

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6298660号  
(P6298660)

(45) 発行日 平成30年3月20日 (2018. 3. 20)

(24) 登録日 平成30年3月2日 (2018. 3. 2)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 41 頁)

|           |                               |           |                              |
|-----------|-------------------------------|-----------|------------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2014-47681 (P2014-47681)    | (73) 特許権者 | 000135210                    |
| (22) 出願日  | 平成26年3月11日 (2014. 3. 11)      |           | 株式会社ニューギン                    |
| (65) 公開番号 | 特開2015-171404 (P2015-171404A) |           | 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地         |
| (43) 公開日  | 平成27年10月1日 (2015. 10. 1)      | (74) 代理人  | 100105957                    |
| 審査請求日     | 平成28年4月13日 (2016. 4. 13)      |           | 弁理士 恩田 誠                     |
|           |                               | (74) 代理人  | 100068755                    |
|           |                               |           | 弁理士 恩田 博宣                    |
|           |                               | (72) 発明者  | 小川 正悟                        |
|           |                               |           | 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内 |
|           |                               | 審査官       | 堀 圭史                         |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の実行条件の成立により図柄変動ゲームを行う表示手段を備え、図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された後に、遊技者に有利となる第1当り遊技が生起される遊技機において、

図柄変動ゲームが当りとなるかを判定する当り判定手段と、

図柄変動ゲームの変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に前記第1当り遊技を生起する第1当り遊技生起手段と、

前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンに基づいて、図柄変動ゲームの残り時間を計数する残り時間計数手段と、

実行中の図柄変動ゲームの残り時間に関する報知を報知手段に行わせる制御を行う報知制御手段と、

遊技球が入球可能な特殊入球口と、

前記特殊入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特殊開閉手段と、

前記特殊入球口から入球した遊技球が通過可能な特殊通過領域と、

遊技球が通過可能な特定通過領域と、

前記特殊通過領域を遊技球が通過した場合に第2当り遊技を生起する第2当り遊技生起手段と、

前記第1当り遊技が生起された場合、該第1当り遊技の終了後に、前記特殊入球口が開

10

20

状態を取り易くなる入球率向上状態を、特定期間を上限として付与可能に制御する遊技状態制御手段と、

図柄変動ゲームの実行中に前記第2当り遊技が生起された場合には、該図柄変動ゲームの実行を中断させる中断手段と、

前記中断手段によって図柄変動ゲームの実行が中断された場合において前記第2当り遊技が終了したときには、該図柄変動ゲームを再開させる再開手段と、

前記中断手段によって中断された図柄変動ゲームの中断時間を特定する中断時間特定手段と、

遊技球の賞球数を計数する賞球計数手段と、

所定の演出を実行する演出実行手段と、

前記演出実行手段の制御を行う演出制御手段と、を備え、

前記特殊開閉手段は、前記特定通過領域を遊技球が通過することを契機とする第1条件と、前記第2当り遊技が生起されたことを契機とする第2条件との何れか一方が成立することにより、前記特殊入球口が開状態を取り得るように動作し、

前記入球率向上状態が付与されているときに、前記第1条件の成立により前記特殊入球口が開状態を取り、前記特殊通過領域への遊技球の通過により前記第2当り遊技が生起されて前記第2条件が成立する場合、前記賞球計数手段は、前記第1条件の成立により開状態を取った前記特殊入球口への遊技球の入球に基づく遊技球の賞球数と、前記第2条件の成立により開状態を取った前記特殊入球口への遊技球の入球に基づく遊技球の賞球数との合計賞球数を計数し、

前記入球率向上状態が付与されているときに、前記第1条件の成立により前記特殊入球口が開状態を取り、前記特殊通過領域への遊技球の通過により前記第2当り遊技が生起されて前記第2条件が成立する場合、前記演出制御手段は、前記第1条件の成立により前記特殊入球口が開状態を取るときと、前記第2条件の成立により前記特殊入球口が開状態を取るときとにおいて、前記賞球計数手段によって計数された合計賞球数に関する特定演出を前記演出実行手段に実行可能に制御し、

前記報知制御手段は、前記中断時間特定手段によって特定された図柄変動ゲームの中断時間が図柄変動ゲームの残り時間に加算される報知を前記報知手段に行わせる制御を行い、

前記特殊入球口に入球する遊技球の上限個数が規定されており、

前記特殊開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特殊入球口に上限個数の遊技球が入球したら前記特殊入球口が閉状態を取り、

前記特殊開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特殊入球口が開状態を取る合計開放時間には、前記特殊入球口に上限個数の遊技球が入球困難となる開放時間が規定されており、

前記第2当り遊技には、生起される生起時間が異なる複数種類の当り遊技があり、

前記第2当り遊技の生起時間には、一又は複数の単位期間が含まれており、

前記第2当り遊技が生起されて図柄変動ゲームの実行が中断される場合、前記中断時間特定手段は、当該第2当り遊技の種類に対応する生起時間を中断時間として特定する遊技機。

## 【請求項2】

所定の実行条件の成立により図柄変動ゲームを行う表示手段を備え、図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された後に、遊技者に有利となる第1当り遊技が生起される遊技機において、

図柄変動ゲームが当りとなるかを判定する当り判定手段と、

図柄変動ゲームの変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に前記第1当り遊技を生起する第1当り遊技生起手段と、

前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンに基づいて、図柄変動ゲームの残り時間を計数する残り時間計数手段と、

10

20

30

40

50

実行中の図柄変動ゲームの残り時間に関する報知を報知手段に行わせる制御を行う報知制御手段と、

遊技球が入球可能な特殊入球口と、

所定の開条件が成立すると前記特殊入球口が開状態を取り得るように動作する特殊開閉手段と、

前記特殊入球口から入球した遊技球が通過可能な特殊通過領域と、

前記特殊通過領域を遊技球が通過した場合に第2当り遊技を生起する第2当り遊技生起手段と、

遊技球が入球可能な特別入球口と、

前記第2当り遊技が生起されたときに前記特別入球口が開状態を取り得るように動作する特別開閉手段と、

前記第1当り遊技が生起された場合、該第1当り遊技の終了後に、前記特殊入球口が開状態を取り易くなる入球率向上状態を、特定期間を上限として付与可能に制御する遊技状態制御手段と、

図柄変動ゲームの実行中に前記第2当り遊技が生起された場合には、該図柄変動ゲームの実行を中断させる中断手段と、

前記中断手段によって図柄変動ゲームの実行が中断された場合において前記第2当り遊技が終了したときには、該図柄変動ゲームを再開させる再開手段と、

前記中断手段によって中断された図柄変動ゲームの中断時間を特定する中断時間特定手段と、

遊技球の賞球数を計数する賞球計数手段と、

所定の演出を実行する演出実行手段と、

前記演出実行手段の制御を行う演出制御手段と、を備え、

前記入球率向上状態が付与されているときに、前記特殊入球口が開状態を取り、前記特殊通過領域への遊技球の通過により前記第2当り遊技が生起されて前記特別入球口が開状態を取る場合、前記賞球計数手段は、前記特殊入球口への遊技球の入球に基づく遊技球の賞球数と、前記特別入球口への遊技球の入球に基づく遊技球の賞球数との合計賞球数を計数し、

前記入球率向上状態が付与されているときに、前記特殊入球口が開状態を取り、前記特殊通過領域への遊技球の通過により前記第2当り遊技が生起されて前記特別入球口が開状態を取る場合、前記演出制御手段は、前記特殊入球口が開状態を取るときと、前記特別入球口が開状態を取るときとにおいて、前記賞球計数手段によって計数された合計賞球数に関する特定演出を前記演出実行手段に実行可能に制御し、

前記報知制御手段は、前記中断時間特定手段によって特定された図柄変動ゲームの中断時間が図柄変動ゲームの残り時間に加算される報知を前記報知手段に行わせる制御を行い

、

前記特別入球口に入球する遊技球の上限個数が規定されており、

前記特別開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特別入球口に上限個数の遊技球が入球したら前記特別入球口が閉状態を取り、

前記特別開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特別入球口が開状態を取る合計開放時間には、前記特別入球口に上限個数の遊技球が入球困難となる開放時間が規定されており

、

前記第2当り遊技には、生起される生起時間が異なる複数種類の当り遊技があり、

前記第2当り遊技の生起時間には、一又は複数の単位期間が含まれており、

前記第2当り遊技が生起されて図柄変動ゲームの実行が中断される場合、前記中断時間特定手段は、当該第2当り遊技の種類に対応する生起時間を中断時間として特定する遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

20

30

40

50

本発明は、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる当り遊技が生起される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、始動入賞口への遊技球の入球を契機に、特別図柄を変動させて行う図柄変動ゲームが行われ、その結果、大当り表示結果として表示された場合には、大入賞口が開放可能となり、多数の賞球が払い出される大当り遊技が付与される。

【0003】

このような遊技機の中には、始動入賞口が開放状態と閉状態を取り得るように開閉部材を作動させるものが一般的である。そして、例えば、特許文献1に示すように、作動ゲートへの遊技球の通過などの普通実行条件が成立すると、特別図柄とは異なる普通図柄を変動させて行う普通図柄変動ゲームが行われ、その結果、普図当りとなった場合に、開閉部材が開状態となるものが開示されている。このときには、始動入賞口に遊技球が入賞し易くなり、図柄変動ゲームの実行条件が成立し易くなる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2006-20960号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、このような遊技機において、例えば、始動入賞口の開閉手段が開状態となっても、それ以前から同じように始動入賞口に遊技球が入賞するか否かに注目している傾向があり、遊技が単調となってしまうおそれがあり、斬新な遊技性を提供することにより、遊技に対する興趣の向上を図ることが望まれている。

【0006】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、斬新な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記問題点を解決する遊技機は、所定の実行条件の成立により図柄変動ゲームを行う表示手段を備え、図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された後に、遊技者に有利となる第1当り遊技が生起される遊技機において、図柄変動ゲームが当りとなるかを判定する当り判定手段と、図柄変動ゲームの変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、前記当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に前記第1当り遊技を生起する第1当り遊技生起手段と、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンに基づいて、図柄変動ゲームの残り時間を計数する残り時間計数手段と、実行中の図柄変動ゲームの残り時間に関する報知を報知手段に行わせる制御を行う報知制御手段と、遊技球が入球可能な特殊入球口と、前記特殊入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特殊開閉手段と、前記特殊入球口から入球した遊技球が通過可能な特殊通過領域と、遊技球が通過可能な特定通過領域と、前記特殊通過領域を遊技球が通過した場合に第2当り遊技を生起する第2当り遊技生起手段と、前記第1当り遊技が生起された場合、該第1当り遊技の終了後に、前記特殊入球口が開状態を取り易くなる入球率向上状態を、特定期間を上限として付与可能に制御する遊技状態制御手段と、図柄変動ゲームの実行中に前記第2当り遊技が生起された場合には、該図柄変動ゲームの実行を中断させる中断手段と、前記中断手段によって図柄変動ゲームの実行が中断された場合において前記第2当り遊技が終了したときには、該図柄変動ゲームを再開させる再開手段と、前記中断手段によって中断された図柄変動ゲームの中断時間を特定する中断時間特定手段と、遊技球の賞球数を計

10

20

30

40

50

数する賞球計数手段と、所定の演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段の制御を行う演出制御手段と、を備え、前記特殊開閉手段は、前記特定通過領域を遊技球が通過することを契機とする第1条件と、前記第2当り遊技が生起されたことを契機とする第2条件との何れか一方が成立することにより、前記特殊入球口が開状態を取り得るように動作し、前記入球率向上状態が付与されているときに、前記第1条件の成立により前記特殊入球口が開状態を取り、前記特殊通過領域への遊技球の通過により前記第2当り遊技が生起されて前記第2条件が成立する場合、前記賞球計数手段は、前記第1条件の成立により開状態を取った前記特殊入球口への遊技球の入球に基づく遊技球の賞球数と、前記第2条件の成立により開状態を取った前記特殊入球口への遊技球の入球に基づく遊技球の賞球数との合計賞球数を計数し、前記入球率向上状態が付与されているときに、前記第1条件の成立により前記特殊入球口が開状態を取り、前記特殊通過領域への遊技球の通過により前記第2当り遊技が生起されて前記第2条件が成立する場合、前記演出制御手段は、前記第1条件の成立により前記特殊入球口が開状態を取るときと、前記第2条件の成立により前記特殊入球口が開状態を取るときとにおいて、前記賞球計数手段によって計数された合計賞球数に関する特定演出を前記演出実行手段に実行可能に制御し、前記報知制御手段は、前記中断時間特定手段によって特定された図柄変動ゲームの中断時間が図柄変動ゲームの残り時間に加算される報知を前記報知手段に行わせる制御を行い、前記特殊入球口に入球する遊技球の上限個数が規定されており、前記特殊開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特殊入球口に上限個数の遊技球が入球したら前記特殊入球口が閉状態を取り、前記特殊開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特殊入球口が開状態を取る合計開放時間には、前記特殊入球口に上限個数の遊技球が入球困難となる開放時間が規定されており、前記第2当り遊技には、生起される生起時間が異なる複数種類の当り遊技があり、前記第2当り遊技の生起時間には、一又は複数の単位期間が含まれており、前記第2当り遊技が生起されて図柄変動ゲームの実行が中断される場合、前記中断時間特定手段は、当該第2当り遊技の種類に対応する生起時間を中断時間として特定することを要旨とする。

#### 【0009】

上記問題点を解決する遊技機は、所定の実行条件の成立により図柄変動ゲームを行う表示手段を備え、図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された後に、遊技者に有利となる第1当り遊技が生起される遊技機において、図柄変動ゲームが当りとなるかを判定する当り判定手段と、図柄変動ゲームの変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、前記当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に前記第1当り遊技を生起する第1当り遊技生起手段と、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンに基づいて、図柄変動ゲームの残り時間を計数する残り時間計数手段と、実行中の図柄変動ゲームの残り時間に関する報知を報知手段に行わせる制御を行う報知制御手段と、遊技球が入球可能な特殊入球口と、所定の開条件が成立すると前記特殊入球口が開状態を取り得るように動作する特殊開閉手段と、前記特殊入球口から入球した遊技球が通過可能な特殊通過領域と、前記特殊通過領域を遊技球が通過した場合に第2当り遊技を生起する第2当り遊技生起手段と、遊技球が入球可能な特別入球口と、前記第2当り遊技が生起されたときに前記特別入球口が開状態を取り得るように動作する特別開閉手段と、前記第1当り遊技が生起された場合、該第1当り遊技の終了後に、前記特殊入球口が開状態を取り易くなる入球率向上状態を、特定期間を上限として付与可能に制御する遊技状態制御手段と、図柄変動ゲームの実行中に前記第2当り遊技が生起された場合には、該図柄変動ゲームの実行を中断させる中断手段と、前記中断手段によって図柄変動ゲームの実行が中断された場合において前記第2当り遊技が終了したときには、該図柄変動ゲームを再開させる再開手段と、前記中断手段によって中断された図柄変動ゲームの中断時間を特定する中断時間特定手段と、遊技球の賞球数を計数する賞球計数手段と、所定の演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段の制御を行う演出制御手段と、を備え、前記入球率向上状態が付与されているときに、前記特殊入球口が開状態を取り、前記特殊通過領域への遊技球の通過により前記第2当り遊技が生起されて前記特別入球口が開状態を取る場合、前記賞球計数手段は、前記特殊入球口への遊技球の入球に基づく遊技球の賞球数と、前記特別入球

10

20

30

40

50

口への遊技球の入球に基づく遊技球の賞球数との合計賞球数を計数し、前記入球率向上状態が付与されているときに、前記特殊入球口が開状態を取り、前記特殊通過領域への遊技球の通過により前記第2当り遊技が生起されて前記特別入球口が開状態を取る場合、前記演出制御手段は、前記特殊入球口が開状態を取るときと、前記特別入球口が開状態を取るときとにおいて、前記賞球計数手段によって計数された合計賞球数に関する特定演出を前記演出実行手段に実行可能に制御し、前記報知制御手段は、前記中断時間特定手段によって特定された図柄変動ゲームの中断時間が図柄変動ゲームの残り時間に加算される報知を前記報知手段に行わせる制御を行い、前記特別入球口に入球する遊技球の上限個数が規定されており、前記特別開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特別入球口に上限個数の遊技球が入球したら前記特別入球口が閉状態を取り、前記特別開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特別入球口が開状態を取る合計開放時間には、前記特別入球口に上限個数の遊技球が入球困難となる開放時間が規定されており、前記第2当り遊技には、生起される生起時間が異なる複数種類の当り遊技があり、前記第2当り遊技の生起時間には、一又は複数の単位期間が含まれており、前記第2当り遊技が生起されて図柄変動ゲームの実行が中断される場合、前記中断時間特定手段は、当該第2当り遊技の種類に対応する生起時間を中断時間として特定することを要旨とする。

10

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、斬新な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】(a)及び(b)は、大当り遊技の種類を示す模式図。

【図3】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

【図4】変動パターンを示す模式図。

【図5】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図6】特別図柄変動中処理を示すフローチャート。

【図7】役物ゲーム制御処理を示すフローチャート。

【図8】(a)～(c)は、第1大入賞口の開放態様を示す模式図。

30

【図9】(a)～(h)は、演出表示装置の表示態様を説明する模式図。

【図10】(a)～(h)は、演出表示装置の表示態様を説明する模式図。

【図11】パチンコ遊技機において行なわれる演出制御を示すタイミングチャート。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、図1～図11を参照して本発明をパチンコ遊技機に具体化した実施形態について説明する。

図1に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤10には、複数の発光部を有する表示手段としての特別図柄表示装置12が配設されている。この特別図柄表示装置12では、複数種類の図柄(特別図柄)を変動させて表示する変動ゲーム(図柄変動ゲーム)が行われる。

40

【0016】

本実施形態において特別図柄表示装置12には、複数種類の特別図柄の中から、当り抽選の抽選結果に対応する1つの特別図柄が選択され、その選択された特別図柄が変動ゲームの終了によって停止表示される。特別図柄には、大当りを認識し得る大当り図柄と、はずれを認識し得るはずれ図柄とに分類される。大当り図柄(大当り表示結果)が停止表示された場合、遊技者には、大当り遊技が付与される。

【0017】

また、遊技盤10には、特別図柄表示装置12とは別体で、画像を表示する報知手段及び演出実行手段としての演出表示装置11が配設されている。この演出表示装置11では

50

、変動ゲームに関連する表示演出が行われる。表示演出として、具体的には、複数種類の飾り図柄を複数列で変動させる飾り変動ゲームが行われる。

【0018】

演出表示装置11には、各列毎に複数種類の飾り図柄が変動表示及び停止表示可能に構成されている。そして、演出表示装置11は、特別図柄表示装置12に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾り図柄は特別図柄に比較して遥かに大きく表示される。このため、遊技者は、演出表示装置11に停止表示された図柄組み合わせから大当り又ははずれを認識できる。演出表示装置11に停止表示された全列の図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせから大当り遊技が付与される大当りを認識できる。この大当りを認識できる図柄組み合わせが飾り図柄による大当りの図柄組み合わせとなる。一方、演出表示装置11に停止表示された全列の図柄が同一種類でない場合には、その図柄組み合わせからはずれを認識できる。このはずれを認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるはずれの図柄組み合わせ（はずれ表示結果）となる。

10

【0019】

また、本実施形態において、演出表示装置11における各列は、変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向（縦スクロール方向）に沿って飾り図柄が変動表示されるようになっている。そして、変動ゲームが開始すると（各列の飾り図柄が変動を開始すると）、演出表示装置11において遊技者側から見て左列（左図柄） 右列（右図柄） 中列（中図柄）の順に飾り図柄が停止表示されるようになっている。そして、停止表示された左図柄と右図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ（[ 1 1 ] など、「 1 」は変動中を示す）からリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、複数列のうち、特定列（本実施形態では左列と右列）の飾り図柄が同一種類となって停止表示され、かつ前記特定列以外の列（本実施形態では中列）の飾り図柄が変動表示されている状態である。このリーチ状態を認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるリーチの図柄組み合わせとなる。また、本実施形態では、変動ゲームの開始後、最初に飾り図柄を停止表示させる左列が第1停止表示列になるとともに、次に飾り図柄を停止表示させる右列が第2停止表示列になり、さらに最後に飾り図柄を停止表示させる中列が第3停止表示列となる。

20

【0020】

また、演出表示装置11には、特別図柄表示装置12の表示結果に応じた図柄組み合わせが停止表示される。より詳しくは、特別図柄表示装置12に停止表示される特別図柄と、演出表示装置11に停止表示される飾り図柄による図柄組み合わせが対応する。例えば、特別図柄表示装置12に大当り図柄が停止表示される場合には、演出表示装置11にも大当りの図柄組み合わせが停止表示される。また、特別図柄表示装置12にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出表示装置11にもはずれの図柄組み合わせが停止表示される。なお、特別図柄に対する飾り図柄の図柄組み合わせは一對一とは限らず、1つの特別図柄に対して複数の飾り図柄による図柄組み合わせの中から1つの飾り図柄による図柄組み合わせが選択される。

30

【0021】

特別図柄表示装置12の右には、複数個（本実施形態では2個）の特図保留発光部を有する特別図柄保留表示装置13が配設されている。特別図柄保留表示装置13は、機内部で記憶した変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。なお、以下、変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を「保留記憶数」と示す。保留記憶数は、遊技盤10に配設した始動入賞口14に遊技球が入賞することで「1」加算される一方で、変動ゲームの開始により「1」減算される。したがって、変動ゲーム中に始動入賞口14へ遊技球が入賞すると、保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では「4」）まで累積される。

40

【0022】

また、特別図柄保留表示装置13の右には、複数個（本実施形態では2個）の普図発光部を有する普通図柄表示装置20が配設されている。普通図柄表示装置20では、複数種類の普通図柄を変動させて表示する普通図柄変動ゲームが行われる。普通図柄は、普通当

50

りか否かの内部抽選（普通当り抽選）の結果を示す報知用の図柄であり、普通当り図柄（普通当り表示結果）が停止表示された場合、遊技者には、普通当り遊技が付与される。なお、以下、普通図柄を「普図」と示し、普通図柄変動ゲームを「普図ゲーム」と示す。また、この普図ゲームにおいても変動ゲームと同じように、遊技盤 10 に配設した作動ゲート 19 に遊技球が通過（入球）することで普図用の始動保留球（普図始動保留球）が記憶される。この普図始動保留球の記憶数（普図保留記憶数）は、作動ゲート 19 への遊技球の通過により、所定の上限数（本実施形態では「4」）を上限として「1」加算される一方で、普図ゲームの開始により「1」減算される。

#### 【0023】

また、本実施形態においては、変動ゲーム及び普図ゲームとは別に、普通電動入賞口 15 に遊技球が入賞したことを条件として開放状態となる第 1 大入賞口 24 に入賞した遊技球が図示しない特殊通過領域を通過するか否かの役物抽選が行われる役物抽選ゲーム（以下、「役物ゲーム」と示す）が実行される。そして、役物抽選に当選した場合には、第 1 大入賞口 24 が閉鎖状態となった後に遊技者に大当り遊技が付与される。なお、本実施形態において、第 1 大入賞口 24 が所定回数（例えば 1 回）開放状態となってから閉鎖状態となるまでを役物ゲームとする。

#### 【0024】

また、本実施形態において、原則として、変動ゲームと役物ゲームとが同時に実行されるように構成されている。その一方で、例外として、役物ゲームにおける役物抽選の当選による大当り遊技が開始すると、変動ゲームの実行中であつた場合には、その変動ゲームの実行が中断され、役物ゲームにおける役物抽選の当選による大当り遊技が終了すると、中断されていた変動ゲームが再開される。また、変動ゲームにおける大当り抽選の当選による大当り遊技の実行中においては、第 1 大入賞口 24 が開放されないように制御することによって、役物ゲームが実行されない。なお、本実施形態において、変動ゲームにおける大当り抽選の当選による大当り遊技の実行中に特殊通過領域を遊技球が通過した場合には、その特殊通過領域への遊技球の通過が無効として特定される。このため、変動ゲームにおける大当り遊技と役物ゲームにおける大当り遊技とが重複して実行されないように制御される。また、普図ゲームは、変動ゲーム及び役物ゲームと同時に実行可能である。

#### 【0025】

演出表示装置 11 の下方には、遊技球の入賞口 14 a を有する始動入賞口 14 が配設されている。始動手段としての始動入賞口 14 の奥方には入賞した遊技球を検知する始動口スイッチ SW 2（図 3 に示す）が配設されている。始動入賞口 14 は、入賞した遊技球を始動口スイッチ SW 2 で検知することにより、変動ゲームの始動条件（実行条件）と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。なお、本実施形態のパチンコ遊技機において、図示しない発射ハンドルの発射操作に応じて発射された遊技球が符号 X に示すように遊技盤 10 の左側から転動したときには、符号 Y に示すように遊技球が遊技盤 10 の右側から転動したときよりも始動入賞口 14 に入賞し易くなるように、障害釘等が配設されている。つまり、始動入賞口 14 は、遊技盤 10 の左側を主とする第 1 流路 X に設けられている。

#### 【0026】

演出表示装置 11 の右には、作動ゲート 19 が配設されている。作動ゲート 19 の奥方には、通過した遊技球を検知するゲートスイッチ SW 1（図 3 に示す）が配設されている。作動ゲート 19 は、通過した遊技球をゲートスイッチ SW 1 で検知することにより、普図ゲームの普通始動条件（普通実行条件）を付与し得る。普図ゲームは、普通電動役物としての普通電動入賞口 15 の開閉羽根 16 を開放状態とするか否かの抽選結果を導出するために行われる演出である。即ち、普通当り抽選に当選すると、開閉羽根 16 の開放によって普通電動入賞口 15 に遊技球を入賞させ易くなる。

#### 【0027】

また、演出表示装置 11 の右には、作動ゲート 19 の下方に、遊技球の作動口 15 a（普通入球口）を有する普通電動入賞口 15 が配設されている。可変入球手段としての普通

10

20

30

40

50



電動入賞口 15 は普通電動役物とされ、普通電動役物ソレノイド S O L 1 (図 3 に示す) の作動により開閉動作を行う開閉羽根 16 を備えている。普通電動入賞口 15 は、開閉手段としての開閉羽根 16 の開動作により普通入球口及び特定通過領域としての作動口 15 a が開放されることで遊技球の入賞が許容される。つまり、普通電動入賞口 15 は、開閉羽根 16 の開動作により開状態 (第 1 状態) とされたときには、閉状態 (第 2 状態) とされたときよりも作動口 15 a に遊技球が入賞 (入球) し易くなる。そして、普通電動入賞口 15 の奥方には入賞した遊技球を検知する作動口スイッチ S W 3 (図 3 に示す) が配設されている。普通電動入賞口 15 は、入賞した遊技球を作動口スイッチ S W 3 で検知することにより、特段の抽選を行うことなく、第 1 大入賞口 24 の開放条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。なお、本実施形態において、符号 X に示すように遊技球が遊技盤 10 の左側から転動したときには、符号 Y に示すように遊技盤 10 の右側から転動したときよりも、普通電動入賞口 15 に入賞し難くなるように、障害釘等が配設されている。つまり、普通電動入賞口 15 は、遊技盤 10 の右側を主とする第 2 流路 Y に設けられている。

10

#### 【 0 0 2 8 】

また、演出表示装置 11 の右には、作動ゲート 19 の下方に、遊技球が入賞可能な特殊入賞口 24 a (特殊入球口) を有する第 1 大入賞口 24 が配設されており、第 1 大入賞口ソレノイド S O L 2 (図 3 に示す) の作動により開閉動作を行う第 1 大入賞口羽根 23 を備えている。特殊入賞口 24 a の奥方には、入賞した遊技球を検知する第 1 カウントスイッチ S W 4 (図 3 に示す) が配設されている。特殊入球手段としての第 1 大入賞口 24 は、入賞した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。第 1 大入賞口 24 は、普通電動入賞口 15 における作動口 15 a に遊技球が入賞すると、特殊開閉手段としての第 1 大入賞口羽根 23 の開動作によって開放されることで遊技球の入賞が許容される。このため、普通電動入賞口 15 に遊技球が入賞すると、遊技者は、賞球を獲得できる機会を得ることができる。

20

#### 【 0 0 2 9 】

普通電動入賞口 15 に遊技球が入賞すると、第 1 大入賞口 24 の開閉が所定回数 (本実施形態では 1 回) 行われ、第 1 大入賞口 24 に規定個数 (入賞上限個数、第 1 上限個数) の遊技球が入賞する迄の間、又は規定時間 (本実施形態では 1 . 0 s ) が経過するまでの間、開閉される。

30

#### 【 0 0 3 0 】

また、第 1 大入賞口 24 の奥方には、図示しない特殊通過領域と、図示しない複数の一般通過領域 (本実施形態では 4 つ) とが分岐流路として並列に形成されている。各通過領域は、第 1 大入賞口 24 に入賞した遊技球が通過可能に形成されている。また、特殊通過領域には、通過した遊技球を検知する特殊通過スイッチ S W 6 (図 3 に示す) が配設されており、第 1 大入賞口 24 が開放状態となり、第 1 大入賞口 24 に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過すると、変動ゲームにおいて大当たり遊技が行われていなければ、役物ゲームにおける大当たり遊技が付与される。なお、本実施形態において、第 1 大入賞口 24 に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過する確率としては、約 1 / 5 となっている。

40

#### 【 0 0 3 1 】

このように、役物ゲームにおける大当たり遊技は、役物ゲームにおいて第 1 大入賞口 24 における特殊通過領域への遊技球の通過することで役物抽選に当選し、第 1 大入賞口 24 が閉鎖状態となった後に開始される。そして、役物ゲームにおける大当たり遊技中に、第 1 大入賞口羽根 23 の開動作によって開放されることで遊技球の入賞が許容され、遊技者は、賞球を獲得できる機会を得ることができる。

#### 【 0 0 3 2 】

また、第 1 大入賞口 24 の下方には、遊技球が入賞可能な特別入賞口 22 a (特別入球口) を有する第 2 大入賞口 22 が配設されており、第 2 大入賞口ソレノイド S O L 3 (図 3 に示す) の作動により開閉動作を行う第 2 大入賞口扉 21 を備えている。第 2 大入賞口 22 の奥方には、入賞した遊技球を検知する第 2 カウントスイッチ S W 5 (図 3 に示す)

50

が配設されている。特別入球手段としての第2大入賞口22は、入賞した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

【0033】

このように、変動ゲームにおける大当り遊技は、大当り抽選の結果に基づいて大当りに当選し、特別図柄表示装置12の変動ゲームで大当り図柄が確定停止表示されて該ゲームの終了後に開始される。そして、変動ゲームにおける大当り遊技中に、特別開閉手段としての第2大入賞口扉21の開動作によって開放されることで遊技球の入賞が許容され、遊技者は、賞球を獲得できる機会を得ることができる。

【0034】

大当り遊技が開始すると、各大入賞口22, 24が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数(上限ラウンド数)を上限として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、各大入賞口22, 24の開閉が所定回数(本実施形態では1回)行われる迄であり、1回のラウンド遊技中に各大入賞口22, 24に、規定個数(入賞上限個数)の遊技球が入賞する迄の間、又は規定時間(ラウンド遊技時間)が経過するまでの間、開放される。そして、規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

【0035】

また、大当り遊技の終了後には、変動短縮状態(以下、「変短状態」と示す)が付与される場合がある。この変短状態では、開閉羽根16を開動作させるか否かの抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が、非変短状態と比較して短縮される。また、変短状態では、普通当り抽選に当選した際、非変短状態とは異なる動作パターンで開閉羽根16が開閉動作するようになっている。なお、本実施形態において、非変短状態で普通当り抽選に当選する場合には、開閉羽根16が短開放態様で開放する一方で、変短状態で普通当り抽選に当選する場合には、開閉羽根16が長開放態様で開放する。つまり、開閉羽根16は、変短状態では、非変短状態と比較して、1回の普通当りに対応する合計開放時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。このため、変短状態は、開閉羽根16が開放状態に動作し易い入球率向上状態であり、変動ゲームが実行され易くなる傾向がある。

【0036】

また、変短状態は、大当りの種類により、大当り遊技の終了後、役物ゲームに拘わらず、予め定めた回数(特定回数、本実施形態では2回)の変動ゲームを上限として付与される場合がある。なお、普通当りとなった場合に開閉羽根16が開放されるが、閉鎖する前であっても、入賞上限個数の遊技球が入賞したときには、開閉羽根16は閉鎖するようになっている。

【0037】

なお、本実施形態におけるパチンコ遊技機での仕様は以下の通りである。飾り図柄としては[1]~[8]の8種類の数字が採用されており、大当り図柄としては[111][222][333][444][555][666][777][888]が採用されている。また、当りの当選確率としては、329/65536が、普通当りの当選確率としては、21845/65536がそれぞれ規定されている。また、パチンコ遊技機における図示しない払出操作からの遊技球の賞球数としては、始動入賞口14及び普通電動入賞口15に対して3個が、第1大入賞口24及び第2大入賞口22に対して15個がそれぞれ規定されている。また、開閉羽根16の短開放態様としては、開閉羽根16が1回開放し、開放してから40ms経過するまで開放状態を維持する態様が規定されている。また、開閉羽根16の長開放態様としては、開閉羽根16が3回開放し、開放してから1s経過するまで開放状態を維持し、各開放の間にはインターバル時間として0.5sが規定されている。また、開閉羽根16の閉鎖条件である入賞上限個数としては、「10球」が規定されている。また、各ラウンド遊技では、第1大入賞口24又は第2大入賞口22の開放回数として「1回」が、入賞上限個数として「8球」が、それぞれ設定されている。また、特別図柄表示装置12には、101種類の特図があり、100種類の大当り図柄と、

10

20

30

40

50

1 種類のはずれ図柄とに分類される。

【 0 0 3 8 】

次に、図 2 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当り遊技について以下に説明する。

図 2 ( a ) に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機では、変動ゲームにおいて、大当り抽選に当選した場合に、2 種類の大当りの中から 1 つの当りが決定され、その決定された大当りに対応する大当り遊技が付与されるようになっている。本実施形態において特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示される 1 0 0 種類の特図の大当り図柄は、大当りの種類毎に分類される。

【 0 0 3 9 】

そして、特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示される当り図柄のうち、図柄 Z A には 5 0 種類の大当り図柄が、図柄 Z B には 5 0 種類の大当り図柄が、それぞれ振分けられている。このように、特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示される特図の種類から大当りの種類が特定可能となる。

【 0 0 4 0 】

図柄 Z A 又は図柄 Z B に分類される大当り図柄が特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示されたときには、大当り遊技が生起される。この場合における大当り遊技では、第 2 大入賞口 2 2 を開放させるラウンド遊技が規定されており、ラウンド遊技の規定ラウンド数が「 1 6 回」に設定されている。

【 0 0 4 1 】

各ラウンド遊技の最大時間として各大当り遊技で「 2 5 s 」が、各ラウンド遊技における第 2 大入賞口 2 2 の開放回数として「 1 回」が、1 回のラウンド遊技の入賞上限個数として「 8 球」が、それぞれ設定されている。また、各大当り遊技で、オープニング時間として「 1 0 s 」が、各ラウンド間のインターバル時間（ラウンド間インターバル）として「 2 s 」が、エンディング時間として「 1 5 s 」が、それぞれ設定されている。

【 0 0 4 2 】

また、変動ゲームにおいて、図柄 Z A に分類される大当り図柄が特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示されたときに付与される大当り遊技は、大当り遊技の終了後に、「 2 回」の変動ゲームを上限として変短状態が付与されるようになっている。その一方で、図柄 Z B に分類される大当り図柄が特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示されたときに付与される大当り遊技は、大当り遊技の終了後に、変短状態が付与されないようになっている。このように、変動ゲームでは、大当り抽選に当選した場合には、1 / 2 の確率で、大当り遊技の終了後に変短状態が付与され、1 / 2 の確率で、大当り遊技の終了後に変短状態が付与されないようになっている。つまり、大当り抽選の当選による大当り遊技を介して、非変短状態から変短状態に突入する変短突入率が 5 0 % となっている。

【 0 0 4 3 】

その一方で、図 2 ( b ) に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機では、役物ゲームにおいて、役物抽選に当選した場合に、3 種類の大当りのうち何れかに対応する大当り遊技が付与されるようになっている。

【 0 0 4 4 】

役物抽選に当選したときにおける大当り遊技では、第 1 大入賞口 2 4 を開放させるラウンド遊技が規定されており、各大当り遊技毎にラウンド遊技の規定ラウンド数が異なるように設定されている。なお、本実施形態において、大当り遊技の種類は、普通電動入賞口 1 5 における作動口 1 5 a への遊技球の入賞により決定される。そして、特殊通過領域を遊技球が通過したことによって、その決定された大当り遊技の種類が確定される。一方、特殊通過領域を遊技球が通過しなかった場合には、その決定が無効とされる。

【 0 0 4 5 】

具体的に、役物ゲームにおける 1 6 ラウンド大当り遊技では、ラウンド遊技の規定ラウンド数が「 1 5 回」に設定されている。このため、普通電動入賞口 1 5 における作動口 1 5 a への遊技球の入賞による第 1 大入賞口 2 4 の開放を 1 ラウンドとして、役物ゲームに

10

20

30

40

50

おける役物抽選の当選による第1大入賞口24の開放を連続させた大当り遊技は、ラウンド遊技の規定ラウンド数が実質的に「16回」に設定されているといえる。また、役物ゲームにおける8ラウンド大当り遊技では、ラウンド遊技の規定ラウンド数が「7回」に設定されており、ラウンド遊技の規定ラウンド数が実質的に「8回」に設定されているといえる。また、役物ゲームにおける2ラウンド大当り遊技では、ラウンド遊技の規定ラウンド数が「1回」に設定されており、ラウンド遊技の規定ラウンド数が実質的に「2回」に設定されているといえる。

#### 【0046】

また、役物ゲームでは、役物抽選に当選した場合には、70/100の確率で、16ラウンド大当り遊技が付与され、10/100の確率で、8ラウンド大当り遊技が付与され、20/100の確率で、2ラウンド大当り遊技が付与されるようになっている。

10

#### 【0047】

各ラウンド遊技の最大時間として各大当り遊技で「1s」が、各ラウンド遊技における第2大入賞口22の開放回数として「1回」が、1回のラウンド遊技の入賞上限個数（第2上限個数）として「8球」が、それぞれ設定されている。また、各大当り遊技で、オープニング時間として「0.004s」が、各ラウンド間のインターバル時間（ラウンド間インターバル）として「0.5s」が、エンディング時間として「7.496s」が、それぞれ設定されている。

#### 【0048】

また、役物ゲームにおいて、役物抽選に当選したときに付与される大当り遊技は、大当り遊技の種類に拘わらず、当選時の遊技状態が継続される。つまり、役物抽選に当選したことを契機としては、変短状態が付与されることや変短状態の付与が終了することがない。

20

#### 【0049】

このように、非変短状態では、開閉羽根16が短開放態様で開放状態となるため、普通電動入賞口15に遊技球が入賞し難く、始動入賞口14に遊技球を入賞させ、変動ゲームを主に実行させるように遊技が進行される。したがって、非変短状態では、約1/199の確率で大当りに当選することとなる。

#### 【0050】

その一方で、変短状態では、開閉羽根16が長開放態様で開放状態となるため、普通電動入賞口15に遊技球が入賞し易く、普通電動入賞口15に遊技球を入賞させ、役物ゲームを主に実行させるように遊技が進行される。したがって、普通図ゲームにおいて普通当りとなり、普通電動入賞口15が開放状態となる確率が約1/3、第1大入賞口24に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過する確率が約1/5となっており、約1/15の確率で大当りとなる。

30

#### 【0051】

次に、図3を参照してパチンコ遊技機の制御構成について説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機の機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板30が配設されている。主制御手段としての主制御基板30は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、演出制御基板31が配設されている。演出制御手段及び報知制御手段としての演出制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、演出表示装置11の表示態様（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの表示画像など）を制御する。

40

#### 【0052】

主制御基板30には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用CPU30aと、主制御用CPU30aのメイン制御プログラムを格納する主制御用ROM30bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM30cが設けられている。そして、主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1～SW6が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用CPU30aには、特別図柄表示装

50

置 1 2、特別図柄保留表示装置 1 3、及び普通図柄表示装置 2 0 が接続されている。また、主制御用 CPU 3 0 a には、普通電動役物ソレノイド SOL 1、第 1 大入賞口ソレノイド SOL 2、及び第 2 大入賞口ソレノイド SOL 3 が接続されている。

【 0 0 5 3 】

また、主制御用 CPU 3 0 a は、当り判定用乱数、特図振分乱数、リーチ判定用乱数、及び変動パターン決定用乱数の値などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。当り判定用乱数は、当り抽選（当り判定）で用いる乱数である。特図振分乱数は、当り図柄となる特図の決定で用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当り抽選で大当りに当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。変動パターン決定用乱数は、変動パターンの決定で用いる乱数である。また、主制御用 RAM 3 0 c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。例えば、主制御用 RAM 3 0 c には、普図ゲームにおいて普通当りとなるか否かを判定する場合に用いる普通当り判定用乱数が記憶されている。

10

【 0 0 5 4 】

主制御用 ROM 3 0 b には、メイン制御プログラム、各種の判定値（当り判定値など）が記憶されている。当り判定値は、当り抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。

【 0 0 5 5 】

また、主制御用 ROM 3 0 b には、変動ゲームに関する複数種類の変動パターンが記憶されている。これらの変動パターンは、変動ゲームが開始してから変動ゲームが終了するまでの間の演出（遊技演出）のベースとなるパターンであって、変動ゲームの変動時間（演出時間）を特定（指定）することができ、変動ゲームの変動内容（演出内容）も特定し得る。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、大当り変動用変動パターン、はずれリーチ変動用変動パターン、及びはずれ変動用変動パターンに分類できる。大当り変動は、大当り遊技が付与されると決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置 1 1 では、リーチ演出を経て、変動ゲームが最終的に当り図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれリーチ変動は、大当り遊技が付与されないと決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置 1 1 では、リーチ演出を経て、変動ゲームが最終的にはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれ変動は、大当り遊技が付与されないと決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置 1 1 では、リーチ演出を経ないで、変動ゲームが最終的にはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。

20

30

【 0 0 5 6 】

演出制御基板 3 1 には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用 CPU 3 1 a と、演出制御用 CPU 3 1 a の演出制御プログラムを格納する演出制御用 ROM 3 1 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用 RAM 3 1 c が設けられている。演出制御用 ROM 3 1 b には、各種の画像データ（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。演出制御用 RAM 3 1 c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。また、演出制御用 CPU 3 1 a には、演出表示装置 1 1 が接続されている。演出制御用 CPU 3 1 a は、各種制御コマンドを入力すると、表示制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。

40

【 0 0 5 7 】

ここで、図 4 を参照して本実施形態のパチンコ遊技機における変動パターンについて説明する。

本実施形態では、図 4 に示すように、変動パターンとして、変動ゲームの変動時間を指定する変動パターンが設定されている。具体的な一例としては、変動時間として、変動パターン P 0 1 が 1 2 s に、変動パターン P 0 2 が 3 s にそれぞれ規定されている。また、変動パターン P 1 1 が 1 s に、変動パターン P 2 1 が 6 0 s に、変動パターン P 2 2 が 1

50

20 s に、変動パターン P 2 3 が 1 8 0 s に、変動パターン P 2 4 が 2 4 0 s に、変動パターン P 2 5 が 3 0 0 s にそれぞれ規定されている。特に、変動パターン P 1 1 は、変動パターン P 0 1 , P 0 2 よりも短い変動時間として規定されており、変動パターン P 2 1 ~ P 2 5 は、変動パターン P 0 1 , P 0 2 よりも長い変動時間として規定されている。

【 0 0 5 8 】

これら変動パターンは、主に、大当り遊技が付与されるか否か、はずれとなる場合においてリーチ演出を実行するか否かによって選択される。具体的には、変動パターン P 0 4 , P 3 1 が大当り変動用の変動パターンとして規定されている。また、変動パターン P 0 3 がはずれリーチ変動用の変動パターンとして、変動パターン P 0 1 , P 0 2 , P 1 1 , P 2 1 ~ P 2 5 がはずれ変動用の変動パターンとして規定されている。

10

【 0 0 5 9 】

また、変動パターン P 0 2 は、変動パターン P 0 1 の変動時間を短縮させる変動パターンであり、変動パターン P 0 1 と比較して、左列及び右列の図柄（飾り図柄）が一旦停止表示されるまでの時間を短縮された変動パターンであり、右列の図柄が一旦停止表示されてから変動ゲームが終了するまでは同じ演出が実行されることとなる。なお、変動パターン P 0 1 , P 0 2 は、保留記憶数に応じて何れかが決定される変動パターンであり、保留記憶数が大きくなるにつれて、変動パターン P 0 2 が決定され易くなる。なお、変動パターン P 0 1 , P 0 2 は、変動パターン P 0 3 や変動パターン P 0 4 と比較して選択され易く、それらのうちで最も選択され易い変動パターンである。

【 0 0 6 0 】

20

また、これら変動パターンは、変短状態が付与されているときと、変短状態が付与されていない通常状態（非変短状態）であるときとに分類される。変動パターン P 0 1 ~ P 0 4 は、通常状態であるときに選択される変動パターンであり、変動パターン P 1 1 , P 2 1 ~ P 2 5 , P 3 1 は、変短状態であるときに選択される変動パターンである。

【 0 0 6 1 】

また、変短状態において選択される変動パターンには、特殊条件によって、選択可能な変動パターンが異なる。この特殊条件とは、大当り遊技の終了後に変短状態が付与されている場合に、その大当り遊技の終了後に実行された変動ゲームの実行回数によって異なる。具体的に、大当り遊技の終了後、1 回目の変動パターンにおいて、はずれ変動用の変動パターンが選択される場合には、変動時間が 1 s となる変動パターン P 1 1 が選択される。その一方で、大当り遊技の終了後、2 回目の変動パターンにおいて、はずれ変動用の変動パターンが選択される場合には、変動時間が 6 0 s 以上となる変動パターン P 2 1 ~ P 2 5 が選択される。

30

【 0 0 6 2 】

なお、本実施形態において、変短状態において選択される変動パターンとしては、大当り変動用の変動パターンが選択される場合には、特殊条件に拘わらず、変動時間が 1 s となる変動パターン P 3 1 が選択される。また、変短状態において選択される変動パターンとしては、はずれリーチ変動用の変動パターンが規定されていない。

【 0 0 6 3 】

次に、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a が、メイン制御プログラムに基づいて実行する特別図柄入力処理、特別図柄開始処理、特別図柄変動中処理、普通図柄入力処理、普通図柄開始処理、役物ゲーム制御処理などの各種処理について以下に説明する。本実施形態において主制御用 C P U 3 0 a は、所定の制御周期（本実施形態では、4 m s）毎に各種処理を実行する。なお、本実施形態では、以下に説明する各種処理を実行する主制御用 C P U 3 0 a が当り判定手段、変動内容決定手段、普通当り判定手段、遊技状態制御手段、中断手段、再開手段として機能する。

40

【 0 0 6 4 】

まず、特別図柄入力処理について以下に説明する。

最初に、主制御用 C P U 3 0 a は、始動口スイッチ S W 2 から検知信号を入力しているか否かに基づいて、始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したか否かを判定する。この判定結果

50

が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が上限数の「4」未満であるか否かを判定する。保留記憶数が「4」未満である場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数を「1」加算する。保留記憶数を更新（「1」加算）した主制御用CPU30aは、更新後（加算後）の保留記憶数を表示するように特別図柄保留表示装置13の表示内容を制御する。次に、主制御用CPU30aは、各種乱数の値（本実施形態では当り判定用乱数の値など）を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を保留記憶数に対応する主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。また、主制御用CPU30aは、保留記憶数を指定する保留指定コマンドを演出制御基板31に出力する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0065】

10

次に、図5を参照して特別図柄開始処理について説明する。

最初に、図5に示すように、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた特図制御フラグが「0」であるか否かを判定する（ステップS11）。この特図制御フラグは、特別図柄表示装置12における変動ゲームの変動状態を示すものであり、変動ゲームが実行可能である場合には「0」が、変動ゲームが実行中である場合には「1」が、変動ゲームが終了した場合には「2」が、それぞれ設定される。つまり、主制御用CPU30aは、変動ゲームが実行されておらず、新たな変動ゲームが実行可能であることを判定することとなる。この判定結果が否定（特図制御フラグが「0」ではない）の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。その一方で、判定結果が肯定（特図制御フラグが「0」である）の場合、主制御用CPU30aは、ステップS12

20

【0066】

ステップS12において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられたシステムフラグが「0」であるか否かを判定する。このシステムフラグは、変動ゲームの結果に基づく大当り遊技、又は役物ゲームの結果に基づく大当り遊技が実行中であるか否かを示すものであり、実行中である場合には「1」が、実行中ではない場合には「0」が、それぞれ設定される。なお、変動ゲームにおいて大当り遊技が実行中である場合には本処理を実行しないため、主制御用CPU30aは、役物ゲームにおいて大当り遊技が行われているか否かを判定することとなる。この判定結果が否定（システムフラグが「0」ではない）の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

30

【0067】

その一方で、この判定結果が肯定（システムフラグが「0」である）の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数を読み出し（ステップS13）、保留記憶数が「0」よりも大きいか否かを判定する保留判定処理を実行する（ステップS14）。主制御用CPU30aは、保留記憶数が「0」である場合、特別図柄開始処理を終了する。その一方で、主制御用CPU30aは、保留記憶数が「1」以上の場合、特図制御フラグに「1」を設定し（ステップS15）、変動ゲームが実行中となったことを特定可能とする。そして、主制御用CPU30aは、保留記憶数を「1」減算し（ステップS16）、更新後（減算後）の保留記憶数を表示するように特別図柄保留表示装置13の表示内容を制御する。続いて、主制御用CPU30aは、保留記憶数を指定する保留指定コマンドを演出制御基板31に出力し、ステップS17に移行する。

40

【0068】

ステップS17において、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数の値を読み出す。続いて、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられた当り判定用乱数の値と大当り判定値を比較し、両値が一致するか否かの当り判定をする（ステップS18）。

【0069】

この大当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、大当りとなる変動ゲームであることを示す第1大当りフラグに「1」を設定し（ステップS19）、ステップS20に移行する。ステップS20において、主制御用CPU30aは、保留記憶数に

50

対応付けられた特図振分乱数の値を主制御用RAM30cから読み出し、該特図振分乱数の値に基づいて、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図（最終停止図柄）として大当り図柄を決定する。続いて、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられた変動パターン決定用乱数の値と、変短状態が付与されているか否かを示す作動フラグの値とを主制御用RAM30cから読み出し、該変動パターン決定用乱数の値と、作動フラグとに基づいて、変動ゲームにおける大当り変動用の変動パターンを決定する（ステップS21）。その後、主制御用CPU30aは、ステップS22に移行する。

【0070】

その一方で、上記大当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数の値が大当りとなる値ではないことからはずれを特定する。そして、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられたリーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、両値が一致するか否かのリーチ判定を行う（ステップS23）。なお、リーチ判定値としては、変短状態が付与されているか否か、減算後の保留記憶数によって異なる値が定められており、リーチ演出を実行させるか否かを決定する確率が異なる場合がある。特に、本実施形態において、変短状態である場合には、リーチ判定が肯定とならないように規定されている。

【0071】

このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定に当選したことから、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定する（ステップS24）。そして、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられた変動パターン決定用乱数の値と、作動フラグの値とを主制御用RAM30cから読み出し、該変動パターン決定用乱数の値と、作動フラグとに基づいて、はずれリーチ変動用の変動パターンを決定する（ステップS25）。その後、主制御用CPU30aは、ステップS22に移行する。

【0072】

その一方で、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定に当選しなかったことから、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定する（ステップS26）。そして、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられた変動パターン決定用乱数の値と、作動フラグの値とを主制御用RAM30cから読み出し、該変動パターン決定用乱数の値と、作動フラグとに基づいて、はずれ変動用の変動パターンを決定する（ステップS27）。その後、主制御用CPU30aは、ステップS22に移行する。

【0073】

ステップS22において、主制御用CPU30aは、変動ゲームに係る各種処理を実行し、特別図柄開始処理を終了する。具体的には、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた変動タイマに、決定した変動パターンにより指定される変動時間を設定し、特別図柄表示装置12における特図の変動制御を行う。

【0074】

その後、特別図柄開始処理とは別の処理において、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理において決定した決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に出力する。具体的に、主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを変動ゲームの開始に際して最初に出力する。また、主制御用CPU30aは、特図を指定する特図用の特図指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。また、主制御用CPU30aは、特図の確定停止表示に際して全図柄停止コマンドを演出制御基板31に出力する。

【0075】

主制御用CPU30aは、変動ゲームにおける大当りに当選した場合、決定した変動パターンに基づく変動ゲームの終了後、最終停止図柄に基づいて特定された種類の大当り遊技の制御を開始し、演出制御基板31の演出制御用CPU31aに対し、所定の制御コマ

10

20

30

40

50



ンドを所定のタイミングで出力する。主制御用CPU30aは、変動ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、ラウンドの開始毎にラウンドコマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、最後のラウンドのラウンド遊技が終了すると、インターバル時間の経過後にエンディングコマンドを出力する。そして、主制御用CPU30aは、エンディング時間の経過後、大当りフラグをクリアし、大当り遊技を終了させる。なお、主制御用CPU30aは、大当りに当選した場合、第2大入賞口22を開放させるときに、開放信号を出力し、第2大入賞口22を閉鎖させるときに、閉鎖信号を出力する。

#### 【0076】

また、主制御用CPU30aは、作動フラグの制御により、変短状態に関する遊技状態の制御を行うこととなる。具体的には、主制御用CPU30aは、大当り遊技の種類に拘わらず、大当り遊技の開始時に、作動フラグをクリアする（「0」を設定する）。また、主制御用CPU30aは、大当り遊技の終了後に、当選した当りの種類に基づいて、変短状態を付与するか否か、変短状態を付与する上限回数を決定する。そして、主制御用CPU30aは、変短状態を付与する場合には、変短状態を付与することを示す値を作動フラグに設定する。そして、主制御用CPU30aは、作動フラグに対応する変短指定コマンドを演出制御基板31に出力する。変短指定コマンドは、変短状態が付与されているか否かを示すコマンドである。このように、主制御用CPU30aは、当りの種類に基づいて、当り遊技の終了後に変短状態を付与可能に制御するとともに、変短状態が付与される場合に、変短状態が付与される変動ゲームの上限回数を決定することとなる。

#### 【0077】

また、主制御用CPU30aは、予め定めた回数（本実施形態では2回）を上限回数として変短状態が付与される場合には、その回数を示す値を作動回数として主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。また、主制御用CPU30aは、変動ゲーム毎に（変動ゲームの終了時に）作動回数を「1」減算し、値が「0」となると、作動フラグをクリアし、変短終了コマンドを演出制御基板31に出力する。この変短終了コマンドは、変短状態が終了した旨を示すコマンドである。なお、本実施形態において、変動ゲームの実行中に役物抽選に当選した場合には、主制御用CPU30aは、変動ゲームを中断させ、大当り遊技の終了後に再開させることとなるが、再開させた変動ゲームを1回目の変動ゲームとして特定することとなる。

#### 【0078】

なお、本実施形態において、ステップS21、S25、S27において、変動パターンが決定されるが、この変動パターンの決定について以下に説明する。

主制御用CPU30aは、変動パターン決定用乱数の値と、作動フラグとに基づいて、大当り変動用の変動パターン、はずれリーチ変動用の変動パターン、はずれ変動用の変動パターンを決定することとなる。

#### 【0079】

特に、主制御用CPU30aは、作動フラグに基づいて変短状態であると特定した場合において、はずれ変動用変動パターンを選択するときには、主制御用RAM30cから作動回数を読み出し、該作動回数に基づいて、変動パターンを決定する。主制御用CPU30aは、作動回数が「2」である場合、即ち、大当り遊技が終了して1回目の変動ゲームにおいては、はずれ変動用変動パターンとして変動パターンP11を決定する。その一方で、主制御用CPU30aは、作動回数が「1」である場合、即ち、大当り遊技が終了して2回目の変動ゲームにおいては、はずれ変動用変動パターンとして変動パターンP21～P25のうち何れかを決定する。

#### 【0080】

また、主制御用CPU30aは、非変短状態である場合においてははずれ変動用変動パターンを選択する場合には、変動時間が12sとなる変動パターンP01、又は変動時間が3sとなる変動パターンP02を決定する。

#### 【0081】

このように、主制御用CPU30aは、変短状態である場合と非変短状態である場合とで、異なる変動パターンを決定することとなる。特に、はずれ変動用変動パターンが決定される場合において、大当り遊技の終了後、1回目の変動ゲームにおいては、非変短状態で選択されるはずれ変動用変動パターンP01、P02よりも短い変動時間の変動パターンP11が決定される。その一方で、はずれ変動用変動パターンが決定される場合において、大当り遊技の終了後、2回目の変動ゲームにおいては、非変短状態で選択されるはずれ変動用変動パターンP01、P02よりも長い変動時間の変動パターンP21～P25が決定される。

#### 【0082】

次に、図6を参照して特別図柄変動中処理について説明する。

10

最初に、図6に示すように、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた特図制御フラグが「1」であるか否かを判定する(ステップS31)。つまり、主制御用CPU30aは、変動ゲームが実行中であるか否かを判定することとなる。この判定結果が否定(特図制御フラグが「1」ではない)の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄変動中処理を終了する。その一方で、判定結果が肯定(特図制御フラグが「1」である)の場合、主制御用CPU30aは、ステップS32に移行する。

#### 【0083】

ステップS32において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられたシステムフラグが「0」であるか否かを判定する。なお、変動ゲームにおいて大当り遊技が実行中である場合には本処理を実行しないため、主制御用CPU30aは、役物ゲームにおいて大当り遊技が行われているか否かを判定することとなる。この判定結果が肯定(システムフラグが「0」である)の場合、主制御用CPU30aは、ステップS33に移行する。その一方で、この判定結果が否定(システムフラグが「0」ではない)の場合、主制御用CPU30aは、ステップS41に移行する。

20

#### 【0084】

ステップS33において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた中断フラグから値を読み出し、中断フラグが「0」であるか否かを判定する。中断フラグは、役物ゲームで大当り遊技の実行中である場合に、変動ゲームを中断しているか否かを示すものであり、変動ゲームの実行が中断されている場合に「1」が、変動ゲームの実行が中断されていない場合に「0」が、それぞれ設定される。ステップS33の判定結果が肯定の場合(中断フラグが「0」である)、主制御用CPU30aは、ステップS34～S36を実行することなく、ステップS37に移行する。その一方で、ステップS33の判定結果が否定の場合(中断フラグが「0」ではない)、主制御用CPU30aは、ステップS34に移行する。このように、主制御用CPU30aは、変動ゲームが実行中であり、役物ゲームにおける大当り遊技が行われていない場合において、中断フラグが「1」であるときには、その中断を解除させるべく、ステップS34～S36を実行することとなる。

30

#### 【0085】

ステップS34において、主制御用CPU30aは、変動ゲームの実行の中断を解除させるべく、主制御用RAM30cに割り当てられた中断フラグに「0」を設定する。そして、主制御用CPU30aは、変動ゲームの実行の中断を解除させることを示す特図中断解除指定コマンドを主制御用RAM30cに設定し(ステップS35)、特別図柄表示装置12における特図の変動を再開させ(ステップS36)、ステップS37に移行する。このように、主制御用CPU30aは、変動ゲームを中断させた場合において、役物ゲームにおける大当り遊技が終了したときには、その変動ゲームを再開させることとなる。

40

#### 【0086】

ステップS37において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた変動タイマを減算し、その変動タイマから値を読み出し、変動タイマが「0」であるか否かを判定する(ステップS38)。つまり、主制御用CPU30aは、特図を確定停止表示させるタイミングであるか否かを判定することとなる。ステップS38の判定結

50

果が否定の場合（変動タイマが「0」ではない）、主制御用CPU30aは、ステップS39、S40を実行することなく、特別図柄変動中処理を終了する。その一方で、ステップS38の判定結果が肯定の場合（変動タイマが「0」である）、主制御用CPU30aは、変動ゲームの実行を終了させるべく、ステップS39に移行する。

【0087】

ステップS39において、主制御用CPU30aは、変動ゲームにおける特図を確定停止表示させることを示す全図柄停止コマンドを主制御用RAM30cに設定し、特別図柄表示装置12における特図の変動停止制御を行い、特図制御フラグに「2」を設定し（ステップS40）、特別図柄変動中処理を終了する。

【0088】

その一方で、ステップS41において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた中断フラグを読み出し、中断フラグが「0」であるか否かを判定する。ステップS41の判定結果が否定の場合（中断フラグが「0」ではない）、主制御用CPU30aは、ステップS42～S44を実行することなく、特別図柄変動中処理を終了する。その一方で、ステップS41の判定結果が肯定の場合（中断フラグが「0」である）、主制御用CPU30aは、ステップS42に移行する。

【0089】

ステップS42において、主制御用CPU30aは、変動ゲームの実行を中断させるべく、主制御用RAM30cに割り当てられた中断フラグに「1」を設定する。そして、主制御用CPU30aは、変動ゲームの実行を中断させることを示す特図中断指定コマンドを主制御用RAM30cに設定し（ステップS43）、特別図柄表示装置12における特図の変動を中断させ（ステップS44）、特別図柄変動中処理を終了する。このように、主制御用CPU30aは、変動ゲームの実行中に、特殊通過領域への遊技球の通過により、役物抽選に当選し、大当たり遊技が生起された場合には、その実行中の変動ゲームを中断させることとなる。なお、特別図柄表示装置12は、特図を変動表示させたままとなる。

【0090】

次に、特別図柄終了処理について以下に説明する。

最初に、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた特図制御フラグが「2」であるか否かを判定する。つまり、主制御用CPU30aは、実行されていた変動ゲームが終了したか否かを判定することとなる。この判定結果が否定（特図制御フラグが「2」ではない）の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄終了処理を終了する。その一方で、判定結果が肯定（特図制御フラグが「2」である）の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられたシステムフラグが「0」であるか否かを判定する。なお、変動ゲームにおいて大当たり遊技が実行中である場合には本処理を実行しないため、主制御用CPU30aは、役物ゲームにおいて大当たり遊技が行われているか否かを判定することとなる。そして、この判定結果が否定（システムフラグが「0」ではない）の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄終了処理を終了する。その一方で、この判定結果が肯定（システムフラグが「0」である）の場合、主制御用CPU30aは、特図制御フラグに「0」を設定し、第1大当たりフラグが「1」であるならば、システムフラグに「1」を設定し、特別図柄終了処理を終了する。

【0091】

次に、普通図ゲームに関する普通図柄入力処理について以下に説明する。

普通図柄入力処理において、主制御用CPU30aは、遊技球が作動ゲート19を通過したと判定した場合、主制御用RAM30cに記憶されている普通図保留記憶数が上限数の「4」未満であるか否かを判定する。そして、その判定結果が肯定（普通図保留記憶数<「4」）の場合、主制御用CPU30aは、普通図保留記憶数を「1」加算し、普通図保留記憶数を書き換える。続いて、主制御用CPU30aは、普通当り判定用乱数や普通図振分乱数の値を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を普通図保留記憶数に対応付けられた主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定し、普通図柄入力処理を終了する。

【0092】

10

20

30

40

50

次に、普図ゲームに関する普通図柄開始処理について以下に説明する。

主制御用CPU30aは、普図が変動表示中又は普通当り遊技中ではない場合において、読み出した普図保留記憶数が「0」よりも大きいときには、普図保留記憶数を「1」減算し、当該普図保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている普通当り判定用乱数の値を取得する。そして、主制御用CPU30aは、取得した普通当り判定用乱数の値が主制御用ROM30bに記憶されている普通当り判定値と一致するか否かを判定して普通当り判定を行う。つまり、主制御用CPU30aは、遊技球が作動ゲート19を通過し、普図保留記憶数が「4」未満であるというように普通当り条件の成立により、普図ゲームが普通当りとなるか否かを判定することとなる。

#### 【0093】

普通当り判定の結果が肯定である場合、主制御用CPU30aは、普通当りとなる普図ゲームであることを示す普通当りフラグを主制御用RAM30cに設定する。

そして、主制御用CPU30aは、普通当りを決定した場合、普図ゲームの終了後、普通当り遊技に関する制御を実行する。また、主制御用CPU30aは、普図ゲームが開始したときに変短状態が付与されているか否かによって異なる開放態様にて、開閉羽根16を開放させるよう普通電動役物ソレノイドSOL1を制御する。具体的に、主制御用CPU30aは、普図ゲームが開始したときに変短状態が付与されていない場合には、短開放態様で開閉羽根16を開放させるよう普通電動役物ソレノイドSOL1を制御する（本実施形態では40ms開放）。その一方で、主制御用CPU30aは、普図ゲームが開始したときに変短状態が付与されている場合には、長開放態様で開閉羽根16を開放させるよう普通電動役物ソレノイドSOL1を制御する（本実施形態では1s3回開放）。このように、変短状態が付与されていない場合には、普通電動入賞口15が開放されるものの、開閉羽根16が開放される時間が極めて短く設定されているため、普通電動入賞口15に遊技球がほとんど入賞しない。その一方で、変短状態が付与されている場合には、普通電動入賞口15が開放され、開閉羽根16が開放される時間が普通電動入賞口15に遊技球が入賞可能な時間として設定されているため、普通電動入賞口15に遊技球が入賞し易い。

#### 【0094】

また、本実施形態において、主制御用CPU30aは、変短状態が付与されているか否かに応じた普図ゲームの変動パターンを選択し、決定する。これにより、主制御用CPU30aは、変短状態では、非変短状態よりも普図ゲームの変動時間を短くさせるよう制御するとともに、1回の普通当りに対応する合計開放時間を長く開放させるよう制御する。

#### 【0095】

また、普通図柄開始処理とは別の処理において、主制御用CPU30aは、普通当りを決定した場合、普図ゲームの終了後、普通当り遊技に関する制御を実行する。主制御用CPU30aは、普図ゲームが開始したときに非変短状態である場合には、短開放態様で開閉羽根16を開放させるよう普通電動役物ソレノイドSOL1を制御する。その一方で、主制御用CPU30aは、普図ゲームが開始したときに変短状態である場合には、長開放態様で開閉羽根16を開放させるよう普通電動役物ソレノイドSOL1を制御する。

#### 【0096】

また、主制御用CPU30aは、普通電動入賞口15に遊技球が入賞した場合には、第1大入賞口24の開閉制御中であるか否かを判定する。第1大入賞口24の開閉制御中ではないと判定した場合、主制御用CPU30aは、役物ゲームにおける大当りの種類を決定するための抽選を行い、抽選結果に基づいて役物ゲームにおける大当りの種類を決定し、主制御用RAM30cの所定領域に記憶する。なお、本実施形態において、普通電動入賞口15に遊技球が入賞した場合に大当りの種類が決定され、第1大入賞口24における特殊通過領域への遊技球の通過により、その大当りの種類が確定することとなる。そして、主制御用CPU30aは、第1大入賞口ソレノイドSOL2に開放信号及び閉鎖信号を出力し、第1大入賞口24の開閉制御を行う。

#### 【0097】

次に、図 7 を参照して役物ゲーム制御処理について説明する。この役物ゲーム制御処理は、役物抽選の当選による大当り遊技が実行されておらず、第 1 大入賞口 2 4 の開閉制御が開始されている場合に、所定の周期毎に主制御用 C P U 3 0 a に呼び出される。つまり、主制御用 C P U 3 0 a は、普通電動入賞口 1 5 に遊技球が入賞したことを一つの条件として、第 1 大入賞口 2 4 の開閉制御が行われるときに、所定の周期毎に役物ゲーム制御処理を呼び出すこととなる。

【 0 0 9 8 】

最初に、図 7 に示すように、主制御用 C P U 3 0 a は、特殊通過スイッチ S W 6 からの通過信号に基づいて特殊通過領域への遊技球の通過を検知したか否かを判定する（ステップ S 5 1）。この判定結果が否定（特殊通過領域への遊技球の通過を検知していない）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、役物ゲーム制御処理を終了する。その一方で、この判定結果が肯定（特殊通過領域への遊技球の通過を検知した）の場合、ステップ S 5 2 に移行する。

10

【 0 0 9 9 】

ステップ S 5 2 において、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に割り当てられたシステムフラグが「 0 」であるか否かを判定する。なお、役物ゲームにおいて大当り遊技が実行中である場合には本処理を実行しないため、主制御用 C P U 3 0 a は、変動ゲームにおいて大当り遊技が行われているか否かを判定することとなる。この判定結果が否定（システムフラグが「 0 」ではない）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、役物ゲーム制御処理を終了する。その一方で、この判定結果が肯定（システムフラグが「 0 」である）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、役物抽選に当選したことを示す第 2 大当りフラグに「 1 」を設定し（ステップ S 5 3）、変動ゲームに係る各種処理を実行し（ステップ S 5 4）、役物ゲーム制御処理を終了する。具体的には、主制御用 C P U 3 0 a は、特殊通過領域を通過したことを指定する特殊通過コマンドを演出制御基板 3 1 に出力する。

20

【 0 1 0 0 】

また、役物ゲーム制御処理とは別の処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 大入賞口 2 4 の開閉制御が終了する終了条件が成立した場合、第 2 大当りフラグから値を読み出し、第 2 大当りフラグが「 1 」であるならば、システムフラグに「 1 」を設定する。

【 0 1 0 1 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c の所定領域に予め記憶されている大当りの種類を読み出し、その大当りの種類に対応する大当り遊技の実行を決定することとなる。

30

【 0 1 0 2 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、役物ゲームにおける大当りに当選した場合、役物ゲームの終了後、大当りの種類に対応する大当り遊技の制御を開始し、演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。主制御用 C P U 3 0 a は、役物ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、ラウンドの開始毎にラウンドコマンドを出力する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、最後のラウンドのラウンド遊技が終了すると、インターバル時間の経過後にエンディングコマンドを出力する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、エンディング時間の経過後、大当りフラグをクリアし、大当り遊技を終了させる。これら各種のコマンドは、変動ゲームにおいて大当り抽選に当選した場合と、役物ゲームにおいて役物抽選に当選した場合とが特定可能なようなコマンドが出力されることとなる。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、大当りに当選した場合、第 1 大入賞口 2 4 を開放させるときに、開放信号を出力し、第 1 大入賞口 2 4 を閉鎖させるときに、閉鎖信号を出力する。

40

【 0 1 0 3 】

次に、各種演出を含む変動ゲームを実行させるために演出制御用 C P U 3 1 a が実行する制御内容について以下に説明する。

主制御用 C P U 3 0 a から所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御プログラムに基づいて、入力した制御コマンドに応じた

50

制御を行う。

【0104】

具体的に、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特図指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン及び当該特図指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づいて、演出表示装置11に表示させる飾り図柄を決定する。

【0105】

より詳しくは、演出制御用CPU31aは、大当たり遊技が付与される大当たり図柄の場合、飾り図柄を大当たり図柄の中から決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれリーチ変動となる変動パターン指定コマンドを入力した場合、リーチ状態を形成するはずれ図柄の中から飾り図柄を決定し、はずれ変動となる変動パターン指定コマンドを入力した場合、リーチ状態を形成しないはずれ図柄の中から飾り図柄を決定する。

【0106】

そして、演出制御用CPU31aは、飾り図柄の変動表示を開始するように演出表示装置11の表示制御を行い、全図柄停止コマンドを入力すると、決定した飾り図柄を確定停止表示させるように演出表示装置11の表示制御を行う。また、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドの入力により、該変動パターン指定コマンドにより指定された変動時間を特定するとともに、変動時間計数カウンタに変動時間を設定し、時間の経過毎に変動時間計数カウンタの値を減算（更新）することで、変動ゲームが開始されてからの経過時間を計数する。

【0107】

また、演出制御用CPU31aは、オープニングコマンドを入力すると、該コマンドに対応するオープニング演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、ラウンドコマンドを入力すると、各ラウンド演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。な、本実施形態において、変動ゲームにおける大当たり遊技と、役物ゲームにおける大当たり遊技とは演出態様が異なり、特に、役物ゲームにおける大当たり遊技では大当たり遊技が付与されているか否かが特定し難い演出態様となっている。

【0108】

また、演出制御用CPU31aは、変短指定コマンド、変短終了コマンドを入力すると、当該コマンドに対応する値を演出制御用RAM31cに設定する。特に、演出制御用CPU31aは、大当たりとなる変動ゲームの開始時に特図指定コマンドを入力すると、特図の種類から大当たりの種類が特定可能である。また、演出制御用CPU31aは、その大当たりの種類に基づいて、変短状態が付与されるか否か、変短状態の上限回数が特定可能である。そして、演出制御用CPU31aは、変短状態が付与された場合には、演出制御用RAM31cに割り当てられた作動回数に特定した変短状態の上限回数を設定する。この作動回数は、変短状態が付与された回数を計数するためのカウンタである。そして、演出制御用CPU31aは、作動回数が「0」となるまで、変動ゲームが実行される毎に作動回数を「1」減算する。

【0109】

演出制御用CPU31aは、特殊通過コマンドを入力すると、そのコマンドを演出制御用RAM31cに設定する。また、演出制御用CPU31aは、特図中断指定コマンドを入力すると、演出制御用RAM31cに中断フラグを設定し、変動ゲームが開始してからの経過時間の計数も中断させる。その一方で、演出制御用CPU31aは、特図中断解除指定コマンドを入力すると、演出制御用RAM31cに中断フラグをクリアし、変動ゲームが開始してからの経過時間の計数を再開させる。

【0110】

なお、本実施形態では、普通電動入賞口15に遊技球が入賞したことを契機として第1

10

20

30

40

50

大入賞口 2 4 が開放される場合と、役物ゲームにおいて特殊通過領域を遊技球が通過して役物抽選の当選を契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放される場合とがある。そして、これら両方において、第 1 大入賞口 2 4 が開放される 1 回の開放時間が同じ時間として規定されている。このため、この 1 回の開放時間からは、何れを契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放されたかが特定困難となる。

【 0 1 1 1 】

具体的には、図 8 ( a ) に示すように、普通電動入賞口 1 5 に遊技球が入賞したことを契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放される場合には、開放時間として 1 . 0 s が、開放回数として 1 回がそれぞれ規定されている。

【 0 1 1 2 】

また、図 8 ( b ) に示すように、普通電動入賞口 1 5 に遊技球が入賞し、更に役物抽選の当選を契機として 2 ラウンド大当り遊技が付与されることを契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放される場合には、開放時間として 1 . 0 s が、インターバル時間として 0 . 5 s が、開放回数として 2 回がそれぞれ規定されている。

【 0 1 1 3 】

また、図 8 ( c ) に示すように、普通電動入賞口 1 5 に遊技球が入賞し、更に役物抽選の当選を契機として 8 ラウンド大当り遊技が付与されることを契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放される場合には、開放時間として 1 . 0 s が、インターバル時間として 0 . 5 s が、開放回数として 8 回がそれぞれ規定されている。

【 0 1 1 4 】

また、普通電動入賞口 1 5 に遊技球が入賞し、更に役物抽選の当選を契機として 1 6 ラウンド大当り遊技が付与されることを契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放される場合には、開放時間として 1 . 0 s が、インターバル時間として 0 . 5 s が、開放回数として 1 6 回がそれぞれ規定されている。

【 0 1 1 5 】

また、普通電動入賞口 1 5 に遊技球が入賞したことを契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放される場合であっても、役物抽選の当選を契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放される場合であっても、1 回の開放時間として 1 . 0 s が規定されている。そして、更にはこの 1 回の開放が単位期間として規定されており、この単位期間内に遊技球が入球可能な入賞上限個数が規定されている。しかしながら、本実施形態においては、この単位期間内に 1 球以上の遊技球が入球可能であるものの、入賞上限個数の遊技球が入賞困難な開放時間が規定されている。具体的な一例としては、60 s で約 100 球の遊技球を発射する遊技機では平均 0 . 6 s で 1 球の遊技球が発射される計算となり、単位期間における合計開放時間が 0 . 6 s 以上となるように規定されている。また、単位時間における入賞上限個数が 8 個であり、単位期間における合計開放時間が 4 . 8 s 未満となるように規定されている。このように、単位期間における合計開放時間が 1 球の遊技球が入球可能な時間として規定されているので所定の賞球数が付与されるとともに、入賞上限個数の遊技球が入賞されないので予め定められた時間が経過することで単位期間が終了することとなり、設計者の意図するような一定の単位期間で第 1 大入賞口 2 4 の開閉制御が行われることとなる。なお、本実施形態において、普通電動入賞口 1 5 への遊技球の入球を契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放される場合には、1 球の遊技球が入球したことに対する第 1 大入賞口 2 4 の制御期間を単位期間として規定し、役物ゲームにおける大当り遊技において各ラウンド制御が行われる制御期間を単位期間として規定する。

【 0 1 1 6 】

なお、本実施形態において、変短状態において、変短状態の付与が継続可能な時間（継続可能時間）を示す継続可能時間報知演出が実行される。この継続可能時間報知演出には、変短状態が付与された後に継続可能時間を報知する初期時間演出と、逐次に継続可能時間をカウントダウンするカウントダウン演出と、所定の上乗せ条件の成立により継続可能時間に上乗せ時間を上乗せする上乗せ時間演出とが含まれている。

【 0 1 1 7 】

また、本実施形態において、変短状態において、第1大入賞口24の開放制御に応じた開放制御演出が実行される。この開放制御演出には、第1大入賞口24が開放状態に制御されていることを示す開放演出と、第1大入賞口24に遊技球が入賞したことを示す入賞演出とが含まれている。

#### 【0118】

ここで、図9及び図10を参照して演出表示装置11の画像表示部GHに表示される画像の具体的な一例について説明する。

まず、非変短状態において、図9(a)に示すように、画像表示部GHには、飾り図柄の変動表示が行われる。また、非変短状態においては、非変短状態モードに制御されており、非変短状態であることを示す背景画像が表示されている。そして、図9(b)に示すように、はずれ図柄が確定停止表示される場合がある。その一方で、図9(c)に示すように、飾り図柄の変動表示が行われ、左列の飾り図柄と右列の飾り図柄とが一致するように一旦停止表示され、リーチ状態となり、図9(d)に示すように、大当り図柄が確定停止表示される場合もある。

#### 【0119】

図9(e)に示すように、変動ゲームにおける大当り抽選の当選による大当り遊技が開始されると、第2大入賞口22に遊技球を入賞させることを促すように、「右打ちをしてください」という画像が表示される。そして、図9(f)に示すように、その大当り遊技が終了すると、図9(g)に示すように、変短状態が付与される場合があり、そのときには、「チャンスタイム」、「Ready Go!」という開始画像が表示され、変短状態が開始されることを示す開始演出が実行される。

#### 【0120】

続いて、図9(h)に示すように、変短状態において敵キャラクタと戦う味方キャラクタが表示され、変短状態の付与が継続可能な継続可能時間が4分であることを示す画像が表示され、初期時間演出が実行される。なお、この場合において、継続可能時間を示す画像が表示されてから4分経過すると必ず変短状態が終了するわけではなく、最低限4分間は変短状態の付与が継続されることを示している。なお、この変動ゲームでは、実際には、変動時間が240sとなる変動パターンP24が決定されており、変動ゲームの実行が中断されなければ、その変動パターンに基づく変動ゲームが終了する4分後に変短状態の付与が終了することとなる。また、画像表示部GHの右上には、その継続可能時間に対応するカウントダウン画像が表示され、カウントダウン演出の実行が開始される。また、画像表示部GHの左上には、変短状態が継続されているときに第1大入賞口24への遊技球の入賞に応じて獲得された累積賞球数を示す累積賞球数画像が表示される。

#### 【0121】

そして、図10(a)に示すように、このように変短状態が付与されている間には、味方キャラクタが走り回る演出が実行され、時間が経過する毎にカウントダウン画像が変化していき、変短状態の付与が継続可能な継続可能時間が逐次減少されていることが報知される。

#### 【0122】

続いて、図10(b)に示すように、普通電動入賞口15に遊技球が入賞したことを契機として第1大入賞口24が開放されるときには、味方キャラクタが敵キャラクタと戦う開放演出が実行される。この開放演出が実行されているときに、第1大入賞口24に遊技球が入賞しなかった場合には、入賞演出が実行されない。

#### 【0123】

一方、図10(c)に示すように、普通電動入賞口15に遊技球が入賞したことを契機として第1大入賞口24が開放されるときに開放演出が実行され、第1大入賞口24に遊技球が入賞した場合には、図10(d)に示すように、その入賞を示し、更には入賞に対応する賞球数を示す入賞演出が実行され、左上の累積賞球数画像の表示が更新される。

#### 【0124】

次に、図10(e)に示すように、役物ゲームにおける役物抽選の当選を契機として第

10

20

30

40

50



1 大入賞口 2 4 が開放されるときに開放演出が実行され、第 1 大入賞口 2 4 に遊技球が入賞した場合には、図 1 0 ( f ) に示すように、その入賞に対応する賞球数を示す入賞演出が実行され、左上の累積賞球数画像の表示が更新される。なお、本実施形態において、普通電動入賞口 1 5 に遊技球が入賞したことを契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放されたか、役物ゲームにおける役物抽選の当選を契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放されたかが特定困難となるように、同じ演出態様で開放演出が実行される。

#### 【 0 1 2 5 】

また、本実施形態において、役物ゲームにおける役物抽選の当選を契機として変動ゲームの実行が中断された場合、変動ゲームの変動時間が実際には減算されないが、カウントダウン画像が変化するようにカウントダウン演出が継続して実行される。このため、カウ  
ントダウン演出が継続して実行されていても、普通電動入賞口 1 5 に遊技球が入賞したことを契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放されたか、役物ゲームにおける役物抽選の当選を契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放されたかが特定困難となっている。

10

#### 【 0 1 2 6 】

そして、役物ゲームにおける役物抽選の当選を契機として変動ゲームの実行が中断された場合において、その役物抽選の当選を契機として付与された大当り遊技が終了すると、中断された変動ゲームの実行が再開される。この場合、カウントダウン演出における継続可能時間と、実際に変短状態が継続可能な時間とが異なることとなる。そして、所定の上乗せ条件が成立すると、図 1 0 ( g ) に示すように、継続可能時間が 3 0 s 上乗せされることを示す上乗せ時間画像が表示され、上乗せ時間演出が実行される。なお、本実施形態  
において、カウントダウン演出における継続可能時間と実際に変短状態が継続可能な時間とが異なる場合に、役物ゲームにおける大当り遊技が終了したとき、又は、役物ゲームにおける大当り遊技が終了していないが継続可能時間が 0 となったときに、所定の上乗せ条件が成立することとなる。

20

#### 【 0 1 2 7 】

また、時間が経過する毎にカウントダウン画像が変化していき、実際に変短状態が継続可能な時間が経過したときには、図 1 0 ( h ) に示すように、変短状態の付与が終了することを示す「チャンスタイム終了」という終了画像が表示され、変短状態から非変短状態となる。

#### 【 0 1 2 8 】

次に、図 1 1 を参照して遊技の進行に伴う演出の実行タイミングについて説明する。

30

図 1 1 に示すように、非変短状態において変動ゲームにおける大当り遊技が付与されたときに、その大当り遊技の終了後に変短状態が付与される場合を一例にあげる。

#### 【 0 1 2 9 】

最初に変動ゲームにおける大当り抽選の当選による大当り遊技の終了後に変短状態が付与された場合には、符号 T 1 0 に示すタイミングで、変短状態が付与されていることを示す背景画像（変短モード）が表示される。そして、1 回目の変動ゲームにおいて、開始演出が実行される。

#### 【 0 1 3 0 】

次に、符号 T 1 1 に示すタイミングから、2 回目の変動ゲームが実行される場合、カウ  
ントダウン演出が実行される。また、符号 T 1 1 に示すタイミングから所定時間で、初期時間演出が実行される。

40

#### 【 0 1 3 1 】

そして、2 回目の変動ゲームが開始してから継続可能時間が経過する前に、符号 T 1 2 に示すタイミングから符号 T 1 3 に示すタイミングの間で、普通電動入賞口 1 5 への遊技球の入賞を契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放状態となる場合、その第 1 大入賞口 2 4 が開放状態となっている間、開放演出が実行される。この場合、第 1 大入賞口 2 4 に遊技球が入賞しないと、入賞演出が実行されず、更には役物抽選が当選することもない。

#### 【 0 1 3 2 】

次に、符号 T 1 4 に示すタイミングから符号 T 1 5 に示すタイミングの間で、普通電動

50

入賞口 1 5 への遊技球の入賞を契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放状態となる場合、その第 1 大入賞口 2 4 が開放状態となっている間、開放演出が実行される。この場合、第 1 大入賞口 2 4 に遊技球が入賞すると、入賞演出が実行される。また、第 1 大入賞口 2 4 に遊技球が入賞し、更には特殊通過領域を通過した場合には、役物抽選に当選したこととなる。この場合、インターバル時間が経過した後に、役物抽選の当選に基づく大当り遊技が開始され、この場合、変動ゲームの実行が中断されることとなる。なお、本実施形態において、変動ゲームの実行が中断された場合であっても、カウントダウン演出の実行が中断されるわけではなく、継続して実行される。

【 0 1 3 3 】

次に、符号 T 1 6 に示すタイミングから符号 T 1 8 に示すタイミングの間で、役物抽選の当選に基づく大当り遊技が実行される。そして、符号 T 1 6 に示すタイミングから符号 T 1 7 に示すタイミングの間で、役物抽選の当選を契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放状態となる場合、その第 1 大入賞口 2 4 が開放状態となっている間、開放演出が実行される。この場合、第 1 大入賞口 2 4 に遊技球が入賞すると、入賞演出が実行される。そして、インターバル時間が経過した後に、役物抽選の当選に基づく大当り遊技が終了され、中断されている変動ゲームの実行が再開されることとなる。

【 0 1 3 4 】

次に、符号 T 1 8 に示すタイミングにおいて、変動ゲームが中断されていた時間に対応する上乗せ時間演出が実行される。このように、変動ゲームの実行が中断されている間に、カウントダウン演出が継続されているため、カウントダウン演出における時間と実際の継続可能時間とが異なるときには、その分の時間が上乗せされることとなる。

【 0 1 3 5 】

そして、符号 T 1 9 に示すタイミングにおいて、2 回目の変動ゲームの実行が終了されると、実際の継続可能時間が終了することとなる。そして、変短状態の付与が終了して、非変短状態に制御され、変短状態が付与されていないことを示す背景画像（非変短モード）が表示される。

【 0 1 3 6 】

ここで、カウントダウン演出や開放制御演出の制御について説明する。

最初に、主制御用 C P U 3 0 a は、作動口スイッチ S W 3 からの信号に基づいて、普通電動入賞口 1 5 への遊技球の入賞に応じて第 1 大入賞口 2 4 を開放させるときには、第 1 大入賞口を開放させることを示す第 1 大入賞口開放コマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力する。

【 0 1 3 7 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 カウントスイッチ S W 4 からの信号に基づいて、第 1 大入賞口 2 4 への遊技球の入賞に応じて第 1 大入賞口 2 4 への遊技球の入賞を示す第 1 大入賞コマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力する。

【 0 1 3 8 】

次に、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に割り当てられた作動回数に基づいて、変短状態が付与されているか否かを判定し、変短状態が付与されているか否かに対応する背景画像（演出モード）を演出表示装置 1 1 に表示させる制御を行う。このように、演出制御用 C P U 3 1 a は、変短状態が付与されているか否かに演出モード（演出種別）が対応しており、その演出モードに基づく演出を実行させる制御することとなる。

【 0 1 3 9 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変短状態において変動パターン P 1 1 を指定する変動パターン指定コマンドを入力すると、開始画像を演出表示装置 1 1 に表示させる制御を行うことによって、開始演出を実行させる。

【 0 1 4 0 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変短状態において変動パターン P 2 1 ~ P 2 5 のうち何れかを指定する変動パターン指定コマンドを入力すると、変短状態が付与されてから

2 回目の変動ゲームの実行が開始されると判定することとなり、その変動パターン指定コマンドにより指定される変動ゲームの変動時間を特定する。なお、本実施形態において、変短状態において変動パターン P 2 1 ~ P 2 5 のうち何れかを指定する変動パターン指定コマンドが入力されることによって変動ゲームの残り時間に関する報知を行わせるための報知条件が成立することとなる。

【 0 1 4 1 】

続いて、演出制御用 C P U 3 1 a は、特定された変動ゲームの変動時間を、変動時間計数カウンタと表示時間計数カウンタとに設定する。この変動時間計数カウンタは、継続可能時間を計数するためのカウンタであり、演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に割り当てられている。また、表示時間計数カウンタは、演出表示装置 1 1 においてカウントダウン演出を実行させるためのカウンタであり、演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に割り当てられている。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、所定周期毎に、変動時間計数カウンタと表示時間計数カウンタとの両方を更新する。このように、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動ゲームが実行される場合、変動ゲームの変動パターン（変動時間）に基づいて、その変動ゲームの残り時間（変短状態の残り時間）を計数することとなる。

【 0 1 4 2 】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、表示時間計数カウンタに記憶されている値に基づいて、演出表示装置 1 1 にカウントダウン演出を実行させる制御を行い、変動ゲームの実行中にその変動ゲームの残り時間に関する報知を行わせることとなる。

【 0 1 4 3 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、役物ゲームにおける大当たり遊技が開始されることを示すオープニングコマンドの入力に基づいて、役物ゲームにおける大当たり遊技が開始されて、変動ゲームの実行を中断させたと判定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、変動ゲームの実行を中断させたと判定した場合、役物ゲームにおける大当たり遊技が終了するまで、変動時間計数カウンタの更新を停止させる一方で、表示時間計数カウンタの更新を継続させる。これによって、実際の継続可能時間の更新が停止される一方で、演出表示装置 1 1 におけるカウントダウン演出が継続して実行されることとなる。このように、演出制御用 C P U 3 1 a は、役物ゲームにおける大当たり遊技が付与されることによって図柄変動ゲームの実行が中断された場合、その変動ゲームの残り時間の計数を中断する一方で、変動ゲームの残り時間に関する報知を継続可能に制御することとなる。

【 0 1 4 4 】

続いて、演出制御用 C P U 3 1 a は、所定の上乗せ条件が成立したか否かを判定する。この所定の上乗せ条件としては、役物ゲームにおける大当たり遊技の実行中において表示時間計数カウンタの値が「 0 」となった場合、又は、表示時間計数カウンタの値が「 0 」となっていないが役物ゲームにおける大当たり遊技が終了した場合に成立する。演出制御用 C P U 3 1 a は、所定の上乗せ条件が成立したと判定した場合には、役物ゲームにおける大当たり遊技の種類に対応する時間を上乗せさせる上乗せ時間として特定し、上乗せ時間演出を演出表示装置 1 1 に実行させる制御を行う。

【 0 1 4 5 】

なお、本実施形態において、演出制御用 C P U 3 1 a は、1 6 ラウンド大当たり遊技が実行される場合には、1 5 ラウンド分の大当たり遊技が実行されているときに変動ゲームの実行が中断されることとなるため、その大当たり遊技の合計実行時間が 3 0 s となり、その 3 0 s を上乗せ時間として決定する。同じように、演出制御用 C P U 3 1 a は、8 ラウンド大当たり遊技が実行される場合には、7 ラウンド分の大当たり遊技が実行されているときに変動ゲームの実行が中断されることとなるため、その大当たり遊技の合計実行時間が 1 8 s となり、その 1 8 s を上乗せ時間として決定する。同じように、演出制御用 C P U 3 1 a は、2 ラウンド大当たり遊技が実行される場合には、1 ラウンド分の大当たり遊技が実行されているときに変動ゲームの実行が中断されることとなるため、その大当たり遊技の合計実行時間が 9 s となり、その 9 s を上乗せ時間として決定する。

【 0 1 4 6 】

このように、演出制御用CPU31aは、役物ゲームにおける大当り遊技の種類に基づいて、中断される変動ゲームの中断時間を特定する。そして、演出制御用CPU31aは、変動ゲームの実行が中断されてから、変動ゲームが再開されるまでの間に、変動ゲームの中断時間に基づく上乗せ時間が変動ゲームの残り時間に加算される報知を行わせる制御を行うこととなる。

#### 【0147】

また、演出制御用CPU31aは、変短状態において、第1大入賞口開放コマンドの入力に基づいて、演出表示装置11に開放演出を実行させる制御を行う。また、演出制御用CPU31aは、役物ゲームにおける大当り遊技が付与されているときにラウンドコマンドの入力に基づいて、演出表示装置11に開放演出を実行させる制御を行う。この開放演出は、第1大入賞口開放コマンドの入力に基づく場合と、ラウンドコマンドの入力に基づく場合とで同じ演出態様で実行されるため、遊技者にとって特定し難くなるように実行される。

10

#### 【0148】

また、演出制御用CPU31aは、変短状態において、第1大入賞コマンドの入力に基づいて、累積入賞数を計数して演出制御用RAM31cの所定領域に記憶する。なお、本実施形態において、変短状態が継続されている間における累積入賞数が計数される。つまり、演出制御用CPU31aは、第1大入賞口24への遊技球の入球に基づいて遊技球の賞球数を計数することとなる。そして、演出制御用CPU31aは、演出制御用ROM31bに予め記憶されており、第1大入賞口24への遊技球の入賞により払い出される賞球数と、累積入賞数との積を累積賞球数として算出して演出制御用RAM31cの所定領域に記憶する。

20

#### 【0149】

続いて、演出制御用CPU31aは、第1大入賞コマンドの入力に基づいて、演出表示装置11に入賞演出を実行させる制御を行うとともに、累積賞球数を示す画像を表示させる制御を行う。この入賞演出も、第1大入賞口開放コマンドの入力に基づく場合と、ラウンドコマンドの入力に基づく場合とで同じ演出態様で実行されるため、遊技者にとって特定し難くなるように実行される。このように、演出制御用CPU31aは、計数された遊技球の賞球数に関する演出を実行させる制御を行う。

#### 【0150】

このような演出制御用CPU31aが、報知制御手段、演出制御手段、演出モード制御手段、残り時間計数手段、中断時間特定手段に相当する。また、変動ゲームにおける大当り遊技が第1当り遊技に、役物ゲームにおける大当り遊技が第2当り遊技に、それぞれ相当し、役物ゲームが第2ゲームに相当する。また、普通電動入賞口15への遊技球の入球を契機とする条件が第1条件（開条件）に、第1大入賞口24への遊技球の入球を契機とする条件が第2条件にそれぞれ相当する。また、本実施形態において、演出モードを示す画像や、開放演出、入賞演出は、第1条件に基づくか第2条件に基づくかが特定し難い特定演出に相当する。また、本実施形態において、役物ゲームにおける大当り遊技が開始されることを示すオープニングコマンドが、図柄変動ゲームの実行が中断されることを示す情報に相当する。

30

40

#### 【0151】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1) 変動ゲームにおける大当り遊技が生起された場合、その大当り遊技の終了後に、普通電動入賞口15や第1大入賞口24が開状態となり易くなる入球率向上状態が特定回数の図柄変動ゲームを上限として付与可能に制御される。そして、入球率向上状態が付与されている場合には、入球率向上状態が付与されていない場合よりも変動ゲームの変動時間が長い変動パターンを決定し易くなる。このため、入球率向上状態が付与されることによって、普通電動入賞口15が開状態となり易くなるばかりか、変動ゲームの変動時間が長くなり易く、入球率向上状態の付与を長くすることができ、斬新な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

50

## 【 0 1 5 2 】

( 2 ) また、役物ゲームにおける大当り遊技が生起される場合、普通電動入賞口 1 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 大入賞口 2 4 が開状態とされる 1 回の開放時間が、役物抽選の当選に基づいて第 1 大入賞口 2 4 が開状態とされる 1 回の開放時間と同じと特定可能なように規定されている。このため、第 1 大入賞口 2 4 の 1 回の開放時間から、普通電動入賞口 1 5 への遊技球の入賞に基づくか、役物抽選の当選に基づくかが特定し難くなり、斬新な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

## 【 0 1 5 3 】

( 3 ) また、各条件の成立による第 1 大入賞口 2 4 の 1 回の開放時間を同じとするため、何れの条件が成立して第 1 大入賞口 2 4 が開状態とされるかがより一層特定し難くなり、斬新な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

## 【 0 1 5 4 】

( 4 ) 第 1 大入賞口 2 4 において入球する遊技球の入賞上限個数が規定されている。そして、普通電動入賞口 1 5 への遊技球の入賞に基づく 1 回の開放時間や役物抽選の当選に基づくラウンド時間 ( 単位期間 ) 内に入賞上限個数の遊技球が入球したら動作が終了される。そのラウンド時間内に入賞上限個数が開状態とされる合計開放時間には、入賞上限個数の遊技球が入球困難となる開放時間が規定されている。このため、単位期間内に入賞上限個数の遊技球が入球することは少なく、単位期間が途中で中断されず、第 1 大入賞口 2 4 の動作が途中で終了されることはなく、第 1 大入賞口 2 4 の動作について予め定められた単位期間で完結することとなる。したがって、1 回の開放時間から、役物ゲームにおける大当り遊技において第 1 大入賞口 2 4 が開状態とされているか、普通電動入賞口 1 5 への遊技球の入賞において第 1 大入賞口 2 4 が開状態とされるかが特定し難くなり、斬新な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

## 【 0 1 5 5 】

( 5 ) また、役物ゲームにおける大当り遊技が生起される場合、普通電動入賞口 1 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 大入賞口 2 4 の動作期間と、役物抽選の当選に基づいて第 1 大入賞口 2 4 の動作期間との両方で、同じ演出態様と特定可能な特定演出が実行される。このため、特定演出から、普通電動入賞口 1 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 大入賞口 2 4 が動作しているか、役物抽選の当選に基づいて第 1 大入賞口 2 4 が動作しているかが特定し難くなり、斬新な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

## 【 0 1 5 6 】

( 6 ) 演出種別に関する演出モードが同じとなる演出が特定演出として実行される。このため、特定演出から、演出種別が特定可能となるとともに、普通電動入賞口 1 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 大入賞口 2 4 が動作しているか、役物抽選の当選に基づいて第 1 大入賞口 2 4 が動作しているかが特定し難くなり、斬新な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

## 【 0 1 5 7 】

( 7 ) 第 1 大入賞口 2 4 への遊技球の入賞に基づいて計数される遊技球の賞球数に関する演出が特定演出として実行される。このため、特定演出から、遊技球の賞球数に関する演出が実行されるとともに、普通電動入賞口 1 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 大入賞口 2 4 が動作しているか、役物抽選の当選に基づいて第 1 大入賞口 2 4 が動作しているかが特定し難くなり、斬新な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

## 【 0 1 5 8 】

( 8 ) 変動ゲームの実行中に特殊通過領域への遊技球の通過による役物抽選の当選に基づく大当り遊技が生起された場合には、その変動ゲームが中断され、その大当り遊技が終了したときには変動ゲームが再開される。このため、役物抽選の当選に基づく大当り遊技を生起させることによって、入球率向上状態の付与を長くすることができ、その大当り遊技を生起させることに対する意識を高めることができ、斬新な遊技性を提供することがで

50

き、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 5 9 】

( 9 ) 変動ゲームの実行中に、その変動ゲームの残り時間の計数が継続されるとともに、その変動ゲームの残り時間に関する報知が行われる。その一方で、変動ゲームの実行中に、役物抽選の当選に基づく大当り遊技が生起されると、変動ゲームの実行が中断され、その変動ゲームの残り時間の計数が中断されるが、その変動ゲームの残り時間に関する報知が継続可能に制御される。このように、変動ゲームの実行が中断されても、変動ゲームの残り時間に関する報知が中断されずに継続して行われるので、役物抽選の当選に基づく大当り遊技が生起されたと特定し難くなる。このため、役物抽選の当選に基づく大当り遊技が生起されているか否かに拘わらず、その大当り遊技に対する注意を持たせることができ、斬新な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

【 0 1 6 0 】

( 1 0 ) 役物ゲームが実行され易い入球率向上状態が付与されている場合に、所定の報知条件が成立する。このため、入球率向上状態が付与されている場合に、役物抽選の当選に基づく大当り遊技が生起されているか否かに拘わらず、その大当り遊技に対する注意を持たせることができ、斬新な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 6 1 】

( 1 1 ) 特定された変動ゲームの中断時間に基づく上乗せ時間が変動ゲームの残り時間に加算される報知が行われる。このため、変動ゲームの実行が中断された場合に、変動ゲームの残り時間に関する報知が継続されても、実際に実行が中断された変動ゲームの中断時間に基づく上乗せ時間が加算されるので、変動ゲームの中断時間を考慮した変動ゲームの残り時間に関する報知を行うことができる。

20

【 0 1 6 2 】

尚、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

・上記実施形態において、役物ゲームにおける大当り遊技の種類を特定することによって、上乗せ時間を特定したが、これに限らず、例えば、役物ゲームにおける大当り遊技が付与されることによって実際に中断される変動ゲームの中断時間が計測されてもよい。

【 0 1 6 3 】

・上記実施形態において、役物ゲームにおける大当り遊技が付与されることによって変動ゲームの残り時間が主制御用CPU30aと演出制御用CPU31aとの両方によって計数されたが、これに限らず、例えば、何れか一方であってもよい。特に、主制御用CPU30aが変動ゲームの残り時間を計数する場合には、その計数結果に関する情報を演出制御用CPU31aに出力するように制御される。

30

【 0 1 6 4 】

・上記実施形態において、大当り遊技の終了後、1回目の変動ゲームとして中断した変動ゲームが特定されたが、これに限らない。例えば、1回目の変動ゲームとして、中断した変動ゲームを特定せずに、次の変動ゲームを特定するように構成してもよい。具体的に、主制御用CPU30aは、変動ゲームの実行中に役物抽選の当選により大当り遊技が付与された場合、大当り遊技の終了後、中断されていた変動ゲームを再開させ、その変動ゲームが終了したときには、作動回数を減算しない。その一方で、主制御用CPU30aは、大当り遊技の終了後、中断されていない変動ゲームを実行させる場合には、その変動ゲームが終了したときには、作動回数を減算する。また、変短状態の上限回数としては、上記実施形態においては変動ゲーム及び役物ゲームにおいて「2回」として規定されていたが「1回」として規定される。これによって、変動パターンP11のような変動パターンが規定されていなくても問題ない。

40

【 0 1 6 5 】

・上記実施形態において、役物ゲームにおける大当り遊技が付与された場合、その大当り遊技の終了後における変短状態が継続的に制御されたが、これに限らず、例えば、変短状態を付与するように制御されてもよい。また、例えば、その大当り遊技の終了後にお

50

る変短状態の変短回数を加算するように制御されてもよい。具体的な一例としては、変動ゲームにおける大当り遊技が付与された場合に、その大当り遊技の終了後に変短回数が1回として決定される場合があり、更には、役物ゲームにおける大当り遊技が付与された場合に、その大当り遊技の終了後に変短回数が1回として決定される場合がある。このように制御される場合、変動ゲームにおける大当り遊技の終了後に1回の変短状態が付与されているときに、役物ゲームにおける大当り遊技が付与され、その大当り遊技の終了後に、1回分の変短状態の制御が加算され、合計2回の変短状態が付与されるように制御してもよい。また、例えば、役物ゲームにおける大当り遊技が付与された場合、その大当り遊技の終了後における変短状態が再度付与されてもよい。具体的には、役物ゲームにおける大当り遊技が付与された場合、その前における変短状態の上限回数に拘わらず、予め規定された規定回数（例えば、「2回」など）の図柄変動ゲームを上限として変短状態が付与されてもよい。

10

**【0166】**

・上記実施形態において、役物ゲームの結果を表示するような装置を備えなかったが、これに限らず、例えば、役物ゲームの結果を表示する表示装置を備えてもよい。例えば、通常は、はずれランプが点灯しているが、特殊通過領域を通過したときに大当りランプが点灯するように構成してもよい。また、例えば、第1大入賞口24が開放状態となっている場合にははずれランプや大当りランプが点滅するように制御してもよい。

**【0167】**

・上記実施形態において、変短状態が付与されてから2回目の変動ゲームの開始を契機として、変動ゲームの残り時間に関する報知が行われたが、これに限らず、例えば、変短状態が付与されてから1回目又は3回目の変動ゲームの開始を契機としてもよい。

20

**【0168】**

・上記実施形態において、役物ゲームにおける大当り遊技が開始されることを示すオープニングコマンドが入力されることによって、変動ゲームの実行が中断されるか否かが判定されたが、これに限らない。例えば、特殊通過領域を遊技球が通過したことを示すコマンドが入力されることによって、変動ゲームの実行が中断されるか否かが判定されてもよい。

**【0169】**

・上記実施形態において、各種の演出態様、報知態様はこれに限らない。具体的な一例としては、変動ゲームの残り時間に関する報知について、残り時間自体を表示するものに限らず、例えば、残り時間を示すゲージなど、報知内容を示す画像が表示されればよい。

30

**【0170】**

・上記実施形態において、役物ゲームにおける大当り遊技（大当り）の種類が報知されなかったが、これに限らず、例えば、変動ゲームにおける結果を示す特別図柄とは別に、その大当り遊技の種類が特定可能な図柄等が表示されるように構成してもよい。

**【0171】**

・上記実施形態において、普通電動入賞口15への遊技球の入球を契機として第1大入賞口24が開放される場合と、役物ゲームにおける大当り遊技が付与されたことを契機として第1大入賞口24が開放される場合とで、全ての開放に対応して同じ開放時間が規定されたが、これに限らない。例えば、厳密には同じではないが遊技者によって同じ開放時間であると特定可能な程度であれば好ましい。また、例えば、すべての開放のうち少なくとも一部が同じ開放時間であると特定可能な程度であれば好ましい。具体的な一例としては、役物ゲームにおける大当り遊技で、1～7ラウンド目は同じと特定可能な開放時間として規定されているものの、8～15ラウンド目は同じとは特定困難な開放時間として規定されていてもよい。

40

**【0172】**

・上記実施形態において、普通電動入賞口15への遊技球の入球を契機として第1大入賞口24が開放される場合と、役物ゲームにおける大当り遊技が付与されたことを契機として第1大入賞口24が開放される場合とで、全ての開放後におけるインターバル時間が

50

同じとなるように規定されたが、これに限らない。例えば、厳密には同じではないが遊技者によって同じインターバル時間であると特定可能な程度であれば好ましく、インターバル時間自体が同じと特定されなくても問題ない。

【 0 1 7 3 】

・上記実施形態において、普通電動入賞口 1 5 への遊技球の入球を契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放される場合と、役物ゲームにおける大当たり遊技が付与されたことを契機として第 1 大入賞口 2 4 が開放される場合とで、同じ演出態様の背景画像（演出モード）、開放演出、入賞演出が特定演出として実行されたが、これに限らない。例えば、特定演出としては、背景画像、開放演出、入賞演出の少なくとも何れかであってもよく、これら以外の演出であってもよい。また、例えば、厳密に同じ演出態様で特定演出が実行されなく

10

【 0 1 7 4 】

・上記実施形態において、各種条件を契機として第 1 大入賞口 2 4 が 1 回開放される単位期間が規定されていたが、これに限らず、例えば、第 1 大入賞口 2 4 が複数回開放される単位期間が規定されていてもよい。

【 0 1 7 5 】

・上記実施形態において、所定の上限数を上限として普図ゲームの実行を保留可能としたが、これに限らず、例えば、普図ゲームの実行を保留しなくてもよい。

・上記実施形態において、各種演出により、継続可能時間自体を報知したが、これに限らず、例えば、継続可能時間に対応するキャラクタ画像や背景画像等の他の演出画像から、継続可能時間を予測可能としてもよい。また、継続可能時間を特定可能な演出が実行されたが、これに限らず、例えば、継続可能時間を予測可能なように、継続可能時間を示唆する演出が実行されてもよい。つまり、継続可能時間が経過するまでの時間（残り継続可能時間）が長い場合と短い場合とで異なる演出態様で継続可能時間に関する演出が実行されてもよい。

20

【 0 1 7 6 】

・上記実施形態において、継続可能時間が「0」となったとき、又は、役物ゲームにおける大当たり遊技が終了したときに上乗せ時間演出を実行させたが、これに限らず、例えば、継続可能時間が「0」となる前であり、役物ゲームにおける大当たり遊技が終了する前に上乗せ時間演出を実行させてもよい。つまり、役物ゲームにおける大当たり遊技が付与された場合であっても継続可能時間の更新が継続されており、遊技者にとって違和感を与えないタイミングで上乗せ時間演出が実行されることが好ましい。また、例えば、役物ゲームにおける大当たり遊技が終了する前であっても、役物ゲームにおける大当たり遊技が終了した後であってもよい。

30

【 0 1 7 7 】

・上記実施形態において、変短状態の付与が継続する最後の変動ゲームにおいて、はずれ変動用変動パターンを決定するときに、変動パターン P 0 1 , P 0 2 よりも長い変動時間である変動パターン P 2 1 ~ P 2 5 が決定可能であったが、これに限らない。例えば、変動パターン P 0 1 , P 0 2 よりも短い又は同じ変動時間である変動パターンが決定されてもよい。

40

【 0 1 7 8 】

・第 1 実施形態において、変短状態の付与が開始する最初の変動ゲームにおいて、はずれ変動用変動パターンを決定するときに、変動パターン P 0 1 , P 0 2 よりも短い変動時間である変動パターン P 1 1 が決定可能であったが、これに限らない。例えば、変動パターン P 0 1 , P 0 2 よりも長い又は同じ変動時間である変動パターンが決定されてもよい。また、例えば、変短状態では、大当たりである場合においても、はずれとなる場合と同じような変動時間の変動パターンが規定されていてもよい。

【 0 1 7 9 】

・上記実施形態において、大当たりの種類に基づいて、大当たり遊技の終了後に変短状態の

50



上限回数を同じとしたが、これに限らず、例えば、大当りの種類に基づいて、大当り遊技の終了後に変短状態の上限回数を異ならせてもよい。つまり、上記実施形態において、変短状態の上限回数を「1回」や「2回」に定めたが、これに限らず、例えば、複数種類の変短状態の上限回数が定められていてもよい。具体的には、変短状態の上限回数が「1回」と「5回」であってもよい。また、例えば、1回の変動パターンが単位期間（例えば、1分）として規定されており、変短状態の上限回数が「1回」である場合には、変短状態の付与が終了するまでの時間が1分となり、変短状態の上限回数が「5回」である場合には、変短状態の付与が終了するまでの時間が5分となるように構成してもよい。また、例えば、大当り（当り）の種類や当選時の遊技状態に基づいて、変短状態の上限回数が「0回」、「50回」、「100回」というように規定されていてもよく、これらの何れかであってよい。

10

#### 【0180】

・上記実施形態において、当選した大当りの種類によって変短状態を付与しない場合があるが、これに限らず、例えば、大当り遊技の終了後に必ず変短状態を付与してもよい。

・上記実施形態において、変動ゲームにおける特図に対応する飾り図柄が演出表示装置11に表示されたが、これに限らず、例えば、普図ゲームにおける普図に対応する飾り図柄が演出表示装置11に表示されるように構成してもよく、これらの組み合わせであってもよい。

#### 【0181】

・上記実施形態において、演出表示装置11により画像を表示させることにより、各種演出を実行したが、これに限らず、演出表示装置11による画像以外でも、例えば、スピーカからの音声、ランプ等の発光、振動部の振動、可動体の変位、送風装置からの送風などであってもよく、これらの組み合わせであってもよい。

20

#### 【0182】

・上記実施形態において、変短状態が付与されているか否かに対応して、開閉羽根16を開閉動作させる開放パターンが決定されたが、これに限らない。例えば、普通当りの種類に対応して、開閉羽根16を開閉動作させる開放パターンが決定されてもよい。また、変短状態としては、開閉羽根16を開動作させるか否かの抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が非変短状態と比較して短縮されること、普通当り抽選に当選した際、非変短状態と比較して長い開放時間となる動作パターンで開閉羽根16が開閉動作することの何れかであってもよい。もちろん、変動ゲームの変動時間が非変短状態と比較して短縮されてもよく、これらの組み合わせであってもよい。また、例えば、非変短状態においては、普図当り抽選に当選しないように規定してもよい。

30

#### 【0183】

・上記実施形態において、役物抽選の当選による大当り遊技で、ラウンド遊技の規定ラウンド数（上限ラウンド数）が複数種類設定されるが、これに限らず、例えば、1種類の実定ラウンド数であってもよい。また、上記実施形態において、例えば、特殊通過領域を遊技球が通過した場合に、役物ゲームの大当りの種類が決定され、ラウンド遊技の規定ラウンド数などが決定されてもよい。

#### 【0184】

・上記実施形態において、普通電動入賞口15において、開閉羽根16が閉鎖状態となると、遊技球が入賞不可能となったが、これに限らず、例えば、開放状態よりも入賞し難くければ、遊技球が入賞可能であってもよい。また、第1大入賞口24及び第2大入賞口22において、第1大入賞口羽根23及び第2大入賞口扉21が閉鎖状態となると、遊技球が入賞不可能となったが、これに限らず、例えば、開放状態よりも入賞し難くければ、遊技球が入賞可能であってもよい。つまり、開閉羽根16、第1大入賞口羽根23及び第2大入賞口扉21が開状態と閉状態とを取り得るように動作可能であればよい。

40

#### 【0185】

・上記実施形態において、例えば、作動ゲート19、第1大入賞口24、普通電動入賞口15が遊技盤10の右側にそれぞれ配設されたが、これに限らず、例えば、遊技盤10

50

の左側にそれぞれ配設されてもよい。また、例えば、第2大入賞口22が遊技盤10の右側にそれぞれ配設されてもよい。また、上記実施形態において、上方から順番に、作動ゲート19、第1大入賞口24、普通電動入賞口15が配設されたが、これに限らず、例えば、普通電動入賞口15が上方に配設されていても問題ない。また、例えば、始動入賞口14と同じような始動入賞口が遊技盤10の右側にも配設されてもよい。

#### 【0186】

・上記実施形態において、普通図柄表示装置20に普通当り図柄が表示された場合に、作動口15aが開放状態となったが、必ずしも普通当り図柄が表示されることが条件ではなく、普通当り抽選で当選し、普通当り遊技が付与されることで有利な状態となり得る場合に作動口15aが開放状態となるようにすればよい。

10

#### 【0187】

・上記実施形態において、特図及び普図の表示態様は問わない。例えば、上記実施形態において、特図としては14セグメント型の表示装置を用いたが、これに限らず、数字を表示するものでなくても、複数のドットを表示する表示装置や、単に複数のLED等を点灯及び消灯を行う表示装置であってもよい。

#### 【0188】

・上記実施形態において、例えば、第2大入賞口22に入賞した遊技球が通過可能な特定通過領域と一般通過領域とを形成し、ラウンド制御が終了するまでに特定通過領域を遊技球が通過しなかった場合に、それ以降のラウンド制御が実行されないで大当り遊技が終了するように制御してもよい(所謂、「パンク」)。また、例えば、特定ラウンドのラウンド制御に限り、特定通過領域を遊技球が通過しなかった場合に、それ以降のラウンド制御が実行されないで大当り遊技が終了するように制御してもよい。

20

#### 【0189】

・上記実施形態において、第1大入賞口24と第2大入賞口22とを別体として構成したが、これに限らず、例えば、1つの大入賞口で構成してもよい。

・上記実施形態において、役物ゲームにおける大当り遊技として、第1大入賞口24が開放されたが、これに限らず、例えば、第2大入賞口22が開放されてもよい。この場合、同じ第1大入賞口24が開放されないものの、同じ流路に配設された第1大入賞口24と第2大入賞口22との1回の開放時間が同じと特定されるように規定する。これによって、同じ流路に遊技球が発射されたときに、第1大入賞口24と第2大入賞口22との何れかに遊技球が入球可能な状況となる。そして、何れかが開状態となるかという意識を持たせ難くすることによって、役物ゲームにおける大当り遊技が付与されているという感覚を与えることができ、斬新な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

#### 【0190】

・上記実施形態において、変動ゲームと役物ゲームとを原則として独立して実行させたが、これに限らず、例えば、第1変動ゲームと第2変動ゲームとを同時に実行させてもよい。この場合、普通電動入賞口15に遊技球が入賞することが第2変動ゲームの始動条件となる。また、特図に関する各種制御が、第1変動ゲームと第2変動ゲームとで行われる。また、一方の変動ゲームで大当り遊技が付与された場合、他方の変動ゲームを中断させ、その大当り遊技が終了すると、その変動ゲームを再開するように制御する。例えば、第2変動ゲームにおいて、当り抽選の結果により当りに当選した場合に、特図の種類により、当りの種類(大当り及び小当り)を決定し、小当りに当選した場合に、第1大入賞口24を開放状態とするように構成してもよい。また、例えば、大当り抽選と、小当り抽選とを別々に行うように制御してもよく、その実行順序も問わず、大当り抽選に当選しなかった場合に、小当り抽選を行っても、小当り抽選に当選しなかった場合に、大当り抽選を行ってもよい。また、例えば、第2変動ゲームにおいて当り抽選の結果に基づいて小当りに当選した後に、特殊通過領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技が生起される一方で、第2変動ゲームで当り抽選の結果に基づいて大当りに当選した場合に、特殊通過領域を遊技球が通過したか否かに拘わらず、大当り遊技が生起されなくてもよい。また、例えば

40

50

、当り抽選の結果に基づいて小当りに当選しないように構成してもよい。また、例えば、第2変動ゲームにおいて大当りに当選した場合に、大当り遊技が生起され、1ラウンド目のラウンド遊技において、第1大入賞口24を開放状態に動作させ、特殊通過領域を遊技球が通過したときに、大当り遊技が継続され、2ラウンド目のラウンド遊技において、第2大入賞口22を開放状態に動作させるように制御してもよい。つまり、変動ゲームにおいて大当り表示結果が表示された場合に、第1大入賞口羽根23(第1大入賞口24)が開放状態となる大当り遊技が生起され、特殊通過領域を遊技球が通過したことを条件として大当り遊技が継続されるように構成してもよい。また、例えば、第2変動ゲームにおいて大当り表示結果が表示された場合に、特殊通過領域を遊技球が通過したか否かに拘わらず、大当り遊技が継続されるように構成してもよく、特殊通過領域自体が設けられていなくてもよい。また、例えば、大当り判定の当選確率が低確率状態から高確率状態に制御される確変状態が付与されるように遊技機であってもよい。また、2種類の変動ゲームではなく、例えば、1種類又は3種類以上の変動ゲームや、複数種類の役物ゲームを実行させてもよい。また、例えば、複数種類の変動ゲームにおいては、大当り遊技の開始によって相互に変動ゲームの実行が中断されても、相互には変動ゲームの実行が中断されなくてもよい。

10

#### 【0191】

・上記実施形態において、所定回数の第1変動ゲームが実行されることが変短状態の終了条件として制御されたが、これに限らず、例えば、第1変動ゲームにおいて非変短状態となる大当りに当選したことが変短状態の終了条件として制御されてもよい。この場合における具体的な一例としては、第1変動ゲームに対応する大入賞口と、第2変動ゲームに対応する大入賞口との何れにも、遊技球が通過することによって大当り遊技の終了後に確変状態が付与される確変作動口が設けられていてもよい。そして、第1変動ゲームにおける大当り遊技では、所定確率で確変作動口を遊技球が通過するように制御されるが、第2変動ゲームにおける大当り遊技では、極めて高い確率で確変作動口を遊技球が通過するように制御される。また、第1変動ゲームの実行条件が成立し得る第1始動入賞口と、第2変動ゲームの実行条件が成立し得る第2始動入賞口(普通電動入賞口)とが同じ流路に設けられていてもよい。このような構成において、第1変動ゲームと第2変動ゲームとが相互に独立して実行されると(所謂、「同時変動タイプ」)、変短状態が付与されている場合に、第2変動ゲームにおける大当り遊技が付与されれば、確変状態及び変短状態が付与されることとなる。しかし、第1変動ゲームにおいて大当り遊技が付与され、確変作動口を遊技球が通過しなかった場合には、非変短状態に制御されることとなる。それまでに実行される第1変動ゲームの変動時間においては変短状態の付与が継続されるように制御可能となる。

20

30

#### 【0192】

・上記実施形態において、遊技球が入球することで賞球が得られる「入賞」、遊技球が入球することがない「通過」、遊技球が入球することで賞球が得られない「入球」を用いて記載したが、これらの全ては請求項中の「入球」や「通過」に含まれる概念である。また、請求項中の「入球」と「通過」とを同義としてもよい。

#### 【0193】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ)前記始動手段は、第1流路に設けられ、前記特別入球口及び前記特殊入球口は、前記第1流路とは異なる第2流路に設けられたことを特徴とする。

40

#### 【0194】

(ロ)前記図柄変動ゲームの実行中に前記特殊通過領域への遊技球の通過による第2当り遊技が生起された場合には、該図柄変動ゲームを中断させる中断手段と、前記中断手段によって図柄変動ゲームを中断させた場合において第2当り遊技が終了したときには、該図柄変動ゲームを再開させる再開手段と、を備えたことを特徴とする。

#### 【0195】

(ハ)所定の実行条件の成立により図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを行う表示手

50

段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された場合に、遊技者に有利となる第1当り遊技が生起される遊技機において、図柄変動ゲームが第1当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて図柄変動ゲームの変動時間を特定可能な図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段と、遊技球が入球可能な特殊入球口、該特殊入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特殊開閉手段、及び該特殊入球口から入球した遊技球が通過することで第2当り遊技が生起され得る遊技球が通過可能な特殊通過領域を有する特殊入球手段と、前記当り判定手段の判定結果が肯定となったことによる第1当り遊技が生起された場合、該第1当り遊技の終了後に、前記特殊開閉手段が開状態となり易くなる入球率向上状態を特定回数の図柄変動ゲームを上限として付与可能に制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記変動内容決定手段は、前記入球率向上状態が付与されている場合には、前記入球率向上状態が付与されていない場合よりも変動時間が長い変動内容を決定し易く、前記特殊開閉手段は、前記特殊入球手段とは別で特定通過領域を通過することを契機とする第1条件と、前記特殊通過領域を遊技球が通過して第2当り遊技が生起された第2条件との何れか一方により、前記特殊入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作し、前記第2条件が成立することにより前記第2当り遊技において前記特殊開閉手段が開状態とされる1回の開放時間の少なくとも一部は、前記第1条件が成立することにより前記特殊開閉手段が開状態とされる1回の開放時間の一部と同じと特定可能なように規定されていることを特徴とする。

【0196】

(二) 所定の実行条件の成立により図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを行う表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された場合に、遊技者に有利となる第1当り遊技が生起される遊技機において、図柄変動ゲームが第1当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて図柄変動ゲームの変動時間を特定可能な図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段と、遊技球が入球可能な特殊入球口、所定の開条件が成立すると該特殊入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特殊開閉手段、及び該特殊入球口から入球した遊技球が通過することで第2当り遊技が生起され得る遊技球が通過可能な特殊通過領域を有する特殊入球手段と、遊技球が入球可能な特別入球口、前記特殊通過領域を遊技球が通過して第2当り遊技が生起されたときに該特別入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特別開閉手段を有する特別入球手段と、前記当り判定手段の判定結果が肯定となったことによる第1当り遊技が生起された場合、該第1当り遊技の終了後に、前記所定の開条件が成立し易くなる入球率向上状態を特定回数の図柄変動ゲームを上限として付与可能に制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記変動内容決定手段は、前記入球率向上状態が付与されている場合には、前記入球率向上状態が付与されていない場合よりも変動時間が長い変動内容を決定し易く、前記第2当り遊技において前記特別開閉手段が開状態とされる1回の開放時間の少なくとも一部は、前記所定の開条件が成立することにより前記特殊開閉手段が開状態とされる1回の開放時間の一部と同じと特定可能なように規定されていることを特徴とする。

【0197】

(ホ) 所定の実行条件の成立により図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを行う表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された場合に、遊技者に有利となる第1当り遊技が生起される遊技機において、図柄変動ゲームが第1当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて図柄変動ゲームの変動時間を特定可能な図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段と、遊技球が入球可能な特殊入球口、該特殊入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特殊開閉手段、及び該特殊入球口から入球した遊技球が通過することで第2当り遊技が生起され得る遊技球が通過可能な特殊通過領域を有する特殊入球手段と、前記当り判定手段の判定結果が肯定となったことによる第1当り遊技が生起された場合、該第1当り遊技の終了後に、前記特殊開閉手段が開状態となり易くなる入球率向上状態を特定回数の図柄変動ゲームを上限として付与可能に制御する遊技状態制御手段と、所定の演出を実行

する演出実行手段と、前記演出実行手段の制御を行う演出制御手段と、を備え、前記変動内容決定手段は、前記入球率向上状態が付与されている場合には、前記入球率向上状態が付与されていない場合よりも変動時間が長い変動内容を決定し易く、前記特殊開閉手段は、前記特殊入球手段とは別で特定通過領域を通過することを契機とする第1条件と、前記特殊通過領域を遊技球が通過して第2当り遊技が生起された第2条件との何れか一方により、前記特殊入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作し、前記演出制御手段は、前記第2条件が成立することにより前記第2当り遊技において前記特殊開閉手段の動作期間の少なくとも一部と、前記第1条件が成立することにより前記特殊開閉手段の動作期間の少なくとも一部との両方で、同じ演出態様と特定可能な特定演出を前記演出実行手段に実行可能に制御することを特徴とする。

10

## 【0198】

(ヘ) 所定の実行条件の成立により図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを行う表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された場合に、遊技者に有利となる第1当り遊技が生起される遊技機において、図柄変動ゲームが第1当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて図柄変動ゲームの変動時間を特定可能な図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段と、遊技球が入球可能な特殊入球口、所定の開条件が成立すると該特殊入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特殊開閉手段、及び該特殊入球口から入球した遊技球が通過することで第2当り遊技が生起され得る遊技球が通過可能な特殊通過領域を有する特殊入球手段と、遊技球が入球可能な特別入球口、前記特殊通過領域を遊技球が通過して第2当り遊技が生起されたときに該特別入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特別開閉手段を有する特別入球手段と、前記当り判定手段の判定結果が肯定となったことによる第1当り遊技が生起された場合、該第1当り遊技の終了後に、前記所定の開条件が成立し易くなる入球率向上状態を特定回数の図柄変動ゲームを上限として付与可能に制御する遊技状態制御手段と、所定の演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段の制御を行う演出制御手段と、を備え、前記変動内容決定手段は、前記入球率向上状態が付与されている場合には、前記入球率向上状態が付与されていない場合よりも変動時間が長い変動内容を決定し易く、前記演出制御手段は、前記第2当り遊技において前記特別開閉手段の動作期間の少なくとも一部と、前記所定の開条件が成立することにより前記特殊開閉手段の動作期間の少なくとも一部との両方で、同じ演出態様と特定可能な特定演出を前記演出実行手段に実行可能に制御することを特徴とする。

20

30

## 【0199】

(ト) 所定の実行条件の成立により図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを行う表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された場合に、遊技者に有利となる第1当り遊技が生起される遊技機において、前記図柄変動ゲームとは別で、遊技者に有利となる第2当り遊技が生起され得る第2ゲームが実行可能であり、図柄変動ゲームが第1当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて図柄変動ゲームの変動時間を特定可能な図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段と、図柄変動ゲームが実行される場合、前記変動内容決定手段によって決定された当該図柄変動ゲームの変動時間に基づいて、当該図柄変動ゲームの残り時間を計数する残り時間計数手段と、所定の報知条件の成立により、実行中の図柄変動ゲームの残り時間に関する報知を報知手段に行わせる制御を行う報知制御手段と、前記図柄変動ゲームの実行中に前記第2当り遊技が生起された場合には、該図柄変動ゲームの実行を中断させる中断手段と、を備え、前記残り時間計数手段は、前記図柄変動ゲームの実行中に当該図柄変動ゲームの残り時間の計数を継続する一方で、前記中断手段によって図柄変動ゲームの実行が中断された場合、当該図柄変動ゲームの残り時間の計数を中断し、前記報知制御手段は、前記図柄変動ゲームの実行中に当該図柄変動ゲームの残り時間に関する報知を行うとともに、前記中断手段によって図柄変動ゲームの実行が中断された場合であっても当該図柄変動ゲームの残り時間に関する報知を継続可能に制御することを特徴とする。

40

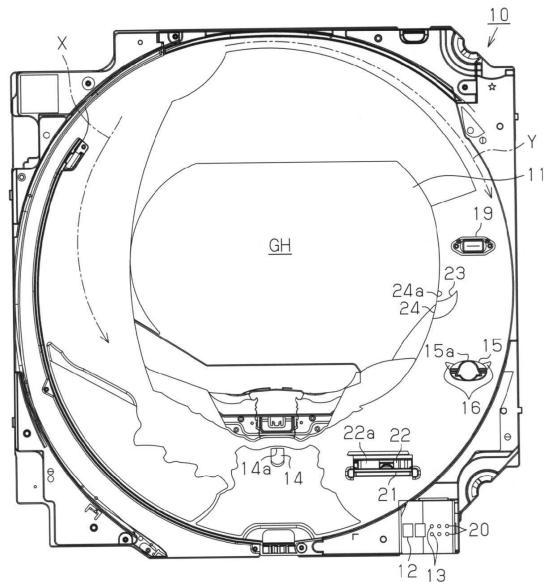
50

【符号の説明】  
【0200】

11...演出表示装置（報知手段、演出実行手段）、12...特別図柄表示装置（表示手段）、14...始動入賞口（始動手段）、15...普通電動入賞口（可変入球手段）、15a...作動口（普通入球口）、16...開閉羽根（開閉手段）、21...第2大入賞口扉（特別開閉手段）、22...第2大入賞口（特別入球手段）、23...第1大入賞口羽根（特殊開閉手段）、24...第1大入賞口（特殊入球手段）、24a...特殊入賞口（特殊入球口）、30...主制御基板、30a...主制御用CPU（当り判定手段、変動内容決定手段、普通当り判定手段、遊技状態制御手段、中断手段、再開手段）、31...演出制御基板、31a...演出制御用CPU（報知制御手段、演出制御手段、演出モード制御手段、残り時間計数手段、中断時間特定手段）。

10

【図1】



【図2】

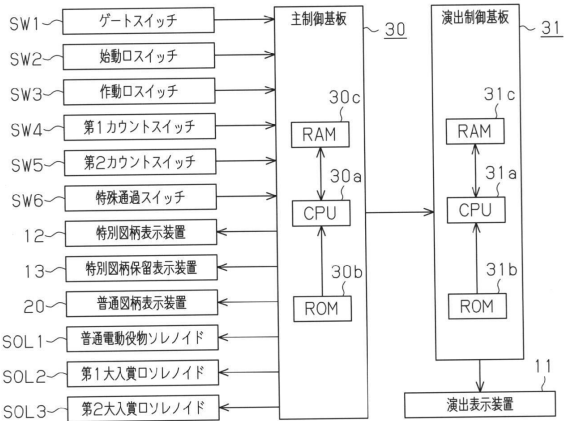
(a) 図柄ゲーム

| 図柄      | ラウンド数 | 開放対象   | 開放態様            | 変短回数 |
|---------|-------|--------|-----------------|------|
| ZA (50) | 16    | 第2大入賞口 | 25s開放 (int0.5s) | 2回   |
| ZB (50) |       |        |                 | 0回   |

(b) 役物ゲーム

| 確率     | ラウンド数     | 開放対象   | 開放態様             | 変短回数 |
|--------|-----------|--------|------------------|------|
| 70/100 | 15 (15+1) | 第1大入賞口 | 1.0s開放 (int0.5s) | -    |
| 10/100 | 7 (7+1)   |        |                  |      |
| 20/100 | 1 (1+1)   |        |                  |      |

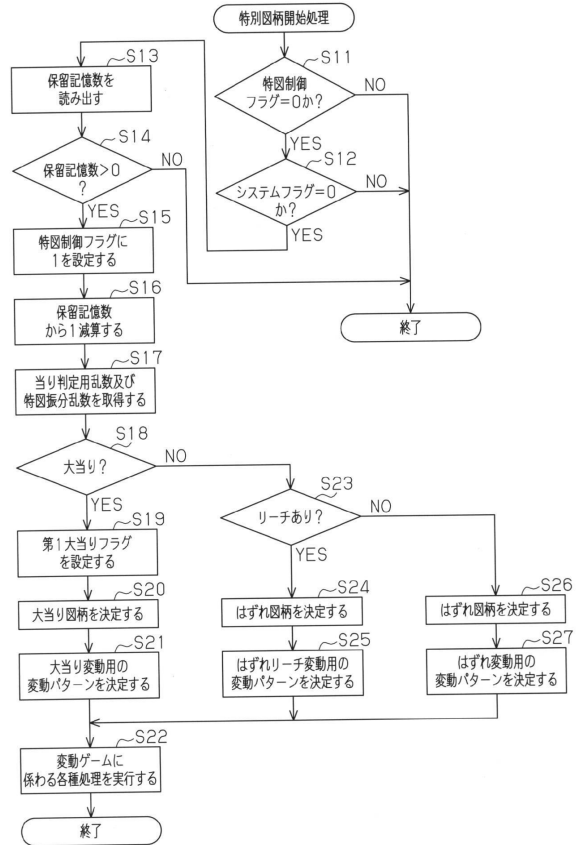
【図3】



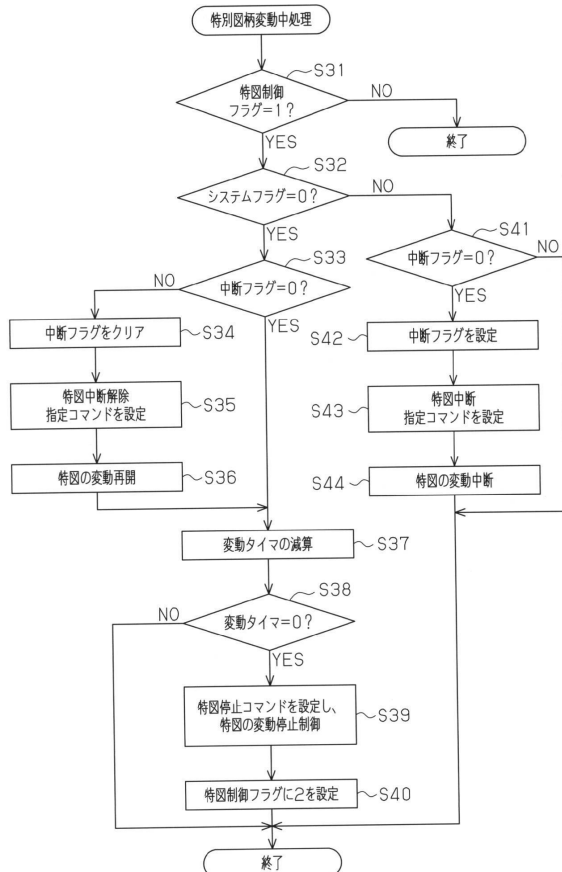
【図4】

| 変動パターン | 遊技状態 | 演出内容   | 特殊条件 | 変動時間 |
|--------|------|--------|------|------|
| P01    | 通常状態 | はずれ    | －    | 12s  |
| P02    |      |        |      | 3s   |
| P03    |      | はずれリーチ |      | 48s  |
| P04    |      | 大当たり   |      | 60s  |
| P11    | 変短状態 | はずれ    | 1回目  | 1s   |
| P21    |      |        | 2回目  | 60s  |
| P22    |      |        |      | 120s |
| P23    |      |        |      | 180s |
| P24    |      |        |      | 240s |
| P25    |      |        |      | 300s |
| P31    |      | 大当たり   | －    | 1s   |

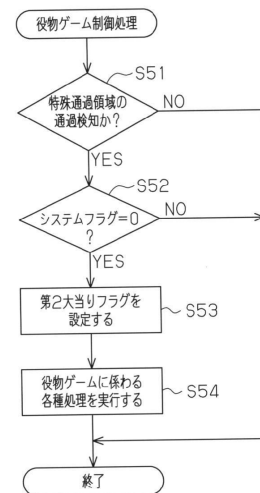
【図5】



【図6】



【図7】



【図8】

(a) 普通電動入賞



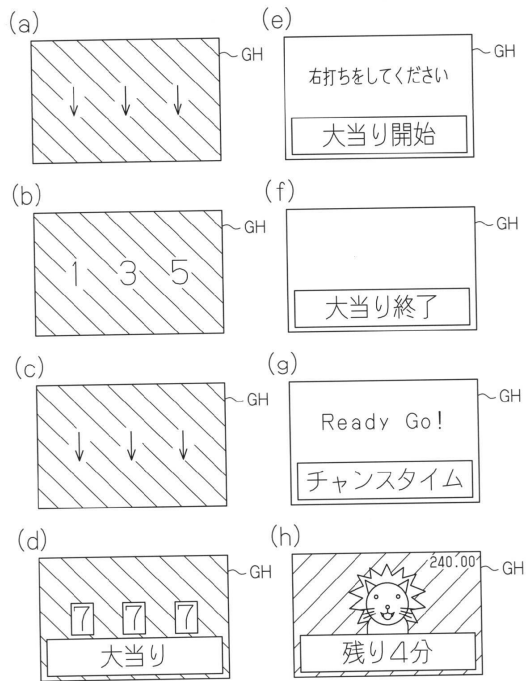
(b) 2R大当たり遊技



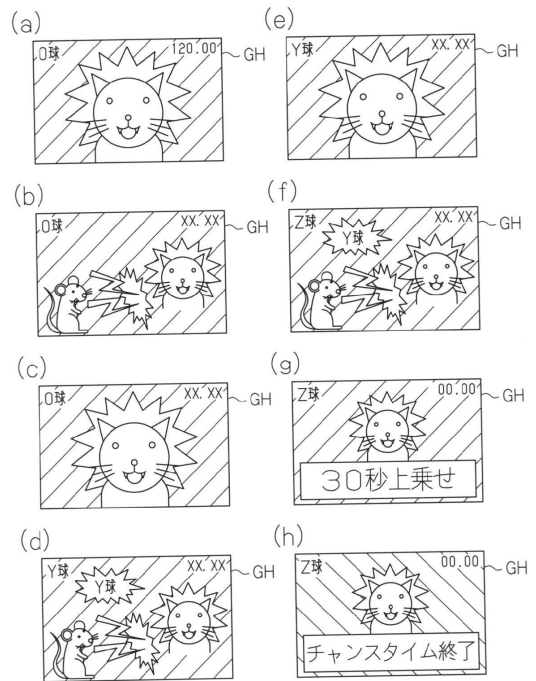
(c) 8R大当たり遊技、16R大当たり遊技



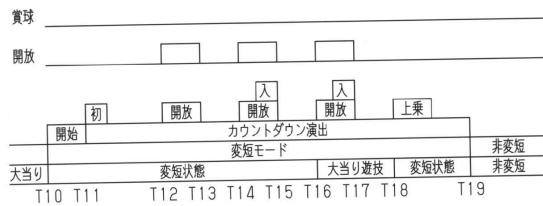
【図 9】



【図 10】



【図 11】





---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2012-110558(JP,A)  
特開2013-158555(JP,A)  
特開2012-075871(JP,A)  
特開2014-117508(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02