

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7080751号

(P7080751)

(45)発行日 令和4年6月6日(2022.6.6)

(24)登録日 令和4年5月27日(2022.5.27)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全47頁)

(21)出願番号 特願2018-127236(P2018-127236)
(22)出願日 平成30年7月4日(2018.7.4)
(65)公開番号 特開2020-5737(P2020-5737A)
(43)公開日 令和2年1月16日(2020.1.16)
審査請求日 令和3年5月28日(2021.5.28)

(73)特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
株式会社三共内
審査官 小林 直暉

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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態の終了後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能な状態制御手段と、
可変表示を行う可変表示時間を決定する可変表示時間決定手段と、
可変表示に応じて所定の演出態様で演出を実行する演出実行手段と、を備え、
前記有利状態は、
当該有利状態の終了後に第1期間において前記特別状態に制御可能であるとともに、前記
特別状態に制御可能な期間が前記第1期間であることを特定可能な第1有利状態と、
当該有利状態の終了後に前記第1期間よりも短い第2期間において前記特別状態に制御可
能であるとともに、前記特別状態に制御可能な期間が前記第1期間と前記第2期間のいず
れであるかを特定困難な第2有利状態と、
当該有利状態の終了後に前記第1期間において前記特別状態に制御可能であるとともに、
前記特別状態に制御可能な期間が前記第1期間と前記第2期間のいずれであるかを特定困
難な第3有利状態と、があり、
前記可変表示時間決定手段は、
前記第2有利状態および前記第3有利状態の終了後であって前記第2期間よりも短い第3
期間において、平均可変表示時間が第1可変表示時間となるように可変表示時間を決定し、
前記第1有利状態の終了後であって前記第3期間よりも長い期間であって前記第1期間と
異なる第4期間において、平均可変表示時間が前記第1可変表示時間となるように可変表

示時間を決定し、

前記第2有利状態および前記第3有利状態の終了後であって前記第3期間が経過した後の期間において、平均可変表示時間が前記第1可変表示時間よりも長い第2可変表示時間となるように可変表示時間を決定し、

前記第1有利状態に制御されることを報知する第1報知演出と、前記第2有利状態に制御されることを報知する第2報知演出と、前記第3有利状態に制御されることを報知する第3報知演出と、を実行可能な報知演出実行手段をさらに備え、

前記第2報知演出と前記第3報知演出と共通の演出態様であり、

前記演出実行手段は、前記第2有利状態の終了後であって前記特別状態が終了した後の期間における演出を、前記第1有利状態又は前記第3有利状態の終了後であって前記特別状態が終了した後の期間における演出と異なる演出態様で実行する、

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技を実行可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

大当たり遊技後に、所定回数の可変表示が行われるまで大当たりし易い有利な状態（高確状態）に制御される遊技機（いわゆる、ST機）において、高確状態における最初の5回の可変表示を即当りモードとして、他の可変表示よりも短い変動時間で大当たりさせるものがある（例えば、特許文献1の図55）。

20

【0003】

また、ST機において、大当たり遊技後に潜伏状態（高確状態か低確状態か分からない遊技状態）に制御されるものもある（例えば、特許文献2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2016-83580号公報

特開2017-70784号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

大当たり種別（高確状態に制御される大当たり、または低確状態に制御される大当たり）を特定できない遊技機において、短い変動時間によって可変表示が行われる期間が長いと、有利な状態が早く終わってしまう印象を遊技者に与えてしまい、興趣を低下させる虞があった。

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、適切な変動時間で可変表示を実行することにより、興趣の低下を抑制する遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

40

【0007】

（A）可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、前記有利状態の終了後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示を行う可変表示時間を決定する可変表示時間決定手段と、

可変表示に応じて所定の演出態様で演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記有利状態は、

当該有利状態の終了後に第1期間において前記特別状態に制御可能であるとともに、前記特別状態に制御可能な期間が前記第1期間であることを特定可能な第1有利状態と、

当該有利状態の終了後に前記第1期間よりも短い第2期間において前記特別状態に制御可能であるとともに、前記特別状態に制御可能な期間が前記第1期間と前記第2期間のいず

50

れであるかを特定困難な第 2 有利状態と、

当該有利状態の終了後に前記第 1 期間において前記特別状態に制御可能であるとともに、前記特別状態に制御可能な期間が前記第 1 期間と前記第 2 期間のいずれであるかを特定困難な第 3 有利状態と、があり、

前記可変表示時間決定手段は、

前記第 2 有利状態および前記第 3 有利状態の終了後であって前記第 2 期間よりも短い第 3 期間において、平均可変表示時間が第 1 可変表示時間となるように可変表示時間を決定し、前記第 1 有利状態の終了後であって前記第 3 期間よりも長い期間であって前記第 1 期間と異なる第 4 期間において、平均可変表示時間が前記第 1 可変表示時間となるように可変表示時間を決定し、

10

前記第 2 有利状態および前記第 3 有利状態の終了後であって前記第 3 期間が経過した後の期間において、平均可変表示時間が前記第 1 可変表示時間よりも長い第 2 可変表示時間となるように可変表示時間を決定し、

前記第 1 有利状態に制御されることを報知する第 1 報知演出と、前記第 2 有利状態に制御されることを報知する第 2 報知演出と、前記第 3 有利状態に制御されることを報知する第 3 報知演出と、を実行可能な報知演出実行手段をさらに備え、

前記第 2 報知演出と前記第 3 報知演出と共通の演出態様であり、

前記演出実行手段は、前記第 2 有利状態の終了後であって前記特別状態が終了した後の期間における演出を、前記第 1 有利状態又は前記第 3 有利状態の終了後であって前記特別状態が終了した後の期間における演出と異なる演出態様で実行する、

20

ことを特徴とする。

(1) 上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態の終了後に、通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短制御されている状態）に制御可能な状態制御手段と、

可変表示を行う可変表示時間を決定する可変表示時間決定手段と、を備え、

前記有利状態は、

当該有利状態の終了後に第 1 期間（図 1 4 参照）において前記特別状態に制御可能であるとともに、前記特別状態に制御可能な期間が前記第 1 期間であることを特定可能な第 1 有利状態（例えば、第 1 大当たり）と、

30

当該有利状態の終了後に前記第 1 期間よりも短い第 2 期間（図 1 4 参照）において前記特別状態に制御可能であるとともに、前記特別状態に制御可能な期間が前記第 1 期間と前記第 2 期間のいずれであるかを特定困難な第 2 有利状態（例えば、第 2 大当たり）と、

当該有利状態の終了後に前記第 1 期間において前記特別状態に制御可能であるとともに、前記特別状態に制御可能な期間が前記第 1 期間と前記第 2 期間のいずれであるかを特定困難な第 3 有利状態（例えば、第 3 大当たり）と、があり、

前記可変表示時間決定手段は、

前記第 2 有利状態又は前記第 3 有利状態の終了後であって前記第 2 期間よりも短い第 3 期間（図 1 4 参照）において、可変表示時間を第 1 可変表示時間に決定し（例えば、図 1 1（A）に示す超短縮テーブルを参照することにより、2 秒、4 秒の特図変動時間に決定し

40

）、前記第 1 有利状態の終了後であって前記第 3 期間よりも長い第 4 期間（図 1 4 参照）において、可変表示時間を前記第 1 可変表示時間に決定し（例えば、図 1 1（A）に示す超短縮テーブルを参照することにより、2 秒、4 秒の特図変動時間に決定し）、

前記第 2 有利状態又は前記第 3 有利状態の終了後であって前記第 3 期間が経過した後の期間においては、可変表示時間を前記第 1 可変表示時間よりも長い第 2 可変表示時間に決定する（例えば、図 1 1（C）に示す通常短縮テーブル A を参照することにより、5 秒以上の特図変動時間に決定する）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別状態に制御される期間が特定困難な有利状態（第 2 有利状

50

態又は第3有利状態)の終了後には、特別状態に制御される期間が特定可能な有利状態(第1有利状態)の終了後よりも、短い可変表示時間(第1可変表示時間)が決定される期間が短い。このため、遊技者に対して、特別状態に制御される期間が分からないにもかかわらず特別状態がすぐに終わってしまうような印象を与えることを防止し、興趣の低下を抑制することができる。

なお、上記した各期間において決定される可変表示時間は、上記した第1可変表示時間や第2可変表示時間に一意に決定されるものではなく、他の可変表示時間が決定されるものであってもよい。すなわち、第3期間や第4期間においては、第1可変表示時間として例えば2秒を決定可能であるが、その他の時間(例えば、4秒)を決定することを排除するものではない。同様に、第2有利状態又は第3有利状態の終了後であって第3期間が経過した後の期間においては、第2可変表示時間として例えば5秒を決定可能であるが、その他の時間(例えば、20秒)を決定することを排除するものではない。

10

【0008】

(2)上記(1)の遊技機において、

前記可変表示時間決定手段は、

前記第2有利状態又は前記第3有利状態の終了後であって前記第3期間が経過した後の期間と、前記第1有利状態の終了後であって前記第4期間が経過した後の期間とにおいて、前記有利状態に制御される可変表示の可変表示時間を所定の時間に決定し(例えば、図11(C)に示す通常短縮テーブルAを参照することにより、PB2-1(20秒)に決定し)、

20

前記第2有利状態又は前記第3有利状態の終了後における前記第3期間と、前記第1有利状態の終了後における前記第4期間とにおいて、前記有利状態に制御される可変表示の可変表示時間を、前記所定の時間よりも短い時間に決定する(例えば、図11(A)に示す超短縮テーブルを参照することにより、PB1-1(4秒)に決定する)、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第2有利状態又は第3有利状態の終了後における第3期間や、第1有利状態の終了後における第4期間では、有利状態に制御される可変表示の可変表示時間が短いので、遊技者に対して高揚感を与えることができる。

【0009】

(3)上記(1)または(2)の遊技機において、

30

前記第1有利状態に制御されることを報知する第1報知演出(例えば、V図柄)と、前記第2有利状態に制御されることを報知する第2報知演出と、前記第3有利状態に制御されることを報知する第3報知演出と、を実行可能な報知演出実行手段を備え、前記第2報知演出と前記第3報知演出とは共通の演出態様(例えば、奇数図柄または偶数図柄)である、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第2報知演出と第3報知演出のいずれが実行されているか分からないので、報知演出に対する遊技者の注目度を高めることができる。

【0010】

(4)上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

40

遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、プッシュボタン31B)と、

前記第1有利状態に制御されたこと、又は、前記第2有利状態若しくは前記第3有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出(図16(2)参照)を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに関連して前記示唆演出を実行可能である(図16(3A)、(3B)参照)、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者の動作に関連して、どの有利状態に制御されたかを示唆する示唆演出が実行されるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0011】

50

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、
可変表示に応じて所定の演出態様 (例えば、モード演出) で演出を実行する演出実行手段
を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 3 有利状態の終了後に前記特別状態に制御可能な前記第 1 期間内であって前記第 2
期間が経過した後の期間における演出 (例えば、図 1 5 (6) に示す継続モード) を、
前記第 1 有利状態の終了後に前記特別状態に制御可能な前記第 1 期間内であって前記第 2
期間が経過した後の期間における演出 (例えば、図 1 5 (A 5) に示す継続モード) と共
通の演出態様で実行する、

ことを特徴とする。

10

このような構成によれば、特別状態に制御される期間が分からない第 3 有利状態の終了後
であっても第 2 期間が経過すると、第 1 有利状態の終了後において第 2 期間が経過したと
きと同じ演出態様で演出が実行されるので、遊技者に対して安心感を与えることができる。

【 0 0 1 2 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、

可変表示に応じて所定の演出態様で演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態の終了後であって前記特別状態が終了した後の期間における演出 (例え
ば、図 1 5 (6) に示す特殊モード) を、前記第 1 有利状態又は前記第 3 有利状態の終
了後であって前記特別状態が終了した後の期間における演出 (例えば、通常モード) とは
異なる演出態様で実行する、

20

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第 2 有利状態に制御されることで特別状態が短期間で終了して
も、その後の演出が、第 1 有利状態や第 3 有利状態に制御されて特別状態が終了したとき
とは異なる演出態様で実行されるので、特別状態が短期間で終了したことに対する遊技者
の残念感を軽減することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 3 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

30

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8】大当たり種別の一例を示す図である。

【図 9】変動パターンの構成例を示す図である。

【図 1 0】大当たり種別毎に変動回数に応じて切り替わる変動パターン決定テーブルの例を
示す図である。

【図 1 1】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

40

【図 1 2】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 1 3】S P リーチのリーチ種別及び停止図柄の種類を決定するためのテーブルの一例
を示す図である。

【図 1 4】大当たり種別毎に、大当たり終了後に行われる可変表示の一例を時系列にした図で
ある。

【図 1 5】大当たり種別毎に、大当たり終了後に行われる演出の実行例を示す図である。

【図 1 6】変形例に係る演出の実行例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 4 】

(基本説明)

50

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【 0 0 1 5 】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 0 0 1 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【 0 0 1 7 】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【 0 0 1 8 】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【 0 0 1 9 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば L C D（液晶表示装置）や有機 E L（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【 0 0 2 0 】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【 0 0 2 1 】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【 0 0 2 2 】

10

20

30

40

50

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 1 保留記憶数、第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 2 保留記憶数ともいう。また、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【 0 0 2 3 】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 2 4 】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B とが設けられている。

10

【 0 0 2 5 】

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。

【 0 0 2 6 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

20

【 0 0 2 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 0 0 2 8 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 2 9 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

40

【 0 0 3 0 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 3 1 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 3 2 】

50

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などとなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0033】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

【0034】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【0035】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0036】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、L E D を含んで構成されている。

【0037】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【0038】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【0039】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【0040】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【0041】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【0042】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0043】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示

10

20

30

40

50

器 20 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0044】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

10

【0045】

入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0046】

可変入賞球装置 6B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0047】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

20

【0048】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0049】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

30

【0050】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【0051】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0052】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとん

50

ど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0053】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0054】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0055】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0056】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0057】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0058】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0059】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0060】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0061】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0062】

10

20

30

40

50

(演出の進行など)

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出(遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出)が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ 9 の点等/消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【0063】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果(確定特別図柄ともいう。)が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄(3つの飾り図柄の組合せ)も停止表示(導出)される。

10

【0064】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる(リーチが成立する)ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0065】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果(特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果)が「大当たり」となる割合(大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。)が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

20

【0066】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる)。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄(例えば、「7」等)が揃って停止表示される。

30

【0067】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄(例えば、「7」等)が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり(通常大当たり)」である場合には、偶数の飾り図柄(例えば、「6」等)が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄(通常図柄)ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0068】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、「1 3 5」等)が導出される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる)。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別(小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別)の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

40

【0069】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄

50

(「非リーチハズレ」ともいう。)が停止表示される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる)ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチハズレ」ともいう)の確定飾り図柄が停止表示される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる)こともある。

【0070】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示(実行が保留されている可変表示)における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0071】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる疑似連演出を実行するようにしてもよい。

【0072】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別(小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別)での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

20

【0073】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ(デモンストレーション)画像が表示される(客待ちデモ演出が実行される)。

30

【0074】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0075】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行(特図ゲームの実行(保留の管理を含む)、普図ゲームの実行(保留の管理を含む)、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

40

【0076】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM(Read Only Memory)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備える。

【0077】

50

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0078】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0079】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0080】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0081】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0082】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0083】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0084】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0085】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメ

10

20

30

40

50

インメモリとして使用される。

【 0 0 8 6 】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやブッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【 0 0 8 7 】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 0 8 8 】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 8 9 】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【 0 0 9 0 】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【 0 0 9 1 】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【 0 0 9 2 】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 9 3 】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 9 4 】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 0 0 9 5 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 6 】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって

10

20

30

40

50

遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0097】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0098】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップS3)。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号(クリア信号)が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合(ステップS3; Yes)、初期化处理(ステップS8)を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0099】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS9)。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0100】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には(ステップS3; No)、RAM102(バックアップRAM)にバックアップデータが保存されているか否かを判定する(ステップS4)。不測の停電等(電断)によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号(チェックサム、パリティビット等)の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ(各種フラグ、各種タイマの状態等を含む)の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合(ステップS4; No)、初期化处理(ステップS8)を実行する。

【0101】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合(ステップS4; Yes)、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い(誤り検出符号を用いて行われる)、データが正常か否かを判定する(ステップS5)。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0102】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合(ステップS5; No)、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理(ステップS8)を実行する。

【0103】

RAM102のデータが正常であると判定された場合(ステップS5; Yes)、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理(ステップS6)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の

10

20

30

40

50

遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0104】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

10

【0105】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS10)。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(ステップS11)、割込みを許可する(ステップS12)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

20

【0106】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報(大当たりの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

30

【0107】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS24)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

40

【0108】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS26)。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく(通過ゲート41に遊技球が通過したことにに基づく)普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0109】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CP

50

U103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0110】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

【0111】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0112】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理(ステップS110~S120)では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0113】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄(大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい(特図2優先消化ともいう)。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい(入賞順消化ともいう)。

【0114】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル(乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル)が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0115】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パター

10

20

30

40

50

ン設定処理は終了する。

【 0 1 1 6 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

30

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

40

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は

50

終了する。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” に更新され、小当り開放前処理は終了する。 10

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。 20

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 6 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。 30

【 0 1 2 7 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 (例えば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。 40

【 0 1 2 8 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望 50

ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0129】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0130】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0131】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0132】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0133】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0134】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

10

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

20

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

30

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “ 5 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

40

【 0 1 3 9 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容

50

に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

10

【 0 1 4 1 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

20

【 0 1 4 3 】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【 0 1 4 4 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄 (例えば、「 - 」を示す記号) だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい (表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい) 。

30

【 0 1 4 5 】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機 (例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z (以下、ボーナス等) のうち 1 以上を搭載するスロット機) にも本発明を適用可能である。

【 0 1 4 6 】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

40

【 0 1 4 7 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよ

50

い。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0148】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0149】

（本発明の特徴部分に関する説明）

次に、図8 - 16を参照して、本発明の特徴部分に関して説明する。

10

【0150】

（大当たり種別）

まず、図8を参照して、本実施形態の大当たり種別について説明する。図8は、本実施形態の大当たり種別の一例を示す図である。なお、以下の説明において、確変状態とは、時短制御に加えて確変制御されている状態を示し、時短状態とは、確変制御されていないが時短制御されている状態を示し、通常状態とは、時短制御も確変制御もされていない状態を示す。

【0151】

本実施形態では、複数の大当たり種別として、第1大当たり、第2大当たり、及び第3大当たりが設けられている。本実施形態では、特図1と特図2の区別によらず、特図ゲームの結果として第1大当たり当選する割合（決定割合）が50%に設定され、第2大当たり当選する割合（決定割合）が35%に設定され、第3大当たり当選する割合（決定割合）が15%に設定されている。なお、詳細は後述するが、本実施形態では、第1大当たりは、他の大当たり種別（第2大当たり及び第3大当たり）と区別可能に報知されるのに対して、第2大当たりと第3大当たりは、互いに区別困難に報知される。

20

【0152】

第1大当たりでは、大当たり遊技状態が終了した後は、次回の大当たり遊技状態が開始されるまで確変状態に制御される（したがって、次回の大当たり遊技状態が開始されるまで時短制御される）。第2大当たりでは、大当たり遊技状態が終了した後は、特図ゲームが100回実行されるまで（あるいは、特図ゲームが100回実行されるまでの期間において次回の大当たり遊技状態が開始されるまで）時短状態に制御される。第3大当たりでは、大当たり遊技状態が終了した後は、次回の大当たり遊技状態が開始されるまで確変状態に制御される（したがって、次回の大当たり遊技状態が開始されるまで時短制御される）。

30

【0153】

また、第1大当たり当選すると、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数（ラウンド回数）として16回が設定される一方、第2大当たりまたは第3大当たり当選すると、ラウンド回数として8回が設定される。このように、第1大当たりは、第2大当たりや第3大当たりと比べて、ラウンド回数が多く、かつ、次回の大当たり遊技状態が開始されるまで確変状態に制御されるため、大当たり種別の中では最も有利度合の高い大当たりであると言える。また、第2大当たりと第3大当たりとを比べると、ラウンド回数が同じであるため、ラウンド回数では、第2大当たりであるか第3大当たりであるかを区別困難であるが、実際には、第2大当たりでは大当たり遊技後に時短状態に制御されるのに対して、第3大当たりでは大当たり遊技後に確変状態に制御されるため、第3大当たりの方が第2大当たりよりも有利度合が高い大当たりであると言える。

40

【0154】

なお、本実施形態では、第1大当たりと、第2大当たり及び第3大当たりとでラウンド回数を異なるものとしたが、ラウンド回数は同じであるものとしてもよい。また、本実施形態では、特図1と特図2の区別によらず、図8に示す決定割合で第1大当たり～第3大当たりのいずれかが決定されるものとしたが、特図1と特図2とで異なる決定割合で第1大当たり～第3大当たりのいずれかが決定されるものとしてもよい。具体的には、例えば、特図2の方が特

50

図 1 よりも第 1 大当りの決定割合を高くするものとして、特図 2 の方が特図 1 よりも有利度合が高くなるものとしてもよい。また、特図 1 と特図 2 とで、異なる大当り種別を用意するものとして、特図 1 と特図 2 とで有利度合が異なるものとしてもよい。

【 0 1 5 5 】

また、以下では、第 1 大当りまたは第 3 大当りによる大当り遊技状態が終了した後に、時短制御される期間（次回の大当り遊技状態が開始されるまでの期間）を第 1 期間といい、第 2 大当りによる大当り遊技状態が終了した後に、時短制御される期間（特図ゲームが 1 0 0 回実行されるまでの期間）を第 2 期間ということがある。なお、次回の大当り遊技状態はいつ開始されるか分からないため、次回の大当り遊技状態が開始されるまでの期間（第 1 期間）としては、例えば、特図ゲームが 9 9 9 回実行されるまでの期間といった長い期間が設定される。このため、第 1 期間は、第 2 期間よりも長い期間であると言える。

10

【 0 1 5 6 】

（変動パターン）

次に、図 9 を参照して、本実施形態の変動パターンについて説明する。図 9 は、本実施形態の変動パターンの構成例を示す図である。

【 0 1 5 7 】

図 9 に示す複数の変動パターンは、それぞれ、特図変動時間や飾り図柄の可変表示態様が異なる。特図変動時間は、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームなどの特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示が開始されてから確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。本実施形態の複数の変動パターンには、「非リーチ」、「リーチ」のいずれかと、「はずれ」、「大当り」のいずれかの組み合わせに対応した変動パターンが含まれている。

20

「非リーチ（はずれ）」の変動パターンでは、飾り図柄の可変表示の表示結果として非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる。「リーチ（はずれ）」の変動パターンでは、飾り図柄の可変表示の表示結果として大当り組合せでないリーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる。「非リーチ（大当り）」の変動パターンでは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となることなく、大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる。「リーチ（大当り）」の変動パターンでは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となっ

30

【 0 1 5 8 】

図 9 に示す変動パターンのうち、英字 P A で示す変動パターンは「はずれ」に対応した変動パターンであり、英字 P B で示す変動パターンは「大当り」に対応した変動パターンである。

【 0 1 5 9 】

変動パターン P A 1 - 1 は、時短制御が行われていない通常状態において保留記憶数（第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数）が 0 または 1 のときに決定可能な非リーチ（はずれ）の変動パターンであり、変動パターン P A 1 - 2 は、通常状態において保留記憶数が 2 ~ 4 のときに決定可能な非リーチ（はずれ）の変動パターンである。変動パターン P A 1 - 2 の特図変動時間（6 秒）は、変動パターン P A 1 - 1 の特図変動時間（12 秒）よりも短く設定されていることにより、保留記憶数が増えると特別図柄の可変表示が短時間で終了することになる。

40

【 0 1 6 0 】

変動パターン P A 1 - 3、P A 1 - 4、P A 1 - 5 は、時短制御が行われている時短状態（または確変状態）において決定可能な非リーチ（はずれ）の変動パターンであり、これらの変動パターンの特図変動時間は、時短制御が行われていない通常状態における変動パターン P A 1 - 1、P A 1 - 2 の特図変動時間よりも短く設定されていることにより、時短制御が行われるときには特別図柄の可変表示の実行時間が短縮されることになる。このため、変動パターン P A 1 - 3、P A 1 - 4、P A 1 - 5 を、「短縮はずれ」の変動パター

50

ンであるということがある。また、変動パターンPA1-3、PA1-4の特図変動時間（2秒、4秒）は、変動パターンPA1-5の特図変動時間（5秒）よりも短く設定されているため、変動パターンPA1-3、PA1-4を、「超短縮はずれ1」、「超短縮はずれ2」の変動パターンということがある。

【0161】

変動パターンPA1-6は、時短制御が行われている時短状態（または確変状態）において決定可能な変動パターンのうち、特定の可変表示（本実施形態では、大当り遊技状態終了後100回目の特図ゲーム）において決定される「はずれ」に対応した変動パターンである。また、変動パターンPA1-6は、時短制御が継続されるか否かを示唆する時短継続煽り演出を実行可能な変動パターンである。詳細は後述の説明によって明らかとなるが、この変動パターンPA1-6が決定されることにより、固定の特図変動時間（30秒）を用いて、時短継続煽り演出やリザルト表示を行うことが可能となる。なお、時短継続煽り演出やリザルト表示の詳細については後述する。

10

【0162】

変動パターンPA2-1、PA2-2、PA2-3は、リーチ（はずれ）の変動パターンである。変動パターンPA2-1は、ノーマルリーチを実行可能な変動パターンであり、変動パターンPA2-2は、ノーマルリーチよりも大当り期待度の高いSPリーチを実行可能な変動パターンであり、変動パターンPA2-3は、SPリーチよりも大当り期待度の高いロングSPリーチを実行可能な変動パターンである。なお、大当り期待度がこのように設定される詳細については後述する。

20

【0163】

変動パターンPB1-1は、時短制御が行われている時短状態（または確変状態）において決定可能な非リーチ（大当り）の変動パターンであり、後述するリーチ（大当り）の変動パターンの特図変動時間よりも極めて短い特図変動時間（4秒）が設定される。このため、変動パターンPB1-1を、「超短縮大当り」の変動パターンということがある。また、変動パターンPB1-1では、リーチ状態が成立することなく、例えば可動体32が動作することで大当り（即当り）したことを報知する即当り演出が実行される。これにより、遊技者に対して高揚感を与えることができる。

【0164】

変動パターンPB1-2は、時短制御が行われている時短状態（または確変状態）において決定可能な変動パターンのうち、特定の可変表示（本実施形態では、大当り遊技状態終了後100回目の特図ゲーム）において決定される「大当り」に対応した変動パターンである。また、変動パターンPB1-2は、時短制御が継続されるか否かを示唆する時短継続煽り演出を実行可能な変動パターンである。詳細は後述の説明によって明らかとなるが、この変動パターンPB1-2が決定されることにより、固定の特図変動時間（30秒）を用いて、時短継続煽り演出やリザルト表示を行うことが可能となる。

30

【0165】

変動パターンPB2-1、PB2-2、PB2-3は、リーチ（大当り）の変動パターンである。変動パターンPB2-1は、ノーマルリーチを実行可能な変動パターンであり、変動パターンPB2-2は、ノーマルリーチよりも大当り期待度の高いSPリーチを実行可能な変動パターンであり、変動パターンPB2-3は、SPリーチよりも大当り期待度の高いロングSPリーチを実行可能な変動パターンである。

40

【0166】

なお、図9に示した各変動パターンは、図11、図12を参照して後述する複数の変動パターン決定テーブルに設定されており、ステップS111の変動パターン設定処理において、このいずれかの変動パターン決定テーブルが参照されることにより、所定の割合でいずれかの変動パターンが決定される。また、いずれの変動パターン決定テーブルが参照されるかは、遊技状態や特図ゲームの実行回数に応じて決定される。また、本実施形態では、大当り遊技状態が終了した後は、いずれの大当り種別による大当り遊技状態が終了したかに応じて、参照される変動パターン決定テーブルの切替タイミングが異なる。

50

【 0 1 6 7 】

以下に、図 1 0 を参照して、参照される変動パターン決定テーブルの切替タイミングについて説明し、次いで、図 1 1、図 1 2 を参照して各変動パターン決定テーブルの詳細について説明する。

【 0 1 6 8 】

(大当り種別毎の変動パターン決定テーブルの切替)

図 1 0 は、大当り種別毎に、大当り遊技状態終了後の特図ゲームの実行回数に応じて切り替わる変動パターン決定テーブルの例を示す図である。なお、以下の説明では、特図ゲームの実行回数のことを、「変動回数」ということがある。

【 0 1 6 9 】

図 1 0 (1) に示すように、第 1 大当りによる大当り遊技状態終了後には、変動回数が 1 回 ~ 3 0 回のときには、変動パターン決定テーブルとして超短縮テーブルが参照される。そして、変動回数が 3 1 回のときに変動パターン決定テーブルが切り替わり、変動回数が 3 1 回 ~ 9 9 回のときには通常短縮テーブル A が参照される。そして、変動回数が 1 0 0 回になると、参照される変動パターン決定テーブルが、特別テーブルに切り替わり、変動回数が 1 0 1 回以降になると通常短縮テーブル B が参照される。

【 0 1 7 0 】

図 1 0 (2) に示すように、第 2 大当りによる大当り遊技状態終了後には、変動回数が 1 回 ~ 2 0 回のときには、変動パターン決定テーブルとして超短縮テーブルが参照される。そして、変動回数が 2 1 回のときに変動パターン決定テーブルが切り替わり、変動回数が 2 1 回 ~ 9 9 回のときには通常短縮テーブル A が参照される。そして、変動回数が 1 0 0 回になると、参照される変動パターン決定テーブルが、特別テーブルに切り替わり、変動回数が 1 0 1 回 ~ 1 2 0 回のときには特殊テーブルが参照され、変動回数が 1 2 1 回以降になると通常テーブルが参照される。

【 0 1 7 1 】

図 1 0 (3) に示すように、第 3 大当りによる大当り遊技状態終了後には、変動回数が 1 回 ~ 2 0 回のときには、変動パターン決定テーブルとして超短縮テーブルが参照される。そして、変動回数が 2 1 回のときに変動パターン決定テーブルが切り替わり、変動回数が 2 1 回 ~ 9 9 回のときには通常短縮テーブル A が参照される。そして、変動回数が 1 0 0 回になると、参照される変動パターン決定テーブルが、特別テーブルに切り替わり、変動回数が 1 0 1 回以降になると通常短縮テーブル B が参照される。

【 0 1 7 2 】

なお、以下では、第 1 大当りによる大当り遊技状態終了後に、超短縮テーブルが参照される期間 (変動回数が 1 回 ~ 3 0 回の期間) を第 4 期間といい、第 2 大当りまたは第 3 大当りによる大当り遊技状態終了後に、超短縮テーブルが参照される期間 (変動回数が 1 回 ~ 2 0 回の期間) を第 3 期間ということがある。図 1 0 に示すように、本実施形態では、第 1 大当りによる大当り遊技状態終了後には、第 4 期間において超短縮テーブルが参照されるのに対して、第 2 大当りまたは第 3 大当り遊技状態終了後には、第 4 期間よりも短い第 3 期間において超短縮テーブルが参照される。なお、図 1 0 では、大当り遊技状態終了後に参照される変動パターン決定テーブルについて説明したが、大当り遊技状態に制御されるまでの期間においては、通常テーブルが参照される。

【 0 1 7 3 】

(変動パターン決定テーブル)

次に、図 1 1、図 1 2 を参照して各変動パターン決定テーブルの詳細について説明する。

図 1 1 (A) は超短縮テーブルの例を示し、図 1 1 (B) は特別テーブルの例を示し、図 1 1 (C) は通常短縮テーブル A の例を示し、図 1 1 (D) は通常短縮テーブル B の例を示し、図 1 2 (E) は通常テーブルの例を示し、図 1 2 (F) は特殊テーブルの例を示す。なお、以下の説明では各変動パターンの後に括弧書きで秒数を記載することがあるが、この秒数は変動パターンの特図変動時間を示す。

【 0 1 7 4 】

10

20

30

40

50

図 1 1 (A) に示す超短縮テーブルが参照されるときには、ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理において、「はずれ」となる場合には、変動パターン決定用の乱数値を用いて、変動パターン P A 1 - 3 (2 秒) が 8 0 % の割合で決定され、変動パターン P A 1 - 4 (4 秒) が 8 0 % の割合で決定される。一方、大当たりとなる場合には、変動パターン P B 1 - 1 (4 秒) が 1 0 0 % の割合で決定される。これにより、特図変動時間だけでは、P B 1 - 1 (4 秒) か P A 1 - 4 (4 秒) が判らないため、特図変動時間だけで大当たりであることが確定報知されないとともに、はずれのときには P A 1 - 3 (2 秒) が決定され易いことにより、可変表示がすぐに終了する。なお、上記では大当たりのときには変動パターン P B 1 - 1 のみが決定されるものとしたが、他の変動パターン (例えば、特図変動時間が 4 秒よりも長い変動パターン) が決定されるものとしてもよい。

10

【 0 1 7 5 】

なお、図 1 0 に示すように、超短縮テーブルが参照されるのは、第 1 大当たりによる大当たり遊技状態終了後に 1 回目 ~ 3 0 回目の特図ゲームが開始されるとき (第 4 期間) 、及び第 2 大当たりまたは第 3 大当たりによる大当たり遊技状態終了後に 1 回目 ~ 2 0 回目の特図ゲームが開始されるとき (第 3 期間) である。そして、図 1 1 (A) に示すように、超短縮テーブルが参照されるときには、変動時間の短い変動パターンが決定される。また、大当たりのときであっても、変動パターン P B 1 - 1 が決定されることにより、可変表示は 4 秒間で終了する (例えば、可動体 3 2 が動作することで即当たりであることが報知される) 。このため、大当たり遊技状態終了後には、各可変表示が短時間で終了することにより、演出の冗長性を排除して演出効果を高めることができる。

20

【 0 1 7 6 】

また、第 2 大当たりまたは第 3 大当たりによる大当たり遊技状態終了後に超短縮テーブルが参照される期間 (第 3 期間) は、第 1 大当たりによる大当たり遊技状態終了後に超短縮テーブルが参照される期間 (第 4 期間) よりも短い。これは、以下の理由による。すなわち、本実施形態では、第 1 大当たりであることは特定可能に報知される (後述する V 図柄が停止表示される) のに対して、第 2 大当たりと第 3 大当たりとではその区別が特定困難に報知される (後述する奇数図柄または偶数図柄が停止表示される) 。そして、第 3 大当たりでは、次回の大当たり遊技状態が開始されるまで (第 1 期間において) 時短制御されるが、第 2 大当たりでは、特図ゲームが 1 0 0 回実行されるまで (第 1 期間よりも短い第 2 期間において) 時短制御されるため、第 2 大当たりと第 3 大当たりの区別が特定困難に報知されたときには、遊技者にとって有利な状態 (時短制御される状態) がいつまで続くのか特定困難となる。このようなときに、大当たり遊技状態終了後に超短縮テーブルが参照される期間を長く設定することにより、各可変表示を短時間で終了させると、遊技者には有利な状態が早く終わってしまう印象を与え、興趣を低下させてしまう虞がある。一方で、第 1 大当たりであることが特定可能に報知されたときには、次回の大当たり遊技状態が開始されるまで (第 1 期間において) 時短制御されることが特定可能であるため、各可変表示を短時間で終了させても興趣を低下させることがない。このため、本実施形態では、第 3 期間を第 4 期間よりも短く設定することにより、大当たり遊技状態終了後には各可変表示が短時間で終了することにより演出の冗長性を排除して演出効果を高めるとともに、有利な状態が早く終わってしまう印象を与えることを防止している。

30

40

【 0 1 7 7 】

また、図 1 0 に示すように、第 2 大当たりまたは第 3 大当たりによる大当たり遊技状態終了後の第 3 期間では、超短縮テーブルが参照されるが、第 3 期間経過後には後述する通常短縮テーブル A 等が参照される。そして、第 3 期間において大当たりの場合には、超短縮テーブルが参照されることにより変動パターン P B 1 - 1 (4 秒) が決定されるが、この特図変動時間 (4 秒) は、第 3 期間経過後において大当たりの場合に通常短縮テーブル A 等が参照されて決定されるいずれの特図変動時間よりも極めて短い。同様に、第 1 大当たりによる大当たり遊技状態終了後の第 4 期間では、超短縮テーブルが参照されるが、第 4 期間経過後には後述する通常短縮テーブル A 等が参照される。そして、第 4 期間において大当たりの場合には、超短縮テーブルが参照されることにより変動パターン P B 1 - 1 (4 秒) が決定され

50

るが、この特図変動時間（４秒）は、第４期間経過後において大当りの場合に通常短縮テーブルＡ等が参照されて決定されるいずれの特図変動時間よりも極めて短い。このため、第３期間や第４期間では、その他の期間よりも大当り時の特図変動時間が極めて短く、即当りとなるので、遊技者に対して高揚感を与えることができる。

【０１７８】

図１１（Ｂ）に示す特別テーブルが参照されるときには、ステップＳ１１１の変動パターン設定処理において、「はずれ」となる場合には、変動パターンＰＡ１－６（３０秒）が１００％の割合で決定される。一方、大当りとなる場合には、変動パターンＰＢ１－２（３０秒）が１００％の割合で決定される。

【０１７９】

なお、図１０に示すように、特別テーブルが参照されるのは、第１大当り、第２大当り、第３大当りの大当り遊技状態終了後に１００回目の特図ゲームが開始されるときである。ここで、前述したように、本実施形態では、第２大当りと第３大当りとはその区別が特定困難に報知される（後述する奇数図柄または偶数図柄が停止表示される）が、第２大当りの場合には特図ゲームが１００回実行されると時短制御が終了される（第３大当りの場合には時短制御が継続される）ため、１０１回目の特図ゲームでは、第２大当りと第３大当りとは区別可能になる。このため、本実施形態では、１００回目の特図ゲームにおいて、特別テーブルが参照されることにより固定の特図変動時間（３０秒）を用いて、時短制御が終了するか時短制御が継続するかを煽る時短継続煽り演出が実行され、時短制御が継続する場合（第３大当りの場合）には継続報知演出が実行され、時短制御が終了する場合（第２大当りの場合）には終了報知演出が実行される。

【０１８０】

また、図１１（Ｂ）に示すように、大当りかはずれかにかかわらず、固定の特図変動時間（３０秒）が用いられるため、特図変動時間からは、大当りかはずれか判らない。なお、変動パターンＰＡ１－６が決定されるときには、時短継続煽り演出（及び、その結果としての継続報知演出または終了報知演出）が実行された後に、はずれ図柄が停止表示され、変動パターンＰＢ１－２が決定されるときには、時短継続煽り演出（及び、その結果としての継続報知演出または終了報知演出）が実行された後に、大当り図柄が停止表示されるものとすればよい。なお、大当り図柄が停止表示される際には、その前に所定の演出（例えば、ボタン操作演出）が実行され、所定の演出を契機に大当り図柄が停止表示されるものとしてもよい。あるいは、変動パターンＰＢ１－２が決定されるときには、特殊な大当り演出が実行されるものとしてもよい。

【０１８１】

なお、本実施形態では、第１大当りによる大当り遊技状態の終了後にも１００回目の特図ゲームにおいて、特別テーブルが参照されることにより固定の特図変動時間（３０秒）を用いた演出が実行される。ただし、本実施形態では、第１大当りは特定可能に報知される（したがって、時短制御が第１期間行われることが特定可能である）ため、１００回目の特図ゲームにおいては、時短継続煽り演出に代え、時短継続報知演出が実行される。なお、このように、第１大当りの場合には、時短継続煽り演出を行う必要が無いため、１００回目の特図ゲームにおいて、特別テーブルが参照されるのではなく、３１～９９回目の特図ゲームにおいて参照される通常短縮テーブルＡが参照されるものとしてもよい。

【０１８２】

なお、上記特別テーブルでは、大当り及びはずれのときでそれぞれ１つの変動パターンのみが決まるものとしたが、他の変動パターンが決定されてもよい。また、保留記憶数に応じて異なる変動パターンが決定されるものとしてもよい。

【０１８３】

図１１（Ｃ）に示す通常短縮テーブルＡが参照されるときには、ステップＳ１１１の変動パターン設定処理において、「はずれ」となる場合には、変動パターン決定用の乱数値を用いて、変動パターンＰＡ１－５（５秒）が７０％の割合で決定され、変動パターンＰＡ２－１（２０秒）が２０％の割合で決定され、変動パターンＰＡ２－２（６０秒）が７％

10

20

30

40

50

の割合で決定され、変動パターン P A 2 - 3 (1 0 0 秒) が 3 % の割合で決定される。一方、大当たりとなる場合には、変動パターン P B 2 - 1 (2 0 秒) が 1 0 % の割合で決定され、変動パターン P B 2 - 2 (6 0 秒) が 3 0 % の割合で決定され、変動パターン P B 2 - 3 (1 0 0 秒) が 6 0 % の割合で決定される。

【 0 1 8 4 】

図 1 1 (C) からわかるように、大当たりのときには決定割合の高い変動パターンの順に、変動パターン P B 2 - 3、P B 2 - 2、P B 2 - 1 であるのに対して、はずれのときには決定割合の低い変動パターンの順に、変動パターン P A 2 - 3、P A 2 - 2、P A 2 - 1 である。また、変動パターン P B 2 - 3、P A 2 - 3 は、ロング S P リーチが実行される変動パターンであり、変動パターン P B 2 - 2、P A 2 - 2 は、S P リーチが実行される変動パターンであり、変動パターン P B 2 - 1、P A 2 - 1 は、ノーマルリーチが実行される変動パターンである。このため、大当たりのときに決定され易くはずれのときに決定され難いロング S P リーチが最も大当たり期待度が高く、次いで S P リーチの大当たり期待度が高く、大当たりのときに決定され難くはずれのときに決定され易いノーマルリーチが最も大当たり期待度が低くなる。なお、ロング S P リーチが実行される変動パターンは、特図変動時間が最も長いので、特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高いということもできる。

10

【 0 1 8 5 】

また、通常短縮テーブル A では、後述する通常テーブルと比べると、通常テーブルには設定されていない特図変動時間の短い変動パターン P A 1 - 5 (5 秒) が設定されている。これにより、通常短縮テーブル A が参照されるときには、通常テーブルが参照されるときよりも可変表示の実行時間が短くなる。

20

【 0 1 8 6 】

なお、図 1 0 に示すように、通常短縮テーブル A が参照されるのは、第 1 大当たりによる大当たり遊技状態終了後に 3 1 回目 ~ 9 9 回目の特図ゲームが開始されるとき、及び第 2 大当たりまたは第 3 大当たりによる大当たり遊技状態終了後に 2 1 回目 ~ 9 9 回目の特図ゲームが開始されるときであり、いずれも時短制御が行われているときである。これにより、時短制御が行われているときには、可変表示の実行時間が短くなる。

【 0 1 8 7 】

図 1 1 (D) に示す通常短縮テーブル B は、図 1 1 (C) に示す通常短縮テーブル A と比べて、「はずれ」のときの変動パターンの決定割合が異なる。具体的には、通常短縮テーブル B では、通常短縮テーブル A よりも、変動パターン P A 1 - 5 (5 秒) が決定される割合が高く設定され、反対に変動パターン P A 2 - 1 (2 0 秒)、P A 2 - 2 (6 0 秒)、P A 2 - 3 (1 0 0 秒) が決定される割合が低く設定されている。これにより、通常短縮テーブル B が参照されるときには、通常短縮テーブル A が参照されるときよりも、はずれのときには、非リーチ (はずれ) が選択される割合が高く、リーチ (はずれ) が選択される割合が低くなる。このため、特図変動時間が長いとき (すなわち、ノーマルリーチや S P リーチ、ロング S P リーチが実行されるとき) には大当たりである可能性が高くなる。

30

【 0 1 8 8 】

なお、図 1 0 に示すように、通常短縮テーブル B が参照されるのは、第 1 大当たりまたは第 3 大当たりによる大当たり遊技状態終了後に 1 0 1 回目以降の特図ゲームが開始されるときである。そして、このときには、次回の大当たり遊技状態が開始されるまで確変状態に制御されることが確定している (遊技者にも特定可能となっている)。このため、遊技者には、いずれ大当たりすることが予測されているので、このようなときに、リーチ (はずれ) を頻繁に実行すると遊技の興趣が低下する虞がある。そこで、本実施形態では、いずれ大当たりすることが予測されているときには、通常短縮テーブル B が参照されることにより、リーチ (はずれ) の実行頻度が下がり、結果的にリーチが実行されたときには大当たりである可能性を高め、遊技の興趣が低下することを防止している。

40

【 0 1 8 9 】

なお、上記した通常短縮テーブル B では、非リーチ (はずれ) と、リーチ (はずれ) の割合を変えることにより、通常短縮テーブル A よりもリーチ (はずれ) の実行頻度を下げる

50

ものとしたが、異なる変動パターンを用意することにより、リーチ（はずれ）の実行頻度を下げるものとしてもよい。

【0190】

また、上記では、いずれ大当たりすることが予測されているとき（つまり、第1大当たりまたは第3大当たりによる大当たり遊技状態終了後に101回目以降の特図ゲームが開始されるとき）には、通常短縮テーブルAとは異なる通常短縮テーブルBが参照されるものとしたが、このときにも同じ通常短縮テーブルAが参照されるものとしてもよい。

【0191】

図12（E）に示す通常テーブルが参照されるときには、ステップS111の変動パターン設定処理において、保留記憶数（第1保留記憶数または第2保留記憶数）が0または1のときに「はずれ」となる場合には、変動パターン決定用の乱数値を用いて、変動パターンPA1-1（12秒）が70%の割合で決定され、変動パターンPA2-1（20秒）が20%の割合で決定され、変動パターンPA2-2（60秒）が7%の割合で決定され、変動パターンPA2-3（100秒）が3%の割合で決定される。また、保留記憶数が2～4のときに「はずれ」となる場合には、変動パターン決定用の乱数値を用いて、変動パターンPA1-2（6秒）が70%の割合で決定され、変動パターンPA2-1（20秒）が20%の割合で決定され、変動パターンPA2-2（60秒）が7%の割合で決定され、変動パターンPA2-3（100秒）が3%の割合で決定される。一方、大当たりとなる場合には、変動パターンPB2-1（20秒）が10%の割合で決定され、変動パターンPB2-2（60秒）が30%の割合で決定され、変動パターンPB2-3（100秒）が60%の割合で決定される。

【0192】

なお、図10に示すように、通常テーブルが参照されるのは、第2大当たりの大当たり遊技状態終了後に121回目以降の特図ゲームが開始されるとき、あるいは、初めて大当たり遊技状態に制御される前の通常状態のときである。

【0193】

図12（F）に示す特殊テーブルは、図12（E）に示す通常テーブルと比べて、「はずれ」のときの変動パターンの決定割合が異なる。具体的には、特殊テーブルでは、通常テーブルよりも、変動パターンPA1-1（12秒）や、変動パターンPA1-2（6秒）が決定される割合が高く設定され、反対に変動パターンPA2-1（20秒）、PA2-2（60秒）、PA2-3（100秒）が決定される割合が高く設定されている。これにより、特殊テーブルが参照されるときには、通常テーブルが参照されるときよりも、はずれのときであっても特図変動時間が長くなり易く、すなわち、ノーマルリーチ、SPリーチ、ロングSPリーチが実行される可能性が高くなり、遊技者の期待感を高め易くなる。

【0194】

なお、図10に示すように、特殊テーブルが参照されるのは、第2大当たりの大当たり遊技状態終了後に101回～120回目の特図ゲームが開始されるときである。このときは、100回目の特図ゲームにおいて、時短継続演出の結果として終了報知演出が実行され、101回目以降の特図ゲームにおいて時短制御が終了しているときである。このようなときには、遊技者は時短制御が終了したことに対して落胆し、遊技に対する興味が低下している虞がある。このため、本実施形態では、101回目から120回目の特図ゲームにおいては、特殊テーブルが参照されることにより、リーチ演出の実行頻度を高め、遊技者の期待感を維持するものとしている。

【0195】

なお、図10に示すように、本実施形態では、第1大当たりによる大当たり遊技状態終了後に31回～99回目の特図ゲームが開始されるとき、及び第2大当たりまたは第3大当たりによる大当たり遊技状態終了後に21回～99回目の特図ゲームが開始されるときには、同一の通常短縮テーブルAが参照されるものとしたが、異なる変動パターン決定テーブルが参照されるものとしてもよい。具体的には、例えば、第2大当たりまたは第3大当たりによる大当たり遊技状態終了後に21回～99回目の特図ゲームが開始されるときには、リーチ頻度が

高められた変動パターン決定テーブルが参照されることにより、リーチ（ノーマルリーチ、ＳＰリーチ、ロングＳＰリーチ）が実行され易いものとしてもよい。このようにすることで、第２大当りか第３大当りか特定できない（時短制御がいつまで続くかわからない）状態のときに、リーチが実行され易いことにより大当りに対する期待感を高め、第３大当りではないかという期待感を高めることができる。

【０１９６】

なお、図１１に示す各変動パターン決定テーブルや、図９に示す各変動パターンは一例に過ぎず、上記した趣旨を逸脱しない範囲で適宜変形することができる。例えば、変動パターン決定テーブル毎に、異なる（固有の）変動パターンが設定されるものとしてもよい。

【０１９７】

また、本実施形態では、図１０に示すように、大当り種別毎に、特図ゲームの実行回数に応じて、参照される変動パターン決定テーブルが切り替わるものとした。これにより、１つの変動パターン決定テーブル（例えば、超短縮テーブル）を複数の大当り種別に対して用いることができるので、大当り種別と特図ゲームの実行回数とに対応した１つの変動パターン決定テーブルを設けるよりもデータ量を削減することができる。ただし、データ量を考慮する必要が無い場合には、大当り種別と特図ゲームの実行回数とに対応した１つの変動パターン決定テーブルを設けることにより、特図ゲームの実行回数に応じて変動パターン決定テーブルを切り替える必要がないものとしてもよい。

【０１９８】

次に、図１３を参照して、演出制御基板１２の側で決定される確定飾り図柄の種類とＳＰリーチのリーチ種別について説明する。ＳＰリーチ演出には、リーチ中に登場するキャラクタが異なる等の違いにより複数のリーチ種別（本実施形態では、第１ＳＰ、第２ＳＰ、第３ＳＰ）がある。本実施形態では、主基板１１の側で変動パターン（変動パターンＰＡ２－２、ＰＢ２－２）によりＳＰリーチを実行することが決定され、演出制御基板１２の側でＳＰリーチのリーチ種別が決定される。演出制御基板１２の演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理において、主基板１１から送信される演出制御コマンドにより特定される可変表示結果（大当り種別／はずれ）と、変動パターンとに基づいて、確定飾り図柄とリーチ種別を決定する。なお、以下の説明では、確定飾り図柄のことを「停止図柄」ということもある。

【０１９９】

（大当り種別に応じた停止図柄）

図１３（１）は、大当りのときに確定飾り図柄（停止図柄）を決定するために参照される停止図柄決定テーブルの一例を示す図である。ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理において、主基板１１から送信される演出制御用コマンド（大当り種別）に基づいて図１３（１）に示す停止図柄決定テーブルが参照されることにより、停止図柄（大当り図柄）が決定される。

【０２００】

図１３（１）に示すように、ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理において、大当り種別が「第１大当り」である場合には、停止図柄としてＶ図柄（例えば、「Ｖ」「Ｖ」「Ｖ」の大当り図柄）が１００％の割合で決定される。また、大当り種別が「第２大当り」である場合には、停止図柄決定用の乱数値を用いて、奇数図柄（例えば、「３」「３」「３」の大当り図柄）が３０％の割合で決定され、偶数図柄（例えば、「２」「２」「２」の大当り図柄）が７０％の割合で決定される。また、大当り種別が「第３大当り」である場合には、停止図柄決定用の乱数値を用いて、奇数図柄が７０％の割合で決定され、偶数図柄が３０％の割合で決定される。

【０２０１】

図１３（１）からわかるように、大当り種別が「第１大当り」である場合に決定されるＶ図柄は、大当り種別が「第２大当り」や「第３大当り」である場合には決定されない。このため、本実施形態において、Ｖ図柄は、第１大当りであることを報知する（特定する）停止図柄（大当り図柄）となる。一方、奇数図柄と偶数図柄（数字図柄）は、大当り種別

10

20

30

40

50

が「第2大当り」であるときにも「第3大当り」であるときにも決定される共通の態様であるため、第2大当りであるか第3大当りであるかを特定しない停止図柄（大当り図柄）となる。なお、第2大当りの場合には、偶数図柄の方が奇数図柄よりも決定され易く、第3大当りの場合には、奇数図柄の方が偶数図柄よりも決定され易いことから、偶数図柄は、第3大当りよりも第2大当りである可能性が高いことを示唆する停止図柄であり、奇数図柄は、第2大当りよりも第3大当りである可能性が高いことを示唆する停止図柄であると言える。

【0202】

なお、停止図柄（大当り図柄）を決定する際に、停止図柄が変化する変化パターンが含まれるものとしてもよい。すなわち、例えば、停止図柄としてV図柄が決定されるときには、最初からV図柄が停止表示されるパターンのほかに、いったん奇数図柄や偶数図柄が停止表示された後に、V図柄に変化する変化パターンが含まれてもよい。このようにすることで、遊技者に対して意外感を与え、興趣を向上させることができる。また、V図柄に変化する変化パターンは、最初に奇数図柄が停止表示されるか偶数図柄が停止表示されるかに応じて異なる割合で設定されるものとしてもよい。このようにすることで、例えば、最初に奇数図柄が停止した場合の方が、偶数図柄が停止した場合よりもV図柄に変化する可能性が高いことを期待させることができる。また、V図柄に限らず、停止図柄として奇数図柄や偶数図柄が決定されるときにも変化パターンが含まれるものとしてもよい。すなわち、例えば、いったん偶数図柄が停止表示された後に、奇数図柄に変化する変化パターンが含まれてもよい。また、変化は1回に限らず、複数回行われるものとしてもよい。例えば、偶数図柄が停止した後に、奇数図柄に変化し、再度、V図柄に変化するものとしてもよい。

【0203】

また、本実施形態では、停止図柄により、第1大当りが特定可能に報知されるのに対して、第2大当りと第3大当りとは特定可能に報知されないものとしたが、これは停止図柄に限るものではなく、例えば、大当り遊技状態における所定の報知演出であってもよい。具体的には、停止図柄では、第1大当り～第3大当りのいずれであるかは特定可能に報知されず、大当り遊技状態における所定タイミングにおいて、所定の報知演出として、第1大当りであるときには第1報知演出が実行され、第2大当りまたは第3大当りのときには共通の態様の第2報知演出が実行されるものとすればよい。このようにすることで、大当り遊技状態において第1報知演出が実行されることで第1大当りであることが特定可能に報知され、第2報知演出が実行されることで第2大当りであるか第3大当りであるか特定困難に報知される。

【0204】

また、上記では、図13(1)に示すように、大当りのときに停止図柄を決定する例を説明したが、主基板11から送信される演出制御コマンドがはずれを示す場合には、はずれ用の停止図柄決定テーブルを用いて所定の停止図柄（はずれ図柄）が決定されるものとするればよい。

【0205】

（リーチ種別決定テーブル）

図13(2)は、大当りのときにSPリーチのリーチ種別を決定するために参照されるリーチ種別決定テーブルの一例を示す。ステップS171の可変表示開始設定処理において、主基板11から送信される演出制御用コマンドにより変動パターンPB2-2（SPリーチ大当り）が特定された場合、図13(2)に示すリーチ種別決定テーブルが参照されることにより、SPリーチのリーチ種別が決定される。

【0206】

図13(2)に示すように、ステップS111の変動パターン設定処理において、決定された停止図柄が「V図柄」である場合には、リーチ種別決定用の乱数値を用いて、SPリーチのリーチ種別として、第1SPが10%の割合で決定され、第2SPが20%の割合で決定され、第3SPが70%の割合で決定される。また、停止図柄が「奇数図柄」であ

る場合には、リーチ種別決定用の乱数値を用いて、ＳＰリーチのリーチ種別として、第１ＳＰが２０％の割合で決定され、第２ＳＰが５０％の割合で決定され、第３ＳＰが３０％の割合で決定される。また、停止図柄が「偶数図柄」である場合には、リーチ種別決定用の乱数値を用いて、ＳＰリーチのリーチ種別として、第１ＳＰが５０％の割合で決定され、第２ＳＰが４０％の割合で決定され、第３ＳＰが１０％の割合で決定される。

【０２０７】

図１３（２）からわかるように、停止図柄がＶ図柄の場合には、リーチ種別として第３ＳＰが決定される割合が最も高いのに対して、停止図柄が奇数図柄や偶数図柄のときには第３ＳＰが決定される割合は中程度以下である。このため、第３ＳＰのＳＰリーチが実行されたときには、大当たり図柄としてＶ図柄が停止表示される可能性が高いことが示唆される。一方、停止図柄が偶数図柄の場合には、リーチ種別として第１ＳＰが決定される割合が最も高いのに対して、停止図柄がＶ図柄や奇数図柄のときには第１ＳＰが決定される割合は最も低い。このため、第１ＳＰのＳＰリーチが実行されたときには、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示される可能性が高いことが示唆される。このように、ＳＰリーチ（大当たり）の場合には、ＳＰリーチのリーチ種別に応じて、複数の停止図柄（大当たり図柄）のうちいずれが停止表示され易いかが示唆される。

【０２０８】

なお、上記では、図１３（２）に示すように、ＳＰリーチ（大当たり）のときにリーチ種別を決定する例を説明したが、主基板１１から送信される演出制御用コマンドにより変動パターンＰＡ２－２（ＳＰリーチはずれ）が特定された場合には、はずれ用のリーチ種別決定テーブルが参照されることにより、ＳＰリーチのリーチ種別が決定されるものとすればよい。なお、ＳＰリーチはずれのときには、例えば、選択され易いリーチ種別の順に、第１ＳＰ、第２ＳＰ、第３ＳＰとしてもよい。このようにすると、第１ＳＰのＳＰリーチが実行されたときには、はずれである可能性が高く、仮に大当たりしたとしても偶数図柄が停止表示される可能性が高いため、有利度合の低い第２大当たりである可能性が高くなる。一方、第３ＳＰのＳＰリーチが実行されたときには、はずれである可能性が低く、大当たりしたときにはＶ図柄が停止表示される可能性が高いため、有利度合の高い第１大当たりである可能性が高くなる。また、反対に、ＳＰリーチはずれのときには、選択され易いリーチ種別の順に、第３ＳＰ、第２ＳＰ、第１ＳＰとしてもよい。このようにすると、第１ＳＰのＳＰリーチが実行されたときには、はずれである可能性は低い、大当たりしても偶数図柄が停止表示される可能性が高いため、有利度合の低い第２大当たりである可能性が高くなる。一方、第３ＳＰのＳＰリーチが実行されたときには、はずれである可能性が高い、仮に大当たりしたときにはＶ図柄が停止表示される可能性が高いため、有利度合の高い第１大当たりである可能性が高くなる。以上のように、ＳＰリーチはずれのときのリーチ種別の割振りを適宜設定することにより、遊技者に種々の期待感を与えることができる。

【０２０９】

なお、上記では、ＳＰリーチのときのリーチ種別の決定例について説明したが、ロングＳＰリーチやノーマルリーチのときのリーチ種別も同様に決定されるものとしてもよい。また、非リーチ当り（変動パターンＰＢ１－１）のときには、リーチ演出が実行されないため、図１３（１）に示す停止図柄決定テーブルにより停止図柄のみが決定され、リーチ種別は決定されない。同様に、非リーチ（はずれ）のときには、はずれ用の停止図柄決定テーブルを用いて所定の停止図柄（はずれ図柄）のみが決定され、リーチ種別は決定されない。

【０２１０】

なお、本実施形態では、主基板１１の側で変動パターン（変動パターンＰＡ２－２、ＰＢ２－２）によりＳＰリーチを実行することが決定され、演出制御基板１２の側でＳＰリーチのリーチ種別が決定されるものとした。しかし、これに限らず、主基板１１の側で、変動パターンに基づいてＳＰリーチのリーチ種別まで決定されるものとしてもよい。具体的には、第１ＳＰリーチ用の変動パターンと、第２ＳＰリーチ用の変動パターンと、第３ＳＰリーチ用の変動パターンとが区別可能に設けられるものとしてもよい。

【 0 2 1 1 】

(モード演出)

ところで、本実施形態では、主基板 1 1 の側で各変動パターン決定テーブルが参照される期間に対応して、演出制御基板 1 2 の側でモード演出が設定される。この制御の方法としては、主基板 1 1 の側から、参照した変動パターン決定テーブルの情報を演出制御基板 1 2 の側に送信することで、演出制御基板 1 2 の側で対応したモード演出を設定するものとしてもよいし、演出制御基板 1 2 の側で、図 1 0 に示す変動パターン決定テーブルの切替タイミングと同様に、大当たり種別毎にモード演出を切り替えるタイミングを管理することで対応したモード演出を設定するものとしてもよい。なお、モード演出とは、例えば背景画像を固有の背景にすることにより、所定の期間（例えば、時短状態等）であることを特定可能に示唆する演出である。

10

【 0 2 1 2 】

本実施形態では、超短縮テーブルが参照される期間に対応して、可変表示の実行時間が短い期間であることを示唆する高速消化モードが設定される。また、通常短縮テーブル A 及び特別テーブルが参照される期間に対応して、時短制御されている期間であることを示唆する時短モードが設定される。また、通常短縮テーブル B が参照される期間に対応して、次回の大当たり遊技状態が開始されるまで時短制御される期間であることを示唆する継続モードが設定される。また、通常テーブルが参照される期間に対応して、通常状態に制御されている期間であることを示唆する通常モードが設定される。また、特殊テーブルが参照される期間に対応して、通常モードとは異なることを示唆する特殊モードが設定される。

20

【 0 2 1 3 】

なお、本実施形態では、各変動パターン決定テーブルが参照される期間に対応した演出の演出態様としてモード演出が実行されるものとしたが、対応する演出としてはモード演出（背景演出）に限るものではない。例えば、モード演出に代え、あるいは追加して飾り図柄の演出態様を各変動パターン決定テーブルが参照される期間に対応させてもよい。例えば、通常テーブルが参照される期間（通常モード）では、飾り図柄が正方形であるのに対して、超短縮テーブルが参照される期間（高速消化モード）では、飾り図柄が縦に引き延ばされた長方形であるものとしてもよい。同様に、モード演出に代え、あるいは追加して、保留表示やアクティブ表示の表示態様を各変動パターン決定テーブルが参照される期間に対応させてもよい。例えば、通常テーブルが参照される期間（通常モード）では、保留表示やアクティブ表示が丸型で表示されるのに対して、超短縮テーブルが参照される期間（高速消化モード）では、保留表示やアクティブ表示が星型で表示されるものとしてもよい。このように、各変動パターン決定テーブルが参照される期間に対応した演出態様は、モード演出に限るものではなく、また、モード演出や飾り図柄や保留表示等の演出態様のうち少なくとも 1 つが、各変動パターン決定テーブルが参照される期間に対応していればよい。

30

【 0 2 1 4 】

(大当たり種別毎の大当たり後の変動表示)

次に、図 1 4、1 5 を併せて参照して、大当たり種別毎に、大当たり遊技状態終了後に行われる演出の一例を時系列に説明する。図 1 4 は、大当たり種別毎に、大当たり終了後に行われる可変表示の一例を時系列にした図であり、図 1 5 は、その演出の実行例を示す図である。

40

【 0 2 1 5 】

図 1 4 の上段に示すように、第 1 大当たり当選すると、停止図柄として第 1 大当たりであることを特定可能に報知する V 図柄が停止表示される（図 1 5 (A 1) 参照）。次に第 1 大当たりによる大当たり遊技状態が終了すると、1 回目～3 0 回目の特図ゲームが実行される期間（第 4 期間）において、モード演出として高速消化モードが設定される（図 1 5 (A 2) 参照）。この高速消化モードでは、超短縮テーブルが参照されることにより、可変表示が短時間で終了する。また、大当たりした場合でも可変表示の実行時間は 4 秒（変動パターン P B 1 - 1）であるため、即当りによる高揚感を遊技者に与えることができる。次に、3 1 回目～1 0 0 回目の特図ゲームが実行される期間において、モード演出として時短モ

50

ードが設定される（図15（A3）参照）。この時短モードでは、通常短縮テーブルAが参照されることにより、可変表示の実行時間は、高速消化モードのときよりは長い、通常モードのときよりも短時間で終了する。そして、100回目の特図ゲームが実行される
10
ときにおいては、特別テーブルが参照されることにより、固定の特図変動時間（30秒）を用いて101回目以降の特図ゲームにおいて継続モードに突入することを示唆する時短継続報知演出が実行される（図15（A4）参照）。そして、101回目以降の特図ゲームが実行される期間においては、モード演出として継続モードが設定される（図15（A5）参照）。この継続モードでは、通常短縮テーブルBが参照されることにより、リーチは
20
ずれの実行頻度が下がり、リーチが実行されると大当りである可能性が高くなる。これにより、いずれ大当りすることが予測されている継続モード（次回の大当り遊技状態が開始されるまで継続するモード）においては、リーチが実行されたときには大当りである可能性を高め、興趣の低下が防止される。

【0216】

なお、第1大当りに当選した場合には、当該第1大当りであることが特定可能に報知されることにより、次回の大当り遊技状態が開始されるまで（第1期間において）時短制御されることが特定可能であるため、時短継続報知演出を行わなくてもよい。したがって、100回目の特図ゲーム（図15（A4）参照）においても31回目～100回目の特図ゲーム（図15（A3）参照）と同様に通常短縮テーブルAが参照されて、同様の演出が行
20
われるものとしてもよい。また、この場合において、時短モードと継続モードとを一連の同一モード演出により実現してもよい。さらに、このときには、同一モード演出において、時短制御される残回数として「」（無限大）が表示されるものとしてもよい。

【0217】

図14の中段または下段に示すように、第2大当りまたは第3大当りに当選すると、停止図柄として第2大当りであるか第3大当りであるかを特定困難に報知する共通態様の偶数図柄（または奇数図柄）が停止表示される（図15（B1）参照）。次に、第2大当りまたは第3大当りによる大当り遊技状態が終了すると、1回目～20回目の特図ゲームが
30
実行される期間（第3期間）において、モード演出として高速消化モードが設定される（図15（B2）参照）。この高速消化モードでは、超短縮テーブルが参照されることにより、可変表示が短時間で終了する。また、大当りした場合でも可変表示の実行時間は4秒（変動パターンPB1-1）であるため、即当りによる高揚感を遊技者に与えることができる。次に、21回目～100回目の特図ゲームが実行される期間において、モード演出として時短モードが設定される（図15（B3）参照）。この時短モードでは、通常短縮テーブルAが参照されることにより、可変表示の実行時間は、高速消化モードのときよりは長い、通常モードのときよりも短時間で終了する。そして、100回目の特図ゲームが
40
実行されるときにおいては、特別テーブルが参照されることにより、固定の特図変動時間（30秒）を用いて101回目以降の特図ゲームにおいて時短制御が継続するか否かを煽る時短継続煽り演出が実行される（図15（A4）参照）。具体的には、例えば、時短継続煽り演出として、遊技者が所定の操作（例えば、押しボタン31Bを押下操作）をすることで時短制御が継続するか否かが報知される演出が実行される。なお、時短継続煽り演出が実行されることに伴って、あるいは時短継続煽り演出の実行前にリザルト表示が行
50
われるものとしてもよい。ここで、リザルト表示とは、大当り遊技状態において獲得された賞球総数や、連続して大当りした回数（いわゆる連荘数）等の獲得された遊技価値に関する情報の表示を示す。このリザルト表示を行うことにより、時短制御が終了するかもしれないという印象をより強めることができる。時短継続煽り演出の結果として行われる演出は、第2大当りによる大当り遊技状態の終了後であるか、第3大当りによる大当り遊技状態の終了後であるかによって異なる。

【0218】

第2大当りによる大当り遊技状態の終了後には、時短継続煽り演出の結果として、時短制御が終了することを報知する終了報知演出が実行される（図15（5）参照）。これにより、100回目の特図ゲームで時短制御が終了することになり、101回目～120回
50

目の特図ゲームが実行される期間において、モード演出として特殊モードが設定される（図15（6）参照）。この特殊モードでは、特殊テーブルが参照されることにより、通常モードのときよりもリーチ演出の実行頻度が高くなる。これにより、時短制御が終了したことに伴う遊技者の落胆感を低減し、遊技者の期待感を高めることが可能となる。その後、121回目以降の特図ゲームが実行される期間では、モード演出として通常モードが設定されることにより、大当り遊技状態に制御される前のモード演出に戻ることになる（図15（7）参照）。

【0219】

一方、第3大当りによる大当り遊技状態の終了後には、時短継続煽り演出の結果として、時短制御が継続することを報知する継続報知演出が実行される（図15（5）参照）。これにより、101回目以降の特図ゲームで時短制御が継続することになり、101回目以降の特図ゲームが実行される期間において、モード演出として継続モードが設定される（図15（6）参照）。この継続モードでは、通常短縮テーブルBが参照されることにより、リーチはずれの実行頻度が下がり、リーチが実行されると大当りである可能性が高くなる。これにより、いずれ大当りすることが予測されている継続モード（次回の当り遊技状態が開始されるまで継続するモード）においては、リーチが実行されたときには大当りである可能性を高め、興趣の低下が防止される。

【0220】

なお、図15（B4）では100回目の特図ゲームがはずれの場合について説明したため、時短継続煽り演出において、遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、第2大当りであるか第3大当りであるかに応じて、終了報知演出や継続報知演出が実行されるものとした（図15（5）、（5）参照）。しかし、100回目の特図ゲームが大当りの場合には、時短継続煽り演出において、遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、突如大当り図柄が停止表示されることで大当りが報知されるものとしてもよい。このようにすると、時短継続煽り演出によって終了報知演出か継続報知演出が実行されることを予期していた遊技者に対して意外感を与え興趣を向上させることができる。なお、100回目の特図ゲームが大当りの場合の演出は、これに限るものではなく、別途、特殊な演出を行うものとしてもよい。特殊な演出としては、通常の大当りでは実行されないプレミア演出が挙げられる。このようなプレミア演出を実行することで、丁度100回目に大当りするというレアな現象を効果的に報知することができる。

【0221】

なお、第2大当りまたは第3大当りによる大当り遊技状態が終了した後に実行される特図ゲームにおいて、時短制御される残回数を表示するものとしてもよい。この場合、第3大当りによる大当り遊技状態が終了した後は、実際には、次回の大当り遊技状態が開始されるまで時短制御が継続されるが、第2大当りによる大当り遊技状態が終了した後に時短制御される場合と同じ残回数が表示されるものとする。このようにすることで、100回目の特図ゲームが終了するまで、第2大当りであるか第3大当りであるか判らない。なお、第3大当りによる大当り遊技状態が終了して101回目の特図ゲームが開始されるとき（図15（6）参照）には、時短制御される残回数として「」（無限大）が表示されるものとしてもよい。

【0222】

以上のように、第1大当りでは、V図柄が停止表示されることにより、第1大当りであることが特定可能に報知される。このため、V図柄が停止表示されたときには、時短制御が第1期間継続することが特定可能である。一方、第2大当りまたは第3大当りでは、共通の奇数図柄または偶数図柄（数字図柄）が停止表示されることにより、第2大当りと第3大当りとが特定困難に報知される。このため、数字図柄が停止表示されたときには、時短制御が第1期間継続するのか第2期間継続するのか特定困難である。そこで、本実施形態では、数字図柄が停止表示されたとき（第2大当りまたは第3大当りのとき）の高速消化モードの期間（第3期間）を、V図柄が停止表示されたとき（第1大当りのとき）の高速消化モードの期間（第4期間）よりも短くすることで、有利な状態（時短制御される状態

10

20

30

40

50

）が早く終わってしまう印象を与えることを防止している。

【 0 2 2 3 】

また、本実施形態では、第 3 大当りのときでも、大当り遊技状態終了後から第 2 期間経過すると（100 回の特図ゲームが終了すると）、101 回目以降の特図ゲームにおいてモード演出として継続モードが設定されるが、これは、第 1 大当りのときに大当り遊技状態終了後から第 2 期間経過した（100 回の特図ゲームが終了した）ときに設定されるモード演出と共通の演出態様である（図 15（A5）と、図 15（ 6 ）参照）。これにより、第 3 大当りでは、特図ゲームが 100 回実行されるまでは時短制御がいつ終了するかわからないが、101 回目以降の特図ゲームでは、第 1 大当りのときの 101 回目以降の特図ゲームのモード演出と同じ態様のモード演出が実行されるので、第 1 大当りと同様に次回の大当り遊技状態が開始されるまで時短制御が継続することがわかり、遊技者に対して安心感を与えることができる。

10

【 0 2 2 4 】

なお、上記のように、第 1 大当りによる大当り遊技状態終了後の継続モード（図 15（A5）参照）と、第 3 大当りによる大当り遊技状態終了後の継続モード（図 15（ 6 ）参照）とが同じ演出態様であるとしているが、異なるものとしてもよい。また、この際には、演出のゲーム性を変えてもよい。例えば、第 1 大当りによる大当り遊技状態終了後の継続モードでは、ボタン連打が頻発する演出が実行され易く、第 2 大当りによる大当り遊技状態終了後の継続モードでは、メータを貯める演出が実行され易いといったように演出の内容を異ならせるものとしてもよい。また、演出の内容を異ならせるにあたり、変動パターンを異ならせるものとしてもよい。具体的には、第 1 大当りによる大当り遊技状態終了後の継続モードと、第 3 大当りによる大当り遊技状態終了後の継続モードとで、参照される変動パターン決定テーブルを異ならせるものとして、決定される変動パターンが異なるものとしてもよい。

20

【 0 2 2 5 】

また、本実施形態では、第 2 大当りの大当り遊技状態終了後に 101 回～120 回目の特図ゲームが開始される期間においてモード演出として特殊モードが設定され、この特殊モードでは、特殊テーブルが参照されることにより、通常モードよりもリーチ演出の実行頻度が高められるため、時短制御が終了したことに対する落胆を軽減し、遊技者の期待感を維持することができる。なお、本実施形態では、第 1 大当りまたは第 3 大当りの大当り遊技状態終了後には、時短制御が継続される第 1 期間として、次回の大当り遊技状態が開始されるまでの期間が設定されているため、第 1 期間が、特図ゲームの規定回数で終了することはない。しかし、第 1 期間は、第 2 期間よりも長い特図ゲームの規定回数（例えば、165 回）で終了するものとしてもよい。ただし、この場合には、第 1 期間が終了しても特殊モードには移行せずに通常モードに移行させることが好ましい。このようにすることで、特殊モードは、時短制御が少ない回数（例えば、100 回）で終了してしまったことに対する救済措置的な意味合いとすることができ、遊技者の落胆を軽減することができる。

30

【 0 2 2 6 】

なお、本実施形態では、停止図柄が V 図柄のときには第 1 大当りであることが報知され、停止図柄が奇数図柄や偶数図柄（数字図柄）のときには第 1 大当りではない（第 2 大当りまたは第 3 大当りである）ことが報知されるため、停止図柄によって第 1 大当りと、第 1 大当りではない大当り（第 2 大当り及び第 3 大当り）とが判別されるものとした。しかし、この判別は停止図柄（すなわち、可変表示の終了時）に限らず、例えば、大当り遊技状態において判別されるものとしてもよい。以下に、この変形例について図 16 を参照して説明する。

40

【 0 2 2 7 】

（変形例）

変形例では、大当り種別によらず、所定の停止図柄（例えば奇数図柄）を決定可能である。このため、図 16（1）に示すように、例えば奇数図柄（「1」「1」「1」）が停止表示された時点では、いずれの大当り種別の大当りに当選したかが判らない。次いで、図

50

16(2)に示すように、大当り遊技状態において、当選した大当りが第1大当りであるか、それ以外の大当り(第2大当りまたは第3大当り)であるかを示唆する示唆演出が実行される。なお、この示唆演出は遊技者の動作の検出に関連して行われる。具体的には、示唆演出として、遊技者の動作(例えば、プッシュボタン31Bに対する操作)を促す促進演出が実行され、遊技者の動作が検出されたことに応じて、第1大当りであることを報知する成功演出、または、それ以外の大当りであることを報知する失敗演出が実行される。具体的には、第1大当りに当選していた場合には、図16(3A)に示すように、遊技者の動作が検出されたことに応じて、第1大当りであることを報知する成功演出(例えば、「おめでとう!」)が実行される。そして、大当り遊技状態が終了すると、図16(4A)に示すように、1回目~30回目の特図ゲームにおいて高速消化モードが実行される。一方、第2大当りまたは第3大当りに当選していた場合には、図16(3B)に示すように、遊技者の動作が検出されたことに応じて、第1大当りではないことを報知する失敗演出(例えば、「残念!」)が実行される。そして、大当り遊技状態が終了すると、図16(4B)に示すように、1回目~20回目の特図ゲームにおいて高速消化モードが実行される。

10

【0228】

なお、上記変形例では、大当り遊技状態において示唆演出が実行されるものとしたが、大当り遊技状態に限らず、例えば、時短制御されているときに示唆演出が実行されるものとしてもよい。時短制御されているときの一例としては、第2大当りのときに時短制御される最終変動(100回目の特図ゲーム)において行われるものとしてもよい。このようにすると、大当り遊技状態において示唆演出を実行するよりも、より長期にわたって、いずれの大当りであるかに対する興味を維持することができる。

20

【0229】

以上のように、この変形例によれば、第1大当りであるか、それ以外の大当り(第2大当りまたは第3大当り)であるかを示唆する示唆演出が、遊技者の動作の検出に関連して実行されるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0230】

なお、上記変形例において、成功演出や失敗演出は、第1大当りであるか否かを確定的に報知するものではなく、その可能性を報知するものであってもよい。

【0231】

また、上記変形例において、示唆演出には、期待度の低い示唆演出と期待度の高い示唆演出とを含む複数の演出があってもよい。ここで、期待度の低い示唆演出とは、遊技者の動作が検出されたことに応じて失敗演出が実行される割合が高い演出(例えば、「連打」を促す演出)であり、期待度の高い示唆演出とは、遊技者の動作が検出されたことに応じて成功演出が実行される割合が高い演出(例えば、「一発押し」を促す演出)である。また、上記変形例では、大当り種別によらず、所定の停止図柄(例えば奇数図柄)を決定可能であるとしたが、その決定割合により、第1大当りである可能性を示唆するものとしてもよい。例えば、第1停止図柄は第1大当りである可能性が高く、第2停止図柄は第1大当りである可能性が低いものとしてもよい。そして、第1大当りである可能性が高い第1停止図柄が停止表示されたときには、第1大当りである可能性が低い第2停止図柄が停止表示されたときよりも、期待度の高い示唆演出が実行される割合が高いものとしてもよい。

30

40

【0232】

また、上記変形例において、示唆演出が実行されるタイミングは複数設けられるものとしてもよい。示唆演出が実行されるタイミングとしては、大当り遊技状態における複数タイミングであってもよいし、大当り遊技状態におけるタイミングと、大当り遊技時状態終了後の時短制御が行われている所定タイミングであってもよいし、時短制御が行われているときにおける複数タイミングであってもよい。また、何れのタイミングで示唆演出が実行されるかに応じて、示唆演出実行後の成功演出と失敗演出との実行割合が異なるものとしてもよいし、期待度の高い示唆演出と期待度の低い示唆演出との実行割合が異なるものとしてもよい。

50

【 0 2 3 3 】

(本実施形態の効果等について)

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、図 1 4 に示すように、大当たり種別として、第 1 期間において時短制御され、第 1 期間時短制御されることを特定可能な第 1 大当たりと、第 1 期間よりも短い第 2 期間において時短制御され、第 2 期間時短制御されることを特定困難な第 2 大当たりと、第 1 期間において時短制御され、第 1 期間時短制御されることを特定困難な第 3 大当たりとがある。そして、時短制御される期間を特定困難な第 2 大当たりまたは第 3 大当たりによる大当たり遊技状態が終了した後は、超短縮テーブルが参照されることにより短い特図変動時間が決定される期間 (高速消化モードの期間) として第 3 期間が設定される。また、時短制御される期間を特定可能な第 1 大当たりによる大当たり遊技状態が終了した後は、超短縮テーブルが参照されることにより短い特図変動時間が決定される期間 (高速消化モードの期間) として第 4 期間が設定される。そして、第 3 期間は、第 4 期間よりも短いことを特徴とし、第 3 期間経過後には長い特図変動時間が決定される。このため、遊技者に対して、時短制御される期間が分からないにもかかわらず時短制御がすぐに終わってしまう (時短制御における可変表示がすぐに終わってしまう) ような印象を与えることを防止し、興趣の低下を抑制することができる。

10

【 0 2 3 4 】

また、図 1 0 に示すように、第 2 大当たりまたは第 3 大当たりによる大当たり遊技状態終了後において、第 3 期間では、超短縮テーブルが参照されることにより、大当たりの場合には変動パターン P B 1 - 1 (4 秒) が決定される (図 1 1 (A) 参照)。一方、第 3 期間経過後には、通常短縮テーブル A 等が参照されることにより、大当たりの場合には特図変動時間の最も短い変動パターンであっても P B 2 - 1 (2 0 秒) が決定されることになる (図 1 1、図 1 2 参照)。このため、第 2 大当たりまたは第 3 大当たりによる大当たり遊技状態終了後において、第 3 期間は、他の期間よりも大当たり時の特図変動時間が極めて短く、即当たりとなるので、遊技者に対して高揚感を与えることができる。同様に、図 1 0 に示すように、第 1 大当たりによる大当たり遊技状態終了後において、第 4 期間では、超短縮テーブルが参照されることにより、大当たりの場合には変動パターン P B 1 - 1 (4 秒) が決定される (図 1 1 (A) 参照)。一方、第 4 期間経過後には、通常短縮テーブル A 等が参照されることにより、大当たりの場合には特図変動時間の最も短い変動パターンであっても P B 2 - 1 (2 0 秒) が決定されることになる (図 1 1、図 1 2 参照)。このため、第 1 大当たりによる大当たり遊技状態終了後において、第 4 期間は、他の期間よりも大当たり時の特図変動時間が極めて短く、即当たりとなるので、遊技者に対して高揚感を与えることができる。

20

30

【 0 2 3 5 】

また、図 1 3 (1) に示すように、第 1 大当たりであることを報知する停止図柄 (大当たり図柄) は、V 図柄である。一方、第 2 大当たりであることを報知する停止図柄は、奇数図柄または偶数図柄 (数字図柄) であり、第 3 大当たりであることを報知する停止図柄も数字図柄である。すなわち、第 2 大当たりと第 3 大当たりとを報知する停止図柄は共通の演出態様であるため、停止図柄が表示されただけでは、第 2 大当たりと第 3 大当たりのいずれを報知しているのか特定困難である。このため、停止図柄が表示されることにより、いずれの大当たりであるかに対する興味を長く維持することができる。

40

【 0 2 3 6 】

また、図 1 6 に示すように、第 1 大当たりであるか、それ以外の大当たり (第 2 大当たりまたは第 3 大当たり) であるかを示唆する示唆演出は、遊技者の押しボタン 3 1 B に対する動作の検出に関連して実行される。このように、遊技者の動作に関連して、どの大当たりであったのかを示唆する示唆演出が実行されるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 3 7 】

また、図 1 5 に示すように、第 3 大当たりのときに時短制御される第 1 期間内であって大当たり遊技状態終了後から第 2 期間経過した後の期間 (1 0 1 回目以降の特図ゲームが実行される期間) におけるモード演出として継続モードが設定されるが、これは、第 1 大当たりのときに時短制御される第 1 期間内であって大当たり遊技状態終了後から第 2 期間経過した後

50

の期間（１０１回目以降の特図ゲームが実行される期間）におけるモード演出（継続モード）と共通の演出態様である。これにより、第３大当りでは、第２期間が経過するまで（特図ゲームが１００回実行されるまで）は、時短制御がいつ終了するかわからないが、第２期間が経過すると、第１大当りのときに第２期間が経過したときのモード演出と同じ態様のモード演出が実行されるので、第１大当りと同様に次回の大当り遊技状態が開始されるまで時短制御が継続することがわかり、遊技者に対して安心感を与えることができる。

【０２３８】

また、図１５に示すように、第２大当りによる大当り遊技状態終了後に、時短制御が終了した後の期間（１０１回～１２０回の特図ゲームが実行される期間）においては、モード演出として特殊モードが設定される。一方、第１大当りまたは第３大当りによる大当り遊技状態終了後に、時短制御が行われる第１期間は、第２期間よりも長い期間であれば特図ゲームの規定回数（例えば、１６５回）で終了するものとしてもよい。ただし、この場合には、第１期間が終了しても特殊モードには移行せずに通常モードに移行させる。このようにすることで、第２大当りによる大当り遊技状態終了後に時短制御が終了した後の期間では、第１大当りまたは第３大当りによる大当り遊技状態終了後に時短制御が終了した後の期間において実行される通常モードとは異なる特殊モードのモード演出が実行される。このため、第２大当りにより時短制御が短期間で終了したことに対する遊技者の残念感を軽減することができる。

【０２３９】

（本発明の特徴部の変形例）

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機１は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【０２４０】

例えば、上記実施形態において、第１大当りの他にも、時短制御が第１期間継続することを特定可能な大当りを設けるものとしてもよい。また、このように、時短制御が第１期間継続することを特定可能な大当りが複数ある場合には、これらの大当りの種別によって高速消化ゾーンの回数が異なる（例えば、３０回よりも多いものがある）ものとしてもよい。

【０２４１】

また、上記実施形態では、第２大当りまたは第３大当りでは、共通の数字図柄（奇数図柄または偶数図柄）が停止表示されることにより、大当り図柄が停止表示されたときには、第２大当りであるか第３大当りであるか特定困難であるとしたが、その後、大当り遊技状態において特定可能になるものとしてもよい。具体的には、大当り遊技状態において、所定の報知演出が実行されることにより第３大当りであることが報知され、大当り遊技状態が終了して特図ゲームが開始されるまでに、時短制御が第１期間行われることが特定可能になるものとしてもよい。

【０２４２】

なお、上記実施形態は種々の大当り種別を有する遊技機に適用することもできる。例えば、大当り種別として、特図ゲームが１６５回実行されるまで（第１期間において）確変状態に制御され、第１期間時短制御されることを特定可能な第１大当りと、特図ゲームが１００回実行されるまで（第１期間よりも短い第２期間において）時短状態に制御され、第２期間の時短制御を特定困難な第２大当りと、特図ゲームが１６５回実行されるまで（第１期間において）確変状態に制御され、第１期間の時短制御を特定困難な第３大当りと、を有する遊技機に適用してもよい。同様に、いわゆる１種２種スペックの遊技機において、大当り種別として、特図ゲームが１００回実行されるまで（第１期間において）時短制御され、第１期間時短制御されることを特定可能な第１大当りと、特図ゲームが１０回実行されるまで（第１期間よりも短い第２期間において）時短制御され、第２期間の時短制御を特定困難な第２大当りと、特図ゲームが１００回実行されるまで（第１期間において）時短制御され、第１期間の時短制御を特定困難な第３大当りと、を有する遊技機に適用

10

20

30

40

50

してもよい。

【0243】

(本発明の特徴部の課題解決手段および効果に関する説明)

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、有利状態の終了後に、通常状態よりも有利な、例えば時短制御可能な状態制御手段と、可変表示を行う可変表示時間を決定する可変表示時間決定手段と、を備え、有利状態には、当該有利状態の終了後に第1期間(図14参照)において特別状態に制御可能であるとともに、特別状態に制御可能な期間が第1期間であることを特定可能な、例えば第1大当たりと、該有利状態の終了後に第1期間よりも短い第2期間(図14参照)において特別状態に制御可能であるとともに、特別状態に制御可能な期間が第1期間と第2期間のいずれであるかを特定困難な、例えば第2大当たりと、当該有利状態の終了後に第1期間において特別状態に制御可能であるとともに、特別状態に制御可能な期間が第1期間と第2期間のいずれであるかを特定困難な、例えば第3大当たりと、があり、可変表示時間決定手段は、第2大当たり又は第3大当たりの終了後であって第2期間よりも短い第3期間(図14参照)において、可変表示時間を、例えば図11(A)に示す超短縮テーブルを参照することにより、2秒または4秒の第1可変表示時間に決定し、第1大当たりの終了後であって第3期間よりも長い第4期間(図14参照)において、可変表示時間を、例えば、図11(A)に示す超短縮テーブルを参照することにより、2秒または4秒の第1可変表示時間に決定し、第2大当たり又は第3大当たりの終了後であって第3期間が経過した後の期間においては、可変表示時間を、例えば、図11(C)に示す通常短縮テーブルAを参照することにより、第1可変表示時間よりも長い、例えば5秒以上の第2可変表示時間に決定する。このような構成によれば、特別状態に制御される期間が特定困難な大当たり(第2大当たり又は第3大当たり)による大当たり遊技の終了後には、時短制御される期間が特定可能な第1大当たりによる大当たり遊技終了後よりも、第1可変表示時間が決定される期間が短い。このため、遊技者に対して、時短制御される期間が分からないにもかかわらず時短制御がすぐに終わってしまうような印象を与えることを防止し、興趣の低下を抑制することができる。

【0244】

可変表示時間決定手段は、第2大当たり又は第3大当たりの終了後であって第3期間が経過した後の期間と、第1大当たりの終了後であって第4期間が経過した後の期間とにおいて、大当たりとなる可変表示の可変表示時間を、例えば図11(C)に示す通常短縮テーブルAを参照することにより、所定の時間(PB2-1(20秒))に決定し、第2大当たり又は第3大当たりの終了後における第3期間と、第1大当たりの終了後における第4期間とにおいて、大当たりとなる可変表示の可変表示時間を、例えば、図11(A)に示す超短縮テーブルを参照することにより、所定の時間よりも短い時間(PB1-1(4秒))に決定するものとしてもよい。このような構成によれば、第2大当たり又は第3大当たりによる大当たり遊技の終了後における第3期間や、第1大当たりによる大当たり遊技の終了後における第4期間では、大当たりとなる可変表示の可変表示時間が短いので、遊技者に対して高揚感を与えることができる。

【0245】

第1大当たりであることを報知する、例えばV図柄といった第1報知演出と、第2大当たりであることを報知する第2報知演出と、第3大当たりであることを報知する第3報知演出と、を実行可能な報知演出実行手段を備え、第2報知演出と第3報知演出とは、例えば奇数図柄や偶数図柄のような共通の演出態様であるものとしてもよい。このような構成によれば、第2報知演出と第3報知演出のいずれが実行されているか分からないので、報知演出に対する遊技者の注目度を高めることができる。

【0246】

遊技者の動作を検出可能な、例えば、プッシュボタン31Bと、第1大当たりであったこと、又は、第2大当たり若しくは第3大当たりであったことを示唆する示唆演出(図16(2)参照)を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、示唆演出実行手段は、プッシュボタン31Bにより遊技者の動作が検出されたことに関連して示唆演出を実行可能である(図1

10

20

30

40

50

6 (3 A)、(3 B) 参照) ものとしてもよい。このような構成によれば、遊技者の動作に関連して、どの大当たりであったのかを示唆する示唆演出が実行されるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 4 7 】

可変表示に応じて、例えばモード演出といった所定の演出態様で演出を実行する演出実行手段を備え、演出実行手段は、第 3 大当たりの終了後に時短制御可能な第 1 期間内であって第 2 期間が経過した後の期間における演出 (例えば、図 1 5 (6) に示す継続モード) を、第 1 大当たりの終了後に時短制御可能な第 1 期間内であって第 2 期間が経過した後の期間における演出 (例えば、図 1 5 (A 5) に示す継続モード) と共通の演出態様で実行するものとしてもよい。このような構成によれば、時短制御される期間が分からない第 3 大当たりの終了後であっても第 2 期間が経過すると、第 1 大当たりの終了後において第 2 期間が経過したときと同じ演出態様で演出が実行されるので、遊技者に対して安心感を与えることができる。

10

【 0 2 4 8 】

可変表示に応じて、例えばモード演出といった所定の演出態様で演出を実行する演出実行手段を備え、演出実行手段は、第 2 大当たりの終了後であって時短制御が終了した後の期間における演出 (例えば、図 1 5 (6) に示す特殊モード) を、第 1 大当たり又は第 3 大当たりの終了後であって時短制御が終了した後の期間における演出 (例えば、通常モード) とは異なる演出態様で実行するものとしてもよい。このような構成によれば、第 2 大当たりとなることで時短制御が短期間で終了しても、その後の演出が、第 1 大当たりや第 3 大当たり

20

【 符号の説明 】

【 0 2 4 9 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 2 0 ... 演出制御用 C P U

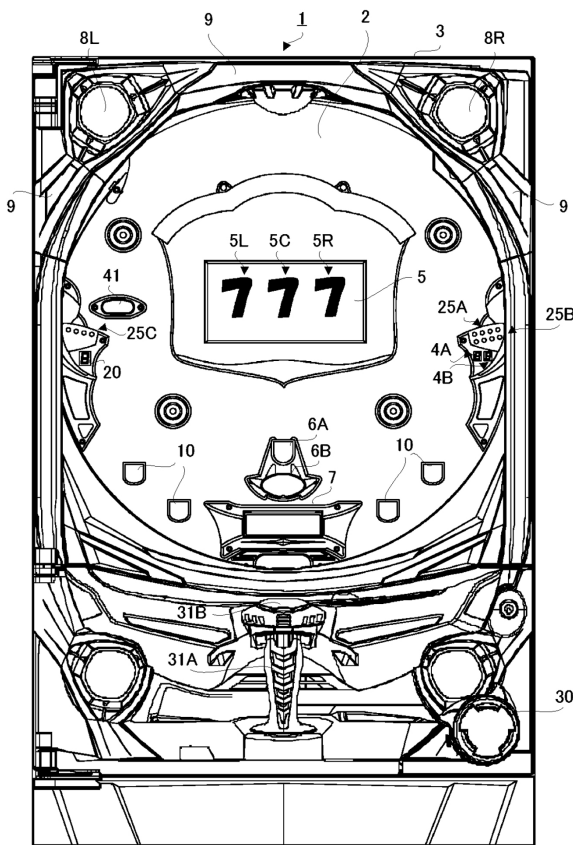
30

40

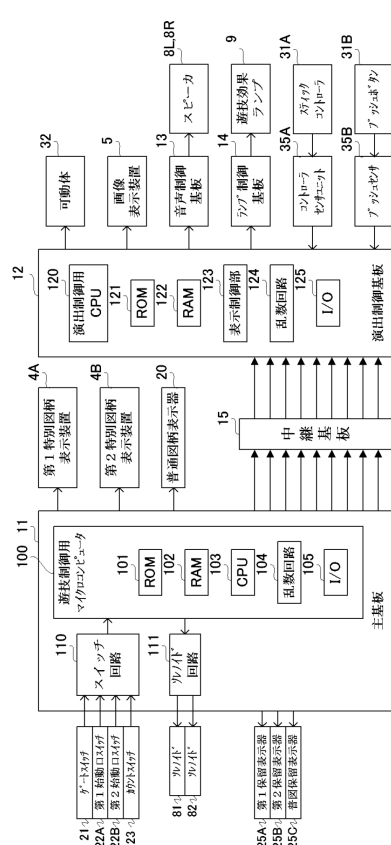
50

【図面】

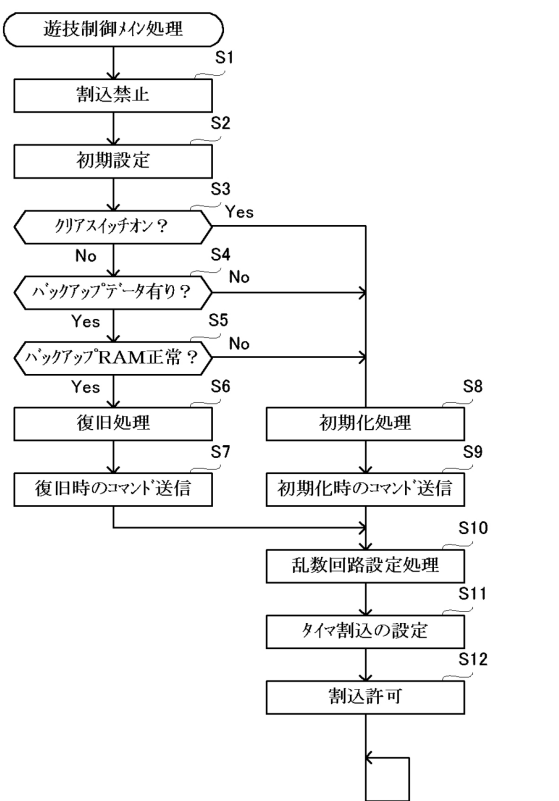
【図 1】



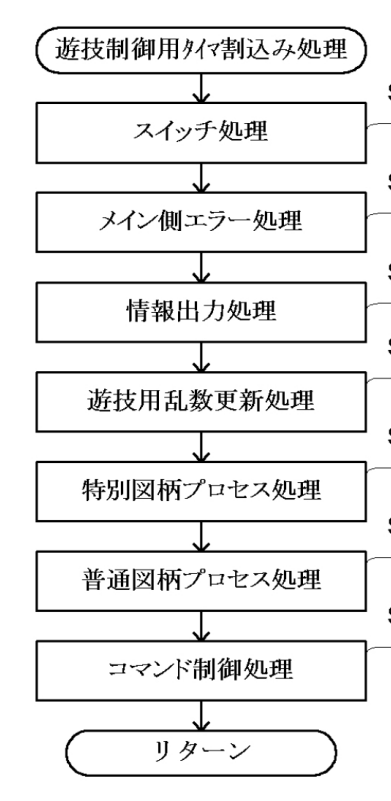
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

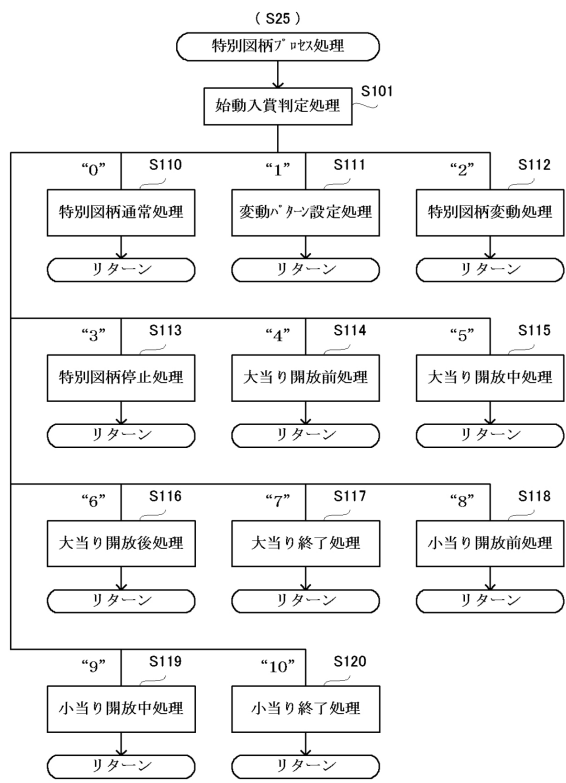
20

30

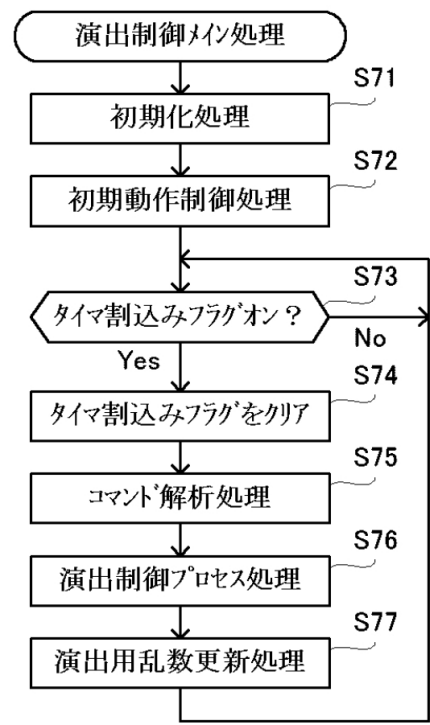
40

50

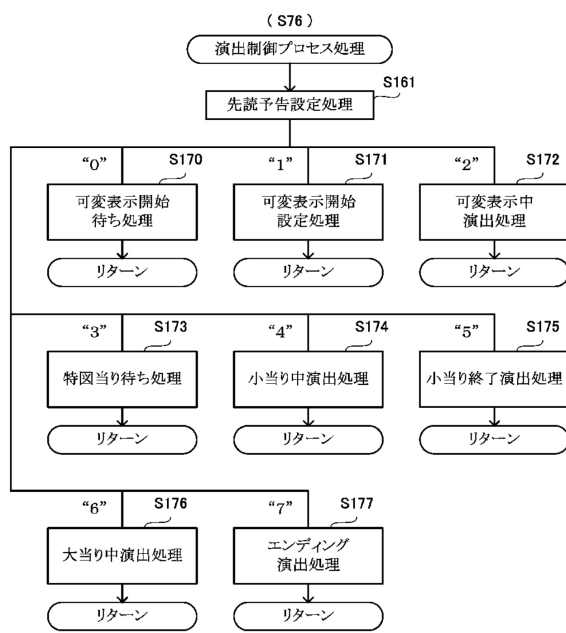
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

大当りの種別	決定割合	大当り後の時短回数	大当り後の遊技状態	ラウンド回数
第1大当り	50%	次回まで(第1期間)	確変状態	16
第2大当り	35%	100回(第2期間)	時短状態	8
第3大当り	15%	次回まで(第1期間)	確変状態	8

10

20

30

40

50

【図 9】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	通常状態(保留0、1)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	6000	通常状態(保留2〜4)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	2000	時短状態→非リーチ(超短縮はずれ1)
PA1-4	4000	時短状態→非リーチ(超短縮はずれ2)
PA1-5	5000	時短状態→非リーチ(短縮はずれ)
PA1-6	30000	時短状態→時短継続煽り(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	60000	SPリーチ(はずれ)
PA2-3	100000	ロングSPリーチ(はずれ)
PB1-1	4000	時短状態→非リーチ(超短縮大当り)
PB1-2	30000	時短状態→時短継続煽り(大当り)
PB2-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB2-2	60000	SPリーチ(大当り)
PB2-3	100000	ロングSPリーチ(大当り)

【図 1 0】

(1) 第1大当り

大当り後の変動回数	変動パターン決定テーブル
1〜30回(第4期間)	超短縮テーブル
31〜99回	通常短縮テーブルA
100回	特別テーブル
101回〜	通常短縮テーブルB

(2) 第2大当り

大当り後の変動回数	変動パターン決定テーブル
1〜20回(第3期間)	超短縮テーブル
21〜99回	通常短縮テーブルA
100回	特別テーブル
101〜120回	特殊テーブル
121回〜	通常テーブル

(3) 第3大当り

大当り後の変動回数	変動パターン決定テーブル
1〜20回(第3期間)	超短縮テーブル
21〜99回	通常短縮テーブルA
100回	特別テーブル
101回〜	通常短縮テーブルB

【図 1 1】

(A) 超短縮テーブル		
大当り／ハズレ	変動パターン	決定割合
ハズレ	PA1-3 (2秒)	80%
	PA1-4 (4秒)	20%
大当り	PB1-1 (4秒)	100%
(B) 特別テーブル		
大当り／ハズレ	変動パターン	決定割合
ハズレ	PA1-6 (30秒)	100%
大当り	PB1-2 (30秒)	100%
(C) 通常短縮テーブルA		
大当り／ハズレ	変動パターン	決定割合
ハズレ	PA1-5 (5秒)	70%
	PA2-1 (20秒)	20%
	PA2-2 (60秒)	7%
	PA2-3 (100秒)	3%
大当り	PB2-1 (20秒)	10%
	PB2-2 (60秒)	30%
	PB2-3 (100秒)	60%
(D) 通常短縮テーブルB		
大当り／ハズレ	変動パターン	決定割合
ハズレ	PA1-5 (5秒)	90%
	PA2-1 (20秒)	5%
	PA2-2 (60秒)	3%
	PA2-3 (100秒)	2%
大当り	PB2-1 (20秒)	10%
	PB2-2 (60秒)	30%
	PB2-3 (100秒)	60%

【図 1 2】

(E) 通常テーブル		
大当り／ハズレ	変動パターン	決定割合
ハズレ(保留0、1)	PA1-1 (12秒)	70%
	PA2-1 (20秒)	20%
	PA2-2 (60秒)	7%
	PA2-3 (100秒)	3%
ハズレ(保留2〜4)	PA1-2 (6秒)	70%
	PA2-1 (20秒)	20%
	PA2-2 (60秒)	7%
	PA2-3 (100秒)	3%
大当り	PB2-1 (20秒)	10%
	PB2-2 (60秒)	30%
	PB2-3 (100秒)	60%
(F) 特殊テーブル		
大当り／ハズレ	変動パターン	決定割合
ハズレ(保留0、1)	PA1-1 (12秒)	50%
	PA2-1 (20秒)	35%
	PA2-2 (60秒)	10%
	PA2-3 (100秒)	5%
ハズレ(保留2〜4)	PA1-2 (6秒)	50%
	PA2-1 (20秒)	35%
	PA2-2 (60秒)	10%
	PA2-3 (100秒)	5%
大当り	PB2-1 (20秒)	10%
	PB2-2 (60秒)	30%
	PB2-3 (100秒)	60%

10

20

30

40

50

【 図 1 3 】

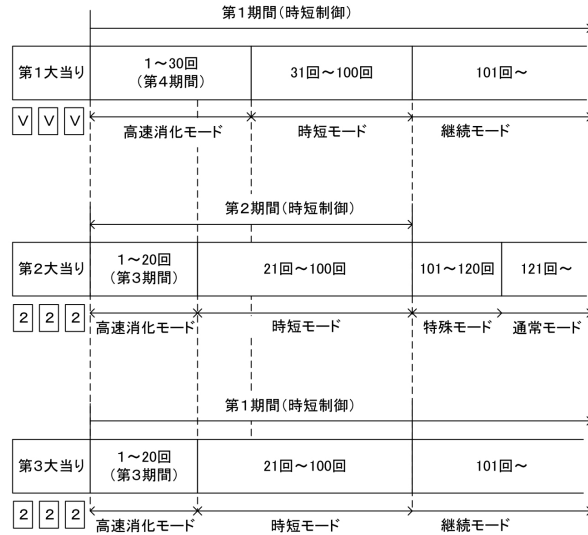
(1) 停止図柄決定テーブル

停止図柄	大当たり種別		
	第1大当たり	第2大当たり	第3大当たり
V図柄	100%	—	—
奇数図柄	—	30%	70%
偶数図柄	—	70%	30%

(2) リーチ種別決定テーブル

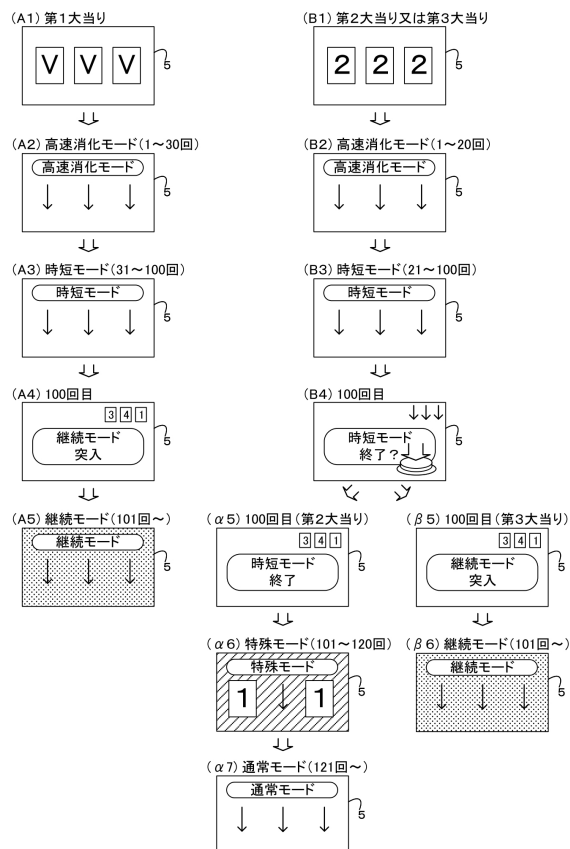
リーチ種別	停止図柄		
	V図柄	奇数図柄	偶数図柄
第1SP	10%	20%	50%
第2SP	20%	50%	40%
第3SP	70%	30%	10%

【 図 1 4 】



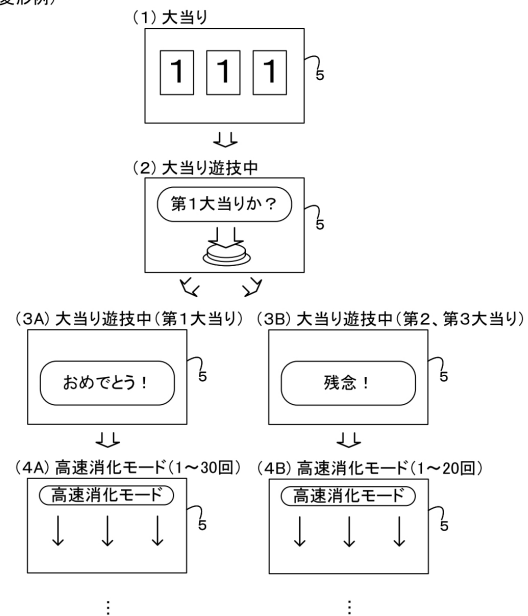
10

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】

(変形例)



20

30

40

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 2 0 9 2 9 9 (J P , A)
 特開 2 0 1 4 - 2 4 9 (J P , A)
 特開 2 0 1 9 - 2 1 7 0 0 7 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
- A 6 3 F 7 / 0 2