊技状態であることを示すステージでは、所定のタイミング（例えば、C 3 時短遊技状態の時短回数が消化されるタイミング）において、C 時短遊技状態が継続するか終了するかを煽る演出を行うようにすると、興味を高めることが可能となる。そして、所定のタイミングを超えて C 時短遊技状態が継続し、例えば遊技者に最も有利な C 時短遊技状態であることが確定した場合には、遊技者の興味を盛り上げる演出を行うようにすると好ましい。

30

【 3 7 5 3 】

40

また、相対的に遊技者に有利な C 時短遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態）において表示されるステージと、相対的に遊技者に有利でない C 時短遊技状態（例えば、C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態）において表示されるステージとを異ならせるとともに、相対的に遊技者に有利でない C 時短遊技状態においてはいずれの C 時短遊技状態であるかを外観で把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。

【 3 7 5 4 】

さらには、遊技者にとって相対的に有利または最も有利な C 時短遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態）であるか、遊技者にとって相対的に不利または最も不利な C 時短遊技状態（例えば、C 2 時短遊技状態）であるかを、外観で把握できないまたは把握困難なステ

50

ージ演出が表示されるようにしてもよい。この場合、例えば、遊技者にとって相対的に不利または最も不利なC 2時短遊技状態であることを示すステージ演出を表示することで一旦は遊技者を落胆させた後、所定のタイミング（例えば、C 2時短遊技状態の時短回数が消化されるタイミング）で、遊技者にとって相対的に有利または最も有利なC 1時短遊技状態であることを示すステージ演出を表示することで、遊技者の興趣を盛り上げるようにしてもよい。

【3755】

[8 - 2 . 第2実施例のパチンコ遊技機]

次に、第2実施例のパチンコ遊技機について、以下に説明する。この第2実施例のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第1実施例のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略し、第1実施例のパチンコ遊技機と異なる点を主に説明するものとする。特に、第2実施例のパチンコ遊技機が第1実施例のパチンコ遊技機と異なるのは、後述するC 5時短遊技状態を搭載している点であるため、C 5時短遊技状態にかかわる点について主に言及し、その他の時短遊技状態については第1実施例のパチンコ遊技機と同様であるため、極力説明を省略するものとする。

【3756】

なお、第2実施例のパチンコ遊技機では、第1実施例のパチンコ遊技機と同様、電サポ制御が実行されない通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では、全てのC時短遊技状態を含めて、右打ちが正規な遊技態様とされる。ただし、第1実施例のパチンコ遊技機と同様、ただし、各遊技状態において左打ちおよび右打ちのいずれを正規な遊技態様とするかは、例えばゲーム性等に応じて適宜任意に設計することが可能である。また、第2実施例のパチンコ遊技機と同様、本実施例では搭載されていないが、電サポ制御が実行されない高確非時短遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされる。

【3757】

[8 - 2 - 1 . 基本仕様]

図313～図319を参照して、第2実施例のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【3758】

第2実施例のパチンコ遊技機において、メインCPU 201は、第1実施例のパチンコ遊技機と同様に、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインCPU 201の制御によって進行される遊技状態はこれに限られない。

【3759】

また、第1実施例のパチンコ遊技機と同様に、低確時短遊技状態には、A時短遊技状態、B時短遊技状態およびC時短遊技状態が含まれている。

【3760】

この第2実施例のパチンコ遊技機では、第1実施例のパチンコ遊技機とは異なり、C時短遊技状態に、C 3時短遊技状態、C 4時短遊技状態およびC 5時短遊技状態が含まれている。C 3時短遊技状態およびC 4時短遊技状態は、第1実施例のパチンコ遊技機において説明したC 3時短遊技状態およびC 4時短遊技状態と同様である。

【3761】

C 5時短遊技状態は、通常遊技状態における当り判定処理の結果がC 5時短当りである場合、C 5時短遊技状態に制御される時短遊技状態である。また、A時短遊技状態、B時短遊技状態またはC時短遊技状態における当り判定処理の結果がC 5時短当りである場合、制御されている現在の時短遊技状態を継続しつつ、内部的に重ねてC 5時短を作動させることが可能である。この場合、外観で把握できる時短遊技状態すなわち遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態は、実際に制御されている時短遊技状態であり、内部的に重ねて作動しているC 5時短については、内部的に重ねて作動していることを外観で把握することはできないかまたは困難である。

10

20

30

40

50

【 3 7 6 2 】

なお、以下において、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態については、例えば C 5 時短遊技状態のように「時短遊技状態」の文言を付して記載し、内部的に重ねて作動しているだけで遊技者が享受できる C 5 時短遊技状態でない場合には、単に「C 5 時短」と称する。したがって、以下において、例えば「A 時短遊技状態において」や「B 時短遊技状態において」のように「時短遊技状態において」と記載されている場合、「遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態において」の意味である。

【 3 7 6 3 】

なお、C 時短遊技状態に、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態および C 5 時短遊技状態の全部が含まれることは必須ではなく、これらの C 時短遊技状態のうちの一部のみが含まれるようにしてもよいし、他の C 時短遊技状態が含まれるようにしてもよい。例えば、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態および C 5 時短遊技状態のうちのいずれか一つまたは複数（全部を含む）の C 時短遊技状態に加えて、第 1 実施例のパチンコ遊技機において説明した C 1 時短遊技状態または / および C 2 時短遊技状態が C 時短遊技状態に含まれていてもよい。

[8 - 2 - 1 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル]

第 2 実施例のパチンコ遊技機において、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 実施例のパチンコ遊技機と同様に、例えば、第 1 のパチンコ遊技機において説明した図 1 0 に示される特別図柄の当り判定テーブルに基づいて、特別図柄の当り判定処理を行う。

【 3 7 6 4 】

[8 - 2 - 1 - 2 . 特別図柄判定テーブル]

図 3 1 3 は、第 2 実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 3 7 6 5 】

図 3 1 3 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 5 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2 0」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2 1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 6 0 ~ 7 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2 1」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2 2」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2 2」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2 3」を選択する。

【 3 7 6 6 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 3 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2 3」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2 4」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 4 0 ~ 8 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2 4」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2 4」を選択する。さらに、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 9 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2 5」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2 4」を選択する。

【 3 7 6 7 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2 6」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2 5」を選択する。

【 3 7 6 8 】

第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば0～59のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z27」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA26」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば60～79のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z28」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA27」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば80～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z29」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA28」を選択する。

【3769】

10

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば0～39のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z30」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA29」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば40～69のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z31」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA29」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば70～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z32」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA29」を選択する。

【3770】

20

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z33」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA30」を選択する。

【3771】

[8-2-1-3. 当り種類決定テーブル]

図314～図319は、第2実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。

【3772】

[8-2-1-3-1. 通常遊技状態における当り種類決定テーブル]

30

図314は、通常遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【3773】

図314に示されるように、通常遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z20」～「z22」および「z27」～「z29」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、時短フラグを「1」にセットするとともに、後述の時短態様設定処理（後述の図327のS568参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。時短態様設定処理（後述の図327のS568参照）においてセットされるC時短遊技状態の制御にかかわる各種データは、例えば、選択図柄コマンドに応じた種類の時短フラグや時短回数等である。

40

【3774】

例えば、選択図柄コマンド「z20」に対応する表示態様が第1特別図柄表示部163に導出されると、メインCPU201は、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、時短回数として「50」をセットする。また、例えば、選択図柄コマンド「z28」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、時短フラグおよびC4時短フラグを「1」にセットし、時短回数として「50」をセットする。

【3775】

また、選択図柄コマンドが「z23」～「z25」および「z30」～「z32」のうちのいずれかであって、大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部1

50

63、第2特別図柄表示部164)に導出されると、メインCPU201は、大当り遊技制御の開始設定処理(図30のS123参照)において(すなわち大当り遊技状態の開始時に)、各種フラグを初期化した上で、大当りフラグ(不図示)を「1」にセットし、選択図柄コマンドに応じてラウンド数をセットする。また、メインCPU201は、特別図柄遊技終了設定処理(図42のS282参照)において(すなわち大当り遊技状態の終了時に)、選択図柄コマンドに応じて決定された大当りの種類に応じて、確変フラグ、時短フラグ、A時短フラグを「1」にセットするとともに、A時短遊技状態に制御する場合には時短回数もセットする。

【3776】

例えば、選択図柄コマンド「z23」に対応する表示態様が第1特別図柄表示部163に導出されると、メインCPU201は、大当り遊技状態の開始時に、各種フラグを初期化した上で、大当りフラグ(不図示)を「1」にセットし、大当り遊技状態において実行されるラウンド数として「3」をセットする。また、大当り遊技状態の終了時に、時短フラグおよびA時短フラグを「1」にセットし(確変フラグは「1」にセットしない)、時短回数を「30」にセットする。

10

【3777】

また、例えば、選択図柄コマンド「z32」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、大当り遊技状態の開始時に、各種フラグを初期化した上で、大当りフラグ(不図示)を「1」にセットし、大当り遊技状態において実行されるラウンド数として「10」をセットする。また、大当り遊技状態の終了時に、確変フラグ、時短フラグおよびA時短フラグを「1」にセットし、次回の大当り遊技状態に制御されるまでA時短遊技状態の継続を可能とする回数として時短回数を例えば「10000」にセットする。

20

【3778】

図314の通常遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図314に示されるものに限られず、図314に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図314に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【3779】

[8-2-1-3-2、A時短遊技状態における当り種類決定テーブル]

30

図315は、A時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【3780】

A時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z20」または「z27」に対応する表示態様(C3時短当りを示す表示態様)が特別図柄表示部(第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164)に導出されると、メインCPU201は、後述の時短態様再設定処理(後述の図327のS567参照)において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【3781】

図315に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するC時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

40

【3782】

すなわち、A時短遊技状態において、例えばC3時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部(第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164)に導出された場合、メインCPU201は、現在のA時短遊技状態を終了し、新たにC3時短遊技状態を開始する。例えば、A時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z27」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「50」にセットする。

【3783】

50

また、A時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z21」または「z28」に対応する表示態様（C4時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、これを無視するため新たなC4時短遊技状態を実行せず、制御中のA時短遊技状態を継続することが可能である。

【3784】

また、A時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z22」または「z29」に対応する表示態様（C5時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、制御中のA時短遊技状態の残時短回数がある限りA時短遊技状態を継続し、C5時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、A時短遊技状態が継続する限り、遊技者が享受できるのはA時短遊技状態である。例えば、A時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z29」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびC5時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、A時短フラグ、重複フラグおよびC5時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動するC5時短の時短回数として例えば「50」をセットする。なお、A時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。

【3785】

なお、「重複フラグ」は、時短（本実施例ではC5時短）が内部的に重ねて作動していることを示すフラグである。例えば、いずれか一の時短遊技状態においてC5時短当りに当選し、一の時短遊技状態の残回数が0より大きい場合、C5時短が内部的に重ねて作動するため、メインCPU201は重複フラグを「1」にセットする。一方、通常遊技状態においてC5時短当りに当選した場合や、いずれか一の時短遊技状態においてC5時短当りに当選し、一の時短遊技状態の残回数が0である場合、C5時短当りに基づいて、遊技者が享受できる態様でC5時短遊技状態に制御されるため、この場合、メインCPU201は重複フラグを「1」にセットしない。また、いずれか一の時短遊技状態においてすでにC5時短が内部的に重ねて作動している状態でC5時短当りに当選した場合、メインCPU201は、重複フラグの状態「1」を継続する。そして、いずれか一の時短遊技状態において2つのC5時短が内部的に重ねて作動している状態で一の時短遊技状態が終了し、内部的に重ねて作動していた2つのC5時短のうちのC5時短について、遊技者が享受できる態様での制御が開始された場合、他のC5時短が内部的に重ねて作動する限り、メインCPU201は重複フラグの状態「1」を継続する。このように、C5時短が一つでも内部的に重ねて作動すると重複フラグが「1」にセットされ、内部的に重ねて作動するC5時短がなくなるまで重複フラグの状態は「1」が継続し、内部的に重ねて作動するC5時短がなくなると重複フラグが初期化すなわちクリアされる。なお、内部的に重ねて作動するC5時短の数は、後述のC5時短カウンタにより管理される。すなわち、C5時短カウンタの値が0より大きい場合、重複フラグの状態は「1」となる。

【3786】

以下において、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の時短回数を「時短回数」または「残時短回数」と称するのに対し、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているC5時短の時短回数を「重複時短回数」と称する。

【3787】

また、図315のA時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図315に示されるものに限られず、図315に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図315に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【3788】

[8-2-1-3-B時短遊技状態における当り種類決定テーブル]

図 3 1 6 は、B 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【 3 7 8 9 】

B 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z 2 0」または「z 2 7」に対応する表示態様（C 3 時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、後述の時短態様再設定処理（後述の図 3 2 7 の S 5 6 7 参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【 3 7 9 0 】

図 3 1 6 に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応する C 時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

10

【 3 7 9 1 】

すなわち、B 時短遊技状態において、例えば C 3 時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合、メイン CPU 2 0 1 は、制御中の B 時短遊技状態を終了し、新たに C 3 時短遊技状態を開始する。例えば、B 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z 2 7」に対応する表示態様が第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび C 3 時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「3 0 0」にセットする。

【 3 7 9 2 】

20

ところで、上述したとおり、通常遊技状態や A 時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであったとしても、C 3 時短当り（選択図柄コマンド「z 2 0」、「z 2 7」）である場合には、図 3 1 4、図 3 1 5 に示されるように、セットされる時短回数は「5 0」である。しかし、時短遊技状態のなかで遊技者にとって相対的に遊技者に有利な B 時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が C 3 時短当りである場合、図 3 1 6 に示されるように、セットされる時短回数が「3 0 0」である。これは、せっかく天井到達したことによって B 時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、C 3 時短当りに当選したときに時短回数として「5 0」がセットされてしまうと、興味が低下するおそれがある。そこで、本実施例では、B 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合は、天井到達したときと同様、「3 0 0」を時短回数としてセットすることにより、興味の低下を抑制しうるようにしている。

30

【 3 7 9 3 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が C 5 時短当り（選択図柄コマンド「z 2 2」、「z 2 9」）である場合、図 3 1 6 に示されるように、セットされる時短回数が「1 0 0」である。この場合、B 時短遊技状態において C 5 時短当りに当選したとしても、セットされる時短回数が少ないと、C 5 時短当りに当選したことの享受を受けることができる機会が少なくなってしまうおそれがある。そこで、本実施例では、B 時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合は、C 3 時短当りに当選した場合よりも少ないものの、「1 0 0」を時短回数としてセットすることにより、C 5 時短当りに当選したことの享受を受けうる機械を増やし、興味の低下を抑制しうるようにしている。

40

【 3 7 9 4 】

ただし、B 時短遊技状態において C 3 時短当りまたは C 5 時短当りに当選した場合にセットされる時短回数を、他の時短遊技状態（C 1 時短遊技状態を除く）において C 3 時短当りまたは C 5 時短当りに当選した場合にセットされる時短回数よりも多くすることは必須でない。例えば、いずれの時短遊技状態において C 3 時短当りまたは C 5 時短当りに当選したとしても、セットされる時短回数を同じまたは略同じにしてもよい。

【 3 7 9 5 】

また、B 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z 2 1」または「z 2 8」に対応する表示態様（C 4 時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合

50

、メインCPU201は、これを無視するため新たなC4時短遊技状態を実行せず、制御中のB時短遊技状態を継続することが可能である。

【3796】

また、B時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z22」または「z29」に対応する表示態様（C5時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、制御中のB時短遊技状態の残時短回数がある限りB時短遊技状態を継続し、C5時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、B時短遊技状態が継続する限り、遊技者が享受できるのはB時短遊技状態である。例えばBA時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z29」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびC5時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、B時短フラグ、重複フラグおよびC5時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動するC5時短の重複時短回数として例えば「50」をセットする。なお、B時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。

10

【3797】

また、図316のB時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図316に示されるものに限られず、図316に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図316に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

20

【3798】

[8-2-1-3-4. C3時短遊技状態における当り種類決定テーブル]

図317は、C3時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【3799】

なお、図317に示されるC3時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図315に示されるA時短遊技状態における当り種類決定テーブルと同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。

【3800】

C3時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z20」または「z27」に対応する表示態様（C3時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図327のS567参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

30

【3801】

図317に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。すなわち、制御中のC3時短遊技状態が終了し、新たなC3時短遊技状態が開始することとなる。

40

【3802】

また、C3時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z21」または「z28」に対応する表示態様（C4時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、これを無視するため新たなC4時短遊技状態を実行せず、制御中のC3時短遊技状態を継続することが可能である。

【3803】

また、C3時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z22」または「z29」に対応する表示態様（C5時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場

50

合、メインCPU201は、制御中のC3時短遊技状態の残時短回数がある限りC3時短遊技状態を継続し、C5時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、C3時短遊技状態が継続する限り、遊技者が享受できるのはC3時短遊技状態である。例えば、C3時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z29」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびC5時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、C3時短フラグ、重複フラグおよびC5時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動するC5時短の重複時短回数として例えば「50」をセットする。なお、C3時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。

【3804】

10

なお、C3時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB時短フラグを「1」にセットし、B時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300回）をセットする。この場合、現在のC3時短遊技状態を終了してB時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中のC3時短遊技状態の終了後にB時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

【3805】

また、C3時短遊技状態の制御中にC5時短が内部的に重ねて作動しており（遊技者が享受できるのはC3時短遊技状態）、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、重複フラグおよびC5時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB時短フラグを「1」にセットし、B時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300回）をセットする。すなわち、遊技者が享受できる時短遊技状態がB時短遊技状態となり、内部的に重ねて作動しているC5時短の作動は継続し、C5時短の重複時短回数も継続して管理される。この場合、内部的には、時短フラグ、B時短フラグ、重複フラグおよびC5時短フラグが成立している状態となる。

20

【3806】

ただし、C3時短遊技状態の制御中にC5時短が内部的に重ねて作動しており、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、内部的に重ねて作動しているC5時短の作動を継続することに代えて、C5時短の作動を終了するようにしてもよい。この場合、C5時短の重複時短回数はクリアされる。

【3807】

30

また、図317のC3時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図317に示されるものに限られず、図317に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図317に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【3808】

[8-2-1-3-5 . C4時短遊技状態における当り種類決定テーブル]

図318は、C4時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【3809】

なお、図318に示されるC4時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図315に示されるA時短遊技状態における当り種類決定テーブルや、図317に示されるC3時短遊技状態における当り種類決定テーブルと同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。

40

【3810】

C4時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z20」または「z27」に対応する表示態様（C3時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図327のS567参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

50

【3811】

図318に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「50」にセットする。すなわち、制御中のC4時短遊技状態が終了し、新たなC3時短遊技状態が開始することとなる。

【3812】

また、C4時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z21」または「z28」に対応する表示態様（C4時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、これを無視するため新たなC4時短遊技状態を実行せず、制御中のC4時短遊技状態を継続することが可能である。

10

【3813】

また、C4時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z22」または「z29」に対応する表示態様（C5時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、制御中のC4時短遊技状態の残時短回数がある限りC4時短遊技状態を継続し、C5時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、遊技者が享受できるのは、C4時短遊技状態が継続する限りC4時短遊技状態である。例えば、C4時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z29」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびC5時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、C4時短フラグ、重複フラグおよびC5時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動するC5時短の重複時短回数として例えば「50」をセットする。なお、C4時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。

20

【3814】

なお、C4時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB時短フラグを「1」にセットし、B時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300回）をセットする。この場合、制御中のC4時短遊技状態を終了してB時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中のC4時短遊技状態の終了後にB時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

30

【3815】

また、C4時短遊技状態の制御中にC5時短が内部的に重ねて作動しており（遊技者が享受できるのはC4時短遊技状態）、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、重複フラグおよびC4時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB時短フラグを「1」にセットし、B時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300回）をセットする。すなわち、遊技者が享受できる時短遊技状態がB時短遊技状態となり、内部的に重ねて作動しているC5時短の作動は継続し、C5時短の重複時短回数も継続して管理される。この場合、内部的には、時短フラグ、B時短フラグ、重複フラグおよびC5時短フラグが成立している状態となる。

【3816】

ただし、C4時短遊技状態の制御中にC5時短が内部的に重ねて作動しており、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、内部的に重ねて作動しているC5時短の作動を継続することに代えて、C5時短の作動を終了するようにしてもよい。この場合、C5時短の重複時短回数はクリアされる。

40

【3817】

また、図318のC4時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図318に示されるものに限られず、図318に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図318に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【3818】

50

[8 - 2 - 1 - 3 - 6 . C 5 時短遊技状態における当り種類決定テーブル]

図 3 1 9 は、C 5 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【 3 8 1 9 】

なお、図 3 1 9 に示される C 5 時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図 3 1 5 に示される A 時短遊技状態における当り種類決定テーブル等と同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。

【 3 8 2 0 】

C 5 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z 2 0」または「z 2 7」に対応する表示態様（C 3 時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、後述の時短態様再設定処理（後述の図 3 2 7 の S 5 6 7 参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【 3 8 2 1 】

図 3 1 9 に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび C 3 時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。すなわち、C 5 時短遊技状態の制御が終了し、新たな C 3 時短遊技状態が開始することとなる。

【 3 8 2 2 】

また、C 5 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z 2 1」または「z 2 8」に対応する表示態様（C 4 時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合、メイン CPU 2 0 1 は、これを無視するため新たな C 4 時短遊技状態を実行せず、制御中の C 5 時短遊技状態を継続することが可能である。

【 3 8 2 3 】

また、C 5 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z 2 2」または「z 2 9」に対応する表示態様（C 5 時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合、メイン CPU 2 0 1 は、制御中の C 5 時短遊技状態の残時短回数がある限り C 5 時短遊技状態を継続し、さらに C 5 時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、遊技者が享受できるのはもともと作動していた C 5 時短遊技状態である。例えば、C 5 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z 2 9」に対応する表示態様が第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよび C 5 時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、重複フラグおよび C 5 時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動する C 5 時短の重複時短回数として例えば「50」をセットする。なお、もともと作動していた C 5 時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。

【 3 8 2 4 】

なお、C 5 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン CPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび B 時短フラグを「1」にセットし、B 時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300 回）をセットする。この場合、内部的には、時短フラグおよび B 時短フラグが成立している状態となる。また、この場合、制御中の C 5 時短遊技状態を終了して B 時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中の C 5 時短遊技状態の終了後に B 時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

【 3 8 2 5 】

また、C 5 時短遊技状態の制御中に C 5 時短が内部的に重ねて作動しており（遊技者が享受できるのはもともと作動している C 5 時短遊技状態）、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン CPU 2 0 1 は、重複フラグおよび C 5 時短フラグを除く各種フラ

10

20

30

40

50

グを初期化した上で、時短フラグおよびB時短フラグを「1」にセットし、B時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300回）をセットする。すなわち、遊技者が享受できる時短遊技状態がB時短遊技状態となり、内部的に重ねて作動しているC5時短の作動は継続し、C5時短の重複時短回数も継続して管理される。この場合、内部的には、時短フラグ、B時短フラグ、重複フラグおよびC5時短フラグが成立している状態となる。

【3826】

また、図319のC5時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図319に示されるものに限られず、図319に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図319に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【3827】

[8-2-1-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

特別図柄の変動パターンテーブルについては第1実施例のパチンコ遊技機と同様であるため、説明を省略する。

【3828】

[8-2-1-5. 普通図柄の当り判定テーブル]

図320は、第2実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【3829】

遊技状態と普通図柄当り判定用乱数値とにもとづいて決定される当落判定値データは図320に示されるとおりであるため、ここでは説明を省略する。

【3830】

[8-2-1-6. 普通図柄判定テーブル]

図321は、第2実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【3831】

図320を参照して決定された判定値データが普通図柄当り判定値データであった場合に、遊技状態と普通図柄の図柄乱数値とにもとづいて決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドは図321に示されるとおりであるため、ここでは説明を省略する。

【3832】

[8-2-1-7. 普通図柄当り種類決定テーブル]

図322は、第2実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【3833】

図321を参照して決定された普通図柄当り時選択図柄コマンドにもとづいて決定される普通電動役物の開放パターンは図322に示されるとおりであるため、ここでは説明を省略する。

【3834】

[8-2-2. 主制御処理]

第2実施例のパチンコ遊技機において、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理（各種モジュール）は、第1のパチンコ遊技機において図20～図52を参照して説明した各種処理と大部分において共通する。以下では、第1のパチンコ遊技機において実行される処理と異なる処理を主に説明し、第1のパチンコ遊技機において実行される処理と同様の処理については極力説明を省略するものとする。

【3835】

[8-2-2-1. 時短カウンタ更新処理]

図323は、第1のパチンコ遊技機において説明したカウンタ更新処理（図33参照）中のS151でメインCPU201により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。第1実施例のパチンコ遊技機では、第1のパチンコ遊技機において説明した図34に示される時短カウンタ更新処理に代えて、図323に示される時短カ

10

20

30

40

50

ウンタ処理が実行される。

【 3 8 3 6 】

なお、第 2 実施例のパチンコ遊技機において、時短カウンタは遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数に相当し、重複時短カウンタは遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動している時短（本実施例では C 5 時短）の重複時短回数が相当する。

【 3 8 3 7 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、時短フラグオン且つ時短カウンタが 0 より大きいかなかを判定する（S 5 2 1）。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが 0 より大きいこととの両方を満たした場合に YES 判定され、いずれか一方でも満たしていなければ NO 判定される。

10

【 3 8 3 8 】

S 5 2 1 において、時短フラグオンと、時短カウンタが 0 より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S 5 2 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図 3 3）に戻す。

【 3 8 3 9 】

一方、S 5 2 1 において時短フラグオン且つ時短カウンタが 0 より大きいと判定された場合（S 5 2 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、時短カウンタから 1 を減算する処理を行う（S 5 2 2）。メイン CPU 2 0 1 は、S 5 2 2 の処理を実行した後、処理を、S 5 2 3 に移す。

20

【 3 8 4 0 】

S 5 2 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、重複時短カウンタ更新処理を行う。この重複時短カウンタ更新処理は、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動している C 5 時短の重複時短カウンタから 1 減算する処理であるが、詳細については後述する。メイン CPU 2 0 1 は、重複時短カウンタ更新処理を行った後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図 3 3）に戻す。

【 3 8 4 1 】

【 8 - 2 - 2 - 2 . 重複時短カウンタ更新処理 】

図 3 2 4 は、メイン CPU 2 0 1 による重複時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。重複時短カウンタ更新処理は、上述した時短カウンタ更新処理（図 3 2 3 参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

30

【 3 8 4 2 】

この重複時短カウンタ更新処理では、内部的に作動している C 5 時短の重複時短回数（すなわち重複時短カウンタの値）から 1 減算する処理が行われる。

【 3 8 4 3 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、C 5 時短カウンタを変数 X に代入する処理を行う（S 5 3 1）。C 5 時短カウンタは、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動している C 5 時短の数を示す。S 5 3 1 の処理を行った後、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 5 3 2 に移す。

【 3 8 4 4 】

40

S 5 3 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、変数 X が 0 より大きいかなかを判定する。すなわち、この処理では、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に C 5 時短遊技状態が作動しているものが 1 つ以上あるかなかが判定される。

【 3 8 4 5 】

S 5 3 2 において、変数 X が 0 より大きくない場合（S 5 3 2 が NO 判定の場合）、すなわち変数 X が 0 である場合、メイン CPU 2 0 1 は、重複時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、時短カウンタ更新処理（図 3 2 3 参照）に戻す。なお、C 5 時短が内部的に重ねて作動していない場合若しくは重複時短回数の減算が終了した状態である場合、S 5 3 2 は NO 判定される。

【 3 8 4 6 】

50

一方、S 5 3 2において、変数Xが0より大きい場合（S 5 3 2がYES判定の場合）、すなわち遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的にC 5 時短が重ねて作動している場合、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 5 3 3に移す。

【3 8 4 7】

S 5 3 3において、メインCPU 2 0 1は、重複時短カウンタ（X）から1を減算する処理を行う。例えば、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているC 5 時短の数が2個である場合、2つ目のC 5 時短（すなわち、2番目にC 5 時短当りに当選して内部的に重ねて作動することとなったC 5 時短）の時短回数（すなわち重複時短回数）が重複時短カウンタ（X）に相当する。また、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているC 5 時短の数が1個である場合、1つ目のC 5 時短（すなわち、1番目にC 5 時短当りに当選して内部的に重ねて作動することとなったC 5 時短）の重複時短回数が重複時短カウンタ（X）に相当する。すなわち、内部的に重ねて作動しているC 5 時短の時短回数についても、特別図柄が可変表示されるたびに減算される。メインCPU 2 0 1は、S 5 3 3の処理を行った後、処理を、S 5 3 4に移す。

10

【3 8 4 8】

S 5 3 4において、メインCPU 2 0 1は、変数Xから1減算する処理を行う。S 5 3 4の処理を行った後、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 5 3 2に戻し、変数Xが0であると判定されるまで（S 5 3 2においてNO判定されるまで）、S 5 3 2～S 5 3 4の処理を繰り返し行う。これにより、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているC 5 時短の全部についての重複時短回数を1減算することが可能となる。

20

【3 8 4 9】

[8 - 2 - 2 - 3 . カウンタ判定処理]

図3 2 5は、第1のパチンコ遊技機において説明した時短管理処理（図3 2 参照）中のS 1 4 2でメインCPU 2 0 1により実行される時短カウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。第1実施例のパチンコ遊技機では、第1のパチンコ遊技機において説明した図3 6に示されるカウンタ判定処理に代えて、図3 2 5に示されるカウンタ判定処理が実行される。

【3 8 5 0】

メインCPU 2 0 1は、まず、時短移行判定処理を行う（S 5 4 1）。この時短移行判定処理（S 5 4 1）は、第1のパチンコ遊技機において図3 7を参照して説明した時短移行判定処理と同様であるため、説明を省略する。メインCPU 2 0 1は、時短移行判定処理を行った後、処理を、S 5 4 2に移す。

30

【3 8 5 1】

S 5 4 2において、メインCPU 2 0 1は、時短移行処理を行う。この時短移行処理（S 5 4 2）については後述する。メインCPU 2 0 1は、時短移行処理（S 5 4 2）を行った後、処理を、S 5 4 3に移す。

【3 8 5 2】

S 5 4 3において、メインCPU 2 0 1は、重複時短カウンタシフト処理を行う。この重複時短カウンタシフト処理（S 5 4 3）については後述する。メインCPU 2 0 1は、重複時短カウンタシフト処理（S 5 4 3）を行った後、処理を、S 5 4 4に移す。

40

【3 8 5 3】

S 5 4 4において、メインCPU 2 0 1は、時短カウンタが1より小さいか否かを判定する。

【3 8 5 4】

S 5 4 4において、時短カウンタが1より小さくないと判定された場合（S 5 4 4がNO判定）、すなわち時短カウンタが1以上である場合、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 5 4 8に移す。なお、時短カウンタの値が残時短回数であるため、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数が0より大きい場合、S 5 4 4において

50

NO判定される。

【3855】

一方、S544において、時短カウンタが1より小さいと判定された場合（S544がNO判定）、すなわち時短カウンタが0である場合、メインCPU201は、処理を、S545に移す。なお、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数が0である場合、S544においてYES判定される。

【3856】

S545において、メインCPU201は、C5時短カウンタが0であるか否かを判定する。すなわち、この処理では、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているC5時短の数が0であるか否かが判定される。

10

【3857】

S545において、C5時短カウンタが0でないと判定された場合（S545がNO判定）、すなわち内部的に重ねて作動しているC5時短がある場合、メインCPU201は、処理を、S547に移す。

【3858】

一方、S545において、C5時短カウンタが0であると判定された場合（S545がYES判定）、すなわち内部的に重ねて作動しているC5時短がない場合、メインCPU201は、処理を、S546に移す。

【3859】

S546において、メインCPU201は、時短フラグオフすなわち時短フラグをオフ（クリア）する処理を行う。すなわち、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数がなくなり、且つC5時短が内部的に重ねて作動していなければ、時短遊技状態が終了する。この処理を行った後、メインCPU201は、処理を、S548に移す。

20

【3860】

また、S547において、メインCPU201は、重複時短設定処理を行う。この重複時短設定処理については後述する。重複時短設定処理を行った後、メインCPU201は、処理を、S548に移す。

【3861】

S548において、メインCPU201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU201は、時短移行コマンドの送信予約処理（S549）を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S549の処理後、メインCPU201は、カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短管理処理（図32参照）に戻す。

30

【3862】

[8 - 2 - 2 - 4 . 時短移行処理]

図326は、カウンタ判定処理（図325参照）中のS542でメインCPU201により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。本実施例では、第1のパチンコ遊技機において説明した図38に示される時短移行処理に代えて、図326に示される時短移行処理が実行される。

40

【3863】

なお、図326の時短移行処理において実行されるS551、S552、S553、S556およびS557の各処理は、それぞれ、図38の時短移行処理において実行されるS202、S203、S205、S206およびS207の各処理と同様であるため、説明を省略する。

【3864】

メインCPU201は、S553の処理を行った後、処理を、S554に移す。

【3865】

S554において、メインCPU201は、C5時短当りであるか否かを判定する。

50

【 3 8 6 6 】

S 5 5 4 において、C 5 時短当りであると判定された場合 (S 5 5 4 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 5 5 に移す。

【 3 8 6 7 】

一方、S 5 5 4 において、C 5 時短当りでないと判定された場合 (S 5 5 4 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 5 8 に移す。

【 3 8 6 8 】

S 5 5 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、同時当りフラグオンであるか否かを判定する。同時当りフラグは、天井カウンタの値が天井値に到達するのと同じタイミングで C 5 時短当りに当選した場合に「 1 」にセットされるフラグである。この処理を行った後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 5 8 に移す。

10

【 3 8 6 9 】

S 5 5 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短設定処理を行う。この時短設定処理は、第 1 のパチンコ遊技機において図 3 9 を参照して説明した時短設定処理と異なるため、この時短設定処理の詳細については、図 3 2 7 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、時短設定処理 (S 5 5 8) の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理 (図 3 2 5 参照) に戻す。

【 3 8 7 0 】

[8 - 2 - 2 - 5 . 時短設定処理]

図 3 2 7 は、時短移行処理 (図 3 2 6 参照) 中の S 5 5 8 でメイン C P U 2 0 1 により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。本実施例では、第 1 のパチンコ遊技機において説明した図 3 9 に示される時短設定処理に代えて、図 3 2 7 に示される時短設定処理が実行される。

20

【 3 8 7 1 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、時短フラグがオンであるか否かを判定する (S 5 6 1)。

【 3 8 7 2 】

S 5 6 1 において、時短フラグがオンであると判定された場合 (S 5 6 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 6 2 に移す。

【 3 8 7 3 】

S 5 6 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、C 4 時短当りであるか否かを判定する。第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において上述したとおり、C 4 時短当りに対応する C 4 時短遊技状態は、時短遊技状態に制御されているときは作動しない C 時短遊技状態である。

30

【 3 8 7 4 】

S 5 6 2 において、C 4 時短当りであると判定された場合 (S 5 6 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理 (図 3 2 6 参照) に戻す。

【 3 8 7 5 】

一方、S 5 6 2 において、C 4 時短当りでないと判定された場合 (S 5 6 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 6 3 に移す。

【 3 8 7 6 】

S 5 6 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、C 5 時短当りであるか否かを判定する。C 5 時短当りは、上述したとおり、遊技者が享受できる態様でいずれかの時短遊技状態に制御されている場合に、内部的に重ねて作動させることが可能な C 時短当りである。言い換えれば、C 5 時短当りは、遊技者が享受できる態様で制御されている現在の時短遊技状態の残時短回数がある場合、現在の時短遊技状態から C 5 時短遊技状態に切り替えて制御することができない時短当りであるといえる。

40

【 3 8 7 7 】

S 5 6 3 において、C 5 時短当りであると判定された場合 (S 5 6 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 6 4 に移す。なお、この S 5 6 3 において Y E S 判定された場合、当選した C 5 時短当りは、時短遊技状態中の C 5 時短当りであるた

50

め、内部的に重ねて作動することとなる。

【3878】

一方、S563において、C5時短当りでないと判定された場合（S563がNO判定の場合）、すなわち、現在の時短遊技状態を終了して新たな時短遊技状態に切り替えて開始させることが可能な時短当り（本実施例ではC3時短当りに対応する）である場合、メインCPU201は、処理を、S567に移す。

【3879】

S564において、メインCPU201は、重複時短カウンタ設定処理を行う。この重複時短カウンタ設定処理では、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびC5時短フラグを「1」にセットされるとともに、内部的に作動することとなるC5時短当りについての重複時短回数をセットする。この重複時短カウンタ設定処理（S564）の具体的な処理については、後述の図328を参照して説明する。メインCPU201は、重複時短カウンタ設定処理（S564）を行った後、処理を、S565に移す。

10

【3880】

S565において、メインCPU201は、同時当りフラグがオフであるか否かを判定する。この処理では、C5時短当りの当選と同じタイミングで天井カウンタの値が天井値に到達していないか否かが判定される。

【3881】

S565において、同時当りフラグがオフであると判定された場合（S565がYES判定の場合）、すなわち、C5時短当りの当選と同じタイミングで天井カウンタの値が天井値に到達していない場合、メインCPU201は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図326参照）に戻す。

20

【3882】

一方、S565において、同時当りフラグがオフでないと判定された場合（S565がNO判定の場合）、すなわち、C5時短当りの当選と同じタイミングで天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、処理を、S566に移す。

【3883】

S566において、メインCPU201は、同時当りフラグをオフにセットする。この処理を行うと、メインCPU201は、処理を、時短態様再設定処理（S567）に移す。

【3884】

30

S567において、メインCPU201は、時短態様再設定処理を行う。この時短態様再設定処理では、例えば、重複フラグおよびC5時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB時短フラグを「1」にセットし、B時短遊技状態に対応する時短回数として例えば「300」をセットする。このようにして、現在の時短遊技状態が終了し、例えば新たなB時短遊技状態の制御が開始されることとなる。メインCPU201は、時短態様再設定処理（S567）を行った後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図326参照）に戻す。

【3885】

S561に戻って、時短フラグがオンでないと判定された場合（S561がNO判定の場合）、すなわち時短フラグがオフである場合、メインCPU201は、処理を、S568に移す。

40

【3886】

S568において、メインCPU201は、時短態様設定処理を行う。この時短態様設定処理では、上述したとおり、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するC時短フラグ（C3時短フラグ、C4時短フラグ、C5時短フラグ）を「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする処理等が行われる。メインCPU201は、時短態様設定処理（S568）を行った後、処理を、S569に移す。

【3887】

S569において、メインCPU201は、時短フラグオンすなわち時短フラグを「1

50

」にセットする処理を行う。S 5 6 9 の処理を行った後、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 5 7 0 に移す。

【3 8 8 8】

S 5 7 0 において、メインCPU 2 0 1 は、同時当りフラグがオンであるか否かを判定する。この処理では、C 5 時短当りの当選と同じタイミングで天井カウンタの値が天井値に到達したかが否かが判定される。

【3 8 8 9】

S 5 7 0 において、同時当りフラグがオンでないと判定された場合（S 5 7 0 がNO判定の場合）、すなわち同時当りフラグがオフである場合、メインCPU 2 0 1 は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図3 2 6 参照）に戻す。

10

【3 8 9 0】

一方、S 5 7 0 において、同時当りフラグがオンであると判定された場合（S 5 7 0 がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 5 7 1 に移す。

【3 8 9 1】

S 5 7 1 において、メインCPU 2 0 1 は、重複時短カウンタ設定処理を行う。この重複時短カウンタ設定処理（S 5 7 1）は、S 5 6 4 の重複時短カウンタ設定処理と同じ処理であり、後述の図3 2 8 を参照して説明する。メインCPU 2 0 1 は、重複時短カウンタ設定処理（S 5 7 1）を行った後、処理を、S 5 7 2 に移す。

【3 8 9 2】

S 5 7 2 において、メインCPU 2 0 1 は、同時当りフラグをオフにセットする。この処理を行うと、メインCPU 2 0 1 は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図3 2 6 参照）に戻す。

20

【3 8 9 3】

なお、本実施例では、天井カウンタの値が天井値に到達するのと同じタイミングでC 5 時短当りに当選した場合、遊技者が享受できる態様でのB時短遊技状態の制御を開始するとともに、C 5 時短を内部的に重ねて作動させるようにしているが、これに限られない。例えば、遊技者が享受できる態様でのB時短遊技状態の制御を開始し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させないようにしてもよい。また、遊技者が享受できる態様でC 5 時短遊技状態の制御を開始し、B時短遊技状態については遊技者が享受できる態様で制御しないようにしてもよい。この場合、C 5 時短遊技状態においてB時短を内部的に重ねて作動させて、C 5 時短遊技状態の終了後、遊技者が享受できる態様でB時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよいし、C 5 時短遊技状態においてB時短を内部的に重ねて作動させず、C 5 時短遊技状態が終了したとしても、遊技者が享受できる態様でB時短遊技状態の制御を開始しないようにしてもよい。

30

【3 8 9 4】

[8 - 2 - 2 - 6 . 重複時短カウンタ設定処理]

図3 2 8 は、メインCPU 2 0 1 による重複時短カウンタ設定処理の一例を示すフローチャートである。重複時短カウンタ設定処理は、上述の時短移行処理（図3 2 6 参照）または上述の時短設定処理（図3 2 7 参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される処理である（図3 2 6 のS 5 5 5 および図3 2 7 のS 5 6 4 を参照）。この処理では、内部的に重ねて作動させることが可能な時短（本実施例ではC 5 時短当り）に当選した場合に、内部的に重ねて作動する時短（本実施例ではC 5 時短）の重複時短回数がセットされる。なお、この重複時短カウンタ設定処理では、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびC 5 時短フラグを「1」にセットする処理も行われるが、これらの処理についての図示は省略している。

40

【3 8 9 5】

メインCPU 2 0 1 は、まず、C 5 時短当りであるか否かを判定する（S 5 8 1）。

【3 8 9 6】

S 5 8 1 において、C 5 時短当りでないと判定された場合（S 5 8 1 がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、重複時短カウンタ設定処理を終了し、処理を、サブルーチン

50

として呼び出された元の処理（時短移行処理（図 3 2 6 参照）または時短設定処理（図 3 2 7 参照））に戻す。

【 3 8 9 7 】

S 5 8 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、C 5 時短カウンタが 2 より小さいか否かを判定する。すなわち、本実施例では、内部的に重ねて作動させることが可能な C 5 時短の数を 2 つまでとしている。ただし、内部的に重ねて作動させることが可能な C 5 時短の数は 2 つまでに限られない。

【 3 8 9 8 】

S 5 8 2 において、C 5 時短カウンタが 2 より小さくないと判定された場合（S 5 8 2 が N O 判定の場合）、すなわち C 5 時短カウンタが 2 の場合、メイン C P U 2 0 1 は、重複時短カウンタ設定処理を終了し、処理を、サブルーチンとして呼び出された元の処理（時短移行処理（図 3 2 6 参照）または時短設定処理（図 3 2 7 参照））に戻す。

【 3 8 9 9 】

S 5 8 2 において、C 5 時短カウンタが 2 より小さいと判定された場合（S 5 8 2 が Y E S 判定の場合）、すなわち内部的に重ねて作動している C 5 時短の数が上限（例えば 2 つ）に満たない場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 8 3 に移す。

【 3 9 0 0 】

S 5 8 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、C 5 時短カウンタに 1 加算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 8 3 の処理を行った後、処理を、S 5 8 4 に移す。

【 3 9 0 1 】

S 5 8 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、重複時短カウンタ（C 5 時短カウンタ）に、当選した C 5 時短当りの時短回数をセットする。すなわち、今回の特別図柄の当り判定処理の結果が C 5 時短当りである場合、この C 5 時短当りに対応する時短回数として例えば「5 0」がセットされる（図 3 1 5 ~ 図 3 1 9 参照）。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 8 4 の処理を行った後、重複時短カウンタ設定処理を終了し、処理を、サブルーチンとして呼び出された元の処理（時短移行処理（図 3 2 6 参照）または時短設定処理（図 3 2 7 参照））に戻す。

【 3 9 0 2 】

[8 - 2 - 2 - 7 . 重複時短カウンタシフト処理]

図 3 2 9 は、メイン C P U 2 0 1 による重複時短カウンタシフト処理の一例を示すフローチャートである。重複時短カウンタシフト処理は、上述したカウンタ判定処理（図 3 2 5 参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される処理である。この処理は、内部的に重ねて作動している複数の C 5 時短のうち、例えば 1 つ目の C 5 時短遊技状態の重複時短カウンタが 0 になった場合、例えば 2 つ目の C 5 時短遊技状態の重複時短カウンタの値（すなわち重複時短回数）を、例えば 1 つ目の C 5 時短遊技状態の重複時短カウンタの格納領域にシフトする処理である。なお、本実施例では、シフト処理を、構造体として配列を用いて行っているが、これに限られず、各領域を設定してそれぞれシフトする処理を行ってもよい。

【 3 9 0 3 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、C 5 時短カウンタを変数 X に代入する処理を行う（S 5 9 1）。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 8 1 の処理を行った後、処理を、S 5 9 2 に移す。

【 3 9 0 4 】

S 5 9 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、変数 X が 0 より大きいと判定する。すなわち、この処理では、C 5 時短が内部的に重ねて作動しているか否かが判定される。

【 3 9 0 5 】

S 5 9 2 において、変数 X が 0 より大きくないと判定された場合（S 5 9 2 が N O 判定の場合）、すなわち変数 X が 0 である場合、メイン C P U 2 0 1 は、重複時短カウンタシフト処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図 3 2 5 参照）に戻す。なお、C 5 時短が内部的に重ねて作動していない場合、S 5 9 2 において N O 判定される。

【 3 9 0 6 】

10

20

30

40

50

S 5 9 2において、変数Xが0より大きいと判定された場合（S 5 9 2がYES判定の場合）、すなわち変数Xが1以上である場合、メインCPU 201は、処理を、S 5 9 3に移す。本実施例では、内部的に重ねて作動させることが可能なC 5 時短の上限が2つであるため、変数Xが1または2である場合、S 5 9 2がYES判定される。

【3907】

S 5 9 3において、メインCPU 201は、重複時短カウンタ（X）が0であるか否かを判定する。すなわち、この処理では、内部的に重ねて作動しているX個目のC 5 時短の重複時短回数が0であるか否かが判定される。

【3908】

S 5 9 3において、重複時短カウンタ（X）が0でないと判定された場合（S 5 9 3がNO判定）、すなわち内部的に重ねて作動しているC 5 時短の重複時短回数が0でないと判定された場合、メインCPU 201は、処理を、S 5 9 8に移す。

10

【3909】

一方、S 5 9 3において、重複時短カウンタ（X）が0であると判定された場合（S 5 9 3がYES判定）、すなわち内部的に重ねて作動しているC 5 時短の重複時短回数が0になったと判定された場合、メインCPU 201は、処理を、S 5 9 4に移す。

【3910】

S 5 9 4において、メインCPU 201は、C 5 時短カウンタから変数Xを減算した値を、変数Wに代入する処理を行う。メインCPU 201は、S 5 9 4の処理を行った後、処理を、S 5 9 5に移す。なお、図329に示されるように、S 5 9 6～S 6 1 2はループされるが、1回目のループおよび2回目のループでは、変数Wに「0」が代入されることとなる。

20

【3911】

S 5 9 5において、メインCPU 201は、変数Xを変数Yに代入する処理を行う。メインCPU 201は、S 5 9 5の処理を行った後、処理を、S 5 9 6に移す。

【3912】

S 5 9 6において、メインCPU 201は、変数Wが0より大きいと否かを判定する。

【3913】

S 5 9 6において、変数Wが0より大きくないと判定された場合（S 5 9 6がNO判定の場合）、すなわち変数Wが0の場合、メインCPU 201は、処理を、S 5 9 7に移す。

30

【3914】

S 5 9 7において、メインCPU 201は、C 5 時短カウンタから1減算する処理を行う。メインCPU 201は、S 5 9 7の処理を行った後、処理を、S 5 9 8に移す。

【3915】

S 5 9 8において、メインCPU 201は、変数Xの現在の値から1減算する処理を行う。メインCPU 201は、S 5 9 8の処理を行った後、処理を、S 5 9 2に戻し、変数Xが0よりも大きくないすなわち重複分の残時短回数を確認し終えるまで（S 5 9 2においてNO判定されるまで）、S 5 9 2以降の処理を繰り返し行う。

【3916】

S 5 9 2がNO判定されると、メインCPU 201は、上述したとおり、重複時短カウンタシフト処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図325参照）に戻す。

40

【3917】

S 5 9 6に戻って、変数Wが0より大きいと判定された場合（S 5 9 6がYES判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 5 9 9に移す。内部的に重ねて作動しているC 5 時短が複数あって、1つ目のC 5 時短遊技状態の重複時短カウンタが0になった場合、S 5 9 6がYES判定される。

【3918】

S 5 9 9において、メインCPU 201は、（Y + 1）番目の重複時短カウンタを、0になっている現在のY番目の重複時短カウンタにシフトさせる処理を行う。例えば、内部的に重ねて作動している複数のC 5 時短のうち、2つ目のC 5 時短の重複時短カウンタの

50

値を、0 になっている 1 つ目の C 5 時短の重複時短カウンタの値にシフトする。メイン CPU 201 は、S 5 9 9 の処理を行った後、処理を、S 6 0 0 に移す。

【3919】

S 6 0 0 において、メイン CPU 201 は、変数 Y に 1 加算する処理を行う。メイン CPU 201 は、S 6 0 0 の処理を行った後、処理を、S 6 0 1 に移す。

【3920】

S 6 0 1 において、メイン CPU 201 は、重複時短カウンタ (Y) に 0 をセットする。すなわちこの処理は、C 5 時短の重複時短カウンタの値がシフトされたことによって、最後 (例えば 2 つ目) の C 5 時短の重複時短カウンタを 0 にセットする処理である。メイン CPU 201 は、S 6 0 1 の処理を行った後、処理を、S 6 0 2 に移す。

10

【3921】

S 6 0 2 において、メイン CPU 201 は、変数 W から 1 減算する処理を行う。メイン CPU 201 は、S 6 0 2 の処理を行った後、処理を、S 5 9 6 に戻す。本実施例では内部的に重ねて作動させることが可能な C 5 時短の数は 2 つだけであるが、この数がより多い場合であっても、変数 W が 0 よりも大きくないすなわち 0 であると判定されるまで (S 5 9 6 において Y E S 判定されるまで)、S 5 9 6 ~ S 6 0 2 の処理を繰り返し行うことにより、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動している C 5 時短の全部についての重複時短回数をシフトすることが可能となる。

【3922】

[8 - 2 - 2 - 8 . 重複時短設定処理]

20

図 3 3 0 は、メイン CPU 201 による重複時短設定処理の一例を示すフローチャートである。重複時短設定処理は、上述したカウンタ判定処理 (図 3 2 5 参照) の実行中にサブルーチンとして呼び出される。この処理は、遊技者が享受できる態様で制御されていた時短遊技状態が終了し、内部的に重ねて作動している時短 (本実施例では C 5 時短) を、遊技者が享受できる態様での制御を開始する場合に行われる処理である。

【3923】

メイン CPU 201 は、まず、変数 X に 1 を代入する処理を行う (S 6 1 1)。メイン CPU 201 は、S 6 1 1 の処理を行った後、処理を、S 6 1 2 に移す。

【3924】

S 6 1 2 において、メイン CPU 201 は、重複時短カウンタ (X) の値を、時短カウンタに代入する。すなわちこの処理では、内部的に重ねて作動していた X 番目 (すなわち 1 番目) の C 5 時短の重複時短回数を、遊技者が享受できる態様での制御が開始される C 5 時短遊技状態の残時短回数にセットする処理が行われる。メイン CPU 201 は、S 6 1 2 の処理を行った後、処理を、S 6 1 3 に移す。

30

【3925】

S 6 1 3 において、メイン CPU 201 は、変数 X が C 5 時短カウンタよりも小さいか否かを判定する。

【3926】

S 6 1 3 において、変数 X が C 5 時短カウンタよりも小さいと判定された場合 (S 6 1 3 が Y E S 判定の場合)、すなわち本実施例では内部的に重ねて作動させることが可能な C 5 時短の上限が 2 つであるため、C 5 時短カウンタが 2 の場合 (すなわち、内部的に重ねて作動している C 5 時短がまだある場合)、その分のシフト処理を行うため、メイン CPU 201 は、処理を、S 6 1 4 に移す。

40

【3927】

S 6 1 4 において、メイン CPU 201 は、C 5 時短カウンタから変数 X を減算した値を、変数 W に代入する処理を行う。この変数 W の値によって、S 6 1 5 ~ S 6 1 9 のループ回数が決まる。メイン CPU 201 は、S 6 1 4 の処理を行った後、処理を、S 6 1 5 に移す。なお、本実施例では、内部的に重ねて作動させることが可能な C 5 時短の上限が 2 つであるため、S 6 1 5 ~ S 6 1 9 のループ回数は多くても 1 回である。

【3928】

50

S 6 1 5において、メインCPU 2 0 1は、変数Wが0より大きいかなんかを判定する。

【3 9 2 9】

S 6 1 5において、変数Wが0より大きいと判定された場合（S 6 1 5がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 6 1 6に移す。

【3 9 3 0】

一方、S 6 1 5において、変数Wが0より大きくないと判定された場合（S 6 1 5がNO判定の場合）、すなわち変数Wが0の場合、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 6 2 1に移す。

【3 9 3 1】

S 6 1 6において、メインCPU 2 0 1は、重複時短カウンタ（X + 1）を、重複時短カウンタ（X）にシフトさせる処理を行う。この処理では、内部的に重ねて作動している複数のC 5時短のうち、例えば2つ目のC 5時短の重複時短カウンタの値を、例えば1つ目のC 5時短の重複時短カウンタの値にシフトする。メインCPU 2 0 1は、S 6 1 6の処理を行った後、処理を、S 6 1 7に移す。

10

【3 9 3 2】

S 6 1 7において、メインCPU 2 0 1は、変数Xに1加算する処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 6 1 7の処理を行った後、処理を、S 6 1 8に移す。

【3 9 3 3】

S 6 1 8において、メインCPU 2 0 1は、重複時短カウンタ（X）に0をセットする処理を行う。すなわちこの処理は、C 5時短遊技状態の重複時短カウンタの値がシフトされたことによって、最後（例えば2つ目）のC 5時短の重複時短カウンタを0にセットする処理である。メインCPU 2 0 1は、S 6 1 8の処理を行った後、処理を、S 6 1 9に移す。

20

【3 9 3 4】

S 6 1 9において、メインCPU 2 0 1は、変数Wから1減算する処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 6 1 9の処理を行った後、処理を、S 6 1 5に戻す。本実施例では内部的に重ねて作動させることが可能なC 5時短の数は2つだけであるが、この数がより多い場合であっても、変数Wが0よりも大きくないすなわち0であると判定されるまで（S 6 1 5においてYES判定されるまで）、S 6 1 5 ~ S 6 1 9の処理を繰り返し行うことにより、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているC 5時短の全部についての重複時短回数をシフトすることが可能となる。

30

【3 9 3 5】

S 6 1 3に戻って、変数XがC 5時短カウンタよりも小さくないと判定された場合（S 6 1 3がNO判定の場合）、すなわち変数XとC 5時短カウンタとが同じ値である場合（本実施例では、内部的に重ねて作動させることが可能なC 5時短の上限が2つであるため、C 5時短カウンタが1の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 6 2 0に移す。

【3 9 3 6】

S 6 2 0において、メインCPU 2 0 1は、重複時短カウンタ（X）に0をセットする。すなわちこの処理は、内部的に重ねて作動しているC 5時短がなくなったことによって、内部的に重ねて作動することが可能なC 5時短の重複時短カウンタを0にセットする処理である。メインCPU 2 0 1は、S 6 2 0の処理を行った後、処理を、S 6 2 1に移す。

40

【3 9 3 7】

S 6 2 1において、メインCPU 2 0 1は、C 5時短カウンタから1減算する処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 6 2 1の処理を行った後、重複時短設定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図3 2 5参照）に戻す。

【3 9 3 8】

以上、内部的に重ねて作動することが可能な時短（本実施例ではC 5時短）を搭載した場合のメインCPU 2 0 1により実行される処理について、図3 2 3 ~ 図3 3 0を参照して説明した。上述したメインCPU 2 0 1による各種処理を行うことにより、内部的に重ねて作動することが可能な時短（本実施例ではC 5時短）を搭載することができ、ゲーム

50

性の幅を広げることが可能となる。すなわち、時短カウンタ（すなわち制御中の時短遊技状態の残時短回数）、重複時短カウンタ（すなわち遊技者が享受できる態様では制御されていないものの内部的に重ねて作動している時短の重複時短回数）、および、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数を好適に管理することが可能となり、より興趣を高めるパチンコ遊技機を提供することが可能となる。

【３９３９】

[８ - ２ - ３ . 遊技の流れ]

次に、第２実施例のパチンコ遊技機における遊技の流れを、図３３１を参照して説明する。図３３１は、遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。

10

【３９４０】

なお、図３３１において、享受できる遊技状態は、遊技者が享受できる態様で制御されている現在の遊技状態である。この享受できる遊技状態の欄に示される「大当たり」は大当たり遊技状態、「Ａ時短」はＡ時短遊技状態、「Ｂ時短」はＢ時短遊技状態、「Ｃ３時短」はＣ３時短遊技状態、「Ｃ４時短」はＣ４時短遊技状態、「Ｃ５時短」はＣ５時短遊技状態、「通常」は通常遊技状態であることを意味する。

【３９４１】

また、図３３１において、「Ｃ３当り」および「Ｃ５当り」は、それぞれ、Ｃ４時短当りに当選したことおよびＣ５時短当りに当選したことを示している。また、「Ｃ３終了」および「Ａ終了」は、それぞれ、Ｃ３時短遊技状態の終了およびＡ時短遊技状態の終了を示している。さらに、「Ｃ５開始」は、内部的に重ねて作動しているものの遊技者が享受できる態様で制御されていなかったＣ５時短が、遊技者が享受できる態様でのＣ５時短遊技状態の制御が開始されることを示している。

20

【３９４２】

また、図３３１において、表示演出は、例えば液晶表示器で構成される表示装置７に表示される表示演出である。この表示演出の欄に示される各ステージ演出は、図３１２を参照して説明した第１実施例のパチンコ遊技機と同様、例えば、背景画像として表示される外観上の状態を示している。

【３９４３】

また、図３３１に示される「残回数」は、図３１２を参照して説明した第１実施例のパチンコ遊技機と同様、残時短回数であり、特別図柄の可変表示が１回行われると、１減算表示される。

30

【３９４４】

また、図３３１において、内部状態は、図３１２を参照して説明した第１実施例のパチンコ遊技機と同様、例えばメインＣＰＵ２０１により制御される時短フラグおよび各種時短フラグの状態を示している。

【３９４５】

また、図３３１において、通常遊技状態または時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果がＣ５時短当りである場合については説明するが、高確遊技状態（例えば、高確時短遊技状態であるが、高確非時短遊技状態を搭載するパチンコ遊技機では高確非時短遊技状態を含む）における特別図柄の当り判定処理の結果がＣ５時短当りである場合については説明しない。これは、この第２実施例のパチンコ遊技機において、高確遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果がＣ５時短当りである場合、メインＣＰＵ２０１は、これを無視し、Ｃ５時短遊技状態が行われない（すなわち作動しない）ようにしているためである。

40

【３９４６】

ところで、第２実施例のパチンコ遊技機では、時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合、Ｃ５時短を例えば２つまで内部的に重ねて作動させることができるため、説明の便宜上、図３３１において、「Ｃ５ - １時短フラグ」および「Ｃ５ - ２時短フラグ」を用いて説明する。なお、上述したとおり、複数のＣ５時短遊技状態のそれぞれに対応す

50

る複数のフラグを用いて管理する必要はない。ただし、「C5 - 1 時短フラグ」および「C5 - 2 時短フラグ」のいずれもが「1」にセットされており且ついずれもが内部的に重ねて作動している場合、上述の重複時短カウンタシフト処理（図329参照）において説明したとおり、メインCPU201は、いずれのC5時短フラグに対応するC5時短遊技状態を先に遊技者が享受できる態様で制御を開始すべきかを管理することができる。

【3947】

[8 - 2 - 3 - 1 . (a) 通常遊技状態においてC3時短当りに当選した場合]

まず、通常遊技状態において例えばC3時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部163, 164にC3時短当り（選択図柄コマンド「z20」または「z27」）を示す表示態様が導出された場合（図331の（a）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

10

【3948】

メインCPU201は、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、これらのフラグがOFFからONになる。これにより、内部的には、時短フラグおよびC3時短フラグが成立している状態となる。また、メインCPU201は、時短回数として例えば「50」をセットし、C3時短遊技状態の残時短回数の管理を開始する。

【3949】

サブCPU301は、C3時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「z20」または「z27」であること）またはC3時短当りに当選した可能性があることを示すC3時短移行示唆演出を表示装置7の表示領域にて行う。このC3時短移行示唆演出は、例えば、C3時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてからC3時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

20

【3950】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、通常ステージからC3ステージに移行させる。

【3951】

また、サブCPU301は、表示装置7の所定の表示領域に、C3時短遊技状態の残時短回数として例えば「50」を表示する。

【3952】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、通常遊技状態からC3時短遊技状態に移行する。

30

【3953】

また、外観上は、C3時短当り確定演出が行われたり、演出背景画像が通常ステージからC3ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、通常遊技状態からC3時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンからも、通常遊技状態からC3時短遊技状態、C4時短遊技状態またはC5時短遊技状態であることを把握することができる（図321及び図322参照）。なお、C3時短遊技状態とC4時短遊技状態とC5時短遊技状態とで普通電動役物の開放パターンを異ならせることによって、普通電動役物146の開放パターンからC3時短遊技状態であることを把握できるようにしてもよい。

40

【3954】

なお、通常遊技状態において、C4時短当りまたはC5時短当りに当選した場合や、天井到達した場合にも、通常遊技状態においてC3時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【3955】

[8 - 2 - 3 - 2 . (b) C3時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合]

次に、C3時短遊技状態において例えばC3時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部163, 164にC3時短当り（選択図柄コマンド「z20」または「z27」）を示す表示態様が導出された場合（図331の（b）参照））の内部状態、表示演出

50

、外観上の状態の一例について説明する。

【3956】

メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびC3時短フラグが成立している状態となる。また、メインCPU201は、時短回数として例えば「50」をセットし、C3時短遊技状態の残時短回数の管理を開始する。すなわち、例えば制御中のC3時短遊技状態の時短回数が消化されたことによって残時短回数が50回未満になっていたとしても、時短回数が「50」に再セットされることとなる。

【3957】

サブCPU301は、C3時短移行示唆演出を表示装置7の表示領域にて行う。なお、サブCPU301は、C3時短移行示唆演出に代えてまたは加えて、残時短回数が増加することを示す上乗せ演出を行うようにしてもよい。

10

【3958】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C3ステージに維持する。

【3959】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、C3時短遊技状態が維持される。

【3960】

また、外観上は、例えば、背景画像がC3ステージに維持されるだけでなく、例えば、音声演出からも、C3時短遊技状態が維持されていることを把握できる。また、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンからも、C3時短遊技状態に維持されている可能性があることを把握することができる（図321及び図322参照）。

20

【3961】

なお、第2実施例のパチンコ遊技機において、第1実施例のパチンコ遊技機において説明したC1時短遊技状態やC2時短遊技状態を搭載する場合、C1時短遊技状態においてC1時短当りに当選した場合や、C2時短遊技状態においてC2時短当りに当選した場合も、C3時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【3962】

[8 - 2 - 3 - 3 . (c) C3時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合]

30

次に、C3時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部163, 164にC5時短当り（選択図柄コマンド「z22」または「z29」）を示す表示態様が導出された場合（図331の（c）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

【3963】

メインCPU201は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびC5時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、C3時短フラグ、重複フラグおよびC5時短フラグが成立している状態となる。図331では、説明の便宜上、C5時短フラグであるC5-1時短フラグとC5-2時短フラグとのうちC5-1時短フラグが成立している。

40

【3964】

また、メインCPU201は、C3時短遊技状態の残時短回数の管理を継続しつつ、内部的に重ねて作動するC5時短の重複時短回数として例えば「50」をセットし、C5時短の重複時短回数の管理を開始する。これにより、特別図柄の可変表示が実行されると、C3時短遊技状態の残時短回数およびC5時短の重複時短回数の両方が1減算されることとなる。

【3965】

なお、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）については、C3時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図322に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」に対応する開放パターン）で作動させる。

50

【3966】

サブCPU301は、C5時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「z22」または「z29」であること）またはC5時短当りに当選した可能性があることを示すC5時短移行示唆演出を、表示装置7の表示領域にて行うことが可能である。

【3967】

上記のC5時短移行示唆演出を行うか否かについて、例えば、第1始動口120または第2始動口140に遊技球が入賞したことに基づいて抽出される演出選択用乱数値等に基づいて決定してもよい。すなわち、第1始動口120または第2始動口140に遊技球が入賞すると、第1のパチンコ遊技機において説明したとおり、メインCPU201は、演出選択用乱数値を含む各種乱数を抽出する。そして、抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、C5時短移行示唆演出の実行を指示するコマンドをメインCPU201からサブCPU301に送信し、これを受けたサブCPU301がC5時短移行示唆演出を行うようにしてもよい。ただし、これに限られず、C5時短移行示唆演出を行うか否かを、サブCPU301が所定の演出用乱数を用いて決定するようにしてもよい。

【3968】

また、C5時短移行示唆演出を、例えば、C5時短当りに当選し（すなわち、特別図柄表示部163、164にC5時短当り（選択図柄コマンド「z22」または「z29」）を示す表示態様が導出され）且つ所定の条件を満たした場合に行うようにしてもよい。「所定の条件を満たした場合」とは、例えば、C3時短遊技状態の残時短回数よりも、C5時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が大きいと、サブCPU301が判断した場合である。すなわち、内部的に重ねて作動しているC5時短について、C3時短遊技状態の終了後、遊技者が享受できる態様で制御される可能性がある場合にはC5時短移行示唆演出を行い、遊技者が享受できる態様で制御されない場合にはC5時短移行示唆演出を行わないようにすることが好ましい。ただし、C3時短遊技状態の残時短回数よりも、C5時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が大きかったとしても、遊技者が享受できる態様でC5時短遊技状態に必ず制御されるとは限られない。例えば、C3時短遊技状態の終了前に大当り遊技状態に制御される場合等、重複時短回数以外のC5時短の作動が終了する条件が成立した場合には、C3時短遊技状態の残時短回数よりもC5時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が大きかったとしても、遊技者が享受できる態様でC5時短遊技状態に制御されない。

【3969】

C5時短移行示唆演出を行う場合、かかるC5時短移行示唆演出を、C5時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部163、164に導出されたときに行うことに限定されず、遊技者が享受できる態様でのC5時短遊技状態の制御が開始されるまでの間であればよい。

【3970】

なお、C3時短遊技状態においてC5時短当りに当選したとしてもC5時短移行示唆演出を行わない場合、サブCPU301は、表示装置7の表示領域にて行われる装飾図柄の可変表示演出やキャラクタ演出を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うことが好ましい。このようにすることで、C5時短当りに当選したことを遊技者が察知し難くなり、徒に興趣は低下してしまうことを抑制することが可能となる。

【3971】

なお、「特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出」とは、遊技者からみて特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであると認識しうる演出であればよく、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであるときに行われる演出と共通する演出に限定されない。

【3972】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C3ステージに維持し、C5時短遊技状態に制御されていることを示すC5ステージを表示しない。さらに、サブCPU301は、C3時短遊技状態に応じて音声演出を行い、C5

10

20

30

40

50

時短遊技状態に応じた音声演出を行わない。

【3973】

このようにすることで、内部的にはC5時短フラグ(図331に示されるC5-1時短フラグ)が「1」にセットされていたとしても、遊技者が享受できる遊技状態はC3時短遊技状態であり、表示装置7の表示領域に表示される表示演出、音声演出、普通電動役物146(図4参照)の開放パターンからは、C5時短遊技状態が内部的に重なって作動していることを把握することができないかまたは把握することが困難となっている。

【3974】

ところで、遊技者が享受できる遊技状態がC5時短遊技状態以外の時短遊技状態において、C5時短が内部的に重ねて作動しており、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了したときに内部的に重ねて作動しているC5時短の重複時短回数が残っている場合、メインCPU201およびサブCPU301は、以下の制御を行う。

10

【3975】

すなわち、メインCPU201は、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了すると、重複フラグを含む各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC5-1時短フラグを「1」にセットし、普通電動役物146(図4参照)を、例えば図322に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」に対応する開放パターン(C5時短遊技状態に対応する開放パターン)で作動させる。本実施例では、図322に示されるように、C5時短遊技状態に対応する普通電動役物146の開放パターンが、B時短遊技状態、C3時短遊技状態およびC4時短遊技状態における開放パターンと同じであるが、これらの開放パター

20

ーンと異ならせることによって、普通電動役物146の開放パターンからC5時短遊技状態に制御されていることを把握することが容易または可能となるようにしてもよい。

【3976】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に、遊技者が享受できる遊技状態としてC5時短遊技状態が開始されることを示すC5時短開始演出を表示するとともに、残時短回数の更新を行う。残時短回数の更新では、C5時短遊技状態の残時短回数が表示される。

【3977】

なお、残時短回数の更新は、制御中の時短遊技状態(図331ではC3時短遊技状態)が終了したときに行うことに限定されず、例えば、制御中の時短遊技状態の残時短回数が残っている状態において、かかる残時短回数に、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了した時点でのC5時短の重複時短回数を加算するような上乗せ演出を行うようにしてもよい。

30

【3978】

また、遊技者が享受できる遊技状態がC5時短遊技状態以外の時短遊技状態(例えば、C3時短遊技状態)において、C5時短遊技状態が内部的に重なって作動しており、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数が0になるよりも前に、C5時短の重複時短回数が0になった場合、メインCPU201は、別のC5時短遊技状態が内部的に重なって作動していなければ、重複フラグおよびC5時短フラグをクリアする。したがって、遊技者が享受できる時短遊技状態において別のC5時短が内部的に重なって作動していない限り、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了すると、メインCPU201は、各種フラグを初期化し、通常遊技状態に制御する。また、サブCPU301は、遊技者が享受できる時短遊技状態に対応する種類のステージから通常ステージに移行する。

40

【3979】

また、遊技者が享受できる遊技状態が他の時短遊技状態(すなわち、A時短遊技状態、B時短遊技状態、C4時短遊技状態、C5時短遊技状態)においてC5時短当りに当選した場合にも、C3時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。さらには、第1実施例のパチンコ遊技機において説明したC1時短遊技状態やC2時短遊技状態を搭載する場合には、C1時短遊技状態やC2時短遊技状

50

態においてC 5 時短当りに当選した場合にも、C 3 時短遊技状態においてC 5 時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【3980】

[8 - 2 - 3 - 4 . (d) C 3 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにC 5 時短当りに当選した場合]

次に、C 3 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにC 5 時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部163, 164にC 5 時短当り（選択図柄コマンド「z22」または「z29」）を示す表示態様が導出された場合（図331の（d）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

10

【3981】

メインCPU201は、各種フラグを初期化せずに、C 5 時短フラグを「1」にセットする。図331では、説明の便宜上、C 5 時短フラグであるC 5 - 1時短フラグとC 5 - 2時短フラグとのうちC 5 - 1時短フラグがすでに「1」にセットされているため、C 5 - 2時短フラグを「1」にセットしている。これにより、内部的には、時短フラグ、C 3 時短フラグ、重複フラグ、C 5 - 1時短フラグおよびC 5 - 2時短フラグが成立している状態となる。この場合、C 5 - 2時短フラグよりもC 5 - 1時短フラグが先に「1」にセットされているため、メインCPU201は、C 5 - 2時短フラグに対応するC 5 時短（以下、説明の便宜上「第2のC 5 時短」と称する）よりも、C 5 - 1時短フラグに対応するC 5 時短（以下、説明の便宜上「第1のC 5 時短」と称する）を先に、遊技者が享受できる態様で制御を開始すべきC 5 時短として管理する。

20

【3982】

また、メインCPU201は、遊技者が享受できるC 3 時短遊技状態の残時短回数および第1のC 5 時短の重複時短回数の管理を継続しつつ、第2のC 5 時短の重複時短回数として例えば「50」をセットし、第2のC 5 時短の重複時短回数の管理を開始する。これにより、特別図柄の可変表示が実行されると、C 3 時短遊技状態の残時短回数、第1のC 5 時短の重複時短回数および第2のC 5 時短の重複時短回数がいずれも1減算されることとなる。

【3983】

なお、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）については、C 3 時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図322に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」に対応する開放パターン）で作動させる。

30

【3984】

サブCPU301は、C 5 時短移行示唆演出を表示装置7の表示領域にて行ってもよいが、本実施例では、C 3 時短遊技状態においてC 5 時短当りに当選したときと同様に、C 5 時短当りに当選したことまたは当選した可能性があることを示唆可能なC 5 時短移行示唆演出を行わず、表示装置7の表示領域にて行われる装飾図柄の可変表示演出やキャラクタ演出を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うようにしている。

【3985】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C 3 時短遊技状態においてC 5 時短当りに当選したときと同様にC 3 ステージに維持し、C 5 時短遊技状態に制御されていることを示すC 5 ステージを表示しない。さらに、サブCPU301は、C 3 時短遊技状態に応じて音声演出を行い、C 5 時短遊技状態に応じた音声演出を行わない。

40

【3986】

このようにすることで、内部的にはC 5 時短フラグ（図331に示されるC 5 - 1時短フラグおよびC 5 - 2時短フラグの両方）が「1」にセットされていたとしても、遊技者が享受できる遊技状態はC 3 時短遊技状態であり、表示装置7の表示領域に表示される表示演出、音声演出、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンからは、C 5 時短遊

50

技状態が内部的に重なって作動していることを把握することができないかまたは把握することが困難となっている。

【3987】

ところで、遊技者が享受できる遊技状態がC5時短遊技状態以外の時短遊技状態において、第1のC5時短および第2のC5時短のいずれもが内部的に重なって作動しており、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了したときに、第1のC5時短の重複時短回数および第2のC5時短の重複時短回数のいずれもが残っている場合、メインCPU201およびサブCPU301は、以下の制御を行う。

【3988】

すなわち、メインCPU201は、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了すると、重複フラグおよびC5-2時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC5-1時短フラグを「1」にセットし、普通電動役物146（図4参照）を、例えば図322に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」に対応する開放パターン（C5時短遊技状態に対応する開放パターン）で作動させる。本実施例では、上述したとおり、C5時短遊技状態に対応する普通電動役物146の開放パターンが、B時短遊技状態、C3時短遊技状態およびC4時短遊技状態における開放パターンと同じであるが（図322参照）、これらの開放パターンと異ならせることによって、普通電動役物146の開放パターンからC5時短遊技状態に制御されていることを把握することが容易または可能となるようにしてもよい。

【3989】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に、C5時短遊技状態が開始されることを示すC5時短開始演出を表示するとともに、残時短回数の更新を行う。残時短回数の更新では、C5時短遊技状態の残時短回数が表示される。

【3990】

なお、残時短回数の更新は、制御中の時短遊技状態（図331ではC3時短遊技状態）が終了したときに行うことに限定されず、例えば、制御中の時短遊技状態の残時短回数が残っている状態において、かかる残時短回数に、制御中の時短遊技状態が終了した時点での第1のC5時短の重複時短回数（すなわち、第1のC5時短の重複時短回数と制御中の時短遊技状態の残時短回数との差）を加算するような上乗せ演出を行うようにしてもよい。

【3991】

また、遊技者が享受できる遊技状態が第1のC5時短遊技状態以外の時短遊技状態において、第2のC5時短が内部的に重なって作動しており、第1のC5時短の重複時短回数が0になるよりも前に、第2のC5時短の重複時短回数が0になった場合、メインCPU201は、C5-2時短フラグをクリアする。したがって、遊技者が享受できる態様で制御されている第1のC5時短遊技状態において第2のC5時短が内部的に重なって作動していない限り、第1のC5時短遊技状態が終了すると、メインCPU201は、各種フラグを初期化し、通常遊技状態に制御することとなる。また、サブCPU301は、制御中の時短遊技状態に対応する種類のステージ演出から通常ステージに移行する。

【3992】

また、遊技者が享受できる遊技状態が他の時短遊技状態（すなわち、A時短遊技状態、B時短遊技状態、C4時短遊技状態）においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにC5時短当りに当選した場合にも、遊技者が享受できる遊技状態がC3時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにC5時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。また、本実施例では、内部的に重ねて作動できるC5時短の上限を2個までとしているが、さらに多くのC5時短を内部的に重ねて作動させる場合には、遊技者が享受できる遊技状態がC5時短遊技状態であって、C5時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにC5時短当りに当選した場合にも、遊技者が享受できる遊技状態がC3時短遊技状態であって、C5時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにC5時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。また、第1実施例のパチンコ遊技機において説明したC1時短遊技状態やC2時

10

20

30

40

50

短遊技状態を搭載する場合には、C 1 時短遊技状態やC 2 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにC 5 時短当りに当選した場合にも、C 3 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにC 5 時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【3993】

[8 - 2 - 3 - 5 . (e) C 3 時短遊技状態において第 1 のC 5 時短および第 2 のC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で第 1 のC 5 時短が終了した場合]

次に、C 3 時短遊技状態において第 1 のC 5 時短および第 2 のC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で第 1 のC 5 時短が終了した場合（図 3 3 1 の（ e ）参照）の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

10

【3994】

メインCPU 201 は、各種フラグを初期化せずに、C 5 - 1 時短フラグをクリアする。これにより、内部的には、時短フラグ、C 3 時短フラグ、重複フラグおよびC 5 - 2 時短フラグが成立している状態となる。また、メインCPU 201 は、C 3 時短遊技状態の残時短回数および第 2 のC 5 時短の重複時短回数の管理を継続する。すなわち、特別図柄の可変表示が実行されると、メインCPU 201 は、C 3 時短遊技状態の残時短回数および第 2 のC 5 時短の重複時短回数を 1 減算する。

【3995】

また、メインCPU 201 は、普通電動役物 146（図 4 参照）については、C 3 時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図 3 2 2 に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 2」に対応する開放パターン）を維持する。

20

【3996】

サブCPU 301 は、内部的に重ねて作動していた第 1 のC 5 時短が終了したことを示す演出を表示装置 7 の表示領域にて行ってもよいが、本実施例では、かかる演出を行わず、装飾図柄の可変表示演出やキャラクタ演出を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うようにしている。

【3997】

また、サブCPU 301 は、表示装置 7 の表示領域に表示される例えば背景画像についてもC 3 ステージを継続し、音声演出についてもC 3 時短遊技状態に応じた音声演出を継続する。

30

【3998】

また、サブCPU 301 は、表示装置 7 の表示領域に表示される残時短回数として、遊技者が享受できるC 3 時短遊技状態の残時短回数の表示を継続する。

【3999】

このようにすることで、遊技者が享受できる態様としてC 3 時短遊技状態に制御されているだけとなり、内部的に重ねて作動していた第 1 のC 5 時短が終了したことや、内部的に作動していた第 2 のC 5 時短が継続して作動することについて把握することができないかまたは把握することが困難となっている。

【4000】

なお、他の時短遊技状態（例えば、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態）において第 1 のC 5 時短および第 2 のC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で第 1 のC 5 時短が終了した場合にも、C 3 時短遊技状態において第 1 のC 5 時短および第 2 のC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で第 1 のC 5 時短が終了した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。また、本実施例では、内部的に重ねて作動できるC 5 時短の上限を 2 個までとしているが、さらに多くのC 5 時短を内部的に重ねて作動させる場合には、C 5 時短遊技状態において第 1 のC 5 時短および第 2 のC 5 時短を含む複数のC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で第 1 のC 5 時短が終了した場合にも、C 3 時短遊技状態において第 1 のC 5 時短および第 2 のC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で第 1 のC 5 時短が終了した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。また、第 1 実施例のパチンコ遊技機において説明したC 1 時短遊技状態やC 2 時短遊技状態を

40

50

搭載する場合には、C 1 時短遊技状態やC 2 時短遊技状態において第 1 のC 5 時短遊技状態および第 2 のC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で第 1 のC 5 時短が終了した場合にも、C 3 時短遊技状態において第 1 のC 5 時短および第 2 のC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で第 1 のC 5 時短が終了した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【4001】

[8 - 2 - 3 - 6 . (f) C 3 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でC 3 時短遊技状態が終了した場合]

次に、C 3 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でC 3 時短遊技状態が終了した場合（図 3 3 1 の (f) 参照）の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

10

【4002】

図 3 3 1 に示されるように、メインCPU 201 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC 5 - 2 時短フラグを「1」にセットし、C 5 - 2 時短の重複時短回数を残時短回数にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびC 5 - 2 時短フラグが成立している状態となり、遊技者が享受できる遊技状態はC 5 時短遊技状態となる。

【4003】

また、メインCPU 201 は、普通電動役物 146（図 4 参照）を、C 5 時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図 3 2 2 に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 2」に対応する開放パターン）で作動させる。本実施例では、図 3 2 2 に示されるように、C 3 時短遊技状態に対応する普通電動役物 146 の開放パターンとC 5 時短遊技状態における開放パターンと同じであるため、C 3 時短遊技状態が終了したとしても普通電動役物 146 の開放パターンは変化しないが、これらの開放パターンと異ならせることによって、C 3 時短遊技状態からC 5 時短遊技状態に変化したことを、普通電動役物 146 の開放パターンから把握することが容易または可能となるようにしてもよい。

20

【4004】

サブCPU 301 は、表示装置 7 の表示領域に表示されている残時短回数の表示を、C 3 時短遊技状態に対応する残時短回数の表示から、内部的に重ねて作動していた第 2 のC 5 時短の重複時短回数（すなわち、遊技者が享受できる態様での制御が開始されるC 5 時短遊技状態の残時短回数）の表示に更新する。

30

【4005】

ところで、例えばC 3 時短遊技状態において第 2 のC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でC 3 時短遊技状態が終了した場合、第 2 のC 5 時短はあくまでも内部的に重ねて作動していたため、遊技者が第 2 のC 5 時短の重複時短回数を把握することは不可能であるかまたは困難である。そのため、例えばC 3 時短遊技状態が終了すると、サブCPU 301 は、残時短回数に対して遊技者を期待させることが可能な残時短期待演出を行うようにすることが好ましい。

【4006】

残時短期待演出は、例えば、表示装置 7 の表示領域に表示される残時短回数をカウントアップさせる演出や、遊技者が所定の操作を行うことによって残時短回数が表示される演出等が相当する。

40

【4007】

また、サブCPU 301 は、C 3 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でC 3 時短遊技状態が終了した場合、表示装置 7 の表示領域に、C 3 時短遊技状態が終了することを示すC 3 時短終了演出を表示するとともに、遊技者が享受できる態様でのC 5 時短遊技状態の制御が開始されることを示すC 5 時短開始演出を表示する。

【4008】

なお、サブCPU 301 は、上記のC 3 時短終了演出およびC 5 時短開始演出を行うことに代えて、例えば、C 5 時短当りに当選したことあるいは当選した可能性があることを示唆するC 5 時短移行示唆演出、遊技者に有利な結果に当選したことあるいは当選した可

50

能性があることを示唆する演出、または、遊技者に有利な状態となることを示唆する演出等を行うようにしてもよい。すなわち、C 5 時短当りは、C 3 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でC 3 時短遊技状態が終了するタイミング（すなわち、C 3 時短遊技状態において最後の特別図柄の可変表示が行われるタイミング）ではなく、実際には上記タイミングよりも前に当選しているにもかかわらず、あたかも上記タイミングで、C 5 時短当りなど遊技者に有利な結果に当選したかのような演出を行うようにしてもよい。この場合、C 5 時短当りに当選したタイミング（例えば、図 3 3 1 の（c）や（e）のタイミング）において、C 5 時短移行示唆演出を行わないようにして、内部的にC 5 時短遊技状態が作動していることを遊技者に察知され難くすることが好ましい。

【4 0 0 9】

10

また、サブCPU 3 0 1 は、表示装置 7 の表示領域に表示される例えば背景画像を、C 3 ステージからC 5 ステージに変更し、音声演出についてもC 3 時短遊技状態に応じた音声演出からC 5 時短遊技状態に応じた音声演出に変更する。

【4 0 1 0】

このようにすることで、遊技者が享受できる態様で制御されていたC 3 時短遊技状態が終了し、内部的に重ねて作動していた第 2 のC 5 時短が開始される。そして、サブCPU 3 0 1 は、第 2 のC 5 時短遊技状態が開始されるタイミングであたかもC 5 時短当りに当選したかのような演出を行うことで、興趣を盛り上げることが可能となる。

【4 0 1 1】

なお、本実施例では、C 3 時短遊技状態において内部的に重ねて作動しているC 5 時短は第 2 のC 5 時短であるが、第 2 のC 5 時短に代えて第 1 のC 5 時短である場合も同様である。

20

【4 0 1 2】

また、他の時短遊技状態（例えば、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態、C 5 時短遊技状態）においてC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で他の時短遊技状態が終了した場合にも、C 3 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でC 3 時短遊技状態が終了した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【4 0 1 3】

さらに、第 1 実施例のパチンコ遊技機において説明したC 1 時短遊技状態やC 2 時短遊技状態を搭載する場合には、C 1 時短遊技状態やC 2 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でC 1 時短遊技状態やC 2 時短遊技状態が終了した場合にも、C 3 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でC 3 時短遊技状態が終了した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

30

【4 0 1 4】

[8 - 2 - 3 - 7 . (g) C 5 時短遊技状態においてC 5 時短当りに当選した場合]

次に、C 5 時短遊技状態においてC 5 時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 にC 5 時短当り（選択図柄コマンド「z 2 2」または「z 2 9」）を示す表示態様が導出された場合（図 3 3 1 の（g）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。なお、以下では、図 3 3 1 に示されるように、第 2 のC 5 時短遊技状態においてC 5 時短遊技状態に当選した場合の例について説明する。

40

【4 0 1 5】

メインCPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびC 5 - 1 時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、C 5 - 2 時短フラグ、重複フラグおよびC 5 - 1 時短フラグが成立している状態となる。

【4 0 1 6】

また、メインCPU 2 0 1 は、遊技者が享受できる態様で制御されている第 2 のC 5 時短遊技状態の残時短回数の管理を継続しつつ、内部的に重ねて作動が開始される第 1 のC 5 時短の重複時短回数として例えば「5 0」をセットし、第 1 のC 5 時短の重複時短回数の管理を開始する。これにより、特別図柄の可変表示が実行されると、第 1 のC 5 時短遊

50

技状態の残時短回数および第2のC5時短の重複時短回数がいずれも1減算されることとなる。

【4017】

なお、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）については、C5時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図322に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」に対応する開放パターン）で作動させる。

【4018】

サブCPU301は、C5時短移行示唆演出を表示装置7の表示領域にて行ってもよいが、本実施例では、C5時短当りに当選したことまたは当選した可能性があることを示唆可能なC5時短移行示唆演出を行わず、表示装置7の表示領域にて行われる装飾図柄の可変表示演出やキャラクタ演出を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うようにしている。

10

【4019】

なお、サブCPU301は、C5時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合、C5時短遊技状態の残時短回数よりも、C5時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が大きい場合はC5時短移行示唆演出を行い、C5時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が小さい場合はC5時短移行示唆演出を行わないようにしてもよい。

【4020】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C5時短遊技状態に制御されていることを示すC5ステージを表示し、音声演出を、C5時短遊技状態に応じた音声演出を行う。

20

【4021】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される残時短回数として、制御中の第2のC5時短遊技状態の残時短回数の表示を継続する。ただし、第2のC5時短遊技状態の残時短回数よりも第1のC5時短の重複時短回数の方が多い場合、メインCPU201は、第2のC5時短遊技状態が終了する時点における第1のC5時短の重複時短回数（すなわち、第2のC5時短遊技状態の残時短回数と第1のC5時短の重複時短回数との差）を加算表示する演出（例えば上乗せ演出）を行うようにしてもよい。

【4022】

[8-2-3-8. (h) C5時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合]

30

次に、C5時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部163, 164にC3時短当り（選択図柄コマンド「z20」または「z27」）を示す表示態様が導出された場合（図331の(h)参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

【4023】

メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、時短回数として例えば「50」をセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびC3時短フラグが成立している状態となる。

【4024】

サブCPU301は、C3時短移行示唆演出を表示装置7の表示領域にて行う。このC3時短移行示唆演出は、例えば、C3時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてからC3時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

40

【4025】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C5ステージからC3ステージに移行させる。

【4026】

また、サブCPU301は、表示装置7の所定の表示領域に、C3時短遊技状態が開始されることを示すC3時短開始演出を表示するとともに、残時短回数の更新を行う。残時

50

短回数の更新では、C 3 時短遊技状態の残時短回数である例えば「3 0」が表示される。

【4 0 2 7】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、C 5 時短遊技状態から C 3 時短遊技状態に移行する。

【4 0 2 8】

また、外観上は、C 3 時短当り確定演出が行われたり、演出背景画像が C 5 ステージから C 3 ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、C 5 時短遊技状態から C 3 時短遊技状態に移行したことを把握できる。

【4 0 2 9】

なお、本実施例では、C 3 時短遊技状態と C 5 時短遊技状態とで普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンが同じであるが (図 3 2 1 および図 3 2 2 参照)、C 3 時短遊技状態と C 5 時短遊技状態とで普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンを異ならせて、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンからも、C 5 時短遊技状態から C 3 時短遊技状態に移行したことを把握することができるようにもよい。

【4 0 3 0】

また、他の時短遊技状態 (すなわち、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態) において C 3 時短当りに当選した場合や、C 5 時短遊技状態において天井到達した場合にも、C 5 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【4 0 3 1】

[8 - 2 - 3 - 9 . (i) C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合]

次に、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合 (図 3 3 1 の (i) 参照) の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。なお、図 3 3 1 では、C 5 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選 (同図の (h) 参照) した後、C 5 時短当りに当選しているが、この場合の処理は、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でさらに C 5 時短当りに当選した場合 (図 3 3 1 の (d) 参照) と同様であるため、説明を省略する。

【4 0 3 2】

メイン CPU 2 0 1 は、重複フラグおよび C 5 時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび B 時短フラグを「1」にセットし、B 時短遊技状態に対応する時短回数 (例えば、3 0 0 回) をセットする。すなわち、遊技者が享受できる時短遊技状態が B 時短遊技状態となり、内部的に重ねて作動している C 5 時短の作動は継続し、C 5 時短の重複時短回数も継続して管理される。この場合、内部的には、時短フラグ、B 時短フラグ、重複フラグおよび C 5 時短フラグが成立している状態となる。

【4 0 3 3】

また、メイン CPU 2 0 1 は、C 3 時短遊技状態の残時短回数の残時短回数の管理を終了し、B 時短遊技状態の時短回数である例えば「5 0」をセットし、B 時短遊技状態の残時短回数の管理を開始する。なお、メイン CPU 2 0 1 は、内部的に重ねて作動している C 5 時短の重複時短回数の管理を継続する。これにより、特別図柄の可変表示が実行されると、B 時短遊技状態の残時短回数および内部的に重ねて作動している C 5 時短の重複時短回数が 1 減算されることとなる。

【4 0 3 4】

また、メイン CPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) については、B 時短遊技状態に対応する開放パターン (すなわち、図 3 2 2 に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 2」に対応する開放パターン) で作動させる。

【4 0 3 5】

なお、本実施例では、C 3 時短遊技状態と B 時短遊技状態とで普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンが同じであるが (図 3 2 1 および図 3 2 2 参照)、C 3 時短遊技状態と B 時短遊技状態とで普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンを異ならせて

10

20

30

40

50

、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンからも、C 3 時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行したことを把握することができるようにしてもよい。

【 4 0 3 6 】

サブ C P U 3 0 1 は、天井に到達したことを示す天井到達演出を表示装置 7 の表示領域にて行う。この天井到達演出は、例えば、天井到達した際の特別図柄の可変表示の開始時や停止時等、天井到達した際の特別図柄の可変表示が開始されてから停止されるまでの間のみならず、次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの間も含めて、いずれのタイミングで行ってもよい。また、サブ C P U 3 0 1 は、天井到達に近いことを示す前兆演出等、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出を、天井到達するよりも前に行ってよい。

10

【 4 0 3 7 】

また、サブ C P U 3 0 1 は、表示装置 7 の表示領域に表示される例えば背景画像を、C 3 ステージから B ステージに移行させる。

【 4 0 3 8 】

また、サブ C P U 3 0 1 は、表示装置 7 の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブ C P U 3 0 1 は、残時短回数が増加することを示す上乗せ演出を行うようにしてもよい。

【 4 0 3 9 】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、C 3 時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行する。

20

【 4 0 4 0 】

また、外観上は、天井到達演出が行われたり、背景画像が C 3 ステージから B ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、C 3 時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行したことを把握できる。

【 4 0 4 1 】

なお、C 4 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合や、C 5 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合にも、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【 4 0 4 2 】

30

[8 - 2 - 3 - 1 0 . (j) B 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で大当りに当選した場合]

次に、B 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で大当り (選択図柄コマンド「 z 2 3 」～「 z 2 5 」および「 z 3 0 」～「 z 3 2 」のうちのいずれか) を示す表示態様が導出された場合 (図 3 3 1 の (j) 参照) の内部状態、表示演出、外観上の状態の一例について説明する。なお、図 3 3 1 では、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達 (同図の (i) 参照) した後、C 5 時短当りに当選しているが、この場合の処理は、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でさらに C 5 時短当りに当選した場合 (図 3 3 1 の (d) 参照) と同様であるため、説明を省略する。

40

【 4 0 4 3 】

メイン C P U 2 0 1 は、大当り遊技状態の開始時に、各種フラグを初期化した上で、当り種類決定テーブル (図 3 1 4 ~ 図 3 1 9 参照) を参照して選択図柄コマンドに応じて決定されたラウンド数をセットし、大当りフラグ (不図示) を「 1 」にセットする。これにより、内部的には、確変遊技状態でも時短遊技状態でもなく、大当りフラグが成立している大当り遊技状態となる。

【 4 0 4 4 】

サブ C P U 3 0 1 により行われる制御および外観上の遊技状態は、第 1 実施例のパチンコ遊技機において図 3 1 2 を参照して説明した「 (f) C 2 時短遊技状態において大当りに当選した場合」と同様であるため、説明を省略する。

50

【 4 0 4 5 】

[8 - 2 - 3 - 1 1 . 図 3 3 1 に示される (k) 、 (l) および (m) の場合]

図 3 3 1 に示される (k) の場合すなわち大当り遊技状態が終了した場合、内部状態 (メイン C P U 2 0 1 による制御) 、表示演出 (サブ C P U 3 0 1 による制御) および享受できる遊技状態は、第 1 実施例のパチンコ遊技機において図 3 1 2 を参照して説明した「 (g) 大当り遊技状態が終了した場合」と同様であるため、説明を省略する。

【 4 0 4 6 】

また、図 3 3 1 に示される (l) の場合すなわち A 時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合、内部状態 (メイン C P U 2 0 1 による制御) 、表示演出 (サブ C P U 3 0 1 による制御) および享受できる遊技状態は、C 3 時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合 (図 3 3 1 の (c) 参照) と同様であるため、説明を省略する。

10

【 4 0 4 7 】

また、図 3 3 1 に示される (m) の場合すなわち A 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で A 時短遊技状態が終了した場合、内部状態 (メイン C P U 2 0 1 による制御) 、表示演出 (サブ C P U 3 0 1 による制御) および享受できる遊技状態は、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で C 3 時短遊技状態が終了した場合 (図 3 3 1 の (f) 参照) と同様であるため、説明を省略する。

【 4 0 4 8 】

なお、通常遊技状態では、C 3 時短当り、C 4 時短当りおよび C 5 時短当りのいずれに当選した場合であっても、通常遊技状態から C 時短遊技状態 (C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態、C 5 時短遊技状態) に移行する。通常遊技状態における特定遊技状態の当り判定処理の結果が時短当りである場合、サブ C P U 3 0 1 は、通常遊技状態から C 1 時短遊技状態に移行する可能性があることを示唆可能な第 1 の C 時短移行示唆演出を行う。

20

【 4 0 4 9 】

一方、時短遊技状態 (A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、C 時短遊技状態) では、C 3 時短当りに当選した場合は C 3 時短遊技状態に移行するものの、C 4 時短当りに当選したとしても C 4 時短遊技状態に移行しない。また、C 5 時短当りに当選した場合も、ただちに C 5 時短遊技状態に移行しえない。すなわち、サブ C P U 3 0 1 は、いずれか一の時短遊技状態から C 時短遊技状態に移行する可能性がある場合、第 2 の C 2 時短移行示唆演出を行うが、いずれか一の時短遊技状態から C 時短遊技状態に移行しないかまたはただちに移行しない可能性のある時短当り (例えば、C 4 時短当り、C 5 時短当り) である場合、サブ C P U 3 0 1 は、第 2 の 2 時短移行示唆演出を行わないことが好ましい。

30

【 4 0 5 0 】

そうすると、通常遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合に第 1 の C 時短移行示唆演出が行われる第 1 の割合と、時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合に第 2 の C 時短移行示唆演出が行われる第 2 の割合とを比較すると、第 2 の割合よりも第 1 の割合の方が高くなる。これにより、相対的に、通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 4 0 5 1 】

[8 - 2 - 3 - 1 2 . 各遊技状態において C 時短当りに当選した場合のまとめ]

40

各遊技状態において C 時短当りに当選した場合や天井カウントの値が天井値に到達した場合の処理について上述したが、以下に、これらの場合のまとめについて図 3 3 2 を参照して説明する。図 3 3 2 は、各遊技状態において C 時短当りに当選した場合または天井カウントの値が天井値に到達した場合の処理をまとめた表の一例である。

【 4 0 5 2 】

図 3 3 2 において、最上段の横方向に示される遊技状態は、現在の遊技状態 (すなわち、遊技者が享受できる遊技状態) を示している。また、最左列の縦方向に示される項目 (C 3 時短当り、C 4 時短当り、C 5 時短当りおよび天井到達) は、時短遊技状態への移行契機となりうる項目を示している。また、左から 2 列目の縦方向に示される項目は、最左列の縦方向に示される項目に示される移行契機が発生した場合の帰趨を示している。例え

50

ば、現在の遊技状態がC 3 時短遊技状態であって、C 5 時短当りに当選した場合、現在の遊技状態であるC 5 時短遊技状態は継続し、C 5 時短当りに基づくC 5 時短は内部的に重ねて作動することを示している。また、例えば、現在の遊技状態がC 5 時短遊技状態であって、C 3 時短当りに当選した場合、現在の遊技状態であるC 5 時短遊技状態は終了し、C 3 時短当りに基づくC 3 時短の作動が開始し、C 3 時短遊技状態に制御されることを示している。

【 4 0 5 3 】

(現在の遊技状態が通常遊技状態である場合)

図 3 3 2 に示されるように、通常遊技状態において、C 3 時短当り、C 4 時短当りおよびC 5 時短当りのいずれに当選した場合であっても、メインCPU 2 0 1 は、C 時短当りに当選した特別図柄遊技(以下、「当該特別図柄遊技」と称する)が終了すると、通常遊技状態を終了し、当選した種別に対応するC 時短遊技状態の制御を開始する。

10

【 4 0 5 4 】

また、通常遊技状態において、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了すると、通常遊技状態を終了し、B 時短遊技状態の制御を開始する。

【 4 0 5 5 】

(現在の遊技状態がA 時短遊技状態である場合)

A 時短遊技状態においてC 3 時短当りに当選した場合、メインCPU 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了すると、A 時短遊技状態を終了し、C 3 時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、A 時短遊技状態においてC 3 時短当りに当選した場合は、C 3 時短遊技状態を作動させず、A 時短遊技状態を継続するようにしてもよい。また、「A 時短遊技状態の残時短回数 > C 3 時短遊技状態の時短回数」であればA 時短遊技状態を継続し、「A 時短遊技状態の残時短回数 < C 3 時短遊技状態の時短回数」であればC 3 時短遊技状態に移行するようにしてもよい。なお、A 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に作動している状態でC 3 時短当りに当選した場合、A 時短遊技状態の制御を終了し、C 3 時短遊技状態の制御が開始されるが、このC 3 時短遊技状態において、C 5 時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。

20

【 4 0 5 6 】

A 時短遊技状態においてC 4 時短当りに当選した場合、メインCPU 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了したときに、A 時短遊技状態の残時短回数が0 より大きければA 時短遊技状態の制御を継続し、C 4 時短当りを無視し、C 4 時短遊技状態には制御しない。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときにA 時短遊技状態の残時短回数が0 であれば、A 時短遊技状態の制御を終了し、C 4 時短遊技状態に制御する。

30

【 4 0 5 7 】

A 時短遊技状態においてC 5 時短当りに当選した場合、メインCPU 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了したときに、A 時短遊技状態の残時短回数が0 より大きければA 時短遊技状態の制御を継続し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、A 時短遊技状態の残時短回数が0 である場合には、A 時短遊技状態を終了し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させずにC 5 時短遊技状態の制御を開始する。なお、A 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に作動している状態でC 5 時短当りに当選した場合、A 時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選したC 5 時短当りに基づくC 5 時短遊技状態の制御が開始され、後に当選したC 5 時短が内部的に重ねて作動するようにするとよい。

40

【 4 0 5 8 】

なお、本実施例では、A 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する場合はないが、仮に、A 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達しうる仕様であって、A 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了すると、A 時短遊技状態を終了し、B 時短遊技状態の制御を開始してもよいし、A 時短遊技状態の終了後にB 時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。

50

【 4 0 5 9 】

(現在の遊技状態が B 時短遊技状態である場合)

B 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了すると、B 時短遊技状態を終了し、C 3 時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、B 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合は、C 3 時短遊技状態を作動させず、B 時短遊技状態を継続するようにしてもよい。また、「B 時短遊技状態の残時短回数 > C 3 時短遊技状態の時短回数」であれば B 時短遊技状態を継続し、「B 時短遊技状態の残時短回数 < C 3 時短遊技状態の時短回数」であれば C 3 時短遊技状態に移行するようにしてもよい。なお、B 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に作動している状態で C 3 時短当りに当選した場合、B 時短遊技状態の制御を終了し、C 3 時短遊技状態の制御が開始されるが、この C 3 時短遊技状態において、C 5 時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。

10

【 4 0 6 0 】

B 時短遊技状態において C 4 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了したときに、B 時短遊技状態の残時短回数が 0 より大きければ B 時短遊技状態の制御を継続し、C 4 時短当りを無視し、C 4 時短遊技状態には制御しない。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときに B 時短遊技状態の残時短回数が 0 であれば、B 時短遊技状態の制御を終了し、C 4 時短遊技状態に制御する。

【 4 0 6 1 】

B 時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了したときに、B 時短遊技状態の残時短回数が 0 より大きければ B 時短遊技状態の制御を継続し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、B 時短遊技状態の残時短回数が 0 である場合には、B 時短遊技状態を終了し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させずに C 5 時短遊技状態の制御を開始する。なお、B 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に作動している状態で C 5 時短当りに当選した場合、B 時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選した C 5 時短当りに基づく C 5 時短遊技状態の制御が開始され、後に当選した C 5 時短が内部的に重ねて作動するようにするとよい。

20

【 4 0 6 2 】

なお、本実施例では、天井値が 1 つであるため B 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する場合はないが、仮に、天井値を複数設けて、B 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達しうる仕様であって、B 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了すると、現在の B 時短遊技状態を終了し、新たな B 時短遊技状態の制御を開始してもよいし、現在の B 時短遊技状態の終了後に新たな B 時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。

30

【 4 0 6 3 】

(現在の遊技状態が C 3 時短遊技状態である場合)

C 3 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了すると、現在の C 3 時短遊技状態を終了し、C 3 時短当りに基づく新たな C 3 時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、C 3 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合は、C 3 時短当りに基づく新たな C 3 時短遊技状態を作動させず、現在の C 3 時短遊技状態を継続するようにしてもよい。なお、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に作動している状態で新たに C 3 時短当りに当選した場合、現在の C 3 時短遊技状態の制御を終了すると C 3 時短当りに基づく新たな C 3 時短遊技状態の制御が開始されるが、この新たな C 3 時短遊技状態において、C 5 時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。

40

【 4 0 6 4 】

C 3 時短遊技状態において C 4 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了したときに、C 3 時短遊技状態の残時短回数が 0 より大きければ C 3 時短遊技状態の制御を継続し、C 4 時短当りを無視し、C 4 時短遊技状態には制御しない

50

。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときにC 3 時短遊技状態の残時短回数が0であれば、C 3 時短遊技状態の制御を終了し、C 4 時短遊技状態に制御する。

【4065】

C 3 時短遊技状態においてC 5 時短当りに当選した場合、メインCPU 201は、当該特別図柄遊技が終了したときに、C 3 時短遊技状態の残時短回数が0より大きければC 3 時短遊技状態の制御を継続し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、C 3 時短遊技状態の残時短回数が0である場合には、C 3 時短遊技状態を終了し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させずにC 5 時短遊技状態の制御を開始する。なお、C 3 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に作動している状態でC 5 時短当りに当選した場合、C 3 時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選したC 5 時短当りに基づくC 5 時短遊技状態の制御

10

【4066】

C 3 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU 201は、当該特別図柄遊技が終了すると、C 3 時短遊技状態を終了し、B 時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、C 3 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU 201は、C 3 時短遊技状態の終了後に、B 時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。この場合、C 3 時短遊技状態が終了するまでの間、特別図柄遊技が実行されるとB 時短遊技状態の残時短回数を減算してもよいし、特別図柄が実行されたとしてもB 時短遊技状態の残時短回数を維持するようにしてもよい。なお、C 3 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に作動している状態で天井カウンタ

20

【4067】

(現在の遊技状態がC 4 時短遊技状態である場合)

C 4 時短遊技状態においてC 3 時短当りに当選した場合、メインCPU 201は、当該特別図柄遊技が終了すると、現在のC 4 時短遊技状態を終了し、C 3 時短遊技状態の制御を開始する。なお、C 4 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に作動している状態でC 3 時短当りに当選した場合、C 4 時短遊技状態の制御を終了し、C 3 時短当りに基づくC 3 時短遊技状態の制御が開始されるが、このC 3 時短遊技状態において、C 5 時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。

30

【4068】

C 4 時短遊技状態においてC 4 時短当りに当選した場合、メインCPU 201は、当該特別図柄遊技が終了したときに、現在のC 4 時短遊技状態の残時短回数が0より大きければ現在のC 4 時短遊技状態の制御を継続し、C 4 時短当りを無視し、新たなC 4 時短遊技状態には制御しない。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときに現在のC 4 時短遊技状態の残時短回数が0であれば、現在のC 4 時短遊技状態の制御を終了し、C 4 時短当りに基づく新たなC 4 時短遊技状態に制御する。ただし、これに限られず、C 4 時短遊技状態を除く他の時短遊技状態においてC 4 時短当りに当選したとしてもこれを無視するものの、C 4 時短遊技状態においてC 4 時短当りに当選した場合には、現在のC 4 時短遊技状態を終了し、C 4 時短当りに基づく新たなC 4 時短遊技状態に制御するようにしてもよい。

40

【4069】

C 4 時短遊技状態においてC 5 時短当りに当選した場合、メインCPU 201は、当該特別図柄遊技が終了したときに、C 4 時短遊技状態の残時短回数が0より大きければC 4 時短遊技状態の制御を継続し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、C 4 時短遊技状態の残時短回数が0である場合には、C 4 時短遊技状態を終了し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させずにC 5 時短遊技状態の制御を開始する。なお、C 4 時短遊技状態においてC 5 時短が内部的に作動している状態でC 5 時短当りに当選した場合、C 4 時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選したC 5 時短当りに基づくC 5 時短遊技状態の制御

50

が開始され、後に当選した C 5 時短が内部的に重ねて作動するようにするとよい。

【 4 0 7 0 】

C 4 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了すると、C 4 時短遊技状態を終了し、B 時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、C 4 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン C P U 2 0 1 は、C 4 時短遊技状態の終了後に、B 時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。この場合、C 4 時短遊技状態が終了するまでの間、特別図柄遊技が実行されると B 時短遊技状態の残時短回数を減算してもよいし、特別図柄が実行されたとしても B 時短遊技状態の残時短回数を維持するようにしてもよい。なお、C 4 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に作動している状態で天井カウンタの値が天井値に到達した場合、C 4 時短遊技状態の制御を終了して B 時短遊技状態の制御を開始し、この B 時短遊技状態において C 5 時短を内部的に重ねて継続して作動するようにしてもよいし、C 4 時短遊技状態の終了後に C 5 時短遊技状態の制御を開始し、この C 5 時短遊技状態の終了後に B 時短遊技状態に制御するようにしてもよい。

10

【 4 0 7 1 】

(現在の遊技状態が C 5 時短遊技状態である場合)

C 5 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了すると、現在の C 5 時短遊技状態を終了し、C 5 時短遊技状態の制御を開始する。

【 4 0 7 2 】

C 5 時短遊技状態において C 4 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了したときに、C 5 時短遊技状態の残時短回数が 0 より大きければ C 5 時短遊技状態の制御を継続し、C 4 時短当りを無視し、C 4 時短遊技状態には制御しない。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときに C 5 時短遊技状態の残時短回数が 0 であれば、C 5 時短遊技状態の制御を終了し、C 4 時短遊技状態に制御する。なお、C 4 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に作動している状態で C 5 時短当りに当選した場合、C 4 時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選した C 5 時短当りに基づく C 5 時短遊技状態の制御が開始され、後に当選した C 5 時短が内部的に重ねて作動するようにするとよい。

20

【 4 0 7 3 】

C 5 時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了したときに、現在の C 5 時短遊技状態の残時短回数が 0 より大きければ、現在の C 5 時短遊技状態の制御を継続し、C 5 時短当りに基づく新たな C 5 時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、現在の C 5 時短遊技状態の残時短回数が 0 である場合には、現在の C 5 時短遊技状態を終了し、C 5 時短当りに基づく新たな C 5 時短遊技状態の制御を開始する。なお、C 5 時短遊技状態において別の C 5 時短が内部的に作動している状態でさらに C 5 時短当りに当選した場合、現在の C 5 時短遊技状態の終了後、先に当選した C 5 時短当りに基づく C 5 時短遊技状態の制御が開始されるが、この C 5 時短遊技状態において、後に当選した C 5 時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。

30

【 4 0 7 4 】

C 5 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了すると、C 5 時短遊技状態を終了し、B 時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、C 5 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン C P U 2 0 1 は、C 5 時短遊技状態の終了後に、B 時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。この場合、C 5 時短遊技状態が終了するまでの間、特別図柄遊技が実行されると B 時短遊技状態の残時短回数を減算してもよいし、特別図柄が実行されたとしても B 時短遊技状態の残時短回数を維持するようにしてもよい。なお、C 5 時短遊技状態において別の C 5 時短が内部的に作動している状態で天井カウンタの値が天井値に到達した場合、現在の C 5 時短遊技状態の制御を終了して B 時短遊技状態の制御を開始し、この B 時短遊技状態において上記の別の C 5 時短を内部的に重ねて

40

50

継続して作動するようにしてもよいし、C 4 時短遊技状態の終了後に上記の別の C 5 時短に基づく C 5 時短遊技状態の制御を開始し、この C 5 時短遊技状態の終了後に B 時短遊技状態に制御するようにしてもよい。

【 4 0 7 5 】

[8 - 2 - 4 . 第 2 実施例のパチンコ遊技機の拡張例]

本実施例では、高確遊技状態（例えば、高確時短遊技状態であるが、高確非時短遊技状態を搭載するパチンコ遊技機では高確非時短遊技状態を含む）における特別図柄の当り判定処理の結果が C 5 時短当りである場合、メイン CPU 201 は、時短当りの種類がいずれであったとしてもこれを無視するようにしているが、これに限られず、高確遊技状態では、そもそも特別図柄の当り判定処理の結果に時短当りが含まれないようにしてもよい。例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図 10）の確変フラグ「1」の欄に示される「時短当り判定値データ」を「ハズレ判定値データ」にすると、高確遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなることがない。

10

【 4 0 7 6 】

また、本実施例では、いずれの時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合であっても、C 5 時短を内部的に重ねて作動させるようにしたが、これに限られず、特定の時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合には、C 5 時短を内部的に重ねて作動させないようにしてもよい。例えば、C 時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合には C 5 時短を内部的に重ねて作動させる一方、A 時短遊技状態や B 時短遊技状態において C 5 時短遊技状態に当選した場合には C 5 時短を内部的に重ねて作動させずに、例えば C 5 時短当りを無視するようにしてもよい。

20

【 4 0 7 7 】

また、本実施例では、遊技者が享受できる態様で制御されている C 5 時短遊技状態において天井到達した場合、C 5 時短遊技状態を終了して B 時短遊技状態を開始するようにしているが、これに限られず、C 5 時短遊技状態の終了後、B 時短遊技状態を開始するようにしてもよい。

【 4 0 7 8 】

また、本実施例では、いずれかの時短遊技状態の制御中に C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で、C 3 時短当りに当選した場合または天井到達した場合、C 時短遊技状態または B 時短遊技状態を開始し、内部的に重ねて作動していた C 5 時短の作動を継続するようにしたが、これに限られず、重複フラグおよび C 5 時短フラグを初期化し、C 5 時短遊技状態の作動を終了するようにしてもよい。

30

【 4 0 7 9 】

また、本実施例では、内部的に重ねて作動できる C 5 時短の数を 2 つまでとしたが、これに限られず、3 つ以上であってもよいし、1 つまでとしてもよい。内部的に重ねて作動できる C 5 時短遊技状態の数を 1 つまでとしたときに、C 5 時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合、C 5 時短を内部的に重ねて作動させてもよいし、C 5 時短を内部的に重ねて作動させずに無視する（すなわち、C 5 時短遊技状態では C 5 時短を内部的に重ねて作動させることができない）ようにしてもよい。

【 4 0 8 0 】

40

また、本実施例では、C 3 時短遊技状態と C 4 時短遊技状態と C 5 時短遊技状態とで互いに異なるステージ演出が表示されるため、いずれの C 時短遊技状態であるかを外観で把握可能であるが、これに限られない。例えば、C 3 時短遊技状態と C 4 時短遊技状態と C 5 時短遊技状態とで共通するステージ演出が表示されるようにしてもよい。また、C 3 時短遊技状態と C 4 時短遊技状態と C 5 時短遊技状態とで異なるステージであるものの、その差異が微差であるために外観上はいずれの C 時短遊技状態であるかを把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。さらには、第 1 実施例のパチンコ遊技機のように C 1 時短遊技状態や C 2 時短遊技状態を搭載する場合には、C 1 時短遊技状態であるか、C 2 時短遊技状態であるか、C 3 時短遊技状態であるか、C 4 時短遊技状態であるか、C 5 時短遊技状態であるかを、外観で把握できないまたは把握困難なス

50

ページ演出が表示されるようにしてもよい。

【４０８１】

また、いずれかの時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している場合、サブＣＰＵ３０１は、Ｃ５時短が内部的に重ねて作動していることを示唆する演出を行うようにしてもよい。また、いずれかの時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動していない場合であっても、サブＣＰＵ３０１は、Ｃ５時短が内部的に重ねて作動していることを示唆するガセ演出を行うようにしてもよい。

【４０８２】

また、いずれかの時短遊技状態において内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数が複数である場合、サブＣＰＵ３０１は、複数のＣ５時短が内部的に重ねて作動していることを示唆する演出や、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数を示唆する演出を行うようにしてもよい。また、いずれかの時短遊技状態において内部的に重ねて作動しているＣ５時短遊技状態の数が複数でない場合（すなわち、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数が０または１つである場合）であっても、サブＣＰＵ３０１は、複数のＣ５時短が内部的に重ねて作動していることを示唆するガセ演出を行うようにしてもよい。さらには、いずれかの時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している場合、サブＣＰＵ３０１は、実際に内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数とは異なる数を示唆するガセ演出を行うようにしてもよい。

【４０８３】

[８ - ３ . 第 ８ の パチンコ 遊技 機 の 拡張 例]

以下に、第 ８ の パチンコ 遊技 機 の うち 第 １ 実施 例 の パチンコ 遊技 機（以下、単に「第 １ 実施 例」と称する）および第 ２ 実施 例 の パチンコ 遊技 機（以下、単に「第 ２ 実施 例」と称する）のいずれにも適用可能な拡張例について、説明する。また、以下において「第 ８ の パチンコ 遊技 機」の称する場合、第 １ 実施 例 および 第 ２ 実施 例 の 両方 を 含む もの と する。

【４０８４】

A 時短 遊技 状態 に 制御 され る と き に セット され る 時短 回数（以下「A 時短 回数」と称する）と、B 時短 遊技 状態 に 制御 され る と き に セット され る 時短 回数（以下「B 時短 回数」と称する）と、C 時短 遊技 状態 に 制御 され る と き また は 内部的 に 重ね て C 時短 遊技 状態 が 作動 する と き に セット され る 時短 回数（以下「C 時短 回数」と称する）とについては、第 ８ の パチンコ 遊技 機 において 説明 した 時短 回数 に 限定 され ず、任意 に 設定 する こと が できる。例えば、C 時短 回数 が 異なる 複数 種類 の C 時短 遊技 状態 が 搭載 され て いる 場合、第 １ 実施 例 の よう に、第 １ の C 時短 遊技 状態（例えば第 １ 実施 例 の C １ 時短 遊技 状態 に 相当）について の C 時短 回数 については A 時短 回数 より も 多く し、第 ２ の C 時短 当り（例えば第 １ 実施 例 の C ２ 時短 遊技 状態 に 相当）について の C 時短 回数 については A 時短 回数 より も 少なく し て も よい。また、第 １ の C 時短 遊技 状態 について の C 時短 回数 については B 時短 回数 より も 多く し、第 ２ の C 時短 遊技 状態 について の C 時短 回数 については B 時短 回数 より も 少なく し て も よい。また、A 時短 回数 と、第 １ の C 時短 遊技 状態 について の C 時短 回数 と、第 ２ の C 時短 遊技 状態 について の C 時短 回数 とを 同 じ 回数 と し て も よい。

【４０８５】

第 ８ の パチンコ 遊技 機 では、通常 遊技 状態 では 左 打ち が 正規 な 遊技 態 様（例えば、第 １ 始動 口 １ ２ ０ に 入賞 させ て 遊技 を 進行 させ る 態 様）と され、高確 時短 遊技 状態 および 低確 時短 遊技 状態 では、全ての C 時短 遊技 状態 を 含め て、右 打ち が 正規 な 遊技 態 様（例えば、第 ２ 始動 口 １ ４ ０ に 入賞 させ て 遊技 を 進行 させ る 態 様）と され て いる が、これ に 限ら れ ない。例えば、普通 電動 役物 １ ４ ６（図 ４ 参照）の 開放 パターン が 異なる 複数 種類 の C 時短 遊技 状態 が 搭載 され て いる 場合、第 １ の C 時短 遊技 状態 では 左 打ち を 正規 な 遊技 態 様 と し、第 ２ の C 時短 遊技 状態 では 右 打ち を 正規 な 遊技 態 様 と し て も よい。

【４０８６】

遊技 者 に とつ て の 有 利 度 合 い（例えば C 時短 回数 や 時短 性能 等）が 異なる 複数 種類 の C 時短 遊技 状態 が 搭載 され て いる 場合、メイン C P U ２ ０ １ は、第 １ の C 時短 遊技 状態 における 時短 性能（以下「第 １ の C 時短 性能」と称する）を、第 ２ の C 時短 遊技 状態 における

時短性能（以下「第2のC時短性能」と称する）よりも、遊技者に有利な時短性能（例えば、普通電動役物146（図4参照）の開放時間が長い等）となるように制御してもよい。この場合、第1のC時短性能とA時短遊技状態における時短性能（以下「A時短性能」と称する）とが同じであるかまたは第1のC時短性能よりもA時短の性能の方が有利者に有利であるとともに、A時短性能と第2のC時短性能とが同じであるかまたはA時短性能よりも第2のC時短の性能の方が遊技者に有利となるようにしてもよい。

【4087】

遊技者にとっての有利度合い（例えばC時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のC時短遊技状態が搭載されている場合、サブCPU301は、第1のC時短当りに当選したのか、第2のC時短当りに当選したのかを、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や音声演出等から把握することが困難または不可能となるようにしてもよい。この場合、特定条件が成立したとき（例えば、特別図柄の図柄乱数値が特定の図柄乱数値であるとき等）に、いずれの種類のC時短当りに当選したのかを把握可能または把握容易な表示演出や音声演出を行うようにしてもよい。さらには、複数種類のC時短遊技状態のうち、第1のC時短当りまたは第2のC時短当りに当選した場合にはいずれのC時短当りに当選したのかの把握が困難または不可能な表示演出や音声演出を行い、特定のC時短当り（例えば遊技者に最も有利なC時短遊技状態に対応するC時短当り）に当選した場合には特定のC時短当りに当選したことを把握可能または把握容易な表示演出や音声演出を行うようにしてもよい。

【4088】

第8のパチンコ遊技機では、第1始動口120に入賞した場合に行われる第1特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率を、第2始動口140に入賞した場合に行われる第2特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率よりも高くしているが、これに限られない。例えば、第2始動口140に入賞した場合に行われる第2特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率を、第1始動口120に入賞した場合に行われる第1特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率よりも高くしてもよいし、第1始動口120に入賞した場合に行われる第1特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率と、第2始動口140に入賞した場合に行われる第2特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率とを、同じ確率としてもよい。

【4089】

また、遊技者にとっての有利度合い（例えばC時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のC時短遊技状態が搭載されている場合、相対的に遊技者に有利な第1のC時短当り（例えば、第1実施例のC1時短当りに相当）の当選確率と、相対的に遊技者に不利な第2のC時短当り（例えば、第1実施例のC2時短当りに相当）とを同じ確率とすることは必須ではなく、第1のC時短当りの当選確率を第2のC時短当りの当選確率よりも高くなるようにしてもよいし、第2のC時短当りの当選確率を第1のC時短当りの当選確率よりも高くなるようにしてもよい。

【4090】

特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは時短当りであることを遊技者に期待させる先読み演出を、行うようにしてもよい。この場合、サブCPU301は、大当りの先読み演出と時短当りの先読み演出とを把握できるまたは把握可能な態様で先読み演出を行ってもよいし、大当りの先読み演出と時短当りの先読み演出とを把握困難または把握不可能な態様で先読み演出を行ってもよい。「特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは時短当りであることを遊技者に期待させる」とは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合に先読み演出を行うだけでなく、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合にも一定条件が成立した場合（例えば、所定の演出用乱数を用いて先読み演出を行う旨が決定された場合等）に先読み演出を行うことにより、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは時短当りであることを期待させることができるようにしたものである。

【4091】

また、遊技者にとっての有利度合い（例えばC時短回数や時短性能等）が異なる複数種

10

20

30

40

50

類のC時短遊技状態が搭載されている場合、サブCPU301は、相対的に遊技者に有利な第1のC時短当り（例えば、第1実施例のC1時短当りに相当）に当選した可能性があることを示す先読み演出と、相対的に遊技者に不利な第2のC時短当り（例えば、第1実施例のC2時短当りまたはC3時短当りに相当）に当選した可能性があることを示す先読み演出とを、把握できるまたは把握可能な態様で行ってもよいし、把握困難または把握不可能な態様で行ってもよい。

【4092】

また、最も遊技者に有利な第1のC時短当り（例えば、第1実施例のC1時短当りに相当）と、最も遊技者に不利な第2のC時短当り（例えば、第1実施例のC2時短当り）とが搭載されている場合、サブCPU301は、第1のC時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出と、第2のC時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出と、を把握困難または把握不可能な態様で行うことにより、先読み演出に対する興味を高めることが可能となる。

10

【4093】

また、遊技者にとっての有利度合い（例えばC時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のC時短遊技状態が搭載されている場合、サブCPU301は、先読み判定の結果、例えば最も遊技者に有利な第1のC時短当り（例えば、第1実施例のC1時短当りに相当）に当選した可能性があることと判定したとしても、その他の第2のC時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出を行い、その後、第1のC時短当りに当選したことを示す演出を行うことにより、先読み演出に対する興味を高めることが可能となる。この場合、第2のC時短当りが最も遊技者に不利な第2のC時短当り（例えば、第1実施例のC2時短当りに相当）である場合、より興味を高めることが可能となる。

20

【4094】

また、内部的に重ねて作動させることが可能なC時短（例えば、第2実施例のC5時短）が搭載されている場合、サブCPU301は、通常遊技状態では、C5時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出を行うことが可能である一方、いずれかの時短遊技状態では、C5時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出を行わないようにしてもよい。いずれかの時短遊技状態においてC5時短当りに当選したとしても、C5時短は内部的に重ねて作動するだけで、C5時短当りに当選したことを遊技者がただちに把握できない可能性があるからである。

30

【4095】

また、いずれかの時短遊技状態において内部的に重ねてC5時短遊技状態が作動している状態において、制御中の時短遊技状態の終了前（例えば、残時短回数が1～4である場合）に、制御中の時短遊技状態の残時短回数よりも内部的に重ねて作動している時短の重複時短回数の方が多ければ、サブCPU301は、遊技者が享受できる態様でのC5時短遊技状態の制御が開始される可能性があることを示す演出を行うようにしてもよい。この場合、例えば始動情報が保留されていれば、C5時短遊技状態が開始される可能性があることを示す演出を、制御中の時短遊技状態が終了するよりも前に行うことにより、かかる演出をいかにも先読み演出のように行うことが可能となる。例えば、第8のパチンコ遊技機において説明したC3時短遊技状態の残時短回数が3であって、第2特別図柄の始動情報の保留数が3個である場合、第2特別図柄の3個目の保留をターゲットとして、C5時短遊技状態が開始される可能性があることを示す演出を行うことが可能となる。この場合、第2特別図柄の3個目の保留について行われる特別図柄の当り判定処理の結果がたとえハズレであったとしても、この3個目の保留についての第2特別図柄の可変表示が開始されるときには、内部的に重ねて作動していたC時短について、遊技者が享受できる態様での制御が開始されるため、これまでにない新たなゲーム性を提供することができ、興味を高めることが可能となる。なお、先読み演出の態様は、例えば、ターゲットの保留画像の表示態様を変化させる態様や、複数の保留を対象とする先読み演出区間において例えば背景画像を変化させる所謂ゾーン先読み演出態様等、のいずれかを行ってよいし全部を行ってもよい。

40

50

【 4 0 9 6 】

また、いずれかの時短遊技状態の制御中において時短当りに当選した場合に、制御中の時短遊技状態を終了し、当選した時短当りに対応する時短遊技状態を開始させることが可能な第1のC時短当り（例えば、第8のパチンコ遊技機のC1時短当り、C2時短当り、C3時短当り）と、制御中の時短遊技状態を継続し、当選した時短当りが無視される第2のC時短当り（例えば、第8のパチンコ遊技機のC4時短当り）と、制御中の時短遊技状態を継続しつつ、当選した時短当りに対応する時短を内部的に重ねて作動させることが可能な第3のC時短当り（例えば、第2実施例のC5時短当り）とのうち複数の時短当りが搭載されている場合、サブCPU301は、時短遊技状態において、特定の時短当り（例えば、第1のC時短当り）に当選した場合は先読み演出を行い、非特定の時短当り（例えば、第2のC時短当り、第3のC時短当り）に当選した場合は先読み演出を行わないようにしてもよい。すなわち、当選したことによって制御中の時短遊技状態を終了して当選に基づく時短遊技状態が開始される場合、時短当りに当選したことを遊技者が把握できるため、このような場合は先読み演出を行う。一方、当選したとしても実行されないかまたはただちに開始されない時短遊技状態に対応する時短当りに当選した場合、時短当りに当選したことを遊技者が把握し難いため、このような場合は先読み演出を行わないようにする趣旨である。したがって、第1の遊技状態（例えば通常遊技状態やC時短遊技状態）において時短当りに当選した場合には時短遊技状態を実行するものの、第2の遊技状態（例えばA時短遊技状態やB時短遊技状態）において時短当りに当選したとしても時短遊技状態を実行せず無視する仕様である場合、時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出を、第1の遊技状態では行い、第2の遊技状態では行わないようにするとよい。

10

20

【 4 0 9 7 】

また、いずれかの時短遊技状態（B時短遊技状態、C1時短遊技状態、C2時短遊技状態、C3時短遊技状態、C4時短遊技状態）において、所定条件を満たす態様でC5時短当りに当選した場合、メインCPU201は、例えば所定期間、特定の変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブルD-2）を選択するようにしてもよい。すなわち、いずれかの時短遊技状態においてC5時短当りに当選すると、現在の時短遊技状態の制御が継続しつつ、C5時短が内部的に重ねて作動することとなる。そこで、C5時短当りに当選したことや、C5時短が内部的に重ねて作動していることを遊技者が把握できないかまたは把握困難である場合に、変動パターンテーブルを特定の変動パターンテーブルを選択することによって、C5時短当りに当選したことやC5時短が内部的に重ねて作動していることを遊技者に暗に知らせることにより、興味を高めることが可能となる。なお、「所定の条件を満たす態様」とは、例えば、制御されている時短遊技状態の残時短回数よりも、内部的に重ねて作動するC5時短の重複時短回数の方が多い場合が相当する。制御されている時短遊技状態の残時短回数よりも、内部的に重ねて作動するC5時短の重複時短回数の方が少ない場合、C5時短当りに当選したことやC5時短が内部的に重ねて作動していることを遊技者に知らせると、却って興味を低下させてしまうおそれがあり、好ましくないからである。また、いずれかの時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合、メインCPU201は、一律に特定の変動パターンテーブルを選択するようにしてもよいが、例えば、現在の時短遊技状態の残時短回数が規定数より少なくなった場合（すなわち現在の時短遊技状態の終了が近い場合）に、特定の変動パターンテーブルを選択するようにすると、現在の時短遊技状態が終了したとしてもC5時短遊技状態に制御されるといった安心感を遊技者に与えることができ、興味を高めることが可能となる。

30

40

【 4 0 9 8 】

また、遊技者にとっての有利度合い（例えばC時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のC時短遊技状態が搭載されたパチンコ遊技機において、例えば第1特別図柄の始動情報が複数保留されており、この複数の保留のなかに、第1のC時短当りと、この第1のC時短当りよりも後に保留された第2のC時短当りとが含まれている場合、サブCPU301は、先に保留された第1のC時短当りについての先読み演出を行うことは可能であるものの、後に保留された第2のC時短当りについての先読み演出については行わないように

50

することが好ましい。

【4099】

また、いずれかの時短遊技状態の制御中において時短当りに当選した場合に、制御中の時短遊技状態を終了し、当選した時短当りに対応する時短遊技状態を開始させることが可能な第1のC時短当り（例えば、第8のパチンコ遊技機のC1時短当り、C2時短当り、C3時短当り）と、制御中の時短遊技状態を継続し、当選した時短当りが無視される第2のC時短当り（例えば、第8のパチンコ遊技機のC4時短当り）とが搭載されている場合、時短遊技状態において、例えば第2特別図柄の始動情報が複数保留されており、この複数の保留のなかに、第2のC時短当りと、この第2のC時短当りよりも後に保留された第1のC時短当りとが含まれている場合、サブCPU301は、先に保留された第2のC時短当りについての先読み演出を行わず、後に保留された第1のC時短当りについての先読み演出については行うことを可能にすることが好ましい。また、時短遊技状態において、内部的に重ねて作動させることが可能な第3のC時短当りと、この第3のC時短当りよりも後に保留された第1のC時短当りとが保留に含まれている場合にも、サブCPU301は、先に保留された第3のC時短当りについての先読み演出を行わず、後に保留された第1のC時短当りについての先読み演出については行うことを可能にすることが好ましい。

10

【4100】

また、第8のパチンコ遊技機において、普通図柄の変動時間については特に言及しなかったが、遊技状態にかかわらず普通図柄の変動時間を一定としてもよいし、遊技状態に応じて普通図柄の変動時間が異なるようにしてもよい。後者の場合、例えば、A時短遊技状態では、通常遊技状態と比べて普通図柄の変動時間が短い一方、C時短遊技状態では、普通図柄の変動時間が通常遊技状態と同じまたはほぼ同じとしてもよい。また、A時短遊技状態では、B時短遊技状態やC時短遊技状態と比べて遊技の進行を遅くしたい場合には、B時短遊技状態やC時短遊技状態と比べて普通図柄の変動時間を長くすることが好ましい。また、セットされる時短回数が相対的に多い時短遊技状態（例えば、第1実施例のC1時短遊技状態やB時短遊技状態）に制御される場合には、セットされる時短回数が相対的に少ない時短遊技状態（例えば、第1実施例のC2時短遊技状態やC3時短遊技状態）に制御される場合と比べて普通図柄の変動時間を短くすると、セットされる時短回数が相対的に多かったとしても遊技の進行を相対的に早めることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

20

30

【4101】

また、いずれかの時短遊技状態の制御中において、制御中の時短遊技状態を終了し、当選した時短当りに対応する時短遊技状態を開始させることが可能なC時短当り（例えば、第8のパチンコ遊技機のC1時短当り、C2時短当り、C3時短当り）に当選した場合、制御中の時短遊技状態の残時短回数と、新たに開始されるC時短当りに対応するC時短遊技状態の残時短回数とのうちいずれが多いかによって、サブCPU301は、異なる表示演出を行うことが好ましい。例えば、サブCPU301は、制御中の時短遊技状態の残時短回数よりも新たに開始されるC時短当りに対応するC時短遊技状態の残時短回数の方が多い場合は、遊技者を盛り上げる特典演出を行い、制御中の時短遊技状態の残時短回数よりも新たに開始されるC時短当りに対応するC時短遊技状態の残時短回数の方が少ない場合は、上記の特典演出と異なる演出を行うことで、興趣の低下を抑制することが好ましい。上記の特典演出と異なる演出は、例えば、残時短回数が減少することを把握できないか把握し難い演出としてもよいし、例えばリーチハズレ演出のように、遊技者を一旦は期待させるものの遊技者の期待に沿う結果でなかったことを示す演出としてもよい。

40

【4102】

また、メインCPU201は、例えば大当り遊技状態の終了時やバックアップクリア処理が行われたとき等の所定のタイミングを契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、計数された特別図柄の可変表示回数に応じて、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

【4103】

50

また、メインCPU201は、条件装置が作動するときの遊技状態と選択図柄コマンド（すなわち大当り当選したときの特別図柄（大当り図柄））とに応じて、参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

【4104】

また、条件装置が作動していないにもかかわらず特別電動役物が作動した場合（例えば、小当り遊技が実行された場合）、メインCPU201は、特別電動役物の作動を契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、特別図柄の可変表示回数に応じて、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。またこの場合、メインCPU201は、特別電動役物が作動するときの遊技状態と選択図柄コマンド（すなわち小当り当選したときに特別図柄（小当り図柄））とに応じて、参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

10

【4105】

また、少なくともA時短遊技状態とC時短遊技状態とを含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能なパチンコ遊技機において、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルが複数記憶されており、メインCPU201は、少なくとも遊技状態に応じて特別図柄の変動パターンを決定可能としてもよい。

【4106】

また、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルが複数記憶されており、B時短当りに当選した場合、メインCPU201は、B時短当りに当選したときの遊技状態に応じて、B時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルを決定可能としてもよい。

20

【4107】

また、天井到達によってB時短遊技状態の開始条件が成立した場合、メインCPU201は、B時短遊技状態の開始条件が成立したときの遊技状態と、B時短遊技状態の開始を契機として計数が開始された特別図柄の可変表示回数とに応じて、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

【4108】

また、少なくともA時短遊技状態とC時短遊技状態とを含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能なパチンコ遊技機であって、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルが複数記憶されており、複数の変動パターンテーブルには、C時短遊技状態においてのみ参照される特定の変動パターンテーブルが含まれるようにすることが好ましい。

30

【4109】

また、C時短遊技状態が開始された場合、メインCPU201は、C時短当りに当選したときの特別図柄（C時短当り図柄）に応じて、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

【4110】

また、メインCPU201は、C時短遊技状態の開始を契機として計数が開始された特別図柄の可変表示回数に応じて、C時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

40

【4111】

また、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルとして、変動時間が異なる複数の変動パターンテーブルが記憶されており、この複数の変動パターンテーブルには、通常遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される第1変動パターンテーブルと、高確時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される第2変動パターンテーブルとが含まれるようにすることが好ましい。

【4112】

また、第8のパチンコ遊技機において説明する発明は、第1のパチンコ遊技機においてのみ適用できるのではなく、第1～第6のパチンコ遊技機のいずれにも適用することが可

50

能である旨を上述した。そこで、例えば、第3のパチンコ遊技機のように1種2種混合機と称されるパチンコ遊技機の場合、大当り遊技状態の終了後、第1特別図柄の可変表示が規定回数（例えば1回）行われるまで、メインCPUは、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が相対的に小さい（すなわち、可変表示時間の期待値が相対的に長い）変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにすると好ましい。この場合、特別図柄の可変表示時間は、例えば、通常遊技状態における特別図柄の可変表示時間の平均時間よりも長い時間であることが好ましく、通常遊技状態における特別図柄の可変表示時間のなかで最も長い時間としてもよい。また、メインCPU201は、通常、第1特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて決定された変動パターンで第1特別図柄の可変表示を行うところ、大当り遊技状態の終了後、第1特別図柄の可変表示が規定回数（例えば1回）行われるまでは、第1特別図柄の当り判定処理の結果にかかわらず、通常と比べて相対的に長い時間に設定された特定の変動パターンで行うようにあらかじめ決められていてもよい。1種2種混合機では、大当り遊技状態の終了後の時短遊技状態が終了したとしても、第2特別図柄の始動情報の残保留がある場合がある。このような残保留について行われた特別図柄の当り判定処理の結果が例えば小当りであって、さらにV入賞すると、内部的には時短遊技状態が終了しているにもかかわらず、遊技者が通常遊技状態での遊技を行うことなく再び大当り遊技状態に制御されることとなり、遊技者は、短時間で大量の出玉を獲得できる可能性がある。短時間での大量出玉が促進されると、遊技者の射幸心を煽ってしまい、好ましくない。そこで、上述したように、大当り遊技状態の終了後、第1特別図柄の可変表示が規定回数（例えば1回）行われるまで、特別図柄の可変表示時間が相対的に長くなる（例えば200～600sec）ようにすることで、短時間での大量出玉獲得を抑制でき、ひいては、好適に興味の低下を抑制することが可能となる。なお、上記の規定回数は、1回としてもよいが、これに限られず、例えば、大当り遊技状態が終了したときに記憶されている第1特別図柄の始動記憶の保留数としてもよい。

【4113】

また、メインCPU201は、所定のタイミング（例えば初当り）を契機として、単位時間あたりの出玉にかかわる遊技価値情報（例えば大当り回数）を管理し、大当り遊技状態に制御される場合、遊技価値情報に基づいて延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、遊技価値情報に基づいて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。なお、延伸処理は、例えば、特別図柄の可変表示時間や大当り遊技状態にかかわる時間（例えば、大当り遊技状態が開始されるときの開始インターバル時間、ラウンド遊技間のインターバル時間、大当り遊技状態が終了するときの終了インターバル時間等）を、通常時の時間よりも長くしたりすることで、遊技の進行を通常時と比べて遅延させる処理等が相当する。

【4114】

また、メインCPU201は、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能としてもよい。この場合、メインCPU201は、A時短遊技状態の開始を契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、大当り遊技状態に制御された場合、大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数に応じて、この大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数に応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

【4115】

また、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能であって、所定の大当り遊技状態に制御された後にA時短機能が作動し、その後、1回または複数回の大当り遊技状態に制御された場合、メインCPU201は、所定の大当り遊技状態を含めて、制御された大当り遊技状態の回数に応じて、今回の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、メインCPU201は、所定の大当り遊技状態を含めて、制御された大当り遊技状態の回数に応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。なお、大当り遊技状態の回数を直接的に計数す

るのではなく、例えば、大当り遊技状態の終了後に所定時間内に再び大当り遊技状態に制御された場合に計数を行い、結果的に大当り遊技状態の回数を把握できるようにしてもよい（以下においても同様）。

【４１１６】

また、メインＣＰＵ２０１は、態様（例えば、ラウンド数等）が異なる複数の大当り遊技状態のうちいずれかに制御可能であるとともに、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能としてもよい。この場合、所定の大当り遊技状態に制御された後にＡ時短遊技状態を開始し、その後、１回または複数回の大当り遊技状態に制御された場合、所定の大当り遊技状態を含めて、複数の大当り遊技状態のうち特定の大当り遊技状態（例えば、相対的にラウンド数が多い大当り遊技状態）に制御された大当り遊技状態の回数に応じて、今回の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、所定の大当り遊技状態を含めて、複数の大当り遊技状態のうち特定の大当り遊技状態に制御された大当り遊技状態の回数に応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

10

【４１１７】

また、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能としてもよい。この場合、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態の開始を契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、所定の大当り遊技状態に制御された後にＡ時短遊技状態を開始し、その後、１回または複数回の大当り遊技状態に制御された場合、大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて、制御された大当り遊技状態の回数とに応じて、今回の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数とに応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

20

【４１１８】

また、メインＣＰＵ２０１は、態様（例えば、ラウンド数等）が異なる複数の大当り遊技状態のうちいずれかに制御可能であるとともに、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能としてもよい。この場合、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態の開始を契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、所定の大当り遊技状態に制御された後にＡ時短遊技状態を開始し、その後、複数の大当り遊技状態のうち特定の大当り遊技状態（例えば、相対的にラウンド数が多い大当り遊技状態）に制御された場合、特定の大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、今回の特定の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、特定の大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

30

【４１１９】

また、メインＣＰＵ２０１は、態様（例えば、ラウンド数等）が異なる複数の大当り遊技状態のうちいずれかに制御可能であるとともに、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能とし、所定の大当り遊技状態に制御された後にＡ時短機能が作動し、その後、複数の大当り遊技状態のうち特定の大当り遊技状態（例えば、相対的にラウンド数が多い大当り遊技状態）に１回または複数回制御された場合、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数と、制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、今回の特定の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数と、制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

40

【４１２０】

50

また、メインCPU201は、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能とし、A時短遊技状態の開始を契機として特別図柄の変表示回数を計数し、所定の大当り遊技状態に制御された後にA時短遊技状態が開始され、その後、1回または複数回、特定の大当り遊技状態（例えば、相対的にラウンド数が多い大当り遊技状態）に制御された場合、特定の大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数と、制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、今回の特定の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、特定の大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数と、制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

10

【4121】

また、メインCPU201は、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、遊技の進行が相対的に遅延するように制御可能としてもよい。

【4122】

また、メインCPU201は、特定条件が成立すると（例えば、大当りに当選すると）、複数ラウンドにわたってラウンド遊技が実行される大当り遊技状態に制御可能とし、大当り遊技状態に制御された場合、オープニング時間経過後にラウンド遊技を開始し、ラウンド遊技の終了後、所定のインターバル時間経過後に次のラウンド遊技を開始し、最後のラウンド遊技の終了後、所定のエンディング時間経過後に大当り遊技状態を終了可能であり、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、オープニング時間、インターバル時間及びエンディング時間のうち少なくともいずれかの時間を相対的に長くするようにしてもよい。

20

【4123】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、メインCPU201は、1ゲームに要する時間（例えば、特別図柄の変動パターン）が相対的に長くなるように制御可能としてもよい。

【4124】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、メインCPU201は、特別図柄の変動パターンを、相対的に変動時間が長い変動パターンを決定するまたは決定する確率が高くなるようにしてもよい。

30

【4125】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立し、さらに特定の条件が成立した場合（例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が特定の結果（例えば10R大当り）である場合）、メインCPU201は、特別図柄の変動パターンを、相対的に変動時間が長い変動パターンを決定するまたは決定する確率が高くなるようにしてもよい。

【4126】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、メインCPU201は、単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値が相対的に小さい（すなわち、可変表示時間の期待値が相対的に長い）変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしてもよい。

40

【4127】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、特別図柄の当り判定処理の結果が特定の結果（例えば特定の大当り）であるとき、メインCPU201は、単位時間あたりの可変表示の実行回数の期待値が相対的に小さい（すなわち、可変表示時間の期待値が相対的に長い）変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしてもよい。

【4128】

50

また、メインCPU201は、大当り遊技状態の終了後、次に大当り遊技状態に制御されるまでの特別図柄の可変表示に応じて所定のフラグを成立させ、この所定のフラグの成立状況（ON・OFF）と、前回の大当り遊技状態終了後、今回の大当り遊技状態に制御されるまでの特別図柄の可変表示回数とに応じて、今回の大当り遊技状態において実行される延伸処理における延伸の度合いが異なりうるようにしてもよい。

【4129】

また、メインCPU201は、大当り遊技状態の終了後、次に大当り遊技状態に制御されるまでの特別図柄の可変表示回数に応じて所定の計数値を加算または減算し、大当り遊技状態に制御される場合、所定の計数値に応じて、今回の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、メインCPU201は、上記の所定の計数値に応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

10

【4130】

また、遊技の流れを示すタイムチャート（図312、図331参照）の説明において（例えば、図312の（b）、（d）、（h）、図331の（b）～（d）、（g）および（i）等を参照）、上乗せ演出について説明したが、この上乗せ演出の態様は、特定の演出態様に限定されない。例えば、増加する時短回数の全部を1回の上乗せ演出で表示するように行ってもよいし、増加する時短回数の全部を複数回の上乗せ演出で表示するように行ってもよい。「増加する時短回数の全部を複数回の上乗せ演出で表示する」とは、例えば、1回目の上乗せ演出では増加する時短回数の一部のみが増加することを示す上乗せ演出を行い、2回目の上乗せ演出では増加する時短回数の残りの全部を示す上乗せ演出を行う態様が相当する。具体例としては、例えば、増加する時短回数が100回である場合、1回目の上乗せ演出において「時短30回GET!」を表示し、2回目の上乗せ演出において「時短70回GET!」といったように、タイミングを代えて複数回の上乗せ演出で上乗せされる時短回数を示す演出態様が相当する。なお、タイミングを代えて行われる上乗せ演出の回数は2回に限られず、3回以上行ってもよい。さらに、例えば増加する時短回数が100回である場合に、1回目の上乗せ演出では例えば「時短30回GET!」を表示し、2回目の上乗せ演出では例えば「残念!」といった上乗せされないことを示すフェイク演出を行い、3回目の上乗せ演出において例えば「時短70回GET!」を表示してもよい。

20

【4131】

なお、いずれかの時短遊技状態において例えばC3時短当りに当選した場合は、上記の複数回の上乗せ演出を、C3時短当りに当選した特別図柄遊技が終了するまでの間に行われることが好ましい。一方、いずれかの時短遊技状態において例えばC5時短当りに当選した場合は、例えば、1回目の上乗せ演出をC5時短当りに当選した特別図柄遊技が終了するまでの間に行い、2回目以降の上乗せ演出を、現在の時短遊技状態の制御が終了するまで（すなわち、遊技者が享受できる態様でC5時短遊技状態の制御が開始されるまで）の間に行うようにしてもよい。

30

【4132】

[9. 第9のパチンコ遊技機]

次に、第9のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第9のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機のベースドア3の別実施形態に係るものである。ただし、第9のパチンコ遊技機において説明する発明は、第1のパチンコ遊技機においてのみ適用できるのではなく、第1～第8のパチンコ遊技機のいずれにも適用することが可能である。

40

【4133】

以下、第9のパチンコ遊技機を説明するにあたり、外観構成や電氣的構成等、機能、形状および配置位置等が第1～第8のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略し、第1～第8のパチンコ遊技機と異なる点を主に説明するものとする。したがって、以下の第9のパチンコ遊技機について言及していない事項については、第1～第8のパチンコ遊技機の全部またはいずれかと共通する。

【4134】

50

また、第 9 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 1 のパチンコ遊技機と構成や機能が同じものについては、第 1 のパチンコ遊技機と同じ符号を用いて説明する。

【 4 1 3 5 】

図 3 3 4 に示すベースドア C 4 0 0 0 は、第 1 のパチンコ遊技機のベースドア 3 の別実施形態に係るものである。ベースドア C 4 0 0 0 は、正面視で概ね外枠 2 の内側に設けられ、当該外枠 2 に軸支される。ベースドア C 4 0 0 0 の前側には、図 3 3 3 に示すように、皿ユニット 5 が設けられたガラスドア 4 が軸支される。ベースドア C 4 0 0 0 は、上ベース部材 C 4 0 1 0、サイドプレート C 4 0 2 0 及び下ベース部材 C 4 1 0 0 により、正面視で上下左右を囲んだ枠状に形成される。また、図 3 3 4、図 3 3 5 及び図 3 4 7 (b) に示すように、ベースドア C 4 0 0 0 には、結束配線部材 C 4 1 8 0、背面カバー C 4 1 9 0、払出ユニット C 4 2 0 0、遊技球通過路 C 4 2 3 0 及び配線案内部材 C 4 3 0 0 が設けられる。

10

【 4 1 3 6 】

図 3 3 4 に示す上ベース部材 C 4 0 1 0 は、ベースドア C 4 0 0 0 の上部を構成するものである。上ベース部材 C 4 0 1 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。上ベース部材 C 4 0 1 0 は、平面視において略矩形状に形成される。上ベース部材 C 4 0 1 0 は、凹部 C 4 0 1 1 を具備する。

【 4 1 3 7 】

凹部 C 4 0 1 1 は、上ベース部材 C 4 0 1 0 の後面において前方へ凹む部分である。凹部 C 4 0 1 1 は、上ベース部材 C 4 0 1 0 の右部に設けられる。凹部 C 4 0 1 1 には、後述する払出ユニット C 4 2 0 0 の貯留タンク C 4 2 1 0 が設けられる。

20

【 4 1 3 8 】

サイドプレート C 4 0 2 0 は、ベースドア C 4 0 0 0 の側部を構成するものである。サイドプレート C 4 0 2 0 は、上下方向に長尺な形状に形成される。サイドプレート C 4 0 2 0 は、側面視において略矩形状に形成される。サイドプレート C 4 0 2 0 は、左右に一对設けられる。サイドプレート C 4 0 2 0 は、上端部が上ベース部材 C 4 0 1 0 の左右端部に固定される。

【 4 1 3 9 】

図 3 3 4、図 3 3 5 から図 3 4 0 までに示す下ベース部材 C 4 1 0 0 は、ベースドア C 4 0 0 0 の下部を構成するものである。下ベース部材 C 4 1 0 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。下ベース部材 C 4 1 0 0 は、側面視において、略逆 L 字形状に形成される。また、下ベース部材 C 4 1 0 0 は、平面視において略矩形状に形成される。また、下ベース部材 C 4 1 0 0 は、正面視において略矩形状に形成される。下ベース部材 C 4 1 0 0 の左右端部には、サイドプレート C 4 0 2 0 の下端部が固定される。

30

【 4 1 4 0 】

図 3 3 6 から図 3 3 8 までに示すように、下ベース部材 C 4 1 0 0 には、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0、配線案内部材 C 4 3 0 0 及び結束配線部材 C 4 1 8 0 が取り付けられる。下ベース部材 C 4 1 0 0 は、第 1 の部分 C 4 1 1 0、第 2 の部分 C 4 1 2 0、右側部 C 4 1 3 0、左側部 C 4 1 4 0、収容空間 C 4 1 5 0、第 1 の基板 C 4 1 6 0 及び第 2 の基板 C 4 1 7 0 を具備する。

40

【 4 1 4 1 】

図 3 3 9 及び図 3 4 0 に示す第 1 の部分 C 4 1 1 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 の上部を構成する部分である。第 1 の部分 C 4 1 1 0 は、水平方向に延びるように形成される。第 1 の部分 C 4 1 1 0 は、水平部 C 4 1 1 1、後壁部 C 4 1 1 2 及び保持部 C 4 1 1 3 を具備する。

【 4 1 4 2 】

水平部 C 4 1 1 1 は、厚さ方向を概ね上下方向に向けた略板形状に形成される部分である。水平部 C 4 1 1 1 は、平面視において、略矩形状に形成される。

【 4 1 4 3 】

後壁部 C 4 1 1 2 は、水平部 C 4 1 1 1 の後端部において、上方に突出する部分である

50

。後壁部 C 4 1 1 2 は、厚さ方向を概ね前後方向に向けた略板形状に形成される。後壁部 C 4 1 1 2 は、正面視において、略矩形形状に形成される。後壁部 C 4 1 1 2 は、水平部 C 4 1 1 1 の左右方向の全体に亘って設けられる。図 3 3 6 に示すように、後壁部 C 4 1 1 2 の前面には、後述する第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 が配線される。後壁部 C 4 1 1 2 は、係止部 C 4 1 1 2 a を具備する。

【 4 1 4 4 】

図 3 3 6 及び図 3 3 9 に示す係止部 C 4 1 1 2 a は、後述する第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 を係止するものである。係止部 C 4 1 1 2 a は、後壁部 C 4 1 1 2 の前面に設けられる。係止部 C 4 1 1 2 a は、左右方向に貫通する開口部内に、各配線部材を挿通させることで、各配線部材を挟み込むことにより係止する。係止部 C 4 1 1 2 a は、左右方向に沿って複数設けられる。

10

【 4 1 4 5 】

保持部 C 4 1 1 3 は、後壁部 C 4 1 1 2 の右側部分から、後方に向けて突出するように設けられる部分である。保持部 C 4 1 1 3 は、上方に開口する略箱形状に形成される。保持部 C 4 1 1 3 には、適宜のコネクタ（不図示）が保持される。

【 4 1 4 6 】

第 2 の部分 C 4 1 2 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 の下部を構成する部分である。第 2 の部分 C 4 1 2 0 は、第 1 の部分 C 4 1 1 0 の前端部から下方に延びるように形成される。第 2 の部分 C 4 1 2 0 は、鉛直部 C 4 1 2 1 及び下壁部 C 4 1 2 2 を具備する。

【 4 1 4 7 】

20

鉛直部 C 4 1 2 1 は、厚さ方向を概ね前後方向に向けた略板形状に形成される部分である。鉛直部 C 4 1 2 1 は、正面視において、略矩形形状に形成される。鉛直部 C 4 1 2 1 の上端部は、水平部 C 4 1 1 1 の前端部と接続される。図 3 4 0 に示すように、鉛直部 C 4 1 2 1 の左上部には、前後方向に貫通する開口部 C 4 1 2 1 a が形成される。具体的には、開口部 C 4 1 2 1 a は、図 3 3 9 に示すように、前側部分が鉛直部 C 4 1 2 1 前後方向に貫通し、後側部分が水平部 C 4 1 1 1 を上下方向に貫通するように形成される。

【 4 1 4 8 】

図 3 3 9 に示す下壁部 C 4 1 2 2 は、鉛直部 C 4 1 2 1 の下端部において、前方に突出する部分である。下壁部 C 4 1 2 2 は、厚さ方向を概ね上下方向に向けた略板形状に形成される。下壁部 C 4 1 2 2 は、平面視において、略矩形形状に形成される。下壁部 C 4 1 2 2 は、鉛直部 C 4 1 2 1 の左右方向の全体に亘って設けられる。

30

【 4 1 4 9 】

右側部 C 4 1 3 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 の右端部を構成する部分である。右側部 C 4 1 3 0 は、厚さ方向を概ね左右方向に向けた略板形状に形成される。右側部 C 4 1 3 0 は、右側面視において、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 に概ね対応した形状（略逆 L 字形状）に形成される。右側部 C 4 1 3 0 は、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 の右端部に設けられる。右側部 C 4 1 3 0 は、凹部 C 4 1 3 1 を具備する。

【 4 1 5 0 】

図 3 4 0 に示す凹部 C 4 1 3 1 は、右側部 C 4 1 3 0 において左方に凹む部分である。凹部 C 4 1 3 1 は、右側面視において、第 1 の部分 C 4 1 1 0 と重複するように設けられる。凹部 C 4 1 3 1 の左右方向に向く面には、左右方向に貫通する開口部 C 4 1 3 1 a が形成される。

40

【 4 1 5 1 】

図 3 3 9 に示す左側部 C 4 1 4 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 の左端部を構成する部分である。左側部 C 4 1 4 0 は、厚さ方向を概ね左右方向に向けた略板形状に形成される。左側部 C 4 1 4 0 は、左側面視において、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 に概ね対応した形状（略逆 L 字形状）に形成される。左側部 C 4 1 4 0 は、後述する收容空間 C 4 1 5 0 を挟んで、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 の左側に設けられる。

50

【 4 1 5 2 】

図 3 3 7 から図 3 3 9 までに示す收容空間 C 4 1 5 0 は、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0 及び配線案内部材 C 4 3 0 0 を收容する空間である。收容空間 C 4 1 5 0 は、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 の左端部と、左側部 C 4 1 4 0 と、の間に位置する。收容空間 C 4 1 5 0 は、第 1 の凹部 C 4 1 5 1 及び第 2 の凹部 C 4 1 5 2 を具備する。

【 4 1 5 3 】

第 1 の凹部 C 4 1 5 1 は、收容空間 C 4 1 5 0 の上側部分を構成するものである。第 1 の凹部 C 4 1 5 1 は、第 1 の部分 C 4 1 1 0 の左方において、下方に凹むように形成される。第 1 の凹部 C 4 1 5 1 には、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0 の下部が收容される。第 1 の凹部 C 4 1 5 1 の前方を向く面には、係止部 C 4 1 5 1 a が設けられる。係止部 C 4 1 5 1 a は、後壁部 C 4 1 1 2 の係止部 C 4 1 1 2 a と概ね同様な形状に形成される。

10

【 4 1 5 4 】

第 2 の凹部 C 4 1 5 2 は、收容空間 C 4 1 5 0 の下側部分を構成するものである。第 2 の凹部 C 4 1 5 2 は、第 2 の部分 C 4 1 2 0 の左方において、後方に凹むように形成される。第 2 の凹部 C 4 1 5 2 には、後述する配線案内部材 C 4 3 0 0 が收容される。

【 4 1 5 5 】

図 3 3 7、図 3 3 9 及び図 3 4 0 に示す第 1 の基板 C 4 1 6 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 の右部に設けられる基板（中継基板）である。第 1 の基板 C 4 1 6 0 は、遊技機の動作（制御）に関する信号を中継する。第 1 の基板 C 4 1 6 0 は、第 2 の部分 C 4 1 2 0 の鉛直部 C 4 1 2 1 の後面における右部に、適宜の部材（不図示）を介して設けられる。第 1 の基板 C 4 1 6 0 は、上部が、右側部 C 4 1 3 0 の凹部 C 4 1 3 1 内に位置するように設けられる。第 1 の基板 C 4 1 6 0 は、厚さ方向を左右方向に向けて配置される。第 1 の基板 C 4 1 6 0 は、第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 及び第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 を具備する。

20

【 4 1 5 6 】

図 3 3 7 及び図 3 4 0 に示す第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 は、第 1 の基板 C 4 1 6 0 と後述する第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 とを接続するものである。第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 には、後述する第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 の挿通部 C 4 1 8 1 a が挿通される。第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 は、第 1 の基板 C 4 1 6 0 の左面における上部に設けられる。

【 4 1 5 7 】

第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 は、第 1 の基板 C 4 1 6 0 と後述する第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 とを接続するものである。第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 は、後述する第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 の挿通部 C 4 1 8 2 a が挿通される。第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 は、第 1 の基板 C 4 1 6 0 の左面における上部に設けられる。第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 は、第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 の前方に設けられる。

30

【 4 1 5 8 】

図 3 4 0 に示す第 2 の基板 C 4 1 7 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 の左部に設けられる基板（中継基板）である。第 2 の基板 C 4 1 7 0 は、遊技機の動作（制御）に関する信号を中継する。第 2 の基板 C 4 1 7 0 は、第 2 の部分 C 4 1 2 0 の鉛直部 C 4 1 2 1 の後面における左部に設けられる。第 2 の基板 C 4 1 7 0 は、厚さ方向を前後方向に向けて配置される。第 2 の基板 C 4 1 7 0 は、第 3 のコネクタ C 4 1 7 1 を具備する。

40

【 4 1 5 9 】

図 3 3 7 及び図 3 4 0 に示す第 3 のコネクタ C 4 1 7 1 は、第 2 の基板 C 4 1 7 0 と後述する第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 とを接続するものである。第 3 のコネクタ C 4 1 7 1 は、後述する第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の挿通部 C 4 1 8 3 a が挿通される。第 3 のコネクタ C 4 1 7 1 は、第 2 の基板 C 4 1 7 0 の前面に設けられる。

【 4 1 6 0 】

図 3 3 6、図 3 3 7 及び図 3 4 0 に示す結束配線部材 C 4 1 8 0 は、第 1 の基板 C 4 1 6 0 及び第 2 の基板 C 4 1 7 0 と、ガラスドア 4 側に設けられた基板（例えば中継基板）と、を接続するものである。結束配線部材 C 4 1 8 0 は、複数の配線部材（第 1 の配線部

50

材 C 4 1 8 1、第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 及び第 3 の配線部材 C 4 1 8 3) を結束することで形成される。結束配線部材 C 4 1 8 0 は、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1、第 2 の配線部材 C 4 1 8 2、第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 及び結束部材 C 4 1 8 4 を具備する。

【 4 1 6 1 】

第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 は、第 1 の基板 C 4 1 6 0 の第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 に接続可能なものである。第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 の一端部には、第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 に挿通（接続）可能な挿通部 C 4 1 8 1 a が設けられる。第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 の他端部（不図示）は、ガラスドア 4 側に設けられた基板の適宜のコネクタに接続される。

【 4 1 6 2 】

第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 は、第 1 の基板 C 4 1 6 0 の第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 に接続可能なものである。第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 の一端部には、第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 に挿通（接続）可能な挿通部 C 4 1 8 2 a が設けられる。第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 の他端部（不図示）は、ガラスドア 4 側に設けられた基板の適宜のコネクタに接続される。

【 4 1 6 3 】

第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 は、第 2 の基板 C 4 1 7 0 の第 3 のコネクタ C 4 1 7 1 に接続可能なものである。第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の一端部には、第 3 のコネクタ C 4 1 7 1 に挿通（接続）可能な挿通部 C 4 1 8 3 a が設けられる。第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の他端部（不図示）は、ガラスドア 4 側に設けられた基板の適宜のコネクタに接続される。第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 は、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 よりも短く形成される。

【 4 1 6 4 】

上述の如き第 1 の配線部材 C 4 1 8 1、第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 及び第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の長さは、接続されるコネクタ同士の距離に応じて設定される。このため、各配線部材は、夫々異なる長さに形成される。なお、各配線部材の長さとしては、このような態様に限られず、各配線部材の一部又は全てを同じ長さに設定してもよい。

【 4 1 6 5 】

図 3 4 7 (b) に示す結束部材 C 4 1 8 4 は、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1、第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 及び第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 を結束可能なものである。結束部材 C 4 1 8 4 は、各配線を締め付けることで結束可能な帯状の部材である。結束部材 C 4 1 8 4 は、各配線を結束可能な適宜の位置に配置される。なお、結束部材 C 4 1 8 4 は、結束配線部材 C 4 1 8 0 を形成するにあたり複数設けても良いし、一つのみ設けるようにしても良い。

【 4 1 6 6 】

なお、上述した例では、結束配線部材 C 4 1 8 0 を、3 本の配線部材を結束することで形成した例を示したが、このような態様に限られない。結束配線部材 C 4 1 8 0 が備える配線部材の本数は、3 本より多くてもよく、少なくともよい。結束配線部材 C 4 1 8 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 に沿って配線されると共に、後述する配線案内部材 C 4 3 0 0 によって、ガラスドア 4 側へ案内される。なお、結束配線部材 C 4 1 8 0 の配線態様の詳細な説明は後述する。

【 4 1 6 7 】

図 3 3 4 及び図 3 4 9 に示す背面カバー C 4 1 9 0 は、ベースドア C 4 0 0 0 の後部に設けられる。具体的には、背面カバー C 4 1 9 0 は、図 3 3 4 に示すように四方枠形状に設けられた上ベース部材 C 4 0 1 0、サイドプレート C 4 0 2 0 及び下ベース部材 C 4 1 0 0 の後部を覆うように設けられる。背面カバー C 4 1 9 0 は、厚さ方向を概ね前後方向に向けた略板形状に形成される。背面カバー C 4 1 9 0 は、第 1 の孔部 C 4 1 9 1 及び第 2 の孔部 C 4 1 9 2 を具備する。

【 4 1 6 8 】

図 3 4 9 に示す第 1 の孔部 C 4 1 9 1 は、背面カバー C 4 1 9 0 を前後方向に貫通するものである。第 1 の孔部 C 4 1 9 1 は、上下方向に長尺な長孔形状に形成される。第 1 の孔部 C 4 1 9 1 は、上下方向及び左右方向に間隔を空けて複数形成される。

10

20

30

40

50

【 4 1 6 9 】

第2の孔部C 4 1 9 2は、第1の孔部C 4 1 9 1とは異なる部分において、背面カバーC 4 1 9 0を前後方向に貫通するものである。第2の孔部C 4 1 9 2は、背面視において、後述するサブ基板ケース98の孔部98aと重複する位置に形成される。第2の孔部C 4 1 9 2は、円弧形状に形成される。第2の孔部C 4 1 9 2は、周方向に間隔を空けて複数形成され、円形状に配置される。また、第2の孔部C 4 1 9 2は、複数の同心円状に配置されるように、径方向に複数形成される。

【 4 1 7 0 】

図335、図341から図343に示す払出ユニットC 4 2 0 0は、島設備（不図示）から供給された遊技球を、皿ユニット5側に払い出すものである。払出ユニットC 4 2 0 0は、上ベース部材C 4 0 1 0及び下ベース部材C 4 1 0 0の後部に設けられる。払出ユニットC 4 2 0 0は、貯留タンクC 4 2 1 0及び球通路C 4 2 2 0を具備する。

10

【 4 1 7 1 】

貯留タンクC 4 2 1 0は、島設備（不図示）から供給された遊技球を貯留するものである。貯留タンクC 4 2 1 0は、左右方向に長尺な形状に形成される。貯留タンクC 4 2 1 0は、上ベース部材C 4 0 1 0の凹部C 4 0 1 1に設けられる（図334参照）。貯留タンクC 4 2 1 0は、貯留部C 4 2 1 1、整列部C 4 2 1 2及び通路部C 4 2 1 3を具備する。

【 4 1 7 2 】

貯留部C 4 2 1 1は、遊技球を貯留する部分である。貯留部C 4 2 1 1は、貯留タンクC 4 2 1 0の右部を構成する。貯留部C 4 2 1 1は、上方に開口する略箱形状に形成される。貯留部C 4 2 1 1は、平面視において、略矩形状に形成される。

20

【 4 1 7 3 】

図341及び図342に示す整列部C 4 2 1 2は、貯留部C 4 2 1 1から球通路C 4 2 2 0へと流下される遊技球を整列可能なものである。整列部C 4 2 1 2は、整列通路C 4 2 1 2 a及びカバー部C 4 2 1 2 bを具備する。

【 4 1 7 4 】

整列通路C 4 2 1 2 aは、貯留部C 4 2 1 1の遊技球を、左方に通過可能な通路を構成する。整列通路C 4 2 1 2 aの右端部は、貯留部C 4 2 1 1の左端部に接続される。整列通路C 4 2 1 2 aは、遊技球を左方に転動させるように傾斜している。また、整列通路C 4 2 1 2 aは、左方に向かうに従い、徐々に幅寸法（前後寸法）が小さくなるように形成される。整列通路C 4 2 1 2 aの左端部は、一つの遊技球が通過可能な幅寸法に形成される。これにより、整列通路C 4 2 1 2 aを転動する遊技球を一列に整列することができる。

30

【 4 1 7 5 】

カバー部C 4 2 1 2 bは、整列通路C 4 2 1 2 aを上方から覆うものである。カバー部C 4 2 1 2 bは、平面視において、整列通路C 4 2 1 2 aに応じた形状に形成される。カバー部C 4 2 1 2 bは、整列通路C 4 2 1 2 a側（下側）を向く当接面C 4 2 1 2 cを有する。貯留部C 4 2 1 1において盛り上がるように積み重なった複数の遊技球は、整列通路C 4 2 1 2 a側に移動する過程で、カバー部C 4 2 1 2 bの当接面C 4 2 1 2 cに当接することで高さが概ね一定になるように（すなわち、全ての遊技球が整列通路C 4 2 1 2 aの床面を直接転動するように）ならされる。これにより、整列通路C 4 2 1 2 aを転動する遊技球を整列することができる。

40

【 4 1 7 6 】

図341から図343に示す通路部C 4 2 1 3は、整列部C 4 2 1 2により整列させた遊技球を、球通路C 4 2 2 0へと流下させるものである。通路部C 4 2 1 3は、左右方向に長尺な通路を構成する。通路部C 4 2 1 3の幅寸法は、整列部C 4 2 1 2の左端部の幅寸法と同寸法に形成される。通路部C 4 2 1 3は、水平部C 4 2 1 3 a、湾曲部C 4 2 1 3 b及びカバー部C 4 2 1 3 cを具備する。

【 4 1 7 7 】

水平部C 4 2 1 3 aは、概ね水平方向（左右方向）に延びる部分である、水平部C 4 2

50

13aの右端部は、整列部C4212の左端部に接続される。水平部C4213aは、遊技球を左方に転動させるように、左下方に向けて傾斜している。

【4178】

湾曲部C4213bは、下方へ湾曲する部分である。湾曲部C4213bは、水平部C4213aの左端部に設けられる。湾曲部C4213bの下端部は、球通路C4220の上端接続部C4221aと接続される。

【4179】

カバー部C4213cは、水平部C4213a及び湾曲部C4213bを上方から覆うものである。カバー部C4213cは、平面視において、水平部C4213a及び湾曲部C4213bに応じた形状に形成される。水平部C4213a及び湾曲部C4213bを転倒する遊技球は、カバー部C4213cにより上方への移動が規制される。

10

【4180】

図341及び図343に示す球通路C4220は、貯留タンクC4210からの遊技球を、後述する遊技球通過路C4230へと流下させるものである。球通路C4220は、左側のサイドプレートC4020に取り付けられる。球通路C4220は、主通路C4221及び分岐通路C4222を具備する。

【4181】

主通路C4221は、球通路C4220の主たる構造体である。主通路C4221は、上下方向に長尺な通路を構成する。主通路C4221は、正面視において、略矩形状に形成される。主通路C4221は、上端接続部C4221a及び第1の下端接続部C4221bを具備する。

20

【4182】

上端接続部C4221aは、貯留タンクC4210の湾曲部C4213bの下端部と接続されるものである。上端接続部C4221aは、主通路C4221の上端部に設けられる。上端接続部C4221aは、上方に向けて開口する。

【4183】

図341に示す第1の下端接続部C4221bは、後述する遊技球通過路C4230の上通過路C4231と接続されるものである。第1の下端接続部C4221bは、主通路C4221の下端部に設けられる。第1の下端接続部C4221bは、前方に向けて開口する。

30

【4184】

分岐通路C4222は、主通路C4221から分岐する通路である。分岐通路C4222は、上下方向に長尺な形状に形成される。分岐通路C4222は、主通路C4221の下端部において、第1の下端接続部C4221bの左方に設けられる。分岐通路C4222は、主通路C4221の前面から前方に突出するように形成される。分岐通路C4222は、第2の下端接続部C4222aを具備する。

【4185】

第2の下端接続部C4222aは、後述する遊技球通過路C4230の下通過路C4232と接続されるものである。第2の下端接続部C4222aは、分岐通路C4222の下端部に設けられる。第2の下端接続部C4222aは、下方に向けて開口する。

40

【4186】

上述の如き払出ユニットC4200は、貯留タンクC4210の遊技球を払い出す所定の払出装置（不図示）を備える。払出装置は、所定の払出条件が成立すると、貯留タンクC4210から球通路C4220に供給された遊技球のうち所定個数の遊技球を、第1の下端接続部C4221b又は第2の下端接続部C4222aから排出する。これにより、後述する遊技球通過路C4230を介した皿ユニット5側への払い出しが可能となる。

【4187】

図335から図338、図344及び図345に示す遊技球通過路C4230は、所定の条件（例えば払出条件）が成立しているときに、球通路C4220からの遊技媒体が通過可能なものである。遊技球通過路C4230は、上下の2つの通過路により構成され、

50

全体として前後方向に長尺な通路を構成する。遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、下部が収容空間 C 4 1 5 0 の第 1 の凹部 C 4 1 5 1 に位置するように、下ベース部材 C 4 1 0 0 に設けられる。遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、前下方に向けて傾斜するように配置される。遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、球通路 C 4 2 2 0 からの遊技媒体を、皿ユニット 5 側へ通過させる。遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、上通過路 C 4 2 3 1 及び下通過路 C 4 2 3 2 を具備する。

【 4 1 8 8 】

図 3 4 4 に示す上通過路 C 4 2 3 1 は、遊技球通過路 C 4 2 3 0 の上側部分を構成するものである。上通過路 C 4 2 3 1 は、球通路 C 4 2 2 0 の分岐通路 C 4 2 2 2 からの遊技球を、皿ユニット 5 の上皿 5 1 側へ通過させる。また、上通過路 C 4 2 3 1 は、主通路 C 4 2 2 1 からの遊技球（分岐通路 C 4 2 2 2 を通過しなかった遊技球）を、後述する下通過路 C 4 2 3 2 へ誘導する。上通過路 C 4 2 3 1 は、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a 及び第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d を具備する。

10

【 4 1 8 9 】

第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a は、主通路 C 4 2 2 1 からの遊技球を、後述する下通過路 C 4 2 3 2 へ誘導するものである。第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a は、上通過路 C 4 2 3 1 の後端部から、前後方向中途部に亘って形成される。第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a は、第 1 の供給口 C 4 2 3 1 b 及び開口部 C 4 2 3 1 c を具備する。

【 4 1 9 0 】

第 1 の供給口 C 4 2 3 1 b は、主通路 C 4 2 2 1 の第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b と接続される部分である。第 1 の供給口 C 4 2 3 1 b は、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a の後端部に設けられる。第 1 の供給口 C 4 2 3 1 b は、後方に向けて開口する。

20

【 4 1 9 1 】

開口部 C 4 2 3 1 c は、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a の前端部において下方に開口する部分である。開口部 C 4 2 3 1 c を通過することで、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a を転動する遊技球は下方へ移動（落下）する。

【 4 1 9 2 】

第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d は、分岐通路 C 4 2 2 2 からの遊技球を、皿ユニット 5 の上皿 5 1 側へ通過させるものである。第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d は、上通過路 C 4 2 3 1 の前後方向の全体に亘って形成される。第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d は、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a の左方に形成される。なお、第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d と第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a との間には遊技球の転動を妨げるものがないため、当該第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d と第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a とは互いに連通されている。第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d は、第 2 の供給口 C 4 2 3 1 e 及び排出口 C 4 2 3 1 f を具備する。

30

【 4 1 9 3 】

第 2 の供給口 C 4 2 3 1 e は、分岐通路 C 4 2 2 2 の第 2 の下端接続部 C 4 2 2 2 a と接続される部分である。第 2 の供給口 C 4 2 3 1 e は、第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d の後端部に設けられる。第 2 の供給口 C 4 2 3 1 e は、上方に向けて開口する。

【 4 1 9 4 】

排出口 C 4 2 3 1 f は、第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d を転動する遊技球を、皿ユニット 5 の上皿 5 1 側へ排出する部分である。排出口 C 4 2 3 1 f は、第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d の前端部に設けられる。排出口 C 4 2 3 1 f は、前方に向けて開口する。排出口 C 4 2 3 1 f は、上皿 5 1 の払出口 5 3 と連通する適宜の経路（不図示）に接続される。

40

【 4 1 9 5 】

図 3 4 4 及び図 3 4 5 に示す下通過路 C 4 2 3 2 は、遊技球通過路 C 4 2 3 0 の下側部分を構成するものである。下通過路 C 4 2 3 2 は、開口部 C 4 2 3 1 c を介して供給される主通路 C 4 2 2 1 からの遊技球を、皿ユニット 5 の下皿 5 2 側へ通過させる。下通過路 C 4 2 3 2 は、通路部 C 4 2 3 2 a 及び排出口 C 4 2 3 2 b を具備する。

【 4 1 9 6 】

通路部 C 4 2 3 2 a は、開口部 C 4 2 3 1 c からの遊技球を、下皿 5 2 側へ通過させるものである。通路部 C 4 2 3 2 a は、下通過路 C 4 2 3 2 の前後方向の全体に亘って形成

50

される。通路部 C 4 2 3 2 a の後部は、平面視において開口部 C 4 2 3 1 c と重複する。開口部 C 4 2 3 1 c から落下した遊技球は、前方に向かって通路部 C 4 2 3 2 a 上を転動する。通路部 C 4 2 3 2 a は、排出口 C 4 2 3 2 b を具備する。

【 4 1 9 7 】

排出口 C 4 2 3 2 b は、通路部 C 4 2 3 2 a を転動する遊技球を、皿ユニット 5 の下皿 5 2 側へ排出する部分である。排出口 C 4 2 3 2 b は、通路部 C 4 2 3 2 a の前端部に設けられる。排出口 C 4 2 3 2 b は、前方に向けて開口する。通路部 C 4 2 3 2 a は、下皿 5 2 の払出口 5 5 と連通する適宜の経路（不図示）に接続される。

【 4 1 9 8 】

なお、仮に上皿 5 1 が満杯である場合には、第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d の排出口 C 4 2 3 1 f から上皿 5 1 側へと遊技球を排出することができず、当該第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d に遊技球が堪っていくこととなる。このような場合、遊技球は、第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d から第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a へと転動し、開口部 C 4 2 3 1 c を介して通路部 C 4 2 3 2 a へと供給される。すなわち、上皿 5 1 が満杯である場合、遊技球は、上皿 5 1 ではなく、下皿 5 2 に払い出されることとなる。

【 4 1 9 9 】

図 3 3 6 から図 3 3 8 まで、図 3 4 4、図 3 4 6 及び図 3 4 7 に示す配線案内部材 C 4 3 0 0 は、結束配線部材 C 4 1 8 0 の配線方向（通過方向）を案内することが可能なものである。配線案内部材 C 4 3 0 0 は、收容空間 C 4 1 5 0 の第 2 の凹部 C 4 1 5 2 内に位置するように下ベース部材 C 4 1 0 0 に設けられる（第 2 の凹部 C 4 1 5 2 に收容される）。

【 4 2 0 0 】

図 3 3 6 に示すように、配線案内部材 C 4 3 0 0 は、遊技球通過路 C 4 2 3 0 の下方に設けられる。配線案内部材 C 4 3 0 0 は、上部が、遊技球通過路 C 4 2 3 0 の下部と近接するように配置される。配線案内部材 C 4 3 0 0 は、案内ケース部 C 4 3 1 0、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を具備する。

【 4 2 0 1 】

図 3 4 4 及び図 3 4 6 に示す案内ケース部 C 4 3 1 0 は、後述する案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を保持するものである。案内ケース部 C 4 3 1 0 は、第 2 の凹部 C 4 1 5 2 の前方を向く面に設けられる（図 3 3 8 を参照）。案内ケース部 C 4 3 1 0 には、下方に開口し、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 の上部を收容する收容空間 C 4 3 1 0 a が形成される。案内ケース部 C 4 3 1 0 は、前部 C 4 3 1 1 及び後部 C 4 3 1 2 を具備する。

【 4 2 0 2 】

図 3 4 6 に示す前部 C 4 3 1 1 は、案内ケース部 C 4 3 1 0 の前側部分を構成するものである。前部 C 4 3 1 1 は、收容部 C 4 3 1 1 a を具備する。

【 4 2 0 3 】

收容部 C 4 3 1 1 a は、收容空間 C 4 3 1 0 a の前側部分を構成するものである。收容部 C 4 3 1 1 a は、後方及び下方に開口する。

【 4 2 0 4 】

後部 C 4 3 1 2 は、案内ケース部 C 4 3 1 0 の後側部分を構成するものである。後部 C 4 3 1 2 の前面には、前部 C 4 3 1 1 が固定される。後部 C 4 3 1 2 は、第 2 の凹部 C 4 1 5 2 の前方を向く面に固定される。後部 C 4 3 1 2 は、收容部 C 4 3 1 2 a 及び軸受部 C 4 3 1 2 b を具備する。

【 4 2 0 5 】

收容部 C 4 3 1 2 a は、收容空間 C 4 3 1 0 a の後側部分を構成するものである。收容部 C 4 3 1 2 a は、前方及び下方に開口する。

【 4 2 0 6 】

軸受部 C 4 3 1 2 b は、後述する案内部 C 4 3 2 0 の軸部 C 4 3 2 1 a 及びカバー部 C 4 3 3 0 の軸部 C 4 3 3 1 a を軸支するものである。軸受部 C 4 3 1 2 b は、後部 C 4 3

10

20

30

40

50

1 2 の前面において、後方へ凹むように形成される。軸受部 C 4 3 1 2 b は、収容部 C 4 3 1 2 a の左右両側にそれぞれ設けられる。

【 4 2 0 7 】

図 3 4 4、図 3 4 6 及び図 3 4 7 に示す案内部 C 4 3 2 0 は、結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を変換することで、結束配線部材 C 4 1 8 0 を案内するものである。案内部 C 4 3 2 0 は、上方及び右方に開口する形状に形成される。図 3 4 7 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 には、後方から前方へ通過する結束配線部材 C 4 1 8 0 が、上部の開口から導入される。図 3 4 6 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 は、上部から導入される結束配線部材 C 4 1 8 0 を、下方に向けて案内した後に前方に向けて案内し、その後右方に導出するように案内する。また、案内部 C 4 3 2 0 は、右方に導出する結束配線部材 C 4 1 8 0 を、更に前方に向けて案内する。なお、案内部 C 4 3 2 0 による結束配線部材 C 4 1 8 0 の案内の詳細な説明は後述する。案内部 C 4 3 2 0 は、側部 C 4 3 2 1、上側変換部 C 4 3 2 2、下側変換部 C 4 3 2 3、第 1 の壁部 C 4 3 2 4、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 及び第 3 の壁部 C 4 3 2 6 を具備する。

10

【 4 2 0 8 】

側部 C 4 3 2 1 は、案内部 C 4 3 2 0 の左部を構成するものである。側部 C 4 3 2 1 は、側面視において、一方向（図例では斜め上下方向）に長尺な略長円形状に形成される。側部 C 4 3 2 1 は、厚さ方向を概ね左右方向に向けた略板形状に形成される。側部 C 4 3 2 1 は、軸部 C 4 3 2 1 a を具備する。

【 4 2 0 9 】

20

図 3 4 6 に示す軸部 C 4 3 2 1 a は、左側の軸受部 C 4 3 1 2 b により軸支される部分である。軸部 C 4 3 2 1 a は、側部 C 4 3 2 1 の左面から左方に向けて突出する。軸部 C 4 3 2 1 a は、側部 C 4 3 2 1 の上部に設けられる。

【 4 2 1 0 】

図 3 4 7 (b) に示す上側変換部 C 4 3 2 2 は、上部から導入される結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を、前方から下方に変換可能なものである。上側変換部 C 4 3 2 2 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に向けて突出する略円柱形状に形成される。上側変換部 C 4 3 2 2 は、側部 C 4 3 2 1 の後部において、上下方向中央部よりも上方に形成される。結束配線部材 C 4 1 8 0 は、上側変換部 C 4 3 2 2 に当該結束配線部材 C 4 1 8 0 の一部が当接することで、前方から下方に通過方向が変換される。なお、上側変換部 C 4 3 2 2 による通過方向の変換は、結束配線部材 C 4 1 8 0 が上側変換部 C 4 3 2 2 に直接接触する（当接する）ことで通過方向が変換される態様に限られない。例えば、結束配線部材 C 4 1 8 0 が上側変換部 C 4 3 2 2 に直接接触せずに接近した状態で、通過方向が変換される態様も採用可能である。上側変換部 C 4 3 2 2 は、ねじ孔 C 4 3 2 2 a を有する。

30

【 4 2 1 1 】

ねじ孔 C 4 3 2 2 a は、後述するカバー部 C 4 3 3 0 を固定するための適宜のねじが挿通されるものである。ねじ孔 C 4 3 2 2 a は、上側変換部 C 4 3 2 2 の右面に形成される。

【 4 2 1 2 】

下側変換部 C 4 3 2 3 は、上側変換部 C 4 3 2 2 により下方に向かうように変換された結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を、前方に変換可能なものである。下側変換部 C 4 3 2 3 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に向けて突出する略円柱形状に形成される。下側変換部 C 4 3 2 3 は、上側変換部 C 4 3 2 2 よりも下方に形成される。また、下側変換部 C 4 3 2 3 は、上側変換部 C 4 3 2 2 よりも前方に形成される。より詳細には、下側変換部 C 4 3 2 3 は、側部 C 4 3 2 1 の前後方向中途部において、上下方向中央部よりも下方に形成される。結束配線部材 C 4 1 8 0 は、下側変換部 C 4 3 2 3 に当該結束配線部材 C 4 1 8 0 の一部が近接することで、下方から前方に通過方向が変換される。下側変換部 C 4 3 2 3 は、ねじ孔 C 4 3 2 3 a を有する。

40

【 4 2 1 3 】

ねじ孔 C 4 3 2 3 a は、後述するカバー部 C 4 3 3 0 を固定するための適宜のねじが挿通されるものである。ねじ孔 C 4 3 2 3 a は、下側変換部 C 4 3 2 3 の右面に形成される。

50

【 4 2 1 4 】

第 1 の壁部 C 4 3 2 4 は、案内部 C 4 3 2 0 の後部及び下部に形成される壁である。第 1 の壁部 C 4 3 2 4 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に突出するように形成される。第 1 の壁部 C 4 3 2 4 は、概ね側部 C 4 3 2 1 の円周に沿って形成される。より詳細には、第 1 の壁部 C 4 3 2 4 は、上側変換部 C 4 3 2 2 の下端部から、案内部 C 4 3 2 0 の下部（下側変換部 C 4 3 2 3 の下方）まで、概ね側部 C 4 3 2 1 の円周に沿って形成される。

【 4 2 1 5 】

第 2 の壁部 C 4 3 2 5 は、第 1 の壁部 C 4 3 2 4 の前側に形成される壁である。第 2 の壁部 C 4 3 2 5 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に突出するように形成される。第 2 の壁部 C 4 3 2 5 は、第 1 の壁部 C 4 3 2 4 の前端部から、下側変換部 C 4 3 2 3 の下端部まで延びるように形成される。

10

【 4 2 1 6 】

第 3 の壁部 C 4 3 2 6 は、案内部 C 4 3 2 0 の前部に形成される壁である。第 3 の壁部 C 4 3 2 6 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に突出するように形成される。第 3 の壁部 C 4 3 2 6 は、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 の上端部から、側部 C 4 3 2 1 の円周における前上部まで延びるように形成される。第 3 の壁部 C 4 3 2 6 により、結束配線部材 C 4 1 8 0 が、前方及び上方側に移動することを抑制することができる。

【 4 2 1 7 】

図 3 4 4、図 3 4 6 及び図 3 4 7 (a) に示すカバー部 C 4 3 3 0 は、案内部 C 4 3 2 0 の右方の開口を覆うものである。カバー部 C 4 3 3 0 は、側面視において、案内部 C 4 3 2 0（側部 C 4 3 2 1）に概ね応じた形状に形成される。カバー部 C 4 3 3 0 は、軸部 C 4 3 3 1、切欠部 C 4 3 3 2 及び孔部 C 4 3 3 3 を具備する。

20

【 4 2 1 8 】

軸部 C 4 3 3 1 は、右側の軸受部 C 4 3 1 2 b により軸支される部分である（図 3 4 4 を参照）。軸部 C 4 3 3 1 は、カバー部 C 4 3 3 0 の右面から右方に向けて突出する。軸部 C 4 3 3 1 は、カバー部 C 4 3 3 0 の上部に設けられる。

【 4 2 1 9 】

図 3 4 6 及び図 3 4 7 (a) に示す切欠部 C 4 3 3 2 は、右側面視において案内部 C 4 3 2 0 の下部（下側変換部 C 4 3 2 3 の下方）を露出させるものである。切欠部 C 4 3 3 2 は、カバー部 C 4 3 3 0 の下部を切り欠いた形状に形成される。

30

【 4 2 2 0 】

孔部 C 4 3 3 3 は、カバー部 C 4 3 3 0 を案内部 C 4 3 2 0 に固定するための適宜のねじが挿通されるものである。孔部 C 4 3 3 3 は、カバー部 C 4 3 3 0 を左右方向に貫通する。孔部 C 4 3 3 3 は、側面視において、ねじ孔 C 4 3 2 2 a 及びねじ孔 C 4 3 2 3 a と重複する位置に形成される。

【 4 2 2 1 】

互いに固定された案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 は、軸部 C 4 3 2 1 a 及び軸部 C 4 3 3 1 a が、案内ケース部 C 4 3 1 0 の軸受部 C 4 3 1 2 b に軸支されることで、案内ケース部 C 4 3 1 0 に取り付けられる。この状態では、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 の上部が、案内ケース部 C 4 3 1 0 の収容空間 C 4 3 1 0 a に収容される（図 3 4 4 を参照）。また、図 3 4 7 (b) に示すように、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 は、案内ケース部 C 4 3 1 0 に対して、軸部 C 4 3 2 1 a 及び軸部 C 4 3 3 1 a の軸回りに揺動可能に設けられる。

40

【 4 2 2 2 】

以下では、上述の如きベースドア C 4 0 0 0 において、結束配線部材 C 4 1 8 0 を配線する際の手順について説明する。

【 4 2 2 3 】

まず、図 3 4 6 及び図 3 4 7 (b) に示すように、結束配線部材 C 4 1 8 0 を、案内部 C 4 3 2 0 に取り付け。この際には、図 3 4 7 (b) に示すように、案内部 C 4 3 2 0 の上部から導入される結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向（例えば前後方向）を、上側変

50

換部 C 4 3 2 2 に当接（近接）させることで下方に変換する。また、上側変換部 C 4 3 2 2 により下方に向かうように変換された結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を、下側変換部 C 4 3 2 3 に当接（近接）させることで前方に変換する。すなわち、結束配線部材 C 4 1 8 0 は、案内部 C 4 3 2 0 により、略 S 字形状に案内される。

【 4 2 2 4 】

また、下側変換部 C 4 3 2 3 により前方に向かうように通過方向が変換された結束配線部材 C 4 1 8 0 は、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 の後面と当接（近接）することで、右方に案内される。

【 4 2 2 5 】

次に適宜のねじを用いて、案内部 C 4 3 2 0 にカバー部 C 4 3 3 0 を固定する。これにより、結束配線部材 C 4 1 8 0 が案内部 C 4 3 2 0 から外れることを抑制することができる。この状態では、結束配線部材 C 4 1 8 0 は、第 1 の壁部 C 4 3 2 4、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 及び切欠部 C 4 3 3 2 により区画される右方へ向く開口から右方に導出される。また、右方に導出される結束配線部材 C 4 1 8 0 は、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 右端部と当接（近接）することで、更に前方に向けて案内される（図 3 4 6 を参照）。

10

【 4 2 2 6 】

次に、図 3 4 6 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を、案内ケース部 C 4 3 1 0 に取り付け、配線案内部材 C 4 3 0 0 を形成する。

【 4 2 2 7 】

次に、図 3 3 7 及び図 3 3 8 に示すように、配線案内部材 C 4 3 0 0 を、下ベース部材 C 4 1 0 0 の第 2 の凹部 C 4 1 5 2 に取り付ける。

20

【 4 2 2 8 】

次に、図 3 3 6 及び図 3 3 7 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 の上部側の結束配線部材 C 4 1 8 0 のうち、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 を、下ベース部材 C 4 1 0 0 の後壁部 C 4 1 1 2 に沿って通過させる。この際には、第 1 の凹部 C 4 1 5 1 の係止部 C 4 1 1 2 a 及び後壁部 C 4 1 1 2 の係止部 C 4 1 1 2 a により、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 を係止させる。

【 4 2 2 9 】

次に、図 3 4 0 に示すように、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 の一端側（挿通部 C 4 1 8 1 a 及び挿通部 C 4 1 8 2 a 側）を、開口部 C 4 1 3 1 a に挿通させ、下ベース部材 C 4 1 0 0（鉛直部 C 4 1 2 1）の後面側に導出する。また、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 の挿通部 C 4 1 8 1 a 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 の挿通部 C 4 1 8 2 a を、第 1 の基板 C 4 1 6 0 の第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 及び第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 に挿通する。

30

【 4 2 3 0 】

次に、図 3 4 0 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 の上部側の結束配線部材 C 4 1 8 0 のうち、第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の一端側（挿通部 C 4 1 8 3 a 側）を、下ベース部材 C 4 1 0 0（鉛直部 C 4 1 2 1）の開口部 C 4 1 2 1 a に挿通させ、鉛直部 C 4 1 2 1 の後面側に導出する。また、第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の挿通部 C 4 1 8 3 a を、第 2 の基板 C 4 1 7 0 の第 3 のコネクタ C 4 1 7 1 に挿通する。

40

【 4 2 3 1 】

次に、図 3 3 6 から図 3 3 8 までに示すように、遊技球通過路 C 4 2 3 0 を、第 1 の凹部 C 4 1 5 1 に取り付ける。この状態では、配線案内部材 C 4 3 0 0 及び遊技球通過路 C 4 2 3 0 は互いに近接する。

【 4 2 3 2 】

上述の如きベースドア C 4 0 0 0 によれば、配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）により、結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を案内することで、結束配線部材 C 4 1 8 0 を好適に配線することができる。

【 4 2 3 3 】

すなわち、案内部 C 4 3 2 0（上側変換部 C 4 3 2 2）により、前方へ向かう結束配線

50

部材 C 4 1 8 0 の通過方向を下方へ案内している。これにより、配線案内部材 C 4 3 0 0 (案内部 C 4 3 2 0) の上部に近接して配置される遊技球通過路 C 4 2 3 0 と、の干渉を抑制することができる。

【 4 2 3 4 】

また、案内部 C 4 3 2 0 (下側変換部 C 4 3 2 3) により、下方へ向かう結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を前方へ案内している。これにより、配線案内部材 C 4 3 0 0 を、ガラスドア 4 側に設けられた基板に向けて好適に配線することができる。

【 4 2 3 5 】

また、配線案内部材 C 4 3 0 0 (案内部 C 4 3 2 0) によれば、3つの配線部材からなる結束配線部材 C 4 1 8 0 を、まとめて案内することができる。これにより、各配線部材の通過方向を個別に変換する場合とは異なり、各配線部材の管理や作業が容易となる。また、各配線部材の断線リスクを軽減することができる。

【 4 2 3 6 】

また、本実施形態では、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を、案内ケース部 C 4 3 1 0 に対して揺動可能に設けている。これにより、例えば、結束配線部材 C 4 1 8 0 をガラスドア 4 側に設けられた基板に接続した状態で、ガラスドア 4 をベースドア C 4 0 0 0 に対して開放した場合に、結束配線部材 C 4 1 8 0 が引っ張られることによる断線等を抑制することができる。

【 4 2 3 7 】

以下では、図 3 4 8 から図 3 5 0 を用いて、ベースドア C 4 0 0 0 に設けられる基板ユニット 9 について説明する。基板ユニット 9 は、ベースドア C 4 0 0 0 の背面 (後面) 側に配置される。基板ユニット 9 は、背面カバー C 4 1 9 0 に覆われる。基板ユニット 9 は、主として、主制御基板 9 1、サブ制御基板 9 2、主基板ケース 9 5 及びサブ基板ケース 9 8 を具備する。

【 4 2 3 8 】

図 3 4 8 に示す主制御基板 9 1 は、主制御回路 2 0 0 (図 6 参照) が実装された基板である。

【 4 2 3 9 】

サブ制御基板 9 2 は、サブ制御回路 3 0 0 (図 6 参照) が実装された基板である。

【 4 2 4 0 】

図 3 4 8 に示す主基板ケース 9 5 は、主制御基板 9 1 を覆うものである。主基板ケース 9 5 は、第 1 のケース 9 6 及び第 2 のケース 9 7 を具備する。

【 4 2 4 1 】

第 1 のケース 9 6 は、主制御基板 9 1 を収容するものである。第 1 のケース 9 6 は、遊技盤ユニット 1 0 側に設けられる。第 1 のケース 9 6 は、背面視において、略矩形状に形成される。第 1 のケース 9 6 は、後方に開口する略箱形状に形成される。第 1 のケース 9 6 は、後面 (当該第 1 のケース 9 6 の内側) に主制御基板 9 1 が設けられる。第 1 のケース 9 6 は、刻印 9 6 a を有する。

【 4 2 4 2 】

刻印 9 6 a は、第 1 のケース 9 6 に施された文字や記号による表示である。刻印 9 6 a は、第 1 のケース 9 6 の左端部において、上下方向に沿って設けられる。刻印 9 6 a として表示される文字や記号は、図例のものに限られず、適宜設定可能である。刻印 9 6 a は、例えば、レーザー等を用いて施される。

【 4 2 4 3 】

第 2 のケース 9 7 は、第 1 のケース 9 6 に収容された主制御基板 9 1 を後方から覆うものである。第 2 のケース 9 7 は、第 1 のケース 9 6 に固定される。第 2 のケース 9 7 は、背面視において、略矩形状に形成される。第 2 のケース 9 7 の左右寸法は、第 1 のケース 9 6 の左右寸法よりも小さく形成される。第 2 のケース 9 7 の左端部は、第 1 のケース 9 6 の刻印 9 6 a よりも右方に位置する。第 1 のケース 9 6 に固定された第 2 のケース 9 7 は、第 1 のケース 9 6 から取り外された場合は、第 1 のケース 9 6 に固定される部分が破

10

20

30

40

50

損する。このため、一旦取り外した第２のケース９７は、再度第１のケース９６に取り付けることはできない。第２のケース９７は、刻印９７aを有する。

【４２４４】

刻印９７aは、第２のケース９７に施された第１のケース９６と同一の文字や記号による表示である。刻印９７aは、第２のケース９７の左端部において、上下方向に沿って設けられる。刻印９７aは、第１のケース９６の刻印９６aの右隣に位置するように設けられる。

【４２４５】

上述の如き刻印９７a及び刻印９７aを設けたことで、ゴト行為等の不正行為が行われたことを確認することができる。すなわち、他者が不正に主制御基板９１を交換する目的で、第２のケース９７を無理に開けた場合には、上述したように第２のケース９７の一部が破損するため、再度第１のケース９６に取り付けることはできない。そのため、上記不正行為が行われる場合には、主制御基板９１を交換した後に破損した第２のケース９７の代わりに別のケースを第１のケース９６に取り付けることが考えられる。このような場合には、刻印９７a及び刻印９７aが一致しないため、不正行為が行われたことがわかる。

【４２４６】

図３４８から図３５０までに示すサブ基板ケース９８は、サブ制御基板９２を後方から覆うものである。サブ制御基板９２は、前方に開口する略箱形状に形成される。サブ制御基板９２は、背面視において、略矩形形状に形成される。サブ基板ケース９８は、孔部９８aを具備する。

【４２４７】

孔部９８aは、サブ基板ケース９８を前後方向に貫通するものである。孔部９８aは、サブ制御基板９２に設けられたファンによる排気を通過させることができる。孔部９８aは、円弧形状に形成される。孔部９８aは、周方向に間隔を空けて複数形成され、円形状に配置される。また、孔部９８aは、複数の同心円状に配置されるように、径方向に複数形成される。孔部９８aは、背面視において、背面カバーＣ４１９０の第２の孔部Ｃ４１９２と重複する位置に形成される。

【４２４８】

図３５０の断面図に示すように、サブ基板ケース９８の孔部９８aを区画する部分は、後方に向かうに従い、径方向外側に傾斜している。すなわち、上記部分は、ルーバー形状に形成されている。このようにしたことで、孔部９８aは、上記傾斜に沿う斜め方向から見れば後方側からサブ基板ケース９８の内部が見えるが、背面からはサブ基板ケース９８の内部は見えないように形成される。このように、背面からサブ基板ケース９８の内部を見えなくしたことで、ゴト行為をし難くすることができる。

【４２４９】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【４２５０】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開２０１６－５９４９８号公報参照）。

【４２５１】

上記公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【４２５２】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【４２５３】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【４２５４】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、ベース部材（下ベース部材Ｃ４１００）と、遊技媒体を貯留可能な貯留部材（貯留タンクＣ４２１０）と、第１のコネクタＣ４１６１

10

20

30

40

50

に接続可能な第1の配線部材C4181と、第2のコネクタC4162に接続可能な第2の配線部材C4182と、第3のコネクタC4171に接続可能な第3の配線部材C4183と、を備えるものである。

【4255】

このような構成により、各コネクタ及び当該各コネクタに接続可能な各配線部材を用いて、遊技機を好適に動作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【4256】

また、前記ベース部材（下ベース部材C4100）は、第1の基板C4160と、前記第1の基板C4160とは異なる第2の基板C4170と、を備え、

前記第1の基板C4160は、前記第1のコネクタC4161及び前記第2のコネクタC4162を備え、

10

前記第2の基板C4170は、前記第3のコネクタC4171を備えることを特徴とするものである。

【4257】

このような構成により、第1のコネクタC4161及び第2のコネクタC4162を備える第1の基板C4160と、第3のコネクタC4171を備える第2の基板C4170と、を用いて、遊技機を好適に動作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【4258】

また、前記第1の配線部材C4181と前記第3の配線部材C4183は、夫々異なる長さの配線部材であることを特徴とするものである。

20

【4259】

このような構成により、各々長さの異なる配線部材を用いて、遊技機を好適に動作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【4260】

また前記貯留部材（貯留タンクC4210）に貯留されている遊技媒体が通過可能な遊技媒体通過路（球通路C4220）を備え、

前記貯留部材（貯留タンクC4210）は、前記遊技媒体通過路（球通路C4220）へと流下される遊技媒体を整列可能な整列部C4212を備え、

前記整列部C4212は、前記貯留部材（貯留タンクC4210）の少なくとも一部をカバーすることが可能なカバー部C4212bを備え、

30

前記カバー部C4212bは、前記整列部C4212を流下する遊技媒体に当接可能な当接部（当接面C4212c）を備え、

前記当接部（当接面C4212c）に遊技媒体が当接することにより、前記整列部C4212において遊技媒体を整列可能であるものである。

【4261】

このような構成により、整列部C4212において遊技媒体を整列させることで、貯留部材（貯留タンクC4210）に貯留されている遊技媒体を遊技媒体通過路（球通路C4220）へ好適に流下させることができる。

【4262】

40

また、前記第1の配線部材C4181、前記第2の配線部材C4182及び前記第3の配線部材C4183の各配線部材を結束可能な所定部材（結束部材C4184）を備え、

前記所定部材（結束部材C4184）は、前記各配線部材を結束することで結束配線部材C4180を形成可能であるものである。

【4263】

このような構成により、所定部材（結束部材C4184）により各配線部材を結束することで、各配線部材の管理し易くすることができる。また、各配線部材の断線のリスクを低減することができる。

【4264】

また、前記第1の配線部材C4181及び前記第2の配線部材C4182は、前記ベー

50

ス部材（下ベース部材 C 4 1 0 0 ）における所定の通過部（後壁部 C 4 1 1 2 ）を通過するように設けられるものである。

【 4 2 6 5 】

このような構成により、ベース部材（下ベース部材 C 4 1 0 0 ）の所定の通過部（後壁部 C 4 1 1 2 ）を通過するように設けたことで、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 を好適に配線することができる。

【 4 2 6 6 】

また、前記所定の通過部（後壁部 C 4 1 1 2 ）は、前記第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び前記第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 のうち少なくとも何れか一方の配線を係止可能な係止部 C 4 1 1 2 a を備えるものである。

【 4 2 6 7 】

このような構成により、係止部 C 4 1 1 2 a により、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 のうち少なくとも何れか一方の配線を係止することで、各配線部材が通過部（後壁部 C 4 1 1 2 ）から外れることを抑制することができる。

【 4 2 6 8 】

また、前記第 1 の配線部材 C 4 1 8 1、前記第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 及び前記第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の各配線部材の通過方向を案内することが可能な案内部 C 4 3 2 0 を備え、

前記案内部 C 4 3 2 0 は、第 1 の通過方向（下方）から当該案内部 C 4 3 2 0 へと導かれた前記各配線部材を第 2 の通過方向（前方）へと案内することが可能であるものである。

【 4 2 6 9 】

このような構成により、案内部 C 4 3 2 0 により、第 1 の通過方向（下方）から導かれた各配線部材の通過方向を、第 2 の通過方向（前方）へと案内することで、各配線部材を好適に配線することができる。また、案内部 C 4 3 2 0 により、各配線部材をまとめて案内することができる。これにより、各配線部材の通過方向を個別に変換する場合とは異なり、各配線部材の管理や作業が容易となる。また、各配線部材の断線リスクを軽減することができる。

【 4 2 7 0 】

また、前記案内部 C 4 3 2 0 は、前記各配線部材の通過方向を変換可能な変換部（下側変換部 C 4 3 2 3 ）を備え、

前記各配線部材は、前記変換部（下側変換部 C 4 3 2 3 ）に当該各配線部材の一部が当接又は近接することで通過方向が変換され得るものである。

【 4 2 7 1 】

このような構成により、変換部（下側変換部 C 4 3 2 3 ）により各配線部材の通過方向を変換することで、各配線部材を好適に配線することができる。

【 4 2 7 2 】

また、所定の条件（例えば上皿 5 1 が満杯であるという条件）が成立しているときに前記遊技媒体が通過可能な所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0 ）を備え、

前記所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0 ）は、前記案内部 C 4 3 2 0 の近傍に設けられ、

前記案内部 C 4 3 2 0 は、当該案内部 C 4 3 2 0 により案内されている前記各配線部材が前記所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0 ）へ当接することを防止可能な特定部（第 3 の壁部 C 4 3 2 6 ）を備えるものである。

【 4 2 7 3 】

このような構成により、案内部 C 4 3 2 0 の近傍に設けられた所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0 ）と各配線部材が干渉（当接）することを抑制することができる。これにより、遊技媒体が通過可能な部材である所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0 ）を、案内部 C 4 3 2 0 の近傍における好適な位置に配置することができる。

【 4 2 7 4 】

また、前記ベース部材（下ベース部材 C 4 1 0 0 ）は、正面視で凹形状にて形成される

10

20

30

40

50

所定の空間（収容空間 C 4 1 5 0）を備え、

前記案内部 C 4 3 2 0 及び前記所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0）の一部のうち少なくとも何れか一方が前記所定の空間（収容空間 C 4 1 5 0）に配設されるものである。

【 4 2 7 5 】

このような構成により、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 が通過するベース部材（下ベース部材 C 4 1 0 0）の所定の空間に、案内部 C 4 3 2 0 及び所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0）の一部のうち少なくとも何れか一方を配設することで、各部材を好適に配置することができる。

【 4 2 7 6 】

また、前記係止部 C 4 1 1 2 a は、前記所定の通過部（後壁部 C 4 1 1 2）に複数設けられるものである。

【 4 2 7 7 】

このような構成により、複数の係止部 C 4 1 1 2 a により、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 をより効果的に係止することができる。

【 4 2 7 8 】

また、前記変換部は、

前記各配線部材の通過方向を、第 3 の通過方向（前方）から前記第 1 の通過方向（下方）へ変換可能な第 1 の変換部（上側変換部 C 4 3 2 2）と、

前記各配線部材の通過方向を、前記第 1 の通過方向（下方）から前記第 2 の通過方向（前方）へ変換可能な第 2 の変換部（下側変換部 C 4 3 2 3）と、
を備えるものである。

【 4 2 7 9 】

このような構成により、第 1 の変換部（上側変換部 C 4 3 2 2）及び第 2 の変換部（下側変換部 C 4 3 2 3）により、２段階での各配線部材の通過方向の変換を行うことができ、各配線部材をより好適に配線することができる。

【 4 2 8 0 】

なお、下ベース部材 C 4 1 0 0 は、ベース部材の一形態である。

また、後壁部 C 4 1 1 2 は、通過部の一形態である。

また、結束部材 C 4 1 8 4 は、所定部材の一形態である。

また、収容空間 C 4 1 5 0 は、所定の空間の一形態である。

また、貯留タンク C 4 2 1 0 は、貯留部材の一形態である。

また、当接面 C 4 2 1 2 c は、当接部の一形態である。

また、球通路 C 4 2 2 0 は、遊技媒体通過路の一形態である。

また、遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、所定遊技媒体通過路の一形態である。

また、上側変換部 C 4 3 2 2 は、変換部、第 1 の変換部の一形態である。

また、下側変換部 C 4 3 2 3 は、変換部、第 2 の変換部の一形態である。

【 4 2 8 1 】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 4 2 8 2 】

例えば、本実施形態では、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を、案内ケース部 C 4 3 1 0 に対して揺動可能に設けた例を示したが、このような態様に限られない。例えば、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を、案内ケース部 C 4 3 1 0 に対して揺動不能に設けてもよい。

【 4 2 8 3 】

また、本実施形態では、ベースドア C 4 0 0 0 の下ベース部材 C 4 1 0 0 に設けられた基板（第 1 の基板 C 4 1 6 0 及び第 2 の基板 C 4 1 7 0）とガラスドア 4 側の基板とを接続する結束配線部材 C 4 1 8 0 を、配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）によって案内する例を示したが、このような態様に限られない。配線案内部材 C 4 3 0 0（案内

10

20

30

40

50

部 C 4 3 2 0) は、種々の基板同士を接続する結束配線部材 C 4 1 8 0 を案内可能である。
【 4 2 8 4 】

また、本実施形態では、結束配線部材 C 4 1 8 0 を配線案内部材 C 4 3 0 0 (案内部 C 4 3 2 0) によって案内する例を示したが、このような態様に限られない。例えば、結束部材 C 4 1 8 4 により結束されていない各配線を、配線案内部材 C 4 3 0 0 (案内部 C 4 3 2 0) によって案内するようにしてもよい。

【 4 2 8 5 】

また、本実施形態では、案内部 C 4 3 2 0 に、変換部として上側変換部 C 4 3 2 2 及び下側変換部 C 4 3 2 3 を設けた例を示したが、このような態様に限られない。例えば、変換部として下側変換部 C 4 3 2 3 のみを設けるようにしてもよい。

【 4 2 8 6 】

また、本実施形態で示した結束配線部材 C 4 1 8 0 (各配線部材) の通過方向は一例であり、結束配線部材 C 4 1 8 0 (各配線部材) の通過方向としては、本実施形態で示したものに限られない。

【 4 2 8 7 】

また、本実施形態で示した案内部 C 4 3 2 0 の形状は一例であり、案内部 C 4 3 2 0 の形状としては、本実施形態で示したものに限られない。

【 4 2 8 8 】

また、第 9 のパチンコ遊技機においては、上部ユニット C 4 4 0 0 の構成が、第 1 ~ 第 8 のパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図 3 5 1 から図 3 6 3 までを用いて、上部ユニット C 4 4 0 0 について説明する。

【 4 2 8 9 】

図 3 5 1 から図 3 5 3 までに示す上部ユニット C 4 4 0 0 は、遊技機の装飾を構成するものである。上部ユニット C 4 4 0 0 は、所定の発光制御が実行されることで発光し、遊技者に対して所定の発光演出を実行することができる。また、上部ユニット C 4 4 0 0 は、所定の音声に関する制御が実行されることで、音声を発生させることができる。

【 4 2 9 0 】

上部ユニット C 4 4 0 0 は、図 3 5 1 に示すように、遊技機の前部を構成するガラスドア 4 の上部に設けられる。上部ユニット C 4 4 0 0 は、ガラスドア 4 (遊技機) の前方 (前面) 側に突出するように配設される。上部ユニット C 4 4 0 0 は、スピーカ部 C 4 4 1 0、天面カバー C 4 4 2 0、側カバー C 4 4 3 0、下カバー C 4 4 4 0、上部装飾部 C 4 4 5 0 及び装飾ユニット C 4 5 0 0 を具備する。

【 4 2 9 1 】

図 3 5 2 に示すスピーカ部 C 4 4 1 0 は、所定の音声に関する制御が行われた際に、音声を発生させるものである。スピーカ部 C 4 4 1 0 は、例えば音声での告知や、演出、エラー報知等を行うことができる。スピーカ部 C 4 4 1 0 は、ガラスドア 4 の上部に設けられる。

【 4 2 9 2 】

天面カバー C 4 4 2 0 は、スピーカ部 C 4 4 1 0 や後述する装飾ユニット C 4 5 0 0 の後部を上方から覆うものである。

【 4 2 9 3 】

図 3 5 1 から図 3 5 4 までに示す側カバー C 4 4 3 0 は、スピーカ部 C 4 4 1 0 や後述する装飾ユニット C 4 5 0 0 の後部を側方から覆うものである (図 3 5 4 参照)。側カバー C 4 4 3 0 は、左右両側に設けられる。側カバー C 4 4 3 0 は、所定の発光制御により発光することで、例えば光での告知や演出等を行うことができる。側カバー C 4 4 3 0 は、適宜の発光手段を有する発光基板や、発光手段の光を透光可能なレンズを有する。

【 4 2 9 4 】

図 3 5 3 に示す下カバー C 4 4 4 0 は、スピーカ部 C 4 4 1 0 や後述する装飾ユニット C 4 5 0 0 の後部を下方から覆うものである。下カバー C 4 4 4 0 は、前方へ向かうに従い、上方へ傾斜するように形成される。下カバー C 4 4 4 0 は、注意喚起表示部 C 4 4 4

10

20

30

40

50

1を具備する。

【4295】

注意喚起表示部C4441は、遊技者に対して所定の注意喚起を促すものである。注意喚起表示部C4441は、遊技者が視認可能な位置に設けられる。具体的には、注意喚起表示部C4441は、下カバーC4440の左右方向中央部における下端部に設けられる。注意喚起表示部C4441には、斜め下方を向く面に、所定の注意喚起のための表示が記載されている。注意喚起の表示としては、例えば「頭上注意」等の遊技者が前面側に突出する上部ユニットC4400に頭をぶつけることに対する注意喚起を採用可能である。なお、注意喚起のための表示としては、上述した例に限られず、種々の注意喚起を採用可能である。

10

【4296】

図351及び図352に示す上部装飾部C4450は、上部ユニットC4400の上部の装飾を構成するものである。上部装飾部C4450は、天面カバーC4420の前方に設けられる。上部装飾部C4450は、所定の発光制御により発光することで、例えば光での告知や演出等を行うことができる。上部装飾部C4450は、適宜の発光手段を有する発光基板（後述する第2の基板C4530）や、発光手段の光を透光可能なレンズを有する。上部装飾部C4450は、第1のキャラ装飾部C4451、第2のキャラ装飾部C4452及び中央装飾部C4453を具備する。

【4297】

第1のキャラ装飾部C4451は、所定のキャラクタを模した装飾が施されたものである。第1のキャラ装飾部C4451は、上部装飾部C4450の左部を構成する。

20

【4298】

第2のキャラ装飾部C4452は、第1のキャラ装飾部C4451とは異なる所定のキャラクタを模した装飾が施されたものである。第2のキャラ装飾部C4452は、上部装飾部C4450の右部を構成する。

【4299】

中央装飾部C4453は、第1のキャラ装飾部C4451及び第2のキャラ装飾部C4452の間に配置されるものである。中央装飾部C4453は、第1のキャラ装飾部C4451の装飾と第2のキャラ装飾部C4452の装飾とに関連付けられた情報（例えば文字情報）の装飾が施されたものである。

30

【4300】

図351、図352、図356及び図357に示す装飾ユニットC4500は、遊技者に対して所定の発光演出を実行することができるものである。装飾ユニットC4500は、所定のロゴを模した装飾（以下では「ロゴ装飾」と称する）を発光させることができる。上記ロゴとしては、演出に関するタイトル等を示すものを採用可能である。装飾ユニットC4500は、所定の発光制御により発光することで、例えば光での告知や演出等を行うことができる。装飾ユニットC4500は、左右方向に長尺な形状に形成される。図351に示すように、装飾ユニットC4500は、正面視において上部ユニットC4400の中央（上部装飾部C4450の下方）に配置される。装飾ユニットC4500は、スピーカ部C4410の前方に配置される。

40

【4301】

装飾ユニットC4500は、フレーム部材C4510、第1の基板C4520、第2の基板C4530、反射部C4540、下ランプ部C4550、拡散部C4560及び装飾部C4570を具備する。

【4302】

図355、図357から図360（a）までに示すフレーム部材C4510は、装飾ユニットC4500の後部を構成するものである。図358に示すように、フレーム部材C4510は、前方に開口する略箱形状に形成される。フレーム部材C4510は、正面視において、左右に長尺な略矩形状に形成される。フレーム部材C4510の前面には、後述する第1の基板C4520が取り付けられる（図359を参照）。フレーム部材C45

50

10は、開口部C4511、配線通過経路C4512、凹部C4514及び上面部C4515を具備する。

【4303】

図355、図358から図360(a)までに示す開口部C4511は、後述する第1の基板C4520のコネクタC4523が挿入されるものである。開口部C4511は、フレーム部材C4510の前面を前後方向に貫通するように形成される。

【4304】

開口部C4511は、後述する複数のコネクタC4523に対応する位置に複数(図例では6つ)設けられる。複数の開口部C4511には、第1の開口部C4511a、第2の開口部C4511b、第3の開口部C4511c、第4の開口部C4511d、第5の開口部C4511e及び第6の開口部C4511fが含まれる。

10

【4305】

図355及び図360(a)に示すように、第1の開口部C4511aは、フレーム部材C4510の右上部に設けられる。第2の開口部C4511bは、フレーム部材C4510の左上部に設けられる。第3の開口部C4511cは、フレーム部材C4510の右下部に設けられる。第4の開口部C4511dは、フレーム部材C4510の下部における左右方向略中央部に設けられる。第5の開口部C4511eは、フレーム部材C4510の左下部に設けられる。第6の開口部C4511fは、フレーム部材C4510の下部における第5の開口部C4511eの右方に設けられる。

【4306】

20

図355に示す配線通過経路C4512は、開口部C4511に挿通されたコネクタC4523に接続される後述する配線部材C4524が通過する領域(経路)である。配線通過経路C4512は、フレーム部材C4510の後面に設けられる。配線通過経路C4512は、開口部C4511のうち、第1の開口部C4511a~第5の開口部C4511eに対応する位置に複数(図例では5つ)設けられる。配線通過経路C4512には、第1の配線通過経路C4512a、第2の配線通過経路C4512b、第3の配線通過経路C4512c、第4の配線通過経路C4512d及び第5の配線通過経路C4512eが含まれる。

【4307】

第1の配線通過経路C4512aは、第1の開口部C4511aの左方に設けられる。第2の配線通過経路C4512bは、第2の開口部C4511bの右方に設けられる。第3の配線通過経路C4512cは、第3の開口部C4511cの左方に設けられる。第4の配線通過経路C4512dは、第4の開口部C4511dの左方に設けられる。第5の配線通過経路C4512eは、第5の開口部C4511eの右方に設けられる。配線通過経路C4512は、係止部C4513を具備する。

30

【4308】

図354、図355及び図359に示す係止部C4513は、配線部材C4524に係止するものである。係止部C4513は、フレーム部材C4510の後面から後方に突出するように形成される。係止部C4513は、左右方向及び上方に開口するフック形状に形成される。係止部C4513は、第1の配線通過経路C4512a~第5の配線通過経路C4512eの左右方向中途部にそれぞれ設けられる。図355に示すように、左右方向を通過する配線部材C4524に係止部C4513に引っ掛ける(挟み込む)ことで、当該配線部材C4524に係止することができる。

40

【4309】

図360(a)に示す凹部C4514は、フレーム部材C4510の前面において後方に凹んだ部分である。凹部C4514は、後述する反射部C4540の突出部C4541cの先端部(後端部)が挿入される。凹部C4514の後端部には、フレーム部材C4510と反射部C4540との固定に用いられる適宜のねじが挿通される孔が形成される。凹部C4514は、フレーム部材C4510の上下方向中途部において、左右方向に間隔を空けて複数(図例では4つ)形成される。

50

【 4 3 1 0 】

図 3 5 6 及び図 3 5 8 に示す上面部 C 4 5 1 5 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の上面を構成する部分である。上面部 C 4 5 1 5 には、後述する第 2 の基板 C 4 5 3 0 が設けられる。上面部 C 4 5 1 5 は、第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a 及び第 2 の爪部 C 4 5 1 5 b を具備する。

【 4 3 1 1 】

第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 の前端部を係止するものである。第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a は、上面部 C 4 5 1 5 の前端部から上方に突出するように形成される。第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 の前端部を係止可能なように前方に凹んだ形状に形成される。第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a は、左右方向に複数（図例では 4 つ）形成される。

10

【 4 3 1 2 】

第 2 の爪部 C 4 5 1 5 b は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 の後端部を係止するものである。第 2 の爪部 C 4 5 1 5 b は、上面部 C 4 5 1 5 の後端部から上方に突出するように形成される。第 2 の爪部 C 4 5 1 5 b は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 の後端部を係止可能なように後方に凹んだ形状に形成される。第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a は、左右方向に複数（図例では 2 つ）形成される。

【 4 3 1 3 】

図 3 5 9 及び図 3 6 0 (b) に示す第 1 の基板 C 4 5 2 0 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 の発光に用いられる基板である。第 1 の基板 C 4 5 2 0 には、所定の電子部品（例えば発光素子 C 4 5 2 1 等）が実装される。第 1 の基板 C 4 5 2 0 は、板面を概ね前後方向に向けた略板状に形成されている。第 1 の基板 C 4 5 2 0 は、正面視において、左右に長尺な略矩形状に形成される。図 3 5 9 に示すように、第 1 の基板 C 4 5 2 0 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 と、後述する反射部 C 4 5 4 0 と、に挟まれるように、当該フレーム部材 C 4 5 1 0 及び反射部 C 4 5 4 0 に取り付けられる。第 1 の基板 C 4 5 2 0 は、発光素子 C 4 5 2 1、挿通穴部 C 4 5 2 2、コネクタ C 4 5 2 3 及び配線部材 C 4 5 2 4 を具備する。

20

【 4 3 1 4 】

図 3 6 0 (b) に示す発光素子 C 4 5 2 1 は、光源として光を照射するものである。発光素子 C 4 5 2 1 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の前面に設けられる。発光素子 C 4 5 2 1 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 のロゴ装飾に対応する位置に複数設けられる。発光素子 C 4 5 2 1 としては、例えば L E D 等を採用可能である。

30

【 4 3 1 5 】

挿通穴部 C 4 5 2 2 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 を厚さ方向（前後方向）に貫通する穴（孔）である。挿通穴部 C 4 5 2 2 は、後述する反射部 C 4 5 4 0 の突出部 C 4 5 4 1 c が挿入される。挿通穴部 C 4 5 2 2 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の上下方向中途部において、左右方向に間隔を空けて複数（図例では 4 つ）形成される。

【 4 3 1 6 】

図 3 5 5 及び図 3 5 9 に示すコネクタ C 4 5 2 3 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 と配線部材 C 4 5 2 4 とを接続するものである。コネクタ C 4 5 2 3 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の後面に設けられる。コネクタ C 4 5 2 3 は、複数（図例では 6 つ）設けられる。図 3 5 5 に示すように、第 1 の基板 C 4 5 2 0 がフレーム部材 C 4 5 1 0 に取り付けられた状態では、複数のコネクタ C 4 5 2 3 は、開口部 C 4 5 1 1 に挿入される。複数のコネクタ C 4 5 2 3 には、第 1 のコネクタ C 4 5 2 3 a、第 2 のコネクタ C 4 5 2 3 b、第 3 のコネクタ C 4 5 2 3 c、第 4 のコネクタ C 4 5 2 3 d、第 5 のコネクタ C 4 5 2 3 e 及び第 6 のコネクタ C 4 5 2 3 f が含まれる。

40

【 4 3 1 7 】

第 1 のコネクタ C 4 5 2 3 a は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の右上部に設けられる。第 2 のコネクタ C 4 5 2 3 b は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の左上部に設けられる。第 3 のコネクタ C 4 5 2 3 c は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の右下部に設けられる。第 4 のコネクタ C 4 5 2 3 d は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の下部における左右方向略中央部に設けられる。第 5 のコネクタ C 4 5 2 3 e は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の左下部に設けられる。第 6 のコネクタ C

50

４５２３ｆは、第１の基板Ｃ４５２０の下部における第５のコネクタＣ４５２３ｅの右方に設けられる。

【４３１８】

図３５５に示す配線部材Ｃ４５２４は、第１の基板Ｃ４５２０（コネクタＣ４５２３）と他の基板とを接続するものである。配線部材Ｃ４５２４は、フレーム部材Ｃ４５１０の配線通過経路Ｃ４５１２を通過して配線される。配線部材Ｃ４５２４は、複数（図例では６つ）設けられる。複数の配線部材Ｃ４５２４には、第１の配線部材Ｃ４５２４ａ、第２の配線部材Ｃ４５２４ｂ、第３の配線部材Ｃ４５２４ｃ、第４の配線部材Ｃ４５２４ｄ、第５の配線部材Ｃ４５２４ｅ及び第６の配線部材Ｃ４５２４ｆが含まれる。

【４３１９】

第１の配線部材Ｃ４５２４ａは、一端部が第１のコネクタＣ４５２３ａに接続されるものである。第１の配線部材Ｃ４５２４ａは、第１の配線通過経路Ｃ４５１２ａを左右方向に通過する。第１の配線部材Ｃ４５２４ａは、係止部Ｃ４５１３により係止される。第１の配線部材Ｃ４５２４ａの他端部は、上部装飾部Ｃ４４５０の基板に接続される。

【４３２０】

第２の配線部材Ｃ４５２４ｂは、一端部が第２のコネクタＣ４５２３ｂに接続されるものである。第２の配線部材Ｃ４５２４ｂは、第２の配線通過経路Ｃ４５１２ｂを左右方向に通過する。第２の配線部材Ｃ４５２４ｂは、係止部Ｃ４５１３により係止される。第２の配線部材Ｃ４５２４ｂの他端部は、後述する第２の基板Ｃ４５３０（コネクタＣ４５３２）に接続される。

【４３２１】

第３の配線部材Ｃ４５２４ｃは、一端部が第３のコネクタＣ４５２３ｃに接続されるものである。第３の配線部材Ｃ４５２４ｃは、第３の配線通過経路Ｃ４５１２ｃを左右方向に通過する。第３の配線部材Ｃ４５２４ｃは、係止部Ｃ４５１３により係止される。第３の配線部材Ｃ４５２４ｃの他端部は、右側の側カバーＣ４４３０の基板（不図示）に接続される。

【４３２２】

第４の配線部材Ｃ４５２４ｄは、一端部が第４のコネクタＣ４５２３ｄに接続されるものである。第４の配線部材Ｃ４５２４ｄは、第４の配線通過経路Ｃ４５１２ｄを左右方向に通過する。第４の配線部材Ｃ４５２４ｄは、係止部Ｃ４５１３により係止される。第４の配線部材Ｃ４５２４ｄの他端部は、適宜の中継基板（不図示）に接続される。

【４３２３】

第５の配線部材Ｃ４５２４ｅは、一端部が第５のコネクタＣ４５２３ｅに接続されるものである。第５の配線部材Ｃ４５２４ｅは、第５の配線通過経路Ｃ４５１２ｅを左右方向に通過する。第５の配線部材Ｃ４５２４ｅは、係止部Ｃ４５１３により係止される。第５の配線部材Ｃ４５２４ｅの他端部は、左側の側カバーＣ４４３０の基板（不図示）に接続される。

【４３２４】

第６の配線部材Ｃ４５２４ｆは、一端部が第６のコネクタＣ４５２３ｆに接続されるものである。第６の配線部材Ｃ４５２４ｆの他端部は、後述する下ランプ部Ｃ４５５０の基板（不図示）に接続される。

【４３２５】

図３５８に示す第２の基板Ｃ４５３０は、上部装飾部Ｃ４４５０の発光に用いられる基板である。第２の基板Ｃ４５３０には、所定の電子部品が実装される。第２の基板Ｃ４５３０は、板面を概ね上下方向に向けた略板状に形成されている。第２の基板Ｃ４５３０は、平面視において、左右に長尺な略矩形状に形成される。第２の基板Ｃ４５３０は、前端部及び後端部が第１の爪部Ｃ４５１５ａ及び第２の爪部Ｃ４５１５ｂに係止されることで、上面部Ｃ４５１５に取り付けられる。第２の基板Ｃ４５３０は、発光素子Ｃ４５３１及びコネクタＣ４５３２を具備する。

【４３２６】

10

20

30

40

50

発光素子 C 4 5 3 1 は、光源として光を照射するものである。発光素子 C 4 5 3 1 は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 の上面に設けられる。発光素子 C 4 5 3 1 としては、例えば L E D 等を採用可能である。

【 4 3 2 7 】

コネクタ C 4 5 3 2 は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 と配線部材 C 4 5 2 4 (第 2 の配線部材 C 4 5 2 4 b) とを接続するものである。コネクタ C 4 5 3 2 は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 の下面に設けられる。コネクタ C 4 5 3 2 は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 が上面部 C 4 5 1 5 に取り付けられた状態で、フレーム部材 C 4 5 1 0 の後面に位置するように配設される。

【 4 3 2 8 】

図 3 5 8、図 3 5 9、図 3 6 0 (c)、図 3 6 1 に示す反射部 C 4 5 4 0 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の発光素子 C 4 5 2 1 から照射された光を、後述する拡散部 C 4 5 6 0 側 (前方) へ反射可能なものである。反射部 C 4 5 4 0 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 及びフレーム部材 C 4 5 1 0 の前方に配置される。反射部 C 4 5 4 0 は、ベース部 C 4 5 4 1、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 及び第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 を具備する。

10

【 4 3 2 9 】

ベース部 C 4 5 4 1 は、反射部 C 4 5 4 0 の後部を構成するものである。ベース部 C 4 5 4 1 は、板面を概ね前後方向に向けた略板状に形成されている。ベース部 C 4 5 4 1 は、正面視において、左右に長尺な略矩形状に形成される。図 3 5 9 に示すように、ベース部 C 4 5 4 1 の後面には、第 1 の基板 C 4 5 2 0 及びフレーム部材 C 4 5 1 0 が取り付けられる。ベース部 C 4 5 4 1 は、第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a、第 2 の開口部 C 4 5 4 1 b 及び突出部 C 4 5 4 1 c を具備する。

20

【 4 3 3 0 】

図 3 6 0 (c) に示す第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a は、後述する第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 へ発光素子 C 4 5 2 1 からの光を照射するためのものである。第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a は、ベース部 C 4 5 4 1 を前後に貫通するように形成される。第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a は、正面視において略円形状に形成される。第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a は、ベース部 C 4 5 4 1 に第 1 の基板 C 4 5 2 0 が取り付けられた状態で、複数の発光素子 C 4 5 2 1 に対応する位置に複数形成される。

【 4 3 3 1 】

第 2 の開口部 C 4 5 4 1 b は、後述する第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 へ発光素子 C 4 5 2 1 からの光を照射するためのものである。第 2 の開口部 C 4 5 4 1 b は、ベース部 C 4 5 4 1 を前後に貫通するように形成される。第 2 の開口部 C 4 5 4 1 b は、左右方向に長尺な形状に形成される。

30

【 4 3 3 2 】

図 3 5 9 に示す突出部 C 4 5 4 1 c は、ベース部 C 4 5 4 1 の後面から後方へと突出するものである。突出部 C 4 5 4 1 c は、略円柱形状に形成される。突出部 C 4 5 4 1 c の先端面には、フレーム部材 C 4 5 1 0 と反射部 C 4 5 4 0 との固定に用いられるねじ孔が形成される。突出部 C 4 5 4 1 c は、ベース部 C 4 5 4 1 の上下方向中途部において、左右方向に間隔を空けて複数 (図例では 4 つ) 形成される。

【 4 3 3 3 】

突出部 C 4 5 4 1 c は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の挿通穴部 C 4 5 2 2 に挿入される。これにより、ベース部 C 4 5 4 1 (反射部 C 4 5 4 0) に対する第 1 の基板 C 4 5 2 0 の位置決めを行うことができる。また、突出部 C 4 5 4 1 c の後端部は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の凹部 C 4 5 1 4 に挿入される。

40

【 4 3 3 4 】

図 3 6 0 (c) 及び図 3 6 1 に示す第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 は、後述する拡散部 C 4 5 6 0 を保持するものである。第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 は、ベース部 C 4 5 4 1 の前面から前方に突出するように形成される。第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 は、前後方向に開口する形状に形成される。第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の前端部 (開口の縁部) は、拡散部 C 4 5 6 0 を嵌め込み可能に形成される。第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 は

50

、概ね左右方向に並ぶ複数の空間（図例では５つ）を区画する壁を有する。上記複数の空間の数や形状は、装飾ユニットＣ４５００のロゴ装飾に対応するように設定される。

【４３３５】

第１のレンズ保持部Ｃ４５４２の各空間には、第１の開口部Ｃ４５４１aを介して発光素子Ｃ４５２１の光が照射される。第１のレンズ保持部Ｃ４５４２は、第１の部分Ｃ４５４３、第２の部分Ｃ４５４４、第３の部分Ｃ４５４５、第４の部分Ｃ４５４６、第５の部分Ｃ４５４７及び差込孔部Ｃ４５４８を具備する。

【４３３６】

第１の部分Ｃ４５４３は、複数の空間のうち最も左方の空間を区画するものである。第１の部分Ｃ４５４３は、前端部において後述する第１の拡散部Ｃ４５６１を保持する。第１の部分Ｃ４５４３の前端部（開口の縁部）は、正面視における第１の拡散部Ｃ４５６１の形状に応じた形状に形成される。

10

【４３３７】

第２の部分Ｃ４５４４は、第１の部分Ｃ４５４３の右方の空間を区画するものである。第２の部分Ｃ４５４４は、前端部において後述する第２の拡散部Ｃ４５６２を保持する。第２の部分Ｃ４５４４の前端部（開口の縁部）は、正面視における第２の拡散部Ｃ４５６２の形状に応じた形状に形成される。

【４３３８】

第３の部分Ｃ４５４５は、第２の部分Ｃ４５４４の右方の空間（中央の空間）を区画するものである。第３の部分Ｃ４５４５は、前端部において後述する第３の拡散部Ｃ４５６３を保持する。第３の部分Ｃ４５４５の前端部（開口の縁部）は、正面視における第３の拡散部Ｃ４５６３の形状に応じた形状に形成される。

20

【４３３９】

第４の部分Ｃ４５４６は、第３の部分Ｃ４５４５の右方の空間を区画するものである。第４の部分Ｃ４５４６は、前端部において後述する第４の拡散部Ｃ４５６４を保持する。第４の部分Ｃ４５４６の前端部（開口の縁部）は、正面視における第４の拡散部Ｃ４５６４の形状に応じた形状に形成される。

【４３４０】

第５の部分Ｃ４５４７は、第４の部分Ｃ４５４６の右方の空間を区画するものである。第５の部分Ｃ４５４７は、前端部において後述する第５の拡散部Ｃ４５６５を保持する。第５の部分Ｃ４５４７の前端部（開口の縁部）は、正面視における第５の拡散部Ｃ４５６５の形状に応じた形状に形成される。

30

【４３４１】

図３６１に示す差込孔部Ｃ４５４８は、後述する拡散部Ｃ４５６０の差込部Ｃ４５６７が差し込まれるものである。差込孔部Ｃ４５４８は、第１のレンズ保持部Ｃ４５４２の前端部（開口の縁部）における上部を上下方向に貫通するように形成される。差込孔部Ｃ４５４８の寸法（前後寸法及び左右寸法）は、差込部Ｃ４５６７の寸法に応じた寸法に形成される。

【４３４２】

本実施形態では、差込孔部Ｃ４５４８を、第１の部分Ｃ４５４３、第２の部分Ｃ４５４４及び第３の部分Ｃ４５４５にそれぞれ設けている。なお、差込孔部Ｃ４５４８を設ける箇所としては、上述した例に限られない。例えば、第１の部分Ｃ４５４３～第５の部分Ｃ４５４７の全てに差込孔部Ｃ４５４８を形成してもよい。

40

【４３４３】

第２のレンズ保持部Ｃ４５４９は、後述する第１の装飾部Ｃ４５８０の上装飾レンズＣ４５８３を保持するものである。第２のレンズ保持部Ｃ４５４９は、ベース部Ｃ４５４１の前面において、第１のレンズ保持部Ｃ４５４２の右上方に設けられる。第２のレンズ保持部Ｃ４５４９は、前後方向に開口する形状に形成される。第２のレンズ保持部Ｃ４５４９は、左右方向に長尺な形状に形成される。第２のレンズ保持部Ｃ４５４９の前端部（開口の縁部）は、後述する上装飾レンズＣ４５８３を嵌め込み可能に形成される。第２のレ

50

レンズ保持部 C 4 5 4 9 の前端部（開口の縁部）は、正面視における上装飾レンズ C 4 5 8 3 の形状に応じた形状に形成される（図 3 5 7、図 3 6 0（c）を参照）。第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 内の空間には、第 2 の開口部 C 4 5 4 1 b を介して発光素子 C 4 5 2 1 の光が照射される。

【 4 3 4 4 】

図 3 5 8 及び図 3 6 0（c）に示す下ランプ部 C 4 5 5 0 は、後述する第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 の下装飾レンズ C 4 5 8 4 へ光を照射するものである。下ランプ部 C 4 5 5 0 は、反射部 C 4 5 4 0 の下方に設けられる。下ランプ部 C 4 5 5 0 は、適宜の発光手段を有する発光基板を備える。下ランプ部 C 4 5 5 0 は、前方に開口する略菱形の開口部を介して、光を照射可能に形成される。上記開口部は、左右方向に複数（図例では 5 つ）形成される。

10

【 4 3 4 5 】

図 3 5 8 及び図 3 6 0（d）、図 3 6 1 に示す拡散部 C 4 5 6 0 は、発光素子 C 4 5 2 1 から照射された光を、後述する口ゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1（第 1 の装飾部 C 4 5 8 0）側に拡散可能なもの（インナーレンズ）である。拡散部 C 4 5 6 0 は、厚さ方向を概ね前後方向に向けた略板形状に形成される。拡散部 C 4 5 6 0 は、反射部 C 4 5 4 0 の第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の前端部により保持される。拡散部 C 4 5 6 0 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の第 1 の部分 C 4 5 4 3 ~ 第 5 の部分 C 4 5 4 7 に対応するように、複数（5 つ）の部材（領域）に分割されている。

【 4 3 4 6 】

20

拡散部 C 4 5 6 0 は透光性を有する材料で形成される。拡散部 C 4 5 6 0 の概ね全体には、発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散可能な（光の照射範囲を広げることが可能な）加工が施されている。拡散部 C 4 5 6 0 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 の口ゴ装飾（口ゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1）に対応する形状に形成される。拡散部 C 4 5 6 0 は、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2、第 3 の拡散部 C 4 5 6 3、第 4 の拡散部 C 4 5 6 4、第 5 の拡散部 C 4 5 6 5、拡散開口部 C 4 5 6 6 及び差込部 C 4 5 6 7 を具備する。

【 4 3 4 7 】

第 1 の拡散部 C 4 5 6 1 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の第 1 の部分 C 4 5 4 3 の前端部に保持される部分である。第 1 の拡散部 C 4 5 6 1 は、第 1 の部分 C 4 5 4 3 により区画された空間内に照射された発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散する。

30

【 4 3 4 8 】

第 2 の拡散部 C 4 5 6 2 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の第 2 の部分 C 4 5 4 4 の前端部に保持される部分である。第 2 の拡散部 C 4 5 6 2 は、第 2 の部分 C 4 5 4 4 により区画された空間内に照射された発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散する。

【 4 3 4 9 】

第 3 の拡散部 C 4 5 6 3 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の第 3 の部分 C 4 5 4 5 の前端部に保持される部分である。第 3 の拡散部 C 4 5 6 3 は、第 3 の部分 C 4 5 4 5 により区画された空間内に照射された発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散する。

【 4 3 5 0 】

第 4 の拡散部 C 4 5 6 4 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の第 4 の部分 C 4 5 4 6 の前端部に保持される部分である。第 4 の拡散部 C 4 5 6 4 は、第 4 の部分 C 4 5 4 6 により区画された空間内に照射された発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散する。

40

【 4 3 5 1 】

第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の第 5 の部分 C 4 5 4 7 の前端部に保持される部分である。第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 は、第 5 の部分 C 4 5 4 7 により区画された空間内に照射された発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散する。

【 4 3 5 2 】

拡散開口部 C 4 5 6 6 は、拡散部 C 4 5 6 0 を厚さ方向（前後方向）に貫通するものである。拡散開口部 C 4 5 6 6 は、正面視において略円形状に形成される。拡散開口部 C 4 5 6 6 には、後述する第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 の凹部 C 4 5 8 2 a の後端部が挿通される

50

。拡散部 C 4 5 6 0 は、拡散開口部 C 4 5 6 6 が形成されている部分においては、発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散可能な加工が施されていない。

【 4 3 5 3 】

本実施形態では、複数（図例では 6 つ）の拡散開口部 C 4 5 6 6 を、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2、第 4 の拡散部 C 4 5 6 4 及び第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 に設けている。拡散開口部 C 4 5 6 6 は、各領域ごとに夫々異なる位置に設けられる。

【 4 3 5 4 】

より詳細には、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1 は、上下方向及び左右方向の略中央部に拡散開口部 C 4 5 6 6 が形成される。第 2 の拡散部 C 4 5 6 2 は、左右方向略中央部における上端部と、上下方向略中央部における左端部に拡散開口部 C 4 5 6 6 が形成される。第 4 の
10 拡散部 C 4 5 6 4 は、上下方向略中央部における左右両端部に拡散開口部 C 4 5 6 6 が形成される。第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 は、左右方向略中央部における下部に拡散開口部 C 4 5 6 6 が形成される。なお、拡散開口部 C 4 5 6 6 を設ける箇所としては、上述した例に限られない。例えば、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1 ~ 第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 の全てに拡散開口部 C 4 5 6 6 を形成してもよい。

【 4 3 5 5 】

差込部 C 4 5 6 7 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の差込孔部 C 4 5 4 8 に差し込まれる（係合される）部分である。差込部 C 4 5 6 7 は、拡散部 C 4 5 6 0 の上端部において上方に突出する。差込部 C 4 5 6 7 は、正面視において略矩形状に形成される。差込部
20 C 4 5 6 7 を差込孔部 C 4 5 4 8 に差し込むことで、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 に対する拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置の位置決めを行うことができる。

【 4 3 5 6 】

本実施形態では、差込部 C 4 5 6 7 を、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2 及び第 3 の拡散部 C 4 5 6 3 のそれぞれに設けている。なお、差込部 C 4 5 6 7 を設ける箇所としては、上述した例に限られない。例えば、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1 ~ 第 5 の
拡散部 C 4 5 6 5 の全てに差込部 C 4 5 6 7 を設けてもよい。

【 4 3 5 7 】

図 3 6 2 及び図 3 6 3 に示す装飾部 C 4 5 7 0 は、ロゴ装飾を遊技者に視認させるものである。装飾部 C 4 5 7 0 は、拡散部 C 4 5 6 0 の前方に設けられる。装飾部 C 4 5 7 0
30 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 を構成する他の部材を前方から覆う。装飾部 C 4 5 7 0 は、拡散部 C 4 5 6 0 により拡散された光を透光可能に形成される。装飾部 C 4 5 7 0 は、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0、上装飾レンズ C 4 5 8 3、下装飾レンズ C 4 5 8 4 及び第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を具備する。

【 4 3 5 8 】

図 3 6 2 及び図 3 6 3 (a) に示す第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 は、拡散部 C 4 5 6 0 により拡散された光を透光可能なものである。第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 は、透光を有する材料で形成される。第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 及びロゴ周辺部
C 4 5 8 2 を具備する。

【 4 3 5 9 】

ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 は、ロゴ装飾の形状のレンズである。ロゴ装飾レンズ部 C
40 4 5 8 1 は、拡散部 C 4 5 6 0 により拡散された光を透光する。ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 は、後述するロゴ周辺部 C 4 5 8 2 から前方に突出するように形成される。

【 4 3 6 0 】

ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 の周辺の部分である。ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状に形成される。ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 の後端部から上下方向及び左右方向に延びるように形成される。ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 は、凹部 C 4 5 8 2 a を具備する。

【 4 3 6 1 】

図 3 6 2 及び図 3 6 3 (a) に示す凹部 C 4 5 8 2 a は、ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 の前面において後方に凹むと共に、後面において後方に突出するように形成された部分である。
50

凹部 C 4 5 8 2 a は、正面視において略円形状に形成される。凹部 C 4 5 8 2 a は、複数（図例では 6 つ）設けられる。凹部 C 4 5 8 2 a は、後述する第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 の突出部 C 4 5 9 4 の後端部が挿入される。凹部 C 4 5 8 2 a の後端部には、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 と第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 との固定に用いられる適宜のねじが挿通される孔が形成される。また、凹部 C 4 5 8 2 a の後端部は、拡散部 C 4 5 6 0 の拡散開口部 C 4 5 6 6 に挿通される。

【 4 3 6 2 】

上装飾レンズ C 4 5 8 3 は、第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 に照射された光を透光可能なものである。上装飾レンズ C 4 5 8 3 は、第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 の前端部に保持される。上装飾レンズ C 4 5 8 3 は、左右方向に長尺な形状に形成される。

10

【 4 3 6 3 】

下装飾レンズ C 4 5 8 4 は、下ランプ部 C 4 5 5 0 から照射された光を透光可能なものである。下装飾レンズ C 4 5 8 4 は、下ランプ部 C 4 5 5 0 の前端部に保持される。下装飾レンズ C 4 5 8 4 は、正面視において略菱型の部材を左右方向に複数（図例では 5 つ）並べた形状に形成される。

【 4 3 6 4 】

図 3 6 2 及び図 3 6 3 (b) に示す第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 のうち遊技者へ向けて光を透光させる部分（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1、上装飾レンズ C 4 5 8 3 及び下装飾レンズ C 4 5 8 4 ）を露出させると共に、他の部材を前方から覆う部分である。

20

【 4 3 6 5 】

第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 の前方に配置される。第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、透光性を有さない材料から形成される。このように、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を透光性を有さないものとしたことで、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1、上装飾レンズ C 4 5 8 3 及び下装飾レンズ C 4 5 8 4 の形状を際立たせるように発光させることができる。第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、適宜のねじを用いて、反射部 C 4 5 4 0 の前端部に固定される（図 3 5 7 を参照）。第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、ロゴ開口部 C 4 5 9 1、上装飾開口部 C 4 5 9 2、下装飾開口部 C 4 5 9 3 及び突出部 C 4 5 9 4 を具備する。

【 4 3 6 6 】

ロゴ開口部 C 4 5 9 1 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 を露出させる部分である。ロゴ開口部 C 4 5 9 1 は、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を前後方向に開口する。ロゴ開口部 C 4 5 9 1 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 （ロゴ装飾）に応じた形状に形成される。

30

【 4 3 6 7 】

上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、上装飾レンズ C 4 5 8 3 を露出させる部分である。上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を前後方向に開口する。上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、ロゴ開口部 C 4 5 9 1 の上方に設けられる。上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、上装飾レンズ C 4 5 8 3 に応じた形状に形成される。

【 4 3 6 8 】

下装飾開口部 C 4 5 9 3 は、下装飾レンズ C 4 5 8 4 を露出させる部分である。下装飾開口部 C 4 5 9 3 は、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を前後方向に開口する。下装飾開口部 C 4 5 9 3 は、ロゴ開口部 C 4 5 9 1 の下方に設けられる。上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、下装飾レンズ C 4 5 8 4 に応じた形状に形成される。

40

【 4 3 6 9 】

突出部 C 4 5 9 4 は、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 の後面から後方へと突出するものである。突出部 C 4 5 9 4 は、略円柱形状に形成される。突出部 C 4 5 9 4 は、複数（図例では 6 つ）設けられる。突出部 C 4 5 9 4 の後端面には、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 との固定に用いられるねじ孔が形成される。突出部 C 4 5 9 4 の後端部は、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 （ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 ）の凹部 C 4 5 8 2 a に挿入される。これにより、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 と第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 との位置決めを行うことができる。

【 4 3 7 0 】

50

このように、遊技者へ向けて光を透光させる部分であるロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 ではなく、ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 と、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 と、を固定して各部材を組み付ける構成としたことで、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 に固定部を設けたことで装飾性を損なうようなことを避けることができる。これにより、装飾性を損なうことなく、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 及び第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を互いに固定することができる。

【 4 3 7 1 】

以下では、上述の如き装飾ユニット C 4 5 0 0 の組付け方法について説明する。

【 4 3 7 2 】

まず、図 3 5 9 に示すように、反射部 C 4 5 4 0 の突出部 C 4 5 4 1 c を第 1 の基板 C 4 5 2 0 の挿通穴部 C 4 5 2 2 に挿通する。これにより、反射部 C 4 5 4 0 に対する第 1

10

【 4 3 7 3 】

次に、反射部 C 4 5 4 0 の突出部 C 4 5 4 1 c の後端部を、フレーム部材 C 4 5 1 0 の凹部 C 4 5 1 4 に挿入する。この状態で、凹部 C 4 5 1 4 に設けられた孔及び突出部 C 4 5 4 1 c のねじ孔を用いてねじ止めを行うことで、フレーム部材 C 4 5 1 0、第 1 の基板 C 4 5 2 0 及び反射部 C 4 5 4 0 を互いに固定することができる。また、この状態では、図 3 5 5 に示すように、第 1 の基板 C 4 5 2 0 のコネクタ C 4 5 2 3 が、フレーム部材 C 4 5 1 0 の開口部 C 4 5 1 1 を介して、フレーム部材 C 4 5 1 0 の後面に露出する。これにより、フレーム部材 C 4 5 1 0 の後面において、配線部材 C 4 5 2 4 による配線が可能となる。

20

【 4 3 7 4 】

次に、図 3 6 1 に示すように、反射部 C 4 5 4 0 の第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の前端部に、拡散部 C 4 5 6 0 を取り付ける。この際には、拡散部 C 4 5 6 0 (第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2 及び第 3 の拡散部 C 4 5 6 3) の差込部 C 4 5 6 7 を、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 (第 1 の部分 C 4 5 4 3、第 2 の部分 C 4 5 4 4 及び第 3 の部分 C 4 5 4 5) の差込孔部 C 4 5 4 8 に差し込む (係合させる) ようにして、拡散部 C 4 5 6 0 を取り付ける。これにより、反射部 C 4 5 4 0 (第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2) に対する拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置の位置決めを行うことができる。この状態で、適宜のねじを用いてねじ止めを行うことで、拡散部 C 4 5 6 0 及び反射部 C 4 5 4 0 を互いに固定することができる。

30

【 4 3 7 5 】

本実施形態によれば、このようにして、フレーム部材 C 4 5 1 0、第 1 の基板 C 4 5 2 0、反射部 C 4 5 4 0 及び拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置の位置決め及び固定を行うことができる。

【 4 3 7 6 】

次に、図 3 5 8 に示すように、フレーム部材 C 4 5 1 0 の第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a 及び第 2 の爪部 C 4 5 1 5 b に、第 2 の基板 C 4 5 3 0 を係止することで、フレーム部材 C 4 5 1 0 の上面部 C 4 5 1 5 に第 2 の基板 C 4 5 3 0 を取り付ける。

【 4 3 7 7 】

次に、図 3 5 7 に示すように、反射部 C 4 5 4 0 の第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 に、上装飾レンズ C 4 5 8 3 を取り付ける。また、下ランプ部 C 4 5 5 0 に、下装飾レンズ C 4 5 8 4 を取り付ける。

40

【 4 3 7 8 】

次に、図 3 6 2 に示すように、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 の突出部 C 4 5 9 4 を、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 (ロゴ周辺部 C 4 5 8 2) の凹部 C 4 5 8 2 a に挿入する。これにより、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 と第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 との位置決めを行うことができる。この状態で、凹部 C 4 5 8 2 a に設けられた孔及び突出部 C 4 5 9 4 のねじ孔を用いてねじ止めを行うことで、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 及び第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を互いに固定することができる。

【 4 3 7 9 】

50

次に、第１の装飾部Ｃ４５８０の凹部Ｃ４５８２aの後端部を、拡散部Ｃ４５６０の拡散開口部Ｃ４５６６に挿通する。これにより、拡散部Ｃ４５６０（反射部Ｃ４５４０）と第１の装飾部Ｃ４５８０（装飾部Ｃ４５７０）との配設位置の位置決めを行うことができる。この状態で、適宜のねじを用いてねじ止めを行うことで、第２の装飾部Ｃ４５９０と反射部Ｃ４５４０を互いに固定することができる（図３５７参照）。

【４３８０】

このようにして、上述の如き装飾ユニットＣ４５００を組み付けることができる。

【４３８１】

上述の如き装飾ユニットＣ４５００によれば、ロゴ装飾レンズ部Ｃ４５８１を発光させる所定の発光演出を遊技者に対して実行することができる。これにより、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【４３８２】

また、装飾ユニットＣ４５００によれば、反射部Ｃ４５４０の第１のレンズ保持部Ｃ４５４２の各空間内に照射される光を、拡散部Ｃ４５６０により拡散させている。これにより、ロゴ装飾レンズ部Ｃ４５８１をムラなく発光させることができる。

【４３８３】

また、本実施形態では、図３６０（d）に示すように、拡散開口部Ｃ４５６６を、拡散部Ｃ４５６０の各領域（第１の拡散部Ｃ４５６１、第２の拡散部Ｃ４５６２、第４の拡散部Ｃ４５６４及び第５の拡散部Ｃ４５６５）ごとに夫々異なる位置に設けている。これにより、ロゴ装飾レンズ部Ｃ４５８１の形状に応じた位置に拡散開口部Ｃ４５６６を設けることができる。

20

【４３８４】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【４３８５】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開２０１６－５９４９８号公報参照）。

【４３８６】

上記公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【４３８７】

30

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【４３８８】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【４３８９】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

遊技者が視認可能であるとともに、遊技者に対して所定の発光演出を実行可能な装飾ユニットＣ４５００を備える遊技機であって、

前記装飾ユニットＣ４５００は、

光を照射可能な発光素子Ｃ４５２１を有する発光基板（第１の基板Ｃ４５２０）と、

40

前記発光素子Ｃ４５２１から照射された光を拡散可能な拡散部Ｃ４５６０と、

前記発光素子Ｃ４５２１から照射された光を反射可能な反射部Ｃ４５４０と、

遊技者が視認可能な装飾部Ｃ４５７０と、

前記発光基板（第１の基板Ｃ４５２０）の後方側に設けられる特定部材（フレーム部材Ｃ４５１０）と、を備えることを特徴とするものである。

【４３９０】

このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。すなわち、発光基板（第１の基板Ｃ４５２０）、拡散部Ｃ４５６０、反射部Ｃ４５４０、装飾部Ｃ４５７０及び特定部材（フレーム部材Ｃ４５１０）により、装飾部Ｃ４５７０を発光させる所定の発光演出を遊技者に対して実行することで、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【 4 3 9 1 】

また、前記装飾部 C 4 5 7 0 は、前記拡散部 C 4 5 6 0 により拡散された光を透光可能な装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1）を備えるものである。

【 4 3 9 2 】

このような構成により、拡散部 C 4 5 6 0 により拡散された光を装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1）に透光させることで、当該装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1）を介して発光する装飾部 C 4 5 7 0 を遊技者に視認させることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【 4 3 9 3 】

また、前記装飾ユニット C 4 5 0 0 は、前記発光素子 C 4 5 2 1 の前方側に前記反射部 C 4 5 4 0 を備えるとともに、前記反射部 C 4 5 4 0 の前方側に前記拡散部 C 4 5 6 0 を備え、更には前記拡散部 C 4 5 6 0 の前方側に前記装飾部 C 4 5 7 0 を備えるものである。

10

【 4 3 9 4 】

このような構成により、発光素子 C 4 5 2 1 から照射された光を反射部 C 4 5 4 0 により反射させ、当該反射された光を拡散部 C 4 5 6 0 により拡散し、当該拡散された光により装飾部 C 4 5 7 0 を発光させ易くすることができる。

【 4 3 9 5 】

また、前記反射部 C 4 5 4 0 は、前記拡散部 C 4 5 6 0 を該反射部 C 4 5 4 0 に取り付けるときに前記拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置を決定するための拡散部位置決め手段（差込孔部 C 4 5 4 8）を備え、

20

前記拡散部位置決め手段（差込孔部 C 4 5 4 8）は、前記拡散部 C 4 5 6 0 の所定部（差込部 C 4 5 6 7）が当該拡散部位置決め手段（差込孔部 C 4 5 4 8）と係合されることで前記拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置を決定可能であるものである。

【 4 3 9 6 】

このような構成により、拡散部 C 4 5 6 0 を反射部 C 4 5 4 0 に取り付ける際の作業性を向上させることができる。拡散部 C 4 5 6 0 の所定部（差込部 C 4 5 6 7）及び拡散部位置決め手段（差込孔部 C 4 5 4 8）により、反射部 C 4 5 4 0 に対する拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置の位置決めを行うことができる。これにより、拡散部 C 4 5 6 0 を反射部 C 4 5 4 0 に取り付ける際の作業性を向上させることができる。

【 4 3 9 7 】

30

また、前記反射部 C 4 5 4 0 及び前記発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）の一方（本実施形態においては、反射部 C 4 5 4 0）は、他方側へと突出する所定の突出部 C 4 5 4 1 c を備え、

前記反射部 C 4 5 4 0 及び前記発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）の他方（本実施形態においては、発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0））は、一方側に貫通した所定の穴部（挿通穴部 C 4 5 2 2）を備え、

前記所定の突出部 C 4 5 4 1 c が前記所定の穴部（挿通穴部 C 4 5 2 2）に挿入されると、前記反射部 C 4 5 4 0 及び前記発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）のうち何れか（本実施形態においては、発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0））の配設位置を決定することが可能であるものである。

40

【 4 3 9 8 】

このような構成により、発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）を取り付ける際の作業性をより向上させることができる。すなわち、反射部 C 4 5 4 0 により発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）の配設位置の位置決めを行うことができるため、当該発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）を取り付ける際の作業性をより向上させることができる。

【 4 3 9 9 】

また、前記装飾部 C 4 5 7 0 は、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 と、前記第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 とは異なる第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 と、を備え、

前記第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 は、前記拡散部 C 4 5 6 0 により拡散された光を透光可能な装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1）を備え、

50

前記第2の装飾部C4590は、前記装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部C4581）を備えないものである。

【4400】

このような構成により、装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部C4581）を好適に取り付けることができる。すなわち、例えば装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部C4581）を備えない第2の装飾部C4590に、他の部材と固定される部分を形成することが可能となり、装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部C4581）を備える第1の装飾部C4580の装飾性を損なうことなく、当該装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部C4581）の取り付けを行うことができる。

【4401】

また、前記発光基板（第1の基板C4520）は、配線部材C4524を接続可能なコネクタC4523を備え、

前記特定部材（フレーム部材C4510）は、前記コネクタC4523に対応する位置に特定の開口部C4511を備えるものである。

【4402】

このような構成により、コネクタC4523を用いた発光基板（第1の基板C4520）と配線部材C4524との接続を好適に行うことができる。

【4403】

また、前記拡散部C4560は、第1の領域（第1の拡散部C4561、第2の拡散部C4562、第3の拡散部C4563、第4の拡散部C4564、第5の拡散部C4565）と、前記第1の領域とは異なる第2の領域（第1の拡散部C4561、第2の拡散部C4562、第3の拡散部C4563、第4の拡散部C4564、第5の拡散部C4565）と、を少なくとも含み、

前記第1の領域と前記第2の領域は、所定の加工が施されていない拡散開口部C4566を備え、

前記拡散開口部C4566は、前記第1の領域と前記第2の領域とで夫々異なる位置に設けられるものである。

【4404】

このような構成により、拡散部C4560を好適に取り付けることができる。すなわち、例えば拡散開口部C4566を利用して、装飾部C4570に対する拡散部C4560の位置決めを行うことができる。また、拡散部C4560を第1の領域と第2の領域とで夫々異なる位置に設けたことで、例えば、装飾部C4570において、第1の領域より拡散された光が照射される部分と、第2の領域により拡散された光が照射される部分と、の形状が異なる場合でも、上記装飾部C4570の各部分に応じた位置に拡散開口部C4566を設けることができる。

【4405】

また、前記特定部材（フレーム部材C4510）は、前記発光基板（第1の基板C4520）が取り付けられた面とは異なる面（上面部C4515）に前記発光基板（第1の基板C4520）とは異なる基板（第2の基板C4530）が取り付けられるものである。

【4406】

このような構成により、特定部材（フレーム部材C4510）を、装飾ユニットC4500の発光基板（第1の基板C4520）とは異なる他の基板の取り付けに用いることができる。

【4407】

また、所定の配線部材C4524が前記特定部材（フレーム部材C4510）における所定の配線通過経路C4512を通過することで配線され得るように構成され、

前記所定の配線通過経路C4512は、前記所定の配線部材C4524に係止可能な係止部C4513を備えるものである。

【4408】

このような構成により、特定部材（フレーム部材C4510）に配線部材C4524を

10

20

30

40

50

好適に配線することができる。

【 4 4 0 9 】

また、前記装飾ユニット C 4 5 0 0 は、当該遊技機の前方側に突出して配設されるとともに、遊技者が視認可能な位置に所定の注意喚起を促す注意喚起表示（注意喚起表示部 C 4 4 4 1）があるものである。

【 4 4 1 0 】

このような構成により、前方側に突出する装飾ユニット C 4 5 0 0 に遊技者が頭をぶつけることに対する注意喚起を促すことができる。

【 4 4 1 1 】

なお、フレーム部材 C 4 5 1 0 は、特定部材の一形態である。

10

また、第 1 の基板 C 4 5 2 0 は、発光基板の一形態である。

また、差込孔部 C 4 5 4 8 は、拡散部位置決め手段の一形態である。

また、差込部 C 4 5 6 7 は、所定部の一形態である。

また、挿通穴部 C 4 5 2 2 は、穴部の一形態である。

また、第 2 の基板 C 4 5 3 0 は、発光基板とは異なる基板の一形態である。

また、注意喚起表示部 C 4 4 4 1 は、注意喚起表示の一形態である。

また、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2、第 3 の拡散部 C 4 5 6 3、第 4 の拡散部 C 4 5 6 4 及び第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 は、第 1 の領域及び第 2 の領域の一形態である。

また、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 は、装飾透光部の一形態である。

20

【 4 4 1 2 】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 4 4 1 3 】

例えば、本実施形態では、拡散部 C 4 5 6 0 を、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2、第 3 の拡散部 C 4 5 6 3、第 4 の拡散部 C 4 5 6 4 及び第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 の複数（５つ）の部材に分割し、各部材を異なる領域（第 1 の領域及び第 2 の領域の一形態）としたが、このような態様に限られない。例えば、図 3 6 4 に模式的に示す変形例のように、一つの部材として形成された拡散部 C 4 5 6 0 の左右方向一方側を第 1 の領域 C 4 5 6 0 A、他方側を第 2 の領域 C 4 5 6 0 B としてもよい。図例では、拡散部 C 4 5 6 0 の左右方向の中心線よりも左方を第 1 の領域 C 4 5 6 0 A、右方を第 2 の領域 C 4 5 6 0 B としている。

30

【 4 4 1 4 】

上記変形例においても、拡散開口部 C 4 5 6 6 を、各領域ごとに夫々異なる位置に設けている。より詳細には、第 1 の領域 C 4 5 6 0 A では、拡散開口部 C 4 5 6 6 を左上部に設け、第 2 の領域 C 4 5 6 0 B では、拡散開口部 C 4 5 6 6 を右下部に設けている。

【 4 4 1 5 】

また、本実施形態では、反射部 C 4 5 4 0（第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2）に拡散部位置決め手段（差込孔部 C 4 5 4 8）を設け、拡散部 C 4 5 6 0 に所定部（差込部 C 4 5 6 7）を設けた例を示したが、このような態様に限られない。例えば、反射部 C 4 5 4 0 に拡散部位置決め手段としての差込部を設け、拡散部 C 4 5 6 0 に所定部としての差込孔部を設けるようにしてもよい。

40

【 4 4 1 6 】

また、本実施形態では、第 2 の基板 C 4 5 3 0 を、発光素子 C 4 5 3 1 を備える発光基板とした例を示したが、このような態様に限られない。第 2 の基板 C 4 5 3 0 としては、遊技機に用いられる種々の基板を採用可能である。例えば、第 2 の基板 C 4 5 3 0 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 に第 2 の配線部材 C 4 5 2 4 b を配線するための中継基板であっても良い。中継基板を採用した場合には、第 1 の基板 C 4 5 2 0 のより近傍に中継基板を配置することができるようになるため、配線部材の配線をより好適に行うことができる。

【 4 4 1 7 】

50

また、本実施形態では、発光基板（第１の基板Ｃ４５２０）が設けられる特定部材を、装飾ユニットＣ４５００の後部を構成するフレーム部材Ｃ４５１０とした例を示したが、このような態様に限られない。特定部材としては、発光基板を設けることが可能な種々の部材を採用可能である。

【４４１８】

また、本実施形態では、反射部Ｃ４５４０に突出部Ｃ４５４１ｃを設け、第１の基板Ｃ４５２０に所定の穴部（挿通穴部Ｃ４５２２）を設けた例を示したが、このような態様に限られない。例えば、反射部Ｃ４５４０に所定の穴部を設け、発光基板（第１の基板Ｃ４５２０）に突出部を設けるようにしてもよい。このように、突出部を有する側の部材（反射部Ｃ４５４０）が穴部を有する側の部材（第１の基板Ｃ４５２０）の配設位置を決定する構成ではなく、その逆の関係（すなわち、穴部を有する側の部材が突出部を有する側の部材の配設位置を決定する構成）としてもよい。また、突出部及び穴部は、反射部Ｃ４５４０及び第１の基板Ｃ４５２０のそれぞれが有する構成としてもよい。

10

【４４１９】

また、本実施形態では、装飾ユニットＣ４５００を、遊技機の上部（上部ユニットＣ４４００）に設けた例を示したが、このような態様に限られない。装飾ユニットＣ４５００を設ける位置としては、遊技機における種々の位置を採用可能である。

【４４２０】

また、本実施形態では、装飾ユニットＣ４５００を、ガラスドア４の上部（上部ユニットＣ４４００）に設けられる装飾をしたが、このような態様に限られない。装飾ユニットＣ４５００は、遊技機のガラスドア４の枠に設けられる装飾や、演出に関する操作が可能な装置（演出ボタン装置）、遊技盤に設置される役物（例えば可動役物）等の遊技機を構成する種々の装飾として用いることができる。

20

【４４２１】

[１０．第１０のパチンコ遊技機]

以下では、本発明の第１０のパチンコ遊技機について説明する。なお、第１～第９のパチンコ遊技機に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【４４２２】

第１０のパチンコ遊技機は、例えば図２に示すガラスドア４と異なるガラスドアＣ４を有する点で、第１～第９のパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図３６５から図３７４までを用いて、ガラスドアＣ４の構成について説明する。なお、上記図面においては、説明の便宜上、部材の図示を適宜省略している。例えば、図３７２においては、ベース部Ｃ４６１０の図示を省略している。

30

【４４２３】

ガラスドアＣ４は、透過性を有する保護ガラス（図２参照）が図示せぬガラスフレームを介して取り付けられるものである。ガラスドアＣ４は、主として枠体Ｃ４６００、上部ユニットＣ４７００、基板ユニットＣ４７５０、ロック部材Ｃ４７６０及び移動規制部材Ｃ４７７０を具備する。

【４４２４】

40

図３６５から図３６７に示す枠体Ｃ４６００は、前記ガラスフレームや後述する上部ユニットＣ４７００を支持するものである。枠体Ｃ４６００は、ベース部Ｃ４６１０及びユニット部Ｃ４６２０を具備する。

【４４２５】

図３６６及び図３６７に示すベース部Ｃ４６１０は、中央が開口した板状に形成される。ベース部Ｃ４６１０は、板面を前後方向に向けて設けられる。ベース部Ｃ４６１０は、正面視略矩形状に形成される。ベース部Ｃ４６１０には、ベース孔Ｃ４６１１が形成される。

【４４２６】

図３６６、図３７０及び図３７１に示すベース孔Ｃ４６１１は、ベース部Ｃ４６１０の

50

右上部を前後に貫通するように形成される。

【 4 4 2 7 】

図 3 6 5、図 3 6 6 及び図 3 6 8 等を示すユニット部 C 4 6 2 0 は、下方が開放された正面視略 U 字状（コの字状）に形成される。ユニット部 C 4 6 2 0 には、スピーカ等の部材が搭載される。ユニット部 C 4 6 2 0 は、ベース部 C 4 6 1 0 の前側に設けられ当該ベース部 C 4 6 1 0 に固定される。

【 4 4 2 8 】

ユニット部 C 4 6 2 0 の上部には、後述する上部ユニット C 4 7 0 0 が取り付けられる。ユニット部 C 4 6 2 0 には、上部ユニット C 4 7 0 0 を取り付けするための構成として、凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2、スライドガイド孔 C 4 6 2 3、配線用孔 C 4 6 2 4 及びボス C 4 6 2 5 が形成される。

10

【 4 4 2 9 】

なお、上記構成のうち、凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、ユニット部 C 4 6 2 0 の右上部及び左上部にそれぞれ形成される。以下ではまず、ユニット部 C 4 6 2 0 の右上部に形成された凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3 に着目して説明を行う。

【 4 4 3 0 】

図 3 6 8 及び図 3 7 0 から図 3 7 2 に示す凹部 C 4 6 2 1 は、後述するロック部材 C 4 7 6 0 を収容する部分である。凹部 C 4 6 2 1 は、ユニット部 C 4 6 2 0 の後面が前側に凹むように形成される。凹部 C 4 6 2 1 は、長手方向を左右方向に向けた背面視略矩形形状に形成される。凹部 C 4 6 2 1 の左右の側面は、後述するロック部材 C 4 7 6 0 が通過可能な大きさに開口するように形成されている。

20

【 4 4 3 1 】

図 3 6 8、図 3 7 2 及び図 3 7 3 に示す取付孔 C 4 6 2 2 は、後述する上部ユニット C 4 7 0 0（の取付部 C 4 7 1 0）が挿通される孔である。取付孔 C 4 6 2 2 は、凹部 C 4 6 2 1 の底面が前後に貫通するように形成される。取付孔 C 4 6 2 2 は、凹部 C 4 6 2 1 の右部に形成される。取付孔 C 4 6 2 2 は、その右部が長手方向を上下方向に向けた背面視略矩形形状に形成され、その左部が右部よりも上下幅が小さな背面視略矩形形状に形成される（図 3 7 3 参照）。

【 4 4 3 2 】

図 3 6 8、図 3 7 2 及び図 3 7 3 に示すスライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、後述するロック部材 C 4 7 6 0 のスライド移動をガイドするものである。スライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、凹部 C 4 6 2 1 の底面が前後に貫通するように形成される。スライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、取付孔 C 4 6 2 2 の左端から左方に延びるように形成される。スライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、取付孔 C 4 6 2 2 よりも上下幅が小さくなるように形成される。

30

【 4 4 3 3 】

図 3 6 8、図 3 7 0 から図 3 7 2 に示す配線用孔 C 4 6 2 4 は、後述する上部ユニット C 4 7 0 0 と接続される配線（後述するハーネス C 4 7 5 2）を通すための孔である。配線用孔 C 4 6 2 4 は、ユニット部 C 4 6 2 0 を前後に貫通するように形成される。配線用孔 C 4 6 2 4 は、凹部 C 4 6 2 1（取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3）の上方に形成される。

40

【 4 4 3 4 】

図 3 6 8 及び図 3 7 2 に示すボス C 4 6 2 5 は、ユニット部 C 4 6 2 0 から後方に突出する円柱状に形成される。ボス C 4 6 2 5 は、上下方向において凹部 C 4 6 2 1 と配線用孔 C 4 6 2 4 との間に形成される。ボス C 4 6 2 5 の中央には、雌ねじ穴が形成される。

【 4 4 3 5 】

このように形成された凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2、スライドガイド孔 C 4 6 2 3、配線用孔 C 4 6 2 4 及びボス C 4 6 2 5 は、背面視においてベース部 C 4 6 1 0 のベース孔 C 4 6 1 1 の内側に収まるように形成される（図 3 7 0 参照）。

【 4 4 3 6 】

50

また、上述したように、凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、ユニット部 C 4 6 2 0 の右上部及び左上部にそれぞれ形成される（図 3 6 8 参照）。ユニット部 C 4 6 2 0 の左上部に形成された凹部 C 4 6 2 1（凹部 C 4 6 2 1 L）、取付孔 C 4 6 2 2（取付孔 C 4 6 2 2 L）及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3（スライドガイド孔 C 4 6 2 3 L）は、ユニット部 C 4 6 2 0 の右上部に形成された凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3 を背面視において反時計回りに 90 度回転したような形状に形成される。

【 4 4 3 7 】

図 3 6 5 から図 3 6 7 及び図 3 6 9 等を示す上部ユニット C 4 7 0 0 は、演出を行うためのものである。上部ユニット C 4 7 0 0 には、適宜の装飾が施されている。上部ユニット C 4 7 0 0 は、枠体 C 4 6 0 0（ユニット部 C 4 6 2 0）の上部前面に設けられる。上部ユニット C 4 7 0 0 には、取付部 C 4 7 1 0 が形成される。

10

【 4 4 3 8 】

図 3 6 9 から図 3 7 2 に示す取付部 C 4 7 1 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 を枠体 C 4 6 0 0 に固定するためのものである。取付部 C 4 7 1 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 の右部及び左部にそれぞれ形成される（図 3 6 9 参照）。以下ではまず、上部ユニット C 4 7 0 0 の右部に形成された取付部 C 4 7 1 0 に着目して説明を行う。

【 4 4 3 9 】

取付部 C 4 7 1 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 から後方に突出するように形成される。取付部 C 4 7 1 0 には、当該取付部 C 4 7 1 0 を左右に貫通する挿通孔 C 4 7 1 1 が形成される（図 3 7 2 参照）。取付部 C 4 7 1 0 は、枠体 C 4 6 0 0（ユニット部 C 4 6 2 0）の取付孔 C 4 6 2 2 に前側から挿入される。

20

【 4 4 4 0 】

一方、上部ユニット C 4 7 0 0 の左部に形成された取付部 C 4 7 1 0（取付部 C 4 7 1 0 L）は、上部ユニット C 4 7 0 0 の右部に形成された取付部 C 4 7 1 0 を背面視において 90 度回転したような形状に形成される（図 3 6 9 参照）。

【 4 4 4 1 】

また、上部ユニット C 4 7 0 0 には、コネクタ C 4 7 2 0 a が装着された基板 C 4 7 2 0 が設けられる（図 3 6 9 参照）。基板 C 4 7 2 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 の後面に固定される。基板 C 4 7 2 0 は、取付部 C 4 7 1 0 の上方に設けられる。基板 C 4 7 2 0 は、背面視においてコネクタ C 4 7 2 0 a がユニット部 C 4 6 2 0 の配線用孔 C 4 6 2 4 の内側に収まるように設けられる（図 3 7 0 及び図 3 7 1 参照）。

30

【 4 4 4 2 】

図 3 6 6 及び図 3 6 7 に示す基板ユニット C 4 7 5 0 は、ガラスドア C 4 に設けられた所定の機器を動作させるためのものである。基板ユニット C 4 7 5 0 は、基板 C 4 7 5 1、ハーネス C 4 7 5 2 及びハーネスカバー C 4 7 5 3 を具備する。

【 4 4 4 3 】

図 3 6 7 に示す基板 C 4 7 5 1 は、ベース部 C 4 6 1 0 の下部に固定される。基板 C 4 7 5 1 には、コネクタ C 4 7 5 1 a が設けられる。

【 4 4 4 4 】

40

図 3 7 0 及び図 3 7 1 に示すハーネス C 4 7 5 2 は、枠体 C 4 6 0 0 と上部ユニット C 4 7 0 0 との間に亘って設けられる。具体的には、ハーネス C 4 7 5 2 の一端は、基板 C 4 7 5 1 のコネクタ C 4 7 5 1 a に接続される。ハーネス C 4 7 5 2 の他端は、上部ユニット C 4 7 0 0 の基板 C 4 7 2 0 のコネクタ C 4 7 2 0 a に接続される（図 3 7 5 参照）。なお、図 3 7 0 においては、ハーネス C 4 7 5 2 の他端（コネクタ C 4 7 2 0 a と接続される部分）の図示を省略している。また、図 3 7 1 においては、ハーネス C 4 7 5 2 が上部ユニット C 4 7 0 0（基板 C 4 7 2 0）のコネクタ C 4 7 2 0 a に接続されていない状態を示している。

【 4 4 4 5 】

ハーネス C 4 7 5 2 は、コネクタ C 4 7 5 1 a からベース部 C 4 6 1 0 の右部まで右方

50

に延び、そこから上方に屈曲するように配置される（不図示）。そして、ハーネス C 4 7 5 2 は、ベース部 C 4 6 1 0 の右部を通して、ロック部材 C 4 7 6 0 及び移動規制部材 C 4 7 7 0 の直ぐ右側まで上方に延びるように配置される。そして、ハーネス C 4 7 5 2 は、ロック部材 C 4 7 6 0 及び移動規制部材 C 4 7 7 0 の直ぐ右側から上部ユニット C 4 7 0 0 の基板 C 4 7 2 0 まで延びて、コネクタ C 4 7 2 0 a に接続される（図 3 7 5 参照）。
【 4 4 4 6 】

図 3 7 0 及び図 3 7 1 に示すハーネスカバー C 4 7 5 3 は、ハーネス C 4 7 5 2 を保護するものである。ハーネスカバー C 4 7 5 3 は、前方が開放された正面視略 U 字状（コの字状）に形成される。ハーネスカバー C 4 7 5 3 は、長手方向を上下方向に向けて、ベース部 C 4 6 1 0 の右部に固定される。ハーネスカバー C 4 7 5 3 は、ハーネス C 4 7 5 2 の中途部（上下方向に延びる部分）を左右方向及び後方から覆うように設けられる。ハーネスカバー C 4 7 5 3 は、その上端（ハーネス C 4 7 5 2 の出口）が上部ユニット C 4 7 0 0（基板 C 4 7 2 0）のコネクタ C 4 7 2 0 a の右側に位置するように設けられる。

10

【 4 4 4 7 】

ここで、上部ユニット C 4 7 0 0 は、取付部 C 4 7 1 0 が枠体 C 4 6 0 0（ユニット部 C 4 6 2 0）の取付孔 C 4 6 2 2 に挿入された状態で、ねじ及びロック部材 C 4 7 6 0 等によって枠体 C 4 6 0 0 に固定（ロック）される。以下、ロック部材 C 4 7 6 0 について詳細に説明する。

【 4 4 4 8 】

図 3 6 7 及び図 3 7 0 から図 3 7 4 に示すロック部材 C 4 7 6 0 は、枠体 C 4 6 0 0 に対して上部ユニット C 4 7 0 0 をロック（固定）するものである。ロック部材 C 4 7 6 0 は、枠体 C 4 6 0 0（ユニット部 C 4 6 2 0）の右部及び左部にそれぞれ設けられる（図 3 6 7 参照）。以下ではまず、枠体 C 4 6 0 0（ユニット部 C 4 6 2 0）の右部に設けられたロック部材 C 4 7 6 0 に着目して説明を行う。

20

【 4 4 4 9 】

ロック部材 C 4 7 6 0 は、本体部 C 4 7 6 1、挿入部 C 4 7 6 2、操作部 C 4 7 6 3 及びロック部材前部 C 4 7 6 4 を具備する。

【 4 4 5 0 】

図 3 7 0 から図 3 7 4 に示す本体部 C 4 7 6 1 は、ロック部材 C 4 7 6 0 の主たる構造体を構成する部分である。本体部 C 4 7 6 1 は、長手方向を左右方向に向けた正面視略矩形形状に形成される。

30

【 4 4 5 1 】

図 3 7 0 から図 3 7 2 及び図 3 7 4 に示す挿入部 C 4 7 6 2 は、上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0 に挿入される部分である。挿入部 C 4 7 6 2 は、本体部 C 4 7 6 1 の右端から右方に延びるように形成される。

【 4 4 5 2 】

図 3 7 2 及び図 3 7 4 に示す操作部 C 4 7 6 3 は、ロック部材 C 4 7 6 0 を操作する際に作業者が把持する部分である。操作部 C 4 7 6 3 は、本体部 C 4 7 6 1 の右端から後方に延びるように形成される。

【 4 4 5 3 】

40

図 3 7 3 及び図 3 7 4 に示すロック部材前部 C 4 7 6 4 は、ロック部材 C 4 7 6 0 の前部を構成する部分である。ロック部材前部 C 4 7 6 4 は、本体部 C 4 7 6 1 から前方に延びるように形成される。ロック部材前部 C 4 7 6 4 の前部は、ロック部材前部 C 4 7 6 4 の後部よりも上下幅が大きくなるように形成される。

【 4 4 5 4 】

ロック部材前部 C 4 7 6 4 の後部（本体部 C 4 7 6 1 と接続される部分）は、スライドガイド孔 C 4 6 2 3 に挿通される。また、ロック部材前部 C 4 7 6 4 の前部は、スライドガイド孔 C 4 6 2 3 よりも上下幅が大きくなるように形成される。これにより、ロック部材 C 4 7 6 0 は、スライドガイド孔 C 4 6 2 3 からの脱落が防止される。

【 4 4 5 5 】

50

このように構成されたロック部材 C 4 7 6 0 は、ユニット部 C 4 6 2 0 の凹部 C 4 6 2 1 の内部を、スライドガイド孔 C 4 6 2 3 の延伸方向に沿って左右に（直線的に）スライド移動可能に形成される。そして、ロック部材 C 4 7 6 0 には、移動規制部材 C 4 7 7 0 が取り付けられる。

【 4 4 5 6 】

また、上述したように、ロック部材 C 4 7 6 0 は、枠体 C 4 6 0 0（ユニット部 C 4 6 2 0）の右部及び左部にそれぞれ設けられる（図 3 6 7 参照）。枠体 C 4 6 0 0 の左部に設けられたロック部材 C 4 7 6 0（ロック部材 C 4 7 6 0 L）は、枠体 C 4 6 0 0 の右部に設けられたロック部材 C 4 7 6 0 と同じ形状に形成される。ロック部材 C 4 7 6 0 L は、枠体 C 4 6 0 0 の右部に設けられたロック部材 C 4 7 6 0 を背面視において反時計回りに 90 度回転した状態で配置される。これにより、ロック部材 C 4 7 6 0 L は、ユニット部 C 4 6 2 0 の凹部 C 4 6 2 1 L の内部を、スライドガイド孔 C 4 6 2 3 L の延伸方向に沿って上下にスライド移動可能に形成される（図 3 6 8 参照）。

10

【 4 4 5 7 】

図 3 7 0 から図 3 7 2 に示す移動規制部材 C 4 7 7 0 は、ロック部材 C 4 7 6 0 の移動範囲を規制するものである。移動規制部材 C 4 7 7 0 は、右側のロック部材 C 4 7 6 0 に対して設けられる。移動規制部材 C 4 7 7 0 は、本体部 C 4 7 7 1、保護部 C 4 7 7 2 及び突起部 C 4 7 7 3 を具備する。

【 4 4 5 8 】

本体部 C 4 7 7 1 は、移動規制部材 C 4 7 7 0 の主たる構造体を構成する部分である。本体部 C 4 7 7 1 は、背面視略矩形状に形成される。本体部 C 4 7 7 1 には長孔 C 4 7 7 1 a が形成される。

20

【 4 4 5 9 】

長孔 C 4 7 7 1 a は、本体部 C 4 7 7 1 を前後に貫通するように形成される。長孔 C 4 7 7 1 a は、長手方向を左右方向に向けて形成される。長孔 C 4 7 7 1 a には、ユニット部 C 4 6 2 0 のボス C 4 6 2 5 が挿通される（図 3 7 2 参照）。そして、長孔 C 4 7 7 1 a には後側からねじ C 4 7 7 4 が挿通されている。ねじ C 4 7 7 4 は、本体部 C 4 7 7 1 に対して前後方向に間隔を空けた状態で、ボス C 4 6 2 5 の雌ねじ穴に螺合されている。

【 4 4 6 0 】

また、本体部 C 4 7 7 1 には、注意喚起シール C 4 7 7 1 b が貼付されている。注意喚起シール C 4 7 7 1 b には、上部ユニット C 4 7 0 0 を取り外す際にハーネス C 4 7 5 2 を上部ユニット C 4 7 0 0（基板 C 4 7 2 0）のコネクタ C 4 7 2 0 a から抜くように促す注意書きやマーク等が記載されている。これにより、上部ユニット C 4 7 0 0 を取り外す際のハーネス C 4 7 5 2 の抜き忘れを抑制することができる。

30

【 4 4 6 1 】

保護部 C 4 7 7 2 は、ロック部材 C 4 7 6 0 の操作部 C 4 7 6 3 を覆う部分である。保護部 C 4 7 7 2 は、本体部 C 4 7 7 1 の左右中途部から下方に延びるように形成される。保護部 C 4 7 7 2 には前面が開放された凹部が形成されており、当該凹部にロック部材 C 4 7 6 0 の操作部 C 4 7 6 3 が嵌め合わされる。これにより、移動規制部材 C 4 7 7 0 がロック部材 C 4 7 6 0 に取り付けられ、ロック部材 C 4 7 6 0 と一体的に移動する。また、保護部 C 4 7 7 2 は、ロック部材 C 4 7 6 0 の操作部 C 4 7 6 3 を覆うことで、操作部 C 4 7 6 3 を保護することができる。

40

【 4 4 6 2 】

突起部 C 4 7 7 3 は、本体部 C 4 7 7 1 の右部から上方に突出するように形成される。突起部 C 4 7 7 3 は、背面視略矩形状に形成される。移動規制部材 C 4 7 7 0 が図 3 7 0 に示す位置にあるとき、突起部 C 4 7 7 3 は、背面視においてハーネスカバー C 4 7 5 3 の上端（ハーネス C 4 7 5 2 の出口）と上部ユニット C 4 7 0 0（基板 C 4 7 2 0）のコネクタ C 4 7 2 0 a との間に位置するように形成される。

【 4 4 6 3 】

このように構成された移動規制部材 C 4 7 7 0 がロック部材 C 4 7 6 0 に取り付けられ

50

ることにより、ロック部材 C 4 7 6 0 は、スライド移動可能な範囲（移動可能範囲）が規制されている。具体的には、長孔 C 4 7 7 1 a にボス C 4 6 2 5 が挿通されること等によって、ロック部材 C 4 7 6 0（及び移動規制部材 C 4 7 7 0）の移動範囲が規制されている。

【 4 4 6 4 】

図 3 7 0 に示すように、ロック部材 C 4 7 6 0 は、移動可能範囲のうち最も右方の位置にある（ボス C 4 6 2 5 が長孔 C 4 7 7 1 a の左端部と当接している、又は操作部 C 4 7 6 3 を覆う保護部 C 4 7 7 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0 と当接している）とき、ロック部材 C 4 7 6 0 の挿入部 C 4 7 6 2 は、上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0（図 3 7 2 に示す挿通孔 C 4 7 1 1）に挿通されている。これにより、上部ユニット C 4 7 0 0（取付部 C 4 7 1 0）は、ユニット部 C 4 6 2 0 の取付孔 C 4 6 2 2 から前方に抜くことが不可能な状態となる。このようにして、ロック部材 C 4 7 6 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 を枠体 C 4 6 0 0 に固定（ロック）している。

10

【 4 4 6 5 】

一方、図 3 7 1 は、ロック部材 C 4 7 6 0 が移動可能範囲のうち最も左方の位置にある（ボス C 4 6 2 5 が長孔 C 4 7 7 1 a の右端部と当接している）状態を示している。なお、上述したように、図 3 7 1 においては、ハーネス C 4 7 5 2 が上部ユニット C 4 7 0 0（基板 C 4 7 2 0）のコンネクタ C 4 7 2 0 a に接続されていないものとする。図 3 7 1 に示すように、ロック部材 C 4 7 6 0 は、図 3 7 0 に示す位置から左方にスライド移動して、背面視においてコンネクタ C 4 7 2 0 a と重複する位置（移動可能範囲のうち最も左方の位置）まで移動することができる。このとき、ロック部材 C 4 7 6 0 の挿入部 C 4 7 6 2 は、上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0 よりも左方に位置している。すなわち、挿入部 C 4 7 6 2 は、取付部 C 4 7 1 0（図 3 7 2 に示す挿通孔 C 4 7 1 1）に挿入されていない状態となる。これにより、上部ユニット C 4 7 0 0（取付部 C 4 7 1 0）は、ユニット部 C 4 6 2 0 の取付孔 C 4 6 2 2 から前方に抜くことが可能な状態となる。このようにして、ロック部材 C 4 7 6 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 と枠体 C 4 6 0 0 との固定（ロック）を解除する。よって、上部ユニット C 4 7 0 0 を枠体 C 4 6 0 0 から取り外すことができる。

20

【 4 4 6 6 】

このように、ロック部材 C 4 7 6 0 は、ロック部材 C 4 7 6 0 の挿入部 C 4 7 6 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0（挿通孔 C 4 7 1 1）に挿入された位置（ロック位置、図 3 7 0 参照）と、ロック部材 C 4 7 6 0 の挿入部 C 4 7 6 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0（挿通孔 C 4 7 1 1）から抜き去られた位置（ロック解除位置、図 3 7 1 参照）との間をスライド移動することができる。これにより、ロック部材 C 4 7 6 0 は、枠体 C 4 6 0 0 に対する上部ユニット C 4 7 0 0 の固定と固定の解除とを切り換えることができる。

30

【 4 4 6 7 】

ここで、ハーネス C 4 7 5 2 が上部ユニット C 4 7 0 0（基板 C 4 7 2 0 のコンネクタ C 4 7 2 0 a）に接続された状態で枠体 C 4 6 0 0 から上部ユニット C 4 7 0 0 を取り外そうとすると、ハーネス C 4 7 5 2 が引っ張られて断線する可能性がある。そこで、本実施形態においては、ハーネス C 4 7 5 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 に接続された状態では、ロック部材 C 4 7 6 0 がロック位置（図 3 7 0 参照）からロック解除位置（図 3 7 1 参照）に移動できないように（移動を困難に）している。

40

【 4 4 6 8 】

以下、図 3 7 5 及び図 3 7 6 を用いて、ロック部材 C 4 7 6 0 のロック解除位置（図 3 7 1 参照）への移動の規制方法について説明する。

【 4 4 6 9 】

図 3 7 5 に示すように、ロック部材 C 4 7 6 0 がロック位置にあるとき、ロック部材 C 4 7 6 0 の挿入部 C 4 7 6 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0 に挿入されている。これにより、上部ユニット C 4 7 0 0 は枠体 C 4 6 0 0 に固定されている。すなわ

50

ち、上部ユニットＣ４７００は枠体Ｃ４６００から取り外すことができない状態となっている。このとき、上述したように、移動規制部材Ｃ４７７０の突起部Ｃ４７７３は、背面視においてハーネスカバーＣ４７５３の上端（ハーネスＣ４７５２の出口）と上部ユニットＣ４７００（基板Ｃ４７２０）のコネクタＣ４７２０aとの間に位置している。

【４４７０】

一方、ロック部材Ｃ４７６０をロック解除位置に移動させるには、突起部Ｃ４７７３を背面視においてコネクタＣ４７２０aと重複する位置まで移動させる必要がある（図３７１参照）。このため、図３７６に示すように、上部ユニットＣ４７００を枠体Ｃ４６００から取り外すために、ロック部材Ｃ４７６０をロック解除位置（図３７１参照）に向けて左方にスライド移動させようとしても、突起部Ｃ４７７３がハーネスＣ４７５２に当接することとなる。このため、ロック部材Ｃ４７６０をロック解除位置（図３７１参照）に移動させることはできない。

10

【４４７１】

したがって、本実施形態においては、ハーネスＣ４７５２が上部ユニットＣ４７００（基板Ｃ４７２０）のコネクタＣ４７２０aに接続された状態で、上部ユニットＣ４７００が枠体Ｃ４６００から取り外されることがない。よって、ハーネスＣ４７５２が引っ張られて断線するのを防止することができる。

【４４７２】

一方、ハーネスＣ４７５２を上部ユニットＣ４７００（基板Ｃ４７２０のコネクタＣ４７２０a）から取り外した場合、ロック部材Ｃ４７６０をロック解除位置（図３７１参照）に向けて左方にスライド移動させても、移動規制部材Ｃ４７７０の突起部Ｃ４７７３がハーネスＣ４７５２に当接することはない。このため、ロック部材Ｃ４７６０をロック解除位置（図３７１参照）に移動させることが可能となる。したがって、上部ユニットＣ４７００を枠体Ｃ４６００から取り外すことができる。

20

【４４７３】

また、移動規制部材Ｃ４７７０の突起部Ｃ４７７３は、ハーネスＣ４７５２が曲げられて略半円環状となった部分の間を移動するように形成されている。具体的には、突起部Ｃ４７７３は、ハーネスカバーＣ４７５３の上端（ハーネスＣ４７５２の出口）と、ハーネスＣ４７５２の上部ユニットＣ４７００と接続される部分との間を移動するように形成されている。このため、突起部Ｃ４７７３を移動させるためのスペースを別途設ける必要がなく、省スペース化を図ることができる。

30

【４４７４】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【４４７５】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開２０１６－５９４９８号公報参照）。

【４４７６】

上記公報には、所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。可動演出役物はベース部材に固定されている。

【４４７７】

40

このような遊技機において、機能性をさらに向上させることが望まれている。

【４４７８】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、機能性の高い遊技機を提供することを目的とする。

【４４７９】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

枠体Ｃ４６００（被固定部）に対して上部ユニットＣ４７００（構造物）を固定するロック位置（第１位置）と、前記枠体Ｃ４６００に対する前記上部ユニットＣ４７００の固定を解除するロック解除位置（第２位置）とに移動可能に形成されたロック部材Ｃ４７６０（第１部材）と、

50

前記ロック部材 C 4 7 6 0 が前記ロック位置から前記ロック解除位置に移動するのを困難にする移動規制部材 C 4 7 7 0 (第 2 部材)と、
を具備するものである。

【 4 4 8 0 】

このような構成により、機能性の高い遊技機を提供することができる。

具体的には、移動規制部材 C 4 7 7 0 によって、ロック部材 C 4 7 6 0 による枠体 C 4 6 0 0 に対する上部ユニット C 4 7 0 0 の固定と固定の解除を容易に切換えることができるので、組み付けの作業性を向上させることができ、ひいては機能性に優れた遊技機とすることができる。

【 4 4 8 1 】

また、前記ロック部材 C 4 7 6 0 は、
前記ロック位置と前記ロック解除位置との間をスライド可能に形成されており、
前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、
前記ロック部材 C 4 7 6 0 のスライドを規制することで、前記ロック部材 C 4 7 6 0 が前記ロック位置から前記ロック解除位置へ移動するのを困難にするものである。

【 4 4 8 2 】

このような構成により、ロック部材 C 4 7 6 0 及び移動規制部材 C 4 7 7 0 を簡易な構成とすることができる。

【 4 4 8 3 】

また、前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、
前記ロック部材 C 4 7 6 0 及び前記移動規制部材 C 4 7 7 0 とは異なるハーネス C 4 7 5 2 (第 3 部材)が設けられた状態において、前記ロック部材 C 4 7 6 0 が前記ロック位置から前記ロック解除位置に移動するのを困難にし、
前記ハーネス C 4 7 5 2 を移動させること又は取り外すことによって、前記ロック部材 C 4 7 6 0 が前記ロック位置から前記ロック解除位置に移動するのを可能にするように形成されているものである。

【 4 4 8 4 】

このような構成により、ハーネス C 4 7 5 2 が設けられた状態で枠体 C 4 6 0 0 から上部ユニット C 4 7 0 0 を取り外す作業が行われるのを抑制することができる。これにより、ハーネス C 4 7 5 2 の破損を抑制することができる。

【 4 4 8 5 】

また、前記第 3 部材は、
前記上部ユニット C 4 7 0 0 と前記枠体 C 4 6 0 0 との間に亘って設けられたハーネス C 4 7 5 2 (配線)であるものである。

【 4 4 8 6 】

このような構成により、ハーネス C 4 7 5 2 が接続された状態で枠体 C 4 6 0 0 から上部ユニット C 4 7 0 0 を取り外す作業が行われるのを抑制することができる。これにより、ハーネス C 4 7 5 2 の断線を抑制することができる。

【 4 4 8 7 】

また、前記上部ユニット C 4 7 0 0 からの前記ハーネス C 4 7 5 2 が接続されるコネクタ C 4 7 5 1 a (配線接続部)を具備し、
前記ロック部材 C 4 7 6 0 と前記コネクタ C 4 7 5 1 a はともに、前記枠体 C 4 6 0 0 に設けられているものである。

【 4 4 8 8 】

このような構成により、ロック部材 C 4 7 6 0 とコネクタ C 4 7 5 1 a との位置関係を容易に設定することができる。

【 4 4 8 9 】

また、前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、
前記ハーネス C 4 7 5 2 と当接することで前記ロック部材 C 4 7 6 0 が前記ロック位置から前記ロック解除位置に移動するのを困難にする突起部 C 4 7 7 3 を具備するものであ

10

20

30

40

50

る。

【４４９０】

このような構成により、移動規制部材Ｃ４７７０を簡易な構成とすることができる。

【４４９１】

また、前記移動規制部材Ｃ４７７０は、

前記突起部Ｃ４７７３が、前記ハーネスＣ４７５２の少なくとも一部を収容するハーネスカバーＣ４７５３（配線カバー）と、前記ハーネスＣ４７５２の前記上部ユニットＣ４７００と接続される部分との間を移動するように形成されているものである。

【４４９２】

このような構成により、省スペース化を図ることができる。

10

【４４９３】

また、前記移動規制部材Ｃ４７７０は、

前記ロック部材Ｃ４７６０と一体的に移動するように形成されているものである。

【４４９４】

このような構成により、移動規制部材Ｃ４７７０を移動させるための機構を別途設けなくてもよく、ひいては構成の簡素化を図ることができる。

【４４９５】

また、前記ロック部材Ｃ４７６０は、

当該ロック部材Ｃ４７６０を移動させるための操作部Ｃ４７６３を具備し、

前記移動規制部材Ｃ４７７０は、

前記操作部Ｃ４７６３を覆うように設けられるものである。

20

【４４９６】

このような構成により、移動規制部材Ｃ４７７０によってロック部材Ｃ４７６０の操作部Ｃ４７６３を保護することができる。

【４４９７】

また、前記ロック部材Ｃ４７６０は、

当該ロック部材Ｃ４７６０を移動させるための操作部Ｃ４７６３を具備し、

前記操作部Ｃ４７６３が前記上部ユニットＣ４７００と当接することによって前記ロック部材Ｃ４７６０の移動範囲が規制されているものである。

【４４９８】

このような構成により、ロック部材Ｃ４７６０の移動範囲を規制する構成を別途設けなくてもよく、ひいては構成の簡素化を図ることができる。

30

【４４９９】

また、前記ロック部材Ｃ４７６０は、

移動方向が互いに異なる複数のロック部材（左右のロック部材Ｃ４７６０）を含むものである。

【４５００】

このような構成により、枠体Ｃ４６００に対する上部ユニットＣ４７００の固定を強固にすることができる。

【４５０１】

40

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【４５０２】

例えば、本実施形態においては、本発明の被固定部は枠体Ｃ４６００であり、本発明の構造物は上部ユニットＣ４７００であるものとしたが、被固定部及び構造物はこれに限定されるものではなく、任意の部材とすることができる。

【４５０３】

また、本実施形態においては、本発明の第１部材はロック部材Ｃ４７６０であるものとしたが、第１部材はこれに限定されるものではなく、任意の部材とすることができ、例えばばねじであってもよい。

50

【４５０４】

また、本実施形態においては、ロック部材Ｃ４７６０は直線的に移動するものとしたが、ロック部材Ｃ４７６０の移動方向はこれに限定されるものではなく、例えば回転移動するものであってもよい。

【４５０５】

また、本実施形態においては、移動規制部材Ｃ４７７０（の突起部Ｃ４７７３）がハーネスＣ４７５２と当接することで、ロック部材Ｃ４７６０がロック解除位置に移動するのを困難にするものとしたが、ロック解除位置に移動するのを困難にするための構成はこれに限定されるものではなく、任意の構成とすることができる。例えば、移動規制部材Ｃ４７７０が当接する部材はハーネスＣ４７５２に限定されるものではなく、任意の部材とすることができる。また、移動規制部材Ｃ４７７０も任意の形状（部材）とすることができる。

10

【４５０６】

【１１．第１１のパチンコ遊技機】

以下では、本発明の第１１のパチンコ遊技機について説明する。なお、第１～第１０のパチンコ遊技機に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【４５０７】

第１１のパチンコ遊技機は、皿ユニットＣ４８００の飾り部材Ｃ４８９０を利用して静電気を除電する点が、第１～第１０のパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図３７

20

【４５０８】

皿ユニットＣ４８００は、上皿Ｃ４８２０及び下皿Ｃ４８３０等が互いに固定されてユニット化されたものである。皿ユニットＣ４８００は、図３７７に示すガラスドア４の下方に配置される。図３７８、図３７９及び図３８１に示すように、皿ユニットＣ４８００は、ベース部材Ｃ４８１０、上皿Ｃ４８２０、下皿Ｃ４８３０、演出ボタン装置Ｃ４８４０、取付部材Ｃ４８５０、ラインカバーＣ４８６０、第１装飾部Ｃ４８７０、第２装飾部Ｃ４８８０、飾り部材Ｃ４８９０及びアース線Ｃ４９００を具備する。

【４５０９】

ベース部材Ｃ４８１０は、上皿Ｃ４８２０及び下皿Ｃ４８３０等が固定される部材である。ベース部材Ｃ４８１０は、板面を前後方向へ向けた略平板状（図３８１参照）に形成される。

30

【４５１０】

上皿Ｃ４８２０及び下皿Ｃ４８３０は、遊技球を貯留するための貯溜皿である。上皿Ｃ４８２０及び下皿Ｃ４８３０は、ベース部材Ｃ４８１０の左前部に固定される。上皿Ｃ４８２０には、例えば、貸し出された遊技球や賞球として払い出された遊技球等が貯溜される。上皿Ｃ４８２０に貯留された遊技球は、発射装置６の操作により、遊技領域（不図示）に向けて発射される。下皿Ｃ４８３０は、ベース部材Ｃ４８１０に固定されると共に、上皿Ｃ４８２０の下方に配置される。下皿Ｃ４８３０には、上皿Ｃ４８２０に貯溜された遊技球（例えば、上皿Ｃ４８２０から溢れた遊技球等）が払い出される。

40

【４５１１】

演出ボタン装置Ｃ４８４０は、遊技機で行われる演出に関する操作が可能なものである。演出ボタン装置Ｃ４８４０は、例えば第１実施形態に係るパチンコ遊技機の演出ボタン５４（図１参照）と同様に、サブ制御回路３００に接続される。演出ボタン装置Ｃ４８４０は、遊技機で行われる適宜の演出の発生や、既に実行されている演出の切り替え等の操作に用いられる。また、演出ボタン装置Ｃ４８４０は、当り判定処理等の結果に基づいて動作する演出機能を備える。演出ボタン装置Ｃ４８４０は、ベース部材Ｃ４８１０に固定されると共に、上皿Ｃ４８２０及び下皿Ｃ４８３０の右方（皿ユニットＣ４８００の左右方向略中央）に配置される。演出ボタン装置Ｃ４８４０は、例えば第１のパチンコ遊技機に係る演出ボタン５４と同様に構成されてもよいが、その構成は特に限定されない。本実

50

施形態に係る演出ボタン装置 C 4 8 4 0 は、カバー部 C 4 8 4 1 及びボタン部 C 4 8 4 2 等を具備する。

【 4 5 1 2 】

カバー部 C 4 8 4 1 は、ボタン部 C 4 8 4 2 の周囲を上方から覆う部材である。カバー部 C 4 8 4 1 は、左右外側部に設けられた装飾部 C 4 8 4 1 a によって適宜装飾された部材（装飾部材）となっている。ボタン部 C 4 8 4 2 は、外部に露出するようにカバー部 C 4 8 4 1 に設けられ、遊技者が押圧操作可能に構成される。

【 4 5 1 3 】

図 3 8 1 から図 3 8 3 に示す取付部材 C 4 8 5 0 は、後述する第 1 装飾部 C 4 8 7 0 等が取り付けられる部材である。取付部材 C 4 8 5 0 は、第 1 装飾部 C 4 8 7 0 等により適宜装飾された部材（装飾部材）となっている。取付部材 C 4 8 5 0 は、板面を略前後方向に向けると共に、平面視略円弧状に形成される。取付部材 C 4 8 5 0 は、正面視において皿ユニット C 4 8 0 0 の左端部から右端部までに亘るように形成される（図 3 7 8 及び図 3 8 2 参照）。取付部材 C 4 8 5 0 は、ベース部材 C 4 8 1 0 に固定され、演出ボタン装置 C 4 8 4 0 等を前方から覆うように設けられる。取付部材 C 4 8 5 0 は、中央取付部 C 4 8 5 1 及び貫通孔 C 4 8 5 2 を具備する。

10

【 4 5 1 4 】

図 3 8 2 及び図 3 8 3 に示すように、中央取付部 C 4 8 5 1 は、第 1 装飾部 C 4 8 7 0 が取り付けられる部分である。中央取付部 C 4 8 5 1 は、取付部材 C 4 8 5 0 の左右方向略中央に形成される。中央取付部 C 4 8 5 1 は、取付部材 C 4 8 5 0 の前側面を後方へ凹ませたような凹状に形成される。

20

【 4 5 1 5 】

貫通孔 C 4 8 5 2 は、取付部材 C 4 8 5 0 を前後に貫通する孔である。貫通孔 C 4 8 5 2 は、左右一対設けられる。左右の貫通孔 C 4 8 5 2 は、互いに略左右対称となるように形成される。左右の貫通孔 C 4 8 5 2 は、取付部材 C 4 8 5 0 の上部、かつ中央取付部 C 4 8 5 1 の左右外側方に形成される。

【 4 5 1 6 】

図 3 8 0 から図 3 8 2 に示すラインカバー C 4 8 6 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 の上端部に取り付けられる部材である。なお、図 3 8 0 は、皿ユニット C 4 8 0 0 の左右中途部を切断した断面図（図 3 7 8 に示す矢印 C 4 8 0 1 - C 4 8 0 1 断面図）である。ラインカバー C 4 8 6 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 に左右一対設けられる。左右のラインカバー C 4 8 6 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 に沿って略左右方向に延びるように形成される。左右のラインカバー C 4 8 6 0 の断面形状（図 3 8 0 における断面形状）は、開口部を後方へ向けた略 V 字状に形成される（図 3 8 0 参照）。左右のラインカバー C 4 8 6 0 は、ビス等の締結部材によって取付部材 C 4 8 5 0 に取り付けられ、取付部材 C 4 8 5 0 の左右外側の端部から中央取付部 C 4 8 5 1 のすぐ側方までに亘るように設けられる。また、左右のラインカバー C 4 8 6 0 は、貫通孔 C 4 8 5 2 のすぐ上方を通過するように設けられる（図 3 8 2 参照）。

30

【 4 5 1 7 】

図 3 8 2 及び図 3 8 3 に示す第 1 装飾部 C 4 8 7 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 の中央取付部 C 4 8 5 1 に取り付けられると共に、装飾が施された部分である。第 1 装飾部 C 4 8 7 0 は、電飾基板 C 4 8 7 1、板金 C 4 8 7 2 及びレンズ部材 C 4 8 7 3 を具備する。

40

【 4 5 1 8 】

図 3 8 3 及び図 3 8 4 に示すように、電飾基板 C 4 8 7 1 は、その板面を前後に向けると共に、長手方向を上下に向けた正面視略矩形状に形成される。電飾基板 C 4 8 7 1 は、中央取付部 C 4 8 5 1 の前側面と対向するように設けられる。電飾基板 C 4 8 7 1 の前側面には、複数の LED C 4 8 7 1 a 等の電子部品が設けられる。

【 4 5 1 9 】

板金 C 4 8 7 2 は、平板状の金属部材である。本実施形態の板金 C 4 8 7 2 は、比較的帯電し易い金属材料によって構成された平板状の部材となっている。板金 C 4 8 7 2 は、

50

正面視略矩形環状に形成される。板金 C 4 8 7 2 は、電飾基板 C 4 8 7 1 の外縁（周縁）を囲むように設けられる。当該板金 C 4 8 7 2 は、電飾基板 C 4 8 7 1 に対して僅かに間隔をあけて（接触しないように）配置される。また、板金 C 4 8 7 2 は、一部（後述する接続部 C 4 8 7 2 a）を除いて、中央取付部 C 4 8 5 1 の前側面と対向するように設けられる。板金 C 4 8 7 2 は、接続部 C 4 8 7 2 a を具備する。

【 4 5 2 0 】

接続部 C 4 8 7 2 a は、後述する飾り部材 C 4 8 9 0 と接続される部分である。接続部 C 4 8 7 2 a は、板金 C 4 8 7 2 の右上部から右方へ突出するように形成される。接続部 C 4 8 7 2 a の右部は、取付部材 C 4 8 5 0 に形成された切欠を通して、取付部材 C 4 8 5 0 の後側に配置される（図 3 8 2 参照）。

10

【 4 5 2 1 】

レンズ部材 C 4 8 7 3 は、光を透過可能な部材である。レンズ部材 C 4 8 7 3 は、適宜装飾が施された光透過性の材料（レンズ）により構成される。レンズ部材 C 4 8 7 3 は、開口部を後方に向けた略カップ状に形成される。レンズ部材 C 4 8 7 3 には、電飾基板 C 4 8 7 1 及び板金 C 4 8 7 2 が収容される（図 3 8 3 参照）。レンズ部材 C 4 8 7 3 は、締結部材によって取付部材 C 4 8 5 0 の中央取付部 C 4 8 5 1 に固定される。なお、図 3 8 2 では、説明の便宜上、レンズ部材 C 4 8 7 3 の記載を省略している。

【 4 5 2 2 】

上述の如く構成される第 1 装飾部 C 4 8 7 0 は、電飾基板 C 4 8 7 1 の L E D C 4 8 7 1 a を発光させることで、当該電飾基板 C 4 8 7 1 の前方へと光を照射することができる。当該光は、レンズ部材 C 4 8 7 3 を介して第 1 装飾部 C 4 8 7 0 の外部へと出射される。こうして第 1 装飾部 C 4 8 7 0 は、レンズ部材 C 4 8 7 3 を当該光によって発光させることができる。

20

【 4 5 2 3 】

図 3 8 2 に示すように、第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、第 1 装飾部 C 4 8 7 0 の左右外側方に設けられると共に、装飾が施された部分である。第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、左右一対設けられる。左右の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、互いに略左右対称に設けられる。以下では、左右の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 のうち、右側の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 の構成について説明し、左側の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 の構成についての説明を省略する。

【 4 5 2 4 】

30

右側の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、右側のラインカバー C 4 8 6 0 の上側に設けられる。右側の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 の左右外側端部から中央取付部 C 4 8 5 1 のすぐ側方までに亘るように形成される。図 3 8 2、図 3 8 3 及び図 3 8 6 に示すように、第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、支持部材 C 4 8 8 1、電飾基板 C 4 8 8 2、インナーレンズ C 4 8 8 3、アウターレンズ C 4 8 8 4 及びスピーカ C 4 8 8 5 を具備する。

【 4 5 2 5 】

支持部材 C 4 8 8 1 は、電飾基板 C 4 8 8 2 を支持する部材である。支持部材 C 4 8 8 1 は、上部が開口する薄型のケース状（外縁部が僅かに上方へ延出するような形状）に形成される。支持部材 C 4 8 8 1 は、略左右方向に沿って延びるように形成される。支持部材 C 4 8 8 1 は、右上がりに傾斜するように設けられる（図 3 8 6 参照）。

40

【 4 5 2 6 】

電飾基板 C 4 8 8 2 は、その板面を上下に向けると共に、略左右方向に沿って延びるように形成される。電飾基板 C 4 8 8 2 は、支持部材 C 4 8 8 1 に載置される。電飾基板 C 4 8 8 2 の上面には、複数の L E D C 4 8 8 2 a 等の電子部品が設けられる。

【 4 5 2 7 】

インナーレンズ C 4 8 8 3 は、光を透過可能な部材である。インナーレンズ C 4 8 8 3 は、光透過性の材料（レンズ）により構成される。インナーレンズ C 4 8 8 3 は、下部が開口する薄型のケース状（外縁部が僅かに下方へ延出するような形状）に形成される。インナーレンズ C 4 8 8 3 は、電飾基板 C 4 8 8 2 を挟んで支持部材 C 4 8 8 1 と対向するように配置される（図 3 8 0 参照）。

50

【 4 5 2 8 】

図 3 8 3、図 3 8 6 及び図 3 8 7 に示すアウターレンズ C 4 8 8 4 は、光を透過可能な部材である。なお、図 3 8 7 は、アウターレンズ C 4 8 8 4 を図 3 8 6 に示す矢印 C 4 8 0 3 から見た図となっている。アウターレンズ C 4 8 8 4 は、適宜装飾が施された光透過性の材料（レンズ）により構成される。本実施形態のアウターレンズ C 4 8 8 4 は、透明の樹脂材料によって構成された絶縁部材となっている。アウターレンズ C 4 8 8 4 は、略左右方向に沿って延びるように形成される。また、アウターレンズ C 4 8 8 4 は、支持部材 C 4 8 8 1、電飾基板 C 4 8 8 2 及びインナーレンズ C 4 8 8 3 よりも一回り大きな形状に形成される。図 3 8 0 に示すように、アウターレンズ C 4 8 8 4 の断面形状（図 3 8 0 における断面形状）は、略逆 U 字状に形成される。アウターレンズ C 4 8 8 4 は、支持部材 C 4 8 8 1、電飾基板 C 4 8 8 2 及びインナーレンズ C 4 8 8 3 を収容する。こうしてアウターレンズ C 4 8 8 4 は、支持部材 C 4 8 8 1、電飾基板 C 4 8 8 2 及びインナーレンズ C 4 8 8 3 を上方から覆うように形成される。アウターレンズ C 4 8 8 4 は、頂部 C 4 8 8 4 a、凹部 C 4 8 8 4 b、前側延出部 C 4 8 8 4 c 及び後側延出部 C 4 8 8 4 d を具備する。

10

【 4 5 2 9 】

頂部 C 4 8 8 4 a は、アウターレンズ C 4 8 8 4 の上部である。頂部 C 4 8 8 4 a は、インナーレンズ C 4 8 8 3 に対して上方に間隔をあけて形成される。

【 4 5 3 0 】

凹部 C 4 8 8 4 b は、下方に凹んだ部分である。凹部 C 4 8 8 4 b は、演出ボタン装置 C 4 8 4 0（カバー部 C 4 8 4 1 の装飾部 C 4 8 4 1 a）と係合可能となるように形成される。凹部 C 4 8 8 4 b は、頂部 C 4 8 8 4 a の後部に形成される。

20

【 4 5 3 1 】

前側延出部 C 4 8 8 4 c は、頂部 C 4 8 8 4 a の前側（遊技者に対して近い側（正面側））の端部から略下方へ向けて延出する部分である。前側延出部 C 4 8 8 4 c は、前下がりに傾斜するように形成される。前側延出部 C 4 8 8 4 c の下端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 の前側、かつ電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置に位置する。図 3 8 0 では、略同一の高さの一例として、前側延出部 C 4 8 8 4 c の下端面と、電飾基板 C 4 8 8 2 の上側面とが略同一の水平面上に位置した状態を示している。このように、前側延出部 C 4 8 8 4 c は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも高い位置から当該電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置までに亘るように形成される。なお、電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置とは、前側延出部 C 4 8 8 4 c の下端部及び電飾基板 C 4 8 8 2 が正面視で互いに重複する程度に近い位置となることを指す。

30

【 4 5 3 2 】

後側延出部 C 4 8 8 4 d は、頂部 C 4 8 8 4 a の後側（遊技者に対して遠い側（背面側））の端部から下方へ向けて延出する部分である。後側延出部 C 4 8 8 4 d は、頂部 C 4 8 8 4 a の後部に形成された凹部 C 4 8 8 4 b から鉛直下方に延びるように形成される。後側延出部 C 4 8 8 4 d は、支持部材 C 4 8 8 1、電飾基板 C 4 8 8 2 及びインナーレンズ C 4 8 8 3 の後側に位置する。また、後側延出部 C 4 8 8 4 d の下端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも低い位置に位置する。このように、後側延出部 C 4 8 8 4 d は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも高い位置から低い位置までに亘るように形成される。図 3 8 0 では、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも低い位置の一例として、後側延出部 C 4 8 8 4 d の下端部が、電飾基板 C 4 8 8 2 が載置される支持部材 C 4 8 8 1 の下端部と略同一の高さ位置に位置した状態を示している。なお、支持部材 C 4 8 8 1 の下端部と略同一の高さ位置とは、後側延出部 C 4 8 8 4 d の下端部及び支持部材 C 4 8 8 1 の下端部が正面視で互いに重複する程度に近い位置となることを指す。

40

【 4 5 3 3 】

図 3 8 2 に示すスピーカ C 4 8 8 5 は、アウターレンズ C 4 8 8 4 の左右外側方に設けられる。

【 4 5 3 4 】

50

上述の如く構成される第2装飾部C4880は、締結部材によって支持部材C4881、電飾基板C4882、インナーレンズC4883、アウターレンズC4884及びスピーカC4885が互いに固定される。また、第2装飾部C4880は、取付部材C4850の上端部に固定される。当該第2装飾部C4880の前側延出部C4884cは、図380に示すように、ラインカバーC4860の上側に配置される。また、凹部C4884bには、演出ボタン装置C4840の装飾部C4841aが係合される。こうしてアウターレンズC4884は、断面視において演出ボタン装置C4840とラインカバーC4860及び電飾基板C4882等との間に亘るように設けられる。第2装飾部C4880は、電飾基板C4882のLED C4882aを発光させることで、当該電飾基板C4882の略上方へと光を照射することができる。当該光は、インナーレンズC4883及びアウターレンズC4884を介して第2装飾部C4880の外部へと出射される。こうして第2装飾部C4880は、アウターレンズC4884を当該光によって発光させることができる。

10

【4535】

図382及び図383に示す飾り部材C4890は、装飾が施される部材である。飾り部材C4890は、左右一対設けられる。以下ではまず、右側の飾り部材C4890の構成について説明する。

【4536】

図384及び図388に示すように、右側の飾り部材C4890は、薄い板状に形成される。飾り部材C4890は、メッキ加工が施されて装飾効果が高められている。また、飾り部材C4890は、比較的（メッキ加工が施されていない部材よりも）帯電し易い部材となっており、本願の特定装飾部の一例である。飾り部材C4890は、略左右方向に沿って延びるように形成される。飾り部材C4890は、正面視において、右方（左右外側方）へ向かうにつれて高さ（上下方向幅）が小さくなるような先細り状に形成される（図384参照）。また、飾り部材C4890の左右方向幅は、取付部材C4850の貫通孔C4852（図382参照）の左右方向幅よりも大きい。飾り部材C4890は、露出部C4891、対向部C4892、第1接続部C4893及び第2接続部C4894を具備する。

20

【4537】

露出部C4891は、取付部材C4850から前側へ露出する部分である。露出部C4891は、略前方へ突出するように形成される。露出部C4891は、飾り部材C4890の左端部から左右中途部までに亘るように形成される。露出部C4891は、正面視において取付部材C4850の貫通孔C4852と略同一形状に形成される（図382参照）。

30

【4538】

対向部C4892は、取付部材C4850及びラインカバーC4860と対向する部分である。対向部C4892は、露出部C4891の周囲に形成される。対向部C4892は、飾り部材C4890の左端部から右端部までに亘るように形成される。

【4539】

第1接続部C4893は、後述するアース線C4900と接続される部分である。第1接続部C4893は、飾り部材C4890から後方へ突出する有底略円筒状に形成される。第1接続部C4893は、飾り部材C4890の左部に形成される。

40

【4540】

第2接続部C4894は、取付部材C4850及び第1装飾部C4870の板金C4872と接続される部分である。図384、図385及び図388に示すように、第2接続部C4894は、飾り部材C4890の前面が後方へ凹んだ凹状に形成される。なお、図385は、図384（b）に示す矢印C4802 - C4802断面図である。第2接続部C4894の中心には、飾り部材C4890を前後に貫通する孔部が形成される。第2接続部C4894は、正面視略円環状に形成される。第2接続部C4894は、飾り部材C4890の左端部（第1接続部C4893の略左方）に形成される。

50

【 4 5 4 1 】

上述の如く構成される右側の飾り部材 C 4 8 9 0 は、図 3 8 2 及び図 3 8 3 に示すように、露出部 C 4 8 9 1 が後方から取付部材 C 4 8 5 0 の貫通孔 C 4 8 5 2 に嵌め合わされ、当該取付部材 C 4 8 5 0 に固定される。当該飾り部材 C 4 8 9 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 を介してベース部材 C 4 8 1 0 に固定され、上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 (貯溜皿) や演出ボタン装置 C 4 8 4 0 等と固定 (ユニット化) される (図 3 8 1 参照)。また、露出部 C 4 8 9 1 は、正面視においてラインカバー C 4 8 6 0 の下方に配置されると共に、外部から遊技者に視認可能に設けられる。

【 4 5 4 2 】

また、図 3 8 0 に示すように、対向部 C 4 8 9 2 の上端部の前後位置は、支持部材 C 4 8 8 1 及び電飾基板 C 4 8 8 2 よりも前側となる。また、対向部 C 4 8 9 2 の上端部の前後位置は、取付部材 C 4 8 5 0、ラインカバー C 4 8 6 0 及び前側延出部 C 4 8 8 4 c (下端部) よりも後側となる。このように、対向部 C 4 8 9 2 の上端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 等と前側延出部 C 4 8 8 4 c 等との間に配置される。当該対向部 C 4 8 9 2 の上端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置に位置する。また、飾り部材 C 4 8 9 0 の下端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも下方、具体的には貫通孔 C 4 8 5 2 の下端部よりもやや低い位置に位置する。このように、飾り部材 C 4 8 9 0 は、電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置から電飾基板 C 4 8 8 2 よりも低い位置までに亘るように形成される。また、飾り部材 C 4 8 9 0 の下端部の前後位置は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも後方に位置する。このように、飾り部材 C 4 8 9 0 は、電飾基板 C 4 8 8 2 を下方から覆うように設けられる。

【 4 5 4 3 】

また、図 3 8 4 及び図 3 8 5 に示すように、第 2 接続部 C 4 8 9 4 は、正面視において第 1 装飾部 C 4 8 7 0 の板金 C 4 8 7 2 の接続部 C 4 8 7 2 a と重複するように配置され、ビス C 4 8 9 4 a によって接続部 C 4 8 7 2 a と共に取付部材 C 4 8 5 0 に固定される。こうして板金 C 4 8 7 2 及び右側の飾り部材 C 4 8 9 0 は、互いに電気が流通可能に (電氣的に) 接続される。

【 4 5 4 4 】

図 3 8 2 に示す左側の飾り部材 C 4 8 9 0 は、板金 C 4 8 7 2 と電氣的に接続されない点を除いて、右側の飾り部材 C 4 8 9 0 と略左右対称となるように設けられる。

【 4 5 4 5 】

図 3 8 1、並びに図 3 8 3 から図 3 8 5 に示すアース線 C 4 9 0 0 は、左右の飾り部材 C 4 8 9 0 を接地するためのものである。アース線 C 4 9 0 0 は、左右一対設けられる。右側のアース線 C 4 9 0 0 (図 3 8 3 から図 3 8 5 に示すアース線 C 4 9 0 0) の一端部は、右側の飾り部材 C 4 8 9 0 の第 1 接続部 C 4 8 9 3 に端子 C 4 9 0 1 及びビス C 4 9 0 2 を介して接続される。右側のアース線 C 4 9 0 0 は、端子 C 4 9 0 1 から演出ボタン装置 C 4 8 4 0 (図 3 8 1 参照) よりも右側まで略右方に延出すると共に、当該延出部分が後方へさらに延出するように設けられる。こうして右側のアース線 C 4 9 0 0 は、演出ボタン装置 C 4 8 4 0 (図 3 8 1 参照) を避けるように設けられる。当該アース線 C 4 9 0 0 の後端部 (他端部) は、接地された所定の部材に接続される。こうして右側のアース線 C 4 9 0 0 は、右側の飾り部材 C 4 8 9 0 を接地する。また、右側のアース線 C 4 9 0 0 は、右側の飾り部材 C 4 8 9 0 を介して板金 C 4 8 7 2 も接地する。左側のアース線 C 4 9 0 0 (図 3 8 1 に示すアース線 C 4 9 0 0) は、右側のアース線 C 4 9 0 0 と同様に、左側の飾り部材 C 4 8 9 0 を接地する。

【 4 5 4 6 】

上述の如く構成される皿ユニット C 4 8 0 0 では、遊技中等に静電気が発生する場合がある。例えば、演出ボタン装置 C 4 8 4 0 のボタン部 C 4 8 4 2 を遊技者が押下した際の摩擦や皿ユニット C 4 8 0 0 に貯溜された遊技球の衝突により、静電気が発生することがある。また、皿ユニット C 4 8 0 0 から外部に露出するように設けられる部材 (例えば、ラインカバー C 4 8 6 0 やアウターレンズ C 4 8 8 4 等) を遊技者が触ることで、静電気

10

20

30

40

50

が発生することもある。当該静電気は、静電気が発生した部材の表面を移動して他の部材へ流れる場合がある。左右の飾り部材 C 4 8 9 0 は、こうして他の部材へと流れる静電気が電飾基板 C 4 8 7 1・C 4 8 8 2 に影響を与えるのを防止している。以下、具体的に説明する。

【 4 5 4 7 】

図 3 8 9 は、皿ユニット C 4 8 0 0 で発生した静電気が流れる様子を模式的に示す断面図である。図 3 8 9 に破線で示す矢印は、右側のラインカバー C 4 8 6 0 に遊技者が触れて発生した静電気が電飾基板 C 4 8 8 2 の前側へ向けて流れる様子を示すものである。図 3 8 9 に白塗りで示す矢印は、演出ボタン装置 C 4 8 4 0（例えば、ボタン部 C 4 8 4 2 等）で発生した静電気が電飾基板 C 4 8 8 2 の後側へ向けて流れる様子を示すものである。以下、静電気の流れについて説明する。

10

【 4 5 4 8 】

まず、電飾基板 C 4 8 8 2 の前側へ向かう静電気の流れについて説明する。ラインカバー C 4 8 6 0 等で静電気が発生すると、当該静電気は、図 3 8 9 に破線の矢印で示すように、ラインカバー C 4 8 6 0 の表面を後上方へ流れる場合がある。当該静電気は、ラインカバー C 4 8 6 0 の後部を後方へ流れ、ラインカバー C 4 8 6 0 と前側延出部 C 4 8 8 4 c との間を通過する。当該静電気は、ラインカバー C 4 8 6 0 と対向する対向部 C 4 8 9 2、すなわち飾り部材 C 4 8 9 0 へ到達する。こうして飾り部材 C 4 8 9 0 へ到達した静電気は、飾り部材 C 4 8 9 0 に接続されたアース線 C 4 9 0 0（図 3 8 0 参照）に流れ込む。

20

【 4 5 4 9 】

このように、飾り部材 C 4 8 9 0 には、接地のための部材（アース部材）が設けられている。具体的には飾り部材 C 4 8 9 0 にアース線 C 4 9 0 0 が接続されているため、ラインカバー C 4 8 6 0 等、電飾基板 C 4 8 8 2 の周辺で発生した静電気を除電することができる。これによって、静電気が電飾基板 C 4 8 8 2 に到達するのを防止して、静電気により電飾基板 C 4 8 8 2 に不具合（例えば、故障や誤作動等）が生じるのを防止することができる。こうして飾り部材 C 4 8 9 0 は、遊技機を安定して動作させることができ、遊技機の機能性を高めることができる。また、外部から視認可能な飾り部材 C 4 8 9 0 が静電気を除電する役割を兼ねることにより、部品点数を削減することができる。

30

【 4 5 5 0 】

次に、電飾基板 C 4 8 8 2 の後側へ向かう静電気の流れについて説明する。演出ボタン装置 C 4 8 4 0（ボタン部 C 4 8 4 2 等）で発生した静電気は、図 3 8 9 に白塗りの矢印で示すように、演出ボタン装置 C 4 8 4 0 の表面を前下方へ流れて装飾部 C 4 8 4 1 a から第 2 装飾部 C 4 8 8 0 のアウターレンズ C 4 8 8 4 へ到達する場合がある。当該静電気は、凹部 C 4 8 8 4 b の表面を流れて後側延出部 C 4 8 8 4 d の後側面を下方へ流れる場合がある。

【 4 5 5 1 】

当該静電気は、後側延出部 C 4 8 8 4 d の後側面の下端部から前方へ流れる。当該静電気は、後側延出部 C 4 8 8 4 d の前側面を上方へ流れ、支持部材 C 4 8 8 1 と後側延出部 C 4 8 8 4 d との間を通過して電飾基板 C 4 8 8 2 へ到達する。

40

【 4 5 5 2 】

このように、第 1 1 のパチンコ遊技機の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、静電気が後側延出部 C 4 8 8 4 d を下から回り込むように流れなければ、電飾基板 C 4 8 8 2 の後側に静電気が到達しないような構成となっている。すなわち、後側延出部 C 4 8 8 4 d を具備するアウターレンズ C 4 8 8 4 は、静電気が発生した部分（例えば、ボタン部 C 4 8 4 2 等）から電飾基板 C 4 8 8 2（LED C 4 8 8 2 a）に至るまで、静電気が皿ユニット C 4 8 0 0 の表面を流れる距離（沿面距離）を長くすることができる。これによって静電気の電圧を下げ、電飾基板 C 4 8 8 2 に不具合が生じるのを防止することができる。

【 4 5 5 3 】

また、例えば、アウターレンズ C 4 8 8 4 の頂部 C 4 8 8 4 a 等に遊技者が触れて静電

50

気が発生した場合、当該静電気が頂部 C 4 8 8 4 a を前方へ流れる場合がある。当該静電気は、前側延出部 C 4 8 8 4 c の外縁に沿って電飾基板 C 4 8 8 2 よりも前側まで流れ、その後に後側に向けて流れなければ、電飾基板 C 4 8 8 2 へ到達することができない。このように、前側延出部 C 4 8 8 4 c は、静電気が発生した部分（例えば、頂部 C 4 8 8 4 a 等）から電飾基板 C 4 8 8 2 の前側へ静電気が到達するまでの沿面距離を長くすることができる。このため、万が一飾り部材 C 4 8 9 0 で静電気を除電できなかったとしても、電飾基板 C 4 8 8 2 の前側に到達した静電気の電圧を下げて電飾基板 C 4 8 8 2 に不具合が生じるのを防止することができる。

【 4 5 5 4 】

また、上述の如く、第 1 装飾部 C 4 8 7 0 の板金 C 4 8 7 2 は、飾り部材 C 4 8 9 0 と電氣的に接続されている（図 3 8 4 参照）。これによって、板金 C 4 8 7 2 に別途アース線を接続することなく、板金 C 4 8 7 2 に到達した静電気を除電することができる。これにより、部品点数の削減を図ると共に、静電気に起因する電飾基板 C 4 8 7 1 の不具合を防止することができる。特に、板金 C 4 8 7 2 は、電飾基板 C 4 8 7 1 を囲むように形成されているため、電飾基板 C 4 8 7 1 の外縁に静電気が到達するのを効果的に防止することができる。

【 4 5 5 5 】

また、図 3 8 5 に示すように、板金 C 4 8 7 2 と飾り部材 C 4 8 9 0 とを接続するための第 2 接続部 C 4 8 9 4 及びビス C 4 8 9 4 a は、取付部材 C 4 8 5 0 と飾り部材 C 4 8 9 0 とを固定する役割も兼ねている。このような構成とすることで、部品点数の削減を図ることができる。

なお、飾り部材 C 4 8 9 0 は、一部分のみがメッキで覆われていてもよいし、一部分を金属製の部材で構成してもよい。

【 4 5 5 6 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 4 5 5 7 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報参照）。

【 4 5 5 8 】

上記公報には、リフレクタ（反射部材）の背面側に配設された L E D 基板を備えた遊技機が開示されている。

【 4 5 5 9 】

このような遊技機において、機能性をさらに向上させることが望まれている。

【 4 5 6 0 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、機能性の高い遊技機を提供することを目的とする。

【 4 5 6 1 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

装飾部材（カバー部 C 4 8 4 1 及び取付部材 C 4 8 5 0 ）に設けられ、少なくとも一部が外部から視認可能な特定装飾部（本実施形態では、ボタン部 C 4 8 4 2、板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0 ）と、

前記特定装飾部（飾り部材 C 4 8 9 0 ）の背面側（パチンコ遊技機の背面側（後側））に配置される基板（電飾基板 C 4 8 8 2 ）と、

を具備し、

前記特定装飾部の少なくとも一部は帯電性の部材（遊技中に静電気が発生したり、他の部材から静電気が流れて静電気を帯びる部材）で構成され、

前記特定装飾部（飾り部材 C 4 8 9 0 ）には、接地するためのアース部材（アース線 C 4 9 0 0 ）が設けられているものである。

【 4 5 6 2 】

このような構成により、特定装飾部（飾り部材 C 4 8 9 0 ）に設けられたアース部材（

10

20

30

40

50

アース線 C 4 9 0 0) で静電気を除電して、基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) に不具合 (例えば、故障や誤動作等) が発生するのを防止できる。これによって、遊技機の機能性を高めることができる。

【 4 5 6 3 】

また、前記特定装飾部 (ボタン部 C 4 8 4 2) と前記基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) 上に設けられた電子部品 (L E D C 4 8 8 2 a) との間には、前記特定装飾部 (ボタン部 C 4 8 4 2) から前記電子部品 (L E D C 4 8 8 2 a) に至るまでの沿面距離をとるための絶縁部材 (アウターレンズ C 4 8 8 4) が配置されているものである。

【 4 5 6 4 】

このような構成により、絶縁部材 (アウターレンズ C 4 8 8 4) で沿面距離を長くして、静電気 (例えば、特定装飾部で生じた静電気) に起因する基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) の不具合の発生を防止して、遊技機の動作を安定させることができる。

10

【 4 5 6 5 】

また、前記絶縁部材 (アウターレンズ C 4 8 8 4) は、前記基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) を上方から覆うように形成されるものである。

【 4 5 6 6 】

このような構成により、静電気が絶縁部材 (アウターレンズ C 4 8 8 4) の上方から基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) へ到達するのに必要な沿面距離を長くして (図 3 8 9 に白塗りで示す矢印参照)、静電気に起因する基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) の不具合の発生を効果的に防止することができる。

20

【 4 5 6 7 】

また、前記絶縁部材 (アウターレンズ C 4 8 8 4) は、前記基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) の背面側において、前記基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) よりも高い位置から低い位置までに亘るように形成される背面側絶縁部 (後側延出部 C 4 8 8 4 d) を具備するものである。

【 4 5 6 8 】

このような構成により、静電気が基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) の背面側へ到達するのに必要な沿面距離を長くして (図 3 8 9 に白塗りで示す矢印参照)、静電気に起因する基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) の不具合の発生を効果的に防止することができる。

【 4 5 6 9 】

また、前記絶縁部材 (アウターレンズ C 4 8 8 4) は、前記基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) の正面側 (パチンコ遊技機の正面側 (前側)) において、前記基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) よりも高い位置から前記基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) と略同一の高さ位置までに亘るように形成される正面側絶縁部 (前側延出部 C 4 8 8 4 c) を具備するものである。

30

【 4 5 7 0 】

このような構成により、正面側絶縁部 (前側延出部 C 4 8 8 4 c) により、静電気 (例えば、絶縁部材 (アウターレンズ C 4 8 8 4) の上方の静電気) が基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) の正面側へ到達するのに必要な沿面距離を長くして、静電気に起因する基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) の不具合の発生を効果的に防止することができる。

【 4 5 7 1 】

また、前記特定装飾部 (飾り部材 C 4 8 9 0) は、前記正面側絶縁部 (前側延出部 C 4 8 8 4 c) と前記基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) との間に配置されるものである。

40

【 4 5 7 2 】

このような構成により、静電気が基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) の正面側へ到達するのを効果的に防止することができる。

【 4 5 7 3 】

また、前記特定装飾部 (飾り部材 C 4 8 9 0) は、前記基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) と略同一の高さ位置から前記基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) よりも低い位置までに亘るように形成されるものである。

【 4 5 7 4 】

このような構成により、基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) の下方の静電気をアース部材 (ア

50

ース線 C 4 9 0 0) が設けられた特定装飾部 (飾り部材 C 4 8 9 0) で除電して、静電気が基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) へ到達するのを防止することができる。

【 4 5 7 5 】

また、前記特定装飾部は、複数の帯電部材 (遊技中に静電気が発生したり、他の部材から静電気が流れて静電気を帯びる部材、本実施形態では、板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0) を電氣的に接続して構成されているものである。

【 4 5 7 6 】

このような構成により、1つのアース部材 (アース線 C 4 9 0 0) により複数の帯電部材 (板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0) の静電気を除電でき、部品点数を削減することができる。

10

【 4 5 7 7 】

また、前記複数の帯電部材の少なくともいずれか (板金 C 4 8 7 2) は、前記基板 (電飾基板 C 4 8 8 2) とは別の基板 (電飾基板 C 4 8 7 1) の周縁の少なくとも一部に沿って設けられるものである。

【 4 5 7 8 】

このような構成により、静電気が基板 (電飾基板 C 4 8 7 1) の周縁へ到達するのを防止することができる。

【 4 5 7 9 】

また、前記特定装飾部 (板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0) は、遊技球を貯溜する貯留皿 (上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0) とユニット化されているものである。

20

【 4 5 8 0 】

このような構成により、帯電し易い皿ユニット C 4 8 0 0 に特定装飾部 (板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0) を容易に設けることができる。

【 4 5 8 1 】

なお、カバー部 C 4 8 4 1 及び取付部材 C 4 8 5 0 は、装飾部材の実施の一形態である。
また、ボタン部 C 4 8 4 2、板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0 は、特定装飾部の実施の一形態である。

また、電飾基板 C 4 8 8 2 は、基板の実施の一形態である。

また、LED C 4 8 8 2 a は、電子部品の実施の一形態である。

また、アウターレンズ C 4 8 8 4 は、絶縁部材の実施の一形態である。

30

また、後側延出部 C 4 8 8 4 d は、背面側絶縁部の実施の一形態である。

また、前側延出部 C 4 8 8 4 c は、正面側絶縁部の実施の一形態である。

また、板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0 は、電氣的に接続される複数の帯電部材の実施の一形態である。

また、上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 は、貯留皿の実施の一形態である。

【 4 5 8 2 】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 4 5 8 3 】

例えば、第2装飾部 C 4 8 8 0 のアウターレンズ C 4 8 8 4 は、断面形状が略逆U字状に形成されたが (図389参照)、アウターレンズ C 4 8 8 4 の断面形状は特に限定されるものではない。

40

【 4 5 8 4 】

また、アウターレンズ C 4 8 8 4 の前側延出部 C 4 8 8 4 c の下端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置に位置したが (図389参照)、前側延出部 C 4 8 8 4 c と電飾基板 C 4 8 8 2 との高さ位置の関係は特に限定されるものではない。

【 4 5 8 5 】

また、アウターレンズ C 4 8 8 4 の後側延出部 C 4 8 8 4 d の下端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも低い位置に位置したが (図389参照)、後側延出部 C 4 8 8 4 d と電飾基板 C 4 8 8 2 との高さ位置の関係は特に限定されるものではない。

50

【４５８６】

また、第１装飾部Ｃ４８７０の板金Ｃ４８７２は、電飾基板Ｃ４８７１を囲むように形成されたが（図３８４参照）、板金Ｃ４８７２の形状は特に限定されるものではない。板金Ｃ４８７２は、例えば、電飾基板Ｃ４８７１の外縁の少なくとも一部（例えば、上端等）に沿うような略直線状に形成されていてもよい。

【４５８７】

また、本実施形態においては、右側の飾り部材Ｃ４８９０が第１装飾部Ｃ４８７０の板金Ｃ４８７２と接続されたが（図３８４参照）、板金Ｃ４８７２と接続される飾り部材Ｃ４８９０は特に限定されるものではなく、例えば、左側の飾り部材Ｃ４８９０が板金Ｃ４８７２と接続されていてもよい。

10

【４５８８】

また、飾り部材Ｃ４８９０は、必ずしも板金Ｃ４８７２と接続される必要はない。例えば、板金Ｃ４８７２がアース線と適宜接続されることで、板金Ｃ４８７２で静電気を除電可能な構成であってもよい。

【４５８９】

また、飾り部材Ｃ４８９０は、上皿Ｃ４８２０及び下皿Ｃ４８３０とユニット化されたが（図３８１参照）、飾り部材Ｃ４８９０と上皿Ｃ４８２０等との関係は特に限定されるものではなく、例えば、上皿Ｃ４８２０等と別体であってもよい。

【４５９０】

また、飾り部材Ｃ４８９０は、前側延出部Ｃ４８８４ｃと電飾基板Ｃ４８８２との間に配置されたが（図３８９参照）、前側延出部Ｃ４８８４ｃ及び電飾基板Ｃ４８８２との位置関係は特に限定されるものではない。

20

【４５９１】

〔１２．第１２のパチンコ遊技機〕

以下では、本発明の第１２のパチンコ遊技機について、図３９０～図４１０を参照して説明する。なお、第１～第１１のパチンコ遊技機に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【４５９２】

図３９０は、第１２のパチンコ遊技機の全体の正面図の一例である。図３９１は、第１２のパチンコ遊技機の全体を右側前方斜め上方から見た斜視図の一例である。図３９０及び図３９１に示されるように、第１２のパチンコ遊技機は、例えば、図２に示すガラスドア４や、図３６５から図３７４までに示すガラスドアＣ４と異なるガラスドアＤ４を有する点で、第１～第１１のパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図３９２～図４１０を参照して、ガラスドアＤ４の構成について説明する。

30

【４５９３】

〔ガラスドア〕

図３９２は、ガラスドアＤ４の一部を示す正面図の一例である。図３９３は、ガラスドアＤ４の一部を右側前方斜め上方から見た分解斜視図の一例である。ガラスドアＤ４は、透過性を有する保護ガラス（後述の例えば図４１０に示される前方ガラスＤ４９６２，後方ガラスＤ４９６４）がガラスユニットＤ４９５０（後述の図４０８参照）を介して取り付けられるものである。ガラスドアＤ４は、主として、枠体Ｄ４６００、上部ユニットＤ４７００、正面視右部の縦方向に沿って配置されるサイドレンズユニットＤ４８００、基板ユニットＤ４９００（いずれも図３９３参照）、ロック部材Ｄ４７６０，Ｄ４７６０Ｌ（図３９５参照）等を具備する。なお、図３９２では、説明の便宜上、サイドレンズユニットＤ４８００の図示を省略している。また、枠体Ｄ４６００には後述の係合孔Ｄ４６５０が形成されている。

40

【４５９４】

（枠体）

図３９３、図３９４及び図３９５を参照して、枠体Ｄ４６００について説明する。図３９４は、枠体Ｄ４６００（ユニット部Ｄ４６２０）の正面図の一例である。図３９５は、

50

図 3 9 4 に示される Y 部の拡大図の一例である。なお、図 3 9 4 では、枠体 D 4 6 0 0 だけでなく、便宜上、皿ユニット D 5 も図示されている。

【 4 5 9 5 】

図 3 9 3 に示されるように、枠体 D 4 6 0 0 は、ベース部 D 4 6 1 0 及びユニット部 D 4 6 2 0 を有する。ベース部 D 4 6 1 0 は、例えば、ユニット部 D 4 6 2 0、基板ユニット D 4 9 0 0、及び、ガラスユニット D 4 9 5 0（後述の図 4 0 8 参照）等を支持する。また、ベース部 D 4 6 1 0 は、ユニット部 D 4 6 2 0 を介して、上部ユニット D 4 7 0 0 及びサイドレンズユニット D 4 8 0 0 等を支持する。

【 4 5 9 6 】

第 1 2 のパチンコ遊技機は、例えば、枠体 D 4 6 0 0 の構成及びサイドレンズユニット D 4 8 0 0 の構成が例えば第 1 0 のパチンコ遊技機と異なる。

【 4 5 9 7 】

ベース部 D 4 6 1 0 は、中央が開口した板状に形成される。ベース部 D 4 6 1 0 は、板面を前後方向に向けて設けられる。ベース部 D 4 6 1 0 は、正面視略矩形状に形成される。

【 4 5 9 8 】

ユニット部 D 4 6 2 0 は、下方が開放された正面視略逆 U 字状（コの字状）に形成される。ユニット部 D 4 6 2 0 には、スピーカ等の部材が搭載される。ユニット部 D 4 6 2 0 は、ベース部 D 4 6 1 0 の前側に設けられ当該ベース部 D 4 6 1 0 に固定される。また、ユニット部 D 4 6 2 0 の上部には、上部ユニット D 4 7 0 0 が取り付けられる。

【 4 5 9 9 】

図 3 9 4 に示されるように、ユニット部 D 4 6 2 0 には、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 が有する後述の係合部 D 4 8 2 2（後述の図 3 9 7 参照）と係合する係合孔 D 4 6 5 0 が形成されている。なお、係合孔 D 4 6 5 0 と対応する連通孔が、ベース部 D 4 6 1 0 にも形成されている。以下において、ユニット部 D 4 6 2 0 に形成された係合孔 D 4 6 5 0 と、この係合孔 D 4 6 5 0 に対応してベース部 D 4 6 1 0 に形成された孔とをあわせて、枠体 D 4 6 0 0 に形成された係合孔 D 4 6 5 0 と称する場合がある。

【 4 6 0 0 】

また、図 3 9 5 に示されるように、ユニット部 D 4 6 2 0 には、上部ユニット D 4 7 0 0 を取り付けるための構成として、凹部 D 4 6 2 1、D 4 6 2 1 L、取付孔 D 4 6 2 2、D 4 6 2 1 L、スライドガイド孔（参照符号なし）、配線用孔 D 4 6 2 4、D 4 6 2 4 L 及びボス（参照符号なし）等が形成されるが、これらの構成は、第 1 0 のパチンコ遊技機において説明した凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2、スライドガイド孔 C 4 6 2 3、配線用孔 C 4 6 2 4 及びボス C 4 6 2 5 等と同様の構成であるため、説明を省略する。

【 4 6 0 1 】

図 3 9 5 に示されるロック部材 D 4 7 6 0、D 4 7 6 0 L は、特に工具類等を用いることなく主として手作業で、枠体 D 4 6 0 0 に対して上部ユニット D 4 7 0 0 をロック（固定）することができるものである。ロック部材 D 4 7 6 0、D 4 7 6 0 L は、それぞれ、枠体 D 4 6 0 0（ユニット部 D 4 6 2 0）の右部及び左部に設けられる。ロック部材 D 4 7 6 0、D 4 7 6 0 L 等を用いたロック機構は、第 1 0 のパチンコ遊技機において説明したロック部材 C 4 7 6 0、C 4 7 6 0 L 等を用いたロック機構と同様であるため、説明を省略する。

【 4 6 0 2 】

（上部ユニット、サイドレンズユニット）

図 3 9 6 は、上部ユニット D 4 7 0 0 及びサイドレンズユニット D 4 8 0 0 の正面図の一例である。図 3 9 7 は、上部ユニット D 4 7 0 0 及びサイドレンズユニット D 4 8 0 0 を、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【 4 6 0 3 】

図 3 9 7 に示されるように、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の後方には、鉤状の金属製の係合部 D 4 8 2 2 が形成されている。この係合部 D 4 8 2 2 を、枠体 D 4 6 0 0 に形成された上述の係合孔 D 4 6 5 0（図 3 9 4 参照）に引っ掛けて係合させることにより、

10

20

30

40

50

サイドレンズユニットD 4 8 0 0が自重により枠体D 4 6 0 0に仮取付される。ここでいう「仮取付」とは、特に工具類等を用いることなく、サイドレンズユニットD 4 8 0 0を持ち上げて係合孔D 4 6 5 0から係合部D 4 8 2 2を外すといった手作業で、サイドレンズユニットD 4 8 0 0を、枠体D 4 6 0 0に取り付けられた取付位置から取外位置に容易にできる態様での取付けを指す。なお、係合部D 4 8 2 2と係合孔D 4 6 5 0との係合が中途半端であったりする等、係合孔D 4 6 5 0に係合部D 4 8 2 2がしっかりと収まっていないと上部ユニットD 4 7 0 0を取り付けることができず、係合孔D 4 6 5 0に係合部D 4 8 2 2がしっかりと収まっている場合に、上部ユニットD 4 7 0 0を取り付けることが可能となる。

【4 6 0 4】

10

また、上部ユニットD 4 7 0 0の右部の後方には、ロック部材D 4 7 6 0（後述の図4 0 8参照）の挿入部（図示せず）が挿通される挿通孔D 4 7 1 1が形成された取付部D 4 7 1 0を有する。また、上部ユニットD 4 7 0 0の左部の後方には、ロック部材D 4 7 6 0 L（後述の図4 0 8参照）の挿入部（図示せず）が挿通される挿通孔D 4 7 1 1 Lが形成された取付部D 4 7 1 0 Lを有する。取付部D 4 7 1 0 Lは、取付部D 4 7 1 0を9 0度回転させたものである。

【4 6 0 5】

なお、図3 9 6及び図3 9 7は、いずれも上部ユニットD 4 7 0 0とサイドレンズユニットD 4 8 0 0とが互いに装着された図である。上部ユニットD 4 7 0 0とサイドレンズユニットD 4 8 0 0とを互いに装着させる手順については後述するが、上部ユニットD 4 7 0 0とサイドレンズユニットD 4 8 0 0とを互いに装着する前に、枠体D 4 6 0 0に対してサイドレンズユニットD 4 8 0 0が取り付けられる。

20

【4 6 0 6】

図3 9 8は、互いに分離された状態の上部ユニットD 4 7 0 0及びサイドレンズユニットD 4 8 0 0を、右側後方斜め下方から見た斜視図の一例である。図3 9 9は、互いに分離された状態の上部ユニットD 4 7 0 0及びサイドレンズユニットD 4 8 0 0を、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【4 6 0 7】

図3 9 8に示されるように、上部ユニットD 4 7 0 0におけるサイドレンズユニットD 4 8 0 0との連結部には、係合部D 4 7 2 0が形成されている。この係合部D 4 7 2 0は、前後方向に長い長手状の部材である。

30

【4 6 0 8】

図3 9 9に示されるように、サイドレンズユニットD 4 8 0 0における上部ユニットD 4 7 0 0との連結部には、係合溝D 4 8 3 0が形成されている。係合溝D 4 8 3 0は、係合部D 4 7 2 0が係合されると、上下方向及び左右方向のいずれにも、係合部D 4 7 2 0の動きを規制する。

【4 6 0 9】

上部ユニットD 4 7 0 0におけるサイドレンズユニットD 4 8 0 0との連結部と、サイドレンズユニットD 4 8 0 0における上部ユニットD 4 7 0 0との連結部とを対向させつつ、サイドレンズユニットD 4 8 0 0に対して上部ユニットD 4 7 0 0を前方から後方に向けてスライドさせることによって、係合溝D 4 8 3 0に係合部D 4 7 2 0に係合させることができる。係合部D 4 7 2 0と係合溝D 4 8 3 0とが係合すると、上部ユニットD 4 7 0 0とサイドレンズユニットD 4 8 0 0とが連結される。

40

【4 6 1 0】

図4 0 0は、上部ユニットD 4 7 0 0及びサイドレンズユニットD 4 8 0 0を、右側前方斜め下方から見た斜視図の一例であって、（A）上部ユニットD 4 7 0 0とサイドレンズユニットD 4 8 0 0とが分離された図、（B）上部ユニットD 4 7 0 0とサイドレンズユニットD 4 8 0 0とが連結された図、である。

【4 6 1 1】

図4 0 0（A）に示されるように、サイドレンズユニットD 4 8 0 0の前面において、

50

上部ユニットD 4 7 0 0との連結部に、第1役物片S 1が形成されている。また、上部ユニットD 4 7 0 0の前面において、サイドレンズユニットD 4 8 0 0との連結部に、第2役物片S 2が形成されている。第1役物片S 1及び第2役物片S 2は、いずれも、一の役物の完成体Sを構成する一部であって、単独では形状が不完全なものである。そして、サイドレンズユニットD 4 8 0 0と上部ユニットD 4 7 0 0と連結させると、第1役物片S 1と第2役物片S 2とが合体する等、両者が隣接して配置されると、一の役物の完成体Sが形成される。

【4 6 1 2】

本実施形態では、第1役物片S 1と第2役物片S 2とが合体したときに形成される完成体Sは、抽象的な一の役物であるが、これに限られず、例えば、キャラクタの体の一部分を第1役物片S 1とし、キャラクタの残りの部分を第2役物片S 2とし、第1役物片S 1と第2役物片S 2とが合体する等、両者が隣接して配置されると、キャラクタの身体が完成するような態様であってもよい。

10

【4 6 1 3】

また、本実施形態では、第1役物片S 1及び第2役物片S 2といった2つの役物片が合体することによって役物の完成体Sが形成されるが、役物の完成体Sを構成する役物片の数は2つに限られず、例えば3つ以上であってもよい。

【4 6 1 4】

なお、複数の役物片が合体したときの完成体Sは、例えばキャラクタの身体といった完全なかたちでの完成体を意味するのではなく、例えばキャラクタの身体の一部が完成するように、一つのまとまりのあるかたちが形成されればよい。例えば、キャラクタの顔の一部分を第1役物片S 1とし、キャラクタの顔の残りの部分を第2役物片S 2とし、第1役物片S 1と第2役物片S 2とが合体する等、両者が隣接して配置されると、キャラクタの身体の一部である顔が完成するような態様であってもよい。

20

【4 6 1 5】

[サイドレンズユニット]

次に、サイドレンズユニットD 4 8 0 0の特徴的たる構成について、図4 0 1 (A)、図4 0 1 (B)及び図4 0 2を参照して説明する。図4 0 1は、サイドレンズユニットD 4 8 0 0を左側前方斜め上方から見た斜視図の一例であって、(A)外側装飾シートD 4 8 5 0及び内側装飾シートD 4 8 7 0が収容された図、(B)外側装飾シートD 4 8 5 0及び内側装飾シートD 4 8 7 0の一部を上方に引き出した図、である。図4 0 2は、図4 0 1に示されるB - B線断面を、左側前方斜め上方から見た斜視図の一例である。

30

【4 6 1 6】

(レンズ)

図4 0 2に示されるように、サイドレンズユニットD 4 8 0 0は、最も外側(すなわち反遊技者側)に配置される例えば無色透明の外側レンズD 4 8 5 4と、最も内側(すなわち遊技者側)に配置される例えば無色透明の内側レンズD 4 8 7 4とを備える。

【4 6 1 7】

(装飾シート)

図4 0 2に示されるように、外側レンズD 4 8 5 4よりも内部側には、例えば有色透明の外側装飾シートD 4 8 5 0をセットすることが可能なスペースが形成されている。このスペースにおいて、外側装飾シートD 4 8 5 0は、外側レンズD 4 8 5 4の面と平行にセットされる。また、外側装飾シートD 4 8 5 0は突起部D 4 8 5 0 a (図4 0 1 (A)、(B)を参照)を有しており、この突起部D 4 8 5 0 aを上方に引っ張ることで、外側レンズD 4 8 5 4の面と平行にセットされた外側装飾シートD 4 8 5 0を上方に引き抜くことが可能となっている。突起部D 4 8 5 0 aは、サイドレンズユニットD 4 8 0 0に対して上部ユニットD 4 7 0 0が取り付けられていない限り露出している。そのため、サイドレンズユニットD 4 8 0 0が枠体D 4 6 0 0に仮取付された状態で突起部D 4 8 5 0 aを上方に引っ張ることにより、外側装飾シートD 4 8 5 0を他の装飾シートに取り替えることができる。

40

50

【 4 6 1 8 】

図 4 0 2 に示されるように、内側レンズ D 4 8 7 4 よりも内部側には、例えば有色透明の内側装飾シート D 4 8 7 0 をセットすることが可能なスペースが形成されている。このスペースにおいて、内側装飾シート D 4 8 7 0 は内側レンズ D 4 8 7 4 の面と平行にセットされる。また、内側装飾シート D 4 8 7 0 は突起部 D 4 8 7 0 a (図 4 0 1 (A)、(B) を参照) を有しており、この突起部 D 4 8 7 0 a を上方に引っ張ることで、内側レンズ D 4 8 7 4 の面と平行にセットされた内側装飾シート D 4 8 7 0 を上方に引き抜くことが可能となっている。突起部 D 4 8 7 0 a は、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 に対して上部ユニット D 4 7 0 0 が取り付けられていない限り露出している。そのため、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 が枠体 D 4 6 0 0 に仮取付された状態で突起部 D 4 8 7 0 a を上方に引っ張ることにより、内側装飾シート D 4 8 7 0 を他の装飾シートに取り替えることができる。

10

【 4 6 1 9 】

なお、外側装飾シート D 4 8 5 0 及び内側装飾シート D 4 8 7 0 を、互いに異なる色の装飾シートとしてもよいし、同色の装飾シートとしてもよい。

【 4 6 2 0 】

図 4 0 1 (A) に示されるように、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 における上部ユニット D 4 7 0 0 との連結部に、外側装飾シート挿入溝 D 4 8 5 2 及び内側装飾シート挿入溝 D 4 8 7 2 が形成されている。外側装飾シート挿入溝 D 4 8 5 2 から外側装飾シート D 4 8 5 0 を挿入することにより、外側装飾シート D 4 8 5 0 を、外側レンズ D 4 8 5 4 の面と平行にセットすることができる。また、内側装飾シート挿入溝 D 4 8 7 2 から内側装飾シート D 4 8 7 0 を挿入することにより、内側装飾シート D 4 8 7 0 を、内側レンズ D 4 8 7 4 の面と平行にセットすることができる。

20

【 4 6 2 1 】

このように、外側レンズ D 4 8 5 4 及び内側レンズ D 4 8 7 4 を無色透明とし、外側装飾シート D 4 8 5 0 及び内側装飾シート D 4 8 7 0 を有色透明にすることで、外側レンズ D 4 8 5 4 及び内側レンズ D 4 8 7 4 の視認性を、外側装飾シート D 4 8 5 0 及び内側装飾シート D 4 8 7 0 の色で変えることができる。本実施形態では、外側装飾シート D 4 8 5 0 又は / 及び内側装飾シート D 4 8 7 0 を、上部ユニット D 4 7 0 0 とサイドレンズユニット D 4 8 0 0 との連結を解除するだけで、容易に他の装飾シートに取り替えて見映えに変化を与えることが可能となり、機能性を高めることができる。

30

【 4 6 2 2 】

(導光板)

図 4 0 2 に示されるように、外側装飾シート D 4 8 5 0 よりも内部側には、例えば、面発光により外側 (すなわち反遊技者側) から画像を視認できるように、基端部 (枠体 D 4 6 0 0 に取り付けられる側の端部) 側の端面から入射した光が外側に向けて反射するように加工が施された外側導光板 D 4 8 5 6 が配置されている。外側導光板 D 4 8 5 6 は、セットされた外側装飾シート D 4 8 5 0 との距離が、基端部において最も大きく、先端部に向けて徐々に小さくなるように配置されている。ただしこれは必須でなく、外側導光板 D 4 8 5 6 は、セットされた外側装飾シート D 4 8 5 0 の面と平行となるように配置されてもよい。

40

【 4 6 2 3 】

また、内側装飾シート D 4 8 7 0 よりも内部側には、例えば、面発光により内側 (すなわち遊技者側) から画像を視認できるように、基端部側の端面から入射した光が内側に向けて反射するように加工が施された内側導光板 D 4 8 7 6 が配置されている。内側導光板 D 4 8 7 6 は、セットされた内側装飾シート D 4 8 7 0 との距離が、基端部において最も大きく、先端部に向けて徐々に小さくなるように配置されている。ただしこれは必須でなく、内側導光板 D 4 8 7 6 は、セットされた内側装飾シート D 4 8 7 0 の面と平行となるように配置されてもよい。

【 4 6 2 4 】

50

外側導光板 D 4 8 5 6 と内側導光板 D 4 8 7 6 との間には、例えば、面発光により外側及び内側の両方から画像を視認できるように、基端部側の端面から入射した光が外側及び内側に向けて反射するように加工が施された中央導光板 D 4 8 6 2 が配置されている。中央導光板 D 4 8 6 2 は、外側導光板 D 4 8 5 6 及び内側導光板 D 4 8 7 6 のいずれよりも、基端部から先端部までの距離が大きい。中央導光板 D 4 8 6 2 は、内側導光板 D 4 8 7 6 と平行であるのに対し外側導光板 D 4 8 5 6 とは平行でないが、これに限られない。例えば、中央導光板 D 4 8 6 2、外側導光板 D 4 8 5 6 と平行であるのに対し内側導光板 D 4 8 7 6 とは平行でなくてもよいし、外側導光板 D 4 8 5 6 及び内側導光板 D 4 8 7 6 のいずれとも平行であってもよい。

【 4 6 2 5 】

このように、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の外側（すなわち反遊技者側）からは、中央導光板 D 4 8 6 2 にあらわれる画像と内側導光板 D 4 8 7 6 にあらわれる画像とを合成した画像を視認できる。一方、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の内側（すなわち遊技者側）からは、中央導光板 D 4 8 6 2 にあらわれる画像と外側導光板 D 4 8 5 6 にあらわれる画像とを合成した画像を視認できる。このようにすることで、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の外側から視認できる画像と、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の内側から視認できる画像とを、異なる画像とすることが可能となり、機能性を高めることができる。

【 4 6 2 6 】

（ L E D 基板 ）

図 4 0 2 に示されるように、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の基端部には、 L E D 基板 D 4 8 8 0 が配置されている。 L E D 基板 D 4 8 8 0 には、上下方向に沿って列毎に複数の L E D が配置された L E D 列 D 4 8 8 1 , D 4 8 8 2 , D 4 8 8 3 が、3列配列されている。3列の L E D 列 D 4 8 8 1 , D 4 8 8 2 , D 4 8 8 3 は、それぞれ、外側導光板 D 4 8 5 6、中央導光板 D 4 8 6 2 及び内側導光板 D 4 8 7 6 に対応している。すなわち、 L E D 基板 D 4 8 8 0 は、3列の L E D 列 D 4 8 8 1 , D 4 8 8 2 , D 4 8 8 3 が、それぞれ、外側導光板 D 4 8 5 6 の基端部側の端面、中央導光板 D 4 8 6 2 の基端部側の端面、及び、内側導光板 D 4 8 7 6 の基端部側の端面と対向するように配置されている。そして、各導光板 D 4 8 5 6 , D 4 8 6 2 , D 4 8 7 6 の基端部側の端面から光が入射すると、各導光板 D 4 8 5 6 , D 4 8 6 2 , D 4 8 7 6 が面発光し、画像を視認することができる。

【 4 6 2 7 】

なお、 L E D 基板 D 4 8 8 0 に配置されている全部の L E D を発光又は / 及び消灯するように制御してもよいが、これに代えて又はこれに加えて、 L E D を列毎に独立して発光又は / 及び消灯させることによって、外側導光板 D 4 8 5 6、中央導光板 D 4 8 6 2 及び内側導光板 D 4 8 7 6 のいずれかの導光板のみが面発光されるようにしてもよい。さらに、上記に代えて又は加えて、上下方向のうち一部の L E D のみを独立して発光又は / 及び消灯させることによって、各導光板 D 4 8 5 6 , D 4 8 6 2 , D 4 8 7 6 の上下方向における一部の面のみが面発光されるようにしてもよい。このようにすることで、さまざまなバリエーションの画像を視認できるようにあらわすことができ、機能性を高めることができる。

【 4 6 2 8 】

（ 前方レンズ ）

図 4 0 1 (A)、(B) 及び図 4 0 2 に示されるように、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の先端部には、中央導光板 D 4 8 6 2 の先端部から出射する光により発光可能な前方レンズ D 4 8 6 0 が配置されている。

【 4 6 2 9 】

なお、上述したように、本実施形態では、中央導光板 D 4 8 6 2 には、基端部側の端面から入射した光が外側及び内側に向けて反射するように加工が施されている。しかし、中央導光板 D 4 8 6 2 の基端部側の端面から入射した光のより多くが前方レンズ D 4 8 6 0 に到達するように、加工が施されていないか又は極僅かの加工が施されているのみとして

10

20

30

40

50

もよい。このようにすることで、前方レンズD 4 8 6 0での光量を大きくすることが可能となる。中央導光板D 4 8 6 2に加工が施されていないか又は極僅かの加工が施されているのみであっても、面発光により外側から画像を視認できるように外側導光板D 4 8 5 6に加工が施されており、面発光により内側から画像を視認できるように内側導光板D 4 8 7 6が施されている場合には、サイドレンズユニットD 4 8 0 0の外側から視認できる画像と、サイドレンズユニットD 4 8 0 0の内側から視認できる画像とを、異なる画像とすることが可能となり、機能性を高めることができる。

【4 6 3 0】

また、本実施形態において、前方レンズD 4 8 6 0は、中央導光板D 4 8 6 2の先端部から出射する光により発光可能であるが、これに限られず、外側導光板D 4 8 5 6又は/及び内側導光板D 4 8 7 6の先端部から出射する光により発光可能となるようにしてもよい、外側導光板D 4 8 5 6、中央導光板D 4 8 6 2及び内側導光板D 4 8 7 6の全部の先端部から出射する光により発光可能となるようにしてもよい。

【4 6 3 1】

(サイドレンズユニットの変形例)

上記では、外側導光板D 4 8 5 6には、基端部側の端面から入射した光が外側に向けて反射するように加工が施されており、内側導光板D 4 8 7 6には、基端部側の端面から入射した光が内側に向けて反射するように加工が施されており、中央導光板D 4 8 6 2には、基端部側の端面から入射した光が外側及び内側に向けて反射するように加工が施されているがこれに限られない。例えば、外側導光板D 4 8 5 6を、以下の(イ)～(ホ)のうちいずれかの導光板とし、中央導光板D 4 8 6 2を、以下の(イ)～(ホ)のうちいずれかの導光板とし、内側導光板D 4 8 7 6を、以下の(イ)～(ホ)のうちいずれかの導光板としてもよい。このようにすることで、サイドレンズユニットD 4 8 0 0の外側から視認できる画像と内側から視認できる画像とを異なる画像としたり、サイドレンズユニットD 4 8 0 0の外側から視認できる画像と内側から視認できる画像とを同じ画像としたり、サイドレンズユニットD 4 8 0 0の外側及び内側のうちいずれか一方からは画像を視認できるものの他方からは画像を視認できないようにしたりすることが可能となる。

(イ) 基端部側の端面から入射した光を外側に向けて反射させる加工が施された導光板

(ロ) 基端部側の端面から入射した光を内側に向けて反射させる加工が施された導光板

(ハ) 基端部側の端面から入射した光を外側及び内側の両方に向けて反射させる加工が施された導光板(外側から視認できる画像と内側から視認できる画像とが同じ画像となるように加工が施されたもの)

(ニ) 基端部側の端面から入射した光を外側及び内側の両方に向けて反射させる加工が施された導光板(外側から視認できる画像と内側から視認できる画像とが異なる画像となるように加工が施されたもの)

(ホ) 基端部側の端面から入射した光の大部分を先端部側の端面に進行させるように加工が施されていないか又は極僅かの加工が施されているのみの導光板

【4 6 3 2】

また、サイドレンズユニットD 4 8 0 0は、外側導光板D 4 8 5 6、内側導光板D 4 8 7 6及び中央導光板D 4 8 6 2の全部又は少なくとも一部の導光板を、他の導光板に容易に取り替えることが可能な構成とされていることが好ましい。このようにすることで、複数のバリエーションの外側導光板と、複数のバリエーションの内側導光板とをあらかじめ用意しておけば、外側導光板又は/及び内側導光板を取り替えるだけで、パチンコ遊技機の外観イメージを変えることが可能となり、機能性を高めることができる。

【4 6 3 3】

上記では、外側導光板D 4 8 5 6と内側導光板D 4 8 7 6との間に中央導光板D 4 8 6 2が配置されているが、これに代えて又は加えて、外側導光板D 4 8 5 6と内側導光板D 4 8 7 6との間に光を遮断できる仕切板D 4 8 6 3を配置するようにしてもよい。このようにすることで、外側導光板D 4 8 5 6と内側導光板D 4 8 7 6との間で光が遮断されるため、サイドレンズユニットD 4 8 0 0の内側(すなわち遊技者側)から外側装飾シート

10

20

30

40

50

D 4 8 5 0 を視認できないかまたは視認困難であり、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の外側（すなわち反遊技者側）から内側装飾シート D 4 8 7 0 を視認できないかまたは視認困難となる。よって、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の内側から見たときと外側から見たときとで視認性を異ならせて、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の内側及び外側のいずれにも独立した画像があらわれるようにすることが可能となり、機能性を高めることができる。

【 4 6 3 4 】

[上部ユニット]

次に、上部ユニット D 4 7 0 0 の特徴的たる構成について、図 4 0 3 ~ 図 4 0 6 を参照して説明する。図 4 0 3 は、開閉扉 D 4 7 3 0 が閉じた状態の上部ユニット D 4 7 0 0 を、左側前方斜め下方から見た斜視図の一例である。図 4 0 4 は、開閉扉 D 4 7 3 0 が半開放された状態の上部ユニット D 4 7 0 0 を、左側前方斜め下方から見た斜視図の一例であって、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 が収容された図である。図 4 0 5 は、上部ユニット D 4 7 0 0 を、左側前方斜め下方から見た斜視図の一例であって、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 の一部を下方に引き出した図である。この図 4 0 5 では、便宜上、開閉扉 D 4 7 3 0 の図示を省略している。図 4 0 6 は、開閉扉 D 4 7 3 0 が半開放された状態の上部ユニット D 4 7 0 0 を、右側後方斜め下方から見た斜視図の一例であって、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 が収容された図である。

【 4 6 3 5 】

(上部レンズ)

上部ユニット D 4 7 0 0 は、最も外側（すなわち反遊技者側）に配置される例えば無色透明の上部外側レンズ D 4 7 4 2（図 4 0 6 参照）と、最も内側（すなわち遊技者側）に配置される例えば無色透明の上部内側レンズ D 4 7 4 4（図 4 0 3 ~ 図 4 0 5 参照）とを備える。

【 4 6 3 6 】

(開閉扉)

図 4 0 3 に示されるように、上部ユニット D 4 7 0 0 におけるサイドレンズユニット D 4 8 0 0 との連結部に、開閉扉 D 4 7 3 0 が設けられている。この開閉扉 D 4 7 3 0 には、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の係合溝 D 4 8 3 0（図 3 9 9、図 4 0 1（A）参照）と係合する上述の係合部 D 4 7 2 0 が設けられている。

【 4 6 3 7 】

開閉扉 D 4 7 3 0 の基端側の端部には、後述する開閉扉ベース D 4 7 3 5（図 4 0 4 参照）に対して開閉扉 D 4 7 3 0 が開放しないようにロックされるロック状態と、開閉扉 D 4 7 3 0 のロック状態が解除される解除状態とに切り換えることが可能な開閉操作部 D 4 7 2 2 が設けられている。この開閉操作部 D 4 7 2 2 を、例えば、時計回りに回すとロック状態となり、反時計周りの回すと解除状態となる。

【 4 6 3 8 】

開閉操作部 D 4 7 2 2 を例えば反時計周りに回して解除状態にすると、開閉操作部 D 4 7 2 2 を、開閉扉 D 4 7 3 0 の一方の端部 D 4 7 3 2 を支点として、回動させることができ、後述する開閉扉ベース D 4 7 3 5（図 4 0 4 参照）に対して開閉操作部 D 4 7 2 2 を開くことができる。よって、特に工具類等を用いることなく、開閉操作部 D 4 7 2 2 を回すだけといった手作業で、開閉扉ベース D 4 7 3 5 に対して開閉扉 D 4 7 3 0 を開放させることができ、機能性を高めることができる。

【 4 6 3 9 】

(上部装飾シート)

図 4 0 4 に示されるように、開閉操作部 D 4 7 2 2 を開くと、開閉扉ベース D 4 7 3 5 が露出する。この開閉扉ベース D 4 7 3 5 は、例えばビス等によって上部ユニット D 4 7 0 0 に固定して取り付けられている。

【 4 6 4 0 】

開閉扉ベースD4735には、上部外側装飾シート挿入溝D4752（図404、図406参照）及び上部内側装飾シート挿入溝D4772（図405、図406参照）が形成されている。そして、上部外側装飾シート挿入溝D4752から、例えば有色透明の上部外側装飾シートD4750を挿入することにより、上部外側装飾シートD4750を、上部外側レンズD4742の面と平行にセットすることができる。また、上部内側装飾シート挿入溝D4772から、例えば有色透明の上部内側装飾シートD4770を挿入することにより、上部内側装飾シートD4770を、内側レンズD4874の面と平行にセットすることができる。なお、この明細書において、「上部装飾シート」は、「上部外側装飾シートD4750」及び「上部内側装飾シートD4770」の両方を含む上位の概念である。

10

【4641】

また、上部外側装飾シートD4750及び上部内側装飾シートD4770を、互いに異なる色の装飾シートとしてもよいし、同色の装飾シートとしてもよい。また、上部外側装飾シートD4750及び上部内側装飾シートD4770を、外側装飾シートD4850及び内側装飾シートD4870と異なる色の装飾シートとしてもよいし、同色の装飾シートとしてもよい。

【4642】

図405に示されるように、上部外側装飾シートD4750は突起部D4750aを有しており、この突起部D4750aを下方に引っ張ることで、上部外側レンズD4742の面と平行にセットされた上部外側装飾シートD4750を下方に引き抜くことが可能となっている。また、同様に、上部内側装飾シートD4770は突起部D4770aを有しており、この突起部D4770aを下方に引っ張ることで、上部内側レンズD4744の面と平行にセットされた上部内側装飾シートD4770を下方に引き抜くことが可能となっている。突起部D4750a及び突起部D4770aは、上部ユニットD4700がサイドレンズユニットD4800に対して取り付けられない限り露出している。そのため、特に工具類等を用いることなく、突起部D4750a又は/及び突起部D4770aを下方に引っ張るだけで、上部外側装飾シートD4750又は/及び上部内側装飾シートD4770を他の装飾シートに取り替えて見映えに変化を与えることが可能となり、機能性を高めることができる。

20

【4643】

このように、上部外側レンズD4742及び上部内側レンズD4744を無色透明とし、上部外側装飾シートD4750及び上部内側装飾シートD4770を有色透明にすることで、上部外側レンズD4742及び上部内側レンズD4744の視認性を、上部外側装飾シートD4750及び上部内側装飾シートD4770の色で変えることができる。本実施形態では、上部外側装飾シートD4750又は/及び上部内側装飾シートD4770を、上部ユニットD4700に固定された開閉扉ベースD4735に対して開閉扉D4730を開放させるだけで容易に他の上部装飾シートに取り替えることができ、機能性を高めることができる。図406は開閉扉D4730が半開放された図であるが、開閉扉ベースD4735（図404参照）の面に対して90度以上開放させた方が、部装飾シートの取り替えが容易となる。

30

【4644】

なお、図404～図406には図示されていないが、上部外側装飾シートD4750よりも内部側に、例えば、面発光により外側（すなわち反遊技者側）から画像を視認できるように導光板及び発光源を設けてもよい。同様に、上部内側装飾シートD4770よりも内部側に、例えば面発光により内側（すなわち遊技者側）から画像を視認できるように導光板及び発光源を設けてもよい。

40

【4645】

[枠体、ガラスユニット]

次に、枠体D4600の特徴的たる構成について、図407～図410を参照して説明する。図407は、枠体D4600に対してガラスユニットD4950を取り付けた状態

50

の枠体 D 4 6 0 0 及びガラスユニット D 4 9 5 0 を、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。図 4 0 8 は、互いに分離された状態の枠体 D 4 6 0 0 及びガラスユニット D 4 9 5 0 を、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。図 4 0 9 は、互いに分離された状態の枠体 D 4 6 0 0 及びガラスユニット D 4 9 5 0 を、右側前方斜め上方から見た斜視図の一例である。図 4 1 0 は、ガラスユニット D 4 9 5 0 を、右側後方斜め上方から見た分解斜視図の一例である。

【 4 6 4 6 】

図 4 0 8 に示されるように、枠体 D 4 6 0 0 の上部後方側の 2 箇所に、引掛部 D 4 6 1 2 が形成されている。

【 4 6 4 7 】

また、図 4 0 8 及び図 4 0 9 に示されるように、ガラスユニット D 4 9 5 0 の上部の 2 箇所に、係合穴 D 4 9 5 2 が形成されている。2 箇所の係合穴 D 4 9 5 2 は、それぞれ、2 箇所の引掛部 D 4 6 1 2 に対応している。そして、2 箇所の係合穴 D 4 9 5 2 のそれぞれを、対応する引掛部 D 4 6 1 2 に係合させることで、枠体 D 4 6 0 0 に対してガラスユニット D 4 9 5 0 を引っ掛けて支持することができる。そして、枠体 D 4 6 0 0 に対してガラスユニット D 4 9 5 0 を支持させた後、左右にスライドさせるだけの固定部材 D 4 7 6 2 , D 4 7 6 2 L (図 4 0 7 参照) により、枠体 D 4 6 0 0 の後面側下方においてガラスユニット D 4 9 5 0 を固定する。このようにして、特に工具類等を用いることなく、固定部材 D 4 7 6 2 , D 4 7 6 2 L を左右 (図 4 0 8 に示される「LOCK」方向) にスライドさせるといった手作業で、ガラスユニット D 4 9 5 0 を枠体 D 4 6 0 0 に取り付け

【 4 6 4 8 】

図 4 0 9 に示されるように、枠体 D 4 6 0 0 (より詳しくはベース部 D 4 6 1 0 及びユニット部 D 4 6 2 0 の両方) には開口部 D 4 6 1 4 が形成されている。また、ガラスユニット D 4 9 5 0 の前方側には、前方側に張り出した張出部 D 4 9 5 3 が形成されている。そして、枠体 D 4 6 0 0 の開口部 D 4 6 1 4 にガラスユニット D 4 9 5 0 の張出部 D 4 9 5 3 を挿入し、2 箇所の引掛部 D 4 6 1 2 のそれぞれに 2 箇所の係合穴 D 4 9 5 2 を係合させて、ベース部 D 4 6 1 0 に対してガラスユニット D 4 9 5 0 を支持させる。

【 4 6 4 9 】

なお、ガラスユニット D 4 9 5 0 の前方側に形成された張出部 D 4 9 5 3 は、前方側への張り出し量が上部において最も大きく、下部に向かうにつれて前方側への張り出し量が小さくなるように傾斜している。

【 4 6 5 0 】

ところで、図 4 0 9 では、枠体 D 4 6 0 0 に対してサイドレンズユニット D 4 8 0 0 及び上部ユニット D 4 7 0 0 (いずれも図 3 9 3 参照) が取り付けられていないが、枠体 D 4 6 0 0 に対してサイドレンズユニット D 4 8 0 0 及び上部ユニット D 4 7 0 0 を取り付けけた後に、ベース部 D 4 6 1 0 に対してガラスユニット D 4 9 5 0 を支持させる。

【 4 6 5 1 】

図 4 1 0 に示されるように、ガラスユニット D 4 9 5 0 は、上記の張出部 D 4 9 5 3 が形成されたガラス枠 D 4 9 5 1 と、このガラス枠 D 4 9 5 1 に支持される前方ガラス D 4 9 6 2 及び後方ガラス D 4 9 6 4 とを備える。

【 4 6 5 2 】

ガラス枠 D 4 9 5 1 は、前後方向に貫通する開口部 D 4 9 5 4 を有し、この開口部 D 4 9 5 4 の最前面 (すなわち張出部 D 4 9 5 3 の最前面) の周縁部には鍔部 D 4 9 5 5 が形成されている。また、ガラス枠 D 4 9 5 1 の後面側の下部には、後方ガラス D 4 9 6 4 を把持する後方ガラス挿入溝 D 4 9 5 6 が形成されている。

【 4 6 5 3 】

前方ガラス D 4 9 6 2 は、ガラス枠 D 4 9 5 1 の開口部 D 4 9 5 4 の周縁部に形成された鍔部 D 4 9 5 5 に前方ガラス D 4 9 6 2 を当接させて固定力バー D 4 9 6 6 で固定することにより、ガラス枠 D 4 9 5 1 に取り付けられる。固定力バー D 4 9 6 6 は、例えばビ

10

20

30

40

50

ス等によりガラス枠 D 4 9 5 1 に固定される。このようにして、前方ガラス D 4 9 6 2 は、張出部 D 4 9 5 3 の前方側から開口部 D 4 9 5 4 を塞ぐように配置される。

【 4 6 5 4 】

後方ガラス D 4 9 6 4 は、ガラス枠 D 4 9 5 1 の後面側の下部に形成されている後方ガラス挿入溝 D 4 9 5 6 に後方ガラス D 4 9 6 4 の下部を挿入し、左右角部の上部 2 箇所において、後方ガラス D 4 9 6 4 を留具 D 4 9 6 0 で固定する。このようにして、後方ガラス D 4 9 6 4 は、ガラス枠 D 4 9 5 1 の後面において開口部 D 4 9 5 4 を塞ぐように配置される。

【 4 6 5 5 】

なお、上記実施形態では、前方ガラス D 4 9 6 2 と張出部 D 4 9 5 3 とガラス枠 D 4 9 5 1 とを別の部材で形成しているが、例えば光透過性の合成樹脂により一体的に形成してもよい。

【 4 6 5 6 】

[上部ユニット、サイドレンズユニット、ガラスユニットの取付手順]

次に、上部ユニット D 4 7 0 0、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 及びガラスユニット D 4 9 5 0 を、枠体 D 4 6 0 0 に取り付ける手順について説明する。

【 4 6 5 7 】

まず、枠体 D 4 6 0 0 (図 3 9 3 参照) に対してサイドレンズユニット D 4 8 0 0 (図 3 9 3 参照) の仮取付を行う。枠体 D 4 6 0 0 に形成された係合孔 D 4 6 5 0 (図 3 9 4 参照) に、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の後方に形成された係合部 D 4 8 2 2 (図 3 9 7 参照) を係合させるだけで、枠体 D 4 6 0 0 に対するサイドレンズユニット D 4 8 0 0 の仮取付を行うことができる。

【 4 6 5 8 】

枠体 D 4 6 0 0 に対してサイドレンズユニット D 4 8 0 0 が仮取付された仮取付状態では、係合孔 D 4 6 5 0 に鉤状の係合部 D 4 8 2 2 を引っ掛けているだけであるため、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 を持ち上げるといった手作業で、枠体 D 4 6 0 0 からサイドレンズユニット D 4 8 0 0 を容易に取り外すことができ、機能性を高めることができる。また、枠体 D 4 6 0 0 に対してサイドレンズユニット D 4 8 0 0 が仮取付された仮取付状態では、外側装飾シート D 4 8 5 0 及び内側装飾シート D 4 8 7 0 (図 3 9 9 (A)、(B) 参照) を容易に他の装飾シートと取り替えることができる。さらに、外側導光板 D 4 8 5 6、内側導光板 D 4 8 7 6 及び中央導光板 D 4 8 6 2 の全部又は少なくとも一部の導光板を他の導光板に容易に取り替えることが可能な構成とされている場合には、これらの導光板についても、仮取付状態において他の導光板に容易に取り替えることができる。

【 4 6 5 9 】

次に、枠体 D 4 6 0 0 に対してサイドレンズユニット D 4 8 0 0 が仮取付された仮取付状態で、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 に対して上部ユニット D 4 7 0 0 を前方から後方に向けてスライドさせて装着した後、ロック部材 D 4 7 6 0、D 4 7 6 0 L (図 4 1 0 参照) を操作することにより、手作業で、上部ユニット D 4 7 0 0 を容易に取り外しできないように枠体 D 4 6 0 0 に対して固定することができる。この場合、係合部 D 4 7 2 0 と係合溝 D 4 8 3 0 とがうまく係合できていないと、ロック部材 D 4 7 6 0、D 4 7 6 0 L (図 4 1 0 参照) を用いたロック機構によりロックすることができない。

【 4 6 6 0 】

そして、枠体 D 4 6 0 0 に対して上部ユニット D 4 7 0 0 を装着乃至固定すると、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 は、枠体 D 4 6 0 0 に対して仮取付状態から本取付状態となる。本取付状態では、枠体 D 4 6 0 0 に対するサイドレンズユニット D 4 8 0 0 の移動が規制され、枠体 D 4 6 0 0 からサイドレンズユニット D 4 8 0 0 を取り外すことができないロック状態となる。また、上記の本取付状態では、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 に対する外側装飾シート D 4 8 5 0 及び内側装飾シート D 4 8 7 0 (図 3 9 9 (A)、(B) 参照) の移動が規制され、他の装飾シートと取り替えることができない状態となる。さらに、仮取付状態において外側導光板 D 4 8 5 6、内側導光板 D 4 8 7 6 及び中央導光板

10

20

30

40

50

D 4 8 6 2 の全部又は少なくとも一部の導光板を他の導光板に容易に取り替えることが可能であったとしても、本取付状態では、これらの導光板についてもサイドレンズユニット D 4 8 0 0 に対する移動が規制され、他の導光板に取り替えることができない状態となる。

【 4 6 6 1 】

また、枠体 D 4 6 0 0 に対してサイドレンズユニット D 4 8 0 0 が仮取付された仮取付状態では、上部ユニット D 4 7 0 0 が未だ取り付けられていないため、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 (図 4 0 3 参照) を容易に他の装飾シートと取り替えることができる。ただし、枠体 D 4 6 0 0 に対して上部ユニット D 4 7 0 0 が固定された本取付状態では、上部ユニット D 4 7 0 0 に対する上部外側装飾シート D 4 7 5 0 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 の移動が規制され、他の装飾シートと取り替えることができない状態となる。

10

【 4 6 6 2 】

また、ガラスユニット D 4 9 5 0 は、上述したとおり、枠体 D 4 6 0 0 に対してサイドレンズユニット D 4 8 0 0 及び上部ユニット D 4 7 0 0 を取り付けけた後に、ベース部 D 4 6 1 0 に装着される。この場合、図 4 0 8 に示されるように、枠体 D 4 6 0 0 に対して上部ユニット D 4 7 0 0 を固定するためのロック部材 D 4 7 6 0 , D 4 7 6 0 L がガラスユニット D 4 9 5 0 によって覆われ、ロック部材 D 4 7 6 0 , D 4 7 6 0 L を操作することができない状態となる。

【 4 6 6 3 】

ところで、枠体 D 4 6 0 0 に対してサイドレンズユニット D 4 8 0 0 及び上部ユニット D 4 7 0 0 を取り付けけた後、ガラスユニット D 4 9 5 0 が枠体 D 4 6 0 0 に対して取り付けられる前は、ロック部材 D 4 7 6 0 , D 4 7 6 0 L を操作することで上部ユニット D 4 7 0 0 を枠体 D 4 6 0 0 から取り外すことが可能である。ただし、ガラスユニット D 4 9 5 0 を枠体 D 4 6 0 0 に対して取り付けると、上述したとおりロック部材 D 4 7 6 0 , D 4 7 6 0 L を操作することができない状態となるため、ガラスユニット D 4 9 5 0 を枠体 D 4 6 0 0 から取り外さない限り、枠体 D 4 6 0 0 から上部ユニット D 4 7 0 0 を取り外すことができなくなる。また、ロック部材 D 4 7 6 0 , D 4 7 6 0 L がガラスユニット D 4 9 5 0 によって覆われることによって、ホール側が意図しない接触等によってロック部材 D 4 7 6 0 , D 4 7 6 0 L による上部ユニット D 4 7 0 0 のロックが解除されてしまうことも防止でき、手作業で容易に各部材を組み立てたり分解することが可能でありながらも、セキュリティ性を高めることが可能となる。

20

30

【 4 6 6 4 】

また、図 4 0 0 を参照して上述したとおり、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 と上部ユニット D 4 7 0 0 とが連結すると、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の前面に形成されている第 1 役物片 S 1 と、上部ユニット D 4 7 0 0 の前面に形成されている第 2 役物片 S 2 とが合体し、一の役物の完成体 S が形成される。本実施形態では、特に工具類等を用いることなく主として手作業で、上部ユニット D 4 7 0 0 及びサイドレンズユニット D 4 8 0 0 のいずれについても、枠体 D 4 6 0 0 に対する移動を規制することができる。そのため、第 1 役物片 S 1 と第 2 役物片 S 2 との位置合わせ等を行うことなく、仮取付状態にある枠体 D 4 6 0 0 及びサイドレンズユニット D 4 8 0 0 に上部ユニット D 4 7 0 0 を装着するといった簡単な組み立てだけで、一の役物の完成体 S を形成することが可能となる。しかも、枠体 D 4 6 0 0 やサイドレンズユニット D 4 8 0 0 から上部ユニット D 4 7 0 0 を取り外さない限り一の役物の完成体 S の形態が崩れない。

40

【 4 6 6 5 】

このように本実施形態では、仮取付状態では構成部品等を容易に取り替えることを可能にしつつ、手作業による簡単な組み立てにより本取付状態として構成部品等がロックされるロック状態とし、しかも構成部品等をロックする部材を他の部材で覆われるようにすることで、部品点数を削減することができるだけでなく、機能性及びセキュリティ性を高めることが可能となる。

【 4 6 6 6 】

50

また、本実施形態では、枠体D4600に対するサイドレンズユニットD4800及び上部ユニットD4700の取り付けを例に挙げて、上記の仮取付状態において、枠体D4600に対してサイドレンズユニットD4800を仮取付させつつも手作業で容易に自由に移動させることができること、及び、仮取付状態において上部ユニットD4700を枠体D4600に対して手作業で取り付けることで、枠体D4600に対してサイドレンズユニットD4800の移動を規制することができる旨を説明した。ただし、これは一例であり、枠体D4600、サイドレンズユニットD4800又は/及び上部ユニットD4700を他の部材に置き換えて適用することも可能である。他の部材への適用例として、例えば、抽選の結果等の遊技の進行に応じて作動する可動役物を例に挙げて簡単に説明する。上記の可動役物を、少なくとも、ベース部材と、ベース部材に着脱可能な第1部材及び第2部材とで構成し、第1部材を、ベース部材に装着される第1位置（例えば、取付位置）から、ベース部材から分離する第2位置（例えば、取外位置）に移動可能とし、第1部材がベース部材に第1位置にて装着されている状態で第2部材が装着されると第1部材の移動が規制されるようにし、第1部材をロック状態とすることで、本願発明と同様の作用効果を奏することができる。

10

【4667】

また、本実施形態において、仮取付状態では装飾シートD4850、D4870や導光板D4856、D4876、D4862を容易に取り替えることができ、本取付状態ではこれらの移動が規制される旨を説明したが、上記の装飾シートD4850、D4870や導光板D4856、D4876、D4862に代えて又は加えて、仮取付状態では他の部材を容易に取り替えることができ、本取付状態では上記他の部材の移動が規制されるようにしてもよい。

20

【4668】

[13. 第13のパチンコ遊技機]

以下では、本発明に係る第13のパチンコ遊技機について説明する。なお、第1～第12のパチンコ遊技機に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【4669】

第13のパチンコ遊技機は、上述の演出用役物群58、1058、2058（図4、図69、図87等を参照）に代えて演出役物ユニット58E（後述の図11、図12等を参照）を備えており、この演出役物ユニット58Eの構成が、上述の演出用役物群58、1058、2058の構成と大きく異なる。その他の構成については、基本的に第1～第12のパチンコ遊技機と同様であるため、説明を省略する。以下では、図411から図432までを用いて、演出役物ユニット58Eについて説明する。

30

【4670】

演出役物ユニット58Eは、例えばサブ制御回路（ここでは図示しないが、上述のサブ制御回路300、1300、2300、4300と同様の制御回路）によって制御される。演出役物ユニット58Eのうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて、特別図柄の可変表示中やこの可変表示が停止するタイミングで動作可能な演出用役物として機能する。

40

【4671】

図411は、第13のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット10Eの外観を示す正面図の一例であって、演出役物ユニット58Eが待機位置にあるときを示す図である。待機位置は、遊技を行っていないときや、遊技が行われていたとしても演出役物ユニット58Eによる演出が行われていないときの位置が相当する。

【4672】

図412は、第13のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット10Eの外観を示す正面図の一例であって、演出役物ユニット58Eが演出位置にあるときを示す図である。演出位置は、例えば特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいてサブ制御回路の制御によって表示装置7E（図411参照）の表示領域の前方に進出したときの位置が相当する。表示

50

装置 7 E は、上述の表示装置 7 , 1 0 0 7 , 2 0 0 7 , 4 0 0 7 と同様、遊技に関する各種の演出画像を表示する表示領域を有するものである。

【 4 6 7 3 】

なお、遊技盤ユニット 1 0 E の前側面には、第 1 ~ 第 1 2 のパチンコ遊技機と同様、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域、ガイドレール、センター役物、第 1 始動口、一般入賞口、通過ゲートユニット、特別電動役物ユニット、第 2 始動口、普通電動役物ユニット、LED ユニット、アウト口、裏ユニット及び LED ユニット等を備えるが、図示や参照符号も含めてここでは説明を省略する。

【 4 6 7 4 】

[1 1 - 1 . 演出役物ユニット]

図 4 1 1 及び図 4 1 2 を参照すると分かるように、演出役物ユニット 5 8 E は、待機位置にある場合と演出位置にある場合とで、パチンコ遊技機の正面側（以下において「前面側」または「前方側」と称することもある）から見た外観が異なる。なお、上述したとおり、パチンコ遊技機の正面側は前方向である。また、上述したとおり、パチンコ遊技機の背面側を後方向、パチンコ遊技機を前方側から見たときの左側を左方向、パチンコ遊技機を前方側から見たときの右側を右方向、パチンコ遊技機の上側を上方向、パチンコ遊技機の下側を下方向とする。

【 4 6 7 5 】

次に、演出役物ユニット 5 8 E が待機位置から演出位置に作動したときの外観の変化について、図 4 1 3 ~ 図 4 1 5 を参照して説明する。

【 4 6 7 6 】

図 4 1 3 は、演出役物ユニット 5 8 E を右側前方斜め上方からみた斜視図の一例であって、(A) 演出役物ユニット 5 8 E が待機位置にある場合、(B) 演出役物ユニット 5 8 E が演出位置にある場合、を示す図である。図 4 1 4 は、演出役物ユニット 5 8 E を示す正面図の一例であって、(A) 演出役物ユニット 5 8 E が待機位置にある場合、(B) 演出役物ユニット 5 8 E が演出位置にある場合、を示す図である。図 4 1 5 は、演出役物ユニット 5 8 E を示す右側面図の一例であって、(A) 演出役物ユニット 5 8 E が待機位置にある場合、(B) 演出役物ユニット 5 8 E が演出位置にある場合、を示す図である。

【 4 6 7 7 】

図 4 1 3 ~ 図 4 1 5 に示されるように、演出役物ユニット 5 8 E は、主として、第 1 演出役物 5 9 E と、第 2 演出役物 6 0 E と、役物昇降ユニット 6 1 E と、を備える。

【 4 6 7 8 】

第 1 演出役物 5 9 E は、第 2 演出役物 6 0 E の前方側に配置されており、第 2 演出役物 6 0 E を介して役物昇降ユニット 6 1 E に支持されている。

【 4 6 7 9 】

第 2 演出役物 6 0 E は、第 1 演出役物 5 9 E の背面側に配置されており、役物昇降ユニット 6 1 E に支持されている。

【 4 6 8 0 】

役物昇降ユニット 6 1 E は、少なくとも第 2 演出役物 6 0 E を支持する支持部材 6 1 2 E と、少なくとも第 2 演出役物 6 0 E を表示装置 7 E の表示領域の前方側において上下方向に作動させることが可能な昇降機構 6 1 4 E と、駆動源として図示しないモータとを備えている。

【 4 6 8 1 】

なお、第 1 演出役物 5 9 E は、第 2 演出役物 6 0 E に取り付けられているため、第 2 演出役物 6 0 E を介して支持部材 6 1 2 E に支持されており、役物昇降ユニット 6 1 E により第 2 演出役物 6 0 E が上下方向に作動すると、これにともなって第 1 演出役物 5 9 E も上下方向に作動する。

【 4 6 8 2 】

また、役物昇降ユニット 6 1 E は、第 1 演出役物 5 9 E 及び第 2 演出役物 6 0 E を上下方向に作動させることが可能であるが、これに代えてまたは加えて、第 1 演出役物 5 9 E

10

20

30

40

50

及び第 2 演出役物 6 0 E を左右方向や斜め方向等に作動可能であってもよい。

【 4 6 8 3 】

以下に、第 1 演出役物 5 9 E 及び第 2 演出役物 6 0 E について説明する。なお、第 1 演出役物 5 9 E 及び第 2 演出役物 6 0 E を上下に作動させる機構は公知の構成であるため、役物昇降ユニット 6 1 E の説明については省略する。

【 4 6 8 4 】

[1 1 - 1 - 1 . 第 1 演出役物]

先ず、第 1 演出役物 5 9 E について説明する。図 4 1 3 ~ 図 4 1 5 に示されるように、第 1 演出役物 5 9 E は、主として、第 1 装飾部 5 9 1 E と、前方レンズ部 5 9 2 E とを備える。

【 4 6 8 5 】

第 1 装飾部 5 9 1 E は、例えばロゴやモチーフ等が描かれた装飾部 5 9 1 1 E を前面に有する板状の部材であり、演出役物ユニット 5 8 E が待機位置にあるとき、図 4 1 3 (A) 及び図 4 1 4 (A) に示されるように、第 1 装飾部 5 9 1 E の前面の装飾部 5 9 1 1 E を、正面側から視認することができる。

【 4 6 8 6 】

前方レンズ部 5 9 2 E は、詳細は後述するが、発光演出を行うことが可能な板状の演出役物であり、演出役物ユニット 5 8 E が待機位置にあるとき、図 4 1 5 (A) に示されるように、第 1 装飾部 5 9 1 E と略平行に重なり合った状態で、第 1 装飾部 5 9 1 E の背面側に位置している。このように、演出役物ユニット 5 8 E が待機位置にあるとき、正面側から前方レンズ部 5 9 2 E を視認することができないか又は視認することが困難となっている。また、演出役物ユニット 5 8 E が待機位置にあるとき、前方レンズ部 5 9 2 E は発光演出を行わないが、これは必須ではなく、第 1 装飾部 5 9 1 E の後方において発光していることを把握できる態様で発光演出を行ってもよい。

【 4 6 8 7 】

演出役物ユニット 5 8 E が待機位置から演出位置に向けて作動すると、図 4 1 3 (B) 、図 4 1 4 (B) 及び図 4 1 5 (B) に示されるように、第 1 演出役物 5 9 E が、後述する第 1 演出役物作動機構 6 2 E (後述の図 4 1 6 等を参照) により、下端を基端部として前方側に向けて略 9 0 ° 回転する。すなわち、待機位置では装飾部 5 9 1 1 E を正面側から視認できた第 1 装飾部 5 9 1 E が、演出位置では装飾部 5 9 1 1 E が下方を向くように傾倒する。また、前方レンズ部 5 9 2 E が、後述する回転機構 5 9 2 3 E (後述の図 4 2 1 、図 4 2 4 を参照) により、第 1 装飾部 5 9 1 E に対して前方側に向けて略 9 0 ° 回転する。すなわち、待機位置では第 1 装飾部 5 9 1 E の背面側に位置するため正面側から視認できなかった前方レンズ部 5 9 2 E が、演出位置では第 1 装飾部 5 9 1 E (例えば水平方向) に対して略 9 0 ° の角度で起立する。さらには、前方レンズ部 5 9 2 E と第 2 演出役物 6 0 E との間に、前後方向に離れた所定のスペースができる。この第 1 演出役物作動機構 6 2 E の機構について、図 4 1 6 ~ 図 4 2 0 を参照して説明する。

【 4 6 8 8 】

図 4 1 6 は、第 1 演出役物 5 9 E 、第 2 演出役物 6 0 E 、及び第 1 演出役物作動機構 6 2 E を、右側後方斜め上方からみた斜視図の一例である。図 4 1 7 は、第 1 演出役物 5 9 E 、及び第 1 演出役物作動機構 6 2 E を、右側後方斜め上方からみた斜視図の一例である。図 4 1 8 は、第 1 演出役物 5 9 E 、第 1 演出役物作動機構 6 2 E 、及び第 2 演出役物 6 0 E の平面図の一例である。図 4 1 9 は、第 1 演出役物 5 9 E 、及び第 1 演出役物作動機構 6 2 E の平面図の一例である。図 4 2 0 は、演出位置における第 1 演出役物 5 9 E 、第 2 演出役物 6 0 E 、及び第 1 演出役物作動機構 6 2 E を、右方からみた右側面図の一例である。なお、図 4 1 6 及び図 4 1 8 では、第 2 演出役物 6 0 E との位置関係を把握できるように、第 2 演出役物 6 0 E を図示している。一方、図 4 1 7 及び図 4 1 9 は、第 1 演出役物作動機構 6 2 E の構造を理解しやすいように、便宜上、第 2 演出役物 6 0 E の図示を省略している。

【 4 6 8 9 】

第1演出役物作動機構62Eは、回転軸626Eと、板状部材630Eと、カム632Eと、リンク部材634Eとを備える。

【4690】

回転軸626Eは、第2演出役物60Eの下側後方において、水平な左右方向を長手方向とする軸部材である。この回転軸626Eは、カム632E及びリンク部材634Eを介して第1装飾部591Eに接続されている。また、回転軸626Eは、左方に回転軸側ギア628Eが外挿されている。この回転軸側ギア628Eには、駆動源としての図示しないモータの動力が伝達される。

【4691】

板状部材630Eは、長手状の部材であり、第1装飾部591Eの背面側の面に形成された板状部材収容部5912Eに、第1装飾部591Eの背面側の面と略面一となるように収容される。板状部材630Eは、第1装飾部591Eの縦方向(図415(A))に示される略上下方向、図415(B)に示される略前後方向)が長手方向となるように、板状部材収容部5912Eに収容される。板状部材630Eは、長手方向における一方の端部(以下、板状部材630Eの長手方向における一方の端部を「板状部材630Eの先端部」と称する)にラック6302Eを有する。このラック6302Eは、前方レンズ部592Eの下端(図415(B)に示される演出位置である場合の下端)に設けられた回動機構5923Eに形成されたギア59231Eと螺合している。

【4692】

図418に示されるように、板状部材630Eには、長手方向に沿ってガイド孔6306Eが形成されている。このガイド孔6306Eは、第1装飾部591Eの裏面に固定されたワッシャ付ねじ636Eに摺動可能に締め付けられるとともに、このワッシャ付ねじ636Eにより摺動範囲が規制されている。すなわち、板状部材630Eは、ワッシャ付ねじ636Eを起点として、先端側と後端側との間を移動可能となっている。

【4693】

なお、ガイド孔6306Eは、板状部材630Eの左右両側それぞれにおいて、前後方向に二つずつ形成されている。これにより、第1装飾部591Eに対する板状部材630Eの摺動がスムーズに行われる。

【4694】

図417に示されるように、カム632Eは、一方の端部が回転軸626Eに連結されており、回転軸626Eが回転すると、回転軸626Eと同軸で回転する。カム632Eの他方の端部にはリンク部材634Eが連結されている。

【4695】

リンク部材634Eは、一方の端部がカム632Eに連結され、他方の端部が第1装飾部591Eに連結されている。

【4696】

この明細書において、カム632Eとリンク部材634Eとの連結部を第1連結部6342Eと称し、リンク部材634Eと第1装飾部591Eとの連結部と第2連結部6344Eと称する。

【4697】

第1装飾部591Eは、左右両側の回動軸624Eに連結されており、この回動軸624Eを回動中心として回動可能である。なお、回動軸624Eを回動軸として第1装飾部591Eが回動すると、これに伴って板状部材630E及び前方レンズ部592Eも回動する。すなわち、回動軸624Eは第1演出役物59Eの回動軸として機能する。

【4698】

左右両側の回動軸624Eには、それぞれ、例えば図418に示されるように弾性部材としての例えばバネ638が設けられている。このバネ638は、回動軸624Eに対して時計回りの方向に付勢している。このバネ638の付勢力により、演出役物ユニット58Eが待機位置にあるときに、第1演出役物59Eが前方に向けて傾斜してしまうこと等を防止できる。

10

20

30

40

50

【 4 6 9 9 】

また、図 4 1 6、図 4 1 8 及び図 4 2 0 に示されるように、第 2 演出役物 6 0 E の左右両側の側方にサイドガイド 6 1 0 E が設けられている。このサイドガイド 6 1 0 E については後述する。

【 4 7 0 0 】

次に、第 1 演出役物作動機構 6 2 E による第 1 演出役物 5 9 E の作動態様について、図 4 2 1 及び図 4 2 2 を参照して簡単に説明する。図 4 2 1 は、待機位置における板状部材 6 3 0 E と前方レンズ部 5 9 2 E との位置関係を示す右側面図の一例である。図 4 2 2 は、演出位置における板状部材 6 3 0 E と前方レンズ部 5 9 2 E との位置関係を示す右側面図の一例である。なお、図 4 2 1 及び図 4 2 2 では、説明の便宜上、第 1 装飾部 5 9 1 E の図示を省略している。また、図 4 2 1 及び図 4 2 2 では、回動軸 6 2 4 E も図示されていないが、説明の便宜上、回動軸 6 2 4 E が本来存在する位置に、回動軸 6 2 4 E の符号を付している。

10

【 4 7 0 1 】

なお、図 4 2 1 及び図 4 2 2 に示されるように、サイドガイド 6 1 0 E には、前後方向を長手方向とする板状部材誘導溝 6 1 1 E が形成されている。また、板状部材 6 3 0 E は、長手方向における後端部に後端支持部 6 3 0 4 E が形成されている。この後端支持部 6 3 0 4 E は、板状部材誘導溝 6 1 1 E 内を移動できるようになっている。例えば、後端支持部 6 3 0 4 E は、略 L 字状となるように板状部材 6 3 0 E から突出しており、その突出した部位に例えばローラが設けられている。このローラにより、板状部材誘導溝 6 1 1 E 内をスムーズに移動可能となっている。ただし、板状部材 6 3 0 E の後端支持部 6 3 0 4 E が板状部材誘導溝 6 1 1 E 内をスムーズに移動できれば、ローラは必ずしも必須でない。

20

【 4 7 0 2 】

サイドガイド 6 1 0 E に形成された板状部材誘導溝 6 1 1 E は、前後方向に溝が形成されており、この前後方向に形成された溝は、前方側から後方側に向けて全体的に斜め上方に形成されている。そして、最後端部では上方に向けて溝が形成されている。すなわち、道中は緩やかな登り傾斜となっており最後は急浮上するように形成されている。後端支持部 6 3 0 4 E が移動できるこの板状部材誘導溝 6 1 1 E は、第 1 装飾部 5 9 1 E に対して摺動可能な板状部材 6 3 0 E が移動可能な範囲として規定される。

【 4 7 0 3 】

以下、この明細書において、時計回り及び反時計回りは、特に説明がない限り、例えば図 4 2 0 のような右側面図における時計回り及び反時計回りとする。

30

【 4 7 0 4 】

(第 1 演出役物作動機構による第 1 演出役物 E の作動態様)

第 1 演出役物作動機構 6 2 E により、演出役物ユニット 5 8 E (例えば図 4 1 3 参照) が待機位置から演出位置に向けて移動するときの第 1 演出役物 5 9 E の作動態様は以下のとおりである。

【 4 7 0 5 】

演出位置では、例えば図 4 1 5 (A) に示されるように、前方レンズ部 5 9 2 E が、第 1 装飾部 5 9 1 E と略平行に重なり合った状態で、第 1 装飾部 5 9 1 E の背面側に位置している。

40

【 4 7 0 6 】

図 4 2 1 に戻って、演出位置において、図示しないモータの駆動により反時計回りに回転軸 6 2 6 E (例えば図 4 1 7 参照) が回転すると、カム 6 3 2 E が、回転軸 6 2 6 E と同軸で反時計回りに回転する。カム 6 3 2 E が反時計回りに回転すると、第 1 連結部 6 3 4 2 E が、回転軸 6 2 6 E (例えば図 4 1 7 参照) を中心として、反時計回りに周回する。そうすると、第 2 連結部 6 3 4 4 E が前方に向けて移動し始め、第 1 演出役物 5 9 E (第 1 装飾部 5 9 1 E、前方レンズ部 5 9 2 E) は、回動軸 6 2 4 E を中心に反時計回りに回動する。

【 4 7 0 7 】

50

ところで、板状部材 6 3 0 E の後端支持部 6 3 0 4 E は、演出位置では板状部材誘導溝 6 1 1 E の前方側の端部に位置している。また、演出位置におけるこの後端支持部 6 3 0 4 E の位置は、回動軸 6 2 4 E と上下方向（詳しくは回動軸 6 2 4 E の下側）にずれている。そして、第 1 装飾部 5 9 1 E が回動軸 6 2 4 E を中心に反時計回りに回動すると、第 1 装飾部 5 9 1 E の回動にともなって、板状部材 6 3 0 E も回動軸 6 2 4 E を中心に反時計回りに回動する。板状部材 6 3 0 E が回動軸 6 2 4 E を中心とする反時計回りの回動を開始すると、板状部材 6 3 0 E の後端支持部 6 3 0 4 E は、板状部材誘導溝 6 1 1 E 内を、前方側の端部から後方側の端部に向けて移動を開始する。

【 4 7 0 8 】

板状部材 6 3 0 E は、後端支持部 6 3 0 4 E が自由に移動できる間は、第 1 装飾部 5 9 1 E とともに回動軸 6 2 4 E を中心に回動することができる。前後方向における板状部材 6 3 0 E の移動が拘束されると、板状部材 6 3 0 E は、第 1 装飾部 5 9 1 E とともに回動軸 6 2 4 E を中心に回動することが困難となり、第 1 装飾部 5 9 1 E に対して摺動し、第 1 装飾部 5 9 1 E に対して後端側に向けて相対的に移動するようになる。板状部材 6 3 0 E が第 1 装飾部 5 9 1 E に対して摺動せずに（または摺動したとしてもわずかに摺動しているだけで）、第 1 装飾部 5 9 1 E とともに回動している間は、前方レンズ部 5 9 2 E は板状部材 6 3 0 E と略平行な状態をほぼ保ったままである。そして、第 1 装飾部 5 9 1 E に対して後端側に向けて板状部材 6 3 0 E が相対的に移動すると、ラック 6 3 0 2 E と螺合するギア 5 9 2 3 1 E が反時計回りに回動し、図 4 2 2 に示されるように、板状部材 6 3 0 E すなわち第 1 装飾部 5 9 1 E に対して前方レンズ部 5 9 2 E が起立する。

【 4 7 0 9 】

このように、第 1 演出役物 5 9 E が待機位置から演出位置に向けて移動するとき、かかる移動を開始したとしても、しばらくの間（時間的にはほんの一瞬の間）は、前方レンズ部 5 9 2 E が起立することなく折りたたまれた状態で第 1 装飾部 5 9 1 E とともに反時計回りに回動し、回動軸 6 2 4 E と後端支持部 6 3 0 4 E との離れ具合に応じて、前方レンズ部 5 9 2 E の起立を開始することができる。すなわち、前方側に向けた第 1 演出役物 5 9 E の回動の開始に対して遅延させて、前方レンズ部 5 9 2 E を起立させる方向に向けて作動させることができる。そのため、前後方向における前方レンズ部 5 9 2 E と第 2 演出役物 6 0 E との間のスペースが十分に確保できるまでは前方レンズ部 5 9 2 E を作動させないため、前方レンズ部 5 9 2 E が第 2 演出役物 6 0 E に干渉してしまうことを防止できる。

【 4 7 1 0 】

第 1 演出役物作動機構 6 2 E により、演出役物ユニット 5 8 E（例えば図 4 1 3 参照）が待機位置から演出位置に向けて移動するときの第 1 演出役物 5 9 E の作動態様は、上述した作動態様と逆の作動態様となる。

【 4 7 1 1 】

なお、本実施形態では、第 1 演出役物 5 9 E が待機位置から演出位置に向けて移動するとき、板状部材 6 3 0 E を、第 1 装飾部 5 9 1 E に対して後端側に向けて移動させることで、演出位置において前方レンズ部 5 9 2 E が起立するようにしたが、これに限られない。例えば、第 1 装飾部 5 9 1 E を、板状部材 6 3 0 E に対して先端側に向けて移動させることで、演出位置において前方レンズ部 5 9 2 E が起立するようにしてもよい。また、板状部材 6 3 0 E を第 1 装飾部 5 9 1 E に対して後端側に向けて移動させるとともに、第 1 装飾部 5 9 1 E を板状部材 6 3 0 E に対して先端側に向けて移動させることで、演出位置において前方レンズ部 5 9 2 E が起立するようにしてもよい。

【 4 7 1 2 】

ところで、演出役物ユニット 5 8 E が待機位置から演出位置に向けて作動すると、待機位置では第 1 装飾部 5 9 1 E 及び前方レンズ部 5 9 2 E の背面側に位置するため正面側から視認できなかった第 2 演出役物 6 0 E の前面側が露出する。その結果、演出位置では、図 4 1 3（B）及び図 4 1 4（B）に示されるように、第 2 演出役物 6 0 E の前面（詳しくは、後述の図 4 2 9 に示される第 2 装飾部材 6 0 5 E の装飾領域 6 0 5 1 E）を正面側

10

20

30

40

50

から視認できる状態となる。

【4713】

このように、演出役物ユニット58Eが待機位置にあるときは第1装飾部591Eの装飾部5911Eを正面側から視認することができ、第1演出役物59Eが演出位置にあるときは前方レンズ部592Eを正面側から視認することができる。なお、演出役物ユニット58Eが待機位置にあるときは、前方レンズ部592Eを正面側から視認できないかまたは視認困難である。また、第1演出役物59Eが演出位置にあるときは、第1装飾部591Eの装飾部5911Eを正面側から視認できないかまたは視認困難である。

【4714】

ここで、前方レンズ部592Eの詳細について説明する。図423は、前方レンズ部592Eを右側前方斜め上方からみた斜視図の一例である。

10

【4715】

図423に示されるように、前方レンズ部592Eの前面側には第1レンズ5925Eが設けられている。この第1レンズ5925Eは、後述する表側第1LED5927E及び表側第2LED5928E（いずれも後述の図424参照）により、前面側が発光するように構成されている。

【4716】

また、前方レンズ部592Eの背面側には第2レンズ5921Eが設けられている。この第2レンズ5921Eは、詳細は後述するが、後述する裏側LED5929Eから発光された光の進行方向を、後述する表側第1LED5927E及び表側第2LED5928E（いずれも後述の図424参照）と同じ方向である前面側に向かう方向に変更し、後述の立設部59212Eの前方側の端面59216E（すなわち前方レンズ部592Eの外周部）を発光させるエッジ発光演出として機能させるものである。このように、前方レンズ部592Eの外周部においてエッジ発光させることにより、LEDを配置できるスペースに限りがあるなかで、面発光する前方レンズ部592Eの輪郭を際立たせた発光演出を行うことができ、興趣を高めることが可能となる。とくに、前方レンズ部592Eが例えば特定のキャラクタの形状等である場合には、特定のキャラクタの輪郭を際立たせることができる。

20

【4717】

図424は、前方レンズ部592Eを右側前方斜め上方からみた分解斜視図の一例である。

30

【4718】

図424に示されるように、前方レンズ部592Eは、主として、第1レンズ5925Eと、第2レンズ5921Eと、LED基板5922Eと、レンズ押さえ5924Eと、第3レンズ5926Eと、回動機構5923Eとを備える。

【4719】

第1レンズ5925Eと、第2レンズ5921Eと、LED基板5922Eと、レンズ押さえ5924Eと、第3レンズ5926E（より詳しくは第3レンズ5926Eの平板部59211E）とは、互いに略平行に配置される。

【4720】

40

回動機構5923Eは、外周部にギア59231Eが形成されており、第1演出役物59Eが傾倒すると、第2演出役物60Eに固定連結された例えば板状部材（不図示）の先端に設けられたギアに螺合し、第1演出役物59Eの傾倒する動きに合わせて前方レンズ部592Eを回動させることができる。これにより、上述したように、演出役物ユニット58Eが待機位置から演出位置に向けて作動したときに、前方レンズ部592Eを第1装飾部591Eに対して前方側に向けて起立させることができる。

【4721】

第1レンズ5925Eは、前方レンズ部592Eを構成する部材のうち最も前面側に配置され、光を透過可能な板状の部材である。第2レンズ5921Eは、前方レンズ部592Eを構成する部材のうち最も背面側に配置され、光を透過可能な板状の部材である。第

50

１レンズ５９２５Ｅと第２レンズ５９２１Ｅとの間には、ＬＥＤ基板５９２２Ｅが配置される。第１レンズ５９２５ＥとＬＥＤ基板５９２２Ｅとの間には、光を透過可能な板状の第３レンズ５９２６Ｅが前方側となるように、第３レンズ５９２６Ｅ及びレンズ押さえ５９２４Ｅが配置される。

【４７２２】

第２レンズ５９２１Ｅは、主として、光を透過可能な平板部５９２１１Ｅと、光を透過可能な立設部５９２１２Ｅとを有する。平板部５９２１１Ｅ及び立設部５９２１２Ｅは、平板部５９２１１Ｅの径方向外側の端部と、立設部５９２１２Ｅの端部（後方側の端部）とが略直交するように接続されている。すなわち、第２レンズ５９２１Ｅは、盆状の部材である。平板部５９２１１Ｅには、複数の孔５９２１４Ｅが形成されているが、これについては後述する。立設部５９２１２Ｅは、平板部５９２１１Ｅの周縁に沿って、平板部５９２１１Ｅに対して略９０°の角度で前方側に向けて立設している。なお、本実施形態では、平板部５９２１１Ｅ及び立設部５９２１２Ｅは一の部材で構成されているが、これに限られず、別部材で構成された平板部５９２１１Ｅと立設部５９２１２Ｅとを一体化したものであってもよい。

10

【４７２３】

第１レンズ５９２５Ｅは、ＬＥＤ基板５９２２Ｅ、第３レンズ５９２６Ｅ及びレンズ押さえ５９２４Ｅが第２レンズ５９２１Ｅに収容された状態（すなわち、立設部５９２１２Ｅの径方向内側に配置された状態）で、回転機構５９２３Ｅの一部とともに第２レンズ５９２１Ｅに嵌め込まれて、ビス５９４（例えば、後述する図４２７を参照）等によって第２レンズ５９２１Ｅに取り付けられる。このとき、第２レンズ５９２１Ｅの立設部５９２１２Ｅは、ＬＥＤ基板５９２２Ｅ、第３レンズ５９２６Ｅ、レンズ押さえ５９２４Ｅ及び第１レンズ５９２５Ｅを、外周から覆うこととなる。すなわち、立設部５９２１２Ｅは、前方レンズ部５９２Ｅの厚み分をカバーしており、前方側の端面５９２１６Ｅが第１レンズ５９２５Ｅの前面部と略同一面となるように、平板部５９２１１Ｅから前方側に延設されている。

20

【４７２４】

なお、立設部５９２１２Ｅの内面側には、前後方向に直線状のカット部５９２１５Ｅが周方向にわたって形成されている。このようにすることで、カット部５９２１５Ｅに光を集めることができる。また、立設部５９２１２Ｅの内側（すなわち第２レンズ５９２１Ｅの凹部）に収容されているＬＥＤ基板５９２２Ｅ、第３レンズ５９２６Ｅ及びレンズ押さえ５９２４Ｅを、外部（より詳しくは立設部５９２１２Ｅの外周面）から視認し難くすることもできる。

30

【４７２５】

ＬＥＤ基板５９２２Ｅは、前方側の面に、多数の表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅと、多数の表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅとが配置されている。ただし、図４２４では、便宜上、一部の表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅと、一部の表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅとにのみ符号を付している。表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅ及び表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅは、いずれも前方側に向けて発光可能な点発光のＬＥＤである。なお、例えば、表側第１ＬＥＤ５９２７ＥはフルカラーＬＥＤであり、表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅは白色ＬＥＤである。

40

【４７２６】

第１レンズ５９２５Ｅは、第１発光部５９２５１Ｅと第２発光部５９２５２Ｅとを有する。第１発光部５９２５１Ｅは、表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅによる発光演出を視認できる領域であり、フルカラーでの発光演出に対応する部材や色等（例えば、透明または白色系の光透過性部材）で構成されている。第２発光部５９２５２Ｅは、表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅによる発光演出を視認できる領域であり、白色での発光演出に対応する部材や色等（例えば、着色された光透過性部材）で構成されている。第３レンズ５９２６Ｅは、第１発光部５９２５１Ｅの背面側に配置されており、フルカラーでの発光演出に対応する部材や色等で構成されている。

【４７２７】

50

図４２５は、第２レンズ５９２１ＥにＬＥＤ基板５９２２Ｅを取り付けた状態の前方レンズ部５９２Ｅを、右側前方斜め上方からみた一部分解斜視図の一例である。

【４７２８】

図４２５に示されるように、ＬＥＤ基板５９２２Ｅは、第２レンズ５９２１Ｅの平板部５９２１１Ｅ（図４２４、後述の図４２６（Ｂ）等を参照）に当接するように、第２レンズ５９２１Ｅに収容される。第２レンズ５９２１Ｅに収容されたＬＥＤ基板５９２２Ｅは、レンズ押さえ５９２４Ｅで押さえられる。

【４７２９】

レンズ押さえ５９２４Ｅは、ＬＥＤ基板５９２２Ｅと第３レンズ５９２６Ｅとの間に配置される枠状の部材である。レンズ押さえ５９２４Ｅは、表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅにより発光される領域（すなわち第１発光部５９２５１Ｅ）と、表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅにより発光される領域（すなわち第２発光部５９２５２Ｅ）とを仕切っている。レンズ押さえ５９２４Ｅは、第３レンズ５９２６Ｅを取り付けるためのベースとしての機能も有する。

【４７３０】

また、レンズ押さえ５９２４Ｅは、表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅ及び表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅ（すなわち、ＬＥＤ基板５９２２Ｅの前方側の面）と、第３レンズ５９２６Ｅとの間に、所定のスペースを設けることができる厚みとなっている。このように、表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅ及び表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅと、第３レンズ５９２６Ｅとの間に所定のスペースを設けることにより、表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅ及び表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅから前方側に向けて発光した光を、前方レンズ部５９２Ｅの前面側（より詳しくは第１レンズ５９２５Ｅの前面側）において面発光させることが可能となる。

【４７３１】

図４２６は、第２レンズ５９２１ＥにＬＥＤ基板５９２２Ｅを取り付けた状態の前方レンズ部５９２Ｅの一例を示す図であって、（Ａ）正面図、（Ｂ）正面図に示すＡ－Ａ線断面図、である。図４２７は、第２レンズ５９２１ＥにＬＥＤ基板５９２２Ｅを取り付けた状態の前方レンズ部５９２Ｅを、左側後方斜め上方からみた斜視図の一例である。図４２８は、第２レンズ５９２１ＥにＬＥＤ基板５９２２Ｅを取り付けた状態の前方レンズ部５９２Ｅの背面図の一例である。

【４７３２】

図４２６～図４２８に示されるように、ＬＥＤ基板５９２２Ｅの背面側の面には、複数（図４２６～図４２８では例えば６個）の裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ（後述の図４２６参照）が配置されている。この裏側ＬＥＤ５９２９Ｅは、例えば、薄肉で構成されており、一の側方に向けて発光する、指向性のある側面発光のフルカラーＬＥＤである。

【４７３３】

また、第２レンズ５９２１Ｅの平板部５９２１１Ｅには、上述したとおり、複数の孔５９２１４Ｅが形成されている。この孔５９２１４Ｅには、ＬＥＤ基板５９２２Ｅの背面側に配置された裏側ＬＥＤ５９２９Ｅが配置されている。裏側ＬＥＤ５９２９Ｅは、孔５９２１４Ｅを形成する端面のうち立設部５９２１２Ｅに向けた方向に光を発光する。孔５９２１４Ｅを形成する端面に向けて裏側ＬＥＤ５９２９Ｅから発光された光は、側方すなわち立設部５９２１２Ｅに向けて進行する。また、図４２６（Ｂ）に示されるように、第２レンズ５９２１Ｅの平板部５９２１１Ｅの厚みは、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅから発光された光が外に洩れずに平板部５９２１１Ｅの内部を進行するように、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅが背面側にはみ出ない程度の厚みとされている。また、第２レンズ５９２１Ｅの平板部５９２１１Ｅに形成された孔５９２１４Ｅに裏側ＬＥＤ５９２９Ｅを配置することで、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅの厚み分を平板部５９２１１Ｅの厚みで吸収することができるため、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅの厚みに相当する厚みを余分に設ける必要がなく、第２レンズ５９２１Ｅをコンパクト化することが可能となる。

【４７３４】

また、図４２６（Ｂ）に示されるように、第２レンズ５９２１Ｅ（より詳しくは、平板部５９２１１Ｅと立設部５９２１２Ｅとが接続される部位）の角部には傾斜部５９２１３

10

20

30

40

50

Eが形成されている。具体的には、傾斜部59213Eは、平板部59211Eの背面側の外周縁部59211aEから立設部59212Eの外周縁部59212aEに向けて径が大きくなるように傾斜している。本実施形態では、傾斜部59213Eは、平板部59211Eに対して概ね45度の角度で傾斜している。傾斜部59213Eは、図427に示されるように、立設部59212Eの外周部の全周にわたって、傾斜する方向に略直線状にカットされており、裏側LED5929Eから発光された光が集まりやすくなっている。上記の「傾斜する方向に略直線状にカット」としたのは、外周縁部59211aEから外周縁部59212aEまでの途中に小さな段差が形成されているためである。なお、この段差には、裏側LED5929Eから発光された光が集まりやすい。また、傾斜部59213Eの傾斜角度が平板部59211Eに対して概ね45度の角度であることは必須でなく、傾斜部59213に集光した光を前方に向けて進行させることができる角度であればよい。

10

【4735】

このように、傾斜する方向に直線状にカットされた傾斜部59213Eを第2レンズ5921Eの角部に設けることによって、裏側LED5929Eから発光された光（すなわち、平板部59211Eの内部を立設部59212E（径方向外側）に向けて進行した光）を傾斜部59213Eで反射させて進行方向を変えることができる。平板部59211Eの内部を立設部59212Eに向けて進行した光は、傾斜部59213Eから外に抜ける分もあるものの、傾斜部59213Eに集まりやすくなる。そして、傾斜部59213Eに集まった光は、裏側LED5929Eから発光された光とは進行方向を変えて、立設部59212Eの内部を前方側に向けて進行し（図426（B）の拡大図を参照）、前方レンズ部592Eの前方側の端面59216Eがエッジ発光する。

20

【4736】

すなわち、LED基板5922Eの背面側に配置された裏側LED5929Eから発光された光は、傾斜部59213Eに集まった後、前方側に向けて進行し、前方レンズ部592Eの正面側をエッジ発光させることができる。また、LED基板5922Eの前面に配置された表側第1LED5927E及び表側第2LED5928Eから発光された光は、前方レンズ部592Eの正面側を面発光させることができる。したがって、LED基板5922Eの前面に配置された表側第1LED5927E及び表側第2LED5928Eから発光された光と、LED基板5922Eの背面側に配置された裏側LED5929Eから発光された光とのいずれによっても、前方レンズ部592Eの正面側を発光させることが可能となる。

30

【4737】

遊技機を開発するにあたり、各LED5927E、59278E、59279Eを限られたスペースに配置する必要があるが、LED基板5922Eの前面側と背面側といった異なる面にLEDを配置し、いずれのLEDから発光された光であっても同じ側（例えば正面側）を発光させることができるため、狭い領域を有効に活用しつつ光量の多い発光演出を行うことが可能となる。とくに、前方側の端面59216Eが第1レンズ5925Eの前面部と略同一面となるように、平板部59211Eから前方側に延設されているため、後述する裏側LED5929Eから発光された光を第1レンズ5925Eの前面部まで導くことが可能となるため、興味も高めることができる。

40

【4738】

また、LED基板5922Eの前面側と背面側といった異なる面にLEDを配置し、いずれのLEDから発光された光であっても同じ側（例えば正面側）を発光させることができるようにすることで、前方レンズ部592Eの前面（より詳しくは第1レンズ5925Eの前面）の面発光及び前方レンズ部592Eのエッジ発光といった多彩な発光演出を行うことも、前方レンズ部592Eの厚みを抑制することも可能となる。このように、前方レンズ部592Eの厚みを抑制することにより、上述した構成、すなわち、第2演出役物60Eの前方側に第1演出役物59Eを配置し、待機位置において第1装飾部591Eと前方レンズ部592Eとを略平行に重なり合わせる（図415（A）参照）といった構成

50

を実現でき、さらには、演出位置において第1装飾部591Eを前側に傾倒させて前方レンズ部592Eと第2演出役物60Eとの間に所定のスペースを形成し、前方レンズ部592Eが前方に向けて飛び出たようにすることが可能となる。

【4739】

なお、本実施形態では、第1レンズ5925Eに立設部59212Eが形成されているが、第1レンズ5925Eに立設部を形成し、この立設部を、第2レンズ5921Eの後端面にいたるまで後方側に向けて延設し、傾斜部59213Eと同様の形状を後端部に形成するようにしてもよい。

【4740】

また、第1レンズ5925Eと第2レンズ5921Eとで立設部を形成するようにしてもよい。例えば、第1レンズ5925Eから後方側に延設する第1立設部の後方側の端面と、第2レンズ5921Eから前方側に延設し、傾斜部59213Eと同様の形状が後端部に形成された第2立設部の前方側の端面とを当接させて、第1立設部と第2立設部とで、前方レンズ部592Eの厚み分をカバーするようにしてもよい。

【4741】

ところで、裏側LED5929Eは、上述したように前方レンズ部592Eの外周縁部を発光させるものであるが、立設部59212Eに沿った周方向に配置されているのではなく、図426(A)、図427及び図428に示されるように、立設部59212Eから所定距離離れた平板部59211Eに沿った位置、すなわち立設部59212Eの径方向内側に所定距離離れた位置に配置されている。

【4742】

ここで、図428を参照して、各裏側LED5929Eから発光された光の照射範囲について説明する。なお、説明の便宜上、図428において、複数の裏側LED5929Eのそれぞれを、裏側LED5929aE～裏側LED5929fEと称する。

【4743】

裏側LED5929aE～裏側LED5929fEから発光された光の照射範囲は以下のとおりである。すなわち、裏側LED5929aEから発光された光の照射範囲は、イ～ハ(紙面右回り)の範囲内である。裏側LED5929bEから発光された光の照射範囲は、ニ～ヘ(紙面右回り)の範囲内である。裏側LED5929cEから発光された光の照射範囲は、ロ～ホ(紙面右回り)の範囲内である。裏側LED5929dEから発光された光の照射範囲は、チ～ル(紙面右回り)の範囲内である。裏側LED5929eEから発光された光の照射範囲は、ト～リ(紙面右回り)の範囲内である。裏側LED5929fEから発光された光の照射範囲は、ヌ～ヲ(紙面右回り)の範囲内である。このように、立設部59212Eのうちイ～ヘ(紙面右回り)の範囲及びト～ヲ(紙面右回り)の範囲については、裏側LED5929Eから発光された光が立設部59212Eの内部を前方方向に向けて進行し、前方側から見たときに立設部59212Eの前方側の端面59216E(すなわち前方レンズ部592Eの外周部)が発光する。

【4744】

なお、立設部59212Eのうちヘ～ト及びヲ～イ(いずれも紙面右回り)の範囲は裏側LED5929Eによる照射範囲でない。詳細は後述するが、立設部59212Eのうちヘ～トの範囲は、後述する第2装飾部材605Eの装飾領域6051Eが背面側に位置する範囲である(図414(B)参照)。また、ヲ～イの範囲は、第1レンズ5925Eの第1発光部59251Eの背面側に位置する範囲である(図414(B)及び図424参照)。

【4745】

また、上述したように、立設部59212Eから所定距離離れた径方向の内側の位置から立設部59212Eに向けて裏側LED5929Eから発光することにより、立設部59212Eに近い位置に裏側LED5929Eを配置した場合と比べて、裏側LED5929Eの照射範囲を広くすることが可能となる。その結果、徒に裏側LED5929Eの数を増やすことなく、より少ない数の裏側LED5929Eにより効率的により広範囲に

10

20

30

40

50

において発光演出を行うことが可能となる。

【４７４６】

すなわち、前方レンズ部５９２Ｅの外周部をエッジ発光させることを目的とする観点から考えると、通常は、点発光または面発光させることが可能なＬＥＤを立設部５９２１２Ｅの背面に配置することを考える。しかし、ＬＥＤをそのように配置すると、前後方向における厚みが大きくなってしまう。そこで、前後方向における厚みを小さくするために裏側ＬＥＤ５９２９Ｅを側面発光可能なＬＥＤとし、しかも裏側ＬＥＤ５９２９Ｅの数を抑えるために、エッジ発光の範囲を補える位置に裏側ＬＥＤ５９２９Ｅを配置したものである。ただし、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅが立設部５９２１２Ｅから離れて配置されると光量が減衰されるため、それを加味し、立設部５９２１２Ｅの内面側にカット部５９２１５Ｅを形成するとともに、立設部５９２１２Ｅの外周部をカットすることで、光を集めやすくしたものである。

10

【４７４７】

また、本実施形態では、例えば図４２７及び図４２８に示されるように、ＬＥＤ基板５９２２Ｅに接続されるコネクタ（すなわち、表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅ、表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅ及び裏側ＬＥＤ５９２９Ｅに電源を供給するコネクタ）５９３０Ｅ、及びコネクタ５９３０Ｅの後方側に配置されるカバー５９３１Ｅが、ＬＥＤ基板５９２２Ｅの背面側に配置されている。そして、第２レンズ５９２１Ｅの平板部５９２１１Ｅには、コネクタ５９３０Ｅを配置するための孔５９２１５Ｅが形成されている。このように、コネクタ５９３０Ｅが孔５９２１５Ｅに配置されることで、コネクタ５９３０Ｅの厚み分を平板部５９２１１Ｅの厚みで吸収することができるため、コネクタ５９３０Ｅの厚みに相当する厚みを余分に設ける必要がなく、第２レンズ５９２１Ｅをコンパクト化することが可能となる。

20

【４７４８】

なお、本実施形態では、コネクタ５９３０ＥがＬＥＤ基板５９２２Ｅの背面側に配置されているが、これに限られない。例えば、コネクタ５９３０ＥをＬＥＤ基板５９２２Ｅの前面側に配置してもよい。この場合、第１レンズ５９２５Ｅの前面側を面発光させるために設けられたＬＥＤ基板５９２２Ｅと第３レンズ５９２６Ｅとの間のスペースにコネクタ５９３０Ｅを配置することにより、空いたスペースを有効活用できる。このように、ＬＥＤ基板５９２２Ｅと第３レンズ５９２６Ｅとの間のスペースを有効活用し、コネクタ５９３０ＥをＬＥＤ基板５９２２Ｅの前面側に配置した場合であっても、コネクタ５９３０Ｅの厚みに相当する厚みを余分に設ける必要がなく、第２レンズ５９２１Ｅのコンパクト化を図ることが可能となる。

30

【４７４９】

[１１ - １ - ２ . 第２演出役物]

次に、第２演出役物６０Ｅについて説明する。図４２９は、第２演出役物６０Ｅ及び役物昇降ユニット６１Ｅを右側前方斜め上方からみた斜視図の一例であって、第２演出役物６０Ｅについては分解斜視図としてあらわした図である。

【４７５０】

図４２９に示されるように、第２演出役物６０Ｅは、主として、本体部６０１Ｅと、後方レンズ部６０２Ｅとを備える。

40

【４７５１】

本体部６０１Ｅは、後方レンズ部６０２Ｅを構成する部材（例えば、ＬＥＤ基板６０３Ｅ及び後方レンズ６０４Ｅ）が前方側に配置され、正面視で略円形の部材である。

【４７５２】

後方レンズ部６０２Ｅは、主として、ＬＥＤ基板６０３Ｅと、ＬＥＤ基板６０３Ｅの前方側に配置される後方レンズ６０４Ｅと、後方レンズ６０４Ｅの前方側に配置される第２装飾部材６０５Ｅとを備える。

【４７５３】

ＬＥＤ基板６０３Ｅは、略円板状の部材であり、前方側の面に多数のＬＥＤ６０６Ｅ、

50

07E, 608Eが配置されている。これらのLED606E, 607E, 608Eについては後述する。後方レンズ604Eは、光を透過可能な部材で構成された略円板状の部材であって、外周部6045Eの全周にわたって径方向に直線状にカットされている。第2装飾部材605Eは、例えば、モチーフ等が描かれた装飾領域6051Eと、文字等(例えばロゴ)が描かれたロゴ領域6052Eと、光を発光可能な外周部6053とを前面に有し、光を透過可能な部材で構成されている。

【4754】

ここで、LED基板603E(より詳しくはLED606E, 607Eの配置)及び後方レンズ604Eの構成について、図430~図432を参照して詳述する。図430は、LED基板603Eを背面側に重ねた後方レンズ604Eを前方やや右方向から見た斜視図の一例である。図431は、図430に示されるB-B線断面図の一例である。図432は、後方レンズ604Eの背面図の一例である。ただし、説明の便宜上、図432においてLED606Eについても図示している(LED基板603Eについては図示せず)。

10

【4755】

図430及び図431に示されるように、後方レンズ604Eは、前面側の略中央部に、後方に凹んだ凹部6041Eが形成されている。この凹部6041Eの形状は、例えば第2装飾部材605Eの装飾領域6051E(図429参照)の形状と対応している。この凹部6041Eには、さらに孔6042Eが形成されている。

【4756】

孔6042Eは、凹部6041Eの周縁に沿った複数の位置と、凹部6041Eの径方向内側の位置とに形成されている。孔6042Eには、LED基板603Eの前面側に配置されたLED606Eが配置されている。LED606Eは、例えば、薄肉で構成されており、一の側方に向けて発光する、指向性のある側面発光のフルカラーLEDである。凹部6041Eの周縁に沿った複数の位置に形成された孔6042Eに配置されたLED606Eは、側方、より詳しくは、孔6042Eを形成する端面のうち径方向内側に向けた方向に光を発光する。凹部6041Eの径方向内側の位置に形成された孔6042Eに配置されたLED606Eは、側方、より詳しくは、孔6042Eを形成する端面のうち径方向外側に向けた方向に光を発光する。このように、孔6042Eを形成する端面に向けてLED606Eが光を発光することで、凹部6041Eの外周部に光を集めることができる。また、図431に示されるように、後方レンズ604Eの凹部6041Eにおける厚みは、LED606Eから発光された光が外に洩れずに凹部6041Eの内部を進行するように、LED606Eが前面側にはみ出ない程度の厚みとされている。さらに、後方レンズ604Eに形成された孔6042EにLED606Eを配置することで、LED606Eの厚み分を後方レンズ604E(より詳しくは凹部6041E)の厚みで吸収することができるため、LED607の厚みに相当する厚みを余分に設ける必要がなく、後方レンズ604Eをコンパクト化することが可能となる。

20

30

【4757】

また、孔6042の厚み(すなわち後方レンズ604Eの凹部6041Eにおける厚み)は、LED606Eから発光された光が外に洩れずに凹部6041Eの内部を進行するように、LED606Eが孔6042からはみ出ない程度の厚みとされている。また、後方レンズ604Eの凹部6041Eに形成された孔6042EにLED606を配置することで、前後方向の厚みを小さくすることもできる。

40

【4758】

後方レンズ604Eの前面側において、凹部6041Eの下方に、複数の窪部6043Eが形成されている。また、後方レンズ604Eの前面側の外周部の周方向に沿って複数の窪部6044Eが形成されている。

【4759】

図431に示されるように、窪部6043Eが形成されている位置の背面側には、LED基板603Eの前面側に配置されたLED607Eが、後方レンズ604Eの背面と対向して配置されている。また、窪部6044Eが形成されている位置の背面側には、LE

50

D基板603Eの前面側に配置されたLED608E(図429参照)が、後方レンズ604Eの背面と対向して配置されている。これらのLED607E、608Eは、前方側に向けて発光する。

【4760】

なお、後方レンズ604Eは、第2装飾部605Eのロゴ装飾部6052Eに対応するロゴ対応領域6046Eを有している。LED607Eは、ロゴ対応領域6046Eに対応して配置された点発光のLEDであり、ロゴ装飾部6052Eを面発光させることができる。ロゴ対応領域6046Eと後方レンズ604Eの他の領域(例えば凹部6041E)との間には、間隙6047Eが形成されている。そのため、LED607Eから発光された光がロゴ対応領域6045以外の他の発光領域に浸透することを抑制し、ロゴ装飾部6052Eを効率よく面発光させることが可能となる。

10

【4761】

また、LED608Eは、後方レンズ604Eの外周部6045Eに沿って配置された点発光のLEDであり、第2装飾部605Eの外周部6053Eをエッジ発光させるLEDである。後方レンズ604Eは、上述したとおり、外周部6045Eの全周にわたって径方向に直線状にカットされている。そのため、LED608Eから発光された光を後方レンズ604Eの外周部6045Eに集めることができ、第2装飾部605Eの外周部6053Eを効率よくエッジ発光させることが可能となる。

【4762】

また、図432に示されるように、後方レンズ604Eの背面側は、それぞれのLED606E、607E、608Eから発光された光が放射状に広がるように、各LED606Eに対応させてレンズカットされている。このようにして、LED606Eから発光された光によって第2装飾部材605Eの前面が面発光される。ただし、上述したようにLED606Eは指向性のある側面発光のLEDであるため、点発光するLED607E、608Eとは、レンズカットによる光の広がり方が異なる。

20

【4763】

なお、第2装飾部材605Eの装飾領域6051Eに対応する前方側の位置には、上述したとおり、立設部59212Eのうちヘ～トの範囲(図428参照)が位置しており、このヘ～トの範囲は裏側LED5929Eによる照射範囲でない。そのため、面発光される第2装飾部605Eを際立たせて遊技者に注視させることができ、興趣を高めることができる。特に、演出役物ユニット58Eが待機位置から演出位置に向けて作動するのは、大当り図柄が導出される期待度が高い特別図柄の可変表示等、所定の条件が成立したときであるから、より一層、興趣を高めることが可能となる。

30

【4764】

さらには、演出役物ユニット58Eが待機位置から演出位置に進出すると、第1演出役物59E(より詳しくは第1装飾部591E)が前方向に向けて傾倒し、待機位置では正面側から視認できなかった前方レンズ部592Eが起立する。このとき、前方レンズ部592Eと第2演出役物60Eとの間に、前後方向に離れた所定のスペースができる(図415(B)参照)。このように、奥行き方向を使って第1演出役物59Eが遊技者側に張り出してくるインパクトを遊技者に与えることができる。しかも、第1演出役物59E及び第2演出役物60Eのいずれも前方に向けて発光するものの、正面視で重なる部位(上述したように立設部59212Eのうちヘ～トの範囲(図428参照))の一部または全部については、第2演出役物60Eを発光させ、第1演出役物59Eを発光しないようにしている。そのため、第1演出役物59Eの奥側において発光する第2演出役物60Eの視認性を際立たせることができ、第1演出役物59Eと第2演出役物60Eとをただ単に前後に配置しただけでは奏し得ない視覚的効果を奏することが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

40

【4765】

なお、上述したとおり後方レンズ604Eには凹部6041Eが形成されているため、LED608から発光された光が凹部6041Eよりも径方向内側に向けて進行すること

50

を抑制することができる。そのため、LED608から発光された光と、LED606から発光された光との干渉を抑制することができ、LED606から発光された光、及び、LED606から発光された光のそれぞれを、発光演出に効率よく用いることができる。

【4766】

また、上述したとおり、LED607Eから発光した光を凹部6041Eの外周部に集めることができるが、LED607Eの輝度を変化させると、後方レンズ604Eの背面側に形成されたレンズカットの作用により、第2装飾部材605Eの装飾領域6051に描かれたモチーフ等が揺れているかのような発光演出を行うこともでき、興趣を高めることが可能となる。

【4767】

10

[14. 拡張例]

以下に、上述した第1のパチンコ遊技機～第13のパチンコ遊技機に共通する拡張例について説明する。なお、第1のパチンコ遊技機～第13のパチンコ遊技機に応じて各構成に付された符号が異なるため、以下の説明では、特定のパチンコ遊技機（とくに第3のパチンコ遊技機および第6のパチンコ遊技機）に限る説明である場合を除き、符号を省略する。

【4768】

[14-1. 確変制御の拡張例]

第1のパチンコ遊技機、第2のパチンコ遊技機、第4のパチンコ遊技機、および、第5のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合に、この大当りの種類に応じて確変フラグをオンにセットするかどうかを決定し、確変フラグがオンにセットされる場合に確変回数を決めているが、これに限られず、例えば、以下の態様であってもよい。

20

【4769】

例えば、大当り遊技制御処理の実行中に、例えば大入賞口内に設けられた特定領域を通過したか否かを判定し、特定領域を少なくとも1個の遊技球が通過したと判定された場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグをオンにセットする所謂V確変機であってもよい。なお、上記の特定領域は、例えば、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において可動部材が作動することによって、遊技球の通過が可能または容易な開放状態と、遊技球の進入が不可能または困難な閉鎖状態とに変位させることが可能となっている。

30

【4770】

このようなV確変機では、例えば、図104～図107を参照して後述するように、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の実行中に上記の特定領域への遊技球の通過のしやすさ、すなわち大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせてもよい。

【4771】

図104は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、(A)特定領域の開放態様が第1開放態様である場合、(B)特定領域の開放態様が第2開放態様である場合、(C)特定領域の開放態様が第3開放態様である場合、を示す図である。なお、第1開放態様および第2開放態様は、特定領域への遊技球の通過が容易な態様であり、第3開放態様は、特定領域への遊技球の通過が困難な態様である。なお、図104に示される一例では、特定領域は時間制御によって開放状態となるように制御される。

40

【4772】

なお、図104では、大入賞口が短開放された後に長開放される態様が示されているが、大入賞口の開放態様はこれに限られない。

【4773】

50

図 1 0 4 (A) に示されるように、第 1 開放態様では、大入賞口の長開放が開始された後の所定時間を除いて、大入賞口が開放状態である間は特定領域も開放状態となっている。そのため、大当たり遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当たり遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が 1 個も特定領域を通過しなかった場合、大当たり遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【 4 7 7 4 】

また、図 1 0 4 (B) に示されるように、第 2 開放態様では、大入賞口の短開放が開始されてから大入賞口の長開放が終了するまでの間、特定領域が開放状態となっている。そのため、大当たり遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することは極めて容易である。すなわち、大当たり遊技制御処理の終了時に確変フラグが極めて容易にオンにセットされる。ただし、上述したように、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が 1 個も特定領域を通過しなかった場合、大当たり遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【 4 7 7 5 】

一方、図 1 0 4 (C) に示されるように、第 3 開放態様では、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間（この 2 回はいずれも短時間）を除いて、特定領域が閉鎖状態となっている。そのため、大当たり遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ 1 個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第 1 開放態様および第 2 開放態様のいずれと比べても困難である。すなわち、大当たり遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、大当たり遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当たり遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【 4 7 7 6 】

なお、図 1 0 4 では、大当たり遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様の例として、第 1 開放態様および第 2 開放態様の 2 態様を設ける例について説明した。ただし、大当たり遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様数は、2 態様に限られず、1 態様だけとしてもよいし、3 態様以上としてもよい。

【 4 7 7 7 】

また、図 1 0 4 では、大当たり遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ 1 個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様の例として、第 3 開放態様を設ける例について説明した。ただし、大当たり遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ 1 個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様数は、1 態様に限られず、2 態様以上設けてもよい。

【 4 7 7 8 】

図 1 0 5 は、拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。この図 1 0 5 に示される特別図柄判定テーブルによれば、判定値データが「大当たり判定値データ」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合）、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の選択図柄コマンドは、次のように選択される。すなわち、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合、選択図柄コマンドは、例えば、40%の選択率で「z0」が選択され、10%の選択率で「z1」が選択され、50%の選択率で「z2」が選択される。また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合、選択図柄コマンドは、例えば、15%の選択率で「z3」が選択され、50%の選択率で「z4」が選択され、35%の選択率で「z5」が選択される。なお、図 1 0 5 は、確変制御の拡張例を示すだけの図であるため、判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれていないが、判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれるようにしてもよい。

【 4 7 7 9 】

図 1 0 6 は、拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。この図 1 0 6 に示される大当り種類決定テーブルによれば、大当りの種類（例えば、ラウンド数、特定領域の開放態様等）は、次のように決定される。すなわち、選択図柄コマンドが「z 0」の場合、ラウンド数が「3」で特定領域の開放態様が第 3 開放態様の大当り（3 R 通常大当り A）に決定される。また、選択図柄コマンドが「z 1」の場合、ラウンド数が「1 0」で特定領域の開放態様が第 3 開放態様の大当り（1 0 R 通常大当り A）に決定される。また、選択図柄コマンドが「z 2」の場合、ラウンド数が「1 0」で特定領域の開放態様が第 1 開放態様の大当り（1 0 R 確変大当り A）に決定される。また、選択図柄コマンドが「z 3」の場合、ラウンド数が「1 0」で特定領域の開放態様が第 3 開放態様の大当り（1 0 R 通常大当り B）に決定される。選択図柄コマンドが「z 4」の場合、ラウンド数が「1 0」で特定領域の開放態様が第 1 開放態様の大当り（1 0 R 確変大当り B）に決定される。選択図柄コマンドが「z 5」の場合、ラウンド数が「1 0」で特定領域の開放態様が第 2 開放態様の大当り（1 0 R 確変大当り C）に決定される。なお、上述したように図 1 0 5 に示される判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれていないため、図 1 0 6 においても「時短当り」の種類が図示されていないが、判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれる場合には、複数種類の時短当りのうちいずれかに決定されるようにしてもよい。

10

【 4 7 8 0 】

上記の図 1 0 4 ~ 図 1 0 6 によれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、4 0 % の選択率で 3 R 通常大当り A に決定され、1 0 % の選択率で 1 0 R 通常大当り A に決定され、5 0 % の選択率で 1 0 R 確変大当り A に決定される。一方、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、1 5 % の選択率で 1 0 R 通常大当り B に決定され、5 0 % の選択率で 1 0 R 確変大当り B に決定され、3 5 % の選択率で 1 0 R 確変大当り C に決定される。このようにして、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせることが可能となる。

20

【 4 7 8 1 】

なお、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、特定領域は、図 1 0 4 (A) ~ (C) に示されるように時間制御によって開放状態となる態様に限られず、例えば、後述の図 1 0 7 に示されるように、大入賞口への遊技球の入賞に応じて開放状態となる態様であってもよい。

30

【 4 7 8 2 】

図 1 0 7 は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例（特定領域が大入賞口への入賞に基づいて開放状態となるように制御される例）であって、(A) 特定領域の開放態様が第 1 開放態様である場合、(B) 特定領域の開放態様が第 2 開放態様である場合、を示す図である。

【 4 7 8 3 】

図 1 0 7 (A) に示されるように、他の例の第 1 開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に 1 個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより 1 個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に 2 個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより 2 個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域が開放状態となる。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、上述したとおり、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が 1 個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセッ

40

50

トされない。

【 4 7 8 4 】

また、図 1 0 7 (B) に示されるように、他の例の第 2 開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に 1 個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより 1 個目の遊技球の入賞が検出された場合に限り、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に 2 個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより 2 個目の遊技球の入賞が検出されたとしても、入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域は開放状態とならず、閉鎖状態が継続する。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ 1 個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第 1 開放態様と比べて困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、この場合も、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

10

【 4 7 8 5 】

なお、上記では、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる例について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされるようにしてもよい。このような仕様は、とくに、例えば第 3 のパチンコ遊技機や第 6 のパチンコ遊技機のような 1 種 2 種混合機である場合に有効である。

20

【 4 7 8 6 】

また、上記では、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合と、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合とで、特定領域の開放態様として同じ開放態様を設ける例について説明したが、これに限られず、例えば、第 1 特別図柄専用の開放態様や第 2 特別図柄専用の開放態様を設けるようにしてもよい。

【 4 7 8 7 】

また、上記では、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合および第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合のいずれにおいても、特定領域への遊技球の通過が困難な第 3 態様に決定されうる例について説明したが、これに限られず、いずれか一方の特別図柄（例えば第 2 特別図柄）の当り判定処理の結果が当りである場合には、少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易な態様（第 1 態様または第 2 態様）のみに決定されるように構成してもよい。

30

【 4 7 8 8 】

また、上記では、特定領域への遊技球の通過が困難な第 3 態様において、特定領域は、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間の 2 回（いずれも短時間）にわたって開放状態となっているが、特定領域への遊技球の通過が困難であれば、特定領域が開放状態とされる回数は 1 回であってもよいし複数回であってもよい。

【 4 7 8 9 】

また、特定領域の閉鎖は、予め定められた開放時間の経過や、特定領域が開放するラウンドの終了に応じて閉鎖したり、規定回数の大入賞口や特定領域への入賞に応じて閉鎖するなどするように制御してもよい。また、閉鎖する条件が一つ乃至複数複合していてもよい。

40

【 4 7 9 0 】

また、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）とが、所定の上限回数（以下、「リミッタ回数」と称する）に達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機であってもよい。このようなリミッタ機では、上記の繰り返し回数（以下、「ループ回数」と称する）が所定のリミッタ回数に達すると、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に制御される。このとき、ループ回数もリセットされる。なお、このような遊技機において、リミッタ回数は、一定の回数で

50

あってもよいし、例えば、特別図柄の図柄乱数値に応じて決定したり、所定の抽選により決定してもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてリミッタ回数が異なるようにしてもよい。

【４７９１】

なお、上記では、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技状態と、時短制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に達するまで交互に繰り返し実行されるようにしてもよい。とくに、例えば第３のパチンコ遊技機や第６のパチンコ遊技機のような１種２種混合機である場合に有効である。

【４７９２】

また、上述したＶ確変機である場合には、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、確変制御が実行される遊技状態が継続される。そのため、このようなＶ確変機では、リミッタ回数を例えばＮ回とすると、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、所定のリミッタ回数に到達したものととして、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御される。一方、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過しなかった場合、所定のリミッタ回数に到達したものととはならないものの、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過していないため、このような場合も、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御されることとなる。なお、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされる遊技機においても同様である。

【４７９３】

また、大当り遊技制御処理の終了後、所定回数の特別図柄ゲームが行われるまで確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）に制御され、所定回数の特別図柄ゲームが行われると、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に移行する所謂ＳＴ機であってもよい。このような遊技機において、確変制御が実行される特別図柄ゲームの回数（以下、「ＳＴ回数」と称する）を、一定回数としてもよいし、都度異なるようにしてもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてＳＴ回数の期待値が異なるようにしてもよい。さらには、例えば転落抽選を行い、転落抽選の結果に基づいて確変制御が終了する所謂転落タイプの遊技機であってもよいし、例えば大当り遊技状態中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技状態の終了後に確変制御が実行される所謂Ｖ確変タイプの遊技機であってもよい。

【４７９４】

[１４ - ２ . 時短制御の拡張例]

第１のパチンコ遊技機～第１３のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に、大当り遊技制御処理の終了後、Ｃ時短制御が実行されうる。ただし、「時短当り」についての抽選は、特別図柄の当り判定処理において行うことに限定されない。

【４７９５】

例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された乱数値のうち、特別図柄当り判定用乱数値とは異なる特定の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値等）を用いて、特別図柄の当り判定処理とは別に、時短制御を実行するかどうかを決める時短当落判定処理を行うようにしてもよい。特別図柄の当り判定処理の結果が小当りやハズレである場合に時短当落判定を行う場合、例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された特別図柄の図柄乱数値が特定の図柄乱数値である場合に、時短制御が実行される「時短当り」に決定することができる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合に時短当落判定処理を行ってもよい。

【４７９６】

また、特別図柄の当り判定処理とは別に時短当落判定処理を行う場合、時短当落判定処理を、同一フレームにおいて特別図柄の当り判定処理に先だって実行してもよい。

【 4 7 9 7 】

また、上記の時短当落判定処理を行う場合、専ら時短当落判定処理に供される時短当落判定用乱数を所定の範囲で発生させて、例えば始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落用乱数値を抽出し、抽出された時短当落用乱数値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【 4 7 9 8 】

また、時短当落判定処理に供される乱数値は、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されることは必須ではなく、他の領域（例えば、一般入賞口、小当り入賞口、大入賞口等）に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されるようにしてもよい。さらには、例えば時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域を設けて、この専用の領域を遊技球が例えば通過したことに基づいて、時短当落判定処理に供される乱数値が抽出されるようにしてもよい。

10

【 4 7 9 9 】

ところで、例えば、時短当落判定処理と特別図柄の当り判定処理とが別のタイミングで実行される場合、確定表示すると大当りを示す停止表示態様が導出される特別図柄の可変表示中に時短当落判定処理が実行され、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」となる場合がある。このような場合、メインCPUは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、例えば、強制的に「時短ハズレ」を示す表示態様を導出するとよい。

【 4 8 0 0 】

20

また、サブCPUは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を、表示装置に表示する制御を実行することが好ましい。この場合、特別図柄の当り判定処理の結果とは別に、時短当落判定処理の結果が表示装置に表示されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 4 8 0 1 】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像を表示装置に表示することに代えて、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが不可能または困難な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を表示装置に表示する制御を実行してもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が開示されるまで、興趣を維持することが可能となる。

30

【 4 8 0 2 】

また、一般的なパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合、サブCPUは、大当り遊技状態において正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置（例えば液晶表示装置）に表示されるよう制御する。この点、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りでなかったとしても、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、サブCPUは、時短制御が実行される場合に正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置に表示されるよう制御する。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、時短制御が実行される場合に正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法を示す演出画像を、常に表示装置に表示するようにしてもよいが、特定条件が成立した場合に限り表示するようにしてもよい。例えば、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数が、所定回数以上（例えば2回以上）である場合には表示し、所定回数未滿（例えば2回未滿）である場合等には表示しないようにしてもよい。なお、上記の特定条件は、時短回数を条件とするものに限られず、適宜、任意の条件とすることができる。

40

【 4 8 0 3 】

また、特別図柄の当り判定処理が実行される前に時短当落判定処理が実行される場合、サブCPUは、「時短当り」となった状況下（すなわち、時短フラグがオンにセットされた状況下）で特別図柄の当り判定処理が実行されるのか否かを、外観で把握可能または把

50

握容易な演出画像を表示装置に表示する制御を実行してもよい。

【4804】

なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の種類、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件、時短当落判定処理の実行タイミング、時短当落判定処理を実行可能な遊技状態、時短遊技状態の態様、時短当り時にセットされる時短回数、時短遊技状態の開始タイミング、時短遊技状態の終了タイミング、時短回数書き換えタイミング、時短当り確率、および、時短当落判定処理の結果表示、等の時短にかかわる処理をまとめると以下のとおりである。

【4805】

(時短当落判定処理に用いる乱数値の種類)

時短当落判定処理に用いられる乱数値は、例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、普通当り判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、特別図柄転落判定用乱数値および専用の時短当落判定用乱数値等の複数種類の乱数値のうち、いずれかの乱数値であってもよい。また、設定機であれば、設定変更時に、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【4806】

また、時短当落判定処理に用いる乱数値は、1種類(例えば、時短当落判定用乱数値のみ)に限られず、複数種類の乱数値(例えば、特別図柄当り判定用乱数値および図柄決定用乱数値)を用いて決定するようにしてもよい。

【4807】

(時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング)

時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミングは、特別図柄の当り判定処理の契機となる始動口への遊技球の入賞時、普通図柄の当り判定処理の実行契機となる通過ゲートへの遊技球の通過時、時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域への遊技球の通過時等、任意のタイミングであってもよい。なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出は、賞球の払い出しがある特定の入賞口等への入賞に基づいて行ってもよいし、賞球の払い出しがない特定のゲートや特定のアウト口等への通過に基づいて行ってもよい。

【4808】

なお、時短当落判定処理用乱数値を始動口への遊技球の入賞(通過)に基づいて抽出するようにした場合、第1始動口および第2始動口のいずれに遊技球が入賞した場合であっても時短当落判定用乱数値を抽出してもよいし、いずれか一方の特定の始動口に遊技球が入賞した場合にのみ、時短当落判定用乱数値を抽出するようにしてもよい。

【4809】

(時短当落判定処理において時短当りと判定される条件)

抽出した時短当落判定処理用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合は、抽出した時短当落判定用乱数値が特定の時短当落判定用乱数値(例えば、特定の時短当り判定値データ)であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄当り判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ判定値データ、特定の小当り判定値データまたは/および特定の当り判定値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄の図柄乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ図柄、特定の小当り図柄、特定の当り図柄であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄転落判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の特別図柄転落判定用乱数値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。さらに、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の設定値に変更された場合に時短当りと判定されるようにするとよい。普通当り判定用乱数値や普通図柄決定用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合も同様である。さらには、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件は、上記の条件に限らず、さまざまな条件に任意に決めることができる。

【4810】

なお、第3のパチンコ遊技機や第6のパチンコ遊技機においては、時短当落判定処理の

10

20

30

40

50

結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄の当り判定処理（例えば、図 9 5 の S 2 0 2 3 参照）の結果が役物開放当りであって且つ V アタッカー 2 1 5 2 が開放したときに V 入賞装置 2 1 5 0 内に進入した遊技球が V 入賞口 2 1 5 5 を通過した場合は、役物開放当りの種類に応じて時短制御の実行有無および時短回数を決定するようにするとよい。そして、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つ V アタッカー 2 1 5 2 が開放したにもかかわらず V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が実行されなかった場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であれば、「時短当り」に基づいて時短制御の実行有無および時短回数を決定するとよい。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であり、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つ V アタッカー 2 1 5 2 が開放したときに V 入賞装置 2 1 5 0 内に進入した遊技球が V 入賞口 2 1 5 5 を通過しなかった場合は、時短制御が実行されない。

10

【 4 8 1 1 】

（時短当落判定処理の実行タイミング）

始動口の遊技球の入賞（通過）に基づいて取得した時短当落判定用乱数値を用いて特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行する場合、メイン CPU は、特別図柄の始動情報と同様に、取得した時短当落判定用乱数値を保留するとよい。

【 4 8 1 2 】

また、メイン CPU は、時短当落判定処理に供される乱数値を抽出するとただちに（例えば保留される前に）時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、抽出した乱数値を保留し、特別図柄の可変表示が開始されるまでの間に時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行するようにしてもよい。

20

【 4 8 1 3 】

（時短当落判定処理を実行可能な遊技状態）

時短当落判定処理は、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および時短遊技状態のいずれにおいても実行するようにしてもよいし、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確非時短遊技状態等）においてのみ実行されるようにしてもよい。また、例えば、いずれの遊技状態においても時短当落判定処理を実行する、特定の遊技状態においてのみ時短当落判定処理を実行する、といった時短当落判定処理を実行するための条件を予め定めて、この定められた条件を満たす場合に時短当落判定処理が実行されるようにしてもよい。

30

【 4 8 1 4 】

（時短制御の態様）

大当りの種類に応じて実行される時短制御の態様と、時短当落判定処理の結果に応じて実行される時短制御の態様とを、同じ態様としてもよいし、異なる態様としてもよい。例えば、第 1 の時短フラグおよび第 2 の時短フラグを用意し、大当り種類に応じて時短制御が実行される場合は第 1 の時短フラグをオンにセットし、時短当落判定処理の結果に基づいて時短制御が実行される場合は第 2 の時短フラグをオンにセットするようにしてもよい。この場合、第 1 の時短フラグがオンにセットされた場合と第 2 の時短フラグがオンにセットされた場合とで、機能が異なる時短制御が実行されるようにするとよい。例えば、第 1 の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サボ制御の両方を行い、第 2 の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サボ制御のうちいずれか一方のみを行うようにすることができる。また、第 1 の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サボ制御のうち特図短縮制御のみが行われる第 1 時短遊技状態に制御し、第 2 の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サボ制御のうち電サボ制御のみが行われる第 2 時短遊技状態に制御されるようにしてもよい。ただし、複数の時短フラグのうちいずれの時短フラグをオンにセットするかについては、上記に限られず、例えば、時短当落判定処理の結果に基づいて決定してもよいし、時短当落判定処理が実行されたときの遊技状態に応じて決定してもよい。

40

50

【 4 8 1 5 】

(時短当り時にセットされる時短回数)

時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定することが好ましい。ただし、これに限られず、例えば、複数の時短当落判定用乱数値が時短当り判定値データとして規定されている場合、セットされる時短回数を、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に代えてまたは加えて、抽出された時短当落判定用乱数値に応じて決定するようにしてもよい。例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された時短当落判定用乱数値が、第 1 の時短当り判定値データである場合は時短回数を「 1 0 0 」に決定し、第 2 の時短当り判定値データである場合は時短回数を「 5 0 」に決定すること等が相当する。

10

【 4 8 1 6 】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メイン CPU は、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に代えて新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。この場合、新たにセットされる時短回数が時短残回数よりも多いか少ないかによって遊技者にとっての利益度合いが変わることとなってゲーム性の幅が広がり、時短フラグがオンの時短遊技状態に面白みを持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

【 4 8 1 7 】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メイン CPU は、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に加算するようにしてもよい。この場合、現在の時短残回数よりも少なくなることがないため、遊技者は、時短制御が実行される遊技状態において安心して遊技を行うことができる。

20

【 4 8 1 8 】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メイン CPU は、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に代えて新たにセットする処理と、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算する処理とのうち、予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

30

【 4 8 1 9 】

なお、第 1 の時短フラグがオンにセットされた場合と第 2 の時短フラグがオンにセットされた場合とで機能が異なる時短制御が実行されるようにしたパチンコ遊技機において、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メイン CPU は、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが、同じ機能の時短制御である場合と異なる機能の時短制御である場合とで、時短回数をセットする処理を変えるようにしてもよい。例えば、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが同じ機能の時短制御である場合には、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算し、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合には、実行中の時短残回数に代えて、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。また、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合、実行中の時短残回数を全て消化した後に、「時短当り」に基づく時短制御を実行するようにしてもよい。

40

【 4 8 2 0 】

なお、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて時短回数をセットする場合、時短回数が「 0 」にセットされる場合があり得るようにしてもよい。すなわち、セットされる時短回数が「 0 」に決定された場合、時短当落判定処理の結果が「時短当

50

り」であるにもかかわらず、時短フラグがオンにセットされる。また、時短制御の実行中に行われた時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって且つ時短回数が「0」にセットされる場合、実行中の時短制御が終了することとなる。

【4821】

(時短制御の開始タイミング)

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時とすることができる。例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、特別図柄が確定する特別図柄確定時間が経過したことに基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、小当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。

10

【4822】

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングが特別図柄ゲームの終了時であって、同一フレームにおいて時短当落判定処理が特別図柄の当り判定処理に先だって行われる場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合には「時短当り」を無効にし(「時短当り」に基づいて時短フラグがオンにセットされず)、当り時選択図柄コマンドに基づいて時短フラグをオンにセットする(大当りの種類に応じて時短フラグがオンにセットされない場合もある)ことが好ましい。

20

【4823】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時に限られない。例えば、同一フレームにおいて時短当落判定処理を特別図柄の当り判定処理に先だって行う場合、時短当落判定処理の結果に基づいて、ただちに(特別図柄の当り判定処理が行われる前)に時短制御を開始してもよい。この場合、時短当落判定処理に用いられる乱数値の抽出時と、時短当落判定処理の実行時とで、遊技状態(すなわち、時短制御の実行有無)が異なる場合が生じ、興趣を高めることが可能となる。

【4824】

さらに、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングを、所定回数のゲームが実行された後としてもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」となった後、時短制御が開始されるまでの間、時短制御が開始されるか否かの煽り演出をサブCPUにより実行することで、興趣を高めることが可能となる。

30

【4825】

なお、第3のパチンコ遊技機や第6のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り(時短制御が実行される大当り)であることに基づいて大当り遊技制御が実行される場合、この大当り遊技制御の終了に基づいて、大当りに基づく時短制御が開始されるようにするとよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り(時短制御が実行される役物開放当り)であって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞口2155への遊技球の通過が検出されたことによって大当り遊技制御が実行された場合も、大当り遊技制御の終了に基づいて時短制御が開始されるようにするとよい。また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって、特別図柄の当り判定処理(図95のS2023参照)の結果が役物開放当りであることに基づいてVアタッカー2152が開放したにもかかわらずV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御が実行されなかった場合、メインCPUは、開閉入賞口2151が閉鎖したことに基づいて、「時短当り」に基づく時短制御を開始するようにするとよい。

40

【4826】

(時短遊技状態の終了タイミング)

時短遊技状態が終了するタイミングは、例えば、「時短制御が実行される遊技状態にお

50

いて、セットされた時短回数にわたって特別図柄の可変表示が実行された場合」、「時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合」または「時短当落判定処理の結果が時短当りであったにもかかわらず時短回数が0回にセットされた場合」等である。

【4827】

なお、時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて小当り遊技制御処理が実行された場合は、小当り遊技制御処理の終了後も時短制御が継続して実行される。

【4828】

なお、第3のパチンコ遊技機や第6のパチンコ遊技機においては、時短制御の実行中に、特別図柄の当り判定処理が役物開放当りであることを示す停止図柄態様が導出されたことによってVアタッカー2152が作動して開閉入賞口2151が開放されたものの、V入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が開始されなかった場合、メインCPU2201は、開閉入賞口2151が閉鎖した後も時短制御を継続して実行する。

【4829】

(時短回数書き換え)

時短制御が実行される遊技状態(例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等)において時短当落判定処理を実行し、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、時短回数を書き換えてもよいし、時短回数の書き換えを行わない(すなわち、実行中の時短制御における時短回数を消化するまで時短制御を実行する)ようにしてもよい。

【4830】

なお、時短回数を書き換える場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数を消化した時点で書き換えて(セットして)もよいし、特別図柄の当り判定処理の実行時にセットしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時や停止時にセットしてもよいし、時短当落判定処理時にセットしてもよいし、さまざまなタイミングでセットすることができる。なお、時短当落判定処理時にセットする場合、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数に上書きすることとなる。また、「時短回数を書き換える」および「従前の時短回数に加算する」のうち予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

【4831】

(時短当り確率)

第1始動口または第2始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落判定処理を行う場合、第1始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理(以下、「第1時短当落判定処理」と称する)と、第2始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理(以下、「第2時短当落判定処理」と称する)とで、時短当り確率が異なるようにしてもよい。例えば、第1時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第2時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第2時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第1時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第1時短当落判定処理が行われた場合と第2時短当落判定処理が行われた場合とで時短当り確率を同じまたはほぼ同じ確率としてもよい。

【4832】

(時短当落判定処理の結果表示)

時短当落判定処理の結果(時短当りであるか時短ハズレであるか)を表示する時短当落判定結果表示部、または/および、時短当落判定処理の結果(時短当り)に基づいて決定された時短回数を表示する当選時短回数表示部を設けてもよい。時短当落判定結果表示部または/および当選時短回数表示部は、特別図柄表示部等を備えるLED表示群に設けて、メインCPUにより制御されるようにするとよい。ただし、これに代えてまたは加えて

10

20

30

40

50

、サブCPUにより、例えば液晶表示装置等の表示装置に、時短当落判定処理の結果またはノおよび時短当りに基づいて決定された時短回数を表示するようにしてもよい。

【4833】

(インターバル)

特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」である場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブCPUは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

10

【4834】

また、第3のパチンコ遊技機や第6のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合、メインCPU2201は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるときの役物開放当りにかかる動作終了後のインターバル時間を、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であるときの上記のインターバル時間よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【4835】

[14-3. 遊技媒体の管理にかかわる拡張例]

20

本明細書に記載された第1のパチンコ遊技機～第13のパチンコ遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行い、その遊技の結果に基づいて特典(例えば、賞球、賞データ等)が付与される形態全ての遊技機に適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体(例えば、遊技球、メダル等)が発射されたり投入されたりすることで遊技を行い、その遊技の結果に基づいて遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、封入された遊技球を循環させて行う遊技やメダルレスで行う遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路に装着され(接続され)、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【4836】

30

封入された遊技球を循環させて遊技を行う遊技機の場合、遊技媒体としての遊技球が外部に排出されずに遊技可能に構成されているため、入賞したとき、賞球が払い出されることに代えて遊技媒体としての賞球データが付与される。この明細書において、「払い出される遊技価値」には、賞球および賞球データのいずれの意味も含まれる。例えば、賞球数が15個の入賞口に入賞した場合、封入式の遊技機であれば、15個の賞球に対応する価値の賞球データが付与される。また、遊技価値は、必ずしも賞球や賞球データに限定されず、賞球や賞球データに相当するものであればよい。

【4837】

また、主制御回路に接続された遊技媒体管理装置が管理する場合、遊技媒体管理装置は、ROMおよびRWM(あるいはRAM)を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱い装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信機能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作(すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作)若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞(当該役が成立)した場合の、遊技媒体の払出動作(すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作)、または遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチンコ遊技機の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置(不図示)を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することがで

40

50

きる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【4838】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合の他、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられている場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【4839】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばICカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【4840】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンタ等に持っていか、または他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

【4841】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機または遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金または現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【4842】

また、遊技機または遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置または遊技媒体管理装置に対し遊技媒体または有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知り得ない情報を設定することや遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記録するようにしてもよい。

【4843】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、遊技球を用いるスロットマシンや、封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【4844】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の部品点数を減らすことができ、遊技機の原価および製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、部品を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【 4 8 4 5 】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを通信用ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

【 4 8 4 6 】

以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杵が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持ち球数が1減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、50個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。また、球磨き装置を設けずに、遊技球を遊技機の外部に排出する排出機構と、遊技機の外部で磨き上げた遊技球を遊技球の内部に取り込む取込機構とを設けるようにしてもよい。この場合、取込機構は、取込専用の樋を設けてもよいし、遊技領域に設けられた入賞口から取り込むように構成してもよい。

【 4 8 4 7 】

封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実が増減するわけではない。封入式の遊技機において、遊技者は遊技媒体管理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けられた各入賞口等を通過することにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球数が増加する。また、例えば、遊技の終了によって封入式の遊技機に記憶される遊技価値（すなわち持ち球）の全部を清算したり、持ち球の一部を遊技媒体管理装置に送信する操作を行ったりすることによって、持ち球の全部または一部が遊技媒体管理装置で管理される遊技価値に統合される場合、封入式の遊技機に記憶される遊技価値は、減算またはクリアされ、持ち球数は減少する。さらに、遊技領域の上方から遊技球が発射されるタイプの遊技機にはファール球の概念がないが、従来の遊技機のように下方から遊技球が発射される場合にはファール球が発生しうる。そのため、下方から遊技球が発射されるタイプの遊技機の場合、ファール球の発生有無によっても、持ち球数の増減が発生する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球数が増減することを示す。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出による持ち球の増加とに関するデータである。

【 4 8 4 8 】

封入式の遊技機は、払出制御回路およびタッチパネル式である液晶表示装置を有している。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合

には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置は遊技機の上に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であるものを示す。なお、この第2実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆるCRユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

10

【4849】

また、封入式の遊技機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源をOFFにした場合であっても、OFFにする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為を行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、遊技機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

20

【4850】

なお、封入式の遊技機は、遊技者が遊技球に触れることができないように構成されていればよく、例えば、遊技球を島設備で循環させずに当該遊技機のみで循環させるタイプのもの、および、遊技球が島設備を循環するものの遊技者が遊技球に触れることができないタイプのもの等も、封入式の遊技機に含まれる。

【4851】

遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を有している。遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を介して、遊技機とのデータ（送信信号）の送受信を行うように構成されている。送受信されるデータは、主制御回路に設けられたCPUの固有ID、払出制御回路に設けられたCPUの固有ID、遊技機に記憶された遊技機製造業者コード、セキュリティチップの製造業者コード、遊技機の型式コードなどの情報である。そして、遊技機および前記遊技媒体管理装置のいずれか一方を送信元とし他方を送信先として、送信元が送信信号を送信した際に、上記送信信号を受信した送信先が上記送信信号と同じ信号である確認用信号を上記送信元に送信し、上記送信元は、上記送信信号と上記確認用信号とを比較して、これらが同一か否かを判別するようにしている。

30

【4852】

このように、送信元において、送信先から送信された確認用信号を送信信号と比較して、これらが同一か否かを判別することにより、送信元から送信した信号が改ざんされることなく、送信元に送信されていることを確認することができる。これにより、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

40

【4853】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。

【4854】

これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解読は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【4855】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受

50

信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号とは別に上記送信元に送信することとしてもよい。

【 4 8 5 6 】

これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。また、主制御回路と遊技媒体管理装置とを直接通信接続するのではなく、主制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けて、枠制御回路を経由して主制御回路と遊技媒体管理装置とを通信接続するようにしてもよい。また、主制御回路とは別に発射制御回路を設け、発射制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けるように構成してもよい。この場合、主制御回路や発射制御回路のエラー制御を枠制御回路で行うようにしてもよい。

10

【 4 8 5 7 】

また、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示とが並行して行われる場合、メイン CPU は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の両方が大当り図柄を示す図柄組合せで停止することがないように処理を行う。

【 4 8 5 8 】

詳述すると、メイン CPU は、第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、他方の特別図柄を、特別抽選の結果にかかわらずハズレを示す図柄組合せで強制的に停止させる制御を行う。一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から大当り遊技状態に移行するが、この大当り遊技状態では、第 1 特別図柄の始動条件および第 2 特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メイン CPU は、第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。

20

【 4 8 5 9 】

また、メイン CPU は、第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、一般遊技状態から小当り遊技状態への移行（小当り図柄を示す図柄組合せで停止したこと）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を中断し、小当り遊技状態から一般遊技状態への移行（小当り遊技の終了）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を再開する処理を行う。一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から小当り遊技状態に移行するが、この小当り遊技状態では、第 1 特別図柄の始動条件および第 2 特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メイン CPU は、第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。ただし、第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合、メイン CPU は、可変表示中の他方の特別図柄について、見掛け上は可変表示中と同様の態様で LED 群で構成される特別図柄の可変表示を行うが、上述したとおり変動時間の計時は中断する。

30

【 4 8 6 0 】

[1 4 - 4 . 時短遊技状態であることの状態表示]

40

A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態に制御されている場合、時短遊技状態であることをあらわす時短状態表示部を設けてもよい。時短状態表示部は、特別図柄表示部等を備える LED 表示群に設けて、メイン CPU により制御されるようにするとよい。

【 4 8 6 1 】

また、時短遊技状態であることをあらわす時短状態表示部を設ける場合、A 時短遊技状態であることをあらわす A 時短状態表示部と、B 時短遊技状態であることをあらわす B 時短状態表示部と、C 時短遊技状態であることをあらわす C 時短状態表示部と、を設けてもよい。この場合、メイン CPU は、A 時短遊技状態であれば、A 時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるよう A 時短状態表示部を制御し、B 時短遊技状

50

態であれば、B時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようB時短状態表示部を制御し、C時短遊技状態であれば、C時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようC時短状態表示部を制御するようにするとよい。さらに、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合、メインCPUは、重ねて実行されている時短状態表示部の全部を表示するようにするとよい。

【4862】

また、A時短状態表示部と、B時短状態表示部と、C時短状態表示部とをそれぞれ設けなくとも、例えば、時短性能が同じ時短遊技状態については、共通の時短状態表示部としてもよい。例えば、B時短遊技状態の時短性能とC時短遊技状態の時短性能とが同じであって、これらの時短性能がA時短遊技状態の時短性能と異なる場合、A時短遊技状態であることをあらわすA時短状態表示部と、B時短遊技状態またはC時短遊技状態であることをあらわすBC共通時短状態表示部とを設けて、メインCPUにより制御されるようにするとよい。

10

【4863】

また、サブCPUにより、例えば液晶表示装置等の表示領域に、時短遊技状態であること、時短遊技状態である場合は時短遊技状態の種類、または/および時短回数(時短残回数を含む)を表示するようにしてもよい。

【4864】

[14-5. 時短遊技状態についての外端信号]

A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態に制御されている場合、メインCPUは、時短遊技状態であることをあらわす時短信号を、外部端子板4184から外部(例えば、島コンピュータやホールコンピュータ4186)に送信するが、この場合、時短遊技状態の種類を区別しない時短信号を送信してもよいし、いずれの時短遊技状態に制御されているかを示す信号すなわち時短遊技状態の種類を区別して送信してもよい。時短遊技状態の種類を区別して時短信号を送信する場合、メインCPUは、例えば、A時短遊技状態である場合はA時短信号を送信し、B時短遊技状態である場合はB時短信号を送信し、C時短遊技状態である場合はC時短信号を送信する。また、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合、メインCPUは、実行されている複数の時短信号を送信するようにするとよい。

20

【4865】

また、時短性能が同じ時短遊技状態については、共通の時短信号を送信するようにしてもよい。例えば、B時短遊技状態の時短性能とC時短遊技状態の時短性能とが同じであって、これらの時短性能がA時短遊技状態の時短性能と異なる場合、メインCPUは、A時短遊技状態である場合はA時短信号を送信し、B時短遊技状態またはC時短遊技状態である場合はBC共通時短信号を送信するようにするとよい。

30

【4866】

[14-6. 「時短当り」の場合のインターバル]

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブCPUは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

40

【4867】

また、第3のパチンコ遊技機や第6のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【4868】

50

[1 5 . 付記]

[1 5 - 1 . 付記 1]

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

【 4 8 6 9 】

この種の遊技機として、特別の結果が導出されたときに制御される特別遊技状態の他に、特別の結果が導出されなくとも、高確率時間短縮状態において規定回数の可変表示が行われると高確率非時間短縮状態に移行させるようにした遊技機が開示されている（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 7 4 8 0 0 号公報参照）。

【 4 8 7 0 】

特開 2 0 1 6 - 1 7 4 8 0 0 号公報に記載の遊技機は、高確率時間短縮状態から高確率非時間短縮状態に移行させて、通常遊技状態よりも有利な遊技状態にするといった新たな遊技性を備えたものであるが、近年、さらに新たな遊技性を備える遊技機が望まれている。

【 4 8 7 1 】

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

【 4 8 7 2 】

この点、付記 1 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 4 8 7 3 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定条件の成立に基づいて特別図柄抽選を行う特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（ S 9 3 ）を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（ S 9 4 ）を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、特別図柄遊技終了設定処理（ S 2 8 2 ）等を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別図柄の可変表示が行われうる期間である通常遊技状態と、

前記特別図柄の可変表示が行われない期間であり、前記通常遊技状態より有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、

前記特別図柄の可変表示が行われうる期間であり、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のいずれかに制御可能であり、

前記特別図柄制御手段は、

前記特別遊技状態に移行されることを示す特別停止態様（例えば、大当り表示態様）と、

前記特別図柄抽選の結果がハズレであることを示すハズレ停止態様（例えば、ハズレの表示態様）と、

前記特定遊技状態に移行されることを示す特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）と、を含む複数の停止態様のいずれかを導出可能である

ことを特徴とする。

【 4 8 7 4 】

上記（ 1 ）の遊技機によれば、特別図柄の可変表示が行われうる期間において、遊技者に有利な遊技状態として、特別遊技状態とは別に特定遊技状態を設け、特定停止態様が導出されると特定遊技状態に移行されるといった、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。

【 4 8 7 5 】

(2) 上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態に移行し、該特別遊技状態の終

10

20

30

40

50

了後、前記特定遊技状態に移行可能であり、

前記特定停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態に移行することなく、前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【4876】

上記(2)の遊技機によれば、特定停止態様が導出された場合、特別遊技状態に移行することなく特定遊技状態に移行するため、徒に射幸性を高めることを抑制しつつ、新たな遊技性を提供することが可能となる。

【4877】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記ハズレ停止態様が導出された場合、該ハズレ停止態様が導出されたときの遊技状態を継続可能な遊技状態継続制御手段(例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合に特別図柄遊技終了処理で確変フラグおよび時短フラグのいずれもセットまたはリセットしないメインCPU201)と、

前記ハズレ停止態様が導出される場合であっても、特別条件が成立する場合(例えば、天井カウンタが天井値に達した場合)には、前記遊技状態継続制御手段による前記遊技状態を継続させることなく、前記特定遊技状態に移行可能な特定遊技状態移行制御手段(例えば、B時短制御態様決定処理を行うメインCPU201)と、を有する

ことを特徴とする。

【4878】

上記(3)の遊技機によれば、ハズレ停止態様が導出された場合であっても所定条件が成立した場合に特定遊技状態に移行しうるといった、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。なお、ハズレ停止態様が導出された場合であっても所定条件が成立した場合とは、例えば、複数種類の特別遊技状態のうち特定の特別遊技状態が終了したとき等が相当する。

【4879】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定停止態様には、

第1特定停止態様(例えば、選択図柄コマンド「z0」の態様)と、

前記第1特定停止態様とは異なる第2特定停止態様(例えば、選択図柄コマンド「z1」の態様)と、が少なくとも含まれており、

前記遊技状態制御手段は、

前記第1特定停止態様が導出された場合と、前記第2特定停止態様が導出された場合とで、有利度合い(例えば、時短回数)が異なる前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【4880】

上記(4)の遊技機によれば、バリエーションを持たせることで遊技性の幅を広げることができ、射幸性を抑制しつつも面白みのある遊技性を提供することが可能となる。

【4881】

(5) 上記(2)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技領域に設けられる特定領域(例えば、通過ゲート126)と、前記特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段(例えば、普通図柄の可変表示開始処理(S293)を行うメインCPU201)と、

所定の表示領域にて普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出されるよう制御する普通図柄制御手段(例えば、普通図柄の可変表示終了処理(S294)を行うメインCPU201)と、

普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が前記普通図柄制御手段により導出されると、前記特別図柄抽選の実行契機となる前記所定条件の成立を容易にする特別図柄抽選容易化手段(例えば、普通電動役物開放処理(S296)を行うメインCPU201)と、

10

20

30

40

50

前記普通図柄当りが導出される普通図柄確率を変更可能な普通図柄確率制御手段（例えば、時短設定処理（S238）を行うメインCPU201）と、

をさらに備え、

前記普通図柄確率制御手段は、

前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に移行された場合、前記普通図柄確率を変更せず（例えば、普通図柄の当り判定テーブルを参照して普通図柄の当り判定処理を行うメインCPU201）、

前記特別停止態様が導出されたことによって前記特別遊技状態の終了後に前記特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）に移行された場合、前記普通図柄確率を変更可能である（例えば、普通図柄の当り判定テーブルを参照して普通図柄の当り判定処理を行うメインCPU201）

10

ことを特徴とする。

【4882】

上記（5）の遊技機によれば、特別遊技状態の終了後にも特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）に移行されるようにし、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態に移行した場合には普通図柄確率が変更されないもの、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態に移行した場合には普通図柄確率が変更される。このように、移行契機が異なる複数の特定遊技状態を設けて、移行契機によって普通図柄確率を変更可能とすることで、遊技性の幅を広げることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。

【4883】

20

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態と比べて前記特別停止態様が導出されやすい高確遊技状態に移行可能であり、

前記特別図柄制御手段は、

前記通常遊技状態と前記特定遊技状態と（例えば、S221がYES判定の場合）においては、前記特別停止態様および前記特定停止態様を少なくとも導出可能である一方、

前記高確遊技状態（例えば、S221がNO判定の場合）においては、前記特別停止態様を少なくとも導出可能である

30

ことを特徴とする。

【4884】

上記（6）の遊技機によれば、遊技者の興味が低下しがちである通常遊技状態と特定遊技状態とにおいて、特別停止態様および特定停止態様のいずれについても導出可能であるため、これらの遊技状態における興味の低下を抑制することが可能となる。

【4885】

なお、高確遊技状態においては、特別図柄抽選の結果が特定停止態様に対応する結果（例えば、時短当り）である場合、特定停止態様を導出するけれども特定遊技状態に移行しない態様と、特別図柄抽選の結果が特定停止態様に対応する結果であったとしても特定停止態様を導出しない態様と、特定停止態様に対応する結果をそもそも特別図柄抽選の結果に含まないように特別図柄抽選を行う態様とのいずれであってもよい。

40

【4886】

（7）上記（1）～（6）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄には第1特別図柄および第2特別図柄が含まれるとともに、前記所定条件には第1条件および第2条件が含まれており、

前記特別図柄抽選手段は、

前記第1条件の成立に基づいて第1特別図柄抽選を行う第1特別図柄抽選手段（例えば、S81およびS82の処理を行うメインCPU201）と、

前記第2条件の成立に基づいて第2特別図柄抽選を行い第2特別図柄抽選手段（例えば、S78およびS79の処理を行うメインCPU201）と、を有し、

50

前記特別図柄制御手段は、

前記第 1 特別図柄抽選が行われた場合は前記第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記第 2 特別図柄抽選が行われた場合は前記第 2 特別図柄の可変表示を行い、

前記第 1 特別図柄の可変表示を行った場合と、前記第 2 特別図柄の可変表示を行った場合とで、前記特定停止態様の導出割合が異なりうる

ことを特徴とする。

【 4 8 8 7 】

上記（ 7 ）の遊技機によれば、第 1 特別図柄の可変表示を行った場合と第 2 特別図柄の可変表示を行った場合とで特定停止態様の導出割合が異なりうるため、遊技性の幅を広げることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。

10

【 4 8 8 8 】

（ 8 ）上記（ 1 ）～（ 7 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

制御中の遊技状態が前記通常遊技状態である場合、前記特定停止態様が導出されると、該特定停止態様に応じた態様で前記特定遊技状態に移行可能（例えば、S 2 4 4 の処理を実行可能）である一方、

制御中の遊技状態が前記特定遊技状態である場合、前記特定停止態様が導出されたとしても、該特定停止態様に応じた態様で前記特定遊技状態に制御するのではなく、制御中の特定遊技状態に応じた態様が継続可能（例えば、S 2 4 3 の処理を実行可能）である

ことを特徴とする。

20

【 4 8 8 9 】

上記（ 8 ）の遊技機によれば、特定遊技状態に制御されているときに特定停止態様が導出された場合、制御中の特定遊技状態に応じた態様が継続する。すなわち、特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしてもこれが無効になるのではなく、遊技者にとっては、制御中の特定遊技状態が延長された場合と同様の効果を与えることができ、興味を高めることが可能となる。

【 4 8 9 0 】

（ 9 ）上記（ 1 ）～（ 8 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記所定条件が成立すると、複数種類の乱数（例えば、特別図柄当り判定用乱数および特別図柄の図柄乱数）を取得する乱数取得手段（例えば、S 3 9 2 または S 3 9 9 の処理を行うメイン CPU 2 0 1）を備え、

30

前記特別図柄抽選手段は、

前記複数種類の乱数のうち特定乱数（例えば、特別図柄当り判定用乱数）を用いて、前記特別図柄制御手段により導出される停止態様が、前記特別停止態様、前記ハズレ停止態様、および前記特定停止態様を含む複数の停止態様のいずれであるかを判定可能であり、

前記複数種類の乱数のうち前記特定乱数（例えば、特別図柄当り判定用乱数）とは異なる所定の乱数（例えば、図柄乱数）を用いて、前記特別停止態様の種類または前記特定停止態様の種類を決定可能である

ことを特徴とする。

【 4 8 9 1 】

40

上記（ 9 ）の遊技機によれば、特定乱数（例えば、特別図柄当り判定用乱数）を用いて、導出される停止態様すなわち抽選結果を判定し、特定乱数とは異なる所定の乱数（例えば、図柄乱数）を用いて特別停止態様の種類または特定停止態様の種類を決定可能である。そのため、導出される停止態様のみならず特別停止態様や特定停止態様の種類までも特定乱数のみを用いて判定する場合と比べてセキュリティ性を高めることが可能となる。

【 4 8 9 2 】

（ 1 0 ）上記（ 2 ）～（ 9 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）に移行した場合、前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例

50

えば、C時短遊技状態)に移行した場合と比べて、前記特定遊技状態に制御される期間の期待値が小さくなるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4893】

上記(10)の遊技機によれば、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に移行した場合と比べて、特別停止態様が導出されたことによって特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に移行した場合に優位性を持たせることができる。このようにすることで、通常遊技状態や特定遊技状態において徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。

【4894】

(11)上記(2)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に移行した場合、前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に移行した場合と比べて、前記特定遊技状態に制御される期間の期待値が大きくなるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4895】

上記(11)の遊技機によれば、特別停止態様が導出されたことによって特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に移行した場合と比べて、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に移行した場合に優位性を持たせることができる。このような場合には、興趣が低下しがちである通常遊技状態や特定遊技状態における遊技性を高めることができ、興趣を高めることが可能となる。

【4896】

付記1の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【4897】

[15-2.付記2]

付記2の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【4898】

(1)本発明に係る遊技機は、

遊技領域に向けて発射された遊技球が特別図柄始動領域(例えば、始動口スイッチ121, 141A, 141B)を通過すると、特別図柄にかかわる乱数を取得する乱数取得手段(例えば、S392またはS399の処理を行うメインCPU201)と、

前記乱数取得手段により取得された乱数を用いて、特別結果と特定結果とを抽選結果に含む特別図柄抽選を行うことが可能な特別図柄抽選手段(例えば、特別図柄可変表示開始処理(S93)を行うメインCPU201)と、

特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段(例えば、特別図柄可変表示終了処理(S94)を行うメインCPU201)と、

前記特別図柄の可変表示が行われて前記特別結果(例えば、大当りの表示態様)を示す特別停止態様が導出されると、特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な特別遊技状態制御手段(例えば、S145の処理を行うメインCPU201)と、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段(例えば、特別図柄管理処理を行うメインCPU201)と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、

前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態)と、を含む複数の遊技状態のいずれかに制御可能であり、

前記特別図柄抽選の結果が前記特定結果(例えば、図112の選択図柄コマンド「0」

10

20

30

40

50

～「２」の大当たり)である場合、前記特定遊技状態の制御に関して、前記特別図柄抽選の結果が前記特別結果(例えば、図１１２の選択図柄コマンド「４」の大当たり)である場合と比べて有利となるよう構成されている

ことを特徴とする。

【４８９９】

上記(１)の遊技機によれば、特別図柄抽選の結果が特定結果であると、特別図柄抽選の結果が特別結果である場合と比べて、特定遊技状態の制御に関して有利であるため、特定遊技状態に面白みを持たせることができ、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。

【４９００】

(２)上記(１)に記載の遊技機において、

前記特別図柄抽選手段は、

前記図柄制御手段により前記特定停止態様(例えば、時短当りの表示態様)が導出されて前記特定遊技状態(例えば、Ｃ時短遊技状態)に制御される場合、該特定遊技状態の終了条件を、前記乱数取得手段により取得された乱数値に基づいて決定可能である

ことを特徴とする。

【４９０１】

上記(２)の遊技機によれば、特定停止態様が導出されて特定遊技状態に制御された場合、特定遊技状態の終了条件が取得された乱数の値に基づいて決定されるため、特定遊技状態の終了タイミングが都度異なりうる。このようにすることで、遊技性に幅を持たせることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。

【４９０２】

(３)上記(１)または(２)に記載の遊技機において、

前記特別停止態様が導出される可能性があることを示す特別表示演出(例えば、大当たり系リーチ)と、前記特定停止態様が導出される可能性があることを示す特定表示演出(例えば、時短当り系リーチ)と、を含む複数の表示演出のいずれかを行うことが可能な示唆演出制御手段(例えば、サブＣＰＵ３０１)をさらに備える

ことを特徴とする。

【４９０３】

上記(３)の遊技機によれば、特別停止態様が導出される可能性があることを示す特別表示演出のみならず、特定停止態様が導出される可能性があることを示す特定表示演出を表示可能であるため、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。

【４９０４】

(４)上記(１)～(３)のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値(例えば、設定１～設定６の６段階の設定値)のうちいずれかにセット可能であり、該セットされた設定値に対応する確率で前記特別停止態様が導出されるよう前記特別図柄抽選が行われる遊技機であって、

前記特別図柄抽選手段は、

前記特別図柄抽選を、前記複数の設定値のうち一の設定値(例えば、設定１)にセットされている場合と他の設定値(例えば、設定６)にセットされている場合とで、前記特別停止態様の導出確率が異なるように行う一方、前記特定停止態様の導出確率が同じとなるように行う

ことを特徴とする。

【４９０５】

上記(４)の遊技機によれば、特別停止態様の導出確率を設定値に応じて異ならせつつ、特定停止態様の導出確率を同じにすることによって、セットされた設定値が低いような場合であっても、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【４９０６】

(５)上記(４)に記載の遊技機において、

前記複数の設定値のうち一の設定値にセットされている場合と他の設定値にセットされ

10

20

30

40

50

ている場合とで、前記特定停止態様の導出確率が同じであるものの、前記特定停止態様が導出された場合に制御される前記特定遊技状態の終了条件を異ならせることが可能である（例えば、設定１の場合の時短回数５０回、設定６の場合の時短回数１００回）

ことを特徴とする。

【４９０７】

上記（５）の遊技機によれば、一の設定値にセットされている場合と他の設定値にセットされている場合とで、特定遊技状態に移行する確率を同じとすることで興趣の低下を抑制しつつ、終了条件を異ならせることで面白みを持たせることが可能となる。

【４９０８】

（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

10

前記特別図柄抽選手段は、

前記特別停止態様が導出される確率が相対的に低い低確率と、前記特別停止態様が導出される確率が相対的に高い高確率とのうちいずれかで、前記特別図柄抽選を行うことが可能であるとともに、

前記低確率で前記特別図柄抽選が行われた場合に前記特別停止態様が導出される確率（例えば、図１１０に示される２０１分の１）および前記高確率で前記特別図柄抽選が行われた場合に前記特別停止態様が導出される確率（例えば、図１１０に示される２００分の１）のいずれよりも相対的に高い確率（例えば、図１１０に示される６分の１）で、前記特定停止態様が導出されるように前記特別図柄抽選を行うことが可能である

ことを特徴とする。

20

【４９０９】

上記（６）の遊技機によれば、特別停止態様の導出確率が低確率の場合および高確率の場合のいずれよりも高い確率で特定停止態様が導出されるため、これまでにない新たな遊技性を提供することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【４９１０】

（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記乱数取得手段は、

第１特別図柄にかかわる乱数を取得する第１乱数取得手段（例えば、Ｓ３９２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

第２特別図柄にかかわる乱数を取得する第２乱数取得手段（例えば、Ｓ３９９の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、

30

前記特別図柄抽選手段は、

前記第１乱数取得手段により取得された乱数を用いて前記特別結果と前記特定結果とを抽選結果に含む第１特別図柄抽選を行う第１特別図柄抽選手段（例えば、第１特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記第２乱数取得手段により取得された乱数を用いて少なくとも前記特別結果を抽選結果に含む第２特別図柄抽選を行う第２特別図柄抽選手段（例えば、第２特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、

前記図柄制御手段は、

前記第１特別図柄の可変表示を行い、前記第１特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第１図柄制御手段（例えば、第１特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

40

前記第２特別図柄の可変表示を行い、前記第２特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第２図柄制御手段（例えば、第２特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、

前記第２特別図柄抽選の結果が前記特別結果（例えば、選択図柄コマンド「Ｚ７」または「Ｚ８」の大当たり）である場合、前記第１特別図柄抽選の結果が前記特別結果（例えば、選択図柄コマンド「Ｚ３」または「Ｚ４」の大当たり）である場合および前記第１特別図柄抽選の結果が前記特定結果（例えば、選択図柄コマンド「Ｚ０」～「Ｚ２」の時短当たり）である場合よりも有利となるよう構成されている

50

ことを特徴とする。

【４９１１】

上記（７）の遊技機によれば、第２特別図柄抽選の結果が特別結果である場合、第１特別図柄抽選の結果が特別結果である場合および第１特別図柄抽選の結果が特定結果である場合のいずれよりも有利となるため、第２特別図柄抽選が行われる遊技では、遊技者の興趣を高めることが可能となる。

【４９１２】

（８）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記乱数取得手段は、

第１特別図柄にかかわる乱数を取得する第１乱数取得手段（例えば、Ｓ３９２の処理を行うメインＣＰＵ２２０１）と、

第２特別図柄にかかわる乱数を取得する第２乱数取得手段（例えば、Ｓ３９９の処理を行うメインＣＰＵ２２０１）と、を有し、

前記特別図柄抽選手段は、

前記第１乱数取得手段により取得された乱数を用いて前記特別結果と前記特定結果とを抽選結果に含む第１特別図柄抽選を行う第１特別図柄抽選手段（例えば、第１特別図柄可変表示開始処理（Ｓ２０１３）を行うメインＣＰＵ２２０１）と、

前記第２乱数取得手段により取得された乱数を用いて少なくとも前記特別結果を抽選結果に含む第２特別図柄抽選を行う第２特別図柄抽選手段（例えば、第２特別図柄可変表示開始処理（Ｓ２０１３）を行うメインＣＰＵ２２０１）と、を有し、

前記図柄制御手段は、

前記第１特別図柄の可変表示を行い、前記第１特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第１図柄制御手段（例えば、第１特別図柄可変表示終了処理（Ｓ２０１４）を行うメインＣＰＵ２２０１）と、

前記第２特別図柄の可変表示を行い、前記第２特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第２図柄制御手段（例えば、第２特別図柄可変表示終了処理（Ｓ２０１４）を行うメインＣＰＵ２２０１）と、を有し、

前記第１特別図柄抽選および前記第２特別図柄抽選の結果には特殊結果（例えば、役物開放当り）がさらに含まれており、

前記遊技機は、

前記第１特別図柄の可変表示または前記第２特別図柄の可変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様（例えば、役物開放当りの表示態様）が導出されると、所定領域（例えば、Ｖ入賞装置２１５０）への遊技球の進入が可能または容易となるよう制御する進入制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、

前記所定領域に進入した遊技球が通過可能な特別領域（例えば、Ｖ入賞口２１５５）と、をさらに備え、

前記特別遊技状態制御手段は、

前記特別領域を遊技球が通過すると、特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御可能であり、

前記第１特別図柄抽選手段は、

前記第１特別図柄の可変表示が行われて前記特殊停止態様が導出される確率（例えば、０）と、前記第２特別図柄の可変表示が行われて前記特殊停止態様が導出される確率（例えば、１／１７）とが異なるように、前記第１特別図柄抽選を行うことが可能であることを特徴とする。

【４９１３】

上記（８）の遊技機によれば、特別図柄抽選の結果が特定結果であると特定遊技状態に制御されるようにした新たな遊技性を、特殊停止態様が導出されると所定領域への遊技球の進入が可能または容易となり、この所定領域に進入した遊技球が特別領域に進入すると、特別遊技状態に移行する所謂１種２種混合機にも適用することができる。そのため、所謂１種２種混合機についても、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能とな

10

20

30

40

50

る。

【 4 9 1 4 】

(9) 上記 (8) に記載の遊技機において、
前記特定遊技状態には、

第 1 特定遊技状態と、第 2 特定遊技状態と、第 3 特定遊技状態と、が含まれており、

前記第 1 特定遊技状態、前記第 2 特定遊技状態、および前記第 3 特定遊技状態それぞれの終了条件には、

前記第 1 特別図柄の変表示回数と前記第 2 特別図柄の変表示回数との合計が第 1 所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第 1 終了条件 (例えば、図 9 1 の時短の終了条件 L) と、前記第 2 特別図柄の変表示回数が第 2 所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第 2 終了条件 (例えば、図 9 1 の時短の終了条件 M) と、前記特殊停止態様の導出回数が第 3 所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第 3 終了条件 (例えば、図 9 1 の時短の終了条件 N) と、が含まれており、

前記第 1 終了条件と前記第 2 終了条件と前記第 3 終了条件とのうち少なくともいずれかの終了条件が、前記第 1 特定遊技状態と前記第 2 特定遊技状態と前記第 3 特定遊技状態とのうち少なくともいずれかの特定遊技状態において異なる

ことを特徴とする。

【 4 9 1 5 】

上記 (9) の遊技機によれば、特定遊技状態の終了条件にバリエーションを持たせることによって遊技性に幅を持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

【 4 9 1 6 】

(1 0) 上記 (8) に記載の遊技機において、

前記特定遊技状態は、

第 1 特定遊技状態と、第 2 特定遊技状態と、第 3 特定遊技状態と、のうち少なくとも二つの特定遊技状態を含み、

前記第 1 特定遊技状態、前記第 2 特定遊技状態、および前記第 3 特定遊技状態それぞれの終了条件には、前記特別図柄の変表示回数 (例えば、時短回数) が含まれており、

前記遊技状態制御手段は、

前記第 1 特定遊技状態と前記第 2 特定遊技状態と前記第 3 特定遊技状態のうちいずれかの特定遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) において他の特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) への移行条件が成立した場合、

前記一の特定遊技状態についての終了条件が成立するまでに行うことが可能な前記特別図柄の変表示回数と、前記他の特定遊技状態についての終了条件が成立するまでに行うことが可能な前記特別図柄の変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、有利度合いにかかわらず前記一の特定遊技状態と同じ態様で制御可能 (例えば、S 2 4 3 の処理を実行可能) である

ことを特徴とする。

【 4 9 1 7 】

上記 (1 0) の遊技機によれば、特定の遊技状態の終了条件については遊技者にとって不利益とならないことを担保しつつ、一の特定遊技状態と同じ態様で行われるようにすることで、興味の低下を抑制することが可能となる。

【 4 9 1 8 】

(1 1) 上記 (1) ~ (9) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記通常遊技状態 (例えば、低確低ベース状態) と、

前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態よりも高いものの、前記特別図柄抽選の実行頻度が前記通常遊技状態と同じ高確非特定遊技状態 (例えば、高確低ベース状態) と、

前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの、前記特別図柄抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い低確特定遊技状態 (例えば、低確高ベ

10

20

30

40

50

ース状態)と、

前記特別停止態様が導出される確率および前記特別図柄抽選の実行頻度のいずれもが前記通常遊技状態よりも高い高確特定遊技状態(例えば、高確高ベース状態)と、のいずれかに制御可能であり、

前記遊技機は、

前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とを外觀で把握困難な態様な表示演出が行われるよう制御可能な表示演出制御手段を備える

ことを特徴とする。

【4919】

上記(10)の遊技機によれば、高確非特定遊技状態と低確特定遊技状態と高確特定遊技状態とで、外觀で把握困難な態様な表示演出が行われるため、遊技に面白みを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【4920】

(12)上記(11)に記載の遊技機において、

前記遊技機は、

前記遊技領域の第1領域(例えば、左側領域106)に向けて遊技球が発射される第1態様(例えば、左打ち)と、

前記遊技領域の第2領域(例えば、右側領域107)に向けて遊技球が発射される第2態様(例えば、右打ち)と、

を含む複数の態様のいずれかで遊技を行うことが可能であるとともに、遊技状態に応じて前記第1態様または前記第2態様で遊技が行われるよう構成されており、

前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とにおいては前記第1態様で遊技が行われる一方、

前記高確非特定遊技状態においては前記第2態様で遊技が行われるよう構成されてなることを特徴とする。

【4921】

上記(12)の遊技機によれば、通常遊技状態と低確特定遊技状態と高確特定遊技状態とにおいては第1態様で遊技が行われる一方、高確非特定遊技状態においては第2態様で遊技が行われるため、高確非特定遊技状態を、他の遊技状態と異なり特別な遊技状態であると遊技者に把握させることが可能となる。

【4922】

(13)上記(11)または(12)に記載の遊技機において、

前記遊技領域に向けて発射された遊技球が所定の入賞領域を通過したことに基づいて賞球または賞データを払い出す払出手段(例えば、払出・発射制御回路400)をさらに備え、

前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とにおいては、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が1未満であって、

前記高確非特定遊技状態においては、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が1を超えることが可能である

ことを特徴とする。

【4923】

上記(13)の遊技機によれば、高確非特定遊技状態を、他の遊技状態と比べて有利な遊技状態とすることで、興趣を高めることが可能となる。

【4924】

(14)上記(11)~(13)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記通常遊技状態(例えば、低確低ベース状態)において前記特別停止態様(例えば、選択図柄コマンド「z3」の大当たり)が導出されると、前記特別遊技状態の終了後、前記高確特定遊技状態に移行させずに前記高確非特定遊技状態に移行させることが可能であることを特徴とする。

10

20

30

40

50

【 4 9 2 5 】

上記（ 1 4 ）の遊技機によれば、通常遊技状態において特別停止態様が導出されると高確非特定遊技状態に移行させることが可能であるため、通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 4 9 2 6 】

付記 2 の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【 4 9 2 7 】

[1 5 - 3 . 付記 3]

付記 3 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 4 9 2 8 】

（ 1 ）本発明に係る遊技機は、

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

演出にかかわる制御を行う演出制御手段（例えば、サブ制御回路 3 0 0 ）と、

を備え、

前記主制御手段は、

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

変動開始条件が成立すると、前記始動情報取得手段により取得された始動情報を用いて、特別結果（例えば、大当たり）、特定結果（例えば、時短当たり）、およびハズレを少なくとも抽選の結果に含む抽選を行う抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（S 9 3 ）を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

前記変動開始条件が成立すると、所定の表示領域にて図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（S 9 4 ）を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、特別図柄遊技終了設定処理（S 2 8 2 ）等を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

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

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

を有し、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別結果を示す特別停止態様（例えば、大当たりの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）と、

前記特定結果を示す特定停止態様（例えば、時短当たりの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われる遊技状態であって、通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記情報送信手段から送信された情報を受信し、該情報に基づく演出が所定の演出表示領域に表示されるよう制御可能であって、

前記抽選手段による抽選の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に伴って当該演出（例えば、当該変動に対応する変動演出）が行われるよう制御する当該演出制御手段（例えば、サブ CPU 3 0 1 ）と、

前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出（例えば、先読み演出）が行われるよう制御する先行演出制御手段（例えば、サブ CPU 3 0 1 ）と、を有する

ことを特徴とする。

【 4 9 2 9 】

上記（ 1 ）の遊技機によれば、特定結果を示す特定停止態様が導出されると特定遊技状態に制御される遊技機において当該演出および先行演出が行われるといった、これまでに

10

20

30

40

50

ない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【4930】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第1先行演出(例えば、時短当り系先読み演出形態の表示)が行われるよう制御する第1先行演出制御手段(例えば、サブCPU301)と、

前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第2先行演出(例えば、大当り系先読み演出形態の表示)が行われるよう制御する第2先行演出制御手段(例えば、サブCPU301)と、

前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示唆可能な第3先行演出(例えば、共通系先読み演出形態の表示)が行われるよう制御する第3先行演出制御手段と、を有する

ことを特徴とする。

【4931】

上記(2)の遊技機によれば、先行演出として、特別停止態様が導出される可能性がある演出(第2先行演出)だけでなく、特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第1先行演出が行われるため、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。しかも、第3先行演出が行われた場合は、特別停止態様と特定停止態様とのいずれも導出される可能性があるため、興趣を高めることが可能となる。

【4932】

(3) 上記(2)に記載の遊技機において、

前記第3先行演出制御手段は、

前記特別停止態様(例えば、大当りの表示態様)と前記特定停止態様(例えば、時短当りの表示態様)とのいずれが導出されるかを外観で区別し難い態様で前記第3先行演出(例えば、共通系先読み演出形態の表示)が行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4933】

上記(3)の遊技機によれば、特別停止態様と特定停止態様とのいずれが導出されるかを外観で区別し難い態様で第3先行演出が行われるといった、これまでにない新たな演出を行うことで興趣を高めることが可能となる。

【4934】

(4) 上記(2)または(3)に記載の遊技機において、

前記第3先行演出制御手段は、

第1態様(例えば、青の四角形)と、

前記第1態様から変化可能な態様であって、該第1態様と比べて前記抽選の結果に対する期待値が大きい第2態様(例えば、黄の五角形)と、

前記第1態様または前記第2態様から変化可能な態様であって、該第2態様と比べて前記抽選の結果に対する期待値が大きい第3態様(例えば、虹の三角形)と、

を含む複数の態様のうち1つまたは2つ以上の態様で前記第3先行演出が行われるよう制御可能であり、

前記第1態様および前記第2態様は、前記抽選の結果に対する期待値が、前記特別結果に対する期待値と前記特定結果に対する期待値とのいずれであるかを外観で区別し難い態様である一方、

前記第3態様は、前記特別結果に対する期待値であることを外観で区別し易い態様であることを特徴とする。

【4935】

上記(4)の遊技機によれば、第3先行演出が行われた場合、第1態様や第2態様では、特別結果に対する期待値と特定結果に対する期待値とのいずれが高いかを外観で区別し難いものの、第3態様に変化したときは特別結果に対する期待値が高いことが区別し易く

10

20

30

40

50

なる。そのため、第3先行演出が行われた場合、遊技者の興味を高めることが可能となる。

【4936】

(5) 上記(2)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1先行演出制御手段は、

第4態様(例えば、専用の共通系先読み演出形態)と、

前記第4態様から変化可能な態様であって、該第4態様と比べて前記特定結果に対する期待値が大きい第5態様(例えば、白の円)と、

を含む複数の態様のうち1つまたは2つ以上の態様で前記第1先行演出が行われるよう制御可能であり、

前記第4態様は、前記特別結果に対する期待値と前記特定結果に対する期待値とのいずれれであるかを外観で区別し難い態様である一方、

前記第5態様は、前記特定結果に対する期待値であることを外観で区別し易い態様であることを特徴とする。

10

【4937】

上記(5)の遊技機によれば、第4態様では、特別結果に対する期待値と特定結果に対する期待値とのいずれが高いかを外観で区別し難いものの、第5態様では、特定結果に対する期待値が高いことが区別しやすくなる。そのため、第1先行演出では、特別結果に対する期待値を排除しつつ特定結果に対する期待値が高い演出を行うことで、徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。

【4938】

(6) 上記(2)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1先行演出制御手段により行われる前記第1先行演出の割合と、前記第2先行演出制御手段により行われる前記第2先行演出の割合とが異なるように構成される

ことを特徴とする。

20

【4939】

上記(6)の遊技機によれば、第1先行演出の割合と第2先行演出の割合とを異ならせることで演出にメリハリを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【4940】

(7) 上記(2)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、

前記通常遊技状態と前記特定遊技状態とにおいて前記特定停止態様を導出することが可能であり、

前記第1先行演出制御手段は、

前記通常遊技状態において前記第1先行演出が行われるよう制御可能である一方、前記特定遊技状態において前記第1先行演出が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

30

【4941】

上記(7)の遊技機によれば、通常遊技状態における興趣の低下を、好適に、抑制することが可能となる。すなわち、特定遊技状態において特定結果が導出される場合よりも、通常遊技状態において特定結果が導出される場合の方が遊技者にとって興趣が高められる。そこで、通常遊技状態では第1先行演出が行われうるようにし、特定遊技状態では第1先行演出が行われないようにすることで、第1先行演出を効果的に行うことが可能となる。

40

【4942】

(8) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記当該演出制御手段は、

前記特定停止態様ではなく前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆する第1当該演出(例えば、時短当り系リーチ)が行われるよう制御する第1当該演出制御手段(例えば、サブCPU301)と、

前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆する第2当該演出(例えば、大

50

当り系リーチ)が行われるよう制御する第2当該演出制御手段(例えば、サブCPU301)と、

前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示唆する第3当該演出(例えば、共通リーチ)が行われるよう制御する第3当該演出制御手段(例えば、サブCPU301)と、を有する

ことを特徴とする。

【4943】

(9)上記(2)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記当該演出制御手段は、

前記特定停止態様ではなく前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆する第1当該演出(例えば、時短当り系リーチ)が行われるよう制御する第1当該演出制御手段(例えば、サブCPU301)と、

前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆する第2当該演出(例えば、大当り系リーチ)が行われるよう制御する第2当該演出制御手段(例えば、サブCPU301)と、

前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示唆する第3当該演出(例えば、共通リーチ)が行われるよう制御する第3当該演出制御手段(例えば、サブCPU301)と、を有する

ことを特徴とする。

【4944】

上記(8)、(9)の遊技機によれば、当該演出として、特別停止態様が導出される可能性がある演出(第2当該演出)だけでなく、特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第1当該演出が行われるため、これまでになく新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。しかも、第3当該演出が行われた場合は、特別停止態様と特定停止態様とのいずれも導出される可能性があるため、興趣を高めることが可能となる。

【4945】

(10)上記(9)に記載の遊技機において、

前記第2当該演出制御手段は、

前記第2先行演出(例えば、大当り系先読み演出形態の表示)または第3先行演出(例えば、共通系先読み演出形態の表示)が行われた場合は前記第2当該演出(例えば、大当り系リーチ)が行われるよう制御可能である一方、

前記第1先行演出(例えば、時短当り系先読み演出形態の表示)が行われた場合は前記第2当該演出(例えば、大当り系リーチ)が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4946】

上記(10)の遊技機によれば、第2当該演出は、第2先行演出または第3先行演出が行われた場合は行われるものの、第1先行演出が行われた場合には行われない。そのため、先行演出の段階で、特定結果に対する期待値を徒に与えることを排除しつつ特別結果に対する期待値が高い先行演出を行うことで、興趣を高める演出を行うことが可能となる。

【4947】

(11)上記(9)または(10)に記載の遊技機において、

前記第1当該演出制御手段は、

前記第1先行演出(例えば、時短当り系先読み演出形態の表示)または第3先行演出(例えば、共通系先読み演出形態の表示)が行われた場合は前記第1当該演出(例えば、時短当り系リーチ)が行われるよう制御可能である一方、

前記第2先行演出(例えば、大当り系先読み演出形態の表示)が行われた場合は前記第1当該演出(例えば、時短当り系リーチ)が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

上記(11)の遊技機によれば、第1当該演出は、第1先行演出または第3先行演出が

行われた場合は行われるものの、第2先行演出が行われた場合には行われぬ。そのため、先行演出の段階で、特別結果に対する期待値を徒に与えることを排除しつつ特定結果に対する期待値が高い先行演出を行うことで、徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。

【4948】

(12) 上記(9)～(11)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第3当該演出制御手段は、

前記第1先行演出(例えば、時短当り系先読み演出形態の表示)と前記第2先行演出(例えば、大当り系先読み演出形態の表示)と第3先行演出(例えば、共通系先読み演出形態の表示)とのいずれが行われた場合であっても前記第3当該演出(例えば、共通リーチ)が行われるよう制御可能である

10

ことを特徴とする。

【4949】

上記(12)の遊技機によれば、第3当該演出では、特別結果に対する期待値が高いのか特定結果に対する期待値が高いのかを把握し難いため、比較的長い時間にわたって遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【4950】

(13) 上記(9)～(12)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記当該演出制御手段は、

特定の図柄の変表示に先行して前記先行演出が行われた場合における前記特定の図柄の変表示(例えば、ターゲット変動)において、

20

前記第3当該演出(例えば、共通リーチC)が開始された場合、該第3当該演出が行われた後、前記第1当該演出(例えば、時短当り系リーチC)または前記第2当該演出(例えば、大当り系リーチC)に移行可能である一方、

前記第3当該演出(例えば、共通リーチC)が開始されなかった場合、前記第1当該演出(例えば、時短当り系リーチC)と前記第2当該演出(例えば、大当り系リーチC)とのいずれも移行しないよう構成される

ことを特徴とする。

【4951】

上記(13)の遊技機によれば、特定の図柄の変表示に先行して先行演出が行われた場合、この先行演出が行われた特定の図柄の変表示において、第3当該演出が開始された場合に、興趣を高めることができる。その一方、第3当該演出が開始されなければ第1当該演出と第2当該演出のいずれにも移行しないため、徒に遊技者の射幸心を煽ることを抑制することができる。

30

【4952】

付記3の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【4953】

[15-4. 付記4]

付記4の遊技機は、以下の特徴を備えている。

(1) 本発明に係る遊技機は、

40

所定条件が成立すると始動情報を取得し、該取得した始動情報(例えば、各種乱数)を所定数まで保留可能な保留手段(例えば、S395またはS402の処理を行うメインCPU201)と、

変動開始条件が成立すると、前記保留手段により保留されている前記始動情報を用いて、特別結果(例えば、大当り)、特定結果(例えば、時短当り)、およびハズレを抽選の結果に含む抽選を行う抽選手段(例えば、特別図柄可変表示開始処理(S93)を行うメインCPU201)と、

前記変動開始条件が成立すると、所定の表示領域(例えば、特別図柄表示部163, 164)にて図柄の変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段(例えば、特別図柄可変表示終了処理(S94)を行うメインCPU201)と、

50

前記図柄の可変表示が行われて前記特別結果を示す特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行可能な特別遊技状態制御手段と、

前記図柄の可変表示が行われて前記特定結果を示す特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われる遊技状態であって通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態に移行可能な特定遊技状態制御手段（例えば、S 1 4 5 の処理を行うメインCPU 2 0 1）と、

所定の演出領域（例えば、表示装置 7 の表示領域 7 a）にて前記図柄の可変表示に伴って当該演出が行われるよう制御する当該演出制御手段（例えば、サブCPU 3 0 1）と、

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

前記先行判定手段による先行判定の結果に基づいて、前記図柄の可変表示に先行して所定の演出領域にて先行演出（例えば、先読み演出）が行われるよう制御する先行演出制御手段（例えば、サブCPU 3 0 1）と、

を備え、

前記先行演出制御手段は、

前記特別停止態様または前記特定停止態様が導出される可能性がある場合に、前記先行演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【4 9 5 4】

上記（1）の遊技機によれば、特定結果を示す特定停止態様が導出されると特定遊技状態に制御される遊技機において当該演出および先行演出が行われるといった、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【4 9 5 5】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されうる特定始動情報が含まれている場合、前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出される可能性があることを示唆する特定先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御可能である一方、

前記保留手段により保留されている始動情報に前記特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報よりも先に前記変動開始条件が成立する始動情報として、前記特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出されうる特別始動情報が含まれている場合、前記特定始動情報についての先行演出（例えば、先読み演出）が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4 9 5 6】

上記（2）の遊技機によれば、特定停止態様が導出されうる特定始動情報が保留されていたとしても、特別停止態様が導出されうる特別始動情報が先に保留されている場合には、特定始動情報についての先行演出が行われない。そのため、不必要となりかねない先行演出を極力排除しつつ、効果的な先行演出を行うことで興趣の低下を抑制することが可能となる。

【4 9 5 7】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特別停止態様が導出されうる特別始動情報が含まれている場合、前記特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出される可能性があることを示唆する特別先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御可能であるとともに、

前記保留手段により保留されている始動情報に前記特別始動情報が含まれていない場合

10

20

30

40

50

であっても、前記特別先行演出が行われるよう制御可能であり、

前記保留手段により保留されている始動情報に前記特別始動情報が含まれていないにもかかわらず前記特別先行演出が行われる場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である。

【4958】

上記(3)の遊技機によれば、特別始動情報が保留されていないにもかかわらず特別先行演出が行われる場合、特定始動情報が保留されていたとしても、この特定始動情報についての先行演出が行われないため、興趣の低下を抑制することが可能となる。すなわち、特別始動情報が保留されていないにもかかわらず特別先行演出が行われる場合、特別停止態様が導出されなかった時点で遊技者を落胆させかねない。このような場合、特定始動情報が保留されていたとしてもこの特定始動情報についての先行演出を行わないようにすることで、遊技者が一旦は落胆した後に特定停止態様が導出されることとなり、興趣を高めることが可能となる。

10

【4959】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記特別停止態様が導出される前記図柄の可変表示中において、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である

20

ことを特徴とする。

【4960】

上記(4)の遊技機によれば、特定始動情報が保留されていたとしても、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中は、特定始動情報についての先行演出を行わないようにしているため、不必要となりかねない先行演出を極力行わないようにすることが可能となる。すなわち、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中、遊技者の興味は可変表示中の演出に惹きつけられるため、特定始動情報についての先行演出を行ったとしても無用な演出となりかねない。そこで、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中は、特定始動情報についての先行演出を行わないようにしたものである。

【4961】

30

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態には、

第1特定制御(例えば、A時短遊技状態における時短性能での時短制御)を実行可能な第1特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)と、

前記第1特定制御とは異なる第2特定制御(例えば、C時短遊技状態における時短性能での時短制御)を実行可能な第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)と、が含まれており、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記第1特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に移行可能であり、

40

前記特定停止態様が導出された場合、前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に移行可能であって、

前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれているとともに、前記特別遊技状態の終了後、前記第1特定遊技状態に移行された場合、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立したことによって前記特定停止態様が導出されたとしても、前記第2特定制御を実行せずに前記第1特定制御を実行可能である

ことを特徴とする。

【4962】

上記(5)の遊技機は、特別停止態様が導出されたときに、特定始動情報が保留されて

50

いたとしても、特別遊技状態の終了後に第1特定遊技状態に移行された場合、特定始動情報についての可変表示が行われて特定停止態様が導出されたとしても、第2特定制御を実行せずに第1特定制御を実行するようにしたものである。これにより、特別停止態様が導出されたことより遊技者が得られるメリットが棄損されることを抑制できる。

【4963】

(6) 上記(2)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に移行可能であり、

前記先行演出制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれており、前記特別遊技状態の終了後、前記特定遊技状態に制御された場合、前記特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4964】

上記(6)の遊技機は、特別停止態様が導出されたときに、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態に制御された場合、特定始動情報についての先行演出が行われないようにしたものである。これにより、必要な先行演出が行われることを抑制することが可能となる。

【4965】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特定始動情報に基づく前記特定遊技状態に移行しないよう制御可能であることを特徴とする。

【4966】

上記(7)の遊技機によれば、特別停止態様が導出された場合、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後、特定始動情報に基づく特定遊技状態に移行されない。そのため、例えば特別停止態様の導出に基づいて特別遊技状態に制御された場合にはこれに基づいて特定遊技状態に移行させることが可能となる。

【4967】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4968】

上記(8)の遊技機によれば、特別停止態様が導出された場合、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後、不必要となりかねない先行演出が行われることを抑制できる。

【4969】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特別停止態様が導出される期待値が高い有利遊技状態(例えば、高確遊技状態)に制御された場合、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立した

10

20

30

40

50

ことによって前記特定停止態様が導出されたとしても、前記特定遊技状態に移行しないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4970】

上記(9)の遊技機によれば、特別遊技状態の終了後、特定遊技状態よりも、特別停止態様が導出される期待値が高い有利遊技状態(例えば、高確遊技状態)が優先して制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【4971】

(10) 上記(1)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記図柄の可変表示回数を計数する計数手段(例えば、天井カウンタ)をさらに備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記計数手段により計数された前記図柄の可変表示回数が規定回数(例えば、天井値)に達した場合、前記特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に移行可能であり、

前記先行演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての前記変動開始条件が成立するよりも先に、前記計数手段により計数された前記図柄の可変表示回数が前記規定回数に達する場合、前記特定始動情報についての先行演出が行われないう制御可能である

ことを特徴とする。

【4972】

上記(10)の遊技機によれば、特定始動情報が保留されていたとしても、この特定始動情報についての変動開始条件が成立するよりも先に、カウント手段によりカウントされた図柄の可変表示回数が規定回数に達する場合、特定表示態様が導出されるよりも先に特定遊技状態に移行する。このような場合に特定始動情報についての先行演出を行ったとしても、かかる先行演出が不必要な先行演出となりかねない。そこで、このような不必要となりかねない先行演出を行わないようにすることで、興趣の低下を抑制するようにしたものである。

【4973】

(11) 上記(1)～(10)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記抽選の結果には、さらに特殊結果(例えば、小当たり)が含まれるとともに、

前記図柄の可変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様(例えば、小当りの表示態様)が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態に移行可能な特殊遊技状態制御手段をさらに備え、

前記先行演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報と、前記特殊停止態様が導出されうる特殊始動情報とが含まれており、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立するよりも先に、前記特殊停止態様が導出されうる特殊始動情報についての前記変動開始条件が成立する場合であっても、前記特定始動情報についての先行演出が行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4974】

上記(11)の遊技機は、特定始動情報と特殊始動情報とが保留されており、特定始動情報についての変動開始条件よりも先に、特殊始動情報についての変動開始条件が成立する場合であっても、特定始動情報についての先行演出が行われることを可能にしたものである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能である。

【4975】

(12) 上記(1)～(11)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記抽選の結果には、さらに特殊結果(例えば、小当たり)が含まれるとともに、

前記図柄の可変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態(例えば、小当たり遊技状態)に移行可能な特殊

10

20

30

40

50

遊技状態制御手段（例えば、メインCPU201）をさらに備え、

前記先行演出制御手段は、

前記特殊停止態様が導出される前記図柄の可変表示中において、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれている場合、該特定始動情報についての先行演出が行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4976】

上記（12）の遊技機は、特殊停止態様が導出される図柄の可変表示中に、特定始動情報が保留されている場合、この特定始動情報についての先行演出が行われるようにしたものである。これにより、興趣を高めることが可能となる。

【4977】

付記4の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【4978】

[15-5. 付記5]

付記5の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【4979】

（1）本発明に係る遊技機は、

遊技球が特別始動領域（例えば、始動口スイッチ121、141A、141B）を通過したことに基づいて特別図柄抽選を行う特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（S93）を行うメインCPU201）と、

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（S94）を行うメインCPU201）と、

前記特別図柄制御手段により特別停止態様（例えば、大当り表示態様）が導出されると、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、S145の処理を行うメインCPU201）と、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態であって、該可変表示の回数が所定回数行われるまで通常の遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、時短管理処理を行うメインCPU201）と、

遊技球が普通始動領域（例えば、通過ゲートスイッチ127）を通過したことに基づいて普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段（例えば、普通図柄の可変表示開始処理（S293）を行うメインCPU201）と、

所定の表示領域にて普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出されるよう制御する普通図柄制御手段（例えば、普通図柄の可変表示終了処理（S294）を行うメインCPU201）と、

前記普通図柄制御手段により普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が導出されると、前記特別始動領域への遊技球の通過を容易にする特別図柄抽選容易化手段（例えば、普通電動役物開放処理（S296）を行うメインCPU201）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、

前記普通図柄当り停止態様が導出される確率と、前記特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いと、前記普通図柄の可変表示が行われる時間と、のうち少なくとも1つ以上が前記通常の遊技状態と異なる特定制御が実行される遊技状態であって、

前記特別停止態様が導出されることおよび前記特別遊技状態が終了することを移行条件とし、第1終了条件が成立するまで制御可能な第1特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）と、

前記図柄制御手段により特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されることを移行条件とし、第2終了条件が成立するまで制御可能な第2特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）と、

前記特別図柄の可変表示が規定回数行われることを移行条件とし、第3終了条件が成立

10

20

30

40

50

するまで制御可能な第3特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）と、のうち少なくとも二つの特定遊技状態を含むことを特徴とする。

【4980】

上記（1）の遊技機によれば、第1特定遊技状態と、特定停止態様が導出されることを移行条件とする第2特定遊技状態と、特別図柄の変表示が規定回数行われることを移行条件とする第3特定遊技状態とのうち、少なくとも二つの特定遊技状態が用意されているため、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【4981】

なお、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とで、それぞれ、特定制御の態様が同じであってもよいし、特定制御の態様が異なってもよい。また、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とのうち、二つの特定遊技状態における特定制御の態様が同じで、残りの一つの特定遊技状態における特定制御の態様が上記二つの特定遊技状態における特定制御の態様と異なってもよい。

【4982】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記第2特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）と前記第3特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）とは、

前記普通図柄当り停止態様の導出確率が同じまたは略同じとなるように構成されていることを特徴とする。

【4983】

上記（2）の遊技機は、第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とにおいて、普通図柄当り停止態様の導出確率が同じまたは略同じとなるようにしたものである。これにより、第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高めることが可能となる。

【4984】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記第2特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）および前記第3特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）では、それぞれ、前記特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが異なる複数の通過容易度パターン（例えば、普通電動役物の開放パターン）が用意されており、

前記第2特定遊技状態と前記第3特定遊技状態とは、

前記複数の通過容易度パターンのうち少なくとも一部の通過容易度パターンにおいて、前記特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが同じまたは略同じとなるように構成されている

ことを特徴とする。

【4985】

上記（3）の遊技機は、第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とが、複数の通過容易度パターンのうち少なくとも一部の通過容易度パターンにおいて、特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが同じまたは略同じとなるように構成されたものである。これにより、第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高めることが可能となる。

【4986】

（4）上記（1）～（3）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）および前記第3特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）では、それぞれ、前記普通図柄の変表示が行われる時間が異なる複数の時間パターンが用意されており、

前記第2特定遊技状態と前記第3特定遊技状態とは、

前記複数の時間パターンのうち少なくとも一部の時間パターンにおいて、前記普通図柄の変表示が行われる時間が同じまたは略同じとなるように構成されている

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

【4987】

上記(4)の遊技機は、第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とが、複数の時間パターンのうち少なくとも一部の時間パターンにおいて、普通図柄の可変表示が行われる時間が同じまたは略同じとなるように構成されたものである。これにより、第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高めることが可能となる。

【4988】

(5)上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第1特定遊技状態において前記特定停止態様(例えば、時短当りの表示態様)が導出されたとしても、前記第1特定遊技状態に対応する第1特定制御(例えば、A時短遊技状態における時短性能)を維持可能である

ことを特徴とする。

【4989】

上記(5)の遊技機は、第1特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしても、第2特定遊技状態に対応する第2特定制御に変更せず、第1特定遊技状態に対応する第1特定制御を維持可能にしたものである。

【4990】

(6)上記(5)に記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第1特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)における特定のタイミング(例えば、時短最終変動)で前記特定停止態様(例えば、時短当りの表示態様)が導出された場合、前記特定のタイミング以降(例えば、時短最終変動の次の変動)に、前記第1特定制御から前記第2特定制御に変更可能である

ことを特徴とする。

【4991】

上記(6)の遊技機は、第1特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第1特定制御から第2特定制御に変更可能としたものである。

【4992】

(7)上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第1特定遊技状態における特定のタイミング(例えば、時短最終変動)で前記特定停止態様が導出された場合、前記特定のタイミング以降(例えば、時短最終変動の次の変動)に、前記第1特定遊技状態に対応する第1特定制御(例えば、A時短遊技状態における時短性能)および前記第2特定遊技状態に対応する第2特定制御(例えば、C時短遊技状態における時短性能)のいずれも行われないう制御可能である

ことを特徴とする。

【4993】

上記(7)の遊技機は、第1特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第1特定制御および第2特定制御のいずれも行われないう制御可能としたものである。第1特定制御および第2特定制御のいずれも行われないう制御可能とは、例えば、第1特定制御を終了し、第2特定制御を開始しないような制御が相当する。

【4994】

(8)上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第3特定遊技状態において前記特定停止態様が導出されたとしても、前記第2特定遊技状態に対応する第2特定制御(例えば、C時短遊技状態における時短性能)に変更せず、前記第3特定遊技状態に対応する第3特定制御(例えば、B時短遊技状態における時

10

20

30

40

50

短性能)を維持可能である

ことを特徴とする。

【4995】

上記(8)の遊技機は、第3特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしても、第2特定遊技状態に対応する第2特定制御に変更せず、第3特定遊技状態に対応する第3特定制御を維持可能にしたものである。

【4996】

(9)上記(8)に記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第3特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)における特定のタイミング(例えば、時短最終変動)で前記特定停止態様が導出された場合、前記特定のタイミング以降(例えば、時短最終変動の次の変動)に、前記第3特定制御(例えば、B時短遊技状態における時短性能)から前記第2特定制御(例えば、C時短遊技状態における時短性能)に変更可能である

ことを特徴とする。

【4997】

上記(9)の遊技機は、第3特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第3特定制御から第2特定制御に変更可能としたものである。

【4998】

(10)上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)と前記第3特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)とでは、前記特定制御の態様が異なりうる

ことを特徴とする。

【4999】

上記(10)の遊技機は、第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とで特定制御の態様が異なるようにしたものである。これにより、遊技のバリエーションが増え、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【5000】

(11)上記(1)～(10)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第1特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)への移行条件と前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)への移行条件とが成立した場合、または前記第1特定遊技状態において前記第2特定遊技状態への移行条件が成立した場合、

前記第1終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記第2終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、前記特定遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする。

【5001】

上記(11)の遊技機は、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とが重複した場合、第1終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、第2終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって特別図柄の可変表示が行われるまで特定遊技状態に制御可能としたものである。

【5002】

(12)上記(1)～(11)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)への移行条件と前記第3特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)への移行条件とが成立した場合、または前記第3特定遊技状態において前記第2特定遊技状態への移行条件が成立した場合、

10

20

30

40

50

前記第 2 終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記第 3 終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、前記特定遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする。

【 5 0 0 3 】

上記 (1 2) の遊技機は、第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とが重複した場合、第 2 終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、第 3 終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって特別図柄の可変表示が行われるまで特定遊技状態に制御可能としたものである。

10

【 5 0 0 4 】

(1 3) 上記 (1) ~ (4)、(1 1)、および (1 2) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、

前記計数手段は、

前記少なくとも二つの特定遊技状態のうち、いずれか一の特定遊技状態において他の特定遊技状態への移行条件が成立した場合、または前記一の特定遊技状態への移行条件と前記他の特定遊技状態への移行条件とが成立した場合、

前記一の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記他の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、の両方を計数可能である

20

ことを特徴とする。

【 5 0 0 5 】

上記 (1 3) の遊技機は、いずれか一の特定遊技状態において他の特定遊技状態への移行条件が成立した場合、または一の特定遊技状態への移行条件と他の特定遊技状態への移行条件とが成立した場合、一の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、他の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、の両方を計数可能にしたものである。

【 5 0 0 6 】

(1 4) 上記 (1) ~ (1 3) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

30

前記特定遊技状態への移行条件が成立した場合、対応する特定遊技状態の終了条件として、前記特別図柄の可変表示回数を設定可能な終了条件設定手段 (例えば、S 2 3 5、S 2 3 7、S 2 3 8 の処理を行うメイン CPU 2 0 1) を備え、

前記終了条件設定手段は、

前記第 2 特定遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) への移行条件が成立した場合と、前記第 3 特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) への移行条件が成立した場合とで、前記特別図柄の可変表示回数 (例えば、時短回数) として異なる回数を設定可能である

ことを特徴とする。

【 5 0 0 7 】

上記 (1 4) の遊技機は、第 2 特定遊技状態への移行条件が成立した場合と、第 3 特定遊技状態への移行条件が成立した場合とで、特別図柄の可変表示回数として異なる回数を設定可能としたものである。

40

【 5 0 0 8 】

(1 5) 上記 (1) ~ (1 4) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 特定遊技状態では、

前記普通図柄当り停止態様の導出確率が、前記第 2 特定遊技状態および前記第 3 特定遊技状態のいずれよりも高い

ことを特徴とする。

【 5 0 0 9 】

上記 (1 5) の遊技機は、第 1 特定遊技状態では、普通図柄当り停止態様の導出確率を

50

、第2特定遊技状態および第3特定遊技状態のいずれよりも高くしたものである。これにより、第1特定遊技状態を、第2特定遊技状態および第3特定遊技状態よりも有利な特定遊技状態として位置付けることができる。

【5010】

(16) 上記(1)～(12)、(14)、および(15)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の変表示回数を計数することが可能な計数手段(例えば、時短カウンタ更新処理)を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)への移行条件と、前記第3特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)への移行条件とが成立する場合、前記第3特定遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする。

【5011】

上記(16)の遊技機は、第2特定遊技状態への移行条件と、第3特定遊技状態への移行条件とが成立する場合、第3特定遊技状態に制御可能としたものである。

【5012】

(17) 上記(1)～(12)、(14)、および(15)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の変表示回数を計数することが可能な計数手段(例えば、時短カウンタ更新処理を行うメインCPU201)を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第2特定遊技状態への移行条件が成立する場合、前記第3特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても前記第2特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【5013】

上記(17)の遊技機は、第2特定遊技状態への移行条件が成立する場合、第3特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても、第2特定遊技状態に移行可能としたものである。

【5014】

(18) 上記(1)～(12)、(14)、および(15)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の変表示回数を計数することが可能な計数手段(例えば、時短カウンタ更新処理)を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第3特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の変表示(例えば、天井回数目の特別図柄の変表示)において、前記第2特定遊技状態への移行条件が成立しなかった(例えば、特定停止態様が導出されなかった)場合、前記第2特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認することなく、前記第3特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【5015】

上記(18)の遊技機は、第3特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の変表示において、第2特定遊技状態への移行条件が成立しなかった場合、第2特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認することなく、第3特定遊技状態に移行可能としたものである。

【5016】

(19) 上記(1)～(12)、(14)、および(15)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可

10

20

30

40

50

変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、時短カウンタ更新処理を行うメインCPU201）を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第3特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示（例えば、天井回数目の特別図柄の可変表示）において、前記第2特定遊技状態への移行条件が成立しなかった（例えば、特定停止態様が導出されなかった）場合、前記第2特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認した上で、前記第3特定遊技状態に移行可能であることを特徴とする。

【5017】

上記（19）の遊技機は、第3特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において、第2特定遊技状態への移行条件が成立しなかった場合、第2特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認した上で、第3特定遊技状態に移行可能としたものである。

10

【5018】

（20）上記（1）～（12）、（14）、（15）、および（16）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2特定遊技状態（例えば、C時短）への移行条件または前記第3特定遊技状態（例えば、B時短）への移行条件が成立した場合、前記特定遊技状態への移行フラグを成立させる移行フラグ成立手段を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記移行フラグが成立する場合、前記特定遊技状態に移行可能である

20

ことを特徴とする。

【5019】

上記（20）の遊技機は、第2特定遊技状態の移行条件が成立した場合は第2特定遊技状態に移行させ、第3特定遊技状態の移行条件が成立した場合は第3特定遊技状態に移行させるようにしたものである。

【5020】

（21）上記（20）の遊技機において、

前記移行フラグ成立手段は、

前記第2特定遊技状態（例えば、C時短）への移行条件が成立した場合は第2移行フラグを成立させ、前記第3特定遊技状態（例えば、B時短）への移行条件が成立した場合は第3フラグを成立させるものであり、

30

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第2移行フラグが成立する場合は前記第2特定遊技状態に移行可能であり、前記第3移行フラグが成立する場合は前記第3特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【5021】

上記（21）の遊技機は、第2特定遊技状態への移行条件が成立した場合は第2移行フラグを成立させ、第3特定遊技状態への移行条件が成立した場合は第3移行フラグを成立させる、すなわち別個のフラグを成立させるようにしたものである。

40

【5022】

（22）上記（21）の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第2移行フラグと前記第3移行フラグとの両方が成立する場合（例えば、図38のS203がYES判定の場合）、前記第3特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）に移行可能である

ことを特徴とする。

【5023】

50

上記(22)の遊技機は、第2移行フラグと第3移行フラグとの両方が成立する場合、第3特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。

【5024】

(23)上記(21)の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第2移行フラグと前記第3移行フラグとの両方が成立する場合、前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に移行可能である

ことを特徴とする。

10

【5025】

上記(23)の遊技機は、第2移行フラグと第3移行フラグとの両方が成立する場合、第2特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。

【5026】

(24)上記(20)の遊技機において、

前記移行フラグ成立手段は、

前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)への移行条件が成立した場合と、前記第3特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)への移行条件が成立した場合とに用いられる共通移行フラグ(例えば、時短移行フラグ)を成立させるものである

ことを特徴とする。

20

【5027】

上記(24)の遊技機は、第2特定遊技状態の移行条件と第3特定遊技状態への移行条件が成立した場合とで、共通して用いられる共通移行フラグを成立させるようにしたものである。

【5028】

(25)上記(24)の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記共通の移行フラグが成立する場合、前記第3特定遊技状態への移行条件が成立していれば、前記第2特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても前記第3特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

30

【5029】

上記(25)の遊技機は、共通の移行フラグが成立する場合、第3特定遊技状態への移行条件が成立していれば、第2特定遊技状態への移行よりも第3特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。

【5030】

(26)上記(24)の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記共通の移行フラグが成立する場合、前記第2特定遊技状態への移行条件が成立していれば、前記第3特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても前記第2特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

40

【5031】

上記(26)の遊技機は、共通の移行フラグが成立する場合、第2特定遊技状態への移行条件が成立していれば、第3特定遊技状態への移行よりも第2特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。

50

【 5 0 3 2 】

付記 5 の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【 5 0 3 3 】

[1 5 - 6 . 付記 6]

付記 6 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 5 0 3 4 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定条件の成立に基づいて抽選を行う抽選手段 (例えば、特別図柄可変表示開始処理 (S 9 3) を行うメイン C P U 2 0 1) と、

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段 (例えば、特別図柄可変表示終了処理 (S 9 4) を行うメイン C P U 2 0 1) と、

前記特別図柄制御手段により特別停止態様が導出されると、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段 (例えば、S 1 4 5 の処理を行うメイン C P U 2 0 1) と、

前記特別遊技状態でない場合に、前記特別図柄の可変表示回数を計数可能な計数手段 (例えば、天井カウンタ更新処理を行うメイン C P U 2 0 1) と、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段 (例えば、特別図柄管理処理を行うメイン C P U 2 0 1) と、

を有する主制御手段 (例えば、主制御回路 2 0 0) を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態として、

通常遊技状態と、

前記計数手段により計数された回数が規定回数に到達することを移行条件として制御可能であるとともに前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能である

ことを特徴とする。

【 5 0 3 5 】

上記 (1) の遊技機によれば、特別遊技状態でない場合に、特別図柄の可変表示回数を計数し、計数された回数が規定回数に到達することを移行条件とする特定遊技状態に制御可能にするといった、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【 5 0 3 6 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段により制御される前記複数の遊技状態には、

前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数される遊技状態 (例えば、確変フラグがオフの遊技状態) と、前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数されない遊技状態 (例えば、確変フラグがオンの遊技状態) と、が含まれる

ことを特徴とする。

【 5 0 3 7 】

上記 (2) の遊技機によれば、計数手段により計数される遊技状態と計数されない遊技状態とが含まれるようにしたものである。これにより遊技の幅が広がり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 5 0 3 8 】

(3) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段により制御される前記複数の遊技状態には、

前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数される遊技状態として、前記通常遊技状態と、前記特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) と、前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態および前記特定遊技状態よりも高い有利遊技状態 (例えば、高確遊技状態) と、が含まれ、

前記遊技状態制御手段は、

前記有利遊技状態に制御されない場合、前記特別図柄の可変表示回数が前記規定回数に到達すると、前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記有利遊技状態に制御された場合、前記特別図柄の可変表示回数が前記規定回数に到達しても前記特定遊技状態に制御しないことが可能である

ことを特徴とする。

【5039】

上記(3)の遊技機では、通常遊技状態、特定遊技状態、および有利遊技状態のいずれであっても計数手段により計数される。ただし、有利遊技状態に制御されない場合、特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達すると特定遊技状態に制御可能であるが、有利遊技状態に制御された場合、特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達しても特定遊技状態に制御しないことを可能にしたものである。

10

【5040】

上記の「前記有利遊技状態に制御されない場合」とは、例えば、一度も有利遊技状態に制御されることなく、特別図柄の可変表示回数が規定数に到達したような場合が相当する。また、上記の「前記有利遊技状態に制御された場合」とは、例えばST機や確変転落抽選を行う仕様である場合に、有利遊技状態が終了した後に通常遊技状態に制御された場合等が相当する。

【5041】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

20

遊技の進行にかかわる情報として、前記計数手段により計数された回数情報を含む情報を記憶可能な記憶手段(例えば、メインRAM203)と、

前記記憶手段に記憶されている情報を消去する操作に用いられる情報消去操作手段(例えば、バックアップクリアスイッチ176)と、

前記特別遊技状態に制御されたときまたは前記特別遊技状態が終了したときと、前記情報消去操作手段が操作されたときとは別に、前記記憶手段に記憶されている前記計数手段により計数された回数情報を初期化することが可能な計数初期化操作手段(例えば、バックアップクリアスイッチ176とは別のスイッチとしての設定キー174や専用のスイッチ等)と、

を備えることを特徴とする。

30

【5042】

上記(4)の遊技機は、特別遊技状態に制御されたときまたは特別遊技状態が終了したときと、情報消去操作手段が操作されたときとは別に、計数手段により計数された回数情報を初期化することが可能な計数初期化操作手段を備えるようにしたものである。

【5043】

(5) 上記(4)に記載の遊技機において、

前記計数初期化操作手段(例えば、設定変更のための設定キー1174等)が操作されると、前記記憶手段に記憶されている情報を消去可能な情報消去手段(例えば、S361の処理を行うメインCPU201)を有する

ことを特徴とする。

40

【5044】

上記(5)の遊技機は、計数初期化操作手段が操作されると、記憶手段に記憶されている情報を消去可能としたものである。

【5045】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄制御手段により特殊停止態様(例えば、小当りの表示態様)が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊遊技状態制御手段(例えば、S145の処理を行うメインCPU201)と、

所定の演出領域にて演出が行われるよう制御する演出制御手段(例えば、サブCPU3

50

0 1) と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示において前記特殊停止態様が導出される場合、前記特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出よりも、前記特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出が優先して行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【 5 0 4 6 】

上記 (6) の遊技機は、特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出よりも、特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出が優先して行われるよう制御するようにしたものである。

【 5 0 4 7 】

(7) 上記 (1) ~ (5) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特別図柄制御手段により特殊停止態様 (例えば、小当りの表示態様) が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態 (例えば、小当り遊技状態) に制御可能な特殊遊技状態制御手段 (例えば、S 1 4 5 の処理を行うメイン CPU 2 0 1) と、

所定の演出領域にて演出が行われるよう制御する演出制御手段 (例えば、サブ CPU 3 0 1) と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示において前記特殊停止態様が導出される場合、前記特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出よりも、前記特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出が優先して行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【 5 0 4 8 】

上記 (7) の遊技機は、特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出よりも、特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出が優先して行われるよう制御するようにしたものである。

【 5 0 4 9 】

(8) 上記 (1) ~ (7) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記計数手段は、前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数可能であるとともに、

前記特別図柄には第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが含まれており、

前記抽選手段は、

遊技球が第 1 特別始動領域 (例えば、第 1 始動口スイッチ 1 2 1) を通過したことに基づいて第 1 特別図柄抽選を行う第 1 特別図柄抽選手段と、

遊技球が第 2 特別始動領域 (例えば、第 2 始動口スイッチ 1 4 1 A , 1 4 1 B) を通過したことに基づいて第 2 特別図柄抽選を行う第 2 特別図柄抽選手段と、

を有し、

前記特別図柄制御手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記第 1 特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第 1 特別図柄制御手段 (例えば、第 1 特別図柄可変表示終了処理 (S 9 4) を行うメイン CPU 2 0 1) と、

前記第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記第 2 特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第 2 特別図柄制御手段 (例えば、第 2 特別図柄可変表示終了処理 (S 9 4) を行う

10

20

30

40

50

メインCPU201)と、

を有し、前記第1特別図柄と前記第2特別図柄とを並行して可変表示を行うことが可能であるとともに、単位時間あたりの前記第1特別図柄の変動回数の期待値と、単位時間あたりの前記第2特別図柄の変動回数の期待値とのうちいずれか一方の期待値が他方の期待値よりも大きくなるように構成されており、

前記遊技状態制御手段は、

前記計数手段により計数された回数が前記規定回数(例えば、天井値)に到達する場合、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示が開始されると、前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

10

【5050】

上記(8)の遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とを並行して可変表示を行うことが可能であるとともに、単位時間あたりの第1特別図柄の変動回数の期待値と、単位時間あたりの第2特別図柄の変動回数の期待値とのうちいずれか一方の期待値が他方の期待値よりも大きくなるように構成された遊技機において、計数された回数が規定回数に到達する場合、この規定回数に到達するときの特別図柄の可変表示が開始されると、特定遊技状態に移行可能としたものである。このようにすることで、特定遊技状態への移行タイミングが遅くなることを抑制可能となる。

【5051】

(9)上記(1)~(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

20

前記特別図柄制御手段により特殊停止態様(例えば、小当りの表示態様)が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊遊技状態制御手段(例えば、S145の処理を行うメインCPU201)を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記計数手段により計数された回数が前記規定回数(例えば、天井値)に到達する場合、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示が開始されてから前記抽選の結果が導出されるまでの間に前記特定遊技状態に移行可能である一方、

前記計数手段により計数された回数が前記規定回数に到達するとしても、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示において前記特殊停止態様が導出される場合、前記特殊遊技状態の終了後に前記特定遊技状態に移行可能である

30

ことを特徴とする。

【5052】

上記(9)の遊技機は、計数された回数が規定回数に到達する場合、抽選の結果が導出されるまでに特定遊技状態に移行可能である一方、計数された回数が規定回数に到達するときの特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特殊遊技状態の終了後に特定遊技状態に移行可能としたものである。

【5053】

(10)上記(1)~(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

40

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われたときに前記特別停止態様が導出される確率が、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態よりも高い有利遊技状態(例えば、高確遊技状態)に制御可能であるとともに、

前記遊技機は、

前記有利遊技状態において、該有利遊技状態を終了させるか否かの転落抽選を行うことが可能な転落抽選手段(例えば、メインCPU201)を備えており、

前記計数手段は、

前記有利遊技状態において前記特別図柄の可変表示回数を計数せず、前記転落抽選が行われた結果として前記有利遊技状態が終了した場合、前記特別図柄の可変表示回数の計数を開始可能である

50

ことを特徴とする。

【 5 0 5 4 】

上記（ 1 0 ）の遊技機は、有利遊技状態では特別図柄の可変表示回数を計数せず、転落抽選が行われた結果として有利遊技状態が終了した場合、特別図柄の可変表示回数の計数を開始可能としたものである。

【 5 0 5 5 】

（ 1 1 ）上記（ 1 ）～（ 1 0 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値（例えば、設定 1 ～設定 6 の 6 段階の設定値）のうちいずれかにセット可能であり、該セットされた設定値に対応する確率で前記特別停止態様が導出されるよう前記抽選が行われる遊技機であって、

10

前記規定回数は、前記確率の分母の所定範囲内（例えば、2 . 5 ～ 3 . 0 倍の範囲内）の規定値を、該確率の分母に乗じた値であって、

前記規定値は、前記複数の設定値のうちセットされた設定値がいずれであったとしても前記規定回数と同じまたは略同じとなるように、前記設定値に応じて異なっている

ことを特徴とする。

【 5 0 5 6 】

上記（ 1 1 ）の遊技機は、特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値のうちいずれかにセット可能であり、セットされた設定値に対応する確率で特別停止態様が導出されるよう抽選が行われる遊技機である。規定回数は、特別停止態様が導出される確率の分母の所定範囲内の規定値を、特別停止態様が導出される確率の分母に乗じた値である。規定値は、複数の設定値のうちセットされた設定値がいずれであったとしても規定回数と同じまたは略同じとなるように、設定値に応じて異なる。このようにすることで、特定遊技状態への移行条件である規定回数に基づいて、セットされた設定値が看破され難くなる。

20

【 5 0 5 7 】

付記 6 の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【 5 0 5 8 】

[1 5 - 7 . 付記 7]

付記 7 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

（ 1 ）本発明に係る遊技機は、

所定条件が成立すると、特別図柄抽選を行うことが可能な特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（ S 9 3 ）を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

30

特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（ S 9 4 ）を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

前記特別図柄制御手段により特別停止態様（例えば、大当り表示態様）が導出されると、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、 S 1 4 5 の処理を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、特別図柄管理処理を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

所定の表示演出領域にて表示演出が行われるよう制御可能な演出制御手段（例えば、演出態様決定処理（ S 5 0 4 ）を行うサブ C P U 3 0 1 ）と、

40

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、

前記通常遊技状態よりも有利な遊技状態であって、前記特別図柄の可変表示が規定回数行われることを移行条件とする特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示（例えば、天井最終変動）において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出（例えば、シャッター閉鎖演出および右打ちナビ

50

演出、夜モード表示演出)が開始されるよう制御可能であることを特徴とする。

【5059】

上記(1)の遊技機は、規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出が行われるようにするといい、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【5060】

なお、「前記規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出が開始される」とは、規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において遊技進行演出が行われるだけでなく、それ以降(例えば、規定回数目の特別図柄の可変表示)においても遊技進行演出が行われるものも含む。

【5061】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記特別図柄には一の特別図柄(例えば、第1特別図柄)と他の特別図柄(例えば、第2特別図柄)とが含まれており、

前記特別図柄抽選手段は、

前記一の特別図柄についての特別図柄抽選を行う一の特別図柄抽選手段(例えば、第1特別図柄の当り判定処理(S104)を行うメインCPU201)と、前記他の特別図柄についての特別図柄抽選を行う他の特別図柄抽選手段(例えば、第2特別図柄の当り判定処理(S104)を行うメインCPU201)と、を有し、

前記特別図柄制御手段は、

前記一の特別図柄の可変表示を行い、前記一の特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する一の特別図柄制御手段(例えば、第1特別図柄の特別図柄管理処理を行うメインCPU201)と、

前記他の特別図柄の可変表示を行い、前記他の特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する他の特別図柄制御手段(例えば、第2特別図柄の特別図柄管理処理を行うメインCPU201)と、

を有するとともに、前記一の特別図柄と前記他の特別図柄とのいずれか一方が可変表示中であっても他方を可変表示可能であり、

前記遊技機は、

前記所定条件とは異なる別の条件が成立すると、普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段(例えば、普通図柄の可変表示開始処理(S293)を行うメインCPU201)と、

普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出されるよう制御する普通図柄制御手段(例えば、普通図柄の可変表示終了処理(S294)を行うメインCPU201)と、

前記普通図柄制御手段により普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が導出されると、前記他の特別図柄抽選の実行頻度を高めることを可能ならしめる特別図柄抽選容易化手段(例えば、普通電動役物開放処理(S296)を行うメインCPU201)と、

をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一の特別図柄の可変表示に伴う第1表示演出または前記他の特別図柄の可変表示に伴う第2表示演出を行うことが可能であって、

前記特定遊技状態への移行前は前記第2表示演出よりも前記第1表示演出を優先して行う一方、

前記特定遊技状態への移行後は、前記特定遊技状態への移行前と比べて実行頻度が低くなるように前記第1表示演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5062】

上記(2)の遊技機は、一の特別図柄と他の特別図柄とが並行して可変表示可能な遊技機であり、特定遊技状態への移行前すなわち特別図柄の可変表示が規定回数行われるまで

10

20

30

40

50

は、一の特別図柄の可変表示に伴い第1表示演出が表示され、特定遊技状態への移行後は、第1表示演出の表示頻度が低くなるようにしたものである。

【5063】

なお、特定遊技状態への移行後は、第1表示演出よりも、他の特別図柄の可変表示に伴う第2表示演出（例えば、夜モード表示演出）が優先して表示されることが好ましい。

【5064】

また、「前記特定遊技状態への移行前と比べて実行頻度が低くなるように前記第1表示演出を行う」とは、特定遊技状態への移行前と比べて第1表示演出の実行頻度が低くなる場合のみならず、特定遊技状態への移行後は第1表示演出が全く表示されない態様も含む趣旨である。

【5065】

また、特別図柄抽選容易化手段は、他の特別図柄抽選の実行頻度を高めることを可能ならしめるものであるが、他の特別図柄抽選の実行契機を複数設けて（例えば、第2始動口を複数設けて）、特別図柄抽選容易化手段により他の特別図柄抽選の実行頻度が高められるのはいずれか一方のみとしてもよい。

【5066】

（3）上記（2）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記一の特別図柄の可変表示である場合、前記第2表示演出が開始されるまで前記第1表示演出を行うことが可能である（例えば、第2通常パターン）

ことを特徴とする。

【5067】

上記（3）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が一の特別図柄の可変表示である場合、第2表示演出が開始されるまで第1表示演出を行うことを可能にしたものである。

【5068】

第2表示演出が開始されるまで第1表示演出を行う態様としては、例えば、第1表示演出をループ表示する態様が相当する。

【5069】

（4）上記（1）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第3表示演出（例えば、B時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

前記第3表示演出が行われるよりも前に、前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了した場合、前記特定遊技状態に移行後の2回目以降の前記特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記特別図柄の可変表示が行われていないときに前記第3表示演出を行うことが可能である（例えば、第2通常パターン）

ことを特徴とする。

【5070】

（5）上記（2）または（3）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第3表示演出（例えば、B時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

10

20

30

40

50

前記第 3 表示演出が行われるよりも前に、前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了した場合、前記特定遊技状態に移行後の 2 回目以降の前記特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記特別図柄の可変表示が行われていないときに前記第 3 表示演出を行うことが可能である（例えば、第 2 通常パターン）

ことを特徴とする。

【 5 0 7 1 】

上記（ 4 ）、（ 5 ）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が終了したときに、特定遊技状態の終了条件にかかわる第 3 表示演出を行うことを可能にしたものである。このような遊技機にあって、第 3 表示演出が行われるよりも前に、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が終了した場合、特定遊技状態に移行後の 2 回目以降の特別図柄の可変表示が終了したとき又は特別図柄の可変表示が行われていないときに第 3 表示演出が行われる。

10

【 5 0 7 2 】

なお、上記（ 4 ）は、上記（ 1 ）に記載の遊技機において、以下のように言い換えることもできる。同様に、上記（ 5 ）は、上記（ 2 ）または（ 3 ）に記載の遊技機において、以下のように言い換えることができる。

前記遊技状態制御手段は、

所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記他の特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第 3 表示演出（例えば、B 時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

20

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記一の特別図柄の可変表示であって、該一の特別図柄の可変表示の終了時に、前記他の特別図柄が可変表示中である場合または前記他の特別図柄の可変表示が行われていない場合、該他の特別図柄の可変表示以降の他の特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記他の特別図柄の可変表示が行われていないときに、前記第 3 表示演出を行うことが可能である

ことを特徴とするものであってもよい。

【 5 0 7 3 】

（ 6 ）上記（ 2 ）、（ 3 ）または（ 5 ）に記載の遊技機において、

30

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記他の特別図柄の可変表示であって、該他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が終了する場合、該一の特別図柄の可変表示が終了したときに前記第 1 表示演出を行うことが可能である（例えば、第 1 イレギュラーパターン）

ことを特徴とする。

【 5 0 7 4 】

上記（ 6 ）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が他の特別図柄の可変表示であって、他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が終了する場合、一の特別図柄の可変表示が終了したときに第 1 表示演出を行うことを可能にしたものである。

40

【 5 0 7 5 】

（ 7 ）上記（ 6 ）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である前記他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示の開始時に、前記遊技進行演出を表示可能である（例えば、第 1 イレギュラーパターン）

ことを特徴とする。

【 5 0 7 6 】

上記（ 7 ）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である他の

50

特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示の開始時に、遊技進行演出を表示可能にしたものである。

【 5 0 7 7 】

(8) 上記 (7) に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である前記他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が行われ、該一の特別図柄の可変表示に伴う前記第 1 表示演出としてリーチ演出を行った場合であっても、前記遊技進行演出 (例えば、右打ち小ナビ演出) を表示可能である (例えば、第 1 イレギュラーパターン)

ことを特徴とする。

【 5 0 7 8 】

上記 (8) の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が行われ、一の特別図柄の可変表示に伴う第 1 表示演出としてリーチ演出を行った場合、遊技進行演出 (例えば、右打ち小ナビ演出) を表示可能にしたものである。

【 5 0 7 9 】

なお、「遊技進行演出を表示可能」とは、上記 (1) に記載された遊技進行演出の全部が表示されることに限られず、上記 (1) に記載された遊技進行演出の一部のみが表示されるものも含む。

【 5 0 8 0 】

(9) 上記 (2) または 3 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記他の特別図柄の可変表示であって、該他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が行われなかった場合、遊技進行演出の一部を行わないことを可能に構成される (例えば、第 3 イレギュラーパターン)

ことを特徴とする。

【 5 0 8 1 】

上記 (9) の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が他の特別図柄の可変表示であって、他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が行われなかった場合、第 1 表示演出を行わずに第 2 表示演出を行うようにしたものである。

【 5 0 8 2 】

(1 0) 上記 (2)、(3)、および (5) ~ (9) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記普通図柄制御手段は、

前記普通図柄の可変表示を、単位時間あたりに行われる前記普通図柄の可変表示回数の期待値が相対的に大きい短普図可変表示態様 (例えば、図 2 3 1 の普通図柄変動パターン「 0 2 H 」) と、単位時間あたりに行われる前記普通図柄の可変表示回数の期待値が相対的に小さい長普図可変表示態様 (例えば、図 2 3 1 の普通図柄変動パターン「 0 5 H 」) と、を少なくとも含む複数の普図可変表示態様のいずれかで行うことが可能であり、

前記特定遊技状態への移行前 (例えば、図 2 3 1 に示される時短フラグ = 0) は、前記長普図可変表示態様での前記普通図柄の可変表示を、前記特定遊技状態への移行後 (例えば、図 2 3 1 に示される時短フラグ = 1) と異なる頻度で行うことが可能である

ことを特徴とする。

【 5 0 8 3 】

上記 (1 0) の遊技機は、特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を、特定遊技状態への移行後と異なる頻度で行うことを可能にしたものである。

10

20

30

40

50

【 5 0 8 4 】

「特定遊技状態への移行後と異なる頻度」とは、特定遊技状態への移行後と比べて高い頻度で行うようにしてもよいし、特定遊技状態への移行後と比べて低い頻度（確率 0 を含む）で行うようにしてもよい。

【 5 0 8 5 】

なお、「特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を、特定遊技状態への移行後と異なる頻度で行う」とは、特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を全く行わない態様も含む。ここで、「全く行わない」とは、抽選を行うものの確率が 0 の場合と、抽選を行うものの抽選結果を破棄する場合と、のいずれであってもよい。

10

【 5 0 8 6 】

(1 1) 上記 (2)、(3)、および (5) ~ (1 0) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記他の特別図柄制御手段は、

前記他の特別図柄の可変表示を、単位時間あたりに行われる前記他の特別図柄の可変表示回数の期待値が相対的に大きい短特図可変表示態様（例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターン）と、単位時間あたりに行われる前記他の特別図柄の可変表示回数の期待値が相対的に小さい長特図可変表示態様（例えば、低スタート用の特別図柄の変動パターン）と、を少なくとも含む複数の特図可変表示態様のいずれかで行うことが可能であって、

前記特別停止態様（例えば、大当り表示態様）が導出される確率は前記特定遊技状態への移行前と移行後とで同じであるものの、前記特定遊技状態への移行前は、前記特定遊技状態への移行後と比べて高い頻度で、前記他の特別図柄の可変表示を前記長特図可変表示態様で行うことが可能である（例えば、第 2 イレギュラーパターン）

20

ことを特徴とする。

【 5 0 8 7 】

上記 (1 1) の遊技機は、特別停止態様が導出される確率が特定遊技状態への移行前と移行後とで同じであるものの、特定遊技状態への移行前は、特定遊技状態への移行後と比べて高い頻度で、他の特別図柄の可変表示を長特図可変表示態様で行うことを可能にしたものである。

【 5 0 8 8 】

30

(1 2) 上記 (1) ~ (1 1) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

通常遊技状態において表示可能な通常演出と、前記特定遊技状態において表示可能な特定演出と、を行うことが可能であるとともに、

前記通常演出から前記特定演出に切り替えられるまでに行われる前記特別図柄の可変表示回数を把握可能なカウント演出を行うことが可能なカウント演出制御手段を有し、

前記カウント演出制御手段は、

前記通常遊技状態から前記特定遊技状態に移行されるに際して、前記通常演出から前記特定演出に切り替えられるまでに行われる前記特別図柄の可変表示回数をリセット表示可能である

40

ことを特徴とする。

【 5 0 8 9 】

上記 (1 2) の遊技機は、通常遊技状態から特定遊技状態に移行されるに際して、通常演出から特定演出に切り替えられるまでに行われる特別図柄の可変表示回数をリセット表示可能としたものである。

【 5 0 9 0 】

付記 7 の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【 5 0 9 1 】

[1 5 - 8 . 付記 8]

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領

50

域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【5092】

このような従来の遊技機として、各種演出を行うように構成された遊技機が知られている（例えば、特開2017-221523号公報参照）。

【5093】

本発明者は、遊技機において行われる各種演出について、鋭意検討を重ねる過程において、演出の展開に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかと考えるに至った。

【5094】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【5095】

この点、第5のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

【5096】

（A-1）演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出においてアイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン等）を表示することが可能なアイコン表示手段と、を備え、

前記アイコン表示手段は、前記演出実行手段により第1の演出（第1予告演出）が実行されている場合及び第2の演出（第2予告演出）が実行されている場合において、互いに同系統のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能であり、

前記演出実行手段は、前記第1の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第2の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、該アイコンの表示後に互いに異なる演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【5097】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出（第1予告演出）が実行されている場合及び第2の演出（第2予告演出）が実行されている場合において、互いに同系統のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能である。そして、第1の演出

（第1予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第2の演出（第2予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合とで、該アイコン（「ベル」アイコン）の表示後に互いに異なる演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、アイコンが表示される前後において行われる演出にバリエーションを持たせつつ、それらの演出の間に表示されるアイコンを同系統とすることで、遊技者の見た目上、演出の展開を分かりやすくすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【5098】

第5のパチンコ遊技機で説明したように、本発明におけるアイコンとしては、文字、図形、記号、若しくは、色彩、又は、これらの組合せ等により構成されるアイコンを適宜採用することが可能である。「互いに同系統のアイコン」とは、一のアイコンと他のアイコンとにおいて、文字、図形、記号、及び、色彩のうちの少なくとも一部が同じであることを指している。例えば、「X」アイコン確定画像9051（図162（b）参照）をアイコンとして採用する場合、第1の演出（第1予告演出）が実行されている場合及び第2の演出（第2予告演出）が実行されている場合において、全く同じ「X」アイコン確定画像9051が表示され得ることとしてもよいし、第1の演出（第1予告演出）が実行されている場合には、「X」の文字が第1の色（例えば、青色）である「X」アイコン確定画像

10

20

30

40

50

9051が表示され、第2の演出(第2予告演出)が実行されている場合には、「X」の文字が第2の色(例えば、赤色)である「X」アイコン確定画像9051が表示されることとしてもよい。また、第1の演出(第1予告演出)が実行されている場合には、「X」の文字が所定の色(例えば、黄色)である「X」アイコン確定画像9051が表示され、第2の演出(第2予告演出)が実行されている場合には、「Y」の文字が当該「X」の文字と同じ色(例えば、黄色)である「Y」アイコン確定画像9052(図162(c)参照)が表示されることとしてもよい。

【5099】

なお、第5のパチンコ遊技機において、各種アイコン(「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン、第2特定アイコン、及び、第3特定アイコン)は、それぞれ、各種大当り予告演出(第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出)において、「互いに同系統のアイコン」として表示される。例えば、第1の演出(第1予告演出)において表示される各種アイコン(「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン、及び、第2特定アイコン)は、それぞれ、第2の演出(第2予告演出)において表示される各種アイコン(「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン、及び、第2特定アイコン)と「同系統」である。

【5100】

(A-2) 前記(A-1)の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第2の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、共通の演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を実行した後、前記互いに異なる演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【5101】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出(第1予告演出)において同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合と、第2の演出(第2予告演出)において同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合とで、共通の演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合に行われる演出用のデータとして、第1の演出(第1予告演出)用のデータ及び第2の演出(第2予告演出)用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。

【5102】

(A-3) 前記(A-1)又は(A-2)の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記同系統のアイコンとして第1のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合と、前記第1のアイコンとは異なる第2のアイコン(「スイカ」アイコン)が表示された場合とで、共通の演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【5103】

第5のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコンとして第1のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合と、第1のアイコン(「ベル」アイコン)とは異なる第2のアイコン(「スイカ」アイコン)が表示された場合とで、共通の演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、アイコンが

表示された場合に行われる演出用のデータとして、第1のアイコン（「ベル」アイコン）用のデータ及び第2のアイコン（「スイカ」アイコン）用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。

【5104】

なお、「共通」とは、上述した「同系統」と同様に、「同じ種類」とも換言し得る概念であり、一の演出と他の演出とが全く同じでなくてもよい。一の演出と他の演出とにおいて、少なくとも一部に同じ要素が含まれていれば、これらの演出は、共通の演出と言うことが可能である。例えば、一の演出で表示される背景画像及び他の演出で表示される背景画像において、基本的な風景が同じであれば、風景の一部が微妙に異なっていたとしても、これらの背景画像は、「共通」と見なしてよい。

10

【5105】

（A-4）前記（A-1）～（A-3）の何れかの遊技機であって、可動部材と、遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段と、を備え、前記演出実行手段（図160に示す演出を行うサブ制御回路300）は、前記同系統のアイコンが表示された場合に、前記可動部材の動作時間を通じて、前記有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能である、ことを特徴とする。

【5106】

第5のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に、可動部材の動作時間を通じて、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることに対する遊技者の関心を高めることが可能であるとともに、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示から可動部材の動作に至る演出の展開に対して、遊技者の注意を惹き付けることができる。

20

【5107】

（A-5）前記（A-1）～（A-4）の何れかの遊技機であって、可動部材と、遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記同系統のアイコンとして第1のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる第1の特定演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）において、前記可動部材の動作時間を通じて、前記有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能である一方、前記第1のアイコンとは異なる第3のアイコン（「チェリー」アイコン）が表示された場合に行われる第2の特定演出（図144に示す演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告）においては、前記可動部材を動作させる制御を行わない、ことを特徴とする。

30

【5108】

第5のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコンとして第1のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる第1の特定演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）において、可動部材の動作時間を通じて、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることに対する遊技者の関心を高めることが可能であるとともに、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示から可動部材の動作に至る演出の展開に対して、遊技者の注意を惹き付けることができる。一方、第1のアイコン（「ベル」アイコン）とは異なる第3のアイコン（「チェリー」アイコン）が表示された場合に行われる第2の特定演出（図144に示す演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告）においては、可動部材を動作させる制御を行わないように構成されている。このように、表示されるアイコン

40

50

の種別に応じて可動部材の動作の有無を異ならせることにより、表示されるアイコンの種別とアイコンが表示された後の演出態様とを対応付けることが可能であり、アイコンが表示された後の演出の展開を一層分かりやすくすることができる。

【5109】

なお、可動部材の動作は、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示が終了した後に開始されることとしてもよいし、可動部材の動作が行われている間も、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示が継続されることとしてもよい。

【5110】

（A-6）前記（A-1）～（A-5）の何れかの遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第1の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合に特定演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、前記第2の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合にも前記特定演出を実行することが可能であり、

前記第2の演出においては、前記同系統のアイコンが表示される前に、該同系統のアイコンが表示されることを示唆する事前演出（図135に示す演出番号「16」に対応する演出におけるアイコン示唆系アイテムの表示）を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【5111】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出（第1予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に特定演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、第2の演出（第2予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にも特定演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、特定演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、第2の演出（第2予告演出）においては、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示される前に、該同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることを示唆する事前演出（図135に示す演出番号「16」に対応する演出におけるアイコン示唆系アイテムの表示）を実行することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆された場合には、遊技者に対して、一足先に演出の展開を予測させることができる。

【5112】

（A-7）前記（A-1）～（A-6）の何れかの遊技機であって、

遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合に特定演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、前記第2の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合にも前記特定演出を実行することが可能であり、

前記第2の演出において、所定演出（ルーレット演出）を実行することが可能な所定演出実行手段を備え、

前記所定演出実行手段は、

前記同系統のアイコンが表示されることを示唆することが可能な第1示唆手段（図135に示す演出番号「16」に対応する演出を行うサブ制御回路300）と、

前記有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能な第2示唆手段（図135に示す演出番号「15」に対応する演出を行うサブ制御回路300）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第2の演出において前記第1示唆手段により前記同系統のアイコンが表示されるこ

10

20

30

40

50

とが示唆された場合には、前記同系統のアイコンが表示された後、前記特定演出を実行することが可能である一方、前記第2の演出において前記第2示唆手段により前記期待度が示唆された場合には、前記特定演出を実行しない、ことを特徴とする。

【5113】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出（第1予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に特定演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、第2の演出（第2予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にも特定演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、特定演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、第2の演出（第2予告演出）においては、所定演出（ルーレット演出）を実行することが可能であり、所定演出（ルーレット演出）においては、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆される場合と、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度が示唆される場合とがある。そして、第2の演出（第2予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆された場合には、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された後、特定演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、第2の演出（第2予告演出）において上記期待度が示唆された場合には特定演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行しないように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆された場合には、遊技者に対して一足先に演出の展開を予測させることができる。一方、上記期待度が示唆された場合には、当該演出の展開無しでも遊技者の期待感を創出することが可能であるため、第2の演出（第2予告演出）の魅力を向上させることができる。

【5114】

（A-8） 前記（A-1）～（A-7）の何れかの遊技機であって、前記演出実行手段は、

前記第1の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第2の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、共通の特定演出（第1のつなぎ演出（共通））を実行した後、前記互いに異なる演出を実行することが可能であり、

前記第1の演出及び前記第2の演出とは異なる第3の演出（第3予告演出）において前記同系統のアイコンが表示された場合には、前記共通の特定演出とは異なる特定演出（第1のつなぎ演出（専用））を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【5115】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出（第1予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第2の演出（第2予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合とで、共通の特定演出（第1のつなぎ演出（共通））を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の特定演出（第1のつなぎ演出（共通））を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる演出用のデータとして、第1の演出（第1予告演出）用のデータ及び第2の演出（第2予告演出）用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。さらに、第3の演出（第3予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合には、上記共通の特定演出（第1のつなぎ演出（共通））とは異なる特定演出（第1のつなぎ演出（専用））を実行することが可能なように構成されている。これにより、第1の演出（

第 1 予告演出) 及び第 2 の演出 (第 2 予告演出) とは異なる第 3 の演出 (第 3 予告演出) の内容に応じた適切な特定演出を実現することができる。

【 5 1 1 6 】

本発明において、上記共通の特定演出 (第 1 のつなぎ演出 (共通)) とは異なる特定演出は、第 3 の演出 (第 3 予告演出) において同系統のアイコン (「ベル」アイコン) が表示された場合にのみ出現し得るものであってもよいし、第 3 の演出 (第 3 予告演出) 以外の演出において同系統のアイコン (「ベル」アイコン) が表示された場合にも出現し得るものであってもよい。また、本発明においては、第 3 の演出 (第 3 予告演出) において同系統のアイコン (「ベル」アイコン) が表示された場合にも、上記共通の特定演出 (第 1 のつなぎ演出 (共通)) が行われることとしてもよい。

10

【 5 1 1 7 】

(A - 9) 前記 (A - 1) ~ (A - 8) の何れかの遊技機であって、

遊技者による操作を受け付けることが可能な操作手段 (演出ボタン 5 4) を備え、

前記アイコン表示手段は、

前記操作手段が操作された場合 (図 1 3 8 に示す演出番号「4 9」~「5 2」に対応する演出において演出ボタン 5 4 が操作された場合) にアイコンを表示することが可能な第 1 アイコン表示手段と、

前記操作手段が操作されなかった場合 (図 1 3 8 に示す演出番号「4 3」~「4 8」に対応する演出において演出ボタン 5 4 が操作されなかった場合) にアイコンを表示することが可能な第 2 アイコン表示手段と、を備え、

20

前記演出実行手段は、前記第 1 アイコン表示手段によりアイコンが表示された場合及び前記第 2 アイコン表示手段によりアイコンが表示された場合の何れの場合においても、特定演出 (つなぎ演出) を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【 5 1 1 8 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、操作手段 (演出ボタン 5 4) が操作されたときにアイコンが表示される場合と、操作手段 (演出ボタン 5 4) が操作されなくてもアイコンが表示される場合とがある。そして、何れの状況でアイコンが表示された場合においても、特定演出 (つなぎ演出) を実行することが可能なように構成されている。これにより、操作手段 (演出ボタン 5 4) が操作されたときに特定演出 (つなぎ演出) が実行される状況と操作手段 (演出ボタン 5 4) が操作されなくても特定演出 (つなぎ演出) が実行される状況とを作り出すことが可能であり、このような状況を通じて、演出の展開にバリエーションを設けることができる。

30

【 5 1 1 9 】

なお、操作手段 (演出ボタン 5 4) が操作された場合に実行される特定演出 (つなぎ演出) と、操作手段 (演出ボタン 5 4) が操作されなかった場合に実行される特定演出 (つなぎ演出) とは、共通の演出 (一部が異なる演出) であってもよいし、全く同じ演出であってもよい。

【 5 1 2 0 】

(A - 1 0) 前記 (A - 1) ~ (A - 9) の何れかの遊技機であって、

前記演出実行手段は、

図柄が表示される図柄演出を実行することが可能な図柄演出実行手段と、

第 1 の演出状態 (通常背景が表示される状態) で行われる前記図柄演出において特定の図柄表示 (4 図柄テンパイ煽りに係る画像表示) が行われた場合に、前記第 1 の演出状態から第 2 の演出状態 (4 図柄テンパイ成功後背景が表示される状態) に切り替えることが可能な演出状態切替手段と、を備え、

前記アイコン表示手段は、

前記第 1 の演出状態で行われる前記図柄演出において前記特定の図柄表示が行われた場合に、前記同系統のアイコンとして第 1 のアイコン (「ベル」アイコン) を表示することが可能であり、

40

50

前記演出状態切替手段により前記第2の演出状態に切り替えられた後、前記図柄演出において前記特定の図柄表示が行われた場合に、前記第1のアイコンとは異なる第2のアイコン（「スイカ」アイコン）を表示することが可能である、
ことを特徴とする。

【5121】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出状態（通常背景が表示される状態）で行われる図柄演出において特定の図柄表示（4図柄テンパイ煽りに係る画像表示）が行われた場合に、第1の演出状態（通常背景が表示される状態）から第2の演出状態（4図柄テンパイ成功後背景が表示される状態）に切り替えることが可能であり、また、同系統のアイコンとして第1のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能である。そして、第2の演出状態（4図柄テンパイ成功後背景が表示される状態）に切り替えられた後、図柄演出において特定の図柄表示（4図柄テンパイ煽りに係る画像表示）が行われた場合に、第1のアイコン（「ベル」アイコン）とは異なる第2のアイコン（「スイカ」アイコン）を表示することが可能なように構成されている。このように、第1のアイコン（「ベル」アイコン）及び第2のアイコン（「スイカ」アイコン）を段階的に表示させるとともに、特定の図柄表示（4図柄テンパイ煽りに係る画像表示）及び演出状態の切り替えを関連付けることで、魅力的な演出の展開を創出することができる。

10

【5122】

なお、第1の演出状態と第2の演出状態とは、互いに異なる背景が表示される状態であってもよいし、所定の演出（例えば、所定のキャラクタが表示される演出）の出現頻度が互いに異なる状態であってもよい。例えば、第1の演出状態においては第2の演出よりも第1の演出が行われる確率が高い一方、第2の演出状態においては第1の演出よりも第2の演出が行われる確率が高くなるように構成されていてもよい。また、第1の演出状態においては第2のキャラクタよりも第1のキャラクタの出現する確率が高い一方、第2の演出状態においては第1のキャラクタよりも第2のキャラクタの出現する確率が高くなるように構成されていてもよい。

20

【5123】

（A-11） 前記（A-1）～（A-10）の何れかの遊技機であって、

図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能な図柄表示手段を備え、

前記図柄表示手段は、図柄が最終的に停止表示される前に、図柄を暫定的に停止表示させることが可能であり、

30

前記演出実行手段は、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第1擬似遊技（「擬似1」）において前記同系統のアイコンが表示された場合に、図柄の変動表示が再開された後の第2擬似遊技（「擬似2」）において前記互いに異なる演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【5124】

第5のパチンコ遊技機によれば、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第1擬似遊技（「擬似1」）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に、図柄の変動表示が再開された後の第2擬似遊技（「擬似2」）において上記互いに異なる演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることを目印として、第1擬似遊技（「擬似1」）から第2擬似遊技（「擬似2」）へと移行させることが可能であり、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。

40

【5125】

本発明においては、図柄の変動表示が開始されてから図柄が最終的に停止表示されるまでを1回の単位遊技（特別図柄変動ゲーム）として構成している。1回の単位遊技（特別図柄変動ゲーム）は、1回の特別図柄始動入賞（1個の保留球）と対応しており、図柄が暫定的に停止表示されても保留球の個数は減少しないように構成することが可能である。

【5126】

50

[15 - 9 . 付記 9]

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【 5 1 2 7 】

このような従来の遊技機として、各種演出を行うように構成された遊技機が知られている（例えば、特開 2 0 1 7 - 2 2 1 5 2 3 号公報参照）。

【 5 1 2 8 】

本発明者は、遊技機において行われる各種演出について、鋭意検討を重ねる過程において、演出の展開に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかという考えに至った。

【 5 1 2 9 】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 5 1 3 0 】

この点、第 5 のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 5 1 3 1 】

（ B - 1 ） 複数の演出モード（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージ）のうちの何れかの演出モードに制御可能な演出モード制御手段を備え、

前記複数の演出モードにおいては、各演出の発生割合が互いに異なり、

前記演出モード制御手段は、特定の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 5 1 3 2 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、複数の演出モード（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージ）においては、各演出の発生割合が互いに異なり、特定の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能なように構成されている。これにより、遊技の進行につれて、演出の傾向が互いに異なる演出モード

（演出ステージ）間を漸次遷移することを通じて、現在どの演出モード（演出ステージ）に滞在していて次はどの演出モード（演出ステージ）に移行するのかということに関して、遊技者に興味を抱かせることができる。その結果、面白みのある演出の展開を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 5 1 3 3 】

第 5 のパチンコ遊技機では、複数の演出モード（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージ）において、それぞれ、乱数値に基づく抽選を行うことにより、演出抽選テーブルに基づいて、発生する演出の内容が決定される。各演出モード（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージ）においては、互いに異なる演出抽選テーブルが用いられる。各演出モード（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージ）で用いられる演出抽選テーブルにおいては、各演出に対して規定されている抽選値（乱数値範囲）のうちの少なくとも一部が異なっている。これにより、何れの演出モード（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージ）においても発生し得る所定の演出が設けられている場合において、演出モード（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージ）ごとに当該演出の発生確率（頻度）が異なっていたり、一の演出モード（例えば、第 1 演出ステージ）で発生し得る演出

10

20

30

40

50

が他の演出モード（例えば、第2演出ステージ及び第3演出ステージ）では発生しなかったりする。すなわち、各演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）においては、演出の傾向（系統）が互いに異なっている。例えば、第1演出ステージにおいては、第2演出ステージ及び第3演出ステージと比較して、擬似連演出が発生しやすくなっている。また、タイムストック予告は、第2演出ステージにおいてのみ発生し得るようになっている。また、メーターUP予告は、第3演出ステージにおいてのみ発生し得るようになっている。

【5134】

第5のパチンコ遊技機では、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立した場合、遷移先の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）が抽選により決定されることとして説明した。本発明において、遷移先の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）の決定方法は、特に限定されない。例えば、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立するごとに、予め定められた順序（例えば、第1演出ステージ 第2演出ステージ 第3演出ステージ）で、演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）を順次移行させることとしてもよい。また、遷移先の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）が抽選により決定されるモード（ランダムモード）と、予め定められた順序で演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）が移行するモード（順番モード）と、のうち何れかのモードを遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。さらに、任意の一の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）で遊技を行うことを、遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。例えば、ランダムモードと順番モードと第1演出ステージ固定モード（第1演出ステージのみで遊技を行うモード）と第2演出ステージ固定モード（第2演出ステージのみで遊技を行うモード）と第3演出ステージ固定モード（第3演出ステージのみで遊技を行うモード）とのうち何れかのモードを遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。このとき、第1演出ステージ固定モード、第2演出ステージ固定モード、又は、第3演出ステージ固定モードが選択されている場合においても、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立するごとに、ステージチェンジ予告演出を発生させるようにしてもよい。

【5135】

第5のパチンコ遊技機では、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）として、一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（20回）に到達することという条件や、図169に示す演出番号「121」又は「122」に対応するメイン変動パターンが選択されることという条件を採用した例について説明した。本発明における特定の条件（ステージチェンジの発生条件）は、特に限定されず、任意の条件を適宜採用することが可能である。例えば、上記所定回数を予め定められた数値ではなく、複数の数値（例えば、0～99）のなかから抽選により選択された一の数値としてもよい。例えば、一の特別図柄変動の開始時（例えば、図178のステップS9203の処理を実行した後）に、抽選により一の数値を選択し、当該数値に相当する回数分の特別図柄変動が行われた（抽選結果に応じた特定の条件が成立した）場合に、演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）を遷移させることとしてもよい。このとき、抽選により0が選択された場合には、一の特別図柄変動において演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）をいったん遷移させた後、当該特別図柄変動において再度演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）を遷移させることとしてもよい。あるいは、所定の入賞（例えば、第1始動口120への遊技球の入賞）に応じて特定の条件が成立した場合に、演出モード

（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）を遷移させることとしてもよい。

10

20

30

40

50

【 5 1 3 6 】

なお、R A Mクリアが実行された場合には、所定の演出モード（例えば、第 1 演出ステージ）に滞在させることとしてもよい。また、このとき、ステージ移行後変動回数カウンタ（図 1 8 0 のステップ S 9 2 6 1 参照）に「 0 」をセットすることとしてもよい。R A Mクリアは、第 1 のパチンコ遊技機において説明したように、第 1 のパチンコ遊技機において説明したように、メイン R A M 2 0 3 内のバックアップ領域をクリアする処理であり、メイン R A M の作業領域に記憶されている情報をクリアする処理である。R A Mクリア（バックアップクリア処理）が実行されると、R A Mクリア（バックアップクリア処理）が実行されたことを示す情報が、主制御回路 2 0 0 からサブ制御回路 3 0 0 にコマンド送信される。該コマンドを受信することにより、サブ制御回路 3 0 0 は、R A Mクリア（バックアップクリア処理）が実行されたことを認識することができる。なお、第 1 のパチンコ遊技機で説明したように、R A Mクリア（バックアップクリア処理）では、一般作業領域に記憶されている情報はクリアされるが、特定作業領域に記憶されている情報は原則としてクリアされない。

10

【 5 1 3 7 】

また、電源が投入された際には、サブ制御回路 3 0 0 によって管理される演出ステージとしては、所定の演出モード（例えば、第 1 演出ステージ）に滞在させることとしてもよい。これにより、主制御回路 2 0 0 によって管理される遊技状態にかかわらず、表示装置 7 には当該演出モード（例えば、第 1 演出ステージ）に対応する画像が表示されることになる。また、このとき、ステージ移行後変動回数カウンタに「 0 」をセットすることとしてもよい。

20

【 5 1 3 8 】

第 5 のパチンコ遊技機では、主制御回路 2 0 0 によって管理される遊技状態として、通常遊技状態及び確変遊技状態（高確率遊技状態）が設けられており、確変遊技状態において特別図柄変動が所定回数（ 5 0 回）行われると、確変遊技状態から通常遊技状態へと移行することとして説明した。ここで、確変遊技状態から通常遊技状態へ移行させる際に、他の遊技状態（介在遊技状態）を経由させることとしてもよい。例えば、確変遊技状態において特別図柄変動が所定回数（例えば、 5 0 回）行われると、確変遊技状態から介在遊技状態へと移行し、介在遊技状態において特別図柄変動が規定回数（例えば、 2 回）行われると、介在遊技状態から通常遊技状態へと移行するように構成することが可能である。介在遊技状態においては、通常遊技状態及び確変遊技状態で用いられる各種テーブル（例えば、特別図柄の変動パターンテーブル）とは異なるテーブルを用いて抽選を行うこととしてもよい。

30

【 5 1 3 9 】

また、サブ制御回路 3 0 0 によって管理される演出モードとして、介在遊技状態に対応する演出モード（介在モード）を設けるようにしてもよい。例えば、確変モードにおいて特別図柄変動が所定回数（例えば、 5 0 回）行われると、確変モードから介在モードへと移行し、介在モードにおいて特別図柄変動が規定回数（例えば、 2 回）行われると、介在モードから通常モードへと移行するように構成することが可能である。例えば、確変モードが終了するときに、ボーナス中の結果に対応するリザルト画面（例えば、初当りモードに移行してから払い出された遊技球の合計数を示すような画像）を表示することが考えられるところ、介在モードにおいてもリザルト画面の表示を継続することとしてもよい。

40

【 5 1 4 0 】

このような介在モードから通常モードに移行した場合には、ステージチェンジを必ず発生させる（抽選により決定された演出ステージに遷移させる）こととしてもよい。また、イレギュラー（電断等）が発生した場合や R A Mクリアが実行された場合、主制御回路 2 0 0 によって管理される遊技状態が介在遊技状態である一方、サブ制御回路 3 0 0 によって管理される演出モードは所定の演出モードである（例えば、第 1 演出ステージに対応する画像表示が行われる）というような状況が発生し得るように構成してもよい。この場合には、特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達するまで、当該所定の演出モード

50

(例えば、第 1 演出ステージ)に滞在させることとしてもよい。

【 5 1 4 1 】

(B - 2)

前記 (B - 1) の遊技機であって、

複数の設定値のうちの 1 の設定値に基づいて遊技の実行に関する制御を行うことが可能な遊技制御手段と、

前記設定値を示唆することが可能な設定値示唆手段と、を備え、

前記複数の演出モードは、第 1 の演出モード (第 1 演出ステージ) 及び第 2 の演出モード (第 2 演出ステージ) を含んでおり、

前記演出モード制御手段は、前記特定の条件が成立した場合に、前記第 1 の演出モードから前記第 2 の演出モードへと遷移させることが可能であり、

前記設定値示唆手段は、前記特定の条件を示す表示 (ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示) によって前記設定値を示唆することが可能である、

ことを特徴とする。

【 5 1 4 2 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、特定の条件 (一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数 (20 回) に到達すること) が成立した場合に、第 1 の演出モード (第 1 演出ステージ) から第 2 の演出モード (第 2 演出ステージ) へと遷移させることが可能であり、該特定の条件を示す表示 (ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示) によって設定値を示唆することが可能のように構成されている。このように、該特定の条件を示す表示 (ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示) が行われるため、第 1 の演出モード (第 1 演出ステージ) から第 2 の演出モード (第 2 演出ステージ) へと遷移するための条件について、遊技者に対して興味を抱かせることができる。同時に、該表示 (ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示) を通じて、遊技者に対して設定値を予測させることが可能であるため、該条件に対する遊技者の関心を高めることができる。

【 5 1 4 3 】

第 5 のパチンコ遊技機では、移行後の演出モード (演出ステージ) の名称を示す画像が表示されている間に、特定の条件を示す表示 (ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示) の内容がリセット (回復) されることとして説明した。このように、本発明においては、特定の条件 (ステージチェンジの発生条件) が成立した場合に、遷移先の演出モード (第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ) に対応する画像 (背景や名称等) の表示中に、特定の条件を示す表示 (ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示) を変化させるように構成することが可能である。

【 5 1 4 4 】

本発明において、特定の条件を示す表示としては、ステージチェンジが発生する際におけるカウンタ画像の表示を採用することが可能である。当該カウンタ画像は、ステージチェンジゲーム (ステージチェンジの行われる特別図柄変動) において表示されるカウンタ画像であってもよいし、ステージチェンジゲーム以前のゲーム (例えば、ステージチェンジの行われる特別図柄変動の 1 つ前の特別図柄変動) において表示されるカウンタ画像であってもよい。例えば、ステージチェンジの行われる特別図柄変動の 1 つ前の特別図柄変動において、カウンタ画像の色を設定値に対応する色に変化させるような演出が行われ得るように構成してもよい。

【 5 1 4 5 】

(B - 3)

前記 (B - 1) 又は (B - 2) の遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

第 1 の演出態様 (図 166 に示す演出番号「101」~「103」に対応する演出態様) 及び第 2 の演出態様 (図 166 に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態

10

20

30

40

50

様)を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、特定の演出(第6予告演出)を実行することが可能であり、

前記特定の演出が前記第1の演出態様で実行される場合と、前記特定の演出が前記第2の演出態様で実行される場合とで、互いに異なるパターンで図柄の表示を行うことが可能である、

ことを特徴とする。

【5146】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出態様(図166に示す演出番号「101」~「103」に対応する演出態様)及び第2の演出態様(図166に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様)を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、特定の演出(第6予告演出)を実行することが可能であり、特定の演出(第6予告演出)が第1の演出態様(図166に示す演出番号「101」~「103」に対応する演出態様)で実行される場合と、特定の演出(第6予告演出)が第2の演出態様(図166に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様)で実行される場合とで、互いに異なるパターンで図柄の表示を行うことが可能なように構成されている。これにより、演出態様に応じたパターンで図柄を表示することが可能であり、当該演出態様と図柄表示とを適切に連携させた演出を実現することができる。

【5147】

(B-4)

前記(B-1)~(B-3)の何れかの遊技機であって、
識別情報の変動表示及び停止表示を行うことが可能な識別情報表示手段(表示装置7)と、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、を備え、

前記複数の演出モードは、第1の演出モード(第1演出ステージ)及び第2の演出モード(第2演出ステージ)を含んでおり、

前記複数の演出モードのうち前記第1の演出モードにおいてのみ実行可能な演出として、第1の演出(第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出)が設けられており、

前記複数の演出モードのうち前記第2の演出モードにおいてのみ実行可能な演出として、第2の演出(第8予告演出)が設けられており、

前記第1の演出モード及び前記第2の演出モードの双方において実行可能な演出として、第3の演出(第6予告演出)が設けられており、

前記演出実行手段は、

第1の演出態様(図166に示す演出番号「101」~「103」に対応する演出態様)及び第2の演出態様(図166に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様)を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、前記第3の演出を実行することが可能であり、

前記第3の演出が前記第1の演出態様で実行される場合と、前記第3の演出が前記第2の演出態様で実行される場合とで、識別情報の変動表示を開始してから識別情報を停止表示させるまでの識別情報の変動パターンとして、互いに異なる変動パターンで識別情報の表示を行うことが可能である、

ことを特徴とする。

【5148】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出態様(図166に示す演出番号「101」~「103」に対応する演出態様)及び第2の演出態様(図166に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様)を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、第3の演出(第6予告演出)を実行することが可能であり、第3の演出(第6予告演出)が第1の演出態様(図166に示す演出番号「101」~「103」に対応する演出態様)で実行される場合と、第3の演出(第6予告演出)が第2の演出態様(図166に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様)で実行される場合

とで、識別情報の変動表示を開始してから識別情報を停止表示させるまでの識別情報の変動パターンとして、互いに異なる変動パターンで識別情報の表示を行うことが可能なように構成されている。これにより、演出態様に応じた変動パターンで識別情報を表示することが可能であり、当該演出態様と識別情報の表示とを適切に連携させた演出を実現することができる。また、第1の演出（第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出）及び第2の演出（第8予告演出）がそれぞれ第1の演出モード（第1演出ステージ）及び第2の演出モード（第2演出ステージ）においてのみ実行可能な演出であるのに対し、第3の演出（第6予告演出）は、第1の演出モード（第1演出ステージ）及び第2の演出モード（第2演出ステージ）の双方において実行可能な演出となっている。従って、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立することにより、例えば、第1の演出モード（第1演出ステージ）から第2の演出モード（第2演出ステージ）へと遷移した場合には、第1の演出（第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出）が行われなくなる一方、第2の演出（第8予告演出）が行われるようになり、また、第3の演出（第6予告演出）は引き続き行われる、という状況を作り出すことができる。これにより、各演出モード（演出ステージ）及び特定の条件（ステージチェンジの発生条件）に対する遊技者の関心を増大させることができる。

10

【5149】

第5のパチンコ遊技機では、演出番号「104」乃至「106」に対応する演出が行われる場合には、図168(a)乃至(c)に示すような専用の変動パターンで装飾図柄を変動させることとして説明した。これに対し、演出番号「101」～「103」に対応する演出が行われる場合には、例えば、図163(d)に示すようなデフォルトの変動パターン（図168(a)乃至(c)に示す変動パターンと比較して、装飾図柄が停止するタイミングが早い変動パターン）で装飾図柄を変動させることが可能である。

20

【5150】

(B-5)

前記(B-1)～(B-4)の何れかの遊技機であって、

前記特定の条件は、第1の図柄の変動表示（第1特別図柄変動）に応じて成立し得る一方、第2の図柄の変動表示（第2特別図柄変動）に応じては成立し得ない、

ことを特徴とする。

【5151】

第5のパチンコ遊技機によれば、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が、第1の図柄の変動表示（第1特別図柄変動）に応じて成立し得る一方、第2の図柄の変動表示（第2特別図柄変動）に応じては成立し得ないように構成されている。これにより、第2の図柄の変動表示（第2特別図柄変動）が行われる状況においては演出モード（演出ステージ）の遷移が発生しないが、第1の図柄の変動表示（第1特別図柄変動）が行われる状況においては演出モード（演出ステージ）の遷移が発生することになる。その結果、第2の図柄の変動表示（第2特別図柄変動）が行われる状況に対して、第1の図柄の変動表示（第1特別図柄変動）が行われる状況を、演出モード（演出ステージ）の遷移が発生する状況として特徴付けることが可能であり、第1の図柄の変動表示（第1特別図柄変動）が行われる状況を興趣に富んだものとすることができる。

30

【5152】

(B-6)

前記(B-1)～(B-5)の何れかの遊技機であって、

識別情報の変動表示及び停止表示を行うことが可能な識別情報表示手段（第1特別図柄表示部163）と、

所定の条件（第1始動口120への遊技球の入賞）が成立した場合に、所定の抽選（大当たり判定）を行うことが可能な抽選手段と、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果に基づいて、前記識別情報表示手段において識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な表示制御手段と、

前記所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行うことが可能な示唆手段と、を

40

50

備え、

前記示唆手段は、

前記所定の条件が複数回に亘って成立した場合において、該複数回の所定の条件成立のうち一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が前記表示制御手段により行われることに応じて前記演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合、該一の所定の条件成立に基づく識別情報の変動表示が開始された後に前記所定の条件が成立したことに応じて行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得る一方、該一の所定の条件成立に基づく識別情報の変動表示が開始される前に前記所定の条件が成立したことに応じて行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得ない、

10

ことを特徴とする。

【 5 1 5 3 】

第5のパチンコ遊技機によれば、所定の条件（第1始動口120への遊技球の入賞）が複数回に亘って成立した場合において、該複数回の所定の条件（第1始動口120への遊技球の入賞）成立のうち一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が行われることに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合、該一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が開始された後に所定の条件（第1始動口120への遊技球の入賞）が成立したことに応じて行われた所定の抽選（大当たり判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得る一方、該一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が開始される前に所定の条件（第1始動口120への遊技球の入賞）が成立したことに応じて行われた所定の抽選（大当たり判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得ないように構成されている。これにより、各所定の条件（第1始動口120への遊技球の入賞）成立のタイミングと演出モード（演出ステージ）の遷移が行われることになる変動表示のタイミングとの前後関係に依りて、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当たり判定）の数が増えることになる。従って、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得ない所定の抽選（大当たり判定）の数が予め定められている場合と比較して、当該示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選の数（大当たり判定）を増やすことができる可能性があり、遊技者に対して、所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）が行われる機会を多く提供することができる。

20

30

【 5 1 5 4 】

（ B - 7 ）

前記（ B - 1 ）～（ B - 6 ）の何れかの遊技機であって、

所定の抽選（大当たり判定）を行うことが可能な抽選手段と、

前記所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行うことが可能な示唆手段と、

遷移先の演出モードを決定することが可能な遷移先演出モード決定手段（図178のステップS9203の処理を実行するサブCPU301）と、を備え、

前記演出モード制御手段は、前記特定の条件が成立した場合に、一の演出モードから、前記遷移先演出モード決定手段により決定された遷移先の演出モードへと遷移させることが可能であり、

40

前記示唆手段は、

前記所定の抽選が複数回行われた場合において、該複数回の所定の抽選のうち、前記遷移先演出モード決定手段により遷移先の演出モードが決定された後に行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得る一方、前記遷移先演出モード決定手段により遷移先の演出モードが決定される前に行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得ない、

ことを特徴とする。

【 5 1 5 5 】

第5のパチンコ遊技機によれば、所定の抽選（大当たり判定）が複数回行われた場合にお

50

いて、該複数回の所定の抽選（大当たり判定）のうち、遷移先の演出モード（演出ステージ）が決定された後に行われた所定の抽選（大当たり判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得る一方、遷移先の演出モード（演出ステージ）が決定される前に行われた所定の抽選（大当たり判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得ないように構成されている。これにより、各所定の抽選（大当たり判定）が行われるタイミングと遷移先の演出モード（演出ステージ）が決定されるタイミングとの前後関係に応じて、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当たり判定）の数が変化することになる。従って、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得ない所定の抽選（大当たり判定）の数が予め定められている場合と比較して、当該示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当たり判定）の数を増やすことができる可能性があり、遊技者に対して、所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）が行われる機会を多く提供することができる。

10

【 5 1 5 6 】

(B - 8)

前記 (B - 1) ~ (B - 7) の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出モード制御手段は、前記特定の条件として第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（20 回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能であり、

前記演出実行手段は、

20

前記第 1 の条件が成立したことに応じて前記演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第 4 の演出（図 1 7 0 に示す演出番号「1 3 1」に対応する演出）を実行することが可能な第 1 演出実行手段と、

前記第 4 の演出とは異なる第 5 の演出（図 1 6 9 に示す演出番号「1 2 1」又は「1 2 2」に対応する演出）を実行することが可能な第 2 演出実行手段と、を備え、

前記演出モード制御手段（図 1 8 1 のステップ S 9 2 8 1 の処理を実行するサブ CPU 3 0 1）は、前記第 1 の条件が成立していなくても、前記第 5 の演出に関する第 2 の条件（図 1 6 9 に示す演出番号「1 2 1」又は「1 2 2」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合には、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能である、

30

ことを特徴とする。

【 5 1 5 7 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（20 回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（20 回）に到達すること）が成立したことに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合に、第 4 の演出（図 1 7 0 に示す演出番号「1 3 1」に対応する演出）を実行することが可能である。また、第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（20 回）に到達すること）が成立していなくても、第 4 の演出（図 1 7 0 に示す演出番号「1 3 1」に対応する演出）とは異なる第 5 の演出（図 1 6 9 に示す演出番号「1 2 1」又は「1 2 2」に対応する演出）に関する第 2 の条件（図 1 6 9 に示す演出番号「1 2 1」又は「1 2 2」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合には、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能なように構成されている。これにより、第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（20 回）に到達すること）及び第 2 の条件（図 1 6 9 に示す演出番号「1 2 1」又は「1 2 2」に対応するメイン変動パターンが選択されること）、並びに、第 4 の演出（図 1 7 0 に示す演出番号「1 3 1」に対応する演出）及び第 5 の演出（図 1 6 9 に示す演出番号「1 2 1」又は「1 2 2」に対応する演出）について、

40

50

どの条件が成立してどの演出が発生するのかということに関し、遊技者に対して興味を抱かせることができる。その結果、演出モード（演出ステージ）の遷移に係る演出の展開を一層興趣に富んだものとすることができる。

【 5 1 5 8 】

（ B - 9 ）

前記（ B - 1 ）～（ B - 8 ）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出を選択することが可能な演出選択手段と、を備え、

前記演出モード制御手段は、前記演出選択手段により所定の演出（図 1 6 9（ a ）に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）が選択された場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能であり、

前記演出実行手段は、第 1 のタイミング（図 1 6 9（ b ）に示すタイミング 1 ）及び第 2 のタイミング（図 1 6 9（ b ）に示すタイミング 2 ）を含む複数のタイミングのうちの何れかのタイミングで、前記所定の演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【 5 1 5 9 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、所定の演出（図 1 6 9（ a ）に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）が選択された場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第 1 のタイミング（図 1 6 9（ b ）に示すタイミング 1 ）及び第 2 のタイミング（図 1 6 9（ b ）に示すタイミング 2 ）を含む複数のタイミングのうちの何れかのタイミングで、所定の演出（図 1 6 9（ a ）に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、演出モード（演出ステージ）を遷移させるための条件に係る所定の演出（図 1 6 9（ a ）に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）が第 1 のタイミング（図 1 6 9（ b ）に示すタイミング 1 ）で発生したり第 2 のタイミング（図 1 6 9（ b ）に示すタイミング 2 ）で発生したりするため、演出モード（演出ステージ）の遷移に関連して、バリエーションに富んだ演出の展開を創出することができる。

【 5 1 6 0 】

なお、所定の演出（図 1 6 9（ a ）に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）の実行タイミングとしては、第 1 のタイミング（図 1 6 9（ b ）に示すタイミング 1 ）及び第 2 のタイミング（図 1 6 9（ b ）に示すタイミング 2 ）以外に、一又は複数のタイミングが設けられていてもよい。例えば、第 2 のタイミング（図 1 6 9（ b ）に示すタイミング 2 ）を第 1 のタイミング（図 1 6 9（ b ）に示すタイミング 1 ）よりも所定時間（例えば、6 秒）遅いタイミングとしつつ、さらに、第 2 のタイミング（図 1 6 9（ b ）に示すタイミング 2 ）よりも所定時間（例えば、6 秒）遅い第 3 のタイミングで所定の演出（図 1 6 9（ a ）に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）を実行することが可能なように構成してもよい。

【 5 1 6 1 】

（ B - 1 0 ）

前記（ B - 1 ）～（ B - 9 ）の何れかの遊技機であって、

所定の抽選（大当たり判定）を行うことが可能な抽選手段と、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出に応じた演出パターン（サブ変動パターン）を選択することが可能な演出パターン選択手段と、

前記演出パターン選択手段により選択された演出パターンを他の演出パターンに差し替えることが可能な演出パターン差替手段（図 1 7 8 のステップ S 9 2 1 0 の処理を実行するサブ C P U 3 0 1 ）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記所定の抽選の結果に関して示唆し得る示唆演出（先読み演出

10

20

30

40

50

）を行うことが可能な示唆演出実行手段を備え、

前記演出パターン差替手段は、前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が行われる場合において、前記演出パターン選択手段により第１の演出パターン（図１８２に示すサブ変動パターン「１」～「２０」）が選択されている場合には演出パターンの差し替えを行う一方、前記演出パターン選択手段により第２の演出パターン（図１８２に示すサブ変動パターン「２１」～「３０」）が選択されている場合には演出パターンの差し替えを行わない、

ことを特徴とする。

【５１６２】

第５のパチンコ遊技機によれば、所定の抽選（大当たり判定）の結果に関して示唆し得る示唆演出（先読み演出）が行われる場合において、第１の演出パターン（図１８２に示すサブ変動パターン「１」～「２０」）が選択されている場合には演出パターン（サブ変動パターン）の差し替えを行う一方、第２の演出パターン（図１８２に示すサブ変動パターン「２１」～「３０」）が選択されている場合には演出パターン（サブ変動パターン）の差し替えを行わないように構成されている。このように、演出パターン（サブ変動パターン）を決定するための第１段階として、示唆演出（先読み演出）が行われるか否かを考慮せずに一の演出パターン（サブ変動パターン）を選択し、その上で第２段階として、示唆演出（先読み演出）が行われる場合には必要に応じて演出パターン（サブ変動パターン）を差し替えることを通じて、示唆演出（先読み演出）に応じた適切な演出パターン（サブ変動パターン）を決定するに当たり、処理の効率化を図ることができる。

【５１６３】

（Ｂ－１１）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－１０）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出モード制御手段は、

前記特定の条件として第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能な第１演出モード制御手段と、

前記特定の条件として第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能な第２演出モード制御手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の条件が成立したことに応じて前記第１演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）を実行することが可能な第１演出実行手段と、

前記第２の条件が成立したことに応じて前記第２演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を実行することが可能な第２演出実行手段と、を備え、

前記第１の条件及び前記第２の条件の双方の条件が成立した場合には、前記第１演出実行手段による前記第４の演出の実行はせずに、前記第２演出実行手段による前記第５の演出の実行をすることが可能である、

ことを特徴とする。

【５１６４】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立したことに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合に、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）を実行することが可能である。また、第２の条件（図１６９に示す演

10

20

30

40

50

出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立したことに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合に、第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を実行することが可能である。そして、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）及び第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）の双方の条件が成立した場合には、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）の実行はせずに第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）の実行をすることが可能なように構成されている。このように、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）及び第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）の双方の条件が成立した場合に、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）よりも第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を優先的に実行することを通じて、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）が発生しないことによる意外性を遊技者に与えるとともに、第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）に対する遊技者の関心を高めることができる。

【５１６５】

第５のパチンコ遊技機では、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）よりも第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）が優先的に実行され得ることとして説明した。これに対し、所定の演出と第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）とが行われ得る状況において、所定の演出よりも第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）が優先的に実行されるように構成してもよい。所定の演出としては、特別図柄変動が開始するときに行われる演出（例えば、図柄アクション予告演出）が挙げられる。図柄アクション予告演出は、特別図柄変動の開始時に装飾図柄に対して所定のエフェクトを発生させる演出である。一の特別図柄変動の開始時に図柄アクション予告演出を発生させることが決定されていた場合においても、当該特別図柄変動においてステージチェンジが行われる場合には、図柄アクション予告演出が行われないように構成することが可能である。

【５１６６】

（Ｂ－１２）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－１１）の何れかの遊技機であって、

図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能な図柄表示手段と、

複数の演出パターン（図１８６に示す演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで、演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出のパターンとして、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンを選択することが可能な演出パターン選択手段と、を備え、

前記図柄表示手段は、図柄が最終的に停止表示される前に、図柄を暫定的に停止表示させることが可能であり、

前記演出実行手段は、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第１擬似遊技（「擬似１」）において、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンで演出を実行した後、図柄の変動表示が再開された後の第２擬似遊技（「擬似２」）において、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンで演出を実行することが可能であり、

前記演出パターン選択手段（図１９０のステップＳ９３６３の処理及び図１９４のステップＳ９４７３の処理を実行するサブＣＰＵ３０１）は、前記第２擬似遊技において行われる演出のパターンを選択した後、該パターンに基づいて、前記第１擬似遊技において行

われる演出のパターンを選択することが可能である、
ことを特徴とする。

【 5 1 6 7 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第 1 擬似遊技（「擬似 1」）において、複数の演出パターン（図 1 8 6 に示す演出番号「1 6 1」～「1 6 3」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで演出を実行した後、図柄の変動表示が再開された後の第 2 擬似遊技（「擬似 2」）において、複数の演出パターン（図 1 8 6 に示す演出番号「1 6 1」～「1 6 3」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで演出を実行することが可能である。そして、第 2 擬似遊技（「擬似 2」）において行われる演出のパターンを選択した後、該パターンに基づいて、第 1 擬似遊技（「擬似 1」）において行われる演出のパターンを選択することが可能なように構成されている。これにより、第 1 擬似遊技（「擬似 1」）から第 2 擬似遊技（「擬似 2」）にかけて行われる演出の展開を設計しやすくすることができる。

10

【 5 1 6 8 】

[1 5 - 1 0 . 付記 1 0]

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている（例えば、特開 2 0 1 0 - 1 1 0 5 7 6 号公報参照）。

20

【 5 1 6 9 】

本発明者は、上述したような遊技機について、鋭意検討を重ねる過程において、識別情報の変動時間に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかという考えに至った。

【 5 1 7 0 】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 5 1 7 1 】

この点、第 5 のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

30

【 5 1 7 2 】

（ C - 1 ） 第 1 の抽選（普通抽選）を行うことが可能な第 1 抽選手段と、

第 2 の抽選（第 2 特別抽選）を行うことが可能な第 2 抽選手段と、

前記第 1 抽選手段により行われる前記第 1 の抽選の結果に基づいて、識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な第 1 表示手段（普通図柄表示部 1 6 1）と、

前記第 2 抽選手段により行われる前記第 2 の抽選の結果に基づいて、識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な第 2 表示手段（第 2 特別図柄表示部 1 6 4）と、を備え、

前記第 1 表示手段は、前記第 1 の抽選の結果が第 1 の結果（普通図柄当り）である場合には、第 1 の時間（ 5 0 0 m s ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である一方、前記第 1 の抽選の結果が第 2 の結果（普通ハズレ）である場合には、前記第 1 の時間よりも長い第 2 の時間（ 6 0 0 0 0 0 m s ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能であり、

40

前記第 2 表示手段は、前記第 2 の抽選の結果が特定の結果（小当り）である場合に、前記第 2 の時間よりも短い第 3 の時間（ 1 0 0 0 m s ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 5 1 7 3 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 1 の抽選（普通抽選）の結果が第 1 の結果（普通図柄当り）である場合には、第 1 の時間（ 5 0 0 m s ）に亘って識別情報を変動表示させる

50

ことが可能である一方、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）である場合には、第1の時間（500ms）よりも長い第2の時間（60000ms）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である。また、第2の抽選（第2特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合に、第2の時間（60000ms）よりも短い第3の時間（1000ms）に亘って識別情報を変動表示させることが可能なように構成されている。これにより、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）である場合における識別情報の変動表示（第1の変動表示）が行われている間に、第2の抽選（第2特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合における識別情報の変動表示（第2の変動表示）を完了させることができる。従って、第2の変動表示が終了した後、第1の変動表示が終了するまでの時間を用いて、斬新な遊技性を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【5174】

（C-2）前記（C-1）の遊技機であって、
遊技球が入球可能な第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）と、
遊技球が入球可能な第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）と、
前記第1の抽選の結果が前記第1の結果である場合に、前記第1の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるように前記第1の入賞手段の制御を行うことが可能な第1制御手段と、
少なくとも前記第1表示手段により前記第2の時間に亘って識別情報を変動表示させているときに、前記第2の抽選の結果が前記特定の結果である場合に、前記第2の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるように前記第2の入賞手段の制御を行うことが可能な第2制御手段と、を備える、
ことを特徴とする。

20

【5175】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の抽選（普通抽選）の結果が第1の結果（普通図柄当り）である場合に、第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）に遊技球が入球しやすくなるように第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）の制御を行うことが可能であり、また、少なくとも第1表示手段（普通図柄表示部161）により第2の時間（60000ms）に亘って識別情報を変動表示させているときに、第2の抽選（第2特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合に、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすくなるように第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）の制御を行うことが可能なように構成されている。これにより、第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる契機となる第1の結果（普通図柄当り）とは異なる第2の結果（普通ハズレ）が発生した場合、当該第2の結果（普通ハズレ）に基づく識別情報の変動表示（第1の変動表示）が行われている間に、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすくなる制御を行うことが可能であり、第1の変動表示が終了するまでの時間を用いて、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすい状況を創出することができる。

30

【5176】

第5のパチンコ遊技機では、第2の結果（普通ハズレ）に基づく識別情報の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が行われている間に、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすい状況が創出されることとして説明した。本発明における第2の結果は、ハズレ（普通ハズレ）に限定されず、当り（普通図柄当り）であってもよい。なお、上記第2の時間は、上記第1の時間の10倍～100000倍（あるいは、100倍～10000倍、500倍～5000倍、1000倍～2000倍等）程度の時間とすることが可能であり、上記第3の時間の5倍～10000倍（あるいは、100倍～5000倍、500倍～1000倍等）程度の時間とすることが可能である。また、第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる時間は、上記第1の時間の0.5倍～50倍（あるいは、1倍～10倍、2倍～5倍等）程度の時間とすることが可能である。また、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる時間は、上記第3の時間の0.5倍～100倍（あ

40

50

るいは、1倍～50倍、2倍～10倍等）程度の時間とすることが可能である。

【5177】

(C-3) 前記(C-1)又は(C-2)の遊技機であって、

図柄を表示することが可能な図柄表示手段(表示装置7)と、

前記図柄表示手段において複数の図柄が表示される図柄演出(ドラム変動演出)を実行することが可能な図柄演出実行手段と、を備え、

前記図柄演出実行手段は、前記第1の抽選の結果が前記第1の結果である場合には、前記複数の図柄のうちの一の図柄が残りの図柄のうちの少なくとも一の図柄と異なるように前記図柄演出を実行することが可能である一方、前記第1の抽選の結果が前記第2の結果である場合には、前記複数の図柄が全て同じ図柄となるように前記図柄演出を実行することが可能である、

10

ことを特徴とする。

【5178】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の抽選(普通抽選)の結果が第1の結果(普通図柄当り)である場合には、複数の図柄のうちの一の図柄が残りの図柄のうちの少なくとも一の図柄と異なるように図柄演出(ドラム変動演出)を実行することが可能である一方、第1の抽選(普通抽選)の結果が第2の結果(普通ハズレ)である場合には、複数の図柄が全て同じ図柄となるように図柄演出(ドラム変動演出)を実行することが可能なように構成されている。これにより、複数の図柄として全て同じ図柄が表示されることを通じて、相対的に長い時間(第2の時間(60000ms))に亘って識別情報の変動表示が行われることを遊技者に把握させることができる。

20

【5179】

(C-4) 前記(C-1)～(C-3)の何れかの遊技機であって、

画像を表示することが可能な画像表示手段(表示装置7)と、

前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、

第1の状態(通常モード)及び第2の状態(確変モード)を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記画像表示制御手段は、前記第2の状態に制御されている場合には、前記第1表示手段における識別情報の表示態様に対応する所定の画像(左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R)を前記画像表示手段に表示させることが可能である一方、前記第1の状態に制御されている場合には、前記所定の画像を前記画像表示手段に表示させない、

30

ことを特徴とする。

【5180】

第5のパチンコ遊技機によれば、第2の状態(確変モード)に制御されている場合には、第1表示手段(普通図柄表示部161)における識別情報の表示態様に対応する所定の画像(左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R)を表示することが可能である一方、第1の状態(通常モード)に制御されている場合には、該所定の画像(左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R)を表示しないように構成されている。これにより、第1の状態(通常モード)と比較して第2の状態(確変モード)を、第1表示手段(普通図柄表示部161)における識別情報の表示態様に対応する演出(所定の画像(左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R)を用いた演出)が行われる状態として、遊技者に意識付けることができる。

40

【5181】

(C-5) 前記(C-1)～(C-4)の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

第1の状態(通常モード)及び第2の状態(確変モード)を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、前記第2の状態において所定回数(50回)の単位遊技が行われ

50

た場合に、前記第 2 の状態を終了させることが可能であり、

前記演出実行手段は、前記第 1 の抽選の結果が前記第 2 の結果である場合において、前記第 2 の状態において実行可能な単位遊技の残り回数に応じて、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行する場合と該所定の演出を実行しない場合とがある、ことを特徴とする。

【 5 1 8 2 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 2 の状態（確変モード）において所定回数（ 5 0 回）の単位遊技が行われた場合に、第 2 の状態（確変モード）を終了させることが可能である。また、第 1 の抽選（普通抽選）の結果が第 2 の結果（普通ハズレ）である場合において、第 2 の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数に応じて、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行する場合と該所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行しない場合とがあるように構成されている。この点、第 2 の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が少ない場合（例えば、第 2 の状態（確変モード）における残りの単位遊技を実行するのに要する時間が、第 1 の抽選（普通抽選）の結果が第 2 の結果（普通ハズレ）である場合における識別情報の変動表示時間（第 2 の時間（ 6 0 0 0 0 0 m s ））と比較して相対的に短くなるような状況）においては、第 1 の抽選（普通抽選）の結果が第 2 の結果（普通ハズレ）となった意義が減殺されてしまう可能性がある。（ 5 ）の発明によれば、このような場合に所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を発生させないようにすることが可能であるため、遊技の状況に応じた演出を適宜実現することができる。

【 5 1 8 3 】

第 5 のパチンコ遊技機では、第 2 の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が特定回数（ 1 0 回）以上である場合に、第 1 の抽選（普通抽選）の結果が第 2 の結果（普通図柄ハズレ長変動）となったことに基づく所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）が行われることとして説明した。ここで、第 2 の結果（普通図柄ハズレ長変動）として、複数の変動時間（例えば、 6 0 秒、 9 0 秒、 1 2 0 秒、 1 5 0 秒、 1 8 0 秒、 2 1 0 秒、 2 4 0 秒、 2 7 0 秒、 3 0 0 秒、及び、 6 0 0 秒等）が設けられている場合には、決定された変動時間に応じて、上記特定回数を異ならせてもよい。例えば、確変遊技状態において、第 2 の抽選（第 2 特別抽選）の結果がハズレである場合における識別情報の変動表示時間が 5 秒であり、第 2 の抽選（第 2 特別抽選）の結果が小当りである場合における識別情報の変動表示時間と第 2 の入賞手段（小当り用大入賞口 1 5 1 ）の開放時間との合計時間が 5 秒であるとする。このような形態において、第 2 の結果（普通図柄ハズレ長変動）に対応する変動時間として 6 0 秒が決定された場合、第 2 の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が 1 2 回以上であれば、第 2 の状態（確変モード）中に当該変動表示を概ね完了させることができる。この場合には、上記特定回数を 1 2 回とすることが可能である。このように、決定された普通図柄変動時間を、特別図柄変動時間

（小当りについては、特別図柄変動時間と小当り入賞口の開放時間との合計時間）の期待値で除して得られる値に応じた回数を、上記特定回数として定めることとしてもよい。

【 5 1 8 4 】

また、第 5 のパチンコ遊技機では、第 2 の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残り S T 回数）が特定回数（ 1 0 回）以上であるか否かの判断が、第 1 の抽選（普通抽選）の契機となったゲート通過が発生したときに行われることとして説明した。本発明において、当該判断は、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動が開始するときに行われることとしてもよい。従って、ゲート通過が発生した時点における当該残り回数（残り S T 回数）が特定回数（ 1 0 回）以上であったとしても、当該普通図柄変動が開始する時点における当該残り回数（残り S T 回数）が特定回数（ 1 0 回）未満であれば、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）が行われないこととしてもよい。

【 5 1 8 5 】

第 5 のパチンコ遊技機で説明したように、当りパターンによる所定の画像（左ドラム図

10

20

30

40

50

柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R) は、第 2 の結果 (普通ハズレ) に基づく識別情報の変動表示 (普通図柄ハズレ長変動) が開始される前に停止表示されるように構成することが可能である。所定の画像 (左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R) の停止表示が終了した後は、当り告知演出 (図 1 9 9 (k) 参照) が行われる。当り告知演出は、普通図柄ハズレ長変動の開始と同時に終了するとよい。これにより、当り告知演出が行われている間は確変モードである一方、当り告知演出が行われた後は第 1 ボーナスモードであるといったように、演出モードを区分することができる。確変モードにおいては、例えば、図 2 1 6 や図 2 1 7 に示す処理が行われ、第 1 ボーナスモードにおいては、例えば、図 2 1 0 ~ 図 2 1 3 に示す処理が行われる。なお、当り告知演出が行われているときに、第 2 表示手段 (第 2 特別図柄表示部 1 6 4) において大当り (例えば、1 0 R 大当り) に対応する態様で識別情報が停止表示された場合 (大当り遊技状態の開始条件が成立した場合) には、所定の大当り演出が行われる。これにより、第 1 ボーナスモードに移行することになる。当該所定の大当り演出は、確変モード中の他のタイミングで (当り告知演出が行われていないときに) 大当り遊技状態の開始条件が成立した場合に行われる演出と同じ演出とすることが可能である。一方、第 1 ボーナスモードにおいて大当り遊技状態の開始条件が成立した場合には、当該所定の大当り演出とは異なる演出が行われることとしてもよい。

【 5 1 8 6 】

(C - 6) 前記 (C - 1) ~ (C - 5) の何れかの遊技機であって、
画像を表示することが可能な画像表示手段 (表示装置 7) と、
前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、を備え、

前記画像表示制御手段は、前記画像表示手段において、前記第 1 表示手段における識別情報の変動時間に応じた表示を行うとともに、該表示が漸次薄くなるように該表示の態様を経時的に変化させることが可能である、
ことを特徴とする。

【 5 1 8 7 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 1 表示手段 (普通図柄表示部 1 6 1) における識別情報の変動時間に応じた表示を行うとともに、該表示が漸次薄くなるように該表示の態様を経時的に変化させることが可能なように構成されている。これにより、第 1 表示手段 (普通図柄表示部 1 6 1) における識別情報の変動時間を遊技者の脳裏に焼き付け、当該時間を遊技者に強く意識させることができる。

【 5 1 8 8 】

(C - 7) 前記 (C - 1) ~ (C - 6) の何れかの遊技機であって、
画像を表示することが可能な画像表示手段 (表示装置 7) と、
前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、を備え、

前記画像表示制御手段は、
前記第 1 表示手段における識別情報の表示態様に対応する所定の画像 (左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R) を前記画像表示手段に表示させることが可能な第 1 画像表示制御手段と、

前記第 1 表示手段における識別情報の変動時間に応じた時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) を前記画像表示手段において行うことが可能な第 2 画像表示制御手段と、を備え、

前記第 1 画像表示制御手段は、前記時間表示が行われている場合に、前記所定の画像を前記画像表示手段に表示させない、
ことを特徴とする。

【 5 1 8 9 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 1 表示手段 (普通図柄表示部 1 6 1) における識別情報の表示態様に対応する所定の画像 (左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2

10

20

30

40

50

C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R) を表示することが可能であり、また、第 1 表示手段 (普通図柄表示部 1 6 1) における識別情報の変動時間に応じた時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) を行うことが可能である。そして、当該時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) が行われている場合には、所定の画像 (左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R) を表示しないように構成されている。これにより、遊技者を時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) に注目させることが可能であり、当該時間を遊技者に強く意識させることができる。

【 5 1 9 0 】

第 5 のパチンコ遊技機では、第 1 の抽選 (普通抽選) の結果が第 2 の結果 (普通図柄ハズレ長変動) である場合に、時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) が行われることとして説明した (図 2 0 2 参照)。当該時間は、一の普通図柄ハズレ長変動が開始する時点における当該普通図柄ハズレ長変動の残り時間 (すなわち、当該普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄変動の変動時間そのもの) であってもよいし、一の普通図柄ハズレ長変動が行われている途中時点における当該普通図柄ハズレ長変動の残り時間であってもよい。

【 5 1 9 1 】

本発明において、時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) が行われる状況は、特に限定されず、第 1 の抽選 (普通抽選) の結果が第 1 の結果 (普通図柄当り) である場合や第 2 の抽選 (第 2 特別抽選) の結果が所定の結果 (ハズレ又は大当り) である場合等に、時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) が行われることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動残り時間が所定時間 (例えば、1 5 秒) 未満となった状況において、保留されている全ての普通図柄変動の変動パターンが第 1 の結果 (普通図柄当り) に対応する変動パターンである場合、又は、保留されている全ての特別図柄変動に係る大当り判定の結果がハズレである場合に、時間表示 (普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示) が行われるような構成を採用することが可能である。これにより、普通図柄ハズレ長変動残り時間が少なくなってきたことを遊技者に意識させることができる。

【 5 1 9 2 】

(C - 8) 前記 (C - 1) ~ (C - 7) の何れかの遊技機であって、演出を実行することが可能な演出実行手段と、特定の状態 (第 2 ボーナスモード) を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記特定の状態が終了する場合に、前記第 2 の時間のうちの一部又は全部が経過しているとき、該第 2 の時間の残り時間 (普通図柄ハズレ長変動の残り時間) に応じた演出を実行することが可能である、ことを特徴とする。

【 5 1 9 3 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、特定の状態 (第 2 ボーナスモード) が終了する場合に、第 2 の時間 (6 0 0 0 0 0 m s) のうちの一部又は全部が経過しているとき、該第 2 の時間の残り時間 (普通図柄ハズレ長変動の残り時間) に応じた演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、第 1 の抽選 (普通抽選) の結果が第 2 の結果 (普通ハズレ) である場合における識別情報の変動表示 (第 1 の変動表示) と特定の状態 (第 2 ボーナスモード) とが重疊的に発生したような状況において、特定の状態 (第 2 ボーナスモード) が終了する時点において当該変動表示の時間 (第 2 の時間) がどの程度残っているかに応じて、演出内容を異ならせることができる。その結果、当該第 2 の時間の残り時間 (普通図柄ハズレ長変動の残り時間) に遊技者を注目させることが可能であり、当該残り時間を遊技者に強く意識させることができる。

【 5 1 9 4 】

第 5 のパチンコ遊技機では、特定の状態 (第 2 ボーナスモード) が終了する時点において第 1 の変動表示 (普通図柄ハズレ長変動) が継続している場合に、第 2 の時間の残り時

10

20

30

40

50

間（普通図柄ハズレ長変動の残り時間）に応じた演出が行われることとして説明した。本発明においては、特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する時点において第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が終了していてもよい。すなわち、特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する場合において、第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が終了している場合（第2の時間の残り時間が0である場合）と第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合（第2の時間の残り時間が0ではない場合）とで、互いに異なる演出が行われることとしてもよい。

【5195】

特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する時点において第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合としては、第2の状態（確変モード）において第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）となり、当該第1の抽選（普通抽選）に対応する第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生し、当該第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が行われている間に特定の状態（第2ボーナスモード）に移行し、当該特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する時点においても当該第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合、及び、特定の状態（第2ボーナスモード）において第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）となり、当該第1の抽選（普通抽選）に対応する第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生し、特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する時点において当該第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合を想定することができる。ここで、特定の状態（第2ボーナスモード）において第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）となり、当該第1の抽選（普通抽選）に対応する第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生する場合には、第2の状態（確変モード）において第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）となり、当該第1の抽選（普通抽選）に対応する第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生する場合に行われる演出とは異なる演出（特殊な演出）が行われるようにしてもよい。

【5196】

（C-9） 前記（C-1）～（C-8）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

第1の状態（通常モード）及び第2の状態（残りST回数減算モード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、前記第2の状態において所定回数（50回）の単位遊技が行われた場合に、前記第2の状態を終了させることが可能であり、

前記演出実行手段は、前記第2の時間に亘って識別情報が変動表示されている場合に、前記第2の状態において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）に応じた演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【5197】

第5のパチンコ遊技機によれば、第2の状態（残りST回数減算モード）において所定回数（50回）の単位遊技が行われた場合に、第2の状態（残りST回数減算モード）を終了させることが可能である。また、第2の時間（60000ms）に亘って識別情報が変動表示されている場合に、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）に応じた演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が多い場合（第2の状態（残りST回数減算モード）が当面継続するような状況）や、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が少ない場合（第2の状態（残りST回数減算モード）の終了が近づいてきているような状況）において、遊技の状況に応じた演出を適宜実現することができる。

【5198】

第5のパチンコ遊技機では、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能

な単位遊技の残り回数（残りST回数）が所定回数（5回）以上である場合と所定回数（5回）未満である場合とで、演出内容が異なり得ることとして説明した。本発明においては、第2の状態（残りST回数減算モード）を複数の期間に区分し、各期間において行われる演出内容を異ならせることが可能である。当該複数の期間としては、例えば、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が第1所定回数（例えば、30回）以上である期間（第1の期間）、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が第2所定回数（例えば、10回）以上第1所定回数（例えば、30回）未満である期間（第2の期間）、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が第3所定回数（例えば、5回）以上第2所定回数（例えば、10回）未満である期間（第3の期間）、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が第4所定回数（例えば、2回）以上第3所定回数（例えば、5回）未満である期間（第4の期間）、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が第5所定回数（例えば、1回）である期間（第5の期間）等を設定することができる。

10

【5199】

（C-10）

前記（C-1）～（C-9）の何れかの遊技機であって、
演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記第2表示手段において識別情報が変動表示されている間に、
前記第1の抽選の結果が前記第2の結果となったことを示唆し得る示唆演出（普図先読み演出）を実行することが可能である、

20

ことを特徴とする。

【5200】

第5のパチンコ遊技機によれば、第2表示手段（第2特別図柄表示部164）において識別情報が変動表示されている間に、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）となったことを示唆し得る示唆演出（普図先読み演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、第2表示手段（第2特別図柄表示部164）において識別情報が変動表示されている間に行われる示唆演出（普図先読み演出）を通じて、第1表示手段（普通図柄表示部161）において相対的に長い時間（第2の時間（60000ms））に亘って識別情報の変動表示が行われることを遊技者に期待させることができる。

30

【5201】

[15-11、付記11]

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

【5202】

この種の遊技機として、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態においては右打ち指示報知を行い、通常遊技状態の場合は左打ち指示報知を行う遊技機が特開2016-104167号公報（特に、段落0338を参照）に開示されている。

40

【5203】

特開2016-104167号公報に記載の遊技機は、大当り遊技、小当り遊技状態、時短状態といった右打ちされる遊技状態では興趣が高められる一方、左打ちされる通常遊技状態では興趣が低下するおそれがある。

【5204】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

【5205】

この点、付記11の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【5206】

50

(1) 本発明に係る遊技機は、

遊技領域に向けて通常態様（例えば、左打ち）で発射された遊技媒体が通過可能であり、前記遊技媒体が通過すると、第 1 特別図柄の可変表示が行われて第 1 特別図柄抽選の結果が導出される第 1 特別図柄遊技の実行契機となる第 1 特別図柄始動領域（例えば、第 1 始動口 5 1 2 0）と、

遊技領域に向けて特定態様（例えば、右打ち）で発射された遊技媒体が通過可能であり、前記遊技媒体が通過すると、第 2 特別図柄の可変表示が行われて第 2 特別図柄抽選の結果が導出される第 2 特別図柄遊技の実行契機となる第 2 特別図柄始動領域（例えば、第 2 始動口 2 1 4 0）と、

遊技領域に向けて発射された遊技媒体が通過すると、普通図柄の可変表示が行われて普通図柄抽選の結果が導出される普通図柄遊技の実行契機となる普通図柄始動領域（例えば、通過ゲート 2 1 2 6 , 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B）と、

前記第 1 特別図柄遊技または前記第 2 特別図柄遊技としての特別図柄遊技において遊技者に有利な結果（例えば、大当り、役物開放当り）が導出された場合に開放可能な第 1 可変入賞装置（例えば、大入賞口 2 1 3 1、V 入賞口 2 1 5 5）と、

前記普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出されると、前記第 2 特別図柄始動領域（例えば、第 2 始動口 2 1 4 0）への遊技媒体の通過を容易とすることが可能な第 2 可変入賞装置（例えば、普通電動役物 2 1 4 6）と、を備え、

遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の遊技モード（例えば、通常モード、高確モード A、高確モード B（真）、高確モード B（偽）、特別モード、チャレンジモード、残保留モード）のうち、いずれかのモードで遊技を実行可能な遊技機であって、

前記第 1 特別図柄遊技が実行された場合よりも前記第 2 特別図柄遊技が実行された場合の方が遊技者に有利な結果が導出される期待値が高くなる（例えば、第 1 特別図柄遊技が実行された場合よりも第 2 特別図柄遊技が実行された場合の方が、役物開放当りに当選する期待値が高く）ように構成されており、

前記複数の遊技モードは、

前記通常態様で遊技が行われることにより前記第 1 特別図柄遊技が主として行われうる通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モード A、高確モード B（真）、高確モード B（偽））と、

前記特定態様で遊技が行われることにより前記第 2 特別図柄遊技が主として行われうる有利遊技モード（例えば、特別モード）とを含み、

前記通常遊技モードは、

第 1 通常遊技モード（例えば、通常モード）と、

前記第 1 通常遊技モードよりも遊技者にとって有利な第 2 通常遊技モード（例えば、高確モード A）とを含む

ことを特徴とする。

【 5 2 0 7 】

上記（ 1 ）の遊技機によれば、通常態様（例えば、左打ち）で遊技が行われる通常遊技モードは、第 1 通常遊技モード（例えば、通常モード）のみならず、第 1 通常遊技モードよりも遊技者に有利な第 2 通常遊技モード（例えば、高確モード A）を含む。そのため、通常態様で遊技が行われる通常遊技モードで遊技が行われる場合であっても、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 5 2 0 8 】

なお、「前記第 1 特別図柄遊技または前記第 2 特別図柄遊技としての特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出された場合に開放可能な第 1 可変入賞装置」中の「遊技者に有利な結果」と、「前記第 1 特別図柄遊技が実行された場合よりも前記第 2 特別図柄遊技が実行された場合の方が遊技者に有利な結果が導出される期待値が高くなる」中の「遊技者に有利な結果」とは、同じ結果（例えば、前者及び後者のいずれも大当り、前者及び後者のいずれもや役物開放当り等）であってもよいし、異なる結果であってもよい。異なる結果である場合、例えば、前者が大当りであって後者が役物開放当り、前者が大当りで

10

20

30

40

50

あって後者が確変当り、前者が役物開放当りであって後者が時短当り等が相当する。

【5209】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記第1通常遊技モード中に行われた前記第1特別図柄遊技と前記第2特別図柄遊技とのうち少なくともいずれか一方において特定結果(例えば、C時短当り)が導出された場合、前記第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)に移行するよう構成される

ことを特徴とする。

【5210】

上記(2)の遊技機によれば、第1通常遊技モード(例えば、通常モード)中であつたとしても特定結果(例えば、C時短当り)が導出されると第2通常遊技モードに移行する。そのため、第1通常遊技モードであつたとしても、興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【5211】

なお、第1通常遊技モード(例えば、通常モード)において第1特別図柄遊技が行われた場合、特定結果(例えば、C時短当り)が導出される確率は、遊技者に有利な結果(例えば、大当り、役物開放当り)が導出される確率よりも高い方が好ましい。このようにすることで、第1通常遊技モードにおける興趣の低下をより一層抑制することが可能となる。

【5212】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記第1通常遊技モード(例えば、通常モード)と前記第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)とは、前記第1特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出される確率および前記第2特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出される確率のいずれも同じである

20

ことを特徴とする。

【5213】

上記(3)の遊技機によれば、第1特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出される確率および第2特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出される確率が、第1通常遊技モード(例えば、通常モード)と第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)とで同じである。このように、第1通常遊技モードと第2通常遊技モードとで遊技者に有利な結果が導出される確率が同じであるにもかかわらず、第1通常遊技モードよりも遊技者に有利な第2通常遊技モードを実現することが可能となり、これまでにない新たな遊技機を提供することが可能となる。

30

【5214】

なお、「遊技者に有利な結果が導出される確率」には確率0も含まれる。また、確率0とは、遊技者に有利な結果の導出確率を0とする抽選を行う場合のみならず、遊技者に有利な結果の導出にかかる抽選を行わない場合も相当するものとする。例えば、抽選結果Aを遊技者に有利な結果とし、抽選結果B及び抽選結果Cのみを抽選結果に含む(すなわち、抽選結果Aを抽選結果に含まない)抽選を行う場合であっても、抽選結果Aが導出される確率は0である。

【5215】

40

(4) 上記(1)~(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)では、前記第1通常遊技モード(例えば、通常モード)と比べて、前記所定の結果(例えば、普電ロング開放当り)が導出される期待値が高い

ことを特徴とする。

【5216】

上記(4)の遊技機によれば、第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)では、第1通常遊技モード(例えば、通常モード)と比べて、所定の結果(例えば、普電ロング開放当り)が導出される期待値が高いため第2特別図柄遊技が実行されやすい。また、第2特別図柄遊技が実行された場合、第1特別図柄遊技が実行された場合よりも遊技者に有利

50

な結果となる期待値が高い。そのため、第2通常遊技モードにおける興趣を高めることが可能となる。

【5217】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)において所定の終了条件が成立すると前記第1通常遊技モード(例えば、通常モード)へ移行可能であり、

前記所定の終了条件は、

前記第2可変入賞装置(例えば、普通電動役物2146)の作動にかかわる第1条件(例えば、普通電動役物2146の作動回数12回)と、

前記第1特別図柄の可変表示回数または/および前記第2特別図柄の可変表示にかかわる第2条件(例えば、第1特別図柄の可変表示回数20回、第2特別図柄の可変表示回数1回)と、を少なくとも含み、

前記第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)において前記第1条件または前記第2条件が成立した場合、該第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)から前記第1通常遊技モード(例えば、通常モード)に移行するよう構成される

ことを特徴とする。

【5218】

上記(5)の遊技機によれば、第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)において、第1条件または第2条件が成立すると、第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)から第1通常遊技モードに移行する。ここで、第1条件は、第2可変入賞装置(例えば、普通電動役物2146)の作動にかかわる条件であり、例えば、第2可変入賞装置(例えば、普通電動役物2146)の作動回数が所定回数(例えば、普電ショート開放回数12回(すなわち、普電ショート当りの当選回数12回)等)となったことが相当する。また、第2条件は、第1特別図柄の可変表示回数または/および第2特別図柄の可変表示にかかわる条件であり、例えば、第1特別図柄の可変表示回数または/および第2特別図柄の可変表示回数が所定回数(例えば、第1特別図柄の可変表示回数20回、第2特別図柄の可変表示回数1回等)となったことが相当する。このように、第2通常遊技モードでは、第1通常遊技モードに移行するまでの間に、普通図柄遊技において所定の結果(例えば、普電ロング開放当り)が導出されるか否かといった点に面白みを持たせることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【5219】

なお、第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)では、第2条件よりも第1条件の方が成立しやすい方が好ましい。第1条件よりも第2条件の方が成立しやすい場合と比べて、普通図柄遊技において所定の結果(例えば、普電ロング開放当り)が導出される可能性を高めて興趣を高めることが可能となるからである。第2条件よりも第1条件の方が成立しやすい態様は、例えば、単位時間あたりの普通図柄遊技の実行回数の期待値を単位時間あたりの特別図柄遊技の実行回数の期待値よりも大きくしたり、特別図柄始動領域(例えば、第1始動口5120、第2始動口2140)よりも普通図柄始動領域(例えば、通過ゲート2126, 5125A, 5125B)のへの遊技媒体の通過を容易にしたり、第2条件としての特別図柄の可変表示回数よりも第1条件としての第2可変入賞装置の作動回数の方を多くしたり、またはこれらを組合わせることにより実現できる。

【5220】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技者に有利な結果が導出された場合、遊技者に有利な特別遊技状態に移行可能であり、該特別遊技状態には、遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の特別遊技状態(例えば、3R大当り、10R大当り)が含まれており、

前記第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)中に行われた前記特別図柄遊技において遊技者に有利な結果(例えば、大当り、役物開放当り)が導出された場合、前記第1通常遊技モード(例えば、通常モード)中に行われた前記特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出された場合と比べて、遊技者に有利な特別遊技状態(例えば、10R大

10

20

30

40

50

当り)に移行される期待値が高い
ことを特徴とする。

【5221】

上記(6)の遊技機によれば、第1通常遊技モード(例えば、通常モード)において遊技者に有利な結果が導出された場合よりも、第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)において遊技者に有利な結果が導出された場合の方が、遊技者に有利な特別遊技状態(例えば、10R大当り)に移行される期待値が高い。このように、第1通常遊技モードおよび第2通常遊技モードは、いずれも通常態様で行われるにもかかわらず、第1通常遊技モードと第2通常遊技モードとで遊技にメリハリを持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

10

【5222】

(7)上記(1)~(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)中に行われた前記普通図柄遊技において前記所定の結果(例えば、普電ロング開放当り)が導出された場合、前記第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)よりも遊技者に有利であって前記有利遊技モード(例えば、特別モード)とは異なる特定モード(例えば、第2チャレンジモード)に移行するよう構成される

ことを特徴とする。

【5223】

上記(7)の遊技機によれば、第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)では、遊技者に有利であって有利遊技モード(例えば、特別モード)とは異なる特定モード(例えば、第2チャレンジモード高確モードA)に移行するか否かといった点に遊技者の興味を持たせることができる。とくに、第1通常遊技モード(例えば、通常モード)を含めると、第1通常遊技モード、第2通常遊技モード、特定モードといった遊技者にとっての有利度合いが異なる複数のモード間で移行する遊技性を実現することができ、興趣を高めることが可能となる。

20

【5224】

なお、特定モード(例えば、第2チャレンジモード)では、例えば、第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)と比べて第2特別図柄遊技の実行頻度を高めることにより、遊技者に有利とすることが可能となる。

30

【5225】

(8)上記(1)~(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)中に行われた前記普通図柄遊技において前記所定の結果(例えば、普電ロング開放当り)が導出された場合、

前記第2通常遊技モードよりも遊技者に有利な特定モード(例えば、第2チャレンジモード)への移行にかかわる特殊演出(例えば、右打ち指示演出、ゾーン演出が行われる期待が高いことを示すチャンス演出)が行われる一方、

前記第2特別図柄始動領域への遊技媒体の通過が容易となったにもかかわらず該第2特別図柄始動領域を遊技媒体が通過しなかった場合、前記特定モードにおいて前記第2特別図柄遊技が実行されることなく該特定モードを終了するよう構成される

40

ことを特徴とする。

【5226】

上記(8)の遊技機によれば、第2通常遊技モード(例えば、高確モードA)中に行われた普通図柄遊技において所定の結果(例えば、普電ロング開放当り)が導出されたことによって第2特別図柄始動領域への遊技媒体の通過が容易となったにもかかわらず、遊技者が第2特別図柄始動領域に遊技媒体を通過させることができなかった場合、第2特別図柄遊技が実行されることなく特定モードが終了してしまう。そのため、第2通常遊技モードにおいて遊技者に緊張感を持たせて興趣を高めることが可能となる。

【5227】

(9)上記(1)~(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

50

前記通常遊技モードは、

前記第1通常遊技モード（例えば、通常モード）および前記第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）の他に、前記第1通常遊技モード（例えば、通常モード）よりも遊技者にとって有利な第3通常遊技モード（例えば、高確モードB（真）、高確モードB（偽））をさらに含み、

前記第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）への移行条件が成立した場合（例えば、通常モードにおいてC時短当りに当選した場合）、前記第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）に移行し、

前記第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）への移行条件とは異なる条件であって、前記第3通常遊技モード（例えば、高確モードB（真）、高確モードB（偽））への移行条件が成立した場合（例えば、残保留モードにおいてC時短当りに当選した場合や、残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立した場合）、前記第3通常遊技モード（例えば、高確モードB（真）、高確モードB（偽））に移行し、

前記第3通常遊技モード（例えば、高確モードB（真）、高確モードB（偽））は、

前記所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出される期待値が、前記第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）において前記所定の結果が導出される期待値と同じとなる場合があるように構成される

ことを特徴とする。

【5228】

上記（9）の遊技機によれば、第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）への移行条件と、第3通常遊技モード（例えば、高確モードB（真）、高確モードB（偽））への移行条件とが異なるものの、第2通常遊技モードにおいて所定の結果が導出される期待値と、第3通常遊技モードにおいて所定の結果が導出される期待値とが同じとなる場合がある。そのため、第2通常遊技モードおよび第3通常遊技モードにおける遊技の興趣を高めることが可能となる。

【5229】

（10）上記（9）に記載の遊技機において、

前記有利遊技モード（例えば、特別モード）の終了後、該有利遊技モードと異なる遊技モードであって前記第2特別図柄遊技が主として行われうる特殊モード（例えば、残保留モード）に移行可能であるとともに、

前記第2特別図柄始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記第2特別図柄の始動情報を所定個数まで保留し、該保留された前記第2特別図柄を用いて前記第2特別図柄遊技を実行するよう構成されており、

前記第3通常遊技モード（例えば、高確モードB（真）、高確モードB（偽））は、前記特殊モードが終了するときに特定の移行条件が成立している場合に移行可能なモードであり、

前記特定の移行条件は、

前記保留された前記第2特別図柄の始動情報に特定結果（例えば、C時短当り）が導出される始動情報が含まれていた場合に移行可能な第1移行条件と、

前記保留された前記第2特別図柄の始動情報に前記特定結果（例えば、C時短当り）が導出される始動情報は含まれていなかったものの、特定条件が成立する場合（例えば、残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立した場合）に移行可能な第2移行条件と、を含み、

前記第1移行条件が成立した場合に移行される前記第3通常遊技モード（例えば、高確モードB（真））は、前記第2移行条件が成立した場合に移行される前記第3通常遊技モード（例えば、高確モードB（偽））よりも、遊技者に有利なモードである

ことを特徴とする。

【5230】

上記（10）の遊技機によれば、第1移行条件が成立した場合および第2移行条件が成

10

20

30

40

50

立した場合のいずれも第3通常遊技モード（例えば、高確モードB（真）、高確モードB（偽））に移行するが、第1移行条件が成立した場合に移行される第3通常遊技モード（例えば、高確モードB（真））は、第2移行条件が成立した場合に移行される第3通常遊技モード（例えば、高確モードB（偽））よりも遊技者に有利なモードである。このように、第1移行条件および第2移行条件のいずれが成立した場合であっても移行先が同じ第3通常遊技モードであるものの、第1移行条件が成立したことによって移行した第3通常遊技モードと第2移行条件が成立したことによって移行した第3通常遊技モードとで遊技者にとっての有利度合いを異ならせることにより、興趣を高めることが可能となる。

【5231】

（11）上記（5）に記載の遊技機において、

10

前記所定の終了条件は、

前記第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）中に行われた前記普通図柄遊技の結果にかかわる第3条件をさらに含み、

前記第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）において、前記第1条件または前記第2条件が成立した場合のみならず、前記第3条件が成立した場合にも、該第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）から前記第1通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行するよう構成される

ことを特徴とする。

【5232】

上記（11）の遊技機によれば、第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）中に第3条件が成立した場合にも、第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）から第1通常遊技モードに移行する。ここで、第3条件は、普通図柄遊技の結果にかかわる条件であり、例えば、所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が所定回数（例えば、1回）導出されたことが相当する。このように、第1条件、第2条件および第3条件といった複数の条件のうちいずれか一の条件を満たすと第2通常遊技モードから第1通常遊技モードに移行させることにより、第1通常遊技モードに移行するまでの間に普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）を導出させるといった遊技性に、さらに面白みを持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

20

【5233】

付記11の遊技機によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

30

【5234】

[15-12. 付記12]

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

【5235】

この種の遊技機として、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態においては右打ち指示報知を行い、通常遊技状態の場合は左打ち指示報知を行う遊技機が特開2016-104167号公報（特に、段落0338を参照）に開示されている。

【5236】

40

特開2016-104167号公報に記載の遊技機は、大当り遊技、小当り遊技状態、時短状態といった右打ちされる遊技状態では興趣が高められるものの、右打ちされる遊技が終了してしまうと、遊技への興趣が著しく低下してしまうおそれがある。

【5237】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

【5238】

この点、付記12の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【5239】

（1）本発明に係る遊技機は、

50

遊技領域に向けて通常態様（例えば、左打ち）で発射された遊技媒体が通過可能であり、前記遊技媒体が通過すると、第１特別図柄の可変表示が行われて第１特別図柄抽選の結果が導出される第１特別図柄遊技の実行契機となる第１特別図柄始動領域（例えば、第１始動口５１２０）と、

遊技領域に向けて特定態様（例えば、右打ち）で発射された遊技媒体が通過可能であり、前記遊技媒体が通過すると、第２特別図柄の可変表示が行われて第２特別図柄抽選の結果が導出される第２特別図柄遊技の実行契機となる第２特別図柄始動領域（例えば、第２始動口２１４０）と、

遊技領域に向けて発射された遊技媒体が通過すると、普通図柄の可変表示が行われて普通図柄抽選の結果が導出される普通図柄遊技の実行契機となる普通図柄始動領域（例えば、通過ゲート２１２６，５１２５Ａ，５１２５Ｂ）と、

前記第１特別図柄遊技または前記第２特別図柄遊技において特別結果（例えば、大当たり、役物開放当たり）が導出された場合に移行可能な特別遊技状態にて開放可能な第１可変入賞装置（例えば、大入賞口２１３１、Ｖ入賞口２１５５）と、

前記普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当たり）が導出されると、前記第２特別図柄始動領域（例えば、第２始動口２１４０）への遊技媒体の通過を容易とすることが可能な第２可変入賞装置（例えば、普通電動役物２１４６）と、を備え、

遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の遊技モード（例えば、通常モード、高確モードＡ、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽）、特別モード、チャレンジモード、残保留モード）のうち、いずれかのモードで遊技を実行可能な遊技機であって、

前記第１特別図柄遊技が実行された場合よりも前記第２特別図柄遊技が実行された場合の方が遊技者に有利な結果となる期待値が高くなる（例えば、第１特別図柄遊技が実行された場合よりも第２特別図柄遊技が実行された場合の方が、役物開放当たりに当選する期待値が高くなる）ように構成されており、

前記複数の遊技モードは、

前記通常態様で遊技が行われることにより前記第１特別図柄遊技が主として行われうる通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モードＡ、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））と、

前記特定態様で遊技が行われることにより前記第２特別図柄遊技が主として行われうる有利遊技モード（例えば、特別モード）と、

前記第２特別図柄遊技が主として行われ、前記有利遊技モードとは異なる特殊モード（例えば、残保留モード）とを含み、

前記有利遊技モードにおいて所定条件が成立すると、該有利遊技モードから前記特殊モード（例えば、残保留モード）に移行可能に構成される

ことを特徴とする。

【５２４０】

上記（１）の遊技機によれば、有利遊技モード（例えば、特別モード）は、特定態様で遊技が行われることにより第２特別図柄遊技が主として行われうるモードである。このような有利遊技モードにおいて所定条件が成立した場合、有利遊技モードは終了するものの、第２特別図柄が主として行われ、有利遊技モードとは異なる特殊モード（例えば、残保留モード）に移行する。そのため、特定態様（例えば、右打ち）で遊技が行われる有利遊技モードが終了したとしてもただちに通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行するのではなく特殊モードに移行させることにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【５２４１】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記有利遊技モード（例えば、特別モード）は、前記特殊モード（例えば、残保留モード）よりも長い期間にわたって遊技が行われるよう構成される

ことを特徴とする。

【５２４２】

上記（２）の遊技機によれば、特殊モード（例えば、残保留モード）よりも有利遊技モ

10

20

30

40

50

ード（例えば、特別モード）に優位性を持たせることができるとともに、有利遊技モードが終了したとしてもただちに通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行しないようにする機能を特殊モードに持たせることができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【5243】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記特殊モード（例えば、残保留モード）において前記第2特別図柄遊技が所定回数（例えば、4回）行われた場合、前記通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モードB（真））に移行可能に構成される

ことを特徴とする。

【5244】

上記（3）の遊技機によれば、特殊モード（例えば、残保留モード）において第2特別図柄遊技が所定回数（例えば、4回）行われるまで通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行しない。また、有利遊技モード（例えば、特別モード）が終了すると特殊モードに移行し、特殊モードが終了すると通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行するといったように段階的に遊技モードを移行させることにより、遊技に面白みを持たせることが可能となる。

【5245】

（4）上記（1）～（3）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2特別図柄始動領域（例えば、第2始動口2140）を遊技媒体が通過した場合、前記第2特別図柄の始動情報を所定個数（例えば、4個）まで保留し、該保留された前記第2特別図柄の始動情報を用いて前記第2特別図柄遊技を実行可能であるとともに、

前記有利遊技モード（例えば、特別モード）において特定条件が成立した場合（例えば、有利遊技モードにおける最後の第2特別図柄遊技が終了したときに第2特別図柄の始動情報が保留されていない場合や、役物開放当りに当選したもののV入賞しなかった場合等）、前記特殊モード（例えば、残保留モード）に移行せずに前記通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行可能に構成される

ことを特徴とする。

【5246】

上記（4）の遊技機によれば、有利遊技モード（例えば、特別モード）が終了した後、必ず特殊モード（例えば、残保留モード）に移行するわけではなく、有利遊技モードにおける最後の第2特別図柄遊技が終了したときに第2特別図柄の始動情報が保留されている場合に限り、特殊モード（例えば、残保留モード）に移行する。そのため、遊技者は、有利遊技モードの終了間際に、第2特別図柄始動領域（例えば、第2始動口2140）に遊技媒体を通過させることが要求され、有利遊技モードに緊張感を持たせて興趣を高めることが可能となる。

【5247】

（5）上記（1）～（4）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記複数の遊技モードは、

前記通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モードA、高確モードB（真）、高確モードB（偽））において所定の移行条件（例えば、第1特別図柄遊技または第2特別図柄遊技の結果が特定結果（例えば、C時短当り）であること）が成立すると移行可能であって、前記第2特別図柄遊技が主として行われうる特定モード（例えば、チャレンジモード）をさらに含み、

前記特別モードは、

前記第1特別図柄遊技または前記第2特別図柄遊技の結果が、特定結果（例えば、C時短当り）である場合には移行せず、前記特別結果（例えば、3R大当り）である場合に移行可能である一方、

前記特定モードは、

前記第1特別図柄遊技または前記第2特別図柄遊技の結果が、前記特別結果（例えば、3R大当り）である場合のみならず、前記特定結果（例えば、C時短当り）である場合に

10

20

30

40

50

も移行可能に構成される
ことを特徴とする。

【5248】

上記(5)の遊技機によれば、通常遊技モード(例えば、通常モード、高確モードA、高確モードB(真)、高確モードB(偽))において、第1特別図柄遊技または第2特別図柄遊技の結果が、特別結果(例えば、3R大当り)および特定結果(例えば、C時短当り)のいずれであったとしても特定モード(例えば、チャレンジモード)に移行しうる。そのため、通常遊技モードでは、第1特別図柄遊技または第2特別図柄遊技の結果が特別結果でなかったとしても特定結果である場合には特定モードに移行させることができ、通常遊技モードにおける興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【5249】

(6)上記(1)~(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別結果には、第1特別結果(例えば、大当り)と、該第1特別結果(例えば、大当り)よりも前記第1可変入賞装置(例えば、大入賞口、V入賞装置)の開放時間が相対的に短い第2特別結果(例えば、役物開放当り)と、が含まれており、

前記第1特別結果(例えば、大当り)が導出される期待値(例えば、大当り確率)は、前記通常遊技モード(例えば、通常モード、高確モードA、高確モードB(真)、高確モードB(偽))と前記有利遊技モード(例えば、特別モード)とで同じである一方、

前記第2特別結果(例えば、役物開放当り)が導出される期待値は、前記通常遊技モード(例えば、通常モード、高確モードA、高確モードB(真)、高確モードB(偽))よりも前記有利遊技モード(例えば、特別モード)の方が大きい

20

ことを特徴とする。

【5250】

上記(6)の遊技機によれば、第1特別結果(例えば、大当り)が導出される期待値(例えば、大当り確率)は通常遊技モード(例えば、通常モード、高確モードA、高確モードB(真)、高確モードB(偽))と有利遊技モード(例えば、特別モード)とで同じであるものの、第2特別結果(例えば、役物開放当り)が導出される期待値が通常遊技モードよりも有利遊技モードの方が高いため、徒に射幸心を煽ることなく、通常遊技モードよりも有利遊技モードに優位性を持たせることが可能となる。なお、「第2特別結果(例えば、役物開放当り)が導出される期待値が通常遊技モードよりも有利遊技モードの方が高い」とは、例えば、第2特別結果が導出される確率が通常遊技モードと有利遊技モードとで同じであるものの、第1特別図柄遊技が実行された場合よりも第2特別図柄遊技が実行された場合の方が第2特別結果が導出される確率を高くした上で、有利遊技モードでは通常遊技モードよりも第2特別図柄遊技が実行されやすい態様を含む。ただし、これに限られず、第2特別結果が導出される確率が、通常遊技モードよりも有利遊技モードの方が高くなるようにしてもよい。

30

【5251】

(7)上記(1)~(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1特別図柄遊技または前記第2特別図柄遊技の結果には、遊技者にとってハズレよりも有利であるものの前記特別結果(例えば、大当り)よりも不利な特定結果(例えば、C時短当り)が含まれており、

40

前記有利遊技モード(例えば、特別モード)において行われた前記第1特別図柄遊技または前記第2特別図柄遊技の結果が前記特定結果(例えば、C時短当り)である場合、該有利遊技モードから他のモード(例えば、高確モードB(真))に移行しない一方、

前記特殊モード(例えば、残保留モード)において行われた前記第1特別図柄遊技または前記第2特別図柄遊技の結果が前記特定結果(例えば、C時短当り)である場合、該特殊モードから他のモードのうち少なくとも一のモード(例えば、高確モードB(真))に移行可能に構成される

ことを特徴とする。

【5252】

50

上記（ 7 ）の遊技機によれば、有利遊技モード（例えば、特別モード）において行われた第 1 特別図柄遊技または第 2 特別図柄遊技の結果が特定結果（例えば、C 時短当り）であったとしても、他のモードに移行させずに、第 2 特別図柄遊技が主として行われる有利遊技モードが継続するため、興趣を維持することができる。その一方、特殊モード（例えば、残保留モード）において行われた第 1 特別図柄遊技または第 2 特別図柄遊技の結果が特定結果である場合、特殊モードから他のモードに移行させることにより、特殊モードが終了してしまうことによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 5 2 5 3 】

なお、「前記特殊モードにおいて行われた前記第 1 特別図柄遊技または前記第 2 特別図柄遊技の結果が前記特定結果である場合、該特殊モードから他のモードに移行可能」とは、第 1 特別図柄遊技または第 2 特別図柄遊技の結果が特定結果（例えば、C 時短当り）である場合、特殊モード（例えば、残保留モード）が中途であってとしてもただちに（すなわち、第 2 特別図柄の始動情報の残保留があったとしても第 2 特別図柄遊技を実行せずに）他のモード（例えば、高確モード B（真））に移行させてもよいし、特殊モード（例えば、残保留モード）を最後まで実行した後に（すなわち、第 2 特別図柄の始動情報の残保留がある場合はこの残保留についての第 2 特別図柄遊技が全て終了した後に）他のモードに移行させてもよい。

【 5 2 5 4 】

（ 8 ）上記（ 1 ）～（ 4 ）、（ 6 ）、（ 7 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、前記複数の遊技モードは、

前記通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モード A、高確モード B（真）、高確モード B（偽））において所定の移行条件（例えば、第 1 特別図柄遊技または第 2 特別図柄遊技の結果が特定結果（例えば、C 時短当り）であること）が成立する（例えば、C 時短当りに当選する）と移行可能であって、前記第 2 特別図柄遊技が主として行われうる特定モード（例えば、チャレンジモード）をさらに含むとともに、

前記特定モード（例えば、チャレンジモード）は、

第 1 条件が成立すると移行可能な第 1 特定モード（例えば、第 1 チャレンジモード）と、第 2 条件が成立すると移行可能な第 2 特定モード（例えば、第 2 チャレンジモード）とを含み、

前記第 2 特定モードは、

前記第 2 条件が成立したことによって移行したにもかかわらず、前記第 2 特別図柄遊技が行われることなく終了する場合がある

ことを特徴とする。

【 5 2 5 5 】

（ 9 ）上記（ 5 ）に記載の遊技機において、

前記特定モード（例えば、チャレンジモード）は、

第 1 条件が成立すると移行可能な第 1 特定モード（例えば、第 1 チャレンジモード）と、第 2 条件が成立すると移行可能な第 2 特定モード（例えば、第 2 チャレンジモード）とを含み、

前記第 2 特定モードは、

前記第 2 条件が成立したことによって移行したにもかかわらず、前記第 2 特別図柄遊技が行われることなく終了する場合がある

ことを特徴とする。

【 5 2 5 6 】

上記（ 8 ）および（ 9 ）の遊技機によれば、第 1 条件が成立したときは第 1 特定モード（例えば、第 1 チャレンジモード）に移行し、第 2 条件が成立したときは第 2 特定モード（例えば、第 2 チャレンジモード）に移行する。第 1 特定モードに移行した場合は第 2 特別図柄遊技が必ず行われるものの、第 2 特定モードに移行した場合は第 2 特別図柄遊技が行われることなく第 2 特定モードが終了してしまう場合があるため、遊技のバリエーションが増え、興趣を高めることが可能となる。

【 5 2 5 7 】

なお、第 1 条件は、例えば、特別遊技状態（例えば、3 R 大当り遊技状態）が終了することが相当する。また、第 2 条件は、例えば、普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出されることが相当する。

【 5 2 5 8 】

（ 1 0 ）上記（ 8 ）または（ 9 ）に記載の遊技機において、

前記第 1 特定モード（例えば、第 1 チャレンジモード）は、前記第 2 特別図柄遊技が少なくとも 1 回実行されるまで継続可能である一方、

前記第 2 特定モード（例えば、第 2 チャレンジモード）は、前記第 2 特別図柄遊技が実行されることなく終了しうるように構成される

ことを特徴とする。

【 5 2 5 9 】

上記（ 1 0 ）の遊技機によれば、第 1 特定モードは第 2 特別図柄遊技が必ず 1 回は実行されるのに対し、第 2 特定モードは第 2 特別図柄遊技が実行されることなく終了する場合があります、このように第 1 特定モードと第 2 特定モードとの間に優劣を設けることにより、興趣を高めることが可能となる。

【 5 2 6 0 】

（ 1 1 ）上記（ 1 ）～（ 1 0 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

特定モード（例えば、チャレンジモード）において行われた前記第 1 特別図柄遊技または前記第 2 特別図柄遊技の結果が特定結果（例えば、C 時短当り）である場合、該特定モードから第 1 モード（例えば、高確モード A）に移行可能である一方、

前記特殊モード（例えば、残保留モード）において行われた前記第 1 特別図柄遊技または前記第 2 特別図柄遊技の結果が前記特定結果（例えば、C 時短当り）である場合、該特殊モードから、遊技者にとっての有利度合いは前記第 1 モードと共通する（例えば、大当り確率、役物開放当り確率、普電ロング開放当り確率のいずれも高確モード A と共通する）ものの、該第 1 モードと異なる制御（例えば、演出制御）が行われる第 2 モード（例えば、高確モード B（真））に移行可能である

ことを特徴とする。

【 5 2 6 1 】

上記（ 1 1 ）の遊技機によれば、第 1 モード（例えば、高確モード A）と第 2 モード（例えば、高確モード B（真））とで、有利者の有利度合いは共通するものの制御（例えば、演出制御）を異ならせることにより、制御負荷を徒に増やすことなく遊技のバリエーションを増やすことができ、興趣を高めることが可能となる。

【 5 2 6 2 】

（ 1 2 ）上記（ 1 ）～（ 1 1 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特定モード（例えば、チャレンジモード）では、

前記第 2 特別図柄遊技にかかわる特定演出（例えば、ゾーン演出）を、該第 2 特別図柄遊技が予め定められた規定回数（例えば、5 回）行われるまで実行可能であり、

前記特定演出は、

前記第 2 特別図柄遊技が前記規定回数（例えば、5 回）行われるまで実行可能である一方、

前記第 2 特別図柄遊技が前記規定回数（例えば、5 回）行われたにもかかわらず、前記第 2 特別図柄の始動情報が保留されている場合、前記特定演出を実行しないよう構成されることを特徴とする。

【 5 2 6 3 】

上記（ 1 2 ）の遊技機によれば、特定モード（例えば、チャレンジモード）では、第 2 特別図柄遊技が規定回数（例えば、5 回）行われるまでは共通の特定演出が実行されるが、第 2 特別図柄遊技が規定回数（例えば、5 回）を超えて行われる場合、上記の特定演出が実行されない。この場合、別途、単独演出抽選を行い、この単独演出抽選の結果にもとづく演出を実行するようにすることが好ましい。

10

20

30

40

50

【 5 2 6 4 】

(1 3) 上記 (1) ~ (1 2) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 特別図柄遊技の実行回数または / および前記第 2 特別図柄遊技の実行回数が前記特別遊技状態に移行することなく特定回数 (例えば、1 0 0 0 回) となった場合 (例えば、天井カウンタに到達した場合)、前記有利遊技モード (例えば、特別モード) よりも遊技者に有利となりうる超有利遊技モード (例えば、至福モード) に移行可能に構成されることを特徴とする。

【 5 2 6 5 】

上記 (1 3) の遊技機によれば、長期間にわたって特別遊技状態に移行しなかった場合であっても、第 1 特別図柄遊技の実行回数または / および第 2 特別図柄遊技の実行回数が特定回数 (例えば、1 0 0 0 回) になると超有利遊技モード (例えば、至福モード) に移行しうるため、遊技意欲の減退を軽減でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【 5 2 6 6 】

なお、「第 1 特別図柄遊技の実行回数または / および第 2 特別図柄遊技の実行回数が特定回数になる」は、第 1 特別図柄の実行回数が特定回数 (例えば、1 0 0 0 回) になること、第 2 特別図柄の実行回数が特定回数になること、および、第 1 特別図柄の実行回数と第 2 特別図柄の実行回数との和が特定回数になること、のいずれであってもよい。

【 5 2 6 7 】

また、「有利遊技モードよりも遊技者に有利となりうる超有利遊技モード」とは、全ての面において有利遊技モード (例えば、特別モード) よりも超有利遊技モード (例えば、至福モード) の方が遊技者に有利であることに限定されず、一側面から見た場合には超有利遊技モードよりも有利遊技モードの方が遊技者に有利 (例えば、有利遊技モードではパンクしないが、超有利遊技モードではパンクする場合がある等) であってもよい。

20

【 5 2 6 8 】

(1 4) 上記 (1) ~ (1 3) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記有利遊技モード (例えば、特別モード) は、
複数の終了条件のうちいずれか一の終了条件が成立すると、該有利遊技モードから別のモード (例えば、残保留モード) に移行可能であり、

前記複数の終了条件は、

前記第 1 特別図柄遊技または前記第 2 特別図柄遊技が第 1 所定回数実行されたことを条件とする第 1 終了条件 (例えば、第 2 特別図柄の可変表示回数 1 2 回) と、

30

前記第 2 可変入賞装置が第 2 所定回数作動したことを条件とする第 2 終了条件 (例えば、普通電動役物 2 1 4 6 の作動回数 1 0 0 0 0 回) と、を含む

ことを特徴とする。

【 5 2 6 9 】

上記 (1 4) の遊技機によれば、第 1 終了条件 (例えば、第 2 特別図柄の可変表示回数 1 2 回) と、第 2 終了条件 (例えば、普通電動役物 2 1 4 6 の作動回数 1 0 0 0 0 回) とのうちいずれかが成立すると有利遊技モード (例えば、特別モード) が終了する。このように、有利遊技モードの終了条件を複数設けることにより、興趣を高めることが可能となる。

40

【 5 2 7 0 】

付記 1 2 の遊技機によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【 5 2 7 1 】

[1 5 - 1 3 . 付記 1 3]

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

【 5 2 7 2 】

この種の遊技機として、特別遊技が実行された後、例えば液晶表示器において複数の演出モードのうちいずれかによる演出が行われる遊技機が例えば特開 2 0 1 6 - 6 7 6 8 2

50

号公報に開示されている。

【 5 2 7 3 】

しかしながら、特別遊技が実行された後、複数の演出モードのうちいずれかによる演出が行われる遊技機において、遊技興趣の低下を抑制するためにさらなる改善の余地がある。

【 5 2 7 4 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

【 5 2 7 5 】

この点、付記 1 3 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 5 2 7 6 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定の始動条件の成立に応じて、識別情報を可変表示可能な可変表示実行手段（例えば、S 2 0 1 3 の処理を実行するメイン CPU 2 2 0 1 ）と、

複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（例えば、A 1 時短フラグや B 時短フラグにかかわる処理を実行するメイン CPU 2 2 0 1 ）と、

前記識別情報の可変表示の結果が特別結果（例えば、役物開放当り、大当り）となった場合、特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、S 2 0 1 7 や S 2 0 1 9 の処理を実行するメイン CPU 2 2 0 1 ）と、

複数の演出モードのうちいずれかに制御可能な演出モード制御手段（例えば、サブ CPU 2 3 0 1 ）と、

を備え、

前記識別情報には、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）と、前記第 1 識別情報とは異なる第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）とが含まれ、

前記遊技状態制御手段は、

前記第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）が主として可変表示される第 1 遊技状態（例えば、通常遊技状態）と、前記第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）が主として可変表示される第 2 遊技状態（例えば、A 1 時短遊技状態、A 2 時短遊技状態および A 3 時短遊技状態を含む A 時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御可能であり、

前記特別結果には、第 1 特別結果（例えば、役物開放当り）と、該第 1 特別結果よりも付与される遊技媒体の期待値が相対的に大きい第 2 特別結果（例えば、大当り）とが含まれ、

前記特別遊技状態制御手段は、

前記第 1 特別結果が導出された場合、第 1 特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）に制御し、前記第 2 特別結果が導出された場合、第 2 特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、

前記演出モード制御手段は、

第 1 演出モード（例えば、通常モード）と、前記第 1 演出モードよりも遊技者に有利な第 2 演出モード（例えば、特別モード）と、前記第 1 演出モードおよび前記第 2 演出モードのいずれよりも遊技者に有利な第 3 演出モード（例えば、超特別モード）とを含む複数の演出モードのうちいずれかに制御可能である

ことを特徴とする。

【 5 2 7 7 】

上記 (1) の遊技機によれば、第 1 演出モード（例えば、通常モード）および第 1 演出モードよりも遊技者に有利な第 2 演出モード（例えば、特別モード）のみならず、第 1 演出モードおよび第 2 演出モードのいずれよりも遊技者に有利な第 3 演出モード（例えば、超特別モード）に制御可能であるため、演出モードのバリエーションが増え、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 5 2 7 8 】

10

20

30

40

50

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記演出モード制御手段 (例えば、サブ CPU 2301) は、

前記遊技状態制御手段により前記第 1 遊技状態 (例えば、通常遊技状態) に制御されている場合、前記第 1 演出モード (例えば、通常モード) に制御可能である一方、

前記遊技状態制御手段により前記第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) に制御されている場合、前記第 2 演出モード (例えば、特別モード) および前記第 3 演出モード (例えば、超特別モード) を含む複数の演出モードのうちいずれかに制御可能である

ことを特徴とする。

【 5 2 7 9 】

上記 (2) の遊技機によれば、第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) において、遊技者にとっての有利度合いが異なる第 2 演出モード (例えば、特別モード) と第 3 演出モード (例えば、超特別モード) とを含む複数の演出モードのうちいずれかに制御可能であるため、第 2 遊技状態における興趣を高めることが可能となる。

【 5 2 8 0 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記第 1 特別結果 (例えば、役物開放当り) が導出される期待値 (例えば、役物開放当り確率) は、前記第 1 識別情報 (例えば、第 1 特別図柄) が可変表示される場合よりも、前記第 2 識別情報 (例えば、第 2 特別図柄) が可変表示される場合の方が高い

ことを特徴とする。

【 5 2 8 1 】

上記 (3) の遊技機によれば、第 1 識別情報 (例えば、第 1 特別図柄) が可変表示される場合よりも、第 2 識別情報 (例えば、第 2 特別図柄) が可変表示される場合の方が、第 1 特別結果 (例えば、役物開放当り) が導出される期待値 (例えば、役物開放当り確率) が高い。そのため、第 2 識別情報が (例えば、第 2 特別図柄) が主として可変表示される第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) における興趣をより一層高めることが可能となる。

【 5 2 8 2 】

なお、「前記第 1 特別結果 (例えば、役物開放当り) が導出される期待値 (例えば、役物開放当り確率) は、前記第 1 識別情報 (例えば、第 1 特別図柄) が可変表示される場合よりも、前記第 2 識別情報 (例えば、第 2 特別図柄) が可変表示される場合の方が高い」とは、第 1 識別情報が可変表示された場合、第 1 特別結果が導出される確率が 0 の場合を含む。「第 1 特別結果が導出される確率が 0」とは、第 1 特別結果の導出にかかる抽選を行うもののその確率が 0 の場合、及び、第 1 特別結果の導出にかかる抽選自体を行わない場合の両方を含む。

【 5 2 8 3 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記演出モード制御手段は、

前記第 2 演出モード (例えば、特別モード) において前記識別情報の可変表示が第 1 規定回数 (例えば、26 回) 行われると、該第 2 演出モードから前記第 1 演出モード (例えば、通常モード) に制御可能であり、

前記第 3 演出モード (例えば、超特別モード) において前記識別情報の可変表示が前記第 1 規定回数よりも多い第 2 規定回数 (例えば、296 回) 行われると、該第 3 演出モードから前記第 1 演出モードに制御可能である

ことを特徴とする。

【 5 2 8 4 】

上記 (4) の遊技機によれば、第 2 演出モード (例えば、特別モード) よりも第 3 演出モード (例えば、超特別モード) の方が、第 1 演出モード (例えば、通常モード) に制御されるまでの間に識別情報の可変表示をより多く行うことが可能であるため、ゲーム性の幅を広げることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【 5 2 8 5 】

10

20

30

40

50

(5) 上記 (1) ~ (4) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

遊技領域に向けて発射された遊技媒体を受け入れ可能であり、前記第 1 特別結果 (例えば、役物開放当り) または前記第 2 特別結果 (例えば、大当り) のうち少なくともいずれか一方が導出されたことに基づいて、前記遊技媒体を受け入れ不可能または受け入れ困難な状態から、前記遊技媒体を受け入れ可能または受け入れ容易な状態へと変位可能な変位部材 (例えば、V アタッカー 2 1 5 2、特電用シャッタ 2 1 3 4) をさらに備え、

前記特別遊技状態制御手段は、

前記第 1 特別結果 (例えば、役物開放当り) が導出され、且つ、前記変位部材の特定領域 (例えば、V 入賞口 2 1 5 5) を前記遊技媒体が通過した場合、前記第 1 特別遊技状態 (例えば、役物開放当り遊技状態) の終了後、前記第 2 特別遊技状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能である

10

ことを特徴とする。

【 5 2 8 6 】

上記 (5) の遊技機によれば、第 1 特別結果 (例えば、役物開放当り) が導出され且つ変位部材の特定領域 (例えば、V 入賞口 2 1 5 5) を遊技媒体が通過した場合、第 1 特別遊技状態 (例えば、役物開放当り遊技状態) の終了後、第 2 特別遊技状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御されうる。すなわち、必ずしも第 2 特別結果 (例えば、大当り) が導出された場合だけでなく、第 1 特別結果が導出された場合にも第 2 特別遊技状態に制御されうるため、興趣を高めることが可能となる。

【 5 2 8 7 】

20

(6) 上記 (5) に記載の遊技機において、

前記第 1 特別結果 (例えば、役物開放当り) には、所定の第 1 特別結果 (例えば、3 R 対応の役物開放当り) と、該所定の第 1 特別結果とは異なる特定の第 1 特別結果 (例えば、1 0 R 対応の役物開放当り) とが含まれ、

前記特別遊技状態制御手段は、

前記所定の第 1 特別結果 (例えば、3 R 対応の役物開放当り) が導出された場合、所定の第 1 特別遊技状態 (例えば、3 R 対応の役物開放当り遊技状態) に制御し、前記特定の第 1 特別結果 (例えば、1 0 R 対応の役物開放当り) が導出された場合、特定の第 1 特別遊技状態 (例えば、1 0 R 対応の役物開放当り遊技状態) に制御可能である

ことを特徴とする。

30

【 5 2 8 8 】

上記 (6) の遊技機によれば、所定の第 1 特別遊技状態 (例えば、3 R 対応の役物開放当り遊技状態) または特定の第 1 特別遊技状態 (例えば、1 0 R 対応の役物開放当り遊技状態) に制御可能であるため、ゲーム性の幅が広がり、興趣を高めることが可能となる。

【 5 2 8 9 】

(7) 上記 (6) に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段により前記第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) に制御され、且つ、前記演出モード制御手段により前記第 3 演出モード (例えば、超特別モード) に制御されているときに前記所定の第 1 特別結果 (例えば、3 R 対応の役物開放当り) が導出された場合、前記所定の第 1 特別遊技状態 (例えば、3 R 対応の役物開放当り遊技状態) に制御されることに伴い前記第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) が終了するよう構成される

40

ことを特徴とする。

【 5 2 9 0 】

上記 (7) の遊技機によれば、第 1 演出モード (例えば、通常モード) および第 2 演出モード (例えば、特別モード) のいずれよりも遊技者に有利な第 3 演出モード (例えば、超特別モード) に制御されている場合、所定の第 1 特別遊技状態 (例えば、3 R 対応の役物開放当り遊技状態) に制御されると第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) が終了するため、第 3 演出モードにおいて遊技者に緊張感を持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

50

【 5 2 9 1 】

(8) 上記 (6) または (7) に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段により前記第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) に制御され、且つ、前記演出モード制御手段により前記第 3 演出モード (例えば、超特別モード) に制御されているときに前記特定の第 1 特別結果 (例えば、10R 対応の役物開放当り) が導出された場合、前記特定の第 1 特別遊技状態 (例えば、10R 対応の役物開放当り遊技状態) に制御された場合であっても前記第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) を継続可能に構成され、

前記特定の第 1 特別遊技状態 (例えば、10R 対応の役物開放当り遊技状態) において少なくとも前記特定領域 (例えば、V 入賞口) を前記遊技媒体が通過した後、前記第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) が終了するよう構成される

10

ことを特徴とする。

【 5 2 9 2 】

上記 (8) の遊技機は、第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) に制御され、且つ、第 3 演出モード (例えば、超特別モード) に制御されている場合、特定の第 1 特別遊技状態 (例えば、10R 対応の役物開放当り遊技状態) に制御されたとしても第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) を継続可能であり、少なくとも特定領域 (例えば、V 入賞口) を遊技媒体が通過するまでは、第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) が継続するようにしたものである。そのため、例えば、特定の第 1 特別遊技状態の終了後の遊技状態の決定を、遊技媒体が特定領域 (例えば、V 入賞口) を通過したときの遊技状態にもとづいて行うようにすることで、特定の第 1 特別遊技状態の終了後の遊技状態の決定を、遊技者に有利なものとするのが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

20

【 5 2 9 3 】

(9) 上記 (6) ~ (8) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段により前記第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) に制御され、且つ、前記演出モード制御手段により前記第 2 演出モード (例えば、特別モード) に制御されているときに前記所定の第 1 特別結果 (例えば、3R 対応の役物開放当り) または前記特定の第 1 特別結果 (例えば、10R 対応の役物開放当り) が導出された場合、前記所定の第 1 特別遊技状態 (例えば、3R 対応の役物開放当り遊技状態) または前記特定の第 1 特別遊技状態 (例えば、10R 対応の役物開放当り遊技状態) に制御されることに伴い前記第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) が終了するよう構成される

30

ことを特徴とする。

【 5 2 9 4 】

上記 (9) の遊技機によれば、第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) に制御され、且つ、第 2 演出モード (例えば、特別モード) に制御されている場合、所定の第 1 特別遊技状態 (例えば、3R 対応の役物開放当り遊技状態) または特定の第 1 特別遊技状態 (例えば、10R 対応の役物開放当り遊技状態) に制御されることに伴い第 2 遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) が終了するようにしたものである。

【 5 2 9 5 】

(10) 上記 (6) ~ (9) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

40

前記演出モード制御手段により前記第 2 演出モード (例えば、特別モード) に制御されているときに前記第 1 特別結果 (例えば、役物開放当り) が導出された場合、前記第 1 特別遊技状態 (例えば、役物開放当り遊技状態) の終了後、前記第 2 演出モード (例えば、特別モード) に制御されるように構成される一方、

前記演出モード制御手段により前記第 2 演出モード (例えば、特別モード) に制御されているときに前記第 2 特別結果 (例えば、大当り) が導出された場合、前記第 2 特別遊技状態 (例えば、大当り遊技状態) の終了後、前記第 3 演出モード (例えば、超特別モード) に制御可能に構成される

ことを特徴とする。

【 5 2 9 6 】

50

上記(10)の遊技機は、第2演出モード(例えば、特別モード)において第1特別結果(例えば、役物開放当り)が導出されると、第1特別遊技状態(例えば、役物開放当り遊技状態)の終了後、第2演出モード(例えば、特別モード)に再び制御される一方、第2演出モード(例えば、特別モード)において第2特別結果(例えば、大当り)が導出されると、第2特別遊技状態(例えば、大当り遊技状態)の終了後、第3演出モード(例えば、超特別モード)に制御されうるようにしたものである。そのため、第2演出モードでは、第1特別結果が導出される場合と第2特別結果が導出される場合とで、第1特別遊技状態または第2特別遊技状態の終了後の遊技状態が変わりうる。よって、第2演出モードにおける興趣を高めることが可能となる。

【5297】

10

なお、「前記第1特別遊技状態(例えば、役物開放当り遊技状態)の終了後、前記第2演出モード(例えば、特別モード)に制御される」とは、第1特別遊技状態の終了後、ただちに第2演出モードに制御されることに限定解釈されない。例えば、第1特別遊技状態において特定領域(例えば、V入賞口)を遊技媒体が通過した場合、第2特別遊技状態(例えば、大当り遊技状態)の終了後に第2演出モードに制御されることを含む。なお、第1特別遊技状態において特定領域を遊技媒体が通過しなかった場合は、第1特別遊技状態の終了後に第2演出モードに制御されるようにしてもよい。

【5298】

(11) 上記(6)～(10)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2特別結果(例えば、大当り)には、所定の第2特別結果(例えば、3R大当り(選択図柄コマンド「z5」))と、該所定の第2特別結果とは異なる特定の第2特別結果(例えば、10R大当り(選択図柄コマンド「z4」))とが含まれ、

20

前記第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示が行われて前記第2特別結果(例えば、大当り)が導出される場合、前記特定の第2特別結果(例えば、10R大当り(選択図柄コマンド「z4」))よりも前記所定の第2特別結果(例えば、3R大当り(選択図柄コマンド「z5」))の方が導出される期待値が高い

ことを特徴とする。

【5299】

上記(11)の遊技機は、第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示が行われて第2特別結果(例えば、大当り)が導出される場合、特定の第2特別結果(例えば、10R大当り(選択図柄コマンド「z4」))よりも所定の第2特別結果(例えば、3R大当り(選択図柄コマンド「z5」))の方が導出される期待値が高くなるようにしたものである。

30

【5300】

(12) 本発明に係る遊技機は、

所定の始動条件の成立に応じて、第1識別情報(例えば、第1特別図柄)または前記第1識別情報とは異なる第2識別情報(例えば、第2特別図柄)を可変表示可能な可変表示実行手段(例えば、S2013の処理を実行するメインCPU2201)と、

前記第1識別情報(例えば、第1特別図柄)が主として可変表示される通常遊技状態(例えば、変動パターン選択状態1)および該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(例えば、変動パターン選択状態2)を含む複数の遊技状態(例えば、変動パターン選択状態1、変動パターン選択状態2、変動パターン選択状態3)のうちいずれかに制御可能な遊技状態制御手段(例えば、メインCPU2201)と、

40

前記第1識別情報または前記第2識別情報の可変表示の結果が特別結果(例えば、役物開放当り、大当り)となった場合、特別遊技状態(例えば、役物開放当り遊技状態、大当り遊技状態)に制御可能な特別遊技状態制御手段(例えば、S2017やS2019の処理を実行するメインCPU2201)と、

複数の演出モード(例えば、状態1演出モード、状態2演出モード、状態3演出モード、大当り演出モード)のうちいずれかに制御可能な演出モード制御手段(例えば、サブCPU2301)と、

50

遊技領域に向けて発射された遊技媒体を受け入れ可能であり、前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示の結果が特別結果（例えば、役物開放当り、大当り）となった場合、前記遊技媒体を受け入れ不可能または受け入れ困難な状態から、前記遊技媒体を受け入れ可能または受け入れ容易な状態へと変位可能な変位部材（例えば、V アタッカー 2 1 5 2、特電用シャッタ 2 1 3 4）と、

を備え、

前記特別結果には、第 1 特別結果（例えば、役物開放当り）と、該第 1 特別結果よりも付与される遊技媒体の期待値が相対的に大きい第 2 特別結果（例えば、大当り）とが含まれ、

前記特別遊技状態制御手段は、

前記第 1 特別結果が導出された場合、第 1 特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）に制御し、前記第 2 特別結果が導出された場合、第 2 特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であって、

前記第 1 特別結果（例えば、役物開放当り）が導出され、前記変位部材の特定領域（例えば、V 入賞口 2 1 5 5）を前記遊技媒体が通過した場合にも、前記第 1 特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）の終了後、前記第 2 特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、

前記可変表示実行手段は、

第 1 テーブル（例えば、変動パターン選択状態 1 において参照される特別図柄の変動パターンテーブル）および該第 1 テーブルよりも遊技者に有利な第 2 テーブル（例えば、変動パターン選択状態 2 において参照される特別図柄の変動パターンテーブル）を含む複数のテーブルのうちいずれかを参照して決定された可変表示パターンで前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示を実行可能であるとともに、

前記通常遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 1）では前記第 1 テーブルを参照して前記第 1 識別情報の可変表示を実行可能であるとともに、前記特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 2）では前記第 2 テーブルを参照して前記第 2 識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記遊技状態制御手段は、

前記特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 2）において前記第 2 識別情報が可変表示され、前記第 1 特別結果（例えば、役物開放当り）または前記第 2 特別結果（例えば、大当り）が導出された場合、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態のいずれよりも遊技者に有利であって、前記第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）が主として可変表示される所定の特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 3）に制御可能である

ことを特徴とする。

【 5 3 0 1 】

上記（ 1 2 ）の遊技機によれば、通常遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 1）では第 1 テーブルを参照して第 1 識別情報の可変表示が実行され、特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 2）ではより遊技者に有利な第 2 テーブルを参照して第 2 識別情報の可変表示が実行される。そして、特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 2）において第 2 識別情報が可変表示され、第 1 特別結果（例えば、役物開放当り）または第 2 特別結果（例えば、大当り）が導出された場合、通常遊技状態および特定遊技状態のいずれよりも遊技者に有利な所定の特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 3）に制御されうる。このように、通常遊技状態および通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態のみならず、通常遊技状態および特定遊技状態のいずれよりも遊技者に有利な所定の特定遊技状態に制御可能であるため、遊技のパリエーションが増え、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 5 3 0 2 】

付記 1 3 の遊技機によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【 5 3 0 3 】

10

20

30

40

50

[1 5 - 1 4 . 付記 1 4]

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、可変表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態に制御される遊技機が知られている。

【 5 3 0 4 】

この種の遊技機として、可変表示結果が「大当り」で、大当り種別が「突確」の大当り種別に基づき確変状態（高確低ベース状態）に制御し、大当り種別が「突然時短」の大当り種別に基づき通常状態（低確低ベース状態）となる遊技機が特開 2 0 1 3 - 0 9 4 5 1 1 号公報（特に、段落 [0 2 8 4] を参照）に開示されている。

【 5 3 0 5 】

特許文献 1 に記載の遊技機によれば、新たなゲーム性の提供により遊技者の期待感を維持することができるものの、近年、さらに新たなゲーム性が要求されており、ひいてはさらに興趣を高めることができる遊技機の提供が望まれている。

【 5 3 0 6 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

【 5 3 0 7 】

この点、付記 1 4 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 5 3 0 8 】

（ 1 ）本発明に係る遊技機は、

図柄の変動表示が行われる表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）と、

前記表示手段にて図柄の変動表示を行い、所定の抽選結果が導出される図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段（例えば、メイン CPU 2 0 1）と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 2 0 1）と、

所定の表示演出が行われる演出表示手段（例えば、表示装置 7）と、

前記演出表示手段にて前記所定の抽選結果を示す表示演出を行うことが可能な演出制御手段（例えば、サブ CPU 3 0 1）と、

を備え、

前記図柄制御手段は、所定結果（例えば、ハズレ）、前記所定結果よりも遊技者に有利な特定結果（例えば、C 時短当り）、および、前記所定結果よりも遊技者に有利な特別結果（例えば、大当り）を含む抽選結果のうちいずれかを導出可能であり、

前記遊技状態制御手段は、

前記表示手段に前記特定結果（例えば、C 時短当り）が導出された場合、特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 2 0 1）と、

前記表示手段に前記特別結果が導出された場合、特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 2 0 1）と、

を有し、

前記特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）には、複数種類の特定遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態、C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態、C 5 時短遊技状態）が含まれており、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれかの特定遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする。

【 5 3 0 9 】

上記（ 1 ）に記載の遊技機によれば、特定結果（例えば、C 時短当り）が導出されると特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）に制御可能であり、しかもその特定遊技状態には複数種類の特定遊技状態が含まれており、この複数種類の特定遊技状態のうちいずれかの特定遊技状態に制御可能である。そのため、遊技のバリエーションが増え、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

10

20

30

40

50

【 5 3 1 0 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記図柄制御手段の制御によって前記表示手段 (例えば、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4) に前記特定結果 (例えば、C 時短当り) が導出されたとしても、前記所定の抽選結果が前記特定結果であることを把握できないかまたは把握することが困難な表示演出を表示可能である

ことを特徴とする。

【 5 3 1 1 】

上記 (2) に記載の遊技機は、表示手段 (例えば、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4) に特定結果 (例えば、C 時短当り) が導出されたとしても、抽選結果が特定結果であることを、表示演出からは把握し難くしたものである。このようにすることで、特定結果 (例えば、C 時短当り) が導出された場合に、特定遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) に制御されなかったり、ただちに特定遊技状態に制御されないような場合であっても、興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【 5 3 1 2 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記特定結果には、第 1 特定結果 (例えば、C 1 時短当り) と、該第 1 特定結果と異なる第 2 特定結果 (例えば、C 2 時短当り) とが含まれており、

前記複数種類の特定遊技状態には、第 1 特定遊技状態 (例えば、C 1 時短遊技状態) と、該第 1 特定遊技状態と異なる第 2 特定遊技状態 (例えば、C 2 時短遊技状態) とが含まれており、

20

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 1 特定結果 (例えば、C 1 時短当り) が導出された場合、前記第 1 特定遊技状態 (例えば、C 1 時短遊技状態) に制御可能であり、

前記第 2 特定結果 (例えば、C 2 時短当り) が導出された場合、前記第 2 特定遊技状態 (例えば、C 2 時短遊技状態) に制御可能である

ことを特徴とする。

【 5 3 1 3 】

上記 (3) に記載の遊技機は、第 1 特定結果 (例えば、C 1 時短当り) が導出された場合は第 1 特定遊技状態 (例えば、C 1 時短遊技状態) に制御可能であり、第 2 特定結果 (例えば、C 2 時短当り) が導出された場合は第 2 特定遊技状態 (例えば、C 2 時短遊技状態) に制御可能としたものである。このようすることでゲーム性の幅を広げることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

30

【 5 3 1 4 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記図柄制御手段の制御によって前記表示手段 (例えば、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4) に前記特定結果 (例えば、C 時短当り) が導出される可能性があることを示唆する特定結果示唆演出 (例えば、C 時短移行示唆演出) を行うことが可能であり、

40

前記特定結果示唆演出には、通常遊技状態にて行われうる第 1 の特定結果示唆演出 (例えば、第 1 の C 時短移行示唆演出) と、前記特定遊技状態にて行われうる第 2 の特定結果示唆演出 (例えば、第 2 の C 時短移行示唆演出) とが含まれる

ことを特徴とする。

【 5 3 1 5 】

上記 (4) に記載の遊技機は、通常遊技状態では特定結果 (例えば、C 時短当り) が導出される可能性があることを示唆する第 1 の特定結果示唆演出 (例えば、第 1 の C 時短移行示唆演出) を行うことが可能であり、特定遊技状態では特定結果 (例えば、C 時短当り) が導出される可能性があることを示唆する第 2 の特定結果示唆演出 (例えば、第 2 の C 時短移行示唆演出) を行うことが可能であることを明確にしたものである。このような特

50

定結果示唆演出を行うことにより、興趣を高めることが可能となる。

【 5 3 1 6 】

なお、特定結果（例えば、C時短当り）が導出されたとしても、所定の抽選結果が特定結果であることを把握できないかまたは把握することが困難な表示演出を行う場合は、特定結果（例えば、C時短当り）が導出される可能性があることを示唆する特定結果示唆演出（例えば、C時短移行示唆演出）を行わないようにすることが好ましい。

【 5 3 1 7 】

（ 5 ）上記（ 4 ）に記載の遊技機において、

記演出制御手段は、

前記通常遊技状態にて前記特定結果（例えば、C時短当り）が前記表示手段に導出された場合、前記特定遊技状態にて前記特定結果が前記表示手段に導出された場合に行うことが可能な前記第2の特定結果示唆演出（例えば、第2のC時短移行示唆演出）よりも高い割合で、前記第1の特定結果示唆演出（例えば、第1のC時短移行演出）を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【 5 3 1 8 】

上記（ 5 ）に記載の遊技機は、通常遊技状態にて特定結果（例えば、C時短当り）が導出された場合、第1の特定結果示唆演出（例えば、第1のC時短移行示唆演出）を行うことが可能であり、特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）にて特定結果が導出された場合、第2の特定結果示唆演出（例えば、第2のC時短移行示唆演出）を行うことが可能であるが、第2の特定結果示唆演出よりも高い割合で第1の特定結果示唆演出が行われることを明確にしたものである。すなわち、通常遊技状態では、特定遊技状態よりも高い割合で特定結果示唆演出が行われる。このようにすることで、通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 5 3 1 9 】

（ 6 ）上記（ 4 ）または（ 5 ）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれか一の特定遊技状態に制御され、且つ、所定の条件を満たさない態様で前記特定結果（例えば、C5時短当り）が導出される場合、該特定結果が導出される図柄遊技において、該特定結果が導出される可能性があることを把握し難いまたは把握できない演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【 5 3 2 0 】

上記（ 6 ）に記載の遊技機は、いずれか一の特定遊技状態（例えば、C1時短遊技状態、C2時短遊技状態、C3時短遊技状態、C4時短遊技状態、C5時短遊技状態）において所定の条件を満たさない態様で特定結果（例えば、C5時短当り）が導出される場合、第2の特定結果示唆演出（例えば、第2のC時短移行示唆演出）を行わないことを可能にしたものである。

【 5 3 2 1 】

なお、「第1の特定結果が導出される可能性があることを把握し難いまたは把握できない演出」とは、例えば、所定結果（例えば、ハズレ）が導出される演出と同じかまたはほぼ同じ演出等が相当する。

【 5 3 2 2 】

また、「所定の条件を満たさない態様」とは、例えば、特定結果（例えば、C5時短当り）が導出されたにもかかわらず、この特定結果に基づく特定遊技状態に制御されないような場合（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数よりもC5時短当りに基づく重複時短回数の方が少ない場合）が相当する。具体的には、一の特定遊技状態に制御される残りの期間（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数）よりも特定結果（例えば、C5時短当り）に基づく制御（例えば、C5時短）の制御期間（例えば、C5時短の重複時短回数）の方が短いとき等が相当する。一の特定遊技状態に制御される残りの期間よりも特定結果に

10

20

30

40

50

基づく制御期間の方が短いと、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されないため、このような場合に、第2の特定結果示唆演出を行わないかまたは行う割合を相対的に低くなるようにしたものである。

【5323】

(7) 上記(4)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれか一の特定遊技状態に制御され、且つ、所定の条件を満たす態様で前記特定結果(例えば、C5時短当り)が導出される場合、該特定結果が導出される図柄遊技において、前記第2の特定結果示唆演出(例えば、第2のC時短移行示唆演出)を行うことが可能である

10

ことを特徴とする。

【5324】

上記(7)に記載の遊技機は、いずれか一の特定遊技状態(例えば、C1時短遊技状態、C2時短遊技状態、C3時短遊技状態、C4時短遊技状態、C5時短遊技状態)において所定の条件を満たす態様で特定結果(例えば、C5時短当り)が導出される場合、第2の特定結果示唆演出(例えば、第2のC時短移行示唆演出)を行うようにしたものである。

【5325】

なお、「所定の条件を満たす態様」とは、例えば、特定結果(例えば、C5時短当り)が導出された場合に、この特定結果に基づく特定遊技状態に制御されうる場合(例えば、一の時短遊技状態の残時短回数よりもC5時短当りに基づく重複時短回数の方が多い場合)が相当する。具体的には、一の特定遊技状態に制御される残りの期間(例えば、一の時短遊技状態の残時短回数)よりも特定結果(例えば、C5時短当り)に基づく制御(例えば、C5時短)の制御期間(例えば、C5時短の重複時短回数)の方が長いとき等が相当する。一の特定遊技状態に制御される残りの期間よりも特定結果に基づく制御期間の方が短いと、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されない。よって、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御される場合には第2の特定結果示唆演出(例えば、第2のC時短移行示唆演出(C5時短移行示唆演出))を行うことを可能にしたものである。

20

【5326】

(8) 上記(4)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれか一の特定遊技状態に制御され、且つ、所定の条件を満たす態様で前記特定結果(例えば、C5時短当り)が導出されると、前記一の特定遊技状態の終了後に前記特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態(例えば、C5時短遊技状態)に制御される場合、該特定結果が導出される図柄遊技において、前記第2の特定結果示唆演出(例えば、第2のC時短移行示唆演出)を行わず、当該新たな特定遊技状態に制御されるまでに前記第2の特定結果示唆演出を行うことが可能である

30

ことを特徴とする。

【5327】

上記(8)に記載の遊技機は、一の特定遊技状態にて特定結果(例えば、C5時短当り)が導出されたとしても、特定結果の導出に基づいてただちに新たな特定遊技状態(例えば、C5時短遊技状態)に制御するのではなく、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されるようにした場合、特定結果(例えば、C5時短当り)が導出される図柄遊技において第2の特定結果示唆演出(例えば、第2のC時短移行示唆演出(C5時短移行示唆演出))を行わないようにしたものである。このようにすることで、特定結果が導出されたことを遊技者に把握され難くすることが可能となり、ただちに特定遊技状態に制御されないことによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。そして、特定結果(例えば、C5時短当り)が導出された後、新たな特定遊技状態(例えば、C5時短遊技状態)に制御されるまでに、第2の特定結果示唆演出を行うことにより、興趣を高めることが可能となる。

40

50

【 5 3 2 8 】

なお、「所定の条件を満たす態様」とは、上記（ 7 ）における説明と同様、例えば、特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出された場合に、この特定結果に基づく特定遊技状態に制御されうる場合（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数よりも C 5 時短当りに基づく重複時短回数の方が多い場合）が相当する。

【 5 3 2 9 】

（ 9 ）上記（ 4 ）～（ 8 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれか一の特定遊技状態に制御され、且つ、所定の条件を満たす態様で前記特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出されると、前記一の特定遊技状態の終了後に前記特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態（例えば、C 5 時短遊技状態）に制御される場合、該特定結果が導出される図柄遊技において、前記第 2 の特定結果示唆演出を行わず、前記抽選結果が前記所定結果（例えば、ハズレ）であることまたは前記所定の結果である可能性があることを示す演出を行うことが可能であることを特徴とする。

10

【 5 3 3 0 】

上記（ 9 ）に記載の遊技機は、一の特定遊技状態にて特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出されたとしても、特定結果の導出に基づいてただちに新たな特定遊技状態（例えば、C 5 時短遊技状態）に制御するのではなく、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されるようにした場合、特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出される図柄遊技において第 2 の特定結果示唆演出（例えば、第 2 の C 時短移行示唆演出（C 5 時短移行示唆演出））を行わず、抽選結果が所定結果（例えば、ハズレ）であることまたは所定の結果である可能性があることを示す演出を行うようにしたものである。このようにすることで、特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出されたことを遊技者に把握され難くすることが可能となり、ただちに特定遊技状態（例えば、C 5 時短遊技状態）に制御されないことによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。しかも、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態（例えば、C 5 時短遊技状態）に制御されるため、この新たな特定遊技状態に制御されるときには興趣を高めることが可能となる。

20

【 5 3 3 1 】

なお、「所定の条件を満たす態様」とは、上記（ 8 ）における説明と同様、例えば、特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出された場合に、この特定結果に基づく特定遊技状態に制御されうる場合（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数よりも C 5 時短当りに基づく重複時短回数の方が多い場合）が相当する。

30

【 5 3 3 2 】

（ 1 0 ）上記（ 4 ）～（ 9 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうち一の特定遊技状態に制御され、該一の特定遊技状態において前記特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出されると、該一の特定遊技状態の終了後に前記特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御される場合、該新たな特定遊技状態に制御される図柄遊技よりも前の図柄遊技（一の時短遊技状態の終了条件が成立するよりも前の図柄遊技）において、前記特定遊技状態に制御されることまたは前記特定遊技状態に制御される可能性があることを示す演出を行うことが可能であることを特徴とする。

40

【 5 3 3 3 】

上記（ 1 0 ）に記載の遊技機は、一の特定遊技状態にて特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出されたとしても、特定結果の導出に基づいてただちに新たに特定遊技状態（例えば、C 5 時短遊技状態）に制御するのではなく、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されるようにした場合、この新たな特定遊技状態に制御されるまでの図柄遊技において、特定遊技状態に制御されることまたは前記特

50

定遊技状態に制御される可能性があることを示す演出を行うようにしたものである。このようにすることで、一の特定遊技状態が終了する際に生じうる興趣の低下を抑制できるだけでなく、新たな特定遊技状態に制御される可能性があることを示すことによって興趣を高めることが可能となる。

【5334】

(11) 上記(1)～(10)のいずれか1つに記載の遊技機において、

特別図柄に関連する始動情報を記憶可能な保留手段(例えば、メインCPU201)と、前記保留手段により記憶される始動情報に対して先読み演出を行うことが可能な先読み演出制御手段(例えば、サブCPU301)と、

を備え、

前記先読み演出制御手段は、

前記特定結果(例えば、C1時短当り、C2時短当り、C3時短当り、C4時短当り、C5時短当り)が導出される可能性のある特定の始動情報が前記保留手段により記憶されている場合、該特定結果が導出されることとなる図柄遊技が行われるよりも前に、前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていることまたは記憶されている可能性があることを示唆する特定の先読み演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5335】

上記(11)に記載の遊技機は、特定結果(例えば、C1時短当り、C2時短当り、C3時短当り、C4時短当り、C5時短当り)が導出される可能性のある特定の始動情報が保留手段により記憶すなわち保留されている場合、特定の始動情報が保留されている可能性があることを示唆する特定の先読み演出を行うことを可能としたものである。このようにすることで、特定結果の導出に対する期待感を、特定結果が導出されることとなる図柄遊技が行われるよりも前に与えることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【5336】

(12) 上記(11)に記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうち一の特定遊技状態において前記特定結果(例えば、C5時短当り)が導出されると、該一の特定遊技状態が終了した以降に前記特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態(例えば、C5時短遊技状態)に制御可能であり、

前記先読み演出制御手段は、

前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されており且つ特定の条件を満たすと、前記特定の先読み演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5337】

上記(12)に記載の遊技機は、一の特定遊技状態において特定結果(例えば、C5時短当り)が導出されると、一の特定遊技状態が終了した以降に特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態(例えば、C5時短遊技状態)に制御可能である場合、特定結果(例えば、C5時短当り)が導出される可能性のある特定の始動情報が保留されているだけでなく、さらに特定の条件を満たした場合に、特定の先読み演出を行うようにしたものである。このようにすることで、特定の先読み演出が行われたにもかかわらず、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態に制御されない場合に生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【5338】

なお、「特定の条件」とは、例えば、一の特定遊技状態に制御される残りの期間(例えば、実行中の時短遊技状態の残時短回数)よりも特定結果(例えば、C5時短当り)に基づいて作動する特定遊技状態(例えば、C5時短遊技状態)に制御される期間(例えば、C5時短遊技状態の時短回数)の方が長いこと等が相当する。すなわち、一の特定遊技状態に制御される残りの期間よりも特定結果に基づいて作動する特定遊技状態に制御される期間の方が短いと、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づいて新たな特定遊

10

20

30

40

50

技状態に制御されない。よって、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御される場合に特定の先読み演出を行うことを可能とし、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されない場合には特定の先読み演出を行わないかまたは行う割合を相対的に低くなるようにしたものである。

【5339】

(13) 上記(11)または(12)に記載の遊技機において、

前記先読み演出制御手段は、

前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていたとしても、前記特定の先読み演出を行わず、前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていることを把握し難いかまたは把握できない演出を行うことが可能である

10

ことを特徴とする。

【5340】

上記(13)に記載の遊技機は、一の特定遊技状態において特定結果(例えば、C5時短当り)が導出されると、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態(例えば、C5時短遊技状態)に制御可能である場合、特定結果(例えば、C5時短当り)が導出される可能性のある特定の始動情報が保留されていたとしても、特定の条件を満たさない場合には、特定の先読み演出を行わず、特定の始動情報が保留されていることを把握し難いかまたは把握できない演出を行うようにしたものである。このようにすることで、特定の先読み演出が行われたにもかかわらず、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態に制御されない場合に生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

20

【5341】

なお、上記(13)に記載の遊技機を上記(12)に従属させる場合、

前記先読み演出制御手段は、

前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていたとしても前記特定の条件を満たさない場合(例えば、一の特定遊技状態の時短残回数よりも新たな特定遊技状態の時短回数の方が少ない場合)、前記特定の先読み演出を行わず、前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていることを把握し難いかまたは把握できない演出を行うことが可能である

とすることが好ましい。

30

【5342】

また、上記の「特定の始動情報が保留されていることを把握し難いかまたは把握できない演出」とは、例えば、抽選結果がハズレとなる保留しか保留されていない場合のように、特定の始動情報が保留されておらず且つ先読み演出が行われない場合に行われる演出等が相当する。

【5343】

付記14の遊技機によれば、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

【5344】

[15-15, 付記15]

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、可変表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態に制御される遊技機が知られている。

40

【5345】

この種の遊技機として、可変表示結果が「大当り」で、大当り種別が「突確」の大当り種別に基づき確変状態(高確低ベース状態)に制御し、大当り種別が「突然時短」の大当り種別に基づき通常状態(低確低ベース状態)となる遊技機が特開2013-094511号公報(特に、段落[0284]を参照)に開示されている。

【5346】

例えば特開2013-094511号公報に記載の遊技機のように、近年、時短に関する新たなゲーム性が開示されている。このような時短に関する新たなゲーム性を有する遊技機は、興趣を高めることが可能ではあるものの、場合によっては遊技者に不利益を与え

50

る結果となり、かえって興趣を低下させてしまうおそれがある。。

【 5 3 4 7 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することにある。

【 5 3 4 8 】

この点、付記 1 5 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 5 3 4 9 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利であって所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）とを含むいずれかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、を備え、

10

前記特定遊技状態には、第 1 条件が成立した（例えば、大当り遊技状態が終了した）ことにもとづいて制御可能な第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）と、第 2 条件が成立した（例えば、天井に到達した）ことにもとづいて制御可能な第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）と、第 3 条件が成立した（例えば、時短当りが導出された）ことにもとづいて制御可能な第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）とのうち、少なくとも 2 以上の特定遊技状態が含まれる

ことを特徴とする。

【 5 3 5 0 】

20

上記 (1) に記載の遊技機によれば、成立した条件がいずれの条件であっても特定遊技状態に制御可能であるだけでなく、成立した条件に応じて制御される特定遊技状態が異なるため、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【 5 3 5 1 】

なお、「2 以上の特定遊技状態」は、第 3 特定遊技状態を搭載せずに第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態とを搭載する遊技機、第 2 特定遊技状態を搭載せずに第 1 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とを搭載する遊技機、第 1 特定遊技状態を搭載せずに第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とを搭載する遊技機、および、第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とを搭載する遊技機のいずれであってもよい。

30

【 5 3 5 2 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

所定条件が成立すると図柄の変動表示を行い、所定の抽選結果が導出される図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段（例えば、メイン CPU ）をさらに備え、

前記遊技状態制御手段は、前記所定の抽選結果として特別結果（例えば、大当り）が導出されると前記特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であって、

前記第 1 条件は、前記特別遊技状態が終了すると成立する条件であり、

前記第 2 条件は、少なくとも通常遊技状態において前記図柄遊技が所定回数行われると成立する条件であり、

前記第 3 条件は、前記所定の抽選結果として特定結果（例えば、C 時短当り）が導出されると成立する条件である

40

ことを特徴とする。

【 5 3 5 3 】

上記 (2) に記載の遊技機は、第 1 条件、第 2 条件および第 3 条件を定義したものであり、このように第 1 条件、第 2 条件および第 3 条件を定義することにより、これまでにない新たなゲーム性を提供できることが明確となり、興趣を高めることが可能となる。

【 5 3 5 4 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記第 3 条件には、所定の第 3 条件（例えば、C 4 時短当りが導出されること）と、該所定の第 3 条件とは異なる特定の第 3 条件（例えば、C 1 ~ C 3 時短当りのいずれかが導

50

出されること)とが含まれており、

前記遊技状態制御手段は、

前記所定の第3条件が成立すると、所定の第3特定遊技状態(例えば、C4時短遊技状態)に制御可能であり、

前記特定の第3条件が成立すると、特定の第3特定遊技状態(例えば、C1~C3時短遊技状態のいずれか)に制御可能である

ことを特徴とする。

【5355】

上記(3)に記載の遊技機は、所定の第3条件が成立した場合と特定の第3条件が成立した場合とで異なる特定遊技状態に制御されることを明確にしたものである。このように、第3条件に複数の条件を設けて、成立した第3条件に応じて制御される特定遊技状態が異なりうるようにすることで、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興味を高めることが可能となる。

【5356】

(4)上記(3)に記載の遊技機において、

前記所定の第3特定遊技状態(例えば、C4時短遊技状態)と前記特定の第3特定遊技状態(例えば、C1~C3時短遊技状態のいずれか)とは、遊技者にとっての有利度合いが異なる(例えば、時短回数が異なる)ように構成される

ことを特徴とする。

【5357】

上記(4)に記載の遊技機は、所定の第3条件(例えば、C4時短当りが導出されること)が成立した場合に制御可能な所定の第3特定遊技状態(例えば、C4時短遊技状態)と、特定の第3条件が成立した(例えば、C1~C3時短当りのいずれかが導出された)場合に制御可能な特定の第3特定遊技状態(例えば、C1~C3時短遊技状態のいずれか)とで、遊技者にとっての有利度合いが異なるため、興味を高めることが可能となる。

【5358】

なお、「遊技者にとっての有利度合いが異なる」とは、例えば、所定の第3特定遊技状態に制御される期間(例えば、C4時短遊技状態の時短回数)と特定の第3特定遊技状態に制御される期間(例えば、C1~C3時短遊技状態のうちいずれかの時短遊技状態の時短回数)とが異なる場合や、特定遊技状態が時短遊技状態である場合には所定の第3特定遊技状態(例えば、C4時短遊技状態)における時短性能と特定の第3特定遊技状態(例えば、C1~C3時短遊技状態のいずれか)における時短性能とが異なる場合等が相当する。

【5359】

(5)上記(3)または(4)に記載の遊技機において、

前記所定の第3特定遊技状態(例えば、C4時短遊技状態)と前記特定の第3特定遊技状態(例えば、C1~C3時短遊技状態のいずれか)とは、それぞれの終了条件のうち少なくとも一部が異なる

ことを特徴とする。

【5360】

上記(5)に記載の遊技機は、所定の第3特定遊技状態(例えば、C4時短遊技状態)の終了条件のうちの少なくとも一部と、特定の第3特定遊技状態(例えば、C1~C3時短遊技状態のいずれか)の終了条件のうちの少なくとも一部とが異なるため、興味を高めることが可能となる。

【5361】

なお、「所定の第3特定遊技状態の終了条件のうちの少なくとも一部と、特定の第3特定遊技状態の終了条件のうちの少なくとも一部とが異なる」とは、例えば、所定の第3特定遊技状態(例えば、C4時短遊技状態)は、図柄遊技が50回行われることが終了条件の一つであり、特定の第3特定遊技状態(例えば、C1時短遊技状態)は、図柄遊技が100回行われることが終了条件の一つであるような場合が相当する。

10

20

30

40

50

【 5 3 6 2 】

(6) 上記 (3) ~ (5) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第 1 特定遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) に制御されているときに前記第 3 条件が成立すると (例えば、C 時短当りが導出されると)、第 1 処理 (例えば、A 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理) を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【 5 3 6 3 】

上記 (6) に記載の遊技機は、第 1 特定遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) において第 3 条件が成立すると、第 1 処理 (例えば、A 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理) を行うことが可能であることを明確にしたものである。

10

【 5 3 6 4 】

(7) 上記 (6) に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第 1 処理 (例えば、A 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理) を行うにあたり、前記第 1 特定遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) から前記第 3 特定遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) に切り替え可能に構成されることを特徴とする。

【 5 3 6 5 】

上記 (7) に記載の遊技機は、第 1 特定遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) において第 3 条件が成立した場合 (例えば、C 時短当りが導出された場合) に、第 1 処理 (例えば、A 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理) として、第 1 特定遊技状態から第 3 特定遊技状態に切り替え可能、すなわち、第 1 特定遊技状態を終了し、第 3 特定遊技状態に制御可能としたものである。

20

【 5 3 6 6 】

(8) 上記 (6) または (7) に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第 1 処理 (例えば、A 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理) を行うにあたり、前記所定の第 3 条件が成立する場合 (例えば、C 4 時短当りが導出される場合) には前記第 1 特定遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) から前記第 3 特定遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) に切り替えないことがある一方、前記特定の第 3 条件が成立する場合 (例えば、C 1 ~ C 3 時短当りのいずれかが導出される場合) には前記第 1 特定遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) から前記第 3 特定遊技状態 (例えば、C 1 ~ C 3 時短遊技状態のいずれか) に切り替え可能に構成される

30

ことを特徴とする。

【 5 3 6 7 】

上記 (8) に記載の遊技機は、第 1 特定遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) に制御されているときに第 3 条件が成立すると (例えば、C 時短当りが導出されると)、第 1 処理 (例えば、A 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理) が行われる。この第 1 処理では、所定の第 3 条件が成立する場合 (例えば、C 4 時短当りが導出された場合) には第 1 特定遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) から第 3 特定遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) に切り替えないことがあるが、特定の第 3 条件が成立した場合 (例えば、C 1 ~ C 3 時短当りのいずれかが導出された場合) には、第 1 特定遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) から第 3 特定遊技状態 (例えば、C 1 時短遊技状態) に切り替え可能であることを明確にしたものである。このように、第 1 特定遊技状態において第 3 条件が成立したとしても、第 3 特定遊技状態に切り替えられない場合があるなかで、特定の第 3 条件が成立した場合 (例えば、C 1 ~ C 3 時短当りのいずれかが導出された場合) には切り替え可能であるため、興趣を高めることが可能となる。

40

【 5 3 6 8 】

(9) 上記 (2) ~ (8) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第 2 特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) に制御されているときに前記第 3 条件が成立すると (例えば、C 時短当りが導出されると)、第 2

50

処理（例えば、B時短遊技状態においてC時短当りが導出された場合の処理）を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5369】

上記（9）に記載の遊技機は、第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）において第3条件が成立したとき（例えば、C時短当りが導出されたとき）に、第2処理（例えば、B時短遊技状態においてC時短当りが導出された場合の処理）を行うことが可能であることを明確にしたものである。

【5370】

（10）上記（9）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第2処理（例えば、B時短遊技状態においてC時短当りが導出された場合の処理）を行うにあたり、前記第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）から前記第3特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に切り替え可能に構成されることを特徴とする。

【5371】

上記（10）に記載の遊技機は、第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）において第3条件が成立した場合（例えば、C時短当りが導出された場合）に、第2処理（例えば、B時短遊技状態においてC時短当りが導出された場合の処理）として、第2特定遊技状態から第3特定遊技状態に切り替え可能、すなわち、第2特定遊技状態を終了し、第3特定遊技状態に制御可能としたものである。

【5372】

（11）上記（9）または（10）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第2処理（例えば、B時短遊技状態においてC時短当りが導出された場合の処理）を行うにあたり、前記所定の第3条件が成立する場合（例えば、C4時短当りが導出される場合）には前記第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）から前記第3特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に切り替えないことがある一方、前記特定の第3条件が成立する場合（例えば、C1～C3時短当りのいずれかが導出される場合）には前記第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）から前記第3特定遊技状態（例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態）に切り替え可能に構成される

ことを特徴とする。

【5373】

上記（11）に記載の遊技機は、第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）に制御されている場合、第3条件が成立すると（例えば、C時短当りが導出されると）、第2処理（例えば、B時短遊技状態においてC時短当りが導出された場合の処理）が行われる。この第2処理では、所定の第3条件が成立する場合（例えば、C4時短当りが導出される場合）には第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）から第3特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に切り替えないことがあるが、特定の第3条件が成立する場合（例えば、C1～C3時短当りのいずれかが導出される場合）には、第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）から第3特定遊技状態（例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態）に切り替え可能であることを明確にしたものである。このように、第2特定遊技状態において第3条件が成立したとしても、第3特定遊技状態に切り替えられないことがあるなかで、特定の第3条件が成立した場合（例えば、C1～C3時短当りのいずれかが導出された場合）には切り替え可能であるため、興趣を高めることが可能となる。

【5374】

（12）上記（3）～（11）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記所定の第3特定遊技状態（例えば、C4時短遊技状態）に制御されている場合、前記特定の第3条件が成立すると（例えば、C1～C3時短当りのいずれかが導出されると）、第3処理（例えば、C時短遊技状態においてC1～C3時短当りのいずれかが導出された場合の処理）を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5375】

上記(12)に記載の遊技機は、所定の第3特定遊技状態(例えば、C4時短遊技状態)において特定の第3条件が成立した(例えば、C1～C3時短当りのいずれかが導出された)場合に、第3処理(例えば、C時短遊技状態においてC1～C3時短当りのいずれかが導出された場合の処理)を行うことが可能であることを明確にしたものである。

【5376】

(13)上記(12)に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第3処理を行うにあたり、前記所定の第3特定遊技状態(例えば、C4時短遊技状態)から前記特定の第3特定遊技状態(例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれか)に切り替え可能に構成される

ことを特徴とする。

【5377】

上記(13)に記載の遊技機は、所定の第3特定遊技状態(例えば、C4時短遊技状態)において特定の第3条件が成立した(例えば、C1～C3時短当りのいずれかが導出された)場合に、第3処理(例えば、C時短遊技状態においてC1～C3時短当りのいずれかが導出された場合の処理)として、所定の第3特定遊技状態から特定の第3特定遊技状態に切り替え可能、すなわち、所定の第3特定遊技状態を終了し、特定の第3特定遊技状態に制御可能としたものである。

【5378】

(14)上記(3)～(13)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記特定の第3特定遊技状態(例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれか)に制御されている場合、前記所定の第3条件が成立すると(例えば、C4時短当りが導出されると)、第4処理(例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれかにおいてC4時短当りが導出された場合の処理)を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5379】

上記(14)に記載の遊技機は、特定の第3特定遊技状態(例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれか)において所定の第3条件が成立した(例えば、C4時短当りが導出された)場合に、第4処理(例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれかにおいてC4時短当りのいずれかが導出された場合の処理)を行うことが可能であることを明確にしたものである。

【5380】

(15)上記(14)に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第4処理(例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれかにおいてC4時短当りのいずれかが導出された場合の処理)を行うにあたり、前記所定の第3条件が成立した(例えば、C4時短当りが導出された)場合であっても前記特定の第3特定遊技状態(例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれか)を継続することが可能に構成される

ことを特徴とする。

【5381】

上記(15)に記載の遊技機は、特定の第3特定遊技状態(例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれか)に制御されている場合に所定の第3条件が成立した(例えば、C4時短当りが導出された)としても、特定の第3特定遊技状態(例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれか)を継続することが可能であることを明確にしたものである。

【5382】

付記15の遊技機によれば、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【5383】

[15-16、付記16]

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、可変表示結果が「大当り

10

20

30

40

50

」である場合に、大当り遊技状態に制御される遊技機が知られている。

【5384】

この種の遊技機として、可変表示結果が「大当り」で、大当り種別が「突確」の大当り種別に基づき確変状態（高確低ベース状態）に制御し、大当り種別が「突然時短」の大当り種別に基づき通常状態（低確低ベース状態）となる遊技機が特開2013-094511号公報（特に、段落[0284]を参照）に開示されている。

【5385】

例えば特開2013-094511号公報に記載の遊技機のように、近年、時短に関する新たなゲーム性が開示されている。このような時短に関する新たなゲーム性を有する遊技機では、例えば変動パターンに改良を加えることでさらにゲーム性の幅が広がり、興趣

10

【5386】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

【5387】

この点、付記16の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【5388】

(1) 本発明に係る遊技機は、

図柄の変動表示が行われる表示手段（例えば、第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164、表示装置7）と、

20

前記表示手段にて図柄の変動表示を行い、特定結果（例えば、C時短当り）と、該特定結果よりも遊技者に付与される遊技価値が高い特別結果（例えば、大当り）とを含む抽選結果のうちいずれかを導出可能な図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段（例えば、メインCPU、サブCPU）と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインCPU）と、
を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態として、特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、前記図柄遊技において前記特別結果が導出されると制御可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）とを含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

30

前記特定遊技状態には、第1特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）と、第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）と、第3特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）とのうち、少なくとも2以上の遊技状態が含まれており、

前記図柄制御手段は、

前記特定遊技状態に前記第1特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）が含まれる場合、該第1特定遊技状態では第1変動パターン（例えば、変動パターンテーブルAまたは変動パターンテーブルAの中から選択された変動パターン）を選択可能であり、

前記特定遊技状態に前記第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）が含まれる場合、該第2特定遊技状態では第2変動パターン（例えば、変動パターンテーブルB-1～B-3またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）を選択可能であり、

40

前記特定遊技状態に前記第3特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）が含まれる場合、該第3特定遊技状態では第3変動パターン（例えば、変動パターンテーブルC-1～C-4またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）を選択可能である

ことを特徴とする。

【5389】

上記(1)に記載の遊技機によれば、特定遊技状態には、第1特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）と、第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）と、第3特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）とのうち、少なくとも2以上の遊技状態が含まれている。

50

そして、特定遊技状態に第1特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）が含まれる場合には第1変動パターン（例えば、変動パターンテーブルAまたは変動パターンテーブルAの中から選択された変動パターン）を選択可能である。また、特定遊技状態に第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）が含まれる場合には第2変動パターン（例えば、変動パターンテーブルB - 1 ~ B - 3またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）を選択可能である。また、定遊技状態に第3特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）が含まれる場合には第3変動パターン（例えば、変動パターンテーブルC - 1 ~ C - 4またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）を選択可能である。このようにすることで、図柄の変動表示を、特定遊技状態の種類に応じて異なる変動パターンで行うことが可能となるため、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

10

【5390】

なお、「2以上の特定遊技状態」は、第3特定遊技状態を搭載せずに第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とを搭載する遊技機、第2特定遊技状態を搭載せずに第1特定遊技状態と第3特定遊技状態とを搭載する遊技機、第1特定遊技状態を搭載せずに第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とを搭載する遊技機、および、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とを搭載する遊技機のいずれであってもよい。

【5391】

また、第1変動パターンと第2変動パターンとを同じ変動パターンとしてもよいし、異なる変動パターンとしてもよい。同様に、第1変動パターンと第3変動パターンとを同じ変動パターンとしてもよいし、異なる変動パターンとしてもよい。また、第2変動パターンと第3変動パターンとを同じ変動パターンとしてもよいし、異なる変動パターンとしてもよい。

20

【5392】

なお、上記（1）に記載の「第1変動パターン」は、明細書に記載された「変動パターンテーブルA」、または、例えば変動パターンテーブルAの中から選択された「変動パターン」に相当する。同様に、上記（1）に記載の「第2変動パターン」は、明細書に記載された「変動パターンテーブルB - 1」~「変動パターンテーブルB - 3」のいずれかの変動パターンテーブル、または、例えば変動パターンテーブルB - 1 ~ 変動パターンテーブルB - 3のうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された「変動パターン」に相当する。また、上記（1）に記載の「第3変動パターン」は、明細書に記載された「変動パターンテーブルC - 1」~「変動パターンテーブルC - 4」のいずれかの変動パターンテーブル、または、例えば変動パターンテーブルC - 1 ~ 変動パターンテーブルC - 4のうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された「変動パターン」に相当する。

30

【5393】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）の終了後、前記第1特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）に制御可能であり、

40

前記第1変動パターン（例えば、変動パターンテーブルAまたは変動パターンテーブルAの中から選択された変動パターン）は、前記特別遊技状態が終了した後の前記第1特定遊技状態において選択可能な変動パターンである

ことを特徴とする。

【5394】

上記（2）に記載の遊技機は、第1変動パターン（例えば、変動パターンテーブルAまたは変動パターンテーブルAの中から選択された変動パターン）が、特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）が終了した後の第1特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）において選択可能な変動パターンであることを明確にしたものである。

【5395】

50

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記第 2 変動パターン (例えば、変動パターンテーブル B - 2 または変動パターンテーブル B - 2 の中から選択された変動パターン) は、所定の遊技状態 (例えば、確変フラグオフの遊技状態) における前記図柄遊技の回数が所定回数に達した場合 (例えば、天井到達した場合)、その後の遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) において選択可能な変動パターンである

ことを特徴とする。

【 5 3 9 6 】

上記 (3) に記載の遊技機は、所定の遊技状態 (例えば、確変フラグオフの遊技状態) における図柄遊技の回数が所定回数に達した場合、その後の遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) において選択可能な変動パターンが第 2 変動パターン (例えば、変動パターンテーブル B - 2 または変動パターンテーブル B - 2 の中から選択された変動パターン) であることを明確にしたものである。

10

【 5 3 9 7 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 3 変動パターン (例えば、変動パターンテーブル C - 1 ~ C - 4 またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン) は、前記図柄制御手段により前記特定結果 (例えば、時短当り) が導出された場合、その後の遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) において選択可能な変動パターンである

ことを特徴とする。

20

【 5 3 9 8 】

上記 (3) に記載の遊技機は、第 3 変動パターン (例えば、変動パターンテーブル C - 1 ~ C - 4 またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン) が、特定結果 (例えば、時短当り) が導出された場合、その後の遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) において選択可能な変動パターンであることを明確にしたものである。

【 5 3 9 9 】

なお、上述したとおり、第 3 変動パターン (例えば、変動パターンテーブル C - 1 ~ C - 4 またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン) を、第 2 変動パターン (例えば、変動パターンテーブル B - 1 ~ B - 3 またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン) と同じとしてもよいし、異なるようにしてもよい。

30

【 5 4 0 0 】

(5) 上記 (1) ~ (4) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特定結果 (例えば、時短当り) には、第 1 特定結果 (例えば、C 2 時短当り) と、該第 1 特定結果よりも遊技者に有利な第 2 特定結果 (例えば、C 1 時短当り) と、が少なくとも含まれており、

前記図柄制御手段は、

前記第 1 特定結果 (例えば、C 2 時短当り) が導出された後に、所定の第 3 変動パターン (例えば、変動パターンテーブル C - 1、C - 2、または、これらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン) で前記図柄の変動表示を行うことが可能であり、

40

前記第 2 特定結果 (例えば、C 1 時短当り) が導出された後に、特定の第 3 変動パターンテーブル (例えば、変動パターンテーブル C - 3、C - 4、または、これらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン) で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【 5 4 0 1 】

上記 (5) に記載の遊技機は、図柄の変動表示を、第 1 特定結果 (例えば、C 2 時短当り) が導出された後 (例えば、C 2 時短遊技状態) と、第 2 特定結果 (例えば、C 1 時短

50

当り)が導出された後(例えば、C 1 時短遊技状態)とで、図柄の変動表示を、異なる変動パターンで行いうることを明確にしたものである。このようにすることで、特定遊技状態の種類に応じて、遊技の進行速度を異ならせることが可能となる。

【5402】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、前記第3特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)において、前記図柄遊技が所定回数(例えば、150回)行われた後に、前記第3変動パターン(例えば、変動パターンテーブルC-3)とは異なる変動パターン(例えば、変動パターンテーブルC-4または変動パターンテーブルC-4の中から選択された変動パターン)で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5403】

上記(6)に記載の遊技機は、第3特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)において図柄遊技が所定回数(例えば、150回)行われた後に、変動パターンを変更するようにしたものである。このように、遊技の進行に応じて変動パターンを変更することにより、遊技の進行に変化を与えて興趣の低下を抑制することが可能となる。なお、上記の「前記図柄遊技が所定回数(例えば、150回)行われた後」は例えば第3特定遊技状態に相当する。ただし、これに限定されず、「前記図柄遊技が所定回数(例えば、150回)行われた後」の意味に、第3特定遊技状態が終了した後の遊技状態(例えば、通常遊技状態)を含むものとしてもよい。

【5404】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、前記第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)において、前記図柄遊技が所定回数(例えば、150回)行われた後に、前記第2変動パターン(例えば、変動パターンテーブルB-1または変動パターンテーブルB-1の中から選択された変動パターン)とは異なる変動パターン(例えば、変動パターンテーブルB-2または変動パターンテーブルB-2の中から選択された変動パターン)で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5405】

上記(7)に記載の遊技機は、第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)において図柄遊技が所定回数(例えば、150回)行われた後に、変動パターンを変更するようにしたものである。このように、遊技の進行に応じて変動パターンを変更することにより、遊技の進行に変化を与えて興趣の低下を抑制することが可能となる。なお、「前記図柄遊技が所定回数(例えば、150回)行われた後」は例えば第2特定遊技状態に相当する。ただし、これに限定されず、「記図柄遊技が所定回数(例えば、150回)行われた後」の意味に、第2特定遊技状態が終了した後の遊技状態(例えば、通常遊技状態)を含むものとしてもよい。

【5406】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、

前記通常遊技状態において前記特定結果(例えば、C2時短当り、C3時短当り)が導出された後に(例えば、C2時短遊技状態、C3時短遊技状態)、前記第3変動パターン(例えば、変動パターンテーブルC-1または変動パターンテーブルC-1の中から選択された変動パターン)で前記図柄の変動表示を行うことが可能である一方、

前記第1特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)または前記第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)において前記特定結果(例えば、C2時短当り、C3時短当り)が導出された後に(例えば、C2時短遊技状態、C3時短遊技状態)、前記第3変動パターン(例えば、変動パターンテーブルC-2または変動パターンテーブルC-2の中から選択された変動パターン)で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5407】

上記(8)に記載の遊技機は、通常遊技状態において特定結果(例えば、C2時短当り、C3時短当り)が導出された後と、第1特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)または第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)において特定結果(例えば、C2時短当り、C3時短当り)が導出された後とで、変動パターンが異なりうることを明確にしたものである。このようにすることで、特定遊技状態の種類に応じて、遊技の進行速度を異ならせることが可能となる。

【5408】

(9)上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

10

前記図柄制御手段は、

前記通常遊技状態において前記第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)に制御される条件が成立した(例えば、天井到達した)後には、前記第2変動パターン(例えば、変動パターンテーブルB-1または変動パターンテーブルB-1の中から選択された変動パターン)で前記図柄の変動表示を行うことが可能である一方、

前記第1特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)または前記第3特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)において前記第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)に制御される条件が成立した(例えば、天井到達した)後には、前記第2変動パターンとは異なる変動パターン(例えば、変動パターンテーブルB-3または変動パターンテーブルB-3の中から選択された変動パターン)で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

20

ことを特徴とする。

【5409】

上記(9)に記載の遊技機は、第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)に制御される条件が成立した(例えば、天井到達した)後と、第1特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)または第3特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)において第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)に制御される条件が成立した(例えば、天井到達した)後とで、変動パターンが異なりうることを明確にしたものである。このようにすることで、第2特定遊技状態に制御される条件が成立したときの遊技状態に応じて、遊技の進行速度を異ならせることが可能となる。

【5410】

30

(10)上記(1)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、

前記通常遊技状態において前記第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)に制御される条件と前記第3特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に制御される条件とが同一の前記図柄遊技において成立した後には、前記第2変動パターン(例えば、変動パターンテーブルB-1または変動パターンテーブルB-1の中から選択された変動パターン)で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5411】

上記(10)に記載の遊技機は、通常遊技状態における同一の図柄遊技において第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)に制御される条件と第3特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に制御される条件とが成立した後には、第2変動パターン(例えば、変動パターンテーブルB-1または変動パターンテーブルB-1の中から選択された変動パターン)で前記図柄の変動表示を行うことが可能であることを明確にしたものである。なお、「前記通常遊技状態において前記第2特定遊技状態に制御される条件と前記第3特定遊技状態に制御される条件とが同一の前記図柄遊技において成立した後」は、第2変動パターン(例えば、変動パターンテーブルB-1または変動パターンテーブルB-1の中から選択された変動パターン)で図柄の変動表示が行われる遊技状態であるから、通常に解釈すれば第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)を意味するが、これに限定されない。

40

50

【 5 4 1 2 】

(1 1) 上記 (1) ~ (9) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、

前記通常遊技状態において前記第 2 特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) に制御される条件 (例えば、天井到達) と前記第 3 特定遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) に制御される条件 (例えば、C 3 時短当り) とが同一の前記図柄遊技において成立した後は、前記第 3 変動パターン (例えば、変動パターンテーブル C - 1 または変動パターンテーブル C - 1の中から選択された変動パターン) で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

ことを特徴とする。

10

【 5 4 1 3 】

上記 (1 1) に記載の遊技機は、通常遊技状態における同一の図柄遊技において第 2 特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) に制御される条件 (例えば、天井到達) と第 3 特定遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) に制御される条件 (例えば、C 3 時短当り) とが成立した後は、第 3 変動パターン (例えば、変動パターンテーブル C - 1 または変動パターンテーブル C - 1の中から選択された変動パターン) で図柄の変動表示を行うことが可能であることを明確にしたものである。なお、「前記通常遊技状態において前記第 2 特定遊技状態に制御される条件と前記第 3 特定遊技状態に制御される条件とが同一の前記図柄遊技において成立した後」は、第 3 変動パターン (例えば、変動パターンテーブル C - 1 または変動パターンテーブル C - 1の中から選択された変動パターン) で図柄の変動表示が行われる遊技状態であるから、通常に解釈すれば第 3 特定遊技状態 (例えば、C 3 時短遊技状態) を意味するが、これに限定されない。

20

【 5 4 1 4 】

(1 2) 上記 (1) ~ (1 1) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特別結果には、第 1 の特別結果 (例えば、選択図柄コマンド「 z 4 」の大当り) と、該第 1 の特別結果よりも遊技者に有利な第 2 の特別結果 (例えば、選択図柄コマンド「 z 5 」の大当り) と、が含まれており、

前記図柄制御手段は、

前記第 1 の特別結果 (例えば、選択図柄コマンド「 z 4 」の大当り) が導出されたことに基づいて前記特別遊技状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御された場合、該特別遊技状態が終了した後の遊技状態 (例えば、A 時短遊技状態) において、前記第 1 変動パターン (例えば、変動パターンテーブル A または変動パターンテーブル Aの中から選択された変動パターン) で前記図柄の変動表示を行うことが可能である一方、

30

前記第 2 の特別結果 (例えば、選択図柄コマンド「 z 5 」の大当り) が導出されたことに基づいて前記特別遊技状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御された場合、該特別遊技状態が終了した後の遊技状態 (例えば、高確時短遊技状態) において、前記第 1 変動パターンとは異なる特別変動パターン (例えば、変動パターンテーブル D または変動パターンテーブル Dの中から選択された変動パターン) で前記図柄の変動表示を行うことが可能であり、

前記特別変動パターンには、第 1 特別変動パターン (例えば、変動パターンテーブル D - 1 または変動パターンテーブル D - 1の中から選択された変動パターン) と、第 2 特別変動パターン (例えば、変動パターンテーブル D - 2 または変動パターンテーブル D - 2の中から選択された変動パターン) と、が少なくとも含まれる

40

ことを特徴とする。

【 5 4 1 5 】

上記 (1 2) に記載の遊技機は、第 1 の特別結果 (例えば、選択図柄コマンド「 z 4 」の大当り) が導出された場合と、第 2 の特別結果 (例えば、選択図柄コマンド「 z 5 」の大当り) が導出された場合とで、特別遊技状態が終了した後の遊技状態 (例えば、高確時短遊技状態) における変動パターンが異なりうることを明確にしたものである。さらに、第 2 の特別結果 (例えば、選択図柄コマンド「 z 5 」の大当り) が導出されたことに基づ

50

いて特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御された場合、この特別遊技状態の終了後にの変動パターン（例えば、変動パターンテーブルDまたは変動パターンテーブルDの中から選択された変動パターン）には、第1特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルD - 1または変動パターンテーブルD - 1の中から選択された変動パターン）と、第2特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルD - 2または変動パターンテーブルD - 2の中から選択された変動パターン）と、が少なくとも含まれることを明確にしたものである。

【5416】

（13）上記（12）に記載の遊技機において、

前記図柄には、第1図柄（例えば、第1特別図柄）と、該第1図柄とは異なる第2図柄（例えば、第2特別図柄）と、が含まれ、

10

前記図柄制御手段は、

前記第1図柄の変動表示を行い、該第1図柄についての抽選結果が導出される第1図柄遊技を行うことが可能な第1図柄制御手段（例えば、メインCPU）と、

前記第2図柄の変動表示を行い、該第2図柄についての抽選結果が導出される第2図柄遊技を行うことが可能な第2図柄制御手段（例えば、メインCPU）と、を有し、

前記第1特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルD - 1または変動パターンテーブルD - 1の中から選択された変動パターン）は、単位時間あたりの前記第1図柄の変動表示回数の期待値が、単位時間あたりの前記第2図柄の変動表示回数の期待値よりも高い変動パターン（例えば、第1特別図柄の変動時間の平均が、第2特別図柄の変動時間の平均よりも短い変動パターン）であり、

20

前記第2特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルD - 2または変動パターンテーブルD - 2の中から選択された変動パターン）は、単位時間あたりの前記第1図柄の変動表示回数の期待値が、単位時間あたりの前記第2図柄の変動表示回数の期待値よりも低い変動パターン（例えば、第1特別図柄の変動時間の平均が、第2特別図柄の変動時間の平均よりも長い変動パターン）である

ことを特徴とする。

【5417】

上記（13）に記載の遊技機は、第1変動パターン（例えば、変動パターンD - 1または変動パターンテーブルD - 1の中から選択された変動パターン）は、例えば、第1特別図柄の変動時間の平均が第2特別図柄の変動時間の平均よりも短い変動パターンであり、第2特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルD - 2または変動パターンテーブルD - 2の中から選択された変動パターン）は、例えば、第1特別図柄の変動時間の平均が第2特別図柄の変動時間の平均よりも長い変動パターンであることを明確にしたものである。

30

【5418】

（14）上記（13）または（12）に記載の遊技機において、

前記第1特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルD - 1または変動パターンテーブルD - 1の中から選択された変動パターン）は、前記第1変動パターンが選択されているときに前記特別結果（例えば、大当り）が導出された場合に選択可能（すなわち、通常遊技状態において第1特別図柄の結果として大当りが導出された場合に、大当り遊技状態終了後に選択可能）な変動パターンであり、

40

前記第2特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルD - 2または変動パターンテーブルD - 2の中から選択された変動パターン）は、前記第1特別変動パターンが選択されているときに前記特別結果（例えば、大当り）が導出された場合に選択可能（すなわち、時短遊技状態において第2特別図柄の結果として大当りが導出された場合に、大当り遊技状態終了後に選択可能）な変動パターンである

ことを特徴とする。

【5419】

上記（14）に記載の遊技機によれば、第1特別変動パターン（例えば、変動パターン

50

テーブルD - 1または変動パターンテーブルD - 1の中から選択された変動パターン)は、第1変動パターンが選択されているときに特別結果(例えば、大当たり)が導出され、この特別結果に基づく特別遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)が終了した後の遊技状態において選択可能な変動パターンである。すなわち、通常遊技状態において特別結果(例えば、大当たり)が導出され、この特別結果に基づく特別遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)の終了後の遊技状態において選択可能な変動パターンである。また、第2特別変動パターン(例えば、変動パターンテーブルD - 2または変動パターンテーブルD - 2の中から選択された変動パターン)は、第1特別変動パターン(例えば、変動パターンテーブルD - 1または変動パターンテーブルD - 1の中から選択された変動パターン)が選択されているときに特別結果(例えば、大当たり)が導出され、この特別結果に基づく特別遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)が終了した後の遊技状態において選択可能な変動パターンである。すなわち、特定遊技状態(例えば、時短遊技状態)において特別結果(例えば、大当たり)が導出され、この特別結果に基づく特別遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)の終了後の遊技状態において選択可能な変動パターンである。

10

【5420】

(15)上記(12)~(14)のいずれか1つに記載の遊技機において、
前記図柄制御手段は、

前記第3特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)において第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)への移行条件を満たす(例えば、天井到達する)ときの図柄遊技において、前記所定の第3変動パターン(例えば、変動パターンテーブルC - 1、C - 2、または、変動パターンテーブルC - 1あるいはC - 2の中から選択された変動パターン)および前記特定の第3変動パターン(例えば、変動パターンテーブルC - 3、C - 4、または、変動パターンテーブルC - 3あるいはC - 4の中から選択された変動パターン)を含む複数の前記第3変動パターン(例えば、変動パターンテーブルC - 1~C - 4、または、変動パターンテーブルC - 1~C - 4のうちのいずれかの中から選択された変動パターン)のうち、特定の第3変動パターン(例えば、変動パターンテーブルC - 4または変動パターンテーブルC - 4の中から選択された変動パターン)を選択可能であることを特徴とする。

20

【5421】

上記(15)に記載の遊技機は、第3特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)において第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)への移行条件を満たす場合(例えば、天井到達する場合)には、第2特定遊技状態に移行するときの図柄遊技(例えば、天井到達前の最後の図柄遊技)を、特定の第3変動パターン(例えば、変動パターンテーブルC - 4または変動パターンテーブルC - 4の中から選択された変動パターン)に決定可能であることを明確にしたものである。

30

【5422】

付記16の遊技機によれば、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

【5423】

[15 - 17, 付記17]

従来、例えばパチンコ機又はパチスロ機などの遊技機が公知となっている(例えば、特開2017-164365号公報参照)。

40

【5424】

特開2017-164365号公報には、扉枠左サイドユニット及び扉枠右サイドユニットの上側で扉枠ベースユニットの前面上部に扉枠トップユニットが取り付けられている遊技機が開示されている。

【5425】

このような遊技機において、機能性をさらに向上させることが望まれている。

【5426】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、機能性の高い遊技機を提供することを目的とする。

50

【 5 4 2 7 】

この点、付記 1 7 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 5 4 2 8 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

ベース部材（例えば、枠体 D 4 6 0 0 ）と、

前記ベース部材に着脱可能な第 1 部材（例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ）及び第 2 部材（例えば、上部ユニット D 4 7 0 0 ）と、

を備え、

前記第 1 部材は、前記ベース部材に装着される第 1 位置（例えば、取付位置）から、前記ベース部材から分離する第 2 位置（例えば、取外位置）に移動可能であり、

前記第 1 部材が前記ベース部材に前記第 1 位置にて装着されている状態で、前記第 2 部材が装着されると、前記第 1 部材の移動を規制可能である

ことを特徴とする。

【 5 4 2 9 】

上記 (1) に記載の遊技機によれば、第 1 部材（例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ）は、第 2 部材（例えば、上部ユニット D 4 7 0 0 ）が装着されていない状態では第 1 位置（例えば、取付位置）から第 2 位置（例えば、取外位置）への移動が規制されず、第 2 部材が装着されることによって第 1 位置から第 2 位置への移動を規制可能となる。よって、部品点数を少なくし、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。さらに、第 1 部材の移動が規制された後、第 1 部材をロック状態とするとなお好ましい。

【 5 4 3 0 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記第 1 部材（例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ）は第 1 装飾部（例えば、第 1 役物片 S 1 ）を有し、前記第 2 部材（例えば、上部ユニット D 4 7 0 0 ）は第 2 装飾部（例えば、第 2 役物片 S 2 ）を有し、前記第 1 部材と前記第 2 部材とが隣接して配置されると、前記第 1 装飾部と前記第 2 装飾部とにより一の装飾部（例えば、役物の完成体 S ）を形成可能に構成される

ことを特徴とする。

【 5 4 3 1 】

上記 (2) に記載の遊技機によれば、いずれも単体では一の装飾部を形成しない第 1 装飾部（例えば、第 1 役物片 S 1 ）と第 2 装飾部（例えば、第 2 役物片 S 2 ）とを、簡単な組み立てにより一の役物を形成することが可能となる。特に、第 1 部材（例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ）が第 1 位置（例えば、取付位置）にて装着されている状態で第 2 部材（例えば、上部ユニット D 4 7 0 0 ）を装着するだけで、第 1 装飾部（例えば、第 1 役物片 S 1 ）と第 2 装飾部（例えば、第 2 役物片 S 2 ）との位置合わせ等を行うことなく一の役物を形成することが可能となり、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

【 5 4 3 2 】

(3) 上記 (1) 又は (2) に記載の遊技機において、

前記第 1 部材（例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ）は、該第 1 部材の内部に収容可能な第 3 装飾部（例えば、外側装飾シート D 4 8 5 0 ）を有し、

前記第 1 部材が前記ベース部材（例えば、枠体 D 4 6 0 0 ）に装着されたとしても、前記第 3 装飾部を移動可能に構成される

ことを特徴とする。

【 5 4 3 3 】

上記 (3) に記載の遊技機によれば、第 1 部材（例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ）がベース部材（例えば、枠体 D 4 6 0 0 ）に装着されたとしても、第 2 部材（例えば、上部ユニット D 4 7 0 0 ）が第 1 部材やベース部材に装着されない限り、第 1 位置（例えば、取付位置）において第 3 装飾部を移動可能である。よって、第 3 装飾部の取り替えを容易に行うことが可能となり、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

【 5 4 3 4 】

(4) 上記 (3) に記載の遊技機において、

記第 2 部材 (例えば、上部ユニット D 4 7 0 0) が前記ベース部材 (例えば、枠体 D 4 6 0 0) に装着されると、前記第 3 装飾部 (例えば、外側装飾シート D 4 8 5 0) の移動を規制可能に構成される

ことを特徴とする。

【 5 4 3 5 】

上記 (4) に記載の遊技機によれば、部品点数を少なくして簡易な構成で、第 3 装飾部 (例えば、外側装飾シート D 4 8 5 0) の移動を規制することが可能となり、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

10

【 5 4 3 6 】

(5) 上記 (3) 又は (4) に記載の遊技機において、

前記第 1 部材 (例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0) は第 1 透光部 (例えば、外側導光板 D 4 8 5 6) を有し、該第 1 透光部を介して前記第 3 装飾部 (例えば、外側装飾シート D 4 8 5 0) を外部から視認可能に構成される

ことを特徴とする。

【 5 4 3 7 】

上記 (5) に記載の遊技機によれば、第 1 透光部 (例えば、外側導光板 D 4 8 5 6) を介して第 3 装飾部 (例えば、外側装飾シート D 4 8 5 0) を外部から視認可能であるため、第 3 装飾部を取り替えるだけで見映えに変化を与えることが可能となり、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

20

【 5 4 3 8 】

(6) 上記 (3) ~ (5) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 部材 (例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0) は、該第 1 部材の内部に收容可能な第 4 装飾部 (例えば、内側装飾シート D 4 8 7 0) を有し、

前記第 1 部材が前記ベース部材 (例えば、枠体 D 4 6 0 0) に装着されたとしても、前記第 4 装飾部を移動可能に構成される

ことを特徴とする。

【 5 4 3 9 】

上記 (6) に記載の遊技機によれば、第 3 装飾部 (例えば、外側装飾シート D 4 8 5 0) に加えてさらに第 4 装飾部 (例えば、内側装飾シート D 4 8 7 0) についても、第 2 部材 (例えば、上部ユニット D 4 7 0 0) が第 1 部材やベース部材に装着されない限り、第 1 位置 (例えば、取付位置) において第 3 装飾部を移動可能である。よって、第 3 装飾部に加えて第 4 装飾部についても取り替えを容易に行うことが可能となり、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

30

【 5 4 4 0 】

(7) 上記 (6) に記載の遊技機において、

前記第 2 部材 (例えば、上部ユニット D 4 7 0 0) が前記ベース部材 (例えば、枠体 D 4 6 0 0) に装着されると、前記第 4 装飾部 (例えば、外側装飾シート D 4 8 5 0) の移動を規制可能に構成される

ことを特徴とする。

40

【 5 4 4 1 】

上記 (7) に記載の遊技機によれば、部品点数を少なくして簡易な構成で、第 3 装飾部 (例えば、外側装飾シート D 4 8 5 0) のみならず第 4 装飾部 (例えば、内側装飾シート D 4 8 7 0) についても移動を規制することが可能となり、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

【 5 4 4 2 】

(8) 上記 (6) 又は (7) に記載の遊技機において、

前記第 1 部材 (例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0) は第 2 透光部 (例えば、内側導光板 D 4 8 7 6) を有し、該第 2 透光部を介して前記第 4 装飾部 (例えば、内側装飾

50

シート D 4 8 7 0) を外部から視認可能に構成されることを特徴とする。

【 5 4 4 3 】

上記 (8) に記載の遊技機によれば、第 2 透光部 (例えば、内側導光板 D 4 8 7 6) を介して第 4 装飾部 (例えば、内側装飾シート D 4 8 7 0) を外部から視認可能であるため、第 4 装飾部を取り替えるだけで見映えに変化を与えることが可能となる。さらに、第 1 透光部 (例えば、外側導光板 D 4 8 5 6) を介して外部から視認できる第 3 装飾部 (例えば、外側装飾シート D 4 8 5 0) と、第 2 透光部 (例えば、内側導光板 D 4 8 7 6) を介して外部から視認できる第 4 装飾部 (例えば、内側装飾シート D 4 8 7 0) との両方を視認できるため、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる

10

【 5 4 4 4 】

(9) 上記 (6) ~ (8) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 部材 (例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0) は、前記第 3 装飾部 (例えば、外側装飾シート D 4 8 5 0) と前記第 4 装飾部 (例えば、内側装飾シート D 4 8 7 0) との間に非透光部 (例えば、仕切板 D 4 8 6 3) を有し、第 1 の側 (例えば、内側) から前記第 4 装飾部 (例えば、外側装飾シート) を視認できないかまたは視認困難であり、第 2 の側 (例えば、外側) から前記第 3 装飾部 (例えば、内側装飾シート) を視認できないかまたは視認困難に構成される

ことを特徴とする。

【 5 4 4 5 】

20

上記 (9) に記載の遊技機によれば、第 1 の側から見たときと第 2 の側から見たときとで視認性を異ならせて、第 1 の側及び第 2 の側のいずれにも独立した画像があらわれるようにすることができるため、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

【 5 4 4 6 】

(1 0) 上記 (6) ~ (8) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 透光部および前記第 2 透光部は、それぞれ、第 1 導光板 (例えば、外側導光板 D 4 8 5 6) および第 2 導光板 (例えば、内側導光板 D 4 8 7 6) であって、

前記第 1 部材 (例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0) は、前記第 1 導光板および前記第 2 導光板の端部において発光可能な発光部 (例えば、LED 列 D 4 8 8 1 , D 4 8 8 3) を有し、

30

前記第 1 導光板にあらわれる第 1 画像と、前記第 2 導光板にあらわれる第 2 画像とを視認可能に構成される

ことを特徴とする。

【 5 4 4 7 】

上記 (1 0) に記載の遊技機によれば、第 1 画像と第 2 画像とを組み合わせた合成画像を視認させることが可能となり、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

【 5 4 4 8 】

(1 1) 上記 (1) ~ (1 0) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 2 部材 (例えば、上部ユニット D 4 7 0 0) を前記ベース部材に装着するロック状態と、前記第 2 部材を前記ベース部材から分離可能な非ロック状態とに操作可能なロック手段 (例えば、ロック部材 D 4 7 6 0 , D 4 7 6 0 L) と、

40

前記ロック手段を覆う第 3 部材 (例えば、ガラスユニット) と、
を備えることを特徴とする。

【 5 4 4 9 】

上記 (1 1) に記載の遊技機によれば、ロック手段 (例えば、ロック部材 D 4 7 6 0 , D 4 7 6 0 L) が第 3 部材 (例えば、ガラスユニット) によって覆われるため、ロック手段を外部から容易に操作部に触れることができない。そのため、第 2 部材 (例えば、上部ユニット D 4 7 0 0) の装着及び脱着を容易に行うことが可能でありながらも、セキュリティ性を高めることが可能となる。

【 5 4 5 0 】

50

付記 17 の遊技機によれば、機能性をさらに向上させることが可能となる。

【 5 4 5 1 】

[1 5 - 1 8 . 付記 1 8]

従来、例えばパチンコ機又はパチスロ機などの遊技機が公知となっている。

【 5 4 5 2 】

特開 2 0 1 9 - 1 0 7 3 2 2 号公報には、レンズ部材を、基板における発光手段の実装面を覆う位置から、基板の少なくとも一つの端部よりも外側であり、かつ基板における発光手段 8 2 8 1 a の実装面の裏面を超える位置まで延設し、光を反射可能な反射部材で形成されるとともに、基板の少なくとも一つの端部よりも外側であり、かつ基板における発光手段の実装面の裏面を超える位置であって、レンズ部材の端部から出光する光を反射可能な位置にベース部材を設けた遊技機が開示されている。

10

【 5 4 5 3 】

特開 2 0 1 9 - 1 0 7 3 2 2 号公報に記載の遊技機によれば、レンズ部材を介した照射にムラが生じることを抑制し、興趣を高めることが可能となる。

【 5 4 5 4 】

しかし、遊技機には発光手段等を配置するスペースに限りがある。そのような状況下でも、さらに興趣を高めるための発光演出を行うことができる遊技機の提供が望まれている。

【 5 4 5 5 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

20

【 5 4 5 6 】

この点、付記 1 8 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 5 4 5 7 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

遊技者が視認可能な演出を実行可能な所定の装飾装置 (例えば、第 1 演出役物 5 9 E) を備える遊技機であって、

前記所定の装飾装置は、

発光手段 (例えば、表側第 1 L E D 5 9 2 7 E 、表側第 2 L E D 5 9 2 8 E 、裏側 L E D 5 9 2 9 E) が配置された基板 (例えば、L E D 基板 5 9 2 2 E) と、

前記発光手段 (例えば、表側第 1 L E D 5 9 2 7 E 、表側第 2 L E D 5 9 2 8 E 、裏側 L E D 5 9 2 9 E) から発光された光を入光可能であり、入光した光を所定方向 (例えば、前方) に進行させて、遊技者が視認可能な演出部 (例えば、第 1 発光部 5 9 2 5 1 E 、第 2 発光部 5 9 2 5 2 E 、立設部 5 9 2 1 2 E の前方側の端面 5 9 2 1 6 E) を発光させることが可能なレンズ部 (例えば、第 1 レンズ 5 9 2 5 E 、第 2 レンズ 5 9 2 1 E の平板部 5 9 2 1 1 E 、第 2 レンズ 5 9 2 1 E の立設部 5 9 2 1 2 E 、第 3 レンズ 5 9 2 6 E) と、

30

を備えることを特徴とする。

【 5 4 5 8 】

上記 (1) に記載の遊技機によれば、発光手段 (例えば、表側第 1 L E D 5 9 2 7 E 、表側第 2 L E D 5 9 2 8 E 、裏側 L E D 5 9 2 9 E) から発光された光を、レンズ部 (例えば、第 1 レンズ 5 9 2 5 E 、第 2 レンズ 5 9 2 1 E の平板部 5 9 2 1 1 E 、第 2 レンズ 5 9 2 1 E の立設部 5 9 2 1 2 E 、第 3 レンズ 5 9 2 6 E) により遊技者が視認可能な演出部 (例えば、第 1 発光部 5 9 2 5 1 E 、第 2 発光部 5 9 2 5 2 E 、立設部 5 9 2 1 2 E の前方側の端面 5 9 2 1 6 E) を発光させることが可能であるため、興趣を高めることが可能である。

40

【 5 4 5 9 】

(2) 本発明に係る遊技機において、

前記発光手段は、第 1 発光手段 (例えば、表側第 1 L E D 5 9 2 7 E 、表側第 2 L E D 5 9 2 8 E) と、該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段 (例えば、裏側 L E D 5 9 2 9 E) と、を有し、

50

前記基板（例えば、ＬＥＤ基板５９２２Ｅ）は、第１の面（例えば、前方側の面）に第１発光手段（例えば、表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅ、表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅ）が配置され、第２の面（例えば、背面側の面）に第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）が配置され、

前記レンズ部は、

前記第１発光手段（例えば、表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅ、表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅ）から発光された光を前記所定方向（例えば、前方）に進行させて、遊技者が視認可能な第１演出部（例えば、第１発光部５９２５１Ｅと第２発光部５９２５２Ｅ）を発光させることが可能な第１レンズ部（例えば、第１レンズ５９２５Ｅ、第３レンズ５９２６Ｅ）と

10

、
前記第１発光手段（例えば、表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅ、表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅ）とは異なる面である前記第２の面（例えば、背面側の面）に配置される前記第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）から発光された光を、前記所定方向（例えば、前方）と略同一の方向（例えば、前方）に進行させて、遊技者が視認可能な第２演出部（例えば、立設部５９２１２Ｅの前方側の端面５９２１６Ｅ）を発光させることが可能な第２レンズ部（例えば、立設部５９２１２Ｅ）と、を有すると好ましい。

【５４６０】

上記（２）に記載の遊技機によれば、第１発光手段（例えば、表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅ、表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅ）とは異なる第２の面（例えば、背面側の面）に第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）が配置されているにもかかわらず、第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）から発光された光を、第１発光手段（例えば、表側第１ＬＥＤ５９２７Ｅ、表側第２ＬＥＤ５９２８Ｅ）と同じ方向である所定方向（例えば、前方）に進行させて第２演出部（例えば、立設部５９２１２Ｅの前方側の端面５９２１６Ｅ）を発光させることができるため、発光手段を配置できるスペースに限りがあるなかでも興趣を高める演出を行うことが可能となる。

20

【５４６１】

（３）本発明に係る遊技機において、

前記レンズ部は、

前記第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）から発光された光を、前記所定方向（例えば、前方）とは異なる特定方向（例えば、側方）に進行させる第３レンズ部（例えば、平板部５９２１１Ｅ）をさらに有し、

30

前記第２レンズ部（例えば、立設部５９２１２Ｅ）は、

前記第３レンズ部（例えば、平板部５９２１１Ｅ）により前記特定方向（例えば、側方）に向けて進行した光を、前記所定方向（例えば、前方）に向けて進行させることが可能であると好ましい。

【５４６２】

上記（３）に記載の遊技機によれば、第３レンズ部（例えば、平板部５９２１１Ｅ）により特定方向（例えば、側方）に向けて進行した光の進行方向を所定方向（例えば、前方）変えて進行させることができ、発光手段を配置できるスペースに限りがあるなかでも興趣を高める演出を行うことが可能となる。

40

【５４６３】

（４）本発明に係る遊技機において、

前記第２レンズ部（例えば、立設部５９２１２Ｅ）と前記第３レンズ部（例えば、平板部５９２１１Ｅ）とが略直交するよう接続されており、前記第２レンズ部（例えば、立設部５９２１２Ｅ）と前記第３レンズ部（例えば、平板部５９２１１Ｅ）とが接続される接続部（例えば、第２レンズ５９２１Ｅの角部）が、前記特定方向（例えば、側方）に向けて進行する光を前記所定方向（例えば、前方）に向けて進行させることが可能な傾斜部（例えば、傾斜部５９２１３Ｅ）を有することが好ましい。

【５４６４】

上記（４）に記載の遊技機によれば、特定方向（例えば、側方）に向けて進行する光を

50

傾斜部（例えば、傾斜部 5 9 2 1 3 E）で反射させて所定方向（例えば、前方）に向けて進行させることができるため、基板（例えば、LED 基板 5 9 2 2 E）の所定方向（例えば、前方）とは異なる第 2 の面（例えば、背面側の面）に第 2 発光手段（例えば、裏側 LED 5 9 2 9 E）を配置することができ、発光手段を配置できるスペースに限りがあるなかでも興趣を高める演出を行うことが可能となる。

【5 4 6 5】

（5）本発明に係る遊技機において、

前記第 1 レンズ部（例えば、第 1 レンズ 5 9 2 5 E）と前記第 3 レンズ部（例えば、平板部 5 9 2 1 1 E）との間に少なくとも前記基板（例えば、LED 基板 5 9 2 2 E）が配置されており、

前記第 2 レンズ部（例えば、立設部 5 9 2 1 2 E）は、

周方向に沿ってレンズカットされており、前記第 1 レンズ部（例えば、第 1 レンズ 5 9 2 5 E）と前記第 3 レンズ部（例えば、平板部 5 9 2 1 1 E）との間において前記基板（例えば、LED 基板 5 9 2 2 E）の径方向外側に配置されていることが好ましい。

【5 4 6 6】

上記（5）に記載の遊技機によれば、第 2 レンズ部（例えば、立設部 5 9 2 1 2 E）が周方向に沿ってレンズカットされているため、レンズカットされている部分に集光することができる。また、レンズカットにより、第 2 レンズ部（例えば、立設部 5 9 2 1 2 E）の径方向内側を、外部（例えば、遊技者）から視認することが困難となり、第 2 レンズ部（例えば、立設部 5 9 2 1 2 E）の径方向内側に配置されている基板（例えば、LED 基板 5 9 2 2 E）等が見えてしまうことによって徒に興趣が低下してしまうことを抑制できる。

【5 4 6 7】

（6）本発明に係る遊技機において、

前記第 1 レンズ部（例えば、第 1 レンズ 5 9 2 5 E、第 3 レンズ 5 9 2 6 E）により発光される前記第 1 演出部（例えば、第 1 発光部 5 9 2 5 1 E、第 2 発光部 5 9 2 5 2 E）は面発光することが可能であり、

前記第 2 レンズ部（例えば、立設部 5 9 2 1 2 E）により発光される前記第 2 演出部（例えば、立設部 5 9 2 1 2 E の前方側の端面）は、前記第 1 演出部（例えば、第 1 発光部 5 9 2 5 1 E、第 2 発光部 5 9 2 5 2 E）の径方向外側においてエッジ発光することが可能であることが好ましい。

【5 4 6 8】

上記（6）に記載の遊技機によれば、第 2 演出部（例えば、立設部 5 9 2 1 2 E の前方側の端面）が第 1 演出部（例えば、第 1 発光部 5 9 2 5 1 E、第 2 発光部 5 9 2 5 2 E）の外周部においてエッジ発光するため、第 1 演出部（例えば、第 1 発光部 5 9 2 5 1 E、第 2 発光部 5 9 2 5 2 E）の輪郭を際立たせた発光演出を行うことができ、興趣を高めることが可能となる。

【5 4 6 9】

（7）本発明に係る遊技機において、

前記第 3 レンズ部（例えば、平板部 5 9 2 1 1 E）に所定の孔（例えば、孔 5 9 2 1 5 E）を形成し、前記基板（例えば、LED 基板 5 9 2 2 E）に接続されるコネクタ（例えば、コネクタ 5 9 3 0 E）が前記所定の孔（例えば、孔 5 9 2 1 5 E）に配置されていることが好ましい。

【5 4 7 0】

上記（7）に記載の遊技機によれば、コネクタ（例えば、コネクタ 5 9 3 0 E）の厚みを第 3 レンズ部（例えば、平板部 5 9 2 1 1 E）の厚みで吸収することができるため、コネクタ（例えば、コネクタ 5 9 3 0 E）の厚みに相当する厚みを余分に設ける必要がなく、コンパクト化することが可能となる。

【5 4 7 1】

（8）本発明に係る遊技機において、

10

20

30

40

50

前記第１レンズ部（例えば、第１レンズ５９２５Ｅ、第３レンズ５９２６Ｅ）および前記基板（例えば、ＬＥＤ基板５９２２Ｅ）は、前記第１レンズ部（例えば、第１レンズ５９２５Ｅ、第３レンズ５９２６Ｅ）と前記基板（例えば、ＬＥＤ基板５９２２Ｅ）との間に所定の空間（例えば、所定のスペース）を有して配置されており、

前記基板（例えば、ＬＥＤ基板５９２２Ｅ）に接続されるコネクタ（例えば、コネクタ５９３０Ｅ）が前記所定の空間に配置されていることが好ましい。

【５４７２】

上記（８）に記載の遊技機によれば、第１レンズ部（例えば、第１レンズ５９２５Ｅ、第３レンズ５９２６Ｅ）と基板（例えば、ＬＥＤ基板５９２２Ｅ）との間に所定の空間（例えば、所定のスペース）を有するため、第１レンズ部（例えば、第１レンズ５９２５Ｅ、第３レンズ５９２６Ｅ）の前面側を面発光させることができる。さらに、基板（例えば、ＬＥＤ基板５９２２Ｅ）に接続されるコネクタ（例えば、コネクタ５９３０Ｅ）を、第１レンズ部（例えば、第１レンズ５９２５Ｅ、第３レンズ５９２６Ｅ）と基板（例えば、ＬＥＤ基板５９２２Ｅ）との間の所定の空間（例えば、所定のスペース）に配置することにより、所定の空間を有効に活用することができ、コネクタ（例えば、コネクタ５９３０Ｅ）の厚みに相当する厚みを余分に設ける必要がなく、コンパクト化することが可能となる。

【５４７３】

（９）本発明に係る遊技機において、

前記第２レンズ部（例えば、立設部５９２１２Ｅ）は、前記第１レンズ部（例えば、第１レンズ５９２５Ｅ）の径方向外側の端部を覆うように構成されていることが好ましい。

【５４７４】

上記（９）に記載の遊技機によれば、第２レンズ部（例えば、立設部５９２１２Ｅ）が第１レンズ部（例えば、第１レンズ５９２５Ｅ）の径方向外側の端部を覆うように構成されているため、基板（例えば、ＬＥＤ基板５９２２Ｅ）の第２の面（例えば、背面側の面）に配置された第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）から発光された光を、第１レンズ部（例えば、第１レンズ５９２５Ｅ）の前面まで導くことができ、発光手段を配置できるスペースに限りがあるなかでも興趣を高める演出を行うことが可能となる。

【５４７５】

（１０）本発明に係る遊技機において、

前記第３レンズ部（例えば、平板部５９２１１Ｅ）の径方向内側の所定の部位に特定の孔（例えば、孔５９２１４Ｅ）を形成し、前記第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）が前記特定の孔（例えば、孔５９２１４Ｅ）に配置されていることが好ましい。

【５４７６】

上記（１０）に記載の遊技機によれば、第３レンズ部（例えば、平板部５９２１１Ｅ）の径方向内側に形成された特定の孔（例えば、孔５９２１４Ｅ）に第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）が配置されているため、第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）から第３レンズ部（例えば、平板部５９２１１Ｅ）の外周部に向けて広い範囲に発光することができる。例えば、第３レンズ部（例えば、平板部５９２１１Ｅ）の外周部に沿って第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）が配置される場合、第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）の数が相対的に多くなってしまう。この点、第３レンズ部（例えば、平板部５９２１１Ｅ）の径方向内側に第２発光手段が配置されているため、第３レンズ部（例えば、平板部５９２１１Ｅ）の外周部に沿って第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）が配置された場合と比べて、第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）の数を少なくすることが可能となる。

【５４７７】

（１１）本発明に係る遊技機において、

前記第３レンズ部（例えば、平板部５９２１１Ｅ）は、前記第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）が前記特定の孔（例えば、孔５９２１４Ｅ）に配置されたときに前記第２発光手段（例えば、裏側ＬＥＤ５９２９Ｅ）がはみ出ない厚みを有することが好ま

10

20

30

40

50

しい。

【 5 4 7 8 】

上記（ 1 1 ）に記載の遊技機によれば、第 2 発光手段（例えば、裏側 L E D 5 9 2 9 E ）の厚み分を第 3 レンズ部（例えば、平板部 5 9 2 1 1 E ）の厚みで吸収することができるため、第 2 発光手段（例えば、裏側 L E D 5 9 2 9 E ）の厚みに相当する厚みを余分に設ける必要がなく、コンパクト化することが可能となる。

【 5 4 7 9 】

（ 1 2 ）本発明に係る遊技機において、

前記所定の装飾装置（例えば、第 1 演出役物 5 9 E ）の後方に、遊技者が視認可能な演出を実行可能な前記所定の装飾装置（例えば、第 1 演出役物 5 9 E ）とは異なる特定の装飾装置（例えば、第 2 演出役物 6 0 E ）をさらに備え、

10

所定の条件が成立すると、前記所定の装飾装置（例えば、第 1 演出役物 5 9 E ）及び前記特定の装飾装置（例えば、第 1 演出役物 5 9 E ）が第 1 の位置（例えば、待機位置）から第 2 の位置（例えば、演出位置）に作動するように構成されており、

前記第 2 の位置（例えば、演出位置）では、

前記所定の装飾装置（例えば、第 1 演出役物 5 9 E ）と前記特定の装飾装置（例えば、第 2 演出役物 6 0 E ）とが所定の空間を有して配置され、

前記所定の装飾装置（例えば、第 1 演出役物 5 9 E ）と前記特定の装飾装置（例えば、第 2 演出役物 6 0 E ）とのいずれもが発光演出を行うことが可能である一方、

前記所定の装飾装置（例えば、第 1 演出役物 5 9 E ）と前記特定の装飾装置（例えば、第 2 演出役物 6 0 E ）とが正面視で重なる部位の一部または全部について、前記所定の装飾装置（例えば、第 1 演出役物 5 9 E ）を発光させずに前記特定の装飾装置（例えば、第 2 演出役物 6 0 E ）を発光させることが可能であることが好ましい。

20

【 5 4 8 0 】

上記（ 1 2 ）に記載の遊技機によれば、第 2 の位置（例えば、演出位置）では、所定の装飾装置（例えば、第 1 演出役物 5 9 E ）と特定の装飾装置（例えば、第 2 演出役物 6 0 E ）とが所定の空間を有して配置されるため、遊技者にインパクトを与えることが可能となる。また、所定の装飾装置（例えば、第 1 演出役物 5 9 E ）及び特定の装飾装置（例えば、第 2 演出役物 6 0 E ）のいずれもが発光演出を行うことが可能であるものの、正面視で重なる部位の一部または全部では、所定の装飾装置（例えば、第 1 演出役物 5 9 E ）を発光させずに特定の装飾装置（例えば、第 2 演出役物 6 0 E ）を発光させるようにしている。そのため、所定の装飾装置（例えば、第 1 演出役物 5 9 E ）の奥側において発光する特定の装飾装置（例えば、第 2 演出役物 6 0 E ）の視認性を際立たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

30

【 5 4 8 1 】

付記 1 8 の遊技機によれば、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することが可能となる。

【 符号の説明 】

【 5 4 8 2 】

2 0 1 , 1 2 0 1 , 2 2 0 1 メイン CPU

40

3 0 1 , 1 3 0 1 , 2 3 0 1 サブ CPU

1 2 0 , 1 2 0 A , 1 2 0 B , 1 1 2 0 , 2 1 2 0 , 5 1 2 0 第 1 始動口

1 4 0 A , 1 4 0 B , 1 1 4 0 , 2 1 4 0 第 2 始動口

2 1 2 6 , 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B 通過ゲート

D 4 6 0 0 枠体

D 4 8 0 0 サイドレンズユニット

D 4 7 0 0 上部ユニット

5 9 E 第 1 演出役物

6 0 E 第 2 演出役物

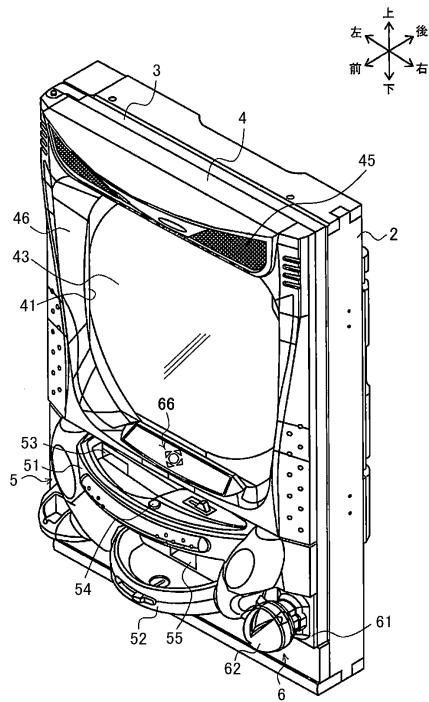
5 9 2 E 前方レンズ部

50

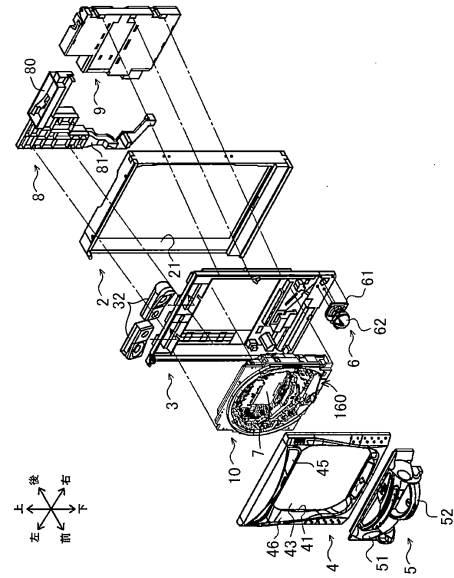
5 9 2 7 E 表側 L E D
5 9 2 8 E 裏側 L E D
5 9 2 2 E L E D 基 板

【 図 面 】

【 図 1 】



【 図 2 】



10

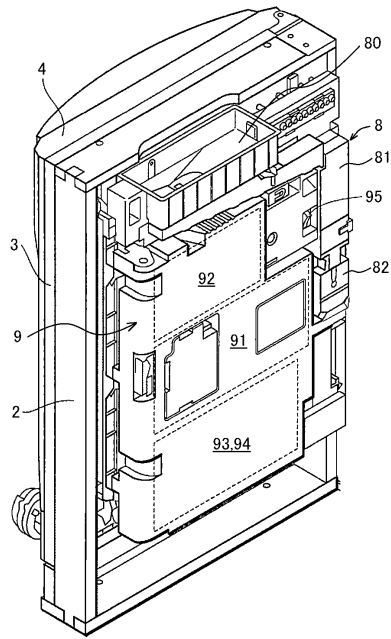
20

30

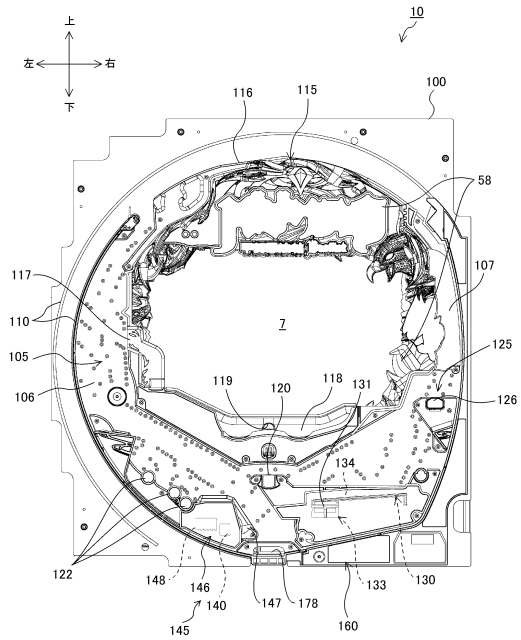
40

50

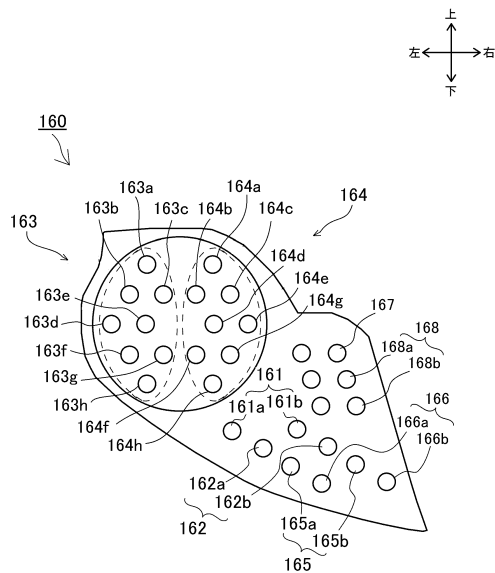
【図 3】



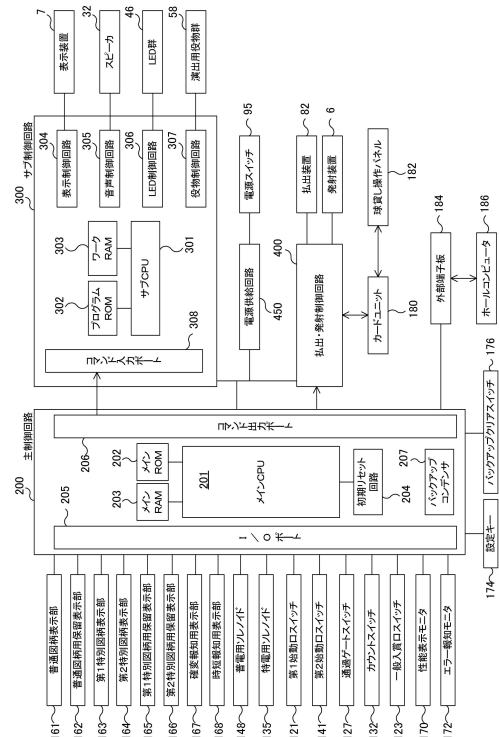
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

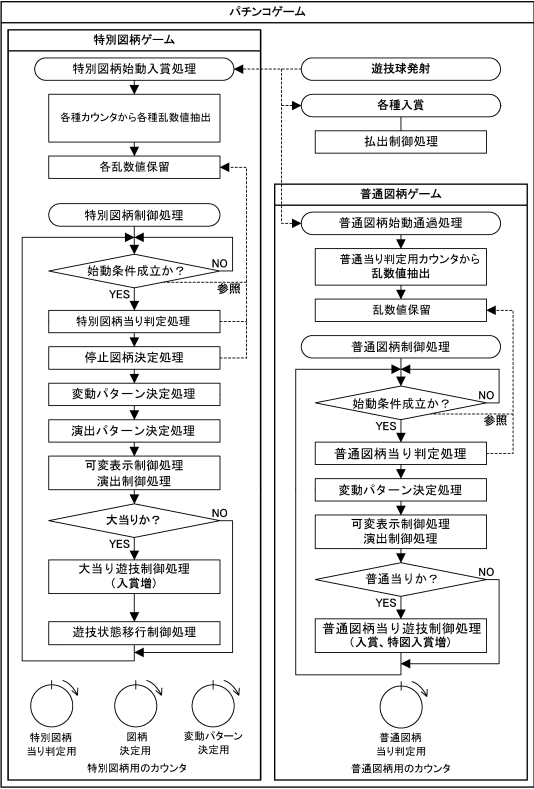
20

30

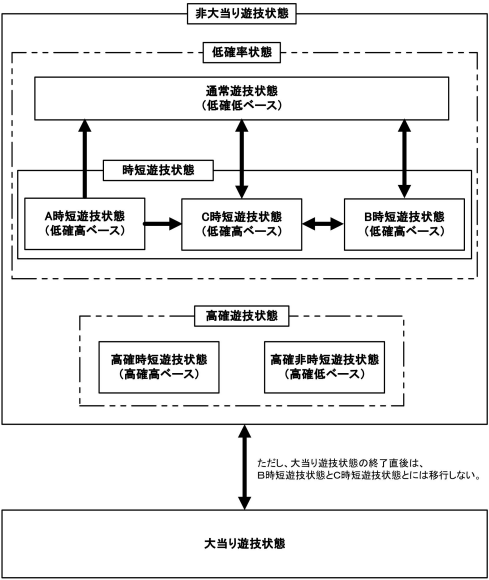
40

50

【図 7】



【図 8】



【図 9】

設定値毎の確率(概算)を示すテーブル

特別図柄の種類	当りの種類	確変フラグ	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
	時短当り	1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	時短当り	—	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160
第2特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
	時短当り	1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	時短当り	—	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240

【図 10】

特別図柄の当り判定テーブル(設定1の場合の例)

特別図柄の種類	確変フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536(0~65535)	選定率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	0	値409(0~408)	1/160	時短当り判定値データ
		値205(409~613)	1/319	大当り判定値データ
		値64922(614~65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	値409(0~408)	1/160	時短当り判定値データ
		値851(409~1259)	1/77	大当り判定値データ
		値64276(1260~65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	値273(0~272)	1/240	時短当り判定値データ
		値205(273~477)	1/319	大当り判定値データ
		値65058(478~65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	値273(0~272)	1/240	時短当り判定値データ
		値851(273~1123)	1/77	大当り判定値データ
		値64412(1124~65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ

10

20

30

40

50

【図 1 1】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	70/100	z0	zA1
		70～96	27/100	z1	
		97～99	3/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0～9	10/100	z3	zA3
		10～59	50/100	z4	zA4
		60～99	40/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	97/100	z7	zA6
		97～99	3/100	z8	zA7
		0～59	60/100	z9	zA8
	大当り判定値データ	60～99	40/100	z10	zA9
		0～99	100/100	z11	zA10
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z11	zA10

【図 1 2】

(A)特別図柄停止態様決定テーブル

選択図柄 コマンド	第1特別図柄								第2特別図柄							
	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	3	4	5	6	7
z0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
z1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
z2	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
z3	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z4	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z5	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z7	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
z8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
z9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0
z10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
z11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

(B)装飾図柄停止態様決定テーブル

図柄指定コマンド	装飾図柄の停止態様			備考	
	左図柄	中図柄	右図柄	装飾図柄の停止態様の説明	選択図柄コマンド
zA1	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄かつ中図柄が時短図柄	z0
					z1
zA2	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄かつ中図柄が時短図柄	z2
zA3	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z3
zA4	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z4
					z5
zA5	6	1	4	ばらけ目、リーチハズレ	z6
zA6	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄かつ中図柄が時短図柄	z7
zA7	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄かつ中図柄が時短図柄	z8
zA8	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z9
zA9	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z10
zA10	6	1	4	ばらけ目、リーチハズレ	z11

【図 1 3】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様 (ラウンド数)	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	1	100
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	200
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	50
z8	—	—	—	1	100
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	300
z11	—	—	—	—	—

【図 1 4】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様 (ラウンド数)	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	50
z1	—	—	—	1	100
z2	—	—	—	1	200
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	50
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	100
z8	—	—	—	1	200
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	50
z11	—	—	—	—	—

10

20

30

40

50

【図 1 5】

【図 1 6】

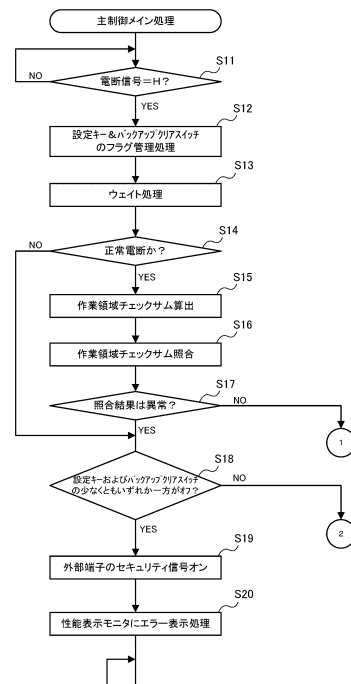
特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種類	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値 (0～249)	演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターンコード	可変表示時間 (ms)	先読みフラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	-	-	0～4	01H 83H01H	95000	-	時短当り系リーチA
				5～14	02H 83H02H	65000	-	時短当り系リーチB
				15～24	03H 83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25～34	07H 83H07H	95000	-	共通リーチA
				35～54	08H 83H08H	105000	-	共通リーチB
	大当り	-	-	55～79	09H 83H09H	105000	1	共通リーチD
				80～99	0AH 83H0AH	170000	1	共通リーチD
				0～4	04H 83H04H	95000	-	大当り系リーチA
				5～14	05H 83H05H	75000	-	大当り系リーチB
				15～24	06H 83H06H	75000	1	大当り系リーチC
第2特別図柄	時短当り	-	-	25～34	07H 83H07H	95000	-	共通リーチA
				35～54	08H 83H08H	105000	-	共通リーチB
				55～79	09H 83H09H	105000	1	共通リーチD
				80～99	0BH 83H0BH	180000	1	共通リーチE
				0～14	0CH 83H0CH	13000	-	時短当り系/マルチ
第3特別図柄	時短当り	-	-	15～22	0DH 83H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				23～27	0EH 83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
				28～42	0FH 83H0FH	13000	-	大当り系/マルチ
				43～50	10H 83H10H	75000	-	大当り系リーチB
				51～55	11H 83H11H	75000	1	大当り系リーチC
第4特別図柄	時短当り	-	-	56～75	12H 83H12H	30000	-	共通/マルチ
				76～83	13H 83H13H	105000	-	共通リーチB
				84～88	14H 83H14H	105000	1	共通リーチC
				89～93	15H 83H15H	170000	1	共通リーチD
				94～99	16H 83H16H	180000	1	共通リーチE
第5特別図柄	時短当り	-	-	0～69	17H 83H17H	13000	-	通常変動A
				70～94	18H 83H18H	8000	-	通常変動B
				95～99	19H 83H19H	13000	1	通常変動C
				0～19	0CH 83H0CH	13000	-	時短当り系/マルチ
				20～29	0DH 83H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
第6特別図柄	時短当り	-	-	30～49	0FH 83H0FH	13000	-	大当り系/マルチ
				50～59	10H 83H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60～89	12H 83H12H	30000	-	共通/マルチ
				90～99	13H 83H13H	105000	-	共通リーチB
				0～69	1AH 83H1AH	3000	-	短縮変動A
第7特別図柄	時短当り	-	-	70～99	1BH 83H1BH	2000	-	短縮変動B
				0～14	01H 84H01H	95000	-	時短当り系リーチA
				15～29	02H 84H02H	65000	-	時短当り系リーチB
				30～64	07H 84H07H	95000	-	共通リーチA
				65～99	08H 84H08H	105000	-	共通リーチB
第8特別図柄	時短当り	-	-	0～14	04H 84H04H	95000	-	大当り系リーチA
				15～29	05H 84H05H	75000	-	大当り系リーチB
				30～64	07H 84H07H	95000	-	共通リーチA
				65～99	08H 84H08H	105000	-	共通リーチB
				0～19	0CH 84H0CH	13000	-	時短当り系/マルチ
第9特別図柄	時短当り	-	-	20～29	0DH 84H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				30～49	0FH 84H0FH	13000	-	大当り系/マルチ
				50～59	10H 84H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60～89	26H 84H26H	30000	-	共通/マルチ
				90～99	27H 84H27H	105000	-	共通リーチB
第10特別図柄	時短当り	-	-	0～69	28H 84H28H	13000	-	通常変動A
				70～99	29H 84H29H	8000	-	通常変動B
				0～19	0CH 84H0CH	13000	-	時短当り系/マルチ
				20～29	0DH 84H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				30～49	0FH 84H0FH	13000	-	大当り系/マルチ
第11特別図柄	時短当り	-	-	50～59	10H 84H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60～89	12H 84H12H	30000	-	共通/マルチ
				90～99	13H 84H13H	105000	-	共通リーチB
				0～69	1AH 84H1AH	3000	-	短縮変動A
				70～99	1BH 84H1BH	2000	-	短縮変動B
第12特別図柄	時短当り	-	-	0～14	01H 85H01H	95000	-	時短当り系リーチA
				15～29	02H 85H02H	65000	-	時短当り系リーチB
				30～64	07H 85H07H	95000	-	共通リーチA
				65～99	08H 85H08H	105000	-	共通リーチB
				0～19	0CH 85H0CH	13000	-	時短当り系/マルチ
第13特別図柄	時短当り	-	-	20～29	0DH 85H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				30～49	0FH 85H0FH	13000	-	大当り系/マルチ
				50～59	10H 85H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60～89	12H 85H12H	30000	-	共通/マルチ
				90～99	13H 85H13H	105000	-	共通リーチB
第14特別図柄	時短当り	-	-	0～69	1AH 85H1AH	3000	-	短縮変動A
				70～99	1BH 85H1BH	2000	-	短縮変動B
				0～14	01H 86H01H	95000	-	時短当り系リーチA
				15～29	02H 86H02H	65000	-	時短当り系リーチB
				30～64	07H 86H07H	95000	-	共通リーチA
第15特別図柄	時短当り	-	-	65～99	08H 86H08H	105000	-	共通リーチB
				0～14	04H 86H04H	95000	-	大当り系リーチA
				15～29	05H 86H05H	75000	-	大当り系リーチB
				30～64	07H 86H07H	95000	-	共通リーチA
				65～99	08H 86H08H	105000	-	共通リーチB
第16特別図柄	時短当り	-	-	0～19	0CH 86H0CH	13000	-	時短当り系/マルチ
				20～29	0DH 86H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				30～49	0FH 86H0FH	13000	-	大当り系/マルチ
				50～59	10H 86H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60～89	12H 86H12H	30000	-	共通/マルチ
第17特別図柄	時短当り	-	-	90～99	13H 86H13H	105000	-	共通リーチB
				0～69	1AH 86H1AH	3000	-	短縮変動A
				70～99	1BH 86H1BH	2000	-	短縮変動B
				0～14	01H 87H01H	95000	-	時短当り系リーチA
				15～29	02H 87H02H	65000	-	時短当り系リーチB
第18特別図柄	時短当り	-	-	30～64	07H 87H07H	95000	-	共通リーチA
				65～99	08H 87H08H	105000	-	共通リーチB
				0～19	0CH 87H0CH	13000	-	時短当り系/マルチ
				20～29	0DH 87H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				30～49	0FH 87H0FH	13000	-	大当り系/マルチ
第19特別図柄	時短当り	-	-	50～59	10H 87H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60～89	12H 87H12H	30000	-	共通/マルチ
				90～99	13H 87H13H	105000	-	共通リーチB
				0～69	1AH 87H1AH	3000	-	短縮変動A
				70～99	1BH 87H1BH	2000	-	短縮変動B
第20特別図柄	時短当り	-	-	0～14	01H 88H01H	95000	-	時短当り系リーチA
				15～29	02H 88H02H	65000	-	時短当り系リーチB
				30～64	07H 88H07H	95000	-	共通リーチA
				65～99	08H 88H08H	105000	-	共通リーチB
				0～19	0CH 88H0CH	13000	-	時短当り系/マルチ
第21特別図柄	時短当り	-	-	20～29	0DH 88H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				30～49	0FH 88H0FH	13000	-	大当り系/マルチ
				50～59	10H 88H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60～89	12H 88H12H	30000	-	共通/マルチ
				90～99	13H 88H13H	105000	-	共通リーチB
第22特別図柄	時短当り	-	-	0～69	1AH 88H1AH	3000	-	短縮変動A
				70～99	1BH 88H1BH	2000	-	短縮変動B
				0～14	01H 89H01H	95000	-	時短当り系リーチA
				15～29	02H 89H02H	65000	-	時短当り系リーチB
				30～64	07H 89H07H	95000	-	共通リーチA
第23特別図柄	時短当り	-	-	65～99	08H 89H08H	105000	-	共通リーチB
				0～14	04H 89H04H	95000	-	大当り系リーチA
				15～29	05H 89H05H	75000	-	大当り系リーチB
				30～64	07H 89H07H	95000	-	共通リーチA
				65～99	08H 89H08H	105000	-	共通リーチB
第24特別図柄	時短当り	-	-	0～19	0CH 89H0CH	13000	-	時短当り系/マルチ
				20～29	0DH 89H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				30～49	0FH 89H0FH	13000	-	大当り系/マルチ
				50～59	10H 89H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60～89	12H 89H12H	30000	-	共通/マルチ
第25特別図柄	時短当り	-	-	90～99	13H 89H13H	105000	-	共通リーチB
				0～69	1AH 89H1AH	3000	-	短縮変動A
				70～99	1BH 89H1BH	2000	-	短縮変動B
				0～14	01H 90H01H	95000	-	時短当り系リーチA

【図 19】

普通図柄の変動パターンテーブル				
遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
非時短遊技状態	0～99	01H	85H01H	300000
	0～99	02H	86H02H	500
A時短遊技状態	90～99	03H	86H03H	900
	0～39	02H	87H02H	500
B時短遊技状態	40～79	04H	87H04H	1000
	80～99	05H	87H05H	1500
C時短遊技状態	0～39	02H	88H02H	500
	40～79	04H	88H04H	1000
	80～99	05H	88H05H	1500

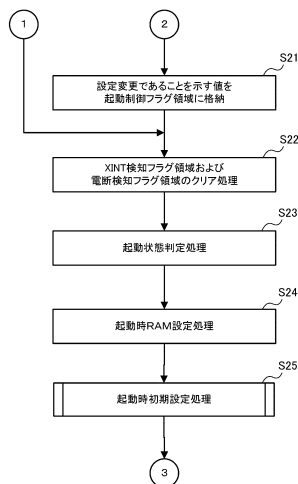
【図 20】



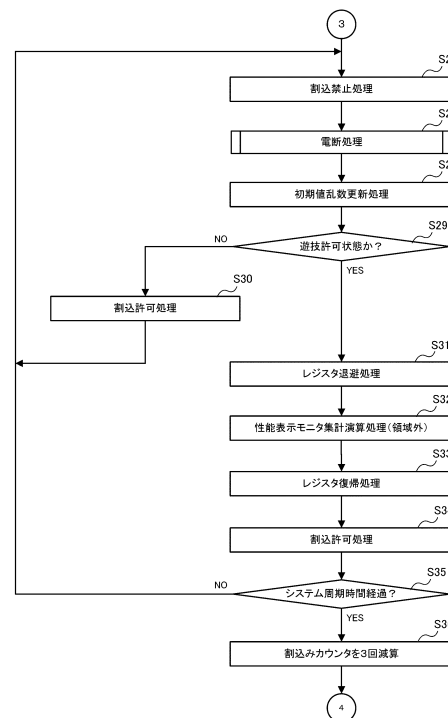
10

20

【図 21】



【図 22】

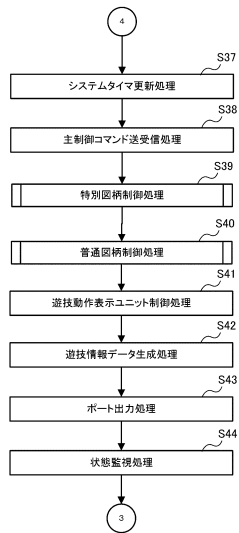


30

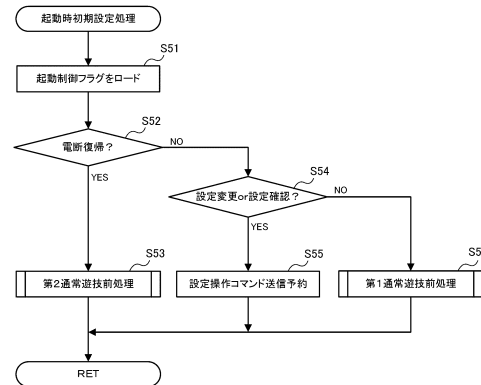
40

50

【図 2 3】



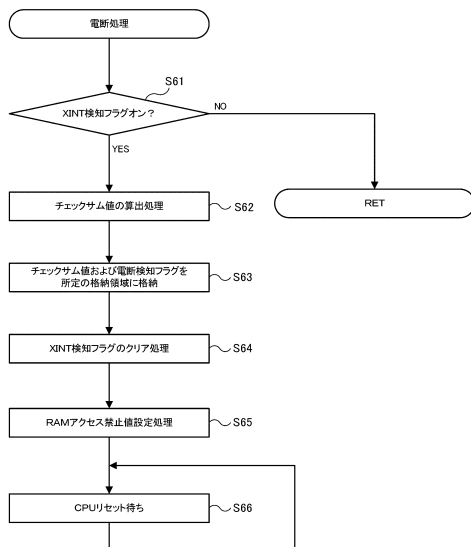
【図 2 4】



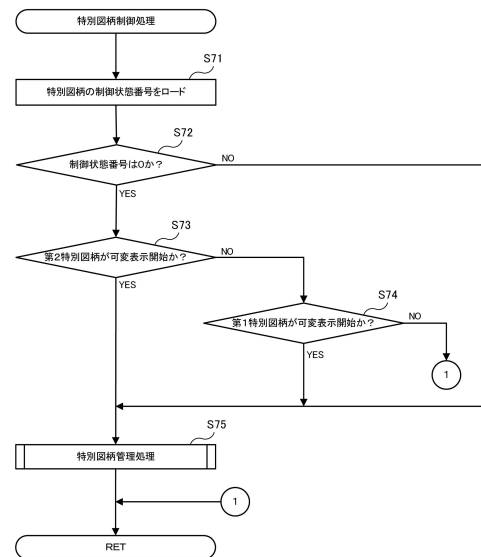
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

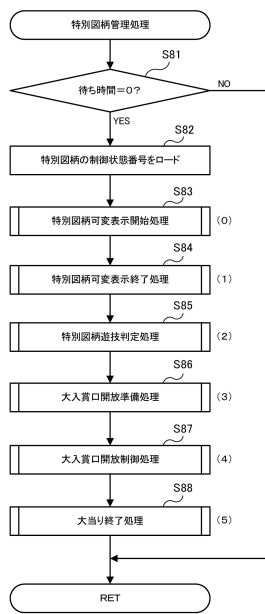


30

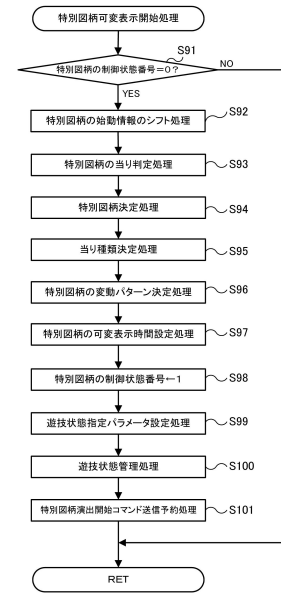
40

50

【図 27】



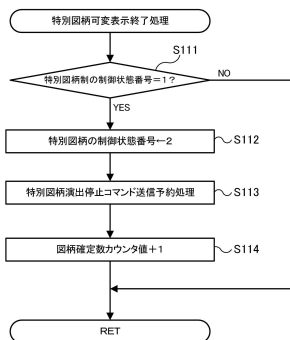
【図 28】



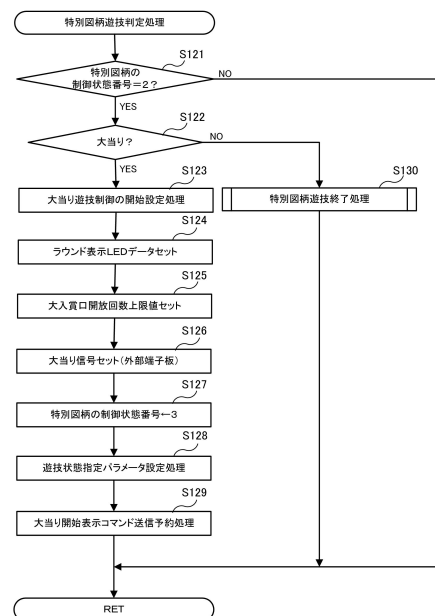
10

20

【図 29】



【図 30】

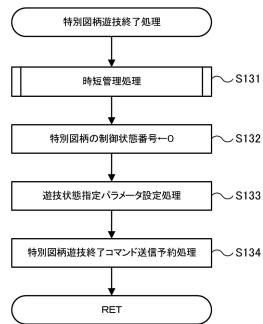


30

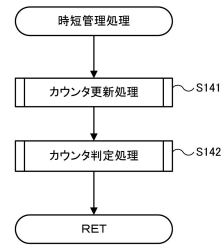
40

50

【図 3 1】



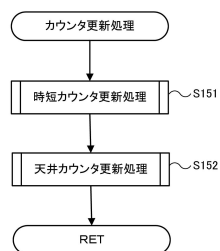
【図 3 2】



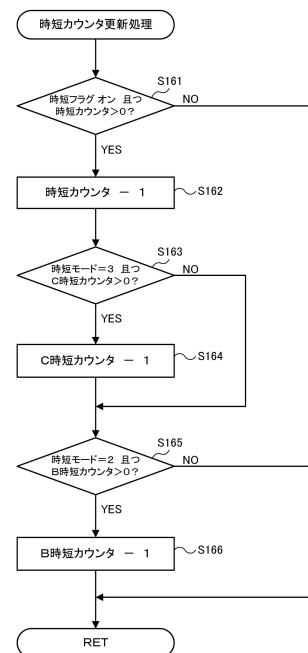
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

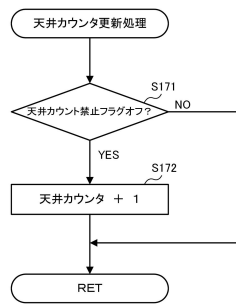


30

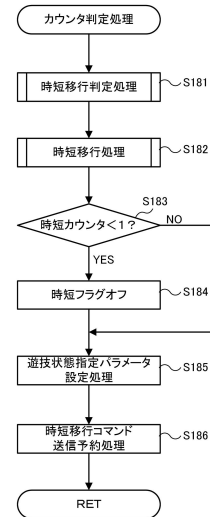
40

50

【図 3 5】



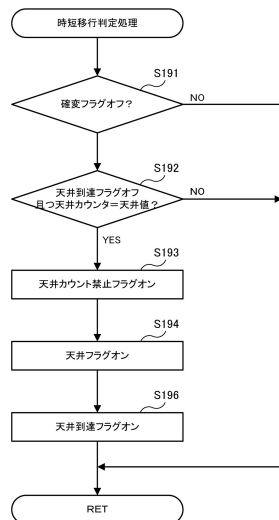
【図 3 6】



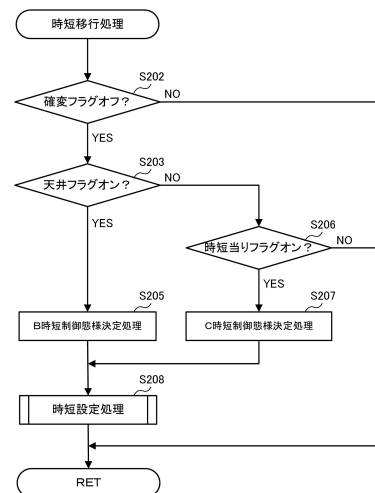
10

20

【図 3 7】



【図 3 8】

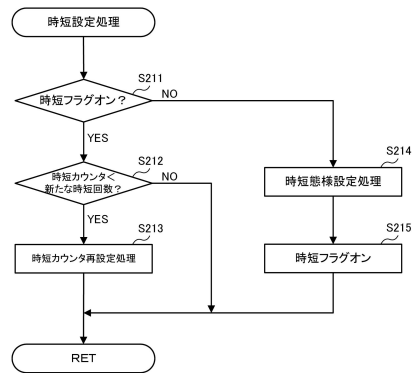


30

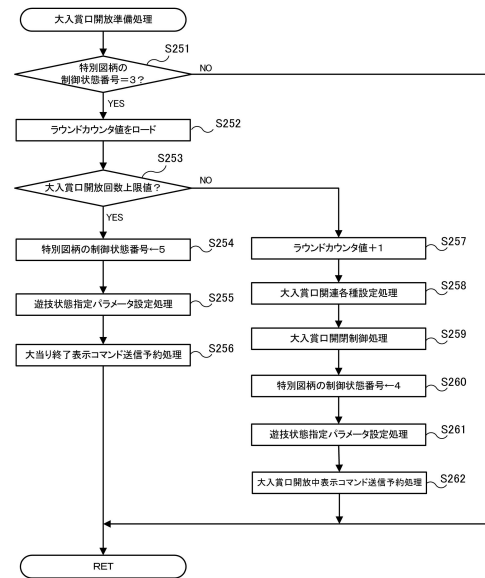
40

50

【図 39】



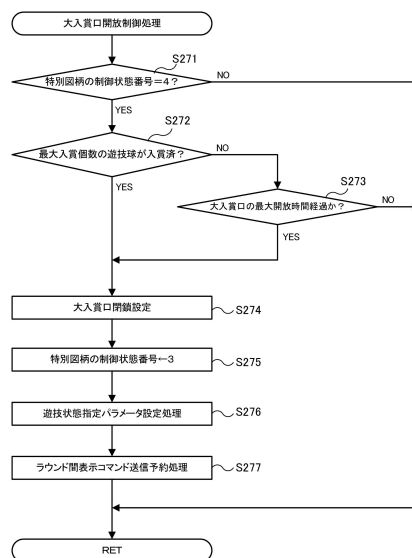
【図 40】



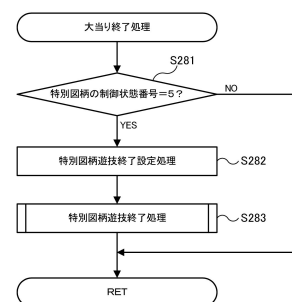
10

20

【図 41】



【図 42】

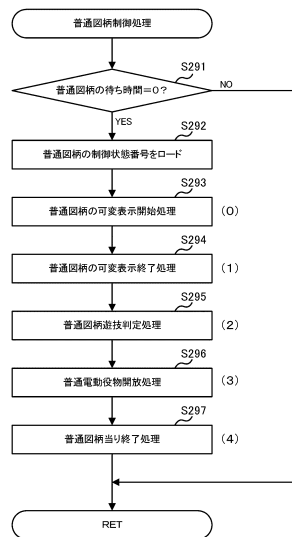


30

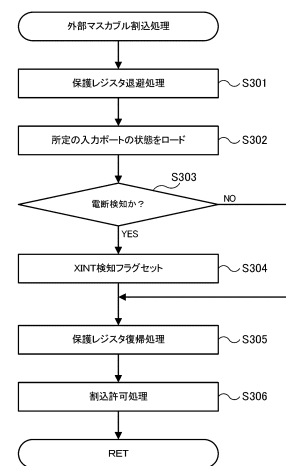
40

50

【図 4 3】



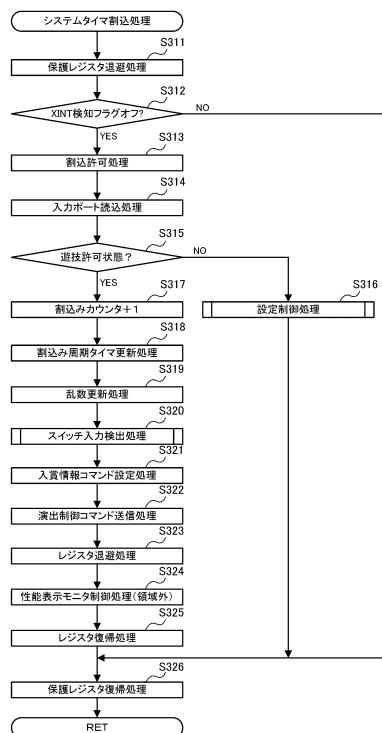
【図 4 4】



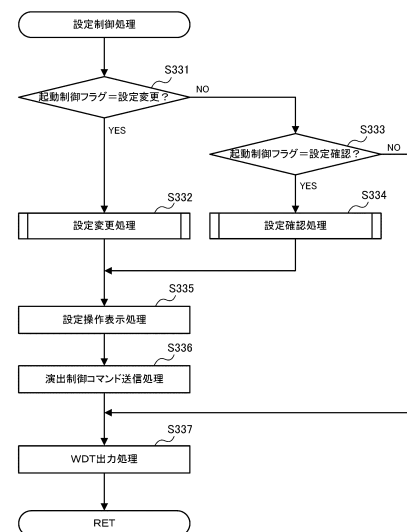
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

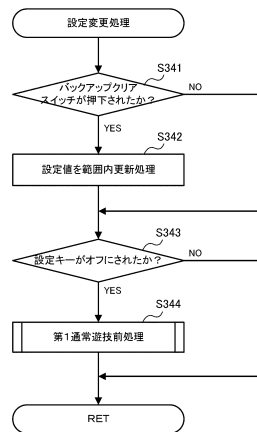


30

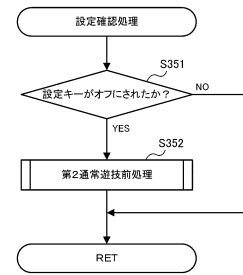
40

50

【図 47】



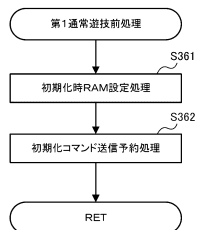
【図 48】



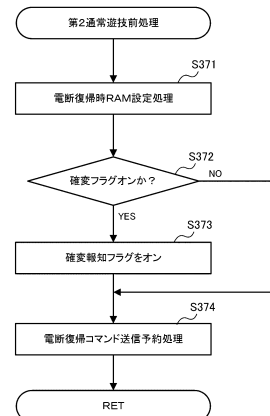
10

20

【図 49】



【図 50】

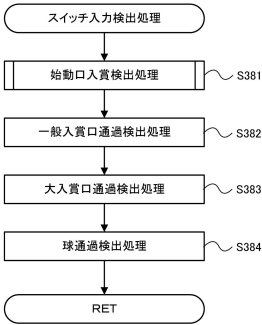


30

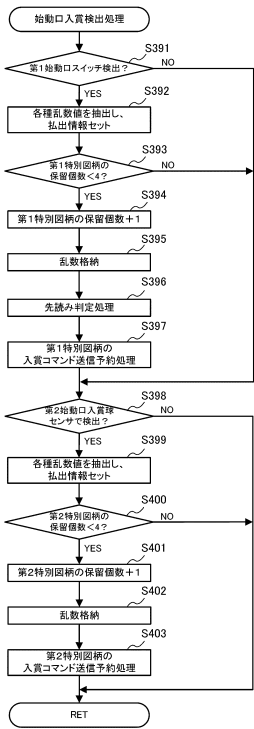
40

50

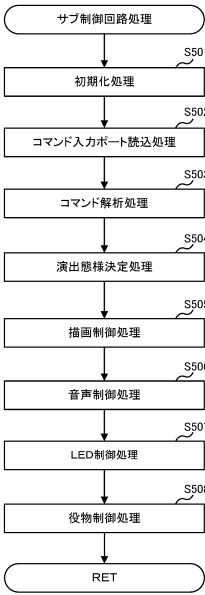
【図 5 1】



【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】

通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブル				備考	
変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間 (ms)			
01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA	時短当り	第1特別図柄
02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB		
03H	83H03H	65000	時短当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA		
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0AH	83H0AH	170000	共通リーチD		
04H	83H04H	95000	大当り系リーチA		
05H	83H05H	75000	大当り系リーチB		
06H	83H06H	75000	大当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA	大当り	第1特別図柄
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0BH	83H0BH	180000	共通リーチE		
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ		
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB		
0EH	83H0EH	65000	時短当り系リーチC		
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ		
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB		
11H	83H11H	75000	大当り系リーチC		
12H	83H12H	30000	共通ノーマルリーチ	ハズレ	第1特別図柄
13H	83H13H	105000	共通リーチB		
14H	83H14H	105000	共通リーチC		
15H	83H15H	170000	共通リーチD		
16H	83H16H	180000	共通リーチE		
17H	83H17H	13000	通常変動A		
18H	83H18H	8000	通常変動B		
19H	83H19H	13000	通常変動C		
01H	84H01H	95000	時短当り系リーチA	時短当り	第2特別図柄
02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB		
07H	84H07H	95000	共通リーチA		
08H	84H08H	105000	共通リーチB		
04H	84H04H	95000	大当り系リーチA		
05H	84H05H	75000	大当り系リーチB		
07H	84H07H	95000	共通リーチA		
08H	84H08H	105000	共通リーチB		
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ		
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB		
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ	ハズレ	第2特別図柄
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB		
26H	84H26H	30000	共通ノーマルリーチ		
27H	84H27H	105000	共通リーチB		
28H	84H28H	13000	通常変動A		
29H	84H29H	8000	通常変動B		

10

20

30

40

50

【図 5 5】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル

変動 パターン	保留数				先読み フラグ	備考		
	1	2	3	4				
03H	1	2	3	4	1	時短当り系リーチC	83H03H	65000ms
06H	5	6	7	8	1	大当り系リーチC	83H06H	75000ms
09H	9	10	11	12	1	共通リーチC	83H09H	105000ms
0AH	13	14	15	16	1	共通リーチD	83H0AH	170000ms
0BH	17	18	19	20	1	共通リーチE	83H0BH	180000ms
0EH	21	22	23	24	1	時短当り系リーチC	83H0EH	65000ms
11H	25	26	27	28	1	大当り系リーチC	83H11H	75000ms
14H	29	30	31	32	1	共通リーチC	83H14H	105000ms
15H	33	34	35	36	1	共通リーチD	83H15H	170000ms
16H	37	38	39	40	1	共通リーチE	83H16H	180000ms
19H	41	42	43	44	1	通常変動C	83H19H	13000ms

【図 5 6】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル

SASPT 番号	サブ演出 選択用乱数値1 (0~99)	SAS演出 パターン	備考(保留対応)			
			1	2	3	4
1	0~49	01H	C	-	-	-
	50~99	02H	A	-	-	-
	0~49	03H	C	C	-	-
2	50~79	04H	A	C	-	-
	80~99	05H	A	A	-	-
	0~49	06H	C	C	C	-
3	50~99	07H	A	C	C	-
	70~99	08H	A	A	C	-
	90~99	09H	A	A	A	-
4	0~79	0AH	C	C	C	C
	30~59	0BH	A	C	C	C
	60~79	0CH	A	A	C	C
5	80~94	0DH	A	A	A	C
	95~99	0EH	A	A	A	A
	0~49	0FH	C	-	-	-
6	50~99	10H	B	-	-	-
	0~49	11H	C	-	-	-
	50~79	12H	B	C	-	-
7	80~99	13H	B	B	-	-
	0~49	14H	C	C	C	-
	50~99	15H	B	C	C	-
8	70~99	16H	B	B	C	-
	90~99	17H	B	B	B	-
	0~29	18H	C	C	C	C
9	30~59	19H	B	C	C	C
	60~79	1AH	B	B	C	C
	80~94	1BH	B	B	B	C
10	95~99	1CH	B	B	B	B
	0~99	3DH	C	-	-	-
	0~99	1EH	C	C	-	-
11	0~99	1FH	C	C	C	-
	0~99	2DH	C	C	C	-
	0~49	21H	C	-	-	-
12	50~99	22H	A	-	-	-
	0~49	23H	C	-	-	-
	50~79	24H	A	C	-	-
13	80~99	25H	A	A	-	-
	0~49	26H	C	C	-	-
	50~99	27H	A	C	-	-
14	70~99	28H	A	A	C	-
	90~99	29H	A	A	A	-
	0~29	2AH	C	C	C	C
15	30~59	2BH	A	C	C	C
	60~79	2CH	A	A	C	C
	80~94	2DH	A	A	A	C
16	95~99	2EH	A	A	A	A
	0~49	2FH	C	-	-	-
	50~99	30H	B	-	-	-
17	0~49	31H	C	C	-	-
	50~79	32H	B	C	-	-
	80~99	33H	B	B	-	-
18	0~49	34H	C	C	C	-
	50~99	35H	B	C	C	-
	70~99	36H	B	C	C	-
19	90~99	37H	B	B	B	-
	0~29	38H	C	C	C	C
	30~59	39H	C	B	C	C
20	60~79	3AH	B	B	C	C
	80~94	3BH	B	B	B	C
	95~99	3CH	B	B	B	B
21	0~49	3DH	C	-	-	-
	50~99	3EH	A	-	-	-

10

20

【図 5 7】

先読み期待値演出パターン決定テーブル(当り時)

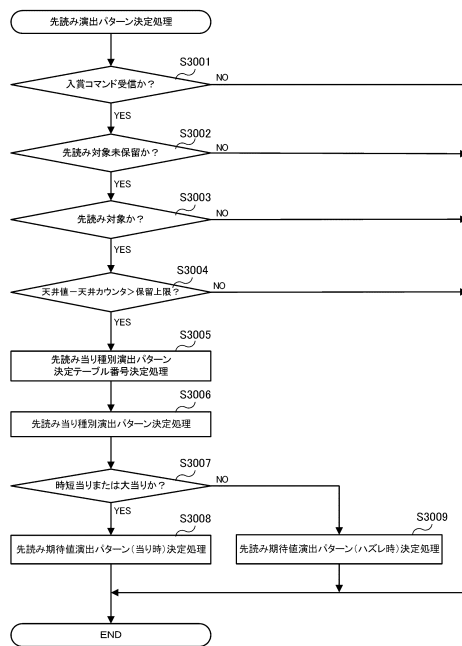
保留数	サブ演出選択用乱数値2 (0~999)	先読み期待値 演出パターン	備考(保留対応)			
			1	2	3	4
1	0~199	01H	1	2	3	4
	200~399	02H	2	3	4	5
	400~599	03H	3	4	5	6
2	600~799	04H	4	5	6	7
	800~999	05H	5	6	7	8
	0~19	06H	6	7	8	9
3	20~39	07H	7	8	9	0
	40~49	08H	8	9	0	1
	50~59	09H	9	0	1	2
4	60~69	0AH	0	1	2	3
	70~79	0BH	1	2	3	4
	80~89	0CH	2	3	4	5
5	90~99	0DH	3	4	5	6
	100~109	0EH	4	5	6	7
	110~119	0FH	5	6	7	8
6	120~129	10H	6	7	8	9
	130~139	11H	7	8	9	0
	140~149	12H	8	9	0	1
7	150~159	13H	9	0	1	2
	160~169	14H	0	1	2	3
	170~179	15H	1	2	3	4
8	180~189	16H	2	3	4	5
	190~199	17H	3	4	5	6
	200~209	18H	4	5	6	7
9	210~219	19H	5	6	7	8
	220~229	20H	6	7	8	9
	230~239	21H	7	8	9	0
10	240~249	22H	8	9	0	1
	250~259	23H	9	0	1	2
	260~269	24H	0	1	2	3
11	270~279	25H	1	2	3	4
	280~289	26H	2	3	4	5
	290~299	27H	3	4	5	6
12	300~309	28H	4	5	6	7
	310~319	29H	5	6	7	8
	320~329	30H	6	7	8	9
13	330~339	31H	7	8	9	0
	340~349	32H	8	9	0	1
	350~359	33H	9	0	1	2
14	360~369	34H	0	1	2	3
	370~379	35H	1	2	3	4
	380~389	36H	2	3	4	5
15	390~399	37H	3	4	5	6
	400~409	38H	4	5	6	7
	410~419	39H	5	6	7	8
16	420~429	40H	6	7	8	9
	430~439	41H	7	8	9	0
	440~449	42H	8	9	0	1
17	450~459	43H	9	0	1	2
	460~469	44H	0	1	2	3
	470~479	45H	1	2	3	4
18	480~489	46H	2	3	4	5
	490~499	47H	3	4	5	6
	500~509	48H	4	5	6	7
19	510~519	49H	5	6	7	8
	520~529	50H	6	7	8	9
	530~539	51H	7	8	9	0
20	540~549	52H	8	9	0	1
	550~559	53H	9	0	1	2
	560~569	54H	0	1	2	3
21	570~579	55H	1	2	3	4
	580~589	56H	2	3	4	5
	590~599	57H	3	4	5	6

【図 5 8】

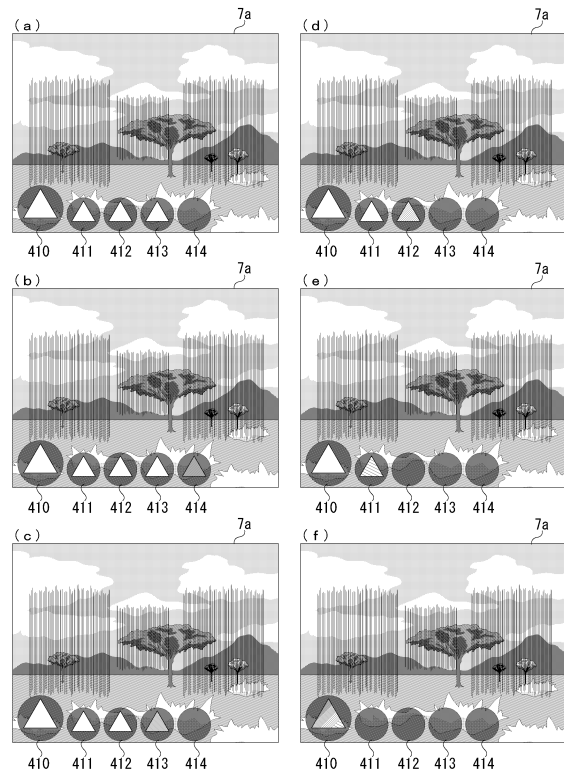
先読み期待値演出パターン決定テーブル(ハズレ時)

保留数	サブ演出選択用乱数値2 (0~999)	先読み期待値 演出パターン	備考(保留対応)			
			1	2	3	4
1	0~499	01H	1	-	-	-
	500~799	02H	2	-	-	-
	800~979	03H	3	-	-	-
	980~999	04H	4	-	-	-
	0~249	06H	1	0	-	-
	250~349	07H	2	0	-	-
	350~394	08H	3	0	-	-
	395~398	09H	4	0	-	-
	399~648	0EH	1	1	-	-
	649~748	0CH	2	1	-	-
2	749~793	0DH	3	1	-	-
	794~797	0EH	4	1	-	-
	798~897	10H	2	2	-	-
	898~942	11H	3	2	-	-
	943~946	12H	4	2	-	-
	947~991	14H	3	3	-	-
	992~995	15H	4	3	-	-
	996~999	17H	4	4	-	-
	0~169	1AH	1	0	0	-
	170~219	1BH	2	0	0	-
3	220~238	1CH	3	0	0	-
	239	1DH	4	0	0	-
	240~409	1FH	1	1	0	-
	410~459	20H	2	1	0	-
	460~478	21H	3	1	0	-
	479	22H	4	1	0	-
	480~529	24H	2	2	0	-
	530~548	25H	3	2	0	-
	549	26H	4	2	0	-
	550~568	28H	3	3	0	-
4	569	29H	4	3	0	-
	570	2BH	4	4	0	-
	571~730	2EH	1	1	1	-
	731~780	2FH	2	1	1	-
	781~799	30H	3	1	1	-
	800	31H	4	1	1	-
	801~850	33H	2	2	1	-
	851~868	34H	3	2	1	-
	869	35H	4	2	1	-
	870~887	37H	3	3	1	-
5	888	38H	4	3	1	-
	889	3AH	4	4	1	-
	890~939	3DH	2	2	2	-
	940~957	3EH	3	2	2	-
	958	3FH	4	2	2	-
	959~976	41H	3	3	2	-
	977	42H	4	3	2	-
	978	44H	4	4	2	-
	979~996	47H	3	3	3	-
	997	48H	4	3	3	-
6	998	4AH	4	4	3	-
	999	4DH	4	4	4	-

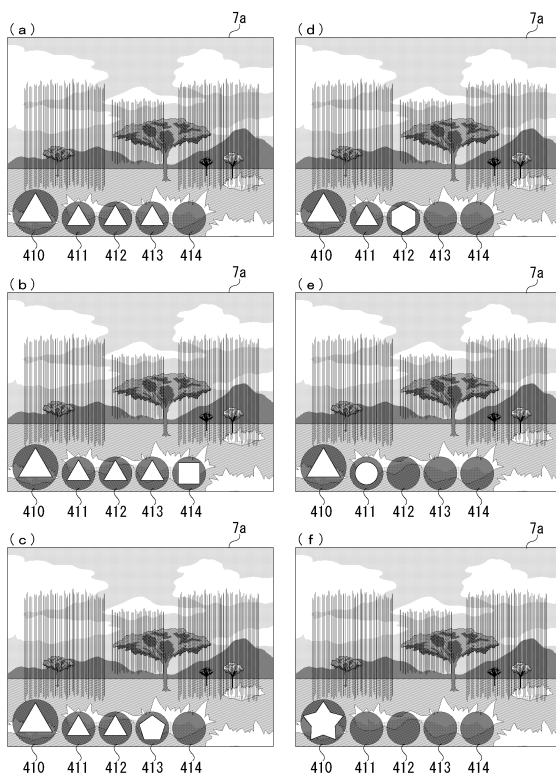
【図 59】



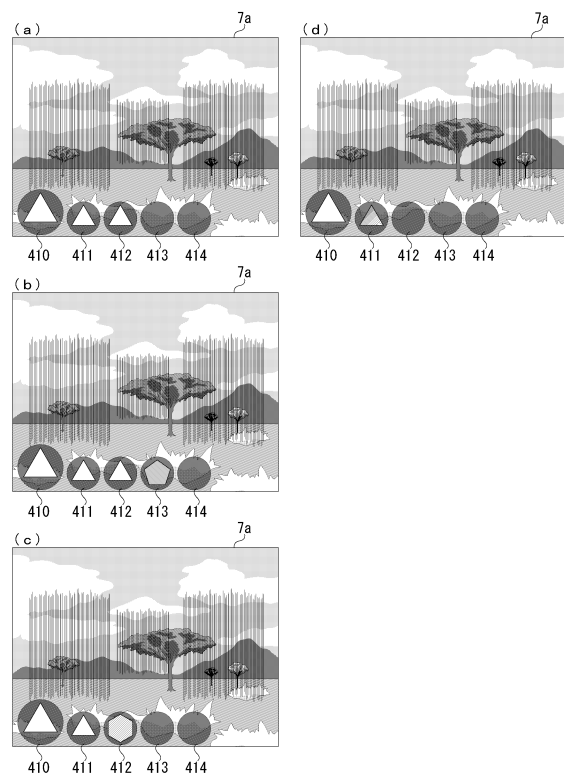
【図 60】



【図 61】



【図 62】



10

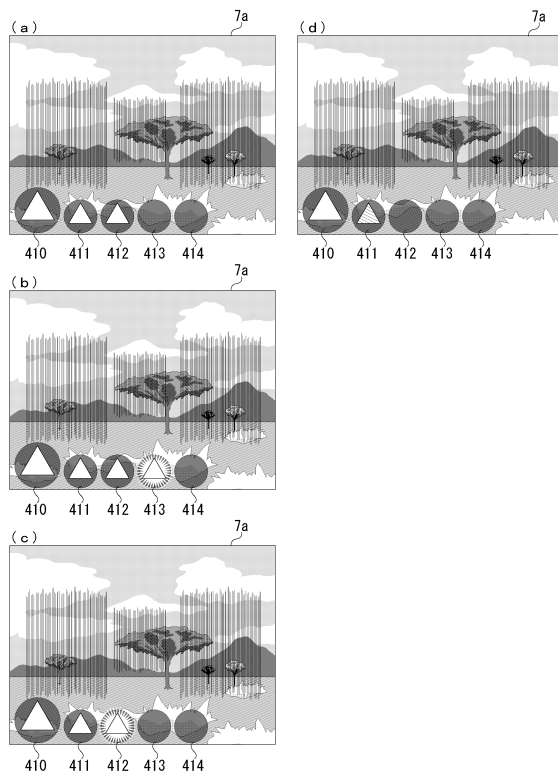
20

30

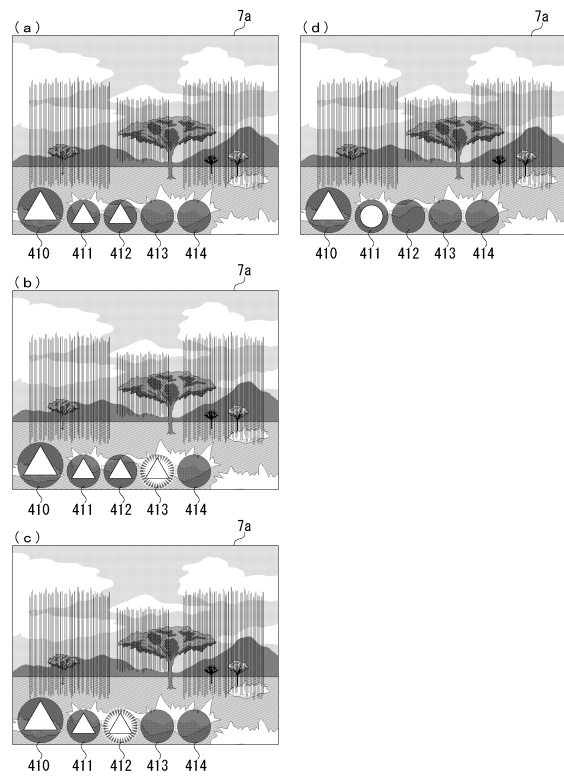
40

50

【図 6 3】



【図 6 4】



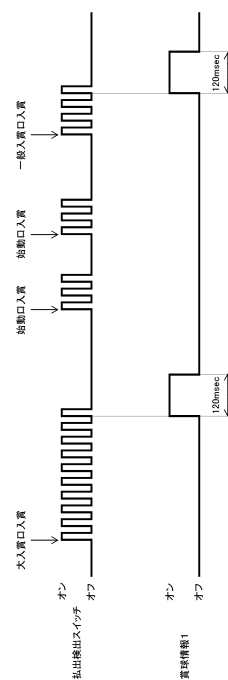
10

20

【図 6 5】

コネクタ	名称	出力条件
CN1	賞球情報1	賞球払出10個毎に120ms出力
CN2	扉・枠開放	扉・枠開放中に出力
CN3	外部情報1	特別図柄の変動停止から120ms出力
CN4	外部情報2	始動口入賞時に120ms出力
CN5	外部情報3	すべての大当たり中、確変中及び時短中に出力
CN6	外部情報4	すべての大当たり中に出力
CN7	外部情報5	特別図柄表示装置の時短あり確変中に出力
CN8	外部情報6	特別図柄表示装置の時短なし確変中に出力(小当りラッシュ中)
CN9	外部情報7	時短中に出力
CN10	外部情報8	すべての大当たり中に出力
CN11	賞球情報2	すべての入賞口入賞時、賞球予定数10個毎に120ms出力
CN12	セキュリティ	セキュリティ出力

【図 6 6】



30

40

50

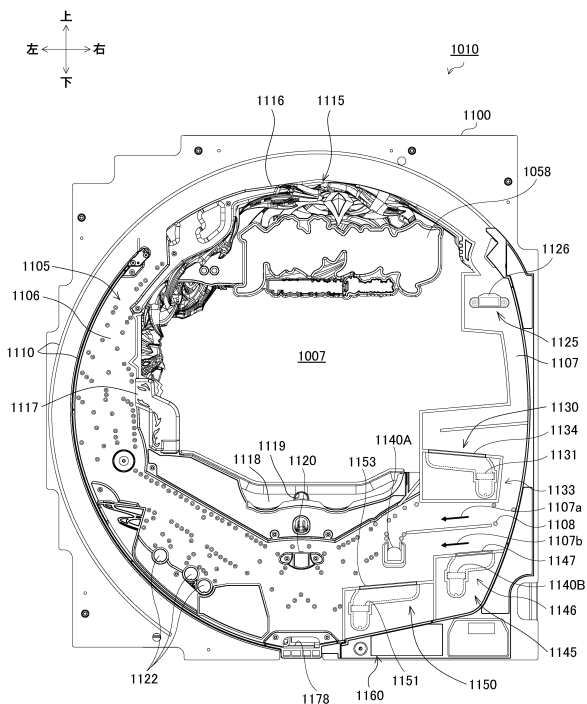
【 図 6 7 】

エー名称	主制御回路での発生状態	主制御回路での解除手段	ヤキコリ番号・呼出の出力時間(秒)	備考
大出力大入電力異常 異常大入電力	①制御電源投入後、1回目の大出力大入電力監視から次の回の大出力大入電力監視開始まで ②1回の大出力大入電力監視開始から次の回の大出力大入電力監視開始まで ③1、②の監視発生後、2回目の大出力大入電力監視開始直前に1回の入出力検出 ④1回の監視発生後、2回目の大出力大入電力監視開始直前に1回の入出力検出	即時解除	12	③～④の戻帰とは異なり、後に、制御電源時間監視機能の入員は有効
小出力大入電力異常	①制御電源投入後、1回目の小出力大入電力監視開始から次の回の小出力大入電力監視開始まで ②1回の小出力大入電力監視開始から次の回の小出力大入電力監視開始まで ③1、②の監視発生後、2回目の小出力大入電力監視開始直前に1回の入出力検出 ④1回の監視発生後、2回目の小出力大入電力監視開始直前に1回の入出力検出	即時解除	12	③～④の戻帰とは異なり、後に、制御電源時間監視機能の入員は有効
普通電機設備 異常大入電力	①制御電源投入後、1回目の普通電機設備監視から次の回の大出力大入電力監視開始まで ②1回の普通電機設備監視開始から次の回の大出力大入電力監視開始まで ③1、②の監視発生後、2回目の大出力大入電力監視開始直前に1回の入出力検出 ④1回の監視発生後、2回目の大出力大入電力監視開始直前に1回の入出力検出	即時解除	12	③～④の戻帰とは異なり、後に、制御電源時間監視機能の入員は有効
断線エラー	セリヤ異常検出信号が600m間隔	セリヤ異常検出信号が100m間隔で、セリヤ異常検出信号が600m間隔でセリヤ異常検出信号が600m間隔で	12	
磁気センサエラー	磁気センサ1信号又は磁気センサ2信号が600m間隔	磁気センサ1信号又は磁気センサ2信号が600m間隔でセリヤ異常検出信号が600m間隔で	12	
電流センサエラー	①1台異常検出信号が400m間隔 ②電流センサエラー発生中に、電流上の各検出スイッチ(例えば、検出0、一般入出力、普通出力、セリヤ、大出力大入電力、アラーム検出等)のうちの1検出	1台異常検出信号が400m間隔でセリヤ異常検出信号が600m間隔で	12	
バス/制御エラー	①制御電源投入後、1回目のバス/制御エラー監視から次の回の大出力大入電力監視開始まで ②1回のバス/制御エラー監視開始から次の回の大出力大入電力監視開始まで ③1、②の監視発生後、2回目の大出力大入電力監視開始直前に1回の入出力検出 ④1回の監視発生後、2回目の大出力大入電力監視開始直前に1回の入出力検出	即時解除	12	
設定変更中	設定変更中	設定変更中	—	
設定確認中	設定確認中	設定確認中	—	
初期化エラー	初期化エラー	初期化エラー	12	
電圧監視エラー	電圧監視エラー	電圧監視エラー	12	
下置機タタ	下置機タタ	下置機タタ	12	
引出異常	引出異常	引出異常	12	

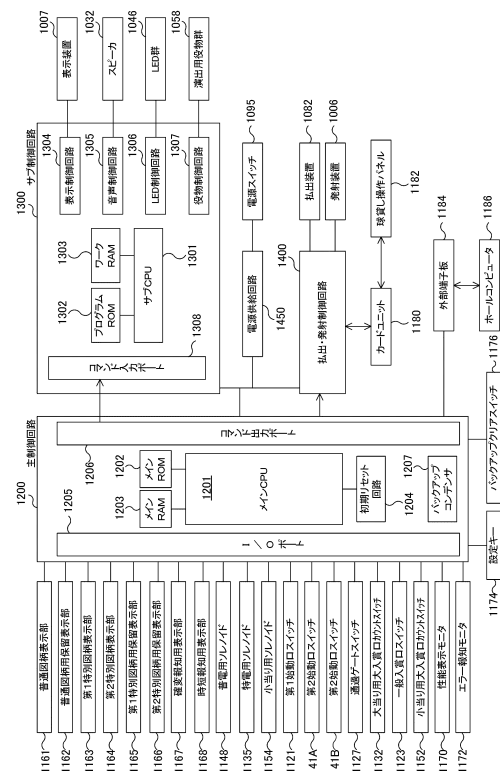
【 図 6 8 】

[illegible]

【 図 6 9 】



【 図 7 0 】



【図 7 1】

特別図柄の当り判定テーブル				
特別図柄の種類	確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536 (0～65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	0	幅409 (0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205 (409-613)	1/319	大当り判定値データ
		幅64922 (614-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409 (0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅851 (409-1259)	1/77	大当り判定値データ
		幅64276 (1260-65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅273 (0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845 (273-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅205 (22118-22322)	1/319	大当り判定値データ
		幅43213 (22323-65535)	1/1.52	ハズレ判定値データ
	1	幅273 (0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845 (273-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅851 (22118-22968)	1/77	大当り判定値データ
		幅42567 (22969-65535)	1/1.54	ハズレ判定値データ

【図 7 2】

特別図柄判定テーブル					
特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	60/100	z0	zA1
		70～96	30/100	z1	
		97～99	10/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0, 1	2/100	z3	zA3
		2～9	8/100	z4	
		10～59	50/100	z5	zA4
		60～99	40/100	z6	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z7	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	90/100	z8	zA6
		97～99	10/100	z9	zA7
	小当り判定値データ	0～99	100/100	z10	zA8
		0～29	30/100	z11	zA9
	大当り判定値データ	30～59	30/100	z12	zA10
		60～99	40/100	z13	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z14	zA11

10

20

【図 7 3】

当り種類決定テーブル						
選択図柄 コマンド	当り遊技状態の態様		その後の遊技状態の態様			
	ラウンド数	開放回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	—	1	100
z3	10	—	1	10000	0	—
z4	10	—	1	10000	1	10000
z5	4	—	1	10000	1	10000
z6	4	—	0	—	1	200
z7	—	—	—	—	—	—
z8	—	—	—	—	1	50
z9	—	—	—	—	1	100
z10	—	1	—	—	—	—
z11	10	—	1	10000	0	—
z12	10	—	1	10000	1	10000
z13	10	—	0	—	1	300
z14	—	—	—	—	—	—

【図 7 4】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄 の種類	当落	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考
第1 特別 図柄	時短当り	—	0～4	01H	83H01H	95000	—	時短当り系リーチA
			5～14	02H	83H02H	65000	—	時短当り系リーチB
			15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
			0～4	04H	83H04H	95000	—	大当り系リーチA
			5～14	05H	83H05H	75000	—	大当り系リーチB
			15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
	大当り	—	55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
			0～14	0CH	83H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリーチ
			15～22	0DH	83H0DH	65000	—	時短当り系リーチB
			23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
			28～42	0FH	83H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリーチ
			43～50	10H	83H10H	75000	—	大当り系リーチB
			51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
			56～75	12H	83H12H	30000	—	共通ノーマルリーチ
			76～83	13H	83H13H	105000	—	共通リーチB
			84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
			89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
	ハズレ	0～25	94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
			0～69	17H	83H17H	13000	—	通常変動A
			70～94	18H	83H18H	8000	—	通常変動B
			95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
	時短当り	—	0～19	1AH	84H1AH	600000	—	長変動A
			20～59	1BH	84H1BH	590000	—	長変動B
			59～99	1CH	84H1CH	580000	—	長変動C
	小当り	—	0～99	1DH	84H1DH	600000	—	長変動A
			0～19	1EH	84H1EH	600000	—	長変動A
			20～59	1FH	84H1FH	590000	—	長変動B
			59～99	20H	84H20H	580000	—	長変動C
	大当り	—	0～19	21H	84H21H	600000	—	長変動A
			20～59	22H	84H22H	590000	—	長変動B
			59～99	23H	84H23H	580000	—	長変動C

30

40

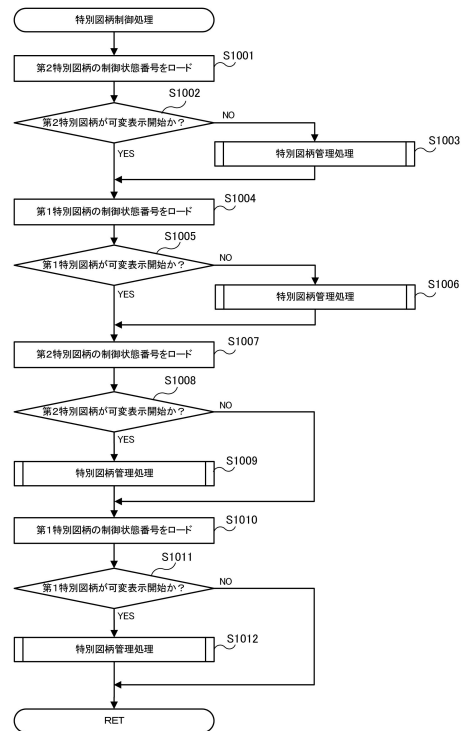
50

【図 7 5】

高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄 の種類	当落	リチ判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動 パターン コード	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別 図柄	時短当り	-	0~9	01H	83H11H	65000	時短当り系リーチA
			10~59	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			60~69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
	大当り	-	70~99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
			0~9	03H	83H13H	65000	大当り系リーチA
			10~59	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
	ハズレ	0~25	60~69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70~99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
			0~29	01H	83H11H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			30~34	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			35~64	03H	83H13H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			65~69	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			70~74	11H	83H15H	11000	共通ノーマルリーチ
			75~99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
			26~249	0~51	05H	83H17H	7000
第2 特別 図柄	時短当り	-	52~99	06H	83H18H	4000	通常変動B
			0~9	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			10~59	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
	小当り	-	60~99	11H	84H1BH	85000	共通リーチC
			0~99	07H	84H1CH	1000	超速変動
			0~9	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
	大当り	-	10~59	11H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			60~99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
	ハズレ	0~25	0~39	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			40~44	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			45~84	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
			85~89	04H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			90~99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
			26~249	0~99	09H	84H09H	1000

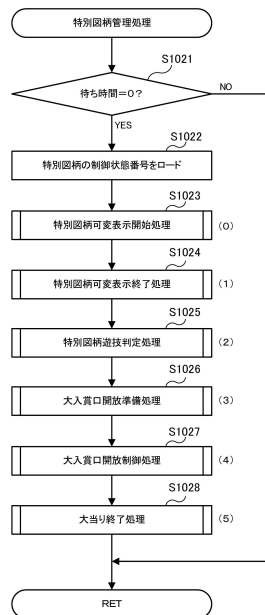
【図 7 6】



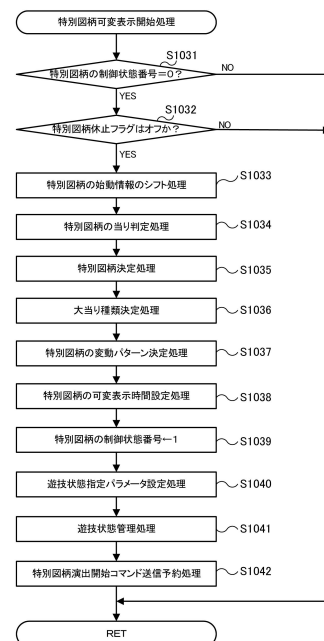
10

20

【図 7 7】



【図 7 8】

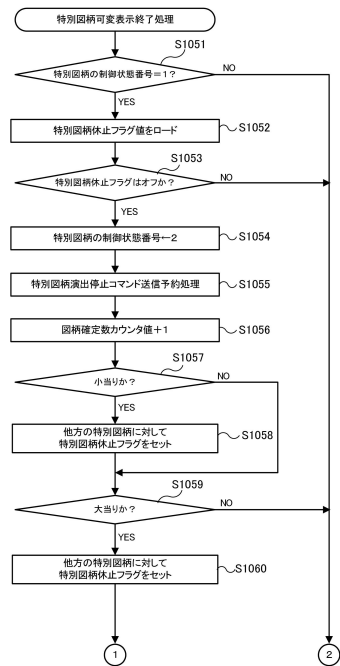


30

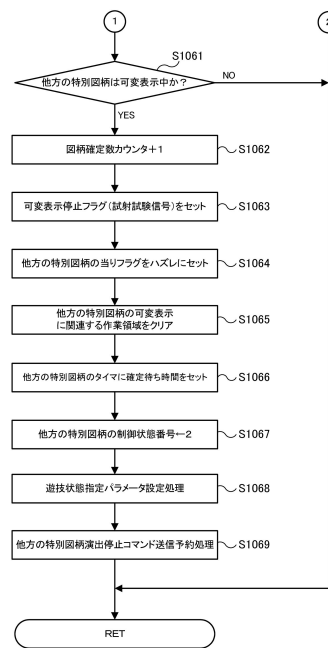
40

50

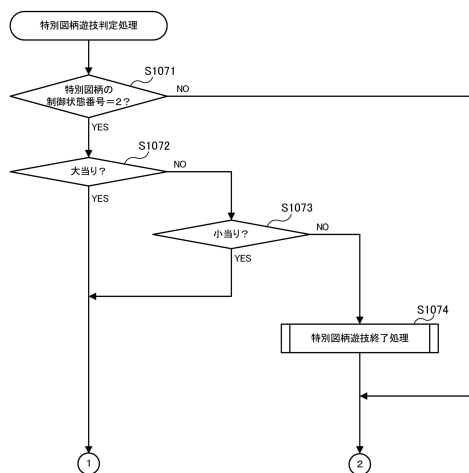
【図 79】



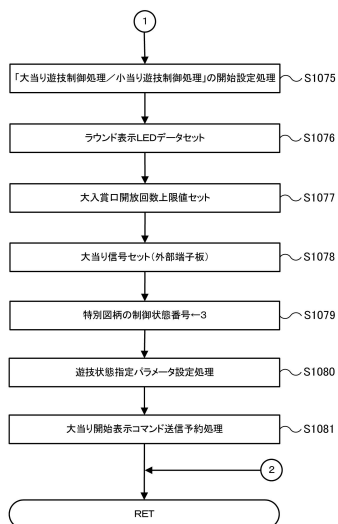
【図 80】



【図 81】



【図 82】



10

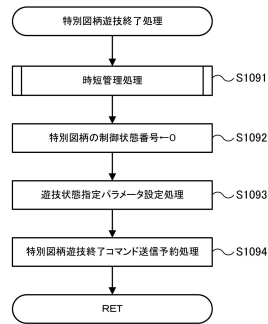
20

30

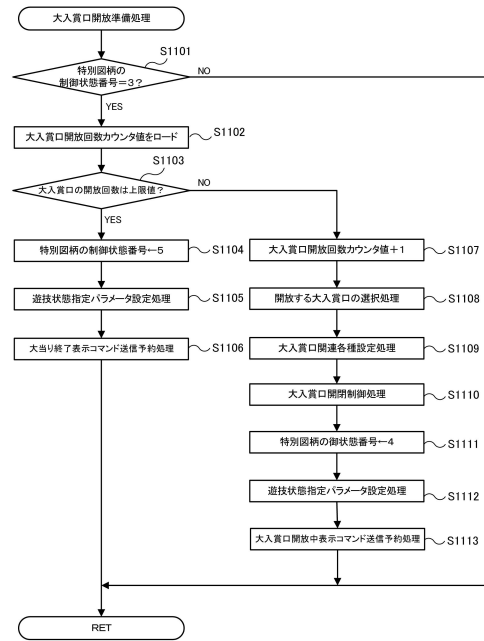
40

50

【図 8 3】



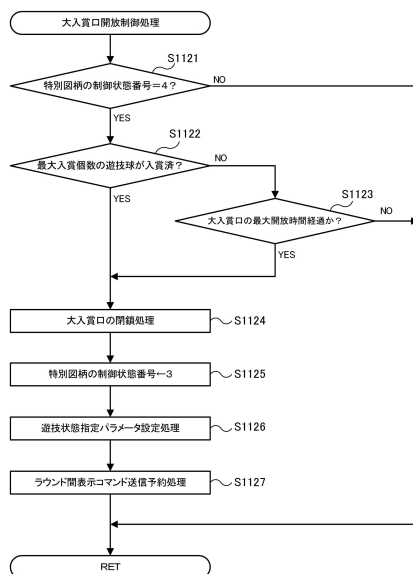
【図 8 4】



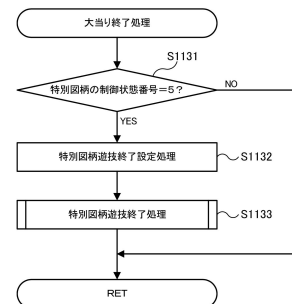
10

20

【図 8 5】



【図 8 6】

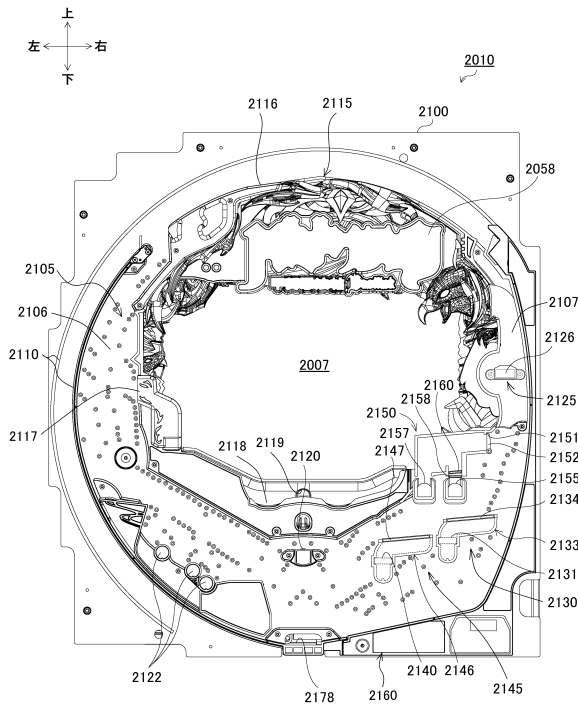


30

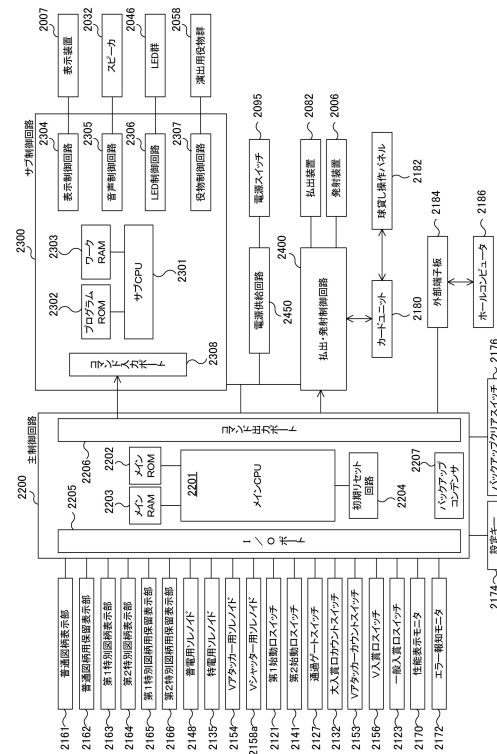
40

50

【 図 8 7 】



【 図 8 8 】



10

20

【 図 8 9 】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
		0～3	4/100	z1	zA2
	大当り判定値データ	4～59	56/100	z2	
		60～99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA6

【 図 9 0 】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0~99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0~99	100/100	z0	zA1
		0~3	4/100	z1	zA2
	大当り判定値データ	4~60	56/100	z2	
		61~99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z4	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0~99	100/100	z5	zA4
	大当り判定値データ	0~99	100/100	z6	zA5
	役物開放当り判定値データ	0~99	100/100	z7	zA6

30

40

50

【図 9 1】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	大当り遊技状態 の態様(ラウンド数)	その後の遊技状態の態様				備考
		時短フラグ	時短の終了条件			
			L	M	N	
z0	—	1	30	6	3	—
z1	10	1	50	5	2	—
z2	4	1	50	5	1	—
z3	4	0	—	—	—	—
z4	—	—	—	—	—	—
z5	—	1	30	3	3	—
z6	10	1	50	5	2	—
z7	10	1	50	5	2	大当り遊技状態に制御された場合に限り

L: 第1特別図柄の可変表示回数 + 第2特別図柄の可変表示回数

M: 第2特別図柄の可変表示回数

N: 役物開放当り回数

【図 9 2】

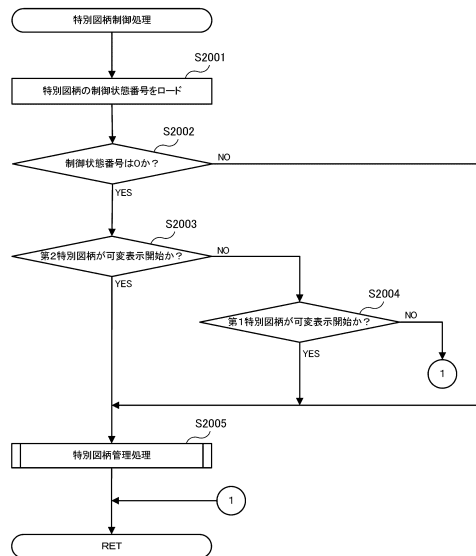
特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄 の種類	当落	時短 フラグ	リール判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動パター ンコード	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考
第1特別 図柄	時短当り	—	—	0~4	01H	83H01H	85000	—	時短当り系ノーマルA
				5~14	02H	83H02H	85000	—	時短当り系ノーマルB
				15~24	03H	83H03H	85000	1	時短当り系ノーマルC
				25~34	07H	83H07H	85000	—	共通リールA
				35~54	08H	83H08H	105000	—	共通リールB
	大当り	—	—	55~79	09H	83H09H	105000	1	共通リールC
				80~99	04H	83H04H	170000	1	共通リールD
				0~4	04H	83H04H	85000	—	大当り系ノーマルA
				5~14	06H	83H05H	75000	—	大当り系ノーマルB
				15~24	06H	83H06H	75000	1	大当り系ノーマルC
第2特別 図柄	ハズレ	0	0~25	25~34	07H	83H07H	85000	—	共通リールA
				35~54	08H	83H08H	105000	—	共通リールB
				55~79	09H	83H09H	105000	1	共通リールC
				80~99	06H	83H06H	180000	1	共通リールE
				0~14	0CH	83H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリール
				15~22	0DH	83H0DH	85000	—	時短当り系ノーマルB
				23~27	0EH	83H0EH	85000	1	時短当り系ノーマルC
				28~42	0FH	83H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリール
				43~50	10H	83H10H	75000	—	大当り系ノーマルB
				51~55	11H	83H11H	75000	1	大当り系ノーマルC
				56~75	12H	83H12H	30000	—	共通ノーマルリール
				76~83	13H	83H13H	105000	—	共通リールB
				84~88	14H	83H14H	105000	1	共通リールC
				89~93	15H	83H15H	170000	1	共通リールD
				94~99	16H	83H16H	180000	1	共通リールE
	役物開放 当り	1	0~25	0~69	17H	83H17H	13000	—	通常変動A
				70~94	18H	83H18H	8000	—	通常変動B
				95~99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
				0~19	0CH	83H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリール
				20~29	0DH	83H0DH	85000	—	時短当り系ノーマルB
				30~49	0FH	83H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリール
				50~59	10H	83H10H	75000	—	大当り系ノーマルB
				60~89	12H	83H12H	30000	—	共通ノーマルリール
				90~99	13H	83H13H	105000	—	共通リールB
				0~69	1AH	83H1AH	3000	—	短縮変動A
				70~99	1BH	83H1BH	2000	—	短縮変動B
				0~14	01H	84H01H	85000	—	時短当り系ノーマルA
				15~29	02H	84H02H	85000	—	時短当り系ノーマルB
				30~64	07H	84H07H	85000	—	共通リールA
				65~99	08H	84H08H	105000	—	共通リールB
第2特別 図柄	時短当り	—	—	0~14	04H	84H04H	85000	—	大当り系ノーマルA
				15~29	09H	84H09H	75000	—	大当り系ノーマルB
				30~64	07H	84H07H	85000	—	共通リールA
				65~99	08H	84H08H	105000	—	共通リールB
				0~19	0CH	84H0CH	80000	—	長変動
	役物開放 当り	1	0~25	0~19	0CH	84H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリール
				20~29	0DH	84H0DH	85000	—	時短当り系ノーマルB
				30~49	0FH	84H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリール
				50~59	10H	84H10H	75000	—	大当り系ノーマルB
				60~89	12H	84H12H	30000	—	共通ノーマルリール
				90~99	13H	84H13H	105000	—	共通リールB
				0~69	1AH	84H1AH	3000	—	短縮変動A
				70~99	1BH	84H1BH	2000	—	短縮変動B
				0~19	0CH	84H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリール
				20~29	0DH	84H0DH	85000	—	時短当り系ノーマルB

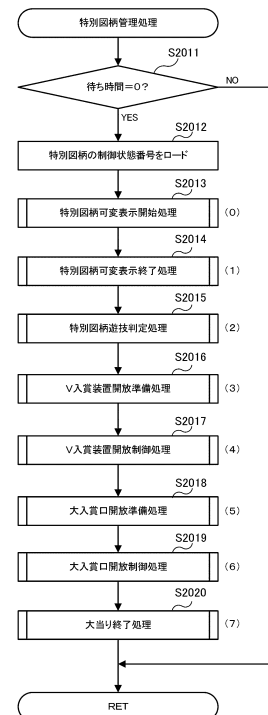
10

20

【図 9 3】



【図 9 4】

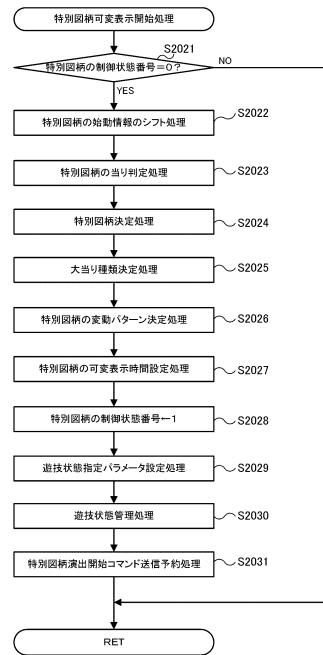


30

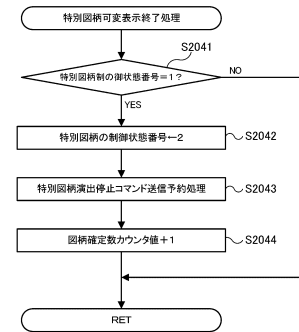
40

50

【図 9 5】



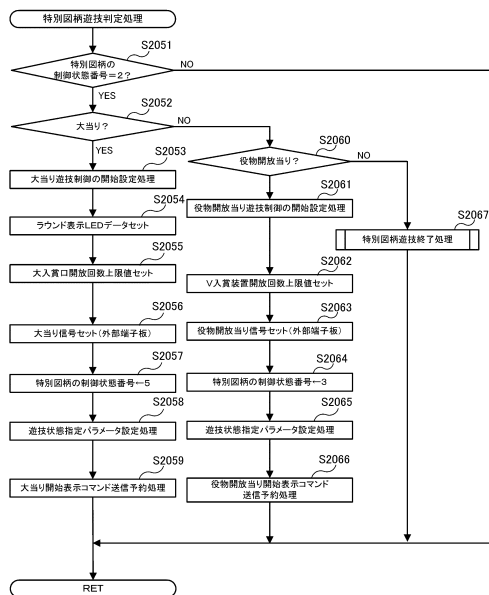
【図 9 6】



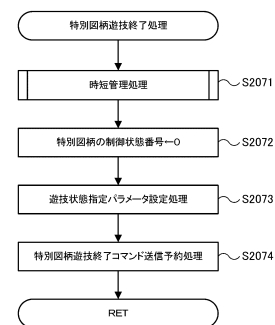
10

20

【図 9 7】



【図 9 8】

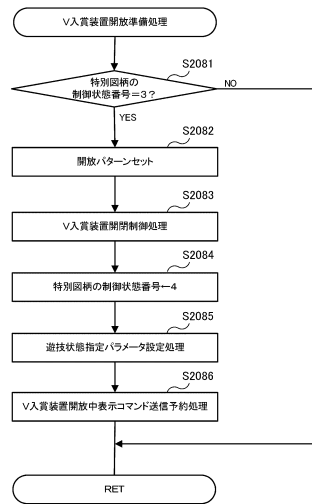


30

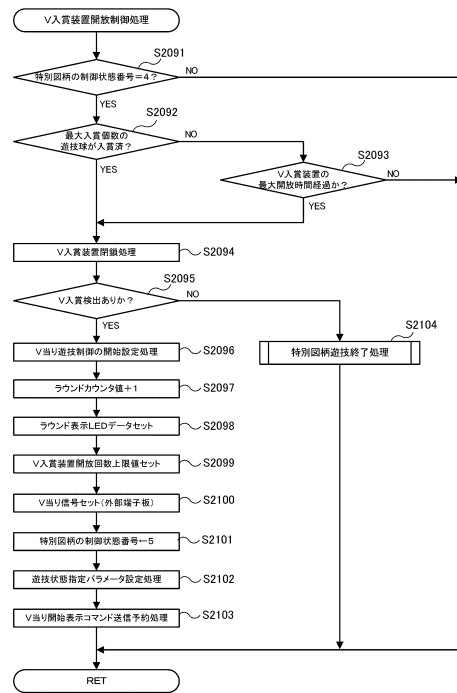
40

50

【図 99】



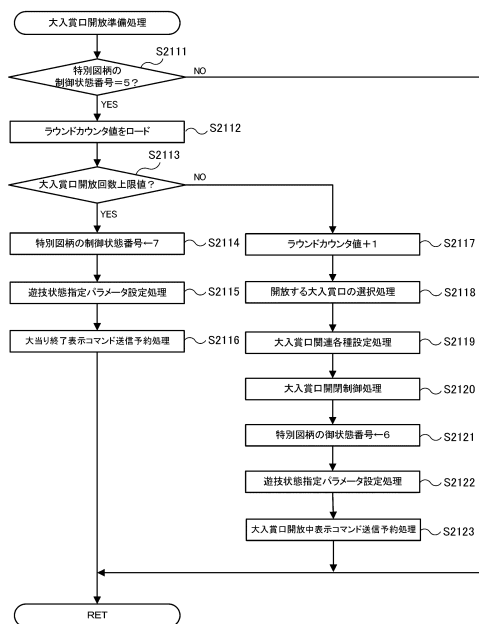
【図 100】



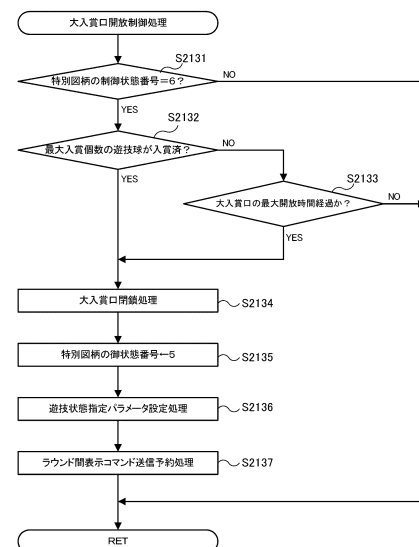
10

20

【図 101】



【図 102】

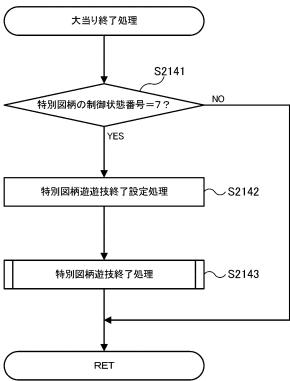


30

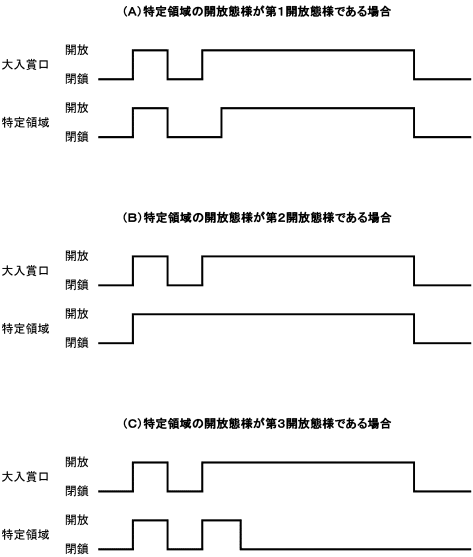
40

50

【図 1 0 3】



【図 1 0 4】



10

20

【図 1 0 5】

特別図柄判定テーブル				
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0~99)	選択率	当り時 選択図柄コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0~39	40/100	z0
		40~49	10/100	z1
		50~99	50/100	z2
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	—
第2特別図柄	大当り判定値データ	0~14	15/100	z3
		15~64	50/100	z4
		65~99	35/100	z5
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	—

【図 1 0 6】

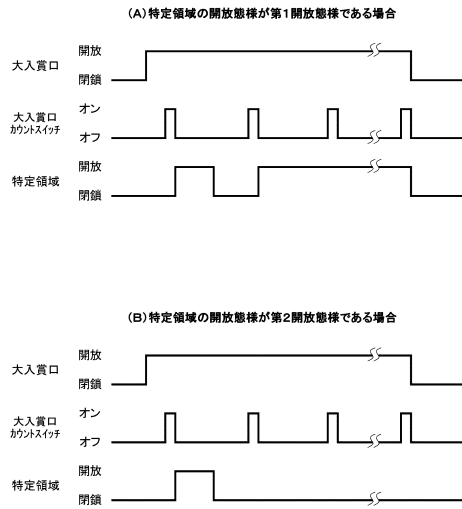
大当り種類決定テーブル		
当り時 選択図柄コマンド	ラウンド数	特定領域の開放態様
z0	3	第3開放態様
z1	10	第3開放態様
z2	10	第1開放態様
z3	10	第3開放態様
z4	10	第1開放態様
z5	10	第2開放態様

30

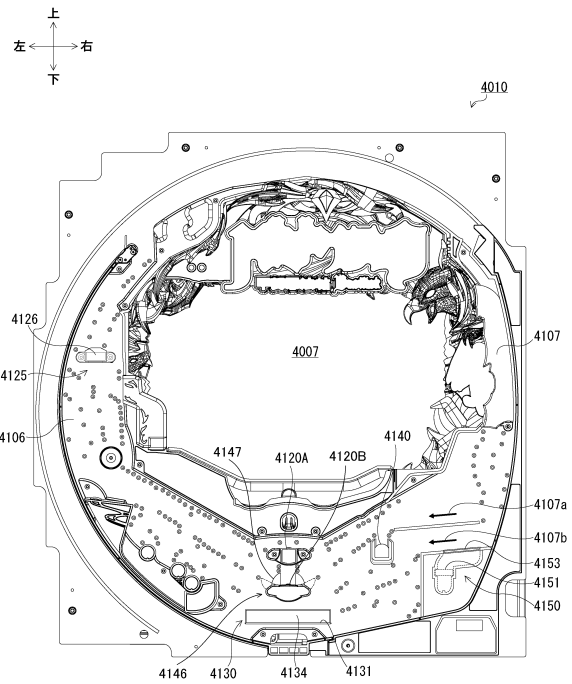
40

50

【図 107】



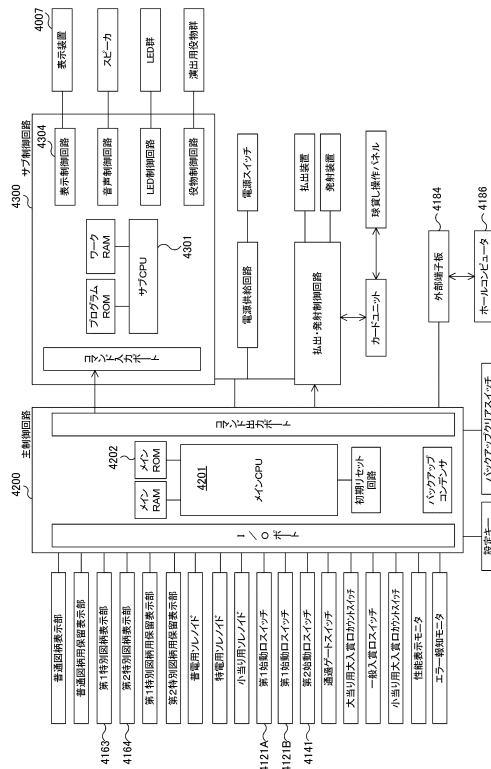
【図 108】



10

20

【図 109】



【図 110】

特別図柄の当り判定テーブル				
特別図柄の種類	種変フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536 (0~65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	0	幅10923 (0~10922)	1/8	時短当り判定値データ
		幅326 (10923~11248)	1/201	大当り判定値データ
	1	幅54287 (11249~65535)	1/1.2	ハズレ判定値データ
		幅10923 (0~10922)	1/8	時短当り判定値データ
第2特別図柄	0	幅328 (10923~11250)	1/200	大当り判定値データ
		幅54285 (11251~65535)	1/1.2	ハズレ判定値データ
	1	幅59578 (0~59577)	1/1.1	小当り判定値データ
		幅326 (59578~59903)	1/201	大当り判定値データ
	0	幅5632 (59904~65535)	1/11.6	ハズレ判定値データ
		幅59578 (0~59577)	1/1.1	小当り判定値データ
	1	幅328 (59578~59905)	1/200	大当り判定値データ
		幅5630 (59906~65535)	1/11.6	ハズレ判定値データ

30

40

50

【図 1 1 1】

特別図柄判定テーブル					
特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～19	20/100	z0	zA1
		20～79	60/100	z1	
		80～99	20/100	z2	
	大当り判定値データ	0～86	87/100	z3	zA2
		87～99	13/100	z4	zA3
第2特別図柄	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
	小当り判定値データ	0～19	20/100	z6	zA5
	大当り判定値データ	0～86	87/100	z7	zA6
		87～99	13/100	z8	zA7
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z9	zA8

【図 1 1 2】

当り確率決定テーブル	その他の遊技状態の図柄											
	高確率ベース状態				高確率ベース状態				高確率ベース状態			
	高確率ベース状態				高確率ベース状態				高確率ベース状態			
	当り確率	図柄乱数値	図柄乱数値	図柄乱数値	当り確率	図柄乱数値	図柄乱数値	図柄乱数値	当り確率	図柄乱数値	図柄乱数値	図柄乱数値
z0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z3	4	—	—	—	4	—	—	—	4	—	—	—
z4	4	—	—	—	4	—	—	—	4	—	—	—
z5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z7	10	—	—	—	10	—	—	—	10	—	—	—
z8	10	—	—	—	10	—	—	—	10	—	—	—
z9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

【図 1 1 3】

普通図柄の当り判定テーブル			
時短フラグ	普通図柄当り判定用乱数値 100 (0～99)	選択率 (概算)	判定値データ
オフ (低ベース状態)	幅95 (0～94)	95/100	普通図柄当り判定値データ
	幅5 (95～99)	5/100	ハズレ判定値データ
オン (高ベース状態)	幅99 (0～98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1 (99)	1/100	ハズレ判定値データ

【図 1 1 4】

普通図柄判定テーブル				
時短フラグ	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	普通図柄の選択図柄コマンド
オフ (低ベース状態)	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
オン (高ベース状態)	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz1
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—

10

20

30

40

50

【図 1 1 5】

普通図柄当り種類決定テーブル

普通図柄の 選択図柄コマンド	普通電動役物 開放パターン	普通電動役物 開放パターンコマンド	普通電動役物 開放パターン(msec)		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	—	—
fz1	02H	91H02H	2000	200	2000

【図 1 1 6】

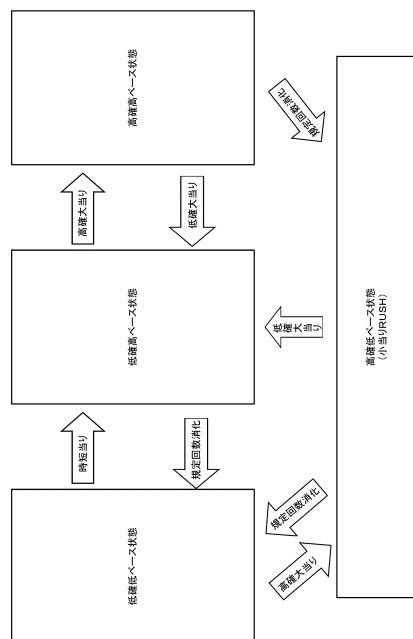
普通図柄の変動パターンテーブル

時短フラグ	普通図柄演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
オフ (低ベース状態)	0～99	01H	89H01H	500000
オン (高ベース状態)	0～99	02H	88H02H	1000

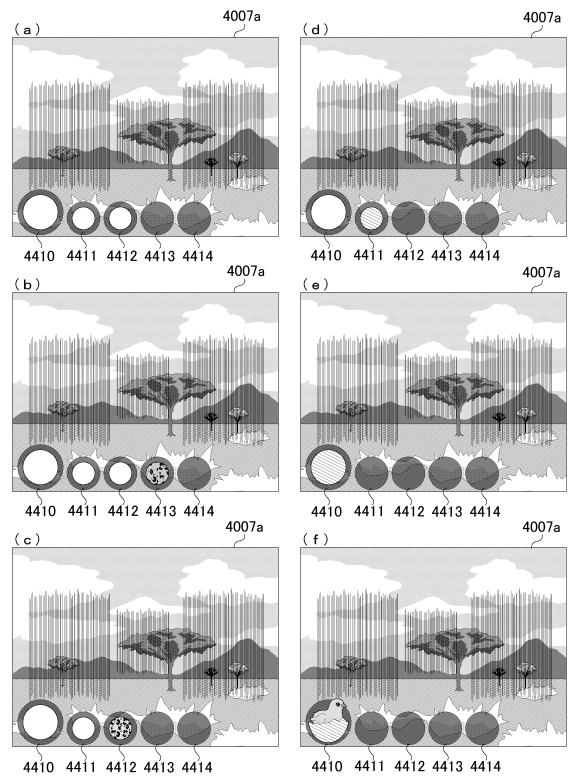
10

20

【図 1 1 7】



【図 1 1 8】

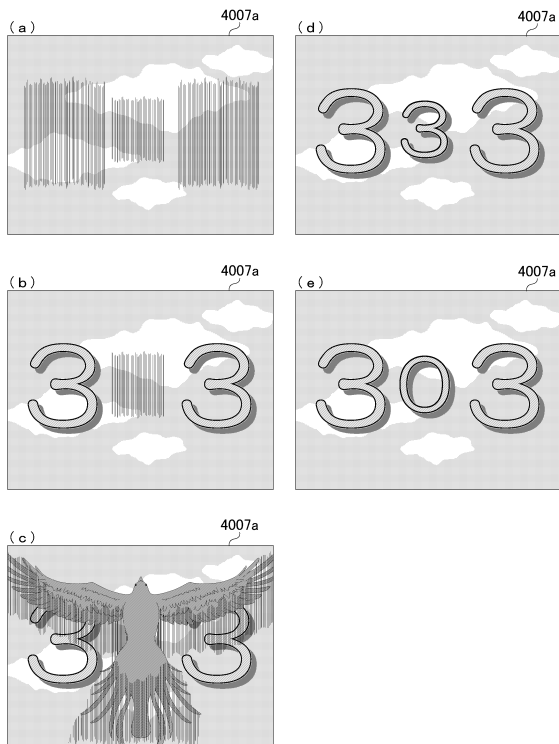


30

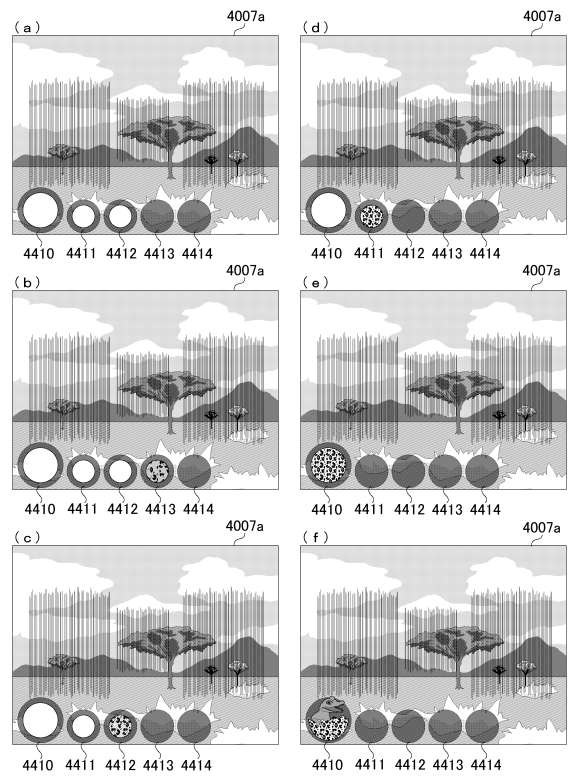
40

50

【図 1 1 9】



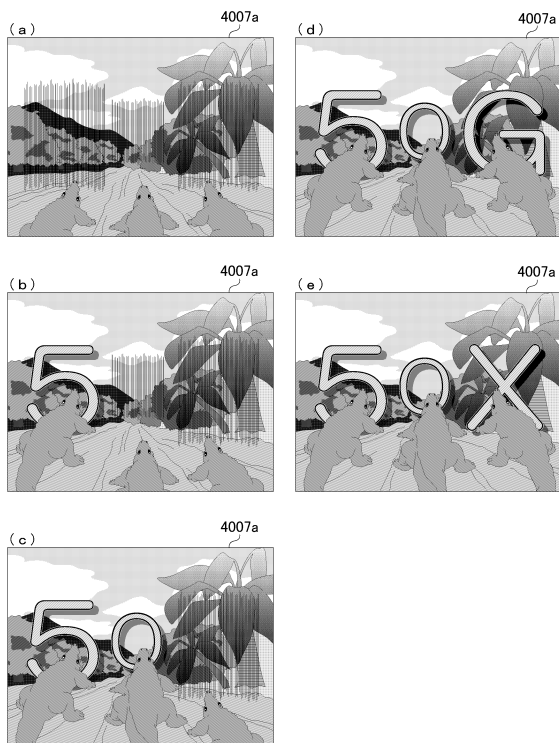
【図 1 2 0】



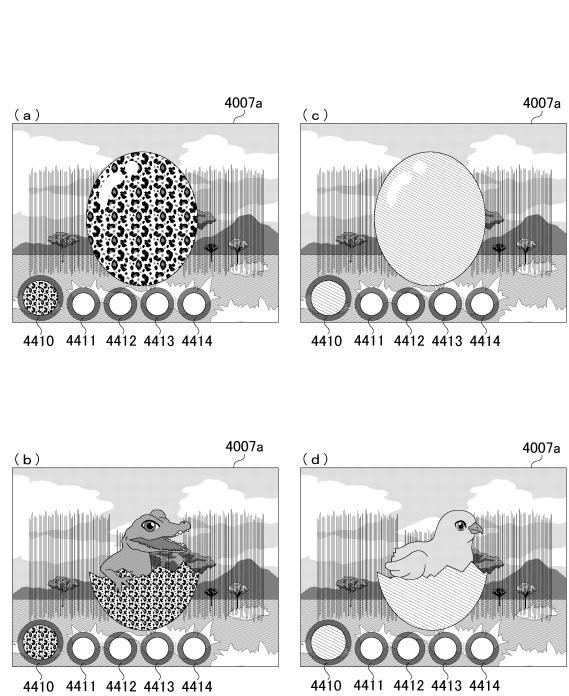
10

20

【図 1 2 1】



【図 1 2 2】



30

40

50

【図 1 2 3】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536 (0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	0	幅205 (0-204)	1/319	大当り判定値データ
		幅65331 (205-65535)	1/1.003	ハズレ判定値データ
	1	幅1998 (0-1997)	1/32.8	大当り判定値データ
第2特別図柄	0	幅63538 (1998-65535)	1/1.03	ハズレ判定値データ
		幅205 (0-204)	1/319	大当り判定値データ
		幅40960 (205-41164)	1/1.6	小当り判定値データ
	1	幅24371 (41165-65535)	1/2.69	ハズレ判定値データ
		幅1998 (0-1997)	1/32.8	大当り判定値データ
		幅40960 (1998-42957)	1/1.6	小当り判定値データ
		幅22578 (42958-65535)	1/2.9	ハズレ判定値データ

【図 1 2 4】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	図柄乱数値 (0～99)	選択率	当り時 選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0-99	100/100	z0	zA1
	ハズレ判定値データ	0-99	100/100	-	zA2
第2特別図柄	大当り判定値データ	0-9	10/100	z1	zA3
		10-99	90/100	z2	zA4
	小当り判定値データ	0-99	100/100	z3	zA5
	ハズレ判定値データ	0-99	100/100	-	zA6

10

20

【図 1 2 5】

大当り種類決定テーブル

当り時 選択図柄コマンド	ラウンド数	確変フラグ
z0	6	1
z1	10	1
z2	2	1

【図 1 2 6】

特別図柄の当り判定テーブル	特別図柄の種類	出票	抽籤フラグ	一連抽籤時 乱数範囲 (0～249)		当り判定 乱数範囲 (0～99)	図柄ハザード 数値	変動時間 (秒)	演出内容	
第1特別図柄	大当り	大当り	OFF	—	—	0～49	01H	33451H	35000	リール演出A
						50～99	02H	83452H	35000	リール演出B
						0～49	03H	83452H	45000	リール演出C
						50～99	04H	83452H	45000	リール演出D
						0～49	05H	83452H	45000	リール演出E
						50～99	06H	83452H	45000	リール演出F
	ハズレ	ハズレ	OFF	0～10	11～249	0～49	01H	83452H	45000	リール演出G
						50～99	02H	83452H	45000	リール演出H
						0～49	03H	83452H	45000	リール演出I
						50～99	04H	83452H	45000	リール演出J
						0～49	05H	83452H	45000	リール演出K
						50～99	06H	83452H	45000	リール演出L
第2特別図柄	大当り	大当り	ON	0～10	11～249	0～49	01H	83452H	45000	リール演出M
						50～99	02H	83452H	45000	リール演出N
						0～49	03H	83452H	45000	リール演出O
						50～99	04H	83452H	45000	リール演出P
						0～49	05H	83452H	45000	リール演出Q
						50～99	06H	83452H	45000	リール演出R
	ハズレ	ハズレ	OFF	0～10	11～249	0～49	01H	83452H	45000	リール演出S
						50～99	02H	83452H	45000	リール演出T
						0～49	03H	83452H	45000	リール演出U
						50～99	04H	83452H	45000	リール演出V
						0～49	05H	83452H	45000	リール演出W
						50～99	06H	83452H	45000	リール演出X

30

40

50

【図 1 2 7】

普通図柄の当り判定テーブル		
普通図柄当り判定用乱数値 1024(0~1023)	選択率(概算)	判定値データ
幅1000(0~999)	97.7%	普通図柄当り判定値データ
幅24(1000~1023)	2.3%	ハズレ判定値データ

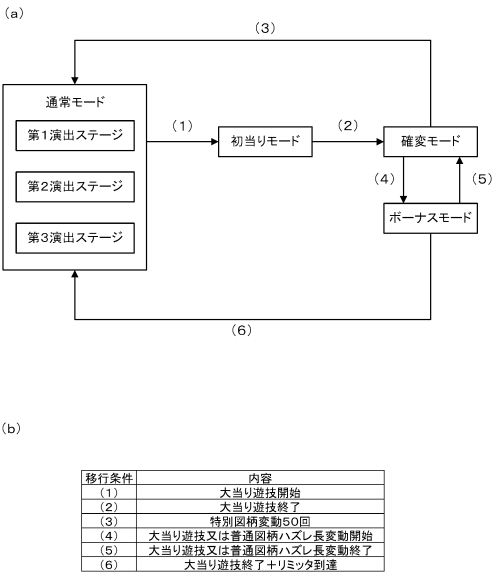
【図 1 2 8】

普通図柄の変動パターンテーブル				
当落	普通図柄変動パターン 決定用乱数範囲 (0~99)	普通図柄 変動パターン	普通図柄 変動コマンド	変動時間 (ms)
当落	0~99	01H	90401	500
	0~99	02H	90402	10000
	60~89	03H	90403	20000
	90~98	04H	90404	30000
ハズレ	98~99	05H	90405	60000

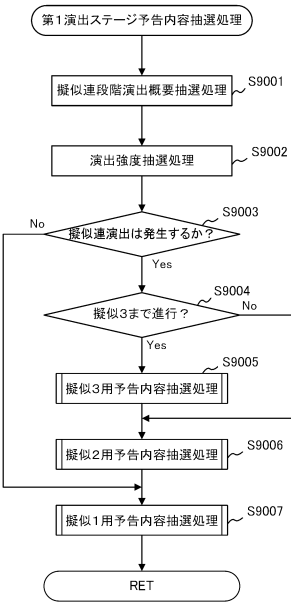
10

20

【図 1 2 9】



【図 1 3 0】

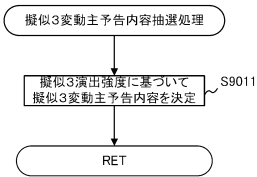


30

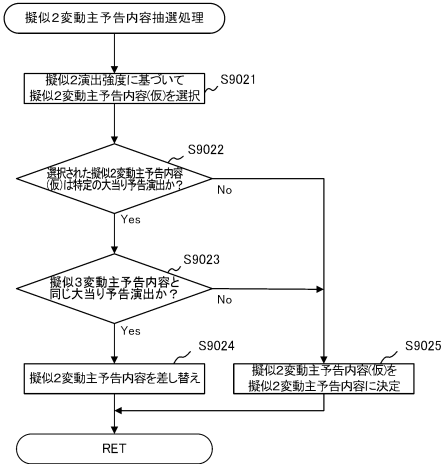
40

50

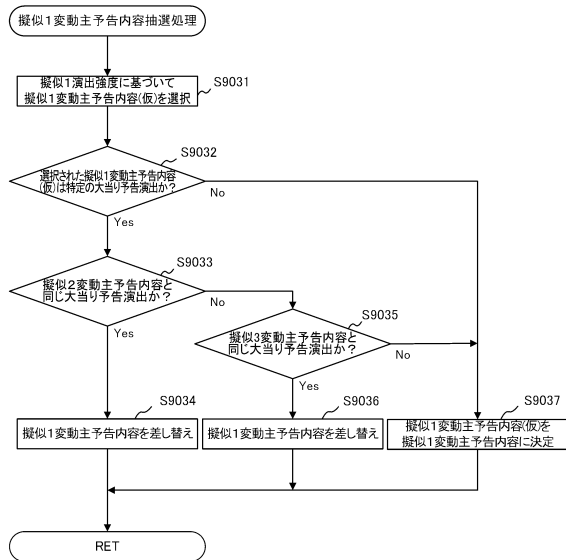
【図 1 3 1】



【図 1 3 2】



【図 1 3 3】



【図 1 3 4】

(a)

演出番号	演出内容
1	金銭予告1段目→F.O
2	金銭予告1段目→金銭予告2段目→F.O
3	金銭予告1段目→金銭予告2段目→金銭予告3段目→F.O
4	金銭予告1段目→ボタン/N→金銭予告2段目or3段目→F.O
5	金銭予告1段目→ボタン/N→アイコン/停止→アイコン/停止後予告

演出番号	0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
1	金銭予告1段目									F.O								
2	金銭予告1段目																	
3	金銭予告1段目																	
4	金銭予告1段目																	
5	金銭予告1段目																	

10

20

30

40

50

【 図 1 3 5 】

【 図 1 3 6 】

[illegible]

期日	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
2	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
3	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
4	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
5	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
6	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
7	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
8	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
10	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
11	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
12	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
13	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
14	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
15	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
16	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
17	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
18	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
19	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
20	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
21	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
22	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
23	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
24	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

10

20

【 図 1 3 7 】

【 図 1 3 8 】

① 研究対象者 属性 性別 年齢 職業 収入 学歴	② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

[illegible]

30

40

50

【 図 1 3 9 】

【図 140】

[illegible]

【 図 1 4 1 】

【 図 1 4 2 】

記事番号	記事内容
71	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
72	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
73	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
74	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
75	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
76	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
77	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
78	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
79	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
80	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
81	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
82	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
83	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
84	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
85	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
86	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
87	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
88	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
89	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
90	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
91	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
92	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
93	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
94	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
95	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
96	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
97	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
98	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
99	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上
100	佐賀県医師会・佐賀県歯科医師会へ参賀と口上

[illegible][illegible]

【図 1 4 3】

(a)	演出装置	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s	18s	19s	20s	21s	22s	23s	24s
	左図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
(b)	演出装置	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s	18s	19s	20s	21s	22s	23s	24s
	左図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
(c)	演出装置	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s	18s	19s	20s	21s	22s	23s	24s
	左図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
(d)	演出装置	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s	18s	19s	20s	21s	22s	23s	24s
	左図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤

演出装置

【図 1 4 4】

演出番号	演出内容	備考
91	第1のつなぎ～役物可動1	「ベルアイコン又は「スイカ」アイコン停止時
92	第1のつなぎ～役物可動2	「ベルアイコン又は「スイカ」アイコン停止時
93	第2のつなぎ	「チェリー」アイコン停止時
94	第3のつなぎ	第1特定アイコン停止時
95	第4のつなぎ	第2特定アイコン停止時
96	第5のつなぎ	第3特定アイコン停止時

10

20

【図 1 4 5】

(a)	演出装置	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s
	左図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
(b)	演出装置	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s
	左図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤

【図 1 4 6】

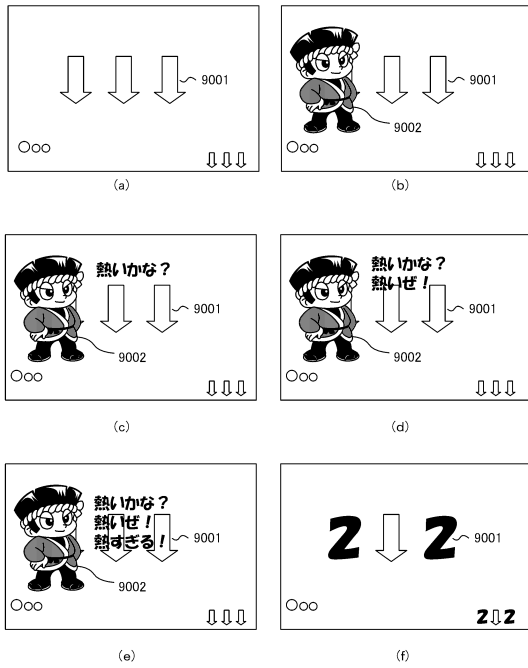
(a)	演出装置	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s
	左図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
(b)	演出装置	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s
	左図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
(c)	演出装置	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s
	左図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
(d)	演出装置	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s
	左図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
	右図柄	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤

30

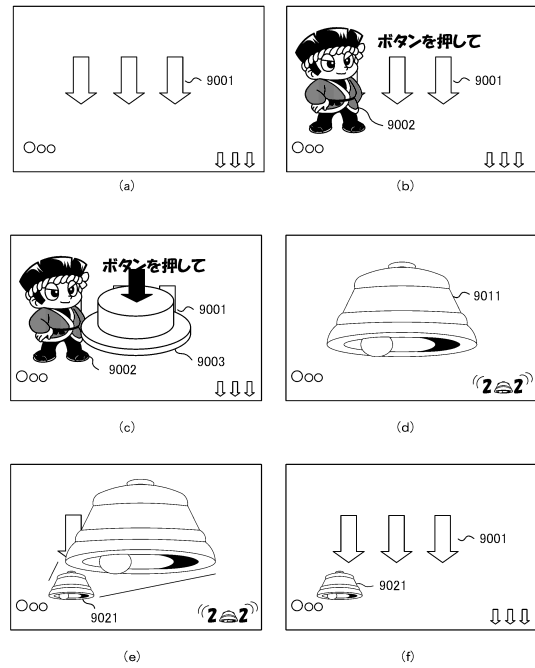
40

50

【図 1 4 7】



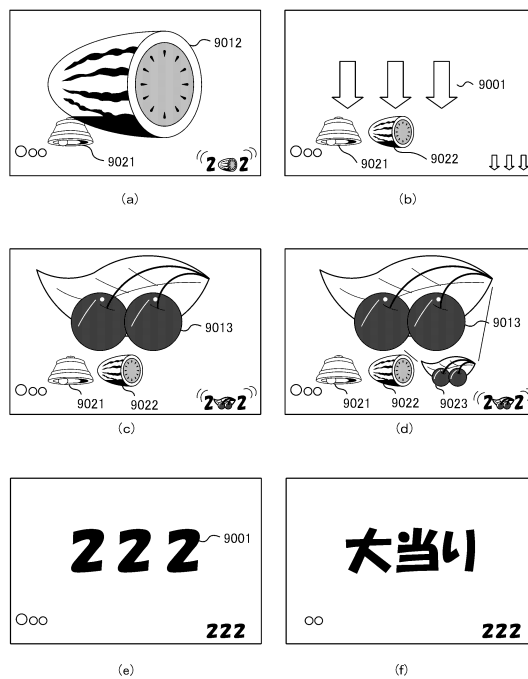
【図 1 4 8】



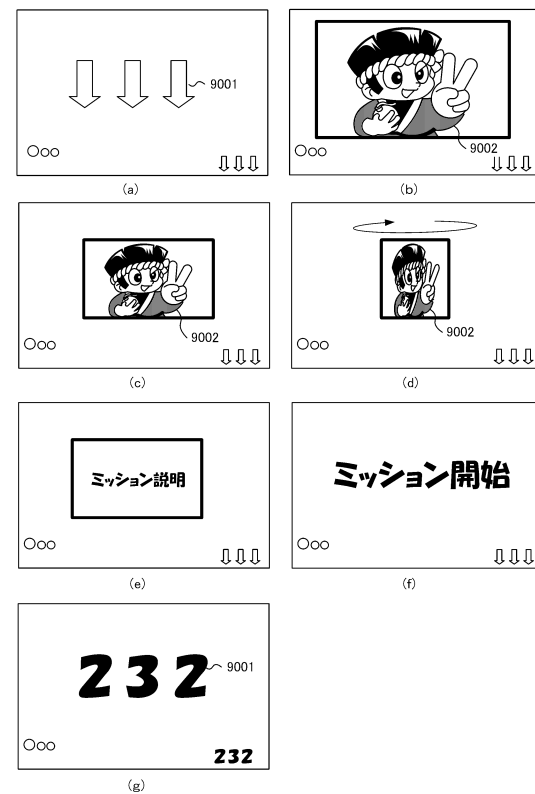
10

20

【図 1 4 9】



【図 1 5 0】

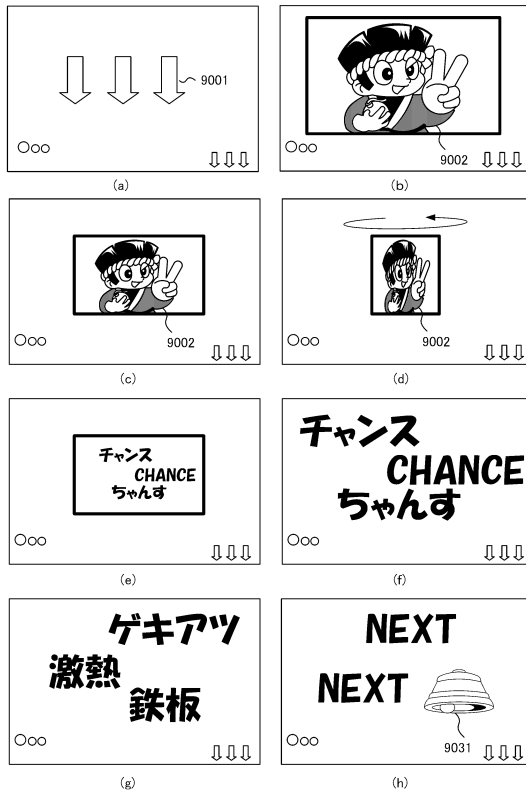


30

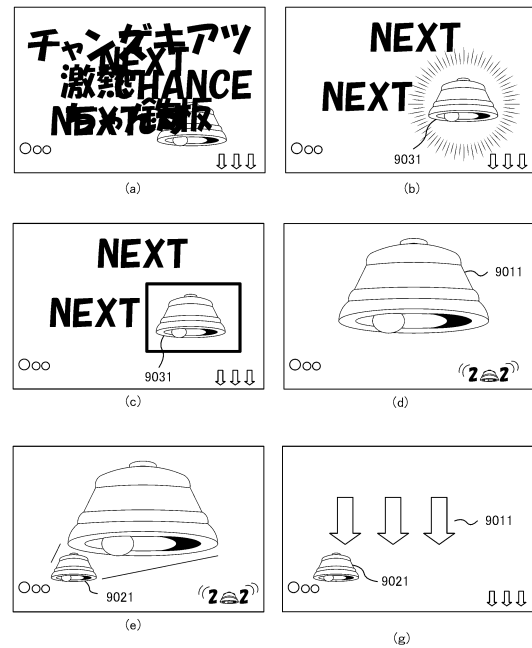
40

50

【図 1 5 1】



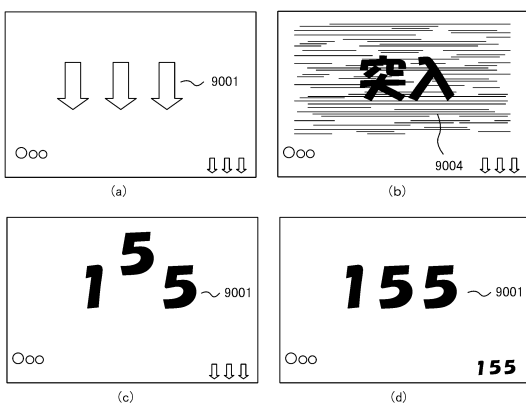
【図 1 5 2】



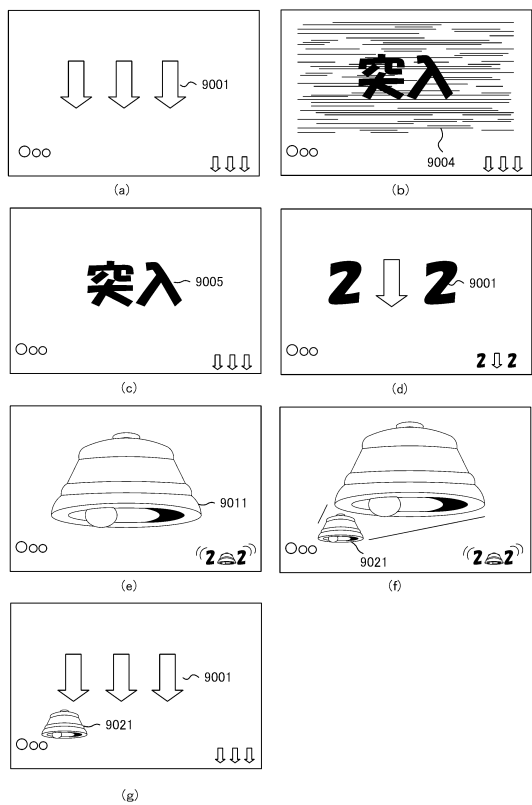
10

20

【図 1 5 3】



【図 1 5 4】

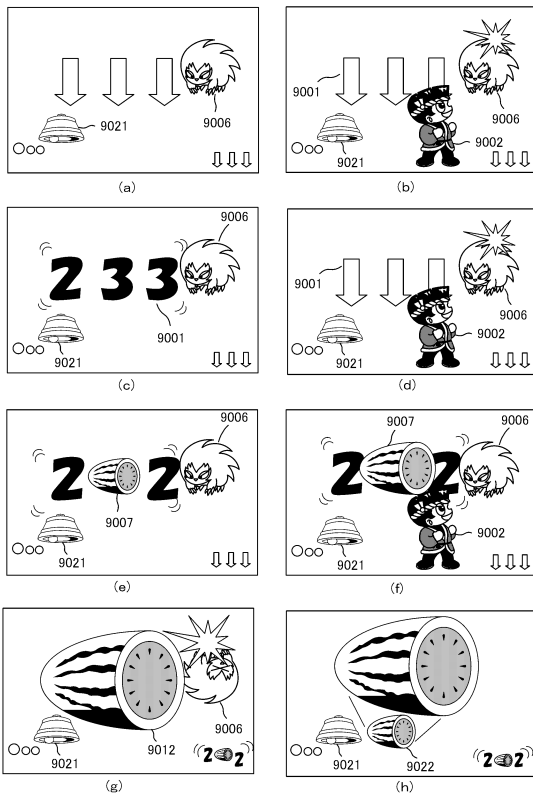


30

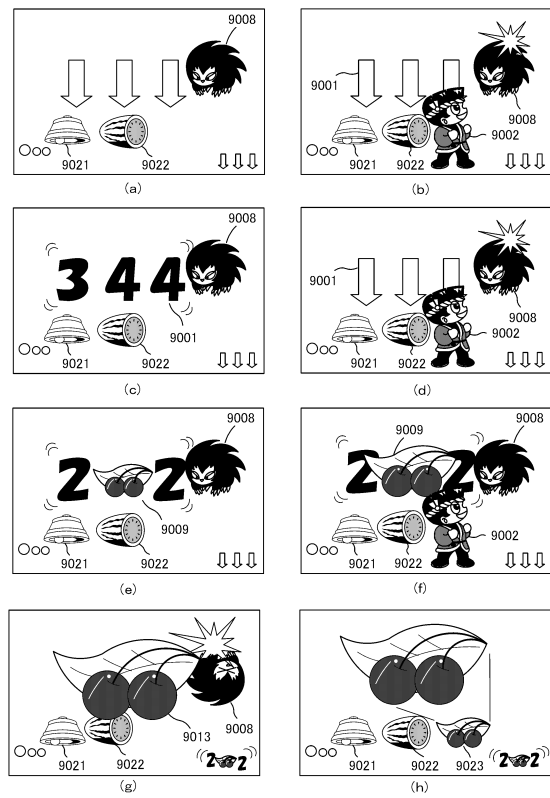
40

50

【図 155】



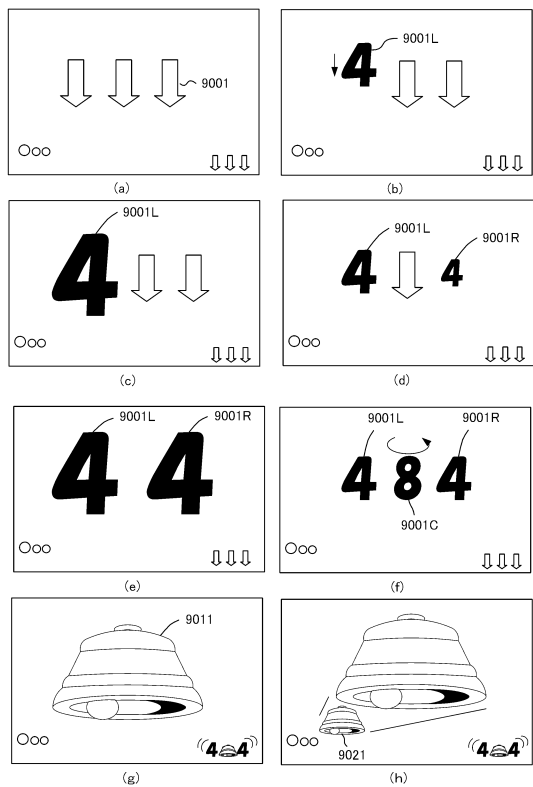
【図 156】



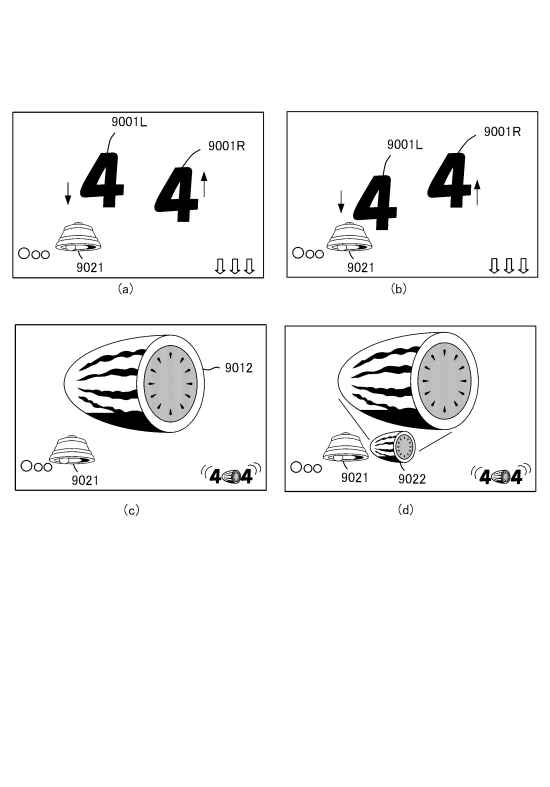
10

20

【図 157】



【図 158】

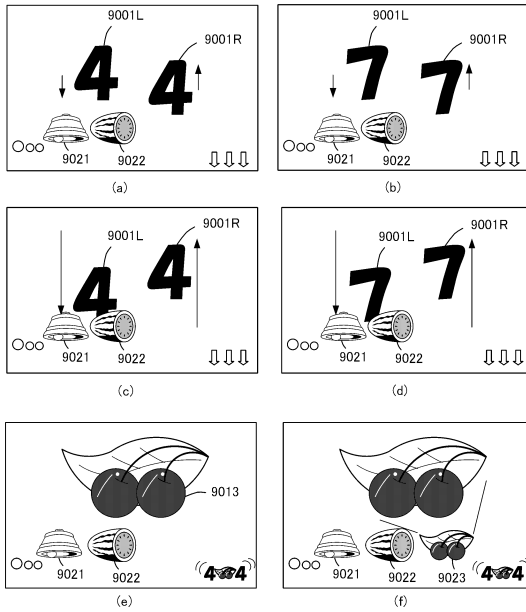


30

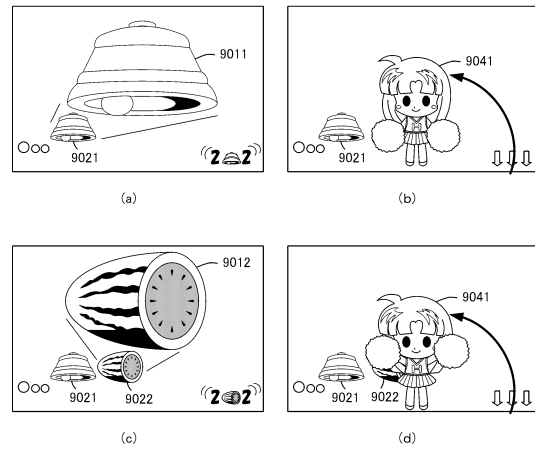
40

50

【図 159】



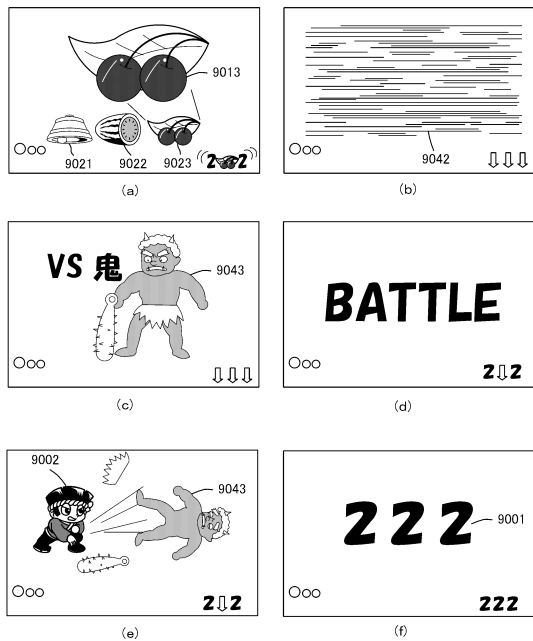
【図 160】



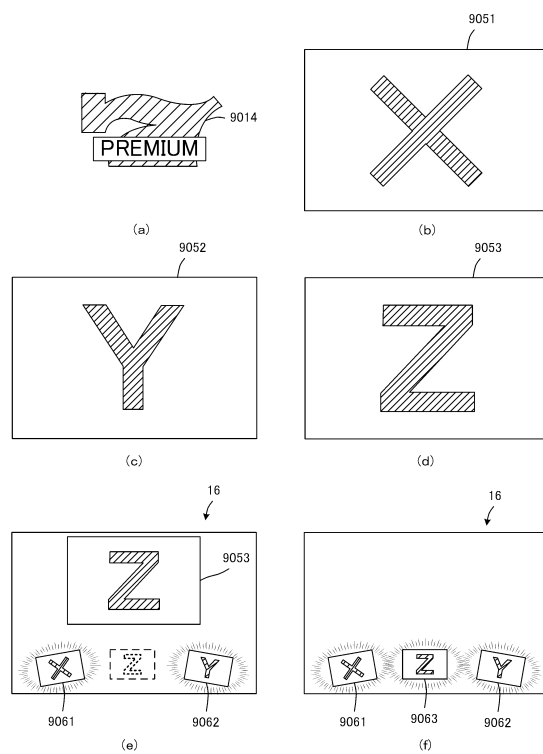
10

20

【図 161】



【図 162】



30

40

50

【 図 1 6 3 】

【図 164】

(a) 第1演出ステージ(4秒変動)

[illegible]

(b) 第1演出ステージ(8秒変動)

[illegible]

(c) 第1演出ステージ(13秒変動)

	0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
无限制	開始				加速				減速	停止		慣性						破
中限制	開始				加速				加速			減速	停止					破
有制限	開始				加速				減速	停止		減速	停止					破

(d) 第1演出ステージ(17秒変動)

[illegible]

(a) 第2演出ステージ(4秒変動)

[illegible]

(b) 第2演出ステージ(8秒変動)

[illegible]

(c) 第2演出ステージ(13秒変動)

	0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
左図柄	開始						高送						高送停止	高送				
中図柄	開始						高送						高送停止	高送				
右図柄	開始						高送						高送停止	高送				

(d) 第2演出ステージ(17秒変動)

[illegible]

【 図 1 6 5 】

(a) 第3演出ステージ(4秒変動)

[illegible]

(b) 第3演出ステージ(8秒変動)

[illegible]

(c) 第3演出ステージ(13秒変動)

	0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
友田峰	開始			高速				減速	停止			加速		減				
中區峠	開始												減速	停止				
右区峠	開始													減				

(d) 第3演出ステージ(17秒変動)

[illegible]

【 図 1 6 6 】

演出番号	演出内容
101	予兆(1)→F.O
102	予兆(1)→予兆(2)→F.O
103	予兆(1)→予兆(2)→予兆(3)→F.O
104	予兆(1)→予兆(2)→予兆(3)→ZONE突入失敗
105	予兆(1)→予兆(2)→予兆(3)→ZONE突入成功
106	予兆(3)→ZONE突入失敗
107	予兆(3)→ZONE突入成功

10

20

30

40

50

【 図 1 6 7 】

【图 168】

[illegible]

【 図 1 6 9 】

【 図 1 7 0 】

[illegible][illegible]

10

20

【 図 1 6 9 】

【 図 1 7 0 】

現出番号	現出内容
131	キート変化＝音順名表示をカウティング回避

現出番号	05	15	25	35	45	55	65	75	85
031(タビシブ1)	キート変化		音順名＝キール		⇒変化した音順へ移行				
131(タビシブ2)			カウティング回避						

現出番号	05	15	25	35	45	55	65	75	85
031(タビシブ1)	キート変化		音順名＝キール		⇒変化した音順へ移行				
131(タビシブ2)			カウティング回避						

現出番号	05	15	25	35	45	55	65	75	85
031(タビシブ1)	キート変化		音順名＝キール		⇒変化した音順へ移行				
131(タビシブ2)			カウティング回避						

現出番号	05	15	25	35	45	55	65	75	85
031(タビシブ1)	キート変化		音順名＝キール		⇒変化した音順へ移行				
131(タビシブ2)			カウティング回避						

現出番号	05	15	25	35	45	55	65	75	85
031(タビシブ1)	キート変化		音順名＝キール		⇒変化した音順へ移行				
131(タビシブ2)			カウティング回避						

現出番号	05	15	25	35	45	55	65	75	85
031(タビシブ1)	キート変化		音順名＝キール		⇒変化した音順へ移行				
131(タビシブ2)			カウティング回避						

現出番号	05	15	25	35	45	55	65	75	85
031(タビシブ1)	キート変化		音順名＝キール		⇒変化した音順へ移行				
131(タビシブ2)			カウティング回避						

現出番号	05	15	25	35	45	55	65	75	85
031(タビシブ1)	キート変化		音順名＝キール		⇒変化した音順へ移行				
131(タビシブ2)			カウティング回避						

現出番号	05	15	25	35	45	55	65	75	85
031(タビシブ1)	キート変化		音順名＝キール		⇒変化した音順へ移行				
131(タビシブ2)			カウティング回避						

現出番号	05	15	25	35	45	55	65	75	85
031(タビシブ1)	キート変化		音順名＝キール		⇒変化した音順へ移行				
131(タビシブ2)			カウティング回避						

現出番号	05	15	25	35	45	55	65	75	85
031(タビシブ1)	キート変化		音順名＝キール		⇒変化した音順へ移行				
131(タビシブ2)			カウティング回避						

現出番号	05	15	25	35	45	55	65	75	85
031(タビシブ1)	キート変化		音順名＝キール		⇒変化した音順へ移行				
131(タビシブ2)			カウティング回避						

現出番号	05
------	----

30

40

50

【図 1 7 1】

(a)	潜在ステージゲーム数	保留状態	保留1	保留2	保留3	保留4
	16	変動中	(保留無)	(保留無)	(保留無)	(保留無)
(b)	潜在ステージゲーム数	保留状態	保留1	保留2	保留3	保留4
	16	変動中	保留17	保留18	保留19	保留20
(c)	潜在ステージゲーム数	保留状態	保留1	保留2	保留3	保留4
	17	変動中	保留18	保留19	保留20	(保留無)
(d)	潜在ステージゲーム数	保留状態	保留1	保留2	保留3	保留4
	17	変動中	保留18	保留19	保留20	保留(チェンジ当該)
(e)	潜在ステージゲーム数	保留状態	保留1	保留2	保留3	保留4
	18	変動中	保留19	保留20	保留1	保留(チェンジ当該)

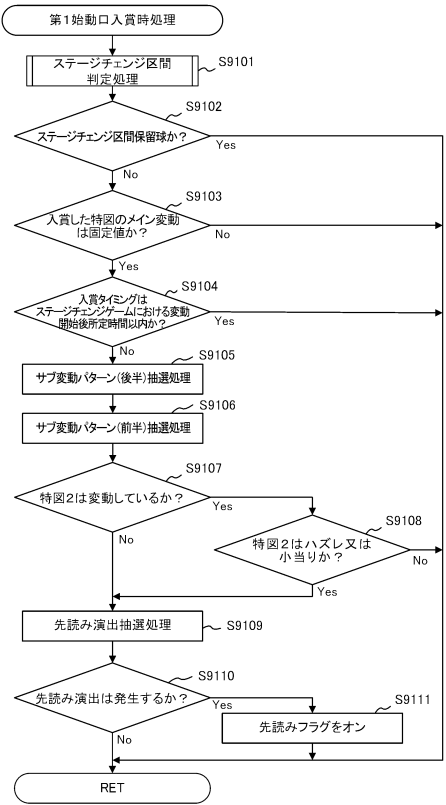
【図 1 7 2】

(a)	潜在ステージゲーム数	保留状態	保留1	保留2	保留3	保留4
	16	変動中	保留17	保留18	保留19	保留20
(b)	潜在ステージゲーム数	保留状態	保留1	保留2	保留3	保留4
	16	変動中	保留17	保留18	保留19	保留20
(c)	潜在ステージゲーム数	保留状態	保留1	保留2	保留3	保留4
	17	変動中	保留18	保留19	保留20	保留(チェンジ当該)
(d)	潜在ステージゲーム数	保留状態	保留1	保留2	保留3	保留4
	17	変動中	保留18	保留19	保留20	保留(チェンジ当該)

【図 1 7 3】

(a)	潜在ステージゲーム数	保留状態	保留1	保留2	保留3	保留4
	20	変動中	保留1	保留2	保留3	保留4
(b)	潜在ステージゲーム数	保留状態	保留1	保留2	保留3	保留4
	20	変動中	保留1	保留2	保留3	保留4
(c)	潜在ステージゲーム数	保留状態	保留1	保留2	保留3	保留4
	20	変動中	保留1	保留2	保留3	保留4

【図 1 7 4】



10

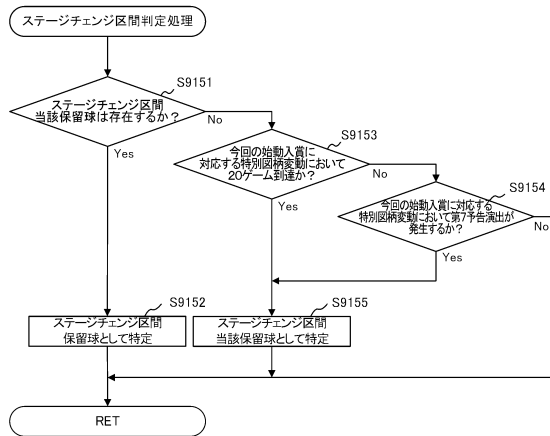
20

30

40

50

【図 175】



【図 176】



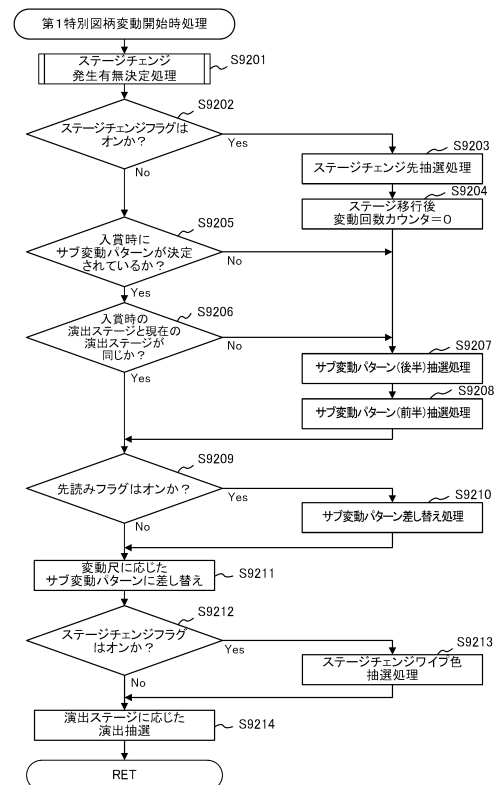
10

20

【図 177】



【図 178】

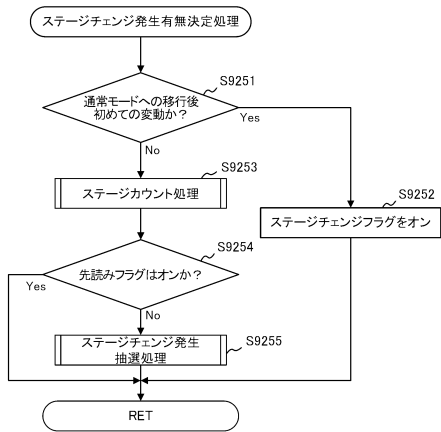


30

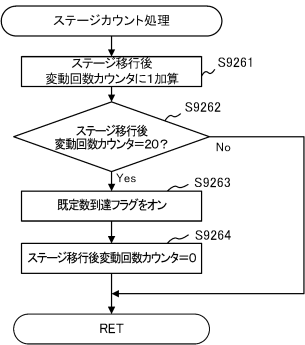
40

50

【図 1 7 9】



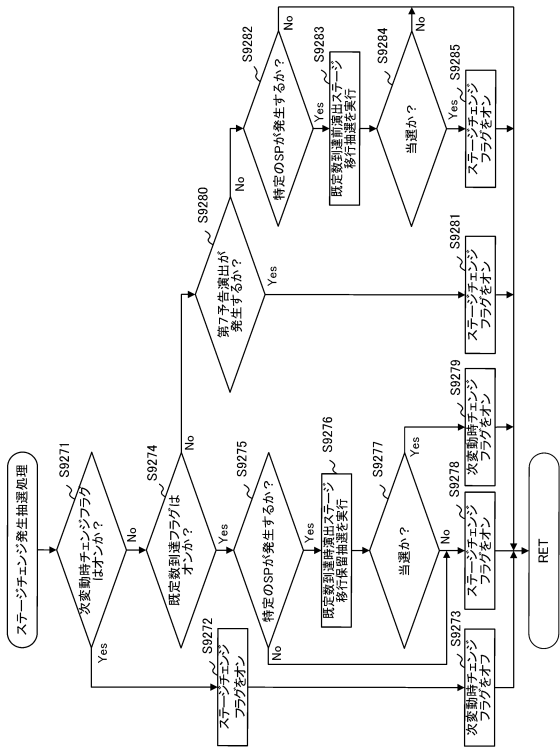
【図 1 8 0】



10

20

【図 1 8 1】



【図 1 8 2】

サブ変動パターン選択テーブル

メイン変動パターン	サブ変動パターン	先読み可否
1	1	先読み可
	2	
	・	
	20	先読み不可
	21	
	・	
2	30	先読み可
	51	
	52	
	・	先読み不可
	70	
	71	
3	80	先読み可
	101	
	102	
	・	先読み不可
	120	
	121	
・	130	先読み可
	・	
	・	
	・	先読み不可
	・	
	・	
・	・	先読み可
	・	
	・	
	・	先読み不可
	・	
	・	

30

40

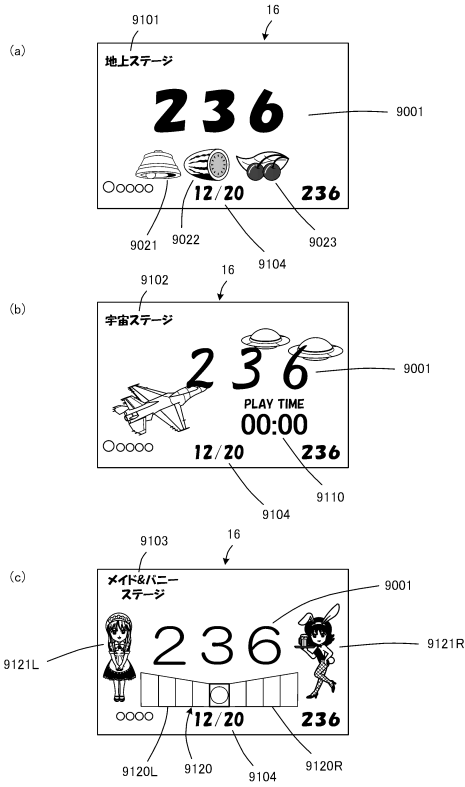
50

【図 1 8 3】

サブ変動パターン差替テーブル

サブ変動パターン(差替前)	先読み演出パターン	サブ変動パターン(差替後)
1～5	先読み演出パターンA	31
	先読み演出パターンB	32
	先読み演出パターンC	33
	先読み演出パターンD	34
	その他	35
6～10	先読み演出パターンA	36
	先読み演出パターンB	37
	先読み演出パターンC	38
	先読み演出パターンD	39
	その他	40
11～15	先読み演出パターンA	41
	先読み演出パターンB	42
	先読み演出パターンC	43
	先読み演出パターンD	44
	その他	45
16～20	先読み演出パターンA	46
	先読み演出パターンB	47
	先読み演出パターンC	48
	先読み演出パターンD	49
	その他	50
・	先読み演出パターンA	・
	先読み演出パターンB	・
	先読み演出パターンC	・
	先読み演出パターンD	・
	その他	・
・	先読み演出パターンA	・
	先読み演出パターンB	・
	先読み演出パターンC	・
	先読み演出パターンD	・
	その他	・

【図 1 8 4】



【図 1 8 5】

(a)

演出番号	演出内容
151	先読み演出パターンA
152	先読み演出パターンB
153	先読み演出パターンC
154	先読み演出パターンD
155	その他

(b)

演出番号	演出内容
151	先読み演出パターンA
152	先読み演出パターンB
153	先読み演出パターンC
154	先読み演出パターンD
155	その他

【図 1 8 6】

(a)

演出番号	演出内容
151	先読み演出パターンA
152	先読み演出パターンB
153	先読み演出パターンC
154	先読み演出パターンD
155	その他

(b)

演出番号	演出内容
151	先読み演出パターンA
152	先読み演出パターンB
153	先読み演出パターンC
154	先読み演出パターンD
155	その他

(c)

演出番号	演出内容
151	先読み演出パターンA
152	先読み演出パターンB
153	先読み演出パターンC
154	先読み演出パターンD
155	その他

10

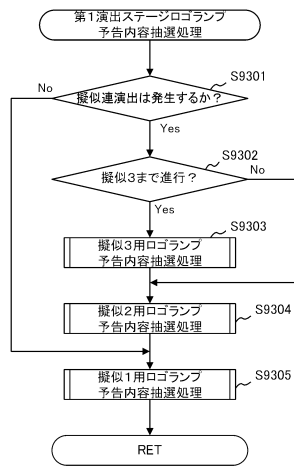
20

30

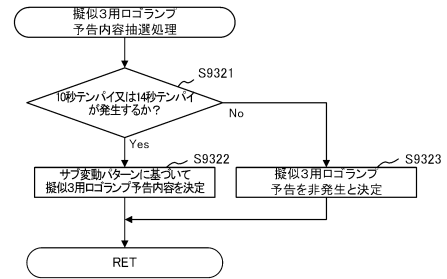
40

50

【図 187】



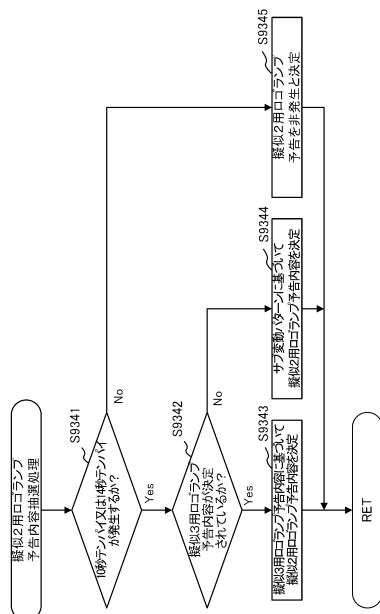
【図 188】



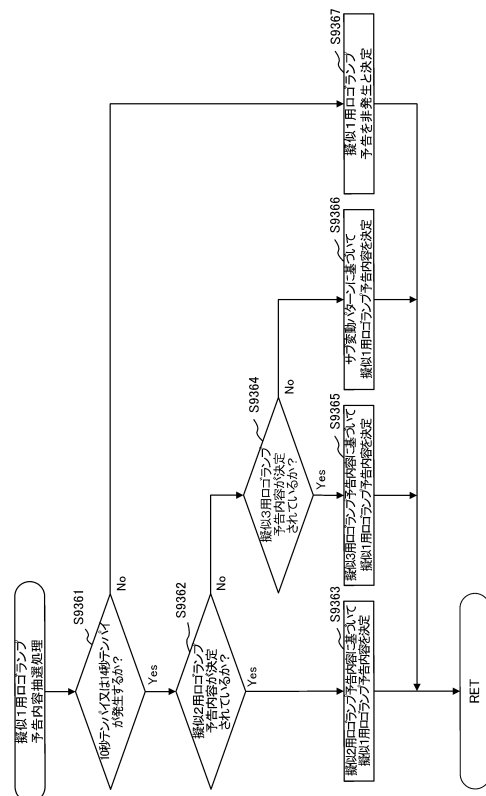
10

20

【図 189】



【図 190】

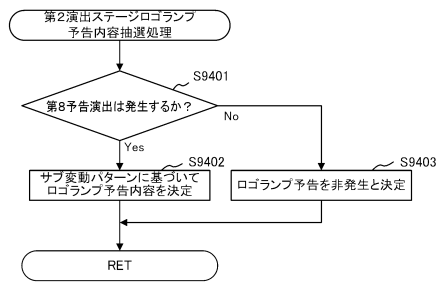


30

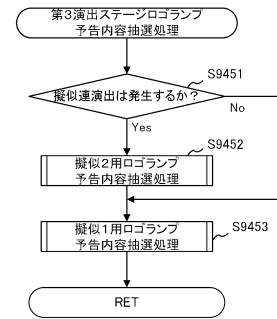
40

50

【図 191】



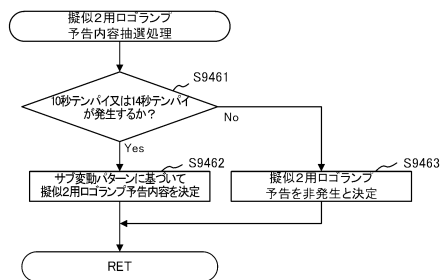
【図 192】



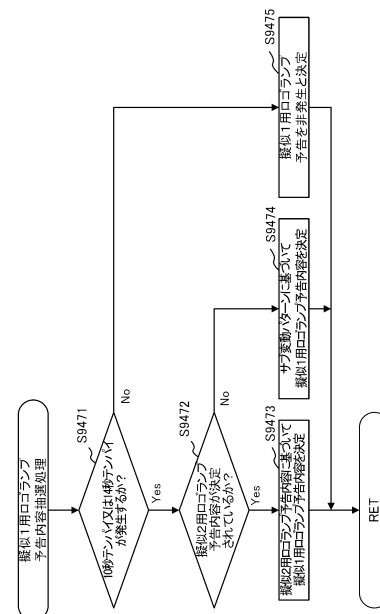
10

20

【図 193】



【図 194】

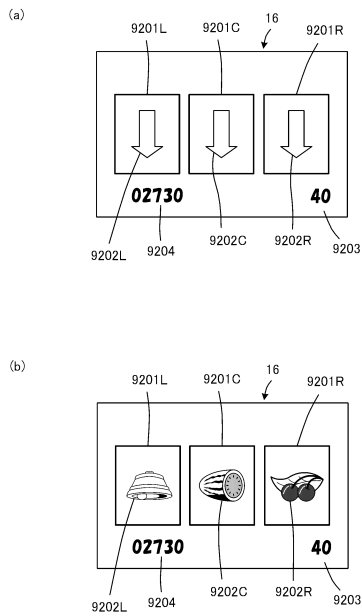


30

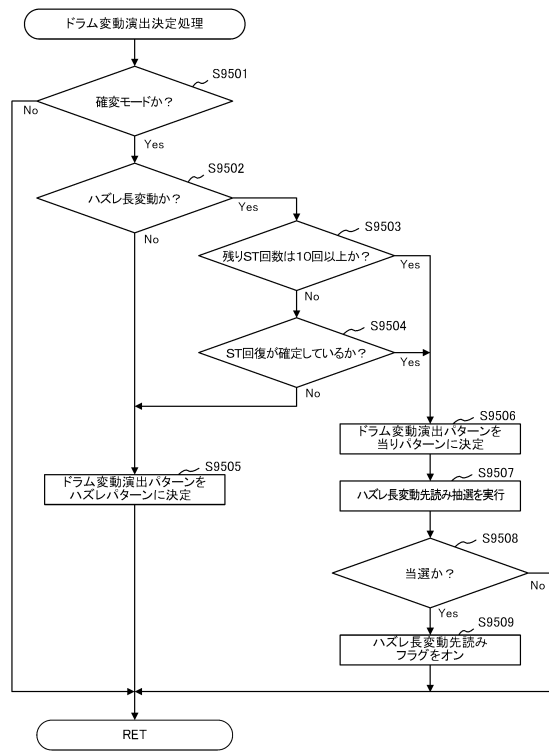
40

50

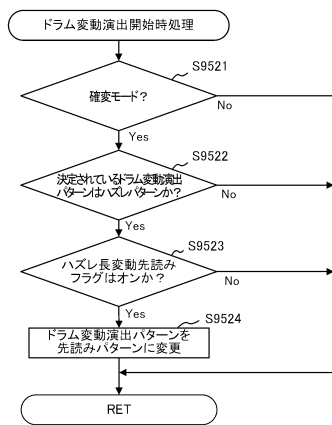
【図 1 9 5】



【図 1 9 6】



【図 1 9 7】



【図 1 9 8】

(a)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	500	500	500	

(b)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	500	500	500	600000

(c)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	500	500	600000	

(d)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	500	600000		

(e)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	600000			

(f)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	600000				

10

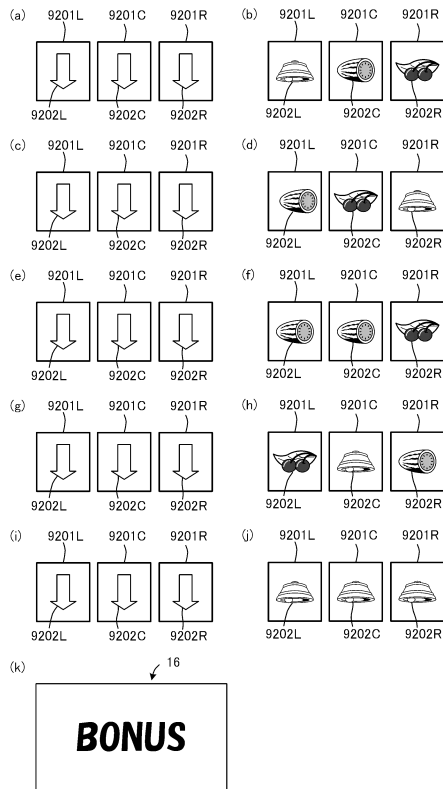
20

30

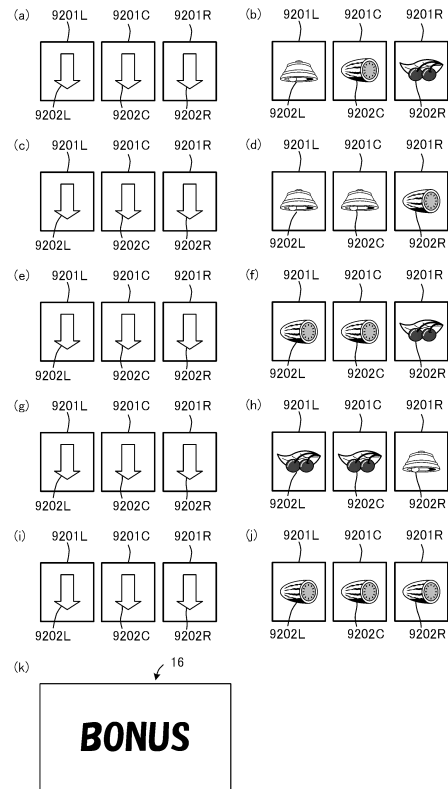
40

50

【 図 1 9 9 】



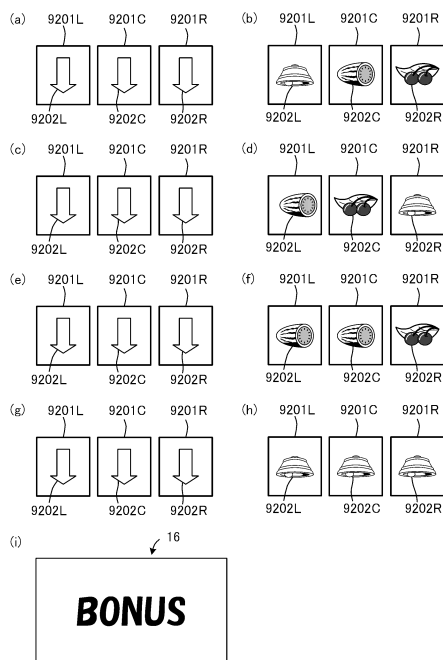
【 図 2 0 0 】



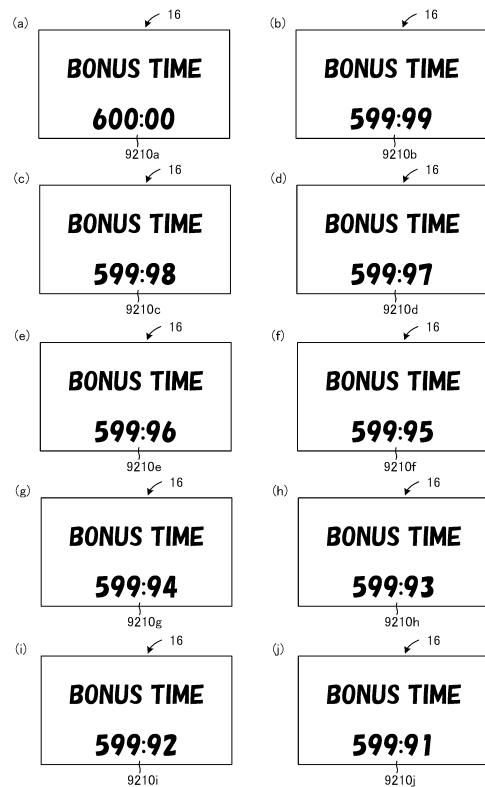
10

20

【 図 2 0 1 】



【 図 2 0 2 】

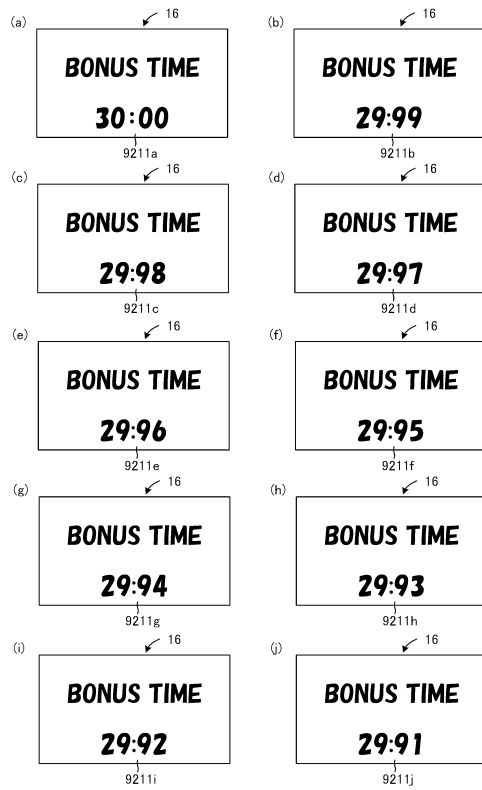


30

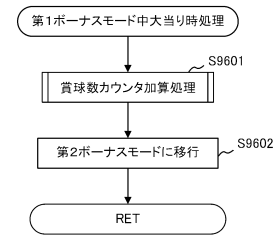
40

50

【図 203】



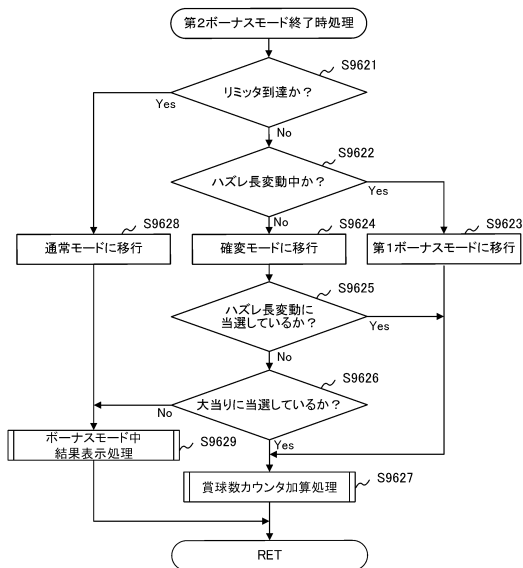
【図 204】



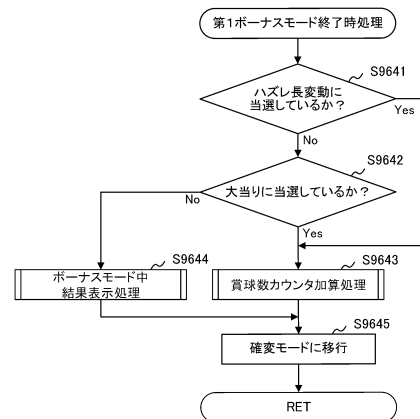
10

20

【図 205】



【図 206】

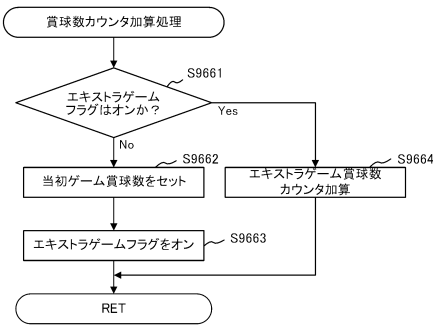


30

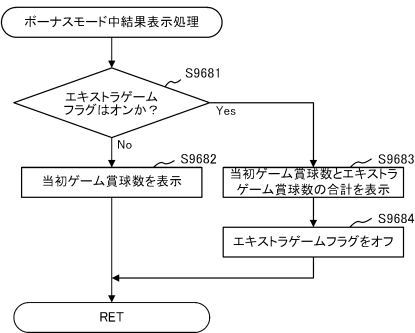
40

50

【図 2 0 7】



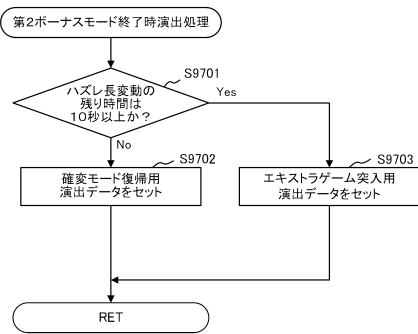
【図 2 0 8】



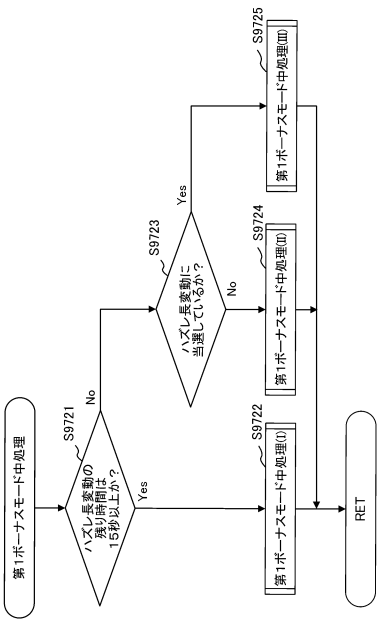
10

20

【図 2 0 9】



【図 2 1 0】

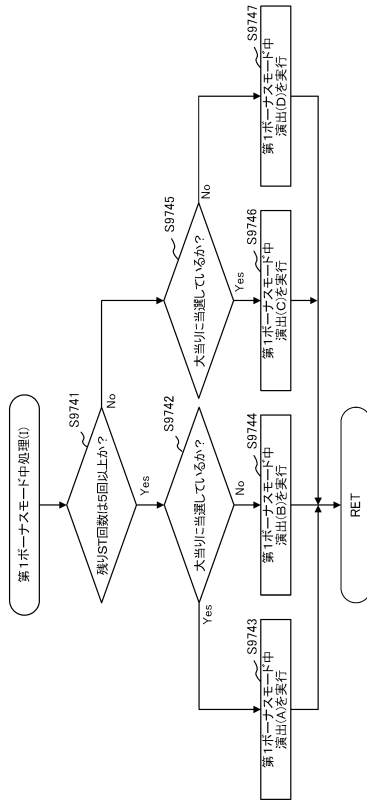


30

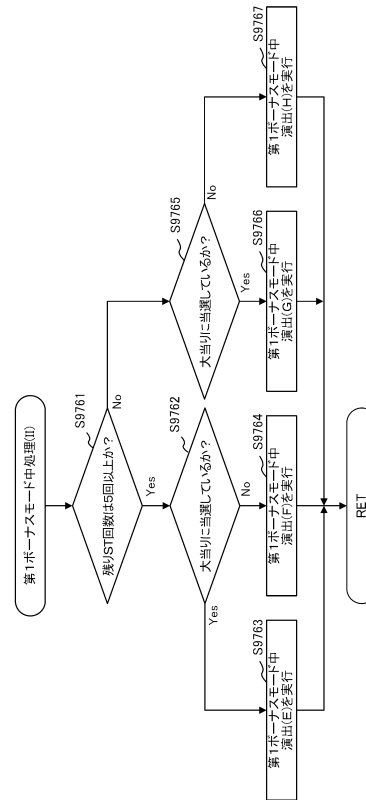
40

50

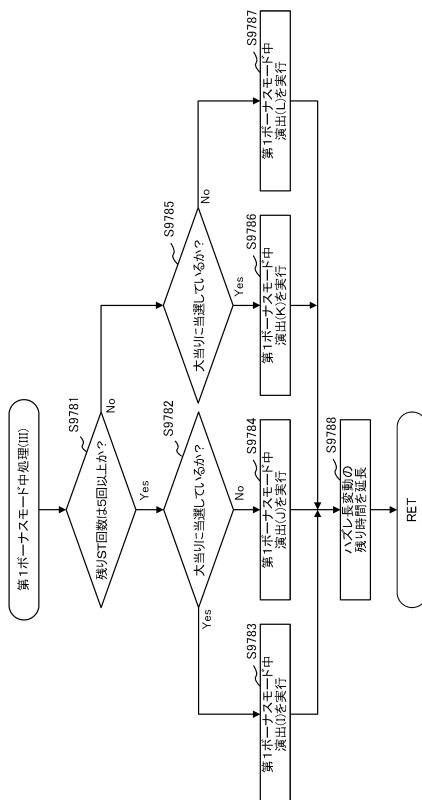
【図 2 1 1】



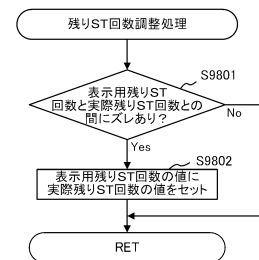
【図 2 1 2】



【図 2 1 3】



【図 2 1 4】



10

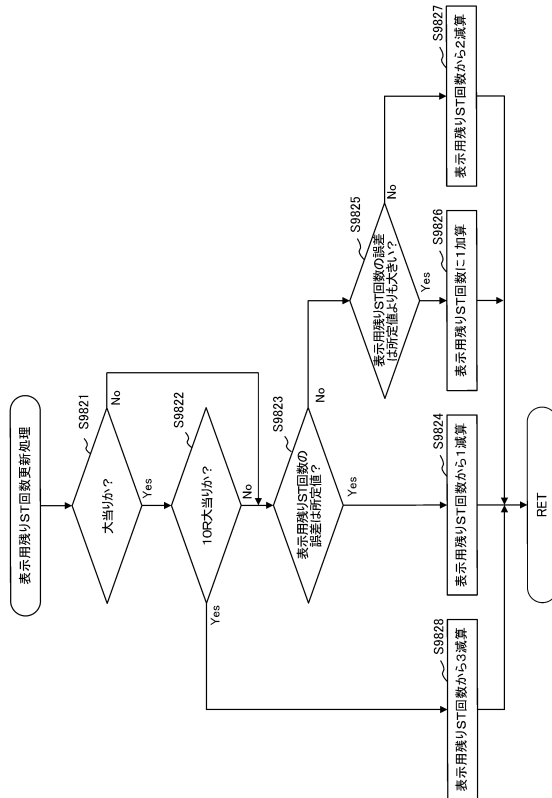
20

30

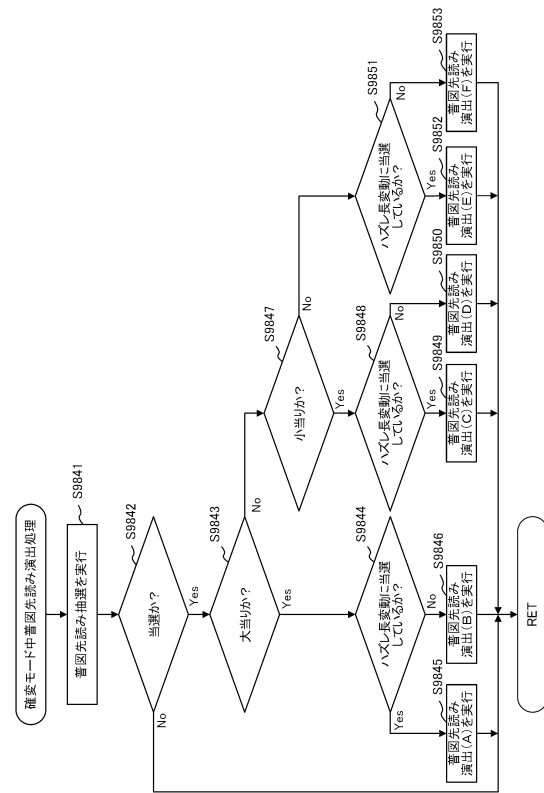
40

50

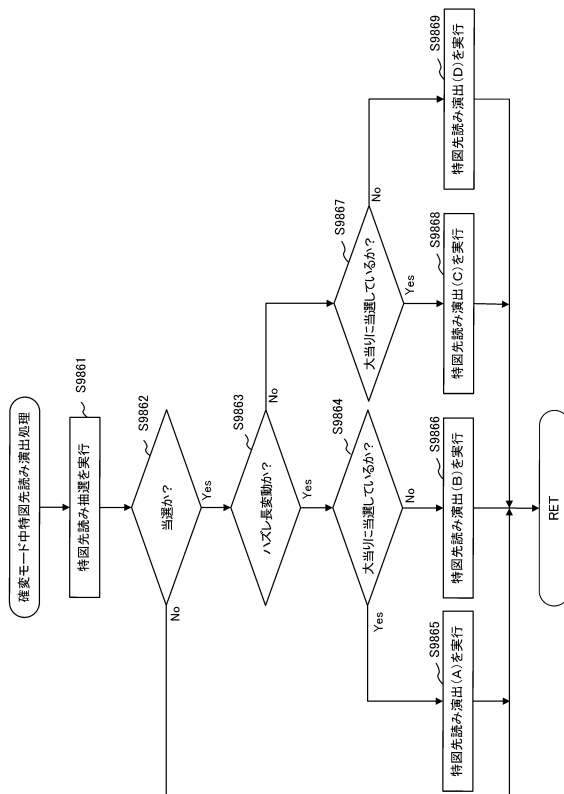
【 図 2 1 5 】



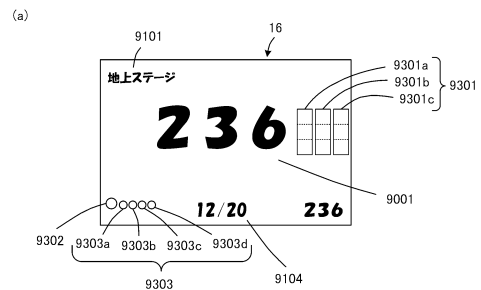
【図 2 1 6】



【 図 2 1 7 】

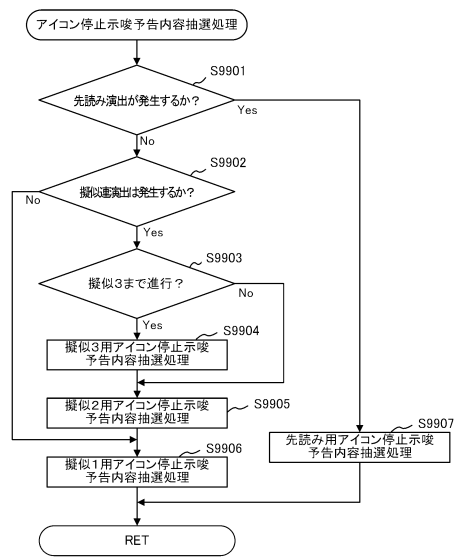


【 図 2 1 8 】

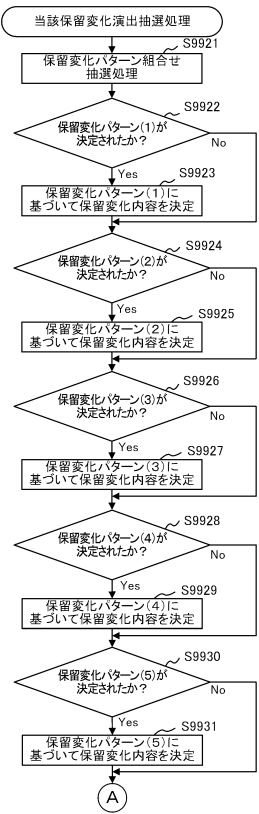


(b)	演出内容
171	「ベル」アイコン停止演出用メーターに「1」チャージ
172	「ベル」アイコン停止演出用メーターに「2」チャージ
173	「ベル」アイコン停止演出用メーターに「3」チャージ
174	「スイカ」アイコン停止演出用メーターに「1」チャージ
175	「スイカ」アイコン停止演出用メーターに「2」チャージ
176	「スイカ」アイコン停止演出用メーターに「3」チャージ
177	「チェリー」アイコン停止演出用メーターに「1」チャージ
178	「チェリー」アイコン停止演出用メーターに「2」チャージ
179	「チェリー」アイコン停止演出用メーターに「3」チャージ

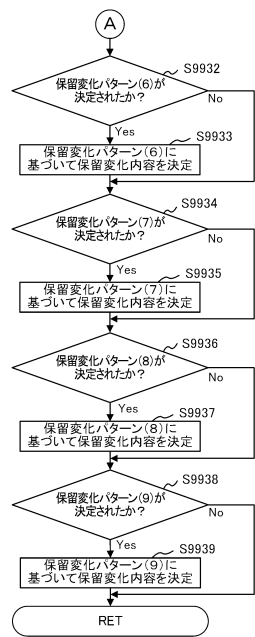
【図 2 1 9】



【図 2 2 0】



【図 2 2 1】



【図 2 2 2】

演出ブロック	演出内容
1	第6特定スーパーリーチにおいて行われるスロットゲームの説明
2	所定のスーパーリーチに発着
3	スロットゲーム終了
4	8秒変動において、「アディショナル」アイコン揃いを行い、「アディショナル」アイコンが揃わない
5	8秒変動において、「アディショナル」アイコン揃いを行い、「アディショナル」アイコンが揃う
6	8秒変動において、「ミッション」アイコン揃いを行い、「ミッション」アイコンが揃わない
7	8秒変動において、「ミッション」アイコン揃いを行い、「ミッション」アイコンが揃う→ミッション失敗
8	8秒変動において、「ミッション」アイコン揃いを行い、「ミッション」アイコンが揃う→ミッション成功
9	8秒変動において、「チェリー」アイコン揃いを行い、「チェリー」アイコンが揃わない
10	8秒変動において、「チェリー」アイコン揃いを行い、「チェリー」アイコンが揃う

10

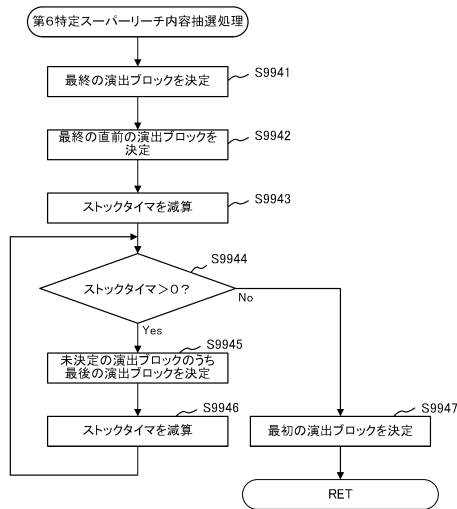
20

30

40

50

【図 2 2 3】



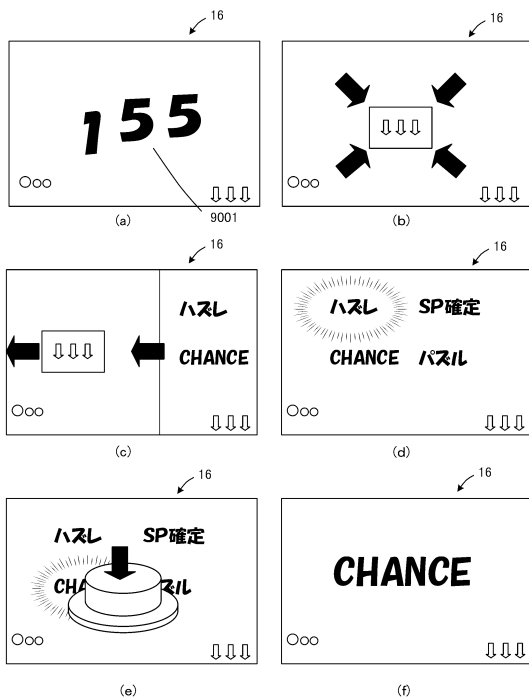
【図 2 2 4】

(a)	演出番号	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
	演出内容	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

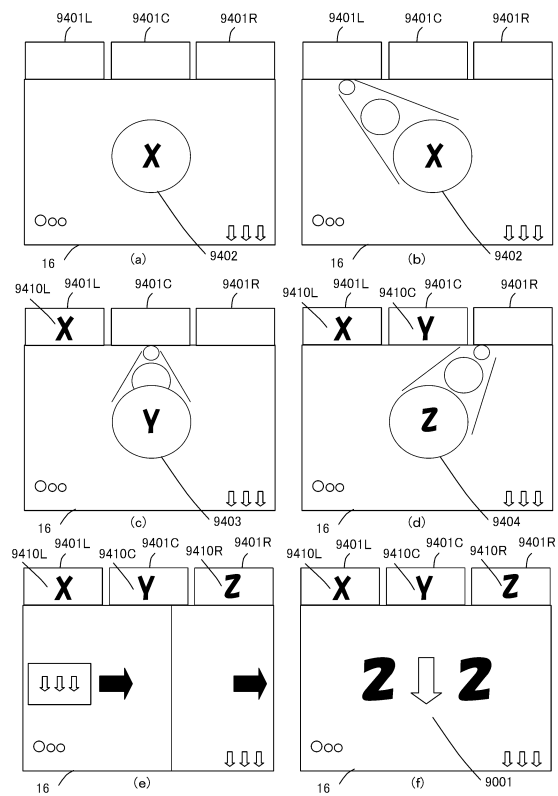
10

20

【図 2 2 5】



【図 2 2 6】

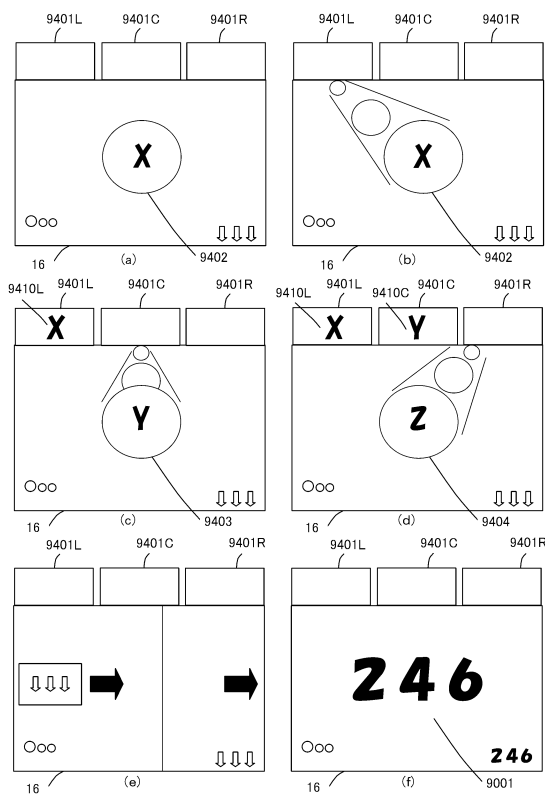


30

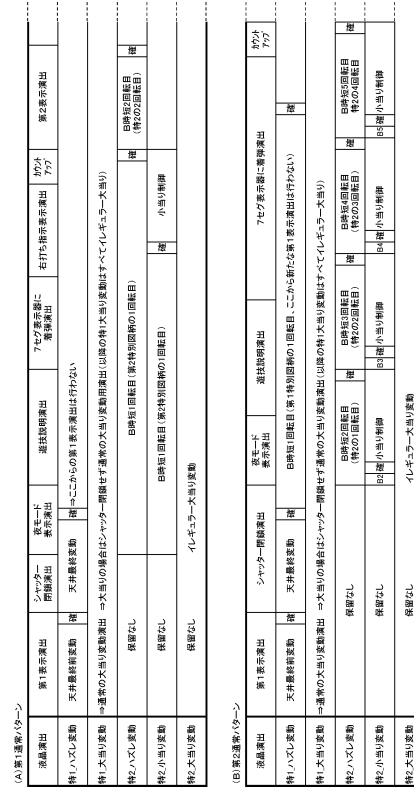
40

50

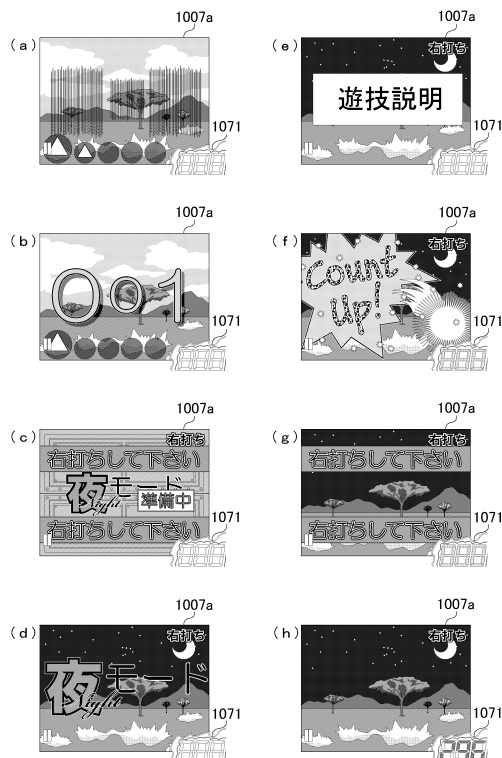
【図 2 2 7】



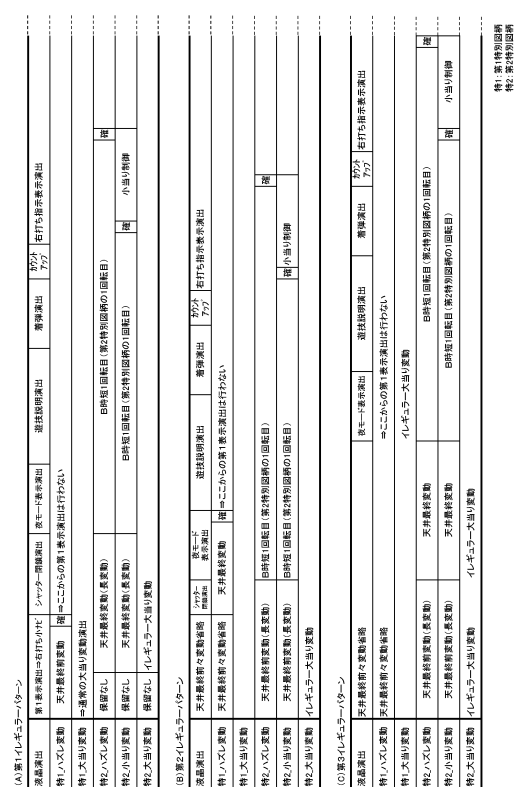
【図 2 2 8】



【図 2 2 9】



【図 2 3 0】



10

20

30

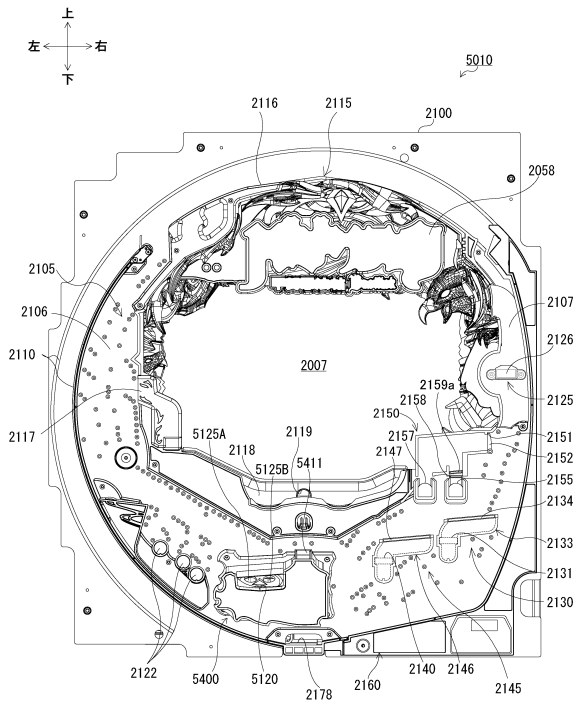
40

50

【図 2 3 1】

普通図柄の発動パターンテーブル				
時間フラグ	当落	普通図柄発動パターン 決定用乱数範囲 (0~99)	普通図柄 発動パターン	発動時間 (ms)
0	普通図柄当り	0~99	01H	90H01H 500
	ハズレ	0~99	02H	90H02H 10000
		60~89	03H	90H03H 20000
		90~95	04H	90H04H 30000
		96~99	05H	90H05H 600000
1	普通図柄当り	0~99	01H	90H01H 500
	ハズレ	0~99	02H	90H02H 10000
		60~89	03H	90H03H 20000
		90~98	04H	90H04H 30000
		99~99	05H	90H05H 600000

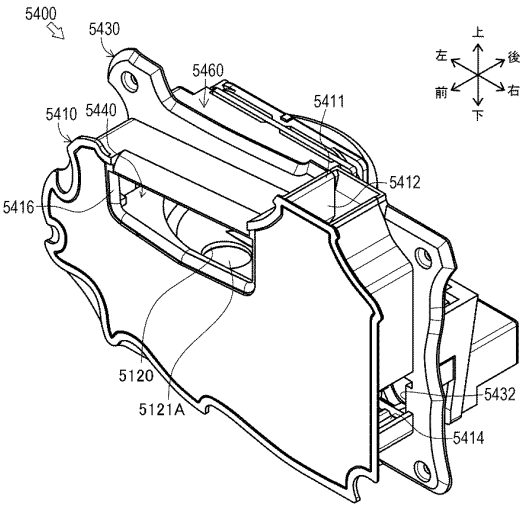
【図 2 3 2】



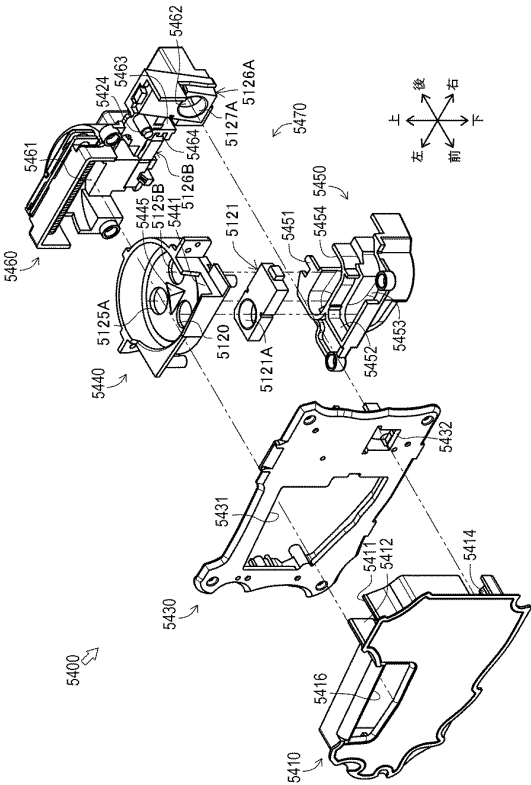
10

20

【図 2 3 3】



【図 2 3 4】

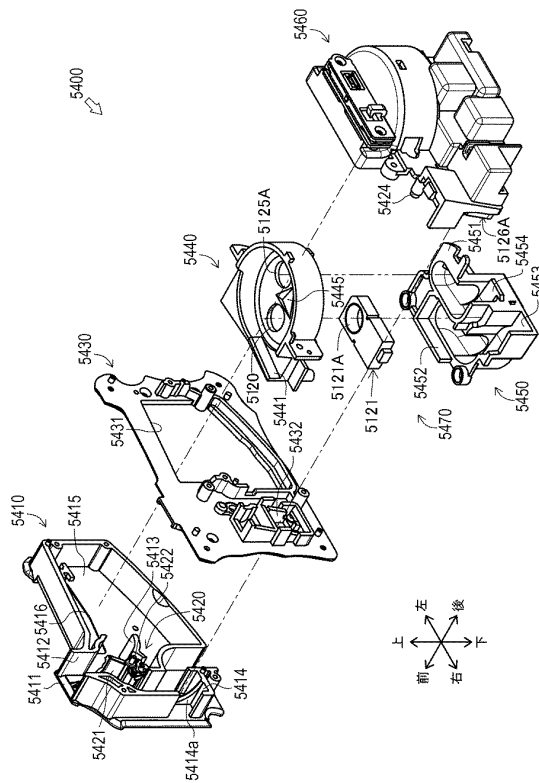


30

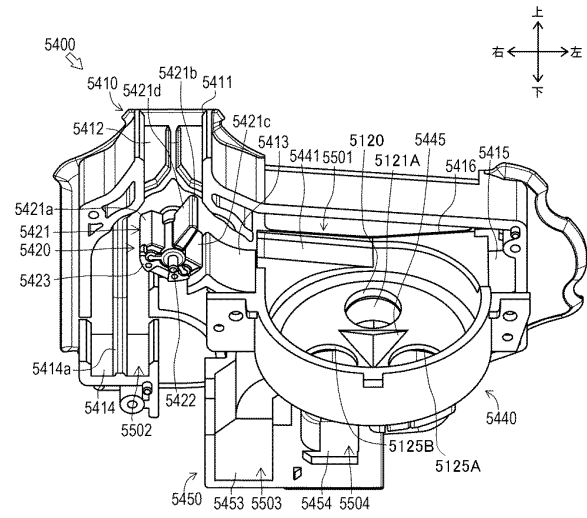
40

50

【図 2 3 5】



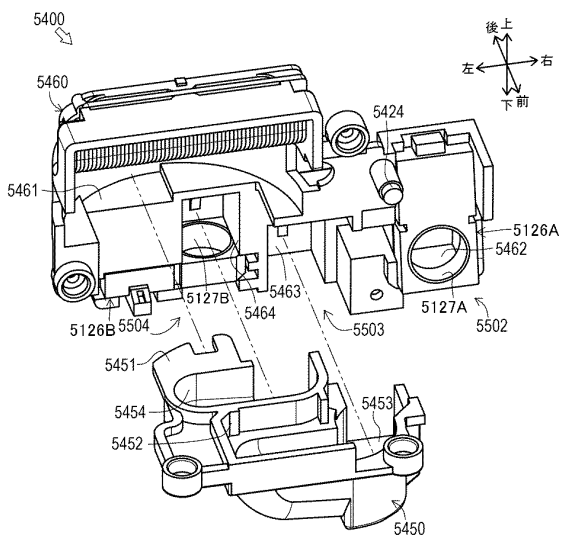
【図 2 3 6】



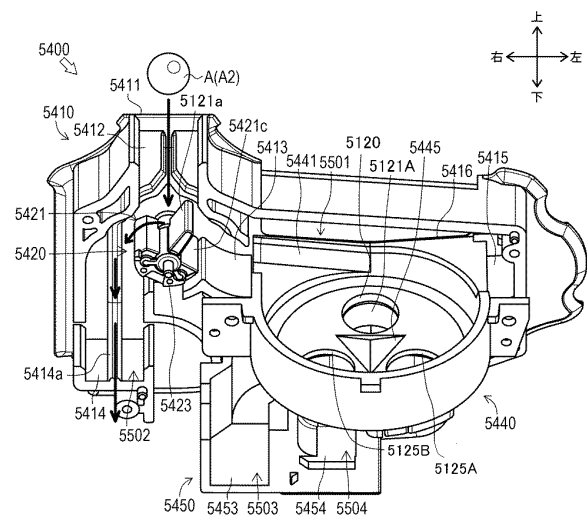
10

20

【図 2 3 7】



【図 2 3 8】

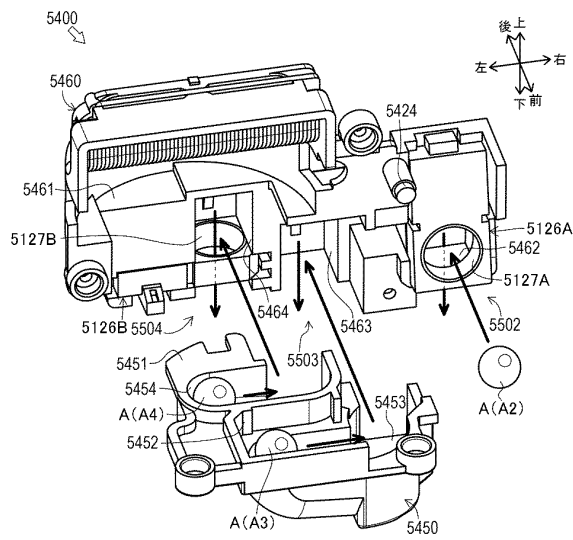


30

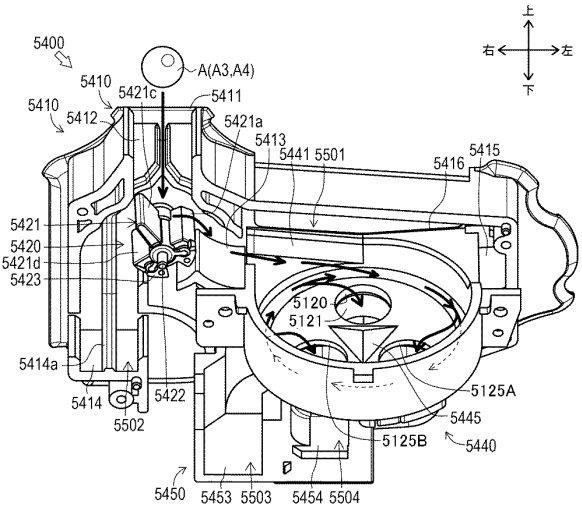
40

50

【図 2 3 9】



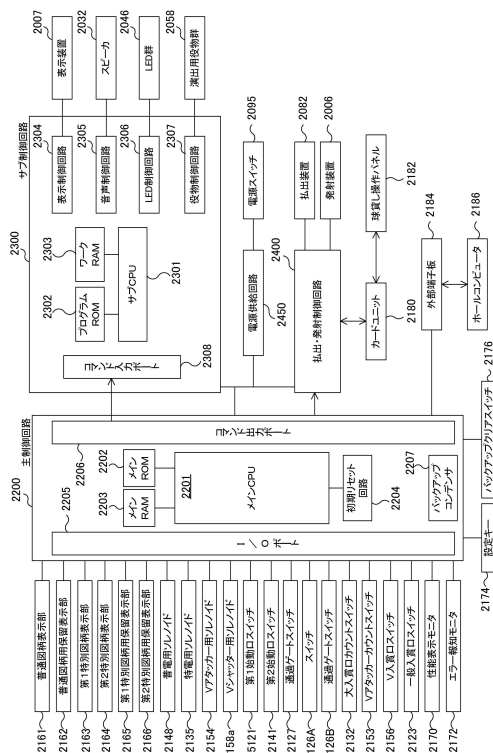
【図 2 4 0】



10

20

【図 2 4 1】



【図 2 4 2】

特別図柄の当り判定テーブル			
特別図柄の種類	特別図柄当り判定用乱数値 65536 (0~65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	幅1024 (0-1023)	1/64	時短当り判定値データ
	幅205 (1024-1228)	1/319	大当り判定値データ
	幅64307 (1229-65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅6242 (0-6241)	1/10.5	時短当り判定値データ
	幅6242 (6242-12483)	1/10.5	役物開放当り判定値データ
	幅205 (12484-12688)	1/319	大当り判定値データ
	幅52847 (12689-65535)	1/1.24	ハズレ判定値データ

30

40

50

【図 2 4 3】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄 コメント	図柄指定 コメント
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
	大当り判定値データ	0～6, 8～99	99/100	z1	zA2
		7	1/100	z2	
第2特別図柄	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z3	zA3
	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z4	zA4
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA5
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA6
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z7	zA7

【図 2 4 4】

特別図柄の種類	当り判定値データ	通常遊技状態				A時短遊技状態				B時短遊技状態				C時短遊技状態			
		時短終了条件		移行先の遊技状態		時短終了条件		移行先の遊技状態		時短終了条件		移行先の遊技状態		時短終了条件		移行先の遊技状態	
		特1	特2	フラグ	電	特1	特2	フラグ	電	特1	特2	フラグ	電	特1	特2	フラグ	電
第1特別図柄	z0	—	C	20	1	12	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	z1	3	A	5	1	10000	3	A	特1+特2=12	10000	3	A	特1+特2=12	10000	3	A	特1+特2=12
	z2	10	A	特1+特2=12	10000	10	A	特1+特2=12	10000	10	A	特1+特2=12	10000	10	A	特1+特2=12	10000
	z4	—	C	20	1	12	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	z5	10	A	特1+特2=12	10000	10	A	特1+特2=12	10000	10	A	特1+特2=12	10000	10	A	特1+特2=12	10000
	z6	10	A	特1+特2=12	10000	10	A	特1+特2=12	10000	10	A	特1+特2=12	10000	10	A	特1+特2=12	10000

A. A時短遊技状態
B. B時短遊技状態
C. C時短遊技状態

10

20

【図 2 4 5】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種類	当落	リール判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コメント	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	—	0～4	01H	83H01H	95000	—	時短当り系リーチA
			5～14	02H	83H02H	65000	—	時短当り系リーチB
			15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
			0～4	04H	83H04H	95000	—	大当り系リーチA
	大当り	—	5～14	05H	83H05H	75000	—	大当り系リーチB
			15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
			0～14	0CH	83H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリーチ
			15～22	0DH	83H0DH	65000	—	時短当り系リーチB
	ハズレ	0～25	23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
			28～42	0FH	83H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリーチ
			43～50	10H	83H10H	75000	—	大当り系リーチB
			51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
			56～75	12H	83H12H	30000	—	共通ノーマルリーチ
			76～83	13H	83H13H	105000	—	共通リーチB
			84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
			89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
			94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
			0～69	17H	83H17H	13000	—	通常変動A
			70～94	18H	83H18H	8000	—	通常変動B
			95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
第2特別図柄	時短当り	0～49	—	17H	84H17H	13000	—	通常変動A
	大当り	50～249	—	18H	84H18H	8000	—	通常変動B
		0～199	—	17H	84H17H	13000	—	通常変動A
		200～249	—	18H	84H18H	8000	—	通常変動B
	役物開放当り	0～199	—	17H	84H17H	13000	—	通常変動A
	ハズレ	200～249	—	18H	84H18H	8000	—	通常変動B
		0～49	—	17H	84H17H	13000	—	通常変動A
		50～249	—	18H	84H18H	8000	—	通常変動B
		0～49	—	17H	84H17H	13000	—	通常変動A
		50～249	—	18H	84H18H	8000	—	通常変動B
		0～49	—	17H	84H17H	13000	—	通常変動A
		50～249	—	18H	84H18H	8000	—	通常変動B

【図 2 4 6】

高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種類	当落	リール判定用乱数値(0～249)	演出選択用乱数値(0～99)	変動パターン	変動パターンコメント	可変表示時間(ms)	備考	
第1特別図柄	時短当り	-	0～4	01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA	
			5～14	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB	
			15～24	03H	83H03H	65000	時短当り系リーチC	
			25～34	07H	83H07H	95000	共通リーチA	
			35～54	08H	83H08H	105000	共通リーチB	
			55～79	09H	83H09H	105000	共通リーチC	
			80～99	04H	83H04H	170000	共通リーチD	
	大当り	-	0～4	04H	83H04H	95000	大当り系リーチA	
			5～14	05H	83H05H	75000	大当り系リーチB	
			15～24	06H	83H06H	75000	大当り系リーチC	
			25～34	07H	83H07H	95000	共通リーチA	
			35～54	08H	83H08H	105000	共通リーチB	
			55～79	09H	83H09H	105000	共通リーチC	
			80～99	0BH	83H0BH	180000	共通リーチE	
	ハズレ	0～25	0～19	0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	
			20～29	0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB	
			30～49	0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ	
			50～59	10H	83H10H	75000	大当り系リーチB	
			60～89	12H	83H12H	30000	共通ノーマルリーチ	
			90～99	13H	83H13H	105000	共通リーチB	
			0～69	14H	83H14H	3000	短縮変動A	
			70～99	15H	83H15H	2000	短縮変動B	
		26～249	0～14	01H	84H01H	95000	時短当り系リーチA	
			15～29	02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB	
			30～64	07H	84H07H	95000	共通リーチA	
			65～99	08H	84H08H	105000	共通リーチB	
			0～14	04H	84H04H	95000	大当り系リーチA	
			15～29	09H	84H09H	75000	大当り系リーチB	
			30～64	07H	84H07H	95000	共通リーチA	
			65～99	08H	84H08H	105000	共通リーチB	
第2特別図柄	役物開放当り	-	-	1BH	84H1BH	2000	短縮変動B	
	ハズレ	0～25	0～14	0CH	84H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	
			15～22	0DH	84H0DH	65000	時短当り系リーチB	
			23～27	0EH	84H0EH	65000	時短当り系リーチC	
			28～42	0FH	84H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ	
			43～50	10H	84H10H	75000	大当り系リーチB	
			51～55	11H	84H11H	75000	大当り系リーチC	
			56～75	12H	84H12H	30000	共通ノーマルリーチ	
			76～83	13H	84H13H	105000	共通リーチB	
			84～88	14H	84H14H	105000	共通リーチC	
			89～93	15H	84H15H	170000	共通リーチD	
			94～99	16H	84H16H	180000	共通リーチE	
			26～249	-	1BH	84H1BH	7000	短縮変動C

30

40

50

【図 2 4 7】

普通図柄当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄の当り判定用乱数値 (0～99)	選択率	判定値データ
通常遊技状態	幅100(0-99)	100/100	普通図柄当り判定値データ
	幅0	0/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅100(0-99)	100/100	普通図柄当り判定値データ
	幅0	0/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅100(0-99)	100/100	普通図柄当り判定値データ
	幅0	0/100	ハズレ判定値データ
C時短遊技状態	幅100(0-99)	100/100	普通図柄当り判定値データ
	幅0	0/100	ハズレ判定値データ

【図 2 4 8】

普通図柄判定テーブル

遊技状態	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～65535)	選択率 (括弧内は概算)	普通図柄当り時 選択図柄コマンド
通常遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～2, 4～6, 8～65535	32787/32768	fz0
		3, 7	1/32768	fz1
	ハズレ判定値データ	－	－	－
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～5955	5956/65536	fz0
		5956～65535	59580/65536(1/1.1)	fz2
	ハズレ判定値データ	－	－	－
通常⇒B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～5955	5956/65536	fz0
		5956～65535	59580/65536(1/1.1)	fz2
	ハズレ判定値データ	－	－	－
C⇒B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～5955	5956/65536	fz0
		5956～65535	59580/65536(1/1.1)	fz1
	ハズレ判定値データ	－	－	－
C時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～64170	64171/65536	fz0
		64171～65535	1365/65536(1/48)	fz1
	ハズレ判定値データ	－	－	－

10

20

【図 2 4 9】

普通図柄当り種類決定テーブル

普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通電動役物 開放パターン	普通電動役物 開放パターンコマンド	普通電動役物 開放パターン(mssec)			
			開放前 インターバル	開放時間 (1回目)	開放中 インターバル	開放時間 (2回目)
fz0	01H	30H01H	0	200	－	－
fz1	02H	90H02H	2000	1200	200	1200
fz2	03H	90H03H	200	1200	－	－

【図 2 5 0】

普通図柄の変動パターンテーブル

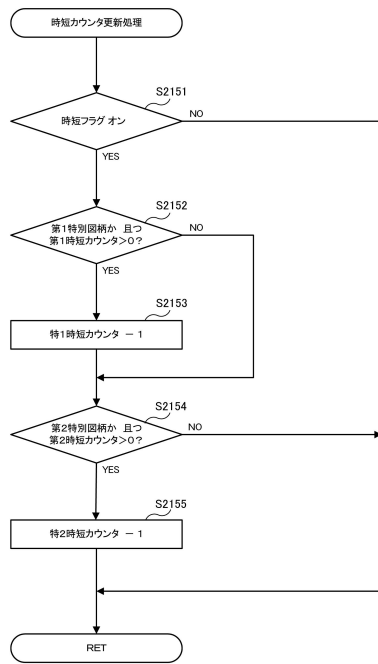
遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
通常遊技状態	0～99	01H	85H01H	10000
A時短遊技状態	0～99	02H	85H02H	1000
B時短遊技状態	0～99	02H	85H02H	1000
C時短遊技状態	0～99	03H	85H03H	8000

30

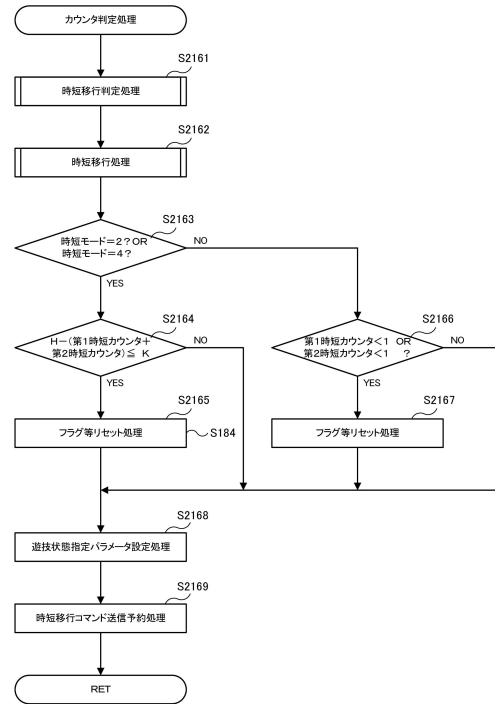
40

50

【図 2 5 1】



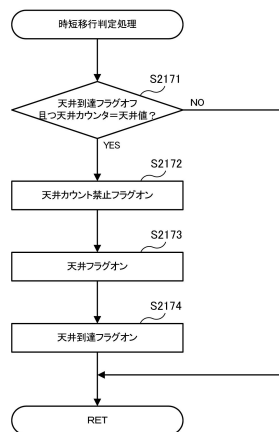
【図 2 5 2】



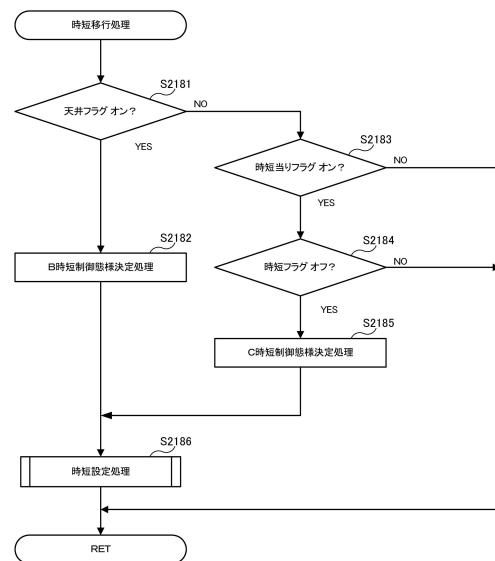
10

20

【図 2 5 3】



【図 2 5 4】

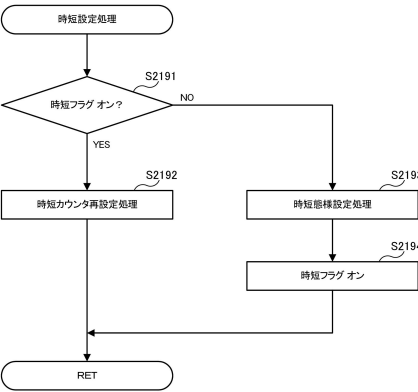


30

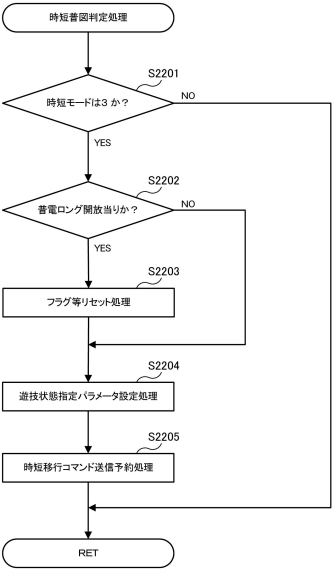
40

50

【図 2 5 5】



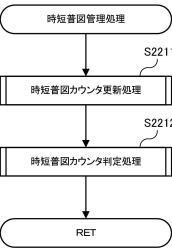
【図 2 5 6】



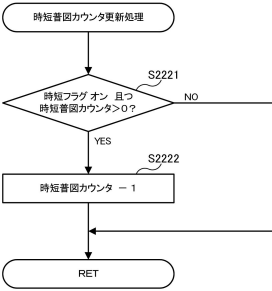
10

20

【図 2 5 7】



【図 2 5 8】

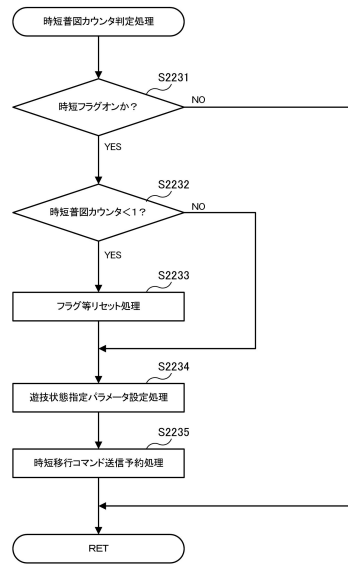


30

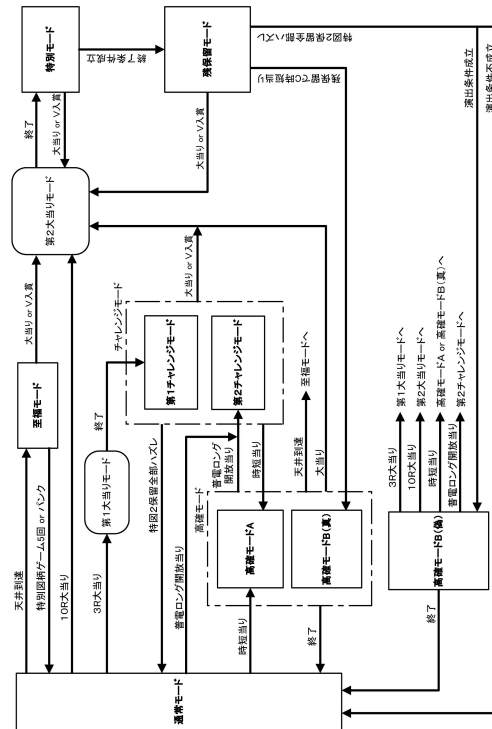
40

50

【 図 2 5 9 】



【図 2 6 0】



【 図 2 6 1 】

[illegible]

※1 雪櫃当道を無視
※2 第1チャレンジモードにおいて第2特別図柄が1回転するまでは1/11
※3 第1チャレンジモードにおいて第2特別図柄が1回転するまでは時短当道を無視

【 図 2 6 2 】

特別図柄の当り判定テーブル		
特別図柄の種類	特別図柄当り判定用乱数値 65536 (0~65535)	選択率 (概算)
第1特別図柄	幅655 (0~654)	1/100.05
	幅1 (655)	1/65536
	幅64881 (656~65535)	1/1.01
第2特別図柄	幅655 (0~654)	1/100.05
	幅1900 (656~2554)	1/34.5
	幅82981 (2555~65535)	1/1.04

10

20

30

40

50

【図 2 6 3】

特別図柄判定テーブル					
特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄 コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	大当たり判定値データ	幅30(0～29)	30/100	z0	zA1
		幅70(30～99)	70/100	z1	
	役物開放当たり判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z2	zA2
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z3	zA3
第2特別図柄	大当たり判定値データ	幅40(0～39)	40/100	z4	zA4
		幅60(40～99)	60/100	z5	
	役物開放当たり判定値データ	幅54(0～53)	54/100	z6	zA5
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z8	zA6

【図 2 6 4】

大当たり種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	通常遊技状態				A時遊技状態				B時遊技状態			
	ラウンド数	大当たり遊技状態終了時に セツされるA時短フラグ			ラウンド数	大当たり遊技状態終了時に セツされるA時短フラグ			ラウンド数	大当たり遊技状態終了時に セツされるA時短フラグ		
z0 (※2)	3	0	1	0	3	1	0	0	3	0	1	0
z1 (※2)	3	0	0	1	3	0	1	0	3	0	0	1
z2 (※1, ※3)	10	1	0	0	10	1	0	0	10	0	1	0
z4 (※2)	10	1	0	0	10	1	0	0	10	0	1	0
z5 (※2)	3	0	1	0	3	0	1	0	3	0	1	0
z6 (※2, ※3)	10	0	1	0	10	1	0	0	1	0	1	0
z7 (※1, ※3)	3	0	1	0	3	0	1	0	3	0	1	0

※1 遊技図柄コマンド「z6」「z6および「z7」については、V入票に基づく大当たり遊技状態に制動された場合の大当たり種類である。
※2 大当たり種類図柄コマンド「z0」「z1」「z4」「z5」に当選した場合は、特別図柄の可変表示開始時の遊技状態に基づいて大当たり種類が決定される。
※3 役物開放当たり図柄図柄コマンド「z2」「z6および「z7」に当選した場合は、V入票時の遊技状態に基づいて大当たり種類が決定される。

10

20

【図 2 6 5】

A時短終了条件決定テーブル				
大当たり遊技状態終了後に セツされるA時短フラグ	A時短終了条件(条件装置が作動した場合を除く)			
	時短回数	役物開放当たり導出回数		
		z2	z6	z7
A1時短フラグ	296	—	—	1
A2時短フラグ	26	1	1	1
A3時短フラグ	4	1	1	1

【図 2 6 6】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル								
特別図柄の種類	当落	リーチ判定用乱数値 (0～249)	演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間 (ms)	備考	
第1 特別 図柄	大当たり	—	0～9	01H	83H01H	45000	リーチA	
			10～54	02H	83H02H	105000	リーチB	
			55～99	03H	83H03H	170000	リーチC	
	役物開放当たり	—	0～49	04H	83H04H	13000	通常変動A	
			50～99	05H	83H05H	11000	通常変動B	
			0～79	01H	83H01H	45000	リーチA	
	ハズレ	0～19	80～94	02H	83H02H	105000	リーチB	
			95～99	03H	83H03H	170000	リーチC	
			20～249	0～69	04H	83H04H	13000	通常変動A
		70～99		05H	83H05H	11000	通常変動B	
		大当たり		—	0～9	01H	84H01H	45000
			10～54		02H	84H02H	105000	リーチB
55～99	03H		84H03H		170000	リーチC		
第2 特別 図柄	役物開放当たり	—	0～49	04H	84H04H	13000	通常変動A	
			50～99	05H	84H05H	11000	通常変動B	
			0～79	01H	84H01H	45000	リーチA	
	ハズレ	0～19	80～94	02H	84H02H	105000	リーチB	
			95～99	03H	84H03H	170000	リーチC	
			20～249	0～69	04H	84H04H	13000	通常変動A
		70～99		05H	84H05H	11000	通常変動B	
		0～9		01H	84H01H	45000	リーチA	
		10～54	02H	84H02H	105000	リーチB		

30

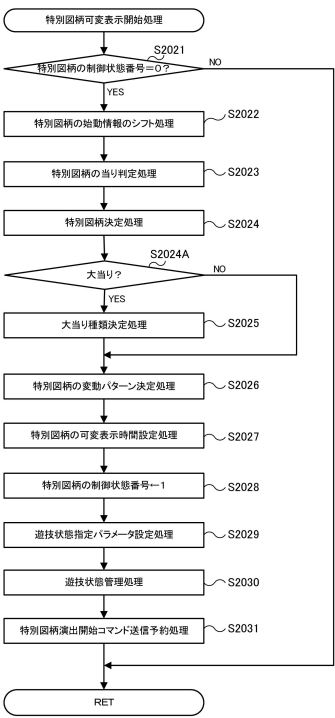
40

50

【図 2 6 7】

高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル									
特別図柄の種類	当落	リーチ判定用乱数値 (0~249)	演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターン	変動パターンコード	可変表示時間 (ms)	備考		
第1 特別 図柄	大当り	—	0~9	01H	83H01H	45000	リーチA		
			10~54	02H	83H02H	105000	リーチB		
			55~99	03H	83H03H	170000	リーチC		
	役物開放当り	—	0~49	06H	83H06H	5000	短縮変動A		
			50~99	07H	83H07H	3000	短縮変動B		
			0~79	01H	83H01H	45000	リーチA		
	ハズレ	0~7	80~94	02H	83H02H	105000	リーチB		
			95~99	03H	83H03H	170000	リーチC		
			8~249	0~69	06H	83H06H	5000	短縮変動A	
		0~7	70~99	07H	83H07H	3000	短縮変動B		
			大当り	—	0~9	01H	84H01H	45000	リーチA
					10~54	02H	84H02H	105000	リーチB
55~99	03H	84H03H			170000	リーチC			
役物開放当り	—	0~49	06H	84H06H	5000	短縮変動A			
		50~99	07H	84H07H	3000	短縮変動B			
		0~79	01H	84H01H	45000	リーチA			
	ハズレ	0~7	80~94	02H	84H02H	105000	リーチB		
			95~99	03H	84H03H	170000	リーチC		
			8~249	0~69	06H	84H06H	5000	短縮変動A	
0~7	70~99	07H	84H07H	3000	短縮変動B				

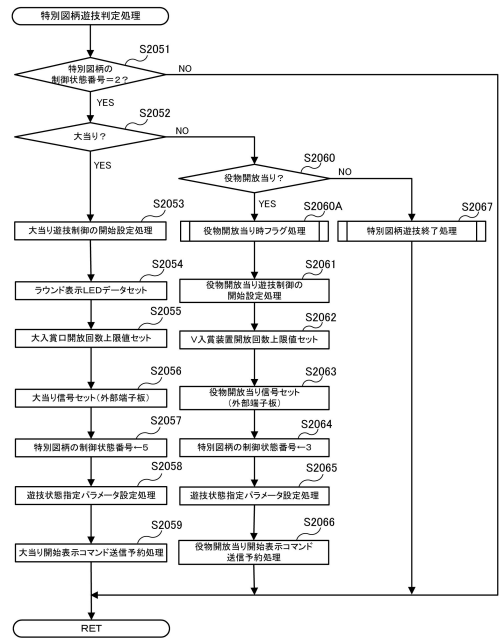
【図 2 6 8】



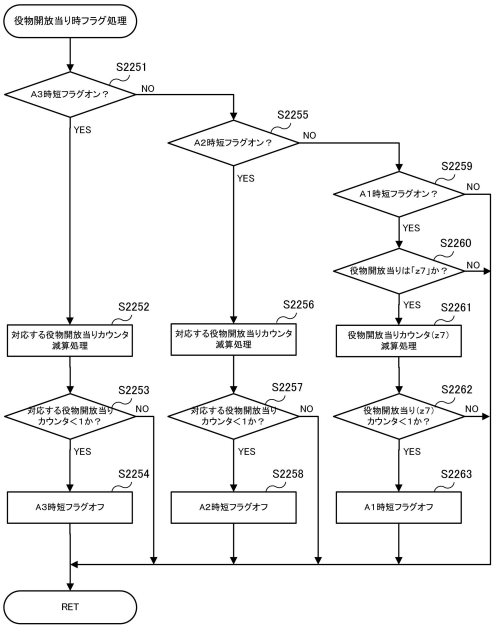
10

20

【図 2 6 9】



【図 2 7 0】

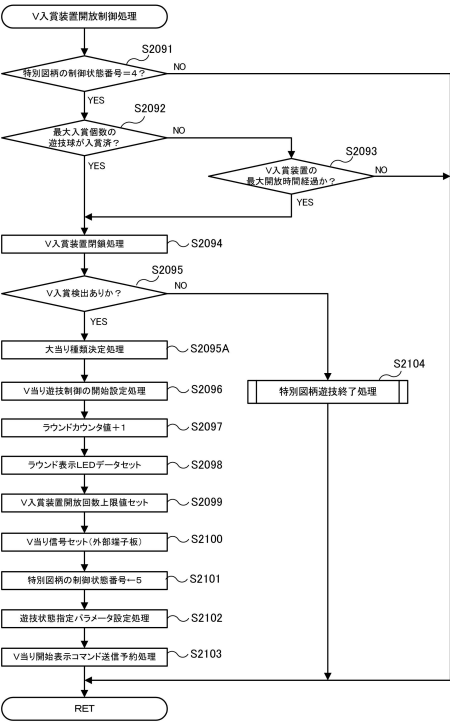


30

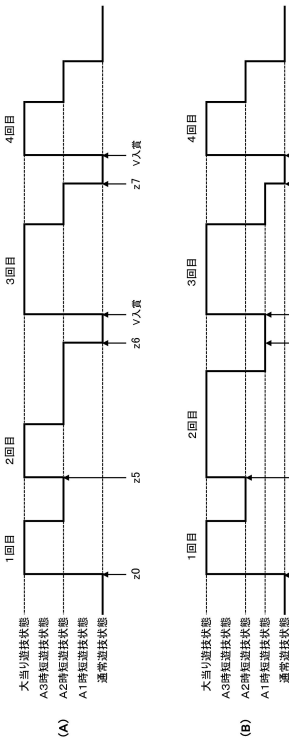
40

50

【図 2 7 1】



【図 2 7 2】

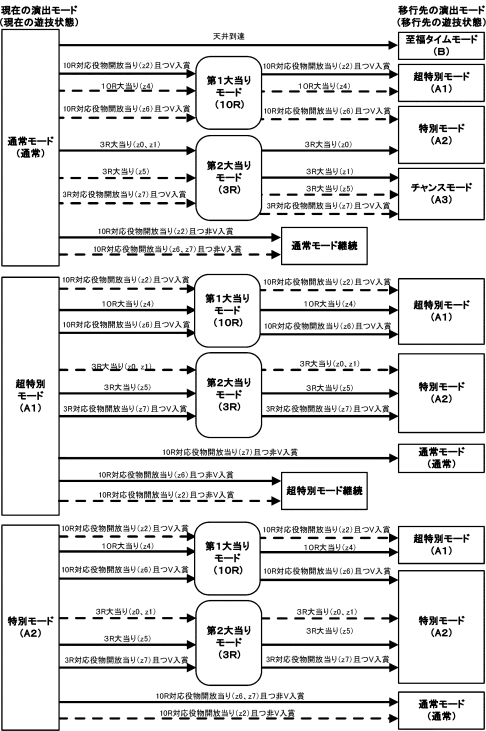


【図 2 7 3】

演出モードと遊技状態との関係性の一例を示す表

演出モード	遊技状態
通常モード	通常遊技状態
超特別モード	A1時短遊技状態
特別モード	A2時短遊技状態
チャンスモード	A3時短遊技状態
至福タイムモード	B時短遊技状態
第1大当りモード	10R大当り遊技状態
第2大当りモード	3R大当り遊技状態

【図 2 7 4】



10

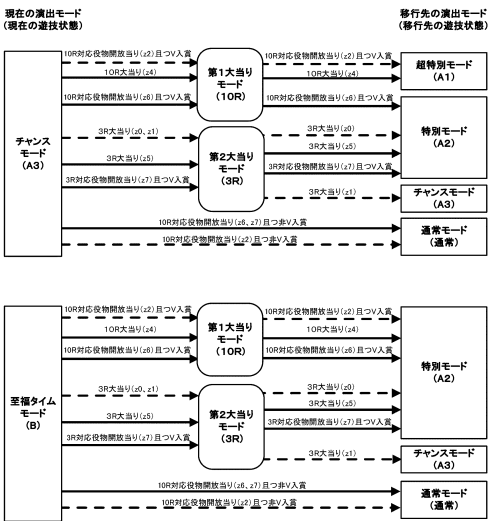
20

30

40

50

【図 2 7 5】



【図 2 7 6】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0~99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	大当たり判定値データ	幅100 (0~99)	100/100	z10	zA11
	役物開放当り判定値データ	幅100 (0~99)	100/100	z11	zA12
	ハズレ判定値データ	幅100 (0~99)	100/100	z12	zA13
第2特別図柄	大当たり判定値データ	幅100 (0~99)	100/100	z13	zA14
	役物開放当り判定値データ	幅20 (0~19)	20/100	z14	zA15
	ハズレ判定値データ	幅80 (20~99)	80/100	z15	zA16

10

20

【図 2 7 7】

大当たり確率決定テーブル

選択図柄コマンド	通常遊技状態		A時短遊技状態		B時短遊技状態	
	ラウンド数	大当たり遊技状態終了時にセットされるA時短フラグ	ラウンド数	大当たり遊技状態終了時にセットされるA時短フラグ	ラウンド数	大当たり遊技状態終了時にセットされるA時短フラグ
z10 (※1)	3	1	0	3	1	0
z11 (※1, ※2)	10	1	0	10	1	0
z13 (※2)	10	1	0	10	1	0
z14 (※2)	10	1	0	10	1	0
z15 (※1, ※2)	10	1	0	10	1	0

※1: 選択図柄コマンド「z11」、「z14」および「z15」については、V入賞に基づく大当たり遊技状態に制約された場合の大当たり確率である。
※2: 大当たり遊技状態コマンド「z10」、「z13」に当選した場合、特別図柄の可変表示開始時の遊技状態に基づいて大当たり確率が決定される。
※3: 役物開放当り遊技状態コマンド「z11」、「z14」および「z15」に当選した場合、V入賞時の遊技状態に基づいて大当たり確率が決定される。

【図 2 7 8】

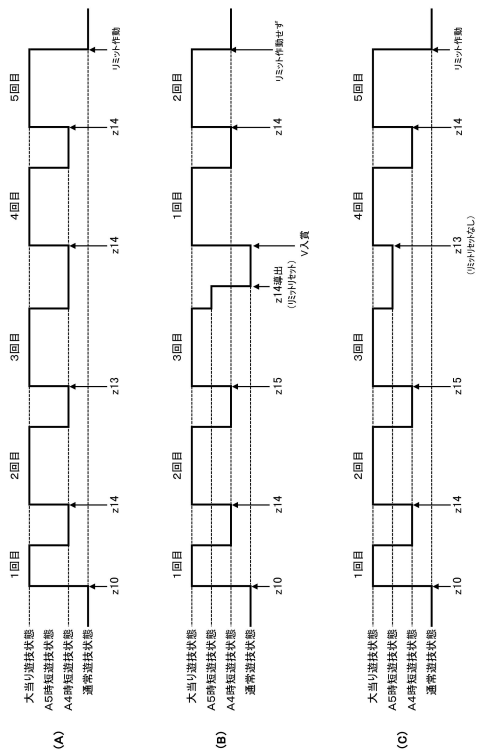
A時短終了条件決定テーブル				
大当たり遊技状態終了後に セットされるA時短フラグ	A時短終了条件(条件装置が作動した場合を除く)			
	時短回数	役物開放当り導出回数		
		z11	z14	z15
A4時短フラグ	99	—	—	—
A5時短フラグ	99	1	1	1

30

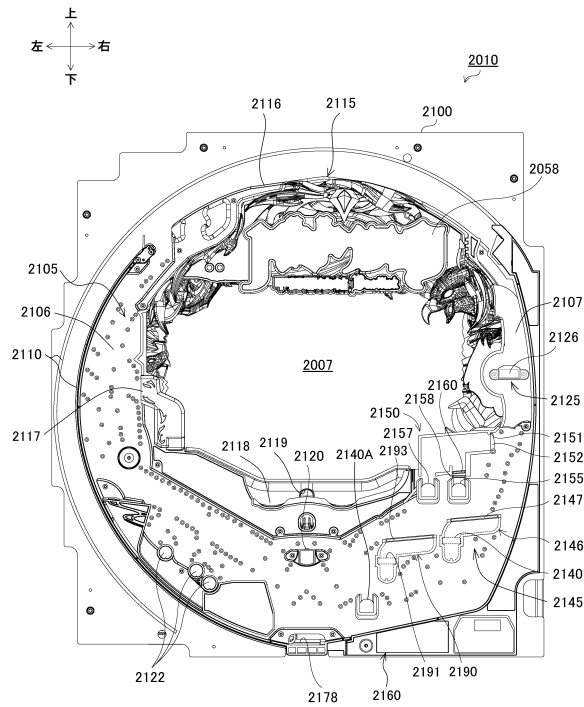
40

50

【図 2 7 9】



【図 2 8 0】



【図 2 8 1】

特別図柄の当り判定テーブル			
特別図柄の種類	特別図柄当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	幅655(0～654)	1/100.05	大当り判定値データ
	幅5461(655～6115)	1/10.0	小当り判定値データ
	幅59420(6116～65535)	1/1.12	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅655(0～654)	1/100.05	大当り判定値データ
	幅326(655～980)	1/201.0	役物開放当り判定値データ
	幅64555(981～65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ

【図 2 8 2】

特別図柄判定テーブル					
特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄 コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z20	zA21
	小当り判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z21	zA22
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z22	zA23
第2特別図柄	大当り判定値データ	幅50(0～49)	50/100	z23	zA24
	役物開放当り判定値データ	幅50(50～99)	50/100	z24	zA25
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z25	zA26

10

20

30

40

50

【図 2 8 3】

変動パターン選択状態移行条件決定テーブル

選択図柄 コマンド	変動パターン選択状態1		変動パターン選択状態2		変動パターン選択状態3	
	変動パターン 選択状態2	変動パターン 選択状態3	変動パターン 選択状態2	変動パターン 選択状態3	変動パターン 選択状態2	変動パターン 選択状態3
z20	10	—	10	—	20	—
z23	20	—	20	—	20	—
z24	20	—	20	—	—	100
z25	100	—	—	100	—	100

【図 2 8 4】

変動パターン選択状態1において参照される特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄 の種類	当落	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別 図柄	大当り	—	0～9	01H	83H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	83H02H	105000	リーチB
			55～99	03H	83H03H	170000	リーチC
	小当り	—	0～49	04H	83H04H	13000	通常変動A
			50～99	05H	83H05H	11000	通常変動B
			0～79	01H	83H01H	45000	リーチA
	ハズレ	0～19	80～94	02H	83H02H	105000	リーチB
			95～99	03H	83H03H	170000	リーチC
			0～49	04H	83H04H	13000	通常変動A
			50～99	05H	83H05H	11000	通常変動B
			0～19	06H	84H06H	600000	長変動A
			20～59	07H	84H07H	590000	長変動B
第2 特別 図柄	大当り	—	59～99	08H	84H08H	580000	長変動C
			0～49	06H	84H06H	600000	長変動A
			50～99	07H	84H07H	590000	長変動B
	役物開放当り	—	0～49	06H	84H06H	600000	長変動A
	ハズレ	—	0～49	06H	84H06H	600000	長変動A
			50～99	07H	84H07H	590000	長変動B
			0～49	06H	84H06H	600000	長変動A
			50～99	07H	84H07H	590000	長変動B
			0～49	06H	84H06H	600000	長変動A

10

20

【図 2 8 5】

変動パターン選択状態2において参照される特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄 の種類	当落	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別 図柄	大当り	—	0～9	01H	83H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	83H02H	105000	リーチB
			55～99	03H	83H03H	170000	リーチC
	小当り	—	0～49	09H	83H09H	8000	通常変動D
			50～99	0AH	83H0AH	6000	通常変動E
			0～79	01H	83H01H	45000	リーチA
	ハズレ	0～19	80～94	02H	83H02H	105000	リーチB
			95～99	03H	83H03H	170000	リーチC
			0～49	09H	83H09H	8000	通常変動D
			50～99	0AH	83H0AH	6000	通常変動E
			0～9	01H	84H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	84H02H	105000	リーチB
第2 特別 図柄	大当り	—	55～99	03H	84H03H	170000	リーチC
			0～49	09H	84H09H	8000	通常変動D
			50～99	0AH	84H0AH	6000	通常変動E
	役物開放当り	—	0～79	01H	84H01H	45000	リーチA
			80～94	02H	84H02H	105000	リーチB
			95～99	03H	84H03H	170000	リーチC
	ハズレ	0～7	0～49	09H	84H09H	8000	通常変動D
			50～99	0AH	84H0AH	6000	通常変動E
			0～9	01H	84H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	84H02H	105000	リーチB
			55～99	03H	84H03H	170000	リーチC
			0～49	09H	84H09H	8000	通常変動D

【図 2 8 6】

変動パターン選択状態3において参照される特別図柄の変動パターンテーブル

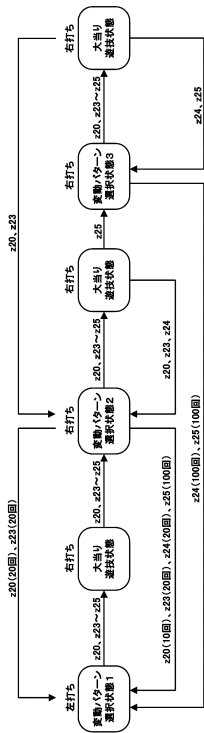
特別図柄 の種類	当落	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別 図柄	大当り	—	0～9	01H	83H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	83H02H	105000	リーチB
			55～99	03H	83H03H	170000	リーチC
	小当り	—	0～49	09H	83H09H	5000	短縮変動A
			50～99	0CH	83H0CH	3000	短縮変動B
			0～79	01H	83H01H	45000	リーチA
	ハズレ	0～7	80～94	02H	83H02H	105000	リーチB
			95～99	03H	83H03H	170000	リーチC
			0～49	09H	83H09H	5000	短縮変動A
			50～99	0CH	83H0CH	3000	短縮変動B
			0～9	01H	84H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	84H02H	105000	リーチB
第2 特別 図柄	大当り	—	55～99	03H	84H03H	170000	リーチC
			0～49	09H	84H09H	5000	短縮変動A
			50～99	0CH	84H0CH	3000	短縮変動B
	役物開放当り	—	0～79	01H	84H01H	45000	リーチA
			80～94	02H	84H02H	105000	リーチB
			95～99	03H	84H03H	170000	リーチC
	ハズレ	0～7	0～49	09H	84H09H	5000	短縮変動A
			50～99	0CH	84H0CH	3000	短縮変動B
			0～9	01H	84H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	84H02H	105000	リーチB
			55～99	03H	84H03H	170000	リーチC
			0～49	09H	84H09H	5000	短縮変動A

30

40

50

【図 2 8 7】



【図 2 8 8】

特別図柄判定テーブル					
特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	幅5 (0～4)	5/100	z0	zA1
		幅5 (5～9)	5/100	z1	
		幅40 (10～49)	40/100	z2	zA2
		幅50 (50～99)	50/100	z3	zA3
	大当り判定値データ	幅40 (0～39)	40/100	z4	zA4
		幅50 (40～89)	50/100	z5	
		幅10 (90～99)	10/100	z6	
	ハズレ判定値データ	幅100 (0～99)	100/100	z7	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	幅5 (0～4)	5/100	z8	zA6
		幅5 (5～9)	5/100	z9	
		幅40 (10～49)	40/100	z10	zA7
		幅50 (50～99)	50/100	z11	zA8
	大当り判定値データ	幅40 (0～39)	40/100	z12	zA9
		幅30 (40～69)	50/100	z13	
		幅30 (70～99)	10/100	z14	
	ハズレ判定値データ	幅100 (0～99)	100/100	z15	zA10

10

20

【図 2 8 9】

通常遊技状態における当り種類決定テーブル										
選択図柄コマンド	通常遊技状態									
	ラウンド数	確実フラグ	時短フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C1時短フラグ	C2時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	時短回数
z0	—	—	1	—	—	1	—	—	—	300
z1	—	—	1	—	—	—	1	—	—	5
z2	—	—	1	—	—	—	—	1	—	50
z3	—	—	1	—	—	—	—	—	1	50
z4	3	—	1	1	—	—	—	—	—	30
z5	3	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z6	10	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z8	—	—	1	—	—	1	—	—	—	300
z9	—	—	1	—	—	—	1	—	—	5
z10	—	—	1	—	—	—	—	1	—	50
z11	—	—	1	—	—	—	—	—	1	50
z12	3	—	1	1	—	—	—	—	—	30
z13	3	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z14	10	1	1	1	—	—	—	—	—	10000

【図 2 9 0】

A時短遊技状態における当り種類決定テーブル										
選択図柄コマンド	A時短遊技状態									
	ラウンド数	確実フラグ	時短フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C1時短フラグ	C2時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	時短回数
z0	—	—	1	—	—	1	—	—	—	300
z1	—	—	1	—	—	—	1	—	—	5
z2	—	—	1	—	—	—	—	1	—	50
z4	3	—	1	1	—	—	—	—	—	30
z5	3	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z6	10	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z8	—	—	1	—	—	1	—	—	—	300
z9	—	—	1	—	—	—	1	—	—	5
z10	—	—	1	—	—	—	—	1	—	50
z12	3	—	1	1	—	—	—	—	—	30
z13	3	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z14	10	1	1	1	—	—	—	—	—	10000

30

40

50

【図 2 9 1】

B時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	B時短遊技状態									
	ラウンド数	確実フラグ	時短フラグ	A時短 フラグ	B時短 フラグ	C1時短 フラグ	C2時短 フラグ	C3時短 フラグ	C4時短 フラグ	時短 回数
z0	—	—	1	—	—	1	—	—	—	300
z1	—	—	1	—	—	—	1	—	—	300
z2	—	—	1	—	—	—	—	1	—	200
z4	3	—	1	1	—	—	—	—	—	30
z5	3	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z6	10	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z8	—	—	1	—	—	1	—	—	—	300
z9	—	—	1	—	—	—	1	—	—	300
z10	—	—	1	—	—	—	—	1	—	200
z12	3	—	1	1	—	—	—	—	—	30
z13	3	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z14	10	1	1	1	—	—	—	—	—	10000

【図 2 9 2】

C1時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	C1時短遊技状態									
	ラウンド数	確実フラグ	時短フラグ	A時短 フラグ	B時短 フラグ	C1時短 フラグ	C2時短 フラグ	C3時短 フラグ	C4時短 フラグ	時短 回数
z0	—	—	1	—	—	1	—	—	—	300
z1	—	—	1	—	—	—	1	—	—	200
z2	—	—	1	—	—	—	—	1	—	100
z4	3	—	1	1	—	—	—	—	—	30
z5	3	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z6	10	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z8	—	—	1	—	—	1	—	—	—	300
z9	—	—	1	—	—	—	1	—	—	200
z10	—	—	1	—	—	—	—	1	—	100
z12	3	—	1	1	—	—	—	—	—	30
z13	3	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z14	10	1	1	1	—	—	—	—	—	10000

10

20

【図 2 9 3】

C2時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	C2時短遊技状態									
	ラウンド数	確実フラグ	時短フラグ	A時短 フラグ	B時短 フラグ	C1時短 フラグ	C2時短 フラグ	C3時短 フラグ	C4時短 フラグ	時短 回数
z0	—	—	1	—	—	1	—	—	—	300
z1	—	—	1	—	—	—	1	—	—	5
z2	—	—	1	—	—	—	—	1	—	50
z4	3	—	1	1	—	—	—	—	—	30
z5	3	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z6	10	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z8	—	—	1	—	—	1	—	—	—	300
z9	—	—	1	—	—	—	1	—	—	5
z10	—	—	1	—	—	—	—	1	—	50
z12	3	—	1	1	—	—	—	—	—	30
z13	3	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z14	10	1	1	1	—	—	—	—	—	10000

【図 2 9 4】

C3時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	C3時短遊技状態									
	ラウンド数	確実フラグ	時短フラグ	A時短 フラグ	B時短 フラグ	C1時短 フラグ	C2時短 フラグ	C3時短 フラグ	C4時短 フラグ	時短 回数
z0	—	—	1	—	—	1	—	—	—	300
z1	—	—	1	—	—	—	1	—	—	5
z2	—	—	1	—	—	—	—	1	—	50
z4	3	—	1	1	—	—	—	—	—	30
z5	3	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z6	10	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z8	—	—	1	—	—	1	—	—	—	300
z9	—	—	1	—	—	—	1	—	—	5
z10	—	—	1	—	—	—	—	1	—	50
z12	3	—	1	1	—	—	—	—	—	30
z13	3	1	1	1	—	—	—	—	—	10000
z14	10	1	1	1	—	—	—	—	—	10000

30

40

50

【図 2 9 5】

C4時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	C4時短遊技状態								時短 回数
	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	A時短 フラグ	B時短 フラグ	C1時短 フラグ	C2時短 フラグ	C3時短 フラグ	
z0	—	—	1	—	—	1	—	—	300
z1	—	—	1	—	—	—	1	—	5
z2	—	—	1	—	—	—	—	1	50
z4	3	—	1	1	—	—	—	—	30
z5	3	1	1	1	—	—	—	—	10000
z6	10	1	1	1	—	—	—	—	10000
z8	—	—	1	—	—	1	—	—	300
z9	—	—	1	—	—	—	1	—	5
z10	—	—	1	—	—	—	—	1	50
z12	3	—	1	1	—	—	—	—	30
z13	3	1	1	1	—	—	—	—	10000
z14	10	1	1	1	—	—	—	—	10000

【図 2 9 6】

特別図柄の変動パターンテーブルA (通常遊技状態、A時短遊技状態)

特別図柄 の種類	当落	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別 図柄	時短当り	—	0～4	01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA
			5～24	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
			25～59	05H	83H05H	95000	共通リーチA
			60～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
	大当り	—	0～4	03H	83H03H	95000	大当り系リーチA
			5～24	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
			25～59	05H	83H05H	95000	共通リーチA
			60～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
	ハズレ	0～25	0～9	07H	83H07H	13000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	65000	時短当り系リーチB
			25～34	09H	83H09H	13000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	75000	大当り系リーチB
			50～74	0BH	83H0BH	30000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	105000	共通リーチB
		26～249	0～29	DDH	83H0DH	13000	通常変動A
			30～69	0EH	83H0EH	11000	通常変動B
			70～99	0FH	83H0FH	95000	通常変動C
	第2 特別 図柄	時短当り	0～4	01H	84H01H	95000	時短当り系リーチA
			5～24	02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB
			25～59	05H	84H05H	95000	共通リーチA
			60～99	06H	84H06H	105000	共通リーチB
		大当り	0～4	03H	84H03H	95000	大当り系リーチA
			5～24	04H	84H04H	75000	大当り系リーチB
			25～59	05H	84H05H	95000	共通リーチA
			60～99	06H	84H06H	105000	共通リーチB
		ハズレ	0～9	07H	84H07H	13000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	65000	時短当り系リーチB
			25～34	09H	84H09H	13000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	84H0AH	75000	大当り系リーチB
			50～74	0BH	84H0BH	30000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	84H0CH	105000	共通リーチB
		26～249	0～89	DDH	84H0DH	13000	通常変動A
			90～99	0EH	84H0EH	11000	通常変動B

10

20

【図 2 9 7】

特別図柄の変動パターンテーブルB-1

特別図柄 の種類	当落	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別 図柄	時短当り	—	0～4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチa
			5～24	02H	83H02H	60000	時短当り系リーチb
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチb
	大当り	—	0～4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチa
			5～24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチb
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチb
	ハズレ	0～25	0～9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチb
			25～34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチb
			50～74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	100000	共通リーチb
		26～249	0～89	DDH	83H0DH	13000	通常変動A
			90～94	0EH	83H0EH	11000	通常変動B
			95～99	0FH	83H0FH	95000	通常変動C
	第2 特別 図柄	時短当り	0～4	01H	84H01H	90000	時短当り系リーチa
			5～24	02H	84H02H	60000	時短当り系リーチb
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチb
		大当り	0～4	03H	84H03H	90000	大当り系リーチa
			5～24	04H	84H04H	70000	大当り系リーチb
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチb
		ハズレ	0～9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチb
			25～34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチb
			50～74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチb
		26～249	0～59	11H	84H11H	5000	通常変動a
			60～94	12H	84H12H	4000	通常変動b
			95～99	13H	84H13H	3000	通常変動c

【図 2 9 8】

特別図柄の変動パターンテーブルB-2

特別図柄 の種類	当落	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別 図柄	時短当り	—	0～4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチa
			5～24	02H	83H02H	60000	時短当り系リーチb
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチb
	大当り	—	0～4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチa
			5～24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチb
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチb
	ハズレ	0～25	0～9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチb
			25～34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチb
			50～74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	100000	共通リーチb
		26～249	0～89	DDH	83H0DH	13000	通常変動A
			90～94	0EH	83H0EH	11000	通常変動B
			95～99	0FH	83H0FH	95000	通常変動C
	第2 特別 図柄	時短当り	0～4	01H	84H01H	90000	時短当り系リーチa
			5～24	02H	84H02H	60000	時短当り系リーチb
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチb
	大当り	—	0～4	03H	84H03H	90000	大当り系リーチa
			5～24	04H	84H04H	70000	大当り系リーチb
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチb
	ハズレ	0～25	0～9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチb
			25～34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチb
			50～74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチb
		26～249	0～29	11H	84H11H	5000	通常変動a
			30～79	12H	84H12H	4000	通常変動b
			80～99	13H	84H13H	3000	通常変動c

30

40

50

【 図 2 9 9 】

【 図 3 0 0 】

特別図柄の変動パターンテーブルB-3

特別図柄の種類	当落	リチ判定用乱数値 (0~249)	演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターン	変動パターンコード	可変表示時間 (ms)	備考	
第1特別図柄	時短当り	-	0~4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチa	
			5~24	02H	83H02H	90000	時短当り系リーチb	
			25~59	05H	83H05H	90000	共通リーチa	
			60~99	06H	83H06H	100000	共通リーチb	
			0~4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチa	
	大当り	-	5~24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチb	
			25~59	05H	83H05H	90000	共通リーチa	
			60~99	06H	83H06H	100000	共通リーチb	
			0~9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ	
			10~24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチb	
	ハズレ	0~25	-	25~34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
				35~49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチb
				50~74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
				75~99	0CH	83H0CH	100000	共通リーチb
				0~89	0DH	83H0DH	13000	通常変動A
		26~249	-	90~94	0EH	83H0EH	11000	通常変動B
				95~99	0FH	83H0FH	90000	通常変動C
				0~4	01H	84H01H	90000	時短当り系リーチa
5~24				02H	84H02H	60000	時短当り系リーチb	
25~59				05H	84H05H	90000	共通リーチa	
60~99				06H	84H06H	100000	共通リーチb	
0~4				03H	84H03H	90000	大当り系リーチa	
5~24				04H	84H04H	70000	大当り系リーチb	
第2特別図柄	時短当り	-	25~59	05H	84H05H	90000	共通リーチa	
			60~99	06H	84H06H	100000	共通リーチb	
			0~9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ	
			10~24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチb	
			25~34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ	
	大当り	-	35~49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチb	
			50~74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ	
			75~99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチb	
			0~19	11H	84H11H	5000	通常変動a	
			20~69	12H	84H12H	4000	通常変動b	
	0~25	-	70~99	13H	84H13H	3000	通常変動c	
			0~9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ	
			10~24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチb	
			25~34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ	
			35~49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチb	
			50~74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ	
			75~99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチb	
			0~19	11H	84H11H	5000	通常変動a	
26~249	-	20~69	12H	84H12H	4000	通常変動b		
		70~99	13H	84H13H	3000	通常変動c		

特別図柄の変動パターンテーブルC-1

特別図柄の 種別	当落	リチー特定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別 図柄	時短当り	-	0～4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチa
			5～24	02H	83H02H	60000	時短当り系リーチb
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチc
	大当り	-	60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチb
			0～4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチa
			5～24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチb
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチb
			0～9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチc
			25～34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチb
	ハズレ	0～25	50～74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	100000	共通リーチb
			0～9	0DH	83H0DH	13000	通常変動A
			90～94	0EH	83H0EH	11000	通常変動B
第2 特別 図柄	時短当り	-	95～99	0FH	83H0FH	95000	通常変動C
			0～4	01H	84H01H	90000	時短当り系リーチa
			5～24	02H	84H02H	60000	時短当り系リーチb
	大当り	-	25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチb
			0～4	03H	84H03H	90000	大当り系リーチa
			5～24	04H	84H04H	70000	大当り系リーチb
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチb
			0～9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチc
			25～34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
	ハズレ	0～25	35～49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチb
			50～74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチc
0～59			14H	84H14H	8000	通常変動d	
26～249		60～94	15H	84H15H	7000	通常変動e	
		95～99	16H	84H16H	6000	通常変動f	

10

20

【 図 3 0 1 】

【 図 3 0 2 】

特別図柄の変動パターンテーブルC-2

特別図柄 の種別	当落	リチ判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動 コマンド	可変表示時間 (ms)	備考	
第1 特別 図柄	時短当り	-	0~4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチa	
			5~24	02H	83H02H	60000	時短当り系リーチb	
			25~59	05H	83H05H	90000	共通リーチa	
			60~99	06H	83H06H	100000	共通リーチb	
	大当り	-	0~4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチa	
			5~24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチb	
			25~59	05H	83H05H	90000	共通リーチa	
			60~99	06H	83H06H	100000	共通リーチb	
	ハズレ	0~25	0~9	07H	83H07H	11000	時短当り系/マルチー	
			10~24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチb	
			25~34	09H	83H09H	11000	大当り系/マルチー	
			35~49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチb	
			50~74	0BH	83H0BH	28000	共通/マルチー	
			75~99	0CH	83H0CH	10000	共通リーチー	
			0~89	0DH	83H0DH	13000	通常変動A	
			90~94	0EH	83H0EH	11000	通常変動B	
時短当り	-	95~99	0FH	83H0FH	95000	通常変動C		
		0~4	01H	84H01H	90000	時短当り系リーチa		
		5~24	02H	84H02H	60000	時短当り系リーチb		
		25~59	05H	84H05H	90000	共通リーチa		
		60~99	06H	84H06H	100000	共通リーチー		
		大当り	-	0~4	03H	84H03H	90000	大当り系リーチa
				5~24	04H	84H04H	70000	大当り系リーチb
				25~59	05H	84H05H	90000	共通リーチa
				60~99	06H	84H06H	100000	共通リーチb
		ハズレ	0~25	0~9	07H	84H07H	11000	時短当り系/マルチー
10~24	08H			84H08H	60000	時短当り系リーチb		
25~34	09H			84H09H	11000	大当り系/マルチー		
35~49	0AH			84H0AH	70000	大当り系リーチb		
50~74	0BH			84H0BH	28000	共通/マルチー		
75~99	0CH			84H0CH	100000	共通リーチー		
0~29	14H			84H14H	8000	通常変動d		
30~79	15H			84H15H	7000	通常変動e		
26~249		80~99	16H	84H16H	6000	通常変動f		

特別図柄の変動パターンテーブルC-3

特別図柄 の種別	当落	リチヤ定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別 図柄	時短当り	-	0～4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチa
			5～24	02H	83H02H	60000	時短当り系リーチb
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチb
			0～4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチa
	大当り	-	5～24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチb
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチb
			0～9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチb
	ハズレ	0～25	25～34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチb
			50～74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	100000	共通リーチa
			0～89	0DH	83H0DH	13000	通常変動A
	第2 特別 図柄	時短当り	-	90～94	0EH	83H0EH	11000
95～99				0FH	83H0FH	95000	通常変動C
0～4				01H	84H01H	90000	時短当り系リーチa
5～24				02H	84H02H	60000	時短当り系リーチb
25～59				05H	84H05H	90000	共通リーチa
大当り		-	60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチb
			0～4	03H	84H03H	90000	大当り系リーチa
			5～24	04H	84H04H	70000	大当り系リーチb
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチb
ハズレ		0～25	0～9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチb
			25～34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチb
			50～74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
26～249		75～99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチa	
		0～59	17H	84H17H	5500	通常変動g	
		60～94	18H	84H18H	4500	通常変動h	
		95～99	19H	84H19H	3500	通常変動i	

30

40

【 図 3 0 3 】

【 図 3 0 4 】

特別図柄の変動パターンテーブルC-4

特別図柄 の種類	当落	リチ判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	時短当り	-	0~4	01H	83H01H	90000	時短当り系リチ-a
			5~24	02H	83H02H	60000	時短当り系リチ-b
			25~59	05H	83H05H	90000	共通リチ-a
			60~99	06H	83H06H	100000	共通リチ-b
	大当り	-	0~4	03H	83H03H	90000	大当り系リチ-a
			5~24	04H	83H04H	70000	大当り系リチ-b
			25~59	05H	83H05H	90000	共通リチ-a
			60~99	06H	83H06H	100000	共通リチ-b
	ハズレ	0~25	0~4	07H	83H07H	11000	時短当り系/マルチ-b
			10~24	08H	83H08H	60000	時短当り系リチ-c
			25~34	09H	83H09H	11000	大当り系/マルチ-c
			35~49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リチ-b
		50~74	0BH	83H0BH	28000	共通/マルチ-c	
		75~99	0CH	83H0CH	100000	共通リチ-b	
		26~249	0~89	0DD	83H0DH	13000	通常変動A
			90~94	0EH	83H0EH	11000	通常変動B
第2 特別図柄	時短当り	-	95~99	0FH	83H0FH	95000	通常変動C
			0~4	01H	84H01H	90000	時短当り系リチ-a
			5~24	02H	84H02H	60000	時短当り系リチ-b
			25~59	05H	84H05H	90000	共通リチ-a
	大当り	-	60~99	06H	84H06H	100000	共通リチ-b
			0~4	03H	84H03H	90000	大当り系リチ-a
			5~24	04H	84H04H	70000	大当り系リチ-b
			25~59	05H	84H05H	90000	共通リチ-a
	ハズレ	0~25	60~99	06H	84H06H	100000	共通リチ-b
			0~9	07H	84H07H	11000	時短当り系/マルチ-c
			10~24	08H	84H08H	60000	時短当り系リチ-b
			25~34	09H	84H09H	11000	大当り系/マルチ-c
		35~49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リチ-b	
		50~74	0BH	84H0BH	28000	共通/マルチ-c	
		75~99	0CH	84H0CH	100000	共通リチ-b	
		26~249	0~29	17H	84H17H	5500	通常変動G
30~79	18H		84H18H	3500	通常変動H		
80~99	19H		84H19H	4500	通常変動I		

特別図柄の変動パターンテーブルD-1

特別図柄の種類	当落	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 01H	変動0/9～ 2/24D	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別 図柄	時短当り	-	0～4	01H	03H01H	90000	時短当り系リーチ-a
			5～24	02H	03H02H	60000	時短当り系リーチ-b
			25～59	05H	03H05H	90000	共通リーチ-a
	大当り	-	60～99	06H	03H06H	100000	共通リーチ-b
			0～4	03H	03H03H	90000	大当り系リーチ-a
			5～24	04H	03H04H	70000	大当り系リーチ-b
	ハズレ	0～25	25～59	05H	03H05H	90000	共通リーチ-a
			60～99	06H	03H06H	100000	共通リーチ-b
			0～9	07H	03H07H	11000	時短当り系/0-マカリチ
			10～24	08H	03H08H	60000	時短当り系リーチ-a
			25～34	09H	03H09H	11000	大当り系/0-マカリチ
			35～49	0AH	03H0AH	70000	大当り系リーチ-b
			50～74	0BH	03H0BH	28000	共通/0-マカリチ
			75～99	0CH	03H0CH	100000	共通リーチ-b
			0～9	0DH	03H0DH	13000	通常変動A
			10～99	0EH	03H0EH	11000	通常変動B
第2 特別 図柄	時短当り	-	0～4	01H	04H01H	90000	時短当り系リーチ-a
			5～24	02H	04H02H	60000	時短当り系リーチ-b
			25～59	05H	04H05H	90000	共通リーチ-a
	大当り	-	60～99	06H	04H06H	100000	共通リーチ-b
			0～4	03H	04H03H	90000	大当り系リーチ-a
			5～24	04H	04H04H	70000	大当り系リーチ-b
	ハズレ	0～25	25～59	05H	04H05H	90000	共通リーチ-a
			60～99	06H	04H06H	100000	共通リーチ-b
			0～9	07H	04H07H	11000	時短当り系/0-マカリチ
			10～24	08H	04H08H	60000	時短当り系リーチ-b
			25～34	09H	04H09H	11000	大当り系/0-マカリチ
			35～49	0AH	04H0AH	70000	大当り系リーチ-b
			50～74	0BH	04H0BH	28000	共通/0-マカリチ
			75～99	0CH	04H0CH	100000	共通リーチ-b
			0～89	0DH	04H0DH	13000	通常変動A
			90～99	0EH	04H0EH	11000	通常変動B

【 図 3 0 5 】

【 図 3 0 6 】

特別図柄の変動パターンテーブルD-2

特別図柄 の種類	当落	リチ判定用 乱数図 (0~249)	演出選択用 乱数図 (0~99)	変動 パターン コード	変動パターン コード マズダ	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別 図柄	時短当り	-	0~4	01H	83H01H	90000	時短当り系リチ-a
			5~24	02H	83H02H	60000	時短当り系リチ-b
			25~59	05H	83H05H	90000	共通リチ-b
			60~99	06H	83H06H	100000	共通リチ-b
			0~4	03H	83H03H	90000	大当り系リチ-a
	大当り	-	5~24	04H	83H04H	70000	大当り系リチ-b
			25~59	05H	83H05H	90000	共通リチ-a
			60~99	06H	83H06H	100000	共通リチ-b
			0~9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリチ
			10~24	08H	83H08H	60000	時短当り系リチ-b
	ハズレ	0~25	25~34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリチ
			35~49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リチ-b
			50~74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリチ
			75~99	0CH	83H0CH	100000	共通リチ-b
			0~89	0DH	83H0DH	13000	通常変動A
			90~94	0EH	83H0EH	11000	通常変動B
			95~99	0FH	83H0FH	95000	通常変動C
			0~4	01H	84H01H	90000	時短当り系リチ-a
時短当り	-	5~24	02H	84H02H	60000	時短当り系リチ-b	
		25~59	05H	84H05H	90000	共通リチ-a	
		60~99	06H	84H06H	100000	共通リチ-b	
		0~4	03H	84H03H	90000	大当り系リチ-a	
		5~24	04H	84H04H	70000	大当り系リチ-b	
大当り	-	25~59	05H	84H05H	90000	共通リチ-a	
		60~99	06H	84H06H	100000	共通リチ-b	
		0~9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリチ	
		10~24	08H	84H08H	60000	時短当り系リチ-b	
		25~34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリチ	
ハズレ	0~25	35~49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リチ-b	
		50~74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリチ	
		75~99	0CH	84H0CH	100000	共通リチ-b	
		0~19	1AH	84H1AH	3500	通常変動	
		20~99	1BH	84H1BH	2500	通常変動k	

遊技状態		遊技状態以外の取扱条件	選択される変動パターンテーブル
通常遊技状態	—		変動パターンテーブルA
A時短遊技状態	—	1～150回	変動パターンテーブルB-1
B時短遊技状態	通常遊技状態において大当り到達したこと	151～300回	変動パターンテーブルB-2
	A時短遊技状態またはC時短遊技状態において大当り到達したこと		変動パターンテーブルB-3
C 1時短遊技状態	C 1時短当りに当選したこと	1～150回転目 151～300回転目	変動パターンテーブルC-3 変動パターンテーブルC-4
C 2時短遊技状態	通常遊技状態においてC 2時短当りに当選したこと 時短遊技状態においてC 2時短当りに当選したこと		変動パターンテーブルC-1 変動パターンテーブルC-2
C 3時短遊技状態	通常遊技状態においてC 3時短当りに当選したこと 時短遊技状態においてC 3時短当りに当選したこと		変動パターンテーブルC-1 変動パターンテーブルC-2
C 4時短遊技状態	通常遊技状態においてC 4時短当りに当選したこと 時短遊技状態においてC 4時短当りに当選したこと		変動パターンテーブルC-1 変動パターンテーブルC-2
高確率遊技状態	変動パターンテーブルが選択されているときに大当りに当選し、この大当り当選に基づく大当り変動が選択されること 変動パターンテーブル1～10、C-1～C-4、D-1、D-2が選択されているときに大当りに当選し、この大当り当選に基づく大当り変動が選択されているとき、この大当り当選に基づく大当り変動が選択されること		変動パターンテーブルD-1 変動パターンテーブルD-2

【図 3 0 7】

普通図柄の当り判定テーブル

時短の種類	普通図柄当り判定用乱数値 100 (0～99)	選択率 (概算)	当落判定値データ
通常遊技状態	幅80 (0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20 (80～99)	20/100	ハズレ判定値データ
高確時短遊技状態	幅99 (0～98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1 (99)	1/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99 (0～98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1 (99)	1/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅99 (0～98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1 (99)	1/100	ハズレ判定値データ
C1時短遊技状態	幅80 (0～79)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20 (80～99)	1/100	ハズレ判定値データ
C2時短遊技状態	幅80 (0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20 (80～99)	20/100	ハズレ判定値データ
C3時短遊技状態	幅80 (0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20 (80～99)	20/100	ハズレ判定値データ
C4時短遊技状態	幅80 (0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20 (80～99)	20/100	ハズレ判定値データ

【図 3 0 8】

普通図柄判定テーブル

時短の種類	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	普通図柄当り時 選択図柄コマンド
通常遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
高確時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz1
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz1
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz2
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
C1時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz2
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
C2時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz4
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
C3時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
C4時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—

10

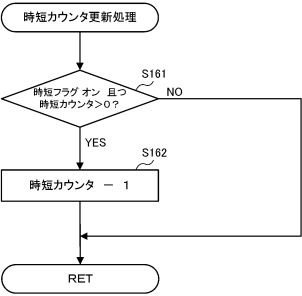
20

【図 3 0 9】

普通図柄当り種類決定テーブル

普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通電動役物 開放パターン	普通電動役物 開放パターンコマンド	普通電動役物 開放パターン (msec)		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	—	—
fz1	02H	90H02H	3000	200	3000
fz2	03H	90H03H	2500	300	2500
fz3	04H	90H04H	1000	300	2500
fz4	05H	90H05H	2000	—	—

【図 3 1 0】

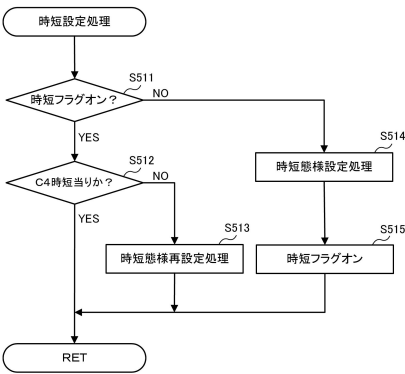


30

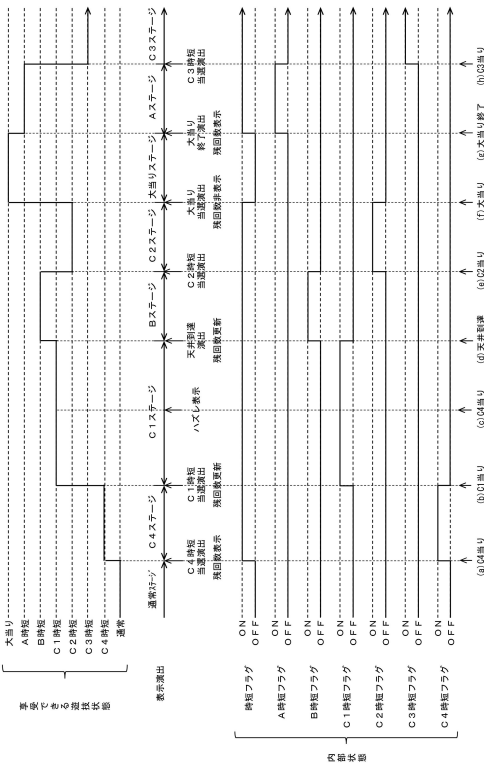
40

50

【図 3 1 1】



【図 3 1 2】



【図 3 1 3】

特別図柄判定テーブル					
特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	幅60 (0～59)	60/100	z20	zA21
		幅20 (60～79)	20/100	z21	zA22
		幅20 (80～99)	20/100	z22	zA23
	大当り判定値データ	幅40 (0～39)	40/100	z23	zA24
		幅50 (40～89)	50/100	z24	
		幅10 (90～99)	10/100	z25	
第2特別図柄	ハズレ判定値データ	幅100 (0～99)	100/100	z26	zA25
	時短当り判定値データ	幅60 (0～59)	60/100	z27	zA26
		幅20 (60～79)	20/100	z28	zA27
		幅20 (80～99)	20/100	z29	zA28
	大当り判定値データ	幅40 (0～39)	40/100	z30	zA29
		幅30 (40～69)	50/100	z31	
		幅30 (70～99)	10/100	z32	
	ハズレ判定値データ	幅100 (0～99)	100/100	z33	zA30

【図 3 1 4】

選択図柄コマンド	通常遊技状態									
	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	重複フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	C5時短フラグ	時短回数
z20	—	—	1	—	—	—	1	—	—	50
z21	—	—	1	—	—	—	—	1	—	50
z22	—	—	1	—	—	—	—	—	1	50
z23	3	—	1	—	1	—	—	—	—	30
z24	3	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z25	10	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z27	—	—	1	—	—	—	1	—	—	50
z28	—	—	1	—	—	—	—	1	—	50
z29	—	—	1	—	—	—	—	—	1	50
z30	3	—	1	—	1	—	—	—	—	30
z31	3	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z32	10	1	1	—	1	—	—	—	—	10000

10

20

30

40

50

【図 3 1 5】

A時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	A時短遊技状態									
	ラウンド数	確変 フラグ	時短 フラグ	重複 フラグ	A時短 フラグ	B時短 フラグ	C3時短 フラグ	C4時短 フラグ	C5時短 フラグ	時短 回数
z20	—	—	1	—	—	—	1	—	—	50
z22	—	—	1	1	—	—	—	—	1	50
z23	3	—	1	—	1	—	—	—	—	30
z24	3	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z25	10	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z27	—	—	1	—	—	—	1	—	—	50
z29	—	—	1	1	—	—	—	—	1	50
z30	3	—	1	—	1	—	—	—	—	30
z31	3	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z32	10	1	1	—	1	—	—	—	—	10000

【図 3 1 6】

B時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	B時短遊技状態									
	ラウンド数	確変 フラグ	時短 フラグ	重複 フラグ	A時短 フラグ	B時短 フラグ	C3時短 フラグ	C4時短 フラグ	C5時短 フラグ	時短 回数
z20	—	—	1	—	—	—	1	—	—	300
z22	—	—	1	1	—	—	—	—	1	100
z23	3	—	1	—	1	—	—	—	—	30
z24	3	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z25	10	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z27	—	—	1	—	—	—	1	—	—	300
z29	—	—	1	1	—	—	—	—	1	100
z30	3	—	1	—	1	—	—	—	—	30
z31	3	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z32	10	1	1	—	1	—	—	—	—	10000

10

20

【図 3 1 7】

C3時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	C3時短遊技状態									
	ラウンド数	確変 フラグ	時短 フラグ	重複 フラグ	A時短 フラグ	B時短 フラグ	C3時短 フラグ	C4時短 フラグ	C5時短 フラグ	時短 回数
z20	—	—	1	—	—	—	1	—	—	50
z22	—	—	1	1	—	—	—	—	1	50
z23	3	—	1	—	1	—	—	—	—	30
z24	3	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z25	10	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z27	—	—	1	—	—	—	1	—	—	50
z29	—	—	1	1	—	—	—	—	1	50
z30	3	—	1	—	1	—	—	—	—	30
z31	3	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z32	10	1	1	—	1	—	—	—	—	10000

【図 3 1 8】

C4時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	C4時短遊技状態									
	ラウンド数	確変 フラグ	時短 フラグ	重複 フラグ	A時短 フラグ	B時短 フラグ	C3時短 フラグ	C4時短 フラグ	C5時短 フラグ	時短 回数
z20	—	—	1	—	—	—	1	—	—	50
z22	—	—	1	1	—	—	—	—	1	50
z23	3	—	1	—	1	—	—	—	—	30
z24	3	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z25	10	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z27	—	—	1	—	—	—	1	—	—	50
z29	—	—	1	1	—	—	—	—	1	50
z30	3	—	1	—	1	—	—	—	—	30
z31	3	1	1	—	1	—	—	—	—	10000
z32	10	1	1	—	1	—	—	—	—	10000

30

40

50

【図 3 1 9】

C5時短遊技状態における当り種類決定テーブル								
選択図柄 コマンド	C5時短遊技状態							
	ラウンド数	確実 フラグ	時短 フラグ	重複 フラグ	A時短 フラグ	B時短 フラグ	C3時短 フラグ	C4時短 フラグ
z20	—	—	1	—	—	—	1	—
z22	—	—	1	1	—	—	—	1
z23	3	—	1	—	1	—	—	—
z24	3	1	1	—	1	—	—	—
z25	10	1	1	—	1	—	—	—
z27	—	—	1	—	—	—	1	—
z29	—	—	1	1	—	—	—	1
z30	3	—	1	—	1	—	—	—
z31	3	1	1	—	1	—	—	—
z32	10	1	1	—	1	—	—	—

【図 3 2 0】

普通図柄の当り判定テーブル			
時短の種類	普通図柄当り判定用乱数値 100(0~99)	選択率 (概算)	当落判定値データ
通常遊技状態	幅80(0~79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80~99)	20/100	ハズレ判定値データ
高確時短遊技状態	幅99(0~98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1(99)	1/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99(0~98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1(99)	1/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅99(0~98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1(99)	1/100	ハズレ判定値データ
C3時短遊技状態	幅80(0~79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80~99)	20/100	ハズレ判定値データ
C4時短遊技状態	幅80(0~79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80~99)	20/100	ハズレ判定値データ
C5時短遊技状態	幅80(0~79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80~99)	20/100	ハズレ判定値データ

10

20

【図 3 2 1】

普通図柄判定テーブル				
時短の種類	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0~99)	選択率	普通図柄当り時 選択図柄コマンド
通常遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0~99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	—
高確時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0~99	100/100	fz1
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	—
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0~99	100/100	fz1
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	—
B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0~99	100/100	fz2
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	—
C3時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0~99	100/100	fz2
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	—
C4時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0~99	100/100	fz2
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	—
C5時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0~99	100/100	fz2
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	—

【図 3 2 2】

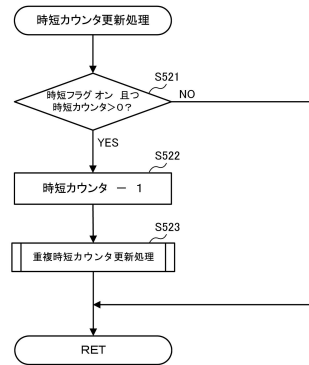
普通図柄当り種類決定テーブル					
普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通電動役物 開放パターン	普通電動役物 開放パターンコマンド	普通電動役物 開放パターン(msec)		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	—	—
fz1	02H	90H02H	3000	200	3000
fz2	03H	90H03H	2000	300	2000

30

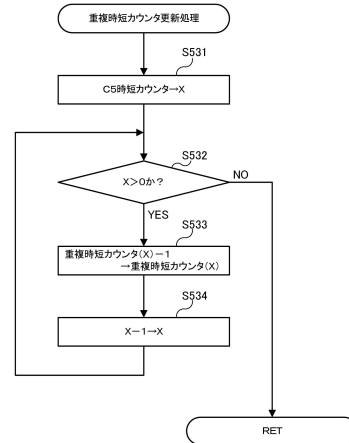
40

50

【図 3 2 3】



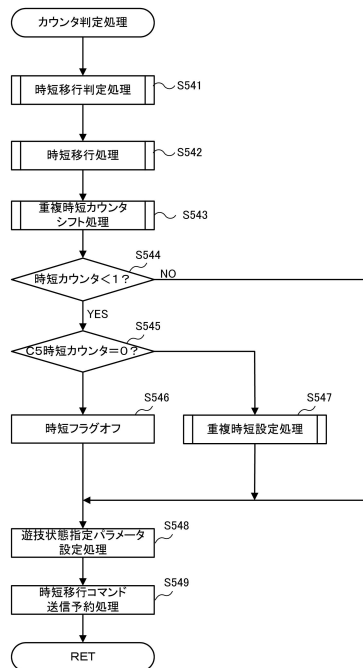
【図 3 2 4】



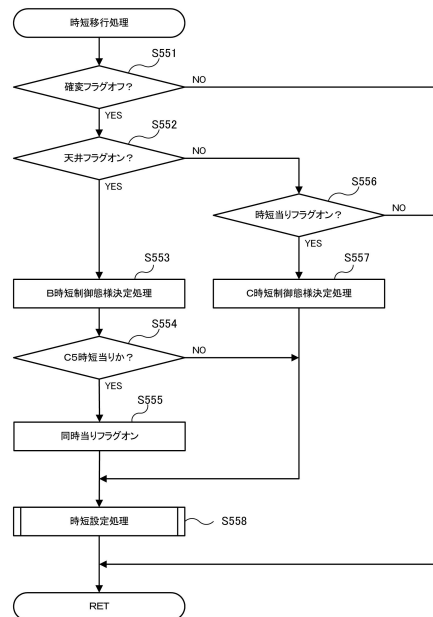
10

20

【図 3 2 5】



【図 3 2 6】

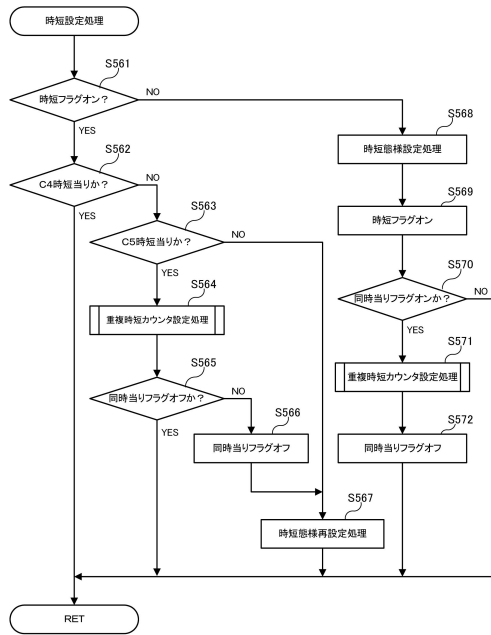


30

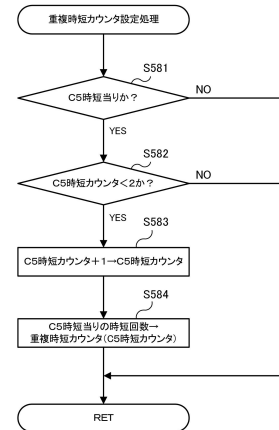
40

50

【図 3 2 7】



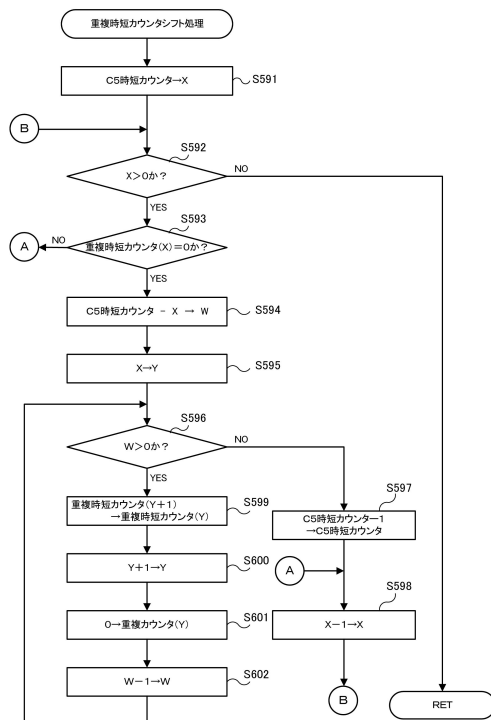
【図 3 2 8】



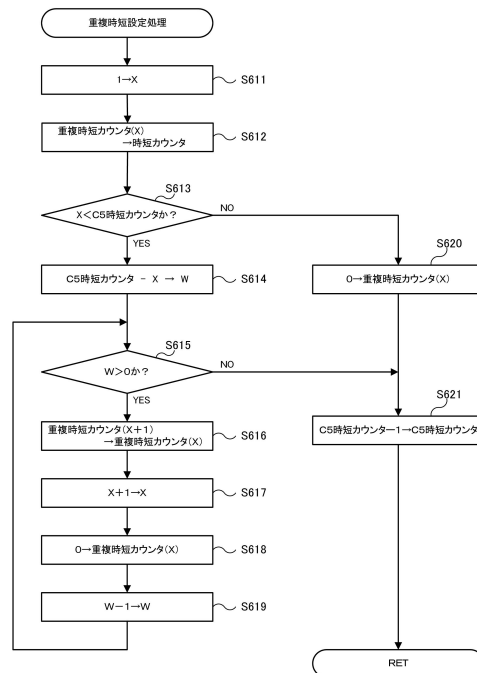
10

20

【図 3 2 9】



【図 3 3 0】

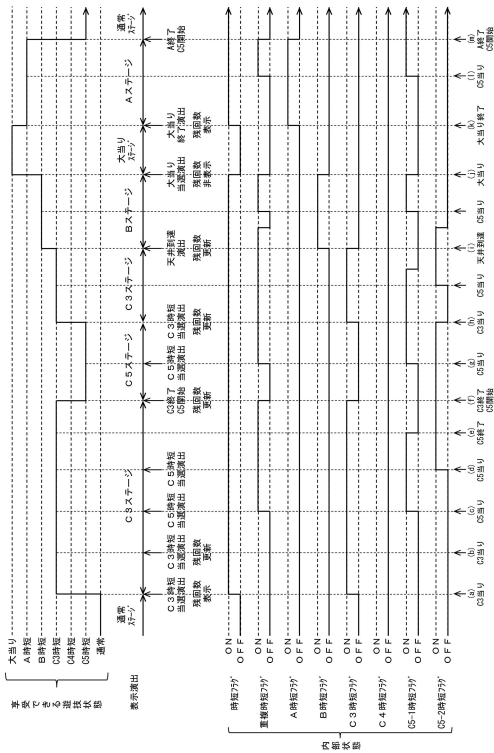


30

40

50

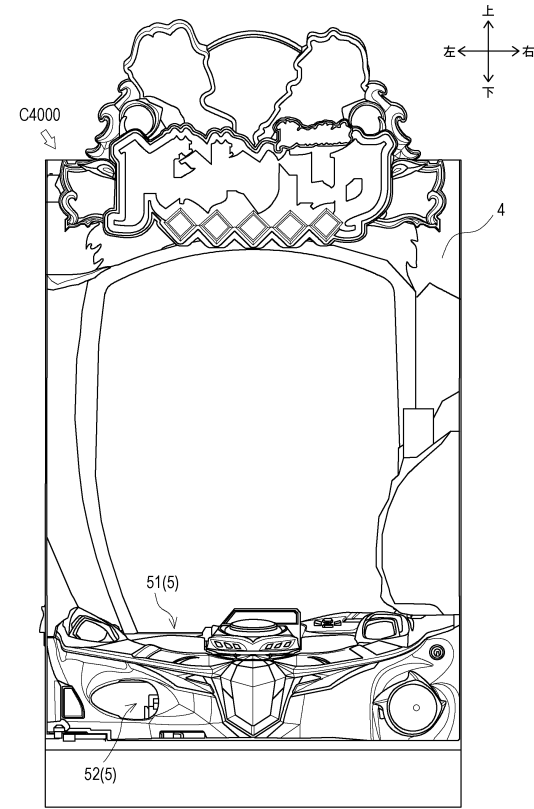
【図 3 3 1】



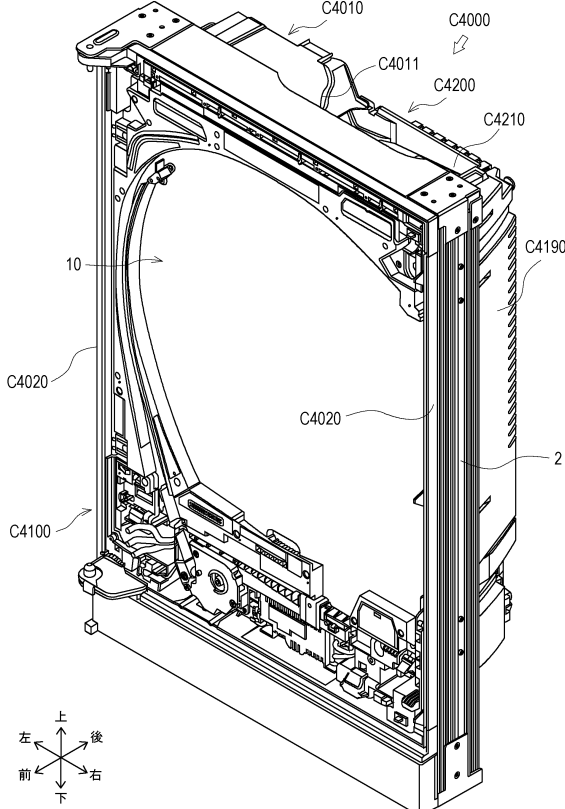
【図 3 3 2】

移行状態	現在の遊技状態	通常遊技状態	A時短遊技状態	B時短遊技状態	C3時短遊技状態	C4時短遊技状態	C5時短遊技状態
C3時短当り	現在の遊技状態	終了	終了	終了	終了	終了	終了
C3時短当り	C3時短	開始	開始	開始	開始	開始	開始
C4時短当り	現在の遊技状態	終了	継続	継続	継続	継続	継続
C4時短当り	C4時短	開始	無視 (作動せず)	無視 (作動せず)	無視 (作動せず)	無視 (作動せず)	無視 (作動せず)
C5時短当り	現在の遊技状態	終了	継続	継続	継続	継続	継続
C5時短当り	C5時短	開始	無視 (作動せず)	無視 (作動せず)	無視 (作動せず)	無視 (作動せず)	無視 (作動せず)
天井到達	現在の遊技状態	終了	—	—	—	—	—
天井到達	天井到達	開始	開始	開始	開始	開始	開始

【図 3 3 3】



【図 3 3 4】



10

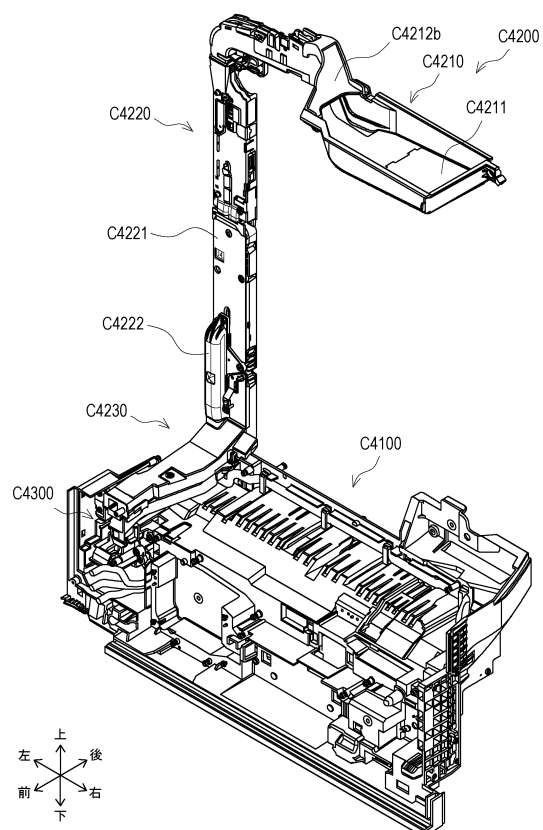
20

30

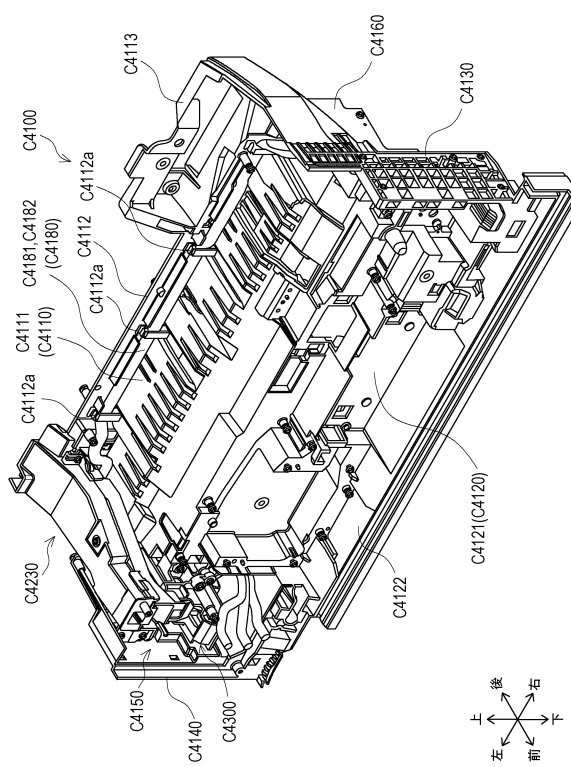
40

50

【 図 3 3 5 】



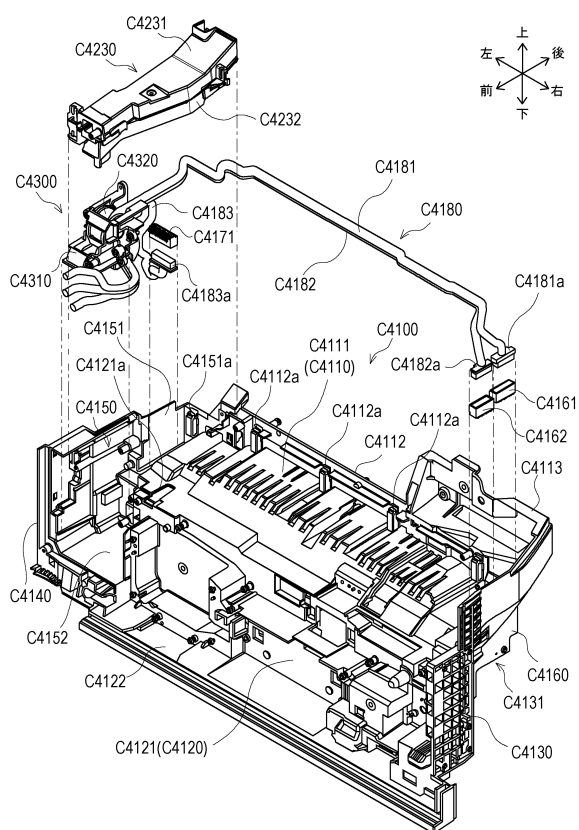
【 図 3 3 6 】



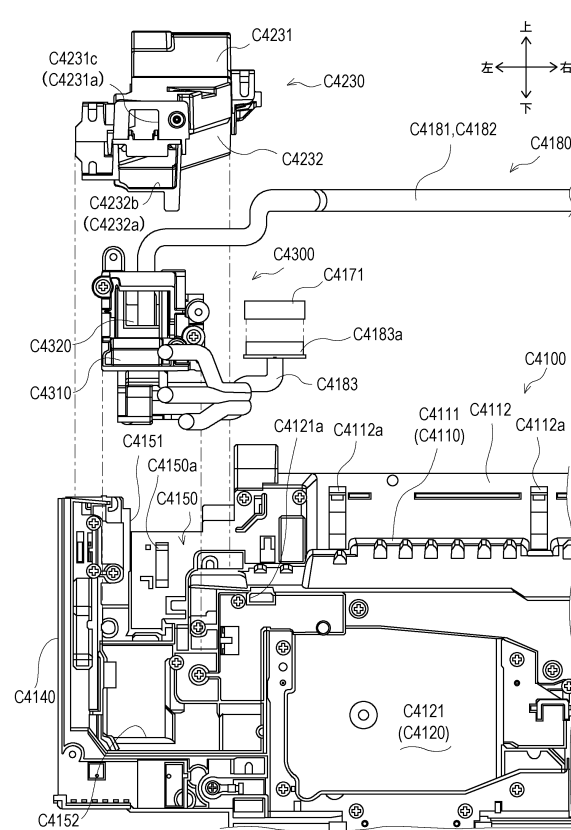
10

20

【 図 3 3 7 】



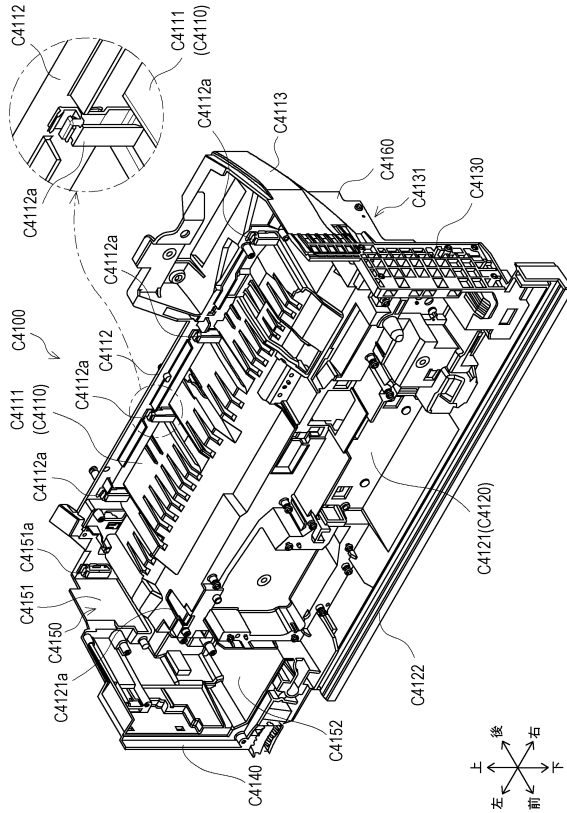
【 図 3 3 8 】



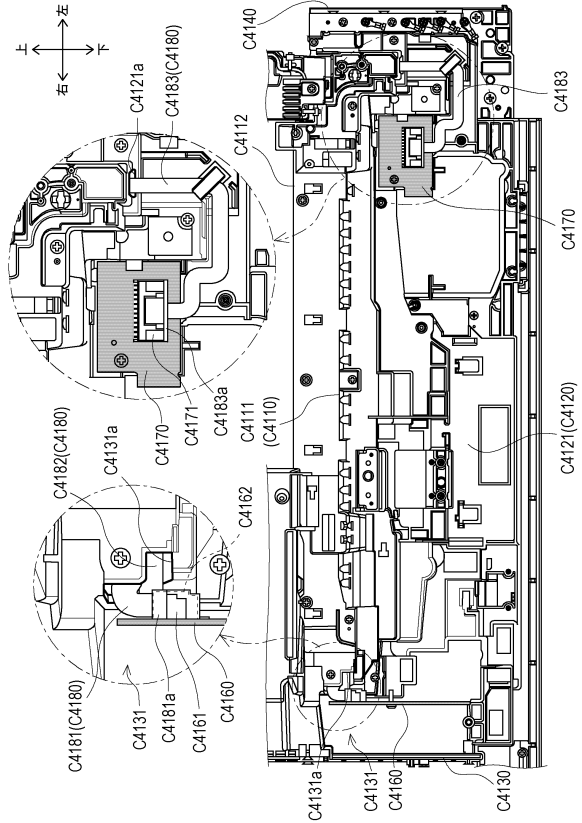
30

40

【図 3 3 9】



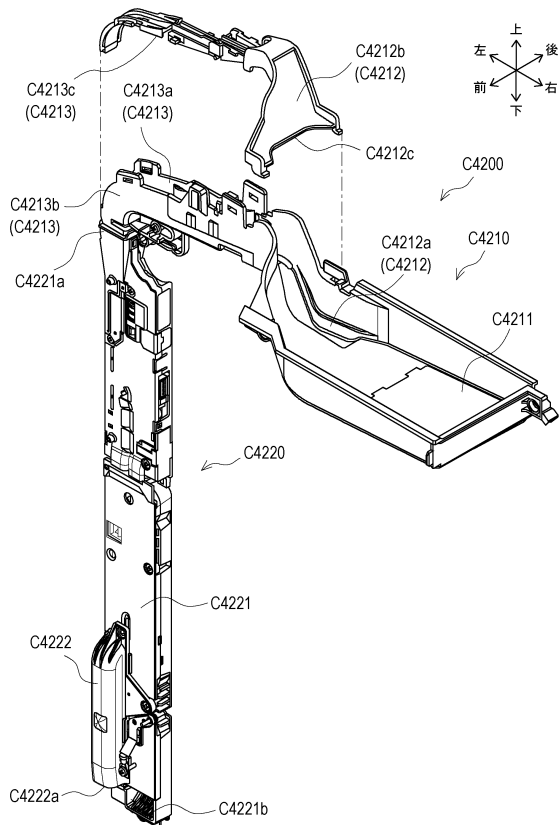
【図 3 4 0】



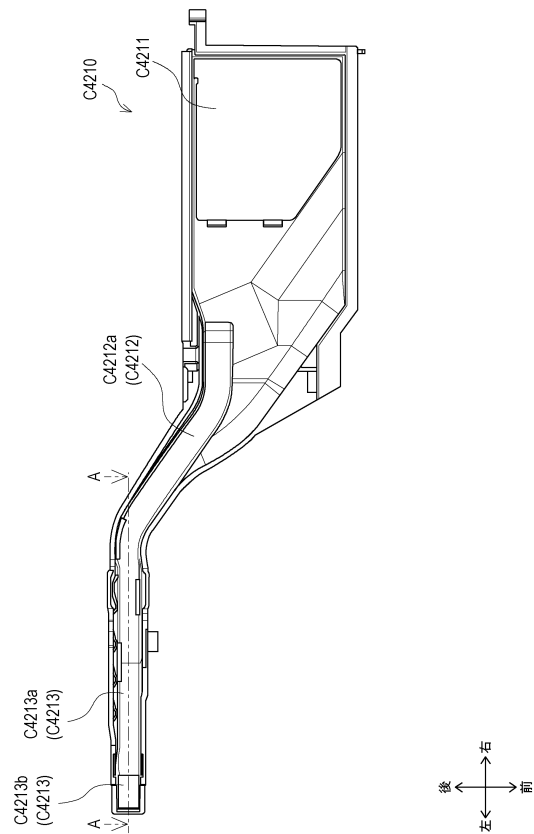
10

20

【図 3 4 1】



【図 3 4 2】

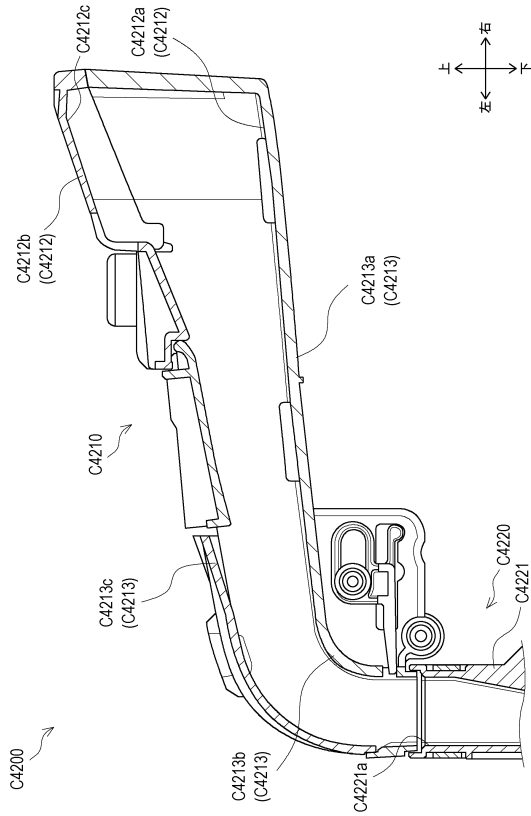


30

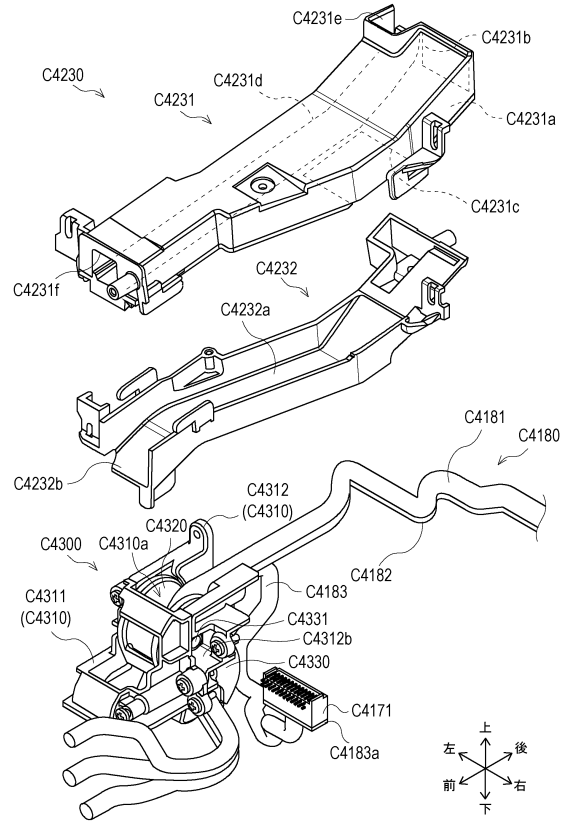
40

50

【図 3 4 3】



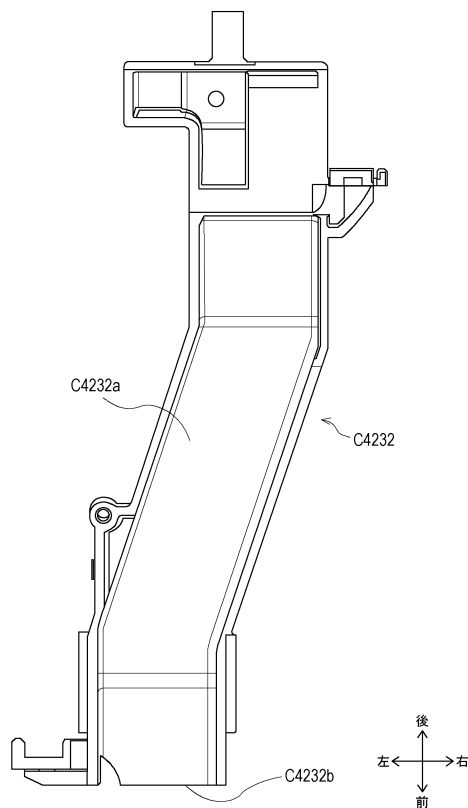
【図 3 4 4】



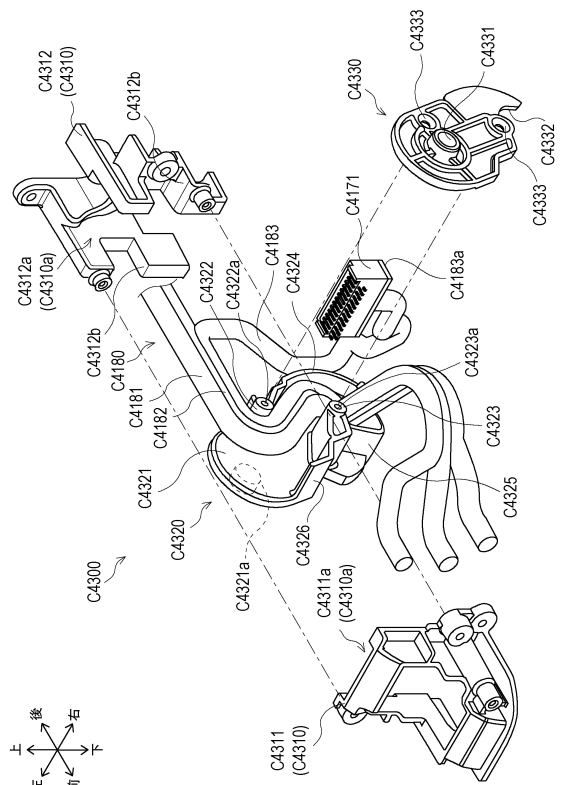
10

20

【図 3 4 5】



【図 3 4 6】

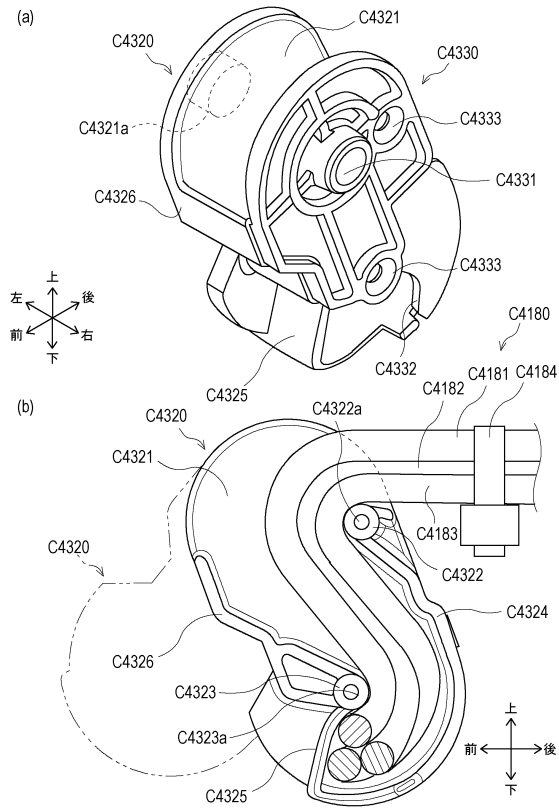


30

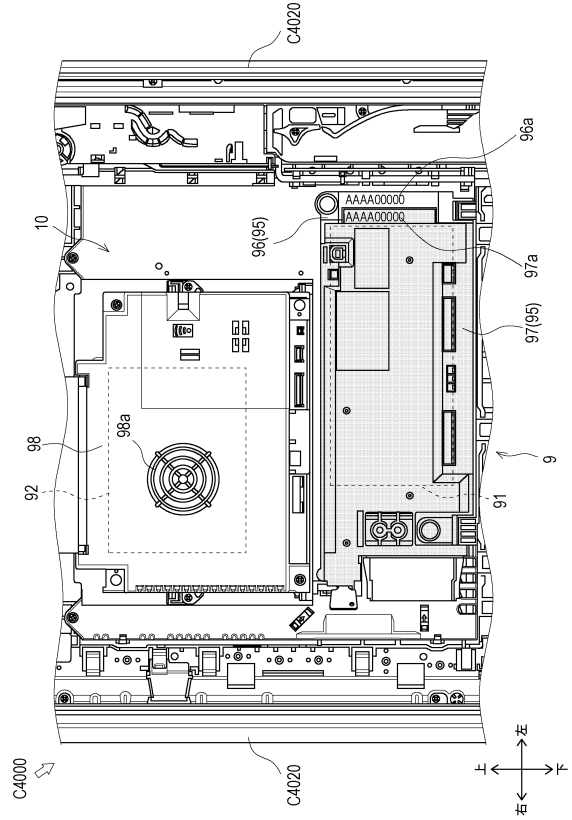
40

50

【図 3 4 7】



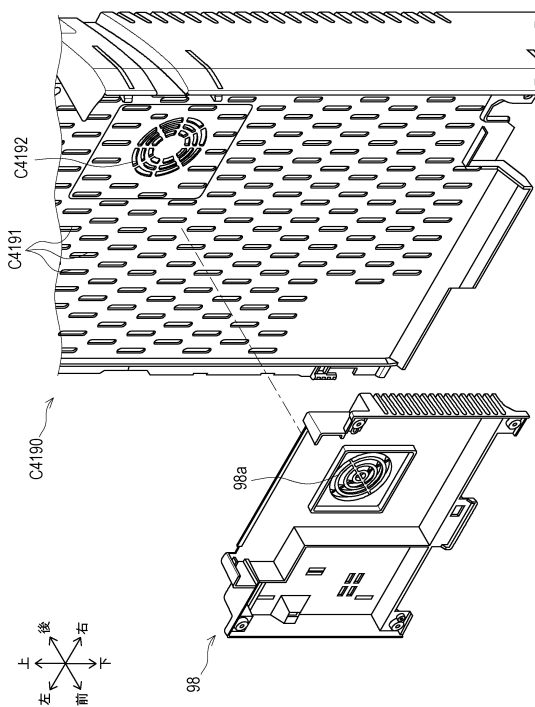
【図 3 4 8】



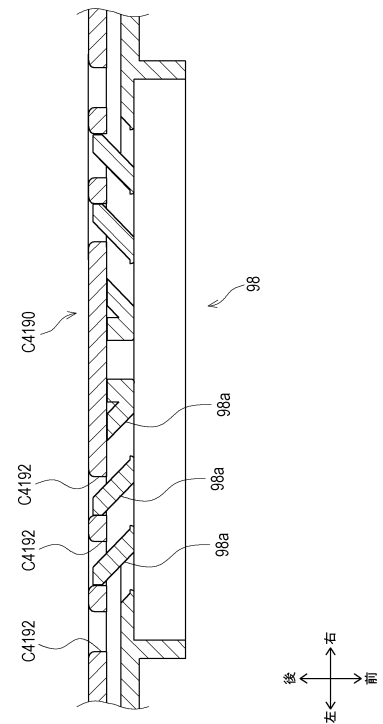
10

20

【図 3 4 9】



【図 3 5 0】

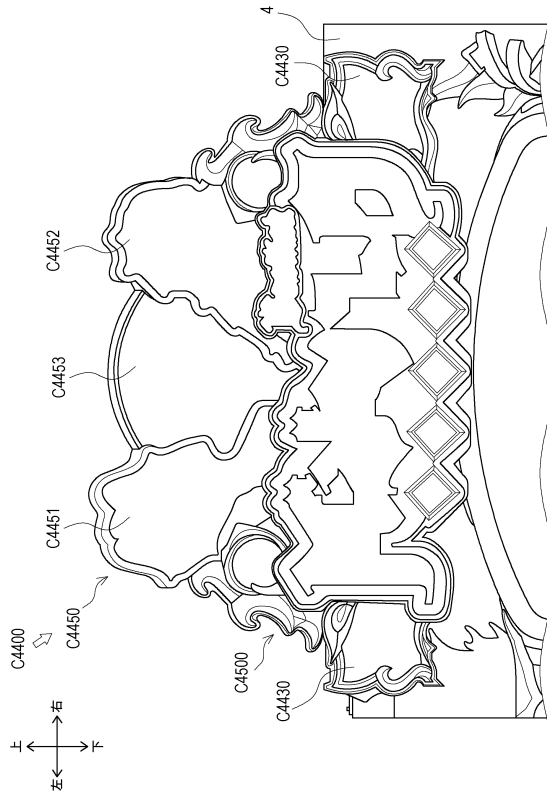


30

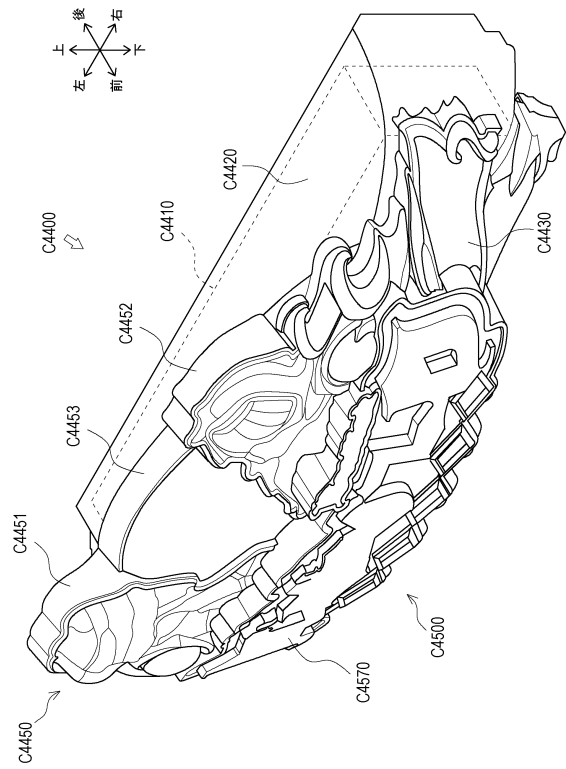
40

50

【図 3 5 1】



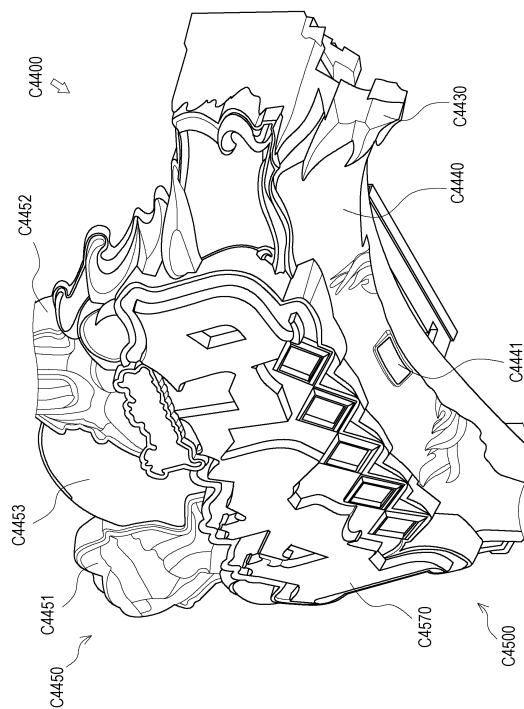
【図 3 5 2】



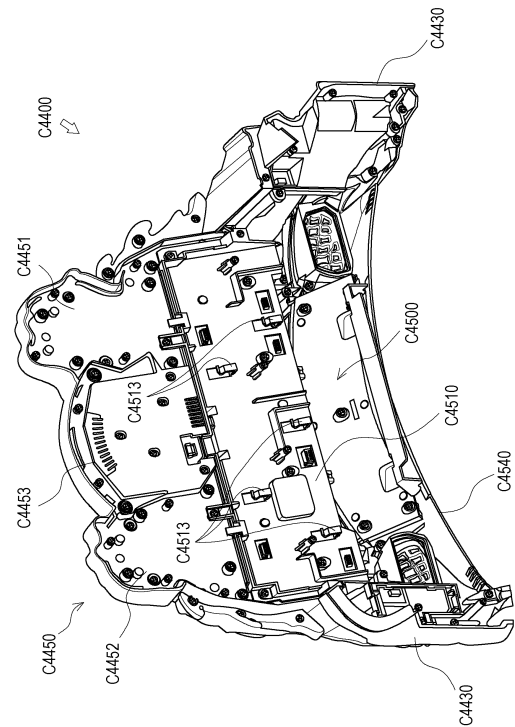
10

20

【図 3 5 3】



【図 3 5 4】

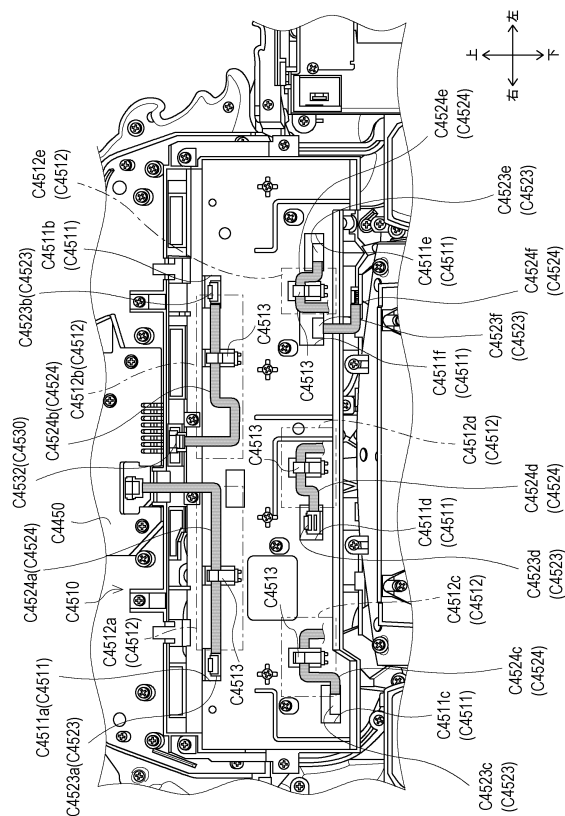


30

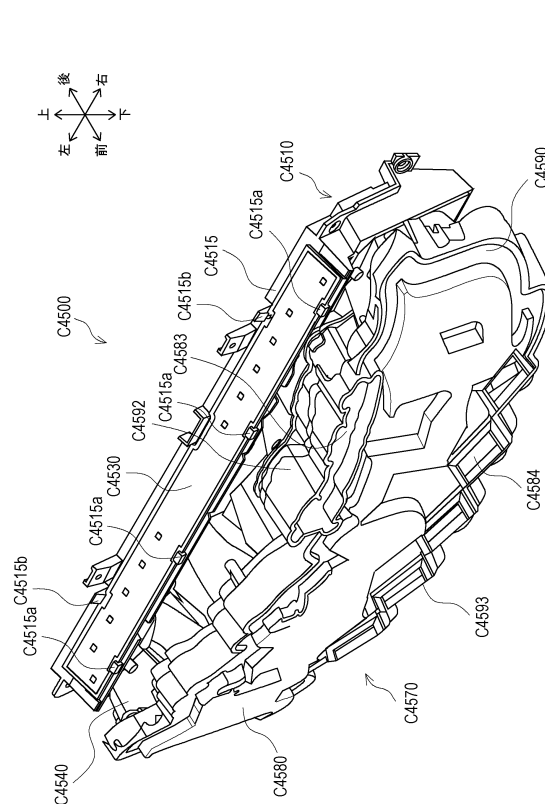
40

50

【 図 3 5 5 】



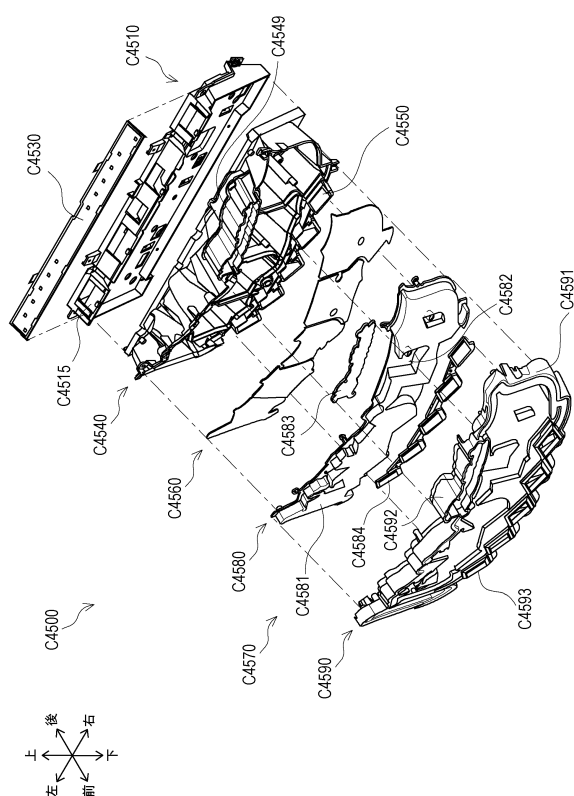
【 図 3 5 6 】



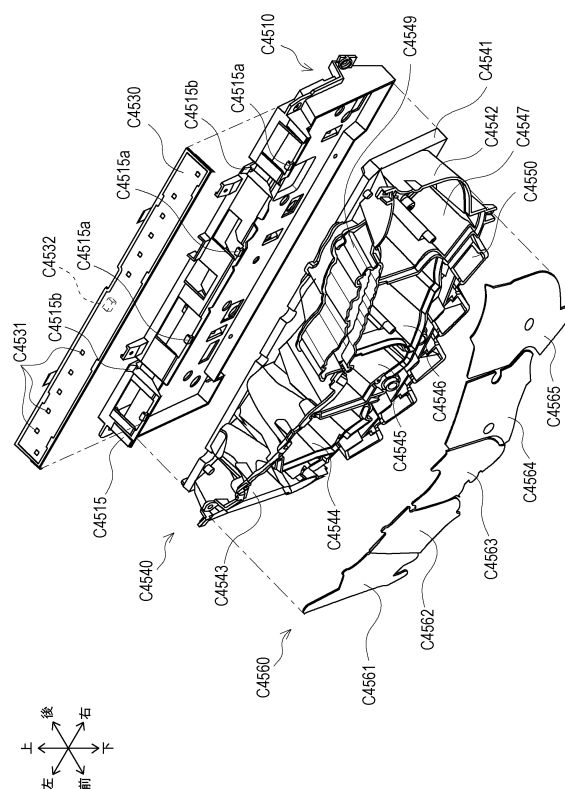
10

20

【 図 3 5 7 】



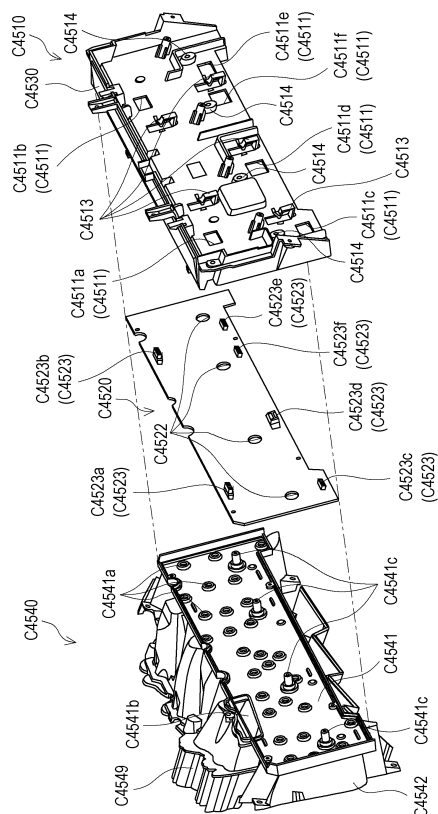
【 図 3 5 8 】



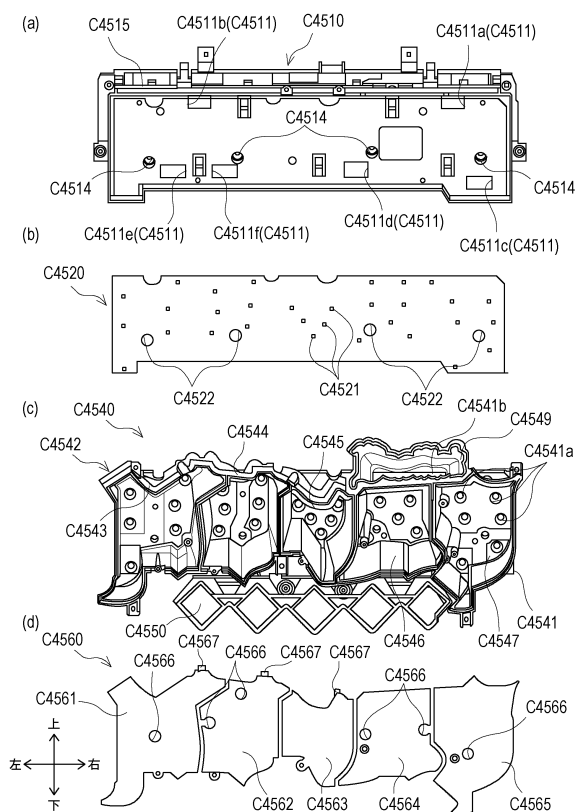
30

40

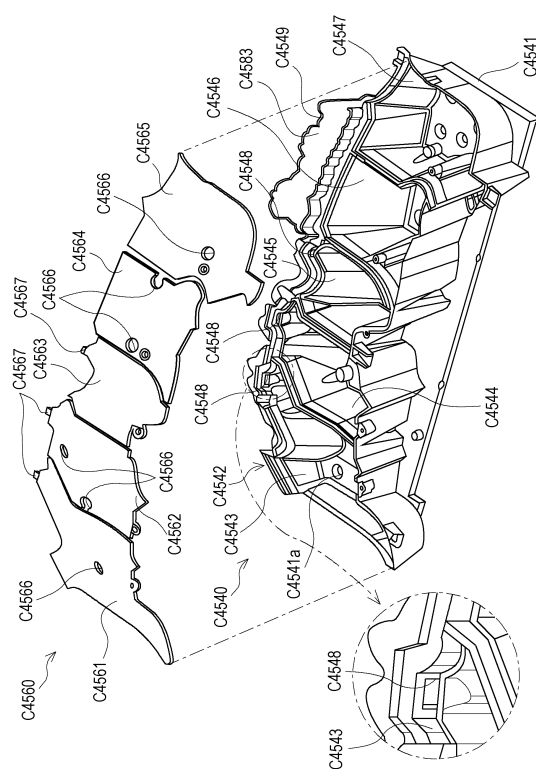
【 図 3 5 9 】



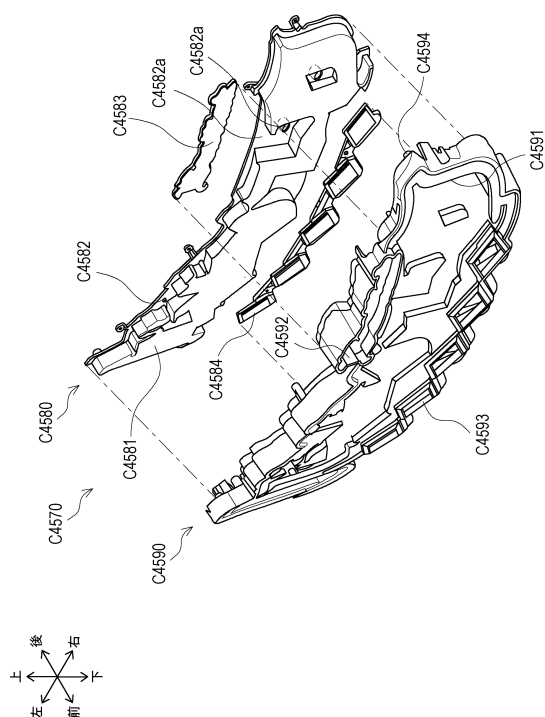
【 図 3 6 0 】



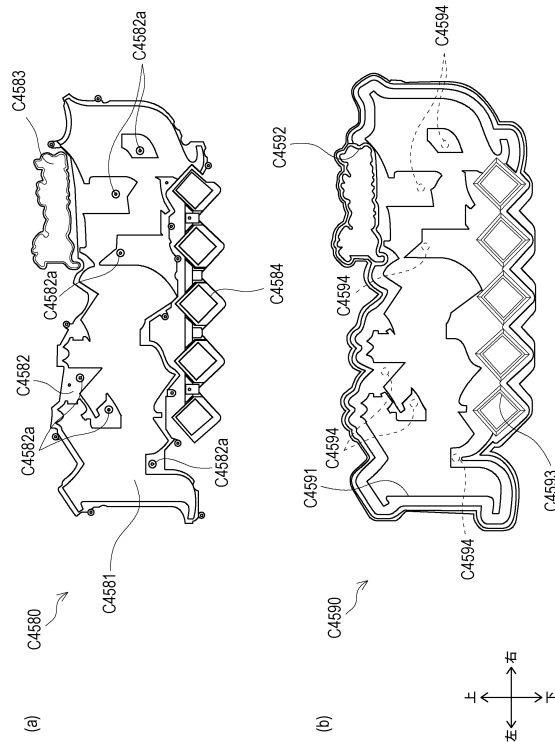
【 図 3 6 1 】



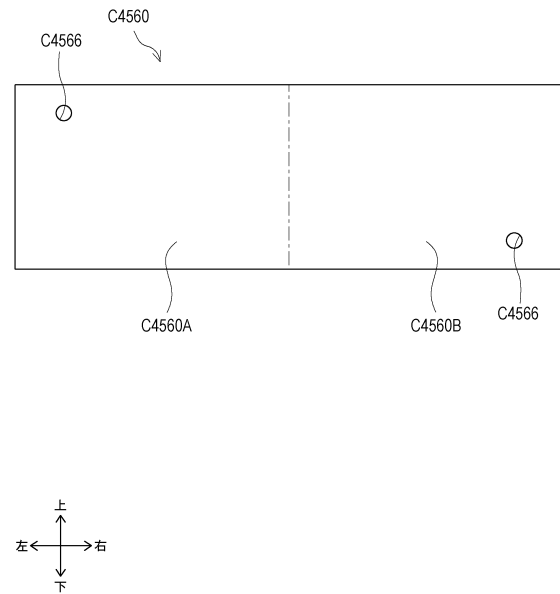
【 図 3 6 2 】



【図 3 6 3】



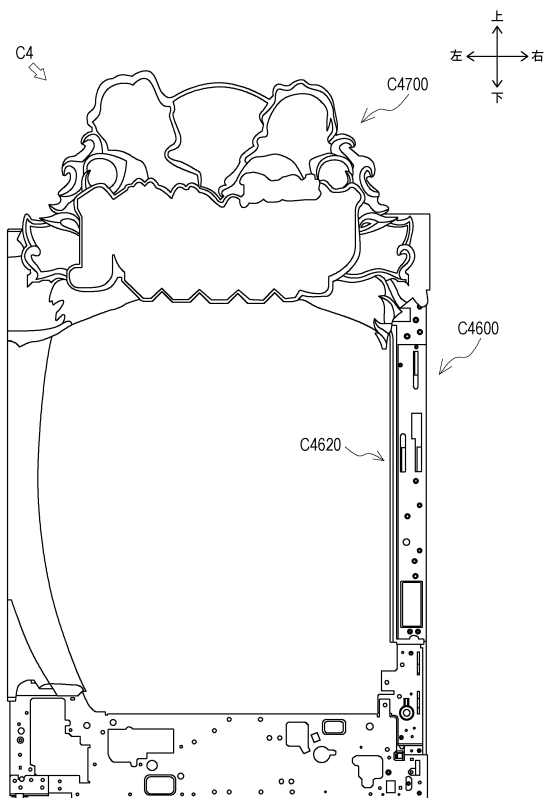
【図 3 6 4】



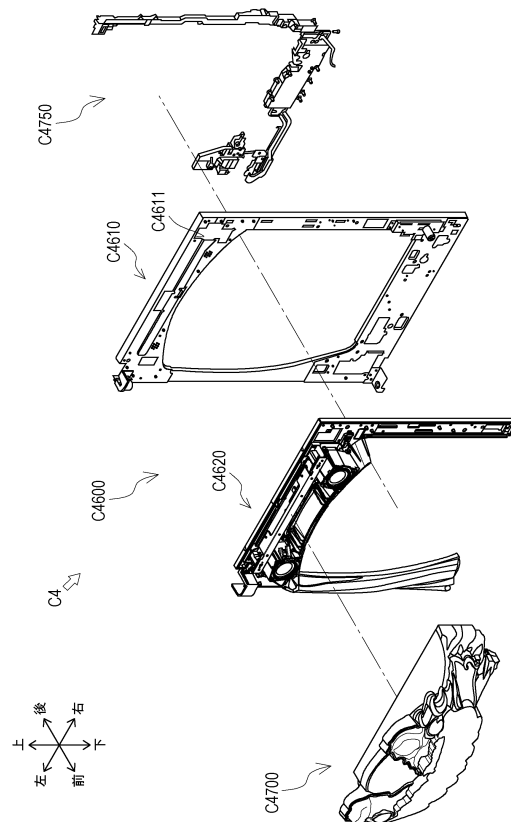
10

20

【図 3 6 5】



【図 3 6 6】

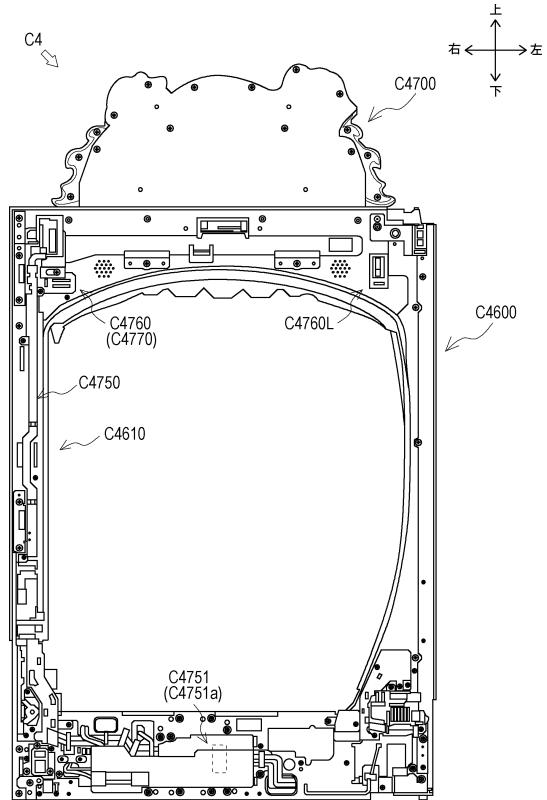


30

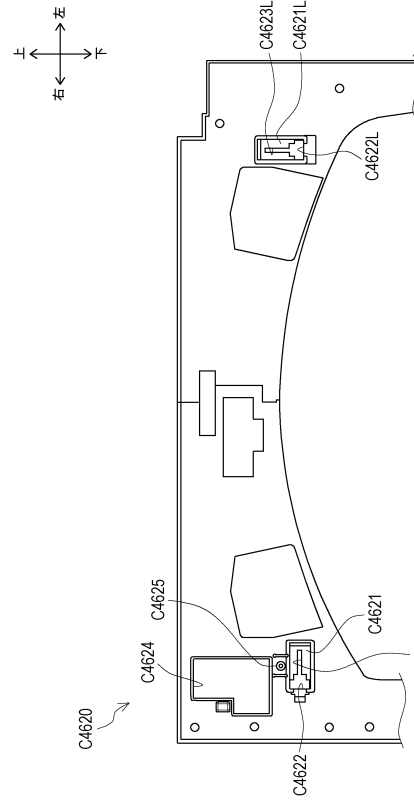
40

50

【図 3 6 7】



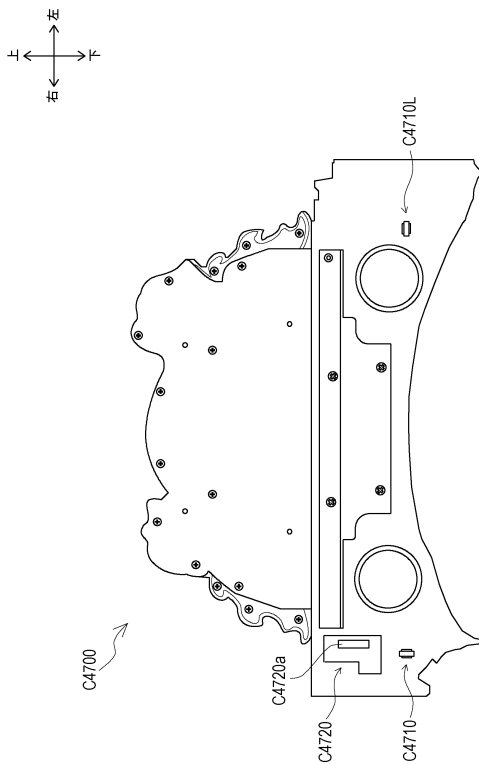
【図 3 6 8】



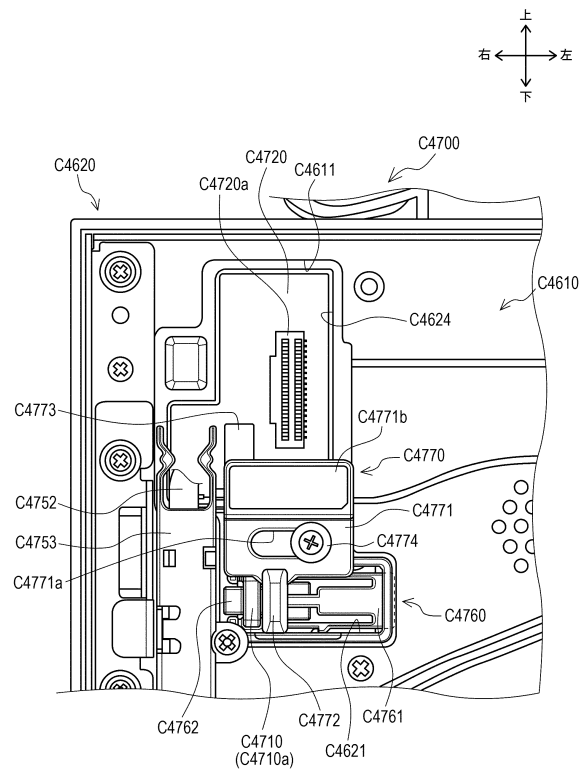
10

20

【図 3 6 9】



【図 3 7 0】

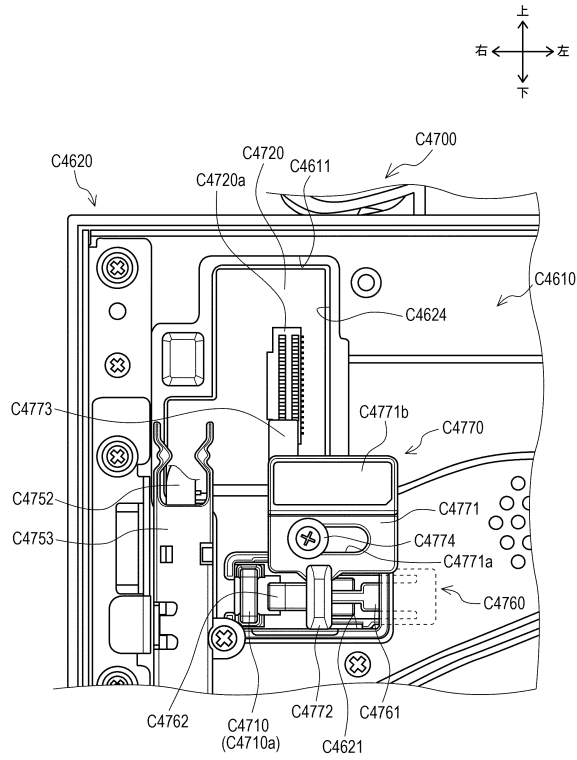


30

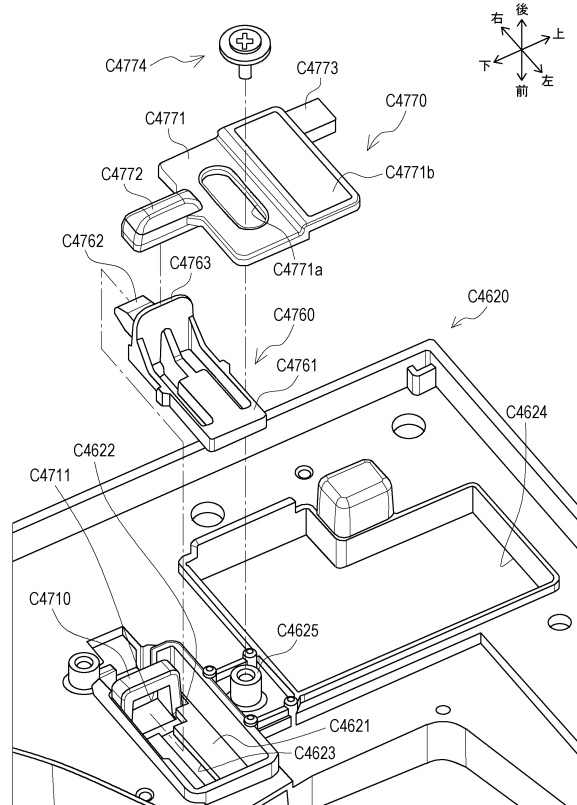
40

50

【図 3 7 1】



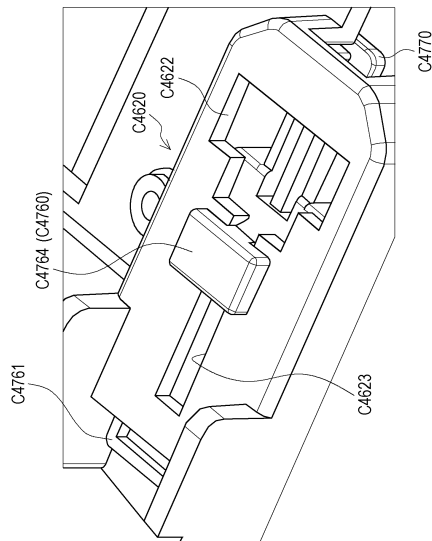
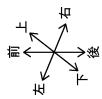
【図 3 7 2】



10

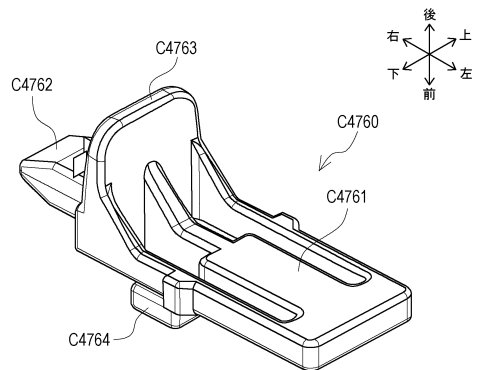
20

【図 3 7 3】



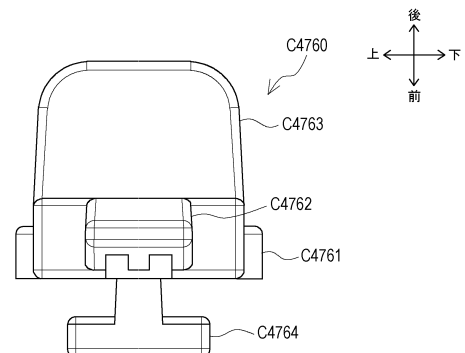
【図 3 7 4】

(a)



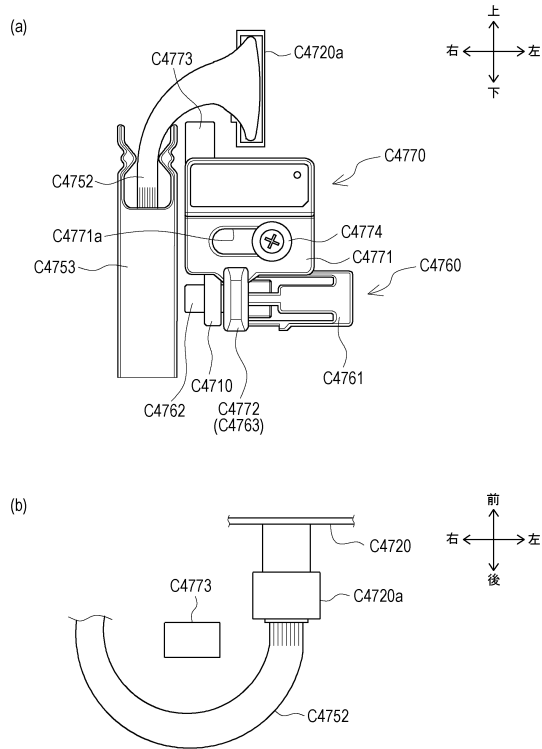
30

(b)

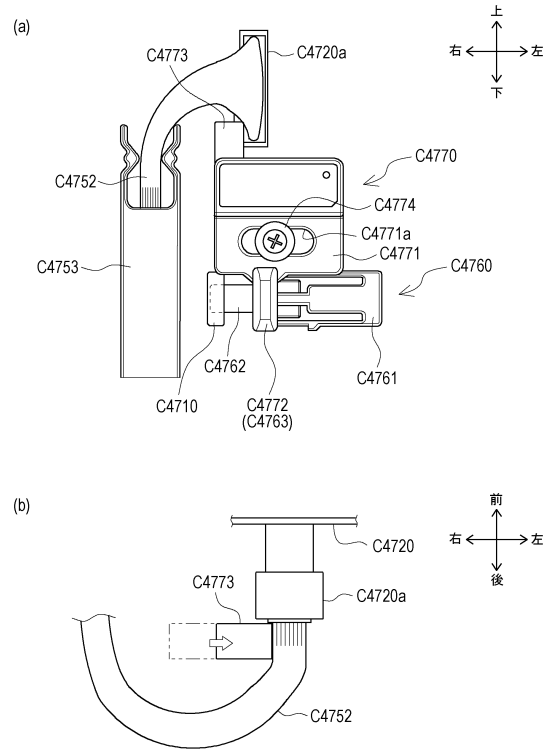


40

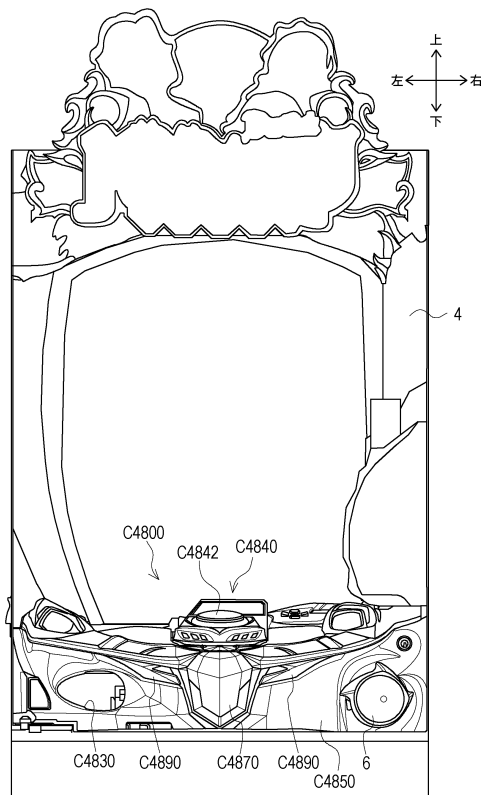
【図 3 7 5】



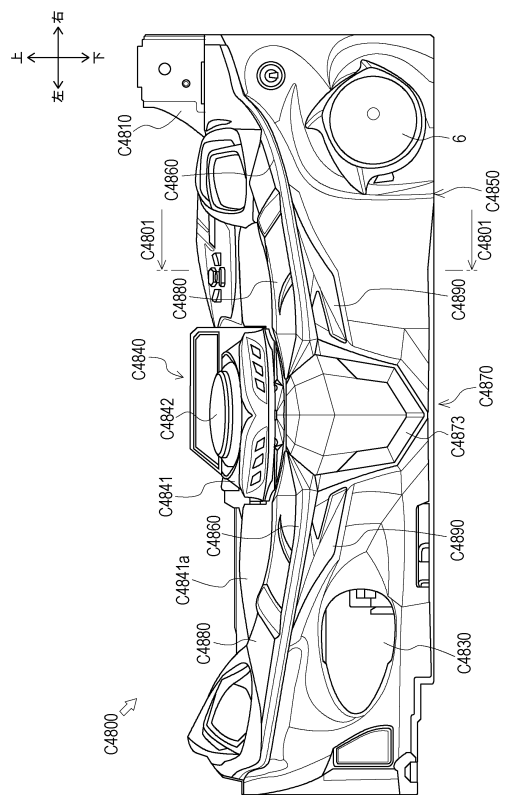
【図 3 7 6】



【図 3 7 7】



【図 3 7 8】



10

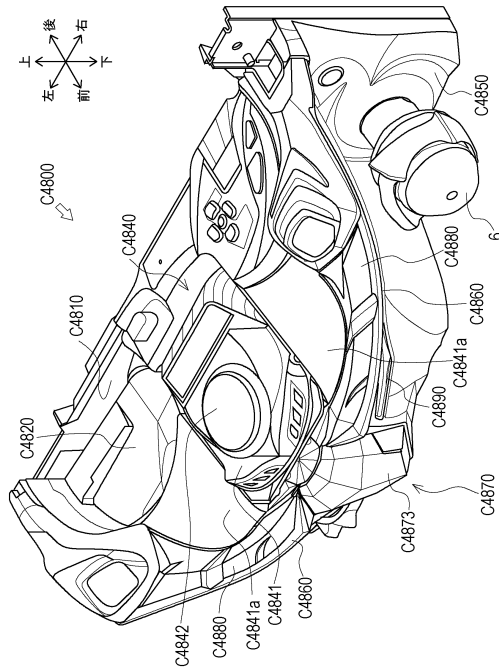
20

30

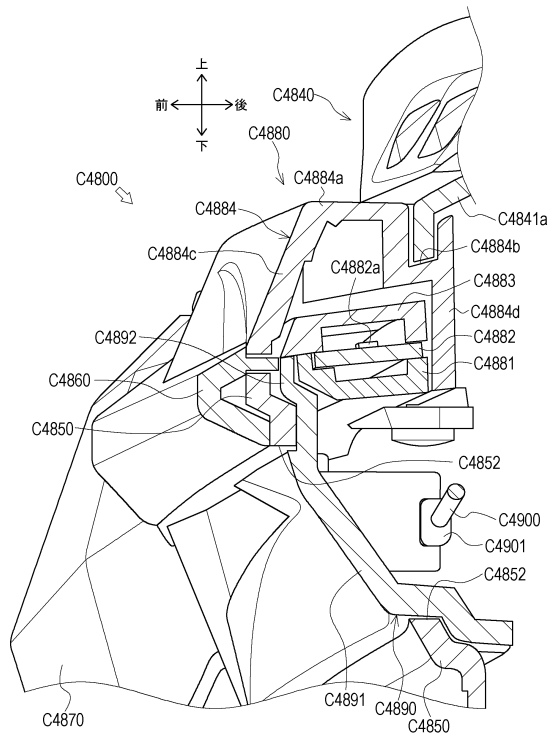
40

50

【図 3 7 9】



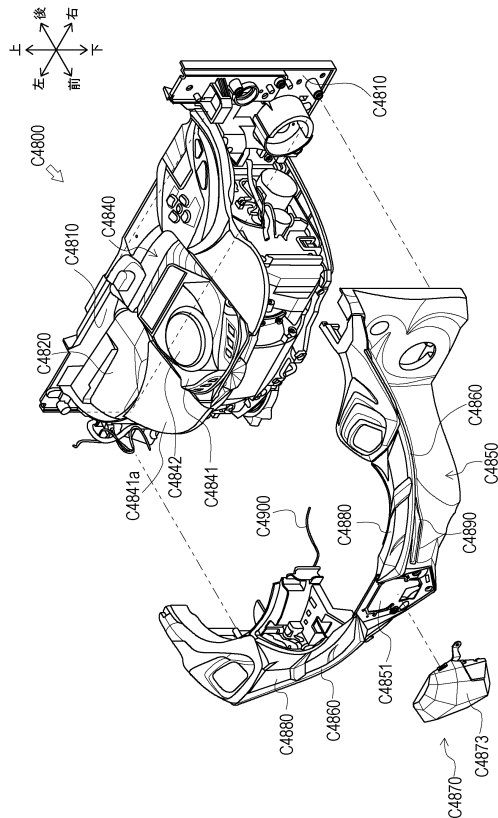
【図 3 8 0】



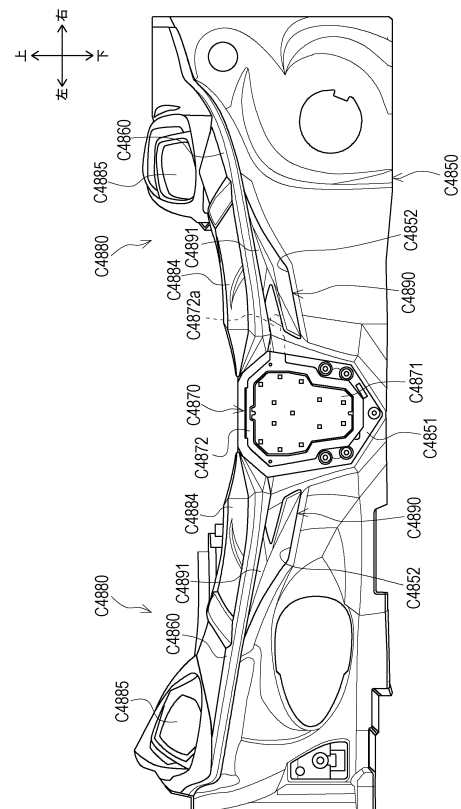
10

20

【図 3 8 1】



【図 3 8 2】

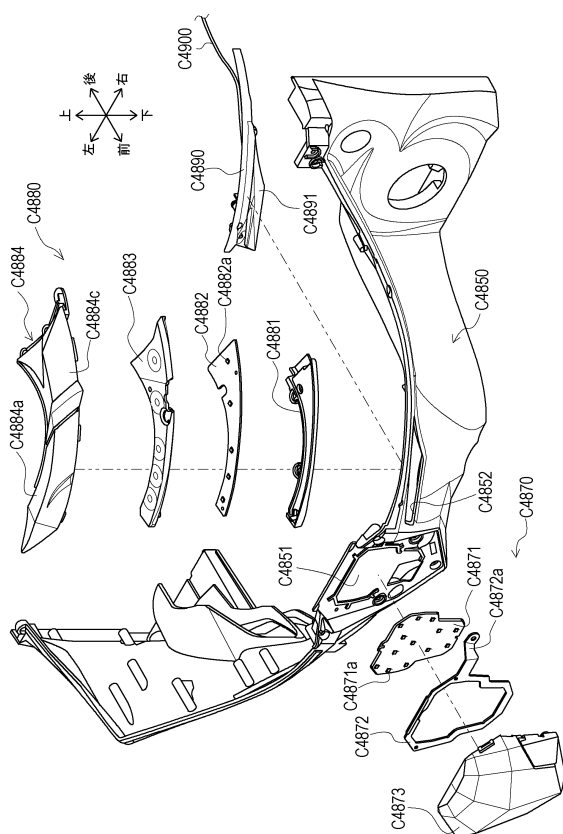


30

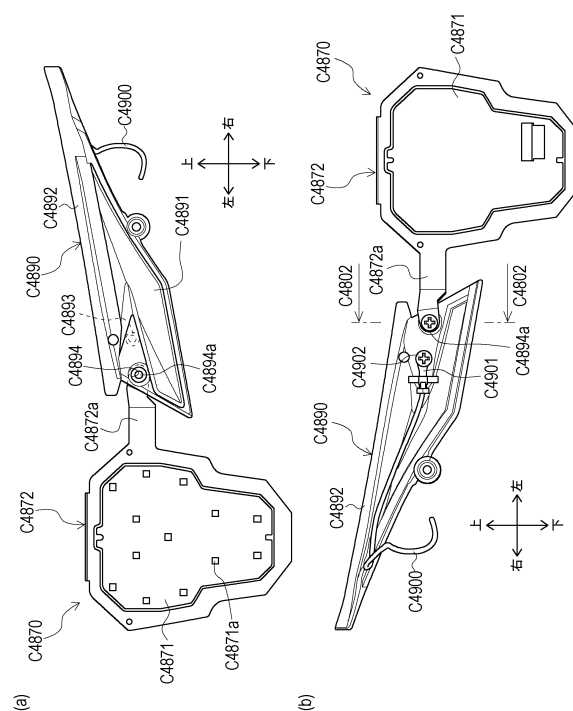
40

50

【 図 3 8 3 】



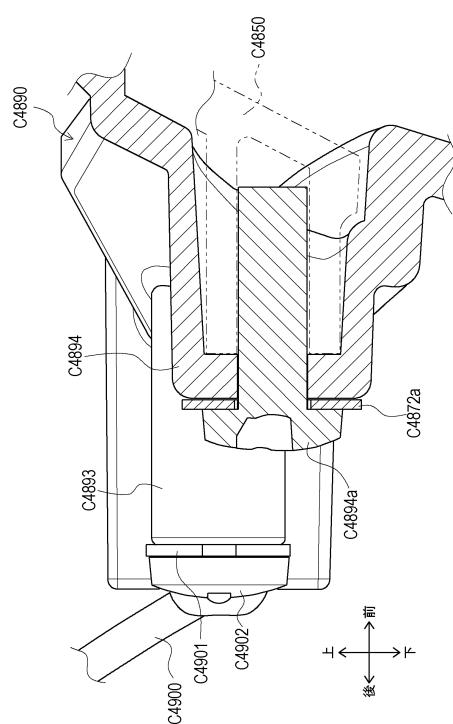
【 図 3 8 4 】



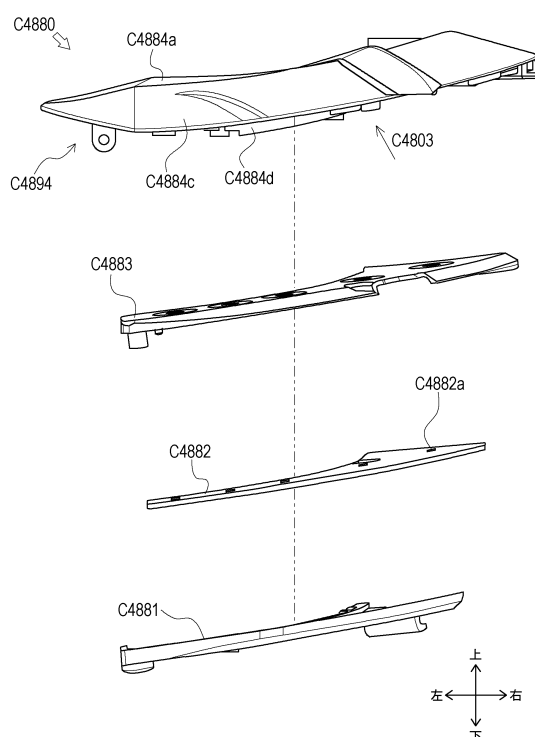
10

20

【 図 3 8 5 】



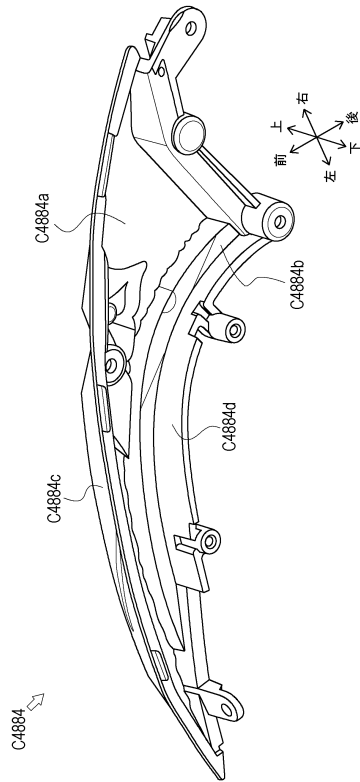
【 図 3 8 6 】



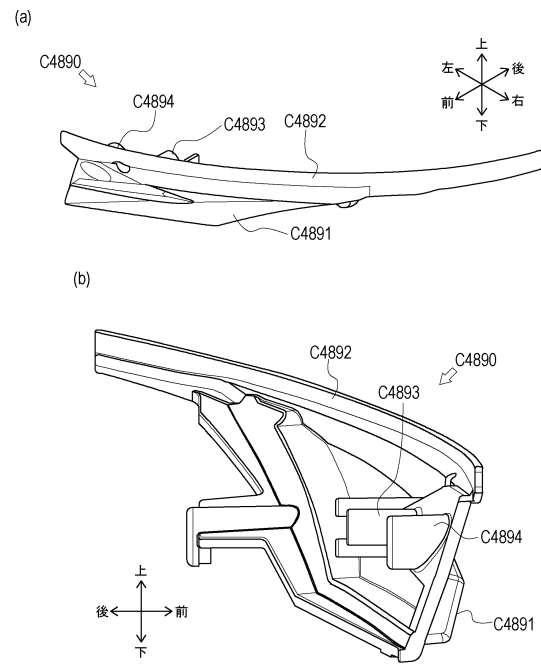
30

40

【図 3 8 7】



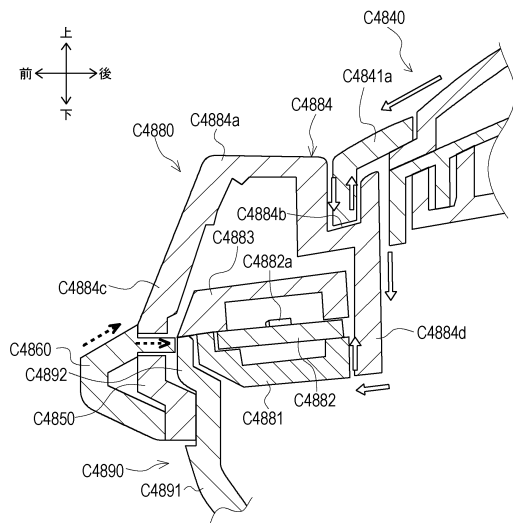
【図 3 8 8】



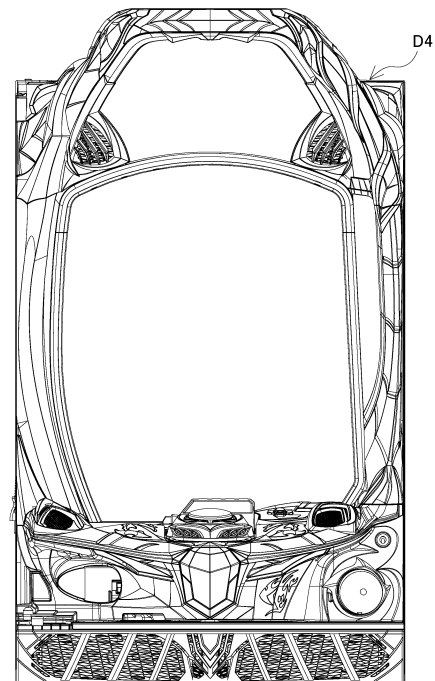
10

20

【図 3 8 9】



【図 3 9 0】

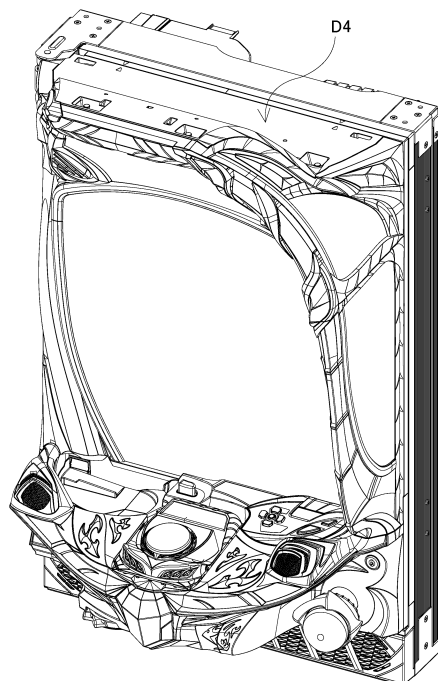


30

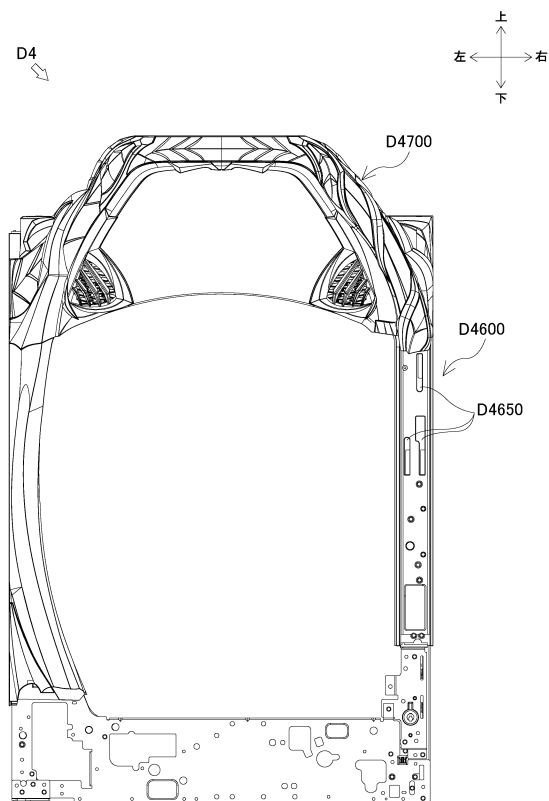
40

50

【図 3 9 1】



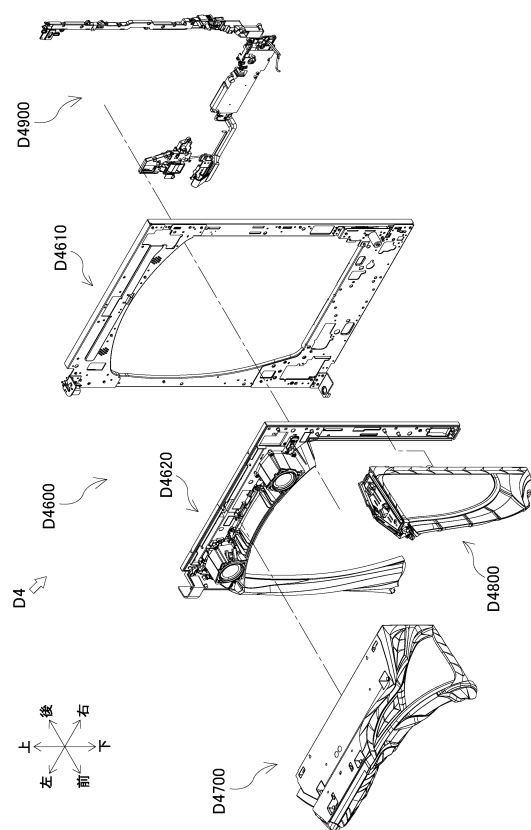
【図 3 9 2】



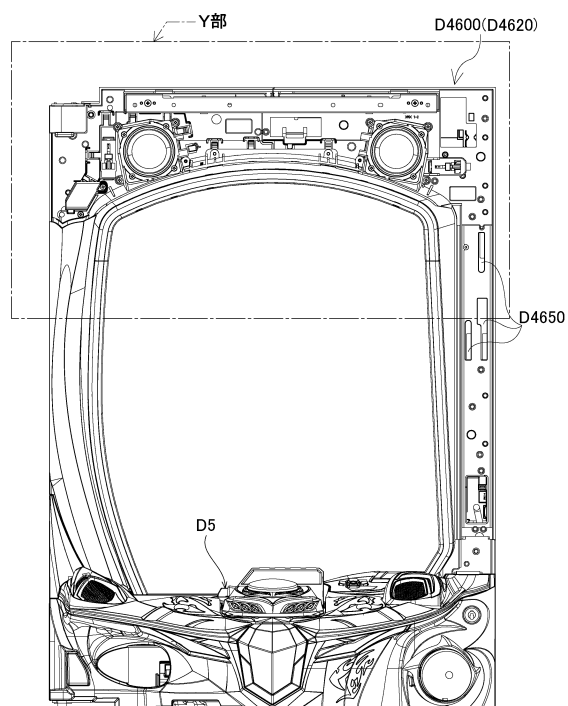
10

20

【図 3 9 3】



【図 3 9 4】

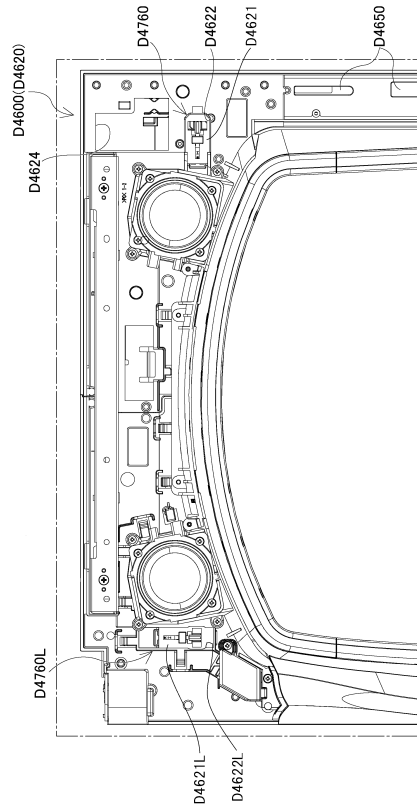


30

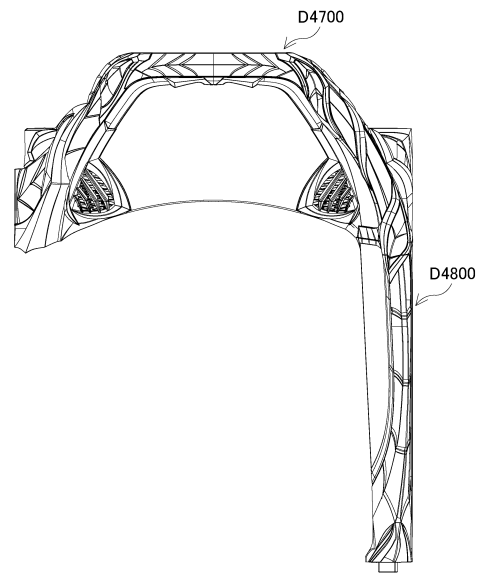
40

50

【図 3 9 5】



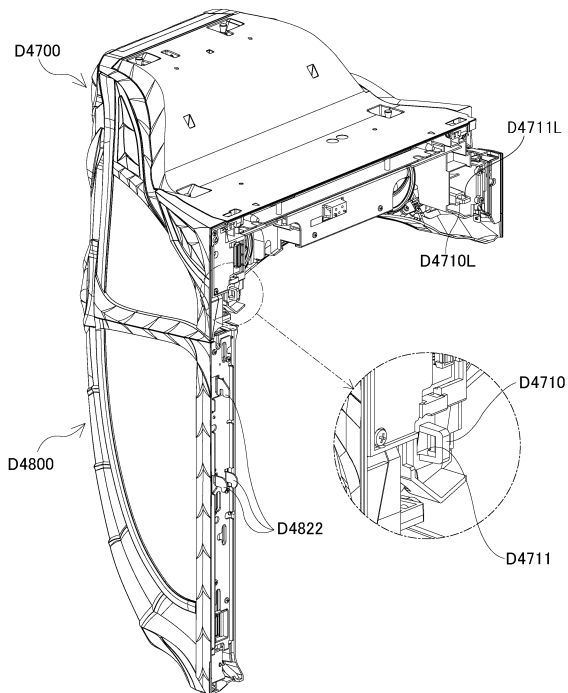
【図 3 9 6】



10

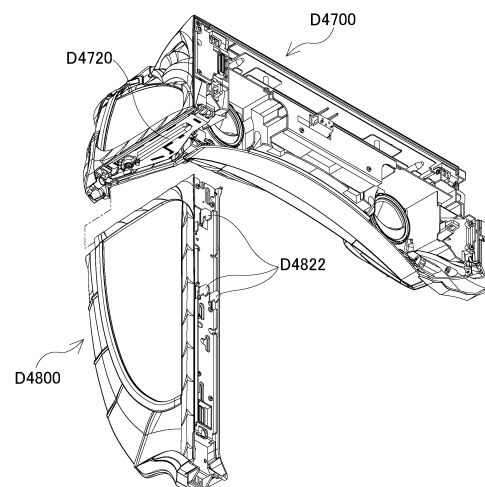
20

【図 3 9 7】



30

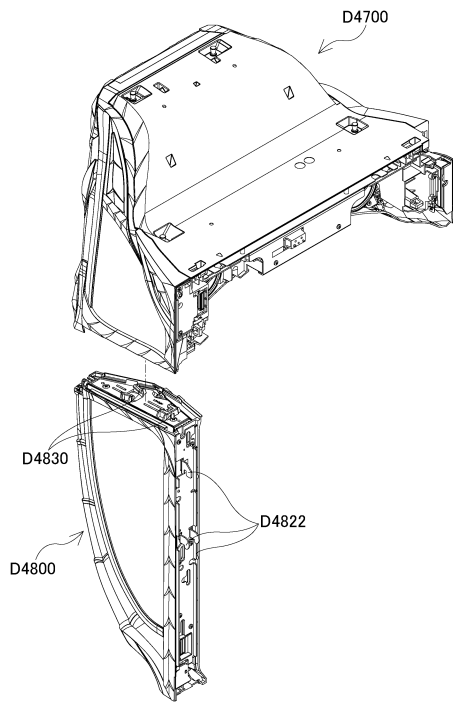
【図 3 9 8】



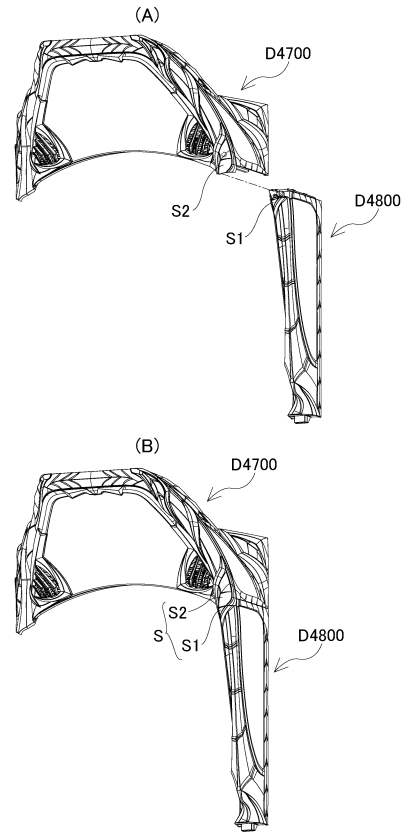
40

50

【図 399】



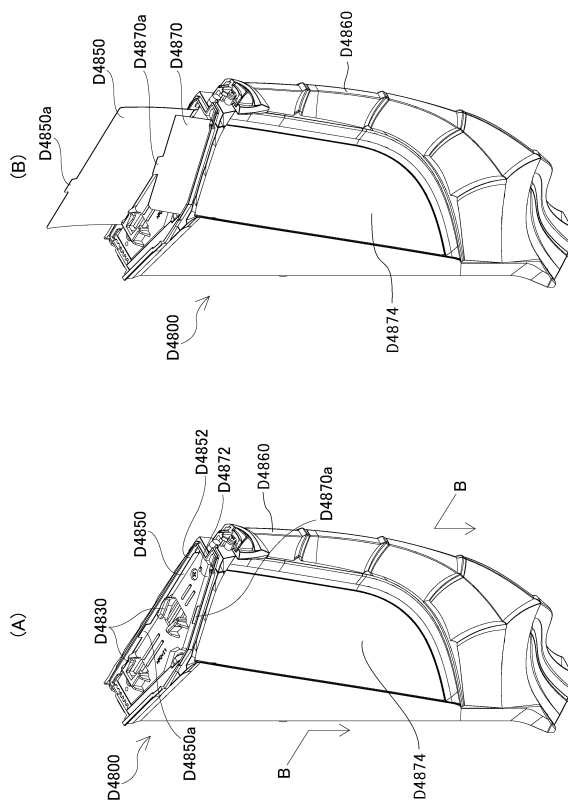
【図 400】



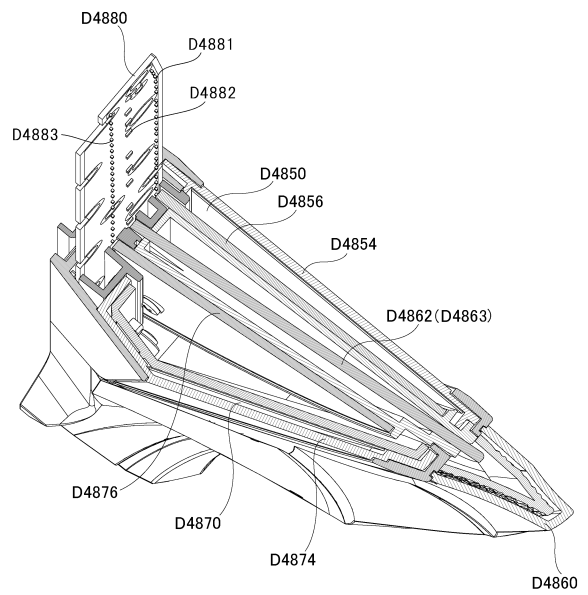
10

20

【図 401】



【図 402】

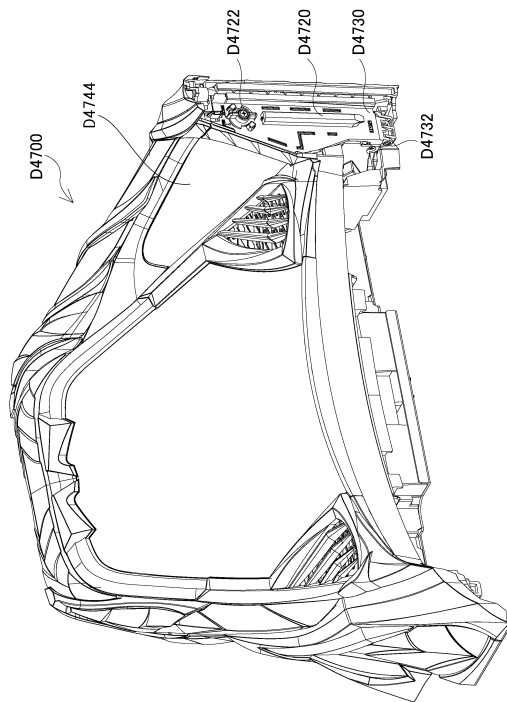


30

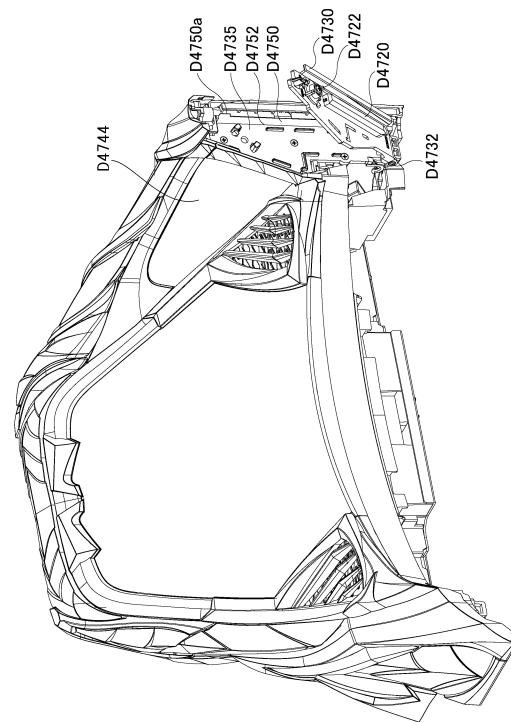
40

50

【図 403】



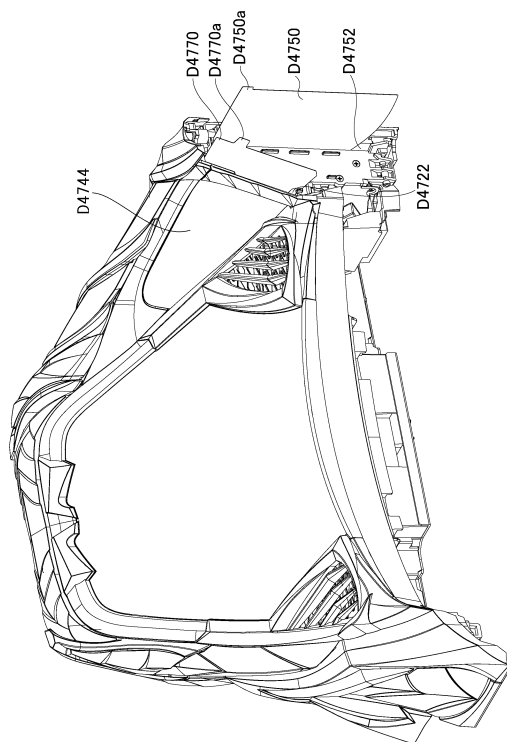
【図 404】



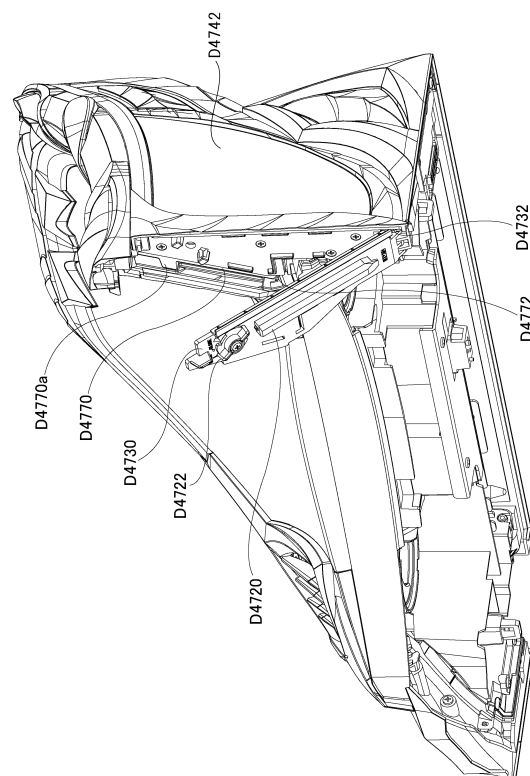
10

20

【図 405】



【図 406】

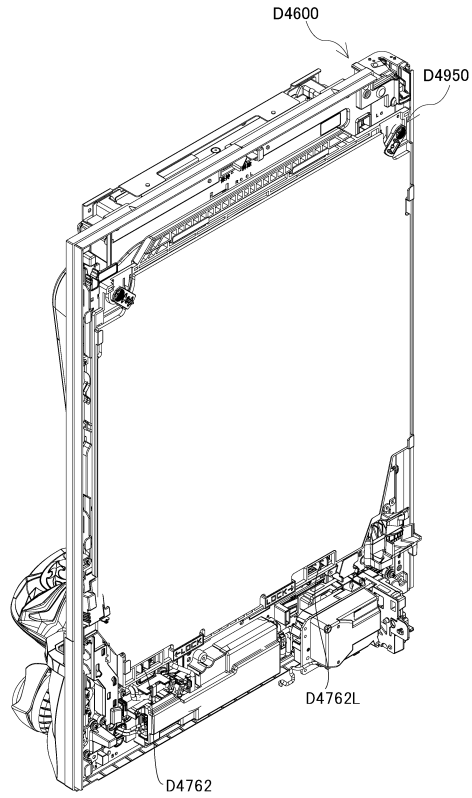


30

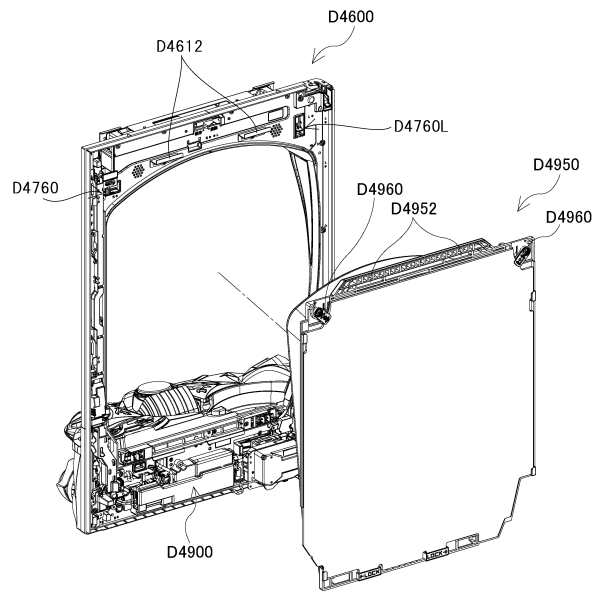
40

50

【図 407】



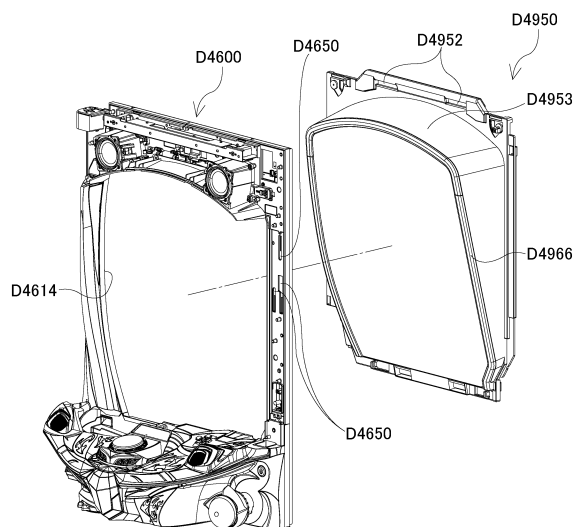
【図 408】



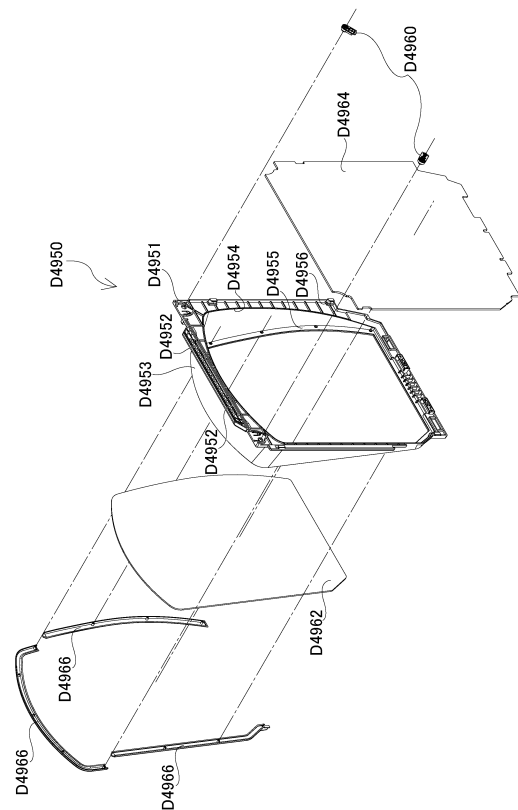
10

20

【図 409】



【図 410】

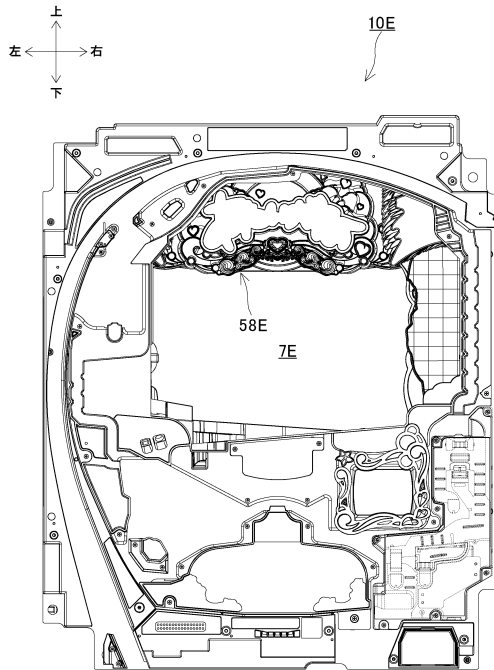


30

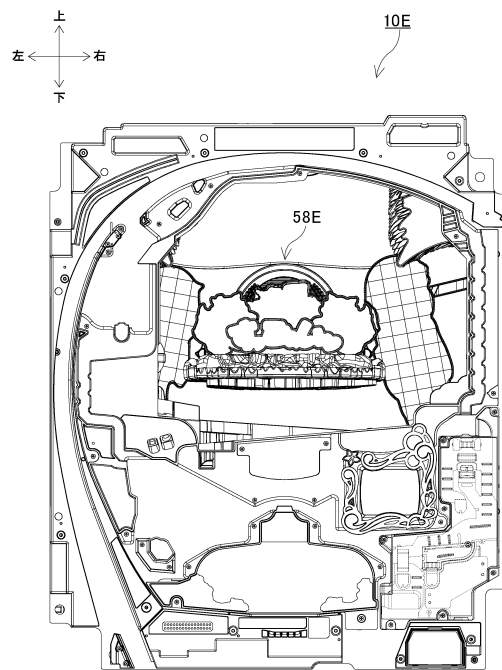
40

50

【図 4 1 1】



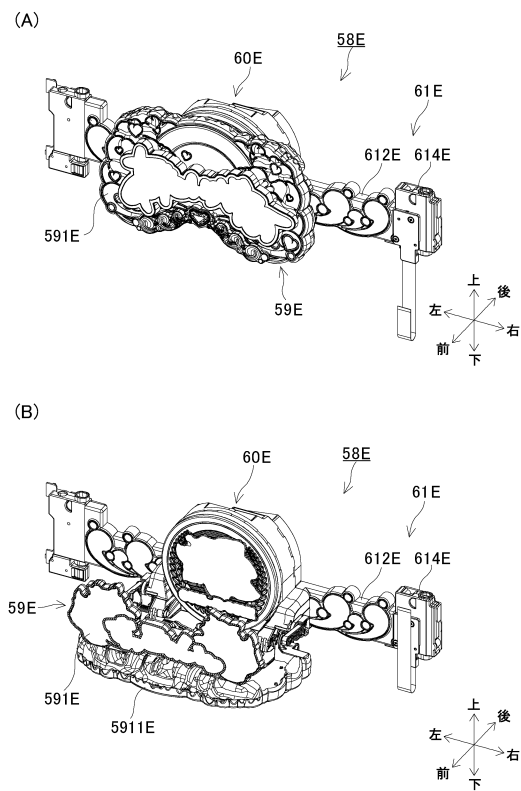
【図 4 1 2】



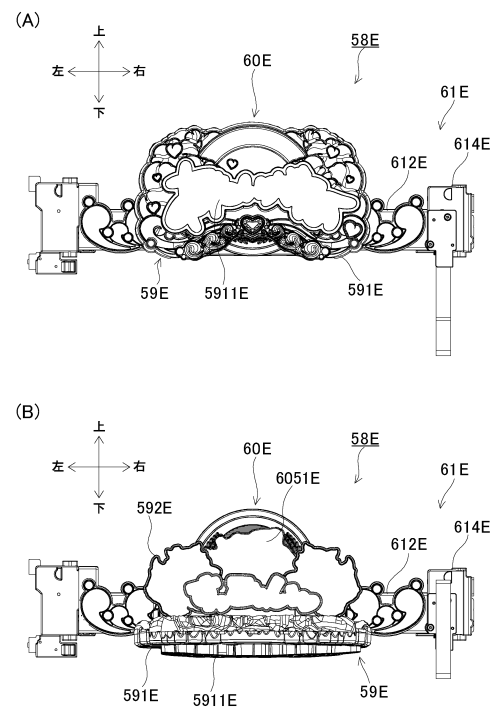
10

20

【図 4 1 3】



【図 4 1 4】



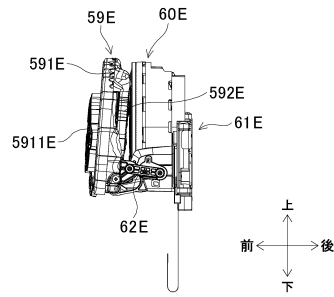
30

40

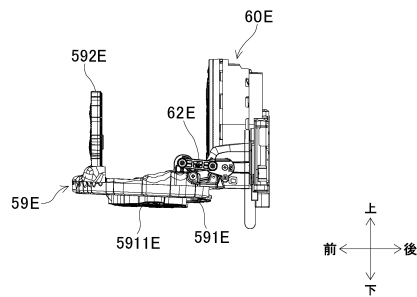
50

【図 4 1 5】

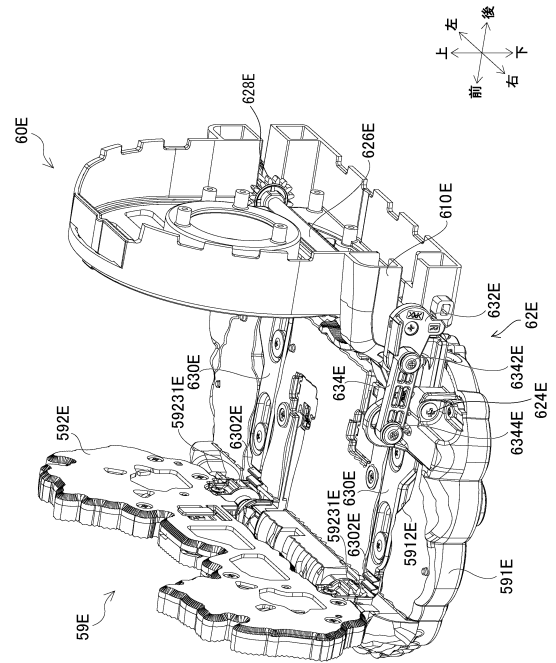
(A)



(B)



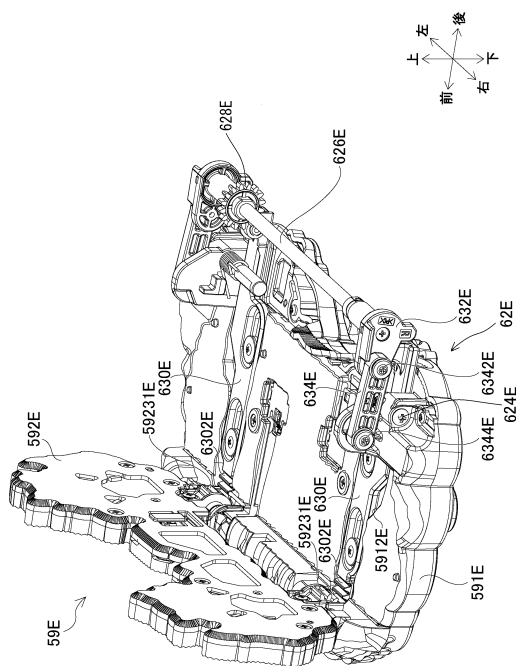
【図 4 1 6】



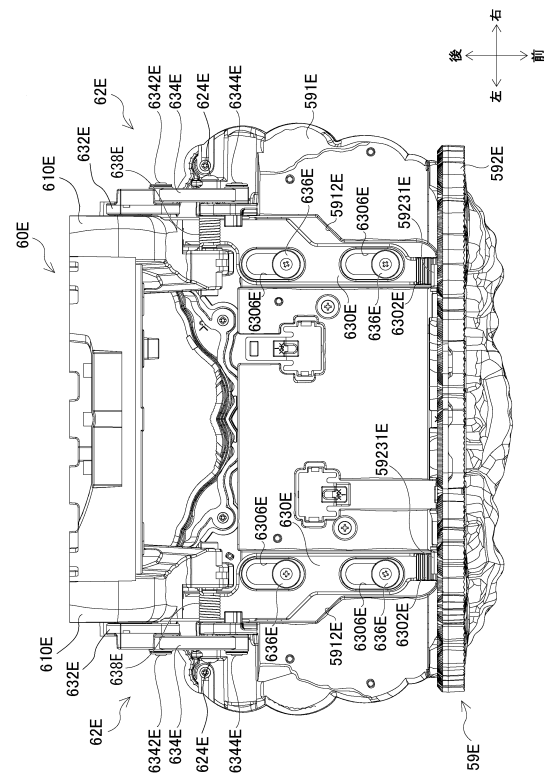
10

20

【図 4 1 7】



【図 4 1 8】

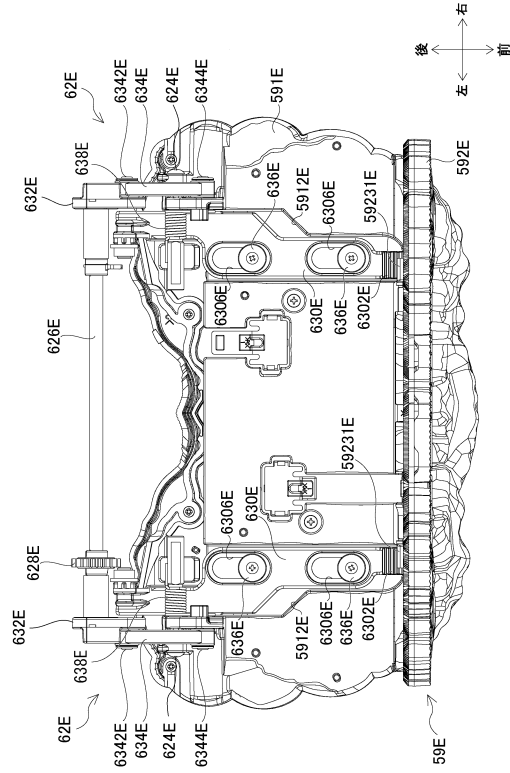


30

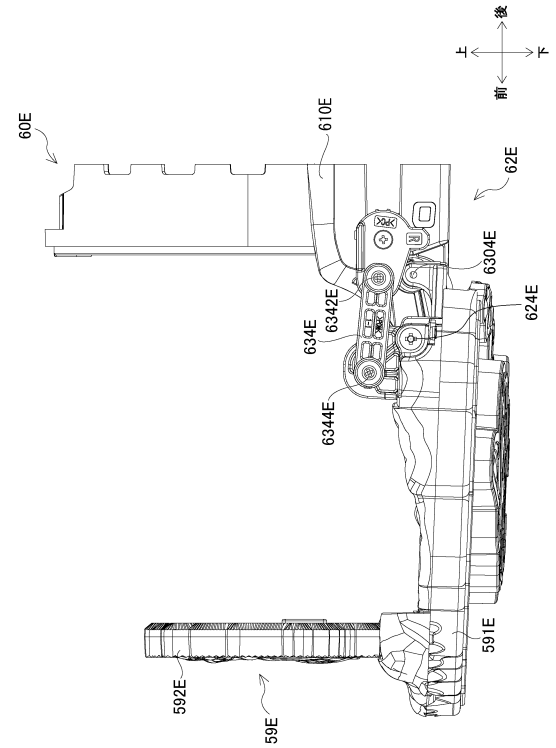
40

50

【図 4 1 9】



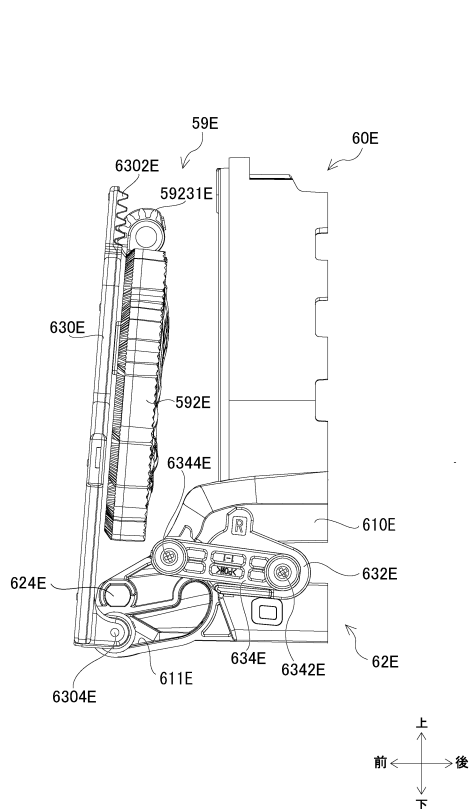
【図 4 2 0】



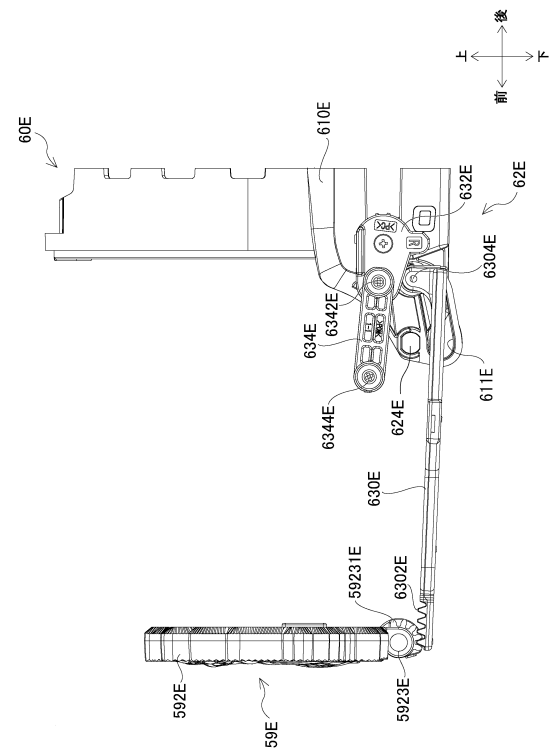
10

20

【図 4 2 1】



【図 4 2 2】

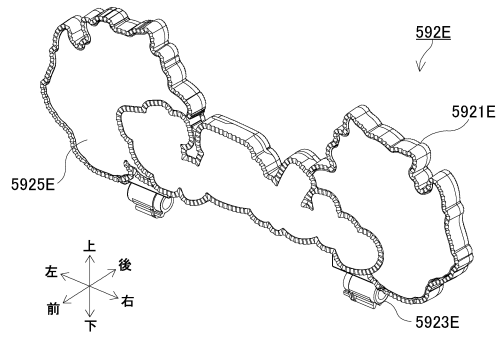


30

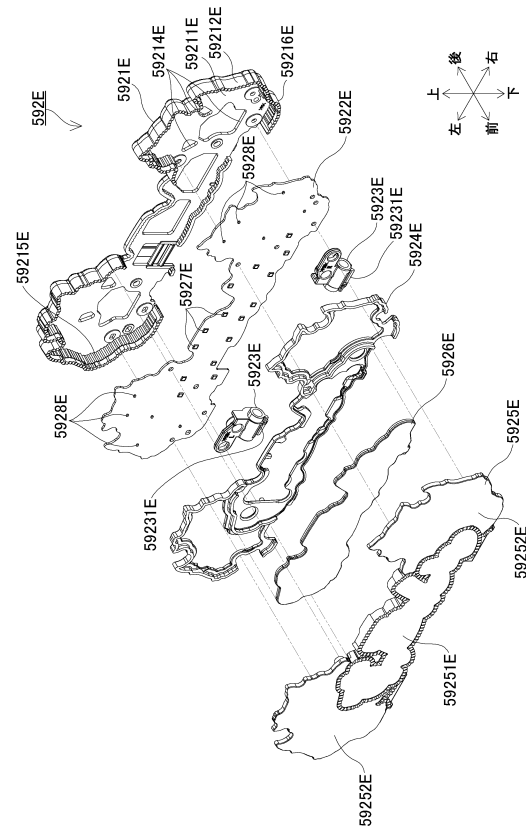
40

50

【図 4 2 3】



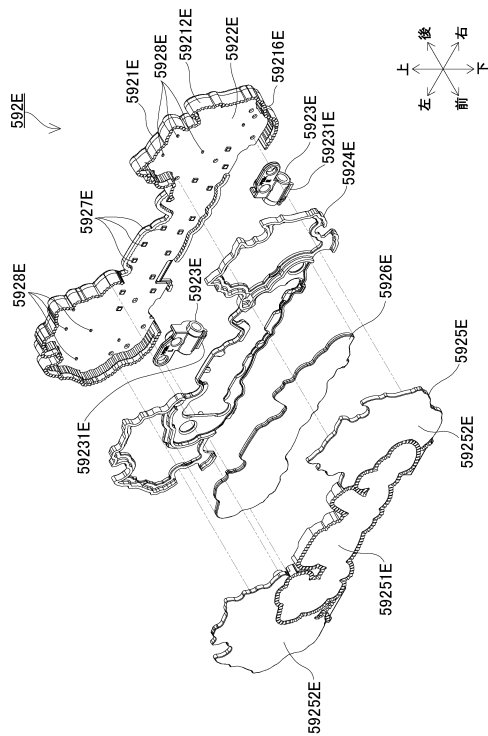
【図 4 2 4】



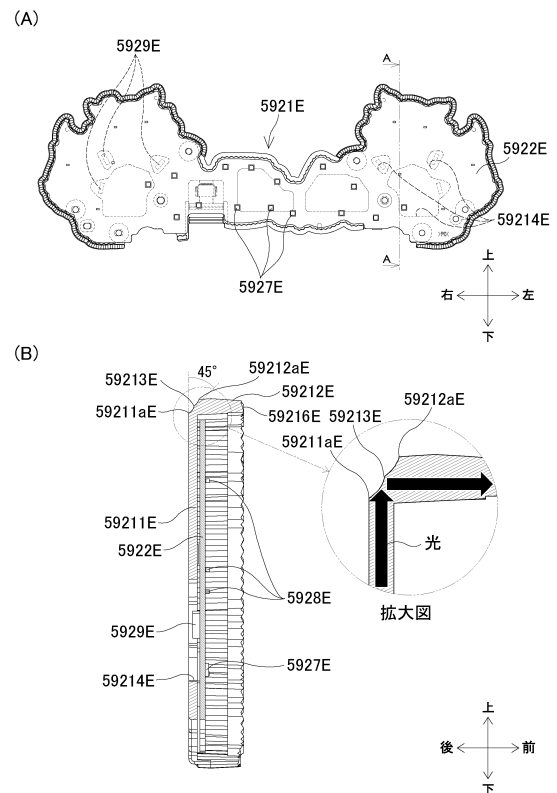
10

20

【図 4 2 5】



【図 4 2 6】

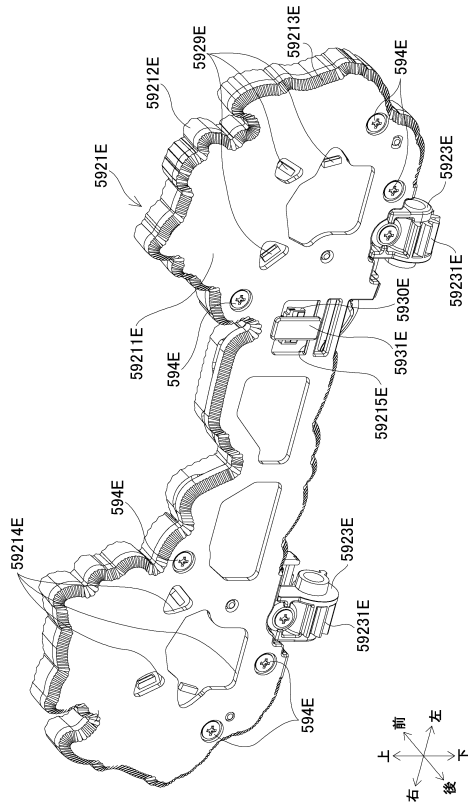


30

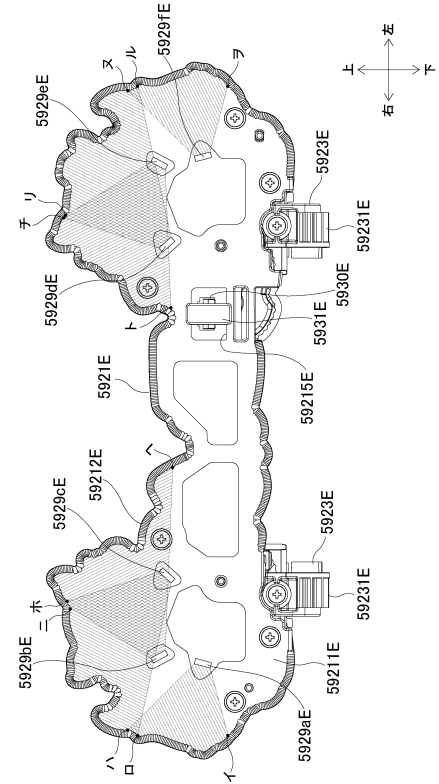
40

50

【図 4 2 7】



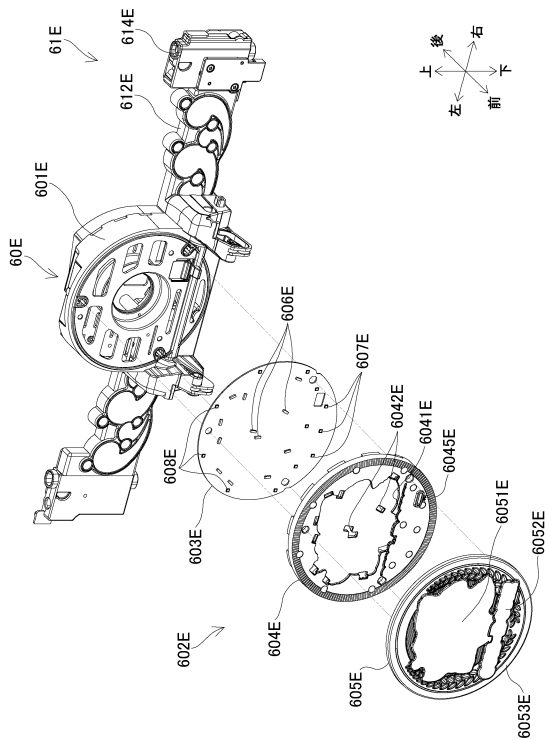
【図 4 2 8】



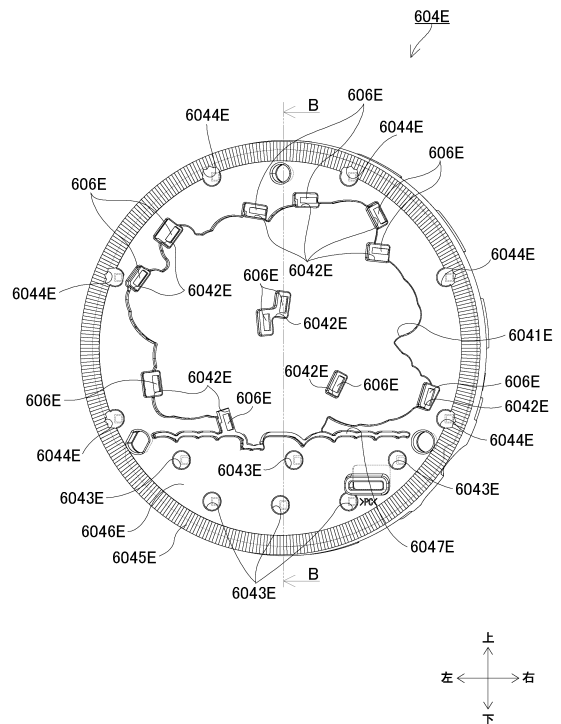
10

20

【図 4 2 9】



【図 4 3 0】

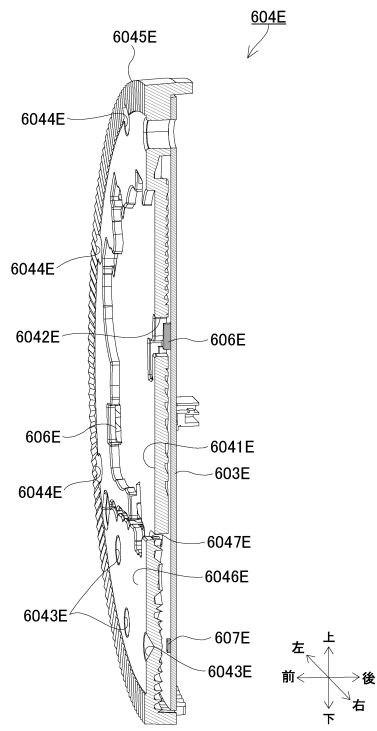


30

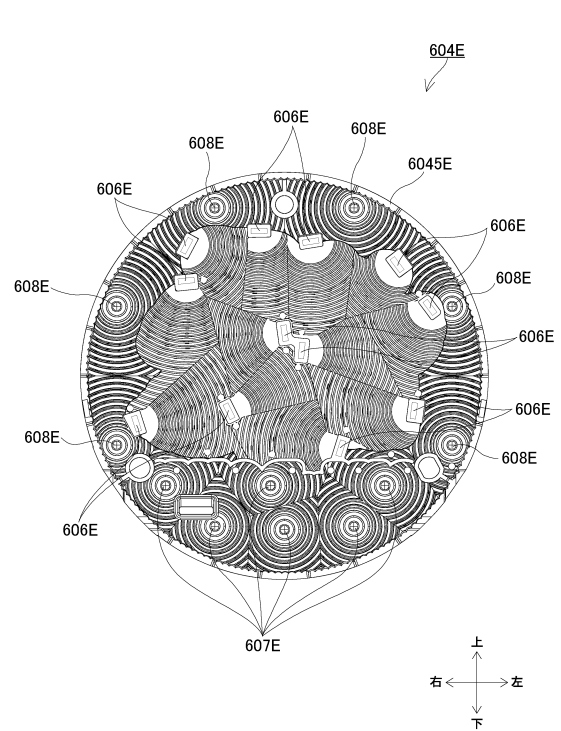
40

50

【図 4 3 1】



【図 4 3 2】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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