

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5746668号  
(P5746668)

(45) 発行日 平成27年7月8日(2015.7.8)

(24) 登録日 平成27年5月15日(2015.5.15)

(51) Int.Cl. F 1  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 59 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2012-155024 (P2012-155024)                  (22) 出願日 平成24年7月10日 (2012.7.10)                  (65) 公開番号 特開2014-14566 (P2014-14566A)                  (43) 公開日 平成26年1月30日 (2014.1.30)                  審査請求日 平成24年7月10日 (2012.7.10)</p>	<p>(73) 特許権者 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 越川 勝二                  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                  審査官 辻野 安人</p>
--	---

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】

所定条件の成立に基づいて、取得情報を取得する取得手段と、  
 始動条件が成立した場合に、前記取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、

前記始動条件が成立した場合に、図柄表示手段に所定の図柄を変動表示させてから停止表示させることにより、前記特別遊技判定の結果を報知する図柄制御手段と、

前記図柄が変動表示されているときに前記取得手段によって前記取得情報が取得された場合、当該取得情報を前記特別遊技判定の権利として保留する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利を示す保留画像を表示する保留画像表示手段と、

前記保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利に対応する取得情報に基づいて、前記始動条件が成立する前に、特別遊技を行うか否かの判定（以下、事前判定）を行う事前判定手段と、

前記事前判定の結果に基づいて、特別遊技が行われることに対する期待度が通常よりも高いことを示唆する特定演出を実行するか否かを判定し、実行すると判定した場合に当該特定演出を実行する特定演出制御手段と、

前記事前判定の結果に基づく特定演出を実行すると判定された場合、当該特定演出の実行判定の要因となった前記権利よりも前に消化される権利に対応する前記保留画像を、前記特定演出が開始される前に、前記特定演出が実行されることを示唆する特定の表示態様

10

20

で表示させる示唆表示制御手段と、を備え、

前記特定演出制御手段は、前記特定の表示態様の保留画像に係る前記図柄の変動において、前記特定演出の実行を開始する、遊技機。

【請求項 2】

前記特定演出制御手段は、前記特定演出を開始した後、前記特定演出の実行判定の要因となった前記権利に係る変動において当該特定演出を終了する、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、当たり判定の権利の保留に対して事前判定を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機において、始動口への遊技球の入賞に応じて、当たり判定の権利を保留し、権利の保留を示す保留画像を表示装置に表示するものがある（例えば、特許文献 1）。このような遊技機においては、保留された当たり判定の権利に対応する図柄の変動が開始される前に、当該当たり判定の権利に対して事前判定を行うことがある。そして、事前判定の結果に基づいて、保留画像の表示態様を変化させる。これにより、例えば、当該保留に係る変動において大当たりとなることや、変動中に所定のリーチ演出が行われることを示唆する場合がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2011 - 212281 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記従来の遊技機では、表示態様が変化した保留に係る図柄の変動の際に所定の演出が行われることを示唆するだけであり、これから行われる図柄変動の際に行われる様々な演出を示唆するという点においては改善の余地があった。

【0005】

本発明は、かかる問題に鑑みてなされたものであり、事前に特定の演出内容を示唆することが可能な新規な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

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。

【0007】

本発明に係る遊技機は、所定条件の成立に基づいて、取得情報を取得する取得手段と、始動条件が成立した場合に、前記取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、前記始動条件が成立した場合に、図柄表示手段に所定の図柄を変動表示させてから停止表示させることにより、前記特別遊技判定の結果を報知する図柄制御手段と、前記図柄が変動表示されているときに前記取得手段によって前記取得情報が取得された場合、当該取得情報を前記特別遊技判定の権利として保留する保留記憶手段と、前記保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利を示す保留画像を表示する保留画像表示手段と、前記保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利に対応する取得情報に基づいて、前記始動条件が成立する前に、特別遊技を行うか否かの判定（以下、事前判定）を行う事前判定手段と、前記事前判定の結果に基づいて、特別遊技が行われることに対する期待度が通常よりも高いことを示唆する特定演出を実行するか否かを判定し、実行すると判定した場合に当該特定演出を実行する特定演出制御手段と、前記事前判定の結果に基づく特定演出を実行すると判定された場合、当該特定演出の実行判定の要

10

20

30

40

50

因となった前記権利よりも前に消化される権利に対応する前記保留画像を、前記特定演出が開始される前に、前記特定演出が実行されることを示唆する特定の表示態様で表示させる示唆表示制御手段と、を備え、前記特定演出制御手段は、前記特定の表示態様の保留画像に係る前記図柄の変動において、前記特定演出の実行を開始する。

【0008】

また、他の構成では、前記特定演出制御手段は、前記特定演出を開始した後、前記事前判定の対象の権利に係る変動において当該特定演出を終了してもよい。

【発明の効果】

【0009】

この発明によれば、事前判定の結果に基づいて実行される特定演出を事前に示唆することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0010】

【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

【図3】特定領域9の内部構造を示す概略斜視図

【図4】大当たりと遊技状態について説明するための説明図

【図5】パチンコ遊技機1の構成を示すブロック図

【図6】本実施形態に係るパチンコ遊技機1の動作概要を示す図

【図7】第1特別図柄が第1特別図柄表示器41に変動表示されているときにメイン液晶表示装置5に表示される画像の一例を示す図

20

【図8】第1特別図柄の変動中に保留アイコン52が変化する様子を示す図

【図9】サブアイコンの種類と演出内容との関係の一例を示す図

【図10】ゾーンアイコン53が保留アイコン52に付加された場合のゾーン演出の実行期間の一例を示す図

【図11】当該保留アイコン520にゾーンアイコン53が付加される様子を示す図

【図12】ケース1におけるゾーン演出の開始からゾーン演出の終了までの様子を示す図

【図13】ケース1におけるゾーン演出の開始からゾーン演出の終了までの様子を示す図

【図14】特別図柄の1回の変動においてゾーン演出が行われる場合のゾーン突入のタイミングの一例を示す図

30

【図15】ゾーンアイコン53が付加された保留アイコンに対応する変動において、ゾーンに突入しない場合を示す図

【図16】特別図柄の1回の変動においてゾーン演出が行われる場合のゾーン突入のタイミングの他の例を示す図

【図17】ケース2におけるゾーン演出の開始からゾーン演出の終了までの様子を示す図であり、特別図柄の2回の変動にわたってゾーン演出が行われる様子を示す図

【図18】ケース2におけるゾーン演出の開始からゾーン演出の終了までの様子を示す図であり、特別図柄の2回の変動にわたってゾーン演出が行われる様子を示す図

【図19】複数の変動にわたってゾーン演出が行われる際のゾーン演出の開始とゾーンアイコン53の消去のタイミングとを示す図

40

【図20】ゾーンアイコン53が保留アイコン52に付加された場合のゾーン演出の実行期間の他の例を示す図

【図21】ケース3におけるゾーン演出の開始からゾーン演出の終了までの様子を示す図

【図22】ケース3におけるゾーン演出の開始からゾーン演出の終了までの様子を示す図

【図23】ケース4におけるゾーン演出の開始からゾーン演出の終了までの様子を示す図

【図24】ケース4におけるゾーン演出の開始からゾーン演出の終了までの様子を示す図

【図25】ゾーン演出が行われることを示唆する保留アイコンの表示態様の変化を示す図

【図26】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

【図27】図26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

50

【図 28】図 27 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 29】図 27 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 30】図 27 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 31】図 26 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 32】図 31 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 33】図 31 のステップ S 3 1 9 における停止中処理の詳細フローチャート

【図 34】図 26 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 35】図 26 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

10

【図 36】図 26 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 37】図 26 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 38】図 26 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 39】図 38 のステップ S 7 2 における長当たり遊技制御処理の詳細フローチャート

【図 40】図 39 のステップ S 7 4 5 における遊技状態設定処理の詳細フローチャート

【図 41】演出制御基板 1 3 0 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

【図 42】図 41 のステップ S 1 0 におけるコマンド制御処理の詳細フローチャート

【図 43】図 42 のステップ S 1 3 0 4 における事前判定処理の詳細フローチャート

【図 44】図 42 のステップ S 1 3 0 9 における保留アイコン表示制御処理の詳細フローチャート

20

【図 45】図 42 のステップ S 1 3 1 0 における変動演出選択処理の詳細フローチャート

【図 46】図 42 のステップ S 1 3 1 4 における変動演出停止処理の詳細フローチャート

【図 47】図 42 のステップ S 1 3 1 7 における変動中処理の詳細フローチャート

【図 48】ゾーン演出の変動回数と t の値との関係を示す図

【図 49】ゾーンフラグ F の値とゾーン突入のタイミングとを示す図

【図 50】上記事前判定処理が行われた場合のゾーン演出の期間、およびゾーンアイコンの付加位置を示す図

【発明を実施するための形態】

【0011】

30

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。

【0012】

[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 1 0 が形成されている。

40

【0013】

遊技者がハンドル 2 0 を握ってレバー 2 1 を時計方向に回転させると、皿 2 8 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 2 0 の回転角度に応じた打球力で遊技領域 1 0 へと発射される。この遊技領域 1 0 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 1 0 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 2 2 を操作することによって一時的に停止される。

【0014】

50

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。

【 0 0 1 5 】

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。

10

【 0 0 1 6 】

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。

【 0 0 1 7 】

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。

20

【 0 0 1 8 】

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特別遊技（大当たり遊技）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。

【 0 0 1 9 】

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（当たり判定）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（抽選）」と呼ぶものとする。

30

【 0 0 2 0 】

大入賞口 13 は、特別図柄判定の結果に応じて開放される。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 を開放する特別遊技が実行される。このため、遊技者は、特別遊技中に右打ちを行うことで、特別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。

40

【 0 0 2 1 】

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

50

姿勢（図 1 参照）と、第 2 始動口 1 2 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。

【 0 0 2 2 】

第 2 始動口 1 2 は、図 1 に示されるように、通常は電動チューリップ 1 7 によって閉塞されている。これに対して、遊技球がゲート 1 6 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 1 2 を開放するか否かが判定される。ここで、第 2 始動口 1 2 を開放すると判定された場合、電動チューリップ 1 7 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 1 2 は、電動チューリップ 1 7 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 1 7 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、

10

【 0 0 2 3 】

普通入賞口 1 4 は、第 1 始動口 1 1 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 1 1 等とは異なり、普通入賞口 1 4 に遊技球が入賞しても判定が行われることはない。

【 0 0 2 4 】

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。

20

【 0 0 2 5 】

[ 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 4 1、第 2 特別図柄表示器 4 2、第 1 特別図柄保留表示器 4 3、普通図柄表示器 4 5、普通図柄保留表示器 4 6、及び遊技状態表示器 4 7 を有して構成されている。

【 0 0 2 6 】

第 1 特別図柄表示器 4 1 は、第 1 特別図柄判定が行われると、図柄（第 1 特別図柄）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 4 1 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。

30

【 0 0 2 7 】

第 2 特別図柄表示器 4 2 は、第 2 特別図柄判定が行われると、図柄（第 2 特別図柄）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 4 2 には、第 2 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、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。

【 0 0 2 8 】

ところで、特別図柄判定に係る図柄の変動表示中や特別遊技中に第 1 始動口 1 1 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 1 1 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 4 3 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。

40

【 0 0 2 9 】

なお、パチンコ遊技機 1 では、第 2 始動口 1 2 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特別遊技中に第 2 始動口 1 2 に新たに遊技球が入賞した場合には、第 2 特別図柄

50

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。

【0030】

普通図柄表示器45は、普通図柄判定が行われると、図柄(普通図柄)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4に基づいて後に詳述する。

10

【0031】

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。

【0032】

[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と対応しており、それぞれ、パチンコ遊技機1の鉛直方向と幅方向を示している。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。

20

【0033】

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第1特別遊技が実行される。

【0034】

なお、本実施形態では、第1特別遊技として、長当たり遊技と短当たり遊技の2種類の特別遊技が設けられている。ここで、長当たり遊技は、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29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に大入賞口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。本実施形態では、1種大当たりに対する長当たり遊技として、長開放ラウンド遊技が4回実行される4R長当たり遊技と、長開放ラウンド遊技が7回実行される7R長当たり遊技との2種類の長当たり遊技が設けられている。一方の短当たり遊技は、大入賞口13を開放してから所定時間(例えば0.2秒)が経過するまで大入賞口13を開放した状態を維持した後に大入賞口13を閉塞する短開放ラウンド遊技を規定回数(例えば15回)実行する15R短当たり遊技である。

30

【0035】

これに対して、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。

40

【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

50

れる。ハズレ入賞口 9 3 が常時開放されているのに対して、V 入賞口 9 2 は、通常はスライド部材 9 4 によって閉塞されており、特定入賞口 1 9 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 1 9 が開放されてから例えば 0.5 秒後にスライド部材 9 4 がスライドして V 入賞口 9 2 が開放され、V 入賞口 9 2 の開放から 0.2 秒が経過するとスライド部材 9 4 が図 3 に示される元の位置に戻って V 入賞口 9 2 が閉塞される。

#### 【 0 0 3 7 】

そして、この V 入賞口 9 2 の開放期間に V 入賞口 9 2 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、既に行われた小当たり遊技を含む第 2 特別遊技が実行される。すなわち、2 種大当たりが発生した場合、小当たり遊技に続いて長当たり遊技が実行される。具体的には、特定領域 9 を 3.2 秒間だけ開放する小当たり遊技に続いて、大入賞口 1 3 を長開放する 3 回の長開放ラウンド遊技からなる長当たり遊技、又は大入賞口 1 3 を長開放する 1 4 回の長開放ラウンド遊技からなる長当たり遊技が実行される。すなわち、1 回の小当たり遊技と 3 回の長開放ラウンド遊技とを含む計 4 R の特別遊技、又は 1 回の小当たり遊技と 1 4 回の長開放ラウンド遊技とを含む計 1 5 R の特別遊技が実行される。

10

#### 【 0 0 3 8 】

このように、1 種大当たりによる特別遊技では大入賞口 1 3 のみを開放するラウンド遊技から構成される第 1 特別遊技が実行されるのに対して、2 種大当たりによる特別遊技では特定領域 9 を開放する小当たり遊技と大入賞口 1 3 を開放するラウンド遊技とから構成される第 2 特別遊技が実行される。なお、V 入賞口 9 2 の開放期間中に遊技球が V 入賞口 9 2 に入賞しなかった場合、小当たり遊技に続いて大入賞口 1 3 が開放されることはないため、第 2 特別遊技は小当たり遊技のみの 1 R で終了することになる。

20

#### 【 0 0 3 9 】

なお、本実施形態では、V 入賞口 9 2 がスライド部材 9 4 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転する羽根部材によって V 入賞口 9 2 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 9 0 の動作パターン (特定入賞口 1 9 を開放する時間及び回数) 等も適宜変更可能である。

#### 【 0 0 4 0 】

##### [ 遊技状態の変化の説明 ]

次に、図 4 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、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 4 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」又は「時短遊技状態」にて遊技が制御される。

30

#### 【 0 0 4 1 】

「通常遊技状態」は、いわゆる電チューサポート機能 (「電サポ」ということがある) 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、普通図柄判定において第 2 始動口 1 2 を開放すると判定される割合が相対的に低い割合 (例えば 1 / 1 2) 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 1 2 を開放すると判定された場合の第 2 始動口 1 2 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。このため、通常遊技状態では、第 2 始動口 1 2 が開放されても、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞する確率は極めて低くなる。

40

#### 【 0 0 4 2 】

「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、普通図柄判定において第 2 始動口 1 2 を開放すると判定される割合が相対的に高い割合 (例えば 1 2 / 1 2) 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 1 2 を開放すると判定された場合の第 2 始動口 1 2 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 1 2

50



が開放状態に制御され易い遊技状態であり、第2始動口12に遊技球が入賞し易い状態である。

【0043】

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やす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

【0044】

「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。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を開放する第1特別遊技が実行される。そして、この第1特別遊技開始時に第1特別図柄表示器41に停止表示されていた大当たり図柄の種類に応じて、第1特別遊技が終了した後に、遊技状態が設定される。本実施形態では、図4に例示されるように、第1特別遊技終了後に50%の割合で「通常遊技状態」が継続される一方で、残りの50%については「通常遊技状態」から「時短遊技状態」へと遊技状態が変化する。

20

【0045】

本実施形態では、第1特別遊技終了後に通常遊技状態にて遊技が制御されることになる時短無し当たりとして、図4に例示されるように、7回の長開放ラウンド遊技が行われた後に通常遊技状態となる時短無し7R当たりが設けられており、1種当たりの50%がこの時短無し7R当たりとなる。また、第1特別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時短付き当たりとして、4回の長開放ラウンド遊技が行われた後に時短遊技状態となる時短付き4R当たり、15回の短開放ラウンド遊技が行われた後に時短遊技状態となる突然時短当たりの2種類が設けられており、1種当たりの50%がこれら2種類の時短付き当たりのいずれかとなる。

30

【0046】

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。その上、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。このように、「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やす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

【0047】

「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」のときに普通図柄判定が行われて第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。

【0048】

「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、且つ特別遊技中でないときに第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

50

2 特別図柄表示器 4 2 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 9 2 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 9 2 に入賞することで 2 種大当たりとなって、当該小当たり遊技を含む第 2 特別遊技が実行される。そして、この小当たり遊技のときに第 2 特別図柄表示器 4 2 に停止表示されていた小当たり図柄の種類に応じて、第 2 特別遊技が終了した後に、遊技状態が設定される。本実施形態では、図 4 に例示されるように、第 2 特別遊技終了後に 70% の割合で「時短遊技状態」が継続される一方で、残りの 30% については「時短遊技状態」から「通常遊技状態」に戻されることになる。

【 0 0 4 9 】

本実施形態では、第 2 特別遊技終了後に通常遊技状態にて遊技が制御されることになる時短無し当たりとして、図 4 に例示されるように、1 回の小当たり遊技と 3 回の長開放ラウンド遊技とが行われた後に通常遊技状態となる時短無し 4 R 当たりが設けられており、2 種大当たりの 30% がこの時短無し 4 R 当たりとなる。また、第 2 特別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時短付き当たりとして、1 回の小当たり遊技と 1 4 回の長開放ラウンド遊技とが行われた後に時短遊技状態となる時短付き 1 5 R 当たり、1 回の小当たり遊技と 3 回の長開放ラウンド遊技とが行われた後に時短遊技状態となる時短付き 4 R 当たりの 2 種類が設けられており、2 種大当たりの 70% がこれら 2 種類の時短付き当たりのいずれかとなる。

【 0 0 5 0 】

なお、詳細な説明は省略するが、「時短遊技状態」において 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も、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。

【 0 0 5 1 】

[ 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 2 4、及び枠ランプ 2 5 が設けられている。

【 0 0 5 2 】

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（保留アイコン）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。

【 0 0 5 3 】

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 は、遊技盤 2 に対して可動に構成されており、例えば、鉛直方向に動作可能である。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 で行われる演出に対する予告演出に使用される。

【 0 0 5 4 】

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。

【 0 0 5 5 】

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、所定の演出を行うことが可能である。

【 0 0 5 6 】

スピーカ 2 4 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 2 5 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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 7 】

## [ 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 2 6 及び演出キー 2 7 が設けられている。演出ボタン 2 6 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 2 7 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 2 6 又は演出キー 2 7 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。

## 【 0 0 5 8 】

## [ 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 5 は、パチンコ遊技機 1 の構成を示すブロック図である。図 5 に示されるように、パチンコ遊技機 1 の制御装置は、上記特別図柄判定や特別遊技の制御、演出制御基板 1 3 0 へのコマンド送信処理等を制御する遊技制御基板 1 0 0、遊技制御基板 1 0 0 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 1 3 0、画像や音による演出を制御する画像音響制御基板 1 4 0、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 1 5 0 等から構成されている。本実施形態では、遊技制御基板 1 0 0 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 1 3 0、画像音響制御基板 1 4 0、及びランプ制御基板 1 5 0 が演出を制御する演出制御部として機能する。

## 【 0 0 5 9 】

## [ 遊技制御基板 1 0 0 の構成 ]

遊技制御基板 1 0 0 は、メイン CPU 1 0 1、メイン ROM 1 0 2、及びメイン RAM 1 0 3 を備えている。メイン CPU 1 0 1 は、メイン ROM 1 0 2 に記憶されたプログラム等に基づいて、上記特別図柄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 RAM 1 0 3 は、メイン CPU 1 0 1 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。

## 【 0 0 6 0 】

遊技制御基板 1 0 0 には、第 1 始動口スイッチ 1 1 1、第 2 始動口スイッチ 1 1 2、電動チューリップ開閉部 1 1 3、ゲートスイッチ 1 1 4、大入賞口スイッチ 1 1 5、大入賞口制御部 1 1 6、普通入賞口スイッチ 1 1 7、特定入賞口スイッチ 1 1 8、特定領域開閉部 1 1 9、V 入賞口スイッチ 1 2 0、ハズレ入賞口スイッチ 1 2 1、V 入賞口開閉部 1 2 2、及び表示器 4 を構成する各表示器 4 1 ~ 4 3、4 5 ~ 4 7 が接続されている。

## 【 0 0 6 1 】

第 1 始動口スイッチ 1 1 1 は、第 1 始動口 1 1 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 1 0 0 に出力する。第 2 始動口スイッチ 1 1 2 は、第 2 始動口 1 2 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 1 0 0 に出力する。電動チューリップ開閉部 1 1 3 は、遊技制御基板 1 0 0 からの制御信号に応じて、電動チューリップ 1 7 の一対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 1 2 を開閉する。ゲートスイッチ 1 1 4 は、遊技球がゲート 1 6 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 1 0 0 に出力する。大入賞口スイッチ 1 1 5 は、大入賞口 1 3 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 1 0 0 に出力する。大入賞口制御部 1 1 6 は、遊技制御基板 1 0 0 からの制御信号に応じて、大入賞口 1 3 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 1 3 を開閉する。普通入賞口スイッチ 1 1 7 は、遊技球が普通入賞口 1 4 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 1 0 0 に出力する。

## 【 0 0 6 2 】

特定入賞口スイッチ 1 1 8 は、遊技球が特定入賞口 1 9 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 1 0 0 に出力する。特定領域開閉部 1 1 9 は、遊技制御基板 1 0 0 からの制御信号に応じて、羽根部材 9 0 に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイド

10

20

30

40

50

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。

【0063】

遊技制御基板 100 のメイン CPU 101 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依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。

10

【0064】

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。

【0065】

メイン CPU 101 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 CPU 101 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、大当たりであると判定した場合には、大入賞口制御部 116 を介して大入賞口 13 を開閉する。

20

【0066】

また、メイン CPU 101 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。

【0067】

また、メイン CPU 101 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。

30

【0068】

また、メイン CPU 101 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。

【0069】

[ 演出制御基板 130 の構成 ]

演出制御基板 130 は、サブ CPU 131、サブ ROM 132、サブ RAM 133、及び現時点の日時を計時する RTC (リアルタイムクロック) 134 を備えている。サブ CPU 131 は、サブ ROM 132 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 RAM 133 は、サブ CPU 131 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。

40

【0070】

演出制御基板 130 のサブ CPU 131 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 CPU 131 は、設定した演出

50

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。

【0071】

[ランプ制御基板 150 の構成]

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。

【0072】

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。

【0073】

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。

【0074】

[画像音響制御基板 140 の構成]

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の画像表示制御と、スピーカ24からの音声出力制御とを行うものである。この画像音響制御基板 140 は、図示は省略するが、CPU、VDP (Video Display Processor)、音響DSP (Digital Signal Processor)、ROM、RAM及びVRAM等を備えている。

【0075】

画像音響制御基板 140 のCPUは、演出制御基板 130 から受信したコマンドに基づいて、VDPに対して、ROMに記憶されている画像データを用いてメイン液晶表示装置5又はサブ液晶表示装置6に演出画像を表示させる指示を行う。また、CPUは、音響DSP 143 に対しても、ROMに記憶されている音響データをスピーカ24から出力させる指示を行う。

【0076】

画像音響制御基板 140 によって、後述する装飾図柄の変動表示制御や保留アイコン等の表示制御が行われる。

【0077】

[本実施形態のパチンコ遊技機1の動作概要]

次に、本実施形態に係るパチンコ遊技機1の動作概要について説明する。図6は、本実施形態に係るパチンコ遊技機1の動作概要を示す図である。図6に示すように、遊技球が第1始動口11に入賞した場合、第1始動口スイッチ111が当該遊技球の入賞を検知し、当該検知情報に基づいて第1特別図柄判定の権利が、保留球として遊技制御部(遊技制御基板100)において保留される。保留された第1特別図柄判定の権利(保留球)が消化されて当たり判定が行われるとともに、当該第1特別図柄判定の権利に基づく第1特別図柄の変動制御が開始される。なお、第1特別図柄判定の権利が保留される際に、当該権利に対して事前判定処理が行われ、事前判定情報が演出制御部に送信される。事前判定処理は、保留された権利に対する当たり判定の結果や、当該権利に基づく特別図柄の変動が開始されたときの特別図柄の変動パターン等を事前に判定するための処理である。

【0078】

10

20

30

40

50

具体的には、事前判定において、演出制御部は、特定演出（後述するゾーン演出）を実行するか否かを判定する。特定演出は、特別図柄の変動に伴って行われる演出であって、事前判定の結果に基づいて実行される。特定演出は、連続する特別図柄の複数回の変動にわたって行われる演出である。特定演出が行われた場合は、特定演出が行われる間の特別図柄の変動において、大当たり（時短付き4R当たり（1種大当たり）等）となる信頼度（確率）が通常よりも高い。なお、特定演出は、特別図柄の1回の変動中に行われる場合もある。

【0079】

また、第1特別図柄が変動開始した場合に、遊技制御部から演出制御部に変動開始コマンドが送信され、特定演出の実行制御と装飾図柄の変動制御が行われる。

10

【0080】

図7は、第1特別図柄が第1特別図柄表示器41に変動表示されているときにメイン液晶表示装置5に表示される画像の一例を示す図である。

【0081】

図7に示すように、メイン液晶表示装置5には、装飾図柄51と、保留アイコン52とが表示される。装飾図柄51は、左領域51a、中領域51b、右領域51cの3つの領域に表示される図柄によって構成される。以下では、左領域51aに表示される図柄を左装飾図柄、中領域51bに表示される図柄を中装飾図柄、右領域51cに表示される図柄を右装飾図柄と呼ぶことがある。

【0082】

また、保留アイコン52は、第1特別図柄判定の権利を示す画像である。現在変動中の第1特別図柄に係る第1特別図柄判定の権利を除くと、第1特別図柄判定の権利は、最大で4つ保留される。図7では4つの保留アイコン521～524が表示されており、1つの当該保留（当該変動）アイコン520が表示されている。

20

【0083】

保留アイコン52は、右から順に消化される。すなわち、当該保留アイコン520は、現在変動中の特別図柄に対応する画像である。保留アイコン521は、現在変動中の特別図柄の変動が終了した後、次に消化される第1特別図柄判定の権利を示す画像である。保留アイコン522は、保留アイコン521に係る第1特別図柄の変動が終了した後、次に消化される第1特別図柄判定の権利を示す画像である。保留アイコン523は、保留アイコン522に係る第1特別図柄の変動が終了した後、次に消化される第1特別図柄判定の権利を示す画像である。保留アイコン524は、保留アイコン523に係る第1特別図柄の変動が終了した後、次に消化される第1特別図柄判定の権利を示す画像である。

30

【0084】

なお、各保留アイコン52の中に示されている数字は消化される順番を示し、これらの数字は画面には表示されないものとする。また、以下では、「当該保留アイコン」と表記する場合は、現在変動中の特別図柄判定の権利を示す当該保留アイコン520を示し、単に「保留アイコン」と表記する場合は、現在保留されている保留アイコン521～524を示すものとする。

【0085】

図8は、第1特別図柄の変動中に保留アイコン52が変化する様子を示す図である。図8では、2つの保留アイコン521および保留アイコン522と、当該変動（現在の変動）を示す当該保留アイコン520が表示されており、これらの保留アイコンの時間変化が示されている。

40

【0086】

図8に示すように、本実施形態の遊技機1では、第1特別図柄の変動中に、例えば保留アイコン522の周辺にスロットマシンを示す画像が出現することがある（図8（A））。当該スロットの画像内には複数のアイコン画像が回転する様子が表示され、所定時間経過後に1つのアイコン画像が停止する（図8（B））。そして、停止したアイコン画像が、サブアイコンとして保留アイコン522に付加されることがある（図8（C））。サブ

50

アイコンは、保留アイコン 5 2 2 の表示領域に、その一部を覆うようにして（保留アイコン 5 2 2 に重なるようにして）付加されてもよいし、保留アイコン 5 2 2 の外縁と接するようにして付加されてもよい。図 8 の例では、「Aゾーン」と書かれたゾーンアイコン 5 3 が付加されている。

【 0 0 8 7 】

サブアイコンには複数の種類があり、それぞれのサブアイコンは特定の演出内容を示唆（予告）するものである。図 9 は、サブアイコンの種類と演出内容との関係の一例を示す図である。

【 0 0 8 8 】

図 9 に示すように、サブアイコンには、「チャンス」の文字が書かれたサブアイコン画像、「Aゾーン」の文字が書かれたサブアイコン画像、「Bゾーン」の文字が書かれたサブアイコン画像等がある。

10

【 0 0 8 9 】

「チャンス」サブアイコンは、当該サブアイコンが付加された保留アイコン 5 2 が消化された際、すなわち、この保留アイコン 5 2 に係る特別図柄の変動中に、ノーマルリーチ演出（例えば変動時間 1 5 秒）以上の演出が行われることを示す。ここで、パチンコ遊技機 1 には、特別図柄の変動中に行われる変動演出が、大当たりとなる信頼度の高さに応じて複数用意されており、「ノーマルリーチ演出以上」とは、信頼度がノーマルリーチ演出以上である演出を意味する。例えば、ノーマルリーチ演出が実行された場合は、その変動において大当たりとなる信頼度が 5 % となるように設定される。

20

【 0 0 9 0 】

「Aゾーン」サブアイコンは、Aゾーン演出が行われることを示す。Aゾーン演出は、1 回または複数回の特別図柄の変動にわたって行われる演出である。Aゾーン演出が行われる場合の大当たりに対する信頼度は、例えば 2 0 % に設定される。

【 0 0 9 1 】

「Bゾーン」サブアイコンは、Bゾーン演出が行われることを示す。Bゾーン演出は、1 回または複数回の特別図柄の変動にわたって行われる演出である。Bゾーン演出が行われる場合の大当たりに対する信頼度は、例えば 5 0 % に設定される。なお、Bゾーン演出が行われた場合は、Aゾーン演出が行われた場合よりも、遊技者に有利な大当たりとなる可能性が高くてもよい。

30

【 0 0 9 2 】

なお、以下では、上記 Aゾーン演出および Bゾーン演出を総称して、「ゾーン演出」ということがあり、「Aゾーン」サブアイコンおよび「Bゾーン」サブアイコンを総称して、「ゾーンアイコン」ということがある。ゾーン演出が行われた場合、その演出中に大当たりとなる確率が高く、遊技者に期待感を抱かせることができる。ゾーン演出が行われる間、メイン液晶表示装置 5 において背景画像がゾーン演出専用の画像に切り替わって、ゾーン演出の実行中であることが遊技者に報知される。ゾーン演出の詳細については後述する。

【 0 0 9 3 】

次に、ゾーンアイコン 5 3 が付加された場合におけるゾーン演出について説明する。図 1 0 は、ゾーンアイコン 5 3 が保留アイコン 5 2 に付加された場合のゾーン演出の実行期間の一例を示す図である。

40

【 0 0 9 4 】

図 1 0 に示すように、特別図柄の変動中に 3 つの保留（保留 1 ~ 保留 3 ）がある場合において、保留 3 の保留アイコン 5 2 3 にゾーンアイコン 5 3 が付加される場合がある。このゾーンアイコン 5 3 が付加されたことは、保留 3 に係る特別図柄の変動を含む所定期間において、ゾーン演出が行われることを示唆する。例えば、ゾーンアイコン 5 3 が付加された場合、その付加された保留アイコン 5 2 を最終変動とする所定期間の変動において、ゾーン演出が行われる場合がある。

【 0 0 9 5 】

50

具体的には、保留3にゾーンアイコン53が付加された場合、保留3に係る変動(1変動)においてゾーン演出が行われる場合がある(ケース1)。ケース1の演出については、図12および図13を参照して、後に詳述する。

【0096】

また、保留3にゾーンアイコン53が付加された場合、保留3に係る変動以前の変動(例えば、保留1に係る変動)から保留3に係る変動までの期間(3変動)においてゾーン演出が行われる場合がある(ケース2)。ケース2の演出については、図17および図18を参照して、後に詳述する。

【0097】

ゾーンアイコン53は、保留の入賞時に入賞に係る保留アイコンに付加されることがある。保留入賞時にゾーンアイコン53が付加されなかった場合であっても、特別図柄の変動中に保留アイコン52にゾーンアイコン53が付加されることがある。例えば、保留3の入賞時に保留3の保留アイコン523が画面に出現するとともに、図8に示すスロット画像が出現して、ゾーンアイコン53が付加される場合がある。また、例えば、保留3の入賞時にゾーンアイコン53が付加されなかった場合であっても、例えば、保留1の変動開始時に上記スロット画像が出現して、ゾーンアイコン53が保留3の保留アイコン(保留1の変動開始時点では保留3は保留2となっているため、正確には保留2の保留アイコン)に付加される場合がある。

【0098】

なお、特別図柄の変動中に、当該変動中の当該保留アイコン520にゾーンアイコン53が付加される場合がある。図11は、当該保留アイコン520にゾーンアイコン53が付加される様子を示す図である。図11に示すように、当該保留アイコン520に係る特別図柄の変動前に、ゾーンアイコン53が付加されていない場合であっても、例えば変動開始時(変動中の所定のタイミングでもよい)に当該保留アイコン520にゾーンアイコン53が付加される。このことは、当該保留アイコン520に係る特別図柄の変動中に、ゾーン演出が行われることを示唆する。

【0099】

次に、上記ケース1におけるゾーン演出(1回の特別図柄の変動において行われるゾーン演出)について説明する。図12および図13は、ケース1におけるゾーン演出の開始からゾーン演出の終了までの様子を示す図である。

【0100】

図12に示すように、保留アイコン520に係る特別図柄の変動の開始より前に当該保留アイコン520にゾーンアイコン53が付加されていた場合、当該保留アイコン520に係る特別図柄の変動開始時に、保留アイコン520がゾーンアイコン53とともに右側に移動して(図12(A))、装飾図柄51が変動開始する(図12(B))。そして、装飾図柄51の変動開始から所定時間が経過すると、例えば、領域51aに「Are」、領域51bに「You」、領域51cに「Ready」と書かれた装飾図柄が停止する(図12(C))。ここで、この3つの図柄配列は、ゾーン演出の開始を示す。また、図12(C)に示すように、3つの図柄の停止に伴ってAゾーンに突入することを示す表示(「Aゾーン突入」)が行われる。なお、このときの3つの図柄は完全には停止しておらず、例えば、上下方向に微変動しており、第1特別図柄表示器41に表示されている特別図柄は変動中である。

【0101】

図13(D)に示すように、ゾーン演出の実行中には、ゾーン演出が実行中であることを示すゾーン表示画像54が画面に表示されるとともに、例えば、所定のキャラクタ55が画面に登場して、所定の動画演出が行われる。さらに、ゾーン演出の実行中は、背景がゾーン演出が実行されていないときの背景画像とは異なる画像に切り替わり、通常とは異なる特別な演出が行われていることを遊技者に認識させる。また、ゾーン演出の実行中は、装飾図柄51は、例えば画面の右下の所定領域に縮小表示される。

【0102】

10

20

30

40

50



例えば、ゾーン演出中の動画演出として、所定のキャラクタ 5 5 が所定の動作を行うことを遊技者に期待させる演出が行われた後、所定のキャラクタ 5 5 が所定の動作を行ったことを示す表示（「達成」）が行われるとともに、3つの図柄が揃った態様で装飾図柄 5 1 が停止する（図 1 3（E））。そして、大当たりとなったことが報知される（図 1 3（F））。なお、当該変動において特別図柄判定の結果がハズレであった場合、図 1 3（E）において、ハズレを示す表示（例えば、「失敗」）が行われるとともに、3つの図柄が揃わない態様で装飾図柄 5 1 が停止する。

#### 【 0 1 0 3 】

以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、ゾーン演出が行われることを示唆する特定の表示態様に保留アイコンが変化する。具体的には、保留アイコンにゾーンアイコン 5 3 が付加されることにより、ゾーン突入の前に、ゾーン演出が行われることが示唆される。

10

#### 【 0 1 0 4 】

ここで、ケース 1 におけるゾーン演出が行われる場合のゾーン突入のタイミングについて説明する。図 1 4 は、特別図柄の 1 回の変動においてゾーン演出が行われる場合のゾーン突入のタイミングの一例を示す図である。

#### 【 0 1 0 5 】

図 1 4 に示すように、装飾図柄 5 1 を用いて擬似連続予告演出（擬似連）が行われる場合、当該変動の開始時にゾーンに突入する場合があります。その際に、当該保留アイコン 5 2 0（保留 0）に付加されたゾーンアイコン 5 3 は消去される。また、擬似 2 回目の変動開始時にゾーンに突入する場合があります。このとき、ゾーン突入のタイミングに合わせてゾーンアイコン 5 3 は消去される。また、また、擬似 3 回目の変動開始時にゾーンに突入する場合があります。ゾーン突入のタイミングに合わせてゾーンアイコン 5 3 は消去される。

20

#### 【 0 1 0 6 】

ここで、擬似連続予告演出とは、1回の特別図柄の変動において、装飾図柄 5 1 が擬似的に複数回変動する演出である。擬似連続予告演出では、装飾図柄 5 1 が擬似的に変動および停止することが所定回数（例えば、2回～4回）行われる。例えば、3回の擬似連が行われる場合、第 1 特別図柄表示器 4 1 において特別図柄が変動開始したことに応じて、装飾図柄 5 1 が変動開始し、所定時間経過後に装飾図柄 5 1 が所定の態様（例えば、ハズレを示す態様や特定の図柄が特定の領域に停止する態様）で擬似停止する（擬似 1 回目）。この擬似停止した状態では、装飾図柄 5 1 は完全には停止しておらず、例えば、上下方向に微変動している。次に、再び装飾図柄 5 1 が変動開始してから擬似停止する（擬似 2 回目）。そして、再び装飾図柄 5 1 が変動開始して、さらに所定時間経過後に、第 1 特別図柄表示器 4 1 において特別図柄が停止したことに応じて、装飾図柄 5 1 が完全に停止する（擬似 3 回目）。2回の擬似連では、同様に、1回の特別図柄の変動において、装飾図柄 5 1 が擬似的に 2 回変動する。

30

#### 【 0 1 0 7 】

このように、擬似連続予告演出中の各擬似変動において、ゾーンに突入する場合があります。ゾーン突入のタイミングに応じて、ゾーンアイコン 5 3 も消滅する。ゾーンアイコン 5 3 は、ゾーン演出が行われる直前まで継続して表示される。また、ゾーン突入のタイミングは様々であるため、ゾーンアイコン 5 3 が付加された保留アイコンに係る変動が開始した後、どのタイミングでゾーンに突入するかについて遊技者は期待をもって遊技を行うことができる。

40

#### 【 0 1 0 8 】

なお、ゾーンアイコン 5 3 が付加された保留アイコンに対応する変動において、ゾーンに突入しない場合がある。図 1 5 は、ゾーンアイコン 5 3 が付加された保留アイコンに対応する変動において、ゾーンに突入しない場合を示す図である。図 1 5 に示すように、ゾーンアイコン 5 3 が付加されていても、その変動においてゾーンに突入しないことがあり、この場合の特別図柄判定の結果はハズレとなる。ゾーンに突入せずに特別図柄の変動が終了した場合は、保留アイコンの消去とともに、ゾーンアイコン 5 3 も消去される。

50

## 【0109】

このように、ゾーンアイコン53が付加されてもゾーンに突入しない演出（「ガセ演出」という）が行われる場合もある。このため、ゾーンに突入するか否か、あるいは、どのタイミングでゾーンに突入するかについて、遊技者に、期待感と不安感を抱かせて遊技を行わせることができ、興趣性を向上させることができる。

## 【0110】

上記疑似連続予告演出中に限らず、特別図柄の1回の変動においてゾーンに突入し、当該変動においてゾーン演出が終了する場合がある。図16は、特別図柄の1回の変動においてゾーン演出が行われる場合のゾーン突入のタイミングの他の例を示す図である。特別図柄の変動中に、例えば、3つの装飾図柄が変動開始して所定時間経過後にリーチが成立し、リーチ演出が行われる場合がある。ここで、リーチ演出は、同種の2つの図柄（例えば、右装飾図柄と左装飾図柄）が揃った状態で、残りの1つの図柄（例えば、中装飾図柄）が変動する演出である。図16に示すように、3つの装飾図柄が変動中にゾーン演出が開始される場合や、リーチ成立時（あるいはリーチ演出中でもよい）にゾーン演出が開始される場合がある。この場合において、ゾーン演出が開始されるタイミングでゾーンアイコン53は消滅する。

10

## 【0111】

次に、上記ケース2におけるゾーン演出（複数回の特別図柄の変動において行われるゾーン演出）について説明する。図17および図18は、ケース2におけるゾーン演出の開始からゾーン演出の終了までの様子を示す図であり、特別図柄の2回の変動にわたってゾーン演出が行われる様子を示す図である。

20

## 【0112】

図17に示すように、ゾーンアイコン53が付加された保留アイコンに係る変動の前の変動において、ゾーンに突入する場合がある（図17（B））。ゾーンに突入すると、当該変動において、上述のようにゾーン表示画像54および所定のキャラクタ55が登場するとともに、背景画像がゾーン演出特有の画像に切り替わる（図17（C））。そして、当該特別図柄の変動において、装飾図柄51がハズレの態様で停止して、当該変動が終了する（図18（D））。この場合、ゾーン演出は終了せずに、例えば、ゾーン演出の継続を示す表示（「Aゾーン継続」）が行われてもよい。

## 【0113】

次に、保留1（ゾーンアイコン53が付加された保留）に係る変動の開始時に、ゾーンアイコン53が付加された保留アイコンが画面の右側に移動する（図18（E））。このとき、ゾーンアイコン53は消滅する。保留1（正確にはこの時点では現在変動中であるため、保留0となるが、便宜上、図では保留1として表記する）に係る変動中もゾーン演出は行われ（図18（F））、当該変動において大当たりとなった場合は、大当たりを示す演出が行われて、ゾーン演出が終了する（図18（G））。なお、ハズレであった場合は、ハズレを示す演出が行われて、ゾーン演出は終了する。

30

## 【0114】

このように、ゾーン演出は、特別図柄の複数回の変動にわたって行われる場合がある。本実施形態のパチンコ遊技機1では、第1特別図柄判定の保留は最大で4つに設定されるため、ゾーン演出は、4回の変動にわたって行われる場合がある。

40

## 【0115】

図19は、複数の変動にわたってゾーン演出が行われる際のゾーン演出の開始とゾーンアイコン53の消去のタイミングとを示す図である。図19に示すように、例えば、2回の変動にわたってゾーン演出が行われる場合、1変動目の所定のタイミングでゾーンに突入してゾーン演出が開始される。このとき、ゾーンアイコン53は、2変動目に係る保留アイコンに付加されており、ゾーン突入のタイミングでは、ゾーンアイコン53は消去されない。そして、2変動目の開始時にゾーンアイコン53は消去される。

## 【0116】

次に、ゾーンアイコン53が付加された場合におけるゾーン演出の実行期間の他の例に

50

ついて説明する。図 20 は、ゾーンアイコン 53 が保留アイコン 52 に付加された場合のゾーン演出の実行期間の他の例を示す図である。

【0117】

上述のように、図 10 では、ゾーンアイコン 53 が付加された場合、当該アイコンが付加された保留アイコンに係る変動以前の変動において、ゾーン演出が開始され、ゾーンアイコン 53 が付加された保留アイコンに係る変動において、ゾーン演出が終了する例が示された。図 20 では、ゾーンアイコン 53 が付加された場合、当該アイコンが付加された保留アイコンに係る変動以後の変動において、ゾーン演出が開始される例について説明する。

【0118】

図 20 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、ゾーンアイコン 53 が、例えば保留アイコン 522 (保留 2) に付加された場合、保留 2 に係る変動中にゾーン演出が開始される場合があり、保留 2 に係る変動を含む 2 変動においてゾーン演出が行われる場合がある (ケース 3)。なお、この場合において、ゾーン演出の実行期間としては、1 変動 ~ 3 変動の間の何れであってもよい。

【0119】

また、図 20 に示すように、保留 2 に係る変動より後の変動 (保留 3 に係る変動) においてゾーン演出が開始され、1 または複数の変動にわたってゾーン演出が行われてもよい (ケース 4)。

【0120】

図 21 および図 22 は、ケース 3 におけるゾーン演出の開始からゾーン演出の終了までの様子を示す図である。

【0121】

図 21 および図 22 に示すように、ゾーンアイコン 53 が付加された保留 0 に係る変動において、装飾図柄 51 が左から順に「Are」「You」「Ready」の図柄で停止 (微変動状態) してゾーンに突入したことが報知される (図 21 (B))。このタイミングで、ゾーンアイコン 53 は消去され (図 21 (C))、その後、ゾーン演出の継続が報知されて当該変動が終了する (図 22 (D))。次に、保留 1 に係る変動が開始され (図 22 (E))、当該変動中も継続してゾーン演出が行われる (図 22 (F))。そして、所定時間経過後、ゾーン演出が終了するとともに、当該変動が終了する (図 22 (G))

【0122】

図 23 および図 24 は、ケース 4 におけるゾーン演出の開始からゾーン演出の終了までの様子を示す図である。

【0123】

図 23 および図 24 に示すように、ゾーンアイコン 53 が付加された保留 0 に係る変動が開始され (図 23 (A))、例えばこの変動開始のタイミングでゾーンアイコン 53 が消去される。保留 0 に係る変動中にはゾーン演出は開始されずに、当該変動が停止する (図 23 (B))。次に、保留 1 に係る変動が開始され (図 22 (C))、この保留 1 に係る変動中において、装飾図柄 51 が左から順に「Are」「You」「Ready」の図柄で停止 (微変動状態) してゾーンに突入したことが報知される (図 24 (D))。そして、保留 1 に係る変動が終了する際に、ゾーン演出が継続することが報知される (図 24 (E))。次に、保留 2 に係る変動が開始され (図 24 (F))、当該変動中も継続してゾーン演出が行われる。そして、所定時間経過後、ゾーン演出が終了するとともに、当該変動が終了する (図 24 (G))。

【0124】

以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、ゾーンアイコン 53 が付加された保留アイコンに係る変動以降の変動において、ゾーン演出が開始される場合がある。このため、ゾーンアイコン 53 が保留アイコンに付加された場合、そのゾーンアイコン 53 が付加された保留アイコンに係る変動の前後における期待感を高めることができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 5 】

すなわち、ゾーンアイコン 5 3 が保留アイコンに付加された場合、その付加された保留アイコンに係る変動以前の変動において、ゾーンに突入する可能性があり、ゾーンアイコン 5 3 が付加された保留アイコンに係る変動が行われるまでの間の期待感を高めることができる。一方、ゾーンアイコン 5 3 が付加された保留アイコンに係る変動前あるいは変動中にゾーンに突入しなかった場合であっても、その変動より後の変動においてゾーンに突入する可能性がある。このため、ゾーンアイコン 5 3 が付加された保留アイコンに係る変動が終了した場合であっても、遊技者の期待感を維持させることができる。

【 0 1 2 6 】

なお、上記ではゾーンアイコン 5 3 を保留アイコンに付加することによって、ゾーン演出が行われることが示唆された。他の形態では、図 2 5 に示すように、例えば保留アイコンの色を変化させることによって、ゾーン演出が示唆されてもよい。図 2 5 は、ゾーン演出が行われることを示唆する保留アイコンの表示態様の変化を示す図である。図 2 5 に示すように、例えば、通常の保留アイコンの色が白色であり、保留アイコンの色が赤に変化した場合は、当該保留アイコンに係る変動の前後においてゾーン演出が行われることを示唆してもよい。このように、保留アイコンを特定の表示態様で表示する（サブアイコンを付加する、保留アイコン自体の色を変化させる、保留アイコン自体の形状を変化させる等）ことによって、ゾーン演出の実行を示唆してもよい。

10

【 0 1 2 7 】

[本実施形態のパチンコ遊技機 1 の処理の詳細]

20

次に、パチンコ遊技機 1 の各制御部において実行される処理の詳細について、フローチャートを用いて説明する。

【 0 1 2 8 】

[遊技制御基板 1 0 0 によるタイマ割込み処理]

まず、図 2 6 を参照しつつ、遊技制御基板 1 0 0 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 2 6 は、遊技制御基板 1 0 0 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 1 0 0 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 2 6 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 2 6 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 1 0 0 の処理は、メイン ROM 1 0 2 に記憶されているプログラムに基づいてメイン CPU 1 0 1 が発行する命令に従って行われる。

30

【 0 1 2 9 】

まず、メイン CPU 1 0 1 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 S 1）。

【 0 1 3 0 】

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 9 2 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 1 2 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 S 1 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 S 1 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

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 の処理に続いて、メイン CPU 1 0 1 は、各スイッチからの検知信号が入

50

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27～図30に基づいて後に詳述する。

【0132】

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31に基づいて後に詳述する。

【0133】

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34に基づいて後に詳述する。

【0134】

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35に基づいて後に詳述する。

【0135】

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36及び図37に基づいて後に詳述する。

【0136】

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38～図40に基づいて後に詳述する。

【0137】

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）。

【0138】

ステップS8の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS8よりも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）。このステップS9の処理が実行されることにより、特別図柄判定や特別遊技に関する遊技情報が演出制御基板130に送信されることになる。この遊技情報は、具体的には、後述する保留コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド開始コマンド、エンディングコマンド等に含まれる情報である。

【0139】

[遊技制御基板100によるスイッチ処理]

図27は、図26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27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28に基づいて後に詳述する。

【0140】

10

20

30

40

50

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、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S22）。この第2始動口スイッチ処理については、図29に基づいて後に詳述する。

#### 【0141】

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S1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S23）。このゲートスイッチ処理については、図30に基づいて後に詳述する。

10

#### 【0142】

[遊技制御基板100による第1始動口スイッチ処理]

図28は、図27のステップS21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28に例示されるように、メインCPU101は、ステップS1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S211）。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S211：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S212）。

20

#### 【0143】

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S212：YES）、保留数U1の値を「1」加算した値に更新する（ステップS213）。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、これらの乱数を対応付けてメインRAM103の所定領域に格納する（ステップS214～S217）。

#### 【0144】

次に、メインCPU101は、取得した各乱数に基づく事前判定情報を含む保留コマンドをセットする（ステップS218）。ステップS218においては、取得した各乱数に基づいて事前判定処理が行われ、当該事前判定処理の結果としての事前判定情報が保留コマンドに含まれてセットされてもよいし、取得した各乱数を事前判定情報として、各乱数そのまま保留コマンドに含まれてセットされてもよい。

30

#### 【0145】

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。

40

#### 【0146】

[遊技制御基板100による第2始動口スイッチ処理]

図29は、図27のステップS22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29に示されるように、メインCPU101は、ステップS21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S221）。

#### 【0147】

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

50

(ステップS221: YES)、例えば、メインRAM103に記憶されている長当たり遊技フラグ、短当たり遊技フラグ、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、特別遊技中であるか否かを判定する(ステップS222)。

【0148】

ここで、長当たり遊技フラグは、大入賞口13を長開放する複数の長開放ラウンド遊技からなる長当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、長当たり遊技の開始時に「ON」に設定され、長当たり遊技の終了時に「OFF」に設定される。短当たり遊技フラグは、大入賞口13を短開放する複数の短開放ラウンド遊技からなる短当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、短当たり遊技の開始時に「ON」に設定され、短当たり遊技の終了時に「OFF」に設定される。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。

10

【0149】

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S222: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S223)。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S223: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S224~S228)。

20

【0150】

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。

30

【0151】

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(すなわち、第2特別図柄判定の権利は保留されない)。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。

【0152】

[遊技制御基板100によるゲートスイッチ処理]

図30は、図27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30に示されるように、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)。

40

【0153】

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)。

【0154】

50

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）。

【0155】

[遊技制御基板100による特別図柄処理]

次に、図31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31は、図26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31に示されるように、遊技制御基板100のメインCPU101は、メインRAM103に記憶されている長当たり遊技フラグ、短当たり遊技フラグ、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、特別遊技中であるか否かを判定する（ステップS301）。ここで、特別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。

10

【0156】

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あると判定された場合（ステップS302：YES）、後述するステップS315に処理が進められる。

【0157】

メインCPU101は、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、このフラグが記憶されているか否かに基づいて、判定用記憶領域に第2始動口入賞に係る各種乱数が記憶されているかを判別する。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。

20

【0158】

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」以上ではないと判定された場合（ステップS304：NO）、すなわち、第1特別図柄判定の権利が保留されていない場合、客待ちフラグが「ON」か否かを判定する（ステップS321）。客待ちフラグが「ON」でなければ、客待ちコマンドをメインRAM103にセットして（ステップS322）、客待ちフラグを「ON」にする（ステップS323）。

30

【0159】

メインCPU101は、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。

40

【0160】

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（

50



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32に基づいて後に詳述する。

#### 【0161】

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処理の結果、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。

10

#### 【0162】

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。

20

#### 【0163】

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にどのような演出画像を表示するか、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。

30

#### 【0164】

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)。

#### 【0165】

なお、ステップS310における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。

40

#### 【0166】

ステップS310に続いて、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている客待ちフラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS311)。ここで、客待ちフラグは、パチンコ遊技機1が客待ち状態であるか否かを示すフラグであり、第1特別図柄判定の権利が保留されておらず且つ第1特別図柄判定又は第2特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示が行われなくなったタイミングで「ON」に設定され、特

50

別図柄の変動表示が再び開始されることで「OFF」に設定される。

【0167】

メインCPU101は、客待ちフラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS311：YES）、客待ちフラグを「OFF」に設定する（ステップS312）。一方、客待ちフラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップS311：NO）、ステップS313に処理が進められる。

【0168】

メインCPU101は、ステップS312の処理を実行した場合、又は客待ちフラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップS311：NO）、変動時間の計測を開始する（ステップS313）。

10

【0169】

メインCPU101は、ステップS313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S313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S315）。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S315：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。

【0170】

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S315：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変動停止コマンドをメインRAM103にセットする（ステップS316）。この変動停止コマンドは、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。

20

【0171】

ステップS316の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS310の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了する（ステップS317）。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。すなわち、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。

30

【0172】

ステップS317の処理に続いて、メインCPU101は、上記ステップS313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S318）、大当たりである場合に第1特別遊技を開始させ、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S319）。この停止中処理については、図33に基づいて後に詳述する。

【0173】

[遊技制御基板100による大当たり判定処理]

40

図32は、図31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、メインRAM103の判定用記憶領域に第2特別図柄判定に係る乱数が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32に示されるように、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。

【0174】

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

50

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。

#### 【0175】

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。

10

#### 【0176】

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、第1特別遊技を行うか否かを判定する。

#### 【0177】

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）、すなわち、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又は第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大当たりの乱数値と一致した場合、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）。

20

#### 【0178】

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。第1特別図柄判定における1種大当たりの種類としては、「時短無し7R当たり」、「時短付き4R当たり」、「突然時短当たり」が例として挙げられ、第2特別図柄判定における1種大当たりの種類としては、「時短無し4R当たり」、「時短付き15R当たり」、「時短付き4R当たり」が例として挙げられる（図4参照）。

30

#### 【0179】

そして、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、特別遊技が実行されることになる。

40

#### 【0180】

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。

50

## 【 0 1 8 1 】

ところで、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。

## 【 0 1 8 2 】

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に処理が進められる。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。

## 【 0 1 8 3 】

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。

## 【 0 1 8 4 】

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、小当たり遊技を1ラウンド目とする第2特別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。2種大当たりの種類としては、「時短付き15R当たり」、「時短付き4R当たり」、「時短無し4R当たり」が例として挙げられる(図4参照)。

## 【 0 1 8 5 】

[遊技制御基板100による停止中処理]

図33は、図31のステップS319における停止中処理の詳細フローチャートである。ここで、「停止中処理」は、特別図柄判定の結果を示す特別図柄が第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に停止表示される毎に、その特別図柄判定の結果に応じた処理を実行するものである。

## 【 0 1 8 6 】

メインCPU101は、上記ステップS318の処理によって変動時間をリセットした後、図33に示されるように、上記ステップS3071の大当たり判定の結果に基づいて、1種大当たりであるか否かを判定する(ステップS3191)。ここで、1種大当たりであると判定した場合(ステップS3191:YES)、1種大当たりに対して実行される第1特別遊技が、長当たり遊技であるか短当たり遊技であるかを判定する(ステップS3192)。具体的には、上記ステップS3074の処理でメインRAM103にセットされた大当たり図柄を設定情報に基づいて、長当たり遊技が行われるか短当たり遊技が行われるかを判定する。なお、本実施形態では、「突然時短当たり」のときにのみ短当たり遊技が行われ、これ以外の1種大当たりに対しては長当たり遊技が行われる。

## 【 0 1 8 7 】

メインCPU101は、長当たり遊技であると判定した場合には(ステップS3192: YES)、長当たり遊技フラグを「ON」に設定し(ステップS3193)、長当たり遊技ではないと判定した場合には(ステップS3192: NO)、短当たり遊技フラグを「ON」に設定する(ステップS3194)。

【0188】

ステップS3193の処理又はステップS3194の処理に続いて、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S3195)。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S3195: YES)、時短遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS3196)。逆に、時短遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合(ステップS3195: NO)、後述するステップS3203に処理が進められる。

10

【0189】

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S3191: 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S3197)。ここで、時短遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合(ステップS3197: NO)、後述するステップS3201に処理が進められる。

【0190】

メインCPU101は、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S3197: 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S3198)。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

【0191】

ステップS3198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S3199)。ここで、時短遊技残余回数Wが「0」ではないと判定された場合(ステップS3199: NO)、後述するステップS3201に処理が進められる。

30

【0192】

メインCPU101は、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S3199: YES)、時短遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS3200)。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。

【0193】

メインCPU101は、ステップS3200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S3197: 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S3199: 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S3201)。ここで、小当たりではないと判定された場合(ステップS3201: NO)、ステップS4の普通図柄処理に処理が進められる。

40

【0194】

メインCPU101は、小当たりであると判定した場合(ステップS3201: YES)、小当たり遊技フラグを「ON」に設定する(ステップS3202)。

【0195】

メインCPU101は、ステップS3196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S3195: NO)、又はステップS3202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S3203)。ここで、オープニングとは、長当たり遊技又は短当たり

50

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。

#### 【0196】

[遊技制御基板100による普通図柄処理]

図34は、図26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。メインCPU101は、ステップS3の特別図柄処理に続いて、メインRAM103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S401)。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。

10

#### 【0197】

ステップS401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S401:YES)、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。

#### 【0198】

メインCPU101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S401: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S402)、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S402: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S403)。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S403: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。

20

#### 【0199】

メインCPU101は、保留数Tが「1」以上であると判定した場合(ステップS403:YES)、保留数Tを「1」減算した値に更新し(ステップS404)、当たり乱数判定処理を実行する(ステップS405)。具体的には、上記ステップS234(図20参照)に処理によってメインRAM103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ROM102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。

30

#### 【0200】

ステップS405の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS405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S406)、当たりであると判断した場合(ステップS406: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RAM103にセットする(ステップS407)。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S406:NO)、ハズレ図柄をメインRAM103にセットする(ステップS408)。

40

#### 【0201】

ステップS407又はステップS408の処理に続いて、メインCPU101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S409)。

#### 【0202】

メインCPU101は、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S409: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25秒にセットする(ステップS410)。

#### 【0203】

一方、メインCPU101は、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

50

(ステップS 4 0 9 : N O )、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 4 1 1)。

【0204】

このようにしてステップS 4 1 0又はステップS 4 1 1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 1 0 3に一時的に記憶される。

【0205】

ステップS 4 1 0又はステップS 4 1 1の処理に続いて、メインCPU 1 0 1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 4 1 2)、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 4 1 3)。

【0206】

一方、メインCPU 1 0 1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 4 0 2 : Y E S)、普通図柄の変動表示を終了させるか否かを判定する(ステップS 4 1 5)。具体的には、ステップS 4 1 3の処理によって計測を開始した経過時間が、ステップS 4 1 0又はステップS 4 1 1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S 4 1 5 : N O)、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。

【0207】

メインCPU 1 0 1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S 4 1 5 : Y E S)、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S 4 0 7の処理でメインRAM 1 0 3にセットされた当たり図柄又はステップS 4 0 8の処理でメインRAM 1 0 3にセットされたハズレ図柄を停止表示させる(ステップS 4 1 6)。そして、ステップS 4 1 3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S 4 1 7)。そして、上記ステップS 4 0 6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S 4 1 8)。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S 4 1 8 : Y E S)、補助遊技フラグを「ON」に設定する(ステップS 4 1 9)。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。

【0208】

[遊技制御基板100による電動チューリップ処理]

図35は、図26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である。ステップS 4の普通図柄処理に続いて、メインCPU 1 0 1は、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 5 0 1)。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S 5 0 1 : N O)、ステップS 6の特定領域開放制御処理に処理が進められる。

【0209】

メインCPU 1 0 1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S 5 0 1 : Y E S)、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S 5 0 2)。ここで、電動チューリップ17が動作中であると判定された場合(ステップS 5 0 2 : Y E S)、後述するステップS 5 0 7に処理が進められる。

【0210】

メインCPU 1 0 1は、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S 5 0 2 : N O)、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、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 5 0 3)。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S 5 0 3 : Y E S)、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RAM 1 0 3にセットする(ステップS 5 0 4)。

【0211】

一方、メインCPU 1 0 1は、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

10

20

30

40

50

(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)。

【0212】

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)。

【0213】

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)、メインRAM103に記憶されている補助遊技フラグを「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。

10

【0214】

[遊技制御基板100による特定領域開閉制御処理]

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36及び図37を参照しつつ、遊技制御基板100によっ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36及び図37は、図26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

20

【0215】

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36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。

【0216】

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S3199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)、予め定められた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。

30

【0217】

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)。

40

【0218】

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。

【0219】

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)、例えば小当たり遊技開始からの経過時間に基づいて、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、エンディング中であると判定された場合(ステップS608:YES)、後述するステ

50



ップS 6 2 5 (図3 7 参照) に処理が進められる。

【0 2 2 0】

メインCPU 1 0 1 は、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S 6 0 8 : NO)、特定入賞口スイッチ1 1 8 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1 1 8 が「ON」になったか否かを判定する (ステップS 6 0 9)。ここで、特定入賞口スイッチ1 1 8 が「ON」になったと判定した場合 (ステップS 6 0 9 : YES)、特定入賞口1 9 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S 6 1 0)。

【0 2 2 1】

メインCPU 1 0 1 は、ステップS 6 1 0 の処理を実行した場合、特定入賞口スイッチ1 1 8 が「ON」ではないと判定した場合 (ステップS 6 0 9 : NO)、又はステップS 6 0 6 の処理を実行した場合、ステップS 6 0 6 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) に達したか否かを判定する (ステップS 6 1 1)。ここで、設定時間に達したと判定した場合 (ステップS 6 1 1 : YES)、V入賞口開閉部1 2 2 にスライド部材9 4 を作動させてV入賞口9 2 を開放する処理を開始させる (ステップS 6 1 2)。これにより、上述した2 種大当たりが発生可能となる。

【0 2 2 2】

メインCPU 1 0 1 は、ステップS 6 1 2 の処理を実行した場合、又は経過時間が設定時間に達していないと判定した場合 (ステップS 6 1 1 : NO)、V入賞口スイッチ1 2 0 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1 2 0 が「ON」になったか否かを判定する (ステップS 6 1 3)。ここで、V入賞口スイッチ1 2 0 が「ON」になったと判定した場合 (ステップS 6 1 3 : YES)、メインRAM 1 0 3 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S 6 1 4)。このV入賞フラグは、小当たり遊技中にV入賞口9 2 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9 2 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9 2 に遊技球が入賞すると「ON」に設定される。

【0 2 2 3】

メインCPU 1 0 1 は、ステップS 6 1 4 の処理を実行した場合、又はV入賞口スイッチ1 2 0 が「ON」になっていないと判定した場合 (ステップS 6 1 3 : NO)、V入賞口9 2 の閉塞タイミングであるか否かを判定する (ステップS 6 1 5)。具体的には、V入賞口9 2 が開放されてから所定の時間 (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S 6 1 5 : YES)、V入賞口開閉部1 2 2 にV入賞口9 2 を閉塞させる (ステップS 6 1 6)。このようにして、特定入賞口1 9 の開放から0 . 5 秒後に0 . 2 秒間だけV入賞口9 2 が開放される。

【0 2 2 4】

メインCPU 1 0 1 は、ステップS 6 1 6 の処理を実行した場合、又はV入賞口9 2 の閉塞タイミングではないと判定した場合 (ステップS 6 1 5 : NO)、ステップS 6 0 6 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9 0 の規定開放動作 (本実施形態では、特定入賞口1 9 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S 6 1 8)。ここで、規定開放動作が終了したと判定された場合 (ステップS 6 1 8 : YES)、後述するステップS 6 2 0 に処理が進められる。

【0 2 2 5】

メインCPU 1 0 1 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S 6 1 8 : NO)、今回の小当たり遊技における特定入賞口1 9 への遊技球の入賞数Xが、予めメインROM 1 0 2 に記憶されている特定入賞口1 9 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S 6 1 9)。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S 6 1 9 : NO)、ステップS 7 の大入賞口開放制御処理に処理が進められる。

【0 2 2 6】

10

20

30

40

50

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S619：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S618：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S620）、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S621）、エンディング時間の計測を開始する（ステップS622）。このステップS622の処理が行われた場合、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。

【0227】

このようにして計測が開始されたエンディング時間が所定のエンディング時間に達するまでの間、メイン液晶表示装置5等を用いたエンディング演出が行われる。

10

【0228】

これに対して、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）、図37に示されるように、ステップS622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。

【0229】

メインCPU101は、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、メインRAM103に記憶されている小当たり遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS626）。そして、メインRAM103に記憶されている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S627）。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S627：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。これにより、特別遊技が小当たり遊技のみで終了することになる。

20

【0230】

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S627：YES）、V入賞フラグを「OFF」に設定し（ステップS628）、小当たり遊技に続いて長開放ラウンド遊技を開始させるために、長当たり遊技フラグを「ON」に設定する（ステップS629）。そして、メインCPU101は、時短遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS630）。

30

【0231】

[遊技制御基板100による大入賞口開放制御処理]

以下、図38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38は、図26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。

【0232】

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38に示されるように、長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S71）。ここで、長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S71：YES）、長当たり遊技制御処理を実行する（ステップS72）。この長当たり遊技制御処理については、図39に基づいて後に詳述する。

40

【0233】

メインCPU101は、長当たり遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップS71：NO）、短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S75）。ここで、短当たり遊技フラグが「ON」であると判定した場合（ステップS75：YES）、短当たり遊技制御処理を実行する（ステップS76）。なお、この短当たり遊技制御処理の詳細については省略する。短当たり遊技制御処理

50

では、後に詳述する長当たり遊技処理と同様に大入賞口13を開閉するための処理が行われるが、大入賞口13の開放パターンが長当たり遊技とは異なり、1ラウンドにおける大入賞口13の開放時間が短い(例えば、0.2秒)。このため、遊技者は、長当たりでは大量の賞球が得られるのに対して、短当たりでは殆ど賞球を得られないか、少量の賞球しか得ることができない。

#### 【0234】

このステップS76の処理が実行された場合、ステップS72の処理が実行された場合、又は短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S75:NO)、一連の大入賞口開放制御処理が終了してステップS8の賞球処理に処理が進められる。

10

#### 【0235】

[遊技制御基板100による長当たり遊技制御処理]

図39は、図38のステップS72における長当たり遊技制御処理の詳細フローチャートである。この長当たり遊技制御処理は、上述した長開放ラウンド遊技からなる長当たり遊技を実現するための処理である。

#### 【0236】

メインCPU101は、長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S71:YES)、図39に示されるように、例えばステップS3203の処理によってオープニングコマンドをセットしてからの経過時間に基づいて、長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S721)。ここで、オープニング中であると判定した場合(ステップS721:YES)、上記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S722)。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S722:NO)、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

20

#### 【0237】

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S722:YES)、停止表示した大当たり図柄(あるいは小当たり図柄)に応じて、特別遊技のラウンド数Rmax、大入賞口制御部116の動作パターン等の情報をメインRAM103に格納する(ステップS723)。このステップS723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長当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

30

#### 【0238】

ステップS723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S724)、同じくメインRAM103に記憶されている長当たり遊技中のラウンド数Rを「1」加算した値に更新する(ステップS725)。このラウンド数Rは、長当たり遊技開始前は「0」に設定されており、ステップS725の処理が行われる毎に「1」ずつ加算される。

#### 【0239】

ステップS725の処理に続いて、メインCPU101は、大入賞口制御部116による大入賞口13の開放制御を開始し(ステップS726)、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S727)。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S728)。このステップS728の処理が行われると、後述するステップS735に処理が進められる。

40

#### 【0240】

メインCPU101は、長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S721:NO)、例えばメインRAM103に記憶されている現在の状態が長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S729)。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S729:YES)、後述するステップS744に処

50

理が進められる。

【0241】

メインCPU101は、長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S729：NO）、例えばメインRAM103に記憶されている現在の状態が長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S730）。ここで、インターバル中であると判定した場合（ステップS730：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S723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S731）。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S731：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S724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S731：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

10

【0242】

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S730：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S733）。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S733：YES）、大入賞口13に1個の遊技球が入賞したと判断して、メインRAM103に記憶されている遊技球の入賞数Yを「1」加算した値に更新する（ステップS734）。

20

【0243】

メインCPU101は、ステップS728の処理を実行した場合、ステップS734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S733：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S735）。具体的には、上記ステップS727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2.9秒）に達したか否かを判定する。なお、短当たり遊技においては、当該規定開放時間が、例えば0.2秒に設定される。

【0244】

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S735：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S736）。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S736：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

30

【0245】

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S736：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S735：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S737）。

40

【0246】

ステップS737の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている長当たり遊技の現在のラウンド数Rが、上記ステップS723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S738）。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S738：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S739）。このステップS739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S731の処理に使用される。なお、このステップS739の処理が実行された場合、ステッ

50

プ S 8 の賞球処理に処理が進められる。

【 0 2 4 7 】

一方、メイン CPU 1 0 1 は、ラウンド数 R がラウンド数 R m a x と一致すると判定した場合 (ステップ S 7 3 8 : Y E S )、エンディング時間の計測を開始し (ステップ S 7 4 0 )、メイン RAM 1 0 3 に記憶されているラウンド数 R をリセットし (ステップ S 7 4 1 )、エンディングコマンドをメイン RAM 1 0 3 にセットする (ステップ S 7 4 2 )。このエンディングコマンドは、大入賞口 1 3 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 S 9 の送信処理によって演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 0 2 4 8 】

メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 7 4 2 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 S 7 2 9 : Y E S )、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 S 7 4 4 )。具体的には、上記ステップ S 7 4 0 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 S 7 2 3 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 S 7 4 4 : N O )、ステップ S 8 の賞球処理に処理が進められる。

10

【 0 2 4 9 】

メイン CPU 1 0 1 は、エンディング時間が経過したと判定した場合 (ステップ S 7 4 4 : Y E S )、長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 S 7 4 5 )。そして、長当たり遊技を終了させるために、長

20

【 0 2 5 0 】

[ 遊技制御基板 1 0 0 による遊技状態設定処理 ]

図 4 0 は、図 3 9 のステップ S 7 4 5 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。この遊技状態設定処理は、長当たり遊技又は短当たり遊技が終了した後のパチンコ遊技機 1 の遊技状態を通常遊技状態又は時短遊技状態に設定するための処理である。

【 0 2 5 1 】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、例えば長当たり遊技フラグ及び短当たり遊技フラグのいずれが「 O N 」に設定されているかに基づいて、今回行われた特別遊技が長当たり遊技であるか否かを判定する (ステップ S 7 4 5 1 )。ここで、長当たり遊技ではないと判定した

30

【 0 2 5 2 】

本実施形態では、第 1 特別図柄判定の結果が突然時短当たりとなった場合にのみ短当たり遊技が行われるので、短当たり遊技が行われた後に、必ず時短が付与される。このため、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 7 4 5 2 において、時短遊技フラグを「 O N 」に設定する。そして、メイン CPU 1 0 1 は、時短遊技残回数 W を「 1 0 0 」に設定する (ステップ S 7 4 5 3 )。

【 0 2 5 3 】

一方、メイン CPU 1 0 1 は、長当たり遊技であると判定した場合 (ステップ S 7 4 5 1 : Y E S )、今回の長当たり遊技が小当たり遊技に続く長当たり遊技であるか否かを判定する (ステップ S 7 4 5 4 )。本実施形態では、小当たり遊技に続いて長当たり遊技が行われる場合、すなわち 2 種当たりの場合、ステップ S 6 2 9 (図 3 7 参照) の処理によって長当たり遊技フラグが「 O N 」に設定される。これに対して、小当たり遊技が行われずに長当たり遊技のみが行われる場合、すなわち 1 種当たりの場合、ステップ S 3 1 9 3 (図 3 3 参照) によって長当たり遊技フラグが「 O N 」に設定される。このため、どちらの処理ステップによって長当たり遊技フラグが「 O N 」に設定されたかに基づいて、今回の長当たり遊技が小当たり遊技に続く長当たり遊技であるか否かを判定することができる。

40

【 0 2 5 4 】

50

メインCPU101は、小当たり遊技に続く長当たり遊技ではないと判定した場合（ステップS7454：NO）、長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に基づいて、長当たり遊技終了後の時短の有無を判定する（ステップS7455）。逆に、小当たり遊技に続く長当たり遊技であると判定した場合（ステップS7454：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に基づいて、長当たり遊技終了後の時短の有無を判定する（ステップS7456）。

【0255】

そして、メインCPU101は、ステップS7455又はステップS7456の判定結果が時短ありであるか否かを判定し（ステップS7457）、時短ありと判定した場合には（ステップS7457：YES）、上記ステップS7452及びステップS7453の処理を実行する。これにより、長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S7457：NO）、ステップS7452及びステップS7453の処理が行われないので、長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。以上で図40に示す遊技状態設定処理が終了する。

【0256】

[演出制御基板130によるタイマ割込み処理]

次に、演出制御部による演出制御について説明する。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、後述するタイマ割込み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の各種乱数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周期でタイマ割込み処理を繰り返す。

【0257】

以下、図41を参照しつつ、演出制御基板130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41は、演出制御基板130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。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41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41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。

【0258】

サブCPU131は、まず、コマンド制御処理を実行する（ステップS10）。ここでは、サブCPU131は、遊技制御基板100から遊技情報としてのコマンドを受信し、受信したコマンドに応じて、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。このコマンド制御処理の詳細については、図42に基づいて後に詳述する。

【0259】

ステップS10の処理に続いて、サブCPU131は、演出ボタン26又は演出キー27からの操作情報の入力の有無に基づいて、演出ボタン26又は演出キー27が操作されたか否かを判定する（ステップS11）。ここで、演出ボタン26又は演出キー27が操作されたと判定した場合（ステップS11：YES）、その旨を通知するための操作コマンドをサブRAM133にセットする（ステップS12）。この操作コマンドが、ステップS10のコマンド制御処理が実行されることによって、画像音響制御基板140及びランプ制御基板150へ送信される。これにより、演出ボタン26又は演出キー27の操作に応じた演出上の効果を実現するための処理が行われる。

【0260】

[演出制御部によるコマンド制御処理]

10

20

30

40

50

以下、図42～図47を参照しつつ、演出制御部によって実行されるコマンド制御処理について説明する。上述のように演出制御基板130が遊技制御基板100からのコマンドを受信し、受信したコマンドに応じて、演出制御基板130は、画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に演出の実行を指示するコマンドを送信する(ステップS10)。このように、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による協働によって、演出制御が行われる。以下では、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を総称した演出制御部が演出制御を行うものとして説明する。ここで、図42は、図41のステップS10におけるコマンド制御処理の詳細フローチャートである。

#### 【0261】

まず、演出制御部は、遊技制御基板100から送信された保留コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS1301)。ここで、保留コマンドを受信していないと判定された場合(ステップS1301:NO)、後述するステップS1306に処理が進められる。

#### 【0262】

保留コマンドを受信したと判定した場合(ステップS1301:YES)、演出制御部は、当該受信した保留コマンドを解析する(ステップS1302)。保留コマンドには、特別図柄判定の結果に関する情報や特別図柄の変動パターン(変動時間)等の事前判定情報が含まれる。ここでは、保留コマンドに含まれる事前判定情報を取得して解析する。

#### 【0263】

ステップS1302に続いて、演出制御部は、現在の保留数を1だけ増加させる(ステップS1303)。ここで、「保留数」は、演出制御部(例えば、RAM133)において記憶される第1特別図柄判定の保留の数であり、遊技機1の電源投入時には0に設定される。保留数は、保留コマンドを受信したことに応じて1だけ増加され、保留が消化されるたびに1だけ減算される。

#### 【0264】

ステップS1303に続いて、演出制御部は、事前判定処理を行う(ステップS1304)。事前判定処理は、受信した保留コマンドに基づいて、上述したゾーン演出を実行するか否かを判定するとともに、ゾーン演出の期間を決定する処理である。以下、事前判定処理の詳細について、図43を参照して説明する。

#### 【0265】

(演出制御部による事前判定処理)

図43は、図42のステップS1304における事前判定処理の詳細フローチャートである。

#### 【0266】

図43に示すように、演出制御部は、まず、先読み判定を行う(ステップS1321)。ここで、「先読み判定」は、今回受信した保留コマンドに含まれる事前判定情報に基づいて、大当たりか否か、当たりの種類、および、特別図柄の変動パターン(変動時間)等に基づく判定処理である。具体的には、演出制御部は、大当たりか否か、および変動パターンに基づいて、ゾーン演出を行うか否かを判定する。

#### 【0267】

演出制御部には、図柄の変動時に行われる演出を選択するためのテーブルが複数記憶されており、大当たりである場合に選択されるテーブル(大当たり用テーブル)やハズレの場合であってリーチ有りの場合に選択されるテーブル(ハズレ用テーブル)が記憶されている。また、各演出テーブルには、変動パターンに応じた複数の演出が対応付けられており、演出制御部は、選択したテーブルを用いて、変動パターンに基づいて演出内容を決定する。

#### 【0268】

より具体的には、演出制御部は、大当たりである場合であって、所定の変動パターンである場合には、ゾーン演出を実行すると判定する。また、演出制御部は、ハズレであって

10

20

30

40

50

も特定の変動パターンである場合は、所定の割合でゾーン演出を実行すると判定する。大当たりである場合にはハズレである場合よりも高い確率でゾーン演出を実行すると判定される。ゾーン演出を実行すると判定された場合には、今回増加した保留に係る変動をゾーン演出の最終変動として、少なくともこの保留に係る変動においてゾーン演出が行われる。

#### 【0269】

ゾーン演出を実行すると判定した場合（ステップS1322：YES）、演出制御部は、ゾーン演出実行期間 $t$ を決定する（ステップS1323）。より具体的には、演出制御部は、現在の保留数に基づいて、乱数を用いた抽選により、何変動にわたってゾーン演出を行うかを決定する。なお、演出制御部は、今回増加した保留より前の保留において、既にゾーン演出を実行すると判定している場合は、その保留を含まない期間を今回のゾーン演出実行期間 $t$ として設定する。例えば、現在の保留数が4である場合において、保留1～保留2の間でゾーン演出を実行すると既に判定されている場合、演出制御部は、保留4のみの1変動または保留3～保留4の2変動を今回のゾーン演出実行期間 $t$ として設定する。

10

#### 【0270】

図48は、ゾーン演出の変動回数と $t$ の値との関係を示す図である。図48に示すように、1変動においてゾーン演出が行われる場合は $t = 0$ となり、2変動においてゾーン演出が行われる場合は $t = 1$ となり、3変動においてゾーン演出が行われる場合は $t = 2$ となり、4変動においてゾーン演出が行われる場合は $t = 3$ となる。

20

#### 【0271】

ステップS1323に続いて、演出制御部は、変数 $E$ に現在の保留数を設定するとともに、ゾーン演出の開始位置を示す変数 $S$ に $E - t$ を設定する（ステップS1324）。変数 $E$ は、ゾーン演出の最終変動を示し、変数 $S$ は、ゾーン演出が開始する変動（ゾーン突入の変動）を示す。そして、演出制御部は、ゾーンフラグ $F$ を設定する（ステップS1325）。具体的には、演出制御部は、乱数を用いた抽選により、ゾーンフラグ $F$ に「1」または「2」を設定する。ここで、ゾーンフラグ $F$ は、ゾーン演出を行うか否かを示すフラグであり、ゾーンフラグ $F$ は初期的には0に設定されている。

#### 【0272】

図49は、ゾーンフラグ $F$ の値とゾーン突入のタイミングとを示す図である。図49に示すように、ゾーンフラグ $F$ が0の場合は、ゾーン演出が行われなことを示す。ゾーンフラグ $F$ が1の場合は、ゾーンアイコン53が付加された保留以前にゾーンに突入する（上述したケース1またはケース2）。ゾーンフラグ $F$ が2の場合は、ゾーンアイコン53が付加された保留以後にゾーンに突入する（上述したケース3またはケース4）。

30

#### 【0273】

ステップS1325に続いて、演出制御部は、ゾーンフラグ $F$ が1と等しいか否かを判定する（ステップS1326）。ゾーンフラグ $F$ が1と等しい場合（ステップS1326：YES）、演出制御部は、ゾーンアイコンの付加位置 $P$ に上記変数 $E$ を設定する（ステップS1327）。ゾーンアイコンの付加位置 $P$ は、何番目の保留にゾーンアイコン53が付加されるかを示す情報である。ゾーンアイコンの付加位置 $P$ に $E$ が設定されることにより、ゾーンアイコン53は、今回の先読み対象、すなわち、今回増加した保留に係る保留アイコンに付加される。

40

#### 【0274】

一方、ゾーンフラグ $F$ が1と等しくない場合（ステップS1326：NO）、すなわち、ゾーンフラグ $F$ が2である場合、演出制御部は、ゾーンアイコンの付加位置 $P$ を、ゾーン突入の保留以前に決定する（ステップS1328）。具体的には、演出制御部は、上記変数 $S$ 以下の値 $I$ をゾーンアイコンの付加位置 $P$ として設定する。例えば、乱数を用いた抽選により、 $P$ が設定される。

#### 【0275】

ステップS1327又はステップS1328の処理を行った場合、演出制御部は、アイ

50



コン付加抽選処理を実行する（ステップS 1 3 2 9）。アイコン付加抽選処理は、乱数を用いた抽選により、上記ステップS 1 3 2 7又はステップS 1 3 2 8で決定された付加位置Pに、ゾーンアイコンを付加するか否かを決定する処理である。ゾーン演出を実行すると判定しているため、演出制御部は、比較的高い割合で、ゾーンアイコンを付加すると決定する。

#### 【0276】

ステップS 1 3 2 9の処理の結果、ゾーンアイコンを付加すると判定した場合（ステップS 1 3 3 0：YES）、演出制御部は、ゾーンアイコンフラグをONに設定する（ステップS 1 3 3 1）。ゾーンアイコンフラグは、ゾーンアイコンを付加位置Pに付加するか否かを示すフラグである。ステップS 1 3 3 1においてゾーンアイコンフラグがONにされることにより、今回増加した保留に対応する保留アイコンが表示された際に、ゾーンアイコンの付加位置Pにゾーンアイコン53が付加される。

10

#### 【0277】

一方、ステップS 1 3 2 1の先読み判定の結果、ゾーン演出を実行しないと判定した場合（ステップS 1 3 2 2：NO）、演出制御部は、ゾーンアイコン付加判定処理を実行する（ステップS 1 3 3 2）。ここでは、演出制御部は、乱数を用いた抽選を行うことにより、今回増加した保留にゾーンアイコンを付加するか否かを判定し、付加すると判定した場合は、ゾーンアイコンフラグをONに設定する。ゾーン演出を実行しないと判定しているため、ゾーンアイコンフラグがONにされる割合は、上記ステップS 1 3 3 0でゾーンアイコンを付加すると判定される割合よりも低い。なお、ステップS 1 3 3 2においてゾーンアイコンを付加すると判定された場合、ゾーンアイコンは保留アイコンに付加されるが実際にはゾーン演出は行われない（図15に示すガセ演出）。

20

#### 【0278】

上述の処理が行われた場合について、図50を参照して説明する。図50は、上記事前判定処理が行われた場合のゾーン演出の期間、およびゾーンアイコンの付加位置を示す図である。

#### 【0279】

図50（A）に示すように、保留数 = 3、ゾーンフラグF = 1、ゾーン演出実行期間t = 2、ゾーンアイコンの付加位置P = 3である場合、ゾーン演出は、保留1から開始されて保留3で終了する。ゾーンアイコン53は、保留3に係る保留アイコンに付加される。また、図50（B）に示すように、保留数 = 3、F = 2、t = 1、P = 2である場合、ゾーン演出は、保留2から開始されて保留3で終了する。ゾーンアイコン53は、保留2に係る保留アイコンに付加される。なお、F = 2である場合は、Pに1が設定されることがある。この場合は、保留1に係る保留アイコンにゾーンアイコン53が付加される。

30

#### 【0280】

ステップS 1 3 3 1の処理を行った場合、ステップS 1 3 3 0でNOと判定した場合、又は、ステップS 1 3 3 2の処理を行った場合、演出制御部は、図43に示す事前判定処理を終了して、図42に処理を戻す。

#### 【0281】

図42に戻り、ステップS 1 3 0 4の処理の後、演出制御部は、今回増加した保留に係る保留アイコンを画面に表示する（ステップS 1 3 0 5）。

40

#### 【0282】

ステップS 1 3 0 5の処理を実行した場合、又は、ステップS 1 3 0 1でNOと判定した場合、演出制御部は、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S 1 3 0 6）。ここで、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S 1 3 0 6：NO）、後述するステップS 1 3 1 3の処理が実行される。

#### 【0283】

変動開始コマンドを受信したと判定した場合（ステップS 1 3 0 6：YES）、演出制御部は、その変動開始コマンドを解析する（ステップS 1 3 0 7）。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、リー

50

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、特別図柄の変動パターン(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。

【0284】

ステップS1307に続いて、演出制御部は、保留数を1だけ減少させ(ステップS1308)、保留アイコン表示制御処理を実行する(ステップS1309)。以下、図44を参照して、保留アイコン表示制御処理について説明する。

【0285】

(演出制御部による保留アイコン表示制御処理)

図44は、図42のステップS1309における保留アイコン表示制御処理の詳細フローチャートである。

【0286】

図44に示すように、保留アイコン表示制御処理において、演出制御部は、ゾーンフラグFが1または2と等しいか否かを判定する(ステップS1341)。ゾーンフラグFが1または2と等しい場合(ステップS1341: YES)、演出制御部は、変数E、変数S、付加位置Pを1だけ減算する(ステップS1342)。ここでは、保留が1つ消化されるため、上記事前判定処理で設定された各変数が1だけ減算される。

【0287】

ステップS1342に続いて、演出制御部は、ゾーンアイコンフラグがOFFか否かを判定する(ステップS1343)。ゾーンアイコンフラグがOFFである場合(ステップS1343: YES)、演出制御部は、アイコン付加抽選処理を実行する(ステップS1344)。ステップS1344のアイコン付加抽選処理は、図43の事前判定処理におけるアイコン付加抽選処理(ステップS1329)と同様の処理である。アイコン付加抽選処理の結果、ゾーンアイコンを付加すると判定した場合(ステップS1345: YES)、演出制御部は、ゾーンアイコンフラグをONに設定する(ステップS1346)。

【0288】

一方、ゾーンアイコンフラグがOFFでない場合(ステップS1343: NO)、すなわち、ゾーンアイコンフラグがONである場合、演出制御部は、ゾーン中フラグがONか否かを判定する(ステップS1347)。ここで、ゾーン中フラグは、現在ゾーン演出が行われていることを示すフラグである。ゾーン中フラグがONである場合(ステップS1347: YES)、演出制御部は、付加位置Pが0と等しいか否かを判定する(ステップS1348)。付加位置Pが0と等しい場合(ステップS1348: YES)、演出制御部は、ゾーンアイコンフラグをOFFに設定する(ステップS1349)。このステップS1347~ステップS1349の処理が行われることによって、ゾーン演出中であって今回消化される保留にゾーンアイコンが付加されている場合、今回の変動開始に応じてゾーンアイコン53が消去される。

【0289】

ゾーンフラグFが1または2と等しくない場合(ステップS1341: NO)、すなわち、ゾーンフラグFが0の場合、演出制御部は、ゾーンアイコン付加判定処理を実行する(ステップS1350)。ステップS1350の処理は、図43の事前判定処理におけるゾーンアイコン付加判定処理(ステップS1332)と同様の処理である。すなわち、演出制御部は、ゾーンアイコンを付加することによって上記ガセ演出を行うか否かを判定し、判定結果に応じて、ゾーンアイコンを付加する位置を決定して、決定した位置にゾーンアイコンを付加する。

【0290】

ステップS1346の処理を行った場合、ステップS1345でNOと判定した場合、ステップS1347でNOと判定した場合、ステップS1348でNOと判定した場合、ステップS1349の処理を行った場合、又は、ステップS1350の処理を行った場合

10

20

30

40

50

、演出制御部は、図 4 4 に示す保留アイコン表示制御処理を終了し、図 4 2 に処理を戻す。

【 0 2 9 1 】

図 4 2 に戻り、ステップ S 1 3 0 9 の処理の後、演出制御部は、変動演出選択処理を実行する（ステップ S 1 3 1 0）。変動演出選択処理では、変動開始コマンドを受信したことに応じて実行される演出が選択される。以下、図 4 5 を参照して、変動演出選択処理について説明する。

【 0 2 9 2 】

（演出制御部による変動演出選択処理）

図 4 5 は、図 4 2 のステップ S 1 3 1 0 における変動演出選択処理の詳細フローチャートである。

【 0 2 9 3 】

図 4 5 に示すように、変動演出選択処理において、演出制御部は、ゾーンフラグ F が 1 または 2 と等しいか否かを判定する（ステップ S 1 3 6 1）。ゾーンフラグ F が 1 または 2 と等しい場合（ステップ S 1 3 6 1：YES）、演出制御部は、ゾーン中フラグが ON か否かを判定する（ステップ S 1 3 6 2）。ゾーン中フラグが ON でない場合（ステップ S 1 3 6 2：NO）、演出制御部は、変数 S が 0 と等しいか否かを判定する（ステップ S 1 3 6 3）。S = 0 である場合（ステップ S 1 3 6 3：YES）、演出制御部は、ゾーン突入フラグを ON に設定して（ステップ S 1 3 6 4）、ゾーン演出の開始時に行われるゾーン突入演出を含む演出を選択する（ステップ S 1 3 6 5）。なお、変動パターン（変動時間）に応じて複数のゾーン突入演出が演出制御部に予め記憶されてもよく、変動パターンに基づいて、複数の演出の中から何れかが選択されてもよい。変数 S が 0 と等しくない場合は（ステップ S 1 3 6 3：NO）、演出制御部は、次にステップ S 1 3 6 7 の処理を実行する。

【 0 2 9 4 】

ステップ S 1 3 6 3 ~ ステップ S 1 3 6 5 の処理が行われることによって、現在ゾーン演出中でない場合（ステップ S 1 3 6 2：NO）において、今回の変動がゾーン演出が開始される変動である場合（ステップ S 1 3 6 3：YES）に、ゾーン突入演出が選択される（ステップ S 1 3 6 5）。これにより、今回の変動において、ゾーン突入演出が実行される。

【 0 2 9 5 】

ここで、ゾーン中フラグが ON である場合（ステップ S 1 3 6 2：YES）、演出制御部は、ゾーン演出中に実行されるゾーン中演出を選択する（ステップ S 1 3 6 6）。ゾーン中演出では、例えば、図 1 3 (D) に示すように所定のキャラクタ 5 5 が登場する演出が行われる。複数の変動にわたってゾーン演出が行われる場合は、各変動における演出が一連の演出であるように、演出が行われる。

【 0 2 9 6 】

一方、ゾーンフラグ F が 1 または 2 と等しくない場合（ステップ S 1 3 6 1：NO）、又は、変数 S が 0 と等しくない場合（ステップ S 1 3 6 3：NO）、演出制御部は、通常演出を選択する（ステップ S 1 3 6 7）。通常演出は、事前判定の結果に基づかず、変動開始コマンドに含まれる大当たりか否かの情報および変動パターンに基づいて実行される演出である。通常演出は、ゾーン演出以外の、図柄の変動に伴って行われる演出であり、大当たりか否かや変動パターンに応じて選択される。

【 0 2 9 7 】

ステップ S 1 3 6 5 の処理、ステップ S 1 3 6 6 の処理、又は、ステップ S 1 3 6 7 の処理を行った場合、演出制御部は、図 4 5 に示す変動演出選択処理を終了し、図 4 2 に処理を戻す。

【 0 2 9 8 】

図 4 2 に戻り、ステップ S 1 3 1 0 の処理の後、演出制御部は、変動演出の実行を開始する（ステップ S 1 3 1 1）。具体的には、演出制御部は、装飾図柄 5 1 の変動を開始す

10

20

30

40

50

るとともに、ステップS 1 3 1 0で選択した演出を実行する。次に、演出制御部は、保留アイコンを更新する(ステップS 1 3 1 2)。ステップS 1 3 1 2においては、各保留アイコンが画面の右側に移動するとともに、ステップS 1 3 0 9の処理に応じて保留アイコンの表示態様が変化する。

【0299】

一方、変動開始コマンドを受信しなかった場合(ステップS 1 3 0 6:NO)、演出制御部は、変動停止コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS 1 3 1 3)。変動停止コマンドを受信した場合(ステップS 1 3 1 3:YES)、演出制御部は、変動演出停止処理を実行する(ステップS 1 3 1 4)。以下、図46を参照して、変動演出停止処理について説明する。

【0300】

(演出制御部による変動演出停止処理)

図46は、図42のステップS 1 3 1 4における変動演出停止処理の詳細フローチャートである。

【0301】

図46に示すように、変動演出停止処理において、演出制御部は、ゾーン中フラグがONか否かを判定する(ステップS 1 3 7 1)。ゾーン中フラグがONである場合(ステップS 1 3 7 1:YES)、演出制御部は、変数Eが0と等しいか否かを判定する(ステップS 1 3 7 2)。変数Eが0と等しい場合(ステップS 1 3 7 2:YES)、演出制御部は、ゾーン演出を終了する(ステップS 1 3 7 3)。また、演出制御部は、ステップS 1 3 7 3の処理において、ゾーン演出の実行に用いられた各種パラメータ(ゾーンフラグF、変数S、変数E、付加位置P、ゾーンアイコンフラグ等)を初期値に設定する。

【0302】

ステップS 1 3 7 3の処理を実行した場合、ステップS 1 3 7 1でNOと判定した場合、又は、ステップS 1 3 7 2でNOと判定した場合、演出制御部は、装飾図柄を停止し(ステップS 1 3 7 4)、図46に示す変動演出停止処理を終了する。

【0303】

図42に戻り、ステップS 1 3 1 4の変動演出停止処理の後、演出制御部は、現在の変動を示す当該保留アイコンを消滅させる(ステップS 1 3 1 5)。

【0304】

一方、変動停止コマンドを受信しなかった場合(ステップS 1 3 1 3:NO)、演出制御部は、変動演出中か否かを判定し(ステップS 1 3 1 6)、変動演出中であれば(ステップS 1 3 1 6:YES)、変動中処理を実行する(ステップS 1 3 1 7)。以下、図47を参照して、変動中処理について説明する。

【0305】

(演出制御部による変動中処理)

図47は、図42のステップS 1 3 1 7における変動中処理の詳細フローチャートである。

【0306】

図47に示すように、変動中処理において、演出制御部は、ゾーン突入フラグがONか否かを判定する(ステップS 1 3 8 1)。ゾーン突入フラグがONである場合(ステップS 1 3 8 1:YES)、演出制御部は、ゾーン突入のタイミングか否かを判定する(ステップS 1 3 8 2)。ゾーン突入のタイミングは変動演出の選択時に決定される、変動開始からの所定時間である。ゾーン突入タイミングである場合(ステップS 1 3 8 2:YES)、演出制御部は、ゾーン突入演出の実行を開始して(ステップS 1 3 8 3)、ゾーン突入フラグをOFFに設定する(ステップS 1 3 8 4)。

【0307】

ステップS 1 3 8 4に続いて、演出制御部は、ゾーン中フラグをONに設定する(ステップS 1 3 8 5)。次に、演出制御部は、ゾーンアイコンの付加位置Pが0と等しいか否かを判定する(ステップS 1 3 8 6)。付加位置Pが0と等しい場合(ステップS 1 3 8

10

20

30

40

50

6 : YES)、演出制御部は、ゾーンアイコンフラグをOFFに設定する(ステップS 1387)。これにより、当該変動を示す保留アイコンにゾーンアイコン53が付加されている場合、ゾーン突入のタイミングで、ゾーンアイコン53が消滅する。

【0308】

ステップS 1387の処理を実行した場合、ステップS 1381でNOと判定した場合、ステップS 1382でNOと判定した場合、又は、ステップS 1386でNOと判定した場合、演出制御部は、図47に示す変動中処理を終了して、図42に処理を戻す。

【0309】

図42に戻り、ステップS 1312の処理を実行した場合、ステップS 1315の処理を実行した場合、ステップS 1317の処理を実行した場合、又は、ステップS 1316

10

【0310】

なお、演出制御部は、上述した処理に加えて、遊技制御基板100からオープニングコマンド、ラウンド開始コマンド、エンディングコマンド、客待ちコマンド等を受信し、受信したコマンドに応じた処理を実行する。これらの処理の詳細については説明を省略する。

【0311】

以上のように、演出制御部は、遊技制御基板100からの保留コマンドを受信したことに応じて、当該保留コマンドに含まれる事前判定情報に基づいて、ゾーン演出を実行するか否かを判定し、ゾーン演出を実行すると判定した場合は、ゾーン演出実行期間 $t$ やゾーンアイコンの付加位置 $P$ を決定する。そして、変動開始コマンドを受信した場合、ゾーン演出実行期間の最初の変動である場合は、ゾーン突入演出を実行する。そして、演出制御部は、ゾーン演出を実行すると判定した保留に係る変動(最終変動)において、ゾーン演出を終了する。

20

【0312】

このように、本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、特別図柄判定の権利が保留された場合に、当該保留に対して事前判定が行われ、事前判定において、ゾーン演出の実行の有無が判定される。また、当該事前判定の結果に応じて、ゾーンアイコンが保留アイコンに付加され、ゾーン演出の示唆が行われる。ゾーン演出は、このように事前判定の結果に基づいて実行される演出であり、ゾーンアイコンは、事前判定の結果に基づいて実行される演出を示唆している。

30

【0313】

[本実施形態の作用効果]

以上説明したように、本実施形態のパチンコ遊技機1では、保留アイコンにゾーンアイコンを付加することにより、ゾーン演出の実行前にゾーン演出が行われることを示唆する。これにより、遊技者の期待感を高めることができる。

【0314】

また、本実施形態では、保留アイコンの表示態様によってゾーン演出が示唆され、保留アイコンによって継続してゾーン演出が示唆される。例えば、ゾーンアイコンが付加された保留アイコンに係る変動以前の変動において、ゾーン演出が開始される場合がある。このため、保留アイコンにゾーンアイコンが付加された場合、その付加された保留が消化されるまでのどのタイミングでゾーンに突入するかといった期待感を抱かせることができる。

40

【0315】

また、本実施形態では、保留アイコンと同様の画像である現在の変動に対応する保留アイコン(当該変動アイコン)が変動中に表示され、変動中においても当該アイコンにゾーンアイコンが付加されることがある。このように、変動開始前にゾーンアイコンが付加されていなかった場合においても、変動中に付加されることがあるため、興趣性を向上させることができる。

【0316】

50

また、本実施形態では、ゾーンアイコンが付加された保留アイコンに係る変動より後の変動において、ゾーン演出が開始される場合がある。このため、ゾーンアイコンが付加された保留に係る変動においてゾーン演出が行われなかった場合でも、その後にゾーン演出が行われる可能性があり、興趣性を向上させることができる。

【0317】

[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。

【0318】

例えば、ゾーンアイコンが付加された保留に係る変動の前にゾーン演出を開始し、当該変動の後の変動においてゾーン演出を終了してもよい。すなわち、ゾーンアイコンが付加された保留を含む所定期間においてゾーン演出が実行されてもよい。

【0319】

また、上記実施形態では、ゾーンアイコンが付加されてもゾーン演出が実行されない場合があったが、ゾーンアイコンが付加された場合は必ずゾーン演出が実行されてもよい。

【0320】

また、上記実施形態では、メイン液晶表示装置に保留アイコンを表示したが、サブ液晶表示装置に保留アイコンを表示してもよいし、他の演出媒体で保留の表示や上記ゾーン演出の示唆が行われてもよい。例えば、LEDランプ等を点灯させることによって保留を表示してもよいし、LEDの色や点灯パターンによって上記示唆が行われてもよい。

【0321】

また、上記実施形態では1種2種混合タイプのパチンコ遊技機を想定したが、このタイプに限らず、他の任意のタイプのパチンコ遊技機(1種タイプ等)にも本発明は適用可能である。

【0322】

また、上記実施形態において説明したパチンコ遊技機1の構成は単なる一例に過ぎず、他の構成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。

【0323】

また、上記実施形態では、本発明がパチンコ遊技機に適用された場合を例に説明したが、本発明は、例えばスロットマシン等の他の遊技機にも適用可能である。

【0324】

以上のように、本発明では、以下に示す構成の遊技機であってもよい。なお、括弧書きは上記実施形態における参照符号又はステップ番号を示し、単なる例示にすぎない。

【0325】

本発明の遊技機は、所定の始動領域(11)への遊技媒体の通過を条件として、取得情報(大当たり乱数等)を取得する取得手段(101、S214~S217)と、前記取得情報に基づいて、当たりか否かの当たり判定を行う当たり判定手段(S307)と、図柄表示手段(41)に所定の図柄(特別図柄)を変動表示させてから停止表示させることにより、前記当たり判定の結果が当たりか否かを報知する図柄制御手段(S310、S317)と、前記図柄が変動表示されているときに前記取得手段によって前記取得情報が取得された場合、当該取得情報を前記当たり判定の権利として保留する保留記憶手段(S213~S217)と、前記保留記憶手段に保留された前記当たり判定の権利を示す保留画像を表示する保留画像表示手段(131、S1305)と、前記保留記憶手段に保留された前記当たり判定の権利に対する事前判定を行う事前判定手段(S218、S1304)と、前記事前判定の結果に基づいて、前記図柄の変動に応じた特定演出(ゾーン演出)を実行する特定演出制御手段(S1383)と、前記事前判定の結果に基づいて、当該事前判定の権利よりも前に消化される権利に対応する保留画像を、前記特定演出が実行されるこ

10

20

30

40

50

とを示唆する特定の表示態様で表示させる示唆表示制御手段（S 1 3 4 6）と、を備え、前記特定演出制御手段は、前記特定の表示態様の保留画像に係る前記図柄の変動において、前記特定演出の実行を開始する。

【0326】

上記によれば、事前判定の結果に基づいて実行される特定演出を保留画像の表示態様によって示唆することができ、特定の表示態様の保留画像において特定演出の実行が開始されることを期待させることができる。

【0327】

また、他の構成では、前記特定演出制御手段は、前記特定演出を開始した後、前記事前判定の対象の権利に係る変動において当該特定演出を終了してもよい（S 1 3 2 7、S 1 3 7 3）。

10

【0328】

上記によれば、特定の表示態様の保留画像に係る変動において特定演出を開始させ、その後の変動において特定演出を終了することができる。

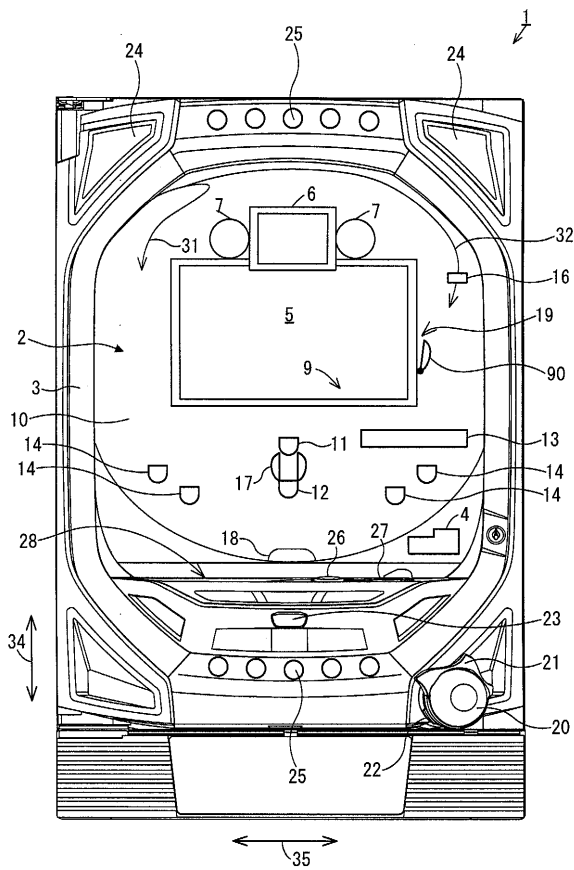
【符号の説明】

【0329】

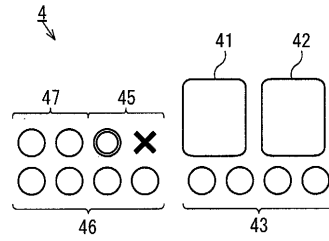
1	パチンコ遊技機（遊技機の一例）	
4	表示器	
5	メイン液晶表示装置	
6	サブ液晶表示装置	20
10	遊技領域	
11	第1始動口	
12	第2始動口	
13	大入賞口	
16	ゲート	
17	電動チューリップ	
19	特定入賞口	
24	スピーカ	
41	第1特別図柄表示器	
42	第2特別図柄表示器	30
51	装飾図柄	
52	保留アイコン	
520	当該保留アイコン	
53	ゾーンアイコン	
54	ゾーン表示画像	
90	羽根部材	
91	案内部材	
92	V入賞口	
93	ハズレ入賞口	
94	スライド部材	40
100	遊技制御基板	
101	メインCPU	
102	メイン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	
140	画像音響制御基板	50

150 ランプ制御基板

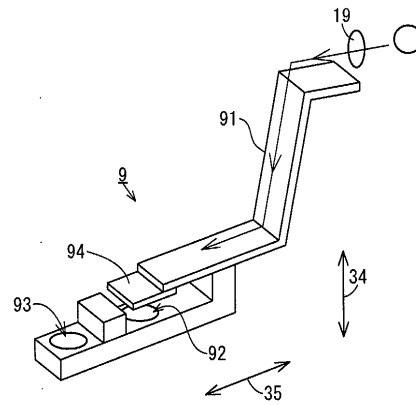
【図1】



【図2】

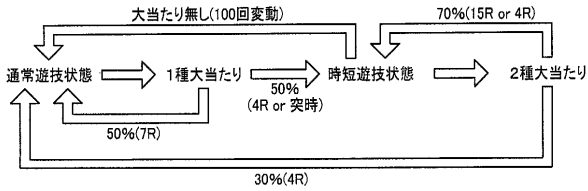


【図3】

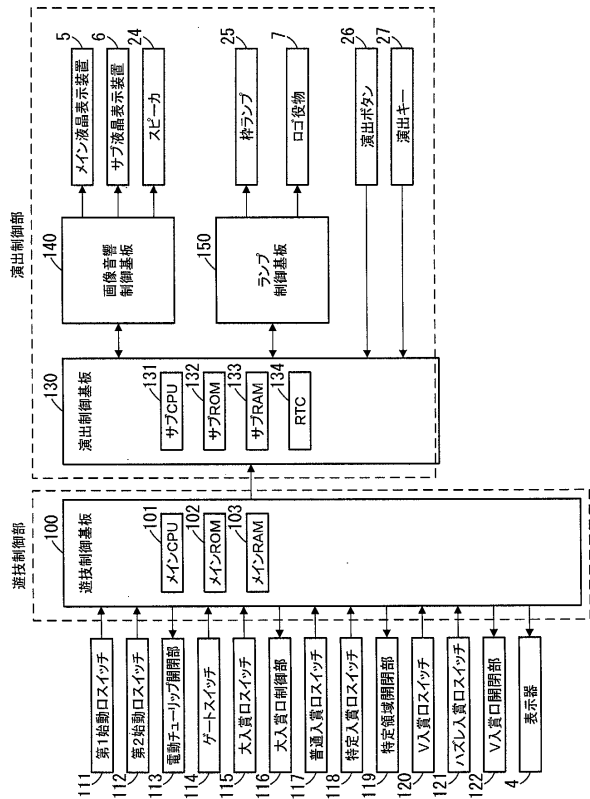




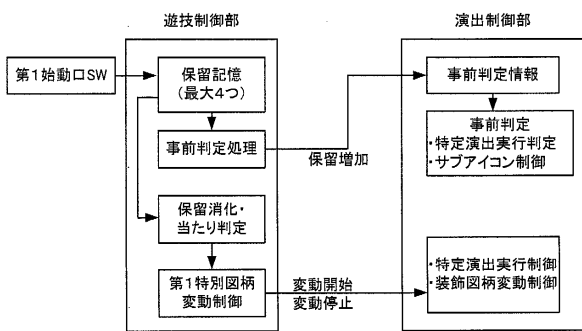
【図4】



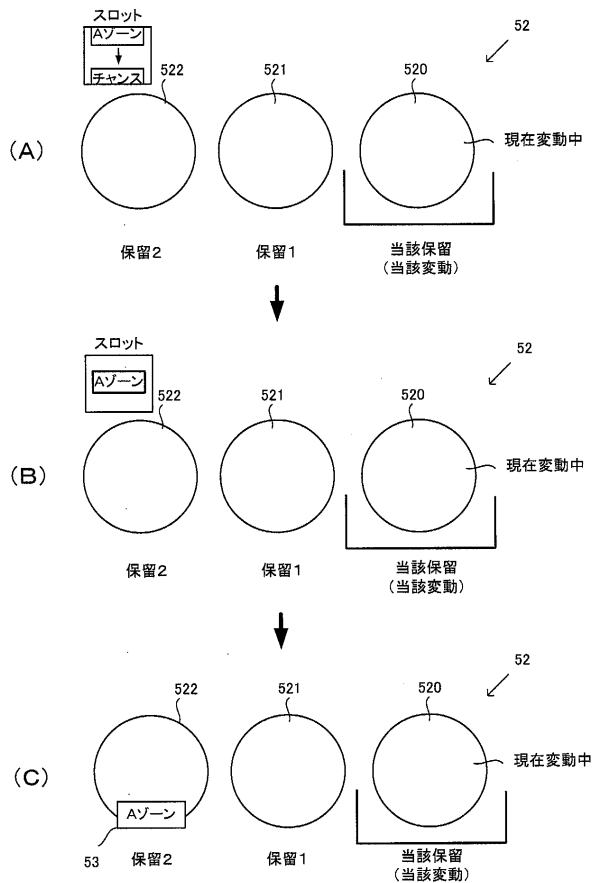
【図5】



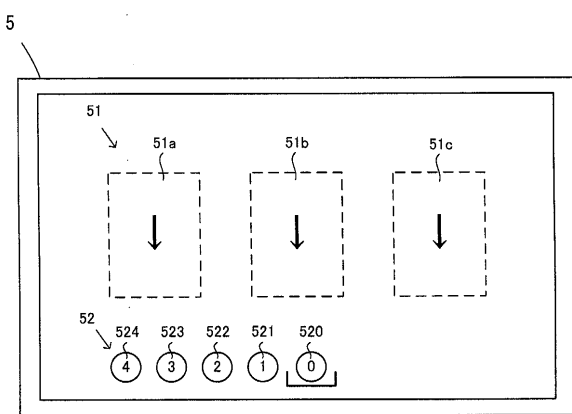
【図6】



【図8】



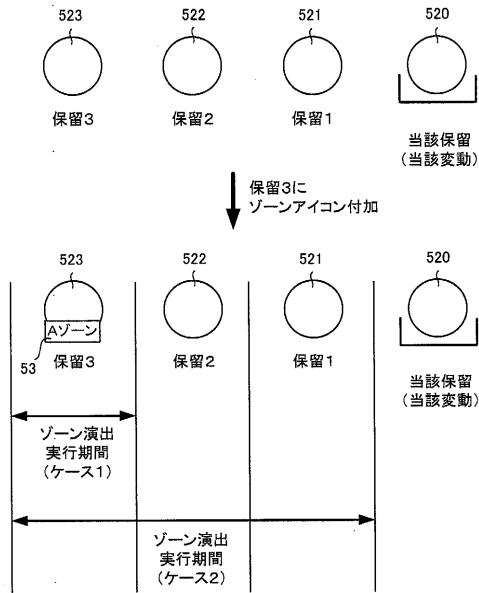
【図7】



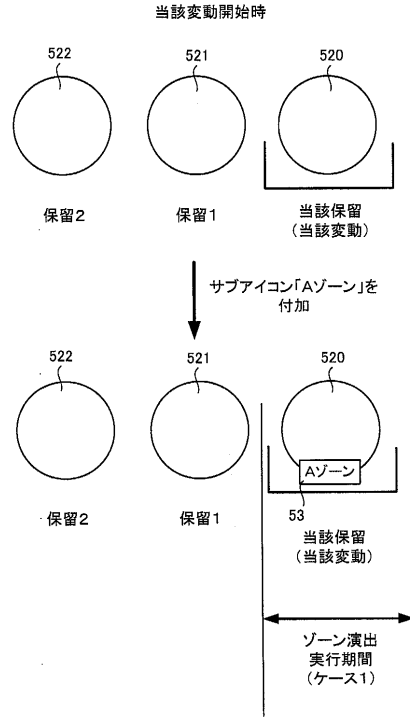
【図9】

サブアイコンの種類	演出内容	信頼度
チャンス	ノーマルリーチ以上	5%
Aゾーン	Aゾーン演出	20%
Bゾーン	Bゾーン演出	50%

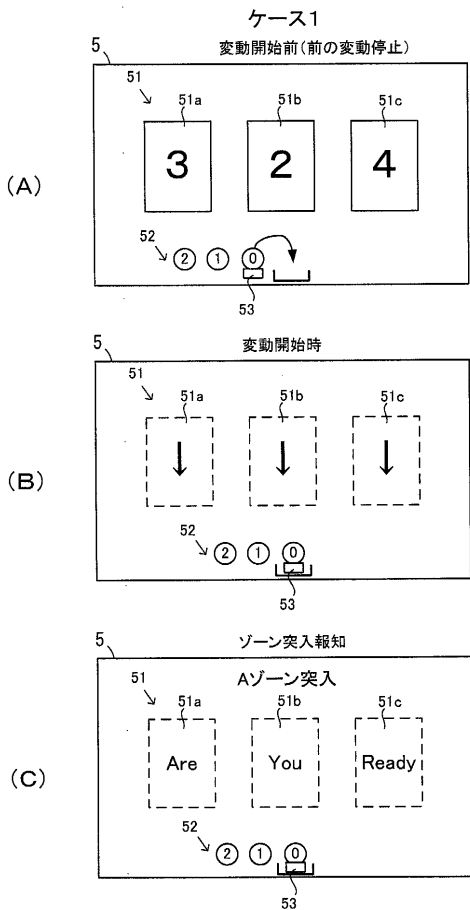
【図10】



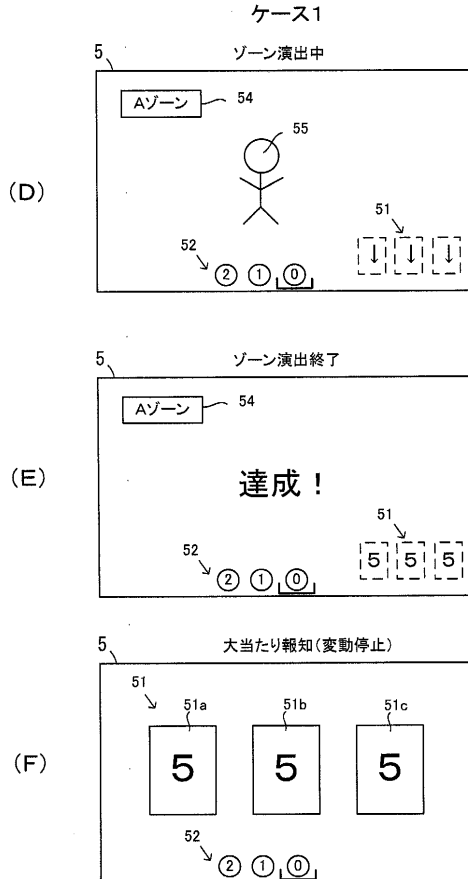
【図11】



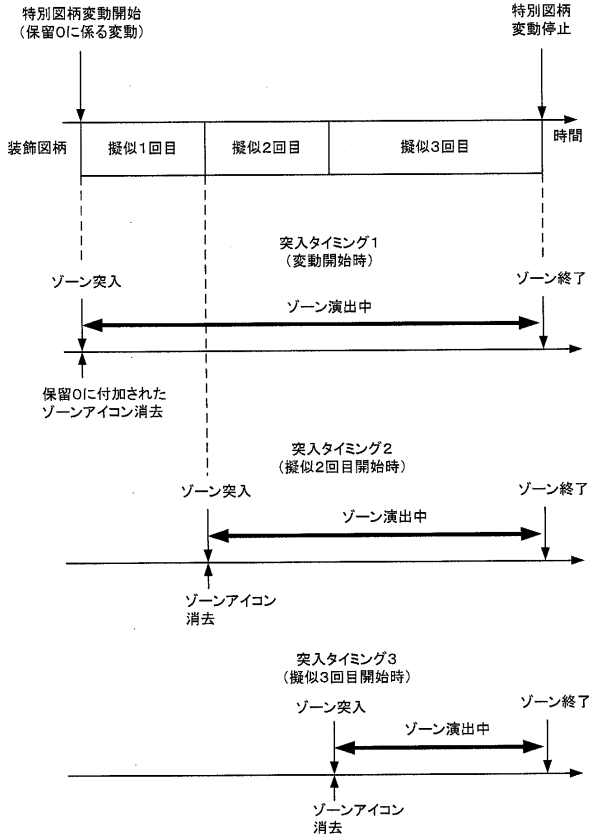
【図12】



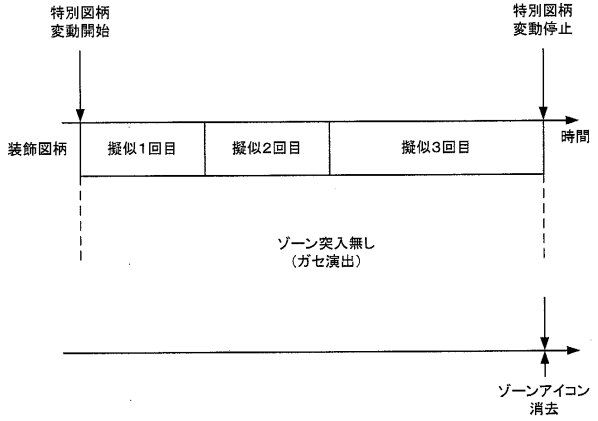
【図13】



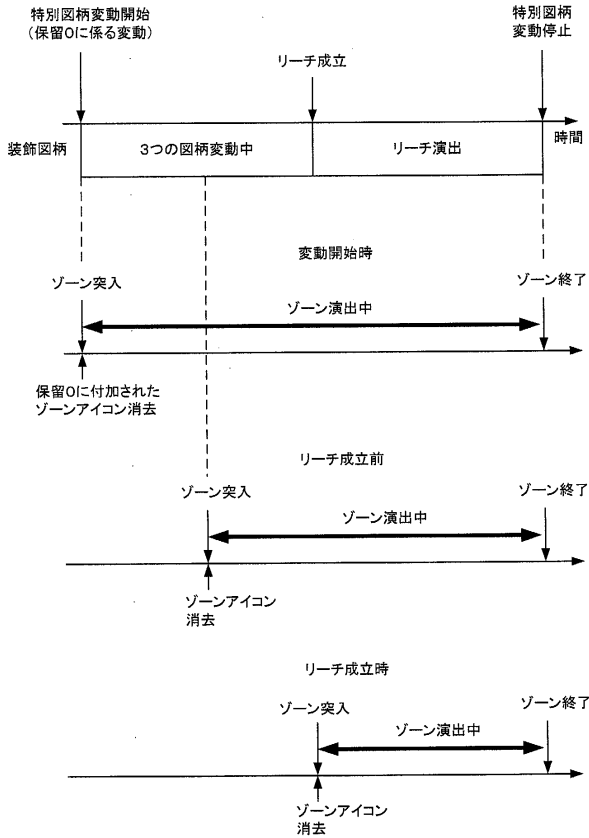
【図14】



【図15】



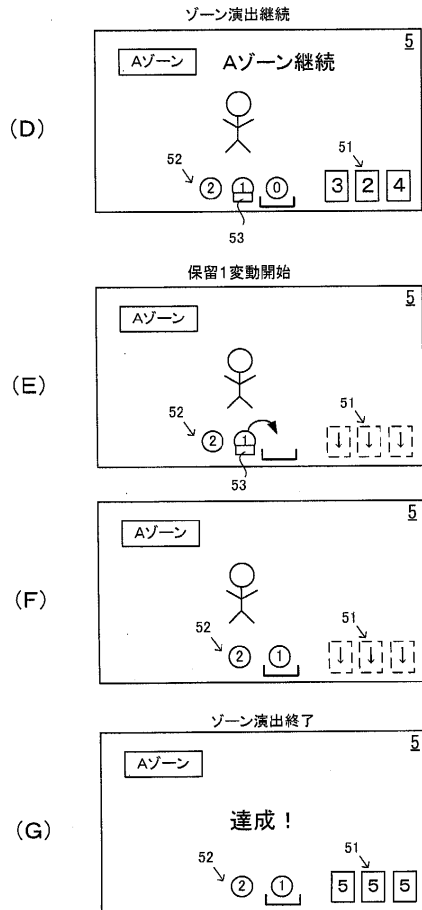
【図16】



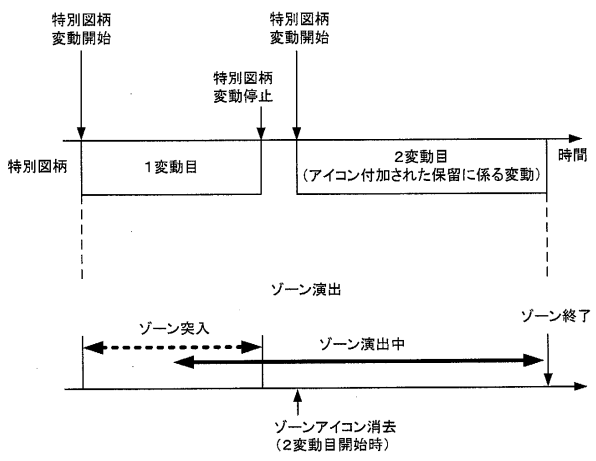
【図17】



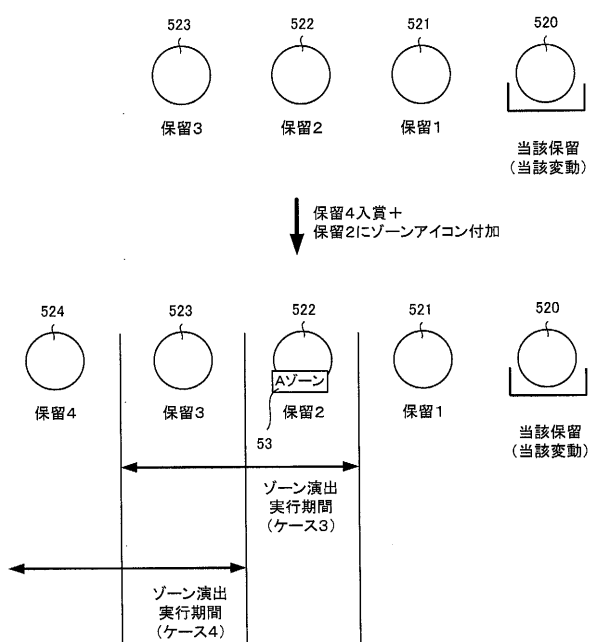
【図18】



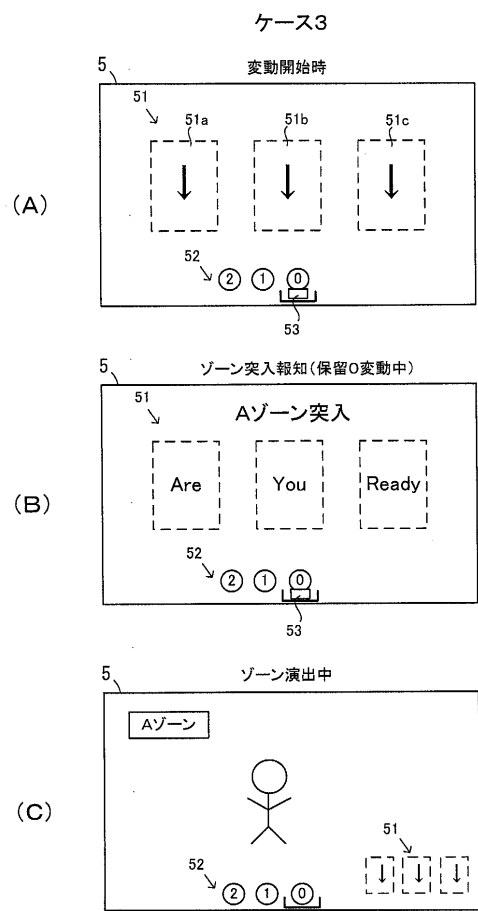
【図19】



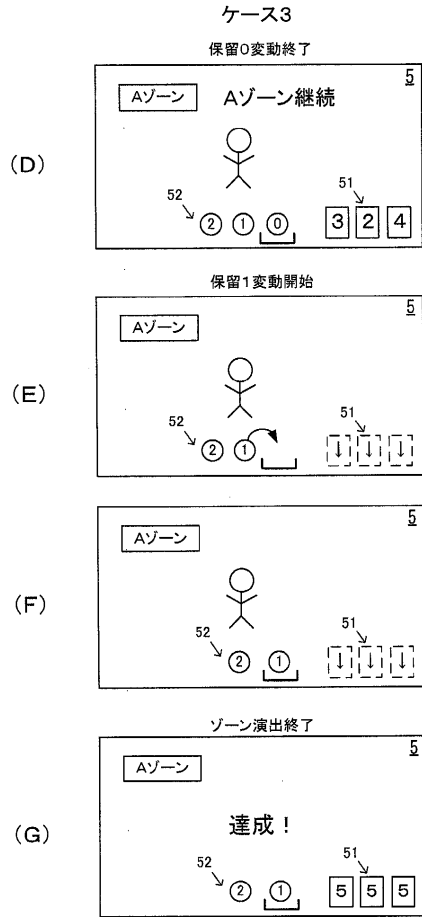
【図20】



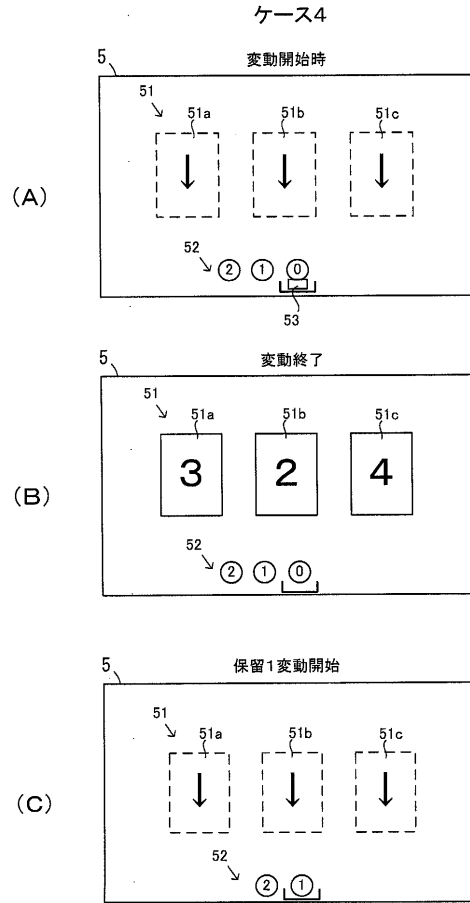
【図21】



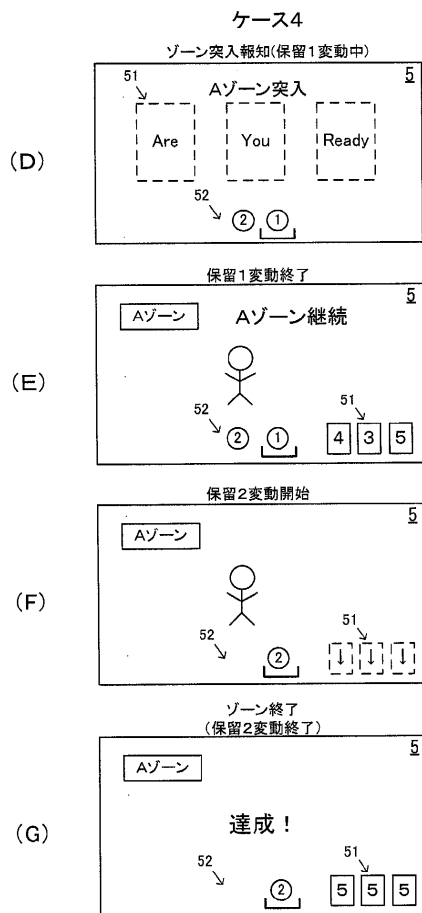
【図22】



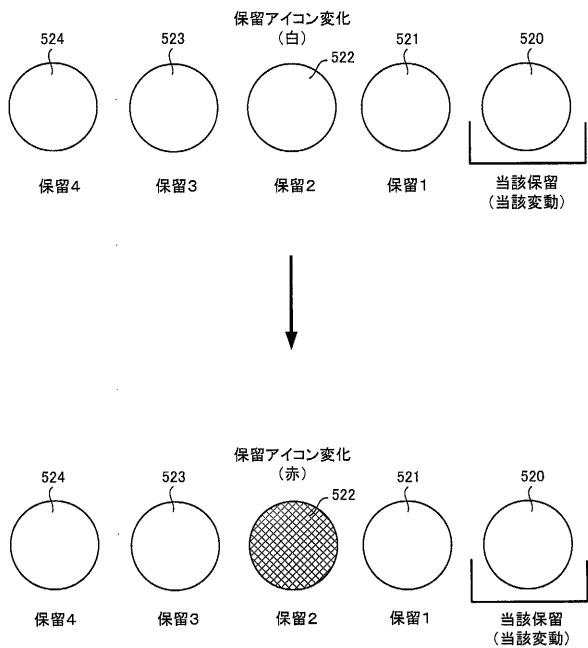
【図23】



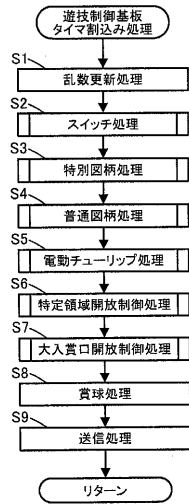
【図24】



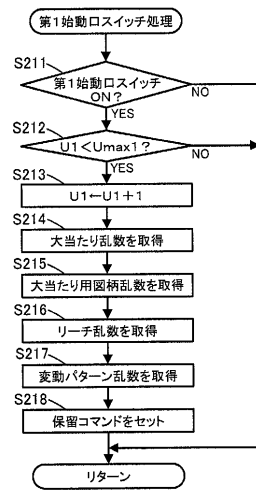
【図25】



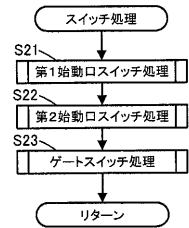
【図26】



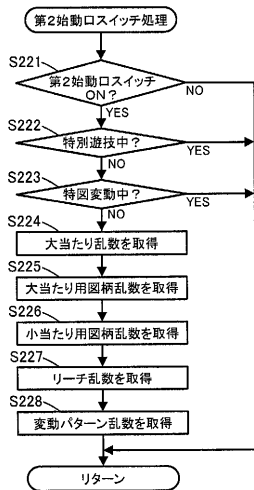
【図28】



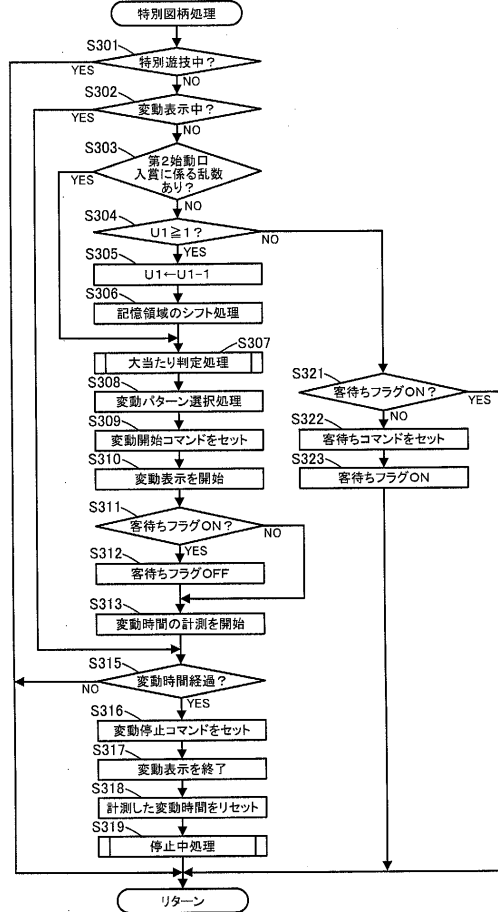
【図27】



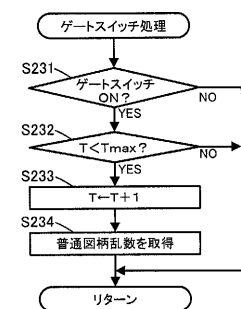
【図29】



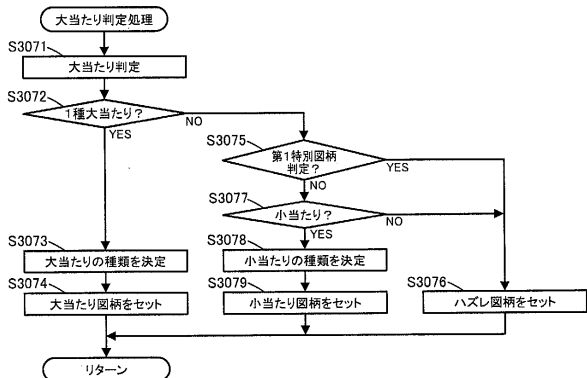
【図31】



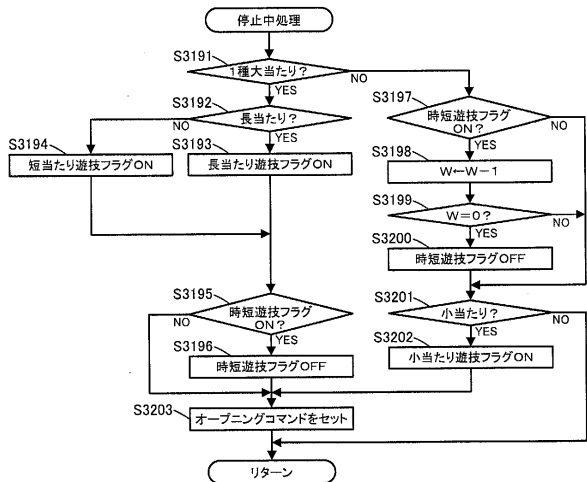
【図30】



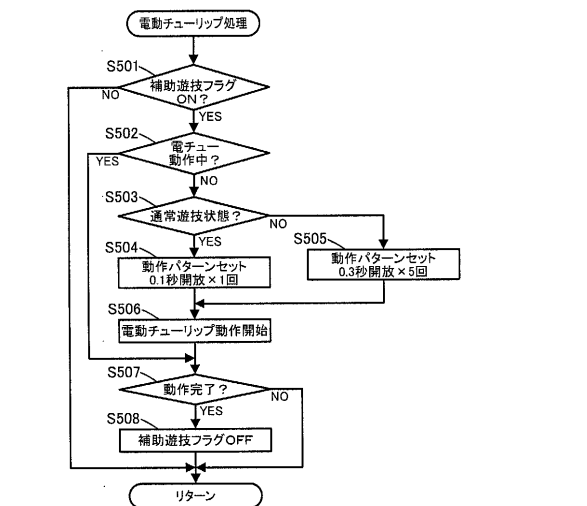
【図32】



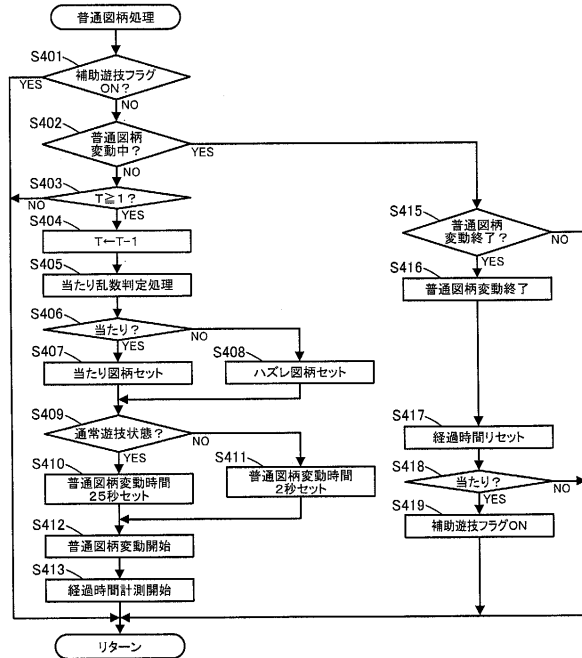
【図33】



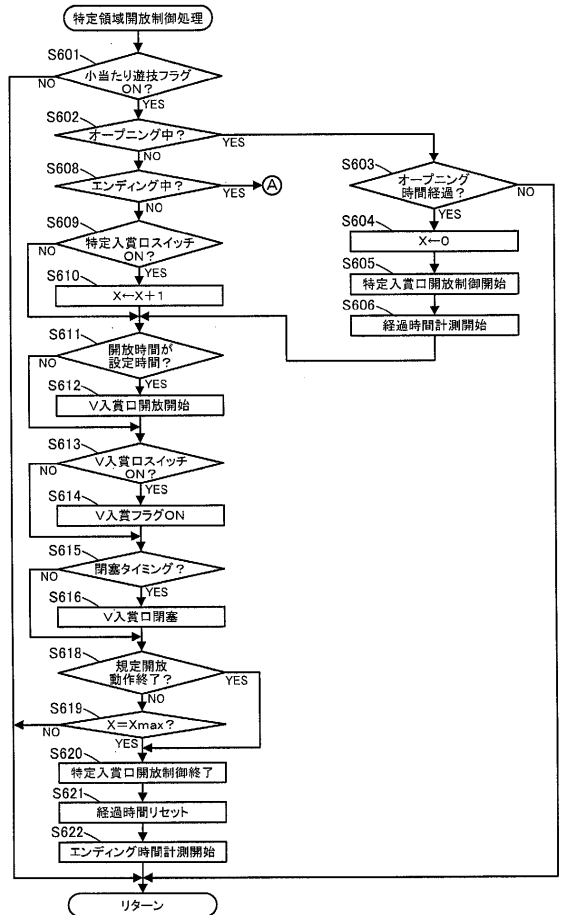
【図35】



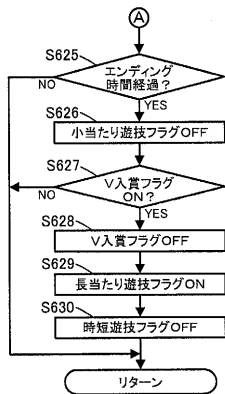
【図34】



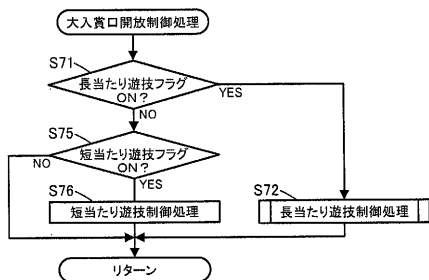
【図36】



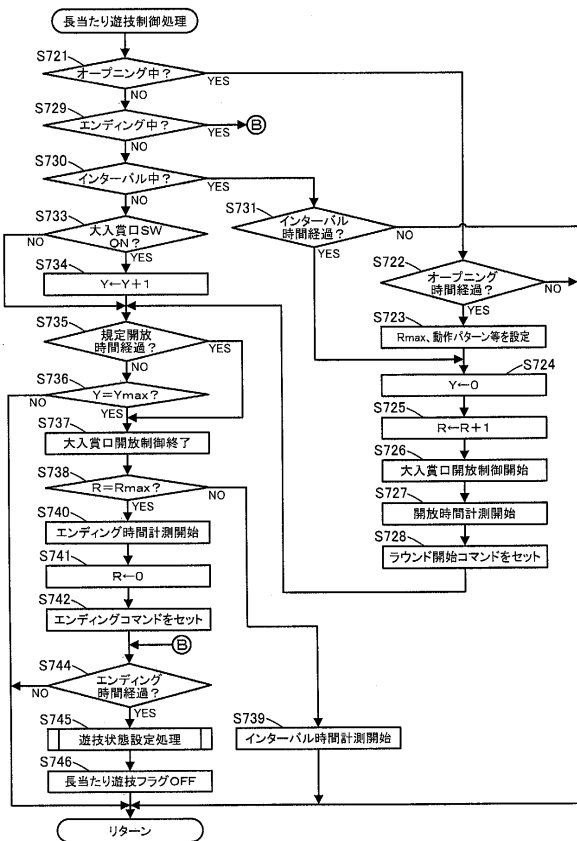
【図37】



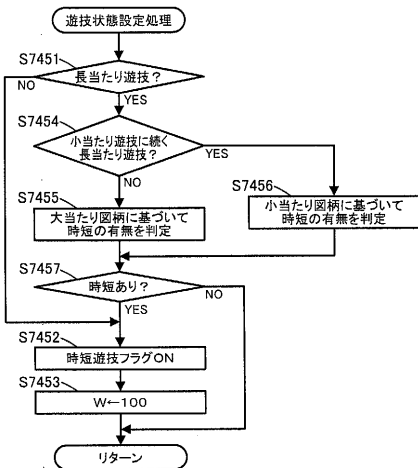
【図38】



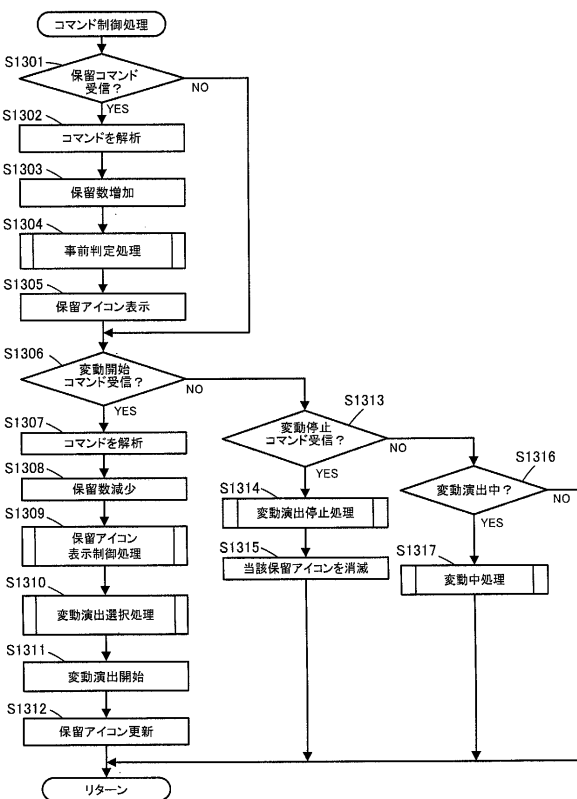
【図39】



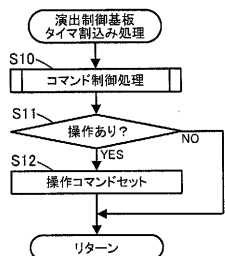
【図40】



【図42】

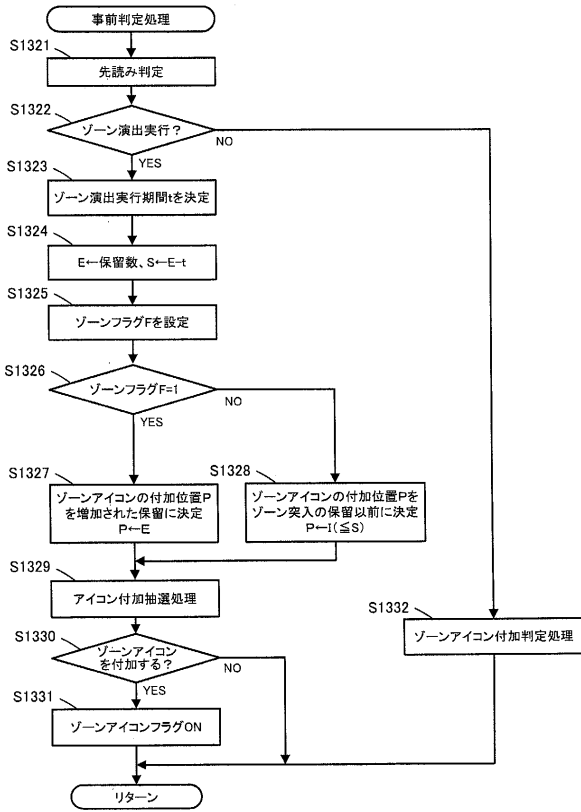


【図41】

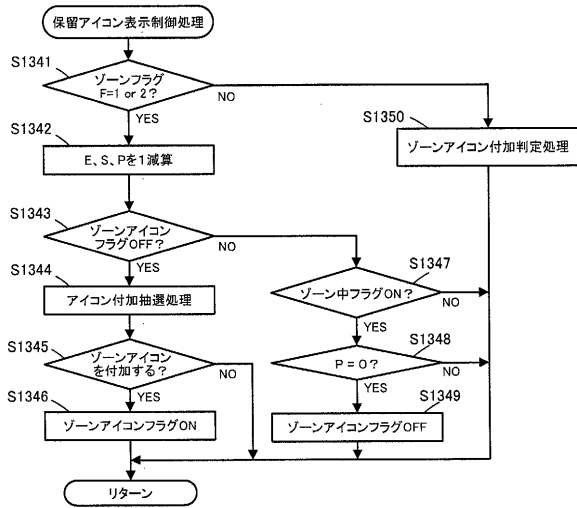




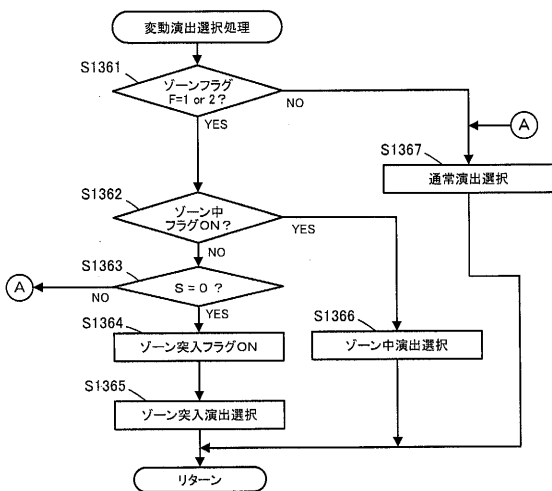
【図43】



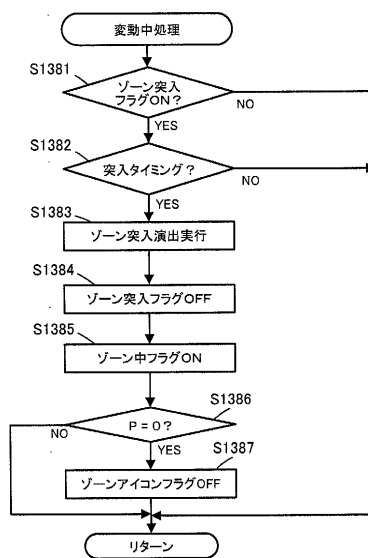
【図44】



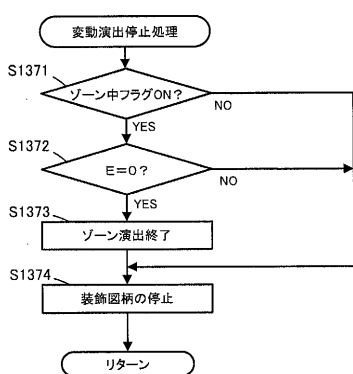
【図45】



【図47】



【図46】



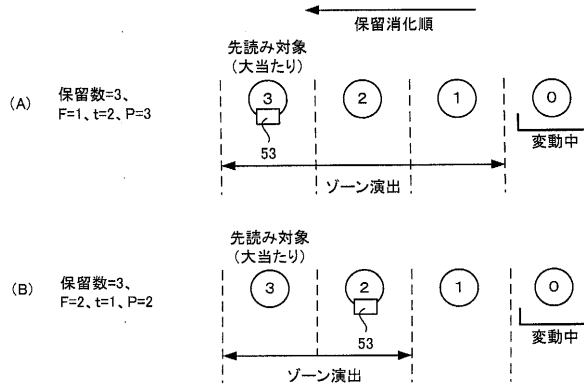
【図48】

ゾーン演出の変動回数	tの値
1変動	0
2変動	1
3変動	2
4変動	3

【図49】

ゾーンフラグF	ゾーン突入タイミング	ケース
0	ゾーン演出無し	-
1	ゾーンアイコンが付加された保留以前にゾーン突入	ケース1またはケース2
2	ゾーンアイコンが付加された保留以後にゾーン突入	ケース3またはケース4

【図50】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2010-194186(JP,A)  
特開2011-000171(JP,A)  
特開2012-061320(JP,A)  
特開2009-261738(JP,A)  
特開2012-071121(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02