

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7220174号

(P7220174)

(45)発行日 令和5年2月9日(2023.2.9)

(24)登録日 令和5年2月1日(2023.2.1)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

A 6 3 F

7/02

3 1 5 A

請求項の数 1 (全254頁)

(21)出願番号 特願2020-80584(P2020-80584)
(22)出願日 令和2年4月30日(2020.4.30)
(65)公開番号 特開2021-171574(P2021-171574
A)
(43)公開日 令和3年11月1日(2021.11.1)
審査請求日 令和3年6月21日(2021.6.21)

(73)特許権者 000154679
株式会社平和
東京都台東区東上野一丁目16番1号
(74)代理人 100126620
弁理士 石井 豪
(72)発明者 福原 啓貴
東京都台東区東上野一丁目16番1号
株式会社平和内
(72)発明者 中川 健
東京都台東区東上野一丁目16番1号
株式会社平和内
審査官 手塚 毅

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】

遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを決定可能な決定手段と、
前記決定の結果に対応付けられた図柄の変動表示を実行可能な図柄表示手段と、
相対的に所定の進入領域へ遊技球が進入し難い非時短遊技状態、及び、相対的に前記進入領域へ遊技球が進入し易い時短遊技状態を含む複数の遊技状態のいずれかを設定可能な設定手段と、を備え、
前記設定手段は、前記変動表示が所定回数実行されるという第1条件、又は、前記第1条件と異なる第2条件の成立に基づき、前記時短遊技状態を設定可能であり、
前記第1条件の成立に基づく前記時短遊技状態は、前記変動表示が第1の終了回数実行されることに基づき終了し、
前記第2条件の成立に基づく前記時短遊技状態は、前記変動表示が前記第1の終了回数よりも少ない第2の終了回数実行されることに基づき終了し、
前記第1条件の成立に基づく前記時短遊技状態中、及び、前記第2条件の成立に基づく前記時短遊技状態中のいずれにおいても、前記時短遊技状態が終了するまでの変動表示の回数を表示する残回数表示を実行可能であり、
前記第1条件の成立に基づく前記時短遊技状態においては、当該時短遊技状態が終了するまでの変動表示の残り回数が前記第2の終了回数に到達するまで前記残回数表示が実行されず、前記残り回数が前記第2の終了回数に到達した後から前記残回数表示が実行され、
前記第2条件の成立に基づく前記時短遊技状態においては、当該時短遊技状態の設定に

10

20

に伴い前記残回数表示が実行され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、この種の遊技機として、遊技領域に設けられた始動入賞口への遊技球の入球を契機として特別遊技の実行の可否を決定する当否抽選及び当該当否抽選の結果を示す特別図柄の決定が行われるとともに、特別図柄の変動表示が実行され、上述の当否抽選の結果が特別遊技を実行する旨（大当たりの当選）であることを示す大当たり図柄の停止表示が行われることにより多くの賞球を獲得可能な特別遊技が実行されるものが知られている。このような遊技機においては、決定された大当たり図柄の種別に応じて、遊技者に付与される遊技利益の有利度が異なるように設定されるのが一般的である。たとえば、遊技状態として、相対的に所定の始動入賞口へ遊技球が入球し難い非時短遊技状態、及び、相対的に所定の始動入賞口へ遊技球が入球し易い時短遊技状態が設けられ、特定の大当たり図柄が決定された場合には、特別遊技の終了後の遊技状態が時短遊技状態に設定されるような遊技機が知られている（特許文献1及び2参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0003】

【文献】特開2015-107139号公報

特開2008-253554号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、上述のような遊技機においては、特別遊技の実行後に設定される遊技状態は大当たり図柄の種別に対応付けられており、特別遊技を実行する旨の決定（大当たりの当選）及び特別遊技の実行を介さなければ、非時短遊技状態を時短遊技状態に変更することができない。そのため、異なる遊技状態への変更に対する制限が大きいことから、自由度の高い遊技仕様の設計が困難であり、遊技者の興味を高めることが可能な斬新な遊技性を付与できないとの問題が生じていた。

30

【0005】

そこで、本発明は、上述した事情によりなされたものであり、遊技者の興味を高めることが可能な斬新な遊技性を付与可能な遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上述した目的を達成するために、本発明は次のように構成されている。

（1）本発明に係る遊技機は、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを決定可能な決定手段と、前記決定の結果に対応付けられた図柄の変動表示を実行可能な図柄表示手段と、相対的に所定の進入領域へ遊技球が進入し難い非時短遊技状態、及び、相対的に前記進入領域へ遊技球が進入し易い時短遊技状態を含む複数の遊技状態のいずれかを設定可能な設定手段と、を備え、前記設定手段は、前記変動表示が所定回数実行されるという第1条件、又は、前記第1条件と異なる第2条件の成立に基づき、前記時短遊技状態を設定可能であり、前記第1条件の成立に基づく前記時短遊技状態は、前記変動表示が第1の終了回数実行されることに基づき終了し、前記第2条件の成立に基づく前記時短遊技状態は、前記変動表示が前記第1の終了回数よりも少ない第2の終了回数実行されることに基づき終了し、前記第1条件の成立に基づく前記時短遊技状態中、及び、前記第2条件の成立に基づく前記時短遊技状態中のいずれにおいても、前記時短遊技状態が終了するまでの変動表示の回数を表示する残回数表示を実行可能であり、前記第1条件の成立に基づく前記時

40

50

短遊技状態においては、当該時短遊技状態が終了するまでの変動表示の残り回数が前記第2の終了回数に到達するまで前記残回数表示が実行されず、前記残り回数が前記第2の終了回数に到達した後から前記残回数表示が実行され、前記第2条件の成立に基づく前記時短遊技状態においては、当該時短遊技状態の設定に伴い前記残回数表示が実行されることを特徴とする。

【0007】

本発明に係る遊技機においては、図柄の変動表示が所定回数実行されるという第1条件が成立した場合に時短遊技状態が設定されるようになっている。したがって、従来の遊技機のように特別遊技を実行する旨の決定（大当たりの当選）や特別遊技の実行を介することなくとも時短遊技状態を設定することができるため、自由度の高い遊技仕様の設計が可能となり、遊技者の興味を高めることが可能な斬新な遊技性を付与可能となる。

10

また、第1条件に基づいて設定された時短遊技状態と、第2条件に基づいて設定された時短遊技状態とは、時短遊技状態に滞在可能な期間（時短回数）に関する示唆の表示の態様が異なるようになっている。これにより、上述の態様の相違を確認することで、いずれの条件の成立に基づいて時短遊技状態が設定されたのかを推測することができるため、遊技者の興味を高めることができる。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、遊技者の興味を高めることが可能な斬新な遊技性を付与可能な遊技機を提供することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】パチンコ機の外観斜視図である。

【図2】パチンコ機の前扉を開けた状態の外観斜視図である。

【図3】パチンコ機の遊技盤の正面概略図である。

【図4】パチンコ機のアタッカー装置内部の正面概略図である。

【図5】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図6】パチンコ機の当否乱数判定テーブルの説明図である。

【図7】パチンコ機の当否乱数判定テーブルの説明図である。

【図8】パチンコ機の当否乱数判定テーブルの説明図である。

30

【図9】パチンコ機の当否乱数判定テーブルの説明図である。

【図10】パチンコ機の当否乱数判定テーブルの説明図である。

【図11】パチンコ機の当否乱数判定テーブルの説明図である。

【図12】パチンコ機の特別図柄乱数判定テーブルの説明図である。

【図13】パチンコ機の特別電動役物作動テーブルの説明図である。

【図14】パチンコ機の遊技状態設定テーブルの説明図である。

【図15】パチンコ機の変動パターンテーブルの説明図である。

【図16】パチンコ機の当たり決定乱数判定テーブルの説明図である。

【図17】パチンコ機の普通図柄変動パターン決定テーブルの説明図である。

【図18】パチンコ機の第2始動入賞口開放制御テーブルの説明図である。

40

【図19】パチンコ機の主制御基板におけるメイン処理の概略を示すフローチャートである。

【図20】パチンコ機の主制御基板におけるタイマ割込処理の概略を示すフローチャートである。

【図21】パチンコ機の主制御基板におけるセンサ検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図22】パチンコ機の主制御基板におけるゲート検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図23】パチンコ機の主制御基板における第1始動入賞口検出時処理の概略を示すフローチャートである。

50

【図 2 4】パチンコ機の主制御基板における第 2 始動入賞口検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 2 5】パチンコ機の主制御基板における事前判定処理の概略を示すフローチャートである。

【図 2 6】パチンコ機の主制御基板における特定領域検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 2 7】パチンコ機の主制御基板における特図関連制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 2 8】パチンコ機の主制御基板における特別図柄変動開始処理の概略を示すフローチャートである。

【図 2 9】パチンコ機の主制御基板における当否判定処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 0】パチンコ機の主制御基板における変動パターン決定処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 1】パチンコ機の主制御基板における特別図柄変動停止処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 2】パチンコ機の主制御基板における停止後処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 3】パチンコ機の主制御基板における特別遊技制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 4】パチンコ機の主制御基板における小当たり遊技制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 5】パチンコ機の主制御基板における特別遊技終了処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 6】パチンコ機の主制御基板における普図関連制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 7】パチンコ機の主制御基板における普通図柄変動開始処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 8】パチンコ機の主制御基板における普通図柄変動停止処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 9】パチンコ機の主制御基板における普通図柄停止後処理の概略を示すフローチャートである。

【図 4 0】パチンコ機の主制御基板における可動片制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 4 1】パチンコ機の各遊技状態への移行を示した状態遷移図である。

【図 4 2】パチンコ機の変動演出の態様の一例を示す図である。

【図 4 3】パチンコ機の変動演出の態様の一例を示す図である。

【図 4 4】パチンコ機の変動演出の態様の一例を示す図である。

【図 4 5】パチンコ機の変動演出の態様の一例を示す図である。

【図 4 6】パチンコ機の変動演出の態様の一例を示す図である。

【図 4 7】パチンコ機の変動演出決定テーブルの説明図である。

【図 4 8】パチンコ機の予告演出の実行割合の一例を示す図である。

【図 4 9】パチンコ機の特報演出の実行割合の一例を示す図である。

【図 5 0】パチンコ機の特報演出の態様の一例を示す図である。

【図 5 1】パチンコ機の特報演出の態様の一例を示す図である。

【図 5 2】パチンコ機の特報演出の態様の一例を示す図である。

【図 5 3】パチンコ機の変動演出及び特報演出の進行を示すタイムチャートである。

【図 5 4】パチンコ機の変動演出及び特報演出の進行を示すタイムチャートである。

【図 5 5】パチンコ機の副制御基板におけるメイン処理の概略を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 5 6】パチンコ機の副制御基板におけるタイマ割込処理の概略を示すフローチャートである。

【図 5 7】パチンコ機の副制御基板における変動パターンコマンド受信処理の概略を示すフローチャートである。

【図 5 8】変形例（2）に係るパチンコ機の当否乱数判定テーブルの説明図である。

【図 5 9】変形例（3 6）に係るパチンコ機の変動パターンテーブルの説明図である。

【図 6 0】変形例（3 6）に係るパチンコ機の変動パターンテーブルの説明図である。

【図 6 1】他の適用例 1 に係るパチンコ機の各遊技状態への移行を示した状態遷移図である。

【図 6 2】他の適用例 3 に係るパチンコ機の各種設定内容の説明図である。

10

【図 6 3】他の適用例 3 に係るパチンコ機の各遊技状態への移行を示した状態遷移図である。

【図 6 4】他の適用例 4 に係るパチンコ機の各種設定内容の説明図である。

【図 6 5】他の適用例 4 に係るパチンコ機の各遊技状態への移行を示した状態遷移図である。

【図 6 6】他の適用例 5 に係るパチンコ機の遊技盤の正面概略図である。

【図 6 7】他の適用例 5 に係るパチンコ機の各種設定内容の説明図である。

【図 6 8】他の適用例 5 に係るパチンコ機の各遊技状態への移行を示した状態遷移図である。

【図 6 9】他の適用例 6 に係るパチンコ機の遊技盤の正面概略図である。

20

【図 7 0】他の適用例 6 に係るパチンコ機の第 2 始動入賞口及び可動片の拡大図である。

【図 7 1】他の適用例 6 に係るパチンコ機の各種設定内容の説明図である。

【図 7 2】他の適用例 6 に係るパチンコ機の停止後処理の概略を示すフローチャートである。

【図 7 3】他の適用例 6 に係るパチンコ機の時短発動回数カウント実行処理の概略を示すフローチャートである。

【図 7 4】他の適用例 6 に係るパチンコ機の特別遊技終了処理の概略を示すフローチャートである。

【図 7 5】他の適用例 6 に係るパチンコ機の RAM クリア時処理の概略を示すフローチャートである。

30

【図 7 6】他の適用例 6 に係るパチンコ機のスペック指定コマンド送信時点処理の概略を示すフローチャートである。

【図 7 7】他の適用例 6 に係るパチンコ機における時短回数及び時短発動回数の表示の態様の一例を示す図である。

【図 7 8】他の適用例 6 に係るパチンコ機における時短回数及び時短発動回数の表示の態様の一例を示す図である。

【図 7 9】他の適用例 6 に係るパチンコ機における時短回数及び時短発動回数の表示の態様の一例を示す図である。

【図 8 0】他の適用例 6 に係るパチンコ機における時短回数及び時短発動回数の表示の態様の一例を示す図である。

40

【図 8 1】他の適用例 7 に係るパチンコ機の当否乱数判定テーブルの説明図である。

【図 8 2】他の適用例 7 に係るパチンコ機の当否乱数判定テーブルの模式図である。

【図 8 3】他の適用例 8 に係るパチンコ機の遊技盤の正面概略図である。

【図 8 4】他の適用例 6 に係るパチンコ機の特定第 2 始動入賞口及び可動片の拡大図である。

【図 8 5】他の適用例 8 に係るパチンコ機の各種設定内容の説明図である。

【図 8 6】他の適用例 8 に係るパチンコ機の各種設定内容の説明図である。

【図 8 7】他の適用例 8 に係るパチンコ機の各遊技状態への移行を示した状態遷移図である。

【図 8 8】他の適用例 8 に係るパチンコ機における通常遊技状態中に大当たりに当選した

50

場合に実行される変動演出の態様の一例を示す図である。

【図 8 9】他の適用例 8 に係るパチンコ機における通常遊技状態中に大当たりに当選した場合に実行される変動演出の態様の一例を示す図である。

【図 9 0】他の適用例 8 に係るパチンコ機の特別図柄変動開始処理の概略を示すフローチャートである。

【図 9 1】他の適用例 8 に係るパチンコ機の特別図柄変動停止処理の概略を示すフローチャートである。

【図 9 2】他の適用例 8 に係るパチンコ機の停止後処理の概略を示すフローチャートである。

【図 9 3】他の適用例 8 に係るパチンコ機の時短発動回数カウント実行処理の概略を示すフローチャートである。

10

【図 9 4】他の適用例 8 に係るパチンコ機の時短発動回数カウント開始処理の概略を示すフローチャートである。

【図 9 5】他の適用例 8 に係るパチンコ機の特別遊技終了処理の概略を示すフローチャートである。

【図 9 6】他の適用例 8 に係るパチンコ機の R A M クリア時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 9 7】他の適用例 9 に係るパチンコ機の遊技盤の正面概略図である。

【図 9 8】他の適用例 9 に係るパチンコ機の各種設定内容の説明図である。

【図 9 9】他の適用例 9 に係るパチンコ機の各種設定内容の説明図である。

20

【図 1 0 0】他の適用例 9 に係るパチンコ機の各遊技状態への移行を示した状態遷移図である。

【図 1 0 1】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の各種設定内容の説明図である。

【図 1 0 2】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の各種設定内容の説明図である。

【図 1 0 3】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の特別図柄変動開始処理の概略を示すフローチャートである。

【図 1 0 4】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の特別図柄変動停止処理の概略を示すフローチャートである。

【図 1 0 5】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の停止後処理の概略を示すフローチャートである。

30

【図 1 0 6】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の時短発動回数カウント実行処理の概略を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の小当たり遊技制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の特別遊技終了処理の概略を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機における背景画像の切り替え、残り時短回数の表示の態様の一例を示す図である。

【図 1 1 0】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機における背景画像の切り替え、残り時短回数の表示の態様の一例を示す図である。

40

【図 1 1 1】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機における先読み演出の態様の一例を示す図である。

【図 1 1 2】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機における先読み演出の態様の一例を示す図である。

【図 1 1 3】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の副制御基板における事前判定コマンド受信処理の概略を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の副制御基板における状態変化指定コマンド受信処理の概略を示すフローチャートである。

【図 1 1 5】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の副制御基板における停止表示時間経過後コマンド受信処理の概略を示すフローチャートである。

50

【図 1 1 6】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の副制御基板における残時短発動回数コマンド受信処理の概略を示すフローチャートである。

【図 1 1 7】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の副制御基板における残時短回数コマンド受信処理の概略を示すフローチャートである。

【図 1 1 8】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の副制御基板における図柄確定コマンド受信処理の概略を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】他の適用例 1 0 に係るパチンコ機の副制御基板における先読み演出制御処理の概略を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 1】

(パチンコ機 P の外部構成)

本形態に係る遊技機は、遊技媒体として遊技球を使用するパチンコ機 P である。特に図示していないが、パチンコ機 P が設置される遊技場においては、島と呼ばれる遊技機の設置領域に、複数台のパチンコ機 P が並べて配設されるとともに、遊技球を貸し出すための遊技球貸出装置が各パチンコ機 P に隣接して設置される。また、各パチンコ機 P は対応する遊技球貸出装置 R に接続されている。

遊技球貸出装置 R は、紙幣の投入や遊技球の貸し出しに必要な価値情報が記憶される記憶媒体（カード）の挿入が可能となっている。そして、遊技球貸出装置 R に紙幣を投入（又は、カードを挿入）した上で、パチンコ機 P に対して所定の操作を行うことにより、遊技球貸出装置 R から遊技球の貸し出しを受けることができるようになっている。

【0 0 1 2】

本形態に係るパチンコ機 P は、図 1 又は図 2 に示すように、島に固定される四角形状の枠体であって、中空部（特に図示しておらず）を有する機枠 1 と、この機枠 1 にヒンジ機構（特に図示しておらず）により開閉自在に取り付けられる四角形状の枠体であって、中空部（特に図示しておらず）を有する本体枠 2 と、この本体枠 2 にヒンジ機構（特に図示しておらず）により開閉自在に取り付けられ、正面に開口部（特に図示しておらず）が形成された前扉 3 と、を備えている。

【0 0 1 3】

機枠 1 の左下部には、図 1 に示すように、音声出力装置 1 0 としてのスピーカが設けられている。また、本体枠 2 の中空部には、遊技領域 1 2 を形成するための遊技盤 1 1 が収容されている。また、前扉 3 には、開口部を覆う透明板 4 と、透明板 4 の下方に位置し遊技球を受容可能な上皿 6 及び受皿 7 と、受皿 7 の右方に取り付けられ遊技球の発射操作を行うための操作ハンドル 5 と、透明板 4 の左右上方にそれぞれ 1 個ずつ取り付けられた音声出力装置 1 0 としてのスピーカと、が設けられている。

【0 0 1 4】

このパチンコ機 P では、機枠 1 に対して本体枠 2 を閉じ、さらに、前扉 3 を閉じると、遊技盤 1 1 の前方に間隙を挟んで透明板 4 が位置することとなる。これにより、透明板 4 を介して、後方に位置する遊技盤 1 1 を視認することができるようになっている。

【0 0 1 5】

また、上皿 6 には、遊技球貸出装置 R により貸し出される遊技球や、パチンコ機 P から払い出される賞球が導かれるようになっている。上皿 6 は、所定量の遊技球を受容可能となっているが、この上皿 6 が遊技球で一杯になると、その後に貸し出されたり、払い出されたりする遊技球は受皿 7 に導かれるようになっている。また、受皿 7 の底面には、特に図示していないが、貯留されている遊技球を排出するための排出孔と、排出孔を開閉可能な開閉板と、が設けられている。常態において、排出孔は開閉板により閉じられているものの、開閉板と一体に取り付けられた開閉レバー 8（図 1 参照）を横方向に移動させることで、開閉板も同方向に移動し、排出孔が開放される。これにより、遊技球を排出孔から落下させて、受皿 7 の外に排出することができるようになっている。

【0 0 1 6】

また、操作ハンドル 5 は、遊技者が所定方向へ向けて回転操作できるように形成されて

10

20

30

40

50

いる。そして、遊技者が操作ハンドル 5 を回転操作すると、上皿 6 に受容されている遊技球が発射装置（特に図示しておらず）に送られ、操作ハンドル 5 の回転角度に応じた強度で、発射装置によって遊技球が遊技領域 1 2 へ向けて発射される。このように発射された遊技球は、遊技盤 1 1 に固定された一対のレール 1 3 a、1 3 b に案内されて上昇し、遊技領域 1 2 に到達する。

【0017】

ここで、遊技領域 1 2 は、機枠 1 に対し本体枠 2 及び前扉 3 を閉じた状態で遊技盤 1 1 と透明板 4 との間に形成される空間のうち、遊技盤 1 1 に固定された一対のレール 1 3 a、1 3 b により略円形状に仕切られた部分であって、遊技球が流下可能な領域である。

この遊技領域 1 2 は、図 3 に示すように、パチンコ機 P に対向する遊技者から見て左側の領域である第 1 遊技領域 1 2 a と、パチンコ機 P に対向する遊技者から見て右側の領域である第 2 遊技領域 1 2 b とから構成されている。これら 2 つの遊技領域 1 2 は、発射装置の発射強度により、遊技球の進入可能性が異なるようになっている。具体的には、発射装置の発射強度が所定の強度未満（発射装置により発射される遊技球が遊技領域 1 2 の最高地点に到達しない程度の強度）の場合には、遊技球は第 1 遊技領域 1 2 a に進入する。これに対して、発射装置の発射強度が所定の強度以上（発射装置により発射される遊技球が遊技領域 1 2 の最高地点に到達可能な強度）の場合には、遊技球は第 2 遊技領域 1 2 b に進入する。

【0018】

また、この遊技領域 1 2 内には、図 3 に示すように、遊技球の流下方向を不規則にするための風車及び多数の釘と、遊技球が入球可能な一般入賞口 1 4 と、始動領域としての第 1 始動入賞口 1 5 及び第 2 始動入賞口 1 6 と、遊技球が通過可能なゲート 2 0 と、所定条件を満たすことで作動するアタッカー装置 1 7 と、遊技球を遊技領域 1 2 外へ導くアウト口 1 9 と、遊技の進行等に伴って演出を行う演出装置としての演出表示装置 2 1 とが設けられている。なお、図 3 においては、一部の釘のみを示しており、他の釘については省略している。

【0019】

一般入賞口 1 4 は、図 3 に示すように、遊技領域 1 2 の下部中央からやや左寄りの位置に設けられており、当該一般入賞口 1 4 へ遊技球が入球すると、所定個数（本形態では 5 個）の賞球が払い出される。

なお、一般入賞口 1 4 の設置個数や設置位置は特に限定されるものではない。

【0020】

第 1 始動入賞口 1 5 は、図 3 に示すように、遊技領域 1 2 の中央からやや下寄りの位置に設けられており、第 2 始動入賞口 1 6 は、図 3 に示すように、遊技領域 1 2 の右部中央からやや上寄りの位置に設けられている。そして、本形態に係るパチンコ機 P では、第 1 始動入賞口 1 5 へは、第 1 遊技領域 1 2 a を流下する遊技球のみ入球可能となっており、第 2 遊技領域 1 2 b を流下する遊技球は入球できないようになっている。また、第 2 始動入賞口 1 6 へは、第 2 遊技領域 1 2 b を流下する遊技球のみ入球可能となっており、第 1 遊技領域 1 2 a を流下する遊技球は入球できないようになっている。

【0021】

また、第 2 始動入賞口 1 6 には、図 3 に示すように、開閉可能な可動片 1 6 b（普通電動役物）が設けられている。そして、可動片 1 6 b が閉じているときには第 2 始動入賞口 1 6 が閉状態となっており、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球は不可能である。これに対して、可動片 1 6 b が開くと、第 2 始動入賞口 1 6 が開状態となるとともに、この可動片 1 6 b が遊技球を第 2 始動入賞口 1 6 へ向けて案内するガイド部材として機能することにより、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球が可能となる。

また、この可動片 1 6 b の構成は特に限定されるものではなく、たとえば、遊技盤 1 1 に直交する軸を中心に左右方向に回転して第 2 始動入賞口 1 6 を開閉する一対の羽根部材や、遊技盤 1 1 と水平な軸を中心に前後方向に回転して第 2 始動入賞口 1 6 を開閉する蓋部材により構成してもよいし、また、上下方向にスライドして第 2 始動入賞口 1 6 を開閉

10

20

30

40

50

するシャッター部材により構成してもよい。

なお、第1始動入賞口15や第2始動入賞口16の設置位置は特に限定されるものではなく、たとえば、第1始動入賞口15や第2始動入賞口16は、いずれの遊技領域12（第1遊技領域12a、第2遊技領域12b）を流下する遊技球も入球しやすいような位置に配置してもよい。

【0022】

そして、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ遊技球が入球すると、所定個数の賞球が払い出されるとともに、後述する大当たりの当選か否か（以下、大当たりの当否ともいう）、後述する小当たりの当選か否か（以下、小当たりの当否ともいう）、後述する時短遊技状態を付与するか否か（以下、時短付与の当否ともいう）を判定するための当否抽選が行われ、当該当否抽選の結果に応じて、予め定められた複数の特別図柄の中から1の特別図柄が決定される。決定され得る特別図柄には複数の種別が設けられており、決定された特別図柄の種別に応じて、遊技者にとって有利な特別遊技の実行、小当たり遊技の実行、時短遊技状態の付与（後述する第1時短遊技状態の設定）等の遊技利益が付与されるようになっている。

10

なお、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づいて払い出される賞球は、1個以上であれば特に限定されるものではなく、いかなる個数にしてもよい。また、可動片16bが設けられている始動入賞口（第2始動入賞口16）と可動片16bが設けられていない始動入賞口（第1始動入賞口15）とでは、賞球の数を同一にしてもよいし、異ならせてもよい。本形態に係るパチンコ機Pでは、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づいて払い出される賞球の数は4個、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づいて払い出される賞球の数は1個となっている。

20

【0023】

ゲート20は、図3に示すように、第2始動入賞口16の上方に設けられている。このゲート20を遊技球が通過すると、後述する普通図柄の抽選が行われる。そして、当該普通図柄の抽選の結果が当たりであった場合、上述の第2始動入賞口16に設けられた可動片16bが所定時間開かれるようになっている。

【0024】

アタッカー装置17は、図3に示すように、遊技領域12の右下部（第2始動入賞口16の下方）に設けられている。このアタッカー装置17は、遊技球が入球可能な大入賞口18と、この大入賞口18を開閉する開閉扉18bと、を備えている。常態においては、開閉扉18bが閉じられ大入賞口18は閉鎖されているため、当該大入賞口18への遊技球の入球は不可能となっているものの、上述の特別遊技又は小当たり遊技が実行されると、開閉扉18bが開き大入賞口18が開放されることにより、大入賞口18への遊技球の入球が可能となる。具体的には、上述の特別遊技中には大入賞口18が開放されるラウンド遊技が複数回実行されるようになっており、上述の小当たり遊技中には大入賞口18の開放が1回行われるようになっている。大入賞口18へ遊技球が1個入球すると、所定個数（本形態では10個）の賞球が払い出される。

30

また、図3に示すように、この大入賞口18へは、第2遊技領域12bを流下する遊技球が入球可能となっており、第1遊技領域12aを流下する遊技球は入球できないようになっている。また、特に図示していないが、第2遊技領域12bを流下する遊技球は、第2始動入賞口16へ入球したものを除いてほぼ全て大入賞口18へ到達可能となるように、釘や風車等が配置されている。したがって、大入賞口18が開状態となっている限りにおいて遊技球を打ち出し続けていれば、遊技球は大入賞口18へ入球するようになっている。

40

【0025】

さらに、図4（a）及び（b）に示すように、アタッカー装置17内部には、大入賞口18へ入球した遊技球が左方へ向けて転動可能な転道路51が設けられている。この転道路51は、転動方向の所定位置において上側通路52と下側通路53とに分岐しており、上側通路52の末端には大入賞口18へ入球した遊技球が進入可能な一般領域58が設け

50

られ、下側通路 5 3 の末端には大入賞口 1 8 へ入球した遊技球が進入可能な特定領域 5 7 が設けられている（図 4（a）及び（b）参照）。

【0026】

また、図 4（a）及び（b）に示すように、上側通路 5 2 と下側通路 5 3 とに分岐する位置には、遊技球を上側通路 5 2 又は下側通路 5 3 のいずれかに振り分ける振り分け部材 5 9 が設けられている。この振り分け部材 5 9 は、遊技盤 1 1 に直交する軸を中心に回転可能であって、上側通路 5 2 への進路を開放し下側通路 5 3 への進路を塞ぐ第 1 位置と、上側通路 5 2 への進路を塞ぎ下側通路 5 3 への進路を開放する第 2 位置との間を変位可能となっている。そして、大入賞口 1 8 へ入球した遊技球は、振り分け部材 5 9 が第 1 位置に位置しているときには上側通路 5 2 へ進み一般領域 5 8 へ進入し、振り分け部材 5 9 が第 2 位置に位置しているときには下側通路 5 3 へ進み特定領域 5 7 へ進入する。

10

【0027】

また、特に図示していないが、アタッカー装置 1 7 には、特定領域 5 7 へ進入した遊技球を大入賞口 1 8 外（遊技盤 1 1 の背面側）へ排出するための特定領域排出口と、一般領域 5 8 へ進入した遊技球を大入賞口 1 8 外（遊技盤 1 1 の背面側）へ排出するための一般領域排出口と、が設けられている。

【0028】

また、本形態に係るパチンコ機 P では、大当たりの当選時に決定された特別図柄の種別ごとに、上述の特別遊技中に実行されるラウンド遊技における開閉扉 1 8 b の開閉の態様（開閉パターン）及び振り分け部材 5 9 の作動の態様（作動パターン）が設定されている。

20

そして、本形態に係るパチンコ機 P では、特定のラウンド遊技中に所定数（本形態では 1 個）の遊技球が特定領域 5 7 へ進入した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、遊技者にとって有利な遊技状態である高確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態に設定されるようになっている。これに対して、特定のラウンド遊技中に所定数の遊技球が特定領域 5 7 へ進入しなかった場合（すなわち、大入賞口 1 8 へ入球した遊技球がすべて一般領域 5 8 へ進入した場合）、特別遊技の終了後の遊技状態が、低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（通常遊技状態）に設定されるようになっている。

開閉扉 1 8 b の開閉パターン、振り分け部材 5 9 の作動パターン、遊技状態の設定に関しては、後程詳述する。

なお、上述のように、特別遊技中のラウンド遊技において所定数の遊技球が特定領域 5 7 へ進入したことにより特別遊技の終了後の遊技状態を高確率遊技状態や時短遊技状態に設定するのではなく、大当たりに当選した場合に決定される特別図柄の種別に応じて、特別遊技の終了後の遊技状態を高確率遊技状態や時短遊技状態に設定するようにしてもよい。たとえば、大当たりに当選した場合において、特定の特別図柄が決定されたときには、特別遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（高確率時短遊技状態）に設定されるものの、特定の特別図柄以外の特別図柄が決定された場合には、特別遊技の終了後の遊技状態が低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（通常遊技状態）に設定されるようにしてもよい。このように、特別遊技の終了後の遊技状態が特別図柄の種別に応じて決定されるようにした場合には、上述の特定領域 5 7 を設ける必要はない。

30

40

【0029】

アウト口 1 9 は、図 3 に示すように、遊技領域 1 2 の最下部に設けられており、一般入賞口 1 4、第 1 始動入賞口 1 5、第 2 始動入賞口 1 6 及び大入賞口 1 8 のいずれにも入球しなかった遊技球を受け入れるものである。そして、アウト口 1 9 に受け入れられた遊技球は、遊技盤 1 1 の背面側に導かれ回収される。

【0030】

演出表示装置 2 1 は、図 3 に示すように、遊技領域 1 2 の略中央に設けられている。本形態に係るパチンコ機 P では、この演出表示装置 2 1 として液晶表示装置が用いられている。また、この演出表示装置 2 1 には、動画や静止画等の画像を表示するための表示部 2 1 a が設けられており、この表示部 2 1 a には、背景画像が表示されるほか、演出図柄 5

50

０（ダミー図柄）が変動表示され、各演出図柄５０の停止表示態様により、当否抽選の結果を遊技者に報知する変動演出が行われるようになっている。

なお、演出表示装置２１は、液晶表示装置に限定されるものではなく、たとえば、外周に図柄が付された複数のドラムを用いて各種表示を行うドラム式の表示装置等を用いてもよい。

【００３１】

本形態に係るパチンコ機Ｐは、演出装置として、演出表示装置２１のほか、上述の音声出力装置１０としてのスピーカや、種々の色や点灯パターンで発光することにより演出を行う演出照明装置２３としてのランプ（図１参照）を備えている。

なお、演出装置としては、これらに限定されるものではなく、たとえば、種々のタイミングや態様で可動する演出役物装置等を備えてもよい。

【００３２】

また、上皿６の前方位置には、遊技者が操作することにより遊技中や待機中等に実行される演出の進行や切り替えが可能な演出操作装置９が設けられている。本形態における演出操作装置９は、円形リング状の枠体であって回転操作が可能な操作ダイヤル９ａと、操作ダイヤル９ａに嵌め込まれており押下操作が可能な操作ボタン９ｂとから構成されている。そして、演出表示装置２１により所定の演出が実行されているときに、操作ダイヤル９ａの回転操作や操作ボタン９ｂの押下操作を行うと、変動演出等の各種演出が進行したり、異なる表示に切り替わったりするようになっている。

なお、演出操作装置９としては、操作ダイヤル９ａや操作ボタン９ｂ等に限定されるものではなく、上下左右方向の入力が可能な十字キー等を設けてもよい。また、操作ダイヤル９ａや操作ボタン９ｂ等の演出操作装置９を設けるとともに、上述の十字キーを別途設けてもよい。

【００３３】

また、図３に示すように、遊技盤１１の右下部であって、かつ、遊技領域１２の外側には、遊技についての種々の状況を表示するための装置として、第１特別図柄表示装置３０、第２特別図柄表示装置３１、第１特図保留表示装置３８、第２特図保留表示装置３９、普通図柄表示装置３２及び普通図柄保留表示装置３３が設けられている。

【００３４】

また、上述の如く、本形態に係るパチンコ機Ｐには、遊技球貸出装置Ｒが電氣的に接続されているが、遊技球の貸し出しやカードの排出等の遊技球貸出装置Ｒに対する操作を、パチンコ機Ｐで受け付けられるようにしている。そのため、パチンコ機Ｐには、図１に示すように、カードに記憶されている価値情報（残高情報）を表示する価値情報表示装置３５と、押下操作が可能な球貸ボタン３６と、押下操作が可能なカード返却ボタン３７と、が設けられている。

【００３５】

（パチンコ機Ｐの制御手段の構成）

次に、パチンコ機Ｐの遊技や演出を制御する制御手段について説明する。

上述の制御手段は各種制御基板により構成されており、具体的には、図５に示すように、パチンコ機Ｐの遊技の基本動作を制御する主制御基板１００、遊技球の発射及び賞球の払い出しを制御する発射払出制御基板２００、各種演出を制御する副制御基板３００、遊技球貸出装置Ｒへの操作を中継する遊技球貸出制御基板４００を備えている。

【００３６】

また、図５に示すように、主制御基板１００には、発射払出制御基板２００及び副制御基板３００が接続され、また、発射払出制御基板２００には、遊技球貸出制御基板４００が接続されている。さらに、主制御基板１００及び発射払出制御基板２００には、遊技進行上の種々の情報をパチンコ機Ｐの外部（たとえば、遊技場のホールコンピュータ等）に出力するための外部情報端子基板５００が接続されている。

なお、本形態に係るパチンコ機Ｐでは、上述の如く、発射払出制御基板２００が遊技球の発射及び賞球の払い出しの双方を制御しているが、遊技球の発射を制御する基板（発射

10

20

30

40

50

制御基板)と、賞球の払い出しを制御する基板(払出制御基板)とを別個に設けてもよい。

【0037】

また、特に図示していないが、本形態に係るパチンコ機Pが備える各基板には電源基板が接続されている。この電源基板にはバックアップ電源が設けられており、パチンコ機Pに供給される電源の電圧値が所定値以下になった場合に電断と判断し、主制御基板100に電断信号を出力する。

【0038】

主制御基板100は、パチンコ機Pにおいて行われる遊技を制御するものであり、具体的には、遊技球が第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ入球することを契機に開始される特図遊技(当否抽選、特別図柄の決定、特別図柄の変動表示(以下、特別図柄の変動ともいう))、遊技球がゲート20を通過することを契機に開始される普図遊技(普通図柄の抽選、普通図柄の変動表示(以下、普通図柄の変動ともいう)等)、遊技者にとって有利な特別遊技、小当たり遊技等を制御する。

この主制御基板100は、図5に示すように、各種演算処理を行うメインCPU101と、遊技を進行するための制御プログラム、遊技に必要なデータやテーブル等を格納するメインROM102と、演算処理時の一時記憶領域等として用いられるメインRAM103と、を備えている。

そして、メインCPU101は、後述する各検出センサやタイマからの信号に基づき、メインROM102に格納されている制御プログラムを読み出して演算処理を行うとともに、メインCPU101に接続されている各種装置の制御や演算処理の結果に基づく他の基板へのコマンド送信等を行う。

【0039】

また、図5に示すように、主制御基板100には、一般入賞口14へ遊技球が入球したことを検出する一般入賞口検出センサ14aと、第1始動入賞口15へ遊技球が入球したことを検出する第1始動入賞口検出センサ15aと、第2始動入賞口16へ遊技球が入球したことを検出する第2始動入賞口検出センサ16aと、大入賞口18へ遊技球が入球したことを検出する大入賞口検出センサ18aと、ゲート20を遊技球が通過したことを検出するゲート検出センサ20aと、遊技盤11に向けられる磁気や電波等を検出する不正検出センサ35と、特定領域57へ遊技球が進入したことを検出する特定領域検出センサ57aと、が接続されている。そして、これらの各検出センサから出力される検出信号が、主制御基板100に入力されるようになっている。

なお、主制御基板100に接続されるセンサはこれらに限定されるものではなく、たとえば、一般領域58へ遊技球が進入したことを検出する一般領域検出センサ等を設けてもよい。

【0040】

さらに、主制御基板100には、制御の対象となる機器として、第2始動入賞口16の可動片16bを開閉駆動する始動入賞口ソレノイド16cと、大入賞口18の開閉扉18bを開閉駆動する大入賞口ソレノイド18cと、振り分け部材59を変位させる振り分け部材ソレノイド59cと、第1特別図柄表示装置30と、第2特別図柄表示装置31と、普通図柄表示装置32と、第1特図保留表示装置38と、第2特図保留表示装置39と、普通図柄保留表示装置33と、が接続されている。

そして、主制御基板100によって、各ソレノイドが駆動されることで第2始動入賞口16、大入賞口18の開閉制御や振り分け部材59の変位制御が行われ、また、各表示装置の表示制御が行われるようになっている。

【0041】

また、本形態に係るパチンコ機Pにおいては、出玉に関する設定として、設定値1から設定値6までの複数段階が定められており、この設定値の違いにより、後述する当否抽選における大当たりの当選の確率が異なるようになっている。たとえば、設定値1よりも設定値6の方が、大当たりの当選の確率が大きくなるように設定されており、大当たりの当選の確率が高ければ、賞球を獲得できる可能性も高くなるので、設定値を変更することに

10

20

30

40

50

より、そのパチンコ機 P において想定される賞球の払い出し量に変化する。また、後述する当否抽選において用いられる当否乱数判定テーブル 110 は、設定値 1～6 のそれぞれに対応して設けられており、設定値が変更されたときには、設定値ごとに設けられた当否乱数判定テーブル 110 がまるごと変更されることとなる。

主制御基板 100 には、特に図示していないが、上述の設定値の変更に用いられる RAM クリアスイッチ及び設定スイッチが設けられている。本形態に係るパチンコ機 P では、前扉 3 が開放されており、かつ RAM クリアスイッチ及び設定スイッチの両方をオンにした状態で電源を投入すると、設定値を変更可能な設定変更状態へ移行する。そして、この設定変更状態中において、RAM クリアスイッチを操作することにより設定値を変更できるようになっている。

10

【0042】

発射払出制御基板 200 は、特に図示していないが、主制御基板 100 と同様に、CPU、ROM 及び RAM を備えており、主制御基板 100 と双方向に通信可能となるように接続されている。

【0043】

図 5 に示すように、発射払出制御基板 200 には、遊技球の発射を制御するための機器として、操作ハンドル 5 に遊技者が触れたことを検出するタッチセンサ 5a と、操作ハンドル 5 の操作角度（回転角度）を検出する操作ボリューム 5b と、遊技球の発射を停止する発射停止スイッチ 5c と、上皿 6 に受容されている遊技球を発射装置（図示しておらず）に送る球送りソレノイド 60 と、遊技球を発射する発射モータ 61 と、が接続されている。また、タッチセンサ 5a、操作ボリューム 5b 及び発射停止スイッチ 5c から出力される制御信号が、発射払出制御基板 200 に入力されるようになっている。

20

【0044】

そして、タッチセンサ 5a 及び操作ボリューム 5b からの制御信号が発射払出制御基板 200 に入力されると、球送りソレノイド 60 及び発射モータ 61 を通電して遊技球を発射させる制御が行われる。また、球送りソレノイド 60 及び発射モータ 61 が通電されている間は、0.6 秒間隔（すなわち、1 分間に 100 球の発射ペース）で遊技球が連続して発射されるようになっている。これに対して、発射停止スイッチ 5c からの制御信号が発射払出制御基板 200 に入力されると、球送りソレノイド 60 及び発射モータ 61 の通電を止めて遊技球の発射を停止させる制御が行われる。

30

なお、遊技球を発射する装置としては、発射モータ 61 ではなく、ロータリーソレノイドを用いてもよい。

【0045】

また、発射払出制御基板 200 には、図 5 に示すように、遊技球の払い出しを制御するための機器として、遊技球貯留部（特に図示しておらず）に貯留されている遊技球を賞球として払い出す払出モータ 62 と、払い出された遊技球を検出して計数する払出計数スイッチ 63 と、が接続されている。そして、主制御基板 100 から送信される払出数コマンドを発射払出制御基板 200 が受信すると、当該発射払出制御基板 200 は、この払出数コマンドに基づいて所定個数の遊技球（賞球）を払い出すように払出モータ 62 を制御する。このとき、払い出された遊技球の個数が払出計数スイッチ 63 によって計数され、所定個数の遊技球（賞球）が払い出されたか否かの判定が可能となっている。

40

【0046】

さらに、発射払出制御基板 200 には、図 5 に示すように、前扉 3 の開放状態を検出する前扉開放検出センサ 3a と、受皿 7 の満タン状態を検出する受皿満タン検出センサ 7a と、が接続されている。

【0047】

前扉開放検出センサ 3a は、前扉 3 が開放されていることを検出すると開放検出信号を発射払出制御基板 200 に出力するようになっており、前扉 3 の開放中は、開放検出信号が連続して出力される。そして、発射払出制御基板 200 は、開放検出信号が入力されると、扉開放コマンドを主制御基板 100 に送信する。これに対して、前扉開放検出センサ

50

3 a は、前扉 3 が開放されていることを検出しなくなるとオフとなり扉開放検出信号の出力を停止する。そして、発射払出制御基板 200 は、扉開放検出信号の入力が止まると、前扉 3 が閉じられたと判断し、主制御基板 100 への扉開放コマンドの送信を停止する。

【0048】

受皿満タン検出センサ 7 a は、受皿 7 の所定位置に設けられている。受皿 7 に賞球として払い出される遊技球が所定量以上貯留されて満タン状態になると、貯留された遊技球が上述の所定位置に達することとなる。

受皿満タン検出センサ 7 a は、遊技球が上述の所定位置に達したことを検出するとオンとなり受皿検出信号を発射払出制御基板 200 に出力するようになっており、貯留された遊技球が上述の所定位置に達している間は、受皿検出信号が連続して出力される。そして、発射払出制御基板 200 は、受皿検出信号が入力されると、受皿満タンコマンドを主制御基板 100 に送信する。これに対して、受皿満タン検出センサ 7 a は、遊技球が上述の所定位置に達したことを検出しなくなるとオフとなり受皿検出信号の出力を停止する。そして、発射払出制御基板 200 は、受皿検出信号の入力が止まると、受皿 7 の満タン状態が解除されたと判断し、主制御基板 100 への受皿満タンコマンドの送信を停止する。

【0049】

また、上述の如く、発射払出制御基板 200 には、遊技球貸出装置 R への操作を中継する遊技球貸出制御基板 400 が接続されている。図 5 に示すように、発射払出制御基板 200 には、遊技球貸出制御基板 400 を介して、価値情報表示装置 35 と、球貸ボタン 36 の押下操作を検出する球貸スイッチ 36 a と、カード返却ボタン 37 の押下操作を検出するカード返却スイッチ 37 a と、が接続されている。

【0050】

球貸ボタン 36 が押下操作されると、球貸スイッチ 36 a から出力される検出信号が発射払出制御基板 200 に入力され、当該発射払出制御基板 200 は、遊技球貸出装置 R に対して、遊技球の貸し出しを要求する貸出要求信号を送信する。そして、遊技球貸出装置 R が貸出要求信号を受信すると、当該遊技球貸出装置 R により、記憶されている価値情報から所定の価値情報を減算する処理が行われるとともに、減算された価値情報に対応する個数の遊技球を払い出す制御が行われる。

また、カード返却ボタン 37 が押下操作されると、カード返却スイッチ 37 a から出力される検出信号が発射払出制御基板 200 に入力され、当該発射払出制御基板 200 は、遊技球貸出装置 R に対して、カードの返却を要求する返却要求信号を送信する。そして、遊技球貸出装置 R が返却要求信号を受信すると、当該遊技球貸出装置 R によりカードを排出する制御が行われる。

【0051】

副制御基板 300 は、遊技中や待機中等に実行される演出を制御するものである。

この副制御基板 300 は、図 5 に示すように、各種演算処理を行うサブ CPU 301 と、演出を実行するための制御プログラム、演出の実行に必要なデータやテーブル等を格納するサブ ROM 302 と、演算処理時の一時記憶領域等として用いられるサブ RAM 303 と、を備えており、主制御基板 100 から副制御基板 300 への一方向に通信可能となるように接続されている。

そして、サブ CPU 301 は、主制御基板 100 から送信されるコマンドやタイマからの信号に基づき、サブ ROM 302 に格納されている制御プログラムを読み出して演算処理を行うとともに、画像表示を制御するための画像制御基板（特に図示しておらず）、音声出力を制御するための音声制御基板（特に図示しておらず）、照明の点灯を制御するための電飾制御基板（特に図示しておらず）に、演出実行用のコマンドを送信する。

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、上述の如く、音声制御基板と電飾制御基板とを別個に設けているが、これらの基板の機能を集約した 1 枚の基板（音声電飾制御基板）を設け、当該基板により、音声出力及び照明の点灯のいずれをも制御するようにしてもよい。

【0052】

また、副制御基板 300 には、画像制御基板を介して演出表示装置 21 が接続され、音

声制御基板を介して音声出力装置１０が接続されている。さらに、副制御基板３００には、電飾制御基板を介して、演出照明装置２３と、操作ダイヤル９ａの回転操作を検出する回転操作検出センサ９ｃと、操作ボタン９ｂの押下操作を検出する押下操作検出センサ９ｄと、が接続されている。

【００５３】

画像制御基板は、特に図示していないが、画像ＣＰＵ、画像ＲＯＭ、画像ＲＡＭ等を備えている。この画像制御基板の画像ＲＯＭには、演出表示装置２１に表示される演出図柄５０、背景等の画像データが格納されている。そして、副制御基板３００から送信されたコマンドに基づき、画像ＣＰＵが、画像ＲＯＭから読み出した画像データを画像ＲＡＭに記憶することによって、演出表示装置２１による画像表示を制御する。

10

【００５４】

音声制御基板は、特に図示していないが、サウンドチップ（ＣＰＵ）、サウンドＲＯＭ及びサウンドＲＡＭ等を備えている。サウンドＲＯＭには、音声出力装置１０から出力される音声、ＢＧＭ等のサウンドデータが格納されている。そして、副制御基板３００から送信されたコマンドに基づき、サウンドＲＯＭから読み出したサウンドデータをサウンドＲＡＭに記憶することによって、音声出力装置１０からの音声出力を制御する。

【００５５】

電飾制御基板は、副制御基板３００からのコマンドに基づき、演出照明装置２３による照明の点灯を制御する。また、電飾制御基板は、操作ダイヤル９ａの回転操作に基づき回転操作検出センサ９ｃから出力される回転操作検出信号、又は、操作ボタン９ｂの押下操作に基づき押下操作検出センサ９ｄから出力される押下操作検出信号が入力されると、所定のコマンドを副制御基板３００に送信する。

20

【００５６】

（パチンコ機Ｐの遊技の概要）

次に、本形態のパチンコ機Ｐにおける遊技について、メインＲＯＭ１０２に格納されている各種テーブルに基づいて説明する。

上述の如く、本形態のパチンコ機Ｐにおいては、特図遊技と普図遊技の遊技が並行して進行する。また、これら両遊技を進行する際の遊技状態としては、低確率遊技状態（いわゆる非確変状態）又は高確率遊技状態（いわゆる確変状態）のいずれかの遊技状態と、非時短遊技状態又は時短遊技状態のいずれかの遊技状態と、が組み合わせられたいずれかの遊技状態が設定されるようになっている。また、本形態に係るパチンコ機Ｐにおいては、時短遊技状態として、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態の２つが設けられており、いずれかの時短遊技状態が設定されるようになっている。

30

具体的には、本形態に係るパチンコ機Ｐでは、低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（以下、通常遊技状態という）、低確率遊技状態及び第１時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（以下、第１低確率時短遊技状態という）、低確率遊技状態及び第２時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（以下、第２低確率時短遊技状態という）、又は、高確率遊技状態及び第２時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（以下、高確率時短遊技状態という）のいずれかの遊技状態が設定される。

【００５７】

40

ここで、低確率遊技状態及び高確率遊技状態は、後述する当否抽選によって大当たりに当選する確率がそれぞれ異なるように設定された遊技状態であり、高確率遊技状態においては、当否抽選によって大当たりに当選する確率が低確率遊技状態よりも高い値に設定されている。すなわち、低確率遊技状態中よりも高確率遊技状態中のほうが、当否抽選によって大当たりに当選しやすくなっている。

【００５８】

また、非時短遊技状態及び時短遊技状態は、第２始動入賞口１６への遊技球の入球の難易度がそれぞれ異なるように設定された遊技状態であり、時短遊技状態においては、非時短遊技状態よりも、可動片１６ｂが開いた状態に維持されやすい（すなわち、第２始動入賞口１６が開状態となりやすい）ように設定されている。すなわち、非時短遊技状態中よ

50

りも時短遊技状態中のほうが、第2始動入賞口16へ遊技球が入球しやすくなっている。

また、本形態に係るパチンコ機Pにおいては、上述の如く、時短遊技状態として、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態の2つが設けられているが、第2時短遊技状態においては、第1時短遊技状態よりも、可動片16bが開いた状態に維持されやすいように設定されている。すなわち、本形態に係るパチンコ機Pでは、第2時短遊技状態中が最も第2始動入賞口16へ遊技球が入球しやすく、次に、第1時短遊技状態中が第2始動入賞口16へ遊技球が入球しやすく、非時短遊技状態中が最も第2始動入賞口16へ遊技球が入球しにくいようになっている。

なお、工場出荷直後やリセット後の初期状態においては、通常遊技状態が設定されるようになっている。

【0059】

本形態に係るパチンコ機Pでは、発射装置（図示しておらず）により発射され遊技領域12を流下する遊技球が第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16に入球すると、当否抽選が行われ、当該当否抽選の結果に基づく遊技利益が対応付けられた特別図柄が決定される。本形態における当否抽選では、まず、大当たりの当否の判定が行われ、大当たりに当選していない（以下、大当たりの非当選ともいう）との判定結果が導出された場合、次に、小当たりの当否の判定が行われ、小当たりに当選していないとの判定結果（以下、小当たりの非当選ともいう）が導出された場合、次に、時短付与の当否（時短遊技状態を付与するか否か、換言すれば、時短遊技状態を設定するか否か）の判定が行われ、時短遊技状態を付与しないとの判定結果（以下、時短付与の非当選ともいう）が導出された場合にハズレとなる。

そして、この当否抽選によって大当たりの当選との判定結果が導出されると（すなわち、大当たりに当選すると）、大入賞口18が開放され当該大入賞口18へ遊技球を入球させることが可能となる特別遊技が実行され、さらに、当該特別遊技の終了後の遊技状態が、通常遊技状態、第2低確率時短遊技状態又は高確率時短遊技状態のいずれかに設定されるようになっている。すなわち、当該特別遊技の終了後は、通常遊技状態、第2低確率時短遊技状態又は高確率時短遊技状態のいずれかへ移行するようになっている。

【0060】

また、上述の当否抽選によって小当たりの当選との判定結果が導出されると（すなわち、小当たりに当選すると）、大入賞口18が開放され当該大入賞口18へ遊技球を入球可能な小当たり遊技が実行される。そして、この小当たり遊技において、遊技球が大入賞口18へ入球すると、上述のように所定個数の遊技球が払い出される。なお、小当たり遊技の終了後の遊技状態は、当該小当たり遊技の開始前の遊技状態のままである。すなわち、小当たり遊技が実行された場合には、遊技状態は変わることがないようになっている。

【0061】

また、上述の当否抽選によって時短遊技状態を付与するとの判定結果（以下、時短付与の当選ともいう）が導出されると、低確率遊技状態は変わることなく第1時短遊技状態が設定されるようになっている。すなわち、上述の当否抽選によって時短付与の当選となると、遊技状態が、通常遊技状態から第1低確率時短遊技状態へ移行するようになっている。これに対して、上述の当否抽選によって時短付与の非当選となると、遊技状態は通常遊技状態のままとなる。

なお、本形態に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態中の当否抽選においてのみ時短付与の当否の判定が行われ、他の遊技状態中の当否抽選においては時短付与の当否の判定は行われない。したがって、他の遊技状態中には、時短付与の当選との判定結果が導出されることはないため、大当たりの当選及び特別遊技の実行を経由することなく遊技状態が変化することはないように設定されている。

【0062】

ここで、本形態に係るパチンコ機Pにおいては、第1遊技領域12aを流下する遊技球は、第1始動入賞口15への入球が可能となっている。また、第2遊技領域12bを流下する遊技球は、ゲート20の通過、第2始動入賞口16への入球、大入賞口18への入球

10

20

30

40

50

が可能となっている。

そして、通常遊技状態中及び第1低確率時短遊技状態中は、遊技球が第1始動入賞口15へ入球するように、遊技者に第1遊技領域12aへ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）を行わせ、第2低確率時短遊技状態中、高確率時短遊技状態中及び特別遊技中は、大入賞口18へ遊技球が入球し、或いは遊技球がゲート20を通過及び第2始動入賞口16へ入球するように、遊技者に第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる右打ち）を行わせる。

具体的には、第2低確率時短遊技状態中、高確率時短遊技状態中及び特別遊技中は、演出表示装置21において第2遊技領域12bへ向けて遊技球を打ち出す旨を指示する表示が行われ、通常遊技状態中及び第1低確率時短遊技状態中は、演出表示装置21において第1遊技領域12aへ向けて遊技球を打ち出す旨を指示する表示が行われる。

10

【0063】

当否抽選は、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ遊技球が入球することを契機に取得される種々の乱数、及び、メインROM102に格納されており当該乱数を判定するための各種テーブルに基づいて、行われる。

ここで、本形態に係るパチンコ機Pは、当否抽選や特別図柄の決定に係る乱数として、当否抽選の結果（大当たり、小当たり、時短遊技状態の付与又はハズレ）の判定に用いられる当否乱数、特別図柄の種別の決定に用いられる特別図柄乱数、及び、後述する変動パターンコマンドの決定に用いられる変動パターン乱数を有している。

なお、本形態に係るパチンコ機Pにおいて、上述の当否乱数には、主制御基板100に内蔵されたハードウェア乱数を用いている。この当否乱数は、一定の規則に従って更新され、乱数列が一巡するごとに自動的に乱数列が変更されるとともに、システムリセット毎にスタート値が変更されるようになっている。

20

また、変動パターンコマンドは、当否抽選の結果を報知可能な変動演出のパターン（変動時間、態様）を決定するためのものである。変動パターンコマンドの決定に用いられる乱数は上述のものに限定されず、たとえば、この乱数に加えて他の乱数を用いてもよい。

【0064】

そして、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ遊技球が入球すると、上述の乱数についてそれぞれ乱数値が取得されるとともに、各乱数値がメインRAM103の保留記憶領域に記憶されるようになっている。

30

この保留記憶領域は、第1始動入賞口15への遊技球の入球により取得される、当否抽選や特別図柄の決定に係る乱数の各乱数値（以下、第1特図乱数という）を記憶するための第1保留記憶領域、及び、第2始動入賞口16への遊技球の入球により取得される、当否抽選や特別図柄の決定に係る乱数の各乱数値（以下、第2特図乱数という）を記憶するための第2保留記憶領域から構成されている。そして、これらの保留記憶領域は、それぞれ第1記憶部から第4記憶部までの計4つの記憶部から構成されており、第1特図乱数を計4組、第2特図乱数を計4組記憶可能となっている。

【0065】

また、本形態に係るパチンコ機Pにおいては、第1始動入賞口15へ遊技球が入球すると、第1特図乱数が、第1保留記憶領域の第1記憶部から順に記憶されるようになっている。たとえば、第1保留記憶領域のいずれの記憶部にも第1特図乱数が記憶されていない状態において、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、これを契機に取得される第1特図乱数が第1保留記憶領域の第1記憶部に記憶される。また、第1保留記憶領域の第1記憶部に第1特図乱数が記憶されている状態において、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、これを契機に取得される第1特図乱数が第1保留記憶領域の第2記憶部に記憶される。また、第1保留記憶領域の第1記憶部及び第2記憶部に第1特図乱数が記憶されている状態において、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、これを契機に取得される第1特図乱数が第1保留記憶領域の第3記憶部に記憶される。また、第1保留記憶領域の第1記憶部～第3記憶部に第1特図乱数が記憶されている状態において、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、これを契機に取得される第1特

40

50

図乱数第1保留記憶領域の第4記憶部に記憶される。そして、第1保留記憶領域の第1記憶部～第4記憶部に第1特図乱数が記憶されている状態において、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、この入球に係る第1特図乱数は記憶されない。

【0066】

同様に、第2始動入賞口16へ遊技球が入球すると、第2特図乱数が第2保留記憶領域の第1記憶部から順に記憶されるようになっている。具体的な記憶の処理については、上述の第1特図乱数の記憶と同様であるため、説明を省略する。

また、本形態に係るパチンコ機Pでは、第1保留記憶領域に記憶されている第1特図乱数の組数（以下、第1保留数という）は、第1保留数カウンタ（特に図示しておらず）に記憶され、第2保留記憶領域に記憶されている第2特図乱数の組数（以下、第2保留数という）は、第2保留数カウンタ（特に図示しておらず）に記憶されるようになっている。

10

なお、本明細書においては、上述のように、第1特図乱数や第2特図乱数が保留記憶領域に記憶されることを「保留」や「保留記憶」ともいい、また、第1保留数や第2保留数を単に「保留数」ともいう。

【0067】

そして、本形態に係るパチンコ機Pは、当否抽選の結果を判定するための当否乱数判定テーブル110、特別図柄の種別を決定するための特別図柄乱数判定テーブル111、大当たりに当選した場合に実行される特別遊技及び小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技を制御するための特別電動役物作動テーブル112、時短遊技状態を付与する旨の判定結果が導出された後（後述する第1時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄が決定された後）又は特別遊技の終了後の遊技状態を設定するための遊技状態設定テーブル113、及び、変動パターンコマンドを決定するための変動パターンテーブル114を有している。

20

なお、当否抽選等に係るテーブルはこれらに限定されるものではなく、他に、乱数に基づく判定や決定を行う必要がある場合には、適宜、テーブルを設けてもよい。

【0068】

当否乱数判定テーブル110は、当否抽選の結果（大当たりの当選、小当たりの当選、時短付与の当選又はハズレ）を判定するためのものであって、大別して、低確率遊技状態において参照される当否乱数判定テーブル110（以下、テーブルAという）と、高確率遊技状態において参照される当否乱数判定テーブル110（以下、テーブルBという）と、を備えている。また、図6～図11に示すように、テーブルA及びテーブルBにはそれぞれ、設定中の設定値に応じた6種類ずつが設けられている。

30

【0069】

具体的には、テーブルAには、設定値が「1」である場合に参照されるテーブルA1、設定値が「2」である場合に参照されるテーブルA2、設定値が「3」である場合に参照されるテーブルA3、設定値が「4」である場合に参照されるテーブルA4、設定値が「5」である場合に参照されるテーブルA5、及び、設定値が「6」である場合に参照されるテーブルA6が設けられている。

テーブルBには、設定値が「1」である場合に参照されるB1、設定値が「2」である場合に参照されるテーブルB2、設定値が「3」である場合に参照されるテーブルB3、設定値が「4」である場合に参照されるテーブルB4、設定値が「5」である場合に参照されるテーブルB5、及び、設定値が「6」である場合に参照されるテーブルB6が設けられている。

40

【0070】

本形態に係るパチンコ機Pでは、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ遊技球が入球すると、0～65535の数値範囲内で1個の当否乱数が取得される。そして、パチンコ機Pに設定されている設定値、及び、当否抽選を行う時点の遊技状態に応じて、上述のいずれかの当否乱数判定テーブル110が選択され、取得された当否乱数と選択された当否乱数判定テーブル110とに基づいて当否抽選の結果が判定される。

【0071】

50

図6(a)に示すように、テーブルA1によれば、当否乱数が1000～1373であった場合に大当たりの当選と判定され、当否乱数が2000～3309であった場合に小当たりの当選と判定され、当否乱数が3310～3964であった場合に時短付与の当選と判定され、これ以外の当否乱数(0～999、1374～1999、3965～65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、このテーブルA1における大当たりの当選の確率はおよそ $1/175$ 、小当たりの当選の確率はおよそ $1/50$ 、時短付与の当選の確率はおよそ $1/100$ となる。

【0072】

図7(a)に示すように、テーブルA2によれば、当否乱数が1000～1384であった場合に大当たりの当選と判定され、当否乱数が2000～3309であった場合に小当たりの当選と判定され、当否乱数が3310～3964であった場合に時短付与の当選と判定され、これ以外の当否乱数(0～999、1385～1999、3965～65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、このテーブルA2における大当たりの当選の確率はおよそ $1/170$ 、小当たりの当選の確率はおよそ $1/50$ 、時短付与の当選の確率はおよそ $1/100$ となる。

【0073】

図8(a)に示すように、テーブルA3によれば、当否乱数が1000～1396であった場合に大当たりの当選と判定され、当否乱数が2000～3309であった場合に小当たりの当選と判定され、当否乱数が3310～3964であった場合に時短付与の当選と判定され、これ以外の当否乱数(0～999、1397～1999、3965～65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、このテーブルA3における大当たりの当選の確率はおよそ $1/165$ 、小当たりの当選の確率はおよそ $1/50$ 、時短付与の当選の確率はおよそ $1/100$ となる。

【0074】

図9(a)に示すように、テーブルA4によれば、当否乱数が1000～1408であった場合に大当たりの当選と判定され、当否乱数が2000～3309であった場合に小当たりの当選と判定され、当否乱数が3310～3964であった場合に時短付与の当選と判定され、これ以外の当否乱数(0～999、1409～1999、3965～65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、このテーブルA4における大当たりの当選の確率はおよそ $1/160$ 、小当たりの当選の確率はおよそ $1/50$ 、時短付与の当選の確率はおよそ $1/100$ となる。

【0075】

図10(a)に示すように、テーブルA5によれば、当否乱数が1000～1421であった場合に大当たりの当選と判定され、当否乱数が2000～3309であった場合に小当たりの当選と判定され、当否乱数が3310～3964であった場合に時短付与の当選と判定され、これ以外の当否乱数(0～999、1422～1999、3965～65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、このテーブルA5における大当たりの当選の確率はおよそ $1/155$ 、小当たりの当選の確率はおよそ $1/50$ 、時短付与の当選の確率はおよそ $1/100$ となる。

【0076】

図11(a)に示すように、テーブルA6によれば、当否乱数が1000～1434であった場合に大当たりの当選と判定され、当否乱数が2000～3309であった場合に小当たりの当選と判定され、当否乱数が3310～3964であった場合に時短付与の当選と判定され、これ以外の当否乱数(0～999、1435～1999、3965～65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、このテーブルA6における大当たりの当選の確率はおよそ $1/150$ 、小当たりの当選の確率はおよそ $1/50$ 、時短付与の当選の確率はおよそ $1/100$ となる。

【0077】

また、図6(b)に示すように、テーブルB1によれば、当否乱数が1000～1484であった場合に大当たりの当選と判定され、当否乱数が2000～3309であった場

10

20

30

40

50

合に小当たりの当選と判定され、これ以外の当否乱数（0～999、1485～1999、3310～65535）であった場合にハズレと判定される。したがって、このテーブルB1における大当たりの当選の確率はおよそ1/135、小当たりの当選の確率はおよそ1/50となる。

【0078】

図7（b）に示すように、テーブルB2によれば、当否乱数が1000～1503であった場合に大当たりの当選と判定され、当否乱数が2000～3309であった場合に小当たりの当選と判定され、これ以外の当否乱数（0～999、1504～1999、3310～65535）であった場合にハズレと判定される。したがって、このテーブルB2における大当たりの当選の確率はおよそ1/130、小当たりの当選の確率はおよそ1/50となる。

10

【0079】

図8（b）に示すように、テーブルB3によれば、当否乱数が1000～1523であった場合に大当たりの当選と判定され、当否乱数が2000～3309であった場合に小当たりの当選と判定され、これ以外の当否乱数（0～999、1524～1999、3310～65535）であった場合にハズレと判定される。したがって、このテーブルB3における大当たりの当選の確率はおよそ1/125、小当たりの当選の確率はおよそ1/50となる。

【0080】

図9（b）に示すように、テーブルB4によれば、当否乱数が1000～1545であった場合に大当たりの当選と判定され、当否乱数が2000～3309であった場合に小当たりの当選と判定され、これ以外の当否乱数（0～999、1546～1999、3310～65535）であった場合にハズレと判定される。したがって、このテーブルB4における大当たりの当選の確率はおよそ1/120、小当たりの当選の確率はおよそ1/50となる。

20

【0081】

図10（b）に示すように、テーブルB5によれば、当否乱数が1000～1568であった場合に大当たりの当選と判定され、当否乱数が2000～3309であった場合に小当たりの当選と判定され、これ以外の当否乱数（0～999、1569～1999、3310～65535）であった場合にハズレと判定される。したがって、このテーブルB5における大当たりの当選の確率はおよそ1/115、小当たりの当選の確率はおよそ1/50となる。

30

【0082】

図11（b）に示すように、テーブルB6によれば、当否乱数が1000～1594であった場合に大当たりの当選と判定され、当否乱数が2000～3309であった場合に小当たりの当選と判定され、これ以外の当否乱数（0～999、1595～1999、3310～65535）であった場合にハズレと判定される。したがって、このテーブルB6における大当たりの当選の確率はおよそ1/110、小当たりの当選の確率はおよそ1/50となる。

【0083】

40

以上のように、対応付けられた設定値が同一の、高確率遊技状態で参照される当否乱数判定テーブル110及び低確率遊技状態で参照される当否乱数判定テーブル110（たとえば、テーブルA1及びテーブルB1等）を比較すると、高確率遊技状態で参照される当否乱数判定テーブル110は、低確率遊技状態で参照される当否乱数判定テーブル110に比べて、大当たりの当選の確率が高くなるように設定されている。

また、低確率遊技状態において参照される当否乱数判定テーブル110で大当たりの当選と判定される当否乱数の数値範囲は、当該当否乱数判定テーブル110と同一の設定値が対応付けられた、高確率遊技状態において参照される当否乱数判定テーブル110で大当たりの当選と判定される当否乱数の数値範囲に含まれる（具体的には、大当たりの当選と判定される数値範囲における下限値が同一であり、かつ上限値が異なる）ように設定さ

50

れている。すなわち、低確率遊技状態において参照される当否乱数判定テーブル 1 1 0 で大当たりの当選と判定される当否乱数は、同一の設定値が対応付けられた、高確率遊技状態において参照される当否乱数判定テーブル 1 1 0 でも大当たりの当選と判定されることとなる。

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、上述のように、大当たりの当選と判定される当否乱数の数値範囲における下限値が同一であり、かつ上限値が異なるように設定されていたが、これに限定されるものではなく、上限値が同一であり、かつ下限値が異なるように設定してもよい。

【0084】

また、いずれのテーブルにおいても、小当たりの当選と判定される当否乱数の数値範囲は、大当たりの当選と判定される当否乱数の数値範囲外であって、数値範囲の上限値及び下限値が同一となるように設定されており、これにより、小当たりの当選の確率は同一となるように設定されている。すなわち、設定されている設定値及び遊技状態（高確率遊技状態、低確率遊技状態）にかかわらず、同一の確率で小当たりの当選と判定されるようになっている。

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、第 1 特図乱数及び第 2 特図乱数のいずれに基づく当否抽選においても小当たりに当選可能となっているが、これに限定されるものではなく、第 1 特図乱数に基づく当否抽選においてのみ小当たりに当選可能となるように設定してもよいし、第 2 特図乱数に基づく当否抽選においてのみ小当たりに当選可能となるように設定してもよい。

【0085】

また、低確率遊技状態で参照される当否乱数判定テーブル 1 1 0（テーブル A 1、テーブル A 2、テーブル A 3、テーブル A 4、テーブル A 5、テーブル A 6）はいずれも、時短付与の当選と判定される当否乱数の数値範囲は、大当たりの当選と判定される当否乱数の数値範囲外であって、数値範囲の上限値及び下限値が同一となるように設定されており、これにより、時短付与の当選の確率は同一となるように設定されている。したがって、通常遊技状態中においては、設定されている設定値にかかわらず、同一の確率で時短付与の当選と判定されることとなる。

なお、上述の如く、通常遊技状態以外の遊技状態における当否抽選では時短付与の当否の判定は行われないことから、高確率遊技状態で参照される当否乱数判定テーブル 1 1 0（テーブル B 1、テーブル B 2、テーブル B 3、テーブル B 4、テーブル B 5、テーブル B 6）にはいずれも、時短付与の当選が判定される数値領域が設けられていない。したがって、高確率遊技状態中においては、時短付与の当選と判定されることはない。

【0086】

また、本形態に係るパチンコ機 P では、大当たりの当選と判定される数値範囲、小当たりの当選と判定される数値範囲、及び、時短付与の当選と判定される数値範囲はいずれも、連続する数値の範囲により構成されるものとなっていたが、これに限定されるものではなく、間にハズレとなる数値を含む不連続な数値の範囲により構成してもよい。

【0087】

特別図柄乱数判定テーブル 1 1 1 は、特別図柄の種別を決定するためのものであって、図 1 2（a）及び（b）に示すように、第 1 特図乱数によって当否抽選が行われた場合に参照される第 1 始動入賞口判定テーブル 1 1 1 a と、第 2 特図乱数によって当否抽選が行われた場合に参照される第 2 始動入賞口判定テーブル 1 1 1 b と、を備えている。

本形態に係るパチンコ機 P では、第 1 始動入賞口 1 5 又は第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球すると、0～199 の数値範囲内で 1 個の特別図柄乱数が取得される。そして、上述の当否抽選が行われると、遊技球が入球した始動入賞口に応じて、第 1 始動入賞口判定テーブル 1 1 1 a 又は第 2 始動入賞口判定テーブル 1 1 1 b のいずれかの特別図柄乱数判定テーブル 1 1 1 が選択され、取得された特別図柄乱数と選択された特別図柄乱数判定テーブル 1 1 1 とに基づいて、特別図柄の種別が決定される。

【0088】

本形態に係るパチンコ機Pでは、大当たりの当選となった場合に決定される特別図柄（以下、大当たり図柄ともいう）として4種類の大当たり図柄（X1、X2、X3、X4）が設けられており、また、小当たりの当選となった場合に決定される特別図柄（以下、小当たり図柄ともいう）として2種類の小当たり図柄（Y1、Y2）が設けられており、また、時短付与の当選となった場合に決定される特別図柄（以下、時短図柄ともいう）として7種類の時短図柄（J1、J2、J3、J4、J5、J6、J7）が設けられており、また、ハズレの場合に決定される特別図柄（以下、ハズレ図柄ともいう）として2種類のハズレ図柄（Z1、Z2）が設けられている。

【0089】

図12（a）に示すように、第1始動入賞口判定テーブル111aによれば、大当たりの当選となった場合において、特別図柄乱数が0～1であったときに大当たり図柄X1が決定され、特別図柄乱数が2～139であったときに大当たり図柄X2が決定され、特別図柄乱数が140～199であったときに大当たり図柄X3が決定される。すなわち、この第1始動入賞口判定テーブル111aにおいては、大当たりの当選となった場合に、大当たり図柄X1が決定される確率は1%、大当たり図柄X2が決定される確率は69%、大当たり図柄X3が決定される確率は30%となっている。

また、小当たりの当選となった場合において、特別図柄乱数が0～99であったときに小当たり図柄Y1が決定され、特別図柄乱数が100～199であったときに小当たり図柄Y2が決定される。すなわち、この第1始動入賞口判定テーブル111aにおいては、小当たりの当選となった場合に、小当たり図柄Y1が決定される確率及び小当たり図柄Y2が決定される確率はいずれも50%となっている。

また、時短付与の当選となった場合において、特別図柄乱数が0～99であったときに時短図柄J1が決定され、特別図柄乱数が100～149であったときに時短図柄J2が決定され、特別図柄乱数が150～183であったときに時短図柄J3が決定され、特別図柄乱数が184～193であったときに時短図柄J4が決定され、特別図柄乱数が194～197であったときに時短図柄J5が決定され、特別図柄乱数が198～199であったときに時短図柄J6が決定される。すなわち、この第1始動入賞口判定テーブル111aにおいては、時短付与の当選となった場合に、時短図柄J1が決定される確率は50%、時短図柄J2が決定される確率は25%、時短図柄J3が決定される確率は17%、時短図柄J4が決定される確率は5%、時短図柄J5が決定される確率は2%、時短図柄J6が決定される確率は1%となっている。

また、ハズレの場合において、特別図柄乱数が0～19であったときにハズレ図柄Z1が決定され、特別図柄乱数が20～199であったときにハズレ図柄Z2が決定される。すなわち、この第1始動入賞口判定テーブル111aにおいては、ハズレの場合に、ハズレ図柄Z1が決定される確率は10%、ハズレ図柄Z2が決定される確率はいずれも90%となっている。

【0090】

図12（b）に示すように、第2始動入賞口判定テーブル111bによれば、大当たりの当選となった場合において、特別図柄乱数が0～139であった場合に大当たり図柄X1が決定され、特別図柄乱数が140～199であった場合に大当たり図柄X4が決定される。すなわち、この第2始動入賞口判定テーブル111bにおいては、大当たりの当選となった場合に、大当たり図柄X1が決定される確率は70%、大当たり図柄X4が決定される確率は30%となっている。

また、時短付与の当選となった場合において、特別図柄乱数が0～199であったときに（すなわち、特別図柄乱数がいかなる値であっても）時短図柄J7が決定される。すなわち、この第2始動入賞口判定テーブル111bにおいては、時短付与の当選となった場合に、時短図柄J7が決定される確率は100%となっている。

なお、図12（b）に示すように、小当たりの当選となった場合に決定される小当たり図柄の種別及び当該種別の決定確率、並びに、ハズレの場合に決定されるハズレ図柄の種別及び当該種別の決定確率は、第1始動入賞口判定テーブル111aと同様の内容に設定

10

20

30

40

50

されている。

【0091】

特別電動役物作動テーブル112は、大当たりの当選となった場合に実行される特別遊技及び小当たりの当選となった場合に実行される小当たり遊技を制御するためのものであり、特別遊技及び小当たり遊技の実行中に、大入賞口ソレノイド18cや振り分け部材ソレノイド59cを作動させるために参照されるものである。本形態に係るパチンコ機Pでは、図13(a)～(d)に示すように、特別電動役物作動テーブル112として、大当たりに当選し大当たり図柄X1が決定された場合に参照される第1作動テーブル112aと、大当たりに当選し大当たり図柄X2が決定された場合に参照される第2作動テーブル112bと、大当たりに当選し大当たり図柄X3又はX4が決定された場合に参照される第3作動テーブル112cと、小当たりに当選し小当たり図柄Y1又はY2が決定された場合に参照される第4作動テーブル112dと、が設けられている。

10

【0092】

具体的には、大当たりに当選し大当たり図柄X1が決定された場合には、図13(a)に示す第1作動テーブル112aを参照して特別遊技が実行される。この第1作動テーブル112aによれば、大入賞口18が29.0秒開放するか又は大入賞口18に10個の遊技球が入球するかのいずれかの条件が成立することで終了するラウンド遊技が1ラウンド～10ラウンドまで計10回実行される。また、各ラウンド遊技の実行中、開閉扉18bが閉位置から開位置に変位して開位置に29.0秒位置した後、開位置から閉位置へ変位するという態様（開閉パターン）で作動することにより大入賞口18が1回のみ開放され、各ラウンド遊技間に大入賞口18が閉鎖する時間（すなわち、インターバル時間）は2.0秒に設定されている。

20

さらに、図13(a)に示すように、大当たり図柄X1が決定された場合には、1ラウンド、2ラウンド、4ラウンド～10ラウンドの各ラウンド遊技中は、振り分け部材59が第1位置に停留する（位置する）という態様（作動パターン）で作動するようになっている。これに対して、3ラウンドのラウンド遊技中は、振り分け部材59が第2位置に停留するという態様で作動するようになっている。

【0093】

また、大当たりに当選し大当たり図柄X2が決定された場合には、図13(b)に示す第2作動テーブル112bを参照して特別遊技が実行される。この第2作動テーブル112bによれば、上述の第1作動テーブル112aと同一の条件で終了するラウンド遊技が1ラウンド～10ラウンドまで計10回実行される。開閉扉18bの開閉パターン、インターバル時間も、第1作動テーブル112aと同一の内容に設定されている。

30

また、図13(b)に示すように、大当たり図柄X2が決定された場合には、1ラウンド、2ラウンド、4ラウンド～10ラウンドの各ラウンド遊技中は、大当たり図柄X1が決定された場合と同様に、振り分け部材59が第1位置に停留するという態様で作動するようになり、さらに、3ラウンドのラウンド遊技中も、振り分け部材59が第1位置に停留するという態様で作動するようになっている。

【0094】

また、大当たりに当選し大当たり図柄X3又はX4が決定された場合には、図13(c)に示す第3作動テーブル112cを参照して特別遊技が実行される。この第3作動テーブル112cによれば、上述の第1作動テーブル112a及び第2作動テーブル112bと同一の条件で終了するラウンド遊技が1ラウンド～4ラウンドまで計4回実行される。開閉扉18bの開閉パターン、インターバル時間は、第1作動テーブル112a及び第2作動テーブル112bと同一の内容に設定されている。

40

また、図13(c)に示すように、大当たり図柄X3又はX4が決定された場合には、1ラウンド、2ラウンド、4ラウンドの各ラウンド遊技中は、大当たり図柄X1及び大当たり図柄X2が決定された場合と同様に、振り分け部材59が第1位置に停留するという態様で作動するようになり、さらに、3ラウンドのラウンド遊技中は、大当たり図柄X2が決定された場合と同様に、振り分け部材59が第1位置に停留するという態様で

50

作動するようになっている。

【0095】

以上のように、本形態に係るパチンコ機Pでは、大当たり図柄X1が決定された場合には、3ラウンドのラウンド遊技（特定のラウンド遊技）において、大入賞口18が29.0秒連続して開放され、かつ振り分け部材59が第2位置に停留するため、第2遊技領域12bへ向けて遊技球を打ち出している限りにおいては、大入賞口18へ遊技球が入球し確実に所定数の遊技球を特定領域57へ進入させることができるようになっている。

これに対して、大当たり図柄X2、X3又はX4が決定された場合には、3ラウンドのラウンド遊技において、大入賞口18は29.0秒連続して開放されるものの振り分け部材59が第1位置に停留するため、大入賞口18へ遊技球が入球しても当該遊技球は全て一般領域58へ進入してしまい、遊技球を特定領域57へ進入させることは不可能となっている。

10

【0096】

また、小当たりに当選し小当たり図柄Y1又はY2が決定された場合には、図13（d）に示す第4作動テーブル112dを参照して小当たり遊技が実行される。この第4作動テーブル112dによれば、大入賞口18の0.05秒の開放が1回行われ、大入賞口18の開放中に10個の遊技球が入球すると大入賞口18が閉鎖する。

また、図13（d）に示すように、小当たり遊技中は、振り分け部材59が第1位置に停留するという態様で作動するようになっている。

このように、小当たり遊技においては、大入賞口18が0.05秒しか開放しないため、大入賞口18へ遊技球を入球させることはほぼ不可能となっている。また、小当たり遊技中は振り分け部材50が第1位置に停留するため、万が一、大入賞口18へ遊技球が入球したとしても当該遊技球は一般領域58へ進入し、遊技球を特定領域57へ進入させることは不可能となっている。

20

【0097】

遊技状態設定テーブル113は、特別遊技が実行された場合における当該特別遊技の終了後の遊技状態、及び、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J1、J2、J3、J4、J5、J6又はJ7が決定された後の遊技状態を設定するためのものである。

本形態に係るパチンコ機Pでは、特別遊技が実行された場合には、当該特別遊技の実行契機となった大当たり時に決定された大当たり図柄の種別、及び、当該特別遊技中に特定領域57へ所定数（本形態では1個）の遊技球が進入したか否かに応じて、特別遊技の終了後の遊技状態が設定されるようになっている。また、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J1、J2、J3、J4、J5、J6又はJ7が決定された場合には、各時短付与図柄に定められた遊技状態が設定されるようになっている。また、本形態に係るパチンコ機Pでは、後述するように、決定された大当たり図柄の種別に対応して特定領域57への遊技球の進入の可否が設定されており、実質的に、決定された大当たり図柄によって、当該決定に基づく特別遊技の終了後に高確率時短遊技状態へ移行するか否かが定まっている。

30

【0098】

なおここで、本形態に係るパチンコ機Pでは、低確率時短遊技状態において大当たりに当選して高確率遊技状態へ移行した後、低確率遊技状態へ移行することなく連続して高確率遊技状態の設定が対応付けられた大当たり図柄が決定され、連続して当該大当たり図柄が決定された回数（以下、連続高確設定回数という）が予め定められた上限回数（本形態では10000回）に到達したときには、当該大当たり図柄の決定に基づく特別遊技の終了後には、強制的に低確率遊技状態が設定されるようになっている。すなわち、特別遊技の実行を介しつつ、低確率遊技状態へ移行することなく上述の大当たり図柄が上限回数まで連続して決定されると、当該決定に基づく特別遊技の終了後には、高確率遊技状態が設定される条件を満たしていたときであっても強制的に低確率遊技状態が設定される。

40

また、同様に、非時短遊技状態において大当たりに当選して時短遊技状態（本形態では

50

第2時短遊技状態)へ移行した後、非時短遊技状態へ移行することなく連続して時短遊技状態の設定が対応付けられた大当たり図柄が決定され、連続して当該大当たり図柄が決定された回数(以下、連続時短設定回数という)が予め定められた上限回数(本形態では10000回)に到達したときには、当該大当たり図柄の決定に基づく特別遊技の終了後には、強制的に非時短遊技状態が設定されるようになっていく。すなわち、特別遊技の実行を介しつつ、非時短遊技状態へ移行することなく上述の大当たり図柄が上限回数まで連続して決定されると、当該決定に基づく特別遊技の終了後には、時短遊技状態が設定される条件を満たしていたときであっても強制的に非時短遊技状態が設定される。

なお、本形態に係るパチンコ機Pでは、設定されている大当たりの当選の確率や各大当たり図柄の決定確率からすると、連続高確設定回数や連続時短設定回数が10000回に到達することはあり得ず、実質的には、低確率遊技状態が設定される条件や非時短遊技状態が設定される条件を満たすまで、高確率遊技状態や時短遊技状態が継続することとなる。

【0099】

本形態に係るパチンコ機Pでは、図14(a)～(j)に示すように、遊技状態設定テーブル113として、大当たり図柄X1が決定され特別遊技中に特定領域57へ所定数の遊技球が進入した場合に参照される第1遊技状態設定テーブル113aと、大当たり図柄X2又はX3が決定され特別遊技中に特定領域57へ所定数の遊技球が進入しなかった場合に参照される第2遊技状態設定テーブル113bと、大当たり図柄X4が決定され特別遊技中に特定領域57へ所定数の遊技球が進入しなかった場合に参照される第3遊技状態設定テーブル113cと、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J1が決定された場合に参照される第4遊技状態設定テーブル113dと、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J2が決定された場合に参照される第5遊技状態設定テーブル113eと、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J3が決定された場合に参照される第6遊技状態設定テーブル113fと、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J4が決定された場合に参照される第7遊技状態設定テーブル113gと、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J5が決定された場合に参照される第8遊技状態設定テーブル113hと、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J6が決定された場合に参照される第9遊技状態設定テーブル113iと、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J7が決定された場合に参照される第10遊技状態設定テーブル113jと、が設けられている。

【0100】

具体的には、図14(a)に示すように、大当たり図柄X1が決定され特別遊技中に特定領域57へ所定数の遊技球が進入した場合において、連続高確設定回数が予め定められた上限回数に到達していなかったときには、特別遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定され、高確率遊技状態の継続回数(以下、高確回数という)は10000回に設定される。これに伴って、連続時短設定回数が予め定められた上限回数に到達していなかったときには、特別遊技の終了後の遊技状態が第2時短遊技状態に設定され、時短回数は10000回に設定される。

すなわち、上述の場合において、連続高確設定回数及び連続時短設定回数が上限回数に到達していなかったときには、特別遊技の終了後、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が10000回導出されるまで、高確率遊技状態及び第2時短遊技状態(すなわち、高確率時短遊技状態)が継続する。なお、上述の如く、本形態に係るパチンコ機Pでは、高確率遊技状態における大当たりの当選の確率がおよそ1/110～1/135となっているため、実質的には、大当たりに再度当選するまで、高確率時短遊技状態が継続することとなる。

【0101】

これに対して、上述の場合において、連続高確設定回数が予め定められた上限回数に到達していたときには、特別遊技の終了後の遊技状態が低確率遊技状態に設定され、また、連続時短設定回数が予め定められた上限回数に到達していたときには、特別遊技の終了後

10

20

30

40

50

の遊技状態が非時短遊技状態に設定される。

【0102】

なお、上述の如く、大当たり図柄X1が決定された場合には、特別遊技における3ラウンド中に振り分け部材59が第2位置に停留するため、第2遊技領域12bへ遊技球を打ち出している限りにおいては必ず、特定領域57へ所定数の遊技球が進入する。すなわち、大当たり図柄X1が決定された場合には、第2遊技領域12bへ遊技球を打ち出している限り、確実に高確率時短遊技状態が設定されることとなる。

また、特に図示していないが、大当たり図柄X1が決定されたにもかかわらず、特別遊技中に特定領域57へ所定数の遊技球が進入しなかったときには、特別遊技の終了後の遊技状態が、低確率時短遊技状態及び非時短遊技状態（すなわち、通常遊技状態）に設定される。

10

【0103】

図14(b)に示すように、大当たり図柄X2又はX3が決定され特別遊技中に特定領域57へ所定数の遊技球が進入しなかった場合には、特別遊技の終了後の遊技状態が低確率時短遊技状態に設定される。これに伴って、連続時短設定回数が予め定められた上限回数に到達しておらず、かつ大当たりに当選した時点の遊技状態が時短遊技状態（すなわち、第1時短遊技状態）であったときには、特別遊技の終了後の遊技状態が第2時短遊技状態に設定され、時短回数は10000回に設定される。

すなわち、上述の場合において、連続時短設定回数が上限回数に到達しておらず、かつ大当たりに当選した時点の遊技状態が時短遊技状態であったときには、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が10000回導出されるまで、低確率遊技状態及び第2時短遊技状態（すなわち、第2低確率時短遊技状態）が継続する。なお、上述の如く、本形態に係るパチンコ機Pでは、低確率遊技状態における大当たりの当選の確率がおよそ1/150～1/175となっているため、実質的には、大当たりに再度当選するまで、第2低確率時短遊技状態が継続することとなる。

20

【0104】

これに対して、上述の場合において、連続時短設定回数が予め定められた上限回数に到達しておらず、かつ大当たりに当選した時点の遊技状態が非時短遊技状態であったときには、特別遊技の終了後の遊技状態が非時短遊技状態に設定される。また、同様に、連続時短設定回数が予め定められた上限回数に到達していたときにも、特別遊技の終了後の遊技状態が非時短遊技状態に設定される。すなわち、いずれのときにも、特別遊技の終了後の遊技状態が、低確率遊技状態及び非時短遊技状態（すなわち、通常遊技状態）に設定される。

30

【0105】

なお、上述の如く、大当たり図柄X2又はX3が決定された場合には、特別遊技における3ラウンド中に振り分け部材59が第1位置に停留するため、特定領域57へ所定数の遊技球が進入することはない。すなわち、大当たり図柄X2又はX3が決定された場合には必ず、第2低確率時短遊技状態又は通常遊技状態のいずれかが設定されることとなる。

【0106】

図14(c)に示すように、大当たり図柄X4が決定され特別遊技中に特定領域57へ所定数の遊技球が進入しなかった場合には、特別遊技の終了後の遊技状態が低確率時短遊技状態に設定される。これに伴って、連続時短設定回数が予め定められた上限回数に到達していなかったときには、特別遊技の終了後の遊技状態が第2時短遊技状態に設定され、時短回数は100回に設定される。

40

すなわち、上述の場合において、連続時短設定回数が上限回数に到達していなかったときには、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が100回導出されるまで、低確率遊技状態及び第2時短遊技状態（すなわち、第2低確率時短遊技状態）が継続する。

【0107】

これに対して、上述の場合において、連続時短設定回数が予め定められた上限回数に到達していたときには、特別遊技の終了後の遊技状態が非時短遊技状態に設定される。すな

50

わち、このときには、特別遊技の終了後の遊技状態が、低確率遊技状態及び非時短遊技状態（すなわち、通常遊技状態）に設定される。

【0108】

なお、上述の如く、大当たり図柄×4が決定された場合には、特別遊技における3ラウンド中に振り分け部材59が第1位置に停留するため、特定領域57へ所定数の遊技球が進入することはない。すなわち、大当たり図柄×4が決定された場合には必ず、第2低確率時短遊技状態又は通常遊技状態のいずれかが設定されることとなる。

【0109】

図14（d）に示すように、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J1が決定された場合には、当該決定後の遊技状態が、低確率遊技状態は変わることなく第1時短遊技状態に設定され、時短回数が10回に設定される。すなわち、この場合には、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が10回導出されるまで、低確率遊技状態及び第1時短遊技状態（すなわち、第1低確率時短遊技状態）が継続する。

10

【0110】

図14（e）に示すように、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J2が決定された場合には、当該決定後の遊技状態が、低確率遊技状態は変わることなく第1時短遊技状態に設定され、時短回数が20回に設定される。すなわち、この場合には、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が20回導出されるまで、低確率遊技状態及び第1時短遊技状態（第1低確率時短遊技状態）が継続する。

【0111】

20

図14（f）に示すように、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J3が決定された場合には、当該決定後の遊技状態が、低確率遊技状態は変わることなく第1時短遊技状態に設定され、時短回数が30回に設定される。すなわち、この場合には、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が30回導出されるまで、低確率遊技状態及び第1時短遊技状態（第1低確率時短遊技状態）が継続する。

【0112】

図14（g）に示すように、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J4が決定された場合には、当該決定後の遊技状態が、低確率遊技状態は変わることなく第1時短遊技状態に設定され、時短回数が50回に設定される。すなわち、この場合には、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が50回導出されるまで、低確率遊技状態及び第1時短遊技状態（第1低確率時短遊技状態）が継続する。

30

【0113】

図14（h）に示すように、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J5が決定された場合には、当該決定後の遊技状態が、低確率遊技状態は変わることなく第1時短遊技状態に設定され、時短回数が100回に設定される。すなわち、この場合には、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が100回導出されるまで、低確率遊技状態及び第1時短遊技状態（第1低確率時短遊技状態）が継続する。

【0114】

図14（i）に示すように、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J6が決定された場合には、当該決定後の遊技状態が、低確率遊技状態は変わることなく第1時短遊技状態に設定され、時短回数が1000回に設定される。すなわち、この場合には、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が1000回導出されるまで、低確率遊技状態及び第1時短遊技状態（第1低確率時短遊技状態）が継続する。

40

【0115】

図14（j）に示すように、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当選となり時短図柄J7が決定された場合には、当該決定後の遊技状態が、低確率遊技状態は変わることなく第1時短遊技状態に設定され、時短回数が1回に設定される。すなわち、この場合には、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が1回導出されるまで、低確率遊技状態及び第1時短遊技状態（第1低確率時短遊技状態）が継続する。

【0116】

50

なお、上述のように時短図柄 J 1、J 2、J 3、J 4、J 5、J 6 又は J 7 が決定された場合には、当該特別図柄（時短図柄）の変動が停止した後に（次の特別図柄の変動開始時に）、上述の第 1 低確率時短遊技状態が設定される。

【0117】

変動パターンテーブル 114 は、上述の如く、変動パターンコマンドを決定するためのものである。

本形態に係るパチンコ機 P では、上述のように特別図柄が決定されると、当該決定の結果に基づいて変動パターンコマンドが決定される。変動パターンコマンドは、上述の如く、変動演出の変動パターンを決定するためのものであり、変動パターンコマンドにより、変動演出の態様及び変動時間（特別図柄の変動表示の変動時間）が決定される。なお、本形態に係るパチンコ機 P では、変動演出が前半部分と後半部分に分けられており、変動演出の前半部分の態様及び変動時間、並びに、変動演出の後半部分の態様及び変動時間はいずれも、変動パターンコマンドにより決定されるようになっている。

10

具体的には、決定された変動パターンコマンドは、主制御基板 100 から副制御基板 300 に送信され、副制御基板 300 は、受信した変動パターンコマンドに基づいて、変動演出の具体的な態様（たとえば、表示部 21a に表示する画像等）を決定する。

【0118】

また、本形態に係るパチンコ機 P では、変動パターンコマンドは複数種類設けられており、各変動パターンコマンドは変動パターンテーブル 114 に対応付けられている。そして、変動パターンテーブル 114 ごとに、決定される変動パターンコマンドの種類及び決定割合が設定されている。

20

【0119】

本形態に係るパチンコ機 P は、変動パターンテーブル 114 として、通常遊技状態中又は第 1 低確率時短遊技状態中であって（すなわち、左打ち中であって）第 1 始動入賞口 15 へ遊技球が入球した場合に参照されるテーブル A、第 2 低確率時短遊技状態中又は高確率時短遊技状態中であって（すなわち、右打ち中であって）第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球した場合に参照されるテーブル B 及びテーブル C を備えている（図 15 参照）。

【0120】

ここで、本形態に係るパチンコ機 P では、通常遊技状態又は第 1 低確率時短遊技状態において大当たりに当選して少なくとも第 2 時短遊技状態又は高確率遊技状態のいずれか一方へ移行してから、通常遊技状態又は第 1 低確率時短遊技状態へ移行することなく連続して当選した大当たり（いわゆる初当たりから、少なくとも第 2 時短遊技状態又は高確率遊技状態のいずれか一方が継続している間に連続して当選した大当たり、以下、連続大当たりという）の回数が所定回数（たとえば、3 回等）に達するという連続大当たり回数条件が成立していない場合にテーブル B が参照され、当該連続大当たり回数条件が成立している場合にテーブル C が参照される。

30

【0121】

そして、第 1 始動入賞口 15 又は第 2 始動入賞口 16 に遊技球が入球すると、0～249 の数値範囲内で 1 個の変動パターン乱数が取得され、この取得された変動パターン乱数と、上述のように決定された特別図柄と、現時点の保留数（第 1 保留数又は第 2 保留数）と、現時点の遊技状態や上述の連続大当たり回数条件（連続大当たりの回数が所定回数に達すること）の成立の成否に応じた変動パターンテーブル 114 とに基づいて、変動パターンコマンドが決定される。

40

【0122】

なお、特に図示していないが、変動パターンテーブル 114 としては、通常遊技状態中又は第 1 低確率時短遊技状態中であって第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球した場合や、第 2 低確率時短遊技状態中又は高確率時短遊技状態中であって第 1 始動入賞口 15 へ遊技球が入球した場合に参照されるテーブルも備えている。しかし、演出表示装置 21 における遊技球の打ち出しの指示の表示に従っている限りにおいては、通常遊技状態中又は第 1 低確率時短遊技状態中は第 1 始動入賞口 15 へのみ遊技球が入球し、第 2 低確率時短遊技

50

状態中又は高確率時短遊技状態中は第2始動入賞口16へのみ遊技球が入球する。したがって、通常遊技状態中又は第1低確率時短遊技状態中の第2始動入賞口16への遊技球の入球や、第2低確率時短遊技状態中又は高確率時短遊技状態中の第1始動入賞口15への遊技球の入球はイレギュラーなものであり、以下では、このようなイレギュラーな入球については考慮せず、通常遊技状態中又は第1低確率時短遊技状態中は第1始動入賞口15へ遊技球が入球し、第2低確率時短遊技状態中又は高確率時短遊技状態中は第2始動入賞口16へ遊技球が入球するものとして説明を行う。

【0123】

そして、テーブルAを参照して変動パターンコマンドを決定する場合（第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づいて変動パターンコマンドを決定する場合）には、当該時点における第1保留数が参照される。これに対して、テーブルB又はテーブルCを参照して変動パターンコマンドを決定する場合（第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づいて変動パターンコマンドを決定する場合）には、当該時点における第2保留数が参照される。

【0124】

図15(a)に示すように、テーブルAによれば、ハズレ図柄Z1又はZ2が決定され（すなわち、当否抽選の結果がハズレであり）、かつ現時点の第1保留数が0又は1の場合において、変動パターン乱数が0～209であったときに「13秒変動」という変動パターン（前半部分の変動時間が0秒、後半部分の変動時間が13秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「00H」が決定され、変動パターン乱数が210～229であったときに「20秒変動」という変動パターン（前半部分の変動時間が13秒、後半部分の変動時間が7秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「01H」が決定され、変動パターン乱数が230～239であったときに「45秒変動」という変動パターン（前半部分の変動時間が20秒、後半部分の変動時間が25秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「02H」が決定され、変動パターン乱数が240～249であったときに「60秒変動」という変動パターン（前半部分の変動時間が20秒、後半部分の変動時間が40秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「03H」が決定される。

【0125】

また、ハズレ図柄Z1又はZ2が決定され、かつ現時点の第1保留数が2以上の場合において、変動パターン乱数が0～209であったときに「3秒変動」という変動パターン（前半部分の変動時間が0秒、後半部分の変動時間が3秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「04H」が決定され、変動パターン乱数が210～229であったときに「20秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「01H」が決定され、変動パターン乱数が230～239であったときに「45秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「02H」が決定され、変動パターン乱数が240～249であったときに「60秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「03H」が決定される。

【0126】

また、時短図柄J1が決定されると、現時点の第1保留数にかかわらず、変動パターン乱数が0～9であったときに「18秒変動」という変動パターン（前半部分の変動時間が0秒、後半部分の変動時間が18秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「BAH」が決定され、変動パターン乱数が10～249であったときに「60秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「B3H」が決定される。

また、時短図柄J2が決定されると、現時点の第1保留数にかかわらず、変動パターン乱数が0～9であったときに「30秒変動」という変動パターン（前半部分の変動時間が0秒、後半部分の変動時間が30秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「BBH」が決定され、変動パターン乱数が10～249であったときに「60秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「B4H」が決定される。

10

20

30

40

50

また、時短図柄 J 3 が決定されると、現時点の第 1 保留数にかかわらず、変動パターン乱数が 0 ～ 9 であったときに「36 秒変動」という変動パターン（前半部分の変動時間が 0 秒、後半部分の変動時間が 36 秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「BCH」が決定され、変動パターン乱数が 10 ～ 249 であったときに「60 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「B5H」が決定される。

【0127】

また、時短図柄 J 4 が決定されると、現時点の第 1 保留数にかかわらず、変動パターン乱数が 0 ～ 9 であったときに「46 秒変動」という変動パターン（前半部分の変動時間が 0 秒、後半部分の変動時間が 46 秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「BDH」が決定され、変動パターン乱数が 10 ～ 249 であったときに「60 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「B6H」が決定される。

10

また、時短図柄 J 5 が決定されると、現時点の第 1 保留数にかかわらず、変動パターン乱数が 0 ～ 9 であったときに「66 秒変動」という変動パターン（前半部分の変動時間が 0 秒、後半部分の変動時間が 66 秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「BEH」が決定され、変動パターン乱数が 10 ～ 249 であったときに「60 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「B7H」が決定される。

また、時短図柄 J 6 が決定されると、現時点の第 1 保留数にかかわらず、変動パターン乱数が 0 ～ 9 であったときに「68 秒変動」という変動パターン（前半部分の変動時間が 0 秒、後半部分の変動時間が 68 秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「BFH」が決定され、変動パターン乱数が 10 ～ 249 であったときに「60 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「B8H」が決定される。

20

また、時短図柄 J 7 が決定されると、現時点の第 1 保留数にかかわらず、変動パターン乱数が 0 ～ 249 のときに（変動パターン乱数がいずれの値であっても）「60 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「B9H」が決定される。

【0128】

また、小当たり図柄 Y 1 又は Y 2 が決定されると（すなわち、当否抽選の結果が小当たりの当選であると）、現時点の第 1 保留数にかかわらず、変動パターン乱数が 0 ～ 124 であったときに「45 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「22H」が決定され、変動パターン乱数が 125 ～ 249 であったときに「60 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「23H」が決定される。

30

【0129】

また、大当たり図柄 X 1、X 2 又は X 3 が決定されると（すなわち、当否抽選の結果が大当たりの当選であると）、現時点の第 1 保留数にかかわらず、変動パターン乱数が 0 ～ 124 であったときに「45 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「A2H」が決定され、変動パターン乱数が 125 ～ 249 であったときに「60 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「A3H」が決定される。

40

【0130】

図 15（b）に示すように、テーブル B によれば、ハズレ図柄 Z 1 又は Z 2 が決定され、かつ現時点の第 2 保留数が 0 又は 1 の場合において、変動パターン乱数が 0 ～ 209 であったときに「13 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「00H」が決定され、変動パターン乱数が 210 ～ 239 であったときに「45 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「02H」が決定され、変動パターン乱数が 240 ～ 249 であったときに「60 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「03H」が決定される。

【0131】

また、ハズレ図柄 Z 1 又は Z 2 が決定され、かつ現時点の第 2 保留数が 2 以上の場合に

50

において、変動パターン乱数が0～209であったときに「3秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「04H」が決定され、変動パターン乱数が210～239であったときに「45秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「02H」が決定され、変動パターン乱数が240～249であったときに「60秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「03H」が決定される。

【0132】

また、小当たり図柄Y1又はY2が決定されると、現時点の第2保留数にかかわらず、変動パターン乱数が0～124であったときに「45秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「22H」が決定され、変動パターン乱数が125～249であったときに「60秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「23H」が決定される。

10

【0133】

また、大当たり図柄X1又はX4が決定されると、現時点の第2保留数にかかわらず、変動パターン乱数が0～124であったときに「45秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「A2H」が決定され、変動パターン乱数が125～249であったときに「60秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「A3H」が決定される。

【0134】

図15(c)に示すように、テーブルCによれば、ハズレ図柄Z1又はZ2が決定され、かつ現時点の第2保留数が0又は1の場合において、変動パターン乱数が0～209であったときに「26秒変動」という変動パターン（前半部分の変動時間が0秒、後半部分の変動時間が26秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「05H」が決定され、変動パターン乱数が210～239であったときに「90秒変動」という変動パターン（前半部分の変動時間が30秒、後半部分の変動時間が60秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「06H」が決定され、変動パターン乱数が240～249であったときに「120秒変動」の変動パターン（前半部分の変動時間が30秒、後半部分の変動時間が90秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「07H」が決定される。

20

【0135】

また、ハズレ図柄Z1又はZ2が決定され、かつ現時点の第2保留数が2以上の場合において、変動パターン乱数が0～209であったときに「6秒変動」という変動パターン（前半部分の変動時間が0秒、後半部分の変動時間が6秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「08H」が決定され、変動パターン乱数が210～239であったときに「90秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「06H」が決定され、変動パターン乱数が240～249であったときに「120秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「07H」が決定される。

30

【0136】

また、小当たり図柄Y1又はY2が決定されると、現時点の第2保留数にかかわらず、変動パターン乱数が0～124であったときに「90秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「26H」が決定され、変動パターン乱数が125～249であったときに「120秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「27H」が決定される。

40

【0137】

また、大当たり図柄X1又はX4が決定されると、現時点の第2保留数にかかわらず、変動パターン乱数が0～124であったときに「90秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「A6H」が決定され、変動パターン乱数が125～249であったときに「120秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「A7H」が決定される。

【0138】

50

このように、テーブルCで決定される変動パターンに対応付けられた変動時間は、テーブルBで決定される変動パターンに対応付けられた変動時間よりも長くなるように設定されている。すなわち、第2低確率時短遊技状態や高確率時短遊技状態において、上述の連続大当たり回数条件が成立する前（連続大当たりの回数が所定回数に達する前）よりも、上述の連続大当たり回数条件が成立した後（連続大当たりの回数が所定回数に達した後）の方が、長い変動時間の決定割合が高くなっている。

これにより、本形態に係るパチンコ機Pでは、上述の連続大当たり回数条件が成立した後は、上述の連続大当たり回数条件が成立する前よりも、大当たりに当選してから次の大当たりに当選するまでの間隔を空けることができ、ひいては、単位時間あたりに実行される特別遊技の回数（単位時間あたりの大当たりの当選回数）を減少させることができる。したがって、短期間の間に多数回の特別遊技が実行され、遊技者が獲得する賞球数が急激に増加する等、極端に射幸性が高くなってしまうような事態の発生を適切に防止することができる。

【0139】

以上のように決定された変動パターンコマンドは副制御基板300に送信され、変動パターンコマンドに基づいて、変動演出の前半部分の具体的な態様及び変動演出の後半部分の具体的な態様が決定される。そして、このように決定された具体的な態様により変動演出が実行されるが、変動パターンコマンドに設定されている前半部分の変動時間及び後半部分の変動時間の合計が、変動演出（特別図柄の変動表示）の開始から終了までの時間となる。

たとえば、決定された変動パターンコマンドが「02H」（前半部分の変動時間は20秒、後半部分の変動時間は25秒）であった場合には、前半部分の変動時間及び後半部分の変動時間の合計値45秒（＝20秒＋25秒）が、変動演出全体（特別図柄の変動表示全体）の変動時間となる。

なお、「00H」、「04H」、「05H」、「BAH」、「BBH」、「BCH」、「BDH」、「BEH」、「BFH」の変動パターンコマンドには、前半部分の変動時間として「0秒」が定められている。これらの変動パターンコマンドが決定された場合には、対応する後半部分の変動時間の間、当該変動パターンコマンドに応じて定められた態様により、変動演出全体が実行されるようになっている。

【0140】

また、上述の変動時間に基づいて、演出表示装置21では変動演出が行われるとともに、特別図柄表示装置（第1特別図柄表示装置30又は第2特別図柄表示装置31）では特別図柄の変動表示が行われる。

具体的には、遊技球が入球した始動入賞口が第1始動入賞口15の場合には、上述の変動時間の間、第1特別図柄表示装置30が点滅表示され、遊技球が入球した始動入賞口が第2始動入賞口16の場合には、上述の変動時間の間、第2特別図柄表示装置31が点滅表示される。そして、変動時間の経過後、決定された特別図柄が停止表示される。なお、後述するが、この特別図柄の停止表示は、所定の停止表示時間が経過するまで行われる。

【0141】

なお、変動演出の態様については、変動パターンコマンドに基づいて、変動演出の前半部分の態様及び変動演出の後半部分の態様のいずれをも決定するのではなく、変動パターンコマンド以外に他のコマンドを決定するとともに、いずれかのコマンドに基づいて変動演出の前半部分の態様を決定し、他のコマンドに基づいて変動演出の後半部分の態様を決定するようにしてもよい。

また、変動演出は、前半部分と後半部分とに分けるのではなく、より多くの部分に分けて、対応するコマンドに基づいてそれぞれの部分の態様を決定するようにしてもよい。

【0142】

次に、普図遊技に関する処理について説明する。

本形態に係るパチンコ機Pでは、発射装置（図示しておらず）により発射され遊技領域12を流下する遊技球がゲート20を通過すると、第2始動入賞口16の可動片16bを

10

20

30

40

50

作動させて当該可動片16bを開くか否かを決定する普通図柄の抽選が行われる。そして、この普通図柄の抽選によって当たりとなると、所定時間の間、可動片16bが開き、第2始動入賞口16が開状態となるため、第2始動入賞口16への遊技球の入球が容易となる。

この普通図柄の抽選は、遊技球がゲート20を通過することを契機に取得される当たり決定乱数、及び、メインROM102に格納されており当該乱数を判定するための当たり決定乱数判定テーブル116に基づいて、行われる。

【0143】

そして、遊技球がゲート20を通過すると、上述の当たり決定乱数が取得されるとともに、当該乱数値がメインRAM103の普図保留記憶領域に4個を上限として記憶されるようになっている。具体的には、この普図保留記憶領域は、第1記憶部から第4記憶部までの計4つの記憶部から構成されており、ゲート20の通過順に、第1記憶部から記憶されるようになっている。また、既にいくつかの記憶部に当たり決定乱数が記憶されている場合には、空きの記憶部のうち最も番号の小さい記憶部に当たり決定乱数が記憶されるようになっている。そして、普図保留記憶領域に既に4個の当たり決定乱数が記憶されている場合に、遊技球がゲート20を通過しても、この通過に係る当たり決定乱数は普図保留記憶領域に記憶されない。

なお、本形態に係るパチンコ機Pにおいて、当たり決定乱数には、主制御基板100に内蔵されたハードウェア乱数を用いている。この当たり決定乱数は、一定の規則に従って更新され、乱数列が一巡するごとに自動的に乱数列が変更されるとともに、システムリセット毎にスタート値が変更されるようになっている。

また、本形態に係るパチンコ機Pでは、普図保留記憶領域に記憶されている当たり決定乱数の数（以下、普図保留数という）は、普図保留数カウンタ（特に図示しておらず）に記憶されるようになっている。

【0144】

当たり決定乱数判定テーブル116は、普通図柄の抽選により当たりか否かの判定を行うためのものであって、図16(a)～(c)に示すように、非時短遊技状態中（すなわち、通常遊技状態中）、特別遊技中、小当たり遊技中に参照される第1判定テーブル116aと、第1時短遊技状態中（すなわち、第1低確率時短遊技状態中）に参照される第2判定テーブル116bと、第2時短遊技状態中（すなわち、第2低確率時短遊技状態中又は高確率時短遊技状態中）に参照される第3判定テーブル116cと、を備えている。

本形態に係るパチンコ機Pでは、遊技球がゲート20を通過すると、0～65535の数値範囲内で1個の当たり決定乱数が取得される。そして、普通図柄の抽選を行う時点の遊技状態が非時短遊技状態であるか、或いは、普通図柄の抽選を行う時点が特別遊技中又は小当たり遊技中であれば、第1判定テーブル116aが選択され、取得された当たり決定乱数と選択された第1判定テーブル116aとに基づいて普通図柄の抽選が行われる。また、普通図柄の抽選を行う時点の遊技状態が第1時短遊技状態であれば、第2判定テーブル116bが選択され、取得された当たり決定乱数と選択された第2判定テーブル116bとに基づいて普通図柄の抽選が行われる。また、普通図柄の抽選を行う時点の遊技状態が第2時短遊技状態であれば、第3判定テーブル116cが選択され、取得された当たり決定乱数と選択された第3判定テーブル116cとに基づいて普通図柄の抽選が行われる。

【0145】

図16(a)に示すように、第1判定テーブル116aによれば、当たり決定乱数が1であった場合に当たりと判定され、これ以外の当たり決定乱数（0、2～65535）であった場合にハズレと判定される。したがって、この第1判定テーブル116aにおいて当たりとなる確率は $1/65536$ となる。

また、図16(b)に示すように、第2判定テーブル116bによれば、当たり決定乱数が1～5であった場合に当たりと判定され、これ以外の当たり決定乱数（0、6～65535）であった場合にハズレと判定される。したがって、この第2判定テーブル116

bにおいて当たりとなる確率は5／65536となる。

また、図16(c)に示すように、第3判定テーブル116cによれば、当たり決定乱数が1～65500であった場合に当たりと判定され、これ以外の当たり決定乱数(0、65501～65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、この第3判定テーブル116cにおいて当たりとなる確率はおよそ99／100となる。

なお、普通図柄の抽選によって当たりとなった場合には当たり図柄が決定され、ハズレとなった場合にはハズレ図柄が決定される。

【0146】

また、本形態に係るパチンコ機Pは、普通図柄の変動パターンの決定や、可動片16bの開閉の制御を行うためのテーブルとして、普通図柄変動パターン決定テーブル117、及び、第2始動入賞口開放制御テーブル118を備えている。

【0147】

普通図柄変動パターン決定テーブル117は、普通図柄の変動パターンを決定するためのものである。上述のように、ゲート20を遊技球が通過することにより普通図柄の抽選が行われると、この普通図柄変動パターン決定テーブル117に基づいて普通図柄の変動パターンが決定される。

本形態に係るパチンコ機Pでは、図17に示すように、遊技状態が非時短遊技状態の場合、或いは、特別遊技中又は小当たり遊技中には、3秒の変動時間が設定された普通図柄の変動パターンが決定され、遊技状態が第1時短遊技状態の場合には、2秒の変動時間が設定された普通図柄の変動パターンが決定され、遊技状態が第2時短遊技状態の場合には、0.5秒の変動時間が設定された普通図柄の変動パターンが決定される。そして、普通図柄の変動パターンが決定されると、この普通図柄の変動パターンに設定された変動時間の間、普通図柄表示装置32(図3参照)が点滅表示される。そして、普通図柄の抽選により当たりとなって当たり図柄が決定された場合には、普通図柄表示装置32が点灯し、ハズレとなってハズレ図柄が決定された場合には、普通図柄表示装置32が消灯する。

なお、本明細書においては、普通図柄表示装置32の点滅表示を「普通図柄の変動」、普通図柄表示装置32の点灯又は消灯を「普通図柄の停止表示」、「普通図柄の変動の停止」、「普通図柄の変動停止」等という。

【0148】

また、第2始動入賞口開放制御テーブル118は、第2始動入賞口16に設けられた可動片16bの作動を制御するために参照されるものである。

本形態に係るパチンコ機Pでは、普通図柄表示装置32が点灯すると、第2始動入賞口16の可動片16bが、第2始動入賞口開放制御テーブル118に定められた態様で開閉するようになっている。具体的には、遊技状態が非時短遊技状態の場合、或いは、特別遊技中又は小当たり遊技中には、図18に示すように、始動入賞口ソレノイド16cが0.05秒(=0.05秒×1回)通電されるため、第2始動入賞口16の可動片16bが0.05秒開放される。また、遊技状態が第1時短遊技状態の場合には、図18に示すように、始動入賞口ソレノイド16cが0.2秒(=0.2秒×1回)通電されるため、第2始動入賞口16の可動片16bが0.2秒開放される。また、遊技状態が第2時短遊技状態の場合には、図18に示すように、始動入賞口ソレノイド16cが1.8秒(=0.9秒×2回)通電されるため、第2始動入賞口16の可動片16bが合計1.8秒開放される。

【0149】

以上のように、非時短遊技状態と時短遊技状態とには、それぞれ、第2始動入賞口16を開閉するための条件が定められており、この条件の内容により、時短遊技状態においては、第2始動入賞口16が開状態に維持されやすいため、非時短遊技状態よりも第2始動入賞口16へ遊技球が入球しやすくなっている。

また、時短遊技状態のうちの第1時短遊技状態においては、非時短遊技状態よりも第2始動入賞口16が開状態に維持されやすいものの、時短遊技状態のうちの第2時短遊技状態よりも第2始動入賞口16が開状態に維持されにくい。すなわち、第1時短遊技状態中

10

20

30

40

50

は、非時短遊技状態中よりも第2始動入賞口16へ入球しやすく、第2時短遊技状態中は、第1時短遊技状態中よりも第2始動入賞口16へ入球しやすくなっている。したがって、第2時短遊技状態中は非時短遊技状態及び第1時短遊技状態中よりも、また、第1時短遊技状態中は非時短遊技状態よりも、遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えながら当否抽選の機会を獲得できることとなる。

【0150】

なお、遊技状態が時短遊技状態の場合には、上述のように、第2始動入賞口16を開状態に維持しやすようにするための処理として、第2判定テーブル116bや第3判定テーブル116c（非時短遊技状態よりも当たりとなる確率が高く設定された当たり決定乱数判定テーブル116）による普通図柄の抽選、第1時短遊技状態用の変動時間や第2時短遊技状態用の変動時間（非時短遊技状態よりも短い変動時間）の決定、及び、第1時短遊技状態用の開放パターンや第2時短遊技状態用の開放パターン（非時短遊技状態よりも総開放時間が長い開放パターン）による開放制御の全てが行われていたが、これに限定されるものではなく、たとえば、上述の処理の少なくともいずれか1つが行われるようにしてもよい。

【0151】

（パチンコ機Pにおける処理の概要）

次に、上述の特図遊技、普図遊技及び特別遊技の進行に伴って主制御基板100で実行される処理の概要について、フローチャートを用いて説明する。

まず、主制御基板100のメイン処理を説明する。

電源基板により電源が供給されると、メインCPU101にシステムリセットが発生し、メインCPU101は、図19のフローチャートに示すメイン処理を実行する。

【0152】

ステップ100において、メインCPU101は、初期化処理として、電源投入に応じて、メインROM102から起動プログラムを読み込むとともに、メインRAM103に記憶されるフラグなどを初期化したり、副制御基板300に送信する各種のコマンドを、メインRAM103に設けられた演出用伝送データ格納領域に記憶したりする。そして、次のステップ101に進む。

ステップ101において、メインCPU101は、特別図柄乱数を更新する際に参照される特別図柄乱数用初期値更新乱数の更新を行う。この特別図柄乱数用初期値更新乱数は、特別図柄乱数の初期値を決定するためのものである。すなわち、特別図柄乱数は、更新を開始する時点の特別図柄乱数用初期値更新乱数を初期値として更新が行われる。そして、この乱数範囲を1周すると、その時点における特別図柄乱数用初期値更新乱数を初期値として、特別図柄乱数の更新が継続されるようになっている。そして、次のステップ102に進む。

【0153】

ステップ102において、メインCPU101は、変動パターンを決定するための変動パターン乱数を更新する。そして、ステップ102の処理が終了すると、以降は、所定の割込み処理が行われるまで、ステップ101とステップ102の処理を繰り返し実行する。

【0154】

次に、主制御基板100のタイマ割込処理を説明する。

主制御基板100に設けられたリセット用クロックパルス発生回路により、所定の周期（本形態に係るパチンコ機Pでは、4ミリ秒）毎にクロックパルスが発生されることで、図20のフローチャートに示すタイマ割込処理が実行される。

【0155】

ステップ200において、メインCPU101は、各種タイマカウンタを更新するタイマ更新処理を実行する。そして、次のステップ201に進む。

なお、本形態に係るパチンコ機Pでは、減算タイマを採用しており、主制御基板100のタイマ割込処理が実行されるたびにタイマカウンタが1ずつ減算され、0になると減算を停止するようになっている。

ステップ201において、メインCPU101は、特別図柄乱数の更新を行う。具体的には、乱数カウンタを「1」加算して更新し、加算した結果が乱数範囲の最大値を超えた場合には、乱数カウンタを「0」に戻し、乱数カウンタが1周した場合には、その時点の特別図柄乱数用初期値更新乱数の値から乱数を更新する。そして、次のステップ202に進む。

【0156】

ステップ202において、メインCPU101は、ゲート検出センサ20a、第1始動入賞口検出センサ15a、第2始動入賞口検出センサ16a、特定領域検出センサ57aに入力があったか否かを判定し、これに基づいて所定の処理を行うセンサ検出時処理を実行する。そして、次のステップ203に進む。

ステップ203において、メインCPU101は、特図遊技、特別遊技及び小当たり遊技に関する制御を行うための特図関連制御処理を実行する。そして、次のステップ204に進む。

【0157】

ステップ204において、メインCPU101は、普図遊技に関する制御を行うための普図関連制御処理を実行する。そして、次のステップ205に進む。

ステップ205において、メインCPU101は、各種エラーの発生や解除に関する制御を行うためのエラー関連処理を実行する。具体的には、前扉3の開放に基づく扉開放コマンドや、受皿7の満タン状態に基づく受皿満タンコマンド等を、主制御基板100が受信した場合に、メインCPU101は、対応するエラー指定コマンド（たとえば、扉開放コマンド、受皿満タンコマンド等）を生成して演出用伝送データ格納領域に記憶（セット）する。また、上述のコマンドを主制御基板100が受信しなくなった場合に、メインCPU101は、対応するエラー解除指定コマンド（たとえば、扉閉鎖コマンド、満タン解除コマンド等）を生成して演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ206に進む。

【0158】

ステップ206において、一般入賞口検出センサ14a、第1始動入賞口検出センサ15a、第2始動入賞口検出センサ16a、大入賞口検出センサ18aからの検出信号がメインCPU101に入力された場合に、当該メインCPU101は、それぞれの検出信号に対応して設けられている賞球カウンタを更新するとともに、それぞれの検出信号に対応する払出個数指定コマンドを発射払出制御基板200に送信する。なお、発射払出制御基板200により賞球の払い出しが行われると、当該払い出しごとに主制御基板100に払い出しコマンドが送信され、メインCPU101は、当該払い出しコマンドを受信すると、賞球カウンタを減算する。そして、次のステップ207に進む。

ステップ207において、メインCPU101は、パチンコ機Pの遊技状態を当該パチンコ機Pの外部に出力するための外部情報データ、第2始動入賞口16の可動片16bを開閉するための始動入賞口ソレノイドデータ、大入賞口18の開閉を制御するための大入賞口ソレノイドデータ、各種表示装置（第1特別図柄表示装置30、第2特別図柄表示装置31、普通図柄表示装置32、第1特図保留表示装置38、第2特図保留表示装置39及び普通図柄保留表示装置33）の表示データ等の作成を実行する。そして、次のステップ208に進む。

【0159】

ステップ208において、メインCPU101は、上述のステップ207で作成した各データの信号を出力するポート出力、及び演出用伝送データ格納領域に記憶されたコマンドを送信するコマンド送信等の処理を行う出力制御処理を実行する。そして、主制御基板100のタイマ割込処理を終了する。

【0160】

次に、上述したステップ202のセンサ検出時処理について、図21のフローチャートを参照して説明する。

ステップ300において、メインCPU101は、遊技球がゲート20を通過したこと

10

20

30

40

50

に基づいて普通図柄の抽選を行うためのゲート検出時処理を実行する。そして、次のステップ301に進む。

ステップ301において、メインCPU101は、遊技球が第1始動入賞口15へ入球したことに基づいて当否抽選を行うための第1始動入賞口検出時処理を実行する。そして、次のステップ302に進む。

【0161】

ステップ302において、メインCPU101は、遊技球が第2始動入賞口16へ入球したことに基づいて当否抽選を行うための第2始動入賞口検出時処理を実行する。そして、次のステップ303に進む。

ステップ303において、メインCPU101は、遊技球が特定領域57へ進入したことに基づいて所定の処理を行うための特定領域検出時処理を実行する。そして、センサ検出時処理を終了する。

10

【0162】

次に、上述したステップ300のゲート検出時処理について、図22のフローチャートを参照して説明する。

ステップ400において、メインCPU101は、ゲート検出センサ20aからの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、ゲート検出センサ20aからの検出信号が入力されていないと判定した場合、ゲート検出時処理を終了する。一方、ゲート検出センサ20aからの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ401に進む。

ステップ401において、メインCPU101は、普図保留数カウンタの値（すなわち、現時点における普図保留数）が「4」未満であるか否かを判定する。そして、当該値が「4」未満でない（すなわち、「4」）と判定した場合、ゲート検出時処理を終了する。一方、当該値が4未満であると判定した場合、次のステップ402に進む。

20

【0163】

ステップ402において、メインCPU101は、普図保留数カウンタの値を「1」インクリメントする。そして、次のステップ403に進む。

ステップ403において、メインCPU101は、当たり決定乱数を取得して普図保留記憶領域に記憶し、ゲート検出時処理を終了する。

【0164】

次に、上述したステップ301の第1始動入賞口検出時処理について、図23のフローチャートを参照して説明する。

30

ステップ500において、メインCPU101は、第1始動入賞口検出センサ15aからの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、第1始動入賞口検出センサ15aからの検出信号が入力されていないと判定した場合、第1始動入賞口検出時処理を終了する。一方、第1始動入賞口検出センサ15aからの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ501に進む。

ステップ501において、メインCPU101は、第1保留数カウンタの値（すなわち、現時点における第1保留数）が「4」未満であるか否かを判定する。そして、当該値が「4」未満でない（すなわち、「4」）と判定した場合、第1始動入賞口検出時処理を終了する。一方、当該値が「4」未満であると判定した場合、次のステップ502に進む。

40

【0165】

ステップ502において、メインCPU101は、第1保留数カウンタの値を「1」インクリメントする。そして、次のステップ503に進む。

ステップ503において、メインCPU101は、当否乱数を取得して第1保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ504に進む。

【0166】

ステップ504において、メインCPU101は、上述のステップ201で更新された特別図柄乱数を取得して、上述のステップ503で当否乱数を記憶した第1保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ505に進む。

ステップ505において、メインCPU101は、上述のステップ102で更新された

50

変動パターン乱数を取得して、上述のステップ503で当否乱数を記憶した第1保留記憶領域の記憶部に記憶する。以上より、取得された当否乱数、特別図柄乱数及び変動パターン乱数は全て同じ第1保留記憶領域の記憶部に記憶されることとなる。そして、次のステップ506に進む。

【0167】

ステップ506において、メインCPU101は、第1特図乱数及び第1時短図柄乱数が記憶されたことを示す始動入賞コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ507に進む。

ステップ507において、メインCPU101は、現時点の遊技状態が非時短遊技状態又は第1時短遊技状態であるか否かを判定する。そして、非時短遊技状態及び第1時短遊技状態のいずれでない（すなわち、第2時短遊技状態である）と判定した場合、第1始動入賞口検出時処理を終了する。一方、非時短遊技状態又は第1時短遊技状態であると判定した場合、次のステップ508に進む。

【0168】

ステップ508において、メインCPU101は、記憶された第1特図乱数について、当該第1特図乱数に基づく変動開始前に（第1特図乱数が取得された（保留として記憶された）時点で）当否抽選に関する各種判定を行う事前判定処理を実行する。そして、第1始動入賞口検出時処理を終了する。

【0169】

次に、上述したステップ302の第2始動入賞口検出時処理について、図24のフローチャートを参照して説明する。

ステップ600において、メインCPU101は、第2始動入賞口検出センサ16aからの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、第2始動入賞口検出センサ16aからの検出信号が入力されていないと判定した場合、第2始動入賞口検出時処理を終了する。一方、第2始動入賞口検出センサ16aからの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ601に進む。

ステップ601において、メインCPU101は、第2保留数カウンタの値（すなわち、現時点における第2保留数）が「4」未満であるか否かを判定する。そして、当該値が「4」未満でない（すなわち、「4」）と判定した場合、第2始動入賞口検出時処理を終了する。一方、当該値が「4」未満であると判定した場合、次のステップ602に進む。

【0170】

ステップ602において、メインCPU101は、第2保留数カウンタの値を「1」インクリメントする。そして、次のステップ603に進む。

ステップ603において、メインCPU101は、当否乱数を取得して第2保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ604に進む。

【0171】

ステップ604において、メインCPU101は、上述のステップ201で更新された特別図柄乱数を取得して、上述のステップ603で当否乱数を記憶した第2保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ605に進む。

ステップ605において、メインCPU101は、上述のステップ102で更新された変動パターン乱数を取得して、上述のステップ603で当否乱数を記憶した第2保留記憶領域の記憶部に記憶する。以上より、取得された当否乱数、特別図柄乱数及び変動パターン乱数は全て同じ第2保留記憶領域の記憶部に記憶されることとなる。そして、次のステップ606に進む。

【0172】

ステップ606において、メインCPU101は、第2特図乱数が記憶されたことを示す始動入賞コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ607に進む。

ステップ607において、メインCPU101は、現時点の遊技状態が第2時短遊技状態であるか否かを判定する。そして、第2時短遊技状態でない（すなわち、非時短遊技状

10

20

30

40

50

態又は第1時短遊技状態である）と判定した場合、第2始動入賞口検出時処理を終了する。一方、第2時短遊技状態であると判定した場合、次のステップ608に進む。

【0173】

ステップ608において、メインCPU101は、記憶された第2特図乱数について、当該第2特図乱数に基づく変動開始前に（第2特図乱数が取得された（保留として記憶された）時点で）当否抽選に関する各種判定を行う事前判定処理を実行する。そして、第2始動入賞口検出時処理を終了する。

【0174】

次に、上述したステップ508及びステップ608の事前判定処理について、図25のフローチャートを参照して説明する。なお、上述したステップ508の事前判定処理においては、第1保留記憶領域の記憶部に記憶された当否乱数、特別図柄乱数及び変動パターン乱数、並びに、第1保留数に基づいて下記の処理が実行され、上述したステップ608の事前判定処理においては、第2保留記憶領域の記憶部に記憶された当否乱数、特別図柄乱数及び変動パターン乱数、並びに、第2保留数に基づいて下記の処理が実行される。

ステップ650において、メインCPU101は、遊技球が入球した始動入賞口の種別（第1始動入賞口15、第2始動入賞口16）、保留数（第1保留数、第2保留数）、及び、遊技状態（通常遊技状態、第1低確率時短遊技状態、第2低確率時短遊技状態、高確率時短遊技状態）を確認する。そして、次のステップ651に進む。

【0175】

ステップ651において、メインCPU101は、当否乱数判定テーブル110のうち、設定されている設定値、及び、上述のステップ650で確認した遊技状態に対応するいずれか（テーブルA1～A6、テーブルB1～B6のいずれか）を取得し、取得したテーブルと、記憶された当否乱数とに基づいて、当否抽選の結果を判定する当否判定処理を実行する。その後、当該判定の結果（大当たりの当選、小当たりの当選、時短付与の当選又はハズレ）に係るデータをメインRAM103の所定の処理領域に記憶する。なお、この事前判定処理においても、時短付与の当否の判定は、ステップ650で確認した遊技状態（すなわち、当該時点で設定されている遊技状態）が通常遊技状態であった場合にのみ行われ、通常遊技状態以外の遊技状態であった場合には行われない。したがって、通常遊技状態以外の遊技状態であった場合には、大当たりの当選、小当たりの当選又はハズレのいずれかの結果が導出される。そして、次のステップ652に進む。

ステップ652において、メインCPU101は、特別図柄の種別を判定する特別図柄判定処理を実行する。具体的には、遊技球が入球した始動入賞口が第1始動入賞口15（第1特図乱数）であった場合には、第1始動入賞口判定テーブル111aを取得し、当該テーブルと、記憶された特別図柄乱数とに基づいて、大当たり図柄の種別（大当たり図柄X1、X2、X3）、小当たり図柄の種別（小当たり図柄Y1、Y2）、時短図柄の種別（時短図柄J1、J2、J3、J4、J5、J6）、又は、ハズレ図柄の種別（ハズレ図柄Z1、Z2）を判定する。また、遊技球が入球した始動入賞口が第2始動入賞口16（第2特図乱数）であった場合には、第2始動入賞口判定テーブル111bを取得し、当該テーブルと、記憶された特別図柄乱数とに基づいて、大当たり図柄の種別（大当たり図柄X1、X4）、小当たり図柄の種別（小当たり図柄Y1、Y2）、時短図柄の種別（時短図柄J7）、又は、ハズレ図柄の種別（ハズレ図柄Z1、Z2）を判定する。そして、当該判定の結果（特別図柄の種別）に係るデータを、メインRAM103の所定の処理領域に記憶する。そして、次のステップ653に進む。

【0176】

ステップ653において、メインCPU101は、上述のステップ650で確認した遊技状態、遊技球が入球した始動入賞口の種別、及び、上述の連続大当たり回数条件（連続大当たりの回数が所定回数に達すること）の成立の可否に対応する変動パターンテーブル114を取得する。そして、次のステップ654に進む。

ステップ654において、メインCPU101は、上述のステップ652で判定された特別図柄の種別、保留数、上述のステップ653で取得された変動パターンテーブル11

10

20

30

40

50

4 及び記憶された変動パターン乱数に基づいて、変動パターンコマンドを判定する変動パターンコマンド判定処理を実行する。そして、次のステップ 6 5 5 に進む。

【0 1 7 7】

ステップ 6 5 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 6 1 2 で判定された当否抽選の結果、上述のステップ 6 5 2 で判定された特別図柄の種別、上述のステップ 6 5 4 で判定された変動パターンコマンドを含む事前判定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、事前判定処理を終了する。

以上の処理により、保留として記憶された第 1 特図乱数又は第 2 特図乱数について、特別図柄の変動開始時に決定される当否抽選の結果、特別図柄の種別及び変動パターンコマンドが、事前判定コマンドによって、当該乱数の取得時点で事前に（すなわち、変動開始前に）副制御基板 3 0 0 に伝達される。

【0 1 7 8】

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、上述の事前判定処理において、第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づいて取得され保留記憶領域（第 1 保留記憶領域）に記憶された第 1 特図乱数、又は、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球に基づいて取得され保留記憶領域（第 2 保留記憶領域）に記憶された第 2 特図乱数を判定するようになっていたが、これに限定されるものではない。たとえば、事前判定処理においては、保留記憶領域に記憶された乱数を直接判定するのではなく、他の記憶領域（たとえば、レジスタ等）に記憶された乱数を判定するようにしてもよい。

【0 1 7 9】

次に、上述したステップ 3 0 3 の特定領域検出時処理について、図 2 6 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 6 7 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、特別遊技中であるか否かを判定する。そして、特別遊技中でないと判定した場合、特定領域検出時処理を終了する。一方、特別遊技中であると判定した場合、次のステップ 6 7 1 に進む。

ステップ 6 7 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、特定領域検出センサ 5 7 a からの検出信号が所定回数（本形態では、1 回）入力されたか否かを判定する。そして、特定領域検出センサ 5 7 a からの検出信号が所定回数入力されていないと判定した場合、特定領域検出時処理を終了する。一方、特定領域検出センサ 5 7 a からの検出信号が所定回数入力されたと判定した場合、次のステップ 6 7 2 に進む。

ステップ 6 7 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、特定領域 5 7 へ所定数の遊技球が進入したことを示す進入フラグをオンにする。そして、特定領域検出時処理を終了する。

【0 1 8 0】

次に、上述したステップ 2 0 3 の特図関連制御処理について、図 2 7 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 7 0 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、実行フェーズデータの値をロードする。この実行フェーズデータは、特図関連制御処理を構成する複数の機能モジュール（サブルーチン）のうちいずれを実行するかを示すものである。具体的には、この実行フェーズデータは、後述する特別図柄変動開始処理の実行を示すデータ「0 0」と、後述する特別図柄変動停止処理の実行を示すデータ「0 1」と、後述する停止後処理の実行を示すデータ「0 2」と、後述する特別遊技制御処理の実行を示すデータ「0 3」と、後述する小当たり遊技制御処理の実行を示すデータ「0 4」と、後述する特別遊技終了処理の実行を示すデータ「0 5」と、を有している。

そして、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 7 0 0 でロードした実行フェーズデータの値に基づき、特別図柄変動開始処理（ステップ 7 0 1）、特別図柄変動停止処理（ステップ 7 0 2）、停止後処理（ステップ 7 0 3）、特別遊技制御処理（ステップ 7 0 4）、小当たり遊技制御処理（ステップ 7 0 5）又は特別遊技終了処理（ステップ 7 0 6）のいずれかを実行する。そして、特図関連制御処理を終了する。

【0 1 8 1】

次に、上述したステップ 7 0 1 の特別図柄変動開始処理について、図 2 8 のフローチャ

10

20

30

40

50

ートを参照して説明する。

ステップ800において、メインCPU101は、実行フェーズデータが特別図柄変動開始処理の実行を示すデータ「00」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「00」であると判定した場合、次のステップ801に進む。一方、実行フェーズデータが「00」でないと判定した場合、特別図柄変動開始処理を終了する。

ステップ801において、メインCPU101は、第2保留記憶領域の記憶部に第2特図乱数が記憶されているか否か、すなわち、第2保留数カウンタが「1」以上であるか否かを判定する。そして、第2特図乱数が記憶されていると判定した場合、ステップ804に進む。一方、第2特図乱数が記憶されていないと判定した場合、次のステップ802に進む。

【0182】

ステップ802において、メインCPU101は、第1保留記憶領域の記憶部に第1特図乱数が記憶されているか否か、すなわち、第1保留数カウンタが「1」以上であるか否かを判定する。そして、第1特図乱数が記憶されていないと判定した場合、ステップ812に進む。一方、第1特図乱数が記憶されていると判定した場合、次のステップ803に進む。

ステップ803において、メインCPU101は、第1保留数カウンタの値を「1」デクリメントするとともに、第1保留記憶領域のシフト処理を実行する。具体的には、第1保留記憶領域の第1記憶部に記憶されている各乱数を、メインRAM103に設けられている所定の処理領域に記憶するとともに、第1保留記憶領域の第2記憶部～第4記憶部に記憶されている各乱数を、1つ番号の小さい記憶部にシフトさせる。これにより、第1保留記憶領域に記憶された各乱数は、いわゆる先入れ先出し（FIFO）で、後述の当否判定処理に用いられるようになっている。そして、ステップ805に進む。

【0183】

また、上述のステップ801で第2特図乱数が記憶されていると判定した場合に進むステップ804において、メインCPU101は、第2保留数カウンタの値を「1」デクリメントするとともに、第2保留記憶領域のシフト処理を実行する。具体的には、第2保留記憶領域の第1記憶部に記憶されている各乱数を、メインRAM103に設けられている所定の処理領域に記憶するとともに、第2保留記憶領域の第2記憶部～第4記憶部に記憶されている各乱数を、1つ番号の小さい記憶部にシフトさせる。これにより、第2保留記憶領域に記憶された各乱数は、いわゆる先入れ先出し（FIFO）で、後述の当否判定処理に用いられるようになっている。そして、ステップ805に進む。

ステップ805において、メインCPU101は、当否抽選の実行回数（特別図柄の変動回数）をカウントするための変動回数カウンタのカウント値を「1」インクリメントする。また、メインCPU101は、変動回数カウンタのカウント値を含む変動回数コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。これにより、変動回数コマンドが副制御基板300に送信され、副制御基板300は現時点の変動回数カウンタのカウント値を把握できることとなる。そして、次のステップ806に進む。

【0184】

ステップ806において、メインCPU101は、当否抽選の結果を導出する当否判定処理を実行する。そして、次のステップ807に進む。

ステップ807において、メインCPU101は、特別図柄の種別を決定する特別図柄決定処理を実行する。具体的には、遊技球が入球した始動入賞口が第1始動入賞口15（第1特図乱数）であった場合には、第1始動入賞口判定テーブル111aを取得し、当該テーブルと、上述のステップ806で判定された当否抽選の結果（大当たりの当選、小当たりの当選、時短付与の当選、ハズレ）と、上述のステップ803又はステップ804で所定の処理領域に記憶された特別図柄乱数とに基づいて、大当たり図柄の種別（大当たり図柄X1、X2、X3）、小当たり図柄の種別（小当たり図柄Y1、Y2）、時短図柄の種別（時短図柄J1、J2、J3、J4、J5、J6）、又は、ハズレ図柄の種別（ハズレ図柄Z1、Z2）を決定する。また、遊技球が入球した始動入賞口が第2始動入賞口1

10

20

30

40

50

6（第2特図乱数）であった場合には、第2始動入賞口判定テーブル111bを取得し、当該テーブルと、上述のステップ806で判定された当否抽選の結果（大当たりの当選、小当たりの当選、時短付与の当選、ハズレ）と、上述のステップ803又はステップ804で所定の処理領域に記憶された特別図柄乱数とに基づいて、大当たり図柄の種別（大当たり図柄X1、X4）、小当たり図柄の種別（小当たり図柄Y1、Y2）、時短図柄の種別（時短図柄J7）、又は、ハズレ図柄の種別（ハズレ図柄Z1、Z2）を決定する。そして、決定した特別図柄に対応するデータを、メインRAM103の所定の一時記憶領域に記憶する。また、この特別図柄決定処理においては、現時点の遊技状態、すなわち、特別図柄を決定した時点の遊技状態が遊技状態バッファに記憶される。そして、次のステップ808に進む。

10

なお、本形態に係るパチンコ機Pの変動開始処理では、第1特図乱数及び第2特図乱数の両方が記憶されている場合には、第1特図乱数に優先して第2特図乱数が処理されるようになっているが、これに限定されるものではなく、保留記憶領域に記憶された順に処理してもよい。

【0185】

ステップ808において、メインCPU101は、上述のステップ807で決定された特別図柄の種別を示す図柄決定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。これにより、決定された特別図柄の種別に係る情報が、変動開始時に副制御基板300に送信されることとなる。そして、次のステップ809に進む。

ステップ809において、メインCPU101は、上述のステップ803又はステップ804で処理領域に記憶された変動パターン乱数に基づいて、変動パターンを決定する変動パターン決定処理を実行する。そして、次のステップ810に進む。

20

【0186】

ステップ810において、メインCPU101は、第1特別図柄表示装置30又は第2特別図柄表示装置31で特別図柄の変動表示を開始するための変動表示データをセットする。これにより、第1特図乱数に基づいて特別図柄の変動表示が行われる場合には、第1特別図柄表示装置30が点滅表示を開始し、また、第2特図乱数に基づいて特別図柄の変動表示が行われる場合には、第2特別図柄表示装置31が点滅表示を開始する。ここで、点滅表示とは、各表示装置において「ー」が所定の間隔で点滅することをいうものである。

また、本形態に係るパチンコ機Pでは、第1特図乱数が第1保留記憶領域に記憶されている場合には、第1保留数を認識できる態様で第1特図保留表示装置38が表示され、第2特図乱数が第2保留記憶領域に記憶されている場合には、第2保留数を認識できる態様で第2特図保留表示装置39が表示されるようになっている。そして、第1特図乱数に基づいて上述の特別図柄の変動表示が行われる場合には、変動表示の開始と同時に、第1保留数が1つ減ることを示すように、第1特図保留表示装置38が表示制御され、第2特図乱数に基づいて上述の特別図柄の変動表示が行われる場合には、変動表示の開始と同時に、第2保留数が1つ減ることを示すように、第2特図保留表示装置39が表示制御される。そして、次のステップ811に進む。

30

【0187】

ステップ811において、メインCPU101は、特図関連制御処理において特別図柄変動停止処理が実行されるように、実行フェーズデータに「01」をセットし、特別図柄変動開始処理を終了する。

40

また、上述のステップ802で第1保留記憶領域に第1特図乱数が記憶されていないと判定した場合に進むステップ812において、メインCPU101は、変動表示が行われていないことに基づき、演出表示装置21において客待ち表示を行うための客待ち判定処理を実行する。具体的には、メインCPU101は特別図柄の変動表示が行われていない時間を計時するとともに、特別図柄の変動表示が行われることなく所定の客待ち時間（たとえば、30秒）が経過した場合に、客待ち状態となったものとして、演出表示装置21に客待ち画面を表示するための客待ちコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、特別図柄変動開始処理を終了する。

50

【0188】

次に、上述したステップ806の当否判定処理について、図29のフローチャートを参照して説明する。

ステップ850において、メインCPU101は、当否乱数判定テーブル110のうち、設定されている設定値、及び、現時点の遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）に対応するいずれかを選択し、選択したテーブルと上述のステップ803又はステップ804の所定の処理領域に記憶された当否乱数とに基づいて、大当たりの当選となるか否かを判定する（すなわち、大当たりの当否の判定を行う）大当たり当否判定処理を実行する。具体的には、メインCPU101は、上述のテーブルから大当たりの当選となる数値範囲の情報を取得し、この取得した数値範囲内に上述の当否乱数が属するか否かを判定する。そして、上述の数値範囲内に上述の当否乱数が属する場合に大当たりの当選と判定され、上述の数値範囲内に上述の当否乱数が属しない場合に大当たりの非当選と判定される。そして、次のステップ851に進む。

10

ステップ851において、メインCPU101は、上述のステップ850で実行された大当たり当否判定処理の結果が大当たりの当選であったか否か（すなわち、大当たりに当選したか否か）を判定する。そして、大当たりの当選でない（大当たりの非当選）と判定した場合、ステップ853に進む。一方、大当たりの当選と判定した場合、次のステップ852に進む。

【0189】

ステップ852において、メイン101は、メインRAM103の所定の記憶領域に大当たりの当選である旨を記憶する。そして、当否判定処理を終了する。

20

また、上述のステップ851で大当たりの当選でないと判定した場合に進むステップ853において、メインCPU101は、上述のステップ850で選択したテーブルと上述のステップ803又はステップ804の所定の処理領域に記憶された当否乱数（すなわち、上述のステップ850で判定の対象となった当否乱数と同一の当否乱数）とに基づいて、小当たりの当選となるか否かを判定する（すなわち、小当たりの当否の判定を行う）小当たり当否判定処理を実行する。具体的には、メインCPU101は、上述のテーブルから小当たりの当選となる数値範囲の情報を取得し、この取得した数値範囲内に上述の当否乱数が属するか否かを判定する。そして、上述の数値範囲内に上述の当否乱数が属する場合に小当たりの当選と判定され、上述の数値範囲内に上述の当否乱数が属しない場合に小当たりの非当選と判定される。そして、次のステップ854に進む。

30

【0190】

ステップ854において、メインCPU101は、上述のステップ853で実行された小当たり当否判定処理の結果が小当たりの当選であったか否か（すなわち、小当たりに当選したか否か）を判定する。そして、小当たりの当選でない（小当たりの非当選）と判定した場合、ステップ856に進む。一方、小当たりの当選と判定した場合、次のステップ855に進む。

ステップ855において、メイン101は、メインRAM103の所定の記憶領域に小当たりの当選である旨を記憶する。そして、当否判定処理を終了する。

【0191】

40

また、上述のステップ854で小当たりの当選でないと判定した場合に進むステップ856において、メインCPU101は、現時点で設定されている遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。そして、通常遊技状態でない（すなわち、第1低確率時短遊技状態、第2低確率時短遊技状態又は高確率時短遊技状態である）と判定した場合、ステップ860に進む。一方、通常遊技状態であると判定した場合、次のステップ857に進む。

ステップ857において、メインCPU101は、上述のステップ850で選択したテーブルと上述のステップ803又はステップ804の所定の処理領域に記憶された当否乱数（すなわち、上述のステップ850及びステップ853で判定の対象となった当否乱数と同一の当否乱数）とに基づいて、時短付与の当選となるか否かを判定する（すなわち、時短付与の当否の判定を行う）時短付与判定処理を実行する。具体的には、メインCPU

50

101は、上述のテーブルから時短付与の当選となる数値範囲の情報を取得し、この取得した数値範囲内に上述の当否乱数が属するか否かを判定する。そして、上述の数値範囲内に上述の当否乱数が属する場合に時短付与の当選と判定され、上述の数値範囲内に上述の当否乱数が属しない場合に時短付与の非当選と判定される。そして、次のステップ858に進む。

【0192】

ステップ858において、メインCPU101は、上述のステップ857で実行された時短付与当否判定処理の結果が時短付与の当選であったか否か（すなわち、時短付与に当選したか否か）を判定する。そして、時短付与の当選でない（小当たりの非当選）と判定した場合、ステップ860に進む。一方、時短付与の当選と判定した場合、次のステップ859に進む。

ステップ859において、メイン101は、メインRAM103の所定の記憶領域に時短付与の当選である旨を記憶する。そして、当否判定処理を終了する。

【0193】

また、上述のステップ856で通常遊技状態でないと判定した場合、又は、上述のステップ858で時短付与に当選していないと判定した場合に進むステップ860において、メインCPU101は、メインRAM103の所定の記憶領域にハズレである旨を記憶する。そして、当否判定処理を終了する。

なお、本形態に係るパチンコ機Pでは、大当たり当否判定処理、小当たり当否判定処理、及び、時短付与当否判定処理はいずれも、設定されている設定値及び遊技状態に対応する当否乱数判定テーブル110の選択、判定の対象となる数値範囲の情報の取得、及び、当該数値範囲に当否乱数が属するか否かの判定を実行するための共通化された処理プログラム（同一のモジュール）により実行されるようになっている。

【0194】

次に、上述したステップ809の変動パターン決定処理について、図30のフローチャートを参照して説明する。

ステップ900において、メインCPU101は、遊技球が入球した始動入賞口の種別（第1始動入賞口15、第2始動入賞口16）、保留数（第1保留数、第2保留数）、遊技状態（通常遊技状態、第1低確率時短遊技状態、第2低確率時短遊技状態、高確率時短遊技状態）を確認する。そして、次のステップ901に進む。

ステップ901において、メインCPU101は、上述のステップ900で確認した遊技状態、遊技球が入球した始動入賞口の種別、及び、上述の連続大当たり回数条件（連続大当たりの回数が所定回数に達すること）の成立の可否に対応する変動パターンテーブル114を取得する。そして、次のステップ902に進む。

【0195】

ステップ902において、メインCPU101は、上述のステップ901で取得した変動パターンテーブル114と、上述のステップ807で決定された特別図柄の種別と、上述のステップ900で確認した保留数と、上述のステップ803又は804で処理領域に記憶された変動パターン乱数とに基づいて、変動パターンコマンドを決定し、この決定された変動パターンコマンドを所定の処理領域に記憶する。そして、次のステップ903に進む。

ステップ903において、メインCPU101は、上述のステップ902で決定された変動パターンコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ904に進む。

【0196】

ステップ904において、メインCPU101は、変動パターンテーブル114に基づいて、変動パターンコマンドに対応付けられた変動時間を決定する。そして、決定された変動時間を変動時間タイマカウンタにセットする。そして、変動パターン決定処理を終了する。

【0197】

次に、上述したステップ 702 の特別図柄変動停止処理について、図 31 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 1000 において、メイン CPU 101 は、実行フェーズデータが特別図柄変動停止処理の実行を示すデータ「01」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「01」でないと判定した場合、特別図柄変動停止処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「01」であると判定した場合、次のステップ 1001 に進む。

【0198】

ステップ 1001 において、メイン CPU 101 は、ステップ 904 で変動時間タイマカウンタにセットされた変動時間が経過したか否かを判定する。そして、当該変動時間が経過していないと判定した場合、特別図柄変動停止処理を終了する。一方、当該変動時間が経過したと判定した場合、次のステップ 1002 に進む。

10

ステップ 1002 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 807 で決定された特別図柄を、第 1 特別図柄表示装置 30 又は第 2 特別図柄表示装置 31 に停止表示するための停止表示データをセットし、特別図柄の停止表示を実行する。そして、次のステップ 1003 に進む。

【0199】

ステップ 1003 において、メイン CPU 101 は、特別図柄が確定したことを示す図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ 1004 に進む。

ステップ 1004 において、メイン CPU 101 は、特別図柄を停止表示する停止表示時間を停止表示時間タイマカウンタにセットする。本形態に係るパチンコ機 P では、決定された特別図柄が時短図柄（J1、J2、J3、J4、J5、J6、J7）のときには 3 秒の停止表示時間がセットされ、これ以外のときには 0.5 秒の停止表示時間がセットされる。そして、次のステップ 1005 に進む。

20

【0200】

ステップ 1005 において、メイン CPU 101 は、特図関連制御処理において停止後処理が実行されるように、実行フェーズデータに「02」をセットする。そして、特別図柄変動停止処理を終了する。

【0201】

次に、上述したステップ 703 の停止後処理について、図 32 のフローチャートを参照して説明する。

30

ステップ 1100 において、メイン CPU 101 は、実行フェーズデータが停止後処理の実行を示すデータ「02」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「02」でないと判定した場合、停止後処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「02」であると判定した場合、次のステップ 1101 に進む。

ステップ 1101 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 1004 で停止表示時間タイマカウンタにセットされた停止表示時間が経過したか否かを判定する。そして、停止表示時間が経過していないと判定した場合、停止後処理を終了する。一方、停止表示時間が経過したと判定した場合、次のステップ 1102 に進む。

【0202】

40

ステップ 1102 において、メイン CPU 101 は、停止表示時間が経過した旨を示す停止表示終了コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。これにより、停止表示時間が経過した旨が副制御基板 300 に伝達される。また、メイン CPU 101 は、現時点の遊技状態を遊技状態バッファに記憶する。そして、次のステップ 1103 に進む。

ステップ 1103 において、メイン CPU 101 は、時短回数更新処理を実行する。具体的には、メイン CPU 101 は、現時点の遊技状態が第 1 時短遊技状態であることを示す第 1 時短遊技フラグ、又は、現時点の遊技状態が第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技フラグのいずれかがオンとなっているか否かを判定する。そして、第 1 時短遊技フラグ又は第 2 時短遊技フラグがオンとなっていると判定した場合、メイン RAM 103 に設けられた時短回数記憶領域を更新する。この時短回数記憶領域には、時短遊技状態

50

が終了するまでの残りの変動回数が記憶されている。そして、この記憶されている残りの変動回数を「1」デクリメントする。また、残りの変動回数の更新により当該残りの変動回数が「0」となった場合には、オンとなっていた第1時短遊技フラグ又は第2時短遊技フラグをオフにする処理も実行する。また、第1時短遊技フラグ及び第2時短遊技フラグがいずれもオンとなっていないと判定した場合、メインCPU101は何も処理を行わない。そして、次のステップ1104に進む。

【0203】

ステップ1104において、メインCPU101は、高確回数更新処理を行う。ここでは、メインCPU101は、現時点の遊技状態が高確率遊技状態であることを示す高確遊技フラグがオンとなっているか否かを判定する。そして、高確遊技フラグがオンとなっていると判定した場合、メインRAM103に設けられた高確回数記憶領域を更新する。この高確回数記憶領域には、高確率遊技状態が終了するまでの残りの変動回数が記憶されている。そして、この記憶されている残りの変動回数を「1」デクリメントする。また、残りの変動回数の更新により当該残りの変動回数が「0」となった場合には、高確遊技フラグをオフにする処理も実行される。また、高確遊技フラグがオンとなっていないと判定した場合、メインCPU101は何も処理を行わない。そして、次のステップ1105に進む。

【0204】

ステップ1105において、メインCPU101は、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。そして、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄でない（すなわち、小当たり図柄、時短図柄、又はハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ1111に進む。一方、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄であると判定した場合、次のステップ1106に進む。

ステップ1106において、メインCPU101は、大当たり当選時の遊技状態及び停止表示された大当たり図柄の種別（大当たり図柄X1、X2、X3、X4）を副制御基板300に伝達するための大当たり当選時コマンドをセットする。そして、次のステップ1107に進む。

【0205】

ステップ1107において、メインCPU101は、現時点の遊技状態をリセットする。そして、次のステップ1108に進む。

ステップ1108において、メインCPU101は、特別遊技の開始時に設定される待機時間であるオープニング時間をオープニング時間タイマカウンタにセットするとともに、オープニング処理が開始されることを示すオープニングコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ1109に進む。

【0206】

ステップ1109において、メインCPU101は、停止表示されている大当たり図柄の種別に基づいて、メインRAM103にラウンド数をセットする。具体的には、メインCPU101は、停止表示されている大当たり図柄がX1又はX2であれば、ラウンド数として「10」をセットし、停止表示されている大当たり図柄がX3又はX4であれば、ラウンド数として「4」をセットする。そして、次のステップ1110に進む。

ステップ1110において、メインCPU101は、特図関連制御処理において特別遊技制御処理が実行されるように、実行フェーズデータに「03」をセットする。そして、停止後処理を終了する。

【0207】

また、上述のステップ1105で停止表示されている特別図柄が大当たり図柄でないと判定した場合に進むステップ1111において、メインCPU101は、停止表示されている特別図柄が小当たり図柄であるか否かを判定する。そして、停止表示されている特別図柄が小当たり図柄でない（すなわち、時短図柄又はハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ1114に進む。一方、停止表示されている特別図柄が小当たり図柄であると判定した場合、次のステップ1112に進む。

10

20

30

40

50

ステップ1112において、メインCPU101は、小当たり遊技の開始時に設定される待機時間であるオープニング時間をオープニング時間タイマカウンタにセットするとともに、オープニング処理が開始されることを示すオープニングコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ1113に進む。

【0208】

ステップ1113において、メインCPU101は、特図関連制御処理において小当たり遊技制御処理が実行されるように、実行フェーズデータに「04」をセットする。そして、停止後処理を終了する。

【0209】

また、上述のステップ1111で停止表示されている特別図柄が小当たり図柄でないと判定した場合に進むステップ1114において、メインCPU101は、停止表示されている特別図柄が時短図柄であるか否かを判定する。そして、停止表示されている特別図柄が時短図柄でない（すなわち、ハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ1116に進む。一方、停止表示されている特別図柄が時短図柄であると判定した場合、次のステップ1115に進む。

ステップ1115において、メインCPU101は、遊技状態を第1低確率時短遊技状態に設定する第1低確率時短遊技状態設定処理を実行する。具体的には、第1時短遊技フラグをオンにするとともに、停止表示された時短図柄がJ1であった場合には時短回数に「10」をセットし、停止表示された時短図柄がJ2であった場合には時短回数に「20」をセットし、停止表示された時短図柄がJ3であった場合には時短回数に「30」をセットし、停止表示された時短図柄がJ4であった場合には時短回数に「50」をセットし、停止表示された時短図柄がJ5であった場合には時短回数に「100」をセットし、停止表示された時短図柄がJ6であった場合には時短回数に「1000」をセットし、停止表示された時短図柄がJ7であった場合には時短回数に「1」をセットする。そして、次のステップ1116に進む。

【0210】

ステップ1116において、メインCPU101は、設定されている遊技状態を確認し、当該遊技状態を示す遊技状態コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ1117に進む。

ステップ1117において、メインCPU101は、特図関連制御処理において特別図柄変動開始処理が実行されるように、実行フェーズデータに「00」をセットする。そして、停止後処理を終了する。

【0211】

次に、上述したステップ704の特別遊技制御処理について、図33のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1200において、メインCPU101は、実行フェーズデータが特別遊技制御処理の実行を示すデータ「03」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「03」でないと判定した場合、特別遊技制御処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「03」であると判定した場合、次のステップ1201に進む。

ステップ1201において、メインCPU101は、上述のステップ1108でオープニング時間タイマカウンタにセットされたオープニング時間が経過しているか否かを判定する。そして、オープニング時間が経過していないと判定した場合、特別遊技制御処理を終了する。一方、オープニング時間が経過していると判定した場合、次のステップ1202に進む。

【0212】

ステップ1202において、メインCPU101は、この特別遊技制御処理において全ラウンド遊技が終了した後に行われる待機処理であるエンディング処理中であるか否かを判定する。そして、エンディング処理中であると判定した場合、ステップ1210に進む。一方、エンディング処理中でないと判定した場合、次のステップ1203に進む。

ステップ1203において、メインCPU101は、停止表示された大当たり図柄の種

10

20

30

40

50

別に応じた特別電動役物作動テーブル 1 1 2 に基づいて、大入賞口 1 8 の開閉及び振り分け部材 5 9 の作動を行う大入賞口開閉制御処理を実行する。そして、次のステップ 1 2 0 4 に進む。

【0 2 1 3】

ステップ 1 2 0 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 1 2 0 3 の大入賞口開閉制御に基づいてラウンド遊技が開始された時点であるか否かを判定する。そして、ラウンド遊技が開始された時点ではないと判定した場合、ステップ 1 2 0 6 に進む。一方、ラウンド遊技が開始された時点であると判定した場合、次のステップ 1 2 0 5 に進む。

ステップ 1 2 0 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技開始コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ 1 2 0 6 に進む。

10

なお、ラウンド遊技開始コマンドは、ラウンド遊技の回数ごとに設けられており、これにより、何回目のラウンド遊技が開始されたかを副制御基板 3 0 0 に伝達できるようになっている。

【0 2 1 4】

ステップ 1 2 0 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 1 2 0 3 の大入賞口開閉制御に基づいてラウンド遊技が終了したか否かを判定する。そして、ラウンド遊技が終了していないと判定した場合、特別遊技制御処理を終了する。一方、ラウンド遊技が終了したと判定した場合、次のステップ 1 2 0 7 に進む。

ステップ 1 2 0 7 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 に記憶されているラウンド数を「1」デクリメントする。そして、次のステップ 1 2 0 8 に進む。

20

【0 2 1 5】

ステップ 1 2 0 8 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 1 2 0 7 でデクリメントしたラウンド数が「0」であるか否かを判定する。そして、当該ラウンド数が「0」でないと判定した場合、特別遊技制御処理を終了する。一方、当該ラウンド数が「0」であると判定した場合、次のステップ 1 2 0 9 に進む。

ステップ 1 2 0 9 において、メイン CPU 1 0 1 は、特別遊技の終了時に設定される待機時間であるエンディング時間をエンディング時間タイマカウンタにセットし、エンディング処理が開始されることを示すエンディングコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、特別遊技制御処理を終了する。

30

【0 2 1 6】

また、上述のステップ 1 2 0 2 でエンディング処理中であると判定した場合に進むステップ 1 2 1 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 1 2 0 9 でエンディング時間タイマカウンタにセットしたエンディング時間が経過したか否かを判定する。そして、当該エンディング時間が経過していないと判定した場合、特別遊技制御処理を終了する。一方、当該エンディング時間が経過したと判定した場合、次のステップ 1 2 1 1 に進む。

ステップ 1 2 1 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、特別遊技が終了したことを示す特別遊技終了コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ 1 2 1 2 に進む。

【0 2 1 7】

ステップ 1 2 1 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、特図関連制御処理において特別遊技終了処理が実行されるように、実行フェーズデータに「0 5」をセットする。そして、特別遊技制御処理を終了する。

40

【0 2 1 8】

次に、上述したステップ 7 0 5 の小当たり遊技制御処理について、図 3 4 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 1 2 5 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、実行フェーズデータが小当たり遊技制御処理の実行を示すデータ「0 4」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「0 4」でないと判定した場合、小当たり遊技制御処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「0 4」であると判定した場合、次のステップ 1 2 5 1 に進む。

50

ステップ1251において、メインCPU101は、上述のステップ1112でオープニング時間タイマカウンタにセットされたオープニング時間が経過したか否かを判定する。そして、オープニング時間が経過していないと判定した場合、小当たり遊技制御処理を終了する。一方、オープニング時間が経過したと判定した場合、次のステップ1252に進む。

【0219】

ステップ1252において、メインCPU101は、この小当たり遊技制御処理において大入賞口18の開閉が終了した後に行われる待機処理であるエンディング処理中であるか否かを判定する。そして、エンディング処理中であると判定した場合、ステップ1256に進む。一方、エンディング処理中でないと判定した場合、次のステップ1253に進む。

10

ステップ1253において、メインCPU101は、特別電動役物作動テーブル112における第4作動テーブル112dに基づいて、大入賞口18の開閉を行う小当たり遊技実行処理を行う。そして、次のステップ1254に進む。

【0220】

ステップ1254において、メインCPU101は、大入賞口18の開閉が終了したか否かを判定する。そして、大入賞口18の開閉が終了していないと判定した場合、小当たり遊技制御処理を終了する。一方、大入賞口18の開閉が終了したと判定した場合、次のステップ1255に進む。

ステップ1255において、メインCPU101は、小当たり遊技の終了時に設定される待機時間であるエンディング時間をエンディング時間タイマカウンタにセットし、エンディング処理が開始されることを示すエンディングコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、小当たり遊技制御処理を終了する。

20

【0221】

また、上述のステップ1252でエンディング処理中であると判定した場合に進むステップ1256において、メインCPU101は、上述のステップ1255でエンディング時間タイマカウンタにセットしたエンディング時間が経過したか否かを判定する。そして、当該エンディング時間が経過していないと判定した場合、小当たり遊技制御処理を終了する。一方、当該エンディング時間が経過したと判定した場合、次のステップ1257に進む。

30

ステップ1257において、メインCPU101は、小当たり遊技が終了したことを示す小当たり遊技終了コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ1258に進む。

【0222】

ステップ1258において、メインCPU101は、設定されている遊技状態を確認し、当該遊技状態を示す遊技状態コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。また、メインCPU101は、特図関連制御処理において特別図柄変動処理が実行されるように、実行フェーズデータに「00」をセットする。そして、小当たり遊技制御処理を終了する。

【0223】

次に、上述したステップ705の特別遊技終了処理について、図35のフローチャートを参照して説明する。

40

ステップ1300において、メインCPU101は、実行フェーズデータが特別遊技終了処理の実行を示すデータ「05」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「05」でないと判定した場合、特別遊技終了処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「05」であると判定した場合、次のステップ1301に進む。

ステップ1301において、メインCPU101は、進入フラグがオンであるか否かを判定する。そして、進入フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判定した場合、ステップ1309に進む。一方、進入フラグがオンであると判定した場合、次のステップ1302に進む。

50

【0224】

ステップ1302において、メインCPU101は、上述の連続確変設定回数をカウントするための連続確変設定回数カウンタの値を1デクリメントするとともに、上述の連続時短設定回数をカウントするための連続時短設定回数カウンタの値を1デクリメントする。そして、次のステップ1303に進む。

ステップ1303において、メインCPU101は、連続確変設定回数カウンタの値が0に到達したか否か、すなわち、連続確変設定回数が予め定められた上限回数に到達したか否かを判定する。そして、連続確変設定回数カウンタの値が0に到達していないと判定した場合、ステップ1305に進む。一方、連続確変設定回数カウンタの値が0に到達したと判定した場合、次のステップ1304に進む。

10

【0225】

ステップ1304において、メインCPU101は、遊技状態を低確率遊技状態に設定する低確率遊技状態設定処理を実行する。具体的には、高確遊技フラグをオフにする。また、メインCPU101は、連続確変設定回数カウンタに予め定められた上限回数である「10000」をセットする。そして、ステップ1306に進む。

また、上述のステップ1303で連続確変設定回数カウンタの値が0に到達していないと判定した場合に進むステップ1305において、遊技状態を高確率遊技状態に設定する高確率遊技状態設定処理を実行する。具体的には、高確遊技フラグをオンにするとともに、高確回数に「10000」をセットする。そして、次のステップ1306に進む。

【0226】

20

ステップ1306において、メインCPU101は、連続時短設定回数カウンタの値が0に到達したか否か、すなわち、連続時短設定回数が予め定められた上限回数に到達したか否かを判定する。そして、連続時短設定回数カウンタの値が0に到達していないと判定した場合、ステップ1308に進む。一方、連続時短設定回数カウンタの値が0に到達したと判定した場合、次のステップ1307に進む。

ステップ1307において、メインCPU101は、遊技状態を非時短遊技状態に設定する非時短遊技状態設定処理を実行する。具体的には、第1時短遊技フラグ及び第2時短遊技フラグをオフにする。また、メインCPU101は、連続時短設定回数カウンタに予め定められた上限回数である「10000」をセットする。そして、ステップ1311に進む。

30

【0227】

また、上述のステップ1306で連続時短設定回数カウンタの値が0に到達していないと判定した場合に進むステップ1308において、メインCPU101は、遊技状態を第2時短遊技状態に設定する第2時短遊技状態設定処理を実行する。具体的には、第2時短遊技フラグをオンにするとともに、時短回数に「10000」をセットする。そして、ステップ1311に進む。

また、上述のステップ1301で進入フラグがオンでないと判定した場合に進むステップ1309において、メインCPU101は、上述のステップ1304と同様の低確率時短遊技状態設定処理を実行するとともに、連続確変設定回数カウンタに予め定められた上限回数である「10000」をセットする。そして、次のステップ1310に進む。

40

【0228】

ステップ1310において、メインCPU101は、遊技状態を非時短遊技状態又は第2時短遊技状態に設定する時短・非時短遊技状態設定処理を実行する。具体的には、大当たり当選時に決定された大当たり図柄がX2又はX3の場合において、当該大当たり当選時の遊技状態が時短遊技状態（第1時短遊技状態）であったときには、第2時短遊技状態を設定すべく、第2時短遊技フラグをオンにするとともに、時短回数に「10000」をセットする。これに対して、当該大当たり当選時の遊技状態が非時短遊技状態であったときには、非時短遊技状態を設定すべく、第1時短遊技フラグ及び第2時短遊技フラグをオフにする。また、大当たり当選時に決定された大当たり図柄がX4の場合には、第2時短遊技状態を設定すべく、第2時短遊技フラグをオンにするとともに、時短回数に「100

50

」をセットする。そして、ステップ1311に進む。

ステップ1311において、メインCPU101は、設定された遊技状態が高確率時短遊技状態（高確率遊技状態及び第2時短遊技状態）又は第2低確率時短遊技状態（低確率遊技状態及び第2時短遊技状態）のいずれかであるか否かを判定する。そして、いずれでもないと判定した場合、ステップ1313に進む。一方、いずれかであると判定した場合、次のステップ1312に進む。

【0229】

ステップ1312において、メインCPU101は、連続大当たり回数をカウントするための連続大当たり回数カウンタの値を1インクリメントする。なお、この連続大当たり回数カウンタの値が所定回数（本形態では3回）に対応する値に到達すると、上述の連続大当たり回数条件が成立したこととなる。そして、ステップ1314に進む。

10

また、上述のステップ1311で設定された遊技状態が高確率時短遊技状態及び第2低確率時短遊技状態のいずれでもないと判定した場合に進むステップ1313において、メインCPU101は、連続大当たり回数カウンタの値をリセット（ゼロクリア）する。そして、次のステップ1314に進む。

【0230】

ステップ1314において、メインCPU101は、進入フラグをオフにする。そして、次のステップ1315に進む。

ステップ1315において、メインCPU101は、上述のように設定された遊技状態に応じて、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。この遊技状態指定コマンドには、上述のように設定された、高確遊技フラグのオン又はオフの情報、第1時短遊技フラグのオン又はオフの情報、第2時短遊技フラグのオン又はオフの情報、高確回数、時短回数の情報が含まれている。そして、次のステップ1316に進む。

20

【0231】

ステップ1316において、メインCPU101は、特図関連制御処理において変動開始処理が実行されるように、実行フェーズデータに「00」をセットする。そして、特別遊技終了処理を終了する。

【0232】

次に、上述したステップ204の普図関連制御処理について、図36のフローチャートを参照して説明する。

30

ステップ1400において、メインCPU101は、普図実行フェーズデータの値をロードする。この普図実行フェーズデータは、当該普図関連制御処理を構成する複数の機能モジュール（サブルーチン）のうちいずれを実行するかを示すものである。具体的には、この普図実行フェーズデータは、後述する普通図柄変動開始処理の実行を示すデータ「10」と、後述する普通図柄変動停止処理の実行を示すデータ「11」と、後述する普通図柄停止後処理の実行を示すデータ「12」と、後述する可動片制御処理の実行を示すデータ「13」と、を有している。

そして、メインCPU101は、上述のステップ1400でロードした普図実行フェーズデータの値に基づき、普通図柄変動開始処理（ステップ1401）、普通図柄変動停止処理（ステップ1402）、普通図柄停止後処理（ステップ1403）又は可動片制御処理（ステップ1404）のいずれかを実行する。そして、普図関連制御処理を終了する。

40

【0233】

次に、上述したステップ1401の普通図柄変動開始処理について、図37のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1500において、メインCPU101は、普図実行フェーズデータが普通図柄変動開始処理の実行を示す「10」であるか否かを判定する。そして、普図実行フェーズデータが「10」でないと判定した場合、普通図柄変動開始処理を終了する。一方、普図実行フェーズデータが「10」と判定した場合、次のステップ1501に進む。

ステップ1501において、メインCPU101は、普図保留記憶領域に当たり決定乱数が記憶されているか否か、すなわち、普図保留数カウンタが「1」以上であるか否かを

50

判定する。そして、普図保留数カウンタが「1」以上でない（すなわち、「0」）と判定した場合、普通図柄変動開始処理を終了する。一方、普図保留数カウンタが「1」以上であると判定した場合、次のステップ1502に進む。

【0234】

ステップ1502において、メインCPU101は、普図保留数カウンタの値を「1」デクリメントする。そして、次のステップ1503に進む。

ステップ1503において、メインCPU101は、普図保留記憶領域のシフト処理を実行する。具体的には、第1記憶部に記憶されている当たり決定乱数を、メインRAM103に設けられている所定の処理領域に記憶するとともに、第2記憶部～第4記憶部に記憶されている当たり決定乱数を、1つ番号の小さい記憶部にシフトさせる。これにより、普図保留記憶領域に記憶された当たり決定乱数は、いわゆる先入れ先出し（FIFO）で、後述の当選判定処理に用いられるようになっている。そして、ステップ1504に進む。

【0235】

ステップ1504において、メインCPU101は、現時点の状態（非時短遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、特別遊技中、小当たり遊技中）に対応する当たり決定乱数判定テーブル116（第1判定テーブル116a、第2判定テーブル116b又は第3判定テーブル116cのいずれか）を選択し、当該選択したテーブルと、上述のステップ1503で処理領域に記憶された当たり決定乱数とに基づいて、普通図柄の抽選の結果を導出する当選判定処理を実行する。具体的には、メインCPU101は、非時短遊技状態中、特別遊技中又小当たり遊技中である場合には、第1判定テーブル116aを参照し、第1時短遊技状態中である場合には、第2判定テーブル116bを参照し、第2時短遊技状態中である場合には、第3判定テーブル116cを参照し、処理領域に記憶された当たり決定乱数を判定する。そして、次のステップ1505に進む。

ステップ1505において、メインCPU101は、上述のステップ1504における当選判定処理の結果が当たりであるか否かを判定する。そして、当たりであると判定した場合、次のステップ1506に進む。一方、当たりでない（すなわち、ハズレ）と判定した場合、ステップ1507に進む。

【0236】

ステップ1506において、メインCPU101は、当たり図柄データをメインRAM103の所定の処理領域に記憶する。そして、ステップ1508に進む。

また、上述のステップ1505で当選判定処理の結果が当たりでない（すなわち、ハズレ）と判定した場合に進むステップ1507において、メインCPU101は、ハズレ図柄データをメインRAM103の所定の処理領域に記憶する。そして、次のステップ1508に進む。

【0237】

ステップ1508において、メインCPU101は、現時点のパチンコ機Pの状態が非時短遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、特別遊技中又は小当たり遊技中のいずれであるかを確認するとともに、普通図柄変動パターン決定テーブル117を参照して、現時点のパチンコ機Pの状態に応じた普通図柄の変動時間を普図変動時間タイマカウンタにセットする。具体的には、メインCPU101は、非時短遊技状態中、特別遊技中又は小当たり遊技中である場合には、普図変動時間カウンタに「3秒」をセットし、第1時短遊技状態中である場合には、普図変動時間カウンタに「2秒」をセットし、第2時短遊技状態中である場合には、普図変動時間カウンタに「0.6秒」をセットする。そして、次のステップ1509に進む。

ステップ1509において、メインCPU101は、普通図柄の変動表示を開始するための変動表示データをセットする。これにより、普通図柄の変動表示が行われる場合には、普通図柄表示装置32が点滅表示を開始する。また、本形態に係るパチンコ機Pでは、当たり決定乱数が普図保留記憶領域に記憶されている場合には、普図保留数を認識できる態様で普通図柄保留表示装置33が表示されるようになっている。そして、普通図柄の変動表示が行われる場合には、当該変動表示の開始と同時に、普図保留数が1つ減ることを

10

20

30

40

50

示すように、普通図柄保留表示装置 33 が表示制御される。そして、次のステップ 1510 に進む。

【0238】

ステップ 1510 において、メイン CPU 101 は、現時点のパチンコ機 P の状態を変動開始時のパチンコ機 P の状態として遊技機状態バッファに記憶する。そして、次のステップ 1511 に進む。

ステップ 1511 において、メイン CPU 101 は、普図関連制御処理において普通図柄変動停止処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「11」をセットする。そして、普通図柄変動開始処理を終了する。

【0239】

次に、上述したステップ 1402 の普通図柄変動停止処理について、図 38 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 1600 において、メイン CPU 101 は、普図実行フェーズデータが普通図柄変動停止処理の実行を示すデータ「11」であるか否かを判定する。そして、普図実行フェーズデータが「11」でないと判定した場合、普通図柄変動停止処理を終了する。一方、普図実行フェーズデータが「11」であると判定した場合、次のステップ 1601 に進む。

ステップ 1601 において、メイン CPU 101 は、ステップ 1508 で普図変動時間タイマカウンタにセットされた普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定する。そして、当該変動時間が経過していないと判定した場合、普通図柄変動停止処理を終了する。一方、当該変動時間が経過したと判定した場合、次のステップ 1602 に進む。

【0240】

ステップ 1602 において、メイン CPU 101 は、普通図柄を普通図柄表示装置 32 に停止表示するための停止表示データをセットし、普通図柄の停止表示を実行する。そして、次のステップ 1603 に進む。

ステップ 1603 において、メイン CPU 101 は、普通図柄を停止表示する変動停止表示時間を普図停止表示時間タイマカウンタにセットする。そして、次のステップ 1604 に進む。

【0241】

ステップ 1604 において、メイン CPU 101 は、普図関連制御処理において普通図柄停止後処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「12」をセットする。そして、普通図柄変動停止処理を終了する。

【0242】

次に、上述したステップ 1403 の普通図柄停止後処理について、図 39 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 1700 において、メイン CPU 101 は、普図実行フェーズデータが普通図柄停止後処理の実行を示すデータ「12」であるか否かを判定する。そして、普図実行フェーズデータが「12」でないと判定した場合、普通図柄停止後処理を終了する。一方、普図実行フェーズデータが「12」であると判定した場合、次のステップ 1701 に進む。

ステップ 1701 において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 1603 で普図停止表示時間タイマカウンタにセットされた変動停止表示時間が経過したか否かを判定する。そして、当該変動停止表示時間が経過していないと判定した場合、普通図柄停止後処理を終了する。一方、当該変動停止表示時間が経過したと判定した場合、次のステップ 1702 に進む。

【0243】

ステップ 1702 において、メイン CPU 101 は、停止表示されている普通図柄が当たり図柄であるか否かを判定する。そして、停止表示されている普通図柄が当たり図柄でない（すなわち、ハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ 1704 に進む。一方、停止表示されている普通図柄が当たり図柄であると判定した場合、次のステップ 1703 に進む。

10

20

30

40

50

ステップ1703において、メインCPU101は、普図関連制御処理において可動片制御処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「13」をセットする。そして、普通図柄停止後処理を終了する。

【0244】

また、上述のステップ1702で停止表示されている普通図柄が当たり図柄でない（すなわち、ハズレ図柄である）と判定した場合に進むステップ1704において、メインCPU101は、普図関連制御処理において普通図柄変動開始処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「10」をセットする。そして、普通図柄停止後処理を終了する。

【0245】

次に、上述したステップ1404の可動片制御処理について、図40のフローチャートを参照して説明する。

10

ステップ1800において、メインCPU101は、普図実行フェーズデータが可動片制御処理の実行を示すデータ「13」であるか否かを判定する。そして、普図実行フェーズデータが「13」でないと判定した場合、可動片制御処理を終了する。一方、普図実行フェーズデータが「13」であると判定した場合、次のステップ1801に進む。

ステップ1801において、メインCPU101は、可動片16bが作動制御中であるか否か、すなわち、始動入賞口ソレノイド16cが通電されているか否かを判定する。そして、可動片16bが作動制御中であると判定した場合、ステップ1804に進む。一方、可動片16bが作動制御中でないと判定した場合、次のステップ1802に進む。

【0246】

20

ステップ1802において、メインCPU101は、普通図柄の変動開始時のパチンコ機Pの状態が、非時短遊技状態中、第1時短遊技状態中、第2時短遊技状態中、特別遊技中又は小当たり遊技中のいずれであったかを確認する。そして、次のステップ1803に進む。

ステップ1803において、メインCPU101は、第2始動入賞口開放制御テーブル118を参照し、上述のステップ1802で確認したパチンコ機Pの状態に応じて、始動入賞口ソレノイド16cの通電制御データ（開放データ）として、通電回数（開放回数）及び通電時間（開放時間）をセットする。そして、可動片制御処理を終了する。

【0247】

また、上述のステップ1801で可動片16bが作動制御中であると判定した場合に進むステップ1804において、メインCPU101は、上述のステップ1803でセットされた通電時間（開放時間）を経過したか否かを判定する。そして、通電時間（開放時間）を経過していないと判定した場合、可動片制御処理を終了する。一方、通電時間（開放時間）を経過したと判定した場合、次のステップ1805に進む。

30

ステップ1805において、メインCPU101は、可動片16bの作動の停止、すなわち、始動入賞口ソレノイド16cの通電の停止を実行する。そして、次のステップ1806に進む。

【0248】

ステップ1806において、メインCPU101は、普図関連制御処理において普通図柄変動開始処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「10」をセットする。そして、可動片制御処理を終了する。

40

【0249】

（本形態に係るパチンコ機Pの遊技性）

本形態に係るパチンコ機Pにおいては、上述の如く、通常遊技状態（低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）、第1低確率時短遊技状態（低確率遊技状態及び第1時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）、第2低確率時短遊技状態（低確率遊技状態及び第2時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）、又は、高確率時短遊技状態（高確率遊技状態及び第2時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）のいずれかが設定されて、遊技が進行するようになっている。

【0250】

50

遊技者が遊技を開始する時点では、通常遊技状態が設定されていることが多い。この通常遊技状態中は、上述の如く、第1遊技領域12aへ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、遊技球は、第1始動入賞口15へ入球する可能性があり、第2始動入賞口16へ入球することはない。すると、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われ、大当たりに当選した場合には、大当たり図柄X1、X2又はX3が決定される（図12（a）参照）。そして、大当たり図柄X1が決定された場合には、特定領域57へ所定数の遊技球が進出し特別遊技の終了後の遊技状態が高確率時短遊技状態に設定され、大当たり図柄X2又はX3が決定された場合には、特定領域57へ所定数の遊技球が進出せず特別遊技の終了後の遊技状態が通常遊技状態に設定される（図14（a）、図41参照）。すなわち、本形態に係るパチンコ機Pにおいては、通常遊技状態中に指示通り左打ちを行って
10
いれば、大当たりに当選することにより通常遊技状態又は高確率時短遊技状態へ移行することとなる（図41参照）。しかし、大当たり図柄X1が決定されるのは、大当たりに当選した場合の1%となっているため（図12（a）参照）、通常遊技状態中には、大当たりに当選しても高確率時短遊技状態へは極めて移行し難い。

【0251】

ここで、通常遊技状態中に第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、当否抽選において時短付与の当否の判定が行われ時短付与の当選が約1/100の確率で決定され得る（図6（a）、図7（a）、図8（a）、図9（a）、図10（a）、図11（a）参照）。そして、時短図柄J1、J2、J3、J4、J5、J6又はJ7が決定された場合にはいずれも、大当たり及び特別遊技を経由することなく遊技状態が第1低確率時短遊技状態に設定されるとともに、時短図柄J1が決定された場合には、第1低確率時短遊技状態が、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が10回導出されるまで継続し、時短図柄J2が決定された場合には、第1低確率時短遊技状態が、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が20回導出されるまで継続し、時短図柄J3が決定された場合には、第1低確率時短遊技状態が、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が30回導出されるまで継続し、時短図柄J4が決定された場合には、第1低確率時短遊技状態が、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が50回導出されるまで継続し、時短図柄J5が決定された場合には、第1低確率時短遊技状態が、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が100回導出されるまで継続し、時短図柄J6が決定された場合には、第1低確率時短遊技状態が、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が1000回導出されるまで継続し、時短図柄J7が決定された場合には、第1低確率時短遊技状態が大当たりに当選することなく当否抽選の結果が1回導出されるまで継続する。
20
30

【0252】

また、この第1低確率時短遊技状態中は、上述の如く、第1遊技領域12aへ向けての遊技球の打ち出し（左打ち）が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、通常遊技状態中と同様に、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われる。すると、この第1低確率時短遊技状態中に大当たりに当選した場合には、通常遊技状態中と同様に大当たり図柄X1、X2又はX3が決定され、各大当たり図柄の決定確率（大当たり図柄X1の決定確率が1%、大当たり図柄X2又はX3の決定確率が99%）も通常遊技状態中と同様であるため、第1低確率時短遊技状態中に大当たりに当選した場合にはほぼ、大当たり図柄X2又はX3が決定される（図12（a）参照）。そして、第1低確率時短遊技状態中に大当たり図柄X2又はX3が決定された場合には、大当たり当選時の遊技状態が時短遊技状態であることから、特別遊技の終了後の遊技状態が第2低確率時短遊技状態に設定され、時短回数は10000回に設定される（図14（b）、図41参照）。すなわち、本形態に係るパチンコ機Pにおいては、第1低確率時短遊技状態中（時短図柄J1が決定された場合には当否抽選の結果が10回導出されるまでの間、時短図柄J2が決定された場合には当否抽選の結果が20回導出されるまでの間、時短図柄J3が決定された場合には当否抽選の結果が30回導出されるまでの間、時短図柄J4が決定された場合には当否抽選の結果が50回導出されるまでの間、時短図柄
40
50

J 5 が決定された場合には当否抽選の結果が 1 0 0 回導出されるまでの間、時短図柄 J 6 が決定された場合には当否抽選の結果が 1 0 0 0 回導出されるまでの間、時短図柄 J 7 が決定された場合には当否抽選の結果が 1 回導出されるまでの間）に大当たりに当選すれば、ほぼ第 2 低確率時短遊技状態へ移行することとなる（図 4 1 参照）。

【0 2 5 3】

第 2 低確率時短遊技状態中は、上述の如く、第 2 遊技領域 1 2 b へ向けての遊技球の打ち出し（右打ち）が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、遊技球は、第 2 始動入賞口 1 6 へ入球する可能性があり、第 1 始動入賞口 1 5 へ入球することはない。すると、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われ、大当たりに当選した場合には、大当たり図柄 X 1 又は X 4 が決定される（図 1 2（b）参照）。そして、大当たり図柄 X 1 が決定された場合には、上述と同様に、特定領域 5 7 へ所定数の遊技球が進出し特別遊技の終了後の遊技状態が高確率時短遊技状態に設定され、時短回数は 1 0 0 0 0 回に設定される。また、大当たり図柄 X 4 が決定された場合には、特定領域 5 7 へ所定数の遊技球が進出せず特別遊技の終了後の遊技状態が、再度、第 2 低確率時短遊技状態に設定され、時短回数は 1 0 0 回に設定される（図 1 4（c）、図 4 1 参照）。すなわち、本形態に係るパチンコ機 P においては、第 2 低確率時短遊技状態中に指示通り右打ちを行っていれば、大当たりに当選することにより第 2 低確率時短遊技状態が再設定されるか、又は、高確率時短遊技状態へ移行することとなる（図 4 1 参照）。ここで、第 1 低確率時短遊技状態から第 2 低確率時短遊技状態へ移行したときには時短回数が 1 0 0 0 0 回に設定され、第 2 低確率時短遊技状態中は、通常遊技状態中や第 1 低確率時短遊技状態中よりも第 2 始動入賞口 1 6 が開状態へ極めて維持されやすくなっているため、遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えつつ、ほぼ確実に次の大当たりの当選を獲得できる。そして、大当たり図柄 X 1 が決定されるのは、大当たりに当選した場合の 7 0 % となっているため（図 1 2（b）参照）、第 2 低確率時短遊技状態中は、大当たりに当選した場合に高確率時短遊技状態へ移行し易い。

【0 2 5 4】

高確率時短遊技状態中は、第 2 低確率時短遊技状態中と同様に、第 2 遊技領域 1 2 b へ向けての遊技球の打ち出し（右打ち）が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われ、大当たりに当選した場合には、大当たり図柄 X 1 又は X 4 が決定される（図 1 2（b）参照）。そして、大当たり図柄 X 1 が決定された場合には、特定領域 5 7 へ所定数の遊技球が進出し特別遊技の終了後の遊技状態が、再度、高確率時短遊技状態に設定され、時短回数は 1 0 0 0 0 回に設定される。また、大当たり図柄 X 4 が決定された場合には、特定領域 5 7 へ所定数の遊技球が進出せず特別遊技の終了後の遊技状態が第 2 低確率時短遊技状態に設定され、時短回数は 1 0 0 回に設定される（図 1 2（c）、図 4 1 参照）。

高確率時短遊技状態中は、第 2 低確率時短遊技状態中と同様に、遊技球の減少を抑えつつ、ほぼ確実に次の大当たりの当選を獲得できる。

【0 2 5 5】

また、第 2 低確率時短遊技状態や高確率時短遊技状態において大当たり図柄 X 4 が決定された場合には、時短回数 1 0 0 回の第 2 低確率時短遊技状態が設定されるが（図 1 2（c）、図 4 1 参照）、当否抽選が 1 0 0 回行われるまでの間に大当たりに当選すれば、再度、高確率時短遊技状態への移行に期待することができる。

【0 2 5 6】

このように、本形態に係るパチンコ機 P では、通常遊技状態中は、当否抽選に基づく時短付与の当選（時短図柄 J 1、J 2、J 3、J 4、J 5、J 6 又は J 7）の決定による第 1 低確率時短遊技状態への移行を目指し、第 1 低確率時短遊技状態中（当否抽選の結果が 1 0 回、2 0 回、3 0 回、5 0 回、1 0 0 回、1 0 0 0 回又は 1 回導出されるまでの間）に大当たりに当選することで第 2 低確率時短遊技状態への移行を目指し、その後、第 2 低確率時短遊技状態及び高確率時短遊技状態を継続させることで多くの遊技球の獲得を目指すという斬新な遊技性が付与される。すなわち、通常遊技状態中から大当たりの当選及び

特別遊技を経ることなく移行可能な第1低確率時短遊技状態が、遊技者にとって有利な第2低確率時短遊技状態や高確率時短遊技状態へ移行するためのチャンスゾーンとなるような遊技性が付与され、遊技者の興味を高めることができる。

【0257】

以上のように、本形態に係るパチンコ機Pによれば、通常遊技状態中の当否抽選において時短付与の当否の判定が行われ、当該当否抽選により時短付与の当選となり時短図柄J1、J2、J3、J4、J5、J6又はJ7が決定された場合には、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介さずに、時短遊技状態への移行が可能となっているため、時短遊技状態の移行に関し遊技者に斬新な印象を与えることができるとともに、時短遊技状態への移行のバリエーションが豊富となり、今までにない遊技性を提供することができる。

10

また、本形態に係るパチンコ機Pによれば、当否抽選において、当否乱数に基づき大当たりの当否の判定が行われ大当たりの当選でない旨が判定された場合、通常遊技状態中には、同一の当否乱数に基づき時短付与の当否の判定が行われるようになっていないため、各種判定を行うために用いる乱数の種類を抑えることができ、メインCPU101やメインRAM103等のハードウェア資源にかかる負荷を軽減することができる。

また、本形態に係るパチンコ機Pによれば、いずれの設定値であっても時短付与の当選となる確率が同一となっているため、大当たりの当選を介さない時短遊技状態の設定により設定値ごとの有利度が増減し、所定の設定値が設定されている場合に射幸性が高まり過ぎるような事態を防止することができる。

【0258】

20

（パチンコ機Pにおける演出の概要）

以上のように、主制御基板100において各種処理が実行されることにより、特図遊技、普図遊技、特別遊技及び小当たり遊技が進行することとなる。そして、これら遊技の進行中には、主制御基板100から種々のコマンドを副制御基板300に送信し、このコマンドを副制御基板300が受信することにより、当該副制御基板300が、遊技の進行に伴う演出の制御を実行する。

以下では、特別図柄の変動表示中に実行され、当否抽選の結果を報知し得る変動演出、及び、当否抽選の結果が時短付与の当選である場合における変動演出とともに実行可能であって、時短付与の当選及び当該当選に基づく第1低確率時短遊技状態の時短回数を報知し得る特殊報知演出について説明する。

30

【0259】

（変動演出の概要）

本形態に係るパチンコ機Pでは、上述の如く、特別図柄の変動表示中に、演出図柄50の表示態様により当否抽選の結果を報知し得る変動演出が実行される。この変動演出では、演出表示装置21の表示部21aに表示される背景画像に重ねて、演出図柄50（ダミー図柄）の変動表示が行われる。そして、変動表示した後に停止表示された演出図柄50の組み合わせ（停止表示態様）により、当否抽選の結果を遊技者に報知し得るようになっている。

【0260】

具体的には、特別図柄の変動表示の開始後に、すべての演出図柄50が停止表示された状態から、すべての演出図柄50の変動表示が開始される（図42（a）及び（b）、図43（a）及び（b）参照）。なお、図中の下向き矢印は、演出図柄50が上方から下方へ向けてスクロールする表示がなされていることを示す。

40

その後、左側に位置する演出図柄50（以下、第1停止図柄という）、右側に位置する演出図柄50（以下、第2停止図柄という）、中央に位置する演出図柄50（以下、第3停止図柄）という順番で停止表示される（図42（c）～（e）、図43（c）～（e）参照）。

【0261】

そして、当否抽選の結果が大当たりの当選であった場合には、すべての演出図柄50が同一の図柄で停止表示される（図43（e）参照）。すなわち、すべての演出図柄50が

50

同一の図柄で停止表示されることにより、当否抽選の結果が大当たりの当選であることが報知される。

【0262】

また、当否抽選の結果がハズレであった場合には、全ての演出図柄50が同一の図柄で停止表示されることはない(図42(e)参照)。すなわち、少なくとも一の演出図柄50が他の演出図柄50とは異なる図柄で停止表示されることにより、当否抽選の結果がハズレであることが示される。なお、上述の停止表示態様は、当否抽選の結果がハズレであることを積極的に報知するものではなく、ハズレであること(大当たり又は小当たりの当選でないこと)を遊技者に単に認識させるものである。

また、特に図示していないが、当否抽選の結果が小当たりの当選であった場合には、その旨を示す特定の態様(たとえば、第1停止図柄及び第2停止図柄が同一の図柄となり、第3停止図柄が小当たりの当選を示す特殊な図柄となる組み合わせ等)で演出図柄50が停止表示される。すなわち、演出図柄50が特定の態様で停止表示されることにより、当否抽選の結果が小当たりの当選であることが報知される。

なお、小当たりの当選の場合における演出図柄50の停止表示態様は上記内容に限定されるものではなく、当否抽選の結果がハズレであった場合と同様の態様(すなわち、少なくとも一の演出図柄50が他の演出図柄50と異なる図柄で停止表示される態様)としてもよい。これにより、遊技者は、演出図柄50の停止表示態様によって、当否抽選の結果がハズレであるか又は小当たりの当選であるかを把握することができないようにしてもよい。

【0263】

また、当否抽選の結果が時短付与の当選であった場合には、その旨を示す特殊な態様(たとえば、第1停止図柄及び第2停止図柄が「7」以外の同一の奇数図柄となり、第3停止図柄が「7」となる組み合わせ等)で演出図柄50が停止表示されるとともに、第1低確率時短遊技状態が設定される旨を示す設定画像(たとえば、「CHANCE ZONE 突入!!」の文字画像等)が表示され(図44(g)～(h)参照)、さらに時短回数が報知される(図44(i)参照)。すなわち、特殊な態様で演出図柄50が停止表示され、かつ上述の設定画像が表示されることにより、当否抽選の結果が時短付与の当選であることが報知され、時短回数が報知されることにより、決定された時短図柄の種類が報知される。

【0264】

また、第3停止図柄は、第1特別図柄表示装置30又は第2特別図柄表示装置31における特別図柄の停止表示とほぼ同時に停止表示されるようになっている。これにより、演出図柄50の停止表示に先んじて、第1特別図柄表示装置30又は第2特別図柄表示装置31に特別図柄が停止表示され、特別図柄の種類で当否抽選の結果が把握されてしまうことを防止している。

【0265】

(変動演出の前半部分の態様)

本形態に係るパチンコ機Pでは、変動演出の前半部分(変動演出が開始されてから第1停止図柄及び第2停止図柄が停止表示されるまで)の態様として、第1停止図柄と第2停止図柄とが異なる図柄で停止表示されるリーチなしパターン、及び、第1停止図柄と第2停止図柄とが同一の図柄で停止表示される(いわゆるリーチ表示が行われる)リーチ変動パターンが設けられている。

【0266】

リーチなしパターン及びリーチ変動パターンの態様にはそれぞれ複数種類が設けられており、変動の仕方等が種々設定されている。

具体的には、リーチなしパターンとして、変動の仕方や演出図柄50の表示内容に特段の変化が生じることなく第1停止図柄と第2停止図柄とが異なる図柄で停止表示されるリーチなしパターンA、すべての演出図柄50が所定の停止表示態様で仮停止し(たとえば、第1停止図柄及び第2停止図柄が1違いの数字の図柄で仮停止、第3停止図柄が仮停止

10

20

30

40

50

を示唆する仮停止図柄で仮停止し）変動表示を再開するという態様の表示が所定回数（たとえば、1回）行われる擬似連演出が実行された後に、第1停止図柄と第2停止図柄とが異なる図柄で停止表示されるリーチなしパターンBが設けられている。

また、リーチ変動パターンとして、変動の仕方や演出図柄50の表示内容に特典の変化が生じることなく第1停止図柄と第2停止図柄とが同一の図柄で停止表示されるリーチ変動パターンA、上述の擬似連演出が実行された後に第1停止図柄と第2停止図柄とが異なる図柄で停止表示されるリーチ変動パターンBが設けられている。

【0267】

なお、擬似連演出において仮停止を行う回数や仮停止を行うタイミングについては、種々の回数や種々の時点を設定してもよい。また、大当たりに当選した場合や時短付与の当選となった場合にのみ上述の仮停止が特定回数（たとえば、4回）行われる擬似連演出が実行されるように設定し、当該擬似連演出が実行された場合には、大当たりの当選又は時短付与の当選が確定したことを把握できるようにしてもよい。また、リーチ表示が行われてから第3停止図柄を仮停止させた後に変動表示を再開するという態様の擬似連演出を設け、大当たりに当選した場合や時短付与の当選となった場合に当該擬似連演出の実行割合が高くなるように設定してもよい。

また、リーチなしパターンやリーチ変動パターンは、上述の態様に限定されるものではない。たとえば、リーチ変動パターンとしては、第1停止図柄と第2停止図柄とが同一の図柄で停止表示されるリーチ表示を行わず、当該リーチ表示を行う代わりにリーチが発生した旨を所定の画像を表示することにより報知する態様等を設けてもよい。

【0268】

（変動演出の後半部分の態様）

本形態に係るパチンコ機Pでは、変動演出の前半部分の態様がリーチなしパターンであった場合における変動演出の後半部分（第2停止図柄が停止表示されてから第3停止図柄が停止表示されるまで）の態様として、第3停止図柄がそのまま停止表示されることにより当否抽選の結果がハズレである旨が報知されるノーマルハズレパターンが設けられている（図42参照）。

変動演出の前半部分の態様がリーチ変動パターンであった場合における変動演出の後半部分の態様として、リーチ表示後に、第3停止図柄の変動表示と共に演出表示装置21に所定の発展演出画像を表示するリーチ発展演出が実行され、当否抽選の結果が大当たりの当選、小当たりの当選、時短付与の当選又はハズレである旨を報知する発展ありパターン（図44参照）、及び、リーチ表示後に上述のリーチ発展演出が実行されることなく、当否抽選の結果が大当たりの当選、小当たりの当選、時短付与の当選又はハズレである旨を報知する発展なしパターン（図43参照）が設けられている。

【0269】

発展ありパターンの態様には複数種類が設けられており、発展演出画像の種類等が種々設定されている。本形態に係るパチンコ機Pでは、発展ありパターンとして、発展パターンA及び発展パターンBが設けられている。

発展パターンAは、演出図柄50を順次破壊し最終的に表示された演出図柄50が第3停止図柄として決定されるという内容の動画像（以下、発展演出画像Aという）が表示されるものであり（図44（e）～（g）参照）、後述するように、大当たりの当選、小当たりの当選、時短付与の当選及びハズレのいずれの場合であっても実行され得るようになっている。

そして、発展パターンAが実行された場合において、当否抽選の結果が大当たりの当選であったときには、最終的に大当たりの当選となる停止表示態様を構成する演出図柄50に到達した旨の表示が行われ、当否抽選の結果が小当たりの当選であったときには、最終的に小当たりの当選となる停止表示態様を構成する演出図柄50に到達した旨の表示が行われ、当否抽選の結果が時短付与の当選であったときには、最終的に時短付与の当選となる停止表示態様を構成する演出図柄50に到達した旨の表示が行われ（図44（e）～（g）参照）、当否抽選の結果がハズレであったときには、最終的にハズレとなる停止表示

態様を構成する演出図柄 50 に到達した旨の表示が行われるように設定されている。これにより、当否抽選の結果が大当たりの当選、小当たりの当選、時短付与の当選又はハズレのいずれであるかが報知されるようになっている。

【0270】

発展パターン B は、特に図示していないが、所定のキャラクターがミッションにチャレンジし当該チャレンジの結果が示されるという動画像が表示されるものである。

この発展パターン B には、発展パターン B 1、発展パターン B 2、発展パターン B 3 及び発展パターン B 4 の 4 種類のパターンが設けられており、各パターンごとに、表示される動画像として、チャレンジするミッションの内容がそれぞれ異なる発展演出画像 B 1、発展演出画像 B 2、発展演出画像 B 3 又は発展演出画像 B 4 が対応付けられている。具体的には、発展パターン B 1 では発展演出画像 B 1 が表示され、発展パターン B 2 では発展演出画像 B 2 が表示され、発展パターン B 3 では発展演出画像 B 3 が表示され、発展パターン B 4 では発展演出画像 B 4 が表示されるように設定されている。

【0271】

また、この発展パターン B は、後述するように、大当たりの当選又は時短付与の当選のいずれかの場合にのみ実行され得るようになっている。

そして、発展パターン B 1、発展パターン B 2、発展パターン B 3 又は発展パターン B 4 が実行された場合にはいずれも、当否抽選の結果が大当たりの当選であったときには、最終的に上述のミッションに成功した旨の表示が行われた後に大当たりの当選となる停止表示態様が表示され（図 46（b）～（d）参照）、当否抽選の結果が時短付与の当選であったときには、最終的に上述のミッションに失敗した旨の表示が行われた後に第 1 低確率時短遊技状態が設定される旨を示す設定画像及び時短回数が表示される（図 45（e）～（h）参照）ように設定されている。これにより、当否抽選の結果が大当たりの当選又は時短付与の当選のいずれであるかが報知されるようになっている。

このように、本形態に係るパチンコ機 P では、発展パターン B による変動演出が実行された場合には、当否抽選の結果が大当たりの当選又は時短付与の当選のいずれかであることが確定するため、発展パターン B による変動演出の実行に対する遊技者の興味を高めることができる。

【0272】

なお、発展ありパターンは、上述の態様に限定されるものではない。たとえば、発展ありパターンとしては、所定の発展演出画像が表示された後に、当該発展演出画像よりも大当たりの当選の期待度や時短付与の当選の期待度が高く設定された他の発展演出画像の表示に切り替わるような態様や、一旦ハズレである旨が報知された後に大当たりの当選や時短付与の当選が報知されるような態様等を設けてもよい。

【0273】

また、本形態に係るパチンコ機 P では、変動演出の態様として、上述の各種態様とは別個に、全ての演出図柄 50 が変動表示している状態から、変動時間の経過後にこれらの演出図柄 50 が一斉に停止表示するという特殊変動パターンが設けられている。

【0274】

また、上述の各演出においては、画像の表示のみならず、所定の音声を出力してもよいし、演出照明装置 23（ランプ）を所定の点灯パターンや色で発光させてもよい。

【0275】

（変動演出の態様の決定）

次に、上述の変動演出の実行態様の決定について説明する。

副制御基板 300 のメイン ROM 302 には、主制御基板 100 において決定され得る変動パターンコマンドごとに変動演出の態様を定めた変動演出決定テーブル 119 が記憶されている。そして、副制御基板 300 のサブ CPU 301 は、変動開始時に主制御基板 100 から変動パターンコマンドを受信すると、変動演出決定テーブル 119 を参照して、受信した変動パターンコマンドに基づいて変動演出の態様を決定する。

【0276】

変動演出決定テーブル119には、変動パターンコマンド及び所定の数値範囲（本形態では0～249）内で取得される変動演出乱数ごとに対応付けられて、変動演出の態様が定められている。副制御基板300のサブCPU301は、主制御基板100から変動パターンコマンドを受信すると、所定の数値範囲（0～249）から1の変動演出乱数取得する。そして、サブCPU301は、変動演出決定テーブル119、受信した変動パターンコマンド及び取得した変動演出乱数に基づいて、変動演出の態様を決定する。これにより、決定された態様に基づいた変動演出が演出表示装置21において実行されることとなる。

【0277】

図47に示すように、変動演出決定テーブル119によれば、受信した変動パターンコマンドが「00H」、「04H」、「05H」又は「08H」であった場合（すなわち、当否抽選の結果がハズレであった場合）には、前半部分がリーチなしパターンA及び後半部分がノーマルハズレパターンの態様（以下、態様1という）、又は、前半部分がリーチなしパターンB及び後半部分がノーマルハズレパターンの態様（以下、態様2という）のいずれかが決定される。

10

【0278】

また、受信した変動パターンコマンドが「01H」であった場合（すなわち、当否抽選の結果がハズレであった場合）には、前半部分がリーチ変動パターンA及び後半部分が発展なしパターンの態様（以下、態様3という）、又は、前半部分がリーチ変動パターンB及び後半部分が発展なしパターンの態様（以下、態様9という）のいずれかが決定される。

20

【0279】

また、受信した変動パターンコマンドが「02H」、「03H」、「06H」又は「07H」であった場合（すなわち、当否抽選の結果がハズレであった場合）には、前半部分がリーチ変動パターンA及び後半部分が発展パターンAの態様（以下、態様4という）、又は、前半部分がリーチ変動パターンB及び後半部分が発展パターンAの態様（以下、態様10という）のいずれかが決定される。

【0280】

また、受信した変動パターンコマンドが「22H」、「23H」、「26H」又は「27H」であった場合（すなわち、当否抽選の結果が小当たりの当選であった場合）には、態様4又は態様10のいずれかが決定される。

30

【0281】

また、受信した変動パターンコマンドが「A2H」、「A3H」、「A6H」又は「A7H」であった場合（すなわち、当否抽選の結果が大当たりの当選であった場合）には、態様4、前半部分がリーチ変動パターンA及び後半部分が発展パターンB1の態様（以下、態様5という）、前半部分がリーチ変動パターンA及び後半部分が発展パターンB2の態様（以下、態様6という）、前半部分がリーチ変動パターンA及び後半部分が発展パターンB3の態様（以下、態様7という）、前半部分がリーチ変動パターンA及び後半部分が発展パターンB4の態様（以下、態様8という）、態様10、前半部分がリーチ変動パターンB及び後半部分が発展パターンB1の態様（以下、態様11という）、前半部分がリーチ変動パターンB及び後半部分が発展パターンB2の態様（以下、態様12という）、前半部分がリーチ変動パターンB及び後半部分が発展パターンB3の態様（以下、態様13という）、又は、前半部分がリーチ変動パターンB及び後半部分が発展パターンB4の態様（以下、態様14という）のいずれかが決定される。

40

【0282】

また、受信した変動パターンコマンドが「B3H」であった場合（すなわち、当否抽選の結果が時短付与の当選であって時短図柄J1（時短回数10回）が決定された場合）には、態様4、態様5、態様10又は態様11のいずれかが決定される。

【0283】

また、受信した変動パターンコマンドが「B4H」であった場合（すなわち、当否抽選の結果が時短付与の当選であって時短図柄J2（時短回数20回）が決定された場合）又

50

は「B 5 H」であった場合（すなわち、当否抽選の結果が時短付与の当選であって時短図柄 J 3（時短回数 3 0 回）が決定された場合）には、態様 4、態様 5、態様 6、態様 1 0、態様 1 1 又は態様 1 2 のいずれかが決定される。

【0 2 8 4】

また、受信した変動パターンコマンドが「B 6 H」であった場合（すなわち、当否抽選の結果が時短付与の当選であって時短図柄 J 4（時短回数 5 0 回）が決定された場合）又は「B 7 H」であった場合（すなわち、当否抽選の結果が時短付与の当選であって時短図柄 J 5（時短回数 1 0 0 回）が決定された場合）には、態様 4、態様 5、態様 6、態様 7、態様 1 0、態様 1 1、態様 1 2 又は態様 1 3 のいずれかが決定される。

【0 2 8 5】

また、受信した変動パターンコマンドが「B 8 H」であった場合（すなわち、当否抽選の結果が時短付与の当選であって時短図柄 J 6（時短回数 1 0 0 0 回）が決定された場合）には、態様 4、態様 5、態様 6、態様 7、態様 8、態様 1 0、態様 1 1、態様 1 2、態様 1 3 又は態様 1 4 のいずれかが決定される。

【0 2 8 6】

また、受信した変動パターンコマンドが「B 9 H」であった場合（すなわち、当否抽選の結果が時短付与の当選であって時短図柄 J 7（時短回数 1 回）が決定された場合）には、態様 4 又は態様 1 0 のいずれかが決定される。

【0 2 8 7】

また、受信した変動パターンコマンドが「B A H」、「B B H」、「B C H」、「B D H」、「B E H」又は「B F H」であった場合（すなわち、当否抽選の結果が時短付与の当選であった場合）には、特殊変動パターン（以下、態様 1 5 という）が決定される。

【0 2 8 8】

なお、図 4 7 において、変動パターンコマンドと変動演出の態様とが対応付けられた各領域に示された数字は、当該領域に割り振られた変動演出乱数の範囲、すなわち、当該領域の選択割合（決定割合）を示している。

本形態に係るパチンコ機 P では、変動演出の態様について、当否抽選の結果がハズレの場合、大当たりの当選の場合、小当たりの当選の場合、時短付与の当選であって所定の時短図柄が決定された場合における選択割合がそれぞれ別個に設定されている。

【0 2 8 9】

たとえば、当否抽選の結果が大当たりの当選又は時短付与の当選の場合には、ハズレ又は小当たりの当選の場合と比較して、リーチ変動パターン A の決定割合は低くなっているものの、リーチ変動パターン B の決定割合は高くなっている。したがって、リーチ変動パターン B が実行された場合には、リーチ変動パターン A が実行された場合よりも大当たりの当選や時短付与の当選に対する期待度が高くなる。

【0 2 9 0】

また、発展パターン A に関しては、当否抽選の結果がハズレ、小当たりの当選、大当たりの当選及び時短付与の当選のいずれの場合であっても決定され得ようになっているものの、発展パターン B（B 1、B 2、B 3、B 4）に関しては、当否抽選の結果が大当たりの当選又は時短付与の当選のいずれの場合にのみ決定され得ようになっている。したがって、発展パターン B が実行された場合には、大当たりの当選又は時短付与の当選が確定し、これらのいずれかに当選した旨を把握できることとなる。

【0 2 9 1】

また、発展パターン B 1 に関しては、当否抽選の結果が時短付与の当選であり時短図柄 J 1（時短回数 1 0 回）、J 2（時短回数 2 0 回）、J 3（時短回数 3 0 回）、J 4（時短回数 5 0 回）、J 5（時短回数 1 0 0 回）又は J 6（時短回数 1 0 0 0 回）が決定された場合に決定され得ようになっている。発展パターン B 2 に関しては、当否抽選の結果が時短付与の当選であり時短図柄 J 2、J 3、J 4、J 5 又は J 6 が決定された場合に決定され得ようになっている。発展パターン B 3 に関しては、当否抽選の結果が時短付与の当選であり時短図柄 J 4、J 5 又は J 6 が決定された場合に決定され得ようになっ

10

20

30

40

50

いる。発展パターンB 4に関しては、当否抽選の結果が時短付与の当選であり時短図柄J 6が決定された場合に決定され得ようになっている。

すなわち、当否抽選の結果が時短付与の当選であった場合において、時短図柄J 1が決定されたときには、発展パターンBのうち発展パターンB 1のみを決定し得ようになっており、時短図柄J 2又はJ 3が決定されたときには、発展パターンBのうち発展パターンB 1、発展パターンB 2を決定し得ようになっており、時短図柄J 4又はJ 5が決定されたときには、発展パターンBのうち発展パターンB 1、発展パターンB 2、発展パターンB 3を決定し得ようになっており、時短図柄J 6が決定されたときには、発展パターンBのうち発展パターンB 1、発展パターンB 2、発展パターンB 3、発展パターンB 4の全てを決定し得ようになっている。

【0292】

さらに換言すれば、時短回数10回が定められた時短図柄J 1が決定された場合に発展パターンBが実行されるときには、発展パターンB 1の実行割合は100%、発展パターンB 2、B 3及びB 4の実行割合はいずれも0%であり、時短回数20回が定められた時短図柄J 2が決定された場合又は時短回数30回が定められた時短図柄J 3が決定された場合に発展パターンBが実行されるときには、発展パターンB 1及びB 2の実行割合はいずれも50%、発展パターンB 3及びB 4の実行割合はいずれも0%であり、時短回数50回が定められた時短図柄J 4が決定された場合又は時短回数100回が定められた時短図柄J 5が決定された場合に発展パターンBが実行されるときには、発展パターンB 1、B 2及びB 3の実行割合はいずれも約33%、発展パターンB 4の実行割合は0%であり、時短回数1000回が定められた時短図柄J 6が決定された場合に発展パターンBが実行されるときには、発展パターンB 1、B 2、B 3及びB 4の実行割合はいずれも25%である。すなわち、設定される時短回数に応じて、発展パターンB 1、B 2、B 3、B 4の実行割合が異なるようになっている。

【0293】

そして、発展パターンB 1が実行された場合には、大当たりの当選、又は、時短回数が10回以上（10回、20回、30回、50回、100回又は1000回）に設定される時短付与の当選が確定する。また、発展パターンB 2が実行された場合には、大当たりの当選、又は、時短回数が20回以上（20回、30回、50回、100回又は1000回）に設定される時短付与の当選が確定する。また、発展パターンB 3が実行された場合には、大当たりの当選、又は、時短回数が50回以上（50回、100回又は1000回）に設定される時短付与の当選が確定する。また、発展パターンB 4が実行された場合には、大当たりの当選、又は、時短回数が1000回に設定される時短付与の当選が確定する。

【0294】

このように、本形態に係るパチンコ機Pによれば、時短付与の当選となった場合の時短回数に応じて、発展パターンB 1、B 2、B 3、B 4の実行割合が異なり、実行された発展パターンBの種類ごとに、遊技者に対して、設定され得る時短回数に対する異なる期待感を与えることができるため、発展パターンB 1、B 2、B 3、B 4による変動演出に対する遊技者の興味を高めることができる。

【0295】

また、本形態に係るパチンコ機Pにおいては、当否抽選の結果が大当たりの当選であった場合、及び、当否抽選の結果が時短付与の当選であった場合には、発展パターンB 1、B 2、B 3、B 4による変動演出が実行され得るものの、当否抽選の結果が小当たりの当選やハズレであった場合には、発展パターンB 1、B 2、B 3、B 4による変動演出は実行されない。すなわち、当否抽選の結果が小当たりの当選やハズレであった場合よりも、当否抽選の結果が大当たりの当選や時短付与の当選であった場合の方が、発展パターンB 1、B 2、B 3、B 4による変動演出の実行割合が高くなっている。したがって、発展パターンB 1、B 2、B 3、B 4による変動演出が実行されることにより、大当たりの当選又は時短付与の当選に対する期待感を向上させることができるため、発展パターンB 1、B 2、B 3、B 4による変動演出に対する遊技者の興味を高めることができる。

【0296】

なお、発展パターンB1、B2、B3、B4による変動演出は、当否抽選の結果が小当たりの当選やハズレであった場合に実行されないようにするのではなく、当否抽選の結果が大当たりの当選や時短付与の当選であった場合よりも低い割合で実行されるようにしてもよい。

【0297】

また、変動演出中には、演出図柄50の変動表示とともに、大当たりの当選の期待度や時短付与の当選の期待度を示す種々の予告画像が表示される予告演出等の実行されるようになっている。

【0298】

そして、本形態に係るパチンコ機Pでは、上述の予告演出について、大当たりに当選した場合や時短付与の当選となった場合に実行される可能性の高低がそれぞれ別個に設定されている。これにより、実行される予告演出に応じて、大当たりの当選や時短付与の当選に対する遊技者の期待感を変化させることができるようになっている。具体的には、特定の予告演出は、大当たりに当選した場合や時短付与の当選となった場合に実行される可能性が高く設定されているため、大当たりの当選や時短付与の当選に対する遊技者の期待感を高めることとなる。

【0299】

また、本形態に係るパチンコ機Pでは、大当たりに当選した場合よりも、時短付与の当選となった場合の方が、特定の予告演出の実行される可能性が高く設定されている。

【0300】

たとえば、本形態に係るパチンコ機Pでは、図48に示すように、変動演出中におけるリーチ表示前に実行される予告演出として、所定のキャラクターによるセリフが表示されるセリフ予告を実行可能となっている。セリフ予告の態様としては、セリフ予告A、セリフ予告B及びセリフ予告Cの3パターンが設けられている。

また、変動演出中におけるリーチ表示後に実行される予告演出として、所定のカットイン画像が表示されるカットイン予告を実行可能となっている。カットイン予告の態様としては、青色のカットイン画像が表示される青カットイン予告、赤色のカットイン画像が表示される赤カットイン予告及び紫色のカットイン画像が表示される紫カットイン予告の3パターンが設けられている。

【0301】

そして、当否抽選により時短付与の当選となった場合には、セリフ予告として、セリフ予告A及びセリフ予告Bを実行可能であり、上述の場合における、セリフ予告Aが実行される割合は15%、セリフ予告Bが実行される割合は10%となっている。また、カットイン予告として、青カットイン予告、赤カットイン予告及び紫カットイン予告を実行可能であり、上述の場合における、青カットイン予告が実行される割合は10%、赤カットイン予告が実行される割合は40%、紫カットイン予告が実行される割合は55%となっている。

【0302】

また、当否抽選により大当たりの当選となった場合には、セリフ予告として、セリフ予告A、セリフ予告B及びセリフ予告Cを実行可能となっており、この場合における、セリフ予告Aが実行される割合は15%、セリフ予告Bが実行される割合は20%、セリフ予告Cが実行される割合は25%となっている。また、カットイン予告として、青カットイン予告及び赤カットイン予告を実行可能であり、上述の場合における、青カットイン予告が実行される割合は10%、赤カットイン予告が実行される割合は25%となっている。

【0303】

また、当否抽選によりハズレ又は小当たりの当選となった場合には、セリフ予告として、セリフ予告A及びセリフ予告Bを実行可能となっており、この場合における、セリフ予告Aが実行される割合は3%、セリフ予告Bが実行される割合は5%となっている。また、カットイン予告として、青カットイン予告及び赤カットイン予告を実行可能であり、上

10

20

30

40

50

述の場合における、青カットイン予告が実行される割合は5%、赤カットイン予告が実行される割合は10%となっている。

【0304】

すなわち、本形態に係るパチンコ機Pでは、時短付与の当選となった場合は、大当たりの当選となった場合と比較して、セリフ予告Aが実行される割合は同一、セリフ予告Bが実行される割合及びセリフ予告Cが実行される割合はいずれも小さいため、セリフ予告Bやセリフ予告Cが実行された場合には、大当たりの当選に対する期待感を遊技者に抱かせることができるようになっている。なお、セリフ予告Cは、大当たりに当選した場合にのみ実行可能であるため、セリフ予告Cが実行された場合には、大当たりの当選が確定し、遊技者の興味を高めることができるようになっている。

10

【0305】

これに対して、時短付与の当選となった場合は、大当たりの当選となった場合と比較して、青カットイン予告が実行される割合は同一、赤カットイン予告が実行される割合及び紫カットイン予告が実行される割合はいずれも大きいため、赤カットイン予告や紫カットイン予告が実行された場合には、時短付与の当選に対する期待感を遊技者に抱かせることができるようになっている。なお、紫カットイン予告は、時短付与の当選となった場合にのみ実行可能であるため、紫カットイン予告が実行された場合には、時短付与の当選が確定し、遊技者の興味を高めることができるようになっている。

これにより、高確率時短遊技状態への移行が極めて困難な大当たりの当選よりも、高確率時短遊技状態への移行の可能性が高い時短付与の当選に対する遊技者の期待感を高めることができるようになっている。

20

【0306】

なお、本形態に係るパチンコ機Pで実行可能な演出としては、上述の変動演出に限定されるものではなく、たとえば、保留記憶領域に記憶された保留に係る変動演出の実行前から当該記憶された保留に関する示唆を行う先読み演出を設けてもよい。

具体的には、先読み演出としては、新たな保留の記憶が行われた場合に、通常態様、及び、通常態様よりも大当たりの当選や時短付与の当選の期待度が高い特殊態様等を含む複数の態様のうちのいずれかで保留表示を行う保留先読み演出、保留の記憶が行われた時点から当該保留に基づく変動演出が終了するまでのいずれかのタイミングで、所定態様で表示中の保留表示を、より大当たりの当選や時短付与の当選の期待度が高い態様に变化させる保留変化先読み演出、新たな保留の記憶が行われた場合に、当該保留に基づく変動演出中、又は、当該保留よりも先に記憶された保留に基づく変動演出から当該保留に基づく変動演出までの複数回の変動演出に跨って、大当たりの当選や時短付与の当選の期待度が高い旨を示唆する高期待度示唆画像（たとえば、背景画像等）を表示する先読みゾーン演出等を設けてもよい。

30

【0307】

そして、大当たりに当選した場合よりも、時短付与の当選となった場合の方が、上述の特殊態様で保留表示が行われる保留先読み演出、保留変化先読み演出、先読みゾーン演出等の実行される可能性が高くなるように設定してもよい。

【0308】

たとえば、図49に示すように、保留変化先読み演出として、白色による保留表示が青色による保留表示に変化する青保留変化、白色による保留表示が赤色による保留表示に変化する赤保留変化、及び、白色による保留表示が紫色による保留表示に変化する紫保留変化の3パターンが設けられるとともに、先読みゾーン演出として、第1の高期待度示唆画像が表示されるゾーンA、第2の高期待度示唆画像が表示されるゾーンB、及び、第3の高期待度示唆画像が表示されるゾーンCの3パターンが設けられているものとする。

40

【0309】

そして、記憶されているいずれかの保留について、当否抽選により時短付与の当選と判定される場合には、上述の保留を対象とする保留変化先読み演出として、青保留変化、赤保留変化及び紫保留変化を実行可能であり、上述の場合における、青保留変化が実行され

50

る割合は10%、赤保留変化が実行される割合は40%、紫保留変化が実行される割合は55%としてもよい。また、上述の保留を対象とする先読みゾーン演出として、ゾーンA及びゾーンBを実行可能であり、上述の場合における、ゾーンAが実行される割合は15%、ゾーンBが実行される割合は10%としてもよい。

【0310】

また、記憶されているいずれかの保留について、当否抽選により大当たりの当選と判定される場合には、上述の保留を対象とする保留変化先読み演出として、青保留変化及び赤保留変化を実行可能であり、上述の場合における、青保留変化が実行される割合は10%、赤保留変化が実行される割合は25%としてもよい。また、上述の保留を対象とする先読みゾーン演出として、ゾーンA、ゾーンB及びゾーンCを実行可能となっており、この場合における、ゾーンAが実行される割合は15%、ゾーンBが実行される割合は20%、ゾーンCが実行される割合は25%としてもよい。

10

【0311】

また、記憶されているいずれかの保留について、当否抽選によりハズレ又は小当たりの当選と判定される場合には、上述の保留を対象とする保留変化先読み演出として、青保留変化及び赤保留変化を実行可能であり、上述の場合における、青保留変化が実行される割合は5%、赤保留変化が実行される割合は10%としてもよい。また、上述の保留を対象とする先読みゾーン演出として、ゾーンA及びゾーンBを実行可能となっており、この場合における、ゾーンAが実行される割合は3%、ゾーンBが実行される割合は5%としてもよい。

20

【0312】

すなわち、上述のように設定したときには、時短付与の当選と判定される場合は、大当たりの当選と判定される場合と比較して、青保留変化が実行される割合は同一、赤保留変化が実行される割合及び紫保留変化が実行される割合はいずれも大きいため、赤保留変化や紫保留変化が実行された場合には、時短付与の当選に対する期待感を遊技者に抱かせることができる。なお、紫保留変化は、時短付与の当選と判定される場合にのみ実行可能であるため、紫保留変化が実行された場合には、時短付与の決定が確定し、遊技者の興味を高めることができるようになっている。

このように設定した場合にも、大当たりの当選よりも時短付与の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

30

【0313】

なお、上述のように設定したときには、時短付与の当選と判定される場合は、大当たりの当選と判定される場合と比較して、ゾーンAが実行される割合は同一、ゾーンBが実行される割合及びゾーンCが実行される割合はいずれも小さいため、ゾーンBやゾーンCが実行された場合には、大当たりの当選に対する期待感を遊技者に抱かせることができるようになっている。なお、ゾーンCは、大当たりの当選と判定される場合にのみ実行可能であるため、ゾーンCが実行された場合には、大当たりの当選が確定し、遊技者の興味を高めることができるようになっている。

【0314】

(特殊報知演出の概要)

特殊報知演出は、当否抽選の結果が時短付与の当選であって特殊変動パターンによる変動演出が行われる場合（すなわち、決定された変動パターンコマンドが「BAH」、「BBH」、「BCH」、「BDH」、「BEH」又は「BFH」であった場合）に当該変動演出に伴って実行可能な演出であって、時短付与の当選及び当該当選に基づく第1低確率時短遊技状態の時短回数を報知し得るものである。

40

【0315】

この特殊報知演出は、変動演出が開始されてから、変動パターンコマンドごとに予め定められた変動時間が経過して変動演出が終了した後、特別図柄ごとに予め定められた停止表示時間（時短図柄はいずれも3秒）が経過するまでの間、継続して実行されるようになっている。

50

具体的には、特殊報知演出では、変動演出が開始されてから所定時間（本形態では2秒）の経過後に、演出表示装置21の表示部21aに表示されている全ての画像（演出図柄50、背景画像等）が消去され表示部21aの全面が黒色表示されるとともに、パチンコ機Pに設けられている全てのランプ（演出照明装置23）が消灯するというブラックアウト演出が開始される（図50（a）～（c）参照）。そして、所定のブラックアウト演出実行時間（本形態では4秒）が経過すると、表示部21aの右上隅においてブラックアウト演出の開始前の演出図柄50よりも小さいサイズの演出図柄50による変動表示が開始されることで変動演出が再開されるとともに、表示部21aの中央においてウィンドウが表示され、このウィンドウ内で数字のカウントアップ表示が開始される（図50（d）参照）。カウントアップ表示は、変動パターンコマンドに定められた変動時間が経過するまで実行される（図50（e）～（h）参照）。そして、当該変動時間が経過した時点で、上述のウィンドウ内の数字が時短付与の当選に基づいて決定された時短図柄に対応する時短回数に至るようになっており、変動演出の終了とともにカウントアップ表示が終了する（図50（h）参照）。その後、停止表示時間が経過するまでの間に、第1低確率時短遊技状態が設定される旨を示す設定画像及び時短回数の表示が行われ（図50（i）～（j）参照）、停止表示時間の経過とともに特殊報知演出が終了する。

【0316】

上述のカウントアップ表示では、ウィンドウ内の数字が所定値（本形態では20）に到達するまでは、所定のカウント時間（本形態では1秒）経過ごとにウィンドウ内の数字が所定数（本形態では1）ずつ増加する表示が行われる（図50（d）～（e）参照）。

また、ウィンドウ内の数字が「10」又は「20」（すなわち、設定され得る時短回数の値）に到達すると、表示中の数字と次に表示される数字とを往復する表示が行われることにより次の数字へカウントアップすることへの期待感を煽る煽り演出が実行される（図50（f）～（g）、図51（a）～（d）、図52（a）参照）。ここで、表示中の数字よりも多い時短回数に対応する時短図柄が決定されていた場合には、上述の煽り演出を経て次の数字へカウントアップし、その後継続してカウントアップ表示が行われる（図51（a）～（b）参照）。一方、表示中の数字と同一の時短回数に対応する時短図柄が決定されていた場合には、煽り演出の終了とともに、次の数字へカウントアップすることなく表示中の数字でカウントアップ表示が終了し（すなわち、この時点で変動時間が経過し変動演出が終了し）、その後、上述の設定画像及び時短回数の表示が行われる（図50（h）～（j）、図51（e）～（g）参照）。

【0317】

また、20回を超える時短回数（30回、50回、100回、1000回）に対応する時短図柄が決定されていた場合には、ウィンドウ内の数字が「20」を超えてカウントアップ表示が行われることとなるが、上述の煽り演出を経てウィンドウ内の数字が「20」を超えた後は、ウィンドウ内の数字が所定の遮蔽画像（たとえば、「???」という画像等）により覆い隠される遮蔽演出が実行される（図52（b）参照）。そして、決定されていた時短回数に応じた時間が経過すると、遮蔽画像が消去され、決定されていた時短回数を示す数字が突如ウィンドウ内に表示されることでカウントアップ表示が終了し（すなわち、この時点で変動時間が経過し変動演出が終了し）、その後、上述の設定画像及び時短回数の表示が行われる（図52（c）～（e）参照）。このように遮蔽画像によりウィンドウ内の数字を覆い隠すことにより、遊技者に対し、最終的にウィンドウ内に表示される数字（すなわち、決定されている時短図柄に対応する時短回数）に対する期待感を向上させることができる。

【0318】

以下、特殊報知演出の進行について、より具体的に説明する。

（1）時短図柄J1（時短回数10回）が決定され、変動パターンコマンド「BAH」（変動時間18秒）が決定された場合

この場合には、図53（a）に示すように、特殊変動パターンによる変動演出の開始から2秒後にブラックアウト演出が開始され、変動演出の開始から6秒後にブラックアウト

演出が終了しカウントアップ表示が開始される。そして、変動演出の開始から16秒後に、ウィンドウ内の数字が「10」に到達し煽り演出が実行され、変動演出の開始から18秒後に、煽り演出が終了しウィンドウ内の数字が「10」のまま停止する。併せて、この時点で変動演出が終了する。その後、3秒の停止表示時間が経過するまでの間に、上述の設定画像及び時短回数の表示が行われ、特殊報知演出が終了する。

すなわち、時短回数10回が設定される場合における特殊報知演出の実行時間は、変動演出が開始されてから変動演出が終了し停止表示時間が経過するまでの21秒となっている。

【0319】

(2) 時短図柄J2(時短回数20回)が決定され、変動パターンコマンド「BBH」(変動時間30秒)が決定された場合

この場合には、図53(b)に示すように、特殊変動パターンによる変動演出の開始から18秒経過するまでは、(1)と同様に特殊報知演出が進行するが、変動演出の開始から18秒が経過し煽り演出が終了した後は、ウィンドウ内の数字が「10」を超えてカウントアップ表示が継続する。そして、変動演出の開始から28秒後に、ウィンドウ内の数字が「20」に到達し煽り演出が実行され、変動演出の開始から30秒後に、煽り演出が終了しウィンドウ内の数字が「20」のまま停止する。併せて、この時点で変動演出が終了する。その後、3秒の停止表示時間が経過するまでの間に、上述の設定画像及び時短回数の表示が行われ、特殊報知演出が終了する。

すなわち、時短回数20回が設定される場合における特殊報知演出の実行時間は、変動演出が開始されてから変動演出が終了し停止表示時間が経過するまでの33秒であり、時短回数10回が設定される場合における特殊報知演出の実行時間よりも長くなっている。

【0320】

(3) 時短図柄J3(時短回数30回)が決定され、変動パターンコマンド「BCH」(変動時間36秒)が決定された場合

この場合には、図53(c)に示すように、特殊変動パターンによる変動演出の開始から30秒経過するまでは、(2)と同様に特殊報知演出が進行するが、変動演出の開始から30秒が経過し煽り演出が終了した後は、遮蔽演出が実行される。そして、変動演出の開始から36秒後に、遮蔽演出が終了し遮蔽画像が消去され、ウィンドウ内に「30」の数字が表示される。併せて、この時点で変動演出が終了する。その後、3秒の停止表示時間が経過するまでの間に、上述の設定画像及び時短回数の表示が行われ、特殊報知演出が終了する。

すなわち、時短回数30回が設定される場合における特殊報知演出の実行時間は、変動演出が開始されてから変動演出が終了し停止表示時間が経過するまでの39秒であり、時短回数10回、20回が設定される場合における特殊報知演出の実行時間よりも長くなっている。

【0321】

(4) 時短図柄J4(時短回数50回)が決定され、変動パターンコマンド「BDH」(変動時間46秒)が決定された場合

この場合には、図54(a)に示すように、変動演出の開始から30秒が経過し遮蔽演出が実行されるまでは、(3)と同様に特殊報知演出が進行する。その後は、変動演出の開始から46秒後に、遮蔽演出が終了し遮蔽画像が消去され、ウィンドウ内に「50」の数字が表示される。併せて、この時点で変動演出が終了する。その後、3秒の停止表示時間が経過するまでの間に、上述の設定画像及び時短回数の表示が行われ、特殊報知演出が終了する。

すなわち、時短回数50回が設定される場合における特殊報知演出の実行時間は、変動演出が開始されてから変動演出が終了し停止表示時間が経過するまでの49秒であり、時短回数10回、20回、30回が設定される場合における特殊報知演出の実行時間よりも長くなっている。

【0322】

10

20

30

40

50

(5) 時短図柄 J 5 (時短回数 100 回) が決定され、変動パターンコマンド「BEH」(変動時間 66 秒) が決定された場合

この場合には、図 54 (b) に示すように、変動演出の開始から 30 秒が経過し遮蔽演出が実行されるまでは、(3) や (4) と同様に特殊報知演出が進行する。その後は、変動演出の開始から 66 秒後に、遮蔽演出が終了し遮蔽画像が消去され、ウィンドウ内に「100」の数字が表示される。併せて、この時点で変動演出が終了する。その後、3 秒の停止表示時間が経過するまでの間に、上述の設定画像及び時短回数の表示が行われ、特殊報知演出が終了する。

すなわち、時短回数 100 回が設定される場合における特殊報知演出の実行時間は、変動演出が開始されてから変動演出が終了し停止表示時間が経過するまでの 49 秒であり、時短回数 10 回、20 回、30 回、50 回が設定される場合における特殊報知演出の実行時間よりも長くなっている。

【0323】

(6) 時短図柄 J 6 (時短回数 1000 回) が決定され、変動パターンコマンド「BFH」(変動時間 68 秒) が決定された場合

この場合には、図 54 (c) に示すように、変動演出の開始から 30 秒が経過し遮蔽演出が実行されるまでは、(3) ~ (5) と同様に特殊報知演出が進行する。その後は、変動演出の開始から 68 秒後に、遮蔽演出が終了し遮蔽画像が消去され、ウィンドウ内に「1000」の数字が表示される。併せて、この時点で変動演出が終了する。その後、3 秒の停止表示時間が経過するまでの間に、上述の設定画像及び時短回数の表示が行われ、特殊報知演出が終了する。

すなわち、時短回数 1000 回が設定される場合における特殊報知演出の実行時間は、変動演出が開始されてから変動演出が終了し停止表示時間が経過するまでの 49 秒であり、時短回数 10 回、20 回、30 回、50 回、100 回が設定される場合における特殊報知演出の実行時間よりも長くなっている。

【0324】

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、時短図柄 J 7 (時短回数 1 回) が決定された場合には、特殊変動パターンによる変動演出が行われず、特殊報知演出も実行されないようになっている。

【0325】

以上のように、本形態に係るパチンコ機 P によれば、時短付与の当選となった場合には、決定された時短図柄に対応して設定される時短回数が多くなれば多くなるほど、特殊報知演出の実行時間が長くなる。換言すれば、特殊報知演出が実行された後は、遊技者にとって有利な遊技状態である第 1 低確率時短遊技状態 (時短遊技状態) へ移行するものの、特殊報知演出の実行期間が長くなると、当該演出の実行後に移行する第 1 低確率時短遊技状態が実行される期間が長くなる。

したがって、特殊報知演出の実行期間が長くなれば、遊技者に付与される遊技利益 (時短遊技状態の付与) が大きくなるため、特殊報知演出に対する遊技者の興味を高めることができる。

【0326】

また、本形態に係るパチンコ機 P においては、時短付与の当選となり特殊報知演出が実行された場合には、大当たりの当選及び特別遊技を経由せずに第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球が容易となる第 1 低確率時短遊技状態が設定されるため、特殊報知演出が実行されてから第 1 低確率時短遊技状態が設定されるまでの期間に大入賞口 18 の開放が行われることはない。したがって、上述の期間における構造物 (大入賞口 18) の作動制御が少なくなり、メイン CPU 101 等のハードウェア資源に対する負担を軽減することができる。

【0327】

次に、上述のような各種処理を実行するための副制御基板 300 における制御処理について説明する。

まず、副制御基板 300 のメイン処理について、図 55 に示すフローチャートを参照して説明する。

ステップ 2000 において、電源投入に応じて、サブ ROM 302 からメイン処理プログラムを読み込むとともに、サブ RAM 303 に記憶されるフラグなどの初期化、設定処理を実行する。そして、次のステップ 2001 に進む。

ステップ 2001 において、サブ CPU 301 は、各演出乱数（変動演出乱数）を更新する処理を行うとともに、以後は、割込処理が行われるまでステップ 2001 の処理を繰り返し実行する。ここでは、それぞれの演出乱数が非同期的に更新されている。

【0328】

次に、副制御基板 300 のタイマ割込処理について、図 56 に示すフローチャートを参照して説明する。

副制御基板 300 には、所定の周期（4 ミリ秒）でクロックパルスが発生するリセット用クロックパルス発生回路（特に図示しておらず）が設けられている。そして、このリセット用クロックパルス発生回路によるクロックパルスの発生により、サブ CPU 301 はタイマ割込処理プログラムを読み込んで、図 56 に示すタイマ割込処理を開始する。

【0329】

ステップ 2100 において、サブ CPU 301 は、副制御基板 300 で用いられる各種タイマカウンタの更新処理を実行する。そして、次のステップ 2101 に進む。

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、減算タイマを採用しており、副制御基板 300 のタイマ割込処理が実行されるたびにタイマカウンタが 1 ずつ減算され、0 になると減算を停止するようになっている。

ステップ 2101 において、サブ CPU 301 は、サブ RAM 303 の受信バッファに格納されているコマンドを解析するとともに、受信したコマンドに応じた種々の処理を実行する。具体的には、副制御基板 300 においては、主制御基板 100 からコマンドが送信されると、コマンド受信割込処理が行われ、主制御基板 100 から送信されたコマンドが受信バッファに格納される。そして、サブ CPU 301 は、コマンド受信割込処理によって受信バッファに格納されたコマンドを解析する。そして、次のステップ 2102 に進む。

【0330】

ステップ 2102 において、サブ CPU 301 は、実行中の変動演出等の進行状況に応じて、演出操作装置 9 の操作の受け付け可否を判定するとともに、回転操作検出センサ 9c 及び押下操作検出センサ 9d からの操作信号が入力されたか否かを判定する。そして、回転操作検出センサ 9c 又は押下操作検出センサ 9d から操作信号が入力されたときに、演出操作装置 9 の操作受け付け中であつた場合には、演出操作装置 9 が操作されたことを画像制御基板（特に図示しておらず）、音声制御基板（特に図示しておらず）、電飾制御基板（特に図示しておらず）等の各種制御基板に送信すべく、送信バッファにコマンドを格納する。そして、次のステップ 2103 に進む。

ステップ 2103 において、サブ CPU 301 は、サブ RAM 303 の送信バッファにセットされているコマンドを、画像制御基板、音声制御基板、電飾制御基板等の各種制御基板へ送信する。そして、副制御基板 300 のタイマ割込処理を終了する。

【0331】

次に、上述したステップ 2101 のコマンド解析処理のうち、変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動パターンコマンド受信処理について、図 57 のフローチャートを参照して説明する。なお、上述の如く、変動パターンコマンドは、主制御基板 100 において、変動パターン決定処理のステップ 903 で記憶された後、ステップ 208 の出力制御処理によって副制御基板 300 に送信される。

ステップ 2200 において、サブ CPU 301 は、上述のステップ 2001 で更新された変動演出乱数を取得する。そして、次のステップ 2201 に進む。

ステップ 2201 において、サブ CPU 301 は、変動演出決定テーブル 119、上述のステップ 2200 で取得した変動演出乱数及び受信した変動パターンコマンドに基づい

10

20

30

40

50

て、変動演出の態様を決定する。そして、次のステップ 2 2 0 2 に進む。

【 0 3 3 2 】

ステップ 2 2 0 2 において、サブ CPU 3 0 1 は、決定された変動演出の態様に応じた変動演出実行コマンドを送信バッファにセットする。ここでセットされた変動演出実行コマンドは、上述のステップ 2 1 0 3 において各種制御基板へ送信され、これらの制御基板により、受信した変動演出実行コマンドに基づいて変動演出を実行する制御が行われることとなる。そして、変動パターンコマンド受信処理を終了する。

【 0 3 3 3 】

なお、上述の実施の形態における特殊報知演出は、時短付与の当選に係る変動演出の開始とともに開始され、当該変動演出が終了し特別図柄の停止表示時間が経過した時点で終了するようになっており、時短図柄に対応する変動パターンコマンドに定められた変動時間を異ならせることで、時短図柄（設定される時短回数）ごとの特殊報知演出の実行時間が変化するように設定されていたが、これに限定されるものではない。

たとえば、いずれの時短図柄であっても、対応する変動パターンコマンドに定められた変動時間は同一とするものの、時短図柄ごとの停止表示時間を異ならせることで、時短図柄（設定される時短回数）ごとの特殊報知演出の実行時間が変化するように設定してもよい。また、上述の変動時間及び停止表示時間のいずれをも異ならせることで、時短図柄（設定される時短回数）ごとの特殊報知演出の実行時間が変化するように設定してもよい。

このように設定した場合にも、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏することとなる。

【 0 3 3 4 】

また、特殊報知演出は、時短付与の当選に係る変動演出の開始から当該変動演出の終了後における特別図柄の停止表示時間が経過するまでの期間において実行するのではなく、上述の変動演出の開始から終了までの期間において実行するようにしてもよい。具体的には、上述の変動演出における所定の開始時点（たとえば、変動演出の開始時点、変動演出が開始されてから所定時間経過後の時点等）から開始し、当該変動演出における所定の終了時点（たとえば、変動演出が開始されてから所定時間経過後の時点、変動演出の終了時点等）で終了するようにしてもよい。

また、特殊報知演出は、時短付与の当選となった特図乱数（第 1 特図乱数）が取得されてから当該時短付与の当選に係る変動演出が終了するまでの期間において実行するようにしてもよい。具体的には、たとえば、時短付与の当選に係る変動演出（以下、当該変動演出という）よりも前に実行される 1 の変動演出（以下、先読み変動演出という）中の期間において実行するようにしてもよいし、複数の先読み変動演出に跨る期間において実行するようにしてもよいし、先読み変動演出から当該変動演出に跨る期間において実行するようにしてもよい。

このように設定した場合には、特殊報知演出の実行タイミングがバリエーションに富んだものとなり、遊技者の興味を高めることができる。

【 0 3 3 5 】

また、上述の実施の形態では、当否抽選における判定の結果として時短付与の当選が導出可能となっており、時短付与の当選となった場合に時短遊技状態（第 1 時短遊技状態）が設定されるようになっていたが、当否抽選における判定の結果として時短付与の当選を導出せず、当否抽選における大当たりの当選以外の判定結果（すなわち、小当たりの当選又はハズレ）に基づいて決定され得る特別図柄（すなわち、小当たり図柄又はハズレ図柄）を時短図柄として代用し、決定された上述の特別図柄の種別に応じて、時短遊技状態の設定の可否（時短付与の当否）を決定してもよい。

【 0 3 3 6 】

たとえば、当否乱数に基づく当否抽選によりハズレとなった場合に決定されるハズレ図柄として、ハズレ図柄 Z A 1、ハズレ図柄 Z A 2、ハズレ図柄 Z A 3 等を設け、ハズレ図柄 Z A 1 が決定されたときには 1 0 回の時短回数が定められた第 1 時短遊技状態が設定され、ハズレ図柄 Z A 2 が決定されたときには 2 0 回の時短回数が定められた第 1 時短遊技状態が設定され、ハズレ図柄 Z A 3 が決定されたときには 3 0 回の時短回数が定められた

10

20

30

40

50

第1時短遊技状態が設定されるように設定してもよい。そして、この場合にも、上述の実施の形態と同様の変動パターンBによる変動演出が実行され得るようにしてもよいし、上述の実施の形態と同様の特殊報知演出が実行され得るようにしてもよい。

【0337】

また、同様に、当否乱数に基づく当否抽選により小当たりの当選となった場合に決定される小当たり図柄として、小当たり図柄YA1、小当たり図柄YA2、小当たり図柄YA3等を設け、小当たり図柄YA1が決定されたときには10回の時短回数が定められた第1時短遊技状態が設定され、小当たり図柄YA2が決定されたときには20回の時短回数が定められた第1時短遊技状態が設定され、小当たり図柄YA3が決定されたときには30回の時短回数が定められた第1時短遊技状態が設定されるように設定してもよい。そして、この場合にも、上述の実施の形態と同様の変動パターンBによる変動演出が実行され得るようにしてもよいし、上述の実施の形態と同様の特殊報知演出が実行され得るようにしてもよい。

10

なお、上述のように小当たり図柄に基づいて時短遊技状態が設定されるようにした場合における特殊報知演出は、小当たりの当選に基づく変動演出が開始されてから当該小当たりの当選に基づく小当たり遊技が終了するまでの期間において実行するように設定してもよい。そして、このように設定した場合には、上述の変動演出の変動時間、特別図柄の停止表示時間、小当たり遊技のオープニング時間、小当たり遊技中における大入賞口18の開放時間、小当たり遊技のエンディング時間のいずれか1又は複数を異ならせることで、小当たり図柄ごとの特殊報知演出の実行時間が変化するように設定してもよい。

20

また、上述の特殊報知演出は、上述と同様に、小当たりの当選となった特図乱数（第1特図乱数）が取得されてから当該小当たりの当選に係る変動演出が終了するまでの期間において実行するようにしてもよい。

このように設定した場合には、時短付与の当選のバリエーションが豊富となり、遊技者の興趣を高めることができる。

【0338】

また、上述の実施の形態では、決定された時短図柄に対応して設定される時短回数が多くなれば多くなるほど、特殊報知演出の実行時間が長くなるように設定されていたが、このような制御を行う対象は、時短付与の当選の際に実行可能な特殊報知演出に限定されるものではない。たとえば、大当たりの当選に基づき複数の大当たり図柄の中からいずれかが決定されるようになっており、大当たり図柄ごとに特別遊技中に実行されるラウンド遊技の回数が定められている場合には、大当たり図柄に対応して実行されるラウンド遊技の回数が多くなれば多くなるほど、大当たりの当選に基づいて実行される変動演出の変動時間が長くなるように設定してもよい。換言すれば、大当たりの当選に基づいて実行される変動演出の変動時間が長くなれば長くなるほど、その後実行される特別遊技中のラウンド遊技の回数が多くなるように設定してもよい。

30

また、大当たり図柄に対応して実行されるラウンド遊技の回数が多くなれば多くなるほど、大当たりの当選に基づいて実行される変動演出よりも前から実行可能な所定の先読み演出の実行期間が長くなるように設定してもよい。換言すれば、所定の先読み演出の実行期間が長くなれば長くなるほど、その後実行される特別遊技中のラウンド遊技の回数が多くなるように設定してもよい。

40

このように設定した場合には、大当たりの当選に基づく変動演出や当該変動演出よりも前から実行可能な先読み演出に対する遊技者の興趣を高めることができる。

【0339】

また、上述の実施の形態では、特殊報知演出が実行されてから第1低確率時短遊技状態（時短遊技状態）が設定されるまでの期間に大入賞口18の開放が行われなくなっていたが、大当たりの当選に基づく変動演出が実行されてから遊技者に有利な特別遊技が開始されるまでの期間に他の入賞口（たとえば、第2始動入賞口16）の開放が行われなくなっているようにしてもよい。

【0340】

50

また、上述の実施の形態における発展パターンBによる変動演出や特殊報知演出は、当否抽選により時短付与の当選となった場合において実行するのみならず、大当たりに当選し時短遊技状態を設定する旨が定められた大当たり図柄が決定された場合においても実行してもよい。

【0341】

(変形例)

(1) 上述の実施の形態では、大当たりの当選の確率が相対的に低い低確率遊技状態、及び、第2始動入賞口16が相対的に開状態に維持されにくい非時短遊技状態を組み合わせた通常遊技状態中の当否抽選においてのみ、時短付与の当否の判定を行い、他の遊技状態中（大当たりの当選の確率が相対的に高い高確率遊技状態中や第2始動入賞口16が相対的に開状態に維持されやすい時短遊技状態中（すなわち、第1低確率時短遊技状態中、第2低確率時短遊技状態中、高確率時短遊技状態中））の当否抽選では、時短付与の当否の判定を行わないことで、通常遊技状態中にのみ時短付与の当選となり、他の遊技状態中には時短付与の当選となり得ないようにしていたが、このような当否抽選の結果を導出するための制御としては、これに限定されるものではない。

【0342】

たとえば、高確率遊技状態中や時短遊技状態中に参照される当否乱数判定テーブル110として、時短付与の当選となる当否乱数の数値範囲が設けられていないテーブル（図6（b）、図7（b）、図8（b）、図9（b）、図10（b）、図11（b））を設け、高確率遊技状態中や時短遊技状態中の当否抽選では、上述のテーブルに基づいて時短付与の当否の判定を行うようにしてもよい。このようにした場合には、高確率遊技状態中や時短遊技状態中は、時短付与の当選と判定されることのない当否乱数判定テーブル110に基づいて時短付与の判定が行われるため、上述の実施の形態と同様に、通常遊技状態以外の遊技状態中には時短付与の当選となり得なくなる。

また、たとえば、高確率遊技状態中や時短遊技状態中に参照される当否乱数判定テーブル110にも時短付与の当選となる当否乱数の数値範囲を設け、高確率遊技状態中や時短遊技状態中の当否抽選では、当該テーブルに基づいて時短付与の当否の判定を行うものの、時短付与の当選となった場合には、当該時短付与の当選の判定結果を、強制的に時短付与の非当選に書き換えたり、当該時短付与の当選の判定結果を破棄したりしてもよい。このようにした場合にも、上述の実施の形態と同様に、通常遊技状態以外の遊技状態中には時短付与の当選となり得なくなる。

このようにした場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、通常遊技状態以外の遊技状態においても通常遊技状態と同様に当否抽選における判定を実行することができるため、当否抽選における判定の共通化が図られ、メインCPU101等のハードウェア資源に対する処理負荷を軽減することができる。

また、上述の実施の形態では、いずれの設定値が設定されている場合であっても、時短付与の当選の確率は同一となるように設定されていたが、これに限定されるものではなく、設定値に応じて時短付与の当選の確率が異なるように設定してもよい。また、上述の実施の形態では、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合に時短付与の当選となる確率、及び、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合に時短付与の当選となる確率はいずれも同一となるように設定されていたが、これに限定されるものではなく、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合と第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合とでは、時短付与の当選となる確率が異なるように設定してもよい。また、設定されている遊技状態、及び、時短付与の当選となった場合に決定される時短図柄の種類に応じて、時短回数が異なるように設定してもよい。また、設定されている遊技状態、及び、時短付与の当選となった場合に決定される時短図柄の種類に応じて定める時短回数は0回としてもよいし、必ず1回以上とするようにしてもよい。

また、決定される時短図柄ごとに異なる時短回数を設定する場合には、時短回数及び時短図柄の決定確率を、当否抽選における大当たりの当選の確率との関係で定まり、かつ射幸性が高くなり過ぎない範囲の値（たとえば、低確率遊技状態における大当たりの当選の

10

20

30

40

50

確率（出玉に関する設定が対応付けられた複数段階の設定値を設けたパチンコ機にあっては、低確率遊技状態における最も低い大当たりの当選の確率）が $1/P$ であった場合には、時短回数 $\leq P \times$ 特定係数 A、時短図柄の決定確率 $\leq P \times$ 特定係数 B）となるようにしてもよい。

また、時短図柄の決定に基づいて設定される時短遊技状態が終了するための条件は複数種類設定してもよい。たとえば、第 1 始動入賞口 15 への遊技球の入球に基づく変動の回数及び第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球に基づく変動の回数が所定回数（時短回数 C1）に到達すること、又は、第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球に基づく変動の回数が所定回数（時短回数 C2）に到達することのいずれかの条件を満たした場合に時短遊技状態が終了するように設定してもよい。なお、このように設定した場合には、時短回数 C1、時短回数 C2 のうちの大きい時短回数を、上述のように、当否抽選における大当たりの当選の確率との関係で定まり、かつ射幸性が高くなり過ぎない範囲の値となるようにしてもよい。

【0343】

（2）上述の実施の形態では、当否乱数を用いた当否抽選における時短付与の当否の判定により時短付与の当選となった場合に、当否乱数と異なる特別図柄乱数を用いた当該当否抽選と異なる特別図柄の決定の処理により時短図柄が決定され、決定された時短図柄の種別（J1、J2、J3）に応じて時短回数が定まるようになっていたが、これに限定されるものではない。

たとえば、当否乱数を用いた当否抽選により、時短付与の当選及び時短回数の決定の両方が決定され得るように設定してもよい。すなわち、時短付与の当選及び時短回数の決定を、別個の乱数及び別個の処理により行うのではなく、同一の乱数及び同一の処理により行ってもよい。

具体的には、当否乱数判定テーブル 110 において、時短付与の当選と判定され、かつ所定の時短図柄が対応付けられた数値範囲を設定し、取得された当否乱数が当該数値範囲に属する場合に、時短付与の当選及び当該数値範囲に対応する時短図柄に定められた時短回数が決定されるように設定することができる。たとえば、設定されている設定値が 1 であり、かつ低確率遊技状態中に第 1 始動入賞口 15 への遊技球の入球に基づく当否抽選において参照される当否乱数判定テーブル 110 として、当否乱数が 3310～3637 であった場合に時短図柄 J1（時短回数 10 回）が対応付けられた時短付与の当選と判定され、当否乱数が 3638～3964 であった場合に時短図柄 J2（時短回数 20 回）が対応付けられた時短付与の当選と判定されるテーブル A1a を設けることができる（図 58 参照）。このテーブル A1a によれば、当否乱数が 3310～3637 であった場合には、時短付与の当選と判定されるとともに、時短図柄 J1 が決定されることにより時短回数が 10 回に決定されることとなる。また、当否乱数が 3638～3964 であった場合には、時短付与の当選と判定されるとともに、時短図柄 J2 が決定されることにより時短回数が 20 回に決定されることとなる。

このようにした場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、当否抽選における時短付与の当否の判定の処理のみで時短付与の当選及び時短回数が決定されることとなるため、当否抽選における処理の負荷が軽減されることとなる。

【0344】

（3）上述の実施の形態では、通常遊技状態中の当否抽選における時短付与の当否の判定を行った後、当該判定の結果が時短付与の当選であった場合に時短回数が対応付けられた時短図柄が決定されるようになっていたが、処理の順番はこれに限定されるものではない。

たとえば、時短図柄を決定した後に、当否抽選を行って時短付与の当否の判定を行うようにしてもよい。そして、時短付与の当選が決定された場合に、時短遊技状態（第 1 時短遊技状態）を設定するとともに、先に決定されていた時短図柄に対付けられた時短回数をセットするようにしてもよい。

このようにした場合にも、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏することとなる。

【0345】

(4) 上述の実施の形態では、大当たりの当否の判定、小当たりの当否の判定、及び、時短付与の当否の判定のいずれも、同一の当否乱数判定テーブル110を参照して実行されるようになっていたが、これに限定されるものではない。

たとえば、時短付与の当否の判定は、大当たりの当否の判定及び小当たりの当否の判定に用いられる当否乱数判定テーブル110とは異なるテーブルであって、時短付与の当否の判定にのみ用いられる特定のテーブルを参照して、実行するようにしてもよい。

このようにした場合にも、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏することとなる。

【0346】

(5) 上述の実施の形態では、時短回数が対応付けられた複数種類の時短図柄が設けられており、決定された時短図柄に応じて時短回数が決定されるようになっていたが、これに限定されるものではない。たとえば、時短付与の当選のみが対応付けられ、かつ時短回数は対応付けられていない1種類の時短図柄Jを設けおき、当否抽選により時短付与の当選となった場合には当該時短図柄Jを決定するとともに、時短回数については、当否抽選とは別個の特定の抽選により決定するようにしてもよい。

このようにした場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、メインROM102における特別図柄の記憶容量を減少させ、他の情報を記憶するためのスペースを増加させることができる。

【0347】

(6) 上述の実施の形態では、大当たりの当選の確率が相対的に低い低確率遊技状態、及び、第2始動入賞口16が相対的に開状態に維持されにくい非時短遊技状態を組み合わせた通常遊技状態中の当否抽選においてのみ、時短付与の当否の判定が行われ、時短付与の当選（時短図柄J1、J2、J3の決定）となり得るようになっており、大当たりの当選の確率が相対的に高い高確率遊技状態中や第2始動入賞口16が相対的に開状態に維持され易い時短遊技状態中（すなわち、第1低確率時短遊技状態中、第2低確率時短遊技状態中、高確率時短遊技状態中）の当否抽選では、時短付与の当否の判定が行われず、時短付与の当選となり得ないようになっていたが、これに限定されるものではなく、時短遊技状態中であっても、当否抽選において時短付与の当否の判定が行われるようにしてもよい。

【0348】

具体的には、たとえば、低確率遊技状態及び第1時短遊技状態を組み合わせた第1低確率時短遊技状態中（すなわち、時短遊技状態が設定された遊技状態中）の当否抽選においても、時短付与の当否の判定が行われ、時短付与の当選（時短図柄J1、J2、J3）となり得るように設定してもよい。そして、第1低確率時短遊技状態中の当否抽選において、時短付与の当否の判定が行われることにより時短付与の当選となり、時短図柄が決定された場合には、第1時短遊技状態を再設定するとともに、決定された時短図柄に対応付けられた時短回数（時短図柄J1であれば時短回数10回、時短図柄J2であれば時短回数20回、時短図柄J3であれば時短回数1回）を再度セット（現時点の時短回数を上書き）するようにしてもよい。たとえば、第1低確率時短遊技状態中における残りの時短回数が5回のときに、時短付与の当選となり時短図柄J2（時短回数20回）が決定された場合には、第1時短遊技状態が再設定されるとともに、時短回数として「20回」が再度セ

ットされるようにしてもよい。この場合には、再度、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が20回導出されるまで、第1低確率時短遊技状態が継続することとなる。

また、上述の場合においては、時短図柄に対応付けられた時短回数を再度セットするのではなく、時短図柄に対応付けられた時短回数を当該時点の残りの時短回数に加算してもよい。たとえば、第1低確率時短遊技状態中における残りの時短回数が5回のときに、時短付与の当選となり時短図柄J2（時短回数20回）が決定された場合には、第1時短遊技状態が再設定されるとともに、残りの時短回数を「25回（＝残りの時短回数5回＋時短図柄J2に定められた時短回数20回）」に更新してもよい。この場合には、再度、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が25回導出されるまで、第1低確率時短遊技状態が継続することとなる。

このようにした場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介さずに時短遊技状態が設定される機会が増加するため、より斬新な遊技性の付与が可能となり遊技者の興味を高めることができる。

【0349】

(7) 上述の実施の形態では、時短付与の当選となった場合に決定され得る時短図柄として、時短回数が10回に定められた時短図柄J1、時短回数が20回に定められた時短図柄J2、時短回数が1回に定められた時短図柄J3の3種類が設けられていたが、これに限定されるものではなく、異なる時短回数が定められた他の時短図柄を設けてもよい。

具体的には、これらの時短図柄の他、時短回数が30回に定められた時短図柄J4、時短回数が50回に定められた時短図柄J5、時短回数が1000回に定められた時短図柄J6等を設けてもよい。また、時短付与の当選となった場合に決定され得る時短図柄として、所定の時短回数が定められた1種類の時短図柄のみを設けてもよい。

このようにした場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介さずに設定される時短遊技状態のバリエーションを豊富にすることができるため、より斬新な遊技性の付与が可能となり遊技者の興味を高めることができる。

また、設定される時短回数は、上述のように、時短図柄の種類ごとに予め定めておいてもよいし、時短図柄の種類及び設定されている遊技状態ごとに予め定めておいてもよい。たとえば、通常遊技状態（非時短遊技状態）においては、時短図柄J1が決定された場合、時短図柄J2が決定された場合、時短図柄J3が決定された場合にはいずれも時短回数が100回に設定されるものの、時短遊技状態においては、時短図柄J1が決定された場合には時短回数が100回に設定され、時短図柄J2が決定された場合には時短回数が50回に設定され、時短図柄J3が決定された場合には時短回数は0回に設定される（すなわち、時短遊技状態が設定されると同時に、当該時短遊技状態が終了するように設定される）ようにしてもよい。

このようにした場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、設定される時短回数のバリエーションを豊富にすることができるため、より斬新な遊技性の付与が可能となり遊技者の興味を高めることができる。

また、パチンコ機が、第1始動入賞口15への遊技球の入球、及び、第2始動入賞口16への遊技球の入球にいずれの当否抽選においても時短付与の当選となり得るように設定されていた場合には、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選において時短付与の当選となる確率と、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく当否抽選において時短付与の当選となる確率とが異なる（たとえば、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選においては1/100で時短付与に当選し、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく当否抽選においては1/10で時短付与に当選する）ように設定してもよい。

このようにした場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、遊技球が入球した始動入賞口ごとに時短遊技状態の設定に関する有利度が増加するため、遊技者の興味を高めることができる。

また、決定された時短図柄の種別に応じて、当該時短図柄の決定に基づいて設定される時短遊技状態において、普通図柄の抽選により当たりとなり普通図柄が停止表示されてから可動片16bが開く（第2始動入賞口16が開状態となる）までの時間である普図オープニング時間が異なるように設定してもよい。たとえば、時短図柄J1の決定に基づいて設定される時短遊技状態においては、普図オープニング時間が0.5秒、時短図柄J2の決定に基づいて設定される時短遊技状態においては、普図オープニング時間が1.0秒、時短図柄J3の決定に基づいて設定される時短遊技状態においては、普図オープニング時間が1.5秒となるように設定してもよい。

このようにした場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、決定された時短図柄ごとに、設定される時短遊技状態の有利度が増加するため、遊技者の興味を高めることができる。

【0350】

(8) 上述の実施の形態では、当否抽選における判定の結果として時短付与の当選が導出可能となっており、時短付与の当選となった場合に時短遊技状態（第1時短遊技状態）が設定されるようになっていたが、当否抽選における判定の結果として時短付与の当選を導出せず、当否抽選における大当たりの当選以外の判定結果（すなわち、小当たりの当選又はハズレ）に基づいて決定され得る特別図柄（すなわち、小当たり図柄又はハズレ図柄）を時短図柄として代用し、決定された上述の特別図柄の種別に応じて、時短遊技状態の設定の可否（時短付与の当否）を決定してもよい。

【0351】

たとえば、当否乱数に基づく当否抽選によりハズレとなった場合において、特別図柄乱数によりハズレ図柄Z1が決定されたときには、20回の時短回数が定められた第1時短遊技状態が設定され、特別図柄乱数によりハズレ図柄Z2が決定されたときには、第1時短遊技状態が設定されないようにしてもよい。また、特別図柄乱数により決定され得るハズレ図柄としては、これらに限定されるものではなく、ハズレ図柄Z1と異なる時短回数の第1時短遊技状態が設定されるハズレ図柄（たとえば、時短回数50回の第1時短遊技状態が設定されるハズレ図柄Z3、時短回数10000回の第1時短遊技状態が設定されるハズレ図柄Z4等）を設けてもよい。

なお、当否抽選及び特別図柄の決定の処理によりハズレ図柄を決定するのではなく、上述の変形例(2)のように、当否乱数に基づく当否抽選において、たとえば、第1時短遊技状態の設定及び時短回数20回が定められたハズレ図柄Z1に対応するハズレ、及び、第1時短遊技状態を設定しない旨が定められたハズレ図柄Z2に対応するハズレを導出可能に設定し、当否抽選によりハズレ図柄Z1に対応するハズレとなった場合には時短回数20回の第1時短遊技状態が設定され、当否抽選によりハズレ図柄Z2に対応するハズレとなった場合には第1時短遊技状態が設定されないようにしてもよい。

【0352】

また、たとえば、当否乱数に基づく当否抽選により小当たりの当選となった場合において、特別図柄乱数により小当たり図柄Y1が決定されたときには、時短回数が50回に設定された第1時短遊技状態が設定され、特別図柄乱数により小当たり図柄Y2が決定されたときには、第1時短遊技状態が設定されないようにしてもよい。また、特別図柄乱数により決定され得る小当たり図柄としては、これらに限定されるものではなく、小当たり図柄Y1と異なる時短回数の第1時短遊技状態が設定される小当たり図柄（たとえば、時短回数80回の第1時短遊技状態が設定される小当たり図柄Y3、時短回数10000回の第1時短遊技状態が設定される小当たり図柄Z4等）を設けてもよい。

なお、当否抽選及び特別図柄の決定の処理により小当たり図柄を決定するのではなく、上述の変形例(2)のように、当否乱数に基づく当否抽選において、たとえば、第1時短遊技状態の設定及び時短回数50回が定められた小当たり図柄Y1に対応する小当たりの当選、及び、第1時短遊技状態を設定しない旨が定められた小当たり図柄Y2に対応する小当たりの当選を導出可能に設定し、当否抽選により小当たり図柄Y1に対応する小当たりの当選となった場合には時短回数50回の第1時短遊技状態が設定され、当否抽選により小当たり図柄Y2に対応する小当たりの当選となった場合には第1時短遊技状態が設定されないようにしてもよい。

また、決定され得る小当たり図柄の全てについて時短遊技状態を設定する旨を定めてもよいし、決定され得る小当たり図柄の一部に時短遊技状態を設定する旨を定めてもよい。また、決定され得るハズレ図柄の全てについて時短遊技状態を設定する旨を定めてもよいし、決定され得るハズレ図柄の一部について時短遊技状態を設定する旨を定めてもよい。また、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄又はハズレ図柄は固定するものとして、遊技の都度、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄又はハズレ図柄が切り替わらないようにしてもよい。

このようにした場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、特別図柄として新たに時短図柄を設けることなく、従来から採用されていた小当たり図柄やハ

10

20

30

40

50

ズレ図柄等の特別図柄を用いて、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介さない時短遊技状態を設定することができ、パチンコ機の開発工程を簡易化することが可能となる。

【0353】

(9) 上述の実施の形態では、当否乱数に基づく当否抽選における時短付与の当否の判定結果により時短遊技状態の設定の可否が決定されるようになっていたが、時短遊技状態の設定の可否の決定の制御はこれに限定されるものではない。

たとえば、当否乱数や特別図柄乱数とは別個に、時短遊技状態の設定の可否を決定するための専用の乱数である時短図柄乱数を設け、当否抽選や特別図柄の決定とは別個に、当該時短図柄乱数に基づいて時短遊技状態（第1時短遊技状態）の設定の可否を決定する時短図柄抽選を行うように設定し、当該時短図柄抽選の結果に基づいて、時短遊技状態（第1時短遊技状態）の設定の可否や時短遊技状態を設定する場合の時短回数を決定するようにしてもよい。

10

すなわち、当否乱数に基づいて当否抽選を行い、かつ当該当否抽選の結果に基づいて特別図柄を決定するとともに、時短図柄乱数に基づいて時短図柄抽選を行って時短遊技状態の設定の可否（後述する時短図柄）を決定するように設定することができる。

【0354】

具体的には、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ遊技球が入球すると、上述の第1特図乱数や第2特図乱数とともに、上述の時短図柄抽選専用の乱数である時短図柄乱数が所定の数値範囲内（たとえば、0～65535）で1個取得され、取得された時短図柄乱数に基づき、時短遊技状態の設定の可否が定められた時短図柄の種別を決定する時短図柄抽選を行うように設定する。

20

より具体的には、時短図柄抽選において時短図柄の種別を決定するための時短図柄乱数判定テーブルを設ける。この時短図柄乱数判定テーブルは、遊技球が入球した始動入賞口の種別（第1始動入賞口15、第2始動入賞口16）ごとに設けてもよい。そして、設定されている遊技状態が通常遊技状態であった場合に、所定の時短図柄乱数判定テーブルを参照して上述の時短図柄抽選を行い、時短図柄の種別を決定する。

【0355】

時短図柄としては、時短付与の当選（すなわち、時短遊技状態を設定する旨）が定められた時短当選図柄、時短付与の非当選（すなわち、時短遊技状態を設定しない旨）が定められた時短非当選図柄を設けることができる。また、時短当選図柄としては、異なる時短回数が定められた複数種類の時短当選図柄（たとえば、時短回数10回が定められた時短当選図柄JA1、時短回数20が定められた時短当選図柄JA2等）を設けることができる。

30

そして、時短図柄抽選によりいずれかの時短当選図柄が決定された場合には、たとえば、第1時短遊技状態（第1低確率時短遊技状態）が設定されるとともに、決定された時短当選図柄に応じた時短回数がセットされる。これにより、大当たりに当選することなく、セットされた時短回数だけ当否抽選の結果が導出されるまで第1低確率時短遊技状態が継続することとなる。これに対して、時短非当選図柄が決定された場合には、通常遊技状態のままとなる。

また、設定されている遊技状態が通常遊技状態以外（第1低確率時短遊技状態、第2低確率時短遊技状態、高確率時短遊技状態）であった場合には、上述の時短図柄抽選を行わず、強制的に、時短非当選図柄を決定するように設定してもよい。これにより、通常遊技状態以外の他の遊技状態においては、新たに時短遊技状態が設定されることはないこととなる。

40

【0356】

なお、上述の如く、時短図柄乱数に基づく時短図柄抽選により時短図柄の種別を決定するように設定した場合には、時短図柄抽選や時短図柄について、上述の実施の形態における当否抽選や特別図柄等に関する制御と同様の制御を行うように設定してもよい。

たとえば、取得された時短図柄乱数は、第1始動入賞口15や第2始動入賞口16への遊技球の入球を契機として取得された第1特図乱数や第2特図乱数と同一の保留記憶領域

50

に記憶し、第1特図乱数や第2特図乱数と同様に、所定の上限度（たとえば、4個）まで保留可能となるように設定してもよい。

また、上述のように時短図柄が決定された場合には、特別図柄と同様に、第1特別図柄表示装置30及び第2特別図柄表示装置31とは異なる所定の表示装置（時短図柄表示装置）において時短図柄の変動表示（以下、時短図柄の変動ともいう）が行われるように設定してもよい。時短図柄の変動表示については、特別図柄の変動表示と同じタイミングで開始するように設定してもよいし、特別図柄の変動表示と同一の変動時間となるように設定してもよい。また、特別図柄の変動表示及び時短図柄の変動表示を同じタイミングで開始する場合には、当該変動表示の開始時に時短図柄抽選を行うように設定してもよい。

【0357】

また、上述の時短図柄抽選において時短当選図柄が決定された場合において、当該時短図柄抽選に伴って実行される当否抽選においてハズレとなったときには、当該当否抽選に基づく特別図柄の変動が停止した後に（次の特別図柄の変動開始時に）、時短遊技状態（第1低確率時短遊技状態）が設定されるようにしてもよい。また、当該時短図柄抽選に伴って実行される当否抽選において小当たりの当選となったときには、当該小当たりの当選に基づく小当たり遊技が終了した後に（小当たり遊技が終了した後の最初の特別図柄の変動開始時に）、時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

【0358】

これに対して、上述の時短図柄抽選において時短当選図柄が決定された場合であって、当該時短図柄抽選に伴って実行される当否抽選において大当たりの当選となったときには、時短当選図柄の決定に基づく時短遊技状態の設定は行われず、当該大当たりの当選に基づく特別遊技の終了後に（特別遊技が終了した後の最初の特別図柄の変動開始時に）、当該大当たりの当選に基づいて決定された大当たり図柄の種別に応じた遊技状態の設定が行われるようにしてもよい。すなわち、時短当選図柄の決定と大当たり図柄の決定（大当たりの当選）とが重複した場合には、時短当選図柄の決定を無効とし、大当たり図柄の決定に基づく遊技状態が設定されるようにしてもよい。時短当選図柄の決定に基づく遊技状態の設定が特別遊技よりも優先的に行われると、大当たりの当選時の遊技状態が変化する可能性があり、当該変化の有無も確認した上で特別遊技終了後の遊技状態を設定しなければならず、当該遊技状態の設定処理が煩雑となるおそれがあるが、上述のようにしたことで、このような事態の発生を適切に防止することができる。

【0359】

また、変動パターンコマンド、変動演出の態様、先読み演出の態様等は、特別図柄の決定及び時短図柄の決定の結果に基づいて、決定してもよい。

具体的には、当否抽選の結果が小当たりの当選又はハズレであって、かつ時短当選図柄が決定された場合、当否抽選の結果が小当たりの当選又はハズレであって、かつ時短非当選図柄が決定された場合、及び、当否抽選の結果が大当たりの当選であった場合（時短非当選図柄が決定された場合）のそれぞれに対応した変動パターンコマンドや変動演出の態様を決定するようにしてもよい。そして、たとえば、当否抽選の結果が小当たりの当選又はハズレであって、かつ時短当選図柄が決定された場合や当否抽選の結果が大当たりの当選であった場合には、当否抽選の結果が小当たりの当選又はハズレであって、かつ時短非当選図柄が決定された場合よりも、長い変動時間が対応付けられた変動パターンコマンドの決定割合が高くなるように設定してもよいし、大当たりの当選や時短付与の当選の期待度が高く設定された変動演出の態様や先読み演出の態様の決定割合が高くなるように設定してもよい。

【0360】

また、時短図柄乱数に基づく時短図柄抽選により時短図柄の種別を決定するように設定した場合にも、通常遊技状態中以外の遊技状態において時短図柄抽選を行って、時短遊技状態を設定するか否かを決定するようにしてもよい。この場合の各種制御については、上述の（6）と同様のため、説明を割愛する。

また、時短図柄乱数に基づく時短図柄抽選において時短遊技状態を設定の可否及び時短

10

20

30

40

50

回数の方を決定するのではなく、時短図柄乱数に基づく時短図柄抽選においては時短遊技状態の設定の可否のみを決定し、時短遊技状態を設定する旨が決定された場合に、上述の時短図柄乱数と異なる他の乱数（時短回数決定乱数）に基づいて時短回数を決定する旨の抽選を行うようにしてもよい。

【0361】

また、上述の時短図柄抽選は、時短図柄乱数を用いて行うのではなく、他の乱数を用いて行うように設定してもよい。

たとえば、上述の実施の形態のように、1の当否乱数により、大当たりの当否の判定、及び、小当たりの当否の判定の両方を行うのではなく、大当たりの当選となるか否かの判定にのみ用いられる大当たり判定乱数、小当たりの当選となるか否かの判定にのみ用いられる小当たり判定乱数、ハズレとなるか否かの判定にのみ用いられるハズレ判定乱数をそれぞれ別個に設け、各乱数ごとに判定を行うことで、大当たりの当選、小当たりの当選又はハズレの判定結果を導出するようにするとともに、これらの乱数のうちのいずれかに基づいて上述の時短図柄抽選を行って、時短遊技状態の設定の可否や時短回数を決定するようにしてもよい。

【0362】

また、上述の実施の形態のように、1の特別図柄乱数により大当たり図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄を決定するのではなく、大当たりに当選した場合における大当たり図柄の種別の決定にのみ用いられる大当たり図柄決定乱数、小当たりに当選した場合における小当たり図柄の種別の決定にのみ用いられる小当たり図柄決定乱数、ハズレの場合におけるハズレ図柄の種別の決定にのみ用いられるハズレ図柄決定乱数をそれぞれ別個に設け、大当たりの当選、小当たりの当選又はハズレの判定結果に応じたいずれかの乱数に基づいて、大当たり図柄の種別、小当たり図柄の種別、ハズレ図柄の種別を決定するとともに、これらの乱数のうちのいずれかに基づいて時短図柄抽選を行って、時短遊技状態の設定の可否や時短回数を決定するようにしてもよい。

【0363】

また、上述の実施の形態のように、出玉に関する設定が対応付けられた複数段階の設定値が設けられたパチンコ機Pにおいては、設定値に応じて抽選確率が異なるように設定された抽選で用いられる乱数（たとえば、当否乱数、大当たり判定乱数、小当たり判定乱数、ハズレ判定乱数等）、又は、いずれの設定値であっても抽選確率が同一となるように設定された抽選で用いられる乱数（たとえば、特別図柄乱数等）のいずれかに基づいて時短図柄抽選を行って、時短遊技状態の設定の可否や時短回数を決定するようにしてもよい。また、設定値に応じて抽選確率が異なるように設定された抽選で用いられる乱数に基づいては時短図柄抽選を行わず、いずれの設定値であっても抽選確率が同一となるように設定された抽選で用いられる乱数のみに基づいて時短図柄抽選を行って、時短遊技状態の設定の可否や時短回数を決定してもよい。

【0364】

以上のように設定した場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、時短遊技状態を設定するための制御方法が豊富となり、パチンコ機の仕様に応じた時短遊技状態の設定が可能となる。

【0365】

(10) 上述の実施の形態において高確率遊技状態が設定された場合には、その後大当たりに当選し低確率遊技状態の設定が定められた特別図柄（大当たり図柄×4）が決定されることにより、当該高確率遊技状態が終了し低確率遊技状態が設定されるようになっていたが、低確率遊技状態への移行の制御については、これに限定されるものではない。

たとえば、高確率遊技状態が設定された後、大当たりに当選することなく予め定められた高確回数（たとえば、80回等）の当否抽選が行われた場合に、当該高確率遊技状態が終了するように（いわゆるSTタイプのパチンコ機として構成）してもよい。そして、このように設定されたパチンコ機において、高確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態が設定され得るようになっていた場合には、当該遊技状態中に、上述の実施

の形態のように当否抽選により時短付与の当選が決定され時短図柄が決定されたとき、上述の変形例（８）のように時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄又はハズレ図柄が決定されたとき、或いは、上述の変形例（９）のように時短図柄抽選により時短当選図柄が決定されたときには、当該決定に基づいて時短遊技状態を設定するようにしてもよい。

また、たとえば、高確率遊技状態を終了し低確率遊技状態を設定するか否かを決定する転落抽選に用いる転落抽選乱数を設け、この転落抽選乱数に基づく転落抽選により、高確率遊技状態を終了し低確率遊技状態を設定する旨が決定された場合に、高確率遊技状態が終了するようにしてもよい。そして、転落抽選乱数を設けた場合には、当該転落抽選乱数に基づいて、上述の変形例（９）のような時短図柄抽選を行って、時短遊技状態の設定の可否を決定してもよい。

10

以上のように設定した場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、時短遊技状態を設定するための制御方法が豊富となり、パチンコ機の仕様に応じた時短遊技状態の設定が可能となる。

【０３６６】

（１１）上述の実施の形態では、大当たりの当否の判定→小当たりの当否の判定→時短付与の当否の判定という順番で、当否抽選の結果を判定する処理が行われていたが、当該判定の順番についてはこれに限定されるものではない。

たとえば、大当たりの当否の判定→時短付与の当否の判定→小当たりの当否の判定という順番で判定を行ってもよい。

20

また、上述の変形例（８）のように、当否抽選において、時短付与の当選の判定結果を導出するのではなく、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄に対応する小当たり（以下、時短付き小当たりともいう）の当選、時短遊技状態を設定しない旨が定められた小当たり図柄に対応する小当たり（以下、時短無し小当たりともいう）の当選を導出可能とし、時短付き小当たりの当選となった場合に時短遊技状態が設定され、時短無し小当たりの当選となった場合には時短遊技状態が設定されないようなパチンコ機においては、たとえば、大当たりの当否の判定→時短付き小当たりの当否の判定→時短無し小当たりの当否の判定という順番、大当たりの当否の判定→時短無し小当たりの当否の判定→時短付き小当たりの当否の判定という順番で判定を行ってもよい。

また、上述の変形例（８）のように、当否抽選において、時短付与の当選の判定結果を導出するのではなく、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄に対応するハズレ（以下、時短付きハズレともいう）、時短遊技状態を設定しない旨が定められたハズレ図柄に対応するハズレ（以下、時短無しハズレともいう）を導出可能とし、時短付きハズレとなった場合に時短遊技状態が設定され、時短無しハズレとなった場合には時短遊技状態が設定されないようなパチンコ機においては、たとえば、大当たりの当否の判定→小当たりの当否の判定→時短付きハズレの判定という順番、大当たりの当否の判定→時短付きハズレの判定→小当たりの当否の判定という順番で判定を行ってもよい。

30

また、転落抽選により高確率遊技状態の終了の可否を決定するように設定されたパチンコ機においては、転落抽選→当否抽選（大当たりの当否の判定、小当たりの当否の判定、時短付与の当否の判定）という順番で抽選の処理を行ってもよい。

40

【０３６７】

また、上述の変形例（９）のように、時短図柄抽選により時短遊技状態の設定の可否を決定するように設定され、複数段階の設定値が定められていないパチンコ機においては、時短図柄抽選→当否抽選という順番で抽選の処理を行ってもよいし、当否抽選→時短図柄抽選という順番で抽選の処理を行ってもよい。また、時短図柄抽選により時短遊技状態の設定の可否を決定するように設定され、複数段階の設定値が定められているパチンコ機においては、時短図柄抽選（いずれの設定値であっても抽選確率が同一となるように設定された抽選）→当否抽選（設定値に応じて抽選確率が異なるように設定された抽選）という順番で抽選の処理を行ってもよい。

また、時短図柄抽選により時短遊技状態の設定の可否を決定し、転落抽選により高確率

50

遊技状態の終了の可否を決定するように設定され、かつ複数段階の設定値が定められていないパチンコ機においては、転落抽選→時短図柄抽選→当否抽選という順番で抽選の処理を行ってもよいし、転落抽選→当否抽選→時短図柄抽選という順番で抽選の処理を行ってもよい。また、時短図柄抽選により時短遊技状態の設定の可否を決定し、転落抽選により高確率遊技状態の終了の可否を決定するように設定され、かつ複数段階の設定値が定められているパチンコ機においては、転落抽選（いずれの設定値であっても抽選確率が同一となるように設定された抽選）→時短図柄抽選（いずれの設定値であっても抽選確率が同一となるように設定された抽選）→当否抽選（設定値に応じて抽選確率が異なるように設定された抽選）という順番で抽選の処理を行ってもよい。

【0368】

以上のように設定した場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、パチンコ機の仕様に応じたタイミングで、時短遊技状態の設定の可否を決定する抽選が可能となる。

【0369】

(12) 上述の実施の形態では、当否抽選の結果が大当たりの当選となった場合に特別遊技が実行されるようになっていたが、特別遊技の実行契機は、これに限定されるものではない。

たとえば、当否抽選の結果が大当たりの当選となった場合のみならず、当否抽選の結果が所定の小当たりの当選であった場合（所定の小当たり図柄が決定された場合）に実行される小当たり遊技において、遊技球が進入可能な特別領域を備えた特定大入賞口が開放されるようになっており、当該小当たり遊技中に特定大入賞口へ入球した遊技球が特別領域へ進入した場合にも特別遊技が実行されるように設定（いわゆる1種2種混合のパチンコ機として構成）してもよい。また、上述の小当たりの当選に基づいて実行される特別遊技の終了後には、上述の小当たりの当選時に決定された小当たり図柄に応じた遊技状態（非時短遊技状態、時短遊技状態）へ移行するように設定してもよい。

【0370】

そして、上述のように設定されたパチンコ機（いわゆる1種2種混合のパチンコ機）においても、上述の実施の形態や変形例と同様に、時短付与の当否の判定（上述の実施の形態や上述の変形例（2）の当否抽選）、時短遊技状態の設定の可否が定められた小当たり図柄やハズレ図柄の決定（上述の変形例（8）の当否抽選や特別図柄の決定の処理）、時短当選図柄又は時短非当選図柄の決定（上述の変形例（9）の時短図柄抽選）等（以下、これらの判定や決定を総称して、時短付与決定処理ともいう）を行うように設定し、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介することなく時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

なお、たとえば、いわゆる1種2種混合のパチンコ機で上述の時短図柄抽選を行う場合において、当該時短図柄抽選により時短遊技状態を設定する旨（時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄（時短当選図柄））が決定され、かつ当否抽選によりハズレとなった（ハズレ図柄が決定された）ときには、当該当否抽選に基づく特別図柄の変動が停止した後に、上述の時短図柄抽選の結果に応じた時短遊技状態を設定し、上述の時短図柄抽選により時短遊技状態を設定する旨が決定され、かつ当否抽選により小当たりの当選となった（小当たり図柄が決定された）ときには、上述の時短図柄抽選の結果に応じた時短遊技状態の設定は行わず、小当たりの当選に基づく小当たり遊技及び特別遊技の終了後に、当該小当たりの当選に基づいて決定された小当たり図柄の種別に対応する遊技状態を設定するようにしてもよい。

具体的には、上述の時短図柄抽選により第1時短遊技状態（時短回数は20回）を設定する旨が対応付けられた時短図柄（時短当選図柄）が決定され、かつ、当否抽選において小当たりに当選し、小当たり遊技及び特別遊技の終了後に第2時短遊技状態（時短回数は100回）を設定する旨が対応付けられた小当たり図柄が決定された場合には、小当たり遊技及び特別遊技の終了後に、第1時短遊技状態は設定されず、第2時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

このようにした場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏する他、種々の仕様のパチンコ機において、時短遊技状態の設定の可否を決定する抽選機能を搭載可能としつつ、小当たりの当選と時短遊技状態の設定の決定とが重複した場合において、時短遊技状態の設定処理が煩雑となるような事態の発生を適切に防止することができる。

【0371】

(13) 上述の時短付与決定処理によって決定され得る決定結果として、複数種類の決定結果を設けた場合には、決定結果ごとに、第2始動入賞口16を開状態に維持しやすいようにするための処理内容が異なる時短遊技状態を設定してもよい。

たとえば、上述の実施の形態のように、当否抽選及び特別図柄の決定の処理により時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄を決定するように設定した場合や、上述の変形例(9)のように、時短図柄抽選により時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄(時短当選図柄)を決定するように設定した場合には、決定され得る時短図柄(時短当選図柄)の種別として、上述の第1時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄、普通図柄の抽選において当たりとなる確率は非時短遊技状態よりも高くなるものの、普通図柄の変動時間及び第2始動入賞口16の開放時間は非時短遊技状態と同一である第3時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄、普通図柄の変動時間は非時短遊技状態よりも長くなるものの、普通図柄の抽選において当たりとなる確率及び第2始動入賞口16の開放時間は非時短遊技状態と同一である第4時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄、第2始動入賞口16の開放時間は非時短遊技状態よりも長くなるものの、普通図柄の抽選において当たりとなる確率及び普通図柄の変動時間は非時短遊技状態と同一である第5時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄等を設けてもよい。また、これら以外に、普通図柄の抽選における当たりとなる確率、普通図柄の変動時間及び第2始動入賞口16の開放時間のうち、いずれか2つが非時短遊技状態よりも高く(又は長く)なるものの、他の1つは非時短遊技状態と同一である時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄を設けてもよい。

なお、上述の変形例(2)のように、当否抽選において、所定の時短図柄に対応する時短付与の当選との結果を導出可能とした場合にも、同様の設定を行うことができる。たとえば、当否抽選において、上述の第3時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄に対応する時短付与の当選、上述の第4時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄に対応する時短付与の当選等の結果を導出可能となるように設定してもよい。

【0372】

また、上述の変形例(8)のように、当否抽選及び特別図柄の決定の処理において決定される小当たり図柄又はハズレ図柄により時短遊技状態の設定の可否を決定するように設定した場合には、上述の第1時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄Y1(又はハズレ図柄Z1)、上述の第3時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄Y3(又はハズレ図柄Z3)、上述の第4時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄Y4(又はハズレ図柄Z4)、上述の第5時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄Y5(又はハズレ図柄Z5)等を設けてもよい。また、これら以外に、普通図柄の抽選における当たりとなる確率、普通図柄の変動時間及び第2始動入賞口16の開放時間のうち、いずれか2つが非時短遊技状態よりも高く(又は長く)なるものの、他の1つは非時短遊技状態と同一である時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄(又はハズレ図柄)を設けてもよい。

なお、上述の変形例(8)のように、当否抽選において、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄に対応する小当たりの当選や、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄に対応するハズレとの結果を導出可能とした場合にも、同様の設定を行うことができる。たとえば、当否抽選において、上述の第3時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄Y3に対応する小当たりの当選(又はハズレ図柄Z3に対応するハズレ)、上述の第4時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄Y4に対応する小当たりの当選(又はハズレ図柄Z4に対応するハズレ)等の結果を導出可能となるように設定してもよい。

【0373】

以上のように設定した場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介さずに設定される時短遊技状態において、第2始動入賞口16を開状態に維持しやすいようにするための処理のバリエーションを豊富にすることができるため、より斬新な遊技性の付与が可能となり遊技者の興趣を高めることができる。

【0374】

(14) 上述の時短付与決定処理によって決定可能な時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄（時短図柄、時短当選図柄、小当たり図柄、ハズレ図柄等）の種類や数は、遊技状態ごとに異なるように設定してもよい。

たとえば、時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄（時短図柄、時短当選図柄、小当たり図柄、ハズレ図柄等）が所定種類（たとえば、5種類）設けられていた場合において、通常遊技状態では全種類を決定可能であるものの、低確率時短遊技状態ではいずれか1又は複数の種類を決定可能であるように設定してもよいし、低確率時短遊技状態では全種類を決定可能であるものの、通常遊技状態ではいずれか1又は複数の種類を決定可能であるように設定してもよい。

また、たとえば、特定の時短遊技状態（たとえば、第1時短遊技状態）では全種類を決定可能であるものの、当該特定以外の時短遊技状態（たとえば、第3時短遊技状態）ではいずれか1又は複数の種類を決定可能であるように設定してもよい。

以上のように設定した場合には、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、遊技状態ごとに、時短遊技状態が設定される割合や設定され得る時短遊技状態の種類を変化させることができるため、より斬新な遊技性の付与が可能となり遊技者の興趣を高めることができる。

【0375】

(15) 小当たり図柄又はハズレ図柄の種別により時短遊技状態の設定の可否を決定するように設定した場合には、決定された小当たり図柄又はハズレ図柄の種別に応じて変動パターンが決定されるようにしてもよい。

このようにした場合にも、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介さずに時短遊技状態が設定された場合に、バリエーションに富んだ変動演出を実行することができる。

【0376】

(16) 小当たり図柄又はハズレ図柄の種別により時短遊技状態の設定の可否を決定するように設定した場合には、所定期間内（たとえば、所定の開始時点から当否抽選が100回行われるまでの間等）に、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄の決定回数や、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄の決定回数に応じて、時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

たとえば、上述の所定期間内に小当たり図柄Y1（時短回数20回の第1時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄）が所定回数（たとえば、2回等）決定された場合に、当該小当たり図柄Y1に定められた時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。また、たとえば、上述の所定期間内にハズレ図柄Z1（時短回数50回の第1時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄）が所定回数（たとえば、3回等）決定された場合に、当該ハズレ図柄Z1に定められた時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

このようにした場合にも、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、時短遊技状態が設定される条件のバリエーションが豊富となり、より斬新な遊技性を付与可能となる。

【0377】

(17) いわゆる1種2種混合のパチンコ機において、小当たり図柄の種別に基づいて時短遊技状態を設定するようにした場合には、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄の決定に基づく小当たり遊技中に遊技球が特定大入賞口に設けられた特別領域に進入したときと、当該小当たり遊技中に遊技球が特定大入賞口に設けられた特別領域に進入しなかったときとでは、当該小当たり遊技後に設定される時短遊技状態の時短回数が

10

20

30

40

50

同一となるようにしてもよいし、異なるようにしてもよい。

たとえば、時短回数20回の第1時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄Y1が決定された場合、当該小当たり図柄Y1の決定に基づく小当たり遊技中において、遊技球が特別領域に進入したときには小当たり遊技及び特別遊技の終了後に、時短回数20回の第1時短遊技状態が設定され、遊技球が特別領域に進入しなかったときにも小当たり遊技の終了後に、時短回数20回の第1時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

また、たとえば、上述の小当たり図柄Y1が決定された場合、当該小当たり図柄Y1の決定に基づく小当たり遊技中において、遊技球が特別領域に進入したときには小当たり遊技及び特別遊技の終了後に、時短回数20回の第1時短遊技状態が設定され、遊技球が特別領域に進入しなかったときには小当たり遊技の終了後に、時短回数5回の第1時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

このようにした場合にも、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、特別領域への遊技球の可否に応じて異なる時短遊技状態を設定することができ、遊技性のバリエーションを豊富にすることができる。

【0378】

(18) 当否抽選において小当たりの当選となったときに（小当たり図柄が決定されたときに）時短遊技状態を設定する場合には、当該小当たりの当選（小当たり図柄の決定）から当該小当たりの当選に基づく小当たり遊技の終了までのいずれかのタイミング（たとえば、小当たりの当選時、小当たり図柄の変動開始時、当該小当たり図柄の変動終了時、当該小当たり図柄に基づく小当たり遊技の開始時、当該小当たり遊技中、当該小当たり遊技の終了時（小当たり遊技終了後の最初の特別図柄の変動開始時）等）に時短遊技状態を設定してもよい。

同様に、当否抽選においてハズレとなったときに（ハズレ図柄が決定されたときに）時短遊技状態を設定する場合には、ハズレとなった（ハズレ図柄が決定された）時点から当該ハズレに基づく変動の終了までのいずれかのタイミング（たとえば、ハズレの抽選結果が導出された時点、ハズレ図柄の変動開始時、当該ハズレ図柄の変動終了時（次の特別図柄の変動開始時）等）で時短遊技状態を設定してもよい。

このように設定した場合にも、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、時短遊技状態への移行のバリエーションを豊富にすることができ、遊技性のバリエーションを豊富にすることができる。

【0379】

(19) 小当たり図柄又はハズレ図柄の種別により時短遊技状態の設定の可否を決定するように設定した場合には、時短遊技状態における時短回数としては、小当たり図柄やハズレ図柄の種別に対応して予め定められた時短回数を設定してもよいし、時短遊技状態への移行時に時短回数を決定するための抽選を行い当該抽選で決定された時短回数を設定してもよい。

このようにした場合にも、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、時短回数の決定方法のバリエーションを豊富にすることができ、パチンコ機の仕様に応じた時短回数の決定が可能となる。

【0380】

(20) 小当たり図柄又はハズレ図柄の種別により時短遊技状態の設定の可否を決定するように設定した場合には、決定された小当たり図柄又はハズレ図柄の種別に応じて、設定される時短遊技状態の性能（第2始動入賞口16が開状態に維持される難易度）が異なるようにしてもよい。

たとえば、小当たり図柄Y1（又はハズレ図柄Z1）が決定された場合には、通常遊技状態よりも第2始動入賞口16が開状態に維持されやすい（普通図柄の抽選において当たりとなる確率が高い設定、普通図柄の変動時間が長い設定、第2始動入賞口16の開放時間が長い設定のうち1又は複数の設定が行われた）時短遊技状態Aが設定され、小当たり図柄Y3（又はハズレ図柄Z3）が決定された場合には、時短遊技状態Aよりも第2始動入賞口16が開状態に維持されやすい時短遊技状態Bが設定されるようにしてもよい。

また、小当たり図柄又はハズレ図柄の種別、及び、設定されている遊技状態に応じて、設定される時短遊技状態の性能が異なるようにしてもよい。

たとえば、通常遊技状態において小当たり図柄 Y 1（又はハズレ図柄 Z 1）が決定された場合には、上述の時短遊技状態 A が設定されるものの、当該時短遊技状態において小当たり図柄 Y 1（又はハズレ図柄 Z 1）が決定された場合には、上述の時短遊技状態 B が設定されるようにしてもよい。

以上のようにした場合にも、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、設定される時短遊技状態の性能のバリエーションを豊富にすることができ、より斬新な遊技性を付与可能となる。

【0381】

（21）時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄、時短当選図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄の決定に基づいて時短遊技状態が設定された場合には、時短回数の上限を設定することなく（すなわち、時短回数を無限とし）、大当たりの当選を条件として当該時短遊技状態を終了させてもよいし、時短遊技状態を終了する旨が定められた時短終了図柄を決定するための抽選（時短終了図柄の抽選）を行い、当該抽選により時短終了図柄が決定されたことを条件として当該時短遊技状態を終了させてもよい。また、時短遊技状態を設定する旨及び時短回数が定められた時短図柄、時短当選図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄の決定を条件として時短遊技状態を終了し、新たに、当該決定に基づく時短遊技状態及び時短回数を設定（上書き）してもよい。また、上述の時短遊技状態は、特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数）が時短回数に到達すること、大当たりに当選すること、小当たりの当選に基づく特別遊技が実行されること、特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数）が予め定められた時短発動回数 L N に到達したことによる時短遊技状態（後述する（29）等の時短遊技状態（後述する第2時短））が設定されることのいずれかの条件を満たすことで終了するようにしてもよい。

このようにした場合にも、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、時短遊技状態の終了条件のバリエーションを豊富にすることができ、より斬新な遊技性を付与可能となる。

【0382】

（22）連続時短設定回数が予め定められた上限回数に達した場合、次の遊技状態として時短遊技状態を設定することができない（強制的に非時短遊技状態が設定される）ように定められたパチンコ機（以下、時短リミッタ搭載のパチンコ機という）では、通常遊技状態において、時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄、時短当選図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄が停止表示された場合には、当該停止表示に基づいて、上述の連続時短設定回数を更新してもよいし、更新しなくてもよい。

また、時短遊技状態において、時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄、時短当選図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄が停止表示された場合にも、当該停止表示に基づいて、上述の連続時短設定回数を更新してもよいし、更新しなくてもよい。

また、通常遊技状態中に決定された場合には時短遊技状態を設定するものの、時短遊技状態中に決定された場合には時短遊技状態を設定しないように定められた時短図柄、時短当選図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄が、時短遊技状態中に停止表示された場合にも、当該停止表示に基づいて、上述の連続時短設定回数を更新してもよいし、更新しなくてもよい。

以上のようにした場合にも、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、連続時短設定回数が上限回数に達する難易度を変化させることができ、より斬新な遊技性を付与可能となる。

【0383】

（23）時短リミッタ搭載のパチンコ機においては、時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄、時短当選図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄の決定に基づいて設定される時短遊技状態の性能（普通図柄の当選確率、普通図柄の変動時間、第2始動入賞口 16 の開放時間及び時短回数のうちの 1 又は複数）を、連続時短設定回数が予め定められた上

10

20

30

40

50

限回数に達するまでの残り回数に応じて異ならせてもよいし、当該残り回数にかかわらず同一となるようにしてもよい。

このようにした場合にも、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、時短リミッタ搭載のパチンコ機において設定される時短遊技状態のバリエーションを豊富にすることができ、より斬新な遊技性を付与可能となる。

【0384】

(24) 転落抽選が行われるとともに、時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄、時短当選図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄の決定により時短遊技状態が設定されるように構成されたパチンコ機において、転落抽選により高確率遊技状態を終了する旨が決定され、かつ時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄、時短当選図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄が決定されたときには、当該図柄の決定に基づき設定される時短遊技状態の時短回数として、転落抽選による上述の決定が行われる前の遊技状態、及び、決定された図柄の種別に応じて定められた時短回数を設定してもよいし、転落抽選による上述の決定が行われる前の遊技状態、及び、決定された図柄の種別に応じて定められた時短回数を設定してもよい。

10

このようにした場合にも、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、時短遊技状態において設定される時短回数のバリエーションを豊富にすることができ、より斬新な遊技性を付与可能となる。

【0385】

(25) 当否抽選の結果を報知する先読み演出が実行されているときに、時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄が決定された場合には、実行中の先読み演出を継続してもよいし、当該先読み演出を継続せずに中止してもよい。

20

また、時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄が決定される保留が記憶されているときには、他の保留を対象とした特定の演出（先読み演出、当該他の保留に基づく変動演出中に実行される所定の演出等）の実行を制限してもよいし、既に当該他の保留を対象とした特定の演出が実行されている場合には、実行中の当該特定の演出を継続してもよいし、継続せずに中止してもよい。

なお、上述の時短図柄抽選により時短遊技状態の設定の可否を決定するように設定され、当該時短図柄抽選の結果を報知する先読み演出を実行するように設定されたパチンコ機においても、上述と同様の制御を行うようにしてもよい。

30

このようにした場合にも、上述の実施の形態と同様の作用効果を奏するとともに、時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄の決定の状況に応じた適切な演出の実行が可能となる。

【0386】

(26) 大当たりの当選に基づく特別遊技の終了後の遊技状態を高確率遊技状態に設定可能なパチンコ機において、低確率遊技状態中の大当たりの当選に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定されることとなる確率A1、及び、高確率遊技状態中の大当たりの当選に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定されることとなる確率A2は、同一の値となるように設定してもよいし、異なる値となるように設定してもよい。

40

また、上述の確率A1及びA2は、当否抽選に用いられる特図乱数の種類（第1特図乱数、第2特図乱数）がいずれであっても同一の値となるように設定してもよいし、特図乱数の種類に応じて異なる値となるように設定してもよい。また、上述の確率A1及びA2は、大当たりに当選した場合に決定される特別図柄の種類がいずれであっても同一の値となるように設定してもよいし、特別図柄の種類に応じて異なる値となるように設定してもよい。また、当否抽選に用いられる特図乱数の種類及び大当たりに当選した場合に決定される特別図柄の種類に応じて、異なる値となるように設定してもよい。

このように設定した場合には、低確率遊技状態から特別遊技の実行を介して高確率遊技状態が設定される確率、高確率遊技状態から特別遊技の実行を介して、再度、高確率遊技状態が設定される確率のバリエーションが豊富となり、遊技者に提供可能な遊技性もバリ

50

エーションに富んだものにすることができる。

【0387】

(27) 転落抽選により、高確率遊技状態を終了し低確率遊技状態を設定可能なパチンコ機において、高確率遊技状態を終了し低確率遊技状態を設定する旨の決定確率Bとして、一の値のみを設けてもよいし、複数の値を設けてもよい。

そして、一の値のみを設けた場合には、常に当該値により転落抽選を行い、複数の値を設けた場合には、状況に応じて（たとえば、高確率遊技状態が設定されてからの特別図柄の変動回数、遊技球が入球した始動入賞口の種別等に応じて）いずれかの値により転落抽選を行ってもよい。

また、決定確率Bは、設定されている遊技状態（高確率時短遊技状態、高確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた高確率非時短遊技状態）がいずれであっても同一の値となるように設定してもよい。また、決定確率Bは、当否抽選に用いられる特図乱数の種類（第1特図乱数、第2特図乱数）がいずれであっても同一の値となるように設定してもよいし、特図乱数の種類に応じて異なる値となるように設定してもよい。また、決定確率Bは、ハズレの場合に決定される特別図柄（ハズレ図柄）の種類がいずれであっても同一の値となるように設定してもよいし、特別図柄の種類に応じて異なる値となるように設定してもよい。また、設定されている遊技状態、当否抽選に用いられる特図乱数の種類及びハズレの場合に決定される特別図柄の種類に応じて、異なる値となるように設定してもよい。

このように設定した場合には、高確率遊技状態が終了して低確率遊技状態が設定される確率のバリエーションが豊富となり、遊技者に提供可能な遊技性もバリエーションに富んだものにすることができる。

【0388】

(28) 連続高確設定回数が予め定められた上限回数に達した場合、特別遊技の終了後に強制的に低確率遊技状態が設定されるように定められたパチンコ機（以下、確変リミッタ搭載のパチンコ機という）のパチンコ機において、上限回数として、一の値のみを設けてもよいし、複数の値を設けてもよい。そして、一の値のみを設けた場合には、連続高確設定回数が当該値に到達したことで上述の設定を行い、複数の値を設けた場合には、連続高確設定回数が、状況に応じた（たとえば、低確率遊技状態から高確率遊技状態へ移行した回数等に応じた）いずれかの値に到達したことで上述の設定を行ってもよい。

同様に、時短リミッタ搭載のパチンコ機においても、上限回数として、一の値のみを設けてもよいし、複数の値を設けてもよい。そして、一の値のみを設けた場合には、連続時短設定回数が当該値に到達したことで上述の設定を行い、複数の値を設けた場合には、連続時短設定回数が、状況に応じた（たとえば、非時短遊技状態から時短遊技状態へ移行した回数等に応じた）いずれかの値に到達したことで上述の設定を行ってもよい。

このように設定した場合には、連続高確設定回数や連続時短設定回数の上限回数のバリエーションが豊富となり、遊技者に提供可能な遊技性もバリエーションに富んだものにすることができる。

【0389】

(29) 上述の実施の形態では、通常遊技状態中に当否抽選における時短付与の当否の判定により時短付与の当選となった場合に、時短遊技状態が設定されるようになっていたが、時短遊技状態が設定される契機としては、これに限定されるものではない。

たとえば、特別図柄の変動回数（当否抽選における抽選結果の導出回数）をカウントし、大当たりに当選することなく当該カウント値が予め定められた時短発動回数LNに到達したときの遊技状態が時短遊技状態以外（通常遊技状態や高確率非時短遊技状態）であった場合には、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介することなく、時短回数が特定時短回数TNとなる時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。また、特定時短回数TNは、時短発動回数LNよりも大きくなるように設定してもよい。

このように設定した場合には、大当たりに当選しない場合であっても特別図柄の変動回数が時短発動回数LNに到達すれば時短遊技状態が設定されるため、時短遊技状態が設定

10

20

30

40

50

され得るバリエーションが豊富となり、遊技者の興趣を高めることができる。

【0390】

(30) 上述の変形例(29)のように設定したパチンコ機では、上述のカウント値は、(a)電源投入時点(RAMクリア時点)、(b)通常遊技状態中の特別図柄の変動回数が時短発動回数LNに到達した時点、又は、通常遊技状態中の特別図柄の変動回数が時短発動回数LNに到達し、その後大当たりの当選となることなく特定時短回数TNの当否抽選が行われた時点(時短発動回数LNに到達したことで設定された時短遊技状態が終了した時点)、(c)大当たりの当選時点又は大当たりの当選に基づく特別遊技の終了時、(d)時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄、時短当選図柄、小当たり図柄、ハズレ図柄の決定により時短遊技状態を設定するパチンコ機では当該時短遊技状態が設定された時点、(e)設定値が設けられたパチンコ機では設定値の変更を実行することにより行われるRAMクリア時点のうちのいずれか1又は複数の時点においてクリアするようにしてもよい。すなわち、(a)～(e)の時点から、上述のカウント値のカウントを開始するようにしてもよい。なお、(c)の時点におけるクリアは必ず実行されるように設定してもよい。

10

また、(a)～(e)とは異なる他の時点において、上述のカウント値をクリアするようにしてもよい。

また、上述のカウント値は、設定されている遊技状態がいずれの遊技状態であっても常にカウントするようにしてもよいし、遊技者にとって有利な状態中(たとえば、高確率遊技状態中、時短遊技状態中等)においてはカウントしないようにしてもよい。

20

また、上述のカウント値をカウントするタイミングとしては、当否抽選においてハズレとなったとき(ハズレ図柄が決定されたとき)には、ハズレとなった(ハズレ図柄が決定された)時点から当該ハズレに基づく変動の終了までのいずれかのタイミング(たとえば、ハズレの抽選結果が導出された時点、ハズレ図柄の変動開始時、当該ハズレ図柄の変動終了時、当該ハズレ図柄の変動が終了してから停止表示時間が経過した時点(次の特別図柄の変動開始時)等)としてもよいし、当否抽選において大当たりの当選となったとき(大当たり図柄が決定されたとき)には、上述のいずれかの時点又は大当たりの当選に基づく特別遊技の終了時点等としてもよい。

また、時短遊技状態が設定されるタイミングは、上述のカウント値をカウントするタイミングと同一となるように設定してもよい。

30

また、上述のカウント値は、たとえば、通常遊技状態中であれば、当該通常遊技状態中に主に取得される第1特図乱数に基づく特別図柄の変動を対象としてカウントするようにしてもよいし、第1特図乱数に基づく特別図柄の変動のみならず第2特図乱数に基づく特別図柄の変動も対象としてカウントするようにしてもよい。

このように設定した場合には、時短遊技状態が設定されるタイミングのバリエーションが豊富となり、遊技者の興趣を高めることができる。

また、特別遊技の終了時点から上述のカウント値のカウントを開始する場合には、当該カウント値が時短発動回数LNに到達した時点の変動を特定の変動パターン(変動時間)により実行できるようにしてもよい。また、RAMクリア時点から上述のカウント値のカウントを開始する場合には、当該カウント値が時短発動回数LNに到達した時点での変動を特定の変動パターン(変動時間)により実行できないようにしてもよい。

40

【0391】

(31) 上述の変形例(29)のように設定したパチンコ機においては、時短発動回数LNを、当否抽選における大当たりの当選の確率との関係で定まり、かつ射幸性が高くなりすぎない範囲の値(たとえば、当否抽選における大当たりの当選の確率が $1/P$ であった場合には、 $P \times$ 発動下限係数(たとえば、2.5等) $\leq$ 時短発動回数LN $\leq P \times$ 発動上限係数(たとえば、3.0等))となるようにしてもよい。また、大当たりの当選の確率によることなく、パチンコ機の遊技仕様に応じた適切な値としてもよい。また、時短発動回数LNとして、一の値のみ設けてもよいし、複数の値を設けてもよい。

出玉に関する設定が対応付けられた複数段階の設定値を設けた場合には、設定値ごとに

50

異なる時短発動回数 $L N$ を設定してもよいし、いずれの設定値であっても同一の時短発動回数 $L N$ （いずれかの設定値における大当たりの当選の確率（たとえば、最も低い大当たりの当選の確率）に基づいて定まる時短発動回数 $L N$ ）を設定してもよい。

このように設定した場合には、時短遊技状態の設定に基づく射幸性が高くなり過ぎるのを防止可能であるとともに、時短遊技状態が設定されるタイミングのバリエーションを豊富にすることができる。

【0392】

（32）上述の変形例（29）のように設定したパチンコ機においては、特定時短回数 $T N$ を、当否抽選における大当たりの当選の確率との関係で定まり、かつ射幸性が高くなりすぎない範囲の値（たとえば、当否抽選における大当たりの当選の確率が $1/P$ であった場合には、 $P \times$ 特定下限係数（たとえば、0.4等） $\leq$ 特定時短回数 $T N \leq P \times$ 特定上限係数（たとえば、3.8等））となるようにしてもよい。また、大当たりの当選の確率によることなく、パチンコ機の遊技仕様に応じた適切な値としてもよい。また、特定時短回数 $L N$ として、一の値のみ設けてもよいし、複数の値を設けてもよい。

なお、大当たりの当選に基づいて設定される時短遊技状態の時短回数や、大当たりの当選によることなく、時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄の決定に基づいて設定される時短遊技状態の時短回数も、上述の範囲の値となるように設定してもよい。

また、出玉に関する設定が対応付けられた複数段階の設定値を設けた場合には、設定値ごとに異なる特定時短回数 $T N$ を設定してもよいし、いずれの設定値であっても同一の特定時短回数 $T N$ （いずれかの設定値における大当たりの当選の確率（たとえば、最も低い大当たりの当選の確率）に基づいて定まる特定時短回数 $T N$ ）を設定してもよい。

また、特別図柄の変動回数のカウント値が時短発動回数 $L N$ に到達したことに基いて設定される時短遊技状態は、大当たりの当選や時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄の決定に基づいて設定される時短遊技状態と同様の時短終了条件を満たすことにより、終了するように設定してもよい。たとえば、大当たりの当選となったことや、大当たりの当選となることなく当否抽選が特定時短回数 $T N$ 行われたことにより、上述の時短遊技状態を終了するように設定してもよい。

また、時短遊技状態が終了する条件として、たとえば、第1特図乱数に基づく特別図柄の変動回数及び第2特図乱数に基づく特別図柄の変動回数の合計が特定時短回数 $T N 1$ に到達すること、及び、第2特図乱数に基づく特別図柄の変動回数が特定時短回数 $T N 2$ に到達することという複数パターンを設けた場合には、特定時短回数 $T N 1$ 及び $T N 2$ のいずれについても上述の範囲内に属するようにしてもよいし、特定時短回数 $T N 1$ 又は $T N 2$ のいずれかのみ（たとえば、特定時短回数 $T N 1$ 又は $T N 2$ のうち大きい値のもののみ）上述の範囲内に属するようにしてもよい。

このように設定した場合には、時短遊技状態の設定に基づく射幸性が高くなり過ぎるのを防止可能であるとともに、設定された時短遊技状態が終了するタイミングのバリエーションを豊富にすることができる。

【0393】

（33）上述の変形例（29）のように設定したパチンコ機において、特別図柄の変動回数のカウント値が時短発動回数 $L N$ に到達したことに基いて設定される時短遊技状態としては、第2始動入賞口16を開状態に維持しやすいようにするための処理内容が異なる時短遊技状態を複数設け、状況に応じていずれかの時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

具体的には、上述の実施の形態における第1時短遊技状態、上述の変形例（13）における第3時短遊技状態、第4時短遊技状態、第5時短遊技状態等を設け、たとえば、時短発動回数 $L N$ に到達する前に最後に大当たりの当選となったときの大当たり図柄の種別、時短発動回数 $L N$ に到達する前に最後に小当たりの当選となったときの小当たり図柄の種別、時短発動回数 $L N$ に到達する前に時短遊技状態が設定されたときの大当たり図柄、小当たり図柄、ハズレ図柄、時短図柄、時短当選図柄の種別に応じて、いずれかの時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

このように設定した場合には、特別図柄の変動回数のカウント値が時短発動回数 $L N$ に到達したことに基づいて設定される時短遊技状態のバリエーションが豊富となり、遊技者の興味を高めることができる。

【0394】

(34) 上述の変形例(29)のように特別図柄の変動回数のカウント値が時短発動回数 $L N$ に到達したことに基づき時短遊技状態が設定されるようにしたパチンコ機においては、通常遊技状態中(低確率遊技状態中)に時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄(時短図柄、時短当選図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄)の決定に基づいても時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

そして、このように設定したパチンコ機においては、時短遊技状態中には時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄の決定は行わず、非時短遊技状態中にのみ時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄の決定を行うようにしてもよいし、時短遊技状態中も時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄の決定を行うようにしてもよい。

また、通常遊技状態中(低確率遊技状態中)に上述のカウント値が時短発動回数 $L N$ に到達すると同時に、通常遊技状態中(低確率遊技状態中)に上述の図柄が決定された場合(すなわち、複数の時短遊技状態の設定条件を同時に満たした場合)には、いずれかの時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

また、通常遊技状態中のみならず、低確率時短遊技状態中や高確率時短遊技状態中にも上述のカウント値のカウントを行うように設定し、低確率時短遊技状態中や高確率時短遊技状態中に当該カウント値が時短発動回数 $L N$ に到達した場合に、時短遊技状態が再設定されるように設定してもよい。このように設定した場合において、時短遊技状態が再設定されたときには、時短回数として、当該再設定された時短遊技状態に対応する時短回数(すなわち、特定時短回数 $T N$)が再度セットされるようにしてもよいし、当該再設定された時短遊技状態に対応する時短回数を当該時点の残りの時短回数に加算してもよい。また、上述のカウント値が時短発動回数 $L N$ に到達した場合には、当該時点で設定されている時短遊技状態が終了した後に、当該到達に基づく時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

このようにした場合には、設定される時短遊技状態のバリエーションを豊富にすることができ、遊技者の興味を高めることができる。

【0395】

(35) いわゆる1種2種混合のパチンコ機においても、上述の変形例(29)のように、特別図柄の変動回数のカウント値が時短発動回数 $L N$ に到達したことに基づき時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

また、上述のカウント値は、小当たりの当選に基づいてはクリアされないようにしてもよい。

また、上述のように設定したいわゆる1種2種混合のパチンコ機において、当否抽選の結果が大当たりの当選となったときに特別遊技が実行されるとともに、当否抽選の結果が所定の小当たりの当選となったときに実行される小当たり遊技において特定大入賞口の特別領域へ遊技球が入球することで特別遊技が実行されるように設定した場合、上述の変形例(31)や(32)のように時短発動回数 $L N$ や特定時短回数 $T N$ を決定するために用いる確率 P としては、上述の大当たりの当選の確率、上述の所定の小当たりの当選の確率(非時短遊技状態中に主に取得される特図乱数に基づく当否抽選における小当たりの当選の確率)、又は、上述の大当たりの当選の確率及び上述の所定の小当たりの当選の確率の合算確率のいずれかをを用いてもよい。

また、上述のように設定したいわゆる1種2種混合のパチンコ機において、当否抽選の結果として大当たりの当選は設けられておらず、当否抽選の結果が所定の小当たりの当選となったときに実行される小当たり遊技において特定大入賞口の特別領域へ遊技球が入球することのみをもって特別遊技が実行されるように設定した場合、上述の変形例(31)や(32)のように時短発動回数 $L N$ や特定時短回数 $T N$ を決定するために用いる確率 P としては、上述の所定の小当たりの当選の確率(非時短遊技状態中に主に取得される特図

乱数に基づく当否抽選における小当たりの当選の確率)、又は、所定の小当たりに当選し特別領域へ遊技球が入球する確率(所定の小当たりの当選を経由して特別遊技が実行される確率)のいずれかをを用いてもよい。

また、小当たりの当選となった場合、当該当選に基づいて決定される小当たりの図柄の種別に応じて時短発動回数 $L N$ が更新されるようにしてもよいし、更新されないようにしてもよい。

また、いわゆる 1 種 2 種混合のパチンコ機において、特別図柄の変動回数のカウント値が時短発動回数 $L N$ に到達したことに基づき時短遊技状態が設定されるとともに、通常遊技状態中(低確率遊技状態中)に時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄、時短当選図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄の決定に基づいても時短遊技状態が設定されるようにした場合、上述のカウント値が時短発動回数 $L N$ に到達すると同時に、上述の図柄が決定された場合(すなわち、複数の時短遊技状態の設定条件を同時に満たした場合)には、いずれかの時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

また、いわゆる 1 種 2 種混合のパチンコ機において、特別図柄の変動回数のカウント値が時短発動回数 $L N$ に到達したことに基づき時短遊技状態が設定されるようにした場合に、特別図柄の変動回数が時短発動回数 $L N$ に到達した時点の当否抽選により小当たりに当選し所定の小当たり図柄が決定され、当該小当たりに基づく小当たり遊技中に遊技球が特別領域へ進入したときには、小当たり遊技の終了後に、特別図柄の変動回数が時短発動回数 $L N$ に到達したことに基づき時短遊技状態を設定せずに、所定の小当たり図柄に定められた遊技状態(たとえば、時短発動回数 $L N$ に到達したことに基づき時短遊技状態と異なる時短遊技状態(第 2 始動入賞口 16 が開状態に維持される難易度が異なる時短遊技状態、設定される時短回数が異なる時短遊技状態等))を設定するようにしてもよい。

また、いわゆる 1 種 2 種混合のパチンコ機において、特別図柄の変動回数のカウント値が時短発動回数 $L N$ に到達したことに基づき時短遊技状態が設定されるようにした場合に、特別図柄の変動回数が時短発動回数 $L N$ に到達した時点の当否抽選により小当たりに当選し所定の小当たり図柄が決定されたものの、当該小当たりに基づく小当たり遊技中に遊技球が特別領域へ進入しなかったときには、小当たり遊技の終了後に、特別図柄の変動回数が時短発動回数 $L N$ に到達したことに基づき時短遊技状態を設定するようにしてもよい。小当たり遊技中に上述の時短遊技状態を設定してしまうと、小当たり遊技中に遊技球が特別領域へ進入して特別遊技が実行されると、設定されている時短遊技状態を終了する処理を行わなければならないものの、上述のように設定した場合には、設定されている時短遊技状態を終了するといった煩雑な処理が行われるのを防止することができる。

以上のようにした場合には、1 種 2 種混合のパチンコ機において設定される時短遊技状態のバリエーションを豊富にすることができ、遊技者の興味を高めることができる。

【0396】

(36) また、パチンコ機には、時短遊技状態として、時短遊技状態を設定する旨が定められた大当たり図柄の決定に基づいて特別遊技の終了後に設定される時短遊技状態(すなわち、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介して設定される時短遊技状態、以下、第 1 時短ともいう)、特別図柄の変動回数(当否抽選の抽選結果の導出回数)が予め定められた時短発動回数 $L N$ に到達したことにより設定される時短遊技状態(すなわち、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介することなく設定される時短遊技状態、以下、第 2 時短ともいう)、並びに、時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄(上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等)の決定に基づいて設定される時短遊技状態(すなわち、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介することなく設定される時短遊技状態、以下、第 3 時短ともいう)の全てを設けてもよい。

このようにすることで、設定される時短遊技状態のバリエーションが豊富となるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0397】

(37) また、上述の第 1 時短においては、通常遊技状態(非時短遊技状態)よりも、

普通図柄の抽選において当たりとなる確率が高くなる設定、普通図柄の変動時間が短くなる設定、及び、第2始動入賞口16の開放時間が長くなる設定を行うようにしてもよい。また、上述の第2時短においては、普通図柄の抽選において当たりとなる確率が通常遊技状態（非時短遊技状態）と同一である設定、並びに、通常遊技状態（非時短遊技状態）よりも、普通図柄の変動時間が短くなる設定、及び、第2始動入賞口16の開放時間が長くなる設定を行うようにしてもよい。また、上述の第3時短においても、普通図柄の抽選において当たりとなる確率が通常遊技状態（非時短遊技状態）と同一である設定、並びに、通常遊技状態（非時短遊技状態）よりも、普通図柄の変動時間が短くなる設定、及び、第2始動入賞口16の開放時間が長くなる設定を行うようにしてもよい。

また、第1時短、第2時短及び第3時短のうち第1時短においてのみ、通常遊技状態（非時短遊技状態）よりも、普通図柄の抽選において当たりとなる確率が高くなる設定を行うようにしてもよい。

このようにすることで、各種時短遊技状態の有利度を変化させることができ、遊技者の興趣を高めることができる。

【0398】

（38）また、パチンコ機に第1時短、第2時短及び第3時短を搭載した場合において、第1時短中に時短遊技状態を設定する旨が定められた大当たり図柄が決定されたときには、（1a）第1時短を終了し、特別遊技の終了後に新たに第1時短を設定する、という制御を採用してもよい。また、第1時短中に特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数）が予め定められた時短発動回数LNに到達したときには、（2a）第1時短を終了し、新たに第2時短を設定する、（2b）第1時短を継続する、（2c）第2時短を設定した場合の時短回数が第1時短における残りの時短回数よりも多くなる場合に、第1時短を終了し、新たに第2時短を設定する、という（2a）～（2c）のうちのいずれかの制御を採用するようにしてもよい。また、第1時短中に時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄（上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等）が決定されたときには、（3a）第1時短を終了し、新たに第3時短を設定する、（3b）第1時短を継続する、（3c）第3時短を設定した場合の時短回数が第1時短における残りの時短回数よりも多くなる場合に、第1時短を終了し、新たに第3時短を設定する、という（3a）～（3c）のうちのいずれかの制御を採用するようにしてもよい。

【0399】

また、第2時短中に時短遊技状態を設定する旨が定められた大当たり図柄が決定されたときには、（4a）第2時短を終了し、特別遊技の終了後に新たに第1時短を設定する、という制御を採用してもよい。また、第2時短中に特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数）が予め定められた時短発動回数LNに到達したときには、（5a）第2時短を終了し、新たに第2時短を設定する、（5b）第2時短を継続する、という（5a）～（5b）のうちのいずれかの制御を採用するようにしてもよい。また、第2時短中に時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄（上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等）が決定されたときには、（6a）第2時短を終了し、新たに第3時短を設定する、（6b）第2時短を継続する、（6c）第3時短を設定した場合の時短回数が第2時短における残りの時短回数よりも多くなる場合に、第2時短を終了し、新たに第3時短を設定する、という（6a）～（6c）のうちのいずれかの制御を採用するようにしてもよい。

【0400】

また、第3時短中に時短遊技状態を設定する旨が定められた大当たり図柄が決定されたときには、（7a）第3時短を終了し、特別遊技の終了後に新たに第1時短を設定する、という制御を採用してもよい。また、第3時短中に特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数）が予め定められた時短発動回数LNに到達したときには、（8a）第3時短を終了し、新たに第2時短を設定する、（8b）第3時短を継続する、（8c）第2

時短を設定した場合の時短回数が第3時短における残りの時短回数よりも多くなる場合に、第3時短を終了し、新たに第2時短を設定する、という(8a)～(8c)のうちのいずれかの制御を採用するようにしてもよい。また、第3時短中に時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄(上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等)が決定されたときには、(9a)第3時短を終了し、新たに第3時短を設定する、(9b)第3時短を継続する、(9c)第3時短を設定した場合の時短回数が第3時短における残りの時短回数よりも多くなる場合に、第3時短を終了し、新たに第3時短を設定する、という(9a)～(9c)のうちのいずれかの制御を採用するようにしてもよい。

【0401】

なお、上述の第1時短、第2時短、第3時短において各種決定がなされた場合の制御としては、上述の内容に基づき適宜組み合わせ適用してよい。

たとえば、一例として、次のような制御とすることができる。

通常遊技状態(低確率遊技状態、非時短遊技状態)中において、時短遊技状態を設定する旨が定められた大当たり図柄が決定されたときには、特別遊技の終了後に第1時短を設定し、特別図柄の変動回数(当否抽選の抽選結果の導出回数)が予め定められた時短発動回数LNに到達したときには、第2時短を設定し、時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄(上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等)が決定されたときには、第3時短を設定する。

第1時短中において、時短遊技状態を設定する旨が定められた大当たり図柄が決定されたときには、第1時短を終了し特別遊技の終了後に新たに第1時短を設定し、特別図柄の変動回数(当否抽選の抽選結果の導出回数)が予め定められた時短発動回数LNに到達したときには、第2時短を設定することなく第1時短を継続し、時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄(上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等)が決定されたときには、第3時短を設定することなく第1時短を継続する。

第2時短中において、時短遊技状態を設定する旨が定められた大当たり図柄が決定されたときには、第2時短を終了し特別遊技の終了後に新たに第1時短を設定し、特別図柄の変動回数(当否抽選の抽選結果の導出回数)が予め定められた時短発動回数LNに到達したときには、新たな第2時短を設定することなく現時点で設定されている第2時短を継続し、時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄(上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等)が決定されたときには、第3時短を設定することなく第2時短を継続する。

第3時短中において、時短遊技状態を設定する旨が定められた大当たり図柄が決定されたときには、第3時短を終了し特別遊技の終了後に新たに第1時短を設定し、特別図柄の変動回数(当否抽選の抽選結果の導出回数)が予め定められた時短発動回数LNに到達したときには、第3時短を終了し新たに第2時短を設定し、時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄(上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等)が決定されたときには、新たな第3時短を設定することなく現時点で設定されている第3時短を継続する。

高確率時短遊技状態中や高確率非時短遊技状態中において(すなわち、高確率遊技状態中において)、時短遊技状態を設定する旨が定められた大当たり図柄が決定されたときには、特別遊技の終了後に第1時短を設定し、特別図柄の変動回数(当否抽選の抽選結果の導出回数)が予め定められた時短発動回数LNに到達したときには、第2時短を設定せず、時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄(上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等)が決定されたときには、第3時短を設定しない。

以上のようにすることで、時短遊技状態の設定のバリエーションが豊富となるため、遊

10

20

30

40

50

技者の興趣を高めることができる。

【0402】

上述の(31)で述べたように、パチンコ機に第2時短を設けるとともに、出玉に関する設定が対応付けられた設定値を設けた場合には、いずれの設定値であっても同一の時短発動回数LNを設定してもよい。

このようにすることで、第2時短の設定により各設定値間の有利度が過度に変化してしまう事態を防止することができる。

また、時短発動回数LNに到達したか否かを判定するための特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数）のカウントを主制御基板100により行うことができるように設定し、当該カウントは、低確率遊技状態（低確率非時短遊技状態、低確率時短遊技状態）中においては常に行い、高確率遊技状態（高確率非時短遊技状態、高確率時短遊技状態）中においては行わないようにしてもよい。すなわち、低確率遊技状態中においては、時短遊技状態の設定の有無にかかわらず、常に上述のカウントを行うようにしてもよい。

このようにすることで、低確率遊技状態中にのみ第2時短を確実に設定することができる。

また、上述のカウントは、電源投入時に所定の操作がなされること（たとえば、RAMクリアを行うためのRAMクリアボタンの押下操作等）により行われるRAMクリア時点、設定値が設けられたパチンコ機では設定値の変更を実行することにより行われるRAMクリア時点、上述のカウントによるカウント値が時短発動回数LNに到達し第2時短が設定された時点、大当たりの当選時点（小当たりの当選に基づく特別遊技の開始時点）又は特別遊技の終了時点においてクリアするようにしてもよい。なお、第2時短が設定された時点におけるクリア、及び、大当たりの当選時点（小当たりの当選に基づく特別遊技の開始時点）又は特別遊技の終了時点におけるクリアは必ず実行されるようにしてもよい。

また、上述のカウントによるカウント値が時短発動回数LNに到達したと判断するタイミングとしては、特別図柄の変動開始時点、特別図柄の変動終了時点、及び、特別図柄の変動が終了し停止表示時間が経過した時点のいずれかとしてもよい。そして、上述のカウントによるカウント値が時短発動回数LNに到達したと判断されるタイミングで第2時短が設定されるようにしてもよい。

【0403】

また、第2時短の終了条件としては、(10a)大当たりに当選したこと、を設定するとともに、(10b)第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく変動回数及び第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく変動回数の合計が時短回数に到達すること、(10c)第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく変動回数が特定回数に到達すること、(10d)小当たりの当選回数が所定回数に到達すること、という(10a)～(10c)のうちのいずれか1又は複数を設定するようにしてもよい。

たとえば、第1時短、第2時短、第3時短の終了条件としては、次のような内容を設定することができる。

具体的には、パチンコ機において、時短遊技状態を設定する旨が定められた大当たり図柄として、大当たり図柄XA1（変動演出では、第1停止図柄、第2停止図柄、第3停止図柄がいずれも「7」となる態様）、及び、大当たり図柄XA2（変動演出では、第1停止図柄、第2停止図柄、第3停止図柄がいずれも「7」以外となる態様）が設けられており、時短遊技状態を設定する旨が定められた時短図柄JD1（変動演出では、第1停止図柄及び第2停止図柄が「7」以外の同一の奇数図柄、第3停止図柄が「7」となる態様）が設けられており、特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数、すなわち、上述のカウントによるカウント値）が予め定められた時短発動回数LN（たとえば、1000回）に到達したときに時短遊技状態が設定され、当否抽選において小当たりに当選可能となっているものとする。

このパチンコ機において、大当たり図柄XA1の決定に基づく特別遊技の終了後に設定される第1時短は、大当たりの当選に基づいて終了するように設定するとともに、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく変動回数及び第2始動入賞口16への遊技球の入

10

20

30

40

50

球に基づく変動回数の合計が100回（時短回数）に到達したことにより終了し、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく変動回数が10回（特定回数）に到達したことにより終了し、小当たりの当選回数が2回（所定回数）に到達したことにより終了するように設定することができる。

また、大当たり図柄XA2の決定に基づく特別遊技の終了後に設定される第1時短は、大当たりの当選に基づいて終了するように設定するとともに、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく変動回数及び第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく変動回数の合計が50回（時短回数）に到達したことにより終了し、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく変動回数が4回（特定回数）に到達したことにより終了し、小当たりの当選回数が1回（所定回数）に到達したことにより終了するように設定することができる。

10

また、特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数、すなわち、上述のカウントによるカウント値）が予め定められた時短発動回数LNに到達したことにより設定される第2時短は、大当たりの当選に基づいて終了するように設定するとともに、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく変動回数及び第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく変動回数の合計が600回（時短回数）に到達したことにより終了し、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく変動回数が50回（特定回数）に到達したことにより終了し、小当たりの当選回数が10回（所定回数）に到達したことにより終了するように設定することができる。

また、時短図柄JD1が決定されたことにより設定される第3時短は、大当たりの当選に基づいて終了するように設定するとともに、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく変動回数及び第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく変動回数の合計が60回（時短回数）に到達したことにより終了し、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく変動回数が8回（特定回数）に到達したことにより終了し、小当たりの当選回数が3回（所定回数）に到達したことにより終了するように設定することができる。

20

以上のようにすることで、時短遊技状態の終了のバリエーションを豊富にすることができ、種々の遊技性を提供することができる。

【0404】

また、第2時短について、普通図柄の抽選における当たりの確率を通常遊技状態（非時短遊技状態）と同一とする設定を行った場合には、第2時短中に第2始動入賞口16が開状態に維持しやすいようにするために、通常遊技状態中における上述の当たりの確率をある程度高く設定する必要がある。この場合、可動片16bを遊技盤11に対して突没自在な構造とし、可動片16bが遊技盤11から突出している際には当該可動片16bにより遊技球が第2始動入賞口16へ案内され当該第2始動入賞口16へ入球可能となる一方、可動片16bが遊技盤11に没入している際には遊技球が第2始動入賞口16へ案内されることがなく当該第2始動入賞口16へ入球しないように構成するとともに、通常遊技状態中は第2時短中よりも可動片16bの突出時間（開放時間）が短くなるように設定することにより、通常遊技状態中に普通図柄の抽選において当たりとなった場合には、第2時短中に普通図柄の抽選において当たりとなった場合よりも、第2始動入賞口16への遊技球の入球率を低下させることができる。

30

【0405】

また、大当たりに当選してから次に大当たりに当選するまでの間において、第2時短を設定できる回数は1回のみとしてもよい。具体的には、大当たりの当選（特別遊技の終了）後、特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数、すなわち、上述のカウントによるカウント値）が予め定められた時短発動回数LNに到達したことにより第2時短が設定された後に、大当たりに当選することなく再度、特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数、すなわち、上述のカウントによるカウント値）が時短発動回数LNに到達したとしても第2時短が設定されないようにしてもよい。

40

このようにすることで、時短遊技状態が過度に設定されてしまい、射幸性が高まり過ぎるのを防止することができる。

【0406】

50

また、上述のように、主制御基板 100 により、低確率遊技状態（低確率非時短遊技状態、低確率時短遊技状態）中においては、時短発動回数 L N に到達したか否かを判定するための特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数）のカウントが行われるが、大当たりの当選（特別遊技の終了）後、特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数）が時短発動回数 L N に到達したことにより第 2 時短が設定された後は、上述のカウントを中止するようにしてもよい。

このようにすることで、主制御基板 100 の処理負荷を軽減することができる。

【0407】

また、第 1 時短中又は第 2 時短中に時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄（上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等）が決定されたときに、第 3 時短を設定することなく第 1 時短又は第 2 時短を継続するように設定していた場合であっても、第 1 時短又は第 2 時短の最終回の当否抽選（特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数、すなわち、上述のカウントによるカウント値）が時短回数に到達する直前の当否抽選）に基づき、時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄（上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等）が決定されたときには、第 3 時短を設定するようにしてもよい。

このようにすることで、時短遊技状態の継続性を高めることができ、遊技者の興味を高めることができる。

また、上述のように設定した場合において、第 1 時短又は第 2 時短の最終回の当否抽選（特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数、すなわち、上述のカウントによるカウント値）が時短回数に到達する直前の当否抽選）で時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄（上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等）が決定されたときには、当該最終回における特別図柄の変動の終了を契機に第 1 時短又は第 2 時短を終了して非時短遊技状態を設定し、当該非時短遊技状態が設定された後に上述の時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄の停止表示を行い、当該停止表示を行った後に第 3 時短を設定するようにしてもよい。また、上述の非時短遊技状態の設定に伴って、時短遊技状態においてパチンコ機の外部に送信され時短遊技状態である旨を示す外部信号（時短信号）の送信を終了し、上述の第 3 時短の設定に伴って、再度、当該外部信号を送信するようにしてもよい。

このようにすることで、時短遊技状態の終了及び新たな設定の制御を確実に実行可能であるととも、パチンコ機の外部へ時短遊技状態の切り替わりを確実に通知することができる。

【0408】

また、特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数、すなわち、上述のカウントによるカウント値）が予め定められた時短発動回数 L N に到達した時点の当否抽選により小当たりに当選した場合には、小当たりの当選に基づく小当たり遊技、及び、特別図柄の変動回数が時短発動回数 L N に到達したことによる第 2 時短の設定の両方が実行されるように設定してもよい。

また、このように設定した場合には、第 2 時短は、（イ）小当たりの当選から小当たり図柄が停止表示され小当たり遊技の開始までの間、（ロ）小当たり遊技の開始から終了までの間、（ハ）小当たり遊技の終了後、におけるいずれかのタイミングで設定されるようにしてもよい。

このようにすることで、小当たりの当選と、第 2 時短を設定するための条件の成立とが重複した場合において、第 2 時短が設定されるタイミングのバリエーションが豊富となるため、バリエーションに富んだ遊技性を付与可能となる。

【0409】

また、第 2 時短、第 3 時短を搭載した場合には、第 2 時短及び第 3 時短のいずれにおい

ても有利度が同一となる設定を行ってもよいし（すなわち、普通図柄の抽選において当たりとなる確率、普通図柄の変動時間、及び、第2始動入賞口16の開放時間がいずれも同一となる設定を行ってもよいし）、有利度が異なる設定を行ってもよい（普通図柄の抽選において当たりとなる確率、普通図柄の変動時間、及び、第2始動入賞口16の開放時間のいずれか1又は複数が異なる設定を行ってもよい）。たとえば、第2時短が第3時短よりも有利度が高い設定を行ってもよい（普通図柄の抽選において当たりとなる確率が高くなる設定、普通図柄の変動時間が短くなる設定、及び、第2始動入賞口16の開放時間が長くなる設定のいずれか1又は複数を設定を行ってもよい）。

このようにすることで、第2時短、第3時短の有利度のバリエーションを豊富にすることができ、遊技者の興味を高めることができる。

10

また、特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数、すなわち、上述のカウンタによるカウンタ値）が予め定められた時短発動回数LNに到達するとともに、時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄（上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等）が決定されたときには、第3時短に優先して第2時短を設定するようにしてもよい。

このようにすることで、第2時短及び第3時短を設定するための条件が重複した場合であっても、確実に第2時短を設定することができる。

【0410】

（39）また、第1時短、第2時短、第3時短については、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動及び第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動を同時に行う（すなわち、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく保留及び第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく保留のいずれもが記憶された場合に、双方の保留を同時に処理する、いわゆる同時回し制御を行う）ように設定されたパチンコ機（以下、同時回し機ともいう）にも搭載し、上述の（1）～（38）のような設定を行うようにしてもよい。

20

そして、同時回し機に第1時短、第2時短、第3時短を搭載した場合において、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄（上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等）が決定され、当該決定に基づく特別図柄の変動中に、いずれか他方への遊技球の入球に基づいて特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数、すなわち、上述のカウンタによるカウンタ値）が予め定められた時短発動回数LNに到達したときには、上述のいずれか一方への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動中に、上述のいずれか他方への遊技球の入球に基づき特別図柄の変動回数（当否抽選の抽選結果の導出回数、すなわち、上述のカウンタによるカウンタ値）が時短発動回数LNに到達したことにより第2時短を設定し、当該第2時短の設定後に上述のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて決定された時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄の停止表示を行うものの、第3時短を設定しないように制御してもよい。

30

また、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄（上述の時短図柄、時短当選図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄等）が決定され、当該決定に基づく特別図柄の変動中に、いずれか他方への遊技球の入球に基づいて大当たり図柄が決定された（大当たりに当選した）ときには、上述のいずれか一方への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動中に、上述のいずれか他方への遊技球の入球に基づき大当たり図柄が決定されたことにより第1時短を設定し、当該第1時短の設定後に上述のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて決定された時短遊技状態を設定する旨が定められた図柄の停止表示を行うものの、第3時短を設定しないように制御してもよい。

40

このようにすることで、同時回し機において第1時短又は第2時短を設定するための条件が成立し、かつ第3時短を設定するための条件が重複して成立した場合であっても、確

50

実に第1時短又は第2時短を設定することができる。

【0411】

(40) また、時短遊技状態を設定する旨が定められた大当たり図柄の決定に基づいて特別遊技の終了後に時短遊技状態が設定される場合(すなわち、第1時短が設定される場合)には、当該大当たり図柄の変動中(大当たり図柄の決定に基づく変動演出の実行中)、及び、当該大当たり図柄の決定に基づく特別遊技の実行中の少なくともいずれか一方において、所定期間の間(たとえば、最も長い変動時間よりも短い期間や、ラウンド遊技の回数が最も少ない場合における特別遊技の開始から終了までの時間よりも短い期間等(たとえば、10秒間等))、演出表示装置21の表示部21aにおける所定の領域(たとえば、表示部21aの全領域等)で第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出し(いわゆる右打ち)を指示する表示を行い、所定期間の経過後は、上述の所定の領域よりも小さい領域(たとえば、表示部21aの右上隅の領域や右下隅の領域等)で第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出しを示唆するマークを表示し続けるようにしてもよい。

10

このようにすることで、変動演出及び特別遊技の終了後に時短遊技状態が設定される旨を遊技者に認識させることができるとともに、変動演出及び特別遊技の終了後に、第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出しを行う旨を印象付けることができる。

【0412】

また、特別図柄の変動回数(当否抽選の抽選結果の導出回数、すなわち、上述のカウントによるカウント値)が時短発動回数LNに到達したことにより時短遊技状態が設定される場合(すなわち、第2時短が設定される場合)には、時短発動回数LNに到達した時点の特別図柄の変動中(変動演出の実行中)において、上述の所定期間よりも短い期間の間(たとえば、最も短い変動時間よりも短い期間等(たとえば、2秒間等))、演出表示装置21の表示部21aにおける特定の領域(たとえば、表示部21aの半分程度の大きさの領域等)で第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出し(いわゆる右打ち)を指示する表示を行い、上述の所定期間よりも短い期間の経過後は、上述の特定の領域よりも小さい領域(たとえば、表示部21aの右上隅の領域や右下隅の領域等)で第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出しを示唆するマークを表示し続けるようにしてもよい。

20

このようにすることで、特別図柄の変動回数が時短発動回数LNに到達した時点の変動演出中において、その後に時短遊技状態が設定される旨を遊技者に認識させることができるとともに、上述の時点における変動時間として短い変動時間が決定された場合であっても、遊技者に違和感を与えることなく、変動演出の終了後に、第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出しを行う旨を印象付けることができる。

30

なお、上述の所定の領域及び上述の特定の領域は、同一の領域であってもよいし、異なる領域であってもよい。また、上述の特定の領域は、上述の所定の領域の一部であってもよい。また、第1時短が設定される場合に第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出しを示唆するマークが表示される領域、及び、第2時短が設定される場合に第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出しを示唆するマークが表示される領域は、同一の領域であってもよいし、異なる領域であってもよいし、互いに大きさの異なる領域であってもよい。また、一方の領域が他方の領域の一部であってもよい。

【0413】

40

また、特別図柄の変動回数(当否抽選の抽選結果の導出回数、すなわち、上述のカウントによるカウント値)が時短発動回数LNに到達した時点の当否抽選により大当たりに当選し、かつ時短遊技状態を設定しない旨が定められた大当たり図柄が決定された場合には、当該大当たりの当選に基づく特別遊技の終了後に第2時短を設定するようにしてもよい。

このようにすることで、時短遊技状態が設定される機会が豊富となるため、遊技者の興趣を高めることができる。

また、特別図柄の変動回数(当否抽選の抽選結果の導出回数、すなわち、上述のカウントによるカウント値)が時短発動回数LNに到達した時点の当否抽選により大当たりに当選し、かつ高確率遊技状態及び時短遊技状態(高確率時短遊技状態)を設定する旨が定められた大当たり図柄が決定された場合には、当該大当たりの当選に基づく特別遊技の終了

50

後に、第2時短を設定せずに、大当たり図柄に基づく高確率遊技状態及び時短遊技状態（高確率時短遊技状態）を設定するようにしてもよい。

このようにすることで、特別遊技の終了後に、遊技者にとってより有利度の高い遊技状態が設定されることとなるため、遊技者の興趣を高めることができる。

【0414】

（41）大当たりの当選に基づいてのみ特別遊技が実行されるように設定されたパチンコ機では、時短発動回数LNに到達した変動における停止表示時間（いわゆる図柄確定時間）が経過した時点や当該停止表示時間の経過後の所定時点で、第2時短が設定されるようにしてもよい。

また、いわゆる1種2種混合のパチンコ機では、時短発動回数LNに到達した時点の当否抽選の結果がハズレである場合には、当該時点における特別図柄の変動が停止してから停止表示時間が経過するまでのいずれかの時点（たとえば、特別図柄の変動が停止した時点、停止表示時間が経過した時点等）で、第2時短が設定されるようにしてもよい。また、時短発動回数LNに到達した時点の当否抽選の結果が小当たりの当選である場合には、当該小当たりの当選に基づく小当たり遊技の終了時点（小当たり遊技におけるエンディング処理の終了時点）で、第2時短が設定されるようにしてもよい。

また、いわゆる同時回し機では、時短発動回数LNに到達した変動の開始時点で、第2時短が設定されるようにしてもよい。

以上のようにすることで、パチンコ機の仕様に応じた適切なタイミングで第2時短を設定することができる。

【0415】

（42）また、パチンコ機Pは、ホールコンピュータや、大当たりの当選の回数（特別遊技の実行の回数）、特別遊技終了後からの変動回数、時短遊技状態の設定回数等を表示するデータ表示装置等、パチンコ機Pの外部に設置された外部装置に対して複数の外部信号を送信できるように設定してもよい。

たとえば、外部信号として、大当たりの当選及び特別遊技の実行に基づいて送信される大当たり信号を複数設けることができる。

そして、複数の大当たり信号のうち第1の大当たり信号については、特別遊技の開始から終了まで継続してホールコンピュータやデータ表示装置に送信されるように設定し、ホールコンピュータやデータ表示装置において大当たりの当選の回数（特別遊技の実行の回数）をカウント可能とするとともに、当該回数を表示できるようにしてもよい。また、ホールコンピュータやデータ表示装置においては、第1の大当たり信号を受信した場合、特別遊技終了後からの変動回数をリセットするようにしてもよい。

また、複数の大当たり信号のうち第2の大当たり信号については、特別遊技の開始から当該特別遊技の終了後に設定される時短遊技状態（第3時短）の終了まで継続してホールコンピュータやデータ表示装置に送信されるように設定し、ホールコンピュータやデータ表示装置において第3時短の回数をカウント可能とするとともに、当該回数を表示できるようにしてもよい。また、ホールコンピュータやデータ表示装置においては、第2の大当たり信号を受信した場合、特別遊技終了後からの変動回数をリセットするようにしてもよい。

また、複数の大当たり信号のうち第3の大当たり信号については、第2時短が設定されてから終了するまで継続してホールコンピュータやデータ表示装置に送信されるように設定し、ホールコンピュータやデータ表示装置において第2時短の回数をカウント可能とするとともに、当該回数を表示できるようにしてもよい。また、ホールコンピュータやデータ表示装置においては、第3の大当たり信号を受信した場合、特別遊技終了後からの変動回数をリセットするようにしてもよい。また、データ表示装置においては、第3の大当たり信号を受信した場合、第2時短が設定された旨の報知を行うようにしてもよい。なお、第3の大当たり信号については、第2時短が設定されてから終了するまで継続して送信されるようにするのではなく、第2時短が設定された時点においてのみ送信されるようにしてもよい。

また、上述の大当たり信号はホールコンピュータ及びデータ表示装置の両方に送信するのではなく、いずれか一方にのみ送信するようにしてもよい。たとえば、第1の大当たり信号及び第2の大当たり信号はデータ表示装置にのみ送信し、第3の大当たり信号はホールコンピュータのみに送信するようにしてもよい。

以上のようにすることで、第2時短が設定された旨をパチンコ機Pの外部において把握可能となる。

【0416】

(43) 上述の実施の形態では、上述の連続大当たり回数条件（連続大当たりの回数が所定回数に達すること）の成立後は、当該連続大当たり回数条件の成立前よりも長い変動時間の決定割合を高くすることで、単位時間あたりに実行される特別遊技の回数（単位時間あたりの大当たりの当選回数）を減少させるようにしていたが、単位時間あたりに実行される特別遊技の回数を減少させるためのメインCPU101による制御方法としては、これに限定されるものではない。以下、具体例を挙げて説明する。

なお、上述の如く、連続大当たりとは、通常遊技状態において大当たりに当選して少なくとも時短遊技状態又は高確率遊技状態のいずれか一方へ移行してから、通常遊技状態へ移行することなく連続して当選した大当たりをいうものとする。

【0417】

（具体例1）

たとえば、連続大当たりの回数が所定回数（たとえば、3回等）に達した場合に、これ以降に実行される変動において、（A）これ以前に実行されていた特別図柄の変動の変動時間よりも長い変動時間の決定割合が高くなるように設定してもよい。また、これ以降に実行される特別遊技において、（B）これ以前に実行されていた特別遊技におけるオープニング時間よりも長いオープニング時間が設定されるようにしてもよいし、（C）これ以前に実行されていた特別遊技におけるエンディング時間よりも長いエンディング時間が設定されるようにしてもよいし、（D）これ以前に実行されていた特別遊技におけるインターバル時間よりも長いインターバル時間が設定されるようにしてもよいし、（E）これ以前に実行されていた特別遊技における大入賞口18の開放時間よりも長い開放時間が設定されるようにしてもよい。

【0418】

（具体例2）

たとえば、連続大当たり中に実行された総ラウンド数が所定数（たとえば、20回等）に達した場合に、これ以降に実行される変動や特別遊技において、上述の（A）～（E）のように設定してもよい。

（具体例3）

たとえば、連続大当たりの回数が所定回数（たとえば、3回等）に達し、かつ連続大当たり中に実行された総ラウンド数が所定数（たとえば、20回等）に達した場合に、これ以降に実行される変動や特別遊技において、上述の（A）～（E）のように設定してもよい。

【0419】

（具体例4）

たとえば、連続大当たりの回数が所定回数（たとえば、3回等）に達し、かつ所定回数に達した際又は所定回数に達した後の大当たりにおいて決定された大当たり図柄が特定の図柄（特別遊技中に実行されるラウンド数が相対的に多く（10ラウンド、15ラウンド等）設定された大当たり図柄等）であった場合に、当該大当たりの当選に係る変動やこれ以降に実行される変動において、また、当該大当たりの当選に基づく特別遊技やこれ以降に実行される特別遊技において、上述の（A）～（E）のように設定してもよい。

（具体例5）

たとえば、連続大当たり中において、実行された総ラウンド数が所定数（たとえば、20回等）に達し、かつ所定数に達した後の大当たり当選時に決定された大当たり図柄が特定の図柄（特別遊技中に実行されるラウンド数が相対的に多く（10ラウンド、15ラウ

10

20

30

40

50

ンド等）設定された大当たり図柄等）であった場合に、当該大当たりの当選に係る変動やこれ以降に実行される変動において、また、当該大当たりの当選に基づく特別遊技やこれ以降に実行される特別遊技において、上述の（Ａ）～（Ｅ）のように設定してもよい。

【０４２０】

（具体例６）

たとえば、連続大当たり中において所定の特別遊技が終了してから次の大当たりに当選するまでの変動回数が特定回数（たとえば、１０回）以下であった場合や、連続大当たり中における全ての特別遊技の終了後の変動回数の合計が特定回数となった場合には、大当たりの当選に係る変動やこれ以降に実行される変動において、また、大当たりの当選に基づく特別遊技やこれ以降に実行される特別遊技において、上述の（Ａ）～（Ｅ）のように設定してもよい。

10

（具体例７）

たとえば、連続大当たり中において所定の特別遊技が終了してから次の大当たりに当選するまでの変動回数が特定回数（たとえば、１０回等）以下であり、かつ当該次の大当たりに当選した際に決定された大当たり図柄が特定の図柄（特別遊技中に実行されるラウンド数が相対的に多く（１０ラウンド、１５ラウンド等）設定された大当たり図柄等）であった場合に、当該大当たりの当選に係る変動やこれ以降に実行される変動において、また、当該大当たりの当選に基づく特別遊技やこれ以降に実行される特別遊技において、上述の（Ａ）～（Ｅ）のように設定してもよい。

【０４２１】

20

（具体例８）

たとえば、連続大当たり中に払い出された総賞球数が所定個数（たとえば、３０００個等）に達した場合に、これ以降に実行される変動や特別遊技において、上述の（Ａ）～（Ｅ）のように設定してもよい。

（具体例９）

たとえば、連続大当たり中に払い出された総賞球数が所定個数（たとえば、３０００個等）に達し、かつ所定個数に達した後の大当たりにおいて決定された大当たり図柄が特定の図柄（特別遊技中に実行されるラウンド数が相対的に多く（１０ラウンド、１５ラウンド等）設定された大当たり図柄等）であった場合に、当該大当たりの当選に係る変動やこれ以降に実行される変動において、また、当該大当たりの当選に基づく特別遊技やこれ以降に実行される特別遊技において、上述の（Ａ）～（Ｅ）のように設定してもよい。

30

【０４２２】

（具体例１０）

たとえば、連続大当たり中に払い出された賞球数と発射球数との差分が所定個数（たとえば、１５００個等）に達した場合に、これ以降に実行される変動や特別遊技において、上述の（Ａ）～（Ｅ）のように設定してもよい。

（具体例１１）

たとえば、連続大当たり中に払い出された賞球数と発射球数との差分が所定個数（たとえば、１５００個等）に達し、かつ所定個数に達した後の大当たりにおいて決定された大当たり図柄が特定の図柄（特別遊技中に実行されるラウンド数が相対的に多く（１０ラウンド、１５ラウンド等）設定された大当たり図柄等）であった場合に、当該大当たりの当選に係る変動やこれ以降に実行される変動において、また、当該大当たりの当選に基づく特別遊技やこれ以降に実行される特別遊技において、上述の（Ａ）～（Ｅ）のように設定してもよい。

40

【０４２３】

（具体例１２）

たとえば、連続大当たり中における所定の当当たりの当選時に決定された変動パターンが特定の変動パターン（たとえば、相対的に短い変動時間（３秒、６秒等）が設定された変動パターン等）であった場合に、これ以降に実行される変動において、上述の（Ａ）のように設定してもよいし、また、当該大当たりの当選に基づく特別遊技やこれ以降に実行

50

される特別遊技において、上述の（Ｂ）～（Ｅ）のように設定してもよい。

（具体例１３）

たとえば、第１特図乱数や第２特図乱数が記憶されると、当該第１特図乱数や当該第２特図乱数に基づく変動開始前に、当該第１特図乱数や当該第２特図乱数について当否抽選や特別図柄の決定に関する各種判定（大当たりに当選するか否かの判定、決定される特別図柄の種類の判定等）を行う事前判定処理が実行されるように設定するとともに、連続大当たり中において、当該事前判定処理による判定結果が所定の内容（たとえば、特別遊技終了時点で記憶されている保留の中に大当たりに当選するものが含まれている等）であった場合に、これ以降に実行される変動や特別遊技において、上述の（Ａ）～（Ｅ）のように設定してもよい。

10

【０４２４】

（具体例１４）

たとえば、連続大当たり中における経過時間の合計が所定時間（たとえば、１５分等）に達した場合に、これ以降に実行される変動や特別遊技において、上述の（Ａ）～（Ｅ）のように設定してもよい。

（具体例１５）

たとえば、連続大当たりの回数が所定回数（たとえば、３回等）に達し、かつ連続大当たり中における経過時間の合計が所定時間（たとえば、５分等）以下であった場合に、これ以降に実行される変動や特別遊技において、上述の（Ａ）～（Ｅ）のように設定してもよい。

20

【０４２５】

（具体例１６）

たとえば、連続大当たり中における特別遊技の実行時間の合計が所定時間（たとえば、５分等）に達した場合に、これ以降に実行される変動や特別遊技において、上述の（Ａ）～（Ｅ）のように設定してもよい。

（具体例１７）

たとえば、連続大当たりの回数が所定回数（たとえば、３回等）に達し、かつ連続大当たり中における特別遊技の実行時間の合計が所定時間（たとえば、５分等）に達した場合に、これ以降に実行される変動や特別遊技において、上述の（Ａ）～（Ｅ）のように設定してもよい。

30

【０４２６】

以上のように設定した場合にも、上述の実施の形態と同様に、単位時間あたりに実行される特別遊技の回数（単位時間あたりの大当たりの当選回数）を減少させることができる。これにより、短期間の間に集中して多数回の特別遊技が実行され、遊技者が獲得する賞球数が急激に増加する等、極端に射幸性が高くなってしまうような事態の発生を適切に防止することができる。

【０４２７】

また、上述の具体例１～１７における各種条件については、矛盾が生じない範囲で互いに組み合わせて設定することもできる。また、各種条件を満たした場合における上述の（Ａ）～（Ｅ）の設定については、いずれか１つのみ設定してもよいし、複数設定してもよい。

40

【０４２８】

また、主制御基板１００に、連続大当たりの回数をカウントするためのカウンタ（メインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域により構成）を設け、当該カウンタのカウント値に基づいて連続大当たりの回数が所定回数に達したか否かを判定してもよい。そして、上述の具体例１～１７における各種条件を満たした場合に、上述の（Ａ）～（Ｅ）の設定のうちのいずれか１又は複数を設定してもよい。

また、高確率時短遊技状態中は第２始動入賞口１６へ遊技球が入球するため、連続大当たりは、主に第２特図乱数に基づいて当選した大当たりとなる。そこで、上述のカウンタは、第２特図乱数に基づいて連続して当選した大当たりの回数をカウントし、第１特図乱

50

数に基づいて大当たりに当選した場合には当該カウンタのカウント値をリセットするように設定し、第2特図乱数に基づいて連続して当選した大当たりの回数が所定回数に達した場合に、上述の具体例1～17における連続大当たりの回数に関する条件を満たしたものと判定するようにしてもよい。すなわち、第1特図乱数に基づいて大当たりに当選した場合には、連続大当たりが途切れたものとして取り扱い、連続して第2特図乱数に基づいて大当たりに当選しないと、上述の具体例1～17における連続大当たりの回数に関する条件を満たさないように設定してもよい。

第2特図乱数に基づいて大当たりに当選した場合には、第1特図乱数に基づいて大当たりに当選した場合よりも、獲得可能な遊技球の数が相対的に多い特別遊技の実行が決定されやすく、短期間の間に遊技者が獲得する賞球数が急激に増加する可能性が高い。上述のように設定した場合には、第2特図乱数に基づく大当たりのみを連続大当たりの回数に関する条件の対象とするため、上述の(A)～(E)の設定が過度に行われてしまう事態を防止することができる。

【0429】

また、具体例1～17における各種条件を満たした場合に、変動時間に関する(A)と、特別遊技中の各種時間に関する(B)～(E)の少なくともいずれか一とを、組み合わせて設定したときには、各種条件を満たした後は、各種条件を満たす前よりも変動時間及び特別遊技中の各種時間のいずれもが長くなるものの、特別遊技中の各種時間の変化率よりも変動時間の変化率の方が大きくなるように設定してもよい。

たとえば、具体例1における条件を満たした場合に、(A)と(B)とを組み合わせ設定したときには、連続大当たりの回数が所定回数に達する前は、特別図柄の変動の変動時間として3秒や6秒が決定されやすく、連続大当たりの回数が所定回数に達した後は、特別図柄の変動時間として13秒や15秒(所定回数に達する前の変動時間の2.5倍～5倍に変化)が決定されやすいように設定するとともに、連続大当たりの回数が所定回数に達する前は、特別遊技中のオープニング時間が10秒であり、連続大当たりの回数が所定回数に達した後は、特別遊技中のオープニング時間が15秒(所定回数に達する前のオープニング時間の1.5倍に変化)であるように設定してもよい。

【0430】

また、具体例1～17における各種条件を満たした場合に、変動時間に関する(A)を設定したときには、各種条件を満たした後は、各種条件を満たす前よりもリーチなし変動パターンとなる変動の変動時間及びリーチ変動パターンとなる変動の変動時間のいずれもが長くなるものの、リーチなし変動パターンとなる変動の変動時間の変化率よりもリーチ変動パターンとなる変動の変動時間の変化率の方が大きくなるように設定してもよいし、リーチ変動パターンとなる変動の変動時間の変化率よりもリーチなし変動パターンとなる変動の変動時間の変化率の方が大きくなるように設定してもよい。

たとえば、具体例2における条件を満たした場合に(A)を設定したときには、連続大当たり中に実行された総ラウンド数が所定数に達する前は、リーチなし変動パターンとなる変動の変動時間として3秒や6秒が決定されやすく、連続大当たり中に実行された総ラウンド数が所定数に達した後は、リーチなし変動パターンとなる変動の変動時間として13秒や15秒(所定数に達する前の変動時間の2.5倍～5倍に変化)が決定されやすいように設定するとともに、連続大当たり中に実行された総ラウンド数が所定数に達する前は、リーチ変動パターンとなる変動の変動時間として20秒や30秒が決定されやすく、連続大当たり中に実行された総ラウンド数が所定数に達した後は、リーチ変動パターンとなる変動の変動時間として180秒や240秒(所定数に達する前の変動時間の6倍～12倍に変化)が決定されやすいように設定してもよい。

また、具体例8における条件を満たした場合に(A)を設定したときには、連続大当たり中に払い出された総賞球数が所定個数に達する前は、リーチなし変動パターンとなる変動の変動時間として3秒や6秒が決定されやすく、連続大当たり中に払い出された総賞球数が所定個数に達した後は、リーチなし変動パターンとなる変動の変動時間として13秒や15秒(所定数に達する前の変動時間の2.5倍～5倍に変化)が決定されやすいよう

10

20

30

40

50

に設定するとともに、連続大当たり中に払い出された総賞球数が所定個数に達する前は、リーチ変動パターンとなる変動の変動時間として20秒や30秒が決定されやすく、連続大当たり中に実行された総ラウンド数が所定数に達した後は、リーチ変動パターンとなる変動の変動時間として40秒や45秒（所定数に達する前の変動時間の約1.3倍～2.25倍に変化）が決定されやすいように設定してもよい。

また、具体例1～17における各種条件を満たした場合には、変動時間に関する（A）を設定することなく、特別遊技中の各種時間に関する（B）～（E）の少なくともいずれか一を設定することで、各種条件を満たした後は、変動時間は変化しないものの、特別遊技の実行時間（オープニング時間、エンディング時間、インターバル時間、大入賞口18の開放時間）が長くなるようにしてもよい。また、このようにした場合には、たとえば、各種条件を満たした後のオープニング時間が、当該条件を満たした後の他の時間（エンディング時間、インターバル時間、大入賞口18の開放時間）よりも長くなるように設定してもよいし、各種条件を満たす前後におけるオープニング時間の変化率が、他の時間の変化率よりも大きくなるように設定してもよい。

【0431】

また、上述の具体例1～17における各種条件を満たした場合には、上述の（A）～（E）のように設定するのではなく、他の設定を行ってもよい。たとえば、各種条件を満たした場合には、これ以降に実行される普通図遊技において、（F）これ以前に実行されていた普通図柄の変動の変動時間よりも長い変動時間の決定割合が高くなるように設定してもよいし、（G）これ以前における第2始動入賞口16の可動片16bの開放時間よりも短い開放時間となるように設定してもよい。

また、たとえば、各種条件を満たした場合には、これ以降の特別遊技の終了後において、（H）これ以前の特別遊技の終了後に設定されていた時短回数よりも少ない時短回数を設定するようにしてもよい。

このように設定することで、第2始動入賞口16への遊技球の入球頻度が減少し、当否抽選の機会も減少するため、単位時間あたりに実行される特別遊技の回数（単位時間あたりの大当たりの当選回数）を減少させることができる。

【0432】

また、たとえば、各種条件を満たした場合には、これ以降に実行される特別遊技において、（I）これ以前の特別遊技中よりも遊技球が入球困難な態様（たとえば、0.5秒の開放と1.0秒の閉鎖を所定回数繰り返す態様等）で大入賞口18が開閉するように設定してもよい。

このように設定した場合には、特別遊技中に獲得可能な賞球数が減少し、単位時間あたりの総賞球数を減少させることができる。これにより、短期間の間に集中して多数回の特別遊技が実行された場合であっても、遊技者が獲得する賞球数を抑えることができるため、極端に射幸性が高くなってしまいうような事態の発生を適切に防止することができる。

【0433】

また、たとえば、各種条件を満たした場合には、これ以降の特別図柄の変動に際し、（J）第1特図乱数及び第2特図乱数の両方が記憶されているときに、第2特図乱数に優先して第1特図乱数が処理されるように設定してもよい。

このように設定した場合、第2特図乱数に基づいて大当たりに当選したときよりも第1特図乱数に基づいて大当たりに当選したときの方が、少ないラウンド数の特別遊技の実行が決定される割合が高くなっているため、特別遊技中に獲得可能な賞球数の期待値が減少し、単位時間あたりの総賞球数の期待値を減少させることができる。これにより、短期間の間に集中して多数回の特別遊技が実行された場合であっても、遊技者が獲得する賞球数を抑えることができるため、極端に射幸性が高くなってしまいうような事態の発生を適切に防止することができる。

【0434】

また、（F）～（J）の設定については、（A）～（E）と同様に、いずれか1つのみ設定してもよいし、複数設定してもよい。また、（A）～（E）の少なくともいずれか一

10

20

30

40

50

と組み合わせて設定してもよい。

また、(A)～(G)の設定においては、具体例1～17の各種条件を満たした場合には、各種時間が長くなるようになっていたが、所定の時間は長くなるようにしつつ、他の時間は短くなるように設定してもよい。たとえば、具体例1～17の各種条件を満たした場合に、これ以前に実行されていた特別図柄の変動の変動時間よりも長い変動時間の決定割合が高くなるように設定しつつ((A)の設定)、これ以前に実行されていた特別遊技におけるエンディング時間よりも短いエンディング時間が設定される((C)の設定)ようにしてもよい。

このようにした場合には、具体例1～17の各種条件を満たした後、変動が開始されてから特別遊技が終了するまでの時間が長くなり過ぎてしまい、遊技者の利益が極端に阻害されるような事態を防止することができる。

10

【0435】

また、具体例1～17の各種条件を満たした場合に、(A)～(E)の設定がなされ、各種時間が長くなるようにしたときには、長くなった期間内において、特定の演出の実行頻度が高くなるように設定してもよい。

たとえば、具体例1～17の各種条件を満たした場合に、これ以前に実行されていた特別図柄の変動の変動時間よりも長い変動時間の決定割合が高くなるように設定((A)の設定)したときには、長い変動時間が決定された際に、当該変動における大当たりの当選の期待度を示す示唆演出(特定の演出)の実行頻度が高くなるように設定してもよい。また、当否抽選の結果とは無関係な内容を示す特殊演出(特定の演出)の実行頻度が高くなるように設定してもよい。

20

【0436】

また、具体例1～17の各種条件を満たした場合に、これ以前に実行されていた特別遊技におけるオープニング時間よりも長いオープニング時間が設定((B)の設定)されるようにしたときや、これ以前に実行されていた特別遊技におけるエンディング時間よりも長いエンディング時間が設定((C)の設定)されるようにしたときには、オープニング時間やエンディング時間が経過するまでの間に、当該時点で記憶されている保留の中に大当たりの当選と判定され得るものがある旨を示唆する先読み演出(特定の演出)の実行頻度が高くなるように設定してもよい。

なお、特定の演出の実行頻度の変化度合いについては、特に限定されるものではない。たとえば、上述の各種条件を満たす以前には特定の演出は実行されていなかったものの、上述の各種条件を満たした後は、特定の演出が実行されるように設定してもよいし、上述の各種条件を満たす以前には所定の実行割合で特定の演出が実行されるようになっていたものの、上述の各種条件を満たした後は、上述の所定の実行割合よりも高い割合で特定の演出が実行されるように設定してもよい。

30

このようにした場合には、上述と同様に、極端に射幸性が高くなってしまうような事態の発生を適切に防止しつつも、各種時間が長くなることにより遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

【0437】

また、具体例1～17の各種条件を満たした場合に、(A)～(J)のうちの1又は複数の設定が行われるようにしたときには、所定の終了条件を満たした場合に、当該設定が解除されるように(すなわち、上述の各種条件を満たす前の設定に戻すように)してもよい。

40

なお、所定の終了条件としては、たとえば、上述の各種条件を満たした後に行われた設定により、所定回数(たとえば、30回)の変動が行われたこと、上述の各種条件を満たした後に行われた設定により、所定回数(たとえば、3回)の特別遊技が行われたこと(大当たりに所定回数当選したこと)、連続大当たりが途切れたと判定されたこと(たとえば、特別遊技の終了後に通常遊技状態が設定されることとなる大当たり図柄が決定されたこと、通常遊技状態が設定されたこと、通常遊技状態が設定されてから所定回数の変動が行われたこと等)を設定することができる。

50

このようにした場合には、射幸性が高くなる事態を防止するための設定が長く続き、遊技者の興味が低下してしまうのを防止することができる。

【0438】

なお、具体例1～17の各種条件を満たし、(A)～(J)のうちの1又は複数の設定が行われた場合において、少なくとも時短遊技状態又は高確率時短遊技状態のいずれか一方が継続していたとき（すなわち、連続大当たり中であったとき）であっても、特定条件を満たした場合には、（たとえば、獲得可能な遊技球の数が相対的に多い特別遊技の実行が対応付けられた大当たり図柄×2が所定回数（たとえば、2回等）連続して決定された場合等）には、上述の設定が解除されるように（すなわち、上述の各種条件を満たす前の設定に戻すように）してもよい。

10

このようにした場合には、射幸性が高くなる事態を防止するための設定が長く続き、遊技者の興味が低下してしまうのを防止することができる。

【0439】

また、具体例1～17の各種条件を満たした場合には、これに基づいて行われた設定を伝達するために、特定の外部情報をパチンコ機Pの外部（たとえば、ホールコンピュータ等のパチンコ機Pの外部に設けられた機器）に送信するようにしてもよいし、上述の設定が行われた旨を報知するために、演出表示装置21の表示部21aに所定の表示（たとえば、特定のマーク画像の表示や、「遊技進行時間変更中」等の注意表示）を行ったり、所定態様でランプを点灯させたりするようにしてもよい。

また、具体例1～17の各種条件を満たした場合に、その旨を示す履歴情報を、主制御基板100のメインRAM103や副制御基板300のサブRAM303に記憶するようにしてもよい。このようにした場合には、射幸性が高くなる事態を防止するための設定が行われる頻度や期間を把握することができ、射幸性が高くなる事態が生じにくいパチンコ機の開発に役立てることができる。

20

【0440】

また、パチンコ機Pが、決定され得る変動時間の長さや変動時間の決定割合が異なるように設定された変動パターンテーブル114を複数備え、具体例1～17の各種条件を満たしていない状態で大当たりに当選した場合に、当該大当たりに基づく特別遊技の終了後に、当該大当たりの当選時に決定された大当たり図柄に基づいた異なる変動パターンテーブル114を参照して変動パターン（変動時間）が決定されるように設定されていたものとする。

30

そして、このように設定されていたときであっても、上述の各種条件を満たし(A)～(J)のうちの1又は複数の設定が行われた状態で大当たりに当選した場合には、当該大当たりの当選時にいずれの大当たり図柄が決定されたとしても、共通の変動パターンテーブル114を参照して変動パターン（変動時間）を決定するようにしてもよい。

具体的には、たとえば、上述の各種条件を満たしていない状態で大当たりに当選し大当たり図柄×1が決定された場合には、当該大当たりに基づく特別遊技の終了後には、相対的に長い変動時間の決定割合が高く設定された第1の変動パターンテーブル114を参照して変動パターン（変動時間）が決定され、上述の各種条件を満たしていない状態で大当たりに当選し大当たり図柄×2が決定された場合には、当該大当たりに基づく特別遊技の終了後には、相対的に短い変動時間の決定割合が高く設定された第2の変動パターンテーブル114を参照して変動パターン（変動時間）が決定されるように設定されていたものとする。そして、このように設定されていたときには、上述の各種条件を満たした状態で大当たりに当選し大当たり図柄×1又は×2のいずれが決定されたときであっても、当該大当たりに基づく特別遊技の終了後には、第1の変動パターンテーブル114で決定され得る変動時間よりも長い変動時間の決定割合が高く設定された第3の変動パターンテーブル114を参照して変動パターン（変動時間）を決定するようにしてもよい。

40

【0441】

また、パチンコ機Pは下記のような変動パターンテーブル114を備えるようにしてもよい。以下、変動パターンテーブル114について具体的に説明する。なおここでは、時

50

短付与の当選（時短図柄の決定）については考慮せず、また、当否抽選において小当たりの当選は決定されず、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合に決定される大当たり図柄はX1及びX2の2種類、ハズレ図柄はY2の1種類である例で説明を行う。

たとえば、図59～図60に示すように、高確率時短遊技状態中において具体例1～17の各種条件を満たしていないときに、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合に参照されるテーブルC、及び高確率時短遊技状態中において具体例1～17の各種条件を満たし上述の（A）～（J）のうちの1又は複数の設定が行われているときに、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合に参照されるテーブルD1、D2、D3を設けてもよい。
【0442】

図59に示すように、テーブルCによれば、ハズレ図柄Y2が決定されると、現時点の第2保留数にかかわらず、変動パターン乱数が0～49であったときに、「3秒変動」の変動パターン（変動時間全体が3秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「C0H」が決定され、変動パターン乱数が50～124であったときに、「5秒変動」の変動パターン（変動時間全体が5秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「C1H」が決定され、変動パターン乱数が125～224であったときに、「10秒変動」の変動パターン（変動時間全体が10秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「C2H」が決定され、変動パターン乱数が225～249であったときに、「15秒変動」の変動パターン（変動時間全体が15秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「C3H」が決定される。

また、大当たり図柄X1又はX2が決定されると、現時点の第2保留数にかかわらず、変動パターン乱数が0～49であったときに「30秒変動」の変動パターン（変動時間全体が30秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「D0H」が決定され、変動パターン乱数が50～124であったときに「60秒変動」の変動パターン（変動時間全体が60秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「D1H」が決定され、変動パターン乱数が125～174であったときに「100秒変動」の変動パターン（変動時間全体が100秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「D2H」が決定され、変動パターン乱数が175～249であったときに「120秒変動」の変動パターン（変動時間全体が120秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「D3H」が決定される。
【0443】

図60（a）に示すように、テーブルD1によれば、ハズレ図柄Y2が決定されると、現時点の第2保留数にかかわらず、変動パターン乱数が0～12であったときに「3秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「C0H」が決定され、変動パターン乱数が13～25であったときに「5秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「C1H」が決定され、変動パターン乱数が26～50であったときに「50秒変動」の変動パターン（変動時間全体が50秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「C4H」が決定され、変動パターン乱数が51～150であったときに「60秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「C5H」が決定され、変動パターン乱数が225～249であったときに「100秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「C6H」が決定される。

また、大当たり図柄X1又はX2が決定されると、現時点の第2保留数にかかわらず、変動パターン乱数が0～49であったときに「60秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「D1H」が決定され、変動パターン乱数が50～124であったときに「100秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「D2H」が決定され、変動パターン乱数が125～174であったときに「150秒変動」の変動パターン（変動時間全体が150秒に設定された変動パターン）が対応付けられた変動パターンコマンド「D4H」が決定され、変動パターン乱数が175～249であったときに「200秒変動」の変動パターン（変動時間全体が200秒に設定された変動パ

10

20

30

40

50

ターン) が対応付けられた変動パターンコマンド「D 5 H」が決定される。

【0 4 4 4】

図 6 0 (b) に示すように、テーブル D 2 によれば、ハズレ図柄 Y 2 が決定されると、現時点の第 2 保留数にかかわらず、変動パターン乱数が 0 ~ 2 4 であったときに「5 0 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「C 4 H」が決定され、変動パターン乱数が 2 5 ~ 7 4 であったときに「6 0 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「C 5 H」が決定され、変動パターン乱数が 7 5 ~ 1 4 9 であったときに「7 0 秒変動」の変動パターン(変動時間全体が 7 0 秒に設定された変動パターン)が対応付けられた変動パターンコマンド「C 7 H」が決定され、変動パターン乱数が 1 5 0 ~ 2 4 9 であったときに「1 0 0 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「C 6 H」が決定される。

10

また、大当たり図柄 X 1 又は X 2 が決定されると、現時点の第 2 保留数にかかわらず、変動パターン乱数が 0 ~ 4 9 であったときに「6 0 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「D 1 H」が決定され、変動パターン乱数が 5 0 ~ 1 2 4 であったときに「1 0 0 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「D 2 H」が決定され、変動パターン乱数が 1 2 5 ~ 1 7 4 であったときに「1 5 0 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「D 4 H」が決定され、変動パターン乱数が 1 7 5 ~ 2 4 9 であったときに「2 0 0 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「D 5 H」が決定される。

【0 4 4 5】

20

図 6 0 (c) に示すように、テーブル D 3 によれば、ハズレ図柄 Y 2 が決定されると、現時点の第 2 保留数にかかわらず、変動パターン乱数が 0 ~ 2 4 9 であったときに「6 0 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「C 5 H」が決定される。

また、大当たり図柄 X 1 又は X 2 が決定されると、現時点の第 2 保留数にかかわらず、変動パターン乱数が 0 ~ 4 9 であったときに「6 0 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「D 1 H」が決定され、変動パターン乱数が 5 0 ~ 1 2 4 であったときに「1 0 0 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「D 2 H」が決定され、変動パターン乱数が 1 2 5 ~ 1 7 4 であったときに「1 5 0 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「D 4 H」が決定され、変動パターン乱数が 1 7 5 ~ 2 4 9 であったときに「2 0 0 秒変動」の変動パターンが対応付けられた変動パターンコマンド「D 5 H」が決定される。

30

【0 4 4 6】

そして、高確率時短遊技状態中において具体例 1 ~ 1 7 の各種条件を満たしていないときに、第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球した場合には、テーブル C を参照して変動パターン(すなわち、変動時間)を決定するとともに、高確率時短遊技状態中において具体例 1 ~ 1 7 の各種条件を満たし上述の(A) ~ (J)のうちの 1 又は複数の設定が行われているときに、第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球した場合には、テーブル D 1、テーブル D 2 又はテーブル D 3 のいずれかの変動パターンテーブル 1 1 4 を参照して変動パターンを決定するようにしてもよい。

また、高確率時短遊技状態中において具体例 1 ~ 1 7 の各種条件を満たし上述の(A) ~ (J)のうちの 1 又は複数の設定が行われているときに、第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球した場合には、所定の切り替え条件を満たすことにより、参照する変動パターンテーブル 1 1 4 を切り替えるようにしてもよい。具体的には、連続大当たりの回数に応じて、参照する変動パターンテーブル 1 1 5 をテーブル D 1 → テーブル D 2 → テーブル D 3 と切り替えるようにしてもよい。また、変動回数に応じて、参照する変動パターンテーブル 1 1 4 をテーブル D 3 → テーブル D 2 → テーブル D 1 と切り替えるようにしてもよい。

40

【0 4 4 7】

(時短遊技状態の設定を適用した他の遊技性)

次に、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介さずに時短遊技状態を設定するという制御を適用した他の遊技性の例を説明する。なお、以下では、上述の実施の形態と異なる構

50

成や制御を中心に説明を行い、同様の構成や制御については、必要な場合を除き、説明を割愛する。また、以下の他の適用例に係るパチンコ機 P はいずれも設定値は設けられていないものとする。

(他の適用例 1)

(構成及び制御の概要)

特に図示していないが、他の適用例 1 に係るパチンコ機 P の遊技盤 1 1 (遊技領域 1 2) の構成、設置されている装置や部材は、上述の実施の形態とほぼ同一となっている。

【0 4 4 8】

また、他の適用例 1 に係るパチンコ機 P では、上述の実施の形態と同様の、通常遊技状態 (低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態)、第 2 低確率時短遊技状態 (低確率遊技状態及び第 2 時短遊技状態を組み合わせた遊技状態)、又は、高確率時短遊技状態 (高確率遊技状態及び第 2 時短遊技状態を組み合わせた遊技状態) のいずれかの遊技状態が設定されるようになっている。

そして、上述の実施の形態と同様に、通常遊技状態中は、第 1 遊技領域 1 2 a へ向けての遊技球の打ち出しが遊技者に指示されるため、この指示に従って遊技球が打ち出されている限りにおいて、遊技球は、第 1 始動入賞口 1 5 への入球が可能となる。一方、第 2 低確率時短遊技状態中、高確率時短遊技状態中、特別遊技中及び小当たり遊技中は、第 2 遊技領域 1 2 b へ向けての遊技球の打ち出しが遊技者に指示されるため、この指示に従って遊技球が打ち出されている限りにおいて、遊技球は、ゲート 2 0 の通過、第 2 始動入賞口 1 6 への入球、大入賞口 1 8 への入球が可能となる (図 3 参照)。

【0 4 4 9】

また、他の適用例 1 に係るパチンコ機 P では、第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づいて大当たりに当選した場合に、大当たり図柄 X 1 が決定されるようになっており、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球に基づいて大当たりに当選した場合には、大当たり図柄 X 2 が決定されるようになっている。なお、通常遊技状態中における大当たりの当選の確率はおおよそ $1/150$ 、高確率時短遊技状態中における大当たりの当選の確率はおおよそ $1/110$ に設定されている。

そして、大当たり図柄 X 1 が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に 4 回のラウンド遊技が実行され、特定のラウンド遊技 (たとえば、3 ラウンド) において所定数 (たとえば、1 個) の遊技球が特定領域 5 7 へ進入できず当該特別遊技の終了後に通常遊技状態が設定されるようになっている。また、当該特別遊技中には約 4 0 0 個の遊技球を獲得できるようになっている。

これに対して、大当たり図柄 X 2 が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に 1 0 回のラウンド遊技が実行され、特定のラウンド遊技において所定数の遊技球が特定領域 5 7 へ進入し当該特別遊技の終了後に高確率時短遊技状態 (時短回数は 1 0 0 0 0 回) が設定されるようになっている。また、当該特別遊技中には約 1 0 0 0 個の遊技球を獲得できるようになっている。

【0 4 5 0】

また、他の適用例 1 に係るパチンコ機 P では、上述の実施の形態のような、当否抽選における時短付与の当否の判定及び時短付与の当選となった場合における時短図柄の決定は行われない。この代わりに、第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づく当否抽選の結果がハズレとなった場合に決定され得るハズレ図柄として、第 2 時短遊技状態 (設定される時短回数は所定回数 (本適用例では 1 0 0 0 0 回)) が設定される旨が定められたハズレ図柄 Z 1 と、時短遊技状態を設定しない旨が定められたハズレ図柄 Z 2 とが設けられている。そして、通常遊技状態において、第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づいてハズレとなりハズレ図柄 Z 1 が決定された場合、上述の第 2 時短遊技状態が設定される。すなわち、通常遊技状態中に第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づきハズレ図柄 Z 1 が決定されると、その後の遊技状態が、通常遊技状態から第 2 低確率時短遊技状態へ移行するようになっている。これに対して、ハズレ図柄 Z 2 が決定されると、遊技状態は通常遊技状態のままとなる。

なお、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合にハズレ図柄Z1が決定される確率はおおよそ1/500に設定されている。

【0451】

また、他の適用例1に係るパチンコ機Pでは、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づいてハズレとなった場合にはハズレ図柄Z1は決定されないようになっている。また、通常遊技状態以外の遊技状態（第2低確率時短遊技状態や高確率時短遊技状態）中に、第1始動入賞口15へ遊技球が入球してハズレ図柄Z1が決定されたとしても、第2時短遊技状態の設定が行われないようになっている。すなわち、第2低確率時短遊技状態又は高確率時短遊技状態において、第1始動入賞口15の遊技球の入球に基づきハズレ図柄Z1が決定されたとしても、当該時点の遊技状態は変更されることはなく、時短回数10000回が再設定されることはない。なお、当該時点の残りの時短回数は更新される（すなわち、1減算される）。

10

【0452】

また、他の適用例1に係るパチンコ機Pでは、連続確変設定回数の上限回数が5回に設定されている。当該パチンコ機Pでは、上述の如く、大当たり図柄X2が決定された場合、当該決定に基づく特別遊技の終了後に高確率時短遊技状態が設定されるため、大当たり図柄X2が5回連続して決定されると、当該決定に基づく特別遊技の終了後は、強制的に通常遊技状態が設定される。

【0453】

（他の適用例1に係るパチンコ機Pの遊技性）

20

他の適用例1に係るパチンコ機Pにおいては、上述の如く、通常遊技状態（低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）、第2低確率時短遊技状態（低確率遊技状態及び第2時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）、又は、高確率時短遊技状態（高確率遊技状態及び第2時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）のいずれかが設定されて、遊技が進行するようになっている。

【0454】

遊技者が遊技を開始する時点では、通常遊技状態が設定されていることが多い。この通常遊技状態中は、上述の如く、第1遊技領域12aへ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、遊技球は、第1始動入賞口15へ入球する可能性があり、第2始動入賞口16へ入球することはない。すると、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われ、大当たりに当選した場合には、大当たり図柄X1が決定される。そして、大当たり図柄X1が決定された場合には、特定領域57へ所定数の遊技球が進入せず特別遊技の終了後の遊技状態が通常遊技状態に設定される（図61参照）。すなわち、他の適用例1に係るパチンコ機Pにおいては、通常遊技状態中は、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介して高確率時短遊技状態が設定されることはない。

30

【0455】

ここで、通常遊技状態中に第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合、当否抽選の結果がハズレとなりハズレ図柄Z1が決定され得る（決定確率はおおよそ1/500）ようになっている。ハズレ図柄Z1が決定された場合には、大当たりの当選及び特別遊技を経由することなく遊技状態が第2低確率時短遊技状態に設定され、この第2低確率時短遊技状態は、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が10000回導出されるまで継続する。

40

【0456】

第2低確率時短遊技状態中は、第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出し（右打ち）が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、遊技球は、第2始動入賞口16へ入球する可能性があり、第1始動入賞口15へ入球することはない。すると、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われ、大当たりに当選した場合には、大当たり図柄X2が決定される。大当たり図柄X2が決定された場合には、特定領域57へ所定数の遊技球が進入し特別遊技の終了後の遊技状態が高確率時

50

短遊技状態に設定され、時短回数は10000回に設定される。すなわち、他の適用例1に係るパチンコ機Pにおいては、第2低確率時短遊技状態中に指示通り右打ちを行っていれば、大当たりに当選することにより高確率時短遊技状態へ移行することとなる（図61参照）。ここで、第2低確率時短遊技状態中は、通常遊技状態中よりも第2始動入賞口16が開状態へ極めて維持されやすくなっているため、遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えつつ、ほぼ確実に次の大当たりの当選を獲得でき高確率時短遊技状態へ移行する。

【0457】

高確率時短遊技状態中は、第2低確率時短遊技状態中と同様に、第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出し（右打ち）が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われ、大当たりに当選した場合には大当たり図柄X2が決定される。そして、大当たり図柄X2が決定された場合には、特定領域57へ所定数の遊技球が進入し特別遊技の終了後の遊技状態が、再度、高確率時短遊技状態に設定され、時短回数は10000回に設定される。高確率時短遊技状態中は、第2低確率時短遊技状態中と同様に、遊技球の減少を抑えつつ、ほぼ確実に次の大当たりの当選を獲得でき、再度、高確率時短遊技状態が設定される。

【0458】

このように、他の適用例1に係るパチンコ機Pでは、高確率時短遊技状態が設定されると、実質的に、当該遊技状態中に再度大当たりに当選し、かつ再度高確率時短遊技状態が設定される。したがって、一旦、高確率時短遊技状態が設定された後は、大当たり図柄X2が連続して決定可能となり、大当たり図柄X2が5回連続して決定されるまで（連続確変設定回数が上限回数に到達するまで）高確率時短遊技状態が継続する。そして、大当たり図柄X2が5回連続して決定されると、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が通常遊技状態に設定される。すなわち、他の適用例1に係るパチンコ機Pでは、高確率時短遊技状態が設定されると、通常遊技状態へ移行することなく、大当たり図柄X2の決定に基づく特別遊技が5回連続して実行される。

【0459】

ここで、たとえば、パチンコ機Pが、大当たり図柄X1（特別遊技中に獲得可能な遊技球が400個）の決定に基づいて高確率時短遊技状態が設定されるように構成されていたものとする。すると、通常遊技状態中に大当たり図柄X1が決定されると高確率時短遊技状態が設定され、上述と同様に、高確率時短遊技状態が設定されると、通常遊技状態へ移行することなく、大当たり図柄X2が連続して決定可能となる。

しかし、このように構成されたパチンコ機Pでは、大当たり図柄X1の決定に基づいて高確率時短遊技状態が設定されることから、この大当たり図柄X1の決定も連続確変設定回数としてカウントされることとなる。すると、大当たり図柄X1の決定に基づく高確率時短遊技状態の設定後、大当たり図柄X2が連続して4回決定されると、連続確変設定回数が上限回数に到達し、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が通常遊技状態に設定される。したがって、大当たり図柄X1が決定されて（高確率時短遊技状態への移行が決定されて）から通常遊技状態が設定されるまでの間に獲得できる遊技球は4400個（＝大当たり図柄X1の決定に基づく特別遊技1回で獲得可能な遊技球400個×1回＋大当たり図柄X2の決定に基づく特別遊技1回で獲得可能な遊技球1000個×4回）となる。

【0460】

これに対して、他の適用例1に係るパチンコ機Pでは、上述の如く、通常遊技状態中のハズレ図柄Z1の決定に基づき設定される第2低確率時短遊技状態を介し、当該第1低確率時短遊技状態中の大当たり図柄X2の決定に基づき高確率時短遊技状態が設定されるため、大当たり図柄X2が決定されて（高確率時短遊技状態への移行が決定されて）から通常遊技状態が設定されるまでの間に獲得できる遊技球は5000個（＝大当たり図柄X2の決定に基づく特別遊技1回で獲得可能な遊技球1000個×5回）となる。

【0461】

またここで、たとえば、パチンコ機において、第1始動入賞口15への遊技球の入球に

基づいて大当たりに当選した場合には第1の大当たり図柄及び第2の大当たり図柄のいずれかが決定されるように設定され、いずれの大当たり図柄が決定されたときにも、連続確変設定回数が上限回数に到達していないことを条件として、必ず高確率遊技状態が設定されるものの、第1の大当たり図柄が決定されたときには特別遊技終了後に時短遊技状態が設定され、第2の大当たり図柄が決定されたときには特別遊技終了後に非時短遊技状態が設定されるようになっていたものとする。また、このパチンコ機Pにおいて、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づいて大当たりに当選して大当たり図柄が決定された場合には、連続確変設定回数が上限回数に到達していないことを条件として、必ず高確率遊技状態に設定され、第2始動入賞口16への遊技球の入球により大当たりとなった場合の特別遊技中に獲得可能な遊技球の数は、第1始動入賞口15への遊技球の入球により大当たりとなった場合の特別遊技中に獲得可能な遊技球の数よりも多くなるように設定されていたものとする。さらに、このパチンコ機Pにおいて、非時短遊技状態中は、第1始動入賞口15へ遊技球を入球させるべく第1遊技領域12aへ向けての遊技球の打ち出しが行われ、時短遊技状態中は、第2始動入賞口16へ遊技球を入球させるべく第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出しが行われるようになっていたものとする。

10

【0462】

以上のように構成されたパチンコ機では、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づいて第2の大当たり図柄が決定されると、当該決定に基づく特別遊技の終了後は、高確率遊技状態、かつ非時短遊技状態へ移行するため、連続確変設定回数は増加するものの、その後も引き続き第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選が行われる。すると、その後、第1の大当たり図柄が決定され時短遊技状態へ移行した場合に、既に連続確変設定回数が増加しており、連続確変設定回数が上限回数に到達するまでに、遊技者にとって有利な第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく大当たりの当選を獲得できる回数が減少してしまうため、遊技者にとって不利となる。

20

【0463】

これに対して、他の適用例1に係るパチンコ機のように、大当たり図柄でない特定のハズレ図柄や小当たり図柄の決定に基づいて時短遊技状態へ移行するように設定した場合には、時短遊技状態へ移行する前に連続確変設定回数が増加することがなく、連続確変設定回数が0の状態の時短遊技状態へ移行するため、上述のような不利な状況が発生しないこととなる。

30

【0464】

以上のように、他の適用例1に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態中における第1始動入賞口15への遊技球の入球による所定の大当たり図柄の決定に基づいて、直接、第2始動入賞口16へ遊技球が入球する高確率時短遊技状態へ移行するのではなく、通常遊技状態中における第1始動入賞口15への遊技球の入球による特定のハズレ図柄（ハズレ図柄Z1）の決定に基づいて、第2始動入賞口16へ遊技球が入球する低確率時短遊技状態（第2低確率時短遊技状態）を介し、第2始動入賞口16への遊技球の入球による所定の大当たり図柄の決定に基づいて高確率時短遊技状態へ移行するようになっている。

そのため、高確率時短遊技状態への移行が定められた大当たり図柄が決定されてから当該高確率時短遊技状態が終了するまでの間、全て、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づき付与可能な遊技利益（たとえば、大当たりの当選に基づき実行される特別遊技中のラウンド数等）を獲得できることとなり、遊技者の興趣を高める斬新な遊技性を付与可能となる。

40

【0465】

なお、他の適用例1に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態中における特定のハズレ図柄（ハズレ図柄Z1）の決定により時短遊技状態が設定されるようになっていたが、これに限定されるのではなく、通常遊技状態中における特定の小当たり図柄の決定により時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

また、上述の実施の形態と同様に、通常遊技状態において、時短遊技状態の設定が定められたハズレ図柄Z1が決定される場合には、大当たり図柄X1が決定される場合よりも

50

、特定の演出（先読み演出、変動演出中における遊技者の期待感の大きいリーチ発展演出等）の実行割合が高くなるように設定してもよい。

【0466】

（他の適用例2）

他の適用例2に係るパチンコ機Pは、他の適用例1に係るパチンコ機Pとほぼ同一の構成及び制御となっている。

ただし、他の適用例2に係るパチンコ機Pでは、第2始動入賞口16へ遊技球が入球し大当たり図柄X2が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後に時短回数が100回の高確率時短遊技状態が設定されるようになっている。大当たり図柄X2の決定確率は、他の適用例1と同様のおよそ1/110に設定されているため、高確率時短遊技状態中に必ずしも次の大当たりに当選するとは限らず、大当たりに当選することなく当否抽選が100回行われると、通常遊技状態が設定されるようになっている。

10

また、他の適用例2に係るパチンコ機Pでは、連続確変設定回数の上限回数は特に設定されておらず、低確率時短遊技状態が設定される条件（高確率時短遊技状態中に大当たりに当選することなく当否抽選が100回行われること）を満たすまで、高確率時短遊技状態が継続するようになっている。

【0467】

さらに、他の適用例2に係るパチンコ機Pでは、第1始動入賞口15のみならず、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく当否抽選の結果がハズレとなった場合にも、第2時短遊技状態（設定される時短回数は所定回数（本適用例では10000回））が設定される旨が定められたハズレ図柄Z1、又は、時短遊技状態を設定しない旨が定められたハズレ図柄Z2が決定され得るようになっている。そして、通常遊技状態において、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づいてハズレとなりハズレ図柄Z1が決定された場合にも、上述の第2時短遊技状態が設定される。すなわち、通常遊技状態中に第2始動入賞口16の遊技球の入球に基づきハズレ図柄Z1が決定されると、その後の遊技状態が、通常遊技状態から第2低確率時短遊技状態へ移行するようになっている。これに対して、通常遊技状態においてハズレ図柄Z2が決定されると、遊技状態は通常遊技状態のままとなる。

20

なお、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合にハズレ図柄Z1が決定される確率はおおよそ1/7に設定されている。

30

【0468】

また、他の適用例2に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態以外の遊技状態（第2低確率時短遊技状態や高確率時短遊技状態）において、第2始動入賞口16の遊技球の入球に基づきハズレ図柄Z1が決定されたとしても、第2時短遊技状態が再設定されないようになっている。すなわち、第2低確率時短遊技状態又は高確率時短遊技状態において、第2始動入賞口16の遊技球の入球に基づきハズレ図柄Z1が決定されたとしても、当該時点の遊技状態は変更されることはなく、時短回数10000回が再設定されることはない。なお、当該時点の残りの時短回数は更新される（すなわち、1減算される）。

【0469】

（他の適用例2に係るパチンコ機Pの遊技性）

40

他の適用例2に係るパチンコ機Pにおける通常遊技状態、第2低確率時短遊技状態を経て、高確率時短遊技状態へ至るまでの遊技の流れについては、他の適用例1に係るパチンコ機Pと同一である。

他の適用例2に係るパチンコ機Pでは、上述の如く、高確率時短遊技状態における時短回数は100回に設定されるため、大当たりに当選することなく当否抽選が100回行われると、当該高確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定される。

ここで、高確率時短遊技状態中は常時、第2遊技領域12bへ遊技球が打ち出され、当該遊技球はゲート20を通過可能となっている。すると、高確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定された時点では、第2保留数は上限数である4となっている（すなわち、第2特図乱数が上限数の4つ保留記憶されている）可能性が高い。また、他の適用例2

50

に係るパチンコ機Pでは、上述の実施の形態と同様に、第1特図乱数よりも第2特図乱数が優先的に処理されるようになっているため、上述の通常遊技状態が設定された時点で保留記憶されている第1特図乱数よりも先に、当該時点で保留記憶されている最大4個の第2特図乱数について、当否抽選の処理が行われる。

【0470】

通常遊技状態が設定された後は、第1遊技領域12aへ向けての遊技球の打ち出しを再開し、第1始動入賞口15への遊技球の入球を狙って、高確率時短遊技状態への移行を再度目指すこととなる。

しかし、他の適用例2に係るパチンコ機Pでは、上述の通常遊技状態が設定された時点で保留記憶されている最大4個の第2特図乱数に基づく当否抽選においてハズレ図柄Z1が決定されると、時短回数10000回の第2低確率時短遊技状態が設定され、これを経て、高確率時短遊技状態が再設定されることとなる。すなわち、高確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定されても、この時点で保留されている第2特図乱数に基づきハズレ図柄Z1が決定されることにより第2低確率時短遊技状態へ移行することで、第2始動入賞口16への遊技球の入球が可能となり、当該入球に基づいて大当たり図柄X2が決定されると、高確率時短遊技状態へ再移行する。

【0471】

以上のように、他の適用例2に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態中において、第2始動入賞口16への遊技球の入球により取得された第2特図乱数に基づいて特定のハズレ図柄（ハズレ図柄Z1）が決定されると、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介することなく、第2低確率時短遊技状態へ移行し、その後、高確率時短遊技状態へ移行可能となっている。

これにより、高確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定された時点で保留記憶されている第2特図乱数に基づき、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介することなく、高確率時短遊技状態へ再移行させ得ることができることとなり、遊技者の興味を高める斬新な遊技性を付与可能となる。

【0472】

なお、他の適用例2に係るパチンコ機Pにおいても、他の適用例1と同様に、通常遊技状態中における特定の小当たり図柄の決定により時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

【0473】

（他の適用例3）

（構成及び制御の概要）

他の適用例3に係るパチンコ機Pは、いわゆる1種2種混合のパチンコ機であって、大当たりに当選するか、又は、小当たりの当選に基づく小当たり遊技中に後述する特別領域へ遊技球が進入したことを契機として、特別遊技が実行されるように構成されたものである。

【0474】

他の適用例3に係るパチンコ機Pの遊技盤11の構成、及び、当該遊技盤11に設置されている装置や部材は、アタッカー装置17以外、他の適用例1及び他の適用例2と同一となっている。

特に図示していないが、アタッカー装置17は、上述の実施の形態、他の適用例1及び他の適用例2に設けられていた特定領域57の代わりに、当該特定領域57と同一の構造ではあるものの機能が異なる特別領域を備えている以外、上述の実施の形態、他の適用例1及び他の適用例2と同一の内部構造となっている。

【0475】

そして、上述の実施の形態、他の適用例1及び他の適用例2と同様に、大当たりの当選に基づく特別遊技中、又は、小当たりの当選に基づく小当たり遊技中に、大入賞口18が開放し、遊技球が当該大入賞口18へ入球可能となる。しかし、特別遊技中は、振り分け部材59が第1位置に停留しており、大入賞口18へ入球した遊技球が特別領域へ進入す

10

20

30

40

50

ることはなく、全て一般領域 5 8 へ進入する。これに対して、小当たり遊技中は、振り分け部材 5 9 が第 2 位置に停留しており、大入賞口 1 8 へ入球した遊技球が一般領域 5 8 へ進入することはなく、全て特別領域へ進入するようになっている。

すなわち、特別領域へは、小当たり遊技中のみに遊技球が進入可能となっており、これにより、小当たりの当選に基づく小当たり遊技中に遊技球が特別領域へ進入し、特別遊技が実行されるようになっている。

【0476】

なお、他の適用例 3 に係るパチンコ機 P では、上述の実施の形態、他の適用例 1 及び他の適用例 2 のように、特別遊技中において大入賞口 1 8 の所定領域（特定領域 5 7）へ所定数の遊技球が進入したか否かにより、当該特別遊技終了後の遊技状態が設定されるのではなく、大当たりの当選時に決定された大当たり図柄や小当たりの当選時に決定された小当たり図柄に応じて、上述の遊技状態が設定されるようになっている。

【0477】

また、他の適用例 3 に係るパチンコ機 P では、低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた通常遊技状態、低確率遊技状態及び第 1 時短遊技状態（普通図柄の当選確率、普通図柄の変動時間、第 2 始動入賞口 1 6 の開放時間は上述の実施の形態と同一内容）を組み合わせた第 1 低確率時短遊技状態、又は、低確率遊技状態及び第 2 時短遊技状態（普通図柄の当選確率、普通図柄の変動時間、第 2 始動入賞口 1 6 の開放時間は上述の実施の形態と同一内容）を組み合わせた第 2 低確率時短遊技状態のいずれかの遊技状態が設定される。

そして、上述の実施の形態と同様に、通常遊技状態中及び第 1 低確率時短遊技状態中は、第 1 遊技領域 1 2 a へ向けての遊技球の打ち出しが遊技者に指示されるため、この指示に従って遊技球が打ち出されている限りにおいて、遊技球は、第 1 始動入賞口 1 5 への入球が可能となる。一方、第 2 低確率時短遊技状態中、特別遊技中及び小当たり遊技中は、第 2 遊技領域 1 2 b へ向けての遊技球の打ち出しが遊技者に指示されるため、この指示に従って遊技球が打ち出されている限りにおいて、遊技球は、ゲート 2 0 の通過、第 2 始動入賞口 1 6 への入球、大入賞口 1 8 への入球が可能となる（図 3 参照）。

【0478】

また、図 6 2 に示すように、他の適用例 3 に係るパチンコ機 P では、第 1 始動入賞口 1 5 へ遊技球が入球した場合には大当たりに当選可能であって、大当たりに当選すると大当たり図柄 X 1 が決定されるようになっている。すなわち、通常遊技状態中又は第 1 低確率時短遊技状態中（左打ち中）は、大当たりの当選（大当たり図柄 X 1 の決定）に基づいて特別遊技が実行される。

なお、第 1 始動入賞口 1 5 へ遊技球が入球した場合における大当たりの当選の確率は、遊技状態にかかわらず、およそ $1/300$ に設定されている。また、第 1 始動入賞口 1 5 へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第 1 特図乱数の保留の上限数（第 1 保留数の上限数）は 2 個に設定されている。なお、第 1 特図乱数の保留の上限数はこれに限定されるものではない。

【0479】

そして、大当たり図柄 X 1 が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に 1 0 回のラウンド遊技が実行され、約 1 0 0 0 個の遊技球を獲得できるようになっている。

また、図 6 2 に示すように、大当たり図柄 X 1 が決定された際、後述する連続時短設定回数が上限回数に到達していない場合には、当該決定時点の遊技状態が通常遊技状態及び時短遊技状態（第 1 低確率時短遊技状態）のいずれであっても、当該決定に基づく特別遊技の終了後に第 2 低確率時短遊技状態（時短回数は 1 0 0 回）が設定される。一方、連続時短設定回数が上限回数に到達していた場合には、当該特別遊技の終了後に通常遊技状態が設定される。

【0480】

また、図 6 2 に示すように、第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づく当否抽選においてハズレとなった場合にはハズレ図柄 Z 1 が決定されるようになっている。そして、

ハズレ図柄 Z 1 が決定された際、連続時短設定回数が上限回数に到達していない場合には、当該決定時点の遊技状態が通常遊技状態及び時短遊技状態（第 1 低確率時短遊技状態）のいずれであっても、当該決定後に第 1 低確率時短遊技状態（時短回数は 100 回）が設定される。一方、連続時短設定回数が上限回数に到達していた場合には、当該決定後に通常遊技状態が設定される。

すなわち、第 1 低確率時短遊技状態中にハズレ図柄 Z 1 が決定され、連続時短設定回数が上限回数に到達していなかったときには、当該第 1 低確率時短遊技状態及び時短回数が再設定されることとなる。

【0481】

また、図 6 2 に示すように、他の適用例 3 に係るパチンコ機 P では、第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球した場合には大当たり又は小当たりに当選可能であって、大当たりに当選すると大当たり図柄 X 2 が決定され、小当たりに当選すると小当たり図柄 Y 1 が決定されるようになっている。すなわち、第 2 低確率時短遊技状態中（右打ち中）は、大当たり

10

に当選するか（大当たり図柄 X 2 が決定されるか）、又は、小当たりの当選（小当たり図柄 Y 1 の決定）に基づいて実行される小当たり遊技を介して、特別遊技が実行される。

なお、図 6 2 に示すように、第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球した場合における大当たりの当選の確率は、遊技状態にかかわらず、およそ $1/300$ に設定されており、第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球した場合における小当たりの当選の確率は、遊技状態にかかわらず、およそ $299/300$ に設定されている。すなわち、第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球した場合には、当否抽選において大当たりの当選又は小当たりの当選のいずれかが決定され、ハズレが決定されることはない。したがって、他の適用例 3 に係るパチンコ機 P では、第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球すると、必ず特別遊技が実行されることとなる。

20

また、第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第 2 特図乱数の保留の上限数（第 2 保留数の上限数）は 1 個に設定されている。なお、第 2 特図乱数の保留の上限数はこれに限定されるものではない。

【0482】

そして、大当たり図柄 X 2 が決定された場合、及び、小当たり図柄 Y 1 が決定された場合にはいずれも、当該決定に基づく特別遊技中に 10 回のラウンド遊技が実行され、約 1000 個の遊技球を獲得できるようになっている。

30

また、図 6 2 に示すように、大当たり図柄 X 2 又は小当たり図柄 Y 1 が決定された際、連続時短設定回数が上限回数に到達していない場合には、当該決定時点の遊技状態が第 2 低確率時短遊技状態であったときに、当該決定に基づく特別遊技の終了後に第 2 低確率時短遊技状態（時短回数は 100 回）が設定され、当該決定時点の遊技状態が通常遊技状態であったときに、当該決定に基づく特別遊技の終了後に通常遊技状態が設定される。一方、連続時短設定回数が上限回数に到達していた場合には、当該特別遊技の終了後に通常遊技状態が設定される。

すなわち、第 2 低確率時短遊技状態中に大当たり図柄 X 2 又は小当たり図柄 Y 1 が決定され、連続時短設定回数が上限回数に到達していなかったときには、当該第 2 低確率時短遊技状態及び時短回数が再設定されることとなる。

40

【0483】

また、他の適用例 3 に係るパチンコ機 P では、連続時短設定回数の上限回数が 3 回に設定されている。当該パチンコ機 P では、上述の如く、通常遊技状態中又は第 1 低確率時短遊技状態中に大当たり図柄 X 1 が決定されると第 2 低確率時短遊技状態が設定され、通常遊技状態中又は第 1 低確率時短遊技状態中にハズレ図柄 Z 1 が決定されると第 1 低確率時短遊技状態が設定され、通常遊技状態中又は第 2 低確率時短遊技状態中に大当たり図柄 X 2 又は小当たり図柄 Y 1 が決定されると第 2 低確率時短遊技状態が設定されることから、これらいずれかの決定が連続時短設定回数としてカウントされることとなる。そして、これらの決定が 3 回連続して行われると、連続時短設定回数は上限回数に到達することとなるため、上述の大当たり図柄又は小当たり図柄の決定に基づく特別遊技の終了後、上述の

50

ハズレ図柄の決定後は、強制的に通常遊技状態が設定される。

【0484】

(他の適用例3に係るパチンコ機Pの遊技性)

他の適用例3に係るパチンコ機Pにおいては、上述の如く、通常遊技状態（低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）、第1低確率時短遊技状態（低確率遊技状態及び第1時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）、又は、第2低確率時短遊技状態（低確率遊技状態及び第2時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）のいずれかが設定されて、遊技が進行するようになっている。

【0485】

(1) 通常遊技状態（連続時短設定回数が0回するとき）において大当たりに当選し第2低確率時短遊技状態が設定される場合

遊技者が遊技を開始する時点では、通常遊技状態が設定されていることが多く、通常遊技状態においては連続時短設定回数が0回（すなわち、上限回数に到達するまでの残りが3回）となっている。

通常遊技状態中は、上述の如く、第1遊技領域12aへ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、遊技球は、第1始動入賞口15へのみ入球する可能性があるため、当該遊技状態中には第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選が行われる。そして、大当たり図柄X1が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が第2低確率時短遊技状態に設定される（図62、図63参照）。

【0486】

ここで、上述のように通常遊技状態（連続時短設定回数が0回するとき）において大当たり図柄X1が決定されると、第2低確率時短遊技状態が設定されるため、当該大当たり図柄X1の決定に基づき、連続時短設定回数が1回（上限回数に到達するまでの残りが2回）となる。

また、第2低確率時短遊技状態中は、上述の如く、第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる右打ち）が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、遊技球は、第2始動入賞口16へのみ入球する可能性があるため、当該遊技状態中には第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく当否抽選が行われる。当該当否抽選では、上述の如く、大当たりの当選（大当たり図柄X2の決定）又は小当たりの当選（小当たり図柄Y1の決定）のいずれかの抽選結果が導出される。そして、第2低確率時短遊技状態中に大当たり図柄X2又は小当たり図柄Y2が決定されると、当該決定に基づく特別遊技の終了後には第2低確率時短遊技状態が再設定され（図62、図63参照）、連続時短設定回数が1回増える（上限回数に到達するまでの残りが1回減る）。したがって、第2低確率時短遊技状態が設定された後は、連続時短設定回数が上限回数に至るまで連続して特別遊技が実行されることとなる。

【0487】

すると、上述のように、通常遊技状態（連続時短設定回数が0回するとき）において大当たり図柄X1が決定され第2低確率時短遊技状態が設定された場合には、当該大当たり図柄X1の決定に基づき連続時短設定回数が1回となるため、その後、大当たり図柄X2又は小当たり図柄Y1が2回決定されると、当該決定に基づく特別遊技の終了後は強制的に通常遊技状態が設定される。

なお、上述の如く、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第2特図乱数の保留の上限数（第2保留数の上限数）は1個に設定されており、大当たり図柄X2や小当たり図柄Y1の決定に基づく変動中には第2始動入賞口16へ遊技球が入球して第2特図乱数が1個保留記憶される。そのため、大当たり図柄X2又は小当たり図柄Y1が2回決定され、強制的に通常遊技状態が設定されても、この時点で保留記憶されている1個の第2特図乱数に基づきさらに1回大当たり図柄X2又は小当たり図柄Y1が決定され、当該決定に基づく特別遊技が実行されることとなる。なお、通常遊技状態において大当たり図柄X2又は小当たり図柄Y1が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の

10

20

30

40

50

終了後の遊技状態は通常遊技状態に設定されるため（図 6 2、図 6 3 参照）、上述の特別遊技の終了後は、特別遊技の実行前と変わらずそのまま通常遊技状態となる。

【 0 4 8 8 】

このように、他の適用例 3 に係るパチンコ機 P では、連続時短設定回数が 0 回である通常遊技状態において大当たりに当選した場合には、再度、通常遊技状態が設定されるまでの間に計 2 回（保留記憶されていた第 2 特図乱数による大当たり又は小当たりに基づいて実行される特別遊技を含めると計 3 回）の特別遊技が実行されることとなる。

【 0 4 8 9 】

（ 2 ）第 1 低確率時短遊技状態（連続時短設定回数が 1 回）において大当たりに当選し第 2 低確率時短遊技状態が設定される場合

（ 1 ）に対して、通常遊技状態における第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づく当否抽選においてハズレとなりハズレ図柄 Z 1 が決定された場合には、当該決定後の遊技状態が第 1 低確率時短遊技状態に設定される（図 6 2、図 6 3 参照）。すると、当該ハズレ図柄 Z 1 の決定に基づき、連続時短設定回数が 1 回（上限回数に到達するまでの残りが 2 回）となる。

この第 1 低確率時短遊技状態（連続時短設定回数が 1 回のとき）では引き続き、第 1 遊技領域 1 2 a へ遊技球が打ち出される。そして、第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づき大当たり図柄 X 1 が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が第 2 低確率時短遊技状態に設定されるため（図 6 2、図 6 3 参照）、当該大当たり図柄 X 1 の決定に基づき、連続時短設定回数が 2 回（上限回数に到達するまでの残りが 1 回）となる。

【 0 4 9 0 】

すると、第 1 低確率時短遊技状態（連続時短設定回数が 1 回のとき）において大当たり図柄 X 1 が決定され第 2 低確率時短遊技状態が設定された場合には、その後、大当たり図柄 X 2 又は小当たり図柄 Y 1 が 1 回決定されると、当該決定に基づく特別遊技の終了後は強制的に通常遊技状態が設定される。

すなわち、他の適用例 3 に係るパチンコ機 P では、連続時短設定回数が 1 回となっている第 1 低確率時短遊技状態において大当たりに当選した場合には、再度、通常遊技状態が設定されるまでの間に 1 回（保留記憶されていた第 2 特図乱数による大当たり又は小当たりに基づいて実行される特別遊技を含めると計 2 回）の特別遊技が実行されることとなる。

【 0 4 9 1 】

（ 3 ）第 1 低確率時短遊技状態（連続時短設定回数が 2 回）において大当たりに当選し第 2 低確率時短遊技状態が設定される場合

また、通常遊技状態中のハズレ図柄 Z 1 の決定に基づき第 1 低確率時短遊技状態（連続時短設定回数が 1 回）が設定された場合、当該第 1 低確率時短遊技状態においてさらにハズレ図柄 Z 1 が決定されると、当該決定後の遊技状態が第 1 低確率時短遊技状態に再設定される（図 6 2、図 6 3 参照）。すると、当該ハズレ図柄 Z 1 の決定に基づき、連続時短設定回数が 2 回（上限回数に到達するまでの残りが 1 回）となる。

そして、この第 1 低確率時短遊技状態（連続時短設定回数が 2 回のとき）に、第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づき大当たり図柄 X 1 が決定されると、当該大当たり図柄 X 1 の決定に基づき、連続時短設定回数が 3 回（上限回数に到達するまでの残りが 0 回）となる。

すると、大当たり図柄 X 1 が決定されたにもかかわらず、連続時短設定回数が上限回数である 3 回に到達したため、当該決定に基づく特別遊技の終了後は第 2 低確率時短遊技状態が設定されることなく、強制的に通常遊技状態が設定される。

すなわち、他の適用例 3 に係るパチンコ機 P では、連続時短設定回数が 2 回となっている第 1 低確率時短遊技状態において大当たりに当選した場合には、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球に基づく特別遊技が実行されることなく、再度、通常遊技状態が設定されることとなる。

【 0 4 9 2 】

10

20

30

40

50

なお、上述の第1低確率時短遊技状態（連続時短設定回数が2回するとき）に、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づきハズレ図柄Z1が決定されると、当該ハズレ図柄Z1の決定に基づき、連続時短設定回数が3回（上限回数に到達するまでの残りが0回）となるため、当該決定後は、強制的に通常遊技状態が設定される（図62、図63参照）。そして、上述の（1）～（3）が繰り返されることとなる。

【0493】

このように、他の適用例3に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態又は第1低確率時短遊技状態において、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介することなく特定のハズレ図柄（ハズレ図柄Z1）が決定されることに基づいて、第1低確率時短遊技状態が設定され、連続時短設定回数が更新される。すると、通常遊技状態又は第1低確率時短遊技状態で第1低確率時短遊技状態が設定された回数に応じ、第2低確率時短遊技状態が設定された時点において、連続時短設定回数の上限回数に到達するまでの残りの回数に変化する。これにより、第2低確率時短遊技状態中（再度、通常遊技状態が設定されるまでの間）において、連続して特別遊技が実行される回数に変化することとなり、遊技者の興趣を高める斬新な遊技性を付与可能となる。

【0494】

なお、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合に必ず、大当たり又は小当たりの当選となるように設定する必要はなく、所定の決定確率でハズレとなるように設定してもよい。

【0495】

（他の適用例4）

（構成及び制御の概要）

他の適用例4に係るパチンコ機Pも、いわゆる1種2種混合のパチンコ機であって、遊技盤11の構成、当該遊技盤11に設置されている装置や部材、設定される遊技状態、及び、各遊技状態中に遊技球を打ち出す遊技領域12は全て、他の適用例3と同一となっている。

【0496】

また、図64に示すように、他の適用例4に係るパチンコ機Pでは、他の適用例3と同様に、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には大当たりに当選可能であって、大当たりに当選すると大当たり図柄X1が決定されるようになっている。すなわち、通常遊技状態中又は第1低確率時短遊技状態中（左打ち中）は、大当たりの当選（大当たり図柄X1の決定）に基づいて特別遊技が実行される。

なお、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合における大当たりの当選の確率は、遊技状態にかかわらず、およそ1/300に設定されている。また、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第1特図乱数の保留の上限数（第1保留数の上限数）は2個に設定されている。なお、第1特図乱数の保留の上限数はこれに限定されるものではない。

【0497】

そして、大当たり図柄X1が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に4回のラウンド遊技が実行され、約400個の遊技球を獲得できるようになっている。

また、図64に示すように、大当たり図柄X1が決定された際、後述する連続時短設定回数が上限回数に到達していない場合には、当該決定時点の遊技状態が通常遊技状態及び時短遊技状態（第1低確率時短遊技状態）のいずれであっても、当該決定に基づく特別遊技の終了後に第2低確率時短遊技状態（時短回数は100回）が設定される。一方、連続時短設定回数が上限回数に到達していた場合には、当該特別遊技の終了後に通常遊技状態が設定される。

【0498】

また、図64に示すように、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選においてハズレとなった場合には、ハズレ図柄Z1又はZ2が決定されるようになっている。ハズレ図柄Z1の決定確率はおよそ1/50、ハズレ図柄Z2の決定確率はおよそ49

10

20

30

40

50

／ 50 に設定されている。

そして、ハズレ図柄 Z 1 が決定された際、連続時短設定回数が上限回数に到達していない場合には、当該決定時点の遊技状態が通常遊技状態及び時短遊技状態（第 1 低確率時短遊技状態）のいずれであっても、当該決定後に第 1 低確率時短遊技状態（時短回数は 10000 回）が設定される。一方、連続時短設定回数が上限回数に到達していた場合には、当該決定後に通常遊技状態が設定される。

すなわち、第 1 低確率時短遊技状態中にハズレ図柄 Z 1 が決定され、連続時短設定回数が上限回数に到達していなかったときには、当該第 1 低確率時短遊技状態及び時短回数が再設定されることとなる。

【0499】

これに対して、ハズレ図柄 Z 2 が決定された際には、時短遊技状態が設定されないようになっている。すなわち、通常遊技状態中にハズレ図柄 Z 2 が決定された場合には、当該決定後も通常遊技状態が継続し、第 1 低確率時短遊技状態中にハズレ図柄 Z 2 が決定された場合には、当該決定後も第 1 低確率時短遊技状態が継続する。

【0500】

また、図 6 4 に示すように、他の適用例 4 に係るパチンコ機 P では、第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球した場合には大当たり又は小当たりに当選可能であって、大当たりに当選すると大当たり図柄 X 2 又は X 3 が決定され、小当たりに当選すると小当たり図柄 Y 1 又は Y 2 が決定されるようになっている。すなわち、第 2 低確率時短遊技状態中（右打ち中）は、大当たりに当選するか（大当たり図柄 X 2 又は X 3 が決定されるか）、又は、小当たりの当選（小当たり図柄 Y 1 又は Y 2 の決定）に基づいて実行される小当たり遊技を介して、特別遊技が実行される。

【0501】

なお、図 6 4 に示すように、第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球した場合における大当たりの当選の確率は、遊技状態にかかわらず、およそ 1 / 300 に設定されており、第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球した場合における小当たりの当選の確率は、遊技状態にかかわらず、およそ 299 / 300 に設定されている。すなわち、第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球した場合には、当否抽選において大当たりの当選又は小当たりの当選のいずれかが決定され、ハズレが決定されることはない。したがって、他の適用例 3 に係るパチンコ機 P では、第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球すると、必ず特別遊技が実行されることとなる。

【0502】

また、図 6 4 に示すように、大当たりの当選時における大当たり図柄 X 2 の決定確率及び大当たり図柄 X 3 の決定確率はいずれも、1 / 2 となっている。同様に、小当たりの当選時における小当たり図柄 Y 1 の決定確率及び小当たり図柄 Y 2 の決定確率はいずれも、1 / 2 となっている。

また、第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第 2 特図乱数の保留の上限数（第 2 保留数の上限数）は 2 個に設定されている。なお、第 2 特図乱数の保留の上限数はこれに限定されるものではない。

【0503】

そして、大当たり図柄 X 2 又は X 3 が決定された場合、及び、小当たり図柄 Y 1 又は Y 2 が決定された場合にはいずれも、当該決定に基づく特別遊技中に 4 回のラウンド遊技が実行され、約 400 個の遊技球を獲得できるようになっている。

【0504】

また、図 6 4 に示すように、大当たり図柄 X 2 又は小当たり図柄 Y 1 が決定された際、連続時短設定回数が上限回数に到達していない場合には、当該決定時点の遊技状態が通常遊技状態及び第 2 低確率時短遊技状態のいずれであったときも、当該決定に基づく特別遊技の終了後に第 2 低確率時短遊技状態（時短回数は 100 回）が設定される。一方、連続時短設定回数が上限回数に到達していた場合には、当該特別遊技の終了後に通常遊技状態が設定される。

10

20

30

40

50

すなわち、通常遊技状態中又は第2低確率時短遊技状態中に大当たり図柄X2又は小当たり図柄Y1が決定され、連続時短設定回数が上限回数に到達していなかったときには、当該第2低確率時短遊技状態及び時短回数が設定（第2低確率時短遊技状態中においては再設定）されることとなる。

【0505】

これに対して、図64に示すように、大当たり図柄X3又は小当たり図柄Y2が決定された際、連続時短設定回数が上限回数に到達していない場合には、当該決定時点の遊技状態が第2低確率時短遊技状態であったときに、当該決定に基づく特別遊技の終了後に第2低確率時短遊技状態（時短回数は100回）が設定され、当該決定時点の遊技状態が通常遊技状態であったときに、当該決定に基づく特別遊技の終了後に通常遊技状態が設定される。一方、連続時短設定回数が上限回数に到達していた場合には、当該特別遊技の終了後に通常遊技状態が設定される。

10

すなわち、第2低確率時短遊技状態中に大当たり図柄X3又は小当たり図柄Y2が決定され、連続時短設定回数が上限回数に到達していなかったときには、当該第2低確率時短遊技状態及び時短回数が再設定されることとなる。

【0506】

また、他の適用例4に係るパチンコ機Pでは、連続時短設定回数の上限回数が3回に設定されている。当該パチンコ機Pでは、上述の如く、通常遊技状態中又は第1低確率時短遊技状態中に大当たり図柄X1が決定されると第2低確率時短遊技状態が設定され、通常遊技状態中又は第1低確率時短遊技状態中にハズレ図柄Z1が決定されると第1低確率時短遊技状態が設定され、通常遊技状態中又は第2低確率時短遊技状態中に大当たり図柄X2又は小当たり図柄Y1が決定されると第2低確率時短遊技状態が設定され、第2低確率時短遊技状態中に大当たり図柄X3又は小当たり図柄Y2が決定されると第2低確率時短遊技状態が設定されることから、これらいずれかの決定が連続時短設定回数としてカウントされることとなる。そして、これらの決定が3回連続して行われると、連続時短設定回数は上限回数に到達することとなるため、上述の大当たり図柄又は小当たり図柄の決定に基づく特別遊技の終了後、上述のハズレ図柄の決定後は、強制的に通常遊技状態が設定される。

20

【0507】

また、他の適用例4に係るパチンコ機Pでは、普図保留数の上限値は0個に設定されており、遊技球がゲート20を通過することにより普図保留が行われることはない。そして、上述のように設定された第2低確率時短遊技状態は第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく変動開始時に終了し、その後、通常遊技状態が設定されるようになっている。

30

ここで、たとえば、通常遊技状態や第1低確率時短遊技状態から特別遊技の実行を経て第2低確率時短遊技状態へ移行した際等、第2特図乱数が保留記憶されていない状態で第2低確率時短遊技状態が設定されることがある。この場合には、遊技球がゲート20を通過することで第2始動入賞口16が開放され、この開放中の第2始動入賞口16へ1個目の遊技球が入球し当該入球に基づいて変動が開始されると、当該第2低確率時短遊技状態が終了する。ただし、変動開始時にはまだ第2始動入賞口16が開放されているため、この間に第2始動入賞口16へ遊技球が入球することで、第2特図乱数が上限数である2個まで保留記憶されることとなる。

40

【0508】

また、上述の如く、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づいては必ず大当たり又は小当たりの当選となるため、当該当選に基づく特別遊技の終了後は、第2特図乱数が保留記憶された状態で第2低確率時短遊技状態が設定されることがある。この場合には、第2低確率時短遊技状態が設定されると直ちに、保留記憶されていた第2特図乱数に基づく統治抽選（抽選結果は大当たり又は小当たり）が行われて変動が開始されるため、当該第2低確率時短遊技状態の設定後、すぐに当該第2低確率時短遊技状態が終了する。したがって、上述の特別遊技の終了後に遊技球がゲート20を通過しても、既に第2低確率時短遊技状態が終了していることから、第2始動入賞口16は開状態に極めて維持されにくく

50

、第2始動入賞口16へ遊技球が入球することはないようになっている。

【0509】

なお、保留記憶されていた最後の第2特図乱数に基づいて当否抽選が行われると、再度、第2特図乱数が保留記憶されていない状態で第2低確率時短遊技状態が設定される。この場合は、上述と同様の処理が行われることとなる。

【0510】

(他の適用例4に係るパチンコ機Pの遊技性)

他の適用例4に係るパチンコ機Pにおいては、通常遊技状態（低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）、第1低確率時短遊技状態（低確率遊技状態及び第1時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）、又は、第2低確率時短遊技状態（低確率遊技状態及び第2時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）のいずれかが設定されて、遊技が進行するようになっている。

【0511】

(1) 通常遊技状態（連続時短設定回数が0回するとき）において大当たりに当選し第2低確率時短遊技状態が設定される場合

遊技者が遊技を開始する時点では、通常遊技状態が設定されていることが多く、通常遊技状態においては連続時短設定回数が0回（すなわち、上限回数に到達するまでの残りが3回）となっている。

通常遊技状態中は、上述の如く、第1遊技領域12aへ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、遊技球は、第1始動入賞口15へのみ入球する可能性があるため、当該遊技状態中には第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選が行われる。そして、大当たり図柄X1が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が第2低確率時短遊技状態に設定される（図64、図65参照）。

【0512】

ここで、上述のように通常遊技状態（連続時短設定回数が0回するとき）において大当たり図柄X1が決定されると、第2低確率時短遊技状態が設定されるため、当該大当たり図柄X1の決定に基づき、連続時短設定回数が1回（上限回数に到達するまでの残りが2回）となる。

また、第2低確率時短遊技状態中は、上述の如く、第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる右打ち）が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、遊技球は、第2始動入賞口16へのみ入球する可能性があるため、当該遊技状態中には第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく当否抽選が行われる。

なお、上述のように第2低確率時短遊技状態が設定された場合には、第2特図乱数は保留記憶されていない。そのため、当該第2低確率時短遊技状態が設定された後に第2始動入賞口16が開放され、当該開放中の第2始動入賞口16への1個目の遊技球の入球に基づく当否抽選及び変動が行われ、さらに、第2始動入賞口16への2～3個目の遊技球の入球に基づき、第2特図乱数が上限数である2個まで保留記憶される。

【0513】

そして、上述の当否抽選では、上述の如く、大当たりの当選に基づく大当たり図柄X2の決定、大当たりの当選に基づく大当たり図柄X3の決定、小当たりの当選に基づく小当たり図柄Y1の決定、又は、小当たりの当選に基づく小当たり図柄Y2の決定のいずれかの抽選結果が導出される。第2低確率時短遊技状態中には、上述のいずれの図柄が決定された場合にも、当該決定に基づく特別遊技の終了後には第2低確率時短遊技状態が再設定され（図64、図65参照）、連続時短設定回数が1回増える（上限回数に到達するまでの残りが1回減る）。したがって、第2低確率時短遊技状態が設定された後は、連続時短設定回数が上限回数に至るまで連続して特別遊技が実行されることとなる。

【0514】

すると、上述のように、通常遊技状態（連続時短設定回数が0回するとき）において大当たり図柄X1が決定され第2低確率時短遊技状態が設定された場合には、当該大当たり図

10

20

30

40

50

柄 X 1 の決定に基づき連続時短設定回数が 1 回となるため、その後、大当たり図柄 X 2、大当たり図柄 X 3、小当たり図柄 Y 1 又は小当たり図柄 Y 2 のいずれかが 2 回決定されると、当該決定に基づく特別遊技の終了後は強制的に通常遊技状態が設定される。また、強制的に通常遊技状態が設定されたことで、連続時短設定回数はリセットされ 0 回となる。

【0515】

なおここで、上述の如く、第 2 低確率時短遊技状態が設定された場合には、最初の当否抽選及び変動に用いられる第 2 特図乱数の他、2 個の第 2 特図乱数が保留記憶される。そのため、上述の図柄が 2 回決定され、強制的に通常遊技状態が設定された時点では、残り 1 個の第 2 特図乱数が保留記憶されていることとなる。

すると、この保留記憶されていた最後 1 個の第 2 特図乱数に基づいて当否抽選が行われ、大当たり図柄 X 2、大当たり図柄 X 3、小当たり図柄 Y 1 又は小当たり図柄 Y 2 のいずれかが決定される。ここで、当該抽選の時点では通常遊技状態が設定されているため、大当たり図柄 X 2 又は小当たり図柄 Y 1 が決定された場合には、再度、第 2 低確率時短遊技状態が設定され（図 6 4、図 6 5 参照）、連続時短設定回数が 1 回（上限回数に到達するまでの残りが 2 回）となる。これに対して、大当たり図柄 X 3 又は小当たり図柄 Y 2 が決定された場合には、通常遊技状態が設定される（図 6 4、図 6 5 参照）。

【0516】

そして、上述の当否抽選が行われたことで、第 2 特図乱数は保留記憶されていない状態となるため、大当たり図柄 X 2 又は小当たり図柄 Y 1 の決定に基づき第 2 低確率時短遊技状態が設定された場合には、再度、第 2 始動入賞口 1 6 が開放され、当該開放中の第 2 始動入賞口 1 6 への 1 個目の遊技球の入球に基づく当否抽選及び変動が行われ、さらに、第 2 始動入賞口 1 6 への 2 ～ 3 個目の遊技球の入球に基づき、第 2 特図乱数が上限数である 2 個まで保留記憶されることとなる。

これにより、再度、大当たり図柄 X 2、大当たり図柄 X 3、小当たり図柄 Y 1 又は小当たり図柄 Y 2 のいずれかが 2 回決定されるまで連続して特別遊技が実行されることとなる。

【0517】

一方、大当たり図柄 X 3 又は小当たり図柄 Y 2 が決定されて、通常遊技状態が設定された場合には、当該通常遊技状態から再度大当たりの当選（大当たり図柄 X 2 の決定）、及び、当該当選に基づく第 2 低確率時短遊技状態への移行を目指すこととなる。

【0518】

このように、通常遊技状態（連続時短設定回数が 0 回のとき）において大当たりに当選し第 2 低確率時短遊技状態が設定される場合には、その後、通常遊技状態に移行した際に残っている最後 1 個の第 2 特図乱数に基づいて大当たり図柄 X 3 又は小当たり図柄 Y 2 が決定されない限り、第 2 低確率時短遊技状態が繰り返し設定され、特別遊技が連続して実行され続けることとなる。

たとえば、1 回目に通常遊技状態に移行した際に大当たり図柄 X 3 又は小当たり図柄 Y 2 が決定されると、大当たり図柄 X 1 の決定に基づく特別遊技から上述の大当たり図柄 X 3 又は小当たり図柄 Y 2 の決定に基づく特別遊技まで、計 4 回の特別遊技が実行されることとなる。また、1 回目に通常遊技状態に移行した際に大当たり図柄 X 2 又は小当たり図柄 Y 1 が決定され、2 回目に通常遊技状態に移行した際に大当たり図柄 X 2 又は小当たり図柄 Y 2 が決定されると、大当たり図柄 X 1 の決定に基づく特別遊技から上述の大当たり図柄 X 3 又は小当たり図柄 Y 2 の決定に基づく特別遊技まで、計 7 回の特別遊技が実行されることとなる。

【0519】

（2）第 1 低確率時短遊技状態（連続時短設定回数が 1 回）において大当たりに当選し第 2 低確率時短遊技状態が設定される場合

（1）に対して、通常遊技状態における第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づく当否抽選においてハズレとなりハズレ図柄 Z 1 が決定された場合には、当該決定後の遊技状態が第 1 低確率時短遊技状態に設定される（図 6 4、図 6 5 参照）。すると、当該ハズレ図柄 Z 1 の決定に基づき、連続時短設定回数が 1 回（上限回数に到達するまでの残りが

10

20

30

40

50

2回)となる。

この第1低確率時短遊技状態(連続時短設定回数が1回のとき)では引き続き、第1遊技領域12aへ遊技球が打ち出される。そして、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づき大当たり図柄X1が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が第2低確率時短遊技状態に設定されるため(図64、図65参照)、当該大当たり図柄X1の決定に基づき、連続時短設定回数が2回(上限回数に到達するまでの残りが1回)となる。

また、(1)の場合と同様に、第2低確率時短遊技状態の設定後には、第2始動入賞口16への1個目の遊技球の入球しこれに基づいて当否抽選及び変動が行われ、さらに、第2始動入賞口16への2~3個目の遊技球の入球に基づき、第2特図乱数が上限数の2個まで保留記憶される。

10

【0520】

そして、上述のように、通常遊技状態(連続時短設定回数が1回のとき)において大当たり図柄X1が決定され第2低確率時短遊技状態が設定された場合には、当該大当たり図柄X1の決定に基づき連続時短設定回数が2回となるため、その後、大当たり図柄X2、大当たり図柄X3、小当たり図柄Y1又は小当たり図柄Y2のいずれかが1回決定されると、当該決定に基づく特別遊技の終了後は強制的に通常遊技状態が設定される。また、強制的に通常遊技状態が設定されたことで、連続時短設定回数はリセットされ0回となる。

【0521】

(イ)強制的に設定された通常遊技状態において、先に保留記憶された第2特図乱数に基づいて、大当たり図柄X2又は小当たり図柄Y1が決定された場合

20

なおここで、上述のように第2低確率時短遊技状態が設定された場合には、最初の当否抽選及び変動に用いられる第2特図乱数の他、2個の第2特図乱数が保留記憶される。そのため、上述の図柄が1回決定され、強制的に通常遊技状態が設定された時点では、残り2個の第2特図乱数が保留記憶されていることとなる。

すると、この保留記憶されていた2個のうちの先に保留記憶された第2特図乱数に基づいて当否抽選が行われ、大当たり図柄X2、大当たり図柄X3、小当たり図柄Y1又は小当たり図柄Y2のいずれかが決定される。ここで、当該抽選の時点では通常遊技状態が設定されているため、大当たり図柄X2又は小当たり図柄Y1が決定された場合には、(1)の場合と同様に、再度、第2低確率時短遊技状態が設定され(図64、図65参照)、連続時短設定回数が1回(上限回数に到達するまでの残りが2回)となる。

30

そして、この時点において、残り1個の第2特図乱数が保留記憶されているため、この最後の1個の第2特図乱数に基づいて上述のいずれかの図柄が決定され、再度、第2低確率時短遊技状態が設定され(図64、図65参照)、連続時短設定回数が2回(上限回数に到達するまでの残りが1回)となる。

【0522】

そして、上述の当否抽選が行われたことで、第2特図乱数は保留記憶されていない状態となるため、上述のいずれかの図柄の決定に基づき第2低確率時短遊技状態が設定された場合には、再度、第2始動入賞口16が開放され、当該開放中の第2始動入賞口16への1個目の遊技球の入球に基づく当否抽選及び変動が行われ、さらに、第2始動入賞口16への2~3個目の遊技球の入球に基づき、第2特図乱数が上限数である2個まで保留記憶されることとなる。

40

上述の如く、この時点では連続時短設定回数が2回(上限回数に到達するまでの残りが1回)となっているため、上述の1個目の遊技球の入球に基づく当否抽選で、大当たり図柄X2、大当たり図柄X3、小当たり図柄Y1又は小当たり図柄Y2のいずれかが決定されると、強制的に通常遊技状態が設定されることとなり、上述と同様の状況となる。

【0523】

(ロ)強制的に設定された通常遊技状態において、先に保留記憶された第2特図乱数に基づいて、大当たり図柄X3又は小当たり図柄Y2が決定された場合

これに対して、上述のように強制的に通常遊技状態が設定され、この時点で保留記憶さ

50

れていた２個のうちの先に保留記憶された第２特図乱数に基づいて、大当たり図柄×３又は小当たり図柄×２が決定された場合には、当該決定に基づいて、再度、通常遊技状態が設定される（図６４、図６５参照）。

そして、この時点において、残り１個の第２特図乱数が保留記憶されているため、この最後の１個の第２特図乱数に基づいて大当たり図柄×２又は小当たり図柄×１が決定された場合には、再度、第２低確率時短遊技状態が設定されることとなり（図６４、図６５参照）、上述の（１）と同様の状況となる。

一方、大当たり図柄×３又は小当たり図柄×２が決定された場合には、引き続き、通常遊技状態が設定されることとなり（図６４、図６５参照）、この場合も上述の（１）と同様の状況となる。

【０５２４】

このように、通常遊技状態（連続時短設定回数が１回するとき）において大当たりに当選し第２低確率時短遊技状態が設定される場合には、その後、通常遊技状態に移行した際に残っている２個の第２特図乱数のいずれについても、大当たり図柄×３又は小当たり図柄×２が決定されない限り、第２低確率時短遊技状態が繰り返し設定され、特別遊技が連続して実行され続けることとなる。

たとえば、１回目に通常遊技状態に移行した際に保留記憶されていた１個目及び２個目の第２特図乱数いずれについても大当たり図柄×３又は小当たり図柄×２が決定された場合には、大当たり図柄×１の決定に基づく特別遊技から上述の大当たり図柄×３又は小当たり図柄×２の決定に基づく特別遊技まで、計４回の特別遊技が実行されることとなる。また、１回目に通常遊技状態に移行した際に保留記憶されていた１個目の第２特図乱数に基づいて大当たり図柄×２又は小当たり図柄×１が決定され、２回目に通常遊技状態に移行した際に保留記憶されていた１個目及び２個目の第２特図乱数いずれについても大当たり図柄×３又は小当たり図柄×２が決定された場合には、大当たり図柄×１の決定に基づく特別遊技から上述の大当たり図柄×３又は小当たり図柄×２の決定に基づく特別遊技まで、計７回の特別遊技が実行されることとなる。

また、１回目に通常遊技状態に移行した際に保留記憶されていた１個目の第２特図乱数に基づいて大当たり図柄×２又は小当たり図柄×１が決定され、２回目に通常遊技状態に移行した際に保留記憶されていた１個目の第２特図乱数に基づいて大当たり図柄×２又は小当たり図柄×１が決定され、３回目に通常遊技状態に移行した際に保留記憶されていた１個目及び２個目の第２特図乱数いずれについても大当たり図柄×３又は小当たり図柄×２が決定された場合には、大当たり図柄×１の決定に基づく特別遊技から上述の大当たり図柄×３又は小当たり図柄×２の決定に基づく特別遊技まで、計１０回の特別遊技が実行されることとなる。

【０５２５】

（３）第１低確率時短遊技状態（連続時短設定回数が２回）において大当たりに当選し第２低確率時短遊技状態が設定される場合

他の適用例３に係るパチンコ機Ｐと同様に、連続時短設定回数が２回となっている第１低確率時短遊技状態において大当たりに当選した場合には、第２始動入賞口１６への遊技球の入球に基づく特別遊技が実行されることなく、再度、通常遊技状態が設定されることとなる。

また、上述の第１低確率時短遊技状態（連続時短設定回数が２回するとき）に、第１始動入賞口１５への遊技球の入球に基づきハズレ図柄×１が決定された場合も、他の適用例３に係るパチンコ機Ｐと同様に、当該決定後は、強制的に通常遊技状態が設定され（図６４、図６５参照）、上述の（１）～（３）が繰り返されることとなる。

【０５２６】

このように、他の適用例４に係るパチンコ機Ｐでは、通常遊技状態又は第１低確率時短遊技状態において、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介することなく特定のハズレ図柄（ハズレ図柄×１）が決定されることに基づいて、第１低確率時短遊技状態が設定され、連続時短設定回数が更新される。また、第２低確率時短遊技状態から特別遊技を経て通

10

20

30

40

50

常遊技状態へ移行した場合には、当該時点で保留記憶されていた残りの第2特図乱数に基づいて所定の大当たり図柄（大当たり図柄×2）又は小当たり図柄（小当たり図柄×1）が決定されると、再度、第2低確率時短遊技状態が設定される。すると、通常遊技状態又は第1低確率時短遊技状態で第1低確率時短遊技状態が設定された回数に応じ、第2低確率時短遊技状態が設定された時点において、連続時短設定回数の上限回数に到達するまでの残りの回数が増加するとともに、通常遊技状態へ移行した時点での抽選結果に応じて第2低確率時短遊技状態への再移行が可能となるため、第2低確率時短遊技状態中（再度、通常遊技状態が設定されるまでの間）において、連続して特別遊技が実行される回数が増加することとなり、遊技者の興味を高める斬新な遊技性を付与可能となる。

【0527】

なお、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合に必ず、大当たり又は小当たりの当選となるように設定する必要はなく、所定の決定確率でハズレとなるように設定してもよい。

また、第1始動入賞口15へ遊技球が入球してハズレが決定された場合には必ず、第1時短遊技状態（第1低確率時短遊技状態）が設定される特定のハズレ図柄（ハズレ図柄Z1）が決定されるようにしてもよい。

また、第1始動入賞口15へ遊技球が入球して大当たりの当選となった場合には、通常遊技状態が設定される大当たり図柄が決定され得るようにしてもよい。

また、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく特定のハズレ図柄（ハズレ図柄Z1）の決定に基づいて、第1時短遊技状態（第1低確率時短遊技状態）が設定されるようにするのではなく、第1始動入賞口15への遊技球の入球により第1時短遊技状態が設定される特定の当り図柄や小当たり図柄を設け、当該特定の当り図柄や小当たり図柄の決定に基づいて、第1時短遊技状態が設定されるようにしてもよい。

【0528】

（他の適用例5）

（構成及び制御の概要）

他の適用例5に係るパチンコ機Pも、いわゆる1種2種混合のパチンコ機である。この他の適用例5に係るパチンコ機Pでは、図66に示すように、遊技領域12の中央下部に遊技球が入球可能な普図始動口70が設けられている。この普図始動入賞口70へは、第1遊技領域12aを流下する遊技球のみが進入可能となっている。

【0529】

また、普図始動口70の左下方には、遊技球が進入可能な進入装置80が設けられている。この進入装置80は、図66に示すように、遊技球が入球可能な入球口81と、入球口81を開閉する開閉扉82（普通電動役物）と、入球口81から入球した遊技球が流下可能な第1流下通路83及び第2流下通路84と、第1位置又は第2位置に変位可能であって、第1位置にあるときに入球口81から入球した遊技球を第1流下通路83へ振り分け、第2位置にあるときに入球口81から入球した遊技球を第2流下通路84へ振り分ける振り分け部材85と、第1流下通路83を流下する遊技球が通過可能な第1ゲート86と、第2流下通路84を流下する遊技球が通過可能な第2ゲート87と、第1ゲート86及び第2ゲート87を通過した遊技球を遊技盤11の背面へ排出する排出口（特に図示しておらず）とを備えている。

また、図66に示すように、遊技領域12の左部中央には、開閉可能な開閉扉90を備えた第1始動入賞口15と、開閉可能な開閉扉91を備えた第2始動入賞口16とが並設されている。また、遊技領域12の左下部には、他の適用例3及び他の適用例4と同一の構成のアタッカー装置17が設けられている。

【0530】

また、この他の適用例5に係るパチンコ機Pでは、他の適用例3及び他の適用例4と同様に、通常遊技状態、第1低確率時短遊技状態又は第2低確率時短遊技状態のいずれかが設定されるが、いずれの遊技状態においても、第1遊技領域12aへ向けての遊技球の打ち出し（左打ち）が指示されるようになっている。

10

20

30

40

50

そして、第1遊技領域12aを流下する遊技球が普通図柄の抽選が行われ、当該抽選の結果が当たりとなると、開閉扉82が開き、進入装置80の入球口81へ遊技球が入球可能となるとともに、振り分け部材85が第1位置又は第2位置へ停留することで、入球口81から入球した遊技球が第1流下通路83又は第2流下通路84へ導かれる。遊技球がいずれの流下通路へ導かれるかは、設定されている遊技状態に応じて予め定められている。

【0531】

また、第1流下通路83へ導かれた遊技球が第1ゲート86を通過すると、開閉扉90が開き（第2始動入賞口16が開放され）第2始動入賞口16へ遊技球が入球可能となる。そして、第2始動入賞口16へ2個の遊技球が入球すると、開閉扉90が閉じる。他の適用例5に係るパチンコ機Pでは、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第1特図乱数の保留の上限数（第1保留数の上限数）は1個に設定されている。

10

また、第2流下通路84へ導かれた遊技球が第2ゲート87を通過すると、開閉扉91が開き（第1始動入賞口15が開放され）第2始動入賞口16へ遊技球が入球可能となる。そして、第2始動入賞口16へ2個の遊技球が入球すると、開閉扉91が閉じる。他の適用例5に係るパチンコ機Pでは、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第2特図乱数の保留の上限数（第2保留数の上限数）は1個に設定されている。

【0532】

また、他の適用例5に係るパチンコ機Pでは、図67に示すように、非時短遊技状態中（通常遊技状態中）の普通図柄の抽選において当たりとなる確率はおおよそ $1/150$ に設定されており、当たりとなった場合の開閉扉82の開放時間は1.8秒（ $=0.9秒 \times 2回$ ）となっている。そして、非時短遊技状態中に普通図柄の抽選において当たりとなると、振り分け部材85が第2位置に停留するようになっており、これにより入球口81から入球した遊技球が第2ゲート87を通過することで第2始動入賞口16が開放される。

20

【0533】

また、図67に示すように、第1時短遊技状態中（第1低確率時短遊技状態中）の普通図柄の抽選において当たりとなる確率はおおよそ $1/2$ に設定されており、当たりとなった場合の開閉扉82の開放時間は1.8秒（ $=0.9秒 \times 2回$ ）となっている。そして、第1時短遊技状態中に普通図柄の抽選において当たりとなると、振り分け部材85が第1位置に停留するようになっており、これにより入球口81から入球した遊技球が第1ゲート86を通過することで第1始動入賞口15が開放される。

30

【0534】

また、図67に示すように、第2時短遊技状態中（第2低確率時短遊技状態中）の普通図柄の抽選において当たりとなる確率はおおよそ $1/1.1$ に設定されており、当たりとなった場合の開閉扉82の開放時間は1.8秒（ $=0.9秒 \times 2回$ ）となっている。そして、第2時短遊技状態中に普通図柄の抽選において当たりとなると、振り分け部材85が第2位置に停留するようになっており、これにより入球口81から入球した遊技球が第2ゲート87を通過することで第2始動入賞口16が開放される。

【0535】

また、図67に示すように、他の適用例5に係るパチンコ機Pでは、他の適用例3及び適用例4と同様に、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には大当たりに当選可能であって、大当たりに当選すると大当たり図柄X1が決定され、ハズレとなるとハズレ図柄Z1が決定されるようになっている。なお、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合における大当たりの当選の確率は、遊技状態にかかわらず、おおよそ $1/300$ に設定されている。

40

そして、大当たり図柄X1が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に10回のラウンド遊技が実行され、約1000個の遊技球を獲得できるようになっている。

【0536】

また、図67に示すように、大当たり図柄X1が決定された場合には、当該決定時点の遊技状態が通常遊技状態及び時短遊技状態（第1低確率時短遊技状態）のいずれであって

50

も、当該決定に基づく特別遊技の終了後に第2低確率時短遊技状態（時短回数は100回）が設定される。

また、ハズレ図柄Z1が決定された場合には、当該決定時点の遊技状態が通常遊技状態であったときに、当該決定後に第2低確率時短遊技状態（時短回数は100回）が設定される。これに対して、当該決定時点の遊技状態が第1低確率時短遊技状態であったときには、時短遊技状態の設定は行われない。すなわち、第1低確率時短遊技状態中にハズレ図柄Z1が決定された場合には、当該決定後も第1低確率時短遊技状態が継続する。

【0537】

また、図67に示すように、他の適用例5に係るパチンコ機Pでは、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合には大当たり又は小当たりに当選可能であって、大当たりに当選すると大当たり図柄X2又はX3が決定され、小当たりに当選すると小当たり図柄Y1又はY2が決定され、ハズレとなるとハズレ図柄Z2が決定されるようになっている。

そして、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合には、大当たりに当選するか（大当たり図柄X2又はX3が決定されるか）、又は、小当たりの当選（小当たり図柄Y1又はY2の決定）に基づいて実行される小当たり遊技を介して、特別遊技が実行される。

【0538】

なお、図67に示すように、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合における大当たりの当選の確率は、遊技状態にかかわらず、およそ $1/300$ に設定されており、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合における小当たりの当選の確率は、遊技状態にかかわらず、およそ $149/300$ に設定されている。すなわち、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合に大当たり又は小当たりに当選し特別遊技が実行される確率は、およそ $1/2$ となっている。

また、図67に示すように、大当たりの当選時における大当たり図柄X2の決定確率及び大当たり図柄X3の決定確率はいずれも、 $1/2$ となっている。同様に、小当たりの当選時における小当たり図柄Y1の決定確率及び小当たり図柄Y2の決定確率はいずれも、 $1/2$ となっている。

そして、大当たり図柄X2又はX3が決定された場合、及び、小当たり図柄Y1又はY2が決定された場合にはいずれも、当該決定に基づく特別遊技中に10回のラウンド遊技が実行され、約1000個の遊技球を獲得できるようになっている。

【0539】

また、図67に示すように、大当たり図柄X2又は小当たり図柄Y1が決定された場合には、当該決定時点の遊技状態が通常遊技状態であったときに、当該決定に基づく特別遊技の終了後に第2低確率時短遊技状態（時短回数は100回）が設定され、当該決定時点の遊技状態が第2低確率時短遊技状態であったときに、当該決定に基づく特別遊技の終了後に通常遊技状態が設定される。

これに対して、図67に示すように、大当たり図柄X3又は小当たり図柄Y2が決定された場合には、当該決定時点の遊技状態が通常遊技状態及び第2低確率時短遊技状態のいずれであったときも、当該決定に基づく特別遊技の終了後に第2低確率時短遊技状態（時短回数は100回）が設定される。すなわち、通常遊技状態中又は第2低確率時短遊技状態中に大当たり図柄X3又は小当たり図柄Y2が決定されたときには、当該第2低確率時短遊技状態及び時短回数が設定（第2低確率時短遊技状態中においては再設定）されることとなる。

【0540】

また、図67に示すように、ハズレ図柄X2が決定された場合には、当該決定時点の遊技状態が通常遊技状態であったときに、当該決定後に第1低確率時短遊技状態（時短回数は999回）が設定される。これに対して、当該決定時点の遊技状態が第2低確率時短遊技状態であったときには、時短遊技状態の設定は行われない。すなわち、第2低確率時短遊技状態中にハズレ図柄Z2が決定された場合には、当該決定後も第2低確率時短遊技状態が継続する。

【0541】

10

20

30

40

50

（他の適用例 5 に係るパチンコ機 P の遊技性）

他の適用例 5 に係るパチンコ機 P においては、上述の如く、通常遊技状態（低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）、第 1 低確率時短遊技状態（低確率遊技状態及び第 1 時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）、又は、第 2 低確率時短遊技状態（低確率遊技状態及び第 2 時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）のいずれかが設定されて、遊技が進行するようになっている。

【0542】

工場出荷直後やリセット後の初期状態においては、通常遊技状態が設定されるようになっている。

通常遊技状態中は、遊技球が普図始動入賞口 70 へ遊技球が入球可能となっており、当該普図始動入賞口 70 への遊技球の入球に基づく普通図柄の抽選が行われる。この普通図柄の抽選において当たりとなると、上述の如く、開閉扉 82 が開放されて進入装置 70 内へ入球した遊技球が第 2 ゲート 87 を通過可能となり、当該ゲートを遊技球が通過することで第 2 始動入賞口 16 が開放される。そして、開放された第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が 1 個入球すると、第 2 始動入賞口 16 は閉鎖されるようになっている。入球した当該遊技球に基づいて当否抽選が 1 回行われる。

この当否抽選において、大当たりに当選すると大当たり図柄 X1 が決定され、当該決定に基づく特別遊技の終了後には第 2 低確率時短遊技状態（時短回数 100 回）が設定される（図 67、図 68 参照）。これに対して、ハズレとなるとハズレ図柄 Z1 が決定され、当該決定後には第 1 低確率時短遊技状態（時短回数 999 回）が設定される（図 67、図 68 参照）。

【0543】

（1）第 2 低確率時短遊技状態が設定された場合

第 2 低確率時短遊技状態中も、通常遊技状態中と同様に、遊技球が普図始動入賞口 70 へ遊技球が入球可能となっており、当該普図始動入賞口 70 への遊技球の入球に基づく普通図柄の抽選において当たりとなると、開閉扉 82 が開放されて進入装置 70 内へ入球した遊技球が第 2 ゲート 87 を通過可能となり、当該ゲートを遊技球が通過することで第 2 始動入賞口 16 が開放される。そして、開放された第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が 1 個入球すると、第 2 始動入賞口 16 は閉鎖され、入球した当該遊技球に基づいて当否抽選が 1 回行われる。

【0544】

この当否抽選において、大当たりに当選すると大当たり図柄 X2 又は X3 が決定され、小当たりに当選すると小当たり図柄 Y1 又は Y2 が決定され、ハズレとなるとハズレ図柄 Z2 が決定される（図 67、図 68 参照）。そして、大当たり図柄 X3 又は小当たり図柄 Y2 が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後に、再度、第 2 低確率時短遊技状態が設定される（図 67、図 68 参照）。これに対して、大当たり図柄 X2 又は小当たり図柄 Y1 が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後に、通常遊技状態が設定される（図 67、図 68 参照）。また、ハズレ図柄 Z2 が決定された場合には、当該決定後も第 2 低確率時短遊技状態が継続する（図 67、図 68 参照）。

【0545】

なお、第 2 低確率時短遊技状態の時短回数は 100 回に設定されているため、大当たりに当選することなく上述の当否抽選が 100 回行われると第 2 低確率時短遊技状態が終了することとなる。しかし、第 2 低確率時短遊技状態中は頻繁に第 2 始動入賞口 16 が開放されるとともに、第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球に基づく当否抽選においては、大当たり又は小当たりに当選する確率がおよそ $1/2$ に設定されているため、実質的には、大当たり又は小当たりに再度当選するまで、第 2 低確率時短遊技状態が継続する。

そして、第 2 低確率時短遊技状態が設定されると、上述の当否抽選において大当たり図柄 X2 又は小当たり図柄 Y1 が決定されない限り、大当たり又は小当たりの当選に基づく特別遊技を介して、第 2 低確率時短遊技状態が繰り返し設定されることとなる。

【0546】

一方、大当たり図柄 X 2 又は小当たり図柄 Y 1 の決定に基づいて、当該決定に基づく特別遊技の終了後に通常遊技状態が設定されると、上述と同様に、普通図柄の抽選において当たりとなることにより第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球に基づく当否抽選が行われる。そして、大当たり図柄 X 1 が決定された場合には、再度、第 2 低確率時短遊技状態（時短回数 1 0 0 回）が設定され、ハズレ図柄 Z 1 が決定された場合には、第 1 低確率時短遊技状態が設定される。

【 0 5 4 7 】

（ 2 ）第 1 低確率時短遊技状態が設定された場合

上述のように、通常遊技状態においてハズレ図柄 Z 1 が決定されると、第 1 低確率時短遊技状態が設定される。

第 1 低確率時短遊技状態中も、通常遊技状態中や第 2 低確率時短遊技状態中と同様に、遊技球が普図始動入賞口 7 0 へ遊技球が入球可能となっているが、当該普図始動入賞口 7 0 への遊技球の入球に基づく普通図柄の抽選において当たりとなると、開閉扉 8 2 が開放されて進入装置 7 0 内へ入球した遊技球は第 1 ゲート 8 6 を通過可能となり、当該ゲートを遊技球が通過することで第 1 始動入賞口 1 5 が開放される。そして、開放された第 1 始動入賞口 1 5 へ遊技球が 2 個入球すると、第 1 始動入賞口 1 5 は閉鎖されるようになっており、先に入球した遊技球に基づいて当否抽選及び変動が行われ、後に入球した遊技球に基づいて取得された第 1 特図乱数は保留記憶される。また、実行中の変動が終了すると、引き続き、保留記憶された第 1 特図乱数に基づく当否抽選及び変動が行われる。

【 0 5 4 8 】

そして、上述の第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づく当否抽選において、大当たりに当選し大当たり図柄 X 1 が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後に、第 2 低確率時短遊技状態が設定される（図 6 7、図 6 8 参照）。第 2 低確率時短遊技状態が設定された後の遊技の流れは、（ 1 ）と同様である。

これに対して、上述の当否抽選において、ハズレとなりハズレ図柄 Z 1 が決定された場合には、時短遊技状態の設定は行われることなく、このまま第 1 低確率時短遊技状態が継続する。また、当否抽選が 1 回行われることにより、第 1 低確率時短遊技状態における時短回数の残り回数が 1 減少することとなる。

【 0 5 4 9 】

ここで、第 1 低確率時短遊技状態中は、普通図柄の抽選における当たりの決定による第 1 始動入賞口 1 5 の開放中に 2 個の遊技球が入球することから、第 1 特図乱数が 1 個保留記憶された状態が維持されるようになっている。また、他の適用例 5 に係るパチンコ機 P では、上述のように、第 1 低確率時短遊技状態における時短回数が奇数回数である 9 9 9 回に設定される。すると、第 1 低確率時短遊技状態中に大当たりに当選することなく当否抽選が 9 9 9 回行われると、当該第 1 低確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定されるが（図 6 8 参照）、この時点では第 1 特図乱数が 1 個保留記憶されていることとなる。

そして、通常遊技状態が設定された時点で保留記憶されていた第 1 特図乱数に基づいて当否抽選が行われ、大当たりに当選し大当たり図柄 X 1 が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後に、第 2 低確率時短遊技状態が設定される（図 6 7、図 6 8 参照）。さらに、上述の当否抽選においてハズレとなりハズレ図柄 Z 1 が決定された場合にも、当該決定後に、第 2 低確率時短遊技状態が設定される（図 6 7、図 6 8 参照）。

すなわち、第 1 低確率時短遊技状態が設定された後に、大当たりに当選することなく当否抽選が 9 9 9 回行われると、その後の遊技状態が必ず、遊技者にとって有利度の高い第 2 低確率時短遊技状態に設定されることとなる。

【 0 5 5 0 】

以上のように、他の適用例 5 に係るパチンコ機 P では、所定の遊技状態（第 1 低確率時短遊技状態）において大当たりに当選することなく当否抽選が所定回数行われると、その次に実行される当否抽選において、特定の大当たり図柄（大当たり図柄 X 1）が決定された場合、及び、特定のハズレ図柄（ハズレ図柄 Z 1）が決定された場合のいずれであっても、遊技者にとって有利度の高い特定の遊技状態（第 2 低確率時短遊技状態）が設定され

10

20

30

40

50

るようになっている。これにより、特定の遊技状態へ移行するまでの当否抽選の回数の上限（いわゆる天井）を設けることができ、遊技者の興趣を高める斬新な遊技性を付与可能となる。

なお、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づいてハズレとなった場合には、第1低確率時短遊技状態（時短回数999回）が設定される旨が定められたハズレ図柄Z2のみが決定されるようになっていたが、これに限定されるものではなく、たとえば、第2低確率時短遊技状態（時短回数100回）が設定される旨が定められたハズレ図柄Z1が決定され得るようにしてもよい。

【0551】

（他の適用例6）

（構成及び制御の概要）

特に図示していないが、他の適用例6に係るパチンコ機Pは、いわゆる1種2種混合機ではなく、上述の実施の形態と同様に、大当たりの当選に基づいてのみ特別遊技が実行されるように構成されている。

【0552】

（遊技領域12内の構造の概要）

他の適用例6に係るパチンコ機Pの遊技領域12内には、上述の実施の形態と同様に、一般入賞口14、第1始動入賞口15、第2始動入賞口16、可動片16b、アタッカー装置17、アウト口19、ゲート20、演出表示装置21が設けられている（図69参照）。

なお、これらの装置や部材のうちの一部の構造や設置位置等については、上述の実施の形態と異なっている。

以下、他の適用例6に係るパチンコ機Pの遊技領域12内の構造について、上述の実施の形態と異なる点を中心に説明する。

【0553】

他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、図69に示すように、ゲート20は、演出表示装置21の右上方（第2遊技領域12bの上部）に設けられている。ゲート20は、第2遊技領域12bを流下する遊技球のみが通過可能であり、第1遊技領域12aを流下する遊技球は通過できないようになっている。また、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、第2遊技領域12bへ進入した遊技球はほぼ全て、ゲート20を通過するように構成されている。

【0554】

図69に示すように、ゲート20の下方には、第2始動入賞口16、及び、遊技盤11に対して突没可能な平板状の可動片16b（普通電動役物）が横並びに併設されている。

可動片16bの上面は、遊技盤11から突出した状態において、右端から左端に向けて下り傾斜となるように形成されている。そして、ゲート20の直下には、可動片16bの右端が位置するようになっており、可動片16bの左端の左方に第2始動入賞口16が配置されている。また、第2始動入賞口16は、上方に向けて開口したコップ形状となっており、開口に到達した遊技球が第2始動入賞口16に入球するようになっている。

他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、可動片16bが遊技盤11から突出している状態においては、この可動片16bの上面が遊技球を第2始動入賞口16の開口まで案内するガイド部材として機能することにより、第2始動入賞口16への遊技球の入球が可能となる（図70（b）参照）。これに対して、可動片16bが遊技盤11に没入している状態においては、可動片16bが遊技球を第2始動入賞口16の開口まで案内することができず、第2始動入賞口16への遊技球の入球は不可能となっている（図70（a）参照）。また、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、可動片16bの右端から第2始動入賞口16までの長さが、第2遊技領域12b内における遊技球が流下する流下通路の横幅とほぼ同じであるため、可動片16bが突出している状態においては、第2遊技領域12bへ進入しゲート20を通過した遊技球のほぼ全てが第2始動入賞口16へ入球可能となる。

【0555】

10

20

30

40

50

そして、上述の実施の形態と同様に、ゲート 20 を遊技球が通過すると、普通図柄の抽選が行われ、普通図柄の変動表示が開始される。普通図柄の抽選の結果が当たりであった場合には、普通図柄の変動表示が所定の変動時間実行された後、当たり図柄が停止表示され、所定の作動時間、上述の可動片 16b が突出した状態となる（図 70（b）参照）。これに対して、普通図柄の抽選の結果がハズレであった場合には、普通図柄の変動表示が所定の変動時間実行された後、ハズレ図柄が停止表示され、上述の可動片 16b は遊技盤 11 に没入した状態のままとなる（図 70（a）参照）。

なお、第 2 始動入賞口 16 へは、第 2 遊技領域 12b を流下する遊技球のみが通過可能であり、第 1 遊技領域 12a を流下する遊技球は通過できないようになっている。

また、第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球すると、所定個数（他の適用例 6 では 1 個）の遊技球が払い出されるようになっている。

【0556】

図 69 に示すように、第 2 始動入賞口 16 及び可動片 16b の下方には、アタッカー装置 17 が設けられている。他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、上述の実施の形態と異なり、大入賞口 18 内に、特定領域 57、一般領域 58 及び振り分け部材 59 は設けられていない。

なお、大入賞口 18 へは、第 2 遊技領域 12b を流下する遊技球のみが通過可能であり、第 1 遊技領域 12a を流下する遊技球は通過できないようになっている。

そして、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、大当たりの当選に基づいて実行される特別遊技の終了後には、当該大当たりの当選時に決定された大当たり図柄の種類に応じた遊技状態が設定されるようになっている。

【0557】

（制御及び遊技の概要）

次に、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P において実行される各種制御や遊技について、上述の実施の形態と異なる点を中心に説明する。

【0558】

他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態である通常遊技状態、低確率遊技状態及び第 1 時短遊技状態を組み合わせた遊技状態である第 1 低確率時短遊技状態、低確率遊技状態及び第 2 時短遊技状態を組み合わせた遊技状態である第 2 低確率時短遊技状態、又は、高確率遊技状態及び第 2 時短遊技状態を組み合わせた遊技状態である高確率時短遊技状態のいずれかの遊技状態が設定される。

ここで、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、非時短遊技状態、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態は、第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球の頻度（入球の難易度、換言すれば、第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球に基づく当否抽選の頻度）がそれぞれ異なるように設定されている。具体的な設定の内容については、後程詳述する。

なお、上述の実施の形態と同様に、工場出荷後やリセット後の初期状態においては、通常遊技状態が設定されるようになっている。

【0559】

また、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、第 1 遊技領域 12a を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口 15 への入球が可能となっており、第 2 遊技領域 12b を流下する遊技球は、ゲート 20 の通過、第 2 始動入賞口 16 への入球、大入賞口 18 への入球が可能となっている。

そして、通常遊技状態中は遊技球が第 1 始動入賞口 15 へ入球するように、遊技者に第 1 遊技領域 12a へ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）を行わせ、第 1 低確率時短遊技状態中、第 2 低確率時短遊技状態中、高確率時短遊技状態中及び特別遊技中は、遊技球がゲート 20 を通過し、第 2 始動入賞口 16 へ入球し、また、遊技球が大入賞口 18 へ入球するように、遊技者に第 2 遊技領域 12b へ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる右打ち）を行わせる。

【0560】

図 7 1 (a) に示すように、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づく当否抽選においては当たりに当選可能であって、当たりに当選すると当たり図柄 X 1 又は X 2 が決定されるようになっている。そして、第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づく当否抽選を行う時点の遊技状態が低確率遊技状態（通常遊技状態、第 1 低確率時短遊技状態、第 2 低確率時短遊技状態）であった場合における当たりの当選の確率は、およそ $1 / 300$ に設定されており、上述の遊技状態が高確率遊技状態（高確率時短遊技状態）であった場合における当たりの当選の確率は、およそ $3 / 300$ （すなわち、およそ $1 / 100$ ）に設定されている。

また、当たり図柄 X 1 の決定確率、及び、当たり図柄 X 2 の決定確率はいずれも $50 / 100$ （すなわち、 50% ）に設定されている。

さらに、上述の当否抽選によりハズレとなるとハズレ図柄 Z 1 が決定されるようになっている。

なお、第 1 始動入賞口 1 5 へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第 1 特図乱数の保留の上限数（第 1 保留数の上限数）は 4 個に設定されている。第 1 特図乱数の保留の上限数はこれに限定されるものではない。

【 0 5 6 1 】

また、図 7 1 (a) に示すように、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球に基づく当否抽選においても当たりに当選可能であって、当たりに当選すると当たり図柄 X 3 が決定されるようになっている。そして、第 2 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づく当否抽選を行う時点の遊技状態が低確率遊技状態（通常遊技状態、第 1 低確率時短遊技状態、第 2 低確率時短遊技状態）であった場合における当たりの当選の確率は、およそ $1 / 300$ に設定されており、上述の遊技状態が高確率遊技状態（高確率時短遊技状態）であった場合における当たりの当選の確率は、およそ $3 / 300$ （ $1 / 100$ ）に設定されている。

また、当たり図柄 X 3 の決定確率は $100 / 100$ （すなわち、 100% ）に設定されている。

さらに、上述の当否抽選によりハズレとなるとハズレ図柄 Z 2 が決定されるようになっている。

なお、第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第 2 特図乱数の保留の上限数（第 2 保留数の上限数）は 4 個に設定されている。第 2 特図乱数の保留の上限数はこれに限定されるものではない。

【 0 5 6 2 】

そして、図 7 1 (a) に示すように、当たりに当選し当たり図柄 X 1、X 2 が決定された場合にはいずれも、当該決定に基づく特別遊技中に、大入賞口 1 8 が 29.0 秒開放するか又は大入賞口 1 8 に 10 個の遊技球が入球するかのいずれかの条件が成立することで終了するラウンド遊技が 5 回実行され、約 500 個の遊技球を獲得できるようになっている。

また、当たり図柄 X 3 が決定された場合には、上述のラウンド遊技が 10 回実行され、約 1000 個の遊技球を獲得できるようになっている。

【 0 5 6 3 】

（普図遊技の概要）

次に、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P で実行される普図遊技の概要について説明する。

図 7 1 (c) に示すように、非時短遊技状態中（通常遊技状態中）においては、普通図柄の抽選により当たりとなる確率はおよそ $1 / 1.2$ 、普通図柄の変動時間は 10 秒、普通図柄の抽選により当たりとなった場合の可動片 1 6 b の作動時間（可動片 1 6 b が突出した状態となる時間）は 0.05 秒に設定されている。なお、特に図示していないが、特別遊技中も同様に設定されている。

また、第 1 時短遊技状態中（第 1 低確率時短遊技状態中）においては、普通図柄の抽選により当たりとなる確率は、非時短遊技状態中と同一のおよそ $1 / 1.2$ 、普通図柄の変動時間は、非時短遊技状態中よりも短い 0.5 秒、普通図柄の抽選により当たりとなった

10

20

30

40

50

場合の可動片 1 6 b の作動時間は、非時短遊技状態中よりも長い 5 秒に設定されている。

また、第 2 時短遊技状態中（第 2 低確率時短遊技状態中、高確率時短遊技状態中）においては、普通図柄の抽選により当たりとなる確率は、非時短遊技状態中及び第 1 時短遊技状態中よりも高いおおよそ $1/1.1$ 、普通図柄の変動時間は、第 1 時短遊技状態中と同一の 0.5 秒、普通図柄の抽選により当たりとなった場合の可動片 1 6 b の作動時間は、第 1 時短遊技状態中と同一の 5 秒に設定されている。

【0564】

すなわち、非時短遊技状態中及び特別遊技中はいずれも、遊技球がゲート 2 0 を通過した場合に実行される普通図柄の抽選において高い確率で当たりとなり、可動片 1 6 b が突出した状態となる機会は多い。しかし、普通図柄の変動時間が 5 秒、可動片 1 6 b の作動時間が 0.05 秒であることから、可動片 1 6 b が没入した状態から突出した状態になるまでの時間は長い（突出した状態から次に突出した状態になるまでの間隔は長い）ものの、可動片 1 6 b が突出した状態に維持される時間は極めて短い。したがって、非時短遊技状態中は、ほぼ可動片 1 6 b が没入した状態となり、第 2 遊技領域 1 2 b へ進入した遊技球が第 2 始動入賞口 1 6 へ入球することはほぼ不可能となっている。

【0565】

これに対して、第 1 時短遊技状態中（第 1 低確率時短遊技状態中）は、非時短遊技状態中と同一の確率で普通図柄の抽選において当たりとなるため、非時短遊技状態中と同様に、可動片 1 6 b が突出した状態となる機会は多い。また、普通図柄の変動時間は非時短遊技状態中よりも短い 0.5 秒、可動片 1 6 b の作動時間は非時短遊技状態中よりも長い 5 秒であることから、可動片 1 6 b が没入した状態から突出した状態になるまでの時間は短い（突出した状態から次に突出した状態になるまでの間隔は短い）ものの、可動片 1 6 b が突出した状態に維持される時間は長い。したがって、第 1 時短遊技状態中は、ほぼ可動片 1 6 b が突出した状態となり、第 2 遊技領域 1 2 b へ進入した遊技球が第 2 始動入賞口 1 6 へ入球する可能性は高い。

【0566】

また、第 2 時短遊技状態中（第 2 低確率時短遊技状態中、高確率時短遊技状態中）は、非時短遊技状態中や第 1 時短遊技状態中よりも高い確率で普通図柄の抽選において当たりとなるため、可動片 1 6 b が突出した状態となる機会は極めて多い。また、普通図柄の変動時間は第 1 時短遊技状態中と同一の 0.5 秒、可動片 1 6 b の作動時間は第 1 時短遊技状態中と同一の 5 秒であることから、第 1 時短遊技状態中と同様に、可動片 1 6 b が没入した状態から突出した状態になるまでの時間は短い（突出した状態から次に突出した状態になるまでの間隔は短い）ものの、可動片 1 6 b が突出した状態に維持される時間は長い。したがって、第 2 時短遊技状態中は、第 1 時短遊技状態中よりも可動片 1 6 b が突出した状態となりやすく、第 2 遊技領域 1 2 b へ進入した遊技球が第 2 始動入賞口 1 6 へ入球する可能性は第 1 時短遊技状態中よりも高い。

【0567】

以上のように、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、非時短遊技状態、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態のいずれにおいても、総じて普通図柄の抽選により当たりとなる確率は高く設定されているものの、普通図柄の変動時間及び可動片 1 6 b の作動時間を異ならせることで、第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球する可能性（すなわち、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球の頻度、換言すれば、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球に基づく当否抽選の実行の頻度）が変化している。

すなわち、第 1 時短遊技状態中は、非時短遊技状態よりも可動片 1 6 b が突出した状態に維持されやすいため、より第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球しやすく、第 2 時短遊技状態中は、第 1 時短遊技状態よりもさらに可動片 1 6 b が突出した状態に維持されやすいため、より第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球しやすい。

したがって、第 2 時短遊技状態中は非時短遊技状態及び第 1 時短遊技状態中よりも、また、第 1 時短遊技状態中は非時短遊技状態よりも、遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えながら当否抽選の機会を獲得できることとなる。

【0568】

(設定される遊技状態の概要)

上述のように、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態、第1低確率時短遊技状態、第2低確率時短遊技状態又は高確率時短遊技状態のいずれかの遊技状態が設定される。

具体的には、通常遊技状態中に指示通りに第1遊技領域12aへ向けて遊技球の打ち出しを行っている限りにおいては、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選により大当たりに当選可能であり、大当たりに当選すると大当たり図柄X1又はX2が決定される。

そして、図71(b)に示すように、大当たり図柄X1が決定されると、特別遊技の終了後の遊技状態が低確率遊技状態に設定されるとともに、第2時短遊技状態に設定されることにより、第2低確率時短遊技状態が設定される。第2低確率時短遊技状態が設定された場合には、時短回数が100回に設定される。

すなわち、第2低確率時短遊技状態が設定された後、大当たりに当選することなく、特別図柄の変動回数が100回に到達するまで(すなわち、当否抽選の結果が100回導出されるまで)、第2低確率時短遊技状態が継続する。

【0569】

これに対して、図71(b)に示すように、大当たり図柄X2が決定されると、特別遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定されるとともに、第2時短遊技状態に設定されることにより、高確率時短遊技状態が設定される。高確率時短遊技状態が設定された場合には、高確回数及び時短回数はいずれも100回に設定される。

すなわち、高確率時短遊技状態が設定された後、大当たりに当選することなく、特別図柄の変動回数が100回に到達するまで(すなわち、当否抽選の結果が100回導出するまで)、高確率時短遊技状態が継続する。

【0570】

また、第2低確率時短遊技状態中及び高確率時短遊技状態中はいずれも、上述の如く、ほぼ可動片16bが突出した状態となり、第2遊技領域12bへ進入した遊技球が第2始動入賞口16へ入球する可能性は高い。したがって、第2低確率時短遊技状態中又は高確率時短遊技状態中に指示通りに第2遊技領域12bへ向けて遊技球の打ち出しを行っている限りにおいては、第2始動入賞口16へ遊技球が入球する。そして、当該入球に基づく当否抽選においては、大当たりに当選可能であり、大当たりに当選すると大当たり図柄X3が決定される。

そして、図71(b)に示すように、大当たり図柄X3が決定されると、特別遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定されるとともに、第2時短遊技状態に設定されることにより、高確率時短遊技状態が設定され、高確回数及び時短回数はいずれも100回に設定される。

【0571】

また、第2低確率時短遊技状態が設定された後、当否抽選の結果が100回全て大当たり以外(すなわち、ハズレ)となると、第2時短遊技状態が非時短遊技状態に変更されることにより、通常遊技状態が設定される。

同様に、高確率時短遊技状態が設定された後、当否抽選の結果が100回全て大当たり以外となると、高確率遊技状態が低確率遊技状態に変更されるとともに、第2時短遊技状態が非時短遊技状態に変更されることにより、通常遊技状態が設定される。

【0572】

ここで、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、RAMクリア後には通常遊技状態が設定される。また、大当たり図柄X1に基づく特別遊技の終了後には、第2低確率時短遊技状態が設定され、大当たりに当選することなく特別図柄の変動回数が100回に到達すると通常遊技状態が設定される。また、大当たり図柄X2又はX3に基づく特別遊技の終了後には、高確率時短遊技状態が設定され、大当たりに当選することなく特別図柄の変動回数が100回に到達すると通常遊技状態が設定される。

そして、図 7 1 (b) に示すように、通常遊技状態又は第 2 低確率時短遊技状態が設定されてから、大当たり当選することなく、特別図柄の変動回数が所定の時短発動回数（他の適用例 6 では 5 0 0 回）に到達すると（すなわち、通常遊技状態又は第 2 低確率時短遊技状態が設定された後、5 0 0 回の当否抽選の結果が全て大当たり以外となると）、低確率遊技状態はそのままに、非時短遊技状態が第 1 時短遊技状態に変更されることにより、第 1 低確率時短遊技状態が設定される。第 1 低確率時短遊技状態が設定された場合には、時短回数が 6 0 0 回に設定される。

すなわち、第 1 低確率時短遊技状態が設定された後、大当たり当選することなく、特別図柄の変動回数が 6 0 0 回に到達するまで（すなわち、6 0 0 回の当否抽選の結果が全て大当たり以外となるまで）、第 1 低確率時短遊技状態が継続する。

10

【0573】

また、第 1 低確率時短遊技状態中は、第 2 低確率時短遊技状態中及び高確率時短遊技状態中と同様に、ほぼ可動片 1 6 b が突出した状態となり、第 2 遊技領域 1 2 b へ進入した遊技球が第 2 始動入賞口 1 6 へ入球する可能性は高い。したがって、第 1 低確率時短遊技状態中に指示通りに第 2 遊技領域 1 2 b へ向けて遊技球の打ち出しを行っている限りにおいては、第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球する。そして、当該入球に基づく当否抽選においては、大当たり当選可能であり、大当たり当選すると大当たり図柄 X 3 が決定される。

これに対して、第 1 低確率時短遊技状態において、大当たり当選することなく、特別図柄の変動回数が 6 0 0 回に到達すると（すなわち、6 0 0 回の当否抽選の結果が全て大当たり以外となると）、第 1 時短遊技状態が非時短遊技状態に変更されることにより、通常遊技状態が設定される。

20

【0574】

ここで、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、第 1 低確率時短遊技状態（第 1 時短遊技状態）が設定されることとなる時短発動回数（5 0 0 回）をカウントするための時短発動回数カウンタが、主制御基板 1 0 0 のメイン R A M 1 0 3 における所定の記憶領域により構成されている。

この時短発動回数カウンタのカウント値は、所定の操作により R A M クリア（リセット）が行われること、特別遊技が終了すること、又は、第 1 低確率時短遊技状態（第 1 時短遊技状態）が設定されることのいずれかのリセット条件の成立により、リセットされる。そして、通常遊技状態又は第 2 低確率時短遊技状態が設定されると、時短発動回数カウンタによるカウントが開始され、当該カウントは通常遊技状態中及び第 2 低確率時短遊技状態中（すなわち、低確率遊技状態中）のみ実行されるようになっている。

30

【0575】

具体的には、R A M クリア（リセット）が行われると、その後の遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態）に設定され、この時点から時短発動回数カウンタによるカウントが開始される。

また、大当たり図柄 X 1 の決定に基づく特別遊技が終了すると、その後の遊技状態が第 2 低確率時短遊技状態（低確率遊技状態）に設定され、この時点から時短発動回数カウンタによるカウントが開始される。

40

これに対して、大当たり図柄 X 2 又は X 3 の決定に基づく特別遊技が終了すると、その後の遊技状態が高確率時短遊技状態（高確率遊技状態）に設定される。そのため、特別遊技が終了した時点からは時短発動回数カウンタによるカウントは開始されず、高確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定された時点から時短発動回数カウンタによるカウントが開始される。

【0576】

そして、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、特別図柄の変動が行われるごとに、時短発動回数カウンタによるカウントが行われる。時短発動回数カウンタのカウント値が上述の時短発動回数に到達すると、当該到達時点における特別図柄の変動が終了し（すなわち、特別図柄が停止表示され）所定の停止表示時間が経過した時点で、第 1 低確率時短遊

50

技状態が設定される。

すなわち、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P によれば、通常遊技状態又は第 2 低確率時短遊技状態が設定されてからの特別図柄の変動回数（時短発動回数カウントによるカウント値）が時短発動回数に到達することで、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介せずに第 1 低確率時短遊技状態が設定されるため、斬新な遊技性の付与が可能となり遊技者の興趣を高めることができる。

【0577】

なお、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、RAM クリア後（リセット後）又は大当たりの当選に基づく特別遊技の終了後から次に大当たりに当選するまでの間においては、第 1 低確率時短遊技状態（第 1 時短遊技状態）を 1 回のみ設定できるようになっている。

10

すなわち、通常遊技状態又は第 2 低確率時短遊技状態が設定されてからの時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数（500 回）に到達し第 1 低確率時短遊技状態が設定された後は、次に大当たりに当選するまで、第 1 低確率時短遊技状態を再度設定することができない。

また、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、第 1 低確率時短遊技状態が設定されることで時短発動回数カウンタのカウント値がリセットされた後は、次に大当たりに当選するまで、当該時短発動回数カウンタによるカウントが中止されるように設定されている。

【0578】

また、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、ハズレ図柄（Z1、Z2）にはいずれも、時短遊技状態を設定する旨は定められていない。したがって、ハズレ図柄の停止後には遊技状態が変更されることはなく、当該ハズレ図柄の決定時の遊技状態が継続する。

20

【0579】

なお、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、上述の実施の形態のような連続時短設定回数や連続確変設定回数は設定されておらず、大当たり図柄 X1 が決定された場合には常に、当該決定に基づく特別遊技の終了後に低確率時短遊技状態が設定され、大当たり図柄 X2 又は X3 が決定された場合には常に、当該決定に基づく特別遊技の終了後に高確率時短遊技状態が設定される。

【0580】

（遊技状態に関する情報の送信の概要）

他の適用例 6 に係るパチンコ機 P のメイン CPU 101 は、種々の時点において、当該時点における遊技状態に関する情報（以下、遊技状態指定情報ともいう）を副制御基板 300 に送信する。

30

【0581】

具体的には、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、遊技状態指定情報として、通常 A 指定情報、第 2 低確率時短指定情報、第 2 低確率時短終了所定回数前指定情報、第 2 低確率時短最終指定情報、高確率時短保留指定情報、高確率時短指定情報、高確率時短終了所定回数前指定情報、高確率時短最終指定情報、第 1 低確率時短到達前指定情報、第 1 低確率時短指定情報、第 1 低確率時短終了所定回数前指定情報、第 1 低確率時短最終指定情報、通常 B 指定情報の 13 種類が設けられている。

【0582】

40

また、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、メイン CPU 101 は、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した後に、副制御基板 300 に送信される上述の遊技状態指定情報が変更される場合（たとえば、遊技状態が第 2 低確率時短遊技状態から通常遊技状態に変更される場合等）において、上述の停止表示時間が経過した時点で（すなわち、停止表示された特別図柄が確定した時点で）、遊技状態指定情報が変更される旨の情報を含む遊技状態変化指定コマンドを送信する。

また、メイン CPU 101 は、特別遊技が終了した時点で、その後に設定される遊技状態の情報を含む特別遊技後遊技状態指定コマンドを送信する。

さらに、メイン CPU 101 は、特別図柄の変動表示が行われることなく所定の客待ち時間（たとえば、30 秒）が経過した時点、特別図柄の変動開始時点、特別図柄が停止表

50

示され停止表示時間が経過した時点、特別遊技が実行された場合におけるオープニング処理の開始時点、特別遊技が実行された場合におけるラウンド遊技の開始時点（大入賞口18の開放時点）、特別遊技が実行された場合におけるラウンド遊技の終了時点（大入賞口18の閉鎖時点）、特別遊技が実行された場合におけるエンディング処理の開始時点、特別遊技が実行された場合におけるエンディング処理の終了時点、RAMクリア時点、電源投入時点（電断復帰時点）で、パチンコ機Pの機種情報を含むスペック指定コマンドを送信する。なお、スペック指定コマンドが送信される上記各時点を総称して、スペック指定コマンド送信時点ともいう。

そして、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、遊技状態変化指定コマンド、特別遊技後遊技状態指定コマンド又はスペック指定コマンドに所定の遊技状態指定情報が含まれ、副制御基板300に送信されるようになっている。

10

【0583】

（1）通常A指定情報

通常A指定情報は、RAMクリア後、大当たりに当選することなく第2低確率時短遊技状態が終了した後、又は、大当たりに当選することなく高確率時短遊技状態が終了した後、に設定される通常遊技状態（以下、通常遊技状態Aともいう）中である旨を示すものである。

通常A指定情報は、第2低確率時短遊技状態が設定されてから大当たりに当選することなく到達した100回目の変動（すなわち、大当たりに当選することなく第2低確率時短遊技状態が終了することとなる変動）において特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点や、高確率時短遊技状態が設定されてから大当たりに当選することなく到達した100回目の変動（すなわち、大当たりに当選することなく高確率時短遊技状態が終了することとなる変動）において特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で送信される遊技状態変化指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。

20

また、通常A指定情報は、通常遊技状態A中にスペック指定コマンド送信時点となった場合に送信されるスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。たとえば、通常遊技状態A中において特別図柄の変動が開始されるごとに、通常A指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、たとえば、通常遊技状態A中に電断が発生した場合には電断復帰時点において、また、RAMクリアが行われて通常遊技状態Aが設定された場合にはRAMクリア時点において、通常A指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、たとえば、通常遊技状態A中に大当たりに当選し特別遊技が実行される場合には、オープニング処理の開始時点、ラウンド遊技の開始時点、エンディング処理の開始時点等において、通常A指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。

30

【0584】

（2）第2低確率時短指定情報

第2低確率時短指定情報は、第2低確率時短遊技状態が設定されてから1回目～95回目の特別図柄の変動である旨を示すものである。

40

第2低確率時短指定情報は、大当たり図柄X1の決定に基づく特別遊技が終了した時点で送信される特別遊技後遊技状態指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。

また、第2低確率時短指定情報は、第2低確率時短遊技状態が設定されてから1回目～95回目の特別図柄の変動においてスペック指定コマンド送信時点となった場合に送信されるスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。たとえば、第2低確率時短遊技状態が設定されてから1回目～95回目の特別図柄の変動が開始されるごとに、第2低確率時短指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、たとえば、第2低確率時短遊技状態が設定されてから1回目～95回目の特別図柄の変動中に電断が発生した場合には、電断復帰時点におい

50

て、第2低確率時短指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、第2低確率時短遊技状態が設定されてから1回目～95回目の当否抽選により大当たりに当選し特別遊技が実行される場合には、オープニング処理の開始時点、ラウンド遊技の開始時点、エンディング処理の開始時点等において、第2低確率時短指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。

【0585】

(3) 第2低確率時短終了所定回数前指定情報

第2低確率時短終了所定回数前指定情報は、第2低確率時短遊技状態が設定されてから96回目～99回目の特別図柄の変動である旨（すなわち、第2低確率時短遊技状態の最後の変動から4回前、3回前、2回前又は1回前の変動である旨）を示すものである。

10

第2低確率時短終了所定回数前指定情報は、第2低確率時短遊技状態が設定されてから95回目の変動において、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で送信される遊技状態変化指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。

また、第2低確率時短終了所定回数前指定情報は、第2低確率時短遊技状態が設定されてから96回目～99回目の特別図柄の変動においてスペック指定コマンド送信時点となった場合に送信されるスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。たとえば、第2低確率時短遊技状態が設定されてから96回目～99回目の特別図柄の変動が開始されるごとに、第2低確率時短終了所定回数前指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、たとえば、第2低確率時短遊技状態が設定されてから96回目～99回目の特別図柄の変動中に電断が発生した場合には、電断復帰時点において、第2低確率時短終了所定回数前指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、第2低確率時短遊技状態が設定されてから96回目～99回目の当否抽選により大当たりに当選し特別遊技が実行される場合には、オープニング処理の開始時点、ラウンド遊技の開始時点、エンディング処理の開始時点等において、第2低確率時短終了所定回数前指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。

20

【0586】

(4) 第2低確率時短最終指定情報

第2低確率時短最終指定情報は、第2低確率時短遊技状態が設定されてから100回目の特別図柄の変動である旨（すなわち、第2低確率時短遊技状態の最後の変動である旨）を示すものである。

30

第2低確率時短最終指定情報は、第2低確率時短遊技状態が設定されてから99回目の変動において、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で送信される遊技状態変化指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。

また、第2低確率時短最終指定情報は、第2低確率時短遊技状態が設定されてから100回目の特別図柄の変動においてスペック指定コマンド送信時点となった場合に送信されるスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。たとえば、第2低確率時短遊技状態が設定されてから100回目の特別図柄の変動が開始される時点において、第2低確率時短最終指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、たとえば、第2低確率時短遊技状態が設定されてから100回目の特別図柄の変動中に電断が発生した場合には、電断復帰時点において、第2低確率時短最終指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、第2低確率時短遊技状態が設定されてから100回目の当否抽選により大当たりに当選し特別遊技が実行される場合には、オープニング処理の開始時点、ラウンド遊技の開始時点、エンディング処理の開始時点等において、第2低確率時短最終指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。

40

【0587】

(5) 高確率時短保留指定情報

高確率時短保留指定情報は、高確率時短遊技状態が設定された時点で記憶されている第

50

2 特図乱数の保留記憶（以下、高確保留ともいう）に基づく特別図柄の変動である旨を示すものである。

高確率時短保留指定情報は、大当たり図柄×2又は×3の決定に基づく特別遊技が終了した時点で送信される特別遊技後遊技状態指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。

また、高確率時短保留指定情報は、上述の高確保留に基づく特別図柄の変動においてスペック指定コマンド送信時点となった場合に送信されるスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。たとえば、高確保留に基づく特別図柄の変動が開始されるごとに、高確率時短保留指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、たとえば、上述の高確保留に基づく特別図柄の変動中に電断が発生した場合には、電断復帰時点において、高確率時短保留指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、上述の高確保留に基づく当否抽選により大当たりに当選し特別遊技が実行される場合には、オープニング処理の開始時点、ラウンド遊技の開始時点、エンディング処理の開始時点等において、高確率時短保留指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。

【0588】

（6）高確率時短指定情報

高確率時短指定情報は、上述の高確保留に基づく特別図柄の変動が終了した後、高確率時短遊技状態が設定されてからの特別図柄の変動回数が95回目までの変動である旨を示すものである。

高確率時短指定情報は、上述の高確保留のうち最も遅くに記憶された保留に基づく特別図柄の変動において、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で送信される遊技状態変化指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。

また、高確率時短指定情報は、高確保留に基づく特別図柄の変動終了後の次の変動から、高確率時短遊技状態が設定されてから95回目の特別図柄の変動までの間にスペック指定コマンド送信時点となった場合に送信されるスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。たとえば、高確率時短遊技状態が設定された時点で4個の高確保留が記憶されていた場合には、高確率時短遊技状態が設定されてから5回目～95回目の特別図柄の変動が開始されるごとに、高確率時短指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、たとえば、上述の場合に、高確率時短遊技状態が設定されてから5回目～95回目の特別図柄の変動中に電断が発生したときには、電断復帰時点において、高確率時短指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、上述の場合に、高確率時短遊技状態が設定されてから5回目～95回目の当否抽選により大当たりに当選し特別遊技が実行されるときには、オープニング処理の開始時点、ラウンド遊技の開始時点、エンディング処理の開始時点等において、高確率時短指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。

【0589】

（7）高確率時短終了所定回数前指定情報

高確率時短終了所定回数前指定情報は、高確率時短遊技状態が設定されてから96回目～99回目の特別図柄の変動である旨（すなわち、高確率時短遊技状態の最後の変動から4回前、3回前、2回前又は1回前の変動である旨）を示すものである。

高確率時短終了所定回数前指定情報は、高確率時短遊技状態が設定されてから95回目の変動において、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で送信される遊技状態変化指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。

また、高確率時短終了所定回数前指定情報は、高確率時短遊技状態が設定されてから96回目～99回目の特別図柄の変動においてスペック指定コマンド送信時点となった場合に送信されるスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。たとえば、高確率時短遊技状態が設定されてから96回目～99回目の特別図

柄の変動が開始されるごとに、高確率時短終了所定回数前指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、たとえば、高確率時短遊技状態が設定されてから96回目～99回目の特別図柄の変動中に電断が発生したときには、電断復帰時点において、高確率時短終了所定回数前指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、高確率時短遊技状態が設定されてから96回目～99回目の当否抽選により大当たりに当選し特別遊技が実行される場合には、オープニング処理の開始時点、ラウンド遊技の開始時点、エンディング処理の開始時点等において、高確率時短終了所定回数前指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。

【0590】

(8) 高確率時短最終指定情報

高確率時短最終指定情報は、高確率時短遊技状態が設定されてから100回目の特別図柄の変動である旨（すなわち、高確率時短遊技状態の最後の変動である旨）を示すものである。

高確率時短最終指定情報は、高確率時短遊技状態が設定されてから99回目の変動において、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で送信される遊技状態変化指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。

また、高確率時短最終指定情報は、高確率時短遊技状態が設定されてから100回目の特別図柄の変動においてスペック指定コマンド送信時点となった場合に送信されるスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。たとえば、高確率時短遊技状態が設定されてから100回目の特別図柄の変動が開始される時点において、高確率時短最終指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、たとえば、高確率時短遊技状態が設定されてから100回目の特別図柄の変動中に電断が発生したときには、電断復帰時点において、高確率時短最終指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、高確率時短遊技状態が設定されてから100回目の当否抽選により大当たりに当選し特別遊技が実行される場合には、オープニング処理の開始時点、ラウンド遊技の開始時点、エンディング処理の開始時点等において、高確率時短最終指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。

【0591】

(9) 第1低確率時短到達前指定情報

第1低確率時短到達前指定情報は、特別遊技の終了後に通常遊技状態（通常遊技状態A）又は第2低確率時短遊技状態が設定されてから500回目の特別図柄の変動となる旨（すなわち、第1低確率時短遊技状態が設定される直前の変動となる旨）を示すものである。

第1低確率時短到達前指定情報は、特別遊技の終了後に通常遊技状態又は第2低確率時短遊技状態が設定されてから499回目の変動において、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で送信される遊技状態変化指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。

また、特別遊技の終了後に通常遊技状態又は第2低確率時短遊技状態が設定されてから499回目の特別図柄の変動中に電断が発生したときには、電断復帰時点において、第1低確率時短到達前指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。

また、特別遊技の終了後に通常遊技状態又は第2低確率時短遊技状態が設定されてから499回目の当否抽選により大当たりに当選し特別遊技が実行される場合には、オープニング処理の開始時点、ラウンド遊技の開始時点、エンディング処理の開始時点等において、第1低確率時短到達前指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。

【0592】

(10) 第1低確率時短指定情報

第1低確率時短指定情報は、第1低確率時短遊技状態が設定されてから1回目～595

10

20

30

40

50

回目の特別図柄の変動である旨を示すものである。

第1低確率時短指定情報は、RAMクリア後に通常遊技状態が設定されてから500回目の変動、或いは、特別遊技の終了後に通常遊技状態又は第2低確率時短遊技状態が設定されてから500回目の変動において、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で送信される遊技状態変化指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。

また、第1低確率時短指定情報は、第1低確率時短遊技状態が設定されてから1回目～595回目の特別図柄の変動においてスペック指定コマンド送信時点となった場合に送信されるスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。たとえば、第1低確率時短遊技状態が設定されてから1回目～595回目の特別図柄の変動が開始されるごとに、第1低確率時短指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、たとえば、第1低確率時短遊技状態が設定されてから1回目～595回目の特別図柄の変動中に電断が発生したときには、電断復帰時点において、第1低確率時短指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、第1低確率時短遊技状態が設定されてから1回目～595回目の当否抽選により大当たりで当選し特別遊技が実行される場合には、オープニング処理の開始時点、ラウンド遊技の開始時点、エンディング処理の開始時点等において、第1低確率時短指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。

【0593】

(11) 第1低確率時短終了所定回数前指定情報

第1低確率時短終了所定回数前指定情報は、第1低確率時短遊技状態が設定されてから596回目～599回目の特別図柄の変動である旨（すなわち、第1低確率時短遊技状態の最後の変動から4回前、3回前、2回前又は1回前の変動である旨）を示すものである。

第1低確率時短終了所定回数前指定情報は、第1低確率時短遊技状態が設定されてから595回目の変動において、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で送信される遊技状態変化指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。

また、第1低確率時短終了所定回数前指定情報は、第1低確率時短遊技状態が設定されてから596回目～599回目の特別図柄の変動においてスペック指定コマンド送信時点となった場合に送信されるスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。たとえば、第1低確率時短遊技状態が設定されてから596回目～599回目の特別図柄の変動が開始されるごとに、第1低確率時短終了所定回数前指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、たとえば、第1低確率時短遊技状態が設定されてから596回目～599回目の特別図柄の変動中に電断が発生したときには、電断復帰時点において、第1低確率時短終了所定回数前指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。また、第1低確率時短遊技状態が設定されてから596回目～599回目の当否抽選により大当たりで当選し特別遊技が実行される場合には、オープニング処理の開始時点、ラウンド遊技の開始時点、エンディング処理の開始時点等において、第1低確率時短終了所定回数前指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信される。

【0594】

(12) 第1低確率時短最終指定情報

第1低確率時短最終指定情報は、第1低確率時短遊技状態が設定されてから600回目の特別図柄の変動である旨（すなわち、第1低確率時短遊技状態の最後の変動である旨）を示すものである。

第1低確率時短最終指定情報は、第1低確率時短遊技状態が設定されてから599回目の変動において、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で送信される遊技状態変化指定コマンドに含められ、副制御基板300に送信されるようになっている。

また、第1低確率時短最終指定情報は、第1低確率時短遊技状態が設定されてから600回目の特別図柄の変動においてスペック指定コマンド送信時点となった場合に送信され

10

20

30

40

50

るスペック指定コマンドに含められ、副制御基板 300 に送信されるようになっている。
たとえば、第 1 低確率時短遊技状態が設定されてから 600 回目の特別図柄の変動が開始される時点において、第 1 低確率時短最終指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板 300 に送信される。また、たとえば、第 1 低確率時短遊技状態が設定されてから 600 回目の特別図柄の変動中に電断が発生したときには、電断復帰時点において、第 1 低確率時短最終指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板 300 に送信される。また、第 1 低確率時短遊技状態が設定されてから 600 回目の当否抽選により大当たりに当選し特別遊技が実行される場合には、オープニング処理の開始時点、ラウンド遊技の開始時点、エンディング処理の開始時点等において、第 1 低確率時短最終指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板 300 に送信される。

10

【0595】

(13) 通常 B 指定情報

通常 B 指定情報は、大当たりに当選することなく第 1 低確率時短遊技状態が終了した後
に設定される通常遊技状態（以下、通常遊技状態 B ともいう）中である旨を示すものである。

通常 B 指定情報は、第 1 低確率時短遊技状態が設定されてから大当たりに当選することなく到達した 600 回目の変動（すなわち、大当たりに当選することなく第 1 低確率時短遊技状態が終了することとなる変動）において特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で送信される遊技状態変化指定コマンドに含められ、副制御基板 300 に送信されるようになっている。

20

また、通常 B 指定情報は、通常遊技状態 B 中にスペック指定コマンド送信時点となった場合に送信されるスペック指定コマンドに含められ、副制御基板 300 に送信されるようになっている。たとえば、通常遊技状態 B 中において特別図柄の変動が開始されるごとに、通常 B 指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板 300 に送信される。また、たとえば、通常遊技状態 B 中に電断が発生した場合には、電断復帰時点において、通常 B 指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板 300 に送信される。また、たとえば、通常遊技状態 B 中に大当たりに当選し特別遊技が実行される場合には、オープニング処理の開始時点、ラウンド遊技の開始時点、エンディング処理の開始時点等において、通常 B 指定情報がスペック指定コマンドに含められ、副制御基板 300 に送信される。

30

【0596】

またここで、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、設定されている遊技状態や特別図柄の変動回数等に応じた上述の遊技状態指定情報が主制御基板 100 のメイン RAM 103 における所定の記憶領域に記憶され、電断が発生した場合には、上述の遊技状態指定情報を含むメイン RAM 103 の記憶データについてバックアップが行われるようになっている。これにより、電断発生前に設定されていた遊技状態や特別図柄の変動回数等に応じた上述の遊技状態指定情報を、電断復帰時に取得し副制御基板 300 に送信可能となる。

そして、サブ CPU 301 は、遊技状態指定情報を受信すると、副制御基板 300 におけるサブ RAM 303 の所定の記憶領域に、受信した遊技状態指定情報を記憶する。

【0597】

40

以上のように、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P によれば、上述の各時点で、設定されている遊技状態や特別図柄の変動回数等に応じた遊技状態指定情報が副制御基板 300 に送信されるため、副制御基板 300 においても、上述の各時点で設定されている遊技状態や当該遊技状態が設定されてからの特別図柄の変動回数等を把握することができ、当該遊技状態や特別図柄の変動回数等に応じた演出を実行可能となる。

【0598】

また、他の適用例 6 に係るパチンコ機 P においては、電断復帰時点（パチンコ機 P の電源がオフからオンとなった時点）において、電断発生前の遊技状態指定情報が副制御基板 300 に送信される。

他の適用例 6 に係るパチンコ機 P では、たとえば、落雷等によりパチンコ機 P に不測の

50

電断が発生した場合、主制御基板１００におけるメインＲＡＭ１０３の記憶データについてはバックアップが行われるものの、副制御基板３００におけるサブＲＡＭ３０３の記憶データについてはバックアップが行われなくなっている。そのため、上述の電断の発生により副制御基板３００にリセットが生じたような場合には、副制御基板３００におけるサブＲＡＭ３０３の記憶データがクリアされる。すると、上述のようにサブＲＡＭ３０３に記憶された遊技状態指定情報もクリアされることとなる。さらに、他の適用例６に係るパチンコ機Ｐは、主制御基板１００から副制御基板３００へは一方向に通信可能となっているため、主制御基板３００は、副制御基板３００にリセットが発生したことを把握できない。そこで、電断が発生した場合には、当該電断からの復帰時点で、メインＣＰＵ１０１がメインＲＡＭ１０３に記憶されている遊技状態指定情報を副制御基板３００に送信することで、副制御基板３００は、電断発生前における遊技状態指定情報を把握することができる。これにより、電断が発生した場合であっても、電断発生前に設定されていた遊技状態に応じた演出を再度実行することができる。

10

【０５９９】

また、他の適用例６に係るパチンコ機Ｐでは、通常遊技状態又は第２低確率時短遊技状態が設定されてからの特別図柄の変動回数が時短発動回数に到達することで設定される第１低確率時短遊技状態中（すなわち、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介さずに設定される時短遊技状態中）と、大当たり図柄Ｘ１の決定に基づく特別遊技の終了後に設定される第２低確率時短遊技状態中（すなわち、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介して設定される時短遊技状態中）とでは、各時短遊技状態に応じた遊技状態指定情報が定められている。

20

したがって、他の適用例６に係るパチンコ機Ｐによれば、副制御基板３００において、設定されている時短遊技状態が、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介さずに設定されたものか（すなわち、第１低確率時短遊技状態であるか）、又は、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介して設定されたものか（すなわち、第２低確率時短遊技状態であるか）を把握することができ、各時短遊技状態に応じた演出を実行可能となる。

【０６００】

また、他の適用例６に係るパチンコ機Ｐでは、第１低確率時短遊技状態が設定されることとなる変動の１回前の変動における停止表示時間の経過時点で、メインＣＰＵ１０１により、次の変動が、第１低確率時短遊技状態が設定される直前の変動である旨を示す第１低確率時短到達前指定情報が副制御基板３００に送信される。

30

これにより、他の適用例６に係るパチンコ機Ｐによれば、第１低確率時短遊技状態が設定される時点で実行される演出のデータ等を、当該時点よりも前に準備することができるため、たとえば、当該時点で急に演出内容が切り替わる等、遊技者に対し演出の進行に関する違和感を与えるような事態を防止可能となる。

【０６０１】

（各種回数の送信の概要）

他の適用例６に係るパチンコ機ＰのメインＣＰＵ１０１は、上述の各遊技状態の設定時点や時短発動回数カウンタによるカウントの開始時点等において、時短回数や時短発動回数等、種々の回数に関する数値情報（数値データ）を副制御基板３００に送信する。

40

【０６０２】

具体的には、メインＣＰＵ１０１は、第２低確率時短遊技状態の設定時点（すなわち、大当たり図柄Ｘ１の決定に基づく特別遊技の終了時点）において、第２低確率時短遊技状態における時短回数である「１００回」という数値情報を副制御基板３００に送信する。

また、メインＣＰＵ１０１は、高確率時短遊技状態の設定時点（すなわち、大当たり図柄Ｘ２又はＸ３の決定に基づく特別遊技の終了時点）において、高確率時短遊技状態における高確回数である「１００回」という数値情報、及び、時短回数である「１００回」という数値情報を副制御基板３００に送信する。

また、メインＣＰＵ１０１は、時短発動回数カウンタによるカウントの開始時点（すなわち、ＲＡＭクリア時点、或いは、特別遊技の終了後に通常遊技状態又は第２低確率時短

50

遊技状態が設定された時点)において、第1低確率時短遊技状態の時短発動回数である「500回」という数値情報を副制御基板300に送信する。

また、メインCPU101は、第1低確率時短遊技状態の設定時点(すなわち、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数(500回)に到達した時点)において、第1低確率時短遊技状態における時短回数である「600回」という数値情報を副制御基板300に送信する。

【0603】

ここで、特に図示していないが、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、上述の各種回数に対応する数値情報はいずれも、1バイト(8ビット)の2進数データである回数データA及び回数データBにより構成(表現)されるものとなっている。

具体的には、回数データA及び回数データBはいずれも、上位1ビットを除く下位7ビットにより、「0000000b」(10進数で0。なお、最後尾に「b」が付された数字は2進数表記。以下、同様)～「1111111b」(10進数で127)の範囲の数値が表現されるものとなっている。回数データAの下位7ビットは、上述の各種回数の数値を7ビットの2進数で表現可能な最大値「127」(10進数)に1を加えた「128」で割った余りの値となっており、回数データBの下位7ビットは、上述の各種回数の値を上述の「128」で割った商の値となっている。

メインCPU101は、上述の各種時点において、上述のように構成された回数データAを副制御基板300に送信した後に、上述のように構成された回数データBを副制御基板300に送信する。そして、サブCPU301は、回数データA及び回数データBを受信すると、後から受信した回数データBの下位7ビットの値と上述の「128」との積に、先に受信した回数データAの下位7ビットの値を加算することにより、対応する回数を算出することができる。これにより、副制御基板300において、上述の各種回数を把握することができる。

【0604】

たとえば、第2低確率時短遊技状態の時短回数「100回」であれば、この「100回」を上述の「128」で割った商が「0」、余りが「100」となる。したがって、この時短回数「100回」に対応する回数データAは、下位7ビットが「1100100b」(10進数で100)となり、回数データBは、下位7ビットが「0000000b」(10進数で0)となる。

そして、メインCPU101は、第2低確率時短遊技状態の設定時点において、下位7ビットが「1100100b」の回数データAを副制御基板300に送信した後、下位7ビットが「0000000b」の回数データBを副制御基板300に送信する。

サブCPU301は、回数データA及び回数データBを受信すると、回数データBの下位7ビット「0000000b」(10進数で0)と上述の「128」との積である「0」に、回数データAの下位7ビット「1100100b」(10進数で100)を加算することで、第2低確率時短遊技状態の時短回数である「100回」を算出することができる。これにより、副制御基板300において、第2低確率時短遊技状態の設定時点で、時短回数である「100回」という数値情報を取得可能となる。

【0605】

また、たとえば、第1低確率時短遊技状態の時短発動回数「500回」であれば、この「500回」を上述の「128」で割った商が「3」、余りが「116」となる。したがって、この時短発動回数「500回」に対応する回数データAは、下位7ビットが「1110100b」(10進数で116)となり、回数データBは、下位7ビットが「0000011b」(10進数で3)となる。

そして、メインCPU101は、時短発動回数カウンタによるカウントの開始時点において、下位7ビットが「1110100b」の回数データAを副制御基板300に送信した後、下位7ビットが「0000011b」の回数データBを副制御基板300に送信する。

サブCPU301は、回数データA及び回数データBを受信すると、回数データBの下

10

20

30

40

50

位7ビット「0000011b」（10進数で3）と上述の「128」との積である「384」に、回数データAの下位7ビット「1110100b」（10進数で116）を加算することで、第1低確率時短遊技状態の時短発動回数である「500回」を算出することができる。これにより、副制御基板300において、時短発動回数カウンタによるカウンタの開始時点で、時短発動回数である「500回」という数値情報を取得可能となる。
【0606】

また、たとえば、第1低確率時短遊技状態の時短回数「600回」であれば、この「600回」を上述の「128」で割った商が「4」、余りが「88」となる。したがって、この時短回数「600回」に対応する回数データAは、下位7ビットが「1011000b」（10進数で88）となり、回数データBは、下位7ビットが「0000100b」（10進数で4）となる。

10

そして、メインCPU101は、第1低確率時短遊技状態の設定時点において、下位7ビットが「1011000b」の回数データAを副制御基板300に送信した後、下位7ビットが「0000100b」の回数データBを副制御基板300に送信する。

サブCPU301は、回数データA及び回数データBを受信すると、回数データBの下位7ビット「0000100b」（10進数で4）と上述の「128」との積である「512」に、回数データAの下位7ビットの値「1011000b」（10進数で88）を加算することで、第1低確率時短遊技状態の時短回数である「600回」を算出することができる。これにより、副制御基板300において、第1低確率時短遊技状態の設定時点で、時短回数である「600回」という数値情報を取得可能となる。

20

【0607】

以上のように、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、時短回数や時短発動回数等の各種回数を複数のビット（他の適用例6では7ビット）の2進数で表現可能な最大値よりも1大きい値で割った余りの値を含む回数データA、及び、商の値を含む回数データBを副制御基板300に送信し、副制御基板300において、受信した回数データA及び回数データBに基づいて上述の回数を算出できるようになっている。

これにより、他の適用例6に係るパチンコ機Pによれば、時短回数や時短発動回数等の各種回数が大きい値となる場合であっても、副制御基板300に送信するデータの数を少なくしつつ、上述の回数を副制御基板300に伝達することができる。

【0608】

30

また、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、上述の余りの値を含む回数データAを送った後に、上述の商の値を含む回数データBを副制御基板300に送信するようになっている。

これにより、たとえば、パチンコ機において、時短回数や時短発動回数等の各種回数が上述の複数のビットの2進数で表現可能な最大値以下であるように設定されている場合には、回数データBに含まれる商の値は常に0となることから、先に送信された回数データAのみに基づいて上述の回数を算出することができる。したがって、上述の場合には、副制御基板300での上述の回数の算出処理を簡易化することができる。

【0609】

40

また、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態又は第2低確率時短遊技状態が設定されてからの特別図柄の変動回数が時短発動回数に到達することで設定される第1低確率時短遊技状態（すなわち、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介さずに設定される時短遊技状態）の時短回数、及び、大当たり図柄X1の決定に基づく特別遊技の終了後に設定される第2低確率時短遊技状態（すなわち、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介して設定される時短遊技状態）の時短回数についてはいずれであっても、所定の形式により構成されたデータ（回数データA、回数データB）を副制御基板300に送信することにより、副制御基板300において、当該データに基づき上述の時短回数を取得（把握）できるようになっている。

したがって、副制御基板300においては、同一の処理を実行することにより、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介さずに設定される時短遊技状態の時短回数、及び、大当

50

たりの当選及び特別遊技の実行を介して設定される時短遊技状態の時短回数のいずれをも取得することができ、当該取得の処理が煩雑となるのを防止することができる。

【0610】

次に、上述の特図遊技の進行について、上述の実施の形態と異なる点を中心として、フローチャートを用いて説明する。

まず、特別図柄の変動が停止し、当該特別図柄を停止表示する停止表示時間を停止表示時間タイマカウンタにセットされた後に実行される停止後処理について、図72のフローチャートを参照して説明する。

ステップ3000において、メインCPU101は、停止表示時間タイマカウンタにセットされた停止表示時間が経過したか否かを判定する。そして、停止表示時間が経過していないと判定した場合、停止後処理を終了する。一方、停止表示時間が経過したと判定した場合、次のステップ3001に進む。

10

ステップ3001において、メインCPU101は、現時点の遊技状態を遊技状態バッファに記憶する。そして、次のステップ3002に進む。

【0611】

ステップ3002において、メインCPU101は、時短回数更新処理を実行する。この時短回数更新処理は、上述の実施の形態における時短回数更新処理と同様であるため、説明を割愛する。そして、次のステップ3003に進む。

ステップ3003において、メインCPU101は、高確回数更新処理を実行する。この高確回数更新処理は、上述の実施の形態における高確回数更新処理と同様であるため、説明を割愛する。そして、次のステップ3004に進む。

20

【0612】

ステップ3004において、メインCPU101は、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。そして、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄でない（すなわち、ハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ3009に進む。一方、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄であると判定した場合、次のステップ3005に進む。

ステップ3005において、メインCPU101は、大当たり当選時の遊技状態及び停止表示された大当たり図柄の種別（大当たり図柄X1、X2、X3）を副制御基板300に伝達するための大当たり当選時コマンドをセットする。そして、次のステップ3006に進む。

30

【0613】

ステップ3006において、メインCPU101は、現時点の遊技状態をリセットする。そして、次のステップ3007に進む。

ステップ3007において、メインCPU101は、特別遊技の開始時に設定される待機時間であるオープニング時間をオープニング時間タイマカウンタにセットするとともに、オープニング処理が開始されることを示すオープニングコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ3008に進む。

【0614】

ステップ3008において、メインCPU101は、停止表示されている大当たり図柄の種別に基づいて、メインRAM103にラウンド数をセットする。具体的には、メインCPU101は、停止表示されている大当たり図柄がX1又はX2であれば、ラウンド数として「5」をセットし、停止表示されている大当たり図柄がX3であれば、ラウンド数として「10」をセットする。そして、停止後処理を終了する。

40

【0615】

また、上述のステップ3004で停止表示されている特別図柄が大当たり図柄でないと判定した場合に進むステップ3009において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタによるカウントを行うための時短発動回数カウント実行処理を実行する。そして、次のステップ3010に進む。

ステップ3010において、メインCPU101は、高確率時短遊技状態が終了した時

50

点であるか否かを判定する。具体的には、上述のステップ3002で第2時短遊技フラグがオンからオフとなり、かつ上述のステップ3003で高確遊技フラグがオンからオフとなったか否かを判定する。そして、高確率時短遊技状態が終了した時点でないと判定した場合、ステップ3012に進む。一方、高確率時短遊技状態が終了した時点であると判定した場合、次のステップ3011に進む。

【0616】

ステップ3011において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタに時短発動回数「500」をセットする。また、メインCPU101は、時短発動回数「500」に対応する回数データA及び回数データBを副制御基板300に送信する。そして、次のステップ3012に進む。

10

ステップ3012において、メインCPU101は、当該時点で副制御基板300に送信する遊技状態指定情報が変更されるか否かを判定し、遊技状態指定情報が変更されると判定した場合には、変更後の遊技状態指定情報を含む遊技状態変化指定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。なお、遊技状態指定情報が変更されないと判定した場合には、メインCPU101はここでは何も実行しない。そして、停止後処理を終了する。

【0617】

次に、上述したステップ3010の時短発動回数カウンタ実行処理について、図73のフローチャートを参照して説明する。

ステップ3100において、メインCPU101は、高確遊技フラグがオフであるか否かを判定する。そして、高確遊技フラグがオフでない（すなわち、オンである）と判定した場合、時短発動回数カウンタ実行処理を終了する。一方、高確遊技フラグがオフであると判定した場合、次のステップ3101に進む。

20

【0618】

ステップ3101において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタのカウンタ値が時短発動回数に到達した旨を示す時短発動回数到達フラグがオフであるか否かを判定する。そして、時短発動回数到達フラグがオフでない（すなわち、オンである）と判定した場合、時短発動回数カウンタ実行処理を終了する。一方、時短発動回数到達フラグがオフであると判定した場合、次のステップ3102に進む。

ステップ3102において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタのカウンタ値を1デクリメントする。そして、次のステップ3103に進む。

30

【0619】

ステップ3103において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタのカウンタ値が0に到達したか否かを判定する。そして、到達していないと判定した場合、時短発動回数カウンタ実行処理を終了する。一方、到達したと判定した場合、次のステップ3104に進む。

ステップ3104において、メインCPU101は、第1低確率時短遊技状態を設定するための第1低確率時短遊技状態設定処理を実行する。具体的には、メインCPU101は、第1時短遊技フラグをオンにし、時短回数に「600」をセットする。なお、時短発動回数に到達した時点では通常遊技状態が設定されており、高確遊技フラグはオフとなっている。この高確遊技フラグはオフのままとする。また、メインCPU101は、第1低確率時短遊技状態の時短回数「600」に対応する回数データA及び回数データBを副制御基板300に送信する。そして、次のステップ3105に進む。

40

【0620】

ステップ3105において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタのカウンタ値をリセット（ゼロクリア）する。そして、次のステップ3106に進む。

ステップ3106において、メインCPU101は、時短発動回数到達フラグをオンにする。そして、時短発動回数カウンタ実行処理を終了する。

【0621】

次に、特別遊技が終了した時点で実行される特別遊技終了処理について、図74のフローチャートを参照して説明する。

50

ステップ3200において、メインCPU101は、終了した特別遊技の実行契機となった大当たり図柄（メインRAM103の処理領域に記憶）を確認し、上述の大当たり図柄に応じて、特別遊技の終了後の遊技状態を設定する遊技状態設定処理を実行する。

具体的には、メインCPU101は、上述の大当たり図柄がX1の場合（すなわち、第2低確率時短遊技状態が設定される場合）には、高確遊技フラグをオフにするとともに、第2時短遊技フラグをオンにし、時短回数に「100」をセットする。また、上述の大当たり図柄がX2又はX3の場合（すなわち、高確率時短遊技状態が設定される場合）には、高確遊技フラグ及び第2時短遊技フラグをいずれもオンにするともに、高確回数及び時短回数に「100」をセットする。

また、メインCPU101は、高確率時短遊技状態が設定された場合には、高確回数「100」に対応する回数データA及び回数データBを副制御基板300に送信するとともに、時短回数「100」に対応する回数データA及び回数データBを副制御基板300に送信する。また、第2低確率時短遊技状態が設定された場合には、時短回数「100」に対応する回数データA及び回数データBを副制御基板300に送信する。

そして、次のステップ3201に進む。

【0622】

ステップ3201において、メインCPU101は、上述のステップ3200で設定された遊技状態、及び、対応する遊技状態指定情報を含む特別遊技後遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ3202に進む。

ステップ3202において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタのカウンタ値をリセット（ゼロクリア）する。そして、次のステップ3203に進む。

【0623】

ステップ3203において、メインCPU101は、時短発動回数到達フラグをオフにする。そして、次のステップ3204に進む。

ステップ3204において、メインCPU101は、上述のステップ3200で第2低確率時短遊技状態が設定されたか否かを判定する。具体的には、上述のステップ3200で、高確フラグがオフ、かつ第2時短遊技フラグがオンとなったか否かを判定する。そして、第2低確率時短遊技状態が設定されていないと判定した場合、特別遊技終了処理を終了する。一方、第2低確率時短遊技状態が設定されたと判定した場合、次のステップ3205に進む。

【0624】

ステップ3205において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタに時短発動回数「500」をセットする。また、メインCPU101は、時短発動回数「500」に対応する回数データA及び回数データBを副制御基板300に送信する。そして、特別遊技終了処理を終了する。

【0625】

次に、RAMクリア（リセット）に基づいて実行されるRAMクリア時処理について、図75のフローチャートを参照して説明する。

ステップ3300において、メインCPU101は、通常遊技状態を設定する通常遊技状態設定処理を実行する。具体的には、メインCPU101は、高確遊技フラグ、第1時短遊技フラグ及び第2時短遊技フラグをいずれもオフにする。そして、次のステップ3301に進む。

ステップ3301において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタのカウンタ値をリセット（ゼロクリア）する。そして、次のステップ3302に進む。

【0626】

ステップ3302において、メインCPU101は、時短発動回数到達フラグをオフにする。そして、次のステップ3303に進む。

ステップ3303において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタに時短発動回数「500」をセットする。また、メインCPU101は、時短発動回数「500」に対応する回数データA及び回数データBを副制御基板300に送信する。そして、RAM

10

20

30

40

50

クリア後処理を終了する。

【0627】

次に、スペック指定コマンド送信時点において実行されるスペック指定コマンド送信時点処理について、図76のフローチャートを参照して説明する。

ステップ3400において、メインCPU101は、パチンコ機Pの機種情報、及び、対応する遊技状態指定情報を含むスペック指定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、スペック指定コマンド送信時点処理を終了する。

【0628】

(背景画像の表示、残りの時短回数のカウントダウン表示、時短発動回数へ向けての回数のカウントアップ表示等の各種表示の概要)

他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、演出表示装置21の表示部21aに表示される背景画像として、通常遊技状態に対応する通常背景画像(図77(d)~(e)等参照)、第1低確率時短遊技状態に対応する第1低確率時短背景画像(図77(i)~(j)等参照)、第2低確率時短遊技状態に対応する第2低確率時短背景画像(図77(a)~(b)等参照)、高確率時短遊技状態に対応する高確率時短背景画像(図79(a)~(c)等参照)が設けられており、各遊技状態中には対応する背景画像が表示部21aに表示されるようになっている。

【0629】

具体的には、通常遊技状態中には通常背景画像が表示され、大当たり図柄X1の決定に基づく特別遊技の終了後に設定される第2低確率時短遊技状態中には第2低確率時短背景画像が表示され、大当たり図柄X2又はX3の決定に基づく特別遊技の終了後に設定される高確率時短遊技状態中には高確率時短背景画像が表示され、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数に到達することで設定される第1低確率時短遊技状態中には第1低確率時短背景画像が表示される。

そして、遊技状態が切り替わると、これに併せて、表示される背景画像も切り替わるようになっている(図77(d)、図77(i)等参照)。

【0630】

また、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、第1低確率時短遊技状態中及び第2低確率時短遊技状態中はいずれも、表示部21aの所定箇所(他の適用例6では、右上隅)に所定の表示を行うための上部表示枠が表示され、この上部表示枠内において、特別図柄の変動(変動演出)が1回行われるごとに、残りの時短回数のカウントダウン表示が行われるようになっている(図77(a)~(c)、図77(j)、図78(a)等参照)。同様に、高確率時短遊技状態中は、上述の上部表示枠内において、特別図柄の変動(変動演出)が1回行われるごとに、残りの高確回数(時短回数)のカウントダウン表示が行われるようになっている(図79(a)~(c)等参照)。

【0631】

また、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、時短発動回数カウンタによるカウントが行われている間(すなわち、第2低確率時短遊技状態及び通常遊技状態Aが設定されている間)は、表示部21aの所定箇所(他の適用例6では、右下隅)に所定の表示を行うための下部表示枠が表示され、この下部表示枠内において、特別図柄の変動(変動演出)が1回行われるごとに、時短発動回数である500回へ向けての回数のカウントアップ表示が行われるようになっている(図77(a)~(h)、図79(d)~(g)、図80(a)~(c)等参照)。

【0632】

また、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、第1低確率時短遊技状態中には、上述の低確率時短背景画像の表示とともに、上述の下部表示枠内において、第1低確率時短遊技状態中である旨を示す表示(他の適用例6では、「ラッキータイム中」という文字表示)が行われるようになっている(図77(i)~(j)、図78(a)、図79(h)、図80(d)等参照)。

【0633】

以下、上述の各種表示について、より具体的に説明する。

(1) 大当たり図柄×1の決定に基づく特別遊技の終了後における表示

上述の如く、大当たり図柄×1の決定に基づく特別遊技の終了後には第2低確率時短遊技状態が設定され、時短発動回数カウンタによるカウントが開始される。

そして、第2低確率時短遊技状態の設定に伴い、表示部21aにおいて、第2低確率時短背景画像の表示、第2低確率時短遊技状態が設定された旨を示す表示（他の適用例6では、「リベンジモードスタート!」という文字表示）、上部表示枠の表示、カウントダウン表示が行われる残りの時短回数の初期値（すなわち、第2低確率時短遊技状態における時短回数「100」）の表示、下部表示枠の表示、及び、時短発動回数へ向けてのカウントアップ表示の初期値（「1」）の表示が行われる（図77（a）参照）。 10

【0634】

その後、特別図柄の変動（変動表示）が実行されるごとに、当該変動における停止表示時間が経過する時点で、残りの時短回数のカウントダウン表示が行われるとともに、時短発動回数へ向けての回数のカウントアップ表示が行われる。

そして、大当たりに当選することなく特別図柄の変動が100回行われると、残りの時短回数の表示が「0」となるとともに、時短発動回数へ向けての回数の表示が「100」となり（図77（b）参照）、当該変動における停止表示時間が経過すると、通常遊技状態（通常遊技状態A）が設定される。この通常遊技状態の設定に伴い、第2低確率時短背景画像の通常背景画像への切り替え、第2低確率時短遊技状態が終了した旨を示す表示（他の適用例6では、「リベンジモード終了」という文字表示）、上部表示枠の表示のクリア、及び、残りの時短回数の表示のクリアが行われる（図77（c）～（d）参照）。なお、時短発動回数へ向けての回数については、継続してカウントアップ表示が行われる（図77（d）参照）。 20

【0635】

その後は、特別図柄の変動（変動表示）が実行されるごとに、当該変動における停止表示時間が経過する時点で、時短発動回数へ向けての回数のカウントアップ表示が行われる（図77（e）～（g）参照）。

そして、大当たりに当選することなく、さらに特別図柄の変動が400回行われると、時短発動回数へ向けての回数の表示が「500」となり（図77（g）参照）、当該変動における停止表示時間が経過すると、第1低確率時短遊技状態が設定される。この第1低確率時短遊技状態の設定に伴い、通常背景画像の第1低確率時短背景画像への切り替え、第1低確率時短遊技状態が設定された旨を示す表示（他の適用例6では、「ラッキータイムスタート!」という文字表示）、カウントダウン表示が行われる残りの時短回数の初期値（すなわち、第1低確率時短遊技状態における時短回数「600」）の表示、カウントアップ表示が行われていた回数の表示のクリア、及び、第1低確率時短遊技状態中である旨を示す表示が行われる（図77（h）～（i）参照）。 30

【0636】

その後は、特別図柄の変動（変動表示）が実行されるごとに、当該変動における停止表示時間が経過する時点で、残りの時短回数のカウントダウン表示が行われる。

そして、大当たりに当選することなく、さらに特別図柄の変動が600回行われると、残りの時短回数の表示が「0」となり（図77（j）参照）、当該変動における停止表示時間が経過すると、通常遊技状態（通常遊技状態B）が設定される。この通常遊技状態の設定に伴い、第1低確率時短背景画像の通常背景画像への切り替え、第1低確率時短遊技状態が終了した旨を示す表示（他の適用例6では、「ラッキータイム終了」という文字表示）、下部表示枠の表示のクリア、及び、第1低確率時短遊技状態中である旨を示す表示のクリアが行われる（図78（a）～（b）参照）。 40

【0637】

なお、第1低確率時短遊技状態の設定が1回行われたため、上述の通常遊技状態（通常遊技状態B）が設定された後は、時短発動回数カウンタによるカウントは行われない。したがって、次に大当たりに当選するまでの間は、下部表示枠の表示、及び、時短発動回数 50

へ向けての回数のカウントアップ表示は行われなくなっている（図 7 8（c）参照）。

【0638】

（2）大当たり図柄 X 2 又は X 3 の決定に基づく特別遊技の終了後における表示

上述の如く、大当たり図柄 X 2 又は X 3 の決定に基づく特別遊技の終了後には高確率時短遊技状態が設定される。上述の如く、高確率時短遊技状態中は、時短発動回数カウンタによるカウントは行われない。

そして、高確率時短遊技状態の設定に伴い、表示部 2 1 a において、高確率時短背景画像の表示、高確率時短遊技状態が設定された旨を示す表示（他の適用例 6 では、「スーパーモードスタート！」という文字表示）、上部表示枠の表示、及び、カウントダウン表示が行われる残りの高確回数及び時短回数の初期値（すなわち、高確率時短遊技状態における高確回数及び時短回数「100」）の表示が行われる（図 7 9（a）参照）。なお、時短発動回数カウンタによるカウントが行われないことから、この時点では、下部表示枠の表示、及び、時短発動回数へ向けてのカウントアップ表示の初期値の表示は行われない（図 7 9（a）参照）

【0639】

その後、特別図柄の変動（変動表示）が実行されるごとに、当該変動における停止表示時間が経過する時点で、残りの時短回数のカウントダウン表示が行われる。

そして、大当たりに当選することなく特別図柄の変動が100回行われると、残りの高確回数及び時短回数の表示が「0」となり（図 7 9（b）参照）、当該変動における停止表示時間が経過すると、通常遊技状態（通常遊技状態 A）が設定される。この通常遊技状態の設定に伴い、高確率時短背景画像の通常背景画像への切り替え、高確率時短遊技状態が終了した旨を示す表示（他の適用例 6 では、「スーパーモード終了」という文字表示）、上部表示枠の表示のクリア、及び、残りの時短回数の表示のクリアが行われる（図 7 7（c）～（d）参照）。また、通常遊技状態が設定されたことにより、時短発動回数カウンタによるカウントが開始されるため、下部表示枠の表示、及び、時短発動回数へ向けてのカウントアップ表示の初期値（「1」）の表示が行われる（図 7 9（d）参照）。

【0640】

その後は、特別図柄の変動（変動表示）が実行されるごとに、当該変動における停止表示時間が経過する時点で、時短発動回数へ向けての回数のカウントアップ表示が行われる（図 7 9（e）～（f）参照）。

そして、大当たりに当選することなく、さらに特別図柄の変動が500回行われると、時短発動回数へ向けての回数の表示が「500」となり（図 7 9（f）参照）、当該変動における停止表示時間が経過すると、第1低確率時短遊技状態が設定される。この第1低確率時短遊技状態の設定に伴い、上述の（1）と同様に、通常背景画像の第1低確率時短背景画像への切り替え、第1低確率時短遊技状態が設定された旨を示す表示、カウントダウン表示が行われる残りの時短回数の初期値（「600」）の表示、カウントアップ表示が行われていた回数の表示のクリア、及び、第1低確率時短遊技状態中である旨を示す表示が行われる（図 7 9（g）～（h）参照）。

また、その後の表示の流れについては、上述の（1）と同様となるため、説明を割愛する。

【0641】

（3）RAMクリア後における表示

上述の如く、RAMクリア後には通常遊技状態（通常遊技状態 A）が設定され、時短発動回数カウンタによるカウントが開始される。

そして、通常遊技状態の設定に伴い、表示部 2 1 a において、通常背景画像の表示、下部表示枠の表示、及び、時短発動回数へ向けてのカウントアップ表示の初期値（「1」）の表示が行われる（図 8 0（a）参照）。

【0642】

その後、特別図柄の変動（変動表示）が実行されるごとに、当該変動における停止表示

10

20

30

40

50

時間が経過する時点で、残りの時短回数のカウントダウン表示が行われるとともに、時短発動回数へ向けての回数のカウントアップ表示が行われる。

そして、大当たりに当選することなく、特別図柄の変動が500回行われると、時短発動回数へ向けての回数の表示が「500」となり(図80(b)参照)、当該変動における停止表示時間が経過すると、第1低確率時短遊技状態が設定される。この第1低確率時短遊技状態の設定に伴い、上述の(1)や(2)と同様に、通常背景画像の第1低確率時短背景画像への切り替え、第1低確率時短遊技状態が設定された旨を示す表示、カウントダウン表示が行われる残りの時短回数の初期値の表示、カウントアップ表示が行われていた回数の表示のクリア、及び、第1低確率時短遊技状態中である旨を示す表示が行われる(図80(c)～(d)参照)。

また、その後の表示の流れについては、上述の(1)と同様となるため、説明を割愛する。

【0643】

(電断復帰後の上述の表示の概要)

上述の如く、たとえば、落雷等によりパチンコ機Pに不測の電断が発生した場合には、サブRAM303に記憶された遊技状態指定情報がクリアされる。しかし、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、当該電断からの復帰時に、当該電断の発生時に主制御基板100においてバックアップされた遊技状態指定情報が副制御基板300に送信される。これにより、受信した上述の遊技状態指定情報に基づいて、電断の発生前に実行されていた所定の表示を電断復帰後にも実行できるようになっている。

【0644】

たとえば、電断の発生前に第2低確率時短遊技状態が設定されていた場合には、当該電断からの復帰時点で、主制御基板100から電断の発生前に記憶されていた第2低確率時短指定情報、第2低確率時短終了所定回数前指定情報、第2低確率時短最終指定情報等の遊技状態指定情報が、副制御基板300に送信される。これにより、副制御基板300において、電断の発生前に設定されていた遊技状態が第2低確率時短遊技状態であることを把握できるため、背景画像として第2低確率時短背景画像を表示するとともに、上部表示枠の表示、及び、下部表示枠の表示等を行うことができる。

【0645】

また、電断の発生前に第1低確率時短遊技状態が設定されていた場合には、当該電断からの復帰時点で、主制御基板100から電断の発生前に記憶されていた第1低確率時短指定情報、第1低確率時短終了所定回数前指定情報、第1低確率時短最終指定情報等の遊技状態指定情報が、副制御基板300に送信される。これにより、副制御基板300において、電断の発生前に設定されていた遊技状態が第1低確率時短遊技状態であることを把握できるため、背景画像として第1低確率時短背景画像を表示するとともに、上部表示枠の表示、下部表示枠の表示、及び、第1低確率時短遊技状態中である旨を示す表示(ラッキータイム中という文字表示)等を行うことができる。

【0646】

また、電断の発生前に通常遊技状態Aが設定されていた場合には、当該電断からの復帰時点で、主制御基板100から電断の発生前に記憶されていた通常A指定情報の遊技状態指定情報が、副制御基板300に送信される。これにより、副制御基板300において、電断の発生前に設定されていた遊技状態が通常遊技状態Aであることを把握できるため、背景画像として通常背景画像を表示するとともに、下部表示枠の表示等を行うことができる。

【0647】

また、電断の発生前に通常遊技状態Bが設定されていた場合には、当該電断からの復帰時点で、主制御基板100から電断の発生前に記憶されていた通常B指定情報の遊技状態指定情報が、副制御基板300に送信される。これにより、副制御基板300において、電断の発生前に設定されていた遊技状態が通常遊技状態Bであることを把握できるため、背景画像として通常背景画像を表示し、下部表示枠の表示は行わないようにすることがで

10

20

30

40

50

きる。

【0648】

以上のように、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、電断復帰時に、電断発生前に記憶されていた遊技状態指定情報が副制御基板300に送信され、当該遊技状態指定情報に基づいて背景画像の表示等を実行することができる。

すなわち、他の適用例6に係るパチンコ機Pによれば、電断発生前に設定されていた遊技状態に応じた各種表示を、電断復帰後に確実に再開することができるため、電断が発生した場合に不適切な演出が実行されてしまうような事態を防止することができる。

【0649】

なおここで、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、電断からの復帰時点で、電断の発生前における残りの時短回数や時短発動回数カウンタのカウント値については、副制御基板300に送信されることはないようになっている。そのため、副制御基板300において、これらの値を把握することができず、正確な表示を行うことができない。

そこで、特に図示していないが、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、第1低確率時短遊技状態、第2低確率時短遊技状態又は高確率時短遊技状態において電断が発生し、この電断から復帰した後は、上部表示枠が表示されるものの、この上部表示枠内には、正確な回数を想起し得ない特定の表示（たとえば、「？」マークの表示や「0」の表示等）が行われるようになっている。同様に、第1低確率時短遊技状態、第2低確率時短遊技状態又は通常遊技状態Aにおいて電断が発生し、この電断から復帰した後は、下部表示枠が表示されるものの、この下部表示枠内には、上述の表示が行われるようになっている。

これにより、遊技者が、残りの時短回数や時短発動回数までの残り回数等を誤認するような事態を防止することができる。

【0650】

なお、電断からの復帰時点で、電断の発生前における残りの時短回数や時短発動回数カウンタのカウント値を副制御基板300に送信するように設定し、電断復帰後に正確な回数表示を実行できるようにしてもよい。

【0651】

（他の適用例6に係るパチンコ機Pの変形例）

他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、第2遊技領域12bにのみゲート20が1個設けられていたが、ゲート20の設置位置及び設置個数は、これに限定されるものではない。

たとえば、第1遊技領域12aにゲート20を1個設けるようにしてもよいし、第1遊技領域12a及び第2遊技領域12bにそれぞれ1個ずつゲート20を設けるようにしてもよい。

このようにした場合には、第1遊技領域12aへ向けて遊技球を打ち出した場合にも、普通図柄の抽選が実行される機会が得られるため、遊技者の興味を高めることができる。

また、第2遊技領域12bには、第2遊技領域12bへ進入し、かつ第2始動入賞口16及び大入賞口18へ入球しなかった遊技球のほぼ全てが入球可能であって、遊技球が入球した場合に、所定個数（たとえば、1個）の遊技球が払い出されるとともに、普通図柄の抽選が行われるように構成された普図作動入賞口を設けてもよい。

このようにした場合には、たとえば、非時短遊技状態中に第2遊技領域12bへ向けて遊技球を打ち出すと、第2始動入賞口16には遊技球が入球しないものの、普図作動入賞口には遊技球が入球し、これにより遊技球の払い出し及び普通図柄の抽選が実行される機会が得られるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0652】

また、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、時短発動回数カウンタによるカウント値が時短発動回数に到達することにより設定される第1時短遊技状態中（第1低確率時短遊技状態中）は、非時短遊技状態中と同一の確率で普通図柄の抽選において当たりとなるようになっていたが、これに限定されるものではなく、第1時短遊技状態中は非時短遊技状態中よりも高い確率で普通図柄の抽選において当たりとなるように設定してもよい。

また、第1時短遊技状態中においては、非時短遊技状態中よりも、普通図柄の抽選にお

10

20

30

40

50

いて当たりとなる確率が高くなる設定、普通図柄の変動時間が短くなる設定、及び、可動片16bの作動時間が長くなる設定のうち少なくとも1つを行うことにより、第2始動入賞口16への遊技球の入球を容易とするようにしてもよい。

このようにした場合にも、他の適用例6に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0653】

また、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、時短遊技状態として、大当たりの当選（大当たり図柄X1、X2、X3の決定）及び特別遊技の実行を介して設定される時短遊技状態（第2時短遊技状態）、及び、低確率遊技状態（通常遊技状態、第2低確率時短遊技状態）において大当たりに当選することなく特別図柄の変動回数が時短発動回数に到達することにより設定される時短遊技状態（第1時短遊技状態）が設けられていたが、時短遊技状態の種類としては、これらに限定されるものではない。

たとえば、大当たり図柄以外であって時短遊技状態を設定する旨が定められた特別図柄（たとえば、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄等）の決定に基づいて設定される時短遊技状態等を設けてもよい。

また、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介して設定される時短遊技状態、低確率遊技状態において大当たりに当選することなく特別図柄の変動回数が時短発動回数に到達することにより設定される時短遊技状態、及び、大当たり図柄以外であって時短遊技状態を設定する旨が定められた特別図柄の決定に基づいて設定される時短遊技状態は、第2始動入賞口16への遊技球の入球の難易度が異なるように設定してもよいし、当該難易度が同一となるように設定してもよい。

以上のようにした場合にも、他の適用例6に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0654】

また、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、全13種類の遊技状態指定情報（通常A指定情報、第2低確率時短指定情報、第2低確率時短終了所定回数前指定情報、第2低確率時短最終指定情報、高確率時短保留指定情報、高確率時短指定情報、高確率時短終了所定回数前指定情報、高確率時短最終指定情報、第1低確率時短到達前指定情報、第1低確率時短指定情報、第1低確率時短終了所定回数前指定情報、第1低確率時短最終指定情報、通常B指定情報の遊技状態指定情報）が設けられていたが、これら以外の遊技状態指定情報を設けてもよい。

【0655】

たとえば、第2低確率時短遊技状態や高確率時短遊技状態が終了した後に設定される通常遊技状態において、所定回数の変動が行われるまでの特定の期間、特殊な変動パターンが決定されるように設定されたパチンコ機にあっては、遊技状態指定情報として、上述の特定の期間における特別図柄の変動である旨を示す特定期間指定情報や、上述の特定の期間における最後の特別図柄の変動である旨を示す特定期間最終指定情報等を設けてもよい。

また、たとえば、当否抽選により小当たりに当選可能であり、小当たりに当選した際に決定され得る所定の小当たり図柄に時短遊技状態を設定する旨が定められたパチンコ機にあっては、遊技状態指定情報として、上述の小当たり図柄の決定に基づいて設定される時短遊技状態（以下、小当たり時短遊技状態ともいう）における特別図柄の変動である旨を示す小当たり時短指定情報、小当たり時短遊技状態における最後の特別図柄の変動である旨を示す小当たり時短最終指定情報等を設けてもよい。

また、たとえば、ハズレとなった場合に決定され得る所定のハズレ図柄に時短遊技状態を設定する旨が定められたパチンコ機にあっては、遊技状態指定情報として、上述のハズレ図柄の決定に基づいて設定される時短遊技状態（以下、ハズレ時短遊技状態ともいう）における特別図柄の変動である旨を示すハズレ時短指定情報、ハズレ時短遊技状態における最後の特別図柄の変動である旨を示すハズレ時短最終指定情報等を設けてもよい。

このように設定した場合にも、他の適用例6に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏

することとなる。

【0656】

また、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、遊技状態指定情報は、停止表示時間が経過した時点、特別遊技の終了時点、スペック指定コマンド送信時点（客待ち時間が経過した時点、特別図柄の変動開始時点、オープニング処理の開始時点、ラウンド遊技の開始時点、ラウンド遊技の終了時点、エンディング処理の開始時点、エンディング処理の終了時点、RAMクリア時点、電源投入時点（電断復帰時点））で副制御基板300に送信されるようになっていたが、遊技状態指定情報の送信タイミングはこれらに限定されるものではない。

たとえば、当否抽選により小当たりに当選可能であり、小当たりに当選した際に小当たり遊技が実行されるように設定されたパチンコ機にあっては、小当たり遊技の開始時点、小当たり遊技の終了時点等に、遊技状態指定情報を副制御基板300に送信するようにしてもよい。

また、たとえば、出玉に関する設定が対応付けられた設定値を設けられているとともに、設定値に関するモードとして、設定値の変更を行うための設定値変更モード、設定されている設定値を確認するための設定値確認モードが設けられたパチンコ機にあっては、設定値変更モードを終了させた時点、設定値確認モードを終了させた時点等に、遊技状態指定情報を副制御基板300に送信するようにしてもよい。

このように設定した場合にも、他の適用例6に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0657】

また、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、上述の回数データA及び回数データBによって構成される回数は、高確回数、時短回数、時短発動回数となっていたが、これらに限定されるものではない。

たとえば、特別遊技が終了してからの特別図柄の変動回数（以下、特殊回数ともいう）に応じて、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルを切り替えることが可能に設定されたパチンコ機にあっては、特殊回数を上述の回数データA及び回数データBにより構成してもよい。

また、たとえば、時短遊技状態が終了するための条件として、所定の事象が特定回数発生すること（たとえば、当否抽選により小当たりに当選可能となっているパチンコ機にあっては、小当たりの当選回数が特定回数に到達すること、所定の小当たり図柄の決定回数が特定回数に到達すること等）が設定されたパチンコ機にあっては、特定回数を上述の回数データA及び回数データBにより構成してもよい。

また、たとえば、第1特図乱数に基づく変動回数及び第2特図乱数に基づく変動回数の合計が第1の時短回数に到達すること、及び、第2特図乱数に基づく変動回数が第2の時短回数に到達することのいずれかの条件が成立することで時短遊技状態が終了するように設定されたパチンコ機にあっては、第1の時短回数及び第2の時短回数のいずれをも上述の回数データA及び回数データBにより構成してもよい。

このようにした場合にも、他の適用例6に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0658】

また、他の適用例6に係るパチンコ機Pでは、回数データA及び回数データBはいずれも1バイトのデータとなっており、回数データAの下位7ビットを用いて、各種回数の数値を7ビットの2進数で表現可能な最大値よりも1大きい値で割った余りの値を構成し、回数データBの下位7ビットを用いて、商の値を構成するようにしていたが、データの形式については、これに限定されるものではない。

たとえば、回数データA及び回数データBはいずれも2バイト以上の2進数データとしてもよいし、回数データA及び回数データBのデータのサイズはそれぞれ異なるように設定してもよい。

具体的には、たとえば、回数データA及び回数データBをいずれも、上位1バイトのデ

10

20

30

40

50

ータ及び下位1バイトのデータからなる2バイトデータとして構成してもよい。そして、このように構成した場合には、上位1バイトのデータを、送信する当該データの種類（たとえば、高確回数に係る回数データA、高確回数に係る回数データBである旨等）を特定するためのデータとし、下位1バイトのデータを、上述の回数の数値を特定するためのデータとしてもよい。これにより、上位1バイトのデータを参照することで、この後に続く下位1バイトのデータにより特定される回数の種類を副制御基板300に対して確実に伝達することができる。

また、回数データA及び回数データBのみならず、主制御基板100から副制御基板300に送信する他のコマンドやデータ（たとえば、変動開始時に決定された変動パターンを示す変動パターンコマンド、事前判定処理の結果を示す事前判定コマンド、保留された第1特図乱数や第2特図乱数の個数を示す保留個数データ等）についても、上述のように、上位1バイト（送信するコマンドやデータの種類を特定するもの）及び下位1バイト（コマンドやデータの具体的な内容を特定するもの）からなる2バイトデータとして構成してもよい。これにより、主制御基板100から副制御基板300へ送信されるデータの形式を共通化することができ、主制御基板100から送信されるデータの受信に係る処理負荷を軽減可能となる。

また、回数データA及び回数データB等を、上述のように上位1バイト及び下位1バイトからなる2バイトデータとして構成した場合には、上位1バイトの先頭ビットについては常に所定値（たとえば、1）をセットするとともに、下位1バイトの先頭ビットについては常に当該所定値と異なる値（たとえば、0）をセットするようにしてもよい。これにより、副制御基板300において、先頭ビットにセットされている値を判断することにより、上位1バイトのデータ又は下位1バイトのデータであるかを確実に把握することができる。

そして、副制御基板300は、連続して受信した1バイトのデータ（先に受信したデータを先行データともいい、先行データに続いて受信データしたデータを後続データともいう）における先頭ビットがいずれも同じ値であった場合（先行データの先頭ビット及び後続データの先頭ビットがいずれも所定値であった場合、先行データの先頭ビット及び後続データの先頭ビットがいずれも所定値と異なる値であった場合）には、ノイズ等の発生により、上述のように構成された各種コマンドやデータにおける上位1バイト又は下位1バイトを受信できなかったものと判断し、上述の先行データを破棄するか、上述の後続データを破棄するか、又は、上述の先行データ及び上述の後続データの両方を破棄することにより、受信したデータに基づく各種処理を行わないようにしてもよい。

これに対して、先行データの先頭ビットが所定値であって、かつ後続データの先頭ビットが所定値と異なる値であった場合には、上述のように構成された各種コマンドやデータにおける上位1バイト及び下位1バイトを適切に受信できたものと判断し、受信したデータに基づく各種処理を行うようにしてもよい。

なお、上述の所定値や所定値と異なる値をセットするビットは、先頭ビットに限らず、他のビットとしてもよい。

また、上述の余りの値、及び、商の値を構成するビットは、たとえば、上位7ビットとしてもよいし、所定のビット（たとえば、先頭ビットから4ビット目）を除く7ビットとしてもよい。

また、7ビット以外の複数ビット（たとえば、5ビット、8ビット等）により、上述の余りの値、及び、商の値を構成するようにしてもよい。たとえば、回数データAの下位5ビットを用いて、各種回数の数値を5ビットの2進数で表現可能な最大値よりも1大きい値で割った余りの値を構成し、回数データBの下位5ビットを用いて、商の値を構成するようにしてもよい。

また、回数データAにより上述の商の値を構成し、回数データBにより上述の余りの値を構成するようにしてもよい。

以上のようにした場合にも、時短回数や時短発動回数等の各種回数が大きい値となる場合であっても、副制御基板300に送信するデータの数を少なくしつつ、上述の回数を副

10

20

30

40

50

制御基板 300 に伝達することができる。

また、メイン CPU 101 は、第 1 低確率時短遊技状態が設定されることとなる時短発動回数や第 1 低確率時短遊技状態の時短回数の情報（回数データ A、回数データ B）を、バックアップエラー等に基づき遊技の進行が不可となる遊技停止状態においても、副制御基板 300 に送信するようにしてもよい。また、出玉に関する設定が対応付けられた設定値を設けられているとともに、設定値に関するモードとして、遊技の進行が不可となった上で設定値の変更を行うための設定値変更モード、遊技の進行が不可となった上で設定されている設定値を確認するための設定値確認モードが設けられたパチンコ機にあっては、メイン CPU 101 は、第 1 低確率時短遊技状態が設定されることとなる時短発動回数や第 1 低確率時短遊技状態の時短回数の情報（回数データ A、回数データ B）を、設定値変更モード中や設定値確認モード中においても、副制御基板 300 に送信するようにしてもよい。

【0659】

（他の適用例 7）

他の適用例 7 に係るパチンコ機 P の外部構成（遊技盤 11（遊技領域 12）の構成、設置されている装置や部材）、制御手段の構成、遊技の進行、遊技に用いられる各種乱数や各種テーブルは、上述の実施の形態に係るパチンコ機 P とほぼ同一となっており、第 1 低確率時短遊技状態が設定される条件、及び、当否乱数判定テーブル 110 の構成等のみ、上述の実施の形態に係るパチンコ機 P と異なっている。

【0660】

具体的には、他の適用例 7 に係るパチンコ機 P では、通常遊技状態中、第 1 低確率時短遊技状態中及び第 2 低確率時短遊技状態中には、大当たりの当選、小当たりの当選又はハズレのいずれかの抽選結果が決定されるようになっており、大当たりの当選の場合には上述の実施の形態と同様の大当たり図柄 X 1、X 2 又は X 3 のいずれかが決定され、小当たりの当選の場合には上述の実施の形態と同様の小当たり図柄 Y 1 又は Y 2 のいずれかが決定され、ハズレの場合にはハズレ図柄 Z 1 又は Z 2 が決定されるようになっている。

ここで、他の適用例 7 に係るパチンコ機 P では、ハズレ図柄 Z 2 に第 1 時短遊技状態（時短遊技状態、時短回数は 50 回）を設定する旨が定められており、通常遊技状態中にハズレ図柄 Z 2 が決定されると、第 1 時短遊技状態が設定され第 1 低確率時短遊技状態へ移行するようになっている。なお、第 1 低確率時短遊技状態中にハズレ図柄 Z 2 が決定された場合には、第 1 時短遊技状態が再設定されることはなく、第 1 低確率時短遊技状態が継続するようになっている。同様に、第 2 低確率時短遊技状態中にハズレ図柄 Z 2 が決定された場合には、第 1 時短遊技状態が設定されることはなく、第 2 低確率時短遊技状態が継続するようになっている。

これに対して、ハズレ図柄 Z 1 には第 1 時短遊技状態を設定する旨は定められておらず、ハズレ図柄 Z 1 が決定されると、当該決定時の遊技状態が継続するようになっている。すなわち、通常遊技状態中にハズレ図柄 Z 1 が決定されると当該通常遊技状態が継続し、第 1 低確率時短遊技状態中にハズレ図柄 Z 1 が決定されると当該第 1 低確率時短遊技状態が継続し、第 2 低確率時短遊技状態中にハズレ図柄 Z 1 が決定されると当該第 2 低確率時短遊技状態が継続する。

【0661】

また、高確率時短遊技状態中も、大当たりの当選、小当たりの当選又はハズレのいずれかの抽選結果が決定されるようになっているが、大当たりの当選の場合には上述の実施の形態と同様の大当たり図柄 X 1 又は X 4 のいずれかが決定され、小当たりの当選の場合には上述の実施の形態と同様の小当たり図柄 Y 1 又は Y 2 のいずれかが決定され、ハズレの場合にはハズレ図柄 Z 1 が決定されるようになっている。すなわち、高確率時短遊技状態中にハズレとなった場合にはハズレ図柄 Z 2 が決定されることはない。

【0662】

そして、図 81 に示すように、他の適用例 7 に係るパチンコ機 P では、当否乱数判定テーブル 110 として、低確率遊技状態（通常遊技状態、第 1 低確率時短遊技状態、第 2 低

10

20

30

40

50

確率時短遊技状態)において第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16に遊技球が入球した場合に参照されるテーブルTL、高確率遊技状態(高確率時短遊技状態)において第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16に遊技球が入球した場合に参照されるテーブルTHが設けられている。

ここで、他の適用例7の当否乱数判定テーブル110には、上述のいずれかの抽選結果(大当たりの当選、小当たりの当選、ハズレ)と判定され、かつ判定される抽選結果に応じた特別図柄の種類が定められた複数の数値範囲が設定されており、取得された当否乱数(第1特図乱数、第2特図乱数)が属する数値範囲に応じて、上述の抽選結果及び特別図柄の種別が決定されるようになっている。すなわち、他の適用例7に係るパチンコ機Pでは、当否乱数判定テーブル110及び当否乱数により、当否抽選の結果及び特別図柄の種別のいずれもが決定される。そのため、他の適用例7に係るパチンコ機Pには、上述の実施の形態に係るパチンコ機Pが備える、特別図柄の種別を決定するための特別図柄乱数及び特別図柄乱数判定テーブル111は設けられていない。

【0663】

具体的には、図81(a)及び図82(a)に示すように、テーブルTLによれば、当否乱数が0～63570であった場合には、ハズレと判定され、かつハズレ図柄Z1が決定され、当否乱数が63571～63963であった場合には、ハズレと判定され、かつハズレ図柄Z2が決定され、当否乱数が63964～63965であった場合には、大当たりの当選と判定され、かつ大当たり図柄X1が決定され、当否乱数が63966～64147であった場合には、大当たりの当選と判定され、かつ大当たり図柄X2が決定され、当否乱数が64148～64225であった場合には、大当たりの当選と判定され、かつ大当たり図柄X3が決定され、当否乱数が64226～64880であった場合には、小当たりの当選と判定され、かつ小当たり図柄Y1が決定され、当否乱数が64881～65535であった場合には、小当たりの当選と判定され、かつ小当たり図柄Y2が決定される。

【0664】

また、図81(b)及び図82(b)に示すように、テーブルTHによれば、当否乱数が0～63570であった場合には、ハズレと判定され、かつハズレ図柄Z1が決定され、当否乱数が63571～64028であった場合には、大当たりの当選と判定され、かつ大当たり図柄X1が決定され、当否乱数が64029～64225であった場合には、大当たりの当選と判定され、かつ大当たり図柄X4が決定され、当否乱数が64226～64880であった場合には、小当たりの当選と判定され、かつ小当たり図柄Y1が決定され、当否乱数が64881～65535であった場合には、小当たりの当選と判定され、かつ小当たり図柄Y2が決定される。

【0665】

以上のように、他の適用例7に係るパチンコ機Pでは、高確率遊技状態において参照されるテーブルTHで大当たり図柄が決定される(すなわち、大当たりの当選と判定される)数値範囲(以下、高確大当たり図柄決定数値範囲という)は、低確率遊技状態において参照されるテーブルTLで大当たり図柄が決定される数値範囲(以下、低確大当たり図柄決定数値範囲という)よりも広がっており、テーブルTLでは、高確大当たり図柄決定数値範囲と低確大当たり図柄決定数値範囲との差分に相当する範囲を、ハズレと判定され、かつ第1時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄Z2が決定される数値範囲として設定している。

すなわち、テーブルTLにおいてハズレ図柄Z2が決定される数値範囲は、テーブルTHにおいては、大当たり図柄が決定される数値範囲に切り替わるように設定されている。

このように構成したことにより、高確率遊技状態においては、大当たり図柄が決定されるものの、低確率遊技状態においては、大当たり図柄が決定されることのない数値範囲を有効に用いて、第1時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄を決定することができる。とともに、高確率遊技状態においては、大当たりの当選及び特別遊技を経ない時短遊技状態への移行が行われるのを防止しつつ、低確率遊技状態においては、大当たりの当選及び特別

10

20

30

40

50

遊技を経ない時短遊技状態への移行が行われる制御を確実に実行できる。

【0666】

なお、他の適用例7に係るパチンコ機Pでは、特別図柄の種別を決定するための特別図柄乱数及び特別図柄乱数判定テーブル111が設けられておらず、当否乱数及び当否乱数判定テーブル110のみを用いて、当否抽選の結果及び特別図柄の種別を決定するように設定されていたが、これに限定されるものではない。

たとえば、上述の実施の形態と同様に、特別図柄乱数及び特別図柄乱数判定テーブル111を設け、当否乱数及び当否乱数判定テーブル110により当否抽選の結果を決定した上で、決定された当否抽選の結果を参照しつつ、特別図柄乱数及び特別図柄乱数判定テーブル111により特別図柄の種類を決定するようにしてもよい。そして、このようにした場合にも、他の適用例7に係るパチンコ機Pと同様に、当否乱数判定テーブル110の数値範囲を設定するようにしてもよい。

【0667】

具体的には、低確率遊技状態において参照される当否乱数判定テーブル110であるテーブルTLには、たとえば、ハズレと判定される第1の数値範囲及び第2の数値範囲、大当たりの当選と判定される数値範囲、小当たりの当選と判定される数値範囲を設け、高確率遊技状態において参照される当否乱数判定テーブル110であるテーブルTHには、たとえば、ハズレと判定される第1の数値範囲、大当たりの当選と判定される数値範囲、小当たりの当選と判定される数値範囲を設ける。そして、テーブルTLにおいては、テーブルTHで大当たりの当選と判定される数値範囲と、テーブルTLで大当たりの当選と判定される数値範囲との差分に相当する範囲を、上述の第2の数値範囲として設定する。

また、特別図柄乱数判定テーブル111は、たとえば、第1の数値範囲に属するハズレと判定された場合には、取得された特別図柄乱数がいかなる値であってもハズレ図柄Z1（第1時短遊技状態を設定する旨が定められていないハズレ図柄）が決定され、第2の数値範囲に属するハズレと判定された場合には、取得された特別図柄乱数がいかなる値であってもハズレ図柄Z2（第1時短遊技状態を設定する旨が定められているハズレ図柄）が決定され、大当たりの当選と判定された場合には大当たり図柄X1、X2、X3又はX4のいずれかが決定され、小当たりの当選と判定された場合には小当たり図柄Y1又はY2のいずれかが決定されるように設定する。

以上のように設定した場合には、低確率遊技状態における当否抽選でハズレと判定される第2の数値範囲が、高確率遊技状態における当否抽選では大当たりの当選と判定される数値範囲に切り替わることとなる。そして、第2の数値範囲に属するハズレと判定された場合には必ず、第1時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄Z2が決定されることとなる。したがって、他の適用例7に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0668】

なお、特別図柄乱数判定テーブル111としては、上述の実施の形態と同様に、遊技球が入球した始動入賞口の種別（すなわち、取得された特図乱数の種別（第1特図乱数、第2特図乱数））ごとにそれぞれ別個のテーブルを設け、テーブルごとに異なる種類の特別図柄が決定されるようにしてもよい。

【0669】

また、他の適用例7に係るパチンコ機Pでは、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合のいずれであっても、低確率時短遊技状態においてはテーブルTLを参照し、高確率時短遊技状態においてはテーブルTHを参照するようになっていたが、これに限定されるものではない。

たとえば、低確率時短遊技状態であって、かつ第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合に参照される当否乱数判定テーブル110、低確率時短遊技状態であって、かつ第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合に参照される当否乱数判定テーブル110、高確率時短遊技状態であって、かつ第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合に参照される当否乱数判定テーブル110、高確率時短遊技状態であって、かつ第2始動入賞口16へ

10

20

30

40

50

遊技球が入球した場合に参照される当否乱数判定テーブル 110 を別個に設け、テーブルごとに、当否抽選の結果及び特別図柄の種別が対応付けられた数値範囲を設定するようにしてもよい。

このようにした場合にも、他の適用例 7 に係るパチンコ機 P と同様の作用効果を奏することとなる。

【0670】

また、他の適用例 7 に係るパチンコ機 P では、高確大当たり図柄決定数値範囲と低確大当たり図柄決定数値範囲との差分に相当する範囲が、テーブル T L においてハズレと判定され、かつハズレ図柄 Z 2 が決定される数値範囲と完全に一致していたが、これに限定されるものではない。

たとえば、テーブル T L においてハズレと判定され、かつハズレ図柄 Z 2 が決定される数値範囲は、高確大当たり図柄決定数値範囲と低確大当たり図柄決定数値範囲との差分に相当する範囲の一部となるように設定してもよい。

このようにした場合にも、他の適用例 7 に係るパチンコ機 P と同様の作用効果を奏することとなる。

【0671】

また、他の適用例 7 に係るパチンコ機 P では、テーブル T L においてハズレ図柄 Z 2 が決定される数値範囲は、テーブル T H では大当たり図柄が決定されるようになっていたが、これに限定されるものではなく、小当たり図柄が決定されるようにしてもよい。

このようにした場合にも、他の適用例 7 に係るパチンコ機 P と同様の作用効果を奏することとなる。

【0672】

(他の適用例 8)

他の適用例 8 に係るパチンコ機 P は、第 1 始動入賞口 15 への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動及び第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動を同時に行う（第 1 始動入賞口 15 への遊技球の入球に基づく保留及び第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球に基づく保留のいずれもが記憶された場合に、双方の保留を同時に処理する、いわゆる同時回し制御を行う）ように設定されている。

【0673】

(遊技領域 12 内の構造の概要)

他の適用例 8 に係るパチンコ機 P の遊技領域 12 内には、上述の実施の形態と同様に、一般入賞口 14、第 1 始動入賞口 15、第 2 始動入賞口 16、可動片 16 b、アタッカー装置 17、アウト口 19、ゲート 20、演出表示装置 21 が設けられている（図 83 参照）。また、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P では、第 2 始動入賞口 16 として、可動片 16 b が併設されていない通常第 2 始動入賞口 16 c、及び、可動片 16 b が併設されている特定第 2 始動入賞口 16 d の 2 つが設けられている。

なお、これらの装置や部材のうちの一部の構造や設置位置等については、上述の実施の形態と異なっている。

以下、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P の遊技領域 12 内の構造について、上述の実施の形態と異なる点を中心に説明する。

【0674】

他の適用例 8 に係るパチンコ機 P では、図 83 に示すように、第 1 始動入賞口 15 は、遊技領域 12 の中央からやや下寄りの位置（演出表示装置 21 の下方）に設けられている。第 1 始動入賞口 15 へは、第 1 遊技領域 12 a を流下する遊技球のみが入球可能であり、第 2 遊技領域 12 b を流下する遊技球は入球できないようになっている。

【0675】

また、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P では、図 83 に示すように、ゲート 20 は、演出表示装置 21 の右上方（第 2 遊技領域 12 b の上部）に設けられている。ゲート 20 は、第 2 遊技領域 12 b を流下する遊技球のみが通過可能であり、第 1 遊技領域 12 a を流下する遊技球は通過できないようになっている。また、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P

10

20

30

40

50

では、第2遊技領域12bへ進入した遊技球はほぼ全て、ゲート20を通過するように構成されている。

【0676】

図83に示すように、ゲート20の下方には、特定第2始動入賞口16d、及び、遊技盤11に対して突没可能な平板状の可動片16b（普通電動役物）が横並びに併設されている。

可動片16bの上面は、遊技盤11から突出した状態において、右端から左端に向けて下り傾斜となるように形成されている。そして、ゲート20の直下には、可動片16bの右端が位置するようになっており、可動片16bの左端の左方に特定第2始動入賞口16dが配置されている。また、特定第2始動入賞口16dは、上方に向けて開口したコップ形状となっており、開口に到達した遊技球が特定第2始動入賞口16dに入球するようになっている。

他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、可動片16bが遊技盤11から突出している状態においては、この可動片16bの上面が遊技球を特定第2始動入賞口16dの開口まで案内するガイド部材として機能することにより、特定第2始動入賞口16dへの遊技球の入球が可能となる（図84（b）参照）。これに対して、可動片16bが遊技盤11に没入している状態においては、可動片16bが遊技球を特定第2始動入賞口16dの開口まで案内することができず、特定第2始動入賞口16dへの遊技球の入球は不可能となっている（図84（a）参照）。また、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、可動片16bの右端から特定第2始動入賞口16dまでの長さが、第2遊技領域12b内における遊技球が流下する流下通路の横幅とほぼ同じであるため、可動片16bが突出している状態においては、第2遊技領域12bへ進入しゲート20を通過した遊技球のほぼ全てが特定第2始動入賞口16dへ入球可能となる。

【0677】

そして、上述の実施の形態と同様に、ゲート20を遊技球が通過すると、普通図柄の抽選が行われ、普通図柄の変動表示が開始される。普通図柄の抽選の結果が当たりであった場合には、普通図柄の変動表示が所定の変動時間実行された後、当たり図柄が停止表示され、所定の作動時間、上述の可動片16bが突出した状態となる（図84（b）参照）。これに対して、普通図柄の抽選の結果がハズレであった場合には、普通図柄の変動表示が所定の変動時間実行された後、ハズレ図柄が停止表示され、上述の可動片16bは遊技盤11に没入した状態のままとなる（図84（a）参照）。

なお、特定第2始動入賞口16dへは、第2遊技領域12bを流下する遊技球のみが入球可能であり、第1遊技領域12aを流下する遊技球は入球できないようになっている。

【0678】

図83に示すように、特定第2始動入賞口16d及び可動片16bの下方には、アタッカー装置17が設けられている。他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、上述の実施の形態と異なり、大入賞口18内に、特定領域57、一般領域58及び振り分け部材59は設けられていない。

なお、大入賞口18へは、第2遊技領域12bを流下する遊技球のみが入球可能であり、第1遊技領域12aを流下する遊技球は入球できないようになっている。

そして、後述するように、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、大当たりの当選に基づいて実行される特別遊技の終了後には、当該大当たりの当選時に決定された大当たり図柄の種類に応じた遊技状態が設定されるようになっている。

【0679】

図83に示すように、アタッカー装置17の下方には、通常第2始動入賞口16cが設けられている。通常第2始動入賞口16cへは、第2遊技領域12bを流下する遊技球のみが入球可能であり、第1遊技領域12aを流下する遊技球は入球できないようになっている。そして、第2遊技領域12bへ進入し、かつ特定第2始動入賞口16d及び大入賞口18へ入球しなかった遊技球が通常第2始動入賞口16cへ入球可能となっている。

なお、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、通常第2始動入賞口16cへ遊技球が入

球すると、所定個数（他の適用例 8 では 3 個）の遊技球が払い出され、特定第 2 始動入賞口 1 6 d 又は第 1 始動入賞口 1 5 へ遊技球が入球すると、上述の所定個数と異なる個数（他の適用例 8 では 1 個）の遊技球が払い出されるようになっている。

【0680】

（制御及び遊技の概要）

次に、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P において実行される各種制御や遊技について、上述の実施の形態と異なる点を中心に説明する。

【0681】

他の適用例 8 に係るパチンコ機 P では、低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態である通常遊技状態、低確率遊技状態及び第 1 時短遊技状態を組み合わせた遊技状態である低確率時短遊技状態（以下、低確率時短ともいう）、高確率遊技状態及び第 2 時短遊技状態を組み合わせた遊技状態である高確率時短遊技状態（以下、高確率時短ともいう）のうちのいずれかの遊技状態が設定される。

ここで、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P では、非時短遊技状態、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態は、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球の頻度（入球の難易度、換言すれば、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球に基づく当否抽選の頻度）がそれぞれ異なるように設定されている。具体的な設定の内容については、後程詳述する。

なお、上述の実施の形態と同様に、工場出荷後やリセット後の初期状態においては、通常遊技状態が設定されるようになっている。

【0682】

また、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P では、第 1 遊技領域 1 2 a を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口 1 5 への入球が可能となっており、第 2 遊技領域 1 2 b を流下する遊技球は、ゲート 2 0 の通過、特定第 2 始動入賞口 1 6 d への入球、大入賞口 1 8 への入球、通常第 2 始動入賞口 1 6 c への入球が可能となっている。

そして、原則的には、通常遊技状態中は遊技球が第 1 始動入賞口 1 5 へ入球するように、遊技者に第 1 遊技領域 1 2 a へ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）を行わせ、低確率時短遊技状態中、高確率時短遊技状態中、特別遊技中及び小当たり遊技中は、遊技球がゲート 2 0 を通過し、特定第 2 始動入賞口 1 6 d 又は通常第 2 始動入賞口 1 6 c へ入球し、また、遊技球が大入賞口 1 8 へ入球するように、遊技者に第 2 遊技領域 1 2 b へ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる右打ち）を行わせる。

【0683】

図 8 5（a）に示すように、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P では、第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づく当否抽選においては当たりに当選可能であって、当たりに当選すると大当たり図柄 X 1 又は X 2 が決定されるようになっている。そして、第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づく当否抽選を行う時点の遊技状態が低確率遊技状態（通常遊技状態、低確率時短遊技状態）であった場合における大当たりの当選の確率は、およそ 1 / 3 0 0 に設定されており、上述の遊技状態が高確率遊技状態（高確率時短遊技状態）であった場合における大当たりの当選の確率は、およそ 6 / 3 0 0 に設定されている。

また、大当たり図柄 X 1 の決定確率は 7 0 / 1 0 0（すなわち、7 0 %）、大当たり図柄 X 2 の決定確率は 3 0 / 1 0 0（すなわち、3 0 %）に設定されている。さらに、上述の当否抽選によりハズレとなるとハズレ図柄 Z 1 が決定されるようになっている。

なお、第 1 始動入賞口 1 5 へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第 1 特図乱数の保留の上限数（第 1 保留数の上限数）は 4 個に設定されている。第 1 特図乱数の保留の上限数はこれに限定されるものではない。

【0684】

また、図 8 5（a）に示すように、第 2 始動入賞口 1 6（通常第 2 始動入賞口 1 6 c、特定第 2 始動入賞口 1 6 d）への遊技球の入球に基づく当否抽選においては当たり又は小当たりに当選可能であって、当たりに当選すると大当たり図柄 X 3 が決定され、小当たりに当選すると小当たり図柄 Y 1 が決定されるようになっている。そして、第 2 始動入

賞口16への遊技球の入球に基づく当否抽選を行う時点の遊技状態が低確率遊技状態（通常遊技状態、低確率時短遊技状態）であった場合における大当たりの当選の確率は、およそ1/300に設定されており、上述の遊技状態が高確率遊技状態（高確率時短遊技状態）であった場合における大当たりの当選の確率は、およそ6/300に設定されている。

また、大当たり図柄X3の決定確率は100/100（すなわち、100%）、小当たり図柄Y1の決定確率は100/100（100%）に設定されている。さらに、上述の当否抽選によりハズレとなるとハズレ図柄Z2が決定されるようになっている。

なお、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第2特図乱数の保留の上限数（第2保留数の上限数）は4個に設定されている。第2特図乱数の保留の上限数はこれに限定されるものではない。

【0685】

そして、図85（a）に示すように、大当たりに当選し大当たり図柄X1が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に、大入賞口18が29.0秒開放するか又は大入賞口18に10個の遊技球が入球するかのいずれかの条件が成立することで終了するラウンド遊技が5回実行され、約500個の遊技球を獲得できるようになっている。

そして、図85（a）に示すように、大当たりに当選し大当たり図柄X2又はX3が決定された場合にはいずれも、当該決定に基づく特別遊技中に、上述のラウンド遊技が10回実行され、約1000個の遊技球を獲得できるようになっている。

また、図86（a）に示すように、小当たりに当選し小当たり図柄Y1が決定された場合には、大入賞口18の0.05秒の開放が1回行われ、大入賞口18の開放中に10個の遊技球が入球すると大入賞口18が閉鎖する小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技中には、上述の如く、大入賞口18が0.05秒しか開放されないため、遊技球を大入賞口18へ入球させることはほぼ不可能となっている。

【0686】

また、図85（b）に示すように、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態中において、第1特図乱数に基づく当否抽選によりハズレとなりハズレ図柄Z1が決定され、当該時点の第1保留数が2未満（0又は1）の場合には、「13秒変動（特別図柄の変動時間が13秒に設定された変動パターン）」又は「30秒変動（特別図柄の変動時間が30秒に設定された変動パターン）」のいずれかの変動パターンが決定される。また、上述の時点の第1保留数が2以上の場合には、「5秒変動（特別図柄の変動時間が5秒に設定された変動パターン）」又は「30秒変動」のいずれかの変動パターンが決定される。

【0687】

通常遊技状態中において、第2特図乱数に基づく当否抽選によりハズレとなりハズレ図柄Z1が決定され場合には、「13秒変動」の変動パターンが決定される。

通常遊技状態中において、第1特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄X1又はX2が決定された場合、及び、第2特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄X3が決定された場合にはいずれも、「120秒変動（特別図柄の変動時間が120秒に設定された変動パターン）」の変動パターンが決定される。

通常遊技状態中において、第2特図乱数に基づく当否抽選により小当たりに当選し小当たり図柄Y1が決定された場合には、「3秒変動（特別図柄の変動時間が3秒に設定された変動パターン）」の変動パターンが決定される。

【0688】

また、図85（b）に示すように、低確率時短遊技状態又は高確率時短遊技状態において、第1特図乱数に基づく当否抽選によりハズレとなりハズレ図柄Z1が決定された場合、及び、第2特図乱数に基づく当否抽選によりハズレとなりハズレ図柄Z2が決定された場合にはいずれも、「5秒変動」、「30秒変動」又は「60秒変動」のいずれかの変動パターンが決定される。

低確率時短遊技状態又は高確率時短遊技状態において、第1特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄X1又はX2が決定された場合、及び、第2特図乱

10

20

30

40

50

数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄×3が決定された場合にはいずれも、「60秒変動」の変動パターンが決定される。

低確率時短遊技状態又は高確率時短遊技状態において、第2特図乱数に基づく当否抽選により小当たりに当選し小当たり図柄×1が決定された場合には、「3秒変動」の変動パターンが決定される。

【0689】

(同時回し制御の概要)

上述のように、他の適用例8に係るパチンコ機Pにおいては、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動及び第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動を同時に行う制御、いわゆる同時回し制御が実行されるようになっている。以下、他の適用例8における同時回し制御について説明する。

【0690】

他の適用例8に係るパチンコ機Pにおいては、特別遊技が実行されておらず、かつ、第1特別図柄表示装置30及び第2特別図柄表示装置31により特別図柄の変動表示が行われていない場合に、第1特図乱数及び第2特図乱数に基づく当否抽選が可能となっている。

また、第1特別図柄表示装置30による特別図柄の変動表示中であって、第2特別図柄表示装置31による特別図柄の変動表示が行われていない場合には、第2特図乱数に基づいて当否抽選が可能であり、第2特別図柄表示装置31による特別図柄の変動表示中であって、第1特別図柄表示装置30による特別図柄の変動表示が行われていない場合には、第1特図乱数に基づいて当否抽選が可能となっている。

すなわち、他の適用例8に係るパチンコ機Pにおいては、第1特別図柄表示装置30による特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示装置31による特別図柄の変動表示とが、同時に行われる。そして、第1特別図柄表示装置30による特別図柄の変動表示が終了したときに、第1特図乱数が記憶されていれば、次の特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示装置30により開始され、第2特別図柄表示装置31による特別図柄の変動表示が終了したときに、第2特図乱数が記憶されていれば、次の特別図柄の変動表示が第2特別図柄表示装置31により開始される。

【0691】

また、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、第1特別図柄表示装置30による特別図柄の変動表示中に、新たに第2特図乱数に基づいて当否抽選が行われた場合において、変動表示中の特別図柄が大当たり図柄×1又は×2であったとき(すなわち、実行中の変動表示に関し、当該変動表示の契機となる当否抽選で大当たりに当選していたとき)には、新たに行われた当否抽選の結果として大当たりの当選を得ることができず、大当たりの当選と判定される場合には、当該抽選の結果は強制的にハズレとなるように設定されている。すなわち、当該抽選の結果はハズレとなる。

同様に、第2特別図柄表示装置31による特別図柄の変動表示中に、新たに第1特図乱数に基づいて当否抽選が行われた場合において、変動表示中の特別図柄が大当たり図柄×3であったときには、新たに行われた当否抽選の結果として大当たりの当選を得ることができず、大当たりの当選と判定される場合には、当該抽選の結果は強制的にハズレとなるように設定されている。すなわち、当該抽選の結果は小当たりの当選又はハズレとなる。

したがって、たとえば、第2特図乱数に基づいて大当たりに当選し、第2特別図柄表示装置31において当該大当たりの当選に基づく特別図柄(大当たり図柄×3)の変動表示が行われているときに、新たに第1特図乱数に基づいて当否抽選が行われた場合には、当該抽選の結果はハズレとなる。また、第1特図乱数に基づいて大当たりに当選し、第1特別図柄表示装置30において当該大当たりの当選に基づく特別図柄(大当たり図柄×1又は×2)の変動表示が行われているときに、新たに第2特図乱数に基づいて当否抽選が行われた場合には、当該抽選の結果は小当たりの当選又はハズレとなる。

【0692】

また、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、第1特別図柄表示装置30において大当たり図柄×1又は×2が停止表示されたときに、第2特別図柄表示装置31において小当

たり図柄 Y 1 が変動表示中であった場合には、この小当たり図柄 Y 1 は強制的にハズレ図柄 Z 2 に変更された（書き換えられた）上で、このハズレ図柄 Z 2 が強制的に停止されるようになっている。

また、第 1 特別図柄表示装置 3 0 において大当たり図柄 X 1 又は X 2 が停止表示されたときに、第 2 特別図柄表示装置 3 1 においてハズレ図柄 Z 2 が変動表示中であった場合には、このハズレ図柄 Z 2 が強制的に停止されるようになっている。

【0693】

また、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P では、第 2 特別図柄表示装置 3 1 において大当たり図柄 X 3 又は小当たり図柄 Y 1 が停止表示されたときに、第 1 特別図柄表示装置 3 0 においてハズレ図柄 Z 1 が変動表示中であった場合には、このハズレ図柄 Z 1 が強制的に停止されるようになっている。

10

また、第 2 特別図柄表示装置 3 1 において小当たり図柄 Y 1 が停止表示されたときに、第 1 特別図柄表示装置 3 0 において大当たり図柄 X 1 又は X 2 が変動表示中であった場合には、この大当たり図柄 X 1 又は X 2 は強制的にハズレ図柄 Z 1 に変更された（書き換えられた）上で、このハズレ図柄 Z 1 が強制的に停止されるようになっている。

【0694】

これに対して、第 1 特別図柄表示装置 3 0 又は第 2 特別図柄表示装置 3 1 のいずれか一方においてハズレ図柄（Z 1、Z 2）が停止表示されたときに、いずれか他方において大当たり図柄（X 1、X 2、X 3）、小当たり図柄（Y 1）又はハズレ図柄（Z 1、Z 2）が変動表示中であった場合には、この大当たり図柄、小当たり図柄、ハズレ図柄の変動表示は停止せず、継続して変動表示が行われるようになっている。

20

【0695】

（普図遊技の概要）

次に、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P で実行される普図遊技の概要について説明する。

図 8 6（b）に示すように、非時短遊技状態中（通常遊技状態中）においては、普通図柄の抽選により当たりとなる確率はおおよそ $1/1.2$ 、普通図柄の変動時間は 10 秒、普通図柄の抽選により当たりとなった場合の可動片 16 b の作動時間（可動片 16 b が突出した状態となる時間）は 0.05 秒に設定されている。なお、特に図示していないが、特別遊技中及び小当たり遊技中も同様に設定されている。

また、第 1 時短遊技状態中（低確率時短遊技状態中）においては、普通図柄の抽選により当たりとなる確率は、非時短遊技状態中と同一のおおよそ $1/1.2$ 、普通図柄の変動時間は、非時短遊技状態中よりも短い 0.5 秒、普通図柄の抽選により当たりとなった場合の可動片 16 b の作動時間は、非時短遊技状態中よりも長い 5 秒に設定されている。

30

また、第 2 時短遊技状態中（高確率時短遊技状態中）においては、普通図柄の抽選により当たりとなる確率は、非時短遊技状態中及び第 1 時短遊技状態中よりも高いおおよそ $1/1.1$ 、普通図柄の変動時間は、第 1 時短遊技状態中と同一の 0.5 秒、普通図柄の抽選により当たりとなった場合の可動片 16 b の作動時間は、第 1 時短遊技状態中と同一の 5 秒に設定されている。

【0696】

すなわち、非時短遊技状態中（通常遊技状態中）、特別遊技中又は小当たり遊技中は、遊技球がゲート 20 を通過した場合に実行される普通図柄の抽選において高い確率で当たりとなり、可動片 16 b が突出した状態となる機会は多い。しかし、普通図柄の変動時間が 10 秒、可動片 16 b の作動時間が 0.05 秒であることから、可動片 16 b が没入した状態から突出した状態になるまでの時間は長い（突出した状態から次に突出した状態になるまでの間隔は長い）ものの、可動片 16 b が突出した状態に維持される時間は極めて短い。したがって、非時短遊技状態中、特別遊技中又は小当たり遊技中は、ほぼ可動片 16 b が没入した状態となり、第 2 遊技領域 12 b へ進入した遊技球が特定第 2 始動入賞口 16 d へ入球することはほぼ不可能となっている。

40

【0697】

これに対して、第 1 時短遊技状態中（低確率時短遊技状態中）は、非時短遊技状態中と

50

同一の確率で当たりとなるため、非時短遊技状態中と同様に、可動片 1 6 b が突出した状態となる機会が多い。また、普通図柄の変動時間は非時短遊技状態中よりも短い 0.5 秒、可動片 1 6 b の作動時間は非時短遊技状態中よりも長い 5 秒であることから、可動片 1 6 b が没入した状態から突出した状態になるまでの時間は短い（突出した状態から次に突出した状態になるまでの間隔は短い）ものの、可動片 1 6 b が突出した状態に維持される時間は長い。したがって、第 1 時短遊技状態中は常に、ほぼ可動片 1 6 b が突出した状態となり、第 2 遊技領域 1 2 b へ進入した遊技球はほぼ全て特定第 2 始動入賞口 1 6 d へ入球するようになっている。

【0698】

また、第 2 時短遊技状態中（高確率時短遊技状態中）は、非時短遊技状態中や第 1 時短遊技状態中よりも高い確率で当たりとなるため、可動片 1 6 b が突出した状態となる機会が極めて多い。また、普通図柄の変動時間は第 1 時短遊技状態中と同一の 0.5 秒、可動片 1 6 b の作動時間は第 1 時短遊技状態中と同一の 5 秒であることから、第 1 時短遊技状態中と同様に、可動片 1 6 b が没入した状態から突出した状態になるまでの時間は短い（突出した状態から次に突出した状態になるまでの間隔は短い）ものの、可動片 1 6 b が突出した状態に維持される時間は長い。したがって、第 2 時短遊技状態中も常に、ほぼ可動片 1 6 b が突出した状態となり、第 2 遊技領域 1 2 b へ進入した遊技球はほぼ全て特定第 2 始動入賞口 1 6 d へ入球するようになっている。

【0699】

以上のように、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P では、非時短遊技状態、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態のいずれにおいても、総じて普通図柄の抽選により当たりとなる確率は極めて高く設定されているものの、普通図柄の変動時間及び可動片 1 6 b の作動時間を異ならせることで、特定第 2 始動入賞口 1 6 d へ遊技球が入球する可能性（すなわち、特定第 2 始動入賞口 1 6 d への遊技球の入球の頻度、換言すれば、特定第 2 始動入賞口 1 6 d への遊技球の入球に基づく当否抽選の実行の頻度）が変化するようになっている。

すなわち、第 1 時短遊技状態中や第 2 時短遊技状態中は、非時短遊技状態中と異なり、ほぼ可動片 1 6 b が突出した状態に維持されるため、相対的に特定第 2 始動入賞口 1 6 d へ遊技球が入球しやすい。したがって、第 1 時短遊技状態中や第 2 時短遊技状態中は非時短遊技状態よりも、遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えながら当否抽選の機会を獲得できることとなる。

【0700】

（設定される遊技状態の概要）

上述のように、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P では、通常遊技状態、低確率時短遊技状態又は高確率時短遊技状態のいずれかの遊技状態が設定される。

具体的には、図 8 5（c）に示すように、第 1 特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄 X 1 又は X 2 が決定された場合、及び、第 2 特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄 X 3 が決定された場合のいずれであっても（すなわち、大当たりに当選すると）、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定されるとともに、第 2 時短遊技状態に設定されることにより、高確率時短遊技状態が設定される。高確率時短遊技状態が設定された場合には、高確回数及び時短回数はいずれも 5 0 回に設定される。

すなわち、大当たり図柄 X 1、X 2 又は X 3 が決定された場合に実行される特別遊技の終了後は、遊技状態が高確率時短遊技状態に設定され、第 1 特図乱数に基づく当否抽選の結果及び第 2 特図乱数に基づく当否抽選の結果が併せて 5 0 回導出されるまで（第 1 特図乱数に基づいて決定された特別図柄（以下、第 1 特図ともいう）の変動回数及び第 2 特図乱数に基づいて決定された特別図柄（以下、第 2 特図ともいう）の変動回数の合計が 5 0 回に到達するまで）高確率時短遊技状態が継続する。

そして、高確率時短遊技状態中に、第 1 特図乱数に基づく当否抽選の結果及び第 2 特図乱数に基づく当否抽選の結果が併せて 5 0 回全て大当たり以外（小当たり、ハズレ）となると、高確率遊技状態が低確率遊技状態に変更され、かつ第 2 時短遊技状態が非時短遊技

10

20

30

40

50

状態に変更されることにより、遊技状態は通常遊技状態に変更される。

【0701】

なお、上述の高確率時短遊技状態中に大当たりに当選し大当たり図柄X1、X2又はX3が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後に再度、高確率時短遊技状態が設定される。

【0702】

また、図85(c)に示すように、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、低確率遊技状態（通常遊技状態）が設定されてから、大当たりに当選することなく、第1特図の変動回数及び第2特図の変動回数の合計が所定の時短発動回数（他の適用例8では500回）に到達すると（すなわち、低確率遊技状態において、第1特図乱数に基づく当否抽選の結果及び第2特図乱数に基づく当否抽選の結果が併せて500回全て大当たり以外になると）、低確率遊技状態はそのままに、第1時短遊技状態が設定されることにより、低確率時短遊技状態が設定される。低確率時短遊技状態が設定された場合には、時短回数が450回に設定される。

10

低確率時短遊技状態が設定された後は、大当たりに当選することなく、第1特図の変動回数及び第2特図の変動回数の合計が450回に到達するまで（すなわち、第1特図乱数に基づく当否抽選の結果及び第2特図乱数に基づく当否抽選の結果が併せて450回導出されるまで）、低確率時短遊技状態が継続する。

そして、低確率時短遊技状態中に、第1特図乱数に基づく当否抽選の結果及び第2特図乱数に基づく当否抽選の結果が併せて450回全て大当たり以外（小当たり、ハズレ）となると、低確率遊技状態はそのままに、第1時短遊技状態が非時短遊技状態に変更されることにより、遊技状態は通常遊技状態に変更される。

20

【0703】

なお、上述の低確率時短遊技状態中に大当たりに当選し大当たり図柄X1、X2又はX3が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後に高確率時短遊技状態が設定される。

【0704】

また、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、低確率時短遊技状態（第1時短遊技状態）が設定されることとなる時短発動回数（500回）をカウントするための時短発動回数カウンタが、主制御基板100のメインRAM103における所定の記憶領域により構成されている。

30

この時短発動回数カウンタのカウント値は、所定の操作によりRAMクリア（リセット）が行われること、特別遊技が終了すること、又は、低確率時短遊技状態（第1時短遊技状態）が設定されることのいずれかのリセット条件の成立により、リセットされるようになっている。

【0705】

RAMクリア（リセット）が行われると、その後の遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態）に設定されるため、この時点から時短発動回数カウンタによるカウントが開始される。

また、大当たり図柄X1、X2又はX3の決定に基づく特別遊技が終了すると、その後の遊技状態が高確率時短遊技状態（高確率遊技状態）に設定される。そのため、特別遊技が終了した時点からは時短発動回数カウンタによるカウントは開始されず、高確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態（低確率遊技状態）が設定された時点から時短発動回数カウンタによるカウントが開始される。

40

【0706】

そして、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、第1特図の変動（第1特図乱数に基づく当否抽選）又は第2特図の変動（第2特図乱数に基づく当否抽選）が行われるごとに、時短発動回数カウンタによるカウントが行われるようになっており、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数に到達すると、上述のように、低確率時短遊技状態が設定される。

50

【0707】

なお、上述の如く、時短発動回数カウンタによるカウントは、通常遊技状態の設定を契機として開始される。通常遊技状態の設定を契機として時短発動回数カウンタによるカウントが開始された場合には、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数500回に到達する時点（すなわち、低確率時短遊技状態が設定される時点）の遊技状態は通常遊技状態となる。

【0708】

また、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、RAMクリア後（リセット後）又は大当たりの当選に基づく特別遊技の終了後から次に大当たりに当選するまでの間においては、低確率時短遊技状態を1回のみ設定できるようになっている。

すなわち、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数（500回）に到達し低確率時短遊技状態が設定された後は、次に大当たりに当選するまで、低確率時短遊技状態を再度設定することができない。

なお、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、低確率時短遊技状態が設定されることで時短発動回数カウンタのカウント値がリセットされた後は、次に大当たりに当選するまで、当該時短発動回数カウンタによるカウントが中止されるように設定されている。

【0709】

また、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、ハズレ図柄（Z1、Z2）及び小当たり図柄（Y1）にはいずれも、時短遊技状態を設定する旨は定められていない。したがって、ハズレ図柄の停止後には遊技状態が変更されることはなく、当該ハズレ図柄の決定時の遊技状態が継続する。また、小当たり図柄の決定に基づく小当たり遊技の終了後には、当該小当たり遊技の開始時の遊技状態が継続するようになっている。

【0710】

なお、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、上述の実施の形態のような連続時短設定回数や連続確変設定回数は設定されておらず、大当たり図柄X1、X2又はX3が決定された場合には常に、当該決定に基づく特別遊技の終了後に高確率時短遊技状態が設定される。

【0711】

（他の適用例8に係るパチンコ機Pの遊技性）

他の適用例8に係るパチンコ機Pにおいては、上述の如く、通常遊技状態（低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）、低確率時短遊技状態（低確率遊技状態及び第1時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）又は高確率時短遊技状態（高確率遊技状態及び第2時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）のいずれかの遊技状態が設定されて、遊技が進行するようになっている。

【0712】

遊技者が遊技を開始する時点では、通常遊技状態が設定されていることが多い。通常遊技状態中は、上述の如く、第1遊技領域12aへ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、遊技球は、第1始動入賞口15へ入球する可能性があり、第2始動入賞口16（通常第2始動入賞口16c、特定第2始動入賞口16d）へ入球することはない。すると、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われ、大当たりに当選した場合には、大当たり図柄X1又はX2が決定される（図85（a）参照）。そして、大当たり図柄X1が決定された場合には5回のラウンド遊技が行われる特別遊技が実行され、また、大当たり図柄X2が決定された場合には10回のラウンド遊技が行われる特別遊技が実行され、特別遊技の終了後の遊技状態が高確率時短遊技状態に設定される（図85（c）参照）。

このように、他の適用例8に係るパチンコ機Pにおいては、通常遊技状態中に指示通り左打ちを行っていれば、大当たりに当選することにより、高確率時短遊技状態へ移行可能となる（図87参照）。

【0713】

高確率時短遊技状態中は、通常遊技状態中よりも、大当たりの当選確率が高く、かつ特

10

20

30

40

50

定第2始動入賞口16dへ遊技球が入球しやすくなっており、通常遊技状態中よりも遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えつつ、より容易に大当たりの当選を獲得できる。

高確率時短遊技状態中は、指示通り右打ちを行ってれば第2始動入賞口16（通常第2始動入賞口16c、特定第2始動入賞口16d）へ遊技球が入球する可能性が極めて高い。すると、高確率時短遊技状態中は、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われ、大当たりに当選した場合には必ず、大当たり図柄×3が決定される（図85（a）参照）。すなわち、第2特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選した場合には必ず、大当たり図柄×1の決定に基づく特別遊技（5回のラウンド遊技が行われる特別遊技）よりも多くの遊技球を獲得可能な特別遊技（10回のラウンド遊技が行われる特別遊技）が実行され、特別遊技の終了後の遊技状態が高確率時短遊技状態に再度設定される（図85（c）参照）。

10

このように、他の適用例8に係るパチンコ機Pにおいては、高確率時短遊技状態中に指示通り右打ちを行ってれば、大当たりに当選することにより、相対的に有利な特別遊技が実行されるとともに、高確率時短遊技状態へ再度移行可能となる（図87参照）。

【0714】

また、他の適用例8に係るパチンコ機Pにおいては、上述の如く、通常遊技状態中に大当たりに当選することなく特別図柄（第1特図、第2特図）の変動回数が時短発動回数（500回）に到達した場合（第1特図乱数及び第2特図乱数に基づく当否抽選の抽選結果の導出回数が時短発動回数に到達した場合）には、その後の遊技状態が低確率時短遊技状態に設定される（図85（c）参照）。すなわち、他の適用例8に係るパチンコ機Pにおいては、通常遊技状態中に指示通り左打ちを行ってれば、500回の当否抽選の結果が全て大当たりの当選以外となることにより、低確率時短遊技状態へ移行することとなる（図87参照）。

20

【0715】

低確率時短遊技状態中は、大当たりの当選確率は通常遊技状態中と変わらないものの、通常遊技状態中よりも、特定第2始動入賞口16dへ遊技球が入球しやすくなっており、通常遊技状態中よりも遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えながら、当否抽選の機会を獲得できる。

そして、低確率時短遊技状態中も、高確率時短遊技状態中と同様に、指示通り右打ちを行ってれば第2始動入賞口16へ遊技球が入球する可能性が極めて高い。すると、低確率時短遊技状態中は、高確率時短遊技状態中と同様に、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われ、大当たりに当選した場合には必ず、大当たり図柄×3が決定される（図87参照）。

30

このように、他の適用例8に係るパチンコ機Pにおいては、高確率時短遊技状態中に指示通り右打ちを行ってれば、大当たりに当選することにより、相対的に有利な特別遊技が実行されるとともに、高確率時短遊技状態へ再度移行可能となる（図87参照）。

【0716】

ここで、低確率遊技状態中（通常遊技状態中）に500回全ての当否抽選の結果が大当たり以外となることにより設定される低確率時短遊技状態は、遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えつつ、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく当否抽選を最大で450回実行可能であり、大当たりの当選（10回のラウンド遊技が行われる特別遊技の実行）の期待度が高いため、遊技者にとって有利な遊技状態である。

40

上述したように、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選で大当たりに当選した場合には、10回のラウンド遊技が行われる特別遊技よりも4回のラウンド遊技が行われる特別遊技が実行されやすく、相対的に少ない遊技球しか獲得できない可能性が高い。そのため、通常遊技状態において、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数到達間近となったような場合には、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選により大当たりに当選するよりも、大当たりに当選することなく時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数に到達して低確率時短遊技状態が設定される方が、遊技者にとって望ましい。

50

【0717】

そこで、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態中に第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選で大当たりに当選した場合には、その旨が遊技者に示唆されるようになっている（図88（a）～（d）、図89（a）～（d）参照）。これにより、上述の示唆が行われた場合には、通常遊技状態中ではあるものの、第1特別図柄表示装置30において大当たり図柄X1又はX2が停止表示されるまでの間に、第2遊技領域12bへ向けて遊技球を打ち出し通常第2始動入賞口16cへ遊技球を入球させ、小当たりの当選（小当たり図柄Y1の決定）を目指すことができるようになっている。

上述したように、第2特別図柄表示装置31において小当たり図柄Y1が停止表示されたときに、第1特別図柄表示装置30において大当たり図柄X1又はX2が変動表示中であつた場合には、この大当たり図柄X1又はX2は強制的にハズレ図柄Z1に変更された上で、このハズレ図柄Z1が強制的に停止される。したがって、大当たり図柄X1又はX2の変動表示中に、通常第2始動入賞口16cへの遊技球の入球に基づく当否抽選で小当たりに当選し小当たり図柄Y1を停止表示させることができれば、既に当選していた大当たりがキャンセルされてハズレとなるため、大当たりの当選を回避できることとなる。

【0718】

具体的には、通常遊技状態中において、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選により大当たりに当選すると、変動演出の開始に伴って、大当たりに当選した旨を示唆する大当たり示唆画像（たとえば、「!!!」の文字画像等）が表示される（図88（a）～（d）、図89（a）～（d）参照）。

なお、通常遊技状態中における変動演出では、演出表示装置21の表示部21aの中央において、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選に対応する演出図柄50の変動表示が行われ、演出表示装置21の表示部21aの右下隅において、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく当否抽選に対応する演出図柄50の変動表示が行われるようになっている（図88（a）～（e）、図89（a）～（e）参照）。

【0719】

そして、上述の大当たり示唆画像が表示された場合には、通常第2始動入賞口16cへ遊技球を入球させるべく、第2遊技領域12bへ向けて遊技球の打ち出しを行うことができる。

ここで、通常遊技状態中に第1始動入賞口15へ遊技球が入球し大当たり図柄X1又はX2が決定された場合には「120秒変動」の変動パターンが決定され（図85（b）参照）、第1特別図柄表示装置30において大当たり図柄X1又はX2の変動表示（変動演出）が120秒間実行されることとなる。これに対して、通常遊技状態中に通常第2始動入賞口16c（第2始動入賞口16）へ遊技球が入球しハズレ図柄Z2が決定された場合には「13秒変動」の変動パターンが決定され（図85（b）参照）、第2特別図柄表示装置31においてハズレ図柄Z2の変動表示（変動演出）が13秒間実行されることとなる。すると、大当たり図柄X1又はX2の変動表示中には、通常第2始動入賞口16cへの遊技球の入球に基づく当否抽選を最大9回実行可能となる。したがって、大当たり図柄X1又はX2の変動表示中に実行可能な最大9回の上記当否抽選において小当たりに当選し、大当たり図柄X1又はX2の変動表示中に小当たり図柄Y1が停止表示されれば、大当たり図柄X1又はX2の決定（第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選における大当たりの当選）がキャンセルされることとなる。

【0720】

そして、第1特別図柄表示装置30において大当たり図柄X1又はX2が変動表示中であつたときに、第2特別図柄表示装置31において小当たり図柄Y1が停止表示されると、大当たり図柄X1又はX2がハズレ図柄Z1に変更され、第1特別図柄表示装置30においてハズレ図柄Z1が強制的に停止表示される。これに伴って、演出表示装置21の表示部21aの右下隅においては、小当たりの当選を報知する態様（たとえば、全ての演出図柄50が偶数図柄となる態様等）で演出図柄50が停止表示されるとともに、演出表示装置21の表示部21aの中央においては、ハズレを報知する態様で演出図柄50が停止

10

20

30

40

50

表示される（図 8 8（c）～（e）参照）。さらに、大当たり示唆画像が消去される（図 8 8（e）参照）。

【0721】

一方、第 2 特別図柄表示装置 3 1 において小当たり図柄 Y 1 が停止表示されることなく、上述の 1 2 0 秒の変動時間が経過し、第 1 特別図柄表示装置 3 0 において大当たり図柄 X 1 又は X 2 が停止表示された場合、第 2 特図が変動表示中であったときには第 2 特別図柄表示装置 3 1 においてハズレ図柄 Z 2 が停止表示される。これに伴って、演出表示装置 2 1 の表示部 2 1 a の中央においては、大当たりの当選を報知する態様で演出図柄 5 0 が停止表示されるとともに、演出表示装置 2 1 の表示部 2 1 a の右下隅においては、ハズレを報知する態様で演出図柄 5 0 が停止表示される（図 8 9（c）～（e）参照）。さらに、大当たり示唆画像が消去される（図 8 9（e）参照）。

10

なお、第 1 特別図柄表示装置 3 0 において大当たり図柄 X 1 又は X 2 が停止表示された場合、第 2 特図が停止表示中であったときには、特段の表示は行われない。

【0722】

このように、通常遊技状態において時短発動回数到達間近となった場合に大当たりに当選したときには、上述の遊技方法を実行し、通常第 2 始動入賞口 1 6 c への遊技球の入球に基づく当否抽選による小当たりの当選を目指すことで、当該大当たりの当選をキャンセルできる可能性がある。そして、大当たりの当選をキャンセルできれば、時短発動回数カウンタのカウント値がクリアされることはないため、引き続き、時短発動回数の到達を目指すことができる。

20

なお、通常遊技状態において大当たりに当選した際に、必ずしも、上述の遊技方法を実行する必要は無い。たとえば、時短発動回数カウンタによるカウントが開始されてから間もない状況（時短発動回数到達まで遠い状況）で大当たりに当選した場合には、上述の遊技方法を実行することなく、当該大当たりの当選に基づく特別遊技が実行されるようにしてもよい。

【0723】

以上のように、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P においては、大当たりの当選（大当たり図柄 X 1、X 2 又は X 3 の決定）及び特別遊技の実行を介して通常遊技状態よりも有利度の高い高確率時短遊技状態へ移行させることができるのみならず、低確率遊技状態中（通常遊技状態中）に時短発動回数である 5 0 0 回全ての当否抽選（第 1 特図乱数に基づく当否抽選、第 2 特図乱数に基づく当否抽選）の結果が大当たり以外（ハズレ、小当たり）となることにより、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介さずに通常遊技状態よりも有利度の高い低確率時短遊技状態へ移行させることができるため、斬新な遊技性を提供することができ、遊技者の興味を高めることができる。

30

【0724】

また、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P においては、大当たり図柄 X 1、X 2 又は X 3 の決定に基づき設定される第 2 時短遊技状態では、時短回数として、時短発動回数以下の回数（5 0 回）が設定されるようになっている。これにより、たとえば、大当たり図柄 X 1、X 2 又は X 3 の決定に基づき、低確率遊技状態及び第 2 時短遊技状態を組み合わせた遊技状態が設定されるようになっていた場合であっても、低確率遊技状態及び第 2 時短遊技状態を組み合わせた遊技状態中に、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数に到達することで、設定中の第 2 時短遊技状態が異なる時短遊技状態に変更されるような事態を防止可能となる。

40

【0725】

また、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P においては、通常遊技状態において第 1 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球に基づく当否抽選で大当たりに当選した場合には、その旨が報知される。そして、大当たり図柄 X 1 又は X 2 の変動表示中に、通常第 2 始動入賞口 1 6 c への遊技球の入球に基づく当否抽選で小当たりに当選し小当たり図柄 Y 1 が停止表示した場合には、大当たり図柄 X 1 又は X 2 がハズレ図柄 Z 1 に変更され、このハズレ図柄 Z 1 が強制的に停止表示され、大当たりの当選をキャンセルすることができるようになって

50

いる。これにより、遊技の進行状況（たとえば、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数到達間近等）に応じて、通常第2始動入賞口16cへ遊技球を入球させて小当たりの当選を目指し、大当たりの当選をキャンセルするか否かを遊技者に選択させることができ、戦略性に富んだ斬新な遊技性を提供することができ、遊技者の興味を高めることができる。

【0726】

次に、上述の特図遊技の進行について、上述の実施の形態と異なる点を中心として、フローチャートを用いて説明する。

まず、特別図柄の変動開始時に実行される特別図柄変動開始処理について、図90のフローチャートを参照して説明する。

ステップ5000において、メインCPU101は、第2保留記憶領域の記憶部に第2特図乱数が記憶されているか否か、すなわち、第2保留数カウンタが「1」以上であるか否かを判定する。そして、第2特図乱数が記憶されていないと判定した場合、ステップ5013に進む。一方、第2特図乱数が記憶されていると判定した場合、次のステップ5001に進む。

【0727】

ステップ5001において、メインCPU101は、第2特図（第2特図乱数に基づいて決定された特別図柄）の変動表示中であるか否かを判定する。そして、変動表示中であると判定した場合、ステップ5013に進む。一方、変動表示中でないと判定した場合、次のステップ5002に進む。

ステップ5002において、メインCPU101は、第2保留数カウンタの値を「1」デクリメントするとともに、第2保留記憶領域のシフト処理を実行する。このシフト処理は、上述の実施の形態におけるステップ804の処理と同様であるため、説明を割愛する。そして、ステップ5003に進む。

【0728】

ステップ5003において、メインCPU101は、当否判定処理を実行する。この当否判定処理は、上述の実施の形態における当否判定処理と同様であるため、説明を割愛する。そして、次のステップ5004に進む。

ステップ5004において、メインCPU101は、第2特図の種別を決定する第2特図決定処理を実行する。この第2特図決定処理は、上述の実施の形態における特別図柄決定処理と同様であるため、説明を割愛する。そして、次のステップ5005に進む。

【0729】

ステップ5005において、メインCPU101は、上述のステップ5004で決定された第2特図が大当たり図柄X3であるか否かを判定する。そして、大当たり図柄X3でない（すなわち、小当たり図柄Y1又はハズレ図柄Z2である）と判定した場合、ステップ5008に進む。一方、大当たり図柄X3であると判定した場合、次のステップ5006に進む。

ステップ5006において、メインCPU101は、後述する第1特図一時記憶領域に記憶されたデータが大当たり図柄X1又はX2に係るものであるか否かを判定する。

ここで、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、上述の如く、第1特図（第1特図乱数に基づいて決定された特別図柄）と第2特図とが同時に変動表示可能となっている。そして、第2特図の変動表示の開始時には、決定された第2特図（すなわち、停止表示される第2特図）が第2特図一時記憶領域に記憶される。同様に、第1特図の変動表示の開始時には、決定された第1特図（すなわち、停止表示される第1特図）が第1特図一時記憶領域に記憶される。すなわち、第1特図一時記憶領域には、第1特別図柄表示装置30において変動表示中の第1特図が記憶され、第2特図一時記憶領域には、第2特別図柄表示装置31において変動表示中の第2特図が記憶される。

したがって、このステップ5006においては、第2図柄として決定された大当たり図柄X3の変動表示を開始する際に、第1特別図柄表示装置30において、第1特図として決定された大当たり図柄X1又はX2が変動表示されているか否かを判定することとなる。

10

20

30

40

50

そして、上述のデータが大当たり図柄X 1又はX 2に係るものでない（すなわち、ハズレ図柄Z 1である）と判定した場合、ステップ5 0 0 8に進む。一方、上述のデータが大当たり図柄X 1又はX 2に係るものであると判定した場合、次のステップ5 0 0 7に進む。
【0 7 3 0】

ステップ5 0 0 7において、メインCPU 1 0 1は、第2特図一時記憶領域に記憶された大当たり図柄X 3に係るデータを、ハズレ図柄Z 2に係るデータに書き換える。すなわち、大当たり図柄X 1又はX 2が決定された第1特図の変動表示中に、第2特図の変動表示が開始される場合において、この第2特図として大当たり図柄X 3が決定された場合には、この大当たり図柄X 3が強制的にハズレ図柄Z 2に書き換えられる。

なお、上述のように、第2特図を決定した後に、決定された大当たり図柄X 3を強制的にハズレ図柄Z 2に書き換えるのではなく、第2特図を決定する際に、第1特別図柄表示装置3 0において、第1特図として決定された大当たり図柄X 1又はX 2が変動表示されているか否かを判定し、大当たり図柄X 1又はX 2が変動表示されていると判定した場合には、第2特図として必ずハズレ図柄Z 2が決定されるようにしてもよい。

そして、次のステップ5 0 0 8に進む。

ステップ5 0 0 8において、メインCPU 1 0 1は、第2特図一時記憶領域に記憶されている第2特図を示す図柄決定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。具体的には、上述のステップ5 0 0 4で決定された第2特図（大当たり図柄X 3、小当たり図柄Y 1又はハズレ図柄Z 2）、又は、上述のステップ5 0 0 7で強制的な書き換えが行われた場合にはハズレ図柄Z 2が記憶される。これにより、第2特図に係る情報が、変動演出の開始時に副制御基板3 0 0に送信されることとなる。そして、次のステップ5 0 0 9に進む。

【0 7 3 1】

ステップ5 0 0 9において、メインCPU 1 0 1は、変動パターン決定処理を実行する。この変動パターン決定処理は、上述の実施の形態における変動パターン決定処理と同様であるため、説明を割愛する。そして、次のステップ5 0 1 0に進む。

ステップ5 0 1 0において、メインCPU 1 0 1は、第2特別図柄表示装置3 1で第2特図の変動表示を開始するための変動表示データをセットする。これにより、第2特別図柄表示装置3 1の変動表示が開始される。そして、次のステップ5 0 1 1に進む。

【0 7 3 2】

ステップ5 0 1 1において、メインCPU 1 0 1は、時短回数更新処理を実行する。この時短回数更新処理は、上述の実施の形態における時短回数更新処理と同様であるため、説明を割愛する。そして、次のステップ5 0 1 2に進む。

ステップ5 0 1 2において、メインCPU 1 0 1は、高確回数更新処理を実行する。この高確回数更新処理は、上述の実施の形態における高確回数更新処理と同様であるため、説明を割愛する。そして、次のステップ5 0 1 3に進む。

【0 7 3 3】

ステップ5 0 1 3において、メインCPU 1 0 1は、第1保留記憶領域の記憶部に第1特図乱数が記憶されているか否か、すなわち、第1保留数カウンタが「1」以上であるか否かを判定する。そして、第1特図乱数が記憶されていないと判定した場合、変動開始処理を終了する。一方、第1特図乱数が記憶されていると判定した場合、次のステップ5 0 1 4に進む。

ステップ5 0 1 4において、メインCPU 1 0 1は、第1特図の変動表示中であるか否かを判定する。そして、変動表示中であると判定した場合、特別図柄変動開始処理を終了する。一方、変動表示中でないと判定した場合、次のステップ5 0 1 5に進む。

【0 7 3 4】

ステップ5 0 1 5において、メインCPU 1 0 1は、第1保留数カウンタの値を「1」デクリメントするとともに、第1保留記憶領域のシフト処理を実行する。このシフト処理は、上述の実施の形態におけるステップ8 0 3の処理と同様であるため、説明を割愛する。そして、ステップ5 0 1 6に進む。

ステップ5016において、メインCPU101は、当否判定処理を実行する。この当否判定処理は、上述の実施の形態における当否判定処理と同様であるため、説明を割愛する。そして、次のステップ5017に進む。

【0735】

ステップ5017において、メインCPU101は、第1特図の種別を決定する第1特図決定処理を実行する。この第1特図決定処理は、上述の実施の形態における特別図柄決定処理と同様であるため、説明を割愛する。そして、次のステップ5018に進む。

ステップ5018において、メインCPU101は、上述のステップ5017で決定された第1特図が大当たり図柄X1又はX2であるか否かを判定する。そして、大当たり図柄X1又はX2でない（すなわち、ハズレ図柄Z1である）と判定した場合、ステップ5021に進む。一方、大当たり図柄X1又はX2であると判定した場合、次のステップ5019に進む。

10

【0736】

ステップ5019において、メインCPU101は、第2特図一時記憶領域に記憶されたデータが大当たり図柄X3に係るものであるか否かを判定する。すなわち、メインCPU101は、第1図柄として決定された大当たり図柄X1又はX2の変動表示を開始する際に、第2特別図柄表示装置31において、第2特図として決定された大当たり図柄X3が変動表示されているか否かを判定する。そして、上述のデータが大当たり図柄X3に係るものでない（すなわち、小当たり図柄Y1又はハズレ図柄Z2である）と判定した場合、ステップ5021に進む。一方、上述のデータが大当たり図柄X3に係るものであると判定した場合、次のステップ5020に進む。

20

ステップ5020において、メインCPU101は、第1特図一時記憶領域に記憶された大当たり図柄X1又はX2に係るデータを、ハズレ図柄Z1に係るデータに書き換える。すなわち、大当たり図柄X3が決定された第2特図の変動表示中に、第1特図の変動表示が開始される場合において、この第1特図として大当たり図柄X1又はX2が決定された場合には、この大当たり図柄X1又はX2が強制的にハズレ図柄Z1に書き換えられる。

なお、第1特図を決定した後に、決定された大当たり図柄X1又はX2を強制的にハズレ図柄Z1に書き換えるのではなく、第1特図を決定する際に、第2特別図柄表示装置31において、第2特図として決定された大当たり図柄X3が変動表示されているか否かを判定し、大当たり図柄X3が変動表示されていると判定した場合には、第1特図として必ずハズレ図柄Z1が決定されるようにしてもよい。

30

そして、次のステップ5021に進む。

【0737】

ステップ5021において、メインCPU101は、第1特図一時記憶領域に記憶されている第1特図を示す図柄決定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。具体的には、上述のステップ3017で決定された第1特図（大当たり図柄X1又はX2、或いは、ハズレ図柄Z1）、又は、上述のステップ5020で強制的な書き換えが行われた場合にはハズレ図柄Z1が記憶される。これにより、第1特図に係る情報が、変動演出の開始時に副制御基板300に送信されることとなる。そして、次のステップ5022に進む。

ステップ5022において、メインCPU101は、変動パターン処理を実行する。この変動パターン決定処理は、上述の実施の形態における変動パターン決定処理と同様であるため、説明を割愛する。そして、次のステップ5023に進む。

40

【0738】

ステップ5023において、メインCPU101は、第1特別図柄表示装置30で第1特図の変動表示を開始するための変動表示データをセットする。これにより、第1特別図柄表示装置30の変動表示が開始される。そして、次のステップ5024に進む。

ステップ5024において、メインCPU101は、時短回数更新処理を実行する。この時短回数更新処理は、上述の実施の形態における時短回数更新処理と同様であるため、説明を割愛する。そして、次のステップ5025に進む。

【0739】

50

ステップ5025において、メインCPU101は、高確回数更新処理を実行する。この高確回数更新処理は、上述の実施の形態における高確回数更新処理と同様であるため、説明を割愛する。そして、特別図柄変動開始処理を終了する。

【0740】

次に、特別図柄の変動が停止した時点で実行される特別図柄変動停止処理について、図91のフローチャートを参照して説明する。

ステップ5100において、メインCPU101は、第1特別図柄表示装置30において第1特図が変動表示中であるか否かを判定する。そして、変動表示中でないと判定した場合、ステップ5106に進む。一方、変動表示中であると判定した場合、次のステップ3101に進む。

ステップ5101において、メインCPU101は、第1特図の変動時間が経過したか否かを判定する。そして、経過していないと判定した場合、ステップ5106に進む。一方、経過したと判定した場合、次のステップ5102に進む。

【0741】

ステップ5102において、メインCPU101は、第1特図一時記憶領域に記憶された第1特図を、第1特別図柄表示装置30に停止表示するための停止表示データをセットし、第1特図の停止表示を実行する。そして、次のステップ5103に進む。

ステップ5103において、メインCPU101は、第1特図が停止表示されたことを示す第1特図停止表示コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ5104に進む。

【0742】

ステップ5104において、メインCPU101は、第1特図を停止表示する特図停止表示時間（以下、第1特図停止表示時間ともいう）を決定する。そして、次のステップ5105に進む。

ステップ5105において、メインCPU101は、上述のステップ5104で決定された第1特図停止表示時間を第1停止表示時間タイマカウンタにセットする。そして、次のステップ5106に進む。

【0743】

ステップ5106において、メインCPU101は、第2特別図柄表示装置31において第2特図が変動表示中であるか否かを判定する。そして、変動表示中でないと判定した場合、特別図柄変動停止処理を終了する。一方、変動表示中であると判定した場合、次のステップ5107に進む。

ステップ5107において、メインCPU101は、第2特図の変動時間が経過したか否かを判定する。そして、経過していないと判定した場合、特別図柄変動停止処理を終了する。一方、経過したと判定した場合、次のステップ5108に進む。

【0744】

ステップ5108において、メインCPU101は、第2特図一時記憶領域に記憶された第2特図を、第2特別図柄表示装置31に停止表示するための停止表示データをセットし、第2図柄の停止表示を実行する。そして、次のステップ5109に進む。

ステップ5109において、メインCPU101は、第2特図が停止表示されたことを示す第2特図停止表示コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ5110に進む。

【0745】

ステップ5110において、メインCPU101は、第2特図を停止表示する特図停止表示時間（以下、第2特図停止表示時間ともいう）を決定する。そして、次のステップ5111に進む。

ステップ5111において、メインCPU101は、上述のステップ5110で決定された第2特図停止表示時間を第2停止表示時間タイマカウンタにセットする。そして、特別図柄変動停止処理を終了する。

【0746】

次に、特別図柄変動停止処理の終了後に実行される停止後処理について、図 9 2 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 5 2 0 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 5 1 0 5 で第 1 停止表示時間タイマカウンタにセットされた第 1 特図停止表示時間が経過したか否かを判定する。そして、第 1 特図停止表示時間が経過したと判定した場合、ステップ 5 2 0 2 に進む。一方、第 1 特図停止表示時間が経過していないと判定した場合、次のステップ 5 2 0 1 に進む。

ステップ 5 2 0 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ 5 0 1 1 で第 2 停止表示時間タイマカウンタにセットされた第 2 特図停止表示時間が経過したか否かを判定する。そして、第 2 特図停止表示時間が経過していないと判定した場合、停止後処理を終了する。一方、第 2 特図停止表示時間が経過したと判定した場合、次のステップ 5 2 0 2 に進む。

【 0 7 4 7 】

ステップ 5 2 0 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、停止表示された特別図柄（第 1 特図又は第 2 特図）が大当たり図柄であるか否かを判定する。そして、大当たり図柄でない（すなわち、小当たり図柄又はハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ 5 2 0 9 に進む。一方、大当たり図柄であると判定した場合、次のステップ 5 2 0 3 に進む。

ステップ 5 2 0 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、変動表示中の特別図柄があるか否か、すなわち、停止表示された特別図柄とは異なる、もう一方の特別図柄が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、停止表示された第 1 特図が大当たり図柄 X 1 又は X 2 であった場合には、第 2 特図が変動表示中であるか否かを判定し、停止表示された第 2 特図が大当たり図柄 X 3 であった場合には、第 1 特図が変動表示中であるか否かを判定する。そして、変動表示中の特別図柄がないと判定した場合、ステップ 5 2 0 7 に進む。一方、変動表示中の特別図柄があると判定した場合、次のステップ 5 2 0 4 に進む。

【 0 7 4 8 】

ステップ 5 2 0 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、変動表示中の特別図柄が小当たり図柄であるか否かを判定する。そして、小当たり図柄でない（すなわち、ハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ 5 2 0 6 に進む。一方、小当たり図柄であると判定した場合、次のステップ 5 2 0 5 に進む。

【 0 7 4 9 】

ステップ 5 2 0 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、変動表示中の小当たり図柄に係るデータ（すなわち、第 2 特図一時記憶領域に記憶された小当たり図柄 Y 1 に係るデータ）をハズレ図柄に係るデータに書き換える。そして、次のステップ 5 2 0 6 に進む。

ステップ 5 2 0 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、変動表示中の特別図柄を強制的に停止表示する。具体的には、変動表示中の特別図柄がハズレ図柄であった場合には、第 1 特図一時記憶領域又は第 2 特図一時記憶領域に記憶されているハズレ図柄を、また、上述のステップ 5 2 0 5 で書き換えが行われた場合には、書き換えられた第 1 特図一時記憶領域又は第 2 特図一時記憶領域に記憶されているハズレ図柄を、変動時間が経過していなくとも対応する特別図柄表示装置に停止表示させる。すなわち、第 1 特図が変動表示中であった場合には、この第 1 特図の変動時間が経過していなくとも、第 1 特別図柄表示装置 3 0 においてハズレ図柄 Z 1 が強制的に停止表示する。また、第 2 特図が変動表示中であった場合には、この第 2 特図の変動時間が経過していなくとも、第 2 特別図柄表示装置 3 1 においてハズレ図柄 Z 2 が強制的に停止表示する。そして、ステップ 5 2 0 7 に進む。

【 0 7 5 0 】

ステップ 5 2 0 7 において、メイン CPU 1 0 1 は、高確遊技フラグ及び時短遊技フラグ（第 1 時短遊技フラグ、第 2 時短遊技フラグ）をオフにする。なお、高確遊技フラグ、時短遊技フラグがオフであったときには、メイン CPU 1 0 1 は何も処理を行わない。そして、次のステップ 5 2 0 8 に進む。

ステップ 5 2 0 8 において、メイン CPU 1 0 1 は、特別遊技の開始時に設定される待機時間であるオープニング時間をオープニング時間タイマカウンタにセットするとともに

10

20

30

40

50

、オープニング処理が開始されることを示すオープニングコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。また、オープニング時間が経過した後に実行される特別遊技中のラウンド数を、メインRAM 103に設けられたラウンド数記憶領域にセットする。そして、停止後処理を終了する。

【0751】

また、上述のステップ5202で大当たり図柄でないと判定した場合に進むステップ5209において、メインCPU101は、停止表示された特別図柄が小当たり図柄であるか否かを判定する。そして、小当たり図柄でない（すなわち、ハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ5218に進む。一方、小当たり図柄であると判定した場合、次のステップ5210に進む。

10

ステップ5210において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタによるカウントを行うための時短発動回数カウント実行処理を実行する。そして、次のステップ5211に進む。

【0752】

ステップ5211において、メインCPU101は、変動表示中の特別図柄があるか否か、具体的には、停止表示された第2特図が小当たり図柄Y1であった場合、第1特図が変動表示中であるか否かを判定する。そして、変動表示中の特別図柄がないと判定した場合、ステップ5216に進む。一方、変動表示中の特別図柄があると判定した場合、次のステップ5212に進む。

20

ステップ5212において、メインCPU101は、変動表示中の特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。そして、大当たり図柄でない（すなわち、ハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ5214に進む。一方、大当たり図柄であると判定した場合、次のステップ5213に進む。

【0753】

ステップ5213において、メインCPU101は、変動表示中の大当たり図柄に係るデータ（すなわち、第1特図一時記憶領域に記憶された大当たり図柄X1又はX2に係るデータ）をハズレ図柄Z1に係るデータに書き換える。そして、次のステップ5214に進む。

【0754】

ステップ5214において、メインCPU101は、変動表示中の特別図柄を強制的に停止表示する。具体的には、変動表示中の特別図柄がハズレ図柄Z1であった場合には、第1特図一時記憶領域に記憶されているハズレ図柄Z1を、また、上述のステップ5213で書き換えが行われた場合には、書き換えられた第1特図一時記憶領域に記憶されているハズレ図柄Z1を、変動時間が経過していても第1特別図柄表示装置30に停止表示させる。すなわち、第1特図が変動表示中であった場合には、この第1特図の変動時間が経過していても、第1特別図柄表示装置30においてハズレ図柄Z1が強制的に停止表示する。そして、次のステップ5215に進む。

30

【0755】

ステップ5215において、メインCPU101は、時短発動回数カウント実行処理を実行する。そして、次のステップ5216に進む。

40

ステップ5216において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタによるカウントを開始するための時短発動回数カウント開始処理を実行する。そして、次のステップ5217に進む。

【0756】

ステップ5217において、メインCPU101は、小当たり遊技の開始時に設定されるオープニング時間をオープニング時間タイマカウンタにセットするとともに、オープニング処理が開始されることを示すオープニングコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、停止後処理を終了する。

【0757】

また、上述のステップ5209で小当たり図柄でないと判定した場合に進むステップ5

50

218において、メインCPU101は、時短発動回数カウント実行処理を実行する。そして、次のステップ5219に進む。

ステップ5219において、メインCPU101は、時短発動回数カウント開始処理を実行する。そして、次のステップ5220に進む。

【0758】

ステップ5220において、メインCPU101は、現時点の遊技状態を確認し、遊技状態コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。この遊技状態コマンドには、高確遊技フラグのオン又はオフの情報、時短遊技フラグ（第1時短遊技フラグ、第2時短遊技フラグ）のオン又はオフの情報、高確回数の情報、時短回数の情報等が含まれている。そして、停止後処理を終了する。

10

【0759】

次に、上述のステップ5210、ステップ5215、ステップ5218の時短発動回数カウント実行処理について、図93のフローチャートを参照して説明する。

ステップ5300において、メインCPU101は、高確遊技フラグがオフであるか否かを判定する。そして、高確遊技フラグがオフでない（すなわち、オンである）と判定した場合、時短発動回数カウント実行処理を終了する。一方、高確遊技フラグがオフであると判定した場合、次のステップ5301に進む。

ステップ5301において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタのカウンタ値が時短発動回数に到達した旨を示す時短発動回数到達フラグがオフであるか否かを判定する。そして、時短発動回数到達フラグがオフでない（すなわち、オンである）と判定した場合、時短発動回数カウント実行処理を終了する。一方、時短発動回数到達フラグがオフであると判定した場合、次のステップ5302に進む。

20

【0760】

ステップ5302において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタのカウンタ値を1デクリメントする。なお、当該カウンタ値が0であった場合には、メインCPU101はここでは何も行わない。そして、次のステップ5303に進む。

ステップ5303において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタのカウンタ値が0に到達したか否かを判定する。そして、到達していないと判定した場合、時短発動回数カウント実行処理を終了する。一方、到達したと判定した場合、次のステップ5304に進む。

30

【0761】

ステップ5304において、メインCPU101は、第1時短遊技状態を設定するための第1時短遊技状態設定処理を実行する。具体的には、メインCPU101は、第1時短遊技フラグをオンにし、時短回数に「450」をセットする。なお、時短発動回数に到達した時点では通常遊技状態が設定されており、高確遊技フラグはオフとなっている。この高確遊技フラグはオフのままとする。これにより、低確率時短遊技状態が設定される。そして、次のステップ5305に進む。

ステップ5305において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタのカウンタ値をリセット（ゼロクリア）する。そして、次のステップ5306に進む。

ステップ5306において、メインCPU101は、時短発動回数到達フラグをオンにする。そして、時短発動回数カウント実行処理を終了する。

40

【0762】

次に、上述したステップ5216、ステップ5219の時短発動回数カウント開始処理について、図94のフローチャートを参照して説明する。

ステップ5350において、メインCPU101は、高確率時短遊技状態が終了した時点であるか否かを判定する。具体的には、上述のステップ5012又はステップ5025で高確遊技フラグがオンからオフとなったか否かを判定する。そして、高確率時短遊技状態が終了した時点でないと判定した場合、時短発動回数カウント開始処理を終了する。一方、高確率時短遊技状態が終了した時点であると判定した場合、次のステップ5351に進む。

50

【0763】

ステップ5351において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタに時短発動回数「500」をセットする。そして、時短発動回数カウント開始処理を終了する。

【0764】

次に、特別遊技が終了した時点で実行される特別遊技終了処理について、図95のフローチャートを参照して説明する。

ステップ5400において、メインCPU101は、終了した特別遊技の実行契機となった大当たり図柄（メインRAM103の処理領域に記憶）を確認し、上述の大当たり図柄に応じて、特別遊技の終了後の遊技状態を設定する遊技状態設定処理を実行する。

具体的には、メインCPU101は、上述の大当たり図柄がX1、X2、X3のいずれの場合であっても、高確遊技フラグ及び第2時短遊技フラグの両方をオンにするとともに、高確回数及び時短回数のいずれにも「50」をセットする。

そして、次のステップ5401に進む。

【0765】

ステップ5401において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタのカウント値をリセット（ゼロクリア）する。そして、次のステップ5402に進む。

ステップ5402において、メインCPU101は、時短発動回数到達フラグをオフにする。そして、特別遊技終了処理を終了する。

【0766】

次に、RAMクリア（リセット）に基づいて実行されるRAMクリア時処理について、図96のフローチャートを参照して説明する。

ステップ5500において、メインCPU101は、通常遊技状態を設定する通常遊技状態設定処理を実行する。具体的には、メインCPU101は、高確遊技フラグ及び時短遊技フラグ（第1時短遊技フラグ、第2時短遊技フラグ）をいずれもオフにする。そして、次のステップ5501に進む。

ステップ5501において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタのカウント値をリセット（ゼロクリア）する。そして、次のステップ5502に進む。

【0767】

ステップ5502において、メインCPU101は、時短発動回数到達フラグをオフにする。そして、次のステップ5503に進む。

ステップ5503において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタに時短発動回数「500」をセットする。そして、RAMクリア後処理を終了する。

【0768】

（他の適用例8に係るパチンコ機Pの変形例）

他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、時短発動回数カウンタによるカウント値が時短発動回数に到達することにより設定される第1時短遊技状態中（低確率時短遊技状態中）は、非時短遊技状態中と同一の確率で普通図柄の抽選において当たりとなるようになっていたが、これに限定されるものではなく、第1時短遊技状態中は非時短遊技状態中よりも高い確率で普通図柄の抽選において当たりとなるように設定してもよい。

また、第1時短遊技状態中においては、非時短遊技状態中よりも、普通図柄の抽選において当たりとなる確率が高くなる設定、普通図柄の変動時間が短くなる設定、及び、可動片16bの作動時間が長くなる設定のうち少なくともいずれか1つを行うことにより、特定第2始動入賞口16dへの遊技球の入球を容易とするようにしてもよい。

このようにした場合にも、他の適用例8に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0769】

また、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、時短遊技状態として、大当たりの当選（大当たり図柄X1、X2又はX3の決定）及び特別遊技の実行を介して設定される時短遊技状態（第2時短遊技状態）、及び、低確率遊技状態（通常遊技状態）において大当たりに当選することなく特別図柄の変動回数が時短発動回数に到達することにより設定される

10

20

30

40

50

時短遊技状態（第1時短遊技状態）が設けられていたが、時短遊技状態の種類としては、これらに限定されるものではない。

たとえば、大当たり図柄以外であって時短遊技状態を設定する旨が定められた特別図柄（たとえば、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄等）の決定に基づいて設定される時短遊技状態等を設けてもよい。

また、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介して設定される時短遊技状態、低確率遊技状態において大当たりに当選することなく特別図柄の変動回数が時短発動回数に到達することにより設定される時短遊技状態、及び、大当たり図柄以外であって時短遊技状態を設定する旨が定められた特別図柄の決定に基づいて設定される時短遊技状態は、特定第2始動入賞口16dへの遊技球の入球の難易度が異なるように設定してもよいし、当該難易度が同一となるように設定してもよい。

以上のようにした場合にも、他の適用例8に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0770】

また、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、いわゆる同時回し制御が実行されるとともに、第1特図の変動回数及び第2特図の変動回数の合計に基づいて時短遊技状態（低確率時短遊技状態）が設定されるようになっていたが、このような時短遊技状態の設定方法は、同時回し制御が実行されるパチンコ機以外にも適用してもよい。すなわち、第1特図の変動中には第2特図の変動は行えず、第2特図の変動中は第1特図の変動は行えないようなパチンコ機（同時に第1特図の変動及び第2特図の変動の両方を行えず、いずれか一方の変動のみが行われるパチンコ機）においても、第1特図の変動回数及び第2特図の変動回数の合計に基づいて時短遊技状態を設定できるようにしてもよい。

このようにした場合にも、他の適用例8に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0771】

また、時短発動回数カウンタによるカウントのタイミングとしては、特別図柄の変動開始時点、特別図柄の停止表示時点、特別図柄が停止表示され停止表示時間（いわゆる図柄確定時間）が経過した時点のいずれかとしてもよい。

また、時短発動回数カウンタによるカウントを特別図柄の変動開始時点で行う場合には、当該変動の契機となる当否抽選により大当たりに当選していたときにも、時短発動回数カウンタによるカウントを行ってもよい。そして、大当たりの当選に係る変動時に、時短発動回数カウンタによるカウント値が時短発動回数に到達した場合には、当該到達に基づく時短遊技状態（第1時短遊技状態）の設定は行わずに、大当たりの当選に基づく遊技状態の設定を特別遊技の終了後に行うようにしてもよい。

また、特別図柄の変動を契機として時短発動回数カウンタによるカウントを行うのではなく、当否抽選を契機として（たとえば、当否抽選の実行時点、当否抽選による抽選結果に応じた特別図柄の決定時点等）時短発動回数カウンタによるカウントを行うようにしてもよい。

【0772】

また、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、大当たり図柄X1、X2又はX3の決定に基づく高確率時短遊技状態では、設定される高確回数及び時短回数はいずれも同一の回数となっていたが、これに限定されるものではなく、異なる回数が設定されるようにしてもよい。

たとえば、高確回数は50回、時短回数は10回のように、高確率時短遊技状態で設定される時短回数は高確回数よりも少なくなるように設定してもよい。

また、所定の大当たり図柄が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後に高確率時短遊技状態を設定するのではなく、低確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（以下、低確率時短遊技状態Xともいう）を設定するようにしてもよい。

そして、上述のように大当たりの当選及び特別遊技の実行を介して設定される低確率遊

10

20

30

40

50

技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（低確率時短遊技状態X）、及び、低確率遊技状態において大当たりに当選することなく特別図柄の変動回数が時短発動回数に到達することにより設定される低確率時短遊技状態は、特定第2始動入賞口16dへの遊技球の入球の難易度が異なるように設定してもよいし、当該難易度が同一となるように設定してもよい。たとえば、上述のように大当たりの当選及び特別遊技の実行を介して設定される低確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（低確率時短遊技状態X）、及び、低確率遊技状態において大当たりに当選することなく特別図柄の変動回数が時短発動回数に到達することにより設定される低確率時短遊技状態のいずれか一方では、他方よりも、普通図柄の抽選において当たりとなる確率が高くなる設定、普通図柄の変動時間が短くなる設定、及び、可動片16bの作動時間が長くなる設定のうち少なくともいずれか1つを行うことにより、特定第2始動入賞口16dへの遊技球の入球を容易とするようにしてもよい。

10

以上のようにした場合にも、他の適用例8に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0773】

また、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、時短発動回数カウンタによるカウントは、通常遊技状態（低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）においてのみ行われるようになっていたが、これに限定されるものではない。

たとえば、低確率遊技状態が設定された遊技状態として、通常遊技状態の他、所定の大当たり図柄の決定に基づく特別遊技の終了後に設定される低確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（低確率時短遊技状態X）が設けられたパチンコ機では、上述の通常遊技状態、又は、低確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（低確率時短遊技状態X）の一方において、当否抽選の結果が大当たり以外となった場合に、時短発動回数カウンタによるカウントを行うようにしてもよいし、上述の通常遊技状態、並びに、低確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（低確率時短遊技状態X）の両方において、当否抽選の結果が大当たり以外となった場合に、時短発動回数カウンタによるカウントを行うようにしてもよい。そして、時短発動回数カウンタによるカウント値が時短発動回数に到達した場合に、他の適用例8における低確率時短遊技状態及び第1時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（低確率時短遊技状態）を設定するようにしてもよい。

20

以上のようにした場合にも、他の適用例8に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0774】

また、他の適用例8における時短発動回数カウンタは、カウントの開始時点で設定された時短発動回数の値を、カウント実行時点で所定の値（他の適用例8では「1」）ずつデクリメントすることで時短発動回数へ向けてのカウントを実行するようになっていたが、これに限定されるものではない。たとえば、カウント開始時点で所定の開始値（たとえば、「0」）を設定し、カウント実行時点で所定の値（たとえば、「1」）ずつインクリメントすることで時短発動回数へ向けてのカウントを実行するようにしてもよい。

以上のようにした場合にも、他の適用例8に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

30

【0775】

また、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態において大当たりに当選した場合には、変動演出に伴って大当たり示唆画像が表示されることにより、大当たりに当選した旨が報知されるようになっていたが、当該報知の方法としてはこれに限定されるものではない。

たとえば、大当たり示唆画像の他、所定の音声の出力や所定のランプを所定の点灯態様で点灯させることで、大当たりに当選した旨を報知するようにしてもよい。また、大当たりの当選が決定される第1特図乱数に基づく変動演出の開始以前から実行可能な先読み演出において、大当たりの当選を報知するようにしてもよい。

40

50

また、通常遊技状態中のみならず、高確率時短遊技状態において大当たりに当選した場合にも、その旨を報知するようにしてもよい。

以上のようにした場合にも、他の適用例 8 に係るパチンコ機 P と同様の作用効果を奏することとなる。

【0776】

(他の適用例 9)

他の適用例 9 に係るパチンコ機 P は、上述の実施の形態と同様に、大当たりの当選に基づいてのみ特別遊技が実行されるように構成されている。

【0777】

(遊技領域 12 内の構造の概要)

他の適用例 9 に係るパチンコ機 P の遊技領域 12 内には、上述の実施の形態と同様に、一般入賞口 14、第 1 始動入賞口 15、第 2 始動入賞口 16、可動片 16b、アタッカー装置、アウト口 19、ゲート 20、演出表示装置 21 が設けられている（図 97 参照）。

これらの装置や部材のうち、アタッカー装置については上述の実施の形態と異なる構成となっているものの、アタッカー装置以外については上述の実施の形態と同一の構成（構造、設置位置等）となっている。

以下、他の適用例 9 に係るパチンコ機 P の遊技領域 12 内の構造について、上述の実施の形態と異なるアタッカー装置を中心に説明する。

【0778】

他の適用例 9 に係るパチンコ機 P には、アタッカー装置として、第 1 アタッカー装置 170 及び第 2 アタッカー装置 180 の 2 つが設けられている。

図 97 に示すように、第 1 アタッカー装置 170 は演出表示装置 21 の左下方（第 1 遊技領域 12a の下部）に設けられており、第 2 アタッカー装置 180 は演出表示装置 21 の右下方（第 2 遊技領域 12b の下部）に設けられている。

【0779】

第 1 アタッカー装置 170 は、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 171 と、この第 1 大入賞口 171 を開閉する第 1 開閉扉 172 と、を備えている。常態においては、第 1 開閉扉 172 が閉じられ第 1 大入賞口 171 は閉鎖されているため、当該第 1 大入賞口 171 への遊技球の入球は不可能となっているものの、大当たりの当選に基づく特別遊技が実行されると、第 1 開閉扉 172 が開き第 1 大入賞口 171 が開放されることにより、第 1 大入賞口 171 への遊技球の入球が可能となる。第 1 大入賞口 171 へ遊技球が 1 個入球すると、所定個数（他の適用例 9 では 15 個）の賞球が払い出される。

この第 1 大入賞口 171 へは、第 1 遊技領域 12a を流下する遊技球が入球可能となっており、第 2 遊技領域 12b を流下する遊技球は入球できないようになっている。

【0780】

第 2 アタッカー装置 180 は、遊技球が入球可能な第 2 大入賞口 181 と、この第 2 大入賞口 181 を開閉する第 2 開閉扉 182 と、を備えている。常態においては、第 2 開閉扉 182 が閉じられ第 2 大入賞口 181 は閉鎖されているため、当該第 2 大入賞口 181 への遊技球の入球は不可能となっているものの、大当たりの当選に基づく特別遊技が実行されると、第 2 開閉扉 182 が開き第 2 大入賞口 181 が開放されることにより、第 2 大入賞口 181 への遊技球の入球が可能となる。第 2 大入賞口 181 へ遊技球が 1 個入球すると、所定個数（他の適用例 9 では 15 個）の賞球が払い出される。

この第 2 大入賞口 181 へは、第 2 遊技領域 12b を流下する遊技球が入球可能となっており、第 1 遊技領域 12a を流下する遊技球は入球できないようになっている。

【0781】

なお、他の適用例 9 に係るパチンコ機 P では、上述の実施の形態と異なり、第 1 大入賞口 171 及び第 2 大入賞口 181 内に、特定領域 57、一般領域 58 及び振り分け部材 59 は設けられていない。

そして、他の適用例 9 に係るパチンコ機 P では、大当たりの当選に基づいて実行される特別遊技の終了後には、当該大当たりの当選時に決定された大当たり図柄の種類に応じた

10

20

30

40

50

遊技状態が設定されるようになっている。

【0782】

(制御及び遊技の概要)

次に、他の適用例9に係るパチンコ機Pにおいて実行される各種制御や遊技について、上述の実施の形態と異なる点を中心に説明する。

【0783】

他の適用例9に係るパチンコ機Pでは、低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態である通常遊技状態、低確率遊技状態及び第1時短遊技状態を組み合わせた遊技状態である低確率時短遊技状態、高確率遊技状態及び第2時短遊技状態を組み合わせた遊技状態である高確率時短遊技状態、又は、高確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態である高確率非時短遊技状態のいずれかの遊技状態が設定される。

10

ここで、他の適用例9に係るパチンコ機Pでは、非時短遊技状態、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態は、第2始動入賞口16への遊技球の入球の頻度（入球の難易度、換言すれば、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく当否抽選の頻度）がそれぞれ異なるように設定されている。具体的な設定の内容については、後程詳述する。

なお、上述の実施の形態と同様に、工場出荷後やリセット後の初期状態においては、通常遊技状態が設定されるようになっている。

【0784】

また、他の適用例9に係るパチンコ機Pでは、第1遊技領域12aを流下する遊技球は、第1始動入賞口15への入球、第1大入賞口171への入球が可能となっており、第2遊技領域12bを流下する遊技球は、ゲート20の通過、第2始動入賞口16への入球、第2大入賞口181への入球が可能となっている。

20

そして、通常遊技状態中、高確率非時短遊技状態中、及び、後述する大当たり図柄X1の決定に基づく特別遊技中は、遊技球が第1始動入賞口15へ入球し、また、遊技球が第1大入賞口171へ入球するように、遊技者に第1遊技領域12aへ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）を行わせる。また、低確率時短遊技状態中、高確率時短遊技状態中、及び、後述する大当たり図柄X2、X3又はX4の決定に基づく特別遊技中は、遊技球がゲート20を通過し、第2始動入賞口16へ入球し、また、遊技球が第2大入賞口181へ入球するように、遊技者に第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる右打ち）を行わせる。

30

【0785】

図98(a)に示すように、他の適用例9に係るパチンコ機Pでは、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選においては当たりに当選可能であって、当たりに当選すると、大当たり図柄X1、X2又はX4が決定されるようになっている。そして、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選を行う時点の遊技状態が低確率遊技状態（通常遊技状態、低確率時短遊技状態）であった場合における大当たりの当選の確率は、およそ1/33に設定されており、上述の遊技状態が高確率遊技状態（高確率時短遊技状態、高確率非時短遊技状態）であった場合における大当たりの当選の確率は、およそ1/15に設定されている。

また、大当たり図柄X1の決定確率は98.9%、大当たり図柄X2の決定確率は1%、大当たり図柄X4の決定確率は0.1%に設定されている。

40

なお、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第1特図乱数の保留の上限数（第1保留数の上限数）は4個に設定されている。第1特図乱数の保留の上限数はこれに限定されるものではない。

【0786】

また、図98(a)に示すように、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく当否抽選においても当たりに当選可能であって、当たりに当選すると大当たり図柄X3又はX4が決定されるようになっている。そして、第2始動入賞口15への遊技球の入球に基づく当否抽選を行う時点の遊技状態が低確率遊技状態（通常遊技状態、低確率時短遊技状態）であった場合における大当たりの当選の確率は、およそ1/33に設定されており

50

、上述の遊技状態が高確率遊技状態（高確率時短遊技状態、高確率非時短遊技状態）であった場合における大当たりの当選の確率は、およそ $1/15$ に設定されている。

また、大当たり図柄×3の決定確率は3%、大当たり図柄×4の決定確率は97%に設定されている。

さらに、上述の当否抽選によりハズレとなるとハズレ図柄×2が決定されるようになっている。

なお、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第2特図乱数の保留の上限数（第2保留数の上限数）は4個に設定されている。第2特図乱数の保留の上限数はこれに限定されるものではない。

【0787】

そして、図98（a）、図98（c）に示すように、大当たり図柄×1が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に、第1大入賞口171が29.0秒開放するか又は第1大入賞口171に1個の遊技球が入球するかのいずれかの条件が成立することで終了するラウンド遊技が2回実行される。なお、第1大入賞口171の閉鎖直前に入球し第1大入賞口171の閉鎖後に入球が検出される遊技球も含め、上述の1回のラウンド遊技中には、平均1.8個の遊技球が入球可能となっている。したがって、上述の特別遊技中には、平均36個の遊技球を獲得できる。

また、大当たりに当選し大当たり図柄×2が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に、第2大入賞口181が29.0秒開放するか又は第2大入賞口181に1個の遊技球が入球するかのいずれかの条件が成立することで終了するラウンド遊技が2回実行される。なお、第2大入賞口181の閉鎖直前に入球し第2大入賞口181の閉鎖後に入球が検出される遊技球も含め、上述の1回のラウンド遊技中には、平均1.8個の遊技球が入球可能となっている。したがって、上述の特別遊技中には、平均36個の遊技球を獲得できる。

また、大当たり図柄×3又は×4が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に、第2大入賞口181が29.0秒開放するか又は第2大入賞口181に1個の遊技球が入球するかのいずれかの条件が成立することで終了するラウンド遊技が10回実行され、平均270個の遊技球を獲得できるようになっている。

【0788】

（普図遊技の概要）

次に、他の適用例9に係るパチンコ機Pで実行される普図遊技の概要について説明する。

図99に示すように、非時短遊技状態中（通常遊技状態中、高確率非時短遊技状態中）においては、普通図柄の抽選により当たりとなる確率はおよそ $1/1.2$ 、普通図柄の変動時間は10秒、普通図柄の抽選により当たりとなった場合の可動片16bの作動時間（可動片16bが開いた状態となる時間）は0.05秒に設定されている。なお、特に図示していないが、特別遊技中も同様に設定されている。

また、第1時短遊技状態中（低確率時短遊技状態中）においては、普通図柄の抽選により当たりとなる確率は、非時短遊技状態中と同一のおよそ $1/1.2$ 、普通図柄の変動時間は、非時短遊技状態中よりも短い0.5秒、普通図柄の抽選により当たりとなった場合の可動片16bの作動時間は、非時短遊技状態中よりも長い5秒に設定されている。

また、第2時短遊技状態中（高確率時短遊技状態中）においては、普通図柄の抽選により当たりとなる確率は、非時短遊技状態中及び第1時短遊技状態中よりも高いおよそ $1/1.1$ 、普通図柄の変動時間は、第1時短遊技状態中と同一の0.5秒、普通図柄の抽選により当たりとなった場合の可動片16bの作動時間は、第1時短遊技状態中と同一の5秒に設定されている。

【0789】

すなわち、非時短遊技状態中（通常遊技状態中、高確率非時短遊技状態中）及び特別遊技中はいずれも、遊技球がゲート20を通過した場合に実行される普通図柄の抽選において高い確率で当たりとなり、可動片16bが開いた状態となる機会が多い。しかし、普通図柄の変動時間が5秒、可動片16bの作動時間が0.05秒であることから、可動片1

10

20

30

40

50

6 b が閉じた状態から開いた状態になるまでの時間は長い（開いた状態から次に開いた状態になるまでの間隔は長い）ものの、可動片 1 6 b が開いた状態に維持される時間は極めて短い。したがって、非時短遊技状態中は、ほぼ可動片 1 6 b が閉じた状態となり、第 2 遊技領域 1 2 b へ進入した遊技球が第 2 始動入賞口 1 6 へ入球することはほぼ不可能となっている。

【0790】

これに対して、第 1 時短遊技状態中（低確率時短遊技状態中）は、非時短遊技状態中と同一の確率で普通図柄の抽選において当たりとなるため、非時短遊技状態中と同様に、可動片 1 6 b が開いた状態となる機会は多い。また、普通図柄の変動時間は非時短遊技状態中よりも短い 0.5 秒、可動片 1 6 b の作動時間は非時短遊技状態中よりも長い 5 秒であることから、可動片 1 6 b が閉じた状態から開いた状態になるまでの時間は短い（開いた状態から次に開いた状態になるまでの間隔は短い）ものの、可動片 1 6 b が開いた状態に維持される時間は長い。したがって、第 1 時短遊技状態中は、ほぼ可動片 1 6 b が開いた状態となり、第 2 遊技領域 1 2 b へ進入した遊技球が第 2 始動入賞口 1 6 へ入球する可能性は高い。

【0791】

また、第 2 時短遊技状態中（第 2 低確率時短遊技状態中、高確率時短遊技状態中）は、非時短遊技状態中や第 1 時短遊技状態中よりも高い確率で普通図柄の抽選において当たりとなるため、可動片 1 6 b が開いた状態となる機会は極めて多い。また、普通図柄の変動時間は第 1 時短遊技状態中と同一の 0.5 秒、可動片 1 6 b の作動時間は第 1 時短遊技状態中と同一の 5 秒であることから、第 1 時短遊技状態中と同様に、可動片 1 6 b が閉じた状態から開いた状態になるまでの時間は短い（開いた状態から次に開いた状態になるまでの間隔は短い）ものの、可動片 1 6 b が開いた状態に維持される時間は長い。したがって、第 2 時短遊技状態中は、第 1 時短遊技状態中よりも可動片 1 6 b が開いた状態となりやすく、第 2 遊技領域 1 2 b へ進入した遊技球が第 2 始動入賞口 1 6 へ入球する可能性は第 1 時短遊技状態中よりも高い。

【0792】

以上のように、他の適用例 9 に係るパチンコ機 P では、非時短遊技状態、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態のいずれにおいても、総じて普通図柄の抽選により当たりとなる確率は高く設定されているものの、普通図柄の変動時間及び可動片 1 6 b の作動時間を異ならせることで、第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球する可能性（すなわち、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球の頻度、換言すれば、第 2 始動入賞口 1 6 への遊技球の入球に基づく当否抽選の実行の頻度）が変化している。

すなわち、第 1 時短遊技状態中は、非時短遊技状態よりも可動片 1 6 b が開いた状態に維持されやすいため、より第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球しやすく、第 2 時短遊技状態中は、第 1 時短遊技状態よりもさらに可動片 1 6 b が開いた状態に維持されやすいため、より第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球しやすい。

したがって、第 2 時短遊技状態中は非時短遊技状態及び第 1 時短遊技状態中よりも、また、第 1 時短遊技状態中は非時短遊技状態よりも、遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えながら当否抽選の機会を獲得できることとなる。

【0793】

（設定される遊技状態の概要）

上述のように、他の適用例 9 に係るパチンコ機 P では、通常遊技状態、低確率時短遊技状態、高確率時短遊技状態又は高確率非時短遊技状態のいずれかの遊技状態が設定される。

具体的には、図 9 8（b）に示すように、第 1 特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄 X 1 が決定された場合、及び、第 2 特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄 X 3 が決定された場合にはいずれも、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定されるとともに、非時短遊技状態に設定されることにより、通常遊技状態が設定される。

【0794】

また、図 9 8 (b) に示すように、第 1 特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄 X 2 が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定されるとともに、第 2 時短遊技状態に設定されることにより、高確率時短遊技状態が設定される。また、高確回数は 1 0 0 0 0 回、時短回数は 5 回に設定される。

すなわち、大当たり図柄 X 2 が決定された場合に実行される特別遊技の終了後は、遊技状態が高確率時短遊技状態に設定され、当否抽選の結果が 5 回導出されるまで（特別図柄の変動回数が 5 回に到達するまで）高確率時短遊技状態が継続する。

そして、この高確率時短遊技状態中に、当否抽選の結果が 5 回全て大当たり以外（ハズレ）となると、高確率遊技状態はそのままに、第 2 時短遊技状態が非時短遊技状態に変更されることにより、遊技状態は高確率非時短遊技状態に変更される。

10

その後、当否抽選の結果が 9 9 9 5 回導出されるまで（特別図柄の変動回数が 9 9 9 5 回に到達するまで）高確率非時短遊技状態が継続する。そして、この高確率時短遊技状態中に、当否抽選の結果が 9 9 9 5 回全て大当たり以外（ハズレ）となると、非時短遊技状態はそのままに、高確率遊技状態が低確率遊技状態に変更されることにより、遊技状態は通常遊技状態に変更される。他の適用例 9 に係るパチンコ機 P では、上述の如く、高確率遊技状態における大当たりの当選確率がおよそ $1/15$ となっているため、実質的には、大当たりに再度当選するまで、高確率非時短遊技状態が継続することとなる。

【 0 7 9 5 】

また、図 9 8 (b) に示すように、第 2 特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄 X 4 が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定されるとともに、第 2 時短遊技状態に設定されることにより、高確率時短遊技状態が設定される。また、高確回数及び時短回数はいずれも 1 0 0 0 0 回に設定される。

20

すなわち、大当たり図柄 X 4 が決定された場合に実行される特別遊技の終了後は、遊技状態が高確率時短遊技状態に設定され、当否抽選の結果が 1 0 0 0 0 回導出されるまで（特別図柄の変動回数が 1 0 0 0 0 回に到達するまで）高確率時短遊技状態が継続する。

そして、この高確率時短遊技状態中に、当否抽選の結果が 1 0 0 0 0 回全て大当たり以外（ハズレ）となると、高確率遊技状態が低確率遊技状態に変更され、かつ第 2 時短遊技状態が非時短遊技状態に変更されることにより、遊技状態は通常遊技状態に変更される。他の適用例 9 に係るパチンコ機 P では、上述の如く、高確率遊技状態における大当たりの当選確率がおよそ $1/15$ となっているため、実質的には、大当たりに再度当選するまで、高確率時短遊技状態が継続することとなる。

30

【 0 7 9 6 】

また、図 9 8 (b) に示すように、他の適用例 9 に係るパチンコ機 P では、低確率遊技状態（通常遊技状態）が設定されてから、大当たりに当選することなく、特別図柄の変動回数が所定の時短発動回数（他の適用例 9 では 1 0 0 回）に到達すると（すなわち、低確率遊技状態において、当否抽選の結果が 1 0 0 回全て大当たり以外になると）、低確率遊技状態はそのままに、第 1 時短遊技状態が設定されることにより、低確率時短遊技状態が設定される。低確率時短遊技状態が設定された場合には、時短回数が 1 0 0 回に設定される。

40

低確率時短遊技状態が設定された後は、大当たりに当選することなく、特別図柄の変動回数が 1 0 0 回に到達するまで（すなわち、当否抽選の結果が 1 0 0 回導出されるまで）、低確率時短遊技状態が継続する。

そして、低確率時短遊技状態中に、当否抽選の結果が 1 0 0 回全て大当たり以外（ハズレ）となると、低確率遊技状態はそのままに、第 1 時短遊技状態が非時短遊技状態に変更されることにより、遊技状態は通常遊技状態に変更される。

【 0 7 9 7 】

また、他の適用例 9 に係るパチンコ機 P では、低確率時短遊技状態（第 1 時短遊技状態）が設定されることとなる時短発動回数（1 0 0 回）をカウントするための時短発動回数

50

カウンタが、主制御基板１００のメインＲＡＭ１０３における所定の記憶領域により構成されている。

この時短発動回数カウンタのカウント値は、所定の操作によりＲＡＭクリア（リセット）が行われること、特別遊技が終了すること、又は、低確率時短遊技状態（第１時短遊技状態）が設定されることのいずれかのリセット条件の成立により、リセットされるようになっている。

【０７９８】

ＲＡＭクリア（リセット）が行われると、その後の遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態）に設定されるため、この時点から時短発動回数カウンタによるカウントが開始される。

10

また、大当たり図柄Ｘ１又はＸ３の決定に基づく特別遊技が終了すると、その後の遊技状態が通常遊技状態に設定されるため、この時点から時短発動回数カウンタによるカウントが開始される。

また、大当たり図柄Ｘ２又はＸ４の決定に基づく特別遊技が終了すると、その後の遊技状態が高確率時短遊技状態（高確率遊技状態）に設定される。そのため、特別遊技が終了した時点からは時短発動回数カウンタによるカウントは開始されず、通常遊技状態（低確率遊技状態）が設定された時点から時短発動回数カウンタによるカウントが開始される。

【０７９９】

そして、他の適用例９に係るパチンコ機Ｐでは、特別図柄の変動が行われるごとに、時短発動回数カウンタによるカウントが行われるようになっており、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数に到達すると、上述のように、低確率時短遊技状態が設定される。

20

【０８００】

なお、上述の如く、時短発動回数カウンタによるカウントは、通常遊技状態（低確率遊技状態）の設定を契機として開始される。通常遊技状態の設定を契機として時短発動回数カウンタによるカウントが開始された場合には、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数１００回に到達する時点（すなわち、低確率時短遊技状態が設定される時点）の遊技状態は通常遊技状態となる。

【０８０１】

また、他の適用例９に係るパチンコ機Ｐでは、ＲＡＭクリア後（リセット後）又は大当たりの当選に基づく特別遊技の終了後から次に大当たりに当選するまでの間においては、低確率時短遊技状態を１回のみ設定できるようになっている。

30

すなわち、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数（１００回）に到達し低確率時短遊技状態が設定された後は、次に大当たりに当選するまで、低確率時短遊技状態を再度設定することができない。

なお、他の適用例９に係るパチンコ機Ｐでは、低確率時短遊技状態が設定されることで時短発動回数カウンタのカウント値がリセットされた後は、次に大当たりに当選するまで、当該時短発動回数カウンタによるカウントが中止されるように設定されている。

【０８０２】

また、他の適用例９に係るパチンコ機Ｐでは、ハズレ図柄（Ｚ１、Ｚ２）には、時短遊技状態を設定する旨は定められていない。したがって、ハズレ図柄の停止後には遊技状態が変更されることはなく、当該ハズレ図柄の決定時の遊技状態が継続する。

40

【０８０３】

なお、他の適用例９に係るパチンコ機Ｐでは、上述の実施の形態のような連続時短設定回数や連続確変設定回数は設定されておらず、大当たり図柄Ｘ２又はＸ４が決定された場合には常に、当該決定に基づく特別遊技の終了後に高確率時短遊技状態が設定される。

【０８０４】

（他の適用例９に係るパチンコ機Ｐの遊技性）

他の適用例９に係るパチンコ機Ｐにおいては、上述の如く、通常遊技状態（低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）、低確率時短遊技状態（低確率遊技状

50

態及び第1時短遊技状態を組み合わせた遊技状態)、高確率時短遊技状態(高確率遊技状態及び第2時短遊技状態を組み合わせた遊技状態)、又は、高確率非時短遊技状態(高確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態)のいずれかが設定されて、遊技が進行するようになっている。

【0805】

遊技者が遊技を開始する時点では、通常遊技状態が設定されていることが多い。この通常遊技状態中は、上述の如く、第1遊技領域12aへ向けての遊技球の打ち出し(いわゆる左打ち)が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、遊技球は、第1始動入賞口15へ入球する可能性があり、第2始動入賞口16へ入球することはない。すると、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われ、大当たり

10

に当たりに当選した場合には、大当たり図柄X1、X2又はX4が決定される(図98(a)参照)。

そして、大当たり図柄X1が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が通常遊技状態に設定され、大当たり図柄X2又はX4が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が高確率時短遊技状態に設定される(図98(b)、図100参照)。すなわち、他の適用例9に係るパチンコ機Pにおいては、通常遊技状態中に指示通り左打ちを行ってれば、大当たり

に当たりに当選することにより通常遊技状態又は高確率時短遊技状態へ移行することとなる(図100参照)。

しかし、大当たり図柄X2が決定されるのは大当たり

20

【0806】

に当たりに当選した場合の1%、大当たり図柄X4が決定されるのは大当たり

に当たりに当選した場合の0.1%となっているため(図98(a)参照)、通常遊技状態中には、大当たり

【0807】

に当たりに当選しても高確率時短遊技状態へは極めて移行し難い。

また、上述の如く、通常遊技状態中に大当たり

30

に当たりに当選することなく特別図柄の変動回数が時短発動回数(100回)に到達した場合(当否抽選の抽選結果の導出回数が時短発動回数に到達した場合)には、その後の遊技状態が低確率時短遊技状態に設定される(図98(b)参照)。すなわち、他の適用例9に係るパチンコ機Pにおいては、通常遊技状態中に指示通り左打ちを行っていると、100回の当否抽選の結果が全て大当たり以外(すなわち、ハズレ)となることにより、低確率時短遊技状態へ移行することとなる(図100参照)。この低確率時短遊技状態は、大当たり

40

に当たりに当選することなく当否抽選の結果が100回導出されるまで継続する。

低確率時短遊技状態中は、通常遊技状態中よりも第2始動入賞口16が開状態へ維持されやすくなり遊技球が第2始動入賞口16へ入球し易いため、遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えつつ、次の大当たりの当選を目指すことができる。また、低確率時短遊技状態中は、上述の如く、第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出し(右打ち)が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、遊技球は、第2始動入賞口16へ入球する可能性があり、第1始動入賞口15へ入球することはない。すると、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われ、大当たり

50

【0808】

高確率時短遊技状態中は、低確率時短遊技状態中よりも第2始動入賞口16が開状態へ維持されやすくなっており遊技球が第2始動入賞口16へ極めて入球し易いため、遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えつつ、次の大当たりの当選を目指すことができる。また、高確率時短遊技状態中は、低確率時短遊技状態中と同様に、第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出し（右打ち）が指示されており、これに従って遊技球を打ち出している限りにおいては、遊技球は、第2始動入賞口16へ入球する可能性があり、第1始動入賞口15へ入球することはない。すると、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われ、大当たりに当選した場合には、大当たり図柄X3又はX4が決定される（図98（a）参照）。

10

【0809】

ここで、大当たり図柄X4の決定に基づいて設定される高確率時短遊技状態では、時短回数が10000回に設定される（図98（b）参照）。上述の如く、高確率遊技状態における大当たりの当選確率はおよそ1/15であるため、この高確率時短遊技状態中には第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく当否抽選により、再度大当たりに当選することとなる。そして、当該当否抽選により大当たりに当選すると、極めて高い決定確率で大当たり図柄X4が決定される。したがって、一旦、大当たり図柄X4が決定されると、その後、極めて低い決定確率（3%）が設定された大当たり図柄X3が決定されない限り、大当たり図柄X4の決定に基づく特別遊技の実行及び高確率時短遊技状態の設定が繰り返されるため、一度に大量の遊技球を獲得できる可能性が高い。

20

【0810】

一方、大当たり図柄X2の決定に基づいて設定される高確率時短遊技状態では、時短回数が5回に設定される（図98（b）参照）。そして、大当たりに当選することなく当否抽選の結果が5回全てハズレになると高確率非時短遊技状態へ移行し、第1遊技領域12aへ向けての遊技球の打ち出し（左打ち）が指示される。したがって、高確率非時短遊技状態へ移行した後は、通常遊技状態中と同様に、第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われる。すると、大当たり図柄X2の決定に基づく高確率時短遊技状態が設定された後に、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づき当否抽選が行われるのは最大で9回（時短回数（5回）分の当否抽選、及び、5回目の当否抽選が終了した時点で記憶され得る第2保留数の上限数（4個）分の当否抽選）となる。この最大9回の当否抽選で大当たりに当選した場合には、大当たり図柄X4が決定される可能性が極めて高く高確率時短遊技状態が再度設定されるものの、この最大9回の当否抽選では必ずしも大当たりに当選するとは限らない。したがって、大当たり図柄X2の決定に基づいて設定される高確率時短遊技状態では、大当たり図柄X4の決定に基づいて設定される高確率時短遊技状態よりも、再度、高確率時短遊技状態が設定される可能性は低い。

30

【0811】

以上のように、他の適用例9に係るパチンコ機Pでは、大当たり図柄X4の決定に基づいて高確率時短遊技状態が設定されると、大当たり図柄X4の決定に基づく特別遊技の実行及び高確率時短遊技状態の設定が極めて高い確率で繰り返される。すなわち、大当たり図柄X4の決定に基づいて設定される高確率時短遊技状態は、遊技者にとって極めて有利な遊技状態となっている。

40

そして、通常遊技状態中や高確率時短遊技状態の終了後に移行する高確率非時短遊技状態中に第1始動入賞口15へ遊技球が入球し、当該入球に基づく当否抽選により大当たりに当選しても、大当たり図柄X4はほぼ決定されないものの、時短発動回数カウンタによるカウント値が時短発動回数に到達することで（大当たりの当選及び特別遊技を介することなく）移行する低確率時短遊技状態中に第2始動入賞口16への遊技球が入球し、当該入球に基づく当否抽選により大当たりに当選した場合には、極めて高い確率で大当たり図柄X4が決定される。

したがって、通常遊技状態中から大当たりの当選及び特別遊技を介することなく移行可能な低確率時短遊技状態が、遊技者にとって極めて有利な、大当たり図柄X4の決定に基

50

づく高確率時短遊技状態へ移行するためのチャンスゾーンとなるという斬新な遊技性が付与され、遊技者の興趣を高めることができる。

【0812】

また、他の適用例9に係るパチンコ機Pにおいては、大当たりの当選（大当たり図柄X X 2又はX 4の決定）及び特別遊技の実行を介して通常遊技状態よりも有利度の高い高確率時短遊技状態へ移行させることができるのみならず、低確率遊技状態中（通常遊技状態中）に時短発動回数である100回全ての当否抽選の結果が大当たり以外（ハズレ）となることにより、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介さずに通常遊技状態よりも有利度の高い低確率時短遊技状態へ移行させることができるため、斬新な遊技性を提供することができ、遊技者の興趣を高めることができる。

10

【0813】

また、他の適用例9に係るパチンコ機Pにおいては、大当たり図柄X 2の決定に基づき設定される第2時短遊技状態では、時短回数として、時短発動回数以下の回数（5回）が設定されるようになっている。これにより、たとえば、大当たり図柄X 2の決定に基づき、低確率遊技状態及び第2時短遊技状態を組み合わせた遊技状態が設定されるようになっていた場合であっても、低確率遊技状態及び第2時短遊技状態を組み合わせた遊技状態中に、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数に到達することで、設定中の第2時短遊技状態が異なる時短遊技状態に変更されるような事態を防止可能となる。

【0814】

なお、他の適用例9における特図遊技の進行については、上述の実施の形態及び他の適用例6に係るパチンコ機Pの特図遊技の進行を説明したフローチャートの内容とほぼ同一であるため、ここでは説明を割愛する。

20

【0815】

（他の適用例9に係るパチンコ機Pの変形例）

他の適用例9に係るパチンコ機Pでは、時短発動回数カウンタによるカウント値が時短発動回数に到達することにより設定される第1時短遊技状態中（低確率時短遊技状態中）は、非時短遊技状態中と同一の確率で普通図柄の抽選において当たりとなるようになっていたが、これに限定されるものではなく、第1時短遊技状態中は非時短遊技状態中よりも高い確率で普通図柄の抽選において当たりとなるように設定してもよい。

また、第1時短遊技状態中においては、非時短遊技状態中よりも、普通図柄の抽選において当たりとなる確率が高くなる設定、普通図柄の変動時間が短くなる設定、及び、可動片16bの作動時間が長くなる設定のうち少なくともいずれか1つを行うことにより、第2始動入賞口16への遊技球の入球を容易とするようにしてもよい。

30

このようにした場合にも、他の適用例9に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0816】

また、他の適用例9に係るパチンコ機Pでは、時短遊技状態として、大当たりの当選（大当たり図柄X 2又はX 4の決定）及び特別遊技の実行を介して設定される時短遊技状態（第2時短遊技状態）、及び、低確率遊技状態（通常遊技状態）において大当たりに当選することなく特別図柄の変動回数が時短発動回数に到達することにより設定される時短遊技状態（第1時短遊技状態）が設けられていたが、時短遊技状態の種類としては、これらに限定されるものではない。

40

たとえば、大当たり図柄以外であって時短遊技状態を設定する旨が定められた特別図柄（たとえば、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄等）の決定に基づいて設定される時短遊技状態等を設けてもよい。

また、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介して設定される時短遊技状態、低確率遊技状態において大当たりに当選することなく特別図柄の変動回数が時短発動回数に到達することにより設定される時短遊技状態、及び、大当たり図柄以外であって時短遊技状態を設定する旨が定められた特別図柄の決定に基づいて設定される時短遊技状態は、第2始動

50

入賞口16への遊技球の入球の難易度が異なるように設定してもよいし、当該難易度が同一となるように設定してもよい。

また、大当たり図柄以外であって時短遊技状態を設定する旨が定められた特別図柄の決定に基づいて設定される時短遊技状態においては、他の適用例9における低確率時短遊技状態と同様に、遊技者にとって極めて有利な大当たり図柄X4の決定確率が極めて高くなるように設定してもよい。

以上のようにした場合にも、他の適用例9に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0817】

また、所定の大当たり図柄が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後に高確率時短遊技状態を設定するのではなく、低確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（以下、低確率時短遊技状態Xともいう）を設定するようにしてもよい。

そして、上述のように大当たりの当選及び特別遊技の実行を介して設定される低確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（低確率時短遊技状態X）、及び、低確率遊技状態において大当たりに当選することなく特別図柄の変動回数が時短発動回数に到達することにより設定される低確率時短遊技状態は、第2始動入賞口16への遊技球の入球の難易度が異なるように設定してもよいし、当該難易度が同一となるように設定してもよい。たとえば、上述のように大当たりの当選及び特別遊技の実行を介して設定される低確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（低確率時短遊技状態X）、及び、低確率遊技状態において大当たりに当選することなく特別図柄の変動回数が時短発動回数に到達することにより設定される低確率時短遊技状態のいずれか一方では、他方よりも、普通図柄の抽選において当たりとなる確率が高くなる設定、普通図柄の変動時間が短くなる設定、及び、可動片16bの作動時間が長くなる設定のうち少なくともいずれか1つを行うことにより、第2始動入賞口16への遊技球の入球を容易とするようにしてもよい。

以上のようにした場合にも、他の適用例9に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0818】

また、他の適用例9に係るパチンコ機Pでは、時短発動回数カウンタによるカウントは、通常遊技状態（低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態）においてのみ行われるようになっていたが、これに限定されるものではない。

たとえば、低確率遊技状態が設定された遊技状態として、通常遊技状態の他、所定の大当たり図柄の決定に基づく特別遊技の終了後に設定される低確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（低確率時短遊技状態X）が設けられたパチンコ機では、上述の通常遊技状態、又は、低確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（低確率時短遊技状態X）の一方において、当否抽選の結果が大当たり以外となった場合に、時短発動回数カウンタによるカウントを行うようにしてもよいし、上述の通常遊技状態、並びに、低確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（低確率時短遊技状態X）の両方において、当否抽選の結果が大当たり以外となった場合に、時短発動回数カウンタによるカウントを行うようにしてもよい。そして、時短発動回数カウンタによるカウント値が時短発動回数に到達した場合に、他の適用例9における低確率時短遊技状態及び第1時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（低確率時短遊技状態）を設定するようにしてもよい。

このようにした場合にも、他の適用例9に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0819】

その他、他の適用例9に係るパチンコ機Pは、矛盾の生じない範囲内で、上述の実施の形態及びその変形例、他の適用例1～8に係るパチンコ機P及びその変形例の各種設定や制御を適用して構成してもよい。

このようにした場合にも、他の適用例9に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

10

20

30

40

50

【0820】

(他の適用例10)

他の適用例10に係るパチンコ機Pは、他の適用例3や他の適用例4と同様に、いわゆる1種2種混合のパチンコ機であって、大当たりに当選するか、又は、小当たりの当選に基づく小当たり遊技中に後述する特別領域へ所定個数（他の適用例10では1個）の遊技球が進入したことを契機として、特別遊技が実行されるように構成されたものである。

(遊技領域12内の構造の概要)

他の適用例10に係るパチンコ機Pの遊技領域12内には、上述の実施の形態や各適用例と同様に、一般入賞口14、第1始動入賞口15、第2始動入賞口16、可動片16b、アタッカー装置17、アウト口19、ゲート20、演出表示装置21が設けられている。

なお、これらの装置や部材のうちの一部の構造や設置位置等については、上述の実施の形態や各適用例と異なっている。

以下、他の適用例10に係るパチンコ機Pの遊技領域12内の構造について、上述の実施の形態や各適用例と異なる点を中心に説明する。

【0821】

他の適用例10の第1始動入賞口15及びゲート20の構造、設置位置、機能等については、他の適用例8の第1始動入賞口15及びゲート20と同一であるため、説明を割愛する。

【0822】

また、ゲート20の下方には、第2始動入賞口16、及び、遊技盤11に対して突没可能な平板状の可動片16b（普通電動役物）が横並びに併設されている。この第2始動入賞口16の構造、設置位置、機能等については、他の適用例8における特定第2始動入賞口16dと同一であり、また、可動片16bの構造、設置位置、作動態様、機能等については、他の適用例8における可動片16bと同一であるため、説明を割愛する。

また、ゲート20を遊技球が通過した場合の処理（普通図柄の抽選、普通図柄の変動表示、可動片16bの作動等）も、他の適用例8と同一であるため、説明を割愛する。

【0823】

第2始動入賞口16の下方には、アタッカー装置17が設けられている。他の適用例10におけるアタッカー装置17（大入賞口18）の内部構造は、他の適用例3や適用例4と同一であり、アタッカー装置17内に特定領域57は設けられておらず、当該特定領域57の代わりに、同一の構造ではあるものの機能が異なる特別領域が設けられている。これ以外、アタッカー装置17は、上述の実施の形態や他の適用例1と同一の内部構造となっている。

【0824】

そして、大当たりの当選に基づく特別遊技中、又は、小当たりの当選に基づく小当たり遊技中に、大入賞口18が開放し、遊技球が当該大入賞口18へ入球可能となる。しかし、特別遊技中は、振り分け部材59が第1位置に停留しており、大入賞口18へ入球した遊技球が特別領域へ進入することではなく、全て一般領域58へ進入する。これに対して、小当たり遊技中は、振り分け部材59が第2位置に停留しており、大入賞口18へ入球した遊技球が一般領域58へ進入することではなく、全て特別領域へ進入するようになっている。

すなわち、特別領域へは、小当たり遊技中のみに遊技球が進入可能となっており、これにより、小当たりの当選に基づく小当たり遊技中に所定個数の遊技球が特別領域へ進入し、特別遊技が実行されるようになっている。

【0825】

そして、後述するように、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、大当たりの当選に基づいて実行される特別遊技の終了後には、当該大当たりの当選時に決定された大当たり図柄の種類に応じた遊技状態が設定されるようになっている。また、小当たりの当選に基づいて実行される特別遊技の終了後には、当該小当たりの当選時に決定された小当たり図柄の種類に応じた遊技状態が設定されるようになっている。

なお、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、いずれの大当たり図柄、小当たり図柄が決定された場合にも、特別遊技の終了後には後述する時短遊技状態が設定される。

【0826】

(制御及び遊技の概要)

次に、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P において実行される各種制御や遊技について、上述の実施の形態と異なる点を中心に説明する。

【0827】

他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態である通常遊技状態、低確率遊技状態及び第 1 時短遊技状態（時短遊技状態）を組み合わせた遊技状態である第 1 低確率時短遊技状態（以下、第 1 低確率時短ともいう）、低確率遊技状態及び第 2 時短遊技状態（時短遊技状態）を組み合わせた遊技状態である第 2 低確率時短遊技状態（以下、第 2 低確率時短ともいう）のうちのいずれかの遊技状態が設定される。

ここで、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、非時短遊技状態、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態は、第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球の頻度（入球の難易度、換言すれば、第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球に基づく当否抽選の頻度）がそれぞれ異なるように設定されている。具体的な設定の内容については、後程詳述する。

なお、上述の実施の形態と同様に、工場出荷後やリセット後の初期状態においては、通常遊技状態が設定されるようになっている。

【0828】

また、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、第 1 遊技領域 12 a を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口 15 への入球が可能となっており、第 2 遊技領域 12 b を流下する遊技球は、ゲート 20 の通過、第 2 始動入賞口 16 への入球、大入賞口 18 への入球が可能となっている。

そして、原則的には、通常遊技状態中は遊技球が第 1 始動入賞口 15 へ入球するように、遊技者に第 1 遊技領域 12 a へ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）を行わせ、第 1 低確率時短遊技状態中、第 2 低確率時短遊技状態中、特別遊技中及び小当たり遊技中は、遊技球がゲート 20 を通過し、第 2 始動入賞口 16 へ入球し、また、遊技球が大入賞口 18 へ入球するように、遊技者に第 2 遊技領域 12 b へ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる右打ち）を行わせる。

【0829】

図 101 (a) に示すように、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、第 1 始動入賞口 15 への遊技球の入球に基づく当否抽選においては、大当たりに当選可能であって、大当たりに当選すると大当たり図柄 X1、X2 又は X3 が決定されるようになっている。そして、第 1 始動入賞口 15 への遊技球の入球に基づく当否抽選を行う時点の遊技状態は常に低確率遊技状態（通常遊技状態、第 1 低確率時短遊技状態、第 2 低確率時短遊技状態）であり、大当たりの当選の確率は、およそ $1/222$ に設定されている。

また、大当たりに当選した場合における、大当たり図柄 X1 の決定確率は $2/100$ （すなわち、2%）、大当たり図柄 X2 の決定確率は $8/100$ （すなわち、8%）、大当たり図柄 X3 の決定確率は $90/100$ （すなわち、90%）に設定されている。さらに、上述の当否抽選によりハズレとなるとハズレ図柄 Z1 が決定されるようになっている。

なお、第 1 始動入賞口 15 へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第 1 特図乱数の保留の上限数（第 1 保留数の上限数）は 4 個に設定されている。第 1 特図乱数の保留の上限数はこれに限定されるものではない。

【0830】

また、図 101 (a) に示すように、第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球に基づく当否抽選においては、大当たり又は小当たりに当選可能であって、大当たりに当選すると大当たり図柄 X4 が決定され、小当たりに当選すると小当たり図柄 Y1 又は Y2 が決定されるようになっている。そして、第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球に基づく当否抽選を行う時点の遊技状態は常に低確率遊技状態（通常遊技状態、第 1 低確率時短遊技状態、第 2

低確率時短遊技状態)であり、大当たりの当選の確率は、およそ $1/222$ に設定されている。また、小当たりの当選の確率は、およそ $4/222$ に設定されている。

また、大当たりに当選した場合における、大当たり図柄X4の決定確率は $100/100$ (すなわち、100%)設定されている。また、小当たりに当選した場合における、小当たり図柄Y1の決定確率は $60/100$ (すなわち、60%)、小当たり図柄Y2の決定確率は $40/100$ (すなわち、40%)に設定されている。さらに、上述の当否抽選によりハズレとなるとハズレ図柄Z2が決定されるようになっている。

なお、第2始動入賞口16へ遊技球が入球した場合に記憶可能な第2特図乱数の保留の上限数(第2保留数の上限数)は4個に設定されている。第2特図乱数の保留の上限数はこれに限定されるものではない。

【0831】

そして、図101(a)に示すように、大当たりに当選し大当たり図柄X1が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に、大入賞口18が29.0秒開放するか又は大入賞口18に10個の遊技球が入球するかのいずれかの条件が成立することで終了するラウンド遊技が10回実行され、約1000個の遊技球を獲得できるようになっている。

また、図101(a)に示すように、大当たりに当選し大当たり図柄X2又はX3が決定された場合にはいずれも、当該決定に基づく特別遊技中に、上述のラウンド遊技が4回実行され、約400個の遊技球を獲得できるようになっている。

また、図101(a)に示すように、大当たりに当選し大当たり図柄X4が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技中に、上述のラウンド遊技が2回実行され、約200個の遊技球を獲得できるようになっている。

【0832】

図101(c)に示すように、小当たりに当選し小当たり図柄Y1又はY2が決定された場合には、大入賞口18の1.8秒の開放が1回行われ、大入賞口18の開放中に10個の遊技球が入球すると大入賞口18が閉鎖する小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技中には、第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出しを行っている限りにおいて、確実に大入賞口18へ遊技球が入球し、大入賞口18へ入球した遊技球は全て特別領域へ進入するため、当該小当たり遊技を介して特別遊技が実行されることとなる。

そして、図101(a)に示すように、小当たりに当選し小当たり図柄Y1が決定された場合には、当該決定に基づく小当たり遊技を介して実行される特別遊技中に、上述のラウンド遊技が10回実行され、約1000個の遊技球を獲得できるようになっている。

また、図101(a)に示すように、小当たりに当選し小当たり図柄Y2が決定された場合には、当該決定に基づく小当たり遊技を介して実行される特別遊技中に、上述のラウンド遊技が4回実行され、約400個の遊技球を獲得できるようになっている。

【0833】

また、図102に示すように、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態において、第1特図乱数に基づく当否抽選によりハズレとなりハズレ図柄Z1が決定され、当該時点の第1保留数が2未満(0又は1)の場合には、「13秒変動(特別図柄の変動時間が13秒に設定された変動パターン)」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「00H」、「30秒変動(特別図柄の変動時間が30秒に設定された変動パターン)」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「02H」、又は、「60秒変動(特別図柄の変動時間が60秒に設定された変動パターン)」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「03H」のいずれかが決定される。また、上述の時点の第1保留数が2以上の場合には、「5秒変動(特別図柄の変動時間が5秒に設定された変動パターン)」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「01H」、「30秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「02H」、又は、「60秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「03H」のいずれかが決定される。

【0834】

通常遊技状態中において、第2特図乱数に基づく当否抽選によりハズレとなりハズレ図

10

20

30

40

50

柄 Z 2 が決定され場合には、「13 秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「00H」が決定される。

通常遊技状態中において、第1特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄 X 1、X 2 又は X 3 が決定された場合、及び、第2特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄 X 4 が決定された場合にはいずれも、「30 秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「A2H」、又は、「60 秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「A3H」のいずれかが決定される。

通常遊技状態中において、第2特図乱数に基づく当否抽選により小当たりに当選し小当たり図柄 Y 1 又は Y 2 が決定された場合には、「30 秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「B2H」、又は、「60 秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「B3H」のいずれかが決定される。

10

【0835】

また、図102に示すように、第1低確率時短遊技状態又は第2低確率時短遊技状態において、第1特図乱数に基づく当否抽選によりハズレとなりハズレ図柄 Z 1 が決定された場合、及び、第2特図乱数に基づく当否抽選によりハズレとなりハズレ図柄 Z 2 が決定された場合にはいずれも、「5 秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「11H」、「30 秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「12H」、又は、「60 秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「13H」のいずれかが決定される。

第1低確率時短遊技状態又は第2低確率時短遊技状態において、第1特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄 X 1、X 2 又は X 3 が決定された場合、及び、第2特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄 X 4 が決定された場合にはいずれも、「30 秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「C2H」、又は、「60 秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「C3H」のいずれかが決定される。

20

第1低確率時短遊技状態又は第2低確率時短遊技状態において、第2特図乱数に基づく当否抽選により小当たりに当選し小当たり図柄 Y 1 又は Y 2 が決定された場合には、「30 秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「D2H」、又は、「60 秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド「D3H」のいずれかが決定される。

30

【0836】

なお、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態中においては第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づいて上述の実施の形態における事前判定処理（図25参照）を実行し、第1低確率時短遊技状態中又は第2低確率時短遊技状態中においては第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づいて当該事前判定処理を実行するようになっている。

【0837】

（普図遊技の概要）

次に、他の適用例10に係るパチンコ機Pで実行される普図遊技の概要について説明する。

40

図101（d）に示すように、非時短遊技状態中（通常遊技状態中）においては、普通図柄の抽選により当たりとなる確率はおおよそ $1/1.1$ 、普通図柄の変動時間は10秒、普通図柄の抽選により当たりとなった場合の可動片16bの作動時間（可動片16bが突出した状態となる時間）は0.05秒に設定されている。なお、特に図示していないが、特別遊技中及び小当たり遊技中も同様に設定されている。

また、第1時短遊技状態中（第1低確率時短遊技状態中）においては、普通図柄の抽選により当たりとなる確率は、非時短遊技状態中と同一のおおよそ $1/1.1$ 、普通図柄の変動時間は、非時短遊技状態中よりも短い0.5秒、普通図柄の抽選により当たりとなった場合の可動片16bの作動時間は、非時短遊技状態中よりも長い5秒に設定されている。

また、第2時短遊技状態中（第2低確率時短遊技状態中）においては、普通図柄の抽選

50

により当たりとなる確率は、非時短遊技状態中と同一のおよそ $1/1.1$ 、普通図柄の変動時間は、第1時短遊技状態中と同一の0.5秒、普通図柄の抽選により当たりとなった場合の可動片16bの作動時間は、第1時短遊技状態中と同一の5秒に設定されている。

【0838】

すなわち、非時短遊技状態中（通常遊技状態中）、特別遊技中又は小当たり遊技中は、遊技球がゲート20を通過した場合に実行される普通図柄の抽選において高い確率で当たりとなり、可動片16bが突出した状態となる機会は多い。しかし、普通図柄の変動時間が10秒、可動片16bの作動時間が0.05秒であることから、可動片16bが没入した状態から突出した状態になるまでの時間は長い（突出した状態から次に突出した状態になるまでの間隔は長い）ものの、可動片16bが突出した状態に維持される時間は極めて短い。したがって、非時短遊技状態中、特別遊技中又は小当たり遊技中は、ほぼ可動片16bが没入した状態となり、第2遊技領域12bへ進入した遊技球が第2始動入賞口16へ入球することはほぼ不可能となっている。

10

【0839】

これに対して、第1時短遊技状態中（第1低確率時短遊技状態中）及び第2時短遊技状態中（第2低確率時短遊技状態中）は、非時短遊技状態中と同一の確率で当たりとなるため、非時短遊技状態中と同様に、可動片16bが突出した状態となる機会は多い。そして、普通図柄の変動時間は非時短遊技状態中よりも短い0.5秒、可動片16bの作動時間は非時短遊技状態中よりも長い5秒であることから、可動片16bが没入した状態から突出した状態になるまでの時間は短い（突出した状態から次に突出した状態になるまでの間隔は短い）ものの、可動片16bが突出した状態に維持される時間は長い。したがって、第1時短遊技状態中及び第2時短遊技状態中は常に、ほぼ可動片16bが突出した状態となり、第2遊技領域12bへ進入した遊技球はほぼ特定第2始動入賞口16へ入球するようになっている。

20

【0840】

以上のように、他の適用例8に係るパチンコ機Pでは、非時短遊技状態、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態のいずれにおいても、総じて普通図柄の抽選により当たりとなる確率は極めて高く設定されているものの、普通図柄の変動時間及び可動片16bの作動時間を異ならせることで、第2始動入賞口16へ遊技球が入球する可能性（すなわち、第2始動入賞口16への遊技球の入球の頻度、換言すれば、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく当否抽選の実行の頻度）が変化するようにしている。

30

すなわち、第1時短遊技状態中や第2時短遊技状態中は、非時短遊技状態中と異なり、ほぼ可動片16bが突出した状態に維持されるため、相対的に第2始動入賞口16へ遊技球が入球しやすい。したがって、第1時短遊技状態中や第2時短遊技状態中は非時短遊技状態よりも、遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えながら当否抽選の機会を獲得できることとなる。

【0841】

（設定される遊技状態の概要）

上述のように、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態、第1低確率時短遊技状態又は第2低確率時短遊技状態のいずれかの遊技状態が設定される。

40

具体的には、図101（b）に示すように、通常遊技状態中（非時短遊技状態中）に第1特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄X1又はX2が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が第2低確率時短遊技状態に設定され、時短回数は71回に設定される。

通常遊技状態中（非時短遊技状態中）に第1特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄X3が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が第2低確率時短遊技状態に設定され、時短回数は25回に設定される。

通常遊技状態中（非時短遊技状態中）に第2特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄X4が決定された場合には、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が第2低確率時短遊技状態に設定され、時短回数は71回に設定される。

50

通常遊技状態中（非時短遊技状態中）に第２特図乱数に基づく当否抽選により小当たりに当選し小当たり図柄Ｙ１又はＹ２が決定された場合には、当該決定に基づく小当たり遊技を介して実行される特別遊技の終了後の遊技状態が第２低確率時短遊技状態に設定され、時短回数は７１回に設定される。

【０８４２】

また、第１低確率時短遊技状態中又は第２低確率時短遊技状態中（時短遊技状態中）において、第１特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄Ｘ１、Ｘ２又はＸ３が決定された場合、第２特図乱数に基づく当否抽選により大当たりに当選し大当たり図柄Ｘ４が決定された場合にはいずれも、当該決定に基づく特別遊技の終了後の遊技状態が第２低確率時短遊技状態に設定され、時短回数は７１回に設定される。

10

また、第１低確率時短遊技状態中又は第２低確率時短遊技状態中（時短遊技状態中）において、第２特図乱数に基づく当否抽選により小当たりに当選し小当たり図柄Ｙ１又はＹ２が決定された場合には、当該決定に基づく小当たり遊技を介して実行される特別遊技の終了後の遊技状態が第２低確率時短遊技状態に設定され、時短回数は７１回に設定される。

【０８４３】

すなわち、他の適用例１０に係るパチンコ機Ｐでは、大当たりの当選に基づく特別遊技の終了後、及び、小当たりの当選に基づく小当たり遊技を介して実行される特別遊技の終了後にはいずれも、第２低確率時短遊技状態が設定される。そして、大当たりの当選時又は小当たりの当選時における遊技状態、及び、大当たりの当選又は小当たりの当選に基づいて決定された特別図柄の種類に応じた時短回数が設定される。

20

【０８４４】

そして、第２低確率時短遊技状態中において、大当たりに当選し特別遊技が実行された場合又は小当たりに当選し小当たり遊技を介して特別遊技が実行された場合には、当該特別遊技の終了後に再度、第２低確率時短遊技状態が設定される。

これに対して、第２低確率時短遊技状態中において、特別遊技が実行されることなく、第１特図乱数に基づく当否抽選の実行回数及び第２特図乱数に基づく当否抽選の実行回数の合計が、設定された時短回数（２５回又は７１回）に到達すると、低確率遊技状態はそのままに、第２時短遊技状態が非時短遊技状態に変更されることにより、通常遊技状態が設定される。すなわち、当否抽選の結果がハズレとなるか、又は、当否抽選により小当たりに当選したものの小当たり遊技中に所定個数の遊技球が特別領域を通過しなかったことにより、特別遊技が実行されないまま、設定された時短回数の当否抽選が実行されると、第２低確率時短遊技状態が終了し、通常遊技状態が設定される。

30

【０８４５】

また、図１０１（ｂ）に示すように、他の適用例１０に係るパチンコ機Ｐでは、通常遊技状態又は第２低確率時短遊技状態が設定されてから、特別遊技が実行されることなく、第１特図乱数に基づく当否抽選の実行回数及び第２特図乱数に基づく当否抽選の実行回数の合計が所定の時短発動回数（他の適用例１０では６６６回）に到達すると（すなわち、特別遊技が実行されることなく、第１特図乱数に基づいて決定された特別図柄の変動回数及び第２特図乱数に基づいて決定された特別図柄の変動回数の合計が６６６回に到達すると）、低確率遊技状態はそのままに、第１時短遊技状態が設定されることにより、第１低確率時短遊技状態が設定される。第１低確率時短遊技状態が設定された場合には、時短回数が１７１回に設定される。

40

【０８４６】

そして、第１低確率時短遊技状態中において、大当たりに当選し特別遊技が実行された場合又は小当たりに当選し小当たり遊技を介して特別遊技が実行された場合には、上述のように、当該特別遊技の終了後に、第２低確率時短遊技状態が設定される。

これに対して、第１低確率時短遊技状態中において、特別遊技が実行されることなく、第１特図乱数に基づく当否抽選の実行回数及び第２特図乱数に基づく当否抽選の実行回数の合計が、設定された時短回数（１７１回）に到達すると、低確率遊技状態はそのままに、第１時短遊技状態が非時短遊技状態に変更されることにより、通常遊技状態が設定され

50

る。

【0847】

なお、上述の如く、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、第1低確率時短遊技状態中には、遊技者に第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出しを行わせるようになっており、第2遊技領域12bへ向けて遊技球を打ち出している限りにおいては極めて高い確率で第2始動入賞口16へ遊技球が入球する。そして、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく当否抽選における大当たりの当選確率及び小当たりの当選確率の合算値は $5/222$ であるため（図101（a）参照）、第1低確率時短遊技状態中には、ほぼ確実に（概ね98%程度）大当たり又は小当たりに当選し特別遊技が実行される。

したがって、第1低確率時短遊技状態が設定された場合には、特別遊技が実行されないまま通常遊技状態が設定されることは稀であり、ほぼ確実に特別遊技の実行を経て第1低確率時短遊技状態が設定されることとなる。

10

【0848】

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、第1低確率時短遊技状態（第1時短遊技状態）が設定されることとなる時短発動回数（666回）をカウントするための時短発動回数カウンタが、主制御基板100のメインRAM103における所定の記憶領域により構成されている。

この時短発動回数カウンタのカウント値は、所定の操作によりRAMクリア（リセット）が行われること、特別遊技が終了すること、又は、第1低確率時短遊技状態（第1時短遊技状態）が設定されることのいずれかのリセット条件の成立により、リセットされるようになっている。

20

【0849】

RAMクリア（リセット）が行われると、その後の遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態）に設定されるため、この時点から時短発動回数カウンタによるカウントが開始される。

また、大当たりの当選又は小当たりの当選に基づいて実行される特別遊技が終了すると、その後の遊技状態が第2低確率時短遊技状態（低確率遊技状態）に設定されるため、この時点から時短発動回数カウンタによるカウントが開始される。

【0850】

そして、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、第1特図の変動（第1特図乱数に基づく当否抽選）又は第2特図の変動（第2特図乱数に基づく当否抽選）が行われるごとに、時短発動回数カウンタによるカウントが行われるようになっており、時短発動回数カウンタのカウント値が上述の時短発動回数に到達すると、第1低確率時短遊技状態が設定される。

30

【0851】

なお、上述の如く、時短発動回数カウンタによるカウントは、通常遊技状態又は第2低確率時短遊技状態の設定を契機として開始され、いずれの場合にも、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数666回に到達する時点（すなわち、第1低確率時短遊技状態が設定される時点）の遊技状態は通常遊技状態となる。

【0852】

40

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、RAMクリア後（リセット後）又は大当たりの当選又は小当たりの当選に基づく特別遊技の終了後から、次に大当たりの当選又は小当たりの当選に基づく特別遊技が開始されるまでの間においては、第1低確率時短遊技状態を1回のみ設定できるようになっている。

すなわち、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数（666回）に到達し第1低確率時短遊技状態が設定された後は、次に特別遊技が実行されるまで、第1低確率時短遊技状態を再度設定することができない。

なお、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、第1低確率時短遊技状態が設定されることで時短発動回数カウンタのカウント値がリセットされた後は、次に特別遊技が実行されるまで、当該時短発動回数カウンタによるカウントが中止されるように設定されている。

50

【0853】

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、ハズレ図柄（Z1、Z2）にはいずれも、時短遊技状態を設定する旨は定められていない。したがって、ハズレ図柄の停止後には遊技状態が変更されることはなく、当該ハズレ図柄の決定時の遊技状態が継続する。

【0854】

なお、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、上述の実施の形態のような連続時短設定回数は設定されておらず、特別遊技の終了後は常に第2低確率時短遊技状態が設定される。

【0855】

（他の適用例10に係るパチンコ機Pの遊技性）

他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、遊技者が遊技を開始する時点で通常遊技状態が設定されていることが多く、この通常遊技状態中は、第1遊技領域12aへ向けて遊技球を打ち出し第1始動入賞口15へ遊技球を入球させて、大当たりの当選に基づく特別遊技の実行を目指す。大当たりに当選した場合には、当該当選に基づく特別遊技の終了後に第2低確率時短遊技状態が設定されるものの、25回の時短回数が設定されることが極めて多く、71回の時短回数が設定されることは極めて少ない（図101（a）及び（b）参照）。

【0856】

第2低確率時短遊技状態中は、第2遊技領域12bへ向けて遊技球の打ち出しを行うが、第2始動入賞口16が開状態へ維持され易く、第2遊技領域12bへ打ち出された遊技球はほぼ第2始動入賞口16へ入球する。これにより、遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えつつ、第2始動入賞口16へ遊技球を入球させて、大当たりの当選又は小当たりの当選に基づく特別遊技の実行を目指すことができる。そして、第2低確率時短遊技状態中において、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく大当たりの当選又は小当たりの当選を経て特別遊技が実行された場合には、当該特別遊技の終了後には再度第2低確率時短遊技状態が設定され、必ず71回の時短回数が設定されることとなる（図101（a）及び（b）参照）。

【0857】

上述のように、通常遊技状態中に第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づいて大当たりに当選した場合には、時短回数25回の第2低確率時短遊技状態が設定される可能性が高いものの、この間に大当たり又は小当たりに当選して特別遊技が実行されることとなれば、その後は時短回数71回の第2低確率時短遊技状態が設定される。そして、時短回数71回の第2低確率時短遊技状態中は、時短回数25回の第2低確率時短遊技状態中よりも、第2低確率時短遊技状態が終了するまでの当否抽選の機会が多くなることから、再度、大当たり又は小当たりの当選を獲得できる可能性が高い。

【0858】

このように、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態から設定され得る時短回数25回の第2低確率時短遊技状態中に大当たり又は小当たりの当選を獲得できれば、大当たり又は小当たりの当選の期待度がより高い時短回数71回の第2低確率時短遊技状態へ移行する。また、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づいて小当たりに当選した場合には、4回のラウンド遊技が行われる特別遊技よりも10回のラウンド遊技が行われる特別遊技の方が実行される可能性が高い（図101（a）参照）。

そのため、時短回数71回の第2低確率時短遊技状態が設定されると、特別遊技の実行及び当該遊技状態の設定が繰り返される可能性が高く、一度に大量に遊技球を獲得できる可能性も高くなる。

【0859】

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、上述のように、RAMクリア後に通常遊技状態が設定されてから、又は、第2低確率時短遊技状態が設定されてから特別遊技が実行されることなく特別図柄の変動回数が時短発動回数（666回）に到達した場合には、その後、時短回数171回の第1低確率時短遊技状態が設定される（図101（b）参

10

20

30

40

50

照)。

第1低確率時短遊技状態中は、第2低確率時短遊技状態中と同様に、第2遊技領域12bへ向けて遊技球の打ち出しを行い、第2始動入賞口16が開状態へ維持され易いため、第2遊技領域12bへ打ち出された遊技球はほぼ第2始動入賞口16へ入球する。これにより、遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えつつ、第2始動入賞口16へ遊技球を入球させて、大当たりの当選又は小当たりの当選に基づく特別遊技の実行を目指すことができる。

また、第1低確率時短遊技状態中には、ほぼ確実に(概ね98%程度)大当たり又は小当たりに当選し特別遊技が実行され、当該特別遊技の終了後には時短回数71回の第2低確率時短遊技状態が設定される(図101(a)及び(b)参照)。

これにより、第1低確率時短遊技状態が設定された後は、ほぼ確実に時短回数71回の第2低確率時短遊技状態が設定されることとなり、特別遊技の実行及び当該遊技状態の設定の繰り返しにより、一度に大量に遊技球を獲得できる可能性が高い。

【0860】

以上のように、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、大当たりの当選及び特別遊技の実行を介して通常遊技状態よりも有利度の高い第2低確率時短遊技状態へ移行するのみならず、低確率遊技状態中(通常遊技状態中、第2低確率時短遊技状態中)に特別遊技が実行されることなく特別図柄の変動回数が時短発動回数(666回)に到達することにより通常遊技状態よりも有利度の高い第1低確率時短遊技状態へ移行するため、斬新な遊技性を提供することができ、遊技者の興味を高めることができる。

【0861】

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、時短回数71回の第2低確率時短遊技状態は遊技者にとって極めて有利な遊技状態である。この時短回数71回の第2低確率時短遊技状態へは、通常遊技状態から特別遊技を介して直接移行するか、通常遊技状態から特別遊技を介して時短回数25回の第2低確率時短遊技状態を経て移行するか、通常遊技状態中に時短発動回数カウンタによるカウント値が時短発動回数に到達することで(特別遊技を介することなく)設定される第1低確率時短遊技状態を経て移行するようになっており、複数のルートにより時短回数71回の第2低確率時短遊技状態へ移行できるため、より斬新な遊技性を提供することができ、遊技者の興味を高めることができる。

【0862】

(副制御基板300への各種情報の送信の概要)

他の適用例10における主制御基板100では、上述の各遊技状態を1の状態又は複数の状態(以下、メイン管理状態ともいう)に細分化して管理しており、これにより、特に図示していないが、メイン管理状態ごとに、決定され得る変動パターンの傾向を異ならせる(たとえば、相対的に短い変動時間が設定された変動パターンのみが決定される、相対的に長い変動時間が設定された変動パターンが決定されやすい等)ように制御可能となっている。

また、主制御基板100のメインCPU101は、遊技進行中における種々の時点で、当該時点のメイン管理状態を示す情報を副制御基板300に送信する。これにより、副制御基板300において、各遊技状態及び各メイン管理状態に応じた演出を実行可能となっている。

【0863】

具体的には、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、上述のメイン管理状態として、通常A状態、第2低確率時短前半状態、第2低確率時短後半状態、第2低確率時短最終状態、第2低確率時短保留状態、第1低確率時短到達前状態、第1低確率時短状態、通常B状態の8種類が設けられている。

【0864】

通常A状態は、RAMクリア後に設定される通常遊技状態、又は、特別遊技が実行されることなく第2低確率時短遊技状態が終了し、かつ当該終了時点で保留記憶されていた第2特図乱数に基づく特別図柄の変動が終了した後における通常遊技状態である。

第2低確率時短前半状態は、第2低確率時短遊技状態における1回目からN回目(設定

10

20

30

40

50

された時短回数が25回の場合には $N = 15$ 、設定された時短回数が71回の場合には $N = 35$ ）までの特別図柄の変動が行われている状態である。

第2低確率時短後半状態は、第2低確率時短遊技状態における $N + 1$ 回目から設定された時短回数の1回前（設定された時短回数が25回の場合には24回目、設定された時短回数が71回の場合には70回目）までの特別図柄の変動が行われている状態である。

第2低確率時短最終状態は、第2低確率時短遊技状態において特別遊技が実行されることなく到達した最終の特別図柄の変動（設定された時短回数が25回の場合には25回目の特別図柄の変動、設定された時短回数が71回の場合には71回目の特別図柄の変動）が行われている状態である。

第2低確率時短保留状態は、第2低確率時短遊技状態が終了した時点で記憶されていた第2特図乱数の保留記憶に基づく特別図柄の変動が行われている状態である。

第1低確率時短到達前状態は、RAMクリア後に通常遊技状態が設定されてから、又は、特別遊技の終了後に第2低確率時短遊技状態が設定されてから、時短発動回数である666回目の特別図柄の変動が行われている状態（すなわち、第1低確率時短遊技状態が設定される直前の変動が行われている状態）である。

第1低確率時短状態は、第1低確率時短遊技状態における1回目から171回目までの特別図柄の変動が行われている状態（すなわち、第1低確率時短遊技状態中）である。

通常B指定情報は、特別遊技が実行されることなく第1低確率時短遊技状態が終了した後に設定される通常遊技状態である。

【0865】

なお、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、上述のように、特別遊技を介して設定される第2低確率時短遊技状態に関しては、当該第2低確率時短遊技状態を再分化した複数のメイン管理状態が設けられている（第2低確率時短前半状態、第2低確率時短後半状態、第2低確率時短最終状態、第2低確率時短保留状態）が、特別遊技を介せずに設定される第1低確率時短遊技状態に関しては、当該第1低確率時短遊技状態中である旨を示す1のメイン管理状態（第1低確率時短状態）のみが設けられている。

特別遊技の終了後の第2低確率時短遊技状態においては、再度の特別遊技の実行に対する遊技者の期待度が極めて高い。そこで、遊技者の期待感を煽るべく、第2低確率時短遊技状態に関しては複数のメイン管理状態を設けて、特別遊技の終了後からの特別図柄の変動回数に応じた演出を実行可能としている。

これに対して、第1低確率時短遊技状態は、通常遊技状態における特別図柄の変動が終了した後であって、かつ特別遊技が終了してから特別図柄の変動が相対的に多い回数（666回）実行された後（すなわち、相対的に長い期間の経過後）に設定されるものであるため、第1低確率時短遊技状態が設定されてからの特別図柄の変動回数に応じた演出を実行すると、この第1低確率時短遊技状態中に仮に大当たりや小当たりに当選せず特別遊技が実行されなかった場合、遊技者に大きな喪失感を与えてしまうおそれがある。そこで、遊技者に対して過度な期待感を付与するのを防止すべく、第1低確率時短遊技状態に関しては1のメイン管理状態のみを設けて、第1低確率時短遊技状態が設定されてからの特別図柄の変動回数に応じた演出は実行しないようにしている。

【0866】

そして、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、特別図柄の変動が終了して停止表示が行われた時点で、上述の遊技状態の更新が行われるとともに、上述のメイン管理状態の更新が行われる。すなわち、実行中の特別図柄の変動が所定のメイン管理状態の最後の変動であった場合には、当該特別図柄が停止表示された時点で、次のメイン管理状態に変更されることとなる。

【0867】

たとえば、時短発動回数カウンタの値が665であったとき（RAMクリア後又は第2低確率遊技状態の設定後からの特別図柄の変動回数が665回目）の特別図柄の変動中のメイン管理状態は通常A状態であり、この次の特別図柄の変動中（時短発動回数カウンタの値が666であったとき（RAMクリア後又は第2低確率遊技状態の設定後からの特別

10

20

30

40

50

図柄の変動回数が666回目)の特別図柄の変動中)のメイン管理状態は第1低確率時短到達前状態となり、さらに、この次の特別図柄の変動中のメイン管理状態は第1低確率時短状態となる。

すると、時短発動回数カウンタの値が665であったときの特別図柄の変動が終了して停止表示が行われると、メインCPU101は、通常A状態であったメイン管理状態を第1低確率時短到達前状態に変更する。また、次の特別図柄の変動(時短発動回数カウンタの値が666であったときの特別図柄の変動)が終了して停止表示が行われると、メインCPU101は、第1低確率時短到達前状態であったメイン管理状態を第1低確率時短状態に変更する。

【0868】

そして、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、メインCPU101は、特別図柄の変動が終了し停止表示された時点において、上述の実施の形態と同様に特別図柄が停止表示された旨を示す図柄確定コマンドを副制御基板300に送信するとともに、上述のようにメイン管理状態が変更される場合には、変更後のメイン管理状態を含む状態変化指定コマンドを副制御基板300に送信する。

なお、特別図柄の変動が終了して停止表示が行われた時点においては、上述のコマンドのみならず、メイン管理状態が第1低確率時短状態に変更される場合には、第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出しを遊技者に行わせる旨を伝達するための右打ちコマンドを副制御基板300に送信するようにしてもよい。

【0869】

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、メインCPU101は、特別図柄が停止表示され上述の停止表示時間が経過した時点において、停止表示時間が経過した旨を示す停止表示終了コマンドを副制御基板300に送信する。

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、メインCPU101は、当該時点において、設定中の遊技状態が第1低確率時短遊技状態又は第2低確率時短遊技状態であった場合には、当該第1低確率時短遊技状態又は第2低確率時短遊技状態が終了するまでの残りの時短回数(以下、残時短回数ともいう)を示す残時短回数コマンドを副制御基板300に送信し、時短発動回数カウンタによる時短発動回数のカウント中(すなわち、第2低確率時短遊技状態中又は通常遊技状態中)であった場合には、第1低確率時短遊技状態が設定されるまでの残りの時短発動回数(以下、残時短発動回数ともいう)を示す残時短発動回数コマンドを副制御基板300に送信する。

そして、当該時点において、上述の停止表示終了コマンド、及び、残時短回数コマンド又は残時短発動回数コマンドが送信された後に、メインCPU101は、第1特図乱数又は第2特図乱数が保留記憶されていた場合には、特別図柄の変動表示(変動演出)を開始する旨を示すと同時に決定された変動パターンを伝達するための上述の変動パターンコマンドを副制御基板300に送信し、第1特図乱数及び第2特図乱数のいずれもが保留記憶されていなかった場合には、上述の客待ち時間の計時を開始する旨を示す客待ち開始コマンドを副制御基板300に送信する。また、メインCPU101は、変動パターンコマンド又は客待ち開始コマンドの送信に伴って、当該時点におけるメイン管理状態を示す状態確認コマンドを副制御基板300に送信する。

【0870】

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、メインCPU101は、特別遊技が終了した時点で、その後に設定される遊技状態(第2低確率時短遊技状態)及びメイン管理状態(第2低確率時短前半状態)を含む特別遊技後状態指定コマンドを副制御基板300に送信する。

【0871】

なお、メイン管理状態を副制御基板300に送信するタイミングや副制御基板300に送信するコマンドは、上述の内容に限定されるものではない。

たとえば、特別図柄の変動表示が行われることなく所定の客待ち時間(たとえば、30秒)が経過した時点、特別図柄の変動開始時点、RAMクリア時点、電源投入時点(電断

10

20

30

40

50

復帰時点)等で、パチンコ機Pの機種情報を含むスペック指定コマンドを副制御基板300に送信するようにしてもよい。そして、このスペック指定コマンドに上述のメイン管理状態を含めることで、上述の各時点において、機種情報とともに上述のメイン管理状態を副制御基板300に送信するようにしてもよい。

【0872】

またここで、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、設定されている遊技状態やメイン管理状態が主制御基板100のメインRAM103における所定の記憶領域に記憶され、電断が発生した場合には、上述の遊技状態やメイン管理状態を含むメインRAM103の記憶データについてバックアップが行われるようになっている。これにより、電断発生前に設定されていた遊技状態やメイン管理状態を、電断復帰時に取得し副制御基板300に送信可能となる。そして、サブCPU301は、設定されていた遊技状態やメイン管理状態を受信すると、副制御基板300におけるサブRAM303の所定の記憶領域に、受信した遊技状態やメイン管理状態を記憶する。

10

これにより、上述の各時点で、設定されている遊技状態やメイン管理状態が副制御基板300に送信されるため、副制御基板300においても、上述の各時点で設定されている遊技状態やメイン管理状態を把握することができ、当該遊技状態やメイン管理状態に応じた演出を実行可能となる。

【0873】

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、第1低確率時短遊技状態が設定されることとなる変動の1回前の変動における特別図柄の停止表示時点で、メインCPU101により、次の変動におけるメイン管理状態が、第1低確率時短遊技状態が設定される直前である第1低確率時短到達前状態である旨を示す状態変化指定コマンドが副制御基板300に送信される。

20

これにより、他の適用例10に係るパチンコ機Pによれば、第1低確率時短遊技状態が設定される時点で実行される演出のデータ等を、当該時点よりも前に準備することができるため、サブCPU301やサブRAM301等のハードウェア資源に対する処理負荷を軽減することができる。

【0874】

次に、上述の特図遊技の進行の概要について、上述の実施の形態と異なる点を中心として、フローチャートを用いて説明する。

30

まず、特別図柄の変動開始時に実行される特別図柄変動開始処理について、図103のフローチャートを参照して説明する。

ステップ6000～ステップ6009の処理は、上述の実施の形態における特別図柄変動開始処理のステップ801～ステップ810の処理とほぼ同様であるため、ここでは説明を割愛する。

ステップ6001で第1保留記憶領域に第1特図乱数が記憶されていないと判定した場合に進むステップ6010において、メインCPU101は、後述する所定の客待ち時間の計時中(すなわち、特別図柄の変動表示が行われていない時間の計時中)であるか否かを判定する。そして、客待ち時間の計時中であると判定した場合、ステップ6013に進む。一方、客待ち時間の計時中でないと判定した場合、次のステップ6011に進む。

40

【0875】

ステップ6011において、メインCPU101は、所定の客待ち時間(他の適用例10では、30秒)の計時を開始する。そして、次のステップ6012に進む。

ステップ6012において、メインCPU101は、所定の客待ち時間の計時が開始された旨を示す客待ち開始コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ6013に進む。

【0876】

ステップ6013において、メインCPU101は、演出表示装置21において客待ち表示を行うための客待ち判定処理を実行する。具体的には、特別図柄の変動表示が行われることなく計時中の所定の客待ち時間が経過した場合に、客待ち状態となったものとして

50

、演出表示装置 21 に客待ち画面を表示するための客待ちコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。所定の客待ち時間が経過していない場合には、ここでは何も処理を行わない。そして、特別図柄変動開始処理を終了する。

なお、所定の客待ち時間の計時中に特別図柄の変動表示が開始された場合には、当該計時を終了する。

【0877】

次に、特別図柄の変動が停止した時点で実行される特別図柄変動停止処理について、図 104 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 6100 ～ステップ 6101 の処理は、上述の実施の形態における特別図柄変動停止処理のステップ 1001 ～ステップ 1002 の処理とほぼ同様であるため、ここでは説明を割愛し、次のステップ 6102 に進む。

10

ステップ 6102 において、メイン CPU 101 は、特別図柄が停止表示したこと（確定したこと）を示す図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。また、メイン CPU 101 は、メイン管理状態が変更される場合には、変更後のメイン管理状態を含む状態変化指定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ 6103 に進む。

ステップ 6103 の処理は、上述の実施の形態における特別図柄変動停止処理のステップ 1004 の処理とほぼ同様であるため、ここでは説明を割愛する。そして、特別図柄変動停止処理を終了する。

【0878】

20

次に、特別図柄変動停止処理の後に実行される停止後処理について、図 105 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 6200 ～ステップ 6201 の処理は、上述の実施の形態における停止後処理のステップ 1101 ～ステップ 1102 の処理とほぼ同様であるため、ここでは説明を割愛し、次のステップ 6202 に進む。

ステップ 6202 において、メイン CPU 101 は、時短回数更新処理を実行する。時短回数更新処理は、上述の実施の形態における停止後処理の時短回数更新処理（ステップ 1103）とほぼ同様であるため、ここでは説明を割愛する。また、メイン CPU 101 は、第 1 低確率時短遊技状態中（すなわち、第 1 時短遊技フラグがオンとなっている場合）又は第 2 低確率時短遊技状態中（すなわち、第 2 時短遊技フラグがオンとなっている場合）においては、残りの時短回数である残時短回数を示す残時短回数コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。なお、残時短回数が 0 である旨を示す残時短回数コマンドが演出用伝送データ格納領域に記憶されると、設定中であった第 1 低確率時短遊技状態又は第 2 低確率時短遊技状態が終了した（第 1 時短遊技フラグがオフとなるか第 2 時短遊技フラグがオフとなる）こととなっているため、その後は、再度、第 1 低確率時短遊技状態又は第 2 低確率時短遊技状態が設定されるまで残時短回数コマンドが演出用伝送データ格納領域に記憶されることはない（すなわち、残時短回数が副制御基板 300 に伝達されない）。そして、次のステップ 6203 に進む。

30

【0879】

ステップ 6203 ～ステップ 6207 の処理は、上述の実施の形態における停止後処理のステップ 1105 ～ステップ 1109 の処理とほぼ同様であるため、ここでは説明を割愛する。

40

ステップ 6203 で停止表示されている特別図柄が大当たり図柄でないと判定した場合に進むステップ 6208 において、メイン CPU 101 は、時短発動回数カウント実行処理を実行する。そして、次のステップ 6209 に進む。

【0880】

ステップ 6209 の処理は、上述の実施の形態における停止後処理のステップ 1111 の処理とほぼ同様であるため、ここでは説明を割愛する。

ステップ 6209 で停止表示されている特別図柄が小当たり図柄であると判定した場合に進むステップ 6210 において、メイン CPU 101 は、小当たり当選時の遊技状態及

50

び停止表示された小当たり図柄の種別（小当たり図柄 Y 1、Y 2）を副制御基板 3 0 0 に伝達するための小当たり当選時コマンドをセットする。そして、次のステップ 6 2 1 1 に進む。

ステップ 6 2 1 1 の処理は、上述の実施の形態における停止後処理のステップ 1 1 1 2 の処理とほぼ同様であり、また、ステップ 6 2 1 2 の処理は、上述の実施の形態における停止後処理のステップ 1 1 1 6 の処理とほぼ同様であるため、ここでは説明を割愛する。そして、停止後処理を終了する。

【0 8 8 1】

次に、上述したステップ 6 2 0 8 の時短発動回数カウント実行処理について、図 1 0 6 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 6 2 5 0 ～ステップ 6 2 5 1 の処理は、上述の他の適用例 8 における時短発動回数カウント実行処理のステップ 5 3 0 1 ～ステップ 5 3 0 2 の処理とほぼ同様であるため、ここでは説明を割愛し、次のステップ 6 2 5 2 に進む。

ステップ 6 2 5 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、残りの時短発動回数である残時短発動回数を示す残時短発動回数コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。なお、残時短発動回数が 0 である旨を示す残時短発動回数コマンドが演出用伝送データ格納領域に記憶されると、時短発動回数のカウントが終了し第 1 低確率時短遊技状態が設定されるため、その後は、再度、時短発動回数のカウントが開始されるまで残時短発動回数コマンドが演出用伝送データ格納領域に記憶されることはない（すなわち、残時短発動回数が副制御基板 3 0 0 に伝達されない）。そして、次のステップ 6 2 5 3 に進む。

【0 8 8 2】

ステップ 6 2 5 3 ～ステップ 6 2 5 6 の処理は、上述の他の適用例 8 における時短発動回数カウント実行処理のステップ 5 3 0 3 ～ステップ 5 3 0 6 の処理とほぼ同様であるため、ここでは説明を割愛する。そして、時短発動回数カウント実行処理を終了する。

【0 8 8 3】

次に、小当たり遊技中に実行される小当たり遊技制御処理について、図 1 0 7 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 6 3 0 0 ～ステップ 6 3 0 6 の処理は、上述の実施の形態における小当たり遊技制御処理のステップ 1 2 5 1 ～ステップ 1 2 5 7 の処理とほぼ同様であるため、ここでは説明を割愛し、次のステップ 6 3 0 7 に進む。

ステップ 6 3 0 7 において、メイン CPU 1 0 1 は、小当たり遊技中に所定個数（1 個）の遊技球が特別領域を通過したか否かを判定する。そして、通過したと判定した場合、ステップ 6 3 0 9 に進む。一方、通過していないと判定した場合、次のステップ 6 3 0 8 に進む。

【0 8 8 4】

ステップ 6 3 0 8 において、メイン CPU 1 0 1 は、設定されている遊技状態を確認し、当該遊技状態を示す遊技状態コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、小当たり遊技制御処理を終了する。

また、上述のステップ 6 3 0 7 で小当たり遊技中に所定個数の遊技球が特別領域を通過したと判定した場合に進むステップ 6 3 0 9 において、メイン CPU 1 0 1 は、現時点の遊技状態をリセットする。そして、次のステップ 6 3 1 0 に進む。

【0 8 8 5】

ステップ 6 3 1 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、特別遊技の開始時に設定される待機時間であるオープニング時間をオープニング時間タイマカウンタにセットするとともに、オープニング処理が開始されることを示すオープニングコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ 6 3 1 1 に進む。

ステップ 6 3 1 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、停止表示されている小当たり図柄の種別に基づいて、メイン RAM 1 0 3 にラウンド数をセットする。具体的には、メイン CPU 1 0 1 は、停止表示されている小当たり図柄が Y 1 であれば、ラウンド数として「1 0」をセットし、停止表示されている小当たり図柄が Y 2 であれば、ラウンド数として

10

20

30

40

50

「4」をセットする。そして、停止後処理を終了する。

【0886】

次に、特別遊技が終了した後に実行される特別遊技終了処理について、図108のフローチャートを参照して説明する。

ステップ6400において、メインCPU101は、遊技状態を第2低確率時短遊技状態に設定する第2低確率時短遊技状態設定処理を実行する。具体的には、第2時短遊技フラグをオンにするとともに、時短回数に、大当たりの当選時に設定されていた遊技状態及び決定された大当たり図柄、又は、小当たりの当選時に設定されていた遊技状態及び決定された小当たり図柄に応じた値（25回又は71回）をセットする。そして、次のステップ6401に進む。

10

ステップ6401～ステップ6402の処理は、上述の他の適用例8における特別遊技終了処理のステップ5401～ステップ5402の処理とほぼ同様であるため、ここでは説明を割愛し、次のステップ6403に進む。

ステップ6403において、メインCPU101は、時短発動回数カウンタに時短発動回数「666」をセットする。そして、特別遊技終了処理を終了する。

【0887】

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、上述の他の適用例8に係るパチンコ機Pと同様のRAMクリア時処理が実行されるが、ここでは説明を割愛する。

【0888】

（背景画像の表示、及び、残りの時短回数に関する表示の概要）

20

他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、演出表示装置21の表示部21aに表示される背景画像として、通常背景画像、時短背景画像及び特殊背景画像が設けられており（図109、図110参照）、各遊技状態中又はメイン管理状態中に応じた背景画像が表示部21aに表示されるようになっている。

【0889】

具体的には、通常遊技状態中には通常背景画像が表示される。時短回数25回の第2低確率時短遊技状態中、及び、当該第2低確率時短遊技状態の終了時点で保留記憶されていた第2特図乱数に基づく特別図柄の変動中には、特殊背景画像が表示される。時短回数71回の第2低確率時短遊技状態中、及び、当該第2低確率時短遊技状態の終了時点で保留記憶されていた第2特図乱数に基づく特別図柄の変動中、並びに、第1低確率時短遊技状態中にはいずれも、時短背景画像が表示される。

30

そして、遊技状態やメイン管理状態が切り替わると、これに併せて、表示される背景画像も切り替わるようになっている（図109、図110参照）。

【0890】

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、第1低確率時短遊技状態における後述する期間中及び第2低確率時短遊技状態中は、表示部21aの所定箇所（他の適用例10では、右上隅）において、特別図柄の変動（変動演出）が1回行われるごとに、残りの時短回数のカウントダウン表示が行われるとともに、残りの時短回数が予め定められた特定値（他の適用例10では、100以下であって1の位が0となる値、及び、10以下の値）になると、表示部21aの中央において演出図柄50に重ねて、上述の所定箇所における表示よりも大きいサイズで残りの時短回数を表示する残り回数煽り表示が行われるようになっている（図109、図110参照）。

40

【0891】

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、大当たりの当選に基づく特別遊技の開始時、小当たりの当選に基づく小当たり遊技の開始時、及び、第1低確率時短遊技状態の設定時に、第2遊技領域12bへ向けて遊技球を打ち出す旨を示す表示である右打ち表示（他の適用例10では、「→→→右打ち→→→」という表示（図110（b）参照））が行われる。

なお、小当たり遊技を介して実行される特別遊技中は、当該小当たり遊技に引き続き、第2遊技領域12bへ向けて遊技球を打ち出すものの、当該小当たり遊技の開始時に上述

50

の右打ち表示が行われるため、上述の特別遊技の開始時には上述の右打ち表示が省略される（実行されない）ようになっている。同様に、特別遊技の終了後に設定される第2低確率時短遊技状態中は、当該特別遊技に引き続き、第2遊技領域12bへ向けて遊技球を打ち出すものの、当該特別遊技の開始時、又は、当該特別遊技の実行の契機となる小当たり遊技の開始時に上述の右打ち表示が行われるため、第2低確率時短遊技状態の設定時には上述の右打ち表示が省略されるようになっている。

また、特に図示していないが、他の適用例10に係るパチンコ機Pには、主制御基板100に接続された右打ち表示ランプが演出表示装置21の右上方に設けられており、メインCPU101は、特別遊技中、小当たり遊技中、第1低確率時短遊技状態中、第2低確率時短遊技状態中は常時、右打ち表示ランプを点灯表示させる。

【0892】

以下、上述の各種表示について、より具体的に説明する。

(1) 通常遊技状態中の大当たりの当選に基づく特別遊技の終了後に時短回数25回の第2低確率時短遊技状態が設定され、この第2低確率時短遊技状態中に特別遊技が実行される場合

特に図示していないが、通常遊技状態中の大当たりの当選に基づく特別遊技の開始時には、上述の右打ち表示が行われるとともに、上述の右打ち表示ランプの点灯表示が開始される。また、当該特別遊技の終了時には、表示部21aにおいて、実行中の特別遊技が終了する旨を示す特別遊技エンディング画像が表示される（図109(a)参照）。

【0893】

そして、上述の特別遊技の終了に基づいて時短回数25回の第2低確率時短遊技状態が設定されることに伴い、表示部21aにおいて、特殊背景画像の表示、時短回数25回の第2低確率時短遊技状態が設定された旨を示す表示（他の適用例10では、「RUSH突入チャレンジ!」という表示）が行われる（図109(b)参照）。

【0894】

特に図示していないが、時短回数25回の第2低確率時短遊技状態中には最大25回の第2特図乱数に基づく当否抽選及び変動演出を実行可能であり、当該第2低確率時短遊技状態の終了時点で第2特図乱数が保留記憶されていた場合には、さらに最大4回の第2特図乱数に基づく当否抽選及び変動演出を実行可能である。すなわち、当該第2低確率時短遊技状態が設定された後は、最大29回の第2特図乱数に基づく当否抽選及び変動演出が実行されるが、各変動演出では、キャラクターが対決を行う旨の画像が表示され、この対決の結果により、当否抽選の結果（大当たり、小当たり又はハズレ）が報知されるようになっている。そして、当否抽選の結果が大当たり又は小当たりであった場合には、その旨を示す表示（他の適用例10では、「WIN!」という表示）が行われ（図109(c)参照）、大当たりに当選した場合には特別遊技が実行され、小当たりに当選した場合には小当たり遊技が実行され、当該小当たり遊技を介して特別遊技が実行される。また、当該特別遊技の終了時にも、表示部21aにおいて、上述の特別遊技エンディング画像が表示される（図109(d)参照）。

【0895】

この特別遊技の終了後には、上述のように、時短回数71回の第2低確率時短遊技状態が設定される。この設定に伴い、表示部21aにおいて、時短背景画像の表示、時短回数71回の第2低確率時短遊技状態が設定された旨を示す表示（他の適用例10では、「RUSHスタート!」という表示）が行われるとともに、表示部21aの右上隅において、カウントダウン表示が行われる残りの時短回数の初期値の表示（他の適用例10では、「残り71」という表示）が行われる（図109(e)参照）。

【0896】

その後は、特別図柄の変動表示が実行されるごとに、当該特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点において、主制御基板100から送信される変動パターンコマンド又は客待ち開始コマンドを副制御基板300が受信することに基づき、残りの時短回数のカウントダウン表示が行われるとともに（図109(f)参照）、残りの時短回数が上

10

20

30

40

50

述の特定値であったときには、表示部 2 1 a の中央において、上述の残り回数煽り表示が行われる（図 1 0 9（f）参照）。

たとえば、残りの時短回数が特定値である「50」のときには、表示部 2 1 a の右上隅において残りの時短回数が「50」である旨の表示（他の適用例 1 0 では、「残り 5 0」という表示）が行われるとともに、表示部 2 1 a の中央において、残り回数煽り表示（他の適用例 1 0 では、「残り 5 0 回」という表示）が行われる（図 1 0 9（f）参照）。

なお、他の適用例 1 0 に係るパチンコ機 P では、1 0 回以下の値は全て特定値として定められているため、残りの時短回数が 1 0 回から 0 回に至るまでの間は、毎変動表示ごとに、残り回数煽り表示が行われることとなる。

【0897】

そして、特別遊技が実行されることなく、特別図柄の変動が 7 1 回行われると、残りの時短回数が「0」である旨の表示（「残り 0」という表示）が行われるとともに、残り回数煽り表示（「残り 0 回」という表示）が行われる（図 1 0 9（g）参照）。

【0898】

ここで、他の適用例 1 0 に係るパチンコ機 P では、第 2 低確率時短遊技状態中に 7 1 回目の特別図柄の変動が終了すると、当該特別図柄の停止表示時点で、第 2 低確率時短遊技状態であった遊技状態は通常遊技状態に変更される。これに対して、第 2 低確率時短最終状態であったメイン管理状態は、第 2 特図乱数が保留記憶されていた場合には、第 2 低確率時短保留状態に変更される。

また、上述の特別図柄の停止表示時点で、変更後のメイン管理状態が第 2 低確率時短保留状態である旨を示す状態変化指定コマンドが副制御基板 3 0 0 に送信される。これにより、上述の特別図柄の停止表示時点で、副制御基板 3 0 0 において、変更後のメイン管理状態が第 2 低確率時短保留状態（設定中の遊技状態は通常遊技状態）である旨を把握することができるようになっている。

そして、他の適用例 1 0 に係るパチンコ機 P では、設定中の遊技状態は通常遊技状態であるものの、メイン管理状態が第 2 低確率時短保留状態である場合には、当該第 2 低確率時短保留状態が通常 A 状態に変更されるまでの間、表示中の時短背景画像が継続して表示されるようになっている（図 1 0 9（h）参照）。

また、メイン管理状態が第 2 低確率時短保留状態へ変更された際には、上述の特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点において、主制御基板 1 0 0 から送信される変動パターンコマンドを副制御基板 3 0 0 が受信することに基づき、メイン管理状態が当該第 2 低確率時短保留状態である旨を示す表示（他の適用例 1 0 では、「ファイナルチャンス！！」という表示）が行われるとともに、残りの時短回数の表示のクリアが行われるようになっている（図 1 0 9（h）参照）。

なお、点灯表示されていた右打ち表示ランプについては、上述の特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点において、メイン CPU 1 0 1 により消灯されるようになっている。

【0899】

その後、保留記憶されていた全ての第 2 特図乱数に基づく特別図柄の変動が終了すると、当該特別図柄の停止表示時点で、設定中の遊技状態は通常遊技状態のまま、第 2 低確率時短保留状態であったメイン管理状態は通常 A 状態に変更される。また、当該特別図柄の停止表示時点で、変更後のメイン管理状態が通常 A 状態である旨を示す状態変化指定コマンドが副制御基板 3 0 0 に送信される。これにより、上述の特別図柄の停止表示時点で、副制御基板 3 0 0 において、変更後のメイン管理状態が通常 A 状態（設定中の遊技状態は通常遊技状態）である旨を把握することができるようになっている。

そして、上述の特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点において、主制御基板 1 0 0 から送信される変動パターンコマンド又は客待ち開始コマンドを副制御基板 3 0 0 が受信することに基づき、表示中の時短背景画像の通常背景画像への切り替え、第 2 低確率時短遊技状態が終了した旨を示す表示（他の適用例 1 0 では、「RUSH 終了」という表示）、第 1 遊技領域 1 2 a へ向けて遊技球を打ち出す旨を示す表示である左打ち表

10

20

30

40

50

示（他の適用例 10 では、「←←←左打ち←←←」という表示）が行われる（図 109（i）～（j）参照）。

【0900】

（2）通常遊技状態中に時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数（666回）に到達し、第1低確率時短遊技状態が設定された場合

RAMクリア後に通常遊技状態が設定されてから、又は、特別遊技の終了後に第2低確率時短遊技状態が設定されてから、特別遊技が実行されることなく特別図柄の変動が666回行われると（すなわち、時短発動回数カウンタのカウント値が時短発動回数に到達すると）、当該特別図柄の停止表示時点で、第1低確率時短遊技状態が設定されるとともに、第1低確率時短到達前状態であったメイン管理状態が第1低確率時短状態に変更される。

また、上述の特別図柄の停止表示時点で、変更後のメイン管理状態が第1低確率時短状態である旨を示す状態変化指定コマンドが副制御基板300に送信される。これにより、上述の特別図柄の停止表示時点で、副制御基板300において、変更後のメイン管理状態が第1低確率時短状態（設定中の遊技状態は第1低確率時短遊技状態）である旨を把握することができるようになっている。

【0901】

そして、上述の特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で、主制御基板100から送信される変動パターンコマンド又は客待ち開始コマンドを副制御基板300が受信することに基づき、表示部21aにおいて、表示中の通常背景画像の時短背景画像への切り替え、第1低確率時短遊技状態が設定された旨を示す表示（他の適用例10では、第2低確率時短遊技状態が設定された旨を示す表示と同様の「RUSHスタート!」という表示）、及び、上述の右打ち表示が行われる（図110（a）～（b）参照）。

しかし、第2低確率時短遊技状態の設定時と異なり、この時点では、カウントダウン表示が行われる残りの時短回数の初期値「171」の表示は行われない（図110（b）参照）。

【0902】

その後、特別図柄の変動が実行されて残りの時短回数が100回になると、当該特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点において、主制御基板100から送信される変動パターンコマンド又は客待ち開始コマンドを副制御基板300が受信することに基づき、残りの時短回数の表示（「残り100」という表示）が行われるとともに、上述の残り回数煽り表示（「残り100回」という表示）が行われる（図110（c）参照）。

【0903】

その後は、特別図柄の変動表示が実行されるごとに、当該特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点において、主制御基板100から送信される変動パターンコマンド又は客待ち開始コマンドを副制御基板300が受信することに基づき、残りの時短回数のカウントダウン表示が行われるとともに（図110（d）参照）、残りの時短回数が上述の特定値であったときには、表示部21aの中央において、上述の残り回数煽り表示が行われる（図110（d）参照）。

【0904】

そして、特別遊技が実行されることなく、特別図柄の変動が171回行われると、残りの時短回数が「0」である旨の表示（「残り0」という表示）が行われるとともに、残り回数煽り表示（「残り0回」という表示）が行われる（図110（e）参照）。

【0905】

ここで、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、第1低確率時短遊技状態中に171回目の特別図柄の変動が終了すると、当該特別図柄の停止表示時点で、第1低確率時短遊技状態であった遊技状態は通常遊技状態に変更される。これに対して、第1低確率時短状態であったメイン管理状態は、第2特図乱数の保留記憶の有無にかかわらず、通常B状態に変更される。

また、上述の特別図柄の停止表示時点で、変更後のメイン管理状態が通常B状態である旨を示す状態変化指定コマンドが副制御基板300に送信される。これにより、上述の特

10

20

30

40

50

別図柄の停止表示時点で、副制御基板 300 において、変更後のメイン管理状態が通常 B 状態（設定中の遊技状態は通常遊技状態）である旨を把握することができるようになって

いる。
そして、上述の特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点において、主制御基板 100 から送信される変動パターンコマンド又は客待ち開始コマンドを副制御基板 300 が受信することに基づき、表示中の時短背景画像の通常背景画像への切り替え、第 1 低確率時短遊技状態が終了した旨を示す表示（他の適用例 10 では、第 2 低確率時短遊技状態が終了した旨を示す表示と同様の「RUSH 終了」という表示）、上述の左打ち表示が行われる（図 110（f）～（g）参照）。

なお、点灯表示されていた右打ち表示ランプについては、上述の特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点において、メイン CPU 101 により消灯されるようになっている。

【0906】

（背景画像の補正処理）

他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で、サブ CPU 301 は、主制御基板 100 から送信される変動パターンコマンド又は客待ち開始コマンドの受信に基づき、当該変動パターンコマンド又は客待ち開始コマンドに付随する状態確認コマンドを参照した上で、当該状態確認コマンドにより示されるメイン管理状態に対応する背景画像が表示されているかを判定する。そして、当該メイン管理状態に対応する背景画像が表示されていないと判定した場合には、サブ CPU 301 は、表示中の背景画像を、上述のメイン管理状態に対応する背景画像に切り替える背景画像の補正処理を行うようになっている。

これにより、ノイズ等が発生したことで背景画像の誤表示が行われたような場合であっても、次の特別図柄の変動表示が開始される時点において、設定中のメイン管理状態に対応する適切な背景画像が表示されるようになっている。

【0907】

以上のように、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、特別遊技の実行を介して設定される第 2 低確率時短遊技状態では、当該遊技状態の設定開始時において残りの時短回数の初期値が表示され、この時点から残りの時短回数のカウントダウン表示が行われる一方、特別遊技が実行されることなく特別図柄の変動表示の回数が時短発動回数に到達することで設定される（すなわち、特別遊技の実行を介せずに設定される）第 1 低確率時短遊技状態では、当該遊技状態の設定開始時においては残りの時短回数の初期値の表示、及び、カウントダウン表示が行われず、残りの時短回数が所定の表示開始回数（他の適用例 10 では、100 回）に到達した時点で、残りの時短回数の初期値の表示が行われるとともに、カウントダウン表示が開始されるようになっている。

すなわち、特別遊技の実行を介して設定される第 2 低確率時短遊技状態と、特別遊技の実行を介せずに設定される第 1 低確率時短遊技状態とは、時短回数に関する示唆の表示の態様が異なるようになっている。

これにより、時短回数に関する示唆の表示の相違を確認することで、第 1 低確率時短遊技状態又は第 2 低確率時短遊技状態のいずれが設定されているのかを推測することができるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0908】

また、第 1 低確率時短遊技状態において設定される時短回数は 171 回であるものの、たとえば、当該第 1 低確率時短遊技状態が設定されてから早々に大当たりや小当たりに当選し特別遊技が実行された場合には、当該特別遊技の終了後には、第 1 低確率時短遊技状態における時短回数よりも大幅に少ない、時短回数 71 回の第 2 低確率時短遊技状態が設定されることとなる。そのため、第 1 低確率時短遊技状態の設定時に残りの時短回数である 171 回を表示し、カウントダウン表示を開始すると、上述のような場合に、遊技者に対して損失感を与えてしまうおそれがある。

他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、残りの時短回数が上述の所定の表示開始回数

10

20

30

40

50

(100回)に到達した時点でカウントダウン表示が開始されることから、カウントダウン表示が開始される前に大当たりや小当たりで当選した場合に、当該当選時点における残りの時短回数を遊技者は正確に把握することができないこととなる。これにより、上述のような損失感を軽減することができる。

【0909】

また、第1低確率時短遊技状態では、残りの時短回数が第2低確率時短遊技状態において設定され得る最大の時短回数(71回)以下となった後は、当該第2低確率時短遊技状態と同様の態様にて時短回数に関する示唆の表示が行われるようになっており、遊技者に対して、第2低確率時短遊技状態中と同様の遊技感を抱かせることができる。

【0910】

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、メイン管理状態(遊技状態)が変更される場合には、特別図柄が停止表示された時点で、主制御基板100から送信される状態変化指定コマンドを副制御基板300が受信することにより、副制御基板300において変更後のメイン管理状態(遊技状態)を把握する。その後、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で、主制御基板100から送信される変動パターンコマンド又は客待ち開始コマンドを副制御基板300が受信することにより、副制御基板300において、変更後のメイン管理状態(遊技状態)に応じた態様により所定の演出(たとえば、右打ち表示の実行、背景画像の切り替え)を実行するようになっている。

これにより、変更後のメイン管理状態(遊技状態)に応じた演出のデータ等の準備を、実際に当該演出を実行するよりも前の時点で準備しておくことができるため、サブCPU301やサブRAM303等のハードウェア資源に対する処理負荷を軽減することができる。

【0911】

また、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で、主制御基板100から送信される変動パターンコマンド又は客待ち開始コマンドを副制御基板300が受信することにより、メイン管理状態が変更された際に実行される背景画像の切り替えと同様の処理である上述の背景画像の補正処理を実行可能となっている。

すなわち、同タイミングで同様の処理を実行するようにしたため、これらの処理を実行するために用いられる処理プログラム等を共通化することができ、サブCPU301やサブRAM303等のハードウェア資源に対する処理負荷を軽減することができる。

【0912】

(先読み演出の実行の概要)

他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態中における第1特図乱数の保留記憶、又は、第1低確率時短遊技状態中若しくは第2低確率時短遊技状態中における第2特図乱数の保留記憶を対象とする先読み演出を実行可能となっている。

この先読み演出は、記憶された保留について所定の変動パターンコマンド(他の適用例10では、「60秒変動」の変動パターンが定められた変動パターンコマンド)が決定される場合に実行可能であって、この保留(以下、対象保留ともいう)に基づく変動演出(以下、対象変動演出ともいう)の実行中、又は、対象保留よりも先に記憶された保留に基づく変動演出(以下、対象前変動演出ともいう)から対象変動演出までの複数回の変動演出に跨って、演出表示装置21において、大当たり又は小当たりの当選の期待度が高い旨を示唆する特定示唆画像の表示を行うものである。

【0913】

他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、通常遊技状態中と、第1低確率時短遊技状態中又は第2低確率時短遊技状態中とは、先読み演出の実行態様(表示される特定示唆画像の種類等)が異なるようになっている。

【0914】

また、特に図示していないが、副制御基板300のサブROM302には、上述の先読み演出の実行の可否を決定するための先読み演出決定テーブルが記憶されている。

他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16

10

20

30

40

50

への遊技球の入球時点で、取得された第1特図乱数又は第2特図乱数について、当否抽選の結果、決定される変動パターンコマンド（変動パターン）を判定し、当該判定結果を含む事前判定コマンドを副制御基板300に送信する事前判定処理が実行される。サブCPU301は、主制御基板100から送信された事前判定コマンドを受信すると、当該事前判定コマンドに含まれる判定結果（当否抽選の結果、決定される変動パターンコマンド（変動パターン））をサブRAM303の所定の記憶領域に記憶する。

また、サブCPU301は、事前判定コマンドの受信時（第1始動入賞口15への遊技球の入球に基づく第1特図乱数の取得時、第2始動入賞口16への遊技球の入球に基づく第2特図乱数の取得時）、及び、図柄確定コマンドの受信時（特別図柄の停止表示時）に、上述の所定の記憶領域に所定の変動パターンコマンドが記憶されているか否かを判定する。そして、当該変動パターンコマンドが記憶されていた場合には、当該変動パターンコマンドに係る保留を対象として、上述の先読み演出決定テーブルを参照し、当否抽選の結果（大当たり、小当たり、ハズレ）等に基づいて先読み演出の実行の可否を決定する。上述の保留について先読み演出の実行が決定された場合、当該決定の時点から、上述の保留を対象保留とした先読み演出が実行される。

【0915】

なお、特に図示していないが、上述の先読み演出決定テーブルは、当否抽選の結果（大当たり、小当たり、ハズレ）に応じて、先読み演出を実行する旨の決定割合が異なるように設定されている。これにより、先読み演出の実行の有無によって、大当たり又は小当たりの当選の期待度が異なるようになっている。

【0916】

たとえば、通常遊技状態中に対象保留について先読み演出の実行が決定された場合には、当該決定の時点（たとえば、特別図柄の停止表示時）において、表示部21aの中央に、通常遊技状態において先読み演出が実行される旨を示す先読み実行画像（他の適用例10では、「レッドZONE」という画像）が表示された後（図111（c）参照）、表示部21aの右部に、上述の先読み演出に対応する特定示唆画像（他の適用例10では、「レッドZONE」という文字が付された帯画像）が表示される（図111（d）参照）。そして、これ以降、対象変動演出における所定の終了時点（たとえば、リーチ表示が行われる時点）まで、上述の特定示唆画像が表示され続ける（図111（d）～（f）参照）。

【0917】

また、たとえば、第1低確率時短遊技状態中又は第2低確率時短遊技状態中に対象保留について先読み演出の実行が決定された場合には、当該決定の時点（特別図柄の停止表示時）において、表示部21aの中央に、第1低確率時短遊技状態又は第2低確率時短遊技状態において先読み演出が実行される旨を示す先読み実行画像（他の適用例10では、「モードUP」という画像）が表示された後（図112（c）参照）、表示部21aの下部に、上述の先読み演出に対応する特定示唆画像（他の適用例10では、「モードUP中」という文字が付された帯画像）が表示される（図112（d）参照）。そして、これ以降、対象変動演出における所定の終了時点（リーチ表示が行われる時点）まで、上述の特定示唆画像が表示され続ける（図112（d）～（f）参照）。

なお、図111及び図112において、実線の丸印は、保留記憶が行われた旨を示す保留画像を表すものであり、黒塗りの丸印は、対象保留の保留画像を表すものである。

【0918】

（先読み演出の禁止の制御）

たとえば、第1低確率時短遊技状態が設定される直前の特別図柄の変動中（第1保留数は2）において新たに第1特図乱数が保留記憶されると、当該保留を対象保留として、先読み演出の実行が決定される場合がある。ここで、上述の特別図柄の変動が終了すると第1低確率時短遊技状態が設定され、表示されていた通常背景画像が時短背景画像に切り替わるものの、上述のように決定された先読み演出は、第1低確率時短遊技状態が設定され時短背景画像が表示された後も継続して実行される。すると、通常遊技状態に応じた態様の先読み演出が、時短背景画像の表示中に実行されてしまい、演出上の矛盾が発生するこ

となる。

また、通常遊技状態が終了し第1低確率時短遊技状態が設定された後であって、かつ第2始動入賞口16へ遊技球が入球するよりも前において、通常遊技状態の終了時点で記憶されていた第1特図乱数の保留を対象保留として、先読み演出（通常遊技状態に応じた態様の先読み演出）の実行が決定される場合がある。さらに、第1低確率時短遊技状態や第2低確率時短遊技状態の終了直前や終了後に、第2特図乱数の保留を対象保留として、先読み演出（第1低確率時短遊技状態や第2低確率時短遊技状態に応じた態様の先読み演出）の実行が決定される場合もある。これらの場合にも、上述と同様に、演出上の矛盾が発生することとなる。

【0919】

そこで、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、上述のような演出上の矛盾が発生するのを防止すべく、通常遊技状態が終了し第1低確率時短遊技状態が設定される前後、及び、第1低確率時短遊技状態や第2低確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定される前後においては、先読み演出の実行（先読み演出の実行の決定）を禁止する制御（換言すれば、先読み演出の実行を制限する制御）が行われるようになっている。

【0920】

以下、先読み演出の禁止の制御について、詳細に説明する。

（1）RAMクリア後又は第2低確率時短遊技状態の終了後に設定される通常遊技状態（メイン管理状態が通常A状態）が終了し、第1低確率時短遊技状態が設定される前後

RAMクリア後又は第2低確率時短遊技状態の終了後に設定される通常遊技状態中には、サブCPU301は、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で、主制御基板100から送信される残時短発動回数コマンドの受信に基づいて、所定の残時短発動回数カウンタ（サブRAM303の所定の記憶領域により構成）に、通常遊技状態が終了し第1低確率時短遊技状態が設定されるまでの残時短発動回数を記憶する。この残時短発動回数カウンタの値が予め定められた禁止開始値（他の適用例10では「8」）に到達すると、所定の先読み演出禁止変動回数カウンタ（サブRAM303の所定の記憶領域により構成）に、第1低確率時短遊技状態の設定前において先読み演出の実行を禁止する期間の変動回数（他の適用例10では「8」）をセットする。その後、サブCPU301は、特別図柄が停止表示された時点で主制御基板100から送信される図柄確定コマンドを受信するごとに、上述の先読み演出禁止変動回数カウンタの値を1デクリメントする。また、サブCPU301は、先読み演出禁止変動回数カウンタの値が「0」となると、第1低確率時短遊技状態の設定後において先読み演出の実行を禁止する期間の変動回数（他の適用例10では「6」）をセットし、上述と同様に、図柄確定コマンドを受信するごとに、上述の先読み演出禁止変動回数カウンタの値を1デクリメントする。

そして、サブCPU301は、先読み演出禁止変動回数カウンタの値が1以上である場合に、先読み演出の実行の決定を禁止する。

これにより、第1低確率時短遊技状態が設定される8回前の特別図柄の変動（変動演出）が開始されてから、第1低確率時短遊技状態の設定後6回の特別図柄の変動（変動演出）が終了し停止表示されるまでの期間中（すなわち、第1低確率時短遊技状態の設定前後14回の特別図柄の変動の実行中）において、先読み演出の実行が禁止されることとなる。

【0921】

（2）第2低確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定される前後

第2低確率時短遊技状態中には、サブCPU301は、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で、主制御基板100から送信される残時短回数コマンドの受信に基づいて、所定の残時短回数カウンタ（サブRAM303の所定の記憶領域により構成）に、第2低確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定されるまでの残時短発動回数を記憶する。この残時短発動回数カウンタの値が予め定められた禁止開始値（他の適用例10では「6」）に到達すると、上述の先読み演出禁止変動回数カウンタに、通常遊技状態の設定前において先読み演出の実行を禁止する期間の変動回数（他の適用例10では「6」）をセットする。その後、サブCPU301は、特別図柄が停止表示された時点で主制

10

20

30

40

50

御基板 100 から送信される図柄確定コマンドを受信するごとに、上述の先読み演出禁止変動回数カウンタの値を 1 デクリメントする。また、サブ CPU 301 は、先読み演出禁止変動回数カウンタの値が「0」となると、通常遊技状態の設定後において先読み演出の実行を禁止する期間の変動回数（他の適用例 10 では「4」）をセットし、上述と同様に、図柄確定コマンドを受信するごとに、上述の先読み演出禁止変動回数カウンタの値を 1 デクリメントする。

そして、サブ CPU 301 は、先読み演出禁止変動回数カウンタの値が 1 以上である場合に、先読み演出の実行の決定を禁止する。

これにより、通常遊技状態が設定される 6 回前の特別図柄の変動（変動演出）が開始されてから、通常遊技状態の設定後 4 回の特別図柄の変動（変動演出）が終了し停止表示されるまでの期間中（すなわち、通常遊技状態の設定前後 10 回の特別図柄の変動の実行中）において、先読み演出の実行が禁止されることとなる。

【0922】

なお、上述の如く、第 2 低確率時短遊技状態が終了した後、メイン管理状態として設定されている第 2 低確率時短保留状態が終了するまでは時短背景画像が表示され、メイン管理状態が通常 A 状態に変更されると、表示されていた時短背景画像が通常背景画像に切り替わる。第 2 低確率時短遊技状態が終了した時点で記憶されている可能性のある第 2 特図乱数の最大個数は 4 個であり、第 2 低確率時短遊技状態が終了し最大 4 回の特別図柄の変動が終了するまで時短背景画像が表示されるため、この時短背景画像が表示されている間においては先読み演出の実行が禁止される。

【0923】

（3）第 1 低確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定される前後

第 1 低確率時短遊技状態中には、サブ CPU 301 は、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で、主制御基板 100 から送信される残時短回数コマンドの受信に基づいて、残時短回数カウンタに、第 1 低確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定されるまでの残時短発動回数を記憶する。この残時短発動回数カウンタの値が予め定められた禁止開始値（他の適用例 10 では「6」）に到達すると、上述の先読み演出禁止変動回数カウンタに、通常遊技状態の設定前において先読み演出の実行を禁止する期間の変動回数（他の適用例 10 では「6」）をセットする。その後、サブ CPU 301 は、特別図柄が停止表示された時点で主制御基板 100 から送信される図柄確定コマンドを受信するごとに、上述の先読み演出禁止変動回数カウンタの値を 1 デクリメントする。また、サブ CPU 301 は、先読み演出禁止変動回数カウンタの値が「0」となると、通常遊技状態の設定後において先読み演出の実行を禁止する期間の変動回数（他の適用例 10 では「4」）をセットし、上述と同様に、図柄確定コマンドを受信するごとに、上述の先読み演出禁止変動回数カウンタの値を 1 デクリメントする。

そして、サブ CPU 301 は、先読み演出禁止変動回数カウンタの値が 1 以上である場合に、先読み演出の実行の決定を禁止する。

これにより、通常遊技状態が設定される 6 回前の特別図柄の変動（変動演出）が開始されてから、通常遊技状態の設定後 4 回の特別図柄の変動（変動演出）が終了し停止表示されるまでの期間中（すなわち、通常遊技状態の設定前後 10 回の特別図柄の変動の実行中）において、先読み演出の実行が禁止されることとなる。

【0924】

なお、上述の如く、第 1 低確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定されると（メイン管理状態が第 1 低確率時短状態から通常 B 状態に変更されると）、表示されていた時短背景画像が通常背景画像に切り替わる。すなわち、第 2 低確率時短遊技状態の終了の際と異なり、第 1 低確率時短遊技状態の終了とともに通常背景画像に切り替わるものの、この後、4 回の特別図柄の変動が終了するまでの間においては、上述の（2）と同様に、先読み演出の実行が禁止される。

【0925】

（4）第 1 低確率時短遊技状態の終了後に設定される通常遊技状態（メイン管理状態が

10

20

30

40

50

通常 B 状態)の間

上述のように、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、時短発動回数カウンタのカウン
ト値が時短発動回数に到達し第 1 低確率時短遊技状態が設定された後は、次に特別遊技
が実行されるまで、第 1 低確率時短遊技状態を再度設定することができない。すなわち、
第 1 低確率時短遊技状態中に、特別遊技が実行されることなく時短回数である 171 回の
特別図柄の変動が終了して通常遊技状態が設定された後 (メイン管理状態が通常 B 状態に
切り替わった後) は、再度、特別遊技が実行されることなく上述の時短発動回数の特別図
柄の変動が実行されたとしても、第 1 低確率時短遊技状態が設定されることはない。する
と、第 1 低確率時短遊技状態の終了後に設定される通常遊技状態中 (メイン管理状態が通
常 B 状態の間) は、先読み演出の実行を禁止する必要がない。

10

そして、上述のように、第 1 低確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定された後
は、時短発動回数カウンタによるカウントは行われないことから、残時短発動回数の値は
0 のままとなる。また、先読み演出の実行を禁止する必要がないことから、上述の禁止開
始値や先読み演出の実行を禁止する期間の変動回数も定められておらず、先読み演出禁止
変動回数カウンタの値も 0 のままとなる。

したがって、第 1 低確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定された後は、サブ C
PU 301 は、先読み演出禁止変動回数カウンタの値が 1 以上でないと判定するため、先
読み演出の実行の決定を禁止しない。

【0926】

以上のように、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、RAM クリア後又は第 2 低確
率時短遊技状態の終了後に設定される通常遊技状態の終了前後、第 1 低確率時短遊技状態
の終了前後、第 2 低確率時短遊技状態の終了前後において、先読み演出の実行が禁止され
るようになっていたため、上述のような演出の矛盾が発生するような事態を防止すること
ができる。

20

【0927】

また、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、RAM クリア後又は第 2 低確率時短遊
技状態の終了後に設定される通常遊技状態の終了前後、第 1 低確率時短遊技状態の終了前
後、第 2 低確率時短遊技状態の終了前後のいずれにおいても、ほぼ同様の制御方法 (処理
) により、先読み演出の実行の禁止の制御が行われるようになっていた。これにより、先
読み演出の実行の禁止を制御するための処理プログラムを共通化することができ、サブ C
PU 301 やサブ RAM 303 等のハードウェア資源に対する処理負荷を軽減することが
できる。

30

【0928】

また、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、RAM クリア後又は第 2 低確率時短遊
技状態の終了後に設定される通常遊技状態においては、所定回数 (第 1 低確率時短遊技
状態が設定される 8 回前から第 2 低確率時短遊技状態が設定される直前まで) の特別図柄
の変動中 (変動演出中) には先読み演出の実行が禁止される (制限される) 制御が行われ
るものの、第 1 低確率時短遊技状態の終了後に設定される通常遊技状態においては、上述
の所定回数目の特別図柄の変動中 (変動演出中) には先読み演出の実行が禁止される (制
限される) 制御は行われなくなっている。

40

これにより、同一の遊技状態であっても、先読み演出の実行機会を異ならせることが
できるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0929】

なお、第 1 低確率時短遊技状態が設定される前後と、第 1 低確率時短遊技状態や第 2 低
確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定される前後とでは、先読み演出の実行が禁
止される (制限される) 制御が行われる期間が異なるようになっているが、この期間につ
いては、特に限定されるものではなく、パチンコ機 P の仕様に応じて任意に設定可能であ
る。たとえば、第 1 低確率時短遊技状態が設定される前後と、第 1 低確率時短遊技状態や
第 2 低確率時短遊技状態が終了し通常遊技状態が設定される前後とでは、先読み演出の実
行が禁止される (制限される) 制御が行われる期間が同一となるようにしてもよい。

50

【0930】

次に、副制御基板300における各種処理のうち、上述の背景画像の切り替え、右打ち表示や左打ち表示、先読み演出の制御を実行するための処理を中心として、フローチャートを用いて説明する。

【0931】

まず、主制御基板100から事前判定コマンドを受信した場合に実行される事前判定コマンド受信処理について、図113のフローチャートを参照して説明する。

ステップ6500において、サブCPU301は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定の結果（当否抽選の結果、変動パターンコマンド）を、保留記憶領域のうち対応する記憶部に記憶する。

ここで、保留記憶領域は、サブRAM303に設けられており、第1特図乱数についての事前判定の結果が記憶される第1保留記憶領域と、第2特図乱数についての事前判定の結果が記憶される第2保留記憶領域とから構成される。第1保留記憶領域及び第2保留記憶領域にはそれぞれ、第1記憶部～第4記憶部の計4つの記憶部を備えており、事前判定コマンドを受信すると、事前判定の結果が第1記憶部から順に記憶されるようになっている。また、特に図示していないが、サブCPU301は、変動パターンコマンドを受信すると、対応する保留記憶領域の各記憶部のシフト処理を行う。具体的には、第1記憶部に記憶されている事前判定の結果をサブRAM303に設けられた所定の処理記憶部にシフトするとともに、第2記憶部～第4記憶部に記憶されている事前判定の結果を1つ番号の小さい記憶部にシフトする。

そして、次のステップ6501に進む。

【0932】

ステップ6501において、サブCPU301は、先読み演出の実行に係る先読み演出制御処理を実行する。そして、事前判定コマンド受信処理を終了する。

【0933】

次に、主制御基板100から状態変化指定コマンドを受信した場合に実行される状態変化指定コマンド受信処理について、図114のフローチャートを参照して説明する。

ステップ6600において、サブCPU301は、受信した状態変化指定コマンドに含まれるメイン管理状態を、サブRAM303の所定の記憶領域に記憶する。そして、次のステップ6601に進む。

ステップ6601において、サブCPU301は、上述のメイン管理状態が設定される際に背景画像の切り替え、右打ち表示や左打ち表示の実行が必要となる場合において、その旨を示す切り替えフラグをオンにする。なお、この切り替えフラグは、初期状態においてはオフとなっている。そして、次のステップ6602に進む。

【0934】

ステップ6602において、サブCPU301は、上述のメイン管理状態に応じた演出のデータ（切り替える背景画像、右打ち表示や左打ち表示の画像等）をサブROM302から取得する。そして、状態変化指定コマンド受信処理を終了する。

【0935】

次に、主制御基板100から停止表示時間の経過後に変動パターンコマンド又は客待ち開始コマンドを受信した場合に実行される停止表示時間経過後コマンド受信処理について、図115のフローチャートを参照して説明する。

ステップ6700において、サブCPU301は、切り替えフラグがオンであるか否かを判定する。そして、切り替えフラグがオンでない（すなわち、オフである）と判定した場合、ステップ6703に進む。一方、切り替えフラグがオンであると判定した場合、次のステップ6701に進む。

ステップ6701において、サブCPU301は、上述のステップ6602で取得した演出のデータに基づいて、所定の演出（背景画像の切り替え、右打ち表示や左打ち表示）を実行する。そして、次のステップ6702に進む。

【0936】

ステップ 6702 において、サブ CPU 301 は、切り替えフラグをオフにする。そして、次のステップ 6703 に進む。

ステップ 6703 において、サブ CPU 301 は、変動パターンコマンド又は客待ち開始コマンドに付随して受信した状態確認コマンドに含まれるメイン管理状態をサブ RAM 303 の所定の記憶領域に記憶する。そして、次のステップ 6704 に進む。

【0937】

ステップ 6704 において、サブ CPU 301 は、上述のステップ 6703 で記憶されたメイン管理状態に対応する背景画像が表示されているか否かを判定する。そして、メイン管理状態に対応する背景画像が表示されていると判定した場合、停止表示時間経過後コマンド受信処理を終了する。一方、メイン管理状態に対応する背景画像が表示されていないと判定した場合、次のステップ 6705 に進む。

10

ステップ 6705 において、サブ CPU 301 は、上述のステップ 6703 で記憶されたメイン管理状態に対応する背景画像の切り替え（すなわち、背景画像の補正処理）を実行する。そして、停止表示時間経過後コマンド受信処理を終了する。

【0938】

次に、主制御基板 100 から残時短発動回数コマンドを受信した場合に実行される残時短発動回数コマンド受信処理について、図 116 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 6800 において、サブ CPU 301 は、受信した残時短発動回数コマンドに含まれる残時短発動回数を残時短発動回数カウンタに記憶する。そして、次のステップ 6801 に進む。

20

ステップ 6801 において、サブ CPU 301 は、残時短発動回数カウンタの値が予め定められた禁止開始値であるか否かを判定する。そして、禁止開始値でないと判定した場合、残時短発動回数コマンド受信処理を終了する。一方、禁止開始値であると判定した場合、次のおステップ 6802 に進む。

【0939】

ステップ 6802 において、サブ CPU 301 は、遊技状態が変更される前において先読み演出の実行を禁止する期間の変動回数を、先読み演出禁止変動回数カウンタにセットする。そして、次のステップ 6803 に進む。

ステップ 6803 において、サブ CPU 301 は、上述の変動回数が先読み演出禁止変動回数カウンタにセットされた旨を示す変更前回数セットフラグをオンにする。なお、初期状態においては、この変更前回数セットフラグはオフとなっている。そして、次のステップ 6804 に進む。

30

【0940】

ステップ 6804 において、サブ CPU 301 は、先読み演出の実行を禁止する旨を示す先読み禁止フラグをオンにする。なお、初期状態においては、この先読み禁止フラグはオフとなっている。そして、残時短発動回数コマンド受信処理を終了する。

【0941】

次に、主制御基板 100 から残時短回数コマンドを受信した場合に実行される残時短回数コマンド受信処理について、図 117 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 6900 において、サブ CPU 301 は、受信した残時短回数コマンドに含まれる残時短回数を残時短回数カウンタに記憶する。そして、次のステップ 6901 に進む。

40

ステップ 6901 において、サブ CPU 301 は、残時短回数カウンタの値が予め定められた禁止開始値であるか否かを判定する。そして、禁止開始値でないと判定した場合、残時短回数コマンド受信処理を終了する。一方、禁止開始値であると判定した場合、次のおステップ 6902 に進む。

【0942】

ステップ 6902 において、サブ CPU 301 は、遊技状態が変更される前において先読み演出の実行を禁止する期間の変動回数を、先読み演出禁止変動回数カウンタにセットする。そして、次のステップ 6903 に進む。

ステップ 6903 において、サブ CPU 301 は、変更前回数セットフラグをオンにす

50

る。そして、次のステップ 6904 に進む。

【0943】

ステップ 6904 において、サブ CPU 301 は、先読み禁止フラグをオンにする。そして、残時短回数コマンド受信処理を終了する。

【0944】

次に、主制御基板 100 から図柄確定コマンドを受信した場合に実行される図柄確定コマンド受信処理について、図 118 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 7000 において、サブ CPU 301 は、先読み演出禁止変動回数カウンタの値が 1 以上であるか否かを判定する。そして、1 以上でない（すなわち、0 である）と判定した場合、ステップ 7007 に進む。一方、1 以上であると判定した場合、次のステップ 7001 に進む。

10

ステップ 7001 において、サブ CPU 301 は、先読み演出禁止変動回数カウンタの値を 1 デクリメントする。そして、次のステップ 7002 に進む。

【0945】

ステップ 7002 において、サブ CPU 301 は、先読み演出禁止変動回数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。そして、0 でない（すなわち、1 以上である）と判定した場合、ステップ 7007 に進む。一方、0 であると判定した場合、次のステップ 7003 に進む。

ステップ 7003 において、サブ CPU 301 は、変更前回数セットフラグはオンであるか否かを判定する。そして、変更前回数セットフラグがオンでない（すなわち、オフである）と判定した場合、ステップ 7006 に進む。一方、変更前回数セットフラグがオンであると判定した場合、次のステップ 7004 に進む。

20

【0946】

ステップ 7004 において、サブ CPU 301 は、遊技状態が変更された後において先読み演出の実行を禁止する期間の変動回数を、先読み演出禁止変動回数カウンタにセットする。そして、次のステップ 7005 に進む。

ステップ 7005 において、サブ CPU 301 は、変更前回数セットフラグをオフにする。そして、ステップ 7007 に進む。

【0947】

また、上述のステップ 7003 で変更前回数セットフラグがオンでないと判定した場合に進むステップ 7006 において、サブ CPU 301 は、先読み禁止フラグをオフにする。そして、次のステップ 7007 に進む。

30

ステップ 7007 において、サブ CPU 301 は、先読み演出制御処理を実行する。そして、図柄確定コマンド受信処理を終了する。

【0948】

次に、上述したステップ 6501 及びステップ 7007 の先読み演出制御処理について、図 119 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 7100 において、サブ CPU 301 は、先読み禁止フラグがオンであるか否かを判定する。そして、先読み禁止フラグがオンであると判定した場合、先読み演出制御処理を終了する。一方、先読み禁止フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判定した場合、次のステップ 7101 に進む。

40

ステップ 7101 において、サブ CPU 301 は、先読み演出の実行中であること、先読み演出の実行が既に決定されていること等のその他禁止条件が成立していないことを条件として、先読み演出の実行の可否を決定する。そして、次のステップ 7102 に進む。

ステップ 7102 において、サブ CPU 301 は、上述のステップ 7101 で先読み演出の実行が決定された場合、決定された先読み演出を実行するための先読み演出実行コマンドを送信バッファにセットする。ここでセットされた先読み演出実行コマンドは、各種制御基板へ送信され、これらの制御基板により、受信した先読み演出実行コマンドに基づいて先読み演出を実行する制御が行われることとなる。そして、先読み演出制御処理を終了する。

50

【0949】

(他の適用例10に係るパチンコ機Pの変形例)

他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、第1低確率時短遊技状態中又は第2低確率時短遊技状態中における残りの時短回数は、当該回数に対応する数値の直接的な表示を行うことで示唆されるようになっていたが、当該示唆の態様については、このような直接的な表示に限定されるものではなく、残りの時短回数の減少に伴って変化する図形やキャラクターによる間接的な表示を行うことで、残りの時短回数を示唆するようにしてもよい。

具体的には、残りの時短回数の初期値を示唆する表示として、火のついた複数本の蠟燭の画像の表示を行い、残りの時短回数が減少するに連れて（特別図柄の変動が行われるごとに）徐々に蠟燭が燃え進む旨の表示を行い、残りの時短回数が0になると、全ての蠟燭が燃え尽きる旨の表示を行うことで、残りの時短回数が初期値から0になるまでカウントダウンされている旨を間接的に示唆するようにしてもよい。そして、このような間接的な表示により残りの時短回数の示唆を行う場合であっても、上述の蠟燭の画像の表示は、第1低確率時短遊技状態の設定時点では開始せず、残りの時短回数が所定回数となった時点から開始するようにしてもよい。

このようにした場合にも、他の適用例10に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0950】

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、第1低確率時短遊技状態中における残りの時短回数が所定回数（100回）になると、当該残りの時短回数の表示が開始されるようになっていたが、当該表示の開始時点はこれに限定されるものではない。

たとえば、第1低確率時短遊技状態中における残りの時短回数が、第2低確率時短遊技状態において上述の表示が開始される時点の残りの時短回数（71回、25回）になると、上述の表示が開始されるようにしてもよい。

このようにした場合にも、他の適用例10に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏するとともに、遊技者に与える損失感をより軽減することができる。

【0951】

また、第2低確率時短遊技状態中においても、第1低確率時短遊技状態中と同様に、残りの時短回数が所定回数になると、当該残りの時短回数の表示が開始されるようにしてもよい。

このようにした場合には、第2低確率時短遊技状態中においても、遊技者に与える損失感を軽減することができる。

【0952】

また、他の適用例10に係るパチンコ機Pでは、時短遊技状態として、特別遊技の実行を介して設定される時短遊技状態（第2低確率時短遊技状態）、及び、低確率遊技状態（通常遊技状態、第2低確率時短遊技状態）において特別遊技が実行されることなく特別図柄の変動回数が時短発動回数に到達することにより設定される時短遊技状態（第1低確率時短遊技状態）が設けられていたが、時短遊技状態の種類としては、これらに限定されるものではない。

たとえば、大当たり図柄以外であって時短遊技状態を設定する旨が定められた特別図柄（たとえば、時短遊技状態を設定する旨が定められたハズレ図柄、時短遊技状態を設定する旨が定められた小当たり図柄、ハズレ図柄や小当たり図柄以外であって、時短遊技状態を設定する旨が定められた特別図柄（時短図柄）等）の決定に基づいて設定される時短遊技状態等を設けてもよい。

そして、上述の決定に基づいて設定される時短遊技状態中において、第1低確率時短遊技状態や第2低確率時短遊技状態と異なる態様により、残りの時短回数を示唆する表示を行うようにしてもよい。

このようにした場合にも、他の適用例10に係るパチンコ機Pと同様の作用効果を奏することとなる。

【0953】

また、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、特別図柄が停止表示された時点で、変更後のメイン管理状態（遊技状態）を含む状態変化指定コマンドが副制御基板 300 に送信され、その後、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で、変動パターンコマンド又は客待ち開始コマンドが副制御基板 300 に送信され、このコマンドの受信に基づき、変更後のメイン管理状態（遊技状態）に応じた態様により所定の演出（右打ち表示や左打ち表示の実行、背景画像の切り替え）が行われるようになっていたが、これに限定されるものではない。

たとえば、特別図柄が停止表示され停止表示時間が経過した時点で、設定中のメイン管理状態（遊技状態）を示すコマンドを副制御基板 300 に送信し、その後に副制御基板 300 に送信される変動パターンコマンドや客待ち開始コマンドの受信に基づいて、上述のように所定の演出を行うようにしてもよい。

10

このようにした場合にも、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P と同様の作用効果を奏することとなる。

【0954】

また、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、第 2 低確率時短遊技状態の終了後に設定される通常遊技状態中における所定回数目の特別図柄の変動中（変動演出中）には、先読み演出の実行を禁止する（制限する）制御が行われるものの、第 1 低確率時短遊技状態の終了後に設定される通常遊技状態中における所定回数目の特別図柄の変動中（変動演出中）には、先読み演出の実行を禁止する（制限する）制御が行われなくなっていたが、このような制御が行われる対象は、これに限定されるものではない。

20

たとえば、所定の時短遊技状態中における所定回数目の特別図柄の変動中（変動演出中）には、先読み演出の実行を禁止する（制限する）制御が行われるものの、異なる時短遊技状態中における所定回数目の特別図柄の変動中（変動演出中）には、先読み演出の実行を禁止する（制限する）制御が行われなくなってもよい。

また、いずれの通常遊技状態中であっても、所定回数目の特別図柄の変動中（変動演出中）には、先読み演出の実行を禁止する（制限する）制御が行われるようにしてもよいし、先読み演出の実行を禁止する（制限する）制御が行われなくなってもよい。

このようにした場合にも、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P と同様の作用効果を奏することとなる。

また、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P では、副制御基板 300 において先読み演出の実行の決定を禁止する（制限する）制御を行うことで、所定期間中に先読み演出が実行されないように設定されていたが、当該所定期間中に主制御基板 100 において事前判定処理の実行を禁止する（制限する）制御を行うことで、所定期間中に先読み演出が実行されないように設定してもよい。

30

このようにした場合にも、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P と同様の作用効果を奏することとなる。

【0955】

また、先読み演出の実行を禁止する（制限する）制御中においては、全ての先読み演出の実行を禁止する（制限する）ようにしてもよいし、一部の先読み演出の実行を禁止するようにしてもよい。また、全面的に先読み演出を実行しないようにするのではなく、表示部 21a において先読み演出を実行する領域を狭くする等して、先読み演出の実行態様を制限するようにしてもよい。

40

【0956】

なお、上述の実施の形態、変形例、他の適用例の各種設定や制御は、矛盾の生じない範囲内で互いに組み合わせて構成してもよい。

また、他の適用例 10 における当否判定処理を実行するメイン CPU 101 は、本発明の決定手段に相当する。また、他の適用例 10 における特別図柄は、本発明の図柄に相当する。また、他の適用例 10 におけるステップ 6009 の処理を実行するメイン CPU 101 は、本発明の図柄表示手段に相当する。また、他の適用例 10 におけるステップ 6254、ステップ 6400 等の処理を実行するメイン CPU 101 は、本発明の設定手段に

50

相当する。また、他の適用例 10 における通常遊技状態は、本発明の非時短遊技状態に相当する。また、他の適用例 10 における第 1 低確率時短遊技状態、第 2 低確率時短遊技状態は、本発明の時短遊技状態に相当する。また、他の適用例 10 における時短発動回数への到達は、本発明の第 1 条件に相当する。また、他の適用例 10 における特別遊技の実行は、本発明の第 2 条件に相当する。また、他の適用例 10 における残時短回数は、本発明の時短遊技状態に滞在可能な期間に相当する。また、他の適用例 10 における残時短回数の表示は、本発明の時短遊技状態に滞在可能な期間に関する示唆の表示に相当する。また、他の適用例 10 に係るパチンコ機 P は、本発明の遊技機に相当する。

【符号の説明】

【0957】

P パチンコ機

100 主制御基板

101 メインCPU

102 メインROM

103 メインRAM

300 副制御基板

301 サブCPU

302 サブROM

303 サブRAM

10

20

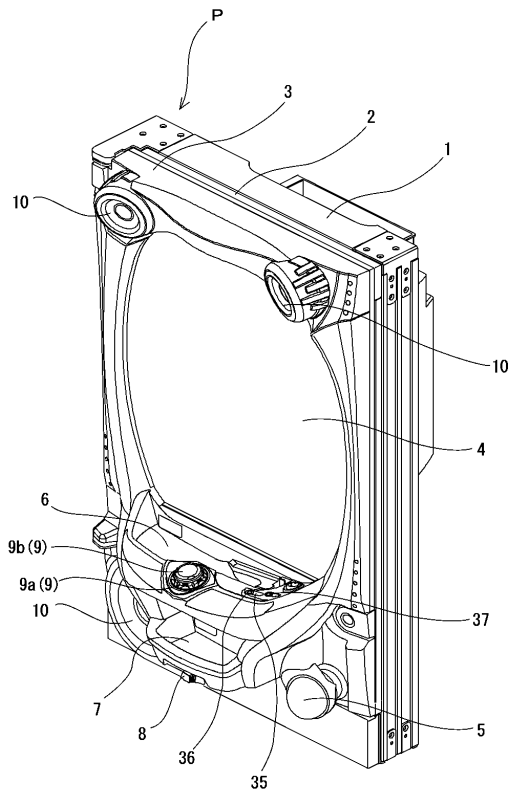
30

40

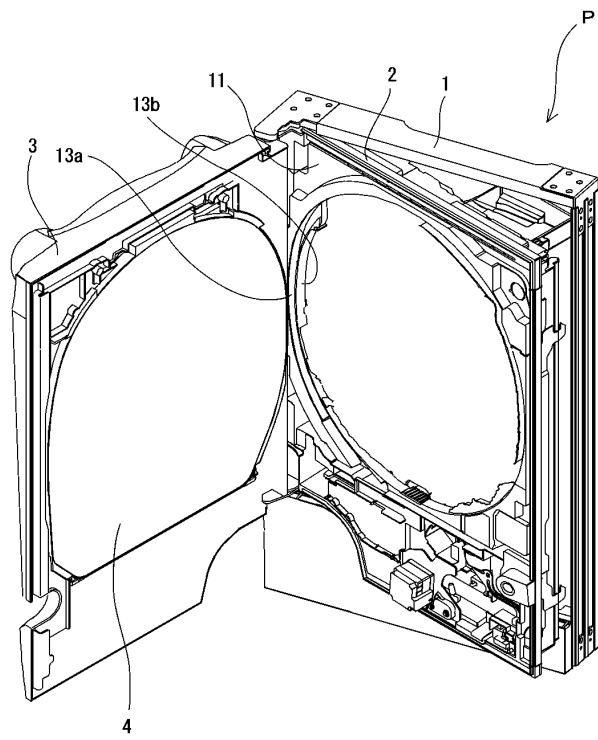
50

【図面】

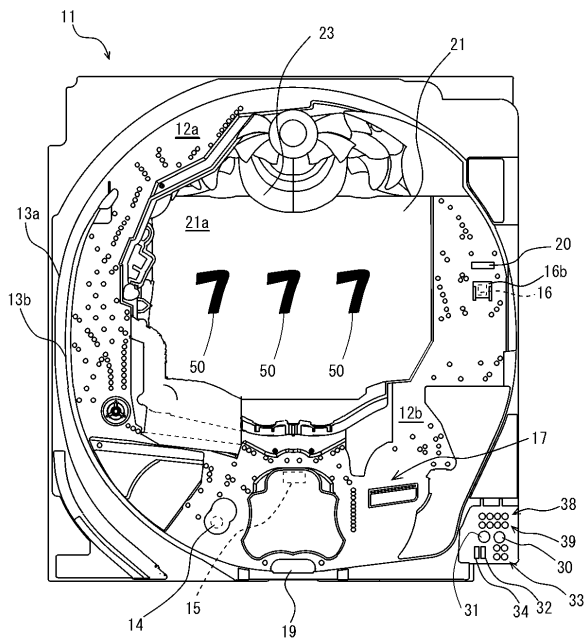
【図 1】



【図 2】

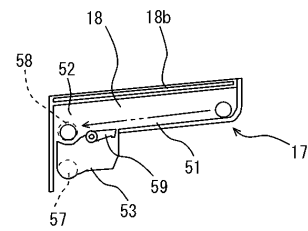


【図 3】

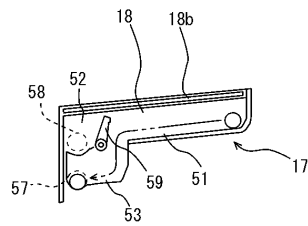


【図 4】

(a)



(b)



10

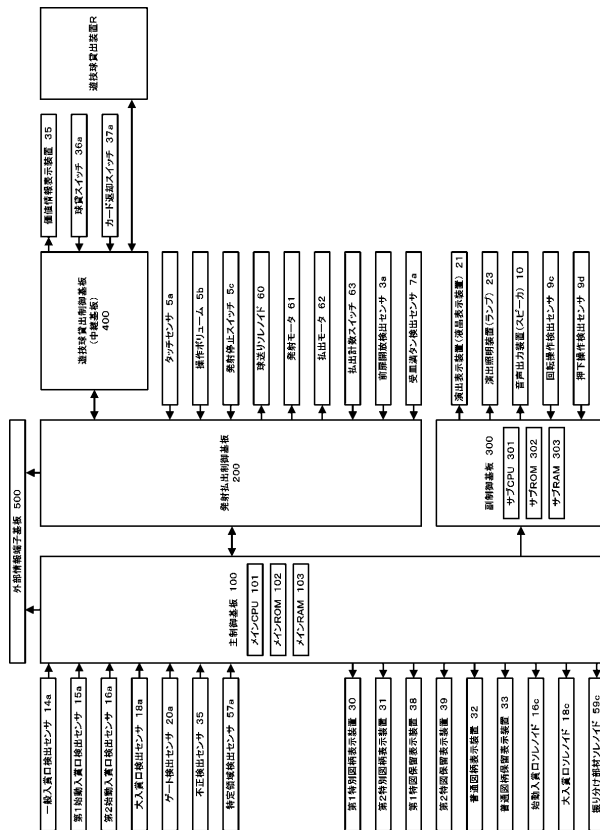
20

30

40

50

【図 5】



【図 6】

当否乱数判定テーブル110

(a) テーブルA1(設定値1、低確率遊技状態)

当否乱数 (0~65535)	判定結果
0~999	ハズレ
1000~1373	大当たり (≒1/175)
1374~1999	ハズレ
2000~3309	小当たり (≒1/50)
3310~3964	時短付与 (≒1/100)
3965~65535	ハズレ

10

(b) テーブルB1(設定値1、高確率遊技状態)

当否乱数 (0~65535)	判定結果
0~999	ハズレ
1000~1484	大当たり (≒ 1/135)
1485~1999	ハズレ
2000~3309	小当たり (≒ 1/50)
3310~65535	ハズレ

20

【図 7】

当否乱数判定テーブル110

(a) テーブルA2(設定値2、低確率遊技状態)

当否乱数 (0~65535)	判定結果
0~999	ハズレ
1000~1384	大当たり (≒1/170)
1385~1999	ハズレ
2000~3309	小当たり (≒1/50)
3310~3964	時短付与 (≒1/100)
3965~65535	ハズレ

(b) テーブルB2(設定値2、高確率遊技状態)

当否乱数 (0～65535)	判定結果
0～999	ハズレ
1000～1503	大当たり (≒1/130)
1504～1999	ハズレ
2000～3309	小当たり (≒1/50)
3310～65535	ハズレ

【図 8】

当否乱数判定テーブル110

(a) テーブルA3(設定値3、低確率遊技状態)

当否乱数 (0~65535)	判定結果	
0~999	ハズレ	
1000~1396	大当たり	($\approx 1/165$)
1397~1999	ハズレ	
2000~3309	小当たり	($\approx 1/50$)
3310~3964	時短付与	($\approx 1/100$)
3965~65535	ハズレ	

(b) テーブルB3(設定値3、高確率遊技状態)

当否乱数 (0~65535)	判定結果
0~999	ハズレ
1000~1523	大当たり (≒ 1/125)
1524~1999	ハズレ
2000~3309	小当たり (≒ 1/50)
3310~65535	ハズレ

30

40

【図 9】

当否乱数判定テーブル110

(a) テーブルA4(設定値4、低確率遊技状態)

当否乱数 (0~65535)	判定結果	
0~999	ハズレ	
1000~1408	大当たり	(≒1/160)
1409~1999	ハズレ	
2000~3309	小当たり	(≒1/50)
3310~3964	時短付与	(≒1/100)
3965~65535	ハズレ	

(b) テーブルB4(設定値4、高確率遊技状態)

当否乱数 (0~65535)	判定結果	
0~999	ハズレ	
1000~1545	大当たり	(≒1/120)
1546~1999	ハズレ	
2000~3309	小当たり	(≒1/50)
3310~65535	ハズレ	

【図 10】

当否乱数判定テーブル110

(a) テーブルA5(設定値5、低確率遊技状態)

当否乱数 (0~65535)	判定結果	
0~999	ハズレ	
1000~1421	大当たり	(≒1/155)
1422~1999	ハズレ	
2000~3309	小当たり	(≒1/50)
3310~3964	時短付与	(≒1/100)
3965~65535	ハズレ	

(b) テーブルB5(設定値5、高確率遊技状態)

当否乱数 (0~65535)	判定結果	
0~999	ハズレ	
1000~1568	大当たり	(≒1/115)
1569~1999	ハズレ	
2000~3309	小当たり	(≒1/50)
3310~65535	ハズレ	

10

【図 11】

当否乱数判定テーブル110

(a) テーブルA6(設定値6、低確率遊技状態)

当否乱数 (0~65535)	判定結果	
0~999	ハズレ	
1000~1434	大当たり	(≒1/150)
1435~1999	ハズレ	
2000~3309	小当たり	(≒1/50)
3310~3964	時短付与	(≒1/100)
3965~65535	ハズレ	

(b) テーブルB6(設定値6、高確率遊技状態)

当否乱数 (0~65535)	判定結果	
0~999	ハズレ	
1000~1594	大当たり	(≒1/110)
1595~1999	ハズレ	
2000~3309	小当たり	(≒1/50)
3310~65535	ハズレ	

【図 12】

特別図柄乱数判定テーブル111

(a) 第1始動入賞口判定テーブル111a

判定結果	特別図柄乱数 (0~199)	特別図柄の種類	選択確率
大当たり	0~1	大当たり図柄X1	1%
	2~139	大当たり図柄X2	69%
	140~199	大当たり図柄X3	30%
小当たり	0~99	小当たり図柄Y1	50%
	100~199	小当たり図柄Y2	50%
時短付与	0~99	時短図柄J1(10回)	50%
	100~149	時短図柄J2(20回)	25%
	150~183	時短図柄J3(30回)	17%
	184~193	時短図柄J4(50回)	5%
	194~197	時短図柄J5(100回)	2%
ハズレ	198~199	時短図柄J6(1000回)	1%
	0~19	ハズレ図柄Z1	10%
	20~199	ハズレ図柄Z2	90%

30

(b) 第2始動入賞口判定テーブル111b

判定結果	特別図柄乱数 (0~199)	特別図柄の種類	決定確率
大当たり	0~139	大当たり図柄X1	70%
	140~199	大当たり図柄X4	30%
小当たり	0~99	小当たり図柄Y1	50%
	100~199	小当たり図柄Y2	50%
時短付与	0~199	時短図柄J7(1回)	100%
ハズレ	0~19	ハズレ図柄Z1	10%
	20~199	ハズレ図柄Z2	90%

40

50

【図 13】

特別電動役物作動テーブル112

(a) 第1作動テーブル112a(大当たり図柄X1)

ラウンド	1ラウンド 開放時間	1ラウンド 終了条件入球数	1ラウンド 閉鎖回数	振り分け部材の 作動パターン	インターバル時間 (閉鎖時間)
1R、2R、 4R～10R	29.0秒	10個	1回	第1位置に停留	2.0秒
3R	29.0秒	10個	1回	第2位置に停留	2.0秒

(b) 第2作動テーブル112b(大当たり図柄X2)

ラウンド	1ラウンド 開放時間	1ラウンド 終了条件入球数	1ラウンド 閉鎖回数	振り分け部材の 作動パターン	インターバル時間 (閉鎖時間)
1R、2R、 4R～10R	29.0秒	10個	1回	第1位置に停留	2.0秒
3R	29.0秒	10個	1回	第1位置に停留	2.0秒

(c) 第3作動テーブル112c(大当たり図柄X3、X4)

ラウンド	1ラウンド 開放時間	1ラウンド 終了条件入球数	1ラウンド 閉鎖回数	振り分け部材の 作動パターン	インターバル時間 (閉鎖時間)
1R、2R、 4R	29.0秒	10個	1回	第1位置に停留	2.0秒
3R	29.0秒	10個	1回	第1位置に停留	2.0秒

(d) 第4作動テーブル112d(小当たり図柄Y1、Y2)

閉鎖回数	1回あたりの 開放時間	終了条件入球数	振り分け部材の 作動パターン
1回	0.05秒	10個	第1位置に停留

【図 15】

変動パターンテーブル114

(a) テーブルA(通常遊技状態中又は第1低確率時短遊技状態中、第1始動入賞口)

特別図柄	保留数	変動パターン乱数 (0～249)	変動パターン コマンド	変動パターン
Z1、Z2 (ハズレ図柄)	0、1	0～209	00H	13秒変動(0秒+13秒)
		210～229	01H	20秒変動(13秒+7秒)
		230～239	02H	45秒変動(20秒+25秒)
		240～249	03H	60秒変動(20秒+40秒)
	2以上	0～209	04H	3秒変動(0秒+3秒)
		210～229	01H	20秒変動(13秒+7秒)
		230～239	02H	45秒変動(20秒+25秒)
		240～249	03H	60秒変動(20秒+40秒)
J1 (時短図柄)	—	0～9	BAH	18秒変動(0秒+18秒)
J2 (時短図柄)	—	10～249	B3H	60秒変動(20秒+40秒)
J3 (時短図柄)	—	0～9	BBH	30秒変動(0秒+30秒)
J4 (時短図柄)	—	10～249	B4H	60秒変動(20秒+40秒)
J5 (時短図柄)	—	0～9	BCH	36秒変動(0秒+36秒)
J6 (時短図柄)	—	10～249	B5H	60秒変動(20秒+40秒)
J7 (時短図柄)	—	0～9	BDH	46秒変動(0秒+46秒)
J8 (時短図柄)	—	10～249	B6H	60秒変動(20秒+40秒)
J9 (時短図柄)	—	0～9	BEH	66秒変動(0秒+66秒)
J10 (時短図柄)	—	10～249	B7H	60秒変動(20秒+40秒)
J11 (時短図柄)	—	0～9	BFH	68秒変動(0秒+68秒)
J12 (時短図柄)	—	10～249	B8H	60秒変動(20秒+40秒)
J13 (時短図柄)	—	0～249	B9H	60秒変動(20秒+40秒)
Y1、Y2 (小当たり図柄)	—	0～124	22H	45秒変動(20秒+25秒)
X1、X2、X3 (大当たり図柄)	—	125～249	23H	60秒変動(20秒+40秒)
	—	0～124	A2H	45秒変動(20秒+25秒)
	—	125～249	A3H	60秒変動(20秒+40秒)

(b) テーブルB(第2低確率時短遊技状態中又は高確率時短遊技状態中、条件非成立、第2始動入賞口)

特別図柄	保留数	変動パターン乱数 (0～249)	変動パターン コマンド	変動パターン
Z1、Z2 (ハズレ図柄)	0、1	0～209	00H	13秒変動(0秒+13秒)
		210～239	02H	45秒変動(20秒+25秒)
		240～249	03H	60秒変動(20秒+40秒)
		0～209	04H	3秒変動(0秒+3秒)
	2以上	210～239	02H	45秒変動(20秒+25秒)
		240～249	03H	60秒変動(20秒+40秒)
		0～124	22H	45秒変動(20秒+25秒)
		125～249	23H	60秒変動(20秒+40秒)
Y1、Y2 (小当たり図柄)	—	0～124	A2H	45秒変動(20秒+25秒)
X1、X4 (大当たり図柄)	—	125～249	A3H	60秒変動(20秒+40秒)

(c) テーブルC(第2低確率時短遊技状態中又は高確率時短遊技状態中、条件成立、第2始動入賞口)

特別図柄	保留数	変動パターン乱数 (0～249)	変動パターン コマンド	変動パターン
Z1、Z2 (ハズレ図柄)	0、1	0～209	05H	26秒変動(0秒+26秒)
		210～239	06H	90秒変動(30秒+60秒)
		240～249	07H	120秒変動(30秒+90秒)
		0～209	08H	6秒変動(0秒+6秒)
	2以上	210～239	06H	90秒変動(30秒+60秒)
		240～249	07H	120秒変動(30秒+90秒)
		0～124	26H	90秒変動(30秒+60秒)
		125～249	27H	120秒変動(30秒+90秒)
Y1、Y2 (小当たり図柄)	—	0～124	A6H	90秒変動(30秒+60秒)
X1、X4 (大当たり図柄)	—	125～249	A7H	120秒変動(30秒+90秒)

【図 14】

遊技状態設定テーブル113

(a) 第1遊技状態設定テーブル113a(大当たり図柄X1、特定領域へ所定数の遊技球が導入)

特別遊技終了後の遊技状態 (高確率又は低確率)	高確回数	特別遊技終了後の遊技状態 (時短又は非時短)	時短回数
連続高確設定回数が上限回数非到達 →高確率遊技状態	10000回	連続時短設定回数が上限回数非到達 →第2時短遊技状態	10000回
連続高確設定回数が上限回数到達 →低確率遊技状態	—	連続時短設定回数が上限回数到達 →非時短遊技状態	—

(b) 第2遊技状態設定テーブル113b(大当たり図柄X2、X3、特定領域へ所定数の遊技球が非導入)

特別遊技終了後の遊技状態 (高確率又は低確率)	高確回数	特別遊技終了後の遊技状態 (時短又は非時短)	時短回数
低確率遊技状態	—	連続時短設定回数が上限回数非到達、 かつ大当たり当選時「時短」 →第2時短遊技状態	10000回
		連続時短設定回数が上限回数非到達、 かつ大当たり当選時「非時短」 →非時短遊技状態	—
		連続時短設定回数が上限回数到達 →非時短遊技状態	—

(c) 第3遊技状態設定テーブル113c(大当たり図柄X4、特定領域へ所定数の遊技球が非導入)

特別遊技終了後の遊技状態 (高確率又は低確率)	高確回数	特別遊技終了後の遊技状態 (時短又は非時短)	時短回数
低確率遊技状態	—	連続時短設定回数が上限回数非到達 →第2時短遊技状態	100回
	—	連続時短設定回数が上限回数到達 →非時短遊技状態	—

(d) 第4遊技状態設定テーブル113d(時短図柄J1決定)

特別遊技終了後の遊技状態 (時短又は非時短)	時短回数
第1時短遊技状態	10回

(e) 第5遊技状態設定テーブル113e(時短図柄J2決定)

特別遊技終了後の遊技状態 (時短又は非時短)	時短回数
第1時短遊技状態	20回

(f) 第6遊技状態設定テーブル113f(時短図柄J3決定)

特別遊技終了後の遊技状態 (時短又は非時短)	時短回数
第1時短遊技状態	30回

(g) 第7遊技状態設定テーブル113g(時短図柄J4決定)

特別遊技終了後の遊技状態 (時短又は非時短)	時短回数
第1時短遊技状態	50回

(h) 第8遊技状態設定テーブル113h(時短図柄J5決定)

特別遊技終了後の遊技状態 (時短又は非時短)	時短回数
第1時短遊技状態	100回

(i) 第9遊技状態設定テーブル113i(時短図柄J6決定)

特別遊技終了後の遊技状態 (時短又は非時短)	時短回数
第1時短遊技状態	1000回

(j) 第10遊技状態設定テーブル113j(時短図柄J7決定)

特別遊技終了後の遊技状態 (時短又は非時短)	時短回数
第1時短遊技状態	1回

【図 16】

当たり決定乱数判定テーブル116

(a) 第1判定テーブル116a(非時短遊技状態、特別遊技中、小当たり遊技中)

当たり決定乱数 (0～65535)	判定結果	普通図柄の種別
0	ハズレ	ハズレ図柄
1	当たり	当たり図柄
2～65535	ハズレ	ハズレ図柄

(=1/65536)

(b) 第2判定テーブル116b(第1時短遊技状態)

当たり決定乱数 (0～65535)	判定結果	普通図柄の種別
0	ハズレ	ハズレ図柄
1～5	当たり	当たり図柄
6～65535	ハズレ	ハズレ図柄

(=5/65536)

(c) 第3判定テーブル116c(第2時短遊技状態)

当たり決定乱数 (0～65535)	判定結果	普通図柄の種別
0	ハズレ	ハズレ図柄
1～65500	当たり	当たり図柄
65501～65535	ハズレ	ハズレ図柄

(≒99/100)

【図 17】

普通図柄変動パターン決定テーブル117

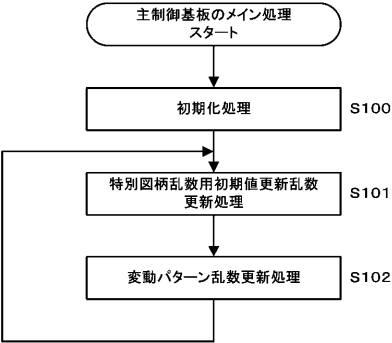
パチンコ機の状態	変動時間
非時短遊技状態 特別遊技中 小当たり遊技中	3秒
第1時短遊技状態	2秒
第2時短遊技状態	0.5秒

【図 18】

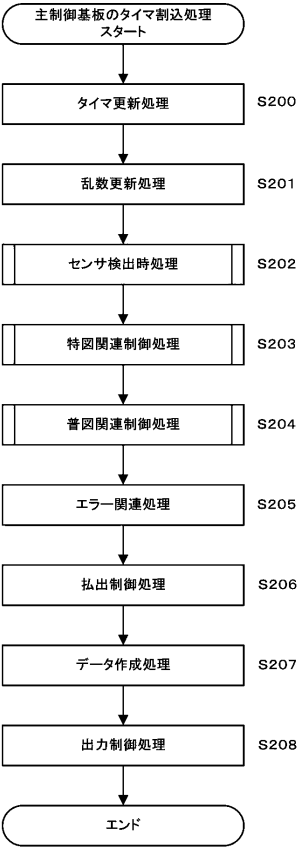
第2始動入賞口開放制御テーブル118

パチンコ機の状態	開放回数	1開放あたりの 開放時間	総開放時間
非時短遊技状態 特別遊技中 小当たり遊技中	1回	0.05秒	0.05秒
第1時短遊技状態	1回	0.2秒	0.2秒
第2時短遊技状態	2回	0.9秒	1.8秒

【図 19】



【図 20】



10

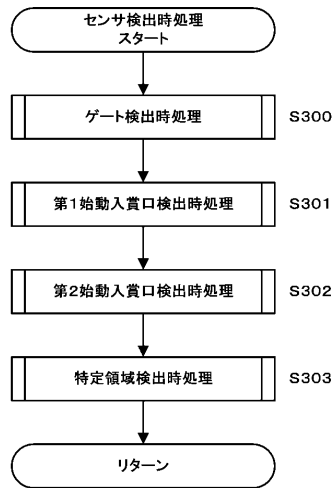
20

30

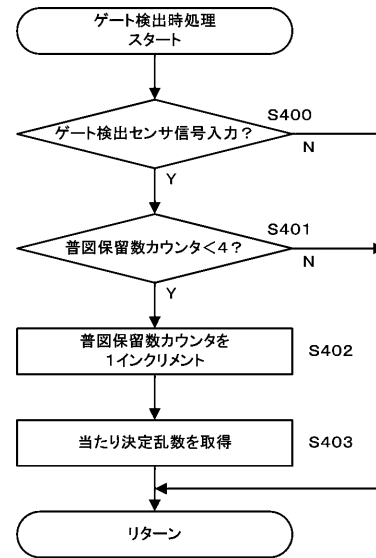
40

50

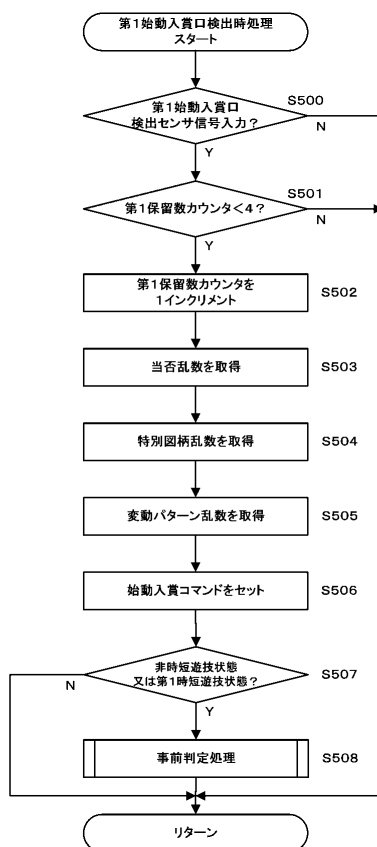
【図 2 1】



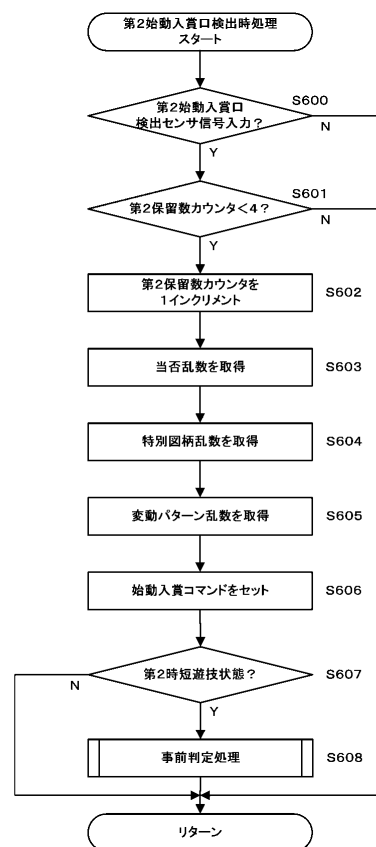
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

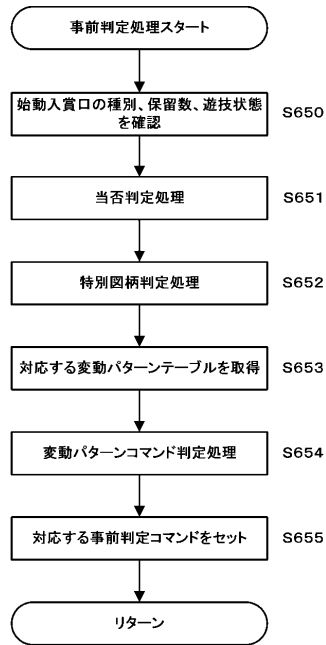
20

30

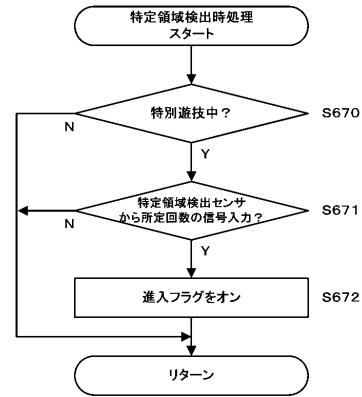
40

50

【図 25】

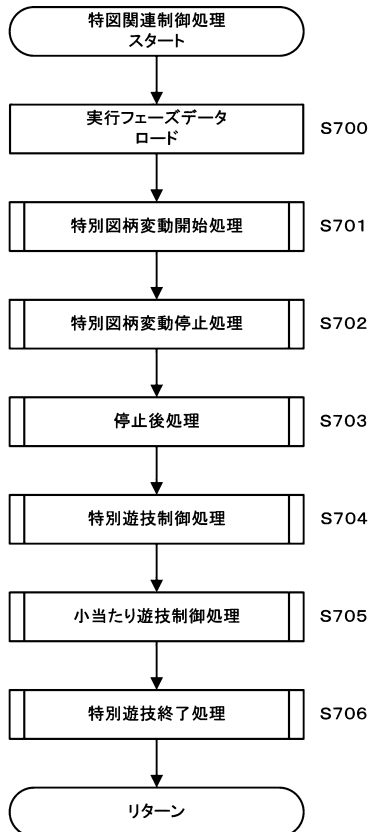


【図 26】

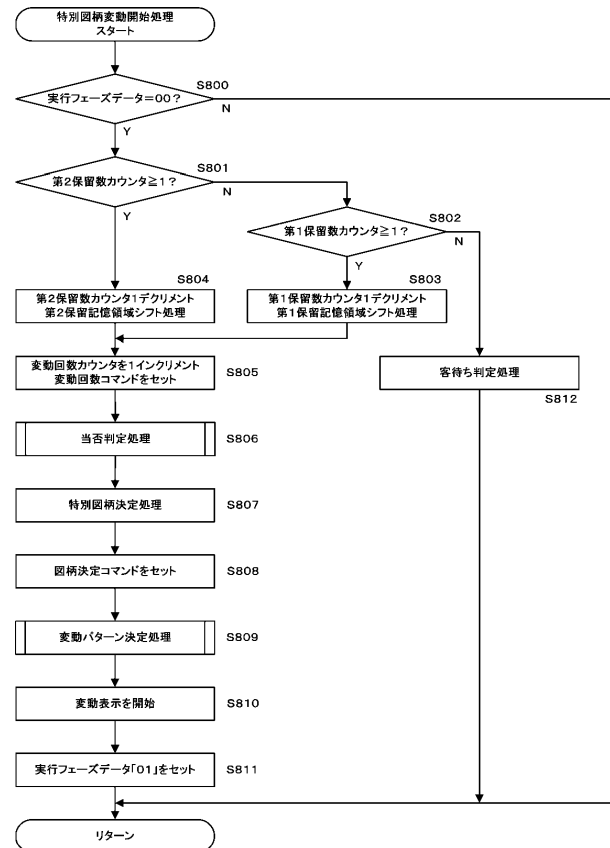


10

【図 27】



【図 28】



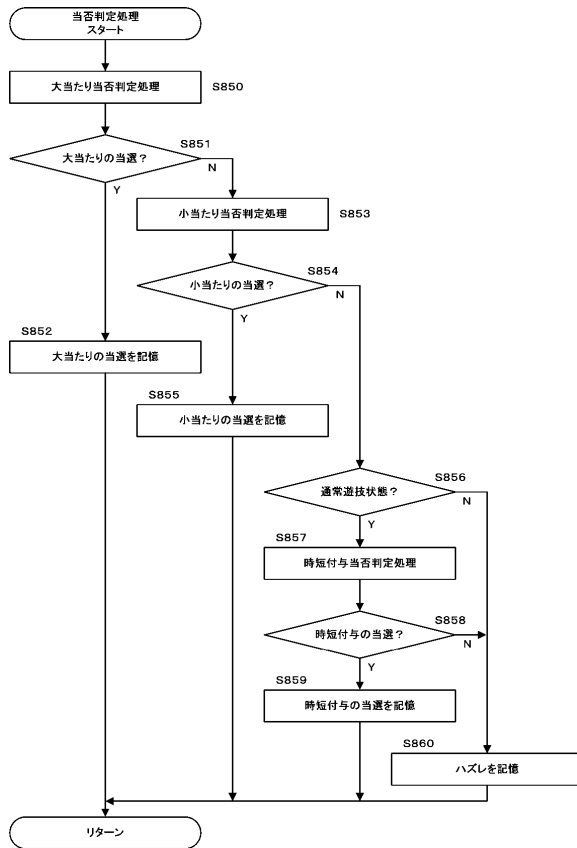
20

30

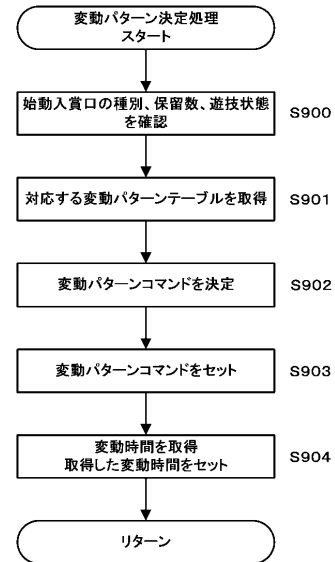
40

50

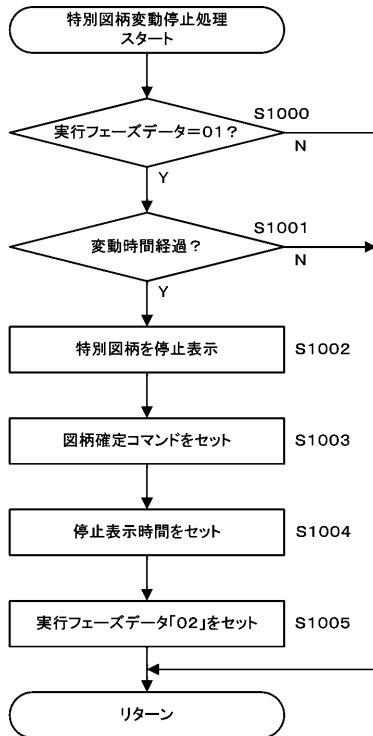
【図 29】



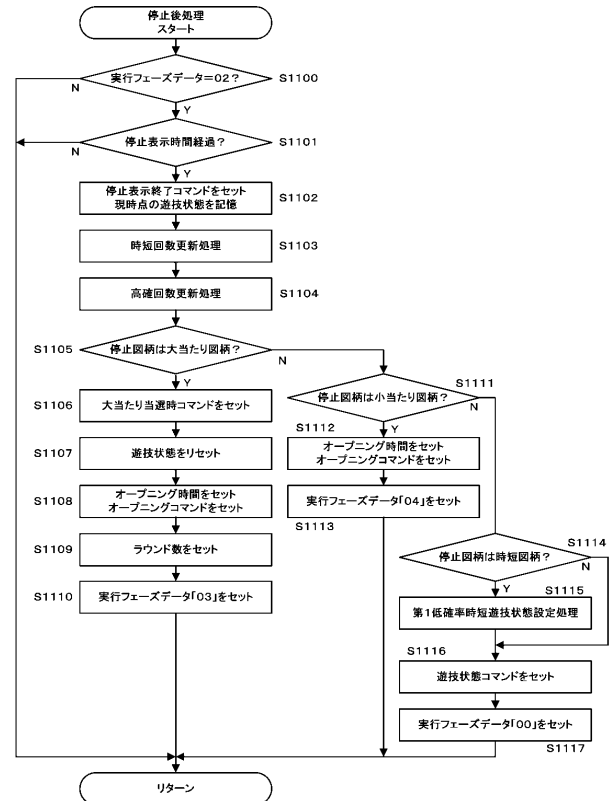
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

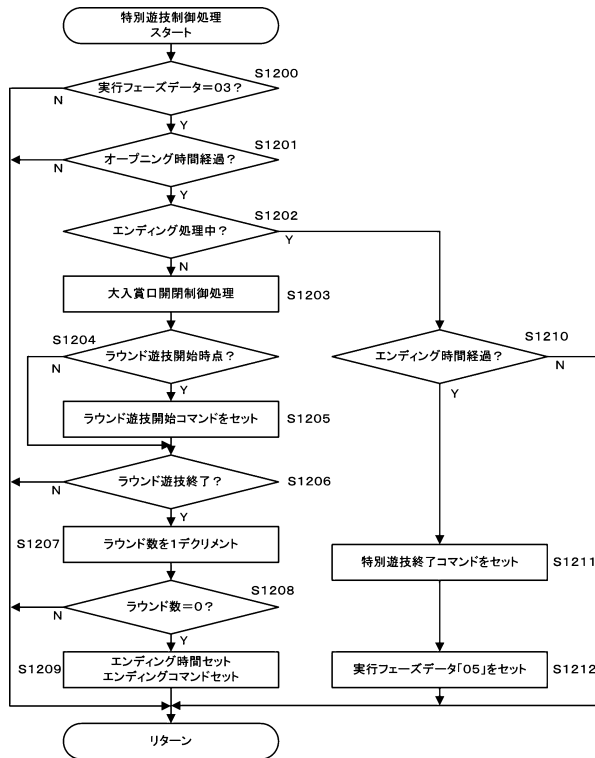
20

30

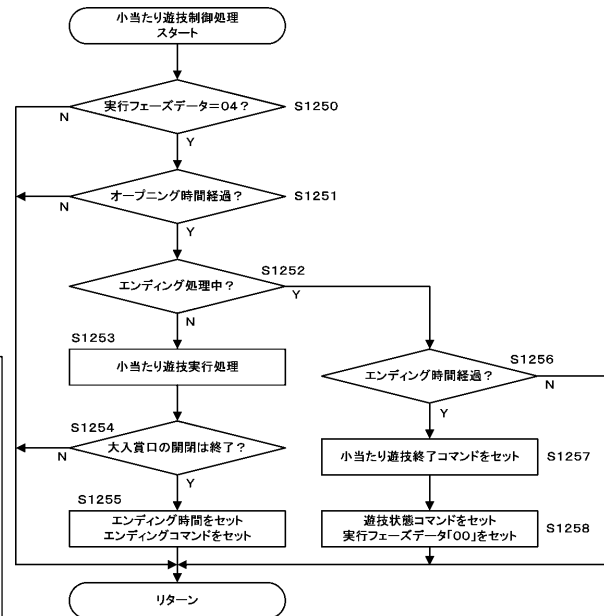
40

50

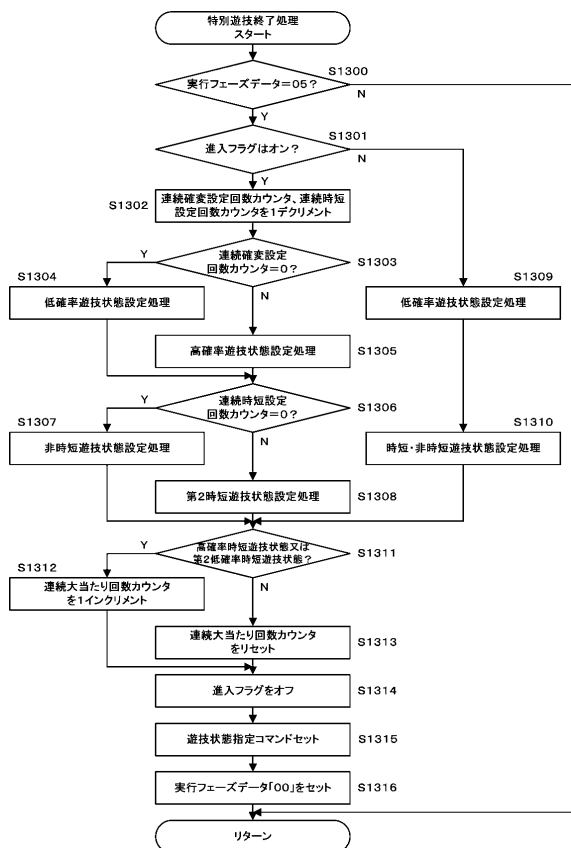
【図 3 3】



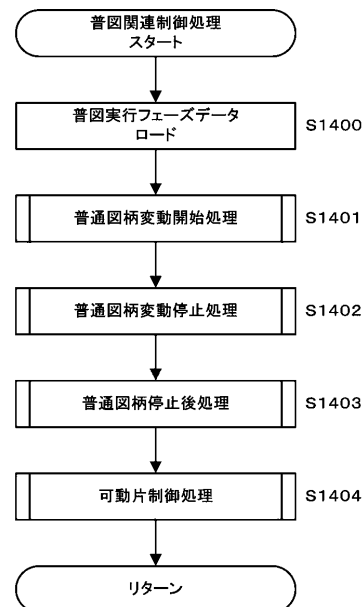
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

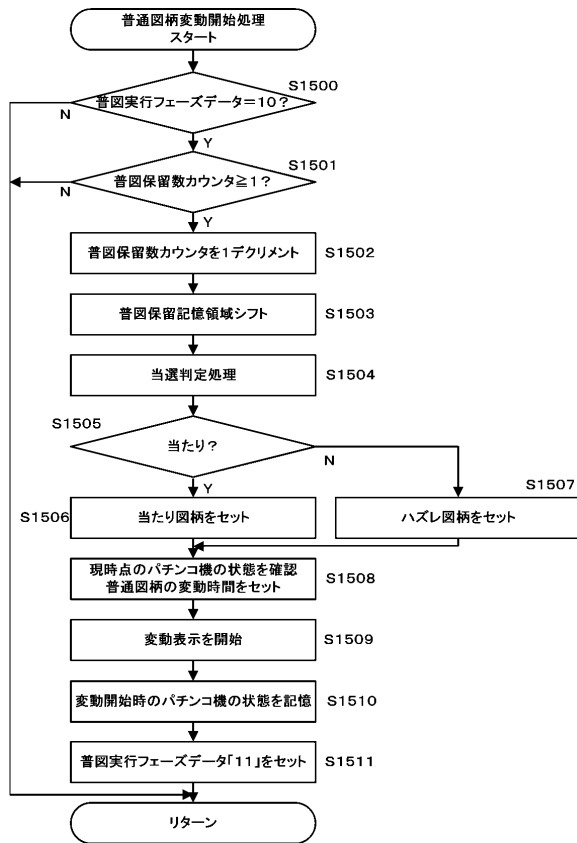
20

30

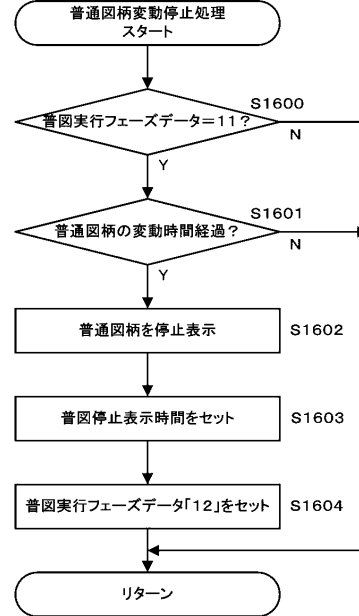
40

50

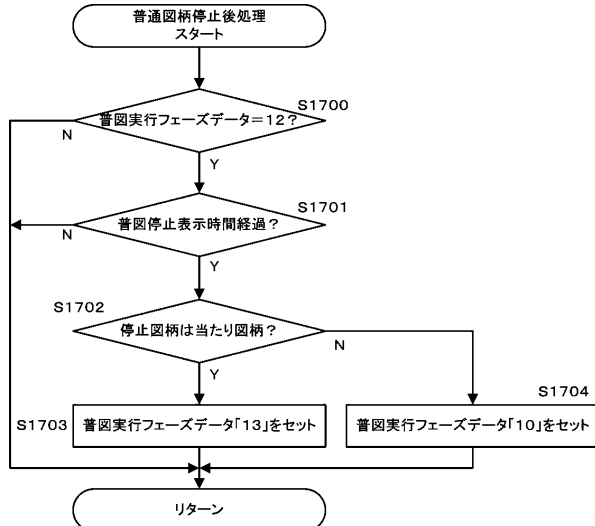
【図 37】



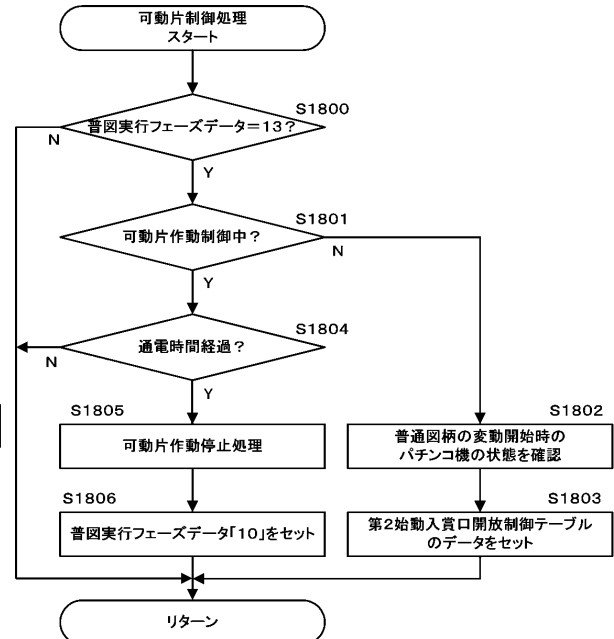
【図 38】



【図 39】



【図 40】



10

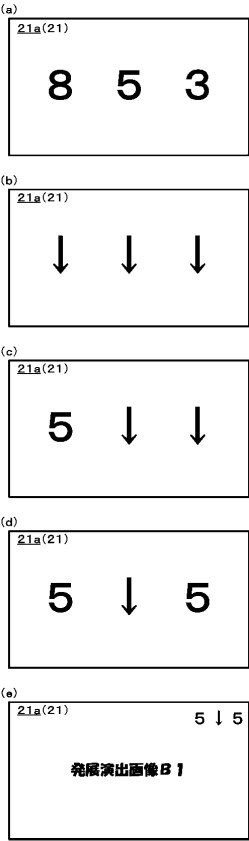
20

30

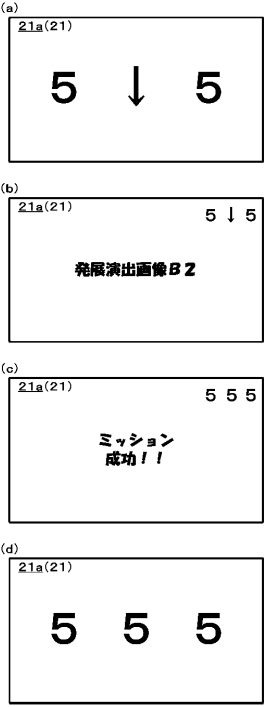
40

50

【図 4 5】



【図 4 6】



10

20

【図 4 7】

変動演出決定テーブル 119

			変動パターンコマンド													BAH BBH BCH BDH BEH BFH	
			00H 04H 05H 08H	01H	02H 03H 06H 07H	22H 23H 26H 27H	A2H A3H A6H A7H	B3H	B4H B5H	B6H B7H	B8H	B9H					
変動 演出 の 態 様	態様1	リーチなし パターンA	ノーマル ハズレパターン	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
	態様2	リーチなし パターンB	ノーマル ハズレパターン	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
	態様3		発展なし パターン	0	220	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
	態様4		発展パターンA	0	0	200	200	50	80	70	60	50	200	0	0		
	態様5	リーチ変動 パターンA	発展パターン B1	0	0	0	0	10	10	10	10	10	0	0	0		
	態様6		発展パターン B2	0	0	0	0	10	0	10	10	10	0	0	0		
	態様7		発展パターン B3	0	0	0	0	10	0	0	10	10	0	0	0		
	態様8		発展パターン B4	0	0	0	0	10	0	0	0	10	0	0	0		
	態様9		発展なし パターン	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0
	態様10		発展パターンA	0	0	50	50	120	150	140	130	120	50	0	0		0
	態様11	リーチ変動 パターンB	発展パターン B1	0	0	0	0	10	10	10	10	10	0	0	0		0
	態様12		発展パターン B2	0	0	0	0	10	0	10	10	10	0	0	0		0
	態様13		発展パターン B3	0	0	0	0	10	0	0	10	10	0	0	0		0
	態様14		発展パターン B4	0	0	0	0	10	0	0	0	10	0	0	0		0
	態様15	特殊変動パターン		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		250

【図 4 8】

演出態様		時短付与の当選	大当たりの当選	ハズレ又は 小当たりの当選
リーチ表示前に 実行される 予告演出	セリフ予告A	15%	15%	3%
	セリフ予告B	10%	20%	5%
	セリフ予告C	0%	25%	0%
リーチ表示後に 実行される 予告演出	青カットイン予告	10%	10%	5%
	赤カットイン予告	40%	25%	10%
	紫カットイン予告	55%	0%	0%

30

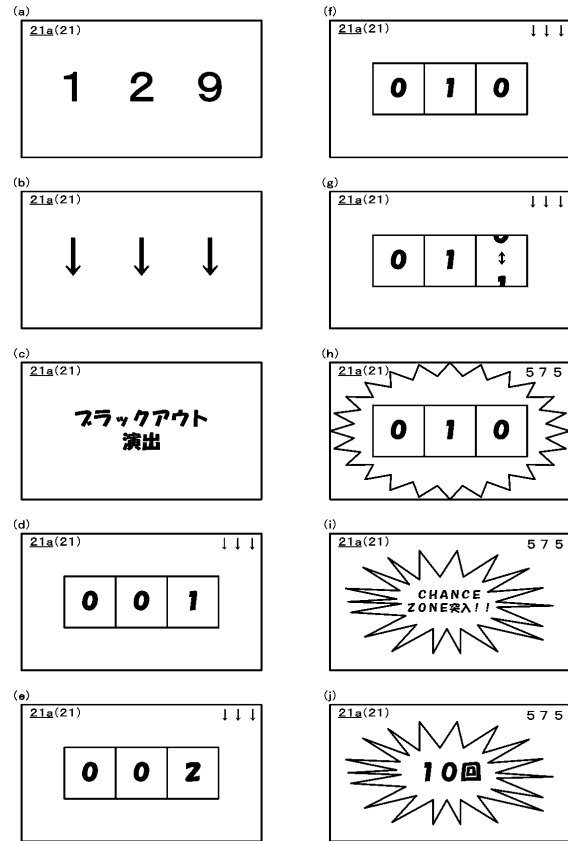
40

50

【図 49】

演出形態	時短付与の当選	大当たりの当選	ハズレ又は小当たりの当選
青保留変化	10%	10%	5%
赤保留変化	40%	25%	10%
紫保留変化	55%	0%	0%
ゾーンA	15%	15%	3%
ゾーンB	10%	20%	5%
ゾーンC	0%	25%	0%

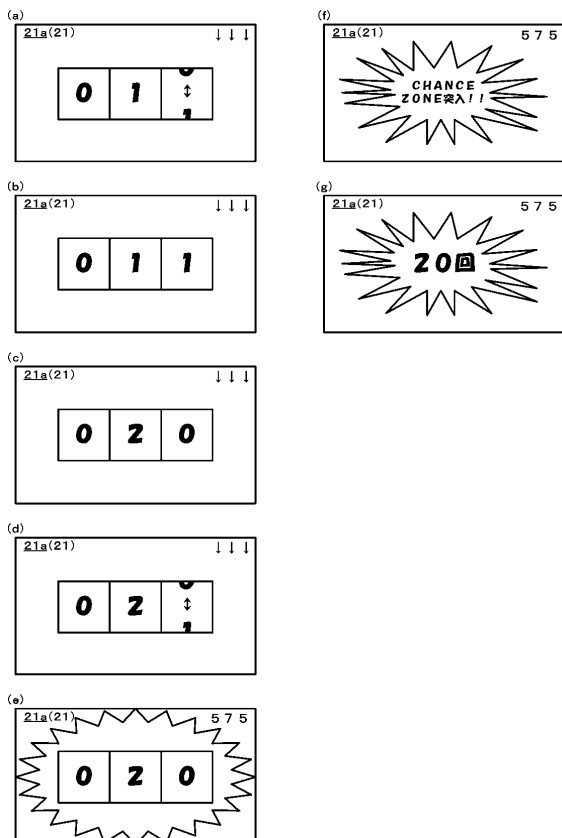
【図 50】



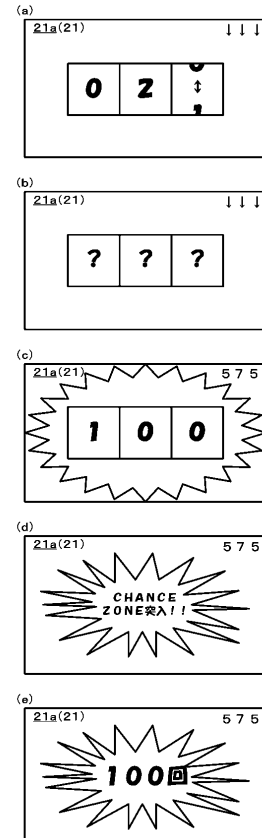
10

20

【図 51】



【図 52】



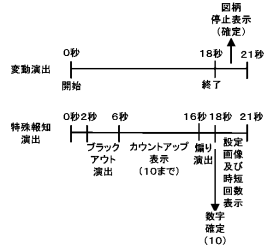
30

40

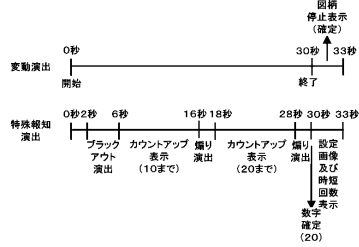
50

【図 5 3】

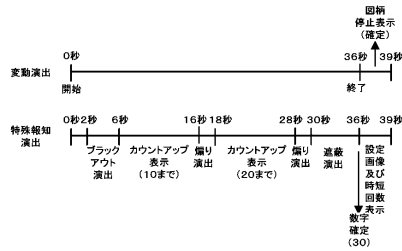
(a) 時短図柄J1(時短回数10回)、変動パターンコマンド「BAH」(変動時間18秒)が決定された場合



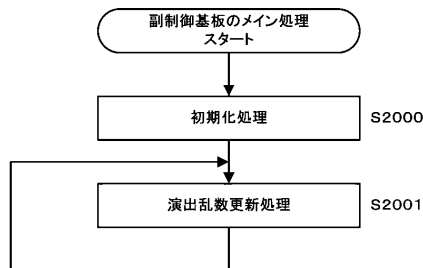
(b) 時短図柄J2(時短回数20回)、変動パターンコマンド「BBH」(変動時間30秒)が決定された場合



(c) 時短図柄J3(時短回数30回)、変動パターンコマンド「BCH」(変動時間36秒)が決定された場合

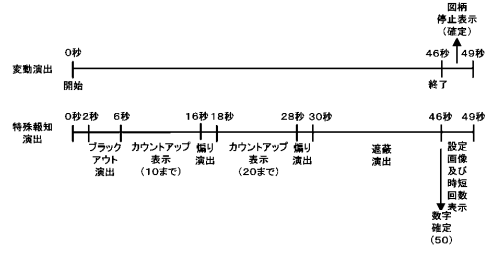


【図 5 5】

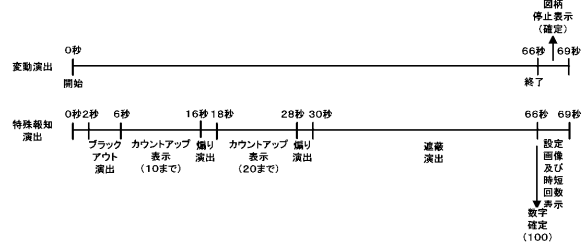


【図 5 4】

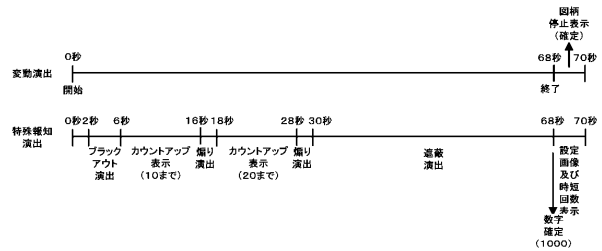
(a) 時短図柄J4(時短回数50回)、変動パターンコマンド「BDH」(変動時間46秒)が決定された場合



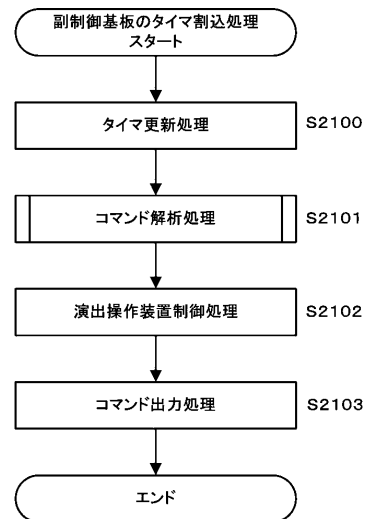
(b) 時短図柄J5(時短回数100回)、変動パターンコマンド「BEH」(変動時間66秒)が決定された場合



(c) 時短図柄J6(時短回数1000回)、変動パターンコマンド「BFH」(変動時間68秒)が決定された場合



【図 5 6】



10

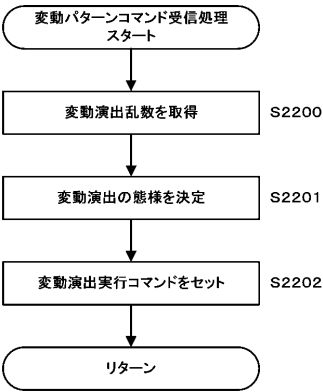
20

30

40

50

【図 5 7】



【図 5 8】

当否乱数判定テーブル 110

テーブルA1a(設定値1、低確率遊技状態、第1始動入賞口)

当否乱数 (0~65535)	判定結果	
0~999	ハズレ	
1000~1373	大当たり	(≒1/175)
1374~1999	ハズレ	
2000~3309	小当たり	(≒1/50)
3310~3637	時短付与 (時短図柄J1、時短回数10回)	(≒1/200)
3638~3964	時短付与 (時短図柄J2、時短回数20回)	(≒1/200)
3965~65535	ハズレ	

【図 5 9】

変動パターンテーブル 114

テーブルC(高確率時短遊技状態中、各種条件を満たしておらず設定なし、第2始動入賞口)

特別図柄	保留数	変動パターン 乱数 (0~249)	変動パターン コマンド	変動パターン
Y2 (ハズレ図柄)	—	0~49	C0H	3秒変動
		50~124	C1H	5秒変動
		125~224	C2H	10秒変動
		225~249	C3H	15秒変動
X1、X2 (大当たり図柄)	—	0~49	D0H	30秒変動
		50~124	D1H	60秒変動
		125~174	D2H	100秒変動
		175~249	D3H	120秒変動

【図 6 0】

変動パターンテーブル 114

(a) テーブルD1(高確率時短遊技状態中、各種条件を満たし設定あり、第2始動入賞口)

特別図柄	保留数	変動パターン 乱数 (0~249)	変動パターン コマンド	変動パターン
Y2 (ハズレ図柄)	—	0~12	C0H	3秒変動
		13~25	C1H	5秒変動
		26~50	C4H	50秒変動
		51~150	C5H	60秒変動
		225~249	C6H	100秒変動
X1、X2 (大当たり図柄)	—	0~49	D1H	60秒変動
		50~124	D2H	100秒変動
		125~174	D4H	150秒変動
		175~249	D5H	200秒変動

(b) テーブルD2(高確率時短遊技状態中、各種条件を満たし設定あり、第2始動入賞口)

特別図柄	保留数	変動パターン 乱数 (0~249)	変動パターン コマンド	変動パターン
Y2 (ハズレ図柄)	—	0~24	C4H	50秒変動
		25~74	C5H	60秒変動
		75~149	C7H	70秒変動
		150~249	C6H	100秒変動
X1、X2 (大当たり図柄)	—	0~49	D1H	60秒変動
		50~124	D2H	100秒変動
		125~174	D4H	150秒変動
		175~249	D5H	200秒変動

(c) テーブルD3(高確率時短遊技状態中、各種条件を満たし設定あり、第2始動入賞口)

特別図柄	保留数	変動パターン 乱数 (0~249)	変動パターン コマンド	変動パターン
Y2 (ハズレ図柄)	—	0~249	C5H	60秒変動
X1、X2 (大当たり図柄)	—	0~49	D1H	60秒変動
		50~124	D2H	100秒変動
		125~174	D4H	150秒変動
		175~249	D5H	200秒変動

10

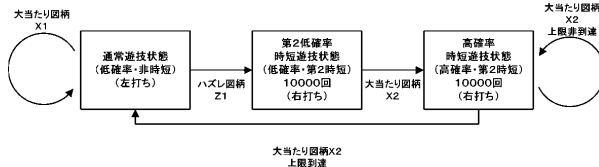
20

30

40

50

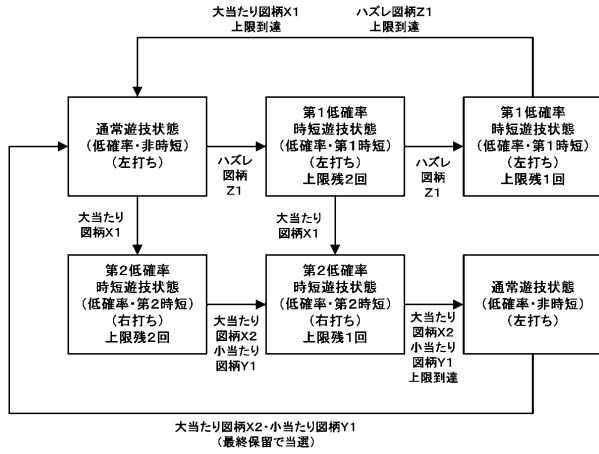
【図 6 1】



【図 6 2】

入球した 始動入賞口	当否抽選の結果 (決定確率)	決定される特別図柄 (決定確率)	特別遊技中 ラウンド数	設定される遊技状態 (時短回数)		
				通常中	時短中 上限回数到達	上限回数到達
第1 始動入賞口	大当たり (1/300)	大当たり図柄X1 (100/100)	10R	第2低確率時短 (100回)	第2低確率時短 (100回)	通常
	ハズレ (299/300)	ハズレ図柄Z1 (100/100)	—	第1低確率時短 (100回)	第1低確率時短 (100回)	通常
第2 始動入賞口	大当たり (1/300)	大当たり図柄X2 (100/100)	10R	通常	第2低確率時短 (100回)	通常
	小当たり (299/300)	小当たり図柄Y1 (100/100)	10R	通常	第2低確率時短 (100回)	通常

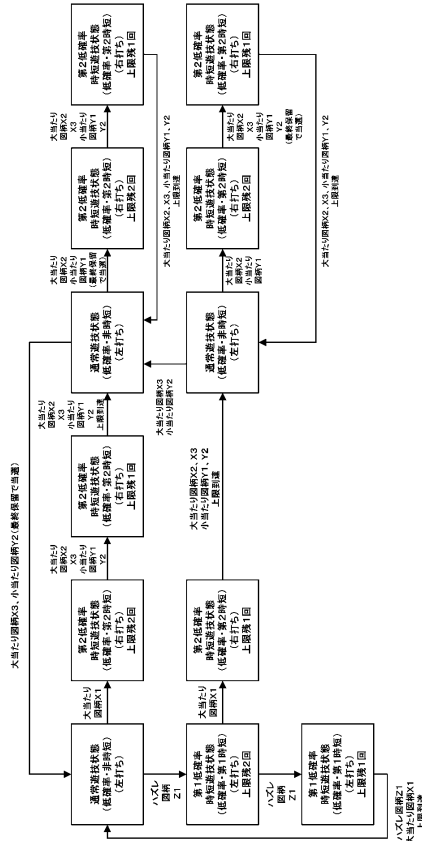
【図 6 3】



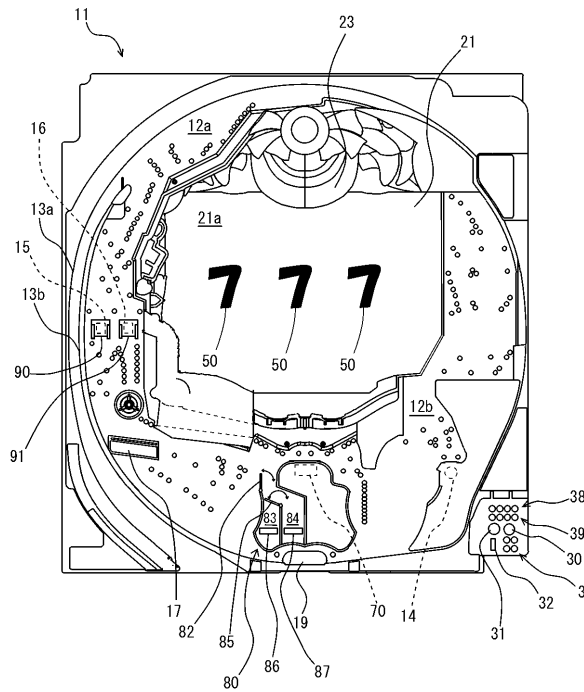
【図 6 4】

入球した 始動入賞口	当否抽選の結果 (決定確率)	決定される特別図柄 (決定確率)	特別遊技中 ラウンド数	設定される遊技状態 (時短回数)		
				通常中	時短中 上限回数到達	上限回数到達
第1 始動入賞口	大当たり (1/300)	大当たり図柄X1 (100/100)	4R	第2低確率時短 (100回)	第2低確率時短 (100回)	通常
	ハズレ (299/300)	ハズレ図柄Z1 (2/100)	—	第1低確率時短 (10000回)	第1低確率時短 (10000回)	通常
第2 始動入賞口	大当たり (1/300)	大当たり図柄X2 (1/2)	4R	第2低確率時短 (100回)	第2低確率時短 (100回)	通常
	小当たり (299/300)	小当たり図柄Y1 (1/2)	4R	第2低確率時短 (100回)	第2低確率時短 (100回)	通常

【図 6 5】



【図 6 6】

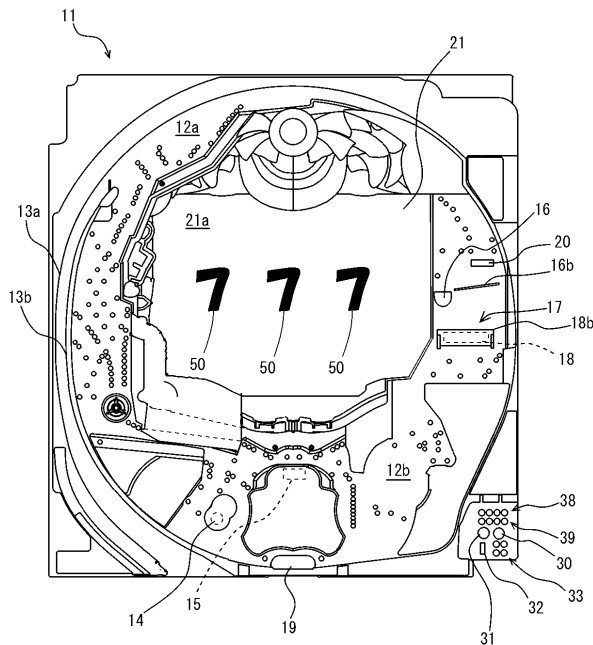


【図 67】

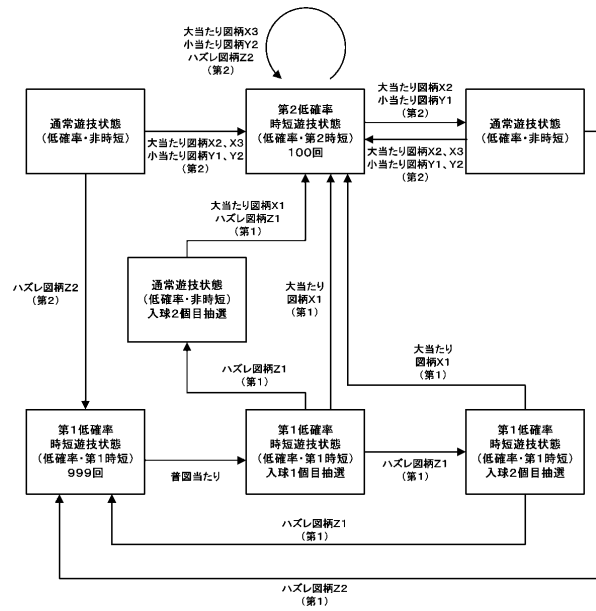
入球した 始動入賞口	当否抽選の結果 (決定確率)	決定される特別図柄 (決定確率)	特別遊技中 ラウンド数	設定される遊技状態 (時短回数)	
				通常中	時短中
第1 始動入賞口	大当たり (1/300)	大当たり図柄X1 (100/100)	10R	第2低確率時短 (100回)	第2低確率時短 (100回)
	ハズレ (299/300)	ハズレ図柄Z1 (100/100)	—	第2低確率時短 (100回)	—
第2 始動入賞口	大当たり (1/300)	大当たり図柄X2 (1/2)	10R	第2低確率時短 (100回)	通常
		大当たり図柄X3 (1/2)	10R	第2低確率時短 (100回)	通常
	小当たり (149/300)	小当たり図柄Y1 (1/2)	10R	第2低確率時短 (100回)	通常
		小当たり図柄Y2 (1/2)	10R	第2低確率時短 (100回)	通常
	ハズレ (150/300)	ハズレ図柄Z2 (100/100)	—	第1低確率時短 (999回)	—

遊技状態	普通図柄の抽選の 当たり確率	開放される 始動入賞口	開放終了 入球数
通常	1/150	第2始動入賞口	1個
第1低確率 時短	1/2	第1始動入賞口	2個
第2低確率 時短	1/1.1	第2始動入賞口	1個

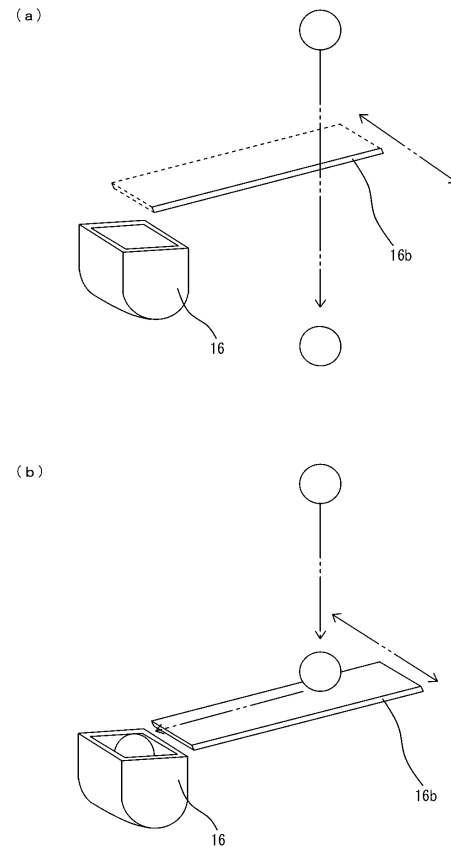
【図 69】



【図 68】



【図 70】



10

20

30

40

50

【図 7 1】

(a) 当否抽選、特別遊技の概要

当否抽選時 遊技状態	入球した 始動入賞口	当否抽選の結果 (決定確率)	決定される特別図柄 (決定確率)	特別遊技中 ラウンド数
低確率	第1 始動入賞口	大当たり (1/300)	大当たり図柄X1 (50/100)	5R
		ハズレ (299/300)	大当たり図柄X2 (50/100)	5R
	第2 始動入賞口	大当たり (1/300)	ハズレ図柄Z1 (100/100)	—
		ハズレ (299/300)	大当たり図柄X3 (100/100)	10R
高確率	第1 始動入賞口	大当たり (3/300)	ハズレ図柄Z2 (100/100)	—
		ハズレ (297/300)	大当たり図柄X1 (50/100)	5R
	第2 始動入賞口	大当たり (3/300)	大当たり図柄X2 (50/100)	5R
		ハズレ (297/300)	大当たり図柄X3 (100/100)	10R

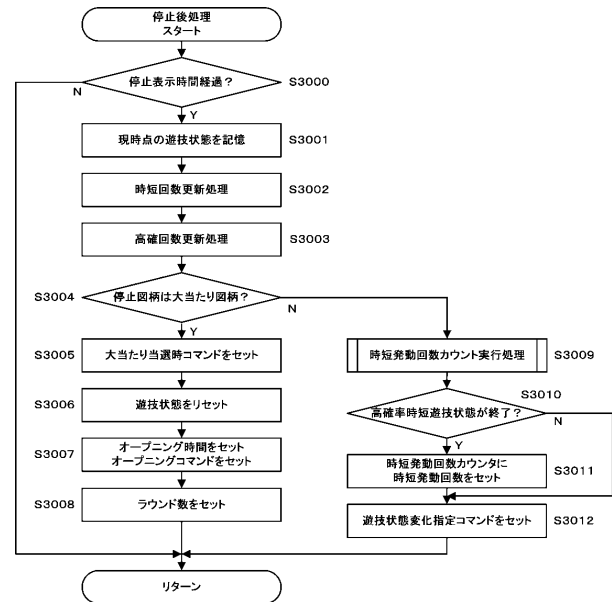
(b) 設定される遊技状態の概要

条件	設定時点	設定される遊技状態 (低確率又は高確率)	設定される遊技状態 (時短又は非時短)
低確率遊技状態において 大当たりが当選することなく 変動回数が500回に到達	変動終了後	低確率	第1時短 (時短回数: 600回)
大当たり図柄X1決定	特別遊技 終了後	低確率	第2時短 (時短回数: 100回)
大当たり図柄X2、X3決定	特別遊技 終了後	高確率 (高確回数: 100回)	第2時短 (時短回数: 100回)

(c) 普通遊技の概要

状態	普通図柄の抽選における 当たり確率	普通図柄の 変動時間	可動片の 作動時間
通常遊技状態 (非時短遊技状態)	1/1.2	10秒	0.05秒
第1低確率時短遊技状態 (第1時短遊技状態)	1/1.2	0.5秒	5秒
第2低確率時短遊技状態 高確率時短遊技状態 (第2時短遊技状態)	1/1.1	0.5秒	5秒

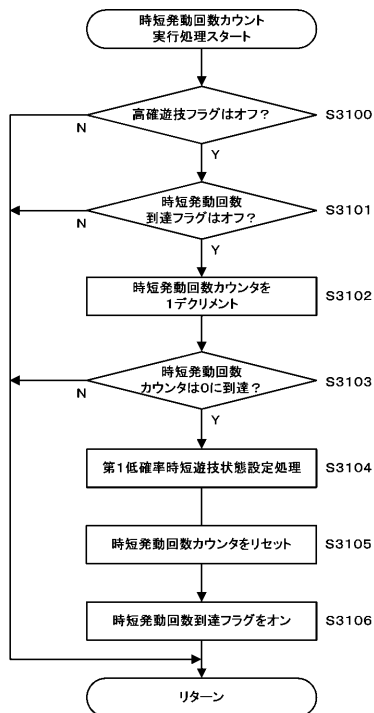
【図 7 2】



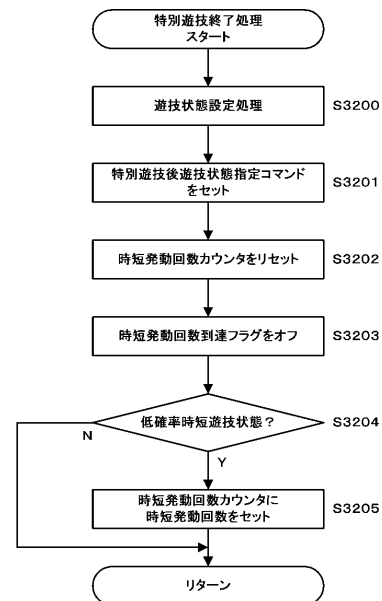
10

20

【図 7 3】



【図 7 4】

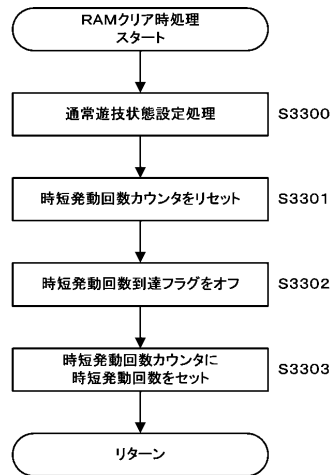


30

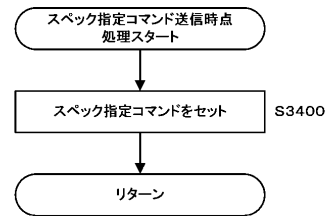
40

50

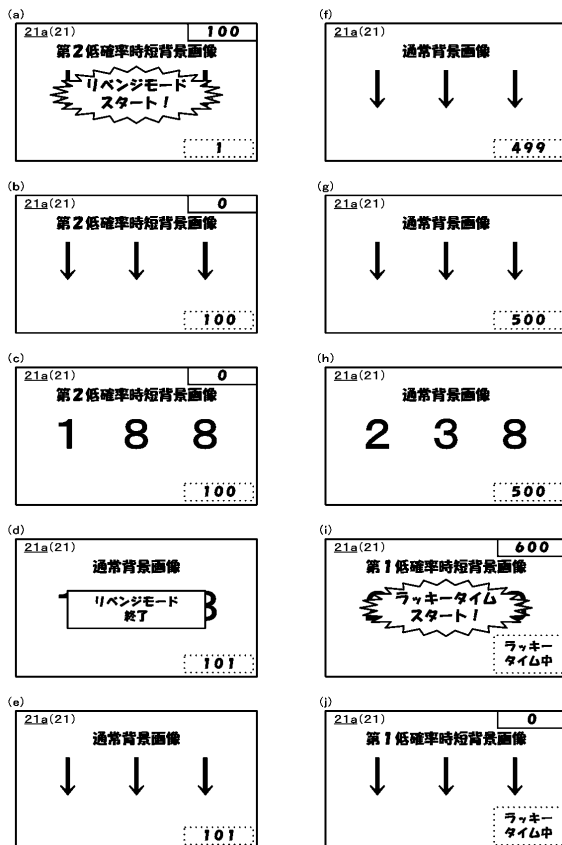
【図 7 5】



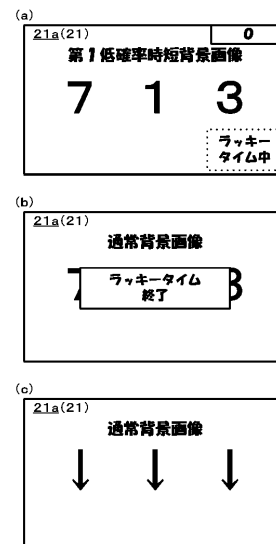
【図 7 6】



【図 7 7】



【図 7 8】



10

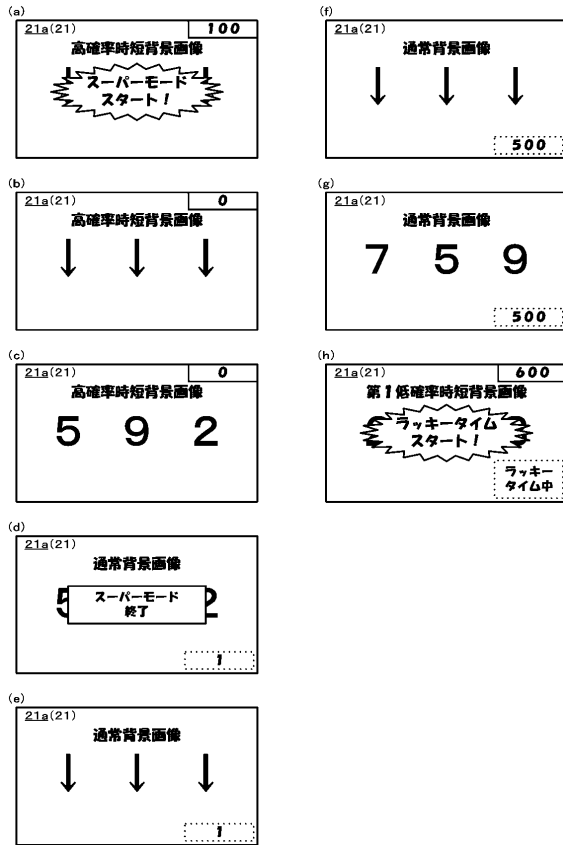
20

30

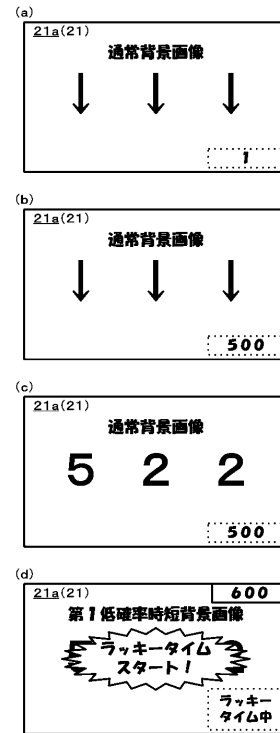
40

50

【図 79】



【図 80】



10

20

【図 81】

当否乱数判定テーブル110

(a) テーブルTL(低確率遊技状態)

当否乱数 (0~65535)	判定結果
0~63570	ハズレ (ハズレ図柄Z1)
63571~63963	ハズレ (ハズレ図柄Z2)
63964~63965	大当たり (大当たり図柄X1)
63966~64147	大当たり (大当たり図柄X2)
64148~64225	大当たり (大当たり図柄X3)
64226~64880	小当たり (小当たり図柄Y1)
64881~65535	小当たり (小当たり図柄Y2)

(b) テーブルTH(高確率遊技状態)

当否乱数 (0~65535)	判定結果
0~63570	ハズレ (ハズレ図柄Z1)
63571~64028	大当たり (大当たり図柄X1)
64029~64225	大当たり (大当たり図柄X4)
64226~64880	小当たり (小当たり図柄Y1)
64881~65535	小当たり (小当たり図柄Y2)

【図 82】

(a) テーブルTL

ハズレ	大当たり	小当たり
Z1 (0~63570)	X1 (63571~63963) X2 (63964~64147) X3 (64148~64225)	Y1 (64226~64880) Y2 (64881~65535)

(b) テーブルTH

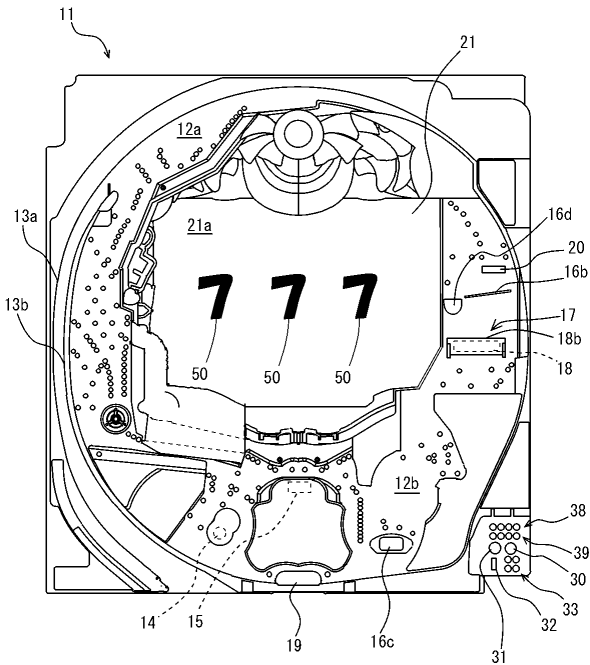
ハズレ	大当たり	小当たり
Z1 (0~63570)	X1 (63571~64028) X4 (64029~64225)	Y1 (64226~64880) Y2 (64881~65535)

30

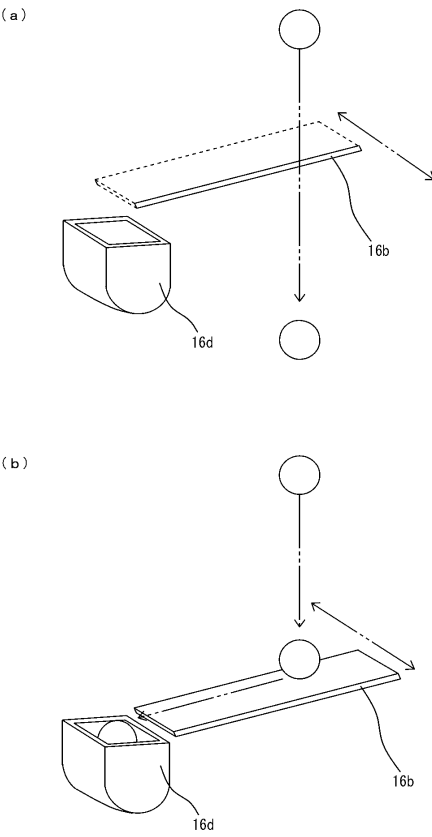
40

50

【図 8 3】



【図 8 4】



【図 8 5】

(a) 当否抽選、特別遊技の概要

当否抽選時 遊技状態	入球した 始動入賞口	当否抽選の結果 (決定確率)	決定される特別図柄 (決定確率)	特別遊技中 ラウンド数
低確率	第1 始動入賞口	大当たり (1/300)	大当たり図柄X1 (70/100)	5R
		ハズレ (299/300)	大当たり図柄X2 (30/100)	10R
		ハズレ (299/300)	ハズレ図柄Z1 (100/100)	—
	第2 始動入賞口	大当たり (1/300)	大当たり図柄X3 (100/100)	10R
		小当たり (30/300)	小当たり図柄Y1 (100/100)	—
		ハズレ (269/300)	ハズレ図柄Z2 (100/100)	—
高確率	第1 始動入賞口	大当たり (6/300)	大当たり図柄X1 (70/100)	5R
		ハズレ (294/300)	大当たり図柄X2 (30/100)	10R
		ハズレ (294/300)	ハズレ図柄Z1 (100/100)	—
	第2 始動入賞口	大当たり (6/300)	大当たり図柄X3 (100/100)	10R
		小当たり (30/300)	小当たり図柄Y1 (100/100)	—
		ハズレ (264/300)	ハズレ図柄Z2 (100/100)	—

(b) 決定される変動パターンの概要

当否抽選時 遊技状態	決定された 特別図柄	決定される変動パターン
通常 遊技状態	ハズレ図柄Z1	第1保留数2未満: 13秒変動、30秒変動 第1保留数2以上: 5秒変動、30秒変動
	ハズレ図柄Z2	13秒変動
	大当たり図柄X1、X2、X3	120秒変動
	小当たり図柄Y1	3秒変動
低確率時短 遊技状態	ハズレ図柄Z1、Z2	5秒変動、30秒変動、60秒変動
高確率時短 遊技状態	大当たり図柄X1、X2、X3	60秒変動
高確率時短 遊技状態	小当たり図柄Y1	3秒変動

(c) 設定される遊技状態の概要

条件	設定時点	設定される遊技状態 (低確率又は高確率)	設定される遊技状態 (時短又は非時短)
低確率遊技状態において 大当たり当選することなく 変動回数が500回に到達	変動終了後	低確率遊技状態	第1時短遊技状態 (時短回数: 450回)
大当たり図柄X1、X2、X3 決定	特別遊技 終了後	高確率遊技状態 (高確回数: 50回)	第2時短遊技状態 (時短回数: 50回)

【図 8 6】

(a) 小当たり遊技における大入賞口の作動態様

小当たり 図柄の種類	開閉回数	1回あたりの 開放時間	終了条件入 球数
Y1	1回	0.05秒	10個

(b) 普通遊技の概要

状態	普通図柄の抽選における 当たり確率	普通図柄の 変動時間	可動片の 作動時間
通常遊技状態 (非時短遊技状態)	1/1.2	10秒	0.05秒
低確率時短遊技状態 (第1時短遊技状態)	1/1.2	0.5秒	5秒
高確率時短遊技状態 (第2時短遊技状態)	1/1.1	0.5秒	5秒

10

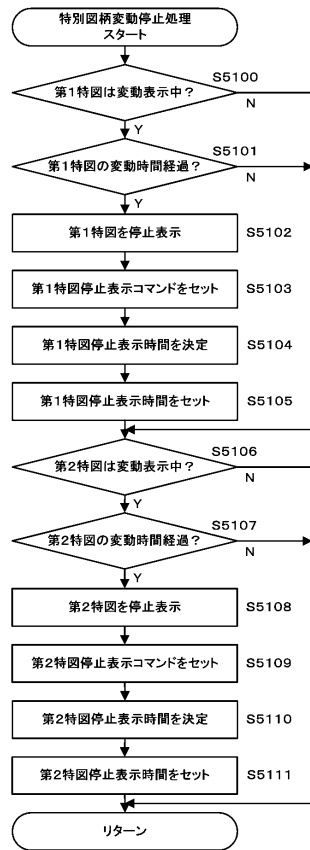
20

30

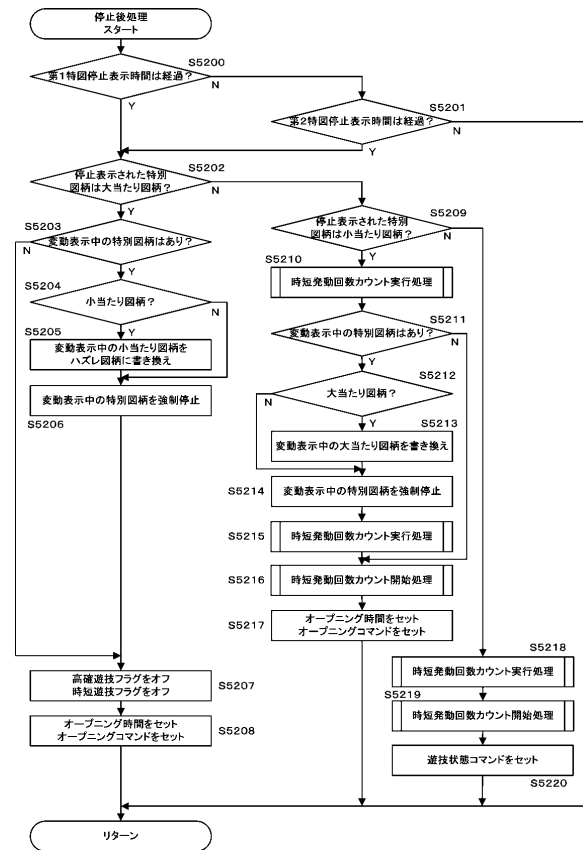
40

50

【図 9 1】



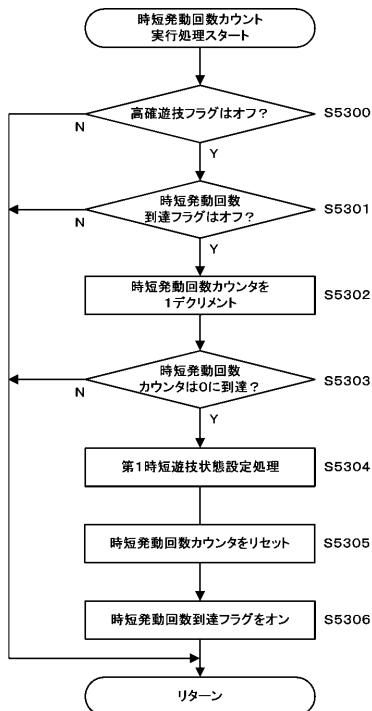
【図 9 2】



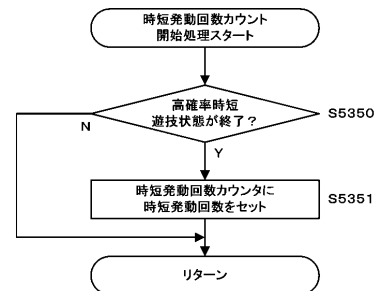
10

20

【図 9 3】



【図 9 4】

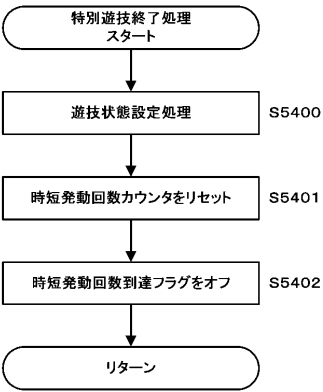


30

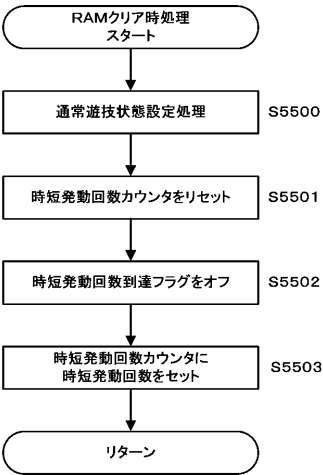
40

50

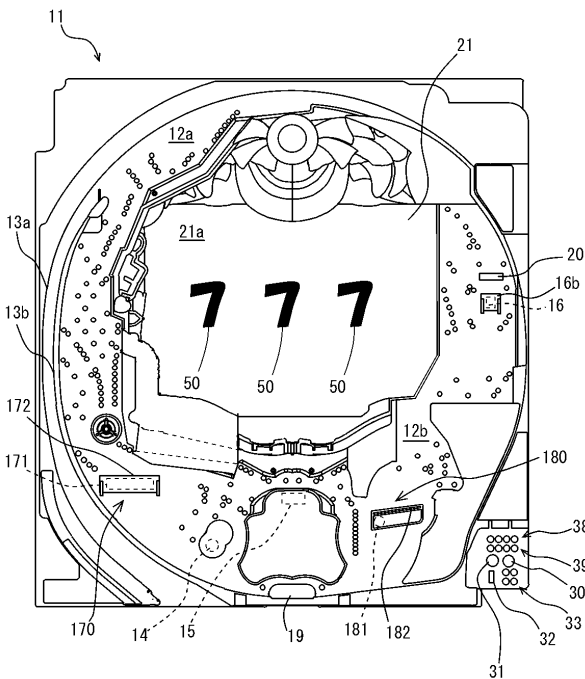
【図 9 5】



【図 9 6】



【図 9 7】



【図 9 8】

(a) 当否抽選、特別遊技の概要

当否抽選時 遊技状態	入球した 始動入賞口	当否抽選の結果 (決定確率)	決定される特別図柄 (決定確率)	特別遊技中 ラウンド数
低確率	第1 始動入賞口	大当たり (1/33)	大当たり図柄X1 (98.9%)	2R
			大当たり図柄X2 (1%)	2R
			大当たり図柄X4 (0.1%)	10R
	第2 始動入賞口	大当たり (1/33)	ハズレ (32/33)	—
			ハズレ図柄Z1 (100/100)	—
			大当たり図柄X3 (3%)	10R
高確率	第1 始動入賞口	大当たり (1/15)	大当たり図柄X4 (97%)	10R
			ハズレ (32/33)	—
			ハズレ図柄Z2 (100/100)	—
	第2 始動入賞口	大当たり (1/15)	大当たり図柄X1 (98.9%)	2R
			大当たり図柄X2 (1%)	2R
			大当たり図柄X4 (0.1%)	10R

(b) 設定される遊技状態の概要

条件	設定時点	設定される遊技状態 (低確率又は高確率)	設定される遊技状態 (時短又は非時短)
低確率遊技状態において大 当たりが当選することなく 変動回数が100回に到達	変動終了後	低確率遊技状態	第1時短遊技状態 (時短回数: 100回)
大当たり図柄X1、X3決定	特別遊技 終了後	低確率遊技状態	非時短遊技状態
大当たり図柄X2決定	特別遊技 終了後	高確率遊技状態 (高確回数: 10000回)	第2時短遊技状態 (時短回数: 5回)
大当たり図柄X4決定	特別遊技 終了後	高確率遊技状態 (高確回数: 10000回)	第2時短遊技状態 (時短回数: 10000回)

(c) 特別遊技における第1大入賞口又は第2大入賞口の作動態様

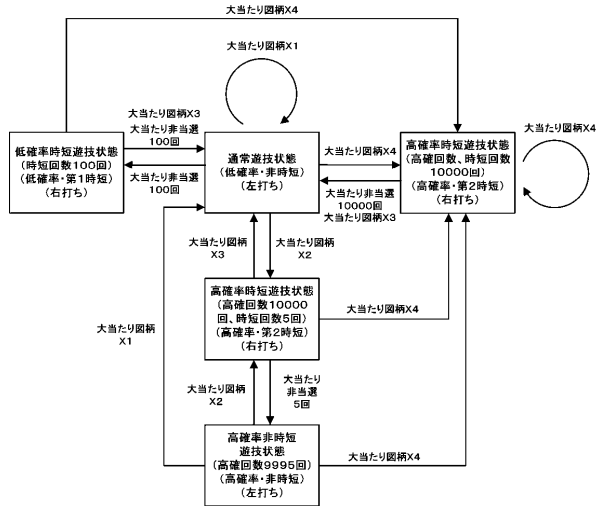
大当たり 図柄の種類	開放する大入 賞口	1ラウンド 開閉回数	1ラウンド 開放時間	1ラウンド終了 条件入球数
X1	第1大入賞口	1回	29.0秒	1個
X2、X3、X4	第2大入賞口	1回	29.0秒	1個

【図 99】

普通図遊技の概要

状態	普通図柄の抽選における 当たり確率	普通図柄の 変動時間	可動片の 作動時間
通常遊技状態 高確率非時短遊技状態 (非時短遊技状態)	1/1.2	10秒	0.05秒
低確率時短遊技状態 (第1時短遊技状態)	1/1.2	0.5秒	5秒
高確率時短遊技状態 (第2時短遊技状態)	1/1.1	0.5秒	5秒

【図 100】



10

【図 101】

(a) 当否抽選、特別遊技の概要

入球した 始動入賞口	当否抽選の結果 (決定確率)	決定される特別図柄 (決定確率)	特別遊技中 ラウンド数
第1 始動入賞口	大当たり (1/222)	大当たり図柄X1 (2/100)	10R
		大当たり図柄X2 (8/100)	4R
		大当たり図柄X3 (90/100)	4R
	ハズレ (221/222)	ハズレ図柄Z1 (100/100)	—
第2 始動入賞口	大当たり (1/222)	大当たり図柄X4 (100/100)	2R
		小当たり図柄Y1 (60/100)	10R
		小当たり図柄Y2 (40/100)	4R
	ハズレ (217/222)	ハズレ図柄Z2 (100/100)	—

(b) 設定される遊技状態の概要

条件	設定時点	設定される遊技状態
大当たり当選することなく 変動回数が666回に到達	変動終了後	第1低確率時短遊技状態 (時短回数: 171回)
通常遊技状態中に 大当たり図柄X1、X2決定	特別遊技 終了後	第2低確率時短遊技状態 (時短回数: 71回)
通常遊技状態中に 大当たり図柄X3決定	特別遊技 終了後	第2低確率時短遊技状態 (時短回数: 25回)
通常遊技状態中に 大当たり図柄X4決定	特別遊技 終了後	第2低確率時短遊技状態 (時短回数: 71回)
通常遊技状態中に 小当たり図柄Y1、Y2決定	特別遊技 終了後	第2低確率時短遊技状態 (時短回数: 71回)
時短遊技状態中に 大当たり図柄X1、X2、X3、X4 小当たり図柄Y1、Y2決定	特別遊技 終了後	第2低確率時短遊技状態 (時短回数: 71回)

(c) 小当たり遊技における大入賞口の作動態様

小当たり 図柄の種類	開閉回数	1回あたりの 開放時間	終了条件入 球数
Y1、Y2	1回	1.8秒	10個

(d) 普通図遊技の概要

状態	普通図柄の抽選における 当たり確率	普通図柄の 変動時間	可動片の 作動時間
通常遊技状態 (非時短遊技状態)	1/1.1	10秒	0.05秒
第1低確率時短遊技状態 (第1時短遊技状態)	1/1.1	0.5秒	5秒
第2低確率時短遊技状態 (第2時短遊技状態)	1/1.1	0.5秒	5秒

【図 102】

決定される変動パターンの概要

当否抽選時 遊技状態	決定された 特別図柄	決定される変動パターン(変動パターンコマンド)
通常 遊技状態	ハズレ図柄Z1	第1保留数2未満: 13秒変動(O0H)、30秒変動(O2H)、60秒変動(O3H) 第1保留数2以上: 5秒変動(O1H)、30秒変動(O2H)、60秒変動(O3H)
	ハズレ図柄Z2	13秒変動(O0H)
	大当たり図柄 X1、X2、X3、X4	30秒変動(A2H)、60秒変動(A3H)
	小当たり図柄Y1、Y2	30秒変動(B2H)、60秒変動(B3H)
第1低確率 時短遊技状態	ハズレ図柄Z1、Z2	5秒変動(11H)、30秒変動(12H)、60秒変動(13H)
第2低確率 時短遊技状態	大当たり図柄 X1、X2、X3、X4	30秒変動(C2H)、60秒変動(C3H)
	小当たり図柄Y1、Y2	30秒変動(D2H)、60秒変動(D3H)

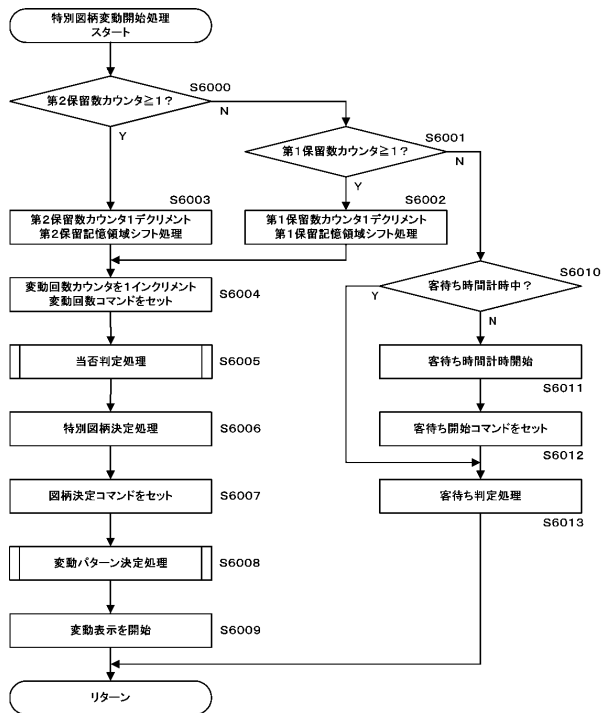
20

30

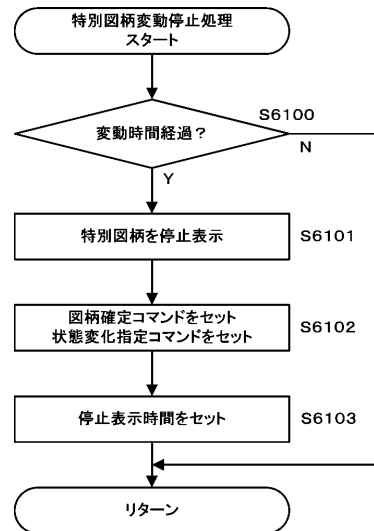
40

50

【図103】



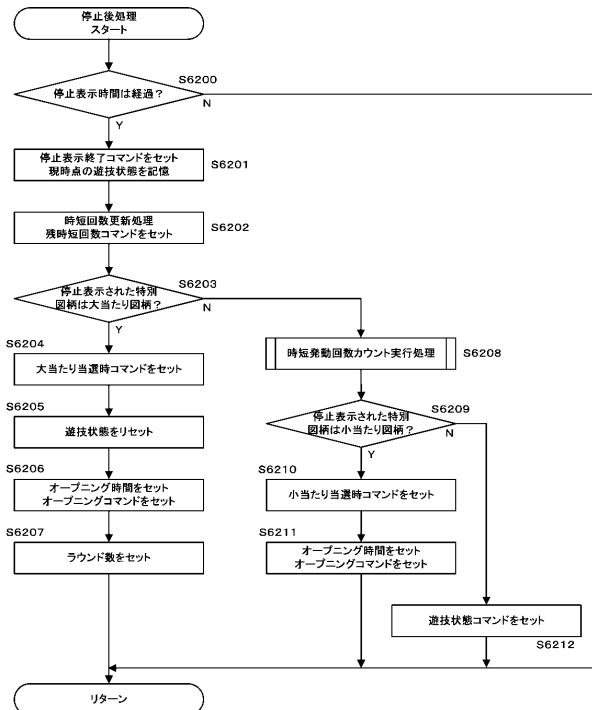
【図104】



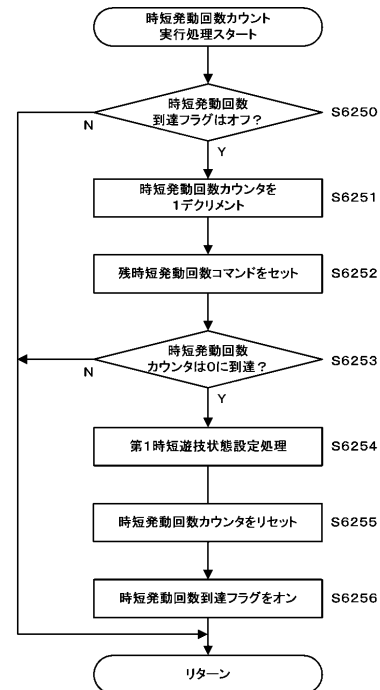
10

20

【図105】



【図106】

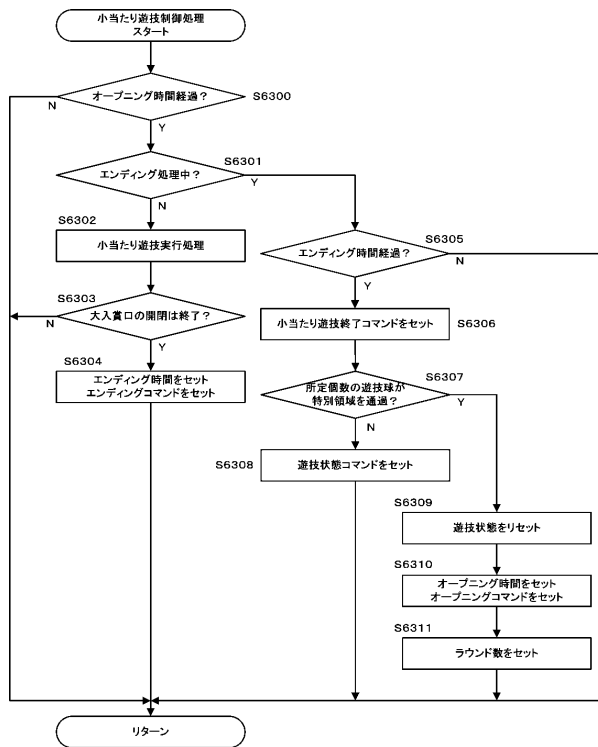


30

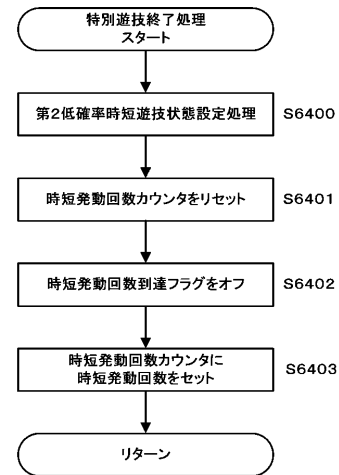
40

50

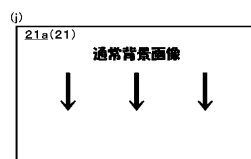
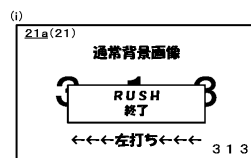
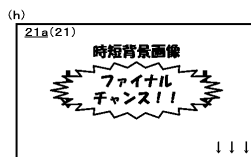
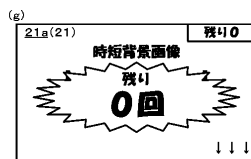
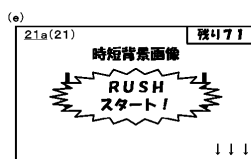
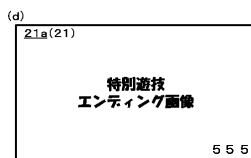
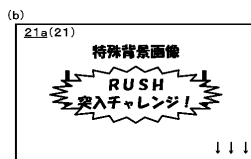
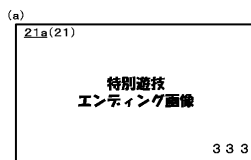
【図 107】



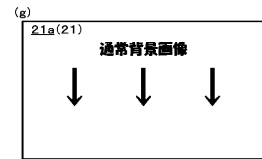
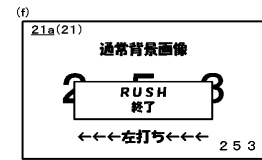
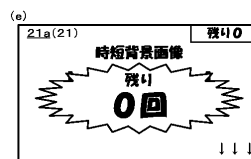
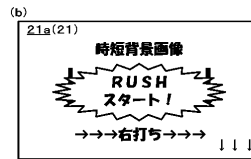
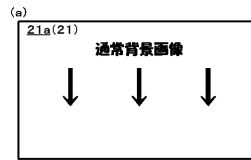
【図 108】



【図 109】



【図 110】



10

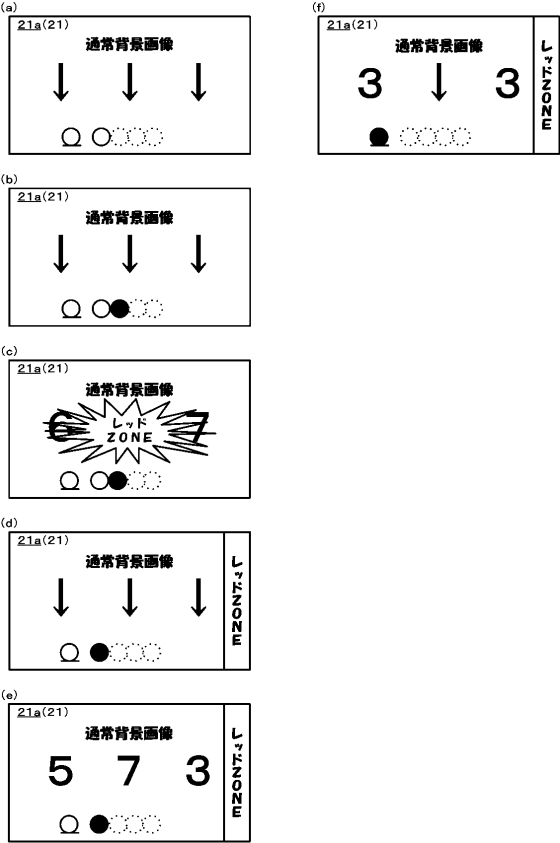
20

30

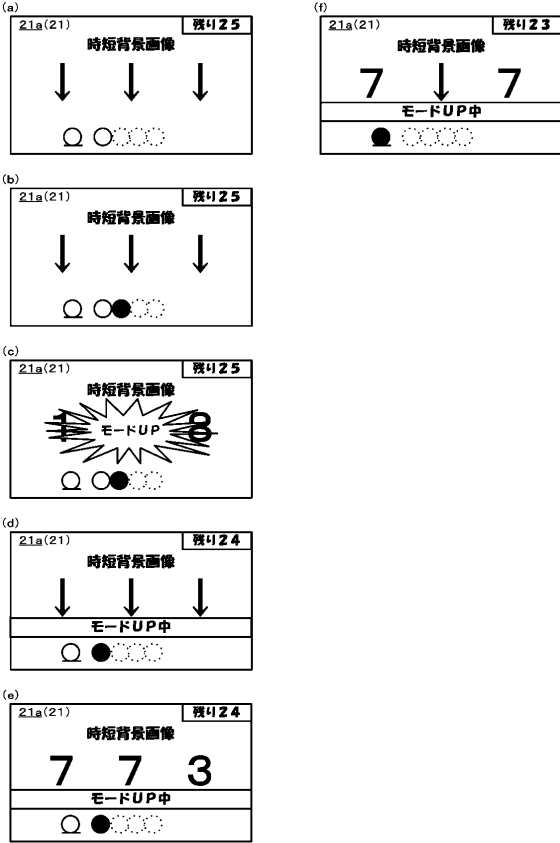
40

50

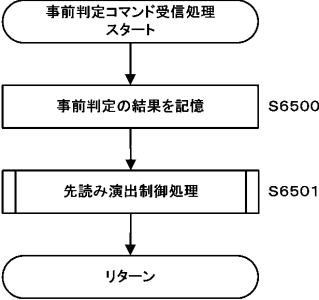
【図 1 1 1】



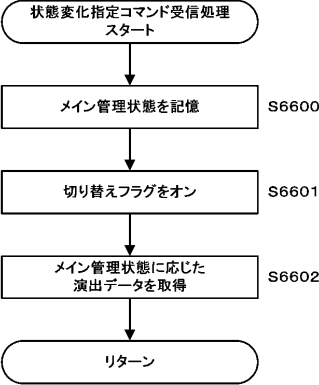
【図 1 1 2】



【図 1 1 3】



【図 1 1 4】



10

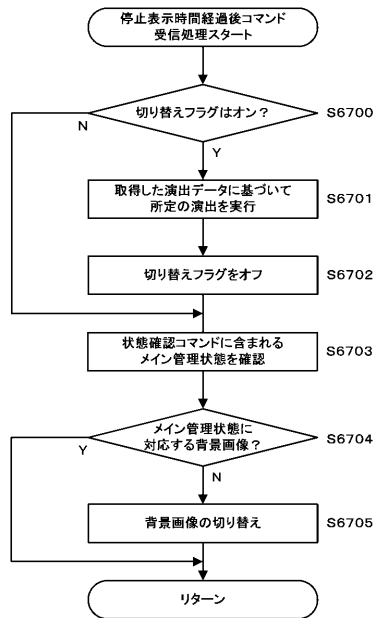
20

30

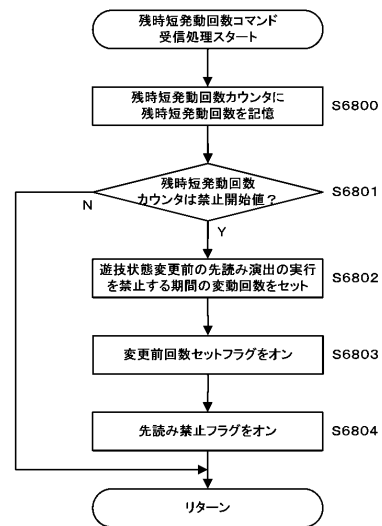
40

50

【図 1 1 5】

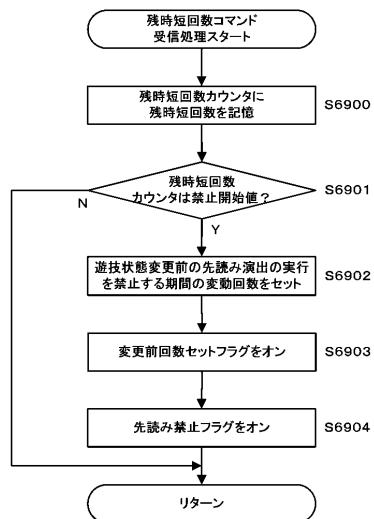


【図 1 1 6】

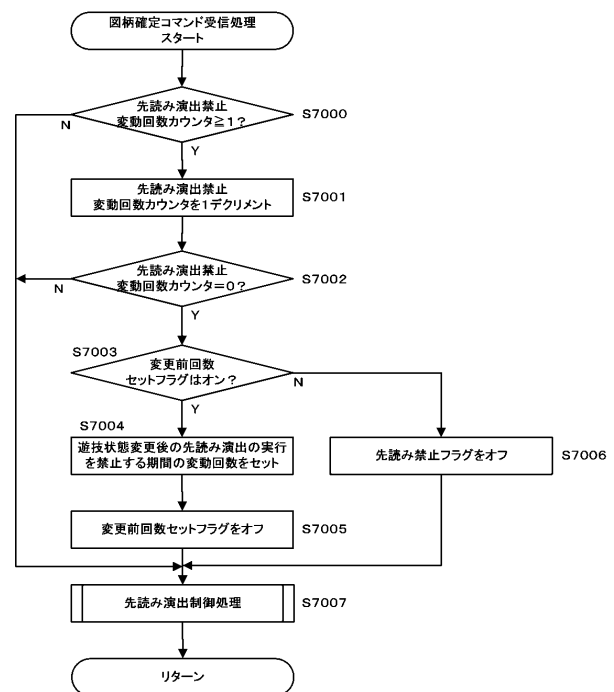


10

【図 1 1 7】



【図 1 1 8】



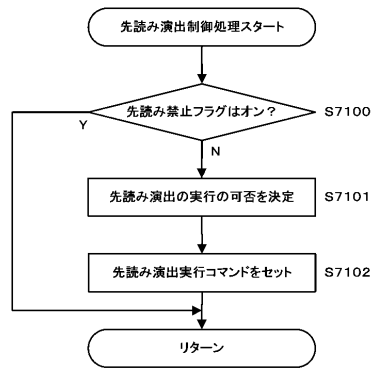
20

30

40

50

【図 119】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2015-202294 (JP, A)
特開 2016-101238 (JP, A)
特開 2016-086890 (JP, A)
特開 2015-123118 (JP, A)
特開平 09-094328 (JP, A)
特開 2019-083925 (JP, A)
特開 2017-205316 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7/02