

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7450937号
(P7450937)

(45)発行日 令和6年3月18日(2024.3.18)

(24)登録日 令和6年3月8日(2024.3.8)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全49頁)

(21)出願番号	特願2021-101045(P2021-101045)	(73)特許権者	000135210
(22)出願日	令和3年6月17日(2021.6.17)		株式会社ニューギン
(65)公開番号	特開2023-304(P2023-304A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
(43)公開日	令和5年1月4日(2023.1.4)		
審査請求日	令和4年7月27日(2022.7.27)	(74)代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(74)代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(74)代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72)発明者	山本 洋一
			名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
			株式会社ニューギン内
		(72)発明者	伊藤 裕造
			名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

大当り遊技を付与可能な遊技機において、
前記大当り遊技を付与する付与手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
報知を行う報知手段と、
前記報知手段を制御する制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、を備え、
前記遊技状態には、通常遊技状態と、前記通常遊技状態に比して有利な特定遊技状態と、
があり、
前記大当り遊技の終了後、規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されることがあり、
前記規定上限回数には、第1規定上限回数と、前記第1規定上限回数よりも多い第2規定上限回数と、があり、
前記大当り遊技の終了後、前記第2規定上限回数の前記特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されるとき、前記大当り遊技が終了してから前記第1規定上限回数の前記特別ゲームが終了するまでの特定期間において、特定報知を実行可能であり、
前記大当り遊技の終了後、前記第1規定上限回数の前記特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されるとき、前記特定期間において、前記特定報知が実行不能であり、

1の前記特別ゲームが終了した場合、インターバル時間が経過するまで次の前記特別ゲームが実行されず、

1の前記特定報知は、1の前記特別ゲームの実行中に実行可能であり、

前記特定期間において、前記特定報知は複数回実行可能であり、

前記特定報知は、前記報知手段に表示される報知であり、

前記演出には、第1特定演出と、第2特定演出と、があり、

前記第1特定演出には、第1態様による第1特定演出と、第2態様による第1特定演出と、があり、

前記特定報知は、前記第1態様による第1特定演出の実行、及び前記第2特定演出の実行のそれぞれを契機として実行され、

前記第2態様による第1特定演出は、前記大当たり遊技が付与されることを認識可能な演出であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機の中には、例えば、特許文献1に記載された遊技機のように、大当たり抽選において大当たり当選する確率が向上する状態に制御可能に構成されたものがある。その他、パチンコ遊技機の中には、例えば、特許文献1に記載された遊技機のように、始動口へ遊技球が入球する有利度が向上する状態に制御可能に構成されたものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2015-97881号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

今日では、遊技機において、興趣の向上を図ることが望まれている。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決する遊技機は、大当たり遊技を付与可能な遊技機において、前記大当たり遊技を付与する付与手段と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、報知を行う報知手段と、前記報知手段を制御する制御手段と、演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記遊技状態には、通常遊技状態と、前記通常遊技状態に比して有利な特定遊技状態と、があり、前記大当たり遊技の終了後、規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されることがあり、前記規定上限回数には、第1規定上限回数と、前記第1規定上限回数よりも多い第2規定上限回数と、があり、前記大当たり遊技の終了後、前記第2規定上限回数の前記特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されるとき、前記大当たり遊技が終了してから前記第1規定上限回数の前記特別ゲームが終了するまでの特定期間において、特定報知を実行可能であり、前記大当たり遊技の終了後、前記第1規定上限回数の前記特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されるとき、前記特定期間において、前記特定報知が実行不能であり、1の前記特別ゲームが終了した場合、インターバル時間が経過するまで次の前記特別ゲームが実行されず、1の前記特定報知は、1の前記特別ゲームの実行中に実行可能であり、前記特定期間において、前記特定報知は複数回実行可能であり、前記特定報知は、前記報知手段に表示される報知であり、前記演出には、第1特定演出と、第2特定演出と、があり、前記第1特定演出には、第1態様による第1特定演出と、第2態様による第1特定演出と、があり、前記特定報知は、

10

20

30

40

50

前記第1態様による第1特定演出の実行、及び前記第2特定演出の実行のそれぞれを契機として実行され、前記第2態様による第1特定演出は、前記大当り遊技が付与されることを認識可能な演出であることを要旨とする。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】パチンコ遊技機を模式的に示す斜視図である。

【図2】遊技盤を模式的に示す正面図である。

10

【図3】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図4】遊技状態を説明する説明図である。

【図5】大当りの種類の一例を説明する説明図である。

【図6】特図変動処理を示すフローチャートである。

【図7】各遊技状態において選択される変動パターンテーブルの一例を説明する説明図である。

【図8】第1時短状態において選択される変動パターンテーブルの一例を説明する説明図である。

【図9】(a)は、第1変動パターンテーブルの一例を説明する説明図であり、(b)は、第2変動パターンテーブルの一例を説明する説明図であり、(c)は、第3変動パターンテーブルの一例を説明する説明図であり、(d)は、特定変動パターンテーブルの一例を説明する説明図である。

20

【図10】入球状態移行処理を示すフローチャートである。

【図11】演出モードの移行態様を説明する説明図である。

【図12】(a)～(c)は、第1特定演出の表示態様の一例を説明する説明図である。

【図13】第2特定演出の表示態様の一例を説明する説明図である。

【図14】(a)、及び(b)は、会話演出の表示態様の一例を説明する説明図である。

【図15】(a)～(f)は、大当り遊技終了後の図柄変動ゲームの実行態様の具体的な一例を説明する説明図である。

【図16】(a)～(f)は、大当り遊技終了後の図柄変動ゲームの実行態様の具体的な一例を説明する説明図である。

30

【図17】第2の実施形態における特定条件の成立回数の一例を示す説明図である。

【図18】第2の実施形態における特定演出の実行態様の一例を説明する説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

【第1の実施形態】

以下、パチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図1～図16にしたがって説明する。

図1及び図2に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機10には、遊技盤YBが備えられている。遊技盤YBの盤面には、正面視ほぼ円形状の遊技領域YBaが画成されている。遊技領域YBaには、パチンコ遊技機10の前面に配設された発射ハンドルHDを遊技者が操作することによって打ち出された遊技球が流下案内されるようになっている。また、遊技領域YBaのほぼ中央には、画像を表示する画像表示領域GHを有する画像表示装置11が設けられている。画像表示装置11の画像表示領域GHは、例えば液晶ディスプレイ型の表示部である。画像表示装置11では、左列、中列、右列からなる3列の演出図柄(飾り図柄)を用いた図柄変動ゲームなど画像を用いた各種の表示演出が表示される。なお、以下の説明では、演出図柄を用いた図柄変動ゲームを演出ゲームと示す場合がある。この実施形態において、演出ゲームは、変動演出に対応する。画像表示装置11は、報知手段に対応する。

40

【0013】

また、パチンコ遊技機10には、図示しない発光体による発光演出を行う装飾ランプL

50

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

【0014】

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

【0015】

第1始動口12は、遊技球の入球によって特別図柄を用いた図柄変動ゲームの始動条件が成立し得る入球口である。また、第1始動口12は、遊技球の入球によって賞球の払出条件が成立する入球口である。この実施形態において第1始動口12は、画像表示装置11の下方に位置しており、常時、遊技球を入球させることができるように開口されている。第1始動口12には入球した遊技球を遊技盤YBの裏側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には第1始動口12に入球した遊技球を検知する手段（図3に示す始動センサ（スイッチ）SE1）が配設されている。

【0016】

第2始動口13は、遊技球の入球によって特別図柄を用いた図柄変動ゲームの始動条件が成立し得る入球口である。また、第2始動口13は、遊技球の入球によって賞球の払出条件が成立する入球口である。この実施形態において第2始動口13は、画像表示装置11の右下方に位置している。第2始動口13は、所定条件（普通図柄の当選）が成立していないときには遊技球を入球させることができないように閉鎖されている。そして、第2始動口13は、所定条件（普通図柄の当選）の成立により、遊技球を入球させることができる、若しくは入球し易いように開放される。第2始動口13は、アクチュエータ（ソレノイドやモータなど）から動力を受けて開放する。この実施形態において第2始動口13を開放させるアクチュエータは、図3に示すアクチュエータAC1である。また、第2始動口13には入球した遊技球を遊技盤YBの裏側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には第2始動口13に入球した遊技球を検知する手段（図3に示す始動センサ（スイッチ）SE2）が配設されている。この実施形態において第2始動口13は、当該第2始動口13の入球口を開閉させるとともにアクチュエータによって動作する開閉部材を有する始動口である。第2始動口13は、遊技球が入球可能な特定始動口に対応する。第2始動口13が開放している状態は、第2始動口13に遊技球が入球可能な作動状態に対応し、第2始動口13が閉鎖している状態は、第2始動口13に遊技球が入球不能な非作動状態に対応する。アクチュエータAC1は、第2始動口13に遊技球が入球可能な作動状態と、第2始動口13に遊技球が入球不能な非作動状態と、をとり得る作動手段に対応する。以下の説明では、第1始動口12に遊技球が入球したことによって始動条件が成立する「特別図柄を用いた図柄変動ゲーム」を第1特別ゲームと示し、第2始動口13に遊技球が入球したことによって始動条件が成立する「特別図柄を用いた図柄変動ゲーム」を第2特別ゲームと示す場合がある。また、第1特別ゲームと、第2特別ゲームとを総称して単に特別ゲームと示す場合がある。

【0017】

大入賞口14は、遊技球の入球によって賞球の払出条件が成立する入球口である。この実施形態において大入賞口14は、第1始動口12の右方に位置している。大入賞口14は、所定条件（特別図柄の当選）が成立していないときには遊技球を入球させることができないように閉鎖されている。そして、大入賞口14は、所定条件（特別図柄の当選）の成立により、遊技球を入球させることができるように開放される。大入賞口14は、アクチュエータ（ソレノイドやモータなど）から動力を受けて開放する。この実施形態におい

10

20

30

40

50

て大入賞口 14 を開放させるアクチュエータは、図 3 に示すアクチュエータ A C 2 である。また、大入賞口 14 には入球した遊技球を遊技盤 Y B の裏側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には大入賞口 14 に入球した遊技球を検知する手段（図 3 に示すカウントセンサ（スイッチ）C S）が配設されている。

【0018】

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

10

【0019】

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

20

【0020】

この実施形態において、遊技者は、発射ハンドル H D の発射強度の強弱を調整することで、左方の領域及び右方の領域に遊技球を打ち分け、第 2 始動口 13、大入賞口 14 又は作動ゲート 18 へ遊技球を入球させることが可能となる。具体的には、発射強度を強めに調整して遊技球を発射させた場合（所謂、右打ち）、遊技球は、右方の領域に流下案内され易く、第 2 始動口 13、大入賞口 14 又は作動ゲート 18 へ入球する可能性がある。なお、右打ちは、遊技球を右方の領域へ到達させるために勢いよく発射させる必要があることから、発射強度を最大強度若しくは最大強度よりも若干弱い強度で調整して行う。一方、発射強度を弱めに調整して遊技球を発射させた場合（所謂、左打ち）、遊技球は、左方の領域に流下案内され易く、第 1 始動口 12 へ入球する可能性がある。また、左打ちは、右打ちのときほど遊技球を勢いよく発射させる必要がないので、発射させた遊技球が右方の領域へ到達しない程度の強度に調整して行う。この実施形態では、右打ちのとき、第 1 始動口 12 に遊技球が入球し得ないよう、遊技釘などの遊技部品によって遊技球の流路が形成されている。また、左打ちのとき、第 2 始動口 13、大入賞口 14、及び作動ゲート 18 に遊技球が入球し得ないよう、遊技釘などの遊技部品によって遊技球の流路が形成されている。

30

【0021】

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

40

【0022】

50

また、遊技盤 Y B には、図 3 に示す、特別図柄表示装置 2 3 a , 2 3 b、保留表示装置 2 4 a , 2 4 b、及び普通図柄表示装置 2 5 が配設されている。これらの表示装置は、パチンコ遊技機 1 0 を正面視した場合に遊技者が視認可能な遊技盤 Y B の部位に位置している。例えば、これらの表示装置は、遊技盤 Y B の遊技領域 Y B a に配設されている飾り部材や、遊技盤 Y B のコーナー飾り部材などに配設されている。

【 0 0 2 3 】

特別図柄表示装置 2 3 a , 2 3 b は、特別ゲームを行う。特別図柄表示装置 2 3 a , 2 3 b には、当該特別ゲームにおいて当り抽選の結果に応じた特別図柄が導出される。特別図柄表示装置 2 3 a は第 1 特別ゲームを行う表示装置であり、特別図柄表示装置 2 3 b は第 2 特別ゲームを行う表示装置である。第 1 特別ゲームと第 2 特別ゲームでは、始動条件の成立を契機に当り抽選が行われるが、その当り抽選において大当りに当選する確率は同一確率である。なお、第 1 特別ゲームと第 2 特別ゲームでは、当り抽選において大当りに当選した場合に決定される大当りの種類や同一種類の大当りの決定割合を異ならせることにより、当り抽選において大当りに当選した際の有利度（例えば、賞球の多少、第 2 始動口 1 3 への遊技球の入球率が向上する状態の付与期間など）を異ならせてもよい。始動条件が成立した場合には、当り抽選の結果を導出するために特別図柄表示装置 2 3 a 又は特別図柄表示装置 2 3 b で特別ゲームが行われるとともに、当該特別ゲームで導出される特別図柄に応じた結果を導出する演出ゲームが画像表示装置 1 1 においても演出図柄を用いて行われる。すなわち、演出ゲームは、特別ゲームに対応して実行される。

【 0 0 2 4 】

特別図柄表示装置 2 3 a , 2 3 b は、発光体を備えた表示装置である。特別ゲームでは、前記発光体を任意に組み合わせたものが特別図柄として導出される。特別図柄には、当り抽選において大当りに当選した場合に導出される大当り図柄と、当り抽選において大当りに当選しなかった場合に導出されるはずれ図柄と、がある。この実施形態において、大当り図柄には、時短当り図柄と、確変当り図柄と、がある。また、時短当り図柄には、第 1 時短当り図柄と、第 2 時短当り図柄と、第 3 時短当り図柄と、がある。また、確変当り図柄には、第 1 確変当り図柄と、第 2 確変当り図柄と、がある。以下の説明では、時短当り図柄が導出される大当りを時短当りと示し、確変当り図柄が導出される大当りを確変当りと示す場合がある。また、第 1 時短当り図柄が導出される大当りを第 1 時短当りと示す場合がある。また、第 2 時短当り図柄が導出される大当りを第 2 時短当りと示す場合がある。また、第 3 時短当り図柄が導出される大当りを第 3 時短当りと示す場合がある。また、第 1 確変当り図柄が導出される大当りを第 1 確変当りと示す場合がある。また、第 2 確変当り図柄が導出される大当りを第 2 確変当りと示す場合がある。

【 0 0 2 5 】

この実施形態では、当り抽選において大当りに当選し、特別ゲームにおいて大当り図柄が導出された後、導出された大当り図柄の種類に応じた大当り遊技が生起される。すなわち、大当りの種類に応じた大当り遊技が生起される。この実施形態において、大当り遊技には、第 1 時短当り遊技と、第 2 時短当り遊技と、第 3 時短当り遊技と、第 1 確変当り遊技と、第 2 確変当り遊技と、がある。第 1 時短当り遊技は、第 1 時短当りに基づく大当り遊技である。第 2 時短当り遊技は、第 2 時短当りに基づく大当り遊技である。第 3 時短当り遊技は、第 3 時短当りに基づく大当り遊技である。第 1 確変当り遊技は、第 1 確変当りに基づく大当り遊技である。第 2 確変当り遊技は、第 2 確変当りに基づく大当り遊技である。大当り遊技は、大入賞口 1 4 への遊技球の入球を許容するラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。

【 0 0 2 6 】

この実施形態において、何れの大当り遊技にも規定ラウンド数として同じ回数（例えば、1 0 回）が定められている。すなわち、第 1 時短当り遊技には、規定ラウンド数として 1 0 回が定められている。また、第 2 時短当り遊技には、規定ラウンド数として 1 0 回が定められている。また、第 3 時短当り遊技には、規定ラウンド数として 1 0 回が定められている。また、第 1 確変当り遊技には、規定ラウンド数として 1 0 回が定められている。

また、第2確変当り遊技には、規定ラウンド数として10回が定められている。

【0027】

大当り遊技が生起される場合、最初のラウンド遊技が開始する前にオープニング時間が設定され、そのオープニング時間中には大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。また、大当り遊技が生起される場合、最終のラウンド遊技が終了するとエンディング時間が設定され、そのエンディング時間中には大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われる。

【0028】

保留表示装置24aは実行が保留されている第1特別ゲームの数（始動保留数）を表示する表示装置であり、保留表示装置24bは実行が保留されている第2特別ゲームの数（始動保留数）を表示する表示装置である。普通図柄表示装置25は普通図柄を用いた普通図柄の図柄変動ゲームを行い、当該普通図柄の図柄変動ゲームにおいて普通図柄の当り抽選の結果に応じた普通図柄が導出される。

【0029】

また、パチンコ遊技機10には、遊技者が操作可能な操作ボタンBTが設けられている。この実施形態において操作ボタンBTは、遊技球を貯留する貯留皿の上面に配置されている。操作ボタンBTは、押しボタン式である。この実施形態の操作ボタンBTは、1つの操作部を有する。なお、操作部は、遊技者が押圧操作を行う部分である。操作ボタンBTは、所定の操作手段に対応する。

【0030】

この実施形態のパチンコ遊技機10は、確率変動機能を備えている。この実施形態では、確率変動機能が作動すると、当り抽選において大当りに当選する確率が低確率（通常確率）から高確率へと変動する。すなわち、確率変動機能は、確率状態を、大当りに当選する確率が低確率（通常確率）である状態（以下、低確率状態と示す）から大当りに当選する確率が高確率である状態（以下、高確率状態と示す）へと変動させる機能である。高確率状態は、低確率状態に比して、当り抽選において大当りに当選し易く、遊技者にとって有利な遊技状態である。高確率状態は、次回の大当り遊技が付与されるか、確変上限回数の特別ゲームが実行されるまで付与される。すなわち、高確率状態には、確変上限回数の特別ゲームの実行を上限として制御され、高確率状態において確変上限回数の特別ゲームが実行されたことを契機として低確率状態に制御される。

【0031】

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

【0032】

時短状態は、例えば次に示す4つの制御のうち任意に選択された1の制御を実行すること、又は複数の制御を組み合わせることで実行すること、により実現できる。第1の制御は、普通図柄の図柄変動ゲームの変動時間を、非時短状態のときよりも短くする普通図柄の変動時間短縮制御である。第2の制御は、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選する確率（普通当り確率）を、非時短状態のときよりも高確率に変動させる普通図柄の確率変動

10

20

30

40

50

制御である。第3の制御は、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したことに基づく第2始動口13の合計開放時間を、非時短状態のときよりも長くする開放時間延長制御である。なお、開放時間延長制御は、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したことに基づく第2始動口13の開放回数を、非時短状態のときよりも多くする制御、及び普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したことに基づく第2始動口13の1回の開放時間を非時短状態のときよりも長くする制御のうち、少なくとも一方であるとよい。第4の制御は、特別ゲームの変動時間（例えば平均の変動時間）を、非時短状態のときよりも短くなり易くする特別図柄の変動時間短縮制御である。特別図柄の変動時間短縮制御を実行する場合、時短状態は、所謂「変動時間短縮状態」となる。

【0033】

時短状態は、例えば、次回の大当り遊技が付与されるか、時短状態が付与されてから規定上限回数の特別ゲームが実行されるまで付与される。すなわち、時短状態には、規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として制御され、時短状態において規定上限回数の特別ゲームが実行されたことを契機として非時短状態に制御される。この実施形態の規定上限回数には、第1規定上限回数、第1規定上限回数よりも多い第2規定上限回数、第2規定上限回数よりも多い第3規定上限回数、及び第3規定上限回数よりも多い第4規定上限回数がある。この実施形態において、第1規定上限回数は、100回である。また、第2規定上限回数は、900回である。また、第3規定上限回数は、1000回である。すなわち、この実施形態において、第3規定上限回数は、第1規定上限回数と第2規定上限回数の和と同じである。また、この実施形態において、第4規定上限回数は、1200回である。なお、第1特別ゲームと第2特別ゲームを実行可能なパチンコ遊技機10の場合、規定上限回数は第1特別ゲームと第2特別ゲームとの合算回数である。

【0034】

この実施形態において、時短状態には、第1時短状態と、第2時短状態とがある。第1時短状態は、大当り遊技の終了を契機として制御される。一方、第2時短状態には、特定移行条件が成立したことを契機として制御される。特定移行条件は、低確率状態における特別ゲームの実行回数である累計ゲーム回数が特別回数となったことを契機として成立する。

【0035】

この実施形態において、第2時短状態は、第1時短状態に比して、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したことに基づく第2始動口13の合計開放時間が長い。この実施形態において、第2時短状態は、第1時短状態に比して第2始動口13への入球率が僅かに高い状態である。例えば、第1時短状態であるときに普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したとき、第2始動口13は、5秒間開放される一方、第2時短状態であるときに普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したとき、第2始動口13は、5.2秒間開放される。なお、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したとき、第2始動口13は、複数回に亘って開放されるようにしてもよい。この場合、第2始動口13の合計開放時間が同じときには、第2始動口13が開放される回数が少ない方が第2始動口13への入球率が高くなる。

【0036】

次に、この実施形態のパチンコ遊技機10の遊技状態について説明する。

遊技状態は、確率状態、及び入球率状態の組み合わせである。

図4に示すように、この実施形態のパチンコ遊技機10は、制御可能な遊技状態として、低確率状態、且つ、非時短状態である遊技状態（以下、低確非時短状態と示す）を備える。また、パチンコ遊技機10は、制御可能な遊技状態として、低確率状態、且つ、第1時短状態（以下、第1低確時短状態と示す）を備える。また、パチンコ遊技機10は、制御可能な遊技状態として、低確率状態、且つ、第2時短状態である遊技状態（以下、第2低確時短状態と示す）を備える。また、パチンコ遊技機10は、制御可能な遊技状態として、高確率状態、且つ、第1時短状態である遊技状態（以下、高確時短状態と示す）を備える。一方、この実施形態のパチンコ遊技機10は、高確率状態、且つ、非時短状態であ

10

20

30

40

50

る遊技状態と、高確率状態、且つ、第2時短状態である遊技状態と、を備えない。第1低確時短状態は、低確非時短状態に比して有利な遊技状態である。第2低確時短状態は、低確非時短状態に比して有利な遊技状態である。また、第2低確時短状態は、第1低確時短状態に比して有利な遊技状態である。高確時短状態は、低確非時短状態に比して有利な遊技状態である。また、高確時短状態は、第1低確時短状態に比して有利な遊技状態である。また、高確時短状態は、第2低確時短状態に比して有利な遊技状態である。パチンコ遊技機10では、低確非時短状態<第1低確時短状態<第2低確時短状態<高確時短状態の順に遊技者にとっての有利度が高くなっている。低確非時短状態は、通常遊技状態に対応する。第1低確時短状態は、特定遊技状態に対応する。第2低確時短状態は、特殊遊技状態に対応する。

【0037】

図5に示すように、パチンコ遊技機10では、大当たり遊技の終了後、当該大当たり遊技の種類に応じた確率状態、及び入球状態が付与される。

この実施形態において、第1時短当り遊技の終了後には、第1規定上限回数の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間に亘って第1時短状態が付与される。一方、第1時短当り遊技の終了後には、高確率状態が付与されない。すなわち、第1時短当り遊技の終了後には、第1規定上限回数の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間に亘って第1低確時短状態に制御される。また、第2時短当り遊技の終了後、及び第3時短当り遊技の終了後には、第2規定上限回数の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間に亘って第1時短状態が付与される。一方、第2時短当り遊技の終了後、及び第3時短当り遊技の終了後には、高確率状態が付与されない。すなわち、第2時短当り遊技の終了後、及び第3時短当り遊技の終了後には、第2規定上限回数の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間に亘って第1低確時短状態に制御される。

【0038】

また、第1確変当り遊技の終了後には、第1規定上限回数の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間に亘って第1時短状態が付与される。また、第1確変当り遊技の終了後には、予め定められた確変上限回数の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間に亘って高確率状態が付与される。この実施形態において、確変上限回数は、第1規定上限回数と同じである。すなわち、第1確変当り遊技の終了後には、第1規定上限回数（確変上限回数）の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間に亘って高確時短状態に制御される。また、第2確変当り遊技の終了後には、第3規定上限回数の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間に亘って第1時短状態が付与される。また、第2確変当り遊技の終了後には、確変上限回数の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間に亘って高確率状態が付与される。すなわち、第2確変当り遊技の終了後には、第1規定上限回数（確変上限回数）の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間に亘って高確時短状態に制御される。その後、第1規定上限回数（確変上限回数）の特別ゲームが終了してから、第3規定上限回数から第1規定上限回数（確変上限回数）を減算した回数の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間に亘って第1低確時短状態に制御される。上述したように、第3規定上限回数は、第1規定上限回数と第2規定上限回数の和と同じである。このため、この実施形態では、第2確変当り遊技の終了後、第1規定上限回数の特別ゲームが終了するまでに次回の大当たり遊技が付与されない場合には、第1規定上限回数の特別ゲームが終了してから、第2規定上限回数の特別ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間に亘って第1低確時短状態に制御されるともいえる。すなわち、第2確変当り遊技の終了後、次回の大当たり遊技が付与されない場合には、第1規定上限回数の特別ゲームが終了するまでの間に亘って高確時短状態に制御され、その後、第2規定上限回数の特別ゲームが終了するまでの間に亘って第1低確時短状態に制御されるといえる。

【0039】

また、この実施形態のパチンコ遊技機 10 では、特定移行条件が成立したことを契機として、第 2 時短状態に制御される。上述したように、特定移行条件は、低確率状態に制御されている状況において、予め定められた特別回数の特別ゲームが実行されることを契機として成立する。例えば、特別回数は、900 回である。すなわち、この実施形態において、特別回数は、第 1 規定上限回数よりも多い。また、特別回数は、第 2 規定上限回数と同じである。また、特別回数は、第 3 規定上限回数、及び第 4 規定上限回数よりも少ない。また、この実施形態において、特別回数は、第 3 規定上限回数と確変上限回数の差と同じである。第 2 時短状態は、低確率状態において特別回数の特別ゲームが実行されることを契機として、第 4 規定上限回数の特別ゲームが終了するか、次の大当たり遊技が付与されるまでの間に亘って制御される。なお、第 1 特別ゲームと第 2 特別ゲームを実行可能なパチンコ遊技機 10 の場合、特別回数は第 1 特別ゲームと第 2 特別ゲームとの合算回数である。

10

【0040】

このように、大当たり遊技の終了後には、第 1 規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第 1 時短状態に制御されるときと、第 2 規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第 1 時短状態に制御されるときと、第 3 規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第 1 時短状態に制御されるときと、がある。上述したように、規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第 1 時短状態に制御されるとき、第 1 時短状態において規定上限回数の特別ゲームが実行されたことを契機として非時短状態に制御される。そして、当該非時短状態において、特定移行条件が成立する場合には、第 2 時短状態に制御されることとなる。主制御用 CPU 30a は、遊技状態を制御する遊技状態制御手段に対応する。以下の説明では、第 1 確変当たり遊技と、第 2 確変当たり遊技とを区別しない場合、単に確変当たり遊技と示す場合がある。また、第 1 時短当たり遊技と、第 2 時短当たり遊技と、第 3 時短当たり遊技とを区別しない場合、単に時短当たり遊技と示す場合がある。

20

【0041】

また、パチンコ遊技機 10 には、図 3 に示す、主制御基板 30、及び副制御基板 31 を含む各種基板が搭載されている。主制御基板 30 は、第 1 制御部に対応する。副制御基板 31 は、第 2 制御部に対応する。

【0042】

主制御基板 30 は、制御動作を所定の手順で実行することができる主制御用 CPU 30a と、主制御用 CPU 30a の制御プログラムなどを格納する主制御用 ROM 30b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 RAM 30c と、を有する。また、主制御基板 30 は、乱数生成回路 30d を有する。主制御用 CPU 30a は、各種センサ SE1, SE2, CS, GS の検知信号を入力するようになっている。また、主制御用 CPU 30a は、各種表示装置（特別図柄表示装置 23a, 23b、保留表示装置 24a, 24b、普通図柄表示装置 25 など）の表示内容を制御するとともに、各アクチュエータ AC1, AC2 の動作を制御する。

30

【0043】

主制御用 ROM 30b に格納されている情報には、遊技に関する処理を実行するためのメイン制御プログラム、特別ゲームの変動パターン（メイン変動パターン）を特定する情報や、各種の判定値などがある。メイン変動パターンは、特別図柄が変動を開始してから特別図柄が導出される迄の間の変動時間（演出時間）を特定可能な情報である。すなわち、メイン変動パターンは、特別ゲームの変動時間を特定可能な情報である。この実施形態において、メイン変動パターンは、大当たりの図柄変動ゲーム用のメイン変動パターンと、はずれの図柄変動ゲーム用のメイン変動パターンとに分類可能である。大当たりの図柄変動ゲームは、当り抽選において大当たり当選した場合に行われる図柄変動ゲームであって、特別ゲームにおいては最終的に大当たり図柄が導出される。はずれの図柄変動ゲームは、当り抽選において大当たり当選しなかった場合に行われる図柄変動ゲームであって、特別ゲームにおいては最終的にははずれ図柄が導出される。また、各種の判定値には、当り抽選に用いる当り判定値、普通図柄の当り抽選に用いる普通当り判定値などを含む。また、主制

40

50

御用RAM30cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ、始動保留数など）が記憶される。

【0044】

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

10

【0045】

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

【0046】

副制御基板31の副制御用CPU31aは、主制御基板30の主制御用CPU30aから出力される制御コマンドを入力可能であるとともに、入力した制御コマンドに基づいて当該制御コマンドに応じた制御を行う。例えば、副制御用CPU31aは、演出ゲームの開始を指示する制御コマンドを入力する場合、画像表示装置11において演出ゲームを行わせるように表示内容を制御する。また、副制御用CPU31aは、画像表示装置11の表示内容の制御、装飾ランプLaの点灯／非点灯の制御、及びスピーカSpの音声出力の制御などを行うことによって各種の演出を実行させる。画像表示装置11、装飾ランプLa、及びスピーカSpによる各種演出は、演出ゲームに合わせて演出モードに応じた演出態様で行われたり、待機状態に制御されているときなどに行われたりする。副制御用CPU31aは、報知手段を制御する報知制御手段に対応する。副制御用CPU31aは、演出実行手段を制御する制御手段に対応する。このため、副制御基板31は、報知制御手段の機能を有するといえる。また、副制御基板31は、制御手段の機能を有するといえる。

20

30

【0047】

また、副制御基板31には、操作ボタンBTの検知信号が入力されるようになっている。操作ボタンBTには操作状態を検知する図示しない検知部が内蔵されている。検知部は、操作ボタンBTが押下操作されると、操作されたことを特定可能とした検知信号を出力する。検知部は、電気信号を出力可能とした例えば近接センサや接点式スイッチである。また、検知信号はON／OFFからなる2値の信号である。

【0048】

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

40

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

【0049】

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

50

きに遊技球が始動センサ S E 1 によって検知されると成立する。主制御用 C P U 3 0 a は、特別ゲームの実行を保留する保留手段に対応する。

【 0 0 5 0 】

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

10

【 0 0 5 1 】

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

20

【 0 0 5 2 】

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

30

【 0 0 5 3 】

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

40

【 0 0 5 4 】

次に、当り抽選の抽選結果を導出させる特別ゲームの実行に関する処理（特図変動処理）について説明する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、所定の制御周期（例えば 4 m s）ごとに特図変動処理を実行する。

【 0 0 5 5 】

図 6 に示すように、特図変動処理において主制御用 C P U 3 0 a は、特別ゲームの実行

50

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

【0056】

特別ゲームの実行条件が成立している場合（ステップS01：YES）、主制御用CPU30aは、第2特別ゲームの始動保留数を読み出し、その読み出した始動保留数が零よりも大きいかを判定する（ステップS02）。第2特別ゲームの始動保留数が零である場合（ステップS02：NO）、主制御用CPU30aは、第1特別ゲームの始動保留数を読み出し、その読み出した始動保留数が零よりも大きいかを判定する（ステップS03）。第1特別ゲームの始動保留数が零である場合（ステップS03：NO）、主制御用CPU30aは、特図変動処理を終了する。第1特別ゲームの始動保留数が零よりも大きい場合（ステップS03：YES）、主制御用CPU30aは、第1特別ゲームの始動保留数を1減算する（ステップS04）。また、主制御用CPU30aは、ステップS04の処理において、減算後の第1特別ゲームの始動保留数を特定可能な保留指定コマンドを副制御用CPU31aに出力する。

【0057】

次に、主制御用CPU30aは、確変回数が零よりも大きいかを判定する（ステップS05）。確変回数は、確変上限回数と、高確率状態に制御されてから実行された特別ゲームの回数との差である。すなわち、確変回数は、高確率状態から低確率状態へと制御されるまでに実行可能な特別ゲームの残り回数を特定可能な情報である。確変回数が零よりも大きい場合（ステップS05：YES）、主制御用CPU30aは、確変回数を1減算する（ステップS06）。ステップS06の処理が終了すると、主制御用CPU30aは、ステップS06の処理において減算した後の確変回数が零であるかを判定する（ステップS07）。ステップS06の処理において減算した後の確変回数が零である場合（ステップS07：YES）、主制御用CPU30aは、低確率状態に制御する（ステップS08）。確変回数が零よりも大きい場合（ステップS05：NO）、ステップS06の処理において減算した後の確変回数が零ではない場合（ステップS07：NO）、及びステップS08の処理が終了した場合、主制御用CPU30aは、現在の確率状態が低確率状態であるか否かを判定する（ステップS09）。例えば、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている確率情報に基づいて、現在の確率状態が低確率状態であるか、高確率状態であるかを特定する。確率情報は、現在の確率状態が低確率状態であるか、高確率状態であるかを特定可能な情報である。現在の確率状態が低確率状態である場合（ステップS09：YES）、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている累計ゲーム回数を1加算する（ステップS10）。このとき、主制御用CPU30aは、加算後の累計ゲーム回数を特定可能な累計ゲーム回数コマンドを副制御用CPU31aに出力する。

【0058】

現在の確率状態が高確率状態である場合（ステップS09：NO）、及びステップS10の処理を終了した場合、主制御用CPU30aは、第1特別ゲーム用の乱数情報のうち最先に記憶された乱数情報を取得する（ステップS11）。なお、主制御用CPU30aは、ステップS11の処理において、最先の乱数情報を取得すると、最先に記憶された乱数情報を主制御用RAM30cから消去する。次に、主制御用CPU30aは、当り抽選を行う（ステップS12）。当り抽選において、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定される当り乱数の値と、大当り判定値と、を比較し、当り抽選において大当りに当選したか否かを判定する。このとき、主制御用CPU30aは、現在の確率状態に応じた当選確率で大当りに当選したか否かを判定する。例えば、当選確率は、低確率状態では218/65536（約1/300）である。また例えば、当選確率は、高確率状態

10

20

30

40

50

では1010／65536（約1／65）である。また、主制御用CPU30aは、ステップS12の処理において、大当りに当選したと判定した場合、取得した乱数情報から特定される大当り図柄乱数の値に基づき特別図柄の大当り図柄を決定する。

【0059】

特図変動処理の説明に戻り、主制御用CPU30aは、ステップS12の処理において、大当りに当選していないと判定した場合、特別図柄のはずれ図柄を決定する。ステップS12の処理において決定した大当り図柄、又ははずれ図柄が、特別ゲームで導出される確定停止図柄となる。また、主制御用CPU30aは、ステップS12の処理において決定した特別図柄を特定可能な制御情報（以下、図柄コマンドと示す）を副制御用CPU31aに出力する。その後、主制御用CPU30aは、ステップS11の処理において取得した乱数情報から特定された変動パターン決定乱数と、ステップS12の処理において行った当り抽選の結果と、に基づいてメイン変動パターンを決定する（ステップS13）。

10

【0060】

図7に示すように、この実施形態では、現在の入球状態に応じて異なる変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。例えば、主制御用CPU30aは、現在の入球状態が非時短状態であるときには、第1変動パターンテーブルを用いてメイン変動パターンを決定する。また、主制御用CPU30aは、現在の入球状態が第1時短状態であるときには、第2変動パターンテーブル、第3変動パターンテーブル、又は特定変動パターンテーブルを用いてメイン変動パターンを決定する。また、主制御用CPU30aは、現在の入球状態が第2時短状態であるときには、第3変動パターンテーブルを用いてメイン変動パターンを決定する。このように、現在の入球状態が非時短状態、又は第2時短状態であるときには、各入球状態に対応する1の変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。一方、現在の入球状態が第1時短状態であるときには、当該第1時短状態に対応する複数の変動パターンテーブルの何れかによってメイン変動パターンが決定される。

20

【0061】

図8に示すように、この実施形態において、現在の入球状態が第1時短状態であるとき、前回の当り遊技の種類、及び特定条件が成立しているかに応じて異なる変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。具体的に、現在の入球状態が第1時短状態であって、且つ、前回の当り遊技が第1時短当り遊技であるとき、第2変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。

30

【0062】

また、前回の当り遊技が第2時短当り遊技であるとき、特定条件が成立しているか否かに応じた変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。例えば、特定条件は、第1時短状態に制御されてから実行された特別ゲームの回数が第1規定上限回数に達した場合に成立する。この実施形態において、現在の入球状態が第1時短状態であって、且つ、前回の当り遊技が第2時短当り遊技であるとき、特定条件が成立していない場合には、第2変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。また、現在の入球状態が第1時短状態であって、且つ、前回の当り遊技が第2時短当り遊技であるとき、特定条件の成立後には、第3変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。そして、現在の入球状態が第1時短状態であって、且つ、前回の当り遊技が第2時短当り遊技であるとき、特定条件の成立時には、特定変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。一方、現在の入球状態が第1時短状態であって、且つ、前回の当りが第3時短当り遊技、第1確変当り遊技、及び第2確変当り遊技であるとき、第3変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。

40

【0063】

このように、第1時短状態において、前回の当り遊技が第1時短当り遊技である場合、第2変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。また、第1時短状態において、前回の当り遊技が第3時短当り遊技、第1確変当り遊技、及び第2確変当り遊技である場合、第3変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定され

50

る。一方、前回の当り遊技が第2時短当り遊技である場合、特定条件が成立するまでは、第2変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。前回の当り遊技が第2時短当り遊技である場合、特定条件の成立時には、特定変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。その後、前回の当り遊技が第2時短当り遊技である場合、特定条件が成立した後では、第3変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。

【0064】

図9(a)に示すように、第1変動パターンテーブルには、変動パターンHP11、変動パターンHP12、変動パターンHP13、変動パターンHP14、及び変動パターンHP15がある。変動パターンHP11、変動パターンHP12、及び変動パターンHP13は、特別ゲームの当り抽選の結果がはずれの場合に決定され得るはずれ変動用のメイン変動パターンである。変動パターンHP14、及び変動パターンHP15は、特別ゲームの当り抽選において大当りに当選している場合に決定され得る大当り変動用のメイン変動パターンである。

【0065】

変動パターンHP11は、演出内容として「リーチなし」が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP12、及び変動パターンHP14は、演出内容として「ノーマルリーチ演出」が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP13、及び変動パターンHP15は、演出内容として「スーパーリーチ演出」が定められたメイン変動パターンである。ノーマルリーチ演出、及びスーパーリーチ演出は、画像表示装置11においてリーチ形成列（例えば、左列と右列の2列）に同一の演出図柄が導出（停止表示）されることによってリーチが形成され、残りの列（例えば、中列の1列）を導出（停止表示）させるための演出である。変動パターンHP11は、変動時間として12秒が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP12は、変動時間として20秒が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP13は、変動時間として40秒が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP14は、変動時間として30秒が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP15は、変動時間として50秒が定められたメイン変動パターンである。

【0066】

図9(b)に示すように、第2変動パターンテーブルには、変動パターンHP21、変動パターンHP22、変動パターンHP23、変動パターンHP24、及び変動パターンHP25がある。変動パターンHP21、変動パターンHP22、及び変動パターンHP23は、特別ゲームの当り抽選の結果がはずれの場合に決定され得るはずれ変動用のメイン変動パターンである。変動パターンHP24、及び変動パターンHP25は、特別ゲームの当り抽選において大当りに当選している場合に決定され得る大当り変動用のメイン変動パターンである。変動パターンHP21は、演出内容として「リーチなし」が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP22、及び変動パターンHP24は、演出内容として「ノーマルリーチ演出」が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP23、及び変動パターンHP25は、演出内容として「スーパーリーチ演出」が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP21は、変動時間として6秒が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP22は、変動時間として15秒が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP23は、変動時間として35秒が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP24は、変動時間として25秒が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP25は、変動時間として45秒が定められたメイン変動パターンである。

【0067】

図9(c)に示すように、第3変動パターンテーブルには、変動パターンHP31、変動パターンHP32、変動パターンHP33、変動パターンHP34、及び変動パターンHP35がある。変動パターンHP31、変動パターンHP32、及び変動パターンHP33は、特別ゲームの当り抽選の結果がはずれの場合に決定され得るはずれ変動用のメイ

ン変動パターンである。変動パターンHP34、及び変動パターンHP35は、特別ゲームの当り抽選において大当りに当選している場合に決定され得る大当り変動用のメイン変動パターンである。変動パターンHP31は、演出内容として「リーチなし」が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP32、及び変動パターンHP34は、演出内容として「ノーマルリーチ演出」が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP33、及び変動パターンHP35は、演出内容として「スーパーリーチ演出」が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP31は、変動時間として3秒が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP32は、変動時間として15秒が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP33は、変動時間として35秒が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP34は、変動時間として25秒が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP35は、変動時間として45秒が定められたメイン変動パターンである。

10

【0068】

図9(d)に示すように、特定変動パターンテーブルには、変動パターンHP41、及び変動パターンHP42がある。変動パターンHP41は、特別ゲームの当り抽選の結果がはずれの場合に決定され得るはずれ変動用のメイン変動パターンである。変動パターンHP42は、特別ゲームの当り抽選において大当りに当選している場合に決定され得る大当り変動用のメイン変動パターンである。変動パターンHP41、及び変動パターンHP42は、演出内容として「特定演出」が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP41は、変動時間として30秒が定められたメイン変動パターンである。変動パターンHP42は、変動時間として40秒が定められたメイン変動パターンである。なお、特定演出の詳細については、後述する。

20

【0069】

このように、この実施形態では、変動パターンHP22と、変動パターンHP32とは変動時間が同じである。また、変動パターンHP23と、変動パターンHP33とは変動時間が同じである。また、変動パターンHP24と、変動パターンHP34とは変動時間が同じである。また、変動パターンHP25と、変動パターンHP35とは変動時間が同じである。一方、変動パターンHP21と、変動パターンHP31とは変動時間が異なる。変動パターンHP31は、変動パターンHP21に比して変動時間が短い変動パターンである。すなわち、第2変動パターンテーブルは、変動パターンHP21に比して変動時間が短い変動パターンが決定されない変動パターンテーブルである。変動パターンHP21は、第1変動パターンに対応する。変動パターンHP31は、第2変動パターンに対応する。

30

【0070】

この実施形態では、第3変動パターンテーブル<第2変動パターンテーブル<第1変動パターンテーブル<特定変動パターンテーブルの順に平均変動時間が長くなっている。平均変動時間は、各変動パターンテーブルにおける各メイン変動パターンの決定割合と、当該メイン変動パターンの変動時間に基づく時間である。具体的に、平均変動時間は、各変動パターンテーブルにおける各メイン変動パターンの決定割合と、当該メイン変動パターンの変動時間との乗算によって算出される時間の総和である。

40

【0071】

特図変動処理の説明に戻り、主制御用CPU30aは、ステップS13の処理において決定したメイン変動パターンを特定可能な制御情報（以下、変動パターンコマンドと示す）を副制御用CPU31aに出力する。図柄コマンド及び変動パターンコマンドは、演出ゲームの開始を指示するコマンドである。その後、主制御用CPU30aは、特図変動処理を終了する。

【0072】

第2特別ゲームの始動保留数が零よりも大きい場合（ステップS02：YES）、主制御用CPU30aは、第2特別ゲームの始動保留数を1減算する（ステップS14）。また、主制御用CPU30aは、ステップS14の処理において、減算後の第2特別ゲーム

50

の始動保留数を特定可能な保留指定コマンドを副制御用CPU31aに出力する。次に、主制御用CPU30aは、確変回数が零よりも大きいかを判定する（ステップS15）。確変回数が零よりも大きい場合（ステップS15：YES）、主制御用CPU30aは、確変回数を1減算する（ステップS16）。ステップS16の処理が終了すると、主制御用CPU30aは、ステップS16の処理において減算した後の確変回数が零であるかを判定する（ステップS17）。ステップS16の処理において減算した後の確変回数が零である場合（ステップS17：YES）、主制御用CPU30aは、低確率状態に制御する（ステップS18）。

【0073】

確変回数が零よりも大きい場合（ステップS15：NO）、ステップS16の処理において減算した後の確変回数が零ではない場合（ステップS17：NO）、及びステップS18の処理が終了した場合、主制御用CPU30aは、現在の確率状態が低確率状態であるか否かを判定する（ステップS19）。現在の確率状態が低確率状態である場合（ステップS19：YES）、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている累計ゲーム回数を1加算する（ステップS20）。このとき、主制御用CPU30aは、加算後の累計ゲーム回数を特定可能な累計ゲーム回数コマンドを副制御用CPU31aに出力する。

【0074】

現在の確率状態が高確率状態である場合（ステップS19：NO）、及びステップS20の処理を終了した場合、主制御用CPU30aは、第2特別ゲーム用の乱数情報のうち最先に記憶された乱数情報を取得する（ステップS21）。なお、主制御用CPU30aは、ステップS21の処理において、最先の乱数情報を取得すると、最先に記憶された乱数情報を主制御用RAM30cから消去する。次に、主制御用CPU30aは、当たり抽選を行う（ステップS22）。また、主制御用CPU30aは、ステップS22の処理において、大当りに当選したと判定した場合、取得した乱数情報から特定される大当り図柄乱数の値に基づき特別図柄の大当り図柄を決定する。

【0075】

一方、主制御用CPU30aは、ステップS22の処理において、大当りに当選していないと判定した場合、特別図柄のはずれ図柄を決定する。ステップS22の処理において決定した大当り図柄、又ははずれ図柄が、特別ゲームで導出される確定停止図柄となる。なお、特別図柄の大当り図柄は、大当りの種類に対応付けられている。このため、大当り図柄を決定することは大当りの種類を決定することになる。また、主制御用CPU30aは、ステップS22の処理において決定した特別図柄を特定可能な図柄コマンドを副制御用CPU31aに出力する。その後、主制御用CPU30aは、ステップS21の処理において取得した乱数情報から特定された変動パターン決定乱数と、ステップS22の処理において行った当たり抽選の結果と、に基づいてメイン変動パターンを決定する（ステップS23）。ステップS23このとき、主制御用CPU30aは、ステップS13の処理と同じ処理を行いメイン変動パターンを決定する。すなわち、この実施形態では、第1特別ゲームと、第2特別ゲームとで、メイン変動パターンの決定態様が同じである。

【0076】

主制御用CPU30aは、ステップS23の処理において決定したメイン変動パターンを特定可能な変動パターンコマンドを副制御用CPU31aに出力する。その後、主制御用CPU30aは、特図変動処理を終了する。主制御用CPU30aは、第2始動口13（及び第1始動口12）に遊技球が入球したことを契機として当たり抽選を実行する抽選手段に対応する。また、主制御用CPU30aは、特別ゲームの変動時間を特定可能な変動パターンを決定する変動パターン決定手段に対応する。

【0077】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 0 7 8 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、特別ゲームを終了させるとき、インターバル時間の計測を開始する。この実施形態において、インターバル時間には、0 . 1 秒が定められている。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、インターバル時間の計測が終了すると、入球状態を移行させるための入球状態移行処理を実行する。なお、この実施形態において、終了した特別ゲームが大当りの特別ゲームであるときには、インターバル時間の計測が終了したことを契機として、大当り遊技が付与される。すなわち、終了した特別ゲームが大当りの特別ゲームであるときには、大当り遊技の開始に伴って、低確非時短状態に制御される。このため、この実施形態において、終了した特別ゲームが大当りの特別ゲームであるとき、主制御用 C P U 3 0 a は、入球状態移行処理を実行しない。

【 0 0 7 9 】

図 1 0 に示すように、入球状態移行処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、通常移行条件が成立しているか否かを判定する（ステップ S 3 1）。具体的に、主制御用 C P U 3 0 a は、時短状態に制御しているときに規定上限回数の特別ゲームが終了した場合に通常移行条件が成立したと判定する。すなわち、通常移行条件は、時短状態から非時短状態に移行する条件である。通常移行条件が成立している場合（ステップ S 3 1 : Y E S）、主制御用 C P U 3 0 a は、非時短状態に制御する（ステップ S 3 2）。また、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 3 2 の処理において、非時短状態に制御されていることを特定可能なように入球率情報を更新する。

【 0 0 8 0 】

通常移行条件が成立していない場合（ステップ S 3 1 : N O）、ステップ S 3 2 の処理が終了した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特定移行条件が成立しているか否かを判定する（ステップ S 3 3）。特定移行条件が成立していない場合（ステップ S 3 1 : N O）、主制御用 C P U 3 0 a は、入球状態移行処理を終了する。特定移行条件が成立している場合（ステップ S 3 3 : Y E S）、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 時短状態に制御する（ステップ S 3 4）。すなわち、主制御用 C P U 3 0 a は、累計ゲーム回数が特別回数であるときに第 2 時短状態に制御する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 3 4 の処理において、第 2 時短状態に制御されていることを特定可能なように入球率情報を更新する。入球率情報は、現在の入球状態が非時短状態、第 1 時短状態、及び第 2 時短状態の何れであるかを特定可能な情報である。上述したように、累計ゲーム回数は、現在の確率状態が低確率状態であるときに加算される。このため、ステップ S 3 4 の処理は、現在の確率状態が低確率状態であるときに実行される。すなわち、ステップ S 3 4 の処理において第 2 時短状態に制御される場合の遊技状態は、第 2 低確時短状態である。

【 0 0 8 1 】

このように、この実施形態では、通常移行条件が成立している場合に非時短状態に移行する。そして、特定移行条件が成立している場合、第 2 時短状態に移行する。このため、第 1 時短状態において、通常移行条件が成立するとともに、特定移行条件が成立するとき、第 1 時短状態から非時短状態に制御された後、第 2 時短状態に制御される。このとき、非時短状態に制御されてから第 2 時短状態に制御されるまでの期間において図柄変動ゲームが実行され得ない。このため、第 1 時短状態において、通常移行条件が成立するとともに、特定移行条件が成立するときには、実質的に、第 1 時短状態から第 2 時短状態に制御されるといえる。この実施形態において、主制御用 C P U 3 0 a は、時短状態と、非時短

10

20

30

40

50

状態と、に制御可能な入球状態制御手段に対応する。

【0082】

次に、当り抽選に当選したことによって行われる大当り遊技の進行に関する処理について説明する。主制御用CPU30aは、当り抽選において大当りに当選したとき、当該当り抽選の結果を導出した特別ゲームの終了後、インターバル時間が計測されたことを契機として、大当り遊技の進行に関する処理を実行し、大当り遊技を付与する。このとき、主制御用CPU30aは、当選した大当りの種類に応じた大当り遊技を付与する。すなわち、主制御用CPU30aは、当り抽選において大当りに当選したことを契機として、当選した大当りの種類に応じた大当り遊技を付与する。主制御用CPU30aは、大当り遊技が開始したとき、遊技状態を低確非時短状態に制御する。主制御用CPU30aは、大当り遊技を付与する付与手段に対応する。

10

【0083】

この実施形態の大当り遊技は、大当り遊技の開始に伴うオープニングと、大入賞口14を開放させるラウンド遊技と、大当り遊技の終了に伴うエンディングと、から構成されている。つまり、大当り遊技は、オープニング→ラウンド遊技→エンディングというように段階的に進行する。そして、主制御用CPU30aは、大当り遊技の進行に関する処理として、副制御基板31の副制御用CPU31aに遊技演出の制御を指示する制御コマンドを生成する大当り情報生成処理と、大入賞口14を開放及び閉鎖させる大当り遊技制御処理を行う。大当り情報生成処理において、主制御用CPU30aは、オープニングの開始に伴って、オープニングの開始を特定可能なオープニングコマンドを生成し、副制御用CPU31aに出力する。このとき、主制御用CPU30aは、大当り遊技の種類を特定可能なようにオープニングコマンドを生成する。

20

【0084】

また、大当り情報生成処理において、主制御用CPU30aは、各ラウンド遊技の開始に伴って、各ラウンド遊技の開始を特定可能なラウンドコマンドを生成し、副制御用CPU31aに出力する。このとき、主制御用CPU30aは、新たに開始されるラウンド遊技が大当り遊技を開始してから何回目のラウンド遊技であるかを特定可能なようにラウンドコマンドを生成する。また、大当り情報生成処理において、主制御用CPU30aは、エンディングの開始に伴って、エンディングの開始を特定可能なエンディングコマンドを生成し、副制御用CPU31aに出力する。このとき、主制御用CPU30aは、大当り遊技の種類を特定可能なようにエンディングコマンドを生成する。主制御用CPU30aは、大当り遊技を付与する大当り遊技付与手段に対応する。また、大当り遊技が終了するとき、主制御用CPU30aは、累計ゲーム回数を初期化する。その後、主制御用CPU30aは、大当り遊技の種類に応じた遊技状態に制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、第1時短当り遊技の終了後、第2時短当り遊技の終了後、及び第3時短当り遊技の終了後、第1低確時短状態に制御する。一方、主制御用CPU30aは、第1確変当り遊技の終了後、及び第2確変当り遊技の終了後、高確時短状態に制御する。

30

【0085】

次に、遊技状態に関する処理について説明する。

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

40

【0086】

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

50

定コマンド（以下、状態 4 指定コマンドと示す）を生成する。

【0087】

この実施形態において、状態指定コマンドは、電力供給が開始されたとき（初期化時、及び復電時）、及び遊技状態の変遷時に生成される。また、生成された状態指定コマンドは、副制御用 CPU 31a に出力される。例えば、大当り遊技終了後の遊技状態を高確時短状態とする場合、大当り遊技の終了に伴って高確時短状態に制御されるとともに、状態 4 指定コマンドが副制御用 CPU 31a に出力される。また、例えば、ステップ S 34 の処理において第 2 低確時短状態に制御される場合、第 2 低確時短状態に制御されるとともに状態 3 指定コマンドが副制御用 CPU 31a に出力される。なお、状態指定コマンドは、例示した制御コマンドに限らず、副制御用 CPU 31a に認識させる必要のある遊技状態ごとに設定されていてもよい。

10

【0088】

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

普図変動処理において主制御用 CPU 30a は、普通図柄の図柄変動ゲームの開始条件が成立したかを判定する。この判定において主制御用 CPU 30a は、普通図柄の図柄変動ゲームの実行中ではなく、且つ普通図柄の当り遊技中ではない場合に普通図柄の図柄変動ゲームの開始条件が成立したと判定する一方、普通図柄の図柄変動ゲームの実行中、又は普通図柄の当り遊技中である場合に普通図柄の図柄変動ゲームの開始条件が成立していないと判定する。主制御用 CPU 30a は、普通図柄の図柄変動ゲームの開始条件が成立していない場合、普図変動処理を終了する。

20

【0089】

主制御用 CPU 30a は、普通図柄の図柄変動ゲームの開始条件が成立している場合、普通保留数を読み出し、その読み出した普通保留数が零よりも大きいかを判定する。そして、普通保留数が零よりも大きい場合、主制御用 CPU 30a は、普通図柄の図柄変動ゲームを開始させるように所定の処理を行う。一方、主制御用 CPU 30a は、普通保留数が零の場合、普図変動処理を終了する。

【0090】

普通図柄の図柄変動ゲームを開始させる場合、主制御用 CPU 30a は、普通保留数を 1 減算して書き換える。そして、主制御用 CPU 30a は、主制御用 RAM 30c に記憶されている乱数情報（普通当り乱数）のうち、最先に記憶された乱数情報を取得する。そして、主制御用 CPU 30a は、取得した乱数情報から特定される普通当り乱数の値と普通当り判定値とを比較し、普通当り抽選を行う。この実施形態のパチンコ遊技機 10 は、入球率向上機能を備えている。このため、入球率向上機能が作動している状態（時短状態）において普通図柄の確率変動制御を実行するように構成する場合、普通当り抽選において主制御用 CPU 30a は、普通当り抽選時に時短状態であるか、非時短状態であるかによって異なる当選確率で普通当り抽選を行う。この実施形態では、非時短状態時の当選確率を零（普通当りなし）としており、時短状態時の当選確率を 100%（はずれなし）としている。普通当り抽選における普通当りの当選確率は、普通当り乱数の取り得る数値に対して普通当りに当選する値（普通当り判定値）の個数の割合によって規定できる。なお、この実施形態では、第 1 時短状態において普通当りに当選する確率と、第 2 時短状態において普通当りに当選する確率と、が同じである。

30

40

【0091】

普図変動処理の説明に戻り、普通当り抽選において主制御用 CPU 30a は、主制御用 RAM 30c から取得した普通当り乱数の値が普通当り判定値と一致するかを判定する。主制御用 CPU 30a は、普通当り乱数の値と普通当り判定値とが一致した場合には、普通当り抽選において普通当りに当選したと判定する。普通当り抽選において普通当りに当選した場合、主制御用 CPU 30a は、普通当り処理を行う。普通当り処理において主制御用 CPU 30a は、普通図柄の当り図柄を決定するとともに、普通図柄の図柄変動ゲームの変動時間を特定可能な普通図柄の変動パターンを決定する。この決定した普通図柄の

50

当り図柄が、普通図柄の図柄変動ゲームで導出される確定停止図柄となる。一方、主制御用CPU30aは、普通当り抽選において普通当りに当選しなかった場合（はずれの場合）、普通はずれ処理を行う。普通はずれ処理において主制御用CPU30aは、普通図柄のはずれ図柄を決定するとともに、普通図柄の変動パターンを決定する。この決定した普通図柄のはずれ図柄が、普通図柄の図柄変動ゲームで導出される確定停止図柄となる。

【0092】

そして、主制御用CPU30aは、普通当り抽選の結果に基づいて行う普通当り処理又は普通はずれ処理での決定結果にしたがい、普通図柄表示装置25で普通図柄の図柄変動ゲームを実行させるとともに、変動時間の経過後に普通図柄の当り図柄又は普通図柄のはずれ図柄を導出させる。また、主制御用CPU30aは、普通当り抽選に当選している場合、普通図柄の図柄変動ゲームの終了後、普通当り遊技を生起させる。普通当り遊技では、第2始動口13を所定の開放態様で開放させることにより、遊技球の入球を許容する許容状態をとり得るように制御する。

【0093】

このように、主制御用CPU30aは、時短状態においてアクチュエータAC1の動力により第2始動口13が開放状態をとり得るように制御する。一方、主制御用CPU30aは、非時短状態において第2始動口13が開放状態をとらないように制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、非時短状態において第2始動口13が継続して閉鎖状態（非開放状態）をとるように制御する。なお、主制御用CPU30aは、非時短状態において、時短状態に比して低い確率で第2始動口13が開放状態をとり得るように制御してもよい。すなわち、主制御用CPU30aは、非時短状態時、時短状態時の当選確率よりも低い確率で普通当り抽選において普通当りに当選するようにしてもよい。

【0094】

次に、演出制御プログラムに基づいて、副制御基板31の副制御用CPU31aが実行する各種処理について説明する。副制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから制御コマンドを入力すると、その制御コマンドに応じて各種処理を実行する。

【0095】

まず、演出ゲームを実行するための演出図柄変動処理について説明する。

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

【0096】

演出図柄の組み合わせについて説明する。

上述したように、この実施形態において演出ゲームでは、左列、中列、右列からなる3列の演出図柄の組み合わせを演出ゲームの結果として導出させる。この実施形態において演出図柄の組み合わせを構成する各列の識別情報は、アラビア数字を模した意匠で構成されている。具体的に例示すれば、各列の識別情報はそれぞれ[1]～[9]までのアラビア数字である。これにより、演出図柄の組み合わせは、例えば全列の識別情報を同一とした[111]などの組み合わせや、全列の識別情報が同一ではない[479]，[337]，[121]などの組み合わせになる。

【0097】

演出図柄変動処理の説明に戻り、副制御用CPU31aは、図柄コマンドにより特別図柄の大当り図柄が指定された場合には、当該特別図柄の大当り図柄の種類に応じた大当りの図柄組み合わせを決定する。具体的にいえば、副制御用CPU31aは、特別図柄の大当り図柄として、時短当り図柄が指定された場合には、時短当りの図柄組み合わせを決定する。一方、副制御用CPU31aは、特別図柄の大当り図柄として、確変当り図柄が指定された場合には、確変当りの図柄組み合わせを決定する。例えば、時短当りの図柄組み合わせは、全列の識別情報が同一の偶数である[2]，[2]，[2]などの組み合わせである。また例えば、確変当りの図柄組み合わせは、全列の識別情報が同一の奇数である

〔３〕，〔３〕，〔３〕などの組み合わせである。すなわち、副制御用ＣＰＵ３１ａは、特別図柄の大当り図柄が指定された場合には、全列の識別情報が同一の図柄組み合わせを決定する。

【００９８】

また、副制御用ＣＰＵ３１ａは、図柄コマンドにより特別図柄のはずれ図柄が指定された場合には、変動開始コマンドから特定されるメイン変動パターンに基づき、演出図柄の図柄変動ゲームで導出させる図柄組み合わせを決定する。具体的にいえば、副制御用ＣＰＵ３１ａは、演出内容として「ノーマルリーチ演出」、又は「スーパーリーチ演出」が定められたメイン変動パターンが指定されたときには、リーチ形成図柄を含むはずれの図柄組み合わせを決定する。また、副制御用ＣＰＵ３１ａは、演出内容として「リーチなし」が定められたメイン変動パターンが指定されたときには、リーチ形成図柄を含まないはずれの図柄組み合わせを決定する。例えば、この実施形態において、はずれの図柄組み合わせは、各列の識別情報のうち少なくとも一列が同一ではない図柄組み合わせである。このため、リーチ形成図柄を含むはずれの図柄組み合わせは、例えば、〔６〕，〔７〕，〔６〕などの組み合わせである。また、リーチ形成図柄を含まないはずれの図柄組み合わせは、〔８〕，〔３〕，〔６〕などの組み合わせである。

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

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

例えば、大当り遊技中、副制御用ＣＰＵ３１ａには、大当り遊技であることを特定可能な制御コマンドが送信されている。例えば、このような制御コマンドには、オープニングの開始を特定可能なオープニングコマンド、各ラウンド遊技の開始を特定可能なラウンドコマンド、エンディングの開始を特定可能なエンディングコマンドを含む。そして、これらのコマンドを受信した副制御用ＣＰＵ３１ａは、オープニング演出、各ラウンド演出、エンディング演出を画像表示装置１１の画像表示領域ＧＨなどで実行させる。この実施形態において、第３時短当り遊技のエンディング期間では、第２規定上限回数の第１時短状

10

20

30

40

50

態に制御されることを特定可能なエンディング演出が実行される。例えば、第2規定上限回数の第1時短状態に制御されることを特定可能なエンディング演出は、後述する第2チャンス演出モードに移行することを特定可能な演出である。第2規定上限回数の第1時短状態に制御されることを特定可能なエンディング演出は、特定報知の一例である。

【0103】

次に、演出モードについて説明する。

図11に示すように、この実施形態において、演出モードには、通常演出モード、第1チャンス演出モード、第2チャンス演出モード、及び確変演出モードがある。通常演出モードは、第1演出モードの一例である。第1チャンス演出モードは、第1演出モードの一例である。第2チャンス演出モードは、第2演出モードに対応する。

10

【0104】

この実施形態において、パチンコ遊技機10の電力供給が開始されたとき、通常演出モードに滞在する。パチンコ遊技機10は、通常演出モードを含む何れの演出モードに滞在している場合であっても、第1時短当り遊技の終了後には、第1チャンス演出モードに滞在する。その後、パチンコ遊技機10は、通常移行条件が成立すると、低確非時短状態に制御されることに伴って通常演出モードに滞在する。上述したように、第1時短当り遊技の終了後には、第1規定上限回数の特別ゲームが実行されることを契機として通常移行条件が成立する。すなわち、パチンコ遊技機10は、第1チャンス演出モードにおいて第1規定上限回数(100回)の特別ゲームが実行されることを契機として通常演出モードに滞在する。

20

【0105】

また、パチンコ遊技機10は、通常演出モードを含む何れの演出モードに滞在している場合であっても第2時短当り遊技の終了後には、第1チャンス演出モードに滞在する。パチンコ遊技機10は、第1チャンス演出モードにおいて特定条件が成立することを契機として、第2チャンス演出モードに滞在する。上述したように、この実施形態において、特定条件は、第1時短状態に制御されてから実行された特別ゲームの回数が第1規定上限回数に達した場合に成立する。すなわち、パチンコ遊技機10は、第1チャンス演出モードにおいて第1規定上限回数の特別ゲームが実行されたことを契機として、第2チャンス演出モードに滞在する。また、パチンコ遊技機10は、通常演出モードを含む何れの演出モードに滞在している場合であっても第3時短当り遊技の終了後には、第2チャンス演出モードに滞在する。

30

【0106】

また、パチンコ遊技機10は、通常演出モードを含む何れの演出モードに滞在している場合であっても第1確変当り遊技の終了後には、確変演出モードに滞在する。その後、パチンコ遊技機10は、通常移行条件が成立すると、非時短状態に制御される。また、パチンコ遊技機10は、確変上限回数の特別ゲームが実行されることを契機として低確率状態に制御される。上述したように、第1確変当り遊技の終了後には、第1規定上限回数の特別ゲームが実行されることを契機として通常移行条件が成立する。また、第1規定上限回数は、確変上限回数と同じである。すなわち、パチンコ遊技機10は、第1確変当り遊技の終了後、第1規定上限回数の特別ゲームが実行されることを契機として低確非時短状態に制御される。そして、パチンコ遊技機10は、低確非時短状態に制御されることに伴って通常演出モードに滞在する。すなわち、パチンコ遊技機10は、確変演出モードにおいて第1規定上限回数(確変上限回数)の特別ゲームが実行されることを契機として通常演出モードに滞在する。また、パチンコ遊技機10は、通常演出モードを含む何れの演出モードに滞在している場合であっても第2確変当り遊技の終了後には、確変演出モードに滞在する。その後、パチンコ遊技機10は、確変演出モードにおいて確変上限回数の特別ゲームが実行されると、第1低確時短状態に制御されることに伴って第2チャンス演出モードに滞在する。

40

【0107】

また、パチンコ遊技機10は、特定移行条件が成立し、第2低確時短状態に制御される

50

ことに伴って、第2チャンス演出モードに滞在する。すなわち、特定移行条件が成立したとき、直前の演出モードが通常演出モードであるとき、第2低確時短状態に制御されることを契機として第2チャンス演出モードに滞在する。一方、特定移行条件が成立したとき、直前の演出モードが第2チャンス演出モードであるとき、第2低確時短状態に制御された際にも、継続して第2チャンス演出モードに滞在する。上述したように、特定移行条件は、低確率状態において特別回数の特別ゲームが実行されることによって成立する。この実施形態において、特定移行条件は、通常演出モード（低確非時短状態）であるとき、又は第2チャンス演出モードであるときに成立する。以下、詳細に説明する。

【0108】

パチンコ遊技機10に電力供給が開始された場合には、パチンコ遊技機10に電力供給が開始されてから、通常演出モードで大当たりするまでに特別回数（900回）の特別ゲームが実行されることによって、特定移行条件が成立する。また、第1時短当り遊技の終了後には、第1チャンス演出モードに滞在するものの、第1チャンス演出モードにおいて大当たりするまでに第1規定上限回数（100回）の特別ゲームが実行されることを契機として通常演出モードに移行する。このため、通常演出モードに移行した後、大当たりするまでに、特別回数と第1規定上限回数の差である回数（800回）の特別ゲームが実行されると、特定移行条件が成立する。

【0109】

また、第2時短当り遊技の終了後には、第1チャンス演出モードに滞在するものの、第1時短状態に制御されてから第1規定上限回数の特別ゲームが実行されると第2チャンス演出モードに滞在する。当該第2チャンス演出モードには、第1時短状態に制御されてから第2規定上限回数の特別ゲームが実行されるまで滞在する。上述したように、第2時短当り遊技の終了後には、特別回数と同じである第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第1低確時短状態に制御される。すなわち、第2時短当り遊技の終了後、大当たりするまでに第2規定上限回数（特別回数）の特別ゲームが実行されるときには、第1チャンス演出モードを経て第2チャンス演出モードに滞在した後、第2チャンス演出モードの滞在中に特定移行条件が成立する。また、第3時短当り遊技の終了後には、第2チャンス演出モードに滞在する。上述したように、第3時短当り遊技の終了後には、特別回数と同じである第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第1低確時短状態に制御される。すなわち、第3時短当り遊技の終了後、大当たりするまでに第2規定上限回数（特別回数）の特別ゲームが実行されるときには、第2チャンス演出モードの滞在中に特定移行条件が成立する。

【0110】

また、第1確変当り遊技の終了後には、確変演出モードに滞在するものの、確変演出モードにおいて大当たりするまでに第1規定上限回数（確変上限回数）の特別ゲームが実行されることを契機として通常演出モードに移行する。上述したように、特定移行条件は、低確率状態において特別回数の特別ゲームが実行されることによって成立する。このため、第1確変当り遊技の終了後には、第1規定上限回数の特別ゲームが実行されることを契機として通常演出モードに移行した後、大当たりするまでに特別回数の特別ゲームが実行されると、特定移行条件が成立する。

【0111】

また、第2確変当り遊技の終了後には、確変演出モードに滞在するものの、高確率状態に制御されてから確変上限回数（第1規定上限回数）の特別ゲームが実行されると第2チャンス演出モードに滞在する。当該第2チャンス演出モードには、低確率状態に制御されてから、すなわち、第1低確時短状態に制御されてから第3規定上限回数と第1規定上限回数の特別ゲームが実行されるまで滞在する。そして、第3規定上限回数と第1規定上限回数の差である回数（900回）は、特別回数と同じである。すなわち、第2確変当り遊技の終了後、大当たりするまでに第3規定上限回数の特別ゲームが実行されるときには、第2チャンス演出モードの滞在中に特定移行条件が成立する。

【0112】

このように、遊技状態が低確非時短状態であるときには、通常演出モードに滞在可能である。また、遊技状態が第1規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1低確時短状態であるときには、第1チャンス演出モードに滞在可能である。また、遊技状態が第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1低確時短状態であるときには、第1チャンス演出モード、及び第2チャンス演出モードに滞在可能である。また、第2確変当り遊技の終了後、確変上限回数の特別ゲームが実行されることにより制御される第1低確時短状態であるときには、第2チャンス演出モードに滞在可能である。また、遊技状態が高確時短状態であるときには、確変演出モードに滞在可能である。そして、第2チャンス演出モードに移行したときには、第2チャンス演出モードの滞在中に特定移行条件が成立する。この実施形態において、第1チャンス演出モードから第2チャンス演出モードに移行することは、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1低確時短状態に制御されていることを特定可能な事象である。また、確変演出モードから第2チャンス演出モードに移行することは、第3規定上限回数と第1規定上限回数の差である回数（900回）の特別ゲームの実行を上限とする第1低確時短状態に制御されていることを特定可能な事象である。

10

【0113】

その他、パチンコ遊技機10が実行可能な各種演出について説明する。

第1チャンス演出モードにおいて実行可能な特定演出について説明する。

特定演出には、第1特定演出と、第2特定演出と、がある。第1特定演出には、第1態様による第1特定演出と、第2態様による第1特定演出と、がある。

20

【0114】

図12(a)に示すように、第1態様による第1特定演出、及び第2態様による第1特定演出では、画像表示装置11の画像表示領域GHにボタン画像Gbが表示される。ボタン画像Gbは、操作ボタンBTを模した画像である。ボタン画像Gbは、操作ボタンBTを操作することを促す画像である。ボタン画像Gbが表示されている期間は、操作ボタンBTの操作を受け付ける操作受付期間である。操作受付期間において、操作ボタンBTが操作された場合、操作ボタンBTの操作を契機として画像表示装置11の画像表示領域GHに結果画像が表示される。

【0115】

図12(b)に示すように、第1態様による第1特定演出では、操作受付期間において操作ボタンBTが操作されたことを契機として画像表示装置11の画像表示領域GHに第1結果画像Gk1が表示される。例えば、第1結果画像Gk1は、「第2チャンス演出モード昇格」の文字列を模した画像である。第1結果画像Gk1は、第1チャンス演出モードから第2チャンス演出モードに移行することを特定可能な画像である。すなわち、第1結果画像Gk1は、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1低確時短状態に制御されていることを特定可能な画像である。画像表示装置11の画像表示領域GHに第1結果画像Gk1を表示することは、特定報知の一例である。すなわち、特定報知は、第1態様による第1特定演出の実行を契機として実行される。この実施形態では、大当り遊技の終了後、第1規定上限回数目の特別ゲームが終了するまでの期間が特定期間に対応する。

30

40

【0116】

図12(c)に示すように、第2態様による第1特定演出では、操作受付期間において操作ボタンBTが操作されたことを契機として画像表示装置11の画像表示領域GHに第2結果画像Gk2が表示される。第2結果画像Gk2は、大当たりとなることを特定可能な画像である。第2結果画像Gk2は、例えば、演出図柄による大当たりの図柄組み合わせであってよい。

【0117】

このように、第1特定演出の実行期間には、操作ボタンBTの操作を受け付け可能な操作受付期間が含まれる。そして、第1特定演出の実行中、操作受付期間において操作ボタンBTが操作されることを契機として、結果画像が表示される。結果画像は、実行中の第

50

1 特定演出が、第 1 態様による第 1 特定演出であるか、第 2 態様による第 1 特定演出であるかを特定可能な画像である。すなわち、第 1 特定演出の実行中、操作受付期間において操作ボタン B T が操作されることを契機として、実行中の第 1 特定演出が、第 1 態様による第 1 特定演出であるか、第 2 態様による第 1 特定演出であるかを特定可能である。この実施形態において、第 1 態様による第 1 特定演出は、第 2 規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第 1 低確時短状態に制御されていることを特定可能な演出である。第 2 態様による第 1 特定演出は、大当たりとなることを特定可能な演出である。

【0118】

次に、第 2 特定演出について説明する。

図 13 に示すように、第 2 特定演出では、画像表示装置 11 の画像表示領域 G H が暗転（フリーズ）する。その後、画像表示装置 11 の画像表示領域 G H に報知画像 G n が表示される。例えば、報知画像 G n は、「第 2 チャンス演出モード昇格」の文字列を模した画像である。報知画像 G n は、第 1 チャンス演出モードから第 2 チャンス演出モードに移行することを特定可能な画像である。すなわち、報知画像 G n は、第 2 規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第 1 低確時短状態に制御されていることを特定可能な画像である。なお、報知画像 G n は、第 1 結果画像 G k 1 と同じ画像であってもよく、異なる画像であってもよい。画像表示装置 11 の画像表示領域 G H に報知画像 G n を表示することは、特定報知の一例である。すなわち、特定報知は、第 2 特定演出の実行を契機として実行される。

【0119】

この実施形態において、第 1 態様による第 1 特定演出は、第 2 時短当り遊技の終了後、第 1 規定上限回数目の特別ゲームの実行を契機として実行される。また、第 2 態様による第 1 特定演出は、第 2 時短当り遊技の終了後、第 1 規定上限回数目の特別ゲームの実行を契機として実行される。また、第 2 特定演出は、第 2 時短当り遊技の終了後、第 1 規定上限回数目の特別ゲームの実行を契機として実行される。

【0120】

次に、第 1 チャンス演出モードにおいて実行可能な会話演出について説明する。

図 14 (a)、及び (b) に示すように、会話演出では、画像表示装置 11 の画像表示領域 G H にボタン画像 G b が表示される。ボタン画像 G b が表示されている期間は、操作ボタン B T の操作を受け付ける操作受付期間である。操作受付期間において、操作ボタン B T が操作された場合、操作ボタン B T の操作を契機として画像表示装置 11 の画像表示領域 G H に会話画像 G t が表示される。例えば、会話画像 G t は、「こんにちは」の文字列を模した画像である。この実施形態では、画像表示装置 11 の画像表示領域 G H に表示される会話画像 G t の種類によって大当たりが付与される期待度（以下、「大当たり期待度」と示す）を示唆している。画像表示装置 11 の画像表示領域 G H に会話画像 G t が表示されることは、特殊演出に対応する。

【0121】

次に、上述した各種演出を実行するために副制御用 C P U 3 1 a が実行する処理について説明する。

まず、演出モードを制御するために副制御用 C P U 3 1 a が実行するために副制御用 C P U 3 1 a が実行する処理について説明する。

【0122】

副制御用 C P U 3 1 a は、状態指定コマンドを入力すると、当該状態指定コマンドから特定可能な遊技状態に基づいて演出モードを制御する。状態指定コマンドから低確非時短状態を特定した場合、すなわち、状態 1 指定コマンドを入力したとき、副制御用 C P U 3 1 a は、通常演出モードに制御する。状態指定コマンドから第 1 低確時短状態を特定した場合、すなわち、状態 2 指定コマンドを入力したとき、副制御用 C P U 3 1 a は、直前の大当たりの種類に基づいて異なる演出モードに制御する。具体的に、副制御用 C P U 3 1 a は、直前の大当たりが、第 1 時短当り、又は第 2 時短当りである場合、第 1 チャンス演出モードに制御する。その後、直前の大当たりが第 2 時短当りである場合、副制御用 C P U 3 1

10

20

30

40

50

aは、第2時短当り遊技が終了してから、第1規定上限回数の特別ゲームが実行されたことを契機として、第2チャンス演出モードに制御する。一方、副制御用CPU31aは、直前の大当たりが、第3時短当り、又は第2確変当りである場合、第2チャンス演出モードに制御する。なお、直前の大当たりが第2確変当りである場合であって、状態2指定コマンドを入力するときは、第2確変当り遊技が終了してから、第1規定上限回数（確変上限回数）の特別ゲームが実行されたことを契機として第1低確時短状態に制御されるときである。

【0123】

状態指定コマンドから第2低確時短状態を特定した場合、すなわち、状態3指定コマンドを入力したとき、副制御用CPU31aは、第2チャンス演出モードに制御する。すなわち、第1時短当り遊技、第2時短当り遊技、第3時短当り遊技、第1確変当り遊技、及び第2確変当り遊技、の何れの大当たり遊技の終了後であっても第2時短状態に制御される場合、当該第2時短状態において滞在可能な演出モードの種類は同じである。また、状態指定コマンドから高確時短状態を特定した場合、すなわち、状態4指定コマンドを入力したとき、副制御用CPU31aは、確変演出モードに制御する。副制御用CPU31aは、演出モードの移行を制御するモード制御手段に対応する。

【0124】

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

副制御用CPU31aは、第1チャンス演出モードに滞在してから第1規定上限回数目の図柄変動ゲームが実行されるとき、特定演出を実行させる。すなわち、副制御用CPU31aは、第2時短当り遊技の終了後、第1時短状態に制御されてから第1規定上限回数目の図柄変動ゲームが実行されるとき、特定演出を実行させる。上述したように、第2時短当り遊技の終了後、第1時短状態に制御されてから第1規定上限回数目の図柄変動ゲームが実行されるとき、特定条件が成立する。そして、特定条件が成立しているとき、メイン変動パターンは、変動パターンHP41、又は変動パターンHP42である。このため、副制御用CPU31aは、メイン変動パターンが変動パターンHP41、及び変動パターンHP42であるときに特定演出を実行させるといえる。この実施形態において、副制御用CPU31aは、第1チャンス演出モードに滞在してから第1規定上限回数目の図柄変動ゲームが大当たりの図柄変動ゲームである場合、特定演出を実行させることを決定する。より具体的にいえば、副制御用CPU31aは、第1チャンス演出モードに滞在してから第1規定上限回数目の図柄変動ゲームが大当たりの図柄変動ゲームである場合、第2態様による第1特定演出を実行させることを決定する。上述したように、特定条件が成立しているとき、当り抽選において大当たりに当選している場合、メイン変動パターンは、変動パターンHP42である。すなわち、メイン変動パターンが変動パターンHP42である場合、副制御用CPU31aは、第2態様による第1特定演出を実行させることを決定する。第2態様による第1特定演出を実行させる場合、副制御用CPU31aは、ボタン画像Gbを表示させるように画像表示装置11を制御する。また、第2態様による第1特定演出を実行させる場合、副制御用CPU31aは、操作ボタンBTの操作を受け付ける操作受付期間を開始する。その後、副制御用CPU31aは、ボタン画像Gbを表示させてから所定時間が経過するか、操作ボタンBTが操作されたことを契機として、ボタン画像Gbを非表示にさせるように画像表示装置11を制御するとともに、操作ボタンBTの操作受付期間を終了する。また、このとき、副制御用CPU31aは、第2結果画像Gk2を表示させるように画像表示装置11を制御する。その後、副制御用CPU31aは、第2態様による第1特定演出の終了タイミングが到来したことを契機として第2結果画像Gk2を非表示にさせることで、第2態様による第1特定演出を終了させるように画像表示装置11を制御する。

【0125】

一方、第1チャンス演出モードに滞在してから第1規定上限回数目の図柄変動ゲームが大当たりの図柄変動ゲームでない場合、副制御用CPU31aは、現在の遊技状態が、第2

規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1低確時短状態であるときに特定演出を実行させることを決定する。より具体的にいえば、副制御用CPU31aは、現在の遊技状態が、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1低確時短状態である場合、所定の抽選によって第1態様による第1特定演出、及び第2特定演出の何れかを実行させることを決定する。上述したように、特定条件が成立しているとき、当り抽選において大当りに当選していない場合、メイン変動パターンは、変動パターンHP41である。すなわち、メイン変動パターンが変動パターンHP41である場合、副制御用CPU31aは、所定の抽選によって第1態様による第1特定演出、及び第2特定演出の何れかを実行させることを決定する。この実施形態において、第1態様による第1特定演出、及び第2特定演出のそれぞれは、特定報知の実行の契機となる演出である。このため、変動パターンHP41は、特定報知の実行を特定可能な変動パターンであるといえる。変動パターンHP41は、特定変動パターンに対応する。

【0126】

所定の抽選において、副制御用CPU31aは、第1態様による第1特定演出の方が、第2特定演出に比して実行され易いように、所定の抽選を行ってもよく、第1態様による第1特定演出の方が、第2特定演出に比して実行され難いように所定の抽選を行ってもよい。この実施形態において、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1低確時短状態であって、第1チャンス演出モードに滞在するときは、第2時短当り遊技の終了後である。このため、第1チャンス演出モードに滞在してから第1規定上限回数目の図柄変動ゲームが大当りの図柄変動ゲームでない場合、前回の当り遊技が第2時短当り遊技であるときに第1態様による第1特定演出、又は第2特定演出が実行されるといえる。

【0127】

第1態様による第1特定演出を実行させる場合、副制御用CPU31aは、ボタン画像Gbを表示させるように画像表示装置11を制御する。また、第1態様による第1特定演出を実行させる場合、副制御用CPU31aは、操作ボタンBTの操作を受け付ける操作受付期間を開始する。その後、副制御用CPU31aは、ボタン画像Gbを表示させてから所定時間が経過するか、操作ボタンBTが操作されたことを契機として、ボタン画像Gbを非表示にさせるように画像表示装置11を制御するとともに、操作ボタンBTの操作受付期間を終了する。また、このとき、副制御用CPU31aは、第1結果画像Gk1を表示させるように画像表示装置11を制御する。その後、副制御用CPU31aは、第1態様による第1特定演出の終了タイミングが到来したことを契機として第1結果画像Gk1を非表示にさせることで、第1態様による第1特定演出を終了させるように画像表示装置11を制御する。一方、第2特定演出を実行させる場合、副制御用CPU31aは、画像表示領域GHを暗転（フリーズ）させた後、報知画像Gnを表示させるように画像表示装置11を制御する。その後、副制御用CPU31aは、第2特定演出の終了タイミングが到来したことを契機として報知画像Gnを非表示にさせることで、第2特定演出を終了させるように画像表示装置11を制御する。

【0128】

次に、会話演出を実行させるために副制御用CPU31aが実行する処理について説明する。

現在の演出モードが第1演出モードであるとき、副制御用CPU31aは、所定の抽選によって、会話演出を実行させるか否か、及び会話演出を実行させる場合の演出態様を決定する。会話演出を実行させる場合、副制御用CPU31aは、ボタン画像Gbを表示させるように画像表示装置11を制御する。また、会話演出を実行させる場合、副制御用CPU31aは、操作ボタンBTの操作を受け付ける操作受付期間を開始する。その後、副制御用CPU31aは、ボタン画像Gbを表示させてから所定時間が経過するか、操作ボタンBTが操作されたことを契機として、ボタン画像Gbを非表示にさせるように画像表示装置11を制御するとともに、操作ボタンBTの操作受付期間を終了する。また、このとき、副制御用CPU31aは、所定の抽選によって決定した会話画像Gtを表示させるように画像表示装置11を制御する。その後、副制御用CPU31aは、会話演出の終了

タイミングが到来したことを契機として会話画像 G t を非表示にさせることで、会話演出を終了させるように画像表示装置 1 1 を制御する。

【 0 1 2 9 】

以下、図 1 5 ～ 図 1 7 を参照して、上記のように構成されたパチンコ遊技機 1 0 の作用を説明する。

図 1 5 (a) 、及び (b) には、第 2 時短当り遊技が付与されているときの状況を示している。第 2 時短当り遊技が終了すると、パチンコ遊技機 1 0 は、第 1 チャンス演出モードに制御される。上述したように、第 1 チャンス演出モードは、第 1 時短当り遊技の終了後、及び第 2 時短当り遊技の終了後に制御される。そして、第 1 時短当り遊技の終了後には、第 1 規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第 1 時短状態に制御される一方、第 2 時短当り遊技の終了後には、第 2 規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第 1 時短状態に制御される。このため、大当り遊技の終了後、第 1 チャンス演出モードに制御されるとき、遊技者は、第 1 規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第 1 時短状態か、第 2 規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第 1 時短状態であるかを特定不能である。

【 0 1 3 0 】

図 1 5 (c) には、第 2 時短当り遊技の終了後、第 1 規定上限回数目の特別ゲームが実行されるとき、状況を示している。このとき、画像表示装置 1 1 では、特定演出が実行される。ここでは、第 1 態様による第 1 特定演出が実行されたとする。第 1 態様による特定演出が開始されると、画像表示装置 1 1 では、ボタン画像 G b が表示される。これにより、遊技者は、操作ボタン B T の操作受付期間が開始されたことを特定可能である。上述したように、第 1 態様による第 1 特定演出、及び第 2 態様による第 1 特定演出では、何れもボタン画像 G b が表示される。このため、遊技者は、実行中の第 1 特定演出が、第 1 態様による第 1 特定演出であるか、第 2 態様による第 1 特定演出であるかを特定困難である。

【 0 1 3 1 】

図 1 5 (d) 、及び (e) に示すように、操作受付期間が開始されてから所定時間が経過する場合、又は操作受付期間において操作ボタン B T が操作された場合、画像表示装置 1 1 では、結果画像が表示される。このとき、実行中の第 1 特定演出が第 1 態様による第 1 特定演出であるため、画像表示装置 1 1 では、第 1 結果画像 G k 1 が表示される。これにより、遊技者は、現在の遊技状態が、第 2 規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第 2 低確時短状態であることを特定可能である。その後、パチンコ遊技機 1 0 は、第 1 チャンス演出モードから第 2 チャンス演出モードに移行する。すなわち、特定期間において第 1 チャンス演出モードに制御されているとき、特定報知の実行を契機として第 2 チャンス演出モードに制御される。

【 0 1 3 2 】

また、このとき、特定条件が成立したため、以降は第 3 変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。上述したように、第 1 態様による第 1 特定演出は、メイン変動パターンが変動パターン H P 4 1 であるときに実行される。このため、この実施形態では、変動パターン H P 4 1 の特別ゲームの実行を契機として、特別ゲームの平均変動時間が変化するといえる。より具体的にいえば、変動パターン H P 4 1 の特別ゲームの実行を契機として、特別ゲームの平均変動時間が短くなるといえる。また、上述したように、第 3 時短当り遊技のエンディング期間では、特定報知が実行される。そして、第 3 時短当り遊技後には、第 3 変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。このため、大当り遊技の終了後、第 2 規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第 1 時短状態に制御されるとき、第 1 時短状態に制御される前に特定報知が実行されたときの特別ゲームの平均変動時間は、特定期間において特定報知が実行されるとき、特定報知が実行された後の特別ゲームの平均変動時間と同じである。

【 0 1 3 3 】

また、上述したように、第 2 チャンス演出モードでは、会話演出が実行されない。このため、第 1 時短状態において、特定報知が実行される前に実行可能な演出の少なくとも一

部である会話演出は、特定報知が実行された後には実行されないといえる。また、上述したように、第2変動パターンテーブルでは、変動パターンHP21に比して変動時間が短い変動パターンHP31が決定されない。このため、会話演出は、変動パターンHP21に比して変動時間が短い変動パターンHP31の特別ゲームにおいて実行不能な演出であるといえる。

【0134】

図15(f)に示すように、第2チャンス演出モードに移行した後、大当たりするまでに第2規定上限回数と第1規定上限回数の差である回数(800回)の特別ゲームが実行されると第2チャンス演出モードにおいて特定移行条件が成立する。すなわち、第2時短当り遊技の終了後、第1低確時短状態において大当たりするまでに第2規定上限回数の特別ゲームが実行された場合、第2チャンス演出モードにおいて特定移行条件が成立する。これにより、パチンコ遊技機10は、第4規定上限回数の特別ゲームを実行の上限とする第2低確時短状態に制御される。また、パチンコ遊技機10は、特定移行条件が成立した後も第4規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第2チャンス演出モードに制御される。

【0135】

図16には、第2時短当り遊技の終了後、第1規定上限回数目の特別ゲームが実行されるときに第2特定演出が実行される状況を示している。

図16(a)、及び(b)は、図15(a)、及び(b)と同じ状況を示しているため、その詳細な説明を省略する。

【0136】

図16(c)～(e)に示すように、第2時短当り遊技の終了後、第1規定上限回数目の特別ゲームが実行されると、画像表示装置11では、前提より、第2特定演出が実行される。第2特定演出が開始されると、画像表示装置11の画像表示領域GHが暗転(フリーズ)する。その後、画像表示装置11では、報知画像Gnが表示される。これにより、遊技者は、現在の遊技状態が、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第2低確時短状態であることを特定可能である。その後、パチンコ遊技機10は、第1チャンス演出モードから第2チャンス演出モードに移行する。すなわち、特定期間において第1チャンス演出モードに制御されているとき、特定報知の実行を契機として第2チャンス演出モードに制御される。

【0137】

また、このとき、特定条件が成立したため、以降は第3変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。上述したように、第2特定演出は、メイン変動パターンが変動パターンHP41であるときに実行される。このため、この実施形態では、変動パターンHP41の特別ゲームの実行を契機として、特別ゲームの平均変動時間が変化するといえる。より具体的にいえば、変動パターンHP41の特別ゲームの実行を契機として、特別ゲームの平均変動時間が短くなるといえる。また、上述したように、第3時短当り遊技のエンディング期間では、特定報知が実行される。そして、第3時短当り遊技後には、第3変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。このため、大当たり遊技の終了後、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第1時短状態に制御されるとき、第1時短状態に制御される前に特定報知が実行されたときの特別ゲームの平均変動時間は、特定期間において特定報知が実行されるときに特定報知が実行された後の特別ゲームの平均変動時間と同じである。

【0138】

また、上述したように、第2チャンス演出モードでは、会話演出が実行されない。このため、第1時短状態において、特定報知が実行される前に実行可能な演出の少なくとも一部である会話演出は、特定報知が実行された後には実行されないといえる。また、上述したように、第2変動パターンテーブルでは、変動パターンHP21に比して変動時間が短い変動パターンHP31が決定されない。このため、会話演出は、変動パターンHP21に比して変動時間が短い変動パターンHP31の特別ゲームにおいて実行不能な演出であるといえる。

【0139】

図16(f)に示すように、第2チャンス演出モードに移行した後、大当たりするまでに第2規定上限回数と第1規定上限回数の差である回数(800回)の特別ゲームが実行されると第2チャンス演出モードにおいて特定移行条件が成立する。すなわち、第2時短当り遊技の終了後、第1低確時短状態において大当たりするまでに第2規定上限回数の特別ゲームが実行された場合、第2チャンス演出モードにおいて特定移行条件が成立する。これにより、パチンコ遊技機10は、第4規定上限回数の特別ゲームを実行の上限とする第2低確時短状態に制御される。また、パチンコ遊技機10は、特定移行条件が成立した後も第4規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第2チャンス演出モードに制御される。

【0140】

このように、この実施形態では、大当たり遊技の終了後、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として特定遊技状態に制御されるとき、大当たり遊技が終了してから第1規定上限回数の特別ゲームが終了するまでの特定期間において、特定報知を実行可能である。より具体的にいえば、この実施形態において、特定報知は、大当たり遊技が終了してから第1規定上限回数の特別ゲームが実行されることを契機として実行される。このとき、特定報知は、第1態様による特定演出の実行、及び第2特定演出の実行のそれぞれを契機として実行される。そして、大当たり遊技の終了後、第1規定上限回数目の特別ゲームが実行されているとき、第1特定演出、及び第2特定演出の少なくとも一方が実行される。その後、大当たり遊技の終了後、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第1時短状態に制御されるとき、大当たり遊技が終了してから第2規定上限回数の特別ゲームが実行されたことを契機として第2時短状態に制御される。第1規定上限回数は、特定回数の一例である。

【0141】

以上詳述したように、この実施形態は、以下の効果を有する。

(1-1) この実施形態によれば、大当たり遊技が付与されない状況であっても時短状態が付与されることに期待させることができることで興趣の向上を図ることができる。また、第2時短状態に制御されるまでに使用する遊技球が想定できることで遊技意欲の向上を図ることができる。

【0142】

(1-2) また、この実施形態において、第1時短状態には、第1規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として制御されるときと、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として制御されるときと、がある。このような前提のもと、第2時短当り遊技の終了後には、同じ第1時短状態であっても、特定報知が実行されるまでの所定期間と、特定報知が実行された後の所定期間とで平均変動時間を異ならせることで、特定報知が実行されるまでと、その後とで異なる印象を遊技者に与えることができる。

【0143】

(1-3) この実施形態において、第2時短当り遊技の終了後、特定報知が実行されるまでの所定期間では、第2時短状態における所定期間と平均変動時間が異なるように、特別ゲームの変動時間が決定される。このため、この実施形態では、第2時短当り遊技の終了後に特定報知が実行されるまでの期間と、第2時短状態における所定期間とで、異なる印象を遊技者に与えることができる。

【0144】

(1-4) この実施形態において、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第1時短状態に制御されるとき、当該第1時短状態が、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1時短状態であることを報知するタイミングは、複数種類ある。これによれば、第1のタイミングで第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1時短状態に制御されることが報知されなかった場合であっても、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1時短状態に制御されることを遊技者に期待させることができる。

【0145】

(1-5) この実施形態において、第2時短状態に制御されるとき、当該第2時短状態において滞在可能な演出モードの種類は、第1規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第1時短状態に制御された場合と、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第1時短状態に制御された場合とで同じである。このように、第2時短状態に制御された後は、第2時短状態に制御されるまでの過程が異なる2つの状況で同じ演出モードに制御されることで、遊技者の混乱をより抑制できる。

【0146】

(1-6) また、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1時短状態において、第1規定上限回数目の特別ゲームでは、当該第1時短状態における規定上限回数が第1規定上限回数よりも多いことが未だ報知されていない場合、当該第1時短状態における規定上限回数が第1規定上限回数よりも多いことが報知される。このため、第1規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1時短状態に制御される場合であっても第1規定上限回数目の特別ゲームが実行されるまで、規定上限回数が第1規定上限回数よりも多いことに期待を持たせることができる。

10

【0147】

(1-7) この実施形態によれば、大当たり遊技が終了してから第1規定上限回数目の特別ゲームにおいて、特定報知が実行される場合には、特別ゲームの平均変動時間が変化する。これにより、特定報知が実行される前後で異なる遊技性を提供することができる。

【0148】

(1-8) この実施形態によれば、大当たり遊技が終了してから第1規定上限回数目の特別ゲームにおいて、特定報知が実行される場合には、特別ゲームの平均変動時間が短くなる。ここで、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1時短状態では、第1規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1時短状態に比して制御されている時間が長くなることから、遊技者に飽きが生じる虞がある。このような虞があるところ、特定報知の実行を契機として、平均変動時間が短くなることによって、特定報知が実行される前は、特定報知が実行されるかに興味を持たせつつ、特定報知が実行された後は、遊技者が飽きてしまうことを抑制することができる。

20

【0149】

(1-9) この実施形態では、第2時短当り遊技の終了後に特定条件が成立した以降、及び第3時短当り遊技の終了後は同じ変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。これによれば、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1低確時短状態に制御されたことを遊技者が特定可能な状況では、特別ゲームの平均変動時間が同じになる。このため、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする特定遊技状態に制御されていることを遊技者に印象付けることができる。

30

【0150】

(1-10) この実施形態によれば、大当たり遊技が終了してから第1規定上限回数目の特別ゲームが実行されるとき、特定報知が実行されることを遊技者に期待させることができる。

【0151】

(1-11) この実施形態によれば、第2規定上限回数の特別ゲームが実行されるまでの期間にわたって第1低確時短状態に制御された後には、第2低確時短状態に制御される。このため、特定報知が実行されるか否かについてより興味を持たせることができる。

40

【0152】

(1-12) この実施形態では、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1低確時短状態、及び当該第2低確時短状態では、第2チャンス演出モードに制御される。これによれば、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1低確時短状態、及び当該第2低確時短状態の後の第2低確時短状態において統一感を持たせることができる。このため、特定報知によって、さらに興味を向上させることができる。

【0153】

(1-13) この実施形態では、第2特定演出が実行されるときには、特定報知が実行

50

されることを特定可能である。一方、第1特定演出が実行されるときには、特定報知が実行されるときと、特定報知が実行されないときと、があるため、特定報知が実行されることを特定することが困難である。このため、第1特定演出、及び第2特定演出の何れが実行されるかに興味を持たせることができるとともに、第1特定演出が実行されるときには、その演出態様に興味を持たせることができる。

【0154】

(1-14) 大当たり遊技の終了後、特定報知が実行される場合には、実行可能な演出が変化する。これにより、特定報知が実行される前後で異なる遊技性を提供することができる。

【0155】

(1-15) 特定報知が実行された後は、第2変動パターンが決定されるようになる。このため、変動時間の短い第2変動パターンの特別ゲームにおいて実行不能な会話演出を実行可能な状況が減少する結果、会話演出が効果的に実行できない虞がある。この実施形態では、会話演出が効果的に実行できないときには、会話演出を実行させないようにすることで、会話演出を実行させるための制御負担を効率的に軽減できる。

【0156】

(1-16) 特に、会話演出は、操作ボタンBTを用いた演出である。このため、変動時間が短い場合には、操作ボタンBTの操作を受け付ける期間として十分な期間を確保できない状況が生じ得る。このような状況では、操作ボタンBTの操作を受け付ける期間において遊技者が操作を行うことが困難になる結果、興趣を低下させてしまう虞がある。このため、変動時間が短い第2変動パターンが決定されるようになる状況では、操作ボタンBTを用いる会話演出が実行されないようにすることで興趣の低下を抑制することができる。

【0157】

(1-17) この実施形態において、第2規定上限回数は、低確率状態における当り抽選の当選確率の分母よりも多い。このため、特定報知が実行された際、より興趣を向上させることができる。

【0158】

[第2の実施形態]

次に、第2の実施形態のパチンコ遊技機10について説明する。なお、以下の説明では、すでに説明した実施形態と同一の構成、及び同一の制御については同一の符号を付すなどし、その重複する説明を省略又は簡略する場合がある。

【0159】

第2の実施形態では、時短当り図柄に、第4時短当り図柄と、第5時短当り図柄と、が含まれる点で第1の実施形態と異なる。すなわち、時短当りには、第4時短当りと、第5時短当りとが含まれる点で第1の実施形態と異なる。また、第2の実施形態では、時短当り遊技に、第4時短当りに基づく大当たり遊技（以下、「第4時短当り遊技」と示す）と、第5時短当りに基づく大当たり遊技（以下、「第5時短当り遊技」と示す）と、が含まれる点で第1の実施形態と異なる。

【0160】

この実施形態において、第4時短当り遊技、及び第5時短当り遊技には、何れも規定ラウンド数として、第1～3時短当り遊技、及び第1, 2確変当り遊技と同じ回数が定められている。すなわち、第4時短当り遊技、及び第5時短当り遊技の規定ラウンド数には、10回が定められている。また、この実施形態において、第4時短当り遊技、及び第5時短当り遊技の終了後には、第2時短当り遊技の終了後と同様に、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として第1低確時短状態に制御される。

【0161】

一方、図17に示すように、第2時短当り遊技、第4時短当り遊技、及び第5時短当り遊技の終了後、特定条件が成立するタイミングは、それぞれ異なる。第2時短当り遊技の終了後、特定条件は、第1の実施形態と同様に、第1時短状態に制御されてから実行され

10

20

30

40

50

た特別ゲームの回数が第1規定上限回数に達した場合に成立する。第4時短当り遊技の終了後、特定条件は、第1時短状態に制御されてから実行された特別ゲームの回数が第1回回数に達した場合に成立する。第5時短当り遊技の終了後、特定条件は、第1時短当り遊技に制御されてから実行された特別ゲームの回数が第2回数に達した場合に成立する。第1回数は、例えば、40回である。第2回数は、例えば、60回である。このように、この実施形態において、特定条件が成立するタイミング（特定回数）は、前回（直前）の大当り遊技の種類に応じて異なる。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第2時短当り遊技の終了後、特定条件が成立するために必要な特別ゲームの回数を第3回数と示す場合がある。

【0162】

この実施形態において、主制御用CPU30aは、当り抽選において大当りに当選したとき、第4時短当りに比して、第2時短当り、及び第5時短当りの何れかを大当りの特別図柄として決定する割合が高くなるように、特別図柄の大当り図柄を決定する。すなわち、この実施形態において、大当り遊技の終了後、第3回数（第1規定上限回数）の特別ゲームが実行されるまでの特定期間において、第1特定期間よりも後の第2特定期間であるときの方が第1特定期間であるときに比して、第1態様による第1特定演出、及び第2特定演出が実行され易い。例えば、第1特定期間は、大当り遊技の終了後、第1回数の特別ゲームが実行されるまでの期間である。この場合、第2特定期間は、大当り遊技の終了後、第1回数の特別ゲームが終了してから第3回数（第1規定上限回数）の特別ゲームが実行されるまでの期間である。

【0163】

また、この実施形態において、主制御用CPU30aは、前回の当り遊技が第1時短当り遊技、第2時短当り遊技、及び第5時短当り遊技である場合、特定回数の特別ゲームでは、特定変動パターンテーブルによってメイン変動パターンを決定する。

【0164】

また、この実施形態において、第1特定演出には、第3態様による第1特定演出が含まれる。第3態様による第1特定演出は、第1時短当り遊技、第2時短当り遊技、及び第5時短当り遊技の終了後における第1チャンス演出モードにおいて実行可能な演出である。

【0165】

第3態様による第1特定演出は、結果画像が表示されない点で、第1態様による第1特定演出、及び第2態様による第1特定演出と異なる。このため、第3態様による第1特定演出は、第1規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1低確時短状態、及び第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1低確時短状態の何れに制御されているかを特定困難な演出である。また、第3態様による第1特定演出は、大当りとなることを特定困難な演出である。第3態様による第1特定演出は、第1時短当り遊技の終了後、第1回数、第2回数、及び第3回数の特別ゲームの実行を契機として実行される。また、第3態様による第1特定演出は、第2時短当り遊技の終了後、第1回数、及び第2回数の特別ゲームの実行を契機として実行される。また、第3態様による第1特定演出は、第5時短当り遊技の終了後、第1回数の特別ゲームの実行を契機として実行される。

【0166】

次に、この実施形態において、特定演出を実行させるために副制御用CPU31aが実行する処理について説明する。

副制御用CPU31aは、第1チャンス演出モードに滞在してから第1回数、第2回数、及び第3回数の図柄変動ゲームが実行される時、特定演出を実行させる。すなわち、副制御用CPU31aは、第1時短当り遊技の終了後、第1時短状態に制御されてから第1回数、第2回数、及び第3回数の図柄変動ゲームが実行される時、特定演出を実行させる。また、副制御用CPU31aは、第2時短当り遊技の終了後、第1時短状態に制御されてから第1回数、第2回数、及び第3回数の図柄変動ゲームが実行される時、特定演出を実行させる。また、副制御用CPU31aは、第4時短当り遊技の終了後、第1時短状態に制御されてから第1回数の図柄変動ゲームが実行されると

10

20

30

40

50

き、特定演出を実行させる。また、副制御用CPU31aは、第5時短当り遊技の終了後、第1時短状態に制御されてから第1回数目の図柄変動ゲームが実行されるとき、特定演出を実行させる。以下、詳細に説明する。

【0167】

副制御用CPU31aは、第1時短状態に制御されてから第1回数目の図柄変動ゲームが大当りの図柄変動ゲームである場合、前回の当り遊技が、第1時短当り遊技、第2時短当り遊技、第4時短当り遊技、及び第5時短当り遊技であるとき、第2態様による第1特定演出を実行させることを決定する。また、副制御用CPU31aは、第1時短状態に制御されてから第2回数目の図柄変動ゲームが大当りの図柄変動ゲームである場合、前回の当り遊技が第1時短当り遊技、第2時短当り遊技、及び第5時短当り遊技であるとき、第2態様による第1特定演出を実行させることを決定する。また、副制御用CPU31aは、第1時短状態に制御されてから第3回数目の図柄変動ゲームが大当りの図柄変動ゲームである場合、前回の当り遊技が第1時短当り遊技、及び第2時短当り遊技であるとき、第2態様による第1特定演出を実行させることを決定する。

10

【0168】

一方、副制御用CPU31aは、第1時短状態に制御されてから第1回数目の図柄変動ゲームが大当りの図柄変動ゲームでない場合、前回の当り遊技が第1時短当り遊技、第2時短当り遊技、及び第5時短当り遊技であるとき、第3態様による第1特定演出を実行させることを決定する。また、副制御用CPU31aは、第1時短状態に制御されてから第2回数目の図柄変動ゲームが大当りの図柄変動ゲームでない場合、前回の当り遊技が第1時短当り遊技、及び第2時短当り遊技であるとき、第3態様による第1特定演出を実行させることを決定する。また、副制御用CPU31aは、第1時短状態に制御されてから第3回数目の図柄変動ゲームが大当りの図柄変動ゲームでない場合、前回の当り遊技が第1時短当り遊技であるとき、第3態様による第1特定演出を実行させることを決定する。

20

【0169】

第3態様による第1特定演出を実行させる場合、副制御用CPU31aは、ボタン画像Gbを表示させるように画像表示装置11を制御する。また、第1態様による第1特定演出を実行させる場合、副制御用CPU31aは、操作ボタンBTの操作を受け付ける操作受付期間を開始する。その後、副制御用CPU31aは、ボタン画像Gbを表示させてから所定時間が経過するか、操作ボタンBTが操作されたことを契機として、ボタン画像Gbを非表示にさせ、第3態様による第1特定演出を終了させるように画像表示装置11を制御する。

30

【0170】

また、副制御用CPU31aは、第1時短状態に制御されてから第1回数目の図柄変動ゲームが大当りの図柄変動ゲームでない場合、前回の当り遊技が第4時短当り遊技であるとき、所定の抽選によって、第1態様による第1特定演出、及び第2特定演出の何れかを実行させることを決定する。また、副制御用CPU31aは、第1時短状態に制御されてから第2回数目の図柄変動ゲームが大当りの図柄変動ゲームでない場合、前回の当り遊技が第5時短当り遊技であるとき、所定の抽選によって、第1態様による第1特定演出、及び第2特定演出の何れかを実行させることを決定する。また、副制御用CPU31aは、第1時短状態に制御されてから第3回数目の図柄変動ゲームが大当りの図柄変動ゲームでない場合、前回の当り遊技が第2時短当り遊技であるとき、所定の抽選によって、第1態様による第1特定演出、及び第2特定演出の何れかを実行させることを決定する。

40

【0171】

以下、この実施形態の作用について説明する。

図18に示すように、第1時短当り遊技、第2時短当り遊技、第4時短当り遊技、及び第5時短当り遊技の終了後、第1時短状態に制御されてから第1回数目の図柄変動ゲームでは、特定演出が実行される。このとき、第1時短状態に制御されてから第1回数目の図柄変動ゲームが大当りの図柄変動ゲームでない場合、前回の当り遊技が第1時短当り遊

50

技、第2時短当り遊技、及び第5時短当り遊技であるとき、第3態様による第1特定演出が実行される。一方、前回の当り遊技が第4時短当り遊技であるとき、第1態様による第1特定演出、又は第2特定演出が実行される。また、前回の当り遊技が第4時短当り遊技であるとき、第1回数目の図柄変動ゲームが実行されたことを契機として特定条件が成立する。このため、次の図柄変動ゲームが実行されるときには、第3変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。そして、パチンコ遊技機10は、第2チャンス演出モードに移行する。

【0172】

また、第1時短当り遊技、第2時短当り遊技、及び第5時短当り遊技の終了後、第1時短状態に制御されてから第2回数目の図柄変動ゲームでは、特定演出が実行される。このとき、第1時短状態に制御されてから第2回数目の図柄変動ゲームが大当りの図柄変動ゲームでない場合、前回の当り遊技が第1時短当り遊技、及び第2時短当り遊技であるとき、第3態様による第1特定演出が実行される。一方、前回の当り遊技が第5時短当り遊技であるとき、第1態様による第1特定演出、又は第2特定演出が実行される。また、前回の当り遊技が第5時短当り遊技であるとき、第2回数目の図柄変動ゲームが実行されたことを契機として特定条件が成立する。このため、次の図柄変動ゲームが実行されるときには、第3変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。そして、パチンコ遊技機10は、第2チャンス演出モードに移行する。

【0173】

また、第1時短当り遊技、及び第2時短当り遊技の終了後、第1時短状態に制御されてから第3回数目の図柄変動ゲームでは、特定演出が実行される。このとき、第1時短状態に制御されてから第3回数目の図柄変動ゲームが大当りの図柄変動ゲームでない場合、前回の当り遊技が第1時短当り遊技であるとき、第3態様による第1特定演出が実行される。一方、前回の当り遊技が第2時短当り遊技であるとき、第1態様による第1特定演出、又は第2特定演出が実行される。また、前回の当り遊技が第2時短当り遊技であるとき、第3回数目の図柄変動ゲームが実行されたことを契機として特定条件が成立する。このため、次の図柄変動ゲームが実行されるときには、第3変動パターンテーブルによってメイン変動パターンが決定される。そして、パチンコ遊技機10は、第2チャンス演出モードに移行する。

【0174】

このように、この実施形態において、特定期間には、特定報知を実行可能なタイミングが複数ある。そして、特定報知を実行するタイミングは、前回（直前）の当り遊技の種類に応じて異なる。すなわち、主制御用CPU30aは、特定期間において特定報知を実行するタイミングを決定する手段である。このため、主制御基板30は、特定期間において特定報知を実行するタイミングを決定する機能を有するといえる。

【0175】

以上詳述したように、この実施形態は、以下の効果を有する。

(2-1) この実施形態によれば、大当り遊技の終了後、第1規定上限回数目の特別ゲームが終了するまでの期間における複数のタイミングで、特定報知が実行されることを遊技者に期待させることができる。

【0176】

(2-2) 副制御用CPU31aは、主制御用CPU30aによって決定されたタイミングで特定報知を実行させることができる。つまり、特定報知の実行タイミングを決定するCPUと、特定報知を実行させるCPUとが異なる。このため、特定報知を実行させるための制御負担を分散させることができる。

【0177】

(2-3) この実施形態によれば、第1規定上限回数目の特別ゲームが終了するまでの期間のうち、第1回数目の特別ゲーム、第2回数目の特別ゲーム、及び第3回数目の特別ゲームが実行されるとき、特定報知が実行されることを遊技者に期待させることができる。

【0178】

(2-4) この実施形態において、特定報知が実行されるタイミングは、大当りの種類によって異なる。このため、大当りの種類に興味を持たせることができる。

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

【0179】

・上記第2の実施形態において、第3態様による第1特定演出は、実行されない場合があってもよい。例えば、副制御用CPU31aは、所定の抽選結果によって第3態様による第1特定演出を実行させないことを決定し得るようにしてもよい。

【0180】

・上記第2の実施形態において、第2特定期間では、第1特定演出、及び第2特定演出の一方が、第1特定期間であるときに比して実行され易いようにしてもよい。すなわち、第1特定演出、及び第2特定演出の少なくとも一方は、第2特定期間であるときの方が、第1特定期間であるときに比して実行され易いようにしてもよい。

【0181】

・上記実施形態において、特定演出の実行割合は任意に変更してもよい。例えば、第1特定演出が実行される時、第1態様による第1特定演出の実行割合は、第2態様による第1特定演出の実行割合に比して高いようにしてもよい。第1特定演出の実行割合は、大当りの特別図柄に占める第2時短当り図柄の決定割合と、当り抽選において大当りに当選する確率の分母とによって定められる。

【0182】

・上記実施形態において、変動パターンの決定態様は、任意に変更してもよい。例えば、第1特別ゲームのメイン変動パターンを決定するときと、第2特別ゲームのメイン変動パターンを決定するときとで、異なる変動パターンテーブルが選択されるようにしてもよい。また例えば、第2変動パターンテーブルには、変動パターンHP21に比して短い変動パターン（変動パターンHP31）を含んでいてもよい。この場合、第2変動パターンテーブルによって変動パターンHP21に比して短い変動パターンが決定される割合は、第3変動パターンテーブルによって変動パターンHP21に比して短い変動パターンが決定される割合に比して低いとよい。すなわち、特定報知が実行される前には、変動パターンHP21に比して短い変動パターンが決定されない、又は特定報知が実行される前に比して変動パターンHP21に比して短い変動パターンが決定され難いようにしてもよい。

【0183】

また例えば、変動パターンの決定態様は、変動パターンを決定する際の第1特別図柄の始動保留数、又は第2特別図柄の始動保留数に応じて変化してもよい。この場合、平均変動時間は、各始動保留数が同じであることを条件として算出されるとよい。

【0184】

・上記実施形態において、特定報知は複数回実行されるようにしてもよい。例えば、特定報知は、特定期間において複数回実行されるようにしてもよく、特定期間よりも前の期間（エンディング期間）と、特定期間と、において実行されるようにしてもよい。

【0185】

・上記実施形態において、特別回数目の特別ゲームにおいて、主制御用CPU30aは、特別回数目以外の特別ゲームであるときと異なるインターバル時間を決定するようにしてもよい。この場合、特別回数目の特別ゲームが大当りの特別ゲームであるとき、主制御用CPU30aは、インターバル時間として通常インターバル時間を決定するようにしてもよい。すなわち、特定移行条件が成立しているか否かによって異なるインターバル時間が決定されるようにしてもよく、大当りの特別ゲームが終了する場合には特定移行条件が成立しているか否かに係らず通常インターバル時間が決定されるようにしてもよい。

【0186】

・上記実施形態において、主制御用CPU30aは、特別回数目の特別ゲームの開始を契機として第2時短状態に制御するようにしてもよい。この場合、主制御用CPU30a

10

20

30

40

50

は、特図変動処理のステップ S 0 5、及びステップ S 1 2 の処理が終了した場合、特定移行条件が成立しているか否かを判定するとともに、特定移行条件が成立しているときには第 2 時短状態に制御するための処理を実行するようにするとよい。

【 0 1 8 7 】

・上記実施形態において、演出モードには、通常演出モード、第 1 チャンス演出モード、第 2 チャンス演出モード、及び確変演出モードに加えて、又は代えて別の演出モードがあってもよい。すなわち、各遊技状態において滞在可能な演出モードは任意に変更してもよい。

【 0 1 8 8 】

・上記実施形態において、主制御基板 3 0 の主制御用 R A M 3 0 c に記憶される遊技制御に関する情報（以下、バックアップ情報と示す）を所定期間保持するとともに、電力供給が開始されたときにはバックアップ情報に基づいて復帰可能にしてもよい。この場合、バックアップ情報には、特別ゲームに関する情報、大当り遊技に関する情報、遊技状態に関する情報を含むとよい。特別ゲームに関する情報は、例えば当り抽選の結果を特定可能な情報、特別ゲームの変動パターンを特定可能な情報、特別ゲームで導出される特別図柄を特定可能な情報などである。また、大当り遊技に関する情報は、大当り遊技の進行状況を特定可能な情報などである。また、遊技状態に関する情報は、確率情報や入球率情報、累計ゲーム回数などである。この場合、所定の操作手段を備えるとともに、当該操作手段の操作によって、バックアップ情報を初期化可能であるとよい。

【 0 1 8 9 】

・また、バックアップ情報を有する場合、電力供給が開始されたとき、累計ゲーム回数が初期化されたか否かを示唆又は報知してもよい。

・また、バックアップ情報を有する場合、非時短状態（低確非時短状態）において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたときと、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されなかったときとで異なる演出モードに滞在可能であってもよく、同じ演出モードに滞在可能であってもよい。この場合、累計ゲーム回数が初期化されたときと、初期化されなかったときとで同じ演出モードに滞在可能とするか、異なる演出モードに滞在可能とするかを、非時短状態に制御される直前に表示されていた背景画像の種類に応じて変更してもよい。

【 0 1 9 0 】

・また、バックアップ情報を有する場合、第 1 時短状態（第 1 低確時短状態）において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたときと、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されなかったときとで同じ演出モードに滞在可能であってもよく、異なる演出モードに滞在可能であってもよい。

【 0 1 9 1 】

・また、バックアップ情報を有する場合、第 2 時短状態（第 2 低確時短状態）において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたときと、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されなかったときとで同じ演出モードに滞在可能であってもよく、異なる演出モードに滞在可能であってもよい。

【 0 1 9 2 】

・また、バックアップ情報を有する場合、高確時短状態において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されたときと、電力供給が開始されたときに累計ゲーム回数が初期化されなかったときとで同じ演出モードに滞在可能であってもよく、異なる演出モードに滞在可能であってもよい。

【 0 1 9 3 】

・また、バックアップ情報を有する場合、第 1 時短状態（第 1 低確時短状態）において電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたとき、前回の当り遊技の種類に応じて異なる演出モードに滞在可能であってもよい。例えば、前回の当り遊技が第 1 時短当り遊技である場合、前回の当り遊技が第 2 時短当り遊技である場合と異なる演出モードに滞在可能であってもよい。また例えば、前回の当り遊技が第 2 時短当り遊技である

10

20

30

40

50

場合、前回の当り遊技が第3時短当り遊技である場合と異なる演出モードに滞在可能であってもよい。

【0194】

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

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

10

【0195】

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

20

【0196】

・上記実施形態において、特定入球口としての第2始動口13は、遊技領域YBaのうち任意の領域に設けられていてもよい。例えば、第2始動口13は、遊技領域YBaの左方の領域に設けられていてもよい。

【0197】

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

30

【0198】

・上記実施形態において、第1規定上限回数、第2規定上限回数、第3規定上限回数、及び第4規定上限回数は、任意に変更してもよい。例えば、第1規定上限回数は、特別回数と同じであってもよく、特別回数よりも多くてもよい。また、第2規定上限回数は、特別回数よりも少なくてもよく、特別回数よりも多くてもよい。第2規定上限回数を特別回数よりも少なくする場合、第2規定上限回数は、当該第2規定上限回数と特別回数の差が第2特別ゲームの保留上限数以下になるようにしてもよい。この場合、第2規定上限回数の特別ゲームの実行を上限とする第1時短状態に制御されるとき、第1時短状態から非時短状態に制御された後、新たに遊技球を発射することなく、第2時短状態に制御され得る。また、この場合、特定遊技状態は、第1時短状態が終了した際に保留されている特別ゲームが実行されている期間を含んでいてもよい。

40

【0199】

また、第3規定上限回数は、特別回数よりも少なくてもよく、特別回数と同じであってもよい。また、この場合にも、第3規定上限回数は、第2規定上限回数と第1規定上限回数（確変上限回数）の和と同じになるようにしてもよい。また、第4規定上限回数は、特別回数よりも少なくてもよく、特別回数と同じであってもよい。また、第4規定上限回数は、第1規定上限回数よりも少なくてもよく、第2規定上限回数よりも少なくてもよく、第3規定上限回数よりも少なくてもよい。

50

【0200】

・上記実施形態において、確変上限回数は、任意に変更してもよい。例えば、確変上限回数は、第1規定上限回数よりも少なくてもよく、第1規定上限回数よりも多くてもよい。また例えば、確変上限回数は、第2規定上限回数と同じであってもよく、第2規定上限回数よりも多くてもよい。また例えば、確変上限回数は、第3規定上限回数と同じであってもよく、第3規定上限回数よりも多くてもよい。また例えば、確変上限回数は、第4規定上限回数と同じであってもよく、第4規定上限回数よりも多くてもよい。また例えば、確変上限回数は、特別回数と同じであってもよく、特別回数よりも多くてもよい。

【0201】

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

10

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

20

【0202】

・また、左打ち報知演出を実行可能に構成する場合、第2時短当り遊技の終了後に制御される第1時短状態から非時短状態に制御されるときには、左打ち報知演出が実行されないようにしてもよい。また、同様に、第2確変当り遊技の終了後に制御される第1時短状態から非時短状態に制御されるときには、左打ち報知演出が実行されないようにしてもよい。

【0203】

30

・上記実施形態において、大当たり遊技の種類は任意に変更してもよい。

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

【0204】

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

【0205】

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

40

【0206】

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

50

する確率を極めて低くする) ように配置されていてもよい。

【0207】

・副制御基板31に加えて、装飾ランプLaを専門に制御する発光制御基板、スピーカSpを専門に制御する音声制御基板、及び画像表示装置11を専門に制御する表示制御基板を設けてもよい。また、このような副制御基板とその他の演出、及び報知を制御する基板を含めて副制御基板としてもよい。

【0208】

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

10

【0209】

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

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

20

【0210】

・小当り抽選や小当り遊技を利用した状態(例えば、小当りRUSH)を生起可能に構成してもよい。例えば、小当り抽選や小当り遊技を利用した状態は、高ベース状態に比して、有利な状態であってもよい。この場合、大当りの特別ゲームが終了したとき、所定の入球口(例えば、ゲート口18a)に遊技球が入球することによって大当り遊技が開始されるようにしてもよい。

【0211】

上記実施形態及び変更例から把握できる技術的思想について記載する。

30

(イ)大当り遊技を付与可能な遊技機において、前記大当り遊技を付与する付与手段と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、報知を行う報知手段と、前記報知手段を制御する報知制御手段と、を備え、前記遊技状態には、通常遊技状態と、前記通常遊技状態に比して有利な特定遊技状態と、があり、前記大当り遊技の終了後、規定上限回数の特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されることがあり、前記規定上限回数には、第1規定上限回数と、前記第1規定上限回数よりも多い第2規定上限回数と、があり、前記大当り遊技の終了後、前記第2規定上限回数の前記特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されるとき、前記大当り遊技が終了してから前記第1規定上限回数の前記特別ゲームが終了するまでの特定期間において、特定報知を実行可能であり、前記大当り遊技の終了後、前記第1規定上限回数の前記特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されるとき、前記特定期間において、前記特定報知が実行不能であり、前記特定期間には、前記特定報知を実行可能なタイミングが複数あることを特徴とする遊技機。

40

【0212】

(ロ)大当り遊技を付与可能な遊技機において、前記大当り遊技を付与する付与手段と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、特別ゲームの変動時間を特定可能な変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、報知を行う報知手段と、前記報知手段を制御する報知制御手段と、を備え、前記遊技状態には、通常遊技状態と、前記通常遊技状態に比して有利な特定遊技状態と、があり、前記大当り遊技の終了後、規定上限回数の前記特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されることがあり、前記規定上限回数

50

には、第1規定上限回数と、前記第1規定上限回数よりも多い第2規定上限回数と、があり、前記大当り遊技の終了後、前記第2規定上限回数の前記特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されるとき、前記大当り遊技が終了してから前記第1規定上限回数の前記特別ゲームが終了するまでの特定期間において、特定報知を実行可能であり、前記大当り遊技の終了後、前記第1規定上限回数の前記特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されるとき、前記特定期間において、前記特定報知が実行不能であり、前記変動パターンには、前記特定報知の実行を特定可能な特定変動パターンがあり、前記特定変動パターンの前記特別ゲームの実行を契機として、前記特別ゲームの平均変動時間が変化することを特徴とする遊技機。

【0213】

(ハ) 前記特定変動パターンの前記特別ゲームの実行を契機として、前記特別ゲームの平均変動時間が短くなるとよい。

(ニ) 前記大当り遊技の終了後、前記第2規定上限回数の前記特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されるとき、前記特定遊技状態に制御される前に前記特定報知が実行されることがあり、前記大当り遊技の終了後、前記第2規定上限回数の前記特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されるとき、前記特定遊技状態に制御される前に前記特定報知が実行されたときの前記特別ゲームの平均変動時間は、前記特定期間において前記特定報知が実行されるとき、前記特定報知が実行された後の前記特別ゲームの平均変動時間と同じであるとよい。所定の操作手段を備え、前記特殊演出は、前記操作手段が操作されたことを契機として実行される演出であるとよい。

【0214】

(ホ) 大当りを抽選する大当り抽選手段を備え、前記付与手段は、前記抽選において前記大当りに当選したことを契機として、当選した前記大当りの種類に応じた前記大当り遊技を付与可能であり、前記特定回数は、直前の前記大当りの種類に応じて異なるとよい。

【0215】

(ヘ) 演出モードを制御するモード制御手段を備え、前記演出モードには、第1演出モードと、第2演出モードと、があり、前記特定期間において前記第1演出モードに制御されているとき、前記特定報知の実行を契機として前記第2演出モードに制御され、前記第1演出モードに制御されているとき、前記特殊遊技状態に制御されることを契機として前記第2演出モードに制御されるとよい。

【0216】

(ト) 前記大当り遊技の終了後、前記第1規定上限回数目の前記特別ゲームが実行されているとき、前記第1特定演出、及び前記第2特定演出の少なくとも一方が実行されるとよい。

【0217】

(チ) 前記特定期間は、第1特定期間と、前記第1特定期間よりも後の第2特定期間とを含み、前記第1特定演出、及び前記第2特定演出の少なくとも一方は、前記第2特定期間であるときの方が、前記第1特定期間であるときに比して実行され易いとよい。

【0218】

(リ) 所定の操作手段を備え、前記第1特定演出の実行期間には、前記操作手段の操作を受け付け可能な操作受付期間が含まれ、前記第1特定演出の実行中、前記操作受付期間において前記操作手段が操作されることを契機として、実行中の前記第1特定演出が、前記第1態様による第1特定演出であるか、前記第2態様による第1特定演出であるかを特定可能であるとよい。

【0219】

(ヌ) 前記第2態様による第1特定演出は、前記大当り遊技が付与されることを特定可能な演出であり、前記第1特定演出が実行されるとき、前記第1態様による第1特定演出の実行割合は、前記第2態様による第1特定演出の実行割合に比して高いとよい。

【0220】

(ル) 前記大当り遊技の終了後、前記第2規定上限回数の前記特別ゲームの実行を上限

10

20

30

40

50

として前記特定遊技状態に制御されるとき、前記特定遊技状態に制御される前に前記特定報知が実行されることがあり、前記大当り遊技の終了後、前記第2規定上限回数の前記特別ゲームの実行を上限として前記特定遊技状態に制御されるとき、前記特定遊技状態に制御される前に前記特定報知が実行されたときには、前記特定遊技状態において特定演出が実行されないとよい。

【符号の説明】

【0221】

10…パチンコ遊技機 11…画像表示装置 12…第1始動口 13…第2始動口 14…大入賞口 18…作動ゲート 18a…ゲート口 19…打出通路 20…逆戻り防止弁 21…アウト口 23a, 23b…特別図柄表示装置 24a, 24b…保留表示装置 25…普通図柄表示装置 30…主制御基板 30a…主制御用CPU 30b…主制御用ROM 30c…主制御用RAM 30d…乱数生成回路 31…副制御基板 31a…副制御用CPU 31b…副制御用ROM 31c…副制御用RAM AC1, AC2…アクチュエータ BT…操作ボタン C…中心線 CS…カウントセンサ, Gb…ボタン画像 GH…画像表示領域 Gk1, Gk2…結果画像 Gn…報知画像 GS…ゲートセンサ Gt…会話画像 HD…発射ハンドル HP11~HP15, HP21~HP25, HP31~HP35, HP41…変動パターン, HP42…変動パターン La…装飾ランプ SE1, SE2…始動センサ Sp…スピーカ YB…遊技盤 YBa…遊技領域

10

20

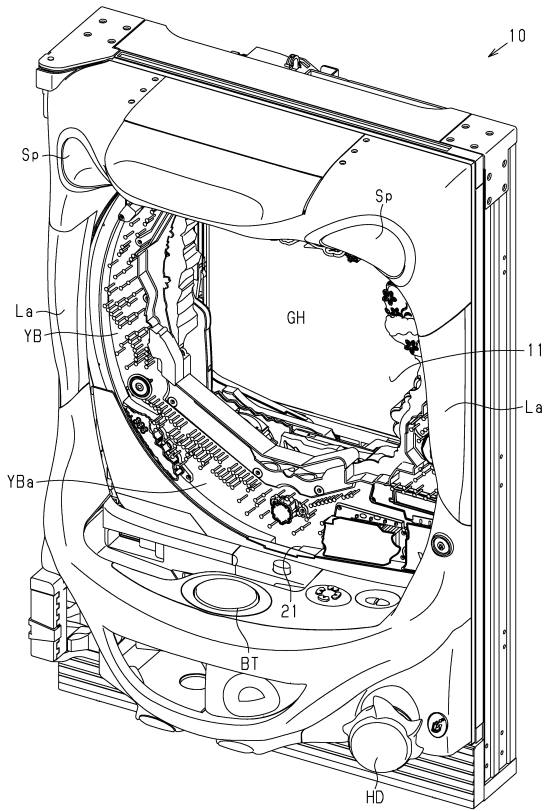
30

40

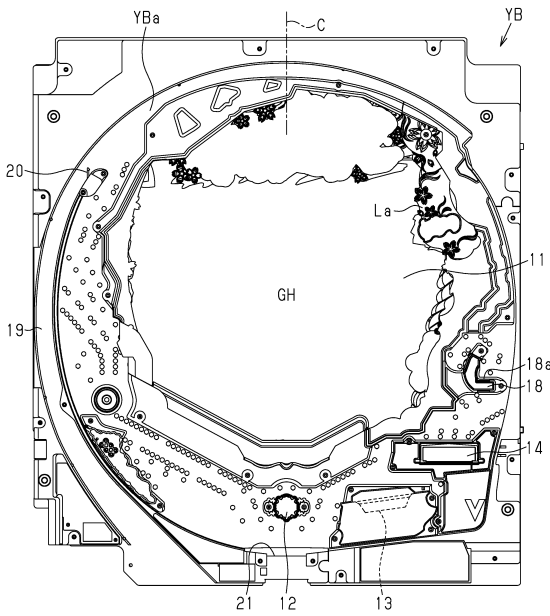
50

【図面】

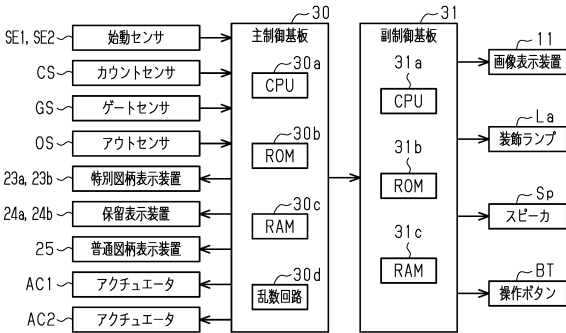
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

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

10

20

30

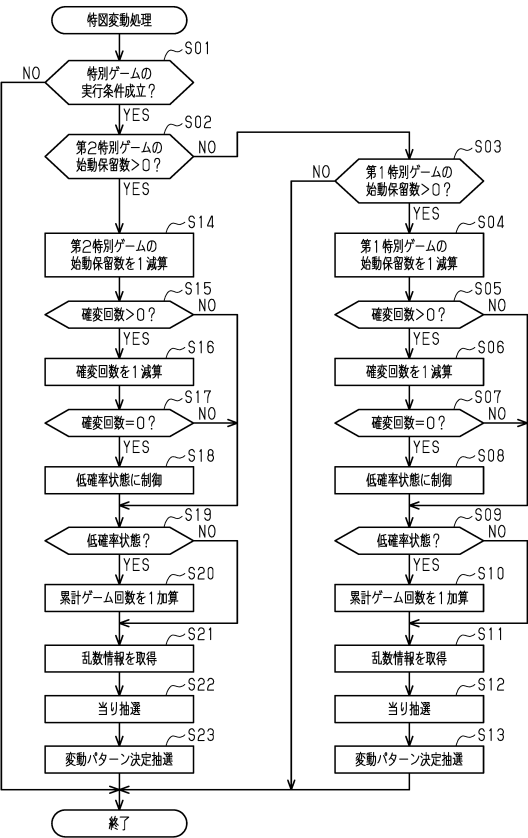
40

50

【図 5】

大当りの種類	入球状態	確率状態
第1時短当り	第1時短状態 (第1規定上限回数回)	低確率状態
第2時短当り	第1時短状態 (第2規定上限回数回)	低確率状態
第3時短当り	第1時短状態 (第2規定上限回数回)	低確率状態
第1確変当り	第1時短状態 (第1規定上限回数回)	高確率状態 (確変上限回数)
第2確変当り	第1時短状態 (第3規定上限回数回)	高確率状態 (確変上限回数)

【図 6】



【図 7】

遊技状態	変動パターンテーブルの種類
非時短状態	第1変動パターンテーブル
第1時短状態	第2変動パターンテーブル、又は第3変動パターンテーブル 又は特定変動パターンテーブル
第2時短状態	第3変動パターンテーブル

【図 8】

前回の当り遊技	特定条件の成立状況	変動パターンテーブルの種類
第1時短当り遊技	—	第2変動パターンテーブル
第2時短当り遊技	特定条件の成立前	第2変動パターンテーブル
	特定条件の成立時	特定変動パターンテーブル
	特定条件の成立後	第3変動パターンテーブル
第3時短当り遊技	—	第3変動パターンテーブル
第1確変当り遊技	—	第3変動パターンテーブル
第2確変当り遊技	—	第3変動パターンテーブル

10

20

30

40

50

【圖 9】

(a) 第1変動パターンテーブル

変動パターン	演出内容	変動時間	当否
変動パターンHP11	リーチなし	12秒	はずれ
変動パターンHP12	ノーマルリーチ演出	20秒	
変動パターンHP13	スーパーリーチ演出	40秒	
変動パターンHP14	ノーマルリーチ演出	30秒	大当り
変動パターンHP15	スーパーリーチ演出	50秒	

(b) 第2変動パターンテーブル

変動パターン	演出内容	変動時間	当否
変動パターンHP21	リーチなし	6秒	はずれ
変動パターンHP22	ノーマルリーチ演出	15秒	
変動パターンHP23	スーパーリーチ演出	35秒	
変動パターンHP24	ノーマルリーチ演出	25秒	大当り
変動パターンHP25	スーパーリーチ演出	45秒	

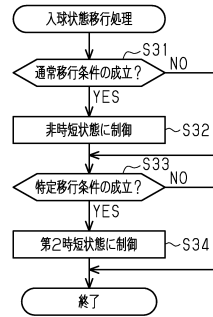
(c) 第3変動パターンテーブル

変動パターン	演出内容	変動時間	当否
変動パターンHP31	リーチなし	3秒	はずれ
変動パターンHP32	ノーマルリーチ演出	15秒	
変動パターンHP33	スーパーリーチ演出	35秒	
変動パターンHP34	ノーマルリーチ演出	25秒	大当り
変動パターンHP35	スーパーリーチ演出	45秒	

(d) 特定変動パターンテーブル

変動パターン	演出内容	変動時間	当否
変動パターンHP41	特定演出	30秒	はずれ
変動パターンHP42	特定演出	40秒	大当たり

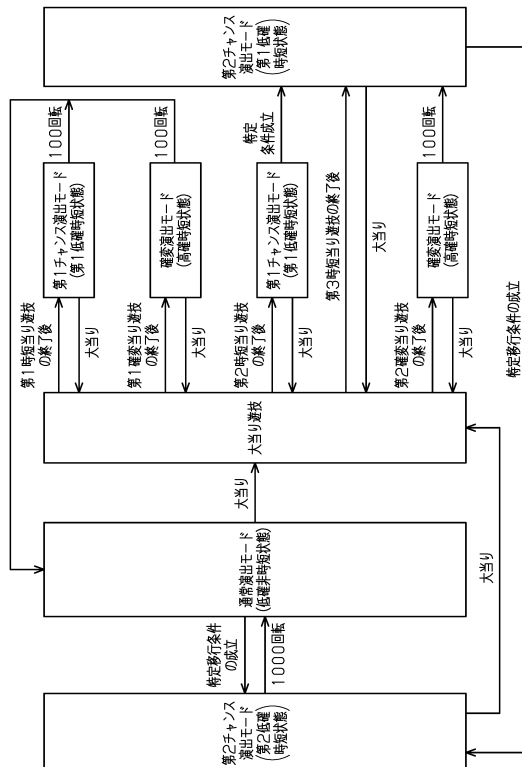
【図 10】



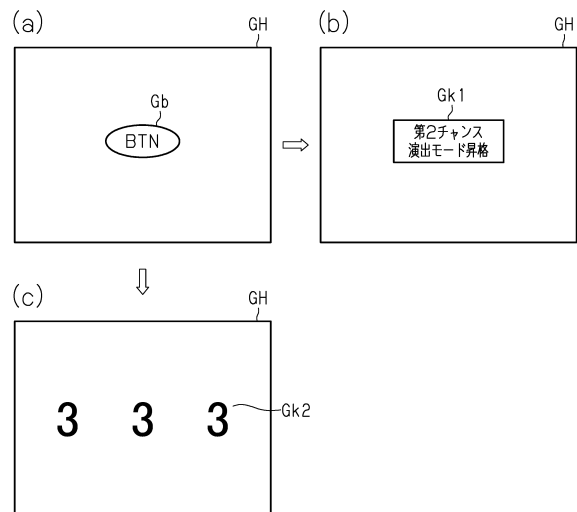
10

20

【図 11】



【図 12】

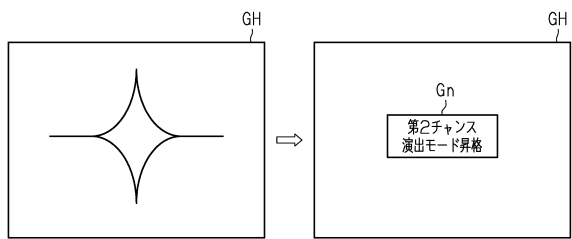


30

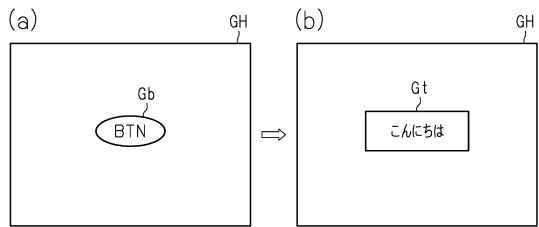
40

50

【図 13】



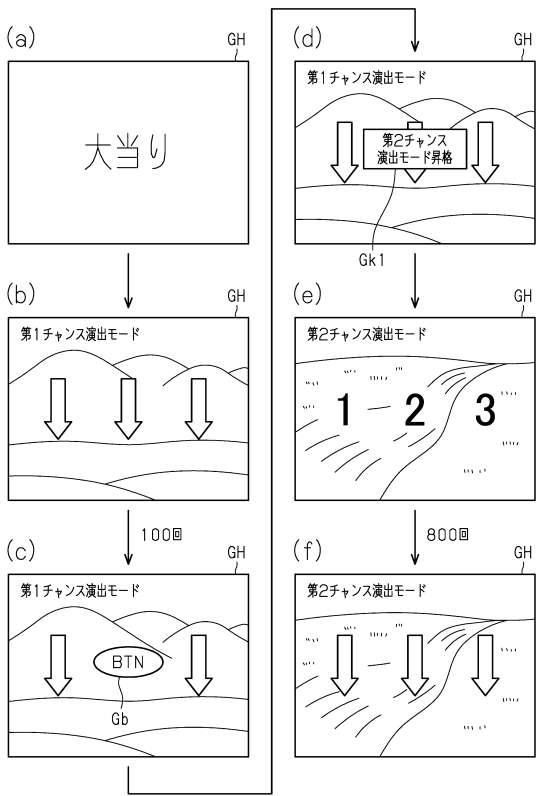
【図 14】



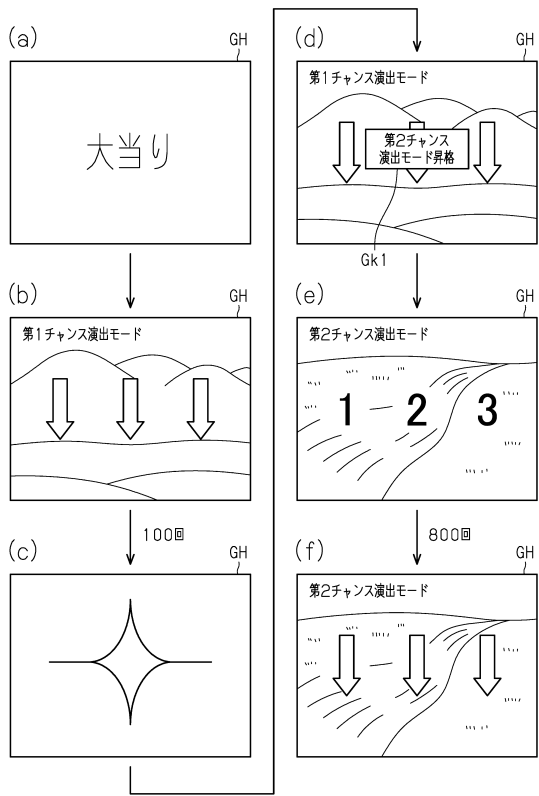
10

20

【図 15】



【図 16】



30

40

50

【図 17】

大当りの種類	特定条件の成立回数
第2時短当り	100回
第4時短当り	40回
第5時短当り	60回

【図 18】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 株式会社ニューギン内
(72)発明者 井上 裕人
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
(72)発明者 中村 直樹
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
(72)発明者 齋藤 悟
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
審査官 中村 祐一
(56)参考文献 特開2011-078515 (JP, A)
特開2016-112295 (JP, A)
特開2021-074508 (JP, A)
特開2016-086890 (JP, A)
特開2013-141466 (JP, A)
特開2020-108479 (JP, A)
特開2007-181498 (JP, A)
特開2009-066038 (JP, A)
特開2020-028484 (JP, A)
特許第7171073 (JP, B2)
特許第7208646 (JP, B2)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02