

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-14603

(P2014-14603A)

(43) 公開日 平成26年1月30日 (2014.1.30)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F 1
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 57 頁)

(21) 出願番号 特願2012-155484 (P2012-155484)
(22) 出願日 平成24年7月11日 (2012.7.11)
(11) 特許番号 特許第5336636号 (P5336636)
(45) 特許公報発行日 平成25年11月6日 (2013.11.6)

(71) 出願人 000161806
京楽産業. 株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(74) 代理人 100158780
弁理士 寺本 亮
(74) 代理人 100121359
弁理士 小沢 昌弘
(72) 発明者 伊藤 合
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
京楽産業. 株式会社内
(72) 発明者 菊池 雄
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
京楽産業. 株式会社内

最終頁に続く

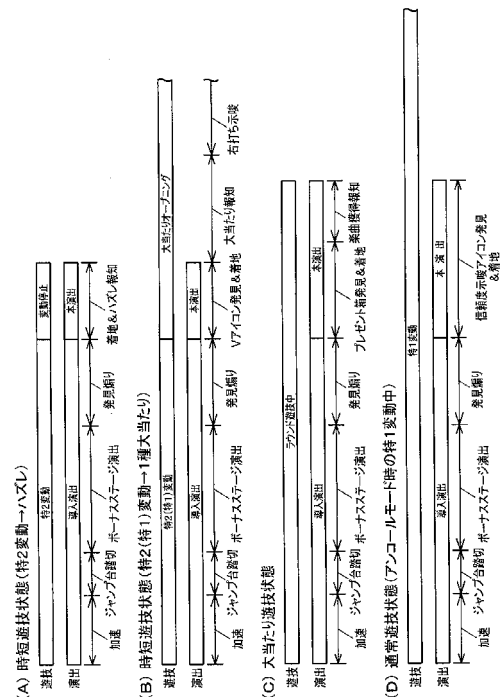
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技者に報知する報知内容を増加させる場合に、演出が複雑になるのを抑制することができ且つ演出に必要なデータのデータサイズが大きくなるのを抑制することが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】 パチンコ遊技機1は、第1始動口11又は第2始動口12に遊技球が入賞すると特別図柄判定を実行し、その判定結果が所定の結果である場合に、大当たり遊技状態となる。また、パチンコ遊技機1では、第1遊技状態のときには導入演出及び本演出からなる報知演出が実行されて第1の情報が報知される一方で、第2遊技状態のときには上記報知演出と導入演出が共通する報知演出が実行されて第2の情報が報知される。

【選択図】 図14



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件が成立すると、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段と、

前記特別遊技を実行すると前記特別遊技判定手段によって判定された場合に、当該特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

第 1 遊技状態及び当該第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態を含む複数の遊技状態のいずれかで遊技を制御可能な遊技状態制御手段と、

所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、

前記遊技状態制御手段によって前記第 1 遊技状態で遊技が制御されている場合に、前段演出及び当該前段演出と連続する後段演出からなる所定演出を実行することによって前記後段演出において遊技者にとって有利な第 1 の情報を報知する第 1 演出実行手段と、

前記遊技状態制御手段によって前記第 2 遊技状態で遊技が制御されている場合に、少なくとも前段演出が前記第 1 演出実行手段によって実行されるのと同じ前記所定演出を実行することによって前記後段演出において遊技者にとって有利な前記第 1 の情報とは異なる第 2 の情報を報知する第 2 演出実行手段とを含むことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特別遊技に関する遊技情報を取得する取得手段を備え、

前記第 1 演出実行手段は、

前記遊技情報に関する情報を前記第 1 の情報として報知し、

前記第 2 演出実行手段は、

前記遊技情報とは無関係な情報を前記第 2 の情報として報知することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、画像表示装置などの演出手段を備える遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

一般的な遊技機では、遊技球が流下する遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入賞すると、同じく遊技領域に設けられた大入賞口を開放する大当たり遊技を実行するか否かが判定される。そして、特別図柄表示器において特別図柄が変動表示されてから上記判定の結果を示す特別図柄が停止表示される。ここで、大当たり遊技を実行すると判定されたことを示す大当たり図柄が停止表示されると、上記大当たり遊技が実行される。この種の遊技機では、画像表示装置などの各種演出手段を用いて様々な演出が行われる。

【0003】

例えば特許文献 1 に記載の遊技機では、特別図柄表示器において特別図柄が変動表示されるのに伴って、液晶表示装置を用いてリーチ演出が行われる。このリーチ演出のパターンとしては、特別図柄表示器において特別図柄が変動表示される変動時間に応じて、最初に 3 列の装飾図柄の変動表示を開始し、例えば左列及び右列に同じ装飾図柄が揃うことによって通常リーチ演出に移行して当該通常リーチ演出で判定結果が報知されるパターンや、通常リーチ演出の終盤で特別なキャラクタなどが登場して第 1 スーパーリーチ演出に発展し当該第 1 スーパーリーチ演出で判定結果が報知されるパターン、第 1 スーパーリーチ演出に続いて実写映像などを表示する第 2 スーパーリーチ演出に発展し当該第 2 スーパーリーチ演出で判定結果が報知されるパターンの 3 種類が用意されている。また、この遊技機では、大当たり遊技を実行すると判定されることに対する信頼度を報知する目的で、キャラクタを登場させたりアイテムを出現させたりする予告演出も行われる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-110177号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、従来の遊技機では、上述したリーチ演出が大当たり遊技に関する判定の結果を報知し、予告演出が大当たり遊技を実行すると判定されることに対する信頼度を報知するというように、それぞれの演出が報知する内容は1つである。このため、報知する内容を増やすためには、新たな演出を追加する必要がある。しかしながら、演出の数が増えすぎると演出が複雑になってしまい、その結果、複雑な演出を好まない遊技者の遊技意欲を減退させてしまうおそれがある。加えて、演出に必要なデータのデータサイズが大きくなってしまいう問題も生じる。

10

【0006】

それ故に、本発明の目的は、遊技者に報知する報知内容を増加させる場合に、演出が複雑になるのを抑制することができ且つ演出に必要なデータのデータサイズが大きくなるのを抑制することが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

20

【0008】

本発明に係る遊技機(1)は、始動条件が成立すると、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段(101, S307)と、前記特別遊技を実行すると前記特別遊技判定手段によって判定された場合に、当該特別遊技を実行する特別遊技実行手段(101, 116, S7)と、第1遊技状態及び当該第1遊技状態とは異なる第2遊技状態を含む複数の遊技状態のいずれかで遊技を制御可能な遊技状態制御手段(101, S726)と、所定の演出を実行する演出実行手段(130, 140, 5)とを備え、前記演出実行手段は、前記遊技状態制御手段によって前記第1遊技状態で遊技が制御されている場合に、前段演出及び当該前段演出と連続する後段演出からなる所定演出を実行することによって前記後段演出において遊技者にとって有利な第1の情報を報知する第1演出実行手段(S116, S119, S130)と、前記遊技状態制御手段によって前記第2遊技状態で遊技が制御されている場合に、少なくとも前段演出が前記第1演出実行手段によって実行されるのと同じ前記所定演出を実行することによって前記後段演出において前記第1の情報とは異なる遊技者にとって有利な第2の情報を報知する第2演出実行手段(S139)とを含む。

30

【0009】

前記特別遊技に関する遊技情報を取得する取得手段(131)を備え、前記第1演出実行手段は、前記遊技情報に関する情報を前記第1の情報として報知し(図10)、前記第2演出実行手段は、前記遊技情報とは無関係な情報を前記第2の情報として報知してもよい(図11)。

40

【発明の効果】

【0010】

この発明によれば、遊技者に報知する報知内容を増加させる場合に、演出が複雑になるのを抑制することができ且つ演出に必要なデータのデータサイズが大きくなるのを抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】パチンコ遊技機1の概略正面図

【図2】図1における表示器4の拡大図

50

- 【図 3】特定領域 9 の内部構造を示す概略斜視図
- 【図 4】特別図柄判定の判定結果について説明するための説明図
- 【図 5】大当たりと遊技状態について説明するための説明図
- 【図 6】大当たり遊技終了時における演出の変化について説明するための説明図
- 【図 7】小当たり遊技中に V 入賞口 9 2 に遊技球が入賞しない場合に行われる報知演出の一例について説明するための説明図
- 【図 8】小当たり遊技中に V 入賞口 9 2 に遊技球が入賞する場合に行われる報知演出の一例について説明するための説明図
- 【図 9】時短遊技状態における第 2 特別図柄判定の判定結果がハズレである場合に行われる報知演出の一例について説明するための説明図 10
- 【図 10】時短遊技状態における第 2 特別図柄判定の判定結果が大当たりである場合に行われる報知演出の一例について説明するための説明図
- 【図 11】大当たり遊技中に行われる報知演出の一例について説明するための説明図
- 【図 12】通常遊技状態におけるアンコールモード中に行われる報知演出の一例について説明するための説明図
- 【図 13】報知演出の演出変化について説明するための説明図
- 【図 14】報知演出の演出変化について説明するための説明図
- 【図 15】パチンコ遊技機 1 が備える制御装置の構成例を示すブロック図
- 【図 16】遊技制御基板 100 において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート 20
- 【図 17】図 16 のステップ S 2 におけるスイッチ処理の詳細フローチャート
- 【図 18】図 17 のステップ S 2 1 における第 1 始動口スイッチ処理の詳細フローチャート
- 【図 19】図 17 のステップ S 2 2 における第 2 始動口スイッチ処理の詳細フローチャート
- 【図 20】図 17 のステップ S 2 3 におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャート
- 【図 21】図 16 のステップ S 3 における特別図柄処理の詳細フローチャート
- 【図 22】図 21 のステップ S 3 0 7 における大当たり判定処理の詳細フローチャート
- 【図 23】図 21 のステップ S 3 0 8 における変動パターン選択処理の詳細フローチャート 30
- 【図 24】図 21 のステップ S 3 1 7 における停止中処理の詳細フローチャート
- 【図 25】図 16 のステップ S 4 における普通図柄処理の詳細フローチャート
- 【図 26】図 16 のステップ S 5 における電動チューリップ処理の詳細フローチャート
- 【図 27】図 16 のステップ S 6 における特定領域開放制御処理の詳細フローチャート
- 【図 28】図 16 のステップ S 6 における特定領域開放制御処理の詳細フローチャート
- 【図 29】図 16 のステップ S 7 における大入賞口開放制御処理の詳細フローチャート
- 【図 30】図 29 のステップ S 7 2 6 における遊技状態設定処理の詳細フローチャート
- 【図 31】演出制御基板 130 において実行される演出制御処理の一例を示すフローチャート
- 【図 32】演出制御基板 130 において実行される演出制御処理の一例を示すフローチャート 40
- 【図 33】演出制御基板 130 において実行される演出制御処理の一例を示すフローチャート
- 【図 34】演出制御基板 130 において実行される演出制御処理の一例を示すフローチャート
- 【発明を実施するための形態】
- 【0012】
- 以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の遊技機の一実施形態に係るパチンコ遊技機 1 について説明する。
- 【0013】 50

〔パチンコ遊技機 1 の概略構成例〕

まず、図 1 を参照しつつ、パチンコ遊技機 1 の概略構成について説明する。ここで、図 1 は、パチンコ遊技機 1 の概略正面図である。パチンコ遊技機 1 は、本実施形態では、1 種 2 種混合タイプと呼ばれるパチンコ遊技機である。図 1 に示されるように、パチンコ遊技機 1 は、入賞や判定に関する役物等が設けられた遊技盤 2 と、遊技盤 2 を囲む枠部材 3 とを備えている。枠部材 3 は、遊技盤 2 と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持しており、このガラス板と遊技盤 2 とによって、遊技球が流下可能な遊技領域 10 が形成されている。

【0014】

遊技者がハンドル 20 を握ってレバー 21 を時計方向に回転させると、皿 28 に溜められた遊技球が発射装置（不図示）へと案内され、ハンドル 20 の回転角度に応じた打球力で遊技領域 10 へと発射される。この遊技領域 10 には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は、遊技領域 10 における上部位置へと案内され、遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤 2 に沿って落下する。なお、遊技球の発射は、遊技者が停止ボタン 22 を操作することによって一時的に停止される。

【0015】

また、皿 28 と近接配置された取り出しボタン 23 を遊技者が操作すると、皿 28 の下面の一部が開口されて、皿 28 に溜まった遊技球が皿 28 の下方に配置された不図示の箱に落下する。なお、皿 28 は、発射装置へ供給される遊技球及び賞球を溜める上皿と、賞球を溜める下皿との 2 つの皿によって構成されてもよい。

【0016】

遊技者がハンドル 20 を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 31 に例示されるように遊技領域 10 における左側領域を流下する。一方、遊技者がハンドル 20 を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 32 に例示されるように遊技領域 10 における右側領域を流下する。

【0017】

左打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、2 つの普通入賞口 14、及び電動チューリップ 17 が設けられている。また、右打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、上記第 2 始動口 12、大入賞口 13、2 つの普通入賞口 14、ゲート 16、上記電動チューリップ 17、特定入賞口 19、及び羽根部材 90 が設けられている。

【0018】

遊技領域 10 に打ち出された遊技球は、遊技盤 2 に沿って流下する過程で、第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、大入賞口 13、及び普通入賞口 14 のいずれかに入球して入賞する。これにより、入賞した箇所に応じた所定数の賞球が皿 28 に払い出される。なお、入賞しなかった遊技球は、排出口 18 を介して遊技領域 10 から排出される。

【0019】

第 1 の入賞領域としての第 1 始動口 11 は、常時開放されている始動口であり、第 2 の入賞領域としての第 2 始動口 12 は、普通電動役物としての電動チューリップ 17 が作動しているときだけ開放される始動口である。パチンコ遊技機 1 では、遊技球が第 1 始動口 11 を通過して入賞した場合、又は遊技球が第 2 始動口 12 を通過して入賞した場合、遊技者にとって有利な大当たり遊技（特別遊技）を実行するか否かが判定され、その判定結果が後述する表示器 4 に表示される。

【0020】

なお、以下の説明では、第 1 始動口 11 への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第 1 特別図柄判定」と呼び、第 2 始動口 12 への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第 2 特別図柄判定」と呼び、これらの判定を総称して「特別図柄判定」と呼ぶ

10

20

30

40

50

ものとする。

【0021】

大入賞口13は、特別図柄判定の結果に応じて開放される特別入賞領域である。この大入賞口13の開口部には、大入賞口13を開閉するプレートが設けられている。大入賞口13は、通常はこのプレートによって閉塞されている。これに対して、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す所定の大当たり図柄が表示器4に停止表示された場合、すなわち1種大当たりが発生した場合、上記プレートを作動させて大入賞口13を開放する大当たり遊技が実行される。このため、遊技者は、大当たり遊技中に右打ちを行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。なお、第2特別図柄判定の結果が小当たりであることを示す所定の小当たり図柄が表示器4に停止表示されると、後述する羽根部材90を作動させて特定入賞口19を開放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、V入賞口92（図3参照）が一時的に開放され、この間にV入賞口92に遊技球が入賞することで2種大当たりが発生する。大入賞口13は、このように2種大当たりが発生した場合にも開放される。

10

【0022】

電動チューリップ17は、第2始動口12に近接配置されており、一对の羽根部材を有している。この電動チューリップ17は、一对の羽根部材が第2始動口12を閉塞する閉姿勢（図1参照）と、第2始動口12を開放する開姿勢（不図示）とに姿勢変化可能に構成されている。

20

【0023】

第2始動口12は、図1に示されるように、通常は電動チューリップ17によって閉塞されている。これに対して、遊技球がゲート16を通過すると、賞球の払い出しは行われないものの、第2始動口12を開放するか否かが判定される。ここで、第2始動口12を開放すると判定された場合、電動チューリップ17の一对の羽根部材が規定時間開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数行われる。このように、第2始動口12は、電動チューリップ17が作動していないときには遊技球が入賞し難い状態であるのに対して、電動チューリップ17が作動することによって遊技球が入賞し易い状態となる。なお、以下の説明では、ゲート16への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「普通図柄判定」と呼ぶものとする。

30

【0024】

普通入賞口14は、第1始動口11と同様に常時開放されており、遊技球の入賞によって所定個数の賞球が払い出される入賞口である。なお、第1始動口11等とは異なり、普通入賞口14に遊技球が入賞しても判定が行われることはない。

【0025】

後述するメイン液晶表示装置5の前面側には、特別図柄判定の結果に応じて一時的に開放される特定領域9が設けられている。この特定領域9については、図3に基づいて後に詳述する。

【0026】

[表示器4の構成例]

図2は、図1における表示器4の拡大図である。表示器4は、主に特別図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示するものであり、図2に示されるように、第1特別図柄表示器41、第2特別図柄表示器42、第1特別図柄保留表示器43、普通図柄表示器45、普通図柄保留表示器46、及び遊技状態表示器47を有して構成されている。

40

【0027】

第1特別図柄表示器41は、第1特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第1特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって第1特別図柄判定の判定結果を報知する。この第1特別図柄表示器41には、第1特別図柄判定の結果が「大当たり」（1種大当たり）であることを示す大当たり図柄、又は第1特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【0028】

50

第2特別図柄表示器42は、第2特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第2特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって第2特別図柄判定の判定結果を報知する。この第2特別図柄表示器42には、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」（1種大当たり）であることを示す大当たり図柄、第2特別図柄判定の結果が小当たりであることを示す小当たり図柄、又は第2特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【0029】

ところで、特別図柄判定に係る図柄の変動表示中や大当たり遊技中、後述する小当たり遊技中に第1始動口11に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第1特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行することができない。そこで、本実施形態におけるパチンコ遊技機1は、第1始動口11に遊技球が入賞しても即座に第1特別図柄判定を実行できない場合に、第1特別図柄判定の権利が保留されるように構成されている。第1特別図柄保留表示器43は、このようにして保留された第1特別図柄判定の保留数を表示する。

【0030】

なお、パチンコ遊技機1では、第2始動口12に遊技球が入賞しても第2特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行できない場合、すなわち特別図柄判定に係る図柄の変動表示中や大当たり遊技中、小当たり遊技中に第2始動口12に新たに遊技球が入賞した場合には、第2特別図柄判定は実行されず、また、第2特別図柄判定の権利が保留されることもない。このため、表示器4には、第2特別図柄判定の保留数を表示する表示器は設けられていない。

【0031】

普通図柄表示器45は、普通図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。なお、例えば普通図柄表示器45における図柄の変動表示中など、遊技球がゲート16を通過しても普通図柄判定及び普通図柄判定に係る図柄の変動表示を即座に実行できない場合には、普通図柄判定の権利が保留される。普通図柄保留表示器46は、このようにして保留された普通図柄判定の保留数を表示する。遊技状態表示器47は、パチンコ遊技機1の電源投入時点における遊技状態を表示する。パチンコ遊技機1の遊技状態については、図5に基づいて後に詳述する。

【0032】

なお、以下の説明では、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に表示される図柄を「特別図柄」と呼び、普通図柄表示器45に表示される図柄を「普通図柄」と呼ぶものとする。

【0033】

〔特定領域9の構成例〕

図3は、特定領域9の内部構造を示す模式図である。図3における鉛直方向34及び幅方向35は、図1における鉛直方向34及び幅方向35と対応している。特定領域9は、小当たりが発生することによって遊技球が進入可能に開放される領域であり、その入口である特定入賞口19には、特定入賞口19を開閉する羽根部材90が設けられている。

【0034】

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特別図柄判定の結果が「大当たり」であることを示す大当たり図柄が判定図柄として停止表示されると、1種大当たりとなって大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技は、所定条件（例えば大入賞口13への9個の遊技球の入賞、又は大入賞口13が開放されてから2.9秒が経過）を満たすまで大入賞口13を開放した状態を維持した後、大入賞口13を閉塞する長開放ラウンド遊技を規定回数実行するものである。なお、大当たり遊技として、遊技球が入球困難に大入賞口13を短開放する短開放ラウンド遊技が規定回数実行される場合もある。

【0035】

一方、第2特別図柄表示器42に第2特別図柄判定の結果が「小当たり」であることを示す小当たり図柄が判定図柄として停止表示されると、羽根部材90を作動させて特定領域9を開放する小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技では、特定領域9を開放してから所定時間（例えば3.2秒）が経過するまで特定領域9を開放した状態を維持した後に特定領域9を閉塞する羽根部材90の動作が規定回数（例えば1回）実行される。このように、小当たりが発生することで、特定領域9への遊技球の進入が可能になる。

【0036】

図3に示されるように、特定領域9には、案内部材91、V入賞口92、ハズレ入賞口93、及びスライド部材94が設けられている。案内部材91は、特定入賞口19から特定領域9に進入した遊技球をV入賞口92又はハズレ入賞口93へと案内するものである。V入賞口92又はハズレ入賞口93に遊技球が入賞した場合、所定数の賞球が払い出される。ハズレ入賞口93が常時開放されているのに対して、V入賞口92は、通常はスライド部材94によって閉塞されており、特定入賞口19が開放された後の所定期間だけ開放される。具体的には、本実施形態では、特定入賞口19が開放されてから例えば0.5秒後にスライド部材94がスライドしてV入賞口92が開放され、V入賞口92の開放から0.2秒が経過するとスライド部材94が図3に示される元の位置に戻ってV入賞口92が閉塞される。そして、このV入賞口92の開放期間にV入賞口92に遊技球が入賞（V入賞）することで2種大当たりが発生し、小当たり遊技に続いて大当たり遊技が実行される。なお、V入賞口92の開放期間中に遊技球がV入賞口92に入賞しなかった場合、小当たり遊技に続く大当たり遊技は行われない。

【0037】

なお、本実施形態では、V入賞口92がスライド部材94によって開閉される場合について説明するが、パチンコ遊技機1の奥行方向を軸方向として回動する羽根部材によってV入賞口92を開閉するようにしてもよい。また、1回の小当たり遊技中の羽根部材90の動作パターン（特定入賞口19を開放する時間及び回数）等も適宜変更可能である。

【0038】

〔特別図柄判定の判定結果と遊技状態の変化の説明〕

次に、図5を参照しつつ、パチンコ遊技機1の遊技状態について説明する。ここで、図4は、特別図柄判定の判定結果について説明するための説明図である。図5は、大当たりと遊技状態について説明するための説明図である。図5に示されるように、本実施形態におけるパチンコ遊技機1は、「通常遊技状態」、「時短遊技状態」、又は「大当たり遊技状態」にて遊技が制御される。

【0039】

「通常遊技状態」は、いわゆる電チューサポート機能が付与されない通常の遊技状態である。「通常遊技状態」は、具体的には、第2始動口12を開放すると普通図柄判定において判定される割合が相対的に低い割合（例えば1/12）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に長い時間（例えば2.5秒）に設定され、且つ第2始動口12を開放すると判定された場合の第2始動口12の開放時間が相対的に短い時間（例えば0.1秒×1回）に設定される遊技状態である。

【0040】

「時短遊技状態」は、電チューサポート機能が付与される遊技状態である。「時短遊技状態」は、具体的には、第2始動口12を開放すると普通図柄判定において判定される割合が相対的に高い割合（例えば12/12）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に短い時間（例えば2秒）に設定され、且つ第2始動口12を開放すると判定された場合の第2始動口12の開放時間が相対的に長い時間（例えば0.3秒×5回）に設定される遊技状態である。すなわち、「時短遊技状態」は、通常遊技状態に比べて、第2始動口12が開放状態に制御され易い遊技状態である。

【0041】

「大当たり遊技状態」は、大入賞口13を開閉する大当たり遊技が行われる特別遊技状態である。「通常遊技状態」又は「時短遊技状態」のときに大当たりになると「大当たり

遊技状態」となって大当たり遊技が実行され、その後、「通常遊技状態」又は「時短遊技状態」で遊技が制御されることになる。

【0042】

遊技盤2の盤面構成上、遊技領域10の左側領域に打ち出された遊技球は第1始動口11に入賞可能であるのに対して、遊技領域10の右側領域に打ち出された遊技球が第1始動口11に入賞することはない。また、「通常遊技状態」のときには第2始動口12は開放状態になり難い。このため、「通常遊技状態」のときに右打ちを行うメリットはない。このように、「通常遊技状態」は、遊技球を遊技領域10の左側領域に打ち出した方が右側領域に打ち出すよりも「大当たり」を引き当て易い左側有利状態であるため、遊技者は、メイン液晶表示装置5に表示されるメッセージやスピーカ24から出力される音声ガイダンスに従って左打ちを行うことになる。

10

【0043】

「通常遊技状態」のときに遊技者が左打ちを行って遊技領域10の左側領域に打ち出された遊技球が第1始動口11に入賞すると、第1特別図柄判定が行われ、第1特別図柄表示器41に特別図柄が変動表示された後にその第1特別図柄判定の結果を示す判定図柄が停止表示される。本実施形態では、図4に例示されるように、第1特別図柄判定において1種大当たりと判定される割合が1/200に設定されているため、1/200の確率で1種大当たりとなる。ここで、第1特別図柄判定によって1種大当たりと判定された場合には第1特別図柄表示器41にその旨を示す大当たり図柄が停止表示され、大入賞口13を開放する大当たり遊技が実行される。すなわち、大当たり遊技状態へと移行する。

20

【0044】

本実施形態では、第1特別図柄判定において1種大当たりと判定された場合、そのうちの10%が「突然時短出玉無し1種大当たり」となり、40%が「時短付き出玉有り1種大当たり」となり、残りの50%が「時短無し出玉有り1種大当たり」となる。ここで、「突然時短出玉無し1種大当たり」は、短開放ラウンド遊技が規定回数（例えば15回）実行された後に遊技状態が時短遊技状態に設定される1種大当たりである。「時短付き出玉有り1種大当たり」は、長開放ラウンド遊技が規定回数（例えば4回）実行された後に遊技状態が時短遊技状態に設定される1種大当たりである。「時短無し出玉有り1種大当たり」は、長開放ラウンド遊技が規定回数（例えば7回）実行された後に遊技状態が通常遊技状態に設定される1種大当たりである。本実施形態では、第1特別図柄判定に関してこのような3種類の1種大当たりが用意されているため、通常遊技状態において行われた第1特別図柄判定の判定結果が1種大当たりとなった場合の70%は、大当たり遊技終了後に時短遊技状態にて遊技が制御されることになる。

30

【0045】

遊技状態が「時短遊技状態」に移行すると、「通常遊技状態」のときに比べて第2始動口12が開放状態になり易くなる。第2始動口12に遊技球が入賞すると、第2特別図柄判定が行われて、第2特別図柄表示器42に特別図柄が変動表示された後にその第2特別図柄判定の結果を示す判定図柄が停止表示される。本実施形態では、図4に例示されるように、第2特別図柄判定において1種大当たりと判定される割合が1/200に設定され、小当たりと判定される割合が198/200に設定され、ハズレと判定される割合が1/200に設定されている。このように、時短遊技状態のときには第2始動口12への遊技球の入賞が容易である上に、第2始動口12に遊技球が入賞することを条件として実行される第2特別図柄判定の判定結果の大半が小当たりとなるため、2種大当たりが発生し易い。すなわち、「時短遊技状態」は、遊技球を遊技領域10の右側領域に打ち出した方が左側領域に打ち出すよりも「大当たり」を引き当て易い右側有利状態であるため、遊技者は、メイン液晶表示装置5に表示されるメッセージやスピーカ24から出力される音声ガイダンスに従って右打ちを行うことになる。

40

【0046】

「時短遊技状態」のときに遊技者が右打ちを行って遊技領域10の右側領域に打ち出された遊技球がゲート16を通過すると、普通図柄判定が行われる。「時短遊技状態」の

50

きに普通図柄判定が行われると、12/12という高い割合で第2始動口12を開放すると判定される。また、第2始動口12を開放すると判定された場合、第2始動口12の開放時間が「通常遊技状態」のときに比べて長いので、遊技領域10の右側領域に打ち出された遊技球は、第2始動口12に容易に入賞する。

【0047】

「時短遊技状態」において、特別図柄が変動表示されておらず、且つ大当たり遊技中や小当たり遊技中ではないときに第2始動口12に遊技球が入賞すると、第2特別図柄判定が行われ、第2特別図柄表示器42に特別図柄が変動表示された後にその第2特別図柄判定の結果を示す判定図柄が停止表示される。ここで、第2特別図柄判定によって小当たりと判定された場合には第2特別図柄表示器42にその旨を示す小当たり図柄が停止表示され、特定領域9及びV入賞口92を一時的に開放する小当たり遊技が実行され、この小当たり遊技中に遊技球がV入賞口92に入賞することで2種大当たりとなって、当該小当たり遊技に続いて大当たり遊技が実行される。すなわち、大当たり遊技状態へと移行する。

10

【0048】

本実施形態では、小当たり遊技中に遊技球がV入賞口92に入賞した場合、そのうちの70%が「時短付き出玉有り2種大当たり」となり、残りの30%が「時短無し出玉有り2種大当たり」となる(図4参照)。ここで、「時短付き出玉有り2種大当たり」は、小当たり遊技に続いて長開放ラウンド遊技が規定回数(例えば15回又は4回)行われる大当たり遊技が実行された後に、遊技状態が時短遊技状態に設定される2種大当たりである。「時短無し出玉有り2種大当たり」は、小当たり遊技に続いて長開放ラウンド遊技が規定回数(例えば4回)行われる大当たり遊技が実行された後に、遊技状態が通常遊技状態に設定される2種大当たりである。

20

【0049】

このように、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞して大当たり遊技が行われた場合、この小当たり遊技のときに第2特別図柄表示器42に停止表示されていた小当たり図柄の種類に応じて、大当たり遊技終了時に遊技状態が時短遊技状態又は通常遊技状態に設定される。

【0050】

一方、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」(1種大当たり)である場合、そのうちの70%が「時短付き出玉有り1種大当たり」となり、残りの30%が「時短無し出玉有り1種大当たり」となる。ここで、「時短付き出玉有り1種大当たり」は、長開放ラウンド遊技が規定回数(例えば15回又は4回)行われる大当たり遊技が実行された後に、遊技状態が時短遊技状態に設定される1種大当たりである。「時短無し出玉有り1種大当たり」は、長開放ラウンド遊技が規定回数(例えば4回)行われる大当たり遊技が実行された後に、遊技状態が通常遊技状態に設定される1種大当たりである。このように、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、小当たり遊技が行われることなく大当たり遊技が行われた後、遊技状態が時短遊技状態又は通常遊技状態に設定される。

30

【0051】

また、第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合には、小当たり遊技や大当たり遊技が行われることはなく、また、遊技状態を設定する処理が行われることもない。すなわち、遊技状態は変化しない。ただし、「時短遊技状態」において例えば100回の第2特別図柄判定(又は第1特別図柄判定)が行われても大当たりが発生しなかった場合には、遊技状態が「時短遊技状態」から「通常遊技状態」に戻されることになる。

40

【0052】

通常遊技状態で遊技が制御されるときには、通常モード及びアンコールモードのうちのいずれかの演出モードで演出が行われる。ここで、アンコールモードは、時短遊技状態から通常遊技状態へと戻されてから特別図柄判定が所定回数(例えば20回)実行されるまで、或いは通常遊技状態において大当たりとなって大当たり遊技が行われたもののその後に時短遊技状態へは移行せずに通常遊技状態のまま特別図柄判定が所定回数実行されるまで継続する演出モードである。これに対して、通常モードは、アンコールモードで演出が

50

制御される期間以外の期間において設定される演出モードである。この通常モードとアンコールモードとは、例えば背景画像や装飾図柄の変動態様、その他の予告演出の種類などが相異なる。

【0053】

なお、本実施形態では、第1特別図柄判定において「小当たり」と判定されることがない場合を例に説明するが、第2特別図柄判定よりも「小当たり」と判定される割合が少なければ、第1特別図柄判定の判定結果が「小当たり」と判定される場合がある構成を採用してもよい。

【0054】

[パチンコ遊技機1の演出手段の構成例]

図1に示されるように、遊技盤2又は枠部材3には、各種の演出を行うものとして、メイン液晶表示装置5、サブ液晶表示装置6、ロゴ役物7、スピーカ24、及び枠ランプ25が設けられている。

【0055】

メイン液晶表示装置5は、演出画像を表示する画像表示装置であり、遊技者によって視認され易い位置に設けられている。メイン液晶表示装置5には、例えば、特別図柄判定の結果を報知する装飾図柄、予告演出などを行うキャラクタやアイテム、第1特別図柄判定が保留されていることを示す保留表示画像等の各種表示オブジェクトを含む演出画像が表示される。

【0056】

サブ液晶表示装置6は、演出画像を表示する画像表示装置であり、メイン液晶表示装置5の上方に設けられている。サブ液晶表示装置6としては、メイン液晶表示装置5に比べて表示画面が小さいものが用いられ、主に、メイン液晶表示装置5で行われる演出に関連する演出を行うために使用される。

【0057】

なお、本実施形態では、メイン液晶表示装置5及びサブ液晶表示装置6が共に液晶表示装置によって構成されている場合について説明するが、これらの両方又はどちらか一方が例えばEL表示装置等の他の画像表示装置によって構成されてもよい。

【0058】

ロゴ役物7は、サブ液晶表示装置6に対して可動に構成されており、サブ液晶表示装置6に遊技者の視線を誘導することを目的として、サブ液晶表示装置6において演出が行われるのに先立って振動するように動作する。

【0059】

スピーカ24は、メイン液晶表示装置5又はサブ液晶表示装置6で行われる表示演出と同期するように楽曲や音声、効果音等を出力して音による演出を行う。枠ランプ25は、発光色や発光パターン、光の放射方向を変化させることによって光による演出を行う。

【0060】

[パチンコ遊技機1の操作手段の構成例]

枠部材3には、遊技者が操作する操作手段として、演出ボタン26及び演出キー27が設けられている。演出ボタン26は、遊技者が押下することによって操作情報を入力するための押ボタンである。演出キー27は、上下左右のいずれかの方向を指示するためのいわゆる十字キーである。パチンコ遊技機1では、演出ボタン26又は演出キー27から入力された操作情報に応じた演出が行われる場合がある。

【0061】

[パチンコ遊技機1で行われる演出の主な特徴]

以下、図6～図14を参照しつつ、パチンコ遊技機1において行われる演出の主な特徴について説明する。上述したように、大当たり遊技後の遊技状態が時短遊技状態に設定された場合、電チューサポート機能により、第2始動口12への遊技球の入賞は容易である。これに対して、第2始動口12に遊技球が入賞すると第2特別図柄判定が行われるが、図4に基づいて上述したように第2特別図柄判定の判定結果の大半が「小当たり」となる

10

20

30

40

50

。

【0062】

〔時短遊技状態のときに行われる報知演出〕

図6は、長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技が行われて遊技状態が時短遊技状態に設定される場合の演出の変化について説明するための説明図である。例えば大当たり遊技状態における最終ラウンドにおいては、最終ラウンド中であることを示す「最終ラウンド」の文字の他、大当たり遊技中に払い出された合計賞球数などがメイン液晶表示装置5に表示される（図6（A）参照）。

【0063】

次に、最終ラウンドにおける大入賞口13の開放制御が完了すると、大当たり遊技のエンディング期間において、所定のエンディング演出が実行される（図6（B）参照）。そして、大当たり遊技終了後の遊技状態が時短遊技状態に設定されると、遊技者に右打ちを促すメッセージの他、報知演出に必要なオブジェクトの表示が開始される。本実施形態では、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞したか否か、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であるか或いは「ハズレ」であるかなどを報知するために、自転車を用いた報知演出が行われる。このため、遊技状態が時短遊技状態に移行すると直ぐに、自転車を含む報知演出用の専用画面が表示される（図6（C）参照）。すなわち、報知演出が開始される。

【0064】

その後、時短遊技状態において第2特別図柄判定（又は第1特別図柄判定）が行われる毎に、図6（C）に例示されている自転車を用いて、以下のような流れで報知演出が進行して行く。なお、後に詳述するが、このような自転車を用いた報知演出は、時短遊技状態で遊技が制御されているときだけでなく、大当たり遊技が行われる大当たり遊技状態のときや、上述したアンコールモード中（通常遊技状態のとき）にも行われる。

【0065】

図7は、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞しない場合に行われる報知演出の一例について説明するための説明図である。時短遊技状態において第2始動口12に遊技球が入賞すると、第2特別図柄判定が行われる。そして、第2特別図柄判定の判定結果が「小当たり」である場合、第2特別図柄表示器42において特別図柄が変動表示されてから小当たり図柄が停止表された後、特定領域9及びV入賞口92を一時的に開放する小当たり遊技が行われる。ここで、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞しない場合、第2特別図柄表示器42において特別図柄の変動表示が開始されると、第2始動口12に遊技球が入賞する前から表示されている自転車（図6（C）参照）が画面の左から右へ加速していく様子が表示され（図7（A）参照）、特別図柄の変動表示が終了する前に、その自転車がジャンプ台を使って上空にジャンプする様子が表示される（図7（B）参照）。

【0066】

続いて、小当たり遊技における特定領域9の開放中には、「V」の文字が付された風船（以下「Vアイコン」という。）への自転車の到達に対する遊技者の期待感を煽る画像が表示され（図7（C）参照）、小当たり遊技の終了直後であって次の特別図柄の変動表示が開始される前に、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞しなかったことを報知するために、自転車がVアイコンに到達せずに着地する様子が表示される（図7（D）及び（E）参照）。

【0067】

図8は、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞する場合に行われる報知演出の一例について説明するための説明図である。時短遊技状態において行われた第2特別図柄判定の判定結果が「小当たり」となり、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞する場合、第2特別図柄表示器42における特別図柄の変動表示中は図7（A）及び（B）と同様の画像が表示され（図8（A）及び（B）参照）、小当たり遊技中は図7（C）と同様の画像が表示される（図8（C）参照）。そして、小当たり遊技に続く大当たり遊技

のオープニングにおいて、序盤は自転車がVアイコンに到達する様子が表示され（図8（D）参照）、中盤は自転車がVアイコンと共に着地する様子が表示され（図8（E）参照）、終盤は「大当たり」となったことを報知すると共に遊技者に大入賞口13を狙った遊技球の打ち出しを促す情報が表示される（図8（F）参照）。

【0068】

なお、図7及び図8は2種大当たりに関する報知演出を例示するものであるが、小当たり遊技中におけるV入賞口92への遊技球の入賞が2種大当たりの発生条件となるため、第2特別図柄表示器42における特別図柄の変動表示開始時に2種大当たりとなるか否かを判断することはできない。このため、図7及び図8に例示されるように、第2特別図柄表示器42における特別図柄の変動表示開始時に、特別図柄の変動表示開始前から表示されているオブジェクト（本実施形態では自転車）を用いて、特別図柄の変動表示中と小当たり遊技中とに亘って導入演出を行い、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞したか否かを報知する本演出を導入演出と連続して行うようにすることで、一連の報知演出を実現している（図13参照）。

【0069】

すなわち、第2特別図柄表示器42における特別図柄の変動表示開始時に装飾図柄の変動表示などを含む変動演出と共に既に表示されている自転車を用いた導入演出を進行させ、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞しなかった場合には小当たり遊技終了時に「ハズレ」を報知する本演出を導入演出に続けて行い（図13（A）参照）、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞した場合には小当たり遊技に続く大当たり遊技のオープニングにおけるオープニング演出として、「大当たり」（2種大当たり）を報知する本演出を導入演出に続けて行うこととしている（図13（B）参照）。

【0070】

本実施形態では、第2特別図柄判定の判定結果が「小当たり」となる場合には特別図柄の変動時間が2.9秒に設定されるので、図7（A）及び（B）の表示（図8（A）及び（B）の表示）が2.9秒間に亘って行われる。

【0071】

また、本実施形態では、特定領域9の開放期間を含む小当たり遊技の実行時間が最大で3.2秒に設定されているので、最大で3.2秒間に亘って図7（C）の表示（図8（C）の表示）が行われる。なお、導入演出及び本演出に使用される自転車は第2特別図柄表示器42における特別図柄の変動表示が開始される前からメイン液晶表示装置5に表示されているため、導入演出の実行時間は、2.9秒と3.2秒とを足し合わせた時間よりも長くなる。

【0072】

第2特別図柄表示器42における特別図柄の変動表示が終了した後、2種大当たりが発生しなかった場合には、小当たり遊技が終了してから約2秒が経過すると次の特別図柄の変動表示が開始される可能性があるので、小当たり遊技が終了してから2秒未満の所定時間が経過するまで、図7（D）及び（E）の表示が行われる。

【0073】

一方、2種大当たりが発生した場合には、小当たり遊技に続いて大当たり遊技におけるオープニングが所定時間（本実施形態では10秒）行われるので、図8（D）～（F）の表示がオープニング演出として10秒間に亘って行われる。

【0074】

図9は、第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合に行われる報知演出の一例について説明するための説明図である。時短遊技状態において第2始動口12に遊技球が入賞して行われた第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合、第2特別図柄表示器42において特別図柄が変動表示された後にハズレ図柄が停止表示される。この場合、小当たり遊技は行われない。このような場合、メイン液晶表示装置5を用いて以下のような一連の報知演出が行われる。すなわち、第2特別図柄表示器42において特別図柄の変動表示が開始されると、特別図柄の変動表示開始前から表示されている自転車（図6

(C) 参照) が左から右へ加速していき、突如地面から出現したバネにより上空へと高くジャンプし、雲の上のボーナスステージへと移行する様子が表示される(図9(A)～(C)、図14(A)参照)。

【0075】

そして、特別図柄の変動表示の終盤にかけて、ボーナスステージに移行した自転車が雲の上を進んで行ってVアイコンを発見することに対して遊技者の期待感を煽る画像が表示される(図9(D)及び図14(A)参照)。図6(C)、図9(A)～(D)に例示される導入演出に続いて、第2特別図柄表示器42にハズレ図柄が停止表示された直後には、第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知するために、自転車がボーナスステージから落下して着地する様子が本演出として表示される(図9(E)及び(F)、図14(A)参照)。この表示は、第2特別図柄表示器42における特別図柄の変動表示が終了してから、上記2秒未満の所定時間が経過するまで行われる。

【0076】

図10は、第2特別図柄判定の結果が「大当たり」である場合に行われる報知演出の一例について説明するための説明図である。時短遊技状態において第2始動口12に遊技球が入賞して行われた第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」(1種大当たり)である場合、第2特別図柄表示器42に特別図柄が変動表示されてから大当たり図柄が停止表示された後、大入賞口13を開放する大当たり遊技が開始される。この場合、第2特別図柄表示器42において特別図柄の変動表示が開始されると、第2特別図柄表示器42において特別図柄が変動表示されているときには、図9(A)～(D)と同様の表示が行われる(図10(A)～(D)、図14(A)及び(B)参照)。図6(C)、図10(A)～(D)に例示される導入演出に続いて、第2特別図柄表示器42において大当たり図柄が停止表示された後に開始される大当たり遊技のオープニングにおいて、本演出として、自転車がVアイコンを発見してから着地する様子が表示された後(図10(E)及び図14(B)参照)、「大当たり」となったことを報知すると共に遊技者に大入賞口13を狙った遊技球の打ち出しを促す情報がオープニング演出として10秒間に亘って表示される(図10(F)参照)。

【0077】

なお、図9及び図10に基づいて上述したように、報知演出に関して、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」又は「ハズレ」である場合には、特別図柄の変動表示開始前から変動表示終了までは同じ演出表示を行い、第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合には今回の特別図柄の変動表示が終了してから次の特別図柄の変動表示が開始される前に「ハズレ」が報知され、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合には大当たり遊技のオープニングにおけるオープニング演出において「大当たり」が報知される。このため、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」又は「ハズレ」となる場合も、報知演出が導入演出及び本演出から構成される。

【0078】

すなわち、第2特別図柄表示器42において特別図柄が変動表示されている間に共通の導入演出を行い、第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合には今回の特別図柄の変動表示が終了した直後に「ハズレ」を報知する本演出を導入演出に続けて行い、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合には大当たり遊技のオープニングにおけるオープニング演出として「大当たり」を報知する本演出を導入演出に続けて行うこととしている。

【0079】

本実施形態では、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」又は「ハズレ」である場合には特別図柄の変動時間が13秒に設定される。このため、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」又は「ハズレ」である場合の導入演出の実行時間は、図6(C)に例示される演出画像が表示されている期間を含めると、13秒以上となる。また、特別図柄の変動表示が終了してから約2秒が経過すると次の特別図柄の変動表示が開始される可能性があるため、第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合の本演出(図9(E))

及び（F）参照）は、導入演出に続いて2秒未満の時間をかけて行われる。これに対して、大当たり遊技のオープニング時間は上述したように10秒に設定されているので、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合の本演出（図10（E）及び（F）参照）は、10秒間かけて行われる。

【0080】

このように、時短遊技状態で遊技が制御されているときに第2特別図柄表示器42における特別図柄の変動表示が開始される毎に、特別図柄の変動表示開始前から表示されている自転車を用いて一連の報知演出を行うことで、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞したこと、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞して2種大当たりになったこと、ハズレになったこと、又は1種大当たりになったことを遊技者に分かり易く報知することができる。

10

【0081】

なお、時短遊技状態で遊技が制御されているときに遊技者が左打ちを行って第1始動口11に遊技球が入賞して大当たりとなった場合にも、図10に例示されているのと同様の報知演出が行われる場合がある。すなわち、時短遊技状態で遊技が制御されているときに実行された第1特別図柄判定の結果が図4に例示される「時短付き出玉有り1種大当たり」又は「時短無し出玉有り1種大当たり」となった場合、第2特別図柄判定の判定結果が大当たりになった場合と同様に、遊技者が多量の賞球を獲得可能な長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技が行われる。このため、本実施形態では、時短遊技状態においてこれら2種類の1種大当たりのいずれかが発生した場合にも、図10に例示されているのと同様の報知演出を行うこととしている。

20

【0082】

一方、時短遊技状態で遊技が制御されているときに実行された第1特別図柄判定の結果が図4に例示される「突然時短出玉無し1種大当たり」となった場合、短開放ラウンド遊技からなる大当たり遊技が行われるため、遊技者が賞球を獲得できたとしてもその数は僅かである。このため、このような場合に自転車がVアイコンを獲得するような報知演出を行うのは好ましくない。したがって、時短遊技状態で遊技が制御されているときに第1特別図柄判定が実行される場合には、その判定結果が上記2種類の1種大当たりのいずれかである場合にのみ図10に例示されているような報知演出を行い、「突然時短出玉無し1種大当たり」である場合や、第1特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合には、報知演出を行わないこととしている。

30

【0083】

〔大当たり遊技状態のときに行われる報知演出〕

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、大当たり遊技状態のときや時短遊技状態のときに遊技者が例えば演出キー27を用いて所定の操作を行った場合に、所定の楽曲選択画面がメイン液晶表示装置5に表示される。そして、この楽曲選択画面に対して遊技者が演出キー27を用いて選択操作を行うと、選択された楽曲の再生が開始される。加えて、パチンコ遊技機1は、例えば大当たり遊技終了後に時短遊技状態に移行することとなる大当たりになるといった所定の楽曲獲得条件を満たす毎に、遊技者が選択可能な楽曲が増えに行くという構成も備えている。そこで、パチンコ遊技機1では、大当たり遊技状態のときに図9及び図10に例示したのと同様の自転車を用いた報知演出を行うことによって、大当たりになるか否かではなく、選択可能な楽曲が追加されたか否かを遊技者に報知することとしている。

40

【0084】

図11は、大当たり遊技中に行われる報知演出の一例について説明するための説明図である。通常遊技状態又は時短遊技状態で遊技が制御されているときに大当たりとなった場合、大入賞口13を開放する大当たり遊技が行われる大当たり遊技状態へと移行する。図には示されていないが、大当たり遊技状態に移行すると、図6（C）に例示した時短遊技状態に移行した直後と同様に、メイン液晶表示装置5の例えば画面左側に自転車が表示される。そして、例えば1ラウンド目のラウンド遊技が開始されると、導入演出として、図

50

10 (A)～(D)と同様に、自転車が左から右へ加速していき、突如地面から出現したバネにより上空へと高くジャンプし、雲の上のボーナスステージへと移行して雲の上を進んでいく様子が表示される(図11(A)～(D)、図14(C)参照)。なお、ここでの導入演出は大当たり遊技状態で行われるものであるため、図10に例示されているような装飾図柄の変動表示は行われず、代わりに、現在のラウンド数や大当たり遊技中に払い出された賞球の合計賞球数などが表示される。

【0085】

上述した楽曲獲得条件を満たしている場合、図11(A)～(D)の導入演出に続いて、図11(E)及び(F)に例示されるように、自転車がプレゼント箱を発見してそのプレゼント箱から新たに選択可能となった楽曲(楽曲名)を示すオブジェクト(図11(F)に示される例では楽曲名が記されたプレート)が出現する様子が表示されて、新たな楽曲が選択可能になったことが遊技者に報知される。

10

【0086】

なお、楽曲獲得条件を満たしていない場合には、図11(A)～(D)の導入演出に続いて、図9(E)及び(F)に例示されるような本演出が行われて、新たな楽曲が選択可能にならなかったことが遊技者に報知される。

【0087】

また、本実施形態では大当たり遊技の1ラウンド目に楽曲獲得に関する報知演出を行う場合について説明するが、例えばオープニング中や2ラウンド目以降の長開放ラウンド遊技中に報知演出を行ったり、或いは複数の長開放ラウンド遊技に亘って報知演出を行ったりしてもよい。

20

【0088】

[アンコールモード中に行われる報知演出]

時短遊技状態のときには、第2特別図柄判定の判定結果の大半が小当たりとなり、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞するか否かによって大当たりか否かが決まる。すなわち、第2特別図柄判定の判定結果だけでなく、V入賞口92への遊技球の入球状況によって大当たりか否かが決まる。このため、時短遊技状態においては、第2特別図柄判定の判定結果を示す装飾図柄の重要性が必ずしも高いとは言えない。そこで、本実施形態においては、時短遊技状態において自転車をを用いた報知演出を行うことで、大当たりとなるか否かを遊技者に分かり易く報知することとしている(図7～図10参照)。

30

【0089】

これに対して、通常遊技状態においては、第1特別図柄判定の判定結果が小当たりとなることがないため(図4参照)、V入賞口92への遊技球の入球状況とは無関係に、第1特別図柄判定の判定結果のみに基づいて大当たりか否かが決まる。このため、通常遊技状態においては、第1特別図柄判定の判定結果を示す装飾図柄の重要性が高い。そこで、本実施形態においては、通常遊技状態のアンコールモード中に自転車をを用いた報知演出を行うことで、大当たりになるか否かではなく、大当たりに対する信頼度を遊技者に分かり易く報知することとしている。

【0090】

図12は、通常遊技状態におけるアンコールモード中に行われる報知演出の一例について説明するための説明図である。図には示されていないが、遊技状態が通常遊技状態になると共に演出モードがアンコールモードに突入すると、図6(C)に例示したのと同様に、メイン液晶表示装置5の例えば画面左側に自転車が表示される。そして、第1始動口11に遊技球が入賞して第1特別図柄判定が行われると、メイン液晶表示装置5を用いて以下のような一連の報知演出が行われる。すなわち、第1特別図柄判定に応じて第1特別図柄表示器41における特別図柄の変動表示が開始されると、特別図柄の変動表示開始前から表示されている自転車が左から右へ加速していき、突如地面から出現したバネにより上空へと高くジャンプし、雲の上のボーナスステージへと移行する様子が表示される(図12(A)～(C)、図14(D)参照)。

40

【0091】

50

そして、ボーナスステージに移行した自転車が進んで行って例えば「激アツ」の文字が付された風船（以下「信頼度示唆アイコン」という。）を発見することに対して遊技者の期待感を煽る画像が表示される（図12（D）及び図14（D）参照）。ここまでの導入演出は、時短遊技状態又は大当たり遊技状態において行われるものと同じである。図12（A）～（D）に例示される導入演出に続いて、大当たりとなる信頼度を報知するために、自転車が信頼度示唆アイコンを発見してからそのアイコンと共に着地する様子が本演出として表示される（図12（E）及び図14（D）参照）。大当たりとなる信頼度が高い場合、図12（E）に例示されるような「激アツ」の文字が付された信頼度示唆アイコンが表示され、その後、大当たりであることを示す装飾図柄が停止表示される（図12（F）参照）。

10

【0092】

なお、説明の便宜上、図12（A）～（E）では装飾図柄を画面左上に小さく表示する様子が示されているが、実際には、通常遊技状態で遊技が制御されているときには、装飾図柄は図12（F）と同様に画面中央に大きく表示され、その手前、或いは装飾図柄と重ならない位置に、報知演出に関する画像表示が行われる。

【0093】

また、アンコールモード中の報知演出においては、「激アツ」の文字が付された信頼度示唆アイコン以外に、大当たりとなる信頼度に応じて、「!」、「CHANCE」、「!!」といった他の文字又は記号が付された信頼度示唆アイコンが表示される場合があり、また、大当たりとなる信頼度が低い場合には信頼度示唆アイコンが表示されない場合もある。この後者の場合、図9に例示されているのと同様の報知演出が行われることになる。すなわち、時短遊技状態において行われる報知演出と導入演出及び本演出の両方が同じ報知演出が行われる。

20

【0094】

このように、アンコールモード中には、報知演出として、本演出において信頼度示唆アイコンが表示されない信頼度示唆失敗演出が行われる場合と、本演出において信頼度示唆アイコンが表示される信頼度示唆成功演出が行われる場合とがある。

【0095】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、時短遊技状態、大当たり遊技状態、及び通常遊技状態（本実施形態ではアンコールモード中のみ）の3状態において少なくとも導入演出が共通する報知演出が行われる。そして、その結果、時短遊技状態のときには大当たりになるか否かが報知され、大当たり遊技状態のときには選択可能な楽曲が追加されるか否かが報知され、通常遊技状態のときには大当たりに対する信頼度が報知される。

30

【0096】

以下、上述したような報知演出を実現するためのパチンコ遊技機1の内部構成やパチンコ遊技機1で行われる処理について、詳細に説明する。

【0097】

〔パチンコ遊技機1の制御装置の構成〕

遊技盤2の裏面側には、賞球として払い出される遊技球を溜めておく球タンクの他に、パチンコ遊技機1の動作を制御する制御装置が設けられている。図15に例示されるように、パチンコ遊技機1の制御装置は、判定の実行や演出制御基板130へのコマンド送信処理等を制御する遊技制御基板100、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて演出を統括的に制御する演出制御基板130、画像や音による演出を制御する画像音響制御基板140、各種のランプやロゴ役物7による演出を制御するランプ制御基板150等から構成されている。本実施形態では、遊技制御基板100が遊技の進行を制御する遊技制御部として機能し、演出制御基板130、画像音響制御基板140、及びランプ制御基板150が演出を制御する演出制御部として機能する。

40

【0098】

〔遊技制御基板100の構成例〕

50

遊技制御基板100は、メインCPU101、メインROM102、及びメインRAM103を備えている。メインCPU101は、メインROM102に記憶されたプログラム等に基づいて、判定や払い出し賞球数に関連する各種の演算処理を行う。メインRAM103は、メインCPU101が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。

【0099】

遊技制御基板100には、第1始動口スイッチ111、第2始動口スイッチ112、電動チューリップ開閉部113、ゲートスイッチ114、大入賞口スイッチ115、大入賞口制御部116、普通入賞口スイッチ117、特定入賞口スイッチ118、特定領域開閉部119、V入賞口スイッチ120、ハズレ入賞口スイッチ121、V入賞口開閉部122、及び表示器4を構成する各表示器41～43、45～47が接続されている。

10

【0100】

第1始動口スイッチ111は、第1始動口11に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。第2始動口スイッチ112は、第2始動口12に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。電動チューリップ開閉部113は、遊技制御基板100からの制御信号に応じて、電動チューリップ17の一对の羽根部材に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、第2始動口12を開閉する。ゲートスイッチ114は、遊技球がゲート16を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。大入賞口スイッチ115は、大入賞口13に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。大入賞口制御部116は、遊技制御基板100からの制御信号に応じて、大入賞口13を閉塞するプレートに駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、大入賞口13を開閉する。普通入賞口スイッチ117は、遊技球が普通入賞口14に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。

20

【0101】

特定入賞口スイッチ118は、遊技球が特定入賞口19に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。特定領域開閉部119は、遊技制御基板100からの制御信号に応じて、羽根部材90に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、特定入賞口19を開閉する。V入賞口スイッチ120は、遊技球がV入賞口92に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。ハズレ入賞口スイッチ121は、遊技球がハズレ入賞口93に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。V入賞口開閉部122は、スライド部材94に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、V入賞口92を開閉する。

30

【0102】

遊技制御基板100のメインCPU101は、第1始動口スイッチ111、第2始動口スイッチ112、大入賞口スイッチ115、普通入賞口スイッチ117、V入賞口スイッチ120、又はハズレ入賞口スイッチ121からの検知信号が入力されると、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球の払い出しを払出制御基板（不図示）に指示し、払出制御基板からの情報に基づいて、払い出す賞球の個数を管理する。

40

【0103】

この払出制御基板は、遊技盤2の裏面側に設けられている球タンクから皿28へ賞球を送り出す駆動モータ等を有して構成されている。

【0104】

メインCPU101は、第1始動口スイッチ111からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第1特別図柄判定を実行する。また、メインCPU101は、第2始動口スイッチ112からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第2特別図柄判定を実行する。そして、「大当たり」とであると判定した場合には、大入賞口制御部

50

116を介して大入賞口13を開閉する。

【0105】

また、メインCPU101は、第2特別図柄判定の結果が小当たりであると判定した場合には、特定領域開閉部119を介して羽根部材90を作動させることで特定入賞口19を開閉すると共に、V入賞口開閉部122を介してスライド部材94を作動させることでV入賞口92を開閉する。そして、スライド部材94の作動中にV入賞口92に遊技球が入賞した場合、「大当たり」とであると判定した場合と同様に、大入賞口制御部116を介して大入賞口13を開閉する。

【0106】

また、メインCPU101は、ゲートスイッチ114からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて普通図柄判定を実行する。そして、第2始動口12を開放すると判定した場合、電動チューリップ開閉部113を介して電動チューリップ17を作動させることによって、第2始動口12を一時的に開放する。

【0107】

また、メインCPU101は、表示器4を構成する各表示器41～43、45～47に対して、図2に基づいて上述した処理を実行させる。

【0108】

〔演出制御基板130の構成例〕

演出制御基板130は、サブCPU131、サブROM132、サブRAM133、及びRTC（リアルタイムクロック）134を備えている。サブCPU131は、サブROM132に記憶されたプログラムに基づいて、演出を制御する際の演算処理を行う。サブRAM133は、サブCPU131が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。RTC134は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。

【0109】

サブCPU131は、遊技制御基板100から送信される特別図柄判定や普通図柄判定、特別遊技等に関する遊技情報に基づいて、演出内容を設定する。その際、演出ボタン26又は演出キー27からの操作情報の入力を受け付けて、その操作情報に応じた演出内容を設定する場合もある。また、サブCPU131は、設定した演出内容の演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に送信する。

【0110】

〔画像音響制御基板140の構成例〕

画像音響制御基板140は、図には示されていないが、統括CPU、制御用ROM、及び制御用RAMを備えている。統括CPUは、制御用ROMに記憶されたプログラムに基づいて、演出制御基板130において演出内容が設定された演出を表現する画像を制御する際の演算処理を行う。図には示されていないが、画像音響制御基板140は、メイン液晶表示装置5及びサブ液晶表示装置6に表示される演出画像を生成するVDP（Video Display Processor）、及びスピーカ24から出力される音響データを生成する音響DSP（Digital Signal Processor）を備えている。統括CPUは、演出制御基板130からのコマンド及び制御用ROMに記憶されているプログラムに基づいて制御信号を生成してVDP及び音響DSPに出力することによって、VDP及び音響DSPの動作を制御する。

【0111】

音響DSPには、楽曲や音声、効果音等に関する各種音響データを記憶する音響用ROMと、音響DSPによるデータ処理等の作業領域として使用されるSDRAMが接続されている。音響DSPは、統括CPUからの制御信号に対応する音響データを音響用ROMからSDRAMに読み出してデータ処理を実行し、データ処理後の音響データをスピーカ24へ出力する。

【0112】

VDPは、演出画像の生成に必要な素材データを記憶する画像用ROM、演出画像の描画処理を実行する描画エンジン、及び描画エンジンによって描画された演出画像をメイン

10

20

30

40

50

液晶表示装置 5 及びサブ液晶表示装置 6 に出力する出力回路を有している。描画エンジンは、統括 CPU からの制御信号に基づいて、画像用 ROM に記憶されている素材データを用いて、フレームバッファに演出画像を描画する。出力回路は、このフレームバッファに描画された演出画像を所定のタイミングでメイン液晶表示装置 5 及びサブ液晶表示装置 6 に出力する。

【0113】

[ランプ制御基板 150 の構成例]

ランプ制御基板 150 は、図には示されていないが、CPU、ROM、及び RAM を備えている。ランプ制御基板 150 の CPU は、ROM に記憶されたプログラムに基づいて、枠ランプ 25 やロゴ役物 7 の動作を制御する際の演算処理を行う。ランプ制御基板 150 の RAM は、CPU が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。

10

【0114】

ランプ制御基板 150 の ROM には、発光パターンデータ及び動作パターンデータが記憶されている。ここで、発光パターンデータは、枠ランプ 25 やロゴ役物 7 が備える発光素子のそれぞれの発光パターンを示すデータである。動作パターンデータは、ロゴ役物 7 の動作パターンを示すデータである。

【0115】

ランプ制御基板 150 の CPU は、ROM に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御基板 130 から受信したコマンドに対応する発光パターンデータを RAM に読み出して、枠ランプ 25 やロゴ役物 7 の発光素子の発光を制御する。また、ランプ制御基板 150 の CPU は、ROM に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御基板 130 から受信したコマンドに対応する動作パターンデータを RAM に読み出して、ロゴ役物 7 を動作させるモータの駆動を制御する。

20

【0116】

[遊技制御基板 100 によるタイマ割込み処理]

次に、図 16 を参照しつつ、遊技制御基板 100 において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図 16 は、遊技制御基板 100 において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御基板 100 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 16 に例示されている一連の処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図 16 以降のフローチャートに基づいて説明する遊技制御基板 100 の処理は、メイン ROM 102 に記憶されているプログラムに基づいてメイン CPU 101 が発行する命令に従って行われる。

30

【0117】

まず、メイン CPU 101 は、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、小当たり用図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数の各種乱数を更新する乱数更新処理を実行する（ステップ S1）。

【0118】

ここで、大当たり乱数は、大当たり、小当たり、又はハズレを決定するための乱数である。大当たり用図柄乱数は、大当たりであると判定された場合に、大当たりの種類を決定するための乱数である。小当たり用図柄乱数は、小当たり遊技中に V 入賞口 92 に遊技球が入賞した場合に発生する 2 種大当たりの種類を決定するための乱数である。リーチ乱数は、ハズレであると判定された場合に、リーチ有りの演出を行うか或いはリーチ無しの演出を行うかを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄が変動表示される際の変動パターンを決定するための乱数である。普通図柄乱数は、第 2 始動口 12 を開放するか否かを決定するための乱数である。大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、小当たり用図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数は、このステップ S1 の処理が行われる毎に「1」ずつ加算される。なお、このステップ S1 の処理を行うカウンタとしてはループカウンタが使用されており、各乱数は、予め設定された最大値に達した後は「0」に戻る。

40

50

【0119】

ステップS1の処理に続いて、メインCPU101は、各スイッチからの検知信号が入力された場合に、スイッチ処理を実行する（ステップS2）。このスイッチ処理については、図17～図20に基づいて後に詳述する。

【0120】

ステップS2の処理に続いて、メインCPU101は、特別図柄判定を実行し、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の結果を示す判定図柄を停止表示させる処理等を含む特別図柄処理を実行する（ステップS3）。この特別図柄処理については、図21に基づいて後に詳述する。

【0121】

ステップS3の処理に続いて、メインCPU101は、普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器45に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる処理等を含む普通図柄処理を実行する（ステップS4）。この普通図柄処理については、図25に基づいて後に詳述する。

【0122】

ステップS4の処理に続いて、メインCPU101は、普通図柄判定を行った結果、第2始動口12を開放すると判定した場合に、電動チューリップ開閉部113を介して電動チューリップ17を作動させる電動チューリップ処理を実行する（ステップS5）。この電動チューリップ処理については、図26に基づいて後に詳述する。

【0123】

ステップS5の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS3の特別図柄処理において小当たりであると判定した場合に、特定領域開閉部119を介して羽根部材90を作動させると共に、V入賞口開閉部122を介してスライド部材94を作動させる特定領域開放制御処理を実行する（ステップS6）。この特定領域開放制御処理については、図27及び図28に基づいて後に詳述する。

【0124】

ステップS6の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS3において大当たりであると判定した場合、又は小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞した場合に、大入賞口制御部116を制御して大入賞口13を開放する大入賞口開放制御処理を実行する（ステップS7）。この大入賞口開放制御処理については、図29に基づいて後に詳述する。

【0125】

ステップS7の処理に続いて、メインCPU101は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行する（ステップS8）。

【0126】

ステップS8の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS8以前の処理ステップにおいてメインRAM103にセット（格納）された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報を演出制御基板130に送信する送信処理を実行する（ステップS9）。

【0127】

[遊技制御基板100によるスイッチ処理]

図17は、図16のステップS2におけるスイッチ処理の詳細フローチャートである。ステップS1の処理に続いて、メインCPU101は、図17に例示されるように、第1始動口スイッチ111からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップS1の処理によって適宜更新される各種乱数（大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）について、第1始動口スイッチ111からの検知信号が入力された時点の値を取得する第1始動口スイッチ処理を実行する（ステップS21）。この第1始動口スイッチ処理については、図18に基づいて後に詳述する。

【0128】

次に、メインCPU101は、第2始動口スイッチ112からの検知信号の入力の有無

10

20

30

40

50

を監視して、ステップS 1の処理によって適宜更新される各種乱数（大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、小当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）について、第2始動口スイッチ112からの検知信号が入力された時点の値を取得する第2始動口スイッチ処理を実行する（ステップS 22）。この第2始動口スイッチ処理については、図19に基づいて後に詳述する。

【0129】

そして、メインCPU101は、ゲートスイッチ114からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップS 1の処理によって適宜更新される普通図柄乱数について、ゲートスイッチ114からの検知信号が入力された時点の値を取得するゲートスイッチ処理を実行する（ステップS 23）。このゲートスイッチ処理については、図20に基づいて後に詳述する。

10

【0130】

〔遊技制御基板100による第1始動口スイッチ処理〕

図18は、図17のステップS 21における第1始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。図18に例示されるように、メインCPU101は、ステップS 1の乱数更新処理に続いて、第1始動口スイッチ111からの検知信号（第1始動口スイッチ111が「ON」になったことを示すON信号）が入力されたか否かに基づいて、第1始動口スイッチ111が「ON」になったか否かを判定する（ステップS 211）。ここで、第1始動口スイッチ111が「ON」になったと判定した場合（ステップS 211：YES）、メインRAM103に記憶されている第1特別図柄判定の保留数U1が、予めメインROM102に記憶されている第1特別図柄判定の最大保留数Umax1（本実施形態では「4」）未満であるか否かを判定する（ステップS 212）。

20

【0131】

メインCPU101は、保留数U1が最大保留数Umax1未満であると判定した場合（ステップS 212：YES）、保留数U1の値を「1」加算した値に更新する（ステップS 213）。そして、第1特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得し、これらの乱数に対応付けてメインRAM103の所定領域に格納する（ステップS 214～S 217）。そして、第1特別図柄判定が保留されたことを通知する保留コマンドをメインRAM103にセットする（ステップS 218）。この保留コマンドは、ステップS 9の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

30

【0132】

なお、本実施形態におけるパチンコ遊技機1は、第1特別図柄判定の結果が大当たり又はハズレのいずれかとなり、第1特別図柄判定においては、小当たり遊技を発生させる小当たりと判定されないように構成されている。このため、第1始動口スイッチ処理には、2種大当たりの種類を決定するための小当たり用図柄乱数を取得するステップが含まれていない。

【0133】

〔遊技制御基板100による第2始動口スイッチ処理〕

図19は、図17のステップS 22における第2始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。図19に例示されるように、メインCPU101は、ステップS 21の第1始動口スイッチ処理に続いて、第2始動口スイッチ112からの検知信号（第2始動口スイッチ112が「ON」になったことを示すON信号）が入力されたか否かに基づいて、第2始動口スイッチ112が「ON」になったか否かを判定する（ステップS 221）。

40

【0134】

メインCPU101は、第2始動口スイッチ112が「ON」になったと判定した場合（ステップS 221：YES）、例えば、メインRAM103に記憶されている大当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、大入賞口13を開放する大当たり遊技中であるか否かを判定する（ステップS 222）。この大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、大当たり遊技の開始時に「ON

50

」に設定され、大当たり遊技の終了時に「OFF」に設定される。

【0135】

メインCPU101は、大当たり遊技中ではないと判定した場合（ステップS222：NO）、例えば、メインRAM103に記憶されている小当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、特定入賞口19を開放する小当たり遊技中であるか否かを判定する（ステップS223）。この小当たり遊技フラグは、特定入賞口19を開放する小当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、小当たり遊技の開始時に「ON」に設定され、小当たり遊技の終了時に「OFF」に設定される。

【0136】

メインCPU101は、小当たり遊技中ではないと判定した場合（ステップS223：NO）、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42における特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（ステップS224）。ここで、特別図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップS224：NO）、第2特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、小当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得し、これらの乱数を対応付けてメインRAM103の所定領域に格納する（ステップS225～S229）。

【0137】

このように、特別遊技中ではなく特別図柄の変動表示中でもないときに第2始動口12に遊技球が入賞した場合には、メインCPU101は、第2特別図柄判定に使用する各種乱数を、メインRAM103の判定用記憶領域に直接格納する。この判定用記憶領域は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種乱数が記憶される記憶領域である。なお、第1始動口11に遊技球が入賞した場合には、メインCPU101は、第1特別図柄判定に使用する各種乱数をメインRAM103の保留記憶領域に格納し、実際に第1特別図柄判定を行って特別図柄の変動表示を開始させるときに、保留記憶領域に記憶されている各種乱数を判定用記憶領域にシフトさせる。

【0138】

以上説明したように、本実施形態では、特別図柄の変動表示中や特別遊技中に第2始動口12に遊技球が入賞したためにその入賞に対応する第2特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示を直ちに開始できない場合には、第2始動口12への遊技球の入賞に基づく第2特別図柄判定は行われず。一方、第1始動口11に遊技球が入賞したときにその入賞に対応する第1特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示を直ちに開始できない場合であっても、第1特別図柄判定の権利は、4つを上限として保留される。

【0139】

〔遊技制御基板100によるゲートスイッチ処理〕

図20は、図17のステップS23におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャートである。図20に例示されるように、メインCPU101は、ステップS22の第2始動口スイッチ処理に続いて、ゲートスイッチ114からの検知信号（ゲートスイッチ114が「ON」になったことを示すON信号）が入力されたか否かに基づいて、ゲートスイッチ114が「ON」になったか否かを判定する（ステップS231）。

【0140】

メインCPU101は、ゲートスイッチ114が「ON」になったと判定した場合（ステップS231：YES）、メインRAM103に記憶されている普通図柄判定の保留数Tが、メインROM102に予め記憶されている普通図柄判定の最大保留数Tmax（例えば「4」）未満であるか否かを判定する（ステップS232）。

【0141】

メインCPU101は、保留数Tが最大保留数Tmax未満であると判定した場合（ステップS232：YES）、保留数Tを「1」加算した値に更新し（ステップS233）、この処理によって保留された普通図柄判定に使用される普通図柄乱数を取得して、メインRAM103に格納する（ステップS234）。

【0142】

〔遊技制御基板１００による特別図柄処理〕

次に、図２１を参照しつつ、遊技制御基板１００によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図２１は、図１６のステップＳ３における特別図柄処理の詳細フローチャートである。図２１に例示されるように、遊技制御基板１００のメインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に記憶されている大当たり遊技フラグ又は小当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かに基づいて、大当たり遊技中又は小当たり遊技中であるか否かを判定する（ステップＳ３０１）。ここで、大当たり遊技中又は小当たり遊技中であると判定された場合（ステップＳ３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４の普通図柄処理に処理が進められる。

【０１４３】

メインＣＰＵ１０１は、特別遊技中ではないと判定した場合（ステップＳ３０１：ＮＯ）、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（ステップＳ３０２）。ここで、特別図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップＳ３０２：ＮＯ）、第２始動口入賞に係る各種乱数がメインＲＡＭ１０３の判定用記憶領域に記憶されているか否かを判定する（ステップＳ３０３）。具体的には、遊技球が第２始動口１２に入賞したことに応じて取得された各種乱数が判定用記憶領域に直接記憶されると共に、第２始動口入賞に係る各種乱数が記憶されたことを示すフラグが判定用記憶領域に記憶されるので、判定用記憶領域に各種乱数が記憶された際にこのフラグが記憶されているか否かに基づいて、判定用記憶領域に記憶された各種乱数が第２始動口入賞に係るものであるか或いは第１始動口入賞に係るものであるかを判定する。ここで、第２始動口入賞に係る乱数が記憶されていると判定された場合（ステップＳ３０３：ＹＥＳ）、後述するステップＳ３０７に処理が進められる。

【０１４４】

メインＣＰＵ１０１は、第２始動口入賞に係る乱数が判定用記憶領域に記憶されていないと判定した場合（ステップＳ３０３：ＮＯ）、メインＲＡＭ１０３に記憶されている第１特別図柄判定の保留数Ｕ１が「１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ３０４）。ここで、保留数Ｕ１が「１」以上であると判定した場合（ステップＳ３０４：ＹＥＳ）、保留数Ｕ１を「１」減算した値に更新する（ステップＳ３０５）。そして、メインＲＡＭ１０３の記憶領域に対するシフト処理を実行する（ステップＳ３０６）。具体的には、メインＲＡＭ１０３の保留記憶領域に記憶されている第１特別図柄判定に係る大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数について、保留記憶領域に最初に格納されたもの（最も古いもの）を判定用記憶領域にシフトさせ、残りのものを判定用記憶領域側にシフトさせる。

【０１４５】

メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３０６の処理を実行した場合、又は第２始動口入賞に係る乱数が判定用記憶領域に記憶されていると判定した場合（ステップＳ３０３：ＹＥＳ）、判定用記憶領域に記憶されている乱数に基づいて、大当たり判定処理を実行する（ステップＳ３０７）。この大当たり判定処理が実行されることによって、大当たり、小当たり、及びハズレのいずれであるかが判定され、その判定結果を示す判定図柄の設定情報がメインＲＡＭ１０３にセットされる。そして、大当たり（１種大当たり）であると判定された場合には大当たりの種類が決定され、小当たりであると判定された場合には小当たり遊技中にＶ入賞口９２に遊技球が入賞したことを契機として発生する２種大当たりの種類が決定される。この大当たり判定処理については、図２２に基づいて後に詳述する。

【０１４６】

ステップＳ３０７の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、変動パターン選択処理を実行する（ステップＳ３０８）。具体的には、メインＲＯＭ１０２に予め記憶されている変動パターンテーブルを参照して、ステップＳ３０７における大当たり判定の判定結果、メインＲＡＭ１０３にセットされた判定図柄の種類、現在の遊技状態、第１特別図柄判定の保留数Ｕ１、上記ステップＳ３０７の処理で使用した大当たり乱数と一緒に判定用記憶領域に記憶されているリーチ乱数及び変動パターン乱数に基づいて、特別図柄の変動パター

ンを選択する。このステップS308の処理が行われることによって、リーチ有り演出を行うか、或いはリーチ無し演出を行うかも併せて決定される。この変動パターン選択処理については、図23に基づいて後に詳述する。

【0147】

ステップS308の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS307の処理で設定した図柄の設定情報、この図柄の設定情報が第1特別図柄判定に係るものであるか或いは第2特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、ステップS308の処理で設定した変動パターンの設定情報、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらの演出を行うかを示す情報、パチンコ遊技機1の遊技状態に関する情報等を含む変動開始コマンドをメインRAM103にセットする(ステップS309)。この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の開始を指示するコマンドであって、ステップS9の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

10

【0148】

これに対して、演出制御基板130は、遊技制御基板100から受信した変動開始コマンドを解析することによって、特別図柄判定の結果を特定し、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判定し、特別図柄が変動表示される変動時間を取得し、パチンコ遊技機1の遊技状態を特定する。そして、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42における特別図柄の変動表示に伴って、メイン液晶表示装置5にどのようなパターンで装飾図画を変動表示させるか、スピーカ24からどのような音を出力するか、枠ランプ25をどのような発光パターンで発光させるか、ロゴ役物7を作動させるか否か等を決定し、決定した内容の演出を画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に実行させる。

20

【0149】

ステップS309の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS309の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始する(ステップS310)。なお、この特別図柄の変動表示は、判定用記憶領域に第1特別図柄判定に係る乱数が記憶されている状態でステップS307～ステップS309の処理が行われた場合には第1特別図柄表示器41を用いて行われ、第2特別図柄判定に係る乱数が記憶されている状態でステップS307～ステップS309の処理が行われた場合には第2特別図柄表示器42を用いて行われる。

30

【0150】

ステップS310に続いて、メインCPU101は、ステップS310における変動表示を開始してからの経過時間である変動時間の計測を開始する(ステップS313)。

【0151】

メインCPU101は、ステップS311の処理を実行した場合、又は特別図柄の変動表示中であると判定した場合(ステップS302: YES)、ステップS311における変動時間の計測開始から、ステップS308の処理によって選択された変動パターンに対応する変動時間が経過したか否かを判定する(ステップS313)。ここで、変動時間が経過していないと判定された場合(ステップS313: NO)、一連の特別図柄処理が終了してステップS4の普通図柄処理に処理が進められる。

40

【0152】

メインCPU101は、変動時間が経過したと判定した場合(ステップS313: YES)、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄が停止表示されることを通知する図柄確定コマンドをメインRAM103にセットする(ステップS314)。この図柄確定コマンドは、ステップS9における送信処理によって演出制御基板130に送信される。これにより、メイン液晶表示装置5に変動表示されていた装飾図柄を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等が行われることになる。

【0153】

ステップS314の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS310の処理で

50

開始した特別図柄の変動表示を終了する（ステップS315）。その際、ステップS307の処理で設定した判定図柄（大当たり図柄、小当たり図柄、又はハズレ図柄）を、特別図柄を変動表示していた特別図柄表示器に停止表示させる。具体的には、第1特別図柄表示器41において特別図柄が変動表示されていた場合には第1特別図柄表示器41に大当たり図柄又はハズレ図柄を停止表示させ、第2特別図柄表示器42において特別図柄が変動表示されていた場合には第2特別図柄表示器42に大当たり図柄、小当たり図柄、又はハズレ図柄を停止表示させる。

【0154】

ステップS315の処理に続いて、メインCPU101は、上記ステップS311の処理で計測を開始した変動時間をリセットし（ステップS316）、大当たりである場合に大当たり遊技を開始させ、小当たりである場合に小当たり遊技を開始させる処理等を含む停止中処理を実行する（ステップS317）。この停止中処理については、図24に基づいて後に詳述する。

【0155】

〔遊技制御基板100による大当たり判定処理〕

図22は、図21のステップS307における大当たり判定処理の詳細フローチャートである。メインCPU101は、判定用記憶領域に第2特別図柄判定に係る乱数がフラグと共に記憶されていると判定した場合（ステップS303：YES）、又はステップS306の処理を実行した場合、図22に例示されるように、大当たり判定を実行する（ステップS3071）。ここで、第2始動口入賞に係る大当たり判定を実行する場合にはメインROM102に予め記憶されている第2始動口入賞用大当たり判定テーブルを参照し、第1始動口入賞に係る大当たり判定を実行する場合にはメインROM102に予め記憶されている第1始動口入賞用大当たり判定テーブルを参照する。

【0156】

第2始動口入賞用大当たり判定テーブルには、判定結果と乱数値とが対応付けられて記憶されている。具体的には、大当たりに対する乱数値と、小当たりに対する乱数値と、ハズレに対する乱数値とが記憶されている。メインCPU101は、第2始動口入賞に係る大当たり判定を実行する場合、判定用記憶領域に記憶されている大当たり乱数が、第2始動口入賞用大当たり判定テーブルに規定されているどの乱数値と一致するかに基づいて、大当たり（1種大当たり）であるか、小当たりであるか、又はハズレであるかを判定する。

【0157】

第1始動口入賞用大当たり判定テーブルには、判定結果と乱数値とが対応付けられて記憶されている。具体的には、大当たりに対する乱数値とハズレに対する乱数値とが記憶されている。メインCPU101は、第1始動口入賞に係る大当たり判定を実行する場合、判定用記憶領域に記憶されている大当たり乱数が、第1始動口入賞用大当たり判定テーブルに規定されているどの乱数値と一致するかに基づいて、大当たり（1種大当たり）であるか、又はハズレであるかを判定する。

【0158】

このように、メインCPU101は、第1特別図柄判定又は第2特別図柄判定に係る各種乱数が判定用記憶領域に記憶されるといった始動条件が成立すると、判定用記憶領域に記憶されている各種乱数に基づいて、大当たり遊技を行うか否かを判定する。

【0159】

メインCPU101は、ステップS3071の判定結果に基づいて、1種大当たりであるか否かを判定する（ステップS3072）。ここで、1種大当たりであると判定した場合（ステップS3072：YES）、メインROM102に予め記憶されている大当たり時の図柄決定テーブルを参照して大当たりの種類を決定する（ステップS3073）。

【0160】

大当たり時の図柄決定テーブルには、当たりの種類と乱数値とが対応付けられて記憶されている。メインCPU101は、大当たり乱数と一緒に判定用記憶領域に記憶されてい

10

20

30

40

50

る大当たり用図柄乱数が、大当たり時の図柄決定テーブルに規定されているどの乱数値と一致するかに基づいて、1種大当たりの種類を決定する。

【0161】

メインCPU101は、ステップS3073で決定した大当たりの種類に応じた大当たり図柄を設定情報としてメインRAM103にセットする（ステップS3074）。これにより、上記ステップS317の処理の際にここでセットされた大当たり図柄が第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に判定図柄として停止表示されて、大当たり遊技が実行されることになる。

【0162】

一方、メインCPU101は、特別図柄判定の結果が1種大当たりではないと判定した場合（ステップS3072：NO）、判定用記憶領域に第2特別図柄判定に係るフラグが記憶されているか否かに基づいて、この特別図柄判定が第1始動口入賞に係る第1特別図柄判定であるか否かを判断する（ステップS3075）。ここで、第1特別図柄判定であると判断した場合（ステップS3075：YES）、第1特別図柄判定の判定結果が大当たりでない場合にはハズレであるので、ハズレ図柄を設定情報としてメインRAM103にセットする（ステップS3076）。これにより、上記ステップS317の処理の際にここでセットされたハズレ図柄が第1特別図柄表示器41に判定図柄として停止表示されることになる。

【0163】

第2特別図柄判定の判定結果が大当たりではない場合、その判定結果は、小当たり又はハズレとなる。これに対して、メインCPU101は、第1特別図柄判定ではないと判定した場合（ステップS3075：NO）、すなわち今回の特別図柄判定が第2特別図柄判定である場合、ステップS3071における大当たり判定の結果が小当たりであるか否かを判定する（ステップS3077）。具体的には、判定用記憶領域に記憶されている大当たり乱数が、第2始動口入賞用大当たり判定テーブルに規定されている小当たりに対応する乱数値と一致するか否かに基づいて、第2特別図柄判定の判定結果が小当たりであるかハズレであるかを判定する。

【0164】

メインCPU101は、第2特別図柄判定の結果が小当たりではないと判定した場合（ステップS3077：NO）、上記ステップS3076の処理を実行する。この場合、上記ステップS317の処理の際にここでセットされたハズレ図柄が第2特別図柄表示器42に判定図柄として停止表示されることになる。

【0165】

一方、メインCPU101は、第2特別図柄判定の結果が小当たりであると判定した場合（ステップS3077：YES）、メインROM102に予め記憶されている小当たり時の図柄決定テーブルを参照して小当たりの種類を決定する（ステップS3078）。具体的には、判定用記憶領域に記憶されている小当たり用図柄乱数が、小当たり時の図柄決定テーブルに規定されているどの乱数値と一致するかに基づいて、小当たりの種類を決定する。そして、決定した小当たり図柄を設定情報としてメインRAM103にセットする（ステップS3079）。これにより、上記ステップS317の処理の際にここでセットされた小当たり図柄が第2特別図柄表示器42に判定図柄として停止表示されることになる。

【0166】

このようにして小当たり図柄が第2特別図柄表示器42に停止表示されると、上述した小当たり遊技が開始される。そして、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞すると2種大当たりとなり、小当たり遊技に続いて大当たり遊技が行われることになる。なお、2種大当たりの種類は、第2特別図柄表示器42に停止表示された小当たり図柄に基づいて決定される。このため、小当たりの種類を決定する処理は、2種大当たりの種類を決定する処理と捉えることができる。

【0167】

10

20

30

40

50

[遊技制御基板100による変動パターン選択処理]

図23は、図21のステップS308における変動パターン選択処理の詳細フローチャートである。メインCPU101は、図21のステップS307における大当たり判定処理を実行した後、ステップS3071の判定結果に基づいて、上記ステップS3072の処理と同様に、特別図柄判定の判定結果が1種大当たりであるか否かを判定する(ステップS3081)。ここで、1種大当たりであると判定した場合(ステップS3081: YES)、大当たり用の変動パターンテーブルをメインROM102から読み出してメインRAM103にセットする(ステップS3082)。

【0168】

メインCPU101は、1種大当たりではないと判定した場合(ステップS3081: NO)、小当たりであるか否かを判定する(ステップS3083)。ここで、小当たりであると判定した場合(ステップS3083: YES)、小当たり用の変動パターンテーブルをメインROM102から読み出してメインRAM103にセットする(ステップS3084)。

【0169】

メインCPU101は、小当たりではないと判定した場合(ステップS3083: NO)、すなわちハズレである場合、遊技者に対して大当たりを期待させるためのリーチ演出を行うか否かを判定する(ステップS3085)。具体的には、判定用記憶領域に記憶されているリーチ乱数が、メインROM102に記憶されているリーチ乱数と一致するか否かに基づいて、リーチ演出を行うか否かを判定する。ここで、リーチ演出を行うと判定した場合(ステップS3085: YES)、リーチ用の変動パターンテーブルをメインROM102から読み出してメインRAM103にセットし(ステップS3086)、リーチ演出を行わないと判定した場合(ステップS3085: NO)、ハズレ用の変動パターンテーブルをメインROM102から読み出してメインRAM103にセットする(ステップS3087)。

【0170】

ここで、変動パターンテーブルとは、予め用意されている複数の変動パターン(変動時間2.9秒、10秒、30秒、60秒、90秒など)と変動パターン乱数の乱数値とを対応付けたテーブルである。

【0171】

次に、メインCPU101は、ステップS3082、ステップS3084、ステップS3086、又はステップS3087の処理でセットされた変動パターンテーブルを用いて変動パターン乱数の判定を行う(ステップS3088)。具体的には、メインRAM103にセットされた変動パターンテーブルを参照して、判定用意記憶領域に記憶されている変動パターン乱数に対応する変動パターンを選択する。このステップS3088の処理が行われることにより、特別図柄の変動パターン(変動時間)が決定されることとなる。

【0172】

これらの一連の処理が行われることによって、時短遊技状態における第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」又は「ハズレ」である場合には、特別図柄の変動時間が13秒である変動パターンが選択され、「小当たり」である場合には特別図柄の変動時間が2.9秒である変動パターンが選択される。

【0173】

メインCPU101は、変動パターンを選択すると、選択した変動パターンを設定情報としてメインRAM103にセットする(ステップS3089)。この変動パターンの設定情報は、大当たり判定処理によって設定された図柄と共に、上記ステップS309の処理でセットされる変動開始コマンドに含まれ、ステップS9の送信処理によって演出制御基板130へ送信される。

【0174】

[遊技制御基板100による停止中処理]

図24は、図21のステップS317における停止中処理の詳細フローチャートである

10

20

30

40

50

。メインCPU101は、上記ステップS316の処理によって変動時間をリセットした後、図24に例示されるように、上記ステップS3071の判定結果に基づいて、上記ステップS3072の処理と同様に、1種大当たりであるか否かを判定する（ステップS3171）。ここで、1種大当たりであると判定した場合（ステップS3171：YES）、大当たり遊技フラグを「ON」に設定する（ステップS3172）。

【0175】

次に、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS3173）。この時短遊技フラグは、パチンコ遊技機1の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを示すフラグであり、通常遊技状態から時短遊技状態に移行する際に「ON」に設定され、時短遊技状態から通常遊技状態に戻される際に「OFF」に設定される。ここで、時短遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS3173：YES）、時短遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS3174）。

10

【0176】

一方、メインCPU101は、1種大当たりではないと判定した場合（ステップS3171：NO）、時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS3176）。ここで、時短遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS3176：YES）、メインRAM103に記憶されている時短遊技残余回数Wを「1」減算した値に更新する（ステップS3177）。この時短遊技残余回数Wは、時短遊技状態で第2特別図柄判定（又は第1特別図柄判定）が実行される残り回数を示すものであり、時短遊技残余回数Wが「0」になると、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に戻されることになる。

20

【0177】

ステップS3177の処理に続いて、メインCPU101は、時短遊技残余回数Wが「0」であるか否かを判定する（ステップS3178）。ここで、時短遊技残余回数Wが「0」であると判定した場合（ステップS3178：YES）、時短遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS3179）。これにより、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に戻されることになる。

【0178】

メインCPU101は、ステップS3179の処理を実行した場合、時短遊技フラグが「ON」ではないと判定した場合（ステップS3176：NO）、又は時短遊技残余回数Wが「0」ではないと判定した場合（ステップS3178：NO）、上記ステップS3077の処理と同様に、小当たりであるか否かを判定する（ステップS3180）。そして、小当たりであると判定した場合（ステップS3180：YES）、小当たり遊技フラグを「ON」に設定する（ステップS3181）。

30

【0179】

メインCPU101は、ステップS3174の処理を実行した場合、時短遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップS3173：NO）、又はステップS3181の処理を実行した場合、メインRAM103にオープニングコマンドをセットする（ステップS3183）。ここで、オープニングとは、大当たり遊技が開始されてから最初に大入賞口13が開放され始めるまでの期間、又は小当たり遊技が開始されてから最初に特定入賞口19が開放され始めるまでの期間のことをいう。これに対して、オープニングコマンドは、これらのオープニングが開始されることを通知するためのコマンドであり、ステップS9の送信処理によって演出制御基板130に送信される。ステップS3183の処理がステップS3181に続いて実行される場合には小当たり遊技に係るオープニングコマンドがセットされ、その他の場合には大当たり遊技に係るオープニングコマンドがセットされる。

40

【0180】

[遊技制御基板100による普通図柄処理]

図25は、図16のステップS4における普通図柄処理の詳細フローチャートである。

50

図 25 に例示されるように、メイン CPU 101 は、ステップ S 3 の特別図柄処理に続いて、メイン RAM 103 に記憶されている補助遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップ S 401）。この補助遊技フラグは、電動チューリップ 17 が規定時間だけ開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作を規定回数行う補助遊技中であるか否かを示すフラグであり、補助遊技中は「ON」に設定され、補助遊技中でないときは「OFF」に設定される。

【0181】

ステップ S 401 において、補助遊技フラグが「ON」に設定されていると判定された場合（ステップ S 401：YES）、ステップ S 5 の電動チューリップ処理に処理が進められる。

10

【0182】

メイン CPU 101 は、補助遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップ S 401：NO）、普通図柄表示器 45 における普通図柄の変動表示中であるか否かを判定し（ステップ S 402）、普通図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップ S 402：NO）、普通図柄判定の保留数 T が「1」以上であるか否かを判定する（ステップ S 403）。ここで、保留数 T が「1」以上ではないと判定された場合（ステップ S 403：NO）、ステップ S 5 の電動チューリップ処理に処理が進められる。

【0183】

メイン CPU 101 は、保留数 T が「1」以上であると判定した場合（ステップ S 403：YES）、保留数 T を「1」減算した値に更新し（ステップ S 404）、当たり乱数判定処理を実行する（ステップ S 405）。具体的には、上記ステップ S 234（図 20 参照）に処理によってメイン RAM 103 に記憶された普通図柄乱数の中で最も古い普通図柄乱数が、予めメイン ROM 102 に記憶されている普通図柄判定に係る当選値のいずれかと一致するか否かに基づいて、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判定する。

20

【0184】

ステップ S 405 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、ステップ S 405 の判定結果に基づいて、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判断し（ステップ S 406）、当たりであると判断した場合（ステップ S 406：YES）、普通図柄表示器 45 に判定図柄として停止表示させる当たり図柄をメイン RAM 103 にセットする（ステップ S 407）。逆に、普通図柄判定の判定結果が当たりではないと判断した場合（ステップ S 406：NO）、ハズレ図柄をメイン RAM 103 にセットする（ステップ S 408）。

30

【0185】

ステップ S 407 又はステップ S 408 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、パチンコ遊技機 1 の現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する（ステップ S 409）。そして、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合（ステップ S 409：YES）、普通図柄表示器 45 に普通図柄を変動表示させる普通図柄変動時間を例えば 2.5 秒にセットする（ステップ S 410）。一方、現在の遊技状態が通常遊技状態ではないと判定した場合（ステップ S 409：NO）、普通図柄変動時間を例えば 2 秒にセットする（ステップ S 411）。このようにしてステップ S 410 又はステップ S 411 の処理によってセットされた普通図柄変動時間は、メイン RAM 103 に一時的に記憶される。

40

【0186】

ステップ S 410 又はステップ S 411 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、普通図柄表示器 45 による普通図柄の変動表示を開始させ（ステップ S 412）、その変動表示開始からの経過時間の計測を開始する（ステップ S 413）。

【0187】

一方、メイン CPU 101 は、普通図柄表示器 45 による普通図柄の変動表示中であると判定した場合（ステップ S 402：YES）、普通図柄の変動表示を終了させるか否か

50

を判定する（ステップS415）。具体的には、ステップS413の処理によって計測を開始した経過時間が、ステップS410又はステップS411でセットした普通図柄変動時間に達したか否かに基づいて、普通図柄の変動表示を終了させるか否かを判定する。ここで、普通図柄の変動表示を終了させないと判定された場合（ステップS415：NO）、ステップS5の電動チューリップ処理に処理が進められる。

【0188】

メインCPU101は、普通図柄の変動表示を終了させると判定した場合（ステップS415：YES）、普通図柄表示器45における普通図柄の変動表示を終了させて、ステップS407の処理でメインRAM103にセットされた当たり図柄又はステップS408の処理でメインRAM103にセットされたハズレ図柄を停止表示させる（ステップS416）。そして、ステップS413の処理で計測を開始した経過時間をリセットする（ステップS417）。そして、上記ステップS406の処理と同様に、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判定する（ステップS418）。ここで、普通図柄判定の判定結果が当たりであると判定した場合（ステップS418：YES）、補助遊技フラグを「ON」に設定する（ステップS419）。このようにして補助遊技フラグが「ON」に設定されることにより、電動チューリップ17を作動させる補助遊技が開始されることになる。

【0189】

[遊技制御基板100による電動チューリップ処理]

図26は、図16のステップS5における電動チューリップ処理の詳細フローチャートである。ステップS4の普通図柄処理に続いて、メインCPU101は、図26に例示されるように、補助遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS501）。ここで、補助遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップS501：NO）、ステップS6の特定領域開放制御処理に処理が進められる。

【0190】

メインCPU101は、補助遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS501：YES）、電動チューリップ17が動作中であるか否かを判定する（ステップS502）。そして電動チューリップ17が動作中ではないと判定した場合（ステップS502：NO）、ステップS406の処理と同様に、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する（ステップS503）。ここで、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合（ステップS503：YES）、電動チューリップ17の動作パターンとして、第2始動口12を0.1秒間開放する動作を1回行う動作パターンをメインRAM103にセットする（ステップS504）。逆に、現在の遊技状態が通常遊技状態ではないと判定した場合（ステップS503：NO）、すなわち時短遊技状態である場合、電動チューリップ17の動作パターンとして、第2始動口12を0.3秒間開放する動作を5回行う動作パターンをメインRAM103にセットする（ステップS505）。

【0191】

メインCPU101は、ステップS504又はステップS505で動作パターンをセットした後、セットした動作パターンでの電動チューリップ17の動作を電動チューリップ開閉部113に開始させる（ステップS506）。

【0192】

メインCPU101は、ステップS506の処理を実行した場合、又は電動チューリップ17の動作中であると判定した場合（ステップS502：YES）、ステップS506の処理で開始された電動チューリップ17の動作が完了したか否かを判定する（ステップS507）。ここで、電動チューリップ17の動作が完了したと判定した場合（ステップS507：YES）、補助遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS508）。これにより、補助遊技が終了される。

【0193】

[遊技制御基板100による特定領域開閉制御処理]

10

20

30

40

50

第2特別図柄判定の結果が小当たりである場合、ステップS6の特定領域開放制御処理によって小当たり遊技が実行される。以下、図27及び図28を参照しつつ、遊技制御基板100において実行される特定領域開放制御処理について説明する。ここで、図27及び図28は、図16のステップS6における特定領域開放制御処理の詳細フローチャートである。

【0194】

ステップS5の電動チューリップ処理に続いて、メインCPU101は、図27に例示されるように、小当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS601）。ここで、小当たり遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップS601：NO）、ステップS7の大入賞口開放制御処理に処理が進められる。

10

【0195】

メインCPU101は、小当たり遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS601：YES）、例えば上記ステップS3183の処理において小当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間が予め設定されたオープニング時間に達したか否かに基づいて、小当たり遊技のオープニング中であるか否かを判定する（ステップS602）。ここで、オープニング中であると判定した場合（ステップS602：YES）、上記オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップS603）。ここで、オープニング時間が経過していないと判定された場合（ステップS603：NO）、ステップS7の大入賞口開放制御処理に処理が進められる。

20

【0196】

メインCPU101は、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップS603：YES）、メインRAM103に記憶されている特定入賞口19への遊技球の入賞数Xをリセットし（ステップS604）、特定領域開閉部119による特定入賞口19の開放制御を開始し（ステップS605）、この開放制御が開始されてからの経過時間の計測を開始する（ステップS606）。このステップS605の処理が行われることによって、羽根部材90が特定入賞口19を3.2秒間開放してから閉塞する動作が1回行われることになる。

【0197】

一方、メインCPU101は、小当たり遊技におけるオープニング中ではないと判定した場合（ステップS602：NO）、例えば特定領域開閉部119の動作状況に基づいて、小当たり遊技のエンディング中であるか否かを判定する（ステップS608）。ここで、小当たり遊技におけるエンディング中ではないと判定した場合（ステップS608：NO）、特定入賞口スイッチ118からの検知信号の入力の有無に基づいて、特定入賞口スイッチ118が「ON」になったか否かを判定する（ステップS609）。ここで、特定入賞口スイッチ118が「ON」になったと判定した場合（ステップS609：YES）、特定入賞口19に1個の遊技球が入賞したと判断して、遊技球の入賞数Xを「1」加算した値に更新する（ステップS610）。

30

【0198】

メインCPU101は、ステップS610の処理を実行した場合、特定入賞口スイッチ118が「ON」ではないと判定した場合（ステップS609：NO）、又はステップS606の処理を実行した場合、ステップS606の処理で計測を開始した経過時間が予め設定された設定時間（例えば0.5秒）と一致するか否かを判定する（ステップS611）。ここで、設定時間と一致すると判定した場合（ステップS611：YES）、V入賞口開閉部122にスライド部材94を作動させてV入賞口92を開放する処理を開始させる（ステップS612）。これにより、上述した2種大当たりが発生可能となる。

40

【0199】

メインCPU101は、ステップS612の処理を実行した場合、又は経過時間が設定時間と一致しないと判定した場合（ステップS611：NO）、V入賞口スイッチ120からの検知信号の入力の有無に基づいて、V入賞口スイッチ120が「ON」になったか

50

否かを判定する（ステップS613）。ここで、V入賞口スイッチ120が「ON」になったと判定した場合（ステップS613：YES）、メインRAM103に記憶されているV入賞フラグを「ON」に設定する（ステップS614）。このV入賞フラグは、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞して2種大当たりが発生したか否かを示すフラグであり、V入賞口92に遊技球が入賞していない状態では「OFF」に設定されており、V入賞口92に遊技球が入賞すると「ON」に設定される。

【0200】

メインCPU101は、ステップS614の処理に続いて、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞したことを通知するV入賞コマンドをメインRAM103にセットする（ステップS615）。このV入賞コマンドは、ステップS9の送信処理によって演出制御基板130へ送信される。

10

【0201】

メインCPU101は、ステップS615の処理を実行した場合、又はV入賞口スイッチ120が「ON」になっていないと判定した場合（ステップS613：NO）、V入賞口92の閉塞タイミングであるか否かを判定する（ステップS616）。具体的には、V入賞口92が開放されてから所定時間（本実施形態では0.2秒）が経過したか否かを判定する。ここで、閉塞タイミングであると判定した場合（ステップS616：YES）、V入賞口開閉部122にV入賞口92を閉塞させる（ステップS317）。

【0202】

メインCPU101は、ステップS617の処理を実行した場合、又はV入賞口92の閉塞タイミングではないと判定した場合（ステップS616：NO）、図28に例示されるように、ステップS606の処理によって計測を開始した経過時間に基づいて、羽根部材90の規定開放動作（本実施形態では、特定入賞口19を3.2秒間開放する1回の動作）が終了したか否かを判定する（ステップS620）。

20

【0203】

メインCPU101は、規定開放動作が終了していないと判定した場合（ステップS620：NO）、今回の小当たり遊技における特定入賞口19への遊技球の入賞数Xが、予めメインROM102に記憶されている特定入賞口19の閉塞タイミングを規定する遊技球数Xmax（例えば「6」）と一致するか否かを判定する（ステップS621）。ここで、入賞数Xが遊技球数Xmaxと一致しないと判定された場合（ステップS621：NO）、ステップS7の大入賞口開放制御処理に処理が進められる。

30

【0204】

一方、メインCPU101は、入賞数Xが遊技球数Xmaxと一致すると判定した場合（ステップS621：YES）、又は規定開放動作が終了したと判定した場合（ステップS620：YES）、ステップS605の処理で開始した特定入賞口19の開放制御を終了させ（ステップS622）、ステップS606の処理で計測を開始した経過時間をリセットし（ステップS623）、エンディング時間の計測を開始する（ステップS624）。ここで、エンディングは、特定入賞口19の開放が終了してから小当たり遊技が終了するまでの期間をいう。

【0205】

メインCPU101は、上記ステップS608においてエンディング中であると判定した場合（ステップS608：YES）、又はステップS624の処理を実行した場合、ステップS624の処理で計測を開始したエンディング時間が予め設定された小当たり遊技に係るエンディング時間に達したか否かに基づいて、エンディング時間が経過したか否かを判定する（ステップS625）。ここで、エンディング時間が経過していないと判定された場合（ステップS625：NO）、ステップS7の大入賞口開放制御処理に処理が進められる。

40

【0206】

メインCPU101は、予め設定されたエンディング時間が経過したと判定した場合（ステップS625：YES）、小当たり遊技を終了させるために小当たり遊技フラグを「

50

OFF」に設定し（ステップS626）、小当たり遊技の終了を通知するエンディングコマンドをメインRAM103にセットする（ステップS627）。このエンディングコマンドは、ステップS9の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

【0207】

メインCPU101は、ステップS627の処理に続いて、V入賞フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS628）。ここで、V入賞フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップS628：NO）、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞しなかったと判断されて、ステップS7の大入賞口開放制御処理に処理が進められる。この場合、特別遊技が小当たり遊技のみで終了することになる。

10

【0208】

一方、メインCPU101は、V入賞フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS628：YES）、V入賞フラグを「OFF」に設定し（ステップS629）、小当たり遊技に続いて大当たり遊技を開始させるために大当たり遊技フラグを「ON」に設定し（ステップS630）、時短遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS631）。

【0209】

〔遊技制御基板100による大入賞口開放制御処理〕

以下、図29を参照しつつ、遊技制御基板100によって実行される大入賞口開放制御処理について説明する。ここで、図29は、図16のステップS7における大入賞口開放制御処理の詳細フローチャートである。メインCPU101は、ステップS6の特定領域開放制御処理に続いて、図29に例示されるように、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS701）。ここで、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップS701：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

20

【0210】

メインCPU101は、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS701：YES）、例えばステップS3183の処理によって大当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、大当たり遊技のオープニング中であるか否かを判定する（ステップS702）。ここで、オープニング中であると判定した場合（ステップS702：YES）、同じく経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップS703）。ここで、オープニング時間が経過していないと判定された場合（ステップS703：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

30

【0211】

メインCPU101は、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップS703：YES）、大当たり遊技のラウンド数Rmax、大入賞口制御部116の動作パターン等を決定して、これらの情報をメインRAM103に格納する（ステップS704）。このステップS704の処理が実行されることによって、ラウンドと次のラウンドとの間のインターバル時間、最終ラウンド終了後のエンディング時間等の大当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

40

【0212】

ステップS704の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている大入賞口13への遊技球の入賞数Yをリセットし（ステップS705）、同じくメインRAM103に記憶されている大当たり中のラウンド数Rを「1」加算した値に更新する（ステップS706）。このラウンド数Rは、大当たり開始前は「0」に設定されており、ステップS706の処理が行われる毎に「1」ずつ加算される。

【0213】

ステップS706の処理に続いて、メインCPU101は、大入賞口制御部116によ

50

る大入賞口13の開放制御を開始し（ステップS707）、この開放制御が開始されてからの経過時間である開放時間の計測を開始する（ステップS708）。そして、長開放ラウンド遊技が開始されたことを通知するラウンド開始コマンドをメインRAM103にセットする（ステップS709）。

【0214】

メインCPU101は、大当たり遊技におけるオープニング中ではないと判定した場合（ステップS702：NO）、例えばメインRAM103に記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、最終ラウンド終了直後のエンディング中であるか否かを判定する（ステップS711）。ここで、エンディング中であると判定された場合（ステップS711：YES）、後述するステップS725に処理が進められる。

10

【0215】

メインCPU101は、大当たり遊技におけるエンディング中ではないと判定した場合（ステップS711：NO）、例えばメインRAM103に記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、インターバル中（ラウンドと次のラウンドとの間）であるか否かを判定する（ステップS712）。ここで、インターバル中であると判定した場合（ステップS712：YES）、前回のラウンド終了時に大入賞口13が閉塞してから、ステップS704の処理によって設定されたインターバル時間が経過したか否かを判定する（ステップS713）。ここで、インターバル時間が経過したと判定された場合（ステップS713：YES）、次のラウンドを開始するタイミングになっているため、上記ステップS705に処理が進められる。逆に、インターバル時間が経過していないと判定された場合（ステップS713：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

20

【0216】

一方、メインCPU101は、インターバル中ではないと判定した場合（ステップS712：NO）、ラウンド中であると判断して、大入賞口スイッチ115からの検知信号の入力の有無に基づいて、大入賞口スイッチ115が「ON」になったか否かを判定する（ステップS714）。ここで、大入賞口スイッチ115が「ON」になったと判定した場合（ステップS714：YES）、大入賞口13に1個の遊技球が入賞したと判断して、遊技球の入賞数Yを「1」加算した値に更新する（ステップS715）。

30

【0217】

メインCPU101は、ステップS715の処理を実行した場合、ステップS709の処理を実行した場合、又は大入賞口スイッチ115が「ON」ではないと判定した場合（ステップS714：NO）、大入賞口13の開放開始から規定開放時間が経過したか否かを判定する（ステップS716）。具体的には、上記ステップS708の処理によって計測が開始された開放時間が、予めメインROM102に記憶されている規定開放時間（本実施形態では29秒）に達したか否かを判定する。

【0218】

メインCPU101は、規定開放時間が経過していないと判定した場合（ステップS716：NO）、メインRAM103に記憶されている今回のラウンドにおける遊技球の入賞数Yが、予めメインROM102に記憶されている大入賞口13の閉塞タイミングを規定する遊技球数Ymax（例えば「9」）と一致するか否かを判定する（ステップS717）。ここで、入賞数Yが遊技球数Ymaxと一致しないと判定された場合（ステップS717：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

40

【0219】

一方、メインCPU101は、入賞数Yが遊技球数Ymaxと一致すると判定した場合（ステップS717：YES）、又は規定開放時間が経過したと判定した場合（ステップS716：YES）、大入賞口制御部116に大入賞口13の開放制御を終了させる（ステップS718）。

【0220】

50

ステップS718の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている大当たり遊技の現在のラウンド数Rが、上記ステップS704の処理によって設定されたラウンド数Rmaxと一致するか否かを判定する（ステップS719）。ここで、ラウンド数Rがラウンド数Rmaxと一致しないと判定した場合（ステップS719：NO）、次のラウンドの開始タイミングを制御するために、大入賞口13が閉塞されてからの経過時間であるインターバル時間の計測を開始する（ステップS720）。このステップS720の処理によって計測が開始されたインターバル時間は、上記ステップS713の処理に使用される。

【0221】

一方、メインCPU101は、ラウンド数Rがラウンド数Rmaxと一致すると判定した場合（ステップS719：YES）、エンディング時間の計測を開始し（ステップS722）、メインRAM103に記憶されているラウンド数Rをリセットし（ステップS723）、エンディングコマンドをメインRAM103にセットする（ステップS724）。このエンディングコマンドは、大入賞口13の最後の開放が終了したことを通知するコマンドであり、ステップS9の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

【0222】

メインCPU101は、ステップS724の処理を実行した場合、又はエンディング中であると判定した場合（ステップS711：YES）、設定エンディング時間が経過したか否かを判定する（ステップS725）。具体的には、上記ステップS722の処理によって計測を開始したエンディング時間が、上記ステップS704の処理によって設定された設定エンディング時間に達したか否かを判定する。ここで、エンディング時間が経過していないと判定された場合（ステップS725：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

【0223】

メインCPU101は、設定エンディング時間が経過したと判定した場合（ステップS725：YES）、大当たり遊技終了後のパチンコ遊技機1の遊技状態を設定する遊技状態設定処理を実行する（ステップS726）。そして、大当たり遊技を終了させるために、大当たり遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS727）。

【0224】

ここでは、長開放ラウンド遊技が規定回数実行される大当たり遊技を実現するための大入賞口開放制御処理について説明したが、短開放ラウンド遊技が規定回数実行される大当たり遊技を実現するための大入賞口開放制御処理については、例えば大入賞口13が開放されてからの大入賞口13への遊技球の入賞数とは無関係に大入賞口13が閉塞される点や、短開放ラウンド遊技における大入賞口13の開放時間が長開放ラウンド遊技における大入賞口13の開放時間よりも短い点などを除いて、図29の処理と同様に行われる。このため、短当たり遊技から構成される大当たり遊技を実現するための大入賞口開放制御処理についての詳細な説明は省略する。

【0225】

〔遊技制御基板100による遊技状態設定処理〕

図30は、図29のステップS726における遊技状態設定処理の詳細フローチャートである。メインCPU101は、設定エンディング時間が経過したと判定した場合（ステップS725：YES）、今回の大当たり遊技が、小当たり遊技に続く大当たり遊技であるか否かを判定する（ステップS7261）。本実施形態では、小当たり遊技に続いて大当たり遊技が行われる場合には上記ステップS630（図28参照）の処理で大当たり遊技フラグが「ON」に設定され、小当たり遊技に続く大当たり遊技ではない場合にはステップS3172（図24参照）の処理で大当たり遊技フラグが「ON」に設定される。このため、どちらの処理によって大当たりフラグが「ON」に設定されたかに基づいて、今回の大当たり遊技が小当たり遊技に続くものであるか否かを判定することができる。

【0226】

メインCPU101は、小当たり遊技に続く大当たり遊技ではないと判定した場合（ス

テップS7261:NO)、大当たり遊技開始時に第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に停止表示された大当たり図柄(メインRAM103に記憶されている大当たり図柄の設定情報)に基づいて、大当たり遊技終了後の時短の有無を判定する(ステップS7262)。逆に、小当たり遊技に続く大当たり遊技であると判定した場合(ステップS7261:YES)、小当たり遊技開始時に第2特別図柄表示器42に停止表示された小当たり図柄(メインRAM103に記憶されている小当たり図柄の設定情報)に基づいて、大当たり遊技終了後の時短の有無を判定する(ステップS7263)。

【0227】

メインCPU101は、ステップS7262の処理を実行した場合、又はステップS7263の処理を実行した場合、いずれか一方の判定結果に基づいて、大当たり遊技終了後の時短の有無を判断する(ステップS7264)。ここで、時短ありと判定した場合(ステップS7264:YES)、時短遊技フラグを「ON」に設定し(ステップS7265)、時短遊技残余回数Wを「100」に設定する(ステップS7266)。これにより、大当たり遊技が終了してから100回の特別図柄判定が実行されるまでの間、第2始動口12が開放され易い時短遊技状態で遊技が制御されることになる。これに対して、時短なしと判定された場合(ステップS7264:NO)、ステップS7265及びステップS7266の処理が行われないので、大当たり遊技が終了した後は、第2始動口12が開放され難い通常遊技状態で遊技が制御されることになる。

【0228】

最後に、メインCPU101は、上記ステップS7266の処理を実行した場合、又は時短ありではないと判定した場合(S7264:NO)、今回の大当たり遊技が終了した後の遊技状態を演出制御基板130に通知するための状態通知コマンドをメインRAM103にセットする(ステップS7267)。この状態通知コマンドは、ステップS9の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

【0229】

[演出制御基板130による演出制御処理]

パチンコ遊技機1の電源が投入されると、演出制御基板130のサブCPU131は、後述する演出制御処理を行う周期であるCTC周期を設定する。そして、サブCPU131は、演出内容を決定するために用いられる演出乱数等を更新する乱数更新処理をCTC周期よりも短い所定周期で繰り返す。すなわち、サブCPU131は、パチンコ遊技機1が起動している間、所定周期で乱数更新処理を繰り返しつつ、CTC周期で演出制御処理(タイマ割込み処理)を繰り返す。

【0230】

以下、図31～図34を参照しつつ、演出制御基板130において実行される演出制御処理について説明する。ここで、図31～図34は、演出制御基板130において実行される演出制御処理の一例を示すフローチャートである。サブCPU131は、遊技制御基板100で行われるタイマ割込み処理と同様に、図31～図34に例示されている一連の処理を一定時間(例えば4ミリ秒)毎に繰り返し実行する。なお、図31以降のフローチャートに基づいて説明する演出制御基板130で行われる処理は、サブROM132に記憶されているプログラムに基づいてサブCPU131が発行する命令に従って行われる。

【0231】

図31に例示されるように、サブCPU131は、まず、遊技制御基板100から保留コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS100)。ここで、保留コマンドを受信したと判定した場合(ステップS100:YES)、サブRAM133に記憶されている第1特別図柄判定の保留数を「1」加算した値に更新し(ステップS101)、第1特別図柄判定が保留されていることを示す保留表示画像の更新を画像音響制御基板140に指示する(ステップS102)。

【0232】

サブCPU131は、ステップS102の処理を実行した場合、又は保留コマンドを受信していないと判定した場合(ステップS100:NO)、遊技制御基板100から状態

10

20

30

40

50

通知コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS103）。ここで、状態通知コマンドを受信したと判定した場合（ステップS103：YES）、その状態通知コマンドに含まれている情報に基づいて、大当たり遊技終了後に時短遊技状態で遊技が制御されるか否かを判断し（ステップS104）、時短遊技状態で遊技が制御されると判断した場合（ステップS104：YES）、Vアイコン獲得演出用のオブジェクトの表示を開始させる（ステップS105）。具体的には、本実施形態では、図6（C）に例示されるような自転車の表示を開始させる。なお、図には示されていないが、自転車の表示を開始させる処理は、大当たり遊技開始直後、及びアンコールモード突入直後にも同様に行われる。

【0233】

サブCPU131は、このステップS105の処理を実行した場合、状態通知コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS103：NO）、又は時短遊技状態で遊技が制御されないと判断した場合（ステップS104：NO）、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の実行中であるか否かを判定する（ステップS106）。具体的には、例えば、遊技制御基板100から送信された変動開始コマンドに含まれている特別図柄の変動パターンを示す情報に基づいて特別図柄の変動時間を特定し、その変動開始コマンドを受信してからその変動時間が経過したか否かに基づいて、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の実行中であるか否かを判定する。

【0234】

サブCPU131は、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の実行中ではないと判定した場合（ステップS106：NO）、遊技制御基板100から変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS107）。ここで、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（ステップS107：YES）、その変動開始コマンドを解析する（ステップS108）。

【0235】

この変動開始コマンドには、上述したように、大当たり判定処理の判定結果を示す判定図柄の設定情報、この設定情報が第1特別図柄判定に係るものであるか或いは第2特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらの演出を行うかを示す設定情報、変動パターンの設定情報、パチンコ遊技機1の遊技状態を示す情報等が含まれている。したがって、変動開始コマンドを解析することによって、特別図柄判定の種類と結果を特定し、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判断し、特別図柄が変動表示される変動時間を特定し、パチンコ遊技機1の遊技状態を特定することが可能である。

【0236】

変動開始コマンドを解析すると、サブCPU131は、その解析結果に基づいて、変動演出パターン選択処理を実行する（ステップS109）。

【0237】

図には示されていないが、サブROM132には、特別図柄の変動表示に伴う変動演出に関して、大当たり演出テーブル、ハズレリーチ有り演出テーブル、ハズレリーチ無し演出テーブル、及び小当たり演出テーブルの少なくとも4つの演出テーブルが記憶されている。これらの演出テーブルの各々には、遊技制御基板100において決定される変動パターン（変動時間）に対応するテーブルが複数設けられている。例えば、ハズレリーチ無し演出テーブルには、4秒用、8秒用、12秒用のテーブルが設けられており、大当たり演出テーブルには、13秒、1分、1分30秒、2分のテーブルが設けられている。サブCPU131は、これら複数のテーブルの中から、変動開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、1のテーブルを選択する。例えば、設定情報に「ハズレ」を示す情報、「リーチ無し演出」を行うことを示す情報、特別図柄の「変動時間」が4秒であることを示す変動パターンの情報が含まれている場合、サブCPU131は、4秒用のハズレリーチ無し演出テーブルを選択する。その際、変動開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態であるか或いは時短遊技状態であるかを判断し、遊技状態に応じた演出テーブルを選択する。

【0238】

演出テーブルにおいては、演出乱数と演出パターンとが対応付けられている。サブCPU131は、上述した乱数更新処理が行われる毎に更新される演出乱数について、変動開始コマンドを受信した時点の値を取得しておき、選択した演出テーブルに格納されている多数の演出パターンの中から、予め取得した演出乱数に対応する演出パターンを読み出すことによって、1つの演出パターンを選択する。

【0239】

この変動演出パターン選択処理が実行されることによって、装飾図柄の変動態様、リーチ演出の有無、演出ボタン演出の有無、背景画像の種類等の変動演出を構成する各演出の態様が決定される。なお、本実施形態では、図7～図12に例示した報知演出の演出パターンが、このステップS109の処理とは別の処理で決定される場合について説明するが、このステップS109の処理において報知演出のうちの導入演出の演出パターンを決定するようにしてもよい。

10

【0240】

ステップS109の処理に続いて、サブCPU131は、ステップS109の処理で選択した変動演出パターンの変動演出を開始させる（ステップS110）。具体的には、ステップS109の処理で選択した変動演出パターンの変動演出の開始を指示するコマンドを画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に送信する。これにより、演出制御基板130において演出パターンが決定された変動演出が、画像音響制御基板140及びランプ制御基板150によって実現されることになる。

20

【0241】

ステップS110の処理に続いて、サブCPU131は、サブRAM133に記憶されている第1特別図柄判定の保留数を「1」減算した値に更新する（ステップS111）。なお、このステップS111の処理は、今回の特別図柄の変動表示が第1特別図柄判定に係るものである場合に行われ、第2特別図柄判定に係るものである場合には行われない。また、これに伴い、今回消化される第1特別図柄判定に係る保留表示画像を画面から消去すると共に、他の保留表示画像が表示されている場合にはその表示位置をシフトさせる処理が画像音響制御基板140によって実行される。

【0242】

次に、サブCPU131は、ステップS107の処理で受信したと判定した変動開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを判定する（ステップS112）。ここで、時短遊技状態ではないと判定された場合（ステップS112：NO）、後述するステップS161（図34参照）に処理が進められる。

30

【0243】

サブCPU131は、時短遊技状態であると判定した場合（ステップS112：YES）、特別図柄の変動表示の開始に伴って上述した報知演出のうちの導入演出を開始させるために、以下の処理を実行する。すなわち、時短遊技状態であると判定した場合（ステップS112：YES）、今回受信した変動開始コマンドに含まれている情報に基づいて、この変動開始コマンドが第2特別図柄判定に係るものであるか否かを判定する（ステップS113）。

40

【0244】

サブCPU131は、第2特別図柄判定に係る変動開始コマンドではないと判定した場合（ステップS113：NO）、すなわち第1特別図柄判定に係る変動開始コマンドである場合、変動開始コマンドに含まれている判定図柄の設定情報に基づいて、今回の第1特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS114）。

【0245】

ところで、時短遊技状態においては、遊技領域10における右側領域に配置されているゲート16に遊技球を通過させるために遊技者が右打ちを行うため、時短遊技状態において行われる特別図柄判定は、基本的には第2特別図柄判定である。しかしながら、時短遊

50

技状態において遊技者が左打ちを行って第1始動口11に遊技球が入賞した場合、第1特別図柄判定が行われることになる。これに対して、本実施形態では、時短遊技状態において行われた第1特別図柄判定の判定結果が特定の大当たり（図4に例示される「時短付き出玉有り1種大当たり」又は「時短無し出玉有り1種大当たり」）である場合には、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となる場合と同じ報知演出（図10参照）を行い、第1特別図柄判定の判定結果が「突然時短出玉無し1種大当たり」や「ハズレ」である場合には、導入演出を進行させないこととしている。すなわち、後者の場合、第1特別図柄表示器41における特別図柄の変動表示が開始された後も、図6（C）に例示される演出画像の表示が継続されることになる。

【0246】

このため、第1特別図柄判定の判定結果が特定の大当たりではないと判定された場合（ステップS114：NO）、後述するステップS127に処理が進められる。

【0247】

一方、サブCPU131は、第1特別図柄判定の判定結果が特定の大当たりであると判定した場合（ステップS114：YES）、サブRAM133に記憶されている当たり報知フラグを「ON」に設定する（ステップS115）。この当たり報知フラグは、時短遊技状態における特別図柄の変動表示の開始に伴って進行される報知演出において、大当たり（1種大当たり又は2種大当たり）であることを報知するか否かを示すフラグである。この当たり報知フラグは、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、又は第2特別図柄判定の判定結果が「小当たり」であって小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞した場合に「ON」に設定される。

【0248】

サブCPU131は、ステップS115の処理に続いて、第1特別図柄表示器41における特別図柄の変動表示の開始に伴って、第1のVアイコン獲得演出の導入演出を進行させる（ステップS116）。本実施形態では、第1のVアイコン獲得演出として、図10及び図14（B）に例示されるように、特別図柄の変動表示開始前から表示されている自転車（図6（C）参照）が左から右へ加速していき、突如地面から出現したバネにより上空へと高くジャンプし、雲の上のボーナスステージへと移行し、移行した自転車が雲の上を進んで行ってVアイコンを発見するかどうかを示すボーナスステージ演出のうちの導入演出の進行を指示するコマンドを画像音響制御基板140に送信する。具体的には、特別図柄判定の判定結果に基づいて導入演出の種類を第1のVアイコン獲得演出に設定し、その設定情報を含むコマンドを送信する。これにより、第1特別図柄表示器41において特別図柄が変動表示されている間に、図10（A）～（D）に例示したように演出（導入演出）が進行して行く。

【0249】

一方、サブCPU131は、第2特別図柄判定に係る変動開始コマンドであると判定した場合（ステップS113：YES）、その変動開始コマンドに含まれている判定図柄の設定情報に基づいて、今回の第2特別図柄判定の判定結果が「小当たり」であるか否かを判定する（ステップS117）。

【0250】

本実施形態では、第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合には、図9及び図14（A）に例示されるような最終的にハズレを報知するためのボーナスステージ演出を行い、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合には、図10及び図14（B）に例示されるような最終的に大当たりを報知するためのボーナスステージ演出を行うこととしている。すなわち、これら2つの場合、同じ導入演出が行われるものの、判定結果に応じて本演出が異なることになる。

【0251】

そこで、このような演出制御を実現するために、サブCPU131は、第2特別図柄判定の判定結果が「小当たり」ではないと判定した場合（ステップS117：NO）、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS118）。

ここで、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であると判定された場合（ステップS118：YES）、上述した第1のVアイコン獲得演出（ボーナスステージ演出）を行い、且つ最終的に「大当たり」を報知するために、上記ステップS115に処理が進められる。逆に、第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であると判定された場合（ステップS118：NO）、上述した第1のVアイコン獲得演出（ボーナスステージ演出）を行い、且つ最終的に「ハズレ」を報知するために、上記ステップS116に処理が進められる。

【0252】

一方、サブCPU131は、第2特別図柄判定の結果が小当たりであると判定した場合（ステップS117：YES）、第2特別図柄表示器42における特別図柄の変動表示の開始に伴って、第2のVアイコン獲得演出の導入演出を進行させる（ステップS119）。本実施形態では、第2のVアイコン獲得演出として、図7、図13（A）、図8、及び図13（B）に例示されるように、特別図柄の変動表示開始前から表示されている自転車（図6（C）参照）が左から右へ加速した後ジャンプ台を使ってジャンプし、ジャンプした自転車がVアイコンに到達するかどうかを示すジャンプ台演出のうちの導入演出の進行を指示するコマンドを画像音響制御基板140に送信する。具体的には、第2特別図柄判定の判定結果に基づいて導入演出の種類を第2のVアイコン獲得演出に設定し、その設定情報を含むコマンドを送信する。これにより、第2特別図柄表示器42において特別図柄の変動表示が開始されてから小当たり遊技が終了するまでの間に、図7（A）～（C）に例示したような一連の導入演出が進行して行く。

【0253】

なお、第2特別図柄判定の判定結果が「小当たり」である場合、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞するか否かによって「大当たり」になるか否かが決定するため、「大当たり」になるか否かを変動演出開始時に判定することはできない。このため、ステップS119の処理が行われた場合には、ここでは当たり報知フラグに関する設定処理が行われることなく、後述するステップS127に処理が進められる。

【0254】

一方、サブCPU131は、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の実行中であると判定した場合（ステップS106：YES）、遊技制御基板100から図柄確定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ120）。ここで、図柄確定コマンドを受信したと判定した場合（ステップS120：YES）、例えば特別図柄の変動表示に伴う変動演出の終了を指示する変動演出終了コマンドを画像音響制御基板140に送信して、ステップS110の処理で開始させた変動演出を終了させる（ステップS121）。

【0255】

ステップS121の処理に続いて、サブCPU131は、例えば受信した図柄確定コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、今回終了した変動演出が第2特別図柄判定に係る変動演出であったか否かを判定する（ステップS122）。

【0256】

本実施形態では、時短遊技状態における第1特別図柄判定の判定結果が「突然時短出玉無し1種大当たり」又は「ハズレ」である場合には報知演出を行わず、第1特別図柄判定の結果が「時短付き出玉有り1種大当たり」又は「時短無し出玉有り1種大当たり」である場合に、第1特別図柄表示器41において特別図柄の変動表示が開始されるときにボーナスステージ演出を進行させ、この特別図柄の変動表示が終了した後に続いて行われる大当たり遊技のオープニングまでボーナスステージ演出を継続させて、当該オープニングにおいて「大当たり」を報知することとしている。このため、第1特別図柄表示器41における特別図柄の変動表示が終了するとき、すなわち第1特別図柄判定に係る変動演出が終了するときには、ボーナスステージ演出の本演出を制御するための処理は不要である。このため、今回終了した変動演出が第2特別図柄判定に係る変動演出ではないと判定された場合（ステップS122：NO）、一連の演出制御処理が終了する。

【0257】

また、本実施形態では、時短遊技状態における第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合には第2特別図柄表示器42における大当たり図柄の停止表示に続いて実行される大当たり遊技のオープニングにおいて本演出を実行して、当該オープニングにおいて「大当たり」を報知することとしている（図14（B）参照）。また、第2特別図柄判定の判定結果が「小当たり」である場合、小当たり遊技が終了するまでは「大当たり」になるか否かが確定しないため、小当たり遊技終了後に本演出を行って「大当たり」であるか否かを報知することとしている（図13（A）及び（B）参照）。また、第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合、第2特別図柄表示器42においてハズレ図柄が停止表示された後に本演出を行って、「ハズレ」を報知することとしている（図14（A）参照）。すなわち、第2特別図柄判定に関しては、その判定結果が「ハズレ」である場合にのみ、特別図柄の変動表示終了時、すなわち変動演出終了時に「ハズレ」を報知する本演出を行う必要がある。

10

【0258】

このため、サブCPU131は、今回終了した変動演出が第2特別図柄判定に係る変動演出であったと判定した場合（ステップS122：YES）、上記ステップS115の処理によって当たり報知フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS123）。そして、当たり報知フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップS123：NO）、ハズレを報知する第1のVアイコン獲得演出の本演出（図9参照）を画像音響制御基板140に開始させる（ステップS124）。具体的には、この本演出の開始を指示するコマンドを画像音響制御基板140に送信する。そして、サブRAM133に記憶されている当たり報知フラグを「OFF」に設定する（ステップS125）。

20

【0259】

一方、サブCPU131は、ステップS116の処理を実行した場合、ステップS119の処理を実行した場合、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS107：NO）、時短遊技状態ではないと判定した場合（ステップS112：NO）、又は特定の大当たりではないと判定した場合（ステップS114：NO）、図32に例示されるように、遊技制御基板100から大当たり遊技に係るオープニングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS127）。

【0260】

サブCPU131は、大当たり遊技に係るオープニングコマンドを受信したと判定した場合（ステップS127：YES）、当たり報知フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS128）。ここで、上記ステップS115の処理によって当たり報知フラグが「ON」に設定されている場合、又は小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞したことに応じて後述するステップS152（図33参照）の処理によって当たり報知フラグが「ON」に設定されている場合には、大当たり遊技のオープニング中に「大当たり」を報知する本演出としてのオープニング演出を行う必要がある。逆に、当たり報知フラグが「OFF」に設定されている場合には、大当たり遊技のオープニングにおけるこのような報知は不要である。

30

【0261】

このため、サブCPU131は、当たり報知フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップS128：NO）、所定のオープニング演出を画像音響制御基板140に開始させる（ステップS129）。具体的には、所定のオープニング演出を開始させるためのコマンドを画像音響制御基板140に送信する。

40

【0262】

一方、サブCPU131は、当たり報知フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS128：YES）、オープニング演出として、「大当たり」を報知する第1のVアイコン獲得演出（ボーナスステージ演出）又は第2のVアイコン獲得演出（ジャンプ台演出）の本演出を画像音響制御基板140に開始させる（ステップS130）。具体的には、本演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板140に送信する。す

50

なわち、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合には、その判定結果に基づいて報知演出における本演出の演出内容を設定し、第2特別図柄判定の判定結果が「小当たり」である場合には、小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入球したか否かの判別結果に基づいて本演出の演出内容を設定し、その設定情報を含むコマンドを画像音響制御基板140に送信する。

【0263】

そして、ステップS130の処理に続いて、サブCPU131は、当たり報知フラグを「OFF」に設定する（ステップS131）。

【0264】

サブCPU131は、ステップS129の処理を実行した場合、ステップS131の処理を実行した場合、又は大当たり遊技に係るオープニングコマンドを受信していないと判定した場合（ステップS127：NO）、遊技制御基板100からラウンド開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS133）。ここで、ラウンド開始コマンドを受信したと判定した場合（ステップS133：YES）、例えばラウンド中演出の開始を指示するコマンドを画像音響制御基板140に送信して、ラウンド中演出を開始させる（ステップS134）。これにより、メイン液晶表示装置5に表示されている現在のラウンド数を示す表示などが更新されることになる。

【0265】

サブCPU131は、ステップS134の処理に続いて、1ラウンド目の長当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判断するために、遊技制御基板100から受信したラウンド開始コマンドが、今回の大当たり遊技において最初のラウンド開始コマンドであるか否かを判定する（ステップS135）。ここで、最初のラウンド開始コマンドであると判定した場合（ステップS135：YES）、楽曲選択条件を満たしているか否かを判定する（ステップS136）。具体的には、遊技制御基板100から取得した遊技状態に関する情報に基づいて、例えば今回の大当たり遊技が終了した後に時短遊技状態に移行するかどうかを判定する。なお、楽曲選択条件はここで例示したものに限定されるものではなく、例えば連チャン回数が所定条件を満たしたか否かを楽曲選択条件としてもよい。

【0266】

サブCPU131は、楽曲選択条件を満たしていないと判定した場合（ステップS136：NO）、報知演出として、楽曲獲得失敗演出を画像音響制御基板140に実行させる（ステップS137）。具体的には、図9に例示されているのと同様の報知演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板140に送信して、その報知演出を実行させる。なお、この楽曲獲得失敗演出が行われるのは大当たり遊技状態のときであるため、楽曲獲得失敗演出が行われるときには、図9に示されているような装飾図柄の変動表示は行われな

【0267】

サブCPU131は、楽曲獲得条件を満たしていると判定した場合（ステップS136：YES）、現在選択可能な楽曲を特定する（ステップS138）。具体的には、サブRAM133に現在選択可能な楽曲を示す選択可能楽曲情報が記憶されているので、この選択可能楽曲情報に基づいて、遊技者が選択可能な楽曲の種類を特定する。

【0268】

サブCPU131は、ステップS138の処理に続いて、追加する楽曲を設定する（ステップS139）。具体的には、パチンコ遊技機1に記憶されている全ての楽曲の中から、選択可能楽曲情報に含まれていない楽曲を特定し、特定した楽曲の中からいずれか1曲を例えばランダムに選択して、その選択情報をサブRAM133にセットする。なお、楽曲を追加する順番を予め定めておいて、その順番で楽曲が追加されていくように、追加する楽曲を設定してもよい。

【0269】

サブCPU131は、ステップS139の処理に続いて、報知演出として、楽曲獲得成功演出を画像音響制御基板140に実行させる（ステップS140）。具体的には、図1

10

20

30

40

50

1に例示されているのと同様の報知演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板140に送信して、その報知演出を実行させる。なお、このコマンドにはステップS138の処理でサブRAM133にセットされた選択情報が含まれており、画像音響制御基板140は、本演出において、この選択情報に対応する楽曲を記したプレートをメイン液晶表示装置5に表示させる(図11(F)参照)。

【0270】

サブCPU131は、ステップS137の処理を実行した場合、ステップS140の処理を実行した場合、ラウンド開始コマンドを受信していないと判定した場合(ステップS133:NO)、最初のラウンド開始コマンドではないと判定した場合(ステップS135:NO)、楽曲獲得成功演出の実行中であるか否かを判定する(ステップS142)。

具体的には、例えばステップS140の処理を実行してからの経過時間が楽曲獲得成功演出に要する時間に達していないか否かに基づいて、楽曲獲得成功演出の実行中であるか否かを判定する。

10

【0271】

サブCPU131は、楽曲獲得成功演出の実行中であると判定した場合(ステップS142:YES)、その楽曲獲得成功演出が完了したか否かを判定する(ステップS143)。ここで、楽曲獲得成功演出が完了したと判定した場合(ステップS143:YES)、選択可能楽曲情報を更新する(ステップS144)。具体的には、サブRAM133に記憶されている選択可能楽曲情報を、ステップS140の処理によって遊技者に報知された楽曲の情報を追加したもの書き換える。楽曲選択画面は、このようにして適宜更新される選択可能楽曲情報に基づいて構成される。

20

【0272】

サブCPU131は、ステップS144の処理を実行した場合、楽曲獲得成功演出の実行中ではないと判定した場合(ステップS142:NO)、又は楽曲獲得成功演出が完了していないと判定した場合(ステップS143:NO)、図33に例示されるように、遊技制御基板100から大当たり遊技に係るエンディングコマンドを受信したか否かを判定する(ステップS146)。ここで、大当たり遊技に係るエンディングコマンドを受信したと判定した場合(ステップS146:YES)、例えばエンディング演出の開始を指示するコマンドを画像音響制御基板140に送信して、所定のエンディング演出を開始させる(ステップS147)。

30

【0273】

サブCPU131は、大当たり遊技に係るエンディングコマンドを受信していないと判定した場合(ステップS146:NO)、又はステップS147の処理を実行した場合、遊技制御基板100から小当たり遊技に係るオープニングコマンドを受信したか否かを判定する(ステップS148)。

【0274】

サブCPU131は、小当たり遊技に係るオープニングコマンドを受信したと判定した場合(ステップS148:YES)、サブRAM133に記憶されている小当たり中フラグを「ON」に設定する(ステップS149)。この小当たり中フラグは、特定領域9を一時的に開放する小当たり遊技中であるか否かを示すフラグであり、遊技制御基板100から小当たり遊技に係るオープニングコマンドを受信すると「ON」に設定され、小当たり遊技に係るエンディングコマンドを受信すると「OFF」に設定される。

40

【0275】

サブCPU131は、ステップS149の処理を実行した場合、又は小当たり遊技に係るオープニングコマンドを受信していないと判定した場合(ステップS148:NO)、小当たり中フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS150)。小当たり遊技中にV入賞口92に遊技球が入賞した場合には遊技制御基板100からV入賞コマンドが送信されるので、サブCPU131は、小当たり中フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS150:YES)、遊技制御基板100からV入賞コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS151)。すなわち、小当たり遊技

50

中において特定領域 9 が開放されている間に V 入賞口 9 2 に遊技球が入球したか否かを判別する。ここで、V 入賞コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 1 5 1：Y E S）、サブ R A M 1 3 3 に記憶されている当たり報知フラグを「O N」に設定する（ステップ S 1 5 2）。

【0 2 7 6】

このように、当たり報知フラグは、時短遊技状態における特別図柄判定の結果が「大当たり」である場合には変動演出の開始時に「O N」に設定され、時短遊技状態における第 2 特別図柄判定の結果が「小当たり」であって小当たり遊技中に V 入賞口 9 2 に遊技球が入賞した場合には、小当たり遊技中における V 入賞コマンド受信時に「O N」に設定される。

10

【0 2 7 7】

サブ C P U 1 3 1 は、ステップ S 1 5 2 の処理を実行した場合、小当たり中フラグが「O N」に設定されていないと判定した場合（ステップ S 1 5 0：N O）、又は V 入賞コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 1 5 1：N O）、小当たり遊技に係るエンディングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 5 3）。

【0 2 7 8】

サブ C P U 1 3 1 は、小当たり遊技に係るエンディングコマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 1 5 3：Y E S）、小当たり中フラグを「O F F」に設定する（ステップ S 1 5 4）。そして、小当たり遊技中に V 入賞口 9 2 に遊技球が入賞しなかった場合には小当たり遊技終了直後の本演出にて「ハズレ」を報知する必要があるので、ステップ S 1 5 4 の処理に続いて、当たり報知フラグが「O N」に設定されているか否かを判定し（ステップ S 1 5 5）、当たり報知フラグが「O N」に設定されていないと判定した場合（ステップ S 1 5 5：N O）、図 7（D）、図 7（E）、及び図 1 3（A）に例示されるように、「ハズレ」を報知する第 2 の V アイコン獲得演出（ジャンプ台演出）の本演出を画像音響制御基板 1 4 0 に開始させる（ステップ S 1 5 6）。具体的には、「ハズレ」を報知する本演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板 1 4 0 に送信する。すなわち、当たり報知フラグが「O F F」に設定されていることに基づいて第 2 の V アイコン獲得演出の演出内容を設定し、その設定情報を含むコマンドを送信する。そして、サブ R A M 1 3 3 に記憶されている当たり報知フラグを「O F F」に設定する（ステップ S 1 5 7）。

20

30

【0 2 7 9】

このステップ S 1 5 7 の処理が実行された場合、小当たり遊技に係るエンディングコマンドを受信していないと判定された場合（ステップ S 1 5 3：N O）、又は当たり報知フラグが「O N」に設定されていると判定された場合（ステップ S 1 5 5：Y E S）、一連の演出制御処理が終了してステップ S 1 0 0 に処理が戻される。

【0 2 8 0】

一方、サブ C P U 1 3 1 は、ステップ S 1 1 2（図 3 1 参照）において時短遊技状態ではないと判定した場合（ステップ S 1 1 2：N O）、すなわち通常遊技状態である場合、図 3 4 に例示されるように、アンコールモード中であるか否かを判定する（ステップ S 1 6 1）。具体的には、本実施形態では大当たり遊技終了後に遊技状態が通常遊技状態に設定されてから変動開始コマンドを所定回数（本実施形態では 2 0 回）受信するまでの期間はアンコールモードで演出を制御することとしているので、遊技制御基板 1 0 0 から受信した変動開始コマンドに含まれている遊技状態を示す情報と、変動開始コマンドの受信回数とに基づいて上記期間内であるか否かを判断することにより、アンコールモード中であるか否かを判定する。

40

【0 2 8 1】

サブ C P U 1 3 1 は、アンコールモード中であると判定した場合（ステップ S 1 6 1：Y E S）、報知演出として、図 1 2 に例示したような信頼度示唆演出を実行するか否かを決定する（ステップ S 1 6 2）。この信頼度示唆演出は、大当たりに対する遊技者の期待感を高めることを目的として行われる。このため、大当たりとなる信頼度が極めて低いこ

50

とを表すリーチ演出すら行われない変動演出において信頼度示唆演出を行うのは好ましくなく、逆に、大当たりとなる信頼度が相対的に高いことを表す変動演出において信頼度示唆演出を行うと効果的である。このため、サブCPU131は、ステップS162において、上記ステップS109の処理で選択された変動演出パターンの演出内容や特別図柄の変動時間などに基づいて、信頼度示唆演出を実行するか否かを決定する。

【0282】

サブCPU131は、ステップS162の決定結果を受けて、信頼度示唆演出を実行するか否かを判断し（ステップS163）、信頼度示唆演出を実行すると判断した場合（ステップS163：YES）、信頼度示唆アイコンを表示するか否かを決定する（ステップS164）。本実施形態では、信頼度示唆演出を実行する場合であっても大当たりが期待できないことを表す変動演出が行われる場合には、信頼度示唆演出において信頼度示唆アイコンを表示しないこととしている。このため、サブCPU131は、ステップS164において、上記ステップS162の処理と同様に変動演出パターンの演出内容と特別図柄の変動時間とに基づいて、信頼度示唆アイコンを表示するか否かを決定する。

10

【0283】

サブCPU131は、ステップS164の決定結果を受けて、信頼度示唆アイコンを表示するか否かを判断し（ステップS165）、信頼度示唆アイコンを表示しないと判断した場合（ステップS165：NO）、上述した信頼度示唆失敗演出を画像音響制御基板140に実行させる（ステップS166）。具体的には、信頼度示唆アイコンを表示しない信頼度示唆演出（図9と同様の報知演出）の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板140へ送信する。

20

【0284】

一方、サブCPU131は、信頼度示唆アイコンを表示すると判断した場合（ステップS165：YES）、信頼度示唆アイコンの種類を設定する（ステップS167）。具体的には、今回の変動演出パターンの演出内容が表す信頼度に応じた信頼度を示唆する信頼度示唆アイコンとなるように、複数の信頼度示唆アイコンの中からいずれか1つを選択して、その選択情報をサブRAM133にセットする。本実施形態においては、信頼度示唆アイコンとして、「！」の記号が付された信頼度示唆アイコン、「CHANCE」の文字が付された信頼度示唆アイコン、「激アツ」の文字が付された信頼度示唆アイコン、「！！」の記号が付された信頼度示唆アイコンの4種類の信頼度示唆アイコンが用意されているので、これらの中からいずれか1つを選択して、その選択情報をサブRAM133にセットする。

30

【0285】

サブCPU131は、ステップS167の処理に続いて、上述した信頼度示唆成功演出（図12参照）を画像音響制御基板140に実行させる（ステップS168）。具体的には、ステップS167の処理でサブRAM133にセットされた選択情報が示す信頼度示唆アイコンを表示する信頼度示唆演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板140へ送信する。

【0286】

このステップS168の処理が行われた場合、ステップS166の処理が行われた場合、アンコールモード中ではないと判定された場合（ステップS161：NO）、又は信頼度示唆演出を実行しないと判定された場合（ステップS163：NO）、一連の演出制御処理が終了してステップS100に処理が戻される。

40

【0287】

〔本実施形態の作用効果〕

以上説明したように、本実施形態によれば、時短遊技状態のときと、大当たり遊技状態のときと、通常遊技状態（アンコールモード中）のときとで、少なくとも導入演出が互いに同じである報知演出が行われるが、時短遊技状態のときには大当たりになるか否かが報知され、大当たり遊技状態のときには選択可能な楽曲が追加されるか否かが報知され、通常遊技状態のときには大当たりに対する信頼度が報知される。このように、本実施形態で

50

は、各遊技状態において導入演出を含む一部の演出が共通する報知演出が行われるものの、報知される情報が遊技状態によって異なる。このように、複数の遊技状態において一部の演出が共通する報知演出が行われるので、遊技者に報知する報知内容を増加させる場合に、演出が複雑になるのを抑制することができ且つ演出に必要なデータのデータサイズが大きくなるのを抑制することができる。

【0288】

ところで、ある1つの遊技状態において行われる演出の報知内容を複数にしてしまうと、その演出が何を示しているのかを遊技者が容易に認識できなくなり、その結果、遊技者を混乱させてしまうおそれがある。これに対して、本実施形態では、上述したように1つの遊技状態においては1つの情報しか報知されないもので、このような問題が生じるのを抑制することができる。

10

【0289】

そして、このように、遊技状態と報知される情報の内容とが1対1対応しているため、遊技者は、報知演出によって報知される情報に基づいて、現在の遊技状態を認識することが可能である。

【0290】

また、本実施形態では、時短遊技状態又は通常遊技状態のときには遊技制御基板100からの遊技情報に関する情報（大当たりになるか否か、大当たりに対する信頼度）が報知されるのに対して、大当たり遊技状態のときには遊技情報とは無関係な情報（本実施形態では選択可能な楽曲が追加されるか否か）が報知される。このため、大当たり遊技状態においては、遊技制御基板100からの遊技情報による大きな制約を受けることなく様々な情報を報知することができる。つまり、自由度の高い報知演出を実行することができる。

20

【0291】

〔変形例〕

なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、例えば以下の形態であってもよい。すなわち、上記実施形態では、自転車が登場する報知演出を例にして本発明における所定演出について説明したが、所定演出の演出内容は本実施形態で例示したものに限定されるものではなく、遊技者に情報を的確に報知できるものであれば、どのようなものであっても構わない。

【0292】

また、上記実施形態では、本発明における前段演出としての導入演出を同じにして本演出（後段演出）を遊技状態によって異ならせる場合について説明したが、導入演出及び本演出の両方を同じにしてもよい。

30

【0293】

また、上記実施形態では、時短遊技状態又は通常遊技状態のときに遊技制御基板100からの遊技情報に関する情報を報知することとしたが、これに代えて、これらの遊技状態のときに遊技制御基板100からの遊技情報とは無関係な情報を報知してもよい。また、上記実施形態では、大当たり遊技状態のときに遊技制御基板100からの遊技情報とは無関係な情報を報知することとしたが、これに代えて、大当たり遊技状態のときに遊技情報に関する情報を報知してもよい。

40

【0294】

また、上記実施形態では、通常遊技状態におけるアンコールモード中に報知演出を行う場合について説明したが、通常モード中に報知演出を行うようにしてもよい。

【0295】

また、上記実施形態では、本発明を1種2種混合タイプのパチンコ遊技機に適用した場合について説明したが、本発明を1種タイプのパチンコ遊技機に適用してもよいし、或いは回胴式遊技機などの他の遊技機に適用してもよい。

【0296】

また、上記実施形態において説明したパチンコ遊技機1の構成や各部材の動作態様は単なる一例に過ぎず、他の構成や動作態様であっても本発明を実現できることは言うまでも

50

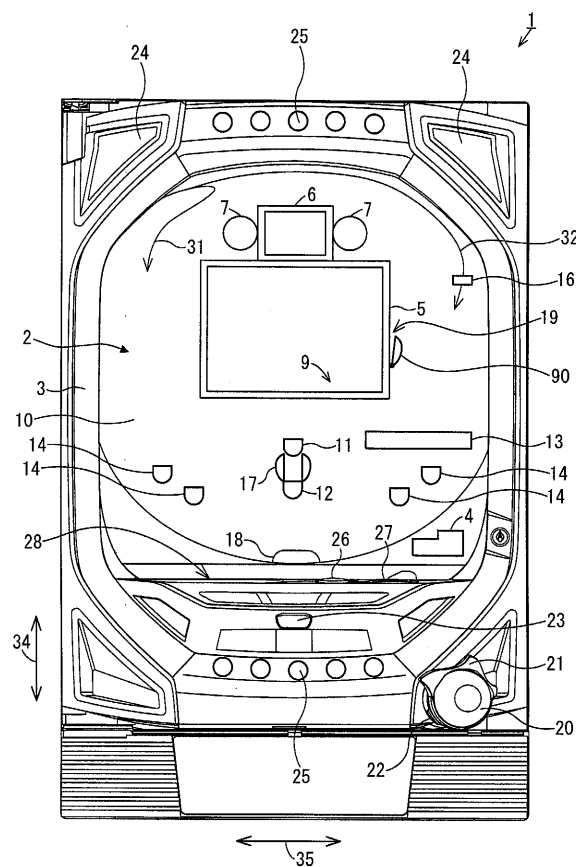
ない。また、上述したフローチャートにおける処理の順序、設定値、判定に用いられる閾値等は単なる一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しなければ他の順序や値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。また、上記実施形態で例示した画面図等も単なる一例であって、他の表示態様の画面であってもよい。

【符号の説明】

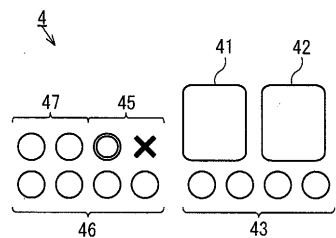
【0297】

1	パチンコ遊技機	
4	表示器	
5	メイン液晶表示装置	
6	サブ液晶表示装置	10
9	特定領域	
10	遊技領域	
11	第1始動口	
12	第2始動口	
13	大入賞口	
16	ゲート	
17	電動チューリップ	
19	特定入賞口	
24	スピーカ	
41	第1特別図柄表示器	20
42	第2特別図柄表示器	
100	遊技制御基板	
101	メインCPU	
102	メインROM	
103	メインRAM	
130	演出制御基板	
131	サブCPU	
132	サブROM	
133	サブRAM	
134	RTC	30
140	画像音響制御基板	
150	ランプ制御基板	

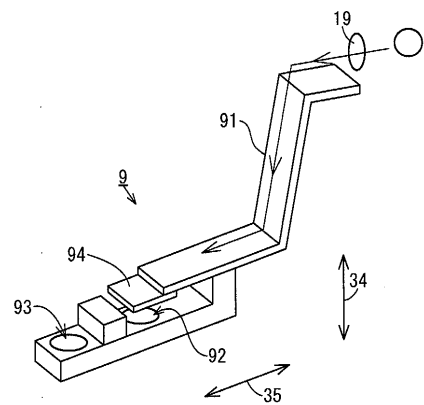
【図 1】



【図 2】



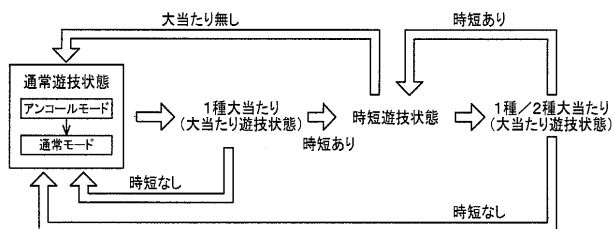
【図 3】



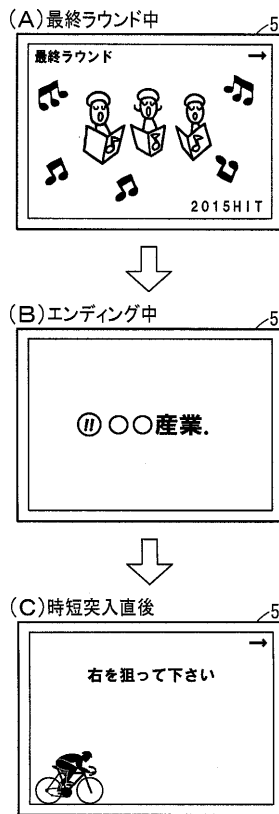
【図 4】

判定結果	第1特別図柄判定		第2特別図柄判定	
	割合	当たり種別	割合	当たり種別
大当たり	1/200	突然時短出玉無し(1種大当たり(10%)) 時短付き出玉有り(1種大当たり(40%)) 時短無し出玉有り(1種大当たり(50%))	1/200	時短付き出玉有り(1種大当たり(70%)) 時短無し出玉有り(1種大当たり(30%))
小当たり	-	-	198/200	時短付き出玉有り(2種大当たり(70%)) 時短無し出玉有り(2種大当たり(30%))
ハズレ	199/200	-	1/200	-

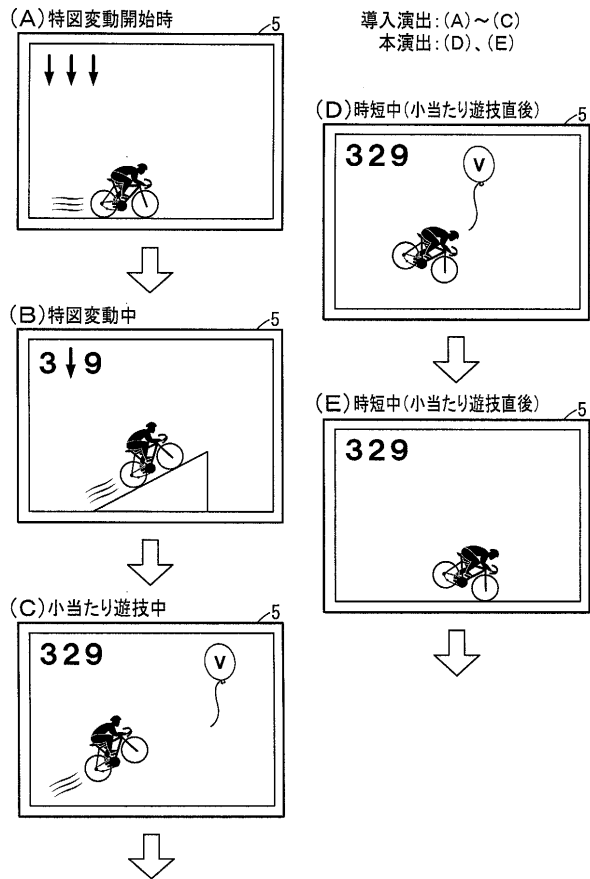
【図 5】



【図 6】

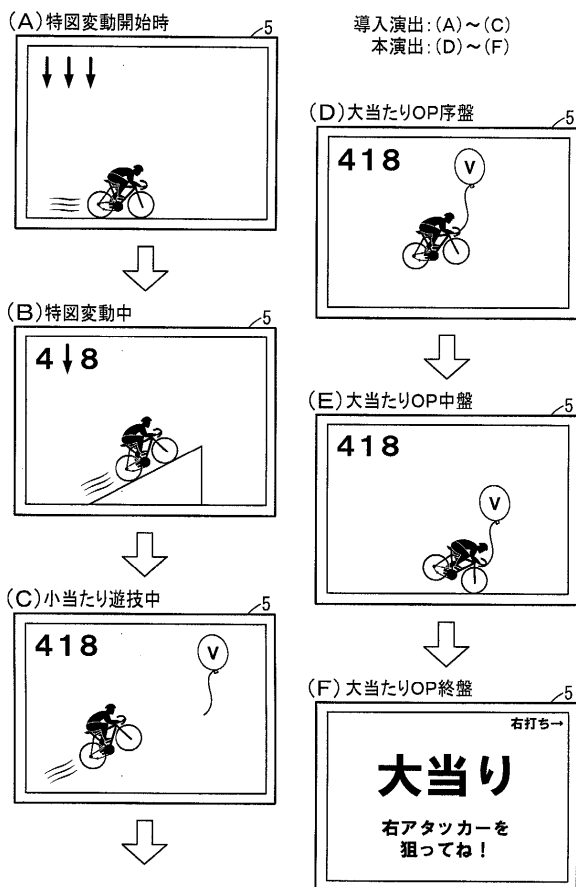


【図 7】



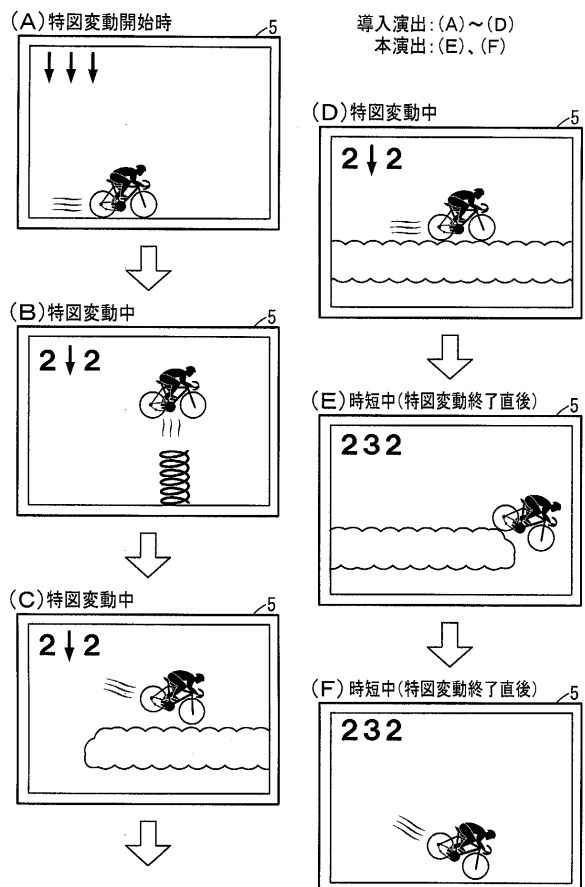
導入演出: (A) ~ (C)
本演出: (D)、(E)

【図 8】



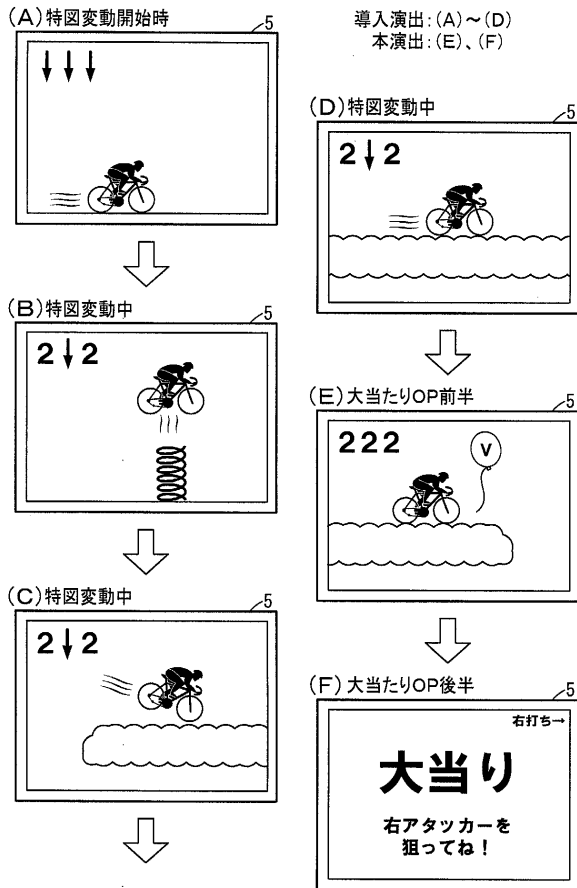
導入演出: (A) ~ (C)
本演出: (D) ~ (F)

【図 9】

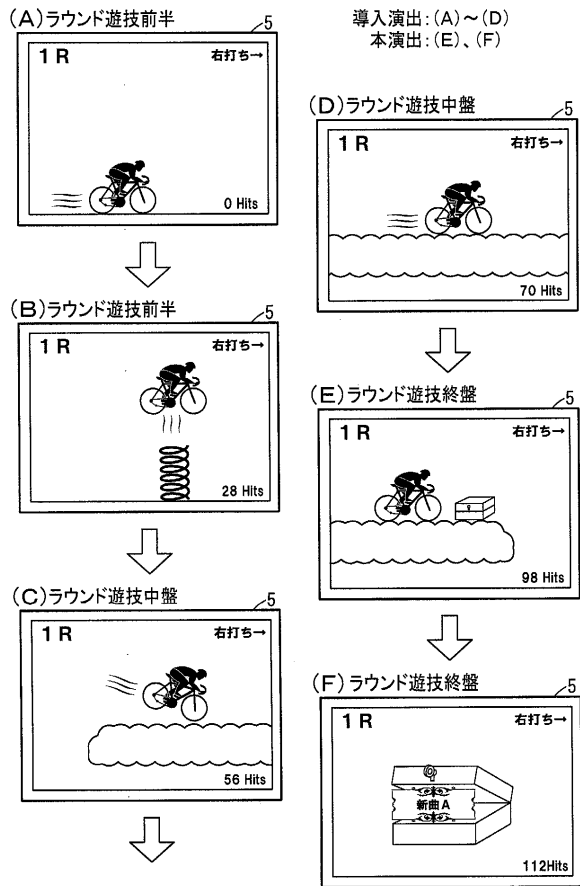


導入演出: (A) ~ (D)
本演出: (E)、(F)

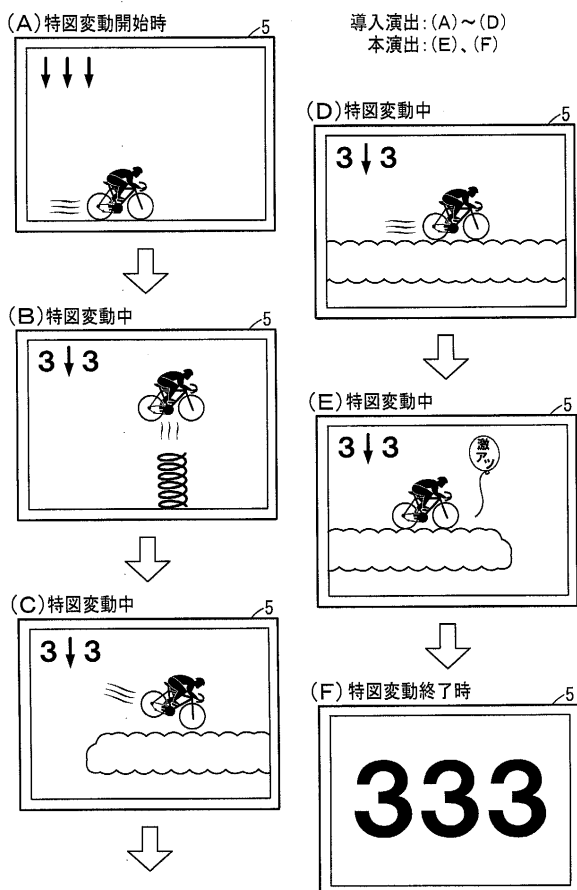
【図 10】



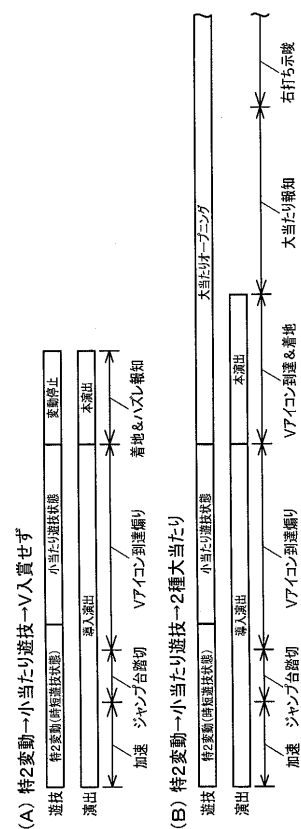
【図 11】



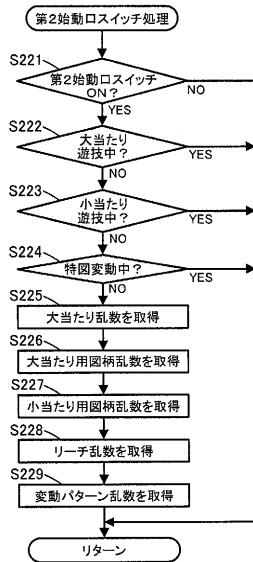
【図 12】



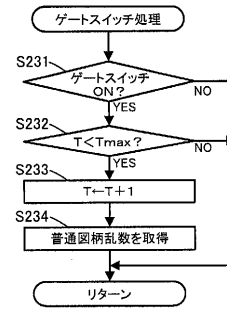
【図 13】



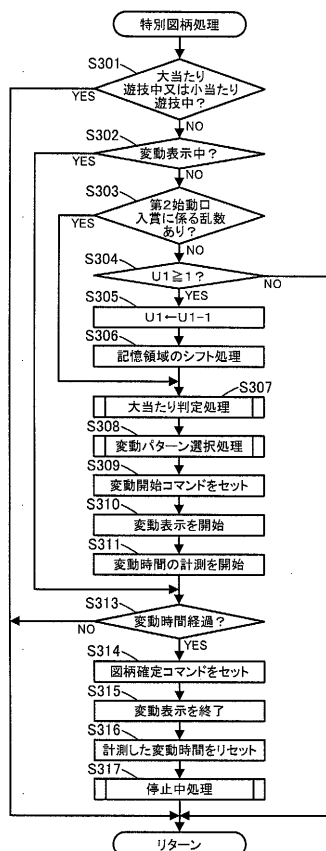
【図 19】



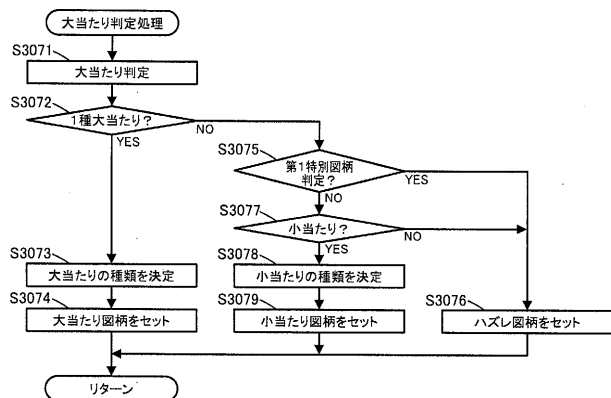
【図 20】



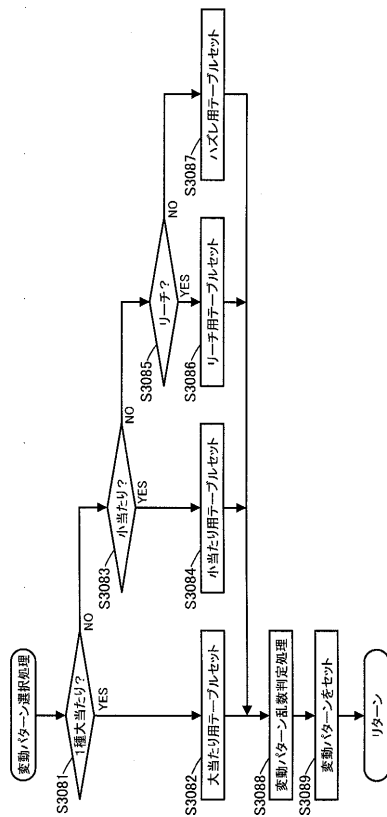
【図 21】



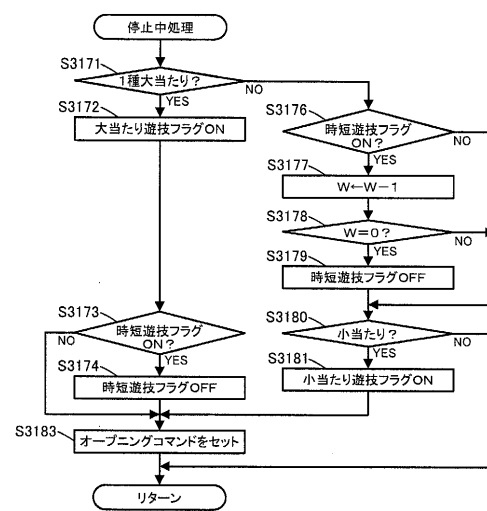
【図 22】



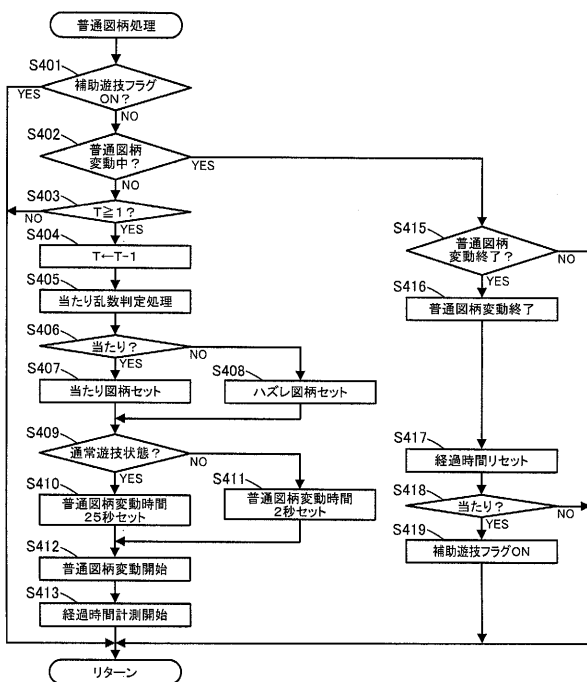
【図 23】



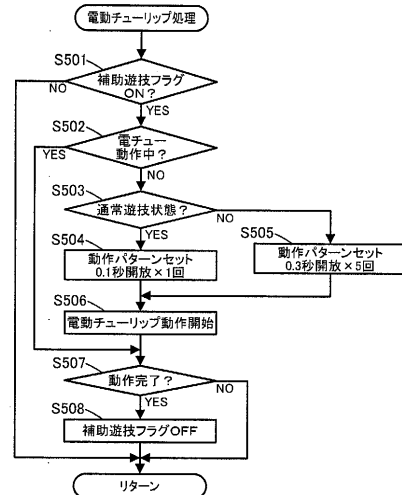
【図 24】



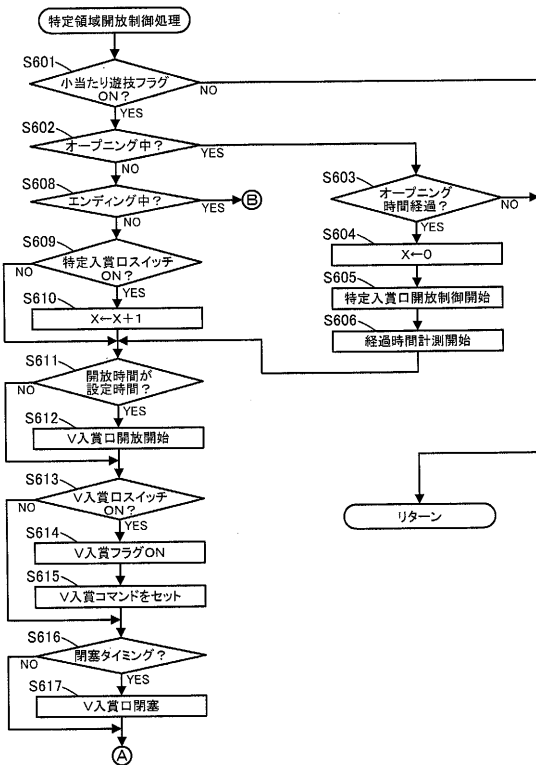
【図 25】



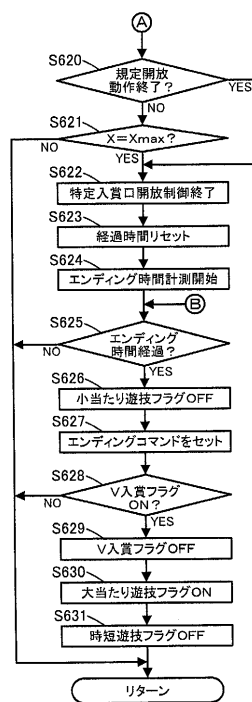
【図 26】



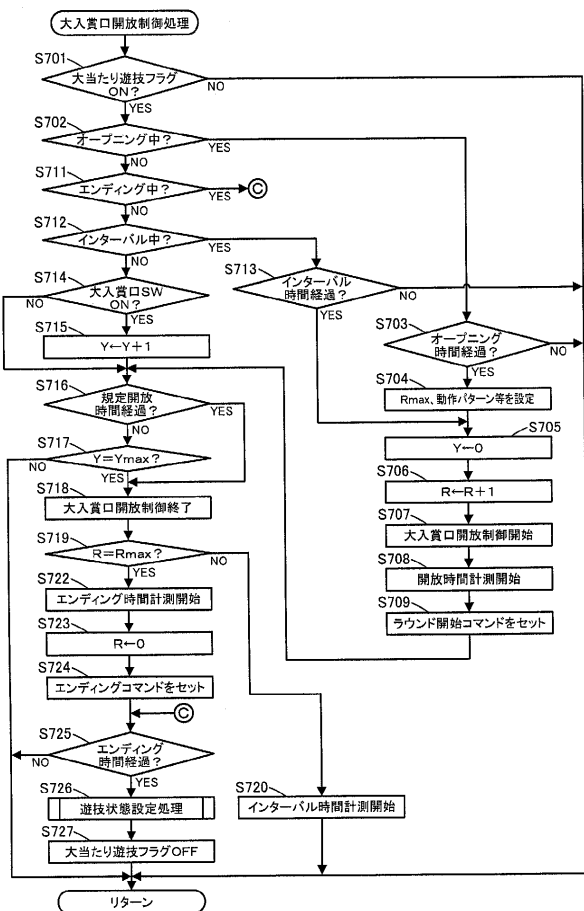
【図 27】



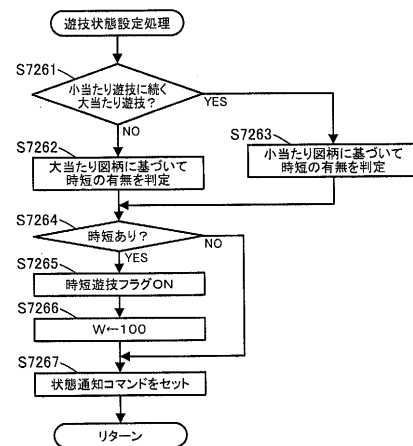
【図 28】



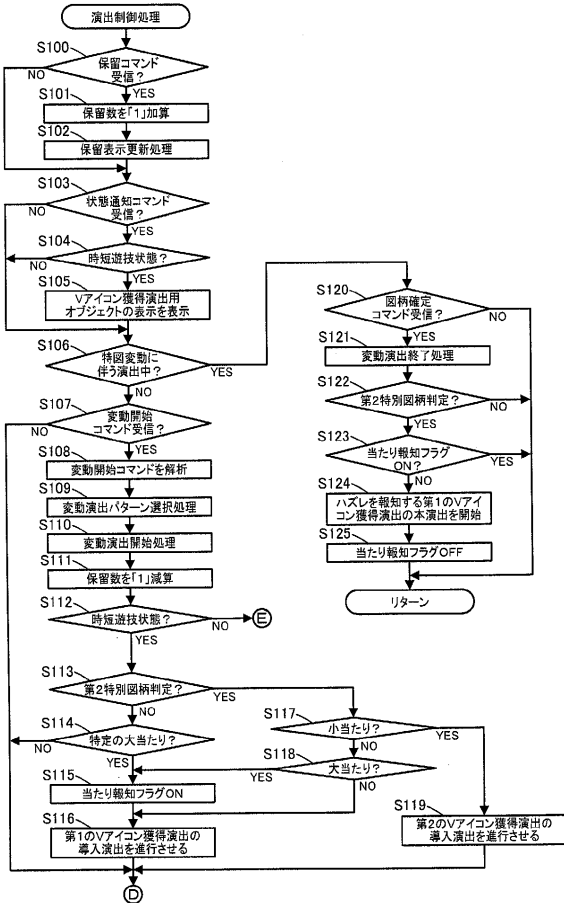
【図 29】



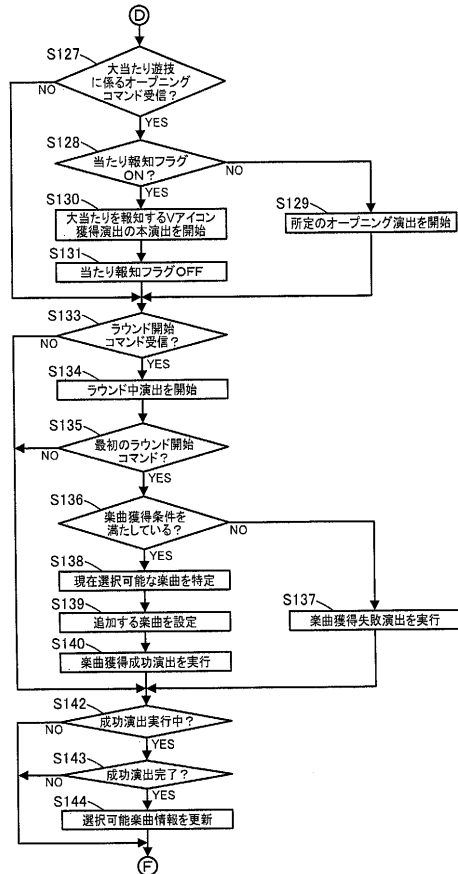
【図 30】



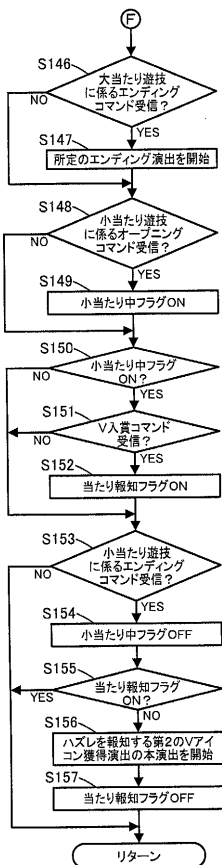
【図 3 1】



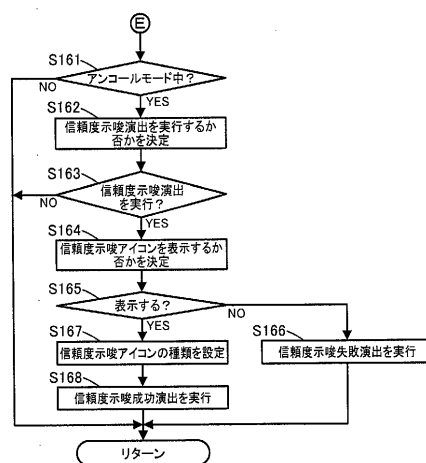
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



フロントページの続き

(72)発明者 大谷 陽二

愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内

(72)発明者 藤井 芳隆

愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA05 CA08 CA31 CA77