

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6173981号
(P6173981)

(45) 発行日 平成29年8月2日 (2017.8.2)

(24) 登録日 平成29年7月14日 (2017.7.14)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 42 頁)

(21) 出願番号 特願2014-153147 (P2014-153147)
 (22) 出願日 平成26年7月28日 (2014.7.28)
 (62) 分割の表示 特願2013-28977 (P2013-28977)
 の分割
 原出願日 平成25年2月18日 (2013.2.18)
 (65) 公開番号 特開2015-13131 (P2015-13131A)
 (43) 公開日 平成27年1月22日 (2015.1.22)
 審査請求日 平成27年12月2日 (2015.12.2)

(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 服部 孝志
 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 澤田 真治

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】

第1条件の成立に基づいて、第1取得情報を取得する第1取得手段と、
 第2条件の成立に基づいて、第2取得情報を取得する第2取得手段と、
 始動条件が成立すると、前記第1取得情報又は前記第2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判定手段と、

前記始動条件が成立すると、図柄表示手段に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第1取得手段によって前記第1取得情報が取
 得された場合、当該第1取得情報を記憶して前記特別遊技判定の権利として保留する第1
 保留記憶手段と、

前記図柄が変動表示されているときに前記第2取得手段によって前記第2取得情報が取
 得された場合、当該第2取得情報を記憶して前記特別遊技判定の権利として保留する第2
 保留記憶手段と、

前記始動条件が成立する前に、前記第1取得手段によって取得された第1取得情報に基
 づいて、特別遊技を行うか否かの判定（以下、第1事前判定）を行う第1事前判定手段と
 、

前記始動条件が成立する前に、前記第2取得手段によって取得された第2取得情報に基
 づいて、特別遊技を行うか否かの判定（以下、第2事前判定）を行う第2事前判定手段と
 、

10

20

前記始動条件の成立に応じて、前記第1保留記憶手段又は前記第2保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利を消化させ、かつ、前記第2保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利を、前記第1保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利よりも優先させて消化させる保留消化手段と、

前記第1事前判定の結果に基づいて、当該第1事前判定に対応する前記図柄の変動を対象変動として、当該対象変動を含む複数の図柄変動にわたって行われる第1特定演出と当該第1特定演出よりも前記特別遊技が行われる期待度の高い第2特定演出とを含む複数の特定演出のうちの少なくとも何れか1の特定演出を実行可能な特定演出制御手段と、を備え、

前記特定演出制御手段は、前記第1特定演出が行われているときに前記第2取得情報が取得されて前記第2保留記憶手段によって記憶された場合において、当該第2取得情報に基づく前記第2事前判定の結果が前記特別遊技を行う判定結果である場合、前記第1特定演出に代えて第2特定演出を実行可能であり、前記第1特定演出がおこなわれているときに前記第2取得情報が取得されない場合であっても、前記第1事前判定の結果に基づいて、前記第2特定演出を実行可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄の変動開始前に事前判定を行い、当該事前判定の結果に基づいて演出を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、図柄の複数の変動表示にわたる連続演出を行う遊技機が存在する。例えば、特許文献1に記載の遊技機では、低信頼度ゾーン演出中の第1演出をおこなう変動表示中に特殊演出がおこなわれた後、第2演出をおこなう変動表示が終了するまでの間に、低信頼度ゾーン演出から高信頼度ゾーン演出に変更する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2013-13676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、上述した従来の遊技機では、低信頼度ゾーン演出から高信頼度ゾーン演出への変更は、ある始動領域への遊技媒体の通過に基づいて行われるものであり、別の始動領域への遊技媒体の通過に応じて演出制御が行われるものではない。

【0005】

それ故、本発明の目的は、ある始動領域への遊技媒体の通過に基づく特定の演出中に、別の始動領域への遊技媒体の通過に応じた演出制御を行う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】

【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、第1条件の成立に基づいて、第1取得情報を取得する第1取得手段と、第2条件の成立に基づいて、第2取得情報を取得する第2取得手段と、始動条件が成立すると、前記第1取得情報又は前記第2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判定手段と、前記始動条件が成立すると、図柄表示手段に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第1取得手段によって前記第1取

10

20

30

40

50

得情報が取得された場合、当該第 1 取得情報を記憶して前記特別遊技判定の権利として保留する第 1 保留記憶手段と、前記図柄が変動表示されているときに前記第 2 取得手段によって前記第 2 取得情報が取得された場合、当該第 2 取得情報を記憶して前記特別遊技判定の権利として保留する第 2 保留記憶手段と、前記始動条件が成立する前に、前記第 1 取得手段によって取得された第 1 取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定（以下、第 1 事前判定）を行う第 1 事前判定手段と、前記始動条件が成立する前に、前記第 2 取得手段によって取得された第 2 取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定（以下、第 2 事前判定）を行う第 2 事前判定手段と、前記始動条件の成立に応じて、前記第 1 保留記憶手段又は前記第 2 保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利を消化させ、かつ、前記第 2 保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利を、前記第 1 保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利よりも優先させて消化させる保留消化手段と、前記第 1 事前判定の結果に基づいて、当該第 1 事前判定に対応する前記図柄の変動を対象変動として、当該対象変動を含む複数の図柄変動にわたって行われる第 1 特定演出と当該第 1 特定演出よりも前記特別遊技が行われる期待度の高い第 2 特定演出とを含む複数の特定演出のうちの少なくとも何れか 1 の特定演出を実行可能な特定演出制御手段と、を備え、前記特定演出制御手段は、前記第 1 特定演出が行われているときに前記第 2 取得情報が取得されて前記第 2 保留記憶手段によって記憶された場合において、当該第 2 取得情報に基づく前記第 2 事前判定の結果が前記特別遊技を行う判定結果である場合、前記第 1 特定演出に代えて第 2 特定演出を実行可能であり、前記第 1 特定演出がおこなわれているときに前記第 2 取得情報が取得されない場合であっても、前記第 1 事前判定の結果に基づいて、前記第 2 特定演出を実行可能である。

10

20

【 0 0 0 8 】

また、他の構成では、前記第 2 特定演出は、前記第 1 特定演出がおこなわれているときに前記第 2 取得情報が取得されない場合であっても、前記第 1 取得情報に基づいて実行可能であってもよい。

【 発明の効果 】

【 0 0 0 9 】

本発明によれば、第 1 特定演出の実行中に、第 2 始動領域への遊技媒体の通過に応じて取得された第 2 取得情報に基づいて、第 2 特定演出を行うことができる。

30

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 0 】

【 図 1 】パチンコ遊技機 1 の概略正面図

【 図 2 】パチンコ遊技機 1 の一部を示す概略平面図

【 図 3 】図 1 における表示器 4 の拡大図

【 図 4 】パチンコ遊技機 1 の制御装置の構成例を示すブロック図

【 図 5 】本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 において行われる連続演出（ゾーン演出）を説明するための図

【 図 6 】ゾーン演出の種類を示す図

【 図 7 】液晶表示器 5 において行われる A ゾーン演出の一例を示す図

40

【 図 8 】A ゾーン演出の実行中に B ゾーン演出が行われる様子を示す図

【 図 9 】第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞に応じて行われた A ゾーン演出中に第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した場合の演出制御を示す図

【 図 1 0 】本実施形態のパチンコ遊技機 1 の普通図柄判定の結果を示す図

【 図 1 1 】本実施形態のパチンコ遊技機 1 の大当たりの種類を示す図

【 図 1 2 】第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞に応じて A ゾーンに突入し、A ゾーン演出中に第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞したことに応じて B ゾーンに突入する様子を示す図

【 図 1 3 】第 1 始動口 1 1 への入賞に応じた A ゾーン演出と、第 2 始動口 1 2 への入賞に応じた B ゾーン演出とを示す図

【 図 1 4 】第 1 特図用演出としての A ゾーン演出が行われている間に、第 2 始動口 1 2 に

50

遊技球が入賞した場合における演出制御の一例を示す図

【図 15】第 2 特図用演出としての B ゾーン演出が行われている場合に、第 2 特別図柄判定の権利の保留が全て消化された後においても B ゾーン演出が継続する場合を示す図

【図 16】遊技制御部 100 によって実行されるメイン処理の一例を示すフローチャート

【図 17】図 16 のステップ S2 における始動口スイッチ処理の詳細フローチャート

【図 18】図 16 のステップ S3 におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャート

【図 19】図 16 におけるステップ S4 の特別図柄処理を示す詳細フローチャート

【図 20】図 19 のステップ S407 の大当たり判定処理の詳細を示すフローチャート

【図 21】図 19 のステップ S408 の変動パターン設定処理の詳細を示すフローチャート

10

【図 22】図 19 のステップ S416 の停止中処理を示す詳細フローチャート

【図 23】図 16 のステップ S5 の普通図柄処理を示す詳細フローチャート

【図 24】図 16 のステップ S6 の大入賞口処理を示す詳細フローチャート

【図 25】図 24 のステップ S612 の遊技状態設定処理を示す詳細フローチャート

【図 26】図 16 の電動チューリップ処理の詳細フローチャート

【図 27】演出制御部 130 において行われる処理の詳細を示すフローチャート

【図 28】図 27 のステップ S1001 におけるコマンド制御処理の詳細フローチャート

【図 29】図 28 のステップ S1302 の事前判定処理の詳細を示すフローチャート

【図 30】図 28 のステップ S1304 の変動開始処理の詳細を示すフローチャート

【図 31】図 30 のステップ S1344 のゾーン演出処理の詳細を示すフローチャート

20

【図 32】図 28 のステップ S1306 の変動終了処理の詳細を示すフローチャート

【図 33】図 28 ~ 図 32 の処理が行われた場合の演出制御の一例を示す図

【図 34】図 28 ~ 図 32 の処理が行われた場合の演出制御の他の例を示す図

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明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 及び図 2 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。図 2 は、パチンコ遊技機 1 の一部を示す概略平面図である。図 1 に例示されるように、パチンコ遊技機 1 は、入賞や判定（抽選）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。

30

【0013】

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、上皿 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。

40

【0014】

上皿 28 は、発射装置へ供給される遊技球及び賞球を溜めるものである。この上皿 28 の下方には、賞球を溜める下皿 29 が設けられている。この下皿 29 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、下皿 29 の下面の一部が開口されて、下皿 29 に溜まった遊技球が下皿 29 の下方に配置された不図示の箱に落下する。

【0015】

50

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。

【0016】

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、第 1 ゲート 15、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

10

【0017】

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上皿 28 又は下皿 29 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。

【0018】

第 1 始動領域としての第 1 始動口 11 は、常時開放されている始動口であり、第 2 始動領域としての第 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。

20

【0019】

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（抽選）を総称して「特別図柄判定（特別図柄抽選）」と呼ぶものとする。

30

【0020】

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、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。

【0021】

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。

40

【0022】

第 2 始動口 12 は、図 1 に例示されるように、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、遊技球が第 1 ゲート 15 又は第 2 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通過し

50

難し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通過し易い状態となる。なお、以下の説明では、第 1 ゲート 15 又は第 2 ゲート 16 に対する遊技球の通過を条件として実行される判定（抽選）を「普通図柄判定（抽選）」と呼ぶものとする。

【0023】

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（抽選）が行われることはない。

【0024】

[パチンコ遊技機 1 の演出手段の構成例]

10

図 1 に例示されるように、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、液晶表示器 5、可動役物 7、スピーカ 24、盤ランプ 25、及び回転演出装置 38、39 が設けられている。また、枠部材 3 には、図 1 には示されていない枠ランプ 37（図 4 参照）が内蔵されている。

【0025】

液晶表示器 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。液晶表示器 5 には、例えば、特別図柄判定の判定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、特別図柄判定が保留されている数だけ表示される保留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。なお、画像表示装置は、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。

20

【0026】

可動役物 7 は、遊技盤 2 に対して可動に構成されており、例えば、所定の方向に移動したり、内蔵された発光素子（例えば LED）を発光させたりすることによって各種の演出を行う。可動役物 7 は、第 1 始動口 11 又は第 2 始動口 12 への遊技球の入賞に応じて動作する。

【0027】

盤ランプ 25 及び枠ランプ 37 は、点灯又は点滅のパターンの変更、発光色の変更等の光による各種の演出を行う。回転演出装置 38、39 は、内蔵された発光素子と発光素子の周辺を回転する回転体とによって各種の演出を行う。スピーカ 24 は、液晶表示器 5 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。

30

【0028】

[パチンコ遊技機 1 の操作手段の構成例]

図 2 に例示されるように、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、遊技者が選択操作を行う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 の操作に応じた演出が行われる場合がある。

【0029】

[表示器 4 の構成例]

40

図 3 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 3 に例示されるように、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、第 2 特別図柄保留表示器 44、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。

【0030】

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。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

50

によって第２特別図柄判定の判定結果を報知する。第１特別図柄表示器４１及び第２特別図柄表示器４２には、判定図柄として、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す大当たり図柄、又は特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【００３１】

第１特別図柄保留表示器４３は、第１特別図柄判定の保留数を表示する。第２特別図柄保留表示器４４は、第２特別図柄判定の保留数を表示する。

【００３２】

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。普通図柄表示器４５の点灯パターンによって普通図柄の結果が当たりか否か（短開放当たり、長開放当たり、ハズレの何れか）が報知される。普通図柄保留表示器４６は、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。

【００３３】

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。

【００３４】

〔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。

【００３５】

以下、図４を参照しつつ、パチンコ遊技機１の制御装置の構成について説明する。ここで、図４は、パチンコ遊技機１の制御装置の構成例を示すブロック図である。図４に示されるように、パチンコ遊技機１の制御装置は、判定（抽選）の実行や大当たり遊技の制御、演出制御部１３０へのコマンド送信処理等を制御する遊技制御部１００、遊技制御部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部１３０、画像や音による演出を制御する画像音響制御部１４０、および各種のランプや可動役物７による演出を制御するランプ制御部１５０を備えている。また、図４に示す他に、パチンコ遊技機１は、賞球の払い出しを制御する払出制御部（図示せず）も備えている。

【００３６】

〔遊技制御部１００の構成〕

遊技制御部１００は、ＣＰＵ１０１、ＲＯＭ１０２、およびＲＡＭ１０３を備えている。ＣＰＵ１０１は、ＲＯＭ１０２に記憶されたプログラムに基づいて、内部抽選や当選の判定等の払い出し賞球数に関連する各種の演算処理を行う。ＲＡＭ１０３は、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またはデータ処理などの作業領域として使用される。

【００３７】

遊技制御部１００には、第１始動口スイッチ（ＳＷ）１１１、第２始動口スイッチ（ＳＷ）１１２、電動チューリップ開閉部１１３、ゲートスイッチ（ＳＷ）１１４、大入賞口スイッチ（ＳＷ）１１５、大入賞口制御部１１６、普通入賞口スイッチ（ＳＷ）１１７、および表示器４が接続されている。

【００３８】

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部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部１００に出力する。電動チューリップ開閉部１１３は、遊技制御部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１５

10

20

30

40

50

又はゲート１６を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御部１００に出力する。大入賞口スイッチ１１５は、遊技球が大入賞口１３に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部１００に出力する。大入賞口制御部１１６は、遊技制御部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部１００に出力する。

【００３９】

遊技制御部１００の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、または普通入賞口スイッチ１１７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部に指示し、払出制御部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

【００４０】

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、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、特別図柄判定の結果が当たりになると、大入賞口制御部１１６を介して大入賞口１３の開閉させることによって、特別遊技を実行する。また、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、普通図柄判定の結果が当たりになると、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を動作させることによって、第２始動口１２を一時的に開放する。

20

【００４１】

また、ＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動開始や変動停止を示す情報を演出制御部１３０に送信する。また、ＣＰＵ１０１は、特別図柄抽選の当選確率の変動設定や、普通図柄抽選の当選確率の変動設定に関する情報を演出制御部１３０に送信する。また、ＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動時間の短縮設定を示すデータ、第１始動口１１または第２始動口１２に遊技球が入賞したことを通知するための情報等を演出制御部１３０に送信する。

【００４２】

また、ＣＰＵ１０１は、表示器４に対して、以下のような処理を実行する。すなわち、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄判定を実行すると、第１特別図柄表示器４１に特別図柄を変動表示させた後にその判定結果を示す特別図柄を停止表示させる。また、ＣＰＵ１０１は、第２特別図柄判定を実行すると、第２特別図柄表示器４２に特別図柄を変動表示させた後にその判定結果を示す特別図柄を停止表示させる。また、ＣＰＵ１０１は、普通図柄判定を実行すると、普通図柄表示器４５に普通図柄を変動表示させた後にその判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。

30

【００４３】

また、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄判定の保留数を第１特別図柄保留表示器４３に表示させ、第２特別図柄判定の保留数を第２特別図柄保留表示器４４に表示させ、普通図柄判定の保留数を普通図柄保留表示器４６に表示させる。また、ＣＰＵ１０１は、パチンコ遊技機１の遊技状態を遊技状態表示器４７に表示させる。

40

【００４４】

[演出制御部１３０の構成]

演出制御部１３０は、ＣＰＵ１３１、ＲＯＭ１３２、ＲＡＭ１３３、およびＲＴＣ（リアルタイムクロック）１３４を備えている。ＣＰＵ１３１は、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。ＲＡＭ１３３は、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またはデータ処理などの作業領域として使用される。ＲＴＣ１３４は、現時点の日時を計測する。

【００４５】

50

演出制御部 130 は、遊技制御部 100 から送られる特別図柄判定の結果等を示すデータに基づいて、演出内容を設定する。その際、演出ボタン 26 または演出キー 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。演出制御部 130 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部 140 およびランプ制御部 150 に送信する。

【0046】

[画像音響制御部 140 の構成]

画像音響制御部 140 は、CPU 141、ROM 142、および RAM 143 を備えている。CPU 141 は、ROM 142 に記憶されたプログラムに基づいて、演出内容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、画像音響制御部 140 は、液晶表示器 5 に表示される演出画像を生成する VDP (Video Display Processor)、およびスピーカ 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。CPU 141 は、演出制御部 130 からのコマンドおよび ROM 142 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 および音響 DSP に出力することによって、VDP および音響 DSP の動作を制御する。

10

【0047】

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、CPU 141 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。

20

【0048】

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、および描画エンジンによって描画された演出画像を液晶表示器 5 に出力する出力回路を有している。描画エンジンは、CPU 141 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液晶表示器 5 に出力する。

【0049】

[ランプ制御部 150 の構成]

30

ランプ制御部 150 は、CPU 151、ROM 152、および RAM 153 を備えている。CPU 151 は、ROM 152 に記憶されたプログラムに基づいて、盤ランプ 25 や枠ランプ 37、および可動役物 7 の動作を制御する際の演算処理を行う。RAM 153 は、CPU 151 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またはデータ処理などの作業領域として使用される。

【0050】

ROM 152 には、発光パターンデータおよ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 37、盤ランプ 25、および可動役物 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、可動役物 7 の動作パターンを示すデータである。

40

【0051】

CPU 151 は、ROM 152 に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部 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 153 に読み出して、盤ランプ 25、枠ランプ 37、および可動役物 7 の発光素子の発光を制御する。また、CPU 151 は、ROM 152 に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御部 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 153 に読み出して、可動役物 7 を動作させるためのモータの駆動を制御する。

【0052】

[本実施形態の遊技機の演出概要]

次に、本実施形態のパチンコ遊技機 1 における演出について説明する。本実施形態のパ

50

チンコ遊技機 1 では、複数の特別図柄の変動にわたる連続演出（ゾーン演出）が行われる。

【 0 0 5 3 】

本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、特別図柄の変動中や特別遊技が行われている間に、第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞すると、入賞した始動口に応じて第 1 特別図柄判定又は第 2 特別図柄判定の権利が保留される。保留された権利は、所定の順番にしたがって消化される。特別図柄判定の権利が消化されると、特別図柄が変動開始し、所定時間経過後に停止することによって、特別図柄判定の結果が報知される。

【 0 0 5 4 】

図 5 は、本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 において行われる連続演出（ゾーン演出）を説明するための図である。

10

【 0 0 5 5 】

図 5 では、保留 5 2 1 と、保留 5 2 2 と、保留 5 2 3 とが示されている。保留 5 2 1 と、保留 5 2 2 と、及び、保留 5 2 3 は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞にかかる特別図柄判定（第 1 特別図柄判定）の権利の保留を示す。これらは、保留 5 2 1、保留 5 2 2、保留 5 2 3 の順で消化される。

【 0 0 5 6 】

ここで、ゾーン演出は、複数の特別図柄の変動にわたって行われる一連の演出である。例えば、図 5 に示すように、保留 5 2 1 に係る変動、保留 5 2 1 に係る変動、及び、保留 5 2 1 に係る変動の 3 回の特別図柄の変動にわたって、ゾーン演出が行われる場合がある。ゾーン演出中は、液晶表示器 5 においてゾーン演出中であることを示す特別な背景画像が表示される。本実施形態では、複数のゾーン演出が用意されている。

20

【 0 0 5 7 】

図 6 は、ゾーン演出の種類を示す図である。図 6 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、A ゾーン演出と、B ゾーン演出とが用意されている。A ゾーン演出中は、専用の背景画像が表示されたり、専用のキャラクタ画像が表示されたりする。A ゾーン演出が行われることは、その演出が行われている間に大当たりとなる期待度（確率）が比較的高いことを示す。具体的には、A ゾーン演出の最終変動において大当たりとなる期待度が、例えば 3 0 % に設定される。

【 0 0 5 8 】

30

また、B ゾーン演出が行われると、A ゾーン演出よりも高い確率で大当たりとなる。例えば、B ゾーン演出の最終変動において大当たりとなる期待度が、5 0 % に設定される。

【 0 0 5 9 】

図 7 は、液晶表示器 5 において行われる A ゾーン演出の一例を示す図である。図 7（A）に示すように、液晶表示器 5 には、装飾図柄 5 1 と、現在変動中の第 1 特別図柄判定の権利を示す保留 5 2 0（保留画像 5 2 0）と、保留 5 2 1～保留 5 2 3（保留画像 5 2 1～保留画像 5 2 3）と、第 1 背景画像 5 5 とが表示される。また、液晶表示器 5 には、保留消化領域 5 4 が設けられる。

【 0 0 6 0 】

40

装飾図柄 5 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 又は第 2 特別図柄表示器 4 2 において特別図柄が変動することに応じて変動し、特別図柄が停止することに応じて停止する。装飾図柄 5 1 は、左領域 5 1 a に表示される左装飾図柄と、中領域 5 1 b に表示される中装飾図柄と、右領域 5 1 c に表示される右装飾図柄とによって構成される。装飾図柄 5 1 が大当たりを示す態様で停止した場合、大当たりとなる。

【 0 0 6 1 】

保留画像 5 2 1 は、第 1 特別図柄判定の権利の保留に対応する画像であり、現在の特別図柄の変動が終了した後に、保留消化領域 5 4 に移動して、当該保留画像 5 2 1 に係る特別図柄判定の権利が消化されて、特別図柄の変動が開始される。保留画像 5 2 2 は、第 1 特別図柄判定の権利の保留に対応する画像であり、保留画像 5 2 1 に係る特別図柄の変動が終了した後に消化される。保留画像 5 2 3 は、第 1 特別図柄判定の権利の保留に対応す

50

る画像であり、保留画像 5 2 2 に係る特別図柄の変動が終了した後に消化される。

【 0 0 6 2 】

第 1 背景画像 5 5 は、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が通常遊技状態であるときに背景として表示される画像である。装飾図柄 5 1 や保留画像 5 2 0 ~ 保留画像 5 2 3 は、この背景画像に重畳して表示される。なお、通常遊技状態のときに表示される第 1 背景画像 5 5 は複数用意されており、所定のタイミングでこれら複数の第 1 背景画像の中から 1 の画像が選択されて、液晶表示器 5 に表示される。

【 0 0 6 3 】

装飾図柄 5 1 が変動開始してから所定時間経過すると、図 7 (B) に示すように A ゾーンに突入したことを示す表示が行われる場合がある。これにより、A ゾーン演出が開始され、第 1 背景画像 5 5 から第 2 背景画像 5 6 に背景画像が切り替えられる。

10

【 0 0 6 4 】

A ゾーン演出中は、A ゾーン演出中であることを示す、「A ゾーン」と書かれたゾーン表示画像 5 8 が表示される (図 7 (C))。その後、現在の特別図柄の変動 (保留画像 5 2 0 に係る変動) が終了して、保留画像 5 2 1 に係る変動が開始される (図 7 (D))。保留画像 5 2 1 に係る特別図柄の変動中も、A ゾーン演出は継続して行われる。さらに、保留画像 5 2 1 に係る特別図柄の変動が終了して、保留画像 5 2 2 に係る特別図柄の変動が開始される (図 7 (E))。所定時間経過すると、保留画像 5 2 2 に係る特別図柄の変動は終了する。図 7 (C) から図 7 (E) にかけては、A ゾーン演出が継続して行われるが、この間では、特別図柄判定の結果は大当たりとはならない。

20

【 0 0 6 5 】

次に、A ゾーン演出中に保留画像 5 2 3 に係る特別図柄の変動が開始されて、所定時間経過後に当該変動が終了する (図 7 (F))。この保留画像 5 2 3 に係る特別図柄の変動において、図 7 (F) に示すように 3 つの同種の装飾図柄がそろって大当たりとなる場合がある。なお、保留画像 5 2 3 に係る特別図柄の変動が開始されてから所定時間の間は A ゾーンであることの表示 (第 2 背景画像 5 6 及びゾーン表示画像 5 8 の表示) が行われ、左右の領域に同種の装飾図柄 (例えば、「7」図柄) がそろってリーチが成立した後は、ゾーン表示画像 5 8 が消滅するとともに第 2 背景画像 5 6 からリーチ演出用の背景画像に切り替えられてもよい。

【 0 0 6 6 】

30

なお、図 7 と同様の流れで通常の演出から B ゾーン演出に突入する場合があるが、通常の演出から B ゾーン演出に突入する場合については説明を省略する。

【 0 0 6 7 】

本実施形態では、A ゾーン演出の実行中に B ゾーン演出が行われる場合がある。図 8 は、A ゾーン演出の実行中に B ゾーン演出が行われる様子を示す図である。

【 0 0 6 8 】

図 8 (A) に示すように、装飾図柄 5 1 が変動開始してから所定時間経過すると、A ゾーンに突入したことを示す表示が行われ (図 8 (B))、第 1 背景画像 5 5 から第 2 背景画像 5 6 に背景画像が切り替えられる。A ゾーン演出中は、「A ゾーン」と書かれたゾーン表示画像 5 8 が表示される (図 8 (C))。

40

【 0 0 6 9 】

その後、現在の特別図柄の変動が終了して、保留画像 5 2 1 に係る変動が開始されると、B ゾーンに突入したことを示す表示が行われる場合がある (図 8 (D))。B ゾーンに突入すると、第 2 背景画像 5 6 から第 3 背景画像 5 7 に背景画像が切り替えられる。図 8 (E) に示すように、B ゾーン演出中は、「B ゾーン」と書かれたゾーン表示画像 5 8 が表示される。

【 0 0 7 0 】

このように、A ゾーン演出中に B ゾーンに突入する場合がある (ゾーン昇格が行われる場合がある)。B ゾーンに突入することは、大当たりに対する期待度がさらに高いことを示す。A ゾーン演出中に B ゾーン演出を実行することにより、遊技者の期待感を高めるこ

50

とができる。

【 0 0 7 1 】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、第 1 特別図柄判定の権利よりも第 2 特別図柄判定の権利の方が優先的に消化される。すなわち、第 1 特別図柄判定の権利が保留されている状態で、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した場合、当該第 2 始動口 1 2 への入賞に係る第 2 特別図柄判定の権利が先に消化される。

【 0 0 7 2 】

本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞に応じて A ゾーンに突入し、当該 A ゾーン演出の実行中に第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した場合、第 2 特別図柄の変動中にゾーン昇格が行われる。

10

【 0 0 7 3 】

図 9 は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞に応じて行われた A ゾーン演出中に第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した場合の演出制御を示す図である。

【 0 0 7 4 】

図 9 に示すように、保留 5 2 1 に対応する第 1 特別図柄の変動中であって、第 1 特別図柄判定の権利が 2 つ（保留 5 2 2、保留 5 2 3）保留されている場合において、A ゾーン演出中であるとする。この保留 5 2 1 に対応する第 1 特別図柄の変動中に、第 2 始動口 1 2 に遊技球が 3 個入賞した場合、当該入賞に係る第 2 特別図柄判定の権利が 3 つ保留される。図 9 に示す 3 つの三角印の保留 5 3 1、保留 5 3 2、及び、保留 5 3 3 は、第 2 特別図柄判定の権利の保留を示す。

20

【 0 0 7 5 】

第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した場合、入賞に応じて取得された各種乱数（後述する大当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数等）に基づいて、事前判定が行われる。この事前判定において、例えば、第 2 特別図柄判定の 3 つ目の保留 5 3 3 が所定の結果であった場合（例えば、保留 5 3 3 が大当たりである場合や保留 5 3 3 に係る特別図柄の変動において期待度の高い所定の演出が行われる場合）、ゾーン昇格が行われる。すなわち、図 9 に示すように、保留 5 2 1 に対応する第 1 特別図柄の変動が終了して、保留 5 3 1 に対応する第 2 特別図柄の変動中に、B ゾーンに突入する。

【 0 0 7 6 】

このように、本実施形態では、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞に応じて行われた A ゾーン演出中に、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した場合、A ゾーンから B ゾーンへの昇格が行われる場合がある。

30

【 0 0 7 7 】

本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、普通図柄判定の結果に第 2 始動口 1 2 を長開放する長開放当たりと、第 2 始動口 1 2 を短開放する短開放当たりの 2 種類の当たりがある。図 1 0 は、本実施形態のパチンコ遊技機 1 の普通図柄判定の結果を示す図である。

【 0 0 7 8 】

図 1 0 に示すように、通常遊技状態（時短無し遊技状態）において、普通図柄判定の結果が短開放当たりとなった場合、電動チューリップ 1 7 が作動して第 2 始動口 1 2 が 0 . 1 秒 × 1 回だけ開放される。この場合、第 2 始動口 1 2 の開放時間が非常に短いため、遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞する可能性は低い。一方、普通図柄判定の結果が長開放当たりとなった場合、電動チューリップ 1 7 が作動して第 2 始動口 1 2 が 5 . 6 秒 × 1 回だけ開放される。この場合、第 2 始動口 1 2 の開放時間が比較的長いため、遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞する可能性は高く、比較的高い確率で複数の遊技球が入賞する。

40

【 0 0 7 9 】

なお、通常遊技状態において普通図柄判定の結果が当たりとなる確率は、例えば、1 / 1 0 に設定され、このうちの 9 0 / 1 0 0 の割合で短開放当たりとなり、1 0 / 1 0 0 の割合で長開放当たりとなる。このため、通常遊技状態において、長開放当たりとなる確率は、1 / 1 0 0 となる。なお、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が時短有り遊技状態の場合は、普通図柄判定で当たりとなる確率は、例えば、9 / 1 0 に設定され、当たりとなった場

50

合には、第2始動口12は1.8秒間×3回開放される。

【0080】

また、本実施形態では、第1始動口11に入賞した場合よりも第2始動口12に入賞した場合の方が、遊技者にとって有利に構成される。図11は、本実施形態のパチンコ遊技機1の大当たりの種類を示す図である。

【0081】

図11に示すように、第1始動口11に入賞して大当たりとなった場合、60/100の割合で長大当たりAになり、40/100の割合で短大当たりとなる。長大当たりAとなった場合は、大入賞口13が最大で30秒間開放する1ラウンド（以下、「R」と表記する）の遊技が8R行われる。具体的には、長大当たりAとなった場合は、1ラウンドの遊技において、遊技球が大入賞口13に10個入賞するまで、又は、開放から30秒経過するまで、大入賞口13が開放される。これにより、遊技者は多量の賞球を獲得することができる。また、短大当たりとなった場合は、大入賞口13が0.1秒間開放する1Rの遊技が2Rだけ行われる。短大当たりとなった場合は、大入賞口13の総開放時間が短い
10

【0082】

一方、第2始動口12に入賞して大当たりとなった場合、50/100の割合で長大当たりBになり、50/100の割合で長大当たりAになる。長大当たりBとなった場合は、大入賞口13が最大で30秒間開放する1Rの遊技が16R行われる。長大当たりBでは、長大当たりAよりも大入賞口13の総開放時間が長い
20

【0083】

このように、第2始動口12に入賞して大当たりになった方が、第1始動口11に入賞して大当たりになるよりも多くの賞球を獲得する可能性が高く、遊技者にとって有利である。

【0084】

本実施形態では、Aゾーン演出中に第2始動口12に遊技球が入賞した場合、Bゾーンに突入する。第2始動口12に遊技球が入賞した方が遊技者にとって有利であり、また、Bゾーン演出の方がAゾーン演出よりも大当たりとなる期待度が高い。このため、Bゾーンに昇格した場合、遊技者はより期待感をもって遊技を行うことができる。
30

【0085】

図12は、第1始動口11への遊技球の入賞に応じてAゾーンに突入し、Aゾーン演出中に第2始動口12に遊技球が入賞したことに
40

【0086】

図12に示すように、第1特別図柄判定の権利として保留画像521～保留画像523が表示されており、保留画像520に対応する第1特別図柄の変動中に、Aゾーンに突入する（図12（B））。その後、保留画像520に対応する第1特別図柄の変動中に、第2始動口12に遊技球が3個入賞して第2特別図柄判定の権利が3つ（保留画像531～保留画像533）保留されたとする（図12（C））。
40

【0087】

その後、保留画像520に対応する第1特別図柄が停止して、保留画像531に対応する第2特別図柄の変動が開始し、変動開始から所定時間経過すると、Bゾーンに突入する（図12（D））。なお、第1始動口12に遊技球が入賞した時点（保留画像520に対応する第1特別図柄の変動中）でBゾーン演出に突入してもよい。保留画像531に対応する第2特別図柄が停止して、保留画像532に対応する第2特別図柄が変動している間も、Bゾーン演出中となる（図12（E））。そして、保留画像533に対応する第2特別図柄の変動中に、3つの同種の装飾図柄がそろって大当たりとなる場合がある。

【0088】

以上のように、本実施形態では、第1始動口11への入賞に応じてAゾーンが行われ、
50

当該 A ゾーンの実行中に第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した場合、ゾーン昇格が行われて B ゾーンに突入する場合がある。また、第 1 始動口 1 1 への入賞に応じて A ゾーンが行われている間に、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞しない場合でも、大当たりとなる可能性が A ゾーンよりも高いことを報知するために、ゾーン昇格が行われて B ゾーンに突入する場合がある。

【 0 0 8 9 】

なお、第 2 始動口 1 2 への入賞に応じて A ゾーンに突入し、当該 A ゾーン演出中に、B ゾーンに突入してもよい。

【 0 0 9 0 】

また、上記実施形態では、A ゾーン演出及び B ゾーン演出は、第 1 始動口 1 1 及び第 2 始動口 1 2 への入賞に応じて行われた。他の実施形態では、A ゾーン演出は第 1 特別図柄用の演出であり、B ゾーン演出は第 2 特別図柄用の演出であってもよい。

【 0 0 9 1 】

図 1 3 は、第 1 始動口 1 1 への入賞に応じた A ゾーン演出と、第 2 始動口 1 2 への入賞に応じた B ゾーン演出とを示す図である。図 1 3 に示すように、A ゾーン演出は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞に応じて行われる第 1 特図用演出であり、第 1 始動口 1 1 への入賞に係る複数の第 1 特別図柄の変動に応じて行われる演出である。B ゾーン演出は、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞に応じて行われる第 2 特図用演出であり、第 2 始動口 1 2 への入賞に係る複数の第 2 特別図柄の変動に応じて行われる演出である。

【 0 0 9 2 】

図 1 4 は、第 1 特図用演出としての A ゾーン演出が行われている間に、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した場合における演出制御の一例を示す図である。

【 0 0 9 3 】

図 1 4 に示すように、第 1 始動口 1 1 への入賞に応じて A ゾーン演出が行われて、当該 A ゾーン演出中に第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した場合において、第 2 特別図柄が変動開始しても A ゾーン演出が継続してもよい。すなわち、保留された第 1 特別図柄判定の権利（保留 5 2 1 ~ 保留 5 2 3）の中に A ゾーン演出を実行させる契機となった保留がある場合（すなわち、大当たりに対する期待度の高い演出が行われる場合）、A ゾーン演出が開始される。その A ゾーン演出中に第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄判定の権利が保留される（保留 5 3 1 ~ 保留 5 3 3）。第 2 特別図柄判定の権利は、第 1 特別図柄判定の権利よりも優先的に消化されるため、次に消化されるのは保留 5 3 1 である。

【 0 0 9 4 】

ここで、保留 5 3 1 ~ 保留 5 3 3 の中に B ゾーン演出を実行させる契機となる保留がある場合（大当たりに対する期待度の高い演出が行われる場合）、B ゾーンに突入させずに、A ゾーン演出を継続して行ってもよい。この場合において、図 1 4 に示すように、第 2 特別図柄判定の権利の保留が全て消化されると A ゾーン演出は終了してもよい。また、第 2 特別図柄判定の権利の保留が全て消化されても、A ゾーン演出の開始時点で保留されていた第 1 特別図柄判定の権利が全て消化されるまで（保留 5 2 3 に対応する第 1 特別図柄の変動が終了するまで）、A ゾーン演出が継続してもよい。

【 0 0 9 5 】

図 1 5 は、第 2 特図用演出としての B ゾーン演出が行われている場合に、第 2 特別図柄判定の権利の保留が全て消化された後においても B ゾーン演出が継続する場合を示す図である。

【 0 0 9 6 】

図 1 5 に示すように、例えば、第 1 特別図柄の変動中であって第 1 特別図柄判定の権利が 2 つ（保留 5 2 2 及び保留 5 2 3）の保留されている場合において、第 2 始動口 1 2 に遊技球が 3 個入賞して、第 2 特別図柄判定の権利が 3 つ（保留 5 3 1 ~ 保留 5 3 3）保留されたとする。この場合において、保留 5 3 1 に対応する第 2 特別図柄の変動中に通常の演出から B ゾーン演出に突入する場合がある。このとき、保留 5 3 3 に対応する第 2 特別

10

20

30

40

50

図柄の変動が終了した後においてもBゾーン演出が継続してもよい。具体的には、Bゾーン演出の開始時点で保留されていた保留523に対応する第1特別図柄の変動が終了するまでBゾーン演出が継続してもよい。

【0097】

なお、上記Aゾーン演出およびBゾーン演出は、1の特別図柄の変動において行われてもよい。すなわち、1回の特別図柄の変動中にゾーンに突入して当該変動においてゾーン演出が終了してもよい。

【0098】

以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機1では、第1始動口11に遊技球の入賞したことに基づいて、複数の第1特別図柄の変動にわたって行われる第1特定演出(Aゾーン演出)が実行される。第1特定演出の実行中に、第2始動口12に遊技球が入賞したことに基づいて、第1特定演出に代えて第2特定演出(Bゾーン演出)が実行される。

【0099】

[遊技制御部100によるメイン処理]

次に、図16を参照しつつ、遊技制御部100によって実行されるメイン処理について説明する。ここで、図16は、遊技制御部100によって実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御部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に示されている一連の処理を割り込みにより一定時間(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部100の処理は、ROM102に記憶されているプログラムをCPU101が実行することによって行われる。

【0100】

まず、遊技制御部100のCPU101は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、およ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)。ここで、大当たり乱数は、特別図柄判定の結果が大当たりか、ハズレかを決定するための乱数である。図柄乱数は、特別図柄判定の結果が大当たりであった場合に、大当たりの種類(16R確変大当たり、10R通常大当たり等)を決定するための乱数である。リーチ乱数は、特別図柄判定の結果がハズレの場合に、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(変動時間)を決定するための乱数である。普通図柄乱数は、普通図柄抽選の当選または落選を決定するための乱数である。大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、および普通図柄乱数は、予め定められた範囲で変動し、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、ステップS1において、上記各乱数が予め設定されている最大値に達した場合は、各乱数はリセットされる。

【0101】

ステップS1に続いて、CPU101は、始動口スイッチ(SW)処理を実行する(ステップS2)。始動口スイッチ処理では、CPU101は、第1始動口スイッチ111又は第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乱数(大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数)について、検知信号が入力された時点の値を取得して、RAM103に記憶する。この始動口スイッチ処理については、図17を参照して、後に詳述する。

【0102】

ステップS2に続いて、CPU101は、ゲートスイッチ(SW)処理を実行する(ステップS3)。ゲートスイッチ処理では、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、検知信号の入力があった場合、ステップS1の処理で更新された普通図柄乱数の値を取得して、RAM103に記憶する。このゲートスイッチ処理については、図18を参照して、後に詳述する。

【0103】

ステップS3に続いて、CPU101は、特別図柄処理を実行する(ステップS4)。

詳細は後述するが、特別図柄処理では、特別図柄判定の結果が大当たりであったか否か、大当たりであった場合の大当たりの種類（大当たり図柄）が判定される。また、CPU 101は、ステップS2の始動口スイッチ処理で取得された乱数を用いて特別図柄判定を実行し、第1特別図柄表示器41または第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特別図柄を停止表示させる。特別図柄処理については、図19を参照して、後に詳述する。

【0104】

ステップS4に続いて、CPU 101は、普通図柄処理を実行する（ステップS5）。普通図柄処理では、CPU 101は、ステップS3のゲートスイッチ処理で取得された普通図柄乱数を用いて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。普通図柄処理については、図23を参照して、後に詳述する。

10

【0105】

ステップS5に続いて、CPU 101は、ステップS4の特別図柄処理における特別図柄判定で大当たりとなった場合に、大入賞口制御部116を介して大入賞口13を開閉する大入賞口処理を実行する（ステップS6）。大入賞口処理については、図24を参照して、後に詳述する。

【0106】

ステップS6に続いて、CPU 101は、電動チューリップ処理を実行する（ステップS7）。電動チューリップ処理では、CPU 101は、ステップS5の普通図柄処理における普通図柄抽選に当選した場合に、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の一对の羽根部材を作動させる。電動チューリップ処理については、図26を参照して、後に詳述する。

20

【0107】

ステップS7に続いて、CPU 101は、遊技球の入賞個数の管理および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）。具体的には、CPU 101は、第1始動口11、第2始動口12、大入賞口13、および普通入賞口14の何れかに遊技球が入賞した場合、入賞した場所に応じた個数の賞球を払い出しする。例えば、CPU 101は、第1始動口11または第2始動口12に遊技球が入賞した場合は、3個の賞球を払い出し、大入賞口13に遊技球が入賞した場合は10個の賞球を払い出す。

30

【0108】

ステップS8に続いて、CPU 101は、出力処理を実行する（ステップS9）。ステップS9の出力処理では、CPU 101は、ステップS2の始動口スイッチ処理やステップS4の特別図柄処理、ステップS6の大入賞口処理等でRAM 103にセットされた各種コマンドを演出制御部130に送信する。

【0109】

[遊技制御部100による始動口スイッチ処理]

次に、図17を参照して、遊技制御部100において実行される始動口スイッチ処理の詳細について説明する。ここで、図17は、図16のステップS2における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。

40

【0110】

図17に示すように、ステップS201において、遊技制御部100のCPU 101は、第1始動口スイッチ111が「ON」になったか否か（第1始動口11に遊技球が入賞したか否か）を判定する。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S201：YES）、RAM 103に記憶されている第1特別図柄判定の保留数U1が、予めROM 102に記憶されている第1特別図柄判定の最大保留数Umax1（例えば、4）未満であるか否かを判定する（ステップS202）。

【0111】

CPU 101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S202：YES）、保留数U1の値を「1」加算した値に更新する（ステップS2

50

03)。そして、CPU101は、ステップS1の処理によって更新した各種乱数（乱数データD1の大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）の値を取得して、RAM103に格納する（ステップS204）。

【0112】

ここでは、第1始動口11に遊技球が入賞したことに応じて取得された各種乱数がRAM103に格納されることにより、ステップS203で保留数U1を増加させた保留玉に係る特別図柄判定の権利が、保留されることになる。詳細は後述するが、保留された特別図柄判定の権利は、ステップS4の特別図柄処理において消化されて、特別図柄が変動表示されて所定時間経過後に停止表示されることにより、当該特別図柄判定の結果が報知される。

10

【0113】

続いて、CPU101は、ステップS204でRAM103に格納された各種乱数に基づいて事前判定処理を実行する（ステップS205）。事前判定処理は、保留された特別図柄判定の権利についての判定処理であり、大当たりか否かや大当たりの種類、変動パターン等を判定して当該判定結果を示す事前判定情報を生成する処理である。その後、CPU101は、事前判定情報を含む保留コマンドをRAM103にセットする（ステップS206）。保留コマンドは、特別図柄判定が保留されたことを通知するためのコマンドであって、図16のステップS9における出力処理において演出制御部130へと送信される。なお、ステップS205の事前判定処理では、ステップS204で取得された各種乱数がそのまま事前判定情報として生成されて、当該事前判定情報が保留コマンドに含められてもよい。

20

【0114】

ステップS201で「NO」と判定した場合、ステップS202で「NO」と判定した場合、又はステップS206の処理を実行した場合、CPU101は、ステップS207の処理を実行する。ステップS207では、CPU101は、第2始動口スイッチ112が「ON」になったか否か（第2始動口12に遊技球が入賞したか否か）を判定する。ここで、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S207：YES）、RAM103に記憶されている第2特別図柄判定の保留数U2が、予めROM102に記憶されている第2特別図柄判定の最大保留数Umax2（例えば、4）未満であるか否かを判定する（ステップS208）。

30

【0115】

CPU101は、保留数U2が最大保留数Umax2未満であると判定した場合（ステップS208：YES）、保留数U2の値を「1」加算した値に更新する（ステップS209）。そして、CPU101は、ステップS1の処理で更新した各種乱数（大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得して、RAM103に格納する（ステップS210）。

【0116】

そして、CPU101は、ステップS210の処理によってRAM103に格納された各種乱数を用いて、上記ステップS205の処理と同様に事前判定処理を実行し（ステップS211）、事前判定情報を含む保留コマンドをRAM103にセットする（ステップS212）。

40

【0117】

ステップS207で「NO」と判定された場合、ステップS208で「NO」と判定された場合、又はステップS212の処理が行われた場合、CPU101は、始動口スイッチ処理を終了して、ゲートスイッチ処理に進める。

【0118】

[遊技制御部100によるゲートスイッチ処理]

図18は、図16のステップS3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18に示されるように、CPU101は、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

50

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 S301）。

【0119】

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 S301：YES）、RAM103に記憶されている普通図柄判定の保留数 G が、普通図柄判定の最大保留数 Gmax（例えば、4）未満であるか否かを判定する（ステップ S302）。

【0120】

CPU101は、保留数 G が最大保留数 Gmax 未満であると判定した場合（ステップ S302：YES）、保留数 G を「1」加算した値に更新し（ステップ S303）、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、RAM103に格納する（ステップ S304）。なお、ステップ S204において格納された普通図柄乱数に対して上記ステップ S205と同様に事前判定処理が行われ、当該事前判定処理の結果が普通図柄の保留コマンドとして演出制御部 130に送信されてもよい。

【0121】

[遊技制御部 100による特別図柄処理]

次に、図 19～図 22を参照しつつ、遊技制御部 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 19は、図 16におけるステップ S4の特別図柄処理を示す詳細フローチャートである。図 20は、図 19のステップ S407の大当たり判定処理の詳細を示すフローチャートである。図 21は、図 19のステップ S408の変動パターン設定処理の詳細を示すフローチャートである。

【0122】

図 19に示されるように、遊技制御部 100の CPU101は、例えば RAM103に記憶されている情報に基づいて、特別遊技中（大当たり遊技中）であるか否かを判定する（ステップ S401）。ここで、特別遊技中であると判定された場合（ステップ S401：YES）、CPU101は、特別図柄処理を終了する。

【0123】

CPU101は、特別遊技中ではないと判定した場合（ステップ S401：NO）、特別図柄が変動表示中であるか否かを判定する（ステップ S402）。ここで、特別図柄が変動表示中ではないと判定した場合（ステップ S402：NO）、RAM103に記憶されている第2特別図柄判定の保留数 U2が「1」以上であるか否かを判定し（ステップ S403）、「1」以上であると判定した場合（ステップ S403：YES）、保留数 U2を「1」減算して保留玉を1だけ消化する（ステップ S404）。

【0124】

CPU101は、保留数 U2が「1」以上ではない（第2特別図柄判定が保留されていない）と判定した場合（ステップ S403：NO）、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し（ステップ S405）、「1」以上であると判定した場合（ステップ S405：YES）、保留数 U1を「1」減算して保留玉を1だけ消化する（ステップ S406）。一方、CPU101は、ステップ S405で保留数 U1が「1」以上でないと判定した場合（ステップ S405：NO）、客待ちコマンドを RAM103に設定して、図 19に示す特別図柄処理を終了する。

【0125】

CPU101は、ステップ S404またはステップ S406の処理に続いて、大当たり判定処理を実行する（ステップ S407）。以下、図 20を参照して、大当たり判定処理について説明する。

【0126】

図 20に示すように、CPU101は、まず、大当たりか否かの判定を行う（ステップ S501）。具体的には、CPU101は、図 19のステップ S404の処理に続いて大当たりか否かの判定を行う場合、ステップ S404の処理で保留数 U2を減算させた保留玉に係る大当たり乱数（ステップ S2の処理で RAM103に格納された大当たり乱数）

10

20

30

40

50

が、ROM 102 に予め記憶されている大当たり乱数の当選値と一致するか否かを判定する。これにより、CPU 101 は、第2特別図柄判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。なお、遊技状態が高確率遊技状態である場合は、通常よりも大当たりと判定される確率が高い。一方、図19のステップS406の処理に続いて大当たりか否かの判定を行う場合、CPU 101 は、ステップS406の処理で保留数U1を減算させた保留玉に係る大当たり乱数（ステップS2の処理でRAM 103 に格納された大当たり乱数）が、ROM 102 に予め記憶されている大当たり乱数の当選値と一致するか否かを判定する。これにより、CPU 101 は、第1特別図柄判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。

【0127】

10

ここで、特別図柄判定の結果が大当たりである場合（ステップS501：YES）、CPU 101 は、上述した大当たり乱数と一緒にステップS2の処理でRAM 103 に格納された図柄乱数に基づいて、図柄乱数判定処理を行う（ステップS502）。具体的には、CPU 101 は、ステップS2の処理でRAM 103 に格納された図柄乱数がROM 102 に予め記憶されている複数種の大当たりのそれぞれに割り当てられた乱数値のいずれと一致するかを判定することにより、大当たりの種類を判定する。そして、CPU 101 は、判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RAM 103 に設定する（ステップS503）。

【0128】

一方、ステップS501において大当たりでないと判定された場合（ステップS501：NO）、CPU 101 は、特別図柄判定の結果がハズレであることを表すハズレ図柄を、設定情報としてRAM 103 に設定する（ステップS504）。

20

【0129】

ステップS503の処理、またはステップS504の処理の後、CPU 101 は、大当たり判定処理を終了して、図19の特別図柄処理に処理を戻す。

【0130】

図19に戻り、ステップS407の大当たり判定処理に続いて、CPU 101 は、変動パターン設定処理を実行する（ステップS408）。以下、図21を参照して、変動パターン設定処理について説明する。

【0131】

30

図21に示すように、CPU 101 は、ステップS407の大当たり判定処理の結果が大当たりであったか否かを判定する（ステップS510）。CPU 101 は、ステップS407の大当たり判定処理において大当たりと判定した場合（ステップS510：YES）には、大当たり用の変動パターンテーブルをRAM 103 にセットする（ステップS511）。大当たり用の変動パターンテーブルには、変動時間が30秒、60秒、90秒、120秒等の変動パターンが記憶されている。

【0132】

一方、ステップS407の大当たり判定処理において大当たりでないと判定した場合（ステップS510：NO）、すなわち、ステップS407の大当たり判定処理においてハズレと判定した場合、CPU 101 は、リーチ乱数判定処理を行う（ステップS512）。リーチ乱数判定処理では、CPU 101 は、大当たり判定処理に使用された大当たり乱数と一緒にRAM 103 に格納されたリーチ乱数が、ROM 102 に予め記憶されている値と一致するか否かを判定する。当該判定結果に基づいて、CPU 101 は、リーチ演出を行うか否かを決定する（ステップS513）。そして、CPU 101 は、リーチ演出を行うと決定した場合（ステップS513：YES）にはリーチ用の変動パターンテーブルをセットする（ステップS514）。リーチ用の変動パターンテーブルには、変動時間が30秒、60秒、90秒、120秒等の変動パターンが記憶されている。CPU 101 は、リーチ演出を行わないと判定した場合（ステップS513：NO）にはハズレ用の変動パターンテーブルをセットする（ステップS515）。ハズレ用の変動パターンテーブルには、4秒、8秒、12秒等の変動パターンが記憶されている。

40

50

【 0 1 3 3 】

ステップ S 5 1 1、ステップ S 5 1 4、またはステップ S 5 1 5 の処理の後、C P U 1 0 1 は、変動パターン乱数判定処理を行う（ステップ S 5 1 6）。具体的には、ステップ S 5 1 6 において、C P U 1 0 1 は、セットした変動パターンテーブルを用いて、上述した大当たり乱数（ステップ S 4 0 7 の判定処理で用いられた大当たり乱数）と一緒にステップ S 2 の処理で R A M 1 0 3 に格納された変動パターン乱数に基づいて、変動パターンを選択する。

【 0 1 3 4 】

このようにして、C P U 1 0 1 は、ステップ S 2 で取得された変動パターン乱数と大当たりか否かによってセットした変動パターンテーブルとに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。決定された変動パターンは、設定情報として R A M 1 0 3 に設定される（ステップ S 5 1 7）。ステップ S 5 1 7 の処理の後、C P U 1 0 1 は、図 2 1 に示す変動パターン設定処理を終了して、図 1 9 の特別図柄処理に処理を戻す。

10

【 0 1 3 5 】

図 1 9 に戻り、ステップ S 4 0 8 の処理に続いて、C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 の処理で設定した図柄の設定情報、ステップ S 4 0 8 の処理で設定した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を含む変動開始コマンドを生成して R A M 1 0 3 にセットする（ステップ S 4 0 9）。この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う演出の実行を指示するコマンドであって、図 1 6 のステップ S 9 の出力処理が実行されることによって演出制御部 1 3 0 へ送信される。

20

【 0 1 3 6 】

ステップ S 4 0 9 の処理に続いて、C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 0 9 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し（ステップ S 4 1 0）、変動時間の計測を開始する（ステップ S 4 1 1）。なお、特別図柄の変動表示は、ステップ S 4 0 7 ~ S 4 0 9 の処理がステップ S 4 0 4 の処理に続いて行われた場合には第 2 特別図柄表示器 4 2 を用いて行われ、ステップ S 4 0 6 の処理に続いて行われた場合には第 1 特別図柄表示器 4 1 を用いて行われる。

【 0 1 3 7 】

C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 0 2 の処理で「 Y E S 」と判定した場合、またはステップ S 4 1 1 の処理を実行した場合、ステップ S 4 1 1 における変動時間の計測開始から、ステップ S 4 0 8 の処理で設定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 S 4 1 2）。

30

【 0 1 3 8 】

C P U 1 0 1 は、変動時間が経過したと判定した場合（ステップ S 4 1 2 : Y E S）、特別図柄の変動表示が停止されることを通知する変動停止コマンドを R A M 1 0 3 にセットし（ステップ S 4 1 3）、ステップ S 4 1 0 の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了し（ステップ S 4 1 4）、計測した変動時間をリセットする（ステップ S 4 1 5）。これにより、第 1 特別図柄表示器 4 1 または第 2 特別図柄表示器 4 2 において、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理の判定結果に応じた図柄（大当たりの種類に応じた大当たり図柄やハズレ図柄）が停止表示され、特別図柄判定の結果が報知される。なお、ステップ S 4 1 3 の処理でセットされた変動停止コマンドは、図 1 6 のステップ S 9 の出力処理が実行されることによって演出制御部 1 3 0 へ送信される。

40

【 0 1 3 9 】

C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 1 5 の処理の後、停止中処理を実行する（ステップ S 4 1 6）。停止中処理の詳細については後述する。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 4 0 1 で「 Y E S 」と判定された場合、ステップ S 4 0 5 で「 N O 」と判定された場合、ステップ S 4 1 2 で「 N O 」と判定された場合、またはステップ S 4 1 6 の処理が行われた場合、C P U 1 0 1 は、特別図柄処理を終了して、図 1 6 のステップ S 5 の普通図柄処理を実行する。

50

【 0 1 4 1 】

[遊技制御部 1 0 0 による停止中処理]

次に、図 1 9 のステップ S 4 1 6 の停止中処理について説明する。図 2 2 は、図 1 9 のステップ S 4 1 6 の停止中処理を示す詳細フローチャートである。

【 0 1 4 2 】

図 2 2 に示されるように、CPU 1 0 1 は、上記ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理の結果に基づいて、特別図柄判定の結果が大当たりか否かを判定する（ステップ S 4 8 0）。そして、CPU 1 0 1 は、大当たりと判定した場合（ステップ S 4 8 0：YES）、RAM 1 0 3 に記憶されている大当たり遊技フラグを「ON」に設定する（ステップ S 4 8 1）。

10

【 0 1 4 3 】

CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 8 1 の処理に続いて、RAM 1 0 3 に記憶されている補助遊技フラグ及び確変遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップ S 4 8 2）。CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 8 2 の処理に続いて、オープニングを開始し（ステップ S 4 8 3）、オープニングコマンドをRAM 1 0 3 にセットする（ステップ S 4 8 4）。このオープニングコマンドは、大当たり判定処理の結果に応じて開始されるオープニング演出を演出制御部 1 3 0 に行わせるためのコマンドであり、当該コマンドは、図 1 6 のステップ S 9 の出力処理が実行されることによって演出制御部 1 3 0 へ送信される。これにより、大入賞口 1 3 が開放されることを遊技者に報知するためのオープニング演出が行われる。

【 0 1 4 4 】

20

一方、CPU 1 0 1 は、大当たりでない（すなわち、ハズレ）と判定した場合（ステップ S 4 8 0：NO）、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 4 8 5）。ここで、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 4 8 5：YES）、RAM 1 0 3 に記憶されている補助遊技残余回数 J を「1」減算し、当該 J を更新する（ステップ S 4 8 6）。補助遊技残余回数 J は、補助遊技状態が維持される残りの特別図柄の変動回数（特別図柄判定の実行回数）を示し、大当たり遊技が行われた後に実行される遊技状態設定処理において設定される。遊技状態設定処理の詳細については後述する。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 4 8 6 の処理に続いて、CPU 1 0 1 は、補助遊技残余回数 J が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 4 8 7）。ここで、補助遊技残余回数 J が「0」であると判定した場合（ステップ S 4 8 7：YES）、CPU 1 0 1 は、補助遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップ S 4 8 8）。

30

【 0 1 4 6 】

ステップ S 4 8 8 の処理を実行した場合、補助遊技フラグが「ON」ではないと判定した場合（ステップ S 4 8 5：NO）、又は補助遊技残余回数 J が「0」ではないと判定した場合（ステップ S 4 8 7：NO）、CPU 1 0 1 は、確変遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップ S 4 8 9）。

【 0 1 4 7 】

確変遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップ S 4 8 9：YES）、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に記憶されている高確率遊技残余回数 X を「1」減算し、当該 X を更新する（ステップ S 4 9 0）。ここで、高確率遊技残余回数 X は、高確率遊技状態で特別図柄判定が行われる残りの回数を示し、大当たり遊技が行われた後に実行される遊技状態設定処理（後述する）において設定される。

40

【 0 1 4 8 】

ステップ S 4 9 0 の処理に続いて、CPU 1 0 1 は、高確率遊技残余回数 X が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 4 9 1）。ここで、高確率遊技残余回数 X が「0」であると判定した場合（ステップ S 4 9 1：YES）、RAM 1 0 3 に記憶されている確変遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップ S 4 9 2）。

【 0 1 4 9 】

50

ステップS 4 9 2の処理が実行された場合、ステップS 4 8 4の処理が実行された場合、確変遊技フラグが「ON」ではないと判定された場合(ステップS 4 8 9:NO)、又は高確率遊技残余回数Xが「0」ではないと判定された場合(ステップS 4 9 1:NO)、CPU 1 0 1は、図22の停止中処理を終了する。

【0150】

[遊技制御部100による普通図柄処理]

次に、図23を参照しつつ、遊技制御部100によって実行される普通図柄処理の詳細について説明する。図23は、図16のステップS5の普通図柄処理を示す詳細フローチャートである。

【0151】

まず、遊技制御部100のCPU 1 0 1は、RAM 1 0 3に記憶されている補助フラグが「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)。補助フラグは、普通図柄判定の結果が当たりである場合に「ON」に設定されるフラグであり、電動チューリップ17を作動させる当たり遊技中であるか否かを示すフラグである。電動チューリップ17は、普通図柄判定の結果が当たりである場合、所定のパターンで動作する。電動チューリップ17の動作パターンは、遊技機1の状態が補助遊技状態か否か(補助遊技フラグがONか否か)によって異なる。また、当たりの種類が長開放当たりか短開放当たりかで、電動チューリップ17の動作パターンは異なる。ここで、補助フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS 5 0 1:YES)、CPU 1 0 1は、図23の普通図柄処理を終了する。

【0152】

補助フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合(ステップS 5 0 1:NO)、CPU 1 0 1は、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 5 0 2)、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 5 0 2:NO)、RAM 1 0 3に記憶されている普通図柄判定の保留数Gが「1」以上であるか否かを判定する(ステップS 5 0 3)。ここで、保留数Gが「1」以上ではないと判定した場合(ステップS 5 0 3:NO)、CPU 1 0 1は、図23の普通図柄処理を終了する。

【0153】

CPU 1 0 1は、保留数Gが「1」以上であると判定した場合(ステップS 5 0 3:YES)、保留数Gを「1」減算した値に更新し(ステップS 5 0 4)、普通図柄乱数判定処理を実行する(ステップS 5 0 5)。具体的には、遊技球がゲート15又はゲート16を通過したことに応じて上記ステップS3の処理で取得された普通図柄乱数が、ROM 1 0 2に記憶されている普通図柄乱数の当選値(補助遊技状態か否かにより異なる)と一致するか否かに基づいて、普通図柄判定の結果が当たりであるか否かを判定する(ステップS 5 0 6)。なお、遊技状態が補助遊技状態である場合、普通図柄判定の結果が当たりとなる確率は通常よりも高い。

【0154】

CPU 1 0 1は、普通図柄判定の結果が当たりではないと判定した場合(ステップS 5 0 6:NO)、RAM 1 0 3にハズレ図柄をセットする(ステップS 5 0 7)。

【0155】

一方、CPU 1 0 1は、普通図柄判定の結果が当たりであると判定した場合(ステップS 5 0 6:YES)、CPU 1 0 1は、普通図柄判定の当たりの種類が長開放当たりか否かを判定する(ステップS 5 0 8)。ROM 1 0 2には、普通図柄乱数の当選値として、当選後に第2始動口12を長開放することとなる長開放当たりの当選値と、第2始動口12を短開放することとなる短開放当たりの当選値とが設定されている。CPU 1 0 1は、取得された普通図柄乱数に基づいて、長開放当たりか否かを判定する。なお、普通図柄判定の当落を決定するための普通図柄乱数(第1普通図柄乱数)とは別に、普通図柄の当たりの種類を決定するための乱数(第2普通図柄乱数)が設けられてもよい。この場合、第1普通図柄乱数に基づいて当たりか否かが判定され、当たりである場合に、第2普通図柄

乱数に基づいて当たりの種類（長開放当たり、又は短開放当たり）が決定されてもよい。

【0156】

長開放当たりであると判定した場合（ステップS508：YES）、CPU101は、長開放当たり図柄をRAM103にセットする（ステップS509）。一方、長開放当たりでないとして判定した場合（ステップS508：NO）、CPU101は、短開放当たり図柄をRAM103にセットする（ステップS510）。

【0157】

ステップS507の処理、ステップS509の処理、又はステップS510の処理に続いて、CPU101は、RAM103に記憶されている補助遊技フラグがONか否かに基づいて、パチンコ遊技機1の遊技状態が、補助遊技状態であるか否かを判定する（ステップS511）。

10

【0158】

CPU101は、補助遊技状態ではないと判定した場合（ステップS511：NO）、普通図柄表示器45において普通図柄を変動表示させる時間であ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S512）。逆に、補助遊技状態であると判定した場合（ステップS511：YES）、普通図柄変動時間を比較的短い値、例えば2秒にセットする（ステップS513）。このステップS512又はステップS513の処理によってセットされた普通図柄変動時間は、RAM103に一時的に記憶される。

【0159】

ステップS512又はステップS513の処理に続いて、CPU101は、普通図柄表示器45において普通図柄の変動表示を開始させ（ステップS514）、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S515）。

20

【0160】

一方、CPU101は、普通図柄表示器45において普通図柄の変動表示中であると判定した場合（ステップS502：YES）、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S516）。具体的には、ステップS513の処理によって計測を開始した経過時間が、上記ステップS512又はステップS513の処理で設定され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の終了タイミングになったか否かを判定する。ここで、終了タイミングになっていないと判定した場合（ステップS516：NO）、CPU101は、図23の普通図柄処理を終了する。

30

【0161】

CPU101は、普通図柄の変動表示の終了タイミングになったと判定した場合（ステップS516：YES）、普通図柄表示器45による普通図柄の変動表示を終了させる（ステップS517）。具体的には、CPU101は、上記ステップS507、ステップS509、又はステップS510の処理でセットした図柄を普通図柄表示器45に停止表示させる。これにより、普通図柄判定の結果が遊技者に対して報知される。

【0162】

ステップS517の処理に続いて、CPU101は、上記ステップS515の処理によって計測が開始された経過時間をリセットする（ステップS518）。そして、上記ステップS506と同様に、普通図柄判定の結果が当たりであるか否かを判定し（ステップS519）、当たりであると判定した場合（ステップS519：YES）、補助フラグを「ON」に設定する（ステップS520）。この補助フラグが「ON」に設定されることにより、電動チューリップ17が作動する。

40

【0163】

ステップS520の処理の後、ステップS516の処理でNOと判定した場合、またはステップS519の処理でNOと判定した場合、CPU101は、図23の普通図柄処理を終了する。

【0164】

[遊技制御部100による大入賞口処理]

次に、図24を参照しつつ、遊技制御部100によって実行される大入賞口処理の詳細

50

について説明する。図 2 4 は、図 1 6 のステップ S 6 の大入賞口処理を示す詳細フローチャートである。

【 0 1 6 5 】

図 2 4 に示されるように、遊技制御部 1 0 0 の C P U 1 0 1 は、大当たり遊技フラグが O N であるか否かを判定する（ステップ S 6 0 1）。ここで、大当たり遊技フラグは、上記ステップ S 4 8 1 で O N に設定されるフラグである。大当たり遊技フラグが O N の場合（ステップ S 6 0 1：Y E S）、C P U 1 0 1 は、オープニング中か否かを判定する（ステップ S 6 0 2）。

【 0 1 6 6 】

オープニング中であれば（ステップ S 6 0 2：Y E S）、C P U 1 0 1 は、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 S 6 0 3）。オープニング時間が経過していれば（ステップ S 6 0 3：Y E S）、C P U 1 0 1 は、大当たり判定処理の結果に応じて、大入賞口 1 3 の開放パターンを設定し（ステップ S 6 0 4）、設定した開放パターンで大入賞口 1 3 の開放制御を開始する（ステップ S 6 0 5）。ステップ S 6 0 5 の処理の後、C P U 1 0 1 は、次にステップ S 6 0 7 の処理を実行する。

【 0 1 6 7 】

一方、オープニング中でなければ（ステップ S 6 0 2：N O）、C P U 1 0 1 は、エンディング中か否かを判定する（ステップ S 6 0 6）。エンディング中でなければ（ステップ S 6 0 6：N O）、C P U 1 0 1 は、次にステップ S 6 0 7 の処理を実行し、エンディング中であれば（ステップ S 6 0 6：Y E S）、次にステップ S 6 1 1 の処理を実行する。

【 0 1 6 8 】

ステップ S 6 0 7 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 0 4 で設定した開放パターンでの大入賞口 1 3 の開放制御が終了したか否かを判定する。判定結果が肯定の場合（ステップ S 6 0 7：Y E S）、C P U 1 0 1 は、大入賞口 1 3 の開放制御を終了する（ステップ S 6 0 8）。続いて、C P U 1 0 1 は、エンディングコマンドを R A M 1 0 3 にセットする（ステップ S 6 0 9）。ここでセットされたエンディングコマンドは、図 1 6 のステップ 9 の出力処理において演出制御部 1 3 0 に送信される。演出制御部 1 3 0 は、当該エンディングコマンドを受信したことに応じて、大当たり遊技が終了することを示すエンディング演出を実行する。次に、C P U 1 0 1 は、エンディング時間の計測を開始する（S 6 1 0）。

【 0 1 6 9 】

C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 1 0 の処理を行った場合、またはステップ S 6 0 6 の処理で Y E S と判定した場合、予め設定された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 6 1 1）。エンディング時間が経過していれば（ステップ S 6 1 1：Y E S）、C P U 1 0 1 は、遊技状態設定処理を実行する（ステップ S 6 1 2）。遊技状態設定処理の詳細については、後述する。ステップ S 6 1 2 の遊技状態設定処理の後、C P U 1 0 1 は、大当たり遊技フラグを O F F に設定する（ステップ S 6 1 3）。

【 0 1 7 0 】

ステップ S 6 0 1 の処理で N O と判定した場合、ステップ S 6 0 3 の処理で N O と判定した場合、ステップ S 6 0 7 の処理で N O と判定した場合、ステップ S 6 1 1 の処理で N O と判定した場合、または、ステップ S 6 1 3 の処理を実行した場合、C P U 1 0 1 は、図 2 4 に示す大入賞口処理を終了する。

【 0 1 7 1 】

[遊技制御部 1 0 0 による遊技状態設定処理]

次に、図 2 4 のステップ S 6 1 2 の遊技状態設定処理について説明する。図 2 5 は、図 2 4 のステップ S 6 1 2 の遊技状態設定処理を示す詳細フローチャートである。

【 0 1 7 2 】

図 2 5 に示されるように、C P U 1 0 1 は、大当たりの種類が高確率遊技状態への移行を伴う確変大当たりか否かを判定する（ステップ S 6 3 0）。確変大当たりであった場合

10

20

30

40

50

(ステップS630: YES)、CPU101は、確変遊技フラグをONに設定する(ステップS631)。続いて、CPU101は、高確率遊技残余回数XにXmaxを設定する(ステップS632)。ここで、Xmaxは予め定められた値であり、Xmaxとして非常に大きな値、例えば、10000が設定される。Xに非常に大きな値Xmaxが設定されるため、事実上、高確率遊技残余回数Xが0になるまでに、遊技機1は、次の大当たりとなる。

【0173】

ステップS632の処理の後、CPU101は、補助遊技フラグをONに設定する(ステップS633)。その後、CPU101は、補助遊技残余回数JにJmaxを設定する(ステップS634)。Jmaxは予め定められた値であり、Jmaxとして非常に大きな値、例えば、10000が設定される。

10

【0174】

一方、確変大当たりでない場合(ステップS630: NO)、CPU101は、補助遊技フラグをONに設定し(ステップS635)、補助遊技残余回数Jに100を設定する(ステップS636)。

【0175】

ステップS634の処理またはステップS636の処理を実行した場合、CPU101は、図25に示す遊技状態設定処理を終了する。

【0176】

[遊技制御部100による電動チューリップ処理]

20

次に、図16のステップS7の電動チューリップ処理の詳細について説明する。図26は、図16の電動チューリップ処理の詳細フローチャートである。

【0177】

まず、遊技制御部100のCPU101は、補助フラグが「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、補助フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合(ステップS701: NO)、CPU101は、電動チューリップ処理を終了する。

【0178】

CPU101は、補助フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS701: YES)、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S702)。ここで、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S702: NO)、CPU101は、補助遊技フラグがONか否かを判定することにより、パチンコ遊技機1の遊技状態が補助遊技状態であるか否かを判定する(ステップS703)。

30

【0179】

CPU101は、補助遊技状態ではないと判定した場合(ステップS703: NO)、上記ステップS509又はステップS510でセットした図柄に基づいて、長開放当たりか否かを判定する(ステップS704)。長開放当たりでないと判定した場合(ステップS704: NO)、CPU101は、電動チューリップ17の動作パターンとして、例えば第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RAM103にセットする(ステップS705)。

40

【0180】

長開放当たりであると判定した場合(ステップS704: YES)、CPU101は、電動チューリップ17の動作パターンとして、例えば第2始動口12を5.6秒間開放する動作を1回行う動作パターンをRAM103にセットする(ステップS706)。

【0181】

一方、CPU101は、補助遊技状態であると判定した場合(ステップS703: YES)、電動チューリップ17の動作パターンとして、例えば第2始動口12を1.8秒間開放する動作を3回行う動作パターンをRAM103にセットする(ステップS707)。

50

【 0 1 8 2 】

C P U 1 0 1 は、ステップ S 7 0 5、ステップ S 7 0 6、又はステップ S 7 0 7 の処理によって電動チューリップ 1 7 の動作パターンを設定した後、設定した動作パターンでの電動チューリップ 1 7 の動作を電動チューリップ開閉部 1 1 3 に開始させる（ステップ S 7 0 8 ）。

【 0 1 8 3 】

C P U 1 0 1 は、ステップ S 7 0 8 の処理を実行した場合、または電動チューリップ 1 7 の動作中であると判定した場合（ステップ S 7 0 2 : Y E S ）、ステップ S 7 0 8 の処理で開始された電動チューリップ 1 7 の動作が完了したか否かを判定する（ステップ S 7 0 9 ）。ここで、電動チューリップ 1 7 の動作が完了したと判定した場合（ステップ S 7 0 9 : Y E S ）、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に記憶されている補助フラグを「O F F」に設定する（ステップ S 7 1 0 ）。

10

【 0 1 8 4 】

ステップ S 7 0 1 の処理で N O と判定した場合、ステップ S 7 0 9 の処理で N O と判定した場合、またはステップ S 7 1 0 の処理を実行した場合、C P U 1 0 1 は、電動チューリップ処理を終了する。

【 0 1 8 5 】

[演出制御部 1 3 0 による演出制御処理]

次に、上述した遊技制御部 1 0 0 からの各種コマンドに基づいた演出制御の詳細について図 2 7 ~ 図 3 2 を参照して説明する。

20

【 0 1 8 6 】

図 2 7 は、演出制御部 1 3 0 において行われる処理の詳細を示すフローチャートである。以下では、図 2 7 ~ 図 3 2 に示す処理を演出制御部 1 3 0 が行うものとして説明するが、これらの処理の一部または全部は、演出制御部 1 3 0、画像音響制御部 1 4 0、およびランプ制御部 1 5 0 の何れにおいて実行されてもよい。また、パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、演出制御部 1 3 0 の C P U 1 3 1 は、図 2 7 に示す一連の処理を割り込みにより一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。

【 0 1 8 7 】

演出制御部 1 3 0 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 1 0 0 1 ）。コマンド制御処理は、遊技制御部 1 0 0 からの各種コマンドを受信したことに応じて、演出を制御する処理である。具体的には、演出制御部 1 3 0 は、遊技制御部 1 0 0 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、演出の内容を決定し、当該決定した演出を画像音響制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 に実行させるためのコマンドを生成する。そして生成したコマンドを画像音響制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 に送信する。また、演出制御部 1 3 0 は、演出ボタン 2 6 や演出キー 2 7 に対する操作に応じたコマンド（次のステップ S 1 0 0 2 ）を送信する。このコマンドに応じて画像音響制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 は、所定の演出を実行する。このコマンド制御処理の詳細については、図 2 8 に基づいて後に詳述する。

30

【 0 1 8 8 】

ステップ S 1 0 0 1 の処理に続いて、演出制御部 1 3 0 は、操作受付処理を実行する（ステップ S 1 0 0 2 ）。具体的には、C P U 1 3 1 は、演出ボタン 2 6 や演出キー 2 7 が操作された場合にその操作に応じた操作コマンドを生成して R A M 1 3 3 に設定する。以上で、図 2 7 に示す処理は終了する。

40

【 0 1 8 9 】

[演出制御部 1 3 0 によるコマンド制御処理]

以下、図 2 8 を参照しつつ、演出制御部 1 3 0 において実行されるコマンド制御処理について説明する。ここで、図 2 8 は、図 2 7 のステップ S 1 0 0 1 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。

【 0 1 9 0 】

まず、演出制御部 1 3 0 は、遊技制御部 1 0 0 から送信された保留コマンドを受信した

50

か否かを判定する（ステップS 1 3 0 1）。保留コマンドを受信したと判定した場合（ステップS 1 3 0 1：YES）、演出制御部 1 3 0 は、事前判定処理を実行する（ステップS 1 3 0 2）。

【0 1 9 1】

ステップS 1 3 0 2の処理では、演出制御部 1 3 0 は、保留コマンドに含まれる情報に基づいて、事前判定を行い、当該事前判定の結果に基づいて演出の内容を決定して実行する。事前判定処理については後に詳述する。

【0 1 9 2】

ステップS 1 3 0 2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S 1 3 0 1：NO）、演出制御部 1 3 0 は、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 3）。10

【0 1 9 3】

変動開始コマンドを受信した場合（ステップS 1 3 0 3：YES）、演出制御部 1 3 0 は、変動開始処理を実行する（ステップS 1 3 0 4）。ここでは、演出制御部 1 3 0 は、受信した変動開始コマンドに基づいて、特別図柄の変動に伴って行われる演出を決定し、決定した演出を開始する。変動開始処理については後に詳述する。

【0 1 9 4】

ステップS 1 3 0 4の処理を実行した場合、又は、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 3：NO）、演出制御部 1 3 0 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 0 5）。20

【0 1 9 5】

変動停止コマンドを受信した場合（ステップS 1 3 0 5：YES）、演出制御部 1 3 0 は、変動終了処理を実行する（ステップS 1 3 0 6）。変動終了処理では、演出制御部 1 3 0 は、特別図柄の変動に伴って行われる演出を終了する。変動終了処理については後に詳述する。

【0 1 9 6】

ステップS 1 3 0 6の処理を実行した場合、又は、変動停止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 5：NO）、演出制御部 1 3 0 は、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S 1 3 0 7）。30

【0 1 9 7】

オープニングコマンドを受信した場合（ステップS 1 3 0 7：YES）、演出制御部 1 3 0 は、オープニング処理を実行する（ステップS 1 3 0 8）。オープニング処理は、大当たり遊技が開始される際に行われるオープニング演出、および大当たり遊技中に行われる大当たり演出を決定する処理である。演出制御部 1 3 0 は、大当たりの種類等に応じて、オープニング演出や大当たり演出の内容を決定し、これらの演出を画像音響制御部 1 4 0 やランプ制御部 1 5 0 に実行させる。

【0 1 9 8】

ステップS 1 3 0 8の処理を実行した場合、又は、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S 1 3 0 7：NO）、演出制御部 1 3 0 は、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 3 0 9）。40

【0 1 9 9】

エンディングコマンドを受信した場合（ステップS 1 3 0 9：YES）、演出制御部 1 3 0 は、エンディング処理を実行する（ステップS 1 3 1 0）。エンディング処理は、大当たり遊技が終了する際に行われるエンディング演出を決定する処理である。演出制御部 1 3 0 は、エンディング処理の結果を示すコマンドを画像音響制御部 1 4 0 やランプ制御部 1 5 0 に送信してエンディング演出を実行させる。

【0 2 0 0】

ステップS 1 3 1 0の処理を実行した場合、又は、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S 1 3 0 9：NO）、演出制御部 1 3 0 は、図 2 8 に示す処理を終了する。50

【 0 2 0 1 】

以上のように、遊技制御部 1 0 0 からのコマンドに基づいて、演出制御部 1 3 0 による演出制御が行われる。

【 0 2 0 2 】

[演出制御部 1 3 0 による事前判定処理]

以下、図 2 8 のステップ S 1 3 0 2 の事前判定処理の詳細について説明する。図 2 9 は、図 2 8 のステップ S 1 3 0 2 の事前判定処理の詳細を示すフローチャートである。

【 0 2 0 3 】

演出制御部 1 3 0 は、まず、受信した保留コマンドが第 1 始動口 1 1 への入賞に係る保留コマンドか否かに基づいて、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ S 1 3 2 1）。ここで、演出制御部 1 3 0 は、図 1 7 のステップ S 2 0 6 でセットされる保留コマンド、及び、ステップ S 2 1 2 でセットされる保留コマンドを区別可能である。第 1 始動口 1 1 に入賞したと判定した場合（ステップ S 1 3 2 1：YES）、演出制御部 1 3 0 は、RAM 1 3 3 に記憶した第 1 保留数に 1 を加算する（ステップ S 1 3 2 2）。一方、第 1 始動口 1 1 に入賞したと判定しない場合（ステップ S 1 3 2 1：NO）、演出制御部 1 3 0 は、RAM 1 3 3 に記憶した第 2 保留数に 1 を加算する（ステップ S 1 3 2 3）。

10

【 0 2 0 4 】

ステップ S 1 3 2 2 の処理を実行した場合、又は、ステップ S 1 3 2 3 の処理を実行した場合、演出制御部 1 3 0 は、受信した保留コマンドを解析し（ステップ S 1 3 2 4）、当該解析結果に基づいて、事前判定を行う（ステップ S 1 3 2 5）。

20

【 0 2 0 5 】

保留コマンドには、大当たりか否か、大当たりの種類及び変動パターン等の情報が含まれる。演出制御部 1 3 0 は、ステップ S 1 3 2 5 の事前判定において、保留コマンドに含まれるこれらの情報に基づいて、大当たりか否か、大当たりの種類、この保留コマンドに対応する特別図柄が変動する際の演出の内容等を判定する。

【 0 2 0 6 】

ステップ S 1 3 2 5 に続いて、演出制御部 1 3 0 は、A ゾーン演出を実行中か否かを判定する（ステップ S 1 3 2 6）。A ゾーン演出を実行中であると判定した場合（ステップ S 1 3 2 6：YES）、演出制御部 1 3 0 は、今回受信した保留コマンドが第 2 始動口 1 2 への入賞に係る保留コマンドか否かを判定する（ステップ S 1 3 2 7）。

30

【 0 2 0 7 】

今回受信した保留コマンドが第 2 始動口 1 2 への入賞に係る保留コマンドであると判定した場合（ステップ S 1 3 2 7：YES）、演出制御部 1 3 0 は、ステップ S 1 3 2 5 の事前判定の結果に基づいて、B ゾーン演出を実行するか否かを判定する（ステップ S 1 3 2 8）。例えば、演出制御部 1 3 0 は、事前判定の結果、今回増加された保留に係る特別図柄の変動において大当たりとなる場合や、この変動において特定の演出（大当たりとなる期待度の高い演出）が行われると判定した場合、B ゾーン演出を実行すると判定する。なお、演出制御部 1 3 0 は、今回増加された保留よりも前に消化される保留が所定の条件を満たしている場合（例えば、大当たりやその保留に係る変動において特定の演出を行う場合）は、B ゾーン演出を実行すると判定しない。

40

【 0 2 0 8 】

B ゾーン演出を実行すると判定した場合（ステップ S 1 3 2 8：YES）、演出制御部 1 3 0 は、当該演出の内容を設定する（ステップ S 1 3 2 9）。具体的には、演出制御部 1 3 0 は、B ゾーン演出をどのタイミングで開始するか、何変動にわたって行うかを設定する。より具体的には、演出制御部 1 3 0 は、今回増加した保留に係る変動を最終変動として、B ゾーン演出を実行する特別図柄の変動回数（B ゾーン演出実行期間）を設定し、RAM 1 3 3 に記憶する。

【 0 2 0 9 】

一方、A ゾーン演出を実行中でないと判定した場合（ステップ S 1 3 2 6：NO）、又

50

は、ステップS 1 3 2 7でNOと判定した場合、演出制御部 1 3 0は、ステップS 1 3 2 5の事前判定の結果に基づいて、ゾーン演出を実行するか否かを判定する(ステップS 1 3 3 0)。例えば、演出制御部 1 3 0は、事前判定の結果、今回増加された保留に係る特別図柄の変動において、大当たりとなる場合やこの変動において特定の演出(大当たりとなる期待度の高い演出)が行われると判定した場合、ゾーン演出(Aゾーン演出又はBゾーン演出)を実行すると判定する。

【0 2 1 0】

ゾーン演出を実行すると判定した場合(ステップS 1 3 3 0: YES)、演出制御部 1 3 0は、当該演出の内容を設定する(ステップS 1 3 3 1)。具体的には、演出制御部 1 3 0は、ゾーン演出を行う期間、及び、ゾーン演出の内容(Aゾーン演出かBゾーン演出か、あるいは、Aゾーン演出を行った後にBゾーン演出に昇格させるか)を設定する。より具体的には、演出制御部 1 3 0は、通常の演出からAゾーンに突入させるタイミング、Aゾーン中にBゾーンに突入させるタイミング、通常の演出からBゾーンに突入させるタイミング等を決定して、RAM 1 3 3に記憶する。

10

【0 2 1 1】

ステップS 1 3 2 9の処理を実行した場合、ステップS 1 3 2 8でNOと判定した場合、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 1の処理を実行した場合、演出制御部 1 3 0は、今回増加した保留に対応する保留画像を液晶表示器5に表示させる(ステップS 1 3 3 2)。ここで、ステップS 1 3 2 5の事前判定の結果に応じて、表示される保留画像の表示態様が変化してもよい。以上で、演出制御部 1 3 0は、図 2 9に示す事前判定処理を終了する。

20

【0 2 1 2】

[演出制御部 1 3 0による変動開始処理]

以下、図 2 8のステップS 1 3 0 4の変動開始処理の詳細について説明する。図 3 0は、図 2 8のステップS 1 3 0 4の変動開始処理の詳細を示すフローチャートである。

【0 2 1 3】

図 3 0に示すように、演出制御部 1 3 0は、保留数を減算する(ステップS 1 3 4 1)。具体的には、演出制御部 1 3 0は、今回受信した変動開始コマンドが第1特別図柄判定に係る変動開始コマンドか、又は第2特別図柄判定に係る変動開始コマンドかを判定し、判定結果に基づいて第1保留数又は第2保留数を1減算する。これにより、第1特別図柄判定に係る変動開始コマンドに応じて第1保留数が1減算され、第2特別図柄判定に係る変動開始コマンドに応じて第2保留数が1減算される。

30

【0 2 1 4】

続いて、演出制御部 1 3 0は、変動開始コマンドに含まれる大当たりか否かの情報、リーチの有無の情報、及び、変動パターンに基づいて、特別図柄の変動に伴って行われる変動演出を選択する(ステップS 1 3 4 2)。演出制御部 1 3 0には、遊技制御部 1 0 0からの変動パターンに対応する演出パターンが複数記憶されており、演出制御部 1 3 0は、遊技制御部 1 0 0からの変動パターンに基づいて、これら複数の演出パターンの中から何れかを選択する。次に、演出制御部 1 3 0は、選択した変動演出を開始する(ステップS 1 3 4 3)。

40

【0 2 1 5】

次に、演出制御部 1 3 0は、ゾーン演出処理を実行する(ステップS 1 3 3 4)。ここでは、演出制御部 1 3 0は、上記ステップS 1 3 2 9又はステップS 1 3 3 1の処理での設定に基づいて、ゾーン演出の制御を行う。ゾーン演出処理の詳細については、図 3 1を参照して説明する。

【0 2 1 6】

[演出制御部 1 3 0によるゾーン演出処理]

以下、図 3 0のステップS 1 3 4 4のゾーン演出処理の詳細について説明する。図 3 1は、図 3 0のステップS 1 3 4 4のゾーン演出処理の詳細を示すフローチャートである。

【0 2 1 7】

50

図31に示すように、演出制御部130は、Aゾーン演出を実行中か否かを判定する(ステップS1351)。Aゾーン演出を実行中であると判定した場合(ステップS1351: YES)、演出制御部130は、Bゾーン演出に昇格させるか否かを判定する(ステップS1352)。具体的には、演出制御部130は、ステップS1329又はステップS1331において設定した演出の内容に基づいて、今回の特別図柄の変動においてBゾーン演出に昇格させるか否かを判定する。

【0218】

Bゾーン演出に昇格させると判定した場合(ステップS1352: YES)、演出制御部130は、Bゾーン演出を実行する(ステップS1353)。具体的には、演出制御部130は、画像音響制御部140及びランプ制御部150に対して、Bゾーン演出を開始させるためのコマンドを送信する。これにより、Bゾーンへ突入したことを示す画像が液晶表示器5に表示されるとともに、背景画像が第2背景画像56から第3背景画像57に切り替えられる。

10

【0219】

一方、Aゾーン演出を実行中でないと判定した場合(ステップS1351: NO)、演出制御部130は、Bゾーン演出を実行中か否かを判定する(ステップS1354)。Bゾーン演出を実行中であると判定した場合(ステップS1354: YES)、演出制御部130は、図31の処理を終了する。

【0220】

一方、Bゾーン演出を実行中でないと判定した場合(ステップS1354: NO)、すなわち、通常の演出を実行中である場合、演出制御部130は、ゾーン演出を実行するか否かを判定する(ステップS1355)。具体的には、演出制御部130は、ステップS1329又はステップS1331において設定した演出の内容に基づいて、今回の特別図柄の変動においてゾーン演出を実行するか否かを判定する。

20

【0221】

今回の変動においてゾーン演出を実行すると判定した場合(ステップS1355: YES)、演出制御部130は、ゾーン演出を実行する(ステップS1356)。例えば、今回の変動においてAゾーンに突入させると設定されている場合には、演出制御部130は、Aゾーンへ突入したことを示す画像を液晶表示器5に表示させるとともに、背景画像を通常時の第1背景画像55から第2背景画像56に切り替える。また、例えば、今回の変動においてBゾーンに突入させると設定されている場合には、演出制御部130は、Bゾーンへ突入したことを示す画像を液晶表示器5に表示させるとともに、背景画像を通常時の第1背景画像55から第3背景画像57に切り替える。

30

【0222】

ステップS1353の処理を行った場合、ステップS1352でNOと判定した場合、ステップS1354でYESと判定した場合、ステップS1355でNOと判定した場合、又は、ステップS1356の処理を行った場合、演出制御部130は、図31に示す処理を終了する。

【0223】

[演出制御部130による変動終了処理]

40

以下、図28のステップS1306の変動終了処理の詳細について説明する。図32は、図28のステップS1306の変動終了処理の詳細を示すフローチャートである。

【0224】

図32に示すように、演出制御部130は、ゾーン演出中か否かを判定する(ステップS1361)。ゾーン演出中である場合(ステップS1361: YES)、演出制御部130は、ステップS1329又はステップS1331において設定した演出の内容に基づいて、今回の特別図柄の変動終了に伴ってゾーン演出を終了するか否かを判定する(ステップS1362)。

【0225】

ゾーン演出を終了すると判定した場合(ステップS1362: YES)、演出制御部1

50

30は、ゾーン演出を終了する(ステップS1363)。これにより、通常時の背景画像に切り替えられる。

【0226】

ステップS1363の処理を行った場合、ステップS1361でNOと判定した場合、又は、ステップS1362でNOと判定した場合、演出制御部130は、変動演出を終了する(ステップS1364)。これにより、特別図柄判定の結果に応じた態様で装飾図柄51が停止される。以上で、図32に示す処理は終了する。

【0227】

図33は、図28～図32の処理が行われた場合の演出制御の一例を示す図である。

【0228】

図33に示すように、第1特別図柄の変動中(保留520に対応する第1特別図柄の変動中)に、第1始動口11に遊技球が入賞して保留523が増加されたとする。この場合において、当該保留523に対して事前判定が行われる(S1325)。事前判定の結果、Aゾーン演出を実行すると判定され(S1330)、保留521にかかる第1特別図柄の変動から保留523にかかる第1特別図柄の変動においてAゾーン演出が設定されたとする(ステップS1331)。

【0229】

そして、保留520に係る特別図柄の変動が終了して、保留521に係る特別図柄の変動が行われると、Aゾーン演出が開始される(S1356)。保留521に係る第1特別図柄の変動中に、第2始動口12に遊技球が複数入賞すると、それぞれの入賞に応じて事前判定が行われる(S1325)。ここでは、3個の遊技球が第2始動口12に入賞して保留されたとする(保留531～保留533)。

【0230】

保留533に対する事前判定の結果、Bゾーン演出を実行すると判定され(S1328:YES)、Bゾーンを実行する期間が設定される(S1329)。例えば、図33に示すように、保留532に係る変動においてBゾーンが開始し(Bゾーンへの昇格が行われ)、保留533に係る変動においてBゾーンが終了するように設定される場合がある。また、保留532に係る変動においてBゾーンが開始し、保留533に係る変動終了後もBゾーンが継続して、保留523に係る変動においてBゾーンが終了するように設定される場合がある。

【0231】

図34は、図28～図32の処理が行われた場合の演出制御の他の例を示す図である。

【0232】

図34に示すように、保留520に係る第1特別図柄の変動中に、Aゾーンに突入する。この段階では、保留520に係る第1特別図柄の変動においてAゾーンが終了するように決定されている。ここで、Aゾーン演出中(保留520に係る第1特別図柄の変動中)に第2始動口12に遊技球が1個だけ入賞すると、第2特別図柄判定の権利が保留531として保留される。当該第2特別図柄判定の権利に対して事前判定が行われた結果、Bゾーン演出を実行すると決定されたものとする。この場合において、保留531に係る第2特別図柄の変動に応じて、AゾーンからBゾーンに突入してもよい。保留531に係る第2特別図柄の変動が終了すると、Bゾーン演出も終了する。なお、保留520に係る第1特別図柄の変動中に(保留531に係る第2特別図柄の変動が開始される前に)、第2始動口12への遊技球の入賞に応じて取得された乱数に基づいてAゾーンからBゾーンに突入されてもよい。

【0233】

以上のように、事前判定の結果に基づいて、Aゾーン演出が開始され、Aゾーン演出の実行中に第2始動口12に遊技球が入賞した場合、Bゾーンに昇格される。このように、Aゾーン演出からBゾーン演出に昇格されることによって、遊技者の期待感をより高めることができる。

【0234】

10

20

30

40

50

すなわち、AゾーンからBゾーンへのゾーン昇格が行われることによって、第1特別図柄判定の保留に大当たりが存在するという期待感、及び/又は、遊技球が第2始動口12に新たに入賞したことによる第2特別図柄判定の保留に大当たりが存在するという期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0235】

また、本実施形態では、Bゾーン演出は第1始動口11への入賞に応じても行われる。このため、Bゾーンが行われた場合、第1特別図柄判定の保留に大当たりが存在するのか、あるいは、第2特別図柄判定の保留に大当たりが存在するのかについて、遊技者は高い興味を持つことになり、興趣性を向上させることができる。

【0236】

10

[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、以下の形態であってもよい。

【0237】

例えば、上記実施形態では、Aゾーン演出及びBゾーン演出は複数の特別図柄の変動にわたって行われたが、Aゾーン演出及び/又はBゾーン演出は1回の特別図柄の変動中に行われてもよい。

【0238】

また、上記実施形態では、Aゾーン演出及びBゾーン演出は、液晶表示器5に画像(背景画像やゾーン表示画像58)を表示することによって、行われた。他の実施形態では、画像によらずに(又は画像表示とともに)、例えば、演出用の可動役物によって上記ゾーン演出が行われてもよい。

20

【0239】

また、上記実施形態では、普通図柄判定の結果が長開放当たりの場合において第2始動口12に遊技球が入賞した場合に、当該第2始動口12への遊技球の入賞に応じてBゾーン演出が行われることを想定したが、普通図柄判定の結果が短開放当たりの場合であっても、Bゾーン演出が行われてもよい。また、パチンコ遊技機1が通常遊技状態であるときに限らず、時短付き遊技状態(補助遊技状態)のときに、上記ゾーン演出が行われてもよいし、確変遊技状態のときに上記ゾーン演出が行われてもよい。

【0240】

また、上記実施形態では、第1特別図柄判定の権利よりも第2特別図柄判定の権利の方が優先的に消化されたが、他の実施形態では、第1特別図柄判定の権利及び第2特別図柄判定の権利は一方が他方に対して優先的に消化されずに、入賞順に消化されてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とは同時に変動可能であってもよい。

30

【0241】

また、他の実施形態では、第1始動口11および第2始動口12の手前に遊技球を振り分ける部材を配置してもよい。1個目の遊技球が当該部材を通過した場合は第1始動口11に入賞し、次に2個目の遊技球が当該部材を通過した場合は第2始動口12に入賞するように、当該部材は構成されている。このような部材によって、遊技球が交互に第1始動口11および第2始動口12に入賞する。このような構成の遊技機において、第1始動口11への入賞に応じてAゾーン演出が行われ、第2始動口12への入賞に応じてBゾーン演出が行われてもよい。

40

【0242】

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。

【0243】

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。

50

【 0 2 4 4 】

[本発明に係る遊技機の構成とその作用効果]

以上説明したように、本発明に係る遊技機は以下のような構成であってもよい。なお、括弧書きは単なる例示にすぎない。

【 0 2 4 5 】

本発明に係る遊技機は、第 1 始動領域 (1 1) と、第 2 始動領域 (1 2) と、前記第 1 始動領域への遊技媒体の通過を条件として、第 1 取得情報を取得する第 1 取得手段 (S 2 0 4) と、前記第 2 始動領域への遊技媒体の通過を条件として、第 2 取得情報を取得する第 2 取得手段 (S 2 1 0) と、前記第 1 取得情報又は前記第 2 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判定手段 (S 4 0 7) と、図柄表示手段 (4 1 、 4 2) に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 (S 4 1 0 、 S 4 1 3) と、前記図柄が変動表示されているときに前記第 1 取得手段によって前記第 1 取得情報が取得された場合、当該第 1 取得情報を記憶して前記特別遊技判定の権利として保留する第 1 保留記憶手段 (S 2 0 4) と、前記図柄が変動表示されているときに前記第 2 取得手段によって前記第 2 取得情報が取得された場合、当該第 2 取得情報を記憶して前記特別遊技判定の権利として保留する第 2 保留記憶手段 (S 2 1 0) と、前記図柄制御手段に前記図柄の変動表示を開始させることにより、前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利を消化させ、かつ、前記第 2 保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利を、前記第 1 保留記憶手段に保留された前記特別遊技判定の権利よりも優先させて消化させる保留消化手段 (S 4 0 3 ~ S 4 0 6) と、前記第 1 保留記憶手段によって記憶された前記第 1 取得情報に基づいて、当該第 1 取得情報に対応する前記図柄の変動を対象変動として、当該対象変動より前の変動から当該対象変動までの複数の図柄変動にわたって行われる第 1 特定演出を実行する第 1 特定演出制御手段 (S 1 3 0 2) と、前記第 1 特定演出が行われているときに前記第 2 取得情報が取得されて前記第 2 保留記憶手段によって記憶された場合、当該第 2 取得情報に基づいて、前記第 1 特定演出に代えて第 2 特定演出を実行する第 2 特定演出制御手段 (S 1 3 5 3) と、を備える。

【 0 2 4 6 】

上記構成によれば、第 1 始動領域への遊技媒体の通過に応じて取得された第 1 取得情報に基づいて第 1 特定演出を行う。第 1 特定演出の実行中に、第 2 始動領域への遊技媒体の通過に応じて取得された第 2 取得情報に基づいて、第 2 特定演出を行うことができる。

【 0 2 4 7 】

また、他の構成では、前記第 2 特定演出は、前記第 1 特定演出がおこなわれているときに前記第 2 取得情報が取得されない場合であっても、前記第 1 取得情報に基づいて実行可能であってもよい。

【 0 2 4 8 】

上記構成によれば、第 2 特定演出は、第 1 取得情報に基づいても実行可能である。このため、第 2 特定演出が行われた場合、第 1 取得情報に基づいて行われたのか、第 2 取得情報に基づいて行われたのかを遊技者は判別し難い。このため、第 2 特定演出が行われた場合に遊技者は特別図柄判定の結果を予測し難く、遊技者を飽きさせないようにすることができ、興趣性を向上させることができる。

【 符号の説明 】

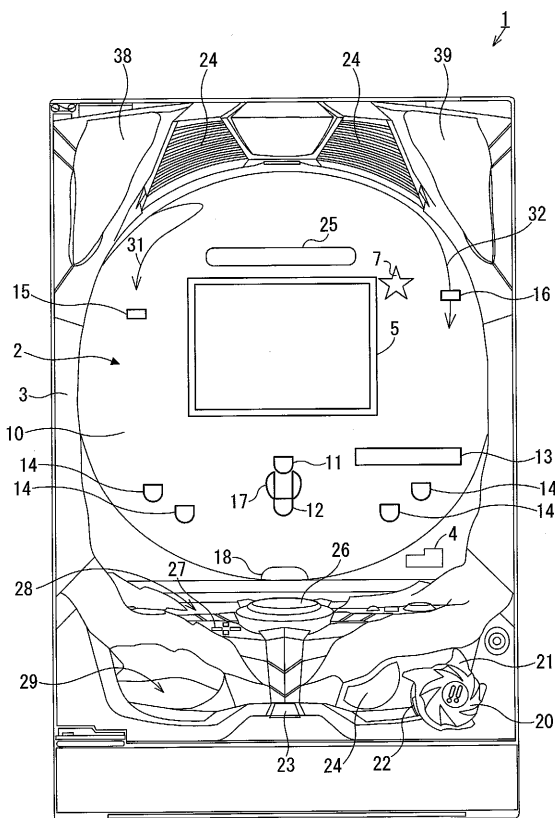
【 0 2 4 9 】

- 1 パチンコ遊技機
- 5 液晶表示器
- 7 可動役物
- 1 1 第 1 始動口
- 1 2 第 2 始動口
- 1 3 大入賞口
- 4 1 第 1 特別図柄表示器

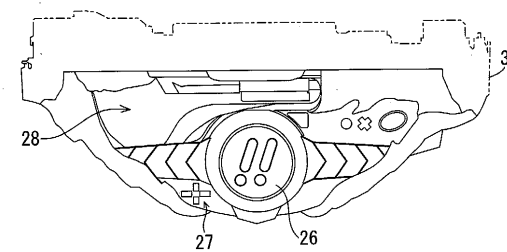
- 4 2 第 2 特別図柄表示器
- 5 1 装飾図柄
- 5 2 1、5 2 2、5 2 3 第 1 特別図柄に対応する保留画像
- 5 3 1、5 3 2、5 3 3 第 2 特別図柄に対応する保留画像
- 5 4 保留消化領域
- 5 5 第 1 背景画像
- 5 6 第 2 背景画像
- 5 7 第 3 背景画像
- 5 8 ゾーン表示画像
- 1 0 0 遊技制御部
- 1 0 1 C P U
- 1 3 0 演出制御部
- 1 3 1 C P U
- 1 5 0 ランプ制御部

10

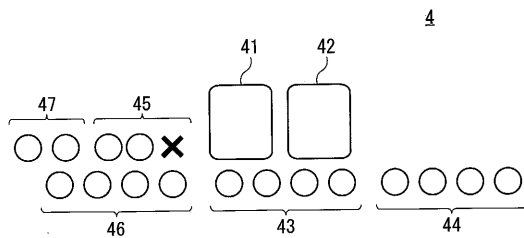
【図 1】



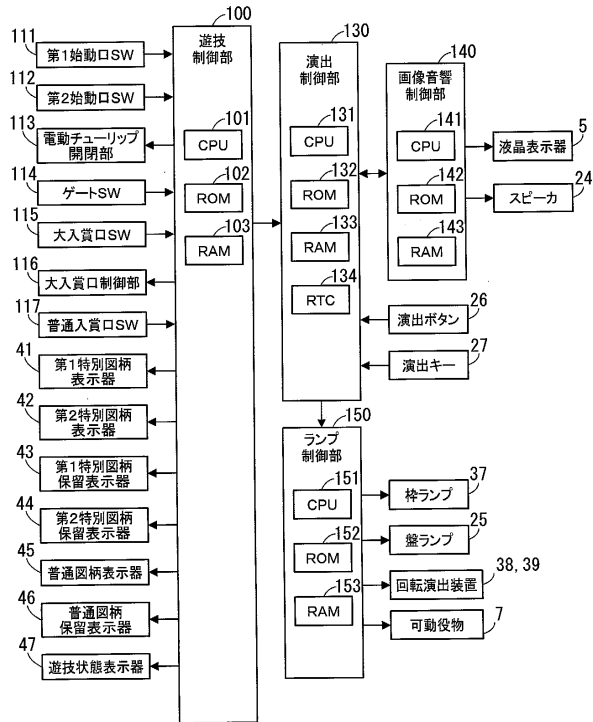
【図 2】



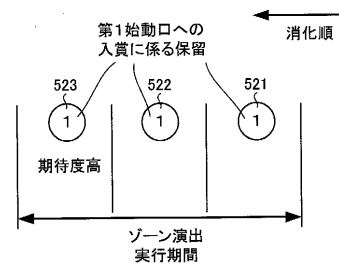
【図 3】



【図 4】



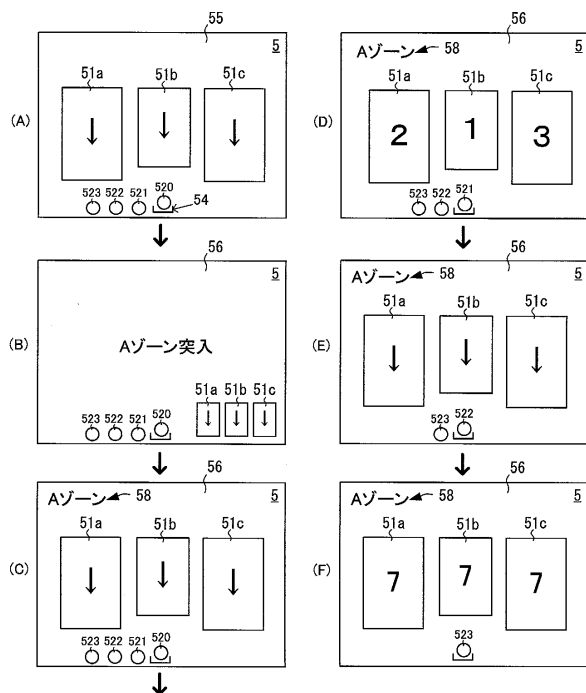
【図 5】



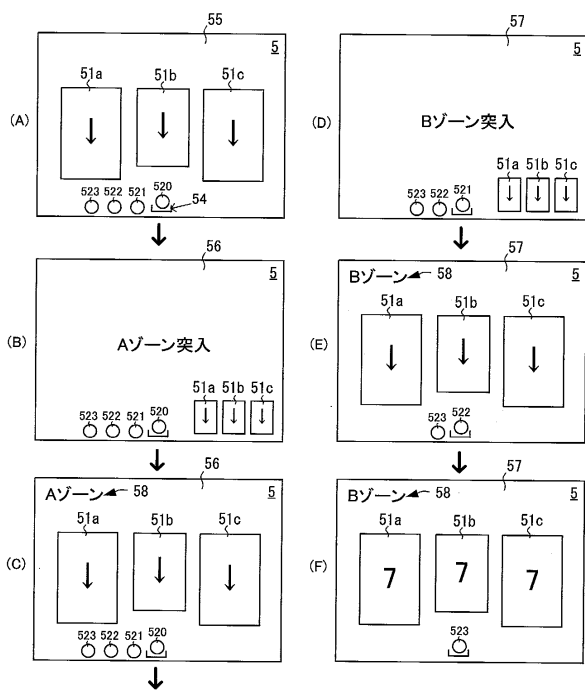
【図 6】

演出の種類	期待度
Aゾーン	中(30%)
Bゾーン	高(50%)

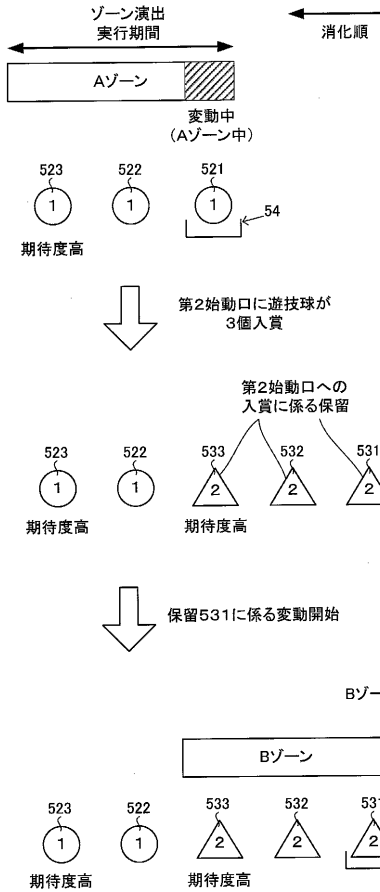
【図 7】



【図 8】



【図 9】



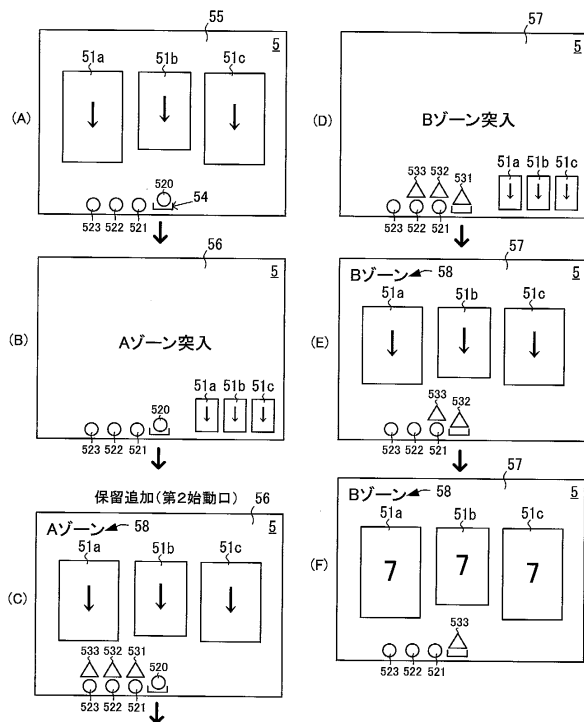
【図 10】

図柄	判定結果	当たりの場合の動作
普通図柄 (時短無し遊技状態)	短開放当たり	0.1秒×1回開放
	長開放当たり	5.6秒×1回開放
	ハズレ	—

【図 11】

始動口	大当たり種類	大入賞口の開放パターン		割合
		1Rの開放動作	ラウンド数	
第1始動口	長大当たりA (大当たり図柄A)	30秒経過又は 10個入賞まで	8R	60/100
	短大当たり (大当たり図柄C)	0.1秒	2R	40/100
第2始動口	長大当たりB (大当たり図柄B)	30秒経過又は 10個入賞まで	16R	50/100
	長大当たりA (大当たり図柄A)	30秒経過又は 10個入賞まで	8R	50/100
	短大当たり (大当たり図柄C)	0.1秒	2R	0/100

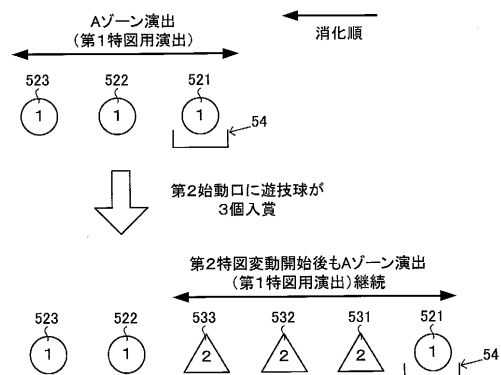
【図 12】



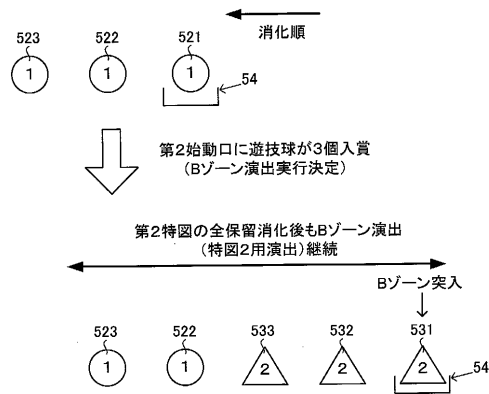
【図 13】

演出の種類	始動口種別
Aゾーン演出 (第1特図用演出)	第1始動口
Bゾーン演出 (第2特図用演出)	第2始動口

【図 14】



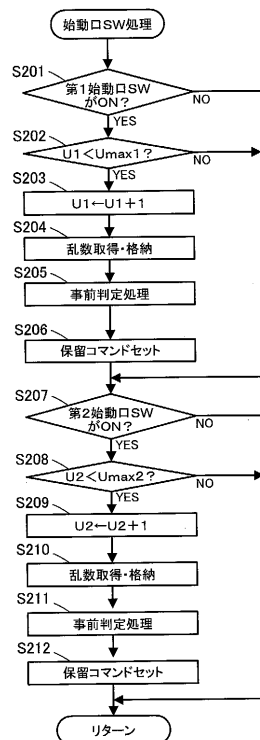
【図 15】



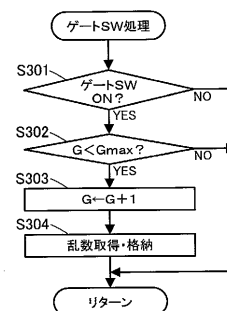
【図 16】



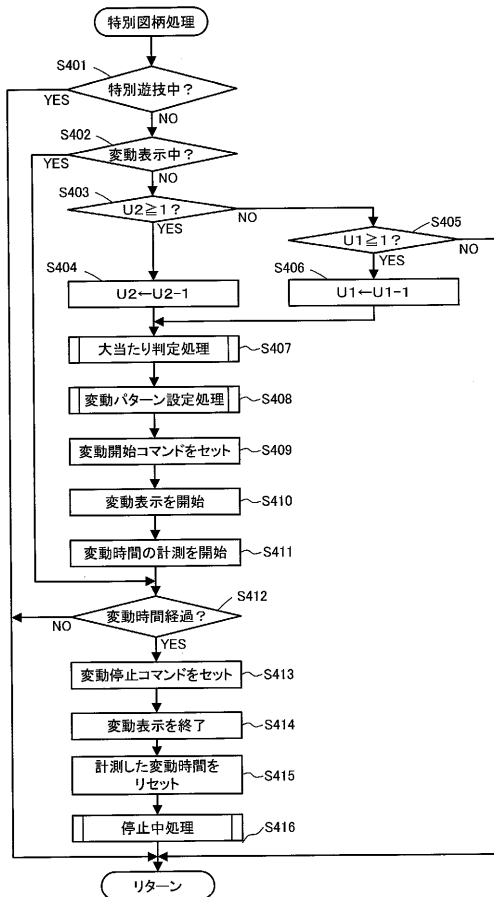
【図 17】



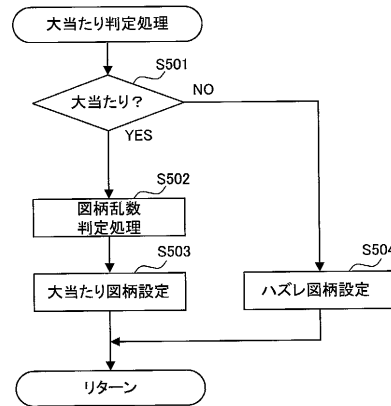
【図 18】



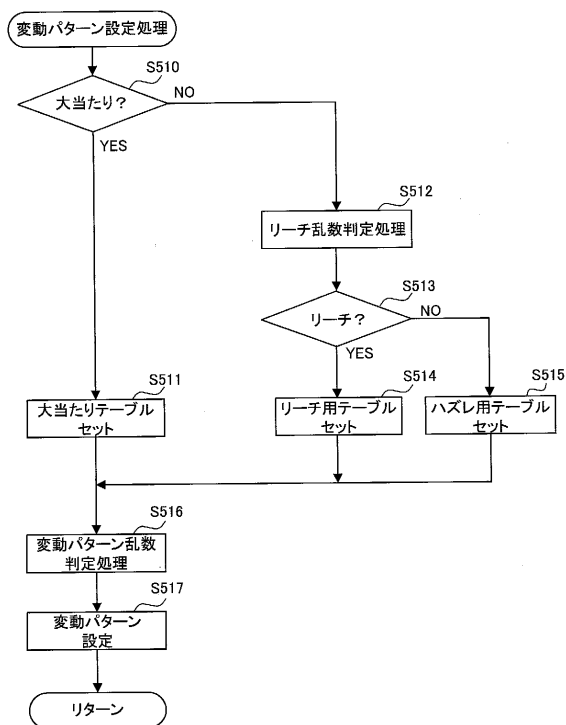
【図 19】



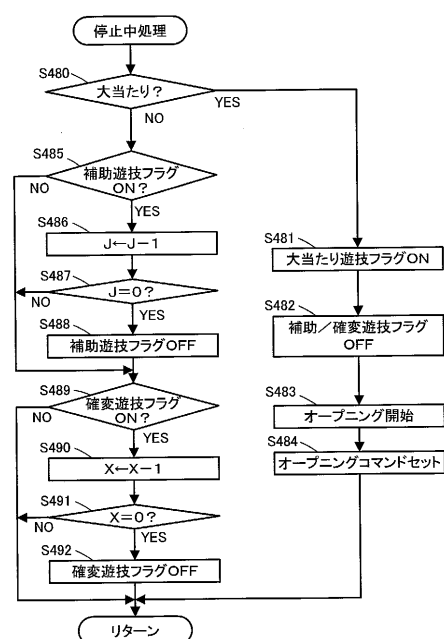
【図 20】



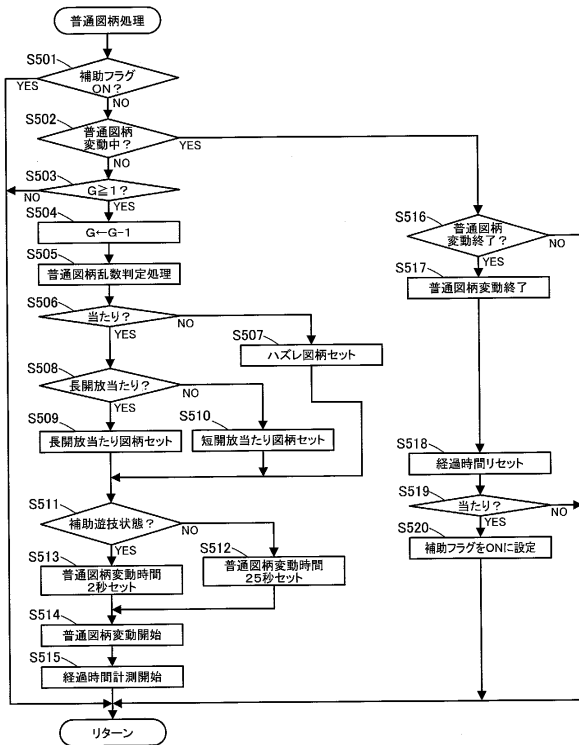
【図 21】



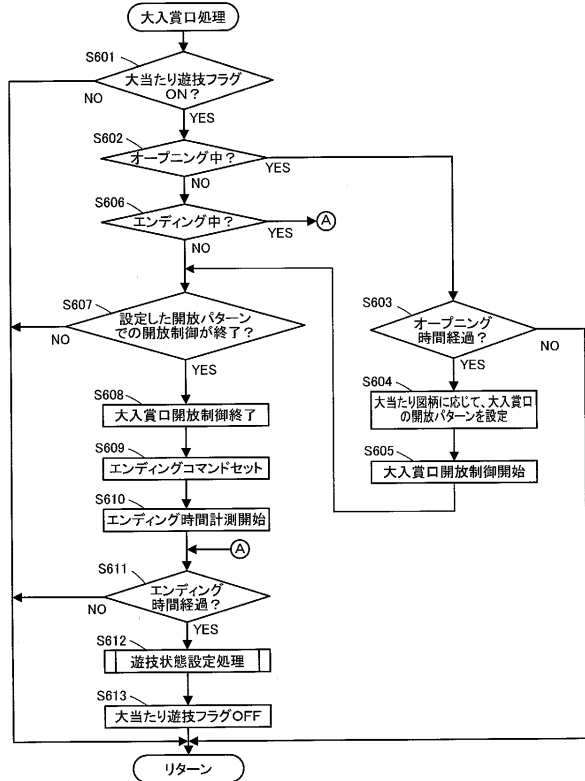
【図 22】



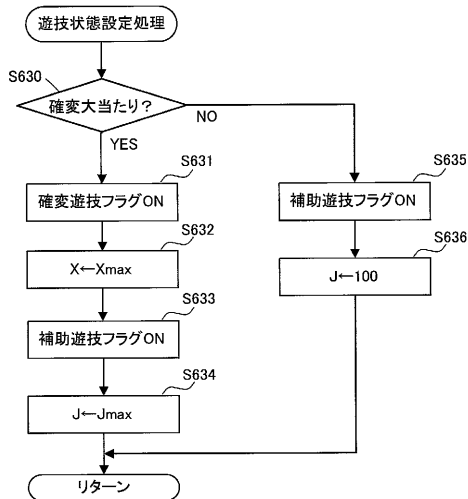
【図 23】



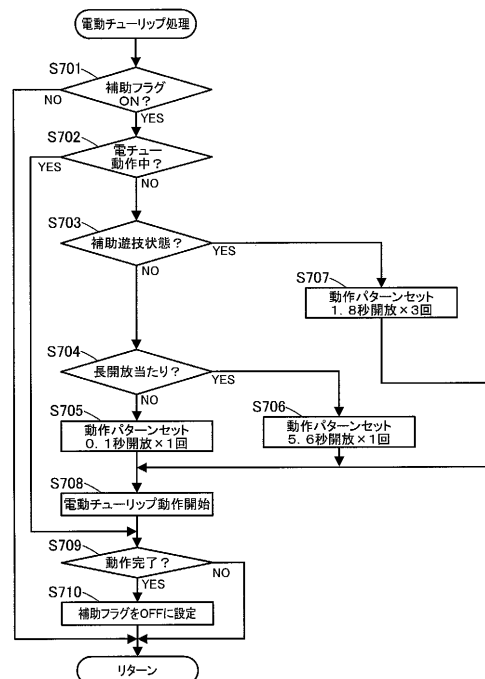
【図 24】



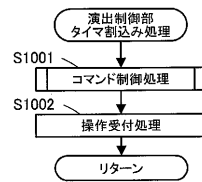
【図 25】



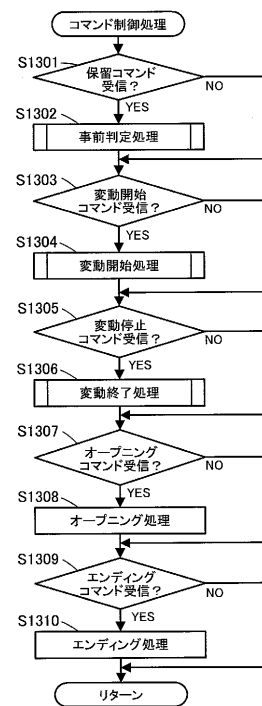
【図 26】



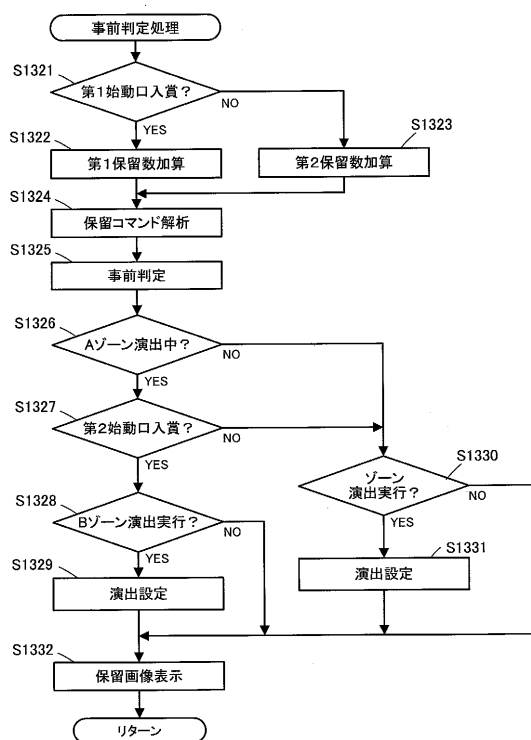
【図 27】



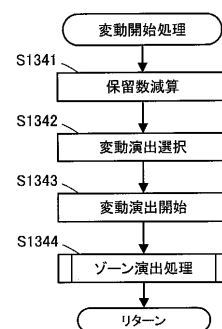
【図 28】



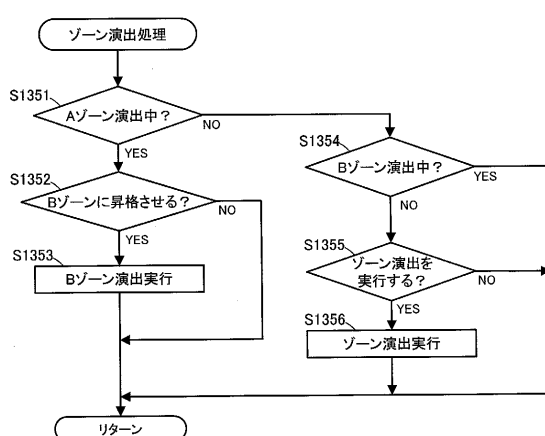
【図 29】



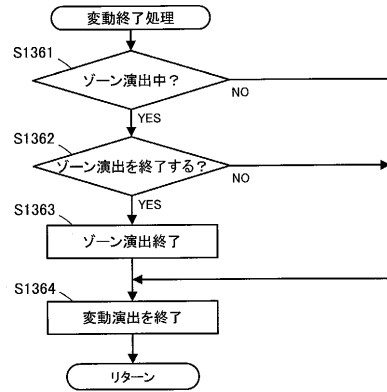
【図 30】



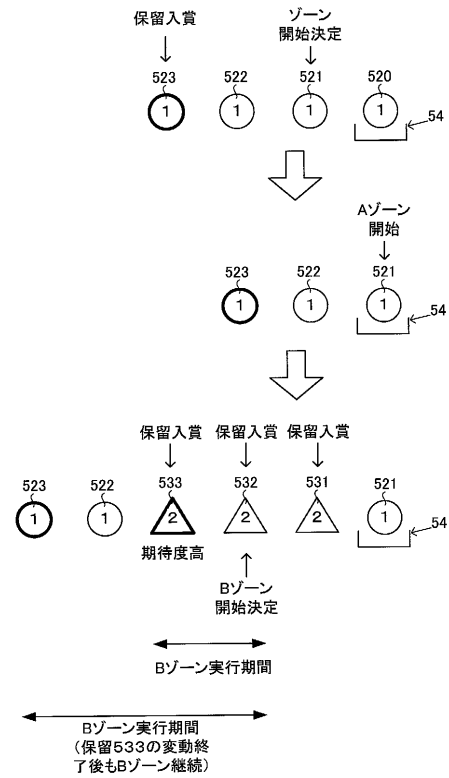
【図 31】



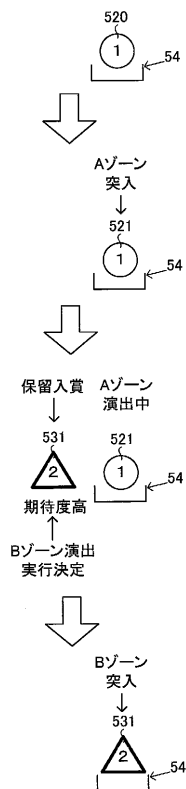
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-005185(JP,A)
特開2010-088651(JP,A)
特許第5785572(JP,B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02